

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特 許 公 報(B2)

(11) 特許番号

特許第3678100号
(P3678100)

(45) 発行日 平成17年8月3日(2005.8.3)

(24) 登録日 平成17年5月20日(2005.5.20)

(51) Int.Cl.⁷

A63F 7/02

F I

A63F 7/02 320

請求項の数 2 (全 11 頁)

(21) 出願番号	特願2000-16376 (P2000-16376)	(73) 特許権者	000144522
(22) 出願日	平成12年1月26日(2000.1.26)		株式会社三洋物産
(62) 分割の表示	特願平11-368695の分割		愛知県名古屋市千種区今池3丁目9番21号
原出願日	平成4年4月23日(1992.4.23)	(74) 代理人	100121821
(65) 公開番号	特開2000-157681 (P2000-157681A)		弁理士 山田 強
(43) 公開日	平成12年6月13日(2000.6.13)	(74) 代理人	100111095
審査請求日	平成12年2月25日(2000.2.25)		弁理士 川口 光男
		(72) 発明者	岡村 鉦
			愛知県名古屋市千種区今池3丁目9番21号 株式会社 三洋物産 内
		審査官	吉村 尚

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】

変動作動口への打球の入賞に基づいて表示結果を導出する第1図柄表示装置と、
前記第1図柄表示装置の表示結果が予め定めた表示結果となった場合に所定時間開放駆動される第1変動入賞装置と、

前記第1変動入賞装置への打球の入賞に基づいて表示結果を導出する第2図柄表示装置と、

前記第2図柄表示装置の表示結果が予め定めた表示結果となった場合に所定時間開放駆動される第2変動入賞装置と、

前記第2変動入賞装置への打球の入賞に基づいて表示結果を導出する第3図柄表示装置と、

前記第3図柄表示装置の表示結果が予め定めた表示結果となった場合に所定時間開放駆動される第3変動入賞装置と
を備えたパチンコ機であって、

前記第1変動入賞装置の開放駆動により受け入れられた遊技球の数のうち所定数を上限として作動記憶し、その作動記憶分についても前記第2図柄表示装置が表示結果を導出するように構成するとともに、

前記第2変動入賞装置の開放駆動により受け入れられた遊技球の数のうち所定数を上限として作動記憶し、その作動記憶分についても前記第3図柄表示装置が表示結果を導出するように構成し、

10

20

前記第2図柄表示装置の前記作動記憶分に基づく表示結果の導出は、前記第3図柄表示装置の最大作動記憶分の変動及びそれに基づく第3変動入賞装置の全ての開放駆動が行なわれる時間とほぼ同じ時間間隔で行なわれるようにしたことを特徴とするパチンコ機。

【請求項2】

前記第2図柄表示装置及び前記第3図柄表示装置が前記予め定めた表示結果となる確率を、第1図柄表示装置が前記予め定めた表示結果となる確率に比べ桁違いに高く設定した請求項1に記載のパチンコ機。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【産業上の利用分野】

本発明は、変動作動口への打球の入賞に基づいて表示結果を導出する図柄表示装置と、該図柄表示装置の表示結果が予め定めた表示結果となったときに所定期間開放駆動される変動入賞装置と、を備えたパチンコ機に関するものである。

【0002】

【従来の技術】

従来、変動作動口への打球の入賞に基づいて表示結果を導出する図柄表示装置と、該図柄表示装置の表示結果が予め定めた表示結果となったときに所定期間開放駆動される変動入賞装置と、を備えたパチンコ機が多数市場に提供されていた。このようなパチンコ機においては、多くの場合、対となる図柄表示装置と変動入賞装置とが遊技盤上に1組設けられるものが主流であり、一部には、2組設けられたパチンコ機も提供されていたが、それぞれ

【0003】

【発明が解決しようとする課題】

このため、1組の図柄表示装置と変動入賞装置とを有するパチンコ機においては、1つの図柄表示装置の表示結果だけに遊技の興趣が向けられ、それに慣れてくると遊技が単調となり遊技に集中できなくなり、一方、2組の図柄表示装置と変動入賞装置とを有するパチンコ機においては、それぞれが独立して駆動されるので、遊技に連続性がなく、遊技を順に追って楽しむことができず、この場合にも遊技に集中できないという問題があった。本発明は、上記した事情に鑑みなされたもので、その目的とするところは、対となる図柄表示装置と変動入賞装置とを複数組有し、それらが順を追って駆動されることにより遊技に集中できるパチンコ機を提供することにある。

【0004】

【課題を解決するための手段】

上記した目的を達成するために、本発明においては、変動作動口への打球の入賞に基づいて表示結果を導出する第1図柄表示装置と、前記第1図柄表示装置の表示結果が予め定めた表示結果となった場合に所定期間開放駆動される第1変動入賞装置と、前記第1変動入賞装置への打球の入賞に基づいて表示結果を導出する第2図柄表示装置と、前記第2図柄表示装置の表示結果が予め定めた表示結果となった場合に所定期間開放駆動される第2変動入賞装置と、前記第2変動入賞装置への打球の入賞に基づいて表示結果を導出する第3図柄表示装置と、前記第3図柄表示装置の表示結果が予め定めた表示結果となった場合に所定期間開放駆動される第3変動入賞装置とを備えたパチンコ機であって、前記第1変動入賞装置の開放駆動により受け入れられた遊技球の数のうち所定数を上限として作動記憶し、その作動記憶分についても前記第2図柄表示装置が表示結果を導出するように構成するとともに、前記第2変動入賞装置の開放駆動により受け入れられた遊技球の数のうち所定数を上限として作動記憶し、その作動記憶分についても前記第3図柄表示装置が表示結果を導出するように構成し、前記第2図柄表示装置の前記作動記憶分に基づく表示結果の導出は、前記第3図柄表示装置の最大作動記憶分の変動及びそれに基づく第3変動入賞装置の全ての開放駆動が行なわれる時間とほぼ同じ時間間隔で行なわれるようにしたことを特徴とする。この場合において、前記第2図柄表示装置及び前記第3図柄表示装置が前記予め定めた表示結果となる確率を、第1図柄表示装置が前記予め定めた表示結果となる

10

20

30

40

50

確率に比べ桁違いに高く設定することが好ましい。

【0005】

【作用】

上記手段により、変動作動口への打球の入賞に基づいて第1図柄表示装置により表示結果が導出され、該第1図柄表示装置の表示結果が予め定めた表示結果となると第1変動入賞装置が所定時間開放駆動される。また、前記第1変動入賞装置への打球の入賞に基づいて第2図柄表示装置により表示結果が導出され、第2図柄表示装置の表示結果が予め定めた表示結果となると第2変動入賞装置が所定時間開放駆動される。さらに、前記第2変動入賞装置への打球の入賞に基づいて第3図柄表示装置により表示結果が導出され、第3図柄表示装置の表示結果が予め定めた表示結果となると第3変動入賞装置が所定時間開放駆動される。このように、本手段にあっては、図柄表示装置及び変動入賞装置が順を追って作動されるので、遊技者は、遊技に集中できると共に、今までにない興趣を味わうことができる。また、第1変動入賞装置の開放駆動により受け入れられた遊技球の数のうち所定数を上限として作動記憶され、その分についても第2図柄表示装置が表示結果を導出するため、第2図柄表示装置が繰り返し予め定めた表示結果となると第3図柄表示装置及び第3変動入賞装置が繰り返し駆動される結果となる。そればかりか、第2変動入賞装置の開放駆動により受け入れられた遊技球の数のうち所定数を上限として作動記憶され、その分についても第3図柄表示装置が表示結果を導出するため、上記繰り返し駆動がさらに繰り返される結果となって、第3変動入賞装置の繰り返し駆動回数が極端に高められ、遊技者にとって非常に興味深いものとなる。ここで、第2図柄表示装置が表示結果を短い間隔で導出してしまうと、せっかくの第3図柄表示装置及び第3変動入賞装置が繰り返し駆動が相殺されてしまうおそれがあるが、本手段では、作動記憶分に基づく第2図柄表示装置の表示結果導出間隔を、第3図柄表示装置の最大作動記憶分の変動及びそれに基づく第3変動入賞装置の全ての開放駆動が行なわれる時間とほぼ同じ時間間隔で行なわれるようにしてあるため、そのような事態を回避でき、また必要以上に遊技が間延びしない。また、第2図柄表示装置及び第3図柄表示装置が予め定めた表示結果となる確率を桁違いに高く設定すれば、第1図柄表示装置が予め定めた表示結果となると、高確率で各図柄表示装置及び各変動入賞装置が連鎖的に動作することとなって、遊技の興趣を一層高めることができる。

【0006】

【実施例】

以下、図面を参照して、本発明の実施例について説明する。まず、図2を参照して、実施例に係るパチンコ機について説明する。図2は、パチンコ機1の正面図である。パチンコ機1の正面構造において、額縁状に形成された前面枠2の開口に、金枠3が周設され、該金枠3には、ガラス扉4及び前面扉5が開閉自在に装着されている。ガラス扉4の後方には、前記前面枠2の裏面に固着される取付枠を介して遊技盤10が着脱自在に装着されている。また、前記前面扉5の表面には、排出された景品玉を貯留し且つその貯留した景品玉を打球として発射位置に供給する上皿6が固着されている。また、前面枠2の下部には、発射位置の玉を遊技部へ打出すための操作ハンドル8と、上皿6に貯留できない余剰の景品玉を溜める下皿7が設けられている。更に、前面枠2の上部には、遊技が後述する大当たり遊技状態となったときに、点灯又は点滅する大当たり報知ランプ9が取り付けられている。

【0007】

次に、上記した遊技盤10の構成について図1を参照して説明する。図1は、遊技盤10の正面図である。図において、遊技盤10の誘導レール11によって囲まれた遊技領域12のほぼ中央には、センター役物13が配置されている。このセンター役物13には、第1図柄表示装置14と第1変動入賞装置16とが1つの取付板に一体的に形成されている。第1図柄表示装置14は、複数(3つ)のドットマトリックスからなる図柄表示器15a~15cを含み、第1変動入賞装置16は、図示しないソレノイドによって遊技盤10面に出没する前後スライド板17を含む。また、各図柄表示器15a~15cは、所定種

10

20

30

40

50

類（例えば、１５種類）の図柄を変動表示するようになっている。

【０００８】

しかして、打球がセンター役物１３の下方に設けられる変動作動口２１に入賞すると、第１図柄表示装置１４の図柄表示器１５ａ～１５ｃの変動が開始され、所定時間が経過すると左の図柄表示器１５ａから順次停止する。そして、停止時の図柄の組合せが予め定めた図柄の組合せ（本実施例においては、同一図柄の組合せ）となったときに、大当り遊技状態となり、第１変動入賞装置１６の前後スライド板１７を一定時間（例えば、約５．９秒）後方へ退避させて遊技領域１２を落下する打球を受け入れるようになっている。この第１変動入賞装置１６に受け入れられた打球（入賞玉）は、後述する第２図柄表示装置２２の表示結果を導出するために使用される。したがって、第１変動入賞装置１６は、第２図柄表示装置２２の変動作動口として機能する。なお、第１図柄表示装置１４の変動中及び第１変動入賞装置１６の駆動中に打球が変動作動口２１に入賞したときには、最初の４個まで第１図柄表示装置１４を変動する権利が記憶され、その旨がセンター役物１３の下方に設けられる作動記憶表示器１８に表示される。

10

【０００９】

センター役物１３には、上記した構成以外に、大当りとなったときに、当り図柄を表示する当り目表示器１９と、最上部に通常の入賞口２０が設けられている。この入賞口２０と前記変動作動口２１に入賞した入賞玉によって払い出される景品玉数は、他の入賞口又は入賞装置に入賞した入賞玉によって払い出される景品玉数（例えば、１３個）よりも少なく設定されている（例えば、６個）。

20

【００１０】

上記したセンター役物１３の下方には、前述した変動作動口２１が配置され、その変動作動口２１の下方に第２変動入賞装置２５と第３変動入賞装置３０とが上下に配置されている。また、第２変動入賞装置２５の左右には、第２図柄表示装置２２と第３図柄表示装置２７とが配置されている。そして、第２図柄表示装置２２と第２変動入賞装置２５とが対をなし、第３図柄表示装置２７と第３変動入賞装置３０とが対をなすものである。

【００１１】

そこで、まず、第２図柄表示装置２２と第２変動入賞装置２５とについて説明すると、第２図柄表示装置２２は、複数（３つ）の７セグメントＬＥＤからなる図柄表示器２３ａ～２３ｃを含み、第２変動入賞装置２５は、図示しないソレノイドによって遊技盤１０面に対して前後方向に開閉する開閉板２６を含む。また、各図柄表示器２３ａ～２３ｃは、所定種類（例えば、１２種類）の図柄を変動表示するようになっている。

30

【００１２】

しかして、上記した第１変動入賞装置１６に打球が入賞すると、第２図柄表示装置２２の図柄表示器２３ａ～２３ｃの変動が開始され、所定時間が経過すると左の図柄表示器２３ａから順次停止する。そして、停止時の図柄の組合せが予め定めた図柄の組合せ（本実施例においては、０・０・０以外のすべての組合せ）となったときに、当りとなり、第２変動入賞装置２５の開閉板２６を一定時間（例えば、約５．９秒）前方へ開放させて遊技領域１２を落下する打球を受け入れるようになっている。この第２変動入賞装置２５に受け入れられた打球（入賞玉）は、第３図柄表示装置２７の表示結果を導出するために使用される。したがって、第２変動入賞装置２５は、第３図柄表示装置２７の変動作動口として機能する。なお、第２図柄表示装置２２の変動中及び第２変動入賞装置２５の駆動中に打球が第１変動入賞装置１６に入賞したときには、最初の４個まで第２図柄表示装置２２を変動する権利が記憶され、その旨が下方に設けられる作動記憶表示器２４に表示される。

40

【００１３】

次に、第３図柄表示装置２７と第３変動入賞装置３０とについて説明すると、第３図柄表示装置２７は、複数（３つ）の７セグメントＬＥＤからなる図柄表示器２８ａ～２８ｃを含み、第３変動入賞装置３０は、図示しないソレノイドによって遊技盤１０面に対して左右方向に開閉する一対の開閉部材３１ａ，３１ｂを含む。また、各図柄表示器２８ａ～２８ｃは、所定種類（例えば、１２種類）の図柄を変動表示するようになっている。

50

【0014】

しかして、上記した第2変動入賞装置25に打球が入賞すると、第3図柄表示装置27の図柄表示器28a~28cの変動が開始され、所定時間が経過すると左の図柄表示器28aから順次停止する。そして、停止時の図柄の組合せが予め定めた図柄の組合せ（本実施例においては、0・0・0以外のすべての組合せ）となったときに、当たりとなり、第3変動入賞装置30の開閉部材31a、31bを一定時間（例えば、約5.9秒）が経過するまで、又はその一定時間が経過する前であって所定個数（例えば、6個）の入賞玉が発生するまで左右に開放させて遊技領域12を落下する打球を受け入れるようになっている。この第3変動入賞装置30に受け入れられた打球（入賞玉）は、下位の図柄表示装置が存在しないので、単に入賞玉として処理される。なお、第3図柄表示装置27の変動中及び第3変動入賞装置30の駆動中に打球が第2変動入賞装置25に入賞したときには、最初の4個まで第3図柄表示装置27を変動する権利が記憶され、その旨が下方に設けられる作動記憶表示器29に表示される。

10

【0015】

なお、上記した3つの図柄表示装置14、22、27のうち、第1図柄表示装置14と第3図柄表示装置27は、その表示結果が外れのときに僅かな時間間隔を置いて、また当たりのときにそれぞれ対応する変動入賞装置16、25の開放駆動が終了した直後に作動記憶に基づいて次の変動動作に移行するが、第2図柄表示装置22においては、当たり外れを問わず作動記憶に基づく次の変動動作に移行するための時間間隔が相対的に長く設定されている。具体的には、第3図柄表示装置27の変動とそれに基づく第3変動入賞装置30の開放が4回行われる時間とほぼ同じ時間間隔が設定される。また、第2図柄表示装置22と第3図柄表示装置27とが当たりを表示する確率は、極めて高い（1727/1728）ものであるが、第1図柄表示装置14が当たりを表示する確率は、極めて低く設定（例えば、1/235）されている。

20

【0016】

この第1図柄表示装置14の確率制御は、例えば、電源投入時から0~234の間で刻々と更新される乱数カウンタの中から変動動作口21への打球の入賞時の値を読み取り、その値が予め定めた値（例えば、0）であるときに当たりと判定し、その時点での図柄表示器15a~15cに表示される図柄を決定するための図柄カウンタ1A~1Cから抽出された値のうち、図柄カウンタ1Aの値に合わせた図柄を図柄表示器15a~15cに表示する。また、乱数カウンタの値が0以外の値であるときには、外れと判定され、その時点で抽出された図柄カウンタ1A~1Cの値に対応する図柄が図柄表示器15a~15cに表示される。

30

【0017】

遊技盤10には、上記した構成以外に通常の入賞口32a、32b、33a、33b、34a、34bと、いずれの入賞口又は入賞装置にも入賞しなかった打球が取り込まれるアウト口35と、大当たり遊技状態となったときに点灯又は点滅してその旨を報知する大当りランプ36a、36bとが設けられている。

【0018】

以上、パチンコ機1の構成について説明してきたが、その遊技動作について図3乃至図8を参照して、さらに詳細に説明する。まず、操作ハンドル8の操作に基づいて発射された打球が遊技領域12を落下して変動動作口21に入賞すると、第1図柄表示装置14の図柄表示器15a~15cが変動を開始する。その具体的な動作の一例が図3に示されている。図3は、第1図柄表示装置14の変動動作の一例を示すタイミングチャートである。図において、変動動作口21への打球の入賞後、3つの図柄表示器15a~15c（以下、図柄15a~15cという）が同時に変動を開始する。開始時の変動速度は、1/9図柄が0.044秒、即ち、1図柄が0.396秒の速度（低速と表示）で変動表示され、開始から0.552秒経過する毎に左、中、右の順に1/9図柄0.011秒、即ち、1図柄0.099秒の速度（高速と表示）に加速し、そのままの状態それぞれ所定時間変動し、変動停止前に低速に変わる。この場合、左中の図柄15a、15bで停止したとき

40

50

の図柄が同じ図柄を表示した状態（この状態をリーチ状態という）であるときと、リーチ状態でないときとで右図柄 15 c の変動態様が異なる。具体的には、リーチ状態でないときには、左、中、右図柄は共に変動開始から一定時間（例えば、1.655 秒）経過した時点でメモリに格納しておいた停止図柄から残りの変動コマ数だけ変動順位を逆に数え、その図柄に差し替える。一方、リーチ状態であるときには、中図柄 15 b の停止時に図柄周回乱数（例えば、0～8 の数値が電源投入時から変化している）から抽出した値によって右図柄 15 c の変動図柄数が決められ、その値に対応する図柄数だけ変動した後（時間 $X1 + X2$ ）、停止図柄と一致した時点で停止する。なお、すべての図柄 15 a～15 c が停止した後、一定時間（例えば、1 秒）が経過したときに、確認の意味で当りか否かが判定される。

10

【0019】

上記したような第 1 図柄表示装置 14 の変動表示の結果、図柄表示器 15 a～15 c に同一の図柄が表示されたときには、第 1 変動入賞装置 16 が一定時間開放駆動される。その具体的な動作の一例が図 7 に示されている。図 7 は、第 1 変動入賞装置 16 の動作の一例を示すタイミングチャートである。図において、すべての図柄 15 a～15 c の変動が停止して判定がなされた後、一定時間（例えば、5 秒）が経過すると、図示しないソレノイドが作動して前後スライド板 17 を駆動して第 1 変動入賞装置 16 を一定時間（例えば、5.902 秒）開放する。このため、遊技領域 12 を落下する打球が第 1 変動入賞装置 16 に受け入れられるが、第 1 変動入賞装置 16 の開放時間との関係で複数個の打球が入賞する可能性が高い。

20

【0020】

第 1 変動入賞装置 16 への最初の打球の入賞に基づいて、直ちに第 2 図柄表示装置 22 の図柄表示器 23 a～23 c が変動を開始する。その具体的な動作の一例が図 4 に示されている。図 4 は、第 2 図柄表示装置 22 の変動動作の一例を示すタイミングチャートである。図において、第 1 変動入賞装置 16 への打球の入賞後、3 つの図柄表示器 23 a～23 c（以下、図柄 23 a～23 c という）が同時に変動を開始する。開始時の変動速度は、一定であり、1 図柄が 0.044 秒の速度で変動表示され、それぞれに定められた所定時間変動した後に、左から順次停止する。なお、停止時に表示される図柄は、第 1 変動入賞装置 16 への打球の入賞時に抽出される図柄カウンター 2 A～2 C の値に対応した図柄が表示される。また、前記したように、第 1 変動入賞装置 16 への入賞が複数個あり、作動記憶表示器 24 が点灯している場合において、すべての図柄 23 a～23 c の作動が停止しても、相対的に長い一定時間（例えば、約 2.4 秒）が経過しないと、次回の変動動作に移行しないようになっている。また、すべての図柄 23 a～23 c が停止した時点で第 2 図柄表示装置 22 の表示結果が当りか否かが判定される。

30

【0021】

上記したような第 2 図柄表示装置 22 の変動表示の結果、図柄表示器 23 a～23 c に 0・0・0 以外の図柄が表示されたときには、第 2 変動入賞装置 25 が一定時間開放駆動される。その具体的な動作の一例が図 8 に示されている。図 8 は、第 2 変動入賞装置 25 の動作の一例を示すタイミングチャートである。図において、すべての図柄 23 a～23 c の変動が停止して判定がなされた後、直ちに図示しないソレノイドが作動して開閉板 26 を駆動して第 2 変動入賞装置 25 を一定時間（例えば、5.902 秒）開放する。このため、遊技領域 12 を落下する打球が第 2 変動入賞装置 25 に受け入れられるが、第 2 変動入賞装置 25 の開放時間との関係で複数個の打球が入賞する可能性が高い。

40

【0022】

第 2 変動入賞装置 25 への最初の打球の入賞に基づいて、直ちに第 3 図柄表示装置 27 の図柄表示器 28 a～28 c が変動を開始する。その具体的な動作の一例が図 5 に示されている。図 5 は、第 3 図柄表示装置 27 の作動記憶がない場合の変動動作の一例を示すタイミングチャートである。図において、第 2 変動入賞装置 25 への打球の入賞後、3 つの図柄表示器 28 a～28 c（以下、図柄 28 a～28 c という）が同時に変動を開始する。開始時の変動速度は、一定であり、1 図柄が 0.044 秒の速度で変動表示され、それぞ

50

れに定められた所定時間変動した後に、左から順次停止する。なお、停止時に表示される図柄は、第2変動入賞装置25への打球の入賞時に抽出される図柄カウンター3A～3Cの値に対応した図柄が表示される。

【0023】

一方、第3図柄表示装置27が作動記憶に基づいて変動表示される場合の変動動作の一例が図6に示されている。即ち、第2変動入賞装置25への打球の入賞時に図柄変動タイマカウンタの初期値（例えば、1867）が図柄変動メモリに設定され、2.731ms毎にその値が1づつ減算される。そして、第3変動入賞装置30の開放が終了したとき（ただし、外れのときには、右図柄が停止して0.503秒経過したとき）、3つの図柄28a～28cが同時に変動を開始するが、その変動開始時に図柄変動メモリに残った値を図柄変動タイマカウンタにセットし、その時間（図6においてYと表示）だけ変動した後に左図柄28aを停止し、以下、所定時間間隔（例えば、0.249秒）毎に順次停止させる。ただし、図柄変動メモリに残った値が185（0.505秒）以下の場合には、185を図柄変動タイマカウンタにセットして、その時間が経過したときに左図柄28aを停止させるようになっている。

10

【0024】

上記したように、第3図柄表示装置27は、作動記憶に基づく変動動作時間が極めて短く制御されるので、最高4個の作動記憶がある場合でも、その4回合計の変動時間は、実施例の場合、多くの場合10秒に満たないものである。

【0025】

ところで、上記したような第3図柄表示装置27の変動表示の結果、図柄表示器28a～28cに0・0・0以外の図柄が表示されたときには、第3変動入賞装置30が一定時間が経過するまで又は所定個数の入賞玉が発生するまで開放駆動される。その具体的な動作は、前記図8とほぼ同様であり、すべての図柄28a～28cの変動が停止して判定がなされた後、直ちに図示しないソレノイドが作動して開閉部材31a, 31bを駆動して第3変動入賞装置30を一定時間（例えば、5.902秒）が経過するまで又は所定個数（例えば、6個）の入賞玉が発生するまで開放する。このため、遊技領域12を落下する打球が第3変動入賞装置30に受け入れられるが、第2変動入賞装置30の開放時間との関係で複数個の打球が入賞する可能性が高い。

20

【0026】

以上、実施例に係るパチンコ機1の構成及び遊技動作について説明してきたが、本実施例によれば、最上位の第1図柄表示装置14の表示結果が予め定めた表示結果となったときに、それに対応する最上位の第1変動入賞装置16が所定期間開放し、その開放中に第1変動入賞装置16に受け入れられた打球が次位の第2図柄表示装置22を作動して表示結果を導出し、その表示結果が予め定めた表示結果であるときには、それに対応する次位の第2変動入賞装置25が所定期間開放し、その開放中に第2変動入賞装置25に受け入れられた打球がさらに最下位の第3図柄表示装置27を作動して表示結果を導出する。そして、最下位の第3図柄表示装置27の表示結果が予め定めた表示結果となったときに、最下位の第3変動入賞装置30が所定期間開放し、その開放中に受け入れられた打球は、入賞玉として処理される。このように、本実施例にあっては、複数組の図柄表示装置及び変動入賞装置が順を追って作動されるので、遊技者は、遊技に集中できると共に、今までにない興味を味わうことができる。

30

40

【0027】

特に、本実施例においては、それぞれの図柄表示装置の作動回数を所定個数記憶できるようにしたと共に、第2図柄表示装置22の記憶に基づく作動間隔を下位の第3図柄表示装置27及び第3変動入賞装置30の記憶に基づく繰り返し動作の合計時間とほぼ同じくしたので、第3変動入賞装置30の開放動作が第3図柄表示装置27の作動記憶回数と第2図柄表示装置22の作動記憶回数とを掛け合わせた回数分実行される可能性があるため、遊技者の興味をますます強く引き付けることができる。また、第1図柄表示装置14の変動動作は、上記のように長い時間間隔を置くことなく、その変動記憶に基づいて比較的短

50

い時間間隔を置いて実行させるようにしたが、これは、第1図柄表示装置14の当りが導出される確率が極めて低く設定されているため、上記した第2図柄表示装置22及び第3図柄表示装置27に基づく遊技を行っている最中にも第1図柄表示装置14を変動表示させて、すこしでも当りの出る間隔を短くして、いわゆる大当り遊技状態を連続して楽しむ可能性を高めるためである。

【0028】

なお、上記した実施例では、第1図柄表示装置14の当りとなる確率を極めて小さく設定し、他方、第2図柄表示装置22及び第3図柄表示装置27の確率を極めて高く設定したが、その設定値は、任意に設定すれば良い。また、対となる図柄表示装置と変動入賞装置とが3組のものを示したが、2組以上の複数であれば良い。更に、上記した実施例では、第2図柄表示装置22の記憶に基づく作動間隔を下位の第3図柄表示装置27及び第3変動入賞装置30の記憶に基づく繰り返し動作の合計時間とほぼ同じくしたものを示したが、第2図柄表示装置22の記憶に基づく作動を、下位の第3図柄表示装置27及び第3変動入賞装置30の記憶に基づく繰り返し動作の終了信号に基づいて開始させるように構成したもので良い。

【0029】

【発明の効果】

以上のとおり、本発明によれば、図柄表示装置及び変動入賞装置が順を追って作動されるので、遊技者は、遊技に集中できると共に、今までにない興趣を味わうことができる。特に、第1変動入賞装置の開放駆動により受け入れられた遊技球の数のうち所定数を上限として作動記憶され、その分についても第2図柄表示装置が表示結果を導出するため、第2図柄表示装置が繰り返し予め定めた表示結果となると第3図柄表示装置及び第3変動入賞装置が繰り返し駆動される結果となる。そればかりか、第2変動入賞装置の開放駆動により受け入れられた遊技球の数のうち所定数を上限として作動記憶され、その分についても第3図柄表示装置が表示結果を導出するため、上記繰り返し駆動がさらに繰り返される結果となって、第3変動入賞装置の繰り返し駆動回数が極端に高められ、遊技者にとって非常に興味深いものとなる。ここで、第2図柄表示装置が表示結果を短い間隔で導出してしまうと、せっかくの第3図柄表示装置及び第3変動入賞装置が繰り返し駆動が相殺されてしまうおそれがあるが、本発明では、作動記憶分に基づく第2図柄表示装置の表示結果導出間隔を、第3図柄表示装置の最大作動記憶分の変動及びそれに基づく第3変動入賞装置の全ての開放駆動が行なわれる時間とほぼ同じ時間間隔で行なわれるようにしてあるため、そのような事態を回避でき、また必要以上に遊技が間延びしない。また、第2図柄表示装置及び第3図柄表示装置が予め定めた表示結果となる確率を桁違いに高く設定すれば、第1図柄表示装置が予め定めた表示結果となると、高確率で各図柄表示装置及び各変動入賞装置が連鎖的に動作することとなって、遊技の興趣を一層高めることができる。

【図面の簡単な説明】

【図1】実施例に係るパチンコ機の遊技盤の拡大正面図である。

【図2】パチンコ機の正面図である。

【図3】第1図柄表示装置の動作の一例を示すタイミングチャートである。

【図4】第2図柄表示装置の動作の一例を示すタイミングチャートである。

【図5】第3図柄表示装置の作動記憶がないときの動作の一例を示すタイミングチャートである。

【図6】第3図柄表示装置の作動記憶があるときの動作の一例を示すタイミングチャートである。

【図7】第1変動入賞装置の動作の一例を示すタイミングチャートである。

【図8】第2変動入賞装置及び第3変動入賞装置の動作の一例を示すタイミングチャートである。

【符号の説明】

1…パチンコ機、10…遊技盤、14…第1図柄表示装置、15a～15c…図柄表示器、16…第1変動入賞装置、17…前後スライド板、18…作動記憶表示器、21…変動

10

20

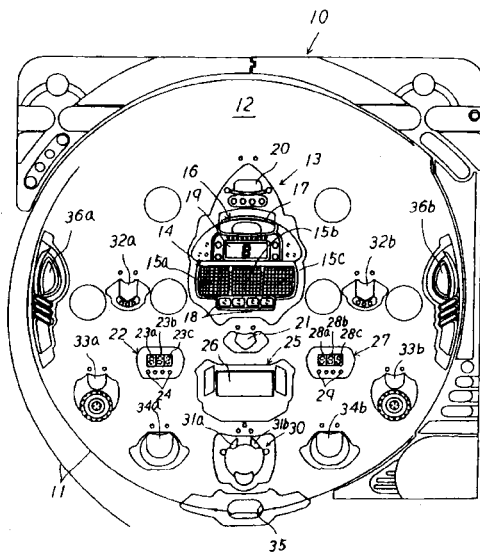
30

40

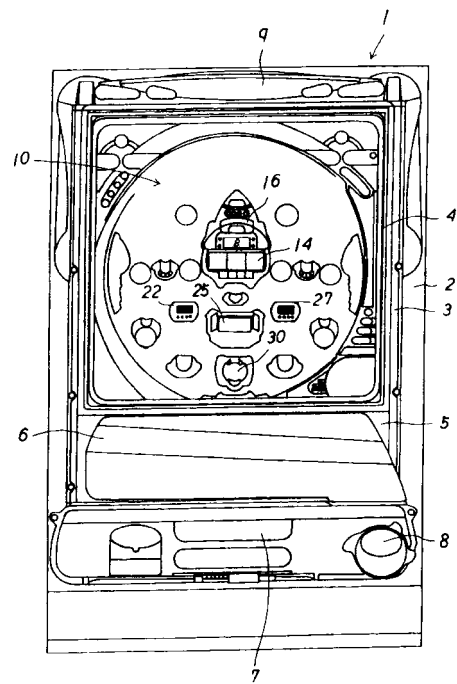
50

作動口、22…第2図柄表示装置、23a～23c…図柄表示器、24…作動記憶表示器、25…第2変動入賞装置、26…開閉板、27…第3図柄表示装置、28a～28c…図柄表示器、29…作動記憶表示器、30…第3変動入賞装置、31a, 31b…開閉部材。

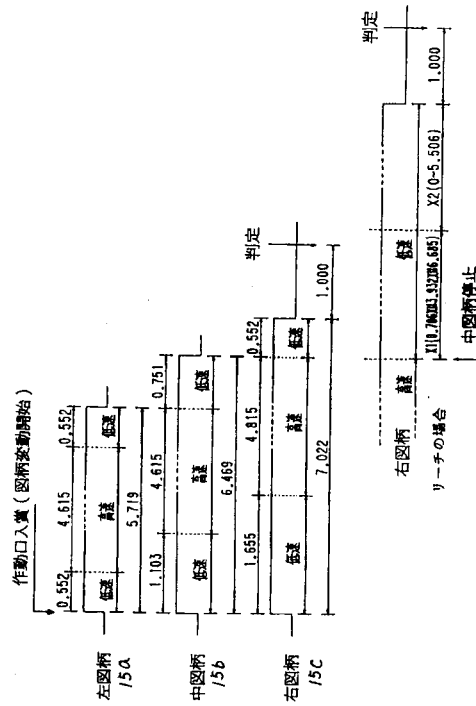
【図1】



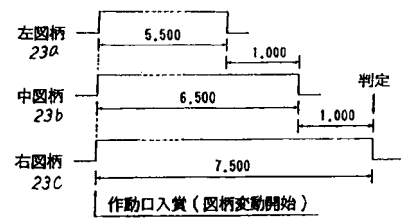
【図2】



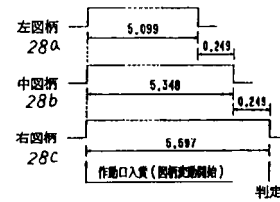
【図 3】



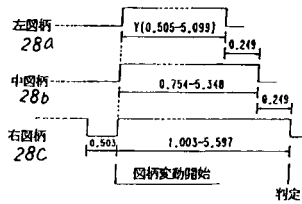
【図 4】



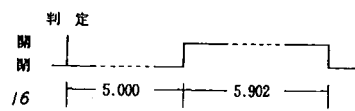
【図 5】



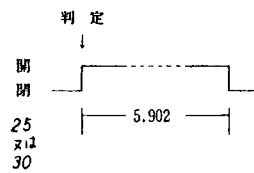
【図 6】



【図 7】



【図 8】



フロントページの続き

- (56)参考文献 特開平03-237989 (JP, A)
特開平04-354962 (JP, A)
特開平04-097768 (JP, A)

- (58)調査した分野(Int.Cl.⁷, DB名)
A63F 7/02