

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特許公報(B2)

(11) 特許番号

特許第3894990号
(P3894990)

(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
A 6 3 F 7/02 (2006.01)	A 6 3 F 7/02 3 1 5 A
	A 6 3 F 7/02 3 2 0

請求項の数 1 (全 9 頁)

<p>(21) 出願番号 特願平8-273653 (22) 出願日 平成8年10月16日(1996.10.16) (65) 公開番号 特開平10-118264 (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)</p>	<p>(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 株式会社 エース電研 内 審査官 篠崎 正</p>
--	--

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絵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絵柄の表示をさせ、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、前記抽選の結果を表示するための主表示部と、表示する絵柄に該主表示部と同一の絵柄を含む副表示部とを有し、

前記制御手段は、前記抽選結果が準当たりのときに前記主表示部の準当たりを示す絵柄と前記副表示部の表示に同一の絵柄がある場合に、次に行われる抽選において少なくとも準当たりとなるように設定した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、遊技盤面上に設けた各種絵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絵柄の表示をさせ、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。

10

20

【 0 0 0 2 】

【 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絵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イーバー機がある。

【 0 0 0 3 】

その中には、当たりとなる絵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つた。

10

【 0 0 0 4 】

【 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つた。

【 0 0 0 5 】

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絵柄の変化にストーリー性を持たせたりしたものも有つたが、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つた。

20

【 0 0 0 6 】

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。

【 0 0 0 7 】

【 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。

【 0 0 0 8 】

[1]

遊技盤面(12)上に設けた各種絵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絵柄の表示をさせ、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、

30

前記可変表示手段(20)は、前記抽選の結果を表示するための主表示部(21)と、表示する絵柄に該主表示部(21)と同一の絵柄を含む副表示部(22)とを有し、前記制御手段(50)は、前記抽選結果が準当たりのときに前記主表示部(21)の準当たりを示す絵柄と前記副表示部(22)の表示に同一の絵柄がある場合に、次に行われる抽選において少なくとも準当たりとなるように設定したことを特徴とするパチンコ機(10)。

40

【 0 0 0 9 】

次に作用を説明する。

【 0 0 1 0 】

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、入賞球1球毎に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、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、前記可変

50

入賞口30による特別価値状態は発生しないが可変表示手段(20)に「当たり」にあと一步の状態を表示させる「準当たり」いわゆる「リーチ」とがある。

【0011】

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)の主表示部(21)と副表示部(22)の絵柄の表示変化を一定時間継続させた後に停止させる。抽選の結果はそのときの主表示部(21)の絵柄の組合せで表示される。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となった場合、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。

【0012】

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。

10

【0013】

前記抽選結果が「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」を示す絵柄の組合せを表示するが、このとき、副表示部(22)に表示された絵柄が主表示部(21)に表示された何れかの絵柄と共通するものとなっている場合には、前記制御手段(50)はその次の抽選において、少なくとも「準当たり」以上の抽選結果を実現する。

【0014】

20

前記可変表示手段(20)が絵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。

【0015】

このようにして、遊技者は抽選結果が「当たり」とならなかった場合でも、副表示部(22)に表示された絵柄が主表示部(21)の「準当たり」の表示絵柄の中にあれば、次の抽選では「準当たり」か又は「当たり」の何れかとなることが分かるので次の抽選での「当たり」への期待が高められ、スリルと興奮が持続されながら遊技を続けることができる。

【0016】

30

【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。

【0017】

図1から図5は本発明の一形態を示している。

【0018】

本実施例に係るパチンコ機10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、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。

【0019】

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絵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。

40

【0020】

遊技盤面12の略中央部には始動入賞口13が配置され、その上方には絵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2参照)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。

50

【0021】

可変表示手段20は、主表示部21と副表示部22を具備し、各々各種絵柄を表示することができるものである。主表示部21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、所定の意味を有する絵柄の組合せとして遊技者に表示するものである。一方、副表示部22は抽選結果を表示するものではないが、表示された絵柄と主表示部21に表示された抽選結果を示す絵柄との組合せで、後に述べるようなゲーム上の効果を齎し得るものである。

【0022】

図1、図4及び図5に示したように、可変表示手段20の主表示部21は縦横3列の合計9つの絵柄表示領域が有るが、3つ或いはその他の数であってもよい。また、副表示部22は3つの表示領域を有するが、1つ又は2つその他の数であってもよい。

10

【0023】

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。

【0024】

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。

20

【0025】

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2参照)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。

【0026】

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2参照)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。

30

【0027】

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が絵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。

40

【0028】

図1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を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

50

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。

【0029】

図2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。

【0030】

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。

10

【0031】

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。表示内容は絵、記号、数字等のような絵柄であってもよい。

【0032】

RAM53は、CPU51で生成される絵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。

20

【0033】

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、それを表示した主表示部21の表示と同じ絵柄が副表示部22に表示されているときに、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。

30

【0034】

次に作用を説明する。

【0035】

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。

40

【0036】

抽選の結果はCPU61からの信号によりCPU51は可変表示手段20の主表示部21で絵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、抽選の結果を絵柄の組合せとして表示する。同時に副表示部22も絵柄の表示変化を所定時間継続させた後に停止する。

【0037】

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、主表示部21

50

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。

【0038】

「準当たり」の場合には、3つの絵柄のうち2つが同一となるように表示する。「準当たり」表示では、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を経るので遊技者の「当たり」への期待は高められる。

【0039】

「ハズレ」の場合には、無秩序に数字を並べて表示する。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。また、「ハズレ」の場合は絵柄を全く不揃いに表示する場合と「準当たり」の表示にする場合とがある。

【0040】

可変表示手段20が絵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、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。

【0041】

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。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もたらし、特別価値状態をもたらしている可変入賞口30へのパチンコ球の入賞があったときには、入賞球1個当たり既定された払出し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。

【0042】

抽選結果が「ハズレ」の場合には可変入賞口30の動作を行わず、遊技者には何ら有利なゲーム状態をもたらさない。

【0043】

図4及び図5に例示したように主表示部21による抽選結果の表示が「準当たり」のときで且つ副表示部22の表示絵柄の中に主表示部21に表示されたものと同じの絵柄（図4及び図5の例では何れも数字「7」）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、抽選結果が「当たり」以外のときはその表示を「準当たり」とする。すなわち、図3を参照して説明すると、始動入賞口13への入賞があると（101）、抽選が行われ（102）、その抽選結果が「準当たり」ではなく（103）、「ハズレ」となった場合（104）、CPU61からCPU51へ「ハズレ」の表示をすべく信号が発信される。CPU51は可変表示手段20の主表示部21にハズレ表示をさせる（105）。

【0044】

抽選の結果が「当たり」であるときは（104）、可変表示手段20が「当たり」パターンを表示し（106）、可変入賞口30に特別価値状態を発生する動作を行わせる（107）。

【0045】

抽選の結果が「準当たり」であるときは（103）、CPU61からCPU51へ「準当たり」を表示すべく信号が送られ、この信号を受けたCPU51は主表示部21に「準当たり」を示す絵柄の組合せを完成させる（108）。同時に副表示部22にも絵柄を表示させる（109）。このときの図4或いは図5の例示のように主表示部21の「準当たり」表示の絵柄と、副表示部22の表示とに共通する絵柄があるときは（110）、次の始動入賞口13への入賞（111）に基づく抽選が行われ（112）、その結果が「当たり」ではないときは（113）、即ち、「準当たり」のときだけでなく「ハズレ」のときであっても主表示部21により「準当たり」の表示がなされる（114）。

10

20

30

40

50

【0046】

抽選の結果が「当たり」であるときは(113)、主表示部21に「当たり」の表示がなされ(115)、可変入賞口30が特別価値状態を発生させる動作を行う(116)。

【0047】

ステップ(110)において、主表示部21の「準当たり」の表示絵柄と副表示部22の表示絵柄とに共通するものがないときは、通常のゲーム状態に戻る。このようにして、「準当たり」の場合に、その主表示部21の「準当たり」の表示絵柄と副表示部22の表示絵柄とに共通するものがあるときは、次の抽選では「当たり」が出た場合以外、「ハズレ」であっても「準当たり」の表示がなされるので遊技者の「当たり」への期待が高まるとともに期待感が継続するので、遊技者は楽しく遊技を続けることができる。

10

【0048】

なお、副表示部22の表示領域を複数にした場合に、抽選結果が「準当たり」の場合に主表示部21の「準当たり」の表示絵柄と共通の絵柄が副表示部22に複数個表示されている場合には、次の抽選から「当たり」が出た場合を除き、その共通個数と同一回数の抽選結果を「準当たり」の表示に成るようにしてもよい。

【0049】

【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」への期待感を継続し、高めることができるので、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】

20

【図1】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2】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3】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4】本発明の一形態にかかるパチンコ機における抽選後の主表示部及び副表示部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後の主表示部及び副表示部の他の例示である。

【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 ... 主表示部
- 22 ... 副表示部
- 30 ... 可変入賞口

30

フロントページの続き

- (56)参考文献 特開平2 - 220681 (JP, A)
特開昭62 - 144679 (JP, A)
特開平3 - 103275 (JP, A)
特開平7 - 132164 (JP, A)
実開平3 - 9777 (JP, U)
特開平7 - 31727 (JP, A)
特開平7 - 68032 (JP, A)
特開平6 - 312052 (JP, A)
特開平8 - 266726 (JP, A)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)

A63F 7/02

A63F 5/04