

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特許公報(B2)

(11) 特許番号

特許第5089019号
(P5089019)

(45) 発行日 平成24年12月5日(2012.12.5)

(24) 登録日 平成24年9月21日(2012.9.21)

(51) Int.Cl.

A63F 7/02 (2006.01)

F 1

A 6 3 F	7/02	3 1 5 A
A 6 3 F	7/02	3 0 4 D
A 6 3 F	7/02	3 1 2 Z
A 6 3 F	7/02	3 1 4

請求項の数 1 (全 21 頁)

(21) 出願番号	特願2004-304388 (P2004-304388)	(73) 特許権者	391010943
(22) 出願日	平成16年10月19日(2004.10.19)	株式会社藤商事	
(62) 分割の表示	特願2001-166465 (P2001-166465) の分割	大阪府大阪市中央区内本町一丁目1番4号	
原出願日	平成13年6月1日(2001.6.1)	(74) 代理人	100089004
(65) 公開番号	特開2005-52664 (P2005-52664A)	弁理士 岡村 俊雄	
(43) 公開日	平成17年3月3日(2005.3.3)	(72) 発明者	辻田 隆
審査請求日	平成19年11月6日(2007.11.6)	大阪市中央区内本町一丁目1番4号 株式	
審判番号	不服2011-7493 (P2011-7493/J1)	会社藤商事内	
審判請求日	平成23年4月8日(2011.4.8)	合議体	
		審判長 木村 史郎	
		審判官 秋山 斎昭	
		審判官 吉村 尚	

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】弾球遊技機

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項 1】

主制御基板(49)上に構成された主制御手段(60)と、主制御基板(49)とは別基板の副制御基板(52)と、通常領域(33)と特別領域(34)とを有し遊技球(2)が入賞しにくい閉状態と入賞し易い開状態とに作動し得る可変入賞手段(26, 26A)と、この可変入賞手段(26, 26A)の特別領域(34)への遊技球(2)の入賞に基づいて遊技者に有利な利益状態を発生させる利益状態発生手段(66)とを備えた弾球遊技機において、

前記閉状態から開状態へ作動した可変入賞手段(26, 26A)に入賞した遊技球(2)を通常領域(33)に案内する第1状態と特別領域(34)に案内する第2状態とに亘って作動可能な案内手段(35)と、

前記可変入賞手段(26, 26A)が開状態になってから、遊技領域(5a)に発射され且つ前記可変入賞手段(26, 26A)に入賞した遊技球(2)が前記第2状態の案内手段(35)で特別領域(34)に案内されるようにするために、前記案内手段(35)が前記第2状態となる所定時間前のタイミングを遊技球(2)の発射タイミングとして報知する制御手段(73)を含む報知手段(29, 73)と、

前記報知手段(29, 73)による報知を行うか否かを抽選する報知抽選手段(74)とを備え、

前記制御手段(73)及び報知抽選手段(74)が副制御基板(52)上に構成されるとともに、報知抽選手段(74)は主制御手段(60)から受けるコマンドに基づいて前記抽選を行うことを特徴とする弾球遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】**【0001】**

本発明は、可変入賞手段に入賞した遊技球を通常領域に案内する第1状態と特別領域に案内する第2状態とに亘って作動する案内手段を設けた弾球遊技機に関する。

【背景技術】**【0002】**

従来、権利物といわれる第3種パチンコ機や、組合せ式弾球遊技機であるアレンジボール機や、羽根物といわれる第2種パチンコ機等の弾球遊技機では、遊技盤の遊技領域に、通常領域と特別領域とを有する利益状態発生用入賞手段（可変入賞手段）が設けられ、遊技者の発射操作により遊技領域に発射された遊技球が、利益状態発生用入賞手段の特別領域に入賞したことに基づいて、遊技者に有利な利益状態が発生する。10

【0003】

第3種パチンコ機やアレンジボール機等の遊技領域には、一般に、前記利益状態発生用入賞手段の他に、特別始動手段と開閉式の特別入賞手段とが設けられている。前記利益状態が発生すると、その利益状態発生中にのみ、遊技球が特別始動手段で検出されたことを条件に、通常は閉状態の特別入賞手段が開放されて特別入賞手段に遊技球が入賞し易くなり、第3種パチンコ機では、特別入賞手段に入賞した遊技球の数の数倍又は10数倍の遊技球が賞として払出される。（例えば、特許文献1参照）

【0004】

第2種パチンコ機では、前記利益状態発生用入賞手段を閉状態と開状態とに亘って可変な可変入賞手段に構成してあるが、第3種パチンコ機やアレンジボール機でも同様に、利益状態発生用入賞手段を可変入賞手段に構成したものが多くある。この場合、始動手段による遊技球の検出に基づいて、通常は閉状態の可変入賞手段を開状態に所定時間（例えば、0.4～5秒）切換えて、可変入賞手段に遊技球が入賞する可能性、つまり、可変入賞手段の特別領域に遊技球が入賞する可能性を高くするようにしてある。20

【0005】

更に、第3種パチンコ機やアレンジボール機のなかには、始動手段による遊技球の検出に基づいて、可変入賞手段を閉状態から開状態に切換えるか否かを抽選判定手段により抽選判定し、その判定結果を遊技者に報知するために、表示手段により遊技図柄を変動させてから停止させるように表示するとともに、例えば確率1/100で大当たりと判定された場合にのみ、遊技図柄を特別態様（「7, 7, 7」等）になるように停止させた後に、可変入賞手段を閉状態から開状態に所定時間切換えるようにしたものがある。30

【0006】

ところで、可変入賞手段を備えた弾球遊技機として、可変入賞手段に入賞した遊技球を通常領域に案内する第1状態と特別領域に案内する第2状態とに亘って作動可能な案内手段を設けたものが実用化されている。この案内手段は揺動部材や回転部材からなる案内部材を有し、少なくとも可変入賞手段の開放にあたって、この案内部材を駆動して第1状態と第2状態とに亘って作動し、可変入賞手段に入賞した遊技球を通常領域と特定領域の何れか一方に振り分ける。

【特許文献1】特公平5-4114号公報

40

【発明の開示】**【発明が解決しようとする課題】****【0007】**

前記案内手段を備えた従来の弾球遊技機のように、単に、案内手段を第1状態と第2状態とに亘って作動させるだけでは遊技性等に乏しく、案内手段の作動状態を遊技者が把握しにくいという問題もある。そこで、案内手段の作動状態を報知することが考えられるが、案内手段の作動状態を常に報知するのでは、遊技性等を高めるのに限界がある。

【0008】

特に、案内手段が一定のパターンで作動するものにおいて、遊技者の発射操作により遊技球を適当なタイミングで発射させるだけでは、発射された遊技球が可変入賞手段に入賞50

して案内手段で特別領域に案内されるという確実性も乏く、また、遊技性も乏しい。

【0009】

本発明の目的は、案内手段の作動状態に関連する報知を行う報知手段を設けるとともに、この報知手段による報知を行うか否かを抽選する報知抽選手段を設けて、遊技性等を高め得る弾球遊技機を提供することである。

【課題を解決するための手段】

【0010】

本願の弾球遊技機は、主制御基板上に構成された主制御手段と、主制御基板とは別基板の副制御基板と、通常領域と特別領域とを有し遊技球が入賞しにくい閉状態と入賞し易い開状態とに作動し得る可変入賞手段と、この可変入賞手段の特別領域への遊技球の入賞に基づいて遊技者に有利な利益状態を発生させる利益状態発生手段とを備えた弾球遊技機において、前記閉状態から開状態へ作動した可変入賞手段に入賞した遊技球を通常領域に案内する第1状態と特別領域に案内する第2状態とに亘って作動可能な案内手段と、前記可変入賞手段が開状態になってから、遊技領域に発射され且つ前記可変入賞手段に入賞した遊技球が前記第2状態の案内手段で特別領域に案内されるようにするために、前記案内手段が前記第2状態となる所定時間前のタイミングを遊技球の発射タイミングとして報知する制御手段を含む報知手段と、前記報知手段による報知を行うか否かを抽選する報知抽選手段とを備え、前記制御手段及び報知抽選手段が副制御基板上に構成されるとともに、報知抽選手段は主制御手段から受けるコマンドに基づいて前記抽選を行うものである。

【0011】

通常、弾球遊技機には、遊技者の発射操作により発射された遊技球が打ち込まれる遊技領域が形成され、この遊技領域に遊技球が入賞しにくい閉状態と入賞し易い開状態とに作動し得る可変入賞手段が設けられ、閉状態から開状態へ作動した可変入賞手段に遊技球が入賞した場合に、案内手段が第1状態のときには遊技球を通常領域に案内し、案内手段が第2状態のときには遊技球を特別領域に案内する。遊技球が特別領域に入賞すると、その入賞に基づいて遊技者に有利な利益状態が発生する。尚、この弾球遊技機は、権利物といわれる第3種パチンコ機や、組合せ式弾球遊技機であるアレンジボール機や、羽根物といわれる第2種パチンコ機等の種々の案内手段を備えた弾球遊技機に適用可能である。

【0012】

報知手段により可変入賞手段が開状態になってから、遊技領域に発射され且つ可変入賞手段に入賞した遊技球が第2状態の案内手段で特別領域に案内されるようにするために、案内手段が前記第2状態となる所定時間前のタイミングを遊技球の発射タイミングとして報知し、報知抽選手段により報知手段による報知を行うか否かを抽選するため、単に案内手段を第1状態と第2状態とに亘って作動させるだけの従来の弾球遊技機に比べると、遊技性等を格段に高めることが可能になる。

【0013】

ここで、前記可変入賞手段は、遊技球が入賞しない又はしにくい閉状態と入賞し易い開状態とに亘って可変に構成してもよく、この場合、始動手段に入賞する遊技球が球検知手段により検知されると、その球検知信号に基づいて、切換え手段により可変入賞手段を閉状態から開状態に切換え可能に構成してもよい。

【0014】

可変入賞手段を閉状態と開状態とに亘って可変に構成した場合には、球検知手段からの球検知信号に基づいて、切換え手段により可変入賞手段を閉状態から開状態に切換えるか否かを抽選判定手段により抽選判定し、この抽選判定手段による判定結果を遊技者に報知するために、図柄表示手段により遊技図柄を変動表示させてから停止させるようにしてもよい。

【0015】

主制御基板と副制御基板とが別基板構成であり、主制御手段が主制御基板上に構成され、報知手段の制御手段及び報知抽選手段が副制御基板上に構成され、報知抽選手段は主制御手段から受けるコマンドに基づいて前記抽選を行う。例えば、副制御基板をランプ制御

10

20

30

40

50

基板とした場合、案内手段の作動状態に関連する報知を特定のランプを点灯（消灯）させることで行い、また、副制御基板をサウンド制御基板とした場合、案内手段の作動状態に関連する報知を特定の効果音を鳴らすことで行うことができる。

【0016】

また、前記案内手段は、遊技状態に応じて遊技球を可変入賞手段の特別領域に案内する確率（案内確率）を作動を介して変化させる案内確率変化機能を備えてよい。

【発明の効果】

【0017】

本願の弾球遊技機によれば、閉状態から開状態へ作動した可変入賞手段に入賞した遊技球を通常領域に案内する第1状態と特別領域に案内する第2状態とに亘って作動可能な案内手段、可変入賞手段が開状態になってから、遊技領域に発射され且つ可変入賞手段に入賞した遊技球が前記第2状態の案内手段で特別領域に案内されるようにするために、案内手段が第2状態となる所定時間前のタイミングを遊技球の発射タイミングとして報知する報知手段、報知手段による報知を行うか否かを抽選する報知抽選手段とを設けたことにより、遊技性等の格段の向上を図り得る弾球遊技機とすることができる。

10

【発明を実施するための最良の形態】

【0018】

本発明の弾球遊技機は、通常領域と特別領域とを有し遊技球が入賞しにくい閉状態と入賞し易い開状態とに作動し得る可変入賞手段と、この可変入賞手段の特別領域への遊技球の入賞に基づいて遊技者に有利な利益状態を発生させる利益状態発生手段とを備えた弾球遊技機において、閉状態から開状態へ作動した可変入賞手段に入賞した遊技球を通常領域に案内する第1状態と特別領域に案内する第2状態とに亘って作動可能な案内手段と、可変入賞手段が開状態になってから、遊技領域に発射され且つ可変入賞手段に入賞した遊技球が第2状態の案内手段で特別領域に案内されるようにするために、案内手段が第2状態となる所定時間前のタイミングを遊技球の発射タイミングとして報知する報知手段と、知手段と、報知手段による報知を行うか否かを抽選する報知抽選手段とを備えた。

20

【実施例】

【0019】

以下、本発明の実施の形態について図面を参照しながら説明する。本実施形態は、パチンコホールの島構造体に設置される所謂権利物と呼ばれる第3種パチンコ機に本発明を適用した場合の一例である。尚、パチンコホールに設けられた島構造体に、その長さ方向に複数のパチンコ機1が配設され、各パチンコ機1の左側にカード式貸出し装置1aが配設され、各カード式貸出し装置1aは右側のパチンコ機1に電気的に接続されている。

30

【0020】

図1～図4に示すように、パチンコ機1は、矩形枠状の外枠3と、外枠3に開閉自在に枢着された前枠4とを有し、外枠3が島構造体（図示略）に着脱自在に装着されている。前枠4には遊技盤5が裏側から着脱自在に装着され、遊技盤5の前側に窓部6aを有するガラス扉6と、上皿8を取付けた前面板7が夫々開閉自在に枢着されている。

【0021】

前面板7の下側において前枠4の下部に、上皿8から溢流し又は抜き取った遊技球2を貯留する下皿9が固定的に設けられ、この下皿9の右側に発射手段10の発射ハンドル11が取付けられている。発射手段10は、回動操作可能な発射ハンドル11と、この発射ハンドル11の回動角度に応じた打撃力で打撃槌12により遊技球2を発射させる発射モータ13等を備えている。

40

【0022】

上皿8の前面部の右部には操作パネル14が設けられ、この操作パネル14に、カード式貸出し装置1aに挿入されている球貸カード（図示略）の度数残高を最大3桁の数字で表示可能な残高表示部14aと、カード式貸出し装置1aに所定度数分の遊技球2の貸出しを指令する為に操作する貸出スイッチ14bと、カード式貸出し装置1aに挿入されている球貸カードの返却を指令する為に操作する返却スイッチ14cとが設けられている。

50

【 0 0 2 3 】

図4に示すように、鉛直姿勢に配設される遊技盤5には外レールと内レールとからなるガイドレール15がほぼ環状に設けられ、このガイドレール15の内側に遊技領域5aが形成され、発射手段10により発射された遊技球2はガイドレール15にガイドされて遊技領域5aの上部側へと打ち込まれる。

【 0 0 2 4 】

遊技領域5aには、多数の障害釘20、複数の風車21、複数の普通入賞手段22、デイスプレイ16からなる表示手段23、遊技図柄始動手段24、複数（例えば、4つ）の変動保留ランプ25、可変入賞手段26、特別入賞手段27、特別始動手段28、複数（例えば、5つ）の発射タイミング報知ランプ29等が配設されている。10

【 0 0 2 5 】

表示手段23は、左右に並ぶ3つ（左、中、右）の図柄表示部23a～23cを有し、遊技図柄始動手段24に入賞した遊技球2が、球検知センサ等からなる球検知手段24a（図5参照）で検知されたことに基づいて、図柄表示部23a～23cに複数の遊技図柄（例えば、「0」～「9」）が夫々変動表示される。

【 0 0 2 6 】

複数の変動保留ランプ25は、前記球検知手段24aで検知された遊技球2のうち、遊技図柄の変動表示に未だ供していない変動保留球の数を報知するもので、このパチンコ機1では、変動保留球数を最大で例えば4個まで記憶可能であり、記憶されている変動保留球数に相当する数の保留ランプ25が点灯される。20

【 0 0 2 7 】

可変入賞手段26は、前端部を略凹形に形成した入賞手段本体30と、入賞手段本体30の上端部側を開閉する左右1対の開閉羽根31と、入賞手段本体30の内部に形成された球遊動スペース32と、球遊動スペース32に連通する通常領域33と特別領域34とを有し、球遊動スペース32の内部に案内手段35の案内部材36が設けられている。

【 0 0 2 8 】

可変入賞手段26は、開閉羽根31を閉じて遊技球2が入賞しにくい閉状態（図4に実線で示す）と、開閉羽根31を開いて遊技球2が入賞し易い開状態（図4に鎖線で示す）とに亘って可変に構成され、通常は閉状態に保持されている。30

【 0 0 2 9 】

図柄表示部23a～23cに表示される変動後の遊技図柄が複数種類の大当たり態様（例えば、「0, 0, 0」～「9, 9, 9」の同図柄の組合せとなる10通りの大当たり態様）の何れかになった場合に、遊技図柄の変動停止後、一定時間（例えば、5秒間）経過した後に、可変入賞手段26が一定時間（例えば、5秒間）閉状態から開状態に切換えられる。

【 0 0 3 0 】

可変入賞手段26が閉状態から開状態に切換えられたことを条件に、可変入賞手段26に入賞した遊技球2が特別領域34に入賞すると、遊技者に有利な利益状態である特別権利が発生する。40

【 0 0 3 1 】

案内部材36はその下端部が前後軸心回りに枢支され、案内手段35は、図4に実線で示すように、案内部材36を左傾斜状に揺動させて、可変入賞手段26に入賞した遊技球2を通常領域33に案内する第1状態と、図4に鎖線で示すように、案内部材36を右傾斜状に揺動させて、可変入賞手段26に入賞した遊技球2を特別領域34に案内する第2状態とに亘って作動可能に構成されている。

【 0 0 3 2 】

案内手段35は、通常は第1状態に保持されており、図柄表示部23a～23cに表示される変動後の遊技図柄が大当たり態様になり、可変入賞手段26が閉状態　開状態　閉状態に切換わる際、所定のパターンで案内部材36を揺動させて状態を切換える。この揺動50

パターンについては後で説明する。

【0033】

特別入賞手段27は開閉板37を有し、この開閉板37を閉じて遊技球2が入賞しない閉状態と、開閉板37を開いて遊技球2が入賞し易い開状態とに亘って可変に構成されている。

【0034】

特別始動手段28は、一定の回転速度で回転する回転体38と、この回転体38の裏側に設けられた球通過口39と、球通過口39を通過する遊技球2を検知する球検知手段28a(図5参照)を有する。回転体38には遊技球2を収容可能な収容穴38aが外周端から中心側に切欠いて形成され、回転体38の上端側に保持されている遊技球2が、回転体38の収容穴38aに収容されると、その後、回転体38が例えば約300度程度回転して、収容穴38aに収容されている遊技球2が球通過口39を通過して排出される。10

【0035】

前記特別権利が発生した状態において、球通過口39を通過する遊技球2が球検知手段28aで検知されると、特別入賞手段27の開閉板37が遊技球2を入賞させ易い開状態に切換わり、所定個(例えば、10個)の遊技球2が特別入賞手段27に入賞するか、又は、特別入賞手段27の開閉板37が開状態に切換わってから所定時間(例えば、6秒間)経過するか、の何れかを契機に特別入賞手段27の開閉板37が閉状態に切換わって終了するラウンドが、所定ラウンド(例えば、16ラウンド)実行可能となる。20

【0036】

図2、図3に示すように、前枠4の裏側には、遊技盤5を裏側から押える裏機構板40が着脱自在に装着されている。この裏機構板40の上側に賞球タンク43と、これから延びるタンクレール44が設けられ、裏機構板40の下側には払出し手段45に接続された通路ユニット46が設けられている。払出し手段45は入賞手段22, 26, 27等への遊技球2の入賞により賞として遊技球2を払出すが、払出し手段45からの遊技球2は通路ユニット46を経由して上皿8に払出され、上皿8が遊技球2で満杯の場合には下皿9に払出される。

【0037】

裏機構板40の開口部40aには、遊技盤5の裏側に装着された裏カバー47と、入賞手段22, 26, 27等に入賞した遊技球2を排出する入賞球排出樋(図示略)が夫々嵌合されている。裏カバー47に装着されたケース48の内部に主制御基板49が設けられ、その前側に表示制御基板50が設けられている。30

【0038】

主制御基板49の下側において裏カバー47に装着されたケース51aの内部にランプ制御基板52が設けられ、このケース51aに隣接するケース51bの内部にサウンド制御基板53が設けられている。これらケース51a, 51bの下側において裏機構板40に装着されたケース54の内部に、電源基板55と払出し制御基板56が夫々設けられ、発射手段10の後側に装着されたケース57の内部に発射制御基板58が設けられている。40

【0039】

このように、これら基板49, 50, 52, 53, 55, 56, 58は夫々別基板で構成されており、電源基板55を除く制御基板49, 50, 52, 53, 56, 58には、CPUとROMやRAM等を有するマイクロコンピュータ(マイコン)が夫々設けられている。

【0040】

主制御基板49と副制御基板50, 52, 53, 56とは、複数本の信号線を介して電気的に接続され、主制御基板49から各制御基板50, 52, 53, 56に、所定の遊技動作を実行させる為の種々の制御信号として、制御情報を簡略化して送信可能なコマンド信号が、一方向通信にてデータ送信される。

【0041】

10

20

30

40

50

次に、パチンコ機 1 の制御装置に予め格納されている複数の制御プログラムに基づいて達成される種々の機能について、図 5 の機能ブロックに基づいて説明する。但し、これら種々の機能は前述した複数の制御プログラムとマイクロコンピュータ等の制御装置で達成される。主制御基板 4 9 上に構成された主制御手段 6 0 は、遊技に関連する制御を司り、後述の表示制御手段 7 0 、払出し制御手段 7 2 、ランプ制御手段 7 3 、サウンド制御手段 7 5 等に必要に応じて制御信号であるコマンド信号を送信出力する。

【 0 0 4 2 】

主制御手段 6 0 は、抽選手段 6 1 、抽選値記憶手段 6 2 、判定手段 6 3 、開閉切換え手段 6 4 、状態切換え手段 6 5 、利益状態発生手段 6 6 、図柄変動パターン決定手段 6 7 、コマンド送信手段 6 8 を有する。

10

【 0 0 4 3 】

抽選手段 6 1 は、例えば、抽選用カウンタを用いて微小な更新周期（約 2 msec 周期）毎に抽選用数値を「 1 」ずつカウントアップしながら所定の範囲（例えば、0 ~ 99 ）で更新し、遊技図柄始動手段 2 4 に入賞する遊技球 2 を球検知手段 2 4 a が検知したタイミングで抽選用数値を抽選（抽出）し、抽選値記憶手段 6 2 は抽選手段 6 1 で抽出された抽選用数値を記憶する。

【 0 0 4 4 】

判定手段 6 3 は、抽選値記憶手段 6 2 に記憶されている抽選用数値に基づいて大当たりか否かを判定する。例えば確率 1/100 で抽選された抽選用数値が特定数値（例えば、7 ）のときに大当たりと判定し、それ以外の数値のときに外れと判定する。尚、抽選手段 6 1 と判定手段 6 3 が抽選判定手段に相当する。

20

【 0 0 4 5 】

この抽選手段 6 1 と判定手段 6 3 は、遊技図柄始動手段 2 4 の球検知手段 2 4 a からの球検知信号に基づいて、開閉切換え手段 6 4 により可変入賞手段 2 6 を閉状態から開状態に切換えるか否かを抽選判定するものである。

【 0 0 4 6 】

即ち、開閉切換え手段 6 4 は、遊技図柄始動手段 2 4 の球検知手段 2 4 a からの球検知信号に基づいて、判定手段 6 3 により大当たりと判定された場合に開閉羽根 3 1 を制御して、例えば、図 6 (a) に示すように、遊技図柄の停止図柄態様として特別態様が成立した後に 5 秒間経過してから、可変入賞手段 2 6 を 5 秒間だけ閉状態から開状態に切換える。

30

【 0 0 4 7 】

状態切換え手段 6 5 は、判定手段 6 3 により大当たりと判定された場合に案内部材 3 6 を制御して、例えば、図 6 (b) に示すように、遊技図柄の停止図柄態様として特別態様が成立した後に 8.5 秒間経過してから、つまり、可変入賞手段 2 6 が開状態に切換えられた時から 3.5 秒間経過してから、案内手段 3 5 を 1 秒間だけ第 1 状態から第 2 状態に切換える。

【 0 0 4 8 】

利益状態発生手段 6 6 は、図 7 に示すように、可変入賞手段 2 6 の開閉により、可変入賞手段 2 6 の特別領域 3 4 (V ゾーン) への遊技球 2 の入賞に基づいて遊技者に有利な利益状態である特別権利を発生させる。図 8 に示すように、特別権利が発生すると、その特別権利発生中において、特別始動手段 2 8 への遊技球 2 の入賞により、特別入賞手段 2 7 の開閉板 3 7 が開状態に切換わり、例えば、10 個の遊技球 2 が特別入賞手段 2 7 に入賞するか、又は、特別入賞手段 2 7 の開閉板 3 7 が開状態に切換わってから 6 秒間経過するか、の何れかを契機に特別入賞手段 2 7 の開閉板 3 7 が閉状態に切換わって終了するラウンドが 16 ラウンド実行可能となる。

40

【 0 0 4 9 】

図柄変動パターン決定手段 6 7 は、判定手段 6 3 の判定結果を受けて、予め設定されている図柄変動時間等の異なる複数種類の図柄変動パターンのなかの 1 つを決定する。

コマンド送信手段 6 8 は、判定手段 6 3 の判定結果と図柄変動パターン決定手段 6 7 で

50

決定された図柄変動パターン等に基づくコマンド信号を表示制御手段70とランプ制御手段73に送信するとともに、その他必要に応じて、表示制御手段70、払出し制御手段72、ランプ制御手段73、サウンド制御手段75に種々のコマンド信号を送信する。

【0050】

表示制御基板50上に構成された表示制御手段70は、遊技図柄表示制御手段71を有し、この遊技図柄表示制御手段71は、コマンド送信手段68から送信されてきたコマンド信号に基づいて、表示手段23の遊技図柄表示部23a～23cに、遊技図柄を決定された変動パターンで変動させてから、大当たりの場合には特別態様となるように停止させ、外れの場合には特別態様以外の態様となるように停止させる。

【0051】

尚、遊技図柄表示制御手段71と遊技図柄表示部23a～23cが、判定手段63による判定結果を遊技者に報知するために遊技図柄を変動表示させてから停止させる図柄表示手段に相当する。

【0052】

副制御基板であるランプ制御基板52上に構成されたランプ制御手段73は、案内手段35の作動状態に関連する報知を行うために、複数の発射タイミング報知ランプ29を制御して、遊技球2が可変入賞手段26に入賞して案内手段35で特別領域34に案内するのに適した遊技球2の発射タイミングを報知する。尚、複数の発射タイミング報知ランプ29とランプ制御手段73が報知手段に相当する。

【0053】

ここで、図4のような遊技領域5aの配置構成で、可変入賞手段26が開状態にある場合、発射手段10により遊技球2を弱めに打ち出すと、遊技球2が発射された時から、可変入賞手段26に到達して入賞する迄の時間が約3秒かかることが、予め判っているものとする。

【0054】

それ故、図6(b)に示すように、案内手段35が第1状態から第2状態に切換わっている間の時間が1秒間であると、案内手段35が第1状態から第2状態に切換わって0.5秒経過した時から、3秒前に発射手段10で遊技球2を弱めに発射すると、可変入賞手段26に入賞した遊技球2が、第2状態の案内手段35で特別領域34に案内される確率も高くなる。

【0055】

つまり、複数の発射タイミング報知ランプ29とランプ制御手段73とにより、図6(b)に記した「発射」のタイミングで、遊技者が発射手段10の発射ハンドル11を操作して遊技球2を発射できるように報知するようにしている。具体的には、図4に示すように、可変入賞手段26の左側に5つの発射タイミング報知ランプ29が横一列状に配設されている。

【0056】

そして、5つの発射タイミング報知ランプ29の下側に、夫々、「4」、「3」、「2」、「1」、「発射」の数字と文字が印されており、遊技者の発射準備も兼ねて、4秒前から「4」「3」「2」「1」「発射」に対応する発射タイミング報知ランプ29を順次点灯していく、「発射」に対応する発射タイミング報知ランプ29が点灯した時が、遊技球2の発射タイミングとなる。

【0057】

また、ランプ制御手段73は報知抽選手段74を有し、この報知抽選手段74が、主制御手段60の判定手段63による判定結果をコマンド信号を介して受け、大当たりの場合に、前記報知手段による報知を行うか否かを抽選する。例えば、確率1/2で報知を行うと抽選され、この場合にのみ上記の報知を行う。

【0058】

尚、払出し制御基板56上に払出し制御手段72が構成され、サウンド制御基板53上にサウンド制御手段75が構成され、発射制御基板58上に発射制御手段76が構成され

10

20

30

40

50

ている。主制御手段 6 0 からのコマンド信号に基づいて、払出し制御手段 7 2 は払出し手段 4 5 を制御し、ランプ制御手段 7 3 はその他の種々のランプ群 L P を点灯制御し、サウンド制御手段 7 5 はスピーカ S P を制御し各種効果音を発生させる。

【 0 0 5 9 】

パチンコ機 1 の作用・効果について説明する。

上皿 8 に遊技球 2 が収容されている状態で、遊技者が発射ハンドル 1 1 を回動操作すると、発射手段 1 0 により遊技球 2 が発射され、その遊技球 2 がガイドレール 1 5 に誘導されて遊技領域 5 a の上部側へと打ち込まれる。遊技者が発射ハンドル 1 1 を回動操作しないか、発射ハンドル 1 1 を回動操作してもストップスイッチを操作すると、遊技球 2 は発射されなくなり、また、ストップスイッチの操作解除により、比較的簡単に、所望のタイミングで遊技球 2 を打ち始めることが可能である。10

【 0 0 6 0 】

遊技領域 5 a に発射された遊技球 2 は、障害釘 2 0 や風車 2 1 等にあたって方向を変えながら落下していくが、その遊技球 2 が入賞手段 2 2 , 2 6 , 2 7 等に入賞すると、払出し手段 4 5 により、賞として入賞球 1 個あたり数個から10数個の遊技球 2 が払出される。入賞手段 2 2 , 2 6 , 2 7 等に入賞しなかった遊技球 2 は、遊技領域 5 a の下端部に形成された排出穴 5 b から遊技領域 5 a の外部へ排出され回収される。但し、通常時は、可変入賞手段 2 6 と特別入賞手段 2 7 に遊技球 2 が入賞することがないようにしてよい。

【 0 0 6 1 】

通常時において、遊技領域 5 a に発射された遊技球 2 が遊技図柄始動手段 2 4 に遊技球 2 が入賞して球検知手段 2 4 a で検知されたことに基づいて、表示手段 2 3 に複数の遊技図柄が 3 列に夫々変動表示され、所定時間変動した後に停止する遊技図柄が特定態様（「 7 , 7 , 7 」）等になった場合、図 6 (a) に示すように、その特別態様成立時から 5 秒経過してから、可変入賞手段 2 6 が閉状態から開状態に切換わり、そこから 5 秒経過した後に開状態から閉状態に切換わる。20

【 0 0 6 2 】

また、図 6 (b) に示すように、特別態様成立時から 8.5 秒間経過してから、つまり、可変入賞手段 2 6 が開状態に切換えられた時から 3.5 秒間経過してから、案内手段 3 5 が 1 秒間だけ第 1 状態から第 2 状態に切換わる。前記判定手段 6 3 により大当たりと判定された場合に、上記のように、表示手段 2 3 に表示される複数の遊技図柄を特定態様に停止させるが、その判定結果を受けて、ランプ制御手段 5 2 の報知抽選手段 7 3 により、案内手段 3 5 の作動状態に関連する報知を行うか否かが抽選される。30

【 0 0 6 3 】

そして、前記報知を行うと抽選された場合、前述のように、「 4 」 「 3 」 「 2 」 「 1 」 「 発射 」 に対応する発射タイミング報知ランプ 2 9 を順次点灯していき、発射手段 1 0 で発射された遊技球 2 が可変入賞手段 2 6 に入賞して案内手段 3 5 で特別領域 3 4 に案内するのに適した遊技球 2 の発射タイミングを報知する。このように、この弾球遊技機 1 によれば、報知手段（複数の発射タイミング報知ランプ 2 9 とランプ制御手段 7 3 ）と報知抽選手段 7 4 とを設けたことにより、遊技性等を高め得る弾球遊技機とすることができる。40

【 0 0 6 4 】

次に、変更形態について説明する。但し、前記実施形態と基本的に同じものには同一符号を付して説明する。

1) 判定手段 6 3 により大当たりと抽選判定されて、特別権利が発生すると、1 回目の特別権利の発生以降、次回又は次々回の特別権利が発生する迄、大当たりの抽選確率を高めるようにした、所謂 2 回権利物（合計 2 回の特別権利の発生が約束された機種）又は 3 回権利物（合計 3 回の特別権利の発生が約束された機種）といわれる弾球遊技機に本発明を適用してもよい。

【 0 0 6 5 】

例えば、3 回権利物の弾球遊技機では、図 9 に示すタイムチャートに示すような遊技が50

行われるが、この場合、最初の特別権利の発生に際してのみ、或いは、各特別権利の発生に際して、案内手段35の作動状態に関連する報知を行うか否かを報知抽選手段74により抽選し、報知を行うと抽選された場合に、前記実施形態と同様の報知を行うようにしてもよい。

【0066】

2) 前記実施形態のディスプレイ16からなる表示手段23と表示制御手段50(つまり、図柄表示手段)を省略し、図10に示すように、前記遊技図柄始動手段24に変わる始動手段24Aと、前記可変入賞手段26に変わる可変入賞手段26Aとを設けてもよい。

【0067】

10

また、始動手段24Aへの遊技球2の入賞を検知する球検知手段を設け、この球検知手段からの球検知信号に基づいて、抽選判定を行うことなく、開閉切換え手段により可変入賞手段26Aを閉状態から開状態に切換えるようにしてもよい。この場合、始動手段24Aに入賞する遊技球2を検知したタイミングで、報知抽選手段74が案内手段35に関連する報知を行うか否かを抽選し、報知を行うと抽選した場合に、前記実施形態と同様の報知を行うようにしてもよい。

【0068】

3) 案内手段35は、遊技状態に応じて遊技球2を可変入賞手段26の特別領域34に案内する確率を作動を介して変化させる案内確率変化機能を備えてもよい。例えば、遊技図柄が変動後に特別態様となり、その特別態様が偶数の遊技図柄の組合せであった場合には、図11(b1)に示すように、前記実施形態と同様の案内手段35の作動を行い、その作動に関連する報知を実行可能とする。

20

【0069】

一方、特別態様が奇数の遊技図柄の組合せであった場合、図11(b2)に示すように、可変入賞手段26が開状態のとき、案内手段35が第1状態から第2状態に切換えられる時間を3秒として、それに合わせて、案内手段35の作動に関連する報知として、発射された遊技球2が可変入賞手段26に入賞して案内手段35で特別領域34に案内するのに適した遊技球2の発射タイミングを報知を実行可能にし、その報知を行うか否かを抽選するようにしてもよい。

【0070】

30

4) このように、案内手段35を第1状態から第2状態に切換える切換時間を設定する切換時間設定手段を設けてもよい。この場合、遊技図柄の組合せの他、遊技状態に応じて切換時間を抽選する切換時間抽選手段を設けるのが好ましい。

5) 更に、遊技図柄の組合せが特別態様になる等、予め定められた所定の遊技状態の成立から、可変入賞手段が作動して開状態となる時間タイミングを設定する作動タイミング設定手段を設けてもよい。

【0071】

6) 更に、不正防止等のために、所定遊技状態が成立しない場合は、特別領域34への遊技球の検出があっても、利益状態の発生を無効にする無効化手段を設けてもよい。

7) 案内手段35の作動状態に関連する報知として、発射された遊技球2が可変入賞手段26に入賞して案内手段35で特別領域34に案内するのに適した遊技球2の発射タイミングを報知する以外の種々の報知とすることができる。例えば、案内手段35の作動状態自体を示す報知としてもよい。

40

【0072】

8) 案内手段35の作動状態に関連する報知を行う報知手段をサウンド制御手段とスピーカーで構成し、その報知を特定の効果音又は段階的に効果音を鳴らすことで行ってもよい。

9) 案内手段35を常時作動させておいてもよい。

10) 可変入賞手段26, 26Aについては、通常領域と特別領域とを有するものであれば、本実施形態の構造に限らず種々の構造のものを適用可能である。

【0073】

50

11] その他、本発明の趣旨を逸脱しない範囲において、前記実施形態、更には変更形態にその他の変更を附加して実施することも可能であるし、その他、組合せ式弾球遊技機であるアレンジボール機や、羽根物といわれる第2種パチンコ機等の弾球遊技機等、可変入賞手段を有し、その可変入賞手段の特別領域への遊技球の入賞に基づいて遊技者に有利な利益状態が発生する種々の弾球遊技機に本発明を適用可能である。

【図面の簡単な説明】

【0074】

【図1】本発明の実施形態に係るパチンコ機の斜視図である。

【図2】パチンコ機の側面図である。

【図3】パチンコ機の背面図である。

【図4】パチンコ機の遊技盤の正面図である。

【図5】パチンコ機の機能ブロック図である。

【図6】(a)は可変入賞手段の作動状態を示すタイムチャートであり、(b)は案内手段の作動状態を示すタイムチャートである。

【図7】特別権利発生中を含む遊技状態を示すタイムチャートである。

【図8】特別権利発生中の遊技状態を示すタイムチャートである。

【図9】変更形態にパチンコ機に係る特別権利発生中を含む遊技状態を示すタイムチャートである。

【図10】変更形態に係るパチンコ機の遊技盤の正面図である。

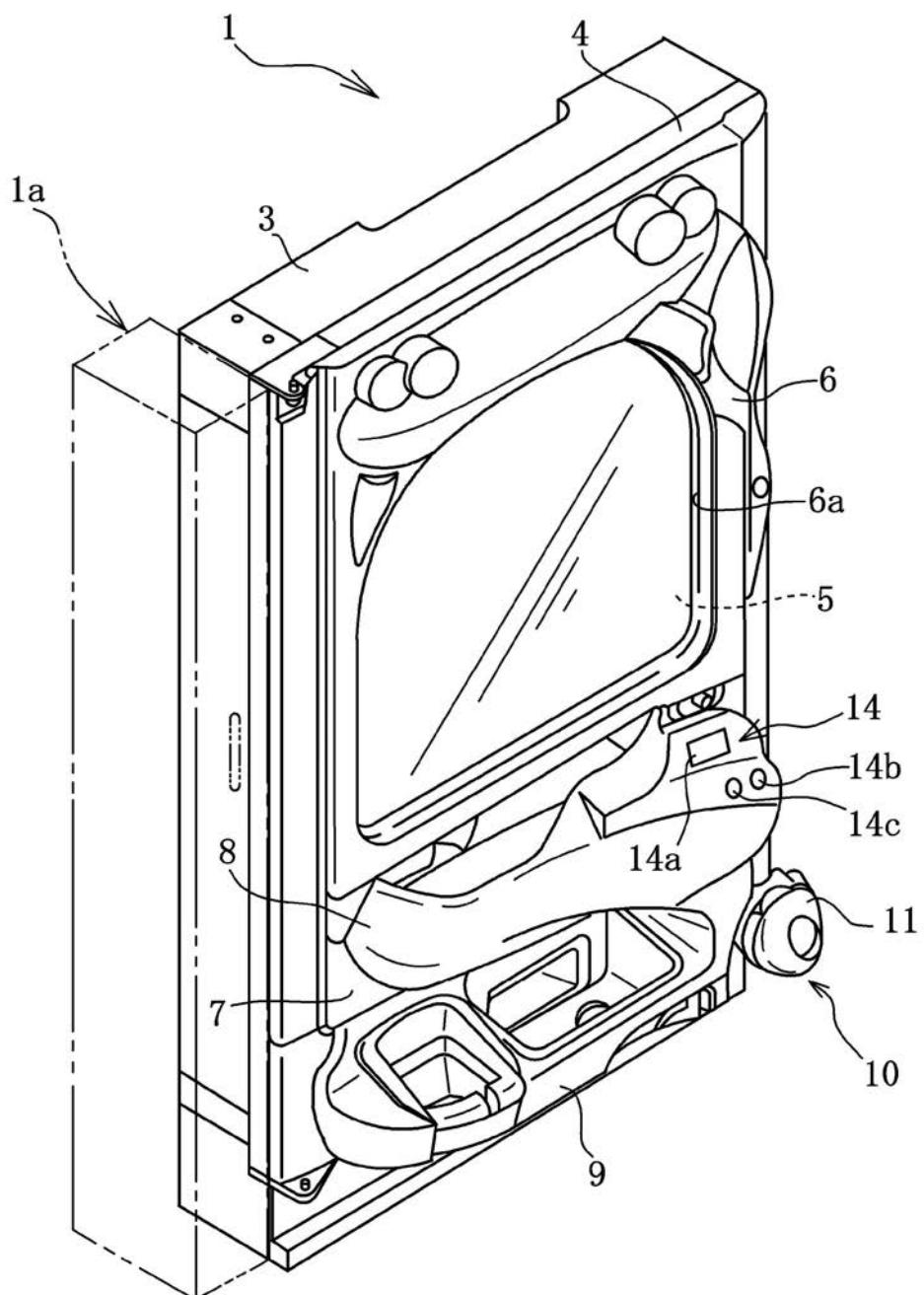
【図11】(a)は可変入賞手段の作動状態を示すタイムチャートであり、(b1)は入賞手段への入賞が低確率となる案内手段の作動状態を示すタイムチャートであり、(b2)は入賞手段への入賞が高確率となる案内手段の作動状態を示すタイムチャートである。

【符号の説明】

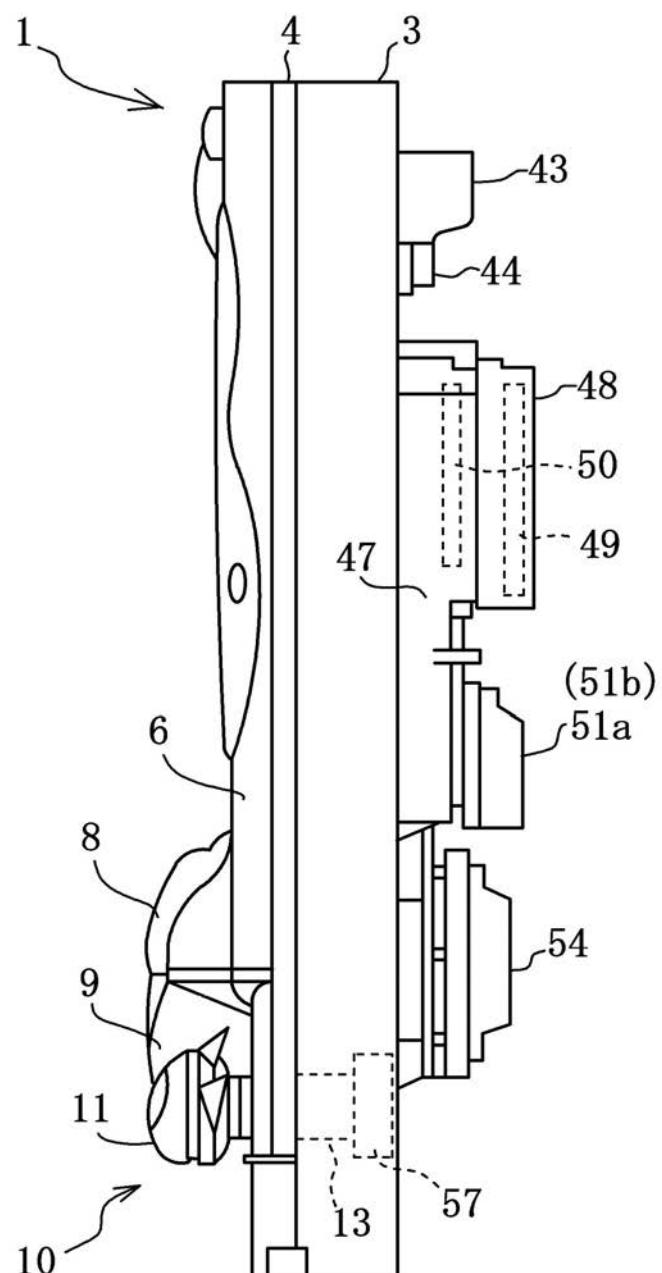
【0075】

2	遊技球	
23a ~ 23c	遊技図柄表示部	
24, 24A	遊技図柄始動手段	
24a	球検知手段	
26, 26A	可変入賞手段	
29	発射タイミング報知ランプ	30
33	通常領域	
34	特別領域	
35	案内手段	
49	主制御基板	
52	ランプ制御基板	
61	抽選手段	
63	判定手段	
64	開閉切換え手段	
66	利益状態発生手段	
71	遊技図柄表示制御手段	40
73	ランプ制御手段	
74	報知抽選手段	

【図1】

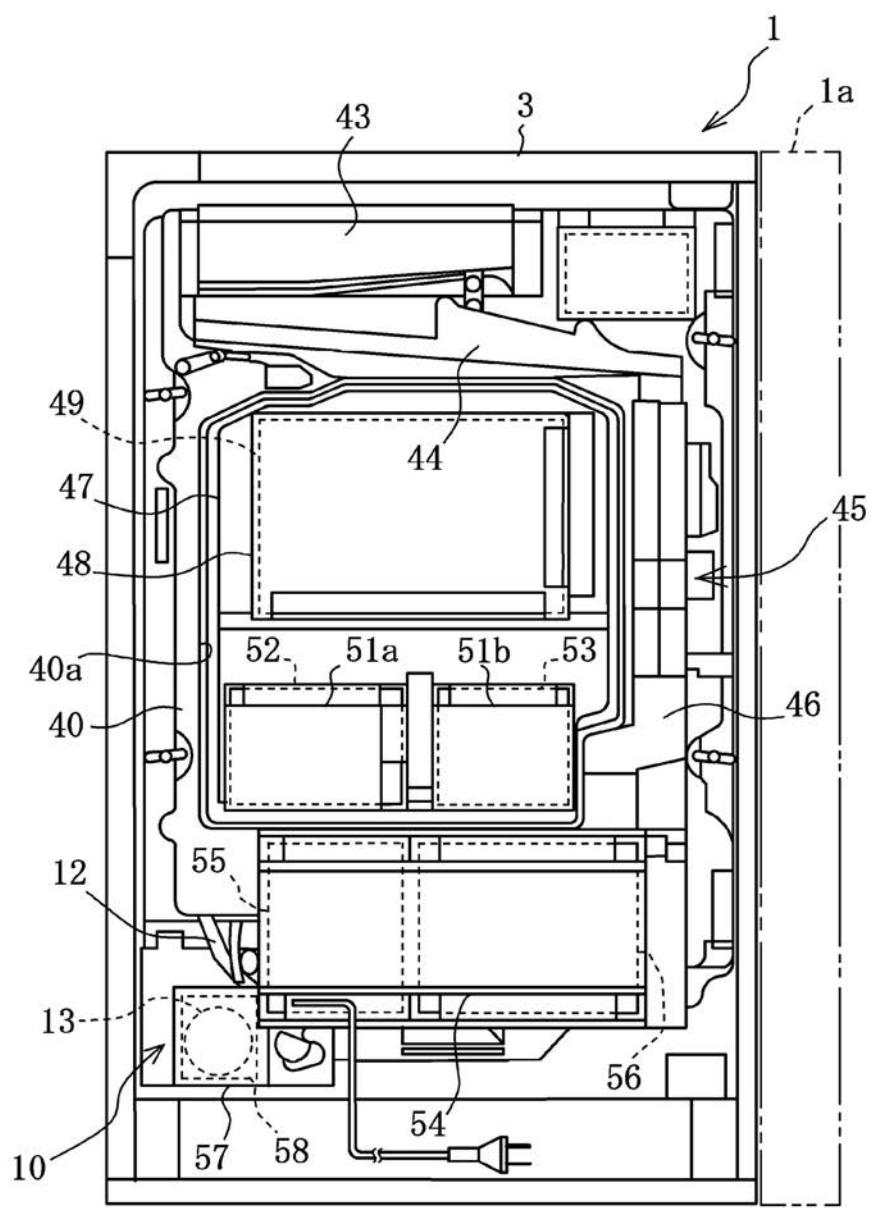


【図2】

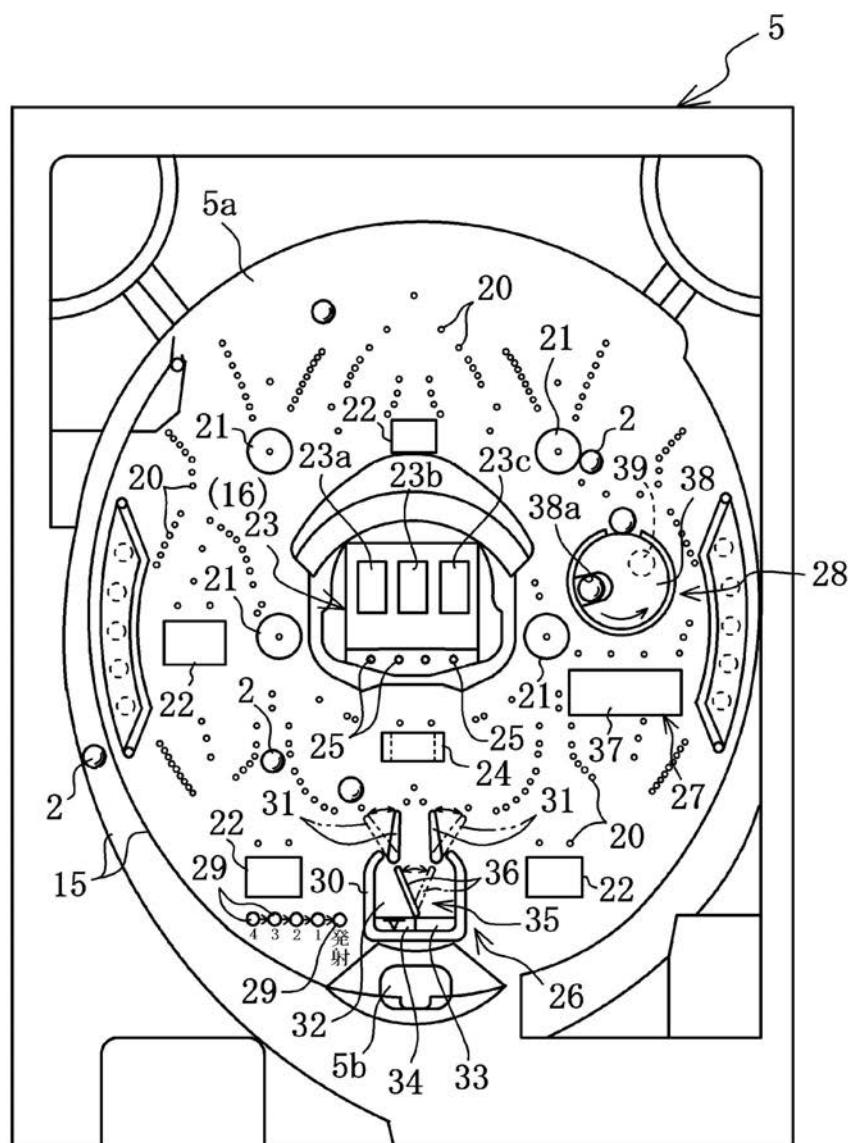


前方 ←

【図3】

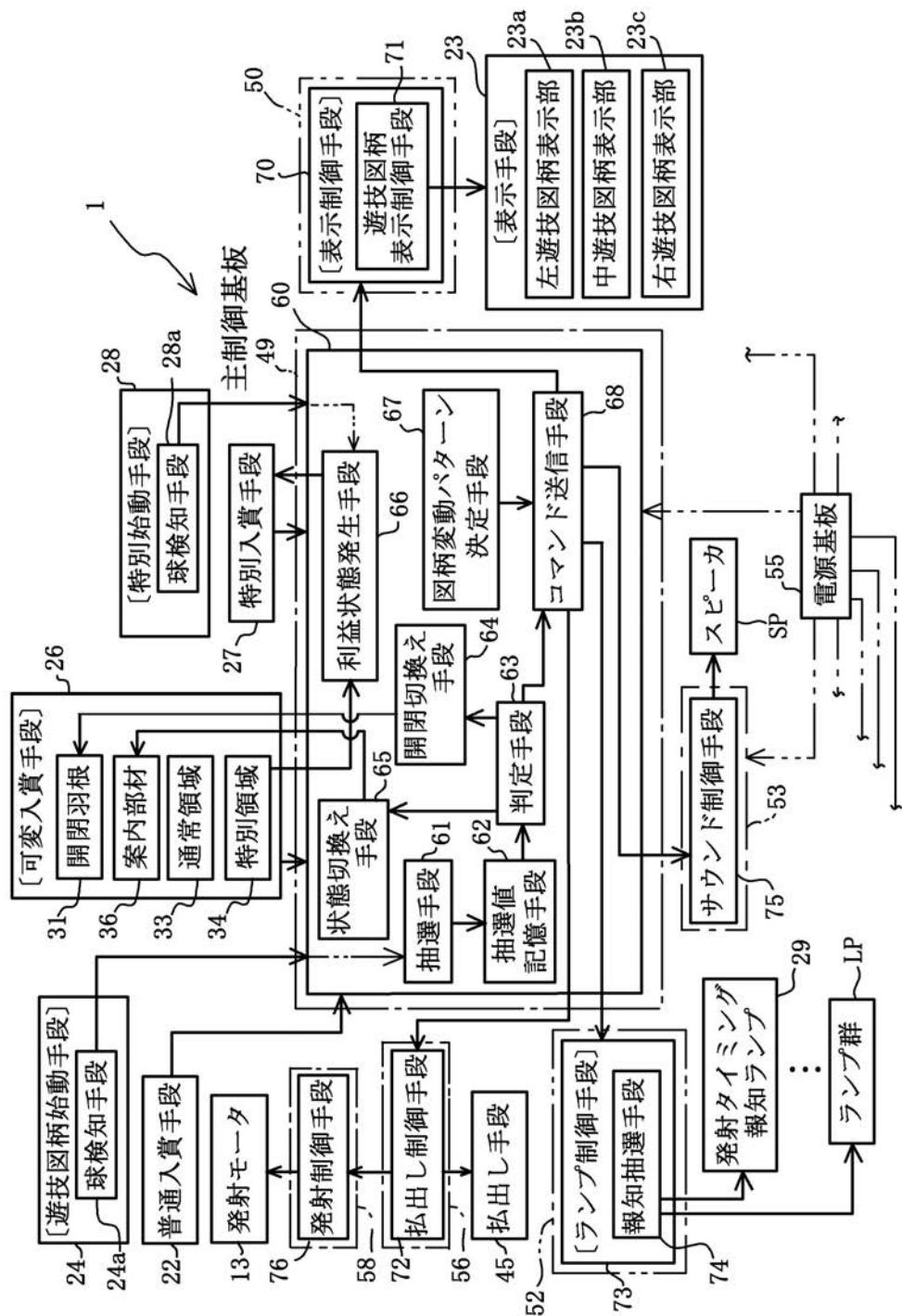


【図4】

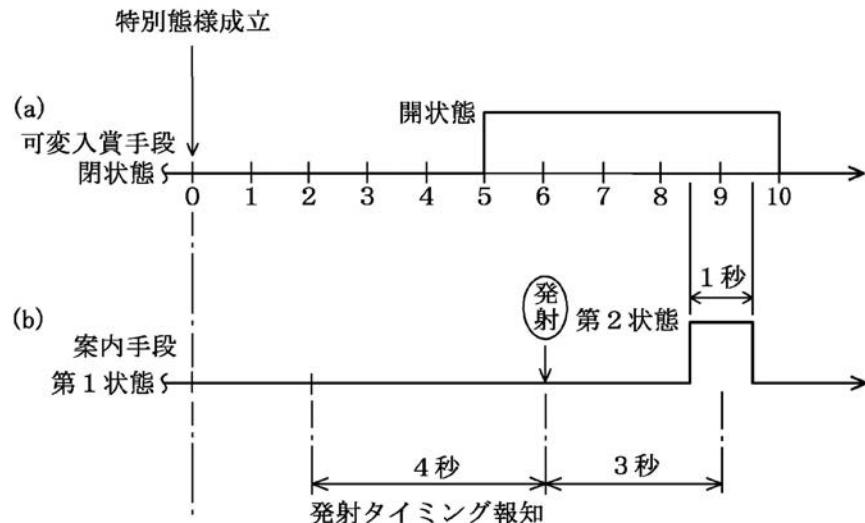


2 : 遊技球	29 : 発射タイミング報知ランプ
23a～23c : 遊技図柄表示部	33 : 通常領域
24 : 遊技図柄始動手段	34 : 特別領域
26 : 可変入賞手段	

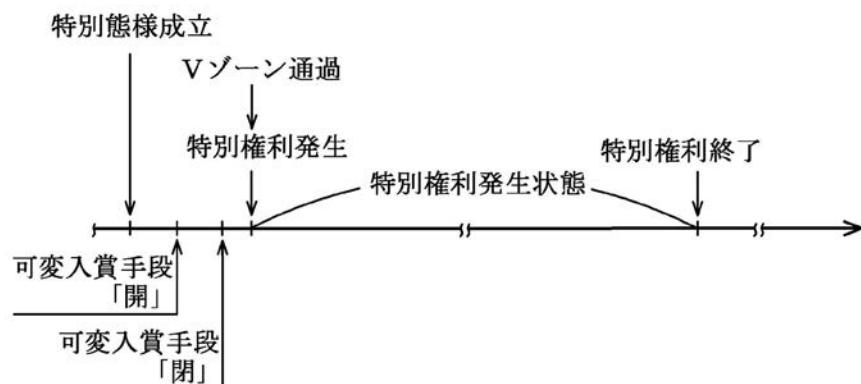
【図5】



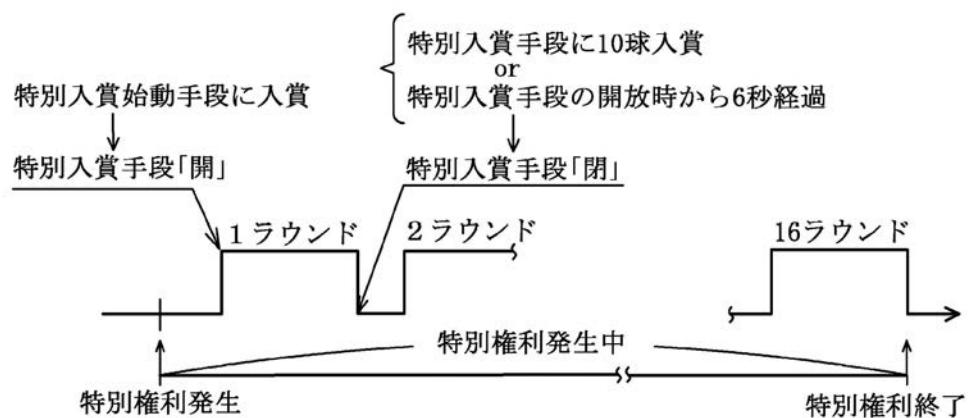
【図6】



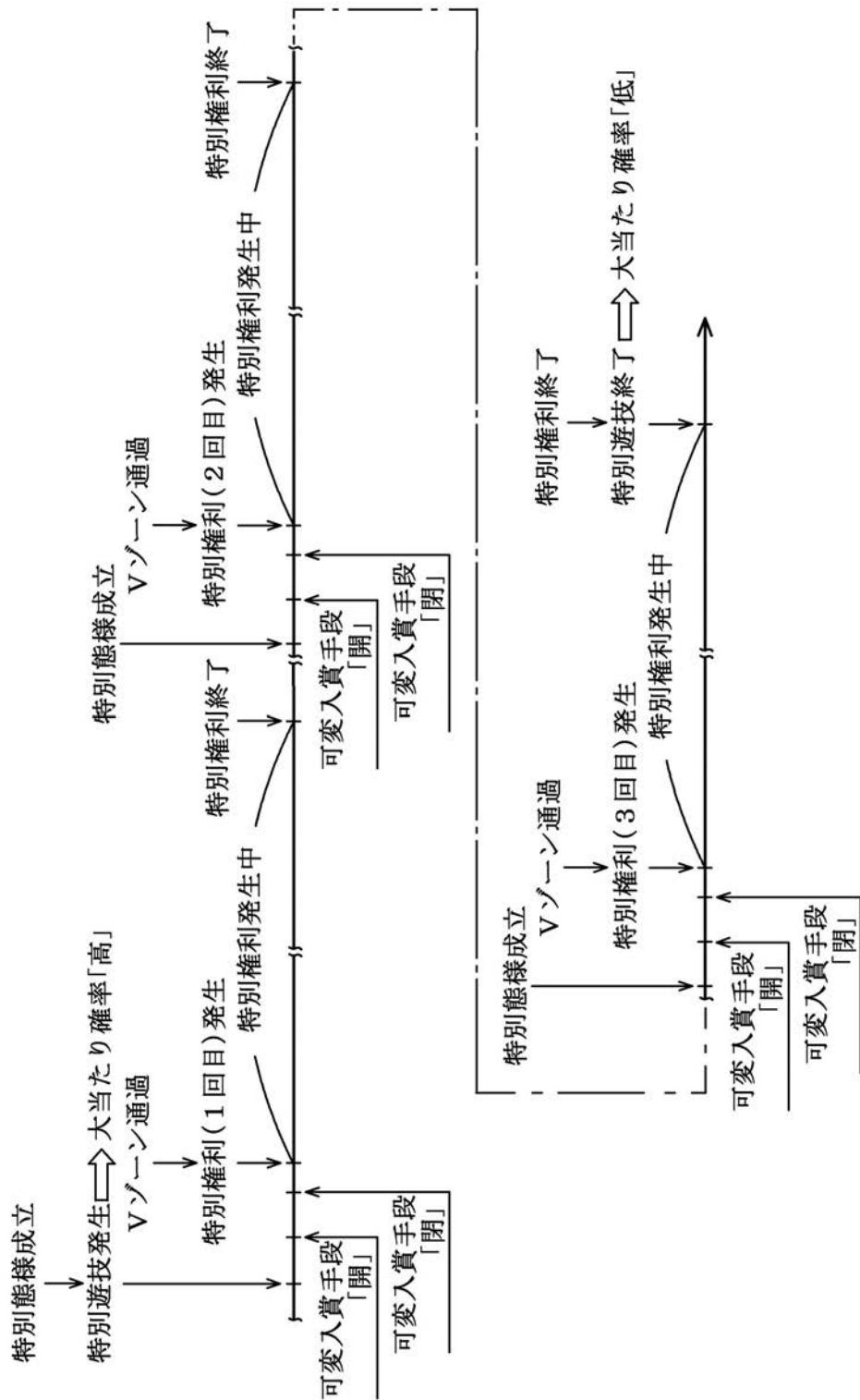
【図7】



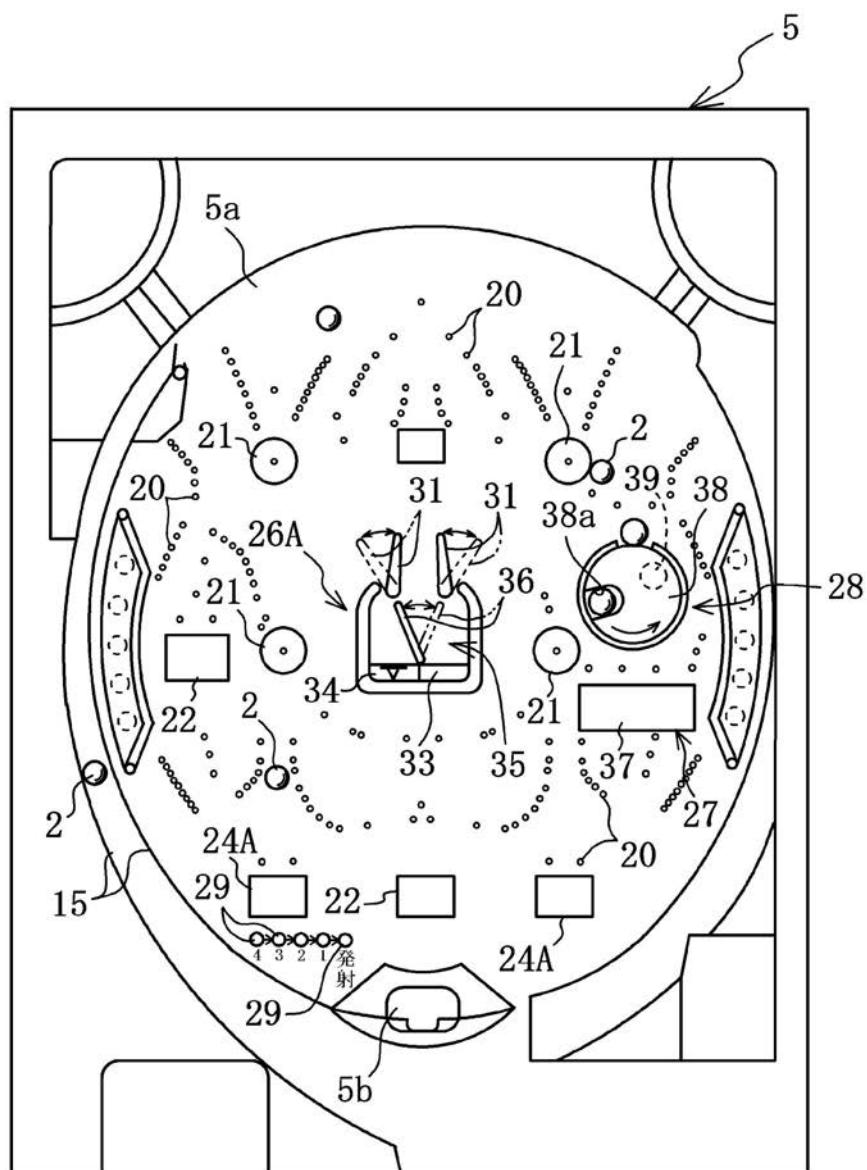
【図8】



【図9】

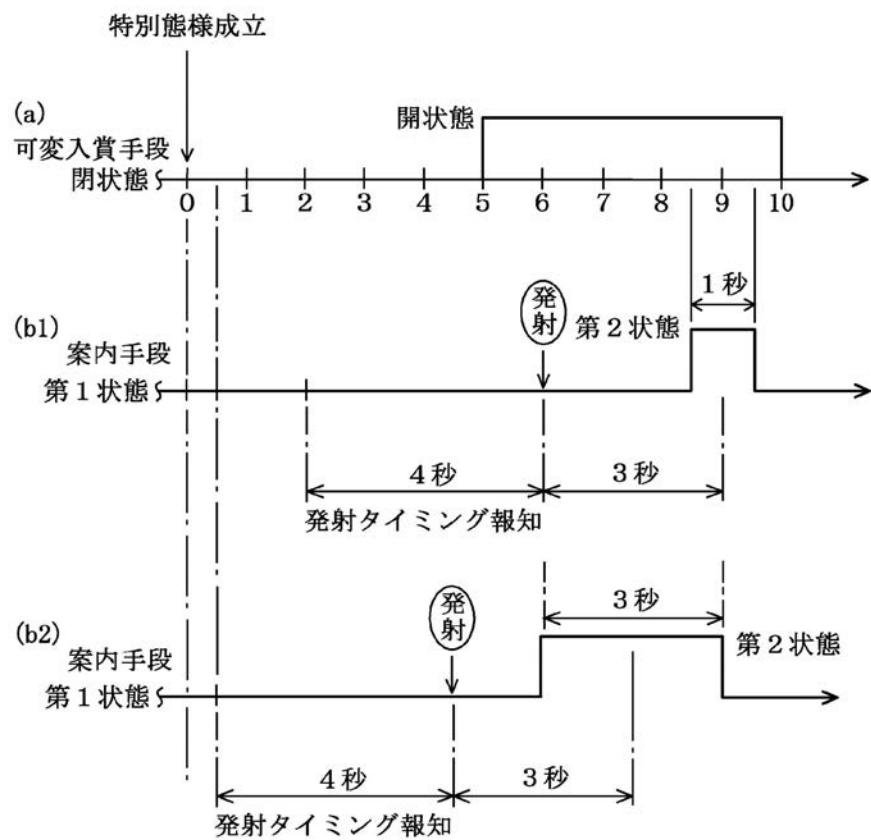


【図10】



24A：遊技図柄始動手段 26A：可変入賞手段

【図 11】



フロントページの続き

(56)参考文献 特許第2575020(JP,B2)
特開平10-33768(JP,A)
特開平2001-104587(JP,A)
特開平10-118249(JP,A)
特許第2573495(JP,B2)
特開平6-63227(JP,A)
特開平7-289697(JP,A)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)

A63F7/02