(19)日本国特許庁(JP)　(12)特　許　公　報(B2)　(11)特許番号
特許第3985909号
(P3985909)
(45)発行日　平成19年10月3日(2007.10.3)　(24)登録日　平成19年7月20日(2007.7.20)

(51)Int.Cl.　F I
A63F 7/02 (2006.01)　A63F 7/02 333A
A63F 7/02 350Z

請求項の数 2　(全 15 頁)

(21)出願番号　特願平8-308925
(22)出願日　平成8年11月20日(1996.11.20)
(65)公開番号　特開平10-146436
(43)公開日　平成10年6月2日(1998.6.2)
審査請求日　平成14年10月15日(2002.10.15)

(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　100085811
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

審査官　伊藤　陽

最終頁に続く

(54)【発明の名称】遊技設備装置

(57)【特許請求の範囲】

【請求項１】

遊技者に有利な特別遊技状態を発生可能な複数の遊技機が設置された島設備の上記各遊技機の上方部にそれぞれ配設された識別札受部材と、

標語が表示され上記識別札受部材に挿脱可能な複数の識別札と、

上記遊技機の発射制御装置と接続された制御装置と、

を備える遊技設備装置であって、

上記複数の識別札のうち１つは特別遊技状態で獲得した遊技媒体を景品と交換しなければならない特殊遊技状態に対応した標語が表示された識別札であり、上記複数の識別札には各識別札の種別に応じた識別情報が記憶された半導体チップがそれぞれ設けられ、

上記制御装置と通信可能に接続され、上記識別札が係合された際に上記半導体チップに記憶された上記識別情報を読み取る読取手段が上記識別札受部材に設けられ、

上記遊技機から出力される上記特別遊技状態の終了を表す終了状態情報を受信する受信手段が上記制御装置に設けられ、

上記読取手段により上記半導体チップから上記特殊遊技状態に応じた識別情報が読み取られた場合には上記特別遊技状態の終了後に遊技の禁止指令信号が上記制御装置から上記発射制御装置に出力されて当該遊技機を遊技が実行不能な状態に移行させ、

上記特殊遊技状態に対応する識別札が上記識別札受部材から抜き取られた際に上記読取手段から札抜取り検出信号が出力され、この札抜取り検出信号に基づき再遊技開始指令信号が上記制御装置から上記発射制御装置に出力されて当該遊技機を遊技が可能な状態に復

帰させることを特徴とする遊技設備装置。
【請求項２】
上記制御装置は、上記読取手段が上記半導体チップから上記特殊遊技状態に応じた識別情報を読み取った場合には、上記複数の遊技機のうちどの遊技機で特殊遊技状態が発生したかを監視するための情報を外部へ出力することを特徴とする請求項１に記載の遊技設備装置。
【発明の詳細な説明】
【０００１】
【発明の属する技術分野】
本発明は、遊技者に有利な特別遊技状態を発生可能な複数の遊技機が設置される島設備の上記各遊技機の上方部にそれぞれ配設された識別札受部材と、標語が印字され上記識別札受部材に挿脱可能な複数の識別札と、を備える遊技設備装置に関する。
【０００２】
【従来の技術】
従来、例えばパチンコ遊技機の場合には、始動入賞に基づいて遊技領域に設けられた可変表示装置を変動表示させ、この可変表示装置の停止結果態様が予め定められた特別遊技態様である場合に、変動入賞装置を開放してパチンコ球が入賞し易い遊技者に有利な特別遊技状態を発生させるものが知られている。
【０００３】
また、従来より遊技店が定める特殊な遊技規則として、特定の大当り図柄あるいは大当り発生により決定する図柄（所謂ラッキーナンバー決定図柄）に基づき、大当りにより獲得した遊技球をそのまま継続使用する遊技を許可するか、あるいは獲得球の景品交換を義務づけるかを決定する、所謂ラッキーナンバー遊技営業が知られている。
【０００４】
この様なラッキーナンバー遊技営業を行なう場合に、遊技店においてはラッキーナンバー遊技を行っている遊技機の上方部に、係員の判断によって例えば“ラッキーナンバー遊技中”といった内容の表示プレートを掲げるなどして、ラッキーナンバー遊技中の遊技機を明確に判別できるようにしている。
【０００５】
また、最近では遊技店によって、ラッキーナンバー決定図柄を複数種類設定して、ラッキーナンバー決定図柄に応じて複数種類の異なる遊技内容を提供する場合がある。
【０００６】
即ち、例えば、大当り図柄が「３」，「５」の場合はラッキーナンバー遊技を開始し、大当り図柄が「４」，「９」で発生するまで持玉遊技（即ち、大当りにより獲得した遊技球をそのまま継続使用できる遊技）を許可する遊技内容や、大当り図柄が「７」の場合は無制限遊技を開始して、終日無制限（即ち、どの図柄の大当りが発生しても持玉交換の必要なし）にする遊技内容、あるいは上記以外の大当り図柄の場合には、１回交換遊技（即ち、この大当り終了後、大当りによる獲得球を一旦全て景品に交換しなければならない遊技）にする遊技内容など、大当り図柄に応じて遊技内容を複数種類に変更する場合がある。
【０００７】
【発明が解決しようとする課題】
ところが、遊技店で上記のようなラッキーナンバー遊技を提供するに際しては、次のような問題点があった。
（イ）例えば、上記のように大当り図柄「３」，「５」でラッキーナンバー遊技が発生して、その後、図柄「４」，「９」による大当りが発生した場合には、本来その時点で持玉を景品交換しなければならないにも関らず、交換せずにそのまま持玉を使用して遊技を継続する遊技者がいる。
（ロ）上記のような１回交換遊技であるにも関らず、持玉の景品交換を行なわずに、そのまま持玉による遊技を継続する遊技者がいる。
【００１２】

この発明は、上記のような問題点に着目してなされたもので、遊技店が定める特定の遊技規則に基づいて特殊な特別遊技状態を発生した場合において、特別遊技状態を判別して所定の特別遊技状態の場合には素早く遊技の禁止を正確に行なうことのできる遊技設備装置を提供することを目的としている。

【００１３】

【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に係る遊技設備装置は、遊技者に有利な特別遊技状態を発生可能な複数の遊技機が設置された島設備の上記各遊技機の上方部にそれぞれ配設された識別札受部材と、標語が表示され上記識別札受部材に挿脱可能な複数の識別札と、上記遊技機の発射制御装置と接続された制御装置と、を備える遊技設備装置であって、上記複数の識別札のうち一つは特別遊技状態で獲得した遊技媒体を景品と交換しなければならない特殊遊技状態に対応した標語が表示された識別札であり、上記複数の識別札には各識別札の種別に応じた識別情報が記憶された半導体チップがそれぞれ設けられ、上記制御装置と通信可能に接続され、上記識別札が係合された際に上記半導体チップに記憶された上記識別情報を読み取る読取手段が上記識別札受部材に設けられ、上記遊技機から出力される上記特別遊技状態の終了を表す終了状態情報を受信する受信手段が上記制御装置に設けられ、上記読取手段により上記半導体チップから上記特殊遊技状態に応じた識別情報が読み取られた場合には上記特別遊技状態の終了後に遊技の禁止指令信号が上記制御装置から上記発射制御装置に出力されて当該遊技機を遊技が実行不能な状態に移行させ、上記特殊遊技状態に対応する識別札が上記識別札受部材から抜き取られた際に上記読取手段から札抜取り検出信号が出力され、この札抜取り検出信号に基づき再遊技開始指令信号が上記制御装置から上記発射制御装置に出力されて当該遊技機を遊技が可能な状態に復帰させるようにした。

【００１４】

また、本発明に係る遊技設備装置は、上記制御装置は、上記読取手段が上記半導体チップから上記特殊遊技状態に応じた識別情報を読み取った場合には、上記複数の遊技機のうちどの遊技機で特殊遊技状態が発生したかを監視するための情報を外部へ出力するようにした。

【００１５】

また、上記構成において、上記遊技機から出力される上記特別遊技状態の終了を表わす終了状態情報を受信する受信手段を備える制御装置を有し、上記読取手段は上記遊技機の発射制御装置に接続され、上記読取手段により上記半導体チップから第２特殊遊技状態に応じた識別情報が読み取られた場合には上記特別遊技状態の終了後に遊技の禁止指令信号が上記制御装置から上記発射制御装置に出力され当該遊技機を遊技が実行不能な状態に移行させるようにしても良い。

【００１６】

このような構成により、遊技の禁止指令信号に基づいて遊技機を遊技が実行不能な状態に移行させることができるので、遊技店が定める特定の遊技規則に沿った持玉による遊技の許可、不許可を遊技者に徹底させることができ、遊技店が定めた特定の遊技規則に則った確実な営業を行なうことができるようになるため、遊技店の経営を安定化させることができる。

【００１７】

また、上記構成に加え、上記第２特殊遊技状態に対応する識別札が上記識別札受部材から抜き取られた際に上記読取手段から札抜取り検出信号が出力され、この札抜取り検出信号に基づき再遊技開始指令信号が上記制御装置から上記発射制御装置に出力されて当該遊技機を遊技が可能な状態に復帰させるようにしても良い。これにより、識別札が識別札受部材から抜き取られると、遊技が実行不能な状態にされた遊技機が再び遊技可能な状態に復帰される。

【００１８】

【発明の実施の形態】

本発明に係る遊技設備装置の実施例を図面を参照して説明する。
【００１９】
ここに、図１は本実施例に係る遊技設備装置を備えた島設備に遊技機が配設された状態を示す斜視図である。
【００２０】
図中、符号１は、遊技店内に複数配置される島設備であり、その島設備１の長手方向の両面側には夫々複数台（図上は３台）の遊技機としての例えばパチンコ遊技機２，２・・・が配設されている。各パチンコ遊技機２の上部の島設備側には、第１実施例としての遊技設備装置３，３・・・が設けられている。
【００２１】
パチンコ遊技機２の構成の詳細な説明は省略するが、このパチンコ遊技機２は始動入賞に基づいて遊技領域に設けられた可変表示装置を変動表示させ、この可変表示装置の停止結果態様が予め定められた特別遊技態様である場合に、変動入賞装置を開放して遊技媒体（パチンコ球）が入賞し易い遊技者に有利な特別遊技状態を発生させるものであり、また、遊技店が定める特殊な遊技規則に従い、特定の大当り図柄あるいは大当り発生により決定する図柄（所謂ラッキーナンバー決定図柄）に基づいて、大当りにより獲得した遊技球をそのまま継続使用する遊技を許可するか、あるいは獲得球の景品交換を義務づけるかを決定する、所謂ラッキーナンバー遊技営業を行い得る機種である。
【００２２】
なお、符号４，５はパチンコ遊技機２の遊技状態等を示す報知装置である。
【００２３】
ここで、図２を参照して遊技設備装置３の特別遊技状態識別表示手段の構成例を説明する。
【００２４】
図２は、本発明に係る遊技設備装置の要部たる特別遊技状態識別表示手段としての特賞識別札受部材および特賞識別札の構成を示す斜視図である。
【００２５】
図中、符号３０１は、各パチンコ遊技機２の上部の島設備側の前面に配設され特賞識別札３０３ａ～３０３ｃを保持可能な特賞識別札受部材である。この特賞識別札受部材３０１は、例えばプラスチック樹脂等で成形され、下端側に係止部３０２ａを有する上部が開口した係合溝３０２ｂが設けられている。また、係合溝３０２ｂの一側部（図上は左側部）側に、後述する特賞識別札３０３ａ～３０３ｃに設けられたＩＣ（半導体集積回路：以下ＩＤチップと称する）に記憶されている識別情報（ＩＤ情報と称する）を読取る読取手段３０７が設けられている。この読取手段３０７としては、例えばＩＤチップと電気的に接続して電気信号を検出する接触式センサや、電磁気的あるいは光学的に非接触で信号を検出する非接触式センサを採用することができる。なお、読取手段３０７にはセンサの出力に基づいてＩＤ情報の認識処理や認識したＩＤ情報等の送受信を制御する制御手段としての特賞識別札制御装置３０８が接続されている（図３参照）。
【００２６】
上記特賞識別札受部材３０１の読取手段３０７は、図３のブロック図に示すように、特賞識別札制御装置３０８を介して、パチンコ遊技機２の発射制御装置２００，排出制御装置２０１，遊技機制御装置２０２および管理装置５００に接続され、読取手段３０７によって読み取られるＩＤ情報に基づいて、打球発射装置や球排出装置等の各種装置が制御されるようになっている。なお、パチンコ遊技機２と管理装置５００も相互に接続され、各種遊技情報等を送受信するようになっている。
【００２７】
図２中、符号３０３（３０３ａ～３０３ｃ）は、特賞識別札受部材３０１の係合溝３０２ｂに挿脱可能な係合部３０４を有するプラスチック樹脂等で成形された特賞識別札である。
【００２８】

この特賞識別札３０３には、特賞識別札受部材３０１に係合した際に、島設備前面から垂直方向に突出する所定長さの表示部３０５が係合部３０４と一体に形成されており、特賞識別札の種別に応じた標語が表裏両面に印字されている。また、係合部３０４の下端部の所定位置（即ち、特賞識別札３０３が前記特賞識別札受部材３０１に係合された際に前記読取り手段３０７と対向する位置）には特賞識別札の種別に応じたＩＤ情報が書き込まれたＩＤチップ（例えば、ワンチップマイコン等で構成される）３０６が埋め込まれている。なお、このＩＤチップ３０６は、前記読取り手段３０７の様式に合わせて電気的に接続可能な接点もしくは電磁気的あるいは光学的に接続可能なインターフェイスを備えている。

【００２９】

ここで、特賞識別札３０３について種別毎の構成を簡単に説明する。

【００３０】

まず、例えばパチンコ遊技機２において、例えば可変表示装置における大当り図柄が「７」の場合は“無制限遊技”を開始して、終日無制限（即ち、どの図柄の大当りが発生しても持玉交換の必要なし）にする遊技内容に対応する特賞識別札３０３ａについては、表示部３０５に「無制限」との標語を表示し、ＩＤチップ３０６には、無制限遊技の実行を許可するＩＤ情報を記憶させておく。従って、この“無制限遊技”に対応する特賞識別札３０３ａが特賞識別札受部材３０１に係合されたパチンコ遊技機２においては、ＩＤチップ３０６に記憶された無制限遊技の実行を許可するＩＤ情報に基づいて、遊技者が自分の意思で遊技を終了しない限り、特に特賞識別札制御装置３０８からは遊技の禁止信号が発せられることはなく、継続して遊技を行なうことのできる無制限遊技が実行されることとなる。

【００３１】

また、パチンコ遊技機２において、例えば可変表示装置の大当り図柄が「３」，「５」の場合は所謂“ラッキーナンバー遊技”を開始し、例えば可変表示装置の大当り図柄が「４」，「９」で発生するまで持玉による遊技を許可する遊技内容（第１特殊遊技状態に相当）に対応する特賞識別札３０３ｂについては、表示部３０５に「ラッキーナンバー」との標語を表示し、ＩＤチップ３０６には、ラッキーナンバー遊技の実行を許可するＩＤ情報を記憶させておく。従って、この“ラッキーナンバー遊技”に対応する特賞識別札３０３ｂが特賞識別札受部材３０１に係合されたパチンコ遊技機２においては、ＩＤチップ３０６に記憶された無制限遊技の実行を許可するＩＤ情報に基づいて、大当り図柄が「４」，「９」で発生するまで獲得球による遊技の継続が許可されると共に、大当り図柄「４」，「９」が発生してその特別遊技状態が終了した時点で、全ての獲得球を景品交換させるべく、特賞識別札制御装置３０８からパチンコ遊技機２の発射制御装置２００等に遊技の禁止指令信号が出力され、当該パチンコ遊技機２による遊技の実行が不能な状態に移行される。これにより、遊技者はラッキーナンバー遊技状態を楽しむことができる一方、ラッキーナンバー遊技状態終了後には遊技の継続が自動的に不能となり、半強制的に全獲得球の景品交換が促されることになる。従って、従来のように遊技店の店員が各パチンコ遊技機の遊技状態や遊技者の遊技状況を常時監視しなくとも、遊技店の定める遊技規則に沿ったラッキーナンバー遊技営業を行なうことができるようになり、遊技店の経営の安定化を図ることができるとともに、店員の労力負担の低減、ひいては監視人員の削減による人件費の軽減を図ることができる。

【００３２】

また、パチンコ遊技機２において、上記以外の可変表示装置の大当り図柄の場合には、大当り終了後、大当りによる獲得球を一旦全て景品に交換しなければならない所謂“１回交換遊技”（第２特殊遊技状態に相当）に対応する特賞識別札３０３ｃについては、表示部３０５に「交換ナンバー」との標語を表示し、ＩＤチップ３０６には、１回交換遊技を行なわせるＩＤ情報を記憶させておく。従って、この“１回交換遊技”に対応する特賞識別札３０３ｃが特賞識別札受部材３０１に係合されたパチンコ遊技機２においては、ＩＤチップ３０６に記憶された１回交換遊技を行なわせるＩＤ情報に基づいて、特別遊技状態終

了後に、特賞識別札制御装置３０８からパチンコ遊技機２の発射制御装置２００等に遊技の禁止指令信号が出力され、当該パチンコ遊技機２による遊技の実行が不能な状態に移行される。これにより、遊技者は、特別遊技状態終了後に当該パチンコ遊技機２における遊技の継続が自動的に不能となるため、半強制的に全獲得球の景品交換が促されることになり、遊技店の定める遊技規則に沿った健全な営業を行なうことができるようになる。

【００３３】

なお、上述のラッキーナンバー遊技および１回交換遊技の終了によって遊技の実行が不能になったパチンコ遊技機２を、再度遊技が可能な状態に復帰させるために、例えば、特賞識別札３０３ｂあるいは特賞識別札３０３ｃを特賞識別札受部材３０１から抜き取る際に読取手段３０７から札抜取り検出信号が出力されるようにして、この札抜取り検出信号に基づいて特賞識別札制御装置３０８からパチンコ遊技機２の発射制御装置２００等に再遊技開始指令信号が出力されるように構成したり、あるいは、タイマー手段（計時手段）を設け、遊技が不能になった状態から所定時間経過後にパチンコ遊技機２が遊技可能な状態にリセットされるように構成することが考えられる。

【００３４】

ここで、図４に示すフローチャートを参照して、上述のような特賞識別札３０３ａ，３０３ｂ，３０３ｃを用いた大当り遊技処理の処理手順の概要について説明する。

【００３５】

この処理では、まずステップＳ１００でパチンコ遊技機２が無制限遊技中か否かを判定し、イエス（Ｙｅｓ）の場合（即ち、無制限遊技中の場合）にはステップＳ１０１に移行して無制限遊技終了条件が成立したか否かを判定する。その判定結果が否すなわちノオ（Ｎｏ）の場合（即ち、無制限遊技終了条件が未だ成立していない場合）には、そのままリターンして処理を継続し、Ｙｅｓの場合（即ち、無制限遊技終了条件が成立した場合）にはステップＳ１０２に移行して特賞識別札制御装置３０８から管理装置５００に対して外部情報として終了信号を出力してからリターンし処理の先頭に戻る。これにより、遊技店側はパチンコ遊技機２における無制限遊技の終了を確認することができる。

【００３６】

一方、前記ステップＳ１００でＮｏと判定された場合（即ち、無制限遊技中ではないと判定された場合）にはステップＳ１０３に移行して、ラッキーナンバー遊技中か否かが判定される。その判定結果が、Ｙｅｓの場合（即ち、ラッキーナンバー遊技中の場合）にはステップＳ１０４に進んで、ラッキーナンバー遊技の終了条件が成立したか否かが判定され、Ｎｏの場合にはそのままリターンして処理が継続され、Ｙｅｓの場合にはステップＳ１０５に移行して、特賞識別札制御装置３０８から管理装置５００に対して外部情報として終了信号を出力してからステップＳ１０６に進み、特賞識別札制御装置３０８からパチンコ遊技機２の発射制御装置２００にＯＦＦ信号を出力してリターンされる。このステップＳ１０４～Ｓ１０６の処理により、ラッキーナンバー遊技の終了条件が成立した場合、即ち、例えば大当り図柄「３」，「５」でラッキーナンバー遊技が開始し、その後大当り図柄が「４」，「９」で発生してその特別遊技状態が終了した場合に、パチンコ遊技機２における遊技の継続が不能とされ、遊技店の定めた遊技規則に沿って遊技者に獲得球の景品交換を促すことができる。

【００３７】

また、前記ステップＳ１０３でＮｏと判定された場合（即ち、ラッキーナンバー遊技中ではないと判定された場合）には、ステップＳ１０７に進んで１回交換遊技中か否かが判定され、Ｙｅｓの場合（即ち、１回交換遊技中である場合）にはステップＳ１０８に移行して１回交換遊技の終了条件が成立したか否かが判定される。そして、判定結果がＮｏの場合（即ち、終了条件が未だ成立していない場合）にはそのままリターンして処理が継続され、Ｙｅｓの場合（即ち、終了条件が成立した場合）にはステップＳ１０９に移行して、特賞識別札制御装置３０８から管理装置５００に対して外部情報として終了信号を出力してからステップＳ１１０に進み、特賞識別札制御装置３０８からパチンコ遊技機２の発射制御装置２００へＯＦＦ信号を出力してリターンされる。このステップＳ１０８～Ｓ１１

０の処理により、１回交換遊技の終了条件が成立した場合、即ち、例えば大当り図柄が「３」，「４」，「５」，「７」，「９」以外の図柄で発生してその特別遊技状態が終了した場合に、パチンコ遊技機２における遊技の継続が不能とされ、遊技店の定めた遊技規則に沿って遊技者に獲得球を一旦全て景品に交換することを促すことができる。

【００３８】

一方、前記ステップＳ１０７でＮｏと判定された場合（即ち、１回交換遊技中ではないと判定された場合）には、ステップＳ１１１に移行して、読取手段３０７によって特賞識別札３０３のＩＤチップ３０６に記憶されたＩＤ情報の読取りを行なったか否かが判定され、Ｎｏの場合（即ち、未だＩＤチップの読取りを行なっていない場合）にはそのままリターンして処理が継続され、Ｙｅｓの場合（即ち、ＩＤチップの読取りを行なった場合）には、ステップＳ１１２に移行する。

【００３９】

ステップＳ１１２では、ＩＤチップ３０６から読み取ったＩＤ情報が“無制限遊技”か否かが判定され、Ｎｏの場合にはそのままリターンして処理が継続され、Ｙｅｓの場合（即ち、読み取ったＩＤ情報が“無制限遊技”であると判定された場合）にはステップＳ１１３に移行して特賞識別札制御装置３０８から管理装置５００に対して外部情報として開始信号を出力してからステップＳ１１４に進む。この状態は、図２における特賞識別札３０３ａ（“無制限遊技”に対応）が特賞識別札受部材３０１に係合された状態に相当し、パチンコ遊技機２では遊技者が自分の意思で遊技を終了させるまで獲得球による遊技の継続を許可する無制限遊技が実行される。なお、前記ステップＳ１１３で開始信号が管理装置５００に出力されているので遊技店側はどのパチンコ遊技機２で無制限遊技が行われているかを常時モニタすることができる。

【００４０】

ステップＳ１１４では、ＩＤチップ３０６から読み取ったＩＤ情報が“ラッキーナンバー遊技”か否かが判定され、Ｎｏの場合にはそのままリターンして処理が継続され、Ｙｅｓの場合（即ち、読み取ったＩＤ情報が“ラッキーナンバー遊技”であると判定された場合）にはステップＳ１１５に移行して特賞識別札制御装置３０８から管理装置５００に対して外部情報として開始信号を出力してからステップＳ１１６に進む。この状態は、図２における特賞識別札３０３ｂ（“ラッキーナンバー遊技”に対応）が特賞識別札受部材３０１に係合された状態に相当し、パチンコ遊技機２では、例えば、大当り図柄が「４」，「９」で発生するまで（即ち、前記ステップＳ１０４で終了条件が成立したと判定されるまで）持玉遊技を許可する遊技内容が実行される。なお、前記ステップＳ１１５で開始信号が管理装置５００に出力されているので遊技店側はどのパチンコ遊技機２でラッキーナンバー遊技が行われているかを常時監視することができる。

【００４１】

ステップＳ１１６では、ＩＤチップ３０６から読み取ったＩＤ情報が“１回交換遊技”か否かが判定され、Ｎｏの場合にはそのままリターンして処理が継続され、Ｙｅｓの場合（即ち、読み取ったＩＤ情報が“１回交換遊技”であると判定された場合）にはステップＳ１１７に移行して特賞識別札制御装置３０８から管理装置５００に対して外部情報として開始信号を出力してからリターンして処理の先頭に戻る。この状態は、図２における特賞識別札３０３ｃ（“１回交換遊技”に対応）が特賞識別札受部材３０１に係合された状態に相当し、パチンコ遊技機２では、前記ステップＳ１０８で終了条件が成立した場合に獲得球の景品交換を要求する遊技内容が実行される。なお、前記ステップＳ１１７で開始信号が管理装置５００に出力されているので遊技店側はどのパチンコ遊技機２で１回交換遊技が行われているかを常時監視することができる。

【００４２】

次に、図５～図８を参照して本発明に係る遊技設備装置の第２実施例について説明する。

【００４３】

図５は、第２実施例に係る遠隔操作式の遊技設備装置の外観を示す斜視図、図６は、その遊技設備装置に適用される遠隔操作装置を示す平面図である。

【００４４】
図５中、符号１０は遠隔操作式の遊技設備装置全体を示す。当該遊技設備装置１０は、前記第１実施例の遊技設備装置３と同様に、図１に示すパチンコ遊技機２の上方側に設置されている。
【００４５】
遊技設備装置１０は、左右両端側に縦三連の装飾ランプ１２，１２・・・を設けた所定厚さの筐体１１から構成されており、筐体１１前面の略中央には所定広さの矩形状の凹面部１１ａが形成されている。なお、上記装飾ランプ１２はパチンコ遊技機２の遊技状態などに合わせて所定のパターンで点滅するものである。
【００４６】
凹面部１１ａには、この凹面部１１ａの形状に合わせて成形された板状の報知用回動部材１３が、図上、左端側を支点に回動可能に軸支されている。
【００４７】
この報知用回動部材１３は、閉じた状態において筐体１１の凹面部１１ａ内に筐体前面と略面一に収納され、開ききった状態において筐体前面に対して略垂直状態で停止するように構成されている。なお、報知用回動部材１３は、筐体１１内に設けられる例えばモータＭなどの電気的駆動源によって開閉作動されるようになっている。
【００４８】
また、報知用回動部材１３の表裏両面１３ａ，１３ｂには、それぞれ上下二段の表示器１４ａ，１４ｂが設けられている。この表示器１４ａ，１４ｂは例えばランプ表示器や液晶表示装置などで構成され、上段側の表示器（無制限遊技表示器）１４ａには例えば「無制限遊技中」の標語が、下段側の表示器（ラッキー遊技表示器）１４ｂには例えば「ラッキー遊技中」の標語がそれぞれ表示可能になされている。
【００４９】
筐体１１の凹面部１１ａの上方には図６に示す遠隔操作装置から発射された信号を受信する赤外線センサ等からなるリモコン信号受信部１５が設けられている。また、図上、筐体１１の凹面部１１ａの右側には、遊技条件表示器１６と稼動データ表示器１７が設けられている。この遊技条件表示器１６と稼動データ表示器１７はそれぞれ例えば液晶表示装置などで構成される。
【００５０】
ここで、遊技条件表示器１６とは、遊技店が定めるラッキーナンバールール（遊技規則）の概要を表示するものであり、例えば、文字表示により“ラッキーナンバー＝「３」ｏｒ「５」”、“無制限ナンバー＝「７」”、“アンラッキーナンバー＝「４」ｏｒ「９」”（なお、アンラッキーナンバーは、ラッキーナンバー遊技の交換図柄を意味する）というような表示を行ない、遊技者にラッキーナンバー遊技の概要を知らせるものである。
【００５１】
また、稼動データ表示器１７とは、パチンコ遊技機２の稼動データ、例えば、大当り発生回数、ラッキーナンバーの発生回数、無制限ナンバーの発生回数、アンラッキーナンバーの発生回数等を表示して、遊技者等に当該パチンコ遊技機に関する情報を提供するものである。
【００５２】
稼動データ表示器１７の下方には呼出ボタン１８が設けられており、遊技者が必要に応じて係員を呼ぶことができるようになっている。
【００５３】
筐体１１内には、上述の各表示器１４ａ，１４ｂ，１６，１７の表示駆動や報知回動部材１３の開閉動作、装飾ランプ１２の点滅動作などを制御するマイクロコンピュータ等で構成される制御装置Ｃが内蔵されている。
【００５４】
この制御装置Ｃは、図７のブロック図に示すように、パチンコ遊技機２側から大当り信号，有効始動信号，始動入賞信号，確率変動信号，大当り図柄信号が入力されるようになっ

ており、また、遊技設備装置１０のラッキーナンバー遊技表示器１４ａ、無制限遊技表示器１４ｂ、遊技条件表示器１６、稼動データ表示器１７、報知回動部材の駆動モータＭ、装飾ランプ１２、呼出ボタン１８、リモコン受信部１５の各装置に接続されて各種制御を司っている。また、所定の条件が成立した場合には、この制御装置Ｃからパチンコ遊技機２に対して打球の発射停止信号が出力されるようになっている。なお、稼動データ等の所定のデータは管理装置５００に送信されるようになっている。

【００５５】

一方、図６に示す遠隔操作装置２０は、例えば一般的な赤外線式のリモコンコントローラとしての構成を備えるものであり、その詳細な説明は省略し、各操作ボタン（２０ａ～２０ｇ）の役割を説明するに留める。

【００５６】

操作ボタン２０ａは、遊技設備装置１０に無制限遊技の表示を指令するものであり、当該操作ボタン２０ａの操作に基づいて遠隔操作装置２０から発せられる信号に基づいて、遊技設備装置１０は、制御装置Ｃの制御により駆動モータＭを起動させて報知回動部材１３を開くと共に、無制限遊技表示器１４ａを点灯表示する。これにより、遊技店の店員は遊技設備装置１０と操作装置とをケーブル等でわざわざ接続しなくても、無制限遊技の実行許可あるいは報知を指令することができ、また、遊技者も無制限遊技表示器１４ａの点灯により遊技状態を把握することができる。

【００５７】

操作ボタン２０ｂは、遊技設備装置１０に無制限遊技の表示の終了を指令するものであり、当該操作ボタン２０ｂの操作に基づいて遠隔操作装置２０から発せられる信号に基づいて、遊技設備装置１０は、制御装置Ｃの制御により無制限遊技表示器１４ａを消灯すると共に、駆動モータＭを起動させて報知回動部材１３を閉じる。これにより、無制限遊技の終了を報知することができる。

【００５８】

操作ボタン２０ｃは、遊技設備装置１０にラッキー遊技の表示を指令するものであり、当該操作ボタン２０ｃの操作に基づいて遠隔操作装置２０から発せられる信号に基づいて、遊技設備装置１０は、制御装置Ｃの制御により駆動モータＭを起動させて報知回動部材１３を開くと共に、ラッキー遊技表示器１４ｂを点灯表示する。これにより、ラッキー遊技の実行許可あるいは報知をすることができ、また、遊技者もラッキー遊技表示器１４ｂの点灯により遊技状態を把握することができる。

【００５９】

操作ボタン２０ｄは、遊技設備装置１０にラッキー遊技の表示の終了を指令するものであり、当該操作ボタン２０ｄの操作に基づいて遠隔操作装置２０から発せられる信号に基づいて、遊技設備装置１０は、制御装置Ｃの制御によりラッキー遊技表示器１４ｂを消灯すると共に、駆動モータＭを起動させて報知回動部材１３を閉じる。また、制御装置Ｃはパチンコ遊技機２からの大当り図柄信号等に基づいて、ラッキーナンバー遊技の終了条件が成立した時点で、パチンコ遊技機２の発射制御装置２００（図３参照）に対して発射停止信号を出力するため、当該パチンコ遊技機２による遊技の継続が不能な状態となる。これにより、遊技者に対して、ラッキーナンバー遊技の終了を報知することができるとともに、獲得球の景品への交換を促すことができる。

【００６０】

操作ボタン２０ｅは、遊技設備装置１０の稼動データ等の各種データのクリアを指令するものであり、操作ボタン２０ｆは、遊技設備装置１０の呼出ボタン１８が作動されている場合にその作動状態の解除を指令するものであり、また、操作ボタン２０ｇは、遊技設備装置１０に対してパチンコ遊技機２の一時的な休憩を指令するものである。

【００６１】

ここで、図８に示すフローチャートを参照して、本実施例に係る遊技設備装置１０を用いた大当り遊技処理の処理手順の概要について説明する。

【００６２】

この処理では、まずステップＳ２００でパチンコ遊技機２が無制限遊技中か否かを判定し、Ｙｅｓの場合（即ち、無制限遊技中の場合）にはステップＳ２０１に移行して無制限遊技終了条件が成立したか否かを判定する。その判定結果がＮｏの場合（即ち、無制限遊技終了条件が未だ成立していない場合）には、そのままリターンして処理を継続し、Ｙｅｓの場合（即ち、無制限遊技終了条件が成立した場合）にはステップＳ２０２に移行して制御装置Ｃから管理装置５００に対して外部情報として終了信号を出力してからリターンし処理の先頭に戻る。これにより、遊技店側はパチンコ遊技機２における無制限遊技の終了を確認することができる。

【００６３】

一方、前記ステップＳ２００でＮｏと判定された場合（即ち、無制限遊技中ではないと判定された場合）にはステップＳ２０３に移行して、ラッキーナンバー遊技中か否かが判定される。その判定結果が、Ｙｅｓの場合（即ち、ラッキーナンバー遊技中の場合）にはステップＳ２０４に進んで、ラッキーナンバー遊技の終了条件が成立したか否かが判定され、Ｎｏの場合にはそのままリターンして処理が継続され、Ｙｅｓの場合にはステップＳ２０５に移行して、制御装置Ｃから管理装置５００に対して外部情報として終了信号を出力してからステップＳ２０６に進み、制御装置Ｃからパチンコ遊技機２の発射制御装置２００にＯＦＦ信号を出力してリターンされる。このステップＳ２０４～Ｓ２０６の処理により、ラッキーナンバー遊技の終了条件が成立した場合、即ち、例えば大当り図柄「３」，「５」でラッキーナンバー遊技が開始し、その後大当り図柄が「４」，「９」で発生してその特別遊技状態が終了した場合に、パチンコ遊技機２における遊技の継続が不能とされ、遊技店の定めた遊技規則に沿って遊技者に獲得球の景品交換を促すことができる。この状態は、遠隔操作装置２０の操作ボタン２０ｂの操作に基づいて、遊技設備装置１０の無制限遊技表示器１４ｂが消灯され報知回動部材１３が閉じられた状態に相当する。

【００６４】

また、前記ステップＳ２０３でＮｏと判定された場合（即ち、ラッキーナンバー遊技中ではないと判定された場合）には、ステップＳ２０７に進んで１回交換遊技中か否かが判定され、Ｙｅｓの場合（即ち、１回交換遊技中である場合）にはステップＳ２０８に移行して１回交換遊技の終了条件が成立したか否かが判定される。そして、判定結果がＮｏの場合（即ち、終了条件が未だ成立していない場合）にはそのままリターンして処理が継続され、Ｙｅｓの場合（即ち、終了条件が成立した場合）にはステップＳ２０９に移行して、制御装置Ｃから管理装置５００に対して外部情報として終了信号を出力してからステップＳ２１０に進み、制御装置Ｃからパチンコ遊技機２の発射制御装置２００へＯＦＦ信号を出力してリターンされる。このステップＳ２０８～Ｓ２１０の処理により、１回交換遊技の終了条件が成立した場合、即ち、例えば大当り図柄が「３」，「４」，「５」，「７」，「９」以外の図柄で発生してその特別遊技状態が終了した場合に、パチンコ遊技機２における遊技の継続が不能とされ、遊技店の定めた遊技規則に沿って遊技者に獲得球を一旦全て景品に交換することを促すことができる。

【００６５】

一方、前記ステップＳ２０７でＮｏと判定された場合（即ち、１回交換遊技中ではないと判定された場合）には、ステップＳ２１１に移行して、現在の遊技内容が“無制限遊技”か否かが判定され、Ｎｏの場合にはそのままリターンして処理が継続され、Ｙｅｓの場合（即ち、“無制限遊技”であると判定された場合）にはステップＳ２１２に移行して制御装置Ｃから管理装置５００に対して外部情報として開始信号を出力してからステップＳ２１３に進む。この状態は、遠隔操作装置２０の操作ボタン２０ａの操作に基づいて、遊技設備装置１０の報知回動部材１３が開かれ、無制限遊技表示器１４ａが点灯された状態に相当し、パチンコ遊技機２では遊技者が自分の意思で遊技を終了させるまで獲得球による遊技の継続を許可する無制限遊技が実行される。なお、前記ステップＳ２１２で開始信号が管理装置５００に出力されているので遊技店側はどのパチンコ遊技機２で無制限遊技が行われているかを常時監視することができる。

【００６６】

ステップＳ２１３では、現在の遊技内容が“ラッキーナンバー遊技”か否かが判定され、Ｎｏの場合にはそのままリターンして処理が継続され、Ｙｅｓの場合（即ち、“ラッキーナンバー遊技”であると判定された場合）にはステップＳ２１４に移行して制御装置Ｃから管理装置５００に対して外部情報として開始信号を出力してからステップＳ２１５に進む。この状態は、遠隔操作装置２０の操作ボタン２０ｃの操作に基づいて、遊技設備装置１０の報知回動部材１３が開かれ、ラッキー表示器１４ｂが点灯された状態に相当し、パチンコ遊技機２では、例えば、大当り図柄が「４」，「９」で発生するまで（即ち、前記ステップＳ２０４で終了条件が成立したと判定されるまで）持玉遊技を許可する遊技内容が実行される。なお、前記ステップＳ２１４で開始信号が管理装置５００に出力されているので遊技店側はどのパチンコ遊技機２でラッキーナンバー遊技が行われているかを常時監視することができる。

【００６７】

ステップＳ２１５では、現在の遊技内容が“１回交換遊技”か否かが判定され、Ｎｏの場合にはそのままリターンして処理が継続され、Ｙｅｓの場合（即ち、“１回交換遊技”であると判定された場合）にはステップＳ２１６に移行して制御装置Ｃから管理装置５００に対して外部情報として開始信号を出力してからリターンして処理の先頭に戻る。これにより、パチンコ遊技機２では、前記ステップＳ２０８で終了条件が成立した場合に獲得球の景品交換を要求する遊技内容が実行される。なお、前記ステップＳ２１６で開始信号が管理装置５００に出力されているので遊技店側はどのパチンコ遊技機２で１回交換遊技が行われているかを常時監視することができる。

【００６８】

以上述べたように本実施例によれば、店員が特別遊技状態の終了を一々遊技機まで行って確認して知らせる必要がなくなるので、店員の労力を軽減することができる。

【００６９】

また、遊技設備装置の作動により、遊技店が定めた特定の遊技規則に則った確実な営業を行なうことができるので、遊技店の経営を安定化させることができる。

【００７０】

なお、上述の第２実施例では、遊技設備装置１０は、遠隔操作装置２０による遠隔操作で作動する場合について説明したが、これに限られず、例えば、パチンコ遊技機２から出力される遊技情報に基づいて制御装置Ｃがラッキーナンバー遊技等の状態を判断して自動的に報知回動部材１３や各種表示器１４ａ，１４ｂ等を作動させるように構成してもよい。

【００７１】

また、上述の第１実施例では特賞識別札にＩＤチップ３０６を内蔵する場合について述べたが、これに限らず磁気的手段（例えば、磁石を埋め込む数や位置の違いにより識別する）や光学的手段（例えば、穿孔の数や位置の違いにより識別する）によって特賞識別札の種別を判別するように構成してもよい。

【００７２】

また、上述の第２実施例の遊技設備装置１０の構成もこれに限定されるものではなく、例えば報知回動部材１３の駆動源としてモータに代えて電磁ソレノイド等を用いてもよいし、また、報知回動部材１３に代えて札状体が遊技設備装置１０側から進退するように構成することも考えられる。

【００７３】

【発明の効果】

本発明に係る遊技設備装置によれば、識別札受部材に識別札が係合されて識別札受部材に設けられた読取手段により識別札に設けられた半導体チップから特殊遊技状態に応じた識別情報が読み取られた場合には上記特別遊技状態の終了後に遊技の禁止指令信号が上記制御装置から上記発射制御装置に出力されて当該遊技機を遊技が実行不能な状態に移行させ、遊技店が定める特定の遊技規則に沿った持玉による遊技の許可、不許可を遊技者に徹底させることができ、遊技店が定めた特定の遊技規則に則った確実な営業を行うことができるので、遊技店の経営を安定化させることができる。また、識別札を識別札受部材から

抜き取るだけで、遊技が実行不能な状態にされていた遊技機を再び遊技可能な状態に復帰させることができる。

【００７４】

また、上記読取手段が上記半導体チップから上記特殊遊技状態に応じた識別情報を読み取った場合には、制御装置から管理装置に外部情報が出力されることから、管理装置において上記複数の遊技機のうちどの遊技機で特殊遊技状態が発生したかを監視させることができるようになる。

【図面の簡単な説明】

【図１】本発明に係る遊技設備装置を配設した島設備にパチンコ遊技機が配置された状態を示す斜視図である。

【図２】本発明の第１実施例に係る遊技設備装置の要部を示す斜視図である。

【図３】本発明の第１実施例に係る遊技設備装置と各種装置との接続状態を示すブロック図である。

【図４】本発明の第１実施例に係る遊技設備装置における処理手順の例を示すフローチャートである。

【図５】本発明の第２実施例に係る遊技設備装置の外観を示す斜視図である。

【図６】本発明の第２実施例に係る遊技設備装置に適用される遠隔操作装置を示す平面図である。

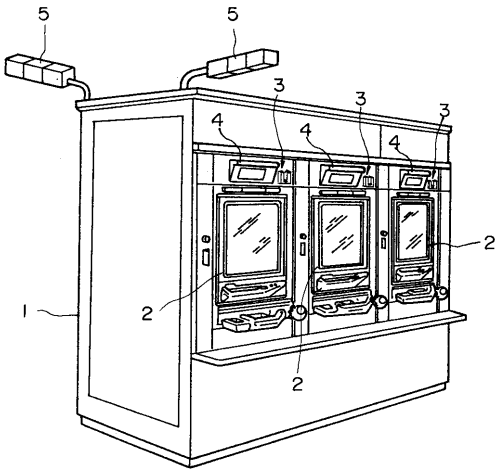
【図７】本発明の第２実施例に係る遊技設備装置の概略構成を示すブロック図である。

【図８】本発明の第２実施例に係る遊技設備装置における処理手順の例を示すフローチャートである。

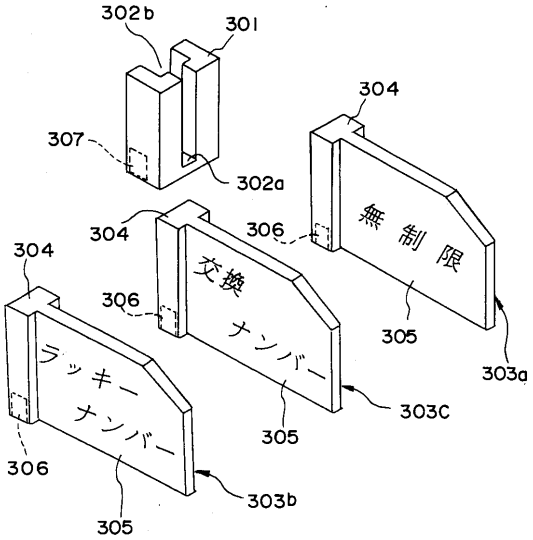
【符号の説明】

１　島設備
２　パチンコ遊技機
３　遊技設備装置
２００　発射制御装置
３０１　特賞識別札受部材
３０３　特賞識別札
３０６　ＩＣ（ＩＤチップ）
３０７　読取手段（センサ）
３０８　特賞識別札制御装置
１０　遊技設備装置
１１　筐体
１２　装飾ランプ
１３　報知回動部材
１４ａ　無制限遊技表示器
１４ｂ　ラッキー遊技表示器
１５　リモコン受信部
１６　遊技条件表示器
１７　稼動データ表示器
２０　遠隔操作装置
Ｃ　制御装置
Ｍ　報知回動部材駆動モータ

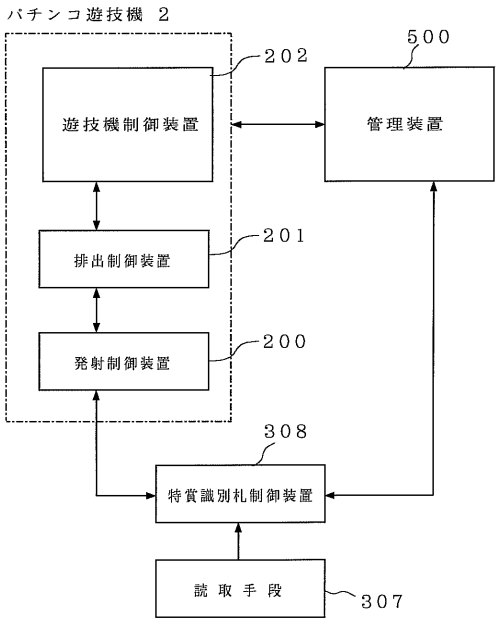
【図１】


5
5
3
3
3
4
4
4
2
2
2
1

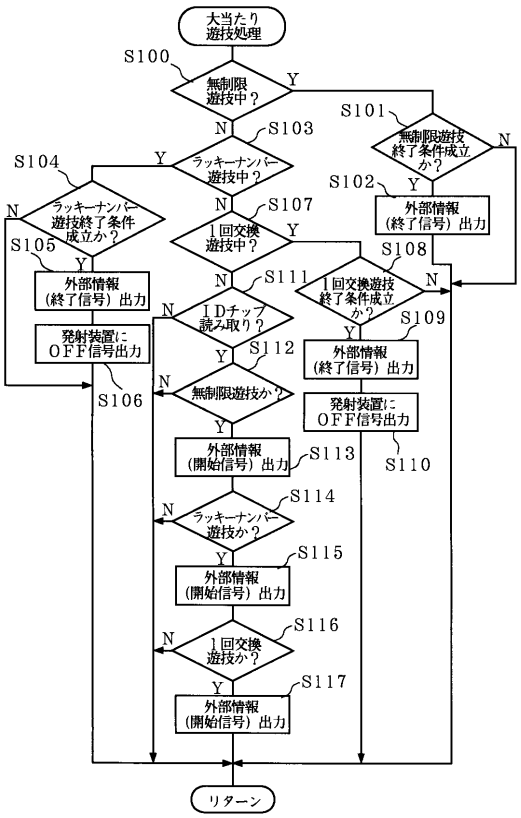
【図２】


302b
301
304
307
302a
304
306
無制限
304
交換
306
ナンバー
305
303a
ラッキー
ナンバー
303C
305
306
303b
305

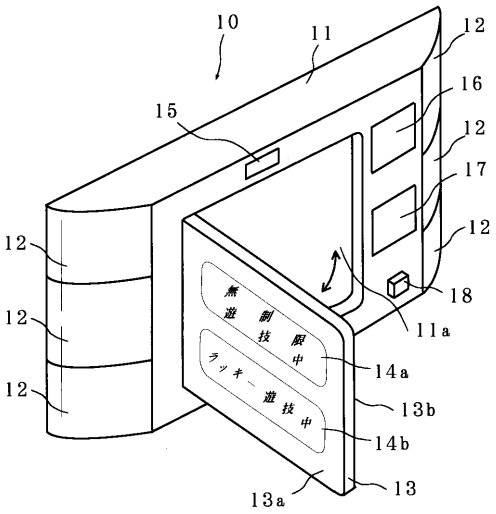
【図３】


パチンコ遊技機 2
202
500
遊技機制御装置
管理装置
排出制御装置
201
発射制御装置
200
308
特賞識別札制御装置
読取手段
307

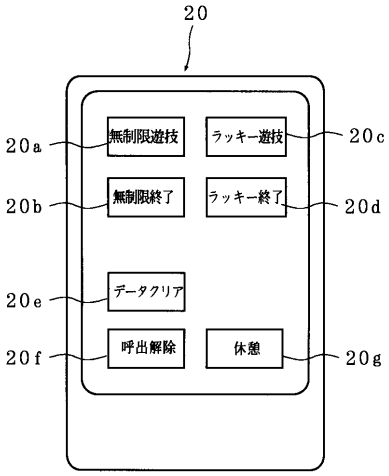
【図４】


大当たり遊技処理
S100
無制限遊技中？
Y
N
S101
無制限遊技終了条件成立か？
N
S103
ラッキーナンバー遊技中？
Y
S104
ラッキーナンバー遊技終了条件成立か？
N
S102
外部情報（終了信号）出力
Y
S107
1回交換遊技中？
Y
S105
外部情報（終了信号）出力
S108
1回交換遊技終了条件成立か？
N
S111
IDチップ読み取り？
N
S109
外部情報（終了信号）出力
発射装置にOFF信号出力
S106
S112
無制限遊技か？
N
発射装置にOFF信号出力
S110
外部情報（開始信号）出力
S113
S114
ラッキーナンバー遊技か？
N
S115
外部情報（開始信号）出力
S116
1回交換遊技か？
N
S117
外部情報（開始信号）出力
リターン

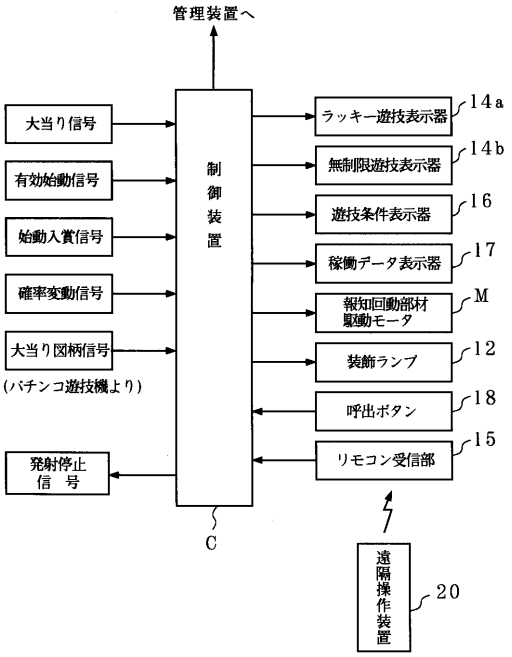
【図５】


10
11
12
16
15
12
17
12
18
11a
14a
13b
14b
13
13a
無遊技中
ラッキー遊技中

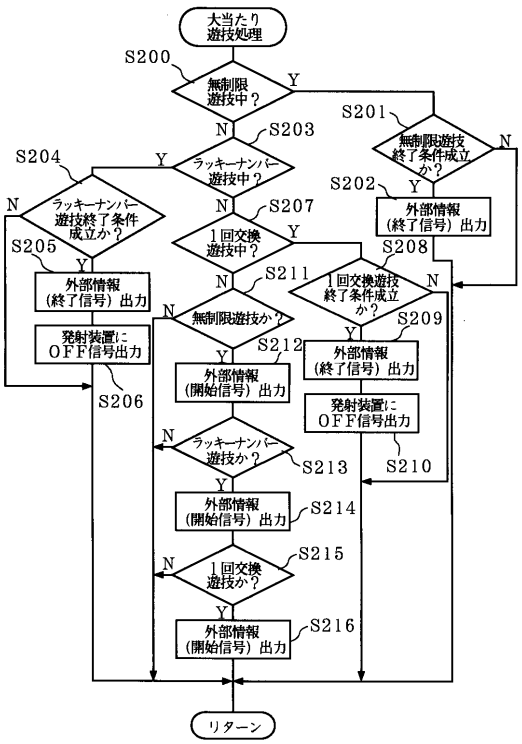
【図６】


20
無制限遊技
ラッキー遊技
20a
20c
無制限終了
ラッキー終了
20b
20d
データクリア
20e
呼出解除
休憩
20f
20g

【図７】


管理装置へ
大当り信号
有効始動信号
始動入賞信号
確率変動信号
大当り図柄信号
(パチンコ遊技機より)
制御装置
C
ラッキー遊技表示器
14a
無制限遊技表示器
14b
遊技条件表示器
16
稼働データ表示器
17
報知回動部材駆動モータ
M
装飾ランプ
12
呼出ボタン
18
リモコン受信部
15
発射停止信号
遠隔操作装置
20

【図８】


大当たり遊技処理
S200
無制限遊技中？
Y
N
S201
無制限遊技終了条件成立か？
N
Y
S202
外部情報(終了信号)出力
S203
ラッキーナンバー遊技中？
Y
N
S204
ラッキーナンバー遊技終了条件成立か？
N
Y
S205
外部情報(終了信号)出力
発射装置にOFF信号出力
S206
S207
1回交換遊技中？
Y
N
S208
S211
無制限遊技か？
N
Y
S209
1回交換遊技終了条件成立か？
N
Y
外部情報(終了信号)出力
発射装置にOFF信号出力
S210
S212
外部情報(開始信号)出力
ラッキーナンバー遊技か？
N
Y
S213
外部情報(開始信号)出力
S214
1回交換遊技か？
N
Y
S215
外部情報(開始信号)出力
S216
リターン

フロントページの続き

(56)参考文献 特開平０５－０２３４３１（ＪＰ，Ａ）
登録実用新案第３０１０７８５（ＪＰ，Ｕ）
特開平０６－０３６１５２（ＪＰ，Ａ）
特開平０８－１６４２６４（ＪＰ，Ａ）
特開平０５－１３７８３７（ＪＰ，Ａ）
特開平０３－１９６７３１（ＪＰ，Ａ）
特開平０７－２２５８２３（ＪＰ，Ａ）

(58)調査した分野(Int.Cl.，ＤＢ名)
A63F 7/02