(19)日本国特許庁(JP)　(12)特　許　公　報(B2)　(11)特許番号
特許第3890612号
(P3890612)
(45)発行日　平成19年3月7日(2007.3.7)　(24)登録日　平成18年12月15日(2006.12.15)

(51)Int.Cl.　F I
A63F 7/02 (2006.01)　A63F 7/02 315A

請求項の数 1 (全 16 頁)

(21)出願番号　特願平6-124276
(22)出願日　平成6年5月13日(1994.5.13)
(65)公開番号　特開平7-303733
(43)公開日　平成7年11月21日(1995.11.21)
審査請求日　平成13年2月27日(2001.2.27)

(73)特許権者　000241234
豊丸産業株式会社
愛知県名古屋市中村区長戸井町３丁目１２番地
(74)代理人　100095278
弁理士　犬飼　達彦
(72)発明者　永野　光容
名古屋市中村区長戸井町３丁目１２番地　豊丸産業株式会社内
(72)発明者　渡辺　兼久
名古屋市中村区長戸井町３丁目１２番地　豊丸産業株式会社内
(72)発明者　竹中　昌彦
名古屋市中村区長戸井町３丁目１２番地　豊丸産業株式会社内
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】
図柄が可変表示する３箇所の図柄表示部（Ｌ１、Ｌ２、Ｌ３）を有し、これらの３箇所の図柄表示部（Ｌ１、Ｌ２、Ｌ３）の図柄が変動を開始し、その後、前記３箇所の図柄表示部（Ｌ１、Ｌ２、Ｌ３）の図柄が順次停止し、停止した２箇所の図柄表示部（Ｌ１、Ｌ２）の図柄が一致したリーチ時は、一致しない非リーチ時に比して、最後に図柄が停止する図柄表示部（Ｌ３）の図柄の変動時間が長時間であるリーチアクションを行うパチンコ機であって、
遊技者の操作を可能とする操作具を設け、リーチ時に遊技者が前記操作具を操作すると、その回の図柄変動又はその回と次回以降の図柄変動において前記リーチアクションを行わないと共に、リーチアクションを行う状態であるか否かを報知手段を介して報知することを特徴とするパチンコ機。
【発明の詳細な説明】
【０００１】
【産業上の利用分野】
本発明は、パチンコ機に関し、特に、パチンコ機に付設の操作具に関する。
【０００２】
【従来の技術】
従来、パチンコ機において、図柄表示器に付設の図柄表示部の図柄が変動する時間を短縮可能とする変動短縮操作具を設けたものがあって、図柄表示部の図柄が変動中に変動短

縮操作具を操作することによって、即座に、図柄を停止させたり、或は通常の変動時間より短縮でき、大当り（特別遊技状態）となるまでの時間の短縮を図っている。

【０００３】

【発明が解決しようとする課題】

パチンコ機は遊技中において、遊技者ができるだけ遊技に参加可能にすることが望ましいし、遊技者に不利とならないように配慮することが必要である。そこで、本発明はパチンコ機に操作具を付設し、その操作具に種々の機能を持たせて、より遊技者に配慮したパチンコ機を提供するものである。

【０００４】

【課題を解決するための手段】

本願のパチンコ機は、図柄が可変表示する３箇所の図柄表示部（Ｌ１、Ｌ２、Ｌ３）を有していて、これらの３箇所の図柄表示部（Ｌ１、Ｌ２、Ｌ３）の図柄が変動を開始し、その後、前記３箇所の図柄表示部（Ｌ１、Ｌ２、Ｌ３）の図柄が順次停止する。

又、このパチンコ機は、停止した２箇所の図柄表示部（Ｌ１、Ｌ２）の図柄が一致したリーチ時は、一致しない非リーチ時に比して、最後に図柄が停止する図柄表示部（Ｌ３）の図柄の変動時間が長時間であるリーチアクションを行う。

そして、パチンコ機には遊技者の操作を可能とする操作具が設けてあり、リーチ時に遊技者が前記操作具を操作すると、その回の図柄変動又はその回と次回以降の図柄変動においてリーチアクションを行わないと共に、リーチアクションを行う状態であるか否かを報知手段を介して報知する。

【０００５】

【作用】

本願の発明は、遊技者がリーチ時に操作具を操作することによって、今回のリーチアクション、又は、今回と次回以降のリーチアクションを行わないので、遊技の進行を早めることができる。又、遊技者はリーチアクションを行う状態であるか否かは報知手段で判る。

【０００６】

【実施例】

（例１）

図１はパチンコ機１の正面を示し、機枠に開閉可能に取着の前面枠６の前側にはガラス枠７が取り付けられ、発射装置を操作する操作ハンドル５、上皿８及び下皿９が各々所定位置に取り付けられる。又、遊技板３のほぼ中央部には図柄表示器１８が配設され、この図柄表示器は１枚で種々の情報を表示可能な液晶製の表示部Ｌが備えてある。この表示部Ｌには、通常時に、数字、トランプ、花札等の１０種類の図柄を変動表示可能な図柄表示部Ｌ１、Ｌ２、Ｌ３、及び上部には権利回数を表示する権利表示部Ｌkに区分表示する。又、遊技板３には、普通入賞口１０、１１、１３、前記図柄表示部Ｌ１、Ｌ２、Ｌ３の図柄を変動開始させる始動口１５、１６が適宜、配設されていて、各入賞口に入賞した遊技球は裏面側に設置の入賞球集合カバーを介して出口から排出される一方、所定数の賞品球が上皿８又は下皿９に排出される。大入賞器１９は図柄表示器１８の下部に配設されていて、前記図柄表示部Ｌ１、Ｌ２、Ｌ３の図柄が所定時間変動後、停止して、その停止図柄が予め設定の図柄と一致したとき特別遊技状態（大当たりともいう）となり、ソレノイド（図示略）が作動して所定時間、或は所定数の遊技球が入賞まで、開閉板１９ａが開状態を維持して遊技球を受け入れる。尚、特別遊技状態となるのは、各図柄表示部Ｌ１、Ｌ２、Ｌ３の図柄が一致したときの１０通りであり、これらの制御はよく知られているため説明を略す。

【０００７】

又、遊技板３の両端部には、４個毎のラッキーランプ（１～８の番号）が配設のラッキー表示手段としてのラッキー表示器Ｒが取り付けてあって、このラッキー表示器Ｒは、特別遊技状態が終了した後に、予め設定のラッキーランプ位置で点灯停止したときは、パチンコ店において獲得した遊技球を景品球に交換しなくても、遊技の続行を可能とするサー

ビスを提供するものである。この様に、遊技球を景品球と交換しなくて遊技の続行ができると、遊技者にとって有利となる。３０は下皿９の左端部に設けられている操作具（押し釦）であって、後述する機能を有する。

【０００８】

前記パチンコ機と操作具の作用について、図２に示す制御フローを参照して説明する。制御プログラムによって、電源投入から、２．０４８ｍ秒毎にカウントして、１～８迄の循環数を奏するラッキーカウンタＲｃを実行させる。遊技球が始動口１５、１６の何れかに入賞したかを検出し（Ｓ１）、入賞したとき図柄表示部Ｌ１、Ｌ２、Ｌ３の図柄が変動を開始し、所定時間後に、図柄表示部Ｌ１、Ｌ２、Ｌ３の順序で図柄が停止する（Ｓ２）。そして、それらの停止図柄が、予め設定の図柄と一致したか否かを判定し（Ｓ３）、一致しないときには、ステップ１へ戻る。反対に、一致したときには、遊技者にとって有利となる特別遊技状態が生起し、大入賞器の開閉板１９ａが開いて、多量の遊技球の排出を可能とすると共に、循環カウンタＲｃが示す値に対応するラッキー表示器Ｒのラッキーランプ番号を点灯し、特別遊技状態終了後まで点灯維持し、その番号をラッキー記憶部に記憶しておく（Ｓ４）。尚、このラッキー表示器Ｒのラッキーランプ番号を２個とする場合には、循環カウンタＲｃで選定の番号が２番であったときには、その番号（２番）に４を加算したランプ番号（６番）も併せて点灯する様に構成したり、或は、２つの循環カウンタＲｃを設けて、各々の循環カウンタで２つの番号を選定可能に構成する。これによって、遊技者は、特別遊技状態終了後に、景品の交換なく遊技続行可能であるラッキーランプ番号を知る。

【０００９】

そして、ステップ５で特別遊技状態が終了したとき、ラッキー表示器Ｒのランプが１番ランプから８番ランプまで、順次、点灯、消滅する（Ｓ６）。遊技者は、特別遊技状態中にラッキー表示器Ｒに点灯していたラッキーランプ番号を知っているため、このランプで停止するタイミングで操作具３０を操作する（Ｓ７）。尚、前記ラッキーランプ番号を図柄表示部Ｌ１（更にＬ２）に表示して遊技者に知らせてもよい。そして、前記操作具３０によって、ランプを停止点灯する（Ｓ８）。尚、前記操作具３０が一定時間内に操作されないときも、操作されたとして、ランプを停止点灯する（Ｓ７ａ、Ｓ８）。停止点灯したランプ番号が、前記予め点灯してあったラッキーランプ番号（ラッキー記憶部の番号）と一致すれば、獲得賞品球を景品に交換なく遊技の続行が可能（サービス提供）である旨を表示部Ｌ１、Ｌ２、Ｌ３に表示し、反対の場合には景品に交換して遊技をする旨を表示部Ｌ１、Ｌ２、Ｌ３に表示して（Ｓ９）、ステップ１へ戻る（Ｓ１６）。尚、図２は、操作具３０に他の機能を付加する制御フローを示していて、ステップ９の後に付加処理を行うステップは後述する。前記のように、遊技者は、操作具３０を介して、ラッキー表示手段としてのラッキー表示器Ｒのラッキーランプ番号の停止位置の選定ができる面白味が発揮できて、従来の様に制御プログラムで一方的に決定されない満足感を味わえる。尚、前記ラッキー表示器Ｒのランプの点灯、消滅の間隔を狭めたり、長くすることによって、操作具の操作タイミングを替えることができるので、点灯消滅の時間間隔を何れを選択するかは、特別遊技状態を生起した図柄で選定可能に構成することもできる。又、操作具３０を操作した直後でランプを停止させてもよいし、押した後、ランダムな時間経過後にランプを停止させるようにすることによって、停止位置を狙うことが困難とするように構成することもできる。更に、前記ラッキー表示手段をラッキー表示器Ｒに替って、図柄表示部Ｌ１、Ｌ２、Ｌ３を使用して、ランプ表示や他の図柄等を採用して、例えばスロットマシン形式等で選定できるように構成することであってもよい。

【００１０】

続いて、前記ステップ９以下の操作具３０に付加する機能について説明する。尚、この機能を付加するパチンコ機は、前記ステップ９でラッキーランプが一致した後、景品に交換しなくて遊技が続行可能で、次の特別遊技状態が高確率で生起可能に構成のパチンコ機で有用である。遊技球が始動口１５、１６に入賞したときには（Ｓ１０）、図柄表示部Ｌ１、Ｌ２、Ｌ３の図柄が変動を開始し（Ｓ１１）、この変動中に、操作具３０が操作され

たかを検出する（Ｓ１２）。設定時間が経過しても操作具３０が操作されていない場合には、図柄表示部Ｌ１、Ｌ２、Ｌ３の図柄を停止させる（Ｓ１３）。一方、操作具３０が操作されたときには、図柄表示部Ｌ１、Ｌ２、Ｌ３の図柄を直ちに停止して、早期に特別遊技状態の生起の判定を行う（Ｓ１４）。そして、この停止図柄が、予め設定の図柄と一致するか否かで、特別遊技状態が生起したかの判定を為し（Ｓ１５）、特別遊技状態が生起していないときときには、ステップ１０へ戻り、反対に、特別遊技状態が生起したときにはステップ１へ戻って、初期状態として遊技を行う（Ｓ１６）。この様に、操作具３０を作動させることによって、図柄変動時間の短縮となり、早期に次の特別遊技状態に到ることが可能となると共に、遊技者にとって、特別遊技状態となるように操作具３０の操作タイミングを判断でき、より興趣の向上を図ることができる。

【００１１】

（例１の他の例）

次に、図３の制御フローを参照して説明する。尚、図２と同じ作用をなすステップには同じ符号を伏す。制御プログラムによって、電源投入から、２．０４８ｍ秒毎にカウントして、１～８迄の循環数を奏するラッキーカウンタＲcを実行させる。遊技球が始動口１５、１６の何れかに入賞したかを検出し（Ｓ１）、入賞したとき図柄表示部Ｌ１、Ｌ２、Ｌ３の図柄が変動を開始し、所定時間後に、図柄表示部Ｌ１、Ｌ２、Ｌ３の順序で図柄が停止する（Ｓ２）。そして、それらの停止図柄が、予め設定の図柄と一致したか否かを判定し（Ｓ３）、一致しないときには、ステップ１へ戻る。反対に、一致したときには、遊技者にとって有利となる特別遊技状態が生起し、特別遊技状態が終了するまで、所定条件の基で、大入賞器の開閉板１９ａが開いて、多量の遊技球の排出を可能とする。その後、特別遊技状態が終了したとき（Ｓ５）、ラッキー表示器Ｒのラッキーランプが１番ランプから８番ランプまで、順次、点灯、消滅する（Ｓ６）。遊技者は、予め、決められた番号、例えば、「３」と「７」の番号のランプで停止するタイミングで操作具３０を操作する（Ｓ７）。尚、前記ラッキーランプ番号を図柄表示部Ｌ１（更にＬ２）に表示して遊技者に知らせてもよい。そして、前記操作具３０によって、ラッキーランプを停止点灯する（Ｓ８）。尚、前記操作具３０が一定時間内に操作されないときも、操作されたとして、ラッキーランプを停止点灯する（Ｓ７ａ、Ｓ８）。停止点灯したランプ番号が、「３」と「７」であるかを判定し（Ｓ９ａ）、一致すれば、獲得賞品球を景品に交換なく遊技の続行が可能（サービス提供）である旨を表示部Ｌ１、Ｌ２、Ｌ３に表示し、反対の場合には景品に交換して遊技をする旨を表示部Ｌ１、Ｌ２、Ｌ３に表示して、ステップ１へ戻る（Ｓ１６）。尚、前記例では、サービス提供するラッキーランプの停止点灯の位置が予め決定されているが、ラッキーランプの位置を記載した紙を掲示する等の手段を施すことによって、パチンコ店においてサービス提供の割合を増減できるし、サービス提供を行うラッキーランプの位置の変更が容易となる。又、図３のステップ１０以下の作用は、図２R>2（Ａ）と同じであるため説明を略す。

【００１２】

（例２）

本例は、操作具３０の他の機能について、図１に示す形式のパチンコ機に対して説明する。尚、前記例１と異なる点について、図３の制御フローを参照して説明する。先ず、権利記憶部を初期化し、遊技球が始動口１５、１６の何れかに入賞したかを検出する（Ｓ２１）。入賞したときには、図柄表示部Ｌ１、Ｌ２、Ｌ３の図柄が変動を開始し、所定時間後に、図柄表示部Ｌ１、Ｌ２、Ｌ３の順序で図柄が停止する（Ｓ２２）。そして、それらの停止図柄が全て揃って特別遊技状態（大当たりともいう）が生起したかを判定し、生起しない場合にはステップ２７へ進む。反対に、特別遊技状態が生起したときには、予め設定の「３、３、３」と「７、７、７」の特定図柄と一致したかを判定し（２４）、一致しているときには、遊技者にとって有利となる特別遊技状態として大入賞器の開閉板１９ａが開く権利回数を１６回とし、その回数を記憶部に加算すると共に権利表示部Ｌkに表示する（Ｓ２５）。他方、他の図柄で一致したときには、大入賞器の開閉板１９ａが開く権利回数を５回とし、その回数を権利記憶部に加算すると共に権利表示部Ｌkに表示する（

２６）。
【００１３】
そして、権利記憶部が０か否かであるかを判定し（Ｓ２７）、０であるときには、ステップ２１へ戻る。一方、権利記憶部が０でないときには、操作具３０が操作されたかを判定する（Ｓ２８）。これによって、遊技者は特別遊技状態を発生（大入賞口の開閉板１９ａを開く）させて、多量の遊技球を排出したい時期に操作具３０を操作することが可能となって、大入賞口の開閉板１９ａが所定時間（例えば、２０秒）、或は所定数（例えば、１０個）の遊技球が入賞まで開状態を維持して遊技球を受け入れる。そして、大入賞口の開閉板１９ａが閉じたとき、１回の権利回数が終了したので、前記記憶部の数から「１」減算すると共に、権利表示部Ｌkにも同じ数字を表示して（Ｓ２９、Ｓ３０）、ステップ２１へ戻る。この様に、遊技者は特別遊技状態が生起した後、いつでも操作具３０を操作することによって大入賞口の開閉板１９ａを開かせて、多量の遊技球を得ることができる。即ち、遊技者にとっては、遊技中のいつでも多量の遊技球を獲得する可能性を持ちながら遊技をすることができるし、多量の遊技球の処理を、例えば、遊技を止める時に排出することも可能であって、遊技中に、多量の排出する賞品球の取扱をなくすことができる。尚、前記に於て、権利表示部Ｌkに表示する権利回数は、加算された権利回数を一箇所に表示するか、或は、各々の特別遊技状態が生起した毎に獲得の権利回数を併記して表示するこもできる。尚、操作具３０の機能として、本例の機能の他、前記例１の機能を付加して構成可能であることはいうまでもない。又、前記「権利」は多量の賞品球の排出を可能とするものであって、例えば、後述する第３種のパチンコ機の大入賞器２９に付設の大入賞開閉板２９ａ（図４）の開放に対応させて、操作具３０の作動を可能とするように構成することもできる。
【００１４】
（例３）
次に、所謂、「３回権利もの」のパチンコ機を取り上げる。尚、このパチンコ機はよく知られているため、概略説明する。図５はパチンコ機の正面を示し、機枠に開閉可能に取着の前面枠６の前側にはガラス枠７が取り付けられ、発射装置を操作する操作ハンドル５、上皿８及び下皿９が各々所定位置に取り付けられる。遊技板３の上に、ほぼ円状に設けられた外レール３ａと内レール３ｂに囲まれた領域が遊技領域となり、該遊技領域のほぼ中央には後記で詳述する、図柄表示器（普通図柄表示器）２０が配置されている。この普通図柄表示器２０は、１枚の液晶板、或は複数枚の液晶板等で構成し、各種の図柄が可変表示可能としてあり、左から図柄表示部Ｌ１、Ｌ３、Ｌ２として表示配列してある。又、図柄表示部Ｌ１、Ｌ２、Ｌ３には「０」～「９」の１０種類の図柄が表示される。
【００１５】
普通図柄表示器２０の下には、遊技球の通過が可能な特定通過領域２１（以下、中央ゲートという。）が設けられ、遊技球がこの中央ゲート２１を通過すると、前記図柄表示部Ｌ１、Ｌ３、Ｌ２の図柄は一斉に変動を開始し、入賞口２１ａを通過すると特定個数（例えば、７個）の賞品球を排出する。そして、所定時間経過後に、図柄表示部Ｌ１、Ｌ２、Ｌ３の順に図柄を停止させ、各図柄表示部Ｌ１、Ｌ２、Ｌ３の停止図柄が、全て同じ、「０、０、０」～「９、９、９」の１０通りのとき、当りを発生させる。尚、中央ゲート２１を通過する遊技球は、最大４個まで、図柄変動可能として記憶されると共に、ランプＲｒを点灯して、遊技者に報知する。
【００１６】
当りが発生すると、その発生後、例えば、３秒後に普通電動役物２２付設の開閉可能な開閉扉２３が約５．７秒間、開状態を維持するか、約５．７秒間経過前であっても遊技球が５個（後述の保持部２４に保持されているときには６個）入賞したときには閉状態となる。尚、この普通電動役物２２の中央部には、落下する遊技球を保持する保持部２４が形成されていて、前記条件で、開閉扉２３を閉じたとき、保持部２４に載置された遊技球は普通電動役物２２の後下部に設置の特別装置作動領域２５を通過することによって「権利（特別遊技状態ともいう）」が発生する。尚、普通電動役物の形式は、左右の可動羽根が

開閉動作する、所謂、チューリップ形式とすることもできる。この「権利」発生中に、始動入賞装置２６に付設の反時計方向に１０秒で１回転する回転体４６に保持された遊技球が、始動入賞口４８に入る毎に、大入賞器２９に付設の大入賞開閉板２９ａは所定時間（例えば、約９．８秒）、開口状態を維持した後、閉となるか、前記所定時間内であっても、遊技球が所定個数（例えば、１０個）入賞すると閉となる。この多量の賞品球の排出を可能とする回数（ラウンド数）は、例えば、「権利」発生中に始動入賞口４８に１６個の遊技球の入賞があるまでの１６回認めている。尚、残りのラウンド数は、大入賞器２９に付設のラウンド表示器ＲＬに表示される。

【００１７】

この始動入賞装置２６は、図６に示すように、基板４２と該基板４２に垂設し頂部に入口４４を設けたガード筒４３により構成されている。ガード筒４３内にはステッピングモータ４５を介して回転自在の回転体４６が取り付けられており、この回転体４６には遊技球を保持するＵ字状の保持部４７が形成されている。基板４２には入口４４から隔離した位置に始動入賞口４８が形成されていて、遊技球はガイド溝４９を介して排出される。即ち、入口４４に導かれた遊技球は、保持部４７が入口４４と一致したとき、保持部４７内に保持された状態で回転体４６で案内されて、始動入賞口４８から排出する。尚、権利状態中に、遊技球が始動入賞口４８に入賞すると、この遊技球を検出して積算を行うため、大入賞開閉板２９ａの開放回数が設定値（例えば１６回）以下となることを防止するため、前記回転体４６の回転速度が設定してある。この第３種のパチンコ機にあっては、前記権利（特別遊技状態）が終了後、所定回数（例えば２回）に限定して、当たりとなる確率を高確率としているものを、所謂、「３回権利もの」と称している。

【００１８】

前記構成のパチンコ機に於て、遊技球が中央ゲート２１を通過すると、図柄表示部Ｌ１、Ｌ３、Ｌ２の図柄は一斉に変動開始するが、その変動中に中央ゲート２１を通過する遊技球は最大４個まで記憶されて、順次、図柄変動処理を行うと共に、ランプＲｒが点灯される。従って、４個のランプＲrが点灯した後に、遊技球が中央ゲート２１を通過しても、その遊技球は図柄表示部Ｌ１、Ｌ２、Ｌ３の図柄変動に寄与しない通過球であるため、遊技者は、遊技球の発射を停止することが多い。又、前記図柄表示部Ｌ１、Ｌ２の図柄が揃うと、所謂、リーチ状態となって、最後の図柄を停止させる図柄表示部Ｌ３の図柄をゆっくり停止させ（リーチアクションという。）、停止するまで約２０秒に設定してあるパチンコ機もあって、遊技者に期待感を持たせている。しかしながら、リーチ状態となっても当たりが生起することは希であり、遊技者には、リーチアクションを好まず、早期に、当たりとなるか否かの決着を望む者もいる。そこで、遊技者が、操作具３０を操作したとき、前記リーチアクションを行わず、図柄表示部Ｌ３の図柄を早期に停止可能とする。

【００１９】

この様な操作具３０の作用を図７に示す制御フローを参照して説明する。先ず、遊技球が中央ゲート２１を通過したかを判定し（Ｓ３５）、通過したときには図柄表示部Ｌ１、Ｌ２、Ｌ３の図柄を変動開始する（Ｓ３６）。そして、図柄表示部Ｌ１、Ｌ２の図柄が揃って、リーチとなったか否かを判定し（Ｓ３７）、リーチが不成立のときには、図柄表示部Ｌ３の図柄を停止させる。尚、リーチでないときには、当たりが生起しないので、図柄表示部Ｌ３の図柄は早期に停止する（Ｓ４０）。反対に、リーチ状態となったときには、所定時間内に、操作具３０が操作されたかを判定する（Ｓ３８、Ｓ３９）。即ち、リーチとなった後の図柄表示部Ｌ３の図柄は、ゆっくり変動し、なかなか停止しないので、操作具３０が操作されたときには、即座に図柄を停止する（Ｓ４０）。しかしながら、操作具３０の使用が判らない遊技者に対しては、所定時間（通常のゆっくり変動後に停止する時間）後に図柄を停止させる。この様に、操作具３０を機能させることによって、当たりとなるかを早期に望む遊技者の期待に応えることができる。又、リーチ毎に操作具３０を操作しなくても、遊技中に操作具を一度操作することによって、以後、リーチアクションを行わないように構成することもでき、この場合、リーチアクションを行う状態であるか否かを、図柄表示部等（報知手段）を介して遊技者に知らせる。尚、本例に於ける操作具３

０に、「３回の権利（特別遊技状態）」が終了後、前記例１に示すサービスの提供を選定可能とする機能を付加でき、具体的な例として、ラッキー表示手段に図柄表示部を使用し、操作具を介してラッキー番号で停止したときサービスを提供する様に構成する。

【００２０】

（例４）

次に、第３種のパチンコ機に対して、遊技球が少ない状態、或は無い状態となったときに、特別遊技状態（当たりともいう）となったときに対処する操作具について、図８（Ａ）、（Ｂ）の制御フローを参照して説明する。先ず、図８（Ａ）に示す制御フローについて説明すると、遊技球が中央ゲート２１を通過して、変動した図柄表示部Ｌ１、Ｌ３、Ｌ２の停止図柄が、全て同じ、「０、０、０」～「９、９、９」の１０通りで特別遊技状態（当たり）が発生したかを判定する（Ｓ５１）。特別遊技状態が生起したときには、所定時間（例えば、３分）以内に、操作具３０が操作されたかを検出する。そして、操作具３０の操作を検出したときには、直ちに、普通電動役物２２に付設の開閉可能な開閉扉２３が約５．７秒間、開状態を維持するか、約５．７秒間経過前であっても遊技球が５個（後述の保持部２４に保持されているときには６個）入賞したときには閉状態となる。

【００２１】

従来、特別遊技状態が生起したとき、短時間（例えば、２．７秒）後に普通電動役物２２の開閉扉２３が約５．７秒間だけ開いていて、その間に遊技球を保持部２４に載置しなければ権利発生が生じないため、遊技球が無いときや少ないときには、遊技者に不利となる。しかし、前記した様に、特別遊技状態が生起した後、原則として、３分後に普通電動役物２２の開閉扉２３が開状態となるように設定してあるため、遊技球を３分以内に遊技球を入手して打球すれば、遊技球を保時部２４に載置可能となり、特別遊技状態を無駄にすることなく遊技が可能となる。そして、保持部２４の遊技球は、開閉扉２３を閉じたとき普通電動役物２２の後下部に設置の特別装置作動領域２５を通過して、「権利」が発生し、多量の賞品球の獲得を可能とする。一方、遊技球が十分ある状態においては、遊技者は、早期に、普通電動役物を介して権利発生を望むものであり、この場合には、前記ステップ５２で示すように、操作具３０を操作する。この操作によって、普通電動役物２２は遊技球の受入れが可能となって、権利発生を可能ならしめる。

【００２２】

図８（Ｂ）は、操作具３０の作用を図８（Ａ）と逆にするものである。即ち、図柄表示部Ｌ１、Ｌ２、Ｌ３の図柄が揃って、特別遊技状態が生起したとき（Ｓ６１）、操作具３０が所定時間内に操作されたかを検出する（Ｓ６２、Ｓ６３）。尚、このステップ６３の所定時間は、例えば、５秒であって、従来よりやや長く、特別遊技状態が発生して５秒後に普通電動役物２２の開閉扉２３が開状態となるように設定してある。それ故、この時間内に操作具３０が操作されないときには、普通電動役物の開閉扉２３を開状態とする。一方、５秒以内に操作具３０が操作されたときには、所定時間（例えば、３分）が経過したかを判断しし（Ｓ６４）、３分経過した後に、普通電動役物の開閉扉２３を開状態とする。この様に、本例は、操作具３０が操作されたときには、普通電動役物の開閉扉２３を設定時間後（３分）に開状態とするものである。従って、遊技者は、特別遊技状態となったとき、遊技球が無くなったときや少ないときには、この操作具３０を操作すれば、３分間の猶予が与えられ、新たな遊技球を入手して「権利」発生を取得することができる。この場合、図柄表示部等に普通電動役物が開放動作する迄の残り時間を、デジタル、或はアナログ形式で表示すると、遊技者に普通電動役物が開放するまでの残り時間を認識させることができて、有効である。前記図８（Ａ）、（Ｂ）に示す、何れかの制御フローを採用することによって、遊技者は、特別遊技状態を無駄にすることなく、遊技することができる。尚、この操作具３０の機能は、時間的に制約があるパチンコ機に特に有効な機能であって、本例に適用の第３種の形式の他、前記例１、２に示すパチンコ機に対して、大入賞口の開閉板１９ａが所定時間（例えば、２０秒）で閉となることの対処として、機能させることは有効な手段である。

【００２３】

（例５）

図９は第３種のパチンコ機であって、図４とは、始動入賞装置２６の位置及び形式を異にしているし、大入賞器２９の位置を異にしているので、相違点に対して概説する。尚、本例は、図４、図５に示す、従来の始動入賞装置２６の問題点を解消するものである。即ち、従来の始動入賞装置２６はモータを使用するため高価なものであって、遊技球が連続して入賞すると、ラウンド回数が減じられて遊技者に不利益となるため、１０秒で１個の入賞球を許容するように、モータを回転している。しかしながら、遊技者は、権利発生中でないときでも、この始動入賞装置をめがけて遊技球を発射し、遊技球が回転体４６の上に保留したとき、遊技球の発射を止め、遊技球が保持部４７に受け入れられたとき、遊技球の発射を開始して、所定の賞品球（例えば、７個）を獲得することができて、この行為は遊技店に不利益となる。しかしながら、始動入賞装置に遊技球が入賞し難くすると、大入賞器２９の開放が困難となって、遊技者に不利益となる。本例では、この様な問題点を有する従来の始動入賞装置に対して、下記する始動入賞装置を提供すると共に、操作具３０の操作でより有効な遊技となるように構成する。

【００２４】

図９に示すように、大入賞器２９は図柄表示器の右下に位置し、始動入賞装置２６ａをその下部に設置し、大入賞開閉板２９ａが開放状態のとき、始動入賞装置２６ａへの遊技球の入賞を困難ならしめている。又、図９に、詳細を示す始動入賞装置２６ａは、遊技球を原則として一球だけ、受入れ可能な形式のものであって、入賞球のカウンタ（図示略）を付設していて、入賞した総遊技球数は、ポイント６０ａ付の７セグメント表示器６０に点灯表示される。尚、後述の「権利」発生中において、この始動入賞装置１６ａへの総遊技球数は１６個であって、１７個目以上は通常の入賞球として扱う。又、前記入賞した遊技球の個数表示方法は、１～９個まではポイント６０ａを消滅して表示し、１０～１６個まではポイントを点灯して０～６を表示し、２桁の数字表示を１個の表示器で行っている。又、表示器６０が点灯しているときに、操作具３０を操作すると、大入賞器２９の大入賞開閉板２９ａが所定時間（例えば、約９．８秒）、開口状態を維持した後、閉となるか、前記所定時間内であっても、遊技球が所定個数（例えば、１０個）入賞すると閉となって多量の賞品球の排出を可能とする回数（ラウンド数）を、例えば、１６回まで認めている。尚、残りのラウンド数は、大入賞器２９に付設のラウンド表示器ＲＬに表示される。

【００２５】

次の、このパチンコ機の作用を説明するが、殆ど前記例３と同じ作用をなすものであるため概略説明すると、遊技球がこの中央ゲート２１を通過すると、図柄表示部Ｌ１、Ｌ３、Ｌ２の図柄は一斉に変動を開始し、所定時間経過後に、図柄表示部Ｌ１、Ｌ２、Ｌ３の順に図柄を停止させ、各図柄表示部Ｌ１、Ｌ２、Ｌ３の停止図柄が、全て同じ、「０、０、０」～「９、９、９」の１０通りのとき、当り（特別遊技状態）を発生させる。尚、中央ゲート２１を通過する遊技球は、最大４個まで、図柄変動可能として記憶されると共に、ランプＲｒを点灯して、遊技者に報知する。

【００２６】

当りが発生すると、その発生後、例えば、３秒後に普通電動役物２２付設の開閉可能な開閉扉２３が約５．７秒間、開状態を維持するか、約５．７秒間経過前であっても遊技球が５個（後述の保持部２４に保持されているときには６個）入賞したときには閉状態となる。尚、この普通電動役物２２の中央部には、落下する遊技球を保持する保持部２４が形成されていて、前記条件で、開閉扉２３を閉じたとき、保持部２４に載置された遊技球は普通電動役物２２の後下部に設置の特別装置作動領域２５を通過することによって「権利」が発生する。

【００２７】

この「権利」発生中については、図１１の制御フローを参照して説明する。権利が発生したか否かを判定し（Ｓ７０）、権利が発生すると、ラウンド数を１６に、カウンタＩＫを０に初期化する（Ｓ７１）。そして、始動入賞装置２６ａに遊技球が入ったときには、カウンタＩｋが１６以上であるかを判定する（Ｓ７２、Ｓ７３）。カウンタＩｋが１６（所

定ラウンド数）以上である場合には、カウンタＩkへの加算を止めてステップ７５へ進む。一方、カウンタＩkが１６より小さい時には、始動入賞装置２６ａに入った遊技球数をカウンタＩｋに積算し、表示器６０に表示する（Ｓ７４）。これによって、始動入賞装置２６ａに２個以上が同時に入賞しても、問題なく処理できる。尚、このカウンタＩkの値は、７セグメント表示器６０に点灯され、この点灯中に、操作具３０が操作されたかを判定し（Ｓ７５）、操作されないときにはステップ７２へ戻る。一方、操作されたときには、大入賞器２９に付設の大入賞開閉板２９ａを所定時間（例えば、約９．８秒）、開口状態を維持した後、閉とするか、前記所定時間内であっても、遊技球が所定個数（例えば、１０個）入賞すると閉となって、多量の賞品球の排出を可能とする（Ｓ７６）。そして、大入賞開閉板２９ａが開口中は７セグメント表示器６０は点滅表示となる。そして、大入賞開閉板２９ａが閉となった後、ラウンド数から１を減算し、残りのラウンド数を大入賞器２９に付設のラウンド表示器ＲＬに表示する（Ｓ７７）。そして、ラウンド数が０となったとき、終了し、それ以外のときには、ステップ７２へ戻る（Ｓ７８）。

【００２８】

以上のように、始動入賞装置２６ａに表示器６０を付設して、入賞した遊技球を積算するものであるため、始動入賞装置２６ａに遊技球が連続して入っても、ラウンド数の減少を来すこともなく、遊技者に不利益を与えない。又、操作具３０の操作で大入賞器の開閉板２９ａを開放するものであるため、遊技者にとって、その時期の選定ができる。更には、モータを用いることなく簡便に構成可能であると共に、ポイント付７セグメント表示器６０によって２桁の数字表示を可能としている。又、「権利」中、大入賞開閉板２９ａが閉状態のときに、始動入賞装置への入賞記憶があるときには、操作具とは関係無く、大入賞開閉板２９ａの開口を行うように制御してもよい。

【００２９】

（例６）

次に、他機種のパチンコ機について、図１２～図１５を参照して説明する。遊技板３中央には入賞装置１００が配置してあり、詳細正面図を図１３、分解図を図１４に、断面図を図１５に示す。遊技板３のほぼ中央には入賞装置１００が配置されている。この入賞装置１００の下部には、支軸１０１ａで回転する回転体１０１が固定板１０２ｂ上を摺動回転可能に配置されていて、この回転体１０１の周縁に落下可能な通過孔１０２ａが穿設された載置台１０２が設けてある。尚、前記固定板１０２ｂには、後述の特定領域１０５に連通する位置に通孔１０２ｃが穿設してある。又、下部基台１０３には、前記通過孔１０２ａに対応して特定領域１０５が形成されていて、該特定領域１０５から落下する遊技球Ｙを確認する近接スイッチ１２８が取り付けられている。尚、前記回転体１０１は、モータ１０４ａ軸に直結の歯車１０４ｂと歯車１０４ｃを介して減速されて、約２．３秒で一回、左回転し、前記通過孔１０２ａが特定領域１０５と一致した時点で、１秒間停止動作を行い、前記載置台１０２の乗った遊技球は、通孔１０２ｃを通過して、特定領域１０５へ落下可能としている。

【００３０】

１０６は前記回転体１０１の後上部に配置の停留装置であって、遊技球Ｙを載置可能な停留台１０８は弓状の一対のアーム１０７で支持され、電磁ソレノイド１０７ａの往復動で昇降可能となっていて、常時は下降状態（図１４に示す実線１０８ａの位置）を維持し、電磁ソレノイド１０７ａが励磁の時にはアーム１０７が支軸１０７ｂで回動し、上昇位置（図１４に示す破線１０８ｂの位置）となる。１１３は前本体であり、上部に特別遊技状態中の１ラウンドにおける開閉羽根１１１の残りの開放回数を表示する開放回数表示器１０９が、その下部には、特別遊技状態における１ラウンド中の入賞球数を表示する入賞球数表示器１１０が複数のランプで構成してある。尚、入賞球数表示器１１０は、入賞装置内に入った入賞球を検出する入賞球検出器（図示略）を介して順次点滅し、遊技者に報知する。又、前本体１１３の両端部には、開閉羽根１１１が後本体１１４に付設の電磁ソレノイド１１２を介して開閉自在に取着してあり、開状態に入った遊技球Ｙは、案内樋１１１ａ、針金で形成の誘導路１１１ｂによって、前記停留台１０８が上昇状態（図１４で

示す破線１０８ｂの位置）のとき、載置可能となる。尚、１１５は前本体に形成の上部入賞口である。又、遊技板３上の入賞装置１００の左右には、左肩入賞口１２０ａ、右肩入賞口１２０ｂが配置されている。又、下部中央には普通電動役物の中始動口１２１が設置され、その左右に、左始動口１２２ａ及び右始動口１２２ｂが取着してある。更に、左袖入賞口１２３ａ及び右袖入賞口１２３ｂが配設され、前記左袖入賞口１２３ａにはラウンド回数を表示するラウンド表示器１２４が付設されている。尚、このパチンコ機には下皿９の左部に操作具３０が取り付けてあり、操作具３０を操作することによって、電磁ソレノイド１０７ａが非励磁となるように構成してある。

【００３１】

次に前記のパチンコ機の作用について説明すると、遊技球が左肩入賞口１２０ａに入ると、所定の遊技球を賞品球として計数排出装置（図示略）を介して上皿８に排出すると共に、中始動口１２１を１秒間の開放を０．５秒間隔で２回実施する。又、左始動口１２２ａ、又は右始動口１２２ｂに遊技球が入賞すると、２秒後に、開閉羽根１１１が０．４秒間開放し、中始動口１２１に入ると、２秒後に、０．４秒間開放状態を０．６秒の間隔で２回行われ、各々、遊技球を入賞装置内に入賞可能にする。そして、各々の始動口に入って２秒後に、停留装置の停留台１０８は上昇位置となり、開閉羽根１１１から入った遊技球は、案内樋１１１ａ及び誘導路１１１ｂ上を流下し、遊技球の１個は前記停留台１０８に停留可能となる。そして、停留台１０８を下降させて、停留台１０８に停留の遊技球を、回転している回転体１０１に付設の載置台１０２上に乗せると、載置台１０２と特定領域１０５が重なったとき、遊技球は特定領域１０５に排出され、近接スイッチ１２８で検出されて、図示略の役物連続作動装置が作動して大当り（特別遊技状態）となる。他方、載置台１０２に載らなかった遊技球は、外れ領域に排出される。そこで、遊技球が停留台１０８に載ったとき、その停留台１０８を下降させる、即ち、電磁ソレノイド１０７ａを非励磁とするタイミングが重要であると共に、遊技者にとっても興味がある。そこで、本例は、操作具３０を操作することで、電磁ソレノイド１０７ａを非励磁にして、停留台１０８を下降させる（図１４の実線）。この操作によって、うまく遊技球が載置台１０２に載れば、何れ、遊技球は特定領域１０５に排出されて大当り（特別遊技状態）となって、開閉羽根１１１は所定回数の開放を行い、多量の賞品球の獲得が可能となる。この様に、遊技者が停留台１０８の下降タイミングを選定できるため、従来に比して、遊技に参加している感覚を持つことができる。

【００３２】

尚、前記の各例では、操作具３０が単機能を基本として説明したが、パチンコ機の形式によっては、操作具の有効時期を異にするため、前記各例で記載した操作具の機能を併せて構成することもできるし、操作具を複数取り付けて、各々異なる機能を持たせるように構成することもできる。更には、ジョイスチックの様に位置と操作釦によって、異なる機能を発揮する操作具であってもよい。又、前記各例の操作具は、パチンコ機の形式に対応する状態や入賞具等に対して説明してあるが、他の形式のパチンコ機やゲーム機に対しても、ほぼ同じ遊技状態や入賞器等に対して有効に操作できるように構成可能であり、本発明はそのような遊技機に対しても有効であることはいうまでもない。

【００３３】

【発明の効果】

本願の発明は、パチンコ機に操作具を設けることにより、リーチアクションを行うか否かの選択が可能であると共に、その選択された状態が報知手段で判るので、面白味のある遊技機を提供する。

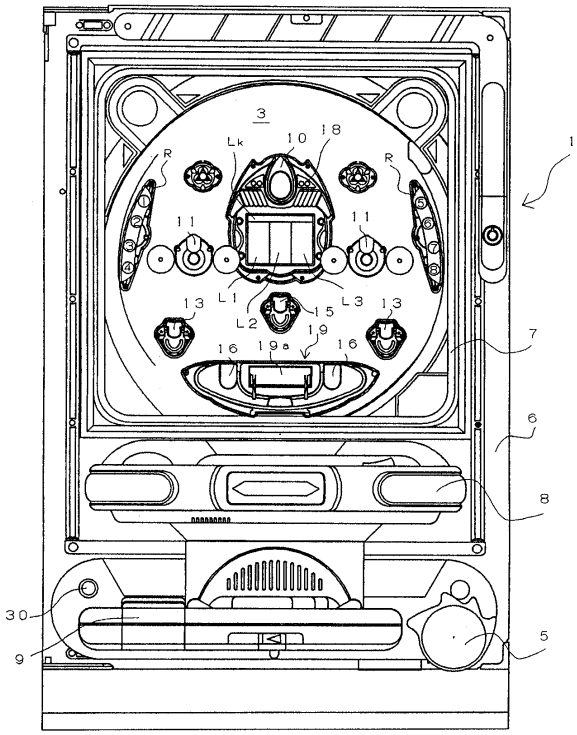
【図面の簡単な説明】

【図１】　例１のパチンコ機の正面図である。
【図２】　例１の制御フローを示す図である。
【図３】　例１の他の制御フローを示す図である。
【図４】　例２の制御フローを示す図である。
【図５】　例３のパチンコ機の正面図である。

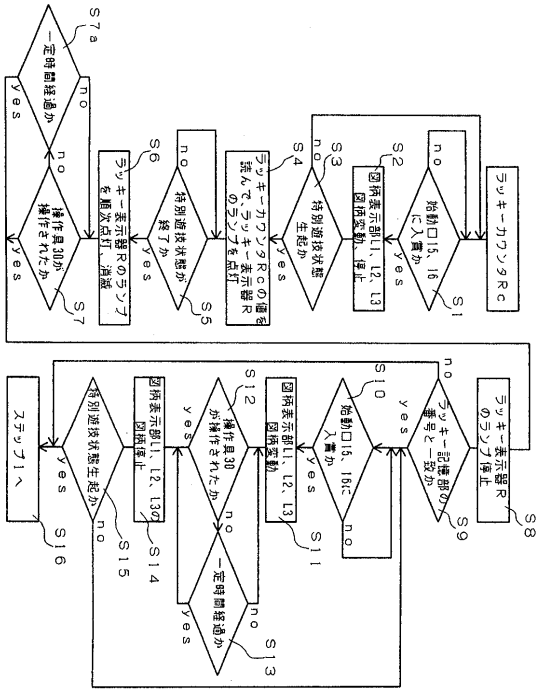
【図６】　例３のパチンコ機に付設の始動入賞装置の斜視図である。
【図７】　例３の制御フローを示す図である。
【図８】　（Ａ）（Ｂ）とも例４の制御フローを示す図である。
【図９】　例５のパチンコ機の正面図である。
【図１０】　例５のパチンコ機に付設の始動入賞装置の拡大図である。
【図１１】　例６の制御フローを示す図である。
【図１２】　例６のパチンコ機の正面図である。
【図１３】　入賞装置の拡大正面図である。
【図１４】　入賞装置の分解図である。
【図１５】　入賞装置の断面図である。

【符号の説明】
３　遊技板
１５、１６　始動口
１８　図柄表示器
１９　大入賞器
２０　普通図柄表示器
２２　普通電動役物
２５　特別装置作動領域
２６、２６ａ　始動入賞装置
２９　大入賞器
２９ａ　大入賞開閉板
３０　操作具
６０　表示器
６０ａ　ポイント
１００　入賞装置
Ｌ１、Ｌ２、Ｌ３　図柄表示部
Ｒ　ラッキー表示手段
ＲＬ　ラウンド表示器

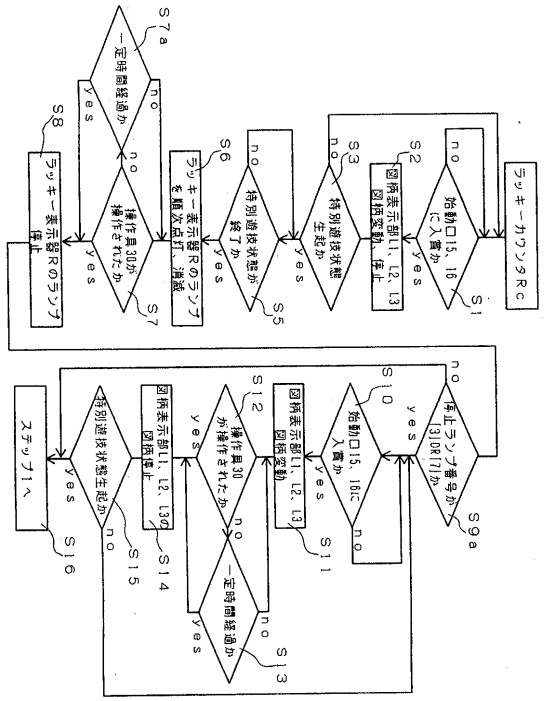
【図１】


3
Lk
10
18
R
R
11
11
L1
L2
L3
15
13
13
19
16
19a
16
1
7
6
8
30
9
5

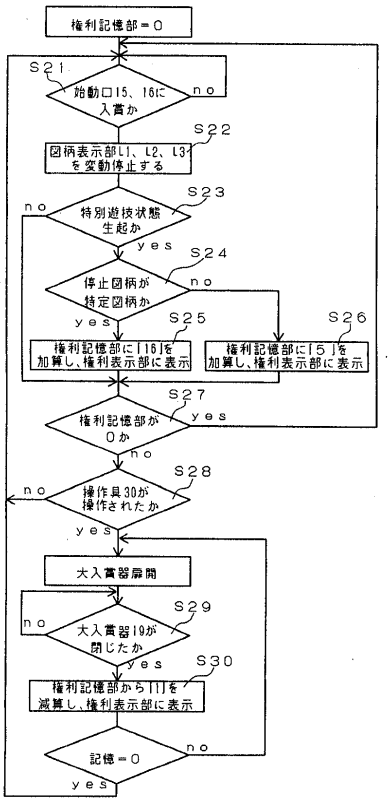
【図２】


ラッキーカウンタRc
始動口15、16に入賞か
図柄表示部L1、L2、L3図柄変動、停止
特別遊技状態生起か
ラッキーカウンタRcの値を読んで、ラッキー表示器Rのランプを点灯
特別遊技状態が終了か
ラッキー表示器Rのランプを順次点灯、消滅
操作具30が操作されたか
一定時間経過か
ラッキー表示器Rのランプ停止
ラッキー記憶部の番号と一致か
始動口15、16に入賞か
図柄表示部L1、L2、L3図柄変動
操作具30が操作されたか
図柄表示部L1、L2、L3の図柄停止
特別遊技状態生起か
ステップ1へ
S1
S2
S3
S4
S5
S6
S7
S7a
S8
S9
S10
S11
S12
S13
S14
S15
S16

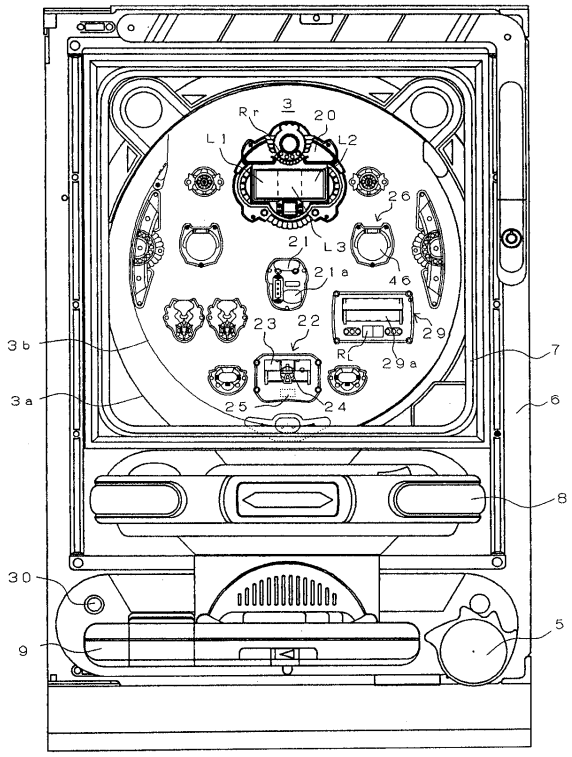
【図３】


ラッキーカウンタRc
始動口15、16に入賞か
図柄表示部L1、L2、L3図柄変動、停止
特別遊技状態生起か
ラッキー表示器Rのランプを順次点灯、消滅
特別遊技状態が終了か
ラッキー表示器Rのランプ停止
操作具30が操作されたか
一定時間経過か
停止ランプ番号が[3]OR[7]か
始動口15、16に入賞か
図柄表示部L1、L2、L3図柄変動
操作具30が操作されたか
図柄表示部L1、L2、L3の図柄停止
特別遊技状態生起か
ステップ1へ
S1
S2
S3
S5
S6
S7
S7a
S8
S9a
S10
S11
S12
S13
S14
S15
S16

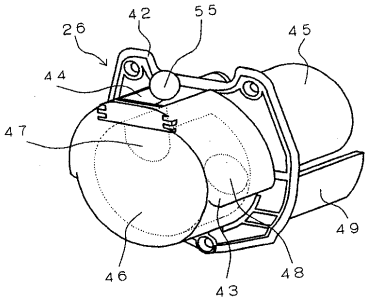
【図４】


権利記憶部＝0
S21
始動口15、16に入賞か
S22
図柄表示部L1、L2、L3を変動停止する
S23
特別遊技状態生起か
S24
停止図柄が特定図柄か
S25
権利記憶部に「16」を加算し、権利表示部に表示
S26
権利記憶部に「5」を加算し、権利表示部に表示
S27
権利記憶部が0か
S28
操作具30が操作されたか
大入賞器扉開
S29
大入賞器19が閉じたか
S30
権利記憶部から「1」を減算し、権利表示部に表示
記憶＝0
yes
no

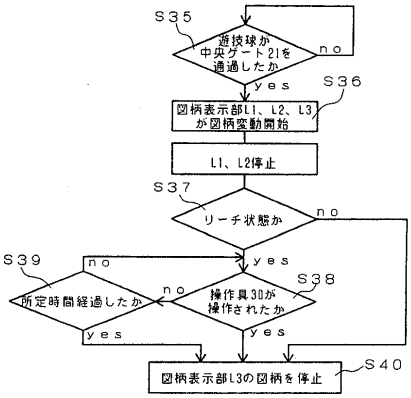
【図５】



【図６】

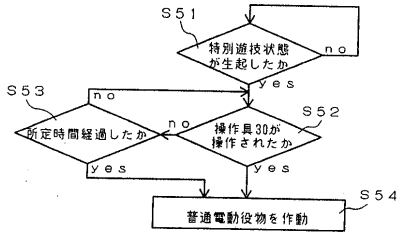


【図７】

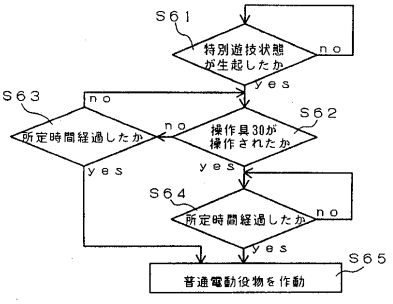


【図８】

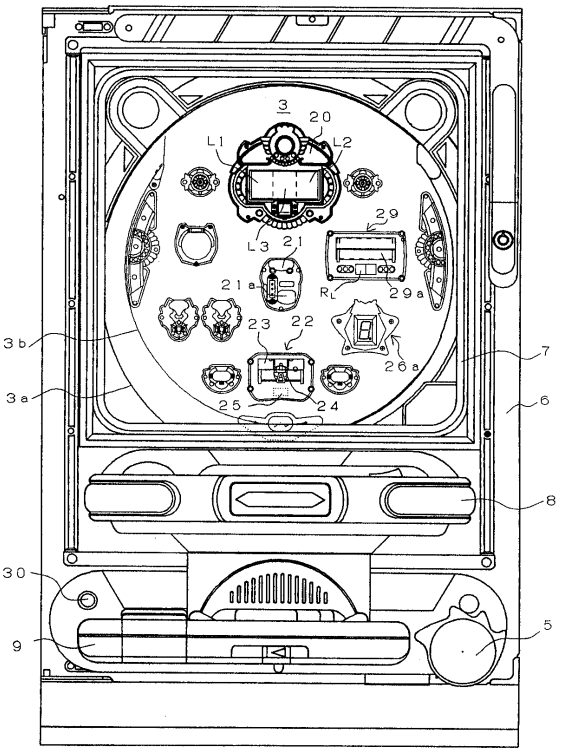
(A)



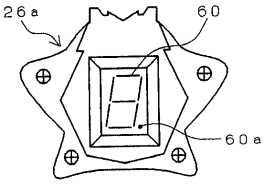
(B)



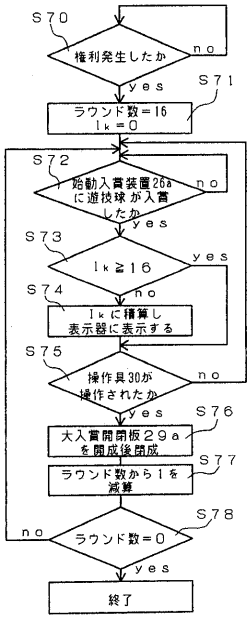
【図９】



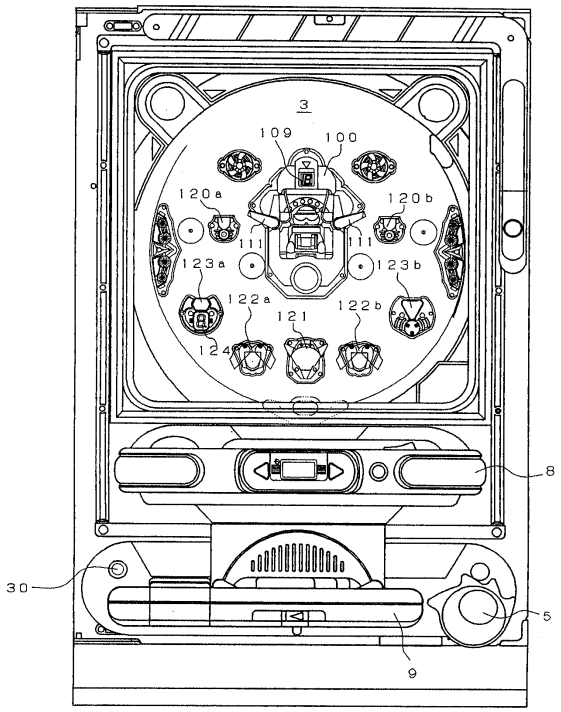
【図１０】



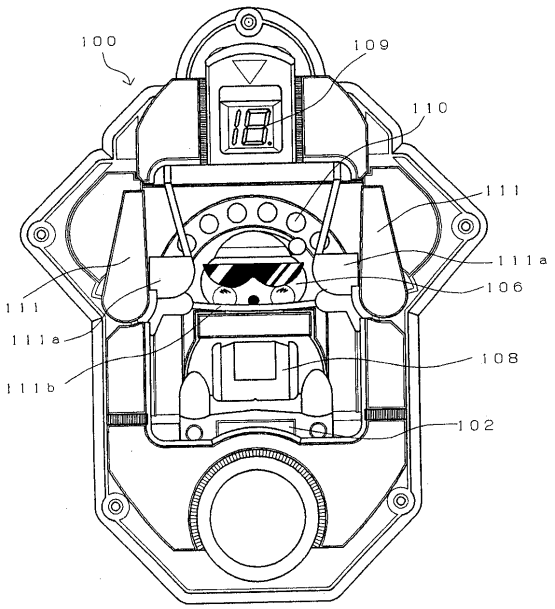
【図１１】



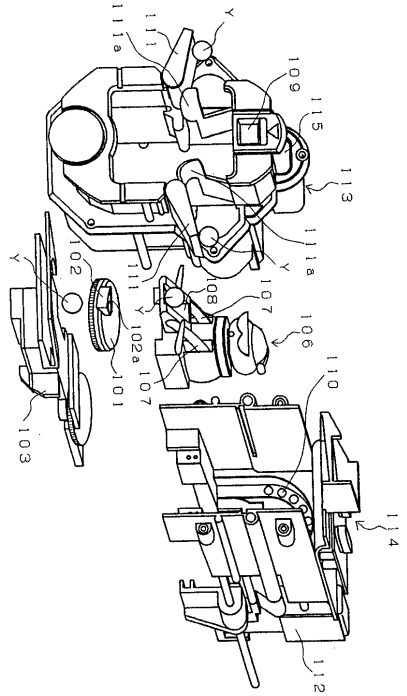
【図１２】



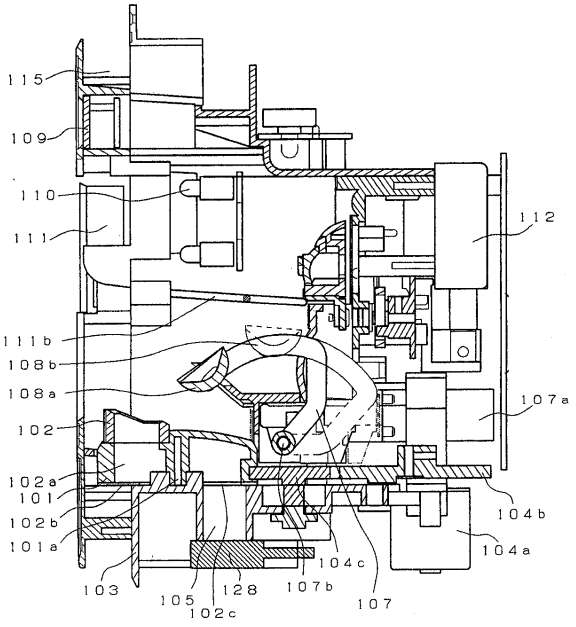
【図１３】



【図１４】


111a
111
Y
109
115
113
111a
Y
111
Y
108
107
106
102
102a
107
101
103
110
114
112

【図１５】


115
109
110
111
112
111b
108b
108a
107a
102
102a
101
102b
101a
104b
104a
104c
103
105
128
107b
107
102c

フロントページの続き

(72)発明者　若林　源一郎
名古屋市中村区長戸井町３丁目１２番地　豊丸産業株式会社内

審査官　太田　恒明

(56)参考文献　特開平０５－３２９２６２（ＪＰ，Ａ）
特開平０４－１７６４８６（ＪＰ，Ａ）
特開平０７－１００２５５（ＪＰ，Ａ）

(58)調査した分野(Int.Cl.，ＤＢ名)
A63F 7/02