

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 特 許 公 報 (B2)

(11) 特許番号
特許第4233767号
(P4233767)

(45) 発行日 平成21年3月4日 (2009.3.4)

(24) 登録日 平成20年12月19日 (2008.12.19)

(51) Int.Cl.

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

F 1

A 6 3 F 7/02 3 1 3

請求項の数 2 (全 14 頁)

(21) 出願番号	特願2001-35252 (P2001-35252)	(73) 特許権者	000132747
(22) 出願日	平成13年2月13日 (2001.2.13)		株式会社ソフィア
(65) 公開番号	特開2002-233617 (P2002-233617A)		群馬県桐生市境野町7丁目201番地
(43) 公開日	平成14年8月20日 (2002.8.20)	(74) 代理人	100085811
審査請求日	平成16年8月11日 (2004.8.11)		弁理士 大日方 富雄
		(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7-201 株式会社
			ソフィア内
		審査官	小河 俊弥

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】

発射された遊技球が誘導される遊技盤に設けられた特定入賞口への入賞に基づく始動入賞記憶を上限数まで記憶可能な始動入賞記憶手段と、

該始動入賞記憶手段の始動入賞記憶の数を表示可能な始動入賞記憶表示手段と、前記始動入賞記憶手段に始動入賞記憶がある場合に複数の図柄を変動表示させる変動表示ゲームを実行する変動表示装置と、を有し、前記変動表示ゲームの実行で前記始動入賞記憶を消化し、前記変動表示ゲームの実行の結果、前記変動表示装置に予め設定された図柄が停止表示されると遊技者に有利となる特別遊技状態を発生する遊技機において、

前記始動入賞記憶表示手段は、所定数より一つ少ない数の彩色領域で構成される始動記憶詳細表示領域と、一つの彩色領域で構成され始動入賞記憶の上限数を曖昧な状態に表示する始動入賞記憶上限数曖昧表示領域と、からなり、

前記始動入賞記憶表示手段に記憶された始動入賞記憶の数が、一つから前記所定数より一つ少ない数までの場合に、前記始動記憶詳細表示領域にて一つの始動入賞記憶に対して一つの彩色領域を彩色状態とし、

前記始動入賞記憶の数が、前記所定数から前記上限数までの場合に、全ての前記始動記憶詳細表示領域及び始動入賞記憶上限数曖昧表示領域の彩色領域を彩色状態とするように構成して、始動入賞記憶の数を曖昧な状態を表示することを特徴とする遊技機。

【請求項 2】

前記特定入賞口への入賞が通常遊技状態に比べて容易となる特定遊技状態を発生可能に構成され、

前記始動入賞記憶表示手段は、前記始動入賞記憶手段に記憶可能な始動入賞記憶の上限数を明瞭にした状態で表示可能な始動入賞記憶上限数明瞭表示手段を備え、前記特定遊技状態において前記始動入賞記憶上限数曖昧表示手段に代えて前記始動入賞記憶上限数明瞭表示手段を作動することを特徴とする請求項1に記載の遊技機。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【発明の属する技術分野】

本発明は、特定入賞口への入賞記憶数を報知することのできる遊技機に関する。

10

【0002】

【従来の技術】

従来、例えば変動表示装置を備え、遊技領域に設けられている始動入賞口（特定入賞口）への入賞で変動表示装置が変動表示され、停止時の表示が所定の態様と一致したときに大当たり状態（特別遊技状態）を発生するいわゆる『第1種』のパチンコ遊技機では、変動表示装置が作動中、或いは特別遊技の発生中等において始動入賞口への入賞が発生した場合に、この始動入賞が所定個数（例えば4個）まで記憶可能であった。

【0003】

この種のパチンコ遊技機では、変動表示装置の停止態様によっては特別遊技の終了後に遊技者に有利となり得る特定遊技状態（例えば、確率変動状態）となり、この特定遊技状態の間は特図（特別図柄）が高確率で特別遊技となる特別停止態様を導出し易くなったり、また、この期間中には特図の回転数を向上させたり持ち球を減らさないようにする補助遊技（例えば、普図変動による普電開放制御）が実行され、始動入賞口への入賞が通常遊技状態と比べて容易となり、前記始動入賞記憶はほとんど記憶が存在している状態（満杯状態を含む）となる。

20

【0004】

ところで、前記始動入賞記憶は現在の規定では最大4個であり、それ以上入賞しても始動入賞記憶はされないようになっていた。即ち、実際には、前述の特定遊技状態期間中等では始動入賞記憶が4個存在していても、さらなる始動入賞が頻繁に発生しているのであるが、折角球が入っても上記のように予め低い上限値が決められているので、そのオーバーフローする始動入賞に関わる記憶を行うことはできなかった。そこで、さらに多くの入賞記憶（例えば最大8個等）を可能にした遊技機も考案されている。

30

【0005】

【発明が解決しようとする課題】

しかしながら、上述のように入賞記憶の上限を上げた場合に以下のような問題点が生じる。

【0006】

例えば、入賞記憶の上限が上がったとしても、通常遊技状態中には始動入賞口に入賞する数（割合）は今までと同等（例えば、1分当り入賞6個等）であって、多くなった記憶上限を満たすほどの入賞は中々望めない（但し、例えば長いリーチが続くなどして、その間も発射行為を続けた場合等の時には記憶上限に達することもあり得る。）。

40

【0007】

このように入賞数は実質的に増加しないような遊技機で、記憶表示可能なエリアに上限が変化した分を単に追加した表示を行うようにした場合には、遊技者からすれば、記憶される入賞は相変わらず4個未満であることが多い状態で、残りの記憶可能な数の空きばかりが目につく状態となり、かえって始動入賞口への入賞率が低いような印象を与えかねない。そのため、遊技機に対する印象が悪くなって遊技に早めに見切りをつけてしまったり、また遊技店が入賞させないような釘調整を行っているような悪いイメージを抱いてしまう虞れもある。

【0008】

50

本発明は上述のような問題点に鑑みなされたもので、遊技者に嫌悪感を与えることなく始動入賞記憶可能な上限を増加させることのできる始動入賞記憶表示態様を備えた遊技機を提供することを目的とする。

【 0 0 0 9 】

【課題を解決するための手段】

上記目的を達成するため本発明は、発射された遊技球が誘導される遊技盤に設けられた特定入賞口（ 1 0 3 ）への入賞に基づく始動入賞記憶を上限数（例えば、「 8 」）まで記憶可能な始動入賞記憶手段と、該始動入賞記憶手段の始動入賞記憶の数を表示可能な始動入賞記憶表示手段（始動入賞記憶表示領域 A ）と、前記始動入賞記憶手段に始動入賞記憶がある場合に複数の図柄を変動表示させる変動表示ゲームを実行する変動表示装置と、を有し、前記変動表示ゲームの実行で前記始動入賞記憶を消化し、前記変動表示ゲームの実行の結果、前記変動表示装置に予め設定された図柄が停止表示されると遊技者に有利となる特別遊技状態を発生する遊技機において、

前記始動入賞記憶表示手段は、所定数（例えば「 5 」）より一つ少ない数（例えば 4 つ）の彩色領域で構成される始動記憶詳細表示領域（ A 1 a ）と、一つの彩色領域で構成される始動入賞記憶の上限数を曖昧な状態に表示する始動入賞記憶上限数曖昧表示領域（ A 1 b ）と、からなり、前記始動入賞記憶表示手段に記憶された始動入賞記憶の数が、一つから前記所定数より一つ少ない数までの場合に、前記始動記憶詳細表示領域にて一つの始動入賞記憶に対して一つの彩色領域を彩色状態とし、前記始動入賞記憶の数が、前記所定数から前記上限数までの場合に、全ての前記始動記憶詳細表示領域及び始動入賞記憶上限数曖昧表示領域の彩色領域を彩色状態とするように構成して、始動入賞記憶の数を曖昧な状態に表示するようにした。

【 0 0 1 0 】

これにより、始動入賞記憶上限数曖昧表示手段によって、記憶可能な上限数が曖昧となるように報知されるので、多くの始動入賞記憶が可能な遊技機において少ない始動入賞記憶の可能性しかない場合（例えば通常遊技状態）であっても、始動入賞口（特定入賞口）への入賞があまり無いようなイメージを抱かせ難くすることが可能である。よって、始動入賞記憶可能な上限数を増やした場合においても遊技機や遊技店のイメージを低下させないようにすることができる。

【 0 0 1 6 】

また、前記特定入賞口への入賞が通常遊技状態に比べて容易となる特定遊技状態を発生可能に構成され、前記始動入賞記憶表示手段は、前記始動入賞記憶手段に記憶可能な始動入賞記憶の上限数を明瞭にした状態に表示可能な始動入賞記憶上限数明瞭表示手段を備え、前記特定遊技状態において前記始動入賞記憶上限数曖昧表示手段に代えて前記始動入賞記憶上限数明瞭表示手段を作動するように構成してもよい。これにより、通常遊技状態では上限数を曖昧な表示にして、遊技者に始動入賞口（特定入賞口）への入賞が余り無いようなイメージを抱かせ難くし、特定遊技状態では上限数の曖昧な表示に代えて上限数を明瞭な表示を行うことで、記憶の頻度が高まる記憶の上限数近くの始動入賞記憶部分を正確に表示することができる。

【 0 0 1 7 】

【発明の実施の形態】

以下、本発明の好適な実施の形態を図面に基づいて説明する。

【 0 0 1 8 】

図 1 は、本発明を適用して好適な遊技機の一例としてのパチンコ機の遊技盤の構成例を示すものである。

【 0 0 1 9 】

図 1 において、符号 1 0 0 で示されているのは遊技盤であり、この遊技盤 1 0 0 の前面に、下方より発射された遊技球を遊技盤上部に誘導する円弧状のガイドレール 1 0 1、変動表示ゲームや特別遊技（大当たり遊技）における演出表示を行なう特別図柄表示器（変動表示装置） 1 0 2（特図始動入賞口への入賞に基づく始動入賞情報を所定数まで記憶可能

な始動入賞記憶手段の記憶に関わる情報を表示可能な始動入賞記憶表示手段としての始動入賞記憶表示領域 A を備える)、普通電動役物からなり上記変動表示ゲームの起動条件を与える特図始動入賞口(特定入賞口)103、上記普通電動役物の始動条件を与える普図始動ゲート104、105、アタッカーと呼ばれる変動入賞装置106、一般入賞口107、108、109、変動表示を利用した補助遊技を行なう普通図柄表示器122、普図始動ゲートへの遊技球の通過数を所定数(例えば最大4個)まで記憶する普図始動記憶表示器123、遊技の演出効果を高める装飾ランプ124、125、打球の流れにランダム性を与える風車と呼ばれる打球方向変換部材126と多数の障害釘127が設けられている。

【0020】

特に限定されるわけでないが、この実施例では、遊技盤100に設けられた全ての入賞口103~109のそれぞれに対応してそこへ入賞した球を検出するためにマイクロスイッチや非接触型のセンサからなる入賞センサが設けられている。すなわち、特図始動入賞口103の内部には特図始動センサSS1が配置され、変動入賞装置106の内部にはカウントセンサSS4と継続入賞センサSS5、一般入賞口107~109の内部には入賞センサSS4~SS10がそれぞれ配置されている。そして、遊技球がこれらの入賞口に入賞すると、入賞口センサSS4~SS10から入賞球検出信号が後述の遊技制御装置200へ送られ、遊技制御装置200から排出制御装置300へ賞球数データが送信されるようになっている。

【0021】

ここで、上記普図始動ゲート104、105への通過球が検出されると普通図柄表示器122が所定時間変動表示動作されるとともに、その間にさらに普図始動ゲート104、105への通過球が発生するとその球数が記憶され、その記憶数に応じて普図始動入賞記憶表示器123が点灯される。そして、普通図柄表示器122の変動表示が停止したときにその表示内容が所定の態様になると上記普通電動役物からなる特図始動入賞口103が開成される。

【0022】

この開成された特図始動入賞口103あるいは閉成状態の特図始動入賞口103に遊技球が入賞すると特別図柄表示器102が所定時間変動表示動作されるとともに、その間にさらに特図始動入賞口103への入賞球が発生するとその球数が記憶されその記憶数に応じて始動入賞記憶表示領域 A による記憶数表示が行われる。

【0023】

ここで、特図始動入賞口103への始動入賞記憶可能な数は最大8個までであるが、記憶可能な数(上限数)をそのまま始動入賞記憶表示領域 A に表示してしまうと、始動入賞記憶している数が少ない場合には入賞部分の表示が目立ってしまい、特図始動入賞口103への入賞率が低いようなイメージを抱かせる虞があるため、本発明の特徴である始動入賞記憶手段に記憶可能な始動入賞記憶の上限数をあえて不明瞭にした曖昧な状態で表示可能な始動入賞記憶上限数曖昧表示手段を備えて記憶表示を行っている。この曖昧表示に係る表示態様の詳細については後述する。

【0024】

次いで、特図始動入賞口103への入賞に関連して抽出された乱数値の判定を行なった後に、当該判定結果に対応した停止図柄を導出すべく、特別図柄表示器102における変動表示を開始し所定時間経た後に前記停止図柄にて停止すべく変動表示を終了する。

【0025】

そして、上記変動表示の終了を契機に、当該変動表示に係わった前記判定結果が当たりの場合は、上記変動入賞装置106が所定時間又は所定入賞球数に達するまで開成される。

【0026】

さらに、上記変動入賞装置106内には一般入賞領域と継続入賞領域とが設けられており、継続入賞領域に遊技球が入賞したことを条件として上記変動入賞装置106の開成動作が所定回数まで繰り返される。

10

20

30

40

50

【 0 0 2 7 】

遊技盤 1 0 0 における上記のような遊技の進行の制御および遊技制御において使用される乱数の生成は、上記遊技制御装置 2 0 0 が一連のプログラムを実行することによって行われる。また、上記特別図柄表示器 1 0 2 における変動表示制御は遊技制御装置 2 0 0 とは別個に設けられた表示制御装置 4 0 0 によって、遊技制御装置 2 0 0 の指令に従って行われる。

【 0 0 2 8 】

次に、図 2 に基づいて、遊技制御装置 2 0 0 と表示制御装置 4 0 0 の構成を説明する。図 2 は、遊技制御装置 2 0 0 と表示制御装置 4 0 0 の概略構成を示すブロック図である。

【 0 0 2 9 】

図 2 に示されているように、遊技制御装置 2 0 0 は遊技に必要な役物制御を行う半導体集積回路化されたワンチップマイコン（広義の C P U ）からなる遊技用マイクロコンピュータ 2 1 1 と、水晶発振子の発振信号を分周して所定の周波数のクロック信号を得るクロック生成回路（発振器）2 1 2 と、各種センサからの信号を受け入れる入力インターフェース 2 1 3 と、ソレノイドなどの駆動手段に対する駆動信号や他の制御装置に対する制御信号を出力したりする出力インターフェース 2 1 4 とを含んで構成される。

【 0 0 3 0 】

上記遊技用マイクロコンピュータ 2 1 1 は、演算制御手段としての中央処理ユニット（C P U ）と、記憶手段として R O M （リードオンリメモリ）および R A M （始動入賞記憶手段：ランダムアクセスメモリ）、割込み制御回路（図示省略）などを内蔵しており、いわゆるアミューズチップ用の I C として製造されている。C P U が行なう遊技進行制御に必要なプログラムや賞球数データは R O M に格納されている。

【 0 0 3 1 】

遊技制御装置 2 0 0 には、入力インターフェース 2 1 3 を介して、賞球排出流路内の賞球検出センサ 3 0 4 からの信号、前記特図始動入賞口 1 0 3 内の特図始動センサ S S 1、普図始動ゲート 1 0 4、1 0 5 内の普図始動センサ S S 2、S S 3、変動入賞装置 1 0 6 内の継続入賞領域に対応した V 入賞センサ S S 4 と一般入賞領域に対応したカウントセンサ S S 5、一般入賞口 1 0 7 ~ 1 1 1 内の入賞センサ S S 6 ~ S S 1 0 からの検出信号などが入力される。

【 0 0 3 2 】

一方、遊技制御装置 2 0 0 からは出力インターフェース 2 1 4 を介して、前記普通図柄表示器 1 2 2 等に対する表示駆動信号、普通電動役物を開閉駆動する普電ソレノイド 3 1 5 の駆動信号、表示制御装置 4 0 0 に対するデータ信号、変動入賞装置 1 0 6 の大入賞口を開閉駆動するアタッカーソレノイド（大入賞口ソレノイド）3 1 4 の駆動信号、排出制御装置 3 0 0、装飾制御装置 5 0 0、音制御装置 6 0 0 に対するデータ信号、図示しない遊技店の管理装置に対して大当り発生などのデータを送信する盤用外部端子（データ出力端子）3 1 2 への信号などが出力される。

【 0 0 3 3 】

表示制御装置 4 0 0 は、制御用マイクロコンピュータ（C P U ）4 2 1、遊技制御装置 2 0 0 とのインタフェース回路 4 2 2、制御用プログラムや固定データを記憶するリード・オンリ・メモリ（R O M ）4 2 3、制御用 C P U 4 2 1 の作業領域を提供したり遊技制御装置 2 0 0 から送られて来たデータや表示データを記憶するランダム・アクセス・メモリ（R A M ）4 2 4、表示装置（特別図柄表示器）1 0 2 を表示駆動する画像表示コントローラ（V D C ）4 2 5、表示される画像データを格納したフォント R O M 4 2 6、表示補正を行う補正回路 4 2 7、R A M 4 2 4 から画像表示コントローラ 4 2 5 へデータを D M A （ダイレクト・メモリ・アクセス）転送する D M A コントローラ（D M A C ）4 2 8、水晶発振子の発振信号を分周して所定の周波数のクロック信号を得るクロック生成回路（発振器）4 2 9 などで構成される。

【 0 0 3 4 】

表示制御装置 4 0 0 の制御用 C P U 4 2 1 には、インターフェース 4 2 2 を介して、前記

10

20

30

40

50

遊技制御装置 200 から表示変動時間データや停止図柄データ、停止コマンドなどの表示制御情報が入力される。前記遊技制御装置 200 から表示制御情報が入力されるとインターフェース 422 から制御用 CPU 421 に対して受信割込みがかかり、これに応じて制御用 CPU 421 は受信データ（表示制御情報）を RAM 424 のバッファ領域に格納する。そして、制御用 CPU 421 は受信データを解析し、例えば変動時間データに基づいて変動表示すべき演出パターン（連続した表示図柄データの集まり）を決定して、表示する図柄を示すコードや表示位置、スクロールなどのコマンドを生成して RAM 424 に格納する。そして、上記演出パターンは、変動時間データと対応させたテーブルの形で ROM 423 に予め記憶されている。

【0035】

10

画像表示コントローラ 425 は、DMA コントローラ 428 によって RAM 424 から転送されて来る上記演出パターンに対応したデータ群を内部の RAM に読み込み展開する。具体的には、図柄を示すコードに応じてフォント ROM 426 内に格納されているキャラクタフォントデータを読み出すとともに表示位置データやコマンドに従って、表示すべき画像データを表示画面と対応させて内部 RAM の表示画像格納領域に格納する。このとき、数字などの特図遊技のための変動図柄とは別に演出効果を高めるための背景図柄も生成され表示画像格納領域に格納される。変動図柄と背景図柄は、合成してから格納しても良いが、別々に格納して読み出す際に合成することも可能である。

【0036】

その後、画像表示コントローラ 425 は、内蔵 RAM の表示画像格納領域から表示画像データを読み出して順次 補正回路 427 へ送り、特別図柄表示器 102 の表示駆動信号を形成させる。このとき、変動表示のためのスクロールは、コマンドとスクロール速度などのパラメータに従って、画像表示コントローラ 425 がアドレス演算によって表示すべき画像データの開始位置を変化させることによって行われる。また、画像表示コントローラ 425 は、表示装置 102 に対して垂直同期信号 V-SYNC と水平同期信号 H-SYNC を送る。補正回路 427 は、表示装置の信号電圧に対する照度の非線形特性を補正して、表示装置 102 の表示照度を調整する。これによって、表示装置 102 の画面上に所定の表示が行われる。

20

【0037】

また、始動入賞記憶表示領域 A における表示制御も遊技制御装置 200 から送られてくる表示制御情報に基づいて表示制御装置 400 によって行われる。

30

【0038】

次に、図 3 ~ 図 8 を参照して、表示装置（特別図柄表示器）102 の画面上における始動入賞記憶表示領域 A（始動入賞記憶表示手段）の表示態様について説明する。

【0039】

まず、図 3 と図 4 に基づいて第 1 の実施態様に係る始動入賞記憶表示領域 A1 について説明する。

【0040】

この実施態様においては図 3 に示すように、始動入賞記憶表示領域 A1 は、表示装置 102 の下方に設けられている。この始動入賞記憶表示領域 A1 は、記憶可能な 8 個の入賞のうち、記憶頻度が比較的高い 1 ~ 4 個までを表示する始動入賞記憶詳細表示領域 A1a（始動入賞記憶詳細表示手段）と、記憶頻度が比較的低い 5 ~ 8 個までの記憶可能な数を曖昧にして表示する始動入賞記憶上限数曖昧表示領域 A1b（始動入賞記憶上限数曖昧表示手段）とから構成されている。ここで、記憶頻度とは、始動入賞記憶が発生している割合を示しており、始動入賞記憶が 1/8 になるにつれて、記憶頻度が高 低となる。

40

【0041】

図 4 の (a) ~ (e) には、始動入賞記憶表示領域 A1 における表示経過の例を示す。

【0042】

まず、図 4 (a) は、特図始動入賞口 103 への入賞記憶が無い時の表示例であり、始動入賞記憶詳細表示領域 A1a と始動入賞記憶上限数曖昧表示領域 A1b は彩色される領域

50

がともに無彩色の状態とされて、彩色される領域を示す外形のみが表示されている。

【 0 0 4 3 】

図 4 (b) は、特図始動入賞口 1 0 3 への入賞記憶が「 1 」の場合の表示例であり、始動入賞記憶詳細表示領域 A 1 a の彩色領域のうち [1] のみが彩色され、他の [2] ~ [4] および始動入賞記憶上限数曖昧表示領域 A 1 b の彩色領域は無彩色の状態とされる。

【 0 0 4 4 】

図 4 (c) は、特図始動入賞口 1 0 3 への入賞記憶が「 4 」となった場合の表示例であり、始動入賞記憶詳細表示領域 A 1 a の彩色領域 [1] ~ [4] が彩色され、始動入賞記憶上限数曖昧表示領域 A 1 b の彩色領域のみが無彩色の状態とされる。

【 0 0 4 5 】

図 4 (d) は、特図始動入賞口 1 0 3 への入賞記憶が「 5 」 ~ 「 8 」となった場合の表示例であり、始動入賞記憶詳細表示領域 A 1 a の彩色領域の [1] ~ [4] および始動入賞記憶上限数曖昧表示領域 A 1 b の彩色領域の全てが彩色状態とされる。

【 0 0 4 6 】

図 4 (e) は、図 4 (d) の状態から、変動表示ゲームの実行によって記憶が消化されて入賞記憶が「 4 」に減った場合の表示例であり、始動入賞記憶上限数曖昧表示領域 A 1 b の彩色領域は無彩色の状態に戻り、始動入賞記憶詳細表示領域 A 1 a の彩色領域 [1] ~ [4] のみが彩色状態とされる。

【 0 0 4 7 】

これにより、記憶される頻度が比較的低い「 5 」 ~ 「 8 」の入賞記憶については始動入賞記憶上限数曖昧表示領域 A 1 b により記憶可能な上限数がいくつであるかを敢えて不明瞭にする曖昧な表示態様とすることができ、特図始動入賞口 1 0 3 への入賞が通常の割合となる例えば通常遊技状態での遊技であっても遊技者が特図始動入賞口 1 0 3 への入賞率が低いようなイメージを抱くことを回避することができる。一方、記憶される頻度が比較的高い「 1 」 ~ 「 4 」の入賞記憶については、始動入賞記憶詳細表示領域 A 1 a により幾つの記憶があるかを明確に表示して、遊技者が遊技の方針を立て易いようにすることができる。ここで、始動入賞記憶詳細表示領域は、一つの始動入賞記憶に対して一つの彩色領域にて始動入賞記憶数を表示しているが、これに限らず、始動入賞記憶数が詳細に判ればどのような表示態様でも良く、例えば、複数の始動入賞記憶に対して一つの彩色領域を用いるような表示でもよい。

【 0 0 4 8 】

次に、図 5 を参照して第 2 の実施態様に係る始動入賞記憶表示領域 A 2 について説明する。

【 0 0 4 9 】

この実施態様においては始動入賞記憶表示領域 A 2 は、通常は記憶可能な 8 個の入賞のうち記憶頻度が比較的高い 1 ~ 4 個までを表示する表示領域 A 2 a と、記憶頻度が比較的低い 5 ~ 8 個までの記憶可能な数を曖昧にして表示する始動入賞記憶上限数曖昧表示領域 A 2 b とから構成される第 1 の表示態様 (図 5 (a) 、 (b)) と、始動入賞記憶されている数を一括して表示する表示領域 A 2 c と、記憶可能な上限数を明瞭にするとともに入賞記憶数も詳細に表示する始動入賞記憶上限数明瞭表示領域 A 2 d (始動入賞記憶上限数明瞭表示手段) とから構成される第 2 の表示態様 (図 5 (c)) とを備え、始動入賞記憶が 5 ~ 8 個になっている場合に、第 1 の表示態様から第 2 の表示態様へと表示態様が変化する。

【 0 0 5 0 】

図 5 (a) に示すように、特図始動入賞口 1 0 3 への入賞記憶が例えば「 1 」の場合には表示領域 A 2 a の彩色領域 [1] のみが彩色され、図 5 (b) に示すように、入賞記憶が例えば「 4 」の場合には表示領域 A 2 a の彩色領域 [1] ~ [4] の全てが彩色される。

【 0 0 5 1 】

そして、入賞記憶が例えば「 6 」の場合には図 5 (c) に示すように、表示領域 A 2 a および始動入賞記憶上限数曖昧表示領域 A 2 b の第 1 の表示態様から表示領域 A 2 c 及び始

10

20

30

40

50

動入賞記憶上限数明瞭表示領域 A 2 d との第 2 の表示態様に変化して、表示領域 A 2 b の [5] , [6] のみを彩色する。

【 0 0 5 2 】

これにより、記憶頻度が比較的低い 5 ~ 8 個の記憶を示す始動入賞記憶上限数明瞭表示領域 A 2 d は、入賞記憶が 1 ~ 4 個までの間は表示されないので、記憶可能数の最大値 (8 個) を遊技者に余り意識させることがなく、記憶数が「 1 」 ~ 「 4 」の間で推移することが多くても遊技者が特図始動入賞口 1 0 3 への入賞率が低いようなイメージを抱くことを回避することができる。ここで、第 1 の表示態様から第 2 の表示態様へと変化する場合、一気に画面切換を行うようにしても良いが、スライドさせるように画面を徐々に変換させるようにしても良い。

10

【 0 0 5 3 】

次に、図 6 を参照して第 3 の実施態様に係る始動入賞記憶表示領域 A 3 について説明する。

【 0 0 5 4 】

この実施態様における始動入賞記憶表示領域 A 3 は、通常 (始動入賞記憶が無い状態) は消灯状態にある例えば 8 個のドット表示 (例えば、丸型の L E D を現したようなドット表示) で構成され、遊技者には記憶可能な上限の数 (例えば 8 個) が分かり難いようになっている。

【 0 0 5 5 】

そして、図 6 (a) に示すように、特図始動入賞口 1 0 3 への入賞記憶が例えば「 1 」の場合には表示領域 A 3 の略中央に 1 つのドットを点灯表示させ、図 6 (b) に示すように、特図始動入賞口 1 0 3 への入賞記憶が例えば「 2 」の場合には表示領域 A 3 の略中央に 2 つのドットを並べて点灯表示させる。また、図 6 (c) に示すように、特図始動入賞口 1 0 3 への入賞記憶が例えば「 8 」になった場合には表示領域 A 3 に 8 つのドットを点灯表示させる。

20

【 0 0 5 6 】

このように、入賞記憶が増減する過程において、遊技者は始動入賞記憶可能な上限の数が幾つであるか分かり難いため、記憶数が例えば「 1 」 ~ 「 4 」の間で推移することが多くても遊技者が特図始動入賞口 1 0 3 への入賞率が低いようなイメージを抱くことを回避することができる。

30

【 0 0 5 7 】

次に、図 7 を参照して第 4 の実施態様に係る始動入賞記憶表示領域 A 4 について説明する。

【 0 0 5 8 】

この実施態様における始動入賞記憶表示領域 A 4 は、通常 (入賞記憶が無い状態) は図 7 (a) に示すように、無表示状態にある表示領域 S で構成されている。

【 0 0 5 9 】

そして、図 7 (b) に示すように、表示領域 S の全体を彩色して特図始動入賞口 1 0 3 への入賞記憶が「 1 」であることを表示する。また、図 7 (c) に示すように、表示領域 S を S 2 a ~ S 2 c に 3 分割して各領域 S 2 a ~ S 2 c を彩色して特図始動入賞口 1 0 3 への入賞記憶が「 3 」であることを表示する。

40

【 0 0 6 0 】

さらに、図 7 (d) に示すように、表示領域 S を S 3 a ~ S 3 h に 8 分割して各領域 S 3 a ~ S 3 h を彩色して特図始動入賞口 1 0 3 への入賞記憶が「 8 」であることを表示する。

【 0 0 6 1 】

このように、図 7 の例では、入賞記憶が増減する過程においても表示の幅は全て同じであるため、遊技者は最大の記憶数が幾つであるか分かり難くなるので、記憶数が例えば「 1 」 ~ 「 4 」の間で推移することが多くても遊技者が特図始動入賞口 1 0 3 への入賞率が低いようなイメージを抱くことを回避することができる。

50

【 0 0 6 2 】

次に、図 8 を参照して始動入賞記憶表示領域 A 5 について説明する。

【 0 0 6 3 】

この実施態様において始動入賞記憶表示領域 A 5 は、上述の始動入賞記憶表示領域 A 1 と A 2 の変形例であって、始動入賞記憶可能な上限数（例えば 8 個）が遊技者に分かる始動入賞記憶上限数明瞭表示領域を備えている。具体的には、記憶可能な 8 個の入賞のうち記憶頻度が比較的高い 1 ～ 4 個までを表示する表示領域 A 5 a と、記憶頻度が比較的低い 5 ～ 8 個までの記憶可能な上限数を明瞭にするとともに入賞記憶数も詳細に表示する始動入賞記憶上限数明瞭表示領域 A 5 b とから構成されている。これにより、遊技者は、「 1 」～「 8 」までの入賞記憶の増減を彩色領域 [1] ～ [8] の彩色または無彩色により把握することができる。

10

【 0 0 6 4 】

但し、この実施態様は、図 8 に示されている始動入賞記憶表示領域 A 5 の表示を例えば変動表示領域 1 0 2 で実行される変動表示遊技の結果により、特図の大当り確率が上がり、且つ、特図始動入賞口 1 0 3 への入賞確率が高くなるような特定遊技状態となった場合などに、前述の実施態様における始動入賞記憶表示領域 A 1 における始動入賞記憶上限数曖昧表示領域 A 1 b、または、始動入賞記憶表示領域 A 1 における始動入賞記憶上限数曖昧表示領域 A 2 d から切り換えて表示させるようにしている。即ち、通常の遊技状態における始動入賞記憶表示は、前述の始動入賞記憶表示領域 A 1、または A 2 のような表示態様で行い、入賞確率が高まった特定遊技状態において始動入賞記憶表示領域 A 5 の表示のように始動入賞記憶上限数曖昧表示領域 A 1 b、A 2 d から始動入賞記憶上限数明瞭表示領域 A 5 b に切り換える。これにより、通常遊技状態においては始動入賞記憶数が例えば「 1 」～「 4 」の間で推移することが多くても遊技者が特図始動入賞口 1 0 3 への入賞率が低いようなイメージを抱くことを回避させることができ、入賞記憶数が例えば「 1 」～「 8 」の間で推移する可能性が高い状態においては幾つの始動入賞記憶があるかの詳細を遊技者に表示して遊技の方針が立て易いようにすることができる。

20

【 0 0 6 5 】

また、上述の始動入賞記憶表示領域 A 5 は、その他の条件により表示するようにしても良い。例えば、特別遊技が発生した場合には、この特別遊技が終了するまでは変動表示ゲームは行われない。しかしながら、この間も特図始動入賞口 1 0 3 への入賞が発生し、特別遊技が終了するときには大抵始動入賞記憶は上限まで記憶された状態となる。よって、特別遊技状態が終了した後、例えば始動入賞記憶が満タン状態から所定数（記憶 4 以下）に減少するまで、或いは、終了した後の 1 分間等の所定期間、始動入賞記憶上限数曖昧表示領域での表示に代えて始動入賞記憶上限数明瞭表示領域にて記憶数を表示するようにしても良い。

30

【 0 0 6 6 】

また、始動入賞記憶上限数曖昧表示領域にて始動入賞記憶の上限数を曖昧にした表示状態であっても、始動入賞記憶した数が上限に達した場合には報知するようにしても良い。上限数に達したことが判ればどのような報知の態様でも良く、例えば、始動入賞記憶上限数曖昧表示領域 A 1 b のみを点灯状態から点滅状態にしたり、また、その他の彩色領域の色を通常の彩色から異なる彩色に変化させたり、また、この上限に達したことを音、文字情報等により報知するようにしても良い。

40

【 0 0 6 8 】

また、始動入賞記憶がされている場合に、遊技者が任意に操作可能な始動入賞記憶実行操作ボタン等を設けて、始動入賞記憶を一度に消化できるようにしても良い。この場合、始動入賞記憶が一気に消化されるのでスピーディな変動表示ゲームを実行可能である。

【 0 0 6 9 】

以上本発明者によってなされた発明を実施形態に基づき具体的に説明したが、本明細書で開示された実施の形態はすべての点で例示であって開示された技術に限定されるものではないと考えるべきである。すなわち、本発明の技術的な範囲は、上記の実施形態における

50

説明に基づいて制限的に解釈されるものでなく、あくまでも特許請求の範囲の記載に従って解釈すべきであり、特許請求の範囲の記載技術と均等な技術および特許請求の範囲内のすべての変更が含まれる。

【 0 0 7 0 】

例えば、本実施形態では、特図始動入賞口 1 0 3 への始動入賞記憶の表示を表示装置 1 0 2 上の画面に設けた始動入賞記憶表示領域 A 1 ~ A 5 で行う場合について述べたが、これに限定されるものではなく、例えば L E D や液晶パネル等の表示装置を別途設け、その表示装置で始動入賞記憶を表示させるようにしてもよい。

【 0 0 7 1 】

【 発明の効果 】

本願請求項 1 の発明によれば、多くの始動入賞記憶が可能な遊技機において始動入賞口への入賞が少ない場合（例えば通常遊技状態）であっても、始動入賞口（特定入賞口）への入賞が余り無いようなイメージを抱かせ難くすることができ、記憶の上限を増やした場合においても遊技機や遊技店のイメージを低下させないようにすることができるという効果がある。

また、請求項 2 の発明は、特定遊技状態において前記始動入賞記憶上限数曖昧表示手段に代えて前記始動入賞記憶上限数明瞭表示手段を作動させるので、通常遊技状態では上限数を曖昧な表示にして、遊技者に始動入賞口（特定入賞口）への入賞が余り無いようなイメージを抱かせ難くし、特定遊技状態では上限数の曖昧な表示に代えて上限数を明瞭な表示を行うことで、記憶の頻度が高まる記憶の上限数近くの始動入賞記憶部分を正確に表示することができ、遊技者に発射調整等（無駄球の発射等）の遊技の方針を立てる目安を与えることが可能となるという効果がある。

【 図面の簡単な説明 】

【 図 1 】 本発明を適用して好適な遊技機の一例としてのパチンコ機の遊技盤の構成例および始動入賞記憶表示の第 1 の実施形態を示す正面図である。

【 図 2 】 上記遊技盤の裏面を含むパチンコ機の裏側に設けられる制御系全体の構成例を示すブロック図である。

【 図 3 】 始動入賞記憶表示領域 A 1 の表示例を示す説明図である。

【 図 4 】 始動入賞記憶表示領域 A 1 の表示の過程を示す説明図である。

【 図 5 】 始動入賞記憶表示領域 A 2 の表示の過程を示す説明図である。

【 図 6 】 始動入賞記憶表示領域 A 3 の表示の過程を示す説明図である。

【 図 7 】 始動入賞記憶表示領域 A 4 の表示の過程を示す説明図である。

【 図 8 】 始動入賞記憶表示領域 A 5 の表示例を示す説明図である。

【 符号の説明 】

1 0 0 遊技盤

1 0 1 ガイドレール

1 0 2 特別図柄表示器（変動表示装置）

A（A 1 ~ A 5） 始動入賞記憶表示領域（始動入賞記憶表示手段）

A 1 b 始動入賞記憶上限数曖昧表示領域（始動入賞記憶上限数曖昧表示手段）

1 0 3 特図始動入賞口

1 0 4 , 1 0 5 普図始動ゲート

1 0 6 変動入賞装置

1 0 7 , 1 0 8 , 1 0 9 , 1 1 0 , 1 1 1 一般入賞口

1 2 2 普通図柄表示器

1 2 3 普図始動入賞記憶表示器

1 2 4 , 1 2 5 装飾ランプ

1 2 6 打球方向変換部材

2 0 0 遊技制御装置

2 1 1 遊技用マイクロコンピュータ

2 1 2 クロック生成回路（発振器）

10

20

30

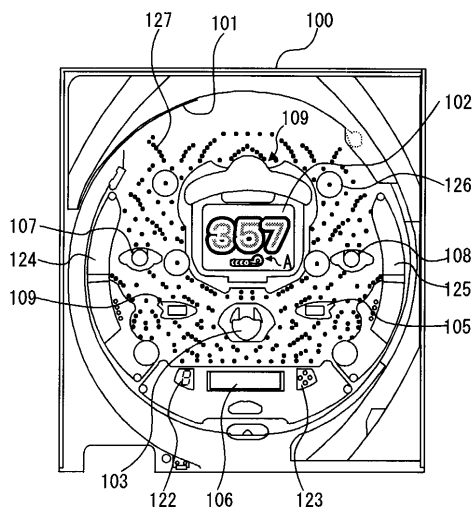
40

50

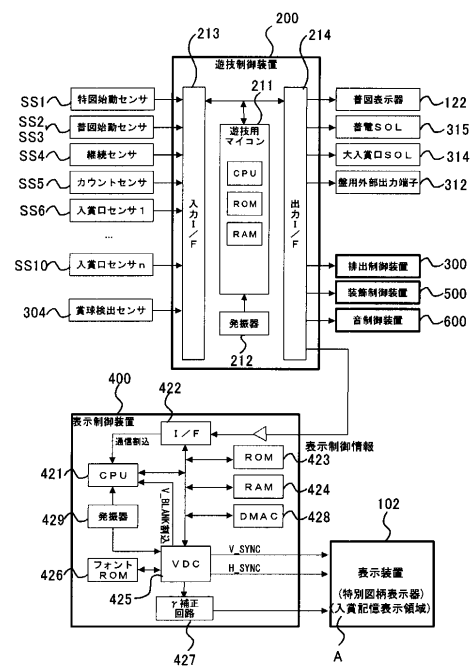
- 2 1 3 入力インターフェース
- 2 1 4 出力インターフェース
- 3 0 0 排出制御装置
- 5 0 0 装飾制御装置
- 6 0 0 音制御装置
- 3 0 4 賞球検出センサ
- 3 1 4 大入賞口ソレノイド
- 3 1 5 普通電動役物駆動ソレノイド
- 4 0 0 表示制御装置
- 4 2 1 表示制御用マイクロコンピュータ
- 4 2 2 インタフェース回路
- 4 2 3 リード・オンリ・メモリ
- 4 2 4 ランダム・アクセス・メモリ
- 4 2 5 画像表示コントローラ
- 4 2 6 フォントROM
- 4 2 7 補正回路
- 4 2 8 DMAコントローラ
- 4 2 9 クロック生成回路（発振器）

10

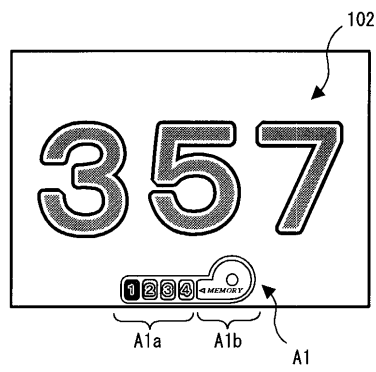
【図 1】



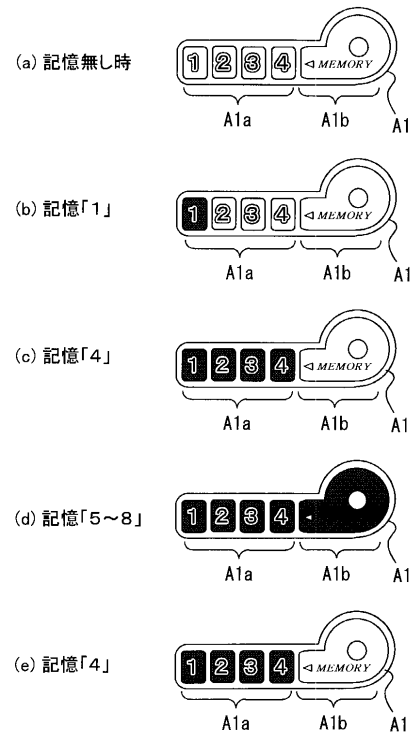
【図 2】



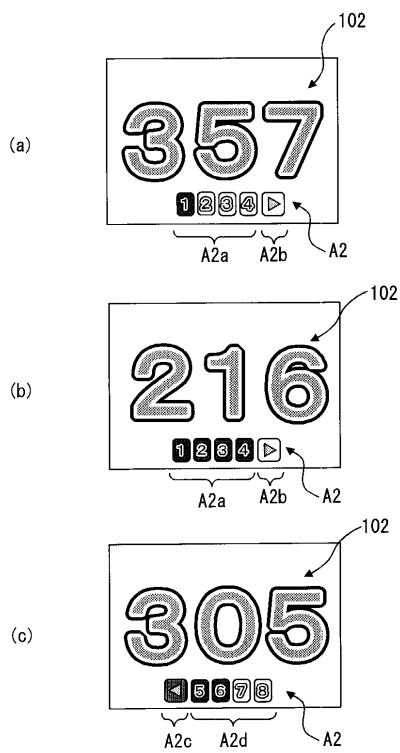
【図 3】



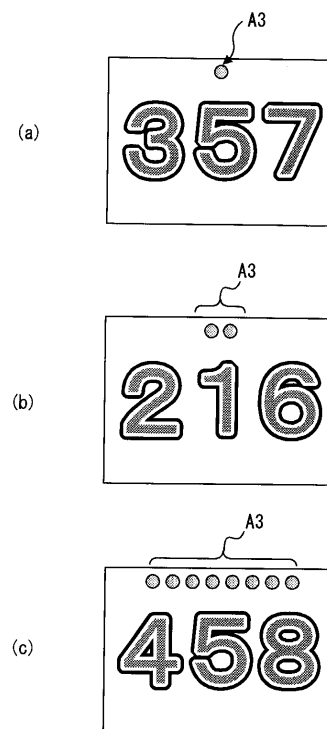
【図 4】



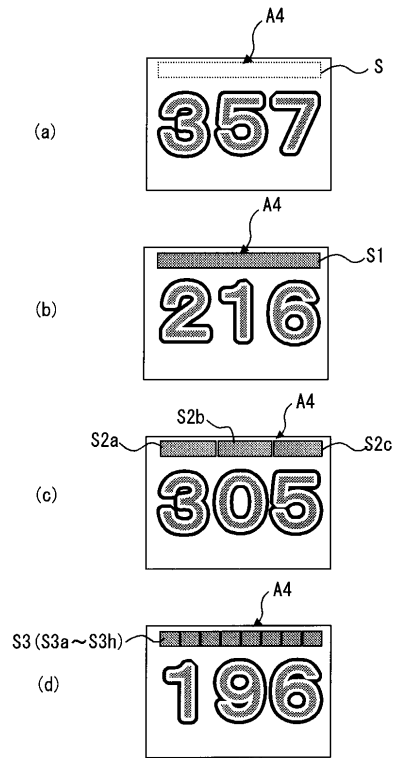
【図 5】



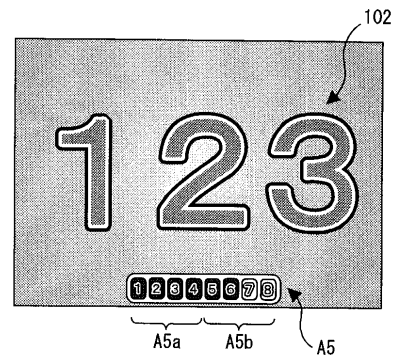
【図 6】



【図 7】



【図 8】



フロントページの続き

(56)参考文献 特開2000-079201(JP,A)
特開2002-210144(JP,A)
特開2002-224321(JP,A)
特開2000-135332(JP,A)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)
A63F 7/02