(19)日本国特許庁(JP)　(12)特　許　公　報(B2)　(11)特許番号
特許第4156694号
(P4156694)
(45)発行日　平成20年9月24日(2008.9.24)　(24)登録日　平成20年7月18日(2008.7.18)

(51)Int.Cl.　F I
A63F 7/02 (2006.01)　A63F 7/02 315A
A63F 7/02 320

請求項の数 1　(全 17 頁)

(21)出願番号　特願平9-283576
(22)出願日　平成9年10月16日(1997.10.16)
(65)公開番号　特開平10-174747
(43)公開日　平成10年6月30日(1998.6.30)
審査請求日　平成15年10月8日(2003.10.8)
(31)優先権主張番号　特願平8-273652
(32)優先日　平成8年10月16日(1996.10.16)
(33)優先権主張国　日本国(JP)

前置審査

(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
(74)復代理人　100104237
弁理士　鈴木　秀昭
(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　阿南　進一

最終頁に続く

(54)【発明の名称】抽選機能を有する遊技装置

(57)【特許請求の範囲】
【請求項１】
抽選を行って抽選結果を画像表示すると共に、遊技者に対して賞を付与する機能を有する遊技装置において、
遊技の内容として抽選を行うと共に、抽選に伴う制御を実行する制御手段と、
抽選結果を表示する表示手段と、
前記制御手段による抽選を起動するための起動手段と、
抽選が当たりの場合に賞を付与する賞付与手段とを備え、
前記制御手段は、
抽選を行って、その結果が、準当たり、当たりおよび外れのいずれに属するかを判定する抽選実行部と、
抽選結果に対応する表示パターンの画像を前記表示手段に表示させる表示制御部と、
抽選結果が当たりの場合、前記賞付与手段に賞付与動作を行わせる賞付与制御部と、
抽選結果に応じて前記抽選実行部に対して特別の抽選処理を行わせる抽選制御部とを有し、
前記抽選制御部は、抽選結果が予め定めた条件として、前記準当たりとなった場合に当該準当たりについて前記対応する表示パターンが特定の図柄を含むか否かを判定する手段と、前記条件を満たす場合に、前記抽選実行部に対して、以後の抽選において抽選結果が当たりとなるまで、抽選を遊技者に有利な状態とする特別の抽選処理を行わせる手段とを有し、

前記特別の抽選処理状態に移行した後、前記抽選の結果として準当たりが予め定めた回数連続したかを判定する手段と、該判定する手段によって、準当たりが予め定めた回数連続したと判定されたとき、次の抽選結果を当たりとするよう前記抽選実行部の抽選を制御する手段をさらに有し、また、前記特別の抽選処理状態に移行した後、前記抽選が実行されるための始動入賞口へのパチンコ球の入賞が、予め定めた一定の入賞回数を経過すると、次の抽選結果を当たりとすることを特徴とする遊技装置。

【発明の詳細な説明】

【０００１】

【発明の属する技術分野】

本発明は、抽選を行って抽選結果を画像表示すると共に、遊技者に対して賞を付与する機能を有する遊技装置に係り、特に、抽選において当たり状態の他に、その時点では当たりではないが後の時点で抽選が有利となる可能性を与える準当たり状態を実現する遊技装置およびそれに用いる特別抽選処理システムに関する。

【０００２】

【従来の技術】

一定の条件を満たすと当たりが出る抽選機能を有する遊技装置がある。この種の抽選機能を有する遊技装置としては、例えば、スロットマシン、カードゲーム機、パチンコ機等がある。

【０００３】

スロットマシンの場合は、装置を起動すると、リールの回転、または、これに相当する画像表示部における図柄の動的表示が行なわれて、図柄が揃うか否かで当たり／外れを決める抽選機能を有するものがある。また、カードゲーム機の場合は、表示部に複数枚のカードを表示し、それらが一定のパターンで揃うかどうかにより、当たり／外れを決める抽選機能を有するものがある。さらに、パチンコ機の場合は、前述したスロットマシン、カードゲーム等のゲーム機構を内蔵し、パチンコ球が始動入賞口と称される孔に入ることで、起動されて、前述したスロットマシンまたはカードゲームと同様に機能する抽選機能を有するものがある。

【０００４】

スロットマシン、カードゲームの場合には、抽選結果が当たりであれば、コイン、メダル等の遊技媒体が払出される。一方、パチンコ機の場合には、抽選結果が当たりの場合には、通常は開かれていない、パチンコ球が特別に入り易い入賞口（可変入賞口）を一定時間および／または一定回数開いて、遊技者に有利な状態（特別価値状態）を提供する。

【０００５】

【発明が解決しようとする課題】

ところで、このような抽選機能を有する遊技装置により遊技を行なう遊技者は、当たりが出ることへの期待と、外れが続くことの恐怖との葛藤の中で、遊技を行ない、その過程を楽しみつつ、当たりが出たとき大きな慶びを味わう。ところが、遊技場側が利益を確保する必要から、遊技機の当たりが出る確率は、一般に低く設定されている。そのため、遊技者は、当たりが出るまで、前述した葛藤を長く続けることを強いられることとなる。

【０００６】

これは、当たりへの期待より、外れが続くことの恐怖および失望感が大きくなって、遊技者に心理的にも大きな負担となる。また、遊技者は、多大の経済的負担を気にすることにもなる。このため、このような葛藤が続くと、このまま永久に当たらないのではないかといった不安による心理的な負担に耐えられなくなり、遊技の継続ををあきらめてしまうことになる。特に、賞の大きさより遊技自体を楽しもうとする遊技者の場合には、このような心理的負担が遊技自体に興味を失わせてしまうことにつながるおそれがある。

【０００７】

多くの遊技客を引き付ける必要のある遊技場としては、このような状態は望ましくない。そこで、遊技客の興味を持続させる手だてを講じた遊技装置の開発が望まれている。

【０００８】

このための対策として、一部のパチンコ機では、前述した抽選機能において、「当たり」となる図柄の組合せのパターンを複数用意しておき、その中の特定パターンが揃ったときに、次回以降、所定回数だけ当たりの出る確率を上げる、いわゆる確率変動を行い、遊技者の興趣をより高めようとするものがある。しかし、この確率変動を行う装置の場合、当たりへの期待感が若干大きくはなるが、それでも、いつ当たるかわからないという不安が大きい点では、前述した問題が解決された訳ではない。しかも、確率変動に入っていないときには、依然として、前述した問題が残る。

【０００９】

一方、遊技自体はそのままで、表示を面白いものとして、遊技者の興味を引き付けようとするものがある。すなわち、始動入賞口にパチンコ球が入賞してから抽選の結果を表示するまでの間の図柄の変化にストーリー性を持たせたりしたものもがある。しかし、「当たり」への期待の継続性と言う面では何ら改善されていない。したがって、「当たり」を期待しながらゲームを楽しむという遊技者の要求に答えることができていない。

【００１０】

本発明の目的は、遊技者の「当たり」に対する期待感をより高めると共に、外れが続くことの不安を低減して、遊技者の心理的負担を軽減できて、遊技への興味を持続させることのできる遊技装置を提供することにある。

【００１１】

【課題を解決するための手段】

前記目的を達成するため、本発明の一態様によれば、

抽選を行って抽選結果を画像表示すると共に、遊技者に対して賞を付与する機能を有する遊技装置において、

遊技の内容として抽選を行うと共に、抽選に伴う制御を実行する制御手段と、

抽選結果を表示する表示手段と、

前記制御手段による抽選を起動するための起動手段と、

抽選が当たりの場合に賞を付与する賞付与手段とを備え、

前記制御手段は、

抽選を行って、その結果が、準当たり、当たりおよび外れのいずれに属するかを判定する抽選実行部と、

抽選結果に対応する表示パターンの画像を前記表示手段に表示させる表示制御部と、

抽選結果が当たりの場合、前記賞付与手段に賞付与動作を行わせる賞付与制御部と、

抽選結果に応じて前記抽選実行部に対して特別の抽選処理を行わせる抽選制御部とを有し、

前記抽選制御部は、抽選結果が予め定めた条件として、前記準当たりとなった場合に当該準当たりについて前記対応する表示パターンが特定の図柄を含むか否かを判定する手段と、前記条件を満たす場合に、前記抽選実行部に対して、以後の抽選において抽選結果が当たりとなるまで、抽選を遊技者に有利な状態とする特別の抽選処理を行わせる手段とを有し、

前記特別の抽選処理状態に移行した後、前記抽選の結果として準当たりが予め定めた回数連続したかを判定する手段と、該判定する手段によって、準当たりが予め定めた回数連続したと判定されたとき、次の抽選結果を当たりとするよう前記抽選実行部の抽選を制御する手段をさらに有し、また、前記特別の抽選処理状態に移行した後、前記抽選が実行されるための始動入賞口へのパチンコ球の入賞が、予め定めた一定の入賞回数を経過すると、次の抽選結果を当たりとすることを特徴とする遊技装置。

【００１２】

前記条件を満たすか否かを判定する手段は、抽選において準当たりとなった場合に、当該準当たりについて前記対応する表示パターンが特定の図柄を含むことを前記予め定めた条件とし、この条件を満たすか否か判定する構成とする。

【００１３】

ここで、特別の抽選処理を実行させる手段は、抽選結果が当たりおよび前記特定パターン

の準当たりのいずれかである前記特定抽選結果となるまで前記抽選実行部に抽選を繰り返し行わせる制御を行う構成とすることができる。

【００１４】

また、前記特別の抽選処理を実行させる手段は、抽選において確率的に取り得る全ての場合が当たりおよび前記特定パターンの準当たりのいずれかである前記特定抽選結果となるようにして、前記抽選実行部に抽選を行わせる制御を行う構成とすることができる。

【００１５】

また、上記態様において、前記抽選制御部は、前記特別の抽選処理状態に移行した後、前記抽選結果として準当たりが予め定めた回数連続したかを判定する手段と、前記判定する手段によって、準当たりが予め定めた回数連続したと判定されたとき、次の抽選結果を当たりとするよう前記抽選実行部の抽選を制御する手段をさらに有する。

すなわち、抽選結果として準当たりが予め定めた回数連続すると、次の抽選結果が当たりとなる。

さらにまた、前記特別の抽選処理状態に移行した後、前記抽選が実行されるための始動入賞口へのパチンコ球の入賞が、予め定めた一定の入賞回数を経過すると、次の抽選結果が当たりとなる。

【００１８】

以上の各態様の遊技装置は、例えば、パチンコ機に適用することができる。この場合、前記起動手段は、パチンコ球が入り得る口を有し、その中にパチンコ球が入ることで前記制御手段を起動する始動入賞口を有する構造とすることができる。また、前記賞付与手段は、パチンコ球の入賞について、遊技者に有利な状態を形成する入賞口であって、抽選が当たりの場合に、予め定められた制限下で開放される可変入賞口を有する構造とすることができる。

【００２１】

また、準当たりの場合における処理を、前記表示手段に対して、一つの図柄のみが不一致で他図柄が同一の図柄に揃う表示を行わせると共に、当該不一致の図柄が、予め定めた特定の図柄群に属する図柄であるとき、次の抽選結果が当たりおよび準当たりのいずれかとなるように制御することを特徴とするパチンコ機が提供される。

【００２６】

【発明の実施の形態】

以下、図面に基づき本発明の遊技装置の実施の形態について説明する。以下の実施の形態では、本発明をパチンコ機に適用した場合について説明する。しかし、本発明は、パチンコ機に限られず、他の遊技装置にも適用可能である。例えば、スロットマシン、カードゲーム機等に適用可能である。

【００２７】

本発明の遊技装置の適用例であるパチンコ機の一例を図２および図３に示す。図２に示すように、本発明が適用されるパチンコ機１０は、遊技者が操作してパチンコ球を打ち出すためのハンドル１１と、打ち出されたパチンコ球によって遊技を行う遊技盤面１２と、遊技に供するためのパチンコ球および賞として付与されるパチンコ球を保持する前皿１８と、余剰のパチンコ球を貯溜するための下皿１９とを有する。また、遊技盤面１２中央には、抽選結果を可変表示するための表示手段２０が配置される。さらに、本発明に係るパチンコ機は、図３に示すように、動作を制御する制御系を構成するものとして、制御手段５０を備えている。制御手段５０は、遊技盤面１２の裏側等の機体内に取り付けられている。

【００２８】

遊技盤面１２には、前記表示手段２０の下方に、一定パターンに配置され、ハンドル１１によって打ち出されたパチンコ球を弾発させつつ案内する釘群１２ａと、遊技板面１２に沿って落下するパチンコ球を受け入れる各種開口が設けられている。開口としては、遊技盤面１２の略中央部に配置される始動入賞口１３と、始動入賞口１３の下方に配置される可変入賞口３０と、その他の各種入賞口およびアウト口等とが配置されている。各入賞口

は、それぞれパチンコ球がそこに入ると、予め定めた球数のパチンコ球が前皿１８に払出される。

【００２９】

パチンコ機は、一般に、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上にパチンコ球を打ち出し、この打球の入賞により払い出される賞球の獲得数を楽しむ遊技装置である。特に、例示したパチンコ機１０は、遊技盤面１２上の始動入賞口１３への入賞に基づき表示手段２０によって表示された図柄の組合せが所定の場合には、可変入賞口３０の開放動作により遊技者に有利な特別価値状態が発生するように、制御手段５０のプログラムに従って動作する機種の遊技装置である。

【００３０】

表示手段２０は、各種図柄を表示することができる表示装置であり、本実施の形態では、始動入賞口１３への入賞に基づいて行った抽選の結果を、所定の図柄の組合せとして遊技者に表示するために用いられる。いわゆる、中央役物として機能する。

【００３１】

表示手段２０は、カラー表示ができる液晶、ＣＲＴ等の表示装置で構成される。例えば、カラー液晶ディスプレイが用いられる。また、表示手段２０は、カラー液晶ディスプレイに限定されるものではなく、モノクロ液晶ディスプレイはもちろんのこと、その他、プラズマディスプレイ、蛍光表示管、ブラウン管（ＣＲＴ）等を用いて構成してもよい。

【００３２】

始動入賞口１３は、いわゆるチャッカーと称されるものであり、パチンコ球の入賞を検知する入賞検知スイッチ１４（図３参照）を備えている。入賞検知スイッチ１４は、入賞球を検知してＯＮになると、その入賞信号を制御手段５０に出力すべく制御手段５０に接続されている。この入賞検知スイッチ１４は、制御手段５０による抽選を開始させる起動手段として機能する。入賞検知スイッチ１４としては、例えば、光センサ、近接センサ、磁気センサ等の各種センサにより構成すればよい。

【００３３】

可変入賞口３０は、制御手段５０による抽選結果が所謂「当たり」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。この可変入賞口３０は、それが開放されているときには、パチンコ球が容易にその中に入るため、通常に比べて非常に多くの入賞を実現することができる。すなわち、遊技者に有利な状態を実現するもので、賞付与手段の一種である。

【００３４】

この可変入賞口３０は、開閉可能なアタッカー３１とその駆動手段たるソレノイド３２（図３参照）を備える。可変入賞口３０は、制御手段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、アタッカー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。

【００３５】

遊技盤面１２上には、保留表示手段４０が設けられている。この保留表示手段４０は、前述した表示手段２０が図柄の表示変化を行っている最中に、新たに始動入賞口１３に球が入賞したとき、その入賞に基づく抽選を行う権利の保留回数を表示するものである。この種の保留表示手段４０には、例えば、ＬＥＤで構成される数値表示器を用いることができる。この保留表示手段４０は、後述する制御手段５０からの保留表示信号に基づき、制御手段５０に記憶された権利保留回数をリアルタイムに表示するよう設定されている。

【００３６】

図２に示すように、保留表示手段４０は、具体的には４個の表示ランプを有し、抽選を行う権利は４回まで保留可能となっている。すなわち、権利保留回数に相当する数の表示ランプがリアルタイムに点灯すべく制御されるものである。なお、保留されていた抽選を行う権利が実行された場合、その実行回数が権利保留回数から減算されて制御手段５０が有するメモリに更新記憶され、その残りの保留数が点灯した表示ランプの数で新たに表示さ

れるようになっている。また、権利が最高数の４つまで保留されている状態では、さらに始動入賞口１３にパチンコ球が入っても、この入賞により発生すべき権利は破棄されるように設定されている。

【００３７】

図３に示す制御手段５０は、主として表示手段２０等の表示内容を制御する表示制御部５０ａと、抽選実行部、表示制御部、賞付与制御部および抽選制御部を構成すると共に、保留表示手段４０の動作を制御する遊技制御部５０ｂとを有する。ここで、抽選実行部は、抽選を行って、その結果が、「準当たり」、「当たり」および「外れ」のいずれに属するかを判定する機能である。表示制御部は、抽選結果に対応する表示パターンの画像を表示手段２０に表示させる機能である。賞付与制御部は、抽選結果が当たりの場合、賞付与手段である可変入賞口３０に賞付与動作を行わせる機能である。また、抽選制御部は、抽選結果に応じて抽選実行部に対して特別の抽選処理を行わせる機能である。これらは、いずれも、ソフトウエアとして提供され、遊技制御部５０ｂを構成するコンピュータにより実行されることで実現する構成とすることができる。もちろん、ハードウエア回路で構成してもよい。また、保留表示制御手段４０の動作の制御についても同様である。

【００３８】

表示制御部５０ａは、ＣＰＵ５１，ＲＯＭ５２，ＲＡＭ５３等を少なくとも含む、マイクロコンピュータ等のコンピュータで構成される。同様に、遊技制御部５０ｂも、ＣＰＵ６１，ＲＯＭ６２，ＲＡＭ６３等を少なくとも含む、マイクロコンピュータ等のコンピュータで構成されている。また、表示制御部５０ａと遊技制御部５０ｂとは、データ・バス等を介して互いに連結されている。

【００３９】

表示制御部５０ａのＣＰＵ５１は、ＲＯＭ５２に格納された表示制御プログラムに従って、表示手段２０における表示内容の制御を行うものである。ＲＯＭ５２は、表示手段２０の表示内容を制御する表示制御プログラム、表示内容に対応するデータ等のデータを格納するものである。表示内容は、絵、記号、数字等どのような図柄であってもよい。例えば、数字、図形等とすることができる。また、後に述べる特定の図柄として何らかの図柄を用いてもよい。具体的には、スロットマシン等のリールに描かれている数字、図形等を用いることができる。また、カードゲーム機で用いられるカードを数字および図形として用いることもできる。各図柄は、それを画像表示するための画像データと、それぞれの図柄を特製する図柄コードが付されている。本実施の形態では、いずれの図柄を表示するかの指示を図柄コードを用いて行なう。例えば、図柄を一定の順に移動させつつ表示させる、動的表示の場合には、表示すべき図柄のコード列を指定して、順に表示する。また、後述するように、当たり、準当たりの各パターンについても、それらを図柄コードの組合せで指定される。

【００４０】

ＲＡＭ５３は、ＣＰＵ５１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、ＲＡＭ５３の各種データは、次述するＣＰＵ６２やＣＰＵ５１からの指令に基づいて読み出され、表示手段２０に出力されるように設定されている。

【００４１】

一方、遊技制御部５０ｂのＣＰＵ６１は、始動入賞口１３に設けた入賞検知スイッチ１４からの入賞信号を受けて抽選を行ったり、ＲＯＭ６２に格納された遊技制御プログラムデータに従って、可変入賞口３０を含む各種役物の動作制御を行うものである。ＣＰＵ６１には、前述した入賞球計数器３３等が接続されている。ＲＯＭ６２は、可変入賞口３０等を制御する遊技制御プログラムおよびこれに用いるデータや、各種役物への入賞を演出する装飾ランプの点灯パターン、スピーカーからの音声の発生パターン等のデータが格納されている。

【００４２】

また、ＲＡＭ６３は、ＣＰＵ６１のワークエリアとして使用され、例えば、抽選結果が「準当たり」であり、かつ、その表示中に特定の図柄が含まれているときはそれを一時的に

記憶したり、入賞検知スイッチ１４や入賞球計数器３３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。

【００４３】

本発明は、上述した抽選制御部による抽選の制御の仕方の観点で、種々の形態とすることができる。抽選制御部の代表的な例を挙げると、次のようである。

【００４４】

第１の形態は、抽選で準当たりとなった場合、当該準当たりについて前記対応する表示パターンが予め定めた特定のパターンであるときには、次回の抽選において、抽選結果が準当たりおよび当たりのいずれかとなるよう制御する抽選制御部である。この形態の抽選部は、抽選結果が特定の条件を満たした場合に、次の抽選が当たりおよび準当たりのいずれかとなるように制御されるものである。ただし、必ず当たりとなることが保証されるという訳ではない。

【００４５】

第２の形態は、抽選結果が予め定めた条件を満たすか否かを判定する手段と、前記条件を満たす場合に、以後の抽選において抽選結果が「当たり」となるまで、抽選を遊技者に有利な状態とするように前記抽選実行部に対して特別の抽選処理を行わせる手段を有する抽選制御部である。この形態の制御部は、有利な状態が「当たり」が生じるまで保証される。したがって、遊技者にとって、より有利となる。

【００４６】

これらの第１の形態および第２の形態は、いずれも、実現するに際しては、種々の態様が可能である。以下では、まず、第１の形態に関して説明する。

【００４７】

第１の形態では、制御手段５０、特に、遊技制御部５０ｂは、図１に示す手順で、遊技を制御する。図１に示すフローチャートによって、手順の概要を示す。図１では、ステップ１０１が起動手段として、ステップ１０２、１０３、１０４が抽選実行部として、ステップ１０５、１０６、１０８が表示制御部として、ステップ１０７が賞付与制御部として、および、ステップ１０９が抽選制御部としてそれぞれ機能する。

【００４８】

ステップ１０９内の処理を実現することで、特別抽選処理システムが構成される。なお、後述するように、ステップ１０９内にも、起動手段、抽選実行部、表示制御部、賞付与制御部として機能する処理が存在する。

【００４９】

起動手段は、始動入賞口１３の入賞検知スイッチ１４と、このスイッチ１４からのパチンコ球検知信号の入力の有無を判定する手段とで構成される。パチンコ球検知信号が入力有無の判定は、遊技制御部５０ｂのＣＰＵ６１によって行なわれる。パチンコ球検知信号が入力したと判定すると、ＣＰＵ６１は、ステップ１０２に移り、抽選の実行に移る。すなわち、抽選実行部が起動される。

【００５０】

抽選実行部では、抽選結果として取り得る全ての場合をランダムに出現させて、いずれかを選択して決定する。そして、各取り得る場合について、予め「当たり」、「準当たり」、「外れ」を予め決めておくことで、選択された場合がいずれに該当するかを照合することで、抽選結果が「当たり」、「準当たり」、「外れ」のいずれであるかが決定できる。

【００５１】

選択をランダムに行わせる手段としては、具体的には、例えば、ゼロを起点に数字を加算してゆき、所定の上限の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、ＣＰＵ６１に内蔵もしくは外付けで設けておき、入賞検知スイッチ１４からの始動入賞口１３へのパチンコ球の入賞検知の信号を受けて、その瞬間のカウンタの数値を検出するものが挙げられる。この場合には、カウンタが取り得る数値について、「当たり」、「準当たり」、「外れ」とする数値を決定しておく。したがって、検出した数値が当たりとして予め定められた数値である場合には「当たり」となり、準当たりとして予め定められた数

値である場合には「準当たり」となり、それ以外の数値の場合は「外れ」となる。また、乱数を発生させることによって、抽選を行ってもよい。この場合にも、「当たり」および「準当たり」となる数値を予め定めておく。なお、数値ではなく、符号であってもよい。

【００５２】

選択される数値に対する「当たり」および「準当たり」への割り当ては、変化させることができる。この割り当てに応じて、「当たり」、「準当たり」および「外れ」についての確率がそれぞれ変化する。なお、この割り当て変更は、後述する抽選制御部による特別抽選処理の実現に利用することもできる。

【００５３】

また、抽選で取り得る数値と、図柄コードを組み合わせたパターンのコードとを対応させておき、抽選結果の数値が定まると、表示すべきパターンが、すなわち、図柄のコードの組合せが決定される。抽選で取り得る数値と図柄パターンコードとの対応関係は、例えば、テーブルを作成してメモリに格納しておく。なお、数値と図柄パターンコードとは、必ずしも一対一に対応させる必要はなく、複数の数値を同じ図柄パターンコードに対応させて、当たり、準当たりが出る確率を上げるようにしてもよい。このテーブルは、システムにおいて標準のものを作成しておく他、書替可能として、対応関係の設定を変更できるようにしてもよい。また、複数のテーブルを用意して、通常の抽選と特別の抽選とで選択して用いるようにしてもよい。

【００５４】

表示制御部５０ａは、抽選結果のみならず、抽選中にも前記表示手段２０の表示画面に遊技の内容に対応する画像を表示させる。表示の態様としては、典型的には、例えば、スロットマシンのリールを回転させて見える状態と同様に、図形を動的に表示する。そして、抽選結果が出た時点で、図形の動的表示を停止させて、抽選結果に対応する図柄のパターンの組合せを表示する。例えば、縦三つ、横三つの形９個の図柄を表示する。

【００５５】

この時、「当たり」であれば、例えば、同じ図柄、例えば、“７，７，７”等のような表示を縦、横、斜めのいずれかで一直線に並ぶように表示する。一方、「準当たり」の場合には、図柄の一部が不一致または不揃いとなるように表示する。例えば、ある特定パターン内で、図柄の一つが揃わない状態とする。具体的には、ある横一列について示すと、例えば、図４、図５に示すように表示する。このような表示は、通常「リーチ」と称されている。また、「外れ」の場合には、上記以外のパターンで表示する。

【００５６】

動的表示の停止時には、リールに相当する縦列の画像を全て同時に停止させるのではなく、順次停止させるようにする。このようにすると、上述した「リーチ」の場合には、「当たり」の期待を持たせることができて、遊技の面白さを増すことができる。

【００５７】

表示する図柄のパターンは、抽選結果が出た場合には、抽選結果として定まった表示すべき図柄パターンのコードを指定することで、それを表示手段に表示させることができる。図柄パターンのコードは、上述したテーブルを参照して知ることができる。

【００５８】

このため、上述した抽選実行部での抽選において取り得る場合に、図柄のパターンを対応させることができる。すなわち、図柄コードを直接、または、間接的にランダムに選択させるようにすることができる。

【００５９】

なお、抽選では、単に、当たり、準当たりおよび外れの三つの場合のみ規定しておき、いずれかに定まってから、予めそれぞれの場合に割り当ててある図柄パターンをランダムに選定するようにしてもよい。例えば、図１のステップ１０５、１０６、１０８において、その選定を行う。なお、これは、後述する図６におけるステップ１１３、１１４等においても行える。このような抽選の場合には、後述する準当たりにおける特別抽選処理を行うか否かの条件判定については、抽選が実質的に二段階で行われることになる。

【００６０】
抽選制御部は、抽選結果が予め定めた条件を満たすか否かを判定する手段（ステップ１０９ａ）と、前記条件を満たす場合に、前記抽選実行部に対して、以後の抽選において抽選結果が当たりとなるまで、抽選を遊技者に有利な状態とする特別の抽選処理を行わせる手段（ステップ１０９ｂ）とを有する。以下、抽選制御部について、図６～図８を参照してさらに詳細に説明する。図６～図８は、上述したステップ１０９ｂの詳細手順をそれぞれ示す。
【００６１】
抽選結果が予め定めた条件を満たすか否かの判定は、図６～図８の例では、準当たりとなった図柄パターンに特定の図柄が含まれているかを判定することによって行う。この判定のためには、特定の図柄の集合（図柄群）に属する図柄のコードをメモリ（ＲＯＭ６２またはＲＡＭ６３）に定義しておく。判定時には、準当たりとなった図柄パターン中に含まれる図柄が、定義されている図柄群に含まれるかを、図柄パターン中に含まれる図柄コードをキーとして検索することで、特定の図柄が含まれるかを判定することができる。
【００６２】
特別の抽選処理を行わせる処理は、次の抽選での抽選結果が「当たり」および「準当たり」のみとなるように処理する。図６に示す態様の場合、例えば、上述したように、抽選で取り得る数値が全て「当たり」および「準当たり」のいずれかに対応するように、上述した数値コードと「当たり」および「準当たり」との対応関係を設定する。また、数値コードと図柄パターンコードとの対応関係を設定することで、取り得る全ての数値コードが「当たり」および「準当たり」のいずれかに対応する図柄パターンコードに対応するように設定することもできる。もちろん、抽選を行うカウンタ、あるいは、「当たり」および「準当たり」とすべき数値を記憶する部分を、通常の抽選処理用のものと、特別の抽選処理用のものと別途用意するようにしてもよい。また、「当たり」および「準当たり」とすべき数値を記憶する部分を、通常の抽選の場合用のものと、特別の抽選処理用のものと別途用意して、抽選結果の決定の際、数値を使い分けるようにしてもよい。
【００６３】
また、この抽選制御部の場合には、特別抽選処理の状態を維持し、「当たり」となった後、ステップ１１７に示すように、解除することとしている。もちろん、特別抽選処理の状態を数回の抽選起動によって、自動的に解除するようにしてもよい。また、自動解除する回数の条件を、１回ないし数回の起動の範囲で適宜設定できるようにしてもよい。
【００６４】
ここで、数回の抽選起動によって、特別抽選処理を解除するようにすることは、ステップ１０２での抽選においても、特別の抽選処理となるため、抽選結果が、遊技者に対して、「当る」可能性を複数回与えること、および、当たった場合に、「複数回当る」可能性を与えることができるという利点がある。ただし、この場合には、ステップ１０７の処理の後で、ステップ１１７と連携して特別抽選状態を解除する処理を行うことになる。
【００６５】
また、図６の例では、ステップ１１６において、特別抽選処理を行っているが、図７に示すように、ステップ１１１の抽選実行処理において、特別抽選処理を行うようにしてもよい。この場合に、特別抽選処理状態の解除は、ステップ１１１の抽選実行処理において、抽選動作ごとに自動的に解除するようにする。また、カウンタ設定して、複数回の入賞または抽選回数が経過すると自動的に解除するように設定してもよい。また、図６のように、ステップ１１７を付加して、解除を行うようにしてもよい。
【００６６】
前記特別の抽選処理を実行させる手段を、図１に示すステップ１１６の処理に代えて、図８のステップ１１８に示すように構成することができる。すなわち、抽選結果が当たりおよび前記特定パターンの準当たりのいずれかとなるまで抽選実行処理１１１を繰り返し行わせる制御を行うようにすることができる。この処理によれば、抽選結果となる数値コードと「当たり」、「準当たり」、「外れ」との対応関係を変更せずに、特別の状態を実現

することができる。また、この場合には、特別の抽選状態は維持されないので、特別に解除処理を行う必要はない。

【００６７】

次に、本実施の形態の動作について、図１～図８を参照して説明する。

【００６８】

まず、ＣＰＵ６１は、始動入賞口１３の入賞検知スイッチ１４からのパチンコ球検知信号の入力を待つ状態にある。この状態で、遊技盤面上に打ち出されたパチンコ球が各入賞口へ入賞すると、所定数の賞球が払い出される。入賞口のうち始動入賞口１３へ入賞すると、入賞検知スイッチ１４がそれを検知し、入賞信号が制御手段５０の遊技制御部５０ｂのＣＰＵ６１へ送信される。パチンコ球検知信号が入力すると、ＣＰＵ６１は、抽選の実行に移る（ステップ１０１）。

【００６９】

抽選は、上述した方法で行い（ステップ１０２）、「準当たり」、「当たり」、「外れ」のいずれであるかを判定する（ステップ１０３、１０４）。抽選実行部は、抽選結果を表示制御部５０ａに通知する。なお、抽選実行部は、抽選の開始に先立ち、表示制御部５０ａに、図柄の動的表示を行わせる。図柄の表示は、例えば、スロットマシンのリールを回転させたように表示する。すなわち、三つの縦列ごとに、図柄を同一方向に順次ずらせて表示させる。

【００７０】

上記抽選結果を受けて、表示制御部５０ａのＣＰＵ５１は、表示手段２０の図柄の表示変化を所定時間継続させた後に停止動作に移行させて、抽選の結果を図柄の組合せとして表示する。すなわち、表示手段２０に、複数列で行なわれている動的表示を列単位で順次停止させて、最終的な表示として、「準当たり」の場合には準当たりパターン表示、「当たり」の場合には当たりパターン表示、および、「外れ」の場合には外れパターン表示を表示するよう制御する（ステップ１０８、１０６、１０５）。この結果、表示手段２０の表示画面には、抽選結果に対応する表示が行われる。具体的には、例えば、スロットマシンの表示のように、縦の３つ、横の３つ、および、対角線上の３つの一列に全てに同一図柄、例えば、「７」）が、“７，７，７”のように並んで表示される。

【００７１】

「外れ」の場合には、全てが同一数字に揃う「当たり」表示を除き、無秩序に数字が並んだ様々な表示を行う。例えば、図柄を全く不揃いに表示する場合と３つの表示のうち１つだけが異なるように表示する場合とがある。後者の場合、最初と２番目の表示を同一のものとして２番目の表示が停止した時点であと１つの表示が同一表示となれば「当たり」となる状態、いわゆるリーチ状態（「準当たり」）を経るので遊技者の「当たり」への期待は高められる。

【００７２】

表示手段２０が図柄の表示変化を行っている間にパチンコ球が、さらに前記始動入賞口１３へ入賞した場合には、制御手段５０は、その間の一回の入賞に対して抽選の実行回数を一回保留する。保留は所定数まで行うことができる。

【００７３】

制御手段５０のＣＰＵ６１は、抽選結果が「当たり」の場合には、表示手段２０に当たりパターンの表示を行わせた後に、賞付与部として、可変入賞口３０に「当たり」に対応する前述の所定の動作を行うよう操作する（ステップ１０７）。具体的には、ソレノイド３２を作動させる。これにより、遊技者に有利な特別価値状態をもたらす。また、装飾ランプの点灯パターン、スピーカからの音声の発生パターン等を「当たり」に特有のものにして雰囲気をさらに盛り上げる。

【００７４】

特別価値状態をもたらしている可変入賞口３０へパチンコ球の入賞があったときには、入賞球１個当たりに既定された払出し数を掛けた数のパチンコ球が賞球として払い出される。すなわち、賞が付与される。

【００７５】
抽選結果が「外れ」の場合には、可変入賞口３０の動作を行わず、遊技者には有利なゲーム状態をもたらさない。
【００７６】
次に、ＣＰＵ６１は、抽選結果が準当たり状態となった場合、当該準当たりについて前記選定された表示パターンが予め定めた特定のパターンであるかを判定して、特定のパターンであるとき、次に当該制御手段が起動されたとき、抽選結果が準当たりおよび当たりのいずれかとなるよう制御する（ステップ１０９、１１６）。ここでの判定は、既に述べた方法で行う。具体的には、図４および図５に示すように、抽選結果が「準当たり」の場合で、かつ、その表示中に特定の図柄（例えば、図４ではリンゴ、図５ではヨットとしてあるが、適宜設定できる）が含まれているときは、制御手段５０のＣＰＵ６１は、次の始動入賞口１３への入賞に基づいて行う抽選において、抽選後の表示手段２０の表示を少なくとも「準当たり」とすることができるように、特別の抽選処理を行う（ステップ１１６）。この特別の抽選処理の内容については、既に述べたので繰返さない。また、図７のステップ１１１、図８のステップ１１８等のようにすることもできる。
【００７７】
この後、始動入賞口１３への入賞（ステップ１１０）があると、抽選が行われ（ステップ１１１）、その結果が「当たり」でない時は（ステップ１１２）、表示手段２０により「準当たり」の表示がなされる（ステップ１１３）。抽選の結果が「当たり」であるときは（ステップ１１２）、「当たり」の表示がなされ（ステップ１１４）、可変入賞口３０が特別価値状態を発生させる動作を行う（ステップ１１５）。
【００７８】
その後、特別抽選処理を解除する（ステップ１１７）。すなわち、抽選結果が、「当たり」、「準当たり」、「外れ」のいずれの場合もあり得る、通常の抽選状態となるようにする。
【００７９】
なお、ステップ１０８の「準当たり」の表示において、特定の図柄がないときは（１０９）、通常のゲーム状態に戻る。
【００８０】
このようにして、「準当たり」の場合に、その表示中に特定の図柄があるときは、次の抽選では、準当たりか、当たりとなる。遊技者は、通常、遊技を続けるうちに、遊技装置の癖を把握して、その遊技装置が自分にとって有利かを判断することを行っている。したがって、本実施の形態のような遊技装置の性質についても、遊技者は、遊技を継続する過程で次第に把握するようになる。このような過程自体が遊技への興味を引き付けることに寄与すると共に、特別の抽選処理状態による有利な状態が生ずることによって、遊技に対する遊技者の興味がさらに増大することとなる。しかも、「当たり」への期待感も増大する。したがって、遊技者は楽しく遊技を続けることができる。
【００８１】
次に、上述した第２の形態に関して説明する。この形態では、抽選結果が予め定めた条件を満たすか否かを判定して、条件を満たす場合に、以後の抽選において抽選結果が「当たり」となるまで、抽選を遊技者に有利な状態とするように前記抽選実行部に対して特別の抽選処理を行わせる。なお、この形態に属する各種の態様において、特別の抽選処理以外の処理および動作については、既に述べた第１の形態と同様であるので、ここでは、相違点を中心として説明する。
【００８２】
まず、図９に示す態様は、図６に示すものの変形であって、準当たりパターン表示（ステップ１１３）を行った後、ステップ１１０に処理を戻す構成となっている。このため、ステップ１１２で、当たりと判定されるまでは、始動入賞口に入賞するたびに、ステップ１１０～ステップ１１３までの処理が繰返される。そして、当たりとなった時点で、ステップ１１４～１１７までの処理が実行され、特別の抽選処理が終了する。したがって、本実

施の態様によれば、当たりが出るまでは、特別の抽選処理が繰返される。

【００８３】

図１０に示す態様は、図８に示す態様を変形したものである。この態様では、ステップ１１３の処理後、ステップ１１１の処理に戻り、ステップ１１８で当たりと判定されるまでは、ステップ１１１～１１３の処理が繰返される。そして、当たりとなった時点で、ステップ１１４、１１５までの処理が実行され、特別の抽選処理が終了する。したがって、本実施の態様によれば、当たりが出るまでは、特別の抽選処理が繰返される。

【００８４】

次に、図１１に示す態様について説明する。図１１に示す態様では、特別の抽選処理状態に移行した後、一定の入賞回数が経過するまでに当たりがくるようにした例である。この態様では、ステップ１０９ａ（図１）、１２２、１２３、１２４、１２５の各処理が抽選制御部として機能する。ステップ１１９は、表示制御手段として機能する。その他のステップでの処理は、既に説明したものと同じであるので、説明を省略する。この態様では、入賞経過を監視するためのカウンタ１２２（説明の便宜上ステップ番号を同じ符号を付する）を設けている。このカウンタは、例えば、ＣＰＵ６１内に設けることができる。カウンタで、特別の抽選処理状態となってからの入賞経過、すなわち、入賞回数を記録することができる。

【００８５】

このように構成される遊技装置において、図１に示すように、始動入賞口１０１に入賞することで、抽選が実行され、準当たりであった場合に（ステップ１０１、１０２、１０３）、特別の抽選処理を行う状態かの判定、すなわち、特定の図柄を含むかの判定を行う（ステップ１０９ａ）。ここまでの処理は、上述した第１の形態と同様である。

【００８６】

次に、本実施の態様では、特別の抽選処理に入って、始動入賞口に入賞があると（ステップ１１０）、ＣＰＵ６１は、特別抽選処理の経過を監視する経過監視カウンタをカウントアップする（ステップ１２２）。そして、計数値n_0が予め定めた特定の回数、すなわち、経過入賞回数に達したかを判定する（ステップ１２３）。

【００８７】

ここで、経過入賞回数に達していない場合には、抽選を実行し（ステップ１１１）、その結果を判定する（ステップ１１２）。その結果、「当たり」であれば、当たりパターン表示処理（ステップ１１４）、および、特別価値状態発生、すなわち、賞付与処理を行って（ステップ１１５）、カウンタをリセットして（ステップ１２５）、特別の抽選処理を終わる。一方、抽選が外れの場合には、「当たり」以外の表示パターンを表示して（ステップ１１９）して、ステップ１１０に戻って、上述した処理を繰り返す。

【００８８】

また、ステップ１２３において、経過入賞回数に達している場合には、その回の入賞が当たりとなるように処理する（ステップ１２４）。この処理は、抽選を実行せずに、特定の当たりの表示パターンで当たったこととして、ステップ１１４以下の当たりの処理を実行させる。なお、当たり処理は、上述したように、当たるまで抽選を実行して、当たりとしてもよい。

【００８９】

これにより、準当たり時の表示パターンが特定の図柄を含む場合には、一定の入賞回数n_0が経過すると、「当たり」となるので、「当たり」がまじかになっていることが分かり、遊技者の当たりへの期待を大きくすると共に、それによって、遊技に対する興味を持続させることができる。

【００９０】

また、上記図１１の場合において、ステップ１１９に代えて、図１０のように、準当たりのみを表示するようにしてもよい（ステップ１１３）。この場合、ステップ１１１での抽選において、抽選結果が「当たり」および「準当たり」のみとなるように設定する。なお、図１に示すように、ステップ１１６を追加してもよい。このようにすれば、特定の図柄

を含む順当たりパターンが一定回数連続して表示されると、それまでの間に「当たり」となった場合を除いて、その次には、必ず当たりとなるようにすることができる。したがって、遊技者に、特定パターンが連続している状態が表示されて、「当たり」への期待感を持たせることができ、遊技への興味を増すようにすることができる。

【００９１】

なお、以上の例において、制御手段５０は、「準当たり」の表示に特定の図柄が含まれている場合には、次の最初の抽選においてのみ、抽選結果が当たりとなる確率を上げるように設定してもよい。

【００９２】

また、以上の例は、パチンコ機に適用することを想定しているが、本発明は、これに限られない。前述したように、スロットマシン、カードゲーム機にも適用可能である。

【００９３】

例えば、スロットマシンの場合には、前記起動手段を、遊技の開始を指示する操作部材、例えば、ハンドル、スタートボタン等とし、賞付与手段として、抽選が当たりの場合に、予め定めた遊技媒体、コイン、メダル等を排出する遊技媒体排出機構を設ける構成とする。

【００９４】

カードゲーム機の場合にも、表示手段への表示内容が、カードゲームを行うためのカードの画像であることに相違があるが、機構的にはほぼ同様である。

【００９５】

【発明の効果】

本発明の遊技装置によれば、準当たり時の表示パターンが特定の図柄を含む場合には、特別の抽選処理状態に移行し、準当たりが予め定めた回数連続すると、「当たり」となり、また、一定の入賞回数が経過すると、「当たり」となるので、遊技者の「当たり」への期待感を大きくするとともに継続でき、遊技者の興趣を高めることができるので、集客力のある遊技装置を実現することができる。

【図面の簡単な説明】

【図１】本発明の一形態にかかる遊技装置の制御の処理手順を示すフローチャートである。

【図２】本発明の一形態にかかる遊技装置の一例であるパチンコ機を示す正面図である。

【図３】本発明の一形態にかかる遊技装置の一例であるパチンコ機の制御系の構成を機能的に示すブロック図である。

【図４】本発明の一形態にかかる遊技装置における抽選結果の表示の例示である。

【図５】本発明の一形態にかかる遊技装置における抽選結果の表示の他の例示である。

【図６】上記図１に示す制御手順のうち特別に抽選処理を行わせる処理の第１の態様を示すフローチャートである。

【図７】上記図１に示す制御手順のうち特別に抽選処理を行わせる処理の第２の態様を示すフローチャートである。

【図８】上記図１に示す制御手順のうち特別に抽選処理を行わせる処理の第３の態様を示すフローチャートである。

【図９】上記図１に示す制御手順のうち特別に抽選処理を行わせる処理の第４の態様を示すフローチャートである。

【図１０】上記図１に示す制御手順のうち特別に抽選処理を行わせる処理の第５の態様を示すフローチャートである。

【図１１】上記図１に示す制御手順のうち特別に抽選処理を行わせる処理の第６の態様を示すフローチャートである。

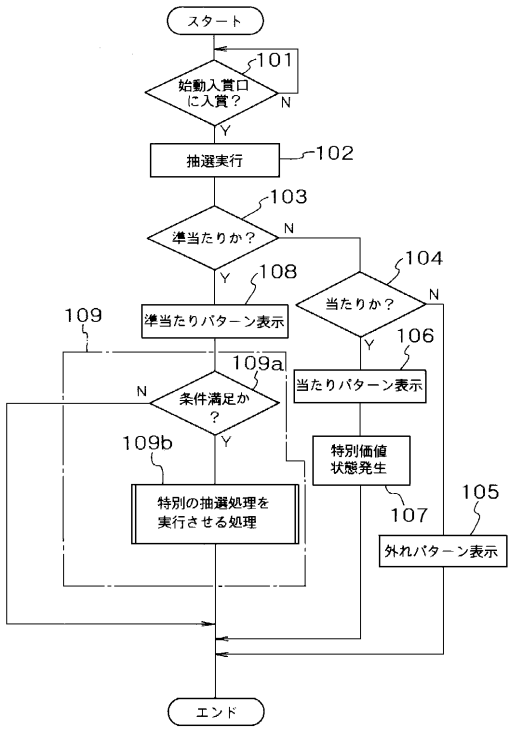
【符号の説明】

１０　パチンコ機
１１　ハンドル
１２　遊技盤面

１３　始動入賞口
１８　前皿
１９　下皿
２０　表示手段
３０　可変入賞口
５０　制御手段

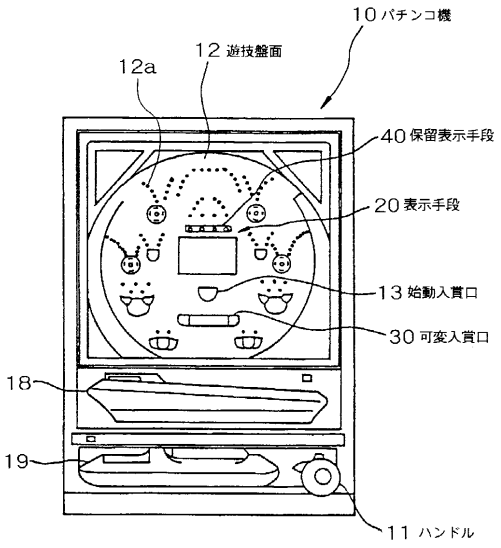
【図１】

図1



【図２】

図2



【図３】

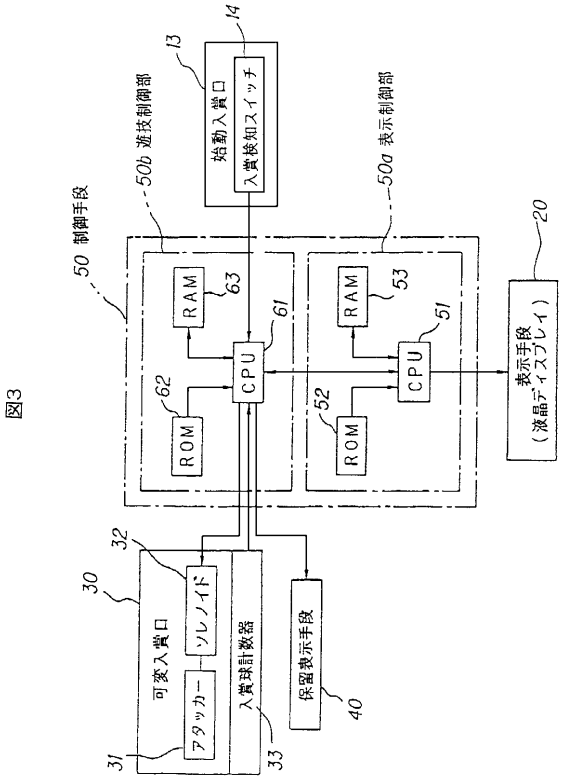
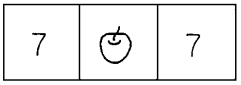


図3

【図４】

図4



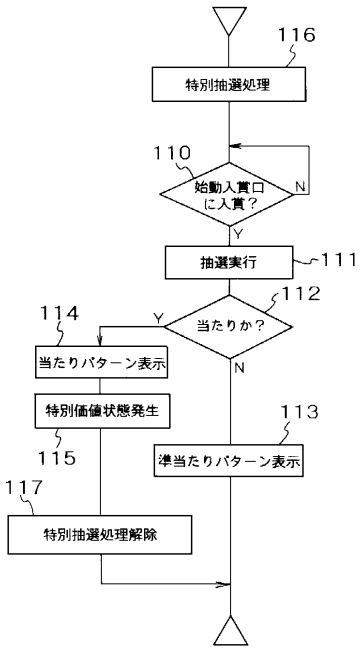
【図５】

図5



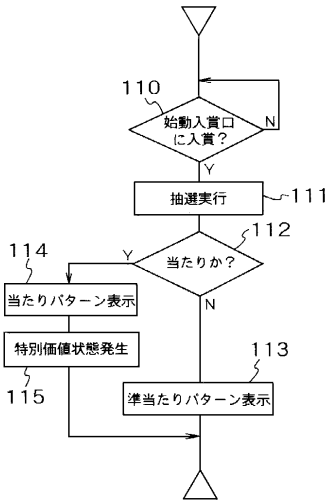
【図６】

図6



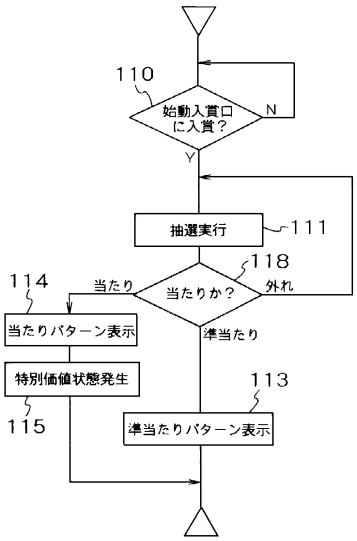
【図７】

図7



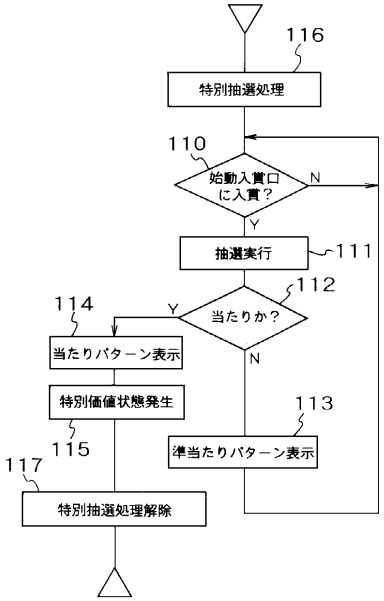
【図８】

図8



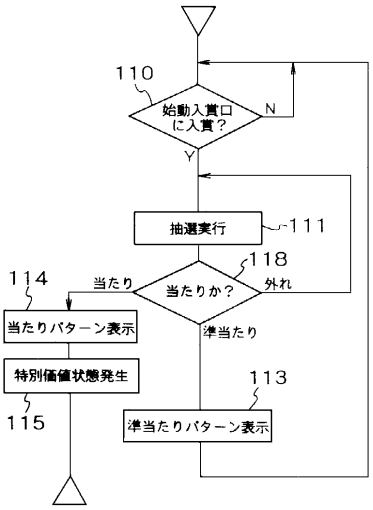
【図９】

図9



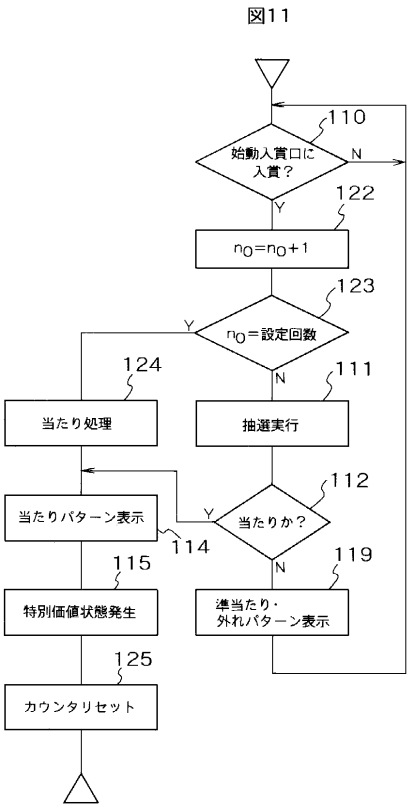
【図１０】

図10



【図１１】

図11



フロントページの続き

(56)参考文献 特開平０３－０７３１８０（ＪＰ，Ａ）
特開平０５－１７７０４１（ＪＰ，Ａ）
特開平０６－３１２０５２（ＪＰ，Ａ）
特開昭６３－２６０５８３（ＪＰ，Ａ）
特開昭５９－０８０２７７（ＪＰ，Ａ）

(58)調査した分野(Int.Cl.，ＤＢ名)
A63F 5/04
A63F 7/02