

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特許公報(B2)

(11) 特許番号

特許第4275219号
(P4275219)

(45) 発行日 平成21年6月10日(2009.6.10)

(24) 登録日 平成21年3月13日(2009.3.13)

(51) Int.Cl.

A 63 F 7/02 (2006.01)

F 1

A 63 F 7/02 320

請求項の数 1 (全 14 頁)

(21) 出願番号 特願平10-170977
 (22) 出願日 平成10年6月18日(1998.6.18)
 (65) 公開番号 特開2000-5396(P2000-5396A)
 (43) 公開日 平成12年1月11日(2000.1.11)
 審査請求日 平成17年4月15日(2005.4.15)

(73) 特許権者 000127628
 株式会社エース電研
 東京都台東区東上野3丁目12番9号
 (74) 代理人 100082728
 弁理士 柏原 健次
 (72) 発明者 武本 孝俊
 東京都台東区東上野3丁目12番9号 株式会社 エース電研内

審査官 篠崎 正

(56) 参考文献 特開平09-117550 (JP, A)
 特開平09-164247 (JP, A)
 特開平09-000702 (JP, A)

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】パチンコ機

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項 1】

パチンコ遊技を実行するための遊技実行機構と、

前記遊技実行機構からの指示を受けると、抽選の実行、抽選結果の表示、および、当たり時の特別価値発生状態実現の各処理を行なう抽選遊技システムとを備えるパチンコ機において、

前記遊技実行機構は、

パチンコ遊技において、特定の条件が満たされると、前記抽選遊技システムに対して抽選始動指示を出力する抽選始動指示手段と、

前記特別の価値発生状態を生じさせるため、前記抽選結果が当りであった場合は所定時間内に一定回数だけ開閉を繰り返す特別入賞機構とを有し、

前記抽選遊技システムは、

前記始動指示を受けて抽選を実行し、通常の当たり、特別の当たり、および、外れのうちいずれかに属する抽選結果を決定する抽選実行手段と、

画像表示を行なうための表示手段と、

前記表示手段に、それぞれの表示箇所に図柄を表示するm行×n列の表示箇所を有し、各表示箇所において図柄を変化させて表示する動的表示を行わせ、かつ、前記抽選結果に応じて前記動的表示を停止させて静的表示とする制御を行う表示制御手段と、

前記抽選結果が当たりおよび特別の当たりの場合、それに対応して前記特別入賞機構を特別の価値発生状態とする制御を行なう特別入賞制御手段とを備え、

10

20

前記特別入賞制御手段は、前記抽選結果が特別の当たりの場合、特定の図柄を静的表示した後、予め定めた前記特別入賞機構の開閉回数の一部を前倒しして特別の価値発生状態とする制御を行なうことを特徴とするパチンコ機。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【発明の属する技術分野】

本発明は、遊技盤面上に始動入賞口と、各種図柄の表示が可能な表示装置と、特別入賞機構とを具備し、前記始動入賞口へのパチンコ球の入賞により前記表示装置の表示図柄が変化して停止したときに図柄が特定の組合せで表示された場合を当たりとし、前記特別入賞機構が遊技者に有利な付加価値状態を発生させるパチンコ機に関する。

10

【0002】

【従来の技術】

従来、この種のパチンコ機として、例えば、図10に示すように、表示装置の表示画面21に、複数の図柄を表示して、その表示される図柄の組合せによって、当たり外れを決めて、当たりの場合に、特別の賞、例えば、パチンコ球が入賞しやすい状態とする機構を有するものがある。図10に示す例では、表示装置20の表示画面21に表示される複数の表示部に同一の数字が直線上に並んだ場合、すなわち、図10においては9つに区画された表示部のうち、横方向の3行、および、斜め方向の2列の内から、いずれか一列に並ぶ表示部に同一数字、例えば、「7」が表示されているような場合に「当たり」となる機構を有するものが示されている。

20

【0003】

【発明が解決しようとする課題】

ところで、従来のこの種のパチンコ機では、図柄を変動して表示し、その後、順々に各表示部での図柄の動的表示を停止させて、最後にすべて停止した状態で、当たり外れが確定するように、図柄表示が制御される。しかし、遊技者に、当たりへの期待を誘発させるため、通常は、一列に配置される三つの表示部のうち二つの図柄が揃う場合には、その時点で、「リーチ」状態として、音響、イルミネーション等で、リーチ状態となったことを知らせる演出を行うようにしてある。そのため、遊技者は、当たりへの期待を大きくするよる誘導されることになる。これによって、遊技者に興味をゲームに引き付けるようにして

30

いた。

しかし、この種のパチンコ機においては、三つの表示部のうち二つに同じ図柄が揃って、リーチ状態の演出がなされても、実際には、当たり外れは確率の問題であって、リーチ状態となったからといって、当たりやすくなるというものでない。そのため、遊技客は、演出になれてしまい、リーチの演出があっても、当たりへの期待感を大きくするという誘導にのらないようになり、遊技への興味もあまり湧いてこなくなるという問題点が生じる。

30

【0005】

本発明は、このような従来の問題点に着目してなされたもので、通常の「当たり」の他に別途「特別の当たり」を設け、更に「特別の当たり」の場合は、特別入賞機構を予め定めた回数の一部を前倒しして特別の価値発生状態を生じさせることにより、遊技者の「当たり」に対する特別の期待感が大きく膨らむと同時に、遊技者の保有するパチンコ球が減少している時に安心感を与えると共に、当たった実感を先取りして遊技を楽しむことができるパチンコ機を提供することを目的としている。

40

【0006】

上記目的を達成するため、本発明の第1態様によれば、

パチンコ遊技を実行するための遊技実行機構と、

前記遊技実行機構からの指示を受けると、抽選の実行、抽選結果の表示、および、当たり時の特別価値発生状態実現の各処理を行なう抽選遊技システムとを備えるパチンコ機において、

50

前記遊技実行機構は、

パチンコ遊技において、特定の条件が満たされると、前記抽選遊技システムに対して抽選始動指示を出力する抽選始動指示手段と、

前記特別の価値発生状態を生じさせるため、前記抽選結果が当りであった場合は所定時間内に一定回数だけ開閉を繰り返す特別入賞機構とを有し、

前記抽選遊技システムは、

前記始動指示を受けて抽選を実行し、通常の当たり、特別の当たり、および、外れのうちいずれかに属する抽選結果を決定する抽選実行手段と、

画像表示を行なうための表示手段と、

前記表示手段に、それぞれの表示箇所に図柄を表示するm行×n列の表示箇所を有し、各表示箇所において図柄を変化させて表示する動的表示を行わせ、かつ、前記抽選結果に応じて前記動的表示を停止させて静的表示とする制御を行う表示制御手段と、

前記抽選結果が当たりおよび特別の当たりの場合、それぞれに対応して前記特別入賞機構を特別の価値発生状態とする制御を行なう特別入賞制御手段とを備え、

前記特別入賞制御手段は、前記抽選結果が特別の当たりの場合、特定の図柄を静的表示した後、予め定めた前記特別入賞機構の開閉回数の一部を前倒しして特別の価値発生状態とする制御を行なう構成とすることができる。

【0013】

【発明の実施の形態】

以下、図面に基づき本発明の実施の形態について、図面を参照して説明する。

20

【0014】

図1および図2において、本実施の形態に係るパチンコ機10は、パチンコ遊技を実行するため遊技実行機構（図1参照）と、前記遊技実行機構からの指示を受けると、抽選を実行し、抽選結果を表示すると共に、抽選結果が当たりの場合に、前記遊技実行機構に対して、特別の価値発生状態を実現させる抽選遊技システム（図2参照）とを備える。

【0015】

遊技実行機構は、図1に示すように、遊技者がハンドル11を回転操作することにより遊技盤面12上に球を打ち出し、打球がいずれかの入賞口12b等に入賞することにより払い出される賞球の獲得数を楽しむための機構を備える。また、図2に示すように、パチンコ遊技において、特定の条件が満たされると、前記抽選遊技システムに対して抽選始動指示を出力する手段として機能する抽選始動機構（始動入賞口13aおよび入賞検知スイッチ13b）13と、前記特別の価値発生状態を生じさせるための特別入賞機構30とを有する。

30

【0016】

遊技盤面12には、前記始動入賞口13aと、特別入賞機構30とが配置されている。また、遊技盤面12の適所には、パチンコ球を弾く多数の釘、各種入賞口、アウト口等が配置されている。また、遊技盤面12には、抽選すべき条件を満たし、抽選の実行を待っている待ち行列の待ちの数である保留数を表示するための保留表示器40が配置されている。具体的には、表示装置20の下方に4つのランプとして設けられている。さらに、遊技盤面12の下側には、遊技に供するパチンコ球を入れる前皿18や、その前皿18から溢れるパチンコ球を貯留する下皿19が設けられている。

40

【0017】

前記抽選遊技システムは、図2に示すように、制御装置50と、これにより制御されて画像を表示する表示手段として機能する表示装置20と、保留表示器40とを備える。制御装置50は、抽選始動機構13、表示装置20、特別入賞機構30、保留表示器40、イルミネーション装置71および音響装置75と接続されている。

【0018】

制御装置50は、本実施の形態では、図2に示すように、遊技制御部50bと、表示制御部50aとで構成される。表示制御部50aは、CPU51, ROM52, RAM53等を含むコンピュータシステムで構成される。同様に、遊技制御部50bも、CPU61,

50

R O M 6 2 , R A M 6 3 等を含むコンピュータシステムで構成される。また、表示制御部 5 0 a と遊技制御部 5 0 b とは、データバス等を介して互いに連結されている。なお、本実施の形態では、2組のコンピュータシステムを用いているが、これに限られない。例えば、1組のコンピュータシステムによって構成することができる。一方、3組以上のコンピュータシステムを用いて、機能をより細分化して分担する構成としてもよい。

【 0 0 1 9 】

表示制御部 5 0 a の C P U 5 1 は、R O M 5 2 に格納された表示制御プログラムに従って、表示装置 2 0 における表示の制御を行なうものである。R O M 5 2 は、表示装置 2 0 の表示内容を制御する表示制御プログラム、データ等を格納するものである。表示内容は絵、記号、数字等、どのようなものであってもよい。R A M 5 3 は、C P U 5 1 で生成される図柄表示に関する各種のデータを一時的に記憶するものである。なお、R A M 5 3 の各種データは、次述する C P U 6 1 や C P U 5 1 からの指令に基づき読み出され、表示装置 2 0 に出力されるように設定されている。

10

【 0 0 2 0 】

表示制御部 5 0 a は、前記 R O M 5 2 に格納された表示制御プログラムにしたがって、前記表示装置 2 0 に、画像表示を行わせる。具体的には、表示装置 2 0 の表示画面上に、複数の図柄を配列して表示する表示領域を設定して、該表示領域に図柄を変化させて表示する動的表示を行わせ、かつ、前記抽選結果に応じて前記動的表示を順次停止させて静的表示とする制御を行う表示制御手段として機能する。この表示制御手段は、抽選結果が特別の当たりの場合、前記通常の当たりの場合とは、動的表示から静的表示に移行する過程を変えて行うよう制御する。

20

【 0 0 2 1 】

遊技制御部 5 0 b の C P U 6 1 は、R O M 6 2 に格納された遊技制御プログラムに基づいて、後述するような抽選処理、これに付随する処理等の各種処理を実行する。C P U 6 1 には、入賞球を計数するための入賞球計数器 3 3 等が接続されている。R O M 6 2 は、前記抽選処理、特別入賞機構 3 0 等の制御を行なうための遊技制御プログラムおよびデータと、各種役物への入賞を演出するイルミネーション装置 7 1 および音響装置 7 5 の演出を行なう処理のためのプログラムおよびデータとを格納している。例えば、イルミネーション装置の装飾ランプの点灯パターン、音響装置のスピーカからの音響の発生等のためのデータが格納されている。また、R A M 6 3 は、C P U 6 1 による抽選結果や、入賞検知スイッチ 1 3 b や入賞球計数器 3 3 からの信号を含む遊技に関する各種データを一時的に記憶するものである。

30

【 0 0 2 2 】

遊技制御部 5 0 b は、前記 R O M 6 2 に格納されている遊技制御プログラムにより、始動指示を受けて抽選を実行し、「通常の当たり」、「特別の当たり」、および、「外れ」のうちいずれかに属する抽選結果を決定する抽選実行手段、前記抽選結果が「通常の当たり」および「特別の当たり」の場合、前記特別入賞機構 3 0 を特別の価値発生状態とする制御を行なう特別入賞制御手段、および、抽選の保留処理を行うと共に、保留表示器 4 0 の表示を制御する手段として機能する。

40

【 0 0 2 3 】

前記表示装置 2 0 は、図 2 に示すように、表示を行なう表示部 2 2 と、この表示部 2 2 に表示を行わせる表示駆動部 2 1 とを有する。表示部 2 2 としては、例えば、液晶表示装置等のパネルディスプレイ、C R T 等を用いることができる。本実施の形態では、カラー液晶表示装置を用いるものとする。

【 0 0 2 4 】

表示部 2 2 には、表示制御部 5 0 a によって、図柄表示領域として、図 3 に示すように、枠 2 2 0 0 で囲まれる3行3列計9箇所の表示箇所 2 2 1 1 ~ 2 2 3 3 に図柄を表示できるように領域が設定される。本実施の形態では、表示箇所 2 2 1 1 ~ 2 2 3 3 においてそれぞれ独立して図柄の表示が行えるように設定されている。図柄としては、数字、文字、記号、シンボル等の各種画像が予め用意される。なお、図柄として、外部から取込んだ写真、手書き

50

図形等を用いるようにすることもできる。なお、本実施の形態では、枠 2200 自体も表示部 22 の表示画面中に画像表示される。

【0025】

この種の抽選遊技の場合、表示部 22 の 3 行 3 列計 9 箇所の表示箇所 2211 ~ 2233 のうち、図 4 に示すように、図柄が 3 個一列に並び得る H1 ~ H8 の当たりライン、すなわち、縦 3 ライン、横 3 ライン、および、対角線 2 ラインの計 8 ラインのいずれかにおいて特定の図柄の組合せが実現する場合に当たりとなるように、抽選を制御することができる。ただし、本実施の形態では、H1 ~ H8 のうち、縦に並ぶ H4 ~ H6 については当たりを生じさせず、横 3 ライン、斜め 2 ライン計 5 ラインのいずれかにおいて特定の図柄の組合せが実現する場合に当たりとなるように、抽選を制御する。

10

【0026】

図 3 は、中央の横 1 ラインが “7、7、7” と揃った当たりの例である。当たりは、どの図柄についても生じる。図 3 では、当たりラインの上下にあるラインについて、図柄を表示していない。しかし、図 10 に示すように、この部分に、当たりにならない他の図柄を表示することもできる。本実施の形態では、9 箇所の表示箇所 2211 ~ 2233 のすべてにおいて、図柄が動的に表示され、最終的に当たりが表示される際に、当該当たりラインの図柄のみ表示するようにしている。もちろん、本発明はこれに限定されない。例えば、表示箇所 2211 ~ 2233 のすべてにおいて、図柄を表示させたままでもよい（図 10 参照）。また、当たりラインのみを拡大して表示するようにしてもよい。

【0027】

本実施の形態における特別の当たりの場合には、まず、図 7 に示すように、列方向の表示、例えば、中央列であるライン H5 に特定図柄パターン（図 7 では、“7、7、7”）の表示がなされた後、図 8 に示すように、前記 H5 ラインと共通の表示箇所 2222 を有する中央行であるライン H2 に、前記特定の図柄パターンに含まれる図柄である “7” を含む当たりパターン “7、7、7” の表示が行われる。

20

【0028】

ここで、特定図柄パターンとしては、“7、7、7”的ように同じ文字、数字、記号が並んだパターン、“1、2、3”的ように順序数が順に並んだパターン、これらの図柄に特別の図柄、例えば、「ハート」等の不可図柄を有する図柄パターン等の図柄パターンが用いられる。これらの図柄は、表示制御部 50a の ROM52 に格納される。なお、本実施の形態では、特定の図柄パターンは、例えば、当たりとして最終的に静的表示される図柄パターンの一種に含まれる図柄パターンとして予め定められている。このため、どの図柄の組み合わせのパターンを有する図柄パターンを用いるかを指定する特定図柄パターン指定情報が ROM52 に記憶されている。すなわち、この特定図柄パターン指定情報は、当たりの図柄パターンに対応しているため、当たり図柄パターンの決定に伴って決定される。もちろん、使用する特定図柄パターンに合わせて、それを含む当たり図柄パターンを決定するようにしてもよい。

30

【0029】

また、図柄パターンとしては、上述した当たりの図柄パターン及び特定の図柄パターンのみならず、外れの図柄パターンについても、予め定めておくことができる。また、外れでありながら、リーチとなるパターンを特定しておく。

40

【0030】

特別入賞機構 30 は、制御装置 50 による抽選結果が、「特別の当たり」および「通常の当たり」のいずれかであった場合、所定時間内に一定回数だけ開閉を繰り返すものである。特別入賞機構 30 は、開閉可能なアタッカ 31 とその駆動手段たるソレノイド 32（図 2 参照）とを備える。特別入賞機構 30 は、制御装置 50 からの抽選結果に従った特別価値発生信号に基づき、例えば、アタッカ 31 が所定時間（例えば 29 秒）にわたって開いた後、短時間（例えば 2 ~ 3 秒）だけ閉じるような特別価値の発生動作を所定ラウンド回数（例えば 16 回）まで続けるいわゆるフィーバー状態となるように設定されている。

【0031】

50

なお、本実施の形態では、後述するように、C P U 6 1からの指示によって、前倒し処理と、前倒し処理を差し引いた処理とに分けて実行することができる。このため、C P U 6 1は、特別入賞機構30に通常の当たりにおける通常入賞モードと、特別の当たりにおける特別入賞モードとの二つのモードを実現する機能を有する。すなわち、通常の入賞処理の場合、通常入賞モードが選択されて、上述したラウンド回数分の特別価値発生動作を指示する。このため、例えば、プリセットカウンタを設定して、特別価値発生動作数をカウントするようにしてもよい。一方、前倒し処理の場合、予め定めた前倒し回数分の特別価値発生動作を指示すると共に、残り回数を記憶し、後に、前倒し処理を差し引いた特別入賞処理を実行する。このために、前述したプリセットカウンタを設定して、前倒しの特別価値発生動作数をカウントし、残りの値で、さらに特別価値発生動作を行うようにしてもよい。

10

【0032】

なお、前倒し処理における特別価値発生動作の回数は、一律に定めることができる。もちろん、図柄パターンによって見えるようにしてもよい。また、いずれのラインに表示されるかによって見えるようにしてもよい。また、上述した特別価値発生動作数の管理を、特別入賞機構30において行うようにしてもよい。

【0033】

抽選始動機構13は、遊技盤面12上の始動入賞口13aと、その内部に設けられる前記入賞検知スイッチ13bとで構成される。この抽選始動機構13は、始動入賞口13aに入ったパチンコ球を前記入賞検知スイッチ13bが検知することによって入賞を検知し、該入賞スイッチによって、前記制御装置50のC P U 6 1の抽選処理を起動する。

20

【0034】

保留表示器40は、先行する抽選の処理が終了する前に、抽選始動機構13が次の抽選始動を行う場合に、抽選を予め定めた回数分、例えば、4回分まで保留できるようにする保留処理を実行する。

【0035】

イルミネーション装置71および音響装置75は、「リーチ」状態および「当たり」状態の場合に、飾り照明を明滅させたり、予め定めた音楽等の音響を発生して、演出することに用いられる。また、その外、遊技実行中にも、適宜、飾り照明を明滅させたり、音響を発生させたりすることに用いることができる。いずれも遊技制御部50bにより制御される。なお、「リーチ」状態と「当たり」状態とで、照明および音響の演出を変えてよい。

30

【0036】

次に、本実施の形態における遊技機の動作について説明する。本実施の形態の遊技機では、遊技実行機構と、抽選遊技システムとにより遊技が実行される。

【0037】

図1において、遊技盤面12上に打ち出されたパチンコ球が各入賞口に入賞すると、入賞球1球毎に所定数の賞球が払い出される。また、パチンコ球が始動入賞口13aに入ると、入賞検知スイッチ13bがそれを検知し、入賞信号が制御装置50の遊技制御部50bのC P U 6 1へ送信される。また、他の入賞口と同様に、入賞状態となるので、所定数の賞球の払出が行なわれる。これらの賞球払出の制御は、ハードウエア論理回路によって実現することができる。もちろん、C P U 6 1によって処理してもよい。

40

【0038】

ここで、表示制御部50aにより、表示装置20の表示部22に、各種画像を表示させようにもよい。例えば、アニメーション、風景、図柄、各種メッセージ等を、抽選遊技での表示態様とは異なる態様で表示させる。この表示の場合には、図3に示すような、枠22₀₀の画像を表示する必要はない。この表示は、抽選遊技が起動される段階で抽選遊技固有の表示、例えば、図3に示すような表示箇所を示す枠22₀₀の画像と、その枠内で、図柄を時間的に変更する動的表示に切り換えられる。なお、これらの画像を抽選遊技表示の背景画像としてもよい。画像としては、R O M 5 2に記憶された画像を表示する他、

50

図示していない通信システムを介して外部から提供される画像情報を表示することができる。ビデオ画像の表示、テレビ画像の表示等を行うことができる。

【0039】

入賞信号を受けたCPU61は、抽選遊技を実行する。この処理の流れを図5に示す。図5に示す処理の流れは、ROM62に格納される遊技制御プログラムの一部の処理手順を示すものである。

【0040】

図5において、CPU61は、入賞検知スイッチ13bからの入賞検知信号を受けると(ステップ1101)、表示制御部50aに対して、抽選遊技固有の図柄表示を行なうよう指示する(ステップ1102)。これを受け、表示制御部50aは、図3に示すような表示箇所を示す枠22₀₀の画像の表示と、その枠内での図柄の動的表示とを行なう。なお、ステップ1101での始動入賞検知の判断は、前述した保留表示器40に保留回数が1以上ある場合も含めて行なう。保留されている入賞に基づいて抽選を実行する場合には、保留回数を-1して、保留表示器40に表示する。

10

【0041】

ここで、ステップ1102での図柄の動的表示は、各表示箇所22₁₁～22₃₃において、それぞれ予め定められた図画パターン群から予め定めた順に順次図柄を表示することにより行なう。これにより、各表示箇所22₁₁～22₃₃において、それぞれ図柄が時間と共に変化して表示されることになり、遊技者には図柄が動くように見える。したがって、動的表示を静的表示とする場合には、静的表示を行うべき図柄が表示されるタイミングとなつた時点で、静的表示に切り換えるようにすると、動的表示から静的表示への切り換えに不自然さが見えなくなるという効果がある。もちろん、本発明はこれに限定されない。例えば、動的表示に際しては、図柄をランダムに選んで順次表示するようにすることができる。

20

【0042】

次に、CPU61は、抽選処理を実行する(ステップ1103)。抽選は、種々の態様によって行なうことができる。本実施の形態では、例えば、次のように行う。まず、ゼロを起点に数字を加算して、所定の上限数に達すると再度ゼロからの数字の加算を繰り返すカウンタを用意する。このカウンタとしては、例えば、CPU61に内蔵したものを用いることができる。また、このカウンタは、上記カウント動作を抽選の起動がかかると実行するか、または、常時、実行している。一方、ROM62には、カウンタのカウント値に対応して、「当たり」および「外れ」となる数値群が格納されている。CPU61は、入賞検知スイッチ13bからの始動入賞口13aへのパチンコ球の入賞検知の信号を受けると、抽選処理に移行し、その時点のカウンタの数値を読み取る。そして、検出した数値を前記ROM62に格納された数値群と比較して、「当たり」および「外れ」のいずれであるかを判定する(ステップ1104)。

30

【0043】

なお、カウンタのカウント値と、「当たり」および「外れ」の各数値群との関係は、当たりの確率を考慮して定められる。また、「外れ」の数値群を、リーチ処理を行うべきものか否かを区別するように分類してもよい。

40

【0044】

また、「当たり」のうち、「特別の当たり」であるかについてさらに判定する(ステップ1105)。「特別の当たり」の判定は、本実施の形態では、前記カウンタの「当たり」となる数値が特定の数値であるか否か、例えば、奇数であるか偶数であるかにより決定することとしている。奇数、偶数の場合には、「特別の当たり」が「当たり」の約半数となる。もちろん、これに限らず、「特別の当たり」の「当たり」における割合を所望の割合となるように、数値を決めることができる。また、第2の抽選機構を設けて、別途抽選してもよい。

【0045】

抽選結果は、CPU61からCPU51に通知される。この通知を受けて、CPU51が

50

表示装置 20において図柄の表示変化を一定時間継続させた後に、停止させる抽選結果表示動作を行わせて、抽選の結果を図柄の組合せとして表示する。この際の表示態様が「特別の当たり」、「通常の当たり」および「外れ」のいずれであるかによって異なる。ここで、動的表示は、表示制御部 50aにおいて予め定められた表示態様によって行うよう にすることができる。また、停止時の表示図柄は、表示制御部 50a 側で当たりとなる図柄の配列パターンの中から適宜選択して表示する。したがって、図 4 に示す当たりラインのうち、どのラインで当たりとなるかは、図柄の配列パターンの選択によって定まるこ とになる。もちろん、これに限定されない。例えば、図柄パターンを当たり時に決定して、表示制御部 50a に表示すべき図柄を指示するようにしてもよい。また、どのラインを当 たりラインにするかを決定して、図柄パターンを決めるようにすることもできる。

10

【0046】

通常の「当たり」の場合、当該システムの標準的な停止順序にしたがって、動的表示を停止させて、図柄を静的表示させる。CPU51は、図 6 に示すように、まず、左列の表示箇所 2211、2221、2231について図柄の動的表示を停止させて、当たりパターンとなり得る図柄の表示パターンの一部を静的表示する（ステップ 1108）。次に、中央列の表示箇所 2212、2222、2232について図柄の動的表示を停止させて、当たりパターンとなり得る図柄の表示パターンの一部を表示する（ステップ 1109）。なお、図 6 に おいて、左列のみに図柄を表示が示されているが、他の列において、図柄の動的表示が行 われている。ただし、特定の図柄を表示すると、静的表示と紛らわしいため、動的表示であることを明らかにするため、図示の便宜上、空白としてある。

20

【0047】

この状態で、当たりパターンとなる図柄が並ぶべきラインにおいて、二つの図柄が揃うことになるので、リーチ処理を行なう（ステップ 1110）。すなわち、イルミネーション装置 71 および音響装置 75 に対して、予め定めた照明および音響発生を指示する。このリーチを演出するリーチ表示は、本実施の形態では、当たりの場合、当たりに関する処理が終了するまで継続するものとする。なお、この処理は、本実施の形態では、CPU51 からのリーチタイミングの指示に応じて、遊技制御部 50b により行う。

【0048】

次に、CPU51は、右列の表示箇所 2213、2223、2233について図柄の動的表示を停止させて、当たりパターンとなり得る図柄の表示パターンの一部を表示する（ステップ 1111）。これにより、9 箇所の全ての図柄が静的表示されることになる。したがって、例えば、図 3 のように、中央行に“7、7、7”が並ぶことになる。ここで、このラインのみを表示して、他の図柄を消去してもよい。その際、当たりラインのみを拡大して表示するようにしてもよい。

30

【0049】

なお、左列、中央列および右列のそれぞれにおいて、3 個の表示箇所における動的表示は、同時に停止させてもよいし、また、例えば、上から順に停止させるようにしてもよい。さらに、当たりとなるラインから停止させるようにしてもよい。

【0050】

抽選結果が「当たり」に相当する場合、CPU51が当たり表示の処理が終わったこと通 知すると、CPU61は、遊技者に所定の「当たり」に相当する有利な付加価値状態が発 生するように特別入賞機構 30 を動作させる。すなわち、図 2 に示す、特別入賞機構 30 のソレノイド 32 の図示しない駆動装置に開放を指示して、アタッカ 31 を開いて、パチ ンコ球の入賞が容易な状態にする。この部分にパチンコ球の入賞があったときには、入賞 球計数器 33 によって計数され、その計数値に対して、予め定めた球数を乗じた数のパチ ンコ球を賞球として払い出させる。

40

【0051】

この後、リーチ処理を解除すると共に、抽選遊技表示を解除する処理を行う（ステップ 1116）。すなわち、CPU61は、CPU51に対して、抽選遊技表示を解除するよう 指示し、CPU51は、これを受けて、抽選遊技表示を終了させる。

50

【0052】

一方、「特別の当たり」の場合、本実施の形態では、CPU51は、特定の図柄パターンを含む当たりパターンを、特定図柄パターン指定情報を参照してROM52から読み出し、まず、例えば、図7に示すように、中央列の表示箇所22₁₂、22₂₂、22₃₂について動的表示を停止させて、特定の図柄パターンを構成する図柄（例えば、“7、7、7”）をそれぞれの表示箇所22₁₂、22₂₂、22₃₂に静的表示する（ステップ1106）。

【0053】

次に、特別入賞前倒し処理を遊技制御部50bのCPU61に対して指示する（ステップ1115a）。これに基づいて、CPU61は、特別入賞機構30を予め定めたラウンド回数、例えば、1回作動させる。ここで、CPU61は、それに設定されるプリセットカウンタから作動回数分、カウント値を差し引く。これにより、CPU61は、前倒し処理回数を特別入賞時のアタッカの開閉回数から差し引いた残り回数を一時的記憶しておく。

10

【0054】

次に、左列の表示箇所22₁₁、22₂₁、22₃₁について図柄の動的表示を停止させて、当たりパターンとなり得る図柄の表示パターンの一部（例えば、“0、7、9”）を静的表示する（ステップ1107）。ここで、上述した通常の「当たり」の場合と同様に、CPU61にリーチ処理を行わせた後（ステップ1110）、CPU51は、右列の動的表示を停止させ、当たりパターンとなり得る図柄の表示パターンの残りの一部（例えば、“4、7、1”）を静的表示し（ステップ1111）する。

【0055】

20

この後、CPU61は、当たり表示処理（ステップ1111）がなされた段階で、前倒し処理を行ったか否か判定して（ステップ1115b）、行っている場合には、前倒し処理を差し引いた特別入賞処理、すなわち、前記記憶している残り回数分のアタッカ31の開閉を行うよう特別入賞機構30に指示する（ステップ1115c）。一方、前倒し処理を行っていない場合には、これまで述べた場合と同様に、アタッカ31に規定の回数の開閉を行わせるよう特別入賞処理機構30を制御する（ステップ1115）。その後、リーチ処理を解除すると共に、抽選遊技表示を解除する処理を行う（ステップ1116）。

【0056】

他方、外れの場合、CPU61は、リーチ表示を行なうかを判定する（ステップ1112）。ここで、リーチパターンとするか否かは、例えば、前記抽選によって決定される数値が、「外れ」の数値群において、リーチ処理すべきものと予め定められたものであるか否かによって決定される。リーチパターンの場合には、リーチ処理を行う（ステップ1113）。すなわち、CPU51により、リーチの図柄パターンの表示を行うと共に、CPU61により、イルミネーション装置71および音響装置75を作動させてリーチ演出を行う。

30

【0057】

その後、CPU51は、「外れ」の表示を行なう（ステップ1114）。「外れ」の際の表示は、リーチとなるパターンと、リーチとならないパターンとが選択される。具体的にどのような図柄によってそれぞれのパターンを構成するかは、予め定めておき、パターンを適宜選択する。この図柄パターンの用意と、選択とは、表示制御部50aによって行なうことができる。したがって、CPU61は、抽選結果が、リーチパターンとなる「外れ」か、そうでない「外れ」かを表示制御部50aに指示する。もちろん、遊技制御部50bにおいて、すべてを定めるようにしてもよい。

40

【0058】

なお、本実施の形態では、特別の当たりの場合、中央列を最初に停止させているが、本発明はこれに限定されない。例えば、右列から、中央列、左列の順に停止させるようにしてもよい。また、本実施の形態では、リーチ処理を遊技制御部50bで行っているが、リーチ処理のすべてを表示制御部50aで行なうようにしてもよい。

【0059】

このように、本実施の形態では、「リーチ」、「当たり」、「外れ」の他に、動的表示の

50

最初の停止によって特別の図柄が表示されたときは、遊技客は、必ず当たりになることがわかる。したがって、遊技者に対して、これまでに比べて、「当たり」への期待感をより強く持つように誘導することができる。特に、「特別の当たり」の場合、リーチ表示が行われた場合に、外れになることがない、すなわち、必ず「当たり」となることが確信できるため、「当たり」への期待感がより大きなものになるといえる。

さらに、前倒し処理することにより、当たった実感が先取りできるため、遊技客に、最終的な特別入賞への期待をより大きくさせることができる。

【0060】

【発明の効果】

本発明のパチンコ機によれば、通常の「当たり」の他に別途「特別の当たり」を設け、更に「特別の当たり」の場合は、特別入賞機構を予め定めた回数の一部を前倒しして特別の価値発生状態を生じさせることにより、遊技者の「当たり」に対する特別の期待感が大きく膨らむと同時に、遊技者の保有するパチンコ球が減少している時に安心感を与えると共に、当たった実感を先取りして遊技中に緊張感と安堵感を与えながら遊技を続けることができる。

10

【図面の簡単な説明】

【図1】 本発明の実施の形態にかかるパチンコ機を示す正面図である。

【図2】 本発明の実施形態にかかるパチンコ機の抽選遊技機能を実現するためのハードウェアシステム構成示すブロック図である。

【図3】 本発明の実施の形態にかかるパチンコ機における「当たり」における図柄パターンの表示例を示す説明図である。

20

【図4】 本発明の実施の形態にかかるパチンコ機における「当たり」となるラインの配置例を示す説明図である。

【図5】 本発明の実施の形態にかかるパチンコ機における抽選遊技の処理手順を示すフローチャートである。

【図6】 通常の「当たり」の場合における、動的表示の最初に停止させる列を示す説明図である。

【図7】 「特別の当たり」の場合における、動的表示の最初の停止が特定図柄パターンである例を示す説明図である。

【図8】 本発明における「特別の当たり」の場合の図柄パターンの表示例を示す説明図である。

30

【図9】 本発明における特定図柄の一例を示す説明図である。

【図10】 パチンコ機において抽選遊技の結果が当たりの場合における図柄の表示例を示す説明図である。

【符号の説明】

1 0 ... パチンコ機

1 2 ... 遊技盤面

1 3 ... 抽選始動機構

1 3 a ... 始動入賞口

2 0 ... 表示装置

40

2 1 ... 表示部

2 2 ... 表示駆動部

3 0 ... 特別入賞機構

5 0 ... 制御装置

5 0 a ... 表示制御部

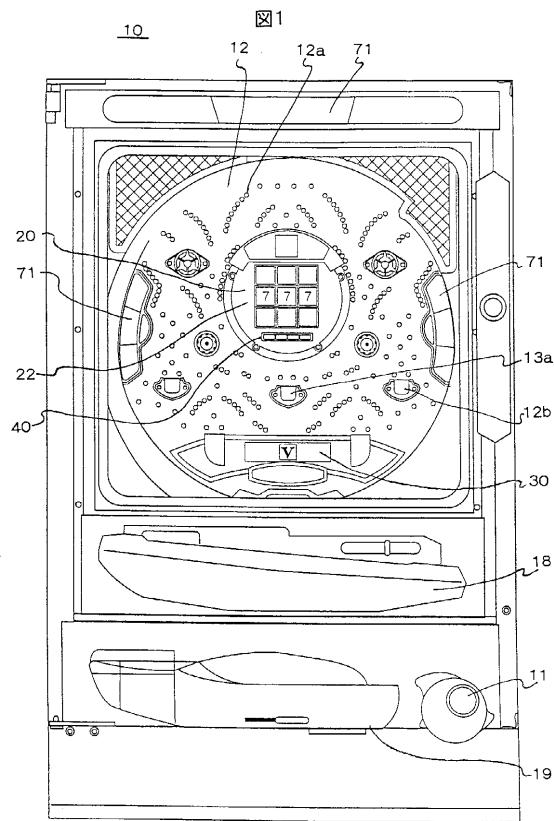
5 0 b ... 遊技制御部

5 1、 6 1 ... C P U

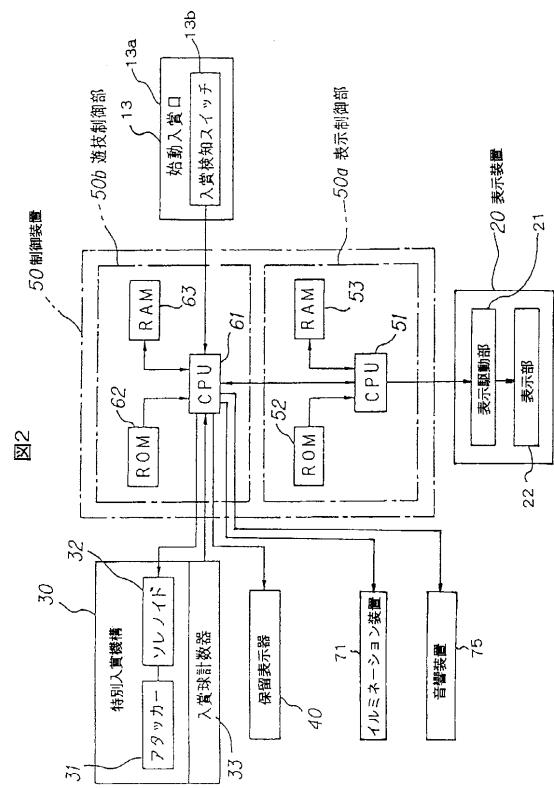
5 2、 6 2 ... R O M

5 3、 6 3 ... R A M

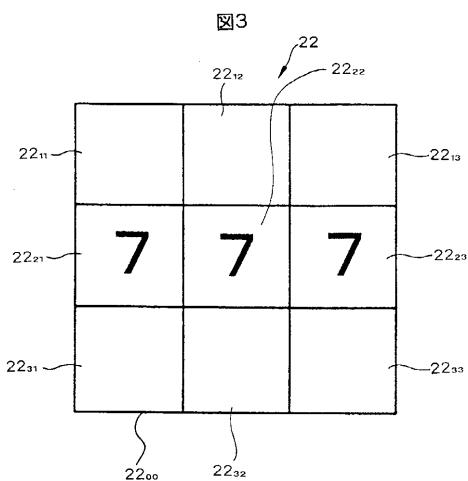
【図1】



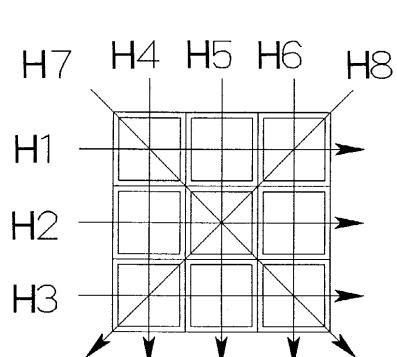
【図2】



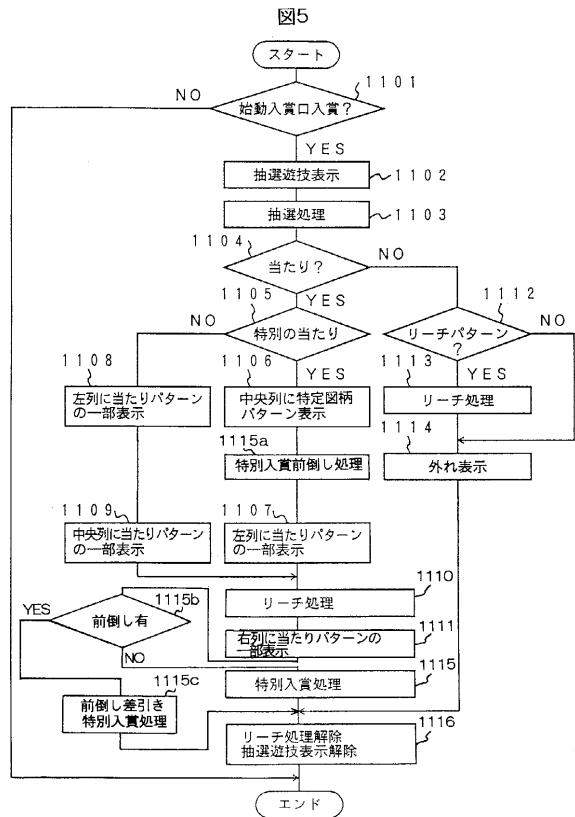
【図3】



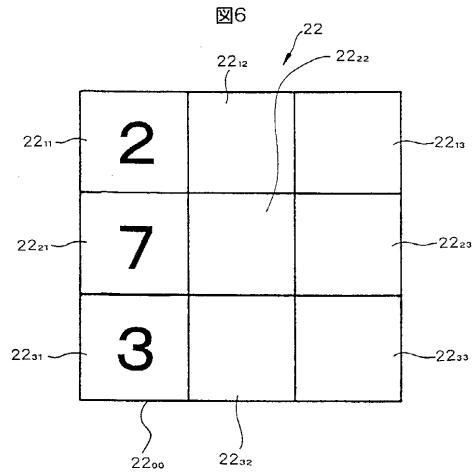
【図4】



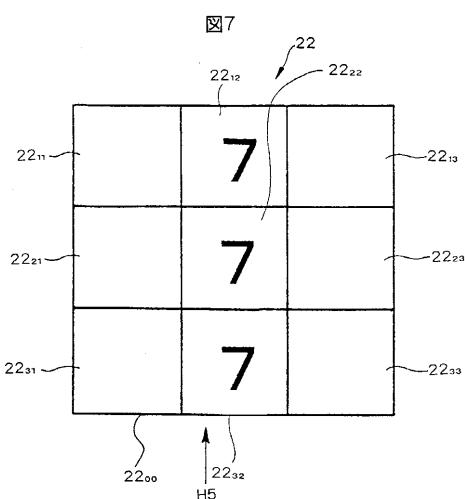
【図5】



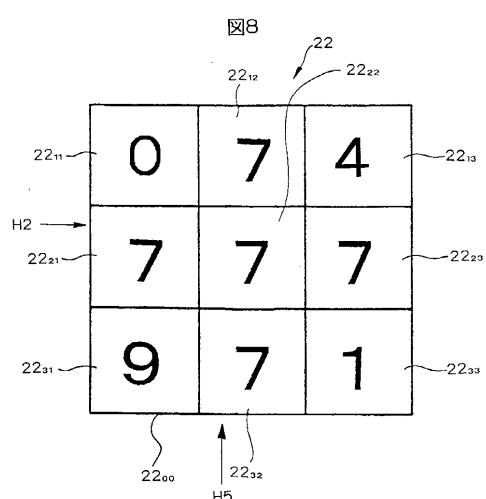
【図6】



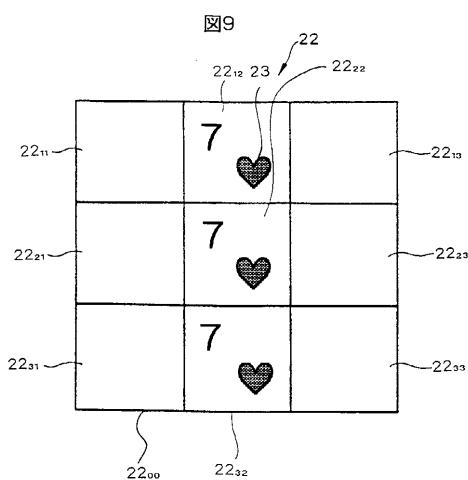
【図7】



【図8】



【図9】



【図10】

図10

Diagram illustrating a 3x3 grid structure with the following values:

2	3	5
7	7	7
3	1	6

フロントページの続き

(58)調査した分野(Int.Cl. , DB名)

A63F 7/02