

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 特 許 公 報 (B2)

(11) 特許番号

特許第4871075号
(P4871075)

(45) 発行日 平成24年2月8日 (2012.2.8)

(24) 登録日 平成23年11月25日 (2011.11.25)

(51) Int.Cl.

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

F 1

A 6 3 F 7/02 3 1 2 Z

請求項の数 3 (全 88 頁)

(21) 出願番号 特願2006-234662 (P2006-234662)
 (22) 出願日 平成18年8月30日 (2006.8.30)
 (65) 公開番号 特開2008-54881 (P2008-54881A)
 (43) 公開日 平成20年3月13日 (2008.3.13)
 審査請求日 平成21年8月13日 (2009.8.13)

(73) 特許権者 000148922
 株式会社大一商会
 愛知県北名古屋市沖村西ノ川1番地
 (74) 代理人 100128923
 弁理士 納谷 洋弘
 (72) 発明者 市原 高明
 愛知県北名古屋市沖村西ノ川1番地 株式
 会社大一商会内
 (72) 発明者 松岡 輝
 愛知県北名古屋市沖村西ノ川1番地 株式
 会社大一商会内

審査官 阿南 進一

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項 1】

遊技者の操作によって遊技媒体が打ち込まれる遊技領域と、
 該遊技領域とは異なる空間とされ内部を流通する遊技媒体が遊技者から視認可能とされた遊技媒体演出空間と、

該遊技媒体演出空間と前記遊技領域との間に配置され、該遊技領域内に打ち込まれた遊技媒体が進入可能とされた進入受入口、

該進入受入口の下流側に配置され前記遊技媒体演出空間内の異なる位置に放出すると共に遊技媒体を渦巻状に回転させた後に下方へ放出可能な少なくとも第一クルーン及び第二クルーン、

を少なくとも有し、

前記進入受入口から進入した遊技媒体を少なくとも前記第一クルーン又は前記第二クルーンの何れかに振分可能な振分手段と、

前記遊技媒体演出空間内の下部に遊技者から視認可能となるように配置され、受入れられた遊技媒体を前記遊技領域内に戻すことなく外部へ排出させる第一受入口と、

該第一受入口に受入れられなかった遊技媒体を受入れて前記遊技領域内に戻すことなく外部へ排出させる第二受入口と、

前記振分手段の前記第一クルーンの略垂直下で前記第一受入口よりも高い位置に配置され、前記第一クルーンから放出された遊技媒体を反発を抑えた状態で受取る低反発受手段と、

10

20

該低反発受手段によって受取られた遊技媒体を、所定の確率で前記第一受入口に受入れられるように誘導案内可能な誘導案内部材と、

前記振分手段の前記第二クルーンの略垂直下に配置され、該第二クルーンから放出された遊技媒体を、前記低反発受手段よりも低い確率で前記第一受入口に受入れられるように反発飛翔させる第一反発飛翔手段と、

前記遊技領域内の所定位置に配置され、該遊技領域内に打ち込まれた遊技媒体が、開状態となると受入可能となり、閉状態となると受入不能となり、受入れた遊技媒体が前記進入受入口に送られる受入開閉手段と、

該受入開閉手段によって受入れられた遊技媒体を検出可能な受入検出手段と、

少なくとも該受入検出手段による遊技媒体の検出に基づいて所定数の遊技媒体を払出す払出手段と、

前記受入開閉手段とは前記遊技領域内の異なる位置に配置され、該遊技領域内に打ち込まれた遊技媒体を受入可能な始動口と、

該始動口に受入れられた遊技媒体を契機として所定の抽選結果を抽選する抽選手段と、

該抽選手段の前記抽選結果に応じて前記受入開閉手段に所定の開閉動作をさせて遊技者に有利な有利遊技状態を発生させる有利遊技状態発生手段と、

該有利遊技状態発生手段によって有利遊技状態の発生する前記抽選結果が前記抽選手段により抽選される抽選確率を、前記抽選結果に応じて変更する抽選確率変更手段と、

前記抽選手段の前記抽選結果に応じて遊技媒体が前記第一受入口へ受入れられるように、前記振分手段を制御して前記第一クルーン、及び前記第二クルーンの何れかに遊技媒体を振分制御する振分制御手段と

を具備する

ことを特徴とする遊技機。

【請求項 2】

前記振分手段の前記第一クルーンが、前記遊技領域に対して左右方向略中央に配置されると共に、前記第二クルーンが、前記遊技媒体演出空間の中央よりも左右何れか一方に配置されている

ことを特徴とする請求項 1 に記載の遊技機。

【請求項 3】

前記第一受入口が、前記第二クルーンが配置された前記遊技媒体演出空間の左右何れか一方とは反対側に配置されている

ことを特徴とする請求項 2 に記載の遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、ぱちんこ遊技機（一般的に「パチンコ機」とも称する）や回胴式遊技機（一般的に「パチスロ機」とも称する）等の遊技機に関するものである。

【背景技術】

【0002】

従来より、パチンコ機等の遊技機において、遊技盤に装飾図柄等の演出画像を表示可能な演出表示手段を設け、遊技領域内に配置された始動口へ遊技球（遊技媒体）を入賞させることで抽選を行って、その抽選結果に応じて、表示手段に表示されている複数の装飾図柄を変動表示させた後に停止表示させ、表示された装飾図柄の組合せが所定条件を満たすと（例えば、「大当たり」）、内部に大入賞口を備えたアタッカ装置に所定の開閉動作をさせて、遊技者に有利な大当たり遊技等の有利遊技状態を発生させるものが知られている。

【0003】

また、大当たり遊技の終了後に、抽選結果として「大当たり」が抽選される抽選確率を高確率に変更する「確変大当たり」を備え、通常の「大当たり」となる装飾図柄の組合せに対して、例えば、装飾図柄の色等を異ならせて表示させるようにしたのも知られている。この遊技機では、始動入賞により「確変大当たり」が抽選されると、次に大当たり遊技が発生する

10

20

30

40

50

可能性が高くなるので、より興味が高められるようになっている。

【0004】

更に、停止表示された装飾図柄の組合せが所定条件を満たさない場合（「ハズレ」の場合）でも、「大当り」等とは異なる所定条件を満たすことで、「大当り」等の「当り」が抽選される抽選確率を高確率に変更するものが知られており（例えば、特許文献1）、これにより、確率の低い「確変大当り」を引かなくても、高確率に変更されるので、大当り遊技が発生する可能性が高くなり、多様な遊技を楽しませて興味が高めることができるようになっている。

【0005】

【特許文献1】特開2001-145736号公報

10

【発明の開示】

【発明が解決しようとする課題】

【0006】

しかしながら、従来の遊技機では、停止表示される装飾図柄の組合せによって「大当り」或いは「確変大当り」等であるか否かが判別できるようになっている。つまり、大当り遊技等の有利遊技状態となる前に、「確変大当り」であるか否かを演出画像によって認識することができ、結果が判っているので、有利遊技状態の発生中では、単にアタッカ装置の大入賞口内へ遊技球を打ち込むだけの短調な遊技となり、遊技者によっては、飽き易くなり、遊技に対する興味が低下させてしまう恐れがあった。

【0007】

20

そこで、本発明は上記の実情に鑑み、有利遊技状態の発生時に、所定の受入口へ遊技媒体が受入れられるとあたかも遊技状態が変化するように見せることで、飽き難くして興味が低下するのを防止することができる遊技機の提供を課題とするものである。

【課題を解決するための手段】

【0008】

手段1：遊技機において、

「遊技者の操作によって遊技媒体が打ち込まれる遊技領域と、

該遊技領域とは異なる空間とされ内部を流通する遊技媒体が遊技者から視認可能とされた遊技媒体演出空間と、

該遊技媒体演出空間と前記遊技領域との間に配置され、該遊技領域内に打ち込まれた遊技媒体が進出可能とされた進出受入口、該進出受入口の下流側に配置され前記遊技媒体演出空間内の異なる位置に放出すると共に遊技媒体を渦巻状に回転させた後に下方へ放出可能な少なくとも第一クルーン及び第二クルーン、を少なくとも有し、前記進出受入口から進出した遊技媒体を少なくとも前記第一クルーン又は前記第二クルーンの何れかに振分可能な振分手段と、

30

前記遊技媒体演出空間内の下部に遊技者から視認可能となるように配置され、受入れられた遊技媒体を前記遊技領域内に戻すことなく外部へ排出させる第一受入口と、

該第一受入口に受入れられなかった遊技媒体を受入れて前記遊技領域内に戻すことなく外部へ排出させる第二受入口と、

前記振分手段の前記第一クルーンの略垂直下で前記第一受入口よりも高い位置に配置され、前記第一クルーンから放出された遊技媒体を反発を抑えた状態で受取る低反発受手段と、

40

該低反発受手段によって受取られた遊技媒体を、所定の確率で前記第一受入口に受入れられるように誘導案内可能な誘導案内部材と、

前記振分手段の前記第二クルーンの略垂直下に配置され、該第二クルーンから放出された遊技媒体を、前記低反発受手段よりも低い確率で前記第一受入口に受入れられるように反発飛翔させる第一反発飛翔手段と、

前記遊技領域内の所定位置に配置され、該遊技領域内に打ち込まれた遊技媒体が、開状態となると受入可能となり、閉状態となると受入不能となり、受入れた遊技媒体が前記進出受入口に送られる受入開閉手段と、

50

該受入開閉手段によって受入れられた遊技媒体を検出可能な受入検出手段と、
少なくとも該受入検出手段による遊技媒体の検出に基づいて所定数の遊技媒体を払出す
払出手段と、

前記受入開閉手段とは前記遊技領域内の異なる位置に配置され、該遊技領域内に打ち込
まれた遊技媒体を受入可能な始動口と、

該始動口に受入れられた遊技媒体を契機として所定の抽選結果を抽選する抽選手段と、
該抽選手段の前記抽選結果に応じて前記受入開閉手段に所定の開閉動作をさせて遊技者
に有利な有利遊技状態を発生させる有利遊技状態発生手段と、

該有利遊技状態発生手段によって有利遊技状態の発生する前記抽選結果が前記抽選手段
により抽選される抽選確率を、前記抽選結果に応じて変更する抽選確率変更手段と、

前記抽選手段の前記抽選結果に応じて遊技媒体が前記第一受入口へ受入れられるよう
に、前記振分手段を制御して前記第一クルーン、及び前記第二クルーンの何れかに遊技媒体
を振分制御する振分制御手段と

を具備する」ものであることを特徴とする。

【0009】

ここで、「遊技領域とは異なる空間」としては、「遊技媒体が障害釘に当接しながら流
下する領域とは異なる空間」、「始動口、入賞口、大入賞口等に受入れられた遊技媒体が
流通可能な空間」、等が挙げられる。

【0010】

また、「遊技媒体演出空間」とは、上下左右、及び前後に遊技媒体が流通可能な空間で
、その内部に遊技媒体を少なくとも1秒以上滞在させることができると共に、遊技媒体を
転動させたり飛翔させたりすることのできる規模の空間であり、例えば、「遊技領域の後
側に配置され、箱状に形成された裏箱（後支持部材）によって区画形成された空間とした
もの」、を挙げられる。なお、遊技媒体演出空間内には、遊技媒体が流通可能な「演出流
路」を複数備えていることが望ましい。その「演出流路」としては、「遊技媒体を、上か
ら下へ流下させるもの」、「遊技媒体を、高反発性部材に反発させて、上方向や左右方向
に流通させるもの」、「遊技媒体を、低反発性部材に落下させるもの」、「可動役物（振
分装置を含む）により遊技媒体の移動方向が変化するもの」、等が挙げられる。

【0011】

更に、「振分手段」とは、進入受入口から進入した遊技媒体を少なくとも第一クルーン
又は第二クルーンの何れかに振分けることができるものであれば良く、例えば、「第一ク
ルーン又は第二クルーンと連通可能な収容部を有した回転体を回転させることで第一ク
ルーン又は第二クルーンの何れかに遊技媒体を振分けるもの」、「シーソー状の部材を所定
方向に傾動させることで第一クルーン又は第二クルーンの何れかに遊技媒体を振分けるも
の」、「第一クルーン又は第二クルーンと連通可能な通路を閉鎖する閉鎖部材を夫々備え
、何れかの閉鎖部材を開状態とすることで第一クルーン又は第二クルーンの何れかに遊技
媒体を振分けるもの」、等が挙げられる。なお、第一クルーン及び第二クルーンとは異な
る第三クルーンや第四クルーン等、更に多くのクルーンを備えて、それらクルーンの何れ
かに振分けるようにしても良い。

【0012】

また、「第一受入口」としては、「遊技者の目の高さよりも下方に配置され、遊技媒体
が転動可能な転動面（例えば、ステージや転動受部）上に配置されたもの」、「第一反発
飛翔手段や第二反発飛翔手段等から反発飛翔してきた遊技媒体を受取可能な転動受部上
に配置されたもの」、等が挙げられる。また、「第二受入口」としては、「低反発受手段、
第一反発飛翔手段、第二反発飛翔手段等を備えた部材によって遊技者から視認し難い位置
に配置されたもの」を挙げることができる。

【0013】

また、「第一反発飛翔手段」としては、ゴム、バネ、樹脂等の弾性部材からなる高反発
性部材により、所定の運動エネルギーを有した遊技媒体をその運動エネルギーを用いて遊
技媒体が飛翔するように反発させることのできるものであり、平面状、曲面状、或いは、

10

20

30

40

50

平面部と曲面部とを有した複合面状等としたものが挙げられる。

【0014】

更に、「低反発受手段」としては、構成する部材が塑性変形や弾性変形等の物理的な変形をすることで遊技媒体の持つ運動エネルギーを減衰させて殆ど反発しないようにしたものであれば良く、「低反発性部材を用いたもの」、「繊維材からなり網状、織布状、又は不織布状に形成されたもの」、「有機、無機、金属等からなり繊維状又は線状に形成された素材を起毛状にしたもの」、等が挙げられる。

【0015】

また、「受入開閉手段」としては、「一对の開閉部材の自由端側を互いに接近させたり、離反させたりすることで開閉自在としたもの（所謂、電動チューリップ）」、「一つの開閉片を回動させることで開閉自在としたもの」、等が挙げられる。

10

【0016】

また、「始動口」としては、「受入れた遊技媒体を検出した後に、遊技領域に戻すことなく遊技機外へ排出するもの」、「受入れた遊技媒体を検出した後に、再び遊技領域に戻すもの」、等が挙げられ、始動口への遊技媒体の受入れにより、所定数の遊技媒体が払い出されるものであっても良いし、遊技媒体が払い出されないものであっても良い。

【0017】

更に、「抽選確率変更手段」とは、抽選手段の抽選結果によって、大当り遊技状態等の有利遊技状態が発生する抽選結果が抽選される抽選確率を通常の状態から、高確率の状態へ変更したり、高確率の状態から通常の状態へ変更したりするものである。なお、ここで言う抽選確率を変更する抽選結果とは、「確変大当り」のようなものの他に、「時短大当り」のように抽選結果を示唆するまでの時間を短くして、単位時間当たりの抽選回数を増やすことで「大当り」が抽選される確率を見かけ上高くしたものも含まれると共に、高確率の状態から通常の状態に変更するものも含まれる。

20

【0018】

なお、「有利遊技状態」とは、通常の状態よりも遊技者に有利となる状態を意味するものであり、以下のような種々の状態を例示できる。

【0019】

(1) パチンコ機等の遊技機において、開閉駆動される進入口（入賞口）を、所定回数繰返し開閉させたり、所定時間、あるいは遊技球が所定個数入賞するまで継続して開放させたりして、遊技媒体（遊技球）が多量に進入口に進入し易くした状態（所謂「大当り状態」）。

30

【0020】

(2) パチンコ等の遊技機において、大当りに関する抽選の当選確率を通常よりも高確率として、大当り状態が発生する確率を通常よりも高確率とした状態、所謂「確率変動状態」。

【0021】

(3) パチンコ機等の遊技機において、遊技媒体の進入口（入賞）や通過により大当り状態が発生させるか否かの抽選を行う抽選用の抽選始動装置を、通常よりも遊技媒体が進入口に易い状態とし、大当りの抽選が通常よりも頻繁に行われるようにした状態、所謂「時間短縮状態」。

40

【0022】

(4) パチスロ機等の遊技機において、所定ゲームの間、遊技媒体であるメダルの払出しを行う態様にてリールが停止され易くした状態、所謂「ボーナスゲーム状態」。

【0023】

(5) パチスロ機等の遊技機において、次回以降のゲーム状態をボーナスゲーム状態にさせるための条件であるボーナス図柄にてリールを停止可能とした状態、所謂「ボーナス成立状態」。

【0024】

(6) パチスロ機等の遊技機において、所定ゲーム数の間、役を成立させるためのリール

50

の停止順序や図柄を案内する等して、役の成立を手助けする状態、所謂「アシストゲーム状態」。

【 0 0 2 5 】

(7) パチスロ機等の遊技機において、ボーナスゲーム状態、ボーナス成立状態、アシストゲーム状態等の特典状態が発生する確率を通常よりも高確率とした状態、所謂「確率変動状態」。

【 0 0 2 6 】

ところで、従来の遊技機では、遊技領域中の役物内等に、略水平方向に延びるシーソー状の振分装置を設けておき、遊技状況に応じて、その振分装置の傾く方向を変更することで、右側や左側等の異なる流路を介して遊技球を中央付近に設けられたステージ上に導き、役物内での遊技球の動き（流れ）を楽しめるようにしたものが知られている（例えば、特開 2 0 0 3 - 2 9 0 4 8 9 号公報）。また、役物等内に、外周に沿って複数の収容部を有した回転体を備えると共に、特定（一つ）の収容部を V 入賞口に連通させた振分装置を備え、この振分装置の回転する回転体に遊技球を供給して、特定の収容部に遊技球が収容されるか否かを楽しませるようにしたものも知られている（例えば、特開 2 0 0 4 - 1 2 9 7 1 5 号公報）。

【 0 0 2 7 】

しかしながら、上述したような従来の遊技機では、遊技媒体が振分装置によって振分けられた時点で、所望の受入口に受入れられるか否かが判るので、遊技者によっては、振分け後の遊技媒体に対する関心が低くなり、遊技媒体の動きを充分に楽しませることができず、興趣を低下させてしまう恐れがあった。

【 0 0 2 8 】

一方、「確変大当たり」が抽選された時に、演出表示手段（演出表示装置）に「ハズレ」若しくは、通常の「大当たり」を示唆する装飾図柄の組合せで停止表示させ、「確変大当たり」が抽選されたことを演出表示手段によって表示しないようにすることで、遊技者に対してあたかも突然、抽選確率が高確率状態になったような印象を与えて、得した気分させて興趣を高められるようにすることが考えられる。しかしながら、この場合、演出表示手段に「確変大当たり」等の「確変」を示唆する演出画像を表示しないので、「確変大当たり」等が抽選されたのか否かが判らなくなるので、現在の遊技状態が不明確な状態となり、遊技者によっては、かえって遊技や遊技機に不安感を抱かせてしまい、興趣を低下させてしまう恐れがある。

【 0 0 2 9 】

また、遊技媒体演出空間内へ遊技媒体を放出する場合、その放出部が遊技媒体が通過可能な単なる開口部とされていると、その開口部へ向かう遊技媒体の速度や、遊技媒体の移動方向によって、開口部から放出される遊技媒体の放出方向や放出速度が大きく変化し易くなり、その下方に配置された低反発受手段や反発飛翔手段に対して、その落下位置が区々となってしまう、遊技媒体を確実に受けることができなかつたり、予期せぬ方向へ反発飛翔させてしまつたりして、第一受入口に所望の確率で遊技媒体を受入れさせることが困難なものとなる恐れがある。

【 0 0 3 0 】

手段 1 の構成によると、遊技媒体が打ち込まれる遊技領域と、遊技領域とは異なり内部が遊技者から視認可能とされた遊技媒体演出空間と、遊技媒体演出空間と遊技領域との間に配置され遊技媒体が進入可能な進入受入口、進入受入口の下流側に配置され遊技媒体演出空間内の異なる位置に遊技媒体を渦巻状に回転させた上で下方に放出可能な少なくとも第一クルーン及び第二クルーンを有し、進入受入口から進入した遊技媒体を第一クルーン又は第二クルーンの何れかに振分可能な振分手段と、遊技媒体演出空間内の下部に遊技者から視認可能となるように配置され受入れられた遊技媒体を遊技領域内に戻すことなく外部へ排出させる第一受入口と、第一受入口に受入れられなかった遊技媒体を受入れて遊技領域内に戻すことなく外部へ排出させる第二受入口と、第一クルーンの略垂直下で第一受入口よりも高い位置に配置され第一クルーンから放出された遊技媒体を反発を抑えた状態

10

20

30

40

50

で受取る低反発受手段と、低反発受手段によって受取られた遊技媒体を所定の確率で第一受入口に受入れられるように誘導案内可能な誘導案内部材と、第二クルーンの略垂直下に配置され第二クルーンから放出された遊技媒体を低反発受手段よりも低い確率で第一受入口に受入れられるように反発飛翔させる第一反発飛翔手段と、遊技領域内の所定位置に配置され遊技領域内に打ち込まれた遊技媒体が、開状態となると受入可能となり、閉状態となると受入不能となり、受入れた遊技媒体が進入受入口に送られる受入開閉手段と、受入開閉手段によって受入れられた遊技媒体を検出可能な受入検出手段と、少なくとも受入検出手段による遊技媒体の検出に基づいて所定数の遊技媒体を払出す払出手段と、受入開閉手段とは遊技領域内の異なる位置に配置され遊技領域内に打ち込まれた遊技媒体を受入可能な始動口と、始動口に受入れられた遊技媒体を契機として所定の抽選結果を抽選する抽選手段と、抽選結果に応じて受入開閉手段に所定の開閉動作をさせて遊技者に有利な有利遊技状態を発生させる有利遊技状態発生手段と、有利遊技状態発生手段によって有利遊技状態の発生する抽選結果が抽選手段により抽選される抽選確率を抽選結果に応じて変更する抽選確率変更手段と、抽選結果に応じて遊技媒体が第一受入口へ受入れられるように振分手段を制御して第一クルーン又は第二クルーンの何れかに遊技媒体を振分制御する振分制御手段とを備えたものである。

10

【0031】

この遊技機による遊技内容を詳述すると、遊技領域内に打ち込まれた遊技媒体が始動口に受入れられると、所定の抽選結果が抽選され、有利遊技状態を発生させる抽選結果（例えば、「大当たり」、「確変大当たり」等）が抽選されると、受入開閉手段が所定パターンで開閉動作（例えば、大当たり遊技状態）をし、開状態の時に遊技媒体が受入れられると所定数の遊技媒体が払出されると共に受入れられた遊技媒体が進入受入口へと送られる。そして、振分手段の進入受入口へ送られた遊技媒体は、抽選結果に応じて第一クルーン又は第二クルーンの何れかに振分けられて遊技領域とは異なる遊技媒体演出空間内へ放出される。この遊技媒体が放出される遊技媒体演出空間内には、その下部に視認可能となるように配置された第一受入口と、第一受入口に受入れられなかった遊技媒体を受入れる第二受入口とが配置されている。そして、まず、第一クルーンから放出された遊技媒体は、その垂直下に配置された低反発受手段で受取られた上で所定の確率で第一受入口に受入れられるように誘導案内部材によって第一受入口へ誘導案内される。また、第二クルーンから放出された遊技媒体は、その垂直下に配置された第二反発飛翔手段によって低反発受手段よりも低い確率で第一受入口に受入れられるように第一受入口へ向かって反発飛翔することとなる。

20

30

【0032】

これにより、第一クルーンへ振分けられると、遊技媒体が、低反発受手段へ向かって垂下した後に、低反発受手段で反発飛翔することなく誘導案内部材を通して第一受入口へと転動するので、垂下する速い動きと、第一受入口へ転動する遅い動きとを一連の動きとして遊技者に見せることが可能となり、緩急のある遊技媒体の動きを楽しませることができると共に、第二クルーンへ振分けられると、遊技媒体が、第一反発飛翔手段へ向かって垂下した後に、第一反発飛翔手段で第一受入口に向かって反発飛翔するので、ポンポンと跳ねる遊技媒体の動きを遊技者に見せることが可能となり、そのリズムカルな動きを楽しませることができ、何れのクルーンに振分けられても、特徴的な動きをする遊技媒体を遊技者に見せることができ、遊技者の興味が低下するのを抑制することができる。

40

【0033】

また、振分手段により振分けられた遊技媒体を各クルーンによって渦巻状に回転させた後に下方へ放出するようにしており、これらクルーンによって遊技媒体の動きが整流されるので、振分手段から下流側の低反発受手段、第一反発飛翔手段等への遊技媒体の受渡しを均一化することが可能となり、遊技媒体を所望の位置へ確実に受渡しして、低反発や反発飛翔等の所望の演出動作を確実に付与させることができ、その演出動作によって遊技者を楽しませて、興味が低下するのを防止することができる。

【0034】

50

また、各クルーンにおいて、渦巻状に回転する遊技媒体を視認することができるので、クルーン内での遊技媒体の動きを楽しませることができると共に、クルーン内で回転することによって遊技媒体が放出されるまでに一瞬遊技媒体の流れが停止したような状態となり、その一瞬の時間によって下流側で演出動作する遊技媒体への期待感を高めてより興趣を高められる効果を期待することができる。

【0035】

なお、クルーンから放出される遊技媒体の放出精度としては、厳密には、クルーンから放出される際の遊技媒体の回転速度や回転位置によって変化するが、下方に低反発受手段が配置されている場合では、この低反発受手段によって遊技媒体の運動エネルギーを吸収してしまうので、低反発受手段の範囲内に落下させれば、問題なく遊技媒体を受取ることができ、一方、下方に第一反発飛翔手段が配置されている場合では、第一反発飛翔手段と当接する遊技媒体の当接角度が微妙に変化するので、遊技媒体の反発飛翔する方向も微妙に変化し、これにより、第一受入口へ受入れられる確率が低くなり、上述した作用効果を奏する遊技機を簡単な構成で具現化することができる。

10

【0036】

また、受入開閉手段が開閉動作中、つまり、有利遊技状態の発生時に、受入開閉手段によって受入れられた遊技媒体が、振分手段を介して遊技媒体演出空間内へと放出され、その遊技媒体演出空間内で、遊技媒体が垂下するように落下したり、第一受入口へ向かって反発飛翔したり、するようなこれまでに無い動きをして遊技者を楽しませることができ、単調な遊技となって飽き易くなるのを抑制して、興趣が低下するのを防止することができる。

20

【0037】

更に、始動口入賞による抽選結果に応じて、振分手段による遊技媒体の振分けを制御するようにしているので、例えば、抽選結果が、高確率状態に変更したり維持したりするもの（例えば、「確変大当たり」）の場合、第一受入口に受入れられる確率が最も高い第一クルーンへ振分けするようにしても良く、これにより、振分手段により振分けられた遊技媒体が第一受入口に受入れられることとなり、遊技者から見れば、あたかも第一受入口に遊技媒体が受入れられたことにより、高確率状態となるように錯覚させることができ、有利遊技状態中に、遊技媒体演出空間内において遊技媒体が第一受入口に受入れられるか否かで、ハラハラ・ドキドキさせて、遊技者の興趣を高められるものとすることができる。

30

【0038】

また、例えば、抽選結果が、高確率状態に変更したり維持したりするもの（例えば、「確変大当たり」）の時に遊技媒体を第一クルーンに振分けて第一受入口へ受入れさせるようにすることができるので、演出表示手段の演出画像によって抽選結果を表示させるようにした場合と比較して、遊技媒体が直接第一受入口に受入れられるのを遊技者に見せることができ、遊技者に物理的な安心感を与えて、興趣が低下するのを抑制することができる。

【0039】

なお、抽選結果によって予め高確率状態とすることが決められており、仮に第一受入口に遊技媒体が受入れられなくても、高確率状態となるので、第一受入口に受入れられずに残念な気分にした後に、高確率状態になることで、突然、高確率状態となったように錯覚させて、得した気分させることができ、抑揚に富んだ遊技機として、より興趣が低下するのを防止することができる。

40

【0040】

更に、第一受入口が視認可能な位置に配置されており、第一受入口を視認させることで、遊技者に対して第一受入口に遊技媒体が受入れられると、遊技者にとって何か良いことがあると直感的に認識させることができるので、遊技媒体演出空間内を落下したり、反発飛翔したり、転動したりする遊技媒体が、第一受入口に受入れられるか否かで、ワクワク・ドキドキさせて期待感を高めることが可能となり、遊技媒体に注目させて、飽き難く興趣の高められるものとするすることができる。

【0041】

50

ところで、第一受入口へは、第一クルーンへ振分けられた遊技媒体が最も受入れられる確率が高くなっているため、遊技者にとっては、振分手段で第一クルーンへ振分けられるのを強く望み、振分手段において第一クルーンへ振分けられるか否かで、期待感を高めることができる。そして、遊技媒体が何れのクルーンへ振分けられても第一受入口へ受入れられる可能性があるため、振分けられた遊技媒体が第一受入口へ受入れられるか否かで期待感を高めることができる。つまり、振分手段の振分け前後において、遊技者の期待感を高めることができるので、より一層、遊技者をハラハラ・ドキドキさせることができ、より興趣の高められるものとすることができる。

【 0 0 4 2 】

なお、遊技媒体演出空間内における第一受入口へ向かうように振分手段によって何れかのクルーンへ遊技媒体を振分けるタイミングとしては、受入開閉手段が開状態の時であっても良いし、閉状態の時であっても良く、例えば、有利遊技状態の発生中に所定のパターンで開閉動作する受入開閉手段が開状態と開状態との間（ラウンドの間）、つまり、閉状態の時に、振分手段によって振分けるようにした場合、受入開閉手段を狙った打ち込み操作が小康状態となっている場合が多く、振分けられることで遊技媒体演出空間内で所定の演出動作をして第一受入口へ向かう遊技媒体の動きに注目することができ、その動きを楽しませられることができると共に、遊技媒体が第一受入口に受入れられるか否かでハラハラ・ドキドキさせて興趣が低下するのを抑制することができる。

【 0 0 4 3 】

また、第一受入口、第一反発飛翔手段、低反発受手段、誘導案内材等の外形形状や色彩等を、夫々互いに関連するようなものとしても良い。具体的には、例えば、遊技機のコンセプトをスポーツのゴルフとした場合、第一受入口をカップとすると共に、第一反発飛翔手段、低反発受手段、誘導案内材等をフェアウエーやグリーン、或いは、バンカーとし、遊技媒体演出空間の下部に、ゴルフ場に見立てたジオラマを展開させ、振分手段により振分けられた遊技媒体をゴルフボールに見立てて、カップインする遊技媒体を見せることができ、その情景により遊技者の想像力を掻き立てて、より遊技媒体の動きを楽しませることができると共に、無機質的に第一受入口、第一反発飛翔手段、低反発受手段、誘導案内材等を配置した場合と比較して、そのジオラマを見ることで、一見して遊技機のコンセプトを認識させて遊技機に対する期待感を高められるものとすることができ、訴求力のある遊技機とすることができる。

【 0 0 4 4 】

なお、遊技媒体演出空間の後側に、抽選手段の抽選結果に応じて、複数の装飾図柄からなる複数の図柄列を変動表示させた後に、所定の装飾図柄の組合せで停止表示させることで抽選結果を示唆するような演出画像等を表示可能な演出表示手段を備えるようにしても良く、これにより、上述した遊技媒体の動きによる演出だけでなく、演出画像による演出も合わせて行うことができ、それら演出の相乗効果によってより興趣の高められるものとすることができる。また、遊技媒体演出空間の後側に演出表示手段を配置することで、遊技媒体演出空間内を落下したり、反発飛翔したりする遊技媒体を、シルエットとして浮かび上がらせることもでき、これまでにない遊技媒体の動きが見られる遊技機として、遊技者の関心を引き付けることができる。

【 0 0 4 5 】

手段 2：手段 1 の構成において、

「前記振分手段の前記第一クルーンが、前記遊技領域に対して左右方向略中央に配置されると共に、前記第二クルーンが、前記遊技媒体演出空間の中央よりも左右何れか一方に配置されている」ものであることを特徴とする。

【 0 0 4 6 】

手段 2 の構成によると、振分手段の第一クルーンを、遊技領域に対して左右方向略中央に配置すると共に、第二クルーンを中央よりも左右の何れか一方に偏った位置に配置するようにしたものである。

【 0 0 4 7 】

これにより、第一受入口へ受入れられる可能性が最も高い第一クルーンを遊技領域の左右方向略中央に配置しているのので、第一クルーンから放出され低反発受手段へ落下する遊技媒体を遊技者の目に付き易くすることができ、落下の瞬間を見逃し難くして、興味が低下するのを防止することができる。

【0048】

また、第二クルーンから放出された遊技媒体は第一反発飛翔手段で反発飛翔するので、反発飛翔する遊技媒体により遊技者を引き付けることができ、第二クルーンを中央以外の位置に配置しても、遊技者の興味が低下するのを抑制することができる。

【0049】

なお、第一受入口を低反発受手段を挟んで第一反発飛翔手段とは左右方向反対側に配置するようにした場合、蓋然的に、第二クルーンから放出された遊技媒体が、第一反発飛翔手段によって低反発受手段を飛越すように反発飛翔するので、より遊技者を楽しませて、興味の高められるものとすることができる。

【0050】

手段3：手段2の構成において、

「前記第一受入口が、前記第二クルーンが配置された前記遊技媒体演出空間の左右何れか一方とは反対側に配置されている」ものであることを特徴とする。

【0051】

手段3の構成によると、第一受入口を、第二クルーンが配置された遊技媒体演出空間の左右何れか一方とは反対側に配置するようにしたものである。

【0052】

これにより、左右方向において略中央を挟んで第二クルーンが配置された側とは反対側に第一受入口を配置するようにしたものであり、つまり、第一反発飛翔手段と第一受入口とが低反発受手段を挟んで左右に夫々配置されているので、第二クルーンから第一反発飛翔手段へ落下放出された遊技媒体が、第一反発飛翔手段によって低反発受手段を飛越すように反発飛翔するので、左右方向に大きく跳ねる遊技媒体の動きによって遊技者を驚かせて、興味が低下するのを抑制することができる。

【0053】

手段4：手段1から手段3までの何れか一つの構成において、

「前記第一反発飛翔手段が、前記第二クルーンから垂下する遊技媒体を前記第一受入口の方向へ向かって反発飛翔するように、所定角度傾斜した平面状の平面部と、該平面部と連続する曲面部とを備えている」ものであることを特徴とする。

【0054】

手段4の構成によると、第一反発飛翔手段に、第二クルーンの垂直下に配置される平面部と曲面部とを備えるようにしたものである。

【0055】

これにより、第一反発飛翔手段では、平面部と曲面部とによって、第二クルーンから落下放出される遊技媒体の位置が僅かに変化して曲面部に当接する位置が変化しただけで、反発飛翔する位置が区々となり易くすることができ、第一受入口へ受入れられる確率を不安定にして、所望の低い確率とすることができる。

【0056】

手段5：手段1から手段4までの何れか一つの構成において、

「前記誘導案内部材によって誘導案内された遊技媒体が転動可能とされると共に、前記第一反発飛翔手段によって反発飛翔した遊技媒体を受取った上で転動可能とされ、所定位置に前記第一受入口が上面に開口するように配置された転動受部を更に具備する」ものであることを特徴とする。

【0057】

ところで、第一受入口を筒状の頂部に配置するようにした場合、第一反発飛翔手段等によって反発飛翔した遊技媒体が第一受入口に受入れられるためには、かなりの高精度で遊技媒体を反発飛翔させなければならず、各反発飛翔手段を具現化するためのコストが高く

10

20

30

40

50

なると共に、所望の確率で第一受入口に遊技媒体を受入れさせることが困難となる問題がある。

【 0 0 5 8 】

手段5の構成によると、上面の所定位置に第一受入口が配置され、誘導案内部材、第一反発飛翔手段からの遊技媒体を受取ることの可能な転動受部を更に備えるものである。

【 0 0 5 9 】

これにより、低反発受手段から誘導案内部材を介して、或いは、第一反発飛翔手段から、第一受入口へ向かった遊技媒体を転動受部によって受取ることができるので、特に、第一反発飛翔手段から反発飛翔してきた遊技媒体を受取り易くすることができると共に、転動受部の転動面を工夫することで受取った遊技媒体が第一受入口へ受入れられ確率を容易に選択することができ、第一受入口への遊技媒体の受入にかかる構造上のコストが増加するのを抑制することができる。

10

【 0 0 6 0 】

また、転動受部における上面の所定位置に第一受入口が開口配置されているので、第一受入口を遊技者からより目立たせることができ、第一受入口への関心を高めることができる。

【 0 0 6 1 】

手段6：手段1から手段5までの何れか一つの構成において、

「前記誘導案内部材に、誘導案内される遊技媒体を前記第二受入口に誘導可能な分岐部が備えられている」ものであることを特徴とする。

20

【 0 0 6 2 】

ここで、「分岐部」としては、「遊技媒体を誘導することのできる溝、或いは、切欠き等からなるもの」、「遊技媒体を誘導することのできる突起、或いは、突条等からなるもの」、等が挙げられる。

【 0 0 6 3 】

手段6の構成によると、誘導案内部材に、第二受入口へ遊技媒体を誘導可能な分岐部を備えたものである。

【 0 0 6 4 】

これにより、誘導案内部材によって案内される遊技媒体が、分岐部により第一受入口ではなく、第二受入口へ誘導されることがあり、誘導案内部材によって遊技媒体が誘導案内されているからと言って、必ずしも第一受入口へ誘導案内されとは限らないものとしてことができ、第一受入口へ遊技媒体が受入れられるまで、遊技媒体を注視させることができ、第一受入口に受入れられるか否かで、ハラハラ・ドキドキさせて興味が低下するのを抑制することができる。

30

【 0 0 6 5 】

手段7：手段1から手段6までの何れか一つの構成において、

「前記振分手段は、

前記進入受入口から進入して少なくとも前記第一クルーン又は前記第二クルーンの何れかに振分けられる遊技媒体を検出可能な進入検出手段を更に有している」ものであることを特徴とする。

40

【 0 0 6 6 】

手段7の構成によると、振分手段に、進入受入口へ進入して少なくとも第一クルーン又は第二クルーンへ振分けられる遊技媒体を検出可能な進入検出手段を更に備えるようにしたものである。

【 0 0 6 7 】

これにより、進入検出手段によって振分手段で振分けべき遊技媒体が有るか無いかを判別することが可能となり、遊技媒体が無い場合は、振分手段での振分動作を停止させて、振分手段が無駄な動きをするのを防止することができる。

【 0 0 6 8 】

なお、遊技媒体演出空間から排出される遊技媒体を検出する手段を備えて、振分けられ

50

る遊技媒体の数と、遊技媒体演出空間から排出された遊技媒体との数を比較するようにしても良く、これにより、遊技媒体演出空間内で遊技媒体詰まり（例えば、球詰まり）等が発生したことを検出することが可能となり、不具合の発生を自動的に検出して速やかに解消させて、遊技者の興趣が低下するのを抑制することができる。

【0069】

手段8：手段1から手段7までの何れか一つの構成において、

「前記振分手段は、

前記進入受入口から進入した遊技媒体を所定数まで貯留可能な貯留通路と、該貯留通路に貯留されなかった遊技媒体を前記遊技領域内に戻すことなく外部へ排出可能な排出通路とを更に有している」ものであることを特徴とする。

10

【0070】

ところで、振分手段により振分けられた遊技媒体の動きを遊技者に楽しませるためには、振分けられた遊技媒体を確実に遊技者に認識（視認）させる必要があり、そのためには、振分手段において遊技媒体を一つずつ振分けるようにすることが望ましい。しかしながら、振分手段において遊技媒体を一つずつ振分けるようにすると、一回の振分動作には所定の時間を要するので、有利遊技状態の発生中には一度に多くの遊技媒体が進入受入口に供給されるため、進入受入口で振分けを待つ遊技媒体が滞ることとなり、滞った遊技媒体によって不具合が発生する恐れがある。

【0071】

手段8の構成によると、振分手段に、進入受入口から進入した遊技媒体を所定数まで貯留可能な貯留通路と、貯留通路に貯留されなかった遊技媒体を排出する排出通路とを更に備えたものである。

20

【0072】

これにより、大当り遊技等の有利遊技状態の発生中に一度に多くの遊技媒体が進入受入口に供給されても、供給された遊技媒体を所定数まで貯留通路に貯留させると共に、貯留通路から溢れた遊技媒体を排出通路によって排出するようにしているので、進入受入口で遊技媒体が不要に滞るのを防止することが可能となり、滞った遊技媒体によって不具合が発生するのを防止して、不具合によって遊技が中断して遊技者の興趣が低下するのを抑制することができる。

【0073】

手段9：手段8の構成において、

「前記排出通路に排出された遊技媒体を、遊技者から視認不能な状態で前記遊技領域内に戻すことなく外部へ誘導排出させる誘導排出部材を更に具備する」ものであることを特徴とする。

30

【0074】

手段9の構成によると、排出通路に排出された遊技媒体を視認不能な状態で外部へ誘導排出させる誘導排出部材を更に備えたものである。

【0075】

これにより、アタッカ装置等に相当する受入開閉手段によって受入れられた遊技媒体が、遊技者から見えないように排出されるので、従来の遊技機におけるアタッカ装置と同様の状態とすることができ、従来の遊技機に慣れた遊技者が、受入開閉手段に対して違和感を感じるのを抑制し、興趣が低下するのを防止することができる。

40

【0076】

手段10：手段9の構成において、

「前記誘導排出部材は、

遊技媒体を略垂直に流下するように誘導すると共に、遊技媒体の流下速度を抑制する速度抑制手段を備えている」ものであることを特徴とする。

【0077】

ここで、「速度抑制手段」としては、「遊技媒体の誘導路上に複数の突起を備えて、それら突起に遊技媒体を衝突させることで流下速度が上昇するのを抑制するもの」、「遊技

50

媒体の誘導路上に遊技媒体の流通により変形する可撓性部材を配置し、その可撓性部材が遊技媒体と接触して変形することで流下速度が上昇するのを抑制するもの」、等が挙げられる。

【0078】

手段10の構成によると、誘導排出部材によって遊技媒体を略垂直に流下させるようにすると共に、誘導排出部材に流下速度を抑制する速度抑制手段を備えたものである。

【0079】

これにより、遊技媒体を誘導排出する流路を略垂直となるように配置しているので、有利遊技状態の発生によって多くの遊技媒体が受入開閉手段によって受入れられても、遊技媒体を速やかに排出することができ、遊技媒体詰まり等の不具合が発生するのを防止することができると共に、誘導排出部材が略垂直に配置されるので、遊技媒体を排出するための誘導排出部材の占める領域を可及的に少なくすることができ、相対的に遊技媒体演出空間を広くしたり、他の部材を配置したりすることができ、より興趣の高められる遊技機とすることができる。

10

【0080】

また、誘導排出部材に速度抑制手段が備えられているので、略垂直に流下する遊技媒体の流下速度が過度に速くなるのを抑制することができ、誘導排出部材の下流側に配置された部材に対して、必要以上に強い衝撃で下流側の部材に遊技媒体が受渡されるのを防止して、下流側の部材の破損等による不具合が発生するのを防止することができる。

20

【0081】

手段11：手段8から手段10までの何れか一つの構成において、

「前記排出通路に排出された遊技媒体を検出可能な排出検出手段を更に具備する」ものであることを特徴とする。

【0082】

手段11の構成によると、排出通路に排出された遊技媒体を検出可能な排出検出手段を更に備えたものである。

【0083】

これにより、排出通路に排出された遊技媒体を検出することができるので、受入開閉手段によって受入れられた遊技媒体のうち、遊技媒体演出空間内へ振分けられなかった遊技媒体の数を正確に認識することができ、受入検出手段、及び進入検出手段を用いて、受入開閉手段よりも下流側で遊技媒体詰まりが発生しているか否かを検知することができる。

30

【0084】

手段12：手段1から手段11までの何れか一つの構成において、

「前記遊技媒体演出空間は、

上部が前記遊技領域における上下方向中央よりも上側に配置されると共に、下部が上下方向中央よりも下側に配置される」ものであることを特徴とする。

【0085】

手段12の構成によると、遊技媒体演出空間は、遊技領域の上下方向中央を挟むようにその上部及び下部が夫々配置されているものである。つまり、受入開閉手段及び振分手段を遊技領域の上部に、第一受入口、低反発受手段、第一反発飛翔手段等を遊技領域の下部に配置したものである。

40

【0086】

これにより、大当り遊技状態等の有利遊技状態が発生して受入開閉手段（例えば、アタッカ装置）が所定パターンで開閉動作を繰り返した場合、受入開閉手段が、遊技者の操作によって遊技媒体を打ち込む遊技領域の上部に配置されているので、開状態となっている受入開閉手段に対して遊技媒体を狙い打ちし易いことを一見して遊技者に認識させることができ、種々の遊技機の中から本遊技機を選択し易くすることができる。

【0087】

また、第一受入口が遊技領域（遊技媒体演出空間）の下部に配置されているので、通常の体格の遊技者であれば、第一受入口が目の高さよりも充分に下方の位置に配置されるこ

50

ととなり、第一受入口を所定の面上に開口させるようにした場合、第一受入口が遊技者からより目立つようにすることができ、第一受入口を目立たせて、第一受入口への期待感を高めることができる。

【0088】

更に、遊技媒体演出空間における上下方向の高さを充分に取ることができるので、振分手段の各クルーンから放出された遊技媒体に、より多くの落下速度を与えることが可能となり、第一反発飛翔手段等で大きく反発飛翔させることができ、遊技媒体の動きをより楽しませて、興味が低下するのを抑制することができる。

【0089】

なお、遊技媒体演出空間の後側に演出表示手段を配置した場合、遊技媒体演出空間の上下部を演出表示手段の上下部と略一致するように配置することが望ましく、これにより、振分手段、低反発受手段、第一反発飛翔手段等によって、演出表示手段に表示される演出画像が大きく遮られるのを防止することができ、遊技媒体演出空間内の遊技媒体の動きだけでなく、演出表示手段の演出画像も充分に楽しませて、興味の高められるものとすることができる。

【0090】

手段13：手段1から手段12までの何れか一つの構成において、

「前記第一受入口に受入れられた遊技媒体を検出可能な第一受入検出手段と、

前記第二受入口に受入れられた遊技媒体を検出可能な第二受入検出手段とを更に具備する」ものであることを特徴とする。

【0091】

手段13の構成によると、第一受入口に受入れられた遊技媒体を検出する第一受入検出手段と、第二受入口に受入れられた遊技媒体を検出する第二受入検出手段とを更に備えるようにしたものである。

【0092】

これにより、抽選結果に基づいて第一受入口へ受入れられるように振分けられた遊技媒体が、本当に第一受入口に受入れられたか否かを検出することができ、例えば、複数の遊技媒体が貯留通路に貯留されている場合は、第一受入口に遊技媒体が受入れられて第一受入検出手段によって検出されると、貯留された残りの遊技媒体に対しては第一受入口に受入れられないように振分制御をして、一回の抽選に対して第一受入口に複数の遊技媒体が受入れられるのを防止するようにしても良い。或いは、一回の抽選に対して第一受入口へ受入れられる数によって、「確変大当り」である可能性が高いことを示唆するようにした場合、第一受入口へ受入れられた遊技媒体の数をフィードバックして、振分手段を制御するようにしても良く、遊技媒体演出空間での演出をより楽しませて興味を高められるものとすることができる。

【0093】

また、第一受入口に受入れられずに第二受入口に受入れられた遊技媒体を第二受入検出手段によって検出することができるので、第一受入検出手段及び第二受入検出手段を用いて遊技媒体演出空間から排出される遊技媒体の数を認識することが可能となり、受入検出手段や、進入検出手段で検出された遊技媒体の数と照合して、遊技媒体演出空間内で遊技媒体詰まりが発生しているか否かを判断することができる。

【0094】

なお、演出表示手段を備えるようにしたものの場合、抽選結果と、第一受入検出手段や第二受入検出手段からの遊技媒体の検出に基づいて、所定の演出画像を表示させるようにしても良い。

【0095】

手段14：手段1から手段13までの何れか一つの構成において、

「前記振分制御手段は、

前記抽選確率変更手段によって有利遊技状態の発生する前記抽選結果が抽選される前記抽選確率を高確率に変更する前記抽選結果が抽選されると、遊技媒体が前記第一受入口に

10

20

30

40

50

高い確率で受入れられるように前記振分手段を振分制御する」ものであることを特徴とする。

【0096】

手段14の構成によると、有利遊技状態が発生する抽選結果が抽選される抽選確率を、通常状態よりも高確率状態に変更する抽選結果（例えば、「確変大当り」）が抽選されると、第一受入口へ遊技媒体が受入れられるように振分手段を振分制御するものである。

【0097】

これにより、「確変大当り」が抽選されて、その大当り遊技状態としての有利遊技状態が発生すると、振分手段によって第一受入口へ受入れられよう遊技媒体が振分けられるので、第一受入口へ遊技媒体が受入れられることで、あたかも高確率状態となったように錯覚させることができ、遊技媒体が受入れられると言う演出画像とは異なる遊技媒体の物理的な事象により、遊技者に安心感を与えて、興味が低下するのを抑制することができる。

10

【0098】

手段15：手段1から手段14までの何れか一つの構成において、

「前記遊技領域の少なくとも一部が形成されると共に、該遊技領域内に所定の配列で複数の障害釘を少なくとも保持可能な遊技盤ベースと、

該遊技盤ベースの後側に配置固定され、少なくとも前記遊技媒体演出空間、前記振分手段、前記第一受入口、前記第二受入口、前記低反発受手段、前記誘導案内部材、及び前記第一反発飛翔手段を所定位置に保持可能とされた後支持部材とを更に具備する」ものであることを特徴とする。

20

【0099】

ここで、「遊技盤ベース」としては、「木製合板からなり、各種役物を保持可能な前後方向に貫通する貫通孔を有したものの」、「透明樹脂板からなり、各種役物を保持可能な前後方向に貫通する貫通孔を有したものの」、「遊技領域と略対応する大きさとされ前面側に障害釘を所定のゲージ配列で保持する透明板状の保持板と、保持板を支持する枠状の保持板支持枠とからなるもの」、等が挙げられる。

【0100】

また、「後支持部材」としては、「前面側に大きく開口し、少なくとも遊技媒体演出空間を包含可能な箱状のもの」、「略遊技領域と対応する大きさの開口を前側に有し、遊技媒体演出空間を含む演出空間を内部に備えた箱状のもの」、等が挙げられる。なお、後側に、演出表示手段を支持できるものとしても良い。

30

【0101】

手段15の構成によると、遊技領域内に所定のゲージ配列で複数の障害釘等を保持可能な遊技盤ベースと、遊技媒体演出空間、振分手段、第一受入口、第二受入口、第一反発飛翔手段、低反発受手段、誘導案内部材等を所定位置に保持して遊技盤ベースの後側に固定される後支持部材とを更に備えたものである。

【0102】

これにより、上述した遊技媒体演出空間を後支持部材を介して、遊技盤の後側に配置するようにしているので、遊技媒体演出空間を容易に、遊技盤の前面側に配置された遊技領域と異なる空間とすることができ、遊技媒体演出空間を遊技機に備えても、遊技領域内を流下する遊技媒体の妨げとなるのを防止して、遊技領域内では従来の遊技機と同様の遊技を楽しませることができ、遊技媒体演出空間での遊技媒体の演出動作を楽しませられる遊技機とすることができる。

40

【0103】

また、遊技媒体演出空間、振分手段、第一受入口、第二受入口、第一反発飛翔手段、低反発受手段、誘導案内部材等を後支持部材によって支持するようにしているので、それらを一纏りのユニットとすることができ、遊技機を組立てる際にかかる手間を簡略化することができる。

【0104】

50

なお、遊技盤ベースには、後側に後支持部材を介して配置される少なくとも遊技媒体演出空間が遊技者側から視認可能となるように、前後方向に貫通する所定広さの貫通孔、若しくは、透明な部材を備える必要があり、例えば、従来の遊技機と同様に、遊技盤ベースに支持される中央役物の枠内を通して遊技媒体演出空間が視認できるようにしても良い。

【0105】

手段16：手段15の構成において、

「前記後支持部材の後側に、前記遊技媒体演出空間を介して遊技者から視認可能となるように配置固定され、所定の演出画像を表示可能な演出表示手段を更に具備する」ものであることを特徴とする。

【0106】

ここで、「演出表示手段」としては、「液晶表示装置」、「EL表示装置」、「プラズマ表示装置」、「CRT」、「レーザーディスプレイ」、等が挙げられる。なお、薄型の表示手段を用いることが望ましく、遊技機の奥行き方向を相対的に広く取ることが可能となり、遊技媒体演出空間を広くすることができる。

【0107】

手段16の構成によると、後支持部材の後側に、所定の演出画像を表示可能な演出表示手段を更に備えるようにしたものである。

【0108】

これにより、従来の遊技機と同様に、演出表示手段に、抽選結果に応じて所定の装飾図柄を変動表示させた後に、停止表示させて抽選結果を示唆するようにすることができ、従来の遊技機に慣れた遊技者に対して、違和感を与えるのを緩和し、本遊技機に対して躊躇することなく遊技させることができる。

【0109】

また、上述した遊技媒体演出空間での遊技媒体による演出動作とリンクするような演出画像を表示させても良く、これにより、遊技媒体演出空間での演出効果を相乗的に高めて、飽き難く興味が低下するのを防止することが可能なものとすることができる。

【0110】

更に、遊技媒体演出空間の後側に演出表示手段を配置することで、遊技媒体演出空間内を落下したり、反発飛翔したりする遊技媒体を、シルエットとして浮かび上がらせることもでき、これまでにない遊技媒体の動きが見られる遊技機として、遊技者の関心を引き付けることができる。

【0111】

手段17：手段16の構成において、

「前記振分手段が前記演出表示手段の上部に、

少なくとも前記第一受入口、前記第二受入口、前記低反発受手段、前記誘導案内部材、及び前記第一反発飛翔手段が前記演出表示手段の下部に夫々配置されている」ものであることを特徴とする。

【0112】

手段17の構成によると、振分手段を演出表示手段の上部に、第一受入口、第二受入口、第一反発飛翔手段、低反発受手段、及び誘導案内部材等を演出表示手段の下部に夫々配置したものである。

【0113】

これにより、振分手段、第一受入口、第二受入口、第一反発飛翔手段、低反発受手段、等が演出表示手段の外周を取巻くように配置されることとなり、それらによって、演出表示手段に表示される演出画像が遮られるのを防止して、演出画像を見易くすることができる。

【0114】

また、演出表示手段の周りに、振分手段、第一受入口、第二受入口、第一反発飛翔手段、低反発受手段、等が配置されるので、演出表示手段に、遊技媒体の位置や、移動方向等を表示させることができ、より遊技媒体演出空間内での遊技媒体の動きとリンクした演出

10

20

30

40

50

画像を表示させることで、第一受入口へ遊技媒体が受入れられるか否かの期待感をより高めることができ、より興趣の高められるものとすることができる。

【0115】

手段18：手段1から手段17までの何れか一つの構成において、

「前記振分手段が、遊技媒体を渦巻状に回転させた後に前記遊技媒体演出空間内の下方へ放出可能とされ、前記第一クルーン及び前記第二クルーンとは異なる第三クルーンを更に有し、前記振分制御手段によって前記第一クルーン、前記第二クルーン、及び前記第三クルーンの何れかに遊技媒体を振分制御するものとされると共に、

前記振分手段の前記第三クルーンから放出された遊技媒体を受取って、前記遊技媒体演出空間内の下部に遊技媒体を転動案内する転動案内部材と、

該転動案内部材によって転動案内された遊技媒体を、前記低反発受手段よりも低く且つ前記第一反発飛翔手段よりも高い確率で前記第一受入口に受入れられるように反発飛翔させる第二反発飛翔手段と

を更に具備する」ものであることを特徴とする。

【0116】

ここで、「第二反発飛翔手段」としては、ゴム、バネ、樹脂等の弾性部材からなる高反発性部材により、所定の運動エネルギーを有した遊技媒体をその運動エネルギーを用いて遊技媒体が飛翔するように反発させることのできるものであり、平面状、曲面状、或いは、平面部と曲面部とを有した複合面状等としたものが挙げられる。

【0117】

ところで、従来の遊技機では、その振分装置が、右側か左側、或いは、特定の収容部か他の収容部、のように二つのうちの何れかに振分けられる形態であるので、振分装置によって振分けられる何れか一方が、おのずと遊技者が有利となる入賞口（V入賞口）や始動口等の所望の受入口へ受入れられる（受入確率の高い）ものとなる。換言すると、振分け装置の振分けによって、遊技媒体が所望の受入口に受入れられるか、受入れられないかの単純な二者択一の遊技となり易くなる。そのため、遊技媒体が振分装置によって振分けられた時点で、所望の受入口に受入れられるか否かが判るので、振分け後の遊技媒体に対して所定の演出動作を付与するようにしても、振分けられた時点でその結果が判ってしまい、遊技者によっては、振分け後の遊技媒体に対する関心が低くなり、遊技媒体の動きを十分に楽しませることができず、興趣を低下させてしまう恐れがあった。

【0118】

手段18の構成によると、振分手段に、遊技媒体を渦巻状に回転させた後に遊技媒体演出空間内の下方へ放出可能な第三クルーンを更に備えた上で、振分制御手段によって第一クルーン、第二クルーン、及び第三クルーンの何れかに遊技媒体を振分制御させるようにすると共に、第三クルーンから放出された遊技媒体を受取って遊技媒体演出空間内の下部に遊技媒体を転動案内する転動案内部材と、転動案内部材によって転動案内された遊技媒体を低反発受手段よりも低く且つ第一反発飛翔手段よりも高い確率で第一受入口に受入れられるように反発飛翔させる第二反発飛翔手段とを更に具備するようにしたものである。

【0119】

この遊技機による遊技内容を詳述すると、遊技領域内に打ち込まれた遊技媒体が始動口に受入れられると、所定の抽選結果が抽選され、有利遊技状態を発生させる抽選結果（例えば、「大当り」、「確変大当り」等）が抽選されると、受入開閉手段が所定パターンで開閉動作（例えば、大当り遊技状態）をし、開状態の時に遊技媒体が受入れられると所定数の遊技媒体が払出されると共に受入れられた遊技媒体が進入受入口へと送られる。そして、振分手段の進入受入口へ送られた遊技媒体は、抽選結果に応じて第一クルーン、第二クルーン、及び第三クルーンの何れかに振分けられて遊技領域とは異なる遊技媒体演出空間内へ放出される。この遊技媒体が放出される遊技媒体演出空間内には、その下部に視認可能となるように配置された第一受入口と、第一受入口に受入れられなかった遊技媒体を受入れる第二受入口とが配置されている。そして、まず、第一クルーンから放出された遊技媒体は、その垂直下に配置された低反発受手段で受取られた上で所定の確率で第一受入

10

20

30

40

50

口に受入れられるように誘導案内部材によって第一受入口へ誘導案内される。また、第二クルーンから放出された遊技媒体は、その垂直下に配置された第一反発飛翔手段によって低反発受手段よりも低い確率で第一受入口に受入れられるように第一受入口へ向かって反発飛翔する。更に、第三クルーンから放出された遊技媒体は、転動案内部材により遊技媒体演出空間の下部へ案内された後に、低反発受手段よりも低く第一反発飛翔手段よりも高い確率で第一受入口に受入れられるように第二反発飛翔手段によって第一受入口へ向かって反発飛翔する。

【 0 1 2 0 】

これにより、振分手段により、第一クルーン、第二クルーン、及び第三クルーンの三つのクルーンの何れかに振分けるようにしているので、従来のように二者択一の振分けと異なるので、振分手段による振分予測をより難しくすることができ、何れに振分けられるかで楽しく悩ませて、興趣を高められるものとすることができると共に、三方向に振分けることで遊技媒体が振分手段により振分けられた後でも、その結果を判別し難くすることができるので、振分け後の遊技媒体に対する関心が低下するのを抑制することが可能となり、振分けられた遊技媒体の動きを十分に楽しませて、興趣が低下するのを防止することができる。

10

【 0 1 2 1 】

また、振分手段の第三クルーンから振分放出されると、転動案内部材により遊技媒体演出空間の下部へ案内された遊技媒体が、第二反発飛翔手段によって突然、上方に向かって反発飛翔するので、これまでの遊技機では見られなかった遊技媒体の動きを見せることができ、遊技者を驚かせて、興趣が低下するのを防止することができる。なお、反発飛翔させる際に、低反発受手段、第一反発飛翔手段、第一受入口等を遊技媒体が飛越えるように反発飛翔させても良く、これにより、更に遊技者を驚かせて、興趣の高められるものとするすることができる。

20

【 0 1 2 2 】

手段 19：手段 18 の構成において、

「前記振分手段は、

前記進入受入口と連通する進入口と、

該進入口と夫々連通可能とされ、前記第三クルーンの上流側に配置された第一振分口、前記第一クルーンの上流側に配置された第二振分口、及び前記第二クルーンの上流側に配置された第三振分口と、

30

遊技媒体を収容可能とされ回転位置に応じて前記進入口、前記第一振分口、前記第二振分口、及び前記第三振分口の何れか一つと連通可能な遊技媒体収容部を備えた回転体と、該回転体を回転駆動させる回転駆動手段とを更に有し、

該回転駆動手段によって前記回転体を回転させることで前記進入口から前記遊技媒体収容部に収容された遊技媒体を前記第一振分口、前記第二振分口、及び前記第三振分口の何れかに振分ける」ものであることを特徴とする。

【 0 1 2 3 】

ところで、従来の遊技機における振分装置（振分手段）は、二方向に振分ける形態であるので、この振分装置を用いて具体的に三方向に遊技媒体を振分けるようにするためには、複数の振分装置を組み合わせることで、三方向に振分けられるようにすることが考えられる。しかしながら、この場合、複数の振分装置が必要となるので、遊技機における振分装置の占める割合が多くなり、相対的に遊技領域が減少し、遊技領域内を流下する遊技媒体の動きが単純な動きとなって遊技者によっては飽き易くなったり、振分装置がアタッカ装置、可動役物、装飾体等の他の部材と干渉し、他の部材を配置することができなくなつて変化に乏しい遊技機となつたりして、遊技者の興趣を低下させてしまう恐れがある。

40

【 0 1 2 4 】

また、振分装置として、複数の各振分口に、夫々開閉可能な開閉片を備え、振分けたい振分口の開閉片を開状態とすることで、一つの振分装置で三つの振分口の何れかに遊技媒体を振分けられるようにすることが考えられる。しかしながら、この場合、各振分口に備

50

えられた開閉片を夫々独立して開閉動作するように、各開閉片に対して夫々ソレノイド等の駆動手段を備える必要があり、振分装置全体が大型化することとなるので、上述と同様の問題が発生する。

【 0 1 2 5 】

手段 1 9 の構成によると、振分手段に、記進入受入口と連通する進入口と、進入口と夫々連通可能とされ、第三クルーンの上流側に配置された第一振分口、第一クルーンの上流側に配置された第二振分口、及び第二クルーンの上流側に配置された第三振分口と、遊技媒体を収容可能とされ回転位置に応じて進入口、第一振分口、第二振分口、及び第三振分口の何れか一つと連通可能な遊技媒体収容部を備えた回転体と、回転体を回転駆動させる回転駆動手段とを更に備え、回転体を回転させることで進入口から遊技媒体収容部に収容された遊技媒体を第一振分口、第二振分口、及び第三振分口の何れかに振分けるようにしたものである。

10

【 0 1 2 6 】

これにより、一つの回転体を回転させるだけで三つの振分口の何れかに遊技媒体を振分けることのできる振分手段とすることができ、従来の振分装置を用いた場合のように複数の振分装置を用いる必要がなく、遊技媒体を振分ける振分手段が大型化するのを抑制して遊技機に占める割合が増加するのを防止することができ、遊技領域が減少するのを抑制してより広い範囲に遊技媒体を流下させて遊技媒体の動きが単調となるのを防止して、遊技者の興趣が低下するのを抑制することができる。

【 0 1 2 7 】

20

また、上述の通り、遊技媒体を三方向以上に振分ける振分手段が大型化するのを抑制することができるので、振分手段が遊技機に備えられたアタッカ装置、可動役物、装飾体等の他の部材と干渉し難くすることができ、他の部材と干渉することで他の部材を配置することができなくなって変化に乏しい遊技機となるのを防止して、遊技者の興趣が低下するのを抑制することができる。また、一つの回転体を回転駆動させるだけで遊技媒体を容易に三方向以上に振分けることができるので、各振分口に開閉する開閉片を備えるようにした場合と比較して、振分手段に係る構成を簡略化することができ、振分手段が大型化するのを防止することができると共に、振分手段に係るコストが増加するのを抑制することができる。

【 0 1 2 8 】

30

なお、振分手段における回転体の軸芯の方向を、上下方向に延びるように配置した場合は、振分手段の上下方向の高さを可及的に低くすることができるので、相対的に振分手段よりも下流側の高さを高くして、遊技媒体の流路が配置される遊技媒体演出空間を広くすることができ、遊技媒体に種々の動きをさせることが可能となり、より遊技媒体の動きを楽しませて遊技者の興趣を高められるものとすることができる。

【 0 1 2 9 】

更に、振分手段における回転体の軸芯の方向を、前後方向に延びるように配置した場合は、振分手段の前後方向の奥行きを可及的に少なくすることができるので、相対的に遊技機における奥行きを広くすることができ、例えば、奥行き方向に演出用等の他の部材を配置し種々の演出表現が可能な遊技機として、遊技者の興趣をより高められるものとする

40

【 0 1 3 0 】

手段 2 0 : 手段 1 9 の構成において、

「前記振分手段は、

遊技媒体の外形よりも若干大きい幅で上下方向に延びる軸芯を中心として少なくとも円弧状に延び、前記進入口、前記第一振分口、前記第二振分口、及び第三振分口と夫々連通すると共に周方向に沿って前記進入口、前記第一振分口、前記第二振分口、及び前記第三振分口が順次配置され、遊技媒体を転動案内可能な案内通路と、

前記第一振分口とは前記進入口を挟んで反対側から、前記第二振分口及び前記第三振分口との間へ前記案内通路を短絡するように連絡し、前記第二振分口及び前記第三振分口の

50

方向へ向かって低くなるように形成された連絡通路とを備えた振分ベース部材を有し、

前記回転体が、前記振分ベース部材の前記軸芯周りに回転可能に保持されると共に、前記回転体の前記遊技媒体収容部が、回転位置に応じて前記進入口、前記第一振分口、前記第二振分口、前記第三振分口、及び前記連絡通路の何れか一つと連通可能とされている」ものであることを特徴とする。

【0131】

ここで、進入口や、第一振分口、第二振分口、及び第三振分口等の振分口は、案内通路に対して、外周、内周、及び軸芯方向の何れかに開口するものである。

【0132】

ところで、振分ベース部材の軸芯、つまり、案内通路や回転体の軸芯を、遊技機に対して前後方向や、左右方向に延びるように配置した場合、回転体の回転面が水平方向とは直角方向となって、振分手段の上下方向の高さが高くなり、相対的に振分手段よりも下流側に取れる高さが少なくなるので、振分け後に遊技媒体が流通する流路を含んだ遊技媒体演出空間が狭くなって、遊技者の興趣を高められる転動演出を遊技媒体に付与し難くなり、遊技媒体の動きが単調なものとなって、飽き易くなり興趣を低下させてしまう恐れがある。

【0133】

手段20の構成によると、振分手段に、遊技媒体の外形よりも若干大きい幅で上下方向に延びる軸芯を中心とした少なくとも円弧状に延び、周方向に沿って進入口、第一振分口、第二振分口、及び第三振分口が順次連通するように配置された案内通路と、第一振分口とは進入口を挟んで反対側から第二振分口及び第三振分口の間へ案内通路を短絡し第二振分口及び第三振分口へ向かって低くなる連絡通路とを備えた振分ベース部材を更に有し、回転体の回転軸芯と案内通路の軸芯とが略同芯となるように回転体を保持すると共に、回転体の遊技媒体収容部が、回転位置に応じて進入口、第一振分口、第二振分口、第三振分口、及び連絡通路の何れか一つと連通可能としたものである。

【0134】

この振分手段の動作を詳述すると、まず、回転体の遊技媒体収容部を振分ベース部材の進入口と連通させた状態とすることで、遊技媒体を進入口から遊技媒体収容部へ収容させる。そして、遊技媒体収容部に遊技媒体を収容させた状態で回転体を第一振分口の方向へ回転させて、第一振分口と遊技媒体収容部とを互いに連通させると、遊技媒体収容部に収容された遊技媒体が第一振分口へと振分けられる。一方、遊技媒体収容部に遊技媒体を収容させた状態で回転体を第一振分口とは反対の方向へ回転させて遊技媒体収容部を連絡通路と連通させると、遊技媒体収容部に収容された遊技媒体が連絡通路を通過して第二振分口と第三振分口との間に送られる。この状態で、回転体を第一振分口へ振分けた方向とは反対方向に回転させて遊技媒体収容部を第二振分口と連通させると、遊技媒体収容部に収容された遊技媒体が第二振分口へと振分けられ、回転体を第一振分口へ振分けた方向と同じ方向に回転させて遊技媒体収容部を第三振分口と連通させると、遊技媒体収容部に収容された遊技媒体が第三振分口に振分けられる。

【0135】

これにより、上述したような、一つの回転体を回転させるだけで三つの振分口の何れかに遊技媒体を振分けることができる振分手段を確実に具現化することができ、上述した作用効果を確実に奏することができる。

【0136】

また、回転体の軸芯を上下方向に延びるようにしているので、回転体の回転面が略水平方向となり、振分手段の上下方向の高さを可及的に少なくすることができ、相対的に振分手段よりも下流側の高さが高くなり、遊技媒体の流路を含んだ遊技媒体演出空間を広くして、遊技媒体に種々の動き（転動演出）をさせることが可能となり、より遊技媒体の動きを楽しませて遊技者の興趣を高められるものとすることができる。

【0137】

ところで、回転体の軸芯を上下方向に延びるようにした場合、回転体の回転面が略水平方向となると共に、振分ベース部材の案内通路も略水平方向に沿った通路となるので、少なくとも円弧状の案内通路を短絡する連絡通路も略水平な通路となり、進入口から遊技媒体収容部に収容された遊技媒体が、回転体の回転駆動によって、第一振分口を挟んで進入口とは反対側の連絡通路上の端部に送られても、連絡通路が略水平に延びていると、遊技媒体が第二振分口及び第三振分口が配置され方向に転動し難く、遊技媒体を第二振分口や第三振分口に振分けられなくなる恐れがある。しかしながら、本手段によると、連絡通路が、第二振分口及び第三振分口の方方向に向かって低くなるように形成されているので、進入口から連絡通路の端部に送られた遊技媒体が、重力によって自然と第二振分口及び第三振分口の方方向へ転動し、第二振分口と第三振分口との間へ確実に移動させることができ、軸芯を上下方向に延びるように配置しても、遊技媒体を確実に何れかの振分口へ振分けることができ、上述した作用効果を奏する遊技機を確実に具現化することができる。

10

【 0 1 3 8 】

手段 2 1：手段 2 0 の構成において、

「前記振分手段は、

前記振分ベース部材に、前記案内通路内の遊技媒体を、少なくとも前記進入口が配置された位置で前記軸芯方向へ移動するのを阻止すると共に前記連絡通路が貫通する内周壁が更に備えられていると共に、

前記回転体の前記遊技媒体収容部内に、前記内周壁が収容可能とされている」ものであることを特徴とする。

20

【 0 1 3 9 】

ところで、回転体の遊技媒体収容部内に複数の遊技媒体が収容された場合、複数の遊技媒体が同時に一つの振分口へ振分けられたり、回転体の回転によって一回の振分動作で複数の遊技媒体が複数の振分口へ振分けられたりする恐れがあり、これにより、所定の流路を複数の遊技媒体が流通することで遊技媒体同士が干渉して本来の演出動作が阻害されたり、複数の流路に同時に遊技媒体が流通することで各流路を流通する遊技媒体が見辛くなったりして、振分け後の遊技媒体の動きを楽しめなくなって興味が低下する恐れがある。

【 0 1 4 0 】

手段 2 1 の構成によると、振分手段の振分ベース部材に、少なくとも進入口が配置された位置では案内通路内の遊技媒体が軸芯方向へ移動するのを阻止すると共に、連絡通路が貫通する内周壁を備え、回転体の遊技媒体収容部内にその内周壁を収容可能としたものである。

30

【 0 1 4 1 】

これにより、進入口と回転体の遊技媒体収容部とを連通させた状態で、進入口から遊技媒体収容部内に進入した遊技媒体が、内周壁によって軸芯方向への移動が阻止されて案内通路内に留まることとなり、この状態で回転体を回転させることで、遊技媒体を案内通路に沿って第一振分口へ、或いは、進入口を挟んで第一振分口とは反対側へ確実に移動させることができ、振分手段により何れかの振分口に確実に遊技媒体を振分けることができる。

【 0 1 4 2 】

40

また、上述したように、進入口から回転体の遊技媒体収容部内に進入した遊技媒体が案内通路内に留まると共に、案内通路の幅が遊技媒体の外形よりも若干大きい幅とされているので、進入口から遊技媒体収容部内へ遊技媒体が一つのみ進入することとなり、遊技媒体を一つずつ何れかの振分口に振分けることができ、一度の振分で複数の振分口に遊技媒体が振分けられるのを防止して、振分手段により振分けられた遊技媒体の動きを一つずつ確実に視認させて、その動きを楽しませることができる。

【 0 1 4 3 】

手段 2 2：手段 2 0 又は手段 2 1 の構成において、

「前記振分手段は、

前記回転体に、前記遊技媒体収容部と前記振分ベース部材の前記進入口とが連通しない

50

回転位置の時に遊技媒体が前記進入口を通過するのを妨げる障壁部が更に備えられている」ものであることを特徴とする。

【0144】

ここで、「障壁部」としては、「案内通路の外周に配置された進入口を閉鎖可能な回転体の外周壁部に相当するもの」、「案内通路に対して軸芯方向に開口するように配置された進入口を閉鎖可能な軸芯に対して直角方向に広がる回転体の鏡板部に相当するもの」、「前述の外周壁部と鏡板部とを併用したもの」、等が挙げられる。

【0145】

ところで、進入口と回転体の遊技媒体収容部とが連通していない時に、進入口が開状態となっていると、進入口を通して遊技媒体が回転体の遊技媒体収容部以外の場所に侵入して回転体の回転を阻害して不具合の原因となったり、回転体によって所定の振分口に振分けられるはずの遊技媒体が振分けられずに排出されて振分けられることへの期待感を消失させて遊技者の興趣を低下させてしまったりする恐れがある。

10

【0146】

手段22の構成によると、遊技媒体収容部と進入口とが連通しない時に、進入口を閉鎖可能な障壁部を回転体に備えるようにしたものである。

【0147】

これにより、進入口と回転体の遊技媒体収容部とが連通していない時には、回転体の障壁部によって進入口を閉鎖することができ、遊技媒体が進入口を通して、遊技媒体収容部以外の場所に侵入して不具合の原因となったり、遊技媒体が振分けられずに排出されてしまったりするのを防止することができる。

20

【0148】

手段23：手段20から手段22までの何れか一つの構成において、

「前記振分手段は、

前記振分ベース部材における前記進入口、前記第一振分口、前記第二振分口、及び前記第三振分口の夫々が、前記案内通路の外周又は該案内通路上の何れかに開口する」ものであることを特徴とする。

【0149】

ところで、振分手段の進入口や振分口を配置する位置としては、案内通路の外周、内周、及び軸芯方向等の何れにも配置することが可能であるが、例えば、案内通路の内周に配置するようにした場合、案内通路の内周側に遊技媒体が流通可能なスペースを確保しなければならず、案内通路の内径がある程度必要となるので、案内通路の内径を小さくして振分手段を小型化しようとしても、内径の大きな段階で限界がきてしまい、振分手段の小型化が困難となる問題がある。

30

【0150】

手段23の構成によると、進入口や、第一振分口、第二振分口、及び第三振分口等の振分口を、案内通路の外周又は軸芯方向の何れかに開口するようにしたものである。

【0151】

これにより、案内通路の外周又は軸芯方向に進入口や振分口が開口配置されるので、案内通路の内周側に進入口等を開口させた場合と比較して、内周側のスペースを可及的に小さくすることができる。つまり、案内通路の内径を可及的に小さくすることができるので、振分手段をより小型化することができ、遊技機における振分手段の占めるスペースを可及的に少なくして、遊技媒体の演出空間を広くしたり、演出用役物や装飾体等の他の部材を配置可能としたりすることができ、より遊技者の興趣を高められるものとすることができる。

40

【0152】

手段24：手段20から手段23までの何れか一つの構成において、

「前記振分手段は、

前記第一振分口、前記第二振分口、及び前記第三振分口のうち前記案内通路の外周に開口する前記第一振分口、前記第二振分口、及び前記第三振分口に向かって低くなるように

50

前記案内通路上に形成される案内傾斜面を更に備えている」ものであることを特徴とする。

【0153】

ところで、回転体の軸芯方向を上下方向へ延びるように配置した場合、上述したように、振分ベース部材の案内通路も略水平方向に延びるように配置されることとなり、この状態で回転体を回転駆動させて遊技媒体を、案内通路の外周に開口している第一振分口、第二振分口、及び第三振分口等の振分口まで案内通路上を移動させても、案内通路が略水平に延びていると、案内通路から振分口に向かって遊技媒体が転動移動せず、遊技媒体を振分けられなくなる恐れがある。

【0154】

手段24の構成によると、振分ベース部材の案内通路上に、第一振分口、第二振分口、及び第三振分口のうち、案内通路の外周に開口する振分口に向かって低くなる案内傾斜面を更に備えるようにしたものである。

【0155】

これにより、案内通路が略水平方向に延びるように配置されていても、案内通路上に形成された案内傾斜面に遊技媒体を移動させると、案内傾斜面に沿って遊技媒体が第一振分口、第二振分口、及び第三振分口のうち外周に開口した振分口へと転動して振分口を通過させることができるので、遊技媒体を確実に所定の振分口へ振分けることができ、上述した作用効果を奏する遊技機を確実に具現化することができる。

【0156】

なお、案内通路上に第一振分口、第二振分口、及び第三振分口等の振分口が開口している場合でも、その振分口に向かって低くなるような案内傾斜面を案内通路上に備えるようにしても良い。

【0157】

手段25：手段20から手段24までの何れか一つの構成において、

「前記振分手段は、

前記進入口及び前記第一振分口が前記案内通路の外周に配置されると共に、前記第二振分口及び前記第三振分口が前記案内通路上に夫々配置されている」ものであることを特徴とする。

【0158】

ところで、案内通路と連通する進入口、第一振分口、第二振分口、及び第三振分口を全て案内通路の外周に配置した場合、四つの、進入口、第一振分口、第二振分口、及び第三振分口と連通する四つの通路が、同じ高さにおいて並列して配置されることとなり、少なくとも遊技媒体四つ分の幅が必要となり、蓋然的に振分手段の幅をより小さくすることが困難となる問題がある。

【0159】

一方、案内通路と連通する進入口、第一振分口、第二振分口、及び第三振分口を全て軸芯方向に配置した場合、上から、回転体に進入口から遊技媒体を供給する層、回転体が配置された層、第一振分口、第二振分口、及び第三振分口に振分けられた遊技媒体を受けて各クルーンへ案内する層、の少なくとも三つの層が必要となり、蓋然的に振分手段の高さをより小さくすることが困難となる問題がある。

【0160】

手段25の構成によると、進入口と第一振分口を案内通路の外周に配置し、第二振分口と第三振分口を案内通路上に配置するようにしたものである。

【0161】

これにより、同じ高さにおいて並列する通路を、進入口と第一振分口、又は、第二振分口と第三振分口へ夫々連通する二つの通路とすることができると共に、進入口と第一振分口を回転体が配置された層と同じ層とし、その下に第二振分口又は第三振分口と対応するクルーンとを結ぶ層の二層とすることができ、振分手段の幅及び高さを可及的に小さくすることが可能となり、振分手段をより小型化することができる。そして、振分手段をより

10

20

30

40

50

小型化することで、相対的に遊技媒体演出空間を広くして、より広い範囲で遊技媒体の動きを楽しませられるものとすることができる。

【0162】

手段26：手段19から手段25までの何れか一つの構成において、

「前記振分手段は、

前記回転体の回転位置を検出可能な回転位置検出手段を更に有している」ものであることを特徴とする。

【0163】

ここで、「回転位置検知手段」とは、検知部と検知部を検知する検知センサとを備えたものであり、例えば、「検知部を所定のスリット又は検知片とすると共に、検知センサを検知部を検知可能なフォトセンサや近接スイッチ等とし、何れか一方を回転体に配置すると共に何れか他方を振分ベース部材等に配置したもの」が挙げられる。なお、検知センサを振分ベース部材等に配置することが望ましく、これにより、検知センサの位置が固定された状態となるので、検知センサへの電氣的な接続が容易となり、振分手段が大型化したリコストが増加したりするのを抑制することができる。

【0164】

手段26の構成によると、回転体の回転位置を検知可能な回転位置検知手段を更に備えたものである。これにより、回転位置検知手段によって回転体の回転位置を検知することができるので、回転体の遊技媒体収容部を進入口や振分口等と確実に連通するように回転させることができる。

【0165】

手段27：手段19から手段26までの何れか一つの構成において、

「前記振分手段は、

前記進入受入口及び前記第一クルーンが前記遊技領域に対して左右方向略中央に、前記第三クルーンが前記遊技媒体演出空間における左右何れか一方の端部に、及び前記第二クルーンが前記第一クルーンを挟んで前記第三クルーンとは反対側に夫々配置され、

前記第一受入口は、

前記遊技領域に対して左右方向略中央よりも前記振分手段の前記第三クルーンが配置された側に偏って配置されている」ものであることを特徴とする。

【0166】

手段27の構成によると、進入受入口と第一クルーンを遊技領域の左右方向略中央に配置し、第三クルーンを遊技媒体演出空間の左右何れか一方の端部に配置すると共に、第二クルーンを第三クルーンとは第一クルーンを挟んで反対側に配置し、第一受入口を左右方向に対して第二クルーンと第三クルーンとの間における遊技媒体演出空間の下部に配置するものである。

【0167】

これにより、第一受入口へ受入れられる可能性が最も高い第一クルーンを遊技領域の左右方向略中央に配置しているので、第一クルーンから放出され低反発受手段へ落下する遊技媒体を遊技者の目に付き易くすることができ、落下の瞬間を見逃し難くして、興趣が低下するのを防止することができる。

【0168】

また、第二クルーンが第一クルーンを挟んで第一受入口とは反対側に配置されている。つまり、第一反発飛翔手段と第一受入口とが低反発受手段を挟んで左右に夫々配置されているので、第二クルーンから第一反発飛翔手段へ落下放出された遊技媒体が、第一反発飛翔手段によって低反発受手段を飛越すように反発飛翔するので、左右方向に大きく跳ねる遊技媒体の動きによって遊技者を驚かせて、興趣が低下するのを抑制することができる。

【0169】

更に、第三クルーンを遊技媒体演出空間の左右何れかの一方の端部に配置されているので、第一クルーンや第二クルーンから放出される遊技媒体よりは気付き難くすることができ、第三クルーンから放出された遊技媒体が、転動案内部材を介して第二反発飛翔手段に

10

20

30

40

50

よっていきなり飛翔するような動きをさせることができ、遊技者を驚かせて興味が低下するのを抑制することができる。なお、第二反発飛翔手段を第一反発飛翔手段と同じ左右方向の側に配置した場合、第二反発飛翔手段によって反発飛翔した遊技媒体を、低反発受手段を飛越すように反発飛翔させることが可能となり、より遊技者を驚かせて興を高められるものとすることができる。

【0170】

手段28：手段18から手段27までの何れか一つの構成において、

「前記転動受部は、

前記第二反発飛翔手段によって反発飛翔した遊技媒体を受取った上で転動可能とされている」ものであることを特徴とする。

10

【0171】

手段28の構成によると、転動受部を、低反発受手段に受けられて誘導案内部材を介して転動してきた遊技媒体や、第一反発飛翔手段によって反発飛翔してきた遊技媒体を受けだけでなく、第二反発飛翔手段によって反発飛翔してきた遊技媒体も受取った上で転動可能としたものである。

【0172】

これにより、第二反発飛翔手段から第一受入口へ向かった遊技媒体も、転動受部によって受取ることができ、受取った遊技媒体を第一受入口へ受入れられるように転動演出させて楽しませることができる。

【0173】

手段29：手段18から手段28までの何れか一つの構成において、

「前記転動案内部材が、前記第一受入口及び前記低反発受手段よりも下方へ遊技媒体を転動案内させると共に、前記第二反発飛翔手段が、前記転動案内部材により転動案内された遊技媒体を前記低反発受手段を飛び越すように反発飛翔させる」ものであることを特徴とする。

20

【0174】

手段29の構成によると、振分手段の第三クルーンから放出された遊技媒体を、転動案内部材によって第一受入口及び低反発受手段よりも下側に転動案内させた上で、第二反発飛翔手段によって低反発受手段を飛越すように第一受入口へ向けて反発飛翔させるようにしたものである。

30

【0175】

これにより、第三クルーンから放出された遊技媒体が、転動案内部材によって一旦、第一受入口よりも下側へ転動案内されるので、遊技者に対して第一受入口へ遊技媒体が受入れられないような印象を与え、その後、第二反発飛翔手段によって第一受入口よりも下方から、低反発受手段を飛越すように第一受入口上へ反発飛翔するので、遊技者に対して第一受入口へ遊技媒体が受入れられる可能性が高くなったことを印象付けることができ、抑揚の富んだものとして、興を高められるものとすることができる。

【0176】

また、第一受入口や低反発受手段の下方から、低反発受手段を飛越えるように遊技媒体が反発飛翔するので、下方から飛翔してくる遊技媒体によって、これまでの遊技機では見ることのできなかった遊技媒体の動きを見せることが可能となり、その動きにより遊技者を驚かせて、興味が低下するのを防止することができる。

40

【0177】

手段30：手段18から手段29までの何れか一つの構成において、

「前記第二反発飛翔手段が、前記転動案内部材による転動案内方向に案内された遊技媒体を前記第一受入口の方向へ向かって反発飛翔するように、所定角度傾斜した平面状の傾斜面を備えている」ものであることを特徴とする。

【0178】

手段30の構成によると、第二反発飛翔手段に、転動案内部材の案内方向に対して所定角度傾斜した平面状の傾斜面を備えるようにしたものである。

50

【 0 1 7 9 】

これにより、第二反発飛翔手段では、転動案内部材により案内される遊技媒体の案内方向と傾斜面との関係が変化し難くされており、遊技媒体を略同じ位置へ反発飛翔させることができ、第一受入口へ受入れられる確率を安定させて、第一反発飛翔手段よりも高い所望の確率とすることができる。

【 0 1 8 0 】

なお、第一反発飛翔手段を、平面部と曲面部とで構成するようにした場合、第二クルーンから落下放出される遊技媒体の位置が僅かに変化して曲面部に当接する位置が変化しただけで、反発飛翔する位置が区々となり易く、第一受入口へ受入れられる確率を不安定にして、容易に第二反発飛翔手段よりも低い確率とすることができるので、第一反発飛翔手段及び第二反発飛翔手段の反発飛翔による第一受入口への受入確率を容易に、所望の確率とすることができる、上述した作用効果を奏する遊技機を確実に具現化することができる。

10

【 0 1 8 1 】

手段 3 1：手段 1 8 から手段 3 0 までの何れか一つの構成において、

「前記転動案内部材の一部が前記演出表示手段の左右何れか一方の端部に配置されている」ものであることを特徴とする。

【 0 1 8 2 】

手段 3 1 の構成によると、転動案内部材の一部を、演出表示手段の左右何れか一方の端部に配置するようにしたものである。

【 0 1 8 3 】

これにより、転動案内部材によって演出表示手段に表示される演出画像が遮られるのを防止することができ、演出画像を明確に視認できるようにして、遊技者の興趣が低下するのを防止することができる。

20

【 0 1 8 4 】

手段 3 2：遊技機において、

「遊技者の操作によって遊技媒体が打ち込まれる遊技領域と、

該遊技領域の少なくとも一部が形成されると共に、該遊技領域内に所定の配列で複数の障害釘を少なくとも保持可能な遊技盤ベースと、

該遊技盤ベースにおける前記遊技領域内の上部で左右方向の略中央にされ、該遊技領域内に打ち込まれた遊技媒体が、開状態となると受入可能となり、閉状態となると受入不能となる受入開閉手段と、

30

該受入開閉手段によって受入れられた遊技媒体を検出可能な受入検出手段と、

少なくとも該受入検出手段による遊技媒体の検出に基づいて所定数の遊技媒体を払出す払出手段と、

前記受入開閉手段とは前記遊技領域内の異なる位置に配置され、該遊技領域内に打ち込まれた遊技媒体を受入可能な始動口と、

該始動口に受入れられた遊技媒体を契機として所定の抽選結果を抽選する抽選手段と、

該抽選手段の前記抽選結果に応じて前記受入開閉手段に所定の開閉動作をさせて遊技者に有利な有利遊技状態を発生させる有利遊技状態発生手段と、

該有利遊技状態発生手段によって有利遊技状態の発生する前記抽選結果が前記抽選手段により抽選される抽選確率を、前記抽選結果に応じて変更する抽選確率変更手段と、

40

前記遊技領域とは異なる空間で内部を流通する遊技媒体が遊技者から視認可能とされ、上部が該遊技領域における上下方向中央よりも上側に配置されると共に下部が上下方向中央よりも下側に配置される遊技媒体演出空間と、

前記遊技領域内の左右方向略中央に配置され前記受入開閉手段によって受入れられた遊技媒体が進入可能とされた進入受入口と、遊技媒体の外形よりも若干大きい幅で上下方向に延びる軸芯を中心として少なくとも円弧状に延びる案内通路と、該案内通路の外周に開口し前記進入受入口と連通する進入口と、該進入口に隣接して前記案内通路の外周に開口する第一振分口と、該第一振分口に対して前記進入口の反対側に配置され前記案内通路上に開口する第二振分口と、該第二振分口に対して前記第一振分口の反対側に配置され前記

50

案内通路に開口する第三振分口と、前記案内通路の外周に開口する前記第一振分口に向かって低くなるように前記案内通路に形成される案内傾斜面と、前記第一振分口とは前記進入口を挟んで反対側から、前記第二振分口及び前記第三振分口との間へ前記案内通路を短絡するように連絡し、前記第二振分口及び前記第三振分口の方角へ向かって低くなるように形成された連絡通路と、該連絡通路が貫通すると共に、前記案内通路内の遊技媒体を少なくとも前記進入口が配置された位置で前記軸芯方向へ移動するのを阻止する内周壁と、前記進入口と前記進入受入口との間に所定数の遊技媒体を貯留可能な貯留通路と、該貯留通路に貯留されなかった遊技媒体を前記遊技領域内に戻すことなく外部へ排出可能な排出通路とを備えた振分ベース部材、

該振分ベース部材の前記軸芯周りに回転可能に保持され、回転位置に応じて前記進入口、前記第一振分口、前記第二振分口、前記第三振分口、及び前記連絡通路の何れか一つと連通可能とされると共に遊技媒体及び前記内周壁を収容可能な遊技媒体収容部と、該遊技媒体収容部と前記振分ベース部材の前記進入口とが連通しない回転位置の時に遊技媒体が前記進入口を通過するのを妨げる障壁部とを備えた回転体、

該回転体を回転駆動させる回転駆動手段、

該回転駆動手段によって回転駆動させられる前記回転体の回転位置を検出可能な回転位置検出手段、

前記進入口へ進入する遊技媒体を検出可能な進入検出手段、

前記遊技媒体演出空間における左右何れか一方の端部に配置され、前記第一振分口に振分けられた遊技媒体を、遊技者から視認可能となるように渦巻状に回転させた後に前記遊技媒体演出空間内の上方から下方へ放出する第三クルーン、

前記遊技領域に対して略中央に配置され、前記第二振分口に振分けられた遊技媒体を、遊技者から視認可能となるように渦巻状に回転させた後に前記遊技媒体演出空間内の上方から下方へ放出する第一クルーン、

及び該第一クルーンを挟んで前記第三クルーンとは反対側に配置され、前記第三振分口に振分けられた遊技媒体を、遊技者から視認可能となるように渦巻状に回転させた後に前記遊技媒体演出空間内の上方から下方へ放出する第二クルーン、

を有し前記回転駆動手段により前記回転体を回転させることで前記進入口から前記遊技媒体収容部に収容された遊技媒体を前記第一振分口、前記第二振分口、及び前記第三振分口の何れかに振分可能な振分手段と、

前記遊技媒体演出空間内の下部で前記遊技領域に対して左右方向略中央よりも前記振分手段の前記第三クルーンが配置された側に偏って遊技者から視認可能となるように配置され、受入れられた遊技媒体を前記遊技領域内に戻すことなく外部へ排出させる第一受入口と、

該第一受入口に受入れられなかった遊技媒体を受入れて前記遊技領域内に戻すことなく外部へ排出させる第二受入口と、

前記第一受入口に受入れられた遊技媒体を検出可能な第一受入検出手段と、

前記第二受入口に受入れられた遊技媒体を検出可能な第二受入検出手段と、

前記振分手段における前記第一クルーンの略垂直下且つ前記遊技媒体演出空間の下部で前記第一受入口よりも上側に配置され、前記第一クルーンから放出された遊技媒体を、反発を抑えた状態で受取可能な低反発受手段と、

該低反発受手段によって受取られた遊技媒体を所定の確率で前記第一受入口に受入れられるように誘導案内可能とされ、誘導案内される遊技媒体を前記第二受入口に誘導可能な分岐部を有した誘導案内部材と、

前記振分手段の前記第三クルーンから放出された遊技媒体を受取って、前記遊技媒体演出空間内の下部で前記第一受入口よりも下側に遊技媒体を転動案内する転動案内部材と、

該転動案内部材による転動案内方向に案内された遊技媒体を前記第一受入口の方角へ向かって反発飛翔するように所定角度傾斜した平面状の傾斜面を有し、該傾斜面によって前記転動案内部材により転動案内された遊技媒体を、前記低反発受手段を飛び越して前記誘導案内部材よりも低い確率で前記第一受入口に受入れられるように反発飛翔させる第二反

10

20

30

40

50

発飛翔手段と、

前記振分手段における前記第二クルーンの略垂直下で前記第一受入口と略同じ高さに配置され、前記第二クルーンから垂下する遊技媒体を前記第一受入口の方向へ向かって反発飛翔するように所定角度傾斜した平面状の平面部と該平面部と連続する曲面部とを有し、前記平面部及び前記曲面部によって前記第二クルーンから放出された遊技媒体を、前記第二反発飛翔手段よりも低い確率で前記第一受入口に受入れられるように反発飛翔させる第一反発飛翔手段と、

前記誘導案内部材によって誘導案内された遊技媒体が転動可能とされると共に、前記第一反発飛翔手段及び前記第二反発飛翔手段によって反発飛翔した遊技媒体を受取った上で転動可能とされ、所定位置に前記第一受入口が配置される転動受部と、

前記排出通路に排出された遊技媒体を略垂直に流下するように誘導すると共に、遊技媒体の流下速度を抑制する速度抑制手段を有し、遊技者から視認不能な状態で前記遊技領域内に戻すことなく外部へ誘導排出させる誘導排出部材と、

前記排出通路に排出され前記誘導排出部材によって誘導排出された遊技媒体を検出可能な排出検出手段と、

少なくとも前記遊技媒体演出空間、前記振分手段、前記第一受入口、前記第二受入口、前記第一受入検出手段、前記第二受入検出手段、前記低反発部材、前記誘導案内部材、前記転動案内部材、前記第一反発飛翔手段、前記第二反発飛翔手段、前記転動受部、前記誘導排出部材、前記排出検出手段を夫々所定位置に保持した状態で前記遊技盤ベースの後側に配置固定される後支持部材と、

該後支持部材の後側に、前記遊技媒体演出空間を介して遊技者から視認可能となるように配置固定されると共に、前記振分手段が上部に、前記転動案内部材の一部が左右何れか一方の端部に、少なくとも前記第一受入口、前記第二受入口、前記第一反発飛翔手段、前記第二反発飛翔手段、前記低反発受手段、及び前記誘導案内部材が下部に夫々配置され、所定の演出画像を表示可能な演出表示手段と、

前記抽選確率変更手段によって有利遊技状態の発生する前記抽選結果が抽選される前記抽選確率を高確率に変更する前記抽選結果が抽選されると、遊技媒体が前記第一受入口に高い確率で受入れられるように前記振分手段を振分制御する振分制御手段とを具備する」ものであることを特徴とする。

【 0 1 8 5 】

手段 3 2 の構成によると、遊技媒体が打ち込まれる遊技領域と、遊技領域内に所定のゲージ配列で複数の障害釘等を保持可能な遊技盤ベースと、遊技領域内の上部で左右方向の略中央にされ、開状態となると遊技媒体が受入可能となり閉状態となると遊技媒体が受入不能となる受入開閉手段と、受入開閉手段により受入れられた遊技媒体を検出可能な受入検出手段と、少なくとも受入検出手段による検出に基づいて所定数の遊技媒体を払出す払出手段と、受入開閉手段とは遊技領域内の異なる位置に配置され遊技媒体を受入可能な始動口と、始動口に受入れられた遊技媒体を契機として所定の抽選結果を抽選する抽選手段と、抽選手段の抽選結果に応じて受入開閉手段に所定の開閉動作をさせて有利遊技状態を発生させる有利遊技状態発生手段と、有利遊技状態の発生する抽選結果が抽選される抽選確率を、抽選結果に応じて変更する抽選確率変更手段と、遊技領域とは異なる空間で内部を流通する遊技媒体が遊技者から視認可能とされ、上部が遊技領域の中央よりも上側に配置されると共に下部が中央よりも下側に配置される遊技媒体演出空間と、受入開閉手段によって受入れられた遊技媒体が進入可能とされた進入受入口と、遊技媒体の外形よりも若干大きい幅で上下方向に延びる軸芯を中心として少なくとも円弧状に延びる案内通路と、案内通路の外周に開口し進入受入口と連通する進入口と、進入口に隣接して案内通路の外周に開口する第一振分口と、第一振分口に対して進入口の反対側に配置され案内通路に開口する第二振分口と、第二振分口に対して第一振分口の反対側に配置され案内通路に開口する第三振分口と、第一振分口に向かって低くなるように案内通路に形成される案内傾斜面と、第一振分口とは進入口を挟んで反対側から第二振分口及び第三振分口との間へ案内通路を短絡するように連絡し第二振分口及び第三振分口の方

連絡通路と、連絡通路が貫通すると共に案内通路内の遊技媒体を少なくとも進入口が配置された位置で軸芯方向へ移動するのを阻止する内周壁と、進入口と進入受入口との間に所定数の遊技媒体を貯留可能な貯留通路と、貯留通路に貯留されなかった遊技媒体を外部へ排出可能な排出通路とを備えた振分ベース部材、振分ベース部材の軸芯周りに回転可能に保持され、回転位置に応じて進入口、第一振分口、第二振分口、第三振分口、及び連絡通路の何れか一つと連通可能とされると共に遊技媒体及び内周壁を収容可能な遊技媒体収容部と、遊技媒体収容部と進入口とが連通しない回転位置の時に遊技媒体が進入口を通過するのを妨げる障壁部とを備えた回転体、回転体を回転駆動させる回転駆動手段、回転体の回転位置を検出可能な回転位置検出手段、進入口へ進入する遊技媒体を検出可能な進入検出手段、遊技媒体演出空間の左右何れか一方の端部に配置され第一振分口に振分けられた遊技媒体を遊技媒体演出空間内の下方へ放出する第三クルーン、遊技領域に対して略中央に配置され第二振分口に振分けられた遊技媒体を遊技媒体演出空間内の下方へ放出する第一クルーン、及び第一クルーンを挟んで第三クルーンとは反対側に配置され第三振分口に振分けられた遊技媒体を遊技媒体演出空間内の下方へ放出する第二クルーン、を有し回転体を回転させることで進入口から遊技媒体収容部に収容された遊技媒体を第一振分口、第二振分口、及び第三振分口の何れかに振分可能な振分手段と、遊技媒体演出空間内の下部で第三クルーンが配置された側に偏って遊技者から視認可能となるように配置された第一受入口と、第一受入口に受入れられなかった遊技媒体を遊技者から目立たないように受入れられる第二受入口と、第一受入口に受入れられた遊技媒体を検出可能な第一受入検出手段と、第二受入口に受入れられた遊技媒体を検出可能な第二受入検出手段と、第一クルーンの略垂直下且つ遊技媒体演出空間の下部で第一受入口よりも上側に配置され第一クルーンから放出された遊技媒体を受取可能な低反発受手段と、低反発受手段によって受取られた遊技媒体を所定の確率で第一受入口に受入れられるように誘導案内可能とされ誘導案内される遊技媒体を第二受入口に誘導可能な分岐部を有した誘導案内部材と、第三クルーンから放出された遊技媒体を受取って第一受入口よりも下側に遊技媒体を転動案内する転動案内部材と、転動案内部材により転動案内された遊技媒体を、低反発受手段を飛び越して誘導案内部材よりも低い確率で第一受入口に受入れられるように第一受入口の方向へ向かって反発飛翔させる平面状の傾斜面を有した第二反発飛翔手段と、第一受入口と略同じ高さに配置され第二クルーンから垂下する遊技媒体を、第二反発飛翔手段よりも低い確率で第一受入口へ受入れられるように第一受入口の方向へ向かって反発飛翔させる平面部と曲面部とを有した第一反発飛翔手段と、誘導案内部材によって誘導案内された遊技媒体が転動可能とされると共に、第一反発飛翔手段及び第二反発飛翔手段によって反発飛翔した遊技媒体を受取った上で転動可能とされ、所定位置に第一受入口が配置された転動受部と、遊技媒体の流下速度を抑制する速度抑制手段を有し、排出通路に排出された遊技媒体を略垂直に流下するように外部へ誘導排出させる誘導排出部材と、誘導排出部材によって誘導排出された遊技媒体を検出可能な排出検出手段と、少なくとも遊技媒体演出空間、振分手段、第一受入口、第二受入口、第一受入検出手段、第二受入検出手段、低反発部材、誘導案内部材、転動案内部材、第一反発飛翔手段、第二反発飛翔手段、転動受部、誘導排出部材、排出検出手段を夫々所定位置に保持した状態で遊技盤ベースの後側に配置固定される後支持部材と、後支持部材の後側に遊技媒体演出空間を介して遊技者から視認可能となるように配置固定されると共に、振分手段が上部に、転動案内部材の一部が左右何れか一方の端部に、少なくとも第一受入口、第二受入口、第一反発飛翔手段、第二反発飛翔手段、低反発受手段、及び誘導案内部材が下部に夫々配置され、所定の演出画像を表示可能な演出表示手段と、有利遊技状態の発生する抽選結果が抽選される抽選確率を抽選確率変更手段によって高確率に変更する抽選結果が抽選されると、遊技媒体が第一受入口に高い確率で受入れられるように振分手段を振分制御する振分制御手段とを備えたものである。

【 0 1 8 6 】

本手段による遊技内容を詳述すると、遊技領域内に打ち込まれた遊技媒体が始動口に受入れられると、所定の抽選結果が抽選され、有利遊技状態を発生させる抽選結果（例えば、「大当たり」、「確変大当たり」等）が抽選されると、受入開閉手段が所定パターンで開閉

10

20

30

40

50

動作（例えば、大当り遊技状態）をし、開状態の時に遊技媒体が受入れられると所定数の遊技媒体が払出されると共に受入れられた遊技媒体が進入受入口及び貯留通路を通して振分手段の進入口へと送られることとなるが、この際に、貯留通路内に所定数の遊技媒体が貯留されていると、振分手段へ送られた遊技媒体は振分けられることなく排出通路を介して排出される。そして、貯留通路に貯留された遊技媒体は、回転体が回転してその遊技媒体収容部が進入口と連通すると、進入口を一つのみ案内通路内で且つ遊技媒体収容部内に進入し収容される。そして、遊技媒体収容部に遊技媒体を収容させた状態で回転体を第一振分口の方へ回転させて、第一振分口と遊技媒体収容部とを互いに連通させると、遊技媒体収容部に収容された遊技媒体が第一振分口へと振分けられる。一方、遊技媒体収容部に遊技媒体を収容させた状態で回転体を第一振分口とは反対の方へ回転させて遊技媒体収容部を連絡通路と連通させると、遊技媒体収容部に収容された遊技媒体が第二振分口及び第三振分口の方へ向かって下がるように傾斜する連絡通路を第二振分口と第三振分口との間に送られる。この状態で、回転体を第一振分口へ振分けた方向とは反対方向に回転させて遊技媒体収容部を第二振分口と連通させると、遊技媒体収容部に収容された遊技媒体が第二振分口へと振分けられ、回転体を第一振分口へ振分けた方向と同じ方向に回転させて遊技媒体収容部を第三振分口と連通させると、遊技媒体収容部に収容された遊技媒体が第三振分口に振分けられる。なお、回転体に備えられた障壁部によって進入口が遊技媒体収容部以外と連通しないようになっている。この振分手段による振分けは抽選結果に応じて所定の振分口へ振分けられるように制御されている。その後、何れかの振分口へ振分けられた遊技媒体は、各振分口の下流側に配置された何れかのクルーン（第三クルーン、第一クルーン、及び第二クルーン）へと送られ、遊技媒体演出空間内へと放出される。この遊技媒体演出空間内には、その下部の転動受部上に視認可能となるように配置された第一受入口と、第一受入口に受入れられなかった遊技媒体を受入れる第二受入口とが配置されている。そして、まず、遊技媒体演出空間の左右何れかの端部に配置された第三クルーンから放出された遊技媒体は、転動案内部材により第一受入口よりも下側へ案内された後に、第一受入口に所定の確率で受入れられるように第二反発飛翔手段によって略中央に配置された低反発受手段を飛び越すように第一受入口へ向かって反発飛翔する。また、遊技領域に対して左右方向略中央に配置された第一クルーンから放出された遊技媒体は、その垂直下に配置された低反発受手段で受取られた上で第二反発飛翔手段よりも高い確率で第一受入口に受入れられるように誘導案内部材によって第一受入口へ誘導案内される。更に、第一クルーンを挟んで第三クルーンとは反対側に配置された第二クルーンから放出された遊技媒体は、その垂直下に配置された第一反発飛翔手段によって第二反発飛翔手段よりも低い確率で第一受入口に受入れられるように第一受入口へ向かって反発飛翔することとなる。なお、ここでは、高確率状態となる抽選結果が抽選されると、高い確率で第一受入口に受入れられるように振分制御されている。また、遊技媒体演出空間の後側に配置された演出表示手段には、所定の装飾図柄を変動表示させた後に停止表示させて、抽選結果を示唆するような演出画像等が表示される。

【0187】

これにより、第一受入口へ受入れられる可能性が最も高い第一クルーンを遊技領域の左右方向略中央に配置しているため、第一クルーンから放出され低反発受手段へ落下する遊技媒体を遊技者の目に付き易くすることができ、落下の瞬間を見逃し難くして、興趣が低下するのを防止することができる。また、第二クルーンが第一クルーンを挟んで第一受入口とは反対側に配置されている。つまり、第一反発飛翔手段と第一受入口とが低反発受手段を挟んで左右に夫々配置されており、第二クルーンから第一反発飛翔手段へ落下放出された遊技媒体が、第一反発飛翔手段によって低反発受手段を飛越すように反発飛翔するので、左右方向に大きく跳ねる遊技媒体の動きによって遊技者を驚かせて、興趣が低下するのを抑制することができる。更に、第三クルーンが遊技媒体演出空間の左右何れかの一方の端部に配置されているため、第一クルーンや第二クルーンから放出される遊技媒体よりは気付くことができ、第三クルーンから放出された遊技媒体が、転動案内部材を介して第二反発飛翔手段によっていきなり飛翔するような動きをさせることができ、遊技

者を驚かせて興味が低下するのを抑制することができる。なお、第二反発飛翔手段を第一反発飛翔手段と同じ左右方向の側に配置した場合、第二反発飛翔手段によって反発飛翔した遊技媒体を、低反発受手段を飛越すように反発飛翔させることが可能となり、より遊技者を驚かせて興感を高められるものとすることができる。

【0188】

また、受入開閉手段が開閉動作中、つまり、有利遊技状態の発生時に、受入開閉手段によって受入れられた遊技媒体が、振分手段を介して遊技媒体演出空間内へと放出され、その遊技媒体演出空間内で、遊技媒体が垂下するように落下したり、第一受入口へ向かって反発飛翔したり、するようなこれまでに無い動きをして遊技者を楽しませることができ、単調な遊技となって飽き易くなるのを抑制して、興味が低下するのを防止することができる。

10

【0189】

更に、始動口入賞による抽選結果が、高確率状態に変更したり維持したりするもの（例えば、「確変大当り」）の場合、第一受入口に受入れられる確率が最も高い第二振分口へ振分けようとしているので、振分手段により振分けられた遊技媒体が第一受入口に受入れられることとなり、遊技者から見れば、あたかも第一受入口に遊技媒体が受入れられたことにより、高確率状態となるように錯覚させることができ、有利遊技状態中に、遊技媒体演出空間内において遊技媒体が第一受入口に受入れられるか否かで、ハラハラ・ドキドキさせて、遊技者の興感を高められるものとすることができる。

【0190】

20

また、抽選結果が、高確率状態に変更したり維持したりするもの（例えば、「確変大当り」）の時に遊技媒体を第二振分口へ振分けて第一受入口へ受入れさせるようにできるので、演出表示手段の演出画像によって抽選結果を表示させるようにした場合と比較して、遊技媒体が直接第一受入口に受入れられるのを遊技者に見せることができ、遊技者に物理的な安心感を与えて、興味が低下するのを抑制することができる。

【0191】

なお、抽選結果によって予め高確率状態とすることが決められており、仮に第一受入口に遊技媒体が受入れられなくても、高確率状態となるので、第一受入口に受入れられずに残念な気分にした後に、高確率状態になることで、突然、高確率状態となったように錯覚させて、得した気分にするのができ、抑揚に富んだ遊技機として、より興味が低下するのを防止することができる。

30

【0192】

更に、転動受部上に第一受入口が配置されており、第一受入口を遊技者に対して目立つようにすることが可能となり、遊技者に対して第一受入口に遊技媒体が受入れられると、遊技者にとって何か良いことがあると直感的に認識させることができるので、遊技媒体演出空間内を落下したり、反発飛翔したり、転動したりする遊技媒体が、第一受入口に受入れられるか否かで、ワクワク・ドキドキさせて期待感を高めることが可能となり、遊技媒体に注目させて、飽き難く興感の高められるものとするすることができる。

【0193】

また、第一振分口へ振分けられると、転動案内部材により遊技媒体演出空間の下部へ案内された遊技媒体が、第二反発飛翔手段によって突然、上方に向かって反発飛翔するので、これまでの遊技機では見られなかった遊技媒体の動きを見せることができ、遊技者を驚かせて、興感が低下するのを防止することができる。

40

【0194】

また、第二振分口へ振分けられると、遊技媒体が、低反発受手段へ向かって垂下した後に、低反発受手段で反発飛翔することなく誘導案内部材を通して第一受入口へと転動するので、垂下する速い動きと、第一受入口へ転動する遅い動きとを一連の動きとして遊技者に見せることができ、緩急のある遊技媒体の動きを楽しませて、興感が低下するのを抑制することができる。

【0195】

50

更に、第三振分口へ振分けられると、遊技媒体が、第一反発飛翔手段へ向かって垂下した後に、第一反発飛翔手段で第一受入口に向かって反発飛翔するので、ポンポンと跳ねる遊技媒体の動きを遊技者に見せることができ、そのリズムカルな動きを楽しませて、興味が低下するのを抑制することができる。

【0196】

また、第一受入口へは、第二振分口へ振分けられた遊技媒体が最も受入れられる確率が高く、次いで第一振分口、第三振分口の順となっているので、遊技者にとっては、振分手段で第二振分口へ振分けられるのを強く望み、振分手段において所望の振分口へ振分けられるか否かで、期待感を高めることができる。そして、遊技媒体が何れの振分口へ振分けられても第一受入口へ受入れられる可能性があるので、振分けられた遊技媒体が第一受入口へ受入れられるか否かで期待感を高めることができる。つまり、振分手段の振分け前後において、遊技者の期待感を高めることができるので、より一層、遊技者をハラハラ・ドキドキさせることができ、より興味の高められるものとすることができる。

10

【0197】

更に、遊技媒体が振分手段により振分けられた後でも、その結果を判別し難くすることができるので、振分け後の遊技媒体に対する関心が低下するのを抑制することが可能となり、振分けられた遊技媒体の動きを十分に楽しませて、興味が低下するのを防止することができる。

【0198】

また、従来の振分装置を用いた場合のように複数の振分装置を用いる必要がなく、遊技媒体を振分ける振分手段が大型化するのを抑制して遊技機に占める割合が増加するのを防止することができ、遊技領域が減少するのを抑制してより広い範囲に遊技媒体を流下させて遊技媒体の動きが単調となるのを防止して、遊技者の興味が低下するのを抑制することができる。また、振分手段が大型化するのを抑制することができるので、振分手段が遊技機に備えられたアタッカ装置、可動役物、装飾体等の他の部材と干渉し難くすることができ、他の部材と干渉することで他の部材を配置することができなくなって変化に乏しい遊技機となるのを防止して、遊技者の興味が低下するのを抑制することができる。

20

【0199】

更に、進入口から回転体の遊技媒体収容部内に進入した遊技媒体が案内通路内に留まると共に、案内通路の幅が遊技媒体の外形よりも若干大きい幅とされているので、進入口から遊技媒体収容部内へ遊技媒体が一つのみ進入することとなり、遊技媒体を一つずつ何れかの振分口に振分けることができ、一度の振分で複数の振分口に遊技媒体が振分けられるのを防止して、振分手段により振分けられた遊技媒体の動きを一つずつ確実に視認させて、その動きを十分に楽しませて遊技者の興味が高められるものとするすることができる。

30

【0200】

また、回転体に進入口への遊技媒体の進入を阻止する障壁部を備えるようにしているので、進入口と回転体の遊技媒体収容部とが連通していない時には、回転体の障壁部によって進入口を閉鎖することができ、遊技媒体が進入口を通過して、遊技媒体収容部以外の場所に侵入して不具合の原因となったり、遊技媒体が振分けられずに排出されてしまったりするのを防止することができる。

40

【0201】

更に、回転体の軸芯を上下方向に延びるようにしているので、回転体の回転面が略水平方向となり、振分手段の上下方向の高さを可及的に少なくすることができ、相対的に振分手段よりも下流側の高さが高くなり、遊技媒体の流路を含んだ遊技媒体演出空間を広くして、遊技媒体に種々の動き（転動演出）をさせることが可能となり、より遊技媒体の動きを楽しませて遊技者の興味が高められるものとするすることができる。

【0202】

また、連絡通路が第二振分口及び第三振分口の方角に向かって低くなるように形成されているので、進入口から連絡通路の端部に送られた遊技媒体が、重力によって自然と第二振分口及び第三振分口の方角へ転動し、第二振分口と第三振分口との間へ確実に移動させ

50

ることができ、軸芯を上下方向に延びるように配置しても、遊技媒体を確実に何れかの振分口へ振分けることができる。

【0203】

更に、案内通路の外周に開口する振分口に向かって低くなる案内傾斜面を備えているので、案内通路が略水平方向に延びるように配置されていても、案内通路上に形成された案内傾斜面に遊技媒体を移動させると、案内傾斜面に沿って遊技媒体が振分口へと転動して振分口を通過させることができるので、遊技媒体を確実に所定の振分口へ振分けることができる。

【0204】

また、回転体の回転位置を検知可能な回転位置検知手段を備えているので、回転位置検知手段によって回転体の回転位置を検知することができ、回転体の遊技媒体収容部を進入口や振分口等と確実に連通するように回転させることができる。

10

【0205】

また、一度に多くの遊技媒体が進入口の上流側に供給されても、供給された遊技媒体を所定数まで貯留通路に貯留させると共に、貯留通路から溢れた遊技媒体を排出通路によって排出するようにしているので、進入口の上流側で遊技媒体が不要に滞るのを防止することが可能となり、滞った遊技媒体によって不具合が発生するのを防止して、不具合によって遊技が中断して遊技者の興味が低下するのを抑制することができる。

【0206】

更に、振分口に振分けられた遊技媒体を、各クルーンによって渦巻状に回転させた後に下方へ放出するようにしており、このクルーンによって遊技媒体の動きが整流されるので、振分手段から下流側への遊技媒体の受渡しを均一化することが可能となり、下流側の流路で遊技媒体に所望の演出動作を確実に付与させることができ、その演出動作によって遊技者を楽しませて、興味が低下するのを防止することができる。また、各クルーンにおいて、渦巻状に回転する遊技媒体を視認することができるので、クルーン内での遊技媒体の動きを楽しませることができると共に、クルーン内で回転することによって遊技媒体が放出されるまでに一瞬遊技媒体の流れが停止したような状態となり、その一瞬の時間によって下流側で演出動作する遊技媒体への期待感を高めてより興味が高められる効果を期待することができる。

20

【0207】

また、進入口と第一振分口を案内通路の外周に配置し、第二振分口と第三振分口を案内通路上に配置するようにしているので、同じ高さにおいて並列する通路を、進入口と第一振分口、又は、第二振分口と第三振分口へ夫々連通する二つの通路とすることができると共に、進入口と第一振分口を回転体が配置された層と同じ層とし、その下に第二振分口又は第三振分口と対応するクルーンとを結ぶ層の二層とすることができ、振分手段の幅及び高さを可及的に小さくすることが可能となり、振分手段をより小型化することができる。そして、振分手段をより小型化することで、相対的に遊技媒体演出空間を広くして、より広い範囲で遊技媒体の動きを楽しませられるものとすることができる。

30

【0208】

また、遊技媒体を誘導排出する誘導排出部材を略垂直となるように配置しているので、有利遊技状態の発生によって多くの遊技媒体が受入開閉手段によって受入れられても、遊技媒体を速やかに排出することができ、遊技媒体詰まり等の不具合が発生するのを防止することができる。また、誘導排出部材が略垂直に配置されるので、遊技媒体を排出するための誘導排出部材の占める領域を可及的に少なくすることができ、相対的に遊技媒体演出空間を広くしたり、他の部材を配置したりすることができ、より興味の高められる遊技機とすることができる。また、誘導排出部材に速度抑制手段が備えられているので、略垂直に流下する遊技媒体の流下速度が過度に速くなるのを抑制することができ、誘導排出部材の下流側に配置された部材に対して、必要以上に強い衝撃で下流側の部材に遊技媒体が受渡されるのを防止して、下流側の部材の破損等による不具合が発生するのを防止することができる。

40

50

【 0 2 0 9 】

更に、大当り遊技状態等の有利遊技状態が発生して受入開閉手段（例えば、アタッカ装置）が所定パターンで開閉動作を繰り返した場合、受入開閉手段が、遊技者の操作によって遊技媒体を打ち込む遊技領域の上部に配置されているので、開状態となっている受入開閉手段に対して遊技媒体を狙い打ちし易いことを一見して遊技者に認識させることができ、種々の遊技機の中から本遊技機を選択し易くすることができる。また、第一受入口が遊技領域（遊技媒体演出空間）の下部に配置されているので、通常の体格の遊技者であれば、第一受入口が目の高さよりも十分に下方の位置に配置されることとなり、第一受入口を所定の面上に開口させるようにした場合、第一受入口が遊技者からより目立つようにすることができ、第一受入口を目立たせて、第一受入口への期待感を高めることができる。

10

【 0 2 1 0 】

また、低反発受手段から誘導案内部材を介して、或いは、第一及び第二反発飛翔手段から、第一受入口へ向かった遊技媒体を転動受部によって受取ることができるので、第一及び第二反発飛翔手段から反発飛翔してきた遊技媒体を受取り易くすることができる。

【 0 2 1 1 】

また、第三クルーンから放出された遊技媒体が、転動案内部材によって一旦、第一受入口よりも下側へ転動案内されるので、遊技者に対して第一受入口へ遊技媒体が受入れられないような印象を与え、その後、第二反発飛翔手段によって第一受入口よりも下方から、低反発受手段を飛越すように第一受入口上へ反発飛翔するので、遊技者に対して第一受入口へ遊技媒体が受入れられる可能性が高くなったことを印象付けることができ、抑揚の富んだものとして、興味を高められるものとすることができる。

20

【 0 2 1 2 】

更に、第二反発飛翔手段では、転動案内部材により案内される遊技媒体の案内方向と傾斜面との関係が変化し難くしており、遊技媒体を略同じ位置へ反発飛翔させることができ、第一受入口へ受入れられる確率を安定させて、所望の高い確率とすることができる。一方、第一反発飛翔手段では、平面部と曲面部とによって、第二クルーンから落下放出される遊技媒体の位置が僅かに変化して曲面部に当接する位置が変化しただけで、反発飛翔する位置が区々となり易く、第一受入口へ受入れられる確率を不安定にして、所望の低い確率とすることができる。従って、第一反発飛翔手段及び第二反発飛翔手段の反発飛翔による第一受入口への受入確率を容易に、所望の確率とすることができ、上述した作用効果を奏する遊技機を確実に具現化することができる。

30

【 0 2 1 3 】

また、誘導案内部材によって案内される遊技媒体が、分岐部により第一受入口ではなく、第二受入口へ誘導されることがあり、誘導案内部材によって遊技媒体が誘導案内されているからと言って、必ずしも第一受入口へ誘導案内されるとは限らないものとすることができ、第一受入口へ遊技媒体が受入れられるまで、遊技媒体を注視させることができ、第一受入口に受入れられるか否かで、ハラハラ・ドキドキさせて興味が低下するのを抑制することができる。

【 0 2 1 4 】

更に、上述した遊技媒体演出空間を後支持部材を介して、遊技盤の後側に配置するようにしているので、遊技媒体演出空間を容易に、遊技盤の前面側に配置された遊技領域と異なる空間とすることができ、遊技媒体演出空間を遊技機に備えても、遊技領域内を流下する遊技媒体の妨げとなるのを防止して、遊技領域内では従来の遊技機と同様の遊技を楽しむことができる上に、遊技媒体演出空間での遊技媒体の演出動作を楽しませられる遊技機とすることができる。また、進入受入口、遊技媒体演出空間、振分手段、第一受入口、第二受入口、転動案内部材、第一反発飛翔手段、低反発受手段、誘導案内部材、及び第二反発飛翔手段等を後支持部材によって支持するようにしているので、それらを一纏りのユニットとすることができ、遊技機を組立てる際にかかる手間を簡略化することができる。

40

【 0 2 1 5 】

50

また、演出表示手段を備えているので、従来の遊技機と同様に、演出表示手段に、抽選結果に応じて所定の装飾図柄を変動表示させた後に、停止表示させて抽選結果を示唆するようにすることができ、従来の遊技機に慣れた遊技者に対して、違和感を与えるのを緩和し、本遊技機に対して躊躇することなく遊技させることができる。また、上述した遊技媒体演出空間での遊技媒体による演出動作とリンクするような演出画像を表示させても良く、これにより、遊技媒体演出空間での演出効果を相乗的に高めて、飽き難く興味が低下するのを防止することが可能なものとすることができる。

【 0 2 1 6 】

手段 3 3：手段 1 から手段 3 2 までの何れか一つの遊技機において、
パチンコ機であることを特徴とする。

10

ここで、パチンコ機とは、遊技者が遊技機に投入する媒体である投入媒体と、遊技者が行う実質的な遊技に用いられる媒体である遊技媒体とを同一のものとした遊技機であり、投入された例えば遊技球等の媒体を用いて遊技が行われるタイプの遊技機の一つである。具体的には、「操作ハンドルの操作に対応して遊技球を発射する発射装置と、多数の障害釘、役物、表示手段等の適宜の機器が組み込まれたり、始動入賞口、大入賞口、通過口、到達口等の遊技球が入球する適宜の入球口が設けられた遊技領域と、発射装置から遊技領域に遊技球を導くレールと、遊技領域に導かれた遊技球の入球口への入球に応じたり、複数の入球口への遊技球の入球態様に依りて、所定数の遊技球を賞球として払い出す払出手段とを具備するもの」である。

【 0 2 1 7 】

20

なお、パチンコ機としては、種々のタイプのものがあり、一般に「デジパチ機」と称されるものに代表される「入球口への入球状態を検出する入球状態検出手段（遊技状態検出手段として捉えることもできる）と、入球状態検出手段によって入球が検出されると所定の抽選を行う抽選手段と、抽選手段の抽選結果に応じて特別図柄を変動させると共に変動を停止させる特別図柄表示手段とを備えたもの」や「加えて、特別図柄の変動中に、複数の図柄からなる図柄列を変動表示し、図柄列にて図柄を停止表示させたり、キャラクタや種々の物品等の表示物を描写し、表示物を動作させたりする等によって適宜の演出表示を行う演出表示手段を更に具備するもの」、一般に「ハネモノ機」と称されるものに代表される「役物内での遊技球の振分けによって抽選を行う抽選手段を備えたもの」、一般に「アレパチ機」と称されるものに代表される「例えば 1 6 個等の所定個数の遊技球により 1 ゲームが行われ、1 ゲームにおける複数の入球口への遊技球の入球態様に依りて所定個数の遊技球の払出しを行うもの」等を例示することができる。

30

【 0 2 1 8 】

手段 3 3 の構成によると、パチンコ機において、上述した手段のいずれかの作用効果を奏することができる。

【 0 2 1 9 】

手段 3 4：手段 1 から手段 3 2 までの何れか一つの遊技機において、
パチスロ機であることを特徴とする。

ここで、パチスロ機とは、投入媒体であるメダルを投入し、メダルの投入後、始動用操作手段（例えば操作レバー）の操作によって、夫々複数の図柄が描かれた複数のリールを回転させる等して、各リール等によって構成された図柄列を変動表示させるとともに、その後、停止用操作手段（例えばストップボタン）の操作に応じて各図柄列の変動表示を停止させる、といった遊技が遊技者によって行われるものである。換言すれば、停止操作機能付きのスロットマシンとして捉えることができるものである。なお、所定時間が経過しても停止用操作手段が操作されない場合には、所定時間経過したことに応じて図柄列の変動表示を停止させるものであってもよい。そして、各図柄列の変動表示の停止時において、表示された単体の図柄が特定の図柄であったり、各図柄列にて表示された図柄の組合わせが特定の組合せであったりする等、特定の条件を満たす場合に、満たされた条件に応じて所定個数のメダルを払出したり、遊技者が多量のメダルを獲得することができる遊技者に有利な特別有利状態を発生させたりするものである。

40

50

【 0 2 2 0 】

手段 3 4 の構成によると、パチスロ機において、上述した手段のいずれかの作用効果を奏することができる。

【 0 2 2 1 】

手段 3 5：手段 1 から手段 3 2 までの何れか一つの遊技機において、
パチンコ機とパチスロ機とを融合させてなることを特徴とする。

ここで、「パチンコ機とパチスロ機とを融合させてなる遊技機」とは、複数個（例えば 5 個）の遊技球を 1 単位の投入媒体とし、投入媒体を投入した後、始動用操作手段（例えば操作レバー）の操作に応じて複数の図柄からなる図柄列を変動表示させるとともに、その後、停止用操作手段（例えばストップボタン）の操作に応じて図柄列の変動を停止させるものである。なお、所定時間が経過しても停止用操作手段が操作されない場合には、所定時間経過したことに応じて図柄列の変動表示を停止させるものであってもよい。そして、各図柄列の変動表示の停止時において、表示された単体の図柄が特定の図柄であったり、各図柄列にて表示された図柄の組合わせが特定の組合せであったりする等、特定の条件を満たす場合に、満たされた条件に応じて所定個数のメダルを払出したり、遊技者が多量のメダルを獲得することができる遊技者に有利な特別有利状態を発生させたりするものである。

10

【 0 2 2 2 】

手段 3 5 の構成によると、パチンコ機とパチスロ機とを融合させてなる遊技機において、上述した手段のいずれかの作用効果を奏することができる。

20

【発明の効果】

【 0 2 2 3 】

このように、本発明によれば、有利遊技状態の発生時に、所定の受入口へ遊技媒体が受入れられるとあたかも遊技状態が変化するように見せることで、飽き難くして興趣が低下するのを防止することができる遊技機を提供することができる。

【発明を実施するための最良の形態】

【 0 2 2 4 】

以下、本発明の一実施形態であるパチンコ遊技機（以下、単に「パチンコ機」という）を、図面に基づいて詳細に説明する。

〔パチンコ機の全体構成について〕 図 1 及び図 2 に基づき説明する。

30

図 1 はパチンコ機の前側全体を示す正面図であり、図 2 はパチンコ機の外枠の一侧に本体枠が開かれ、その本体枠の一侧に更に前面枠が開かれた状態を示す斜視図である。なお、図 1 及び図 2 においては遊技領域における装飾部材を省略して示している。

パチンコ機 1 は、外枠 2、本体枠 3、前面枠 4、及び遊技盤 5 等を備えて構成されている。外枠 2 は、上下左右の木製の枠材によって縦長四角形の枠状に形成され、同外枠 2 の前側下部には、本体枠 3 の下面を受ける下受板 6 を有している。外枠 2 の前面の片側には、ヒンジ機構 7 によって本体枠 3 が前方に開閉可能に装着されている。なお、外枠 2 は、樹脂やアルミニウム等の軽金属によって形成されていてもよい。

【 0 2 2 5 】

〔本体枠の構成について〕 図 1 及び図 3 に基づき説明する。

40

図 3 はパチンコ機の本体枠と遊技盤とを分離して斜め右上前方から示す斜視図である。

本体枠 3 は、前枠体 1 1、遊技盤装着枠 1 2 及び機構装着体 1 3 を合成樹脂材によって一体成形することで構成されている。本体枠 3 の前枠体 1 1 は、外枠 2（図 2 参照）の前側の下受板 6 を除く外郭形状に対応する大きさの矩形枠状に形成されている。そして、前枠体 1 1 の片側の上下部には、本体枠側ヒンジ具 1 5 が固定されており、外枠 2 の片側の上下部に固定された外枠側ヒンジ具 1 4 に対してヒンジピン及びヒンジ孔によって開閉回動可能に装着されている。すなわち、外枠側ヒンジ具 1 4、本体枠側ヒンジ具 1 5、ヒンジピン及びヒンジ孔によってヒンジ機構 7 が構成されている。

【 0 2 2 6 】

前枠体 1 1 の前側において、遊技盤装着枠 1 2 よりも下方に位置する前枠体 1 1 の前下

50

部左側領域にはスピーカボックス部 16 が一体に形成され、そのスピーカボックス部 16 の前側開口部には、同開口部を塞ぐようにしてスピーカ装着板 17 が装着されている。そして、スピーカ装着板 17 にはスピーカ 18 が装着されている。また、前枠体 11 前面の下部領域内において、その上半部分には発射レール 19 が傾斜状に装着されている。また、前枠体 11 前面の下部領域内の下半部分には下部前面板 30 が装着されている。そして、下部前面板 30 の前面の略中央部には、遊技球を貯留可能な下皿 31 が設けられ、右側寄りには操作ハンドル 32 が設けられ、左側寄りには灰皿 33 が設けられている。なお、下皿 31 には、遊技球を下方に排出するための球排出レバー 34 が配設されている。

【0227】

[前面枠の構成について] 図 1 及び図 2 に基づき説明する。

10

前枠体 11 の前面の片側には、その前枠体 11 の上端から下部前面板 30 の上縁にわたる部分を覆うようにして、前面枠 4 がヒンジ機構 36 によって前方に開閉可能に装着されている。また、前面枠 4 の略中央部には、遊技盤 5 の遊技領域 37 を前方から透視可能な略円形の開口窓 38 が形成されている。また、前面枠 4 の後側には開口窓 38 よりも大きな矩形枠状をなす窓枠 39 が設けられ、その窓枠 39 にはガラス板、透明樹脂板等の透明板 50 が装着されている。また、前面枠 4 の前面の略全体は、ランプ等が内設された前面装飾部材によって装飾され、同前面枠 4 の前面の下部には上皿 51 が形成されている。詳しくは、開口窓 38 の周囲において、左右両側部にサイド装飾装置 52 が、下部に上皿 51 が、上部に音響電飾装置 53 が装着されている。サイド装飾装置 52 は、ランプ基板が内部に配置され且つ合成樹脂材によって形成されたサイド装飾体 54 を主体として構成されている。サイド装飾体 54 には、横方向に長いスリット状の開口孔が上下方向に複数配列されており、該開口孔には、ランプ基板に配置された光源に対応するレンズ 55 が組み込まれている。音響電飾装置 53 は、透明カバー体 56、スピーカ 57、スピーカカバー 58、及びリフレクタ体（図示しない）等を備え、これらの構成部材が相互に組み付けられてユニット化されている。また、上皿 51 の左側には、遊技者が操作可能なボタン 59 が設けられている。

20

【0228】

[施錠装置の構成について] 図 2 及び図 3 に基づき説明する。

前枠体 11 のヒンジ機構 36 に対して反対側となる自由端側の後側には、外枠 2 に対し本体枠 3 を施錠する機能と、本体枠 3 に対し前面枠 4 を施錠する機能とを兼ね備えた施錠装置 70 が装着されている。すなわち、この実施形態において、施錠装置 70 は、外枠 2 に設けられた閉止具 71 に係脱可能に係合して本体枠 3 を閉じ状態に施錠する上下複数の本体枠施錠フック 72 と、前面枠 4 の自由端側の後側に設けられた閉止具 73 に係脱可能に係合して前面枠 4 を閉じ状態に施錠する上下複数の扉施錠フック 74 と、パチンコ機 1 の前方から鍵が挿入されて解錠操作可能に、前枠体 11 及び下部前面板 30 を貫通して露出されたシリンダー錠 75 とを備えている。そして、シリンダー錠 75 の鍵穴に鍵が挿入されて一方向に回転操作されることで本体枠施錠フック 72 と外枠 2 の閉止具 71 との係合が外れて本体枠 3 が解錠され、これとは逆方向に回転操作されることで、扉施錠フック 74 と前面枠 4 の閉止具 73 との係合が外れて前面枠 4 が解錠されるようになっている。

30

【0229】

[遊技盤装着枠の構成について] 図 2 乃至図 4 に基づき説明する。

40

図 4 はパチンコ機の後側全体を示す背面図である。

図 2 及び図 3 に示すように、本体枠 3 の遊技盤装着枠 12 は、前枠体 11 の後側に設けられかつ遊技盤 5 が前方から着脱交換可能に装着されるようになっている。遊技盤 5 は、遊技盤装着枠 12 の前方から嵌込まれる大きさの略四角板状に形成されている（図 9 参照）。遊技盤 5 の盤面（前面）には、外レール 76 と内レール 77 とを備えた案内レール 78 が設けられ、その案内レール 78 の内側に遊技領域 37 が区画形成されている。なお、発射レール 19 と案内レール 78 との間には、所定の隙間が設けられており、発射された遊技球が案内レール 78 を逆戻りした場合には、その遊技球は、その隙間から排出され下皿 31 に案内されるように構成されている。また、遊技盤 5 の前面には、その案内レール

50

78の外側領域において、合成樹脂製の前構成部材79が装着されている。

【0230】

一方、図4に示すように、遊技盤5の後側下部には、その中央部から下部にわたる部分において、各種入賞装置に流入した遊技球を受けかつその遊技球を所定位置まで導く集合樋としての機能とボックス装着部としての機能を兼ね備えた基板ホルダ91が設けられている。この基板ホルダ91の後側には、波形制御基板、電飾制御基板等の周辺制御基板92が収納された周辺制御基板ボックス93が装着され、その周辺制御基板ボックス93の後側に重ね合わされた状態で、主制御基板94が収納された主制御基板ボックス95が装着されている。さらに、遊技盤5の後側に対し基板ホルダ91、周辺制御基板ボックス93及び主制御基板ボックス95がそれぞれ装着された状態において、本体枠3の遊技盤装着枠12の前方から遊技盤5を嵌込んで装着できるように、遊技盤5の外郭より外側にはみ出すことなく基板ホルダ91、周辺制御基板ボックス93及び主制御基板ボックス95が配置されている。

10

【0231】

[本体枠の機構装着体、球タンク及びタンクレールの構成について] 図7及び図8に基づき説明する。

図7はパチンコ機の本体枠に各種部材が組み付けられた状態を斜め右上後方から示す斜視図であり、図8は本体枠単体を斜め右上後方から示す斜視図である。

本体枠3の機構装着体13には、タンク装着部111、レール装着部112、及び払出装装置装着部113等がそれぞれ形成され、タンク装着部111には球タンク114が装着されている。球タンク114は、透明な合成樹脂材よりなり、島設備から供給される多数の遊技球が貯留可能な上方に開口する箱形状に形成されている。そして、球タンク114の遊技球の貯留状態が球タンク114の後側壁を透して視認可能となっている。また、球タンク114の底板部115の後側隅部には遊技球を放出する放出口116が形成されるとともに、底板部115は放出口116に向けて下傾する傾斜面に形成されている。

20

【0232】

本体枠3の機構装着体13には、そのタンク装着部111に下方に接近してレール装着部112が一体に形成され、そのレール装着部112にレール構成部材117が装着されることでタンクレール118が構成されるようになっている。すなわち、この実施形態において、レール装着部111は、本体枠3の上部横方向部分が所定深さ凹まされた状態で形成されており、その凹部の奥側壁をタンクレール118の前壁部119とし、その凹部の下縁部に沿って一端(図8に向かって左端)から他端(図8に向かって右端)に向けて下傾する傾斜状のレール柵120が形成されている。そして、レール柵120の横方向に延びる上向き面をレール受け部121としている。

30

【0233】

レール装着部112に装着されてタンクレール118を構成するレール構成部材117は、レール装着部112の前壁部119との間にレール通路を構成する後壁部122と、傾斜状をなす下板部と、その下板部の上面の前後方向中央部に沿って突設されレール通路を前後複数列(この実施形態では前後2列)に区画する仕切り壁(いずれも図示しない)とを一体に備えて形成されている。このレール構成部材117は、レール装着部112に対し適宜の取付手段によって装着され、これによって、前後複数列のレール通路を備えたタンクレール118が構成されている。そして、球タンク114の放出口116から放出(自重によって落下)された遊技球がタンクレール118の前後複数列のレール通路の一端部においてそれぞれ受けられた後、遊技球が自重によってレール通路に沿って転動することでレール通路の他端部に向けて流れるようになっている。また、この実施形態において、レール構成部材117は、透明な合成樹脂材より形成され、これによって、レール通路内の遊技球の流れ状態が、レール構成部材117の後壁部122を透して視認可能となっている。

40

【0234】

タンクレール118(レール装着部112)の前壁部119は、遊技盤5の後側に突出

50

する装備品（例えば役物）における後部の上端部との干渉を避けるため第１空間部を隔てた状態で設けられている。また、この実施形態において、本体枠３の後端部となるレール柵１２０の後端と、タンクレール１１８の後壁部は、球タンク１１４の後側壁と略同一面をなしている。言い換えると、球タンク１１４の後壁部に対しタンクレール１１８の後壁部が略同一面となる位置までタンクレール１１８が遊技盤５の後面より後方に離隔して配置されている。これによって、遊技盤５の後側とタンクレール１１８の前壁部１１９との間に装備品（例えば役物）の後部との干渉を避けるための第１空間部が設けられるようになっている。

【０２３５】

また、タンクレール１１８の上方には、レール通路を流れる遊技球を上下に重なることなく整列させる整流体１２３がその上部において軸１２４を中心として揺動可能に装着されている。この整流体１２３には、その中央部から下部において錘が設けられている。

【０２３６】

〔払出装置装着部及び球払出装置の構成について〕 図７及び図８に基づき説明する。

本体枠３の機構装着体１３の片側寄りの上下方向には、次に述べる球払出装置（球払出ユニット）１２５に対応する縦長の払出装置装着部１１３が形成されている。払出装置装着部１１３は、後方に開口部をもつ凹状に形成されている。また、払出装置装着部１１３の段差状をなす奥壁部（図示しない）の所定位置には、球払出装置１２５の払出用モータ１２６（図３参照）が突出可能な開口部１２７が形成されている。

【０２３７】

払出装置装着部１１３の凹部に球払出装置１２５が装着された状態において、遊技盤５との間には、第１空間部と前後方向に略同一レベルとなる第２空間部が設けられている。これによって、レール通路と球通路とが前後方向に略同一レベルで配置されている。また、本体枠３の後端、すなわち払出装置装着部１１３の周壁部後端、レール柵１２０の後端、球タンク１１４、タンクレール１１８及び球払出装置１２５のそれぞれの後面は略同一面をなしている。

【０２３８】

球払出装置１２５は、払出装置装着部１１３の凹部と略同じ大きさの縦長のボックス形状をなし、払い出しに関する各種部品が装着されることでユニット化されている。なお、球払出装置１２５は、払出装置装着部１１３の凹部の後方開口部から嵌込まれて適宜の取付手段（例えば、弾性クリップ、係止爪、ビス等の取付手段）によって装着されるようになっている。

【０２３９】

また、図示しないが、球払出装置１２５は、タンクレール１１８におけるレール通路の出口にそれぞれ連通する流入口を有する球通路が前後複数列（例えば前後２列）に区画されて形成されている。また、その内部に形成された前後複数列の球通路の下流部が二股状に分岐されて前後複数列の賞球及び貸球用球通路と球抜き用球通路とがそれぞれ形成されている。そして賞球及び貸球用球通路と球抜き用球通路との分岐部には、遊技球をいずれかの通路に振り分けて払い出すための回転体よりなる払出部材（図示しない）が正逆回転可能に配設されている。

【０２４０】

〔本体枠の後側下部の装備について〕 図３及び図４に基づき説明する。

本体枠３の前枠体１１の後側において、遊技盤装着枠１２よりも下方に位置する前枠体１１の後下部領域の片側（図４に向かって左側）には、発射レール１９の下傾端部の発射位置に送られた遊技球を発射するための発射ハンマー（図示しない）、その発射ハンマーを作動する発射モータ１２８等が取付基板１２９に組み付けられてユニット化された発射装置ユニット１３０が装着されている。また、前枠体１１の後下部領域の略中央部には、電源基板１３１を収容する電源基板ボックス１３２が装着され、その電源基板ボックス１３２の後側に重ね合わされた状態で払出制御基板１３３を収容する払出制御基板ボックス１３４が装着されている。払出制御基板１３３は、遊技球を払い出す数を記憶するＲＡＭ

10

20

30

40

50

を備え、主制御基板 9 4 から送信される払出用信号に従って遊技球を払い出す制御信号を中継用回路基板（図示しない）に伝達して払出用モータ 1 2 6 を作動制御するようになっている。

【 0 2 4 1 】

[後カバー体の構成について] 図 4 及び図 5 に基づき説明する。

図 5 はパチンコ機の後側全体を右上後方から示す斜視図である。

遊技盤 5 後面に配置された表示装置制御基板ボックス 1 3 5（図 6 参照）及び主制御基板ボックス 9 5 の後端部は機構装着体 1 3 の中央部に開口された窓開口部に向けて突出している。そして、機構装着体 1 3 の窓開口部の一側壁を構成する側壁部と他側壁を構成する払出装置装着部 1 1 3 の片側壁との間には、不透明な合成樹脂材によって略方形の箱形状に形成された後カバー体 1 3 6 がカバーヒンジ機構 1 3 7 によって開閉並びに着脱可能に装着されている。

10

【 0 2 4 2 】

後カバー体 1 3 6 は、略四角形状の後壁部 1 3 8 と、その後壁部 1 3 8 の外周縁から前方に向けて突出された周壁部 1 3 9 とから一体に構成されている。後カバー体 1 3 6 の周壁部 1 3 9 のうち、一側の壁部 1 3 9 a には、機構装着体 1 3 の側壁部の上下及び中間の計 3 箇所に形成されたヒンジ体 1 4 0 のヒンジ孔の上方からそれぞれ着脱可能に嵌込まれるヒンジピン 1 4 1 を下向きに有するヒンジ体 1 4 2 が一体に形成されている。また、後カバー体 1 3 6 の周壁部 1 3 9 のうち、他側の壁部 1 3 9 b には、払出装置装着部 1 1 3 の片側壁に形成された係止孔に弾性的に係合可能な係止爪を有する弾性閉止体 1 4 3 が一

20

【 0 2 4 3 】

すなわち、後カバー体 1 3 6 は、その上下及び中間のヒンジ体 1 4 2 の各ヒンジピン 1 4 1 が機構装着体 1 3 の側壁部のヒンジ体 1 4 0 のヒンジ孔の上方からそれぞれ嵌込まれる。この状態で、ヒンジピン 1 4 1 を中心として後カバー体 1 3 6 が機構装着体 1 3 の他側に向けて回動されながら、その弾性閉止体 1 4 3 を払出装置装着部 1 1 3 の片側壁の係止孔に差し込んで弾性的に係合させることで、機構装着体 1 3 の後側に後カバー体 1 3 6 が閉じ状態で保持される。そして、後カバー体 1 3 6 によって、遊技盤 5 後面の表示装置制御基板ボックス 1 3 5（図 6 参照）全体及び主制御基板ボックス 9 5 の略中間部から上端にわたる部分が後カバー体 1 3 6 によって覆われるようになっている。これによって、主制御基板ボックス 9 5 の上部に露出された主制御基板 9 4 の基板コネクタ（主として表示装置制御基板と接続するための基板コネクタ）が後方から視認不能に隠蔽されている。

30

【 0 2 4 4 】

また、主制御基板ボックス 9 5 の略中間部から下端にわたる部分は後カバー体 1 3 6 によって覆われることなく露出されている。そして、主制御基板ボックス 9 5 の下部には、その主制御基板 9 4 上に配置された検査用コネクタ 1 4 4 が露出されており、後カバー体 1 3 6 が閉じられた状態で主制御基板 9 4 上の検査用コネクタ 1 4 4 に基板検査装置（図示しない）を接続して検査可能となっている。

【 0 2 4 5 】

後カバー体 1 3 6 には、多数の放熱孔 1 4 5、1 4 6、1 4 7、1 4 8 が貫設されており、これら多数の放熱孔 1 4 5、1 4 6、1 4 7、1 4 8 から内部の熱が放出されるようになっている。この実施形態において、後カバー体 1 3 6 には、その周壁部 1 3 9 から後壁部 1 3 8 に延びる多数のスリット状の放熱孔 1 4 5 が貫設され、後壁部 1 3 8 の略中間高さ位置から上部においては多数の長円形、楕円形等の放熱孔 1 4 6 が貫設され、後壁部 1 3 8 の下部には多数の長円形、楕円形等の放熱孔 1 4 7 と所定数の横長四角形状の放熱孔 1 4 8 が貫設されている。

40

【 0 2 4 6 】

また、横長四角形状の放熱孔 1 4 8 は、主制御基板ボックス 9 5 の封印ねじ（封印部材）によって封印される複数の並列状の封印部 1 4 9 の列の大きさ及び配設位置に対応する大きさ及び位置に貫設されている。これによって、不透明な後カバー体 1 3 6 が閉じられ

50

た状態であっても、主制御基板ボックス 95 の複数の並列状の封印部 149 が放熱孔 148 の部分において視認可能に露出される。このため、後カバー体 136 が閉じられた状態であっても、主制御基板ボックス 95 の封印部 149 の封印状態を容易に視認することができる。また、不透明な合成樹脂材は、透明な合成樹脂材と比べ、リサイクル使用される合成樹脂材を材料として用いることが容易であるため、後カバー体 136 を安価に製作することができる。

【0247】

後カバー体 136 の周壁部 139 のうち、上側壁部 139c の所定位置（この実施形態では左右 2 箇所）には、電源コード（図示しない）を適宜に折り畳んだ状態で保持する略 C 字状でかつ弾性変形可能なコード保持体 150 が上方のタンクレール 118 の後壁面（
10 レール構成部材 117 の後壁面）に向けて延出されている。このコード保持体 150 の先端部には、同コード保持体 150 を弾性変形させて電源コードを取り外すためのつまみが形成されている。

【0248】

電源コードは、その一端が分電基板 151 の基板コネクタ 152 に取り外し可能に接続され、他端の電源プラグが電源コンセントに差し込まれる。前記したように、後カバー体 136 にコード保持体 150 を一体に形成して電源コードを保持することで、パチンコ機 1 を運搬、保管する際に電源コードがぶらついて邪魔になったり、異物に引っ掛かる不具合を防止することができる。

【0249】

〔本体枠の後側下部の下皿用球誘導体等の構成について〕 図 1 及び図 6 に基づき説明する。

図 6 は、図 5 に示すパチンコ機の斜視図から後カバー体及び各種制御基板等を取り外した状態を示す斜視図である。

本体枠 3 の後下部領域の他側寄り部分（ヒンジ寄り部分）には、そのスピーカボックス部 16 の後段差部の凹み部分において下皿用球誘導体 153 が装着されている。この下皿用球誘導体 153 は、球払出装 125 の賞球及び貸球用球通路から上皿連絡路（図示しない）を経て上皿 51 に払い出された遊技球が満杯になったときに、上皿連絡路の遊技球を下皿 31 に導くためのものである。

【0250】

なお、この実施形態において、下皿用球誘導体 153 の後壁外面には、インタフェース基板 154 を収納している基板ボックス 155 が装着されている。なお、インタフェース基板 154 は、パチンコ機 1 に隣接して設置される球貸機と払出制御基板 133 との間に介在され、球貸に関する信号を球貸機と払出制御基板 133 との間で送受信可能に電氣的に接続するようになっている。

【0251】

〔遊技盤の概略構成について〕 図 9 乃至図 16 に基づき説明する。

図 9 は、遊技領域を有した遊技盤の正面図である。図 10 は遊技盤を右上斜め前方から示す斜視図であり、図 11 は遊技盤を左上斜め前方から示す斜視図である。図 12 は、遊技盤を斜め後方から示す斜視図である。図 13 は図 9 における A - A 断面図であり、図 14 は図 9 における B - B 断面図である。図 15 は遊技盤を主要な構成部品毎に分解して斜め前方から示す分解斜視図であり、図 16 は遊技盤を主要な構成部品毎に分解して斜め後方から示す分解斜視図である。

【0252】

本例の遊技盤 5 には、上述した通り外ルール 76、及び内ルール 77 からなる案内ルール 78 が備えられており、この案内ルール 78 の内側には、遊技領域 37 が区画形成されている。換言すると、前構成部材 79 の案内ルール 78 によって遊技領域 37 の外周が区画形成されている。この遊技領域 37 には、その略中央部分に枠状の中央役物 200 が配設されていると共に、中央役物 200 の後方に中央役物 200 の枠内を通して前方（遊技者）から視認可能とされた演出表示手段としての演出表示装置 202 が備えられている。

また、遊技領域 37 には、中央役物 200 の左側に、遊技球が通貨可能なゲート 204 が設けられており、このゲート 204 内には、ゲート 204 を通過した遊技球を検出するゲートセンサ 206 が設けられている（図 10 及び図 11 参照）。

【0253】

また、遊技領域 37 には、中央役物 200 の中央下方には、可変入賞装置 210 が配設されている。この可変入賞装置 210 は、上方に常時開口し遊技球が入賞可能な第一始動口 212 と、第一始動口 212 の下方に設けられた第二始動口 214 と、第一始動口 212 に入賞した遊技球を検出する第一始動口センサ 216（図 40 参照）と、第二始動口 214 に入賞した遊技球を検出する第二始動口センサ 218（図 40 参照）と、第二始動口 214 の両側に配置され始動口ソレノイド 220（図 40 参照）により下部を支点として回動し第二始動口 214 を開閉可能な一对の可動片 222 とを備えている。

10

【0254】

この可変入賞装置 210 における第二始動口 214 は、通常、上方に位置する第一始動口 212 と、第二始動口 214 の両側に位置する可動片 222 により塞がれて遊技球が入賞不可能な閉塞状態となっており、始動口ソレノイド 220 の駆動によって一对の可動片 222 を拡開するように回動させ、遊技球が左右方向から入賞可能な開放状態に制御する。この可動片 222 の開閉制御は、ゲート 204 を遊技球が通過してゲートセンサ 206 によって検出されたことに基づいて、制御されるようになっている。なお、本例では、第一始動口 212 に遊技球が入賞し、第一始動口センサ 216 によって検出されたことに基づいて所定数（例えば、3 個）の遊技球の払い出しが行われ、第二始動口 214 に遊技球が入賞し、第二始動口センサ 218 によって検出されたことに基づいて所定数（例えば、4 個）の遊技球の払い出しが行われる。

20

【0255】

また、遊技領域 37 には、常時開口し遊技球が入賞可能な複数の一般入賞口 224 も設けられており、一般入賞口 224 に遊技球が入賞したことに基づいて所定数の遊技球の払い出しが行われる。なお、一般入賞口 224 に入賞した遊技球は一般入賞口センサ 226（図 34 及び図 40 参照）によって検出され、一般入賞口 224 に遊技球が入賞し、一般入賞口センサ 226 によって検出されたことに基づいて所定数（例えば、10 個）の遊技球の払い出しが行われる。また、遊技領域 37 には、その最下部に、流下していずれの入賞口や入賞装置にも入賞しなかった遊技球を「死球」として遊技領域 37 から排出するアウト口 228 が設けられている。

30

【0256】

なお、本例では、上記の可変入賞装置 210 及び各一般入賞口 224 が、入賞口ユニット 234 として、一体に組立てられたものとされている。

【0257】

更に、遊技領域 37 には、図 9 に示すように、その前面に多数の障害釘 230 が所定のゲージ配列をなして設けられていると共に、中央役物 200 前面の適宜位置に風車 232 が設けられており、遊技球の流下方向を変化させて、遊技球の挙動が面白くなるようにしている。なお、障害釘 230 については、図 9 のみに示すものとし他の図については省略してある。

40

【0258】

また、本例の遊技盤 5 は、図 13 乃至図 16 に示すように、正面視における大きさが遊技領域 37 と略対応した大きさとされると共に前後方向に所定量の奥行きを有し発光可能な発光装飾体 238 を備えた枠状の装飾ユニット 240 と、装飾ユニット 240 の前側に配置され遊技領域 37 に配置される中央役物 200、ゲート 204、入賞口ユニット 234、及び所定のゲージ配列で配置される複数の障害釘 230 等を前面側に保持可能な透明板状の保持板 242 と、保持板 242 の外周を支持すると共に前側に保持板 242 を挟むように前構成部材 79 が取付けられ後面側に装飾ユニット 240 が取付けられる枠状の保持板支持枠 244 とを更に備えている。

【0259】

50

この装飾ユニット 2 4 0 の後側に、その枠内を通して遊技者から視認可能となるように演出表示装置 2 0 2 が取付けられるようになっており、装飾ユニット 2 4 0 の枠の内形と中央役物 2 0 0 の枠の内形が略同じ大きさとされている。

【 0 2 6 0 】

この遊技盤 5 は、図 9 乃至図 1 1 に示すように、障害釘 2 3 0 等を保持する保持板 2 4 2 が、透明な板材とされているので、保持板 2 4 2 の後側に配置された装飾ユニット 2 4 0 の全体（前面側）を遊技者側（前側）から視認できるようになっていると共に、保持板 2 4 2 に保持される障害釘 2 3 0 等が空中に浮いたように視認させられるようになっている。

【 0 2 6 1 】

また、遊技盤 5 には、アウト口から排出される遊技球や、入賞口等に入賞して遊技領域 3 7 外へ排出する遊技球を遊技盤 5 の後側外部へ誘導排出するための基板ホルダ 9 1 が、保持板支持枠 2 4 4 の後面側の下部に取付けられている。この基板ホルダ 9 1 の後側には、周辺制御基板ボックス 9 3 と主制御基板ボックス 9 5 とが前から順番に取付けられている（図 1 3 参照）。なお、基板ホルダ 9 1 には、遊技盤 5 から排出される遊技球を検出可能な球排出センサ 2 4 8 が備えられている。

【 0 2 6 2 】

演出表示装置 2 0 2 は、本例では、液晶を用いた L C D とされており、種々の演出画像を表示することができると共に、第一始動口 2 1 2 又は第二始動口 2 1 4 への遊技球の入賞を契機として、複数の装飾図柄が所定の順序で列設された三つの図柄列を変動表示させた上で夫々を停止表示させ、停止表示された装飾図柄の組合せによって、第一始動口 2 1 2 又は第二始動口 2 1 4 への始動入賞に係る抽選結果を表示できるようになっている（図 3 6 乃至図 3 9 参照）。

【 0 2 6 3 】

[遊技盤における保持板の保持構造について] 図 1 7 乃至図 2 0 に基づいて説明する。

図 1 7 は、遊技盤における前構成部材、保持板、及び保持板支持枠の関係を示す正面図である。図 1 8 は、図 1 7 における断面側面図である。図 1 9 は、図 1 7 を分解して示す分解斜視図である。図 2 0 は、保持板支持枠と装飾ユニットとの関係を示す分解斜視図である。

【 0 2 6 4 】

保持板支持枠 2 4 4 は、遊技領域 3 7 に対応する位置に配置されると共に正面視において遊技領域 3 7 を略包含する大きさとされ前後方向に貫通する貫通口 2 5 0 と、貫通口 2 5 0 内に向かって突出し平面視で遊技領域 3 7 内にかからないように形成された複数の突出片 2 5 2 と、及び複数の突出片 2 5 2 のうち本例では三つの突出片 2 5 2 に夫々形成された突出ピン 2 5 4 とを備えている。この突出ピン 2 5 4 は、上側の突出片 2 5 2 と、左右下側の突出片 2 5 2 に夫々前方側に突出するように形成されている（図 1 9 参照）。

【 0 2 6 5 】

また、保持板支持枠 2 4 4 は、前方側から貫通口 2 5 0 内に保持される保持板 2 4 2 を係止可能な複数の係止爪 2 5 5 を更に備えている（図 1 9 参照）。この係止爪 2 5 5 は、前方側から貫通口 2 5 0 内に保持板 2 4 2 を挿入嵌合させると、弾性変形して保持板 2 4 2 を着脱可能に係止保持するものである。

【 0 2 6 6 】

また、保持板支持枠 2 4 4 は、後面側に開口する凹部 2 5 6 が複数形成されており、この凹部 2 5 6 により後面側から肉抜きされた形態とされ、中実無垢に形成した場合と比較して保持板支持枠 2 4 4 の重量が大幅に軽減されている（図 1 8 及び図 2 0 参照）。なお、本例の保持板支持枠 2 4 4 は、所定の樹脂材（例えば、ポリプロピレン、A B S 樹脂など）にて成形されている。また、保持板支持枠 2 4 4 の厚さ W 1 は、従来のパチンコ機における遊技盤ベースの厚さと略同じ厚さの約 2 0 m m とされている。

【 0 2 6 7 】

更に、保持板支持枠 2 4 4 の後面側には、図 2 0 に詳しく示すように、その四隅と貫通

10

20

30

40

50

口 2 5 0 との間に、斜めに列設された複数の取付孔 2 5 8 が形成されており、各取付孔 2 5 8 が所定径のボスの略中心に形成されていると共に、各ボスが壁状のリブによって夫々連結された状態となっており、取付孔 2 5 8 を有したボスが変形し難いようになっている。つまり、取付孔 2 5 8 の取付強度が高められている。この取付孔 2 5 8 は、装飾ユニット 2 4 0 や基板ホルダ 9 1 等、保持板支持枠 2 4 4 の後面側に取付固定される各種部材を取付固定するためのものである。

【 0 2 6 8 】

保持板 2 4 2 は、保持板支持枠 2 4 4 の貫通口 2 5 0 の内周形状と略対応した外周形状とされ、保持板支持枠 2 4 4 における上側の突出ピン 2 5 4 と嵌合する嵌合孔 2 6 0 と、保持板支持枠 2 4 4 における左右の突出ピン 2 5 4 が挿入され上下方向に延びる長孔 2 6 2 とを備えている。この保持板 2 4 2 は、ポリカーボネイト樹脂、ポリアリレート樹脂、アクリル樹脂、メタクリル樹脂等の透明な樹脂を、押出し成形した透明樹脂板により形成されている。また、保持板 2 4 2 の厚さ W 2 は、打設される障害釘などを十分に保持することのできる必要最低限の厚さ (8 ~ 1 0 mm) とされており、保持板支持枠 2 4 4 の厚さ W 1 の略半分の厚さとされている。

【 0 2 6 9 】

また、保持板 2 4 2 には、その外周に保持板支持枠 2 4 4 の係合爪 2 5 5 と係合する係合段部 2 6 4 が、各係合爪 2 5 5 と対応するように形成されている。この係合段部 2 6 4 は、保持板 2 4 2 の前面側が陥没したような形態とされている (図 1 9 参照) 。また、保持板 2 4 2 には、中央役物 2 0 0 、ゲート 2 0 4 、及び入賞口ユニット 2 3 4 等を所定位置に保持し前後方向に貫通する複数の開口 2 6 6 を備えている。この開口 2 6 6 の前面側から中央役物 2 0 0 等が開口 2 6 6 内に挿入されるようになっている。

【 0 2 7 0 】

この遊技盤 5 では、枠状の保持板支持枠 2 4 4 の枠内、つまり、保持板支持枠 2 4 4 の貫通口 2 5 0 内に保持板 2 4 2 を挿入した状態で、前方から保持板支持枠 2 4 4 に前構成部材 7 9 を固定することで、保持板 2 4 2 を保持板支持枠 2 4 4 の各突出片 2 5 2 と前構成部材 7 9 とで挟持するようになっている。つまり、保持板 2 4 2 の後面側が突出片 2 5 2 と当接し、保持板 2 4 2 の前面側が前構成部材 7 9 と当接することで、突出片 2 5 2 と前構成部材 7 9 とで挟持されるようになっている。

【 0 2 7 1 】

図 1 8 に示すように、本例では、保持板 2 4 2 の前面と、保持板支持枠 2 4 4 の前面とは、略面一となるように配置されている。つまり、保持板支持枠 2 4 4 の突出片 2 5 2 の前面位置が、保持板 2 4 2 の厚さ W 2 に対応して、保持板 2 4 2 と保持板支持枠 2 4 4 の前面が略面一となる位置に配置されている。これにより、保持板支持枠 2 4 4 と保持板 2 4 2 との間に前後方向の段差が生じないようになっている。

【 0 2 7 2 】

また、保持板 2 4 2 と保持板支持枠 2 4 4 とは、保持板 2 4 2 を貫通口 2 5 0 内に挿入する際に、保持板支持枠 2 4 4 の上側の突出ピン 2 5 4 がベース本体の嵌合孔 2 6 0 と嵌合すると共に、保持板支持枠 2 4 4 の左右の突出ピン 2 5 4 が保持板 2 4 2 の左右の長孔 2 6 2 に夫々挿入され、嵌合孔 2 6 0 においては移動不能に固定され、長孔 2 6 2 においては移動可能に固定されるようになっている。

【 0 2 7 3 】

図 1 7 及び図 1 8 に示すように、保持板支持枠 2 4 4 における貫通口 2 5 0 の内周と、保持板 2 4 2 の外周との間には、所定量のクリアランス (隙間) が形成されるようになっており、気温やパチンコ機 1 の環境温度などの温度変化や、経時変化などによる保持板 2 4 2 や保持板支持枠 2 4 4 の相対伸縮が許容されて、保持板 2 4 2 等が歪んだりするのを防止できるようになっている。

【 0 2 7 4 】

また、本例の保持板 2 4 2 及び保持板支持枠 2 4 4 は、前方から保持板支持枠 2 4 4 の貫通口 2 5 0 内へ保持板 2 4 2 を嵌合挿入して、係合爪 2 5 5 と係合段部 2 6 4 とを係合

させることで、保持板支持枠 244 に保持板 242 を保持させることができると共に、保持板 242 と保持板支持枠 244 の前面側が略面一となるようになっており、従来より用いられている障害釘植設装置を改造等しなくても保持板 242 を保持板支持枠 244 に保持した状態で従前の障害釘植設装置にセットすることが可能となり、障害釘の植設にかかるコストが増加するのを抑制することができるようになっている。

【0275】

更に、遊技領域 37 を有した遊技盤 5 を、保持板 242、保持板支持枠 244、及び前構成部材 79 に分割するようにしているので、パチンコ機 1 の機種によって障害釘 230 や入賞口等の位置が変化する保持板 242 を交換パーツとすると共に、保持板支持枠 244 及び前構成部材 79 を共通パーツとすることができ、保持板支持枠 244 や前構成部材 79 等をリサイクル可能とすることができると共に保持板 242 のみを交換するだけで種々の機種に対応可能な遊技盤 5 を備えたパチンコ機 1 となっている。

10

【0276】

また、保持板支持枠 244 に予め複数の取付孔 258 が所定配列で備えられているので、機種に応じて保持板支持枠 244 の後面側に取付固定される装飾ユニット 240 や基板ホルダ 91 等の種々の所定の部材の取付固定位置が異なる位置となっても、各種部材の固定部を取付孔 258 の位置と対応させるように設計することで、保持板支持枠 244 を機種に依存しないパチンコ機 1 の共通パーツとすることができるようになっている。

【0277】

[遊技盤における中央役物の構造について] 図 21 乃至図 23 に基づいて説明する。

20

図 21 (A) は中央役物の正面図であり、(B) は隔壁板を外した状態で示す中央役物の背面図である。図 22 は、中央役物を右上斜め前方から示す斜視図である。図 23 は、中央役物に備えられたアタッカ装置の概略構成を示す正面図である。

【0278】

本例の中央役物 200 は、遊技領域 37 の幅方向のうち 3 分の 2 以上の幅を占める大きさであり (図 9 等参照)、後側に配置された演出表示装置 202 が遊技者から視認可能となるように略矩形形状の開口部 268 を有している。この開口部 268 によって中央役物 200 が枠状に形成されており、その前面側が略全周に亘って岩を模したように造形されている。

【0279】

30

この中央役物 200 の上縁部には、アタッカ装置 270 が配置されており、このアタッカ装置 270 には、遊技球が進入可能な大入賞口 272 と、大入賞口 272 を開閉可能な一対の開閉部材 274 と、開閉部材 274 を開閉動作させるためのアタッカソレノイド 276 (図 23 参照) とから構成されている。また、アタッカ装置 270 には大入賞口 272 に入賞した遊技球をカウントするカウントセンサ 278 が備えられており、遊技球がカウントセンサ 278 に検出されることで、所定数 (例えば、13 個) の遊技球を払出すようにしている。なお、アタッカ装置 270 には、カウントセンサ 278 によって検出された遊技球を、中央役物 200 の後側に配置された装飾ユニット 240 へ受渡すための受渡口 279 が更に備えられている (図 21 (B) 等参照)。

【0280】

40

このアタッカ装置 270 は、図 23 に示すように、開閉部材 274 の所定位置に一端が固定された回転軸 280 と、回転軸 280 の他端側に固定され回転軸 280 の軸芯に対して偏芯した位置に伝達ピン 282 を有した回転リンク部材 284 と、回転リンク部材 284 の伝達ピン 282 が挿通されると共に略水平方向に摺動可能な長孔状の伝達孔 286 を有しアタッカソレノイド 276 の駆動によって上下方向に移動するリンク部材 288 とを更に備えている。

【0281】

この、回転軸 280 は、一対の開閉部材 274 に対して、それら開閉部材 274 の下部で互いに遠ざかった位置に配置されており、回転軸 280 の他端側に固定された回転リンク部材 284 の伝達ピン 282 が、互いに接近する方向に回転軸 280 より偏芯した位置

50

に夫々配置されている。なお、図示するように、一对の開閉部材 274 が閉状態の時は、回転軸 280 と伝達ピン 282 と略水平方向に並ぶように回転リンク部材 284 が回転軸 280 に固定されている。

【0282】

このアタッカ装置 270 は、一对の開閉部材 274 が夫々独立したアタッカソレノイド 276 により駆動されるようになっており、アタッカソレノイド 276 によってリンク部材 288 が上昇すると、一对の開閉部材 274 の上端が互いに離反した状態となり（図 21（A）参照）、大入賞口 272 へ遊技球が受入可能な開状態となる。一方、リンク部材 288 が下降すると、一对の開閉部材 274 の上端が互いに接近した状態となり（図 23 等参照）、大入賞口 272 へ遊技球が受入不能な閉状態となる。

10

【0283】

なお、本例では、図示するように、アタッカ装置 270 における一对の開閉部材 274 が、夫々その前面側が木製看板を模したような形状に造形されているので、従来の遊技機における左右に開閉する可変入賞装置（所謂、電動チューリップ）とは異なる形態となっており、これまでと違うアタッカ装置の形態によって、遊技者の関心を引き付けられるようになっている。

【0284】

また、本例では、アタッカソレノイド 276 へ通電させることで、リンク部材 288 を上昇駆動させるようにしており、非通電時には、開閉部材 274 やアタッカソレノイド 276 のプランジャ等の自重等によって、一对の開閉部材 274 が自動的に閉状態となるようになっている、アタッカソレノイド 276 等の不具合によってアタッカ装置 270 が開状態となり続けるのを防止するようになっている。

20

【0285】

なお、本例のアタッカ装置 270 が、本発明の受入開閉手段に相当している。また、本例のカウントセンサ 278 が、本発明の受入検出手段に相当している。

【0286】

本例のアタッカ装置 270 は、詳細は後述するが、遊技球が第一始動口 212 や第二始動口 214 への入賞によって大当り判定乱数が抽出（抽選）され、その大当り判定乱数が「2R大当り」や「15R大当り」等の「大当り」を示唆するものであると、その「大当り」に応じて開閉部材 274 が所定の開閉動作をするようになっている。

30

【0287】

ここで、「大当り」とは、アタッカ装置 270 の開閉部材 274 を開状態として、その間に所定数の遊技球が大入賞口 272 に入賞するか、又は所定時間経過すると開閉部材 274 を閉状態とし、その開閉部材 274 の開閉動作を複数回繰り返すことで、遊技球が大入賞口 272 に入賞し易くしてより多くの遊技球が払い出されるようにするものであり、開閉部材 274 の一回の開閉動作を 1 ラウンドと呼ぶものである。

【0288】

具体的には、本実施形態では、「大当り」の場合は、開閉部材 231 が開状態の時に大入賞口 272 に所定数として例えば 10 個の遊技球が入賞するか、又は所定時間として例えば 30 秒経過すると 1 ラウンドとして開閉部材 274 を閉状態とするものであり、「2R大当り」なら 2 ラウンド、「15R大当り」なら 15 ラウンド、そのラウンド数を繰り返すものである。なお、「15R大当り」と比較して「2R大当り」は蓋然的に大入賞口 272 に入賞させる機会が少なく、遊技球の払い出しが少ないものとなっている。

40

【0289】

なお、本例では、「2R大当り」及び「15R大当り」には、「2R大当り」及び「15R大当り」が抽選される確率を、次の抽選から通常時の確率よりも高確率に変更する「2R確変大当り」及び「15R確変大当り」と、高確率に変更しない「2R非確変大当り」及び「15R非確変大当り」とを夫々有している。なお、例えば、通常時の確率を 1/315.5 とした場合、確変時の高確率状態の確率を 1/31.5 としている。

【0290】

50

中央役物 200 の上縁部には、アタッカ装置 270 の他に、中央役物 200 の上側に流下供給された遊技球を、中央役物 200 の左右へと導く誘導柵 289 を備えている。この誘導柵 289 は、アタッカ装置 270 より左側に流下した遊技球を中央役物 200 の左側へ、アタッカ装置 270 よりも右側に流下した遊技球を中央役物 200 の右側へ、夫々導くようになっている。なお、本例では、アタッカ装置 270 よりも右側へは殆んど遊技球が流下しないようになっている。

【0291】

この中央役物 200 には、その左縁部の上部で外周側に開口するワープ口 290 と、ワープ口 290 に受入れられた遊技球を中央役物 200 の内周に沿って略垂直に下方へ誘導するワープ誘導路 292 と、ワープ誘導路 292 によって誘導された遊技媒体が左右方向に転動可能とされ中央役物 200 における下縁部の内周側（上面側）に配置されたステージ 294 とを更に備えている。このステージ 294 は、図示するように、第一始動口 212 の直上部分が最も下がった湾曲面とされており、遊技領域 37 内で中央役物 200 の左側を流下する遊技球が、ワープ口 290 に受入れられると、ワープ誘導路 292 を介してステージ 294 上へと送られ、遊技球が第一始動口 212 や第二始動口 214 へ高い確率で受入れられるように放出することができるようになっている。

10

【0292】

また、中央役物 200 には、アタッカ装置 270 よりも右側に流下した遊技球を遊技者から視認不能な状態で中央役物 200 の右縁部に沿って誘導する縁部誘導路 296 と、縁部誘導路 296 によって誘導された遊技球を遊技者から視認可能な状態として中央役物 200 における下縁部の内周側（上面側）でステージ 294 とは異なる位置を転動させて第一始動口 212 に受入れられないように下流側へ放出する下縁転動部 298 とを更に備えている。

20

【0293】

なお、本例では、ワープ誘導路 292、ステージ 294、及び下縁転動部 298 が、透明な部材により構成されており、転動流通する遊技球が視認できると共に、後側に配置される装飾ユニット 240 や演出表示装置 202 等が視認できるようになっている。

【0294】

また、中央役物 200 には、開口部 268 を閉鎖するように後側に取付けられる透明な板状の隔壁板 300 を更に備えており、この隔壁板 300 によって、ステージ 294 や下縁転動部 298 を転動する遊技球が、中央役物 200 の後側に流出するのを防止している。また、この隔壁板 300 によって、遊技領域 37 と中央役物 200 よりも後側の空間とが分離区画されるようになっている。

30

【0295】

更に、中央役物 200 には、その下縁部の下部に、特別図柄表示器 302 と、特別図柄保留表示器 304、及び状態表示器 306 が更に備えられており、詳細は後述するが、特別図柄表示器 302 及び特別保留表示器 304 が夫々四つの LED からなり、状態表示器 306 が一つの LED によって構成されている。

【0296】

[遊技盤における装飾ユニットの構成について] 図 24 乃至図 35 に基づいて説明する。

40

図 24 は、装飾ユニットの正面図である。図 25 は、装飾ユニットを斜め前方から示す斜視図である。図 26 は、装飾ユニットを主要な構成部材毎に分解して示す分解斜視図である。図 27 は、演出空間を主に構成する主要な構成部材毎に分解して示す分解斜視図である。図 28 (A) は演出ユニットを示す斜視図であり、(B) は (A) とは異なる方向から示す演出ユニットの斜視図である。図 29 は、演出ユニットにおける振分装置を分解して示す分解斜視図である。図 30 は、図 29 とは異なる方向から示す振分装置の分解斜視図である。図 31 は、振分装置における振分動作を説明する説明図である。図 32 は、図 31 から続く振分装置における振分動作を説明する説明図である。図 33 は、図 14 における C - C 断面図である。図 34 は、ユニット支持部材を外した状態で装飾ユニットを

50

斜め後方から示す斜視図である。図 3 5 は、装飾体の一部を演出ユニットの一部と共に後方から示す斜視図である。

【 0 2 9 7 】

本例の装飾ユニット 2 4 0 は、上述したように、前面側に障害釘 2 3 0 等が備えられる保持板 2 4 2 及び保持板支持枠 2 4 4 の後側に配置されるものであり、遊技領域 3 7 とは異なる空間とされアタッカ装置 2 7 0 の大入賞口 2 7 2 に入賞した遊技球が流通可能とされた遊技球演出空間 3 0 8 を有した演出空間 3 1 0 と、演出空間 3 1 0 の外周部に配置される複数の装飾体 3 1 2 と、装飾体 3 1 2 の後側に配置され前方に向かって発光可能な発光手段 3 1 4 (図 4 0 参照) と、発光手段 3 1 4 と装飾体 3 1 2 との間に配置され発光手段 3 1 4 からの光を拡散させる拡散装飾部材 3 1 6 と、大入賞口 2 7 2 に入賞した遊技球に対して所定の演出動作を付与可能な演出ユニット 3 1 8 と、少なくとも、遊技球演出空間 3 1 0 、装飾体 3 1 2 、発光手段 3 1 4 、拡散装飾部材 3 1 6 、演出ユニット 3 1 8 、及び演出表示装置 2 0 2 を夫々所定位置に保持した状態で保持板支持枠 2 4 4 の後面側に取付固定されるユニット支持部材 3 2 0 とを備えている。

10

【 0 2 9 8 】

この装飾ユニット 2 4 0 における演出空間 3 1 0 は、前側が保持板 2 4 2 及び中央役物 2 0 0 の隔壁板 3 0 0 によって遊技領域 3 7 と仕切られ、上下左右の外周がユニット支持部材 3 2 0 に、そして、後側がユニット支持部材 3 2 0 と演出表示装置 2 0 2 によって夫々仕切られた空間とされており、遊技球の外形に対して約 2 ~ 1 0 倍の奥行きとされている。この演出空間 3 1 0 内に、各種装飾体 3 1 2 、発光手段 3 1 4 、拡散装飾部材 3 1 6 、及び演出ユニット 3 1 8 が収容されている。

20

【 0 2 9 9 】

この装飾体 3 1 2 は、複数の部材からなり、演出空間 3 1 0 の外周部に沿って配置されることで、全体的に枠状となり、その枠内を通して後側に配置された演出表示装置 2 0 2 が遊技者から視認可能となっている。これら装飾体 3 1 2 は、図 2 4 等 に示すように、左上に配置され「プロゴルファー猿」の文字が形成されたロゴ装飾体 3 1 2 a、ゲート 2 0 4 の左側に配置され岩を模したような背景装飾体 3 1 2 b、入賞口ユニット 2 3 4 の左右両端とロゴ装飾体 3 1 2 a の上側に配置され水しぶきを具象化した背景装飾体 3 1 2 c、ロゴ装飾体 3 1 2 a とは対角線上の右下に配置されゴルフボールを模したようなキャラクタ装飾体 3 1 2 d を有している。

30

【 0 3 0 0 】

また、装飾体 3 1 2 は、ロゴ装飾体 3 1 2 a 及び背景装飾体 3 1 2 b , 3 1 2 c の後側に配置され、略透明で演出ユニット 3 1 8 の上側から左側を通して下側へ続くように水の流れを具象化した流水紋状の背景装飾体 3 1 2 e を更に有している。つまり、この背景装飾体 3 1 2 e は、ゴルフボールを模したキャラクタ装飾体 3 1 2 d に向かって流れる水を表現している。なお、本例では、ロゴ装飾体 3 1 2 a を挟んで上下に分割されている。この背景装飾体 3 1 2 e の左側内周から下側内周へと続き演出ユニット 3 1 8 の後側には、岩を模した背景装飾体 3 1 2 f が配置されている。また、装飾体 3 1 2 は、演出ユニット 3 1 8 の上部下側と装飾ユニット 2 4 0 の右内側に配置され、夫々岩を模した背景装飾体 3 1 2 g , 3 1 2 h を更に有している。

40

【 0 3 0 1 】

更に、装飾体 3 1 2 は、装飾ユニット 2 4 0 の左右方向の中央を中心としてロゴ装飾体 3 1 2 a とは反対側、つまり、装飾ユニット 2 4 0 の右上に配置され岩を模した背景装飾体 3 1 2 i を更に備えている。この背景装飾体 3 1 2 i には、二つの L E D からなる普通図柄表示器 3 2 2 と、同じく二つの L E D からなる普通図柄保留表示器 3 2 4 とが備えられている。

【 0 3 0 2 】

本例の装飾体 3 1 2 における岩を模した背景装飾体 3 1 2 b , 3 1 2 f , 3 1 2 g , 3 1 2 h は、透光性の低い部材により構成されており、これら透光性の低い背景装飾体 3 1 2 f , 3 1 2 g , 3 1 2 h によって演出表示装置 2 0 2 の外周が囲まれた状態となってい

50

る。これにより、発光手段 3 1 4 からの光が背景装飾体 3 1 2 f , 3 1 2 g , 3 1 2 h を介して演出表示装置 2 0 2 に照射されるのを防止して、演出表示装置 2 0 2 に表示される演出画像が見辛くなるのを防止するようにして、演出表示装置 2 0 2 の表示と、その周りに配置された装飾体 3 1 2 による発光装飾との間に区切りを付けて、演出表示装置 2 0 2 の演出画像が際立つようにしている。

【 0 3 0 3 】

また、装飾体 3 1 2 における水しぶきを具象化した背景装飾体 3 1 2 c は、透光性が抑えられた部材とされており、発光手段 3 1 4 による発光装飾によって全体が光りすぎるのを抑制し、発光装飾によるアクセントを加えて装飾効果が高められるようになっている。

【 0 3 0 4 】

発光手段 3 1 4 は、装飾体 3 1 2 の後側に配置され、具体的な構成については図示を省略するが、任意の色に発光可能な複数の L E D と、複数の L E D を保持する L E D 基板とから構成されており、遊技状況に応じて、所定の色で発光させたり、点滅させたりすることができ、例えば、流水紋状の背景装飾体 3 1 2 e の後側に配置された発光手段 3 1 4 の各 L E D を、上側から下側（キャラクタ装飾体 3 1 2 d ）に向かって順次点灯、消灯させることで、光の流れを作ることによって発光演出させることができるようになっている。

【 0 3 0 5 】

拡散装飾部材 3 1 6 は、主に流水紋状の背景装飾体 3 1 2 e の後側に配置された発光手段 3 1 4 の前側に配置されており、図示するように、表面が細かな多面体形状とされており、後側に配置された発光手段 3 1 4 における L E D の光軸が当該パチンコ機 1 で遊技する遊技者の目に直接かからないように拡散させるものである。これにより、遊技者に対する眩しさを抑えることができるようになっている。

【 0 3 0 6 】

また、拡散装飾部材 3 1 6 によって、その後側に配置された部材からの間接光も拡散されるので、遊技者から拡散装飾部材 3 1 6 の後側を見難くすることができ、後側に配置された基板等の部材が見えて意匠性が損なわれるのを防止できるようになっている。

【 0 3 0 7 】

なお、装飾体 3 1 2 及び拡散装飾部材 3 1 6 は、基本的に、透光性を有した部材からなり、前面が装飾ユニット 2 4 0 の外周側から中央方向へ向かうに従って遊技者から遠ざかる（後側に向かう）ように形成されている。これにより、遊技者に対して、装飾ユニット 2 4 0 の外周側が手前に、中心側が奥に配置されるようになり、擬似的に遊技者の遠近感を錯覚させて、演出空間 3 1 0 の奥行きが実際よりも広いように見せることができ、これまでにない奥行き感のあるパチンコ機 1 となっている。

【 0 3 0 8 】

また、遊技球演出空間 3 0 8 は、背景装飾体 3 1 2 f , 3 1 2 g , 3 1 2 h によって区画される空間と正面視において略同じ空間とされている。

【 0 3 0 9 】

次に、装飾ユニット 2 4 0 における演出ユニット 3 1 8 について説明する。本例の演出ユニット 3 1 8 は、中央役物 2 0 0 におけるアタッカ装置 2 7 0 の後側に配置され、アタッカ装置 2 7 0 の大入賞口 2 7 2 に入賞した遊技球を受入れて、四方向のうち何れか一つに振分可能な振分装置 3 3 0 を備えている（図 2 8 参照）。

【 0 3 1 0 】

この振分装置 3 3 0 は、図 2 9 乃至図 3 2 に示すように、遊技球の外形よりも若干大きい幅で上下方向に延びる軸芯を中心として円環状に延びる案内通路 3 3 2、案内通路 3 3 2 と連通しアタッカ装置 2 7 0 における大入賞口 2 7 2 に入賞しカウントセンサ 2 7 8 によって検出された遊技球が進入可能な進入口 3 3 4、進入口 3 3 4 から案内通路 3 3 2 の周方向に沿って平面視時計回りの方向へ順次配置され遊技球が通過可能な第一振分口 3 3 6、第二振分口 3 3 8、及び第三振分口 3 4 0、第一振分口 3 3 6 とは進入口 3 3 4 を挟んで反対側から第二振分口 3 3 8 及び第三振分口 3 4 0 の間へ案内通路 3 3 2 を短絡するように連絡する連絡通路 3 4 2 を備えた振分ベース部材 3 4 4 と、振分ベース部材 3 4 4

10

20

30

40

50

の軸芯周りに回転可能に保持され回転角度に応じて進入口 334、第一振分口 336、第二振分口 338、第三振分口 340、及び連絡通路 342 の何れか一つと連通可能な遊技球収容部 346 (図 30 参照・本発明の遊技媒体収容部に相当する) を備えた回転体 348 と、回転体 348 を回転駆動させる回転駆動手段としての振分モータ 350 と、振分モータ 350 を所定位置に保持すると共に振分ベース部材 344 の上側を覆う振分カバー部材 352 とを備えている。

【0311】

この振分装置 330 における振分ベース部材 344 は、その円環状の案内通路 332 が、振分装置 330 の左右方向右端に配置されており、その外周径が遊技球の外径に対して、3 ~ 5 倍の径とされている (図 31 及び図 32 参照)。また、回転体 348 の外径は、案内通路 332 の外径より若干小さい径とされており、従来のパチンコ機で用いられる回転体の径よりも小径とされている。従って、図示するように、本例の振分装置 330 は前後方向の奥行きが小さく、左右方向に長い形態となっている。

10

【0312】

なお、本例では、進入口 334、第一振分口 336、第二振分口 338、第三振分口 340、及び連絡通路 342 の周方向の位置関係は、第一振分口 336 の中心が進入口 334 の中心に対して約 45° 平面視時計回りの方向へ移動した位置に配置されており、第二振分口 338 の中心が第一振分口 336 の中心に対して約 40° 平面視時計回りの方向へ移動した位置に配置され、第三振分口 340 の中心が第二振分口 338 の中心に対して約 60° 更に平面視時計回りの方向へ移動した位置に配置されている。また、連絡通路 342 の中心が第二振分口 338 及び第三振分口 340 の中心を通る位置に配置され、詳しくは、連絡通路 342 の中心が第二振分口 338 の中心に対して約 30° 平面視時計回りの方向へ移動した位置に配置されている。つまり、連絡通路 342 の中心が進入口 334 の中心に対して約 65° 平面視反時計回りの方向へ移動した位置に配置されている。なお、連絡通路 342 の中心線は、パチンコ機 1 の前後方向を向くように配置されている。

20

【0313】

この振分ベース部材 344 には、遊技領域 37 に対して左右方向略中央に配置されアタッカ装置 270 の受渡口 279 と対向するように前側に開口し進入口 334 と連通可能な進入受入口 354 が備えられている。この進入受入口 354 は、遊技領域 37 に対して左右方向の略中央に配置されている。

30

【0314】

また、振分ベース部材 334 には、進入受入口 354 と案内通路 332 の進入口 334 とを連通し左右方向に延びると共に所定数 (例えば、5 個 (案内通路 332 内を含めると 6 個)) の遊技球を貯留可能な貯留通路 356 が更に備えられている。この貯留通路 356 は、進入口 334 へ向かって低くなるように傾斜しており、進入受入口 354 に受入れられた遊技球を重力により転動させて進入口 334 へ送るようになっている。

【0315】

また、振分ベース部材 334 には、進入受入口 354 に受入れられたものの貯留通路 356 に貯留されなかった遊技球を、遊技球演出空間 308 や遊技領域 37 内に戻すことなく外部へ排出するための排出通路 358 を更に備えている。この排出通路 358 は、図示するように、進入受入口 354 から貯留通路 356 とは反対方向の左方向へ延びる通路とされ、その左端へ向かうに従って低くなるように傾斜している。そして、貯留通路 356 内に遊技球が進入口 354 付近まで貯留された状態で進入受入口 354 に遊技球が受入れられると、貯留通路 356 への行き場を失った遊技球が自然と排出通路 358 へと移行し、排出通路 358 内を転動して振分ベース部材 334 の左端より排出される。

40

【0316】

この振分ベース部材 334 は、図示するように、進入口 334 及び第一振分口 336 が案内通路 332 の外周に開口するように配置されており、第二振分口 338 及び第三振分口 340 が案内通路 332 上に開口する貫通孔とされている。

【0317】

50

また、振分ベース部材 3 3 4 は、案内通路 3 3 2 上に第一振分口 3 3 6 へ向かって低くなるように形成された案内傾斜面 3 6 0 と、貯留通路 3 5 6 の後側に配置され第一振分口 3 3 6 から進入口 3 3 4 よりも左側へ延び第一振分口 3 3 6 へ振分けられた遊技球が転動可能な第一振分通路 3 6 2 とを備えている。この第一振分通路 3 6 2 は、左方向へ向かうに従って低くなるように形成されており、その左端には振分ベース部材 3 3 4 の下側へ遊技球を受渡すための開口部 3 6 4 が形成されている（図 3 0 参照）。

【 0 3 1 8 】

更に、振分ベース部材 3 3 4 は、案内通路 3 3 2 の遊技球を少なくとも進入口 3 3 4 が配置された位置で軸芯方向（案内通路 3 3 2 の内周側）へ移動するのを阻止する内周壁 3 6 6 を備えている。本例では、この内周壁 3 3 6 を貫通するように連絡通路 3 4 2 が形成

10

【 0 3 1 9 】

振分装置 3 3 0 における回転体 3 4 8 は、図 3 0 に示すように、その遊技球収容部 3 4 6 が、回転体 3 4 8 の中心を通り直径方向に延びると共にその一端側（回転体 3 4 8 の外周の一端側）と下側が開放された形態とされている。この遊技球収容部 3 4 6 は、その幅が案内通路 3 3 2 の幅と略同じ幅とされ、遊技球が流通可能とされている。なお、本例では、回転体 3 4 8 の遊技球収容部 3 4 6 内に振分ベース部材 3 4 4 の内周壁 3 6 6 を収容できるようになっている。

【 0 3 2 0 】

20

この回転体 3 4 8 は、遊技球収容部 3 4 6 と振分ベース部材 3 4 4 の進入口 3 3 4 とが互いに連通しない回転位置の時に、遊技球が進入口 3 3 4 を通過するのを妨げる障壁部 3 6 8 を備えている。この障壁部 3 6 8 によって回転体 3 4 8 が、外周に遊技球収容部 3 4 6 の一端が開口した円筒状の形態となっている。また、回転体 3 4 8 には、遊技球収容部 3 4 6 及び障壁部 3 6 8 の上側に配置され、障壁部 3 5 8 よりも小径で周方向の所定位置に切欠き状のスリット 3 7 0 を有した円筒状の検出部 3 7 2 と、回転体 3 4 8 の中心で上方へ延びるように配置され振分モータ 3 5 0 の駆動軸 3 7 4 と接続可能な軸部 3 7 6 とを備えている。

【 0 3 2 1 】

振分装置 3 3 0 における振分カバー部材 3 5 2 は、振分モータ 3 5 0 を固定保持するためのモータ固定部 3 7 8 と、モータ固定部 3 7 8 に固定された振分モータ 3 5 0 の駆動軸 3 7 4 が通過可能な挿通孔 3 8 0 とを備えている。本例では、振分カバー部材 3 5 2 の上部に所定のビスを用いて振分モータ 3 5 0 がモータ固定部 3 7 8 に固定されるようになっている。

30

【 0 3 2 2 】

また、本例の振分装置 3 3 0 は、貯留通路 3 5 6 上に配置され進入口 3 3 4 へ進入する遊技球を検出可能な進入検出センサ 3 8 2 を備えており、この進入検出センサ 3 8 2 は、振分ベース部材 3 4 4 と振分カバー部材 3 5 2 によって挟持されることで固定されるようになっている。また、振分装置 3 3 0 は、振分モータ 3 5 0 によって回転駆動される回転体 3 4 8 の回転位置を検出するための回転位置検出センサ 3 8 4 を更に備えており、振分

40

【 0 3 2 3 】

なお、本例の検出部 3 7 2 及び回転位置検出センサ 3 8 4 が、本発明の回転位置検出手段に相当している。また、本例の進入検出センサ 3 8 2 が、本発明の進入検出手段に相当している。

【 0 3 2 4 】

50

更に、振分装置 330 は、振分ベース部材 344 の下側に配置固定され、第一振分口 336 に振分けられた遊技球を振分装置 330 の左端前側から下方へ放出する第一放出部材 388 と、第二振分口 338 に振分けられた遊技球を遊技領域 37 に対して左右方向略中央で振分装置 330 の略中央前側から下方へ放出すると共に第三振分口 340 に振分けられた遊技球を振分装置 330 の右端前側から下方へ放出する第二放出部材 390 とを更に備えている。これら、第一放出部材 388 及び第二放出部材 390 は、透明樹脂によって形成されており、放出される遊技球を外部から視認できるようになっている。

【0325】

この第一放出部材 388 は、第一振分通路 362 の開口部 364 から遊技球を受取る第一放出受取部 392 と、第一放出受取部 392 に受取られた遊技球を振分装置 330 の左端前側へ誘導する第一放出誘導路 394 と、第一放出誘導路 394 によって誘導された遊技球を渦巻状に回転させた上で下方へ落下放出可能なクルーンからなる第一放出部 396 とを備えている。なお、第一放出誘導路 394 は、第一放出部 396 に向かって低くなるように傾斜している。

【0326】

また、第二放出部材 390 は、振分ベース部材 344 の第二振分口 338 から落下する遊技球を受取る第二放出受取部 398 と、第二放出受取部 398 に受取られた遊技球を振分装置 330 の略中央前側で遊技領域 37 に対して左右方向略中央へ誘導する第二放出誘導路 400 と、第二放出誘導路 400 によって誘導された遊技球を渦巻状に回転させた上で下方へ落下放出可能なクルーンからなる第二放出部 402 と、振分ベース部材 334 の第三振分口 340 から落下する遊技球を受取る第三放出受取部 404 と、第三放出受取部 404 に受取られた遊技球を振分装置 330 の右端前側へ誘導する第三放出誘導路 406 と、第三放出誘導路 406 によって誘導された遊技球を渦巻状に回転させた上で下方へ落下放出可能なクルーンからなる第三放出部 408 とを備えている。なお、第二放出誘導路 400 及び第三放出誘導路 406 は、夫々第二放出部 402 及び第三放出部 408 に向かって低くなるように傾斜している。

【0327】

本例の振分装置 330 は、全体的に演出表示装置 202 の上端よりも上側に配置され、第一放出部 396、第二放出部 402、及び第三放出部 408 が、演出表示装置 202 の上端と略同じ高さに配置されている。なお、第一放出部材 388 及び第二放出部材 390 は、第一放出部 396、第二放出部 402、及び第三放出部 408 を除いて背景装飾体 312g により隠蔽された状態となっている（図 24 等参照）。

【0328】

なお、本例の第一放出部 396 が本発明の第三クルーンに、本例の第二放出部 402 が本発明の第一クルーンに、及び本例の第三放出部 408 が本発明の第二クルーンに夫々相当している。

【0329】

本例の演出ユニット 318 は、振分装置 330 の他に、遊技球演出空間 308 の下部で遊技領域 37 に対して左右方向中央から左方向へ偏った位置に配置され振分装置 330 によって第一振分口 336、第二振分口 338、及び第三振分口 340 の何れかに振分けられた遊技球が受入可能とされた第一受入口 410（図 28 等参照）と、振分装置 330 によって第一振分口 336、第二振分口 338、及び第三振分口 340 の何れかに振分けられ第一受入口 410 に受入れられなかった遊技球を受入れる第二受入口 412（図 27、図 34、及び図 35 等参照）とを更に備えている。

【0330】

また、演出ユニット 318 は、遊技球演出空間 308 の下部でその中央よりも左側に偏った位置に配置され低部付近に第一受入口 410 が開口し湾曲状に形成された転動受舞台 414 と、転動受舞台 414 よりも右側且つ第二放出部 402 の垂直下で第一受入口 410 よりも若干高い位置に配置された中央舞台 416 と、中央舞台 416 から転動受舞台 414 へ向かって遊技球を誘導案内可能な誘導案内舞台 418 と、中央舞台 416 よりも左

10

20

30

40

50

側で少なくとも一部が第三放出部 4 0 8 の垂直下に配置される反発飛翔舞台 4 2 0 と、転動受舞台 4 1 4、中央舞台 4 1 6、誘導案内舞台 4 1 8、及び反発飛翔舞台 4 2 0 よりも下側に配置され最底部に第二受入口 4 1 2 が開口し湾曲状に形成された回収舞台 4 2 2 (図 3 4 等参照)と、振分装置 3 3 0 の第一放出部 3 9 6 から放出された遊技球を受取って、回収舞台 4 2 2 よりも上側で転動受舞台 4 1 4 及び中央舞台 4 1 6 よりも下側を通るように反発飛翔舞台 4 2 0 へ転動案内する転動案内部材 4 2 4 とを更に備えている。

【 0 3 3 1 】

演出ユニット 3 1 8 における第一受入口 4 1 0 は、遊技球演出空間 3 0 8 の下部で転動受舞台 4 1 4 上に配置されており、図示するように、遊技者から非常に目立つ位置に配置されている。一方、第二受入口 4 1 2 は、遊技者からは殆んど見ることができない位置に配置されており、遊技球演出空間 3 0 8 において、第一受入口 4 1 0 が特別な意味合いを持った受入口であることを遊技者に認識できるようになっている。

10

【 0 3 3 2 】

転動受舞台 4 1 4 は、前後方向の中心よりも後側に第一受入口 4 1 0 が配置されており、第一受入口 4 1 0 よりも左側が高くなるような湾曲状に形成されている。この転動受舞台 4 1 4 には、第一受入口 4 1 0 の左側に左端から第一受入口 4 1 0 へ向かって転動する遊技球を転動受舞台 4 1 4 の前後方向中心よりも前側へ誘導する堰部 4 2 6 と、第一受入口 4 1 0 よりも右側で前後方向中心よりも前側に右側へ向かうに従って反上る反上り部 4 2 8 とを備えている。この反上り部 4 2 8 の右側延長上に中央舞台 4 1 6 が展開されている。

20

【 0 3 3 3 】

この転動受舞台 4 1 4 は、堰部 4 2 6 よりも上側(左側)に供給された遊技球が、堰部 4 2 6 によって反上り部 4 2 8 へと誘導されるようになっており、反上り部 4 2 8 に供給された遊技球の転動速度によっては、反上り部 4 2 8 から飛出して中央舞台 4 1 6 上に落下することもあり得ようになっている。なお、反上り部 4 2 8 から飛出さなかった遊技球は、転動受舞台 4 1 4 上を第一受入口 4 1 0 の方向へ転動するようになっている。

【 0 3 3 4 】

中央舞台 4 1 6 は、その上面に第二放出部 4 0 2 から落下してきた遊技球が殆んど反発することなく受取れるような低反発性部材が配置されていると共に、中央舞台 4 1 6 の上面が誘導案内舞台 4 1 8 に向かって低くなるように傾斜しており、第二放出部 4 0 2 から放出された遊技球を反発させることなく受取って誘導案内舞台 4 1 8 へ受渡せられるようになっている。なお、低反発性部材としては、「粘弾性を有したゴムや樹脂」、「発泡成形されたゴムや樹脂」、「液体や粘性流体を内包したもの」、「ゲル状物質を内包したもの」、「粉体又は粒状体を内包したもの」、「不織布」、「モケット」、「パイル織状物又はパイル状物」、等を用いることができ、本例では、例えば、内外ゴム株式会社の「ハネナイト(登録商標)」が用いられている。

30

【 0 3 3 5 】

誘導案内舞台 4 1 8 は、中央舞台 4 1 6 の前後方向後側と転動受舞台 4 1 4 とを繋ぐように配置され、その幅が遊技球の外径と略同じ幅とされた橋状に形成されている。この誘導案内舞台 4 1 8 には、転動受舞台 4 1 4 との境目に前側に向かって広がるように切欠かれた分岐部 4 3 0 が形成されており、誘導案内舞台 4 1 8 上を転動案内される遊技球の前後方向の位置や遊技球の転動速度等によっては、案内誘導される遊技球が分岐部 4 3 0 により、転動受舞台 4 1 4 の方向ではなく誘導案内舞台 4 1 8 の外側、つまり、誘導案内舞台 4 1 8 の下方に配置された回収舞台 4 2 2 へと誘導案内されるようになっている。

40

【 0 3 3 6 】

なお、本例では、第二放出部 4 0 2 から放出されて中央舞台 4 1 6 に受取られた遊技球が、高い確率で誘導案内舞台 4 1 8 を介して転動受舞台 4 1 4 の第一受入口 4 1 0 へ受入れられるようになっている。

【 0 3 3 7 】

転動案内部材 4 2 4 は、透明な樹脂部材からなり、振分装置 3 3 0 の第一放出部 3 9 6

50

から放出された遊技球を受取る受部 4 3 2 と、受部 4 3 2 によって受取られた遊技球を遊技球演出空間 3 0 8 の左端に沿うように略垂直に案内した上で、所定の曲率で曲線案内させ、遊技中央舞台 4 1 6 の下側で略水平な右方向に案内されるように転動案内する転動案内レール 4 3 4 と、転動案内レール 4 3 4 の右端に転動案内された遊技球を略水平右方向へ放出する放出口 4 3 6 とを備えている。なお、本例では、放出口 4 3 6 から水平方向よりも若干上向きの方

【0338】

反発飛翔舞台 4 2 0 は、転動案内部材 4 2 4 の放出口 4 3 6 から放出された遊技球を、中央舞台 4 1 6 の上を飛越して転動受舞台 4 1 4 上へ反発飛翔可能とされた第一反発飛翔部 4 3 8 と、第一反発飛翔部 4 3 8 よりも右側で第三放出口 4 0 8 の略垂直下に配置され
10
第三放出口 4 0 8 から放出された遊技球を第一受入口 4 1 0 が配置された方向へ反発飛翔可能とされた第二反発飛翔部 4 4 0 とを備えている。これら第一反発飛翔部 4 3 8 及び第二反発飛翔部は、所定速度で衝突する遊技球を高い弾性反発力で反発飛翔させることのできる高反発性部材によって構成されており、高反発性部材として、ゴム、バネ（金属製、樹脂製など）、等の弾性部材を適宜用いることができ、本例では、高反発性樹脂が用いられている。

【0339】

図示するように、第一反発飛翔部 4 3 8 は、右端が高く立上った平面状の傾斜面（第一傾斜面）とされている。これにより、転動案内部材 4 2 4 の放出口 4 3 6 から放出された遊技球が、折り返すように中央舞台 4 1 6 の上側を飛越して転動受舞台 4 1 4 に受取られ
20
、第二放出口 4 0 2 から放出されて中央舞台 4 1 6 に受取られた遊技球が第一受入口 4 1 0 に受入れられる確率よりも低い確率で、第一受入口 4 1 0 に受入れられるようになっている。

【0340】

また、第二反発飛翔部 4 4 0 は、左端が僅かに下がった平面状の傾斜面と、その傾斜面の左端と第一反発飛翔部 4 3 8 の右端とをスムーズに繋ぐ曲面部とを備えている（これら傾斜面と曲面部とが第二傾斜面とされている）。これにより、第三放出口 4 0 8 から放出された遊技球が、第二反発飛翔部 4 4 0 の傾斜面か曲面部の何れかに衝突して、第一受入口 4 1 0 のある左方向へ反発飛翔することとなり、第一反発飛翔部 4 3 8 によって反発飛翔した場合よりも更に低い確率で第一受入口 4 1 0 へ受入れられるようになっている。
30

【0341】

この演出ユニット 3 1 8 には、第一受入口 4 1 0 に受入れられた遊技球を検出可能な第一受入検出センサ 4 4 2（図 3 5 参照）と、第二受入口 4 1 2 に受入れられた遊技球を検出可能な第二受入検出センサ 4 4 4（図 3 4 参照）とが更に備えられている。なお、第二受入検出センサ 4 4 4 は、詳細は後述するが、ユニット支持部材 3 2 0 に支持されるようになっている。

【0342】

この第一受入口 4 1 0 の下流には、図 3 4 及び図 3 5 に図示するように、回収舞台 4 2 2 が配置されており、第一受入口 4 1 0 に受入れられた遊技球が、第一受入検出センサ 4 4 2 で検出された後に、回収舞台 4 2 2 へと送られて第二受入口 4 1 2 を介して第二受入
40
検出センサ 4 4 4 で再び検出されるようになっている。つまり、遊技球が第一受入口 4 1 0 に受入れられた場合は、第一受入検出センサ 4 4 2 と第二受入検出センサ 4 4 4 の両方で検出され、遊技球が第一受入口 4 1 0 に受入れられなかった場合は、第二受入検出センサ 4 4 4 のみで検出されるようになっている。

【0343】

なお、本例の転動受舞台 4 1 4 が本発明の転動受部に、本例の中央舞台 4 1 6 が本発明の低反発受手段に、及び、本例の誘導案内舞台 4 1 8 が本発明の誘導案内部材に夫々相当している。また、本例の第一反発飛翔部 4 3 8 が本発明の第一反発飛翔手段に、本例の第二反発飛翔部 4 4 0 が本発明の第二反発飛翔手段に夫々相当している。更に、本例の第一受入検出センサ 4 4 2 が本発明の第一受入検出手段に、本例の第二受入検出センサ 4 4 4
50

が本発明の第二受入検出手段に夫々相当している。

【0344】

次に、装飾ユニット240におけるユニット支持部材320について説明する。このユニット支持部材320は、各装飾体312、発光手段314、拡散装飾部材316、及び演出ユニット318等を収容可能な演出空間310を有すると共にそれらを所定位置に保持可能とされている。図26に示すように、ユニット支持部材320は、その外形が障害釘230等を保持する保持板242の外形と略同じ大きさとされ、外周を覆い後側へ所定量延びる外套部450と、外套部450の後側開口を閉鎖すると共に矩形状で演出表示装置202と略同じ大きさの開口窓452を有した背板部454と、外套部450の外周四隅に配置され外方へ延びだし夫々に複数の挿通孔456を有したフランジ状の取付固定部458とを備えている。

10

【0345】

このユニット支持部材320における取付固定部458は、保持板支持枠244における後面側に取付孔258が列設された四隅と対応する位置に夫々配置されていると共に、挿通孔456が取付孔258に螺合される所定のビスを挿通可能な大きさとされている。この取付固定部458を、所定のビスを介して保持板支持枠244の取付孔258に取付固定することで、ユニット支持部材320が保持板支持枠244の後面側に取付固定されるようになっている。

【0346】

また、ユニット支持部材320は、遊技球演出空間308内へ供給された遊技球を遊技領域37内へ戻すことなく外部へ排出するための演出球排出通路460を更に備えている。この演出球排出通路460は、演出ユニット318における振分装置330によって遊技球演出空間308内へ振分けられた遊技球が所定の演出動作をした後に、回収舞台422によって回収されて第二受入口412に受入れられた遊技球を排出するものである。なお、本例では、この演出球排出通路460の途中に第二受入検出センサ444が配置されている(図33参照)。

20

【0347】

本例の装飾ユニット240は、図33に示すように、振分装置330によってその排出通路358へ振分けられた遊技球を受取って遊技領域37内へ戻すことなく遊技盤5の下方へ誘導排出するための誘導排出通路462を備えている。この誘導排出通路462は、正面視において演出表示装置202の左端に略沿うように、背景装飾体312fの左側に配置されており、誘導排出通路462内を流通する遊技球が遊技者から視認できないようになっている。

30

【0348】

この誘導排出通路462は、演出表示装置202の左端に沿う部分では、略垂直に延びるように形成されており、その垂直部分の左右の内壁面には速度抑制手段としての複数の突起464が交互に形成されている。この誘導排出通路462では、これら交互に配置された複数の突起464に遊技球が当接することで、遊技球の流下速度が上昇するのを抑制することができるようになっており、遊技球が所定以上の速度で流通するのを防止して、下流側に配置された各種部材が遊技球の衝突によって破損するのを防止することができるようになっている。

40

【0349】

また、誘導排出通路462は、その殆んどの部分において略垂直に遊技球が流下するようにしているので、遊技球演出空間308の上方から遊技盤5の下方へ遊技球を誘導排出する誘導排出通路462の占める割合を可及的に少なくすることができ、誘導排出通路462が他の部材の邪魔にならないようになっている。

【0350】

本例の誘導排出通路462は、その一部が、背景装飾体312fとユニット支持部材320とで構成されている。具体的には、図33に示すように、誘導排出通路462の背景装飾体312fの左側で略垂直に形成された部分において、その右側の内壁が背景装飾体

50

３１２ｆと一体に形成されており、左側の内壁がユニット支持部材３２０に形成されている。また、それよりも下流側の誘導排出通路４６２は、ユニット支持部材３２０に形成されている。

【０３５１】

なお、図３３に示すように、誘導排出通路４６２には、ユニット支持部材３２０に固定され、誘導排出通路４６２の内部を流通する遊技球を検出可能な誘導排出検出センサ４６６が備えられている。

【０３５２】

また、本例のユニット支持部材３２０が本発明の後支持部材に、本例の誘導排出通路４６２を構成するユニット支持部材３２０及び背景装飾体３１２ｆが本発明の誘導排出部材に、及び、本例の誘導排出検出センサ４６６が本発明の排出検出手段に夫々相当してる。

10

【０３５３】

ところで、本例の装飾ユニット２４０における装飾体３１２及び拡散装飾部材３１６には、装飾ユニット２４０の前面側に配置される保持板２４２に保持されたゲート２０４や入賞口ユニット２３４等の保持板２４２の後面から後方に突出した部分を挿通可能、或いは、一般入賞口２２４や第一始動口２１２及び第二始動口２１４へ入賞した遊技球を通過可能な開口部４７０、４７２が夫々対応するように形成されている（図２６及び図３５参照）。これら装飾体３１２（背景装飾体３１２ｅ）及び拡散装飾部材３１６に夫々形成された開口部４７０、４７２内に、ゲート２０４や入賞口ユニット２３４における保持板２４２の後面から後方に突出した部分を挿通させることで、ゲート２０４や入賞口ユニット２３４と接続される所定の配線コードを後方へ延び出させることができるようになってい

20

【０３５４】

本例の装飾ユニット２４０は、演出ユニット３１８の下部に配置された転動受舞台４１４が第一受入口４１０をカップとしたグリーンとされ、中央舞台４１６、誘導案内舞台４１８、及び反発飛翔舞台４２０がフェアウェイとされると共に、回収舞台４２２がパンカーとされている。また、各舞台４１４、４１６、４１８、４２０、４２２を囲むように岩を模した背景装飾体３１２ｆ、３１２ｇ、３１２ｈと、流水紋状の背景装飾体３１２ｅと

30

【０３５５】

続いて、装飾ユニット２４０における演出ユニット３１８による遊技球の演出動作について詳細に説明する。まず、遊技領域３７内に配置されたアタッカ装置２７０の一对の開閉部材２７４が開状態の時（後述する大当たり遊技状態の時）に、アタッカ装置２７０の大入賞口２７２に入賞した遊技球が、その受渡口２７９を介して演出ユニット３１８における振分装置３３０の進入受入口３５４へと受渡される。

40

【０３５６】

振分装置３３０の進入受入口３５４に受渡された遊技球Ｂは、図３１（ア）に示すように、貯留通路３５６内に所定数の遊技球Ｂが貯留されていなければ、貯留通路３５６を介して案内通路３３２の進入口３３４へと送られる。その際に、貯留通路３５６内に配置された進入検出センサ３８２によって遊技球Ｂが検出されるようになっている。そして、図示するように、回転体３４８の遊技球収容部３４６が進入口３３４と連通する回転位置に位置すると共に、案内通路３３２内に遊技球Ｂがなければ、貯留通路３５６から進入口３３４を通過して案内通路３３２上で遊技球収容部３４６内に遊技球Ｂが収容される。

【０３５７】

この時、案内通路３３２の内周には、内周壁３６６が備えられており、この内周壁３６

50

6によって進入口334から案内通路332内へ進入した遊技球Bが、案内通路332の内周側へ移動するのを阻止されると共に、案内通路332及び遊技球収容部346の幅が遊技球Bの外径よりも若干大きい幅とされているので、進入口334からは一つのみ遊技球Bが案内通路332内へ進入する。つまり、回転体348の遊技球収容部346に遊技球Bが一つのみ収容される。

【0358】

そして、遊技球収容部346内に遊技球Bを収容した状態で、この遊技球Bが第一振分口336へ振分けられる場合は、まず、同図(イ)に示すように、回転体348を平面視時計回りの方向へ約45°回転移動させて、遊技球収容部346と第一振分口336とが互いに連通した状態とする。この第一振分口336が開く案内通路334上の周方向位置には、第一振分口336へ向かって低くなる案内傾斜面360が形成されており、この案内傾斜面360によって遊技球Bが第一振分口336へ向かって自然と転動し、第一振分口336へ遊技球Bが振分けられることとなる。そして、第一振分口336へ振分けられた遊技球Bは、第一振分通路362を介して第一放出部396から下方へ放出されることとなる。

10

【0359】

一方、同図(ア)に示すような遊技球収容部346内に遊技球Bを収容した状態で、第二振分口338又は第三振分口340へ遊技球を振分けの場合は、同図(エ)に示すように、回転体348を平面視反時計回りの方向へ約65°回転移動させて、遊技球収容部346と連絡通路342とが互いに連通した状態とする。この連絡通路342はその前側端部よりも第二振分口338及び第三振分口340の配置された後側端部の方が低くなるように傾斜しており、連絡通路342の前側端部に送られた遊技球Bは、自然と後側端部へ向かって転動することとなる。なお、この連絡通路342は、案内通路332の内周壁366を貫通するように形成されており、遊技球Bが円環状の案内通路332を短絡するようにその内側を通して前側端部とは反対側の後側端部へ移動できるようになっている。

20

【0360】

そして、図32(エ)に示すように、遊技球Bは、連絡通路342の後側端部、つまり、第二振分口338と第三振分口340との間に移動した状態となる。この状態では、回転体348の遊技球収容部346が、第二振分口338及び第三振分口340と夫々部分的に連通した状態となるが、遊技球Bが通過できるほどには何れの振分口338, 340に対しても連通した状態とはならず、第二振分口338と第三振分口340との間に遊技球Bが留まった状態となる。

30

【0361】

この同図(エ)に示すような状態から、回転体348を平面視反時計回りの方向へ約30°回転移動させてその遊技球収容部346が第二振分口338と完全に連通した状態とすると、遊技球Bが第二振分口338へと振分けられ、第二振分口338を通過して落下し第二放出部402を介し下方へ放出されることとなる(同図(オ)参照)。また、同図(エ)に示すような状態から、回転体348を平面視時計回りの方向へ約30°回転移動させてその遊技球収容部346が第三振分口340と完全に連通した状態とすると、遊技球Bが第三振分口340へと振分けられ、第三振分口340を通過して落下し第三放出部408を介し下方へ放出されることとなる(同図(カ)参照)。

40

【0362】

なお、同図(イ)に示すように、回転体348の外周には円筒状の障壁部368が備えられているので、回転体348が回転することでこの障壁部368によって進入口334が閉鎖され、貯留通路356内の遊技球Bが進入口334を通過するのを阻止し、貯留通路356内に遊技球Bを留めておくことができるようになっている。

【0363】

また、貯留通路356内に所定数(例えば、5個)の遊技球Bが貯留されると、貯留された左端側の遊技球Bは進入受入口354の近傍にまで達し、それ以上遊技球Bが進入受入口354に受入れられると、受入れられた遊技球Bは左側が低くなる排出通路358上

50

に位置することとなり、排出通路 3 5 8 上を左方向へ転動して外部へ排出されることとなる。

【 0 3 6 4 】

次に、演出ユニット 3 1 8 における振分装置 3 3 0 よりも下流側での遊技球 B の演出動作について説明する。

【 0 3 6 5 】

まず、振分装置 3 3 0 によって第一振分口 3 3 6 へ振分けられた遊技球 B は、第一放出部 3 9 6 を介して、チューブ状の転動案内レール 4 3 4 (転動案内部材 4 2 4) 内に受取られ、遊技球演出空間 3 0 8 の左端を一気に下降して転動受舞台 4 1 4 及び中央舞台 4 1 6 の下側へ送られ、転動案内レール 4 3 4 の放出口 4 3 6 から反発飛翔舞台 4 2 0 の第一反発飛翔部 4 3 8 に向かって勢い良く放出される。そして、第一反発飛翔部 4 3 8 に向かって放出された遊技球 B は、第一反発飛翔部 4 3 8 を構成する高反発性部材によって、放出された方向とは逆方向 (左方向) で、中央舞台 4 1 6 をジャンプするように飛越して転動受舞台 4 1 4 上へ落下するような動作をし、パチンコ機 1 内でダイナミックに飛び跳ねる遊技球 B を遊技者に見せることで、その動きを楽しませられるようになっている (図 2 4 中、一点鎖線で示したルート) 。

10

【 0 3 6 6 】

一方、振分装置 3 3 0 によって第二振分口 3 3 8 へ振分けられた遊技球 B は、遊技球演出空間 3 0 8 の左右方向略中央に配置された第二放出部 4 0 2 から落下放出され、演出表示装置 2 0 2 の前面側を縦断するようにして中央舞台 4 1 6 上へ落下する (図 2 4 中、破線で示したルート) 。そして、この中央舞台 4 1 6 へ落下した遊技球 B は、殆んど跳ねることなく中央舞台 4 1 6 に受取られ、誘導案内舞台 4 1 8 を介して転動受舞台 4 1 4 へ転動移動することとなる。これにより、遊技球 B は、中央舞台 4 1 6 上へは速い動きをし、中央舞台 4 1 6 から転動受舞台 4 1 4 までは比較的ゆっくりした動きとなり、遊技球 B に動と静の動きを付与して楽しませられるようになっている。

20

【 0 3 6 7 】

他方、振分装置 3 3 0 によって第三振分口 3 4 0 へ振分けられた遊技球 B は、遊技球演出空間 3 0 8 の中央よりも右側に配置された第三放出部 4 0 8 から反発飛翔舞台 4 2 0 の第二反発飛翔部 4 4 0 上に落下放出される。そして、第二反発飛翔部 4 4 0 に落下した遊技球 B は、その高反発性部材によって転動受舞台 4 1 4 の方向 (左方向) へ直ちに反発飛翔することとなる (図 2 4 中、二点差線で示したルート) 。この落下と反発飛翔による連続した動きを遊技球 B に付与することで、遊技球 B にリズムカルな動きをさせて遊技者を楽しませられるようになっている。なお、第二反発飛翔部 4 4 0 には曲面部が備えられているので、遊技球 B が落下する位置によって反発飛翔する方向や位置が異なるようになっており、遊技球 B の落下具合によってランダムに飛び跳ねる遊技球 B の動きを楽しませられるようになっている。

30

【 0 3 6 8 】

なお、反発飛翔舞台 4 2 0 (第一反発飛翔部 4 3 8 及び第二反発飛翔部 4 4 0) から反発飛翔された遊技球が、転動受舞台 4 1 4 の左側へ飛ぶほど転動受舞台 4 1 4 上での転動が強くなり、転動受舞台 4 1 4 の右側に配置された反上り部 4 2 8 から中央舞台 4 1 6 へ向かってジャンプすることとなり、ジャンプした遊技球 B が中央舞台 4 1 6 に乗るか、はたまた回収舞台 4 2 2 へ転落してしまうかで、遊技者を楽しませられるようになっている。

40

【 0 3 6 9 】

[遊技盤の特徴について] 図 3 6 乃至図 3 9 に基づいて説明する。

図 3 6 (A) は発光手段等を点灯させた状態で遊技盤を正面から写した図面代用写真であり、(B) は発光手段等を消灯させた状態で遊技盤を正面から写した図面代用写真である。図 3 7 (A) は遊技盤のロゴ装飾体付近を斜め横から写した図面代用写真であり、(B) は遊技盤の一部を上方から写した図面代用写真である。図 3 8 (A) は本発明に係る遊技盤を正面から写した図面代用写真であり、(B) は従来の遊技盤を正面から写した図

50

面代用写真である。図 3 9 (A) は本発明に係る遊技盤を左斜め前から写した図面代用写真であり、(B) は従来の遊技盤を左斜め前から写した図面代用写真である。

【 0 3 7 0 】

ところで、図 3 8 (B) 及び図 3 9 (B) に示すように、従来のパチンコ機における遊技盤は、所定厚さの木製合板からなり前面側に所定のゲージ配列で障害釘が植設される遊技盤ベースと、遊技盤ベースの前側に固定され遊技領域の外周を区画形成すると共に遊技領域内に打ち込まれる遊技球を案内する案内レールを有した前構成部材とを備えている。この遊技盤ベースには前後方向に貫通する貫通孔が形成されており、遊技盤ベースの前側から枠状の中央役物が貫通孔に固定されていると共に、中央役物の枠内を通して遊技盤ベースの後側に固定された演出表示装置の表示画面が遊技者から視認できるようになっている。このように、従来の遊技盤が構成されているので、中央役物の枠内においては、遊技盤ベースの前面よりも後側へ延びる空間を形成することができ、演出表示装置までの間の空間内で、ステージ等の役物や立体的に造形された装飾体を配置して、遊技盤が平面的なものとなるのを防止するようにしていた。

【 0 3 7 1 】

そして、従来の遊技盤に対して差別化を図るためには、演出表示装置をより大型のもの、つまり、より枠の大きい中央役物を遊技盤ベースに取付けることが考えられる。しかしながら、中央役物を大型化すると、その周りに形成される遊技領域が相対的に小さくなるので、遊技球の流下する範囲が狭くなり、遊技球の動きの変化が乏しくなって、遊技球の動きを楽しむことができなくなり、遊技に対する興趣を低下させてしまう恐れがある。

【 0 3 7 2 】

本例の遊技盤 5 は、上述した構成としているので、図 3 6 乃至図 3 9 に示すように、障害釘 2 3 0 等を保持する透明な保持板 2 4 2 の後側に配置された装飾ユニット 2 4 0 の立体的に造形された装飾体 3 1 2 等を視認することができ、遊技盤 5 全体が奥行きのあるものとなり、遊技者に対して、一見して従来の遊技盤と違った印象を与えることができると共に、種々のパチンコ機が設置されるホールの島設備において、本実施形態のパチンコ機 1 のより目立たせて遊技者の関心を強く引き付けることができるようになっている。

【 0 3 7 3 】

詳述すると、図 3 8 (B) 及び図 3 9 (B) に示すように、従来の遊技盤では、障害釘が植設される遊技盤ベースの前面に、そのパチンコ機を特徴付ける所定の図柄が施されているが、その図柄は遊技盤の正面から見た時に立体的に見えるように描かれており(図 3 8 (B) 参照)、遊技盤を正面以外の例えば横から見ると、図 3 9 (B) に示すように、その図柄が立体的には見えず平面上に施された図柄であることが、一見して判別できるものとなっていた。そして、従来の遊技盤は、どれもこのような構成となっており、遊技者にとっては、見慣れた周知のものであった。

【 0 3 7 4 】

しかしながら、本例のパチンコ機 1 における遊技盤 5 は、障害釘 2 3 0 を保持する保持板 2 4 2 を透明な部材とし、その後側に配置された装飾体 3 1 2 等を立体的に造形した部材としているので、図 3 6 乃至図 3 9 に示すように、どの角度から遊技盤 5 を見ても、そこに見える装飾体 3 1 2 が立体的に見え、奥行きがあり深みのある遊技盤 5 となっており、従来の遊技盤とは一見して明らかに異なる印象を与えられるようになっている。また、障害釘 2 3 0 を保持する保持板 2 4 2 が透明とされているので、遊技者からは保持板 2 4 2 が殆ど見えず、図 3 7 等 に示すように、障害釘 2 3 0 が、立体的に造形された装飾体 3 1 2 の表面に植設されているように見せることができ、従来の遊技盤とは全く違った態様の遊技盤 5 となっている。そして、これらにより、従来の遊技盤に見慣れた遊技者にとっては、全く未見の遊技盤 5 となっており、遊技者の関心を強く引き付けて本例のパチンコ機 1 で遊技させることができるようになっている。

【 0 3 7 5 】

また、本例の遊技盤 5 は、装飾体 3 1 2 の後側に拡散装飾部材 3 1 6 を配置した上で、更にその後側に発光手段 3 1 4 を配置しており、装飾体 3 1 2 (背景装飾体 3 1 2 e) 及

び拡散装飾部材 3 1 6 を透明な部材として多層構造としているので、夫々の部材が奥行き方向に配置されているのが視認でき、より深みのある装飾となっている。また、最も後側に配置された発光手段 3 1 4 を、点状に発光させており、面状に発光させた場合と比較して発光手段 3 1 4 の前後方向の位置を認識させ易くすることができるので、拡散装飾部材 3 1 6 の更に後側の所定距離はなれた位置に発光手段 3 1 4 が配置されているのを認識させることができ、より深みを増させて奥行き感の強い遊技盤 5 となっている。このことは、図 3 6 の (A) と (B) とを比較することでも判るように、発行手段 3 1 4 を発光させることで、奥行き感が高められている。

【 0 3 7 6 】

更に、従来の遊技機では障害釘が植設された遊技盤ベースに施された図柄を発光させることができなかったが、本例の遊技盤 5 では、図示するように、障害釘 2 3 0 を保持する保持板 2 4 2 を透明な部材として、その後側に配置された発光可能な装飾ユニット 2 4 0 の装飾体 2 1 2 を配置しているので、障害釘 2 3 0 が保持された部分も発光装飾することができ、これまでにない、遊技盤 5 として遊技者の関心を引き付けることができるようになっている。

【 0 3 7 7 】

また、図 3 7 (B) に示すように、遊技盤 5 内に、ゴルフ場をイメージした大型のジオラマが備えられており、本パチンコ機 1 のコンセプトに係る舞台設定が一見して認識できるようになっていると共に、ジオラマ内のグリーン (転動受舞台 4 1 4) 上に備えられたカップ (第一受入口 4 1 0) が目立つように配置されているので、そのカップ内に遊技球を受入れさせると、遊技者にとって良いこと (本例では、確変状態に突入する) があるのを想起させることができ、パチンコ機 1 の遊技に対する期待感を高められるようになっている。

【 0 3 7 8 】

[主基板及び周辺基板の機能的な構成について] 図 4 0 に基づいて説明する。

図 4 0 は、パチンコ機の制御構成を概略的に示すブロック図である。

【 0 3 7 9 】

パチンコ機 1 の制御は、大きく分けて主基板 5 0 0 のグループと周辺基板 5 0 2 のグループとで分担されており、このうち主基板 5 0 0 のグループが遊技動作 (入賞検出や当り判定、特別図柄表示、賞球払出等) を制御しており、周辺基板 5 0 2 のグループが演出動作 (発光装飾や音響出力、液晶表示等) を制御している。

【 0 3 8 0 】

主基板 5 0 0 は、主制御基板 9 4 および払出制御基板 1 3 3 により構成されている。主制御基板 5 0 0 は、図示するように、マイクロプロセッサとしての主制御 M P U 5 0 4 と、入出力デバイス (I / O デバイス) としての主制御 I / O ポート 5 0 6 と、を備えている。主制御 M P U 5 0 4 には、各種処理プログラムや各種コマンドを記憶する R O M と、一時的にデータを記憶する R A M と、が内蔵されている。また、不正を防止するための機能も内蔵されている。

【 0 3 8 1 】

主制御 I / O ポート 5 0 6 を介して、カウントセンサ 2 7 8、第一始動口センサ 2 1 6、第二始動口センサ 2 1 8、ゲートセンサ 2 0 6、各一般入賞口センサ 2 2 6、全入賞口入賞数計数センサ 5 0 8、磁気検知センサ 5 1 0、球排出センサ 2 4 8 等からの検出信号がそれぞれ入力されるようになっている。

【 0 3 8 2 】

なお、全入賞口入賞数計数センサ 5 0 8 は、具体的な配置位置については省略するが、遊技領域 3 7 に設けられた複数種類の入賞口 (この例では、一般入賞口 2 2 4、第一始動口 2 1 2、第二始動口 2 1 4、および大入賞口 2 7 2) に入賞した全ての遊技球を検出するセンサであり、この全入賞口入賞数計数センサ 5 0 8 によって遊技球が検出されたことに基いて入賞球数を、主制御 M P U 5 0 4 によって計数するようになっている。また、磁気検知センサ 5 1 0 は、遊技盤 5 の後面側であって、遊技領域 3 7 における第一始動口

2 1 2 及び第二始動口 2 1 4 の近傍に設けられ、磁気変化を検出するものである。すなわち、磁気検知センサ 5 1 0 は、磁石等を用いて遊技球を第一始動口 2 1 2 及び第二始動口 2 1 4 に不正に入賞させる不正行為がなされたことを検出するセンサであり、この磁気検知センサ 5 1 0 によって磁気の変化したことを検出すると、主制御 M P U 5 0 4 によって不正がなされたことを報知する処理を行うようになっている。

【 0 3 8 3 】

また、主制御 M P U 5 0 4 は、上記した検出信号にもとづき、主制御 I / O ポート 5 0 6 を介して始動口ソレノイド 2 2 0、アタッカソレノイド 2 7 6、特別図柄表示器 3 0 2、特別図柄保留表示器 3 0 4、状態表示器 3 0 6、普通図柄表示器 3 2 2、普通図柄保留表示器 3 2 4、を駆動する駆動信号を出力する。

10

【 0 3 8 4 】

主制御基板 9 4 と払出制御基板 1 3 3 との基板間では、互いに、つまり双方向に各種コマンドがやり取りされ、主制御基板 9 4 と周辺制御基板 9 2 との基板間では、主制御基板 9 4 から周辺制御基板 9 2 へ、つまり一方向に各種コマンドが出力されている。

【 0 3 8 5 】

払出制御基板 1 3 3 は、図示するように、マイクロプロセッサとしての払出制御 M P U 5 1 2 と、I / O デバイスとしての払出制御 I / O ポート 5 1 4 と、を備えている。払出制御 M P U 5 1 2 には、各種処理プログラムや各種コマンドを記憶する R O M と、一時的にデータを記憶する R A M と、が内蔵されている。また、不正を防止するため機能も内蔵されている。

20

【 0 3 8 6 】

主制御基板 9 4 から出力された球払出装置 1 2 5 (払出用モータ 1 2 6) を駆動するコマンドは払出制御 I / O ポート 5 1 4 を介して入力され、払出制御 M P U 5 1 2 は、このコマンドにもとづき、払出制御 I / O ポート 5 1 4 を介して球払出装置 1 2 5 の払出用モータ 1 2 6 を駆動する駆動信号を出力する。これにより、球払出装置 1 2 5 は、所定数の賞球を払い出す。なお、払出制御 M P U 5 1 2 は、図示しないプリペイドカードユニットから貸球要求信号が入力されると、貸球を払い出す。また、払出制御 M P U 5 1 2 は、主制御基板 9 4 から出力された異常発生時(例えば、磁気検知センサ 5 1 0 により磁気変化を検出した)のコマンドが払出制御 I / O ポート 5 1 4 を介して入力されると、このコマンドにもとづいて発射装置ユニット 1 3 0 における発射モータ 1 2 8 の駆動を停止する駆動停止信号を、払出制御 I / O ポート 5 1 4 を介して出力する。これにより、発射モータ 1 2 8 は、異常発生時にその駆動が停止されるようになっている。

30

【 0 3 8 7 】

周辺基板 5 0 2 は、周辺制御基板 9 2 により構成されており、この周辺制御基板 9 2 は、図示するように、マイクロプロセッサとしてのサブ統合 M P U 5 2 0 と、各種処理プログラムや各種コマンドを記憶するサブ統合 R O M 5 2 2 と、高音質の演奏を行う音源 I C 5 2 4 と、この音源 I C 5 2 4 が参照する音楽および効果音等の音情報が記憶されている音源 R O M 5 2 6、を備えている。

【 0 3 8 8 】

サブ統合 M P U 5 2 0 は、主制御基板 9 4 からコマンドを受け取ると、このコマンドにもとづいて表示演出に関する表示コマンドを作成し、液晶表示基板 5 2 8 に出力する。液晶表示基板 5 2 8 は、サブ統合 M P U 5 2 0 から出力された表示コマンドに応じて L C D からなる演出表示装置 2 0 2 を制御して装飾図柄の変動表示、キャラクタ等の画像表示等を行う。

40

【 0 3 8 9 】

また、サブ統合 M P U 5 2 0 は、パラレル入出力ポートやシリアル入出力ポート等を内蔵しており、主制御基板 9 4 からコマンドを受け取ると、このコマンドにもとづいて、演出に関する演出コマンドを作成し、この演出コマンドを、パラレル入出力ポートから音源 I C 5 2 4 に出力する。音源 I C 5 2 4 は、サブ統合 M P U 5 2 0 から出力された演出コマンドに応じて、音源 R O M 5 2 6 から音情報を読み込み、上述したスピーカ 1 8 , 5 7

50

から各種演出に合わせた音楽および効果音等が出るような制御を行う。また、サブ統合MPU520は、演出コマンドに合わせて、前面枠4に配置されたサイド装飾装置52等の装飾ランプ530を駆動する駆動データを出力する。

【0390】

また、サブ統合MPU520は、演出コマンドに合わせて、シリアル入出力ポートからランプ駆動基板532に、遊技盤5に配置された各種発光手段314に搭載されるLEDを点灯/消灯(ON/OFF)するON/OFFデータと、振分モータ350を駆動する駆動データと、を出力する。

【0391】

また、振分モータ350の回転位置を検出する回転位置検出センサ384、進入検出センサ382、誘導排出検出センサ466、第一受入検出センサ442、第二受入検出センサ444、等からの検出信号は、ランプ駆動基板532を介して周辺制御基板92に入力される。サブ統合MPU520は、回転位置検出センサ384、進入検出センサ382、誘導排出検出センサ466、第一受入検出センサ442、第二受入検出センサ444からの検出信号が入力されると、振分モータ350、液晶制御基板528等に制御信号を出力する。

【0392】

サブ統合MPU520では、進入検出センサ382により検出された遊技球の数と、第二受入検出センサ444により検出された遊技球の数とを照合するようになっており、夫々で検出された遊技球の数が異なる場合は、演出ユニット318内において球詰まりが発生したと判断して、その旨を報知するようになっている。

【0393】

このように本実施形態では、特別図柄を変動表示する特別図柄表示器302を主基板500に搭載される主制御MPU504で制御する一方、演出表示装置202、装飾ランプ530、各種発光手段314等を周辺基板502に搭載されるサブ統合MPU520で制御するようになっている。このため、主基板500(主制御MPU504)の制御負担を軽減するとともに、周辺基板502(サブ統合MPU520)の制御によって演出表示装置202や装飾ユニット240等によって多彩な演出を実行することができ、演出に対する興味が低下するのを防止することができるようになっている。

【0394】

なお、本例の主制御MPU504によって本発明の抽選手段、有利遊技状態発生手段、及び抽選確率変更手段が構築されると共に、本例のサブ統合MPU520によって本例の振分制御手段が構築されるようになっている。

【0395】

[遊技内容について]

次に、上述したパチンコ機1によって実現される遊技内容について詳細に説明する。図2及び図9等に示すように、遊技者が操作ハンドル32を操作することによりパチンコ機1の裏面側に設けられる発射装置ユニット130によって遊技球が打ち出される。発射装置ユニット130から打ち出された遊技球は、発射レール19及び案内レール78の外レール76と内レール77とによって囲まれる領域を通して遊技領域37の上部に放出され、遊技領域37を障害釘230等に衝突しながらアウト口228に向かって流下する。そして、遊技領域37を流下する遊技球がゲート204を通過し、ゲートセンサ206によって検出されると、普通図柄表示器322で普通図柄の変動表示が開始される。

【0396】

なお、ゲートセンサ206により遊技球が検出されると、所定範囲の普通図柄当り判定乱数を更新するカウンタから普通図柄当り判定乱数を抽出する。そして、普通図柄表示器322にて普通図柄の変動表示を開始するとき、普通図柄当り判定乱数にもとづいて当りとするか否かの判定を行い、変動表示の結果、判定結果に応じた態様でLEDを停止表示する。具体的には、当りと判定された場合には、普通図柄表示器322の上側のLEDを点灯した状態で普通図柄の変動表示を停止させ、はずれと判定された場合には、普通図

10

20

30

40

50

柄表示器 3 2 2 の下側の L E D を点灯した状態で普通図柄の変動表示を停止させる。

【 0 3 9 7 】

また、普通図柄表示器 3 2 2 にて普通図柄の変動表示を実行中、および、普通図柄表示器 3 2 2 の表示結果が当りとなったことにもとづいて可変入賞球装置 2 1 0 を開閉制御しているときに遊技球がゲート 2 0 4 を通過し、ゲートセンサ 2 0 6 により遊技球が検出されたことにもとづいて抽出された普通図柄当り判定乱数は、所定個数（この実施の形態では、4 個）まで記憶可能とされ、記憶される普通図柄当り判定乱数の個数（普図保留記憶数）は普通図柄保留表示器 3 2 4 によって表示される。上述したように、普通図柄保留表示器 3 2 4 は、2 個の L E D によって構成される。この例では、上側の L E D を点灯させることにより普図保留記憶数が 1 であることを示し、上下 2 個の L E D を点灯させることにより普図保留記憶数が 2 であることを示し、上側の L E D を点滅させて下側の L E D を点灯させることにより普図保留記憶数が 3 であることを示し、上下 2 つの L E D を点滅させることにより普図保留記憶数が 4 であることを示す。

10

【 0 3 9 8 】

また、普通図柄表示器 3 2 2 における普通図柄の変動表示は、所定期間経過後に停止し、停止時の普通図柄の表示結果が「当り」となったときに可変入賞球装置 2 1 0 を所定時間（例えば、0 . 5 秒）開放状態に制御する。一方、普通図柄表示器 3 2 2 の表示結果が「はずれ」となった場合には、可変入賞球装置 2 1 0 を開放状態に制御することなく第二始動口 2 1 4 に遊技球を受け入れ不可能な閉塞状態を維持するが、第一始動口 2 1 2 は遊技球を受け入れ可能な状態となっている。

20

【 0 3 9 9 】

すなわち、第二始動口 2 1 4 は、普通図柄表示器 3 2 2 に当りとなる表示結果が停止表示されたときに所定時間（例えば、0 . 5 秒）開放状態に制御される。具体的には、普通図柄表示器 3 2 2 に当りとなる表示結果が停止表示されたことにもとづいて始動口ソレノイド 2 2 0 を可動して可動片 2 2 2 を回動し、可変入賞球装置 2 1 0 を開放状態に制御する。そして、所定期間経過したときに再び始動口ソレノイド 2 2 0 を可動して可動片 2 2 2 を回動し、可変入賞球装置 2 1 0 を閉塞状態に制御する。可変入賞球装置 2 1 0 を開放状態に制御することにより第二始動口 2 1 4 に遊技球を受け入れ可能な状態になり、可変入賞球装置 2 1 0 を閉塞状態に制御することにより遊技球を受け入れ不可能な状態になる。

30

【 0 4 0 0 】

また、遊技領域 3 7 を流下する遊技球が第一始動口 2 1 2、又は、第二始動口 2 1 4 に入賞すると、特別図柄表示器 3 0 2 にて特別図柄の変動表示を開始可能な状態（例えば、大当り遊技中でない状態、および、特別図柄および装飾図柄の変動表示中でない状態）であれば、特別図柄表示器 3 0 2 にて特別図柄の変動表示を開始するとともに、演出表示装置 2 0 2 にて所定の装飾図柄の変動表示を開始し、所定期間経過後に特別図柄表示器 3 0 2 における特別図柄の変動表示、および、演出表示装置 2 0 2 における装飾図柄の変動表示を停止して表示結果を導出する。

【 0 4 0 1 】

なお、本実施形態では、特別図柄の変動表示が許可される入賞口として、可変入賞球装置 2 1 0 に設けられる第一始動口 2 1 2 及び第二始動口 2 1 4 の 2 つの始動口が設けられているが、可変入賞球装置 2 1 0 に設けられる始動口の設置個数はこれらに限られず、例えば、第一始動口 2 1 2 又は第二始動口 2 1 4 の何れか一方のみ設ける構成であってもよい。また、第一始動口 2 1 2 に遊技球が入賞して第一始動口センサ 2 1 6 によって検出されたこと、及び、第二始動口 2 1 4 に遊技球が入賞して第二始動口センサ 2 1 8 によって検出されたことにもとづいて所定数（例えば、3 個）の遊技球の払い出しが行われる。

40

【 0 4 0 2 】

また、第一始動口 2 1 2 に遊技球が入賞し、第一始動口センサ 2 1 6 によって遊技球が検出されたときと、第二始動口 2 1 4 に遊技球が入賞し、第二始動口センサ 2 1 8 によって遊技球が検出された時と、で異なる個数の遊技球を払い出すようにしてもよい。例えば

50

、第一始動口 2 1 2 に遊技球が入賞し、第一始動口センサ 2 1 6 によって遊技球が検出された時に 3 個の遊技球を払い出し、第二始動口 2 1 4 に遊技球が入賞し、第二始動口センサ 2 1 8 によって遊技球が検出された時に 4 個の遊技球を払い出すようにしてもよい。

【 0 4 0 3 】

また、第一始動口センサ 2 1 6 及び第二始動口センサ 2 1 8 により遊技球が検出されると、所定範囲の大当たり判定乱数を更新するカウンタから大当たり判定乱数を抽出する。また、特別図柄表示器 3 0 2 にて特別図柄の変動表示を開始するとき（及び、演出表示装置 2 0 2 にて装飾図柄の変動表示を開始するとき）に、大当たり判定乱数に基づいて大当たりとするか否かの判定を行い、変動表示の結果、判定結果に応じた態様で特別図柄表示器 3 0 2 の L E D を点灯制御するとともに、演出表示装置 2 0 2 に装飾図柄を導出表示する。具体的には、大当たりとする判定がなされた場合には、特別図柄表示器 3 0 2 の 4 個の L E D を特定の態様（大当たり図柄）で点灯表示するとともに、演出表示装置 2 0 2 に装飾図柄の特定表示結果（大当たり図柄：同一の識別情報（図柄）の組み合わせ）を導出表示し、はずれと判定された場合には、特別図柄表示器 3 0 2 の 4 個の L E D を特定の態様とは異なる態様（はずれ図柄）で点灯表示するとともに、画像表示装置 4 2 に特定表示結果とは異なるはずれ状態となる表示結果（はずれ図柄：大当たり図柄以外の図柄、この実施の形態では、少なくとも 2 種類以上の識別情報（図柄）の組み合わせ）を導出表示する。このように、特別図柄表示器 3 0 2 における特別図柄の表示結果と、演出表示装置 2 0 2 における装飾図柄の表示結果とは対応している。

【 0 4 0 4 】

また、演出表示装置 2 0 2 にて変動表示される装飾図柄は特別図柄表示器 3 0 2 にて変動表示される特別図柄とは異なる演出用の図柄であり、特別図柄表示器 3 0 2 にて行われる変動表示の内容を、演出用の装飾図柄を用いてより演出効果を高めて遊技者に表示するものである。つまり、特別図柄表示器 3 0 2 の 4 個の L E D を特定の態様で点灯表示した場合には大当たり遊技状態（1 5 R 大当たり遊技状態、2 R 大当たり遊技状態）に移行制御するが、万が一、演出表示装置 2 0 2 にて装飾図柄の表示結果が特定表示結果となっても特別図柄表示器 3 0 2 の 4 個の L E D を特定の態様とは異なる態様で点灯表示した場合には大当たり遊技状態に移行制御されないようになっている。

【 0 4 0 5 】

更に、この実施の形態では、特別図柄表示器 3 0 2 の 4 個の L E D によって点灯表示する特定の態様は、特別態様（確変図柄）と、特別態様とは異なる非特別態様（非確変図柄）と、を含み、さらに、特別態様（確変図柄）には、高利益特別態様（1 5 R 確変図柄）と、低利益特別態様（2 R 確変図柄）と、を含み、非特別態様（非確変図柄）には、高利益非特別態様（1 5 R 非確変図柄）と、低利益非特別態様（2 R 非確変図柄）と、を含むものとなっている。

【 0 4 0 6 】

そして、特別図柄表示器 3 0 2 の 4 個の L E D を特定の態様のうち高利益特別態様（1 5 R 確変図柄）で点灯表示する場合には、演出表示装置 2 0 2 に装飾図柄の表示結果として特定表示結果のうち高利益特別表示結果（1 5 R 確変図柄：この実施の形態では、同一の奇数図柄の組み合わせ）を導出表示し、特別図柄表示器 3 0 2 の 4 個の L E D を特定の態様のうち低利益特別態様（2 R 確変図柄）で点灯表示する場合には、演出表示装置 2 0 2 に装飾図柄の表示結果として特定表示結果のうち低利益特別表示結果（2 R 確変図柄（はずれ図柄のうち予め定められた装飾図柄の組み合わせ）：この実施の形態では、「1 2 3」）を導出表示するようになっている。

【 0 4 0 7 】

また、特別図柄表示器 3 0 2 の 4 個の L E D を特定の態様のうち高利益非特別態様（1 5 R 非確変図柄）で点灯表示する場合には、演出表示装置 2 0 2 に装飾図柄の表示結果として特定表示結果のうち高利益非特別表示結果（1 5 R 非確変図柄：この実施の形態では、同一の偶数図柄の組み合わせ）を導出表示し、特別図柄表示器 4 1 の 4 個の L E D を特定の態様のうち低利益非特別態様（2 R 非確変図柄）で点灯表示する場合には、演出表示

装置 2 0 2 に装飾図柄の表示結果として特定表示結果のうち低利益非特別表示結果（2 R 非確変図柄（はずれ図柄のうち予め定められた装飾図柄の組み合わせ）：この実施の形態では、「3 2 1」）を導出表示するようになっている。

【0 4 0 8】

特別図柄表示器 3 0 2 の 4 個の L E D を特別態様（高利益特別態様および低利益特別態様）で点灯表示した場合には、大当り遊技状態終了後、通常状態および後述する時短状態よりも高い確率で大当りと判定される高確率状態（この実施の形態では、高確率状態では、 $1 / 3 1 . 5$ の確率で大当りと判定、通常状態および時短状態では、 $1 / 3 1 5 . 5$ の確率で大当りと判定）に制御するようになっている。

【0 4 0 9】

一方、特別図柄表示器 3 0 2 の 4 個の L E D を非特別態様（高利益非特別態様および低利益非特別態様）で点灯表示した場合には、大当り遊技状態終了後、特別図柄表示器 3 0 2 により特別図柄の変動表示を所定回数（例えば、1 0 0 回）実行するまで、特別図柄の変動表示を開始してから特別図柄を停止表示するまでの変動時間と、普通図柄表示器 3 2 2 により普通図柄の変動表示を開始してから普通図柄を停止表示するまでの変動時間と、を通常状態よりも短縮する時短状態に制御するようになっている。

【0 4 1 0】

なお、演出表示装置 2 0 2 による装飾図柄の変動表示は特別図柄表示器 3 0 2 による特別図柄の変動表示と同期している。具体的には、特別図柄表示器 3 0 2 により特別図柄の変動表示を開始するときに演出表示装置 2 0 2 により装飾図柄の変動表示を開始し、特別図柄表示器 3 0 2 により特別図柄を停止表示するときに演出表示装置 2 0 2 により装飾図柄を停止表示する。すなわち、特別図柄表示器 3 0 2 による特別図柄の変動時間と、演出表示装置 2 0 2 による装飾図柄の変動時間とは同一の時間とされ、時短状態において特別図柄表示器 3 0 2 による特別図柄の変動時間が短縮されることに伴って演出表示装置 2 0 2 による装飾図柄の変動時間も短縮されるようになっている。

【0 4 1 1】

また、時短状態では、さらに、第二始動口 2 1 4 が開放状態にされる開放時間を通常状態よりも延長する制御（この実施の形態では、通常状態では、0 . 5 秒、時短状態では、5 秒）と、普通図柄表示器 3 2 2 における普通図柄の変動表示の結果が当り（この実施の形態では、普通図柄表示器 3 2 2 の上側の L E D を点灯表示）となる確率を高める制御と、が実行される。なお、通常状態とは、高確率状態および時短状態とは異なる遊技状態のことである。また、時短状態では、大当りと判定される確率は通常状態と同じであるため、通常状態と時短状態とを総称して低確率状態と呼ぶこともある。

【0 4 1 2】

なお、上述した例に限らず、時短状態では、特別図柄表示器 3 0 2 および演出表示装置 2 0 2 における特別図柄および装飾図柄の変動時間を通常状態よりも短縮する制御、普通図柄表示器 3 2 2 における普通図柄の変動時間を通常状態よりも短縮する制御、普通図柄表示器 3 2 2 における普通図柄の変動表示の結果が当りとなる確率を通常状態よりも高める制御、可変入賞球装置 2 1 0 が開放状態にされる開放時間を通常状態よりも延長する制御、可変入賞球装置 2 1 0 が開放状態にされる回数を通常状態よりも増加する制御、のうち何れか一つ、又は、任意の組み合わせ（全部でもよい）を実行するようにしてもよい。

【0 4 1 3】

また、本例では、演出表示装置 2 0 2 の 3 つの表示領域に対応する左・中・右の装飾図柄（図 3 6 乃至図 3 9 参照）は、左装飾図柄 右装飾図柄 中装飾図柄の順に停止するように制御されるようになっている。この装飾図柄の停止図柄とは、左・中・右の装飾図柄の変動表示を開始してから中装飾図柄が停止表示されることにより左・中・右の装飾図柄全てが停止表示された状態の図柄の組み合わせをいう。

【0 4 1 4】

また、特別図柄表示器 3 0 2 にて特別図柄の変動表示を実行中、または、大当り遊技状態の実行中、に第一始動口 2 1 2 又は第二始動口 2 1 4 に遊技球が入賞し、第一始動口セ

10

20

30

40

50

ンサ 2 1 6 又は第二始動口センサ 2 1 8 により遊技球が検出された（所定条件成立）ことに基づいて抽出された大当り判定乱数は、所定個数（この実施の形態では、4 個）まで記憶可能とされ、記憶される大当り判定乱数の個数（特図保留記憶数）は、特別図柄保留表示器 3 0 4 によって表示される。上述したように、特別図柄保留表示器 3 0 4 は、4 つの L E D によって構成される。この例では、1 個の L E D を点灯させることにより特図保留記憶数が 1 であることを示し、2 個の L E D を点灯させることにより特図保留記憶数が 2 であることを示し、3 個の L E D を点灯させることにより特図保留記憶数が 3 であることを示し、4 個の L E D を点灯させることにより特図保留記憶数が 4 であることを示す。このように、特別図柄保留表示器 3 0 4 は、所定条件が成立（第一始動口 2 1 2 又は第二始動口 2 1 4 に遊技球が入賞）したが未だ特別図柄の変動表示が開始されていない記憶数（特図保留記憶数）を表示するものである。

10

【 0 4 1 5 】

本例では、特別図柄表示器 3 0 2 の 4 個の L E D を特定の態様で点灯表示したことに基づく大当り遊技状態では、アタッカソレノイド 2 7 6 により大入賞口 2 7 2 の左右両側に配置する開閉部材 2 7 4 を回動して大入賞口 2 7 2 に遊技球を受け入れ可能な開放状態に制御するようになっている。なお、特別図柄表示器 3 0 2 の 4 個の L E D を特定の態様のうち高利益特別態様および高利益非特別態様で点灯表示したときには、1 5 R 大当り遊技状態に制御し、大入賞口 2 7 2 を開放状態に制御してから所定時間（例えば、3 0 秒）が経過した時、或いは、所定個数（例えば、1 0 個）の遊技球が大入賞口 2 7 2 に入賞したとき、にアタッカソレノイド 2 7 6 により再び大入賞口 2 7 2 の左右両側に配置する開閉部材 2 7 4 を回動して大入賞口 2 7 2 に遊技球を受け入れ不可能な閉塞状態に制御するようになっている。

20

【 0 4 1 6 】

この大入賞口 2 7 2 に遊技球を受け入れ可能な開放状態に制御してから大入賞口 2 7 2 に遊技球を受け入れ不可能な閉塞状態に制御するまでが大当り遊技状態における 1 ラウンド（1 R）であり、1 5 R 大当り遊技状態では、1 5 ラウンド（1 5 R）を実行したときに終了するものである。

【 0 4 1 7 】

また、特別図柄表示器 3 0 2 の 4 個の L E D を特定の態様のうち低利益特別態様及び低利益非特別態様で点灯表示したときには、2 R 大当り遊技状態に制御し、大入賞口を開放状態に制御してから所定時間（例えば、1 . 3 秒）が経過したときにアタッカソレノイド 2 7 6 により再び大入賞口 2 7 2 の左右両側に配置する開閉部材 2 7 4 を回動して大入賞口 2 7 2 に遊技球を受け入れ不可能な閉塞状態に制御するようになっている。2 R 大当り遊技状態では、2 ラウンド（2 R）を実行したときに終了するものである。

30

【 0 4 1 8 】

なお、状態表示器 3 0 6 は、所定の態様で駆動制御して遊技状態を報知するものであり、具体的には、1 5 R 大当り遊技状態であれば、状態表示器 3 0 6 を点灯させ、2 R 大当り遊技状態であれば、状態表示器 3 0 6 を点滅させる。なお、通常状態、時短状態、及び確変状態のうち実行中の遊技状態に応じた態様で駆動制御される L E D 等の表示器を状態表示器 3 0 6 とは別個に設けるように構成してもよい。例えば、通常状態では、1 個の L E D を消灯状態で駆動制御し、時短状態では、1 個の L E D を点灯状態で駆動制御し、確変状態では、1 個の L E D を点滅状態で駆動制御する表示器を設けてもよいし、フルカラー L E D によって構成される L E D により、通常状態では、1 個の L E D を消灯状態で駆動制御し、時短状態では、緑色の点灯状態で駆動制御し、確変状態では、赤色の点灯状態で駆動制御する表示器を設けてもよい。これにより何れの遊技状態であるかを容易に把握することができるようになる。

40

【 0 4 1 9 】

本例のパチンコ機 1 には、上述したように、アタッカ装置 2 7 0 の大入賞口 2 7 2 に入賞した遊技球（所謂、「死球」）を用いて演出動作をさせる演出ユニット 3 1 8 を備えている。この演出ユニット 3 1 8 では、大当り遊技状態終了後に、大当りと判定される確率

50

を通常状態から、高確率状態に変更されるか、或いは、高確率状態が継続されるかを、遊技球を用いて遊技者に認識させるものである。

【0420】

具体的には、第一始動口212又は第二始動口214への遊技球の入賞によって抽出（抽選）される大当たり判定乱数が「2R大当たり」又は「15R大当たり」であると、アタック装置270の開閉部材274が、抽選されたラウンド数に応じた回数だけ開放状態となり、開放状態の時に大入賞口272へ入賞した遊技球が振分装置330へ送られる。この時、振分装置330の貯留通路356には最大で5個（又は6個）まで遊技球が貯留される。なお、貯留通路356に遊技球が貯留されたか否かは進入検出センサ382によって検出できるようになっている。

10

【0421】

そして、大当たり遊技状態の1ラウンドが終了すると、開閉部材274が駆動されて大入賞口272への入賞が不能な状態とすると共に、振分モータ350を回転駆動させて、貯留通路356に貯留された遊技球を一つのみ回転体348の遊技球収容部346に収容させ、大当たり判定乱数に基づいて、第一振分口336、第二振分口338、及び第三振分口340の何れかに振分ける。そして、振分けられた遊技球が第二受入口412に受入れられて第二受入検出センサ444に検出されると、再び貯留通路356に貯留された遊技球を回転体348の遊技球収容部346に収容して何れかの振分口336、338、340に振分け、貯留通路356に貯留された遊技球が無くなるまで、この動作を繰り返すようになっている。なお、ラウンド中に遊技球を振分装置330で振分けるようにしても良い。

20

【0422】

この振分装置330による遊技球の振分制御は、周辺制御基板92におけるサブ統合MPU520の所定の演算処理によって制御されており、主制御基板94から送られる大当たり判定乱数に基づいた所定の制御コマンドを受信すると、その制御コマンドに従って所定の振分乱数を抽出し、その振分乱数に基づいて第一振分口336、第二振分口338、及び第三振分口340の何れかに振分けるようになっている。

【0423】

この演出ユニット318では、上述したように、遊技球が、第二振分口338へ振分けられると第一受入口410へ受入れられる確率が最も高く、第三振分口340へ振分けられると第一受入口410へ受入れられる確率が最も低くなっている。そして、例えば、抽選された大当たり判定乱数が、「2R確変大当たり」又は「15R確変大当たり」等の「確変大当たり」を示唆する場合は、高い確率で第一受入口410へ遊技球が受入れられるように、第二振分口338へ遊技球を振分けるようになっており、一連（最大5回）の振分動作の中で、第一受入口410へ遊技球が受入れられて第一受入検出センサ444により検出されると、以後は第一受入口410に受入れられ難い第三振分口340へ振分けるようになっている。つまり、大当たり遊技中のラウンド終了後に、大入賞口272に入賞した遊技球が第一受入口410へ受入れられると、大当たり遊技状態終了後に高確率状態（確変状態）となる、或いは、高確率状態が維持されるものである。

30

【0424】

ところで、「2R確変大当たり」又は「15R確変大当たり」の時に、各ラウンド毎に第一受入口410へ遊技球が受入れられるように振分けても良いが、大当たり遊技状態の早い段階で「確変大当たり」であることが判ると、遊技者によっては早く確変状態となるのを望み、現在進行中の大当たり遊技に対する興趣を低下させてしまう恐れがある。そこで、例えば、大当たり遊技状態における最終ラウンド近辺において、第一受入口410へ遊技球が受入れられるように振分制御しており、それ以外のラウンドでは第一受入口410に遊技球が受入れられないように、第三振分口340又は第一振分口336へ振分けるようになっている。

40

【0425】

なお、「2R確変大当たり」又は「15R確変大当たり」の時に、必ずしも遊技球を第二振分口338へ振分けるようにしているものではなく、周辺制御基板92で抽出される振分

50

乱数によっては第一振分口 3 3 6 や第三振分口 3 4 0 へも振分けられるものである。また、一連の振分動作は、必ずしも同じ動作ではなく、一回毎に異なった振分動作をすることもできるようになっている。

【 0 4 2 6 】

一方、例えば、大当たり乱数が「 2 R 確変大当たり」及び「 1 5 R 確変大当たり」以外を示唆するものである場合は、第一受入口 4 1 0 に遊技球が受入れられないように、主に第三振分口 3 4 0 又は第一振分口 3 3 6 へ遊技球を振分けようになっている。

【 0 4 2 7 】

ところで、振分装置 3 3 0 によって遊技球を振分ける際に、サブ統合 M P U 5 2 0 によって各種発光手段 3 1 4 を発光制御して、興趣を高められる効果的な発光演出を行うようになっている。例えば、第一受入口 4 1 0 へ遊技球が受入れられる可能性が高い場合は、ゴルフボールを模したキャラクタ装飾体 3 1 2 d を種々の色に発光させて、第一受入口 4 1 0 へ遊技球が受入れられる可能性が高いことを示唆して、興趣を高められるようになっている。或いは、第一振分口 3 3 6 へ振分けの場合は、流水紋状の背景装飾体 3 1 2 e 後方の発光手段 3 1 4 の L E D を上側から下側に向かってその光が流れるように点滅させて、第一振分口 3 3 6 へ振分けられた遊技球を、発光手段 3 1 4 の光の流れに沿うように転動案内レール 4 3 4 により転動させて期待感を高められるようになっている。

【 0 4 2 8 】

これにより、遊技球の始動入賞によって、「確変大当たり」が抽選されると、アタック装置 2 7 0 の開閉部材 2 7 4 の開閉動作の際に大入賞口 2 7 2 に受入れられた遊技球が、遊技球演出空間 3 0 8 内の第一受入口 4 1 0 に受入れられるように振分けられるので、あたかも遊技球が第一受入口 4 1 0 に受入れられたことで、抽選確率が高確率状態に変更されたように思わせることができ、演出画像を用いたものと比較して遊技球が第一受入口 4 1 0 に受入れられるのを直接見せるので、確実に「確変大当たり」であると遊技者に認識させることができ、物理的な安心感を与えて、興趣が低下するのを抑制することができるようになっている。

【 0 4 2 9 】

また、遊技者は「確変大当たり」が抽選されて抽選確率が高確率状態に変更されることを強く望み、第一受入口 4 1 0 へ遊技球が受入れられると抽選確率に変更されるような遊技球による演出をしているので、第一受入口 4 1 0 に受入れられるのを期待させることができ、第一受入口 4 1 0 に遊技球受入れられるか否かで、ハラハラ、ドキドキさせることが可能となり、遊技球が何れの振分口 3 3 6 , 3 3 8 , 3 4 0 に振分けられても興趣を高めることができるようになっている。

【 0 4 3 0 】

更に、「確変大当たり」が抽選されても、必ずしも第一受入口 4 1 0 へ遊技球が受入れられるとは限らないので、第一受入口 4 1 0 へ遊技球が受入れられないことで興趣を低下させてしまっても、大当たり遊技常態終了後に高確率状態に変更される場合があり、この場合、遊技者にとっては突然確変状態となったような感じとなり、遊技者を驚かせることができると共に得した気分させることができ、興趣が低下するのを防止することができるようになっている。

【 0 4 3 1 】

なお、逆に「確変大当たり」以外のときに、第一受入口 4 1 0 へ遊技球が受入れられてしまうこともあり、第一受入口 4 1 0 へ遊技球が受入れられたのにも係らず通常状態のままであったり、通常状態に戻ってしまったりすることもあるが、この場合、例えば、第一受入検出センサ 4 4 2 が遊技球を検出するので、その検出に基づいて演出表示装置 2 0 2 に特定の演出画像を表示させるようにして、遊技者に対してそのイレギュラーを楽しませて興趣が低下するのを抑制するようにしても良い。

【 0 4 3 2 】

このように、本実施形態のパチンコ機 1 によると、遊技領域 3 7 内に打ち込まれた遊技球が第一始動口 2 1 2 又は第二始動口 2 1 4 に受入れられると、所定の抽選結果として「

10

20

30

40

50

大当り」、又は「確変大当り」が抽選されると、アタッカ装置 270 が所定パターンで開閉動作をし、開状態の時に遊技球が受入れられると所定数の遊技球が払出されると共に受入れられた遊技球が振分装置 330 の進入受入口 354 及び貯留通路 356 を通って進入口 334 へと送られることとなるが、この際に、貯留通路 356 内に所定数の遊技球が貯留されていると、振分装置 330 へ送られた遊技球は振分けられることなく排出通路 358 を介して排出される。そして、貯留通路 356 に貯留された遊技球は、回転体 348 が回転してその遊技球収容部 346 が進入口 334 と連通すると、進入口 334 を通って一つのみ案内通路 332 内で且つ遊技球収容部 346 内に進入し収容される。そして、遊技球収容部 346 に遊技球を収容させた状態で回転体 346 を第一振分口 336 の方向へ回転させて、第一振分口 336 と遊技球収容部 346 とを互いに連通させると、遊技球収容部 346 に収容された遊技球が第一振分口 336 へと振分けられる。一方、遊技球収容部 346 に遊技球を収容させた状態で回転体 346 を第一振分口 336 とは反対の方向へ回転させて遊技球収容部 346 を連絡通路 342 と連通させると、遊技球収容部 346 に収容された遊技球が第二振分口 338 及び第三振分口 340 の方向へ向かって下がるように傾斜する連絡通路 342 を通って第二振分口 338 と第三振分口 340 との間に送られる。この状態で、回転体 348 を第一振分口 336 へ振分けた方向とは反対方向に回転させて遊技球収容部 346 を第二振分口 338 と連通させると、遊技球収容部 346 に収容された遊技球が第二振分口 338 へと振分けられ、回転体 348 を第一振分口 336 へ振分けた方向と同じ方向に回転させて遊技球収容部 346 を第三振分口 340 と連通させると、遊技球収容部 346 に収容された遊技球が第三振分口 340 に振分けられる。なお、回転体 348 に備えられた障壁部 368 によって進入口 334 が遊技球収容部 346 以外と連通しないようになっている。この振分装置 330 による振分けは抽選結果に応じて所定の振分口 336, 338, 340 へ振分けられるように制御されている。その後、何れかの振分口 336, 338, 340 へ振分けられた遊技球は、各振分口 336, 338, 340 の下流側に配置されたクルーンからなる第一放出部 396、第二放出部 402、及び第三放出部 408 へと送られ、そのクルーン内で渦巻状に回転して放出部 396, 402, 408 の略中心から下方の遊技球演出空間 308 内へと放出される。また、案内通路 332 の外周に開口している第一振分口 336 に対しては、案内通路 332 の対応する位置に形成された案内傾斜面 360 によって遊技球が第一振分口 336 へ転動するようになっている。この遊技球演出空間 308 内には、その下部の転動受舞台 414 上に目立つように配置された第一受入口 410 と、第一受入口 410 に受入れられなかった遊技球を受入れる第二受入口 412 とが配置されている。そして、まず、遊技球演出空間 308 の左右何れかの端部に配置された第一放出部 396 から放出された遊技球は、転動案内部材 424 により第一受入口 410 よりも下側へ案内された後に、第一受入口 410 に所定の確率で受入れられるように第一反発飛翔部 438 によって略中央に配置された中央舞台 416 を飛び越すように第一受入口 410 へ向かって反発飛翔する。また、遊技領域 37 に対して左右方向略中央に配置された第二放出部 402 から放出された遊技球は、その垂直下に配置された中央舞台 416 で受取られた上で第一反発飛翔部 438 よりも高い確率で第一受入口 410 に受入れられるように誘導案内舞台 418 によって第一受入口 410 へ誘導案内される。更に、第二放出部 402 を挟んで第一放出部 396 とは反対側に配置された第三放出部 408 から放出された遊技球は、その垂直下に配置された第二反発飛翔部 440 によって第一反発飛翔部 438 よりも低い確率で第一受入口 410 に受入れられるように第一受入口 410 へ向かって反発飛翔することとなる。なお、ここでは、高確率状態となる抽選結果（「確変大当り」）が抽選されると、高い確率で第一受入口 410 に受入れられるようにサブ統合 MPU 520 によって振分制御されている。また、遊技球演出空間 308 の後側に配置された演出表示装置 202 には、所定の装飾図柄を変動表示させた後に停止表示させて、抽選結果を示唆するような演出画像等が表示される。

【0433】

これにより、アタッカ装置 270 が開閉動作中、つまり、大当り遊技状態の発生時に、アタッカ装置 270 によって受入れられた遊技球が、振分装置 330 を介して遊技球演出

10

20

30

40

50

空間 3 0 8 内へと放出され、その遊技球演出空間 3 0 8 内で、遊技球が垂下するように落下したり、第一受入口 4 1 0 へ向かって反発飛翔したり、するようなこれまでに無い動きをして遊技者を楽しませることができ、単調な遊技となって飽き易くなるのを抑制して、興味が低下するのを防止することができる。

【 0 4 3 4 】

また、第一始動口 2 1 2 や第二始動口 2 1 4 への入賞による抽選結果が、高確率状態に変更したり維持したりするもの（例えば、「確変大当り」）の場合、第一受入口 4 1 0 に受入れられる確率が最も高い第二振分口 3 3 8 へ振分けるようにしているので、振分装置 3 3 0 により振分けられた遊技球が第一受入口 4 1 0 に受入れられることとなり、遊技者から見れば、あたかも第一受入口 4 1 0 に遊技球が受入れられたことにより、高確率状態となるように錯覚させることができ、有利遊技状態中に、遊技球演出空間 3 0 8 内において遊技球が第一受入口 4 1 0 に受入れられるか否かで、ハラハラ・ドキドキさせて、遊技者の興を高められるものとするすることができる。

10

【 0 4 3 5 】

また、抽選結果が、高確率状態に変更したり維持したりするもの（例えば、「確変大当り」）の時に遊技球を第二振分口 3 3 8 に振分けて第一受入口 4 1 0 へ受入れさせるようにすることができるので、演出表示装置 2 0 2 の演出画像によって抽選結果を表示させるようにした場合と比較して、遊技球が直接第一受入口 4 1 0 に受入れられるのを遊技者に見せることができ、遊技者に物理的な安心感を与えて、興味が低下するのを抑制することができる。

20

【 0 4 3 6 】

なお、抽選結果によって予め高確率状態とすることが決められており、仮に第一受入口 4 1 0 に遊技球が受入れられなくても、高確率状態となるので、第一受入口 4 1 0 に受入れられずに残念な気分にした後に、高確率状態になることで、突然、高確率状態となったように錯覚させて、得した気分させることができ、抑揚に富んだパチンコ機 1 として、より興味が低下するのを防止することができる。

【 0 4 3 7 】

更に、目立つ位置に第一受入口 4 1 0 が配置されており、遊技者に対して第一受入口 4 1 0 に遊技球が受入れられると、遊技者にとって何か良いことがあると直感的に認識させることができるので、遊技球演出空間 3 0 8 内を落下したり、反発飛翔したり、転動したりする遊技球が、第一受入口 4 1 0 に受入れられるか否かで、ワクワク・ドキドキさせて期待感を高めることが可能となり、遊技球に注目させて、飽き難く興の高められるものとするすることができる。

30

【 0 4 3 8 】

また、第一振分口 3 3 6 へ振分けられると、転動案内部材 4 2 4 により遊技球演出空間 3 0 8 の下部へ案内された遊技球が、第一反発飛翔部 4 3 8 によって突然、上方に向かって反発飛翔するので、これまでのパチンコ機では見られなかった遊技球の動きを見せることができ、遊技者を驚かせて、興味が低下するのを防止することができる。

【 0 4 3 9 】

また、第二振分口 3 3 8 へ振分けられると、遊技球が、中央舞台 4 1 6 へ向かって垂下した後に、中央舞台 4 1 6 で反発飛翔することなく誘導案内舞台 4 1 8 を通って第一受入口 4 1 0 へと転動するので、垂下する速い動きと、第一受入口 4 1 0 へ転動する遅い動きとを一連の動きとして遊技者に見せることができ、緩急のある遊技球の動きを楽しませて、興味が低下するのを抑制することができる。

40

【 0 4 4 0 】

更に、第三振分口 3 4 0 へ振分けられると、遊技球が、第二反発飛翔部 4 4 0 へ向かって垂下した後に、第二反発飛翔部 4 4 0 で第一受入口 4 1 0 に向かって反発飛翔するので、ポンポンと跳ねる遊技球の動きを遊技者に見せることができ、そのリズムカルな動きを楽しませて、興味が低下するのを抑制することができる。

【 0 4 4 1 】

50

また、第一受入口 4 1 0 へは、第二振分口 3 3 8 へ振分けられた遊技球が最も受入れられる確率が高く、次いで第一振分口 3 3 6、第三振分口 3 4 0 の順となっているので、遊技者にとっては、振分装置 3 3 0 で第二振分口 3 3 8 へ振分けられるのを強く望み、振分装置 3 3 0 において所望の振分口へ振分けられるか否かで、期待感を高めることができる。そして、遊技球が何れの振分口 3 3 6、3 3 8、3 4 0 へ振分けられても第一受入口 4 1 0 へ受入れられる可能性があるので、振分けられた遊技球が第一受入口 4 1 0 へ受入れられるか否かで期待感を高めることができる。つまり、振分装置 3 3 0 の振分け前後において、遊技者の期待感を高めることができるので、より一層、遊技者をハラハラ・ドキドキさせることができ、より興趣の高められるものとすることができる。

【 0 4 4 2 】

10

更に、遊技球が振分装置 3 3 0 により振分けられた後でも、その結果を判別し難くすることができるので、振分け後の遊技球に対する関心が低下するのを抑制することが可能となり、振分けられた遊技球の動きを充分に楽しませられるものとすることができ、興趣が低下するのを防止することができる。

【 0 4 4 3 】

また、従来の振分装置を用いた場合のように複数の振分装置を用いる必要がなく、遊技球を振分ける振分装置 3 3 0 が大型化するのを抑制してパチンコ機 1 に占める割合が増加するのを防止することができ、遊技領域 3 7 が減少するのを抑制してより広い範囲に遊技球を流下させて遊技球の動きが単調となるのを防止して、遊技者の興趣が低下するのを抑制することができる。また、振分装置 3 3 0 が大型化するのを抑制することができるので、振分装置 3 3 0 がパチンコ機 1 に備えられたアタッカ装置 2 7 0 等の他の部材と干渉し難くすることができ、他の部材と干渉することで他の部材を配置することができなくなっ

20

て変化に乏しいパチンコ機 1 となるのを防止して、遊技者の興趣が低下するのを抑制することができる。

【 0 4 4 4 】

更に、進入口 3 3 4 から回転体 3 4 8 の遊技球収容部 3 4 6 内に進入した遊技球が案内通路 3 3 2 内に留まると共に、案内通路 3 3 2 の幅が遊技球の外形よりも若干大きい幅とされているので、進入口 3 3 4 から遊技球収容部 3 4 6 内へ遊技球が一つのみ進入することとなり、遊技球を一つずつ何れかの振分口 3 3 6、3 3 8、3 4 0 に振分けることができ、一度の振分で複数の振分口 3 3 6、3 3 8、3 4 0 に遊技球が振分けられるのを防止して、振分装置 3 3 0 により振分けられた遊技球の動きを一つずつ確実に視認させて、その動きを充分に楽しませて遊技者の興趣を高められるものとすることができる。

30

【 0 4 4 5 】

また、回転体 3 4 8 に進入口 3 3 4 への遊技球の進入を阻止する障壁部 3 6 8 を備えるようにしているので、進入口 3 3 4 と回転体 3 4 8 の遊技球収容部 3 4 6 とが連通していない時には、回転体 3 4 8 の障壁部 3 6 8 によって進入口 3 3 4 を閉鎖することができ、遊技球が進入口 3 3 4 を通って、遊技球収容部 3 4 6 以外の場所に侵入して不具合の原因となったり、遊技球が振分けられずに排出されてしまったりするのを防止することができる。

【 0 4 4 6 】

40

更に、案内通路 3 3 2 の外周又は軸芯方向下側（案内通路 3 3 2 上）に進入口 3 3 4 や振分口 3 3 6、3 3 8、3 4 0 を開口配置するようにしているので、案内通路 3 3 2 の内周側に進入口 3 3 4 等を開口させた場合と比較して、内周側のスペースを可及的に小さくすることができる。つまり、案内通路 3 3 2 の内径を可及的に小さくすることができるので、振分装置 3 3 0 をより小型化することができ、パチンコ機 1 における振分装置 3 3 0 の占めるスペースを可及的に少なくして、遊技球の演出空間（流通空間）を広くしたり、演出用役物や装飾体等の他の部材を配置可能としたりすることができ、より遊技者の興趣を高められるものとすることができる。

【 0 4 4 7 】

また、回転体 3 4 8 の軸芯を上下方向に延びるようにしているので、回転体 3 4 8 の回

50

転面が略水平方向となり、振分装置 330 の上下方向の高さを可及的に少なくすることができ、相対的に振分装置 330 よりも下流側の高さが高くなり、遊技球の流路を含んだ遊技球演出空間 308 を広くして、遊技球に種々の動き（転動演出）をさせることが可能となり、より遊技球の動きを楽しませて遊技者の興味を高められるものとすることができる。

【0448】

また、連絡通路 332 が第二振分口 338 及び第三振分口 340 の方向に向かって低くなるように形成されているので、進入口 334 から連絡通路 332 の端部に送られた遊技球が、重力によって自然と第二振分口 338 及び第三振分口 340 の方向へ転動し、第二振分口 338 と第三振分口 340 との間へ確実に移動させることができ、軸芯を上下方向に延びるように配置しても、遊技球を確実に何れかの振分口 336, 338, 340 へ振分けることができる。

10

【0449】

更に、案内通路 332 の外周に開口する第一振分口 336 に向かって低くなる案内傾斜面 360 を備えているので、案内通路 332 が略水平方向に延びるように配置されていても、案内通路 332 上に形成された案内傾斜面 360 に遊技球を移動させると、案内傾斜面 360 に沿って遊技球が第一振分口 336 へと転動して第一振分口 336 を通過させることができるので、遊技球を確実に第一振分口 336 へ振分けることができる。

【0450】

また、回転体 348 の回転位置を検知可能な回転位置検知手段としての検出部 372 と回転位置検出センサ 384 とを備えているので、回転位置検知手段によって回転体 348 の回転位置を検知することができ、回転体 348 の遊技球収容部 346 を進入口 332 や振分口 336, 338, 340 等と確実に連通するように回転させることができる。

20

【0451】

また、一度に多くの遊技球が進入口 332 の上流側に供給されても、供給された遊技球を所定数まで貯留通路 356 に貯留させると共に、貯留通路 356 から溢れた遊技球を排出通路 358 によって排出するようにしているので、進入口 332 の上流側で遊技球が不要に滞るのを防止することが可能となり、滞った遊技球によって不具合が発生するのを防止して、不具合によって遊技が中断して遊技者の興味が低下するのを抑制することができる。

30

【0452】

更に、振分口 336, 338, 340 に振分けられた遊技球を、各放出部 396, 402, 408 のクルーンによって渦巻状に回転させた後に下方へ放出するようにしており、このクルーンによって遊技球の動きが整流されるので、振分装置 330 から下流側への遊技球の受渡しを均一化することが可能となり、下流側の流路で遊技球に所望の演出動作を確実に付与させることができ、その演出動作によって遊技者を楽しませて、興味が低下するのを防止することができる。また、各クルーンにおいて、渦巻状に回転する遊技球を視認することができるので、クルーン内での遊技球の動きを楽しませることができると共に、クルーン内で回転することによって遊技球が放出されるまでに一瞬遊技球の流れが停止したような状態となり、その一瞬の時間によって下流側で演出動作する遊技球への期待感を高めてより興味を高められる効果を期待することができる。

40

【0453】

また、進入口 334 と第一振分口 336 を案内通路 332 の外周に配置し、第二振分口 338 と第三振分口 340 を案内通路 332 上に配置するようにしているので、同じ高さにおいて並列する通路を、進入口 334 と第一振分口 336、又は、第二振分口 338 と第三振分口 340 へ夫々連通する二つの通路とすることができると共に、進入口 334 と第一振分口 336 を回転体 348 が配置された層と同じ層とし、その下に第二振分口 338 又は第三振分口 340 と対応する第二放出部 402 又は第三放出部 408 とを結ぶ層の二層とすることができ、振分装置 330 の幅及び高さを可及的に小さくすることが可能となり、振分装置 330 をより小型化することができる。そして、振分装置 330 をより小

50

型化することで、相対的に遊技球演出空間 3 0 8 を広くして、より広い範囲で遊技球の動きを楽しませられるものとすることができる。

【 0 4 5 4 】

更に、第一受入口 4 1 0 へ受入れられる可能性が最も高い第二放出部 4 0 2 を遊技領域 3 7 の左右方向略中央に配置しているのので、第二放出部 4 0 2 から放出され中央舞台 4 1 6 へ落下する遊技球を遊技者の目に付き易くすることができ、落下の瞬間を見逃し難くして、興味が低下するのを防止することができる。また、第三放出部 4 0 8 が第二放出部 4 0 2 を挟んで第一受入口 4 1 0 とは反対側に配置されている。つまり、第二反発飛翔部 4 4 0 と第一受入口 4 1 0 とが中央舞台 4 1 6 を挟んで左右に夫々配置されており、第三放出部 4 0 8 から第二反発飛翔部 4 4 0 へ落下放出された遊技球が、第二反発飛翔部 4 4 0 によって中央舞台 4 1 6 を飛越すように反発飛翔するので、左右方向に大きく跳ねる遊技球の動きによって遊技者を驚かせて、興味が低下するのを抑制することができる。更に、第一放出部 3 9 6 を遊技球演出空間 3 0 8 の左端部に配置されているのので、第二放出部 4 0 2 や第三放出部 4 0 8 から放出される遊技球よりは気付き難くすることができ、第一放出部 3 9 6 から放出された遊技球が、転動案内部材 4 2 4 を介して第一反発飛翔部 4 3 8 によっていきなり飛翔するような動きをさせることができ、遊技者を驚かせて興味が低下するのを抑制することができる。なお、第一反発飛翔部 4 3 8 を第二反発飛翔部 4 4 0 と同じ側に配置しているのので、第一反発飛翔部 4 3 8 によって反発飛翔した遊技球を、中央舞台 4 1 6 を飛越すように反発飛翔させることが可能となり、より遊技者を驚かせて興味が高められるものとするすることができる。

【 0 4 5 5 】

また、遊技球を誘導排出する誘導排出通路 4 6 0 を略垂直となるように配置しているのので、大当り遊技状態の発生によって多くの遊技球がアタッカ装置 2 7 0 によって大入賞口 2 7 2 に受入れられても、遊技球を速やかに排出することができ、球詰まり等の不具合が発生するのを防止すると共に、誘導排出通路 4 6 0 が略垂直に配置されるのので、遊技球を排出するための誘導排出通路 4 6 0 の占める領域を可及的に少なくすることができ、相対的に遊技球演出空間 3 0 8 を広くしたり、他の部材を配置したりすることができ、より興味が高められるパチンコ機 1 とすることができる。また、誘導排出通路 4 6 0 に速度抑制手段としての複数の突起 4 6 4 が備えられているのので、略垂直に流下する遊技球の流下速度が過度に速くなるのを抑制することができ、誘導排出通路 4 6 0 の下流側に配置された部材に対して、必要以上に強い衝撃で下流側の部材に遊技球が受渡されるのを防止して、下流側の部材の破損等による不具合が発生するのを防止することができる。

【 0 4 5 6 】

更に、大当り遊技状態等の有利遊技状態が発生してアタッカ装置 2 7 0 が所定パターンで開閉動作を繰り返した場合、アタッカ装置 2 7 0 が、遊技者の操作によって遊技球を打ち込む遊技領域 3 7 の上部に配置されているのので、開状態となっているアタッカ装置 2 7 0 に対して遊技球を狙い打ちし易いことを一見して遊技者に認識させることができ、種々のパチンコ機の中から本パチンコ機 1 を選択し易くすることができる。また、第一受入口 4 1 0 が遊技領域 3 7 (遊技球演出空間 3 0 8) の下部に配置されているのので、通常の体格の遊技者であれば、第一受入口 4 1 0 が目の高さよりも十分に下方の位置に配置されることとなり、第一受入口 4 1 0 が遊技者からより目立つようにすることができ、第一受入口 4 1 0 を目立たせて、第一受入口 4 1 0 への期待感を高めることができる。

【 0 4 5 7 】

また、中央舞台 4 1 6 から誘導案内舞台 4 1 8 を介して、或いは、第一及び第二反発飛翔部 4 3 8 , 4 4 0 から、第一受入口 4 1 0 へ向かった遊技球を転動案内舞台 4 1 4 によって受取ることができるので、第一及び第二反発飛翔部 4 3 8 , 4 4 0 から反発飛翔してきた遊技球を受取り易くすることができる。

【 0 4 5 8 】

また、第一放出部 3 9 6 から放出された遊技球が、転動案内部材 4 2 4 によって一旦、第一受入口 4 1 0 よりも下側へ転動案内されるので、遊技者に対して第一受入口 4 1 0 へ

遊技球が受入れられないような印象を与え、その後、第一反発飛翔部 4 3 8 によって第一受入口 4 1 0 よりも下方から、中央舞台 4 1 6 を飛越すように第一受入口 4 1 0 上へ反発飛翔するので、遊技者に対して第一受入口 4 1 0 へ遊技球が受入れられる可能性が高くなったことを印象付けることができ、抑揚の富んだものとして、興味を高められるものとすることができる。

【 0 4 5 9 】

更に、第一反発飛翔部 4 3 8 では、転動案内部材 4 2 4 により案内される遊技球の案内方向と第一反発飛翔部 4 3 8 の傾斜面との関係が変化し難くされており、遊技球を略同じ位置へ反発飛翔させることができ、第一受入口 4 1 0 へ受入れられる確率を安定させて、所望の高い確率とすることができる。一方、第二反発飛翔部 4 4 0 では、平面部と曲面部とからなっており、第三放出部 4 0 8 から落下放出される遊技球の位置が僅かに変化して曲面部に当接する位置が変化しただけで、反発飛翔する位置が区々となり易く、第一受入口 4 1 0 へ受入れられる確率を不安定にして、所望の低い確率とすることができる。従って、第一反発飛翔部 4 3 8 及び第二反発飛翔部 4 4 0 の反発飛翔による第一受入口 4 1 0 への受入確率を容易に、所望の確率とすることができる、上述した作用効果を奏するパチンコ機 1 を確実に具現化することができる。

【 0 4 6 0 】

また、誘導案内舞台 4 1 8 によって案内される遊技球が、分岐部 4 3 0 により第一受入口 4 1 0 ではなく、第二受入口 4 1 2 へ誘導されることがあり、誘導案内舞台 4 1 8 によって遊技球が誘導案内されているからと言って、必ずしも第一受入口 4 1 0 へ誘導案内されとは限らないものとすることができ、第一受入口 4 1 0 へ遊技球が受入れられるまで、遊技球を注視させることができ、第一受入口 4 1 0 に受入れられるか否かで、ハラハラ・ドキドキさせて興味が低下するのを抑制することができる。

【 0 4 6 1 】

更に、上述した遊技球演出空間 3 0 8 をユニット支持部材 3 2 0 を介して、遊技盤 5 の後側に配置するようにしているので、遊技球演出空間 3 0 8 を容易に、遊技盤 5 の前面側に配置された遊技領域 3 7 と異なる空間とすることができ、遊技球演出空間 3 0 8 をパチンコ機 1 に備えても、遊技領域 3 7 内を流下する遊技球の妨げとなるのを防止して、遊技領域 3 7 内では従来のパチンコ機と同様の遊技を楽しませることができる上に、遊技球演出空間 3 0 8 での遊技球の演出動作を楽しませられるパチンコ機 1 とすることができる。また、遊技球演出空間 3 0 8、振分装置 3 3 0、第一受入口 4 1 0、第二受入口 4 1 2、転動案内部材 4 2 4、第一反発飛翔部 4 3 8、中央舞台 4 1 6、誘導案内舞台 4 1 8、及び第二反発飛翔部 4 4 0 等をユニット支持部材 3 2 0 によって支持するようにしているので、それらを一纏りのユニットとすることができ、パチンコ機 1 を組立てる際にかかる手間を簡略化することができる。

【 0 4 6 2 】

また、演出表示装置 2 0 2 を備えているので、従来のパチンコ機と同様に、演出表示装置 2 0 2 に、抽選結果に応じて所定の装飾図柄を変動表示させた後に、停止表示させて抽選結果を示唆するようにすることができ、従来のパチンコ機に慣れた遊技者に対して、違和感を与えるのを緩和し、本パチンコ機 1 に対して躊躇することなく遊技させることができる。また、上述した遊技球演出空間 3 0 8 での遊技球による演出動作とリンクするような演出画像を表示させても良く、これにより、遊技球演出空間 3 0 8 での演出効果を相乗的に高めて、飽き難く興味が低下するのを防止することが可能なものとするすることができる。

【 0 4 6 3 】

以上、本発明について好適な実施形態を挙げて説明したが、本発明はこれらの実施形態に限定されるものではなく、以下に示すように、本発明の要旨を逸脱しない範囲において、種々の改良及び設計の変更が可能である。

【 0 4 6 4 】

すなわち、上記の実施形態では、遊技機としてパチンコ遊技機 1 を示したが、パチンコ

10

20

30

40

50

機以外の遊技機、例えば、スロットマシンや、パチンコ機とスロットマシンとを融合させてなる遊技機等であっても本発明を適用することができる。

【0465】

また、本実施形態では、パチンコ機1のコンセプトとしてゴルフをイメージしたものを示したが、例えば、野球、テニス、バスケットボール、バレーボール、等の球技の他に、格闘技、アドベンチャー映画やゲームのシーン等をイメージしたものでも良く、躍動感に溢れた遊技媒体の動きを見せることで、興味が低下するのを抑制することができる。

【0466】

更に、本実施形態では、パチンコ機1における遊技盤5の後側に固定された装飾ユニット240の演出空間310内に、各種装飾体312、発光手段314、及び演出ユニット318等によって立体的に構成されたジオラマを配置したものを示したが、演出空間310内に、例えば、遊技状況によって可動する可動演出役物や可動装飾体などを配置しても良く、これにより、他のパチンコ機との差別化を図ることができると共に、可動する演出役物や装飾体の動きを楽しませて、興味が低下するのを防止することができる。

【0467】

また、本実施形態では、振分装置330における回転体348の軸芯を上下方向に延びるように配置したものを示したが、例えば、その軸芯を略水平方向に延びるように配置しても良い。

【図面の簡単な説明】

【0468】

【図1】本発明の一実施形態であるパチンコ機の前側全体を示す正面図である。

【図2】パチンコ機の外枠の一侧に本体枠が開かれ、その本体枠の一侧に更に前面枠が開かれた状態を示す斜視図である。

【図3】パチンコ機の本体枠と遊技盤とを分離して斜め右上前方から示す斜視図である。

【図4】パチンコ機の後側全体を示す背面図である。

【図5】パチンコ機の後側全体を右上後方から示す斜視図である。

【図6】図5に示すパチンコ機の斜視図から後カバー体及び各種制御基板等を取り外した状態を示す斜視図である。

【図7】パチンコ機の本体枠に各種部材が組み付けられた状態を斜め右上後方から示す斜視図である。

【図8】本体枠単体を斜め右上後方から示す斜視図である。

【図9】遊技領域を有した遊技盤の正面図である。

【図10】遊技盤を右上斜め前方から示す斜視図である。

【図11】遊技盤を左上斜め前方から示す斜視図である。

【図12】遊技盤を斜め後方から示す斜視図である。

【図13】図9におけるA-A断面図である。

【図14】図9におけるB-B断面図である。

【図15】遊技盤を主要な構成部品毎に分解して斜め前方から示す分解斜視図である。

【図16】は遊技盤を主要な構成部品毎に分解して斜め後方から示す分解斜視図である。

【図17】遊技盤における前構成部材、保持板、及び保持板支持枠の関係を示す正面図である。

【図18】図17における断面側面図である。

【図19】図17を分解して示す分解斜視図である。

【図20】保持板支持枠と装飾ユニットとの関係を示す分解斜視図である。

【図21】(A)は中央役物の正面図であり、(B)は隔壁板を外した状態で示す中央役物の背面図である。

【図22】中央役物を右上斜め前方から示す斜視図である。

【図23】中央役物に備えられたアタッカ装置の概略構成を示す正面図である。

【図24】装飾ユニットの正面図である。

【図25】装飾ユニットを斜め前方から示す斜視図である。

10

20

30

40

50

- 【図 2 6】装飾ユニットを主要な構成部材毎に分解して示す分解斜視図である。
- 【図 2 7】演出空間を主に構成する主要な構成部材毎に分解して示す分解斜視図である。
- 【図 2 8】(A) は演出ユニットを示す斜視図であり、(B) は(A)とは異なる方向から示す演出ユニットの斜視図である。
- 【図 2 9】演出ユニットにおける振分装置を分解して示す分解斜視図である。
- 【図 3 0】図 2 9 とは異なる方向から示す振分装置の分解斜視図である。
- 【図 3 1】振分装置における振分動作を説明する説明図である。
- 【図 3 2】図 3 1 から続く振分装置における振分動作を説明する説明図である。
- 【図 3 3】図 1 4 における C - C 断面図である。
- 【図 3 4】ユニット支持部材を外した状態で装飾ユニットを斜め後方から示す斜視図である。 10
- 【図 3 5】装飾体の一部を演出ユニットの一部と共に後方から示す斜視図である。
- 【図 3 6】(A) は発光手段等を点灯させた状態で遊技盤を正面から写した図面代用写真であり、(B) は発光手段等を消灯させた状態で遊技盤を正面から写した図面代用写真である。
- 【図 3 7】(A) は遊技盤のロゴ装飾体付近を斜め横から写した図面代用写真であり、(B) は遊技盤の一部を上方から写した図面代用写真である。
- 【図 3 8】(A) は本発明に係る遊技盤を正面から写した図面代用写真であり、(B) は従来の遊技盤を正面から写した図面代用写真である。
- 【図 3 9】(A) は本発明に係る遊技盤を左斜め前から写した図面代用写真であり、(B) は従来の遊技盤を左斜め前から写した図面代用写真である。 20
- 【図 4 0】パチンコ機の制御構成を概略的に示すブロック図である。

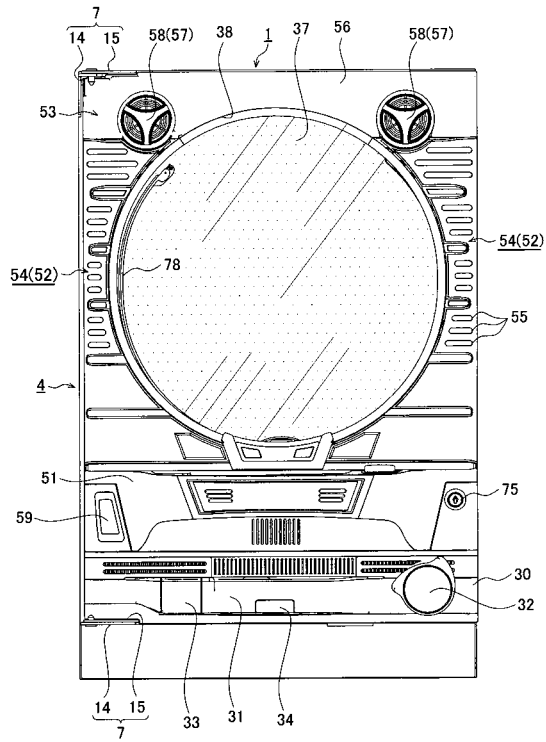
【符号の説明】

【 0 4 6 9 】

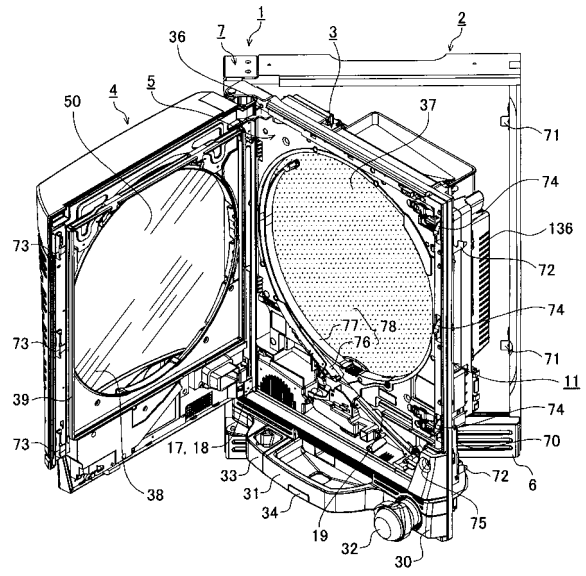
- 1 パチンコ機
- 3 7 遊技領域
- 1 2 5 球払出装置（払出手段）
- 2 0 0 中央役物
- 2 0 2 演出表示装置（演出表示手段）
- 2 1 2 第一始動口 30
- 2 1 4 第二始動口
- 2 1 6 第一始動口センサ
- 2 1 8 第二始動口センサ
- 2 7 0 アタッカ装置（受入開閉手段）
- 2 7 2 大入賞口
- 2 7 8 カウントセンサ（受入検出手段）
- 3 0 8 遊技球演出空間（遊技媒体演出空間）
- 3 1 0 演出空間
- 3 2 0 ユニット支持部材（後支持部材）
- 3 3 0 振分装置（振分手段） 40
- 3 3 2 案内通路
- 3 3 4 進入口
- 3 3 6 第一振分口
- 3 3 8 第二振分口
- 3 4 0 第三振分口
- 3 4 2 連絡通路
- 3 4 4 振分ベース部材
- 3 4 6 遊技球収容部（遊技媒体収容部）
- 3 4 8 回転体
- 3 5 0 振分モータ（回転駆動手段） 50

3 5 2	振分カバー部材	
3 5 4	進入受入口	
3 5 6	貯留通路	
3 5 8	排出通路	
3 6 0	案内傾斜面	
3 6 6	内周壁	
3 6 8	障壁部	
3 7 0	スリット	
3 7 2	検出部（回転位置検出手段）	
3 8 2	進入検出センサ（進入検出手段）	10
3 8 4	回転位置検出センサ（回転位置検出手段）	
3 9 6	第一放出部（第三クルーン）	
4 0 2	第二放出部（第一クルーン）	
4 0 8	第三放出部（第二クルーン）	
4 1 0	第一受入口	
4 1 2	第二受入口	
4 1 4	転動受舞台（転動受部）	
4 1 6	中央舞台（低反発受手段）	
4 1 8	誘導案内舞台（誘導案内部材）	
4 2 0	反発飛翔舞台	20
4 2 2	回収舞台	
4 2 4	転動案内部材	
4 3 0	分岐部	
4 3 8	第一反発飛翔部（第一反発飛翔手段）	
4 4 0	第二反発飛翔部（第二反発飛翔手段）	
4 4 2	第一受入検出センサ（第一受入検出手段）	
4 4 4	第二受入検出センサ（第二受入検出手段）	
4 6 2	誘導排出通路（誘導排出部材）	
4 6 4	突起（速度抑制手段）	
4 6 6	誘導排出検出センサ（排出検出手段）	30
5 0 4	主制御M P U（抽選手段、有利遊技状態発生手段、抽選確率変更手段）	
5 2 0	サブ統合M P U（振分制御手段）	

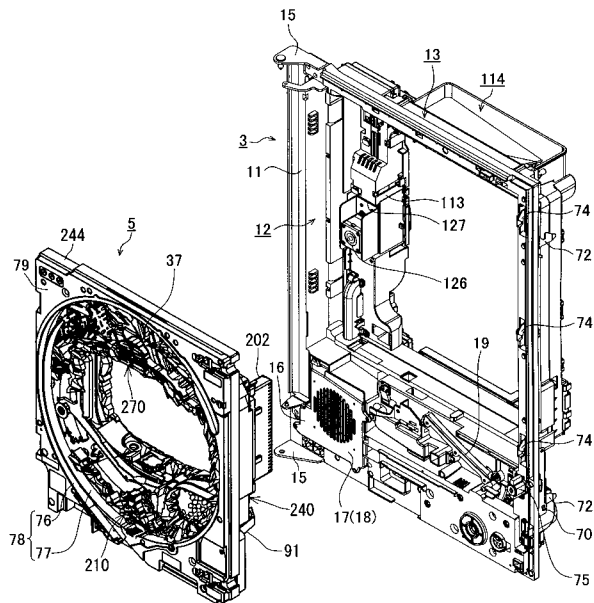
【図 1】



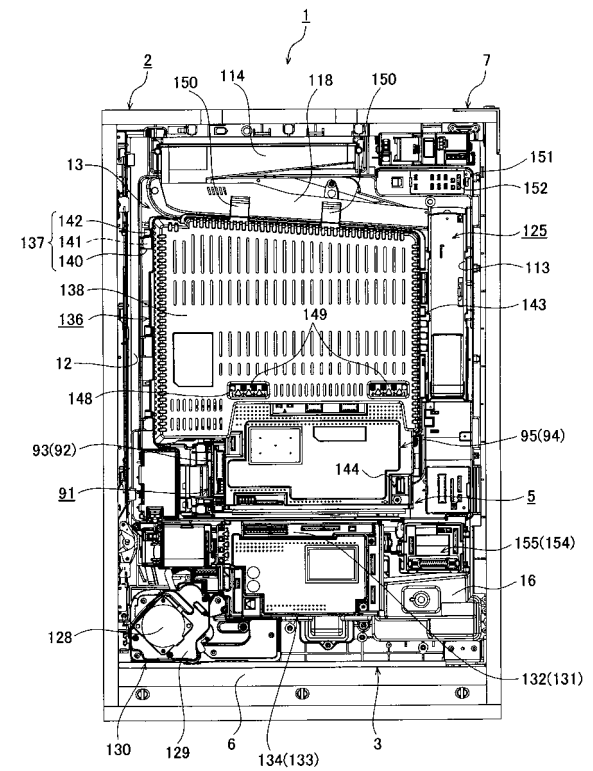
【図 2】



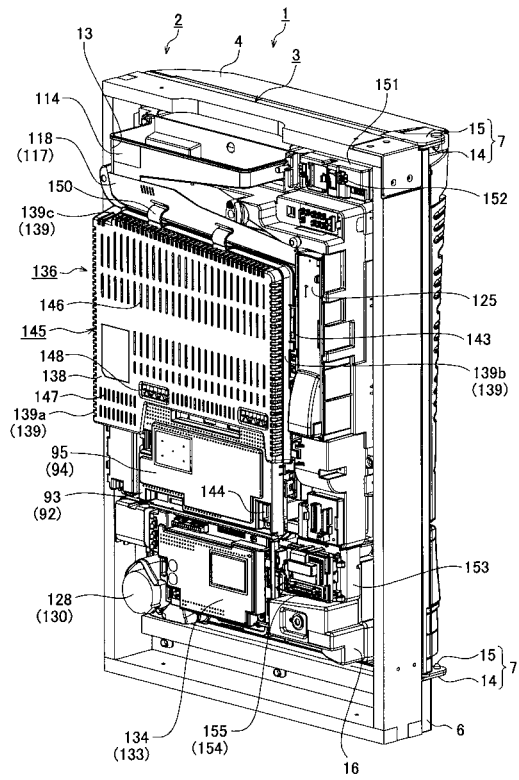
【図 3】



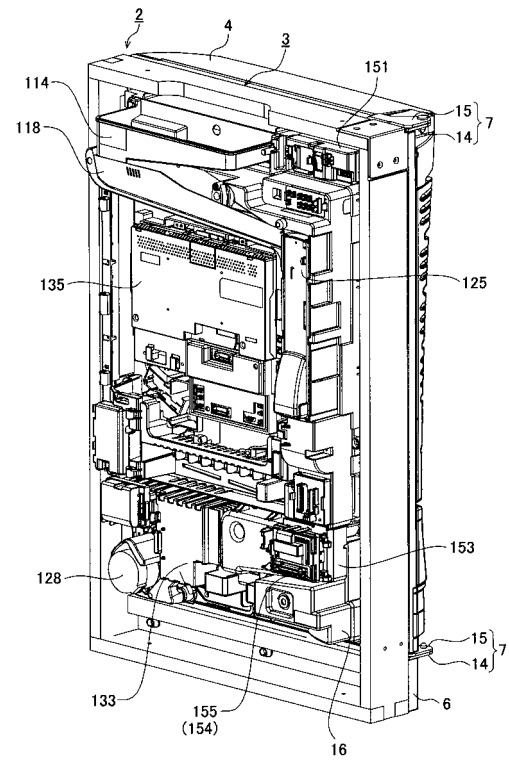
【図 4】



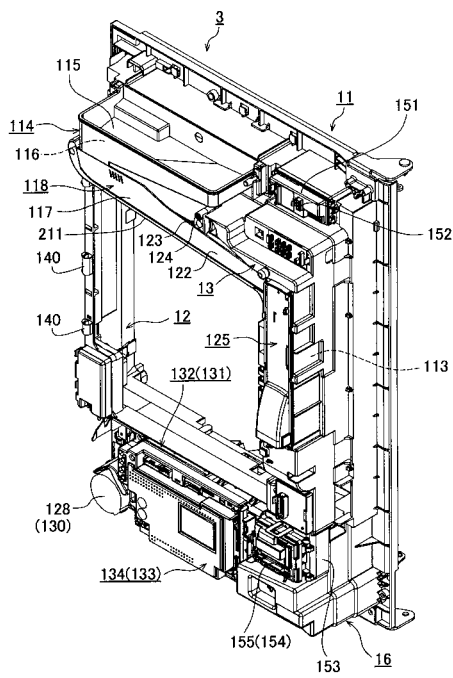
【図 5】



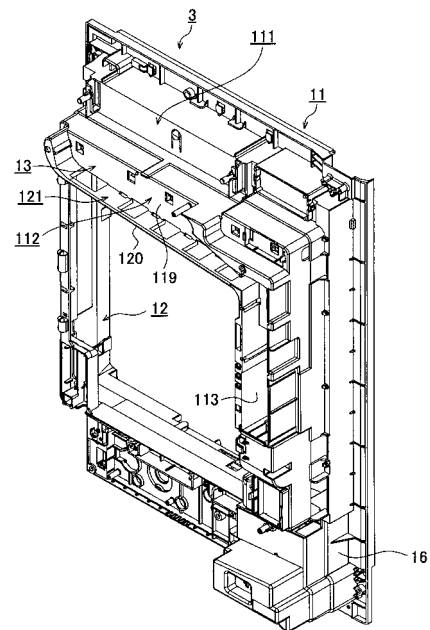
【図 6】



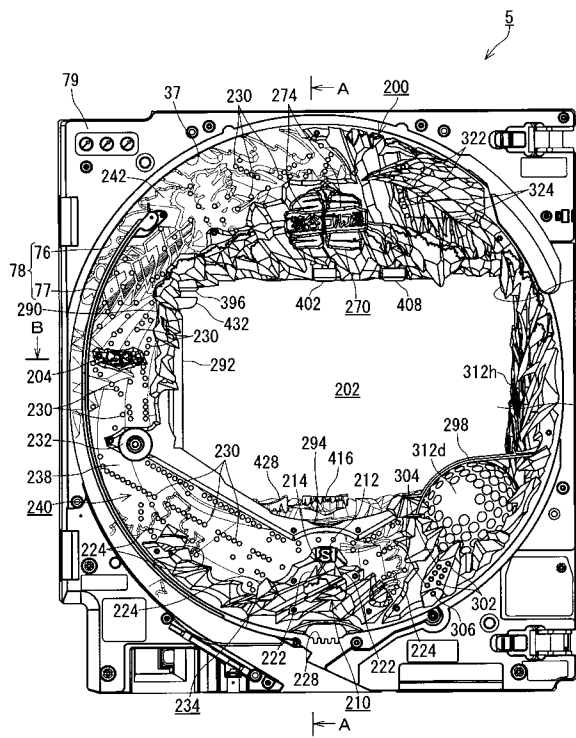
【図 7】



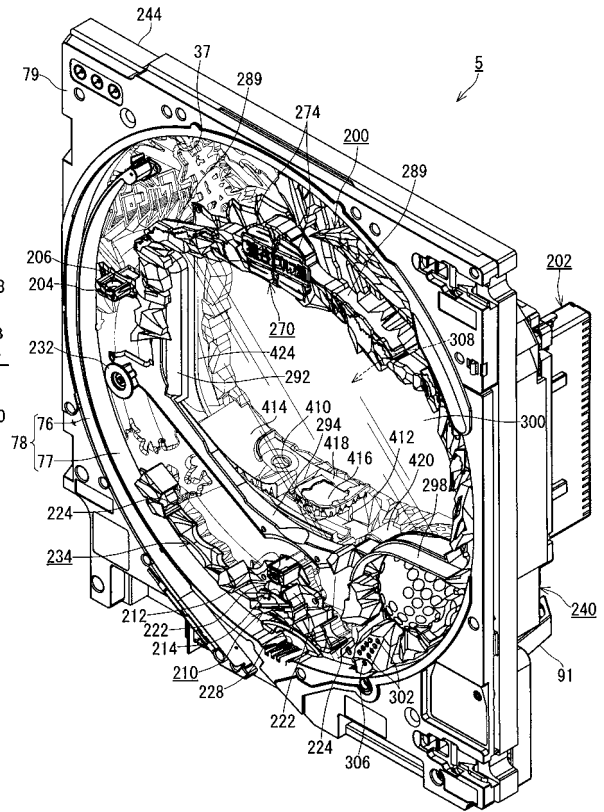
【図 8】



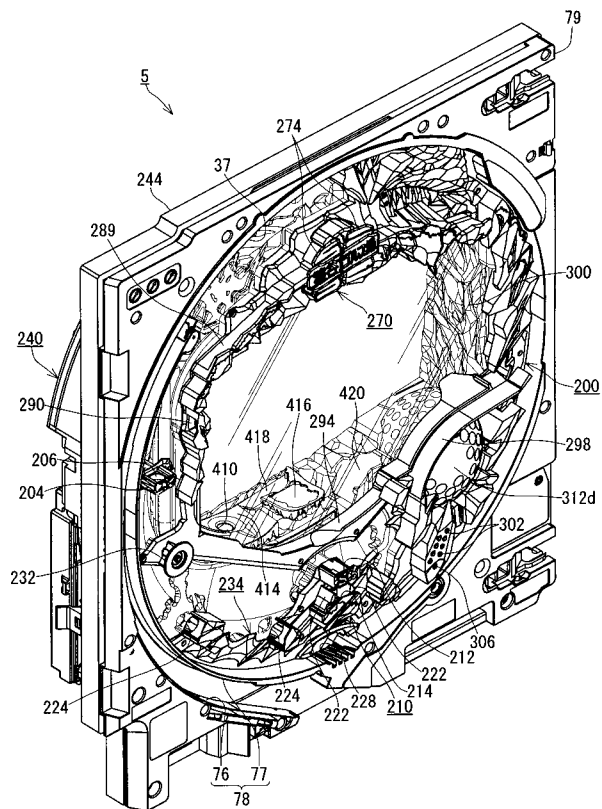
【図 9】



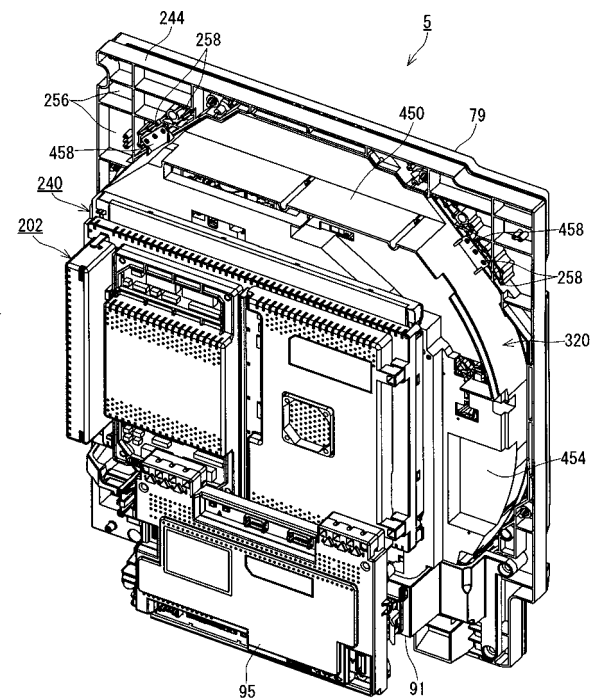
【図 10】



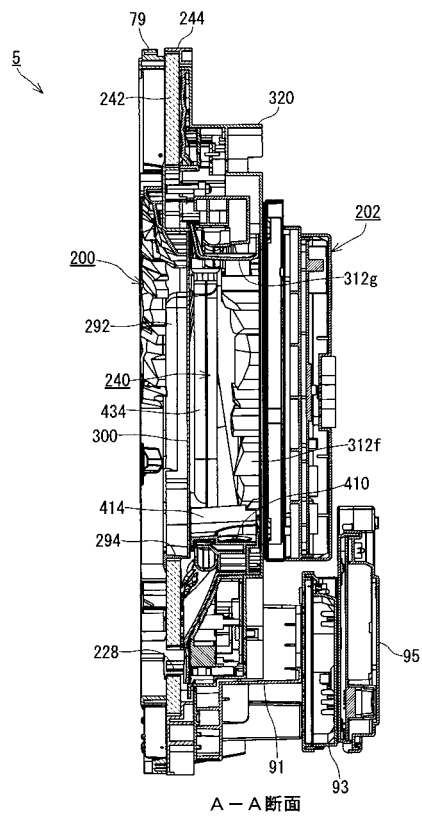
【図 11】



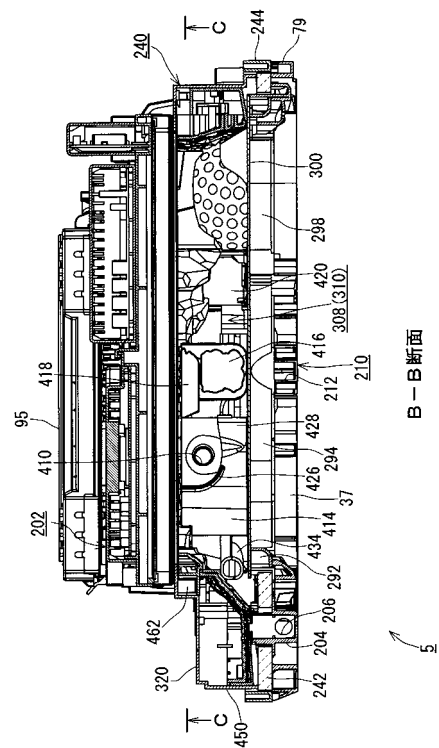
【図 12】



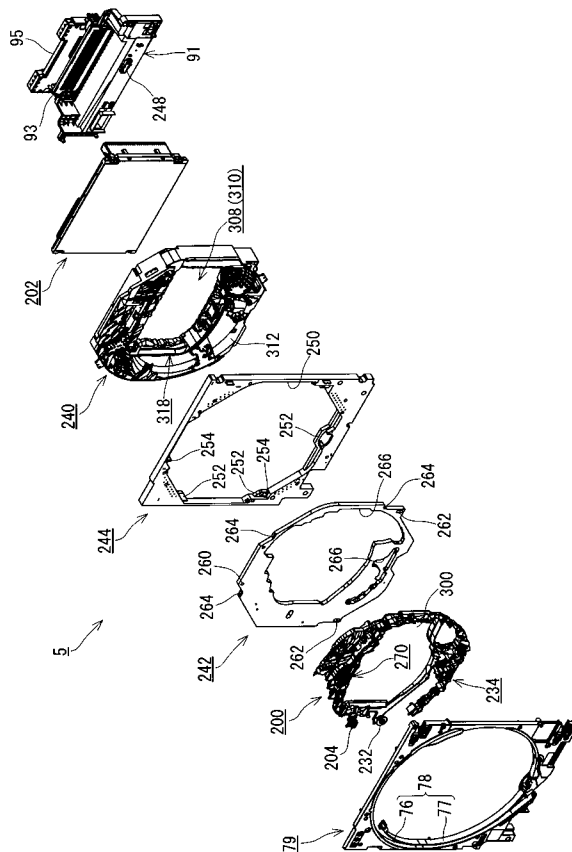
【図 13】



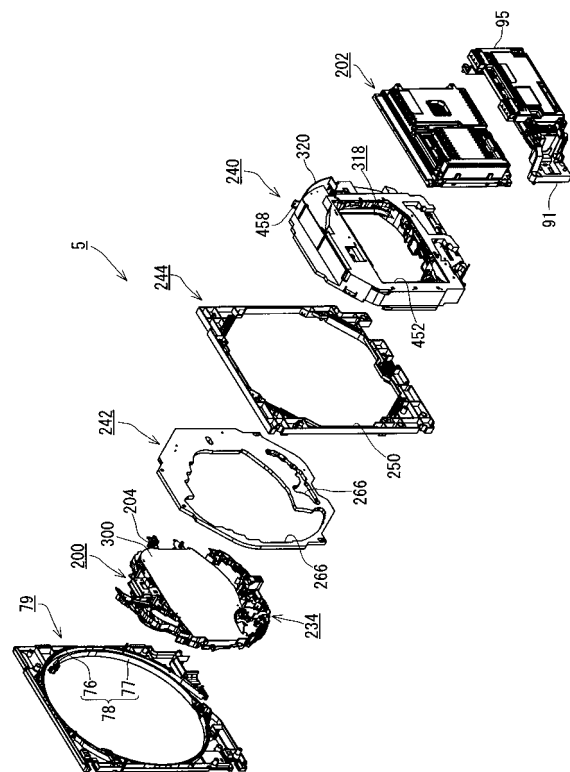
【図 14】



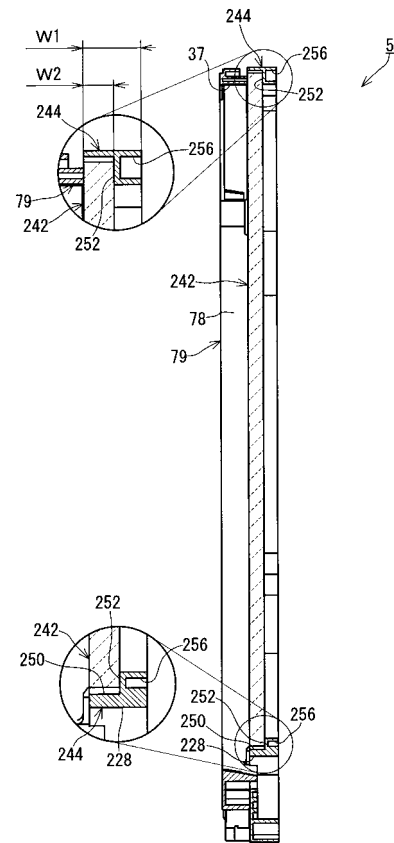
【図 15】



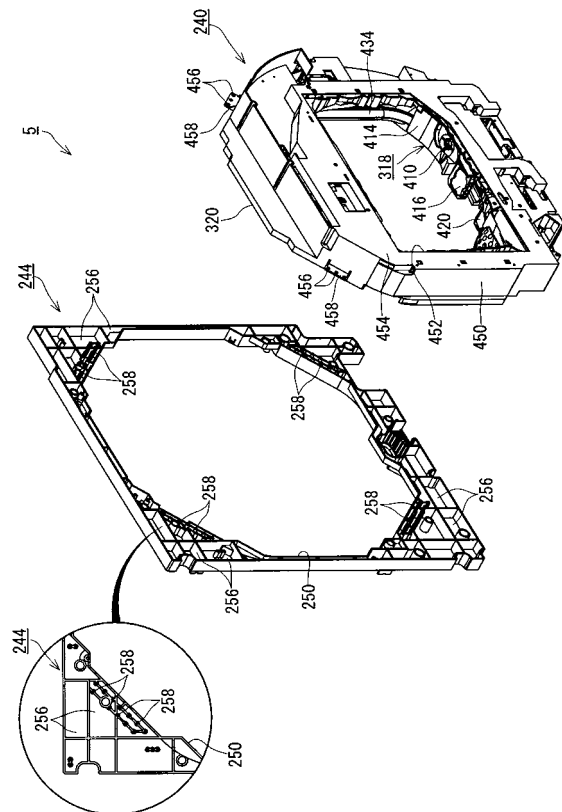
【図 16】



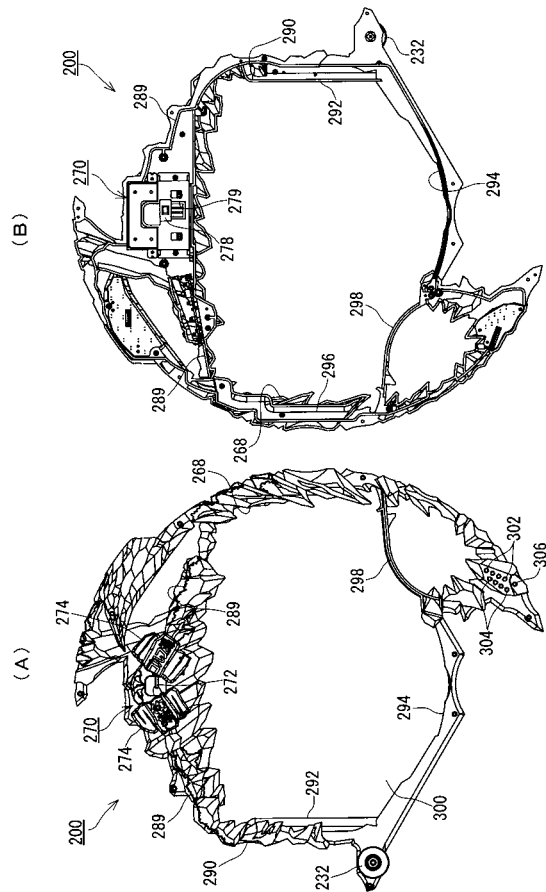
【 図 1 8 】



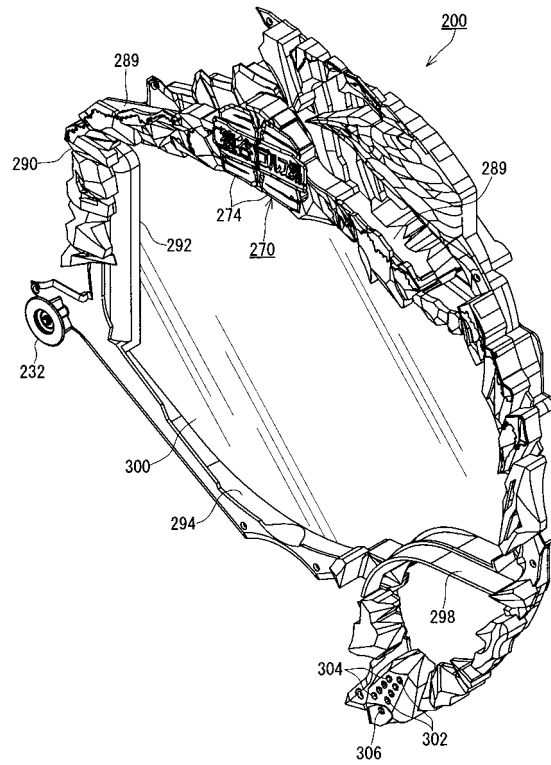
【圖 20】



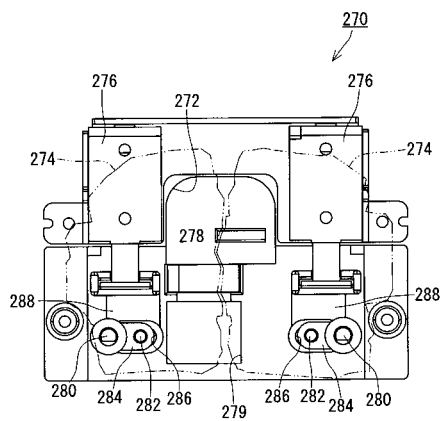
【図 2 1】



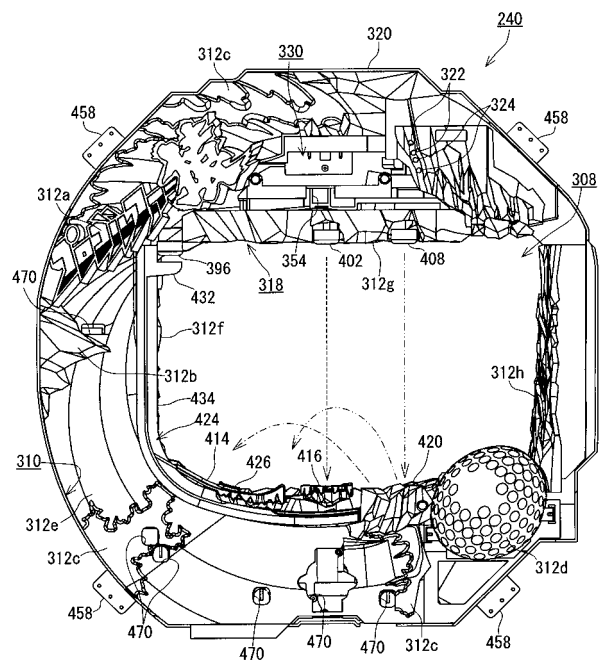
【図 2 2】



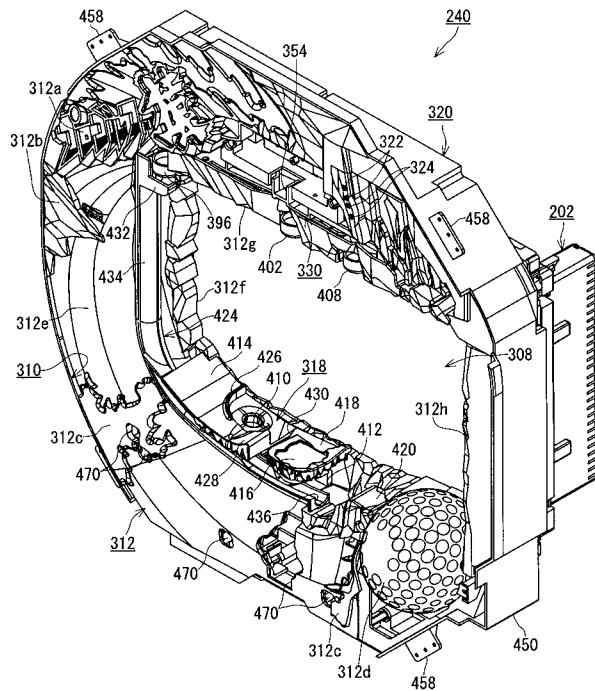
【図 2 3】



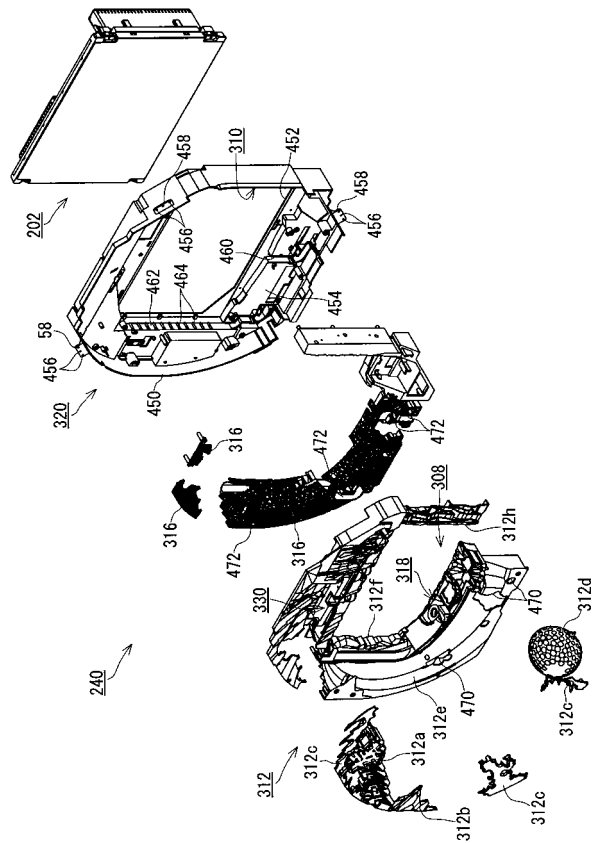
【図 2 4】



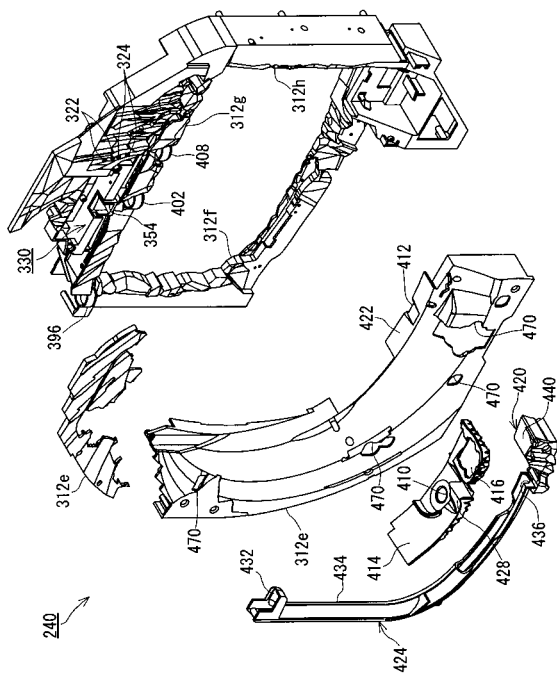
【図 25】



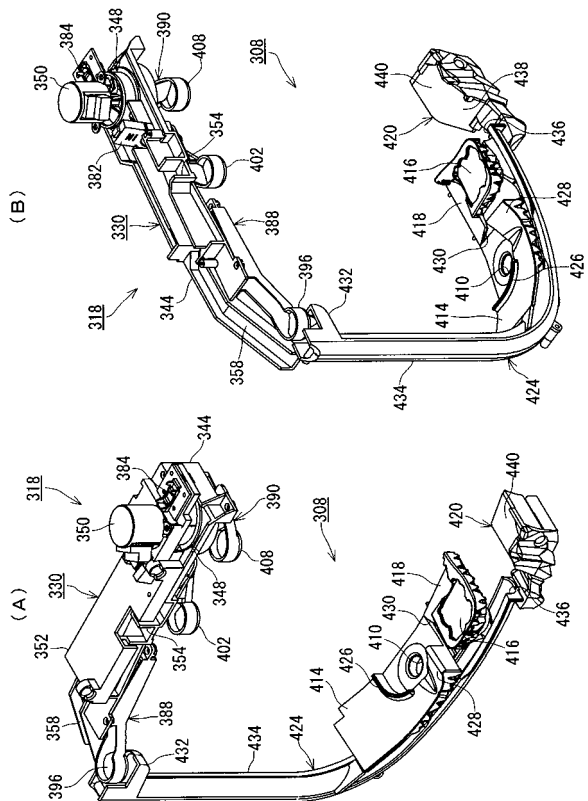
【図 26】



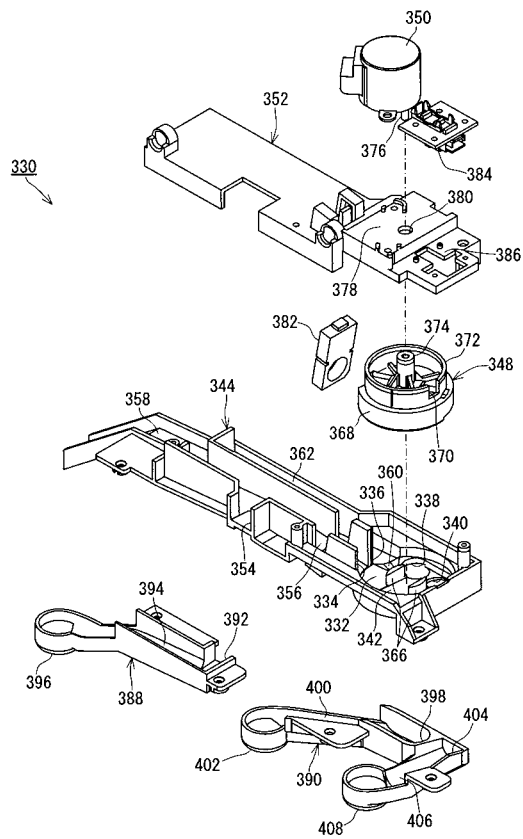
【図 27】



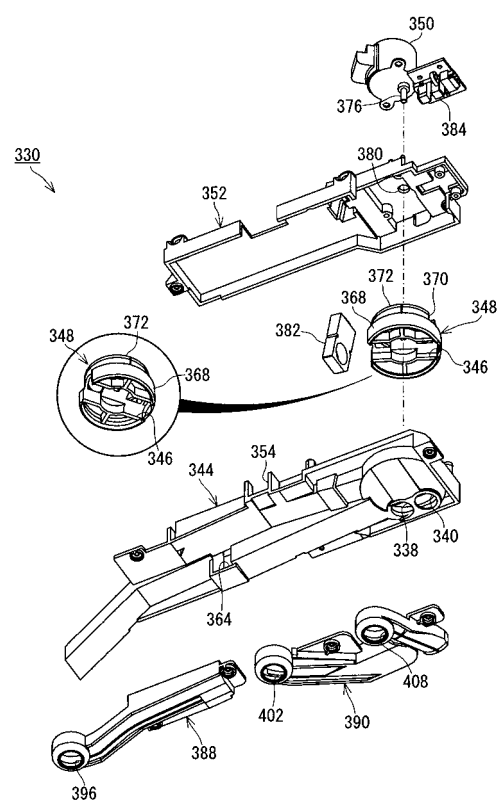
【図 28】



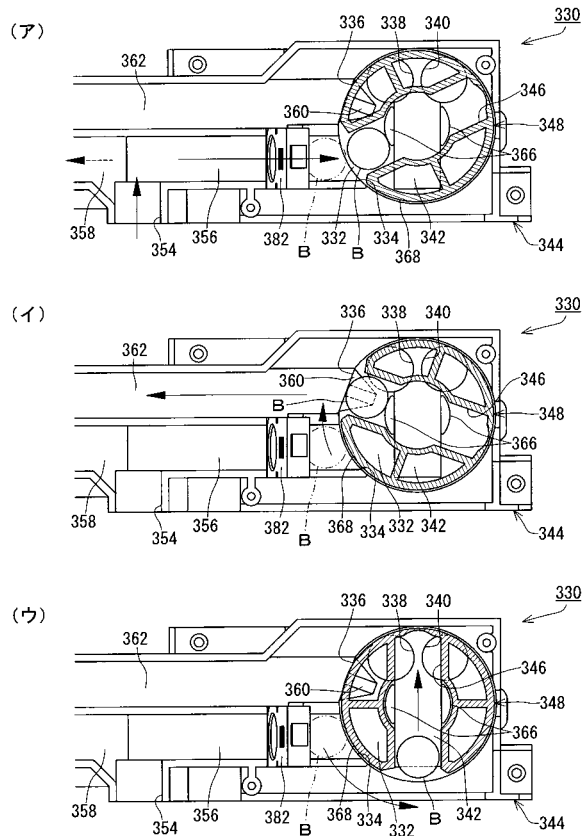
【図 29】



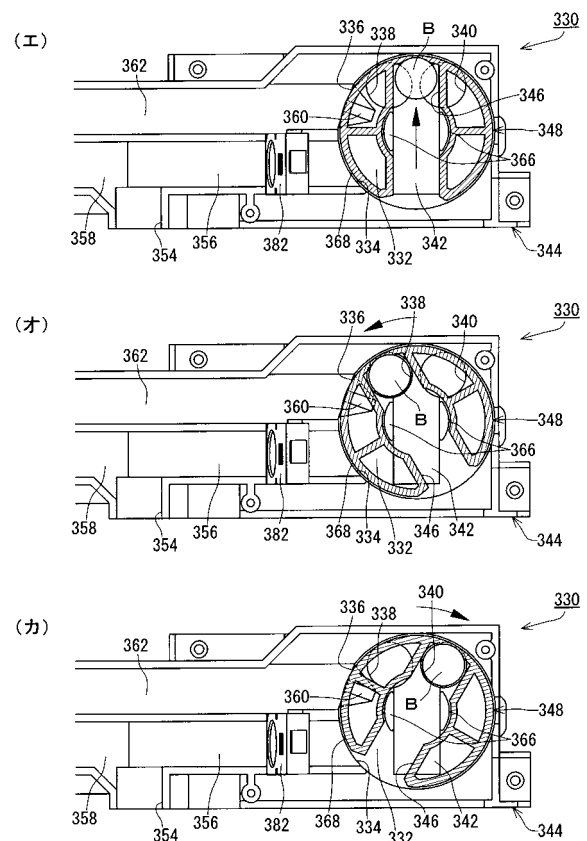
【図 30】



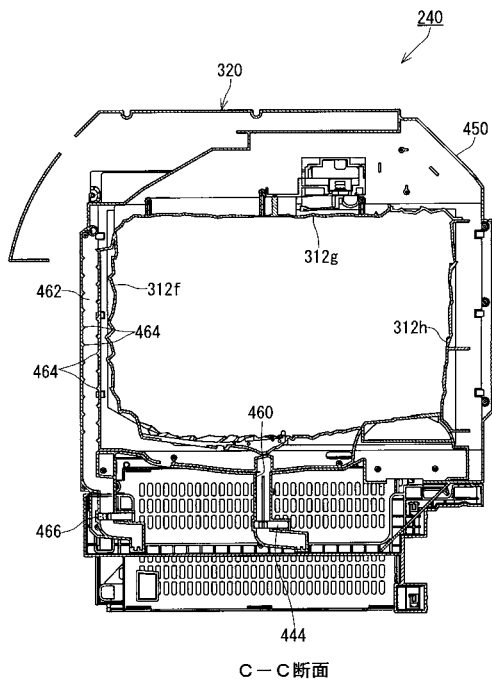
【図 31】



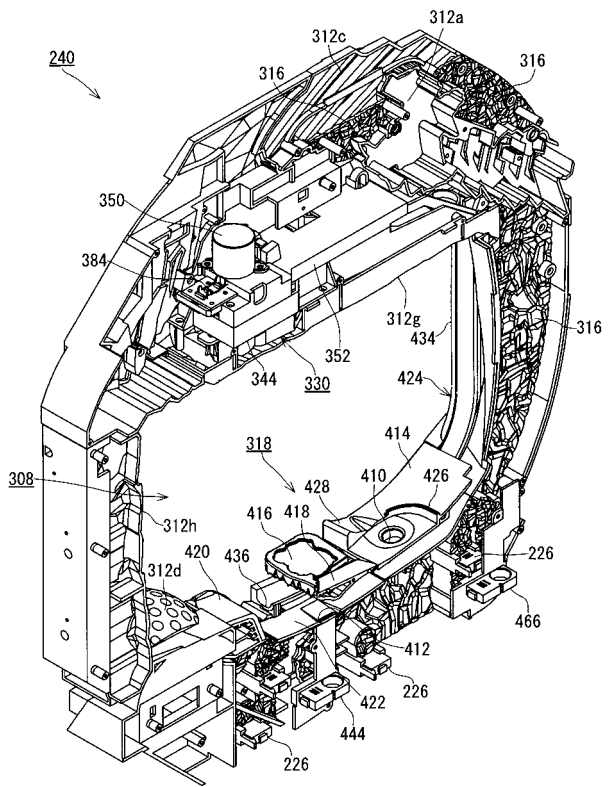
【図 32】



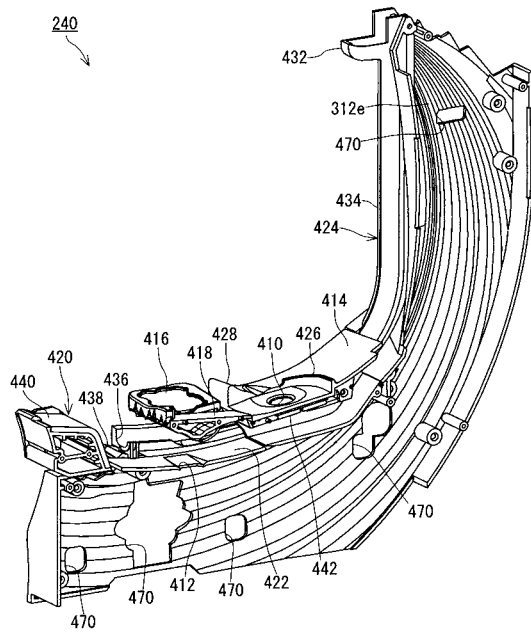
【図 3 3】



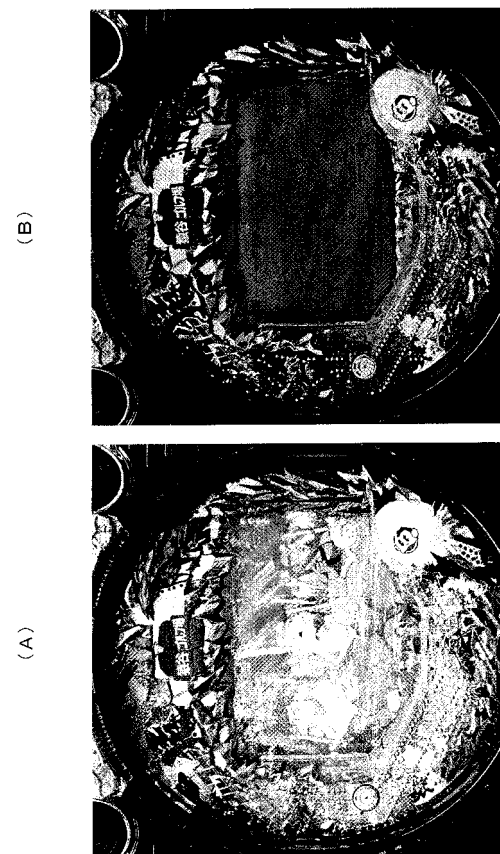
【図 3 4】



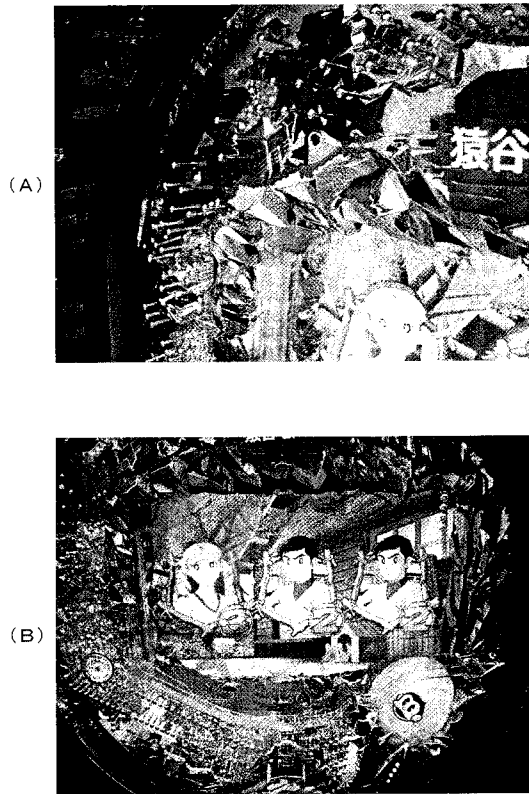
【図 3 5】



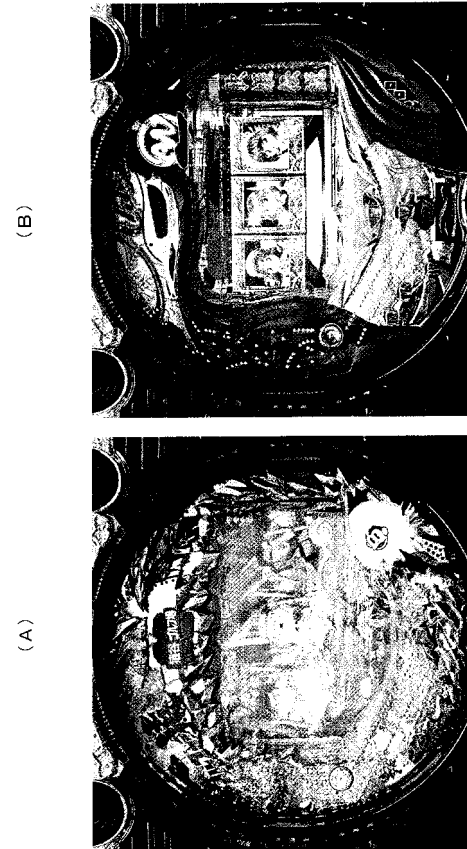
【図 3 6】



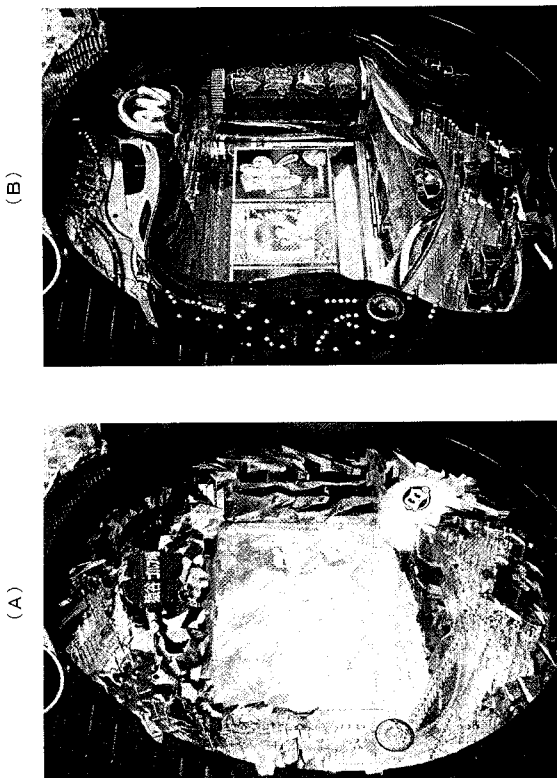
【図 37】



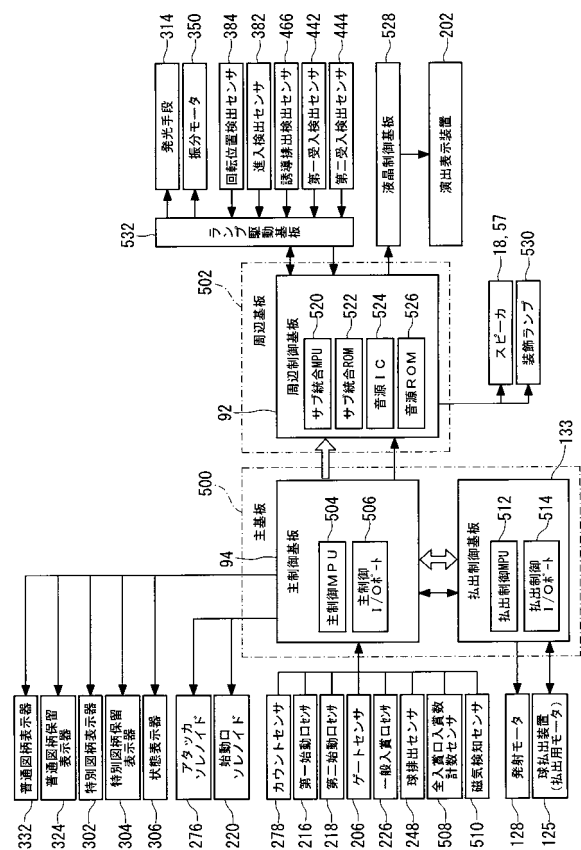
【図 38】



【図 39】



【図 40】



フロントページの続き

(56)参考文献 特開2006-239251(JP,A)
特開2006-110176(JP,A)
特開2006-075252(JP,A)
特開2006-061385(JP,A)
特開2005-253598(JP,A)
特開2005-224315(JP,A)
特開2005-110715(JP,A)
特開2005-102824(JP,A)
特開2005-000198(JP,A)
特開2004-057229(JP,A)
特開2003-071007(JP,A)
特開2002-159660(JP,A)
特開平11-285564(JP,A)
特開平07-265505(JP,A)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)

A63F 7/02