

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 特 許 公 報 (B2)

(11) 特許番号

特許第5266731号  
(P5266731)

(45) 発行日 平成25年8月21日 (2013. 8. 21)

(24) 登録日 平成25年5月17日 (2013. 5. 17)

(51) Int. Cl.

F 1

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

A 6 3 F 7/02 3 2 O

A 6 3 F 7/02 3 1 2 Z

A 6 3 F 7/02 3 1 7

請求項の数 2 (全 40 頁)

(21) 出願番号 特願2007-303044 (P2007-303044)  
 (22) 出願日 平成19年11月22日 (2007. 11. 22)  
 (65) 公開番号 特開2009-125281 (P2009-125281A)  
 (43) 公開日 平成21年6月11日 (2009. 6. 11)  
 審査請求日 平成22年11月10日 (2010. 11. 10)

(73) 特許権者 000144522  
 株式会社三洋物産  
 愛知県名古屋市千種区今池3丁目9番21号  
 (74) 代理人 100093056  
 弁理士 杉谷 勉  
 (74) 代理人 100142930  
 弁理士 戸高 弘幸  
 (72) 発明者 久保 和則  
 名古屋市千種区今池3丁目9番21号 株  
 式会社 三洋物産内  
 (72) 発明者 鈴木 健二  
 名古屋市千種区今池3丁目9番21号 株  
 式会社 三洋物産内

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】

遊技球が打ち込まれる遊技領域を有する遊技盤と、  
前記遊技盤に設けられ、遊技球が入球可能な作動口と、  
前記作動口に入球した遊技球を検出する入球検出手段と、  
 該遊技盤に設けられ、遊技球を所定期間に亘って滞在させることが可能な滞在手段と、  
前記滞在手段の下方に設けられ、該作動口への遊技球の入球に基づいて遊技球の入球が  
可能な所定状態とされる入球手段と、  
 該滞在手段の入球口に入球した遊技球を検出する検出手段と、  
 該検出手段による検出がされた場合に、予め記録されたデータに基づき、前記滞在手段  
 の排出部から排出される遊技球に関する情報を報知する報知手段とを備え、  
前記報知手段は、前記入球手段が前記所定状態とされる場合であって前記検出手段によ  
る検出がされた場合において、前記検出手段の検出タイミングと、前記入球検出手段の検  
出タイミングと、前記予め記録されたデータに基づき、前記排出部から排出される遊技球  
が前記入球手段に入球することの期待度合いを示すための情報を報知する  
 ことを特徴とする遊技機。

【請求項 2】

請求項 1 に記載の遊技機において、  
該作動口への遊技球の入球に基づいて抽選を行う抽選手段を備え、  
前記入球手段は前記抽選手段による抽選の結果に基づいて遊技球の入球が可能な所定状

10

20

態とされることを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

この発明は、パチンコ機等の遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

従来、例えばパチンコ機などに代表される遊技機としては、遊技盤に備えられた始動口に遊技球が入球することにより、当該始動口とは別位置に遊技盤に備えられた入賞装置の可動部が開く（例えば入球検出の1秒後に可動部が開く）ことで開口が形成され、可動部近傍を流下する遊技球がかかる開口を介して入賞装置内に入球することがあり、この入賞装置内に入球された遊技球を、Vゾーンと呼ばれる特定領域に導くかVゾーン以外の領域に導くかを可動役物によって振り分ける振分装置を入賞装置の内部に備えた遊技機が挙げられる。この種の遊技機では、通常の遊技状態において遊技球がVゾーンに導かれたときには遊技者にとって有利な遊技状態（例えば大当たり状態）に移行する（例えば、特許文献1参照）。

10

【特許文献1】特開2005-270584号公報（第8-9頁，第3図）

【発明の開示】

【発明が解決しようとする課題】

【0003】

20

しかしながら、このような構成を有する従来例の場合には、次のような問題がある。

すなわち、従来のパチンコ機では、例えば、遊技盤上では遊技球は釘によって流下方向が振り分けられながら長く滞在することなく流下してしまう。また、始動口への入球に基づいて入賞装置の可動部が所定時間だけ開状態となるが、遊技球が入賞装置の可動部に向かって流下するかどうかは直前まで分からず、入賞装置に遊技球が入球し易い状態（入賞装置の可動部の開放タイミングと遊技球が可動部に向かうタイミングとが一致する状態）が近づいていることを遊技者が把握することは困難であるという問題がある。

【0004】

本発明は、このような事情に鑑みてなされたものであって、入賞装置に遊技球が入球し易い状態（入賞装置の可動部の開放タイミングと遊技球が可動部に向かうタイミングとが一致する状態）が近づいていることを遊技者が把握できる遊技機を提供することを目的とする。

30

【課題を解決するための手段】

【0005】

この発明は、このような目的を達成するために、次のような構成をとる。

すなわち、請求項1に記載の発明は、

遊技球が打ち込まれる遊技領域を有する遊技盤と、

前記遊技盤に設けられ、遊技球が入球可能な作動口と、

前記作動口に入球した遊技球を検出する入球検出手段と、

該遊技盤に設けられ、遊技球を所定期間に亘って滞在させることが可能な滞在手段と、

40

前記滞在手段の下方に設けられ、該作動口への遊技球の入球に基づいて遊技球の入球が可能な所定状態とされる入球手段と、

該滞在手段の入球口に入球した遊技球を検出する検出手段と、

該検出手段による検出がされた場合に、予め記録されたデータに基づき、前記滞在手段の排出部から排出される遊技球に関する情報を報知する報知手段とを備え、

前記報知手段は、前記入球手段が前記所定状態とされる場合であって前記検出手段による検出がされた場合において、前記検出手段の検出タイミングと、前記入球検出手段の検出タイミングと、前記予め記録されたデータに基づき、前記排出部から排出される遊技球が前記入球手段に入球することの期待度合いを示すための情報を報知することを特徴とするものである。

50

## 【 0 0 0 6 】

また、請求項 2 に記載の遊技機の発明は、  
請求項 1 に記載の遊技機において、  
該作動口への遊技球の入球に基づいて抽選を行う抽選手段を備え、  
前記入球手段は前記抽選手段による抽選の結果に基づいて遊技球の入球が可能な所定状態とされることを特徴とするものである。

## 【 発明の効果 】

## 【 0 0 0 7 】

この発明に係る遊技機によれば、入賞装置に遊技球が入球し易い状態（入賞装置の可動部の開放タイミングと遊技球が可動部に向かうタイミングとが一致する状態）が近づいていることを遊技者が把握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 0 0 8 】

本明細書は、次のような遊技機に係る発明も開示している。  
( 0 ) 遊技球が打ち込まれる遊技領域を有する遊技盤を備えた遊技機において、  
前記遊技盤は、遊技球が入球可能な作動口を前記遊技領域の所定箇所に備え、  
さらに前記遊技盤は、前記作動口に遊技球が入球したことに基づいて遊技球の入球が可能となる入賞装置と、表示画面を備え当該表示画面に所定の演出表示をする表示手段とを、  
前記遊技領域の所定箇所で且つ前記表示装置と前記入賞装置との順で上から縦方向に並設し、

前記表示手段は、その表示画面の周囲の少なくとも一部に配置される装飾部材を備え、  
前記装飾部材は、  
遊技球が入球可能な入球口と、  
前記入球口への遊技球の入球を検出する入球検出手段と、  
前記入球口に入球した遊技球を通過案内する案内通路と、  
前記案内通路で案内された遊技球を滞在させる滞在手段と、  
前記滞在手段からの遊技球を前記表示手段の下方位置で前記表示画面幅よりも狭い排出範囲で前記入賞装置の上部に排出する排出手段と、  
を備え、

前記入賞装置は、前記作動口に遊技球が入球したことに基づいて前記排出手段からの遊技球が入球可能な開状態に変移するものであって前記排出手段の直下に設けられた開閉入球手段を備え、

前記入球検出手段での入球検出と前記作動口への入球とに基づいて、前記開閉入球手段に前記排出手段から排出された遊技球が入球し易い状態が近づいていることを示唆する示唆手段を備えている

ことを特徴とする遊技機。

## 【 0 0 0 9 】

前記 ( 0 A ) に記載の発明によれば、作動口に遊技球が入球したことに基づいて遊技球の入球が可能となる入賞装置と、表示画面に所定の演出表示をする表示手段とが、遊技盤の遊技領域の所定箇所で且つ表示装置と入賞装置との順で上から縦方向に並設されている。また、表示手段の表示画面の周囲の少なくとも一部に配置される装飾部材は、遊技球が入球可能な入球口と、この入球口への遊技球の入球を検出する入球検出手段と、入球口に入球した遊技球を案内する案内通路と、この案内通路で案内された遊技球を滞在させる滞在手段と、この滞在手段からの遊技球が表示手段の下方位置で表示画面幅よりも狭い排出範囲で入賞装置の上部に排出される排出手段と、を備えている。また、入賞装置は、作動口に遊技球が入球したことに基づいて排出手段からの遊技球が入球可能な開状態に変移するものであって排出手段の直下に設けられた開閉入球手段とを備えている。さらに、示唆手段は、入球検出手段での入球検出と作動口への入球とに基づいて、開閉入球手段に遊技球が入球し易い状態が近づいていることを示唆する。

したがって、表示手段の直下に入賞装置を配置し、表示画面周囲の装飾部材に入球した

遊技球は入球検出されて滞在手段で滞在されて排出手段から入賞装置の開閉入球手段に排出されるようになっており、示唆手段は、入球検出手段での入球検出と作動口への入球とに基づいて、開閉入球手段に遊技球が入球し易い状態が近づいていることを示唆するので、遊技者は入賞装置の開閉入球手段に遊技球が入球し易い状態（開閉入球手段の開放タイミングと遊技球が開閉入球手段に向かうタイミングとが一致する状態）が近づいていることを知ることができ、遊技球が入賞装置に入球するか否かの過程の見落としも低減できる。

#### 【 0 0 1 0 】

（ 0 B ） 遊技球が入球可能な作動口と、

該作動口に入球した遊技球を検出する作動口検出手段と、

該作動口検出手段による遊技球の検出タイミングに基づいて縮小状態から拡大状態に変化される可変入球口と、

該可変入球口より上方に設けられ、遊技球が入球可能な入球口、前記入球口に入球した遊技球を滞在させる滞在手段、及び該滞在手段に滞在した遊技球を排出する排出手段、を備えた装飾部材と、

前記入球口に入球した遊技球を検出する入球検出手段と、

前記入球検出手段による遊技球の検出に基づいてあらかじめ定められた時間を計測する計測手段と、

前記計測手段によって時間を計測している期間中に前記作動口検出手段による遊技球の検出がされた場合に、前記計測手段による計測時間と前記作動口検出手段により遊技球の検出がされた時点とに基づいて所定の情報を報知する示唆手段と、

を備えていることを特徴とする遊技機。

#### 【 0 0 1 1 】

前記（ 0 B ）に記載の発明によれば、作動口に遊技球が入球したことに基づいて縮小状態から拡大状態に変化される可変入球口を備え、装飾部材は、可変入球口より上方に設けられ、遊技球が入球可能な入球口、この入球口に入球した遊技球を滞在させる滞在手段、及びこの滞在手段に滞在した遊技球を排出する排出手段を備えている。入球検出手段は、入球口に入球した遊技球を検出する。計測手段は、入球検出手段による遊技球の検出に基づいてあらかじめ定められた時間を計測する。示唆手段は、計測手段によって時間を計測している期間中に作動口検出手段による遊技球の検出がされた場合に、計測手段による計測時間と作動口検出手段により遊技球の検出がされた時点とに基づいて所定の情報を報知する。

したがって、装飾部材に入球した遊技球は入球検出されて滞在手段で滞在されて排出手段から可変入球口に排出されるようになっており、示唆手段は、計測手段によって時間を計測している期間中に作動口検出手段による遊技球の検出がされた場合に、計測手段による計測時間と作動口検出手段により遊技球の検出がされた時点とに基づいて、遊技者は可変入球口に遊技球が入球し易い状態（可変入球口の開放タイミングと遊技球が可変入球口に向かうタイミングとが一致する状態）が近づいていることの報知を行うことができ、遊技者はそれを知ることができ、遊技球が可変入球口に入球するか否かの過程の見落としも低減できる。

#### 【 0 0 1 2 】

（ 1 ）遊技球が打ち込まれる遊技領域を有する遊技盤を備えた遊技機において、

前記遊技盤は、遊技球が入球可能な作動口を前記遊技領域の所定箇所に備え、

さらに前記遊技盤は、前記作動口に遊技球が入球したことに基づいて遊技球の入球が可能となる入賞装置と、表示画面を備え当該表示画面に前記入賞装置の状態に応じた所定の演出表示をする表示手段とを、前記遊技領域の所定箇所且つ前記表示装置と前記入賞装置との順で上から縦方向に並設し、

前記表示手段は、その表示画面の周囲の少なくとも一部に配置される装飾部材を備え、

前記装飾部材は、

遊技球が入球可能な入球口と、

10

20

30

40

50

前記入球口への遊技球の入球を検出する入球検出手段と、  
前記入球口に入球した遊技球を案内する案内通路と、  
前記案内通路で案内された遊技球を滞在させる滞在手段と、  
前記滞在手段からの遊技球を前記表示手段の下方位置で前記表示画面幅よりも狭い排出範囲で前記入賞装置の上部に排出する排出手段と、  
を備え、  
前記入賞装置は、  
遊技球が入球することにより遊技者にとって有利な遊技状態の発生の契機となる特定入球手段と、  
前記特定入球手段以外の入球手段であって遊技球が入球可能な非特定入球手段と、  
前記特定入球手段または前記非特定入球手段への遊技球の入球を振り分ける振分手段と、

10

、  
前記特定入球手段と前記非特定入球手段と前記振分手段とが内部空間の所定箇所に配設されて前記特定入球手段と前記非特定入球手段と前記振分手段とのうちで少なくとも前記振分手段が正面視で外部から視認可能な本体部材と、

前記作動口に遊技球が入球したことに基づいて前記排出手段からの遊技球が入球可能な開状態に変移するものであって前記本体部材の上部で且つ前記排出手段の直下に設けられた開閉入球手段と、

を備え、

さらに、前記入球検出手段での入球検出と前記作動口への入球とに基づいて、前記開閉入球手段に遊技球が入球し易い状態が近づいていることを示唆する示唆手段を備えていることを特徴とするものである。

20

#### 【 0 0 1 3 】

前記（１）に記載の発明によれば、作動口に遊技球が入球したことに基づいて遊技球の入球が可能となる入賞装置と、表示画面を備え当該表示画面に前記入賞装置の状態に応じた所定の演出表示をする表示手段とが、遊技盤の遊技領域の所定箇所で且つ表示装置と入賞装置との順で上から縦方向に並設されている。また、表示手段の表示画面の周囲の少なくとも一部に配置される装飾部材は、遊技球が入球可能な入球口と、この入球口への遊技球の入球を検出する入球検出手段と、入球口に入球した遊技球を案内する案内通路と、この案内通路で案内された遊技球を滞在させる滞在手段と、この滞在手段からの遊技球が表示手段の下方位置で表示画面幅よりも狭い排出範囲で入賞装置の上部に排出される排出手段と、を備えている。また、入賞装置は、遊技球が入球することにより遊技者にとって有利な遊技状態の発生の契機となる特定入球手段と、この特定入球手段以外の入球手段であって遊技球が入球可能な非特定入球手段と、特定入球手段または非特定入球手段への遊技球の入球を振り分ける振分手段と、特定入球手段と非特定入球手段と振分手段とが内部空間の所定箇所に配設されて特定入球手段と非特定入球手段と振分手段とのうちで少なくともその振分手段が正面視で外部から視認可能な本体部材と、作動口に遊技球が入球したことに基づいて排出手段からの遊技球が入球可能な開状態に変移するものであって本体部材の上部で且つ排出手段の直下に設けられた開閉入球手段とを備えている。さらに、示唆手段は、入球検出手段での入球検出と作動口への入球とに基づいて、開閉入球手段に遊技球が入球し易い状態が近づいていることを示唆する。

30

40

#### 【 0 0 1 4 】

したがって、表示手段の直下に入賞装置を配置し、表示画面周囲の装飾部材に入球した遊技球は入球検出されて滞在手段で滞在されて排出手段から入賞装置の開閉入球手段に排出されるようになっており、示唆手段は、入球検出手段での入球検出と作動口への入球とに基づいて、開閉入球手段に遊技球が入球し易い状態が近づいていることを示唆するので、遊技者は入賞装置の開閉入球手段に遊技球が入球し易い状態（開閉入球手段の開放タイミングと遊技球が開閉入球手段に向かうタイミングとが一致する状態）が近づいていることを知ることができ、遊技球が入賞装置に入球するか否かの過程の見落としも低減できる。

50

## 【 0 0 1 5 】

( 2 ) 前記 ( 0 A ) または ( 0 B ) に記載の遊技機、または、前記 ( 1 ) に記載の遊技機において、

前記示唆手段は、前記入球検出手段での入球検出後の所定期間であって前記開閉入球手段への入球可能性のある特定期間内に前記作動口への入球があった場合には、前記開閉入球手段に遊技球が入球し易い状態が近づいていることを示唆することを特徴とする遊技機。

## 【 0 0 1 6 】

前記 ( 2 ) に記載の発明によれば、示唆手段は、入球検出手段での入球検出後の所定期間であって開閉入球手段への入球可能性のある特定期間内に作動口への入球があった場合には、開閉入球手段に遊技球が入球し易い状態が近づいていることを示唆するので、遊技者は開閉入球手段に遊技球が入球し易い状態 ( 開閉入球手段の開放タイミングと遊技球が開閉入球手段に向かうタイミングとが一致する状態 ) が近づいていることを知ることができ、装飾部材の入球口に入球して最終的に排出手段から排出される遊技球が、開状態となる開閉入球手段に入球するかどうかの様子を遊技者は見ることができ、遊技球が入賞装置に入球するか否かの過程の見落としも低減できる。

10

## 【 0 0 1 7 】

( 3 ) 前記 ( 2 ) に記載の遊技機において、

前記示唆手段は、前記特定期間内に前記作動口への入球があった場合には、前記開閉入球手段に遊技球が入球し易い状態が近づいていることを示唆する第 1 示唆を行い、前記特定期間以外に前記作動口への入球があった場合には、前記開閉入球手段に遊技球が入球し易い状態よりも劣る状態が近づいていることを示唆する、前記第 1 示唆とは異なる第 2 示唆を行うことを特徴とする遊技機。

20

## 【 0 0 1 8 】

前記 ( 3 ) に記載の発明によれば、示唆手段は、入球検出手段での入球検出後の所定期間であって開閉入球手段への入球可能性のある特定期間内に作動口への入球があった場合には、開閉入球手段に遊技球が入球し易い状態が近づいていることを示唆する第 1 示唆を行い、この特定期間以外に作動口への入球があった場合には、開閉入球手段に遊技球が入球し易い状態よりも劣る状態が近づいていることを示唆する第 2 示唆を行うので、開閉入球手段への入球し易さに応じた示唆を遊技者に提供することができ、装飾部材に入球した遊技球についての開閉入球手段への入球し易さを事前に遊技者に提供することができる。

30

## 【 0 0 1 9 】

( 4 ) 前記 ( 2 ) または ( 3 ) に記載の遊技機において、

前記入球検出手段での入球検出に基づいて前記装飾部材への入球を報知する入球報知手段を備えていることを特徴とする遊技機。

## 【 0 0 2 0 】

前記 ( 4 ) に記載の発明によれば、入球報知手段は、入球検出手段での入球検出に基づいて装飾部材への入球を報知する。したがって、遊技者はかかる報知により装飾部材への遊技球の入球を知ることができ、遊技領域に打ち込まれた遊技球が装飾部材の入球口に入球することに注視する必要がない。

40

## 【 0 0 2 1 】

( 5 ) 前記 ( 2 ) に記載の遊技機において、

前記示唆手段は、前記表示手段の表示画面に、前記開閉入球手段に遊技球が入球し易い状態が近づいていることを示唆する示唆演出表示を行うものであることを特徴とする遊技機。

## 【 0 0 2 2 】

前記 ( 5 ) に記載の発明によれば、示唆手段は、表示手段の表示画面に、開閉入球手段に遊技球が入球し易い状態が近づいていることを示唆する示唆演出表示を行う。したがって、遊技者は表示手段の表示画面に表示される示唆演出表示を見ることができ、遊技者は開閉入球手段に遊技球が入球し易い状態 ( 開閉入球手段の開放タイミングと遊技球が開閉入球

50

手段に向かうタイミングとが一致する状態)が近づいていることを知ることができ、装飾部材の入球口に入球して最終的に排出手段から排出される遊技球が、開状態となる開閉入球手段に入球するかどうかの様子を遊技者は見ることができ、遊技球が入賞装置に入球するか否かの過程の見落としも低減できる。

【0023】

(6)前記(2)に記載の遊技機において、

前記示唆手段は、音出力手段を備え、前記開閉入球手段に遊技球が入球し易い状態が近づいていることを示唆する示唆音を前記音出力手段から出力するものであることを特徴とする遊技機。

【0024】

前記(6)に記載の発明によれば、示唆手段は、音出力手段を備え、開閉入球手段に遊技球が入球し易い状態が近づいていることを示唆する示唆音を音出力手段から出力する。したがって、遊技者は音出力手段からの示唆音を聞くことで、遊技者は開閉入球手段に遊技球が入球し易い状態(開閉入球手段の開放タイミングと遊技球が開閉入球手段に向かうタイミングとが一致する状態)が近づいていることを知ることができ、装飾部材の入球口に入球して最終的に排出手段から排出される遊技球が、開状態となる開閉入球手段に入球するかどうかの様子を遊技者は見ることができ、遊技球が入賞装置に入球するか否かの過程の見落としも低減できる。

【0025】

(7)前記(3)に記載の遊技機において、

前記示唆手段は、前記表示手段の表示画面に、前記開閉入球手段に遊技球が入球し易い状態が近づいていることを示唆する第1示唆演出、または、前記開閉入球手段に遊技球が入球し易い状態よりも劣る状態が近づいていることを示唆する第2示唆演出の表示を行うものであることを特徴とする遊技機。

【0026】

前記(7)に記載の発明によれば、示唆手段は、表示手段の表示画面に、開閉入球手段に遊技球が入球し易い状態が近づいていることを示唆する第1示唆演出、または、開閉入球手段に遊技球が入球し易い状態よりも劣る状態が近づいていることを示唆する第2示唆演出の表示を行う。したがって、遊技者は、表示手段の表示画面に表示される第1示唆演出または第2示唆演出の表示を見ることで、開閉入球手段に遊技球が入球し易い状態(開閉入球手段の開放タイミングと遊技球が開閉入球手段に向かうタイミングとが一致する状態)が近づいていることや、開閉入球手段に遊技球が入球し易い状態よりも劣る状態(開閉入球手段の開放タイミングと遊技球が開閉入球手段に向かうタイミングとが不一致である状態)が近づいていることを知ることができ、装飾部材に入球した遊技球についての開閉入球手段への入球し易さを事前に遊技者に提供することができる。

【0027】

(8)前記(3)に記載の遊技機において、

前記示唆手段は、音出力手段を備え、前記開閉入球手段に遊技球が入球し易い状態が近づいていることを示唆する第1示唆音、または、前記開閉入球手段に遊技球が入球し易い状態よりも劣る状態が近づいていることを示唆する第2示唆音を前記音出力手段から出力するものであることを特徴とする遊技機。

【0028】

前記(8)に記載の発明によれば、示唆手段は、音出力手段を備え、開閉入球手段に遊技球が入球し易い状態が近づいていることを示唆する第1示唆音、または、開閉入球手段に遊技球が入球し易い状態よりも劣る状態が近づいていることを示唆する第2示唆音を音出力手段から出力する。したがって、遊技者は音出力手段からの第1示唆音または第2示唆音を聞くことで、遊技者は開閉入球手段に遊技球が入球し易い状態(開閉入球手段の開放タイミングと遊技球が開閉入球手段に向かうタイミングとが一致する状態)が近づいていることや、開閉入球手段に遊技球が入球し易い状態よりも劣る状態(開閉入球手段の開放タイミングと遊技球が開閉入球手段に向かうタイミングとが不一致である状態)が近づ

10

20

30

40

50

いていることを知ることができ、装飾部材に入球した遊技球についての開閉入球手段への入球し易さを事前に遊技者に提供することができる。

【 0 0 2 9 】

( 9 ) 前記 ( 0 A ) に記載の遊技機、または、前記 ( 1 ) から ( 8 ) のいずれか一つに記載の遊技機において、

前記滞在手段は、複数個の遊技球が同時に滞在する場合に遊技球同士が衝突してその滞在時間が変化し得るような滞在経路を有するものであり、

前記示唆手段は、前記装飾部材に入球した遊技球が前記排出手段から排出されるまでの間に、さらに他の遊技球が前記入球口に入球した場合には、前記開閉入球手段に遊技球が入球し易い状態が近づいていることの示唆を中止することを特徴とする遊技機。

10

【 0 0 3 0 】

前記 ( 9 ) に記載の発明によれば、複数個の遊技球が滞在手段に同時に滞在する場合には、遊技球同士が衝突してその遊技球の滞在時間が変化してしまい、遊技球の排出タイミングが予測できない。示唆手段は、装飾部材に入球した遊技球が排出手段から排出されるまでの間に、さらに他の遊技球が入球口に入球した場合には、開閉入球手段に遊技球が入球し易い状態が近づいていることの示唆を中止する。したがって、装飾部材内に複数個の遊技球が存在する場合には、かかる示唆を中止し、装飾部材内に 1 個の遊技球が存在する場合のみかかる示唆を行うことで、正確な示唆を行うことができる。

【 0 0 3 1 】

( 1 0 ) 前記 ( 0 A ) または ( 0 B ) に記載の遊技機、または、前記 ( 1 ) から ( 8 ) のいずれか一つに記載の遊技機において、

20

前記滞在手段は、案内されてきた遊技球の順にそれらの遊技球を一方通行に進める滞在経路を有するものである

ことを特徴とする遊技機。

【 0 0 3 2 】

前記 ( 1 0 ) に記載の発明によれば、滞在手段は、案内されてきた遊技球の順にそれらの遊技球を一方通行に進める滞在経路を有するものである。つまり、複数個の遊技球が滞在手段に同時に滞在したとしても、それらの遊技球が入球順のまま一方通行で進んでいくので、それらの遊技球の排出タイミングは通路長から一定に予測可能である。したがって、示唆手段は、装飾部材に同時に複数個の遊技球が入球した場合でも、それらの遊技球ごとに、開閉入球手段に遊技球が入球し易い状態が近づいていることを示唆することができる。

30

【 0 0 3 3 】

( 1 1 ) 遊技球が打ち込まれる遊技領域を有する遊技盤を備えた遊技機において、

前記遊技盤は、遊技球が入球可能な作動口と、遊技球が入球不可または入球可能な第 1 状態と前記第 1 状態よりも入球し易い第 2 状態とに変移する開閉入球手段とを、前記遊技領域のそれぞれの所定箇所に備え、

前記作動口への入球に基づいて前記開閉入球手段を第 2 状態に変移させるかどうかの抽選を行う第 1 抽選手段と、

前記開閉入球手段への入球に基づいて遊技者にとって有利な遊技状態の発生の有無を抽選する第 2 抽選手段と、

40

前記第 2 抽選手段での当否に応じた表示演出であって、遊技者にとって有利な遊技状態の発生の有無を示す識別情報の変動表示演出を表示画面に表示する識別情報変動表示手段と、

前記開閉入球手段の直上に設けられ且つ前記表示画面の周囲の少なくとも一部に配置される装飾部材と

を備え、

前記装飾部材は、

遊技球が入球可能な入球口と、

前記入球口への遊技球の入球を検出する入球検出手段と、

50

前記入球口に入球した遊技球を案内する案内通路と、  
前記案内通路で案内された遊技球を滞在させる滞在手段と、  
前記滞在手段からの遊技球を前記表示手段の下方位置で前記表示画面幅よりも狭い排出範囲で前記開閉入球手段の上部に排出する排出手段と、  
を備え、  
さらに、前記入球検出手段での入球検出と前記第 1 抽選手段での当選とに基づいて、前記開閉入球手段に遊技球が入球し易い状態が近づいていることを示唆する示唆手段を備えている  
ことを特徴とする遊技機。

#### 【 0 0 3 4 】

前記 ( 1 1 ) に記載の発明によれば、遊技球が打ち込まれる遊技領域を有する遊技盤は、遊技球が入球可能な作動口と、遊技球が入球不可または入球可能な第 1 状態とこの第 1 状態よりも入球し易い第 2 状態とに変移する開閉入球手段とを、遊技領域のそれぞれの所定箇所に備えている。第 1 抽選手段は、作動口への入球に基づいて開閉入球手段を第 2 状態に変移させるかどうかの抽選を行う。第 2 抽選手段は、開閉入球手段への入球に基づいて遊技者にとって有利な遊技状態の発生の有無を抽選する。識別情報変動表示手段は、第 2 抽選手段での当否に応じた表示演出であって、遊技者にとって有利な遊技状態の発生の有無を示す識別情報の変動表示演出を表示画面に表示する。装飾部材は、開閉入球手段の直上に設けられ且つ表示画面の周囲の少なくとも一部に配置される。入球検出手段は、装飾部材の入球口への遊技球の入球を検出する。案内通路は、入球口に入球した遊技球を案内する。滞在手段は、案内通路で案内された遊技球を滞在させる。排出手段は、滞在手段からの遊技球を表示手段の下方位置で表示画面幅よりも狭い排出範囲で開閉入球手段の上部に排出する。示唆手段は、入球検出手段での入球検出と第 1 抽選手段での当選とに基づいて、開閉入球手段に遊技球が入球し易い状態が近づいていることを示唆する。

#### 【 0 0 3 5 】

したがって、表示手段の直下に開閉入球手段を配置し、表示画面周囲の装飾部材に入球した遊技球は入球検出されて滞在手段で滞在されて排出手段から開閉入球手段に排出されるようになっており、示唆手段は、入球検出手段での入球検出と第 1 抽選手段での当選とに基づいて、開閉入球手段に遊技球が入球し易い状態（開閉入球手段の開放タイミングと遊技球が開閉入球手段に向かうタイミングとが一致する状態）が近づいていることを示唆するので、いわゆる第一種遊技機などのような場合でも、遊技者は開閉入球手段に遊技球が入球し易い状態が近づいていることを知ることができ、遊技球が開閉入球手段に入球するか否かの過程の見落としも低減できる。

#### 【 0 0 3 6 】

( 1 2 ) 前記 ( 1 1 ) に記載の遊技機において、  
前記示唆手段は、前記入球検出手段での入球検出後の所定期間であって前記開閉入球手段への入球可能性のある特定期間内に前記第 1 抽選手段での当選があった場合には、前記開閉入球手段に遊技球が入球し易い状態が近づいていることを示唆することを特徴とする遊技機。

#### 【 0 0 3 7 】

前記 ( 1 2 ) に記載の発明によれば、示唆手段は、入球検出手段での入球検出後の所定期間であって開閉入球手段への入球可能性のある特定期間内に第 1 抽選手段での当選があった場合には、開閉入球手段に遊技球が入球し易い状態が近づいていることを示唆するので、遊技者は開閉入球手段に遊技球が入球し易い状態（開閉入球手段の開放タイミングと遊技球が開閉入球手段に向かうタイミングとが一致する状態）が近づいていることを知ることができ、装飾部材の入球口に入球して最終的に排出手段から排出される遊技球が、開状態となる開閉入球手段に入球するかどうかの様子を遊技者は見ることができ、遊技球が入賞装置に入球するか否かの過程の見落としも低減できる。

#### 【 0 0 3 8 】

( 1 3 ) 前記 ( 1 2 ) に記載の遊技機において、

前記示唆手段は、前記特定期間内に前記第 1 抽選手段での当選があった場合には、前記開閉入球手段に遊技球が入球し易い状態が近づいていることを示唆する第 1 示唆を行い、前記特定期間以外に前記第 1 抽選手段での当選があった場合には、前記開閉入球手段に遊技球が入球し易い状態よりも劣る状態が近づいていることを示唆する、前記第 1 示唆とは異なる第 2 示唆を行うことを特徴とする遊技機。

【 0 0 3 9 】

前記 ( 1 3 ) に記載の発明によれば、示唆手段は、入球検出手段での入球検出後の所定期間であって開閉入球手段への入球可能性のある特定期間内に第 1 抽選手段での当選があった場合には、開閉入球手段に遊技球が入球し易い状態が近づいていることを示唆する第 1 示唆を行い、この特定期間以外に第 1 抽選手段での当選があった場合には、開閉入球手段に遊技球が入球し易い状態よりも劣る状態が近づいていることを示唆する第 2 示唆を行うので、開閉入球手段への入球し易さに応じた示唆を遊技者に提供することができ、装飾部材に入球した遊技球についての開閉入球手段への入球し易さを事前に遊技者に提供することができる。

10

【 0 0 4 0 】

( 1 4 ) 前記 ( 1 2 ) または ( 1 3 ) に記載の遊技機において、

前記入球検出手段での入球検出に基づいて前記装飾部材への入球を報知する入球報知手段を備えていることを特徴とする遊技機。

【 0 0 4 1 】

前記 ( 1 4 ) に記載の発明によれば、入球報知手段は、入球検出手段での入球検出に基づいて装飾部材への入球を報知する。したがって、遊技者はかかる報知により装飾部材への遊技球の入球を知ることができ、遊技領域に打ち込まれた遊技球が装飾部材の入球口に入球することに注視する必要がない。

20

【 0 0 4 2 】

( 1 5 ) 前記 ( 1 2 ) に記載の遊技機において、

前記示唆手段は、前記表示手段の表示画面に、前記開閉入球手段に遊技球が入球し易い状態が近づいていることを示唆する示唆演出表示を行うものであることを特徴とする遊技機。

【 0 0 4 3 】

前記 ( 1 5 ) に記載の発明によれば、示唆手段は、表示手段の表示画面に、開閉入球手段に遊技球が入球し易い状態が近づいていることを示唆する示唆演出表示を行う。したがって、遊技者は表示手段の表示画面に表示される示唆演出表示を見ることができ、遊技者は開閉入球手段に遊技球が入球し易い状態 ( 開閉入球手段の開放タイミングと遊技球が開閉入球手段に向かうタイミングとが一致する状態 ) が近づいていることを知ることができ、装飾部材の入球口に入球して最終的に排出手段から排出される遊技球が、開状態となる開閉入球手段に入球するかどうかの様子を遊技者は見ることができ、遊技球が入賞装置に入球するか否かの過程の見落としも低減できる。

30

【 0 0 4 4 】

( 1 6 ) 前記 ( 1 2 ) に記載の遊技機において、

前記示唆手段は、音出力手段を備え、前記開閉入球手段に遊技球が入球し易い状態が近づいていることを示唆する示唆音を前記音出力手段から出力するものであることを特徴とする遊技機。

40

【 0 0 4 5 】

前記 ( 1 6 ) に記載の発明によれば、示唆手段は、音出力手段を備え、開閉入球手段に遊技球が入球し易い状態が近づいていることを示唆する示唆音を音出力手段から出力する。したがって、遊技者は音出力手段からの示唆音を聞くことで、遊技者は開閉入球手段に遊技球が入球し易い状態 ( 開閉入球手段の開放タイミングと遊技球が開閉入球手段に向かうタイミングとが一致する状態 ) が近づいていることを知ることができ、装飾部材の入球口に入球して最終的に排出手段から排出される遊技球が、開状態となる開閉入球手段に入球するかどうかの様子を遊技者は見ることができ、遊技球が入賞装置に入球するか否かの

50

過程の見落としも低減できる。

【0046】

(17)前記(13)に記載の遊技機において、

前記示唆手段は、前記表示手段の表示画面に、前記開閉入球手段に遊技球が入球し易い状態が近づいていることを示唆する第1示唆演出、または、前記開閉入球手段に遊技球が入球し易い状態よりも劣る状態が近づいていることを示唆する第2示唆演出の表示を行うものであることを特徴とする遊技機。

【0047】

前記(17)に記載の発明によれば、示唆手段は、表示手段の表示画面に、開閉入球手段に遊技球が入球し易い状態が近づいていることを示唆する第1示唆演出、または、開閉入球手段に遊技球が入球し易い状態よりも劣る状態が近づいていることを示唆する第2示唆演出の表示を行う。したがって、遊技者は、表示手段の表示画面に表示される第1示唆演出または第2示唆演出の表示を見ることで、開閉入球手段に遊技球が入球し易い状態(開閉入球手段の開放タイミングと遊技球が開閉入球手段に向かうタイミングとが一致する状態)が近づいていることや、開閉入球手段に遊技球が入球し易い状態よりも劣る状態(開閉入球手段の開放タイミングと遊技球が開閉入球手段に向かうタイミングとが不一致である状態)が近づいていることを知ることができ、装飾部材に入球した遊技球についての開閉入球手段への入球し易さを事前に遊技者に提供することができる。

【0048】

(18)前記(13)に記載の遊技機において、

前記示唆手段は、音出力手段を備え、前記開閉入球手段に遊技球が入球し易い状態が近づいていることを示唆する第1示唆音、または、前記開閉入球手段に遊技球が入球し易い状態よりも劣る状態が近づいていることを示唆する第2示唆音を前記音出力手段から出力するものであることを特徴とする遊技機。

【0049】

前記(18)に記載の発明によれば、示唆手段は、音出力手段を備え、開閉入球手段に遊技球が入球し易い状態が近づいていることを示唆する第1示唆音、または、開閉入球手段に遊技球が入球し易い状態よりも劣る状態が近づいていることを示唆する第2示唆音を音出力手段から出力する。したがって、遊技者は音出力手段からの第1示唆音または第2示唆音を聞くことで、遊技者は開閉入球手段に遊技球が入球し易い状態(開閉入球手段の開放タイミングと遊技球が開閉入球手段に向かうタイミングとが一致する状態)が近づいていることや、開閉入球手段に遊技球が入球し易い状態よりも劣る状態(開閉入球手段の開放タイミングと遊技球が開閉入球手段に向かうタイミングとが不一致である状態)が近づいていることを知ることができ、装飾部材に入球した遊技球についての開閉入球手段への入球し易さを事前に遊技者に提供することができる。

【0050】

(19)前記(11)から(18)のいずれか一つに記載の遊技機において、

前記滞在手段は、複数個の遊技球が同時に滞在する場合に遊技球同士が衝突してその滞在時間が変化し得るような滞在経路を有するものであり、

前記示唆手段は、前記装飾部材に入球した遊技球が前記排出手段から排出されるまでの間に、さらに他の遊技球が前記入球口に入球した場合には、前記開閉入球手段に遊技球が入球し易い状態が近づいていることの示唆を中止することを特徴とする遊技機。

【0051】

前記(19)に記載の発明によれば、複数個の遊技球が滞在手段に同時に滞在する場合には、遊技球同士が衝突してその遊技球の滞在時間が変化してしまい、遊技球の排出タイミングが予測できない。示唆手段は、装飾部材に入球した遊技球が排出手段から排出されるまでの間に、さらに他の遊技球が入球口に入球した場合には、開閉入球手段に遊技球が入球し易い状態が近づいていることの示唆を中止する。したがって、装飾部材内に複数個の遊技球が存在する場合には、かかる示唆を中止し、装飾部材内に1個の遊技球が存在する場合のみかかる示唆を行うことで、正確な示唆を行うことができる。

## 【 0 0 5 2 】

( 2 0 ) 前記 ( 1 1 ) から ( 1 8 ) のいずれか一つに記載の遊技機において、  
前記滞在手段は、案内されてきた遊技球の順にそれらの遊技球を一方通行に進める滞在経路を有するものである  
ことを特徴とする遊技機。

## 【 0 0 5 3 】

前記 ( 2 0 ) に記載の発明によれば、滞在手段は、案内されてきた遊技球の順にそれらの遊技球を一方通行に進める滞在経路を有するものである。つまり、複数個の遊技球が滞在手段に同時に滞在したとしても、それらの遊技球が入球順のまま一方通行で進んでいくので、それらの遊技球の排出タイミングは通路長から一定に予測可能である。したがって、示唆手段は、装飾部材に同時に複数個の遊技球が入球した場合でも、それらの遊技球ごとに、開閉入球手段に遊技球が入球し易い状態が近づいていることを示唆することができる。

10

## 【 0 0 5 4 】

( 2 1 ) 前記 ( 0 A ) または ( 0 B ) に記載の遊技機、または、前記 ( 1 ) から ( 1 0 ) のいずれか一つに記載の遊技機において、  
前記装飾部材と前記入賞装置とは一体的に形成されたものであることを特徴とする遊技機。

## 【 0 0 5 5 】

前記 ( 2 1 ) に記載の発明によれば、装飾部材の排出手段と入賞装置の開閉入球手段とが別体で個別に遊技盤に取り付けられる構成の場合では排出手段と開閉入球手段との位置関係が両者の遊技盤への取り付け精度により変化してしまうが、装飾部材と入賞装置とは一体的に形成されたものであるため、排出手段と開閉入球手段との位置関係が両者の遊技盤への取り付け精度により変化するということが無く、両者の取付位置調整も不要であり、取付作業性に優れる。

20

## 【 0 0 5 6 】

( 2 2 ) 前記 ( 2 1 ) に記載の遊技機において、  
前記遊技盤を正面視した状態で前記装飾部材と前記入賞装置との間の両側に、前記装飾部材および前記入賞装置の横幅よりも小さい幅としたくびれ部を備え、  
前記開閉入球手段は前記くびれ部に設けられていることを特徴とする遊技機。

30

## 【 0 0 5 7 】

前記 ( 2 2 ) に記載の発明によれば、遊技盤を正面視した状態で装飾部材と入賞装置との間の両側に、装飾部材および入賞装置の横幅よりも小さい幅としたくびれ部を備えているので、そのくびれ部を形成している分だけ遊技領域を広くすることができる。つまり、装飾部材と入賞装置との間のくびれ部まで遊技球が流下して来ることがある。また、開閉入球手段はくびれ部に設けられているので、表示手段の表示画面と、その表示画面直下のくびれ部に設けられた開閉入球手段に遊技球が入球するか否かの過程とを同時に見ることが容易になり、表示手段の表示画面に遊技者を注視させたとしても、入賞装置への入球が無過程の見落としが低減できる。

40

## 【 0 0 5 8 】

( 2 3 ) 前記 ( 2 2 ) に記載の遊技機において、  
前記開閉入球手段は、横方向に並んだ一対の可動部を備え、前記一対の可動部がその下端側の軸部を軸心として先端側が互いに離れるように回動して開くことで遊技球が入球可能な開口を形成する開状態と、前記一対の可動部が前記軸部を軸心として先端側が互いに近づくように回動して閉じることで前記開口を閉じる閉状態とに変移可能なものであり、且つ、前記一対の可動部はその開状態において前記装飾部材および前記入賞装置の横幅内に位置している  
ことを特徴とする遊技機。

## 【 0 0 5 9 】

前記 ( 2 3 ) に記載の発明によれば、開閉入球手段での横方向に並んだ一対の可動部は

50

、その下端側の軸部を軸心として先端側が互いに離れるように回転して開くことで遊技球が入球可能な開口を形成する開状態となり、逆に、その軸部を軸心として先端側が互いに近づくように回転して閉じることで当該開口を閉じる閉状態とに変移可能なものである。また、一对の可動部が開状態となっても、装飾部材および入賞装置の横幅内に位置しているので、装飾部材および入賞装置の横幅を超えて遊技領域幅が狭くなることはない。

【0060】

(24) 前記(23)に記載の遊技機において、

前記遊技領域は、その正面視で円形、略円形、楕円形または略楕円形となっており、

前記くびれ部は、前記遊技領域の正面視で横幅が最も大きい部分に位置している

ことを特徴とする遊技機。

10

【0061】

前記(24)に記載の発明によれば、遊技領域は、その正面視で円形、略円形、楕円形または略楕円形となっており、くびれ部は、遊技領域の正面視で横幅が最も大きい部分に位置しているので、表示手段や入賞装置の横幅は最大限に確保しながら、一对の可動部が開状態となってもその可動部は装飾部材および入賞装置の横幅以内に止まっていることから、可動部の可動によって遊技領域幅が狭くなることもなく、遊技領域の遊技球の流下態様によっても面白味を付与できる構成とすることができる。

【0062】

(25) 前記(24)に記載の遊技機において、

前記入賞装置は、正面視で中央が高く両端がそれよりも低い円弧状通路部を、その中央箇所が前記排出手段の直下に位置するように備え、

前記排出手段から排出された遊技球が前記円弧状通路部の中央箇所から左端または右端に向けて流下可能となっており、

前記円弧状通路部の両端には前記一对の可動部がそれぞれ配設されている

ことを特徴とする遊技機。

20

【0063】

前記(25)に記載の発明によれば、入賞装置は、正面視で中央が高く両端がそれよりも低い円弧状通路部を、その中央箇所が排出手段の直下に位置するように備えている。排出手段から排出された遊技球は、円弧状通路部の中央箇所から左端または右端に向けて流下可能となっている。円弧状通路部の両端には一对の可動部がそれぞれ配設されている。したがって、表示手段の装飾部材に入球して排出手段から排出される遊技球は、入賞装置の円弧状通路部の中央箇所に必ず排出され、この円弧状通路部の左端または右端に向かって流下していき、その左端および右端にそれぞれ設けられた可動部の方に案内できる。例えば、一对の可動部が開状態であれば円弧状通路部を通ってきた遊技球が入賞装置に入球することになるし、逆に一对の可動部が閉状態であれば入賞装置に入球せずに通り返り行くことになる。つまり、表示手段の装飾部材に入球した遊技球を必ず入賞装置の開閉入球手段(一对の可動部)に案内することができ、この開閉入球手段(一对の可動部)の開状態または閉状態によって入球の可否を決することができる。

30

【0064】

(26) 前記(9)に記載の遊技機において、

前記滞在手段は、正面視で幅方向に遊技球が揺動する揺動面を備えていることを特徴とする遊技機。

40

【0065】

前記(26)に記載の発明によれば、滞在手段の揺動面では、正面視で幅方向に遊技球が揺動するので、この滞在手段の後段の排出手段で排出される前にかかる滞在手段で揺動される遊技球に注視させることができる。

【0066】

(27) 前記(0A)または(0B)に記載の遊技機、または、前記(11)に記載の遊技機において、

前記入球検出手段よりも下流側で前記装飾部材の所定箇所に設けられ、且つ、前記入球

50

検出手段での入球検出されて前記装飾部材の内部を通過する球を検出する球検出手段をさらに備え、

前記示唆手段は、前記入球検出手段での入球検出後から前記球検出手段での球検出までの期間であって前記開閉入球手段への入球可能性のある特定期間内に、前記作動口への入球があった場合には、前記開閉入球手段に遊技球が入球し易い状態が近づいていることを示唆することを特徴とする遊技機。

【 0 0 6 7 】

前記( 2 7 )に記載の発明によれば、球検出手段は、入球検出手段よりも下流側で装飾部材の所定箇所に設けられ、入球検出手段での入球検出されて装飾部材の内部を通過する球を検出する。示唆手段は、入球検出手段での入球検出後から球検出手段での球検出までの期間であって開閉入球手段への入球可能性のある特定期間内に、作動口への入球があった場合には、開閉入球手段に遊技球が入球し易い状態が近づいていることを示唆するので、遊技者は開閉入球手段に遊技球が入球し易い状態(開閉入球手段の開放タイミングと遊技球が開閉入球手段に向かうタイミングとが一致する状態)が近づいていることを知ることができ、装飾部材の入球口に入球して最終的に排出手段から排出される遊技球が、開状態となる開閉入球手段に入球するかどうかの様子を遊技者は見ることができ、遊技球が入賞装置に入球するか否かの過程の見落としも低減できる。

【 0 0 6 8 】

( 2 8 ) 前記( 0 A )または( 0 B )に記載の遊技機、または、前記( 1 1 )に記載の遊技機において、

前記入球検出手段よりも下流側で前記装飾部材の所定箇所に設けられ、且つ、前記入球検出手段での入球検出されて前記装飾部材の内部を通過する球を検出する複数の球検出手段をさらに備え、

前記示唆手段は、前記入球検出手段での入球検出後から前記複数の球検出手段うちの特定の球検出手段での球検出までの期間あるいは前記複数の球検出手段のうちの一の球検出手段での球検出から他の球検出手段での球検出までの期間であって前記開閉入球手段への入球可能性のある特定期間内に、前記作動口への入球があった場合には、前記開閉入球手段に遊技球が入球し易い状態が近づいていることを示唆することを特徴とする遊技機。

【 0 0 6 9 】

前記( 2 8 )に記載の発明によれば、球検出手段は、入球検出手段よりも下流側で装飾部材の所定箇所に設けられ、複数の入球検出手段での入球検出されて装飾部材の内部を通過する球を検出する。示唆手段は、入球検出手段での入球検出後から複数の球検出手段うちの特定の球検出手段での球検出までの期間あるいは複数の球検出手段のうちの一の球検出手段での球検出から他の球検出手段での球検出までの期間であって開閉入球手段への入球可能性のある特定期間内に、作動口への入球があった場合には、開閉入球手段に遊技球が入球し易い状態が近づいていることを示唆するので、遊技者は開閉入球手段に遊技球が入球し易い状態(開閉入球手段の開放タイミングと遊技球が開閉入球手段に向かうタイミングとが一致する状態)が近づいていることを知ることができ、装飾部材の入球口に入球して最終的に排出手段から排出される遊技球が、開状態となる開閉入球手段に入球するかどうかの様子を遊技者は見ることができ、遊技球が入賞装置に入球するか否かの過程の見落としも低減できる。

【 0 0 7 0 】

( 2 9 ) 前記( 0 A )に記載の遊技機、または、前記( 1 )から( 2 8 )のいずれか一つに記載の遊技機において、

前記遊技機はパチンコ機であることを特徴とする遊技機。

【 0 0 7 1 】

前記( 2 9 )に記載の遊技機によれば、入賞装置に遊技球が入球し易い状態(入賞装置の開閉入球手段の開放タイミングと遊技球が開閉入球手段に向かうタイミングとが一致する状態)が近づいていることを遊技者が把握できるパチンコ機を提供できる。なお、パチ

ンコ機の基本構成としては操作ハンドルを備え、その操作ハンドルの操作に応じて遊技用媒体としての球を所定の遊技領域に発射し、球が遊技領域内の所定の位置に配設された作動口に入賞（または作動ゲートを通過）するものが挙げられる。また、特別遊技状態の発生時には、遊技領域内の所定の位置に配設された入賞装置（可変入賞手段や特定入賞口など）が所定の態様で開放されて球を入賞可能とし、その入賞個数に応じた有価価値（景品球のみならず、磁気カードへ書き込まれるデータ等も含む）が付与されるものが挙げられる。

【 0 0 7 2 】

【 0 0 7 3 】

以下、パチンコ遊技機（以下、単に「パチンコ機」という）の各種の実施の形態を、図面に基づいて詳細に説明する。

【実施例 1】

【 0 0 7 4 】

以下、パチンコ遊技機（以下、単に「パチンコ機」という）の一実施の形態を、図面に基づいて詳細に説明する。図 1 はパチンコ機 1 0 の概略正面図であり、図 2 は、パチンコ機 1 0 の遊技盤 3 0 の正面図である。図 3 は、本実施例のパチンコ機 1 0 の電氣的接続を例示するブロック図である。

【 0 0 7 5 】

図 1 に示すように、パチンコ機 1 0 は、当該パチンコ機 1 0 の外殻を形成し遊技場（ホール）の遊技島に固定される外枠 1 1 と、この外枠 1 1 の一側部（例えば正面視での左側部）を開閉軸として外枠 1 1 に対して開閉可能に支持された内枠 1 2 と、この内枠 1 2 の一側部（例えば正面視での左側部）を開閉軸 J 1 として内枠 1 2 に対して開閉自在に取り付けられる前面枠セット 1 4 とを備えている。

【 0 0 7 6 】

外枠 1 1 は、木製の板材により全体として正面視で矩形状に構成され、小ネジ等の離脱可能な締結具により各板材が組み付けられている。本実施の形態では、例えば、外枠 1 1 の上下方向の外寸は 8 0 9 mm（内寸 7 7 1 mm）、左右方向の外寸は 5 1 8 mm（内寸 4 8 0 mm）となっている。なお、外枠 1 1 は樹脂やアルミニウム等の軽金属などにより構成されていてもよい。

【 0 0 7 7 】

内枠 1 2 は、大別すると、その外形を形成する主要部材としての樹脂ベース（図示省略）と、この樹脂ベース（図示省略）に取り付けられる遊技盤 3 0（図 2 参照）とを備えている。また、内枠 1 2 は、図 1 に示すように、樹脂ベース（図示省略）の前面側で片開き自在な前面枠セット 1 4 を備えている。

【 0 0 7 8 】

具体的には、樹脂ベース（図示省略）は、正面視で、その外形が略矩形状で、かつ、その略中央箇所を開口中心とする開口部（後述する遊技領域 3 0 a（図 2 参照）と同等の大きさの開口）が形成された板状部材としている。

【 0 0 7 9 】

前面枠セット 1 4 は、正面視左側で上下方向の開閉軸 J 1 を軸心にして当該内枠 1 2 に対して開閉自在に取り付けられている。言い換えれば、前面枠セット 1 4 は、樹脂ベース（図示省略）に対して開閉自在となっている。

【 0 0 8 0 】

遊技盤 3 0（図 2 参照）は、その遊技領域 3 0 a を樹脂ベース（図示省略）の開口部に位置させるようにして当該樹脂ベースの裏面側に着脱自在に取り付けられる。

【 0 0 8 1 】

ここで、もう少し詳細に前面枠セット 1 4 について説明する。

【 0 0 8 2 】

前面枠セット 1 4 は、図 1 に示すように、内枠 1 2 に対して開閉可能に取り付けられており、内枠 1 2 と同様、パチンコ機 1 0 の正面からみて左側に上下に延びる開閉軸を軸心

10

20

30

40

50

にして前方側に開放できるようになっている。

【0083】

前面枠セット14は、図1に示すように、その前面視すると、最下部に位置する下皿ユニット13と、この下皿ユニット13の上側に位置する上皿ユニット21と、この上皿ユニット21の上側に位置するガラス枠部23と、に大別される。これらの下皿ユニット13と上皿ユニット21とガラス枠部23とは、後述する図9に示すベース板体の前面側各箇所にそれぞれ取り付けられて前面枠セット14が構成されている。

【0084】

下皿ユニット13は、図1に示すように、前面枠セット14の最下部箇所に位置するように、ネジ等の締結具により固定されている。この下皿ユニット13は、その前面側に、10

【0085】

球受皿としての下皿15は、下皿ユニット13のほぼ中央部に設けられており、排出口16より排出された遊技球が下皿15内に貯留可能になっている。球抜きレバー17は、下皿15内の遊技球を抜く（排出する）ためのものであり、この球抜きレバー17を図1で左側に移動させることにより、下皿15の底面の所定箇所が開口され、下皿15内に貯留された遊技球を下皿15の底面の開口部分を通して下方向外部に抜くことができる。

【0086】

遊技球発射ハンドル18は、図1に示すように、下皿15よりも右方で手前側に突出して配設されている。遊技者による遊技球発射ハンドル18の操作に応じて、遊技球発射装置38によって遊技球が図2に示す遊技盤30の遊技領域30aに打ち込まれるようになっている。遊技球発射装置38は、例えば、遊技球発射ハンドル18と発射装置229（図3参照）などで構成されている。音出力部24は、前面枠セット14の正面視で上部の左右2箇所で、その前面枠セット14の内部あるいは背面箇所に設けられたスピーカ48（図3参照）からの音を出力するための出力口である。20

【0087】

上皿ユニット21は、図1に示すように、前面枠セット14の下部箇所（前述の下皿15の真上位置）に位置するように、ネジ等の締結具により固定されており、遊技球の受皿としての上皿19を備えている。ここで、上皿19は、遊技球を一旦貯留し、一列に整列させながら遊技球発射装置38の方へ導出するための球受皿である。30

【0088】

ガラス枠部23は、図1に示すように、上皿ユニット21の上側に形成された窓部111を備えている。

【0089】

つまり、前面枠セット14には、図1に示すように、上皿ユニット21の上側に位置するガラス枠部23の中央箇所に、遊技盤30の遊技領域30a（図2参照）のほとんどを外部から視認することができるよう略縦長楕円形状の窓部111が形成されている。詳しくは、窓部111は、略縦長楕円形状で中央が空洞となっており、その空洞部分を略縦長楕円形状等のガラス板137で覆うように、図示省略のガラスユニットが前面枠セット14の裏面側に取り付けられたものである。ガラスユニット（図示省略）は、二枚のガラス板137を前後方向に近設させて並べた二重ガラス構造としている。なお、窓部111の前記略中央部が直線状になるようにし、ガラス板137もその形状に合わせるようにしてもよい。また、ガラス板137は、ガラスに限定されず、所定の強度がある透明板であればその材質などは問わない。40

【0090】

さらに、ガラス枠部23は、図1に示すように、窓部111の周囲に各種の電飾部（第1電飾部112、第2電飾部113および第3電飾部114）を備えている。つまり、前面枠セット14は、図1に示すように、その前面視した状態で窓部111の周囲で左箇所に、LED等を内蔵した第1電飾部112（左側電飾部）を、窓部111の周囲で右箇所に、LED等を内蔵した第2電飾部113（右側電飾部）を、窓部111の周囲で上箇所50

に、LED等を内蔵した第3電飾部114(上側電飾部)を備えている。これらの電飾部は、大当たり時や所定のリーチ時等における遊技状態の変化に応じて点灯、点滅のように発光態様が変更制御され遊技中の演出効果を高める役割を果たすものである。

#### 【0091】

本パチンコ機10では、第1電飾部112、第2電飾部113および第3電飾部114は、大当たりランプとして機能し、大当たり時に点灯や点滅を行うことにより、大当たり中であることを報知する。その他、本パチンコ機10の第1電飾部112および第2電飾部113には、賞球払出し中に点灯する賞球ランプ105と、所定のエラー時に点灯するエラー表示ランプ106とが備えられている。また、窓部111の周縁で右斜め下箇所には、内枠12表面や遊技盤30表面等の一部を視認できるよう透明樹脂からなる小窓107が設けられている。この小窓107の所定箇所を平面状としているので、遊技盤30の右下隅部に貼り付けられた証紙S1(図2参照)などを、小窓107の当該平面状箇所から機械で好適に読み取ることができる。

10

#### 【0092】

また、窓部111の下方には貸球操作部120が配設されており、貸球操作部120には球貸しボタン121と返却ボタン122とが設けられている。パチンコ機10の側方に配置された図示しないカードユニット(球貸しユニット)に紙幣やカード(例えばプリペイドカード)等を投入した状態で貸球操作部120が操作されると、その操作に応じて遊技球の貸出が行われる。球貸しボタン121は、カード等(記録媒体)に記録された情報に基づいて貸出球を得るために操作されるものであり、カード等に残額が存在する限りにおいて貸出球が上皿19に供給される。返却ボタン122は、カードユニットに挿入されたカード等の返却を求める際に操作される。なお、貸球操作部120にさらに度数表示部(図示省略)を設けるようにしてもよい。この度数表示部(図示省略)は、カード等の残額情報を表示するものである。なお、カードユニットを介さずに球貸し装置等から上皿に遊技球が直接貸し出されるパチンコ機、いわゆる現金機では貸球操作部120が不要となる。故に、貸球操作部120の設置部分に、飾りシール等が付されるようになっている。これにより、カードユニットを用いたパチンコ機と現金機との貸球操作部の共通化が図れる。

20

#### 【0093】

次に、図2を用いて遊技盤30の構成を説明する。遊技盤30は、図2に示すように、正面視で四角形状の合板でその左側の両角部が取れたような形状としており、その周縁部(後述するルール51、52の外側部分)が内枠12の樹脂ベース(図示省略)の裏側に当接した状態で取着されており、この遊技盤30の前面側の略中央部分たる遊技領域30aが樹脂ベースの略楕円形状の図1に示した窓部111(ガラス板137)を通じて前面枠セット14の前方外側から視認可能な状態となっている。

30

#### 【0094】

また、遊技盤30には、図2に示すように、遊技球発射装置38(図1参照)から発射された遊技球を遊技盤30上部へ案内するためのルール51、52が取り付けられており、遊技球発射ハンドル18の回動操作に伴い発射された遊技球は複数本のルール51、52の後述する球案内通路49を通じて所定の遊技領域30aに案内されるようになっている。複数本のルール51、52は長尺状をなすステンレス製の金属带状部材であり、内外二重に遊技盤30に取り付けられている。内ルール51は上方の約1/4ほどを除いて略縦楕円環状に形成されている。外ルール52は、一部(主に左側部)が内ルール51に向かい合うようにして形成されている。かかる場合、内ルール51と外ルール52とにより誘導ルールが構成され、これら各ルール51、52が所定間隔を隔てて並行する部分(向かって左側の部分)により球案内通路49が形成されている。なお、球案内通路49は、遊技盤30との当接面を有した溝状、すなわち手前側を開放した溝状に形成されている。

40

#### 【0095】

内ルール51の先端部分(図2の左上部)には戻り球防止部材53が取着されている。これにより、一旦、内ルール51及び外ルール52間の球案内通路49から遊技盤30の

50

上部へと案内された遊技球が再度球案内通路 4 9 内に戻ってしまうといった事態が防止されるようになっている。また、遊技盤 3 0 が内枠 1 2 に取り付けられた状態において、外レール 5 2 における、遊技球の最大飛翔部分に対応する位置（図 2 の右上部：外レール 5 2 の先端部に相当する部位）には、内枠 1 2 に設けられた返しゴム 5 4（図 2 に二点鎖線で示す部材）が位置するようになっている。従って、所定以上の勢いで発射された遊技球は、返しゴム 5 4 に当たって跳ね返されるようになっている。外レール 5 2 は、長尺状をなすステンレス製の金属帯としているので、遊技球の飛翔をより滑らかなものとする、つまり遊技球の摩擦抵抗を少なくすることができる。なお、図 2 に破線で示すように、外レール 5 2 の先端部から内レール 5 1 の右側先端部までは、内枠 1 2 に形成された壁部 5 5（図 2 に破線で示す）が位置することにより、遊技領域 3 0 の右側が仕切られている。

10

#### 【0096】

なお、遊技盤 3 0 の右下隅部は、証紙（例えば製造番号が記載されている）等のシール（図 2 の S 1）やプレートを貼着するためのスペースとなっている。遊技盤 3 0 の右下隅部に、証紙等のシール（図 2 の S 1）を貼着することで、遊技盤 3 0 と証紙との一義性を持たせることができる。

#### 【0097】

次に、遊技盤 3 0 の遊技領域 3 0 a について説明する。遊技領域 3 0 a は、図 2 に示すように、内レール 5 1 と外レール 5 2 との内周部（内外レール）により略縦長円形状に区画形成されており、特に本実施の形態では、遊技盤 3 0 の盤面上に区画される当該遊技領域 3 0 a が従来よりもはるかに大きく構成されている。本実施の形態では、外レール 5 2 の最上部地点から遊技盤 3 0 下部までの間の距離は 4 4 5 mm（従来品よりも 5 8 mm 長い）、外レール 5 2 の極左位置から内レール 5 1 の極右位置までの間の距離は 4 3 5 mm（従来品よりも 5 0 mm 長い）となっている。また、内レール 5 1 の極左位置から内レール 5 1 の極右位置までの間の距離は 4 1 8 mm となっている。

20

#### 【0098】

本実施の形態では、遊技領域 3 0 a を、パチンコ機 1 0 の正面から見て、内レール 5 1 及び外レール 5 2 によって囲まれる領域のうち、内外レール 5 1、5 2 の並行部分である誘導レールの領域を除いた領域としている。従って、遊技領域 3 0 a と言った場合には誘導レール部分は含まないため、遊技領域 3 0 a の向かって左側限界位置は外レール 5 2 によってではなく内レール 5 1 によって特定される。同様に、遊技領域 3 0 a の向かって右側限界位置は内レール 5 1 によって特定される。また、遊技領域 3 0 a の下側限界位置は遊技盤 3 0 の下端位置によって特定される。また、遊技領域 3 0 a の上側限界位置は外レール 5 2 によって特定される。

30

#### 【0099】

従って、本実施の形態では、遊技領域 3 0 a の幅（左右方向の最大幅）は、4 1 8 mm であり、遊技領域 3 0 a の高さ（上下方向の最大幅）は、4 4 5 mm である。

#### 【0100】

また、遊技盤 3 0 は、図 2 に示すように、盤面下方の左側および右側の 2 箇所にそれぞれ配置された第 1 始動口 3 1 と、盤面下方左側の第 1 始動口 3 1 の下方に配置された第 2 始動口 3 3 とを備えている。

40

#### 【0101】

遊技盤 3 0 は、図 2 に示すように、表示画面 6 1 を備え且つこの表示画面 6 1 に所定の演出表示（例えば、入賞装置 4 0 の状態に応じた所定の演出表示）をする表示装置 6 0 と、第 1 始動口 3 1 または第 2 始動口 3 3 に遊技球 B が入球したことに基づいて遊技球 B の入球が可能となる入賞装置 4 0 とを備えている。また、表示装置 6 0 は、図 2 に示すように、その表示画面 6 1 の周囲の少なくとも一部に配置されるセンターフレーム 9 0 を備えている。この実施例のセンターフレーム 9 0 は、表示画面 6 1 の外周全体に配置され、且つ、表示画面 6 1 の角部を隠した状態で配置されたものとしているが、表示画面 6 1 の端部を隠した状態で配置されたものであってもよいし、表示画面 6 1 を隠さずにこの表示画面 6 1 の周囲の少なくとも位置に配置されたものとしてもよい。

50

## 【 0 1 0 2 】

ここで、表示装置 6 0 と入賞装置 4 0 とセンターフレーム 9 0 との構造について、図 4 ~ 図 6 を用いてもう少し詳細に説明する。図 4 ( a ) は羽根 4 1 a , 4 1 b が閉状態の場合でのセンターフレーム 9 0 および入賞装置 4 0 を示す正面図であり、図 4 ( b ) は羽根 4 1 a , 4 1 b が開状態の場合でのセンターフレーム 9 0 および入賞装置 4 0 を示す正面図である。図 5 は羽根 4 1 a , 4 1 b が閉状態の場合でのセンターフレーム 9 0 および入賞装置 4 0 の要部箇所を示す概略斜視図である。図 6 は羽根 4 1 a , 4 1 b が開状態の場合でのセンターフレーム 9 0 および入賞装置 4 0 の要部箇所を示す概略斜視図である。

## 【 0 1 0 3 】

図 2 , 図 4 に示すように、表示装置 6 0 と入賞装置 4 0 とは、遊技領域 3 0 a の幅方向の中央箇所で且つその順に上から縦方向に並設されている。

10

## 【 0 1 0 4 】

また、図 4 に示すように、センターフレーム 9 0 と入賞装置 4 0 とは一体的に形成されたものである。つまり、センターフレーム 9 0 と入賞装置 4 0 の後述する本体部材 2 1 4 とが分離不可に例えば樹脂成型された一体物構造となっている。

## 【 0 1 0 5 】

また、遊技盤 3 0 は、その遊技領域 3 0 a での最下部箇所に、第 1 始動口 3 1 や第 2 始動口 3 3 や入賞装置 4 0 などに入らなかった遊技球 B を回収するアウト口 3 6 を備えている。

## 【 0 1 0 6 】

これらの第 1 始動口 3 1 , 第 2 始動口 3 3 , 入賞装置 4 0 , センターフレーム 9 0 等は、遊技盤 3 0 における、ルータ加工によって形成された各貫通孔にそれぞれに配設され、遊技盤 3 0 前面側からネジ等により取り付けられている。なお、上述した第 1 始動口 3 1 , 第 2 始動口 3 3 は本発明における作動口、入球手段に相当する。

20

## 【 0 1 0 7 】

ここで、センターフレーム 9 0 の構造について説明する。センターフレーム 9 0 は、図 2 , 図 4 , 図 5 に示すように、遊技球 B が入球可能な入球口 9 1 を例えば左右両側箇所にそれぞれ備えている。また、センターフレーム 9 0 は、図 2 , 図 4 , 図 5 に示すように、この入球口 9 1 に入球した遊技球 B を通過案内する案内通路部 9 2 と、この案内通路部 9 2 の所定箇所 (例えば、入球口 9 1 に近い箇所) に設けられて入球口 9 1 への遊技球 B の入球を検出する入球検出センサ 9 2 a と、この案内通路部 9 2 で案内された遊技球 B を視認可能に滞在させる、表示装置 6 0 の下方位置に設けられたステージ 9 3 と、このステージ 9 3 で滞在案内された遊技球 B を表示装置 6 0 の下方位置で表示画面 6 1 のその画面幅よりも狭い排出範囲で入賞装置 4 0 の上部に排出する排出部 9 4 とを備えている。

30

## 【 0 1 0 8 】

排出部 9 4 は、図 5 , 図 6 に示すように、ステージ 9 3 からの遊技球 B を表示装置 6 0 の下方位置で表示画面 6 1 の画面幅よりも狭い排出範囲で入賞装置 4 0 の上部に排出するものである。

## 【 0 1 0 9 】

ステージ 9 3 は、図 5 , 図 6 に示すように、正面視で幅方向に遊技球 B が揺動する複数段 (実施例では 3 段) の揺動面を備えている。具体的には、この 3 段の揺動面は、最奥側で最上段の第 1 揺動面 9 3 a と、それよりも手前側で且つ下位置の第 2 揺動面 9 3 b と、それよりも手前側で且つ下位置の第 3 揺動面 9 3 c とで構成されており、第 1 揺動面 9 3 a 、第 2 揺動面 9 3 b 、第 3 揺動面 9 3 c の順に遊技球 B が流下していくようになっている。

40

## 【 0 1 1 0 】

続いて、センターフレーム 9 0 の真下に設けられた入賞装置 4 0 について説明する。

## 【 0 1 1 1 】

入賞装置 4 0 は、図 2 , 図 4 に示すように、遊技球 B が入球することにより遊技者にとって有利な遊技状態の発生の契機となる特定入賞部 2 1 0 ( V ゾーン ) と、この特定入賞

50

部 2 1 0 ( V ゾーン ) とは別で遊技球 B が入球可能な普通入賞部 2 1 2 と、特定入賞部 2 1 0 ( V ゾーン ) または普通入賞部 2 1 2 への遊技球 B の入球を振り分ける可動式の駆動体 4 2 ( 可動役物 ) と、特定入賞部 2 1 0 ( V ゾーン ) と普通入賞部 2 1 2 と駆動体 4 2 とが内部空間の所定箇所に配設されて特定入賞部 2 1 0 ( V ゾーン ) と普通入賞部 2 1 2 と駆動体 4 2 とのうちで少なくとも駆動体 4 2 が正面視で外部から視認可能な本体部材 2 1 4 と、第 1 始動口 3 1 または第 2 始動口 3 3 に遊技球 B が入球したことに基づいて排出部 9 4 からの遊技球 B が入球可能な開状態に移移するものであって本体部材 2 1 4 の上部で且つセンターフレーム 9 0 の排出部 9 4 の直下に設けられた開閉入球部 2 1 6 とを備えている。

#### 【 0 1 1 2 】

10

開閉入球部 2 1 6 は、図 2 に示すように、入賞装置 4 0 の上部にて左右一対となるように配置された羽根 4 1 a , 4 1 b を有しており、この羽根 4 1 a , 4 1 b は羽根駆動装置 4 9 ( 図 3 参照 ) によって開閉動作が駆動される。もう少し具体的に言えば、羽根 4 1 a , 4 1 b は、第 1 始動口 3 1 への入球検出から所定時間 ( 例えば 1 秒 ) 後に開放され、所定時間 ( 1 回開きの場合は例えば 2 秒 ) の開放後に閉じられるようになっている。また、羽根 4 1 a , 4 1 b は、第 2 始動口 3 3 への入球検出から所定時間 ( 例えば 1 秒 ) 後に開放され、所定時間 ( 2 秒開きが 2 回 ) の開放後に閉じられるようになっている。この羽根 4 1 a , 4 1 b は例えばキャラクタを象った形状としている。この羽根 4 1 a , 4 1 b が開くと遊技球 B は入賞装置 4 0 内へ入賞することが可能となり、この羽根 4 1 a , 4 1 b が閉じると遊技球 B は入賞装置 4 0 内へ入賞することが不可能となる。なお、1 回につき羽根 4 1 a , 4 1 b が開いた状態 ( 開放状態 ) となる時間は 2 秒となっている。なお、この開放時間を 2 秒以外の任意の時間 ( 例えば 1 . 8 秒などの任意の時間 ) に変更してもよい。

20

#### 【 0 1 1 3 】

具体的には、図 4 に示すように、開閉入球部 2 1 6 は、一対の羽根 4 1 a , 4 1 b がその下端側の軸部 4 1 c を軸心として先端側が互いに離れるように回動して開くことで遊技球 B が入球可能な開口 4 1 e ( 図 4 ( b )、図 6 参照 ) を形成する開状態と、一対の羽根 4 1 a , 4 1 b が軸部 4 1 c を軸心として先端側が互いに近づくように回動して閉じることによって開口 4 1 e を閉じる閉状態とに移移可能なものであり、且つ、一対の羽根 4 1 a , 4 1 b はその開状態においてセンターフレーム 9 0 および入賞装置 4 0 の横幅内に位置している ( 図 4 ( b ) 参照 ) 。

30

#### 【 0 1 1 4 】

さらに詳細に言えば、入賞装置 4 0 は、図 2 , 図 5 に示すように、その上部箇所に、遊技球が通過当接する面の形状が正面視で円弧状となっている円弧状通路部 4 1 d を備え、この円弧状通路部 4 1 d は、正面視で中央が高く両端がそれよりも低い通路であり、その中央箇所が排出部 9 4 の直下に位置している。センターフレーム 9 0 の排出部 9 4 から排出された遊技球 B は、円弧状通路部 4 1 d の中央箇所から左端または右端に向けて流下可能となっている。円弧状通路部 4 1 d の両端には、前述した一対の羽根 4 1 a , 4 1 b が配設されている。

40

#### 【 0 1 1 5 】

なお、一対の羽根 4 1 a , 4 1 b が開状態となることで形成される開口 4 1 e ( 図 4 ( b )、図 6 参照 ) を介してこの入賞装置 4 0 に入球した遊技球 B は、図 4 ( b ) に示す二点鎖線矢印に示すように、図示省略の通路部を通して、駆動体 4 2 の方に案内されるようになっている。なお、入賞装置 4 0 の図示省略の通路部に設けられた入賞個数検出用通過センサ 2 2 6 ( 図 3 参照 ) によって、当該入賞装置 4 0 への遊技球の入球検出がされている。

#### 【 0 1 1 6 】

また、本実施例のパチンコ機 1 0 は、図 3 に示すように、パチンコ機 1 0 全体を制御するメイン制御装置 7 0 を備えている。

#### 【 0 1 1 7 】

50

図2に示した第1始動口31は、図3に示すように、遊技球Bが通過したことを検出可能な第1始動口通過センサ32を備えている。この第1始動口通過センサ32は、遊技球Bの通過を検出するとその検出信号をメイン制御装置70へ出力する。メイン制御装置70は、第1始動口通過センサ32からの検出信号を受けると、入賞装置40の羽根41a、41bを同時に1回開放(2秒間開放)させるという動作を行う。また、図2に示した第2始動口33は、図3に示すように、遊技球Bが通過したことを検出可能な第2始動口通過センサ34を備えている。この第2始動口通過センサ34は、遊技球Bの通過を検出するとその検出信号をメイン制御装置70へ出力する。メイン制御装置70は、第2始動口通過センサ34からの検出信号を受けると、入賞装置40の羽根41a、41bを同時に2回開放させる(2秒間開放を2回行う)という動作を行う。

10

#### 【0118】

また、入賞装置40の駆動体42は、所定のキャラクタ形状(例えば、男性キャラクタ形状)に形成された部材であって所定の動作(例えば、横方向の揺動と上下動とを組み合わせた動作)で駆動されるようになっている。この駆動体42は、遊技球Bが転動する転動面220上に駆動自在に配設されたものであり、その駆動により、転動面220上を転動する遊技球Bの転動態様に影響を与えることがあり、かかる遊技球Bは転動面220の下流側に位置する特定入賞部210(Vゾーン)または普通入賞部212のいずれかに入賞する。

#### 【0119】

通常遊技状態、つまり、遊技者にとって有利な遊技状態(大当たり状態)以外の状態において、特定入賞部210(Vゾーン)に遊技球Bが入球(入賞)すると大当たり状態が発生することになるが、普通入賞部212に入球するとその入球に対しての賞球が与えられるだけで大当たり状態は発生しない。

20

#### 【0120】

つまり、入賞装置40に入球した遊技球Bは、特定入賞部210または普通入賞部212のいずれかに入球するようになっている。特定入賞部210(Vゾーン)には、V検出センサ43が配置されており(図3参照)、特定入賞部210(Vゾーン)に入賞された遊技球Bを通過検出する。V検出センサ43からの検出信号はメイン制御装置70に出力される。また、普通入賞部212に入球した遊技球Bは、検出センサ44で入球検出される。この検出センサ44からの検出信号はメイン制御装置70に出力される。

30

#### 【0121】

また、表示装置60は、特別遊技のラウンド回数を表示したり、1回のラウンドにおいて入賞装置40内に入賞した遊技球Bのカウント数を表示したり、各種の遊技状態に関する情報や合図などを表示したりする機能も備えている。このパチンコ機10では、通常遊技状態で遊技球BがVゾーンを通過したときに遊技者にとって有利な遊技状態に移行して最大で8ラウンドの特別遊技が行われる。

#### 【0122】

遊技盤30には、この他、入賞装置40の左右に配置された風車37なども取り付けられている。また、遊技球Bをガイドしたり弾いたりしてその遊技性を高める複数本の釘(図示省略)も遊技盤30に配置されている。

40

#### 【0123】

ここで、メイン制御装置70について図3を用いてもう少し詳細に説明する。メイン制御装置70は、図3に示すようにCPU72を中心とするマイクロコンピュータとして構成されており、CPU72には電源を供給する電源回路73の他に、各種処理プログラムを記憶するROM74や一時的にデータを記憶するRAM76、時間計測を行うタイマ77、所定周波数の矩形波を出力するクロック回路78、入出力処理回路80がバス79によって接続されている。メイン制御装置70には、第1始動口通過センサ32、第2始動口通過センサ34からの検出信号や、V検出センサ43からの検出信号などが入出力処理回路80を介して入力される。また、メイン制御装置70からは、1対の羽根41a、41bの開閉を駆動する羽根駆動装置49への駆動信号や、表示装置60の表示制御を司る

50

表示制御装置 4 5 への制御信号や、賞球の払い出しを司る払出制御装置 4 6 への制御信号や、スピーカ 4 8 が接続された音声制御装置 4 7 への制御信号や、図示しない各種ランプへの点灯信号などが入出力処理回路 8 0 を介して出力されている。

【 0 1 2 4 】

また、第 2 始動口 3 3 は、図 2 に示すように、遊技球 B が入球可能な通常状態よりもさらに容易に遊技球 B が入球する入球容易状態とに変移する開閉羽根を備えている。遊技盤 3 0 は、例えば、風車 3 7 の上方箇所に、遊技球 B が通過可能なスルーゲート 3 5 を備えている。スルーゲート 3 5 は、遊技球 B の通過を検出するスルーゲート通過センサ 3 5 a を備えており、この通過センサ 3 5 a からの検出信号はメイン制御装置 7 0 に出力される。

10

【 0 1 2 5 】

メイン制御装置 7 0 は、スルーゲート通過センサ 3 5 a での通過検出に基づいて、第 2 始動口 3 3 の開放抽選を行い、当選であれば第 2 始動口 3 3 の開放羽根 3 3 a を所定時間（例えば、2 秒間）開放するし、落選であれば第 2 始動口 3 3 の開放を行わない。かかる抽選についての表示は、メイン制御装置 7 0 からの指示に基づいて表示制御装置 4 5 によって表示装置 6 0 の表示画面 6 1 の一部の領域に表示されるようになっている。例えば当選であることを示す図柄である「 」と、落選であることを示す図柄「 x 」とを交互に表示する変動表示を行い、その変動表示が図柄「 」で停止した場合に第 2 始動口 3 3 の開放羽根 3 3 a が開放される。

【 0 1 2 6 】

20

また、図 2 に示すように、センターフレーム 9 0 の案内通路部 9 2 の所定箇所（本実施例では入球口 9 1 付近箇所）には入球検出センサ 9 2 a が設けられている。図 3 に示すように、入球検出センサ 9 2 a は、入球口 9 1 への遊技球 B の入球を検出するとその検出信号をメイン制御装置 7 0 へ出力する。メイン制御装置 7 0 は、入球検出センサ 9 2 a からの検出信号を受けると、センターフレーム 9 0 への入球検出（ワープ入球検出）からの時間も計時するようにタイマ 7 7 を制御する。また、このタイマ 7 7 は、複数個の同時計時機能を備えており、メイン制御装置 7 0 は、センターフレーム 9 0 の案内通路部 9 2 に複数個の遊技球が続いて入球した場合にも、それらの入球毎に入球検出後の時間を計時できるようにになっている。例えば、このタイマ 7 7 での複数球の計時としては、タイマ 7 7 内の複数個のカウタを用いることで各カウタでそれぞれの計時を行うようにしたり、あるいはタイマ 7 7 内の単一のカウタを用いて各球の入球時を記憶しこの単一のカウタでの時刻と入球時との差から各球の計時を行うようにしたりするなど、種々の方法が挙げられる。

30

【 0 1 2 7 】

さらに、パチンコ機 1 0 は、図 3 に示すように、入球検出センサ 9 2 a での入球検出と、第 1 始動口 3 1、第 2 始動口 3 3 への入球とに基づいて、開閉入球部 2 1 6 に遊技球が入球し易い状態が近づいていることを示唆する示唆部 1 0 0 を備えている。

【 0 1 2 8 】

示唆部 1 0 0 は、タイマ 7 7 によって時間を計測している期間中に第 1 始動口通過センサ 3 2、第 2 始動口通過センサ 3 4 による遊技球の検出がされた場合に、タイマ 7 7 による計測時間と第 1 始動口通過センサ 3 2、第 2 始動口通過センサ 3 4 により遊技球の検出がされた時点とに基づいて所定の情報（例えば、開閉入球部 2 1 6 に遊技球が入球し易い状態が近づいていること）を報知（示唆）する。

40

【 0 1 2 9 】

もう少し具体的に言うと、示唆部 1 0 0 は、入球検出センサ 9 2 a での入球検出後の所定期間であって開閉入球部 2 1 6 への入球可能性のある特定期間内に第 1 始動口 3 1、第 2 始動口 3 3 への入球があった場合には、開閉入球部 2 1 6 に遊技球が入球し易い状態が近づいていることを示唆する。

【 0 1 3 0 】

示唆部 1 0 0 は、前述の特定期間内に第 1 始動口 3 1、第 2 始動口 3 3 への入球があっ

50

た場合には、開閉入球部 2 1 6 に遊技球が入球し易い状態が近づいていることを示唆する第 1 示唆（後述する図 1 3（a）の「大きな波しぶき」演出）を行い、前述の特定期間以外に第 1 始動口 3 1，第 2 始動口 3 3 への入球があった場合には、開閉入球部 2 1 6 に遊技球が入球し易い状態よりも劣る状態が近づいていることを示唆する、第 1 示唆とは異なる第 2 示唆（後述する図 1 4（a）の「小さな波しぶき」演出）を行う。

#### 【0131】

具体的には、示唆部 1 0 0 は、図 3 に示すように、入球検出センサ 9 2 a での入球検出と、第 1 始動口 3 1，第 2 始動口 3 3 への入球とに基づいて、開閉入球部 2 1 6 に遊技球が入球し易い状態が近づいていることを示唆するコマンドを出力する示唆制御部 1 0 1 と、この示唆制御部 1 0 1 からのコマンドに基づいて所定の表示示唆（後述する図 1 3（a）の「大きな波しぶき」表示演出）を行う機能も有する表示制御装置 4 5 と、示唆制御部 1 0 1 からのコマンドに基づいて所定の音声示唆（後述する図 1 3（a）の「大きな波しぶき」表示演出に伴って行われる音声演出（例えば、大波しぶき音など））を行う機能も有する音声制御装置 4 7 とを備えている。

10

#### 【0132】

さらに、メイン制御装置 7 0 は、入球検出センサ 9 2 a での入球検出に基づいてセンターフレーム 9 0 への入球を報知するための入球報知コマンドを出力する入球報知制御部 1 0 2 と、この入球報知コマンドに基づいてセンターフレーム 9 0 への入球報知（後述する図 1 1（b）の「ジェットスキーに乗ったキャラクタが横切る」入球検出演出）を表示装置 6 0 に表示させるように制御する機能も有する表示制御装置 4 5 と、入球報知コマンドに基づいて所定の音声示唆（後述する図 1 1（b）の「ジェットスキーに乗ったキャラクタが横切る」入球検出演出に伴って実行される音声演出（例えば、ジェットスキー通過音など））を行う機能も有する音声制御装置 4 7 とを備えている。

20

#### 【0133】

示唆部 1 0 0 は、表示装置 6 0 の表示画面 6 1 に、開閉入球部 2 1 6 に遊技球が入球し易い状態が近づいていることを示唆する示唆演出表示（後述する図 1 3（a）の「大きな波しぶき」表示演出）を行うものである。具体的には、示唆部 1 0 0 は、表示装置 6 0 の表示画面 6 1 に、開閉入球部 2 1 6 に遊技球が入球し易い状態が近づいていることを示唆する第 1 示唆演出（後述する図 1 3（a）の「大きな波しぶき」表示演出）、または、開閉入球部 2 1 6 に遊技球が入球し易い状態よりも劣る状態が近づいていることを示唆する第 2 示唆演出（後述する図 1 4（a）の「小さな波しぶき」表示演出）の表示を行うものである。

30

#### 【0134】

示唆部 1 0 0 は、スピーカ 4 8 を備え、開閉入球部 2 1 6 に遊技球が入球し易い状態が近づいていることを示唆する示唆音（後述する図 1 3（a）の「大きな波しぶき」表示演出に伴って行われる音声演出（例えば、大波しぶき音など））をスピーカ 4 8 から出力するものである。具体的には、示唆部 1 0 0 は、開閉入球部 2 1 6 に遊技球が入球し易い状態が近づいていることを示唆する第 1 示唆音（後述する図 1 3（a）の「大きな波しぶき」表示演出に伴って行われる音声演出（例えば、大波しぶき音など））、または、開閉入球部に遊技球が入球し易い状態よりも劣る状態が近づいていることを示唆する第 2 示唆音（後述する図 1 4（a）の「小さな波しぶき」表示演出に伴って行われる音声演出（例えば、小波しぶき音など））をスピーカ 4 8 から出力するものである。

40

#### 【0135】

また、図 2 に示すように、遊技盤 3 0 を正面視した状態でセンターフレーム 9 0 と入賞装置 4 0 との間の両側に、センターフレーム 9 0 および入賞装置 4 0 の横幅よりも小さい幅としたくびれ部 2 0 0 を備え、羽根 4 1 a，4 1 b はくびれ部 2 0 0 に設けられている。

#### 【0136】

遊技領域 3 0 a は、図 2 に示すように、その正面視で縦長の略楕円形となっている。くびれ部 2 0 0 は、遊技領域 3 0 a の正面視で横幅が最も大きい部分に位置している。

50

## 【 0 1 3 7 】

なお、上述した第 1 始動口通過センサ 3 2、第 2 始動口通過センサ 3 4 は本発明における作動口検出手段に相当し、上述したタイマ 7 7 は本発明における計測手段に相当し、上述した表示装置 6 0 は本発明における表示手段に相当し、上述したセンターフレーム 9 0 は本発明における装飾部材に相当し、上述した案内通路部 9 2 は本発明における案内通路に相当し、上述した入球検出センサ 9 2 a は本発明における入球検出手段に相当し、上述した排出部 9 4 は本発明における排出手段に相当し、上述した特定入賞部 2 1 0 ( V ゾーン ) は本発明における特定入球手段に相当し、上述した普通入賞部 2 1 2 は本発明における非特定入球手段に相当し、上述した駆動体 4 2 は本発明における振分手段に相当し、上述した開閉入球部 2 1 6 は本発明における開閉入球手段に相当し、上述したステージ 9 3 は本発明における滞在手段に相当し、上述した示唆部 1 0 0 は本発明における示唆手段に相当し、上述した一对の羽根 4 1 a , 4 1 b は本発明における一对の可動部に相当し、上述した入球報知制御部 1 0 2 と表示制御装置 4 5 の入球報知表示制御機能と音声制御装置 4 7 の入球報知音制御機能とが本発明における入球報知手段に相当し、上述したスピーカ 4 8 は本発明における音出力手段に相当する。

10

## 【 0 1 3 8 】

次に、センターフレーム 9 0 に入球した遊技球 B の流れについて以下に説明する。

## 【 0 1 3 9 】

図 4 に示すように、センターフレーム 9 0 の左右のいずれかの入球口 9 1 に入球した遊技球 B は、二点鎖線矢印で示すように案内通路部 9 2 内を通過してステージ 9 3 の方に案内される。このステージ 9 3 に案内された遊技球 B は、第 1 揺動面 9 3 a で左右方向に揺動するなどして、それよりも下段の第 2 揺動面 9 3 b に流下し、この第 2 揺動面 9 3 b でも左右方向に揺動してさらに下段の第 3 揺動面 9 3 c に流下したり、あるいは第 2 揺動面 9 3 b で揺動せずに第 3 揺動面 9 3 c に流下したりし、第 3 揺動面 9 3 c の排出部 9 4 から円弧状通路部 4 1 d に排出される。

20

## 【 0 1 4 0 】

排出部 9 4 から排出された遊技球 B は、図 4 ~ 図 6 に示すように、円弧状通路部 4 1 d の中央箇所から左端または右端に向けて流下する。

## 【 0 1 4 1 】

このとき、図 4 ( a ) , 図 5 に示すように、入賞装置 4 0 の一对の羽根 4 1 a , 4 1 b が閉状態であれば、入球装置 4 0 に入球せずに落下していくことになる。これに対して、図 4 ( b ) , 図 6 に示すように、入賞装置 4 0 の一对の羽根 4 1 a , 4 1 b が開状態であれば、入球装置 4 0 の一对の羽根 4 1 a , 4 1 b による開口 4 1 e から遊技球 B が入球し、当該入賞装置 4 0 の内部の駆動体 4 2 の方に案内され、転動面 2 2 0 上を流下して特定入賞部 2 1 0 ( V ゾーン ) または普通入賞部 2 1 2 のいずれかに入賞する。

30

## 【 0 1 4 2 】

通常の遊技状態 ( 大当たり状態以外の状態 ) において、特定入賞部 2 1 0 ( V ゾーン ) に遊技球 B が入球 ( 入賞 ) すると大当たり状態 ( 後述する「羽根モノ大当たり」状態 ) が発生することになるが、普通入賞部 2 1 2 に入球するとその入球に対しての賞球が与えられるだけで大当たり状態は発生しない。

40

## 【 0 1 4 3 】

続いて、大当たり状態等について説明する。なお、入賞装置 4 0 が大当たり状態 ( つまり、入賞装置 4 0 の羽根 4 1 a , 4 1 b の開閉が所定ラウンド行われる状態 ) において、入賞装置 4 0 への遊技球 B の入賞 ( 入球 ) 個数を入賞個数検出用通過センサ 2 2 6 ( 図 3 参照 ) で検出しており、当該大当たり状態での遊技球 B の入賞個数が所定数 ( ここでは 1 0 個 ) に達するとそのラウンドを終了するようにしている。また、入賞装置 4 0 の羽根 4 1 a , 4 1 b の開閉が所定回数 ( 1 8 回 ) に達した場合にもそのラウンドを終了するようにしている。つまり、当該大当たり状態での 1 ラウンドは、入賞装置 4 0 の羽根 4 1 a , 4 1 b の開放回数 ( 1 8 回 )、または、遊技球 B の入賞個数 ( 1 0 個 ) のうち、いずれかが所定数に達成するとそのラウンドが終了するようになっている。

50

## 【 0 1 4 4 】

つまり、メイン制御装置 7 0 は、羽根駆動装置 4 9 を駆動して羽根 4 1 a , 4 1 b を 1 8 回開閉させるが、その間に、入賞装置 4 0 内に所定数（ここでは 1 0 個）の遊技球 B が入賞したときには、開閉動作が 1 8 回に満たない場合であっても羽根駆動装置 4 9 に指令を出力して羽根 4 1 a , 4 1 b を閉鎖状態としそのラウンドを終了し、それを所定の最大ラウンドまで継続する。例えば、「羽根モノ大当たり」つまり、入賞装置 4 0 の特定入賞部 2 1 0（Vゾーン）への入球（入賞）することで生じる大当たり状態では、特定入賞部 2 1 0（Vゾーン）への入球（入賞）に基づいて、最大ラウンド（例えば、2、7、15 ラウンド）が決定されるようになっている。つまり、メイン制御装置 7 0 は、最大ラウンド決定用乱数を備え、特定入賞部 2 1 0（Vゾーン）への入球（入賞）検出時の最大ラウンド決定用乱数に基づいて、2 ラウンド（発生確率 3 3 %）、7 ラウンド（発生確率 3 4 %）、15 ラウンド（発生確率 3 3 %）のいずれかが決定される。なお、特別遊技状態が限度回数まで行われた後には、基本的には通常の遊技状態に戻るが、時短状態となる場合もある。ここで言う「時短状態」とは、大当たり状態終了後の羽根 4 1 a , 4 1 b の開放回数が所定回数（例えば 2 0 回）に達するまでの間、この羽根 4 1 a , 4 1 b の開放時間を所定時間に延長した状態が挙げられる。

10

## 【 0 1 4 5 】

また、このパチンコ機 1 0 は、前述の「羽根モノ大当たり」以外に、「直撃大当たり」つまり、第 1 始動口 3 1 , 第 2 始動口 3 3 への入球（入賞）に基づいて行われる抽選により生じる大当たり状態も有している。具体的には、メイン制御装置 7 0 は、大当たり抽選用乱数を備えており、第 1 始動口 3 1 , 第 2 始動口 3 3 への入球（入賞）検出時の大当たり抽選用乱数に基づいて、大当たりか外れかが決定されるようになっている。なお、「直撃大当たり」の確率は、例えば 1 / 1 1 2 程度となっている。また、かかる大当たり状態としては 7 ラウンド（発生確率 6 0 %）と 1 4 ラウンド（発生確率 4 0 %）との二種類があり、例えば大当たり抽選用乱数の値に基づいて 7 ラウンド（発生確率 6 0 %）と 1 4 ラウンド（発生確率 4 0 %）のいずれかが決定されるようになっている。

20

## 【 0 1 4 6 】

また、メイン制御装置 7 0 は、この大当たり抽選用乱数が当りである場合には、表示装置 6 0 の表示画面 6 1 に識別情報の変動表示を行うように表示制御装置 4 5 を制御し、大当たりを示す表示態様の識別情報表示で停止させるという変動表示演出も行うようになっている。なお、この大当たり抽選用乱数が外れであり、且つ、外れ変動表示条件成立の場合に、識別情報の変動表示を行い、外れを示す表示態様の識別情報表示で停止させるという変動表示演出を行う。なお、外れ変動表示条件成立を低確率とした場合には、外れ変動表示の実行数が低くなり、それ以外の変動表示は大当たりの変動表示であるため、識別情報の変動表示が大当たりとなる印象を遊技者に与えることができる。

30

## 【 0 1 4 7 】

次に、センターフレーム 9 0 に入球した遊技球 B が開閉入球部 2 1 6 に入球し易い状態が近づいていることを示唆する示唆演出について、図 7 ~ 図 1 4 も用いて以下に説明する。

## 【 0 1 4 8 】

図 7 は、1 回開きする開閉入球部 2 1 6 に遊技球が入球し易い状態が近づいていることを示唆する第 1 示唆（大きな波しぶき演出）を行う場合のタイムチャートである。図 8 は、2 回開きする開閉入球部 2 1 6 に遊技球が入球し易い状態が近づいていることを示唆する第 1 示唆（大きな波しぶき演出）を行う場合のタイムチャートである。図 9 は 1 回開きする開閉入球部 2 1 6 への遊技球の入球し易さが劣る第 2 示唆（小さな波しぶき演出）を行う場合のタイムチャートである。図 1 0 は、2 回開きする開閉入球部 2 1 6 への遊技球の入球し易さが劣る第 2 示唆（小さな波しぶき演出）を行う場合のタイムチャートである。

40

## 【 0 1 4 9 】

また、図 1 1（a）は表示装置 6 0 の通常画面を示し、図 1 1（b）はその後にセンタ

50

ーフレーム 90 への入球検出があった場合の入球検出演出画面を示す。図 12 は図 11 (b) 後の画面を示す。図 13 (a) は開閉入球部 216 に遊技球が入球し易い状態が近づいていることを示唆する第 1 示唆 (大きな波しぶき演出) 画面を示し、図 13 (b) は図 13 (a) の後に表示される開閉入球部 216 の開放回数などを示す画面である。図 14 (a) は開閉入球部 216 への遊技球の入球し易さが劣る第 2 示唆 (小さな波しぶき演出) 画面を示し、図 14 (b) は図 14 (a) の後に表示される開閉入球部 216 の開放回数などを示す画面である。

#### 【0150】

まず、パチンコ機 10 が大当たり状態ではない通常状態では、表示装置 60 の表示画面 61 には、図 11 (a) に示すように、例えば海上でイルカに乗った第 1 キャラクタを表した通常画面が表示されている。

10

#### 【0151】

そして、遊技盤 30 の遊技領域 30a に打ち込まれた遊技球 B が、センターフレーム 90 の入球口 91 に入球すると、かかる遊技球の入球が入球検出センサ 92a で検出され、図 3 に示した入球報知制御部 102 は入球検出センサ 92a での入球検出に基づいて入球報知コマンドを表示制御装置 45 および音声制御装置 47 に出力し、表示制御装置 45 による表示制御により表示装置 60 の表示画面 61 に、図 11 (b) に示すように、イルカに乗った第 1 キャラクタとば別の第 2 キャラクタがジェットスキーに乗って第 1 キャラクタの背後を横切る表示などが行われるとともに、音声制御装置 47 による音声制御により、図 11 (b) の表示に同期してジェットスキーの横切る音などがスピーカ 48 から音声出力される。

20

#### 【0152】

なお、図 11 (b) の入球検出演出は、図 7 ~ 図 10 での入球検出表示に対応しており、図 7 ~ 図 10 での「ワープ入球検出」、つまり、センターフレーム 90 の入球口 91 への入球を入球検出センサ 92a で検出した時点から 1 秒間にわたって図 11 (b) に示す入球検出演出が表示画面 61 に表示されるようになっている。また、前述したように、図 3 に示すタイマ 77 は、入球検出センサ 92a での入球検出した時点から計時を開始するようになっており、図 7 ~ 図 10 では入球検出時を時刻「0」と図示している。また、複数の遊技球 B がセンターフレーム 90 の入球口 91 に連続して入球した場合にも、タイマ 77 は、各入球検出した時点から計時を開始し、それらの入球毎に入球検出後の時間を計時できるようになっている。

30

#### 【0153】

また、センターフレーム 90 に入球した遊技球 B は、案内通路部 92、ステージ 93 を経て円弧状通路部 41d に排出されることになるが、センターフレーム 90 に入球した遊技球 B は、後述するように、ワープ入球検出時から最長で 16 秒後には円弧状通路部 41d に排出されると予測される。

#### 【0154】

ここで、センターフレーム 90 の入球口 91 に遊技球を 1 個だけ入れて、大入賞口 (開閉入球部 216) 上を通過するまでにかかる時間についての 1000 球分の計測結果を以下に説明する。

40

#### 【0155】

つまり、図 7 ~ 図 10 に示すように、中でも大入賞口 (開閉入球部 216) 上を通り易いのは、ワープ入球検出時の 12 秒後 ~ 13 秒後であり、この「12 秒後 ~ 13 秒後」に 500 球 (58%) が大入賞口 (開閉入球部 216) 上を通過しており、この「12 秒後 ~ 13 秒後」の期間より時間が前後すると急激に球数が減少する。

#### 【0156】

具体的には、図 7 ~ 図 10 に示すように、ワープ入球検出時から 9 秒後までには 10 球 (1%) が大入賞口 (開閉入球部 216) 上を通過し、ワープ入球検出時の 9 秒後 ~ 10 秒後には 20 球 (2%) が大入賞口 (開閉入球部 216) 上を通過し、ワープ入球検出時の 10 秒後 ~ 11 秒後には 60 球 (6%) が大入賞口 (開閉入球部 216) 上を通過し、

50

ワープ入球検出時の 1 1 秒後～ 1 2 秒後には 1 2 0 球 ( 1 2 % ) が大入賞口 ( 開閉入球部 2 1 6 ) 上を通過し、ワープ入球検出時の 1 2 秒後～ 1 3 秒後には 5 0 0 球 ( 5 8 % ) が大入賞口 ( 開閉入球部 2 1 6 ) 上を通過し、ワープ入球検出時の 1 3 秒後～ 1 4 秒後には 1 2 0 球 ( 1 2 % ) が大入賞口 ( 開閉入球部 2 1 6 ) 上を通過し、ワープ入球検出時の 1 4 秒後～ 1 5 秒後には 6 0 球 ( 6 % ) が大入賞口 ( 開閉入球部 2 1 6 ) 上を通過し、ワープ入球検出時の 1 5 秒後～ 1 6 秒後には 2 0 球 ( 2 % ) が大入賞口 ( 開閉入球部 2 1 6 ) 上を通過し、ワープ入球検出時の 1 6 秒後以降には 1 0 球 ( 1 % ) が大入賞口 ( 開閉入球部 2 1 6 ) 上を通過するという結果であった。

【 0 1 5 7 】

また、ワープ入球検出～ 1 6 秒までの間、表示画面 6 1 の色彩が変化し、音楽も変化するようにしてもよい。

10

【 0 1 5 8 】

続いて、図 1 1 ( b ) の入球検出演出 ( 1 秒間 ) の後から最短で 5 秒後 ( 図 1 0 ( a ) でのワープ入球検出から 6 秒後 ) 、最長で 1 2 秒後 ( 図 9 ( b ) , 図 1 0 ( b ) でのワープ入球検出から 1 3 秒後 ) までの間、図 1 2 に示す波発生演出表示が行われる。

【 0 1 5 9 】

そして、ワープ入球検出時の 1 0 秒後～ 1 1 秒後までの間に、第 1 始動口 3 1 への入球があった場合には、1 回開きとなる大入賞口 ( 開閉入球部 2 1 6 ) に遊技球が入球し易い状態が近づいていることを示唆する第 1 示唆 ( 図 1 3 ( a ) の「大きな波しぶき」演出 ) が 0 . 8 秒間を行われる。例えば、図 7 ( a ) に示すようにワープ入球検出時の 1 0 秒後に第 1 始動口 3 1 への入球があった場合や、図 7 ( b ) に示すようにワープ入球検出時の 1 1 秒後に第 1 始動口 3 1 への入球があった場合には、図 1 3 ( a ) に示す「大きな波しぶき」の第 1 示唆演出 ( 0 . 8 秒間 ) が表示画面 6 1 に表示される。

20

【 0 1 6 0 】

そして、この第 1 示唆演出 ( 0 . 8 秒間 ) 後に続けて図 1 3 ( b ) に示す大入賞口 ( 開閉入球部 2 1 6 ) の開放回数表示などが 2 . 2 秒間 ( 図 7 参照 ) 行われる。図 1 3 ( b ) に示すように、大入賞口 ( 開閉入球部 2 1 6 ) が 1 回開放する表示と、開閉入球部 2 1 6 である羽根 4 1 a , 4 1 b ( 本実施例では例えばイルカを象った形の羽根 ) を示すキャラクタ ( イルカ ) への入球可能性を示唆する表示も行われる。つまり、この場合には、図 7 に示すように、センターフレーム 9 0 から円弧状通路部 4 1 d に排出された遊技球 B は 7 0 % の確率で大入賞口 ( 開閉入球部 2 1 6 ) に入球することになる。

30

【 0 1 6 1 】

なお、ワープ入球検出時の 8 秒後～ 1 1 秒後までの間に、第 2 始動口 3 3 への入球があった場合には、2 回開きとなる大入賞口 ( 開閉入球部 2 1 6 ) に遊技球が入球し易い状態が近づいていることを示唆する第 1 示唆 ( 図 1 3 ( a ) の「大きな波しぶき」演出 ) が 0 . 8 秒間を行われる。例えば、図 8 ( a ) に示すようにワープ入球検出時の 8 秒後に第 2 始動口 3 3 への入球があった場合や、図 8 ( b ) に示すようにワープ入球検出時の 1 1 秒後に第 2 始動口 3 3 への入球があった場合には、図 1 3 ( a ) に示す「大きな波しぶき」の第 1 示唆演出 ( 0 . 8 秒間 ) が表示画面 6 1 に表示される。

【 0 1 6 2 】

40

そして、この第 1 示唆演出 ( 0 . 8 秒間 ) 後に続けて図 1 3 ( b ) に示す大入賞口 ( 開閉入球部 2 1 6 ) の開放回数表示を「 2 」とした表示などが 4 . 2 秒間 ( 図 8 参照 ) 行われる。つまり、この場合には、図 8 に示すように、センターフレーム 9 0 から円弧状通路部 4 1 d に排出された遊技球 B は 7 8 % の確率で大入賞口 ( 開閉入球部 2 1 6 ) に入球することになる。

【 0 1 6 3 】

これらとは別に、ワープ入球検出時から 9 秒後までの間あるいは 1 2 秒後以降の期間に、第 1 始動口 3 1 への入球があった場合には、1 回開きとなる大入賞口 ( 開閉入球部 2 1 6 ) に遊技球の入球し易さが第 1 示唆 ( 図 1 3 ( a ) の「大きな波しぶき」演出 ) よりも劣る状態が近づいていることを示唆する第 2 示唆 ( 図 1 4 ( a ) の「小さな波しぶき」演

50

出)が0.8秒間を行われる。例えば、図9(a)に示すようにワープ入球検出時から8秒後に第1始動口31への入球があった場合や、図9(b)に示すようにワープ入球検出時から13秒後に第1始動口31への入球があった場合には、図14(a)に示す「小さな波しぶき」の第2示唆演出(0.8秒間)が表示画面61に表示される。

【0164】

そして、この第2示唆演出(0.8秒間)後に続けて図14(b)に示す大入賞口(開閉入球部216)の開放回数表示が2.2秒間(図9参照)行われる。つまり、この場合には、図9に示すように、センターフレーム90から円弧状通路部41dに排出された遊技球Bは0%~20%の確率で大入賞口(開閉入球部216)に入球することになるため、第1示唆(図13(a)の「大きな波しぶき」演出)よりも入球率は低くなっている。

10

【0165】

なお、ワープ入球検出時から7秒後までの間あるいは12秒後以降の期間に、第2始動口33への入球があった場合には、2回開きとなる大入賞口(開閉入球部216)に遊技球の入球し易さが第1示唆(図13(a)の「大きな波しぶき」演出)よりも劣る状態が近づいていることを示唆する第2示唆(図14(a)の「小さな波しぶき」演出)が0.8秒間を行われる。例えば、図10(a)に示すようにワープ入球検出時から6秒後に第2始動口33への入球があった場合や、図10(b)に示すようにワープ入球検出時から13秒後に第2始動口33への入球があった場合には、図14(a)に示す「小さな波しぶき」の第2示唆演出(0.8秒間)が表示画面61に表示される。

【0166】

20

そして、この第2示唆演出(0.8秒間)後に続けて図14(b)に示す大入賞口(開閉入球部216)の開放回数表示を「2」とした表示などが4.2秒間(図10参照)行われる。つまり、この場合には、図10に示すように、センターフレーム90から円弧状通路部41dに排出された遊技球Bは0%~20%の確率で大入賞口(開閉入球部216)に入球することになるため、第1示唆(図13(a)の「大きな波しぶき」演出)よりも入球率は低くなっている。

【0167】

上述したように本実施例の遊技機によれば、遊技球が打ち込まれる遊技領域30aを有する遊技盤30は、遊技球が入球可能な第1始動口31、第2始動口33を遊技領域30aの所定箇所に備え、さらに、表示画面61に所定の演出表示をする表示装置60と、第1始動口31、第2始動口33に遊技球が入球したことに基づいて遊技球の入球が可能となる入賞装置40とを、遊技領域30aの所定箇所であつたその順に上から縦方向に並設し、表示装置60は、その表示画面61の周囲の少なくとも一部に配置されるセンターフレーム90を備え、このセンターフレーム90は、遊技球が入球可能な入球口91と、この入球口91への遊技球の入球を検出する入球検出センサ92aと、入球口91に入球した遊技球を案内する案内通路部92と、この案内通路部92で案内された遊技球を滞在させるステージ93と、このステージ93からの遊技球を表示装置60の下方位置で表示画面61の画面幅よりも狭い排出範囲で入賞装置40の上部に排出する排出部94と、を備え、入賞装置40は、遊技球が入球することにより遊技者にとって有利な遊技状態の発生の契機となる特定入賞部210(Vゾーン)と、この特定入賞部210とは別で遊技球が入球可能な普通入賞部212と、特定入賞部210または普通入賞部212への遊技球の入球を振り分ける可動式の駆動体42と、特定入賞部210(Vゾーン)と普通入賞部212と駆動体42とが内部空間の所定箇所に配設されて特定入賞部210(Vゾーン)と普通入賞部212と駆動体42とのうちで少なくとも駆動体42が正面視で外部から視認可能な本体部材214と、第1始動口31または第2始動口33に遊技球が入球したことに基づいて排出部94からの遊技球が入球可能な開状態に移るものであつて本体部材214の上部であつた排出部94の直下に設けられた開閉入球部216と、を備え、さらに、入球検出センサ92aでの入球検出と第1始動口31、第2始動口33への入球とに基づいて、開閉入球部216に遊技球が入球し易い状態が近づいていることを示唆する示唆部100を備えている。したがって、表示装置60の直下に入賞装置40を配置し、表示画

30

40

50

面 6 1 の周囲のセンターフレーム 9 0 に入球した遊技球は入球検出されてステージ 9 3 で滞在されて排出部 9 4 から入賞装置 4 0 の開閉入球部 2 1 6 に排出されるようになっており、示唆部 1 0 0 は、入球検出センサ 9 2 a での入球検出と第 1 始動口 3 1 , 第 2 始動口 3 3 への入球とに基づいて、開閉入球部 2 1 6 に遊技球が入球し易い状態が近づいていることを示唆するので、遊技者は入賞装置 4 0 の開閉入球部 2 1 6 に遊技球が入球し易い状態（開閉入球部 2 1 6 の開放タイミングと遊技球が開閉入球部 2 1 6 に向かうタイミングとが一致する状態）が近づいていることを知ることができ、遊技球が入賞装置 4 0 に入球するか否かの過程の見落としも低減できる。

【 0 1 6 8 】

また、示唆部 1 0 0 は、入球検出センサ 9 2 a での入球検出後の所定期間であって開閉入球部 2 1 6 への入球可能性のある特定期間内に第 1 始動口 3 1 , 第 2 始動口 3 3 への入球があった場合には、開閉入球部 2 1 6 に遊技球が入球し易い状態が近づいていることを示唆するので、遊技者は開閉入球部 2 1 6 に遊技球が入球し易い状態（開閉入球部 2 1 6 の開放タイミングと遊技球が開閉入球部 2 1 6 に向かうタイミングとが一致する状態）が近づいていることを知ることができ、センターフレーム 9 0 の入球口 9 1 に入球して最終的に排出部 9 4 から排出される遊技球が、開状態となる開閉入球部 2 1 6 に入球するかどうかの様子を遊技者は見ることができ、遊技球が入賞装置 4 0 に入球するか否かの過程の見落としも低減できる。

【 0 1 6 9 】

具体的には、示唆部 1 0 0 は、入球検出センサ 9 2 a での入球検出後の所定期間であって開閉入球部 2 1 6 への入球可能性のある特定期間内に第 1 始動口 3 1 , 第 2 始動口 3 3 への入球があった場合には、開閉入球部 2 1 6 に遊技球が入球し易い状態が近づいていることを示唆する第 1 示唆を行い、この特定期間以外に第 1 始動口 3 1 , 第 2 始動口 3 3 への入球があった場合には、開閉入球部 2 1 6 に遊技球が入球し易い状態よりも劣る状態が近づいていることを示唆する第 2 示唆を行うので、開閉入球部 2 1 6 への入球し易さに応じた示唆を遊技者に提供することができ、センターフレーム 9 0 に入球した遊技球についての開閉入球部 2 1 6 への入球し易さを事前に遊技者に提供することができる。

【 0 1 7 0 】

また、入球報知制御部 1 0 2 は、入球検出センサ 9 2 a での入球検出に基づいてセンターフレーム 9 0 への入球を報知するので、遊技者はかかる報知によりセンターフレーム 9 0 への遊技球の入球を知ることができ、遊技領域 3 0 a に打ち込まれた遊技球がセンターフレーム 9 0 の入球口 9 1 に入球することに注視する必要がある。

【 0 1 7 1 】

また、示唆部 1 0 0 は、表示装置 6 0 の表示画面 6 1 に、開閉入球部 2 1 6 に遊技球が入球し易い状態が近づいていることを示唆する示唆演出表示を行うので、遊技者は表示装置 6 0 の表示画面 6 1 に表示される示唆演出表示を見ることで、遊技者は開閉入球部 2 1 6 に遊技球が入球し易い状態（開閉入球部 2 1 6 の開放タイミングと遊技球が開閉入球部 2 1 6 に向かうタイミングとが一致する状態）が近づいていることを知ることができ、センターフレーム 9 0 の入球口 9 1 に入球して最終的に排出部 9 4 から排出される遊技球が、開状態となる開閉入球部 2 1 6 に入球するかどうかの様子を遊技者は見ることができ、遊技球が入賞装置 4 0 に入球するか否かの過程の見落としも低減できる。

【 0 1 7 2 】

また、示唆部 1 0 0 は、スピーカ 4 8 を備え、開閉入球部 2 1 6 に遊技球が入球し易い状態が近づいていることを示唆する示唆音をスピーカ 4 8 から出力するので、遊技者はスピーカ 4 8 からの示唆音を聞くことで、遊技者は開閉入球部 2 1 6 に遊技球が入球し易い状態（開閉入球部 2 1 6 の開放タイミングと遊技球が開閉入球部 2 1 6 に向かうタイミングとが一致する状態）が近づいていることを知ることができ、センターフレーム 9 0 の入球口 9 1 に入球して最終的に排出部 9 4 から排出される遊技球が、開状態となる開閉入球部 2 1 6 に入球するかどうかの様子を遊技者は見ることができ、遊技球が入賞装置 4 0 に入球するか否かの過程の見落としも低減できる。

## 【 0 1 7 3 】

また、示唆部 1 0 0 は、表示装置 6 0 の表示画面 6 1 に、開閉入球部 2 1 6 に遊技球が入球し易い状態が近づいていることを示唆する第 1 示唆演出、または、開閉入球部 2 1 6 に遊技球が入球し易い状態よりも劣る状態が近づいていることを示唆する第 2 示唆演出の表示を行うので、遊技者は、表示装置 6 0 の表示画面 6 1 に表示される第 1 示唆演出または第 2 示唆演出の表示を見ることで、開閉入球部 2 1 6 に遊技球が入球し易い状態（開閉入球部 2 1 6 の開放タイミングと遊技球が開閉入球部 2 1 6 に向かうタイミングとが一致する状態）が近づいていることや、開閉入球部 2 1 6 に遊技球が入球し易い状態よりも劣る状態（開閉入球部 2 1 6 の開放タイミングと遊技球が開閉入球部 2 1 6 に向かうタイミングとが不一致である状態）が近づいていることを知ることができ、センターフレーム 9 0 に入球した遊技球についての開閉入球部 2 1 6 への入球し易さを事前に遊技者に提供することができる。

10

## 【 0 1 7 4 】

また、示唆部 1 0 0 は、スピーカ 4 8 を備え、開閉入球部 2 1 6 に遊技球が入球し易い状態が近づいていることを示唆する第 1 示唆音、または、開閉入球部 2 1 6 に遊技球が入球し易い状態よりも劣る状態が近づいていることを示唆する第 2 示唆音をスピーカ 4 8 から出力するので、遊技者はスピーカ 4 8 からの第 1 示唆音または第 2 示唆音を聞くことで、遊技者は開閉入球部 2 1 6 に遊技球が入球し易い状態（開閉入球部 2 1 6 の開放タイミングと遊技球が開閉入球部 2 1 6 に向かうタイミングとが一致する状態）が近づいていることや、開閉入球部 2 1 6 に遊技球が入球し易い状態よりも劣る状態（開閉入球部 2 1 6 の開放タイミングと遊技球が開閉入球部 2 1 6 に向かうタイミングとが不一致である状態）が近づいていることを知ることができ、センターフレーム 9 0 に入球した遊技球についての開閉入球部 2 1 6 への入球し易さを事前に遊技者に提供することができる。

20

## 【 0 1 7 5 】

また、センターフレーム 9 0 の排出部 9 4 と入賞装置 4 0 の開閉入球部 2 1 6 とが別体で個別に遊技盤 3 0 に取り付けられる構成の場合では排出部 9 4 と開閉入球部 2 1 6 との位置関係が両者の遊技盤 3 0 への取り付け精度により変化してしまうが、センターフレーム 9 0 と入賞装置 4 0 とは一体的に形成されたものであるもので、排出部 9 4 と開閉入球部 2 1 6 との位置関係が両者の遊技盤 3 0 への取り付け精度により変化するということが無く、両者の取付位置調整も不要であり、取付作業性に優れる。

30

## 【 0 1 7 6 】

また、遊技盤 3 0 を正面視した状態でセンターフレーム 9 0 と入賞装置 4 0 との間の両側に、センターフレーム 9 0 および入賞装置 4 0 の横幅よりも小さい幅としたくびれ部 2 0 0 を備えているので、そのくびれ部 2 0 0 を形成している分だけ遊技領域 3 0 a を広げることができる。つまり、センターフレーム 9 0 と入賞装置 4 0 との間のくびれ部 2 0 0 まで遊技球が流下して来ることがある。また、開閉入球部 2 1 6 はくびれ部 2 0 0 に設けられているので、表示装置 6 0 の表示画面 6 1 と、その表示画面 6 1 直下のくびれ部 2 0 0 に設けられた開閉入球部 2 1 6 に遊技球が入球するか否かの過程とを同時に見ることが容易になり、表示装置 6 0 の表示画面 6 1 に遊技者を注視させたとしても、入賞装置 4 0 への入球有無過程の見落としが低減できる。

40

## 【 0 1 7 7 】

また、開閉入球部 2 1 6 での横方向に並んだ一対の羽根 4 1 a , 4 1 b は、その下端側の軸部 4 1 c を軸心として先端側が互いに離れるように回動して開くことで遊技球が入球可能な開口 4 1 e を形成する開状態となり、逆に、その軸部 4 1 c を軸心として先端側が互いに近づくように回動して閉じることで当該開口 4 1 e を閉じる閉状態とに変移可能なものである。また、一対の羽根 4 1 a , 4 1 b が開状態となっても、センターフレーム 9 0 および入賞装置 4 0 の横幅内に位置しているので、センターフレーム 9 0 および入賞装置 4 0 の横幅を超えて遊技領域幅が狭くなることはない。

## 【 0 1 7 8 】

また、遊技領域 3 0 a は、その正面視で円形、略円形、楕円形または略楕円形となって

50

おり、くびれ部 2 0 0 は、遊技領域 3 0 a の正面視で横幅が最も大きい部分に位置しているので、表示装置 6 0 や入賞装置 4 0 の横幅は最大限に確保しながら、一對の可動部（羽根 4 1 a , 4 1 b ）が開状態となってもその羽根 4 1 a , 4 1 b はセンターフレーム 9 0 および入賞装置 4 0 の横幅以内に止まっていることから、羽根 4 1 a , 4 1 b の可動によって遊技領域幅が狭くなることもなく、遊技領域 3 0 a の遊技球の流下態様によっても面白味を付与できる構成とすることができる。

#### 【 0 1 7 9 】

また、入賞装置 4 0 は、正面視で中央が高く両端がそれよりも低い円弧状通路部 4 1 d を、その中央箇所が排出部 9 4 の直下に位置するように備え、排出部 9 4 から排出された遊技球は、円弧状通路部 4 1 d の中央箇所から左端または右端に向けて流下可能となっており、円弧状通路部 4 1 d の両端には一對の可動部（羽根 4 1 a , 4 1 b ）がそれぞれ配設されている。したがって、表示装置 6 0 のセンターフレーム 9 0 に入球して排出部 9 4 から排出される遊技球は、入賞装置 4 0 の円弧状通路部 4 1 d の中央箇所に必ず排出され、この円弧状通路部 4 1 d の左端または右端に向かって流下していき、その左端および右端にそれぞれ設けられた可動部（羽根 4 1 a , 4 1 b ）の方に案内できる。例えば、一對の可動部（羽根 4 1 a , 4 1 b ）が開状態であれば円弧状通路部 4 1 d を通ってきた遊技球が入賞装置 4 0 に入球することになるし、逆に一對の可動部（羽根 4 1 a , 4 1 b ）が閉状態であれば入賞装置 4 0 に入球せずに通り返して行くことになる。つまり、表示装置 6 0 のセンターフレーム 9 0 に入球した遊技球を必ず入賞装置 4 0 の開閉入球部 2 1 6 （一對の羽根 4 1 a , 4 1 b ）に案内することができ、この開閉入球部 2 1 6 （一對の羽根 4 1 a , 4 1 b ）の開状態または閉状態によって入球の可否を決することができる。

#### 【 0 1 8 0 】

また、ステージ 9 3 の揺動面では、正面視で幅方向に遊技球が揺動するので、このステージ 9 3 の後段の排出部 9 4 で排出される前に、このステージ 9 3 で揺動される遊技球に注視させることができる。

#### 【 0 1 8 1 】

この発明は、上記実施形態に限られることはなく、下記のように変形実施することができる。

#### 【 0 1 8 2 】

（ 1 ）上述した実施例では、滞在手段としてのステージ 9 3 は第 1 揺動面 9 3 a ~ 第 3 揺動面 9 3 c とを備えたものとしているが、案内通路部 9 2 で案内されてきた遊技球の順にそれらの遊技球を一方通行に進める滞在経路を有する滞在手段（ステージ）を採用してもよい。一方通行に進める滞在経路を有する滞在手段（ステージ）としては、蛇行した一本の通路（一方通行通路）やクルーン（孔が開いた皿状の役物）などが挙げられる。

#### 【 0 1 8 3 】

この場合には、滞在手段は、案内されてきた遊技球の順にそれらの遊技球を一方通行に進める滞在経路を有するものである。つまり、複数個の遊技球が滞在手段に同時に滞在したとしても、それらの遊技球が入球順のまま一方通行で進んでいくので、それらの遊技球の排出タイミングは通路長から一定に予測可能である。したがって、示唆部 1 0 0 は、センターフレーム 9 0 に同時に複数個の遊技球が入球した場合でも、それらの遊技球ごとに、開閉入球部 2 1 6 に遊技球が入球し易い状態が近づいていることを示唆することができる。

#### 【 0 1 8 4 】

また、一方通行に進める滞在経路で遊技球を一方方向に通過案内することで、センターフレーム 9 0 内に遊技球を滞在させることができ、この滞在手段の後段の排出部 9 4 で排出される前にかかる滞在手段において一方方向に通過案内されることで滞在される遊技球に注視させることができる。

#### 【 0 1 8 5 】

（ 2 ）上述した実施例では、センターフレーム 9 0 に複数個の遊技球が連続して入球した場合、つまり、センターフレーム 9 0 への入球検出から 1 6 秒以内に別の少なくとも 1

10

20

30

40

50

個の遊技球が入球した場合にも、1000球計測データに基づいて示唆を行っているが、示唆演出の精度をより高めるべく、複数個（例えば、2個、3個、4個など）同時入球の場合の各種の計測結果を用いて示唆演出を行うようにしてもよい。つまり、2個同時入球の場合には、2個同時入球の計測結果を用いて示唆演出することが挙げられる。また、上述した実施例や本変形例でのセンターフレーム90から円弧状通路部41dへの通過に関する1000球計測は仮想的にシミュレーションしたものであってもよいし、実測したものであってもよい。

#### 【0186】

(3) 上述した実施例では、センターフレーム90に複数個の遊技球が連続して入球した場合、つまり、センターフレーム90への入球検出から16秒以内に別の少なくとも1個の遊技球が入球した場合にも、示唆演出（図13(a)の第1示唆演出や図14(a)の第2示唆演出）を行っているが、ステージ93は、複数個の遊技球が同時に滞在する場合に遊技球同士が衝突してその滞在時間が変化し得るような滞在経路である第1揺動面93a～第3揺動面93cを有するものであり、示唆部100は、センターフレーム90に入球した遊技球が排出部94から排出されるまでの間に、さらに他の遊技球が入球口91に入球した場合には、開閉入球部216に遊技球が入球し易い状態が近づいていることの示唆（図13(a)の第1示唆演出や図14(a)の第2示唆演出）を中止するようにしてもよい。つまり、複数個の遊技球が同時にセンターフレーム90内に入球した場合において、図7～図10に示した1000球の計測結果を採用できないときには、かかる示唆（図13(a)の第1示唆演出や図14(a)の第2示唆演出）を中止し、センターフレーム90内に1個の遊技球が存在する場合のみかかる示唆を行うことで、正確な示唆を行うこともできる。

#### 【0187】

(4) 上述した実施例では、大当たり状態での入賞装置40への入球は、遊技球の通過を検出する入賞個数検出用通過センサ226で検出しているが、この入賞個数検出用通過センサ226を用いることなく、V検出センサ43および検出センサ44で検出するようにしてもよい。

#### 【0188】

(5) 上述した実施例では、センターフレーム90と入賞装置40とは一体的に形成されたものとしているが、図7に示すように、センターフレーム90と入賞装置40とは、その両者間を遊技球が横方向に通過可能なように当該センターフレーム90と入賞装置40を間隔を空けて配設してもよい。この場合には、センターフレーム90と入賞装置40とは、その両者の間を遊技球が横方向に通過可能なように当該センターフレーム90および入賞装置40を間隔を空けて配設しているので、遊技盤30の左側を流下する遊技球がセンターフレーム90と入賞装置40の間を通過して遊技盤30の右側に流下していくことや、それとは逆に右から左に流下していくことができ、さらに多様性のある遊技盤を提供することができる。

#### 【0189】

(6) 上述した実施例では、いわゆる1種パチンコ機と2種パチンコ機とを融合したパチンコ機を例に挙げて説明しているが、1種パチンコ機または2種パチンコ機に採用してもよい。

#### 【0190】

例えば、1種パチンコ機に本発明を採用した場合について、以下に説明する。

#### 【0191】

この1種パチンコ機としては、図15に示すように、遊技球が打ち込まれる遊技領域30aを有する遊技盤30を備えた遊技機において、遊技盤30は、遊技球が入球可能な普通図柄変動用入球口230（作動口、入球手段）と、遊技球が入球不可または入球可能な第1状態と前記第1状態よりも入球し易い第2状態とに変移する開閉始動口231（開閉入球手段）とを、遊技領域30aのそれぞれの所定箇所に備え、普通図柄変動用入球口230への入球に基づいて開閉始動口231を第2状態に変移させるかどうかの抽選を行う

図示省略の普通図柄抽選部（第１抽選手段）と、開閉始動口２３１への入球に基づいて遊技者にとって有利な遊技状態（大当たり状態）の発生の有無を抽選する図示省略の大当たり抽選部（第２抽選手段）と、この大当たり抽選部での当否に応じた表示演出であって、遊技者にとって有利な遊技状態の発生の有無を示す識別情報の変動表示演出を表示画面に表示する識別情報変動表示装置２３２（識別情報変動表示手段）と、開閉始動口２３１の直上に設けられ且つ表示画面の周囲の所定箇所を覆うセンターフレーム２３３（装飾部材）とを備え、このセンターフレーム２３３は、遊技球が入球可能な入球口２３４と、この入球口２３４への遊技球の入球を検出する入球検出センサ２３５（入球検出手段）と、入球口２３４に入球した遊技球を通過案内する案内通路部２３６（案内通路）と、この案内通路部２３６で案内された遊技球を滞在させるステージ２３７（滞在手段）と、このステージ２３７からの遊技球を識別情報変動表示装置２３２の下方位置でその表示画面幅よりも狭い排出範囲で開閉始動口２３１の上部に排出する排出部２３８（排出手段）と、を備え、さらに、入球検出センサ２３５での入球検出と普通図柄抽選部での当選とに基づいて、開閉始動口２３１に遊技球が入球し易い状態が近づいていることを示唆する示唆部１００を備えている構成が挙げられる。普通図柄抽選部での抽選表示は、図１５に示すように、普通図柄２３９ａ（図１５での「」）と、普通図柄２３９ｂ（図１５での「×」）とが交互に表示され、かかる変動表示が普通図柄２３９ａ（図１５での「」）で停止した場合は当選であり、開閉始動口２３１が所定時間開放されるが、普通図柄２３９ｂ（図１５での「×」）で停止した場合は落選であり、開閉始動口２３１の開放はされない。

#### 【０１９２】

この１種パチンコ機の場合には、識別情報変動表示装置２３２の直下に開閉始動口２３１を配置し、表示画面周囲のセンターフレーム２３３に入球した遊技球は入球検出されてステージ２３７で滞在されて排出部２３８から開閉始動口２３１に排出されるようになっており、示唆部１００は、入球検出センサ２３５での入球検出と普通図柄抽選部での当選とに基づいて、開閉始動口２３１に遊技球が入球し易い状態（開閉始動口２３１の開放タイミングと遊技球が開閉始動口２３１に向かうタイミングとが一致する状態）が近づいていることを示唆するので、いわゆる１種パチンコ機などのような場合でも、遊技者は開閉始動口２３１に遊技球が入球し易い状態が近づいていることを知ることができ、遊技球が開閉始動口２３１に入球するか否かの過程の見落としも低減できる。

#### 【０１９３】

（７）上述した実施例では、入球検出センサ９２ａでの入球検出時から計時開始し、開閉入球部２１６への入球可能性のある特定期間内に第１始動口３１，第２始動口３３への入球があった場合に、開閉入球部２１６に遊技球が入球し易い状態が近づいていることを示唆しているが、実施例のような計時することなく、センターフレーム９０の案内通路部９２の出口側や排出部９４などに設けられた球通過センサ（球検出手段）での球通過検出と第１始動口３１，第２始動口３３への入球検出とに基づいて、開閉入球部２１６に遊技球が入球し易い状態が近づいていることを示唆してもよい。つまり、センターフレーム９０の入球検出センサ９２ａでの入球検出から出口側の球通過センサでの球通過検出されるまでの間に、第１始動口３１，第２始動口３３への入球があった場合に、開閉入球部２１６に遊技球が入球し易い状態が近づいていることを示唆することが挙げられる。

#### 【０１９４】

また、実施例のような計時することなく、センターフレーム９０の案内通路部９２などに設けられた複数個の球通過センサでの球通過検出と第１始動口３１，第２始動口３３への入球検出とに基づいて、開閉入球部２１６に遊技球が入球し易い状態が近づいていることを示唆してもよい。つまり、センターフレーム９０の入球検出センサ９２ａでの入球検出から特定の球通過センサでの球通過検出されるまでの間、あるいは、複数個の球通過センサのうちの一の球通過センサでの通過検出から他の球通過センサでの通過検出までの間に、第１始動口３１，第２始動口３３への入球があった場合に、開閉入球部２１６に遊技球が入球し易い状態が近づいていることを示唆することが挙げられる。

#### 【０１９５】

( 8 ) 上述した実施例では、作動口 ( 入球手段 ) として第 1 始動口 3 1 , 第 2 始動口 3 3 の 2 個有する遊技機を例に挙げて説明しているが、単一の作動口 ( 例えば始動口 ) あるいは 3 個以上の作動口 ( 例えば始動口 ) を有する遊技機に採用してもよい。

【産業上の利用可能性】

【 0 1 9 6 】

以上のように、この発明は、パチンコ機やスロットマシン等の遊技機に適している。

【図面の簡単な説明】

【 0 1 9 7 】

【図 1】本発明の実施例のパチンコ機の概略正面図である。

【図 2】実施例の遊技盤の正面図である。

【図 3】実施例のパチンコ機の電氣的接続を例示するブロック図である。

【図 4】( a ) は羽根が閉状態の場合でのセンターフレームおよび入賞装置を示す正面図であり、( b ) は羽根が開状態の場合でのセンターフレームおよび入賞装置を示す正面図である。

【図 5】羽根が閉状態の場合でのセンターフレームおよび入賞装置の要部箇所を示す概略斜視図である。

【図 6】羽根が開状態の場合でのセンターフレームおよび入賞装置の要部箇所を示す概略斜視図である。

【図 7】1 回開きする開閉入球部に遊技球が入球し易い状態が近づいていることを示唆する第 1 示唆 ( 大きな波しぶき演出 ) を行う場合のタイムチャートである。

【図 8】2 回開きする開閉入球部に遊技球が入球し易い状態が近づいていることを示唆する第 1 示唆 ( 大きな波しぶき演出 ) を行う場合のタイムチャートである。

【図 9】1 回開きする開閉入球部への遊技球の入球し易さが劣る第 2 示唆 ( 小さな波しぶき演出 ) を行う場合のタイムチャートである。

【図 1 0】2 回開きする開閉入球部への遊技球の入球し易さが劣る第 2 示唆 ( 小さな波しぶき演出 ) を行う場合のタイムチャートである。

【図 1 1】( a ) は表示装置の通常画面を示し、( b ) はその後にセンターフレームへの入球検出があった場合の入球検出演出画面を示す。

【図 1 2】図 1 1 ( b ) 後の画面を示す。

【図 1 3】( a ) は開閉入球部に遊技球が入球し易い状態が近づいていることを示唆する第 1 示唆 ( 大きな波しぶき演出 ) 画面を示し、( b ) は ( a ) の後に表示される開閉入球部の開放回数などを示す画面である。

【図 1 4】( a ) は開閉入球部への遊技球の入球し易さが劣る第 2 示唆 ( 小さな波しぶき演出 ) 画面を示し、( b ) は ( a ) の後に表示される開閉入球部の開放回数などを示す画面である。

【図 1 5】変形例の 1 種パチンコ機の遊技盤の正面図である。

【符号の説明】

【 0 1 9 8 】

3 0 ... 遊技盤

3 0 a ... 遊技領域

3 1 ... 第 1 始動口 ( 作動口 )

3 2 ... 第 1 始動口通過センサ ( 作動口検出手段 )

3 3 ... 第 2 始動口 ( 作動口 )

3 4 ... 第 2 始動口通過センサ ( 作動口検出手段 )

4 0 ... 入賞装置

4 1 a ... 羽根 ( 可動部 )

4 1 b ... 羽根 ( 可動部 )

4 2 ... 駆動体 ( 可動役物 )

6 0 ... 表示装置 ( 表示手段 )

7 7 ... タイマ ( 計測手段 )

10

20

30

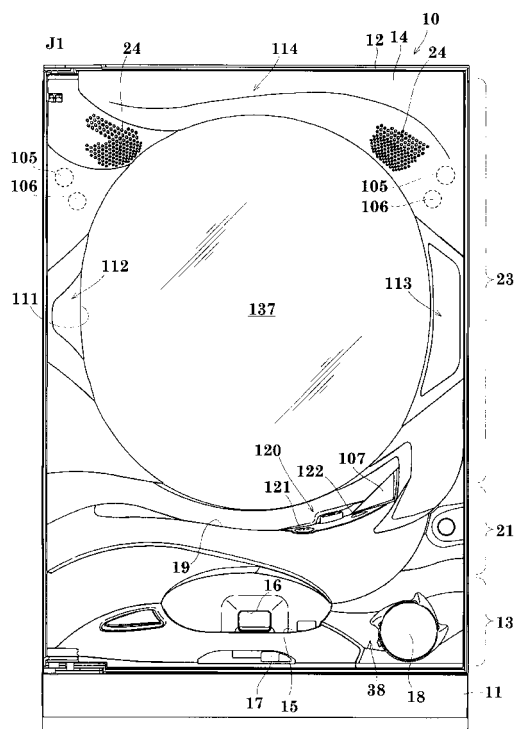
40

50

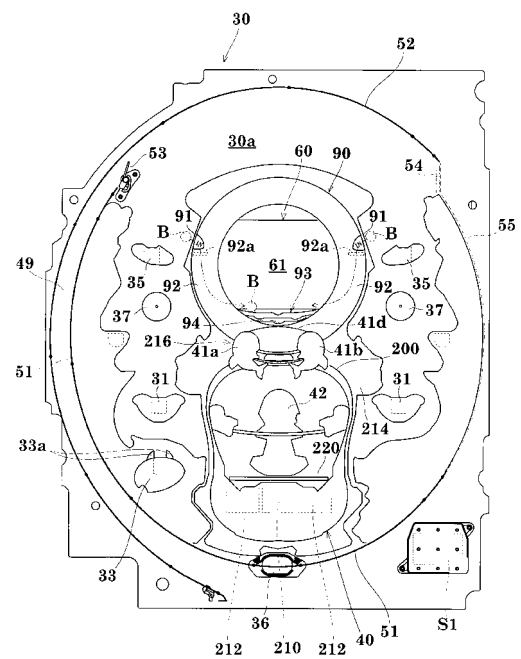
- 9 0 ... センターフレーム（装飾部材）
- 9 2 ... 案内通路部（案内通路）
- 9 2 a ... 入球検出センサ（入球検出手段）
- 9 3 ... ステージ（滞在手段）
- 9 4 ... 排出部（排出手段）
- 1 0 0 ... 示唆部（示唆手段）
- 1 0 2 ... 入球報知制御部（入球報知制御手段）
- 2 1 0 ... 特定入賞部（特定入球手段）
- 2 1 2 ... 普通入賞部（非特定入球手段）
- 2 1 6 ... 開閉入球部（開閉入球手段）
- 2 2 0 ... 転動面

10

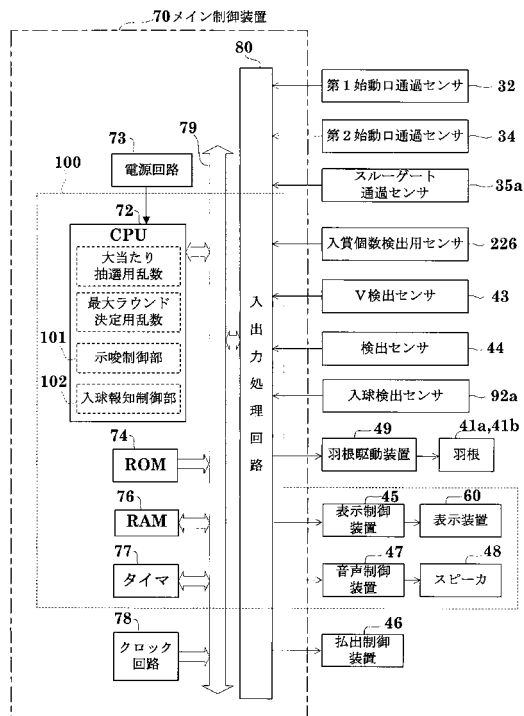
【図 1】



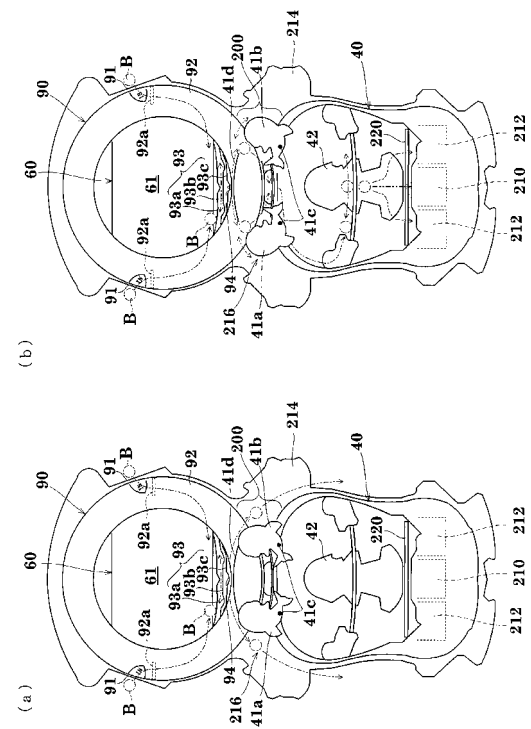
【図 2】



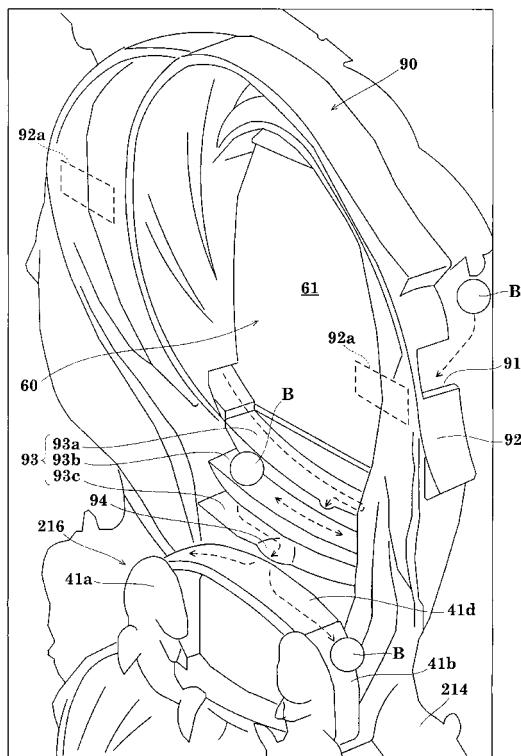
【図 3】



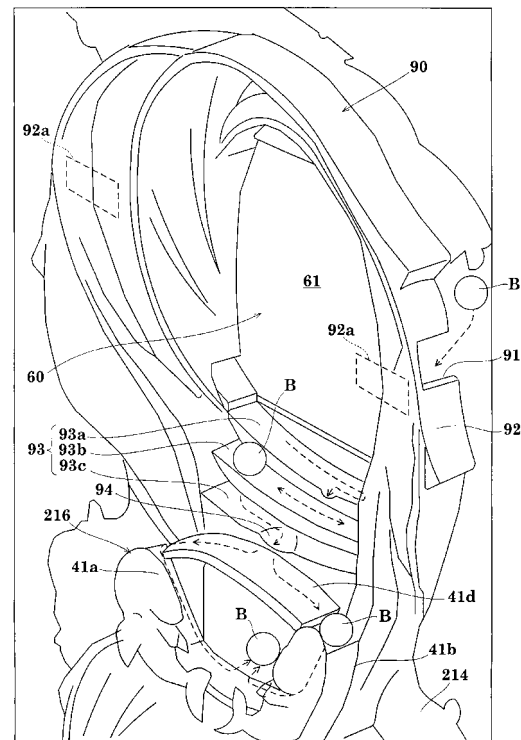
【図 4】



【図 5】

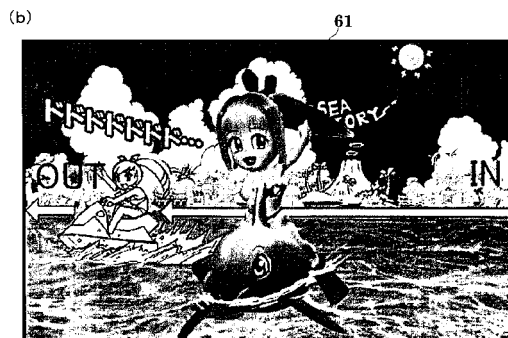
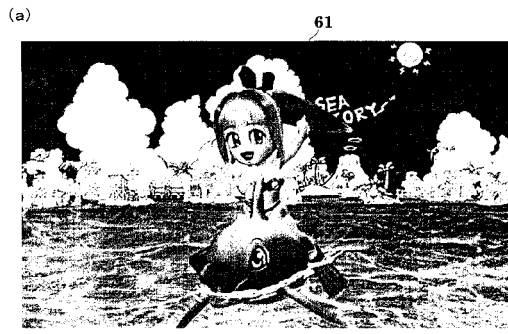


【図 6】

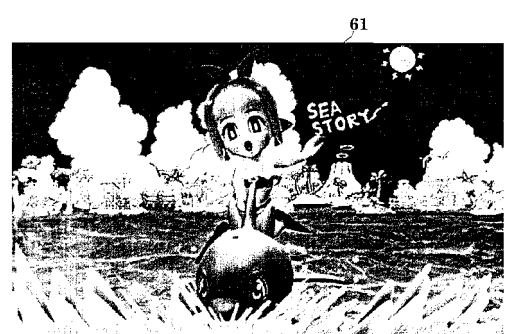




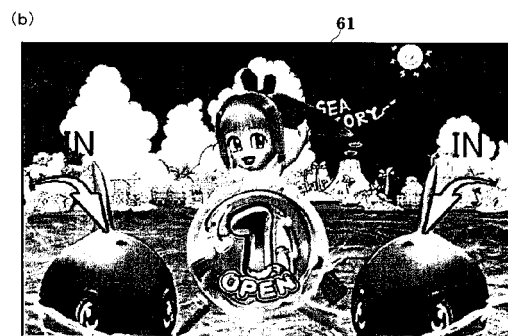
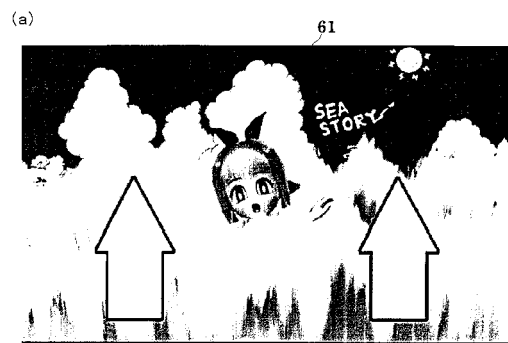
【図 1 1】



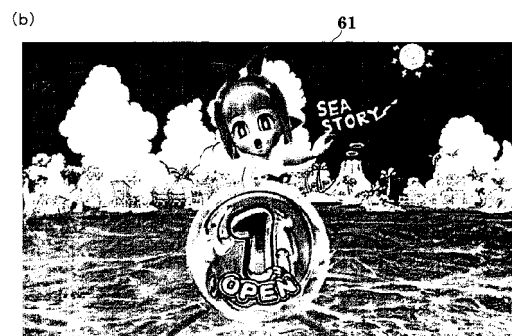
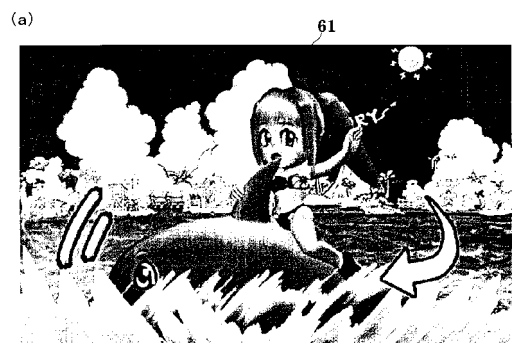
【図 1 2】



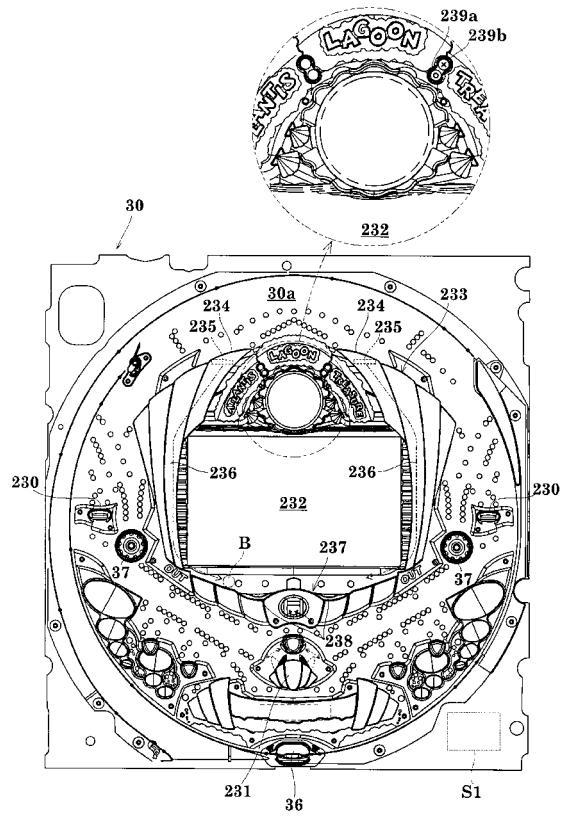
【図 1 3】



【図 1 4】



【図 15】



---

フロントページの続き

審査官 尾崎 俊彦

(56)参考文献 特開2007-252536(JP,A)  
特開平07-124304(JP,A)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)  
A63F 7/02