

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 特 許 公 報 (B2)

(11) 特許番号
特許第4863795号
(P4863795)

(45) 発行日 平成24年1月25日 (2012. 1. 25)

(24) 登録日 平成23年11月18日 (2011. 11. 18)

(51) Int.Cl.

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

F 1

A 6 3 F 7/02 3 1 7

請求項の数 3 (全 20 頁)

(21) 出願番号	特願2006-187817 (P2006-187817)	(73) 特許権者	000148922
(22) 出願日	平成18年7月7日 (2006. 7. 7)		株式会社大一商会
(65) 公開番号	特開2008-12152 (P2008-12152A)		愛知県北名古屋市沖村西ノ川1番地
(43) 公開日	平成20年1月24日 (2008. 1. 24)	(74) 代理人	100084227
審査請求日	平成21年7月7日 (2009. 7. 7)		弁理士 今崎 一司
		(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	飯島 勉
			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	小河 俊弥

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】

遊技盤の前面に形成されると共に遊技者の操作によって遊技球が打ち込まれる遊技領域と、

該遊技領域内に配されて遊技球の入賞が可能な始動入賞口と、

該始動入賞口への遊技球の入賞を検出する始動検出手段と、

該始動検出手段による遊技球の検出に応じて所定の開閉動作が可能な開閉片、該開閉片の開放によって遊技球が進入可能となる進入口、該進入口から進入した遊技球を検出する進入検出手段、該進入検出手段によって検出された遊技球を受け入れる入賞空間、該入賞空間に入った遊技球を転動させて規定時間内で所定の演出を行う転動装置、該転動装置により転動させられた遊技球を受け入れ可能とされて遊技者に有利な特定遊技状態が発生し得る特定入賞領域及び前記特定遊技状態が発生しない通常入賞領域、前記特定入賞領域及び前記通常入賞領域における遊技球の受け入れを所定の周期をもって切り替える受入切替手段を有し、前記遊技領域内の前記始動入賞口とは異なる位置に配された可変入賞装置と、を備えた遊技機であって、

前記可変入賞装置は、

前記入賞空間の後壁部分に配されると共に、当該後壁部分のほぼ全体に表示画面が臨設されて演出表示を行う表示器を備え、

前記転動装置は、

前記入賞空間に入った遊技球を受け入れる球入口と、該球入口で受け入れた遊技球を前

記特定入賞領域又は前記通常入賞領域に送り出す球出口とを有し、前記球入口での遊技球の受け入れを可能にすると共に前記表示画面の少なくとも前面一部を隠蔽する第一の位置と、当該隠蔽を解除する通常位置となる第二の位置との間で移動可能に設けられた可動通路部材と、を備え、

前記可動通路部材は、

1個の遊技球を受け入れ可能な球受凹部が周方向に一定間隔を置いて複数個形成されると共にモータの駆動に基づいて常時、一方向に回転する円盤形状の球受回転部材と、

該球受回転部材の上端側に設けられて前記入賞空間内に入った遊技球を前記複数個の球受凹部のいずれかに送り込む球受入口と、

前記球受回転部材の下端側に設けられて前記球受回転部材の回転動作に伴って前記球受凹部内の遊技球を前記特定入賞領域又は前記通常入賞領域に排出する球排出口と、を備え

10

前記遊技機は、

前記進入検出手段による遊技球の検出に基づいて、前記可動通路部材を前記第二の位置から前記第一の位置に移動させる制御を行う移動制御手段を備えることを特徴とする遊技機。

【請求項2】

前記前記回転装置は、前記可動通路部材を前記第一の位置と前記第二の位置との間で左右方向にスライド移動させるスライド移動機構を備え、前記移動制御手段は、前記スライド移動機構を制御することで前記可動通路部材の移動動作を制御することを特徴とする請求項1記載の遊技機。

20

【請求項3】

前記前記表示器の側方となる前記遊技盤の裏面側には、前記第二の位置で前記可動通路部材を収容する収容領域が設けられていることを特徴とする請求項2記載の遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、遊技盤の前面に形成されると共に遊技者の操作によって遊技球が打ち込まれる遊技領域と、該遊技領域内に配されて遊技球の入賞が可能な始動入賞口と、該始動入賞口への遊技球の入賞を検出する始動検出手段と、該始動検出手段による遊技球の検出に応じて所定の開閉動作が可能な開閉片、該開閉片の開放によって遊技球が進入可能となる進入口、該進入口から進入した遊技球を検出する進入検出手段、該進入検出手段によって検出された遊技球を受け入れる入賞空間、該入賞空間に入った遊技球を回転させて規定時間内で所定の演出を行う回転装置、該回転装置により回転させられた遊技球を受け入れ可能とされて遊技者に有利な特定遊技状態が発生し得る特定入賞領域及び前記特定遊技状態が発生しない通常入賞領域、前記特定入賞領域及び前記通常入賞領域における遊技球の受け入れを所定の周期をもって切り替える受入切替手段を有し、前記遊技領域内の前記始動入賞口とは異なる位置に配された可変入賞装置と、を備えた遊技機に関するものである。

30

【背景技術】

【0002】

40

従来、一般に、遊技機の一例としてのパチンコ機には、始動入賞口への入賞に基づいて可変入賞装置の開閉片を開放し、該可変入賞装置内に入った遊技球が特定入賞領域に入賞すると、遊技特典として特定遊技状態が発生する（例えば、可変入賞装置の開閉片を特別態様で開放する）ことで遊技者に多量の賞球を付与するものがある。また、このようなパチンコ機には、可変入賞装置内での遊技球の球流れに対する興趣を高めるために、該球流れと対応した演出表示を行う表示器を備えたもの（例えば、特許文献1参照）が提案されている。

【特許文献1】特開2004-223167号公報（図2）

【発明の開示】

【発明が解決しようとする課題】

50

【 0 0 0 3 】

ところで、上記特許文献 1 の構成では、可変入賞装置内での遊技球の球流れと、表示器での演出表示との関連性を高めるために、遊技領域内において表示器を可変入賞装置の近傍位置（具体的には、可変入賞装置の真上部分）に配置していた。また、遊技者の関心が最も高くなる可変入賞装置内での遊技球の球流れをクローズアップし且つ期待感を持続させるために（可変入賞装置内での遊技球の球流れ時間を長めにとるために）、遊技領域内で可変入賞装置が占める領域を大きめにとっていた。このため、可変入賞装置近傍に配された表示器は、必然的に占有領域が制限されてしまい（表示器が小型化されてしまい）、結果として、表示器の演出表示をダイナミックに行うことができず、遊技の興趣が低下していた。本発明は、上記した事情に鑑みなされたもので、その目的とするところは、遊技領域内での可変入賞装置の占有領域を制限することなく、表示器の演出表示をダイナミックに行うことで、遊技の興趣の低下が抑制できる遊技機を提供することにある。

10

【課題を解決するための手段】

【 0 0 0 4 】

（解決手段 1）

上記目的を達成するために、請求項 1 の発明においては、遊技盤の前面に形成されると共に遊技者の操作によって遊技球が打ち込まれる遊技領域と、該遊技領域内に配されて遊技球の入賞が可能な始動入賞口と、該始動入賞口への遊技球の入賞を検出する始動検出手段と、該始動検出手段による遊技球の検出に応じて所定の開閉動作が可能な開閉片、該開閉片の開放によって遊技球が進入可能となる進入口、該進入口から進入した遊技球を検出する進入検出手段、該進入検出手段によって検出された遊技球を受け入れる入賞空間、該入賞空間に入った遊技球を転動させて規定時間内で所定の演出を行う転動装置、該転動装置により転動させられた遊技球を受け入れ可能とされて遊技者に有利な特定遊技状態が発生し得る特定入賞領域及び前記特定遊技状態が発生しない通常入賞領域、前記特定入賞領域及び前記通常入賞領域における遊技球の受け入れを所定の周期をもって切り替える受入切替手段を有し、前記遊技領域内の前記始動入賞口とは異なる位置に配された可変入賞装置と、を備えた遊技機であって、前記可変入賞装置は、前記入賞空間の後壁部分に配されると共に、当該後壁部分のほぼ全体に表示画面が臨設されて演出表示を行う表示器を備え、前記転動装置は、前記入賞空間に入った遊技球を受け入れる球入口と、該球入口で受け入れた遊技球を前記特定入賞領域又は前記通常入賞領域に送り出す球出口とを有し、前記球入口での遊技球の受け入れを可能にすると共に前記表示画面の少なくとも前面一部を隠蔽する第一の位置と、当該隠蔽を解除する通常位置となる第二の位置との間で移動可能に設けられた可動通路部材と、を備え、前記可動通路部材は、1 個の遊技球を受け入れ可能な球受凹部が周方向に一定間隔を置いて複数個形成されると共にモータの駆動に基づいて常時、一方向に回動する円盤形状の球受回動部材と、該球受回動部材の上端側に設けられて前記入賞空間内に入った遊技球を前記複数個の球受凹部のいずれかに送り込む球受入口と、前記球受回動部材の下端側に設けられて前記球受回動部材の回動動作に伴って前記球受凹部内の遊技球を前記特定入賞領域又は前記通常入賞領域に排出する球排出口と、を備え、前記遊技機は、前記進入検出手段による遊技球の検出に基づいて、前記可動通路部材を前記第二の位置から前記第一の位置に移動させる制御を行う移動制御手段を備えることを特徴とする。

20

30

40

この場合、進入検出手段による遊技球の検出がないとき、即ち可変入賞装置への入賞がないときには、表示画面の隠蔽を解除する第二の位置に可動通路部材を移動させることで、入賞空間の後壁部分におけるほぼ全体に臨設された表示器の表示画面で演出表示を行う。一方、進入検出手段による遊技球の検出があるとき、即ち可変入賞装置への入賞があるときには、表示画面の少なくとも前面一部を隠蔽する第一の位置に可動通路部材を移動させることで、入賞空間に入った遊技球を可動通路部材（球入口）で受け入れ、当該遊技球を可動通路部材の球出口から特定入賞領域又は通常入賞領域に送り出すことで、特定遊技状態を発生させるか否かを決定する。これにより、遊技領域内での可変入賞装置の占有領域を制限することなく、表示器の演出表示をダイナミックに行うことができ、ひいては表

50

示器の演出表示に対する視覚的な興趣の低下を抑制することができる。また、この構成によれば、球受入口で受け入れた遊技球を球受回動部材の回動動作によって回転方向に搬送して、その後、球排出口から特定入賞領域又は通常入賞領域に送り出す構成にできるので、可動通路部材での遊技球の球流れに対する視覚的な興趣の低下を抑制することができる

。

【 0 0 0 5 】

(解決手段 2)

解決手段 1 において、前記転動装置は、前記可動通路部材を前記第一の位置と前記第二の位置との間で左右方向にスライド移動させるスライド移動機構を備え、前記移動制御手段は、前記スライド移動機構を制御することで前記可動通路部材の移動動作を制御することを特徴とする請求項 1 記載の遊技機。

10

この場合、進入検出手段による遊技球の検出がないとき（可変入賞装置への入賞がないとき）には、可動通路部材を表示器（表示画面）の側方に移動させておき、進入検出手段による遊技球の検出があると（可変入賞装置への入賞があると）、表示器（表示画面）の側方から可動通路部材をスライド移動によって表示器（表示画面）の前方位置となる第一の位置に移動させる構成にできる。

【 0 0 0 6 】

(解決手段 3)

解決手段 2 において、前記表示器の側方となる前記遊技盤の裏面側には、前記第二の位置で前記可動通路部材を収容する収容領域が設けられていることを特徴とする請求項 2 記載の遊技機。

20

この場合、遊技領域内に可動通路部材の収容領域を設ける必要がないので、その分、遊技領域内において遊技球を流下させるための領域を広くとることができる。

【 0 0 0 7 】

(解決手段 4)

解決手段 3 において、前記収容領域の前方となる遊技領域には、収容領域内に収容された状態で前記可動通路部材の少なくとも一部を視認可能にする視認穴が穿設され、該視認穴には、透明な板部材が取り付けられる。

この場合、可動通路部材が収容領域内に収容された状態でも、遊技者は可動通路部材の存在を視認することができ、遊技領域内における視覚的な興趣の低下を抑制することができる。

30

【 0 0 0 8 】

(解決手段 5)

解決手段 1 乃至解決手段 4 において、前記可動通路部材の上側部分には、前記入賞空間に入った遊技球を受け入れ、該遊技球を外部から視認可能に回転させながら下方に排出するクルーン部が設けられている。

この場合、可動通路部材の上側部分で受け入れた遊技球を回転させながら下方に排出するので、可動通路部材での遊技球の球流れに対する視覚的な興趣の低下を抑制することができる。

40

【 0 0 0 9 】

(解決手段 6)

解決手段 1 乃至解決手段 5 において、前記可動通路部材は、1 個の遊技球を受け入れ可能な球受凹部が周方向に一定間隔を置いて複数個形成されると共にモータの駆動に基づいて常時、一方向に回動する円盤形状の球受回動部材と、該球受回動部材の上端側に設けられて前記入賞空間内に入った遊技球を前記複数個の球受凹部のいずれかに送り込む球受入口と、前記球受回動部材の下端側に設けられて前記球受回動部材の回動動作に伴って前記球受凹部内の遊技球を前記特定入賞領域又は前記通常入賞領域に排出する球排出口と、を備える。

この場合、球受入口で受け入れた遊技球を球受回動部材の回動動作によって回転方向に

50

搬送して、その後、球排出口から特定入賞領域又は通常入賞領域に送り出す構成にできるので、可動通路部材での遊技球の球流れに対する視覚的な興趣の低下を抑制することができる。

【 0 0 1 0 】

(解決手段 7)

解決手段 1 乃至解決手段 6 において、前記移動制御手段は、前記可動通路部材を前記第二の位置から前記第一の位置に移動させるときの移動速度を比較的速く設定する一方、前記可動通路部材を前記第一の位置から前記第二の位置に移動させるときの移動速度を比較的遅く設定し、前記可動通路部材の前記第一の位置への移動終了時点から前記第二の位置への移動開始時点までの間で、前記球入口での遊技球の受け入れを可能にする停止状態を所定期間設けた。

10

この場合、可動通路部材での遊技球の受け入れ前では、速い速度で可動通路部材を移動させることで、事前に可動通路部材を遊技球の受け入れ準備状態にすることができ、然も第一の位置に移動した後に遊技球の受け入れ期間として所定期間で可動通路部材を停止することで、確実に可動通路部材に遊技球を送り込むことができる。これに対して、可動通路部材での遊技球の受け入れが終了した後では、遅い速度で可動通路部材を移動させることで、可動通路部材に入った遊技球が特定入賞領域に送り込まれるか否かの演出効果を高めることができ、ひいては遊技の興趣の低下を抑制することができる。

【 0 0 1 1 】

(解決手段 8)

20

解決手段 2 乃至解決手段 7 において、前記特定入賞領域及び前記通常入賞領域は、それぞれ前記球出口の下方位置に並設され、前記受入切替手段は、前記可動通路部材の側方へのスライド移動時に前記球出口から排出される遊技球が前記特定入賞領域又は前記通常入賞領域のいずれかに送り込まれることで構成される。

この場合、可動通路部材の側方へのスライド移動時に遊技球が特定入賞領域に送り込まれるか否か、即ち特定遊技状態が発生するか否かを決定するので、可動通路部材の動きに対する興趣を高めることができ、ひいては視覚的な興趣の低下を抑制することができる。

【 0 0 1 2 】

(解決手段 9)

解決手段 1 乃至解決手段 8 において、前記可変入賞装置とは別に設けられると共に開放状態において大量の遊技球が入賞し得る大入賞口を有する大入賞口装置と、該大入賞口装置に入賞した遊技球を検出する入賞検出手段と、前記特定入賞領域に入った遊技球を検出する特定検出手段と、該特定検出手段による遊技球の検出に基づいて前記特定遊技状態の発生として前記大入賞口を開放する特定遊技状態発生手段と、少なくとも前記入賞検出手段による遊技球の検出に基いて所定数の遊技球を払い出す払出装置と、を備える。

30

この場合、特定遊技状態の発生によって大入賞口を開放して、多量の賞球を払い出すことを遊技特典として遊技者に付与することができる。

【 0 0 1 3 】

(解決手段 1 0)

解決手段 1 乃至解決手段 9 において、前記表示器による演出表示を制御する演出表示制御手段を備え、該演出表示制御手段は、前記可動通路部材が前記第一の位置に移動した状態で、当該可動通路部材に対して作用を及ぼす演出画像を表示制御する。

40

この場合、表示器の表示画面の少なくとも前面一部を隠蔽する状態にある可動通路部材の背面側で、当該可動通路部材に対して作用を及ぼす演出画像を表示することで、表示器の演出表示によって可動通路部材内での遊技球の球流れを視覚的に盛り上げることができる。

【 0 0 1 4 】

(解決手段 1 1)

解決手段 1 0 において、前記通常入賞領域に入った遊技球を検出する通常検出手段を備え、前記演出表示制御手段は、前記通常検出手段によって遊技球が検出されたときは、前

50

記特定遊技状態が発生しない旨を遊技者に示唆する態様で前記作用を及ぼす演出画像を表示制御する一方、前記特定検出手段によって遊技球が検出されたときは、前記特定遊技状態が発生する旨を遊技者に示唆する態様で前記作用を及ぼす演出画像を表示制御する。

この場合、表示器の可動通路部材に対して作用を及ぼす演出画像によって特定遊技状態が発生するか否か（特定検出手段によって遊技球が検出されたか否か）を遊技者に認識させることができるので、表示器の演出表示に対する興趣の低下をより一層抑制することができる。

【 0 0 1 5 】

（ 解決手段 1 2 ）

解決手段 1 0 又は解決手段 1 1 において、前記可動通路部材に入った遊技球を検出する
10 通路内検出手段と、該通路内検出手段による遊技球の検出タイミングに基づいて当該遊技球が前記特定入賞領域に入る可能性を予測する特定入賞予測手段と、を備え、前記演出表示制御手段は、前記特定入賞予測手段により遊技球が前記特定入賞領域に入る可能性が高いと予測されたときは、遊技球が前記特定入賞領域又は前記通常入賞領域に入る前段階で
20 当該遊技球が前記特定入賞領域に入る可能性が高いことを予告する演出画像を表示制御する一方、前記特定入賞予測手段により遊技球が前記特定入賞領域に入る可能性が低いと予測されたときは、遊技球が前記特定入賞領域又は前記通常入賞領域に入る前段階で当該遊技球が前記特定入賞領域に入る可能性が低いことを予告する演出画像を表示制御する。

この場合、可動通路部材の背面側で行われる表示器の演出表示によって可動通路部材内に入った遊技球が特定入賞領域に送り込まれる可能性を遊技者に予告することができるので、表示器の演出表示に対する興趣を高めることができ、ひいては遊技の興趣の低下を抑制することができる。

【 0 0 1 6 】

（ 解決手段 1 3 ）

解決手段 1 乃至解決手段 1 2 において、前記遊技機は、パチンコ遊技機であることを特徴とする。

なお、パチンコ遊技機の基本構成としては、操作手段の操作に応じて遊技球を遊技領域に打ち込み、該打ち込んだ遊技球が遊技領域内に設けられた始動口に入賞することを条件として図柄表示手段で図柄情報の変動表示を行い、図柄情報の表示結果を停止表示するものである。また、利益付与状態（例えば、大当り遊技状態）の発生時には、遊技領域内に
30 設けられた大入賞口を所定態様で開放して遊技球の入賞を可能にし、その入賞に基づいて遊技者に遊技特典（例えば、賞球の付与や磁気カードへのポイントの書き込み等）を付与するものである。

【 発明の効果 】

【 0 0 1 7 】

本発明の構成によれば、進入検出手段による遊技球の検出がないとき、即ち可変入賞装置への入賞がないときには、表示画面の隠蔽を解除する第二の位置に可動通路部材を移動させることで、入賞空間の後壁部分におけるほぼ全体に臨設された表示器の表示画面で演出表示を行う。一方、進入検出手段による遊技球の検出があるとき、即ち可変入賞装置への入賞があるときには、表示画面の少なくとも前面一部を隠蔽する第一の位置に可動通路
40 部材を移動させることで、入賞空間に入った遊技球を可動通路部材（球入口）で受け入れ、当該遊技球を可動通路部材の球出口から特定入賞領域又は通常入賞領域に送り出すことで、特定遊技状態を発生させるか否かを決定する。これにより、遊技領域内での可変入賞装置の占有領域を制限することなく、表示器の演出表示をダイナミックに行うことができ、ひいては表示器の演出表示に対する視覚的な興趣の低下を抑制することができる。

【 発明を実施するための最良の形態 】

【 0 0 1 8 】

以下、図面を参照して本発明の好適な実施形態について説明する。まず、図 1 及び図 2 を参照して実施形態に係るパチンコ機の全体構成について説明する。図 1 は、パチンコ機を示す正面図である。図 2 は、本体枠及び前面枠を開放した状態のパチンコ機を示す斜視
50

図である。

【 0 0 1 9 】

図 1 及び図 2 に示すように、パチンコ機 1 は、外枠 2、本体枠 3、遊技盤 4、前面枠 5 等を備えて構成されている。外枠 2 は、上下左右の枠材によって縦長四角形の枠状に形成され、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 の前面一側には、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。また、本体枠 3 は、前枠体 8、遊技盤装着枠 9、及び機構装着枠 10 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 の前側に形成された前枠体 8 は、外枠 2 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。

【 0 0 2 0 】

前枠体 8 の後部に一体的に形成された遊技盤装着枠 9 には、遊技盤 4 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 4 の盤面（前面）には、外レールと内レールとを備えた案内レール 11 が設けられ、該案内レール 11 の内側には、遊技領域 12 が区画形成されている。遊技盤装着枠 9 よりも下方に位置する前枠体 8 の前側下部の一侧寄りには、スピーカ装着板 13 を介して低音用スピーカ 14 が装着されている。また、前枠体 8 前面の下部領域内の上側部分には、遊技盤 4 の発射通路に向けて遊技球を導く発射レール 15 が傾斜状に装着されている。一方、前枠体 8 前面の下部領域内の下側部分には、下前面部材 16 が装着されている。下前面部材 16 前面のほぼ中央には、下皿 17 が設けられ、片側寄りには操作ハンドル 18 が設けられている。

【 0 0 2 1 】

本体枠 3（前枠体 8）のヒンジ機構 7 が設けられる側とは反対側となる開放側の後面には、外枠 2 に対して本体枠 3 を施錠する機能と、本体枠 3 に対して前面枠 5 を施錠する機能とを兼ね備えた施錠装置 19 が装着されている。施錠装置 19 は、外枠 2 に設けられた閉止具 20 に係脱可能に係合して本体枠 3 を閉鎖状態に施錠する上下複数の本体枠施錠フック 21 と、前面枠 5 の開放側の後面に設けられた閉止具 22 に係脱可能に係合して前面枠 5 を閉鎖状態に施錠する上下複数の扉施錠フック 23 とを備えている。そして、シリンダー錠 24 の鍵穴に鍵が挿入されて一方向に回動操作されることで、本体枠施錠フック 21 と外枠 2 の閉止具 20 との係合が解除されて本体枠 3 が解錠され、これとは逆方向に鍵が回動操作されることで、扉施錠フック 23 と前面枠 5 の閉止具 22 との係合が解除されて前面枠 5 が解錠されるようになっている。なお、シリンダー錠 24 の前端部は、パチンコ機 1 の前方から鍵を挿入して解錠操作が行えるように、前枠体 8 及び下前面部材 16 を貫通して下前面部材 16 の前面に露出して配置されている。

【 0 0 2 2 】

本体枠 3 前面の一側には、ヒンジ機構 25 によって前面枠 5 が前方に開閉可能に装着されている。前面枠 5 は、扉本体フレーム 26、サイド装飾装置 27、上皿 28、音響電飾装置 29 を備えて構成されている。扉本体フレーム 26 は、プレス加工された金属製フレーム部材によって構成され、前枠体 8 の上端から下前面部材 16 の上縁に亘る部分を覆う大きさに形成されている。扉本体フレーム 26 のほぼ中央には、遊技盤 4 の遊技領域 12 を前方から透視可能なほぼ円形状の開口窓 30 が形成されている。また、扉本体フレーム 26 の後側には、開口窓 30 よりも大きい矩形枠状をなす窓枠 31 が設けられ、該窓枠 31 には、透明板 32 が装着されている。

【 0 0 2 3 】

扉本体フレーム 26 の前側には、開口窓 30 の周囲において、左右両側部にサイド装飾装置 27 が、下部に上皿 28 が、上部に音響電飾装置 29 が装着されている。サイド装飾装置 27 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 33 を主体として構成されている。サイド装飾体 33 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 34 が組み込まれている。音響電飾装置 29 は、透明カバー体 35、スピーカ 36、スピーカカバー 37、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。

【 0 0 2 4 】

次に、遊技盤 4 に区画形成された遊技領域 1 2 内に設けられる各種構成部材について図 3 を参照して説明する。図 3 は、遊技盤を示す正面図である。

【 0 0 2 5 】

遊技領域 1 2 のほぼ中央には、本実施形態の要部をなす中央入賞装置 4 0 (可変入賞装置) が配設されている。中央入賞装置 4 0 の下方には、始動口スイッチ 4 2 (図 5 参照 : 始動検出手段) を内蔵した始動入賞口 4 1 が配置されている。始動入賞口 4 1 に打球が入賞すると、これを始動口スイッチ 4 2 が検出することで、中央入賞装置 4 0 を所定期間開放するようになっている。

【 0 0 2 6 】

始動入賞口 4 1 の下方には、横長長方形状の大入賞口 6 1 を開閉する開閉板 6 2 を有する大入賞口装置 6 0 が配設されている。大入賞口装置 6 0 は、大入賞口 6 1 (開閉板 6 2) の開閉用駆動源となる大入賞口ソレノイド 6 3 と、大入賞口カウントスイッチ 6 4 (入賞検出手段) と (共に図 5 参照) を備えている。大入賞口装置 6 0 の下方となる遊技領域 1 2 の最下部には、遊技領域 1 2 を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が取り込まれるアウト口 6 5 が設けられている。また、遊技領域 1 2 には、上記した構成以外にも、サイドランプ 6 6 を内蔵したサイドランプ飾り 6 7 や、図示しない風車、障害釘等が設けられている。

【 0 0 2 7 】

遊技盤 4 に設けられる各種の入賞装置等によって実現される遊技について説明すると、パチンコ機 1 の裏面側に設けられる発射装置 (図示しない) によって打ち出されて発射レール 1 5 及び案内レール 1 1 を通って遊技領域 1 2 に放出された遊技球は、遊技領域 1 2 を障害釘等に衝突しながらアウト口 6 5 に向かって流下する。遊技領域 1 2 を流下する遊技球が始動入賞口 4 1 に入賞して始動口スイッチ 4 2 によって検出されると、中央入賞装置 4 0 の後述する開閉片 4 6 が所定期間 (例えば、0 . 3 秒) 開放され、中央入賞装置 4 0 に遊技球が入賞し得るようになっている。

【 0 0 2 8 】

そして、中央入賞装置 4 0 に遊技球が入賞して、その入賞球が中央入賞装置 4 0 内の後述する特定入賞領域スイッチ 7 4 (特定検出手段) によって検出されると、「大当たり遊技状態 (特定遊技状態) 」となって、大入賞口装置 6 0 の開閉板 6 2 が手前側に倒れて大入賞口 6 1 を開放し、所定時間 (例えば、3 0 秒) 、あるいは所定個数 (例えば、9 個) の入賞があるまで大入賞口 6 1 を開放した状態に維持する。その後、開閉板 6 2 の起立により大入賞口 6 1 が一旦閉じられ、再度、開閉板 6 2 が手前側に倒れることにより、大入賞口 6 1 が開放される開閉サイクル (ラウンド) を 1 5 回繰り返すようになっている (特定遊技状態発生手段) 。なお、実施形態中では、無条件に 1 5 ラウンドを継続させる構成としているが、上記した構成に限定しない。例えば、大入賞口装置 6 0 内にラウンド継続スイッチを設け、該ラウンド継続スイッチで遊技球を検出したことを条件としてラウンドを継続するようにしてもよい。また、大入賞口 6 1 に少なくとも 1 個以上の入賞があることを条件としてラウンドを継続するようにしてもよい。また、開閉サイクル (ラウンド) も 1 5 回に限定しない (例えば、2 回や 7 回等の開閉サイクルであってもよい) 。また、始動入賞口 4 1 への入賞 (始動口スイッチ 4 2 による遊技球の検出) に基づいて乱数抽出を行い、該乱数の抽出値から当り (小当りも含む) 外れを決定し、大当りの場合には、そのまま大入賞口 6 1 を開放制御し、小当りの場合に開閉片 4 6 を開放制御するようにしてもよい。

【 0 0 2 9 】

遊技領域 1 2 のほぼ中央に配置される中央入賞装置 4 0 は、図 3 に示すように、当該中央入賞装置 4 0 を遊技盤 4 の表面 (遊技領域 1 2) に取り付けるための取付基板 4 3 を有し、該取付基板 4 3 には、上部入賞空間 4 4 (入賞空間) と下部入賞空間 4 5 (入賞空間) が形成されている。上部入賞空間 4 4 には、左右一対の開閉片 4 6 が回転可能に設けられている。開閉片 4 6 は、それぞれ周知のリンク機構を介して開閉片ソレノイド 4 7 (図

10

20

30

40

50

5 参照) が連結され、該開閉片ソレノイド 47 が ON したときに、上部入賞空間 44 を開放する方向、即ち遊技球の進入口 46a (図 4 参照) を形成する方向に回転する一方、開閉片ソレノイド 47 が OFF したときに、上部入賞空間 44 を閉鎖する方向に回転するようになっている。左右の開閉片 46 の各近接部分となる上部入賞空間 44 内には、それぞれ上部入賞空間 44 に入賞した遊技球 (進入口 46a から進入した遊技球) を検出する開閉片カウンスイッチ 48 (図 5 参照: 進入検出手段) が設けられ、上部入賞空間 44 の底壁部分には、入賞球を後方に向かって転動させる上部転動板 49 (転動装置) が設けられている。なお、開閉片カウンスイッチ 48 で検出された入賞球は、上部転動板 49 を流下した後に図示しない球落下口から下部入賞空間 45 に送り込まれるようになっている。

10

【0030】

一方、下部入賞空間 45 の後壁部分には、図 4 に示すように、液晶表示器 50 (表示器) が設けられている。液晶表示器 50 は、下部入賞空間 45 後壁部分のほぼ全体に表示画面が臨設されて演出表示を行うようになっている。液晶表示器 50 の前方には、可動通路部材 51 (転動装置) が設けられている。可動通路部材 51 は、スライド用モータ 52 (図 5 参照: スライド移動機構) の駆動に基づいて左右方向にスライド移動可能に設けられている。具体的には、スライド用モータ 52 の回転駆動により、可動通路部材 51 の下端部分と係合して設けられた搬送ベルト (図示しない: スライド移動機構) が正逆方向に回転することで、可動通路部材 51 の左右方向へのスライド移動が行われるようになっている。但し、開閉片カウンスイッチ 48 による遊技球の検出がない状態、即ち、中央入賞装置 40 内への遊技球の入賞がない状態では、可動通路部材 51 は、液晶表示器 50 の右側方に設けられた収容領域 76 内に収容された状態となる。そして、始動入賞口 41 への入賞に伴う開閉片 46 の開放によって中央入賞装置 40 内に遊技球が入賞すると (開閉片カウンスイッチ 48 によって遊技球が検出されると)、これに基づいて、収容領域 76 に収容された可動通路部材 51 は、左方向 (液晶表示器 50 の前側方向) に向ってスライド移動し、液晶表示器 50 のほぼ中央位置まで移動した後に所定期間停止し、その後、右方向へのスライド移動によって再度収容領域 76 内に収容されるようになっている。なお、収容領域 76 は、遊技領域 12 (遊技盤 4) の裏面空間に設けられ、当該遊技領域 12 には、収容領域 76 に収容された可動通路部材 51 (厳密には、後述する球受回動部材 55 の部分) を前方から視認可能にする円形状の視認穴 77 が穿設されている。また、当該視認穴 77 の前方には、遊技領域 12 の表面と面一となるように透明な板部材 77a が取り付けられており、これによって視認穴 77 の前方部分でも遊技球の流下を可能にしている。

20

30

【0031】

可動通路部材 51 の上側部分には、上部転動板 49 の球落下口から送り込まれた遊技球を受け入れ、該遊技球を回転させながら下方の排出口 54 から排出するクルーン部 53 が設けられている。即ち、クルーン部 53 の上面開口 53a が可動通路部材 51 の球入口となっている。クルーン部 53 は、透明な材料によって形成されており、クルーン部 53 内での遊技球の球流れが視認可能となっている。クルーン部 53 の下方には、回転用モータ 56 (図 5 参照) の駆動に基づいて常時、時計方向に回動する円盤形状の球受回動部材 55 が設けられている。球受回動部材 55 には、周方向に一定間隔を置いて 8 個の球受凹部 57 が形成されている。8 個の球受凹部 57 は、それぞれ 1 個の遊技球を受け入れ可能な形状に形成されており、クルーン部 53 の排出口 54 から排出された遊技球が、球受回動部材 55 の上端側に設けられた球受入口 58 を通っていずれかの球受凹部 57 に受け入れられるようになっている。なお、球受入口 58 には、該球受入口 58 を通過した遊技球、言い換えれば球受凹部 57 に遊技球が入ったことを検出するための球受入スイッチ 59 (通路内検出手段) が設けられている。また、球受回動部材 55 の下端側には、球受回動部材 55 の回動動作に伴って球受凹部 57 内の遊技球を下方に排出する球排出口 70 が設けられており、球受回動部材 55 の回動中心となる前面部分には、演出ランプ 71 が設けられている。

40

50

【 0 0 3 2 】

球受回動部材 5 5 の下方位置となる下部入賞空間 4 5 の下端部には、特定入賞領域 7 2 と、通常入賞領域 7 3 とが設けられている。特定入賞領域 7 2 及び通常入賞領域 7 3 は、それぞれ液晶表示器 5 0 の下辺右側部分に配され、該下辺右側部分のほぼ中央部分が特定入賞領域 7 2 となり、残りの部分が通常入賞領域 7 3 となっている。特定入賞領域 7 2 には、該特定入賞領域 7 2 に入った遊技球を検出するための特定入賞領域スイッチ 7 4 (図 5 参照) が設けられ、通常入賞領域 7 3 には、該通常入賞領域 7 3 に入った遊技球を検出するための通常入賞領域スイッチ 7 5 (図 5 参照 : 通常検出手段) が設けられている。そして、球排出口 7 0 から排出された遊技球が特定入賞領域 7 2 に入り特定入賞領域スイッチ 7 4 によって検出されると、当該検出に基づいて大当たり遊技状態が発生される。なお、開閉片カウントスイッチ 4 8 による遊技球の検出に基づいて、払出装置 1 0 3 (図 5 参照) から所定数の賞球が払い出される。

10

【 0 0 3 3 】

次に、パチンコ機 1 の裏面側に設けられる主制御基板 1 0 1 及び周辺制御基板 1 1 1 について図 5 を参照して説明する。図 5 は、主制御基板 1 0 1 及び周辺制御基板 1 1 1 を示すブロック図である。

【 0 0 3 4 】

図 5 に示すように、主制御基板 1 0 1 は、中央演算装置としての CPU 1 0 1 a、読み出し専用メモリとしての ROM 1 0 1 b、読み書き可能メモリとしての RAM 1 0 1 c を備えている。CPU 1 0 1 a は、ROM 1 0 1 b に格納されている制御プログラムを実行することによりパチンコ機 1 で行われる各種遊技を制御したり、周辺制御基板 1 1 1 や払出制御基板 1 0 2 に出力するコマンド信号を作成したりする。RAM 1 0 1 c には、主制御基板 1 0 1 で実行される種々の処理において生成される各種データや入力信号等の情報が一時的に記憶される。主制御基板 1 0 1 には、大入賞口カウントスイッチ 6 4、始動口スイッチ 4 2、開閉片カウントスイッチ 4 8、特定入賞領域スイッチ 7 4、及び通常入賞領域スイッチ 7 5 からの検出信号が入力される。一方、主制御基板 1 0 1 は、大入賞口ソレノイド 6 3、開閉片ソレノイド 4 7、スライド用モータ 5 2、及び回転用モータ 5 6 へ駆動信号を出力する。また、主制御基板 1 0 1 は、払出制御基板 1 0 2 にコマンド信号を出力する。そして、払出制御基板 1 0 2 は、主制御基板 1 0 1 から入力したコマンド信号を処理して、払出装置 1 0 3 (払出モータ) に駆動信号を出力する。これにより、払出装置 1 0 3 は、駆動信号に従って遊技球を払い出す。

20

30

【 0 0 3 5 】

周辺制御基板 1 1 1 は、CPU 1 1 1 a、ROM 1 1 1 b、RAM 1 1 1 c を備えている。CPU 1 1 1 a は、ROM 1 1 1 b に格納されている制御プログラムに従ってコマンド信号を処理する。RAM 1 1 1 c には、周辺制御基板 1 1 1 で実行される種々の処理において生成される各種データや入出力信号等の情報が一時的に記憶される。主制御基板 1 0 1 には、主制御基板 1 0 1 からのコマンド信号が入力されると共に、球受入スイッチ 5 9 からの検出信号が入力される。そして、周辺制御基板 1 1 1 は、主制御基板 1 0 1 からのコマンド信号に基づいてスピーカ 3 6 及びサイドランプ 6 7 を制御すると共に、球受入スイッチ 5 9 からの検出信号に基づいて演出ランプ 7 1 を点灯制御する。また、周辺制御基板 1 1 1 は、液晶制御基板 1 0 4 にコマンド信号を出力する。そして、液晶制御基板 1 0 4 は、周辺制御基板 1 1 1 から入力したコマンド信号を処理して、液晶表示器 5 0 に駆動信号を出力する (演出表示制御手段) 。

40

【 0 0 3 6 】

次に、中央入賞装置 4 0 に入賞した遊技球の流れ、及びこれに伴う中央入賞装置 4 0 の各種構成部材の動作について、図 6 乃至図 1 0 を参照して説明する。図 6 は、通常入賞領域 7 3 に遊技球が入賞する場合の中央入賞装置 4 0 の各種構成部材の動作を示すタイムチャートである。図 7 は、通常入賞領域 7 3 に遊技球が入賞する場合の可動通路部材 5 1 の動作を示す正面図である。図 8 は、特定入賞領域 7 2 に遊技球が入賞する場合の中央入賞装置 4 0 の各種構成部材の動作を示すタイムチャートである。図 9 は、特定入賞領域 7 2

50

に遊技球が入賞する場合の可動通路部材 5 1 の動作を示す正面図である。図 1 0 は、可動通路部材 5 1 の動作に伴う液晶表示器 5 0 での演出を示す説明図である。

【 0 0 3 7 】

先ず、通常入賞領域 7 3 に遊技球が入賞する場合の中央入賞装置 4 0 の各種構成部材の動作について説明する。図 6 において、始動入賞口 4 1 への遊技球の入賞に基づいて始動口スイッチ 4 2 が ON すると、その 0 . 2 秒後に中央入賞装置 4 0 の開閉片 4 6 が 0 . 3 秒間開放される。そして、当該開閉片 4 6 の開放に伴って上部入賞空間 4 4 内に遊技球が入賞すると、該遊技球は、開閉片カウンスイッチ 4 8 によって検出される。なお、このとき、開閉片 4 6 の開放開始時点から 0 . 5 秒が経過するまでの期間内で、開閉片カウンスイッチ 4 8 による遊技球の検出がない場合、即ち、開閉片 4 6 が開放されたにも拘わらず上部入賞空間 4 4 内に遊技球が入賞しなかった場合、この時点までに次位の始動入賞口 4 1 への入賞（始動口スイッチ 4 2 の ON）が検出されていると、最初の開閉片 4 6 の開放開始から 0 . 5 秒が経過した時点で、次位の始動口スイッチ 4 2 の ON に基づく開閉片 4 6 の開放が開始される。

【 0 0 3 8 】

一方、開閉片 4 6 の開放開始時点から 0 . 5 秒が経過するまでの期間内で、開閉片カウンスイッチ 4 8 による遊技球の検出がある場合（開閉片 4 6 の開放に伴って上部入賞空間 4 4 内に遊技球が入賞した場合）、開閉片 4 6 の開放開始から 0 . 5 秒が経過した時点で、スライド用モータ 5 2 が ON されることで、可動通路部材 5 1 が収容領域 7 6（第二の位置）から左方向（液晶表示器 5 0 の前側方向）に向って一定速度でスライド移動を開始する。このような可動通路部材 5 1 の左方向へのスライド移動（スライド用モータ 5 2 の ON）は、0 . 5 秒間行われ、この時点で、可動通路部材 5 1 は、液晶表示器 5 0 のほぼ中央位置（第一の位置）まで移動して 2 . 0 秒間停止する。また、液晶表示器 5 0 の演出表示は、可動通路部材 5 1 がスライド移動を開始するまでは、通常時の演出画像（図示しない）が表示され、可動通路部材 5 1 がスライド移動を開始すると同時に、スライド移動時の演出画像（図示しないが、例えば、可動通路部材 5 1 のスライド移動をその背面側で装飾的に演出する画像）に切り替えられる。

【 0 0 3 9 】

これに対して、開閉片カウンスイッチ 4 8 によって検出された遊技球は、上部転動板 4 9 を転動して上部入賞空間 4 4 から下部入賞空間 4 5 に送り込まれ、液晶表示器 5 0 のほぼ中央位置で停止した可動通路部材 5 1 のクルーン部 5 3 に入る。その後、遊技球は、クルーン部 5 3 内を螺旋方向に回転して排出口 5 4 から排出された後、球受入口 5 8 を通って球受回動部材 5 5 のいずれかの球受凹部 5 7 に受け入れられる。なお、このとき、球受凹部 5 7 が球受入口 5 8 と一致しない球受回動部材 5 5 の回動位置となる場合には、球受入口 5 8 の部分で遊技球が停留された状態となり、球受回動部材 5 5 の回動によって球受凹部 5 7 が球受入口 5 8 と一致した時点で、遊技球は、球受入口 5 8 を通過して（球受凹部 5 7 に入って）球受入スイッチ 5 9 で検出される。但し、球受回動部材 5 5 の回動動作は、中央入賞装置 4 0 の各種構成部材の動作や各種の球検出スイッチの ON / OFF に関わらず、電源投入時点から一定の回転速度で継続的に行われるものである。

【 0 0 4 0 】

また、上記したように球受入スイッチ 5 9 によって遊技球が検出されると、これと同時に、液晶表示器 5 0 の演出表示は、予告演出用の画像に切り替えられる。この予告演出用の画像は、図 1 0（A）、（C）に示す 2 種類があり、図 1 0（A）の予告演出画像では、球受回動部材 5 5 の回動中心に配置された演出ランプ 7 1 を射撃の的としてピストルを向けたキャラクタ 8 0 が、可動通路部材 5 1 の左側方となる液晶表示器 5 0 の表示領域に表示される。一方、図 1 0（C）の予告演出画像では、球受回動部材 5 5 の回動中心に配置された演出ランプ 7 1 を射撃の的としてバズーカ砲を構えたキャラクタ 8 1 が、可動通路部材 5 1 の左側方となる液晶表示器 5 0 の表示領域に表示される。このような 2 種類の予告演出画像の選択は、周辺制御基板 1 1 1 の CPU 1 1 1 a によって行われる。

【 0 0 4 1 】

具体的には、可動通路部材 5 1 のスライド移動開始時点基準とした球受入スイッチ 5 9 による遊技球の検出タイミングから、球受凹部 5 7 に入った遊技球が特定入賞領域 7 2 に入賞するか否かを周辺制御基板 1 1 1 の CPU 1 1 1 a が予測する。そして、周辺制御基板 1 1 1 の CPU 1 1 1 a が特定入賞領域 7 2 に入賞しないと予測したときには、的を射ぬくことが困難であることを遊技者に暗示するキャラクタ（図 1 0 (A) のピストルを向けたキャラクタ 8 0 ）を予告演出画像として表示する一方、特定入賞領域 7 2 に入賞すると予測したときには、的を射ぬくことが容易であることを遊技者に暗示するキャラクタ（図 1 0 (C) のバズーカ砲を構えたキャラクタ 8 1 ）を予告演出画像として表示する（特定入賞予測手段）。但し、遊技球が球受入スイッチ 5 9 によって検出されてから、当該遊技球が球排出口 7 0 から排出されるまでの時間には若干のばらつきが生じるため、必ずしも予告演出画像が特定入賞領域 7 2 への入賞の有無を遊技者に事前報知するものとはなっていない。また、射撃の的となる球受回動部材 5 5 中心の演出ランプ 7 1 は、通常状態で消灯状態が継続される。

10

【 0 0 4 2 】

その後、液晶表示器 5 0 のほぼ中央位置で 2 . 0 秒間停止した可動通路部材 5 1 は、スライド用モータ 5 2 が再度 ON されることで（但し、このときは、前述したスライド用モータ 5 2 の回転方向とは逆方向に回転）、右方向（収容領域 7 6 の方向）に向って一定速度でスライド移動を開始する。そして、図 7 に示すように、球受回動部材 5 5 の回動によって、遊技球を受け入れた球受凹部 5 7 が球排出口 7 0 と一致すると、球受凹部 5 7 内の遊技球は、球排出口 7 0 から通常入賞領域 7 3 に送り込まれ、通常入賞領域スイッチ 7 5 が ON する。これにより、中央入賞装置 4 0 に入賞した遊技球は、大当り遊技状態の発生を伴わない通常の入賞球として処理される。

20

【 0 0 4 3 】

ところで、球受凹部 5 7 内の遊技球が特定入賞領域 7 2 に送り込まれるか否か、言い換えれば大当り遊技状態が発生するか否かは、可動通路部材 5 1 の右方向へのスライド移動時における遊技球の球排出口 7 0 からの排出タイミングによって決定される（受入切替手段）。遊技球の球排出口 7 0 からの排出タイミングが、可動通路部材 5 1 の右方向へのスライド開始時点から 0 . 8 秒が経過するまでの期間 a 内となる場合、遊技球は通常入賞領域 7 3 に送り込まれる。遊技球の球排出口 7 0 からの排出タイミングが、上記期間 a の終了時点から 0 . 4 秒が経過するまでの期間 b 内となる場合、遊技球は特定入賞領域 7 2 に送り込まれる。遊技球の球排出口 7 0 からの排出タイミングが、上記期間 b の終了時点から 0 . 8 秒が経過するまでの期間 c 内となる場合、遊技球は通常入賞領域 7 3 に送り込まれる。

30

【 0 0 4 4 】

また、このように通常入賞領域スイッチ 7 5 によって遊技球が検出されると、これと同時に、液晶表示器 5 0 の演出表示は、結果演出用の画像に切り替えられる。このときの結果演出画像としては、図 1 0 (B) に示すように、キャラクタ 8 0 が発射した弾が的から外れる画像 8 2 と、これを示す「スカッ」の文字 8 3 とが表示される。なお、球受入スイッチ 5 9 によって遊技球が検出された時点で、図 1 0 (C) に示した予告演出画像（バズーカ砲を構えたキャラクタ 8 1 ）が表示され、その後、球受凹部 5 7 内の遊技球が通常入賞領域 7 3 に送り込まれた場合には、通常入賞領域スイッチ 7 5 によって遊技球が検出された時点で、キャラクタ 8 1 が発射したバズーカ弾が的から外れる画像と、これを示す「スカッ」の文字 8 3 とが表示される。また、このとき、射撃の的となる球受回動部材 5 5 中心の演出ランプ 7 1 は、弾が的から外れたことを示すように消灯状態のままである。

40

【 0 0 4 5 】

その後は、可動通路部材 5 1 の右方向（収容領域 7 6 の方向）へのスライド移動が継続して行われ、右方向へのスライド移動を開始してから 2 . 0 秒後に、可動通路部材 5 1 は、収容領域 7 6 内に収容されて停止する。また、液晶表示器 5 0 の演出表示は、通常入賞領域 7 3 への入賞を示す結果演出画像が所定時間表示された後、通常時の演出画像に戻る。なお、可動通路部材 5 1 のスライド移動の速度は、上記したように左方向への移動速度

50

と右方向への移動速度とで異なって設定されている。即ち、クルーン部 5 3 での遊技球の受け入れ前となる準備段階では、0.5 秒という短い時間（速い速度）で可動通路部材 5 1 がスライド移動されるのに対して、クルーン部 5 3 での遊技球の受け入れが終了して球受凹部 5 7 内の遊技球を特定入賞領域 7 2 に送り込むか否かの興趣を高める演出段階では、2.0 秒という長い時間（遅い速度）で可動通路部材 5 1 がスライド移動される。

【0046】

次に、特定入賞領域 7 2 に遊技球が入賞する場合の中央入賞装置 4 0 の各種構成部材の動作について説明する。図 8 において、始動入賞口 4 1 への遊技球の入賞に基づいて始動口スイッチ 4 2 が ON すると、その 0.2 秒後に中央入賞装置 4 0 の開閉片 4 6 が 0.3 秒間開放される。そして、当該開閉片 4 6 の開放に伴って上部入賞空間 4 4 内に遊技球が入賞すると、該遊技球は、開閉片カウンスイッチ 4 8 によって検出される。その後は、図 6 に示したタイムチャートと同様に、開閉片 4 6 の開放開始から 0.5 秒が経過した時点で、スライド用モータ 5 2 が ON されることで、可動通路部材 5 1 が収容領域 7 6 から左方向（液晶表示器 5 0 の前側方向）に向って一定速度で 0.5 秒間スライド移動され、液晶表示器 5 0 のほぼ中央位置まで移動して 2.0 秒間停止する。また、液晶表示器 5 0 の演出表示も同様に、可動通路部材 5 1 がスライド移動を開始すると同時に、通常時の演出画像からスライド移動時の演出画像に切り替えられる。

【0047】

そして、開閉片カウンスイッチ 4 8 によって検出された遊技球は、上部転動板 4 9、クルーン部 5 3、及び球受入口 5 8 を経て、球受回動部材 5 5 のいずれかの球受凹部 5 7 に受け入れられ、球受入スイッチ 5 9 がこれを検出する。次いで、球受入スイッチ 5 9 によって遊技球が検出されると、これと同時に、液晶表示器 5 0 の演出表示は、予告演出用の画像に切り替えられる。この場合、周辺制御基板 1 1 1 の CPU 1 1 1 a は、球受凹部 5 7 に入った遊技球が特定入賞領域 7 2 に入賞することを予測する可能性が高く、図 1 0 (C) に示すバズーカ砲を構えたキャラクタ 8 1 の予告演出画像を液晶表示器 5 0 に表示する。但し、周辺制御基板 1 1 1 の CPU 1 1 1 a が、特定入賞領域 7 2 に入賞しないことを予測することで、図 1 0 (A) に示すピストルを向けたキャラクタ 8 0 の予告演出画像を液晶表示器 5 0 に表示した後、遊技球が球排出口 7 0 から排出されるまでに生じる時間のばらつきによって、特定入賞領域 7 2 に入賞する場合もある。

【0048】

その後、液晶表示器 5 0 のほぼ中央位置で 2.0 秒間停止した可動通路部材 5 1 は、スライド用モータ 5 2 が再度 ON されることで、右方向（収容領域 7 6 の方向）に向って一定速度でスライド移動を開始する。そして、図 9 に示すように、球受回動部材 5 5 の回転によって、遊技球を受け入れた球受凹部 5 7 が球排出口 7 0 と一致すると、球受凹部 5 7 内の遊技球は、球排出口 7 0 から特定入賞領域 7 2 に送り込まれ、特定入賞領域スイッチ 7 4 が ON することで、大当たり遊技状態が発生する。

【0049】

また、このように特定入賞領域スイッチ 7 4 によって遊技球が検出されると、これと同時に、液晶表示器 5 0 の演出表示は、結果演出用の画像に切り替えられる。このときの結果演出画像としては、図 1 0 (D) に示すように、キャラクタ 8 1 が発射したバズーカ弾が的に当たる画像 8 4 と、これを示す「命中！」の文字 8 5 とが表示される。また、このとき、射撃の的となる球受回動部材 5 5 中心の演出ランプ 7 1 は、弾が的に当たったことを示すように点滅状態となる。

【0050】

その後は、可動通路部材 5 1 の右方向（収容領域 7 6 の方向）へのスライド移動が継続して行われ、右方向へのスライド移動を開始してから 2.0 秒後に、可動通路部材 5 1 は、収容領域 7 6 内に収容されて停止する。また、液晶表示器 5 0 の演出表示は、特定入賞領域 7 2 への入賞を示す結果演出画像が所定時間表示された後、大当たり遊技状態の発生を遊技者に認識させる大当たり表示に切り替えられる。

【0051】

なお、前述したような開閉片 4 6 の開放タイミングに応じた可動通路部材 5 1 の左方向への 0 . 5 秒間のスライド移動、2 . 0 秒間の停止、及び右方向への 2 . 0 秒間のスライド移動を可能にするスライド用モータ 5 2 の駆動制御と、球受回動部材 5 5 (球受凹部 5 7) の回動動作を可能にする回転用モータ 5 6 の駆動制御とは、中央入賞装置 4 0 内の遊技球を特定入賞領域 7 2 に送り込むか否か (大当り遊技状態を発生させるか否か) を決定する重要な要素であり、これらの駆動制御は、それぞれ主制御基板 1 0 1 の C P U 1 0 1 a (移動制御手段) によって制御されるようになっている (図 5 参照) 。

【 0 0 5 2 】

また、上部転動版 4 9 からの遊技球の排出タイミングが可動通路部材 5 1 での受入タイミングと合わないような場合、例えば、可動通路部材 5 1 が遊技球の受け入れ位置に移動する以前に上部転動版 4 9 から遊技球が排出されたり、逆に可動通路部材 5 1 が遊技球の受け入れ位置から通常位置に移動した後に上部転動版 4 9 から遊技球が排出されるような場合、さらには複数個の遊技球が可動通路部材 5 1 (クルーン部 5 3) に受け入れられ、球の弾き合いによって遊技球がクルーン部 5 3 からこぼれ落ちるような場合、当該遊技球は、液晶表示器 5 0 の前方をそのまま落下して通常入賞領域 7 2 に送り込まれるようになっている。

【 0 0 5 3 】

以上のように、本実施形態の構成によれば、中央入賞装置 4 0 への入賞がないときには、液晶表示器 5 0 の表示画面の隠蔽を解除する通常位置 (第二の位置) に可動通路部材 5 1 を移動させることで、下部入賞空間 4 5 の後壁部分におけるほぼ全体に臨設された液晶表示器 5 0 の表示画面で演出表示を行う。一方、中央入賞装置 4 0 への入賞があるときには、液晶表示器 5 0 の表示画面の少なくとも前面一部を隠蔽する位置 (第一の位置) に可動通路部材 5 1 を移動させることで、下部入賞空間 4 5 に入った遊技球を可動通路部材 5 1 で受け入れ、当該遊技球を可動通路部材 5 1 から特定入賞領域 7 2 又は通常入賞領域 7 3 に送り出すことで、大当り遊技状態を発生させるか否かを決定する。これにより、遊技領域 1 2 内での中央入賞装置 4 0 の占有領域を制限することなく、液晶表示器 5 0 の演出表示をダイナミックに行うことができ、ひいては液晶表示器 5 0 の演出表示に対する視覚的な興趣の低下を抑制することができる。

【 0 0 5 4 】

また、可動通路部材 5 1 を第一の位置と第二の位置との間で左右方向にスライド移動させるスライド移動機構 (スライド用モータ 5 2 及び搬送ベルト等) を備え、該スライド移動機構を制御することで可動通路部材 5 1 の移動動作を制御する。これにより、中央入賞装置 4 0 への入賞がないときには、可動通路部材 5 1 を液晶表示器 5 0 の側方に移動させておき、中央入賞装置 4 0 への入賞があると、液晶表示器 5 0 の側方から可動通路部材 5 1 をスライド移動によって液晶表示器 5 0 の前方位置となる第一の位置に移動させる構成にできる。

【 0 0 5 5 】

また、液晶表示器 5 0 の側方となる遊技盤 4 の裏面側には、第二の位置で可動通路部材 5 1 を収容する収容領域 7 6 が設けられている。これにより、遊技領域 1 2 内に可動通路部材 5 1 の収容領域 7 6 を設ける必要がないので、その分、遊技領域 1 2 内において遊技球を流下させるための領域を広くとることができる。

【 0 0 5 6 】

また、収容領域 7 6 の前方となる遊技領域 1 2 には、収容領域 7 6 内に収容された状態で可動通路部材 5 1 の少なくとも一部を視認可能にする視認穴 7 7 が穿設され、該視認穴 7 7 には、透明な板部材 7 7 a が取り付けられる。これにより、可動通路部材 5 1 が収容領域 7 6 内に収容された状態でも、遊技者は可動通路部材 5 1 の存在を視認することができ、遊技領域 1 2 内における視覚的な興趣の低下を抑制することができる。

【 0 0 5 7 】

また、可動通路部材 5 1 の上側部分には、下部入賞空間 4 5 に入った遊技球を受け入れ、該遊技球を外部から視認可能に回転させながら下方に排出するクルーン部 5 3 が設けら

10

20

30

40

50

れている。これにより、可動通路部材 5 1 の上側部分で受け入れた遊技球を回転させながら下方に排出するので、可動通路部材 5 1 での遊技球の球流れに対する視覚的な興趣の低下を抑制することができる。

【 0 0 5 8 】

また、可動通路部材 5 1 は、1 個の遊技球を受け入れ可能な球受凹部 5 7 が周方向に一定間隔を置いて複数個形成されると共に回転用モータ 5 6 の駆動に基づいて常時、一方方向に回転する円盤形状の球受回転部材 5 5 と、該球受回転部材 5 5 の上端側に設けられて下部入賞空間 4 5 内に入った遊技球を複数個（実施形態中では、8 個）の球受凹部 5 7 のいずれかに送り込む球受入口 5 8 と、球受回転部材 5 5 の下端側に設けられて球受回転部材 5 5 の回転動作に伴って球受凹部 5 7 内の遊技球を特定入賞領域 7 2 又は通常入賞領域 7 3 に排出する球排出口 7 0 と、を備える。これにより、球受入口 5 8 で受け入れた遊技球を球受回転部材 5 5 の回転動作によって回転方向に搬送して、その後、球排出口 7 0 から特定入賞領域 7 2 又は通常入賞領域 7 3 に送り出す構成にできるので、可動通路部材 5 1 での遊技球の球流れに対する視覚的な興趣の低下を抑制することができる。

【 0 0 5 9 】

また、可動通路部材 5 1 を第二の位置から第一の位置に移動させるときの移動速度を比較的速く設定する一方、可動通路部材 5 1 を第一の位置から第二の位置に移動させるときの移動速度を比較的遅く設定し、可動通路部材 5 1 の第一の位置への移動終了時点から第二の位置への移動開始時点までの間で、可動通路部材 5 1 での遊技球の受け入れを可能にする停止状態を所定期間設けた。これにより、可動通路部材 5 1 での遊技球の受け入れ前では、速い速度で可動通路部材 5 1 を移動させることで、事前に可動通路部材 5 1 を遊技球の受け入れ準備状態にすることができ、然も第一の位置に移動した後に遊技球の受け入れ期間として所定期間で可動通路部材 5 1 を停止することで、確実に可動通路部材 5 1 に遊技球を送り込むことができる。これに対して、可動通路部材 5 1 での遊技球の受け入れが終了した後では、遅い速度で可動通路部材 5 1 を移動させることで、可動通路部材 5 1 に入った遊技球が特定入賞領域 7 2 に送り込まれるか否かの演出効果を高めることができ、ひいては遊技の興趣の低下を抑制することができる。

【 0 0 6 0 】

また、特定入賞領域 7 2 及び通常入賞領域 7 3 は、それぞれ可動通路部材 5 1 の球排出口 7 0 の下方位置に並設され、可動通路部材 5 1 の側方へのスライド移動時に球排出口 7 0 から排出される遊技球が特定入賞領域 7 2 又は通常入賞領域 7 3 のいずれかに送り込まれる。これにより、可動通路部材 5 1 の側方へのスライド移動時に遊技球が特定入賞領域 7 2 に送り込まれるか否か、即ち大当たり遊技状態が発生するか否かを決定するので、可動通路部材 5 1 の動きに対する興趣を高めることができ、ひいては視覚的な興趣の低下を抑制することができる。

【 0 0 6 1 】

また、中央入賞装置 4 0 とは別に設けられると共に開放状態において大量の遊技球が入賞し得る大入賞口 6 1 を有する大入賞口装置 6 0 と、該大入賞口装置 6 0 に入賞した遊技球を検出する大入賞口カウントスイッチ 6 4 と、特定入賞領域 7 2 に入った遊技球を検出する特定入賞領域スイッチ 7 4 と、大入賞口カウントスイッチ 6 4 による遊技球の検出に基づいて所定数の遊技球を払い出す払出装置 1 0 3 と、を備え、特定入賞領域スイッチ 7 4 による遊技球の検出に基づいて大当たり遊技状態の発生として大入賞口 6 1 を開放する。これにより、大当たり遊技状態の発生によって大入賞口 6 1 を開放して、多量の賞球を払い出すことを遊技特典として遊技者に付与することができる。

【 0 0 6 2 】

また、本実施形態の構成によれば、液晶表示器 5 0 の表示画面の少なくとも前面一部を隠蔽する状態にある可動通路部材 5 1 の背面側で、当該可動通路部材 5 1 に対して作用を及ぼす演出画像（実施形態中では、可動通路部材 5 1 を動く標的として弾を発射するキャラクタ 8 0 , 8 1 ）を表示することで、液晶表示器 5 0 の演出表示によって可動通路部材 5 1 内での遊技球の球流れを視覚的に盛り上げることができる。

【 0 0 6 3 】

また、通常入賞領域スイッチ 7 5 によって遊技球が検出されたときは、大当り遊技状態が発生しない旨を遊技者に示唆する態様（キャラクタが発射した弾が的としての可動通路部材 5 1 から外れる）で作用を及ぼす演出画像を表示制御する一方、特定入賞領域スイッチ 7 4 によって遊技球が検出されたときは、大当り遊技状態が発生する旨を遊技者に示唆する態様（キャラクタが発射した弾が的としての可動通路部材 5 1 に当る）で作用を及ぼす演出画像を表示制御する。これにより、液晶表示器 5 0 の可動通路部材 5 1 に対して作用を及ぼす演出画像によって大当り遊技状態が発生するか否か（特定入賞領域スイッチ 7 4 によって遊技球が検出されたか否か）を遊技者に認識させることができるので、液晶表示器 5 0 の演出表示に対する興趣の低下をより一層抑制することができる。

10

【 0 0 6 4 】

また、可動通路部材 5 1 に入った遊技球を検出する球受入スイッチ 5 9 を備え、該球受入スイッチ 5 9 による遊技球の検出タイミングに基づいて当該遊技球が特定入賞領域 7 2 に入る可能性を予測し、遊技球が特定入賞領域 7 2 に入る可能性が高いと予測されたときは、遊技球が特定入賞領域 7 2 又は通常入賞領域 7 3 に入る前段階で当該遊技球が特定入賞領域 7 2 に入る可能性が高いことを予告する演出画像（的となる可動通路部材 5 1 にバズーカ砲を向けたキャラクタ 8 1）を表示制御する一方、遊技球が特定入賞領域 7 2 に入る可能性が低いと予測されたときは、遊技球が特定入賞領域 7 2 又は通常入賞領域 7 3 に入る前段階で当該遊技球が特定入賞領域 7 2 に入る可能性が低いことを予告する演出画像（的となる可動通路部材 5 1 にピストルを向けたキャラクタ 8 0）を表示制御する。これにより、可動通路部材 5 1 の背面側で行われる液晶表示器 5 0 の演出表示によって可動通路部材 5 1 内に入った遊技球が特定入賞領域 7 2 に送り込まれる可能性を遊技者に予告することができるので、液晶表示器 5 0 の演出表示に対する興趣を高めることができ、ひいては遊技の興趣の低下を抑制することができる。

20

【図面の簡単な説明】

【 0 0 6 5 】

【図 1】パチンコ機を示す正面図である。

【図 2】本体枠及び前面枠を開放した状態のパチンコ機を示す斜視図である。

【図 3】遊技盤を示す正面図である。

【図 4】中央入賞装置に設けられた可動通路部材の動作の一例を示す正面図である。

30

【図 5】主制御基板及び周辺制御基板を示すブロック図である。

【図 6】通常入賞領域に遊技球が入賞する場合の中央入賞装置の各種構成部材の動作を示すタイムチャートである。

【図 7】通常入賞領域に遊技球が入賞する場合の可動通路部材の動作を示す正面図である。

【図 8】特定入賞領域に遊技球が入賞する場合の中央入賞装置の各種構成部材の動作を示すタイムチャートである。

【図 9】特定入賞領域に遊技球が入賞する場合の可動通路部材の動作を示す正面図である。

【図 10】可動通路部材の動作に伴う液晶表示器での演出を示す説明図である。

40

【符号の説明】

【 0 0 6 6 】

- 1 パチンコ機
- 4 遊技盤
- 12 遊技領域
- 40 中央入賞装置
- 41 始動入賞口
- 42 始動口スイッチ
- 44 上部入賞空間
- 45 下部入賞空間

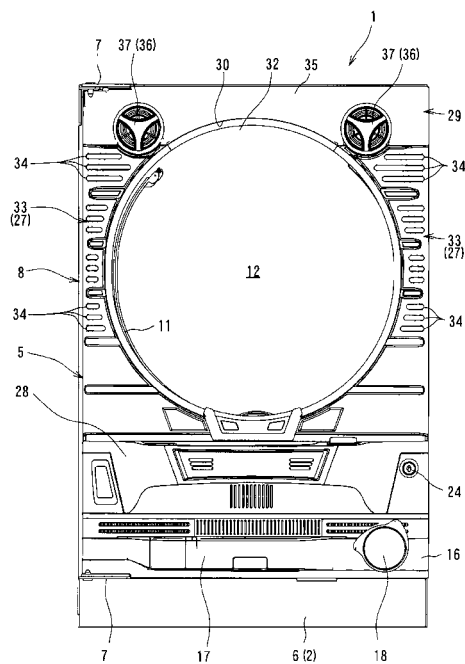
50

- 4 6 開閉片
- 4 6 a 進入口
- 4 8 開閉片カウンスイッチ
- 4 9 上部転動板
- 5 0 液晶表示器
- 5 1 可動通路部材
- 5 2 スライド用モータ
- 5 3 クルーン部
- 5 3 a 上面開口
- 5 5 球受回転部材
- 5 6 回転用モータ
- 5 7 球受凹部
- 5 8 球受入口
- 5 9 球受入スイッチ
- 6 0 大入賞口装置
- 6 1 大入賞口
- 7 0 球排出口
- 7 2 特定入賞領域
- 7 3 通常入賞領域
- 7 4 特定入賞領域スイッチ
- 7 5 通常入賞領域スイッチ
- 1 0 1 主制御基板
- 1 1 1 周辺制御基板

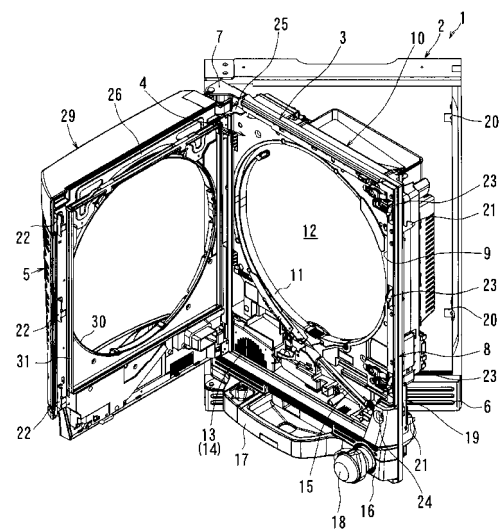
10

20

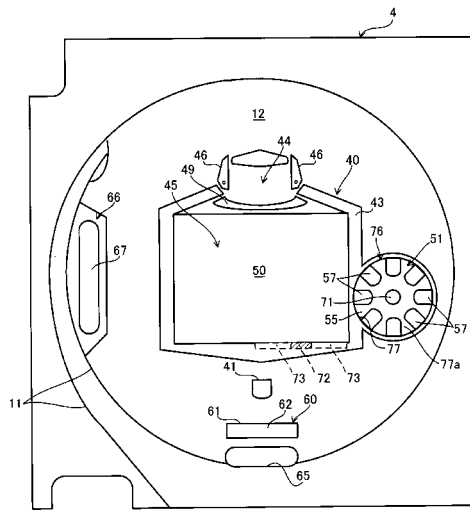
【図 1】



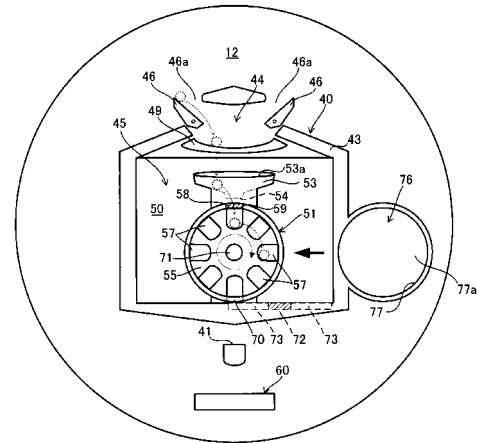
【図 2】



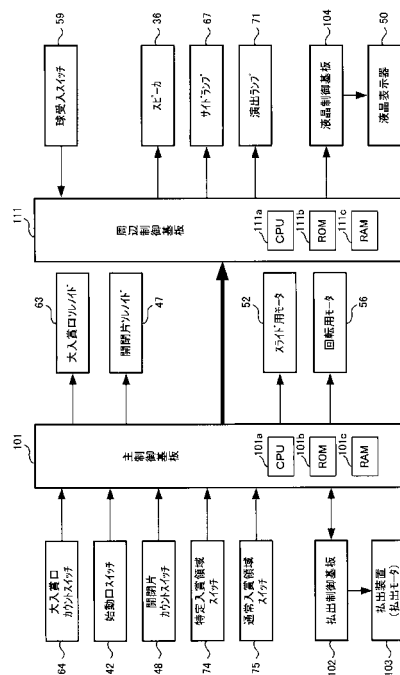
【図 3】



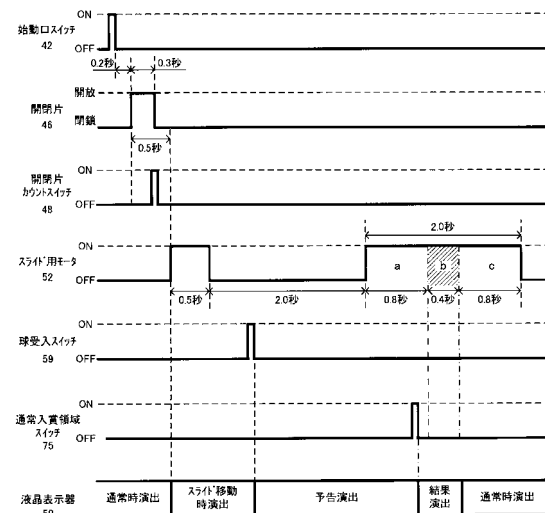
【図 4】



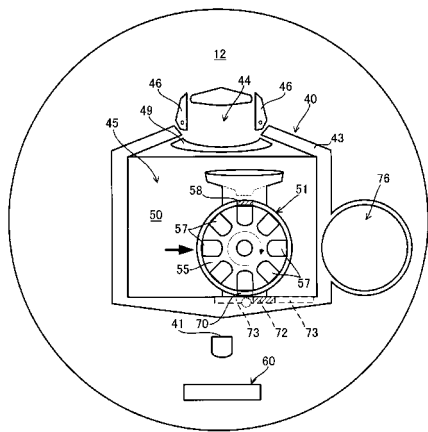
【図 5】



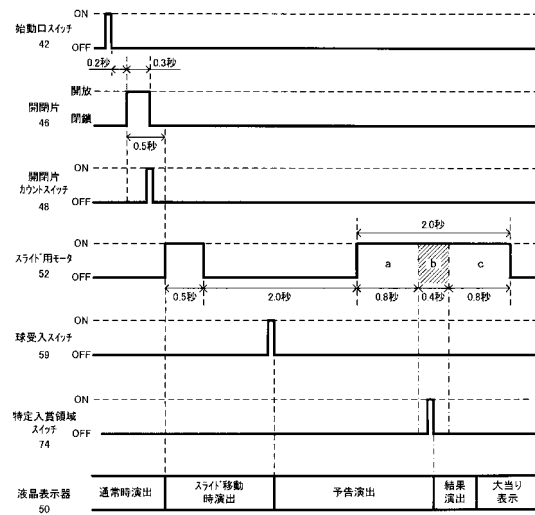
【図 6】



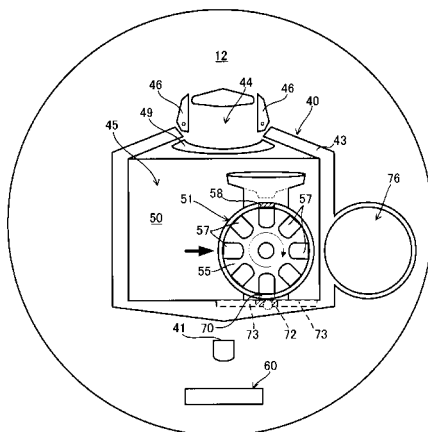
【図 7】



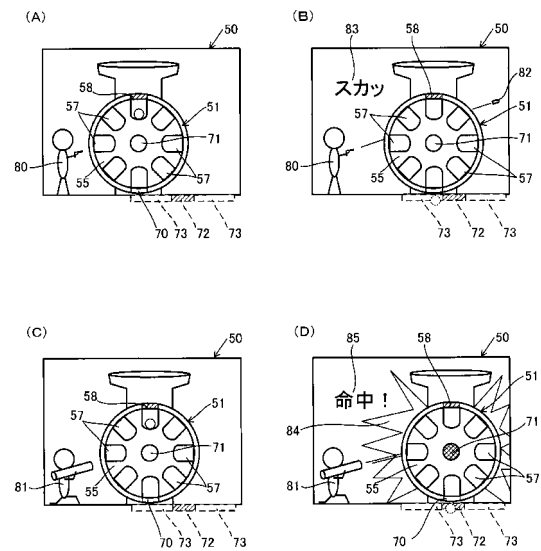
【図 8】



【図 9】



【図 10】



フロントページの続き

(56)参考文献 特開2004-174238(JP,A)
特開2004-255178(JP,A)
特開2005-185442(JP,A)
特開2005-034316(JP,A)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)
A63F 7/02