

(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2004-8416
(P2004-8416A)

(43) 公開日 平成16年1月15日(2004.1.15)

(51) Int. Cl.⁷
A63F 7/02

F I
A 6 3 F 7/02 3 1 7

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 12 頁)

(21) 出願番号	特願2002-165013 (P2002-165013)	(71) 出願人	000144522 株式会社三洋物産 愛知県名古屋市千種区今池3丁目9番21号
(22) 出願日	平成14年6月6日(2002.6.6)	(74) 代理人	100098224 弁理士 前田 勲次
		(72) 発明者	福元 信明 愛知県名古屋市千種区今池3丁目9番21号 株式会社三洋物産内
		Fターム(参考)	2C088 AA17 AA43 BC22 EB72 EB76

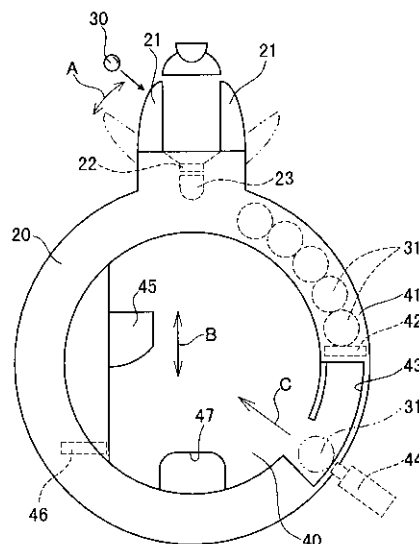
(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【要約】

【課題】遊技者に有利な特別遊技状態の発生に関する抽選に際して、趣向の凝らした演出を行うことできる遊技機を提供する。

【解決手段】遊技媒体30の投入により遊技が行われる遊技機であって、前記遊技媒体30とは異なる抽選用媒体31の演出領域40を有すると共に該演出領域40での前記抽選用媒体31の動作によって抽選を行う抽選装置20を備え、該抽選装置20の抽選結果に基づいて、遊技者に有利な特別遊技状態を発生させる。なお、前記抽選装置20は、前記演出領域40に設けられた特定部位に前記抽選用媒体31が到達するか否かによって抽選を行うこととしてもよい。また、投入された遊技媒体30の動作によって遊技が行われる遊技領域を備え、前記抽選装置20は、前記遊技領域に設けられて前記遊技媒体30の入賞装置を構成すると共に遊技媒体30の入賞により抽選を行うこととしてもよい。

【選択図】 図2



【特許請求の範囲】**【請求項1】**

遊技媒体の投入により遊技が行われる遊技機であって、前記遊技媒体とは異なる抽選用媒体の演出領域を有すると共に該演出領域での前記抽選用媒体の動作によって抽選を行う抽選装置を備え、該抽選装置の抽選結果に基づいて、遊技者に有利な特別遊技状態を発生させ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、パチンコ機、スロットマシン等に代表される遊技機に関し、詳しくは、遊技媒体の投入により遊技が行われる遊技機に関する。 10

【0002】**【従来技術】**

遊技媒体を投入して遊技を行う遊技機がある。例えば、パチンコ機では、遊技媒体である遊技球を遊技領域内に打ち込んで、すなわち「投入して」、遊技球を入賞口に入賞させるといった遊技が行われる。また、スロットマシンでは、遊技媒体であるメダルを投入してドラムを回転させ、ドラムに所定の図柄を表示させるといった遊技が行われる。ここで、上記の遊技機の中には、遊技者に有利な特別遊技状態を発生させるものがある。例えば、パチンコ機では、特別遊技状態として、「入賞口に遊技球が入賞し易い状態」を発生させるものがある。また、スロットマシンでは、特別遊技状態として、「メダルの払い出しを行う特定の図柄が表示されるようにドラムが停止し易い状態」を発生させるものがある。 20

【0003】

そして、遊技機では、特別遊技状態を発生させるか否か等の種々の抽選を行うのであるが、従来遊技機は、上記抽選を、遊技機を制御するコンピュータの処理により行うものであった。また、パチンコ機等、遊技領域内での遊技媒体の動作によって遊技を行う遊技機では、入賞装置を構成する役物に遊技媒体が入賞し、役物に入賞した遊技媒体が、さらに、役物内に設けられた特定部位に到達したか否かによって抽選を行うようにしたものもあった。

【0004】**【発明が解決しようとする課題】**

しかしながら、コンピュータ処理によって抽選を行う遊技機にあっては、遊技者にとって認識することができないコンピュータ処理によって無味乾燥的に抽選が行われるため、抽選に際しての趣向を凝らすことができなかった。なお、コンピュータ処理によって行われた抽選の結果を、液晶ディスプレイ等の表示装置にて種々の演出を行って表示する遊技機もあるが、このような遊技機では、既に決定された抽選結果を単に演出して遊技者に認識させるに過ぎないものであり、抽選結果が得られるまでの経過について、趣向を凝らすことはできないものであった。 30

【0005】

一方、役物に入賞した遊技媒体が役物内の特定部位に到達したか否かによって抽選を行う遊技機では、遊技媒体の形態が限定されているため、遊技媒体の動作により実現することができる演出に限られ、抽選に際しての演出について、趣向を凝らすことが困難であった。 40

【0006】

本発明は、上記実状を鑑みてなされたものであり、遊技者に有利な特別遊技状態の発生に関する抽選に際して、趣向の凝らした演出を行うことができる遊技機の提供を課題とする。

【0007】**【課題を解決するための手段】**

上記課題を解決するための有効な手段を以下に示す。なお、必要に応じて、その作用効果についても説明する。

【0008】

手段1：遊技媒体の投入により遊技が行われる遊技機であって、前記遊技媒体とは異なる抽選用媒体の演出領域を有すると共に該演出領域での前記抽選用媒体の動作によって抽選を行う抽選装置を備え、該抽選装置の抽選結果に基づいて、遊技者に有利な特別遊技状態を発生させることを特徴とする遊技機。

【0009】

ここで、特別遊技状態とは、通常の遊技状態より遊技者に有利な状態を指すものである。そして、この特別遊技状態としては、以下のような種々の状態を例示することができる。

【0010】

(1) パチンコ機等の遊技機において、開閉駆動される可変入賞口を、所定回数繰り返し開閉させたり、所定時間継続して開放させて、遊技媒体である遊技球が多量に可変入賞口に入賞し易くした状態、所謂「大当たり状態」。

10

【0011】

(2) パチンコ機等の遊技機において、大当たり状態が発生する確率を通常よりも高確率とした状態、所謂「確率変動状態」。

【0012】

(3) パチンコ機等の遊技機において、遊技媒体である遊技球の入賞により大当たり状態を発生させるか否かの抽選を行う始動口を、通常よりも遊技球が入賞し易い状態とし、大当たりの抽選が通常よりも頻繁に行われるようにした状態、所謂「時間短縮状態」。

【0013】

(4) スロットマシン等の遊技機において、所定ゲーム数の間、遊技媒体であるメダルの払い出しを行う図柄にてドラムが停止され易くした状態、所謂「ボーナスゲーム取得状態」。

20

【0014】

(5) スロットマシン等の遊技機において、ボーナスゲーム取得状態が発生する確率を通常よりも高確率とした状態、所謂「確率変動状態」。

【0015】

また、抽選装置は、特別遊技状態を発生させるか否かの抽選を行うものであってもよいが、特別遊技状態の内容として、遊技者に有利な第1特別遊技内容と、この第1特別遊技内容よりもさらに遊技者に有利な第2特別遊技内容との少なくとも2種類の内容が用意されている場合には、発生させる特別遊技状態の内容として、第1特別遊技内容または第2特別遊技内容のどちらに決定するかを抽選を行うものであってもよい。そして、特別遊技状態として複数種類の内容が用意されている場合に、特別遊技状態を発生させるか否かの抽選と、特別遊技状態の内容を決定する抽選との双方を、抽選装置によって行うこととしてもよく、特別遊技状態を発生させるか否かの抽選、または、特別遊技状態の内容を決定する抽選のいずれか一方を、抽選装置によって行うこととし、他方を、遊技機を制御するコンピュータでの処理等、他の抽選手段によって行うこととしてもよい。

30

【0016】

さらに、特別遊技状態を発生させるか否かの抽選や特別遊技状態の内容を決定する抽選を、例えば、第1段階の抽選に当選した後に第2段階の抽選を行う等、複数段階の抽選にて行う場合には、各段階の抽選を抽選装置によって行うこととしてもよく、或いは、初期段階の抽選については、遊技機を制御するコンピュータでの処理等の他の抽選手段により行い、最終段階の抽選については、抽選装置により行うこととしたり、初期段階の抽選については、抽選装置により行い、最終段階の抽選については、遊技機を制御するコンピュータでの処理等の他の抽選手段により行うこととしてもよい。

40

【0017】

手段1では、特別遊技状態の発生に関する少なくとも一つの抽選を、演出領域での抽選用媒体の動作、すなわち、物体の物理的な動きによって行う。よって、コンピュータ処理による無味乾燥的な抽選とは異なり、抽選の経過を遊技者に認識させることができ、抽選に際しての趣向を凝らすことができる。また、遊技媒体とは異なる抽選用媒体を用いて抽選

50

を行うため、遊技媒体の形態に制約されず、多様な演出を実現することができ、抽選に際しての趣向を、より一層凝らすことができる。

【0018】

手段2：手段1の遊技機において、前記抽選装置は、前記演出領域に設けられた特定部位に前記抽選用媒体が到達するか否かによって抽選を行うことを特徴とする遊技機。

【0019】

遊技媒体とは異なる抽選用媒体の動作により抽選を行う場合、例えば、抽選用媒体としてダイスを採用し、ダイスを転がして出目により抽選を行う等、抽選用媒体の動作完了時の状態を判定することにより抽選を行うこととしてもよい。しかしながら、このように抽選用媒体の動作完了時の状態を判定することにより抽選を行うこととすると、抽選用媒体の状態を判定するために、複雑な装置を用いることが余儀なくされ、抽選装置全体の構造が大掛かりなものとなる。これに対して、手段2では、抽選用媒体が演出領域の特定部位に到達するか否かによって抽選を行うため、抽選用媒体の有無を検知する簡単な構造の検知装置を用いればよく、抽選装置全体の構造を簡略化することができる。

10

【0020】

手段3：手段1または手段2の遊技機において、投入された遊技媒体の動作によって遊技が行われる遊技領域を備え、前記抽選装置は、前記遊技領域に設けられて前記遊技媒体の入賞装置を構成すると共に遊技媒体の入賞により抽選を行うことを特徴とする遊技機。

【0021】

手段3は、遊技機として、例えば、パチンコ機やスマートボール等、投入された遊技媒体の動作によって遊技が行われる遊技領域を備えるものを対象とするものである。このような遊技機において、特別遊技状態の発生に関する抽選を、遊技領域に設けられた入賞装置への遊技媒体の入賞に基づいて行う場合、遊技媒体自体の動作によって抽選を行うこととすると、抽選に際して、趣向を凝らした演出を行うことが困難であることは前述の通りである。これに対して、手段3では、入賞装置を構成する抽選装置への遊技媒体の入賞に基づき、抽選用媒体によって抽選が行われる。よって、抽選に際して、遊技媒体では実現し得ない演出を行なうことができ、遊技媒体自体の動作によって抽選を行う場合に比して、より多様な演出を行うことができ、抽選に際しての趣向を凝らすことが容易である。

20

【0022】

手段4：手段3の遊技機において、前記抽選用媒体は、前記抽選装置への前記遊技媒体の入賞により前記演出領域に投入されることを特徴とする遊技機。

30

【0023】

入賞装置である抽選装置への遊技媒体の入賞に基づいて抽選用媒体による抽選を行う場合、抽選装置に設けられた演出領域に既に存在する抽選用媒体を動作させて抽選を行うようにしてもよい。しかしながら、このような態様であると、抽選装置への遊技媒体の入賞によって、演出領域に存在する抽選用媒体の動作が開始するだけであり、初めて遊技を行う遊技者にとって、抽選の演出が予測でき、遊技者の興味を十分に惹き付けることができない。これに対して、手段4では、抽選装置の演出領域には抽選用媒体が存在せず、抽選装置への遊技媒体の入賞によってはじめて抽選用媒体が現れるため、初めて遊技を行う遊技者にとっては、抽選装置内にてどのような抽選が行われるのか予測することができず、遊技者の興味を十分に惹き付けることができる。また、遊技媒体が抽選装置に入賞すると演出領域に抽選用媒体が投入されるため、あたかも、抽選装置内において遊技媒体が抽選用媒体に入れ替わるかのような演出を行うこともでき、抽選に際して、より趣向を凝らした演出を行うことができる。

40

【0024】

手段5：手段3または手段4の遊技機において、前記抽選用媒体は、前記遊技媒体とは大きさが異なることを特徴とする遊技機。

【0025】

手段5では、抽選用媒体の大きさが遊技媒体とは異なる。よって、遊技媒体ではその大きさによる制約によってなし得ないような演出を、容易に実現することができる。例えば、

50

抽選用媒体の大きさを遊技媒体よりも大きくすれば、遊技媒体の動作では実現し得ないダイナミックな演出を行うことができる。一方、抽選用媒体の大きさを遊技媒体よりも小さくすれば、限られた演出領域内にて、抽選用媒体を多様に動作させることができ、遊技媒体の動作では実現し得ない複雑な演出を行うことができる。また、限られた演出領域内にて複数の抽選用媒体を同時に動作させることも容易であり、複数の抽選用媒体を同時に動作させることにより、より一層複雑で多様な演出を行うこともできる。

【0026】

手段6：手段3から手段5までのいずれかの遊技機において、前記抽選用媒体は、前記遊技媒体とは材質が異なること特徴とする遊技機。

【0027】

手段6では、抽選用媒体の材質が遊技媒体とは異なる。よって、遊技媒体ではその材質による制約によってなし得ないような演出を、容易に実現することができる。例えば、抽選用媒体の材質を遊技媒体よりも弾性に優れたものや反発係数の高いものとするれば、遊技媒体の動作では実現し得ない大きく弾んだり跳ね返る躍動感に溢れた演出を行うことができる。一方、抽選用媒体の材質を遊技媒体よりも弾性に劣るものや反発係数の低いものとするれば、遊技媒体の動作では実現し得ない弾みや跳ね返りの少ない実直な演出を行うことができる。

【0028】

手段7：手段3から手段6までのいずれかの遊技機において、前記抽選用媒体は、前記遊技媒体とは形状が異なること特徴とする遊技機。

【0029】

手段7では、抽選用媒体の形状が遊技媒体とは異なる。よって、遊技媒体ではその形状による制約によってなし得ないような演出を、容易に実現することができる。例えば、遊技媒体が球状や円盤状である場合には、遊技媒体を平面上で転動させても遊技媒体の実直な動作による演出しか実現することができないのであるが、抽選用媒体を、遊技媒体とは形状が異なる非球状や非円盤状とするれば、平面上で不規則的に転動する抽選用媒体により、複雑な演出を行うことができる。

【0030】

手段8：手段3から手段7までのいずれかの遊技機において、前記抽選用媒体は、前記遊技媒体とは色が異なること特徴とする遊技機。

【0031】

手段8では、抽選用媒体の色が遊技媒体とは異なる。よって、遊技媒体ではその色による制約によってなし得ないような演出を、容易に実現することができる。例えば、抽選用媒体の色を遊技媒体よりも明確に視認することができる色とするれば、遊技媒体では実現し得ない明確な演出を行うことができる。一方、抽選用媒体の色を遊技媒体よりも視認し難い色とするれば、遊技媒体では実現し得ない密やかな演出を行うことができる。

【0032】

ところで、上記の手段5～8を適宜組み合わせてもよい。例えば、遊技媒体に対して異なる抽選用媒体の要素を、「大きさ、材質、形状及び色」から選択された少なくとも二つの要素を組み合わせてもよい。このようにすることで、より一層多様な演出を実現することができる。

【0033】

手段9：手段1から手段8までのいずれかの遊技機において、前記抽選用媒体として、形態が異なる複数種類の抽選用媒体を用いることを特徴とする遊技機。

【0034】

ここで、形態とは、大きさ、材質、形状及び色等の種々の要素により特定されるものであり、形態を異ならせるためには、上記各要素の少なくとも一つを異ならせればよい。

【0035】

手段9では、形態の異なる複数の抽選用媒体を用いる。よって、1種類の形態の抽選用媒体ではなし得ない多様な演出を実現することができる。

10

20

30

40

50

【0036】

手段10：手段9の遊技機において、抽選に用いられる抽選用媒体は、用意された複数種類の抽選用媒体の中から不規則的に抽出されることを特徴とする遊技機。

【0037】

複数種類の形態の抽選用媒体を用いる場合、例えば、各抽選用媒体を順次並べ、抽選に際して順番通りに抽出することとすると、次回の抽選に用いられる抽選用媒体の形態が予測できてしまい、面白みが減少してしまう。これに対して、手段10では、抽選に用いられる抽選用媒体が、複数種類の中から不規則的に抽出されるため、次回の抽選に用いられる抽選用媒体を予測することが困難であり、面白みを向上させることができる。なお、演出領域に抽選用媒体を投入する態様の場合には、投入前の抽選用媒体を、遊技者に認識できないように隠蔽すると、抽選用媒体が投入されるまで抽選用媒体の種類が判明しないため、より趣向を凝らすことができる。

10

【0038】

手段11：手段1から手段10までのいずれかの遊技機において、パチンコ機であることを特徴とする遊技機。

【0039】

手段11は、遊技機としてパチンコ機を対象としたものであり、手段11によれば、パチンコ機において、手段1から手段10までのいずれかの作用効果を得ることができる。

【0040】

手段12：手段1から手段10までのいずれかの遊技機において、スロットマシンであることを特徴とする遊技機。

20

【0041】

手段12は、遊技機としてスロットマシンを対象としたものであり、手段12によれば、スロットマシンにおいて、手段1から手段10までのいずれかの作用効果を得ることができる。

【0042】

手段13：手段1から手段10までのいずれかの遊技機において、パチンコ機とスロットマシンとを融合させてなることを特徴とする遊技機。

【0043】

手段13は、遊技機としてパチンコ機とスロットマシンとを融合させてなるものを対象としたものである。ここで、パチンコ機とスロットマシンとを融合させてなる遊技機とは、遊技媒体としてメダルの代わりに遊技球を用いるスロットマシンである。手段13によれば、パチンコ機とスロットマシンとを融合させてなるものにおいて、手段1から手段10までのいずれかの作用効果を得ることができる。

30

【0044】

なお、本発明の遊技機としては、パチンコ機、スロットマシン、パチンコ機とスロットマシンとを融合させてなる融合機等を挙げることができるが、この他、種々の遊技機を対象とすることもできる。

【0045】

【発明の実施の形態】

本発明に係る遊技機の実施形態の一例を、図面に基づいて説明する。なお、以下では、遊技機としてのパチンコ機を例示して説明するが、本発明に係る遊技機は、パチンコ機に限らず、スロットマシン、アレンジボール、スマートボール等の他の遊技機であってもよい。

40

【0046】

図1に示すように、パチンコ機10は、遊技盤の表面に立設されたレール11により区画された遊技領域12を備えており、遊技者は、発射装置(図示省略)から遊技領域12に遊技媒体である遊技球を打ち出す(投入する)ことにより遊技を行う。遊技領域12には、普通入賞口13、第1始動口14、第2始動口15、役物20等が設けられている。ここで、普通入賞口13は、遊技球の入賞を検知する検知装置(図示省略)を備え、遊技球

50

の入賞により所定数（例えば10個）の賞球を払い出すものである。第1始動口14及び第2始動口15も同様に、夫々、遊技球の入賞を検知する検知装置（図示省略）を備え、遊技球の入賞により所定数（例えば5個）の賞球を払い出すものである。

【0047】

一方、役物20は、入賞装置を構成すると共に抽選装置を構成するものであり、遊技球の入賞により所定数（例えば15個）の賞球を払い出すと共に、抽選を行うものである。また、役物20は、ソレノイド等の駆動装置によって開閉駆動される可動片21を備えており、通常では、可動片21を閉鎖して、遊技球が入賞不能な状態を形成するのであるが、上述の第1始動口14または第2始動口15に遊技球が入賞すると、可動片21を開放して、遊技球が入賞可能な状態を形成する。ここで、可動片21は、第1始動口14に遊技球が入賞すると、所定時間（例えば0.3秒）の開放を所定回数（例えば1回）行い、第2始動口15に遊技球が入賞すると、所定時間（例えば0.5秒）の開放を所定回数（例えば2回）行う。

10

【0048】

また、可動片21は、役物20での抽選結果に基づいて、開閉を繰り返し行うものでもある。この可動片21の開閉は、所定個数（例えば10個）の遊技球が役物20に入賞するか、所定回数（例えば18回）に達するか、或いは、継続権が獲得されるまで、繰り返し行われる。そして、可動片21を上述した限度で繰り返し開閉させることを「ラウンド」として、ラウンド実行中に継続権が取得されると、所定ラウンド数（例えば15ラウンド）を上限として、ラウンドが繰り返し継続して行われる。このように可動片21の開閉が繰り返される状態が、多量の遊技球が役物20に入賞し易い状態、すなわち「遊技者に有利な特別遊技状態」であり、所謂「大当たり状態」である。

20

【0049】

次に、図2に基づいて、役物20での抽選について説明する。第1始動口14または第2始動口15への遊技球30の入賞により役物20の可動片21が開放駆動され（図示矢印A）、役物20に遊技球30が入賞すると、検知装置22によって遊技球30の入賞が検知される。そして、遊技球30の入賞が検知されると、入賞した遊技球30の個数に応じて、抽選用媒体31が役物20に設けられた演出領域40に投入される。

【0050】

また、役物20に入賞した遊技球30は、検知装置22を通過後、排出口23からパチンコ機10の遊技盤の裏面に排出される。これに対して、例えば、図3に示すように、役物20内に停留部50を設け、演出領域40に投入された抽選用媒体31による抽選が完了するまで、この停留部50に遊技球30を停留させてもよい。この停留部50には、夫々、進退駆動される当たり側ストッパ51及び外れ側ストッパ52が設けられている。当たり側ストッパ51が前進した状態では、当たり入賞口53への遊技球30の入賞が阻止され、外れ側ストッパ52が前進した状態では、外れ入賞口54への遊技球30の入賞が阻止される。そして、当たり側ストッパ51及び外れ側ストッパ52の双方が前進した状態では、遊技球30は、当たり入賞口53及び外れ入賞口54に入賞せず、停留される。

30

【0051】

一方、後述する抽選の結果が「当たり」である場合には、当たり側ストッパ51を後退させることにより、遊技球30を当たり入賞口53に入賞させ、抽選の結果が「外れ」である場合には、外れ側ストッパ52を後退させることにより、遊技球30を外れ入賞口54に入賞させる。

40

【0052】

なお、停留部50の構成としては、これに限らず、図示は省略するが、回転体の収容部に遊技球を収容することにより遊技球を停留させ、抽選結果に基づいて回転体を正逆に回転させることにより、停留された遊技球を、当たり入賞口または外れ入賞口のいずれかに振り分けるようにしてもよい。

【0053】

役物20内部では、待機部41にて、複数の抽選用媒体31が、遊技者に認識できないよ

50

うに隠蔽状態で、並んで待機している。そして、待機部 4 1 にて待機する抽選用媒体 3 1 は、役物 2 0 に遊技球 3 0 が入賞すると、待機部 4 1 に設けられたストッパ 4 2 がソレノイド等の駆動装置によって後退され、順次、投入路 4 3 を通じて、役物 2 0 内の演出領域 4 0 に投入される。ここで、役物 2 0 への遊技球 3 0 の入賞から演出領域 4 0 への抽選用媒体 3 1 の投入に際しては、例えば図 4 に示すように、変換部 6 0 に入った遊技球 3 0 が、あたかも抽選用媒体 3 1 に入れ代わるかのようなタイミングで、変換部 6 0 から抽選用媒体 3 1 が排出される。なお、本例では、抽選用媒体 3 1 を隠蔽状態で待機させる役物 2 0 の待機部 4 1 によって変換部 6 0 が構成されている。

【0054】

ところで、待機部 4 1 に待機する複数の抽選用媒体 3 1 を一つずつ個別に投入するための手段としては、例えば、待機部 4 1 においてストッパ 4 2 の上流にさらに別の第 2 ストッパ（図示省略）を設け、ストッパ 4 2 と第 2 ストッパとの間に一つの抽選用媒体 3 1 を待機させることとし、抽選用媒体 3 1 を投入する際には、第 2 ストッパが前進して後続の抽選用媒体 3 1 の投入を阻止する状態でストッパ 4 2 を後退させ、これにより、ストッパ 4 2 と第 2 ストッパとの間で待機する一つの抽選用媒体 3 1 のみを投入する等、種々の手段を採用することができる。

10

【0055】

投入路 4 3 を通じて演出領域 4 0 に投入された抽選用媒体 3 1 は、ソレノイド等の発射装置 4 4 によって打ち出され（図示矢印 C）、演出領域 4 0 内にて動作して抽選の演出を行う。ここで、演出領域 4 0 には、モータ等の駆動装置によって上下動する（図示矢印 B）V 入賞口 4 5 が設けられている。この V 入賞口 4 5 は、特定部位を構成するものであり、打ち出された抽選用媒体 3 1 が特定部位である V 入賞口 4 5 に入賞するか否かによって抽選が行われる。そして、V 入賞口 4 5 に抽選用媒体 3 1 が入賞すると、抽選用媒体 3 1 は、役物 2 0 の内部にて流下して、V 入賞口 4 5 の下流側に設けられた検知装置 4 6 を通過する。これにより、抽選用媒体 3 1 の V 入賞口 4 5 への入賞が検知され、抽選結果が「当たり」であるとして、大当たり状態を発生させる。一方、抽選用媒体 3 1 が V 入賞口 4 5 に入賞しない場合には、抽選用媒体 3 1 は、演出領域 4 0 の最下部に設けられたアウト口 4 7 から演出領域 4 0 外へと排出される。

20

【0056】

大当たり状態にて実行されるラウンド中では、可動片 2 1 の開閉が繰り返されて役物 2 0 に遊技球 3 0 が頻繁に入賞する。そして、遊技球 3 0 の入賞の都度、演出領域 4 0 に抽選用媒体 3 1 が投入されて抽選が行われ、抽選用媒体 3 1 が V 入賞口 4 5 に入賞すると、次のラウンドを継続して行う権利、すなわち「継続権」が取得され、現在進行中のラウンドを終了して、次のラウンドに移行する。

30

【0057】

なお、1 回のラウンド実行中に役物 2 0 に遊技球 3 0 が入賞すると、抽選用媒体 3 1 による 1 回の抽選を行う権利を獲得することとし、ラウンドの後半、終了間際或いは終了後に、抽選用媒体 3 1 による抽選を実行することとしてもよい。また、大当たり状態では、V 入賞口 4 5 をアウト口 4 7 付近にて停止させる等、抽選用媒体 3 1 が V 入賞口 4 5 に入賞し易い状態を形成するようにしてもよい。これにより、継続権を取得し易くすることができる。特に、ラウンド実行中における役物 2 0 への遊技球 3 0 の入賞によって 1 回の抽選を行う権利を獲得するようにした態様では、少ない抽選回数であっても、継続権を取得し易くすることができることから効果的である。

40

【0058】

遊技媒体である遊技球 3 0 が鋼を材質として球状に形成されたものであるのに対して、抽選用媒体 3 1 は、鋼とは異なる材質により、遊技球 3 0 よりも大きな球状に形成されている。また、抽選用媒体 3 1 としては、形状及び大きさは同じであるが、材質や重さ等の形態が異なる少なくとも 2 種類のものが用意されている。例えば、ゴムや樹脂等の異なる材質、或いは、樹脂であっても種類が異なる材質を採用したもの、材質は同じであるが、中空状、むく状、或いは、厚みの異なる中空状等、異なる種々の形態に形成することにより

50

重さに差異を生じさせたもの、同一素材の発泡ゴムや発泡樹脂を材質とするが、発泡率を異ならせることにより重さに差異を生じさせたもの等を例示することができる。

【0059】

また、遊技球30の色が鋼の金属色である銀色であるのに対して、抽選用媒体31は、赤、青、緑、黄色等、遊技球に比して認識し易い色とされており、しかも、形態の異なる抽選用媒体31ごとに異なる色とされている。これにより、抽選用媒体31の形態の差異を容易に認識することができる。

【0060】

抽選に際しては、種々の形態の抽選用媒体31がV入賞口45に向かって発射されるのであるが、抽選用媒体31は、形態の違いにより、飛距離や弾み具合等の挙動が異なる。また、V入賞口45は、演出領域40内にて上下動している。よって、抽選用媒体31の形態及びV入賞口45の位置により、入賞のし易さが多様に变化し、抽選に際しての演出効果を高めることができる。

10

【0061】

ところで、抽選に際して、V入賞口45に入賞して検知装置46を通過した抽選用媒体31、及び、V入賞口45には入賞せずにアウト口47から排出された抽選用媒体31の夫々は、役物20内部にて、搬送手段(図示省略)によって待機部41へと搬送され、待機部41にて、次の抽選で演出領域40に投入されるまで待機する。ここで、本例では、待機部41にて順次並んで待機する複数の抽選用媒体31の並び順がランダムに変更されるように、抽選用媒体31を搬送して待機部41にて待機させる。これにより、次の抽選に際して投入される抽選用媒体31は、複数の抽選用媒体31の中から不規則的に抽出されることとなる。よって、遊技者にとっては、演出領域40に投入される抽選用媒体31の種類が予測できず、次の抽選に際して投入される抽選用媒体31の種類に対して、強い興味を抱く。

20

【0062】

なお、複数の抽選用媒体31を不規則的に抽出する手段としては、上述の手段に限らず、例えば、図5に示すような待機部70を採用してもよい。この待機部70では、複数の抽選用媒体31を個別に収容する複数の収容部72を備えると共に、常時、一方向に回転する(図示矢印D)回転体71が設けられている。そして、前回の抽選を行った抽選用媒体31は、待機部70の入口74から回転体71の空いた収容部72に投入されて収容される。ここで、待機部70の出口75には、進退駆動されるストッパ73が設けられており、このストッパ73が前進した状態では、回転体71の収容部72に収容された抽選用媒体31が待機部70の出口75から放出されることを阻止する。よって、この状態では、各抽選用媒体31は、回転体71の各収容部72に収容された状態で待機する。

30

【0063】

一方、役物20に遊技球30が入賞すると、その入賞タイミングに応じてストッパ73が後退し、回転する回転体71の適宜の収容部72が待機部70の出口75を通過する際に、この収容部72に収容された抽選用媒体31が待機部70の出口75から放出される。ここで、ストッパ73が後退して再度前進するまでの時間は、一つの収容部72が待機部70の出口75を確実に通過する時間とされている。これにより、ストッパ73の1回の後退により、一つの抽選用媒体31が放出される。そして、待機部70から放出された抽選用媒体31は、投入路43を通じて、演出領域40へと投入され、この抽選用媒体31によって抽選が行われる。

40

【0064】

以上、本発明に係る遊技機の実施形態を例示したが、本発明に係る遊技機はこれに限らず、以下のように、様々な変更が可能である。

【0065】

抽選用媒体によって行う抽選の演出については、上述に限らず、例えば、抽選用媒体を演出領域の上部から投入して、自由落下させる等、種々の演出を採用してもよい。また、抽選用媒体の入賞によって抽選を当たりとするV入賞口を、上下に移動させるに限らず、左

50

右や前後に移動させたり、二次元上または三次元上で規則的または不規則的に移動させる等、種々の態様で移動させてもよい。また、V入賞口を移動させずに、演出領域内に固定的に配置してもよい。

【0066】

抽選用媒体については、遊技媒体に対して、形状が異なるものとしてもよい。また、複数の抽選用媒体を用いる場合には、形状や大きさの異なる少なくとも2種類のものを含むこととしてもよい。さらに、演出領域を小型のパチンコ機の遊技領域とする等して、遊技媒体より小さい抽選用媒体を1回の抽選に際して複数動作させてもよい。

【0067】

【発明の効果】

以上、詳細に説明した本発明によれば、遊技者に有利な特別遊技状態の発生に関する抽選に際して、趣向の凝らした演出を行うことができる。

【図面の簡単な説明】

【図1】本発明に係る遊技機の一例としてのパチンコ機を示す正面図である。

【図2】図1に示したパチンコ機の役物（抽選装置）を示す正面図である。

【図3】停留部の一例を示す正面図である。

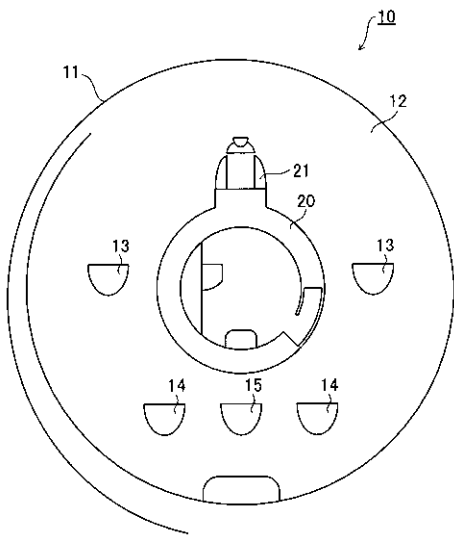
【図4】変換部の一例を示す正面図である。

【図5】待機部の別の例を示す正面図である。

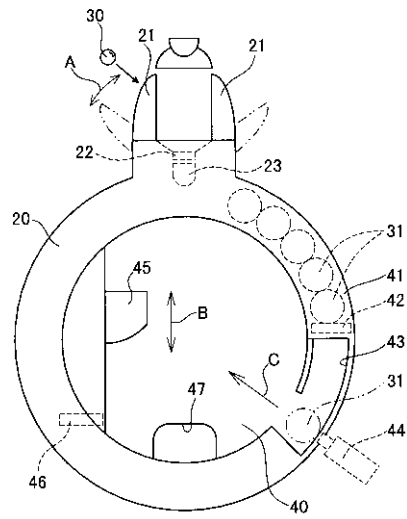
【符号の説明】

10	パチンコ機（遊技機）	20
12	遊技領域	
13	普通入賞口	
14	第1始動口	
15	第2始動口	
20	役物（抽選装置）	
21	可動片	
22	検知装置	
23	排出口	
30	遊技球（遊技媒体）	
31	抽選用媒体	30
40	演出領域	
41	待機部	
42	ストッパ	
43	投入路	
44	発射装置	
45	V入賞口	
46	検出装置	
47	アウト口	
50	停留部	
51	当たり側ストッパ	40
52	外れ側ストッパ	
53	当たり入賞口	
54	外れ入賞口	
60	変換部	
70	待機部	
71	回転体	
72	収容部	
73	ストッパ	
74	入口	
75	出口	50

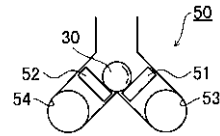
【 図 1 】



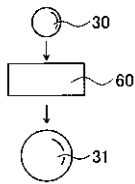
【 図 2 】



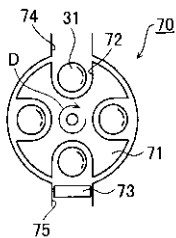
【 図 3 】



【 図 4 】



【 図 5 】



【手続補正書】

【提出日】平成14年12月20日(2002.12.20)

【手続補正1】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】特許請求の範囲

【補正方法】変更

【補正の内容】

【特許請求の範囲】

【請求項1】

遊技媒体の投入により遊技が行われる遊技機であって、
遊技者に有利な特別遊技状態の発生に関する抽選に際して、趣向の凝らした演出を行うことができるよう構成されていることを特徴とする遊技機。