

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 公開特許公報(A)

(11) 特許出願公開番号

特開2011-259

(P2011-259A)

(43) 公開日 平成23年1月6日(2011.1.6)

(51) Int.Cl.
A63F 7/02 (2006.01)

F 1
A 6 3 F 7/02 3 1 2 Z

テーマコード (参考)
2C088

審査請求 未請求 請求項の数 8 O L (全 17 頁)

(21) 出願番号 特願2009-145006 (P2009-145006)
(22) 出願日 平成21年6月18日 (2009.6.18)

(71) 出願人 000161806
京楽産業. 株式会社
愛知県名古屋市中区錦三丁目24番4号
(74) 代理人 100089004
弁理士 岡村 俊雄
(72) 発明者 加治 高典
愛知県名古屋市中区錦三丁目24番4号
京楽産業. 株式会社内
(72) 発明者 平松 真司
愛知県名古屋市中区錦三丁目24番4号
京楽産業. 株式会社内
(72) 発明者 小林 誠
愛知県名古屋市中区錦三丁目24番4号
京楽産業. 株式会社内

最終頁に続く

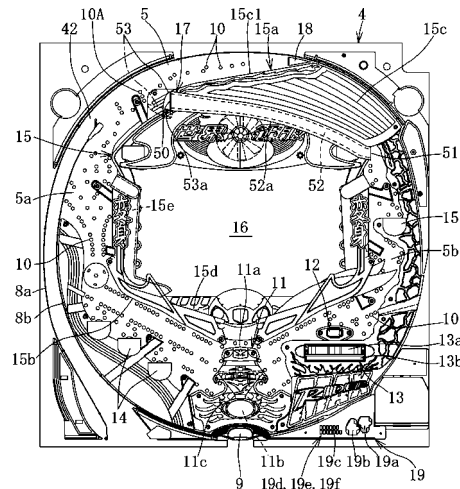
(54) 【発明の名称】 パチンコ遊技機

(57) 【要約】

【課題】遊技球を略一定の発射強度で発射させて、「左打ち」と「右打ち」の両方を行うことができる、パチンコ遊技機を提供する。

【解決手段】球誘導装置17は、導入口4aに近い第1遊技領域5aに臨む球入口50、センタ役物15の外側における第2遊技領域5bに臨む球出口51、球入口50から球出口51へ遊技球を誘導する球誘導通路52、球入口50を開閉する開閉部材53、開閉部材53を開閉駆動する電動モータ、電動モータ制御する開閉制御手段を有する。

【選択図】 図2



4: 遊技盤 17: 球誘導装置
4a: 導入口 50: 球入口
5: 遊技領域 51: 球出口
5a: 第1遊技領域 52: 球誘導通路
5b: 第2遊技領域 52a: 筒状部
11a, 11b: 始動入賞口 53: 開閉部材
13a: 大入賞口
15: センタ役物
15a: 本体部

【特許請求の範囲】

【請求項 1】

遊技盤に装備されたセンタ役物と、遊技盤の前面側に形成された遊技領域であってその少なくとも一部がセンタ役物により左右に区画された第 1、第 2 遊技領域を有する遊技領域と、遊技領域に発射する遊技球の発射強度を可変に操作可能な発射手段と、遊技球が第 2 遊技領域よりも第 1 遊技領域を流下する方が遊技者に有利な第 1 遊技モードと、遊技球が第 1 遊技領域よりも第 2 遊技領域を流下する方が遊技者に有利な第 2 遊技モードとを備えたパチンコ遊技機において、

前記第 1、第 2 遊技領域のうち遊技球の遊技領域への導入口に近い第 1 遊技領域に臨む球入口と、センタ役物の外側における第 2 遊技領域に臨む球出口と、この球入口から球出口へ遊技球を誘導する球誘導通路とを有する球誘導装置を備えたことを特徴とするパチンコ遊技機。

10

【請求項 2】

前記球誘導装置は、前記球入口を開閉する開閉部材と、この開閉部材を開閉駆動する電動アクチュエータと、この電動アクチュエータを制御する開閉制御手段とを有することを特徴とする請求項 1 に記載のパチンコ遊技機。

【請求項 3】

前記開閉制御手段は、前記第 1 遊技モードでは開閉部材が球入口を常時閉塞するように、前記第 2 遊技モードでは開閉部材が球入口を常時開放する又は所定の開閉パターンで開閉するように制御することを特徴とする請求項 2 に記載のパチンコ遊技機。

20

【請求項 4】

始動口への遊技球の入賞を契機に行われる大当たり抽選で当選した場合、第 2 遊技領域又はその下側に配置された開閉式の大入賞口が複数ラウンドに互って開閉する大当たり遊技状態が発生して、前記第 2 遊技モードになるように構成され、

前記開閉制御手段は、前記第 1 遊技モードから第 2 遊技モードへ移行するとき、大入賞口の開放開始前に開閉部材の開放を開始させることを特徴とする請求項 3 に記載のパチンコ遊技機。

【請求項 5】

前記球入口は、センタ役物に前記導入口よりも上方位置に且つセンタ役物の中心よりも前記導入口に近い位置に設けられたことを特徴とする請求項 1～4 の何れかに 1 項に記載のパチンコ遊技機。

30

【請求項 6】

前記球誘導通路は、誘導している遊技球を透視可能な筒状部で形成され且つセンタ役物の上部に傾斜状に設けられたことを特徴とする請求項 1～5 の何れか 1 項に記載のパチンコ遊技機。

【請求項 7】

前記球誘導通路は、センタ役物の本体部を横断するように設けられたことを特徴とする請求項 6 に記載のパチンコ遊技機。

【請求項 8】

遊技球が前記球誘導通路を通る以外に、第 1 遊技領域から第 2 遊技領域へ移動できないように構成されたことを特徴とする請求項 1～7 の何れか 1 項に記載のパチンコ遊技機。

40

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明はパチンコ遊技機に関し、特に、センタ役物により左右に区画された第 1 遊技領域から第 2 遊技領域へ遊技球を誘導可能な球誘導装置を備えたものである。

【背景技術】

【0002】

一般に、パチンコ遊技機においては、遊技者が発射ハンドルを操作するとことで、遊技球を遊技盤の前面側に形成された遊技領域に発射し、その遊技球の発射強度を発射ハンド

50

ルの操作量で調整することができる。発射された遊技球はガイドレールで案内されて遊技領域の左上部に導入されるが、遊技盤に装備されるセンタ役物の大型化に伴い、遊技球が遊技領域のうちセンタ役物右側の第2遊技領域よりもセンタ役物左側の第1遊技領域を流下する方が遊技者に有利になるように構成した機種が増えている。

【0003】

近年主流のパチンコ遊技機では、遊技者が第1遊技領域を狙って遊技球を発射する所謂「左打ち」を行った場合、第2遊技領域を狙って遊技球を発射する所謂「右打ち」を行った場合よりも、遊技球が主要な入賞口（始動口、大入賞口、ゲート等）に入賞する可能性が高くなるように、そして、始動口への遊技球の入賞を契機に大当り抽選を行い、この大当り抽選で当選した場合、開閉式の大入賞口が複数ラウンドに互って開閉し、また、ゲートへの遊技球の入賞を契機に当り抽選を行い、この当り抽選で当選した場合、開閉式の始動口が1又は複数回開閉するように構成されている。

10

【0004】

ところで、遊技球が第2遊技領域よりも第1遊技領域を流下する方が遊技者に有利な第1遊技モード（例えば、通常遊技状態）と、遊技球が第1遊技領域よりも第2遊技領域を流下する方が遊技者に有利な第2遊技モード（例えば、大当り遊技状態）とを備えたパチンコ遊技機（例えば、特許文献1参照）が公知である。

【0005】

特許文献1のパチンコ遊技機では、センタ役物の上端縁と遊技領域の外周端を仕切るガイドレールとの間に円弧状通路が形成され、遊技者が「右打ち」を行った場合、遊技球は円弧状通路を通過して第1遊技領域から第2遊技領域へ移動し、遊技者が「左打ち」を行った場合よりも、第1始動口と第1大入賞口に入賞する可能性が低くなる一方、ゲート、第2始動口、第2大入賞口に入賞する可能性が高くなる。

20

【0006】

一方、センタ役物の下部に遊技球が転動可能なステージを設け、このステージの下側に始動口を配置し、遊技球を第1遊技領域からステージに誘導するワープ通路を備えたパチンコ遊技機が広く実用に供されている。特許文献1のパチンコ遊技機においても、このワープ通路が設けられており、故に、「左打ち」を行った場合に「右打ち」を行った場合よりも、第1始動口に入賞する可能性が一層高くなる。

【0007】

特許文献2には、比較的小型のセンタ役物の下部に設けられたステージに遊技球を誘導する球誘導装置が開示されている。この特許文献2における第1形態では、センタ役物の左右両側部に球入口が形成されて開閉部材で開閉され、遊技球が球入口に入るとセンタ役物に装着された表示装置の画面前側領域を通過してステージに導かれる。また、第2形態では、センタ役物の上部に球入口が形成されて開閉部材で開閉され、遊技球が球入口に入ると球誘導通路を通過してステージに導かれる。

30

【先行技術文献】

【特許文献】

【0008】

【特許文献1】特開2007-252630号公報

40

【特許文献2】特許第3530814号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0009】

特許文献1のようなパチンコ遊技機では、遊技者が遊技モード（第1、第2遊技モード）に応じて「左打ち」と「右打ち」の打分けを行わなければならない、遊技機特有の遊技性を熟知していない遊技者は、第1遊技モードのときに「左打ち」を行うべきところを「右打ち」を行い、或いは、第2遊技モードのときに「右打ち」を行うべきところで「左打ち」を行い、本来得られるべき利益を得られない事態を招く虞がある。また、遊技機特有の遊技性を熟知している遊技者にとっても、遊技モードが変化する度に、折角調整した遊技

50

球の発射強度を再調整する必要があり、その負荷、煩わしさは大きい。

【0010】

また、センタ役物の上端部と遊技領域の外周端を仕切るガイドレールとの間に、遊技球を第1遊技領域から第2遊技領域へ移動させる為の円弧状通路を確保することは、画像表示器つまりセンタ役物を大型化する上で障害となる。しかし、円弧状通路を確保しないと、特許文献1のような遊技性を実現することはできない。また、遊技球の発射強度を最高にして行う従来の「右打ち」により、発射モータの負荷が大きくなること、「右打ち」された遊技球を受け止める返しゴムが劣化し易いこと、この返しゴム周辺の障害釘が受ける遊技球からの打撃が大きくなりその障害釘が折損する虞が高くなること、等の問題がある。特許文献2の球誘導装置は、以上の課題を改善するものではない。

10

【0011】

本発明の目的は、遊技球を略一定の発射強度で発射させて、「左打ち」と「右打ち」の両方を行うことができる、パチンコ遊技機を提供することである。

【課題を解決するための手段】

【0012】

本発明は、遊技盤(4)に装備されたセンタ役物(15)と、遊技盤(4)の前面側に形成された遊技領域(5)であってその少なくとも一部がセンタ役物(15)により左右に区画された第1、第2遊技領域(5a,5b)を有する遊技領域(5)と、遊技領域(5)に発射する遊技球の発射強度を可変に操作可能な発射手段(7)と、遊技球が第2遊技領域(5b)よりも第1遊技領域(5a)を流下する方が遊技者に有利な第1遊技モード(21d)と、遊技球が第1遊技領域(5a)よりも第2遊技領域(5b)を流下する方が遊技者に有利な第2遊技モード(21e)とを備えたパチンコ遊技機(1)に適用される。

20

【0013】

請求項1の発明は、前記第1、第2遊技領域(5a,5b)のうち遊技球の遊技領域(5)への導入口(4a)に近い第1遊技領域(5a)に臨む球入口(50)と、センタ役物(15)の外側における第2遊技領域(5b)に臨む球出口(51)と、この球入口(50)から球出口(51)へ遊技球を誘導する球誘導通路(52)とを有する球誘導装置(17)を備えたことを特徴とする。

【0014】

請求項2の発明は、請求項1の発明において、前記球誘導装置(17)は、前記球入口(50)を開閉する開閉部材(53)と、この開閉部材(53)を開閉駆動する電動アクチュエータ(54)と、この電動アクチュエータ(54)を制御する開閉制御手段(21f)とを有することを特徴とする。

30

【0015】

請求項3の発明は、請求項2の発明において、前記開閉制御手段(21f)は、前記第1遊技モード(21d)では開閉部材(53)が球入口(50)を常時閉塞するように、前記第2遊技モード(21e)では開閉部材(53)が球入口(50)を常時開放する又は所定の開閉パターンで開閉するように制御することを特徴とする。

【0016】

請求項4の発明は、請求項3の発明において、始動口(11a,11b)への遊技球の入賞を契機に行われる大当り抽選で当選した場合、第2遊技領域(5b)又はその下側に配置された開閉式の大入賞口(13a)が複数ラウンドに互って開閉する大当り遊技状態が発生して、前記第2遊技モード(21e)になるように構成され、前記開閉制御手段(21f)は、前記第1遊技モード(21d)から第2遊技モード(21e)へ移行するとき、大入賞口(13a)の開放開始前に開閉部材(50)の開放を開始させることを特徴とする。

40

【0017】

請求項5の発明は、請求項1～4の何れか1項の発明において、前記球入口(50)は、センタ役物(15)に前記導入口(4a)よりも上方位置に且つセンタ役物(15)の中心よりも前記導入口(4a)に近い位置に設けられたことを特徴とする。

【0018】

請求項6の発明は、請求項1～5の何れか1項の発明において、前記球誘導通路(52)は

50

、誘導している遊技球を透視可能な筒状部(52a)で形成され且つセンタ役物(15)の上部に傾斜状に設けられたことを特徴とする。

【0019】

請求項7の発明は、請求項6の発明において、前記球誘導通路(52)は、センタ役物(15)の本体部(15a)を横断するように設けられたことを特徴とする。

【0020】

請求項8の発明は、請求項1～7の何れか1項の発明において、遊技球が前記球誘導通路(52)を通る以外に、第1遊技領域(5a)から第2遊技領域(5b)へ移動できないように構成されたことを特徴とする。

【発明の効果】

10

【0021】

請求項1のパチンコ遊技機によれば、第1遊技領域に臨む球入口、センタ役物の外側における第2遊技領域に臨む球出口、球入口から球出口へ遊技球を誘導する球誘導通路を有する球誘導装置を備えたので、遊技者が遊技モード(第1,第2遊技モード)に応じて従来の「左打ち」と「右打ち」の極端な打分けを行わずに、遊技球を略一定の発射強度で発射させて、「左打ち」と「右打ち」の両方を行うことができる。

【0022】

請求項2のパチンコ遊技機によれば、球誘導装置は、球入口を開閉する開閉部材、開閉部材を開閉駆動する電動アクチュエータ、電動アクチュエータを制御する開閉制御手段を有するので、球誘導装置が機能する状態と機能しない状態とに択一的に切換えできる。

20

【0023】

請求項3のパチンコ遊技機によれば、開閉制御手段は、第1遊技モードでは開閉部材が球入口を常時閉塞するように、第2遊技モードでは開閉部材が球入口を常時開放する又は所定の開閉パターンで開閉するように制御するので、第1遊技モードでは球誘導装置が機能する状態に切換え、第2遊技モードでは球誘導装置が機能しない状態に切換えできる。

【0024】

請求項4のパチンコ遊技機によれば、開閉制御手段は、第1遊技モードから第2遊技モードへ移行するとき、大入賞口の開放開始前に開閉部材の開放を開始させるので、大入賞口の開放開始時から遊技球を大入賞口に迅速に入賞させることができる。

【0025】

30

請求項5のパチンコ遊技機によれば、球入口は、センタ役物に導入口よりも上方位置に且つセンタ役物の中心よりも導入口に近い位置に設けられたので、第1,第2遊技モードの何れの場合も、遊技球を適当な発射強度で発射させて、遊技モードに応じた「左打ち」又は「右打ち」を行うことができる。

【0026】

請求項6のパチンコ遊技機によれば、球誘導通路は、誘導している遊技球を透視可能な筒状部で形成されたので、誘導中の遊技球を遊技者が確認でき、また、球誘導通路は、センタ役物の上部に傾斜状に設けられたので、遊技球を球入口から球出口へ確実に誘導できる。

【0027】

40

請求項7のパチンコ遊技機によれば、球誘導通路は、センタ役物の本体部を横断するように設けられたので、センタ役物の本体部を横断する遊技球の特有な動作を遊技者が楽しむことができる。

【0028】

請求項8のパチンコ遊技機によれば、遊技球が球誘導通路を通る以外に、第1遊技領域から第2遊技領域へ移動できないように構成されたので、従来のように、センタ役物の上端縁と遊技領域の外周端を仕切るガイドレールとの間に形成していた通路を省略し、画像表示器つまりセンタ役物を大型化する上で有利になる。

【図面の簡単な説明】

【0029】

50

- 【図 1】実施例 1 のパチンコ遊技機の正面図である。
 【図 2】パチンコ遊技機の遊技盤の正面図である。
 【図 3】パチンコ遊技機の制御系のブロック図である。
 【図 4】パチンコ遊技機の機能ブロック図である。
 【図 5】遊技状態とその移行先を示す図である。
 【図 6】遊技モードと遊技状態との関係を示す図である。
 【図 7】大当たり図柄と大当たり遊技状態とその後の遊技状態との関係を示す図である。
 【図 8】実施例 2 のパチンコ遊技機の遊技盤の要部の正面図である。
 【図 9】実施例 3 の第 1 のパチンコ遊技機の遊技盤の概略正面図である。
 【図 10】実施例 3 の第 2 のパチンコ遊技機の遊技盤の概略正面図である。
 【図 11】実施例 3 の第 3 のパチンコ遊技機の遊技盤の概略正面図である。
 【図 12】実施例 3 の第 4 のパチンコ遊技機の遊技盤の概略正面図である。
 【発明を実施するための形態】

【0030】

本発明のパチンコ遊技機は、センタ役物により左右に区画された第 1 遊技領域から第 2 遊技領域へ遊技球を誘導可能な球誘導装置を備えたものであり、以下、発明を実施するための形態について実施例に基づいて説明する。

【実施例 1】

【0031】

図 1 に示すように、パチンコ遊技機 1 には、遊技ホールの島構造体等に取り付けられる外枠 2 に開閉枠 2 が開閉自在に装着され、開閉枠 2 に開閉扉 3 が開閉自在に装着されている。開閉枠 2 に遊技盤 4 が装着され、その遊技盤 4 の前面側に遊技領域 5 が形成されている。開閉扉 3 に窓 3 a が形成され、その窓 3 a に透明板 3 b が装着され、その透明板 3 b により遊技領域 5 の前側が覆われている。

【0032】

開閉扉 3 の窓 3 a の下側に、遊技球を貯留する貯留皿 6 と、遊技領域 5 に遊技球を発射する為に操作する発射ハンドル 7 a が装着されている。発射ハンドル 7 a が回転操作されると、貯留皿 6 から発射位置に導入された遊技球が発射され、その遊技球の発射強度は発射ハンドル 7 a の操作量で調節される。貯留皿 6 に複数の遊技球が存在する場合には、複数の遊技球が約 0.6 秒間隔で連続発射される。発射された遊技球はガイドレール 8 a, 8 b で案内され、遊技盤 4 の左上部の導入口 4 a から遊技領域 5 に導入される。

【0033】

図 1、図 2 に示すように、遊技盤 4 には、遊技領域 5 に、多数の障害釘 10、始動入賞口装置 11、ゲート 12、大入賞口装置 13、複数の一般入賞口 14、センタ役物 15、画像表示器 16、球誘導装置 17 が装備され、遊技領域 5 外に遊技表示盤 19 が装着され、遊技盤 4 の裏面側に制御装置 20 が装着されている。

【0034】

始動入賞口装置 11 は、センタ役物 15 のステージ 15 d の下側に配置されている。始動入賞口装置 11 は、上下に配置された第 1、第 2 始動入賞口 11 a, 11 b、第 2 始動入賞口 11 b を開閉する開閉部材 11 c、第 1、第 2 始動入賞口 11 a, 11 b に入賞した遊技球を夫々検出する第 1、第 2 始動口 SW 11 d, 11 e、開閉部材 11 c を開閉駆動する電チューソレノイド 11 f を有する。開閉部材 11 c は、第 2 始動入賞口 11 b への遊技球の入賞を閉位置で不可能に開位置で可能にする。

【0035】

ゲート 12 と大入賞口装置 13 は、第 2 遊技領域 5 b の下端側部分に上下に配置されている。ゲート 12 にはゲート SW 12 a が付設されている。大入賞口装置 13 は、大入賞口 13 a、大入賞口 13 a を開閉する開閉部材 13 b、大入賞口 13 a に入賞した遊技球を検出する大入賞口 SW 13 c、開閉部材 13 b を開閉駆動する大入賞口ソレノイド 13 d を有する。開閉部材 13 b は、大入賞口 13 a への遊技球の入賞を閉位置で不可能に開位置で可能にする。各一般入賞口 14 には一般入賞口 SW 14 a が付設されている。

10

20

30

40

50

【0036】

センタ役物15は、遊技領域5の面積の半分近く占める大きさで、遊技領域5の上側約2/3部分に配置され、遊技領域5は、その遊技領域5の一部(遊技領域5の上側2/3部分)がセンタ役物15により左右に区画された第1,第2遊技領域5a,5bを有する。センタ役物15の右上部分はガイドレール8aに近接し、第1遊技領域5aは遊技領域5の左右方向中心よりも右側へ張出している。

【0037】

センタ役物15は、遊技盤4の前面よりも前方へ張出す枠状部15bと上部意匠部15cを含む本体部15aを有する。枠状部15bの下部に遊技球が転動可能なステージ15dが設けられ、枠状部15bの左部には、遊技球を第1遊技領域5aからステージ15dに導くワープ通路15eが設けられている。第1遊技領域5aの上右端部には、つまり、ガイドレール8aと本体部15aの上部意匠部15cとの近接部付近に、遊技球を受け止める返しゴム18が装着されている。

10

【0038】

画像表示器16は、液晶ディスプレイからなり、センタ役物15の面積の半分近く占める大きさで、その画面が遊技領域5の中心部分に位置して、本体部15aの内側から前方へ臨むように、センタ役物15に装着されている。球誘導装置17は、遊技球を第1遊技領域5aから第2遊技領域5bへ誘導可能な本案特有の装置であり、その主要部がセンタ役物15に設けられている。この球誘導装置17については後で詳述する。

【0039】

遊技表示盤19は、遊技領域5の下部右側に前方へ向けて配置され、第1,第2特別図柄表示器19a,19b、普通図柄表示器19c、第1,第2特別図柄保留ランプ19d,19e、普通図柄保留ランプ19fを備えている。

20

【0040】

第1特別図柄表示器19aには、第1始動入賞口11aへの遊技球の入賞を契機に第1特別図柄が図柄変動後に表示され、第2特別図柄表示器19bには、第2始動入賞口11bへの遊技球の入賞を契機に第2特別図柄が図柄変動後に表示される。第1,第2特別図柄表示器19a,19bの何れかに大当り図柄が表示された場合、大当り遊技状態が発生して、大入賞口装置13が作動し、通常は閉塞の大入賞口13aを開放するように開閉部材13bを複数R(ラウンド)に互って開閉動作させる。

30

【0041】

普通図柄表示器19cには、ゲート12への遊技球の入賞を契機に普通図柄が図柄変動後に表示される。普通図柄表示器19cに当り図柄が表示された場合、補助遊技が発生して、始動入賞口装置11が作動し、通常は閉塞の第2始動入賞口11bを開放するように開閉部材11cを1又は複数回開閉動作させる。

【0042】

第1特別図柄保留ランプ19dには、第1始動入賞口11aに入賞した遊技球の数であって図柄変動に未だ供していない第1保留数が4個まで表示され、第2特別図柄保留ランプ19eには、第2始動入賞口11bに入賞した遊技球の数であって図柄変動に未だ供していない第2保留数が4個まで表示され、普通図柄保留ランプ19fには、ゲート12に入賞した遊技球の数であって図柄変動に未だ供していない保留数が4個まで表示される。

40

【0043】

発射ハンドル7を回動操作することで、遊技領域5の上部に発射投入された遊技球は、複数の障害釘10に当たって方向を変えながら落下して、入賞口11a,11b,13a,14の何れかに入賞した場合、そこから遊技領域5外へ排出され、入賞口11a,11b,13a,14の何れにも入賞しなかった場合には、最終的に、遊技領域5の下端部に形成されたアウト口9から遊技領域5外へ排出される。

【0044】

制御系について説明する。

図3に示すように、制御装置20は、メイン制御装置21とサブ制御装置25等で構成

50

されている。メイン制御装置 2 1 は、遊技制御基板 2 2 に CPU と ROM と RAM を備えて構成され、遊技制御基板 2 2 は盤用外部情報端子基板 2 3 に接続されている。

【 0 0 4 5 】

サブ制御装置 2 5 は、払出制御基板 2 6、演出制御基板 2 7、画像制御基板 2 8、ランプ制御基板 2 9 を備え、この複数の制御基板 2 6 ~ 2 9 に夫々 CPU と ROM と RAM を備えて構成され、更に、演出制御基板 2 7 は RTC を備え、払出制御基板 2 6 は枠用外部情報端子基板 2 4 に接続されている。

【 0 0 4 6 】

遊技制御基板 2 2 は、第 1, 第 2 始動口 SW 1 1 d, 1 1 e、ゲート SW 1 2 a、大入賞口 SW 1 3 c、一般入賞口 SW 1 4 a からの検出信号と、払出制御基板 2 6 からの制御情報を受けて、電チューソレノイド 1 1 f、大入賞口ソレノイド 1 3 d、図柄表示器 1 9 a, 1 9 b, 1 9 c、図柄保留ランプ 1 9 d, 1 9 e, 1 9 f、球誘導装置 1 7 の開閉モータ 5 4 を制御し、払出制御基板 2 6 と演出制御基板 2 7 と盤用外部情報端子基板 2 3 に制御情報（遊技情報）を出力する。

10

【 0 0 4 7 】

払出制御基板 2 6 は、遊技制御基板 2 2 からの制御情報と、払出球検出 SW 3 1、球有り検出 SW 3 2、満タン検出 SW 3 3 からの検出信号を受けて、払出モータ 3 0 を制御し、入賞口 1 1 a, 1 1 b, 1 3 a, 1 4 への遊技球の入賞 1 個について、入賞口 1 1 a, 1 1 b, 1 3 a, 1 4 毎に設定された数の遊技球を貯留皿 6 に払出し、遊技制御基板 2 2 と枠用外部情報端子基板 2 4 に制御情報（払出情報）を出力する。

20

【 0 0 4 8 】

演出制御基板 2 7 は、遊技制御基板 2 2 からの制御情報と、貯留皿 6 に設けられた演出ボタン 3 5 からの操作信号を受けて、画像制御基板 2 8 に制御情報を出力し、更に、画像制御基板 2 8 からの制御情報を受けて、ランプ制御基板 2 9 に制御情報を出力する。画像制御基板 2 8 は、演出制御基板 2 7 からの制御情報を受けて、画像表示器 1 6 とスピーカ 3 4 とを制御し、演出制御基板 2 7 に制御情報を出力する。ランプ制御基板 2 9 は、演出制御基板 2 7 からの制御情報を受けて、主に画像制御基板 2 8 による制御に同期させて、枠ランプ 3 6 と盤ランプ 3 7 とを制御する。

【 0 0 4 9 】

ここで、払出制御基板 2 6 に発射制御基板 4 0 が接続され、この発射制御基板 4 0 により、発射ハンドル 7 a が回動操作されると、発射操作 SW 4 1 からの操作信号を受けて、発射モータ 4 2 が駆動制御されて、遊技球が発射され、発射ハンドル 7 a の操作量で遊技球の発射強度が調整される。この発射ハンドル 7 a、発射制御基板 4 0、発射操作 SW 4 1、発射モータ 4 2 等で、遊技領域 5 に遊技球を発射するとともに、その遊技球の発射強度を可変に操作可能な発射手段 7 が構成されている。

30

【 0 0 5 0 】

次に、図 4 に示すように、メイン制御装置 2 1（遊技制御基板 2 2）により、乱数取得手段 2 1 a、乱数判定手段 2 1 b、遊技状態制御手段 2 1 c、第 1, 第 2 遊技モード 2 1 d, 2 1 e、開閉制御手段 2 1 f が構成されている。

【 0 0 5 1 】

40

乱数取得手段 2 1 a は、始動入賞口 1 1 a, 1 1 b への遊技球の入賞を契機に乱数値（大当り乱数値、大当り図柄乱数値、リーチ乱数値）を取得し、乱数判定手段 2 1 b は、乱数取得手段 2 1 a で取得された乱数値に基づいて大当り図柄（確変図柄、通常図柄、突確図柄）を有する特別図柄の種類を判定し、判定された種類の特別図柄が第 1, 第 2 特別図柄表示器 1 9 a, 1 9 b の何れかに図柄変動後に表示される。

【 0 0 5 2 】

遊技状態制御手段 2 1 c は、遊技状態として、図 5 に示すように、通常遊技状態、確変遊技状態、潜確遊技状態、時短遊技状態、大当り遊技状態の何れか 1 つを選択設定する。そして、図 6 に示すように、通常遊技状態、潜確遊技状態のときに、第 1 遊技モード 2 1 d になり、大当り遊技状態、確変遊技状態、時短遊技状態のときに、第 2 遊技モード 2 1

50

e になる。

【0053】

大当り図柄（確変図柄、通常図柄、突確図柄）が表示されると、大当り遊技状態に移行し、図7に示すように、確変図柄、通常図柄の場合、大入賞口13aが9R長開放を行って、大量の出球を獲得することができ、突確図柄の場合、大入賞口13aが9R短開放を行って、出球を実質獲得することができない。

【0054】

9R長開放では各Rの大入賞口13aの最大開放時間が約30秒となり、9R短開放では各Rの大入賞口13aの最大開放時間が約0.2秒となる。また、大当り遊技状態後の遊技状態として、確変図柄の場合は確変遊技状態になり、通常図柄の場合は時短遊技状態になり、突確図柄の場合は確変遊技状態又は潜確遊技状態になる。

10

【0055】

遊技状態制御手段21cによる制御処理により、通常遊技状態、潜確遊技状態は、夫々実質的に次回の大当り遊技状態が発生するまで継続され、時短遊技状態は、最大で特別図柄の図柄変動が設定回数（例えば、40回）行われるまで継続され、その後、通常遊技状態に移行し、確変遊技状態は、基本的には、実質的に次回の大当り遊技状態が発生するまで継続されるが、場合によって、最大で特別図柄の図柄変動が設定回数（例えば、40回）行われるまで継続され、その後、潜確遊技状態に移行する。

【0056】

また、通常遊技状態、時短遊技状態では、大当り遊技状態が発生する大当り当選確率が低確率（例えば、1/300）になり、確変遊技状態、潜確遊技状態では、大当り当選確率が高確率（例えば、1/30）になる。また、時短遊技状態、確変遊技状態では、通常遊技状態、潜確遊技状態よりも、前記補助遊技が発生する頻度が高くなり、第2始動口11bの開放時間が長くなる。

20

【0057】

ここで、第1遊技モード（通常遊技状態、潜確遊技状態）では、遊技者が第1遊技領域5aを狙って遊技球を発射する所謂「左打ち」を行った場合、第2遊技領域5bを狙って遊技球を発射する所謂「右打ち」を行った場合よりも、遊技球が第1始動入賞口11aに入賞する可能性が高くなるように構成され、つまり、「右打ち」を行っても、大入賞口15aは開閉しておらず、また、遊技球がゲート12を通過しても、前記補助遊技が発生する頻度が低く、第2始動口11bの開放時間も短いため、遊技球が第2遊技領域5bよりも第1遊技領域5aを流下する方が遊技者に有利になる。

30

【0058】

また、第2遊技モード（大当り遊技状態、確変遊技状態、時短遊技状態）では、遊技者が「右打ち」を行った場合、「左打ち」を行った場合よりも、遊技球が大入賞口13a、ゲート12、第2始動入賞口11bに入賞する可能性が高くなるように構成され、そして、遊技球がゲート12を通過した場合には、前記補助遊技が発生する頻度が高く、第2始動口11bの開放時間も長いため、遊技球が第1遊技領域5aよりも第2遊技領域5bを流下する方が遊技者に有利になる。

【0059】

開閉制御手段21fは球誘導装置17に含まれるものであり、次に、球誘導装置17について詳しく説明する。

40

【0060】

図2に示すように、球誘導装置17は、第1、第2遊技領域5a、5bのうち導入口4aに近い第1遊技領域5aに臨む球入口50と、センタ役物15の外側における第2遊技領域5bに臨む球出口51と、球入口50から球出口51へ遊技球を誘導する球誘導通路52と、球入口50を開閉する開閉部材53と、開閉部材53を開閉駆動する電動モータ54と、電動モータ54を制御する開閉制御手段21fとを有する。

【0061】

球入口50は、センタ役物15に導入口4aよりも上方位置に且つセンタ役物15の中

50

心よりも導入口 4 a に近い位置に設けられている。具体的に、球入口 5 0 は、左右方向において、導入口 4 a と遊技領域 4 の左右方向中心との中間近傍位置に、また、上下方向において、導入口 4 a と遊技領域 4 の上端との中間近傍位置に、つまり、所謂ぶっこみ近辺において左方に開口するように配設されている。また、センタ役物 1 5 の上部意匠部 1 5 c の上端面には、左下がりに傾斜する球案内面 1 5 c 1 が形成され、この球案内面 1 5 c 1 の左端下側に球入口 5 0 が位置している。

【 0 0 6 2 】

球出口 5 1 は、センタ役物 1 5 に球入口 5 0 よりも下方位置に且つ導入口 4 a よりも少し下方位置に設けられている。具体的に、球出口 5 1 は、第 2 遊技領域 5 b の上端部に臨むように且つ右方に開口するように配設されている。

10

【 0 0 6 3 】

球誘導通路 5 2 は、誘導している遊技球を透視可能な筒状部 5 2 a で形成され且つセンタ役物 1 5 の上部に、センタ役物 1 5 の本体部 1 5 a を横断するように傾斜状に設けられている。球誘導通路 5 2 は、画像表示器 1 6 の画面よりも上側において、右下がりに比較的穏やかに傾斜するように配設され、透明又は半透明の合成樹脂製で、センタ役物 1 5 の上部意匠部 1 5 a と一体形成され、或いは、別体に形成され上部意匠部 1 5 a に固着されている。この球誘導通路 5 2 の左右両端部に球入口 5 0 と球出口 5 1 が形成されている。

【 0 0 6 4 】

前記のように、センタ役物 1 5 の右上部分はガイドレール 8 a に近接し、それらの間には、従来の円弧状通路は形成されておらず、つまり、遊技球が球誘導通路 5 2 を通る以外に、第 1 遊技領域 5 a から第 2 遊技領域 5 b へ移動できないように構成されている。

20

【 0 0 6 5 】

開閉部材 5 3 は遊技盤 4 の盤面と直交する軸 5 3 a 回りに回動する。この軸 5 3 a は球入口 5 0 の下端近傍に位置し、開閉部材 5 3 が、鉛直姿勢で球入口 5 0 を完全に閉じる閉位置となり、この閉位置から左方へ 9 0 度近く回動した姿勢で球入口 5 0 を完全に開く開位置となる。開閉部材 5 3 は、球入口 5 0 を開けた状態（特に開位置）で落下してきた遊技球を受止めて球入口 5 0 へ導く案内機能を有する。

【 0 0 6 6 】

開閉部材 5 3 が開位置のときに、開閉部材 5 3 の先端近傍から左斜め上側に緊密に並ぶように配置された 3 本の障害釘 1 0 (1 0 A) のうち最上端の障害釘 1 0 A の右側かつ下側へ流下する遊技球は全て、開閉部材 5 3 で受止められ球入口 5 0 へ導かれる。また、遊技球を返しゴム 1 8 に当てるように発射した場合、返しゴム 1 8 で跳ね返った遊技球は、センタ役物 1 5 の球案内面 1 5 c 1 を左下方へ転動するが、この遊技球も開閉部材 5 3 で受止められ球入口 5 0 へ導かれる。

30

【 0 0 6 7 】

開閉制御手段 2 1 f は、第 1 遊技モード 2 1 d (通常遊技状態、潜確遊技状態) では開閉部材 5 3 が球入口 5 0 を常時閉塞する (開閉部材 5 3 を閉位置に保持する) ように、第 2 遊技モード 2 1 e (確変遊技状態、時短遊技状態、大当り遊技状態) では開閉部材 5 3 が球入口 5 0 を常時開放する (開閉部材 5 3 を開位置に保持する) ように、開閉モータ 5 4 を制御する。

40

【 0 0 6 8 】

特に、第 1 , 第 2 始動入賞口 1 1 a , 1 1 b の何れかへの遊技球の入賞を契機に行われる大当り抽選で当選した場合、大入賞口 1 3 a が複数ラウンド (9 R) に亘って開閉する大当り遊技状態が発生して、第 2 遊技モードになるが、ここで、開閉制御手段 2 1 f は、第 1 遊技モード 2 1 d から第 2 遊技モード 2 1 e へ移行するとき、つまり、通常遊技状態又は潜確遊技状態から大当り遊技状態になった場合、大入賞口 1 3 a の開放開始前に開閉部材 5 3 の開放を開始させる。

【 0 0 6 9 】

大当り抽選での当選時に、第 2 遊技領域 5 b に遊技球が存在しない状態で、大入賞口 1 3 a が開放しても、直ぐに遊技球が大入賞口 1 3 a に入賞することができず時間が無駄に

50

過ぎる。そこで、遊技球が球入口50に入ってから大入賞口13aへ至るまでの平均的な時間Tを事前に求めておき、開閉制御手段21fは、大入賞口13aの開放開始時よりも少なくとも時間Tだけ早く開閉部材53の開放を開始させる。

【0070】

以上説明したパチンコ遊技機1によれば次の作用効果を奏する。

第1遊技モード21d（通常遊技状態、潜確遊技状態）ときには、遊技球が第2遊技領域5bよりも第1遊技領域5aを流下する方が遊技者に有利になり、球誘導装置17の球入口50が開閉部材53で常時閉塞された状態になる。第2遊技モード21e（大当り遊技状態、確変遊技状態、時短遊技状態）のときには、遊技球が第1遊技領域5aよりも第2遊技領域5bを流下する方が遊技者に有利になり、球誘導装置17の球入口50が開閉部材53で常時開放された状態になる。

10

【0071】

遊技者は、第1遊技モード21dでは、通常、遊技球が第1始動入賞口11aに入賞するように、その際、遊技球がワープ通路15eに入る可能性が高くなるように、所謂ぶっこみ近辺の前記障害釘10A又はその近傍を狙って遊技球を発射させる。ここで、球入口50は常時閉塞になるため、また、遊技球が球誘導通路52を通る以外に、第1遊技領域5aから第2遊技領域5bへ移動できないため、発射された遊技球は全て第1遊技領域5aを流下する。故に、第2始動入賞口11bに遊技球が入賞する可能性が略無くなる。

【0072】

つまり、第1始動入賞口11aへの遊技球の入賞を契機に行われる大当り抽選で当選することを期待して遊技を行う。ここで、大当り抽選で当選すると、大当り遊技状態に移行して、第2遊技モード21eになる。つまり、球入口50は常時開放になるため、遊技球が球入口50に入ると球誘導通路52で球出口51へ案内され、球出口51から第2遊技領域の上端部に導入される。

20

【0073】

ここで、遊技者は、球入口50を狙って遊技球を障害釘10Aの右側かつ下側へ流下させる必要があるが、常時そのように遊技球を発射させておくことで、遊技球の発射強度を再調整する必要はない。但し、第1遊技モード21dで、障害釘10Aの左側を流下させていた遊技者にとって、遊技球の発射強度の微調整が必要であり、この点で、技術介入の多少の余地が生まれる。尚、遊技球を返しゴム18に当てるように発射しても、遊技球が球入口50に入る可能性は高く維持されるが、遊技球の発射強度の再調整が必要になる。

30

【0074】

特に、通常遊技状態又は潜確遊技状態から大当り遊技状態になるとき、つまり、第1遊技モード21dから第2遊技モード21eへ移行するとき、大入賞口13aの開放開始前に開閉部材53の開放が開始されるため、大入賞口13aの開放開始時には、第2遊技領域5bの大入賞口13aの近くに遊技球が存在し、つまり、大入賞口13aの開放開始時から遊技球が大入賞口13aに迅速に入賞する。

【0075】

また、大当り遊技状態の後、確変遊技状態又は時短遊技状態になるため、第2遊技モード21eが継続され、遊技者は、球入口50を狙って、つまり、ゲート12、第2始動入賞口11bを狙って遊技球を発射させる。これにより、遊技球を殆ど減らすことなく、第2始動入賞口11bへの遊技球の入賞を契機に行われる大当り抽選で当選することを期待して遊技を行うことができる。ここで、大当り抽選で当選すると、大当り遊技状態に移行して、第2遊技モード21eは更に継続される。

40

【0076】

時短遊技状態から通常遊技状態になると、また、場合によって、確変遊技状態から潜確遊技状態になると、第2遊技モード21eから第1遊技モード21dへ移行するが、遊技者は、第2遊技モード21eのときの遊技球の発射強度のまま、第1遊技領域5aを遊技球を流下させることができる。但し、障害釘10Aの左側を流下させるように、遊技球の発射強度を微調整してもよい。

50

【0077】

即ち、第1遊技領域5aに臨む球入口50、センタ役物15の外側における第2遊技領域5bに臨む球出口51、球入口50から球出口51へ遊技球を誘導する球誘導通路52を有する球誘導装置17を備えたので、遊技者が遊技モード(第1,第2遊技モード21d,21e)に応じて従来の「左打ち」と「右打ち」の極端な打分けを行わずに、遊技球を略一定の発射強度で発射させて、「左打ち」と「右打ち」の両方を行うことができる。

【0078】

故に、遊技機特有の遊技性を熟知していない遊技者にとって、本来得られるべき利益を得られない事態を招くことを防止でき、遊技機特有の遊技性を熟知している遊技者にとっても、遊技モードが変化する度に、折角調整した遊技球の発射強度を再調整する負荷、煩わしさを軽減できる。しかも、遊技球の発射強度を最高にして行う従来の「右打ち」により、発射モータ54の負荷が大きくなること、「右打ち」された遊技球を受止める返しゴム18が劣化し易いこと、この返しゴム18周辺の障害釘10が受ける遊技球からの打撃が大きくなりその障害釘が折損する虞が高くなること、等の問題も解消できる。

10

【0079】

球誘導装置17は、球入口50を開閉する開閉部材53、開閉部材53を開閉駆動する電動モータ54、電動モータ54を制御する開閉制御手段21fを有するので、球誘導装置17が機能する状態と機能しない状態とに択一的に切換えでき、具体的には、第1遊技モード21dでは開閉部材53が球入口50を常時閉塞するように、第2遊技モード21eでは開閉部材53が球入口50を常時開放するように制御するので、第1遊技モード21dでは球誘導装置17が機能する状態に切換え、第2遊技モード21eでは球誘導装置17が機能しない状態に切換えできる。

20

【0080】

開閉制御手段21fは、第1遊技モード21dから第2遊技モード21eへ移行するとき、大入賞口13aの開放開始前に開閉部材53の開放を開始させるので、大入賞口13aの開放開始時から遊技球を大入賞口13aに迅速に入賞させることができる。球入口50は、センタ役物15に導入口4aよりも上方位置に且つセンタ役物15の中心よりも導入口4aに近い位置に設けられたので、第1,第2遊技モード21d,21eの何れの場合も、遊技球を適当な発射強度で発射させて、遊技モードに応じた「左打ち」又は「右打ち」を行うことができる。

30

【0081】

球誘導通路52は、誘導している遊技球を透視可能な筒状部で形成されたので、誘導中の遊技球を遊技者が確認でき、また、球誘導通路52は、センタ役物15の上部に傾斜状に設けられたので、遊技球を球入口50から球出口51へ確実に誘導でき、この場合、球誘導通路52は、センタ役物15の本体部15aを横断するように設けられたので、センタ役物15の本体部15aを横断する遊技球の特有な動作を遊技者が見て楽しむことができる。遊技球が球誘導通路52を通る以外に、第1遊技領域5aから第2遊技領域5bへ移動できないように構成されたので、従来のように、センタ役物の上端縁と遊技領域の外周端を仕切るガイドレールとの間に形成していた通路を省略し、画像表示器16つまりセンタ役物15を大型化する上で有利になる。

40

【0082】

従来の「右打ち」は「左打ち」と比べて、遊技球を発射させる発射モータ42の電力消費量が非常に大きくなるが、本発明の球誘導装置17によって、その課題を解消できる。つまり、従来の比べて、本発明による「右打ち」と「左打ち」の電力消費量が大きく変化しないため、「右打ち」の際の小電力化を図るように構成することができ、その小電力化した分だけ「右打ち」の際の演出装置(LEDや可動役物)に電力供給できるようになる。結果として、「右打ち」の際の演出設計が容易になる。

【0083】

尚、球誘導装置17において、電動モータ54の代わりに、ソレノイドアクチュエータ等の種々の電動アクチュエータを採用可能である。また、開閉制御手段21fは、第2遊

50

技モード 2 1 e では開閉部材 5 3 が球入口 5 0 を所定の開閉パターンで開閉するように制御するようにしてもよい。

【実施例 2】

【0084】

図 8 に示すように、実施例 2 の球誘導装置 1 7 A は、実施例 1 の球誘導装置 1 7 において、開閉部材 5 3 を省略したものである。即ち、開閉モータ 5 4、開閉制御手段 2 1 f も省略されている。開閉部材 5 2 が省略されているため、球入口 5 0 へ遊技球を誘導する何らかの誘導部材を設けることが好ましい。その誘導部材として、例えば、図示のように、複数の障害釘 1 0 B を用いてもよいし、その他の誘導部材を用いてもよい。

【0085】

この球誘導装置 1 7 A では、第 1 遊技モード 2 1 d のときにも、遊技球が球入口 5 0 に入って第 2 遊技領域 5 b を流下する虞があり、また、第 2 遊技モード 2 1 e のときにも、遊技球が球入口 5 0 に入らずに第 1 遊技領域 5 a を流下する虞があり、そうならないように、遊技球を発射させるために、遊技球の発射強度の微調整を、つまり、遊技球発射の技術介入を遊技者に必要にさせるものになり、面白味が高められる。

【実施例 3】

【0086】

実施例 3 は、実施例 1 の球誘導装置 1 7 (又は実施例 2 の球誘導装置 1 7 A) を採用したパチンコ遊技機であって、主要入賞口 (始動入賞口、ゲート、大入賞口) の配置、構成を変更した幾つかのパチンコ遊技機の遊技盤の概略を例示したものである。尚、前に開示したものと基本的に同じものには同一符号を付して説明を省略する。

【0087】

図 9 のパチンコ遊技機 1 C では、実施例 1 のゲート 1 2 が省略され、第 1 遊技領域 5 a にゲート 1 2 C が配置されている。このゲート 1 2 C への遊技球の入賞を契機に当り抽選が行われ、この当り抽選で当選した場合、始動入賞口装置 1 1 の第 2 始動口 1 1 b が 1 又は複数回開閉される。つまり、大当り遊技状態のときにのみ第 2 遊技モード 2 1 e となり、その他の遊技状態のときには第 1 遊技モード 2 1 d となる。

【0088】

図 10 のパチンコ遊技機 1 D では、実施例 1 の始動入賞口装置 1 1 が省略され、同位置に、常開の第 1 始動入賞口 1 1 D a が配置され、第 2 遊技領域 5 b に開閉式の第 2 始動入賞口 1 1 D b が配置されている。ゲート 1 2 への遊技球の入賞を契機に当り抽選が行われ、この当り抽選で当選した場合、第 2 始動口 1 1 D b が 1 又は複数回開閉される。

【0089】

図 11 のパチンコ遊技機 1 E では、第 1 遊技領域 5 a に第 2 の大入賞口装置 1 3 E が配置されている。第 1、第 2 始動入賞口 1 1 a、1 1 b の何れかへの遊技球の入賞を契機に大当り抽選が行われ、この大当り抽選した場合、大当り遊技状態として、第 1 の大当り遊技状態が発生した場合には、大入賞口装置 1 3 が作動し、第 2 の大当り遊技状態が発生した場合には、第 2 の大入賞口装置 1 3 が作動する。つまり、第 1 の大当り遊技状態のときには第 1 遊技モード 2 1 d となり、第 2 の大当り遊技状態のときには第 2 遊技モード 2 1 e となる。

【0090】

図 12 のパチンコ遊技機 1 F では、実施例 1 の始動入賞口装置 1 1 が省略され、同位置に、常開の第 1 始動入賞口 1 1 F a が配置され、第 2 遊技領域 5 b に開閉式の第 2 始動入賞口 1 1 F b が配置されている。また、実施例 1 の大入賞口装置 1 3 が省略され、第 2 遊技領域 5 a の下側、詳しくは、第 1 始動入賞口 1 1 F a の下側に大入賞口装置 1 3 F が配置されている。

【0091】

ゲート 1 2 への遊技球の入賞を契機に当り抽選が行われ、この当り抽選で当選した場合、第 2 始動口 1 1 F b が 1 又は複数回開閉され、また、第 1、第 2 始動入賞口 1 1 F a、1 1 F b の何れかへの遊技球の入賞を契機に大当り抽選が行われ、この大当り抽選した場

10

20

30

40

50

合、大当り遊技状態が発生し大入賞口装置 1 3 F が作動する。この大当り遊技状態は第 1 , 第 2 遊技モード 2 1 d , 2 1 e の両方に属する。即ち、大当り遊技状態では、開閉部材 5 3 が球入口 5 0 を開放してもよいし閉塞してもよい。

【 0 0 9 2 】

その他、本発明の趣旨を逸脱しない範囲において、前記開示事項以外の種々の変更を付加して実施可能である。例えば、球誘導装置において、図示省略するが、遊技盤 4 に球入口と球出口を遊技盤に前方へ開口するように形成し、遊技盤 4 の背面側に球誘導通路を設けてもよい。この場合、遊技盤を透明又は半透明に構成することが好ましい。

【 0 0 9 3 】

また、開閉部材については、遊技盤 4 の盤面と直交する軸回りに回動するもの以外に、遊技盤 4 の盤面と平行方向又は直交方向へ平行移動するものを採用してもよい。また、球入口、球出口の位置については、第 1 , 第 2 遊技領域に夫々臨むことを前提に種々設定可能である。また、本発明については、従来の「右打ち」が可能に前記円弧状通路を形成したパチンコ遊技機への適用も可能である。

10

【 符号の説明 】

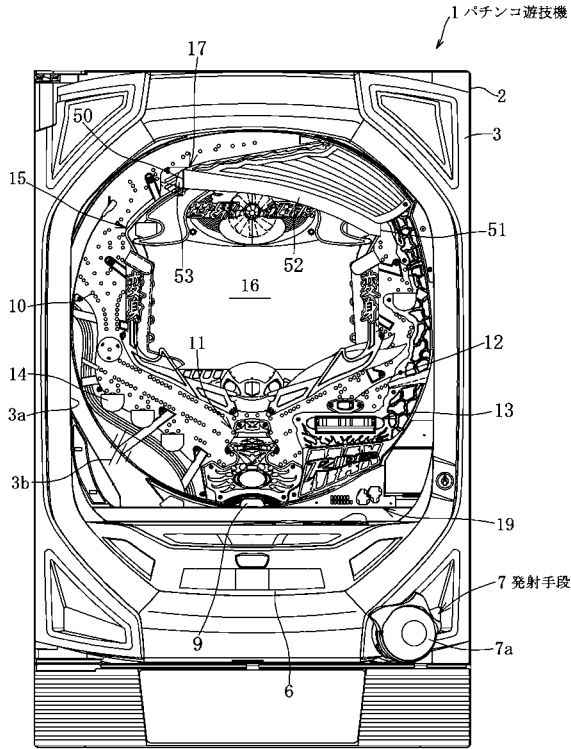
【 0 0 9 4 】

- 1 , 1 C , 1 D , 1 F パチンコ遊技機
- 4 遊技盤
- 4 a 導入口
- 5 遊技領域
- 5 a 第 1 遊技領域
- 5 b 第 2 遊技領域
- 7 発射手段
- 1 1 a , 1 1 b 始動入賞口
- 1 3 a 大入賞口
- 1 5 センタ役物
- 1 5 a 本体部
- 1 7 , 1 7 A 球誘導装置
- 2 1 d 第 1 遊技モード
- 2 1 e 第 2 遊技モード
- 2 1 f 開閉制御手段
- 5 0 球入口
- 5 1 球出口
- 5 2 球誘導通路
- 5 2 a 筒状部
- 5 3 開閉部材
- 5 4 電動モータ

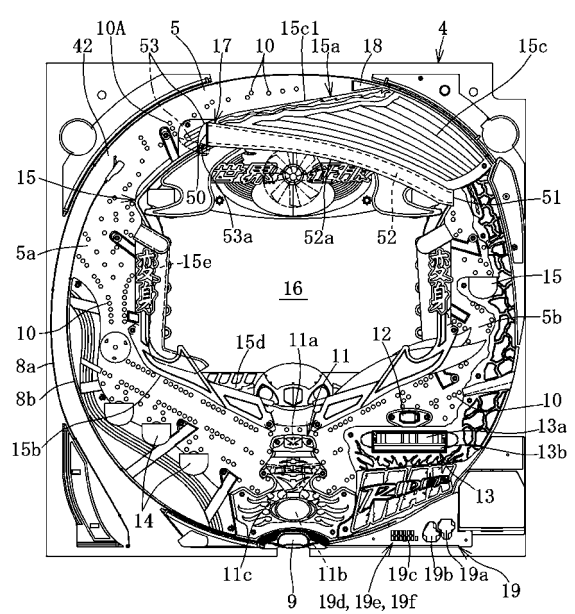
20

30

【図1】

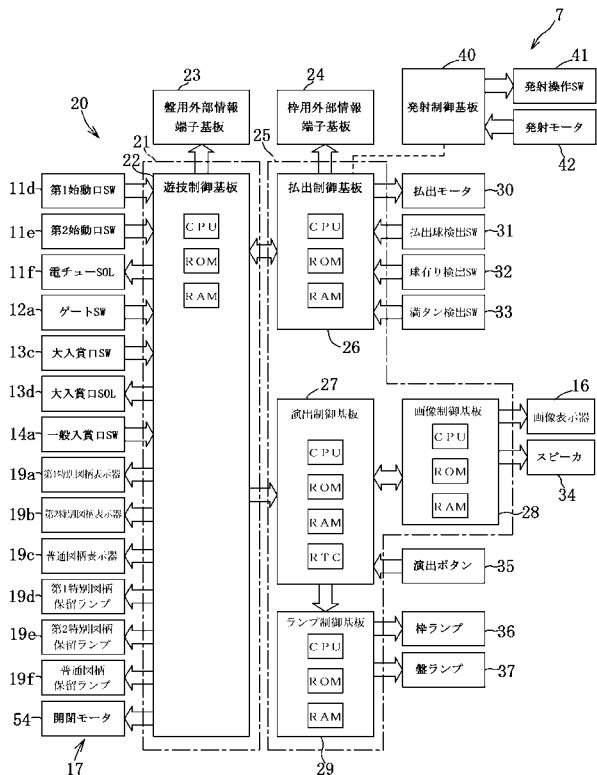


【図2】

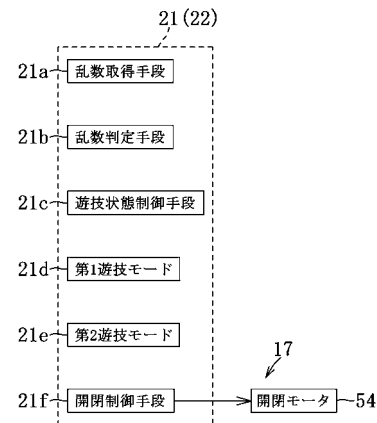


- 4: 遊技盤
- 4a: 導入口
- 5: 遊技領域
- 5a: 第1遊技領域
- 5b: 第2遊技領域
- 10A: 大入賞口
- 10: 一般入賞口
- 15c1: 第1特別図柄表示器
- 15a: 第2特別図柄表示器
- 18: 普通図柄表示器
- 4: 遊技盤
- 15c: センタ役物
- 51: 球出口
- 52: 球誘導通路
- 52a: 筒状部
- 11a, 11b: 始動入賞口
- 13a: 大入賞口
- 15: センタ役物
- 15a: 本体部

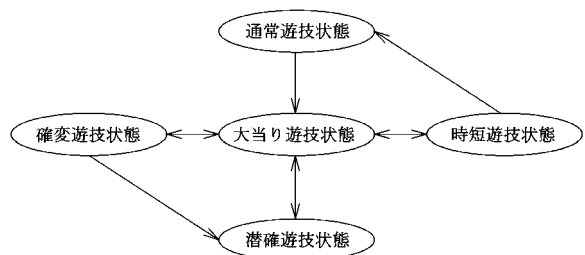
【図3】



【図4】



【図5】



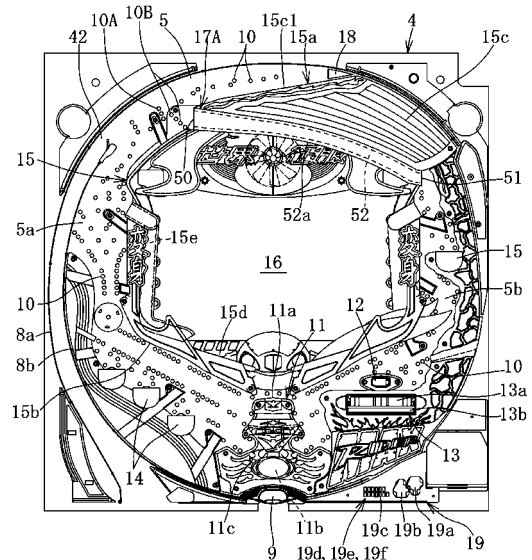
【 図 6 】

第1遊技モード	通常遊技状態
	潜確遊技状態
第2遊技モード	大当り遊技状態
	確変遊技状態 時短遊技状態

【 図 7 】

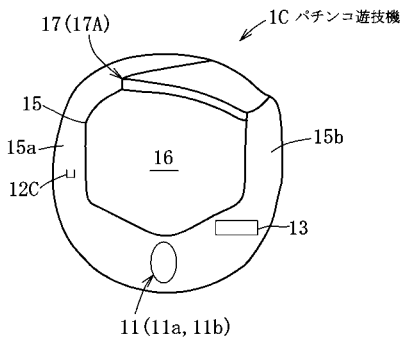
大当り図柄	大当り遊技状態	大当り遊技状態後の遊技状態
確変図柄	9R長開放	確変遊技状態
通常図柄	9R長開放	時短遊技状態
突確図柄	9R短開放	確変遊技状態or潜確遊技状態

【 図 8 】

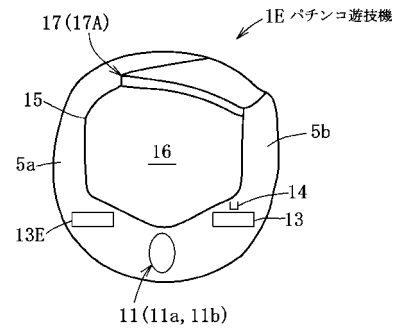


17A: 球誘導装置

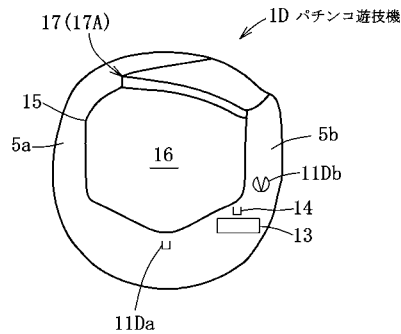
【 図 9 】



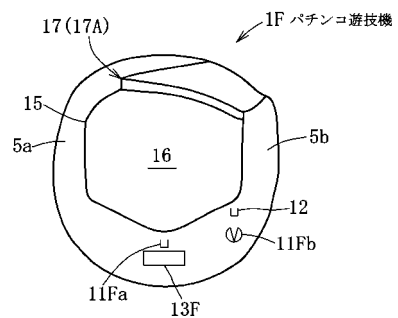
【 図 1 1 】



【 図 1 0 】



【 図 1 2 】



フロントページの続き

- (72)発明者 建部 光亨
愛知県名古屋市中区錦三丁目2-4番4号 京楽産業、株式会社内
- (72)発明者 笹本 紘行
愛知県名古屋市中区錦三丁目2-4番4号 京楽産業、株式会社内
- (72)発明者 古谷 一馬
愛知県名古屋市中区錦三丁目2-4番4号 京楽産業、株式会社内
- (72)発明者 谷口 信行
愛知県名古屋市中区錦三丁目2-4番4号 京楽産業、株式会社内
- (72)発明者 伊藤 尋康
愛知県名古屋市中区錦三丁目2-4番4号 京楽産業、株式会社内
- Fターム(参考) 2C088 AA03 AA12 BA49 EB05 EB24 EB53