(19)日本国特許庁(JP)　(12)特　許　公　報(B2)　(11)特許番号
特許第3894989号
(P3894989)
(45)発行日　平成19年3月22日(2007.3.22)　(24)登録日　平成18年12月22日(2006.12.22)

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

請求項の数 2　(全 9 頁)

(21)出願番号　特願平8-273651
(22)出願日　平成8年10月16日(1996.10.16)
(65)公開番号　特開平10-118263
(43)公開日　平成10年5月12日(1998.5.12)
審査請求日　平成15年4月17日(2003.4.17)

(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

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】
遊技盤面上に設けた各種図柄の表示が可能な可変表示手段と、遊技者に有利な特別価値状態を発生させ得る可変入賞口と、始動入賞口と、該始動入賞口へのパチンコ球の入賞に基づき抽選を行い、該抽選の結果が当たりに相当する場合に前記可変表示手段に前記当たりに対応する図柄の表示をさせ、前記可変入賞口には前記特別価値状態を発生させる制御手段とを具備するパチンコ機において、
前記可変表示手段は縦横に区画して複数の図柄を同時に表示する表示領域を有し、
前記制御手段は前記抽選結果が準当たりの場合にそれを表示した前記表示領域中に同時に他に準当たりを示す図柄の組合せ表示があるときは、他の準当たりの数と同じ回数だけ次の抽選から抽選結果が連続して少なくとも準当たりとなるよう設定したことを特徴とするパチンコ機。
【請求項２】
前記制御手段は、前記準当たり後の抽選から前記他の準当たりの表示個数と同一回数だけ連続する抽選において、抽選結果が当たりとなる確率を上げるように設定したことを特徴とする請求項１に記載のパチンコ機。
【発明の詳細な説明】
【０００１】
【発明の属する技術分野】
遊技盤面上に設けた各種図柄の表示が可能な可変表示手段と、遊技者に有利な特別価値状

態を発生させ得る可変入賞口と、始動入賞口と、該始動入賞口へのパチンコ球の入賞に基づき抽選を行い、該抽選の結果が当たりに相当する場合に前記可変表示手段に前記当たりに対応する図柄の表示をさせ、前記可変入賞口には前記特別価値状態を発生させる制御手段とを具備するパチンコ機に関する。

【０００２】

【従来の技術】

従来この種のパチンコ機としては、例えば液晶ディスプレイ等の可変表示手段を備え、始動入賞口にパチンコ球が入賞したときに可変表示手段上で図柄合わせゲーム等の画面遊技を表示して、特定のパターンが揃った場合に遊技者に有利な特別価値を発生させる所謂フィーバー機がある。

【０００３】

その中には、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所謂確率変動を行い、遊技者の興趣をより高めようとするものがあった。

【０００４】

【発明が解決しようとする課題】

しかしながら、このような従来のパチンコ機では、確率変動型のものも含めて当たりになる確率は感覚的に低く、当たりを期待しながらゲームを楽しむという点において満足できるものではなかった。

【０００５】

また、ゲームを楽しむという点からは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有ったが、「当たり」への期待の継続性と言う面では何らの改善もなされておらず、やはり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という問題点があった。

【０００６】

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、遊技者の「当たり」に対する期待感やスリルと興奮を持続させることのできるパチンコ機を提供することを目的としている。

【０００７】

【課題を解決するための手段】

かかる目的を達成するための要旨とするところは、次の各項に存する。

【０００８】

［１］

遊技盤面（１２）上に設けた各種図柄の表示が可能な可変表示手段（２０）と、遊技者に有利な特別価値状態を発生させ得る可変入賞口（３０）と、始動入賞口（１３）と、該始動入賞口（１３）へのパチンコ球の入賞に基づき抽選を行い、該抽選の結果が当たりに相当する場合に前記可変表示手段（２０）に前記当たりに対応する図柄の表示をさせ、前記可変入賞口（３０）には前記特別価値状態を発生させる制御手段（５０）とを具備するパチンコ機（１０）において、

前記可変表示手段（２０）は縦横に区画して複数の図柄を同時に表示する表示領域（２１）を有し、

前記制御手段（５０）は前記抽選結果が準当たりの場合にそれを表示した前記表示領域（２１）中に同時に他に準当たりを示す図柄の組合せ表示があるときは、他の準当たりの数と同じ回数だけ次の抽選から抽選結果が連続して少なくとも準当たりとなるよう設定したことを特徴とするパチンコ機（１０）。

【０００９】

［２］

前記制御手段（５０）は、前記準当たり後の抽選から前記他の準当たりの表示個数と同一回数だけ連続する抽選において、抽選結果が当たりとなる確率を上げるように設定したこ

とを特徴とする項１に記載のパチンコ機（１０）。
【００１０】
次に作用を説明する。
【００１１】
遊技盤面（１２）上に打ち出されたパチンコ球が始動入賞口（１３）へ入賞すると、所定数の賞球が払い出される。また、その一回の入賞に基づいて制御手段（５０）が一回の抽選を行う。抽選の結果には、可変入賞口（３０）に所定の動作をさせて遊技者に有利なゲーム状態の特別価値状態をもたらす所謂「当たり」と、「当たり」にあと一歩の「準当たり」いわゆる「リーチ」と、可変入賞口（３０）の動作等の遊技者に有利なゲーム状態は何らもたらさない所謂「ハズレ」とがある。
【００１２】
抽選の結果に従って前記制御手段（５０）は前記可変表示手段（２０）の図柄の表示変化を一定時間継続させた後に停止させ、抽選の結果を図柄の組合せで表示する。例えば、抽選の結果が所謂「フィーバー」と呼ばれる大当たりになった場合、前記可変表示手段（２０）の表示を全て数字「７」等のぞろ目にするなどである。
【００１３】
前記抽選結果が所定の「当たり」に相当する場合には、前記制御手段（５０）は遊技者に前記所定の「当たり」に相当する有利な特別価値状態が発生するように前記可変入賞口（３０）を動作させる。該可変入賞口（３０）へのパチンコ球の入賞が有ったときには、所定の数に入賞球の数を掛けた数のパチンコ球が払い出される。
【００１４】
前記抽選結果が所定の「準当たり」に相当する場合には、前記制御手段（５０）は前記可変表示手段（２０）により「準当たり」を示す図柄の組合せを表示する。
【００１５】
このとき、表示中に他にも「準当たり」を示す図柄の組合せが完成している場合には、前記制御手段（５０）は直後の抽選からその同時に完成された「準当たり」の組合せの数と同一回数の抽選において、少なくとも「準当たり」以上の抽選結果を実現する。
【００１６】
前記可変表示手段（２０）が図柄の表示変化を行っている間にパチンコ球が更に前記始動入賞口（１３）へ入賞した場合には、前記制御手段（５０）はその間の一回の入賞に対して前記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。
【００１７】
このようにして、遊技者は「当たり」への期待の高まりも損なわれることなく、遊技を続けることができる。
【００１８】
前記制御手段（５０）は、前記「準当たり」後の抽選から前記他の「準当たり」の表示個数と同一回数だけ連続する抽選において、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。
【００１９】
【発明の実施の形態】
以下、図面に基づき本発明の一形態を説明する。
【００２０】
図１から図５は本発明の一形態を示している。
【００２１】
本実施例に係るパチンコ機１０は、図２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、かかる打球の入賞により払い出される賞球の獲得数を楽しむものである。
【００２２】
例示したパチンコ機１０は、遊技盤面１２上の始動入賞口１３への入賞に基づき可変表示手段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である。

【００２３】

遊技盤面１２の略中央部には始動入賞口１３が配置され、その上方には図柄の可変表示を行う可変表示手段２０が配置され、始動入賞口１３の下方には可変入賞口３０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。制御手段５０（図３参照）は遊技盤面１２の裏側等の機体内に取り付けられている。また、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。

【００２４】

可変表示手段２０は、縦横３つずつ計９つの変更表示部２１～２９を有し、その各々に同時に１つずつ図柄を表示することができるものであり、始動入賞口１３への入賞に基づいて行った抽選の結果を、各変更表示部２１～２９に表示する９つの図柄のうち、直線上に並んだ３つの変更表示部に表示された図柄の組合せで遊技者に知らせる中央役物である。

【００２５】

可変表示手段２０はカラー液晶ディスプレイから成り、その種類としては、代表的なものにＳＴＮ（単純マトリクス）方式やＴＦＴ（アクティブマトリクス）方式が挙げられる。ＳＴＮ方式では、ＴＦＴ方式に比して安価だが、コントラストが弱く真正面からでないと見えにくい。一方、ＴＦＴ方式では画像のにじみが少なくシャープな画像を得られる上に応答性にも優れているが、高価である。

【００２６】

本実施例における可変表示手段２０には前述の何れの方式を用いてもよい。また、可変表示手段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、蛍光表示管やブラウン管（ＣＲＴ）等を用いて構成してもよい。

【００２７】

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。かか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。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、或いは磁気センサ等の各種センサにより構成すればよい。

【００２８】

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。かかる可変入賞口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。

【００２９】

遊技盤面１２上には保留表示手段４０も設けられている。この保留表示手段４０は、前述した可変表示手段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り、ＬＥＤ等で構成すればよい。かかる保留表示手段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表示するよう設定されている。

【００３０】

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に更新記憶され、その残りの保留回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。

【００３１】

図３に示す制御手段５０は、主として可変表示手段２０等の表示内容を制御する表示制御部５０ａと、主として保留表示手段４０、抽選、抽選を行う権利の保留及び可変入賞口３０の動作等を制御する遊技制御部５０ｂとから成る。

【００３２】

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ーから成り、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ーから構成されている。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。

【００３３】

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データに従って、可変表示手段２０における表示内容の制御を行うものである。ＲＯＭ５２は、可変表示手段２０の表示内容を制御する表示制御プログラムデータ等の固定データを格納するものである。

【００３４】

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ＣＰＵ６１やＣＰＵ５１からの指令に基づき読み出され、可変表示手段２０に出力されるように設定されている。

【００３５】

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。かかるＣＰＵ６１には、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固定データが格納されている。またＲＡＭ６３は、ＣＰＵ６１による抽選の結果が準当たりであり、それを表示した可変表示手段２０に他に準当たりを示す図柄の組合せが完成しているときに、その数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。

【００３６】

次に作用を説明する。

【００３７】

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。

入賞信号を受けたＣＰＵ６１は、所定数の賞球の払出しを行うとともに、抽選を行う。抽選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ーをＣＰＵ６１に内蔵してあり、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ーの数値を検出するもので、検出した数値が予め定められた数値である場合には「当たり」や「準当たり」となり、それ以外の数値の場合は「ハズレ」となるものである。

【００３８】

抽選の結果はＣＰＵ６１からの信号によりＣＰＵ５１は可変表示手段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入らせて、抽選の結果を図柄の組合せとして表示する。

【００３９】
例えば抽選の結果が所謂「フィーバー」と呼ばれる大当たりになった場合、可変表示手段２０の直線上に並ぶ３つの変更表示部、例えば、縦の３つ、又は横の３つ、或いは対角線上の３つの変更表示部の全てに同一数字（例えば、「７」）を並べて表示する。「ハズレ」の場合には、無秩序に数字を並べて表示する。
【００４０】
なお、停止動作に入った可変表示手段２０は、縦列の変更表示部を１列ずつ順番に停止させることで、遊技者の表示結果への期待を高めている。例えば、左の縦列の真ん中の変更表示部２４の表示と右の縦列の真ん中の変更表示部２６の表示が同一数字となっている状態、所謂リーチの状態では中央の縦列の真ん中の変更表示部２５も同一数字となって「当たり」になることへの期待が非常に高められるのである。
【００４１】
さらに、上記リーチ状態に加えて右の縦列の一番上の変更表示部２３と、その対角にある左の縦列の一番下の変更表示部２７とが同一の図柄となっている場合、遊技者の表示結果への期待度が倍増される。
【００４２】
可変表示手段２０が図柄の表示変化を行っている間にパチンコ球が更に始動入賞口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。
【００４３】
制御手段５０のＣＰＵ６１は抽選結果が「当たり」の場合には、可変表示手段２０による「当たり」を意味する表示が行われた後に可変入賞口３０に「当たり」に対応する前述の所定の動作をさせて遊技者に有利な特別価値状態をもたらす。すなわち、可変入賞口３０を前述のように動作させる。
【００４４】
また、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を「当たり」に特有のものにして雰囲気を更に盛り上げる。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有ったときには、入賞球１個当たりに既定の払出し数を掛けた数のパチンコ球が払い出される。
【００４５】
抽選結果が「ハズレ」の場合には可変入賞口３０は何の動作も行わず、遊技者には何ら有利なゲーム状態をもたらさない。
【００４６】
図４に示したように抽選結果が「準当たり」のときに、表示中に「準当たり」を示す図柄の組合せが同時に複数個完成されている場合（図４においては５つ）には、制御手段５０のＣＰＵ６１は直後の抽選からその同時に完成された他の「準当たり」の組合せの数（図４においては４つ）と同一回数の抽選において、少なくとも「準当たり」以上の抽選結果を実現する。
【００４７】
すなわち、図１を参照して説明すると、抽選結果の表示が同時に準当たりとなる組合せをＮ＋１個表示している場合、Ｎ個の組合せが重複分としてＲＡＭ６３に記憶される。その状態で始動入賞口１３に入賞すると（１０１）、ＣＰＵ６１が無作為の抽選を行う（１０２）。
【００４８】
抽選の結果が「当たり」ではないときは（１０３）、ＣＰＵ６１からＣＰＵ５１へ「準当たり」パターンを表示させるための信号が送られる。この信号を受けたＣＰＵ５１は可変表示手段２０に「準当たり」を示す図柄の組合せを完成させる。このときの「準当たり」表示は他に「準当たり」の組合せが完成しないように行われる。
【００４９】
重複数Ｎから１が減算され（１０５）、その値がゼロでないときには上記のステップ（１

０１）から（１０３）が繰り返され、無作為の抽選の結果が「当たり」でないときはさらにステップ（１０４）から（１０６）へと進む。

【００５０】

重複数Ｎがゼロになると通常のゲーム状態に戻る。

【００５１】

ステップ（１０３）で、無作為抽選の結果が「当たり」となったときはＣＰＵ６１からＣＰＵ５１へ当たりパターンを表示させるための信号が送られて可変表示手段２０は「当たり」のパターンを表示する（１０７）。同時に、可変入賞口３０によって特別価値状態を発生させる（１０８）。

【００５２】

「当たり」となると、重複数Ｎが残っていてもリセットされ通常のゲーム状態に戻る。

【００５３】

このようにして、本発明によるパチンコ機では「準当たり」状態が連続して発生することがあるので遊技者の「当たり」への期待は継続するとともに否応無く高まり、楽しく遊技を続けることができる。

【００５４】

また、制御手段５０は、「準当たり」のときに同時に表示された「準当たり」の表示個数と同一回数だけ連続する後の抽選において、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。

【００５５】

【発明の効果】

本発明にかかるパチンコ機によれば、遊技者の「当たり」への期待は継続するとともに否応無く高まるので、集客力のあるパチンコ機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パチンコ機の作用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パチンコ機の機能を示すブロック図である。

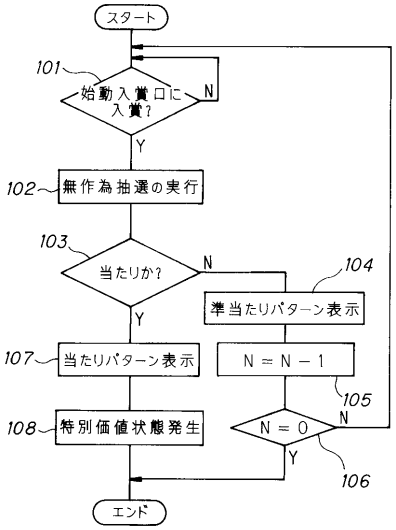
【図４】本発明の一形態にかかるパチンコ機における抽選結果の表示の例示である。

【図５】本発明の一形態にかかるパチンコ機における抽選結果の表示の他の例示である。

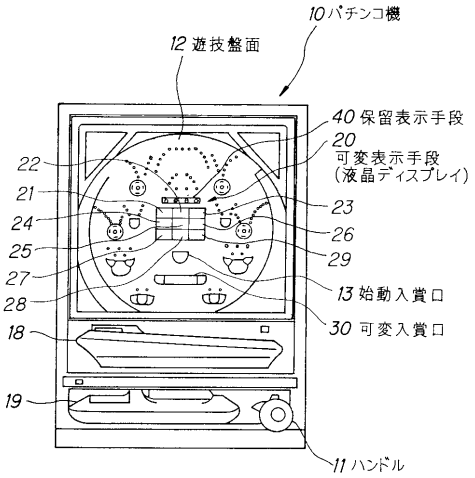
【符号の説明】

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…可変表示手段
２１～２９…変更表示部（表示領域）
３０…可変入賞口
５０…制御手段

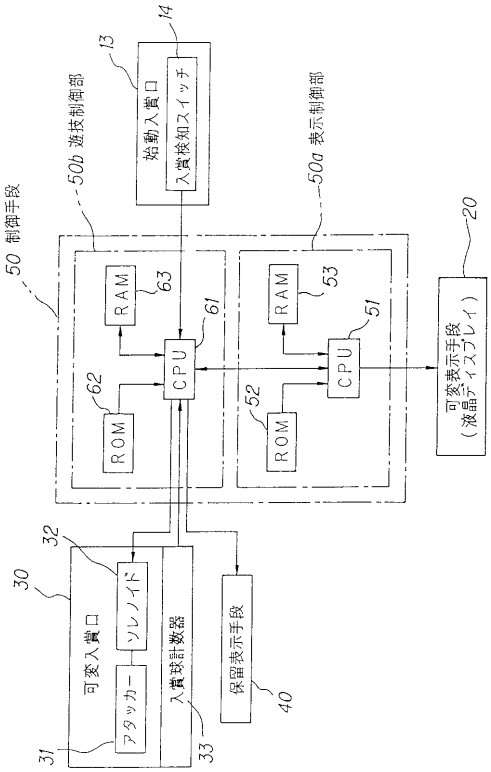
【図１】


スタート
101
始動入賞口に入賞?
N
Y
102
無作為抽選の実行
103
当たりか?
N
Y
104
準当たりパターン表示
107
当たりパターン表示
N = N − 1
105
108
特別価値状態発生
N = 0
N
Y
106
エンド

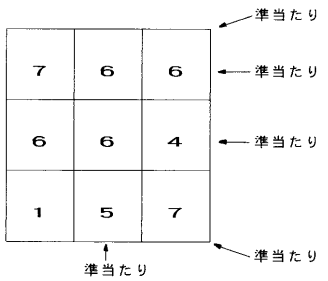
【図２】


10 パチンコ機
12 遊技盤面
40 保留表示手段
20 可変表示手段 (液晶ディスプレイ)
22
21
24
25
27
28
18
19
23
26
29
13 始動入賞口
30 可変入賞口
11 ハンドル

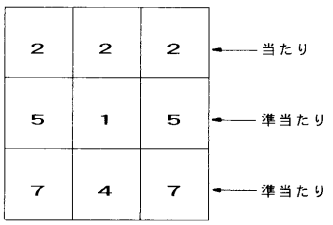
【図３】


50 制御手段
50b 遊技制御部
50a 表示制御部
13
14
始動入賞口
入賞検知スイッチ
RAM
63
61
CPU
62
ROM
RAM
53
51
CPU
52
ROM
20
可変表示手段 (液晶ディスプレイ)
30
32
可変入賞口
ソレノイド
アタッカー
31
入賞球計数器
33
保留表示手段
40

【図４】


7 6 6
6 6 4
1 5 7
準当たり
準当たり
準当たり
準当たり
準当たり

【図５】


2 2 2
5 1 5
7 4 7
当たり
準当たり
準当たり

フロントページの続き

(56)参考文献 特開平６－１９０１１９（ＪＰ，Ａ）
特開平９－１３５９４９（ＪＰ，Ａ）
特開平５－２００１５０（ＪＰ，Ａ）
特開平６－３１２０５２（ＪＰ，Ａ）
特開平８－３３６６４８（ＪＰ，Ａ）
実開平７－２４３８３（ＪＰ，Ｕ）
特開平７－２２２８５０（ＪＰ，Ａ）

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