

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特 許 公 報(B2)

(11) 特許番号

特許第4586376号
(P4586376)

(45) 発行日 平成22年11月24日(2010.11.24)

(24) 登録日 平成22年9月17日(2010.9.17)

(51) Int.Cl. F I
A 6 3 F 7/02 (2006.01)
 A 6 3 F 7/02 3 1 5 Z
 A 6 3 F 7/02 3 0 4 D
 A 6 3 F 7/02 3 1 3
 A 6 3 F 7/02 3 2 0

請求項の数 11 (全 20 頁)

(21) 出願番号 特願2004-37162(P2004-37162)
 (22) 出願日 平成16年2月13日(2004.2.13)
 (65) 公開番号 特開2004-283567(P2004-283567A)
 (43) 公開日 平成16年10月14日(2004.10.14)
 審査請求日 平成18年12月14日(2006.12.14)
 (31) 優先権主張番号 特願2003-58813(P2003-58813)
 (32) 優先日 平成15年3月5日(2003.3.5)
 (33) 優先権主張国 日本国(JP)

前置審査

(73) 特許権者 000150051
 株式会社竹屋
 愛知県春日井市美濃町二丁目9番地
 (74) 代理人 100082500
 弁理士 足立 勉
 (72) 発明者 竹内 正博
 愛知県春日井市如意申町3丁目2番地の3
 (72) 発明者 若菜 芳生
 愛知県春日井市稲口町3丁目17番地の4
 (72) 発明者 田結 誠
 東京都中野区新井4丁目4番3号
 (72) 発明者 竹内 英勝
 愛知県春日井市東野町西二丁目14番地の
 15

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】

大当たり遊技の終了後における遊技の態様を遊技者にとって有利にするか否かを決定する態様抽選を行う態様抽選手段と、

遊技者に情報を提示する提示装置を介して、前記態様抽選の結果を遊技者に提示する提示手段と、

を備え、大当たり遊技時に、前記態様抽選の結果を遊技者に提示する一方、大当たり遊技の終了後に、前記態様抽選の結果に従った態様の遊技を遊技者に提供する遊技機であって、

前記態様抽選手段は、

一時的に前記態様抽選の結果とするための前記態様抽選を行う第1の抽選手段と、

大当たり遊技後の遊技の態様の決定するための前記態様抽選を行う第2の抽選手段と

、
 前記第1の抽選手段による前記態様抽選の結果と前記第2の抽選手段による態様抽選の結果とが一致する場合には、前記第1の抽選手段による前記態様抽選の結果を、前記提示手段に提示する前記態様抽選手段による前記態様抽選の結果とする一方、不一致な場合には、前記第1の抽選手段による前記態様抽選の結果を一時的に前記提示手段に提示する前記態様抽選手段による前記態様抽選の結果としたのち、大当たり遊技が終了するまでに前記第2の抽選手段による前記態様抽選の結果を、前記提示手段に提示する前記態様抽選手段による前記態様抽選の結果とする結果決定手段と、

を備え、

前記第1の抽選手段及び前記第2の抽選手段は、前記大当たり遊技を実行する前に前記態様抽選が終了していることを特徴とする遊技機。

【請求項2】

前記提示装置は、図柄を変動表示することを可能に構成され、

前記提示手段は、前記提示装置に図柄を変動表示させて前記態様抽選手段による前記態様抽選の結果を遊技者に提示する図柄提示手段を備えることを特徴とする請求項1記載の遊技機。

【請求項3】

前記提示手段は、大当たり遊技の終了後においても、前記態様抽選手段による前記態様抽選の結果を前記提示装置を介して遊技者に提示する提示継続手段を備えることを特徴とする請求項1又は請求項2記載の遊技機。

【請求項4】

大当たり遊技の終了時に、大当たり遊技の終了を示す合図を前記提示装置を介して遊技者に提示する合図提示手段と、

前記第2の抽選手段による前記態様抽選の結果を前記態様抽選手段による前記態様抽選の結果として遊技者に提示する際にも、前記合図提示手段を作動させる作動手段と、

を備えることを特徴とする請求項1乃至請求項3いずれか記載の遊技機。

【請求項5】

前記態様抽選手段による前記態様抽選の結果が予め指定された結果である場合に、大当たり遊技の期間を延長する延長手段を備えることを特徴とする請求項1乃至請求項4いずれか記載の遊技機。

【請求項6】

前記第2の抽選手段による前記態様抽選の結果を前記態様抽選手段による前記態様抽選の結果とする際に、前記提示手段に対して、該態様抽選の結果を前記提示装置に提示させる提示タイミングを抽選により決定するタイミング決定手段を備え、

前記第2の抽選手段は、該タイミング決定手段により決定される前記提示タイミングに応じて前記態様抽選の結果を決定することを特徴とする請求項1乃至請求項5いずれか記載の遊技機。

【請求項7】

大当たり遊技の終了後の遊技を遊技者にとって有利にすることを前記態様抽選手段による前記態様抽選の結果が示している確度の高さを遊技者に提示する確度提示手段を備えることを特徴とする請求項1乃至請求項6いずれか記載の遊技機。

【請求項8】

前記提示装置は、光源の点灯や画像、音声のうちの少なくとも1つを用いて情報を提示するように構成され、

前記確度提示手段は、前記提示装置に光源の点灯や画像、音声のうちの少なくとも1つを用いて前記確度を提示させる第1の報知手段を備えることを特徴とする請求項7記載の遊技機。

【請求項9】

前記提示装置は、動作可能に構成された可動物体を動作させて情報を提示するように構成され、

前記確度提示手段は、前記提示装置に前記可動物体を動作させて前記確度の高さを提示させる第2の報知手段を備えることを特徴とする請求項7又は請求項8記載の遊技機。

【請求項10】

前記確度提示手段は、予め定められた種類の記号のうちいずれかの記号で前記確度を提示することを特徴とする請求項7乃至請求項9いずれか記載の遊技機。

【請求項11】

前記第2の抽選手段が大当たりでない場合には、大当たり遊技の終了画面を一時的に前記提

10

20

30

40

50

示装置に表示したのち、前記大当たり遊技前や前記大当たり遊技の最中、前記大当たり遊技の終了時のいずれかにおいて図柄を再変動する再抽選を実行することを特徴とする請求項1乃至請求項10いずれか記載の遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、遊技に連動して、大当たり遊技の終了後における遊技の態様を遊技者にとって有利にするか否かを決定する遊技機と、これに関わる技術とに関する。

【背景技術】

【0002】

従来より、弾球遊技機の1つであるパチンコ遊技機では、遊技に合わせて複数の図柄を変動させ、大当たりやはずれを抽選するようにされている。そして、図柄の変動を停止した際に同一の図柄が揃えば、その抽選結果を大当たりとして、遊技の状態を通常の遊技から賞品球の獲得が容易な大当たり遊技へ予め設定された期間移行するようにされている。

【0003】

尚、この大当たり遊技では、始動入賞口や可動入賞口（大入賞口）などの役物が間欠的に複数回開放されるため、遊技者は、開放された役物へ遊技球を次々に投入することで多くの賞品球を獲得できるのである。

【0004】

又、図柄には、通常図柄と確率変動図柄（以下、単に「確変図柄」という。）があり、確変図柄が揃った場合には、大当たり遊技終了後の遊技において大当たりが発生する確率を通常時よりも高くするように確率変動（以下、単に「確変」ともいう。）するようにされている。一方、通常図柄が揃った場合には、大当たり遊技終了後の遊技において大当たりが発生する確率を通常のままにするようにされている。

【0005】

ところで、上述した大当たり遊技は、開放された役物へ向けて遊技者に遊技球をただ放たせるだけであるため、単調で飽き足らないものであった。

そこで、近年、図柄の変動停止時に通常図柄が揃っても、それらが予め指定された通常図柄であれば、大当たり遊技前や大当たり遊技の最中、大当たり遊技の終了時のいずれかにおいて図柄を再変動させ、大当たり遊技終了後の遊技を確率変動状態にするか否かを再抽選するパチンコ遊技機が開発されている（例えば、特許文献1参照）。

【0006】

このようなパチンコ遊技機では、通常図柄が揃っても、再抽選時に確変図柄が揃うことがあるため、遊技者は再抽選が実行されるのを楽しみにして大当たり遊技に臨むことができた。

【0007】

又、上述のような再抽選機能を備えたパチンコ遊技機他、（株）ガイドーの製品であるスペースガールのように、どのような図柄が揃っても、必ず大当たり遊技の最中（具体的には、大当たり遊技における第1ラウンドが終了した時点）に再抽選を実行し、この再抽選の結果によって大当たり遊技の期間を変動させるものも開発されている。

【特許文献1】特開2000-61079号公報（段落[0012]～[0054]、図4、図13、図14）

【発明の開示】

【発明が解決しようとする課題】

【0008】

しかしながら、上述のような再抽選を行う従来のパチンコ遊技機では、予め指定された通常図柄が揃えば（スペースガールの場合は、どの図柄でも）、必ず再抽選が実行されるため、再抽選自体に意外さがなく、その分、再抽選の興趣を損失していることが考えられる。

【0009】

10

20

30

40

50

そこで、本発明は、再抽選の実行を予期することが困難な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】

【0010】

上記目的を達成するためになされた請求項1記載の発明は、大当たり遊技の終了後における遊技の態様を遊技者にとって有利にするか否かを決定する態様抽選を行う態様抽選手段と、遊技者に情報を提示する提示装置を介して、前記態様抽選の結果を遊技者に提示する提示手段と、を備え、大当たり遊技時に、前記態様抽選の結果を遊技者に提示する一方、大当たり遊技の終了後に、前記態様抽選の結果に従った態様の遊技を遊技者に提供する遊技機であって、前記態様抽選手段は、一時的に前記態様抽選の結果とするための前記態様抽選を行う第1の抽選手段と、大当たり遊技後の遊技の態様の決定するための前記態様抽選を行う第2の抽選手段と、前記第1の抽選手段による前記態様抽選の結果と前記第2の抽選手段による態様抽選の結果とが一致する場合には、前記第1の抽選手段による前記態様抽選の結果を、前記提示手段に提示する前記態様抽選手段による前記態様抽選の結果とする一方、不一致な場合には、前記第1の抽選手段による前記態様抽選の結果を一時的に前記提示手段に提示する前記態様抽選手段による前記態様抽選の結果としたのち、大当たり遊技が終了するまでに前記第2の抽選手段による前記態様抽選の結果を、前記提示手段に提示する前記態様抽選手段による前記態様抽選の結果とする結果決定手段と、を備え、前記第1の抽選手段及び前記第2の抽選手段は、前記大当たり遊技を実行する前に前記態様抽選が終了していることを特徴とする。

10

20

【0011】

この遊技機では、態様抽選手段が、大当たり遊技の終了後における遊技の態様を遊技者にとって有利にするか否かを決定する態様抽選を行い、提示手段が、遊技者に情報を提示する提示装置を介して、態様抽選の結果を遊技者に提示する。

但し、態様抽選手段では、第1の抽選手段及び第2の抽選手段が、それぞれ態様抽選を行い、結果決定手段が、第1の抽選手段による態様抽選の結果と第2の抽選手段による態様抽選の結果とが一致する場合には、第1の抽選手段による態様抽選の結果を提示手段に提示する当該態様抽選手段による態様抽選の結果とする一方、不一致な場合には、第1の抽選手段による態様抽選の結果を一時的に提示手段に提示する当該態様抽選手段による態様抽選の結果としたのち、大当たり遊技が終了するまでに第2の抽選手段による態様抽選の結果を提示手段に提示する当該態様抽選手段による態様抽選の結果とする。

30

【0012】

つまり、本発明の遊技機では、それぞれの態様抽選の結果が不一致となる確率に依存して、態様抽選の結果が、大当たり遊技中に第1の抽選手段による態様抽選の結果から第2の抽選手段による態様抽選の結果に変更される事象が発生する。

【0013】

従って、本発明によれば、特定の結果に対して、必然的に態様抽選の結果の変更が実行されることがないため、最初に提示された態様抽選の結果から態様抽選の結果の変更がなされることを遊技者が容易に予期することはできない。

【0014】

即ち、本発明により、再抽選の実行を予期することが困難な遊技機を提供できる。

尚、第2の抽選手段は、第1の抽選手段による態様抽選手段の結果と比較した態様抽選の結果をそのまま態様抽選手段による態様抽選の結果とするように設定されていても良いし、第1の抽選手段による態様抽選の結果と比較するための態様抽選と、態様抽選手段による態様抽選の結果として用いる態様抽選を行うように設定されていても良い。又、第1の抽選手段と態様抽選の結果が不一致な場合に、改めて態様抽選を行い、この結果を態様抽選手段による態様抽選の結果とするように設定されていても良い。

40

【0015】

又、上記において「大当たり遊技時に、態様抽選の結果を遊技者に提示する」と記したが、ここでいう「大当たり遊技時」とは、大当たりの発生時から大当たり遊技の終了後の

50

遊技が開始されるまでの期間を指す。

【 0 0 1 6 】

又、上記において、「遊技者に情報を提示する提示装置を介して、態様抽選の結果を遊技者に提示する提示手段」と記したが、提示手段は、態様抽選の結果のみを提示するように設定されていても良いし、態様抽選の過程を伴って、その結果を提示するようにされていても良い。

【 0 0 1 7 】

又、提示装置は、光源の点灯や画像、音声を用いて情報を遊技者に提示するように構成されていても良いし、動作可能に構成された可動物体を動作させて情報を遊技者に提示するように構成されていても良い。尚、ここでいう「光源」とは、電力の供給を受けて点灯するものを指す（以下同様。）。 10

【 0 0 1 8 】

ここで、提示装置が、図柄を変動表示することを可能に構成されている場合には、提示手段は、例えば、請求項 2 記載のように、提示装置に図柄を変動表示させて態様抽選手段による態様抽選の結果を遊技者に提示する図柄提示手段を備えると良い。

【 0 0 1 9 】

このように提示手段が構成されていれば、態様抽選の結果を図柄の変動で演出して遊技者に提示できるため、遊技者を楽しませることができる。

尚、「図柄」とは、文字や数字、記号、模様のことを指す（以下同様。）。 20

【 0 0 2 0 】

又、提示手段は、例えば、請求項 3 記載のように、大当たり遊技の終了後においても、態様抽選手段による態様抽選の結果を提示装置を介して遊技者に提示する提示継続手段を備えると良い。

【 0 0 2 1 】

この場合、遊技機が、例えば、パチンコ遊技機やスロット遊技機であれば、大当たり遊技が終了した後も遊技者や遊技場内の係員が前回の態様抽選の結果を把握することができるため、獲得した賞品球やコインを交換しなければならないのに、遊技者が交換しなかったり、交換する必要がないのに遊技場内の係員に交換を要求されるなどのトラブルの発生を防止できる。

【 0 0 2 2 】

又、態様抽選の結果を図柄の変動表示を用いて提示する場合には、大当たり時の図柄が遊技場で指定されたものであるか否かも遊技者や係員が把握することができる。

即ち、所謂、ラッキーナンバー制の遊技場にて、大当たり時の図柄がラッキーナンバーとして予め指定された図柄であるにも関わらず、係員から遊技球やコインの交換を要求されてしまうことを防止できる。又、大当たり時の図柄が予め指定された図柄とは異なるのに、交換を行わない遊技者を確実に判別することもできる。

【 0 0 2 3 】

ここで、上記した遊技機はいずれも、請求項 4 記載のように、大当たり遊技の終了時に、大当たり遊技の終了を示す合図を提示装置を介して遊技者に提示する合図提示手段と、第 2 の抽選手段による態様抽選の結果を態様抽選手段による態様抽選の結果として遊技者に提示する際にも、合図提示手段を作動させる作動手段とを備えると良い。 40

【 0 0 2 4 】

この場合、態様抽選の結果が、第 1 の抽選手段による態様抽選の結果から第 2 の抽選手段による態様抽選の結果に変更されるにも関わらず、あたかも態様抽選の結果の変更が行われぬまま大当たり遊技が終了するように遊技者に見せかけることができる。即ち、本発明の遊技機によれば、遊技者を落胆させたのち、態様抽選の結果を変更するため、遊技者に驚きを与えることができる。

【 0 0 2 5 】

又、上記した遊技機はいずれも、請求項 5 記載のように、態様抽選手段による態様抽選の結果が予め指定された結果である場合に、大当たり遊技の期間を延長する延長手段を備 50

えると良い。

【0026】

この場合、遊技機が、例えば、パチンコ遊技機やスロット遊技機であれば、遊技者は、延長された分だけ多くの賞品球やコインを得ることができる。即ち、遊技者を喜ばせることができる。

【0027】

又、上記した遊技機はいずれも、請求項6記載のように、第2の抽選手段による態様抽選の結果を態様抽選手段による態様抽選の結果とする際に、提示手段に対して、該態様抽選の結果を提示装置に提示させる提示タイミングを抽選により決定するタイミング決定手段を備え、第2の抽選手段は、該タイミング決定手段により決定される提示タイミングに応じて態様抽選の結果を決定しても良い。

10

【0028】

この場合、大当たり遊技中における任意のタイミングにて第2の抽選手段による態様抽選の結果を提示することができる。そして、例えば、大当たり遊技における予め指定されたタイミングにて提示される第2の抽選手段による態様抽選の結果が、大当たり遊技の終了後における遊技を遊技者にとって有利にすることを示す確度が高い旨を予め遊技者に知らせておけば、そのタイミングが到来する度に、遊技者に期待感を持たせることができる。又、大当たり遊技の後半にて提示される第2の抽選手段による態様抽選の結果が、大当たり遊技の終了後における遊技を遊技者に示す確度が高い旨を予め遊技者に知らせておけば、遊技者は、大当たり遊技が終了するまで期待感を抱きながら大当たり遊技に興じることができる。

20

【0029】

又、上記した遊技機はいずれも、請求項7記載のように、大当たり遊技の終了後の遊技を遊技者にとって有利にすることを前記態様抽選手段による前記態様抽選の結果が示している確度の高さを遊技者に提示する確度提示手段を備えると良い。

【0030】

このように遊技機を構成すれば、大当たり遊技の終了後の遊技を遊技者にとって有利にすることを、態様抽選手段による態様抽選の結果が示している確度が高いと提示した場合に、その態様抽選の結果が提示されるまで、遊技者に期待感を与えることができる。

【0031】

ここで、提示装置が、光源の点灯や画像、音声のうちの少なくとも1つを用いて情報を提示するように構成されている場合には、確度提示手段は、例えば、請求項8記載のように、提示装置に光源の点灯や画像、音声のうちの少なくとも1つを用いて確度を提示させる第1の報知手段を備えると良い。

30

【0032】

この場合、光源の点灯や画像、音声を用いて、遊技者に確度の高さを提示できる。

又、提示装置が、動作可能に構成された可動物体を動作させて情報を提示するように構成されている場合には、確度提示手段は、例えば、請求項9記載のように、提示装置に可動物体を動作させて確度の高さを提示させる第2の報知手段を備えると良い。

【0033】

この場合、可動物体の動作を用いて、遊技者に確度の高さを提示できる。

尚、確度提示手段は、請求項10記載のように、予め定められた種類の色のうちいずれかの色で確度を提示しても良い。

40

【0034】

尚、請求項11に示すように、第2の抽選手段が大当たりでない場合には、大当たり遊技の終了画面を一時的に提示装置に表示したのち、大当たり遊技前や大当たり遊技の最中、大当たり遊技の終了時のいずれかにおいて図柄を再変動する再抽選を実行するようにしてもよい。

【発明を実施するための最良の形態】

【0039】

50

以下に本発明の実施形態を図面と共に説明する。

まず、図7は、本発明に係るパチンコ遊技機（以下、単に「パチンコ機」ともいう。）1の正面図である。尚、パチンコ機1は、本発明に係る部分を除いて、周知の第1種パチンコ遊技機（例えば、特開2001-300065号公報を参照。）と同様に構成されている。従って、ここでは、本発明に係る部分についてのみ詳述し、周知のものと共通する部分については略述する。

【0040】

図7に示すように、パチンコ機1は、当該パチンコ機1の筐体である外枠7と、開閉自在に外枠7に取り付けられた内枠9とを備えている。

そして、内枠9には、遊技者にパチンコ遊技を提供する遊技盤11と、遊技盤11上に遊技球を発射するためのハンドル15と、遊技盤11におけるパチンコ遊技の結果として当該パチンコ機1から賞品として払い出される遊技球（賞品球）を貯留する上受け皿17と、上受け皿17が遊技球を貯留しきれなくなるなどして、上受け皿17から排出される遊技球を受ける下受け皿19とが設けられている。

【0041】

ここで、遊技盤11には、CRT（Cathode-Ray Tube）やLCD（Liquid Crystal Display）からなり、数字や模様を要素とした3つの特別図柄（例えば、図6における（4）を参照。）を変動表示するディスプレイ21と、特別図柄の変動表示が保留されていることを遊技者に示す4つの特別図柄保留ランプ23と、特別図柄の変動表示を開始させるために、遊技者が遊技球を投入する始動入賞装置25と、賞品球を獲得するための大当たり遊技において、遊技者が遊技球を投入する可動入賞装置27とが設けられている。尚、4つの特別図柄保留ランプ23は、特別図柄の変動表示の保留数（本実施形態では、最大4つまで）と同じ数だけ点灯するようにされている。又、始動入賞装置25は、所謂、チューリップ式からなり、図中左右方向に開閉動作する1対の可動片251を備えている。そして、可動入賞装置27は、図中手前方向に傾倒動作して当該可動入賞装置27の入賞口を開放する開閉板271を備えている。

【0042】

又、遊技盤11には、7セグメントLEDを備えた数字表示器からなり、1桁の数字からなる普通図柄（本実施形態では、0～9の数字）を変動表示する普通図柄表示部29と、普通図柄の変動表示が保留されていることを遊技者に示す4つの普通図柄保留ランプ31と、遊技球の通過を検出する1対の始動ゲート33とが設けられている。尚、4つの普通図柄保留ランプ31は、特別図柄保留ランプ23と同じように、普通図柄の変動表示の保留数（本実施形態では、最大4つまで）と同じ数だけ点灯するようにされている。又、普通図柄表示部29は、遊技球が始動ゲート33を通過すると、普通図柄（本実施形態では、0～9の数字）の変動表示を開始するようにされている。ここで、上述した始動入賞装置25の可動片251は、通常、閉じた状態にされており、普通図柄表示部29の変動表示が予め指定された普通図柄（本実施形態では「7」）で停止したときにのみ開き、当該始動入賞装置25に遊技球が投入されたり、予め設定された時間が経過すると再び閉じるようにされている。

【0043】

ところで、大当たり遊技において、パチンコ機1は、可動入賞装置27の入賞口を所定時間（例えば、30秒間）だけ開放する動作（ラウンド）を予め設定された回数だけ実行するようにされている（本実施形態では、15～16ラウンドを実行。）。但し、1つのラウンドが終了してから次のラウンドが開始されるまでの間には、可動入賞装置27の入賞口を所定時間（例えば、10秒間）だけ閉じたままにするインターバルが設定されている。

【0044】

そして、パチンコ機1は、大当たり遊技時に可動入賞装置27へ遊技球が投入されると、所定数（例えば、13個）の賞品球を遊技者に払い出すようにされている。尚、パチンコ機1は、通常の遊技時や大当たり遊技時に、始動入賞装置25へ遊技球が投入された場

10

20

30

40

50

合においても、所定数（例えば、7個）の遊技球を遊技者に払い出すようにされている。

【0045】

ここで、図1は、パチンコ機1における制御系統の一部を示すブロック図である。

図1に示すように、パチンコ機1には、本発明に係り、遊技に連動した抽選を行う抽選処理部41と、抽選処理部41と同じく本発明に係り、抽選処理部41からの指令に基づいて、特別図柄や大当たり遊技の際に遊技者に提供する画像などをディスプレイ21に表示する特別図柄表示部43と、抽選処理部41からの指令に基づいて、BGMや効果音を音声出力する音声出力部45とが具備されている。

【0046】

尚、パチンコ機1において、上述の始動入賞装置25には、遊技球の投入を検出するための検出センサ252が設置され、この検出センサ252は、遊技球の投入を検出した際に、その検出信号を抽選処理部41に出力するようにされている。又、始動入賞装置25及び可動入賞装置27にはそれぞれ、可動片251や開閉板271を開閉させるためのソレノイド253、273が設置されており、抽選処理部41からの駆動信号によってソレノイド253、273が駆動するようにされている。

【0047】

又、特別図柄表示部43には、抽選処理部41から送信される様々な指令に対応付けられた様々な特別図柄の変動パターンが予め記憶されており、特別図柄表示部43は、抽選処理部41からの指令に対応した変動パターンにて特別図柄を変動表示したり停止表示するようにされている。尚、特別図柄表示部43がディスプレイ21に表示する特別図柄は、「通常図柄」と「確変図柄」とからなっている。

【0048】

そして、音声出力部45には、抽選処理部41から送信される様々な指令に対応付けられた様々なBGMや効果音が予め記憶されており、音声出力部45は、抽選処理部41からの指令に対応したBGMや効果音を音声出力するようにされている。

【0049】

以下、抽選処理部41について詳述する（引き続き図1を参照）。

まず、抽選処理部41は、マイクロプロセッシングユニット（以下、「MPU」という。）411やRAM412、ROM413を備え、MPU411が、RAM412やROM413に格納されたデータやプログラムに従って、遊技に連動した抽選を行うようにされている。

【0050】

又、抽選処理部41は、互いに独立した4基のリングカウンタ414、415、416、417を備え、これらリングカウンタ414～417が、予め順序付けられたN通り（但し、Nは整数）のカウンタ値を順序通りに繰り返し発生するようにされている。そして、MPU411が、これらリングカウンタ414～417のカウンタ値を用いて抽選を行うようにされている。尚、本実施形態において、これらリングカウンタ414～417はそれぞれ、ASIC（Application Specific Integrated Circuit）やPLD（Programmable Logic Device）からなり、リングカウンタ414は、例えば、0～255のカウンタ値を昇順に発生する256進リングカウンタとして構成されている。又、リングカウンタ415、416は、例えば、0～127のカウンタ値を昇順に発生する128進リングカウンタとして構成され、又、リングカウンタ417は、例えば、0～14のカウンタ値を昇順に発生する15進リングカウンタとして構成されている。

【0051】

ここで、RAM412の記憶領域内には、検出センサ252からの検出信号の受信回数を示す受信回数値を格納する受信回数格納領域が確保されている。そして、MPU411は、検出センサ252から検出信号を受信する度に、受信回数格納領域内の受信回数値を1つアップカウントするようにされている。但し、MPU411は、受信回数値をアップカウントをする毎に、消灯している特別図柄保留ランプ23のうちの1つを点灯するよう

10

20

30

40

50

にされている。又、受信回数格納領域内の受信回数値には、予め上限値（本実施形態では上限値 = 4）が設定されており、受信回数値が上限値に達している場合には、MPU411は、検出信号を受信しても、それ以上のアップカウントを行わないようにされている。

【0052】

更に、RAM412の記憶領域内には、MPU411がリングカウンタ414～417からそれぞれ取得した4つのカウント値を最大4組格納するカウント値格納領域や、遊技の状態が確変状態であることを示すフラグである確変フラグFを格納するフラグ格納領域も確保されている。尚、抽選処理部41は、パチンコ機1の起動時に、RAM412を初期化して、受信回数格納領域やカウント値格納領域、フラグ格納領域内をクリアするようにされている。又、MPU411は、カウント値格納領域に格納された1～4組のカウント値を読み出す際には、カウント値格納領域に格納した順序にて読み出すようにされている。

10

【0053】

又、ROM413には、MPU411が実行する後述の抽選処理のプログラムの他、リングカウンタ414～417が発生するカウント値の各々と、抽選結果とを対応付けた5つの参照テーブル420～424が記憶されている。

【0054】

ここで、参照テーブル420は、通常の遊技時において用いられ、リングカウンタ414のカウント値の各々に対して、「大当たり」や「はずれ」がそれぞれ対応付けられている。

20

【0055】

又、参照テーブル421は、確変状態の遊技時において用いられ、リングカウンタ414のカウント値の各々に対して、「大当たり」や「はずれ」がそれぞれ対応付けられている。但し、参照テーブル421は、参照テーブル420よりも「大当たり」が発生する確率を高く設定されている。

【0056】

又、参照テーブル422は、リングカウンタ415のカウント値の各々に対して、「大当たり」の内容（つまり、「通常当たり」や「確変当たり」）がそれぞれ対応付けられている。尚、「通常当たり」とは、大当たり遊技終了後の遊技において、「大当たり」が発生する確率を通常どおりに設定する「大当たり」のことを指す。又、「確変当たり」とは、大当たり遊技終了後の遊技を確率変動する「大当たり」のことを指す。

30

【0057】

又、参照テーブル423は、リングカウンタ416のカウント値の各々に対して、「大当たり」の内容（つまり「通常当たり」や「確変当たり」）がそれぞれ対応付けられている。尚、参照テーブル423では、「通常当たり」や「確変当たり」の配分が参照テーブル422と異ならせて設定されている。

【0058】

そして、参照テーブル424は、リングカウンタ417のカウント値の各々に対して、「大当たり」の内容（つまり「通常当たり」や「確変当たり」）がそれぞれ対応付けられている。但し、本実施形態では、リングカウンタ417のカウント値のうち、例えば、0及び偶数からなるカウント値が「確変当たり」に割り当てられている。更に、大当たり遊技におけるどのラウンドの終了直後にリングカウンタ417のカウント値に対応した「大当たり」の内容を「再抽選」の結果としてディスプレイ21に表示するのかが決定するため、参照テーブル424では、リングカウンタ417のカウント値とラウンド数とがそれぞれ対応付けられている。つまり、本実施形態では、カウント値0～14が順にラウンド数1～15のそれぞれに対応付けられている（尚、奇数からなるラウンド数に「確変当たり」が割り当てられている。）。

40

【0059】

以下、MPU411が行う抽選処理の流れについて説明する。

まず、図2は、MPU411が行う抽選処理の流れを示すフローチャートである。尚、

50

M P U 4 1 1 は、この抽選処理をほぼ一定の周期にて繰り返し実行するようにされている。

【 0 0 6 0 】

図 2 に示すように、本処理が起動されると、M P U 4 1 1 は、まず、R A M 4 1 2 の受信回数格納領域内の受信回数値を参照し、受信回数値が 0 であるか否かを確認する (S 1 0)。ここで、受信回数値が 0 である場合には、直ちに本処理を終了する。一方、受信回数値が 0 でない場合には、R A M 4 1 2 のカウント値格納領域から 1 組のカウント値を取得し (S 2 0)、受信回数格納領域内の受信回数値を 1 つダウンカウントすると共に、点灯している特別図柄保留ランプ 2 3 のうちの 1 つを消灯する (S 3 0)。

【 0 0 6 1 】

そして、R A M 4 1 2 のフラグ格納領域内における確変フラグ F が 0 であるか否かを確認し (S 4 0)、確変フラグ F が 0 (つまり、遊技が通常の状態) である場合には、参照テーブル 4 2 0 を参照して (S 5 0)、リングカウンタ 4 1 4 から取得したカウント値が「大当たり」に該当するか否かを確認する (S 7 0)。尚、S 4 0 において、確変フラグ F が 1 (つまり、遊技が確変状態) である場合には、「大当たり」の発生率を参照テーブル 4 2 0 よりも高く設定された参照テーブル 4 2 1 を参照して (S 6 0)、本処理を S 7 0 に移行する。

【 0 0 6 2 】

ここで、リングカウンタ 4 1 4 から取得したカウント値が「はずれ」に該当する場合には、特別図柄表示部 4 3 に対して、特別図柄の変動表示の開始を指令したのち (S 1 4 0)、特別図柄を不揃いな状態で停止表示するように指令して (S 1 5 0)、本処理を終了する。

【 0 0 6 3 】

一方、S 7 0 において、リングカウンタ 4 1 4 から取得したカウント値が「大当たり」に該当する場合には、参照テーブル 4 2 2 を参照し (S 8 0)、リングカウンタ 4 1 5 から取得したカウント値が「確変当たり」に該当するか否かを確認する (S 9 0)。ここで、「確変当たり」に該当する場合には、フラグ格納領域内における確変フラグ F を 1 に設定する (S 1 0 0)。そして、特別図柄表示部 4 3 に対して、特別図柄の変動表示の開始を指令したのち (S 1 1 0)、「確変図柄」が揃った状態で特別図柄を停止表示するように指令する (S 1 2 0)。

【 0 0 6 4 】

停止表示の指令を終えると、M P U 4 1 1 は、特別図柄表示部 4 3 に対して、大当たり遊技用の画面の表示を指令したり、音声出力部 4 5 に対して、大当たり遊技用の B G M の音声出力を指令したり、又、ソレノイド 2 7 3 に対して、上述のタイミングにて間欠的に駆動信号を供給するなどして大当たり遊技を実行したのち (S 1 3 0)、本処理を終了する。

【 0 0 6 5 】

一方、S 9 0 において、リングカウンタ 4 1 5 から取得したカウント値が「通常当たり」に該当する場合には、以下に示す通常当たり処理を実行したのち (S 2 0 0)、本処理を終了する。

【 0 0 6 6 】

ここで、図 3 は、通常当たり処理の流れを示すフローチャートである。

図 3 に示すように、本処理が起動されると、M P U 4 1 1 は、まず、特別図柄表示部 4 3 に対して、特別図柄の変動表示の開始を指令したのち (S 2 0 5)、「通常図柄」が揃った状態で特別図柄を停止表示するように指令する (S 2 1 0)。そして、特別図柄表示部 4 3 に対して、大当たり遊技用の画面表示を開始するように指令したり、音声出力部 4 5 に対して、大当たり遊技用の B G M の音声出力を開始するように指令したり、又、ソレノイド 2 7 3 に対して、駆動信号の供給を開始するなどして大当たり遊技を開始する (S 2 1 5)。

【 0 0 6 7 】

大当たり遊技を開始すると、MPU411は、直ちに参照テーブル423を参照し(S220)、リングカウンタ416から取得したカウント値に対応する「大当たり」の内容が、リングカウンタ415から取得したカウント値に対応する「大当たり」の内容(つまり、「通常当たり」と一致しているか否かを確認する(S225))。ここで、リングカウンタ416から取得したカウント値に対応する「大当たり」の内容が、リングカウンタ415から取得したカウント値に対応する「大当たり」の内容に一致する場合(つまり、「通常当たり」の場合)、MPU411は、フラグ格納領域内の確変フラグFを0に設定して(S300)、大当たり遊技を継続したのち(S305)、大当たり遊技の終了と共に本処理を終了する。

【0068】

一方、S225において、リングカウンタ415から取得したカウント値に対応する「大当たり」の内容が、リングカウンタ415から取得したカウント値に対応する「大当たり」の内容と不一致な場合(つまり、「確変当たり」の場合)、MPU411は、参照テーブル424を参照し(S230)、リングカウンタ417から取得したカウント値が「確変当たり」に該当するか否かを確認する(S235)。ここで、「確変当たり」に該当する場合には、フラグ格納領域内の確変フラグFを1に設定したのち(S240)、大当たり遊技を中断する(S245)。尚、この際、MPU411は、特別図柄表示部43や音声出力部45、ソレノイド273に対して、カウント値に対応するラウンドの終了直後に大当たり遊技の終了を示す終了画面を一時ディスプレイ21に表示するように指令したり、大当たり遊技の終了を示すBGMを音声出力するように指令したり、駆動信号の供給を停止する。

【0069】

そして、特別図柄表示部43に対して、特別図柄の再変動表示を指令して「再抽選」を実行したのち(S250)、「確変図柄」が揃った状態で特別図柄を停止表示するように指令する(S255)。停止表示の指令を終えると、MPU411は、ラウンドを1つ追加して、残りの大当たり遊技を実行したのち(S260)、本処理を終了する。

【0070】

一方、S235において、リングカウンタ417から取得したカウント値が「通常当たり」に該当する場合には、確変フラグFを0に設定したのち(S270)、S245と同様に、大当たり遊技を中断する(S275)。そして、S250と同様に、特別図柄表示部43に対して、特別図柄の再変動表示を指令して「再抽選」を実行したのち(S280)、「通常図柄」が揃った状態で特別図柄を停止表示するように指令する(S285)。停止表示の指令を終えると、MPU411は、ラウンドを追加せずに残りの大当たり遊技を実行したのち(S290)、本処理を終了する。

【0071】

ところで、本実施形態のパチンコ機1において、特別図柄表示部43は、特別図柄の変動表示時や大当たり遊技用の画面表示時に、「確変当たり」や「再抽選」が発生する確度を遊技者に示すようにされている。即ち、本実施形態では、図4(a)に示すように、四角形の枠に囲まれた2つのアルファベット(A~F)を縦列して、ディスプレイ21の画面上における任意の位置(例えば、画面左下など)に表示するようにされている。但し、特別図柄表示部43は、この2つのアルファベットを赤色、朱色、緑色、黄緑色、青色、紺色のいずれかで表示するようにされている。尚、図4(b)に示すように、各アルファベットにはそれぞれ、「確変当たり」を示す色が割り当てられている。

【0072】

又、特別図柄表示部43は、アルファベットを囲む2つの枠をそれぞれ、赤色もしくは黒色で表示するようにされている。尚、赤色の枠は「再抽選の実行」を示し、黒色の枠は「再抽選の非実行」を示すようにされている。

【0073】

そして、特別図柄表示部43は、MPU411から「確変図柄」が揃った状態で特別図柄を停止表示する旨の指令を受けると、同一のアルファベットを「確変当たり」を示す色

10

20

30

40

50

で表示するようにされている。又、「通常図柄」が揃った状態で特別図柄を停止表示する旨の指令を受けると、同一のアルファベットを「確変当たり」以外を示す色で表示するようにされている。又、特別図柄を不揃いな状態で停止表示する旨の指令を受けた際には、異なるアルファベットを表示するようにされている。尚、特別図柄表示部43は、MPU411から「特別図柄の再変動」を指令された場合にのみ、赤色の枠を表示するようにされており、それ以外は黒色の枠を表示するようにされている。

【0074】

又、特別図柄表示部43は、大当たり遊技が終了しても、次の大当たりが発生するまで、前回の大当たりにおいて揃えた特別図柄をディスプレイ21の画面上における任意の位置（例えば、画面左上）に表示するようにされている。

10

【0075】

以上のように構成されたパチンコ機1では、遊技に連動した抽選の結果が「通常当たり」の場合、リングカウンタ416のカウンタ値に対応する「大当たり」の内容がリングカウンタのカウンタ値に対応する「大当たり」の内容に一致しているか否かが判定され、一致している場合には、所定数のラウンドが終了すると（図5における（1）を参照。）、ディスプレイ21に大当たり遊技の終了画面（図5の（2）を参照。）を表示したのち、通常の遊技に移行される。

【0076】

一方、リングカウンタ416のカウンタ値に対応する「大当たり」の内容がリングカウンタのカウンタ値に対応する「大当たり」の内容と不一致な場合には、「再抽選」を実行する直前のラウンドが終了すると、大当たり遊技の終了画面（図5の（2）を参照。）を一時的にディスプレイ21に表示したのち、「再抽選」が実行され、リングカウンタ417から取得したカウンタ値に対応する「大当たり」の内容を「再抽選」の結果として表示する画面に移行する（図6の（3）を参照）。そして、特別図柄の再変動表示を行って、「再抽選」の結果を特別図柄の停止表示（図6の（4）を参照。）で遊技者に示したのち、1ラウンドを追加した状態で残りのラウンドを実行し、大当たり遊技の終了と共に、確変状態の遊技に移行する。尚、パチンコ機1では、「再抽選」によって、「確変当たり」が発生すると、その旨を示す画面を表示する（図6の（5）を参照）。

20

【0077】

このように、パチンコ機1によれば、互いに独立事象な抽選により得られるリングカウンタ415、416のカウンタ値に対応する「大当たり」の内容が不一致となる確率に依存して、「再抽選」が発生する（つまり、抽選の結果が、大当たり遊技中にリングカウンタ417から取得したカウンタ値に対応する「大当たり」の内容に変更される。）。

30

【0078】

従って、パチンコ機1では、特定の結果に対して、必然的に「再抽選」が実行されることがないため、最初に提示された「大当たり」の内容から「再抽選」が実行されることを遊技者が容易に予期することはできない。

【0079】

即ち、本発明により、再抽選の実行を予期することが困難な遊技機を提供できる。

又、本実施形態のパチンコ機1では、「再抽選」を特別図柄の変動で演出して提示するため、遊技者を楽しませることができる。

40

【0080】

又、本実施形態のパチンコ機1では、大当たり遊技の終了後も前回の大当たり時に停止表示した特別図柄をディスプレイ21における画面上の任意の位置に表示するため、大当たり遊技が終了した後も遊技者や遊技場内の店員が前回の「大当たり」がどの特別図柄で発生したのかを把握することができる。

【0081】

これにより、本実施形態のパチンコ機1によれば、大当たり遊技によって獲得した賞品球を交換しなければならないのに、遊技者が交換をしなかったり、交換する必要がないのに遊技場内の係員に交換を要求されたりするなどのトラブルの発生を防止できる。又、所

50

謂、ラッキーナンバー制の遊技場にて、大当たり時の特別図柄がラッキーナンバーとして予め指定された特別図柄であるにも関わらず、係員から遊技球の交換を要求されてしまうことを防止できる。又、大当たり時の特別図柄がラッキーナンバーとして予め指定された図柄であるにも関わらず、係員から遊技球の交換を要求されたり、指定された図柄とは異なるのに、交換を行わない遊技者を確実に判別することもできる。

【0082】

又、本実施形態のパチンコ機1では、「再抽選」を実行する直前に大当たり遊技の終了表示をするため、再抽選が実行された場合であるにも関わらず、「再抽選」を行わないまま大当たり遊技を終了するように遊技者に見せかけて、遊技者を落胆させたのち、「再抽選」を実行するため、遊技者に驚きを与えることができる。

10

【0083】

又、本実施形態のパチンコ機1では、「再抽選」の結果が「確変当たり」であれば、提供中である大当たり遊技のラウンドを1つ追加する(即ち、大当たり遊技の期間を延長する。)ため、遊技者は、1ラウンド分だけ多くの賞品球を得ることができる。即ち、遊技者を喜ばせることができる。

【0084】

又、本実施形態のパチンコ機1では、奇数番目のラウンドの終了後に発生する「再抽選」が「確変当たり」となるように参照テーブル424が設定されているため、奇数番目のラウンドの終了後における「再抽選」が「確変当たり」になることを予め遊技者に知らせておけば、奇数番目のラウンドが到来する毎に、遊技者に期待感を持たせることができる。

20

【0085】

又、本実施形態のパチンコ機1では、ディスプレイ21における画面上の任意の位置に、「確変当たり」の発生する確度や、「再抽選」が実行される確度を示すアルファベットや枠を表示するため、これにより「確変当たり」が発生したり、「再抽選」が実行されるまで遊技者に期待感を与えることができる。

【0086】

尚、本実施形態において、MPU411及びリングカウンタ415, 416, 417、参照テーブル422, 423, 424が本発明の態様抽選手段に相当する。このうち、MPU411及びリングカウンタ415、参照テーブル422が本発明の第1の抽選手段に、MPU411及びリングカウンタ416, 417、参照テーブル423, 424が本発明の第2の抽選手段に、MPU411が本発明の結果決定手段に相当する。

30

【0087】

又、MPU411及び特別図柄表示部43が、本発明の提示手段や図柄提示手段、延長手段、合図提示手段、作動手段、確度提示手段、第1の報知手段に相当する。又、特別図柄表示部43は、提示継続手段にも相当する。

【0088】

又、リングカウンタ417及び参照テーブル424が本発明のタイミング決定手段に相当する。

以上、本発明の実施の形態について説明したが、本発明は、上記実施形態に何ら限定されることはなく、本発明の技術的範囲に属する限り種々の形態をとり得ることはいうまでもない。

40

【0089】

例えば、上記実施形態では、特別図柄表示部43は、アルファベットや枠を用いて「確変当たり」や「再抽選」が発生する確度を表示したが、大当たり遊技の際に、遊技者にとって認識し難い態様で確度を表示しても良い(請求項10記載の発明に相当。)

【0090】

この場合、確度が表示されるものの、表示された確度が遊技者にとっては認識し難いため、「確変当たり」や「再抽選」が発生する確度が高いのではないかという期待感を抱かせる一方で、確度が低いのではないかという不安感も抱かせることができる。

50

【 0 0 9 1 】

つまり、遊技者の思考を混乱させることができるため、遊技の興趣をその分向上させることができる。

尚、遊技者にとって認識し難い態様で確度を表示するには、例えば、「大当たり」の発生後（図 8（1）参照。）、大当たり遊技に移行した時点で、ディスプレイ 2 1 におけるアルファベットや枠の表示部位を塗りつぶしたり（図 8（2）参照。）、アルファベットや枠の表示部位に他の画像（例えば、キャラクタ）を重ねて表示（図 8（3）参照。）すれば良い。

【 0 0 9 2 】

又、大当たり遊技が次のラウンドに移行する旨を示す表示（所謂「V表示」）をアルファベットや枠の表示部位を重ねて表示しても良いし、大当たり遊技の演出画像をアルファベットや枠の表示部位を重ねて表示しても良いし、特別図柄をアルファベットや枠の表示部位を重ねて表示しても良い。

10

【 0 0 9 3 】

又、上記実施形態では、特別図柄を変動表示したり、停止表示する際に、抽選処理部 4 1 が、「変動表示の開始」や「通常図柄での停止表示」、「確変図柄での停止表示」を指令し、特別図柄表示部 4 3 がこれら指令に基づいて具体的な変動パターン（例えば、リーチ演出など）を決定していた。これに対して、抽選処理部 4 1 が具体的な変動パターンまでを指定し、特別図柄表示部 4 3 がこの指定に従った変動パターンで特別図柄を変動表示したり、停止表示しても良い。

20

【 0 0 9 4 】

又、抽選処理部 4 1 が、最終的に停止表示する特別図柄と、具体的な変動パターンとを指定し、特別図柄表示部 4 3 が、再抽選をディスプレイ 2 1 に表示するか否かを決定するようにしても良い。この場合、特別図柄表示部 4 3 は、まず、最終的に停止表示する特別図柄と、変動パターンとを抽選処理部 4 1 から指定された際に、抽選処理部 4 1 に対して、抽選処理部 4 1 におけるリングカウンタ 4 1 6 のカウント値に対応する「大当たり」の内容が、リングカウンタ 4 1 5 から取得したカウント値に対応する「大当たり」の内容と一致していたかを確認する。そして、この結果が不一致であれば、一旦、抽選処理部 4 1 から指示された特別図柄とは異なる特別図柄（但し、「通常図柄」）をディスプレイ 2 1 に停止表示して、大当たり遊技用の画面を表示し、抽選されたラウンドが終了したら再抽選結果を表示する画面を表示して再抽選を演出すれば良い。

30

【 0 0 9 5 】

又、上記実施形態では、大当たり遊技終了後における遊技者にとって有利な遊技状態として確率変動が設定されていたが、確率変動に代えて時間短縮が設定されていても良いし、確率変動と時間短縮との両方が設定されていても良い。

【 0 0 9 6 】

又、上記実施形態では、「再抽選」の結果が「確変当たり」である場合には、残りの大当たり遊技を 1 ラウンド分追加したが、2 ラウンド以上追加するように設定されていても良い。

【 0 0 9 7 】

又、上記実施形態では、大当たり遊技の提供終了後の遊技を確率変動状態にすることを、再抽選の結果が示している確度の高さをアルファベットや枠を表示することにより示したが（つまり、画像表示を用いて示したが）、ランプなどの光源の点灯や音声などを用いても良い。又、パチンコ機 1 に、動作可能な模型などの可動物体を設置し、「確変当たり」の発生や「再抽選」が実行される確度の高さに応じて、この可動物体を動作させるように設定されていても良い（請求項 9 記載の第 2 の報知手段に相当。）。

40

【 0 0 9 8 】

又、上記実施形態では、複数のリングカウンタを用いて各種抽選を行っていたが、1 つのリングカウンタを用いて上述した全ての抽選を行っても良い。この場合、上述の抽選を実行する毎にリングカウンタからカウント値を取得すれば良い。

50

【 0 0 9 9 】

又、上記実施形態では、リングカウンタ 4 1 5 , 4 1 6 のカウント値に対応する「大当たり」の内容が不一致な場合に、リングカウンタ 4 1 7 のカウント値に対応する「大当たり」の内容を「再抽選」の結果としていたが、リングカウンタ 4 1 6 のカウント値に対応する「大当たり」の内容をそのまま「再抽選」の結果としても良い。又、不一致な場合に、リングカウンタ 4 1 5 , 4 1 6 のどちらか一方から改めてカウント値を取得して、このカウント値に対応する「大当たり」の内容を「再抽選」の結果としても良い。

【 0 1 0 0 】

又、上記実施形態では、リングカウンタ 4 1 5 のカウント値に対応する「大当たり」の内容が「通常当たり」時にのみ、リングカウンタ 4 1 6 のカウント値に対応する「大当たり」の内容がこれに一致しているか否かを確認していたが、「確変当たり」時にも一致しているか否かを確認するように設定されていても良い。

10

【 0 1 0 1 】

又、上記実施形態では、奇数番目のラウンドの終了後に発生する再抽選が「確変当たり」となるように参照テーブル 4 2 3 が設定されていたが、偶数番目のラウンドの終了後に発生する再抽選が「確変当たり」となるように設定されていても良い。又、大当たり遊技の後半におけるいずれかのラウンドの終了後に発生する再抽選が「確変当たり」となるように設定されていても良い。この場合、大当たり遊技の後半にて発生する再抽選の結果が、「確変当たり」となる確度が高い旨を予め遊技者に知らせておけば、遊技者は、大当たり遊技が終了するまで期待感を抱きながら大当たり遊技に興じることができる。

20

【 0 1 0 2 】

又、上記実施形態では、抽選処理部 4 1 のリングカウンタ 4 1 4 ~ 4 1 7 が A S I C や P L D といったハードウェアで構成されていたが、M P U 4 1 1 がこれらリングカウンタ 4 1 4 ~ 4 1 7 が行っていたカウントを行うようにプログラムされていても良い。

【 0 1 0 3 】

又、上記実施形態では、本発明をパチンコ遊技機に適用したが、コンピュータをパチンコ機 1 と同様に機能させるプログラムに適用されていても良い。

尚、これらプログラムは、例えば、フレキシブルディスク (F D) や光ディスク (M O) 、 D V D 、 C D - R O M 、ハードディスク、メモリカードなどのコンピュータで読み取り可能な記録媒体に記録され、これら記録媒体からコンピュータにロードされて用いられても良い。又、この他、コンピュータに組み込まれる R O M やバックアップ R A M に記録され、これら R O M やバックアップ R A M からコンピュータにロードされて用いられても良いし、ネットワークを介してコンピュータにロードされて用いられても良い。

30

【 0 1 0 4 】

又、上記実施形態では、抽選処理を定期的に行うようにされていたが、遊技球が投入された際に起動する割り込み処理の 1 つとして、遊技機の制御を司るプログラムに組み込んでも良い。

【 0 1 0 5 】

又、上記実施形態では、抽選処理や通常当たり処理において、確変フラグ F を大当たり遊技の実行前や大当たり遊技の実行中にフラグ格納領域に設定していたが、大当たり遊技の終了後に設定しても良い。

40

【 0 1 0 6 】

又、上記実施形態では、本発明を弾球遊技機の 1 つであるパチンコ遊技機に適用したが、他の形態の弾球遊技機やスロット遊技機などの回胴式遊技機などにも適用することができる。

【 図面の簡単な説明 】

【 0 1 0 7 】

【 図 1 】 パチンコ機 1 における制御系統の一部を示すブロック図である。

【 図 2 】 M P U 4 1 1 が行う抽選処理の流れを示すフローチャートである。

【 図 3 】 M P U 4 1 1 が行う通常当たり処理の流れを示すフローチャートである。

50

【図4】特別図柄表示部43が、「確変当たり」や「再抽選」が発生する確度を遊技者に示すために、特別図柄の変動表示時や大当たり遊技用の画面表示時においてディスプレイ21に表示するアルファベットや枠について説明する説明図である。

【図5】パチンコ機1における大当たり遊技時の画面表示の流れを説明する説明図である。

【図6】パチンコ機1における再抽選を実行する際における画面表示の流れを説明する説明図である。

【図7】本発明に係るパチンコ機1の正面図である。

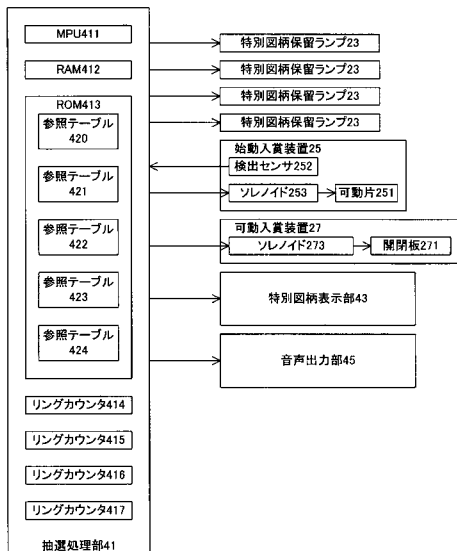
【図8】「確変当たり」や「再抽選」が発生する確度を遊技者にとって認識し難い態様で表示する一例を示す説明図である。

【符号の説明】

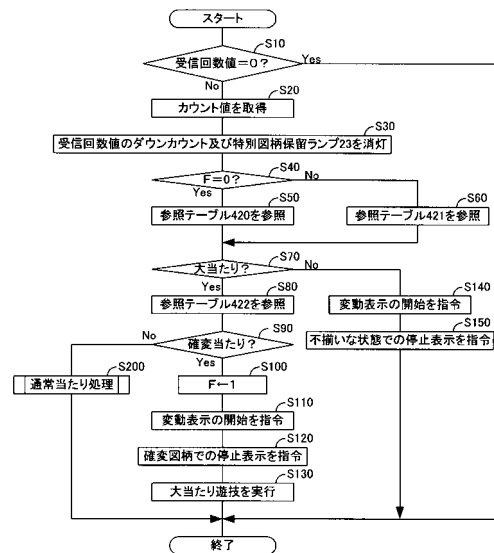
【0108】

1...パチンコ機、7...外枠、9...内枠、11...遊技盤、15...ハンドル、17...上受け皿、19...下受け皿、21...ディスプレイ、23...特別図柄保留ランプ、25...始動入賞装置、27...可動入賞装置、29...普通図柄表示部、31...普通図柄保留ランプ、33...始動ゲート、41...抽選処理部、43...特別図柄表示部、45...音声出力部、251...可動片、252...検出センサ、253、273...ソレノイド、271...開閉板、411...MPU、412...RAM、413...ROM、414、415、416、417...リングカウンタ、420、421、422、423、424...参照テーブル。

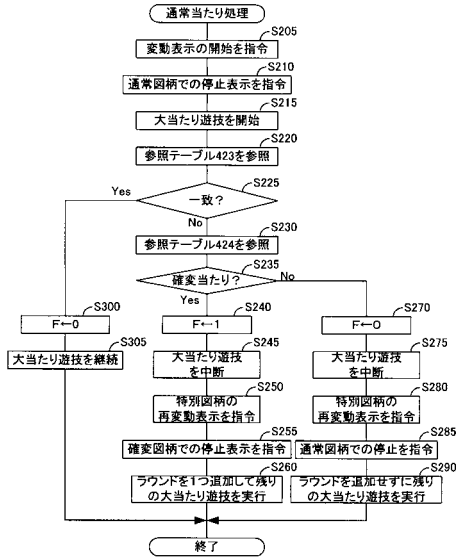
【図1】



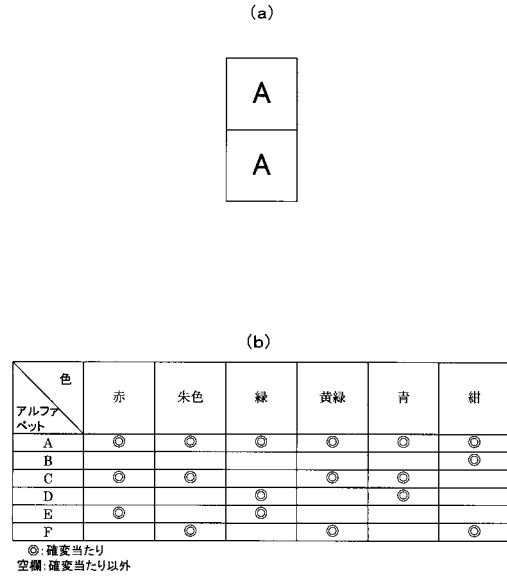
【図2】



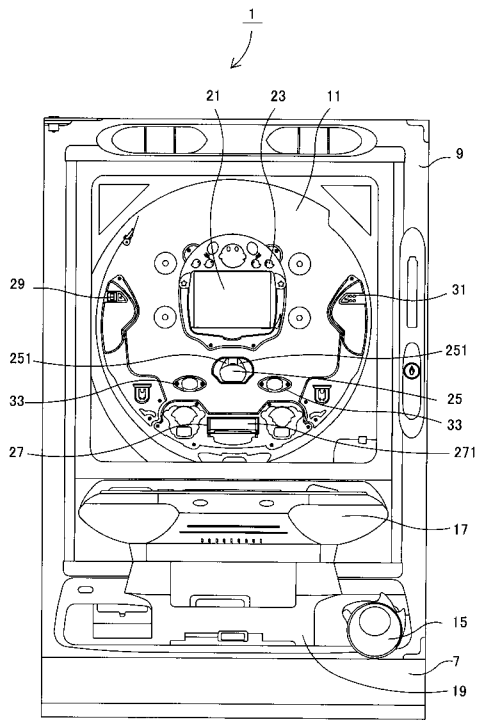
【図3】



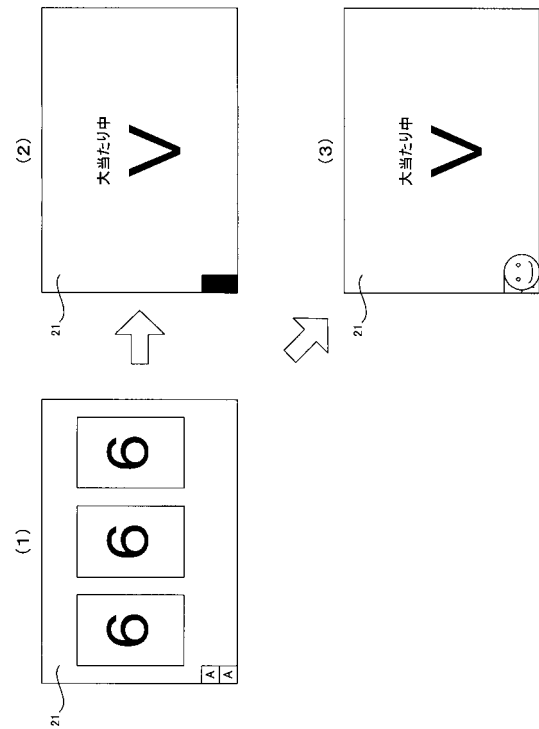
【図4】



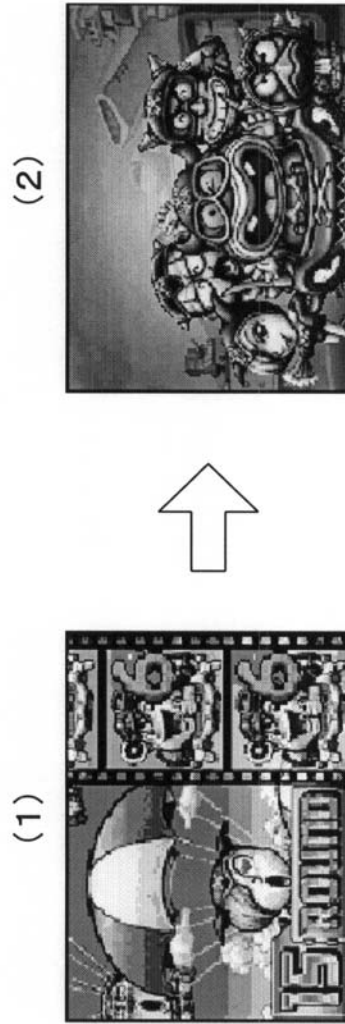
【図7】



【図8】

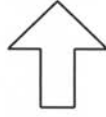
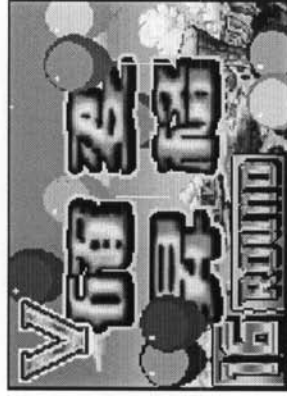


【 図 5 】

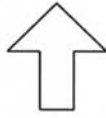
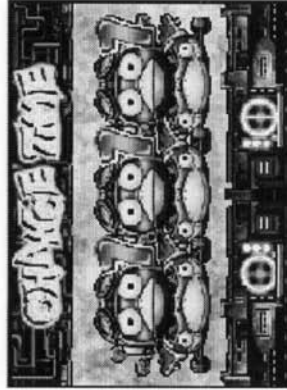


【 図 6 】

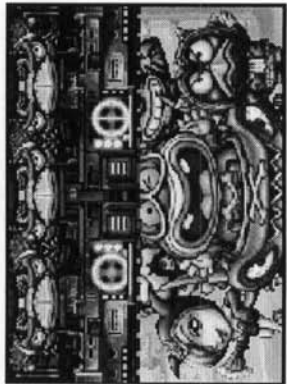
(5)



(4)



(3)



フロントページの続き

(72)発明者 梁川 誠市
愛知県春日井市美濃町2丁目102番地

審査官 廣瀬 貴理

(56)参考文献 特開2002-331115(JP,A)
特開2001-062096(JP,A)
特開2002-360845(JP,A)
特開2002-360866(JP,A)
特開2001-137462(JP,A)
特開2002-315914(JP,A)
特開2002-052166(JP,A)
特開2002-301233(JP,A)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)
A63F 7/02