

(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2007-181563  
(P2007-181563A)

(43) 公開日 平成19年7月19日(2007.7.19)

(51) Int. Cl. F I テーマコード (参考)  
**A63F 7/02 (2006.01)** A63F 7/02 315A 2C088

審査請求 未請求 請求項の数 3 O L (全 10 頁)

(21) 出願番号	特願2006-1671(P2006-1671)	(71) 出願人	390031772 株式会社オリンピア 東京都台東区東上野2丁目11番7号
(22) 出願日	平成18年1月6日(2006.1.6)	(74) 代理人	100075281 弁理士 小林 和憲
		(74) 代理人	100095234 弁理士 飯嶋 茂
		(74) 代理人	100117536 弁理士 小林 英了
		(72) 発明者	谷口 直人 東京都台東区東上野二丁目11番7号 株式会社オリンピア内
		Fターム(参考)	2C088 AA33 AA36 AA39 AA42 AA44 BA02 BA10 EB55

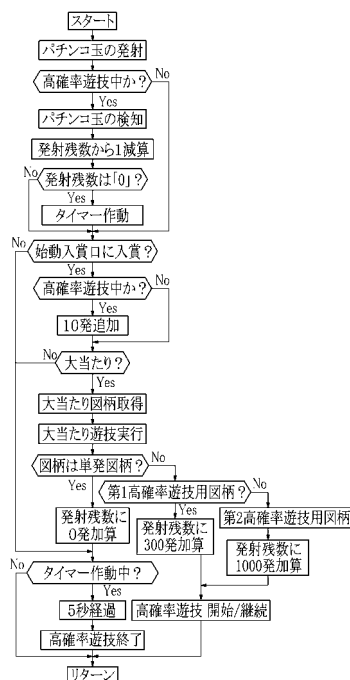
(54) 【発明の名称】 弾球遊技機

(57) 【要約】

【課題】高確率遊技の実行期間を調整することができる弾球遊技機を提供する。

【解決手段】表示画面に高確率遊技用図柄が表示されると、大当たり遊技後、大当たりに当選する確率が通常よりも高い高確率遊技が行われる。高確率遊技中に発射可能なパチンコ玉の個数は予め定められ、遊技領域に打ち出されたパチンコ玉の個数はカウント部によってカウントされる。高確率遊技中に始動入賞口に入賞した場合や高確率遊技用図柄が表示画面に表示された場合には、発射残数が増やされる。高確率遊技中に発射可能なパチンコ玉のうち最後のパチンコ玉が球検出センサに検出されると、タイマーが作動して5秒間のカウントが実行される。5秒間のカウント中に始動入賞口にパチンコ玉が入賞せず、高確率遊技用図柄が表示画面に表示されないときは、5秒間のカウント後、高確率遊技が終了する。

【選択図】 図4



**【特許請求の範囲】****【請求項 1】**

遊技領域に発射された遊技球が始動入賞口に入賞した際に大当たりか否かを決定し、特定の大当たりのときには大当たり当選する確率が通常の遊技よりも高い高確率遊技を実行する弾球遊技機において、

前記遊技領域に発射された遊技球を検知する検知センサと、

前記検知センサからの検知信号を受けて前記遊技領域に発射された遊技球数をカウントするカウント手段とを設け、

前記カウント手段によって前記高確率遊技中にカウントされた遊技球数が一定数に達したときに前記高確率遊技を終了させることを特徴とする弾球遊技機。

10

**【請求項 2】**

前記高確率遊技中に遊技球が前記始動入賞口に入賞したとき、前記高確率遊技中に発射可能な残りの遊技球数を増加させることを特徴とする請求項 1 記載の弾球遊技機。

**【請求項 3】**

前記カウント手段によって最後の遊技球がカウントされたときから一定時間経過後に前記高確率遊技を終了させることを特徴とする請求項 1 または 2 記載の弾球遊技機。

**【発明の詳細な説明】****【技術分野】****【0001】**

本発明はパチンコ店等の遊技場に設置して使用される弾球遊技機に関するものである。

20

**【背景技術】****【0002】**

弾球遊技機として、例えばパチンコ機ではその前面にパチンコ玉が流下する遊技領域、この遊技領域にパチンコ玉を打ち出すために操作される発射操作装置、パチンコ玉が払い出される受け皿、が設けられている。発射操作装置が操作されるとパチンコ玉が遊技領域に打ち出され、遊技領域に設けられた特定の入賞口に遊技球が入賞するとパチンコ玉が受け皿に払い出される。始動入賞口にパチンコ玉が入賞したときには当たりもしくははずれの抽選が行われ、この抽選に当選した場合には遊技者にとって有利な状態に遊技状態が移行し、この結果、遊技者はパチンコ玉を獲得しやすくなる。

**【0003】**

30

最近のパチンコ機には興趣を高めるために様々な工夫がなされている。例えば、大当たりの図柄の組み合わせは複数設定されており、大当たりの図柄のうち、特定の大当たりの図柄が表示されたときは、大当たり当選する確率が通常の遊技よりも高い高確率遊技が実行されるものなどがある。特許文献 1 には、上記のような大当たり当選する確率が通常よりも高い高確率遊技中に払い出されるパチンコ玉の積算個数が予め定められた特定数に達したときに高確率遊技を終了させることによって高確率遊技の実行期間を変えるパチンコ機が例示されている。

【特許文献 1】特開 2004 - 129917 号公報

**【発明の開示】****【発明が解決しようとする課題】**

40

**【0004】**

しかしながら、特許文献 1 に示されたパチンコ機のように高確率遊技中の払出個数が一定数に達したときに高確率遊技を終了させる場合では、遊技者がパチンコ玉の払出を確認するために視線を遊技領域から受け皿に移動させなければならず、視線を移したために意図する遊技ができなくなることが考えられる。また、パチンコ玉の払出を遊技者が自在に制御することはできないため、パチンコ玉の払出によって遊技者の意図に反して高確率遊技が終了してしまうことがあった。

**【0005】**

本発明は上記の事情に鑑みてなされたものであり、その目的は、遊技者が、遊技領域から視線をそらすことなく、高確率遊技の実行期間を調整することができる弾球遊技機を提

50

供することにある。

【課題を解決するための手段】

【0006】

上記の目的を達成するために、本発明の弾球遊技機では、遊技領域に発射された遊技球が始動入賞口に入賞した際に大当たりか否かを決定し、特定の大当たりのときには大当たりに当選する確率が通常の遊技よりも高い高確率遊技を実行する弾球遊技機において、遊技領域に発射された遊技球を検知する検知センサと、検知センサからの検知信号を受けて遊技領域に発射された遊技球数をカウントするカウント手段とを設け、カウント手段によってカウントされた遊技球数が一定数に達したときに高確率遊技を終了させることを特徴とする。

10

【0007】

また、高確率遊技中に遊技球が前記始動入賞口に入賞したとき、高確率遊技中に発射可能な残りの遊技球数を増加させることを特徴とする。

【0008】

また、遊技球がカウント手段によってカウントされたときから一定時間経過後に高確率遊技を終了させることを特徴とする。

【発明の効果】

【0009】

本発明の弾球遊技機によれば、遊技領域に発射された遊技球が始動入賞口に入賞した際に大当たりか否かを決定し、特定の大当たりのときには大当たりに当選する確率が通常の遊技よりも高い高確率遊技を実行する弾球遊技機において、遊技領域に発射された遊技球を検知する検知センサと、検知センサからの検知信号を受けて遊技領域に発射された遊技球数をカウントするカウント手段とを設け、カウント手段によってカウントされた遊技球数が一定数に達したときに高確率遊技を終了させることにより、高確率遊技中に発射された遊技球の個数をカウント部でカウントし、カウント部でカウントされた遊技球が一定数に達したときに高確率遊技を終了させるため、これにより遊技領域から視線をそらすことなく高確率遊技の実行期間を調整することができる。

20

【0010】

また、高確率遊技中に遊技球が前記始動入賞口に入賞したとき、高確率遊技中に発射可能な残りの遊技球数を増加させることにより、高確率遊技中に始動入賞口に遊技球が入賞したときには高確率遊技中に発射可能な残りの遊技球数が増え、これによって高確率遊技をより長く実行することができる。

30

【0011】

また、遊技球がカウント手段によってカウントされたときから一定時間経過後に高確率遊技を終了させることにより、高確率遊技中に発射された最後の1球が始動入賞口に入賞するまで確実に高確率遊技を実行させることができる。

【発明を実施するための最良の形態】

【0012】

本発明を実施した弾球遊技機であるパチンコ機の外觀斜視図を図1に示す。パチンコ機2の前面には、上扉4及び下扉5からなる2枚の前面扉6が遊技機本体3に対して回動自在に設けられている。上扉4及び下扉5は一方の側端部に設けられたヒンジ部8を介して開閉自在に遊技機本体3に取り付けられている。上扉4と下扉5とは閉じられた状態で図示しない施錠装置によってロックされている。

40

【0013】

遊技機本体3には、遊技盤18、センター役物30などの駆動を制御する制御回路などがユニット化された遊技盤ユニットが着脱自在に取り付けられており、これにより遊技盤ユニットは容易に交換できるようになっている。上扉4の中央には開口4aが設けられ、この開口4aにはガラス板7が組み付けられている。ガラス板7と遊技盤18との間にはパチンコ玉が流下する遊技領域9が形成され、遊技者はガラス板7を通して遊技領域9を視認することができる。

50

## 【 0 0 1 4 】

下扉 5 には、受け皿 1 2、発射操作装置 1 4、球通路 1 5、払出口 1 6 等が設けられている。受け皿 1 2 には遊技を開始する際にパチンコ玉が流入する他、遊技領域 9 を流下するパチンコ玉が遊技盤 1 8 に設けられた入賞口に入賞することに応じてパチンコ玉が払出口 1 6 から払い出される。球通路 1 5 は、受け皿 1 2 に貯留されたパチンコ玉を発射装置まで案内し、発射操作装置 1 4 は、パチンコ玉を遊技領域 9 に打ち出す際に操作される。発射操作装置 1 4 には遊技者によって回される回動部材が備えられ、この回動部材の位置によってパチンコ玉の打ち出しの強さが変化する。

## 【 0 0 1 5 】

遊技盤 1 8 上には、釘、スタートチャッカ 2 3、入賞チャッカ 2 4、アタッカ 2 6、内レール 2 7、外レール 2 8、センター役物 3 0 等が設けられている。スタートチャッカ 2 3 には、例えば電動チューリップと呼ばれる開閉式の可動装置が設けられ、これによってパチンコ玉が入賞しやすい状態と入賞しにくい状態とが切り替えられるようになっている。遊技領域 9 に打ち出されたパチンコ玉が入賞チャッカ 2 4 やアタッカ 2 6 等に入賞しない場合はアウト口 3 3 によって回収される。

10

## 【 0 0 1 6 】

センター役物 3 0 には、例えば 4 つの保留表示部及び表示画面 3 5 が備えられており、保留表示部は、センター役物 3 0 上に設けられた表示画面 3 5 において図柄が変動表示されている間にスタートチャッカ 2 3 に設けられた始動入賞口（図示省略）にパチンコ玉が入賞するごとに 1 つ点灯する。この入賞は、電子抽選を行って図柄を変動させる権利として持ち越され、この権利の持ち越しは上限が 4 つまでと予め定められている。この権利を消化した場合には保留表示部は 1 つずつ消灯する。

20

## 【 0 0 1 7 】

センター役物 3 0 に備えられた表示画面 3 5 は、例えば、横に 3 つ並べられた図柄など各種画像を表示する。始動入賞口にパチンコ玉が入賞したときには後述する電子抽選が開始され、表示画面 3 5 には 3 つの図柄のうち少なくとも 1 つの図柄が縦に流れるように示される変動表示が行われた後に、3 つの図柄が停止表示される。表示画面 3 5 に停止表示された図柄の組み合わせを通して遊技者に抽選結果が告知される。図柄は、例えば 1 ~ 9 までの数字であり、変動表示後、大当たりでは同じ数字が 3 つ停止表示される。なお、表示画面 3 5 に表示される図柄の表示態様には、3 つの図柄が停止表示される前段階で、3 つの図柄のうち 2 つが同じ図柄で停止表示され残る 1 つが変動表示される、いわゆるリーチ表示が設定されている。

30

## 【 0 0 1 8 】

始動入賞口にパチンコ玉が入賞すると予め決められた個数のパチンコ玉が払出口 1 1 から払い出されて受け皿 1 2 に流入する。また、始動入賞口にパチンコ玉が入賞すると電子抽選が開始され、乱数の抽出、抽出された乱数が当たりとなる乱数であるか否かの判定が行われ、判定の結果が表示画面 3 5 に表示される。

## 【 0 0 1 9 】

入賞チャッカ 2 4 は遊技領域 9 の左右に 1 つずつ配置され、入賞チャッカ 2 4 に設けられた通常入賞口にパチンコ玉が入賞すると、所定の個数のパチンコ玉が受け皿 1 2 に払い出されるようになっている。

40

## 【 0 0 2 0 】

アタッカ 2 6 には大入賞口及び大入賞口を開閉する可動扉が備えられ、表示画面 3 5 によって大当たりが告知されたときに可動扉が開放されるようになっており、一定期間の開放（以降、ラウンドという）が所定の回数繰り返されたとき、もしくは一定個数のパチンコ玉が入賞した場合に大当たりの告知に伴うアタッカ 2 6 の開放は終了する。ラウンド数は、例えば 1 5 に設定されている。

## 【 0 0 2 1 】

受け皿 1 2 には、例えば略 2 6 0 個のパチンコ玉を貯留することができ、その内側には仕切り壁が形成されている。受け皿 1 2 に供給されたパチンコ玉は、底面と仕切り壁とに

50

よって少しずつ球通路 15 に流下し、球詰まりを発生させることなく発射装置側に送られる。

#### 【0022】

発射操作装置 14 は遊技者によって回動される回動部材を備え、回動部材はパチンコ玉を発射しない初期位置とパチンコ玉を最も強く発射する最大位置との間で回動可能となっている。発射操作装置 14 の内部には図示しない位置検出センサが設けられ、発射装置は位置検出センサからの位置信号に应答してパチンコ玉の発射強度を調節する。

#### 【0023】

図 2 に示すように、遊技領域 9 の左端には内レール 27 及び内レールに対向する外レール 28 が配置され、内レール 27 と外レール 28 との間には案内通路 29 が形成されている。案内通路 29 は発射装置によって発射されたパチンコ玉を遊技領域 9 の上部まで導き、これによってパチンコ玉は遊技領域 9 の上部から流下することができる。案内通路 29 の出口にはパチンコ玉を検知するための球検出センサ（検知センサ）72 が設けられ、パチンコ玉が球検出センサ 72 の前を横切るとにパチンコ玉が検出されるようになっている。球検知センサ 72 としては、例えば発光部と受光部とを備えた反射型のフォトセンサが用いられ、発光部の前をパチンコ玉が通過するとにフォトセンサから検出信号が出力される。これによって、勢いが足りずに発射通路 29 を戻るパチンコ玉はカウントされず、遊技領域 9 に打ち出されたパチンコ玉のみをカウントすることができる。

10

#### 【0024】

図 3 にパチンコ機 2 の電氣的な構成を概略的に示したブロック図を示す。パチンコ機 2 は主制御部 42 と副制御部とから構成されている。パチンコ機 2 は主制御部 42 内に設けられた CPU 43 によってパチンコ機 2 の主要な部分が制御されている。

20

#### 【0025】

主制御部 42 には CPU 43 のほか、RAM 45、ROM 46、当たり決定部 47、停止図柄決定部 49、遊技制御部 51、発射数設定部 52、比較判定部 53、タイマ部 54、カウント手段であるカウント部 68 などが設けられている。

#### 【0026】

ROM 46 には、遊技を演出するための複数の画像データ、パチンコ機 2 に備えられた可動物を画像や音声に合わせて駆動させるための駆動データなどが格納されている。CPU 43 は ROM 46 の制御プログラムに従ってパチンコ機 2 全般を制御する。

30

#### 【0027】

パチンコ機 2 には主制御部 42 の他、払出制御装置 55、可動物制御装置 57、発射制御装置 59、始動入賞口入賞球検出センサ 60、大入賞口入賞球検出センサ 61、通常入賞口入賞球検出センサ 62、通過球検出センサ 63、表示制御装置 70、球検出センサ 72、音声制御装置（図示省略）などが設けられている。通過球検出センサ 63 は遊技領域 9 に設けられた通過チャッカに設けられ、パチンコ玉の通過の応じて検出信号が CPU 43 に入力される。入賞チャッカ 24 に設けられた通常入賞口内には通常入賞口入賞球検出センサ 62 が、スタートチャッカ 23 に設けられた始動入賞口内には始動入賞口入賞球検出センサ 60 が、アタッカ開放時に露呈する大入賞口内には大入賞口入賞球検出センサ 61 がそれぞれ設けられており、それぞれパチンコ玉の検出に応じて検出信号が CPU 43 に入力される。

40

#### 【0028】

払出制御装置 55 は、通常入賞口入賞球検出センサ 62 や大入賞口入賞球検出センサ 61 からの検出信号の入力に応じてパチンコ玉を払い出す。それぞれの入賞口にパチンコ玉が入賞した場合に払い出されるパチンコ玉の個数は予め定められており、払出制御装置 55 によって払い出されたパチンコ玉は払出口 16 から受け皿 12 に排出される。

#### 【0029】

発射制御装置 59 は発射操作装置 14 に備えられた回動部材が初期位置から回動されたときにパチンコ玉を遊技領域 9 に打ち出す。図示しないがパチンコ機 2 には遊技領域 9 にパチンコ玉を打ち出すための打ち出しノッカー、受け皿 12 に貯留されたパチンコ玉を打

50

ち出しノッカーに送る球送り装置が備えられ、回動部材の回し具合に応じた打ち出し強度で打ち出しノッカーはパチンコ玉を遊技領域 9 に打ち出す。

【 0 0 3 0 】

音声制御装置はサウンドメモリを備え、図柄の変動表示を行っているときや当たりを示す図柄が停止表示されたときなどにサウンドメモリから音声データを読み出し、この音声データを基にパチンコ機 2 に備え付けられたスピーカを駆動させて外部に音声を出力する。

【 0 0 3 1 】

当たり決定部 4 7 は乱数発生器、乱数サンプリング回路、当たり決定テーブルを備え、始動入賞口入賞球検出センサ 6 0 がパチンコ玉の入賞を検出するたびに乱数値をサンプリングする。サンプリングされた乱数値は当たり決定テーブルに照合されて大当たりまたははずれが決定される。大当たりが決定される確率は、例えば、通常の遊技では 3 0 0 分の 1 程度であり、高確率遊技では 3 0 0 分の 5 程度であるため、高確率遊技の方が大当たり 10  
に当選しやすくなっている。大当たり遊技ではアタッカ 2 6 が開放されるため、遊技者は多くのパチンコ玉の獲得が可能となる。

【 0 0 3 2 】

停止図柄決定部 4 9 では表示画面 3 5 に停止表示させる図柄の組み合わせが決定される。停止図柄決定部 4 9 は停止図柄テーブルを備え、当たり決定部 4 7 での抽選後、抽選結果に応じて停止図柄テーブルを参照して停止図柄を決定する。停止図柄テーブルは大当たり用とはずれ用とがあり、大当たり用の図柄テーブルには複数種類の大当たり用の画像データが格納されている。大当たり用の画像データには、例えば、遊技者に有利な大当たり遊技を付与することを告知する単発図柄、大当たり遊技の実行後に大当たり 20  
に当選する確率が通常よりも高い高確率遊技を付与することを示す高確率遊技用図柄用の画像データなどが格納されている。後述するが、高確率遊技用の画像データには第 1 の高確率遊技用の画像データと第 2 の高確率遊技用の画像データとの 2 種類が用意されている。

【 0 0 3 3 】

表示制御装置 7 0 は表示画面 3 5 の駆動を制御する。表示制御部 7 0 は、停止図柄決定部 4 9 から送信される画像データを基にして表示画面 3 5 に大当たりもしくははずれの図柄を表示する。停止図柄決定部 4 9 から第 1 の高確率遊技用の画像データを受信したときは表示画面 3 5 に第 1 の高確率遊技用図柄を停止表示し、第 2 の高確率遊技用の画像データが送信されたときは表示画面 3 5 に第 2 の高確率遊技用図柄を停止表示する。停止図柄決定部 4 9 から単発図柄用の画像データを受信したときは、表示画面 3 5 には単発図柄が表示される。 30

【 0 0 3 4 】

カウント部 6 8 は高確率遊技中に遊技領域 9 に発射されたパチンコ玉の個数を計数する。カウント部 6 8 はカウント数が設定されるレジスタ(図示省略)を備え、レジスタには高確率遊技用の図柄が表示されたことを受けて高確率遊技中に発射可能なパチンコ玉の個数が設定される。カウント部 6 8 は球検出センサ 7 2 から球検出信号を受けており、レジスタに設定された数は球検出信号を受けて 1 ずつ減算処理される。

【 0 0 3 5 】

発射数設定部 5 2 は高確率遊技中に発射可能なパチンコ玉の個数を決める。発射数設定部 5 2 には停止図柄にパチンコ玉の個数を関連付けする発射数決定テーブルが備えられており、例えば停止図柄決定部 4 9 にて第 1 の高確率遊技用図柄が決定されて表示画面 3 5 に表示された場合には、発射数決定テーブルを参照して 3 0 0 発を高確率遊技中に発射可能な個数としてカウント部 6 8 に設定し、第 2 の高確率遊技用図柄が決定されて表示画面 3 5 に表示された場合には発射数決定テーブルを参照して 1 0 0 0 発を高確率遊技中に発射可能な個数としてカウント部 6 8 に設定する。さらに、高確率遊技中に始動入賞口にパチンコ玉が入賞した場合には発射可能な個数として発射数設定部 5 2 のレジスタに新たに 1 0 球追加する。 40

【 0 0 3 6 】

高確率遊技中に第1、第2高確率遊技用図柄が決定されて表示画面35に表示された場合には、高確率遊技中に発射可能な個数をカウント部68に追加設定する。例えば、高確率遊技中に表示画面35に第1高確率遊技用図柄が表示された場合には、発射残数に300発を追加設定し、高確率遊技中に第2高確率遊技用図柄が表示された場合には1000発を追加設定する。なお、高確率遊技用図柄以外の図柄が表示画面35に表示された場合にはカウント部68への発射個数の設定は行われない。

#### 【0037】

比較判定部53はカウント部68からのカウント信号を受けてカウント値が「0」か否かを判定する。判定の結果、カウント部68でのカウント値が「0」の場合、比較判定部53からCPU43に判定信号が送信される。なお、この実施形態ではカウント部68のレジスタに設定された設定数からパチンコ玉の発射にตอบสนองして1つつダウンカウントして「0」か否かを判定することでパチンコ玉の発射数を管理したが、発射数の管理方法はこれに限らず、球検出センサからの検出信号にตอบสนองして1ずつアップカウントし、カウント部でのカウント数が設定数に達したか否かを判定してパチンコ玉の発射数を管理してもよい。

10

#### 【0038】

タイマ部54は、比較判定部53からの判定信号を受けて、5秒間の期間をカウントする。5秒間のカウント後、タイマ部54はCPU43にタイマ信号を送信する。5秒間のカウント中にパチンコ玉が始動入賞口に入賞した場合には、タイマ部54はカウントを中止する。

20

#### 【0039】

遊技制御部51は、大当たりに当選する確率が低い通常の遊技と大当たりに当選する確率が高い高確率遊技とで遊技状態を切り替える。通常の遊技では大当たりに当選する確率は、例えば300分の1であり、高確率遊技では大当たりに当選する確率は、例えば300分の5であり、このため高確率遊技では遊技者は大当たりに当選しやすくなる。

#### 【0040】

遊技制御部51は、表示画面35に第1、第2高確率遊技遊技用図柄が表示されたとき大当たり遊技の実行後、高確率遊技を開始する。高確率遊技の実行期間は遊技制御部51によって制御され、遊技制御部51はタイマ部54からのタイマ信号を受けて高確率遊技を終了させる。

30

#### 【0041】

上記構成の作用について図4のフローチャートを用いて説明する。遊技者によって発射操作装置14が操作されるとパチンコ玉の発射が開始される。遊技領域9の上部に打ち出されたパチンコ玉がスタートチャッカ23に設けられた始動入賞口に入賞すると大当たりか否かを定める抽選が実行される。抽選の結果は表示画面35に表示されるようになっており、例えば、同じ数字が揃ったときには大当たりとなる。大当たりを示す図柄のうち、表示画面35に高確率遊技用の図柄が表示されたときには、高確率遊技において発射可能なパチンコ玉の個数が決定され、大当たり遊技の実行後、高確率遊技に突入する。

#### 【0042】

高確率遊技が開始されると遊技領域9に打ち出されるパチンコ玉の個数のカウントが開始される。高確率遊技中に発射可能な数は予め設定されており、遊技者はこの個数の範囲内でパチンコ玉を打ち出すことができる。高確率遊技中に始動入賞口にパチンコ玉が入賞した場合には、発射可能なパチンコ玉の個数が10球増加し、より長時間高確率遊技を楽しむことが可能となる。

40

#### 【0043】

高確率遊技中に発射されたパチンコ玉が始動入賞口に入賞して大当たりか否かの抽選が行われた結果、第1高確率遊技用の図柄が表示画面35に表示された場合には、パチンコ玉の発射残数に新たに300発が追加される。また、抽選の結果、第2高確率遊技用の図柄が表示画面35に表示された場合には、パチンコ玉の発射残数に新たに1000発が追加される。

50

## 【0044】

高確率遊技中に発射可能なパチンコ玉のうち、最後のパチンコ玉が球検出センサ72によってカウントされるとタイマ部54が作動して5秒間のカウントが開始される。最後のパチンコ玉が始動入賞口に入賞した場合や、始動入賞口への入賞に応じて実行される抽選に当たりに当選して第1高確率遊技もしくは第2高確率遊技用の図柄が表示された場合には、5秒間のカウントが中止されて高確率遊技が継続される。5秒間のカウントが終了すると高確率遊技は終了する。

## 【0045】

このように、高確率遊技中に発射できるパチンコ玉の個数を制限することで遊技者に緊張感を持たせることが可能となる。また、始動入賞口へのパチンコ玉の入賞、高確率遊技用の図柄の表示など、特定の条件が成立したときに高確率遊技中に発射可能な個数を追加することで高確率遊技の継続が可能となり興趣を高めることができる。

10

## 【0046】

なお、上記の実施形態では、タイマ部54は5秒間をカウントしたが、タイマ部がカウントする期間は5秒間に限らず、パチンコ玉が球検出センサに検出されてから始動入賞口に入賞して図柄が表示されるまでのタイムラグに合わせて適宜変更してよい。

## 【0047】

また、上記の実施形態では、高確率遊技用の図柄は2種類であったが、高確率遊技に対応した図柄の種類はこれに限らず、3種類、4種類などでもよい。高確率遊技中に発射可能なパチンコ玉の個数をそれぞれの高確率用の図柄で異ならせることでさらに面白みを高めることが期待できる。

20

## 【0048】

また、上記の実施形態では、球検出センサ72として反射型のフォトセンサを発射通路29の出口付近に設けて遊技領域9に発射されるパチンコ玉を検出したが、パチンコ玉の検出方法はこれに限らず他の方法を利用してよい。例えば、発射通路の出口に、発射通路を塞ぐ閉じ位置と発射通路を開ける開き位置との間で回動自在な揺動片を設け、打ち出されるパチンコ玉によって揺動片が閉じ位置、開き位置、閉じ位置の順に回動したときに1カウントするようにしてもよい。これによっても遊技領域に発射されたパチンコ玉の個数を確実にカウントすることができる。

## 【0049】

また、上記の実施形態では弾球遊技機としてパチンコ機を例示したが、本発明はパチンコ機に限らず、例えば、遊技領域内に複数の入球口が横に配列され、これら入球口に遊技球が入球して特定の当たり役が成立した際に受け皿に遊技球が払い出されるアレンジボールマシンに適用してもよい。

30

## 【図面の簡単な説明】

## 【0050】

【図1】本発明のパチンコ機を前側から観察した外観斜視図である。

【図2】遊技領域を正面から観察した平面図である。

【図3】パチンコ機の電氣的な構成を示したブロック図である。

【図4】本発明の作用を示すフローチャートである。

40

## 【符号の説明】

## 【0051】

2 パチンコ機（弾球遊技機）

14 発射操作装置

35 表示画面

43 CPU

46 ROM

47 当たり決定部

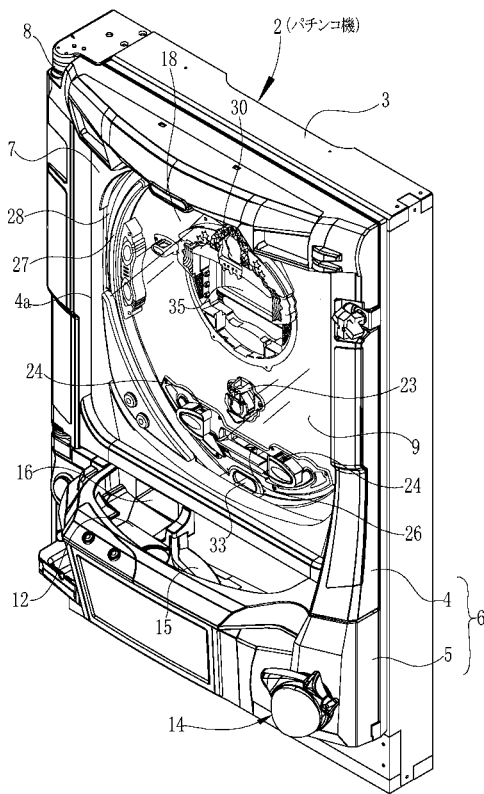
49 停止図柄設定部

51 遊技制御部

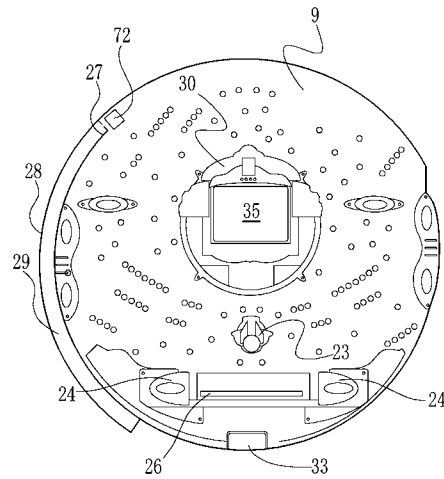
50

- 5 2 発射数設定部
- 5 3 比較判定部
- 5 4 タイマ部
- 5 9 発射制御装置
- 6 8 カウント部 (カウント手段)
- 7 2 球検出センサ (検知センサ)

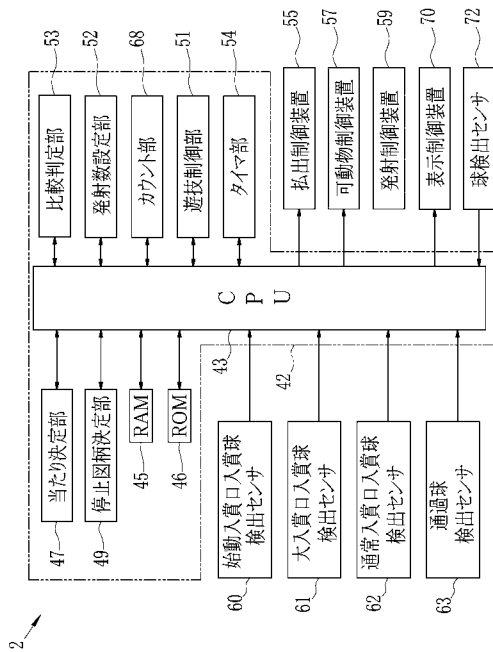
【 図 1 】



【 図 2 】



【 図 3 】



【 図 4 】

