

(19) 日本国特許庁(JP)

## (12) 特許公報(B2)

(11) 特許番号

特許第5281678号  
(P5281678)

(45) 発行日 平成25年9月4日(2013.9.4)

(24) 登録日 平成25年5月31日(2013.5.31)

(51) Int.Cl.

**A63F 7/02 (2006.01)**

F 1

A 6 3 F 7/02 3 0 4 D  
A 6 3 F 7/02 3 1 2 Z  
A 6 3 F 7/02 3 1 4

請求項の数 1 (全 18 頁)

(21) 出願番号 特願2011-136867 (P2011-136867)  
 (22) 出願日 平成23年6月21日 (2011.6.21)  
 (62) 分割の表示 特願2007-65155 (P2007-65155)  
     分割  
     原出願日 平成19年3月14日 (2007.3.14)  
 (65) 公開番号 特開2011-177584 (P2011-177584A)  
 (43) 公開日 平成23年9月15日 (2011.9.15)  
 審査請求日 平成23年7月20日 (2011.7.20)

(73) 特許権者 000132747  
     株式会社ソフィア  
     群馬県桐生市境野町7丁目201番地  
 (73) 特許権者 000127628  
     株式会社エース電研  
     東京都台東区東上野3丁目12番9号  
 (74) 代理人 110001254  
     特許業務法人光陽国際特許事務所  
 (72) 発明者 渡丸 宜典  
     群馬県桐生市境野町7-201 株式会社  
     ソフィア内  
 審査官 土屋 保光

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】

遊技盤に形成された遊技領域に、前面側が開口した凹室を形成するセンターケースを備え、前記遊技領域の一側上部から導入された遊技球により遊技を行う遊技機において、前記センターケースは、

前記凹室の上部に前方に突出するように設けられ、当該凹室内に遊技球が流入するのを規制することが可能な規制部と、

前記規制部の前面側に設けられる装飾部と、を備え、

前記規制部は、

前記遊技領域の一側に向かって上面が下る第1規制部と、

前記第1規制部の上流端部よりも高い位置から前記遊技領域の他側へ向かって上面が下る第2規制部と、

前記遊技領域の一側上部から導入された遊技球の進路を遮ることが可能な段部と、を備え、

前記段部は、前記第1規制部の上流端部と前記第2規制部の上流端部とを接続し、前記第1規制部の上流端部に向かって下る壁部により形成され、

前記段部を境として、左側へ向かって下る左側傾斜面と右側へ向かって下る右側傾斜面をそれぞれ前記第1規制部と前記第2規制部とし、

前記遊技盤に直接取り付けられる部材に、前記遊技盤の前面側へ延出して前記規制部の上面の一部をなし、前記遊技領域の一側上部から導入された遊技球が衝突する衝突部を形

10

20

成し、当該衝突部が前記段部の遊技球導入口側の壁部に配されるように構成したことを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、遊技盤に形成された遊技領域に、前面側が開口した凹室を形成するセンター<sup>10</sup>ケースを備え、前記遊技領域の一側上部から導入された遊技球により遊技を行う遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

従来、遊技機のセンターケースにおいて、取付ベースのベース面から前方に延出するベース壁材を設け、その内部に装飾部材を設けた遊技機がある（例えば、特許文献1参照）。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【特許文献1】特開2006-251号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

しかしながら、特許文献1に記載の遊技機では、センターケースにおける装飾性の面において制約があった。また、センターケースにおける遊技球の衝突に対する十分な強度を担保できていなかった。

【0005】

本発明の目的は、センターケースにおける遊技球の衝突に対する十分な強度を担保したまま装飾性を向上することである。

【課題を解決するための手段】

【0006】

以上の課題を解決するため、請求項1に記載の発明は、遊技盤に形成された遊技領域に、前面側が開口した凹室を形成するセンターケースを備え、前記遊技領域の一側上部から導入された遊技球により遊技を行う遊技機において、

前記センターケースは、

前記凹室の上部に前方に突出するように設けられ、当該凹室内に遊技球が流入するのを規制することが可能な規制部と、

前記規制部の前面側に設けられる装飾部と、を備え、

前記規制部は、

前記遊技領域の一側に向かって上面が下る第1規制部と、

前記第1規制部の上流端部よりも高い位置から前記遊技領域の他側へ向かって上面が下る第2規制部と、

前記遊技領域の一側上部から導入された遊技球の進路を遮ることが可能な段部と、を備え、

前記段部は、前記第1規制部の上流端部と前記第2規制部の上流端部とを接続し、前記第1規制部の上流端部に向かって下る壁部により形成され、

前記段部を境として、左側へ向かって下る左側傾斜面と右側へ向かって下る右側傾斜面をそれぞれ前記第1規制部と前記第2規制部とし、

前記遊技盤に直接取り付けられる部材に、前記遊技盤の前面側へ延出して前記規制部の上面の一部をなし、前記遊技領域の一側上部から導入された遊技球が衝突する衝突部を形成し、当該衝突部が前記段部の遊技球導入口側の壁部に配されるように構成したことを特徴とする。

【0012】

10

20

30

40

50

請求項 1 に記載の発明によれば、遊技盤に直接取り付けられる部材に、遊技盤の前面側へ延出して規制部の上面の一部をなし、遊技領域の一側上部から導入された遊技球が衝突する衝突部を形成し、当該衝突部が段部の遊技球導入口側の壁部に配されるように構成したので、センターケースにおける遊技球の衝突に対する十分な強度を担保したまま装飾性向上できる。

**【発明の効果】**

**【0014】**

本発明によれば、センターケースにおける遊技球の衝突に対する十分な強度を担保したまま装飾性向上できる。

**【図面の簡単な説明】**

10

**【0015】**

【図 1】本発明を適用した一実施の形態の構成を示す遊技機の正面図である。

【図 2】遊技盤の正面図であって、可動演出部材が第 2 状態となっている図である。

【図 3】遊技機の制御系の一部を示すブロック図である。

【図 4】センターケースの前面側から見た斜視図である。

【図 5】センターケースの前面側から見た分解斜視図である。

【図 6】( a ) センターケースの側面図、( b ) ( a ) に示す A - A 断面を示す図である。

【図 7】図 6 ( b ) の衝突部が設けられた部分の拡大図である。

**【発明を実施するための形態】**

20

**【0016】**

以下、この発明の実施形態について図面を参照して説明する。

ここでは、本発明にかかる遊技機の適例としてのパチンコ遊技機について図 1 から図 5 を用いて説明を行う。

**【0017】**

図 1 に示すように、本実施形態の遊技機 100 は、矩形枠状に構成された機枠 110 を備え、機枠 110 の前面側には、該機枠 110 に対して前方向へ扉状に回動可能に矩形枠状の前面枠 120 が軸着されている。

**【0018】**

前面枠 120 は、当該前面枠 120 に備えられる各種部材等の取付用のベースとなる前面枠本体 130 と、当該前面枠本体 130 に対して、その前面側に回動可能に軸支されたクリア部材保持枠 140 と、前面枠本体 130 の前面のクリア部材保持枠 140 の下側に取り付けられた発射操作ユニット 150 と、を有する。

**【0019】**

前面枠本体 130 は、矩形枠状の機枠 110 の前面側をちょうど覆うような概略矩形板状に構成されるとともに、その中央から上端部に渡る部分に、図 2 に示すような遊技盤 1 を嵌め込んで収容するための方形状の開口部が形成されている。そして、前面枠本体 130 に収容された遊技盤 1 の前面が前面枠本体 130 の開口部から前側に臨むようになっている。すなわち遊技盤 1 は、前面枠本体 130 に嵌め込まれることで前面枠 120 に取り付けられている。

30

**【0020】**

また、前面枠本体 130 の遊技盤 1 が嵌め込まれた開口部、すなわち、前面枠本体 130 の中央より少し下側から上端部にわたる部分には、前面枠本体 130 の前側を覆うクリア部材保持枠 140 が配置されており、遊技盤 1 の前面とクリア部材保持枠 140 に嵌め込まれたクリア部材としてのガラス板 141 との間で、遊技盤 1 の前面に設けられたガイドレール 2 に囲まれた部分が、遊技球が発射されて流下する遊技領域 1a とされている。

40

**【0021】**

また、クリア部材保持枠 140 の一方の側部（遊技機 100 の前面側から見て左側の側部）は、前面枠本体 130 の一方の側部に回動可能に軸支されて、扉状に開閉自在とされ、クリア部材保持枠 140 を開くことにより、遊技盤 1 の前面側の遊技領域 1a の前側を

50

開放可能となっている。クリア部材保持枠 140 には、前面枠本体 130 の開口部をほぼ閉塞するように、該開口部に嵌め込まれた遊技盤 1 との間に遊技球が流下可能な遊技領域 1a となる間隔を開けて二重のガラス板 141 が固定されている。そして、クリア部材保持枠 140 において、遊技機 100 の前側からガラス板 141 を介して遊技盤 1 の前面側の少なくとも遊技領域 1a の部分が視認可能となっている。また、クリア部材保持枠 140 の前面であって、ガラス板 141 が固定されて遊技領域 1a を視認可能とする部分の周囲には、枠装飾装置としての装飾ランプ・LED 144、音声を出力するスピーカ 145, 145 などが設けられている。

#### 【0022】

また、前面枠本体 130 に軸着されたクリア部材保持枠 140 の開放端側となる前面側から見て右側の端部の前面には、施錠装置の一部をなす鍵穴 143 が形成されている。この鍵穴 143 は、前面枠本体 130 の施錠装置の一部であるとともに、クリア部材保持枠 140 の施錠装置の一部でもあって、鍵穴 143 に鍵を入れて一方（例えば左回り）に回すと前面枠本体 130 の施錠が解除され、他方（例えば右回り）に回すとクリア部材保持枠 140 の施錠が解除されるようになっている。

10

#### 【0023】

また、前面枠本体 130 の前面側のクリア部材保持枠 140 の下側には、発射操作ユニット 150 が取り付けられている。発射操作ユニット 150 は、左右側部のうちの一側部となる左側部を前面枠本体 130 に軸着されて、左右方向に回動して開閉自在な開閉パネル 151 とその下の下部パネル 152 とからなる。開閉パネル 151 は、排出された遊技球を貯留するとともに、遊技球を発射する発射装置 52（図 3 に図示）に遊技球を送る上皿 153 を有している。この上皿 153 の周囲には、遊技者が操作可能な演出用ボタン（図示略）が設けられている。また、開閉パネル 151 の下側の下部パネル 152 には、上皿 153 に収容しきれない遊技球を収容する下皿 154 及び灰皿 155 と、遊技領域 1a に向けての遊技球の発射操作を行うとともに、該遊技領域 1a に遊技球を発射する際の発射勢を調節するための操作ハンドル 156、音声を出力するスピーカ 157 などが設けられている。

20

#### 【0024】

遊技盤 1 は、図 2 に示すように、各種部材の取付ベースとなる平板状の遊技盤本体 1b（木製もしくは合成樹脂製）を備え、該遊技盤本体 1b の前面に、ガイドレール 2 で囲まれた遊技領域 1a を有している。また、遊技盤本体 1b の前面であってガイドレール 2 の外側には、前面構成部材 3, 3, … が取り付けられている。そして、このガイドレール 2 で囲まれた遊技領域 1a 内に発射装置 52 から遊技球（打球；遊技媒体）を発射して遊技を行うようになっている。発射装置 52 から発射された遊技球は、遊技領域 1a の前面側から見た左側に配されたガイドレール 2 の内周に沿って形成された遊技球導入路 15 を上方へ移動し、その上端の遊技球導入口 15a から遊技領域 1a 内に導入される。

30

#### 【0025】

遊技領域 1a 内には、普通図柄始動ゲート 4 と、普通図柄変動表示ゲームの未処理回数を表示する普通図柄記憶表示器 6（図 3 に図示）、普通図柄の変動表示ゲームを表示する普通図柄表示器 5（図 3 に図示）が設けられている。また、遊技領域 1a 内には、第 1 始動入賞口 13（入賞装置）と、第 2 始動入賞口をなす普通変動入賞装置 7（入賞装置）と、補助遊技としての特別図柄変動表示ゲームの未処理回数を点灯表示する特別図柄記憶表示器 8、特別図柄変動表示ゲームを表示する特別図柄表示器 9（図 3 に図示）が設けられている。

40

#### 【0026】

さらに遊技領域 1a には、上端側が手前側に倒れる方向に回動して開放可能になっているアタッカ形式の開閉扉 10a を有し、補助遊技としての特別図柄変動表示ゲームの結果如何によって大入賞口を閉じた状態（遊技者にとって不利な状態）から開放状態（遊技者にとって有利な状態）に変換する特別変動入賞装置 10、入賞口などに入賞しなかった遊技球を回収するアウト穴 11 が設けられている。この他、遊技領域 1a には、一般入賞口

50

12, 12, ...、打球方向変換部材としての風車14、多数の障害釘(図示略)などが配設されている。

#### 【0027】

普通図柄始動ゲート4内には、該普通図柄始動ゲート4を通過した遊技球を検出するための普図始動センサ4a(図3に図示)が設けられている。そして、遊技領域1a内に打ち込まれた遊技球が普通図柄始動ゲート4内を通過すると、普通図柄変動表示ゲームが行われる。また、普通図柄変動表示ゲームを開始できない状態、例えば、既に普通図柄変動表示ゲームが行われ、その普通図柄変動表示ゲームが終了していない状態や、普通図柄変動表示ゲームが当って普通変動入賞装置7が開状態に変換されている場合に、普通図柄始動ゲート4を遊技球が通過すると、普通図柄始動記憶数の上限数未満でならば、普通図柄始動記憶数が1加算されて普通図柄始動記憶が1つ記憶されることとなる。なお、普通図柄変動表示ゲームの始動記憶は、LEDを備える普通図柄記憶表示器6にて表示されるようになっており、始動記憶が1つ記憶されるのに対応してLEDを1つ点灯し、始動記憶が1つ減算されるのに対応してLEDを1つ消灯するようになっている。10

#### 【0028】

普通図柄変動表示ゲームは、遊技領域1a内に設けられた7セグからなる普通図柄表示器5で実行されるようになっている。なお、画像表示装置41の表示領域の一部で普図変動表示ゲームを表示するようにしても良く、この場合は識別図柄として、例えば、数字、記号、キャラクタ図柄などを用い、これを所定時間変動表示させた後、停止表示させることにより行うようとする。この普通図柄変動表示ゲームの停止表示が特別の結果態様となれば、普通図柄の当りとなって、普通変動入賞装置7の開閉部材7a, 7aが所定時間(例えば、0.5秒間)上述のように開放される。これにより、普通変動入賞装置7に遊技球が入賞しやすくなり、特別図柄の変動表示ゲームの始動が容易となる。20

#### 【0029】

普通変動入賞装置7は左右一対の開閉部材7a, 7aを具備し、第1始動入賞口13の下部に配設され、この開閉部材7a, 7aは、常時は遊技球の直径程度の間隔をおいた閉じた状態(遊技者にとって不利な状態)を保持しているが、普通図柄変動表示ゲームの結果が所定の停止表示態様となった場合には、駆動装置としてのソレノイド(普電開閉SOL7b、図3に図示)によって、逆「ハ」の字状に開いて普通変動入賞装置7に遊技球が流入し易い状態(遊技者にとって有利な状態)に変化させられるようになっている。この普通変動入賞装置7と第1始動入賞口13は、特別図柄変動表示ゲームの始動入賞口も兼ねている。すなわち、普通変動入賞装置7と第1始動入賞口13の内部(入賞領域)に備えられた特図始動センサ7d(図3に図示)によって遊技球を検出することに基づき、補助遊技としての特別図柄変動表示ゲームを開始する始動権利が発生するようになっている。30

#### 【0030】

この特別図柄変動表示ゲームを開始する始動権利は、所定の上限数(例えば4)の範囲内で始動記憶(特別図柄始動記憶)として記憶される。従って、特別図柄変動表示ゲームが開始可能な状態で、且つ、始動記憶数が0の状態で、普通変動入賞装置7もしくは第1始動入賞口13に遊技球が入賞すると、始動権利の発生に伴って始動記憶が記憶されて、始動記憶数が1加算されるとともに、直ちに始動記憶に基づいて、特別図柄変動表示ゲームが開始され、この際に始動記憶数が1減算される。40

#### 【0031】

一方、特別図柄変動表示ゲームが直ちに開始できない状態、例えば、既に特別図柄変動表示ゲームが行われ、その特別図柄変動表示ゲームが終了していない状態や、特別遊技状態となっている場合に、普通変動入賞装置7もしくは第1始動入賞口13に遊技球が入賞すると、始動記憶数が上限数未満ならば、始動記憶数が1加算されて始動記憶が1つ記憶されることになる。そして、始動記憶数が1以上となった状態で、特別図柄変動表示ゲームが開始可能な状態(前回の特別図柄変動表示ゲームの終了もしくは特別遊技状態の終了)となると、始動記憶数が1減算されるとともに、記憶された始動記憶に基づいて特別図50

柄変動表示ゲームが開始される。なお、特別図柄変動表示ゲームの始動記憶は、LEDを備える特別図柄記憶表示器8にて表示されるようになっており、始動記憶が1つ記憶されるのに対応してLEDを1つ点灯し、始動記憶が1つ減算されるのに対応してLEDを1つ消灯するようになっている。

#### 【0032】

補助遊技としての特別図柄（特図、識別情報）変動表示ゲームは、遊技領域1a内に設けられた7セグからなる特別図柄表示器9（図3に図示）で実行されるようになっており、複数の識別情報を変動表示したのち、所定の結果態様を停止表示することで行われる。また、画像表示装置41にて複数種類の識別情報（例えば、数字、記号、キャラクタ図柄など）を変動表示させる特別図柄変動表示ゲームに対応した表示ゲームが実行されるようになっている。そして、この特別図柄変動表示ゲームの結果として、特別図柄表示器9の表示態様が特別結果態様（たとえば「7」）となった場合には、大当たりとなって特別遊技状態（いわゆる、大当たり状態）となる。また、これに対応して画像表示装置41の表示態様も特別結果態様（例えば、「7, 7, 7」等のゾロ目数字の何れか）となる。なお、遊技機に特別図柄表示器9を備えずに、画像表示装置41のみで特別図柄変動表示ゲームを実行するようにしても良い。

#### 【0033】

また、遊技領域1aの略中央には、特別図柄変動表示ゲームの表示領域となる窓部22を形成するセンターケース20が取り付けられている。このセンターケース20に形成された窓部22の後方には、画像表示装置41が配されるようになっている。この画像表示装置41は、例えば、液晶ディスプレイを備え、表示内容が変化可能な表示部42がセンターケース20の窓部22を介して遊技盤1の前面側から視認可能となるように配されている。なお、画像表示装置41は、液晶ディスプレイを備えるものに限らず、EL、CRT等のディスプレイを備えるものであっても良い。

#### 【0034】

変動入賞装置としての特別変動入賞装置10は、上端側が手前側に倒れる方向に回動して開放可能になっているアタッカ形式の開閉扉10aによって開閉される大入賞口を備えていて、特別遊技状態中は、大入賞口を開じた状態から開いた状態に変換することにより大入賞口内への遊技球の流入を容易にさせる。なお、開閉扉10aは、例えば、駆動装置としてのソレノイド（大入賞口開閉SOL10b、図3に図示）により駆動される。また、大入賞口の内部（入賞領域）には、該大入賞口に入った遊技球を検出する入賞球検出手段としてのカウントセンサ10c（図3に図示）が配設されている。

#### 【0035】

また、遊技領域1aに設けられた各一般入賞口12には、一般入賞口12に入った遊技球を検出するための一般入賞口センサ12a（図3に図示）が配設されている。そして、遊技を開始することにより遊技領域1a内に打ち込まれた遊技球が、一般入賞口12, 12, ..., 普通変動入賞装置7、第1始動入賞口13、特別変動入賞装置10等の入賞口の何れかに入賞すると、それぞれの入賞口に対応した所定数の賞球が排出装置51によって排出される（払い出される）ようになっている。

#### 【0036】

また、図3に示すように、遊技機100は、その制御系として遊技の進行を制御する遊技制御装置30、この遊技制御装置30の制御下で各種の演出に関する制御を行うサブ制御装置としての演出制御装置40、排出装置51による賞球または貸球の払い出しの制御と、発射装置52による遊技球の発射の制御を行うサブ制御装置としての排出発射制御装置50、電力を供給する電源供給装置60を備えている。

#### 【0037】

遊技制御装置30は、CPU31a、RAM31b、ROM31c等を有する遊技用マイクロコンピュータ31を備えるとともに、入出力インタフェース（入出力I/F）33、各種処理の同期やタイマ等のためのパルス信号を出力するクロック（CLK）32（発振器）等により構成されている。

10

20

30

40

50

## 【0038】

CPU31aは、制御部、演算部を備え、演算制御を行う他、特別図柄変動表示ゲームの大当たり判定用乱数値などの各種乱数値なども生成している。RAM31bは、普通変動入賞装置7に設けられた特図始動センサ7dのオン信号などを記憶する記憶領域や、前記各種乱数値の記憶領域、並びに、CPU31aの作業領域等を備えている。ROM31cには、遊技上の制御プログラムや制御データが書き込まれている他、上述の各種乱数値に対応して、特別図柄変動表示ゲームの大当たり発生を判定するための、特別図柄変動表示ゲームの大当たり判定値、変動パターン（リーチアクションの種類）の判定値などが記憶されている。

## 【0039】

また、入出力インターフェース33には、ローパスフィルタ及びバッファーゲートを介して、特図始動センサ7d、普図始動センサ4a、一般入賞口センサ12a, 12a,...、カウントセンサ10c、などが接続されている。そして、入出力インターフェース33は、これらから入力された各種信号を中継し、CPU31aに対し出力する。さらに、入出力インターフェース33には、CPU30bから出力される各種の制御信号が入力される。これら制御信号は、該入出力インターフェース33により中継されて、図示しない出力ポート及びドライバを介して、特別図柄表示器9、特別図柄記憶表示器8、普通図柄表示器5、普通図柄記憶表示器6、大入賞口開閉SOL10b、普電開閉SOL7b、遊技機外部の管理装置などと接続する外部出力端子16、演出制御装置40、排出発射制御装置50に出力される。

10

## 【0040】

サブ制御装置としての演出制御装置40は、演算処理用CPU、ROM、RAM等を備え、遊技制御装置30から受信した演出制御データに基づいて（遊技制御装置30の制御の下に）遊技機の制御を行うものである。演出制御装置40が制御を行うものとしては、例えば、枠装飾装置としての装飾ランプ・LED144の点灯、点滅や、スピーカ145, 157から出力される効果音、並びに、可動演出装置200の動作がある。また、演出制御装置40は画像表示装置41における表示の制御も行う。すなわち、演出制御装置40が表示制御手段をなす。

20

## 【0041】

サブ制御装置としての排出発射制御装置50は、演算処理用CPU、ROM、RAM等を備え、遊技制御装置30からの賞球制御指令（賞球数データの受信）や、球貸機（図示略）からの球貸制御指令に基づいて、排出装置51に所定数の遊技球（賞球、貸球）を排出させる制御を行う。また、発射装置52による遊技球の発射制御を行ようになっており、排出発射制御装置50には、遊技者が操作ハンドル156に触ることで、操作ハンドル156に設けられたタッチセンサ54からの信号が入力されるようになっている。また、遊技者が操作ハンドル156に設けられた発射停止スイッチ53を操作することで、該発射停止スイッチ53からの入力信号がタッチセンサ54からの入力信号と併せて入力されるようになっている。

30

## 【0042】

また、遊技制御装置30には、電源供給装置60から電力が供給されており、その他の装置にも電源供給装置60から電力が供給されるようになっている。さらに、電源供給装置60には、停電時等の外部からの電力の供給が途絶えた場合でも電力を供給可能とするためのバックアップ電源61が備えられ、停電時等に各制御装置の揮発性メモリに保存されたデータの消失を防止するようになっている。

40

## 【0043】

これらの制御回路においては、例えば以下のような制御が行われる。

遊技制御装置30のCPU31aでは、普通図柄始動ゲート4に備えられた普図始動センサ4aからの遊技球の検出信号の入力に基づき、普通図柄の当たり判定用乱数値を抽出してROM31cに記憶されている判定値と比較し、普通図柄変動表示ゲームの当たり外れを判定する処理を行う。そして、普通図柄表示器5に、識別図柄を所定時間変動表示し

50

た後、停止表示する普通図柄変動表示ゲームを表示する処理を行う。この普通図柄変動表示ゲームの結果が当たりの場合は、普通図柄表示器5に特別の結果態様を表示するとともに、普電開閉SOL7bを動作させ、普通変動入賞装置7の開閉部材7a, 7aを所定時間(例えば、0.5秒間)上述のように開放する制御を行う。なお、普通図柄変動表示ゲームの結果がはずれの場合は、普通図柄表示器5にははずれの結果態様を表示する制御を行う。

#### 【0044】

また、普通変動入賞装置7に備えられた特図始動センサ7dからの遊技球の検出信号の入力に基づき、特別図柄の大当たり判定用乱数値を抽出してROM31cに記憶されている判定値と比較し、特別図柄変動表示ゲームの当たり外れを判定する処理を行う。また、この他に変動パターンの判定を行う処理などを行い、これらの結果を含む制御信号(演出制御データ)を、演出制御装置40に出力する。そして、特別図柄表示器9に、識別図柄を所定時間変動表示した後、停止表示する特別図柄変動表示ゲームを表示する処理を行う。また、演出制御装置40では、遊技制御装置30からの制御信号に基づき、画像表示装置41で特別図柄変動表示ゲームに対応した表示ゲームを表示する処理や、スピーカ145, 157からの音の出力、枠装飾装置としての装飾ランプ、LED144を制御する処理、可動演出装置200を動作する処理を行う。

#### 【0045】

そして、遊技制御装置30のCPU31aは、特別図柄変動表示ゲームの結果が当たりの場合は、特別図柄表示器9に特別の結果態様を表示するとともに、特別遊技状態を発生させる処理を行う。この特別遊技状態を発生させる処理においては、例えば、大入賞口開閉SOL10bにより特別変動入賞装置10の開閉扉10aを開閉し、大入賞口内への遊技球の流入を可能とする制御を行う。そして、大入賞口に所定個数(例えば10個)の遊技球が入賞するか、大入賞口の開放から所定時間が経過するかの何れかの条件が達成されるまで大入賞口を開閉することを1ラウンドとし、これを所定ラウンド回数(例えば15回)継続する(繰り返す)制御(サイクル遊技)を行う。なお、特別図柄変動表示ゲームの結果がはずれの場合は、特別図柄表示器9にははずれの結果態様を表示する制御を行う。

#### 【0046】

また、遊技制御装置30のCPU31aは、各種入賞口に設けられたセンサ(特図始動センサ7d、カウントセンサ10c、一般入賞口センサ12a)から入力される遊技球の検出信号に基づき、排出発射制御装置50に制御信号(賞球数データ)を出力する。排出発射制御装置50は、制御信号の入力に基づき排出装置51を制御して所定数の遊技球が払い出されるようにする。

#### 【0047】

また、排出発射制御装置50は、操作ハンドル156に設けられたタッチセンサ54からの信号が入力されている間は、発射装置52を動作させて遊技球を発射する制御を行う。また、タッチセンサ54から信号が入力されている間であっても、操作ハンドル156に設けられた発射停止スイッチ53からの入力信号が入力されている場合は、発射装置52を停止させて遊技球の発射を停止する制御を行う。

#### 【0048】

次にセンタークース20の詳細について説明する。図2、4、5に示すように、遊技領域1aの略中央に配されるセンタークース20は、中央に画像表示装置41の表示領域を区画する窓部22を有するとともにその周囲に装飾が施されている。また、センタークース20の中央であって窓部22が形成された部分は、所定の前後幅を有する筒状の空間となっており、この筒状の空間の後端部が画像表示装置41の前面によって閉鎖されている。すなわち、センタークース20の中央には、後方に窪んだ凹室21が形成されている。このセンタークース20は、遊技盤1の裏面側に配される後方構成部材80と、遊技盤1の前面側に配される前方構成部材90とから構成されている。

#### 【0049】

図5に示すように、後方構成部材80は、矩形枠状のベース部材81と、その後方に配

10

20

30

40

50

される画像表示装置41とからなる前方に開口した凹部82を備え、該凹部82が、センターケース20の前方構成部材90を挿入する遊技盤1に形成された貫通部(図示略)を後方から覆うように配される。

#### 【0050】

ベース部材81は、前後に貫通する開口を有する矩形枠状に形成されており、このうち前面側の前面開口は、遊技盤1に形成された貫通部よりも大きく、後述する前方構成部材90の後部を受け入れ可能とされている。また、前面開口の周囲には、後方構成部材80を遊技盤1の裏面に固定するための外側へ鍔状に延出する固定部83, 83, ...が形成されている。

#### 【0051】

また、後面側の後面開口は、画像表示装置41の表示部42と略同じ大きさとされており、ベース部材81の後面には、この後面開口と表示部42が一致するように画像表示装置41が取り付けられる。これにより画像表示装置41の表示部42の画像が後面開口を通して前面側から視認可能となる。また、後方構成部材80の凹部82の上部には、遊技の演出を行う可動演出装置200が取り付けられている。なお、可動演出装置200の詳細については後述する。さらに、凹部82における後面開口の左右側部には、前方構成部材90の取付ベース91に形成された周囲壁91aの後端部を接続する接続部84が形成されている。

#### 【0052】

前方構成部材90は、該前方構成部材90を遊技盤1に固定するための取付ベース91を有し、該取付ベース91の前面側にセンターケース20を装飾する装飾部材92が取り付けられている。また、取付ベース91の下部には遊技球が転動可能なステージ部材93aを形成するステージ部材93が取り付けられている。

#### 【0053】

取付ベース91は枠状であって、凹室21の周面を形成する周囲壁91aを有し、この周囲壁91aにねじ止め部などが形成され、各種部材を適切な位置に固定できるようになっている。この周囲壁91aは、可動演出装置200が配される上部とステージ部材93が配される下部ではこれらの部材が凹室21の周囲壁91aとなるので、左右の側部に形成される周囲壁91aよりも前後幅が短くされている。

#### 【0054】

また、周囲壁91aの前端部には、該周囲壁91aに対して垂直に外側に向かって延出する鍔状の取付部91bが形成されている。この取付部91bは、遊技盤1に形成された貫通部の周縁よりも外側に延出するように形成されており、貫通部に前方構成部材90を前面側から挿入した際に、遊技盤1の前面にその裏面が当接するようになっている。これによって、遊技盤1に対するセンターケース20の前後位置が所定の前後位置に設定されるようになっている。また、この取付部91bには、前後に貫通するねじ穴が複数形成されており、ねじによって前方構成部材90を遊技盤1に固定できるようになっている。さらに、取付部91bは遊技盤1の前面側であって遊技者から視認可能な位置に配されるものであり、その前面には装飾が施されている。

#### 【0055】

また、取付ベース91の前面をなす取付部91bの前面上部における左右方向の中央には、前側に延出する衝突部91dが形成されている。この衝突部91dは前方構成部材90を遊技盤1に取り付けた際に、遊技盤1の前面側へ延出するように配され、遊技領域1aから凹室21内に直接遊技球が流入するのを防ぐ規制部92aの一部をなす。なお、詳細については後述する。

#### 【0056】

取付ベース91の下側部分に配されるステージ部材93は、上面が遊技球が転動するステージ部93aとされている。ステージ部93aの前側部分をなす前方部93bは、左右両側が中央に向かって下る傾斜面となっているとともに、中央部が上向きに突出した略W字状に形成されている。また、略W字状に形成された前方部93bにおいて、上向きに突

10

20

30

40

50

出した中央部の両側に位置する最も低くなった部分は、前方に向かって下る傾斜面とされている。またステージ部 9 3 a の後側部分をなす後方部 9 3 c は下方に突出した円弧状とされており、最も低くなった左右方向の中央には、ステージ部 9 3 a の前側へ向かって下る流下路 9 3 d が形成されている。

#### 【 0 0 5 7 】

この流下路 9 3 d は、前方部 9 3 b の上向きに突出した中央部における遊技球が転動する面の下側をくぐり、ステージ部 9 3 a の前端に至る流路で、略遊技球 3 個分の左右幅を有する。また、流下路 9 3 d の前方部 9 3 b に形成された部分には、左右方向の中央に遊技球の幅と略等しい前後方向に延在する溝部 9 3 e が形成されている。上述したように、センタークース 2 0 の前端に位置する流下路 9 3 d の出口の下方には、図 2 に示すように第 1 始動入賞口 1 3 および普通変動入賞装置 7 が設けられている。つまり、この流下路 9 3 d を流下した遊技球は、高い確率で第 1 始動入賞口 1 3 もしくは普通変動入賞装置 7 に入賞することとなる。そして特に、溝部 9 3 e を流下した遊技球はさらに高い確率で第 1 始動入賞口 1 3 もしくは普通変動入賞装置 7 に入賞することとなる。なお、流下路 9 3 d に流入せず、ステージ部 9 3 a の前端部から遊技領域 1 a に流下した遊技球は、流下路 9 3 d を通過した場合よりは低い確率であるが、ステージ部 9 3 a の外を流下する遊技球よりは高い確率で第 1 始動入賞口 1 3 もしくは普通変動入賞装置 7 に入賞する可能性がある。

10

#### 【 0 0 5 8 】

また、ステージ部 9 3 a の後方であって、後方部 9 3 c の後端に沿った部分は、センタークース 2 0 の凹室 2 1 における下側の周囲壁を形成する周囲壁形成部 9 3 f とされており、その後端が画像表示装置 4 1 の表示部 4 2 に隣設して配されるようになっている。この周囲壁形成部 9 3 f は、後方部 9 3 c よりも一段高くなるように形成されるとともに前側に傾斜しており、ステージ部 9 3 a 上の遊技球が表示部 4 2 に衝突するのを防ぐようになっている。

20

#### 【 0 0 5 9 】

図 2 に示すように、センタークース 2 0 の前面側から見た左下部であって、ステージ部材 9 3 の左端部の上方には、センタークース 2 0 の外側の遊技領域 1 a を流下する遊技球を受け入れ、ステージ部 9 3 a 上へと誘導するワープ通路を形成するワープ通路形成部材 9 4 が配されている。ワープ通路は、遊技球が一列で流下可能な幅を有する流路で、上流側はセンタークース 2 0 の前面側に突出するように配されるワープ通路形成部材 9 4 で構成され、下流側は取付ベース 9 1 の内周面に形成された接続流路 9 1 c で構成されている。そして、ワープ通路形成部材 9 4 により形成された上流側部分で、センタークース 2 0 の左側の遊技領域 1 a を流下する遊技球を受け入れて右側へ流下誘導し、後方に接続した接続流路 9 1 c へ誘導する。さらに、接続流路 9 1 c により下方に位置するステージ部 9 3 a 上へ誘導するようになっている。

30

#### 【 0 0 6 0 】

取付ベース 9 1 の上側部分に配される可動演出装置 2 0 0 は、表示部 4 2 の前方から退避した状態と、表示部 4 2 の前方に位置する状態とに変換可能な可動演出部材を備え、遊技の進行に合わせて表示部 4 2 の前方に可動演出部材を出現させることで遊技の演出を行うものである。また、この可動演出装置 2 0 0 の下面は、後端が画像表示装置 4 1 の表示部 4 2 に隣設して配されるようになっており、センタークース 2 0 の凹室 2 1 における上側の周囲壁を形成するようになっている。

40

#### 【 0 0 6 1 】

取付ベース 9 1 の前面側の上部および左右側部には、センタークース 2 0 を装飾する装飾部材 9 2 が取り付けられている。この装飾部材 9 2 は、遊技領域 1 a から凹室 2 1 内に直接遊技球が流入するのを防ぐ規制部 9 2 a としての機能も有するように、前方に向かって遊技領域 1 a 内に突出するように配され、その前端が遊技領域 1 a の前側を覆うクリア部材保持枠 1 4 0 の内側のガラス板 1 4 1 の裏面近傍に配置される。これにより、遊技領域 1 a を流下する遊技球がセンタークース 2 0 の上側および側部から凹室 2 1 内に進入す

50

ることを防止し、表示部 4 2 の視認性を確保するとともにステージ部 9 3 a 上への遊技球の流入数を制限するようになっている。

#### 【 0 0 6 2 】

このうち、センターケース 2 0 の上部に配される上部装飾部材 9 5 a は、上方から凹室 2 1 に遊技球が流入するのを規制するようになっている。上部装飾部材 9 5 a の上面には、その略中央部に前面側から見て右側が上方へ突出する段部 9 5 b が形成され、この段部 9 5 b を境として、左側は左側へ向かって下る円弧状の左側傾斜面 9 5 c とされ、右側は右側へ向かって下る円弧状の右側傾斜面 9 5 d とされている。この上面は、図 2 に示すようにセンターケース 2 0 を遊技盤 1 に配した際に、上側のガイドレール 2 と所定の間隔をおいて対向するようになっている。この上部装飾部材 9 5 a の上面とガイドレール 2 の間に 10 には、前面側から見て左側に位置する遊技球導入口 1 5 a から遊技球が導入されるようになっており、段部は遊技球導入口 1 5 a から導入される遊技球の進路を遮るように配される。

#### 【 0 0 6 3 】

上部装飾部材 9 5 a とガイドレール 2との間に形成される遊技領域 1 a のうち、段部 9 5 b より左側の左側傾斜面 9 5 c の上方に位置する遊技領域 1 a には、図示しない障害釘が植設されている。この障害釘は、遊技球導入口 1 5 a から導入された遊技球の進路にあたる部分には数が少なく、主に進路よりも下側に配されるようになっている。よって、遊技球導入口 1 5 a から導入された遊技球は、段部 9 5 b に直接衝突する頻度が高い。また、左側傾斜面 9 5 c には障害釘に衝突した後、落下するようになるので、遊技球が直接衝突する頻度は低くなっている。 20

#### 【 0 0 6 4 】

また、上部装飾部材 9 5 a の上面における段部 9 5 b より右側の右側傾斜面 9 5 d は、ガイドレール 2 と遊技球の直径よりやや広い間隔をおいて配されている。この部分にも遊技球導入口 1 5 a から導入された遊技球が流入可能となっているが、右側傾斜面 9 5 d は、右側へ向かって下る傾斜面となっており、遊技球が直接衝突してもその衝撃は少ない。さらに、この部分に流入した遊技球は、センターケース 2 0 の右側面に沿って遊技領域 1 a の下方まで案内されるようになっていて、普通変動入賞装置 7 などへの入賞の可能性が低い。よって、遊技者がこの部分に直接遊技球を発射する頻度は低く、右側傾斜面 9 5 d に遊技球導入口 1 5 a から導入された遊技球が直接衝突する頻度は低い。 30

#### 【 0 0 6 5 】

上部装飾部材 9 5 a は、凹室 2 1 内における上部を装飾する凹室上部装飾部材 9 6 に形成されたベース板 9 6 a に固定され、このベース板 9 6 a が枠状の取付ベース 9 1 に固定されることにより取付ベース 9 1 に固定されるようになっている。また、右側傾斜面 9 5 d の後端部には、上方へ鍔状に延出する取付片 9 5 e が形成されており、この取付片 9 5 e の前面が取付部 9 1 b の前面と同一面を形成するように取付ベース 9 1 に固定される。よって、上部装飾部材 9 5 a は、遊技盤 1 に対して取付ベース 9 1 を介して固定される。

#### 【 0 0 6 6 】

また、上部装飾部材 9 5 a の段部 9 5 b における遊技球導入口 1 5 a 側の壁部および段部 9 5 b の突出方向先端側の角部には、後方に開口した切欠き状の受入部 9 5 f が形成されている。この受入部 9 5 f には、取付ベース 9 1 に形成された衝突部 9 1 d が嵌め込まれようになっている。 40

#### 【 0 0 6 7 】

また、図 6 ( b ) に示すように、この受入部 9 5 f には、衝突部 9 1 d に接合する接合部 9 5 g が形成されている。また、この接合部 9 5 g の上部は、衝突部 9 1 d と当接する当接部 9 5 h とされており、接合部 9 5 g を介して衝突部 9 1 d と上部装飾部材 9 5 a を接合すると、当接部 9 5 h が板状の衝突部 9 1 d における遊技球が衝突する面と対向する裏面側に当接するようになっている。

#### 【 0 0 6 8 】

図 4 から 6 に示すように、衝突部 9 1 d は、取付ベース 9 1 の取付部 9 1 b の前面に延 50

出する板状の部分で、上記受入部 9 5 f の位置に対応して形成されている。この衝突部 9 1 d は、上部装飾部材 9 5 a の段部 9 5 b における遊技球導入口 1 5 a 側の壁面および突出方向先端側の角部の形状に対応した略 L 字状に形成されており、ちょうど受入部 9 5 f に嵌るようになっている。そして、受入部 9 5 f に嵌った状態では、該受入部 9 5 f の周面と衝突部 9 1 d の周面とが当接し、遊技球が衝突する側の面は、上部装飾部材 9 5 a の遊技球が衝突する面と同一面を形成するようになっている。これにより、上部装飾部材 9 5 a と一体となって段部 9 5 b を形成するようになる。

#### 【 0 0 6 9 】

また、衝突部 9 1 d の延出幅は、遊技球の半径以上の幅とされ、この部分に衝突する遊技球は、上部装飾部材 9 5 a ではなく衝突部 9 1 d に衝突するようになる。すなわち、取付ベース 9 1 と上部装飾部材 9 5 a の境界の前後位置は、遊技球が直接衝突する頻度の低い部分では、遊技盤 1 の前面と略同じ位置にあり、遊技球が直接衝突する頻度の高い部分では遊技盤 1 の前面よりも前面側に位置にある。10

#### 【 0 0 7 0 】

また、衝突部 9 1 d には接合部 9 5 g を介して上部装飾部材 9 5 a が接合され、遊技球の衝突による衝撃を装飾部材 9 2 に逃がすことができるようになっている。さらに、板状の衝突部 9 1 d における遊技球が衝突する面に対して裏側となる面には、当接部 9 5 h が接するようになっており、衝突部 9 1 d を裏側から支えることで補強するようになっている。

#### 【 0 0 7 1 】

また、衝突部 9 1 d の周面であって、遊技球導入口 1 5 a 側の壁面をなす部分の下側に位置する周面は、遊技球が衝突する面に対して垂直ではなく、傾斜するように形成されている。また、この衝突部 9 1 d の周面と当接する受入部 9 5 f の周面も、同じように傾斜するように形成されていて、両周面は互いに対向し、当接するようになっている。これにより両周面が当接することで形成される当接面 9 7 は、遊技球が衝突する面に対して傾斜した状態となる。この傾斜した当接面 9 7 は、遊技球が衝突する側から裏側へ向かって受入部 9 5 f の中心方向に向かうように傾斜しており、これによって衝突部 9 1 d に加わる遊技球の衝突による衝撃を、当接面 9 7 を介して装飾部材 9 2 に逃がすことができるようになっている。20

#### 【 0 0 7 2 】

規制部 9 2 a がこのような構成を有することで、遊技球導入口 1 5 a から導入された遊技球が直接衝突する頻度が高い部分の強度を確保できるとともに、装飾性を向上することができる。すなわち、遊技盤 1 に直接固定された取付ベース 9 1 に形成される衝突部 9 1 d が、遊技球導入口 1 5 a から導入された遊技球が直接衝突する頻度が高い段部 9 5 b に配されることで、センターケース 2 0 における遊技球の衝突に対する十分な強度を確保できる。また、衝突部 9 1 d は、衝突部 9 1 d に加わる遊技球の衝突による衝撃を、受入部 9 5 f に形成された接合部 9 5 g や受入部 9 5 f との当接面 9 7 を介して上部装飾部材 9 5 a ( 装飾部材 9 2 ) に逃がすことができるとともに、当接部 9 5 h により裏側から支えられており、遊技球の衝突に対して強度が高い。また、衝突部 9 1 d は遊技球が衝突する頻度が高い部分にだけ配され、その他の部分にはセンターケース 2 0 を装飾する装飾部材 9 2 が配設されるので、センターケース 2 0 の装飾性が向上する。さらに、衝突部 9 1 d は装飾部材 9 2 と一体となっているため、遊技機 1 0 0 の正面からは見えにくく、センターケース 2 0 の装飾性を損ねることがない。40

#### 【 0 0 7 3 】

以上のことから、遊技盤 1 に形成された遊技領域 1 a に、前面側が開口した凹室 2 1 を備えたセンターケース 2 0 を備え、遊技領域 1 a の上方一側方の遊技球導入口 1 5 a から導入された遊技球により遊技を行う遊技機 1 0 0 において、センターケース 2 0 は、凹室 2 1 の上部に、遊技盤 1 の前面から前方に延出し、上方からの該凹室 2 1 内への遊技球の流入を規制する規制部 9 2 a を備え、規制部 9 2 a は、遊技盤 1 に取り付けるための取付ベース 9 1 と、該取付ベース 9 1 の前面側に遊技盤 1 の前面側へ延出するように配されて50

センタークース 20 を装飾するとともに、規制部 92 a の上面を形成する装飾部材 92 と、から構成され、取付ベース 91 に、遊技盤 1 の前面側へ延出して規制部 92 a の上面の一部をなし、遊技球導入口 15 a から導入された遊技球が衝突する衝突部 91 d を形成したこととなる。

【0074】

また、規制部 92 a は、遊技球導入口 15 a から導入される遊技球の進路を遮るように突出する段部 95 b を備え、衝突部 91 d は段部 95 b の遊技球導入口 15 a 側の壁部に配されていることとなる。

【0075】

また、衝突部 91 d は、段部 95 b の突出方向先端側の角部に配されていることとなる。

10

【0076】

また、装飾部材 92 は、衝突部 91 d に接合する接合部 95 g を備え、該接合部 95 g は、衝突部 91 d における遊技球が衝突する部分の裏側に当接する当接部 95 h を備えていることとなる。

【0077】

また、装飾部材 92 は、衝突部 91 d を受け入れる受入部 95 f を備え、該受入部 95 f の周面と衝突部 91 d の周面とが当接するように構成され、受入部 95 f の周面と衝突部 91 d の周面とが当接することで形成される当接面 97 が、遊技球が衝突する側から裏側へ向かって受入部 95 f の中心方向に向かうように傾斜したこととなる。

20

【0078】

以上のような遊技機 100 は、遊技盤 1 に形成された遊技領域 1 a に、前面側が開口した凹室 21 を備えたセンタークース 20 を備え、遊技領域 1 a の上方一側方の遊技球導入口 15 a から導入された遊技球により遊技を行う遊技機 100 であって、センタークース 20 は、凹室 21 の上部に、遊技盤 1 の前面から前方に延出し、上方からの該凹室 21 内への遊技球の流入を規制する規制部 92 a を備え、規制部 92 a は、遊技盤 1 に取り付けるための取付ベース 91 と、該取付ベース 91 の前面側に遊技盤 1 の前面側へ延出するように配されてセンタークース 20 を装飾するとともに、規制部 92 a の上面を形成する装飾部材 92 と、から構成され、取付ベース 91 に、遊技盤 1 の前面側へ延出して規制部 92 a の上面の一部をなし、遊技球導入口 15 a から導入された遊技球が衝突する衝突部 91 d を形成している。

30

【0079】

したがって、センタークース 20 に、上方からの凹室 21 内への遊技球の流入を規制する規制部 92 a を備え、規制部 92 a は、遊技盤 1 に取り付けるための取付ベース 91 と、該取付ベース 91 の前面側に遊技盤 1 の前面側へ延出するように配されてセンタークース 20 を装飾するとともに、規制部 92 a の上面を形成する装飾部材 92 と、から構成され、取付ベース 91 に、遊技盤 1 の前面側へ延出して規制部 92 a の上面の一部をなし、遊技球導入口 15 a から導入された遊技球が衝突する衝突部 91 d を形成したので、センタークース 20 における遊技球の衝突に対する十分な強度を担保したまま装飾性を向上できる。すなわち、遊技球が衝突する必要な部分にだけ遊技盤 1 に固定される取付ベース 91 に形成された衝突部 91 d を配するようにしたので、その他の部分にはセンタークース 20 を装飾する装飾部材 92 を配設可能となる、よって装飾部材 92 の配設位置の自由度が高まり、センタークース 20 の装飾性を向上することができる。

40

【0080】

また、規制部 92 a は、遊技球導入口 15 a から導入される遊技球の進路を遮るように突出する段部 95 b を備え、衝突部 91 d は段部 95 b の遊技球導入口 15 a 側の壁部に配されている。

【0081】

したがって、規制部 92 a は、遊技球導入口 15 a から導入される遊技球の進路を遮るように突出する段部 95 b を備え、衝突部 91 d は段部 95 b の遊技球導入口 15 a 側の

50

壁部に配されているので、遊技球が衝突する頻度が高いとともに衝突の衝撃が大きい部分が衝突部により形成されることとなり、センタークース 20 の強度を確保できる。

【0082】

また、衝突部 91d は、段部 95b の突出方向先端側の角部に配されている。

【0083】

したがって、衝突部 91d は、段部 95b の突出方向先端側の角部に配されているので、特に強度の弱い角部を確実に保護できる。

【0084】

また、装飾部材 92 は、衝突部 91d に接合する接合部 95g を備え、該接合部 95g は、衝突部 91d における遊技球が衝突する部分の裏側に当接する当接部 95h を備えている。10

【0085】

したがって、装飾部材 92 は、衝突部 91d に接合する接合部 95g を備え、該接合部 95g は、衝突部 91d における遊技球が衝突する部分の裏側に当接する当接部 95h を備えるので、衝突部 91d に加わる遊技球の衝突による衝撃を、接合部 95g を介して装飾部材 92 に逃がすことができるとともに、当接部 95h により衝突部 91d を補強することができる。

【0086】

また、装飾部材 92 は、衝突部 91d を受け入れる受入部 95f を備え、該受入部 95f の周面と衝突部 91d の周面とが当接するように構成され、受入部 95f の周面と衝突部 91d の周面とが当接することで形成される当接面 97 が、遊技球が衝突する側から裏側へ向かって受入部 95f の中心方向に向かうように傾斜している。20

【0087】

したがって、装飾部材 92 は、衝突部 91d を受け入れる受入部 95f を備え、該受入部 95f の周面と衝突部 91d の周面とが当接するように構成され、受入部 95f の周面と衝突部 91d の周面とが当接することで形成される当接面 97 が、遊技球が衝突する側から裏側へ向かって受入部 95f の中心方向に向かうように傾斜しているので、衝突部 91d に加わる遊技球の衝突による衝撃を、当接面 97 を介して装飾部材 92 に逃がすことができる。

【0088】

なお、本発明の遊技機は、遊技機として、前記実施の形態に示されるようなパチンコ遊技機に限られるものではなく、例えば、その他のパチンコ遊技機、アレンジボール遊技機、雀球遊技機などの遊技球を使用する全ての遊技機に適用可能である。30

【0089】

また、今回開示された実施の形態はすべての点で例示であって制限的なものではないと考えられるべきである。本発明の範囲は上記した説明ではなくて特許請求の範囲によって示され、特許請求の範囲と均等の意味および範囲内のすべての変更が含まれることが意図される。

【符号の説明】

【0090】

1 遊技盤

1 a 遊技領域

1 5 a 遊技球導入口

2 0 センターケース

2 1 凹室

9 1 取付ベース

9 1 d 衝突部

9 2 装飾部材

9 2 a 規制部

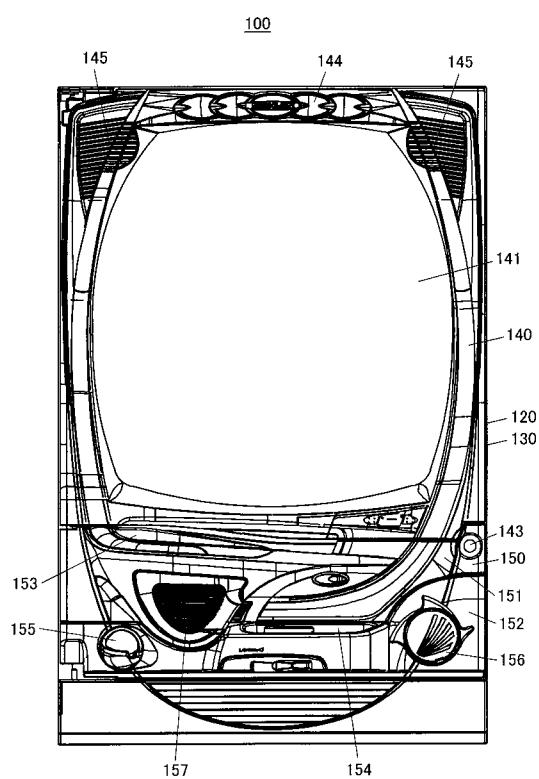
9 5 b 段部

40

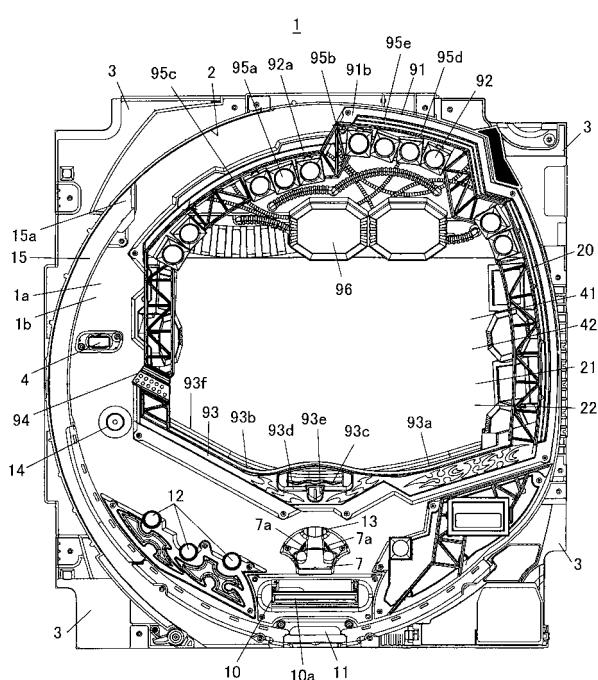
50

9 5 f 受入部  
 9 5 g 接合部  
 9 5 h 当接部  
 9 7 当接面  
 1 0 0 遊技機

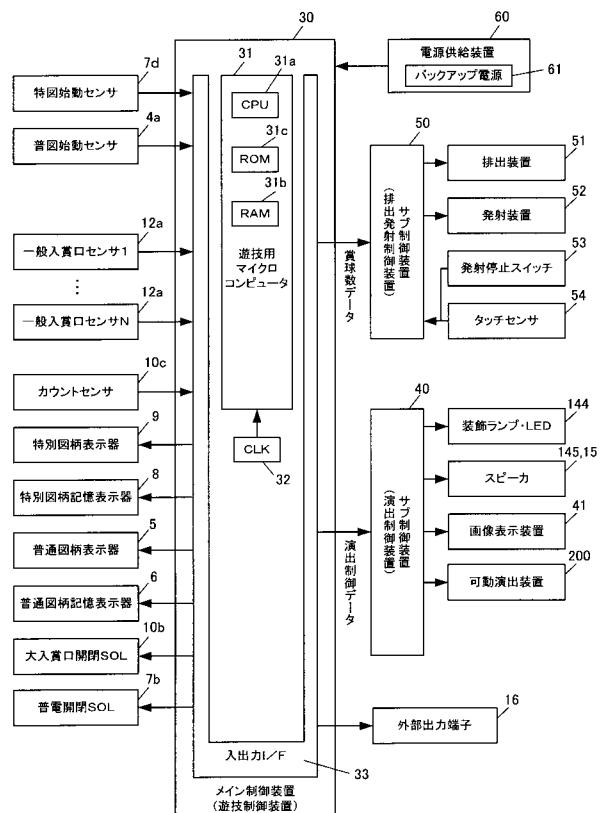
【図1】



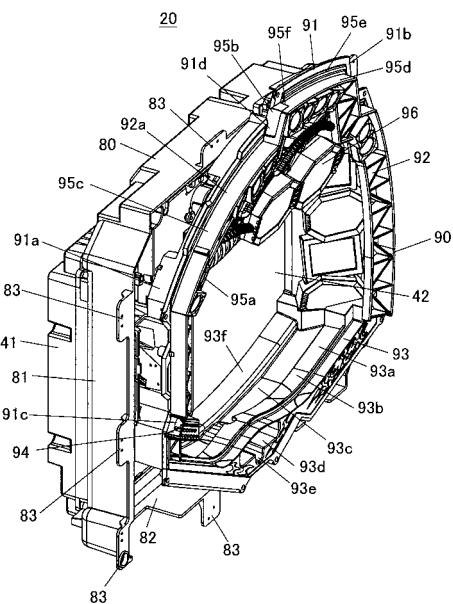
【図2】



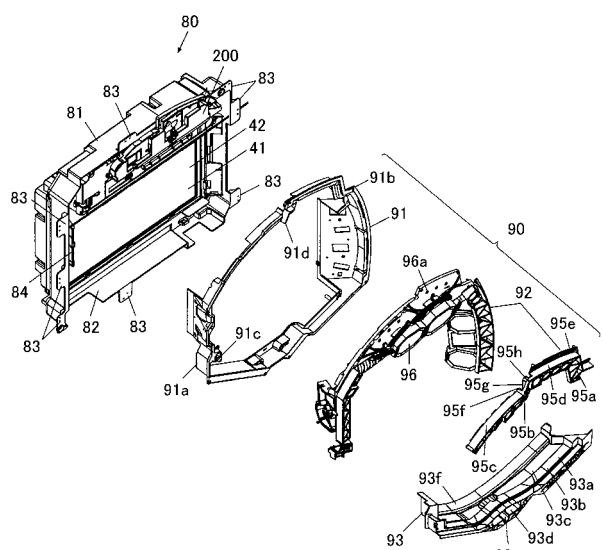
【図3】



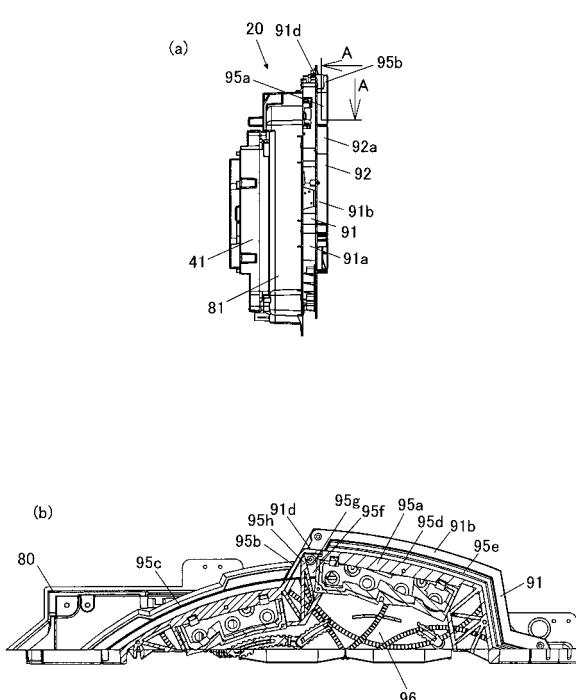
〔 四 4 〕



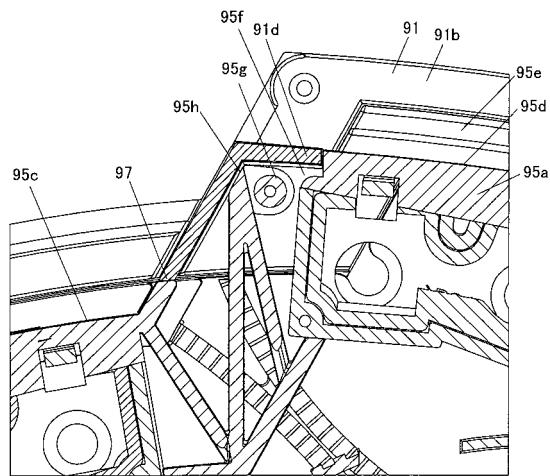
【 図 5 】



【 四 6 】



【図7】



---

フロントページの続き

(56)参考文献 特開2008-048969(JP,A)  
特開2004-313521(JP,A)  
特開2005-334502(JP,A)  
特開2004-049795(JP,A)  
特開2001-300046(JP,A)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)

A 63 F 7 / 02