

(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2012-176308

(P2012-176308A)

(43) 公開日 平成24年9月13日(2012.9.13)

(51) Int.Cl.

A63F 7/02 (2006.01)

F I

A63F 7/02 301C

テーマコード (参考)

2C088

審査請求 有 請求項の数 1 O L (全 15 頁)

(21) 出願番号 特願2012-139547 (P2012-139547)
(22) 出願日 平成24年6月21日 (2012.6.21)
(62) 分割の表示 特願2001-27530 (P2001-27530)
の分割
原出願日 平成13年2月2日 (2001.2.2)

(71) 出願人 000144522
株式会社三洋物産
愛知県名古屋市千種区今池3丁目9番21号
(74) 代理人 100111095
弁理士 川口 光男
(72) 発明者 松原 信男
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
Fターム(参考) 2C088 AA67 EA10

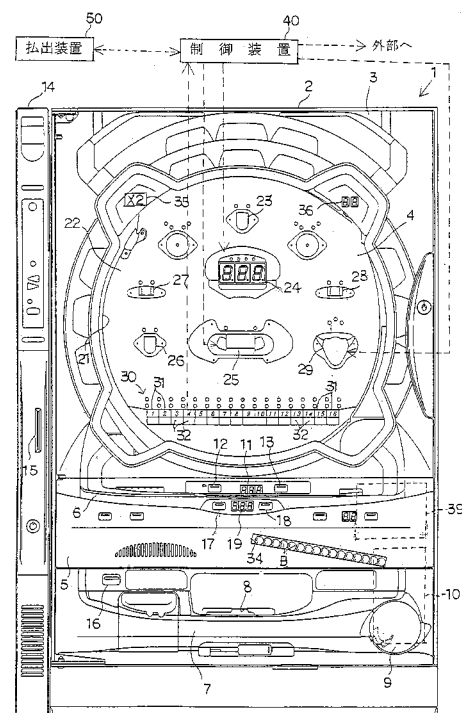
(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【要約】

【課題】独特の面白味を導出でき、今までにはない遊技性に優れた遊技機を提供することができる。

【解決手段】アレンジボール機1には上受け皿6に貯留された遊技球を取り込む取込装置39が設けられ、ベットスイッチ18の操作により21個の遊技球が取り込まれる。一方、遊技領域22に発射される遊技球Bはアレンジボール機1に封入されており、一単位遊技につき16個が発射される。かかる16個が全て入球口31に入球することで一単位遊技が終了する。

【選択図】 図1



【特許請求の範囲】**【請求項 1】**

遊技領域へ一定個数の遊技球を発射することにより一単位遊技が行われるとともに、一単位遊技が終了することを必要条件として、その後、次の一単位遊技が開始されるように設定される遊技機であって、

少なくとも前記一定個数発射された遊技球が全ていずれかの入球口へ入賞したことに基づいて、前記一単位遊技が終了するよう構成したことを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】**【技術分野】****【0001】**

10

本発明は、所定の遊技価値を付与する遊技機に関するものである。

【背景技術】**【0002】**

従来、パチンコ機に代表されるような可変表示装置を備えた遊技機が知られている。かかる遊技機では、発射された遊技球が作動口に入賞すること等に基づいて可変表示装置の表示部において図柄の変動表示が行われ、所定時間後に確定停止表示させられる。そして、確定停止表示された図柄の態様に応じて、遊技状態が、例えば所定時間に限り切換えられたりする。遊技者は、前記図柄の態様や、別途限られた時間内における特別な遊技を通じて、一喜一憂したりする。

【発明の概要】

20

【発明が解決しようとする課題】**【0003】**

ところが、上記のような遊技機では、遊技が経時的に連動して行われる。より詳しくは、ある時期には遊技球を作動口に入賞させることに集中する必要がある、またある時期には、図柄の変動状況を注視する必要がある、さらにある時期には所定の入賞口に遊技球を大量に入賞させる必要がある。すなわち、遊技者は、そのときどきの遊技状況に応じて、原則として連続的な遊技を行わなければならない、時間的な制約を感じつつ、かつ、単調さを感じやすいことがあった。このため、遊技者は、個々の遊技状態に集中できなかったり、特別な意識を遊技にそそぎ込むことができない場合があった。

【0004】

30

本発明は、以上の事情に鑑みてなされたものであり、独特の面白味を導出でき、今までにはない遊技性に優れた遊技機を提供することを主たる目的の一つとしている。

【課題を解決するための手段】**【0005】**

上記の課題を解決するために有効な手段（各手段は番号で識別する）を以下に示す。なお、必要に応じてその作用、効果等についても説明する。

【0006】

手段 1、遊技領域へ一定個数の遊技球を発射することにより一単位遊技が行われるとともに、一単位遊技が終了することを必要条件として、その後、次の一単位遊技が開始されるように設定される遊技機であって、

40

少なくとも前記一定個数発射された遊技球が全ていずれかの入球口へ入賞したことに基づいて、前記一単位遊技が終了するよう構成したことを特徴とする遊技機。

【0007】

手段 1 によれば、遊技領域へ一定個数の遊技球が発射されることにより一単位遊技が行われる。また、一単位遊技が終了することを必要条件として、その後、次の一単位遊技が開始される。さて、少なくとも前記一定個数発射された遊技球が全ていずれかの入球口へ入賞したことに基づいて、前記一単位遊技が終了させられる。このため、一単位遊技が終了させられる根拠が明確なものとなり、遊技者にとって遊技を行う上でのメリハリが付与される。このため、今までにない遊技性が導出される。また、一単位遊技の終了を把握できることで、遊技者が時間的な制約を受けることによる不具合（例えば焦燥感）が時と

50

して払拭される。

【 0 0 0 8 】

手段 2 . 遊技領域へ一定個数の遊技球を発射することにより一単位遊技が行われるとともに、一単位遊技が終了することを必要条件として、その後、次の一単位遊技が開始されるように設定され、所定条件が成立することを必要条件に特定の遊技状態が発生させられるとともに、その特定の遊技状態が少なくとも複数回数の一単位遊技に及んで継続して発生可能に構成された遊技機であって、

少なくとも前記一定個数発射された遊技球が全ていずれかの入球口へ入賞したことに基づいて、前記一単位遊技が終了するよう構成したことを特徴とする遊技機。なお、「少なくとも複数回数の一単位遊技に及んで」とあるのは、今回及び次の 2 回であってもよいし、今回、次回及び次々回の 3 回であってもよい。もちろん、4 回以上であってもよい（以下同様）。

10

【 0 0 0 9 】

手段 2 によれば、一単位遊技が終了させられる根拠が明確なものとなり、遊技者にとって遊技を行う上でのメリハリが付与される。このため、今までにない遊技性が導出される。また、一単位遊技の終了を把握できることで、遊技者が時間的な制約を受けることによる不具合（例えば焦燥感）が時として払拭される。特に、特定の遊技状態が少なくとも複数回数の一単位遊技に及んで継続して発生しうるので、今回の一単位遊技中に特定の遊技状態における利益（恩恵）を受け損ねたとしても、遊技者は次の一単位遊技に当該特定の遊技状態における利益を期待できる。このため、より一層時間的な制約による不具合を払拭できる。

20

【 0 0 1 0 】

手段 3 . 遊技球が通過可能な複数の入球口が並設されるとともに、遊技領域へ一定個数の遊技球を発射することにより一単位遊技が行われるとともに、一単位遊技が終了することを必要条件として、その後、次の一単位遊技が開始されるように設定され、所定条件が成立することを必要条件に特定の遊技状態が発生させられるとともに、その特定の遊技状態が少なくとも複数回数の一単位遊技に及んで継続して発生可能に構成され、少なくとも前記一単位遊技の遊技結果が予め定めた入球口の入賞組合せとなったことに基づいて所定の遊技価値を付与する遊技機であって、

少なくとも前記一定個数発射された遊技球が全ていずれかの入球口へ入賞したことに基づいて、前記一単位遊技が終了するよう構成したことを特徴とする遊技機。

30

【 0 0 1 1 】

なお、「所定の遊技価値を付与する」に代えて、「所定の遊技球の払出を行う」としてもよい。

【 0 0 1 2 】

手段 3 によれば、少なくとも前記一単位遊技の遊技結果が予め定めた入球口の入賞組合せとなったことに基づいて所定の遊技価値が付与される。ここで、一単位遊技が終了させられる根拠が明確なものとなるため、遊技者にとって遊技を行う上でのメリハリが付与される。このため、今までにない遊技性が導出される。また、一単位遊技の終了を把握できることで、遊技者が時間的な制約を受けることによる不具合（例えば焦燥感）が時として払拭される。特に、特定の遊技状態が少なくとも複数回数の一単位遊技に及んで継続して発生しうるので、今回の一単位遊技中に特定の遊技状態における利益（恩恵）を受け損ねたとしても、遊技者は次の一単位遊技に当該特定の遊技状態における利益を期待できる。このため、より一層時間的な制約による不具合を払拭できる。

40

【 0 0 1 3 】

手段 4 . 少なくとも前記一定個数発射された遊技球が全ていずれかの入球口へ入賞した時点、又は、該時点から所定時間経過した時点で、前記一単位遊技が終了するよう構成したことを特徴とする手段 1 乃至 3 のいずれかに記載の遊技機。

【 0 0 1 4 】

手段 4 によれば、一単位遊技が終了させられる時点がより一層明確なものとなる。

50

【 0 0 1 5 】

手段 5 . 所定の契機に基づき図柄を変動表示した後、確定停止表示可能な表示手段を備えた遊技領域へ、一定個数の遊技球を発射することにより一単位遊技が行われるとともに、一単位遊技が終了することを必要条件として、その後、次の一単位遊技が開始されるように設定される遊技機であって、

少なくとも前記一定個数発射された遊技球が全ていずれかの入球口へ入賞したこと、及び、前記図柄が確定停止表示されたことに基づいて、前記一単位遊技が終了するよう構成したことを特徴とする遊技機。

【 0 0 1 6 】

手段 5 によれば、少なくとも前記一定個数発射された遊技球が全ていずれかの入球口へ入賞したこと、及び、前記図柄が確定停止表示されたことに基づいて、前記一単位遊技が終了させられる。このため、一単位遊技が終了させられる根拠が明確なものとなり、遊技者にとって遊技を行う上でのメリハリが付与される。このため、今までにない遊技性が導出される。また、一単位遊技の終了を把握できることで、遊技者が時間的な制約を受けることによる不具合（例えば焦燥感）が時として払拭される。

【 0 0 1 7 】

手段 6 . 所定の契機に基づき図柄を変動表示した後、確定停止表示可能な表示手段を備えた遊技領域へ一定個数の遊技球を発射することにより一単位遊技が行われるとともに、一単位遊技が終了することを必要条件として、その後、次の一単位遊技が開始されるように設定され、所定条件が成立することを必要条件に特定の遊技状態が発生させられるとともに、その特定の遊技状態が少なくとも複数回数の一単位遊技に及んで継続して発生可能に構成された遊技機であって、

少なくとも前記一定個数発射された遊技球が全ていずれかの入球口へ入賞したこと、及び、前記図柄が確定停止表示されたことに基づいて、前記一単位遊技が終了するよう構成したことを特徴とする遊技機。

【 0 0 1 8 】

手段 6 によれば、一単位遊技が終了させられる根拠が明確なものとなり、遊技者にとって遊技を行う上でのメリハリが付与される。このため、今までにない遊技性が導出される。また、一単位遊技の終了を把握できることで、遊技者が時間的な制約を受けることによる不具合（例えば焦燥感）が時として払拭される。特に、特定の遊技状態が少なくとも複数回数の一単位遊技に及んで継続して発生しうるので、今回の一単位遊技中に特定の遊技状態における利益（恩恵）を受け損ねたとしても、遊技者は次の一単位遊技に当該特定の遊技状態における利益を期待できる。このため、より一層時間的な制約による不具合を払拭できる。

【 0 0 1 9 】

手段 7 . 遊技球が通過可能な複数の入球口が並設されるとともに、遊技領域へ一定個数の遊技球を発射することにより一単位遊技が行われるとともに、一単位遊技が終了することを必要条件として、その後、次の一単位遊技が開始されるように設定され、所定条件が成立することを必要条件に特定の遊技状態が発生させられるとともに、その特定の遊技状態が少なくとも複数回数の一単位遊技に及んで継続して発生可能に構成され、少なくとも前記一単位遊技の遊技結果が予め定めた入球口の入賞組合せとなったことに基づいて所定の遊技価値を付与する遊技機であって、

少なくとも前記一定個数発射された遊技球が全ていずれかの入球口へ入賞したこと、及び、前記図柄が確定停止表示されたことに基づいて、前記一単位遊技が終了するよう構成したことを特徴とする遊技機。

【 0 0 2 0 】

なお、「所定の遊技価値を付与する」に代えて、「所定の遊技球の払出を行う」こととしてもよい。

【 0 0 2 1 】

手段 7 によれば、少なくとも前記一単位遊技の遊技結果が予め定めた入球口の入賞組合

10

20

30

40

50

せとなったことに基づいて所定の遊技価値が付与される。ここで、一単位遊技が終了させられる根拠が明確なものとなるため、遊技者にとって遊技を行う上でのメリハリが付与される。このため、今までにない遊技性が導出される。また、一単位遊技の終了を把握できることで、遊技者が時間的な制約を受けることによる不具合（例えば焦燥感）が時として払拭される。特に、特定の遊技状態が少なくとも複数回数の一単位遊技に及んで継続して発生しうるので、今回の一単位遊技中に特定の遊技状態における利益（恩恵）を受け損ねたとしても、遊技者は次回の一単位遊技に当該特定の遊技状態における利益を期待できる。このため、より一層時間的な制約による不具合を払拭できる。

【 0 0 2 2 】

手段 8 . 少なくとも前記一定個数発射された遊技球が全ていずれかの入球口へ入賞した時点、又は、該時点から所定時間経過した時点、及び、前記図柄が確定停止表示された時点、又は、該時点から所定時間経過した時点で、前記一単位遊技が終了するよう構成したことを特徴とする手段 5 乃至 7 のいずれかに記載の遊技機。

10

【 0 0 2 3 】

手段 8 によれば、一単位遊技が終了させられる時点がより一層明確なものとなる。

【 0 0 2 4 】

手段 9 . 所定の契機に基づき図柄を変動表示した後、確定停止表示可能な表示手段を備えた遊技領域へ、一定個数の遊技球を発射することにより一単位遊技が行われるとともに、一単位遊技が終了することを必要条件として、その後、次回の一単位遊技が開始されるように設定され、かつ、特別条件が満たされることを必要条件に所定の遊技価値を付与する遊技機であって、

20

少なくとも前記一定個数発射された遊技球が全ていずれかの入球口へ入賞したこと、前記図柄が確定停止表示されたこと、及び、所定の遊技価値が付与されたことに基づいて、前記一単位遊技が終了するよう構成したことを特徴とする遊技機。

【 0 0 2 5 】

手段 9 によれば、 少なくとも前記一定個数発射された遊技球が全ていずれかの入球口へ入賞したこと、前記図柄が確定停止表示されたこと、及び、所定の遊技価値が付与されたことに基づいて、前記一単位遊技が終了させられる。このため、一単位遊技が終了させられる根拠が明確なものとなり、遊技者にとって遊技を行う上でのメリハリが付与される。このため、今までにない遊技性が導出される。また、一単位遊技の終了を把握できることで、遊技者が時間的な制約を受けることによる不具合（例えば焦燥感）が時として払拭される。

30

【 0 0 2 6 】

手段 1 0 . 所定の契機に基づき図柄を変動表示した後、確定停止表示可能な表示手段を備えた遊技領域へ一定個数の遊技球を発射することにより一単位遊技が行われるとともに、一単位遊技が終了することを必要条件として、その後、次回の一単位遊技が開始されるように設定され、所定条件が成立することを必要条件に特定の遊技状態が発生させられるとともに、その特定の遊技状態が少なくとも複数回数の一単位遊技に及んで継続して発生可能に構成され、かつ、特別条件が満たされることを必要条件に所定の遊技価値を付与する遊技機であって、

40

少なくとも前記一定個数発射された遊技球が全ていずれかの入球口へ入賞したこと、前記図柄が確定停止表示されたこと、及び、所定の遊技価値が付与されたことに基づいて、前記一単位遊技が終了するよう構成したことを特徴とする遊技機。

【 0 0 2 7 】

手段 1 0 によれば、一単位遊技が終了させられる根拠が明確なものとなり、遊技者にとって遊技を行う上でのメリハリが付与される。このため、今までにない遊技性が導出される。また、一単位遊技の終了を把握できることで、遊技者が時間的な制約を受けることによる不具合（例えば焦燥感）が時として払拭される。特に、特定の遊技状態が少なくとも複数回数の一単位遊技に及んで継続して発生しうるので、今回の一単位遊技中に特定の遊技状態における利益（恩恵）を受け損ねたとしても、遊技者は次回の一単位遊技に当該特

50

定の遊技状態における利益を期待できる。このため、より一層時間的な制約による不具合を払拭できる。

【 0 0 2 8 】

手段 1 1 . 遊技球が通過可能な複数の入球口が並設されるとともに、遊技領域へ一定個数の遊技球を発射することにより一単位遊技が行われるとともに、一単位遊技が終了することを必要条件として、その後、次の一単位遊技が開始されるように設定され、所定条件が成立することを必要条件に特定の遊技状態が発生させられるとともに、その特定の遊技状態が少なくとも複数回数の一単位遊技に及んで継続して発生可能に構成され、少なくとも前記一単位遊技の遊技結果が予め定めた入球口の入賞組合せとなったことに基づいて所定の遊技価値を付与する遊技機であって、

10

少なくとも前記一定個数発射された遊技球が全ていずれかの入球口へ入賞したこと、前記図柄が確定停止表示されたこと、及び、所定の遊技価値が付与されたことに基づいて、前記一単位遊技が終了するよう構成したことを特徴とする遊技機。

【 0 0 2 9 】

手段 1 1 によれば、少なくとも前記一単位遊技の遊技結果が予め定めた入球口の入賞組合せとなったことに基づいて所定の遊技価値が付与される。ここで、一単位遊技が終了させられる根拠が明確なものとなるため、遊技者にとって遊技を行う上でのメリハリが付与される。このため、今までにない遊技性が導出される。また、一単位遊技の終了を把握できることで、遊技者が時間的な制約を受けることによる不具合（例えば焦燥感）が時として払拭される。特に、特定の遊技状態が少なくとも複数回数の一単位遊技に及んで継続して発生しうるので、今回の一単位遊技中に特定の遊技状態における利益（恩恵）を受け損ねたとしても、遊技者は次の一単位遊技に当該特定の遊技状態における利益を期待できる。このため、より一層時間的な制約による不具合を払拭できる。

20

【 0 0 3 0 】

手段 1 2 . 少なくとも前記一定個数発射された遊技球が全ていずれかの入球口へ入賞した時点、又は、該時点から所定時間経過した時点、前記図柄が確定停止表示された時点、又は、該時点から所定時間経過した時点、及び、所定の遊技価値の付与が完了した時点、又は該時点から所定時間経過した時点で、前記一単位遊技が終了するよう構成したことを特徴とする手段 8 乃至 1 1 のいずれかに記載の遊技機。

【 0 0 3 1 】

30

手段 1 2 によれば、一単位遊技が終了させられる時点がより一層明確なものとなる。

【 0 0 3 2 】

手段 1 3 . 手段 9 乃至 1 2 のいずれかにおいて、「所定の遊技価値の付与」は、「所定の遊技球の払出」であること。このように構成することで、所定の遊技球の払出が行われない限り、次の一単位遊技が開始されることがない。このため、遊技者は、遊技者にとっての好ましい事態である遊技球の払出をじっくりと堪能することが可能となる。

【 0 0 3 3 】

手段 1 4 . 手段 1 乃至 1 3 のいずれかにおいて、前記一単位遊技が終了することに基づき、終了信号を出力可能が終了信号出力手段を設けたことを特徴とする遊技機。

【 0 0 3 4 】

40

手段 1 4 によれば、終了信号出力手段では、前記一単位遊技が終了することに基づき、終了信号が出力させられる。このため、該終了信号に基づいて、様々なこと、例えば、該信号を検査等に用いたり、該信号に基づいて遊技者に報知したりすること等を行うことができる。

【 0 0 3 5 】

手段 1 5 . 手段 1 4 において、前記終了信号出力手段は、前記終了信号を外部に対し出力可能な外部出力端子を含んでいることを特徴とする遊技機。

【 0 0 3 6 】

手段 1 5 によれば、外部出力端子より、前記終了信号が出力される。そして、該終了信号に基づいて、外部では、様々なことを行うことができる。

50

【 0 0 3 7 】

手段 1 6 . 手段 1 5 において、前記外部出力端子を、遊技機裏面に設けられた基板ボックス内に設けたことを特徴とする遊技機。

【 0 0 3 8 】

手段 1 6 によれば、外部出力端子を用いた不正行為を行いにくくすることができる。

【 0 0 3 9 】

手段 1 7 . 手段 1 6 において、前記外部出力端子を、前記基板ボックス内の主基板に設けたことを特徴とする遊技機。

【 0 0 4 0 】

手段 1 7 によれば、主たる制御を司るための主基板に外部出力端子が設けられているので、一元的な管理を行うことが可能となる。

【 発明の効果 】

【 0 0 4 1 】

本発明によれば、今までにはない遊技性に優れた遊技機を提供することができる。

【 図面の簡単な説明 】

【 0 0 4 2 】

【 図 1 】 一実施の形態におけるアレンジボール機を示す正面図。

【 発明を実施するための形態 】

【 0 0 4 3 】

以下に、遊技機をアレンジボール機に具体化した一実施の形態につき図面に基づいて説明する。

【 0 0 4 4 】

まず、アレンジボール機全体の概略について説明する。図 1 に示すように、アレンジボール機 1 は本体部としての外枠 2 を備えている。ここでは外枠 2 は木枠によって構成され、四角枠状を呈している。外枠 2 の前面側には前枠 3 がその一方の側部に配される回転軸を中心に回転するようにして開閉可能に装着されている。前枠 3 の裏側には遊技盤 4 が着脱可能に装着されている。前枠 3 には遊技盤 4 の裏側に重なり合うようにして機構盤（図示せず）が着脱可能又は開閉可能に装着されている。前記機構盤には、遊技盤 4 側から導かれた遊技球を集合させる集合樋や、外部から送られてくる遊技球を受け入れて収容するタンク、遊技状況に応じて貸出球や賞球球を払い出す払出装装置等の球取扱機構が設けられている。

【 0 0 4 5 】

前記前枠 3 の前面側には、ガラス扉枠（図示せず）が開閉可能に装着されている。ガラス扉枠は枠内に例えば一对のガラス板を支持したものである。但し、ガラス板は 1 枚でも 2 枚以外の複数枚でもよい。このガラス板の遊技盤 4 と対峙する面は遊技球が遊技盤 4 面上を落下するように案内する案内部材としての機能を有する。

【 0 0 4 6 】

前枠 3 の前面下部には、前面板 5 が開閉可能に装着されている。前面板 5 の表側には上受け皿 6 が設けられている。前記前枠 3 の前面板 5 よりも下方には、下受け皿 7 が装着されている。下受け皿 7 は、前記上受け皿 6 に入りきらない賞球や、上受け皿 6 から球抜きした抜き球を、余剰球出口 8 から排出させて貯留させるものである。前枠 3 における下受け皿 7 の側方には遊技球を発射するための操作部としての操作ハンドル 9 が回転操作可能に装着されている。操作ハンドル 9 に対応する前枠 3 の裏側には駆動手段としてのモータ（図示せず）が装着されており、操作ハンドル 9 の回転操作によってモータが回転され、これにより打球杆（図示せず）が間欠動作されるとともに、前記操作ハンドル 9 の回転角度に応じた弾発力に調節される。従って、前記モータ及び打球杆等によって球供給発射装置 1 0 のうちの球発射機構が構成されている。

【 0 0 4 7 】

ここで、球供給発射装置 1 0 は、従来のパチンコ機やアレンジボール機と同様に、0 . 6 秒につき 1 個の割合で遊技球 B を発射させるものであり、操作ハンドル 9 の操作に基づ

10

20

30

40

50

く球発射力の強弱にかかわらず遊技球 B の発射間隔は変化しないように構成されている。

【 0 0 4 8 】

前記前面板 5 の前面側には、残高表示手段としてのカード残高表示器 1 1 , 貸出指令手段としての貸出スイッチ 1 2 , 返却指令手段としてのカード返却スイッチ 1 3 が設けられている。これら表示器 1 1 及びスイッチ 1 2 , 1 3 は、アレンジボール機 1 の側部に付設されているカードサンド 1 4 を利用する際に使用される。

【 0 0 4 9 】

即ち、カードサンド 1 4 にはカード挿入口 1 5 が設けられており、そのカード挿入口 1 5 に球数記憶媒体としてのカードを挿入することでカード残高表示器 1 1 にカードの残高が表示される。また、カードの残高がある場合には貸出スイッチ 1 2 を操作することで、アレンジボール機 1 の裏面側に設けられた払出装置 5 0 (図 1 において概念的に図示した。) が駆動されて所定数の貸出球が上受け皿 6 に払い出される。なお、払出装置 5 0 は貸出球の払出とともに景品球の払出も行いう機能を有する。カードの残高がある状態でカード返却スイッチ 1 3 が操作されるとカードがカード挿入口 1 5 より返却される。なお、カードはプリペイドカードであるが、これに代えて IC カード等を利用できるように構成してもよい。また、カードは貸出にのみ使用されているが、IC カード等の場合にあっては賞球を書き込むことができるようにしてもよい。

【 0 0 5 0 】

その他、リセット手段としての精算スイッチ 1 6 , 取込数変更手段としてのベット切換スイッチ 1 7 , 取込指令操作手段としてのベットスイッチ 1 8 , ベット表示器 1 9 等の各種の操作スイッチ及び表示器が設けられている。なお、各種操作スイッチとして押しボタン式のスイッチについて図示したが、これに限らずタッチスイッチ等の他のスイッチ構造を採用してもよい。また、各種表示器として 7 セグメント LED を図示したが、これに限らずドットマトリクス表示器等の他の表示器を採用してもよい。

【 0 0 5 1 】

次に、遊技盤 4 上の構造等について説明すると、遊技盤 4 の前面側には誘導レール 2 1 が設けられている。誘導レール 2 1 は遊技球 B の発射初期の経路部分では内レールと外レールとの二重構造によって遊技球 B の発射経路が形成されており、その他の部分では重ならないの全体として略円環状に設置されている。そして、誘導レール 2 1 に囲まれた略円形状の領域が遊技領域 2 2 とされている。なお、誘導レール 2 1 は円環の一部を構成するものであればよく、他の部分は樹脂等の案内部材で構成すればよい。このような誘導レール 2 1 及び前記案内部材は遊技領域設定部材としての機能を有する。

【 0 0 5 2 】

遊技盤 4 の遊技領域 2 2 中には、天入球口 2 3、誘導図柄表示装置 2 4、特定入球口 2 5、左入球口 2 6、ゲートとしての左右通過口 2 7 , 2 8、右下に配置された得点増加装置兼役物作動口であるチューリップ式入球装置 2 9 等の各種遊技部品が設けられている。

【 0 0 5 3 】

左通過口 2 7 は誘導図柄表示装置 2 4 の作動口として機能する。従って、左通過口 2 7 を遊技球 B が通過すると、誘導図柄表示装置 2 4 の複数 (ここでは 3 個) の図柄が所定時間だけ可変表示された後に停止表示される。前記停止表示された図柄の組合せが一致する等の予め定めた組合せである場合には、役物誘導装置 (図示せず) が作動され、特定入球口 2 5 が所定条件を満たすまで開放される。この特定入球口 2 5 の開放終了条件は、遊技球 B を 1 6 個発射する一単位遊技を 1 ゲームとして、その開放回を含めて所定ゲーム (例えば 3 ゲーム) が終了するまで、または 1 個の遊技球 B が特定入球口 2 5 に入球するまで、という条件とされている。特定入球口 2 5 の内部は領域が複数に区分されており、そのうちの誘導増加装置作動領域に遊技球 B が入球された場合には、誘導増加装置 (図示せず) が作動され、右通過口 2 8 が能動化されて遊技球 B の通過が検出され或いは有効化される。

【 0 0 5 4 】

そして、右通過口 2 8 が能動化されている状態で、右通過口 2 8 を遊技球 B が通過する

ことを条件としてチューリップ式入球装置 2 9 が開放される。チューリップ式入球装置 2 9 の開放は、遊技球 B を 1 6 個発射する一単位遊技を 1 ゲームとして所定ゲーム回数（例えば 1 4 ゲーム）の間だけ許容されるように構成されている。即ち、誘導図柄表示装置 2 4 の特定表示結果、特定入球口 2 5 の誘導増加装置作動領域への入球を経て一旦チューリップ式入球装置 2 9 が開放する機会が付与されると、その後 1 4 ゲームの間はチューリップ式入球装置 2 9 への入球機会が得られることとなる。また、チューリップ式入球装置 2 9 の開放中に遊技球 B が入球した場合には入賞得点が 2 倍に増加されることとなる。なお、チューリップ式入球装置 2 9 の開放終了条件は、上記特定入球口 2 5 の開放終了条件と同様、遊技球 B を 1 6 個発射する一単位遊技を 1 ゲームとして、その開放回を含めて所定ゲーム（例えば 3 ゲーム）が終了するまで、または 1 個の遊技球 B がチューリップ式入球装置 2 9 に入球するまで、という条件とされている。

10

【 0 0 5 5 】

遊技盤 4 の下部には入球口列 3 0 が設けられている。入球口列 3 0 は、「 1 」から「 1 6 」の番号が遊技者に視認可能に表示された入球口 3 1 を横一列に配置して構成されている。各入球口 3 1 には、それぞれ検出スイッチが設けられており、遊技球 B が入球したことを個々に検出している。各入球口 3 1 の下部には L E D 等からなる入賞図柄表示装置 3 2 が、各入球口 3 1 に 1 対 1 で対応するように横一列に並設されている。入賞図柄表示装置 3 2 は、各入球口 3 1 への入球又はこれに相当する状態を点灯によって報知するものであり、常には消灯している。

【 0 0 5 6 】

20

なお、天入球口 2 3 その他の入球口列 3 0 よりも上方に配置された入球口に入球した遊技球 B は所定の入球口 3 1 に案内されるように通路が構成されている。また、チューリップ式入球装置 2 9 に遊技球 B が入球されたときは所定の複数の入球口 3 1 に入球したものと同様に処理されるように設定されている。

【 0 0 5 7 】

遊技領域 2 2 へ発射される遊技球 B は、本実施の形態ではアレンジボール機 1 内部に封入されている。封入されている遊技球 B の個数は、1 ゲームに要する 1 6 個か、それ以上であればよい。封入された遊技球 B は、常には球供給発射装置 1 0 の手前位置に待機している。その待機位置にある遊技球 B は、前面枠 5 に形成された透明板にて塞がれた透視窓 3 4 より遊技者やホール従業員等に視認可能な状態とされている。

30

【 0 0 5 8 】

また、操作ハンドル 9 が回動操作されることにより、待機位置にある遊技球 B が順次発射位置へ供給されて遊技領域 2 2 へ発射される。そして、各入球口 2 3 , 2 6 , 3 1 、特定入球口 2 5 、チューリップ式入球装置 2 9 に入球した遊技球 B は遊技盤 4 に付設された球通路を介して前記待機位置へと戻される。

【 0 0 5 9 】

ここで、遊技球 B が入球口 2 3 , 2 6 , 3 1 を通過すると、それに対応した入賞図柄表示装置 3 2 が点灯される。また、遊技球 B がチューリップ式入球装置 2 9 に入球した場合には、前記のとおり設定された複数の入球口 3 1 に対応した入賞図柄表示装置 3 2 が点灯されるとともに、遊技領域 2 2 の左上部に設けられた 2 倍表示器 3 5 が点灯される。

40

【 0 0 6 0 】

また、ゲームの進行に伴い、入球口列 3 0 において番号が連続する所定数の入球口 3 1 に入球された状態（チューリップ式入球装置 2 9 への入球の場合のように入球口 3 1 に入球したとみなされた場合も含む。以下同じ。）となると、得点が付与される。具体的には、例えば「 5 」 「 6 」 「 7 」 「 8 」の番号が付与された各入球口 3 1 に入球された状態のように 4 個の入球口 3 1 が入球された状態となると 1 点が付与される。そして、5 個の場合は 2 点、6 個の場合は 3 点というように連続して並ぶ数が 1 個増える毎に得点が 1 点ずつ加算されていく。

【 0 0 6 1 】

また、かかる得点は、既述のとおり、チューリップ式入球装置 2 9 への入球によって 2

50

倍とされる。この得点は、遊技領域 2 2 の右上部に設けられた得点表示器 3 6 にて数値表示される。なお、チューリップ式入球装置 2 9 への入球によって複数の入球口 3 1 に入球したとみなされることは説明したが、かかる複数の入球口 3 1 へ入球したとみなす処理によって、原則的には遊技球 B を遊技領域 2 2 の右側領域へ発射することで、高得点が付与されるように、入球とみなされる入球口 3 1 が設定されていたり釘配置が設定されている。

【 0 0 6 2 】

そして、1 ゲーム終了時の得点に応じた賞球が、前記払出装置によって払い出される。払出装置の駆動は、1 ゲーム終了毎に得点が付与された場合において実行される。本実施の形態では、得点が 1 点につき、「 2 1 」個の賞球が上受け皿 6 に払い出される。また、得点の上限値は 1 0 点に設定されており、1 ゲームで最大 2 1 0 個の賞球が得られる。

10

【 0 0 6 3 】

ここで、精算スイッチ 1 6 はゲーム途中で当該ゲームを終了させる場合に操作されるものである。精算スイッチ 1 6 が操作されると、ゲーム途中でも強制的に当該ゲームが終了され、その時点で付与されている得点に応じた払出処理が実行される。

【 0 0 6 4 】

ベット切換スイッチ 1 7 は 1 ゲームにつきアレンジボール機 1 に取り込まれる遊技球数（取込球数）を遊技者が決定するためのスイッチである。本実施の形態では、ベット切換スイッチ 1 7 の操作により、取込球数を 2 1 個としたものと、4 2 個としたものとが切換られる。そして、ベット切換スイッチ 1 7 の操作状態に応じて取込球数が 2 1 個に設定されればベット表示器 1 9 に「 2 1 」と表示され、4 2 個に設定されればベット表示器 1 9 に「 4 2 」と表示される。なお、ベットスイッチ 1 8 は 1 ゲームに必要な球数だけ遊技球を上受け皿 6 から取り込む際に操作されるものである。

20

【 0 0 6 5 】

上受け皿 6 の下流側に対応する前面板 5 の背面側には、取込装置 3 9 が設けられている。取込装置 3 9 は、ベット切換スイッチ 1 7 によって設定された球数だけ 1 回のベットスイッチ 1 8 の操作に回答して上受け皿 6 より遊技球を取り込むための装置である。そして、取込装置 3 9 によって遊技球が取り込まれていくとその取込球数だけベット表示器 1 9 の表示数を減算していき、最終的に必要な数の遊技球を取り込んだ際にはベット表示器 1 9 の表示が「 0 」(又は取込完了を示す「 O K 」等の表示としてもよいし、再度「 2 1 」に戻るようにしてもよい。)となるように、ベット表示器 1 9 が表示制御される。なお、ベット表示器 1 9 に、通常は「 2 1 」が表示されるように初期設定されている。

30

【 0 0 6 6 】

そして、必要な遊技球数だけ取り込むと、操作ハンドル 9 の操作によるゲームが開始可能な状態とされる。なお、取込球数が必要な球数に満たない場合には、本実施の形態では遊技を開始することなく、精算スイッチ 1 6 の操作を待って払出装置により上受け皿 6 に取込球数に応じた遊技球を返還球として遊技者に返還する。ただし、取込球数が必要数に満たない場合にもゲームが可能となるように、例えば発射可能な遊技球 B の数を減らす等の工夫をしてもよい。

【 0 0 6 7 】

本実施の形態では、払出装置 5 0 によって払い出される遊技球（景品球，貸出球又は返還球）は、アレンジボール機 1 が設置される島の球供給機構より供給されるものであり、取込装置 3 9 によって取り込まれた遊技球は、アレンジボール機 1 が設置される島の球排出機構より排出されるものである。従って、払出装置から払い出される貸出球，賞球，返還球や、取込装置 3 9 へ取り込まれる取込球は、島を介して遊技ホールに設置された球磨き装置による球磨き処理が施される。

40

【 0 0 6 8 】

その一方、アレンジボール機 1 に封入された遊技球 B は、アレンジボール機 1 内部において循環するだけのものである。従って、貸出球等と封入された遊技球 B とは同一のものをを用いる必要がない。なお、アレンジボール機 1 に封入された遊技球 B を磨くための球磨

50

き装置をアレンジボール機 1 に設けてもよいが、この場合は封入される遊技球 B の数として 16 個といった 1 ゲーム相当数に限らず、32 個、50 個、100 個等のように多数封入しておくことが好ましい。

【0069】

ここで、本実施の形態では、ベットスイッチ 18 がいわば遊技球の取込指令の役割を果たすため、上受け皿 6 にある遊技球が自動的に取り込まれることはない。また、ベット切換スイッチ 17 は 1 ゲームに要する取込球数を設定することになるが、1 ゲームについて「21」個要する場合と「42」個要する場合とでは、1 ゲームに要する取込球数が 2 倍異なる。このように設定した理由は、遊技者に遊技に関する選択の余地を与えるためである。

10

【0070】

即ち、例えば「21」個取り込んだ場合には以上説明した通常のゲームが進行されるのであるが、「42」個取り込んだ場合には、誘導図柄表示装置 24 に予め定めた図柄の組合せが表示される確率を通常のゲームより 2 倍高くしたり、入球口 31 への入球組合せが 3 個並びでも得点を付与するようにしたり、得点を 2 倍にしたり、得点の最大値を 20 点としたり、1 点あたりの払出数を 2 倍にしたり、入球口 31 の得点となる組合せとして入球が比較的容易な入球口 31 同士の組合せとして入賞しやすくしたり、チューリップ式入球装置 29 の開放可能なゲーム数を 2 倍にする等の設定変更処理を後述する制御装置の制御下で行うことによって、遊技の進行を速めたり、得られる遊技価値を高めたりすることといった各種の遊技価値増大機能を 1 又は複数設定しておけば、遊技の迅速を重視する遊技者や、ゲームの結果得られる遊技価値を高めることを望む遊技者にも対応することができる。

20

【0071】

以上のとおり、本実施の形態のアレンジボール機 1 によれば、1 ゲームにつき取り込まれる遊技球数は、通常は「21」個とされている。一方、実際に 1 ゲームで発射される遊技球 B 数は「16」個であり、それが球供給発射装置 10 によって 0.6 秒間隔で発射される。更に、各ゲーム間のインターバルが 3 秒とされている。

【0072】

従って、本実施の形態においても、実際のゲームでは 16 個の遊技球 B が 0.6 秒間隔で発射されてゲーム間のインターバルが 3 秒であるから、1 分間につき約 76 個の遊技球しか発射されない。この点だけをみれば従来のアレンジボール機と同様であり、所謂パチンコ機における 1 分間につき約 100 個の遊技球が発射されるものと比べて稼働率が劣っているように見える。

30

【0073】

しかし、本実施の形態によれば、1 ゲームを行うのに「21」個の遊技球が必要となることから、実際に必要な遊技球数（取込球数）は「16」個よりも多くなっている。そして、単位時間当たりの遊技球 B の発射数を貸出球数（取込球数）に換算すると、「21」個の場合には、 $76（個/分） \times 21（個） / 16（個） = 約 100 個$ となる。即ち、貸出球の消費という観点からみれば、本実施の形態のアレンジボール機 1 がゲーム間のインターバルを有し且つ遊技球 B の発射間隔が特短でないにもかかわらず、遊技球を連続発射した状態のパチンコ機と同等のものとなっている。

40

【0074】

その結果、一般的なパチンコ機に比べ、本実施の形態におけるアレンジボール機 1 では遊技ホールにおける稼働率を低下させるものとならず、遊技の多様性確保のために遊技ホールがアレンジボール機を設置する機会が向上すると期待される。

【0075】

しかも、本実施の形態では、1 ゲームに要する球数を「42」個と設定することもでき、その場合には、パチンコ機の 2 倍の稼働率をもたせることができ、遊技ホールにとってはアレンジボール機 1 を一層設置し易くなり、他方遊技者にとってはベット方式による従来にはない新たな遊技性を楽しむことができる。

50

【 0 0 7 6 】

ここで、以上の左右通過口 2 7 , 2 8、チューリップ式入球装置 2 9、各入球口 2 5 , 3 1、払出装置、取込装置 3 9 等の遊技球の検出が必要な箇所には説明するまでもなく検出スイッチ等の検出手段が設けられており、これら検出手段や前記払出装置 5 0、取込装置 3 9、各種操作手段 9 , 1 2 , 1 3 , 1 6 , 1 7 , 1 8、各種表示手段 1 1 , 1 9 , 2 4 , 3 5 , 3 6 等は、全てアレンジボール機 1 が備える制御装置 4 0 に接続されており、制御装置 4 0 は本来はアレンジボール機 1 の背面側に配設されているが、図 1 においては概念的に図示した。また、制御装置 4 0 はメイン基盤と 1 又は複数のサブ基盤とから構成し、サブ基盤側で音声、表示、払出等を行うようにしてもよい。そして、制御装置 4 0 の制御下で以上説明した動作が実現される。制御手段たる制御装置 4 0 は、制御部たる中央処理装置 (C P U) , 記憶部たる R O M , R A M 等によって構成されている。

10

【 0 0 7 7 】

特に、図 1 に示すように、制御装置 4 0 は各入球口 3 1 に設けられた検出スイッチからの信号を入球信号として入力する。そして、入球信号が 1 6 個分検出されることで制御装置 4 0 は 1 6 個の入球があったことが確認される。なお、本実施の形態では、これを第 1 条件成立とする。即ち、第 1 条件とは一単位遊技に必要な個数の検出があったことという条件である。

【 0 0 7 8 】

また、制御装置 4 0 は、特定入球口 2 5 及びチューリップ式入球装置 2 9 の開放条件及び開放終了条件が成立すると、これら特定入球口 2 5 及びチューリップ式入球装置 2 9 に開放指令及び閉鎖指令を行う。ここで、これらの特定入球口 2 5 及びチューリップ式入球装置 2 9 の開放終了条件については、上述したように、開放回を含めて 3 ゲーム終了するか 1 個の遊技球 B が入球されるまでである。

20

【 0 0 7 9 】

また、制御装置 4 0 は、誘導図柄表示装置 2 4 への可変表示指令を行うが、具体的には可変表示開始指令、可変表示終了指令が行われる。従って、可変表示終了指令が行われると、制御装置 4 0 は誘導図柄表示装置 2 4 の可変表示が終了したとみなす。なお、本実施の形態では、これを第 2 条件成立とする。即ち、第 2 条件とは誘導図柄表示装置 2 4 の可変表示が停止確定したことという条件である。

【 0 0 8 0 】

また、制御装置 4 0 は、払出装置 5 0 へ景品球 (又は貸出球) の払出指令を行う一方、払出装置 5 0 に設けられた球払出検出スイッチからの球払出信号を受信する。そして、制御装置 4 0 は、払出装置 5 0 へ払出指令を出力したことを条件とするか、又は払出装置 5 0 からの球払出信号が制御装置 4 0 から指令しただけの払出数に回答する数に達したと判断したことを条件として、払出完了とみなす。なお、本実施の形態では、これを第 3 条件成立とする。即ち、第 3 条件とは払出装置 5 0 による払出処理が完了したことという条件である。

30

【 0 0 8 1 】

さて、本実施の形態では、第 1 条件が成立した場合には、一単位遊技が完了したこととして、制御装置 4 0 は次の一単位遊技へと処理を進めることとなる。従って、従来のように所定の一単位遊技と次の一単位遊技との間の所定のインターバルをもたせるように時間設定によってゲーム間隔を調整していたとすれば、設定時間が短いと、最後の遊技球 B が入球口 3 1 に到達する前に次の一単位遊技に移行してしまつて遊技者に不利益が生じ得るし、設定時間が長いと既に全て (1 6 個) の遊技球 B が入球口 3 1 に入球しているにもかかわらず次の一単位遊技がなかなか実行されないといういらぬ感が生じるのであるが、本実施の形態によればそのような不都合を一挙に解消することができる。

40

【 0 0 8 2 】

併せて、制御装置 4 0 は一単位遊技が完了する度に、外部、例えばホール管理コンピュータへ一単位遊技完了信号を出力する。これによって、外部において所定のアレンジボール機 1 が一単位遊技を完了したことをその都度検知したり管理することができる。また、

50

アレンジボール機 1 の性能検査等にもこの一単位遊技完了信号を利用すれば、アレンジボール機 1 出荷前の性能検査を容易に行うことができる。この意味において、制御装置 40 は終了信号出力手段としての機能を有する。

【0083】

ここで、上記一単位遊技完了信号は、パルス信号として出力される。ここで、パルス信号の出力時間が短いと相手側（外部機器）が安定してその信号を認識することができないことから、パルス信号の出力時間は 1.5 ms 以上であることが好ましい。一方で、制御装置 40 は内部的には CPU の暴走防止、不正防止等の観点より所定時間単位（現在では 2 ms 単位）で割り込み信号によってリセットされている。そして、このリセット間隔によってリセット前後にパルス信号が重なることを避ける意味ではパルス信号の出力時間は 2 ms 以下であることが好ましい。以上より、パルス信号（一単位遊技完了信号）の出力時間は 1.5 ms 以上で 2 ms 以下とすることが好ましい。但し、本実施の形態では、なるべく出力時間を短くする観点より、1.5 ms としている。かかる説明部分より把握される技術的思想としては、（１）「終了信号出力手段により出力される終了信号は、パルス信号であること」、（２）「終了信号出力手段により出力される終了信号は、パルス信号であり、その出力時間は 1.5 ms 以上で 2 ms 以下とされていること」、（３）「終了信号出力手段により出力される終了信号は、パルス信号であり、その出力時間は 1.5 ms とされていること」、（４）「所定の割り込み時間間隔毎にリセットされる遊技機であって、終了信号出力手段により出力される終了信号は、パルス信号であり、その出力時間は前記割り込み時間間隔以下（かつ 1.5 ms 以上）とされていること」、等が挙げられる。

10

20

【0084】

また、アレンジボール機 1 の一単位遊技完了信号をホール管理コンピュータ等の遊技ホール営業時に利用する場合と、アレンジボール機 1 の性能検査時に利用する場合とで用いる場合は、外部出力端子を個々に設けて製品出荷時には性能検査用の外部出力端子を使用不能な状態にしておくことが好ましい。また、アレンジボール機 1 の性能検査時にのみ利用する場合は、当該外部出力端子を取り除くか又は使用不能な状態にしておくことが好ましい。

【0085】

また、本実施の形態では、特定入球口 25 及びチューリップ式入球装置 29 の開放終了条件として、所定時間の経過に関係なく、開放回を含めて 3 ゲーム終了するか 1 個の遊技球 B が入球されるまでとしているため、時間経過に伴って特定入球口 25 及びチューリップ式入球装置 29 への入球機会を遊技者が逃してしまうことがなくなり、遊技者の不測の不利益を防止することができる。

30

【0086】

以上説明した実施の形態の他、以下に説明する実施の形態とすることも可能である。

【0087】

（a）制御装置 40 が判断する一単位遊技完了の条件は、上記第 1 条件成立としていたが、これに代えて、第 1 条件が成立しかつ上記第 2 条件が成立するという条件を一遊技完了の条件としてもよい。これによれば、一応各入球口 31 に 16 個の遊技球 B が入球した後であっても、誘導図柄表示装置 24 の可変表示が停止確定していない場合には、その確定を待って一単位遊技の完了とすることができ、可変表示がゲーム間に跨るという不都合を回避し、また一単位遊技の区切りを明確化することができる。

40

【0088】

（b）制御装置 40 が判断する一単位遊技完了の条件は、上記第 1 条件成立としていたが、これに代えて、第 1 条件が成立しかつ上記第 3 条件が成立するという条件を一遊技完了の条件としてもよい。これによれば、一応各入球口 31 に 16 個の遊技球 B が入球した後であっても、払出装置 50 による払出処理が完了（又は払出指令が完了）していない場合には、その完了を待って一単位遊技の完了とすることができ、払出指令がいつの一単位遊技時のものであるか、又は景品球がいつの一単位遊技時に基づくものであるかがはつき

50

りすることとなって、一単位遊技の区切りを明確化することができる。

【 0 0 8 9 】

(c) 制御装置 4 0 が判断する一単位遊技完了の条件は、上記第 1 条件成立としていたが、これに代えて、第 1 条件、上記第 2 条件及び上記第 3 条件の全てが成立するという条件を一遊技完了の条件としてもよい。これによれば、一応各入球口 3 1 に 1 6 個の遊技球 B が入球した後であっても、誘導図柄表示装置 2 4 の可変表示が停止確定していない場合には、その確定を待って一単位遊技の完了とすることができ、可変表示がゲーム間に跨るという不都合を回避し、また、一応各入球口 3 1 に 1 6 個の遊技球 B が入球した後であっても、払出装置 5 0 による払出処理が完了（又は払出指令が完了）していない場合には、その完了を待って一単位遊技の完了とすることができ、払出指令がいつの一単位遊技時のものであるか、又は景品球がいつの一単位遊技時に基づくものであるかがはっきりする。以上より、誘導図柄表示装置 2 4 及び払出装置 5 0 の各動作を意識しつつ、一単位遊技の区切りを明確化することができる。

10

【 0 0 9 0 】

(d) アレンジボール機 1 にクレジットスイッチ及びクレジット表示器を設けてもよい。即ち、得点に応じた遊技球を払出装置から払い出すのに代えて、又はこれに加えて、クレジット表示器において貯留されている遊技球数又は得点数を表示するようにし、クレジットスイッチによって貯留を解除したり貯留を実行したりすることができるようにしてもよい。本実施の形態では 1 ゲーム毎に遊技球を取込装置にて取り込むようにしているため、遊技球の取込が面倒であるとか時間がかかるという問題が生じ得るが、クレジット方式

20

【 0 0 9 1 】

(e) 遊技領域 2 2 に発射される遊技球 B を貸出球、賞球、取込球とは分離してアレンジボール機 1 に封入した例について説明したが、封入式とする必要はない。

【 0 0 9 2 】

(f) アレンジボール機 1 としては、上記実施の形態のものに限らず、誘導図柄表示装置 2 4 を備えていないものや、それを複数備えているものや、他の役物を備えているもの等であってもよい。

30

【 0 0 9 3 】

(g) アレンジボール機に限らず、アレンジボール機に類する遊技性を有するもの、例えば、雀球、ピンゴ式遊技機その他これに類する組合せ式遊技機に適用してもよい。

【 符号の説明 】

【 0 0 9 4 】

1 ... 遊技機としてのアレンジボール機、 4 ... 遊技盤、 1 0 ... 球供給発射装置、 1 7 ... 設定操作手段としてのベット切換スイッチ、 1 8 ... ベットスイッチ、 1 9 ... 報知手段としてのベット表示器、 2 2 ... 遊技領域、 2 4 ... 表示手段としての誘導図柄表示装置、 3 0 ... 入球口列、 3 1 ... 入球口、 3 2 ... 入賞図柄表示装置、 3 6 ... 得点表示器、 3 9 ... 取込装置、 4 0 ... 制御手段としての制御装置、 5 0 ... 払出手段としての払出装置。

40

【図 1】

