

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 特 許 公 報 (B2)

(11) 特許番号

特許第4100866号
(P4100866)

(45) 発行日 平成20年6月11日 (2008. 6. 11)

(24) 登録日 平成20年3月28日 (2008. 3. 28)

(51) Int. Cl.

F 1

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

A 6 3 F 7/02 3 1 7

A 6 3 F 7/02 3 1 3

請求項の数 1 (全 14 頁)

(21) 出願番号 特願2000-400185 (P2000-400185)
 (22) 出願日 平成12年12月28日 (2000. 12. 28)
 (65) 公開番号 特開2002-200251 (P2002-200251A)
 (43) 公開日 平成14年7月16日 (2002. 7. 16)
 審査請求日 平成16年4月5日 (2004. 4. 5)

(73) 特許権者 000132747
 株式会社ソフィア
 群馬県桐生市境野町7丁目201番地
 (74) 代理人 100098073
 弁理士 津久井 照保
 (72) 発明者 井置 定男
 群馬県桐生市宮本町3-7-28
 (72) 発明者 田口 英雄
 群馬県桐生市境野町7丁目201番地 株
 式会社ソフィア内
 審査官 大浜 康夫

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】

遊技盤の遊技領域に始動入賞部と一般入賞部と変動入賞装置とを設け、
 遊技球の始動入賞部への入賞を条件に変動入賞装置の可動部材を開状態に変換させる補助遊技を実行し、該補助遊技において変動入賞装置に受け入れられた遊技球が特定入賞部へ入賞したことに基づいて可動部材を複数回開閉制御させる特別遊技を発生する遊技機において、

前記特別遊技の期間中に始動入賞部へ遊技球の入賞があった場合に、その始動入賞を記憶する始動入賞記憶手段と、

前記特別遊技の終了後に前記始動入賞記憶手段の記憶に基づき補助遊技を実行する記憶補助遊技制御手段と、
 を備え、

前記記憶補助遊技制御手段は、特別遊技の終了時に前記始動入賞記憶手段に記憶があった場合に該記憶による補助遊技を保留し、特別遊技終了後の前記始動入賞部または一般入賞部のいずれかへの遊技球の入賞を条件に、始動入賞記憶手段の記憶による補助遊技を実行するようにした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、変動入賞装置の可動部材を動作させる補助遊技を実行可能なパチンコ遊技機

10

20

等の遊技機に関する。

【 0 0 0 2 】

【従来の技術】

従来の技術を、代表的な遊技機であるパチンコ機を例に挙げて説明する。

例えば、第2種のパチンコ機では、1回開き始動入賞口と2回開き始動入賞口とがそれぞれ個別に設けられており、各始動入賞口への入賞を条件として大入賞口の可動部材（いわゆる羽根）が1回開放（例えば、0.4秒）、2回開放（例えば、0.5秒×2回）の始動食いつき制御（補助遊技）を行う。この食いつき制御の間に可動部材によって大入賞口内に導入された遊技球が凹室内を流下して、幸運にも所定の有効時間内に大当たり入賞口に入賞（いわゆるV入賞）した場合には、大当たりとなって特別遊技（大当たり遊技）に移行する。この特別遊技では、いわゆるラウンド遊技が行われる。このラウンド遊技では、可動部材を所定の開閉パターンで開閉制御することで大入賞口内へ容易に入賞し得る状態とし、当該ラウンド中に大当たり入賞口に入賞すると次ラウンドへ移行することができる。つまり、サイクル単位で遊技が行われる。そして、このラウンド遊技は、例えば、最大15ラウンドまで繰り返し行うことができる。

10

【 0 0 0 3 】

ここで、現状の機種では、上記の始動食いつき制御を行っている最中には、始動入賞口はその機能が無効化されている。このため、無効状態中に新たに始動入賞口に入賞したとしても、入賞に対する賞球が払い出しが行われるだけで始動食いつき制御は行われない。そして、所定期間（例えば、大入賞口の開放が終了するまで）が経過すると始動入賞口は再度有効状態となり、遊技球の入賞があれば始動食いつき制御が実行される。また、上記の特別遊技中も同様であり、特別遊技中における始動入賞口は、始動口としての機能が無効化されており、特別遊技が終了するとこの機能が有効とされていた。

20

【 0 0 0 4 】

これに対し、第1種のパチンコ機（いわゆるフィーバータ입、或いはセブン機）では、始動入賞記憶が最大4つまで可能であった。そこで、最近では第2種のパチンコ機についても始動入賞記憶が可能な遊技機が提案されている。

【 0 0 0 5 】

【発明が解決しようとする課題】

しかしながら、第2種のパチンコ機に始動入賞記憶を単に設けた場合には、特別遊技が終了した後に直ちに始動記憶による補助遊技が実行される。このため、大当たりが連続して発生する可能性があり、大当たりが連続して発生してしまうと出球が一気に大量発生することとなり、健全な遊技性が阻害されてしまう虞がある。

30

【 0 0 0 6 】

また、多量な入賞球が発生可能な特別遊技が終了した直後に、補助遊技が連続して行われると、遊技状態が偏ってしまう。すなわち、可動部材が頻繁に開く期間と、可動部材があまり開かない期間とが明確になってしまう。その結果、通常の遊技状態が退屈なものとなり、遊技の興味が損なわれてしまう虞もある。

【 0 0 0 7 】

なお、特別遊技が終了したら1分程度の一定期間待機させ、その後、始動記憶による補助遊技を実行させることも考えられる。しかし、この場合、待機していることを知らなかった遊技者は、待機時間において可動部材が開放しないために遊技を止めてしまうことも考えられ、遊技の興味が損なわれてしまいかねない。

40

【 0 0 0 8 】

そこで、本発明の目的は、上記課題を解決し、遊技の健全性を確保しつつ、遊技性を向上させることができる遊技機を提供することにある。

【 0 0 0 9 】

【課題を解決するための手段】

本発明は上記目的を達成するために提案されたものであり、請求項1に記載のものは、遊技盤の遊技領域に始動入賞部と一般入賞部と変動入賞装置とを設け、

50

遊技球の始動入賞部への入賞を条件に変動入賞装置の可動部材を開状態に変換させる補助遊技を実行し、該補助遊技において変動入賞装置に受け入れられた遊技球が特定入賞部へ入賞したことに基づいて可動部材を複数回開閉制御させる特別遊技を発生する遊技機において、

前記特別遊技の期間中に始動入賞部へ遊技球の入賞があった場合に、その始動入賞を記憶する始動入賞記憶手段と、

前記特別遊技の終了後に前記始動入賞記憶手段の記憶に基づき補助遊技を実行する記憶補助遊技制御手段と、
を備え、

前記記憶補助遊技制御手段は、特別遊技の終了時に前記始動入賞記憶手段に記憶があった場合に該記憶による補助遊技を保留し、特別遊技終了後の前記始動入賞部または一般入賞部のいずれかへの遊技球の入賞を条件に、始動入賞記憶手段の記憶による補助遊技を実行するようにしたことを特徴とする遊技機である。

【 0 0 1 0 】

【 発明の実施の形態 】

以下、本発明の実施の形態を、図面に基づいて説明する。ここで、図 1 は、代表的な遊技機であるパチンコ遊技機（第 2 種）の遊技盤 1 の正面図である。

【 0 0 1 1 】

この遊技盤 1 は、表面に、ガイドレール 2 等の区画部材によって囲まれた遊技領域 3 が形成され、この遊技領域 3 内のほぼ中央には、本発明の変動入賞装置の一種であるセンター役物 4 が設けられている。センター役物 4 の下方には、本発明の始動入賞部の一種である第 1 始動口 5 及び第 2 始動口 6 が設けられている。これらの始動入賞口 5 , 6 内には、それぞれ球検出手段である第 1 始動口センサ 7、第 2 始動口センサ 8 が設けられて入賞球が検出可能になっている。また、センター役物 4 の左右、及び下方両側部分には一般入賞部としての一般入賞口 9 が設けられており、各一般入賞口 9 には入賞口センサ 10 がそれぞれ設けられて入賞球が検出可能になっている。上記した第 1、第 2 始動口センサ 7、8、入賞口センサ 10 は、例えば球の通過時の磁気的变化に伴って球の検出を行なう近接スイッチで構成されている。また、後述する他の入賞口センサやカウントセンサ、継続センサ等も同様の構成である。

【 0 0 1 2 】

上記センター役物 4 は、大入賞口とも呼ばれ、遊技球を内部に停留可能な停留機構を備えた役物である。即ち、センター役物 4 は、図 2 に示すように、遊技盤表面に取り付ける取付基板 12 に開口部を開設し、この開口部の左右には、一対の羽根部材 13、13 を、基端部に取り付けた支軸 14 によって回動可能な状態で設ける。また、開口部の上方には底部 15 を前方に突設し、開口部の下縁部分には中央に V 入賞口や大当たり入賞口とも呼ばれる継続入賞口 16（本発明の特定入賞部に相当）を、この継続入賞口 16 の左右に普通入賞口 17 をそれぞれ区画して設ける。取付基板 12 の裏側には、ケースを取り付けて凹室 20 を形成する。この凹室 20 の内部には、人形を模した左右一対の停留部材 21、21 を配設している。これらの停留部材 21、21 は、軸 22、22 を中心として水平方向に 90 度向きが変換できるように並設されており、図 2 のように両者の人形が正面を向いている場合には、そのスカート部分に形成した球停留部 23、23 がそれぞれ接近対向してその上に遊技球 24 を載せて停留させることが可能であり、また各停留部材 21 を外側左右に回動すると両球停留部 23 が前方に移動しながら開いて停留していた遊技球 24 を継続入賞口 16 に向けて流下させるように構成されている。

【 0 0 1 3 】

羽根部材 13 は、本発明の可動部材（球受開閉部材）の一種であり、支軸 14 の後端にはクランク部材等を介して大入賞口ソレノイド（電氣的駆動源の一種）25（図 3 参照）が接続されている。そして、この大入賞口ソレノイド 25 を駆動することにより、支軸 14 を中心に羽根部材 13 を回動させることができる。即ち、大入賞口ソレノイド 25 が消磁した状態では、各大入賞口ソレノイド 25 の復帰スプリングの付勢により、羽根部材 1

10

20

30

40

50

3, 13が起立状態(図2に実線で示す状態)になり、凹室20内に遊技球24を受け入れ難い閉状態となる。一方、各大入賞口ソレノイド25を励磁すると、クランク部材のクランク作用により支軸14が回転し、両羽根部材13, 13が上端を外側に開く方向に回転し、流下してきた遊技球24を受け止めて凹室20内に受け入れ易い状態、つまり、センター役物4への入賞が容易な開状態(図2に点線で示す状態)となる。

【0014】

本実施形態では、始動口5, 6に入賞すると、羽根部材13, 13が所定パターンで開閉動作される補助遊技(始動食いつき制御)が実行される。例えば、前記した第1始動口5に入賞すると、羽根部材13, 13が所定時間(例えば、0.4秒)だけ1回開状態に変換され、第2始動口6に入賞すると所定時間(例えば、0.5秒)だけ2回開状態に変換される。

10

そして、羽根部材13, 13が開状態になったときに遊技球24が羽根部材13上に流下すると、この遊技球24が凹室20内に案内され、前記した球停留部23で停留したり、そのまま床板26上を前方に流下して継続入賞口16または普通入賞口17に入賞したりする。

なお、球停留部23, 23で遊技球24が停留すると、その後に停留部材21, 21が回転した時点で遊技球24は床板26上に落下し、継続入賞口16に向かって放出される。このため、遊技球24は、高い確率で継続入賞口16に入賞する。

【0015】

また、本実施形態では、継続入賞口16に入賞した入賞球を検出する球検出手段としての大入賞口継続センサ30と、センター役物4に入賞した入賞球をすべて検出する球検出手段としての大入賞口カウントセンサ31(図3参照)が設けられ、大入賞口カウントセンサ31からの信号に基づいて入賞した入賞球の個数を検出できるように構成されている。

20

【0016】

また、センター役物4のケース下部には、継続入賞口16及び普通入賞口17の前面飾り板32が設けられている。この前面飾り板32に、大当たり遊技におけるラウンド数やカウント数等の遊技情報等を表示する情報表示器を設けてもよい。このような情報表示器は、例えば多数のLED(ドット)を平面的に配置した集合プレートから構成される。

【0017】

30

そして、本実施形態のパチンコ機では、補助遊技においてセンター役物4内に受け入れられた遊技球24が継続入賞口16に入賞した場合、大当たりとなって特別遊技(大当たり遊技)が発生される。

この特別遊技では、いわゆるラウンド遊技が行われる。このラウンド遊技では、羽根部材13, 13を開閉制御することでセンター役物4内へ容易に入賞し得る状態を形成し、このラウンド中に継続入賞口16に入賞すると次ラウンドへ移行することができる。つまり、遊技をサイクル単位で継続することができる。そして、このラウンド遊技は、例えば、最大15ラウンドまで繰り返し行うことができる。

【0018】

ところで、本実施形態のパチンコ機では、各始動口5, 6に入賞があった後所定期間が経過するまでの補助遊技期間中において、これらの始動口5, 6に遊技球が入賞した場合に、その始動入賞を記憶するための始動入賞記憶手段が設けられている。この始動入賞記憶手段は、言い換えれば、始動入賞部としての各始動口5, 6への遊技球24の入賞に対し、未だ補助遊技が実行されていない始動入賞を記憶するものである。そして、この始動入賞記憶手段は、後述する遊技制御装置39の遊技制御部(遊技用マイクロコンピュータ、図3参照)40のRAMによって構成される。

40

なお、上記の補助遊技期間とは、食いつき制御状態をいい、羽根部材13, 13の開放時間及び開放後に設定される有効時間をも含む期間である。

【0019】

また、始動入賞の記憶がある場合に、補助遊技期間の経過後に始動入賞記憶に基づく補

50

助遊技を実行する記憶補助遊技制御手段も備えられている。この記憶補助遊技制御手段は、遊技制御部 40 によって構成される。さらに、この記憶補助遊技制御手段は、上述した特別遊技の終了時点で始動入賞記憶があった場合、この始動入賞記憶による補助遊技を保留し、特別遊技終了時からのランダムなタイミングで始動入賞記憶による補助遊技を実行する。なお、その詳細な制御については後述する。

【0020】

そして、センター役物 4 のケース上部、詳しくはケース上部の羽根部材 13, 13 の間の位置には、情報報知器 33 が設けられている。この情報報知器 33 は、始動入賞記憶による補助遊技が保留されていることを報知する保留状態報知手段としての保留状態報知器 61 と、始動入賞記憶の情報を報知する記憶情報報知手段としての始動記憶状態情報報知器 62 と、保留状態とされていた始動入賞記憶による補助遊技が開始されるタイミングを報知する開始タイミング報知手段としての開始タイミング報知器 63 とを備えている。また、始動記憶状態情報報知器 62 は、少なくとも、始動入賞記憶による補助遊技が保留状態となっている場合と、始動入賞記憶による補助遊技が実行決定されている場合とを異なる報知態様により報知するようになっており、特別遊技の実行期間中に第 1, 第 2 始動口 5, 6 への新たな入賞があった場合に、その新たな始動入賞があったことをさらに別の報知態様により報知する。

本実施形態の情報報知器 33 は、例えば多数の LED (ドット) を平面的に配置した集合プレートにより構成され、これらの LED は後述する報知機能に合わせて区画配置されている。

【0021】

この情報報知器 33 において、保留状態報知器 61 は、矩形枠体状に LED を配置した報知表示部として形成されている。また、始動記憶状態情報報知器 62 は、保留状態報知器 61 の内側に上下方向に配置された横長矩形状の LED 報知表示部として形成され、それぞれの表示部の横には、例えば - の記号、1, 2, 3, 4 の番号が付されている。また、開始タイミング報知器 63 は、これら保留状態報知器 61 よりも上方に配置された略正方形状の LED 報知表示部として形成されている。この報知表示部には、例えば保留状態を示す - の太文字記号、及び 5, 4, 3, 2, 1, 0 (GO) の算用数字等によるカウントダウンが表示されるようになっている。

なお、本実施形態では、始動記憶状態情報報知器 62 の各報知表示部の左横に - の太文字記号と 1 ~ 4 の番号が付されているが、この場合における - の太文字記号は新たな始動記憶入賞を示しており、1 ~ 4 の番号は入賞球を 4 個まで記憶可能であることを示している。

【0022】

次に、上記の情報報知器 33 の具体的な報知態様について説明する。本実施形態では、例えば図 4 (a), (b), (c), (d) に示すような 4 つの報知態様が考えられる。

【0023】

図 4 (a) は、例えば特別遊技 (大当り) の終了後に始動記憶による補助遊技が実行決定された場合の報知態様を示している。この状態で、始動記憶状態情報報知器 62 は、例えば所定の色 (実行決定の色) で点灯表示 (同図における 1, 2 の番号の報知表示部) して 2 個の入賞球の始動入賞記憶が実行決定されたことを報知している。また、開始タイミング報知器 63 は算用数字によるカウントダウン表示を行っておらず、始動入賞記憶の実行決定はされたが、未だ開始前の状態であることを報知している。このとき、保留状態報知器 61 は消灯している。

【0024】

図 4 (b) は、例えば始動記憶による補助遊技が保留状態にある場合の報知態様を示している。この状態で、保留状態報知器 61 は所定の色で点灯して、始動記憶による補助遊技が保留状態であることを報知している。また、始動記憶状態情報報知器 62 は、例えば実行決定とは異なる所定の色 (保留状態の色) で点滅表示 (同図における 1, 2 の番号の報知表示部) して、2 個の入賞球の始動入賞記憶が保留状態であることを報知している。

この場合も、開始タイミング報知器 6 3 は - 記号を表示し、保留状態であることを報知している。

【 0 0 2 5 】

図 4 (c) は、例えば始動記憶による補助遊技が保留状態のときに新たな始動入賞があった場合の報知態様を示している。この状態で、始動記憶状態情報報知器 6 2 は、例えば所定の色 (実行決定の色) で点灯表示 (同図における 1 , 2 の番号の報知表示部) して新たな始動入賞を起因として 2 個の入賞球の始動入賞記憶が実行決定されたことを報知し、さらに、新たな始動入賞 (同図における - の太文字記号の報知表示部) があったことを報知している。また、開始タイミング報知器 6 3 は算用数字によるカウントダウン表示を行っておらず、 - 記号を表示している。このとき、保留状態報知器 6 1 は消灯している。

10

【 0 0 2 6 】

図 4 (d) は、例えば始動記憶による補助遊技のカウントダウンが開始された場合の報知態様を示している。この状態で、開始タイミング報知器 6 3 は、例えば算用数字によるカウントダウン表示を行っており、開始タイミングを遊技者に対して報知している。また、始動記憶状態情報報知器 6 2 は、例えば保留状態とは異なる所定の色 (実行決定の色) で点灯表示 (同図における 1 , 2 の番号の報知表示部) して 2 個の入賞球の始動入賞記憶による補助遊技が実行決定されていることを報知するとともに、新たな始動入賞 (同図における - の太文字記号の報知表示部) があったことを報知している。このとき、保留状態報知器 6 1 は消灯している。

なお、同図における - の太文字記号は、始動入賞記憶により現在行おうとしている補助遊技、或いは、現在実行中の補助遊技の内容を報知するものであってもよい。

20

【 0 0 2 7 】

次に、上記したセンター役物 4 や情報報知器 3 3 などのパチンコ機の各部を制御する制御装置について説明する。ここで、図 3 は、パチンコ機の電氣的構成を説明するブロック図である。

【 0 0 2 8 】

遊技制御装置 3 9 は、CPU、ROM、RAM を持つ遊技用マイクロコンピュータからなる遊技制御部 4 0 と、遊技制御部 4 0 に供給するリセットパルス生成回路 4 1 と、動作クロックを発生する発振回路 4 2 と、外部装置との間で信号の入出力を行う入出力 I / F 4 3 とを備えて構成されている。同様に、排出制御装置 7 1 は、CPU、ROM、RAM を持つマイクロコンピュータからなる排出制御部 7 2 と、動作クロックを発生する発振回路 7 3 と、外部装置との間で信号の入出力を行う入出力 I / F 7 4 とを備えている。

30

【 0 0 2 9 】

また、電源供給装置 4 4 は、電源電圧を監視することで停電を検出し停電の検出によって停電検出信号を出力する停電検出回路 4 5、及び、停電検出信号の受信時からデータ格納に必要な所定時間の経過後にリセット信号を出力する遅延回路 4 6 を有する処理部 4 7 と、直流電源 (例えば 5 V) を生成する直流電源生成回路 4 9 と、常時充電されつつ遊技制御部 4 0 の RAM 及び排出制御部の RAM に電源を供給し、RAM に記憶された制御用データを、停電からの復帰に十分な一定の保持時間に亘ってバックアップ可能 (電源供給可能) なコンデンサを有するバックアップ電源 5 0 とを備えている。このバックアップ電源 5 0 はバックアップ手段として機能し、例えば、2 ~ 3 時間程度に亘って RAM 内の制御用データをバックアップする。

40

【 0 0 3 0 】

上記の遊技制御部 4 0 には、入出力 I / F 4 3 を介して、大入賞口継続センサ 3 0、大入賞口カウントセンサ 3 1、第 1 始動口センサ 7、第 2 始動口センサ 8、及び入賞口センサ 1 0 ... などの各種のセンサ検出信号が入力される。また、遊技制御部 4 0 からは、入出力 I / F 4 3 を介して、大入賞口ソレノイド 2 5、情報報知器 3 3 を構成する保留状態報知器 6 1、始動記憶状態情報報知器 6 2、及び開始タイミング報知器 6 3 ...、各制御装置に対し、ソレノイド用の制御信号やモータ用の制御信号などの必要な制御信号が出力され

50

る。この他に、遊技制御部 40 には、停電検出回路 45 からの停電検出信号と、リセットパルス生成回路 41 からのリセットパルスが入力される。そして、遊技制御部 40 は、停電検出信号を受信すると、遊技の制御に必要な制御パラメータを RAM に格納し、リセットパルスが送出されるまで待機する。そして、リセットパルスの受信により、遊技制御部 40 は作動を停止させる。また、電源投入時において、遊技制御部 40 は、リセットパルス生成回路 41 からのリセットパルスの受信により作動を開始する。

【0031】

そして、この遊技制御部 40 は遊技制御手段として機能し、大入賞口カウントセンサ 31 や第 1, 第 2 始動口センサ 7, 8 といった球検出センサからの検出信号に基づいて大入賞口ソレノイド 25 を制御して大入賞口の可動部材としての羽根部材 13 の開閉制御を行なうとともに、遊技全体の制御を行う。

10

【0032】

また、遊技制御部 40 は、記憶補助遊技制御手段としても機能し、特別遊技の終了時点で始動入賞記憶があった場合に、この始動入賞記憶による補助遊技を保留し、特別遊技終了後のランダムなタイミングで始動入賞記憶による補助遊技を実行する制御を行う。ここで、「ランダムなタイミング」とは、例えば正規乱数等によるランダムな時間値を取得して特別遊技を終了してからその時間がきたら始動記憶による補助遊技を実行するような場合をいう。

この実施形態では、特別遊技の終了後に始動入賞記憶があってもランダムなタイミングでその始動入賞記憶による補助遊技が実行されるので、大当たり後に連続して補助遊技が行われる場合に比べて、大当たりの連続性を抑制することができ、遊技の健全化を図ることができる。また、始動入賞記憶による補助遊技がランダムなタイミングで実行されるので、何時実行されるのかが遊技者側に特定できないため、期待感の演出にもなり、遊技性の向上も図れる。

20

【0033】

なお、この場合において、開始タイミング報知器 63 によるカウントダウンは必要に応じて適宜に行えばよい。すなわち、始動入賞記憶による補助遊技の実行タイミングを遊技者側に知らせたくない場合には、カウントダウン表示を停止し、演出効果を高める。また、遊技者に有利な遊技状態を設定する場合には、カウントダウン表示を行って補助遊技の実行タイミングを積極的に遊技者に知らせ、次の大当たりを狙いやすくする。これにより、遊技の幅を広げることができ、遊技性の一層の向上を図ることができる。

30

【0034】

また、この場合において、始動入賞記憶による補助遊技を、特別遊技終了後の遊技における所定の入賞口、例えば第 1, 第 2 始動口 5, 6 への所定回目（例えば初回）の入賞を条件に実行させるようにしてもよい。これは、第 1, 第 2 始動口 5, 6 への遊技球の入賞が釘等の影響によりランダムなタイミングとなるからである。

なお、このように構成した場合には、第 1, 第 2 始動口 5, 6 に入賞しないと始動入賞記憶が消化されないため、一定の時間が経過したら始動入賞記憶を消去するようにしたり、或いは遊技者が異なることを検出可能な場合（例えば、会員カードの読み取り等によるもの）には、その検出により始動入賞記憶を消去したりするのが好ましい。

40

【0035】

次に、図 5 に示すタイミングチャートに基づき、始動入賞記憶による補助遊技の実行を、第 1, 第 2 始動口 5, 6 への入賞を条件に行う場合の制御について説明する。図 5 において、各チャートは上から始動入賞、特別遊技期間、補助遊技期間、可動部材開放状態、開始タイミング報知、及び記憶状態を示している。

【0036】

このタイミングチャートに示すように、特別遊技が終了するまでの間、第 1, 第 2 始動口 5, 6 への入賞があっても始動入賞記憶は保留状態になっている。この例では、2 個の入賞球の始動記憶が保持されている。そして、この特別遊技を終了しても、該特別遊技終了後の遊技における始動口 5, 6 への入賞が第 1, 第 2 始動口センサ 7, 8 により検知

50

されるまでは、始動入賞記憶の保留状態は継続される。

【 0 0 3 7 】

この保留状態において、図 4 (b) に示すように保留状態報知器 6 1 は所定の色で点灯して、始動記憶による補助遊技が保留状態であることを報知する。また、始動記憶状態情報報知器 6 2 は、例えば所定の色で点滅表示して 2 個の入賞球の始動入賞記憶が保留状態であることを報知する。このとき、開始タイミング報知器 6 3 は - 記号を表示し、保留状態であることを報知する。

このように始動記憶が保留状態になっていることを報知するのは、有益な状態となっていることを遊技者に対して明確に知らせるためである。これにより、大当たり直後に始動記憶が実行されないことで、始動記憶が残存することを忘れて遊技者が遊技機から離れて

10

【 0 0 3 8 】

また、始動口 5 , 6 への最初の入賞を検知すると、図 4 (c) に示すように、始動記憶状態情報報知器 6 2 が、例えば所定の色 (実行決定の色) で点灯表示して 2 個の入賞球の始動入賞記憶が実行決定されたことを報知するとともに、新たな始動入賞 (同図における - の太文字記号の報知表示部) があったことを報知する。この時点では、開始タイミング報知器 6 3 は算用数字によるカウントダウン表示を行っておらず、 - 記号を表示している。このとき、保留状態報知器 6 1 は消灯している。

【 0 0 3 9 】

そして、図 4 (d) に示すように、特別遊技期間経過後の始動口 5 , 6 への最初の入賞を契機に、開始タイミング報知器 6 3 は、補助遊技の開始タイミングのカウントダウンを開始する。また、始動記憶状態情報報知器 6 2 は、例えば保留状態とは異なる所定の色で点灯表示して 2 個の入賞球の始動入賞記憶による補助遊技が実行決定されていることを報知するとともに、新たな始動入賞があったことを報知している。このとき、当然のことながら保留状態報知器 6 1 は消灯している。

20

【 0 0 4 0 】

カウントダウンの終了後、該始動入賞記憶による補助遊技を実行する。その際、まず新たな始動入賞による補助遊技を実行した後に、始動記憶されていた補助遊技 (本タイミングチャートでは、2 回の補助遊技) を実行する。すなわち、補助遊技期間のチャートにおける 3 連続の補助遊技の実行に対応させて、大入賞口ソレノイド 2 5 を制御して大入賞口の可動部材としての羽根部材 1 3 の開閉制御を行なう。なお、始動記憶による補助遊技を優先させて行ってもよい。

30

【 0 0 4 1 】

この例では、始動入賞口 5 , 6 への入賞があった場合に、始動入賞記憶による補助遊技が実行されるので、ランダムな期間の経過後に補助遊技群が実行される。このため、大当たり直後にすぐに連続して補助遊技が実行されることを極力防止でき、遊技の健全化が図れる。

また、遊技者は、始動入賞記憶による補助遊技が纏めて実行されるのを期待しながら遊技を行うので、期待感を持って遊技を行うことが可能となり、興趣を高めることもできる。

40

さらに、図 5 のタイミングチャートでは、始動入賞記憶による補助遊技よりもトリガとなる始動入賞による補助遊技を優先するので、遊技者は始動入賞と、その入賞により行われる補助遊技との関連性を理解し易く、遊技に混乱が生じるのを抑制できる。

【 0 0 4 2 】

なお、この例では、開始タイミング報知器 6 3 によるカウントダウンを行っているが、このカウントダウンを行わずに補助遊技を開始させてもよい。この場合、遊技者が予期しないタイミングで補助遊技が開始されるので、遊技の興趣をより高めることができる。

また、この例では、特別遊技終了後における始動入賞口 5 , 6 への入賞に起因して始動入賞記憶による補助遊技が実行されるがこれに限らず、特別遊技終了後における一般入賞口 9 への入賞に起因して始動入賞記憶による補助遊技を実行させてもよいし、或いは、始

50

動入賞口 5 , 6 と一般入賞口 9 の何れかの入賞に起因して補助遊技を実行させてもよい。

【 0 0 4 3 】

ところで、上記の遊技制御部 4 0 を記憶補助遊技制御手段として機能させ、特別遊技終了後に、補助遊技の開始を一定時間以上待機させる待機時間を経て設定し、始動入賞記憶による補助遊技の保留を待機時間の経過後に解除が可能となるように制御してもよい。以下、このような制御を、図 6 のタイミングチャートに基づいて説明する。この図 6 において、各チャートは上から始動入賞、特別遊技期間、絶対的保留期間、補助遊技期間、可動部材開放状態、開始タイミング報知、及び記憶状態を示している。

【 0 0 4 4 】

このタイミングチャートでも、特別遊技が終了するまでの間、始動口 5 , 6 への入賞があっても始動入賞記憶は保留されており、この例では 1 つの始動記憶が保持されている。そして、特別遊技を終了しても、絶対的保留期間は始動入賞記憶による補助遊技が保留状態で維持される。この絶対的保留期間に始動口 5 , 6 への入賞があっても、この始動入賞は始動入賞記憶手段としての R A M に記憶される。この保留状態において、図 4 (b) に示すように保留状態報知器 6 1 は所定の色で点灯して、始動記憶による補助遊技が保留状態であることを報知する。また、始動記憶状態情報報知器 6 2 は、例えば所定の色で点滅表示して 2 個の入賞球の始動入賞記憶が保留状態であることを報知する。このとき、開始タイミング報知器 6 3 は - 記号を表示し、保留状態であることを報知している。

【 0 0 4 5 】

この始動入賞記憶の保留状態は、絶対的保留期間（保留解除不能な所定時間であり、本発明の待機時間に相当）の経過後の遊技における始動口 5 , 6 への最初の入賞が始動口センサ 7 , 8 により検知されるまで継続される。そして、絶対的保留期間経過後において始動口 5 , 6 への最初の入賞を検知すると、図 4 (c) に示すように、始動記憶状態情報報知器 6 2 が、例えば所定の色（実行決定の色）で点灯表示して 2 個の入賞球の始動入賞記憶が実行決定されたことを報知するとともに、新たな始動入賞があったことを報知する。この時点では、開始タイミング報知器 6 3 は - 記号を表示し、保留状態報知器 6 1 は消灯している。

【 0 0 4 6 】

そして、開始タイミング報知器 6 3 は、図 4 (d) に示すように、絶対的保留期間経過後の始動口 5 , 6 への最初の入賞に起因して、該始動入賞記憶による補助遊技の開始タイミングのカウントダウンを開始する。また、始動記憶状態情報報知器 6 2 は、例えば保留状態とは異なる所定の色で点灯表示して 2 個の入賞球の始動入賞記憶による補助遊技が実行決定されていることを報知するとともに、新たな始動入賞があったことを報知する。このとき、保留状態報知器 6 1 は消灯している。

【 0 0 4 7 】

カウントダウンの終了後、始動入賞記憶による補助遊技を実行する。その際、まず新たな始動入賞による補助遊技を実行した後に、始動記憶されていた補助遊技（本タイミングチャートでは、2 回の補助遊技）を実行する。すなわち、補助遊技期間のチャートにおける 3 連続の補助遊技の実行に対応させて、大入賞口ソレノイド 2 5 を制御して羽根部材 1 3 , 1 3 の開閉制御を行なう。

【 0 0 4 8 】

そして、この遊技制御によれば、始動入賞記憶による補助遊技が、特別遊技の終了後に所定時間に亘って解除することが不能となり、つまり絶対的保留期間が経過してから始動記憶による補助遊技が実行可能となるので、確実に特別遊技と始動入賞記憶による補助遊技とを区別することができ、遊技の健全性を図ることができる。

なお、「上記の所定時間」とは、特別遊技（大当たり）終了時に設定されるウェイト時間とは異なるもので 1 0 秒等のまとまった時間である。つまり、特別遊技後に始動記憶による補助遊技を実行させるまでに確実に間隔を空けるということであり、この所定時間中に始動入賞があった場合には、その補助遊技を行っても良いし、また記憶として取り込むようにしてもよい。

10

20

30

40

50

【 0 0 4 9 】

かくして本実施形態によれば、保留状態報知器 6 1 により始動入賞記憶による補助遊技が保留状態となっていることを報知することで、遊技者は、特別遊技の終了後に始動入賞記憶が残存していて、未だ実行決定されていないこと把握することが可能となる。

また、始動記憶状態情報報知器 6 2 が、始動入賞記憶による補助遊技が保留状態となっている場合と、始動入賞記憶による補助遊技が実行決定されている場合とで識別可能な異なる報知態様で報知表示を行うことにより、遊技者が保留状態となっている始動入賞記憶の存在を明確に把握することが可能となる。そして、保留状態とされていた始動入賞記憶による補助遊技が実行決定された場合に、開始タイミング報知器 6 3 がそのタイミングを報知するので、遊技者の興味を高めることが可能もある。

10

【 0 0 5 0 】

さらに、始動記憶状態情報報知器 6 2 は、特別遊技期間中に始動入賞口への新たな入賞があった場合に、その新たな始動入賞を記憶するので、特別遊技が実行されている場合にも始動入賞記憶が可能となり、大当たり後に保留される補助遊技の数が増加し、補助遊技群となる可能性が高まって期待感を向上させることができる。すなわち、補助遊技が連続的に実行されるので大当たりになるかもしれないという期待感が向上する。

【 0 0 5 1 】

加えて、特別遊技期間中に始動入賞口への新たな入賞があった場合に、始動記憶状態情報報知器 6 2 が、その新たな始動入賞があったことを別の報知態様により報知するので、この新たな入賞が無効になるのではないかと遊技者の無用な不安感を払拭するとともに、新たな始動入賞を記憶して大当たり後に保留される補助遊技の数を増加したことを遊技者に把握させることが可能である。

20

【 0 0 5 2 】

ところで、今回開示した実施の形態はすべての点で例示であって制限的なものではないと考えるべきである。本発明の範囲は、前記した説明ではなくて特許請求の範囲によって示され、特許請求の範囲と均等の意味および範囲内でのすべての変更が含まれることが意図される。

【 0 0 5 3 】

例えば、始動記憶の最大記憶数（保留可能数）は、4 つに限らず適宜に設定することができる。

30

また、本発明はパチンコ機に限らず、雀球遊技機、アレンジボール式遊技機など遊技球を発射して遊技を行なう遊技機であればパチンコ機と同様に実施することができる。

【 0 0 5 4 】

【発明の効果】

以上説明したように本発明によれば、以下の効果を奏する。

請求項 1 に記載の発明によれば、特別遊技の終了時に前記始動入賞記憶手段に記憶があった場合に該記憶による補助遊技を保留し、特別遊技終了後の前記始動入賞部または一般入賞部のいずれかへの遊技球の入賞を条件に、始動入賞記憶手段の記憶による補助遊技を実行することにより、ランダムなタイミングでその始動入賞記憶による補助遊技が実行され、大当たり後に連続して補助遊技が行われる場合に比べて、大当たりの連続性を抑制することができ、遊技の健全化を図ることができる。

40

【図面の簡単な説明】

【図 1】 本発明のパチンコ遊技機の遊技盤の正面図である。

【図 2】 本発明の大入賞口の一例であるセンター役物の正面図である。

【図 3】 パチンコ遊技機の制御装置を示すブロック図である。

【図 4】 (a) ~ (d) は、図 2 の情報報知器で表示する情報とその表示の仕方を示した説明図である。

【図 5】 始動入賞記憶による補助遊技の実行制御の一例を示したタイミングチャートである。

【図 6】 始動入賞記憶による補助遊技の実行制御の他の例を示したタイミングチャート

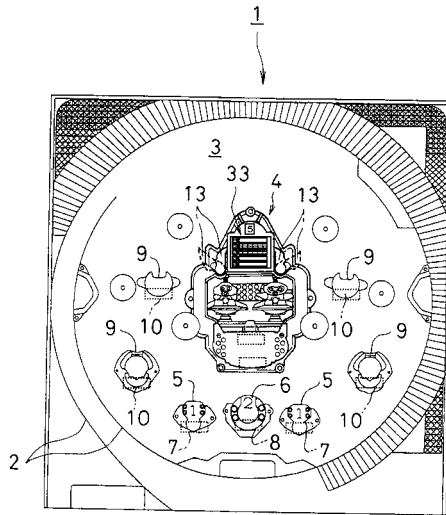
50

である。

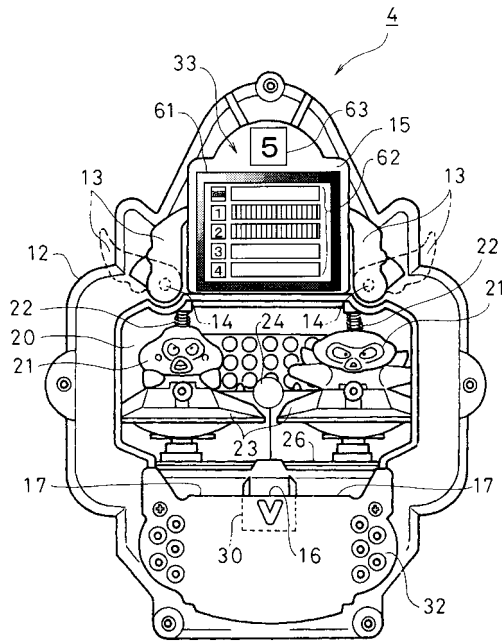
【符号の説明】

1	遊技盤	
2	ガイドレール	
3	遊技領域	
4	変動入賞装置（センター役物）	
5	第1始動口	
6	第2始動口	
7	第1始動口センサ	
8	第2始動口センサ	10
9	一般入賞口	
10	一般入賞口の入賞口センサ	
12	取付基板	
13	可動部材（球受開閉部材）の一例である羽根部材	
14	支軸	
15	底部	
16	継続入賞口	
17	普通入賞口	
20	凹室	
21	停留部材	20
22	軸	
23	球停留部	
24	遊技球	
25	大入賞口ソレノイド	
26	床板	
30	継続センサ	
31	カウントセンサ	
32	前面飾り板	
33	情報報知器	
39	遊技制御装置	30
40	遊技制御部	
41	リセットパルス生成回路	
42	発振回路	
43	入出力I/F	
44	電源供給装置	
45	停電検出回路	
46	遅延回路	
47	処理部	
49	直流電源生成回路	
50	バックアップ電源	40
61	保留状態報知器	
62	始動記憶情報報知器	
63	開始タイミング報知器	
71	排出制御装置	
72	排出制御部	
73	発振回路	
74	入出力I/F	

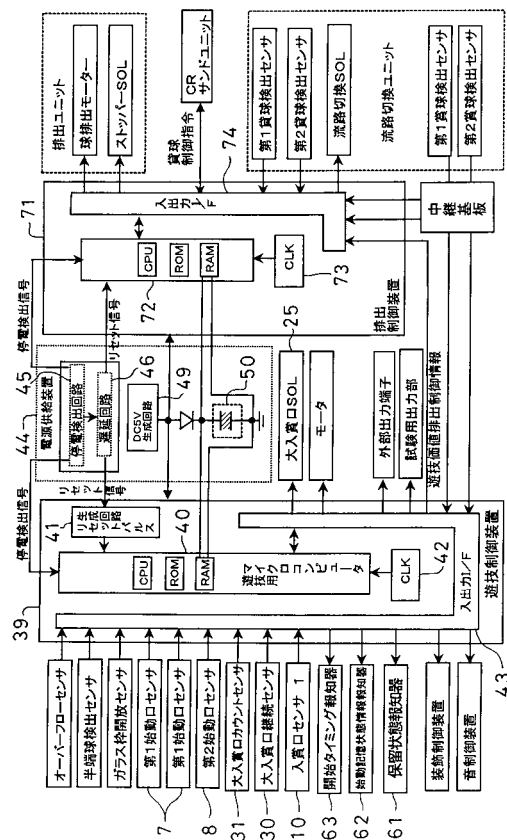
【図 1】



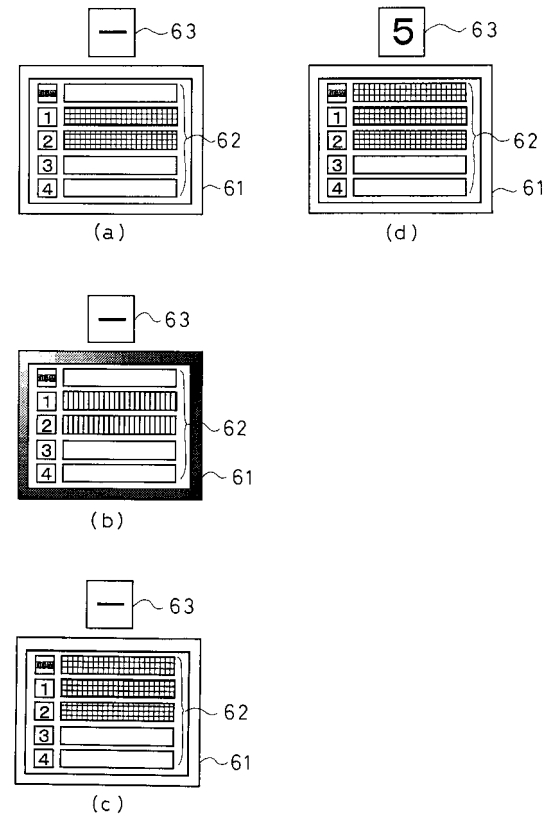
【図 2】



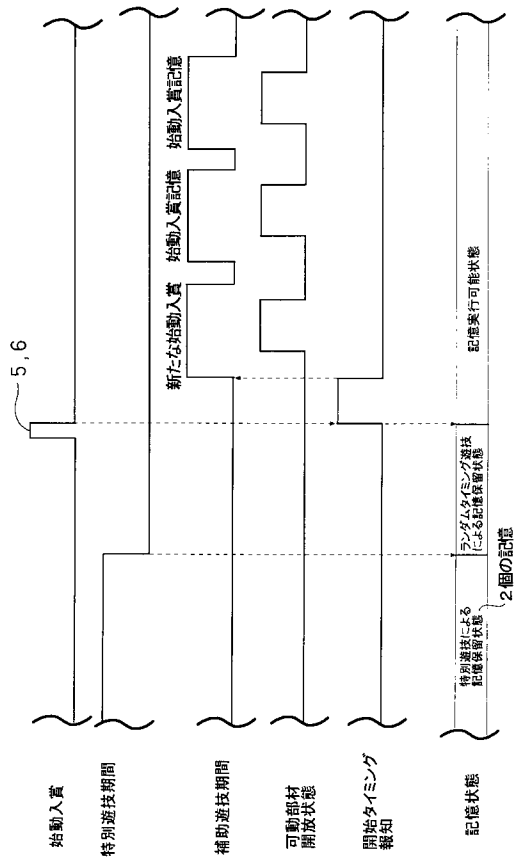
【図 3】



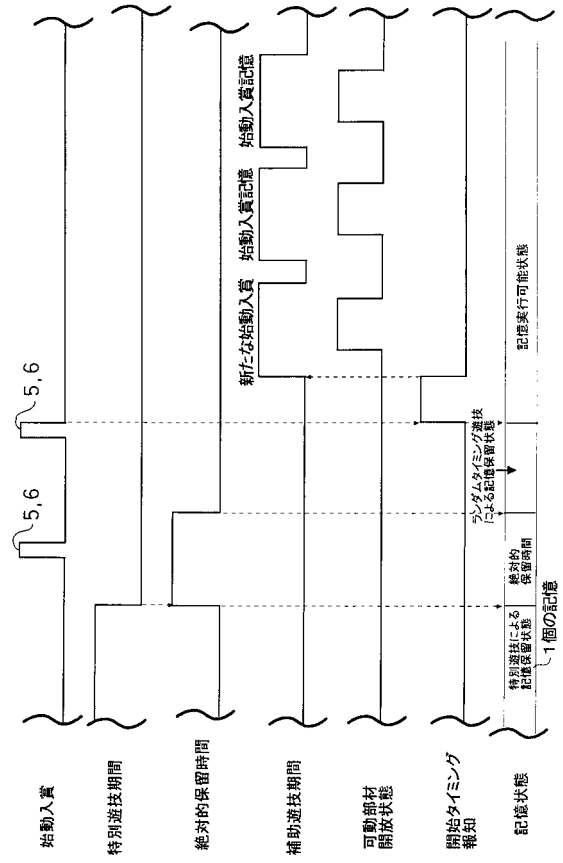
【図 4】



【図 5】



【図 6】



フロントページの続き

(56)参考文献 特開 2 0 0 0 - 2 9 6 2 1 5 (J P , A)
特開平 6 - 2 3 8 0 4 8 (J P , A)

(58)調査した分野(Int.Cl. , D B 名)
A63F 7/02