

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 特 許 公 報 (B2)

(11) 特許番号  
特許第4604263号  
(P4604263)

(45) 発行日 平成23年1月5日 (2011.1.5)

(24) 登録日 平成22年10月15日 (2010.10.15)

(51) Int.Cl.

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

F 1

A 6 3 F 7/02 3 2 0

請求項の数 1 (全 16 頁)

(21) 出願番号	特願2008-110582 (P2008-110582)	(73) 特許権者	000241234
(22) 出願日	平成20年4月21日 (2008.4.21)		豊丸産業株式会社
(62) 分割の表示	特願2000-138980 (P2000-138980) の分割		愛知県名古屋市中村区長戸井町3丁目12番地
原出願日	平成12年3月16日 (2000.3.16)	(74) 代理人	100078721
(65) 公開番号	特開2008-178742 (P2008-178742A)		弁理士 石田 喜樹
(43) 公開日	平成20年8月7日 (2008.8.7)	(74) 代理人	100121142
審査請求日	平成20年5月13日 (2008.5.13)		弁理士 上田 恭一
		(74) 代理人	100124419
			弁理士 井上 敬也
		(74) 代理人	100124420
			弁理士 園田 清隆
		(72) 発明者	山本 博之
			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】

図柄を表示可能な図柄表示部における図柄表示を制御する図柄変動制御装置、及び通常の遊技状態よりも遊技者にとって有利な特別遊技状態を生起させるか否かを決定するとともに、当該決定にもとづいて前記図柄の変動態様を決定するメイン制御装置が設けられており、

前記メイン制御装置は、所定条件の充足により前記特別遊技状態を生起させるか否かを決定するとともに、当該決定に応じて前記変動態様を決定し、決定した変動態様に対応した変動継続時間の図柄の変動を指示する第一コマンドを作成し、当該第一コマンドを前記図柄変動制御装置へと送信し、変動表示後に前記図柄表示部に確定表示される確定表示図柄を指示する第二コマンドを作成し、当該第二コマンドを前記図柄変動制御装置へと送信し、さらに前記第一コマンドを送信してから前記決定した変動態様に対応する変動継続時間が経過した時点で、前記図柄表示部において変動表示されている図柄の停止を指示する第三コマンドを作成し、当該第三コマンドを前記図柄変動制御装置へと送信する一方、

前記図柄変動制御装置は、前記第一コマンドに基づいて前記図柄表示部の図柄を変動させた後、前記第三コマンドの受信をもって、前記第二コマンドに基づいて前記図柄表示部に確定表示図柄を表示する遊技機であって、

図柄の変動開始後に、前記確定表示図柄の一部と前記図柄変動制御装置に内蔵されているカウンタの選択数値に対応した図柄とからなる非リーチ図柄を第 n 段階表示として仮停止表示した後、第 n 段階表示された非リーチ図柄を再変動させ、前記確定表示図柄の一部

のみからなり大当たり図柄の一部を構成するリーチ図柄を第  $n + 1$  段階表示として表示し、しかる後に前記確定表示図柄を表示するという第  $n + 1$  変動態様、及び第  $n$  段階表示として前記確定表示図柄の一部のみからなるリーチ図柄を表示した後、第  $n + 1$  段階表示を行うことなく前記確定表示図柄を表示するという第  $n$  変動態様が前記変動態様として設定されていることを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、パチンコ機、スロットマシン等の遊技機に関するものである。

【背景技術】

10

【0002】

遊技機の一例であるパチンコ機として、いわゆる図柄合わせタイプのパチンコ機が知られている。かかる図柄合わせタイプのパチンコ機としては、普通電動役物に遊技球が入賞した場合に、図柄表示部に表示された3つの特別図柄が変動を開始し所定時間後に順次停止表示（確定表示）となる「図柄表示ゲーム」を実行し、確定表示となった特別図柄の組合せが予め設定された「大当たり図柄」（たとえば、「7, 7, 7」）である場合に、「大当たり」となり、遊技者にとって有利な「大当たり状態」が生起し、大入賞口がきわめて高い確率で所定回数だけ断続的に開成するものが知られている。また、図柄合わせタイプのパチンコ機の中には、変動後に順次停止する各特別図柄の内、先に停止した2つの特別図柄が、「大当たり図柄」の一部を構成する「リーチ図柄」（たとえば、「7, 7」）である場合には、未だ変動しており停止していない残りの1つの特別図柄の種類によっては、「大当たり」となる可能性があるため、遊技者の「大当たり」生起に対する関心を高める目的で、未だ停止していない残り1つの図柄が、「リーチ図柄」でない場合と異なる態様で変動した後に停止表示となるものがある。

20

【発明の開示】

【発明が解決しようとする課題】

【0003】

しかしながら、上記従来の図柄合わせタイプのパチンコ機は、いわば1回の「図柄表示ゲーム」において1回のチャンスしかなく、特別図柄の変動開始後に「リーチ図柄」以外の特別図柄の組合せが表示された場合には、その時点で「大当たり図柄」が確定表示される可能性のないことが判明してしまう。このため、「リーチ図柄」を表示しない「図柄表示ゲーム」が多数回連続して行われた場合には、遊技者は、遊技内容を単調に感じて、遊技に対する興味を失ってしまうことが多かった。

30

【0004】

本発明の目的は、上記従来の図柄合わせタイプのパチンコ機が有する課題を解消し、「図柄表示ゲーム」の内容が斬新で趣向性が高く、遊技者がいつまでも興味を持って遊技を継続することが可能な遊技機を提供することにある。

【課題を解決するための手段】

【0005】

かかる本発明の構成の内、請求項1に記載された発明の構成は、図柄を表示可能な図柄表示部における図柄表示を制御する図柄変動制御装置、及び通常の遊技状態よりも遊技者にとって有利な特別遊技状態を生起させるか否かを決定するとともに、当該決定にもとづいて前記図柄の変動態様を決定するメイン制御装置が設けられており、前記メイン制御装置は、所定条件の充足により前記特別遊技状態を生起させるか否かを決定するとともに、当該決定に応じて前記変動態様を決定し、決定した変動態様に対応した変動継続時間の図柄の変動を指示する第一コマンドを作成し、当該第一コマンドを前記図柄変動制御装置へと送信し、変動表示後に前記図柄表示部に確定表示される確定表示図柄を指示する第二コマンドを作成し、当該第二コマンドを前記図柄変動制御装置へと送信し、さらに前記第一コマンドを送信してから前記決定した変動態様に対応する変動継続時間が経過した時点で、前記図柄表示部において変動表示されている図柄の停止を指示する第三コマンドを作成

40

50

し、当該第三コマンドを前記図柄変動制御装置へと送信する一方、前記図柄変動制御装置は、前記第一コマンドに基づいて前記図柄表示部の図柄を変動させた後、前記第三コマンドの受信をもって、前記第二コマンドに基づいて前記図柄表示部に確定表示図柄を表示する遊技機であって、図柄の変動開始後に、前記確定表示図柄の一部と前記図柄変動制御装置に内蔵されているカウンタの選択数値に対応した図柄とからなる非リーチ図柄を第  $n$  段階表示として仮停止表示した後、第  $n$  段階表示された非リーチ図柄を再変動させ、前記確定表示図柄の一部のみからなり大当たり図柄の一部を構成するリーチ図柄を第  $n + 1$  段階表示として表示し、しかる後に前記確定表示図柄を表示するという第  $n + 1$  変動態様、及び第  $n$  段階表示として前記確定表示図柄の一部のみからなるリーチ図柄を表示した後、第  $n + 1$  段階表示を行うことなく前記確定表示図柄を表示するという第  $n$  変動態様が前記変動態様として設定されていることにある（なお、請求項 1 に記載された発明において、 $n$  は自然数を意味するものである）。

10

#### 【発明の効果】

##### 【0006】

1 回の「図柄表示ゲーム」において第  $n$  段階表示で「リーチ図柄」が表示されなくても、第  $n + 1$  段階表示が実行されれば「リーチ図柄」が表示される可能性があり（すなわち、1 回の「図柄表示ゲーム」において一旦「はずれ図柄」が表示されてもその後に「リーチ図柄」が表示される可能性があり）、「図柄表示ゲーム」の内容が斬新なものであるため、趣向性が高く、長期間に亘って遊技者の遊技に対する興味を消失させることがない。

また、メイン制御装置から図柄変動制御装置に送るコマンドがきわめて少ないため、送信エラーが発生しにくく、特別遊技状態を生起させる制御の方法等が解析されにくい上、図柄変動制御装置に「第一～第三コマンド」を送る以外、他の部材の作動を制御するためにメイン制御装置を機能させることが可能となるため、部材の作動制御の信頼性を高くすることができる。

20

#### 【発明を実施するための最良の形態】

##### 【0007】

以下、本発明の遊技機の一実施形態であるパチンコ機について、図面に基いて詳細に説明する。

##### 【0008】

図 1 は、実施例 1 のパチンコ機 1 の正面を示したものであり、パチンコ機 1 の正面の中央よりやや上方には略円形の遊技領域 2 が設けられている。そして、遊技領域 2 の下方には、供給皿 14 と貯留皿 16 とが上下に連設されており、貯留皿 16 の右サイドには、発射ハンドル 15 が突設されている。また、遊技領域 2 の中央上部には、図柄表示部 3 が設けられている。図柄表示部 3 は、1 枚の液晶板によって形成された液晶画面 33 を有しており、その液晶画面 33 の左表示部位 10、右表示部位 11、中表示部位 12 の各表示部位に、一桁の数字や一文字のアルファベット等（たとえば、「0」～「9」、「A」～「E」）の所定種類の特別図柄を表示することができるようになっている（なお、左表示部位 10、右表示部位 11、中表示部位 12 に表示される特別図柄を、それぞれ、左図柄、右図柄、中図柄という）。

30

##### 【0009】

さらに、図柄表示部 3 の下方には、チューリップ形状の普通電動役物（図柄始動口）4 が設けられており、その普通電動役物 4 の内部には、遊技球の入賞を検出する遊技球検出装置 40（図 3 参照）が設けられている。また、普通電動役物 4 の両サイドには、それぞれ、変動入賞領域である左ゲート 5 および右ゲート 6 が設けられており、普通電動役物 4 の下側には、扉が前方へ開閉する形状の大入賞口 7 が設置されている。さらに、大入賞口 7 の下側には、普通図柄表示領域 9 が設けられている。普通図柄表示領域 9 は、7 セグメントの LED 板によって形成されており、その LED 板に、一桁の数字や記号等の所定種類の普通図柄を表示することができるようになっている。一方、図柄表示部 3 の上方には、特別図柄の変動中における普通電動役物 4 への入賞を記憶するメモリーランプ（変動記憶部）25、25・・・が設けられている。なお、図 1 に示されるように、遊技領域 2 には

40

50

、上記部材の他に、サイドランプ 23、23、電飾ランプ 8、8・・・、種々の入賞口、風車、および多数の障害釘等が設けられている。

【0010】

一方、図 2 は、パチンコ機 1 の裏面を示したものであり、パチンコ機 1 の中央よりやや下側には、パチンコ機 1 の作動内容を制御するメイン制御装置 17 が設置されている。また、メイン制御装置 17 の上方に位置した図柄表示部 3 には、液晶画面 33 に表示する特別図柄を制御するための図柄変動制御装置 18 が内蔵されており、メイン制御装置 17 と接続された状態になっている。さらに、図柄表示部 3 の右側（パチンコ機 1 の裏面から見た場合の右側）には、遊技球払出装置 36 が設置されている。

【0011】

また、図 3 は、パチンコ機 1 の制御機構を示したものであり、パチンコ機 1 には、メイン制御装置 17 と別個に、図柄変動制御装置 18 が設けられている。メイン制御装置 17 には、ROM 37、RAM 38、タイマ（図示せず）等が設けられているとともに、インターフェイス 43 を介して、普通図柄表示領域 9、遊技球検出装置 40、各種入賞口を開閉作動させるための作動装置（ソレノイド等）44、メモリーランプ 25、効果音を発生させるためのスピーカ 13、電飾ランプ 8 等が接続されている。一方、図柄変動制御装置 18 には、図柄表示 CPU 29、メイン ROM 27、メイン RAM 31、調整回路 26、インターフェイス 22、28、外部出力端子 35 等が設けられている。そして、図柄変動 CPU 29 が、接続ケーブル 30 を介してメイン制御装置 17 と接続され、インターフェイス 28 が液晶画面 33 に接続された状態になっている。

【0012】

また、メイン制御装置 17 には、普通図柄の「当たり」を決定する a カウンタ、普通図柄の「はずれ図柄」を決定する b カウンタ、「大当たり」の生起を決定する c カウンタ、「大当たり」生起時に特別図柄の変動態様（すなわち、「変動パターン」）を決定する h カウンタ（大当たり変動パターン決定カウンタ）、「はずれ」時に特別図柄の「変動パターン」を決定する d カウンタ（はずれ変動パターン決定カウンタ）、図柄表示部 3 に「はずれ図柄」を確定表示する場合に各表示部位 10～12 に確定表示する「確定表示図柄」（左図柄・右図柄・中図柄）を決定する e～g カウンタ等のループカウンタが内蔵されている。

【0013】

各ループカウンタは、電源投入時から所定の規則に従って所定の数値の間をごく短時間（1 割込 2 . 000 ms）のうちに 1 ずつ加算しながらループカウントする（最大値の次には最小値に戻る）ようになっており、a カウンタは、0～99（100 通り）の間を、b カウンタは、0，1（2 通り）の間を、c カウンタは、0～310（311 通り）の間を、d カウンタは、0～310（311 通り）の間を、e カウンタは、0～14（15 通り）の間を、h カウンタは、0～66（67 通り）の間を、それぞれループカウントするようになっている。さらに、f カウンタは、0～14（15 通り）の間を、e カウンタの数値が 14 から 0 になる毎に（すなわち、15 割込のうちに）1 ずつ加算しながらループカウントするようになっており、g カウンタは、0～14（15 通り）の間を、f カウンタが 14 から 0 になる毎に（すなわち、225 割込のうちに）1 ずつ加算しながらループ

【0014】

また、メイン制御装置 17 の ROM 37 の内部には、図 4 の如き b カウンタの数値に対応した「はずれ図柄」、図 5 の如き e～g カウンタの数値に対応した「確定表示図柄」（左図柄、右図柄、中図柄）、図 6 の如き d カウンタの数値に対応した「図柄変動パターン」、図 7 の如き h カウンタの数値に対応した「図柄変動パターン」等が記憶されている。なお、図 6 の如く、d カウンタの数値に対応した「図柄変動パターン」毎に、特別図柄の変動時の「変動スタイル」（内容）および図柄変動を継続する時間である「変動継続時間」が設定されている。同様に、図 7 の如く、h カウンタの数値に対応した「図柄変動パターン」毎に、特別図柄の変動時の「変動スタイル」（内容）および「変動継続時間」が設

定されている。加えて、「変動継続時間」が24秒以上である「図柄変動パターン」は、後述する「リーチ変動態様」に対応した「リーチ態様変動パターン」である（したがって、hカウンタの数値に対応した「図柄変動パターン」は、すべて「リーチ態様変動パターン」である）。

【0015】

一方、図柄変動制御装置18には、「図柄変動パターン」が「二段階リーチ」あるいは「三段階リーチ」（図6、図7参照）である場合に仮停止表示する特別図柄を決定するためのi~kカウンタが内蔵されており、それぞれ、ごく短時間の間に0~14の数値の間をランダムにカウントしている。また、図柄変動制御装置18のROM27には、図8の如きi~kカウンタの数値に対応した仮停止表示用の特別図柄（左図柄、右図柄、中図柄）等が記憶されている。

10

【0016】

以下、実施例1のパチンコ機1の作動内容について説明する。

【0017】

遊技者等によって発射ハンドル15が回動操作された場合には、発射装置（図示せず）によって、遊技球が遊技領域2に打ち込まれる。打ち込まれた遊技球が各種入賞口に入賞した場合には、賞品球として、所定数の遊技球が、遊技球払出装置36によって払い出される。また、遊技領域2に打ち込まれた遊技球が、左ゲート5あるいは右ゲート6を通過した場合には、普通図柄表示領域9に表示された普通図柄が変動を開始すると同時に、通過した瞬間に、aカウンタが、ループカウントしている数値の中から1つの数値を選択する。さらに、普通図柄の変動開始と同時に、「当たり判定」が行われ、aカウンタによって選択された数値が何であるか判断される。そして、aカウンタによって選択された数値が所定の10通りの数値であると判断された場合には「当たり」となり、その他の場合（90通り）には「はずれ」となる。

20

【0018】

「当たり」となった場合には、普通図柄の変動開始から所定時間（たとえば、約29秒）後に、普通図柄表示領域9に所定の「当たり図柄」（たとえば、「7」）が表示されるとともに、普通電動役物4が所定時間（たとえば、約0.5秒間）開成する。なお、普通電動役物4は、閉成時においても、開成時に比べて低い確率ではあるが、遊技球が入賞可能になっている。また、「はずれ」と判定された場合には、bカウンタが選択した数値に対応した「はずれ図柄」（図4参照）が、新たな普通図柄として、普通図柄の変動開始から所定時間（たとえば、約29秒）後に、普通図柄表示領域9に表示される。普通図柄の変動中、または普通電動役物4の開成中に遊技球が左ゲート5または右ゲート6を通過したときは、次回以降に普通図柄を変動させる変動記憶として最高4個まで記憶される。

30

【0019】

そして、開成中あるいは閉成中の普通電動役物4に遊技球が入賞した場合には、その入賞が普通電動役物4に内蔵された遊技球検出装置40によって検出され、メイン制御装置17に入賞検出信号が送信される。なお、後述するように、遊技球が普通電動役物4へ入賞することによって、特別図柄が変動するが、特別図柄の変動中、あるいは後述する「大当たり状態」中に遊技球が普通電動役物4に入賞したときは、次回以降に特別図柄を変動させる「始動記憶」として最高4個まで記憶され、その個数だけメモリーランプ25、25・・・が点灯する。

40

【0020】

メイン制御装置17に入賞検出信号が送信されると、c~hカウンタが、それぞれ、ループカウントしている数値の中から1つの数値を選択する（以下、メイン制御装置17に入賞検出信号が送信された直後におけるc~hカウンタによる数値の選択を「抽選」という）。そして、「抽選」において、cカウンタが所定の「大当たり数値」（たとえば、「7」）を選択したと判断された場合には、「大当たり」が生起し、「大当たり数値」以外の数値を選択したと判断された場合には、「はずれ」となる（したがって、1回の「抽選」における「大当たり」の生起確率は、1/311である）。

50

## 【 0 0 2 1 】

一方、メイン制御装置 17 は、図 9 の如きフローチャートにしたがって、「コマンド作成・送信プログラム」を繰り返し実行することによって、1 回の「抽選」毎に（すなわち、普通電動役物 4 への遊技球の入賞毎に）、図柄表示部 3 において、確定表示となっている 3 つの特別図柄を変動させた後に新たな特別図柄と差し替える「図柄表示ゲーム」を実行させる。「コマンド作成・送信プログラム」においては、まず、ステップ（以下、単に S で示す）1 で、「抽選」における c カウンタの選択数値が、「大当たり数値」に対応した数値であるか否か判断される。そして、「YES」と判断された場合（すなわち、「大当たり」が生じた場合）には、S 2 で、「抽選」における h カウンタの選択数値に対応した「図柄変動パターン」（図 7 参照）が、ROM 37 から呼び出される。そして、S 3 で、呼び出された「図柄変動パターン」に基づいて、図柄変動開始後に、その「図柄変動パターン」と対応した「変動スタイル」により、その「図柄変動パターン」と対応した「変動継続時間」だけ特別図柄を継続して変動させるコマンドが作成され（たとえば、「第 2 4 図柄変動パターン」が呼び出された場合には「三段階リーチ」により 5 8 秒だけ特別図柄を継続して変動させるコマンドが作成され）、続く S 4 で、作成されたコマンドが、「第 1 コマンド」として、メイン制御装置 17 から図柄変動制御装置 18 に送信される。

10

## 【 0 0 2 2 】

さらに、S 5 で、「抽選」における e カウンタの選択数値に対応した「確定表示図柄」（図 5 参照）が、ROM 37 から呼び出される。そして、呼び出された情報に基づいて、S 6 で、「抽選」における e カウンタの選択数値に対応した「確定表示図柄」を液晶画面 33 の左表示部位 10 に確定表示させるコマンドと、同じ「確定表示図柄」を液晶画面 33 の右表示部位 11 に確定表示させるコマンドと、同じ「確定表示図柄」を液晶画面 33 の中表示部位 12 に確定表示させるコマンドとが作成される。そして、S 7 で、作成された 3 つのコマンドが、「第 2 コマンド」として、メイン制御装置 17 から図柄変動制御装置 18 に送信される。したがって、「抽選」の結果「大当たり」が生じた場合には、メイン制御装置 17 から図柄変動制御装置 18 へ、「リーチ態様変動パターン」の何れかにより対応した「図柄変動継続時間」だけ特別図柄を継続して変動させる旨を含めた「第 1 コマンド」が送信されるとともに、左表示部位 10、右表示部位 11、中表示部位 12 に同一の特別図柄（すなわち、「大当たり図柄」）を確定表示させる旨を含めた「第 2 コマンド」が送信される。

20

30

## 【 0 0 2 3 】

一方、S 1 で、「NO」と判断された場合（すなわち、「抽選」において c カウンタが「大当たり数値」を選択せず、「はずれ」となった場合）には、S 8 で、「抽選」における d カウンタの選択数値が、“290”以上であるか否か（すなわち、「リーチ態様変動パターン」に対応した数値であるか否か）判断される。そして、「YES」と判断された場合には、S 9 で、「抽選」における e カウンタの選択数値が「抽選」における g カウンタの選択数値と同一であるか否か判断される。そして、「NO」とであると判断された場合には、そのまま、S 11 が実行され、「抽選」における d カウンタの選択数値に対応した「図柄変動パターン」が、ROM 37 から呼び出される。一方、S 8 で、「YES」とであると判断された場合には、S 10 が実行され、g カウンタの選択した数値に“1”が加算された後に、S 11 が実行される。そして、S 11 が実行された後には、S 12 で、呼び出された「図柄変動パターン」に基づいて、図柄変動開始後に、その「図柄変動パターン」と対応した「変動スタイル」により、その「図柄変動パターン」と対応した「変動継続時間」だけ特別図柄を継続して変動させるコマンドが作成され（たとえば、「第 10 図柄変動パターン」が呼び出された場合には、「スーパーリーチ」によって 30 秒だけ特別図柄を継続して変動させるコマンドが作成され）、続く S 13 で、作成されたコマンドが、「第 1 コマンド」として、メイン制御装置 17 から図柄変動制御装置 18 に送信される。

40

## 【 0 0 2 4 】

さらに、S 14 で、「抽選」における e カウンタおよび g カウンタの選択数値に対応した「確定表示図柄」が、ROM 37 から呼び出される。そして、呼び出された情報に基づ

50

いて、S 1 5 で、「抽選」における e カウンタの選択数値に対応した「確定表示図柄」を液晶画面 3 3 の左表示部位 1 0 に確定表示させるコマンドと、特別図柄の変動後に、同じ「確定表示図柄」を液晶画面 3 3 の右表示部位 1 1 に確定表示させるコマンドとが作成されるとともに、「抽選」における g カウンタの選択数値に対応した「確定表示図柄」を液晶画面 3 3 の中表示部位 1 2 に確定表示させるコマンドが作成される。しかる後、S 1 6 で、作成された 3 つのコマンドが、「第 2 コマンド」として、メイン制御装置 1 7 から図柄変動制御装置 1 8 に送信される。したがって、「抽選」の結果「はずれ」となった場合であって、d カウンタが「リーチ態様変動パターン」に対応した数値を選択した場合には、メイン制御装置 1 7 から図柄変動制御装置 1 8 へ、「リーチ態様変動パターン」の何れかにより対応した「変動継続時間」だけ特別図柄を変動させる旨を含めた「第 1 コマンド」が送信されるとともに、液晶画面 3 3 の左表示部位 1 0、右表示部位 1 1 に同一の特別図柄を確定表示させる旨と、液晶画面 3 3 の中表示部位 1 2 に左表示部位 1 0 および右表示部位 1 1 と異なる特別図柄を確定表示させる旨を含めた「第 2 コマンド」が送信される。

10

#### 【 0 0 2 5 】

一方、S 8 で、「N O」と判断された場合（すなわち、「抽選」において、c カウンタが「大当たり数値」を選択せず、d カウンタが「リーチ態様変動パターン」に対応した数値以外の数値を選択した場合には、S 1 7 で、「抽選」における e カウンタの選択数値が、「抽選」における f カウンタの選択数値と同一であるか否か判断される。そして、「N O」と判断された場合には、そのまま S 1 9 が実行され、「抽選」における d カウンタの選択数値に対応した「図柄変動パターン」が、R O M 3 7 から呼び出される。一方、S 1 7 で、「Y E S」であると判断された場合には、S 1 8 が実行され、f カウンタの選択した数値に“ 1 ”が加算された後に、S 1 9 が実行される。そして、S 1 9 が実行された後には、S 2 0 で、呼び出された「図柄変動パターン」に基づいて、図柄変動開始後に、その「図柄変動パターン」と対応した「変動スタイル」により、その「図柄変動パターン」と対応した「変動継続時間」だけ特別図柄を継続して変動させるコマンドが作成され（たとえば、「第 1 図柄変動パターン」が呼び出された場合には、「リーチ変動態様」を行わない「非リーチ変動」によって 5 秒だけ特別図柄を継続して変動させるコマンドが作成され）、続く S 2 1 で、作成されたコマンドが、「第 1 コマンド」として、メイン制御装置 1 7 から図柄変動制御装置 1 8 に送信される。

20

30

#### 【 0 0 2 6 】

さらに、S 2 2 で、「抽選」における e ~ g カウンタの選択数値に対応した 3 つの「確定表示図柄」が、R O M 3 7 から呼び出される。そして、呼び出された情報に基づいて、S 2 3 で、「抽選」における e カウンタの選択数値に対応した「確定表示図柄」を液晶画面 3 3 の左表示部位 1 0 に確定表示させるコマンドと、「抽選」における f カウンタの選択数値に対応した「確定表示図柄」を液晶画面 3 3 の右表示部位 1 1 に確定表示させるコマンドと、「抽選」における g カウンタの選択数値に対応した「確定表示図柄」を液晶画面 3 3 の中表示部位 1 2 に確定表示させるコマンドとが作成される。しかる後、S 2 4 で、作成された 3 つのコマンドが、「第 2 コマンド」として、メイン制御装置 1 7 から図柄変動制御装置 1 8 に送信される。したがって、「抽選」の結果「はずれ」となった場合であって、d カウンタが「リーチ態様変動パターン」以外の「図柄変動パターン」に対応した数値を選択した場合には、メイン制御装置 1 7 から図柄変動制御装置 1 8 へ、「非リーチ変動」により対応した「変動継続時間」だけ特別図柄を変動させる旨を含めた「第 1 コマンド」が送信されるとともに、液晶画面 3 3 の右表示部位 1 1 に左表示部位 1 0 と異なる特別図柄を確定表示させる旨を含めた「第 2 コマンド」が送信される。

40

#### 【 0 0 2 7 】

一方、図柄変動制御装置 1 8 は、「第 1 コマンド」を受信すると、液晶画面 3 3 の各表示部位 1 0 ~ 1 2 に表示された左図柄・右図柄・中図柄の変動を開始させ、「第 1 コマンド」に含まれた「変動スタイル」にしたがって、「第 1 コマンド」に含まれた「変動継続時間」だけ、特別図柄の変動を継続させる。なお、特別図柄の変動は、液晶画面 3 3 中の

50

各表示部位 10 ~ 12 において、「一桁の数字や一文字のアルファベット等が上から下へスクロールして別の数字やアルファベット等に切り替わる動画」を表示すること等によって行われる。また、「図柄変動パターン」の種類(すなわち、「変動スタイル」)に応じて、特別図柄のスクロールの速度、スクロール中に表示されるメッセージやキャラクター等が異なっている。さらに、内蔵された i ~ k カウンタが、それぞれ、ランダムにカウントしている 0 ~ 14 の数値の中から 1 つの数値を選択する。

#### 【0028】

また、メイン制御装置 17 は、「第 1 コマンド」を送信した後、タイマが時間の計測を開始し、「第 1 コマンド」に含まれている「変動継続時間」が経過した時点で、液晶画面 33 の各表示部位 10 ~ 12 において変動している特別図柄を停止させるための「第 3 コマンド」を作成し、作成した「第 3 コマンド」を図柄変動制御装置 18 に送信する。なお、図 10 は、メイン制御装置 17 が図柄変動制御装置 18 に「第 1 コマンド」~「第 3 コマンド」を送信する際のタイムチャートを示したものであり、「第 1 コマンド」C1 が送信された後、1 割込毎に、「第 2 コマンド」である 3 つのコマンド C2 - 1, C2 - 2, C2 - 3 が送信され、しかる後、「変動継続時間」の経過後に、「第 3 コマンド」C3 が送信される。

#### 【0029】

一方、図柄変動制御装置 18 は、「第 2 コマンド」の内の最初のコマンド(すなわち、C2 - 1)を受信すると、内蔵された i ~ k カウンタが、それぞれ、ランダムにカウントしている 0 ~ 14 の数値の中から 1 つの数値を選択する(以下、「再選択」という)。また、図柄変動制御装置 18 は、「第 3 コマンド」を受信すると、液晶画面 33 の各表示部位 10 ~ 12 において変動している特別図柄を、左表示部位 10、右表示部位 11、中表示部位 12 の順に停止させ、最終的に、「第 2 コマンド」として送信された 3 つのコマンドに含まれた「確定表示図柄」を、左表示部位 10、右表示部位 11、中表示部位 12 に確定表示する。また、受信した「第 1 コマンド」に含まれた「図柄変動パターン」が「リーチ態様変動パターン」である場合には、左表示部位 10、右表示部位 11 に「確定表示図柄」を確定表示した後に、中表示部位 12 で未だ変動している特別図柄を、通常と異なる「リーチ変動態様」によって、高速で変動させたり低速で変動させたりした後に、中表示部位 12 に「確定表示図柄」を確定表示する。

#### 【0030】

また、受信した「第 1 コマンド」に含まれた「変動スタイル」が「二段階リーチ」を内容とするものである場合には、「二段階リーチ」を実行し、左表示部位 10、右表示部位 11 に同一の特別図柄の組合せ(すなわち、「リーチ図柄」)を表示する前に、左表示部位 10、右表示部位 11 に異なる特別図柄(すなわち、「非リーチ図柄」)を仮停止表示した後に、仮停止表示された「非リーチ図柄」を再変動させ、しかる後に、左表示部位 10、右表示部位 11 に同一の特別図柄の組合せ(すなわち、「リーチ図柄」)を表示する。そして、特別図柄の変動開始から「第 1 コマンド」に含まれた「変動継続時間」の経過後に、各表示部位 10 ~ 12 に、第 2 コマンドに含まれた 3 つの特別図柄を確定表示する(なお、図 11 は、「二段階リーチ」の一例を示したものである)。

#### 【0031】

なお、「二段階リーチ」における「非リーチ図柄」の仮停止表示は、「第 1 コマンド」を受信した時点で、i ~ k カウンタが選択した数値と対応した特別図柄を各表示部位 10 ~ 12 に表示することによって行う。ここで、i カウンタ、j カウンタが、偶発的に、同一の数値(すなわち、同一の特別図柄と対応した数値)を選択した場合には、j カウンタの選択した数値に“1”を加算した後に、i ~ k カウンタが選択した数値と対応した特別図柄を各表示部位 10 ~ 12 に表示する。加えて、i ~ k カウンタが偶発的に同一の数値を選択した場合には、j カウンタの選択した数値に“1”を加算し、k カウンタの選択した数値に“2”を加算した後に、i ~ k カウンタが選択した数値と対応した特別図柄を各表示部位 10 ~ 12 に表示する。また、仮停止表示は、液晶画面 33 中の各表示部位 10 ~ 12 において、特別図柄を上下にわずかに揺り動かす態様によって行う。



## 【 0 0 3 2 】

さらに、受信した「第1コマンド」に含まれた「変動スタイル」が「三段階リーチ」を内容とするものである場合には、「三段階リーチ」を実行し、左表示部位10、右表示部位11に「リーチ図柄」を表示する前に、左表示部位10、右表示部位11に「非リーチ図柄」を仮停止表示した後に、仮停止表示された「非リーチ図柄」（以下、先の「非リーチ図柄」という）を再変動させ、左表示部位10、右表示部位11に、再度、1回目に仮停止表示された「非リーチ図柄」と異なる「非リーチ図柄」を仮停止表示した後に、その仮停止表示された「非リーチ図柄」（以下、後の「非リーチ図柄」という）を再変動させてから、左表示部位10、右表示部位11に「リーチ図柄」を表示する。そして、特別図柄の変動開始から「第1コマンド」に含まれた「変動継続時間」の経過後に、各表示部位10～12に、第2コマンドに含まれた3つの特別図柄を確定表示する（なお、図12は、「三段階リーチ」の一例を示したものである）。

10

## 【 0 0 3 3 】

なお、「三段階リーチ」における先の「非リーチ図柄」の仮停止表示は、「第1コマンド」を受信した時点で、i～kカウンタが選択した数値と対応した特別図柄を各表示部位10～12に表示することによって行う（なお、iカウンタ、jカウンタが偶発的に同一の数値を選択した場合、およびi～kカウンタが偶発的に同一の数値を選択した場合の処理内容は、「二段階リーチ」の場合と同様である）。また、「三段階リーチ」における後の「非リーチ図柄」の仮停止表示は、「第2コマンド」に含まれている「抽選」におけるeカウンタの選択数値に対応した「確定表示図柄」を左表示部位10に表示するとともに、「再選択」でjカウンタ、kカウンタが選択した数値と対応した特別図柄を右表示部位11、中表示部位12に表示することによって行う。ここで、jカウンタが、偶発的に、「第2コマンド」に含まれている「抽選」におけるeカウンタの選択数値と同一の数値を選択した場合には、jカウンタの選択した数値に“1”が加算された後に、jカウンタ、kカウンタが選択した数値と対応した特別図柄を各表示部位10～12に表示する。また、jカウンタ、kカウンタが、偶発的に、「第2コマンド」に含まれている「抽選」におけるeカウンタの選択数値と同一の数値を選択した場合には、jカウンタの選択した数値に“1”が加算され、kカウンタの選択した数値に“2”が加算された後に、i～kカウンタが選択した数値と対応した特別図柄を各表示部位10～12に表示する。

20

## 【 0 0 3 4 】

したがって、「抽選」においてcカウンタが「大当たり数値」を選択した場合（すなわち、「大当たり」が生じた場合）には、液晶画面33の各表示部位10～12に、3つの同一の特別図柄（たとえば、「1, 1, 1」、以下「大当たり図柄」という）が確定表示され、cカウンタが「大当たり数値」以外の数値を選択した場合（すなわち、「はずれ」となった場合）には、液晶画面33の各表示部位10～12に、少なくとも1つが異なる3つの特別図柄（たとえば、「1, 2, 3」の如き「はずれ図柄」）が確定表示される。

30

## 【 0 0 3 5 】

そして、液晶画面33に「大当たり図柄」が確定表示された場合には、遊技者にとって有利な特別遊技状態である「大当たり状態」が生起し、大入賞口7が、きわめて高い確率で、所定時間（たとえば、約25秒）あるいは所定個数（たとえば、9個）の遊技球の入賞を検出するまでの開成を、所定回数だけ断続的に繰り返す。また、「大当たり状態」が生起した場合には、スピーカ13から効果音が発生するとともに、サイドランプ23, 23、電飾ランプ8, 8・・・等が点滅して、雰囲気盛り上げられる。

40

## 【 0 0 3 6 】

パチンコ機1は、上記の如く、特別図柄の変動開始後に、第一段階表示として特別図柄を仮停止表示した後、第一段階表示された特別図柄を再度変動させ、しかる後に、第二段階表示として特別図柄を停止表示する機能（すなわち、「二段階リーチ」を実行する機能）を有している。また、パチンコ機1は、大当たり変動パターン決定カウンタ（hカウンタ）のすべての数値が「リーチ態様表示」を実行する「図柄変動パターン」（すなわち、

50

「リーチ態様変動パターン」)と対応しており、hカウンタの数値の内の多くが「二段階リーチ」と対応している(67数値中の16数値が「二段階リーチ」と対応している)ため、「大当たり」となった場合には、必ず「リーチ態様表示」を実行するとともに、高い確率(16/67)で「二段階リーチ」を実行する。一方、はずれ変動パターン決定カウンタ(dカウンタ)の数値の内のごく一部が「二段階リーチ」と対応しているにすぎないため、「はずれ」となって「リーチ態様表示」を実行する場合には、「二段階リーチ」を実行する確率が低い(4/21)。それゆえ、第二段階表示として「リーチ図柄」が表示された場合(すなわち、「二段階リーチ」を実行した場合)の方が、第一段階表示として特別図柄の仮停止表示が行われることなく「リーチ図柄」が表示された場合(すなわち、「ノーマルリーチ」、「ロングリーチ」、「スーパリーチ」を実行した場合)に比べて、  
10  
「大当たり図柄」が確定表示される確率が高い。したがって、パチンコ機1は、1回の「図柄表示ゲーム」において第一段階表示で「リーチ図柄」が表示されなくても、第二段階表示が実行されれば「リーチ図柄」が表示される可能性があり(すなわち、1回の「図柄表示ゲーム」において一旦「はずれ図柄」が表示されてもその後に「リーチ図柄」が表示される可能性があり)、「図柄表示ゲーム」の内容が斬新なものであるため、趣向性が高く、長期間に亘って遊技者の遊技に対する興味を消失させることがない。また、第二段階表示で「リーチ図柄」が表示された場合の方が、第二段階表示が行なわれることなく「リーチ図柄」が表示された場合(すなわち、特別図柄の変動開始後に第一段階表示で「はずれ図柄」が表示されることなく「リーチ図柄」が表示された場合)に比べて、「大当たり」となる確率が高いため、遊技内容がエキサイティングであり、長期間に亘って遊技者  
20  
を楽しませることができる。

【0037】

また、パチンコ機1は、hカウンタの数値の内の多くが「三段階リーチ」と対応している(67数値中の28数値が「三段階リーチ」と対応している)ため、「大当たり」となった場合には、必ず「リーチ態様表示」を実行するとともに、高い確率(28/67)で「三段階リーチ」を実行する。一方、dカウンタの数値の内のごく一部が「三段階リーチ」と対応しているにすぎないため、「はずれ」となって「リーチ態様表示」を実行する場合には、「三段階リーチ」を実行する確率が低い(4/21)。それゆえ、第三段階表示として「リーチ図柄」が表示された場合(すなわち、「三段階リーチ」を実行した場合)の方が、第一段階表示として特別図柄の仮停止表示が行われることなく「リーチ図柄」が表示された場合に比べて、  
30  
「大当たり図柄」が確定表示される確率が高い。したがって、パチンコ機1は、1回の「図柄表示ゲーム」において第一段階表示で「リーチ図柄」が表示されなくても、第三段階表示が実行されれば「リーチ図柄」が表示される可能性があり(すなわち、1回の「図柄表示ゲーム」において一旦「はずれ図柄」が表示されてもその後に「リーチ図柄」が表示される可能性があり)、「図柄表示ゲーム」の内容が非常に斬新なものであるため、きわめて趣向性に富んでおり、長期間に亘って遊技者の遊技に対する興味を消失させることがない。また、第三段階表示で「リーチ図柄」が表示された場合の方が、第三段階表示が行なわれることなく「リーチ図柄」が表示された場合(すなわち、特別図柄の変動開始後に第一段階表示で「はずれ図柄」が表示されることなく「リーチ図柄」が表示された場合、および特別図柄の変動開始後に第二段階表示で「はずれ図柄」が表示された場合)に比べて、  
40  
「大当たり」となる確率が高いため、遊技内容が非常にエキサイティングであり、きわめて長期間に亘って遊技者を楽しませることができる。

【0038】

さらに、パチンコ機は、「三段階リーチ」の「変動スタイル」が「二段階リーチ」の「変動スタイル」を含めたものであるため(図11、図12参照)、遊技者から見ると、「リーチ態様表示」が「二段階リーチ」から「三段階リーチ」に移行することによって、「大当たり」が生起する確率が増大するように感じられることになる。したがって、「図柄表示ゲーム」の内容が非常に画期的なものであるため、きわめて趣向性が高く、長期間に亘って遊技者の遊技に対する興味を高く保つことができる。

10

20

30

40

50

## 【 0 0 3 9 】

加えて、パチンコ機 1 は、メイン制御装置 1 7 から図柄変動制御装置 1 8 に送るコマンドがきわめて少ないため、送信エラーが発生しにくく、「大当たり状態」を生起させる制御の方法等が解析されにくい上、メイン制御装置 1 7 が、図柄変動制御装置 1 8 に「第 1 ~ 第 3 コマンド」を送る以外は、他の部材の作動を制御するために機能するので、部材の作動制御の信頼性が高く、しかも、スピーカ 1 3 による効果音やサイドランプ 2 3 , 2 3 ・ ・ ・、電飾ランプ 8 , 8 ・ ・ の発光態様等の内容がバラエティーに富んでおり、趣向性が高い。

## 【 0 0 4 0 】

なお、本発明の遊技機の構成は、上記実施形態の態様に何ら限定されるものではなく、各種入賞口、図柄表示部、普通電動役物、メモリーランプ、各種ゲート、大入賞口、電飾ランプ、普通図柄表示領域、供給皿、発射ハンドル、貯留皿、メイン制御装置、図柄変動制御装置、各種ループカウンタ、ランダムカウンタ、遊技球検出装置、遊技球払出装置等の形状・構造・機能・設置態様等、普通図柄・特別図柄の変動態様・表示態様、「当たり図柄」・「大当たり図柄」の種類、「当たり」・「大当たり」の生起確率、「抽選」の方法、「大当たり状態」における遊技内容（「大当たり状態」における大入賞口の開成態様等）、「リーチ変動態様」の内容等の構成を、本発明の趣旨を逸脱しない範囲で、必要に応じて適宜変更できる。

## 【 0 0 4 1 】

たとえば、本発明の遊技機は、遊技球が図柄始動口に入賞した場合に特別図柄を変動させるものに限定されず、遊技球が所定のゲートを通じた場合に特別図柄が変動するものでも良い。一方、図柄表示部に 3 つの表示部位が設けられたものに限定されず、2 つあるいは 4 つ以上の表示部位が設けられており、それらの各表示部位に表示された特別図柄が所定の組合せとなった場合に「大当たり状態」が生起するものでも良い。

## 【 0 0 4 2 】

また、「二段階リーチ」や「三段階リーチ」をする場合における仮停止表示用の特別図柄（「はずれ図柄」）を選択するための方法は、上記実施形態の如きランダムカウンタにより選択する方法に限定されず、他の方法を採用することも可能である。なお、上記実施形態の如く、図柄変動制御装置に内蔵されたランダムカウンタにより仮停止表示用の特別図柄を選択する方法を採用した場合には、メイン制御装置による図柄変動制御の負担を軽減でき、メイン制御装置による各部材の作動制御の信頼性を一層高くすることができる、というメリットがある。さらに、「二段階リーチ」や「三段階リーチ」の内容も、上記実施形態の態様に何ら限定されず、必要に応じて適宜変更することができる。たとえば、仮停止表示させる「はずれ図柄」の中に後から表示する「リーチ図柄」の一部を必ず含めるようにすることや、「リーチ図柄」を仮停止表示させること等も可能である。加えて、四段階以上の「他段階リーチ」を行うように構成することも可能である。

## 【 0 0 4 3 】

一方、本発明の遊技機は、「大当たり図柄」を表示する場合に、図柄の変動開始から確定表示までの間に、確定表示する「大当たり図柄」と同一あるいは異なる「大当たり図柄」を一旦停止表示するものとするのも可能であるし、所定の「大当たり図柄」（たとえば、「3 , 3 , 3」）が表示されて「大当たり状態」が生起した場合に、「大当たり状態」が終了した後に、通常より高い確率で「当たり」や「大当たり」を生起させる「高確率状態」や、特別図柄等の変動時間を短縮する「変動短縮状態」等を生起させるものとするのも可能である。

## 【 0 0 4 4 】

加えて、遊技機は、メイン制御装置と図柄変動制御装置とが併設されたものに限定されず、メイン制御装置のみが設けられており、メイン制御装置で仮停止図柄を決定するものでも良い。また、遊技機は、メイン制御装置から図柄変動制御装置へ 3 つのコマンドを送信するものに限定されず、2 つ以下あるいは 4 つ以上のコマンドを送信するものでも良い。さらに、メイン制御装置においてコマンドを作成したり、送信したりするための方法も

、上記実施形態の如きプログラムに何ら限定されず、種々のプログラムを用いることができる。一方、遊技機は、発光制御装置や効果音制御装置等のメイン制御装置や図柄変動制御装置以外の制御装置を搭載したもので良い。

【 0 0 4 5 】

なお、上記実施形態においては、本発明の遊技機を、いわゆる第 1 種のパチンコ機に応用した一例について説明したが、本発明の遊技機は、いわゆる第 3 種のパチンコ機等の異なる形式のパチンコ機や、テレビゲーム等に応用することも可能である。

【図面の簡単な説明】

【 0 0 4 6 】

【図 1】パチンコ機の正面を示す説明図である。

10

【図 2】パチンコ機の背面を示す説明図である。

【図 3】パチンコ機の制御機構を示す説明図である。

【図 4】b カウンタの数値と対応した「はずれ図柄」を示す説明図である。

【図 5】e ~ g カウンタの数値と対応した「確定表示図柄」を示す説明図である。

【図 6】d カウンタの数値と対応した「変動継続時間」を示す説明図である。

【図 7】h カウンタの数値と対応した「変動継続時間」を示す説明図である。

【図 8】i ~ j カウンタの数値と対応した仮停止表示用の特別図柄を示す説明図である。

【図 9】メイン制御装置の作動内容を示すフローチャートである。

【図 10】メイン制御装置が図柄変動制御装置に「第 1 コマンド」~「第 3 コマンド」を送信する際のタイムチャートである。

20

【図 11】「二段階リーチ」の一例を示す説明図である。

【図 12】「三段階リーチ」の一例を示す説明図である。

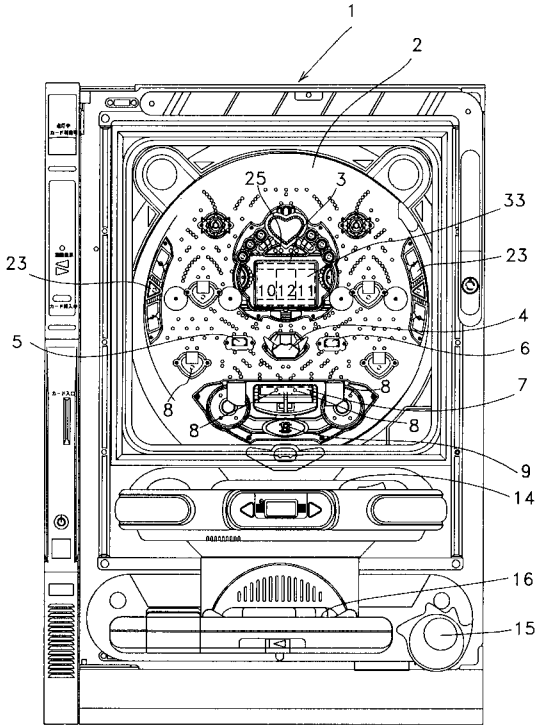
【符号の説明】

【 0 0 4 7 】

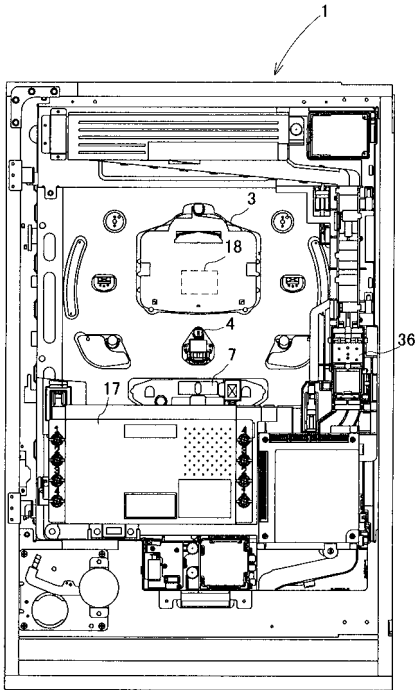
1 a , 1 b ・ ・ パチンコ機、 2 ・ ・ 遊技領域、 3 ・ ・ 図柄表示部、 4 ・ ・ 普通電動役物、 5 ・ ・ 左ゲート、 6 ・ ・ 右ゲート、 7 ・ ・ 大入賞口、 8 ・ ・ 電飾ランプ、 9 ・ ・ 普通図柄表示領域、 1 0 ・ ・ 左表示部位、 1 1 ・ ・ 右表示部位、 1 2 ・ ・ 中表示部位、 1 3 ・ ・ スピーカ、 1 4 ・ ・ 供給皿、 1 5 ・ ・ 発射ハンドル、 1 6 ・ ・ 貯留皿、 1 7 ・ ・ メイン制御装置、 1 8 ・ ・ 図柄変動制御装置、 2 2 ・ ・ インターフェイス、 2 3 ・ ・ サイドランプ、 2 5 ・ ・ メモリーランプ、 2 6 ・ ・ 調整回路、 2 7 ・ ・ R O M、 2 8 ・ ・ インターフェイス、 2 9 ・ ・ 図柄表示 C P U、 3 1 ・ ・ R A M、 3 3 ・ ・ 液晶画面、 3 5 ・ ・ 外部出力端子、 3 6 ・ ・ 遊技球払出装置、 3 7 ・ ・ R O M、 3 8 ・ ・ R A M、 4 0 ・ ・ 遊技球検出装置、 4 3 ・ ・ インターフェイス、 4 4 ・ ・ 作動装置。

30

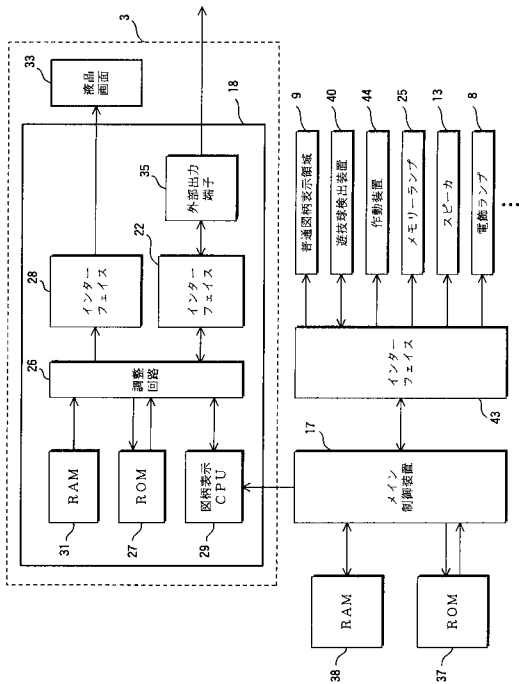
【図 1】



【図 2】



【図 3】



【図 4】

b カントの数値	0	1
はずれ図柄	—	—

【図 5】

e カント	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
左図柄	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	A	B	C	D	E

f カント	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
右図柄	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	A	B	C	D	E

g カント	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
中図柄	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	A	B	C	D	E

【図 6】

d カウンタの数値	図柄変動パターン (変動スタイル、変動継続時間)
0 ~ 287 (288 数値)	第 1 変動パターン (非リチ変動、5 秒)
288 (1 数値)	第 2 変動パターン (非リチ変動、8 秒)
289 (1 数値)	第 3 変動パターン (非リチ変動、15 秒)
290 (1 数値)	第 4 変動パターン (ノーマリチ、24 秒)
291 (1 数値)	第 5 変動パターン (ノーマリチ、25 秒)
292 (1 数値)	第 6 変動パターン (ロングリチ、26 秒)
293 (1 数値)	第 7 変動パターン (ロングリチ、27 秒)
294 (1 数値)	第 8 変動パターン (ロングリチ、28 秒)
295 (1 数値)	第 9 変動パターン (ロングリチ、29 秒)
296 (1 数値)	第 10 変動パターン (スパーリチ、30 秒)
297 (1 数値)	第 11 変動パターン (スパーリチ、32 秒)
298 (1 数値)	第 12 変動パターン (スパーリチ、33 秒)
299 (1 数値)	第 13 変動パターン (スパーリチ、34 秒)
300 (1 数値)	第 14 変動パターン (スパーリチ、35 秒)
301 (1 数値)	第 15 変動パターン (スパーリチ、36 秒)
302 (1 数値)	第 16 変動パターン (スパーリチ、37 秒)
303 (1 数値)	第 17 変動パターン (二段階リチ、40 秒)
304 (1 数値)	第 18 変動パターン (二段階リチ、42 秒)
305 (1 数値)	第 19 変動パターン (二段階リチ、45 秒)
306 (1 数値)	第 20 変動パターン (二段階リチ、47 秒)
307 (1 数値)	第 21 変動パターン (三段階リチ、49 秒)
308 (1 数値)	第 22 変動パターン (三段階リチ、52 秒)
309 (1 数値)	第 23 変動パターン (三段階リチ、55 秒)
310 (1 数値)	第 24 変動パターン (三段階リチ、58 秒)

【図 7】

h カウンタの数値	図柄変動パターン (変動スタイル、変動継続時間)
0 (1 数値)	第 6 変動パターン (ロングリチ、26 秒)
1 (1 数値)	第 7 変動パターン (ロングリチ、27 秒)
2 (1 数値)	第 8 変動パターン (ロングリチ、28 秒)
3 (1 数値)	第 9 変動パターン (ロングリチ、29 秒)
4, 5 (2 数値)	第 10 変動パターン (スパーリチ、30 秒)
6, 7 (2 数値)	第 11 変動パターン (スパーリチ、32 秒)
8 ~ 10 (3 数値)	第 12 変動パターン (スパーリチ、33 秒)
11 ~ 13 (3 数値)	第 13 変動パターン (スパーリチ、34 秒)
14 ~ 16 (3 数値)	第 14 変動パターン (スパーリチ、35 秒)
17 ~ 19 (3 数値)	第 15 変動パターン (スパーリチ、36 秒)
20 ~ 22 (3 数値)	第 16 変動パターン (スパーリチ、37 秒)
23 ~ 26 (4 数値)	第 17 変動パターン (二段階リチ、40 秒)
27 ~ 30 (4 数値)	第 18 変動パターン (二段階リチ、42 秒)
31 ~ 34 (4 数値)	第 19 変動パターン (二段階リチ、45 秒)
35 ~ 38 (4 数値)	第 20 変動パターン (二段階リチ、47 秒)
39 ~ 45 (7 数値)	第 21 変動パターン (三段階リチ、49 秒)
46 ~ 52 (7 数値)	第 22 変動パターン (三段階リチ、52 秒)
53 ~ 59 (7 数値)	第 23 変動パターン (三段階リチ、55 秒)
60 ~ 66 (7 数値)	第 24 変動パターン (三段階リチ、58 秒)

【図 8】

i カウンタ	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
左図柄	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	A	B	C	D	E

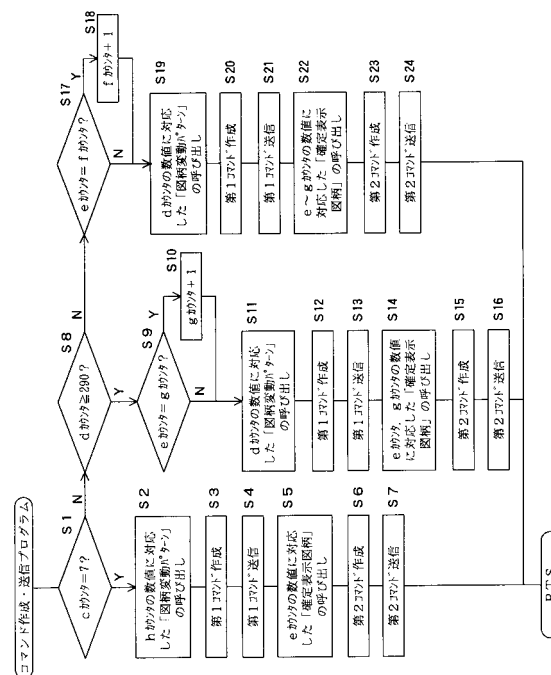
  

j カウンタ	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
右図柄	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	A	B	C	D	E

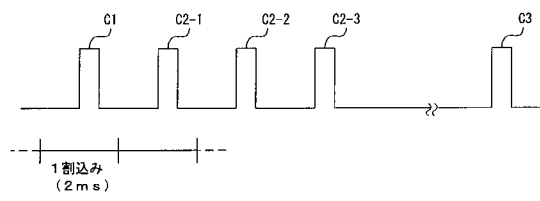
  

k カウンタ	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
中図柄	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	A	B	C	D	E

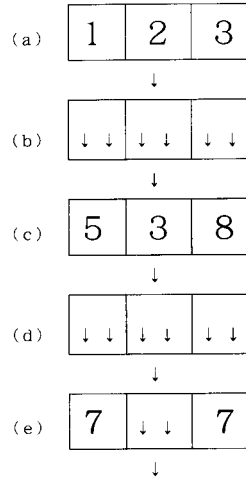
【図 9】



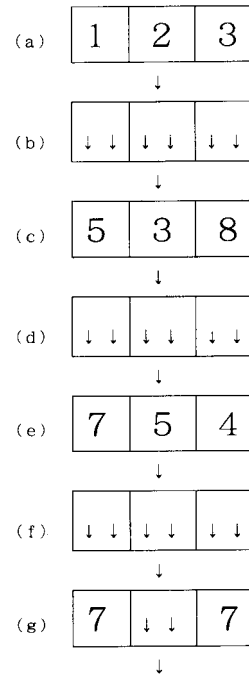
【図 10】



【図 11】



【図 12】



---

フロントページの続き

(72)発明者 永瀬 哲守

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

審査官 清水 徹

(56)参考文献 特開2001-87527(JP,A)

特開平11-319234(JP,A)

特開2000-5401(JP,A)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)

A63F 7/02