

(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2005-152245

(P2005-152245A)

(43) 公開日 平成17年6月16日(2005.6.16)

(51) Int. Cl.⁷

A63F 7/02

F I

A63F 7/02 320

テーマコード(参考)

2C088

審査請求 未請求 請求項の数 8 O L (全 20 頁)

(21) 出願番号 特願2003-394445 (P2003-394445)
 (22) 出願日 平成15年11月25日(2003.11.25)

(71) 出願人 395018239
 株式会社高尾
 愛知県名古屋市中川区太平通1丁目3番地
 (74) 代理人 100082500
 弁理士 足立 勉
 (72) 発明者 内ヶ島 敏博
 愛知県名古屋市中川区太平通1丁目3番地
 株式会社高尾内
 (72) 発明者 内ヶ島 隆寛
 愛知県名古屋市中川区太平通1丁目3番地
 株式会社高尾内
 (72) 発明者 鶴飼 俊雄
 愛知県名古屋市中川区太平通1丁目3番地
 株式会社高尾内

最終頁に続く

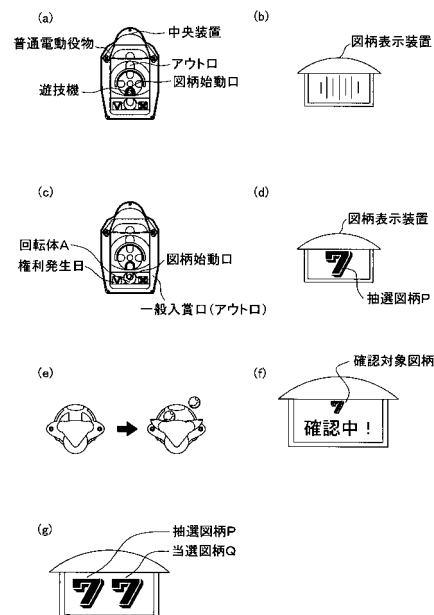
(54) 【発明の名称】 弾球遊技機

(57) 【要約】

【課題】 弾球遊技機の図柄変動に対して高い期待感を持続させる。

【解決手段】 パチンコ機50は、遊技球が図柄始動口17aに進入したことに起因して選択された抽選図柄Pを表示し、当否確認口23に入球すると抽選図柄Pが当たりを表象する図柄であるか否かを表示し、抽選図柄Pが当たりを表象する図柄であると表示して遊技球を権利発生口20に入球させると特別遊技を実行する。抽選図柄Pが表示されても、当否確認口23に入球して抽選図柄Pが当たりを表象する図柄であるか否かが表示されるまでは当たり外れが不明であるから、抽選図柄Pがどのような図柄であっても、当否表明までは当たりを期待ができ、遊技者はすべての図柄変動に対して高い期待感を持続して持つことができる。

【選択図】 図6



【特許請求の範囲】**【請求項 1】**

遊技球が始動領域に進入したことに起因して選択された抽選図柄を表示する図柄表示手段と、

当否確認イベントの発生を必須条件として前記図柄表示手段にて表示された抽選図柄が当たりを表象する図柄であるか否かを表示する当否表明手段と、

予め設定されている当たり遊技実行条件の成立と前記当否表明手段にて前記抽選図柄が当たりを表象する図柄であると表示されたこととのアンド条件で遊技者に有利な特別遊技を実行する特別遊技実行手段と

を備えることを特徴とする弾球遊技機。

10

【請求項 2】

請求項 1 記載の弾球遊技機において、

前記表示された抽選図柄が当たりを表象する図柄であるか否かは、遊技球が前記始動領域に進入したことに起因して行われる当たり外れの抽選結果に従うことを特徴とする弾球遊技機。

【請求項 3】

請求項 1 記載の弾球遊技機において、

前記当否表明手段は、前記表示された抽選図柄と前記当否確認イベントの発生に起因して選択された当選図柄とが一致すれば、該抽選図柄が当たりを表象する図柄であると表示することを特徴とする弾球遊技機。

20

【請求項 4】

請求項 1、2 又は 3 記載の弾球遊技機において、

確認有効期間に前記当否確認イベントが発生したときに限って、前記当否表明手段による前記表示が行われることを特徴とする弾球遊技機。

【請求項 5】

請求項 4 記載の弾球遊技機において、

前記確認有効期間に前記当否確認イベントが発生しなければ前記表示された抽選図柄は無効になることを特徴とする弾球遊技機。

【請求項 6】

請求項 2 を引用する請求項 4 又は 5 記載の弾球遊技機において、

前記抽選結果が当たりであることの期待度を前記確認有効期間中に報知する期待度報知手段を備えたことを特徴とする弾球遊技機。

30

【請求項 7】

請求項 3 を引用する請求項 4 から 6 のいずれか 1 項に記載の弾球遊技機において、

前記確認有効期間中に前記当否確認イベントが発生する毎に前記当否表明手段による前記表示が行われることを特徴とする弾球遊技機。

【請求項 8】

請求項 7 記載の弾球遊技機において、

前記表示された抽選図柄に応じて前記確認有効期間が決定されることを特徴とする弾球遊技機。

40

【発明の詳細な説明】**【技術分野】****【0001】**

本発明は、弾球遊技機の技術分野に属する。

【背景技術】**【0002】**

パチンコ機等の弾球遊技機には、遊技球が始動口に進入したことに起因して抽選を行って結果を図柄で表示し、抽選が当たりであることを示す図柄が表示され且つ遊技球が特定の領域を通過するというアンド条件で遊技者に有利な特別遊技を実行する形態のものがある。

50

【0003】

第3種パチンコ機（いわゆる権利物）が代表例である。近年の第3種パチンコ機は、普通電動役物作動口に遊技球が入賞すると中央装置に設けられた普通電動役物が開放し、中央装置内に遊技球が入球し易くなる。入球した遊技球が中央装置内に設けられた図柄始動口に入賞すると当否抽選及び図柄を変動制御し、当否抽選が当選（当たり）であれば所定の当たり図柄を確定表示する。ちなみに、最近の構成では図柄始動口を通過した遊技球は、権利発生口に設けられた回転体にて図柄が確定するまで停留され、当選時は権利発生口へ導かれ、はずれ時には一般入賞口（もしくはアウト口）に導かれる。遊技球が権利発生口に入球すると特別遊技権利が発生し、遊技者に有利な遊技が開始される。

【0004】

第3種パチンコ機は上記のような構成から、遊技をしている時間内で図柄が変動している時間の占める割合は極めて少ない。その分、当選確率を高く設計しているため、一回の図柄変動に対する期待感例えば第1種パチンコ機に比べて非常に高いという遊技性が付与されている。

【0005】

しかし、図柄の変動演出としては第1種パチンコ機と略同一のため、当たり時には問題ないが、外れ時は図柄の配列や変動態様により早期に外れと判断できるため、図柄始動口へ入賞させた労力（投資金額）に見合わず、遊技者に不満を与えていた。

【0006】

例えば特開2003-135774号公報（特許文献1）に開示のパチンコ機は、主図柄で当たり図柄が揃うと第1可変入賞装置が開放し、第1可変入賞装置内の特定入賞部に入球すると副図柄が変動し、これが当たりで揃うと第2可変入賞装置が開放し、第2可変入賞装置内の特定入賞部に入球すると権利発生するという、いわゆる2段階抽選の遊技性を備えている。

【特許文献1】特開2003-135774号公報

【発明の開示】

【発明が解決しようとする課題】

【0007】

しかしながら、特許文献1では、当たり時においては段階を踏むので期待感を引き延ばすことができるが、外れは従来と同様に図柄の配列で判明してしまうため、期待感が早期に失われてしまう問題を解決できてはいない。

【課題を解決するための手段】

【0008】

請求項1記載の弾球遊技機は、遊技球が始動領域に進入したことに起因して選択された抽選図柄を表示する図柄表示手段と、

当否確認イベントの発生を必須条件として前記図柄表示手段にて表示された抽選図柄が当たりを表象する図柄であるか否かを表示する当否表明手段と、

予め設定されている当たり遊技実行条件の成立と前記当否表明手段にて前記抽選図柄が当たりを表象する図柄であると表示されたこととのアンド条件で遊技者に有利な特別遊技を実行する特別遊技実行手段とを備えることを特徴とする。

【0009】

この弾球遊技機においては、図柄表示手段は、遊技球が始動領域に進入したことに起因して選択された抽選図柄を表示する。この抽選図柄は確定表示（変動しない）されてもよいし、仮停止表示（変動の可能性あり）でもよい。

【0010】

抽選図柄は、遊技球が前記始動領域に進入したことに起因して行われる当たり外れの抽選結果に応じて選択されてもよい。また、当たり外れの抽選は行わずに或いは当たり外れとは関係なく、選択用の乱数に基づいて選択してもよい。

10

20

30

40

50

【0011】

当否表明手段は、当否確認イベントの発生を必須条件として、図柄表示手段にて表示された抽選図柄が当たりを表象する図柄であるか否かを表示（当否表明）する。

当否確認イベントに特段の限定は無いが、例えば遊技盤面上に備えられた当否確認口（入球口又はゲート）に遊技球が進入することを当否確認イベントとして設定するのが好適である。このような当否確認口は、始動領域となる入球口又はゲートとは離れた位置にして、始動領域とは狙い位置を異ならせるとよい。

【0012】

また、当否確認イベントは、図柄表示手段にて抽選図柄が表示された以後に発生すれば有効としたり、それ以前でも有効としたりできる。但し、確認有効期間（請求項4）を設定しておく方がよい。

10

【0013】

当否確認口を入賞口とするならば、当否確認イベントが発生する都度賞球が得られるため、遊技者の金銭的負担を軽減することができ、ゲートならば、賞球が得られないことから、遊技店側にとっては一度の図柄変動における消費球数が増えて利益が上がり易くなる。

【0014】

また、当否確認ボタン等の確認要求手段を設けて、これが操作されると当否確認イベントが成立する構成としてもよい。

当否表明手段による、抽選図柄が当たりを表象する図柄であるか否かの表示形態は特に限定されないが、例えば「当たり」、「外れ」を意味する文字表示が含まれる等、明瞭に示すのが望ましい。

20

【0015】

図柄表示手段によって抽選図柄が表示されても、当否確認イベントが発生して当否表明手段により抽選図柄が当たりを表象する図柄であるか否かが表示されるまでは当たり外れが不明である。つまり、抽選図柄がどのような図柄（配列）であっても、当否表明までは当たりを期待ができるので、遊技者はすべての図柄変動に対して高い期待感を持続して持つことができる。

【0016】

この効果は、予め設定されている当たり遊技実行条件の成立（例えば権利発生口に入球）と前記当否表明手段にて前記抽選図柄が当たりを表象する図柄であると表示されたこととのアンド条件で遊技者に有利な特別遊技を実行する特別遊技実行手段を備える弾球遊技機、例えば上述の第3種パチンコ機等において有効である。

30

【0017】

当否確認イベントの成立、例えば当否確認口（ゲート）で遊技球が検出されたことにより、遊技者は初めて大当たりを認識するので、図柄確定時においても、当たりに対する期待感は損なわれない。このことから、遊技者が当選を期待するポイントが「図柄変動」と「当否確認」とに増えて、一度の図柄変動に対する興味が向上する。

【0018】

図柄確定後に当否を確認するという遊技性が付与されたために、遊技者に結果を確認するという新たな遊技状態と楽しみを与える。

40

当否確認口（入球口又はゲート）に遊技球が進入すると当否確認イベントが成立する場合、図柄確定後に当否を確認するためには、例えば当否確認口へ入球させなければならぬから、一回の変動に対する遊技球の消費数が増大し、遊技店側においても利益を得やすくなる。

【0019】

請求項2記載の弾球遊技機は、請求項1記載の弾球遊技機において、

前記表示された抽選図柄が当たりを表象する図柄であるか否かは、遊技球が前記始動領域に進入したことに起因して行われる当たり外れの抽選結果に従うことを特徴とするから、抽選から抽選図柄の表示までは従来と同様に行える。

50

【0020】

この場合、抽選結果に基づいて抽選図柄を選択（決定）してもよいし、抽選結果とは別に抽選図柄を選択（決定）してもよい。

請求項3記載の弾球遊技機は、請求項1記載の弾球遊技機において、

前記当否表明手段は、前記表示された抽選図柄と前記当否確認イベントの発生に起因して選択された当選図柄とが一致すれば、該抽選図柄が当たりを表象する図柄であると表示することを特徴とするから、抽選図柄の選択において抽選を考慮する必要がない。

【0021】

請求項4記載の弾球遊技機は、請求項1、2又は3記載の弾球遊技機において、

確認有効期間に前記当否確認イベントが発生したときに限って、前記当否表明手段による前記表示が行われることを特徴とする。

10

【0022】

確認有効期間は、例えば抽選図柄の表示と共に始まり設定時間後に終了するというように、図柄表示手段による抽選図柄の表示以後に設定することができる。また、抽選図柄の表示に先立つ変動表示中を確認有効期間とする等、抽選図柄の表示以前でもよい。

【0023】

なお、請求項7のように、当否確認イベントが複数回発生することが見込まれる場合には、当否確認イベントの発生回数（又は当否表明手段による当否表明の回数）で確認有効期間を規定してもよい。

【0024】

1回の抽選図柄の表示に対して確認有効期間を画定することにより、万が一当該抽選図柄の当否確認をしたくない場合が生じたときには確認有効期間の終了と共に、当否確認を行うことなく遊技を再開することができる。

20

【0025】

請求項5記載の弾球遊技機は、請求項4記載の弾球遊技機において、

前記確認有効期間に前記当否確認イベントが発生しなければ前記表示された抽選図柄は無効になることを特徴とする。

【0026】

確認有効期間に当否確認イベントが発生しなければ表示された抽選図柄は無効となり、当然当否表明も行われなから特別遊技を実行するための条件も成立しない。

30

確認有効期間中に当否確認イベントを発生させなかった場合は、かりに抽選が当たっていても当たりを消滅させるので、当否確認イベントを発生させること、例えば当否確認口の存在が重要になる。また、抽選図柄を無効にしない（当たりを消滅させない）場合、遊技者が当否確認イベントの発生を怠る（例えば当否確認口を使用しなくなる）おそれがあるが、そのような不具合を回避できる。

【0027】

請求項6記載の弾球遊技機は、請求項2を引用する請求項4又は5記載の弾球遊技機において、

前記抽選結果が当たりであることの期待度を前記確認有効期間中に報知する期待度報知手段を備えたことを特徴とする。

40

【0028】

抽選図柄は、遊技球が始動領域に進入したことに起因して行われる当たり外れの抽選結果に応じて選択されるので、抽選図柄が表示されたときには抽選結果（当たり外れ）が判明している。その上で当たりであることの期待度を報知する。従来は、この種の期待度を報知するタイミングは、図柄の「変動前（連続予告）」又は「変動中」に限られていたが、図柄の表示後という新たなタイミングで期待度を報知できる。

【0029】

請求項7記載の弾球遊技機は、請求項3を引用する請求項4から6のいずれか1項に記載の弾球遊技機において、

前記確認有効期間中に前記当否確認イベントが発生する毎に前記当否表明手段による前

50

記表示が行われることを特徴とする。

【0030】

すなわち、1回の確認有効期間中に複数回の当否表明機会が与えられるので、当たりの期待が向上する。

請求項8記載の弾球遊技機は、請求項7記載の弾球遊技機において、

前記表示された抽選図柄に応じて前記確認有効期間が決定されることを特徴とする。

【0031】

抽選図柄に応じて確認有効期間(時間、回数)が決定されるので、どの抽選図柄が表示されるかも興味の対象となる。

【発明を実施するための最良の形態】

【0032】

次に、本発明の実施例等により最良の実施形態を説明する。なお、本発明は以下の実施例等に限定されるものではなく、本発明の要旨を逸脱しない範囲でさまざまに実施できることは言うまでもない。

[実施例1]

図1に示すように、弾球遊技機の一様であるパチンコ機50は、長方形の外枠51と前面枠52とからなる筐体にて構成の各部を保持する構造である。

【0033】

前面枠52は、左側上下のヒンジ54により外枠51に対し開閉可能に取り付けられており、通常は図示するように閉じた状態とされる。

前面枠52には、窓状のガラス枠60が前面枠52に対して開放可能に取り付けられている。このガラス枠60には板ガラス61が二重にはめ込まれ、板ガラス61の奥には前面枠52に保持された遊技盤10(図2参照)が収納されている。

【0034】

ガラス枠60の下方には上皿55が配され、前面枠52に対して開放可能に取り付けられている。

上皿55の下方にては下皿63が前面枠52に固定され、下皿63の右側には発射ハンドル64が取り付けられている。発射ハンドル64を時計回りに回転操作すれば発射装置(図示略)が稼働して、上皿55から供給された遊技球を遊技盤10に向けて発射する。

【0035】

また、このパチンコ機50はいわゆるCR機であって、プリペイドカードの読み書き等を行うためのプリペイドカードユニット(CRユニット)70が付属しており、パチンコ機50には、貸出ボタン、精算ボタン、残高表示器を有するCR精算表示装置(図示略)が備わっている。

【0036】

図2に示すように、遊技盤10には外レール11と内レール12とによって囲まれた略円形の遊技領域13が形成されている。発射装置によって発射された遊技球は外レール11と内レール12との間に形成されている通路を通過して遊技領域13に飛び込む。

【0037】

遊技領域13の中央部に図柄表示装置14と中央装置15が上下に並んで配されている。

図柄表示装置14は周知の液晶表示装置であり、表示手段となる。

【0038】

中央装置15の上部は電動役物16となっており、電動役物16が羽根を左右に開放すれば遊技球が中央装置15に入球可能となるが、閉鎖時には入球できない。

中央装置15の下部(電動役物16の下方)には、図柄始動及び権利発生に関わる機構が設けられている。

【0039】

電動役物16により中央装置15に入球した遊技球は振分体17に受け入れられる。振分体17には1つの図柄始動口17a(始動領域)と3つのアウト口17bとがあり、遊

10

20

30

40

50

技球はこれらのいずれかに入球する。

【0040】

振分体17の下方においては、中央に回転体19、向かって左に権利発生口20、右に一般入賞口21が配されている。なお、一般入賞口21を入賞口ではなくて球排出口に置き換えてもよい。図柄始動口17aに入球した遊技球は、そこから回転体19に移動して、回転体19の回転方向(反時計回り、時計回り)により権利発生口20又は一般入賞口21に入球する。

【0041】

中央装置15の斜め左には電動役物作動口22が設けられており、これに入球すると電動役物16が短時間(例えば0.2秒程度)開放し、上述のように中央装置15に入球可能となる。 10

【0042】

図柄表示装置14と中央装置15の右側には、上から順に当否確認口23、回転入賞装置25、第3種大入賞口27が配置されている。

当否確認口23としては、例えば図3(1)に示すチューリップ式の可変入賞装置A、同図(2)に示すゲート(通過口)B或いは図示省略の固定式入賞口(いわゆるチャッカー)等が用いられる。また、同図(3)に例示する確認ボタンC等の確認要求手段を設けて、これを遊技者に操作させる構成としてもよい。

【0043】

本実施例では、図3(1)に示すチューリップ式の可変入賞装置Aを当否確認口23として用いるものとして説明する。この可変入賞装置Aは、羽根Fを立てた閉鎖時には庇Rが入球を阻むので入球不可能で、羽根Fを左右に倒した開放時には入球容易となる構造である。 20

【0044】

回転入賞装置25にはポケット26aを有する回転体26が備わっている。回転体26は約1.1秒で1回転し、ポケット26aが12時の位置に来たときにここに遊技球を受け入れ、その遊技球を1回転の間に背後に取り込む。

【0045】

第3種大入賞口27の構造は上述の可変入賞装置Aと同様で(サイズの違いはある。)、閉鎖時には入球不可能、開放時には入球容易となる。 30

なお、遊技盤10には、多数の遊技釘が植設されているが、周知であるので図示と説明は省略する。

【0046】

図4により本実施例のパチンコ機50の制御系の要部を説明する。なお、本発明とは関係が薄い部分は図示及び説明を省略するが、パチンコ機50は第3種パチンコ機として構成されており、それらは公知の第3種パチンコ機と同様である。

【0047】

詳細の図示は省略するが、主制御装置33及び画像制御装置35は、いずれもCPU、ROM、RAM、入力ポート、出力ポート等を備えている。また、主制御装置33には各種の抽選や選択に使用する乱数カウンタ(複数)が備わっている。 40

【0048】

中央装置15には電動役物16の羽根を駆動するための羽根ソレノイド、振分体17を回転駆動するモータ、回転体19を回転駆動するモータ、図柄始動口17aに入球した遊技球を検出する始動球センサ、権利発生口20に入球した遊技球を検出する権利球センサ等が備わっている。

【0049】

回転入賞装置25には、回転体26を回転駆動するモータ、ポケット26aから取り込まれる遊技球を検出する球センサ等が備わっている。

第3種大入賞口27には、羽根を駆動するための羽根ソレノイド、入球した遊技球を検出する球センサ等が備わっている。 50

【0050】

主制御装置33には、中央装置15の始動球センサ、権利球センサ、回転入賞装置25の球センサ、第3種大入賞口27の球センサ、電動役物作動口22、当否確認口23等からの遊技球検出信号が入力される。

【0051】

主制御装置33は搭載しているプログラムに従って動作して、上述の検出信号などに基づいて遊技の進行に関わる各種のコマンドを生成して画像制御装置35等のサブ基板に出力したり、電動役物16の開閉（羽根ソレノイド）、振分体17の回転（モータ）、回転体19の回転（モータ）、回転体26の回転（モータ）、第3種大入賞口27の開閉（羽根ソレノイド）、当否確認口23（可変入賞装置A）の開閉等を制御する。

10

【0052】

画像制御装置35は図柄表示装置14と一体化されており、図柄表示装置14の表示を制御する。

次に、パチンコ機50の動作を説明する。なお、パチンコ機50は第3種パチンコ機として構成されているので、公知の第3種パチンコ機と同様の部分は説明を簡略又は省略する。

【0053】

図5は、主制御装置33がメイン処理（説明は省略）のサブルーチンとして実行する当否確認処理のフローチャートである。

この図に示すように、主制御装置33は、中央装置15の始動球センサの遊技球検出信号が入力されているか否か、つまり中央装置15に入球した遊技球が図柄始動口17aに入球したか（図6（a）参照）を判断する（S1）。

20

【0054】

中央装置15の始動球センサの遊技球検出信号が入力されていると（S1：YES）、停止図柄選択用乱数を読み込んで、この乱数に基づいて停止図柄（抽選図柄に該当）を決定する（S2）。また、停止図柄選択用乱数と共に読み込んだ当否抽選用乱数が当たり値か否かにより当たり外れを抽選する（S3）。

【0055】

次の、当選フラグ処理（S4）では、S3の抽選が当たりなら当選フラグを1に、外れなら当選フラグを0にセットする。

30

続いて、停止図柄（S2で決定）及び変動時間を指定した変動コマンドを生成して画像制御装置35に送信する（S5）。また、図柄始動口17aに入球した遊技球は、回転体19に移動している（図6（c）参照）。

【0056】

変動コマンドを受信した画像制御装置35は、図柄表示装置14を制御して図柄を変動表示させ（図6（b）参照）、変動コマンドで指定された変動時間後に同コマンドで指定された停止図柄を抽選図柄Pとして確定表示する（図6（d）参照）。なお、ここでは確定表示する例で説明するが、確定表示でなくて仮停止表示であってもよい。

【0057】

主制御装置33は、上記変動時間が経過するのを、すなわち抽選図柄Pが確定表示されるのを待つ（S6）。実際には、変動時間が経過すれば主制御装置33が確定信号を画像制御装置35に送信し、画像制御装置35は、これに従って抽選図柄Pを確定表示させる。

40

【0058】

抽選図柄Pが確定表示されると（S6：YES）、主制御装置33は、確認口有効処理（S7）として、当否確認口23を開放させ（図6（e）参照）、また画像制御装置35に指示して確認有効期間であることを図柄表示装置14に表示させる（図6（f）参照）。なお、抽選図柄Pは、例えば表示位置を移動したりサイズを縮小されたりすることはあるが、表示は継続する（確認対象図柄）。

【0059】

50

続いて、図柄始動口無効処理（S 8）により、始動球センサの遊技球検出信号入力を無効にする。なお、この処理は行わなくてもよい。その場合、例えば始動球センサの遊技球検出信号が入力された際に読み込んだ停止図柄選択用乱数、当否抽選用乱数等を周知の保留記憶とする等の処理を行えばよい。

【0060】

その後、確認口入球判定（S 9）～確認有効期間終了判定（S 10）のループにて、確認有効期間中に当否確認口23に入球するのを（当否確認イベントが発生するのを）待つ。

【0061】

当否確認口23に入球して当否確認口23からの遊技球検出信号が入力されれば（S 9：YES）、当選フラグが1か否かを判断する（S 11）。 10

当選フラグが1なら（S 11：YES）、当選フラグを0にして（S 12）、当選報知処理（S 13）を行う。当選報知処理では、画像制御装置35に指示して、確定表示されていた抽選図柄Pが当たりを表象する図柄であること（S 3の抽選で当たったこと）を表示させる。本実施例では、抽選図柄Pと同じ図柄を当選図柄Qとして表示することにより（図6（g）参照）当たりの表示とするが、他の表示形態、例えば「大当たり」等の文字表示で行ってもよい。

【0062】

そして、権利発生処理（S 14）として、中央装置15の回転体19を反時計回りに1回転させて、回転体19が保持していた遊技球を権利発生口20に入球させる。 20

S 13により停止図柄が当たりを表象する図柄であるとの表示がなされ、またS 14によって遊技球が権利発生口20に入球した（当たり遊技実行条件が成立した）ので、遊技者が特別遊技権利を獲得したことになる。これにより、特別遊技が実行される。

【0063】

その特別遊技の形態は公知の第3種パチンコ機と同様で、主制御装置33は、回転入賞装置25に入球すると（回転入賞装置25の球センサの遊技球検出信号が入力されると）第3種大入賞口27を開放させ、その開放時間が約10秒に達するか、これへの入球が10個に達すると閉鎖させる。この第3種大入賞口27の開放回数（ラウンド数）が上限回数（例えば14ラウンド）になるまで、回転入賞装置25に入球する毎に第3種大入賞口27を開放させる。 30

【0064】

当選フラグが1ではなければ（S 11：NO）、画像制御装置35に指示して、確定表示されていた停止図柄が当たりを表象しない（外れであること）を表示させる（S 15）。本実施例では、抽選図柄Pとは異なる図柄を当選図柄Qとして表示することにより外れの表示とするが、他の表示形態、例えば「外れ」等の文字表示で行ってもよい。そして、中央装置15の回転体19を時計回りに1回転させて、回転体19が保持していた遊技球一般入賞口21に入球させる（S 16）。

【0065】

当否確認口23に入球しないまま（S 9：NO）確認有効期間が終了したときは（S 10：YES）、確認口無効処理（S 17）として、当否確認口23を閉鎖させ、また画像制御装置35に指示して確認有効期間が終了したことを図柄表示装置14に表示させる。 40
続いて、始動球センサの遊技球検出信号入力を有効にして（S 18）、S 16と同様の外れ処理（S 19）を行う。

【0066】

なお、S 11からS 12又はS 15に移行する際にも、確認口無効処理（S 17）及び図柄始動口有効処理（S 18）と同様の処理が行われる。

このように、本実施例のパチンコ機50は、遊技球が図柄始動口17aに進入したことに起因して選択された抽選図柄Pを表示し、当否確認口23に入球すると抽選図柄Pが当たりを表象する図柄であるか否かを表示し、抽選図柄Pが当たりを表象する図柄であると表示して遊技球を権利発生口20に入球させると特別遊技を実行する。 50

【 0 0 6 7 】

すなわち、抽選図柄 P が表示されても、当否確認口 2 3 に入球して抽選図柄 P が当たりを表象する図柄であるか否かが表示されるまでは当たり外れが不明であるから、抽選図柄 P がどのような図柄であっても、当否表明までは当たりを期待ができ、遊技者はすべての図柄変動に対して高い期待感を持続して持つことができる。

【 0 0 6 8 】

当否確認口 2 3 に遊技球が入球したことにより、遊技者は初めて大当たりを認識するので、抽選図柄 P の確定時においても、当たりに対する期待感は損なわれない。このことから、遊技者が当選を期待するポイントが「図柄変動」と「当否確認」とに増えて、一度の図柄変動に対する興味が向上する。

【 0 0 6 9 】

抽選図柄 P の確定後に当否を確認するという遊技性が付与されたために、遊技者に結果を確認するという新たな遊技状態と楽しみを与える。

遊技者は、図柄確定後に当否を確認するために当否確認口 2 3 へ入球させなければならぬから、一回の変動に対する遊技球の消費数が増大し、遊技店側においても利益を得やすくなる。

【 0 0 7 0 】

当否の表明（確認）は、抽選図柄 P と当選図柄 Q とが一致するか否かで示されるので、抽選図柄 P の選択において抽選を考慮する必要がない。

確認有効期間に当否確認口 2 3 へ入球させなければ当否表明が行われぬから、万が一抽選図柄 P の当否確認をしたくない場合が生じたときには確認有効期間の終了と共に、当否確認を行うことなく遊技を再開することができる。

【 0 0 7 1 】

また、確認有効期間に当否確認口 2 3 へ入球させなければ、抽選図柄 P は無効になり、当然当否表明も行われぬから特別遊技を実行するための条件も成立しない。

確認有効期間中に当否確認口 2 3 へ入球させなかった場合は、かりに抽選が当たっていても当たりを消滅させるので、当否確認口 2 3 の存在が重要になる。また、抽選図柄 P を無効にしない（当たりを消滅させない）場合は、遊技者が当否確認口 2 3 を使用しなくなるおそれがあるが、そのような不具合を回避できる。

【 0 0 7 2 】

なお、抽選図柄と当選図柄とが各々専用の表示装置に表示されてもよい。このように表示すると遊技者が抽選図柄と当選図柄との区別をし易くなり、混同を防ぐことができる。

[実施例 2]

実施例 2 として、抽選図柄 P が当否確認イベントの発生に起因して選択された当選図柄 Q と一致するか否かで当たり外れが決まる例を説明する。なお、パチンコ機 5 0 の構成は実施例 1 と同じであるから、構成については実施例 1 を引用して説明は省略する。

【 0 0 7 3 】

図 7 は、本実施例において主制御装置 3 3 が実行する当否確認処理のフローチャートである。

この図に示すように、主制御装置 3 3 は、中央装置 1 5 の始動球センサの遊技球検出信号が入力されているか否か、つまり中央装置 1 5 に入球した遊技球が図柄始動口 1 7 a に入球したかを判断する（S 2 1）。

【 0 0 7 4 】

中央装置 1 5 の始動球センサの遊技球検出信号が入力されていると（S 2 1 : Y E S）、停止図柄 1 選択用乱数を読み込んで、この乱数に基づいて停止図柄（抽選図柄に該当）を決定し、その停止図柄及び変動時間を指定した変動コマンドを生成して画像制御装置 3 5 に送信する（S 2 2）。

【 0 0 7 5 】

変動コマンドを受信した画像制御装置 3 5 は、図柄表示装置 1 4 を制御して図柄を変動表示させ、変動コマンドで指定された変動時間後に同コマンドで指定された停止図柄を抽

10

20

30

40

50

選図柄 P として確定表示する。

【 0 0 7 6 】

主制御装置 3 3 は抽選図柄 P が確定表示されるのを待ち (S 2 3)、抽選図柄 P が確定表示されると (S 2 3 : Y E S)、確認口有効処理 (S 2 4) にて当否確認口 2 3 を開放させ、画像制御装置 3 5 に指示して確認有効期間であることを図柄表示装置 1 4 に表示させる。

【 0 0 7 7 】

続いて、図柄始動口無効処理 (S 2 5) により、始動球センサの遊技球検出信号入力を無効にする。実施例 1 で説明したように、この処理は行わなくてもよい。

その後、確認口入球判定 (S 2 6) ~ 確認有効期間終了判定 (S 2 7) のループにて、確認有効期間中に当否確認口 2 3 に入球するのを (当否確認イベントが発生するのを) 待つ。

【 0 0 7 8 】

当否確認口 2 3 に入球して当否確認口 2 3 からの遊技球検出信号が入力されれば (S 2 6 : Y E S)、停止図柄 2 選択用乱数を読み込んで、この乱数に基づいて当選図柄を決定する (S 2 8)。そして、この当選図柄が S 2 2 で決めた停止図柄 (抽選図柄 P) と一致するか否かの照合を行う (S 2 9)。

【 0 0 7 9 】

当選図柄が抽選図柄 P と一致すれば (S 3 0 : Y E S)、当選報知処理 (S 3 1) を行う。当選報知処理では、画像制御装置 3 5 に指示して、確定表示されていた抽選図柄 P が当たりを表象する図柄であることを表示させる。本実施例では、抽選図柄 P と当選図柄 Q と同画面に表示して抽選図柄 P が当たりか外れかを表示する構成としている。このため、ここでは、同じ図柄の抽選図柄 P と当選図柄 Q が同画面に表示されて、抽選図柄 P が当たりを表象する図柄であることの表示となる (図 6 (g) 参照)。

【 0 0 8 0 】

そして、権利発生処理 (S 3 2) として、中央装置 1 5 の回転体 1 9 を反時計回りに 1 回転させて、図柄始動口 1 7 a から移動してきて回転体 1 9 が保持していた遊技球を権利発生口 2 0 に入球させる。

【 0 0 8 1 】

S 3 1 により抽選図柄 P が当たりを表象する図柄であるとの表示がなされ、また S 3 2 によって遊技球が権利発生口 2 0 に入球した (当たり遊技実行条件が成立した) ので、遊技者が特別遊技権利を獲得したことになる。これにより、特別遊技が実行される。特別遊技は実施例 1 と同じである。

【 0 0 8 2 】

当選図柄が抽選図柄 P と一致しないときは (S 3 0 : N O)、画像制御装置 3 5 に指示して、確定表示されていた停止図柄が当たりを表象しない (外れであること) を表示させる (S 3 3)。本実施例の場合、同画面に表示される抽選図柄 P と当選図柄 Q とが異なるので、これが外れの表示となる。そして、中央装置 1 5 の回転体 1 9 を時計回りに 1 回転させて、回転体 1 9 が保持していた遊技球一般入賞口 2 1 に入球させる (S 3 4)。

【 0 0 8 3 】

当否確認口 2 3 に入球しないまま (S 2 6 : N O) 確認有効期間が終了したときは (S 2 7 : Y E S)、確認口無効処理 (S 3 5) として、当否確認口 2 3 を閉鎖させ、また画像制御装置 3 5 に指示して確認有効期間が終了したことを図柄表示装置 1 4 に表示させる。続いて、始動球センサの遊技球検出信号入力を有効にして (S 3 6)、S 3 4 と同様の外れ処理 (S 3 7) を行う。

【 0 0 8 4 】

なお、S 3 0 から S 3 1 又は S 3 3 に移行する際にも、確認口無効処理 (S 3 5) 及び図柄始動口有効処理 (S 3 6) と同様の処理が行われる構成としてもよいし、S 3 0 から S 3 3 に移行する際にはこのような処理を行わずに (確認口が無効、図柄始動口は無効の状態を維持して)、確認有効期間中は (当たりが出ない限り) 当否確認口 2 3 に入球する

10

20

30

40

50

毎にS 2 8以下の処理を行う構成としてもよい。

【0085】

このように、本実施例のパチンコ機50は、遊技球が図柄始動口17aに進入したことに起因して選択された抽選図柄Pを表示し、当否確認口23に入球すると抽選図柄Pが当たりを表象する図柄であるか否かを表示し、抽選図柄Pが当たりを表象する図柄であると表示して遊技球を権利発生口20に入球させると特別遊技を実行する。

【0086】

すなわち、抽選図柄Pが表示されても、当否確認口23に入球して抽選図柄Pが当たりを表象する図柄であるか否かが表示されるまでは当たり外れが不明であるから、抽選図柄Pがどのような図柄であっても、当否表明までは当たりを期待ができ、遊技者はすべての図柄変動に対して高い期待感を持続して持つことができる。

10

【0087】

当否確認口23に遊技球が入球したことにより、遊技者は初めて大当たりを認識するので、抽選図柄Pの確定時においても、当たりに対する期待感は損なわれない。このことから、遊技者が当選を期待するポイントが「図柄変動」と「当否確認」とに増えて、一度の図柄変動に対する興味が向上する。

【0088】

抽選図柄Pの確定後に当否を確認するという遊技性が付与されたために、遊技者に結果を確認するという新たな遊技状態と楽しみを与える。

遊技者は、図柄確定後に当否を確認するために当否確認口23へ入球させなければならないから、一回の変動に対する遊技球の消費数が増大し、遊技店側においても利益を得やすくなる。

20

【0089】

当否の表明(確認)は、抽選図柄Pと当選図柄Qとが一致するか否かで示されるが、当選図柄Qは当否確認口23への入球に起因して選択されるから抽選図柄Pの選択において抽選を考慮する必要がない。

【0090】

確認有効期間に当否確認口23へ入球させなければ当否表明が行われなから、万が一抽選図柄Pの当否確認をしたくない場合が生じたときには確認有効期間の終了と共に、当否確認を行うことなく遊技を再開することができる。

30

【0091】

また、確認有効期間に当否確認口23へ入球させなければ、抽選図柄Pは無効になり、当然当否表明も行われなから特別遊技を実行するための条件も成立しない。

確認有効期間中に当否確認口23へ入球させなかった場合は、かりに抽選が当たっていても当たりを消滅させるので、当否確認口23の存在が重要になる。また、抽選図柄Pを無効にしない(当たりを消滅させない)場合は、遊技者が当否確認口23を使用しなくなるおそれがあるが、そのような不具合を回避できる。

【0092】

確認有効期間中は(当たりが出ない限り)当否確認口23に入球する毎にS 2 8以下の処理を行う構成とした場合には、1回の確認有効期間中に複数回の当否表明機会が与えられるので、当たりの期待が向上する。

40

[変形例1]

実施例1、2は図2(1)に示すチューリップ式の可変入賞装置Aを当否確認口23としているが、回転入賞装置25を当否確認口として兼用できる(図1の当否確認口23を廃止した構成にできる)ので、これを説明する。

【0093】

この回転入賞装置25の構成は図8に示すとおりであり、回転体26の背後に当否確認口23aと権利行使入賞口25aとが設けられている。回転体26が時計回り(右回転)すれば、ポケット26aの遊技球が当否確認口23aに入球し、反時計回り(左回転)なら権利行使入賞口25aに入球する。

50

【 0 0 9 4 】

主制御装置 3 3 による回転入賞装置 2 5 の制御は、図 9 に示すとおりに行われる。すなわち、抽選図柄 P が確定表示すると (S 4 1 : Y E S 、図 5 の S 6 、図 7 の S 2 3 に対応) 、当否確認口有効処理 (S 4 2 、図 5 の S 7 、図 7 の S 2 4 に対応) により、当否確認口 2 3 a の遊技球検出信号の入力を有効にする。この処理が行われる前は、当否確認口 2 3 a の遊技球検出信号の入力は無効にされていて、たとえ遊技球が入球しても主制御装置 3 3 は認識せず、賞球は払い出されない。

【 0 0 9 5 】

こうして有効化された当否確認口 2 3 a に遊技球が入球すれば、実施例 1 、 2 で説明したとおりの当否表明が行われる。

また、抽選図柄 P が確定しておらず (S 4 1 : N O) 、特別遊技権利が発生していれば (S 4 3 : Y E S) 、回転体 2 6 を左回転させる (S 4 4) 。このため、回転入賞装置 2 5 への入賞球は権利行使入賞口 2 5 a に入球する。特別遊技権利が発生している状況で権利行使入賞口 2 5 a に入球すれば、第 3 種大入賞口 2 7 が開放されるのは上述の通りである。

【 0 0 9 6 】

そして、特別遊技権利が終了すれば (S 4 5 : Y E S) 、回転体 2 6 を右回転させる (S 4 6) 。また、抽選図柄 P が確定しておらず (S 4 1 : N O) 、特別遊技権利が発生していないときも (S 4 3 : N O) 、回転体 2 6 を右回転させる (S 4 6) 。つまり、特別遊技権利の発生中以外は回転体 2 6 を右回転させている (S 4 6) 。

【 0 0 9 7 】

このように回転入賞装置 2 5 を構成し制御することで回転入賞装置 2 5 を当否確認口として兼用でき、実施例 1 、 2 で示した当否確認口 (専用) を廃止できる。

また、当否確認口 2 3 a に入球しても賞球を払い出さない設定とすれば (S 4 2 で有効化されているときには賞球を払い出す構成でもよいが) 、通常時に回転入賞装置 2 5 を狙って賞球を獲得しようとする行為を防止できる。従来の第 3 種パチンコ機では、権利行使入賞口である回転入賞装置は入賞が比較的容易にされていたので、これを狙って賞球を獲得しようとする行為が可能であったが、かかる不当な行為を良好に防止できる。

[変形例 2]

表示された抽選図柄 P に応じて確認有効期間 (時間) を決定する例を説明する。

【 0 0 9 8 】

図 1 0 (a) に示すように、各抽選図柄 P に対応して確認有効期間 (時間) が設定されている。

主制御装置 3 3 は図柄変動が行われて (S 5 1 : Y E S) 、抽選図柄 P が確定表示されると (S 5 2 : Y E S 、図 5 の S 6 、図 7 の S 2 3 に対応) 、図 1 0 (a) に従って抽選図柄 P に対応する確認有効期間 (時間) を決める (S 5 3) 。そして、有効期間開始処理 (S 5 4 、図 5 の S 7 、図 7 の S 2 4 に対応) により、当否確認口 2 3 を開放 (又は当否確認口 2 3 a の遊技球検出信号の入力を有効に) する。

【 0 0 9 9 】

その後、S 5 3 で決めた時間を経過すれば (S 5 5 : Y E S) 、有効期間終了処理 (S 5 6) により、当否確認口 2 3 を閉鎖 (又は当否確認口 2 3 a の遊技球検出信号の入力を無効に) する。

【 0 1 0 0 】

なお、実施例 1 、 2 と同様に、当否確認口 2 3 に入球すれば S 5 3 で決めた時間を経過する前に有効期間終了処理 (S 5 6) を行ってもよい。

また、実施例 2 のように、抽選図柄 P と当選図柄 Q が一致するか否かで当たり外れが決まる場合に、当否確認口 2 3 (2 3 a) に入球しても確認有効期間を終了させない構成とすれば、1 回の確認有効期間中に複数回の当否表明機会が与えられるので、当たりの期待が向上する。

【 0 1 0 1 】

10

20

30

40

50

いずれにしても、表示された抽選図柄 P に応じて確認有効期間が決定されるので、どの抽選図柄が表示されるかも興味の対象となる。

なお、1回の確認有効期間中に複数回の当否表明が可能な構成の場合、確認有効期間を時間ではなくて当否確認口への入球回数で規定してもよい。

[変形例 3]

変形例 3 の回転入賞装置 25 を用いる場合に、図 11 に示すように、回転入賞装置 25 の近傍に回転体 19、権利発生口 20、一般入賞口 21 の組を配置する（中央装置 15 にはこれらを備えない）構成としてもよい。

【 0102 】

このように構成して、当否確認口 23a に入球した遊技球を回転体 19 に導き、当否表明（当たり外れ）に応じて、権利発生処理（S14、S32）では回転体 19 から権利発生口 20 に入球させ、外れ処理（S16、S34等）では回転体 19 から一般入賞口 21 に入球させるのである。

[変形例 4]

図 12 に示すような構成の第 3 種パチンコ機に本発明を適用することもできる。このパチンコ機の遊技盤 10a には、実施例 1 と同機能の図柄表示装置 14、回転入賞装置 25（変形例 1 と同様の構成で当否確認口を兼ねる）、第 3 種大入賞口 27 が備わっている。一方、中央装置 15 に相当する装置はなく、始動ゲート 73（始動領域）と権利発生装置 75 が備わっている。

【 0103 】

遊技球が始動ゲート 73 を通過すると、実施例 1 又は実施例 2 と同様に抽選図柄 P 及び当選図柄 Q の選択と表示が行われる。また、当否確認（当たり外れの抽選）も同様に行われる。

【 0104 】

但し、権利発生処理（S14、S32 に対応）では権利発生装置 75 が使用される点で異なる。すなわち、抽選図柄 P と当選図柄 Q とが揃ったことにより当たりが表明されると、権利発生装置 75 が開放される。権利発生装置 75 はいわゆるアタッカーであり、閉鎖時には入球できない。権利発生装置 75 の内部には、権利発生口となる特定領域と非特定領域とが設けられており、この開放時に入球した遊技球が到底領域を通過すれば権利発生となって、実施例 1 で説明したと同様の特別遊技が行われる。

【 0105 】

権利発生に至る手順は異なるが、抽選図柄 P が当たりを表象する図柄であるとの表示がなされ、また遊技球が権利発生口に入球するという当たり遊技実行条件が成立したときに、遊技者が特別遊技権利を獲得する点は同じである。

【 0106 】

そして、抽選図柄 P が当たりを表象する図柄であるか否かの表示については実施例 1、2 と同様の行えるので、実施例 1、2 と同様の効果が得られる。また、変形例 1 ~ 3 を適用することも可能である。

[仕様例]

本発明を採用すると、さまざまな基本仕様のパチンコ機を実現できるので、具体的な数値を例示して説明する。

A. 実施例 1、2 の形態のパチンコ機の場合

a. 従来第 3 種パチンコ機の基本仕様例

- ・ 当選確率：1/16.5 役物による振分 1/3 トータル 1/49.5
- ・ 1 分当りの図柄変動回数：約 1 回
- ・ 図柄平均変動時間：15 秒

b. 実施例 1 の場合（1）

・ 当選確率（確認口も含む）：1/16.5 役物による振分 1/3 確認口入球率 1/1（一度の開放でまず確実に入る。敢えて有効期間の間発射しないとか、狙うべくハンドル操作をしない等は考慮しない。） トータル 1/49.5

10

20

30

40

50

- ・ 1分当りの図柄変動回数：約 1 回
- ・ 図柄平均変動時間 + 平均当否確認確定時間（有効期間開始から入球し、結果報知される時間）：8秒 + 20秒 = 28秒

これにより、従来の第 3 種と略同じ基本性能でありながら、1 回の変動において遊技者の操作ステップが 1 つ増え、一度の変動に対する結果が出る平均時間も 13 秒は延びる事から、より、遊技者の 1 度の変動に対する期待感・価値感が向上する。

c. 実施例の場合（2）

- ・ 当選確率：1/16.5 役物による振分 1/3 確認口入球率 1/2 トータル 1/99
- ・ 1分当りの図柄変動回数：約 2 回
- ・ 図柄平均変動時間 + 平均当否確認確定時間：28秒

これにより、当選確率は同一でも、1 分当りの図柄変動回数は倍増でき、より当否抽選を楽しむことが可能になる。また、理論上では遊技中は殆ど図柄が変動している基本性能なため（平均変動時間 28 秒で 1 分間の変動回数が 2 回）遊技者を退屈させない。

d. 実施例の場合（3）

- ・ 当選確率：1/33 役物による振分 1/3 確認口入球率 1/1 トータル 1/99
- ・ 1分当りの図柄変動回数：約 2 回
- ・ 図柄平均変動時間 + 平均当否確認確定時間：28秒

これにより、当選確率を低く設定しても確認口入球率を変化させることにより、上記（2）と同一の性能とすることができる。

【0107】

このように、確認口に入球させる遊技性を持たせることにより、多様な当選確率、図柄変動ペースを用いることができ、バラエティに富んだ遊技機を作成することができる。

B. 変形例 4 の形態のパチンコ機の場合

a. 従来の基本仕様例

- ・ 当選確率：1/330
- ・ 1分当りの図柄始動口入球数：約 6 回
- ・ 図柄平均変動時間：15秒

b. 本発明での構成

- ・ 当選確率（確認口も含む）：1/165 確認口入球率 1/2 トータル 1/330
- ・ 1分当りの図柄始動口入球数：約 6 回
- ・ 図柄平均変動時間 + 平均当否確認確定時間（有効期間開始から入球し、結果報知される時間）：8秒 + 20秒 = 28秒

これにより、従来の第 3 種よりも当選確率を倍向上しながらも、1 分間当りの図柄始動口入球数は同じにすることができ、確認口へ遊技球を入れる遊技を行う頻度がより高くなる。遊技性として確認口の重要性を高くすることができる。

【0108】

当選確率と確認口入球率のバランスによって、多様な遊技機を作成することができる。

[その他]

実施例 1、2 や変形例 4 のパチンコ機において、抽選結果が当たりであることの期待度を、確認有効期間中に図柄表示装置 14（期待度報知手段）にて例えば数値、グラフ、キャラクター等の動作で報知することもできる。

【図面の簡単な説明】

【0109】

【図 1】実施例 1 のパチンコ機の正面図。

【図 2】実施例 1 の遊技盤の正面図。

【図 3】当否確認イベント発生手段の例示図。

【図 4】実施例 1 のパチンコ機の制御系（要部）のブロック図。

【図 5】実施例 1 で主制御装置が実行する当否確認処理のフローチャート。

【図 6】当否確認処理の説明図。

【図 7】実施例 2 で主制御装置が実行する当否確認処理のフローチャート。

10

20

30

40

50

【図 8】変形例 1 の回転入賞装置の説明図。

【図 9】変形例 1 の制御処理のフローチャート。

【図 10】変形例 2 の説明図。

【図 11】変形例 3 の説明図。

【図 12】変形例 4 の説明図。

【符号の説明】

【0110】

10・・・遊技盤、

14・・・図柄表示装置（図柄表示手段、当否表明手段）、

15・・・中央装置、

10

16・・・電動役物、

17・・・振分体、

17a・・・図柄始動口（始動領域）、

19・・・回転体、

20・・・権利発生口、

22・・・電動役物作動口、

23・・・当否確認口、

23a・・・当否確認口、

25・・・回転入賞装置、

20

25a・・・権利行使入賞口、

27・・・第 3 種大入賞口、

33・・・主制御装置（特別遊技実行手段）

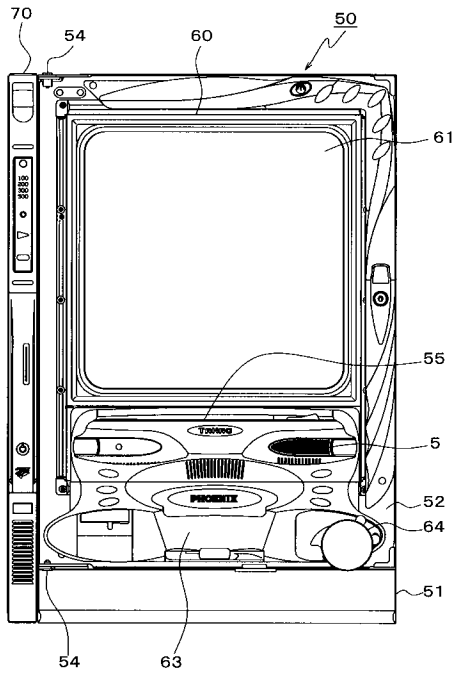
35・・・画像制御装置、

50・・・パチンコ機（弾球遊技機）、

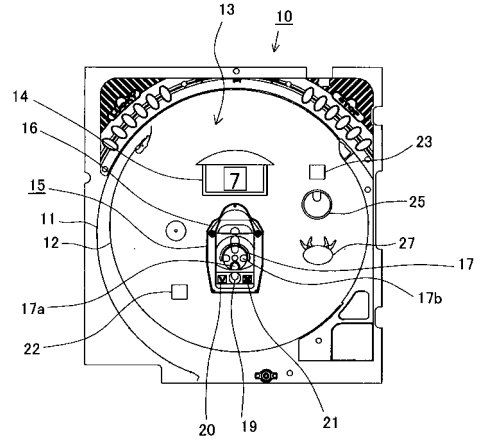
73・・・始動ゲート（始動領域）、

75・・・権利発生装置

【 図 1 】



【 図 2 】



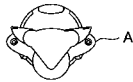
【 図 3 】

(1) 確認口(入球口)

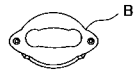
(a) 閉鎖時



(b) 開放時



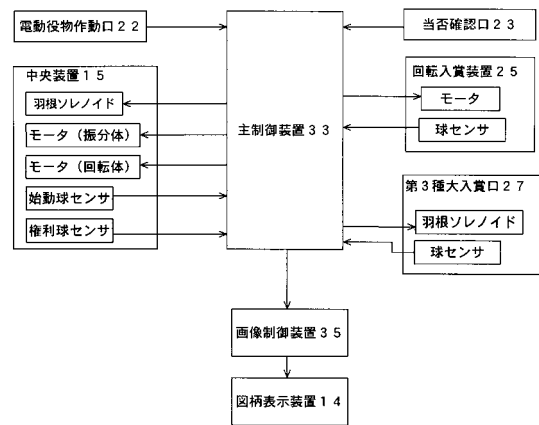
(2) 確認ゲート(開通口)



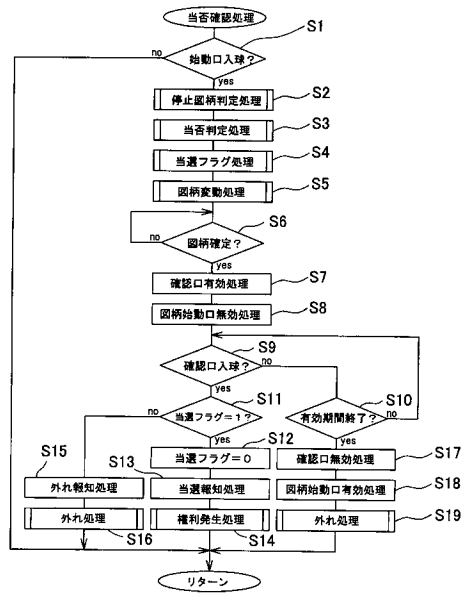
(3) 確認ボタン



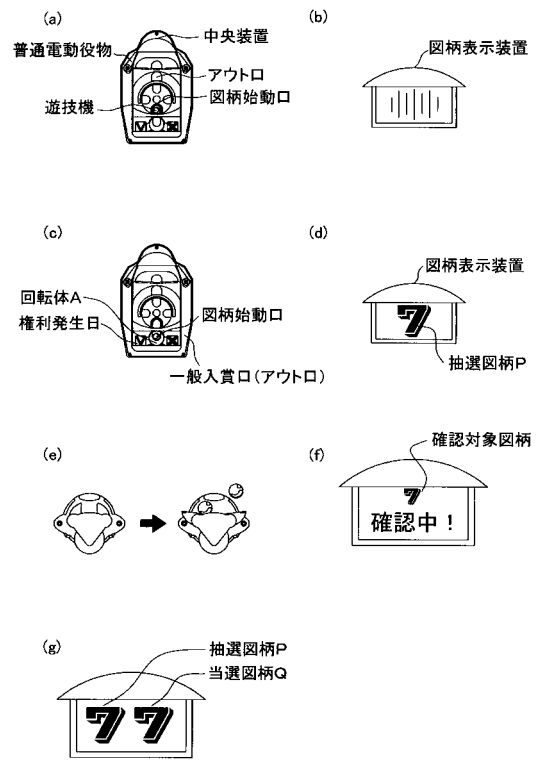
【 図 4 】



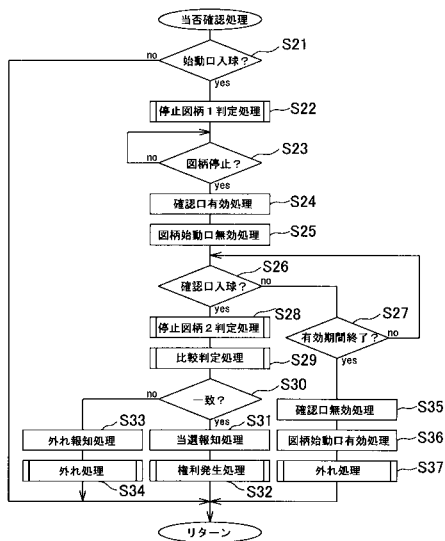
【 図 5 】



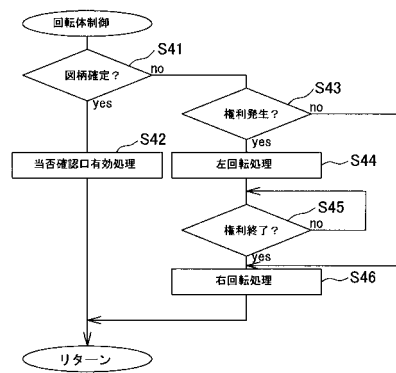
【 図 6 】



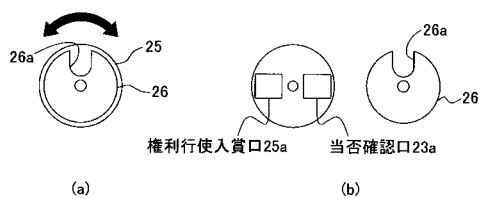
【 図 7 】



【 図 9 】



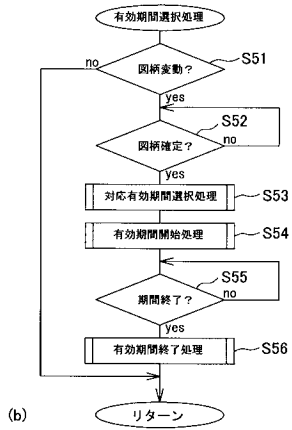
【 図 8 】



【 図 1 0 】

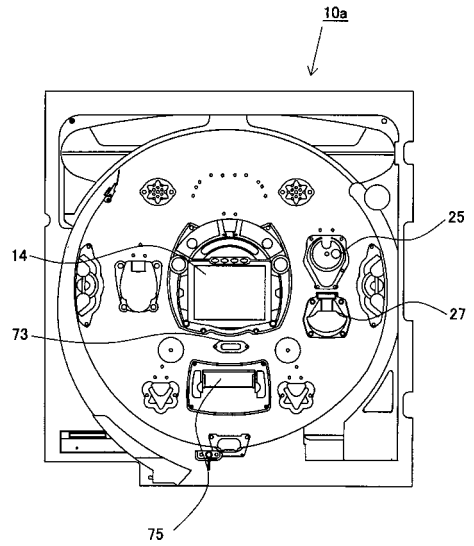
(a) 図柄対応有効期間表

図柄	1	2	3	4	5	6	7	8
有効時間	15秒	10秒	20秒	5秒	15秒	5秒	20秒	10秒

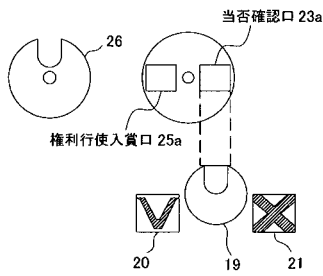


(b)

【 図 1 2 】



【 図 1 1 】



フロントページの続き

- (72)発明者 巽 正吾
愛知県名古屋市中川区太平通1丁目3番地 株式会社高尾内
- (72)発明者 海野 達也
愛知県名古屋市中川区太平通1丁目3番地 株式会社高尾内
- (72)発明者 安藤 繁光
愛知県名古屋市中川区太平通1丁目3番地 株式会社高尾内
- Fターム(参考) 2C088 AA33 AA34 AA35 AA36 AA42 CA13 CA19 CA27