

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 公開特許公報(A)

(11) 特許出願公開番号

特開2005-296076

(P2005-296076A)

(43) 公開日 平成17年10月27日(2005.10.27)

(51) Int.Cl.⁷

A63F 7/02

F I

A 6 3 F 7/02 3 2 0

テーマコード (参考)

2 C 0 8 8

審査請求 未請求 請求項の数 1 O L (全 9 頁)

(21) 出願番号 特願2004-112479 (P2004-112479)

(22) 出願日 平成16年4月6日(2004.4.6)

(71) 出願人 000148922

株式会社大一商会

愛知県名古屋市中村区鴨付町1丁目22番地

(72) 発明者 市原 高明

愛知県西春日井郡西春町大字沖村字西ノ川1番地 株式会社大一商会内

(72) 発明者 吉澤 高志

愛知県西春日井郡西春町大字沖村字西ノ川1番地 株式会社大一商会内

(72) 発明者 山本 卓也

愛知県西春日井郡西春町大字沖村字西ノ川1番地 株式会社大一商会内

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 遊技機

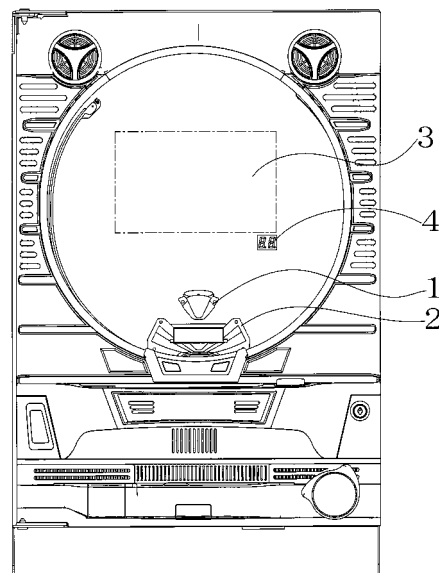
(57) 【要約】

【課題】従来の確率変動状態は例えば次の大当たり状態が発生するまでや抽選が100回実行されるまでの間継続されるものであり、遊技者によっては有利な遊技状態ではあるものの、遊技の進行に対する緊張感が低くなる等の問題点があった。

【解決手段】

確率変動状態中に前記所定の遊技状態が成立する毎に高確率状態を終了させるか否かの転落抽選を実行する転落抽選手段を備え、前記転落抽選に当選した場合には、前記抽選手段による抽選結果がハズレであっても前記表示手段に当たり図柄の一部を構成するリーチ図柄が表示されるように表示制御する演出表示手段を備えた

【選択図】 図1



【特許請求の範囲】

【請求項 1】

所定の遊技条件の成立に起因して抽選を実行する抽選手段と、前記抽選の結果を図柄の変動表示によって報知可能とする表示手段と、前記抽選手段による抽選の結果が当たりになると遊技者に有利な特定遊技状態を発生させる特定遊技状態制御手段と、前記特定遊技状態が発生したことを契機として前記抽選手段による抽選結果が当たりになる確率が向上される確率変動状態を所定期間発生させる確率変動制御手段とを備えた遊技機において、

前記確率変動状態中に前記所定の遊技状態が成立する毎に高確率状態を終了させるか否かの転落抽選を実行する転落抽選手段を備え、前記転落抽選に当選した場合には、前記抽選手段による抽選結果がハズレであっても前記表示手段に当たり図柄の一部を構成するリーチ図柄が表示されるように表示制御する演出表示手段を備えたことを特徴とする遊技機。

10

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、特定遊技状態の発生に起因して確率変動状態が発生する遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

従来遊技機の 1 種であるパチンコ機では、所定の遊技条件が成立したことに起因して抽選が実行され、抽選結果が当たりになると遊技者に有利な特定遊技状態が発生すると共に、特定遊技状態の発生に起因して所定期間確率変動状態が発生するように制御されていた。

20

【特許文献 1】特開 2002 - 292024 号公報

【発明の開示】

【発明が解決しようとする課題】

【0003】

従来、遊技機の 1 種であるパチンコ機では、遊技盤面に発射された遊技球が所定の始動入賞口に入賞する等、所定の遊技条件が成立すると抽選が実行され、抽選に当選すると遊技者に有利な特定遊技状態である、いわゆる大当たり状態が発生するように制御されていた。更に特定遊技状態が発生した場合に追加条件が成立すると所定期間確率変動状態が発生するようになっていた。

30

しかし従来の確率変動状態は例えば次の大当たり状態が発生するまでや抽選が 100 回実行されるまでの間継続されるものであり、遊技者によっては有利な遊技状態ではあるものの、遊技の進行に対する緊張感が低くなる等の問題点があった。

【0004】

本件は上記の事情に鑑みてなされた発明であり、確率変動中でも遊技者の緊張感を低下させず、期待感をより高めることを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0005】

上記の課題を解決するために、本発明の遊技機は、所定の遊技条件の成立に起因して抽選を実行する抽選手段と、前記抽選の結果を図柄の変動表示によって報知可能な表示手段と、前記抽選手段による抽選の結果が当たりになると遊技者に有利な特定遊技状態を発生させる特定遊技状態制御手段と、前記特定遊技状態が発生したことを契機として前記抽選手段による抽選結果が当たりになる確率が向上される確率変動状態を所定期間発生させる確率変動制御手段とを備えた遊技機において、前記確率変動状態中に前記所定の遊技状態が成立する毎に高確率状態を終了させるか否かの転落抽選を実行する転落抽選手段を備え、前記転落抽選に当選した場合には、前記抽選手段による抽選結果がハズレであっても前記表示手段に当たり図柄の一部を構成するリーチ図柄が表示されるように表示制御する演出表示手段を備えたことを特徴とする。

40

【発明の効果】

50

【 0 0 0 6 】

本件発明の遊技機によれば、確率変動状態中に前記所定の遊技状態が成立する毎に高確率状態を終了させるか否かの転落抽選を実行する転落抽選手段を備え、前記転落抽選に当選した場合には、前記抽選手段による抽選結果がハズレであっても前記表示手段に当たり図柄の一部を構成するリーチ図柄が表示されるように表示制御する演出表示手段を備えたので、表示手段にリーチ図柄が表示された場合には、特定遊技状態が発生するか転落抽選に当選してしまって確率変動状態が終了してしまうかのいずれかの場合が想定できるため、表示手段を見ている遊技者には緊張感が生じ、当たりになってほしいという期待感とこのままハズレになって確率変動状態が終了してほしいという焦燥感とが入り交じった気持ちになり当たりになることへの期待感をより高めることができる。

10

【 発明を実施するための最良の形態 】

【 0 0 0 7 】

次に、本発明を実施するための最良の形態について実施例に従って説明する。

【 実施例 1 】

【 0 0 0 8 】

本発明のパチンコ機の基本構成は従来第 1 種パチンコ機と呼ばれるパチンコ機と同様であるため、特徴部分のみ説明する。

第 1 図は本発明のパチンコ機を示す正面図である。本体透視窓の内部には従来公知の遊技盤が配設されている。遊技盤面中央下部には始動入賞口 1 が配設され、始動入賞口 1 の下方に大入賞口 2 が配設される。更に遊技盤面略中央部に演出表示を表示可能な演出表示手段 3 が配設され、演出表示手段 3 の右下には特別図柄表示手段 4 が配設される。特別図柄表示手段 4 は図示しない主制御手段に接続され、演出表示手段 3 は同じく図示しない表示制御手段に接続される。表示接続手段は更に主制御手段に接続される。

20

【 0 0 0 9 】

遊技盤面上に発射された遊技球が始動入賞口 1 に入賞すると主制御手段に備えられた抽選手段によって特別図柄抽選が実行される。特別図柄抽選の結果が当たりになると特定遊技状態制御手段によって、いわゆる大当たりと呼ばれる特定遊技状態が発生するように制御される。更に特別図柄抽選の結果が当たりになった場合には確率変動抽選が実行され、確率変動抽選に当選した場合には次の特定遊技状態が発生するまで抽選手段による抽選結果が当たりになる確率変動状態が発生するようになっている。確率変動抽選にはずれた場合には特定遊技状態の終了後、抽選手段による抽選が 100 回実行されるまでの間だけ確率変動状態が発生するように制御される。抽選手段による抽選が行われるとその抽選の結果が特別図柄表示手段 4 に変動表示される特別図柄の停止表示態様で遊技者に報知されるようになっている。特別図柄表示手段 4 は 2 桁の数字を表示可能な 7 セグメント式表示器で構成され、遊技球が始動入賞口 1 に入賞すると 0 ~ 9 の数字が切換表示される。抽選結果が当たりであった場合には 2 桁同一の数字が停止表示されるようになっており、確率変動抽選にも当選した場合には奇数の同一数字が、はずれた場合には偶数の同一数字が停止表示されるようになっている。尚、前述のように特別図柄表示手段は主制御手段によって制御されており、変動表示が停止するまでの時間及び停止表示される数字の種類は主制御手段によって決定される。

30

40

【 0 0 1 0 】

演出表示手段 3 には 3 桁の数字で構成され、抽選手段による抽選の結果を遊技者に報知可能な装飾図柄が表示可能になっている。3 桁の数字で構成された装飾図柄はそれぞれの桁で 0 ~ 9 間での数字が変動表示可能になっており、抽選結果が当たりであった場合には 3 桁同一の数字が停止表示されるようになっており、確率変動抽選にも当選した場合には奇数の同一数字が、はずれた場合には偶数の同一数字が停止表示されるようになっている。演出表示手段 3 では前記数字によって抽選の結果を報知するだけでなくキャラクター等の様々な装飾図柄が表示可能になっており、特別図柄表示手段による変動表示中に遊技の進行を盛り上げるための様々な演出表示が実行されるようになっている。3 桁の数字で構成された装飾図柄では抽選結果が当たりである場合に加えてハズレである場合でも左右の

50

桁の数字が同一数字になるリーチ図柄が表示されるリーチ演出や、確率変動抽選に当選しているにもかかわらず一旦偶数の同一数字を停止表示しておき、特定遊技状態中に偶数を奇数に入れ替えてあたかも確率変動抽選に追加当選したかのような昇格演出が実行される。前述のように演出表示手段３は表示制御手段に接続され制御されているが、表示制御手段は主制御手段から受信した当該表示にかかる特別図柄の変動時間、特別図柄抽選の結果、確率変動抽選の結果を基に装飾図柄を用いた演出表示の内容を決定し、演出表示手段３を制御するようになっている。

【００１１】

本件パチンコ機では前述のように確率変動抽選の結果がハズレであった場合でも特定遊技状態が終了後に抽選手段による抽選が１００回実行されるまでの間は確率変動状態が発生するようになっている。この場合には抽選が１００回実行されるまでの間には特別図柄抽選及び確率変動抽選に加えて特別図柄抽選の結果がハズレであった場合に確率変動状態が終了するか否かを決定する転落抽選が実行される。本件の場合、転落抽選に当選する確率は５０％に設定されている。

【００１２】

抽選手段による抽選結果が当たりであった場合には、演出表示手段３には前述のリーチ演出が表示されるようになっているが、ハズレであった場合にもリーチ演出が表示されるようになっている。更に転落抽選に当選した場合には必ずリーチ演出が表示されるようになっている。転落抽選に当選した場合には演出表示手段によってハズレを報知する装飾図柄である３桁不揃いの数字が表示された後に転落抽選に当選したことが報知されるようになっている。このように表示制御されることでリーチ演出が表示された場合、遊技者は当たりの可能性があることに対する期待を抱くようになるが、反面リーチ演出が行われてもハズレになった場合には転落抽選に当選してしまい確率変動状態が終了してしまう可能性もあるため変動表示が終了して抽選の結果が報知されるまでは期待感と尚早浮かんが入り交じった緊張感を持って遊技を進めることができるようになる。

【実施例２】

【００１３】

本発明はパチンコ機等に代表される弾球式の遊技機に係り、特に遊技領域内で遊技球の運動にいろいろな変化を与えることができる遊技機に関する。

【００１４】

この種の遊技機では、遊技領域に向けて発射された遊技球が遊技領域内を運動し、この過程で遊技球がいずれかの入賞口に入賞したり、特定領域を通過したりすることで実際に遊技が進行する。

遊技領域内での遊技球の運動はそのほとんどが落下によるものであり、その途中でどこにも入賞しなかった遊技球はアウト球として遊技領域の一番下にあるアウト口から排出される。

上記のように遊技球の運動が落下によるものばかりであると、そのうち遊技内容が単調でつまらないものになりかねない。このため、従来から遊技領域内での遊技球の運動に各種の変化を与えることで、遊技者の興味を高める試みがいろいろとなされている。

【００１５】

例えば遊技領域内で落下してきた遊技球を一旦受け部材で受け止めた後、これを上方の磁石に吸着させて遊技球の運動方向を変えるものや、あるいは、遊技領域内で下の方まで落下した遊技球を磁石によって保持し、この状態で球移送装置により再度上方まで持ち上げるもの等があり、それぞれに特有な遊技球の動きの変化による面白みが得られると考えられる。

【００１６】

上記技術によれば、磁力による吸引力を遊技球に作用させる着磁部を、球移送装置に組み合わせることで、遊技領域内に導かれた遊技球の一部を吸引保持して移送可能に構成され、遊技者に遊技球の動きの変化による面白みを与える反面、遊技者に有利な遊技状態、所謂大当り遊技状態時などでは、遊技者に対して大量に入賞する入賞感を味合わせたいに

10

20

30

40

50

もかわらず、遊技者は球移送装置などの動きに気を紛らわされるため、遊技状態に応じた変化を行うことができる遊技機の開発が求められていた。

【 0 0 1 7 】

本件は上記の事情に鑑みてなされた発明であり、遊技状態によって球移送装置を有効、無効にすることで、よりメリハリのある演出が行える遊技機を提供することを目的とする。

【 0 0 1 8 】

上記の課題を解決するために、本発明の遊技機は、

球移送装置と、前記球移送装置内部に配設された磁性体とを備えた遊技機において、前記球移送装置には、遊技球に吸引力を作用するために磁性体を露出させるための開口部が設けられて、遊技球保持部（着時部）が形成されていることを特徴とする遊技機である。

10

【 0 0 1 9 】

この態様によれば、上記球移送装置における開口部は、遊技球に吸引力を作用する遊技球保持部すなわち着磁部として構成される。この着磁部が遊技球に吸引力を作用する構成により、遊技球の保持が合理的に遂行されることとなる。とりわけ本態様によれば、遊技球移送部との組合せのために着磁部を複雑な形状に成形する必要がなく、合理的な遊技機構築が可能となる。

【 0 0 2 0 】

さらに本発明は、前記球移送装置へ遊技球を誘導する経路上に、前記遊技球が球移送装置へ進入できないようにする進入防止部材を球誘導経路上に備えたことを特徴とする遊技機である。

20

【 0 0 2 1 】

この態様によれば、遊技状態によって球移送装置を無効にすることが可能となり、よりメリハリのある演出を行うことが出来る。

【 0 0 2 2 】

なお着磁部は、永久磁石、電磁石のいずれで形成してもよい。また着磁部における吸引力は、遊技球を保持することが可能な程度の磁力となるよう適宜に調整するのが好ましい。

また、球移送装置の材質としては、例えば樹脂などの着磁性の無い素材を用いるのが好適である。

30

【 実施例 3 】

【 0 0 2 3 】

本発明は、遊技媒体としてメダルを用いたスロットマシンに対して行われる不正を防止する方法に関する。

【 0 0 2 4 】

メダルを遊技媒体として用いたスロットマシンは、遊技者が投入したメダルを光学的な方法で検出している。ところが、単純にメダルの通過と逆行を2個のフォトスイッチ等で検出しているだけなので、メダル投入口から薄板状の部材にLEDを配置した装置を差し入れ、フォトスイッチに対してLEDの点滅によってメダルが通過したと誤検知させる不正が想定される。スロットマシンにはクレジット機能と呼ばれる機能があり、遊技者が投入したメダルを例えば50個までを電氣的に記憶することが出来る。このような不正な装置を使用することにより、メダルを使うことなくクレジットの数値を満杯にされるおそれがある。

40

【 0 0 2 5 】

本発明は、上記のような不正に対処するためになされた物であり、その目的は、上述のような手口の不正を防止出来るスロットマシンを提供することを目的とする。

【 0 0 2 6 】

このために本発明は、手段として、本発明のスロットマシンは、スイッチを用いてメダルの通過間隔を監視し、規定間隔よりも通過間隔が狭い状態を検出し、異常と判定することを特徴とする。通常のメダルの通過間隔は遊技者の慣れ等によって多少は変化するが、

50

ほぼ一定であり、かつ、重力による流入であるのでさほど速くない。ところが、上述の不正では、短期間でクレジットの数値を満杯にしようとするので、相当に速い速度となる。このため、不正行為を検出可能である。

【0027】

例えば、手でメダルを投入した場合の最速のメダル検出間隔は34.5ms/枚(瞬時値)である。これは、29枚/秒に相当する。これに対して不正行為でクレジットを満杯にする場合は出来るだけ早くクレジットを満杯にしたいので、20ms/枚(50枚/秒)程度になる。このように不正行為と正常な遊技ではメダル投入間隔に差がある。これを利用すれば不正を検出可能である。さらに、一気にメダルを投入することの出来る枚数はメダル投入口のメダル整列溝の長さに依存する。つまり遊技者は、メダル投入口のメダル整列溝にメダルを整列させた後に、メダルを落入させる。

10

【0028】

これを利用すれば、規則正しいメダルの投入が、メダル投入口のメダル整列溝に整列可能な枚数を超えて連続したとき異常と判定するように構成すればよい。このように構成すれば、不正手段がメダルを誤検出させる時間間隔を故意に長くしたとしても異常を検知できる。

【0029】

次に本発明は、メダル投入口から不正な装置を差し入れる方法以外に、カード等の記憶媒体から、スロットマシンにクレジットのカウントアップを指示するいわゆるCRシステムを悪用した不正に対応する手段を開示する。

20

【0030】

CRシステムのインターフェースに不正な基板を付加したりすることによってクレジットを満杯にする不正は可能性として考えることが出来る。

【0031】

このような場合、不正者は、クレジットを満杯にすることと、クレジットの精算操作を交互に行うことにより不正にメダルを獲得する。

【0032】

従って、本発明では、CRシステムを用いてクレジットを増加させる行為と、クレジットの精算操作を監視し、その時間間隔が、所定時間(例えば2分)より短い場合。もしくは、クレジットを増加させる行為とクレジットの精算操作が連続で行われた場合に異常と判断して音やランプで報知することを特徴とする。

30

【0033】

これにより効果的に不正を発見でき、ひいては不正行為の抑止力になる。

【0034】

また、本発明は、CRシステムを用いて正しく遊技をしている遊技者には利便性を提供することを目的とする。

【0035】

例えば、CRシステムを用いて、遊技者の持ちメダルを増やす際に、遊技機がクレジットモードならば、クレジットの数値を上乗せし、遊技機がクレジットモードでないのならば、CRシステムは動作しないようにすればよい。このように構成すれば、いたずらにメダルが払出されず、CRシステムを用いているメリット(メダル投入を省略できる)を確実に享受できる

40

【0036】

また、遊技機の遊技制御を行うCPUの能力により、遊技の制御とCRシステムからのクレジットアップの要求に同時に応えられない場合は、遊技制御を行うCPUは貸し出し許可中/禁止中をコマンドにより、演出制御基板に送信し、演出制御基板側では、その旨を報知するようにすれば、遊技者にとっては操作の可/不可が判るので利便性が向上する。

【0037】

その際に、CR操作基板の遊技球(メダル)貸出ボタンと遊技球(メダル)貸出可LE

50

D（ランプ）を統合し貸出ボタンを照光式ボタンとする（照光部分は貸出可LEDの機能）。このようにすれば、ボタン自身が光ったり消えたりするので、遊技者は貸出可と貸出不可の区別がよりしやすくなる。また、照光式にすることにより基板面積を小さくすることができる。

【0038】

そして、CRシステムを用いて、遊技者の持ちメダルを増やす際の待ち時間に、CRシステムを使用中であることを報知することも望ましい。このようにすれば、遊技が停止していること、そしてメダル貸し出し中であることが確実に報知されるとともに、クレジットが上がる短い時間ではあるが、遊技者は気分の転換を図ることが出来る。

【実施例4】

10

【0039】

本発明は、図柄表示装置において図柄を変動表示させた後、その表示結果によって、入賞装置を開放して遊技者に有利な遊技状態とする遊技機において、

対となる前記図柄表示装置と前記入賞装置を複数有すると共に、一方の対となる図柄表示装置での表示結果が当選となり、入賞装置が開放されている期間中において、他方の対となる図柄表示装置にて遊技の状態表示を行う遊技機。

さらに本発明は、一方の対となる図柄表示装置での表示結果が当選となり、入賞装置が開放されている期間中に、遊技者が操作を行うことによって、他方の図柄表示装置において、一方の図柄表示装置での抽選確率が高確率となるかどうか、他方の図柄変動結果が当選するかどうかの表示を行うことを特徴とする遊技機。

20

【実施例5】

【0040】

従来確率変動機構を備えたパチンコ機では確率変動状態が継続している状態でも大当たり遊戯中は確率を高確率状態から通常確率状態に戻す制御を行っていたため制御が複雑になる問題点があった。この問題を解決して制御を簡略化するために本件パチンコ機では確率変動状態が継続している場合には大当たり遊戯中も高確率状態を維持して確率状態の変更を行わないようにした。このように制御すると大当たり遊戯中にも始動入賞口の拡開延長制御が行われてしまうため相対的に出球数が増加して遊技店側に不利益が生じることがある。その問題を解決するために本件パチンコ機では大当たり遊戯中は高確率状態である場合でも普通図柄の変動時間が短縮されないように制御される。つまり始動入賞口の開放延長制御は行われるものの普通図柄の変動時間が長いため相対的に始動入賞上が開放制御されている時間を短くすることができる。これによって大当たり遊戯中に球数が増加して遊技店に不利益が発生するのを防止することができる。

30

また高確率状態への昇格演出を大当たり状態の終了時に行いたい場合、始動入賞口の開放延長制御が行われた状態では確率変動状態にあることが遊技者に気づかれてしまう。それを防止するために本件パチンコ機では特別図柄の表示をランプの点灯状態によって行うなど遊技者に気づかれにくい工夫を施してある。

【図面の簡単な説明】

【0041】

【図1】遊技機の構成を示す正面図

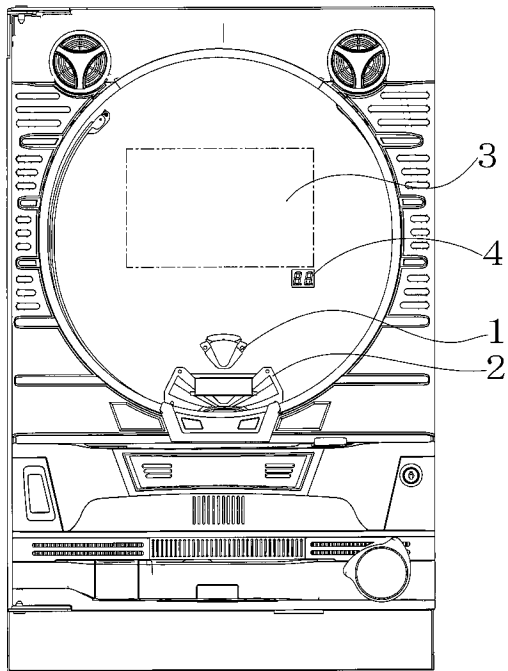
40

【符号の説明】

【0042】

- 1 始動入賞口
- 2 大入賞口
- 3 演出表示手段
- 4 特別図柄表示手段

【図 1】



フロントページの続き

- (72)発明者 川口 宏二
愛知県西春日井郡西春町大字沖村字西ノ川 1 番地 株式会社大一商会内
- (72)発明者 奥村 尚之
愛知県西春日井郡西春町大字沖村字西ノ川 1 番地 株式会社大一商会内
- (72)発明者 飯沼 好広
愛知県西春日井郡西春町大字沖村字西ノ川 1 番地 株式会社大一商会内
- (72)発明者 三宅 文人
愛知県西春日井郡西春町大字沖村字西ノ川 1 番地 株式会社大一商会内
- F ターム(参考) 2C088 AA33 AA34 AA36