

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 公開特許公報(A)

(11) 特許出願公開番号

特開2006-102402

(P2006-102402A)

(43) 公開日 平成18年4月20日(2006.4.20)

(51) Int. Cl.	F I	テーマコード (参考)
A 6 3 F 7/02 (2006.01)	A 6 3 F 7/02 3 1 1 A	2 C 0 8 8
	A 6 3 F 7/02 3 1 1 B	
	A 6 3 F 7/02 3 2 0	

審査請求 未請求 請求項の数 6 O L (全 16 頁)

(21) 出願番号	特願2004-297022 (P2004-297022)	(71) 出願人	390031783
(22) 出願日	平成16年10月8日 (2004.10.8)		サミー株式会社
			東京都豊島区東池袋三丁目1番1号 サン
			シャイン60
		(74) 代理人	100105924
			弁理士 森下 賢樹
		(72) 発明者	小山 佳宏
			東京都豊島区東池袋2丁目23番2号 サ
			ミー株式会社内
		Fターム(参考)	2C088 AA31 AA42 BC15 EB28 EB58
			EB76

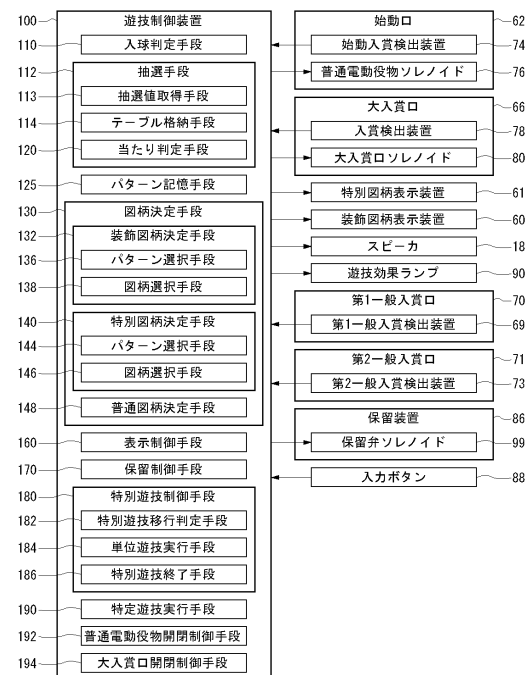
(54) 【発明の名称】 弾球遊技機

(57) 【要約】

【課題】 従来の第1種ぱちんこ遊技機においては、特別遊技を発生させなければ遊技球数の実質的な増加は困難であった。

【解決手段】 ぱちんこ遊技機10において、第1一般入賞口70および第2一般入賞口71は、遊技領域の所定位置に設けられ、遊技球が入球する。保留装置86は、遊技領域における一般入賞口の上方に設けられ、複数の遊技球を解除されるまで一時的に停留させることができるとともに、停留状態が解除された場合は停留させていた遊技球を誘導装置および一般入賞口70または第2一般入賞口71の方向に振り分ける。保留制御手段170は、保留装置86による遊技球の停留を制御し、変動表示される図柄が所定の状態となった場合に保留装置86による停留状態を解除する。装飾図柄表示装置60は、抽選の結果を示す図柄を変動表示させる。

【選択図】 図4



【特許請求の範囲】

【請求項 1】

遊技領域が形成された遊技盤と、
前記遊技領域の所定位置に設けられ、遊技球が入球可能な複数の入賞口と、
前記遊技領域における前記複数の入賞口の上方にて揺動可能に設けられ、流れてきた遊技球を前記揺動によって前記複数の入賞口のうちいずれかの方向へ誘導する誘導装置と、
前記遊技領域における前記複数の入賞口および前記誘導装置の上方に設けられ、複数の遊技球を解除されるまで一時的に停留させることができるとともに、停留状態が解除された場合は停留させていた遊技球を前記誘導装置の方向へ解放する保留装置と、
前記保留装置による遊技球の停留を制御し、遊技状態が所定の状態となった場合に前記保留装置による停留状態を解除する保留制御手段と、
を備えることを特徴とする弾球遊技機。

【請求項 2】

抽選の結果を示す図柄を変動表示させる図柄表示装置と、
前記図柄表示装置における前記図柄の変動表示を制御する表示制御手段と、をさらに備え、
前記入賞口は、それぞれへの遊技球の入球が、賞球数の異なる賞球払出の契機となる複数の一般入賞口と遊技球の入球が抽選実行の契機となる始動入賞口とを含み、
前記誘導装置は、流れてきた遊技球を前記複数の一般入賞口のうちいずれかの方向へ誘導し、
前記保留装置は、前記複数の一般入賞口および前記誘導装置の上方に設けられ、前記停留状態が解除された場合は停留させていた遊技球を前記誘導装置の方向へ解放し、
前記保留制御手段は、前記図柄表示装置における図柄の変動表示が所定の状態となった場合に前記保留装置による停留状態を解除することを特徴とする請求項 1 に記載の弾球遊技機。

【請求項 3】

前記停留状態の解除を指示するための遊技者の操作を受け付ける操作入力手段をさらに備え、
前記保留制御手段は、前記図柄表示装置における図柄の変動表示が所定の状態となった場合に前記操作入力手段による解除指示の取得を有効化するとともに、前記有効化がなされている間に前記操作入力手段により前記解除指示が取得された場合に前記保留装置による停留状態を解除することを特徴とする請求項 2 に記載の弾球遊技機。

【請求項 4】

図柄変動の開始から停止までの変動態様が定められた表示パターンを複数保持するパターン記憶手段と、
前記抽選の結果に応じたいずれかの表示パターンを前記パターン記憶手段から選択するパターン選択手段と、をさらに備え、
前記保留制御手段は、前記パターン選択手段により所定の表示パターンが選択された場合、前記所定の表示パターンにしたがって図柄変動が表示される間に前記保留装置による停留状態を解除することを特徴とする請求項 2 に記載の弾球遊技機。

【請求項 5】

前記停留状態の解除を指示するための遊技者の操作を受け付ける操作入力手段をさらに備え、
前記保留制御手段は、前記所定の表示パターンにしたがって図柄変動が表示される間に前記操作入力手段による解除指示の取得を有効化するとともに、前記有効化がなされている間に前記操作入力手段により前記解除指示が取得された場合に前記保留装置による停留状態を解除することを特徴とする請求項 4 に記載の弾球遊技機。

【請求項 6】

図柄変動を停止させるときに表示すべき停止図柄を前記抽選がなされるたびにその抽選の結果に応じて決定する図柄決定手段をさらに備え、

10

20

30

40

50

前記保留制御手段は、前記図柄決定手段により決定された前記停止図柄が所定の図柄であった場合、前記所定の図柄にて図柄変動が停止されたときに前記保留装置による停留状態を解除することを特徴とする請求項2に記載の弾球遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、ぱちんこ遊技機等の弾球遊技機に関し、特に弾球遊技機における遊技球の入賞を制御する技術に関する。

【背景技術】

【0002】

従来、各種の弾球遊技機のうち、いわゆる第1種ぱちんこ遊技機と呼ばれる遊技機は、遊技盤の略中央に設けられた液晶ディスプレイなどの表示領域に複数の図柄を変動させながら表示する（以下、そうした表示を「図柄変動」または「変動表示」等という）。この遊技機は、複数列の図柄変動を停止させたときの図柄の組合せが特定の態様となった場合に、通常遊技より多くの賞球が得られる、いわゆる大当たりと呼ばれる特別遊技へと移行するものとして知られている（例えば、特許文献1参照）。表示領域における図柄の変動表示は、単に複数の図柄が変動表示されるだけでなく、いわゆるリーチ画面と呼ばれる状態のように、あと一つ図柄が揃えば大当たりとなる状態で変動表示の時間を通常よりも長くする等、遊技者の期待感を高めるための演出が図られている。また、図柄等の画像にキャラクタを用いて変動表示にストーリーを持たせる演出を施したり、特別遊技への移行確率を変動させる確率変動等の制御によっても遊技者の期待感を高めている。

【特許文献1】特開2003-230714号公報

【発明の開示】

【発明が解決しようとする課題】

【0003】

ここで、従来の第1種ぱちんこ遊技機においては、遊技者が獲得遊技球を増やすためには一般入賞口や始動入賞口への入賞による賞球だけでは遊技球発射による球数の減少に追いつかず、特別遊技を発生させなければ遊技球数の実質的な増加は困難であった。そのような特徴は多くの遊技機で共通しており、遊技性まで似通ってしまう原因ともなっていた。

【0004】

本発明はこうした課題に鑑みてなされたものであり、その目的は、弾球遊技機において新たな賞球付与の手法を実現することで遊技性向上を図る技術の提供にある。

【課題を解決するための手段】

【0005】

上記課題を解決するために、本発明のある態様の弾球遊技機は、遊技領域が形成された遊技盤と、遊技領域の所定位置に設けられ、遊技球が入球可能な複数の入賞口と、遊技領域における複数の入賞口の上方にて揺動可能に設けられ、流れてきた遊技球を揺動によって複数の入賞口のうちいずれかの方向へ誘導する誘導装置と、遊技領域における複数の入賞口および誘導装置の上方に設けられ、複数の遊技球を解除されるまで一時的に停留させることができるとともに、停留状態が解除された場合は停留させていた遊技球を誘導装置の方向へ解放する保留装置と、保留装置による遊技球の停留を制御し、遊技状態が所定の状態となった場合に保留装置による停留状態を解除する保留制御手段と、を備える。

【0006】

ここで「入賞口」は、いわゆる一般入賞口や始動入賞口など、その入球が賞球の契機となるような入球口をいう。「保留装置」は、複数の遊技球が入球可能な円筒状の機構であってもよく、こうした保留装置が複数設けられてもよい。この態様によると、複数の入賞口の上方に誘導装置が設けられ、さらにその上方に保留装置が設けられ、保留装置による遊技球の停留状態が所定のタイミングにて解除されるので、保留装置に停留されていた複数の遊技球を特定のタイミングでまとめて入賞させることができる。したがって、たとえ

10

20

30

40

50

ば複数の遊技球を滞留させることができる保留装置が複数設けられ、その下方に設けられた入賞口の設定賞球数を比較的多くしておけば、保留装置による停留を解除した場合に全体として比較的多くの賞球を遊技者に獲得させることができる。また、複数の入賞口に対してそれぞれ異なる数の賞球を設定しておき、いずれの入賞口へ入球したかに応じて獲得できる賞球数が異なるよう構成してもよい。このように、特別遊技以外の遊技における新たな手法によって賞球を獲得できる機会を遊技者に付与することができ、遊技性をさらに高めることができる。

【0007】

抽選の結果を示す図柄を変動表示させる図柄表示装置と、図柄表示装置における図柄の変動表示を制御する表示制御手段と、をさらに備えてもよい。入賞口は、それぞれへの遊技球の入球が、賞球数の異なる賞球払出の契機となる複数の一般入賞口と遊技球の入球が抽選実行の契機となる始動入賞口とを含んでもよい。誘導装置は、流れてきた遊技球を複数の一般入賞口のうちいずれかの方向へ誘導し、保留装置は、複数の一般入賞口および誘導装置の上方に設けられ、停留状態が解除された場合は停留させていた遊技球を誘導装置の方向へ解放し、保留制御手段は、図柄表示装置における図柄の変動表示が所定の状態となった場合に保留装置による停留状態を解除してもよい。ここでいう「抽選」は、乱数値を抽選値として取得する処理を示してもよいし、その抽選値に応じて当たりか否かの判定を含む処理であってもよい。この場合、特別遊技以外の手法を用い、図柄の表示態様に応じて賞球を獲得できる機会を遊技者に付与することができ、遊技性をさらに高めることができる。

10

20

【0008】

停留状態の解除を指示するための遊技者の操作を受け付ける操作入力手段をさらに備えてもよい。保留制御手段は、図柄表示装置における図柄の変動表示が所定の状態となった場合に操作入力手段による解除指示の取得を有効化するとともに、有効化がなされている間に操作入力手段により解除指示が取得された場合に保留装置による停留状態を解除してもよい。これにより、賞球獲得タイミングに関して遊技者が技術介入でき、遊技性をさらに高めることができる。特に、遊技者は誘導装置の動きを見て所望の入賞口へ遊技球を入賞させるといった技術介入の余地があり、遊技性が高い。

【0009】

図柄変動の開始から停止までの変動態様が定められた表示パターンを複数保持するパターン記憶手段と、抽選の結果に応じたいずれかの表示パターンをパターン記憶手段から選択するパターン選択手段と、をさらに備えてもよい。保留制御手段は、パターン選択手段により所定の表示パターンが選択された場合、所定の表示パターンにしたがって図柄変動が表示される間に保留装置による停留状態を解除してもよい。この場合、特別遊技以外の手法を用い、図柄変動の態様に応じて賞球を獲得できる機会を遊技者に付与することができ、遊技性をさらに高めることができる。

30

【0010】

停留状態の解除を指示するための遊技者の操作を受け付ける操作入力手段をさらに備えてもよい。保留制御手段は、所定の表示パターンにしたがって図柄変動が表示される間に操作入力手段による解除指示の取得を有効化するとともに、有効化がなされている間に操作入力手段により解除指示が取得された場合に保留装置による停留状態を解除してもよい。この場合、特別遊技以外の手法を用い、停止図柄の態様に応じて賞球を獲得できる機会を遊技者に付与することができ、遊技性をさらに高めることができる。

40

【0011】

図柄変動を停止させるときに表示すべき停止図柄を抽選がなされるたびにその抽選の結果に応じて決定する図柄決定手段をさらに備えてもよい。保留制御手段は、図柄決定手段により決定された停止図柄が所定の図柄であった場合、所定の図柄にて図柄変動が停止されたときに保留装置による停留状態を解除してもよい。これにより、賞球獲得タイミングに関して遊技者が技術介入でき、遊技性をさらに高めることができる。特に、遊技者は誘導装置の動きを見て所望の入賞口へ遊技球を入賞させるといった技術介入の余地があり、

50

遊技性が高い。

【0012】

なお、以上の構成要素の任意の組合せや、本発明の構成要素や表現を方法、装置、システム、コンピュータプログラム、コンピュータプログラムを格納した記録媒体、データ構造などの間で相互に置換したものもまた、本発明の態様として有効である。

【発明の効果】

【0013】

本発明の弾球遊技機によれば、弾球遊技機において新たな賞球付与の手法を実現することで遊技性向上を図ることができる。

【発明を実施するための最良の形態】

【0014】

(実施例1)

図1は、ぱちんこ遊技機の前面側における基本的な構造を示す。以下、弾球遊技機としていわゆる第1種ぱちんこ遊技機を例に説明する。ぱちんこ遊技機10は、主に遊技機枠と遊技盤で構成される。ぱちんこ遊技機10の遊技機枠は、外枠11、前枠12、透明板13、扉14、上球皿15、下球皿16、発射ハンドル17、および入力ボタン88を含む。外枠11は、開口部分を有し、ぱちんこ遊技機10を設置すべき位置に固定するための枠体である。前枠12は、外枠11の開口部分に整合する枠体であり、図示しないヒンジ機構により外枠11へ開閉可能に取り付けられる。前枠12は、遊技球を発射する機構や、遊技盤を着脱可能に収容させるための機構、遊技球を誘導または回収するための機構等を含む。

【0015】

透明板13は、ガラスなどにより形成され、扉14により支持される。扉14は、図示しないヒンジ機構により前枠12へ開閉可能に取り付けられる。上球皿15は、遊技球の貯留、発射レールへの遊技球の送り出し、下球皿16への遊技球の抜き取り等の機構を有する。下球皿16は、遊技球の貯留、抜き取り等の機構を有する。上球皿15の外周部分に入力ボタン88が設けられており、遊技者は入力ボタン88を押下する操作を通じて後述する所定の指示を入力することができる。上球皿15と下球皿16の間にはスピーカ18が設けられており、遊技状態などに応じた効果音が出力される。

【0016】

遊技盤50は、外レール54と内レール56により区画された遊技領域52上に、アウト口58、特別図柄表示装置61、装飾図柄表示装置60、始動入賞口（以下、「始動口」という）62、センター飾り64、大入賞口66、作動口68、第1一般入賞口70および第2一般入賞口71（以下、第1一般入賞口70および第2一般入賞口71を総称する場合「一般入賞口72」という）、誘導装置79、第1保留装置82および第2保留装置84（以下、第1保留装置82および第2保留装置84を総称する場合「保留装置86」という）を含む。さらに遊技領域52には、図示しない複数の遊技釘や風車などの機構が設置される。始動口62は、遊技球の入球を検出するための始動入賞検出装置74と、始動口を拡開させるための普通電動役物ソレノイド76を備える。第1一般入賞口70および第2一般入賞口71は、それぞれ遊技球の入球を検出するための第1一般入賞検出装置69または第2一般入賞検出装置73を備える。大入賞口66は、遊技球の入球を検出するための入賞検出装置78と、大入賞口66を拡開させるための大入賞口ソレノイド80を備える。

【0017】

大入賞口66は、特別図柄202が所定の態様にて停止したときに「大当たり」として開放状態となる横長形状の入賞口である。大入賞口66はアウト口58の上方等の位置に設けられる。大入賞口66の内側は、特定領域（いわゆるVゾーン）と一般領域に区画されている。大入賞口66の入賞検出装置78は、遊技球の特定領域の通過を検出するセンサと、一般領域の通過を検出するセンサを備えて構成される。

【0018】

10

20

30

40

50

遊技領域 5 2 の略中央に設けられた特別図柄表示装置 6 1 および装飾図柄表示装置 6 0 は、それぞれの画面に特別図柄 2 0 2 と、特別図柄 2 0 2 に連動する装飾図柄 2 0 0 を変動させながら表示する（以下、そうした表示を「図柄変動」または「変動表示」等という）。ここで、特別図柄 2 0 2 は、始動口 6 2 への遊技球の落入を契機として行われる抽選の結果に応じた図柄であり、大当たりを発生させるか否かを示す役割をもつ。装飾図柄 2 0 0 は、抽選の結果表示を視覚的に演出するための図柄である。特別図柄表示装置 6 1 は、例えば L E D で構成される表示手段である。装飾図柄表示装置 6 0 は、特別図柄 2 0 2 の変動表示と連動する形で装飾図柄 2 0 0 を変動させながら表示する。装飾図柄 2 0 0 は、特別図柄 2 0 2 で示される抽選の結果表示を視覚的に演出するための図柄である。装飾図柄表示装置 6 0 は、装飾図柄 2 0 0 として、例えばスロットマシンのゲームを模した複数列の図柄変動の動画像を画面の中央領域に表示する。装飾図柄表示装置 6 0 は、この実施例では液晶ディスプレイで構成されるが、機械式のドラムや L E D などの他の表示手段で構成されてもよい。なお、特別図柄 2 0 2 は演出的な役割をもつ必要がないため、本実施例では装飾図柄表示装置 6 0 の左下方の特別図柄表示装置 6 1 にて目立たない大きさで表示されるが、特別図柄自体に演出的な役割をもたせて装飾図柄を表示させないような手法を採用する場合には、特別図柄を装飾図柄表示装置 6 0 のような液晶ディスプレイに表示させてもよい。

【0019】

保留装置 8 6 は、遊技領域 5 2 において装飾図柄表示装置 6 0 の右側方位置に設けられる。保留装置 8 6 は、それぞれ縦長円筒状に形成された第 1 保留装置 8 2 と第 2 保留装置 8 4 で構成される。第 1 保留装置 8 2 および第 2 保留装置 8 4 は互いに隣接するように設置され、それぞれの上部は遊技球が入球可能な開口部を形成し、それぞれの下面は制御により開閉自在な保留弁を形成する。遊技領域 5 2 における保留装置 8 6 の下方には誘導装置 7 9 が設けられ、さらにその下方には一般入賞口 7 2 が設けられている。一般入賞口 7 2 は、第 1 一般入賞口 7 0 および第 2 一般入賞口 7 1 で構成され、第 1 一般入賞口 7 0 および第 2 一般入賞口 7 1 のうち少なくともいずれかは、遊技球が入球した場合の賞球数が比較的大きな数に設定されている。また、第 1 一般入賞口 7 0 と第 2 一般入賞口 7 1 とではそれぞれの賞球数が異なる数に設定されている。作動口 6 8 は、遊技盤 5 0 の左側方位置に設けられる。作動口 6 8 への遊技球の通過は始動口 6 2 を拡開させる契機となる。

【0020】

遊技者が発射ハンドル 1 7 を手で回動させると、その回動角度に応じた強度で上球皿 1 5 に貯留された遊技球が 1 球ずつ内レール 5 6 と外レール 5 4 に案内されて遊技領域 5 2 へ発射される。遊技者が発射ハンドル 1 7 の回動位置を手で固定させると一定の時間間隔で遊技球の発射が繰り返される。遊技領域 5 2 の上部へ発射された遊技球は、複数の遊技釘や風車に当たりながらその当たり方に応じた方向へ落下する。保留装置 8 6 に落入した遊技球は、保留装置 8 6 の中に停留した後、その停留状態が解除されたときに解放されて誘導装置 7 9 の上に落下し、誘導装置 7 9 によって第 1 一般入賞口 7 0 および第 2 一般入賞口 7 1 のいずれかへ振り分けられる形で誘導され、その誘導された側の一般入賞口へ入賞する。遊技球が一般入賞口 7 2 や始動口 6 2、大入賞口 6 6 の各入賞口へ落入すると、その入賞口の種類に応じた賞球が上球皿 1 5 または下球皿 1 6 に払い出される。一般入賞口 7 2 等の各入賞口に落入した遊技球はセーフ球として処理され、アウト口 5 8 に落入した遊技球はアウト球として処理される。なお、各入賞口は遊技球が通過するゲートタイプのものを含み、本願において「落入」「入球」「入賞」というときは「通過」を含むものとする。

【0021】

遊技球が始動口 6 2 に落入すると、特別図柄表示装置 6 1 および装飾図柄表示装置 6 0 において特別図柄 2 0 2 および装飾図柄 2 0 0 が変動表示される。特別図柄 2 0 2 および装飾図柄 2 0 0 の変動表示は、原則として表示に先だって決定された表示時間の経過後に停止される。停止時の特別図柄 2 0 2 および装飾図柄 2 0 0 が大当たりを示す図柄である場合、大入賞口 6 6 の開閉動作が開始され、通常遊技よりも遊技者に有利な状態である特

別遊技に移行する。このときスロットマシンのゲームを模した装飾図柄 200 は、3 つの図柄を一致させるような表示態様をとる。

【0022】

大入賞口 66 は、約 30 秒間開放された後、または 9 球以上の遊技球が落入した後で一旦閉鎖される。大入賞口 66 が開放中に遊技球が特定領域へ少なくとも 1 球落入した場合、大入賞口 66 は再度開放される。このように、大入賞口 66 が 1 回開放される間に遊技球が少なくとも 1 球以上特定領域へ落入することを条件に大入賞口 66 の開閉が所定回数、例えば 15 回繰り返される。

【0023】

停止時の特別図柄 202 または装飾図柄 200 が、確率変動付き大当たりを示す特定の図柄である場合、特別遊技の終了後、確率変動遊技が開始される。確率変動遊技においては、通常の状態より当たりの確率が高い抽選が行われ、比較的早期に新たな特別遊技が発生する。 10

【0024】

装飾図柄表示装置 60 の周囲には、センター飾り 64 が設けられる。センター飾り 64 は、遊技球の流路、特別図柄表示装置 61 および装飾図柄表示装置 60 の保護、装飾等の機能を有する。センター飾り 64 の所定位置には、保留ランプ 20 が設けられている。保留ランプ 20 は、4 個のランプからなり、その点灯個数によって保留球数を表示する。保留球数は、図柄変動中に始動口 62 へ入賞した抽選結果の個数であり、図柄変動がまだ実行されていない入賞球の数を示す。また遊技効果ランプ 90 が遊技領域 52 に設けられ、点滅等することで演出の役割を果たす。 20

【0025】

作動口 68 を遊技球が通過すると、所定時間、普通図柄 204 と呼ばれる図柄が変動表示される。普通図柄 204 は装飾図柄表示装置 60 の右下隅にて変動表示される。所定時間の経過後に普通図柄 204 の変動表示が停止すると、通常、50% から 80% 程度の確率で始動口 62 が所定時間拡開する。変動短縮遊技の実行中においては、普通図柄 204 の変動表示時間が短縮されるとともに、始動口 62 が開放状態となる時間が相対的に長く設定される。

【0026】

図 2 は、ぱちんこ遊技機の背面側における基本的な構造を示す。電源スイッチ 40 はぱちんこ遊技機 10 の電源をオンオフするスイッチである。メイン基板 41 は、ぱちんこ遊技機 10 の全体動作を制御し、特に始動口 62 へ入賞したときの抽選等、遊技動作全般を処理する。サブ基板 49 は、液晶ユニット 42 を備え、装飾図柄表示装置 60 における表示内容を制御し、特にメイン基板 41 による抽選結果に応じて表示内容を変動させる。メイン基板 41 およびサブ基板 49 は、遊技制御装置 100 を構成する。セット基盤 39 は、賞球タンク 44 や賞球の流路、賞球を払い出す払出ユニット 43 等を含む。払出ユニット 43 は、各入賞口への入賞に応じて賞球タンク 44 から供給される遊技球を上球皿 15 へ払い出す。払出制御基板 45 は、払出ユニット 43 による払出動作を制御する。発射装置 46 は、上球皿 15 の貯留球を遊技領域 52 へ 1 球ずつ発射する。発射制御基板 47 は、発射装置 46 の発射動作を制御する。電源ユニット 48 は、ぱちんこ遊技機 10 の各部へ電力を供給する。 30 40

【0027】

図 3 は、保留装置の構造および配置を模式的に示す。図示するように、保留装置 86 は遊技領域 52 における誘導装置 79 および一般入賞口 72 の上方に設けられ、複数の遊技球 96 を解除されるまで一時的に停留させることができ、停留状態が解除された場合は停留させていた遊技球 96 を誘導装置 79 または一般入賞口 72 の方向へ解放する。誘導装置 79 は、一定の周期で左右方向に揺動し、流れてきた遊技球をその揺動によって左右いずれかの方向へ振り分ける形で誘導する。誘導装置 79 の左下方に第 1 一般入賞口 70 が設けられ、誘導装置 79 の右下方に第 2 一般入賞口 71 が設けられるので、誘導装置 79 に落下した遊技球 96 は第 1 一般入賞口 70 および第 2 一般入賞口 71 のいずれかの方向 50

へ振り分けられる。保留装置 8 6 の上方には、遊技球 9 6 が第 1 保留装置 8 2 または第 2 保留装置 8 4 の開口部へ誘導されるような配置で複数の遊技釘 9 2 と風車 9 4 が設けられている。保留装置 8 6 の下方には、保留装置 8 6 と一般入賞口 7 2 の間に、保留装置 8 6 から解放され誘導装置 7 9 によって左右に振り分けられた遊技球 9 6 が第 1 一般入賞口 7 0 または第 2 一般入賞口 7 1 へ誘導されるような配置で複数の遊技釘 9 2 が設けられ、保留装置 8 6 から解放された遊技球はほぼ確実に第 1 一般入賞口 7 0 または第 2 一般入賞口 7 1 へ入球する。一方、保留装置 8 6 に停留された遊技球以外は、遊技釘 9 2 に阻まれて第 1 一般入賞口 7 0 および第 2 一般入賞口 7 1 へほぼ入球しない構造となっている。

【0028】

通常状態においては保留弁 9 8 が閉鎖されており、第 1 保留装置 8 2 および第 2 保留装置 8 4 にそれぞれ 5 球を上限として遊技球が入球し、入球した遊技球がその中で一時的に停留する。第 1 保留装置 8 2 および第 2 保留装置 8 4 にそれぞれ 5 球ずつ停留した状態では、それ以上の遊技球が入球しようとしても入球できずに保留装置 8 6 の外部へ弾かれる。本実施例においては、装飾図柄表示装置 6 0 において所定の演出が含まれる図柄変動が表示されると入力ボタン 8 8 の押下が有効化され、その有効化がなされている間に遊技者が入力ボタン 8 8 を押下すると保留装置 8 6 の停留状態が解除される。たとえば、装飾図柄表示装置 6 0 に変動図柄とともに、入力ボタン 8 8 の押下が有効化されたことを示すメッセージとして「ボタン P U S H !」の文字が表示されたときに、遊技者が入力ボタン 8 8 を押下する場合などである。遊技者が入力ボタン 8 8 を押下すると、保留弁 9 8 が開放されて第 1 保留装置 8 2 および第 2 保留装置 8 4 からそれぞれ 5 球ずつ、合計で 10 球の遊技球が誘導装置 7 9 および一般入賞口 7 2 の方向へ解放される。10 球の遊技球がすべて解放されるのに十分な期間が経過した後に、再び保留弁 9 8 は閉鎖される。

【0029】

第 1 一般入賞口 7 0 の賞球数は 5 球であり、第 2 一般入賞口 7 1 の賞球数は 15 球であるため、第 1 一般入賞口 7 0 および第 2 一般入賞口 7 1 のそれぞれの入賞数に応じて全体の賞球数が決まる。最も賞球数が少ない場合として仮に保留装置 8 6 に停留した 10 球のうちすべてが第 1 一般入賞口 7 0 に入球したならば全体で 50 球の賞球となり、最も賞球数が多い場合として仮に 10 球のうちすべてが第 2 一般入賞口 7 1 に入球したならば全体で 150 球の賞球となる。このように、遊技者は特別遊技以外の遊技によって比較的多くの賞球を獲得することができる。従来、このような比較的多くの賞球が得られる遊技は大入賞口 6 6 を用いた遊技以外には実現されておらず、本実施例のような斬新な手法で賞球獲得の機会を付与することによって遊技性を向上させることができる。また、いずれの入賞口へ入賞するかによって、すなわちどのようなタイミングで保留弁 9 8 を開放させるかによって獲得できる賞球に差が生じるため、賞球獲得に関して遊技者による技術介入性を高めて遊技性をさらに向上させることができる。

【0030】

図 4 は、本実施例におけるぱちんこ遊技機 10 の機能ブロックを示す。ぱちんこ遊技機 10 において、遊技制御装置 100 は、始動口 6 2、大入賞口 6 6、特別図柄表示装置 6 1、装飾図柄表示装置 6 0、スピーカ 18、遊技効果ランプ 90、第 1 一般入賞口 7 0、第 2 一般入賞口 7 1、保留装置 8 6、入力ボタン 8 8 のそれぞれと電氣的に接続されており、各種制御信号の送受信を可能とする。遊技制御装置 100 は、遊技の基本動作だけでなく、図柄の変動表示や電飾等の演出的動作も制御する。遊技制御装置 100 は、遊技の基本動作を含むぱちんこ遊技機 10 の全体動作を制御するメイン基板 41 と、図柄の演出等を制御するサブ基板 49 とに機能を分担させた形態で構成されてもよい。入力ボタン 8 8 は、保留装置 8 6 の停留状態の解除を指示するための遊技者の操作を受け付ける操作入力手段である。

【0031】

遊技制御装置 100 は、ハードウェア的にはデータやプログラムを格納する ROM や RAM、演算処理に用いる CPU 等の素子を含んで構成される。本実施例の遊技制御装置 100 は、各入賞口への入球を判定する入球判定手段 110、所定の当否確率にて当たりか

否かの当否抽選を実行する抽選手段 1 1 2、当否抽選の結果を示す図柄変動の表示パターンを保持するパターン記憶手段 1 2 5、図柄変動の停止図柄および変動表示の表示パターンを決定する図柄決定手段 1 3 0、図柄や電飾等の表示を制御する表示制御手段 1 6 0、保留装置 8 6 による遊技球の停留を制御する保留制御手段 1 7 0、大当たり中の特別遊技を制御する特別遊技制御手段 1 8 0、確率変動状態における遊技を実行する特定遊技実行手段 1 9 0、始動口 6 2 などの普通電動役物の開閉を制御する普通電動役物開閉制御手段 1 9 2、および大入賞口 6 6 の開閉を制御する大入賞口開閉制御手段 1 9 4 を備える。

【0032】

始動入賞検出装置 7 4 は始動口 6 2 に設けられたセンサであり、始動口 6 2 への遊技球の落入を検出し、落入を示す始動入賞情報を生成する。第 1 一般入賞検出装置 6 9 および第 2 一般入賞検出装置 7 3 はそれぞれ第 1 一般入賞口 7 0 または第 2 一般入賞口 7 1 に設けられたセンサであり、それぞれ第 1 一般入賞口 7 0 または第 2 一般入賞口 7 1 への遊技球の落入を検出し、落入を示す第 1 一般入賞情報または第 2 一般入賞情報をそれぞれ生成する。入球判定手段 1 1 0 は、始動入賞情報を受け取ると遊技球が始動口 6 2 に入賞したと判断し、第 1 一般入賞情報または第 2 一般入賞情報を受け取ると遊技球が第 1 一般入賞口 7 0 または第 2 一般入賞口 7 1 に入賞したと判断する。

【0033】

抽選手段 1 1 2 は、抽選値取得手段 1 1 3、テーブル格納手段 1 1 4、当たり判定手段 1 2 0 を含む。抽選値取得手段 1 1 3 は、始動入賞検出装置 7 4 から始動入賞情報を取得したときに乱数の値を抽選値として取得する。ここでいう乱数は、数学的に発生させる乱数でなくてもよく、ハードウェア乱数やソフトウェア乱数などにより発生させる疑似乱数でもよい。テーブル格納手段 1 1 4 は、当否判定で参照されるテーブルを保持する。このテーブルには、当たりまたは外れなどの判定結果と抽選値とが対応付けられており、対応付けられた当たりの範囲設定に応じて当否確率が定まる。当たり判定手段 1 2 0 は、テーブル格納手段 1 1 4 に保持されたテーブルを参照し、抽選値が当たりか否かを判定する。

【0034】

パターン記憶手段 1 2 5 は、特別図柄や装飾図柄を変動表示させるときの変動開始から停止までの変動態様が定められた表示パターンとして複数種のパターンを保持する。表示パターンには、通常の外れ図柄を表示するときのパターンと、あと一つ図柄が揃えば大当たりとなるリーチ状態を経て外れ図柄を表示するときのパターンと、リーチ状態を経て大当たり図柄を表示するときのパターンが含まれる。これらのパターンの中には、入力ボタン 8 8 の押下が有効化されたことを示すメッセージとして「ボタン P U S H !」の文字列または絵柄を図柄変動とともに装飾図柄表示装置 6 0 へ表示させるよう定義された表示パターンも含まれる。リーチ状態を経るときのパターンとしては、長短様々な表示時間をもつパターンが含まれる。各表示パターンには、その図柄変動の終了条件としてパターンごとに表示時間が定められており、その表示時間の経過時に図柄変動が停止される。

【0035】

図柄決定手段 1 3 0 は、特別図柄表示装置 6 1 および装飾図柄表示装置 6 0 に表示させる図柄の内容とその表示パターンを抽選手段 1 1 2 によって抽選がなされるたびに決定する。図柄決定手段 1 3 0 は、装飾図柄を決定する装飾図柄決定手段 1 3 2 と、特別図柄を決定する特別図柄決定手段 1 4 0 と、普通図柄を決定する普通図柄決定手段 1 4 8 を含む。

【0036】

特別図柄決定手段 1 4 0 は、抽選手段 1 1 2 による抽選の結果に応じてパターン記憶手段 1 2 5 からいずれかのパターンを選択するパターン選択手段 1 4 4 と、抽選手段 1 1 2 による抽選の結果に応じた特別図柄の停止図柄を決定する図柄選択手段 1 4 6 とを含む。停止図柄は、図柄変動の終了時に表示すべき図柄であり、図柄決定用の乱数に基づいて決定される。抽選値が当たりであった場合、確率変動付きの当たりであるか否かが抽選値または図柄決定用の乱数に応じて決定される。

【0037】

装飾図柄決定手段１３２は、特別図柄決定手段１４０による決定に応じてパターン記憶手段１２５からいずれかのパターンを選択するパターン選択手段１３６と、抽選手段１１２による抽選の結果に応じた装飾図柄の停止図柄を決定する図柄選択手段１３８とを含む。図柄選択手段１３８は、特別図柄が当たり図柄であった場合、確率変動付きの当たりとなる図柄か否かに応じて装飾図柄を決定する。パターン選択手段１３６は、抽選値が所定の値であった場合、パターン記憶手段１２５から入力ボタン８８の押下が有効化されたことを示すメッセージ表示付きの表示パターンを選択する。

【００３８】

普通図柄決定手段１４８は、入球判定手段１１０が作動口６８への遊技球の通過を判定した場合に、普通図柄を決定するための抽選乱数を取得し、その抽選乱数に応じて普通図柄を決定する。普通図柄決定手段１４８が特定の図柄であった場合、普通電動役物開閉制御手段１９２が始動口６２を所定時間拡開する。

10

【００３９】

表示制御手段１６０は、抽選手段１１２による抽選の結果を、図柄決定手段１３０により選択された表示パターンにしたがって図柄変動の形で特別図柄表示装置６１および装飾図柄表示装置６０に表示させる。本実施例における表示制御手段１６０は、特別図柄表示装置６１に特別図柄を表示させ、装飾図柄表示装置６０に装飾図柄、普通図柄を表示させる。表示制御手段１６０は、遊技効果ランプ９０の点灯と消灯をさらに制御する。

【００４０】

保留制御手段１７０は、遊技者から停留解除を指示するための入力ボタン８８の操作入力があつたとき、解除指示が入力されたことを示す指示信号を入力ボタン８８から受け取る。保留制御手段１７０は、パターン選択手段１４４により入力ボタン８８の押下が有効化されたことを示すメッセージ表示付きの表示パターンが選択された場合、その表示パターンにしたがって図柄変動が表示される間は解除指示の取得を有効化する。その表示パターンが選択されていない状態においては、保留制御手段１７０は解除指示の取得を無効化する。解除指示の取得が有効化されている間に入力ボタン８８から指示信号を受け取る場合にのみ入力ボタン８８の押下があつたものと判定する。解除指示の取得が無効化されている間は、入力ボタン８８から信号を受け取っても入力ボタン８８の押下がなかったものとみなす。

20

【００４１】

保留制御手段１７０は、解除指示の取得が有効化されている間に入力ボタン８８の押下があつたものと判定した場合、保留装置８６の保留弁９８を開放させて保留装置８６による遊技球の停留状態を解除する。

30

【００４２】

特別遊技制御手段１８０は、当たり判定手段１２０による判定結果が当たりであった場合に、特別遊技の実行処理を制御する。特別遊技移行判定手段１８２は、当たりであった抽選結果に対応する図柄変動が停止されたか否かに応じて特別遊技開始のタイミングを判定する。特別遊技は、大入賞口６６の開閉動作を複数回数連続して継続する遊技であり、１回の開閉を単位とした複数回の単位遊技で構成される。単位遊技は例えば１５回を上限として繰り返され、１回の単位遊技において大入賞口６６を約３０秒間開放させる。単位遊技実行手段１８４は、大入賞口開閉制御手段１９４を制御して、大入賞口６６を開閉させることにより単位遊技を実行する。大入賞口開閉制御手段１９４は、単位遊技中、大入賞口ソレノイド８０に開放指示を送り、大入賞口６６を開放させる。特別遊技終了手段１８６は、単位遊技の継続回数、大入賞口６６の特定領域への通過検出の有無に基づいて、単位遊技を継続させるか否か、すなわち次の単位遊技を開始するか否かを判定する。次の単位遊技を開始するための継続条件が満足されない場合、または単位遊技の上限回数を消化した場合には、特別遊技終了手段１８６が特別遊技を終了させる。

40

【００４３】

普通電動役物開閉制御手段１９２は、普通図柄が特定の図柄で停止されると、普通電動役物ソレノイド７６に開放指示を送り、始動口６２を開放させる。これにより、始動口６

50

2 は、遊技者にとって有利な状態に変化する。

【0044】

当たり判定手段120による判定結果が当たりであった場合であって、図柄決定手段130により決定された当たりの停止図柄が確率変動付き大当たりを示す特定の図柄であった場合、特定遊技実行手段190は、確率変動状態へ移行させる。確率変動状態は原則として次の大当たりが発生するまで続行され、その間は当たり判定手段120による当たり判定の確率が高い値のまま維持される。

【0045】

図5は、入力ボタンの押下が有効化された旨を示すメッセージ表示の例を示す。パターン選択手段136によりメッセージ付きの表示パターンが選択された場合、装飾図柄表示装置60はその画面において装飾図柄200とともにメッセージ210を表示させる。メッセージ210には、「ボタンPUSH!」の文字列が含まれており、遊技者に対して入力ボタン88の操作入力を促す意図、または、入力ボタン88の操作入力の機会付与を示す意図を含む。遊技者は、メッセージ210が表示されている間に入力ボタン88を押下すると、それまで閉鎖されていた保留装置86の保留弁98が開放され、停留していた遊技球が誘導装置79に振り分けられて第1一般入賞口70または第2一般入賞口71へ入賞し、その入賞数に応じた賞球を獲得することができる。

10

【0046】

図6は、通常遊技および特別遊技の基本的な動作過程を示すフローチャートである。まず、通常遊技状態であれば当否判定などの通常遊技の制御処理を実行し（S10）、特別遊技状態であれば特別遊技の制御処理を実行し（S12）、S10またはS12における入賞に応じた賞球払出を処理する（S14）。

20

【0047】

図7は、図6におけるS10を詳細に示すフローチャートである。S10の通常遊技制御処理においては、まず始動口62への入賞に応じて当否判定処理が実行される（S20）。次いで、当否判定の結果に応じた図柄変動を表示させ（S22）、当否判定の結果が当たりであった場合は図柄変動表示が終了したか否かに基づいて特別遊技への移行タイミングを判定する（S24）。

【0048】

図8は、図7におけるS22を詳細に示すフローチャートである。まず、図柄決定手段130が図柄を決定し（S28）、パターン選択手段136がパターン記憶手段125から表示パターンを選択し（S30）、図柄変動が開始されていなければ表示制御手段160が図柄変動を開始させる（S34）。表示される図柄変動がメッセージ付きの表示パターンであった場合であって（S34のY）、遊技者から入力ボタン88の操作入力があった場合（S36のY）、保留制御手段170は保留弁98を開放させ、停留していた遊技球を解放して第1一般入賞口70または第2一般入賞口71へ入賞させる（S38）。表示される図柄変動がメッセージ付きでない場合や（S34のN）、入力ボタン88の操作入力がなかった場合（S36のN）、S38をスキップする。所定の変動表示時間が経過していれば図柄変動を停止させる（S40）。

30

【0049】

以上のように、実施例1におけるぱちんこ遊技機10には、合計で10球まで遊技球を停留させることができる保留装置86が遊技領域52に設けられている。装飾図柄表示装置60において、所定のメッセージ付きの図柄変動が表示されると入力ボタン88の操作入力が有効化され、その間に遊技者が入力ボタン88を押下すると、保留装置86から遊技球が解放され、誘導装置79に振り分けられて第1一般入賞口70または第2一般入賞口71へ入賞する。装飾図柄表示装置60における図柄変動は主に通常遊技中に実行される処理であり、入力ボタン88の有効化と保留装置86による遊技球の解放および一般入賞口72への入球もまた主に通常遊技中になされる。このように、特別遊技中以外の遊技中にも比較的多くの賞球を獲得できる機会を従来にない遊技手法を介して遊技者へ付与することができる。また、そうした機会付与に関するメッセージを表示するという新たな演

40

50

出を施すことができるとともに、遊技者が遊技の進行に関与する機会が増加するので、遊技性をさらに向上させることができる。また、いずれの入賞口へ入賞するかによって、すなわちどのようなタイミングで保留弁 98 を開放させるかによって獲得できる賞球に差が生じるため、賞球獲得に関して遊技者による技術介入性を高めて遊技性をさらに向上させることができる。

【0050】

(実施例 2)

本実施例においては、変動表示される図柄が所定の停止図柄にて停止された場合に保留装置による停留状態が解除される。この点、所定の表示パターンにて図柄変動が表示された場合に保留装置による停留状態が解除される実施例 1 と異なる。以下、相違点を中心に説明し、共通点の説明を省略する。 10

【0051】

図 4 において、主にパターン選択手段 136、表示制御手段 160、保留制御手段 170 による処理が実施例 1 と異なる。本実施例におけるパターン選択手段 136 は、図柄選択手段 138 により決定された装飾図柄の停止図柄が所定の組合せ（以下、その組合せを「特定図柄」という）であった場合に、図柄変動の停止時に「リリース！」の文字列または絵柄を装飾図柄表示装置 60 に表示させることが定義された表示パターンをパターン記憶手段 125 から選択する。その場合、表示制御手段 160 は、選択表示パターンにしたがい、装飾図柄表示装置 60 に停止図柄とともに「リリース！」と表示する。このとき、保留制御手段 170 は保留装置 86 による遊技球の停留状態を解除する。これにより、保留装置 86 の保留弁 98 が開放され、停留されていた遊技球が誘導装置 79 および一般入賞口 72 の方向へ解放される。保留装置 86 による停留状態が解除されるための装飾図柄の停止図柄は、たとえば「123」など、当たり図柄とは異なる態様の組合せである。 20

【0052】

図 9 は、保留装置による遊技球の停留状態が解除される旨を示すメッセージ表示の例を示す。図柄選択手段 138 により決定された停止図柄が特定図柄であった場合、表示制御手段 160 は図のようにメッセージ 212 を装飾図柄 200 の停止図柄とともに装飾図柄表示装置 60 に表示させる。メッセージ 212 には、「リリース！」の文字列が含まれており、遊技者に対して保留装置 86 による遊技球の停留状態が解除されることを報知する意図を含む。メッセージ 212 の表示とともにそれまで閉鎖されていた保留装置 86 の保留弁 98 が開放され、停留していた遊技球が誘導装置 79 に振り分けられて第 1 一般入賞口 70 または第 2 一般入賞口 71 へ入賞し、遊技者はその入賞数およびいずれの入賞口に入賞したかに応じた賞球を獲得することができる。 30

【0053】

図 10 は、実施例 2 における図 7 の S22 を詳細に示すフローチャートである。まず、図柄決定手段 130 が図柄を決定し（S50）、パターン選択手段 136 がパターン記憶手段 125 から表示パターンを選択し（S52）、図柄変動が開始されていなければ表示制御手段 160 が図柄変動を開始させ（S54）、所定の変動表示時間が経過していれば図柄変動を停止させる（S56）。このとき、停止図柄が特定図柄であった場合（S58 の Y）、表示制御手段 160 は装飾図柄表示装置 60 にメッセージ 212 を表示させ（S60）、保留制御手段 170 が保留弁 98 を開放して停留されていた遊技球を一般入賞口 72 へ入賞させる（S62）。停止図柄が特定図柄でなかった場合は（S58 の N）、S60、S62 をスキップする。 40

【0054】

以上のように、実施例 2 においても実施例 1 におけるぱちんこ遊技機 10 と同様に、合計で 10 球まで遊技球を停留させることができる保留装置 86 が遊技領域 52 に設けられている。装飾図柄表示装置 60 において変動表示される図柄が特定図柄で停止した場合に保留装置 86 から遊技球が解放され、誘導装置 79 に振り分けられて第 1 一般入賞口 70 または第 2 一般入賞口 71 へ入賞する。装飾図柄表示装置 60 における図柄変動は主に通常遊技中に実行される処理であり、保留装置 86 による遊技球の解放および一般入賞口 7 50

2 への入球もまた主に通常遊技中になされる。このように、特別遊技中以外の遊技中にも比較的多くの賞球を獲得できる機会を、従来にない遊技手法を介して遊技者へ付与することができる。また、そうした賞球の発生を停止図柄の態様に対応付けることにより、その態様での図柄停止に対する期待感を遊技者にもたせて遊技性をさらに向上させることができる。

【0055】

以上、本発明を実施例をもとに説明した。この実施例はあくまで例示であり、それらの各構成要素や各処理プロセスの組合せにいろいろな変形例が可能なこと、またそうした変形例も本発明の範囲にあることは当業者に理解されるところである。以下、変形例を挙げる。

10

【0056】

各実施例においては、第1保留装置82および第2保留装置84のそれぞれが5球ずつ遊技球を停留させることができる構成を説明した。変形例においては、5球ずつに限らず任意の球数の遊技球を停留させることができる保留装置を採用してもよい。また、各実施例においては、二つの保留装置を設けた構成を説明したが、変形例においては三つ以上の保留装置を設けた構成を採用してもよい。

【図面の簡単な説明】

【0057】

【図1】ぱちんこ遊技機の前面側における基本的な構造を示す図である。

【図2】ぱちんこ遊技機の背面側における基本的な構造を示す図である。

20

【図3】保留装置の構造および配置を模式的に示す図である。

【図4】本実施例におけるぱちんこ遊技機の機能ブロックを示す図である。

【図5】入力ボタンの押下が有効化された旨を示すメッセージ表示の例を示す図である。

【図6】通常遊技および特別遊技の基本的な動作過程を示すフローチャートである。

【図7】図6におけるS10を詳細に示すフローチャートである。

【図8】図7におけるS22を詳細に示すフローチャートである。

【図9】保留装置による遊技球の停留状態が解除される旨を示すメッセージ表示の例を示す図である。

【図10】実施例2における図7のS22を詳細に示すフローチャートである。

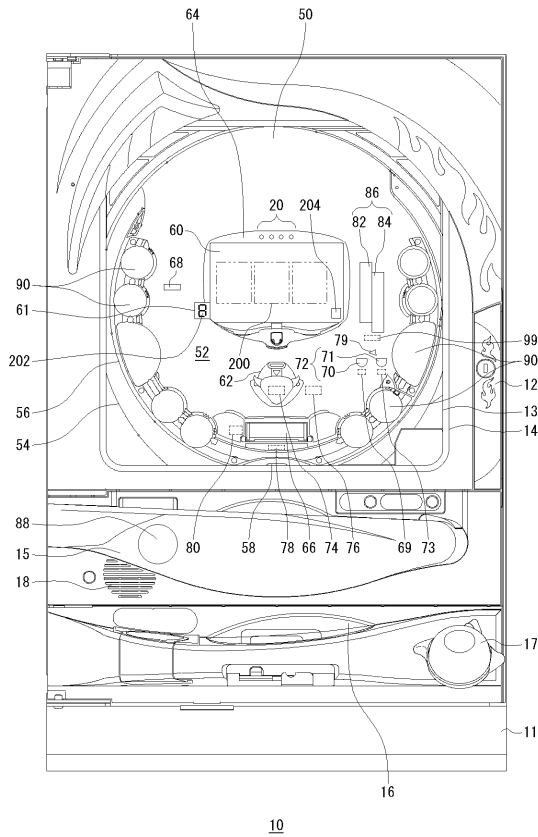
【符号の説明】

30

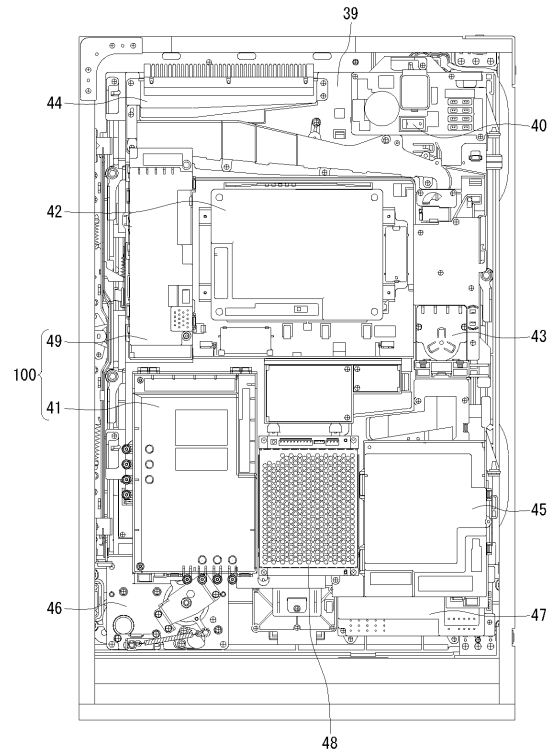
【0058】

10 ぱちんこ遊技機、 50 遊技盤、 52 遊技領域、 60 装飾図柄表示装置、
61 特別図柄表示装置、 62 始動口、 72 一般入賞口、 82 第1保留装置、
84 第2保留装置、 86 保留装置、 88 入力ボタン、 160 表示制御手段、
170 保留制御手段。

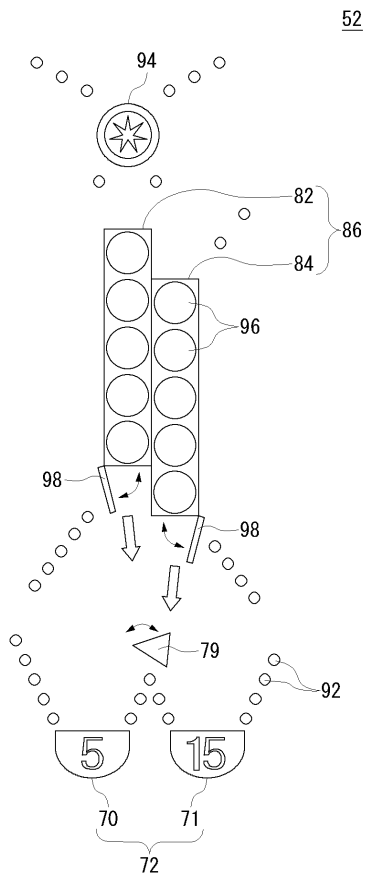
【図 1】



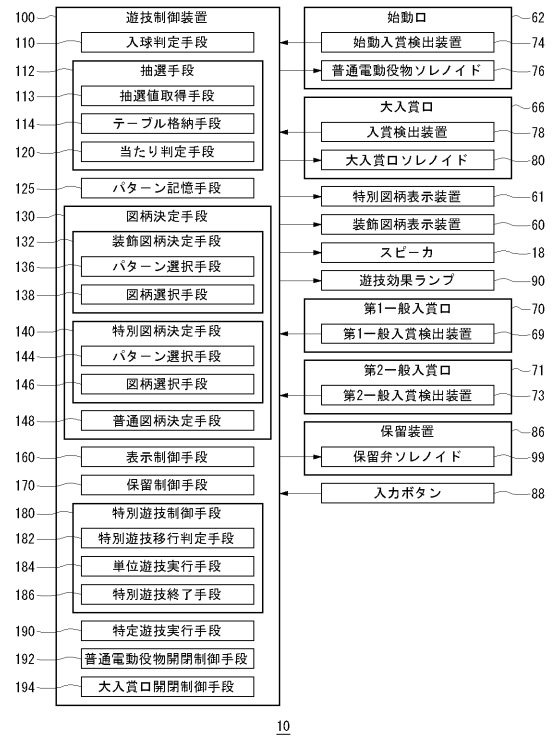
【図 2】



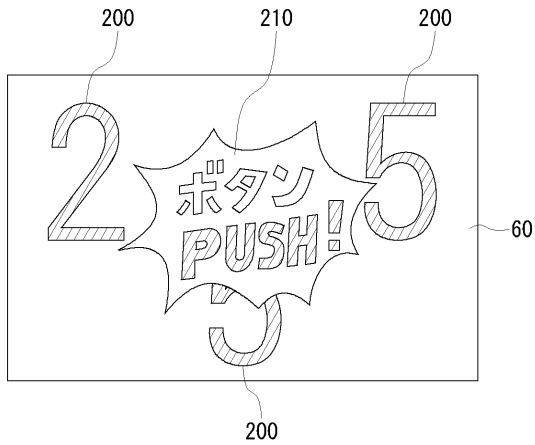
【図 3】



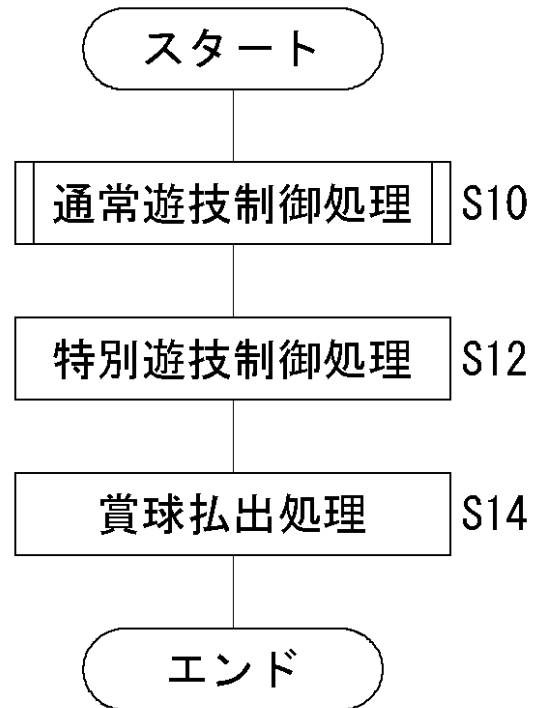
【図 4】



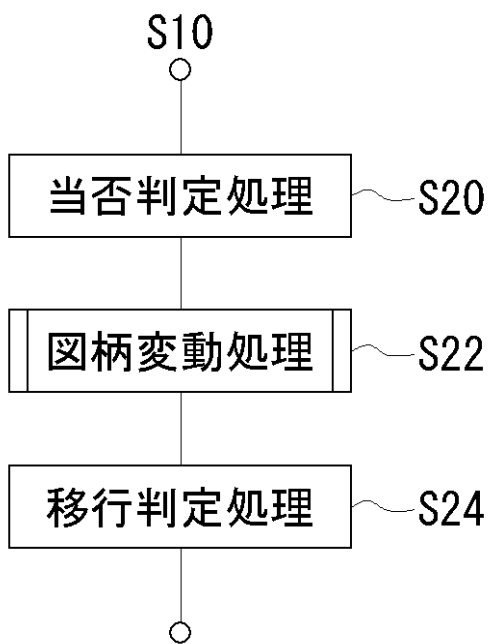
【図 5】



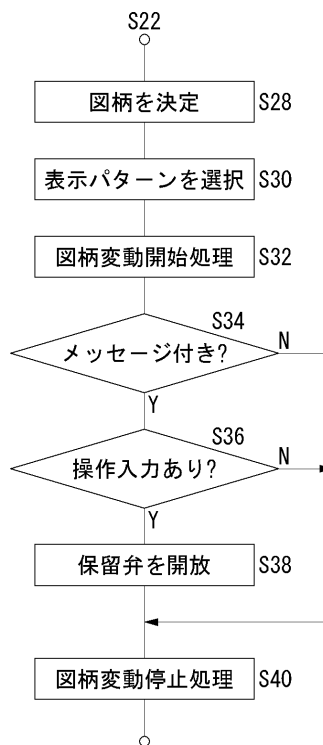
【図 6】



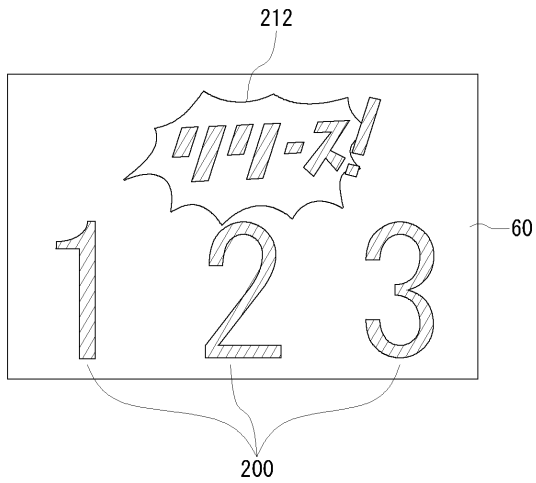
【図 7】



【図 8】



【図 9】



【図 10】

