

(19) 日本国特許庁(JP)

## (12) 特許公報(B2)

(11) 特許番号

特許第5070457号  
(P5070457)

(45) 発行日 平成24年11月14日(2012.11.14)

(24) 登録日 平成24年8月31日(2012.8.31)

(51) Int.Cl.

A63F 7/02 (2006.01)

F 1

A 6 3 F 7/02 3 1 2 Z

請求項の数 3 (全 51 頁)

(21) 出願番号 特願2006-161979 (P2006-161979)  
 (22) 出願日 平成18年6月12日 (2006.6.12)  
 (65) 公開番号 特開2007-330294 (P2007-330294A)  
 (43) 公開日 平成19年12月27日 (2007.12.27)  
 審査請求日 平成21年6月11日 (2009.6.11)

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

前面に遊技領域を有する遊技盤と、  
 前記遊技領域に配設された枠状の装飾フレームと、  
 前記装飾フレームの上部に形成され、前記遊技領域の遊技媒体を入賞可能とする入賞口と、  
 前記装飾フレームの下部後方に形成され、遊技媒体を用いた遊技処理が行われる特定遊技領域と、  
 該特定遊技領域上の遊技媒体を入球可能とする特定入球口と、

該特定入球口に遊技媒体が入球したことを検出する入球状態検出手段と、

該入球状態検出手段による遊技媒体の検出に基づいて遊技者に有利な有利遊技状態を发生させる有利遊技状態発生手段と、

前記装飾フレームの内周面に沿って配設され、前記入賞口に入賞した遊技媒体を遊技者側から見て左右方向のうちいずれか一の方向へ転動させ、その後、前記特定遊技領域に向って誘導させることができ可能な一側誘導通路と、

前記装飾フレームの内周面に沿って配設され、前記入賞口に入賞した遊技媒体を遊技者側から見て左右方向のうち前記一の方向とは反対の方向へ転動させ、その後、前記特定遊技領域に向って誘導させることができ可能な他側誘導通路と、

前記入賞口に入賞した遊技媒体を、前記一側誘導通路と前記他側誘導通路とに振分ける振分装置と、

10

20

を備え、

前記一側誘導通路及び前記他側誘導通路のうち、いずれか一方の誘導通路には、該誘導通路内を転動する遊技媒体に作用することにより、該遊技媒体が前記特定遊技領域に到達するまでの到達時間を他方の誘導通路を転動する遊技媒体よりも遅延させる遅延部材が設けられており、

前記特定遊技領域には、前記一側誘導通路および前記他側誘導通路のいずれから誘導されたかにかかわらず、誘導される遊技媒体を共通して処理する遊技処理手段が設けられ、該遊技処理手段は、時間の経過に伴って動作態様が変化するように動作するものであり、

前記一側誘導通路から誘導される遊技媒体が前記他側誘導通路から誘導される遊技媒体よりも前記特定入球口への入球確率が高くなるように、前記時間の経過に伴って動作態様が変化する前記遊技処理手段への遊技媒体の到達タイミングが、前記遅延部材による遅延によって前記一側誘導通路と他側誘導通路とで異なるように構成されており、

さらに、

前記遊技処理手段による前記他側誘導通路から誘導された遊技媒体の処理中に、前記入賞口に入賞した別の遊技媒体が前記振分装置により前記一側誘導通路に振り分けられたときには、該一側誘導通路に振り分けられた遊技媒体が前記遊技処理手段により処理されずに排出されることを回避すべく、前記他側誘導通路から誘導された遊技媒体の処理が終了するまで、前記遊技処理待機手段による前記一側誘導通路に振り分けられた遊技媒体の処理を待機させる遊技処理待機手段を備える

ことを特徴とする遊技機。

10

#### 【請求項2】

前記一側誘導通路及び前記他側誘導通路は、通過する遊技媒体を視認可能とする通路部材からなる

請求項1に記載の遊技機

20

#### 【請求項3】

前記特定遊技領域は、略水平面上で展開され前記一側誘導通路または前記他側誘導通路によって誘導された遊技媒体を転動させる転動面を有する

請求項1または2に記載の遊技機。

#### 【発明の詳細な説明】

##### 【技術分野】

30

##### 【0001】

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

##### 【背景技術】

##### 【0002】

従来、遊技盤に表示手段を備え、数字や記号等の装飾図柄からなる装飾図柄列を表示させるようにした遊技機が知られている。この種の遊技機では、始動口に遊技球が入賞すると、表示手段において複数の装飾図柄列が変動するとともに、抽選結果に基づいてその変動が所定の停止図柄で停止されるようになっている。つまり、有効ライン上で停止する装飾図柄の組合せによって、有利遊技状態（例えば大当たり）の発生の有無を表示させようになっている。

40

##### 【0003】

ところで、遊技盤のほぼ中央には、額縁状の装飾体から構成されたセンターフレームが組込まれており、センターフレームにおける開口窓を通して、表示手段における表示が視認されるようになっている。つまり、センターフレームは、遊技盤の中央部に貫設された組付孔に嵌込まれ、遊技盤の前側及び後側に突出して配設されており、一方、表示手段は、センターフレームの後側において、その表示画面がセンターフレームの開口窓に臨んで装着されている。（第一の従来技術：特許文献1参照）。

##### 【0004】

一方、例えば、所謂「ハネモノ」と言われる二種の遊技機では、入賞口を開閉する開閉

50

入賞装置と、入賞口に入賞した遊技球を大当たり受入口またはハズレ受入口の何れかに振り分ける振分装置とを備えて構成した可動役物が遊技領域の中央に配設され、さらに、開閉入賞装置の可動片を拡開させる契機となる始動口が設けられている。つまり、始動口に遊技球を入球させることで開閉入賞装置の可動片を開かせて可動役物内へ遊技球を進入させ、役物内部で大当たり受入口またはハズレ受入口の何れかに遊技球を振り分けるものであり、遊技球が大当たり受入口に入球すると遊技者に有利な有利遊技状態を発生させるようになつている。（第二の従来技術）

【特許文献1】特開2005-13703号

【発明の開示】

【発明が解決しようとする課題】

10

【0005】

しかし、第一の従来技術のように、遊技盤上にセンターフレームを配設したものでは、実質的な遊技領域が狭くなり、例えば遊技球の転動等、遊技機本来の面白みを半減させることが懸念されていた。

【0006】

また、第二の従来技術のように、開閉入賞装置の可動片を開かせて可動役物内へ遊技球を進入させるものでは、可動役物内において遊技球の拳動がある程度楽しませることができると、いずれの遊技機も、遊技球が役物内に入賞してから振分装置に到達するまでの案内通路においては、下方に向かって流下するように構成されていることから、遊技球が勢いよく転動し、遊技球の拳動を明瞭に視認させることができなくなっていた。

20

【0007】

また、案内通路の距離が比較的短いことから、入賞後すぐに振分装置に到達することとなり、入賞口に遊技球が入賞したことの喜びや、振分装置に対する期待感を、徐々に高めることができなくなっていた。つまり、演出装置としての効果を十分に發揮させることができなかった。

【0008】

そこで、本発明は、上記の実状に鑑み、遊技処理等への視認性を低下させることなく遊技媒体を所定位置まで誘導させることができるとともに、拳動の単調さによる興味の低下を抑制することが可能な遊技機の提供を課題とするものである。

30

【課題を解決するための手段】

【0009】

請求項1に記載の発明は、前面に遊技領域を有する遊技盤と、前記遊技領域に配設された枠状の装飾フレームと、前記装飾フレームの上部に形成され、前記遊技領域の遊技媒体を入賞可能とする入賞口と、前記装飾フレームの下部後方に形成され、遊技媒体を用いた遊技処理が行われる特定遊技領域と、該特定遊技領域上の遊技媒体を入球可能とする特定入球口と、該特定入球口に遊技媒体が入球したことを検出する入球状態検出手段と、該入球状態検出手段による遊技媒体の検出に基づいて遊技者に有利な有利遊技状態を発生させる有利遊技状態発生手段と、前記装飾フレームの内周面に沿って配設され、前記入賞口に入賞した遊技媒体を遊技者側から見て左右方向のうちいずれか一の方向へ転動させ、その後、前記特定遊技領域に向って誘導させることができる二側誘導通路と、前記装飾フレームの内周面に沿って配設され、前記入賞口に入賞した遊技媒体を遊技者側から見て左右方向のうち前記一の方向とは反対の方向へ転動させ、その後、前記特定遊技領域に向って誘導させることができる他側誘導通路と、前記入賞口に入賞した遊技媒体を、前記二側誘導通路と前記他側誘導通路とに振分ける振分装置と、を備え、前記二側誘導通路及び前記他側誘導通路のうち、いずれか一方の誘導通路には、該誘導通路内を転動する遊技媒体に作用することにより、該遊技媒体が前記特定遊技領域に到達するまでの到達時間を他方の誘導通路を転動する遊技媒体よりも遅延させる遅延部材が設けられており、前記特定遊技領域には、前記二側誘導通路および前記他側誘導通路のいずれから誘導されたかにかかわらず、誘導される遊技媒体を共通して処理する遊技処理手段が設けられ、該遊技処理手段は、時間の経過に伴って動作態様が変化するように動作するものであり、前記二側誘導通路

40

50

から誘導される遊技媒体が前記他側誘導通路から誘導される遊技媒体よりも前記特定入球口への入球確率が高くなるように、前記時間の経過に伴って動作態様が変化する前記遊技処理手段への遊技媒体の到達タイミングが、前記遅延部材による遅延によって前記一側誘導通路と他側誘導通路とで異なるように構成されており、さらに、前記遊技処理手段による前記他側誘導通路から誘導された遊技媒体の処理中に、前記入賞口に入賞した別の遊技媒体が前記振分装置により前記一側誘導通路に振り分けられたときには、該一側誘導通路に振り分けられた遊技媒体が前記遊技処理手段により処理されずに排出されることを回避すべく、前記他側誘導通路から誘導された遊技媒体の処理が終了するまで、前記遊技処理待機手段による前記一側誘導通路に振り分けられた遊技媒体の処理を待機させる遊技処理待機手段を備えることを特徴とする。

10

請求項2に記載の発明は、請求項1に記載の発明において、前記一側誘導通路及び前記他側誘導通路は、通過する遊技媒体を視認可能とする通路部材からなることを特徴とする。

請求項3に記載の発明は、請求項1または2に記載の遊技機において、前記特定遊技領域は、略水平面上で展開され前記一側誘導通路または前記他側誘導通路によって誘導された遊技媒体を転動させる転動面を有することを特徴とする。

#### 【0010】

手段1：「前面に遊技領域を有する遊技盤と、  
前記遊技領域に配設された枠状の装飾フレームと、  
前記装飾フレームの上部に形成され、前記遊技領域の遊技媒体を入賞可能とする入賞口と、  
前記装飾フレームの下部後方に形成され、遊技媒体を用いた遊技処理が行われる特定遊技領域と、

20

該特定遊技領域上の遊技媒体を入球可能とする特定入球口と、  
該特定入球口に遊技媒体が入球したことを検出する入球状態検出手段と、  
該入球状態検出手段による遊技媒体の検出に基づいて遊技者に有利な有利遊技状態を発生させる有利遊技状態発生手段と、

前記装飾フレームの内周面に沿って配設され、前記入賞口に入賞した遊技媒体を遊技者側から見て左右方向のうちいずれか一の方向へ転動させ、その後、前記特定遊技領域に向って誘導させることができない一側誘導通路と、

30

前記装飾フレームの内周面に沿って配設され、前記入賞口に入賞した遊技媒体を遊技者側から見て左右方向のうち前記一の方向とは反対の方向へ転動させ、その後、前記特定遊技領域に向って誘導させることができない他側誘導通路と、

前記入賞口に入賞した遊技媒体を、前記一側誘導通路と前記他側誘導通路とに振り分ける振分装置と、  
を備え、

前記一側誘導通路及び前記他側誘導通路のうち、いずれか一方の誘導通路には、該誘導通路内を転動する遊技媒体に作用することにより、該遊技媒体が前記特定遊技領域に到達するまでの到達時間を他方の誘導通路を転動する遊技媒体よりも遅延させる遅延部材が設けられており、

40

前記特定遊技領域には、前記一側誘導通路および前記他側誘導通路のいずれから誘導されたかにかかわらず、誘導される遊技媒体を共通して処理する遊技処理手段が設けられ、該遊技処理手段は、時間の経過に伴って動作態様が変化するよう動作するものであり、

前記一側誘導通路から誘導される遊技媒体が前記他側誘導通路から誘導される遊技媒体よりも前記特定入球口への入球確率が高くなるように、前記時間の経過に伴って動作態様が変化する前記遊技処理手段への遊技媒体の到達タイミングが、前記遅延部材による遅延によって前記一側誘導通路と他側誘導通路とで異なるように構成されており、

さらに、

前記遊技処理手段による前記他側誘導通路から誘導された遊技媒体の処理中に、前記入賞口に入賞した別の遊技媒体が前記振分装置により前記一側誘導通路に振り分けられたと

50

きには、該一側誘導通路に振り分けられた遊技媒体が前記遊技処理手段により処理されず  
に排出されることを回避すべく、前記他側誘導通路から誘導された遊技媒体の処理が終了  
するまで、前記遊技処理待機手段による前記一側誘導通路に振り分けられた遊技媒体の処  
理を待機させる遊技処理待機手段を備える」ことを特徴とする。

ここで、「装飾フレーム」としては、遊技領域の略中央に配設されたセンターフレーム  
を例示することができる。また、「入賞口」は常に開放されていてもよく、可動片等によ  
つて開閉制御されるものであってもよい。また、「遅延部材」における遅延時間としては  
、他方の誘導通路を通って特定遊技領域に誘導された遊技媒体が、特定遊技領域から排出  
されるまでの時間とすることが好ましい。なお、この場合、タイマによって経過時間を検  
出することにより終期（停留の解除）を判断するようにしてもよく、特定遊技領域から遊  
技媒体が排出されたか否かを検出するセンサ（あるいは特定遊技領域において遊技媒体が  
転動中であるか否かを検出するセンサ）によって状態を検出することにより終期を判断す  
るようとしてもよい。また、遅延部材は、遊技媒体を誘導通路内に停留させることにより  
遅延させてもよく、誘導通路内での転動を減速させることにより遅延させるようにしても  
よい。

#### 【0011】

手段1の構成によれば、装飾フレームの上部には入賞口が形成され、装飾フレームの内  
側には、内周面に沿って配設された右側誘導通路及び左側誘導通路が形成されており、そ  
の間には、入賞口に入賞した遊技媒体を振分ける振分装置が設けられている。このため、  
入賞口に遊技媒体が入賞すると、その遊技媒体は、振分装置によって右側誘導通路または  
左側誘導通路の一方に振分けられる。そして、右側誘導通路に振分けられた遊技媒体は、  
装飾フレームの内周面に沿って右側方向に転動し、その後、特定遊技領域に向って誘導さ  
れる。一方、左側誘導通路に振分けられた遊技媒体は、装飾フレームの内周面に沿って左  
側方向に転動し、その後、特定遊技領域に向って誘導される。

#### 【0012】

このように、入賞した遊技媒体を装飾フレームの上部において二つの通路に振分けると  
ともに、振分けられた遊技媒体を装飾フレームの内周面に沿って転動させることから、装  
飾フレームで囲まれた開口部内の装飾物や役物、または表示手段等を遮ることなく、遊技  
媒体を所定の部位まで誘導させることができることが可能になる。特に、装飾フレームの上部に入賞し  
た遊技媒体を左右方向に振分けて誘導するため、十分な長さの通路を確保することができ  
るとともに、いずれの通路においても遊技媒体を自然に流下させることができる。また、振  
分けられた遊技媒体が夫々装飾フレームの内周面に沿って相反方向に転動するため、ど  
ちらの通路に振分けられたのかを明瞭に認識させることができ、ひいては振分装置への注  
目を高めることができる。

#### 【0013】

また、右側誘導通路及び左側誘導通路に振分けられた遊技媒体は特定遊技領域に誘導さ  
れ、所定の遊技処理がなされる。ここで、特定遊技領域は、装飾フレームの下部後方に形  
成されているため、装飾フレームの開口部を通して遊技者に視認させることができ、開口  
部内における演出の面白みを一層高めることができる。しかも、装飾フレーム内の中央部分に配  
設された装飾物や役物または表示手段等を遮ることなく、遊技媒体の挙動を樂しませ  
ることができる。

#### 【0014】

遊技媒体が右側誘導通路または左側誘導通路によって特定遊技領域に誘導されると、そ  
の遊技媒体は特定遊技領域上で転動し、特定入球口に入球させることができます。そして、特  
定入球口に入球したことが検出されると、遊技者に有利な有利遊技状態が発生する。  
このため、遊技媒体の転動方向と特定入球口との位置関係によって、有利遊技状態が発  
生するか否かが振分けられるようになり、遊技媒体の行方を注目するようになる。

#### 【0015】

さらに、右側誘導通路及び左側誘導通路のうち、いずれか一方の誘導通路には、遅延部  
材が配設されており、その誘導通路内を転動する遊技媒体に作用することにより、遊技媒

10

20

30

40

50

体が特定遊技領域に到達するまでの到達時間を遅延させる。このため、二つの誘導通路に対して略同時に遊技媒体が供給された場合でも、夫々の誘導通路を通して特定遊技領域に到達するタイミングを互いに異ならせることができる。したがって、一つの特定遊技領域を共用する場合でも、夫々の誘導通路によって誘導される遊技媒体を混在させなくなる。すなわち、特定遊技領域において、夫々の誘導通路に応じた遊技処理を個別に行うことが可能になる。

#### 【0016】

手段2：「前面に遊技領域を有する遊技盤と、  
操作ハンドルの操作に応じて前記遊技領域へ遊技球を発射する発射装置と、  
前記遊技領域に配設され前記遊技球の転動方向を変化させる障害釘と、  
前記遊技領域に配設された枠状の装飾フレームと、  
前記装飾フレームの上部に形成され、前記遊技領域の遊技球を入賞可能とする入賞口と  
'  
、  
前記装飾フレームの下部後方に形成され、遊技球を用いた遊技処理が行われる特定遊技領域と、  
該特定遊技領域上の遊技球を入球可能とする特定入球口と、  
該特定入球口に遊技球が入球したことを検出する入球状態検出手段と、  
該入球状態検出手段による遊技球の検出に基づいて遊技者に有利な有利遊技状態を発生させる有利遊技状態発生手段と、  
前記装飾フレームの内周面に沿って配設され、前記入賞口に入賞した遊技球を遊技者側から見て右側方向へ転動させ、その後、前記特定遊技領域に向って誘導させることができ右側誘導通路と、  
前記装飾フレームの内周面に沿って配設され、前記入賞口に入賞した遊技球を遊技者側から見て左側方向へ転動させ、その後、前記特定遊技領域に向って誘導させることができ左側誘導通路と、  
前記入賞口に入賞した遊技球を、前記右側誘導通路と前記左側誘導通路とに振分ける振分装置と、  
前記右側誘導通路及び前記左側誘導通路のうち、いずれか一方の誘導通路に設けられ、該誘導通路内を転動する遊技球に作用することにより、該遊技球が前記特定遊技領域に到達するまでの到達時間を他方の誘導通路を転動する遊技球よりも遅延させる遅延部材と  
前記入賞口に前記遊技球が入賞したことを検出する入賞状態検出手段と、  
少なくとも該入賞状態検出手段による遊技球の検出に基づいて所定数の遊技球を払出す払出装置と  
を具備する」ことを特徴とする。

#### 【0017】

手段2の構成によれば、操作ハンドルの操作に対応して発射装置から遊技球が発射されると、遊技球は、障害部材、入賞口、及び装飾フレーム等が組込まれた遊技領域に導かれる。そして、遊技領域の遊技球が入賞口に入賞したことが入賞状態検出手段によって検出されると、所定数の遊技球が払出装置によって払出される。

#### 【0018】

ところで、入賞口に遊技球が入賞すると、その遊技球は、振分装置によって右側誘導通路または左側誘導通路の一方に振分けられる。そして、右側誘導通路に振分けられた遊技球は、装飾フレームの内周面に沿って右側方向に誘導され、一方、左側誘導通路に振分けられた遊技球は、装飾フレームの内周面に沿って左側方向に誘導される。このため、装飾フレーム内に配設された装飾物や役物または表示手段等を遮ることがなく、遊技球を所定の部位まで誘導させることができる。

#### 【0019】

また、右側誘導通路及び左側誘導通路に振分けられた遊技球は特定遊技領域に誘導され、所定の遊技処理がなされる。つまり、特定遊技領域に誘導されると、その遊技球は特定遊技領域上で転動し、特定入球口に入球することが可能になる。そして、特定入球口に入

10

20

30

40

50

球したことが検出されると、遊技者に有利な有利遊技状態が発生する。

**【0020】**

さらに、右側誘導通路及び左側誘導通路のうち、いずれか一方の誘導通路には、遅延部材が配設されているため、二つの誘導通路に対して略同時に遊技球が供給された場合でも、夫々の誘導通路を通して特定遊技領域に到達するタイミングを互いに異ならせることができる。したがって、一つの特定遊技領域を共用する場合でも、夫々の誘導通路に応じた遊技処理を個別に行うことが可能になる。

**【0021】**

手段3：手段1または手段2の構成において、「前記右側誘導通路及び前記左側誘導通路は、通過する遊技媒体を視認可能とする通路部材からなる」ことを特徴とする。

10

**【0022】**

ここで、「通過する遊技媒体を視認可能とする」とは、遊技媒体の挙動が視認できるように構成されればよく、透明部材や半透明部材等、光透過性の部材で構成してもよく、通路を樋状に形成してもよい。また、横断誘導部材の全てに対して視認可能としてもよく、部分的に視認可能としてもよい。

**【0023】**

手段3の構成によれば、右側誘導通路及び左側誘導通路は、通過する遊技媒体を視認可能な通路部材から構成されているため、夫々の誘導通路内での遊技媒体の挙動、すなわち、装飾フレームの内周面に沿って転動する遊技媒体の挙動を明瞭に視認させることができる。したがって、遊技媒体の挙動を目立たせ、遊技媒体の行方を注目させることが可能になる。

20

**【0024】**

手段4：手段1～手段3のいずれか一つの構成において、「前記右側誘導通路及び前記左側誘導通路は、有利遊技状態への期待値が互いに異なる通路である」ことを特徴とする。

**【0025】**

手段4の構成によれば、一方の誘導通路に振分けられた場合の方が、他方の誘導通路の場合よりも、有利遊技状態への期待値が高くなる。このため、遊技媒体がどちらの通路に振分けられるのかを注目させることができるとともに、期待値の高い誘導通路に振分けられた場合には、期待感を次第に高め、その後の展開に対してワクワクさせることができる。

30

**【0026】**

手段5：手段1～手段4のいずれか一つの構成において、「前記遊技盤に形成され前記装飾フレームに囲まれた開口部と、

該開口部の後方に配設され、遊技状態に基づいた演出表示が行われる表示手段とをさらに備え、

前記特定遊技領域は、前記表示手段の下方に配置されている」ことを特徴とする。

**【0027】**

手段5の構成によれば、装飾フレームで囲まれた開口部の後方に表示手段が配設されており、開口部を通して、演出表示を視認させることができるとなる。なお、特定遊技領域は、表示手段の下方に配置されているため、表示手段における演出表示を遮ることなく、画像による演出と遊技媒体の挙動による演出とを同時に視認させることができる。特に、それらの演出を互いに関連付けて実行させるようすれば、演出の興奮を一層高めることができる。

40

**【0028】**

手段6：手段1～手段5のいずれか一つの構成において、「前記入賞口に入賞した遊技媒体が前記右側誘導通路を通って前記特定遊技領域に到達するまでの通路の長さと、前記入賞口に入賞した遊技媒体が前記左側誘導通路を通って前記特定遊技領域に到達するまでの通路の長さとが略一致している」ことを特徴とする。

**【0029】**

50

手段6の構成によれば、右側誘導通路または左側誘導通路のいずれに振分けられた場合も、特定遊技領域に到達するまでの距離は略等しくなることから、どちらの場合も遊技媒体の挙動を十分に楽しませることができるとともに、左右均等の割合で振分けられているという印象を与えることができる。

**【0030】**

手段7：手段1～手段6のいずれか一つの構成において、「前記右側誘導通路を通って誘導された遊技媒体を前記特定遊技領域に流出させる流出口と、前記左側誘導通路を通って誘導された遊技媒体を前記特定遊技領域に流出させる流出口とが、互いに近接した位置に形成されている」ことを特徴とする。

**【0031】**

手段7の構成によれば、相反する別々の誘導通路に振分けられた遊技媒体が、互いに近接した位置から特定遊技領域に流出される。このため、特定遊技領域に対して同一の条件で、すなわち最も演出効果を得ることのできる好適な状態で供給することが可能となる。

**【0032】**

手段8：手段1～手段7のいずれか一つの構成において、「前記特定遊技領域には、前記右側誘導通路によって誘導された遊技媒体に対する右側遊技処理と、前記左側誘導通路によって誘導された遊技媒体に対する左側遊技処理とを互いに異ならせて実行する遊技処理手段が設けられている」ことを特徴とする。

**【0033】**

手段8の構成によれば、右側誘導通路によって誘導された遊技媒体に対しては右側遊技処理が実行され、左側誘導通路によって誘導された遊技媒体に対しては左側遊技処理が実行される。つまり、共通の特定遊技領域に誘導されるものの、そこへ誘導されるまでの通路に基づいて、互いに異なる遊技処理が特定遊技領域で実行される。このため、右側誘導通路と左側誘導通路とを差別化することができ、二つの誘導通路に振分けることの演出効果を維持できる。

**【0034】**

手段9：手段8の構成において、「前記遊技処理手段によって実行される前記右側遊技処理及び前記左側遊技処理は、有利遊技状態への期待値が互いに異なる処理である」ことを特徴とする。

**【0035】**

手段9の構成によれば、特定遊技領域では、有利遊技状態への期待値が互いに異なった二つの遊技処理が行われるため、有利遊技状態の発生と、右側誘導通路及び左側誘導通路の振分けとを関連付けて認識させることができになる。つまり、特定遊技領域で行われる夫々の遊技処理を視認させることにより、夫々の誘導通路における有利性を容易に把握させることができとなる。

**【0036】**

手段10：手段8または手段9の構成において、「前記特定遊技領域は、略水平面上で展開され前記右側誘導通路または前記左側誘導通路によって誘導された遊技媒体を転動させる転動面、該転動面上で回動可能に軸支され回動することにより前記転動面上の遊技媒体を所定方向に打ち返すことが可能な球打部、及び前記球打部を駆動する球打駆動部を有し、

前記遊技処理手段は、前記右側遊技処理及び前記左側遊技処理を実行する際、前記球打駆動部による前記球打部の動作態様が互いに異なるように制御する」ことを特徴とする。

**【0037】**

手段10の構成によれば、遊技媒体が右側誘導通路または左側誘導通路によって特定遊技領域に誘導されると、その遊技媒体は転動面上で転動し、その後、球打部によって所定方向に打ち返される。一方、転動面上または転動面の延長上には特定入球口が設けられている。そして、球打部によって打ち返された遊技媒体が特定入球口に入球したことが検出されると、遊技者に有利な有利遊技状態が発生する。このため、球打部によって打ち返される遊技媒体の転動方向と、特定入球口との位置関係によって、有利遊技状態が発生する

10

20

30

40

50

か否かが振分けられるようになり、遊技媒体の行方を注目するようになる。特に、遊技媒体を用い、野球盤のような球技ゲームが特定遊技領域で行われるため、遊技における興味を大幅に高めることができる。

#### 【0038】

また、右側遊技処理と左側遊技処理とでは、球打部の動作態様が互いに異なるように制御されるため、球打部の動作と遊技媒体の行方とを関連付けながら、遊技媒体が特定入球口に向って転動するか否かを視認させることができる。このため、特定遊技領域における遊技処理が一層複雑になり、球技ゲームの面白さを実感させることができる。

#### 【0039】

手段11：手段10の構成において、「前記転動面は、遊技者側に向って下り勾配に形成され、該転動面の遊技者側の端部付近に前記球打部が配置され、前記転動面の後端付近に前記特定入球口が配置されている」ことを特徴とする。10

#### 【0040】

手段11の構成によれば、転動面の後部側に遊技媒体を誘導させるように構成すれば、転動面上に誘導された遊技媒体は、転動面の勾配に従って遊技者側まで自然に転動する。転動面における遊技者側の端部付近には球打部が配置されているため、遊技媒体は球打部によって打ち返され、転動面の後端付近に配置された特定入球口に向って転動する。このように、転動面の奥側から遊技者側に向って転動した遊技媒体を、転動面の奥側に向って打ち返すことから、遊技者に打者としての意識を喚起させ、球技場における臨場感を醸し出すことができる。20

#### 【0041】

手段12：手段11の構成において、「前記球打部の左右両側の前記転動面に穿設され、前記球打部によって所定方向に打ち返すことができない遊技媒体を、前記転動面から排出させる一対の前側排出口をさらに有する」ことを特徴とする。

#### 【0042】

手段12の構成によれば、球打部の左右両側の転動面に一対の前側排出口が穿設されているため、球打部によって打ち返すことができなかつた場合、すなわち空振りした場合には、その遊技媒体を効率よく排出させることができる。特に、転動面は遊技者側に向って下り勾配に形成されているため、例えば球打部によって打ち返したにも拘らず勢いが弱いために特定入球口まで届かない場合にも、転動面上の遊技媒体を前側排出口から排出させることができる。つまり、転動面上で遊技媒体が停留することを防止し、遊技媒体同士の衝突を未然に防ぐことができる。30

#### 【0043】

手段13：手段11または手段12の構成において、「前記転動面の後端周縁部に形成され、前記特定入球口に入球しない遊技媒体を、前記転動面から排出させる後側排出口をさらに備える」ことを特徴とする。

#### 【0044】

手段13の構成によれば、転動面の後端周縁部に後側排出口が設けられており、特定入球口に入球しなかつた遊技媒体、すなわち、特定入球口とは異なる方向に打ち返された遊技媒体は、後側排出口から排出される。つまり、転動面の後端周縁部まで到達し、特定入球口に入球しないことが明らかになった場合には、後端周縁部の後側排出口から排出されることにより、転動面の勾配に従って再び遊技者側に転動することを防止する。したがって、転動面上の遊技媒体を速やかに排出させ、有利性のない遊技媒体が比較的長い時間にわたって滞留することによる煩わしさを解消することができる。40

#### 【0045】

手段14：手段10～手段13のいずれか一つの構成において、「前記転動面上に可動状態で配設され、前記球打部によって打ち返された遊技媒体が前記特定入球口に入球することを阻止可能な障害可動部材を、さらに備える」ことを特徴とする。

#### 【0046】

手段14の構成によれば、転動面上における球打部と特定入球口との間には、障害可動

50

部材が可動状態で配置されているため、遊技媒体が特定入球口に向って打ち返された場合でも、障害可動部材に衝突した場合には、遊技媒体の転動方向が変化し、特定入球口への入球が困難となる。このため、遊技者は、遊技媒体が特定入球口に入球するまで、安心することができなくなり、その結果、遊技媒体の行方を最後まで注目させることができになる。

#### 【0047】

手段15：手段10～手段14のいずれか一つの構成において、「前記特定入球口は、所定の位置を中心とした所定の円弧上に沿って摺動可能に支持され、摺動駆動源によって往復円弧運動する」ことを特徴とする。

#### 【0048】

手段15の構成によれば、特定入球口が可動するため、打ち返された遊技媒体の転動方向が一定の方向でも、特定入球口に入球する場合と入球しない場合とに振分けられる。換言すれば、遊技媒体の転動方向に拘らず、特定入球口に入球される可能性があることから、球打部によって打ち返された直後の、早期の段階での期待感の消失を回避することができる。また、転動面上での遊技処理が一層複雑になり、遊技内容に飽きてしまうことを抑制できるとともに、遊技媒体が特定入球口に入球するか否かについて一層ハラハラさせることができる。さらに、特定入球口が円弧上に沿って摺動することから、特定入球口の位置に拘らず、球打部によって打ち返された遊技球が特定入球口に到達するまでの距離を略等しくすることができる。

#### 【0049】

手段16：手段10～手段15のいずれか一つの構成において、「前記右側誘導通路によって誘導された遊技媒体を前記転動面の略中央部分上方まで案内し、先端の第一流出口から前記転動面上に落下させる右側案内部材と、

前記左側誘導通路によって誘導された遊技媒体を前記転動面の略中央部分上方まで案内し、先端の第二流出口から前記転動面上に落下させる左側案内部材とをさらに備える」ことを特徴とする。

#### 【0050】

手段16の構成によれば、右側案内部材及び左側案内部材が備えられているため、装飾フレームの内周面に沿って誘導された遊技媒体を、転動面上の所定位置、具体的には略中央部分に供給することが可能となる。特に、遊技媒体を転動面上に落下させるため、遊技媒体の勢いを抑え、転動面上でゆっくりと転動させることができることになる。したがって、遊技媒体の拳動を十分に楽しませることができることになる。

#### 【0051】

手段17：手段16の構成において、「前記右側案内部材及び前記左側案内部材は、前記表示手段と前記特定遊技領域との間に配置され、略水平方向に延出されている」ことを特徴とする。

#### 【0052】

手段17の構成によれば、右側案内部材及び左側案内部材が、表示手段と特定遊技領域との間に配置されているため、表示手段での画像による演出、及び特定遊技領域での遊技媒体による演出を遮ることなく、特定遊技領域に対して遊技媒体を案内することができる。また、右側案内部材及び左側案内部材は、略水平方向に延出して形成されているため、これらの案内部材における高さ方向の長さを比較的短く抑えることができ、表示手段と特定遊技領域とを接近させて配置することができる。

#### 【0053】

手段18：手段16または手段17の構成において、「前記右側遊技処理及び前記左側遊技処理のうち、前記有利遊技状態の期待値が低い側の処理では、前記転動面上に遊技媒体が落下される際、前記球打部を所定回数だけ往復回動させる」ことを特徴とする。

#### 【0054】

手段18の構成によれば、有利遊技状態の期待値が低い側の処理では、往復回動（運動）している球打部に対して遊技媒体が供給される。このため、遊技媒体が球打部に当接す

10

20

30

40

50

る際の球打部の回動位置によって遊技媒体が打ち返される速度や方向が決定されることとなる。つまり、早打や打遅れが生じることとなり、遊技媒体を特定入球口に向って打返すことが困難となったり、空振りをしたりする場合が生じる。したがって、有利遊技状態の期待値を低く抑えることが可能になる。

#### 【0055】

手段19：手段18の構成において、「前記右側誘導通路及び前記左側誘導通路のうち、前記有利遊技状態の期待値が低い側の通路に形成され、該誘導通路内を転動する遊技媒体が乗越え可能な高さの誘導壁を有し、遊技媒体を、前記誘導壁に沿って略直角方向に誘導する第一ルートと、前記誘導壁を乗越えて直進させる第二ルートとに振分けるルート振分部をさらに備える」ことを特徴とする。10

#### 【0056】

手段19の構成によれば、有利遊技状態の期待値が低い側の誘導通路では、誘導壁が形成されており、誘導壁に沿って略直角方向に誘導方向を変化させることが可能になる。ただし、誘導壁の高さは、誘導通路内を転動する遊技媒体が乗越え可能な高さに形成されているため、誘導壁を乗越えて直進する場合もある。つまり、誘導壁に到達する際の遊技媒体の勢いが比較的弱い場合には、誘導壁によって誘導される第一ルートを経由し、一方、遊技媒体の勢いが比較的強い場合には、誘導壁を乗越えて直進する第二ルートを経由する。このように、遊技媒体の勢いによって、通過するルートが互いに異なることから、転動面に到達するタイミング、ひいては球打部に当接するタイミングをばらつかせることが可能となり、一定方向に偏って打ち返されることを抑制でき、遊技処理の面白みを高めることが可能になる。20

#### 【0057】

手段20：手段16～手段19のいずれか一つの構成において、「前記右側遊技処理及び前記左側遊技処理のうち、前記有利遊技状態の期待値が高い側の処理では、前記転動面上に遊技媒体を落下する際、前記球打部を所定の角度で停止させ、該球打部によって前記遊技媒体の転動を一旦停留させる停留動作と、その後、前記球打部を可動させ、停留中の遊技媒体を所定方向へ打返す打返し動作とを順次行う」ことを特徴とする。

#### 【0058】

手段20の構成によれば、有利遊技状態の期待値が高い側の処理では、まず球打部を所定の角度で停止させた状態で遊技媒体が供給され、球打部によって遊技媒体を一旦停留させる。その後、球打部を可動させ、停留中の遊技媒体、すなわち静止状態の遊技媒体を所定方向へ打返すことが行われる。したがって、遊技媒体が供給されるタイミングに拘らず、遊技媒体を一定の方向に打ち返すことが可能となり、特定入球口に遊技媒体を入球させやすい状態となる。つまり、有利遊技状態が発生しやすい遊技処理を実行することが可能となる。30

#### 【0059】

手段21：手段1～手段20のいずれか一つの構成において、「前記遅延部材は、前記右側誘導通路及び前記左側誘導通路のうち、前記有利遊技状態の期待値が高い側の通路内に形成され、該通路内を転動する遊技媒体を停留させる停留状態と前記遊技媒体を通過させる通過状態とに切替え可能な停留部材からなる」ことを特徴とする。40

#### 【0060】

手段21の構成によれば、有利遊技状態の期待値が高い側の誘導通路には、その誘導通路を通って転動する遊技媒体を一旦停留させることができ可能な停留部材が設けられている。このため、右側誘導通路及び左側誘導通路に対して略同時に遊技媒体が供給された場合でも、期待値が高い側の誘導通路に振分けられた遊技媒体は、期待値の低い遊技処理が終了するまで、転動面上には供給されず、誘導通路内で待機させた状態とする。このため、期待値の高い側の誘導通路に振分けられたにも拘らず、期待値の低い遊技処理によって遊技媒体が排出されてしまうことを防止できる。

#### 【0061】

また、二つの誘導通路に遊技媒体が供給された場合に、まず期待値の低い遊技処理を実50

行し、その後、期待値の高い遊技処理を実行することから、遊技への意欲を次第に高めるとともに、期待感を後半まで維持させることができ、ひいては遊技における興趣を高めることができる。

#### 【0062】

手段22：手段1～手段21のいずれか一つの構成において、「前記振分装置は、前記装飾フレームの上部中央に設けられ、左右方向に揺動可能に支持されたシーソー状の振分板を有する」ことを特徴とする。

#### 【0063】

手段22の構成によれば、振分装置が装飾フレームの上部中央に設けられているため、いずれの誘導通路に振分けられた場合も、装飾フレームの内周面に沿って円滑に誘導させることが可能になる。また、右側誘導通路及び左側誘導通路の長さを互いに一致させることができ可能になり、左右に均等の割合で振分けられるという印象を遊技者に与えることができる。また、シーソー状の振分板によって振分けられるため、左右方向に滑らかに且つ勢いを付けた状態で振分けることができる。つまり、右側誘導通路及び左側誘導通路の入口部分が水平であっても、遊技媒体を確実に転動させることができとなる。

10

#### 【0064】

手段23：手段1～手段22のいずれか一つの構成において、「駆動源によって、起立状態から傾斜状態または水平状態に変位されることにより前記入賞口を開放する可動片と

、  
前記遊技領域に配設され、遊技媒体が入球可能な始動口と、  
該始動口に遊技媒体が入球したことを検出する入球状態検出手段と、  
該入球状態検出手段による遊技媒体の検出に基づいて所定の抽選を行う抽選手段と、  
該抽選手段の抽選結果が所定結果の場合、前記可動片を動作させ、前記入賞口に対して遊技媒体を入賞させることを可能にする入賞制御手段と  
をさらに備える」ことを特徴とする。

20

#### 【0065】

手段23の構成によれば、遊技領域に配設された始動口に遊技媒体が入球すると、入球状態検出手段によって検出され、その検出に基づいて抽選が行われる。そして、抽選の結果が所定結果の場合には、可動片が動作し、装飾フレームの上部に形成された入賞口が開放される。つまり、抽選結果が所定結果になった場合にのみ、入賞口に遊技媒体を入賞させ、右側誘導通路及び左側誘導通路に振分けることが可能になる。このため、段階的に有利な状態へと発展する一連の処理の一つとして、二つの誘導通路への振分動作を視認させることとなり、一連の処理と関連付けて振分動作を楽しむことが可能となる。

30

#### 【0066】

手段24：手段1～手段23のいずれか一つの構成において、「前記装飾フレーム、前記入賞口、前記右側誘導通路、前記左側誘導通路、及び振分装置を有し、前記遊技盤の盤面側から該遊技盤の開口部内に後半部分が嵌挿された前側役物ユニットと、

前記特定遊技領域を有し、前記遊技盤の後方から前記遊技盤の開口部内に先端部分が挿入された後側役物ユニットと  
を具備する」ことを特徴とする。

40

#### 【0067】

手段24の構成によれば、装飾フレーム、入賞口、右側誘導通路、左側誘導通路、及び振分装置は、前側役物ユニットとして一体的に構成されており、この前側役物ユニットは、遊技盤の盤面側、すなわち遊技者側から、遊技盤の開口部内に嵌め込まれている。一方、特定遊技領域は、後側役物ユニットとして遊技盤の後方から遊技盤の開口部内に先端部分が挿入された状態で組み込まれている。つまり、特定遊技領域を装飾フレームとは別のユニットで構成し、遊技盤の後方から組付けられるように構成している。このため、特定遊技領域が装飾フレームの下部から後方に大きく延出されたもの、すなわち水平面上で形成され遊技盤の背面側から大きく突出したものであっても、安定した状態で取付けることができ、また、遊技盤の盤面に固定される装飾フレームの取付部分等に加わる荷重及びモ

50

ーメントを低減し、遊技盤の反りや破損を軽減することができる。また、特定遊技領域は、遊技盤の開口部を貫通させることなく組みつけられるため、特定遊技領域の大きさを、遊技盤の開口部の大きさに制限されることなく自由に設定することが可能である。

#### 【0068】

手段25：手段1～手段24のいずれか一つの構成において、「前記遊技機は、パチンコ機である」ことを特徴とする。パチンコ機とは、遊技者が遊技機に投入する媒体である投入媒体と、遊技者が行う実質的な遊技に用いられる媒体である遊技媒体とを同一のものとした遊技機であり、投入された例えば遊技球等の媒体を用いて遊技が行われるタイプの遊技機の一種である。具体的には、「操作ハンドルの操作に対応して遊技球を発射する発射装置と、多数の障害釘、センター役物、表示手段等の適宜の機器が組み込まれたり、始動入賞口、大入賞口、通過口、到達口等の遊技球が入球する適宜の入球口が設けられた遊技領域と、発射装置から遊技領域に遊技球を導くレールと、遊技領域に導かれた遊技球の入球口への入球に応じたり、複数の入球口への遊技球の入球態様に応じて、所定数の遊技球を賞球として払い出す払出手段とを具備するもの」である。10

#### 【0069】

なお、パチンコ機としては、種々のタイプのものがあり、一般に「デジパチ」と称されるものに代表される「入球口への入球状態を検出する入球状態検出手段（すなわち遊技状態検出手段）と、入球状態検出手段によって入球が検出されると所定の抽選を行う抽選手段と、抽選手段の抽選結果に応じて特別図柄を変動させると共に変動を停止させる特別図柄表示手段とを備えたもの」や「加えて、特別図柄の変動中に、複数の装飾図柄からなる装飾図柄列を変動表示させるとともに、所定のタイミングでキャラクタ等を出現させる演出表示手段を更に具備するもの」、一般に「ハネモノ」と称されるものに代表される「役物内での遊技球の振分けによって抽選を行う抽選手段を備えたもの」、一般に「アレバチ」と称されるものに代表される「例えば16個等の所定個数の遊技球により1ゲームが行われ、1ゲームにおける複数の入球口への遊技球の入球態様に応じて所定個数の遊技球の払い出しを行うもの」等を例示することができる。20

#### 【0070】

手段25によると、パチンコ機において、手段1～手段24までのいずれかの作用効果を奏することができる。

#### 【0071】

手段26：手段1～手段24のいずれか一つの構成において、「前記遊技機は、パチスロ機である」ことを特徴とする。パチスロ機とは、遊技媒体であるメダルを投入し、メダルの投入後、始動用操作手段（例えば操作レバー）の操作に応じて複数の図柄からなる図柄列を変動表示させるとともに、その後、停止用操作手段（例えばストップボタン）の操作に応じて図柄列の変動を停止させる、といった実質的な遊技を行うものであり、停止操作機能付きのスロットマシーンである。なお、所定時間が経過しても停止用操作手段が操作されない場合には、所定時間経過したことに応じて図柄列の変動を停止させるものであってもよい。そして、図柄列の変動停止時における図柄の組合せが特定の条件を満たす場合に、満たされた条件に応じて所定個数のメダルを払い出したり、遊技者が多量のメダルを獲得することができるように、遊技者に有利な特別有利状態を発生させたりするものである。40

#### 【0072】

手段26によると、パチスロ機において、手段1～手段24までのいずれかの作用効果を奏することができる。

#### 【0073】

手段27：手段1～手段24のいずれか一つの構成において、「前記遊技機は、パチンコ機とパチスロ機とを融合させてなる遊技機である」ことを特徴とする。ここで、「パチンコ機とパチスロ機とを融合させてなる遊技機」とは、複数個（例えば5個）の遊技球を1単位の投入媒体とし、投入媒体を投入した後、始動用操作手段（例えば操作レバー）の操作に応じて複数の図柄からなる図柄列を変動表示させるとともに、その後、停止用操作50

手段（例えばストップボタン）の操作に応じて図柄列の変動を停止させるものである。なお、所定時間が経過しても停止用操作手段が操作されない場合には、所定時間経過したことに応じて図柄列の変動を停止させるものであってもよい。そして、図柄列の変動停止時における図柄の組合わせが特定の条件を満たす場合に、満たされた条件に応じて所定個数のメダルを払い出したり、遊技者が多量のメダルを獲得することができるよう、遊技者に有利な特別有利状態を発生させたりするものである。

#### 【0074】

手段27によると、パチンコ機とパチスロ機とを融合させてなる遊技機において、手段1～手段24までのいずれかの作用効果を奏することができる。

#### 【0075】

なお、上記に例示したパチスロ機や、パチンコ機とパチスロ機とを融合させた遊技機等のように、投入する媒体によっては実質的な遊技が行われない遊技機では、一見、遊技媒体が存在しないかのように思われるが、このような遊技機であっても、遊技内容の全体において、遊技球やその他の適宜の物品を用いて行われる遊技を含ませることが想定できる。よって、このような遊技機であっても、遊技媒体を用いて遊技が行われる遊技機の対象とすることができます。

#### 【発明の効果】

#### 【0076】

このように、本発明によれば、装飾フレームで囲まれた開口部内の装飾物や役物、または表示手段等を遮ることなく、遊技媒体を所定の部位まで誘導させることができる。また十分な長さの通路を確保することができるとともに、いずれの通路においても遊技媒体を自然に流下させることができる。さらに、入賞した遊技媒体を左右方向に振分けて誘導するため、経路が複雑となり、挙動の単調さによる興趣の低下を抑制することができる。

#### 【発明を実施するための最良の形態】

#### 【0077】

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

#### [パチンコ機の全体構成について] 図1に基づき説明する。

図1はパチンコ機の外枠の一側に本体枠が開かれその本体枠の一側に前面枠が開かれた状態を示す斜視図である。なお、図1においては遊技領域における装飾部材が省略された図を示している。

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

#### 【0078】

#### [本体枠の構成について] 図2及び図4に基づき説明する。

図2はパチンコ機1の前側全体を示す正面図であり、図4はパチンコ機1の本体枠3と遊技盤5とを分離して斜め右上前方から示す斜視図である。

本体枠3は、前枠体11、遊技盤装着枠12及び機構装着体13を合成樹脂材によって一体成形することで構成されている。本体枠3の前枠体11は、外枠2（図1参照）の前側の下受板6を除く外郭形状に対応する大きさの矩形枠状に形成されている。そして、前枠体11の片側の上下部には、本体枠側ヒンジ具15が固定されており、外枠2の片側の上下部に固定された外枠側ヒンジ具14に対してヒンジピン及びヒンジ孔によって開閉回動可能に装着されている。すなわち、外枠側ヒンジ具14、本体枠側ヒンジ具15、ヒンジピン及びヒンジ孔によってヒンジ機構7が構成されている。

#### 【0079】

前枠体11の前側において、遊技盤装着枠12よりも下方に位置する前枠体11の前下部左側領域にはスピーカボックス部16が一体に形成され、そのスピーカボックス部16

10

20

30

40

50

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

#### 【0080】

[前面枠の構成について] 図1及び図2に基づき説明する。

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

#### 【0081】

[施錠装置の構成について] 図1及び図4に基づき説明する。

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

#### 【0082】

[遊技盤装着枠及び遊技盤の構成について] 図1、図3、図4、図5、図11、及び図12に基づき説明する。なお、図5は一般的な遊技機を示したものであり、本実施形態のパチンコ機1における特徴的な構成は別図に基づいて後述する。

図3は遊技領域37の構成を示す拡大正面図であり、図5はパチンコ機1の後側全体を示す背面図であり、図11及び図12は遊技領域37の構成を示す斜視図である。

図1及び図4に示すように、本体枠3の遊技盤装着枠12は、前枠体11の後側に設けられかつ遊技盤5が前方から着脱交換可能に装着されるようになっている。遊技盤5は、遊技盤装着枠12の前方から嵌込まれるべきの略四角板状に形成されている。遊技盤5の盤面(前面)には、外レール76と内レール77とを備えた案内レール78が設けられ、その案内レール78の内側に遊技領域37が区画形成されている。なお、発射レール19と案内レール78との間には、所定の隙間が設けられており、発射された遊技球が案内

10

20

30

40

50

レール 7 8 を逆戻りした場合には、その遊技球は、その隙間から排出され下皿 3 1 に案内されるように構成されている。また、遊技盤 5 の前面には、その案内レール 7 8 の外側領域において、合成樹脂製の前構成部材 7 9 が装着されている。

#### 【 0 0 8 3 】

図 3、図 1 1、及び図 1 2 に示すように、遊技領域 3 7 内には多数の障害釘（図示しない）が所定のゲージ配列をなして設けられているほか、その途中の適宜位置に風車（図示しない）が設けられている。遊技領域 3 7 のほぼ中央位置には、開口部 1 2 0 （図 1 8 参照）が形成されるとともに、その開口部を囲むようにセンター役物 9 1 が配設されており、このセンター役物 9 1 のデザインによってパチンコ機 1 の機種やゲームコンセプト等が特徴付けられている。なお、センター役物 9 1 の詳細については後述する。

10

#### 【 0 0 8 4 】

また、センター役物 9 1 の後方には、抽選結果を演出表示する演出表示装置 1 1 5 が設けられている。演出表示装置 1 1 5 は、装飾図柄画像情報、背景画像情報、キャラクタ画像情報等を合成した画像情報を表示可能な適宜の表示装置が用いられる。本実施の形態では、演出表示装置 1 1 5 として液晶表示装置が用いられている。ここで、演出表示装置 1 1 5 が本発明の表示手段に相当する。

#### 【 0 0 8 5 】

一方、遊技領域 3 7 におけるセンター役物 9 1 の下方には、一対の普通図柄始動口 1 2 7 が配置されており、この普通図柄始動口 1 2 7 に遊技球が入球すると、普通抽選を行うとともに、普通図柄を変動表示させるようになっている。また、一対の普通図柄始動口 1 2 7 の間には、普通抽選で当りとなつた場合に短時間開放する可動片を有し、この開放によって遊技球の入賞が容易となる特別図柄始動口 9 6 が配設されている。そして、特別図柄始動口 9 6 に遊技球が入賞すると、大当たり抽選が行われるとともに、特別図柄を変動させるようになっている。なお、具体的な遊技方法については後述する。

20

#### 【 0 0 8 6 】

また、遊技領域 3 7 には、上記の始動口 9 6 のさらに下方位置にアタッカ装置 9 8 が配設されており、このアタッカ装置 9 8 は、下端部分を軸として開閉部材 9 9 を前後方向に開閉動作させることにより下部側大入賞口 8 3 を開閉させるようになっている。

#### 【 0 0 8 7 】

また、センター役物 9 1 の斜め左下には、普通図柄表示器（詳細は後述する）として機能する二つの L E D 8 6 と、普通抽選の保留状態を示す二つの L E D 8 7（保留ランプ）とが設けられている。また、センター役物 9 1 の斜め右下には、特別図柄表示器（詳細は後述する）として機能する 7 セグメント L E D 8 4 と、抽選の保留状態を示す二つの L E D 8 5（保留球ランプ）とが設けられている。なお L E D 8 4 , 8 6 の点灯・消灯による図柄の変動表示および停止表示の制御は、主制御基板 1 3 1（図 2 8 参照）により行われる。

30

#### 【 0 0 8 8 】

一方、図 5 に示すように、遊技盤 5 の後側下部には、その中央部から下部にわたる部分において、各種入賞装置に流入した遊技球を受けかつその遊技球を所定位置まで導く集合樋としての機能とボックス装着部としての機能を兼ね備えたボックス装着台 1 1 8 が設けられている。このボックス装着台 1 1 8 には、音声制御基板、ランプ制御基板等の副制御基板 1 1 9 が収納された副制御基板ボックス 1 3 0 が装着され、その副制御基板ボックス 1 3 0 の後側に重ね合わされた状態で、主制御基板 1 3 1 が収納された主制御基板ボックス 1 3 2 が装着されている。さらに、遊技盤 5 の後側に対しボックス装着台 1 1 8 、副制御基板ボックス 1 3 0 及び主制御基板ボックス 1 3 2 がそれぞれ装着された状態において、本体枠 3 の遊技盤装着枠 1 2 の前方から遊技盤 5 を嵌込んで装着できるように、遊技盤 5 の外郭より外側にはみ出すことなくボックス装着台 1 1 8 、副制御基板ボックス 1 3 0 及び主制御基板ボックス 1 3 2 が配置されている。

40

#### 【 0 0 8 9 】

[ 本体枠の機構装着体、球タンク及びタンクレールの構成について ] 図 8 及び図 9 に基

50

づき説明する。

図8はパチンコ機1の本体枠3に各種部材が組み付けられた状態を斜め右上後方から示す斜視図であり、図9は本体枠3単体を斜め右上後方から示す斜視図である。

本体枠3の機構装着体13には、タンク装着部133、レール装着部134、及び払出装置装着部135等がそれぞれ形成され、タンク装着部133には球タンク136が装着されている。球タンク136は、透明な合成樹脂材よりなり、島設備から供給される多数の遊技球が貯留可能な上方に開口する箱形状に形成されている。そして、球タンク136の遊技球の貯留状態が球タンク136の後側壁を通して視認可能となっている。また、球タンク136の底板部137の後側隅部には遊技球を放出する放出口138が形成されるとともに、底板部137は放出口138に向けて下傾する傾斜面に形成されている。

10

#### 【0090】

本体枠3の機構装着体13には、そのタンク装着部133に下方に接近してレール装着部134が一体に形成され、そのレール装着部134にレール構成部材139が装着されることでタンクレール150が構成されるようになっている。すなわち、この実施形態において、レール装着部134は、本体枠3の上部横方向部分が所定深さ凹まされた状態で形成されており、その凹部の奥側壁をタンクレール150の前壁部151とし、その凹部の下縁部に沿って一端（図9に向かって左端）から他端（図9に向かって右端）に向けて下傾する傾斜状のレール棚155が形成されている。そして、レール棚155の横方向に延びる上向き面をレール受け部158としている。

#### 【0091】

20

レール装着部134に装着されてタンクレール150を構成するレール構成部材139は、レール装着部134の前壁部151との間にレール通路を構成する後壁部152と、傾斜状をなす下板部と、その下板部の上面の前後方向中央部に沿って突設されレール通路を前後複数列（この実施形態では前後2列）に区画する仕切り壁（いずれも図示しない）とを一体に備えて形成されている。このレール構成部材139は、レール装着部134に対し適宜の取付手段によって装着され、これによって、前後複数列のレール通路を備えたタンクレール150が構成されている。そして、球タンク136の放出口138から放出（自重によって落下）された遊技球がタンクレール150の前後複数列のレール通路の一端部においてそれぞれ受けられた後、遊技球が自重によってレール通路に沿って転動することでレール通路の他端部に向けて流れるようになっている。また、この実施形態において、レール構成部材139は、透明な合成樹脂材より形成され、これによって、レール通路内の遊技球の流れ状態が、レール構成部材139の後壁部152を透して視認可能となっている。

30

#### 【0092】

タンクレール150（レール装着部134）の前壁部151は、遊技盤5の後側に突出する装備品（例えばセンター役物91）における後部の上端部との干渉を避けるため第1空間部を隔てた状態で設けられている。また、この実施形態において、本体枠3の後端部となるレール棚155の後端と、タンクレール150の後壁部は、球タンク136の後側壁と略同一面をなしている。言い換えると、球タンク136の後壁部に対しタンクレール150の後壁部が略同一面となる位置までタンクレール150が遊技盤5の後面より後方に離隔して配置されている。これによって、遊技盤5の後側とタンクレール150の前壁部151との間にセンター役物91の後部との干渉を避けるための第1空間部が設けられるようになっている。

40

#### 【0093】

また、タンクレール150の上方には、レール通路を流れる遊技球を上下に重なることなく整列させる整流体156がその上部において軸157を中心として揺動可能に装着されている。この整流体156には、その中央部から下部において錘が設けられている。

#### 【0094】

[ 払出装置装着部及び球払出装置の構成について ] 図8及び図9に基づき説明する。

本体枠3の機構装着体13の片側寄りの上下方向には、次に述べる球払出装置（球払出

50

ユニット) 170 に対応する縦長の払出装置装着部 135 が形成されている。払出装置装着部 135 は、後方に開口部をもつ凹状に形成されている。また、払出装置装着部 135 の段差状をなす奥壁部(図示しない)の所定位置には、球払出装置 170 の払出用モータ 172(図4参照)が突出可能な開口部 173 が形成されている。

#### 【0095】

払出装置装着部 135 の凹部に球払出装置 170 が装着された状態において、遊技盤 5 との間には、第1空間部と前後方向に略同一レベルとなる第2空間部が設けられている。これによって、レール通路と球通路とが前後方向に略同一レベルで配置されている。また、本体枠 3 の後端、すなわち払出装置装着部 135 の周壁部後端、レール棚 155 の後端、球タンク 136、タンクレール 150 及び球払出装置 170 のそれぞれの後面は略同一面をなしている。10

#### 【0096】

球払出装置 170 は、払出装置装着部 135 の凹部と略同じ大きさの縦長のボックス形状をなし、払い出しに関する各種部品が装着されることでユニット化されている。なお、球払出装置 170 は、払出装置装着部 135 の凹部の後方開口部から嵌込まれて適宜の取付手段(例えば、弹性クリップ、係止爪、ビス等の取付手段)によって装着されるようになっている。

#### 【0097】

また、図示しないが、球払出装置 170 は、タンクレール 150 におけるレール通路の出口にそれぞれ連通する流入口を有する球通路が前後複数列(例えば前後2列)に区画されて形成されている。また、その内部に形成された前後複数列の球通路の下流部が二股状に分岐されて前後複数列の賞球及び貸球用球通路と球抜き用球通路とがそれぞれ形成されている。そして賞球及び貸球用球通路と球抜き用球通路との分岐部には、遊技球をいずれかの通路に振り分けて払い出すための回転体よりなる払出部材(図示しない)が正逆回転可能に配設されている。20

#### 【0098】

[本体枠の後側下部の装備について] 図4及び図5に基づき説明する。

本体枠 3 の前枠体 11 の後側において、遊技盤装着枠 12 よりも下方に位置する前枠体 11 の後下部領域の片側(図5に向かって左側)には、発射レール 19 の下傾端部の発射位置に送られた遊技球を発射するための発射ハンマー(図示しない)、その発射ハンマーを作動する発射モータ 192 等が取付基板 193 に組み付けられてユニット化された発射装置ユニット 194 が装着されている。また、前枠体 11 の後下部領域の略中央部には、電源基板 195 を収容する電源基板ボックス 196 が装着され、その電源基板ボックス 196 の後側に重ね合わされた状態で払出制御基板 197 を収容する払出制御基板ボックス 198 が装着されている。払出制御基板 197 は、遊技球を払い出す数を記憶するRAMを備え、主制御基板 131 から送信される払出用信号に従って遊技球を払い出す制御信号を中継用回路基板(図示しない)に伝達して払出用モータ 172 を作動制御するようになっている。30

#### 【0099】

[後カバー体の構成について] 図5及び図6に基づき説明する。

図6はパチンコ機 1 の後側全体を右上後方から示す斜視図である。なお、図6は一般的な遊技機を示したものであり、本実施形態のパチンコ機 1 における特徴的な構成は別図に基づいて後述する。

遊技盤 5 後面に配置された表示装置制御基板ボックス 117(図11参照)及び主制御基板ボックス 132 の後端部は機構装着体 13 の中央部に開口された窓開口部に向けて突出している。そして、機構装着体 13 の窓開口部の一側壁を構成する側壁部と他側壁を構成する払出装置装着部 135 の片側壁との間には、不透明な合成樹脂材によって略方形の箱形状に形成された後カバー体 210 がカバーハンジ機構 211 によって開閉並びに着脱可能に装着されている。40

#### 【0100】

50

後カバー体210は、略四角形状の後壁部212と、その後壁部212の外周縁から前方に向けて突出された周壁部213とから一体に構成されている。後カバー体210の周壁部213のうち、一側の壁部213aには、機構装着体13の側壁部の上下及び中間の計3箇所に形成されたヒンジ体214のヒンジ孔の上方からそれぞれ着脱可能に嵌込まれるヒンジピン215を下向きに有するヒンジ体216が一体に形成されている。また、後カバー体210の周壁部213のうち、他側の壁部213bには、拡出装置装着部135の片側壁に形成された係止孔に弾性的に係合可能な係止爪を有する弹性閉止体217が一体に形成されている。

#### 【0101】

すなわち、後カバー体210は、その上下及び中間のヒンジ体216の各ヒンジピン215が機構装着体13の側壁部のヒンジ体214のヒンジ孔の上方からそれぞれ嵌込まれる。この状態で、ヒンジピン215を中心として後カバー体210が機構装着体13の他側に向けて回動されながら、その弹性閉止体217を拡出装置装着部135の片側壁の係止孔に差し込んで弾性的に係合させることで、機構装着体13の後側に後カバー体210が閉じ状態で保持される。そして、後カバー体210によって、遊技盤5後面の表示装置制御基板ボックス117全体及び主制御基板ボックス132の略中間部から上端にわたる部分が後カバー体210によって覆われるようにになっている。これによって、主制御基板ボックス132の上部に露出された主制御基板131の基板コネクタ（主として表示装置制御基板116と接続するための基板コネクタ）が後方から視認不能に隠蔽されている。

#### 【0102】

また、主制御基板ボックス132の略中間部から下端にわたる部分は後カバー体210によって覆われることなく露出されている。そして、主制御基板ボックス132の下部には、その主制御基板131上に配置された検査用コネクタ218が露出されており、後カバー体210が閉じられた状態で主制御基板131上の検査用コネクタ218に基板検査装置（図示しない）を接続して検査可能となっている。

#### 【0103】

後カバー体210には、多数の放熱孔230、231、232、233が貫設されており、これら多数の放熱孔230、231、232、233から内部の熱が放出されるようになっている。この実施形態において、後カバー体210には、その周壁部213から後壁部212に延びる多数のスリット状の放熱孔230が貫設され、後壁部212の略中間高さ位置から上部においては多数の長円形、橢円形等の放熱孔231が貫設され、後壁部212の下部には多数の長円形、橢円形等の放熱孔232と所定数の横長四角形状の放熱孔233が貫設されている。

#### 【0104】

また、横長四角形状の放熱孔233は、主制御基板ボックス132の封印ねじ（封印部材）によって封印される複数の並列状の封印部235の列の大きさ及び配設位置に対応する大きさ及び位置に貫設されている。これによって、不透明な後カバー体210が閉じられた状態であっても、主制御基板ボックス132の複数の並列状の封印部235が放熱孔233の部分において視認可能に露出される。このため、後カバー体210が閉じられた状態であっても、主制御基板ボックス132の封印部235の封印状態を容易に視認することができる。また、不透明な合成樹脂材は、透明な合成樹脂材と比べ、リサイクル使用される合成樹脂材を材料として用いることが容易であるため、後カバー体210を安価に製作することができる。

#### 【0105】

後カバー体210の周壁部213のうち、上側壁部213cの所定位置（この実施形態では左右2箇所）には、電源コード（図示しない）を適宜に折り畳んだ状態で保持する略C字状でかつ弾性変形可能なコード保持体237が上方のタンクレール150の後壁面（レール構成部材139の後壁面）に向けて延出されている。このコード保持体237の先端部には、同コード保持体237を弾性変形させて電源コードを取り外すためのつまみが形成されている。

10

20

30

40

50

## 【0106】

電源コードは、その一端が分電基板238の基板コネクタ239に取り外し可能に接続され、他端の電源プラグが電源コンセントに差し込まれる。前記したように、後カバー体210にコード保持体237を一体に形成して電源コードを保持することで、パチンコ機を運搬・保管する際に電源コードがぶらついて邪魔になったり、異物に引っ掛かる不具合を防止することができる。

## 【0107】

[本体枠の後側下部の下皿用球誘導体等の構成について] 図2及び図7に基づき説明する。

図7は、図6に示すパチンコ機1の斜視図から後ろカバー210及び各種制御基板等を取り外した状態を示す斜視図である。なお、図7は、一般的な遊技機を示したものであり、本実施形態のパチンコ機1における特徴的な構成は図14に基づいて後述する。

本体枠3の後下部領域の他側寄り部分(ヒンジ寄り部分)には、そのスピーカボックス部16の後段差部の凹み部分において下皿用球誘導体253が装着されている。この下皿用球誘導体253は、球払出装置170の賞球及び貸球用球通路から上皿連絡路(図示しない)を経て上皿51に払い出された遊技球が満杯になったときに、上皿連絡路の遊技球を下皿31に導くためのものである。

## 【0108】

なお、この実施形態において、下皿用球誘導体253の後壁外面には、インタフェース基板252を収納している基板ボックス254が装着されている。なお、インタフェース基板252は、パチンコ機1に隣接して設置される球貸機と払出制御基板197との間に介在され、球貸に関する信号を球貸機と払出制御基板197との間で送受信可能に電気的に接続するようになっている。

## 【0109】

[センター役物について] 図11乃至図18に基づき説明する。

図11は遊技領域37を斜め右上前方から示す斜視図であり、図12は遊技領域37を斜め左上前方から示す斜視図であり、図13はパチンコ機1の中央縦断面図であり、図14は後側役物ユニットの取付け状態を示す斜視図であり、図15はセンター役物91を示す正面図であり、図16はセンター役物91を斜め右上前方から示す斜視図であり、図17はセンター役物91の中央縦断面を示す断面図であり、図18はセンター役物91の前側役物ユニット122と後側役物ユニット126とを遊技盤5に組付ける前の状態を示す分解斜視図である。

## 【0110】

図11及び図12に示すように、センター役物91は、額縁状の外観を呈しており、遊技領域37の中央に配設されている。なお、センター役物91の大きさは特に限定されるものではないが、本例では、遊技領域37全体の約1/2を占める、比較的大きな役物として構築されている。

## 【0111】

図18に示すように、センター役物91は、前側に配置される前側役物ユニット122と、その後側に配置される後側役物ユニット126とに大別されている。前側役物ユニット122は、遊技盤5の盤面5a側から開口部120内に嵌挿されるとともに、少なくとも前面部分が遊技盤5から遊技者側(前方)に突出した状態で配設された装飾フレーム121を有して構成されている。一方、後側役物ユニット126は、装飾フレーム121の窓部124を通して視認させることができ特定遊技領域125を有し、遊技盤5の背面側から組付けられるように構成されている。なお、前側役物ユニット122は、遊技盤5の盤面5aに対し、取付ネジ(図示しない)によって直接取付けられている。一方、後側役物ユニット126は、図13及び図14に示すように、遊技盤5の背面に取付けられた表示手段取付部材128の底面に組付けられている。なお、表示手段取付部材128は、演出表示装置115を支持するために設けられた箱状の部材であり、演出表示装置115を視認させるための開口部(図示しない)が形成されている。また、前側役物ユニット1

10

20

30

40

50

22と後側役物ユニット126の当接部分には、前側役物ユニット122に対する後側役物ユニット126の相対位置を合せるための位置決め部385(図18参照)が備えられており、夫々のユニットとして別々に組付けているにも拘らず、前側役物ユニット122と後側役物ユニット126との組付け誤差をなくすことを可能としている。

#### 【0112】

[前側役物ユニットの具体的な構成について] 図15、図16、図19乃至図21に基づき説明する。

図19は前側役物ユニット122における機構部を分離した状態を右上前方から示す分解斜視図であり、図20はセンター役物91における通路形成部材228を示す正面図であり、図21センター役物91における左側の通路形成部材229を右上前方から示す斜視図である。 10

図16に示すように、前側役物ユニット122の装飾フレーム121は、最も前面に配置され装飾性を有する枠状の前側装飾枠部162と、前側装飾枠部162の後方に配設され制御基板等を収容するための基板取付部材163と、さらにその後方の上部側にのみ配設され各種機構部等を取付けるための上部機構取付部材164とから構成されている。なお、基板取付部材163は、後述する通路形成部材228, 229としても機能しており、光透過性部材(例えば透明部材)から形成されている。

#### 【0113】

図15に示すように、前側装飾枠部162の上部中央には、上方に突出した上方突出部168が設けられており、上方突出部168において対向する側面には、遊技球が入賞可能な上部側大入賞口144が夫々設けられており、可動片145によって開閉可能となっている。なお、図面では、可動片145によって上部側大入賞口144が閉鎖された状態を示しており、この状態では、上部側大入賞口144に遊技球を入賞させることができないようになっている。可動片145が開放し、上部側大入賞口144に入賞した遊技球は、入賞案内部149によって振分装置148に送られ、右側誘導通路146または左側誘導通路147のいずれか一方に振分けられるようになっている。 20

#### 【0114】

さらに詳しく説明すると、図19に示すように、可動片145を駆動するための駆動機構部169が上部機構取付部材164に取付けられており、この駆動機構部169によって一対の可動片145が垂直位置(閉鎖状態)から傾斜位置(開放位置)までの間で回動するようになっている。駆動機構部169は、上部機構取付部材164の背面側に配設された支持部材182と、支持部材182に取付けられプランジャー(図示しない)を下方に突出させた状態で配設された一対のソレノイド183と、プランジャーの先端と可動片145の回転軸186とを連結するとともに、プランジャーの往復直線運動を回転軸186の回転運動に変換する可動伝達部材184とから構成されている。つまり、ソレノイド183への通電によってプランジャーが没入状態になると、可動伝達部材184を介して回転軸186が回動し、一対の可動片145を傾斜位置に変位させる。また、ソレノイド183への通電が停止された場合には、バネの弾性力によってプランジャーが突出状態となり、一対の可動片145は垂直位置に変位する。なお、ソレノイド183及び可動伝達部材184の後方には、これらの機構を覆う平板状の蓋部185が配設されている。 40

#### 【0115】

一方、入賞案内部149は、図15に示すように、正面視が略U字形の形状を呈しており、両端(左右の上端)が夫々の上部側大入賞口144に連通するとともに、下部には、後方に配設された振分装置148に向って遊技球を流出させる流出口(図示しない)が形成されている。また、入賞案内部149の上端部分には、入賞口センサ330(図28参照)が設けられており、上部側大入賞口144に遊技球が入賞したことを検出している。ここで、入賞口センサ330が本発明の入賞状態検出手段に相当する。

#### 【0116】

図19に示すように、振分装置148は、女の子のキャラクタからなりその脚部202を揺動可能に支持した装飾体201と、入賞案内部149から流出された遊技球を受ける 50

とともに、脚部 202 とともにシーソー状に揺動する振分板 203 とを具備して構成されている。また、振分板 203 は、支持軸 204 によって支持されており、ソレノイド 205 の作動によって、右下り状態（遊技球を右側誘導通路 146 に案内する状態）と、左下り状態（遊技球を左側誘導通路 147 に案内する状態）とに切替えられるようになっている。

#### 【0117】

図 15 及び図 20 に示すように、右側誘導通路 146 は、装飾フレーム 121 の内周面に沿って配設され、上部側大入賞口 144 に入賞した遊技球を遊技者側から見て右側方向へ誘導することが可能な通路であり、基板取付部材 163 と一緒に成形された通路形成部材 228 から構成されている。また、右側誘導通路 146 は、振分装置 148 によって振分けられた遊技球を略水平方向に誘導する右側水平部 220 と、右側水平部 220 の下流側で遊技球をステップ状（階段状）の誘導面に沿って転動させる右側階段部 221 と、その後、遊技球を真直ぐ下方に流下させる右側垂下部 222 を備えており、右側垂下部 222 の下端に形成された流出口 223 から遊技球を流出するようになっている。特に、右側階段部 221 では、右側水平部 220 及び右側垂下部 222 よりも後方に延出された通路を有している。詳しくは、右側へ転動しようとする遊技球を、右側階段部 221 内に立設された誘導壁 224 によって一旦後方に誘導し、その後、時計方向に旋回させて前方の位置まで戻すように構成されている。つまり、螺旋階段のように形成されている。但し、誘導壁 224 の高さは、右側階段部 221 内を転動する遊技球が乗越え可能な高さに形成されている。このため、誘導壁 224 に到達する際の遊技球の勢いが比較的弱い場合には、誘導壁 224 によって誘導される第一ルート（螺旋状のルート）を経由することになるが、遊技球の勢いが比較的強い場合には、誘導壁 224 を乗越えて直進する第二ルートを経由することになる。つまり、誘導壁 224 は、遊技球の勢いによって通過するルートを互いに異なるルート振分部 225 として機能している。そして、このルート振分部 225 によって、流出口 243 から流出するタイミングをばらつかせることが可能となっている。

#### 【0118】

一方、図 15、図 20、及び図 21 に示すように、左側誘導通路 147 は、装飾フレーム 121 の内周面に沿って配設され、上部側大入賞口 144 に入賞した遊技球を遊技者側から見て左側方向へ誘導することが可能な通路である。なお、左側誘導通路 147 のうち上流側の部分は右側誘導通路 146 と一緒に形成され、下流側の部分は別の通路形成部材 229 で形成されている。つまり、上流側の通路形成部材 228 に形成された流出口 241a から流出する遊技球を、下流側の通路形成部材 229 に形成された流入口 242a に送るように構成されている。また、左側誘導通路 147 は、振分装置 148 によって振分けられた遊技球を略水平方向に誘導する左側水平部 240 と、左側水平部 240 の下流側で遊技球をステップ状の誘導面に沿って転動させる左側階段部 241 と、その後、遊技球を真直ぐ下方に流下させる左側垂下部 242 と、左側垂下部 242 の下流側で遊技球を内側に向かって転動させる内側誘導部 243 を備えており、内側誘導部 243 の先端に形成された流出口 244 から遊技球を流出するようになっている。特に、図 21 に示すように、内側誘導部 243 には、内側誘導部 243 を通って流出口 244 に向う遊技球を停留可能な停留部材 245 が備えられている。この停留部材 245 は、内側誘導部 243 の湾曲したコーナー部分に対して設けられており、内側誘導部 243 内に突出し遊技球を停留させる停留位置（実線で示す）と、内側誘導部 243 から後退し遊技球を通過させる通過位置（二点鎖線で示す）との間で変位可能に支持されている。また、内側誘導部 243 の下方には、停留部材 245 を停留位置と通過位置との間で可動させる保留駆動機構 338（図 28 参照）が配設されている。ここで、停留部材 245 が本発明の遅延部材に相当する。

#### 【0119】

また、左側誘導通路 147 には、遊技球が通過したことを検出する誘導通路センサ 318（図 28 参照）が設けられており、左側誘導通路 147 に応じた遊技処理を実行可能と

10

20

30

40

50

している。

**【0120】**

図16に示すように、装飾フレーム121の左右側部には、装飾性を有する網状の飾り部260が設けられており、その上部には、上方に向って開口し遊技領域37の遊技球を入球可能とする入球口261が形成されている。また、装飾フレーム121の下部には、円弧状のステージ262が設けられており、入球口261に入球した遊技球は、装飾フレーム121の内部に形成された通路(図示しない)を通ってステージ262の左右端部に送られるようになっている。つまり、入球口261に入球した遊技球をステージ262の形状に沿って左右方向に繰返し転動させ、その後、ステージ262中央の流出部263から遊技領域37に流出させるようになっている。なお、流出部263の下方には、前述した始動口96が配置されており、流出部263から流出した遊技球を始動口96に入球させやすい配置となっている。なお、ステージ262の前面のうち流出部263以外の部分には、遊技球の径よりも狭い幅のスリット状の窓部が形成されており、ステージ262を転動する遊技球の挙動を視認させながらも、流出部263以外の部分から遊技球が排出されること、すなわちステージ262から逸脱することを防止している。また、これによれば、遊技領域37を転動する遊技球が跳ね返ってもステージ262内に進入することが阻止されている。

**【0121】**

装飾フレーム121の下部における左右両端には、装飾フレーム121の側方から遊技球を進入可能とするとともに、進入した遊技球を風車265側に案内する通路264が形成されている。

**【0122】**

また、図17に示すように、装飾フレーム121における下部内周面には、遊技者側に突出(詳しくは、先端が透明板50に近接する位置まで突出)するフランジ状の進入防止壁267が設けられており、遊技領域37を転動する遊技球、特に、進入防止壁267の下方の遊技領域37を通過する遊技球Bが装飾フレーム121の内部に向って跳ね返った場合でも、装飾フレーム121の内部に形成された特定遊技領域125(詳しくは後述する)内に進入しないように構成されている。このため、特定遊技領域125での演出が他の遊技球によって乱されることを回避することが可能になる。また特定遊技領域125で用いられた遊技球が特定遊技領域125の前方から遊技領域37に排出されることもなくなり、遊技盤5の前面に形成された遊技領域37と、装飾フレーム121内に位置する特定遊技領域125とが明確に区画される。したがって、特定遊技領域125での遊技球の挙動に特殊性を持たせ、独特な演出によって遊技者を楽しませることが可能になる。

**【0123】**

また、進入防止壁267は、特定遊技領域125の延長線上に形成されているため、特定遊技領域125の奥行を広く見せるとともに、進入防止壁267を特定遊技領域125の一部として用いることも可能になる。したがって、遊技球を一層躍動的に転動させることができになり、遊技球の挙動に対する面白みを高めることができる。なお、進入防止壁267の上面は、後方に向って僅かに下り勾配に形成されており、遊技球が進入防止壁267上で停留することを防止している。

**【0124】**

[後側役物ユニットの具体的な構成について] 図15、及び図22乃至図27に基づき説明する。

図22は後側役物ユニット126及び案内部材(後述する)の構成を示す平面図であり、図23は後側役物ユニット126を右上前方から示す斜視図であり、図24は後側役物ユニット126の中央縦断面を示す断面図であり、図25は後側役物ユニット126を上下反転させ、右上前方から示す斜視図であり、図26は入球口駆動部287の各構成を分離した状態を右上前方から示す分解斜視図であり、図27は入球口駆動部287における要部の構成を示す断面図である。

**【0125】**

10

20

30

40

50

図15及び図23に示すように、後側役物ユニット126は、右側誘導通路146または左側誘導通路147によって誘導された遊技球を用いて所定の遊技処理が実行される特定遊技領域125と、特定遊技領域125の後端から立設された背面立壁部281と、背面立壁部281から左右外方向に延出され、後側役物ユニット126を表示手段取付部材128に取付けるための取付孔282a(図22に示す)を有する取付用延出部282とを具備して構成されている。

#### 【0126】

図22及び図23に示すように、特定遊技領域125は、略水平面上で形成されるとともに平面視が扇状の形状を呈しており、右側誘導通路146または左側誘導通路147によって誘導された遊技球を転動させる転動面280と、その転動面280上で回動可能に軸支され回動することにより転動面280上の遊技球を所定方向に打返すことが可能な球打部283と、球打部283によって打返された遊技球を入球可能とする特定入球口284と、転動面280上で摺動可能に支持され球打部283によって打ち返された遊技球が特定入球口284に入球することを阻止する二組の障害可動部材285とを備えている。なお、特定入球口284には遊技球が入球したことを検出するV入賞センサ331(図28参照)が設けられており、特定入球口284に遊技球が入球したことが検出されると、遊技者に有利な有利遊技状態が発生するようになっている。このため、球打部283によって打ち返される遊技球の転動方向と、特定入球口284との位置関係によって、有利遊技状態が発生するか否かが振分けられるようになり、遊技球の行方を注目させるようになる。特に、遊技球を用い、野球盤のような球技ゲームが特定遊技領域125で行われるため、遊技における興奮を大幅に高めることができる。ここで、V入賞センサ331が本発明の入球状態検出手段に相当する。

#### 【0127】

さらに詳しく説明すると、転動面280は、遊技者側に向って下り勾配に形成され、その転動面280の遊技者側の端部付近に球打部283が配置され、転動面280の後端付近、すなわち背面立壁部281の手前側に特定入球口284が配置されている。このため、転動面280上に誘導された遊技球は、転動面280の勾配に従って遊技者側まで自然に転動し、その後、球打部283によって打ち返され、特定入球口284に向って転動することが可能となる。このように、転動面280の奥側から遊技者側に向って転動した遊技球を、転動面280の奥側に向って打ち返すことから、遊技者に打者としての意識を喚起させ、球技場における臨場感を醸し出すことが可能になる。特に、転動面280には、野球のグランドの模様が描かれており、臨場感を助長させている。

#### 【0128】

なお、球打部283は、バットの形状を模したバット部289と、バット部289を回動可能に支持する軸部300とから構成され、特定遊技領域125の底面に配設された球打駆動部286(図25参照)によって駆動されるようになっている。図25に示すように、球打駆動部286は、プランジャ(図示しない)を出没可能に支持するソレノイド301と、ソレノイド301への非通電時にプランジャが突出状態となるように付勢するコイルバネ(図示しない)と、プランジャの往復直線運動を球打部283の軸部300に伝達し軸部300を所定の範囲内で往復回動させるリンク部304とを具備している。つまり、ソレノイド301への非通電時には、コイルバネの付勢力によってプランジャが突出位置となり、バット部289の先端が斜め前方を向いた状態、すなわち振りぬく前の状態(図23参照)に維持される。そして、ソレノイド301に通電がなされると、プランジャはコイルバネの付勢力に抗して没入状態となり、バット部289の先端が斜め後方を向いた状態、すなわち振り抜いた後の状態(図22参照)に変位する。つまり、ソレノイド301に通電することにより、バット部289を反時計方向に回動させ、転動面280の後方に向って遊技球を打ち返すことが可能になる。

#### 【0129】

なお、球打部283の軸部300近傍には、バット部289の回動範囲、特にバット部289を振り抜く前の位置を制限するためのストッパー部305が上方に突出して設けら

10

20

30

40

50

れている。また、ストッパー部 305 の後方には、転動面 280 上を転動しバット部 289 まで到達した遊技球を、バット部 289 との協働によって一旦停留させることが可能な停留部 306 が形成されている。この停留部 306 は、転動面 280 から上方に突出した三角形状の部材からなり、振り抜いた後の状態に位置するバット部 289 との間に V 字形の球受け部を形成することにより、遊技球を停留させることを可能にする。

#### 【0130】

一方、図 22 及び図 23 に示すように、特定入球口 284 は、一対の壁部 325 に挟まれて形成されるとともに、所定の位置を中心とした円弧に沿って摺動可能に支持されており、入球口駆動部 287 ( 図 25 参照 ) によって往復円弧運動するように構成されている。つまり、一対の壁部 325 及び特定入球口 284 は、円弧状に形成された特定遊技領域 125 の後側周縁と、円弧状の背面立壁部 281 との間の空間に収容されており、円弧上で摺動可能な状態に支持されている。そして、特定入球口 284 の位置が常に変化するよう往復運動させることから、打ち返された遊技球の転動方向が一定の方向でも、特定入球口 284 に入球する場合と入球しない場合とに振分けられる。換言すれば、遊技球の転動方向に拘らず、特定入球口 284 に入球される可能性があることから、球打部 283 によって打ち返された直後の、早期の段階での期待感の消失を回避することが可能になる。また、転動面 280 上での遊技処理が一層複雑になり、遊技内容に飽きてしまうことを抑制できるとともに、遊技球が特定入球口 284 に入球するか否かについて一層ハラハラさせることができる。ここで、入球口駆動部 287 が本発明の摺動駆動源に相当する。

#### 【0131】

入球口駆動部 287 の具体的な構成について、図 24 ~ 図 27 に基づき説明する。入球口駆動部 287 は、回転力を発生させるモータ 348 と、回転可能に支持された丸棒状の回転軸部 349 と、回転軸部 349 に回動不能の状態で外嵌され回転軸部 349 の回転に伴って軸方向に変位するスライド部材 363 と、モータ 348 による回転運動を回転軸部 349 に伝達し回転軸部 349 を回転させる第一伝達機構 361 と、スライド部材 363 の往復直線運動を特定入球口 284 に伝達し特定入球口 284 を円弧上で往復運動させる第二伝達機構 364 とを具備して構成されている。特に、図 27 に示すように、回転軸部 349 の外周面には、螺旋状の溝部 366 が連続して形成されており、スライド部材 363 の内周面に形成された一対の係合爪部 362 が溝部 366 に嵌込まれている。このため、モータ 348 が駆動すると、モータ 348 によって発生する回転運動が、第一伝達機構 361 を介して回転軸部 349 に伝達され、回転軸部 349 を回転させる。回転軸部 349 が回転すると、係合爪部 362 に推進力が作用し、スライド部材 363 を軸方向に変位させる。つまり、モータ 348 が一定の周期で正転及び逆転を繰り返すと、スライド部材 363 が軸方向に往復直線運動することとなる。また、スライド部材 363 には、第二伝達機構 364 が接続されているため、スライド部材 363 の往復直線運動が第二伝達機構 364 を介して特定入球口 284 に伝達され、特定入球口 284 を往復円弧運動させる。

#### 【0132】

このように、回転軸部 349 に形成された螺旋状の溝部 366 と、その溝部 366 に嵌め込まれた係合爪部 362 との協働によって、スライド部材 363 を軸方向に往復直線運動させるため、スライド部材 363 及び特定入球口 284 のガタツキを少なくし、安定した状態で往復運動させることができくなる。また、特定入球口 284 を滑らかにゆっくりと変位させることができになり、特定入球口 284 の挙動を視認させ、遊技球と特定入球口 284 との位置関係を容易に注目させることができとなる。

#### 【0133】

特に、回転軸部 349 の外周面に形成された螺旋状の溝部 366 に対して、所定の間隔で配設された一対の係合爪部 362 が嵌込まれているため、一つ当たりの係合爪部 362 に加わる負荷 ( 推進力 ) が低減され、係合爪部 362 の破損等を防止することができる。また、回転軸部 349 に対してスライド部材 363 が複数箇所で支持されることから、スライド部材 363 のガタツキを一層抑制することが可能である。

#### 【0134】

10

20

30

40

50

なお、図26に示すように、回転軸部349は、両側に支持片を有する支持部材360によって両端が回転可能に支持され、一方の端部側において第一伝達機構361が連結されている。このため、回転軸部349の大部分にわたってスライド部材363を変位させることが可能になる。つまり、回転軸部349の略全体に螺旋状の溝部366を形成するようすれば、スライド部材363を比較的大きく摺動させることができることになる。

#### 【0135】

また、支持部材360には、回転軸部349と平行に支持された回転防止杆365が配設されており、この回転防止杆365は、スライド部材363を貫通することにより、スライド部材363の回転を防止している。つまり、回転軸部349が回転してもスライド部材363の回転を阻止することが可能となり、スライド部材363に推進力を付与することができる。10

#### 【0136】

また、図24に示すように、第二伝達機構364は、スライド部材363の外側面から延出された第一連結片369と、特定入球口284の外側面から延出され少なくとも一部分が第一連結片369と重ねられた第二連結片380と、第二連結片380から第一連結片369に向って突設された連結軸部382と、第一連結片369に穿設され、連結軸部382が挿入されるとともに延出方向に延びる長孔部381とを具備している。このため、スライド部材363及び第一連結片369における運動のうち、回転軸部349の軸方向成分は、全て第二連結片380及び特定入球口284に伝達されるが、第一連結片369の延出方向成分（軸方向に対して垂直となる方向の成分）は、長孔部381に対する連結軸部382の遊びの分だけ伝達が遅れることとなる。このため、特定入球口284を円弧上に沿って摺動可能に支持すれば、特定入球口284及び第二連結片380は、スライド部材363及び第一連結片369の軸方向への動きに対して、スライド部材363からの距離（延出方向における距離）を変化させながら、軸方向に摺動することとなる。つまり、放物線を描くように、特定入球口284を円弧状に摺動させることができる。20

#### 【0137】

一方、図23に示すように、転動面280上で摺動可能に支持された障害可動部材285は、野球の守備に相当するものであり、球打部283によって打ち返された遊技球が特定入球口284に入球し難くなるように配設されている。但し、障害可動部材285が摺動する範囲は限られており、球打部283によって遊技球が真直ぐ打ち返された場合には、障害可動部材285に衝突しないようになっている。特に、転動面280の中央には、前後方向に延びるガイド溝部308が、バット部289の近傍まで形成されており、球打部283によって打ち返された遊技球がこのガイド溝部308内に入った時には、障害可動部材285によって遮られることなく、ガイド溝部308に沿って真直ぐ後方まで打ち返すことが可能になっている。なお、ガイド溝部308の先端部分（幅の狭い部分）は、他の部分に比べて浅く形成されているため、一旦ガイド溝部308内に挿入させることができても、斜め後方へ転動させる力が作用している場合には、ガイド溝部308から逸脱することもある。また、障害可動部材285の下部には、転動面280に穿設された円弧状の長孔309を貫通する支持部320が設けられており、障害物駆動部288（図25参照）によって摺動するようになっている。障害物駆動部288は、モータ321と、モータ321の回転力を障害可動部材285の支持部320に伝達する伝達機構322等から構成されている。3040

#### 【0138】

このように、転動面280上における球打部283と特定入球口284との間には、障害可動部材285が可動状態で配置されているため、遊技球が特定入球口284に向って打ち返された場合でも、障害可動部材285に衝突した場合には、遊技球の転動方向が変化し、特定入球口284への入球が困難となる。このため、遊技者は、遊技球が特定入球口284に入球するまで、安心することができなくなり、その結果、遊技球の行方を最後まで注目させることができになる。

#### 【0139】

ところで、図22及び図23に示すように、球打部283の左右両側の転動面280には、球打部283によって所定方向に打ち返すことができない遊技球を、転動面280から排出させる一対の前側排出口307が穿設されている。このため、球打部283によって打ち返すことができなかった場合、すなわち空振りした場合には、その遊技球を効率よく排出させることができる。特に、転動面280は遊技者側に向って下り勾配に形成されているため、例えば球打部283によって打ち返したにも拘らず勢いが弱いために特定入球口284まで届かない場合、または障害可動部材285に衝突して跳ね返された場合にも、転動面280上の遊技球を前側排出口307から排出させることができる。つまり、転動面280上で遊技球が停留することを防止し、遊技球同士の衝突を未然に防ぐことができる。

10

#### 【0140】

また、特定入球口284の摺動範囲における左右両端には、特定入球口284に入球しない遊技球を、転動面280から排出させる後側排出口328が穿設されている。すなわち、特定入球口284とは異なる方向に打ち返された遊技球を、後側排出口328から排出するようになっている。このため、転動面280の後端周縁部まで到達し、特定入球口284に入球しないことが明らかになった場合には、後側排出口328から排出させることにより、転動面280の勾配に従って再び遊技者側に転動することを回避できる。したがって、転動面280上の遊技球を速やかに排出させ、有利性のない遊技球が比較的長い時間にわたって滞留することによる煩わしさを解消することができる。

20

#### 【0141】

なお、特定入球口284の両側に設けられた一対の壁部325の外側には、特定入球口284に入球しなかった遊技球を外方向（後側排出口328の方向）に向って転動させる可動排出部326が形成されている。この可動排出部326の上面は、後側排出口328側に向って下り勾配となった傾斜面となっており、特定入球口284とともに摺動する。なお、特定入球口284及び可動排出部326を受ける床面には、後側排出口328に向って下り勾配となった固定排出溝327が形成されており、さらに、その固定排出溝327には、特定入球口284に入球した遊技球を排出する特定排出口（図示しない）が穿設されている。なお、特定排出口は、固定排出溝327に沿って延びる長孔からなり、特定入球口284の摺動範囲にわたって特定入球口284と合致するように形成されている。

30

#### 【0142】

また、背面立壁部281の上端には、後側排出口328の上方を覆う屋根部329が形成されている。また、屋根部329の下面には、特定入球口284の可動範囲の上方に列設され下方に向って光を放射する複数の発光部340が設けられている。また、可動排出部326の後方（すなわち発光部340の下方）には、特定入球口284とともに摺動し、発光部340から放射された光を遊技者側に反射させる可動反射部341が設けられている。このため、特定入球口284付近の装飾性が高められ、特定入球口284の存在を際立たせることができ可能になる。特に、可動反射部341は、特定入球口284とともに円弧状に摺動するため、特定入球口284が可動している様子を強調することができる。なお、特定入球口284の可動範囲には、遊技球の入球する期待値が比較的高い期待大領域（ガイド溝部308付近）と、期待値が比較的低い期待小領域（ガイド溝部308から離れた部位）とが存在するが、本例では、夫々の領域に対応する発光部340の発光色を互いに異ならせている。このため、特定入球口284の位置に基づいて期待感にメリハリをつけることができ、遊技の興奮をさらに高めることができる。特に、夫々の領域に対応して発光部340の発光色を互いに異ならせているため、期待大領域と期待小領域とを明瞭に区別させることができある。

40

#### 【0143】

[案内部材等の構成について] 図11、図12、及び図22に基づいて説明する。

図22に示すように、装飾フレーム121の内部には、右側誘導通路146によって誘導された遊技球を、流入口402で受け取るとともに、特定遊技領域125の略中央部分上方まで案内し、先端の流出口403から転動面280上に落下させる右側案内部材40

50

1と、左側誘導通路147によって誘導された遊技球を流入口405で受け取るとともに、特定遊技領域125の略中央部分上方まで案内し、先端の流出口406から転動面280上に落下させる左側案内部材404とが配設されている。このため、装飾フレーム121の内周面に沿って誘導された遊技球を、転動面280上の所定位置、具体的には後方中央部分に供給することが可能となる。特に、遊技球を転動面280上に落下させるため、遊技球の勢いを抑え、転動面280上でゆっくりと転動させることができくなる。したがって、遊技球の挙動を十分に楽しませることができくなる。また、右側案内部材401の流出口403、及び左側案内部材404の流出口406は、ガイド溝部308の上方に位置しており、夫々の流出口403、406から落下した遊技球は、ガイド溝部308によって誘導され、バット部289に向って真直ぐ転動する。

10

#### 【0144】

また、右側案内部材401の流出口403、及び左側案内部材404の流出口406は、互いに近接した位置に形成されており、相反する別々の誘導通路146、147に振分けられた遊技球が、互いに近接した位置から転動面280上に流出されるようになっている。このため、転動面280に対して同一の条件で、すなわち最も演出効果を得ることのできる好適な状態で供給することが可能となる。

#### 【0145】

また、右側案内部材401及び左側案内部材404は、光透過性の部材で形成されるとともに、上面が開放された樋状の形状を呈している。また、各案内部材401、404は、演出表示装置115と特定遊技領域125との間に配置され、略水平方向に延出されている。特に、特定遊技領域125の左右側方には、右側装飾可動体420及び左側装飾可動体421が配設されているため、それらを迂回するように、各案内部材401、404は、円弧状に湾曲して後方まで延出された円弧形状部407と、特定遊技領域125の中央部分よりも僅かに後方ににおいて内側に真直ぐ伸びた直線形状部408とから構成されている。このため、演出表示装置115での画像による演出、及び特定遊技領域125での遊技球による演出を遮ることなく、特定遊技領域125に対して遊技球を案内することができる。また、右側案内部材401及び左側案内部材404における高さ方向の長さを比較的短く抑えることができ、演出表示装置115と特定遊技領域125とを接近させて配置することができる。

20

#### 【0146】

なお、右側案内部材401及び左側案内部材404は、演出表示装置115を支持する表示手段取付部材128（図13参照）の前面に取付けられている。つまり、前側役物ユニット122及び後側役物ユニット126とは異なる他の部材に固定されている。このため、前側役物ユニット122の奥行寸法及び後側役物ユニット126の高さを比較的短く抑えることができる。なお、図3に示すように、表示手段取付部材128の前面には、鏡面加工された表示枠400が取付けられており、さらにその表示枠400には、遊技状態に基づいて光を放射する電飾部424が設けられている。

30

#### 【0147】

また、右側誘導通路146及び右側案内部材401を組合せた通路と、左側誘導通路147及び左側案内部材404を組合せた通路とは、略等しい長さとなっており、これによれば、どちらの通路に振分けられた場合も遊技球の挙動を十分に乐しませることができるとともに、左右均等の割合で振分けられているという印象を与えることができる。

40

#### 【0148】

また、図22及び図13に示すように、後側役物ユニット126の左右側方には、遊技状態に基づいて可動する右側装飾可動体420及び左側装飾可動体421が設けられており、装飾フレーム121の窓部124を通して視認することができるようになっている。これらの装飾可動体420、421は、基台部（図示しない）に載置された状態で回動可能に支持されており、図示しない駆動手段によって回動するようになっている。

#### 【0149】

#### [遊技処理について]

50

次に、遊技内容、特に特定遊技領域125における遊技処理について説明する。

遊技領域37に配設された始動口96に遊技球が入球すると、始動口センサ317によって検出され、その検出に基づいて抽選が行われる。そして、抽選の結果が所定結果（小価値当り（詳細は後述する））の場合には、可動片145が動作し、装飾フレーム121の上部に形成された上部側大入賞口144が開放される。つまり、抽選結果が小価値当りになった場合にのみ、上部側大入賞口144に遊技球を入賞させ、右側誘導通路146及び左側誘導通路147のいずれか一方に振分けることが可能になる。

#### 【0150】

右側誘導通路146及び左側誘導通路147に振分けられた遊技球は、いずれも特定遊技領域125に誘導されるが、右側誘導通路146によって誘導された場合と、左側誘導通路147によって誘導された場合とでは、特定遊技領域125において実行される遊技処理が互いに異なるように設定されている。このため、右側誘導通路146と左側誘導通路147とを差別化することができ、二つの誘導通路146, 147に振分けることの演出効果を維持することができる。特に本例では、右側誘導通路146に対応する右側遊技処理よりも、左側誘導通路147に対応する左側遊技処理の方が、有利遊技状態への期待値が高くなるように設定されている。10

#### 【0151】

具体的には、右側遊技処理では、転動面280上に遊技球が落下される際、球打部283を所定回数だけ往復回動させるようにしている。このため、遊技球が球打部283に当接する際の球打部283の回動位置によって遊技球が打ち返される速度や方向が決定されることとなる。つまり、早打や打遅れが生じることとなり、遊技球を真直ぐ打返すことが困難となったり、空振りをしたりする場合が生じる。20

#### 【0152】

一方、左側遊技処理では、転動面280上に遊技球を落下する際、まず球打部283を所定の角度（振りきった角度）で停止させ、球打部283及び停留部306によって遊技球の転動を一旦停留させる停留動作を行う。その後、球打部283を可動させ、停留中の遊技球を真直ぐ打返す打返し動作を行う。すなわち静止状態の遊技球を真直ぐ打返すことが行われる。したがって、遊技球が供給されるタイミングに拘らず、遊技球を障害可動部材285に接触しないように一定の方向に打ち返すことが可能となり、ひいては特定入球口284に遊技球を入球させやすい状態となる。30

#### 【0153】

そして、球打部283によって打ち返された遊技球が特定入球口284に入球したことが検出されると、遊技者に有利な有利遊技状態が発生する。このため、球打部283によって打ち返される遊技球の転動方向と、特定入球口284との位置関係によって、有利遊技状態が発生するか否かが振分けられるようになり、遊技球の行方を注目するようになる。特に、特定入球口284が円弧上で可動するため、打ち返された遊技球の転動方向が一定の方向でも、特定入球口284に入球する場合と入球しない場合とに振分けられる。換言すれば、遊技球の転動方向に拘らず、特定入球口284に入球される可能性があることから、球打部283によって打ち返された直後の、早期の段階での期待感の消失を回避することができる。40

#### 【0154】

なお、左側誘導通路147によって遊技球を誘導する場合には、まず、転動面280上で遊技球が転動しているか否かが判定される。すなわち上部側大入賞口144に入賞した遊技球が前側排出口307または後側排出口328から排出されているか否かを判定する。そして、遊技球が転動面280上で転動中と判定された場合には、その転動中の遊技球が転動面280から排出されるまで、停留部材245を停留状態に維持する。つまり、転動面280上で期待値の低い遊技処理が行われている際に、別の遊技球が上部側大入賞口144に入賞し期待値の高い左側誘導通路147側に振分けられた場合には、期待値の低い遊技処理が終了するまで、左側誘導通路147で誘導する遊技球を転動面280上には供給せず、左側誘導通路147内で待機させた状態とする。このため、期待値の高い側50

の左側誘導通路 147 に振分けられたにも拘らず、期待値の低い遊技処理によって遊技球が排出されてしまうことを防止できる。

#### 【0155】

なお、本例では、上部側大入賞口 144 に入賞した遊技球が前側排出口 307 または後側排出口 328 から排出されたことを検出するものを示しているが、上部側大入賞口 144 に遊技球が入賞してからの経過時間を検出するタイマを備え、その経過時間を基に、遊技球が前側排出口 307 または後側排出口 328 から排出されたと推測するようにしてもよい。また、上部側大入賞口 144 への入賞の有無に拘らず、上部側大入賞口 144 を開放させてからの経過時間を基に判定してもよい。なお、この場合には、上部側大入賞口 144 への入賞の有無に拘らず、停留部材 245 が毎回作動することとなる。

10

#### 【0156】

[主基板及び周辺基板の機能的構成について] 図 28 に基づき説明する。

図 28 は制御構成を概略的に示すブロック図である。

パチンコ機 1 の制御は、大きく分けて主基板 310 のグループと周辺基板 311 のグループとで分担されており、このうち主基板 310 のグループが遊技動作（入賞検出や当り判定、特別図柄表示、賞球払出等）を制御しており、周辺基板 311 のグループが演出動作（発光装飾や音響出力、液晶表示等）を制御している。

#### 【0157】

主基板 310 は、主制御基板 131 と払出制御基板 197 とから構成されている。主制御基板 131 は、中央演算装置としての CPU 314、読み出し専用メモリとしての ROM 315、読み書き可能メモリとしての RAM 316 を備えている。CPU 314 は、ROM 315 に格納されている制御プログラムを実行することによりパチンコ機 1 で行われる各種遊技を制御したり、周辺基板 311 や払出制御基板 197 に出力するコマンド信号を作成したりする。RAM 316 には、主制御基板 131 で実行される種々の処理において生成される各種データや入力信号等の情報が一時的に記憶される。主制御基板 131 には、始動口センサ 317、誘導通路センサ 318、カウントセンサ 319、入賞口センサ 330、V 入賞センサ 331、及び排出センサ 313 等からの検出信号が入力される。一方、主制御基板 131 は、特別図柄表示器 332、普通図柄表示器 333、大入賞口開閉機構 335、振分装置駆動機構 336、保留駆動機構 338、アタッカ駆動機構 339、球打駆動部 286、入球口駆動部 287、及び障害物駆動部 288 等へ駆動信号を出力する。また、払出制御基板 197 は、中央演算装置としての CPU 351、読み出し専用メモリとしての ROM 352、読み書き可能メモリとしての RAM 353 を備えている。そして、払出制御基板 197 は、主制御基板 131 から入力したコマンド信号を処理し、球払出装置 170 に駆動信号を出力する。これにより、球払出装置 170 は、駆動信号に従って遊技球を払い出す。

20

#### 【0158】

ここで、主制御基板 131 の入力ポートに接続された始動口センサ 317 は、始動口 96 に遊技球が入球したことを検出する入球状態検出手段である。また、誘導通路センサ 318 は、左側誘導通路 147 によって遊技球が誘導されるのかを判別するためのものであり、左側誘導通路 147 内に配設されている。また、カウントセンサ 319 は、下部側大入賞口 83 に入球した遊技球の数を計数するものであり、入賞口センサ 330 は、上部側大入賞口 144 に遊技球が入賞したことを検出するものであり、V 入賞センサ 331 は、球打部 283 によって打ち返された遊技球が特定入球口 284 に入賞したことを検出するものであり、排出センサ 313 は、遊技球が特定入球口 284 に入球することなく前側排出口 307 または後側排出口 328 に入球（排出）したことを検出するものである。一方、主制御基板 131 の出力ポートに接続された特別図柄表示器 332 は LED 84 から構成され、普通図柄表示器 333 は LED 86 から構成されている。また、大入賞口開閉機構 335 は可動片 145 を開放動作させるものであり、振分装置駆動機構 336 は振分装置 148 の振分板 203 を揺動させるものである。また、保留駆動機構 338 は停留部材 245 を可動させるものであり、アタッカ駆動機構 339 は下部側大入賞口 83 を開閉さ

40

50

せるものである。さらに、球打駆動部 286 は球打部 283 を回動させるものであり、入球口駆動部 287 は特定入球口 284 を摺動させるものであり、障害物駆動部 288 は障害可動部材 285 を可動させるものである。ここで、主制御基板 131 は、本発明の遊技処理手段及び転動状態判定手段として機能している。また、大入賞口開閉機構 335 が本発明の入賞制御手段に相当し、保留駆動機構 338 が本発明の停留制御手段に相当し、第一始動口センサ 317 が本発明の入球状態検出手段に相当する。

#### 【0159】

主制御基板 131 と払出制御基板 197との間では、それぞれの入出力インターフェースを介して双方向通信が実施されており、例えば主制御基板 131 が賞球コマンドを送信すると、これに応えて払出制御基板 197 から主制御基板 131 にACK信号が返される。10

#### 【0160】

一方、周辺基板 311 には、サブ統合基板 355 のほかに例えば複数の電飾制御基板 356, 357、波形制御基板 358、昇降機構駆動基板 397、及び装飾体駆動機構 398 等が含まれる。上記の主制御基板 131 とサブ統合基板 355 との間では、それぞれの入出力インターフェースと入力インターフェースとの間で一方向だけの通信が行われてあり、主制御基板 131 からサブ統合基板 355 へのコマンドの送信はあっても、その逆は行われない。

#### 【0161】

サブ統合基板 355 もまた、CPU 374 をはじめ ROM 375 や RAM 376 等の電子部品を有しており、これら電子部品によって所定の演出制御プログラムを実行することができる。サブ統合基板 355 とその他の電飾制御基板 356, 357、及び波形制御基板 358 との間では、それぞれの入出力インターフェースとの間で双方向に通信が行われる。1つ目の電飾制御基板 356 には主に保留球ランプ 111 と、サイド装飾装置 52 等を含む装飾ランプ 394 と、後側役物ユニット 126 に備えられた発光部 340 とが接続されており、サブ統合基板 355 から電飾制御基板 356 に対して保留球ランプ 111 や装飾ランプ 394 等の点灯信号が送信されると、これを受けて電飾制御基板 356 が各ランプ 111, 394、及び発光部 340 を点灯させる処理を行う。2つ目の電飾制御基板 357 には演出表示装置 115 とともに演出ランプ 395 が接続されている。例えばサブ統合基板 355 から演出表示装置 115 に対する表示コマンドが電飾制御基板 357 に送信されると、これを受けて電飾制御基板 357 は実際に演出表示装置 115 を作動させる処理を行う。2030

#### 【0162】

波形制御基板 358 は、音響出力としての可聴音波のほか、不可聴である超音波等の波形信号を生成・送受信する処理を実行している。例えば、サブ統合基板 355 から音響出力コマンドが波形制御基板 358 に送信されると、これを受けて波形制御基板 358 は上記のスピーカ 18, 57 を駆動する処理を行う。このほかにも、波形制御基板 358 には超音波送受信装置 396 が接続されており、この超音波送受信装置 396 は、複数の台間で超音波による通信を可能とする。通常、ホールの島設備には複数台のパチンコ機 1 が並べて設置されるが、超音波送受信装置 396 を装備しているパチンコ機 1 同士の間では、相互に超音波通信が可能となる。この通信機能を用いて、複数のパチンコ機 1 で演出動作をシンクロナイズさせたり、特定の台間で遊技情報の交換を行ったりすることができる。40

#### 【0163】

なお、電飾制御基板 356, 357、及び波形制御基板 358 にも、それぞれ中央演算装置としての CPU 374, 377, 390、読み出し専用メモリとしての ROM 375, 378, 391、及び読み書き可能メモリとしての RAM 376, 379, 392 を備えている。

#### 【0164】

また、右側可動体駆動基板 397 は、右側装飾可動体 420 を回動させるためのモータ 489 を駆動するものであり、左側可動体駆動基板 398 は、左側装飾可動体 421 を回動させるためのモータ 303 を駆動するものである。これらの右側可動体駆動基板 39750

及び左側可動体駆動基板 398 は、遊技状態に基づいて各モータ 489, 303 を正転及び逆転させる。

#### 【0165】

次に、主制御基板 131（特に C P U 314）で実行される制御処理の例について説明する。

#### 【0166】

[特別図柄始動入賞処理について] 図 29 に基づき説明する。

図 29 は特別図柄の始動入賞処理のルーチンを示している。

この特別図柄始動入賞処理では、遊技中に始動口 96 に始動入賞が有るか否かが判断される（ステップ S1）。具体的には、上記の始動口 96 に対応する始動口センサ 317 から検出信号が入力されると、始動口 96 への始動入賞有りと判断され、一方、検出信号の入力がなければ、始動入賞は無いものと判断される。

#### 【0167】

始動入賞が有りと判断された場合（ステップ S1において YES）、次に始動保留数が最大の「4」より少ないか否かが判断される（ステップ S2）。このとき既に始動保留数が「4」に達していれば（NO）、そのまま特別図柄始動入賞処理を終える。一方、始動保留数が「4」より少なければ（YES）、次に保留格納処理が行われる（ステップ S3）。この保留格納処理では、例えば RAM 316 内に確保されている保留数カウンタに「1」が加算され、合わせて保留球ランプ 85 の点灯個数が 1つ増加される。

#### 【0168】

また、保留格納処理では、合わせて乱数値の取得が行われる。このとき取得される乱数値には、例えば大当たり判別用乱数、特別図柄用乱数、可変変動用乱数（特別図柄用の可変変動カウンタ）、及び演出表示パターン乱数等が含まれている。このうち大当たり判定用乱数は、大当たりまたは小価値当たりであるか否かを決定するための乱数である。次の特別図柄用乱数は、大当たり判定用乱数によって大当たりまたは小価値当たりと判別された場合に使用されるものであり、具体的には、特別図柄表示器 332 によって停止表示される表示パターン（四つの LED 84 における点灯状態の組合せパターン）を特定するための乱数である。そして可変変動用乱数（特別図柄用の可変変動カウンタ）は、特別図柄表示器 332 による特別図柄の変動時間を可変させるための乱数である。また、演出表示パターン乱数は、演出表示装置 115 に表示される演出表示の変動表示パターンを特定するための乱数である。以上の各乱数値が取得され、これらが例えば RAM 316 に格納されると、保留格納処理を終えて本ルーチンがリターンされる。

#### 【0169】

[遊技作動処理について] 図 30 に基づき説明する。

図 30 は特別図柄始動入賞に伴う遊技作動処理のルーチンを示している。

この遊技作動処理では、最初に特別図柄の始動保留が有るか否かが判断される（ステップ S101）。具体的には、保留数カウンタの数値が 0 でない場合、始動保留が有ると判断され（YES）、次に特別図柄表示器 332 における特別図柄（点灯状態）が未変動状態か否かが判断される（ステップ S102）。このとき特別図柄表示器 332 にて未だ変動表示が開始されていなければ（YES）、次に保留シフト処理が実行される（ステップ S103）。

#### 【0170】

保留シフト処理では、保留数カウンタの値が「1」だけ減算されるとともに、RAM 316 の保留格納領域に記憶されている各乱数値の内容をシフトする処理が行われる。そして、これに続いて大当たり判定処理が実行され（ステップ S104）、大当たり判別用乱数に基づいて大当たりまたは小価値当たりであるか否かが決定される。

#### 【0171】

その後、特別図柄変動設定処理が実行され（ステップ S105）、ここでは特別図柄の変動時間の設定や、変動停止時の表示パターンが設定される。つまり、抽選の結果と、特別図柄用乱数及び可変変動用乱数とに基づいて、変動時間及び表示パターンが設定され、

10

20

30

40

50

主制御基板 131 からサブ統合基板 355 に対して制御情報コマンドの生成・送信が行われる。サブ統合基板 355 は、受信した制御情報コマンドに基づいて主制御基板 131 の制御情報（始動入賞・保留の有無、特別図柄の変動・停止画像情報、当り判定結果、及び演出画像の変動パターン等）を解釈し、所定の演出動作を制御する。

#### 【0172】

その後、抽選の結果が大当たりである場合には（ステップ S106において YES）、大当たり処理を実行する（ステップ S107）。また、抽選の結果が大当たりではなく（ステップ S106において NO）、小価値当たりである場合には（ステップ S108において YES）、小価値当たり処理を実行する（ステップ S109）。小価値当たり処理では、大入賞口開放処理を実行する。つまり、一対の可動片 145 を一定時間開放位置（傾斜位置）とし、上部側大入賞口 144 に対して遊技球を入賞させることを可能にする。なお、当否の確率は特に限定されるものではないが、本例では、大当たりとなる確率が 1 / 153.5 に設定され、小価値当たりとなる確率が 1 / 1.013 に設定されている。つまり、殆どの場合に小価値当たりとなるように振分けが設定されている。10

#### 【0173】

なお、遊技作動処理において、保留数カウンタの数値が 0 であり、特別図柄の始動保留がないと判断された場合（ステップ S101において NO）、または、特別図柄が変動中の場合（ステップ S102において NO）には、保留シフト処理を実行することなく、遊技作動処理を終える。また、抽選の結果が外れである場合には（ステップ S108において NO）、当り処理を実行することなく、遊技作動処理を終える。20

#### 【0174】

[役物 V 入賞処理について] 図 31 に基づき説明する。

図 31 は役物 V 入賞処理のルーチンを示している。

この役物 V 入賞処理では、後側役物ユニット 126 の特定遊技領域 125 における特定入球口 284 に遊技球が入球したか否かが判断される（ステップ S301）。具体的には、上記の特定入球口 284 に設けられた V 入賞センサ 331 から検出信号が入力されると、特定入球口 284 への入球有りと判断され、一方、検出信号の入力がなく、排出センサ 313 によって遊技球が検出されれば、特定入球口 284 への入球は無いものと判断される。30

#### 【0175】

そして、特定入球口 284 に入球したものと判断された場合には（ステップ S301において YES）、ステップ S107 と同様の大当たり処理を実行する（ステップ S302）  
。

#### 【0176】

[大当たり処理について] 図 32 に基づき説明する。

図 32 は大当たり処理の内容を示している。

内部的に条件装置が作動して大当たり処理が実行されると、先ず所定のラウンドカウンタが初期化される（ステップ S401）。このラウンドカウンタは例えば RAM 316 内に確保されており、この初期化に伴ってラウンドカウンタの値はリセットされる。なお、ラウンドカウンタは大当たり遊技中のラウンド数をカウントするためのものであり、その値が設定最大回数に達すると大当たり処理が終了となる。40

#### 【0177】

上記のラウンドカウンタが初期化された後、所定の入賞球数カウンタに「0」がセットされ（ステップ S402）、続いて下部側大入賞口 83（アタッカ装置 98）が開放される（ステップ S403）。そして、次のステップ S404 では下部側大入賞口 83 の開放期間が設定最大期間（例えば 30 秒）内であるか否かが判断される（ステップ S404）。開放期間が設定最大期間内であれば（YES）、次に入賞球カウンタの値が 10 未満であるか否かが判断される（ステップ S405）。このとき入賞球カウンタの値が 10 に満たなければ（YES）、下部側大入賞口 83 に対応するカウントセンサ 319 の検出信号が ON になったか否かが判断される（ステップ S406）。下部側大入賞口 83 への入賞50

によりカウントセンサ319がONになると(YES)、次のステップS407で入賞球数カウンタに「1」が加算され、再度ステップS404の判断が行われる。あるいは、ステップS406で下部側大入賞口83への入賞がなく、カウントセンサ319がONになつていなければ(NO)、入賞球数カウンタが加算されることなくステップS404の判断が行われる。

#### 【0178】

大当たりの場合、通常は設定最大期間である30秒が経過するか、あるいは入賞球が10カウントに達するかのいずれかの条件が満たされると1ラウンドが終了となる。これら2つの条件のいずれかが満たされると、ステップS404またはステップS405の判断が否定(NO)されるので、ラウンド終了のために下部側大入賞口83が閉止(ステップS408)される。そして、次のステップS409でラウンドカウンタの値が設定継続回数に達したか否かが判断される。なお、本例では、ラウンドの設定継続回数を、大当たりの発生過程に基づいて異なさせており、例えばステップS106の処理で大当たりが発生した場合には、抽選によって16ラウンドまたは2ラウンドのいずれかに設定され、一方、ステップS302の処理で大当たりが発生した場合(すなわち特定入球口284への入球に基づく大当たりの場合)には、抽選によって16ラウンド、7ラウンド、または3ラウンドのいずれかに設定されるようになっている。

#### 【0179】

ラウンドカウンタの値が設定最大継続回数に達していなければ(ステップS409においてNO)、次にラウンドカウンタの値に「1」が加算(ステップS410)されて入賞球数カウンタが「0」にリセットされる(ステップS402)。

#### 【0180】

上記の処理は大当たり中における1ラウンド目の処理に相当する内容である。この後、ラウンド動作が繰り返されてラウンドカウンタの値が設定最大継続回数に達したと判断されると(ステップS409においてYES)、大当たり処理は終了となる。

#### 【0181】

[演出表示装置における演出表示の詳細について] 図33または図34に基づき説明する。

図33の(a)はサブ統合基板355における制御処理、(b)は電飾制御基板357における制御処理の内容を示している。また、図34は演出表示制御における機能的な構成を示している。

#### 【0182】

ところで、これまで説明してきた処理は、純粹に主制御基板131による遊技動作の制御に関するものであるが、サブ統合基板355は主制御基板131から制御情報コマンドを受け取ると、これに基づいて各種の演出処理を実行することができるようになっている。

#### 【0183】

詳細に説明すると、前述したように主制御基板131では、保留格納処理(S3)において、大当たり判別用乱数、特別図柄用乱数、可変変動用乱数、及び演出表示パターン乱数等が取得され、これらの乱数を基に、大当たりまたは小価値当たりの有無に関する情報(当否コマンド)、及び演出表示パターンの種類に関する情報、すなわち特別図柄の変動時間に関する情報(変動表示パターンコマンド)が、変動開始コマンドとして設定され、主制御基板131からサブ統合基板355に送信される。

#### 【0184】

すなわち、図34に示すように、主制御基板131には、大当たり判定用テーブル451、大当たり図柄用テーブル452、当たり時変動時間可変用テーブル453、及び外れ時変動時間可変用テーブル454が予め記憶されており、これらのテーブル451～454を基に、抽選の当否、特別図柄表示器332における停止図柄、及び変動時間が決定される。詳しく説明すると、大当たり判定用テーブル451は、大当たり判定用乱数値と大当たりの当否との関係を示すものである。また、大当たり図柄用テーブル452は、大当たり図柄用乱数値

10

20

30

40

50

と特別図柄表示器 332 における停止図柄との関係を示すものであり、大当たり図柄用乱数値を複数のグループに区分した夫々の範囲と四つの LED 84 の点灯状態との対応付けがなされている。当り時変動時間可変用テーブル 453 及び外れ時変動時間可変用テーブル 454 は、可変変動用乱数値と特別図柄表示器 332 における特別図柄の変動時間との関係を示すものである。なお、当り時変動時間可変用テーブル 453 及び外れ時変動時間可変用テーブル 454 では、大当たり時における変動時間が、小価値当たり時または外れ時における変動時間よりも長くなるように設定されている。

#### 【 0185 】

また、主制御基板 131 には、始動口センサ 317 によって始動口 82 への入賞が検出されたとき、ランダムカウンタ（図示しない）から、大当たり判定用乱数を抽出する大当たり判定用乱数抽出手段 456 と、大当たり図柄用乱数を抽出する大当たり図柄用乱数抽出手段 457 とが設けられている。また、判定用乱数及び大当たり図柄用乱数を基に変動時間用乱数を抽出する変動時間用乱数抽出手段 458 が設けられている。また、大当たり判定用乱数抽出手段 456 によって大当たり判定用乱数が抽出されると、大当たり判定用テーブル 451 を用いて大当たりか小価値当たりかを決定する当否決定手段 470、及び大当たり図柄用乱数抽出手段 457 によって大当たり図柄用乱数が抽出されると、大当たり図柄用テーブル 452 を用いて特別図柄表示器 332 における停止図柄を決定する停止図柄決定手段 471 が設けられている。さらに、変動時間用乱数抽出手段 458 によって変動時間用乱数が抽出され、且つ当否決定手段 470 によって大当たりまたは小価値当たりであることが決定されると、当たり時変動時間可変用テーブル 453 を用いて特別図柄の変動時間を決定し、一方、変動時間用乱数が抽出され、且つ当否決定手段 470 によって外れであることが決定されると、外れ時変動時間可変用テーブル 454 を用いて特別図柄の変動時間を決定する変動時間決定手段 472 が設けられている。ここで当否決定手段 470 が本発明の抽選手段に相当する。

#### 【 0186 】

また、主制御基板 131 には、特別図柄表示器 332 において特別図柄の変動を開始するとともに、変動時間決定手段 472 によって決定された変動時間の経過後、停止図柄決定手段 471 によって決定された停止図柄で変動停止させる特別図柄変動制御手段 473 と、当否決定手段 470 によって大当たりであることが決定されると、特別図柄の変動停止後、遊技者に有利な遊技状態（すなわち図 32 の大当たり処理）を発生させる第一有利遊技状態発生手段 475 とが設けられている。なお、コマンド発信手段 438 は、特別図柄の変動開始前に、当否決定手段 470 によって決定された大当たりの有無に関する当否コマンド、及び特別図柄の変動態様（時間）に対応する変動表示コマンドを含む制御コマンドも発信する。

#### 【 0187 】

さらに、主制御基板 131 には、当否決定手段 470 によって小価値当たりであることが決定されると、特別図柄の変動停止後、大入賞口開閉機構 335 を制御して可動片 145 を動作させ、上部側大入賞口 144 を一定時間開放させる大入賞口制御手段 474 が設けられている。

#### 【 0188 】

なお、可動片 145 の開放動作によって上部側大入賞口 144 に入賞した遊技球は、振分装置 148 によって右側誘導通路 146 または左側誘導通路 147 の一方に振分けられる。そして、右側誘導通路 146 に振分けられた遊技球は、装飾フレーム 121 の内周面に沿って右側方向に誘導され、左側誘導通路 147 に振分けられた遊技球は、装飾フレーム 121 の内周面に沿って左側方向に誘導される。また、右側誘導通路 146 によって誘導された遊技球は右側案内部材 401 を介して、また、左側誘導通路 147 によって誘導された遊技球は左側案内部材 404 を介して、特定遊技領域 125 の転動面 280 へと案内される。そして、遊技球は転動面 280 上を遊技者側に向って転動し、球打部 283 によって打ち返される。つまり、遊技球を特定入球口 284 に入球させることが可能になる。主制御基板 131 では、第二有利遊技状態発生手段 478 が備えられており、V 入賞セ

10

20

30

40

50

ンサ 331 によって遊技球が特定遊技領域 125 に入球したことが検出されると、第二有利遊技状態を発生させる。第二有利遊技状態としては、第一有利遊技状態と異なる遊技状態、すなわち有利性の異なる遊技状態であってもよいが、本例では、第一有利遊技状態と略同一の遊技状態、すなわち、大当たり遊技状態が発生するようになっている。このように、当否決定手段 470 による抽選の結果が小価値当りであっても、上部側大入賞口 144 に遊技球が入賞した場合には、大当たりが発生する可能性が生じる。特に、左側案内部材 404 を通って特定遊技領域 125 に誘導された場合には、遊技球が転動面 280 に一旦停留させられ、その状態で打ち返されることから、大当たりが発生する可能性が高くなる。ここで、第二有利遊技状態発生手段 478 が本発明の有利遊技状態発生手段に相当する。

## 【0189】

10

また、主制御基板 131 には、遊技状態判定手段 476 が設けられており、これにより、特定の遊技状態か否かが判定されるようになっている。

## 【0190】

一方、サブ統合基板 355 では、図 33 に示すように、主制御基板 131 から特別図柄の変動開始コマンドを受け取ると（ステップ S501において YES）、受け取ったこれらの変動開始コマンドを基に、演出表示装置 115 における特別図柄の変動態様を設定する（ステップ S502）。具体的には、変動表示パターンコマンドに対応した変動表示パターンを設定するとともに、当否コマンドに基づいて装飾図柄列における最終停止図柄を決定する。また、サブ統合基板 355 は、乱数発生手段（図示しない）を有しており、乱数を取得するとともに、取得された乱数に応じて当り予告の演出態様を付加する。さらに、サブ統合基板 355 では、決定されたこれらの変動態様を、電飾制御基板 356, 357 及び波形制御基板 358 に対する変動開始コマンドとして設定する（ステップ S503）。具体的には、変動表示パターンコマンド、最終停止図柄コマンド、及び演出パターンコマンド等を設定する。そして、設定されたこれらの変動開始コマンドを、各制御基板 356, 357, 358 に送信する（ステップ S504）。これにより、これらの制御基板 356, 357, 358 では、抽選結果に応じた演出表示を行なったり、その演出表示に合せて音声等を発生させることが可能になる。

20

## 【0191】

30

特に、電飾制御基板 358 では、サブ統合基板 355 から変動開始コマンドを受け取ると（ステップ S601において YES）、その変動開始コマンドを基に、演出表示装置 115 における変動態様を設定（ステップ S602）し、その後、演出表示装置 115 を制御する（ステップ S603）。具体的には、変動表示パターンコマンドに対応した変動表示パターンを設定するとともに、最終停止図柄コマンドに基づいて、装飾図柄列の最終停止図柄を設定する。また、演出パターンコマンドに対応した演出を決定するとともに、より具体的な演出態様を付加する。つまり、電飾制御基板 357 は、乱数発生手段（ランダムカウンタ）を有しており、演出表示装置 115 における夫々の変動パターンに対して、より具体的な演出態様を付加することを可能にしている。このように、本例では、変動パターンの選択処理が、主制御基板 131、サブ統合基板 355、及び電飾制御基板 357 において分担されており、これにより、主制御基板 131 及びサブ統合基板 355 における処理の負担を軽減するとともに、変動パターンの複雑化、ひいては演出の興奮を向上させている。

40

## 【0192】

なお、図 33 に示すフローチャートでは、サブ統合基板 355 及び電飾制御基板 357 におけるコマンド受信処理のうち、特に演出の制御に関する変動開始コマンドの受信処理のみを説明している。すなわち、ここでは、電源投入時のコマンドや異常時のコマンドに対する処理は省略している。

## 【0193】

50

なお、詳細な説明は省略するが、本例の演出表示装置 115 に表示される演出画像には、周期性をもって変動表示される装飾図柄、及び装飾図柄の変動中に複数の画像を予め定めた順序に従って段階的に発展表示させることができ可能なステップ演出等が含まれている。

## 【0194】

このように、本例のパチンコ機1によれば、入賞した遊技球を装飾フレーム121の上部において二つの通路に振分けるとともに、振分けられた遊技球を装飾フレーム121の内周面に沿って転動させることから、装飾フレーム121で囲まれた開口部120内の装飾物や特定遊技領域125、または演出表示装置115等を遮ることなく、遊技球を所定の部位まで誘導させることができになる。特に、装飾フレーム121の上部に入賞した遊技球を左右方向に振分けて誘導するため、十分な長さの通路を確保することができるとともに、いずれの通路においても遊技球を自然に流下させることができる。また、振分けられた遊技球が夫々装飾フレーム121の内周面に沿って相反方向に転動するため、どちらの通路に振分けられたのかを明瞭に認識させることができ、ひいては振分装置148への注目を高めることができる。

10

## 【0195】

特に、右側誘導通路146及び左側誘導通路147は、光透過性の部材で構成されているため、夫々の誘導通路146, 147内の遊技球の挙動、すなわち、装飾フレーム121の内周面に沿って転動する遊技球の挙動を明瞭に視認させることができる。したがつて、遊技媒体の挙動を目立たせ、遊技球の行方を注目させることができになる。

## 【0196】

また、本例のパチンコ機1によれば、左側誘導通路147に振分けられた場合の方が、右側誘導通路146の場合よりも、有利遊技状態への期待値が高くなる。このため、遊技球がどちらの通路に振分けられるのかを注目させることができになる。つまり、振分装置148への関心が高められるとともに、期待値の高い左側誘導通路147に振分けられた場合には、期待感を次第に高め、その後の展開に対してワクワクさせることができる。

20

## 【0197】

また、本例のパチンコ機1によれば、装飾フレーム121で囲まれた窓部124の後方に演出表示装置115が配設されており、窓部124を通して、演出表示を視認させることができとなる。この際、特定遊技領域125を、演出表示装置115の下方にもぐり込ませているため、演出表示装置115における演出表示を遮ることなく、画像による演出と遊技球の挙動による演出とを同時に視認させることができる。また、演出表示装置115の下方におけるスペースを上手く利用し、特定入球口284を左右方向に大きく摺動させることができになる。

30

## 【0198】

また、本例のパチンコ機1によれば、右側誘導通路146によって誘導された遊技球に対しては右側遊技処理が実行され、左側誘導通路147によって誘導された遊技球に対しては左側遊技処理が実行されるため、右側誘導通路146と左側誘導通路147とを差別化することができ、二つの誘導通路に振分けることの演出効果を維持できる。特に、有利遊技状態への期待値が互いに異なった二つの遊技処理が行われるため、有利遊技状態の発生と、右側誘導通路146及び左側誘導通路147の振分けとを関連付けて認識させることができになる。つまり、特定遊技領域125で行われる夫々の遊技処理を視認させることにより、夫々の誘導通路における有利性を容易に把握させることができとなる。

40

## 【0199】

また、本例のパチンコ機1によれば、球打部283によって打ち返される遊技球の転動方向と、特定入球口284との位置関係によって、有利遊技状態が発生するか否かが振分けられるようになり、遊技球の行方を注目させることができる。特に、遊技球を用い、野球盤のような球技ゲームが特定遊技領域125で行われるため、遊技における興奮を大幅に高めることができる。また、右側遊技処理と左側遊技処理とでは、球打部283の動作態様が互いに異なるよう制御されるため、球打部283の動作と遊技球の行方とを関連付けながら、遊技球が特定入球口284に向って転動するか否かを注目させることができる。このため、特定遊技領域125における遊技処理が一層複雑になり、球技ゲームの面白さを実感させることができる。また、転動面280の奥側から遊技者側に向って転動した遊技球を、転動面280の奥側に向って打ち返すことから、遊技者に打者としての

50

意識を喚起させ、球技場における臨場感を醸し出すことができる。

#### 【0200】

また、本例のパチンコ機1によれば、球打部283の左右両側の転動面280に一対の前側排出口307が穿設されているため、球打部283によって打ち返すことができなかつた場合には、その遊技球を効率よく排出させることができる。特に、転動面280は遊技者側に向って下り勾配に形成されているため、特定入球口284まで届かない場合にも、転動面280上の遊技球を排出させることができ、遊技球同士の衝突を未然に防ぐことができる。また、特定入球口284とは異なる方向に打ち返された場合には、後側排出口328から排出させることにより、転動面280の勾配に従って再び遊技者側に転動することを回避できる。したがって、転動面280上の遊技球を速やかに排出させ、有利性のない遊技球が比較的長い時間にわたって滞留することによる煩わしさを解消することができる。10

#### 【0201】

また、本例のパチンコ機1によれば、転動面280上における球打部283と特定入球口284との間には、障害可動部材285が配置されているため、遊技球が特定入球口284に向って打ち返された場合でも、障害可動部材285に衝突した場合には、遊技球の転動方向が変化し、特定入球口284への入球が困難となる。このため、遊技者は、遊技球が特定入球口284に入球するまで、安心することができなくなり、その結果、遊技球の行方を最後まで注目させることができになる。20

#### 【0202】

また、本例のパチンコ機1によれば、特定入球口284が可動するため、打ち返された遊技球の転動方向が一定の方向でも、特定入球口284に入球する場合と入球しない場合とに振分けられる。換言すれば、遊技球の転動方向に拘らず、特定入球口284に入球される可能性があることから、球打部283によって打ち返された直後の、早期の段階での期待感の消失を回避することができる。また、転動面280上での遊技処理が一層複雑になり、遊技内容に飽きてしまうことを抑制できるとともに、遊技球が特定入球口284に入球するか否かについて一層ハラハラさせることができる。20

#### 【0203】

また、本例のパチンコ機1によれば、右側案内部材401及び左側案内部材404が備えられているため、装飾フレーム121の内周面に沿って誘導された遊技球を、転動面280上の所定位置に供給することが可能となる。特に、右側案内部材401及び左側案内部材404が、演出表示装置115と特定遊技領域125との間の空間に配置されているため、演出表示装置115での画像による演出、及び特定遊技領域125での遊技球による演出を遮ることなく、特定遊技領域125に対して遊技球を案内することができる。また、右側案内部材401及び左側案内部材404は、略水平方向に延出して形成されているため、これらの案内部材401, 402における高さ方向の長さを比較的短く抑えることができ、演出表示装置115と特定遊技領域125とを接近させて配置することができる。30

#### 【0204】

また、本例のパチンコ機1によれば、有利遊技状態の期待値が低い処理では、往復回動している球打部283に対して遊技球が供給されるため、遊技球が球打部283に当接する際の球打部283の回動位置によって遊技球が打ち返される速度や方向が決定されることとなる。したがって、遊技球が打ち返される方向をばらつかせ、有利遊技状態の期待値を低く抑えることが可能になる。また、右側誘導通路146では、誘導壁224が形成されており、遊技球の勢いによって遊技球の通過するルートを互いに異ならせるようにしているため、転動面280に到達するタイミング、ひいては球打部283に当接するタイミングをばらつかせることが可能となり、一定方向に偏って打ち返されることを抑制でき、遊技処理の面白みを高めることができになる。40

#### 【0205】

また、本例のパチンコ機1によれば、左側誘導通路147には、遅延部材としての停留50

部材 245 を配設し、遊技球が特定遊技領域 125 に到達するまでの到達時間を遅延させるため、夫々の誘導通路 146, 147 によって誘導される遊技球を特定遊技領域 125 上で混在させることができなくなる。すなわち、夫々の誘導通路 146, 147 に応じた遊技処理を個別に行うことが可能になる。特に、有利遊技状態の期待値が高い側の処理では、球打部 283 によって遊技球を一旦停留させ、その後、所定方向へ打返すことから、遊技球が供給されるタイミングに拘らず、遊技球を一定の方向に打ち返すことが可能となり、特定入球口 284 に遊技球を入球させやすい状態とすることができる。つまり、有利遊技状態が発生しやすい遊技処理を実行させることができると、期待値が高い側の左側誘導通路 147 に振分けられた遊技球は、期待値の低い遊技処理が終了するまで、左側誘導通路 147 内で待機させられた状態となるため、期待値の高い側の左側誘導通路 147 に振分けられたにも拘らず、期待値の低い遊技処理によって遊技球が排出されてしまうことを防止できる。特に、期待値の低い遊技処理を先に実行し、その後、期待値の高い遊技処理を実行することから、遊技への意欲を次第に高めるとともに、期待感を後半まで維持させることができ、ひいては遊技における興奮を高めることができる。

#### 【0206】

また、本例のパチンコ機 1 によれば、抽選結果が小価値当たりになった場合にのみ、上部側大入賞口 144 に遊技球を入賞させ、右側誘導通路 146 及び左側誘導通路 147 に振分けることが可能になるため、段階的に有利な状態へと発展する一連の処理の一つとして、二つの誘導通路への振分動作を視認させることとなり、一連の処理と関連付けて振分動作を楽しむことができる。

#### 【0207】

さらに、本例のパチンコ機 1 によれば、特定遊技領域 125 を装飾フレーム 121 とは別のユニットで構成し、遊技盤 5 の後方から組付けられるように構成しているため、特定遊技領域 125 が装飾フレーム 121 の下部から後方に大きく延出されたものであっても、安定した状態で取付けることができ、また、遊技盤 5 の盤面 5a に固定される装飾フレーム 121 の取付部分等に加わる荷重及びモーメントを低減し、遊技盤 5 の反りや破損を軽減することができる。また、特定遊技領域 125 は、遊技盤 5 の開口部 120 を貫通させることなく組みつけられるため、特定遊技領域 125 の大きさや、球打駆動部 286、入球口駆動部 287、及び障害物駆動部 288 等の駆動部の大きさを、遊技盤 5 の開口部 120 の大きさに制限されることなく自由に設定することができる。換言すれば、開口部 120 の大きさを決めるにあたって、特定遊技領域 125 や駆動部の大きさを考慮する必要がなくなるため、開口部 120 を小型化することが可能になり、ひいては、遊技盤 5 における遊技領域 37 の割合を増大させ、遊技球の挙動を一層楽しむことができる。

#### 【0208】

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

#### 【0209】

すなわち、上記実施形態では、右側案内部材 401 及び左側案内部材 404 を介して、遊技球を特定遊技領域 125 に誘導するものを示したが、右側誘導通路 146 及び左側誘導通路 147 によって直接、特定遊技領域 125 に誘導させるようにしてもよい。

#### 【0210】

また、上記実施形態の特定遊技領域 125 では、転動面 280 上で遊技球を転動させ、野球盤のような遊技処理を行うものを示したが、特定遊技領域 125 で行われる処理については特に限定されるものではなく、例えば、特定入球領域及び複数の普通入球領域を有する回転式の振分装置によって遊技球の行方を振分けるように構成してもよい。

#### 【0211】

また、上記実施形態では、装飾フレーム 121 の窓部 124 を通して演出表示装置 115 を視認可能とするものを示したが、演出表示装置を備えない遊技機において本発明を適

10

20

30

40

50

用することも可能である。

**【0212】**

また、上記実施形態では、装飾フレーム121の上部に一对の上部側大入賞口144を対向させて配設するものを示したが、上部側大入賞口144を一つのみとしてもよい。

**【0213】**

また、上記実施形態では、遊技球を左側誘導通路147において停留させる停留部材245を遅延部材とするもの、すなわち遊技球を停留させることによって遅延させるものを示したが、例えば左側誘導通路147の底面を凹凸状部材や摩擦抵抗増大部材で形成することにより、遊技球の転動を減速させるようにしてもよい。このようにしても特定遊技領域125に到達するまでの到達時間を、右側誘導通路146を転動する遊技球よりも遅延させることができる。10

**【0214】**

さらに、上記実施形態では、遊技機としてパチンコ機1を示したが、パチンコ機以外の遊技機、例えば、パチスロ機や、パチンコ機とパチスロ機とを融合させてなる遊技機等であっても本発明を適用することができる。

**【図面の簡単な説明】**

**【0215】**

【図1】パチンコ機の外枠の一側に本体枠が開かれその本体枠の一側に前面枠が開かれた状態を示す斜視図である。

【図2】パチンコ機の前側全体を示す正面図である。20

【図3】遊技領域を示す拡大正面図である。

【図4】パチンコ機の本体枠と遊技盤とを分離して斜め右上前方から示す斜視図である。

【図5】パチンコ機の後側全体を示す背面図である。

【図6】パチンコ機の後側全体を右上後方から示す斜視図である。

【図7】図6に示すパチンコ機の斜視図から後ろカバー及び各種制御基板等を取り外した状態を示す斜視図である。

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

【図9】本体枠単体を斜め右上後方から示す斜視図である。

【図10】各種の制御基板ボックスが装着された遊技盤を右下後方から示す斜視図である。30

【図11】遊技領域を右上前方から示す斜視図である。

【図12】遊技領域を左上前方から示す斜視図である。

【図13】パチンコ機の中央縦断面を示す断面図である。

【図14】パチンコ機における後側役物ユニットの取付状態を左上後方から示す斜視図である。

【図15】センター役物を示す正面図である。

【図16】センター役物を右上前方から示す斜視図である。

【図17】センター役物における中央縦断面を示す断面図である。

【図18】センター役物の前側役物ユニットと後側役物ユニットとを組付ける前の状態を右上前方から示す斜視図である。40

【図19】前側役物ユニットにおける機構部を分離した状態を右上前方から示す分解斜視図である。

【図20】センター役物における通路形成部材を示す正面図である。

【図21】センター役物における左側の通路形成部材を右上前方から示す斜視図である。

【図22】後側役物ユニット及び案内部材の構成を示す平面図である。

【図23】後側役物ユニットを右上前方から示す斜視図である。

【図24】後側役物ユニットの中央縦断面を示す断面図である。

【図25】後側役物ユニットにおける機構部を上下反転させ、右上前方から示す斜視図である。50

【図26】入球口駆動部の各構成を分離した状態を右上前方から示す分解斜視図である。

【図27】入球口駆動部における要部の構成を示す断面図である。

【図28】制御構成を概略的に示すブロック図である。

【図29】特別図柄始動入賞処理のルーチンを示すフローチャートである。

【図30】遊技動作処理のルーチンを示すフローチャートである。

【図31】役物V入賞処理のルーチンを示すフローチャートである。

【図32】大当たり処理のルーチンを示すフローチャートである。

【図33】サブ統合基板における制御処理の内容、及び電飾制御基板における制御処理の内容を示すフローチャートである。

【図34】特別図柄の演出表示制御に関する機能的な構成を示すブロック図である。 10

【符号の説明】

【0216】

1 パチンコ遊技機（遊技機）

5 遊技盤

37 遊技領域

115 演出表示装置（表示手段）

120 開口部

121 装飾フレーム

122 前側役物ユニット

124 窓部

125 特定遊技領域

126 後側役物ユニット

131 主制御基板（遊技処理手段、転動状態判定手段）

144 上部側大入賞口（入賞口）

145 可動片

146 右側誘導通路

147 左側誘導通路

148 振分装置

170 球払出装置（払出装置）

203 振分板

224 誘導壁

225 ルート振分部

245 停留部材（遅延部材）

280 転動面

283 球打部

284 特定入球口

285 障害可動部材

286 球打駆動部

287 入球口駆動部（摺動駆動源）

288 障害物駆動部

306 停留部

307 前側排出口

317 始動口センサ（入球状態検出手段）

328 後側排出口

330 入賞口センサ（入賞状態検出手段）

331 V入賞センサ（入球状態検出手段）

335 大入賞口開閉機構（入賞制御手段）

338 保留駆動機構（停留制御手段）

470 当否決定手段（抽選手段）

478 第二有利遊技状態発生手段（有利遊技状態発生手段）

10

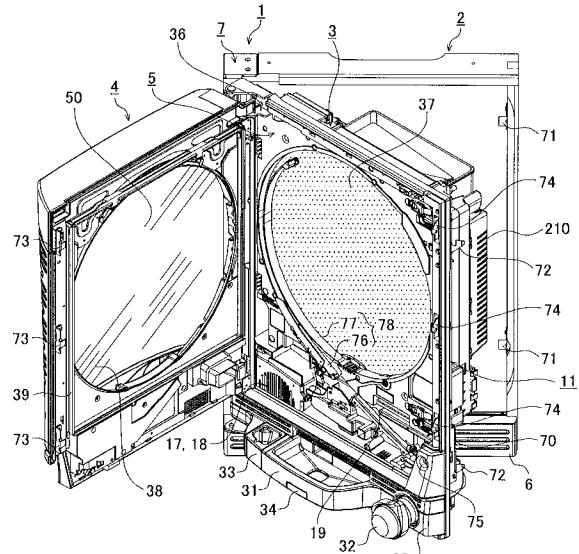
20

30

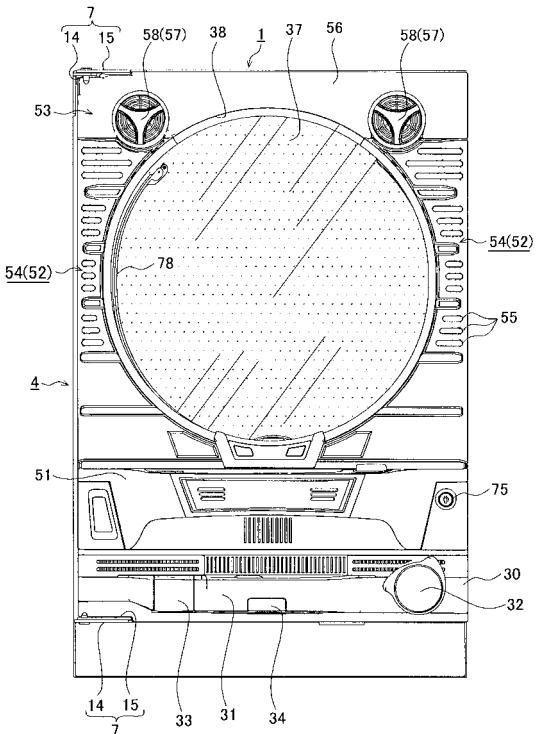
40

50

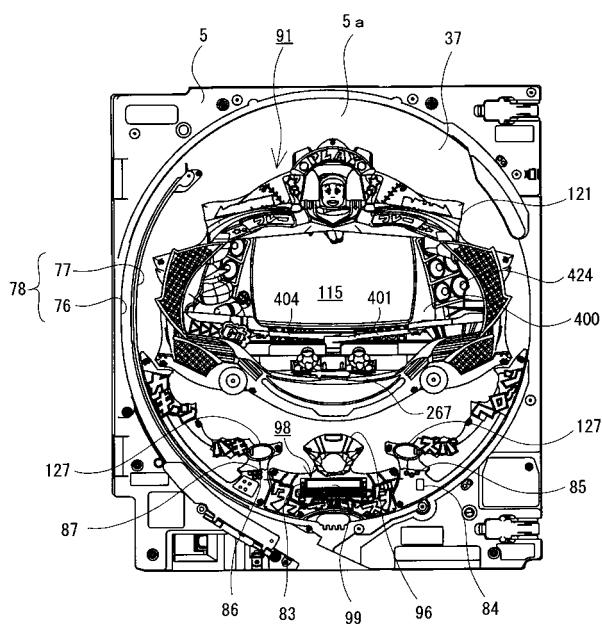
【図1】



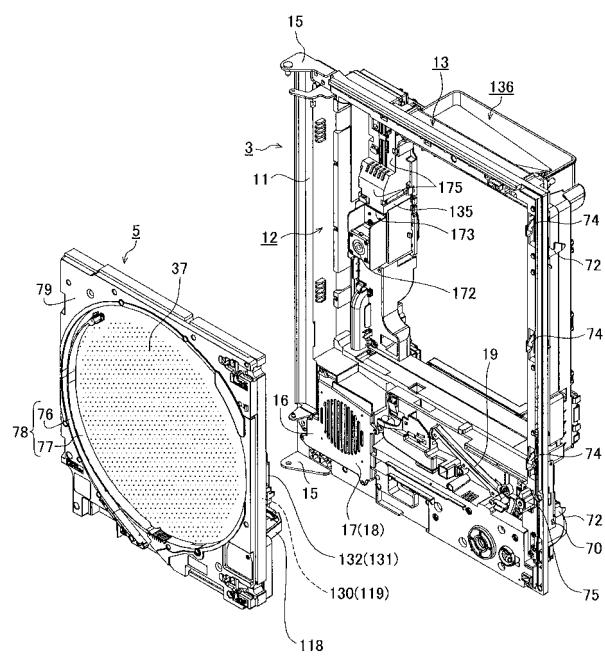
【 四 2 】



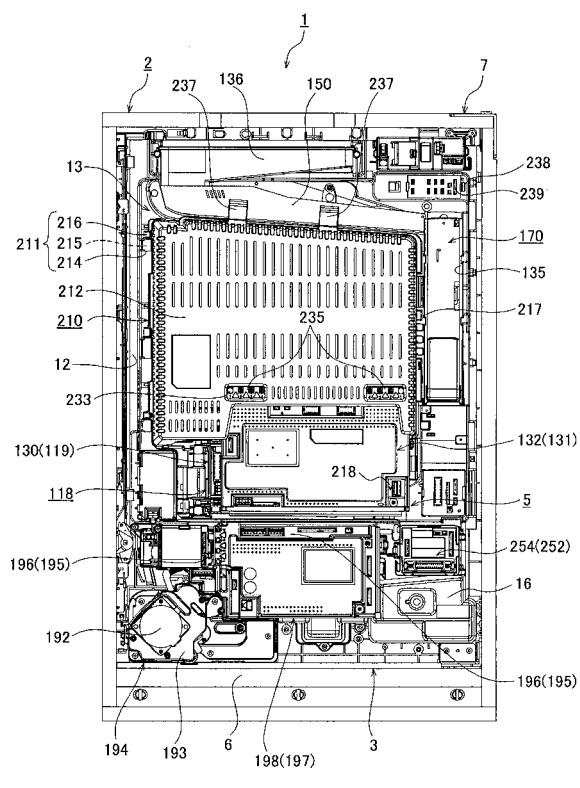
【図3】



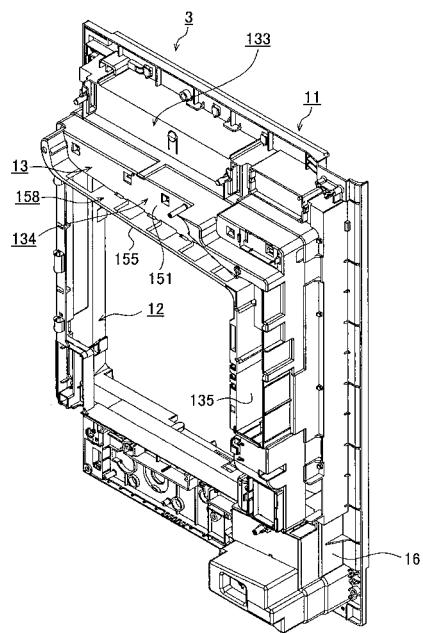
【 四 4 】



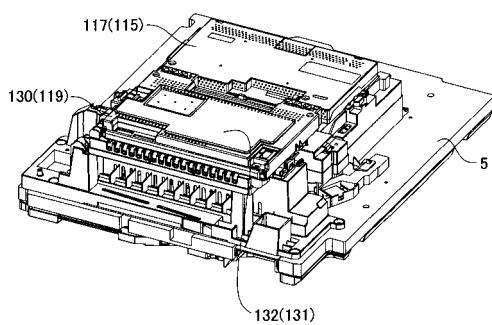
【図5】



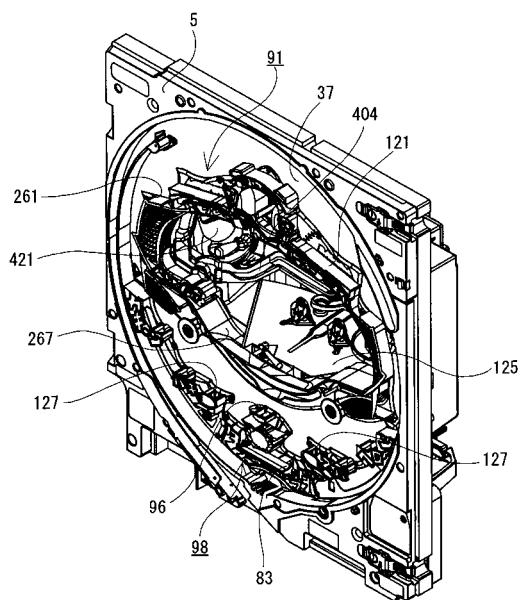
【図9】



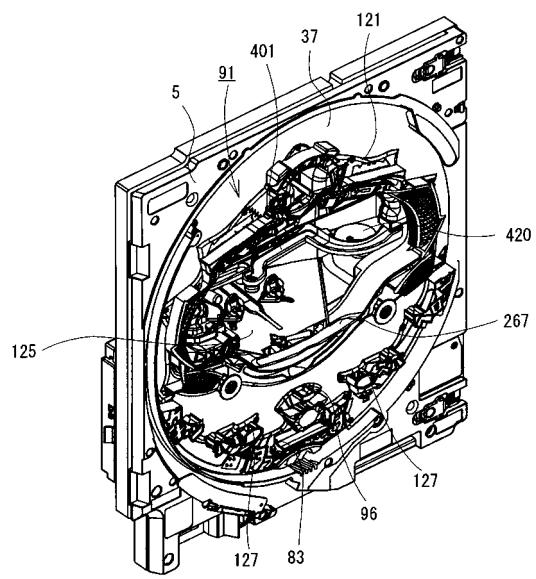
【図10】



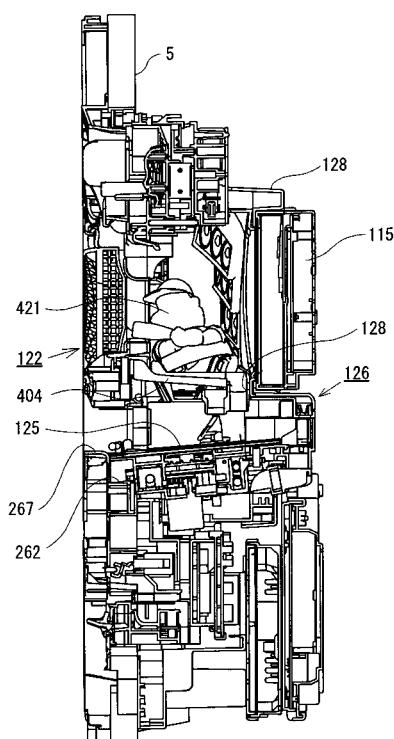
【図11】



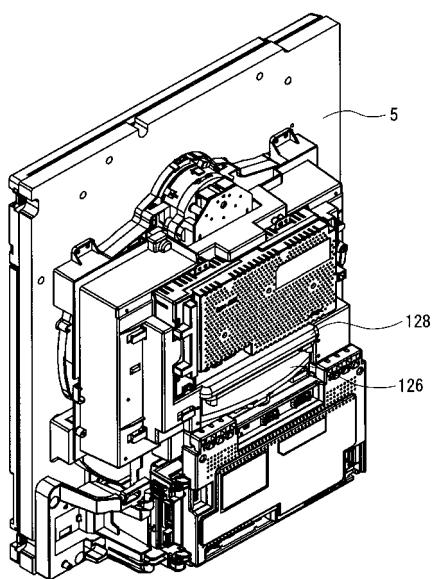
【図12】



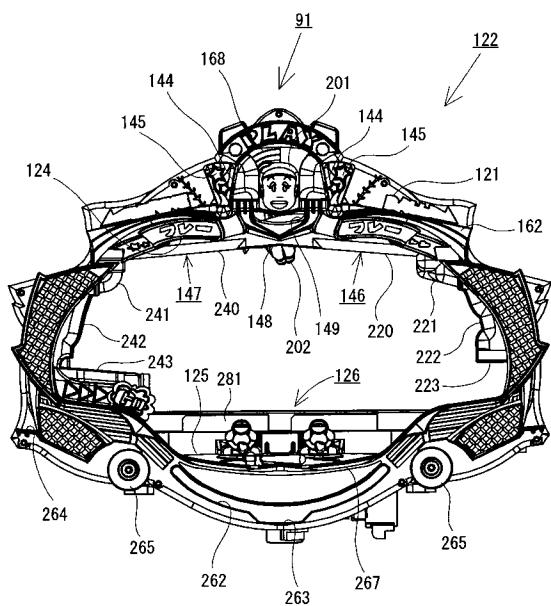
【図13】



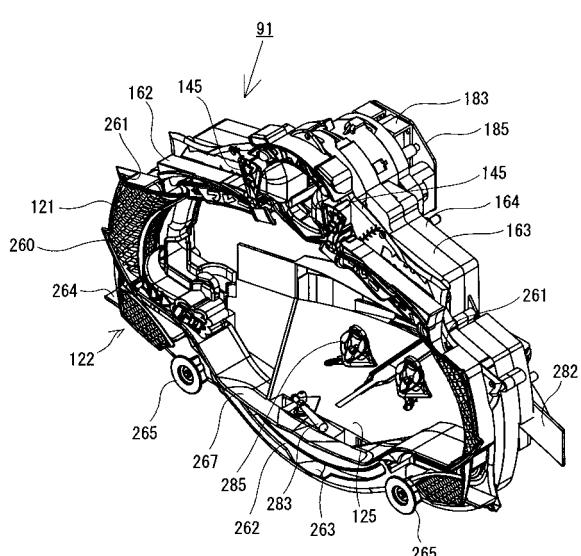
【図14】



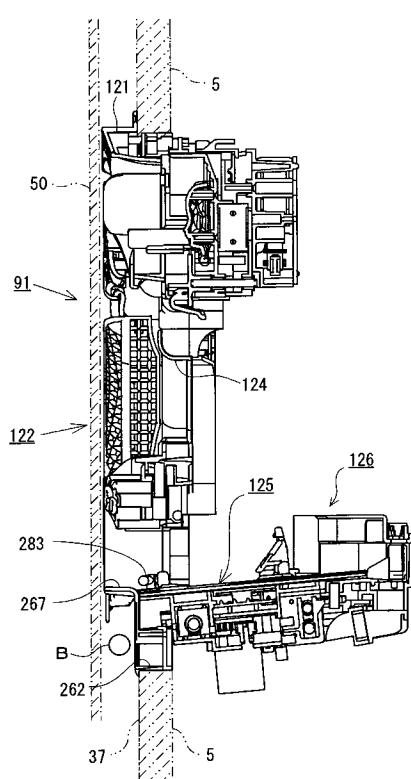
【図15】



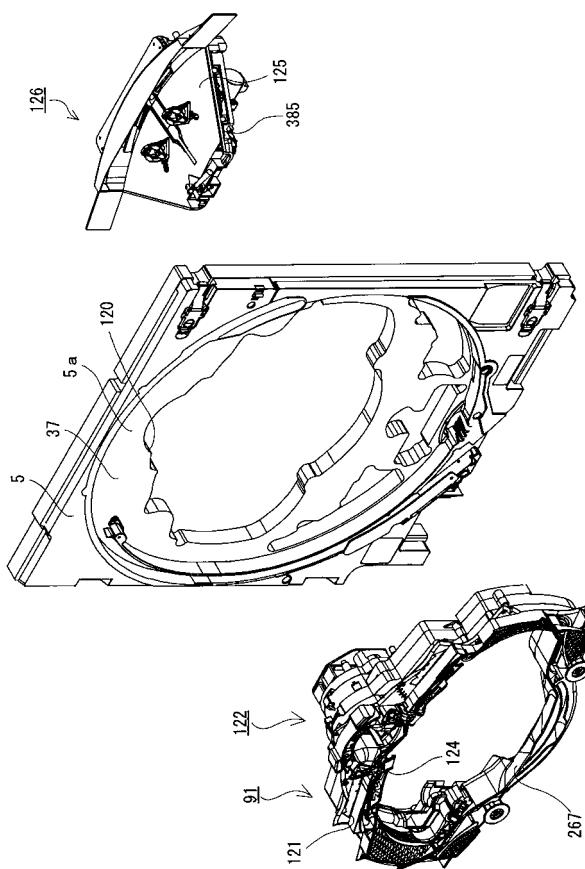
【図16】



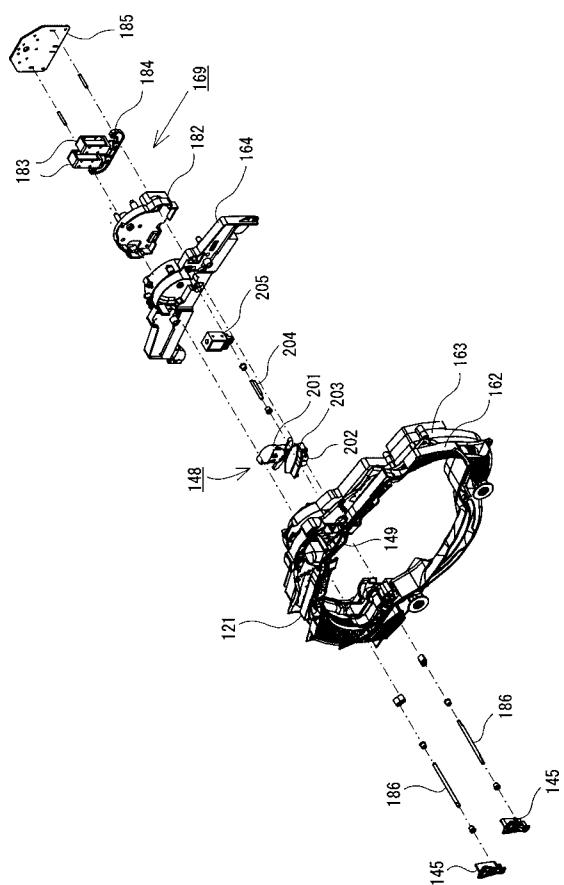
【図17】



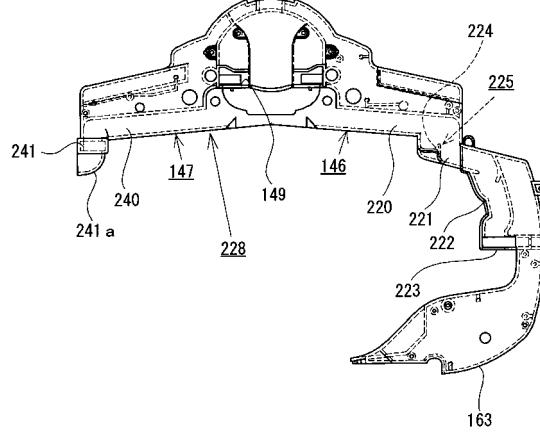
【図18】



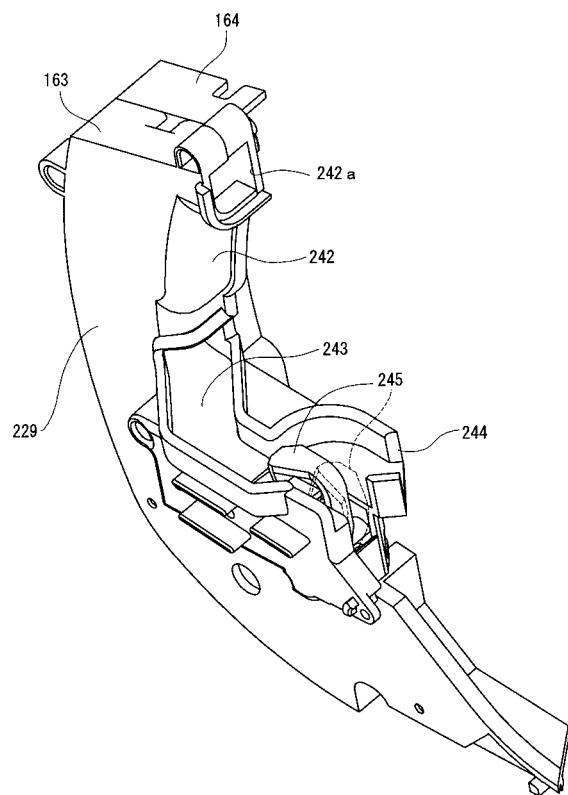
【図19】



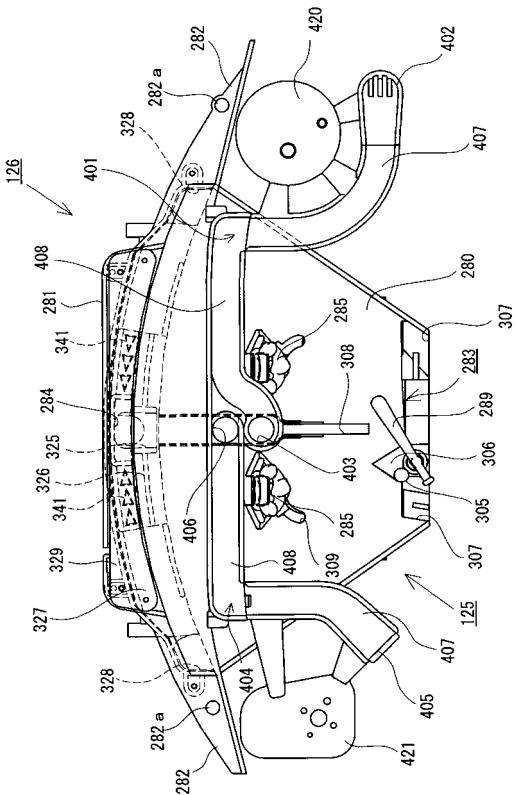
【図20】



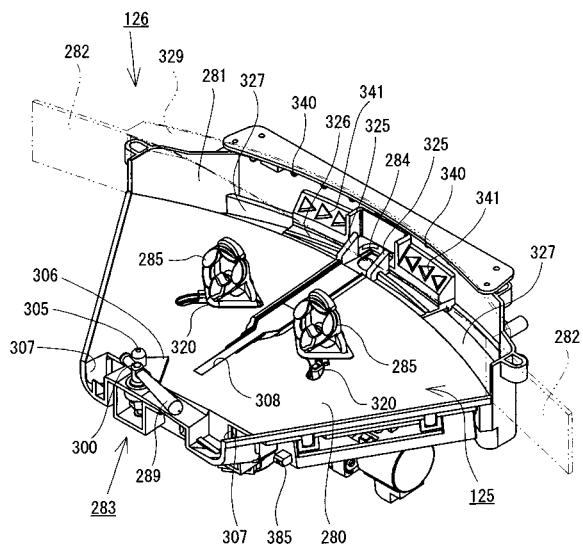
【図21】



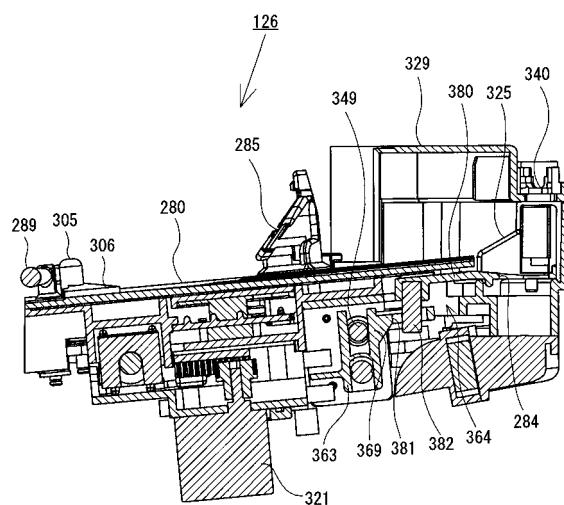
【図22】



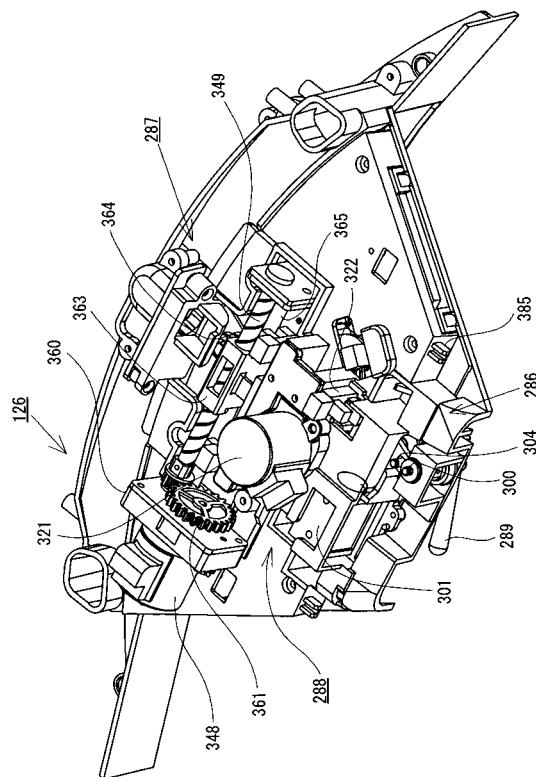
【図23】



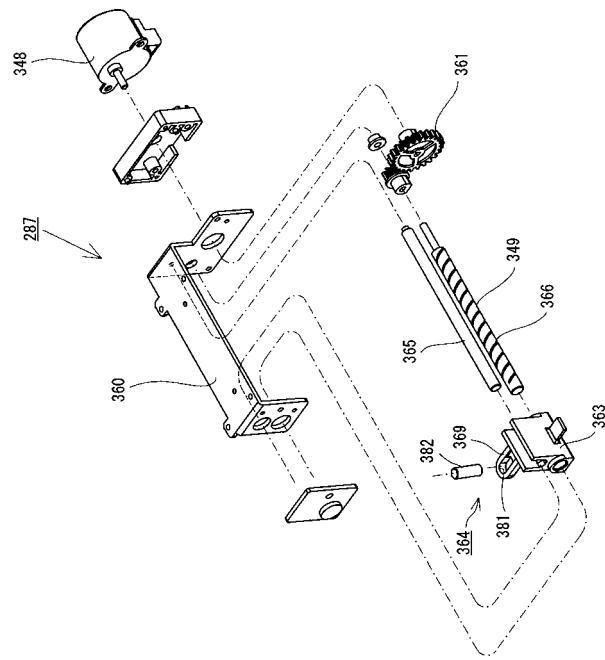
【図24】



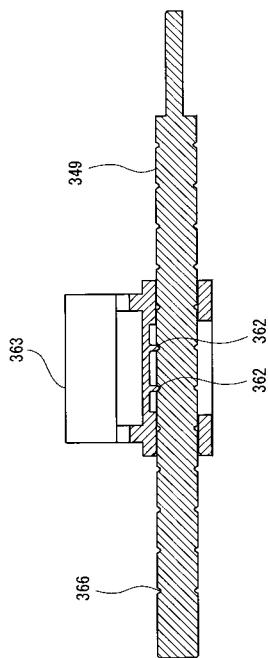
【図25】



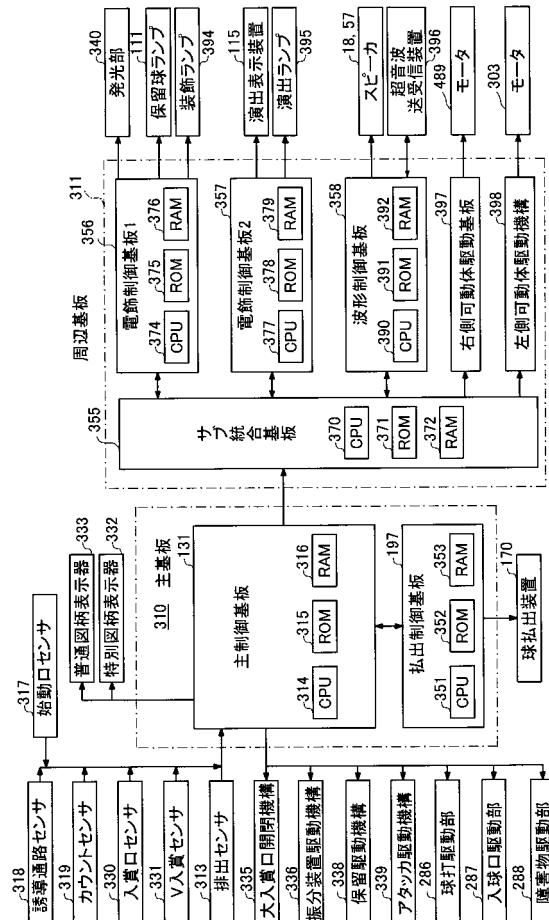
【図26】



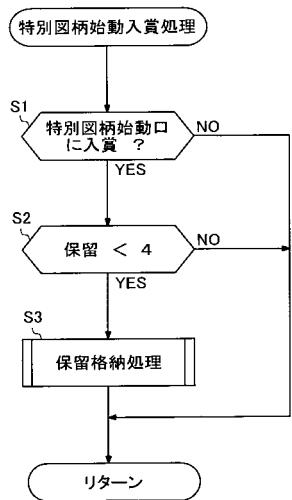
【図27】



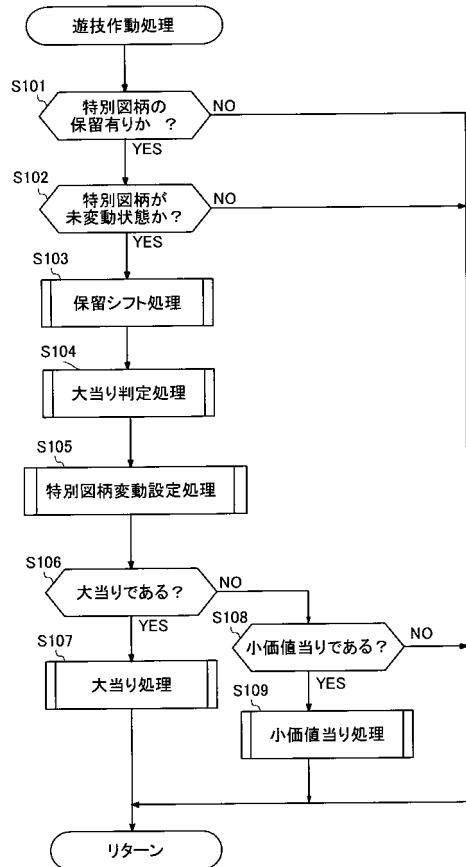
【図28】



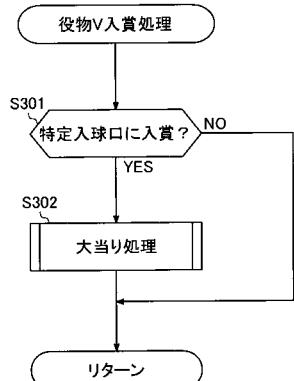
【図29】



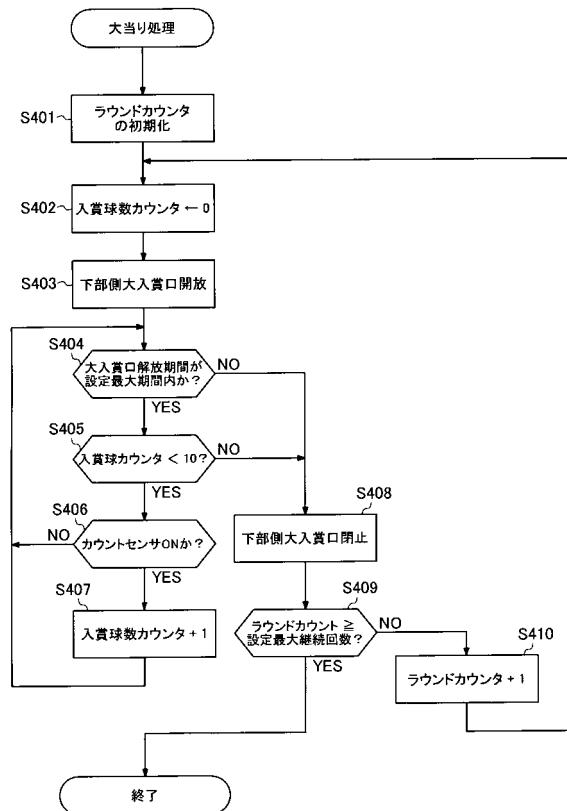
【図30】



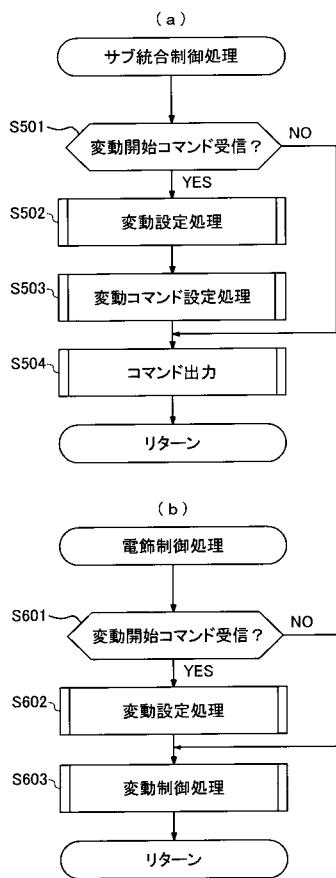
【図31】



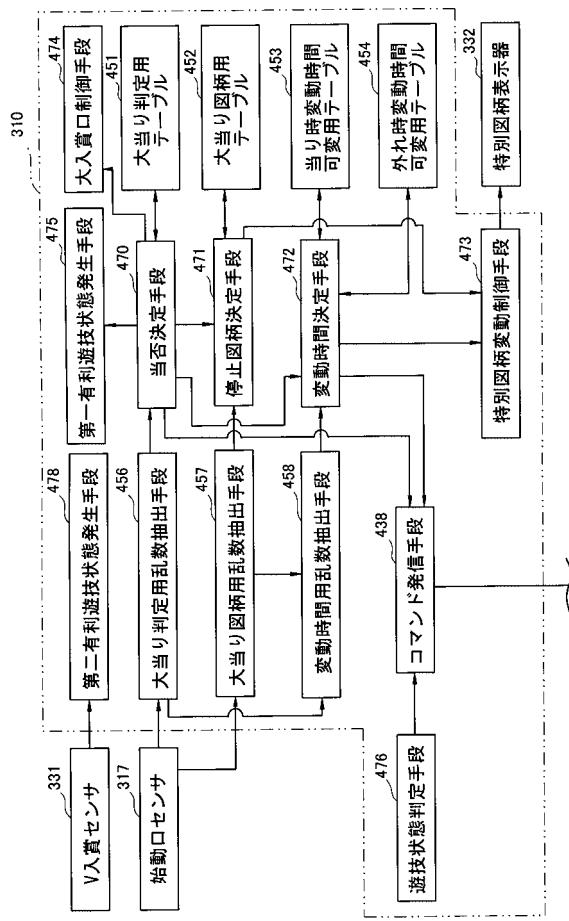
【図32】



【図33】



【図34】



---

フロントページの続き

(56)参考文献 特開2006-122153(JP,A)  
特開2004-350698(JP,A)  
特開2005-006752(JP,A)  
特開平11-216232(JP,A)  
特開2004-008685(JP,A)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)

A 63 F 7 / 02