

(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.

A 6 3 F 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)	(73) 特許権者	000148922
(22) 出願日	平成18年6月12日 (2006.6.12)		株式会社大一商会
(65) 公開番号	特開2007-330294 (P2007-330294A)		愛知県北名古屋市沖村西ノ川1番地
(43) 公開日	平成19年12月27日 (2007.12.27)	(74) 代理人	100128923
審査請求日	平成21年6月11日 (2009.6.11)		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。

【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

【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】

【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るようになっている。

【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

10

20

30

40

50

入賞装置と、入賞口に入賞した遊技球を大当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っている。(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挙動をある程度楽しませることが可能になるが、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、遊技球の挙動を明瞭に視認させることが困難になっていた。

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困難となっていた。つまり、演出装置としての効果を十分に発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、挙動の単調さによる興趣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。

【課題を解決するための手段】

30

【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、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

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。

【 0 0 1 0 】

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、

20

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方の方向へ転動させ、その後、前記特定遊技領域に向って誘導させることが可能な一側誘導通路と、

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方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、

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、可動片等によっ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し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にしてもよい。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。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可能となる。

【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可能になる。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、遊技媒体の挙動を楽しむことができる。

【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可能になる。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ることがなくなる。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。

【 0 0 1 6 】

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棒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可能な右側誘導通路と、

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可能な左側誘導通路と、

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。

【 0 0 1 7 】

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。

【 0 0 1 8 】

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。

【 0 0 1 9 】

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ていればよく、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可能になる。つまり、振分装置への関心が高められるとともに、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可能となる。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にすれば、演出の興趣を一層高めることが可能になる。

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過して前記特定遊技領域に到達するまでの通路の長さ、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過し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し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し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可能になる。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可能となる。

【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、遊技における興趣を大幅に高めることが可能になる。

【 0 0 3 8 】

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。

【 0 0 3 9 】

手段 1 1：手段 1 0 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

【 0 0 4 0 】

手段 1 1 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

【 0 0 4 1 】

手段 1 2：手段 1 1 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。

【 0 0 4 2 】

手段 1 2 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った場合、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

【 0 0 4 3 】

手段 1 3：手段 1 1 または手段 1 2 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。

【 0 0 4 4 】

手段 1 3 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った遊技媒体、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せることにより、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

【 0 0 4 5 】

手段 1 4：手段 1 0 ～手段 1 3 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。

【 0 0 4 6 】

手段 1 4 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可能になる。

【 0 0 4 7 】

手段 1 5：手段 1 0～手段 1 4 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。

【 0 0 4 8 】

10

手段 1 5 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。

【 0 0 4 9 】

20

手段 1 6：手段 1 0～手段 1 5 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。

【 0 0 5 0 】

手段 1 6 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可能になる。したがって、遊技媒体の挙動を十分に楽しませることが可能になる。

30

【 0 0 5 1 】

手段 1 7：手段 1 6 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。

【 0 0 5 2 】

手段 1 7 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の空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可能になる。

40

【 0 0 5 3 】

手段 1 8：手段 1 6 または手段 1 7 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。

【 0 0 5 4 】

手段 1 8 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

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。

【 0 0 5 5 】

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

【 0 0 5 6 】

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

【 0 0 5 7 】

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。

【 0 0 5 8 】

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させることが可能となる。

30

【 0 0 5 9 】

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

【 0 0 6 0 】

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、その誘導通路を通して転動する遊技媒体を一旦停留させることが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。

【 0 0 6 1 】

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。

【 0 0 6 2 】

手段 2 2：手段 1～手段 2 1 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。

【 0 0 6 3 】

手段 2 2 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可能となる。

【 0 0 6 4 】

手段 2 3：手段 1～手段 2 2 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。

【 0 0 6 5 】

手段 2 3 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ませることが可能となる。

【 0 0 6 6 】

手段 2 4：手段 1～手段 2 3 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。

【 0 0 6 7 】

手段 2 4 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

10

20

30

40

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。

【 0 0 6 8 】

手段 2 5：手段 1～手段 2 4 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つである。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依拠して、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

【 0 0 6 9 】

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依拠し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「アレパチ」と称されるものに代表される「例えば 1 6 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依拠して所定個数の遊技球の払出しを行うもの」等を例示することができる。

20

【 0 0 7 0 】

手段 2 5 によると、パチンコ機において、手段 1～手段 2 4 までのいずれかの作用効果を奏することができる。

【 0 0 7 1 】

手段 2 6：手段 1～手段 2 4 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）の操作に依拠し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）の操作に依拠し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ロットマシンである。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わせが特定の条件を満たす場合に、満たされた条件に依拠し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。

30

40

【 0 0 7 2 】

手段 2 6 によると、パチスロ機において、手段 1～手段 2 4 までのいずれかの作用効果を奏することができる。

【 0 0 7 3 】

手段 2 7：手段 1～手段 2 4 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）の操作に依拠し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み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る。

【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侧に本体枠が開かれその本体枠の一侧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、透明カバー体 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転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転操作されることで、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大きさ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

ルール 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、その案内ルール 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、一对の普通図柄始動口 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く。また、一对の普通図柄始動口 1 2 7 の間には、普通抽選で当たりとなっ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く。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く。

【 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の後側壁を透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装置装着部 135 が形成されている。払出装装置装着部 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】

払出装装置装着部 135 の凹部に球払出装装置 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】

球払出装装置 170 は、払出装装置装着部 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、球払出装装置 170 は、払出装装置装着部 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、弾性クリップ、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。

40

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 がカバーヒンジ機構 211 によって開閉並びに着脱可能に装着されている。

【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、払出装装置装着部 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弾性閉止体 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、その弾性閉止体 217 を払出装装置装着部 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、楕円形等の放熱孔 231 が貫設され、後壁部 212 の下部には多数の長円形、楕円形等の放熱孔 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。

【 0 1 0 6 】

電源コードは、その一端が分電基板 2 3 8 の基板コネクタ 2 3 9 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 2 1 0 にコード保持体 2 3 7 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。

【 0 1 0 7 】

[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 2 1 0 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 1 4 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 1 6 の後段差部の凹み部分において下皿用球誘導体 2 5 3 が装着されている。この下皿用球誘導体 2 5 3 は、球払出装置 1 7 0 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 5 1 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 3 1 に導くためのものである。

【 0 1 0 8 】

なお、この実施形態において、下皿用球誘導体 2 5 3 の後壁外面には、インタフェース基板 2 5 2 を収納している基板ボックス 2 5 4 が装着されている。なお、インタフェース基板 2 5 2 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 1 9 7 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 1 9 7 との間で送受信可能に電氣的に接続するようになっている。

【 0 1 0 9 】

[センター役物について] 図 1 1 乃至図 1 8 に基づき説明する。

図 1 1 は遊技領域 3 7 を斜め右上前方から示す斜視図であり、図 1 2 は遊技領域 3 7 を斜め左上前方から示す斜視図であり、図 1 3 はパチンコ機 1 の中央縦断面図であり、図 1 4 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 1 5 はセンター役物 9 1 を示す正面図であり、図 1 6 はセンター役物 9 1 を斜め右上前方から示す斜視図であり、図 1 7 はセンター役物 9 1 の中央縦断面を示す断面図であり、図 1 8 はセンター役物 9 1 の前側役物ユニット 1 2 2 と後側役物ユニット 1 2 6 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。

【 0 1 1 0 】

図 1 1 及び図 1 2 に示すように、センター役物 9 1 は、額縁状の外観を呈しており、遊技領域 3 7 の中央に配設されている。なお、センター役物 9 1 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 3 7 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。

【 0 1 1 1 】

図 1 8 に示すように、センター役物 9 1 は、前側に配置される前側役物ユニット 1 2 2 と、その後側に配置される後側役物ユニット 1 2 6 とに大別されている。前側役物ユニット 1 2 2 は、遊技盤 5 の盤面 5 a 側から開口部 1 2 0 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 1 2 1 を有して構成されている。一方、後側役物ユニット 1 2 6 は、装飾フレーム 1 2 1 の窓部 1 2 4 を通して視認させることが可能な特定遊技領域 1 2 5 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 1 2 2 は、遊技盤 5 の盤面 5 a 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 1 2 6 は、図 1 3 及び図 1 4 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 1 2 8 の底面に組付けられている。なお、表示手段取付部材 1 2 8 は、演出表示装置 1 1 5 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 1 1 5 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の相対位置を合わ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によって一對の可動片１４５が垂直位置（閉鎖状態）から傾斜位置（開放位置）までの間で回転するようにになっている。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對のソレノイド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が回転し、一對の可動片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、一對の可動片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。

30

40

【０１１５】

一方、入賞案内内部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 と一体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 とを備えており、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らせるルート振分部 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 と一体に形成され、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 とを備えており、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。

【 0 1 2 0 】

図 1 6 に示すように、装飾フレーム 1 2 1 の左右側部には、装飾性を有する網状の飾り部 2 6 0 が設けられており、その上部には、上方に向かって開口し遊技領域 3 7 の遊技球を入球可能とする入球口 2 6 1 が形成されている。また、装飾フレーム 1 2 1 の下部には、円弧状のステージ 2 6 2 が設けられており、入球口 2 6 1 に入球した遊技球は、装飾フレーム 1 2 1 の内部に形成された通路（図示しない）を通過してステージ 2 6 2 の左右端部に送られるようになっている。つまり、入球口 2 6 1 に入球した遊技球をステージ 2 6 2 の形状に沿って左右方向に繰り返し転動させ、その後、ステージ 2 6 2 中央の流出部 2 6 3 から遊技領域 3 7 に流出させるようになっている。なお、流出部 2 6 3 の下方には、前述した始動口 9 6 が配置されており、流出部 2 6 3 から流出した遊技球を始動口 9 6 に入球させやすい配置となっている。なお、ステージ 2 6 2 の前面のうち流出部 2 6 3 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 2 6 2 を転動する遊技球の挙動を視認させながらも、流出部 2 6 3 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 2 6 2 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 3 7 を転動する遊技球が跳ね返ってもステージ 2 6 2 内に進入することが阻止されている。

10

【 0 1 2 1 】

装飾フレーム 1 2 1 の下部における左右両端には、装飾フレーム 1 2 1 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 2 6 5 側に案内する通路 2 6 4 が形成されている。

20

【 0 1 2 2 】

また、図 1 7 に示すように、装飾フレーム 1 2 1 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 5 0 に近接する位置まで突出）するフランジ状の進入防止壁 2 6 7 が設けられており、遊技領域 3 7 を転動する遊技球、特に、進入防止壁 2 6 7 の下方の遊技領域 3 7 を通過する遊技球 B が装飾フレーム 1 2 1 の内部に向かって跳ね返った場合でも、装飾フレーム 1 2 1 の内部に形成された特定遊技領域 1 2 5（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 1 2 5 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 1 2 5 で用いられた遊技球が特定遊技領域 1 2 5 の前方から遊技領域 3 7 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 3 7 と、装飾フレーム 1 2 1 内に位置する特定遊技領域 1 2 5 とが明確に区画される。したがって、特定遊技領域 1 2 5 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。

30

【 0 1 2 3 】

また、進入防止壁 2 6 7 は、特定遊技領域 1 2 5 の延長線上に形成されているため、特定遊技領域 1 2 5 の奥行を広く見せるとともに、進入防止壁 2 6 7 を特定遊技領域 1 2 5 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可能になり、遊技球の挙動に対する面白みを高めることが可能になる。なお、進入防止壁 2 6 7 の上面は、後方に向か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 2 6 7 上で停留することを防止している。

40

【 0 1 2 4 】

〔後側役物ユニットの具体的な構成について〕図 1 5、及び図 2 2 乃至図 2 7 に基づき説明する。

図 2 2 は後側役物ユニット 1 2 6 及び案内部材（後述する）の構成を示す平面図であり、図 2 3 は後側役物ユニット 1 2 6 を右上前方から示す斜視図であり、図 2 4 は後側役物ユニット 1 2 6 の中央縦断面を示す断面図であり、図 2 5 は後側役物ユニット 1 2 6 を上下反転させ、右上前方から示す斜視図であり、図 2 6 は入球口駆動部 2 8 7 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 2 7 は入球口駆動部 2 8 7 における要部の構成を示す断面図である。

【 0 1 2 5 】

50

図 1 5 及び図 2 3 に示すように、後側役物ユニット 1 2 6 は、右側誘導通路 1 4 6 または左側誘導通路 1 4 7 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 1 2 5 と、特定遊技領域 1 2 5 の後端から立設された背面立壁部 2 8 1 と、背面立壁部 2 8 1 から左右外方向に延出され、後側役物ユニット 1 2 6 を表示手段取付部材 1 2 8 に取付けるための取付孔 2 8 2 a (図 2 2 に示す) を有する取付用延出部 2 8 2 とを具備して構成されている。

【 0 1 2 6 】

図 2 2 及び図 2 3 に示すように、特定遊技領域 1 2 5 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 1 4 6 または左側誘導通路 1 4 7 によって誘導された遊技球を転動させる転動面 2 8 0 と、その転動面 2 8 0 上で回動可能に軸支され回動することにより転動面 2 8 0 上の遊技球を所定方向に打返すことが可能な球打部 2 8 3 と、球打部 2 8 3 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 2 8 4 と、転動面 2 8 0 上で摺動可能に支持され球打部 2 8 3 によって打ち返された遊技球が特定入球口 2 8 4 に入球することを阻止する二組の障害可動部材 2 8 5 とを備えている。なお、特定入球口 2 8 4 には遊技球が入球したことを検出する V 入賞センサ 3 3 1 (図 2 8 参照) が設けられており、特定入球口 2 8 4 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 2 8 3 によって打ち返される遊技球の転動方向と、特定入球口 2 8 4 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 1 2 5 で行われるため、遊技における興趣を大幅に高めることが可能になる。ここで、V 入賞センサ 3 3 1 が本発明の入球状態検出手段に相当する。

【 0 1 2 7 】

さらに詳しく説明すると、転動面 2 8 0 は、遊技者側に向って下り勾配に形成され、その転動面 2 8 0 の遊技者側の端部付近に球打部 2 8 3 が配置され、転動面 2 8 0 の後端付近、すなわち背面立壁部 2 8 1 の手前側に特定入球口 2 8 4 が配置されている。このため、転動面 2 8 0 上に誘導された遊技球は、転動面 2 8 0 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 2 8 3 によって打ち返され、特定入球口 2 8 4 に向って転動することが可能となる。このように、転動面 2 8 0 の奥側から遊技者側に向って転動した遊技球を、転動面 2 8 0 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 2 8 0 には、野球のグラウンドの様子が描かれており、臨場感を助長させている。

【 0 1 2 8 】

なお、球打部 2 8 3 は、バットの形状を模したバット部 2 8 9 と、バット部 2 8 9 を回動可能に支持する軸部 3 0 0 とから構成され、特定遊技領域 1 2 5 の底面に配設された球打駆動部 2 8 6 (図 2 5 参照) によって駆動されるようになっている。図 2 5 に示すように、球打駆動部 2 8 6 は、プランジャ (図示しない) を出沒可能に支持するソレノイド 3 0 1 と、ソレノイド 3 0 1 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 2 8 3 の軸部 3 0 0 に伝達し軸部 3 0 0 を所定の範囲内で往復回動させるリンク部 3 0 4 とを具備している。つまり、ソレノイド 3 0 1 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 2 8 9 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 2 3 参照) に維持される。そして、ソレノイド 3 0 1 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 2 8 9 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 2 2 参照) に変位する。つまり、ソレノイド 3 0 1 に通電することにより、バット部 2 8 9 を反時計方向に回動させ、転動面 2 8 0 の後方に向って遊技球を打ち返すことが可能になる。

【 0 1 2 9 】

なお、球打部 2 8 3 の軸部 3 0 0 近傍には、バット部 2 8 9 の回動範囲、特にバット部 2 8 9 を振り抜く前の位置を制限するためのストッパー部 3 0 5 が上方に突出して設けら

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、一对の壁部 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、一对の壁部 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 との間の空間に收容されており、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に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 に回動不能の状態の外嵌され回転軸部 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对の係合爪部 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可能になる。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可能になり、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可能となる。

【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对の係合爪部 362 が嵌込まれているため、一つ当りの係合爪部 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 が複数の箇所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】

なお、図 2 6 に示すように、回転軸部 3 4 9 は、両側に支持片を有する支持部材 3 6 0 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 3 6 1 が連結されている。このため、回転軸部 3 4 9 の大部分にわたってスライド部材 3 6 3 を変位させることが可能になる。つまり、回転軸部 3 4 9 の略全体に螺旋状の溝部 3 6 6 を形成するようにすれば、スライド部材 3 6 3 を比較的大きく摺動させることが可能になる。

【 0 1 3 5 】

また、支持部材 3 6 0 には、回転軸部 3 4 9 と平行に支持された回転防止杆 3 6 5 が配設されており、この回転防止杆 3 6 5 は、スライド部材 3 6 3 を貫通することにより、スライド部材 3 6 3 の回転を防止している。つまり、回転軸部 3 4 9 が回転してもスライド部材 3 6 3 の回転を阻止することが可能となり、スライド部材 3 6 3 に推進力を付与することができる。

10

【 0 1 3 6 】

また、図 2 4 に示すように、第二伝達機構 3 6 4 は、スライド部材 3 6 3 の外側面から延出された第一連結片 3 6 9 と、特定入球口 2 8 4 の外側面から延出され少なくとも一部分が第一連結片 3 6 9 と重ねられた第二連結片 3 8 0 と、第二連結片 3 8 0 から第一連結片 3 6 9 に向って突設された連結軸部 3 8 2 と、第一連結片 3 6 9 に穿設され、連結軸部 3 8 2 が挿入されるとともに延出方向に延びる長孔部 3 8 1 とを具備している。このため、スライド部材 3 6 3 及び第一連結片 3 6 9 における運動のうち、回転軸部 3 4 9 の軸方向成分は、全て第二連結片 3 8 0 及び特定入球口 2 8 4 に伝達されるが、第一連結片 3 6 9 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 3 8 1 に対する連結軸部 3 8 2 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 2 8 4 を円弧上に沿って摺動可能に支持すれば、特定入球口 2 8 4 及び第二連結片 3 8 0 は、スライド部材 3 6 3 及び第一連結片 3 6 9 の軸方向への動きに対して、スライド部材 3 6 3 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 2 8 4 を円弧状に摺動させることが可能になる。

20

【 0 1 3 7 】

一方、図 2 3 に示すように、転動面 2 8 0 上で摺動可能に支持された障害可動部材 2 8 5 は、野球の守備に相当するものであり、球打部 2 8 3 によって打ち返された遊技球が特定入球口 2 8 4 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 2 8 5 が摺動する範囲は限られており、球打部 2 8 3 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 2 8 5 に衝突しないようになっている。特に、転動面 2 8 0 の中央には、前後方向に延びるガイド溝部 3 0 8 が、バット部 2 8 9 の近傍まで形成されており、球打部 2 8 3 によって打ち返された遊技球がこのガイド溝部 3 0 8 内に入った時には、障害可動部材 2 8 5 によって遮られることなく、ガイド溝部 3 0 8 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 3 0 8 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 3 0 8 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 3 0 8 から逸脱することもある。また、障害可動部材 2 8 5 の下部には、転動面 2 8 0 に穿設された円弧状の長孔 3 0 9 を貫通する支持部 3 2 0 が設けられており、障害物駆動部 2 8 8（図 2 5 参照）によって摺動するようになっている。障害物駆動部 2 8 8 は、モータ 3 2 1 と、モータ 3 2 1 の回転力を障害可動部材 2 8 5 の支持部 3 2 0 に伝達する伝達機構 3 2 2 等から構成されている。

30

40

【 0 1 3 8 】

このように、転動面 2 8 0 上における球打部 2 8 3 と特定入球口 2 8 4 との間には、障害可動部材 2 8 5 が可動状態で配置されているため、遊技球が特定入球口 2 8 4 に向って打ち返された場合でも、障害可動部材 2 8 5 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 2 8 4 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 2 8 4 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可能になる。

【 0 1 3 9 】

50

ところで、図 2 2 及び図 2 3 に示すように、球打部 2 8 3 の左右両側の転動面 2 8 0 には、球打部 2 8 3 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 2 8 0 から排出させる一対の前側排出口 3 0 7 が穿設されている。このため、球打部 2 8 3 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 2 8 0 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 2 8 3 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 2 8 4 まで届かない場合、または障害可動部材 2 8 5 に衝突して跳ね返された場合にも、転動面 2 8 0 上の遊技球を前側排出口 3 0 7 から排出させることができる。つまり、転動面 2 8 0 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

【 0 1 4 0 】

また、特定入球口 2 8 4 の摺動範囲における左右両端には、特定入球口 2 8 4 に入球しない遊技球を、転動面 2 8 0 から排出させる後側排出口 3 2 8 が穿設されている。すなわち、特定入球口 2 8 4 とは異なる方向に打ち返された遊技球を、後側排出口 3 2 8 から排出するようになっている。このため、転動面 2 8 0 の後端周縁部まで到達し、特定入球口 2 8 4 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 3 2 8 から排出させることにより、転動面 2 8 0 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 2 8 0 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。

【 0 1 4 1 】

20

なお、特定入球口 2 8 4 の両側に設けられた一対の壁部 3 2 5 の外側には、特定入球口 2 8 4 に入球しなかった遊技球を外方向（後側排出口 3 2 8 の方向）に向って転動させる可動排出部 3 2 6 が形成されている。この可動排出部 3 2 6 の上面は、後側排出口 3 2 8 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 2 8 4 とともに摺動する。なお、特定入球口 2 8 4 及び可動排出部 3 2 6 を受ける床面には、後側排出口 3 2 8 に向って下り勾配となった固定排出溝 3 2 7 が形成されており、さらに、その固定排出溝 3 2 7 には、特定入球口 2 8 4 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 3 2 7 に沿って延びる長孔からなり、特定入球口 2 8 4 の摺動範囲にわたって特定入球口 2 8 4 と合致するように形成されている。

【 0 1 4 2 】

30

また、背面立壁部 2 8 1 の上端には、後側排出口 3 2 8 の上方を覆う屋根部 3 2 9 が形成されている。また、屋根部 3 2 9 の下面には、特定入球口 2 8 4 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 3 4 0 が設けられている。また、可動排出部 3 2 6 の後方（すなわち発光部 3 4 0 の下方）には、特定入球口 2 8 4 とともに摺動し、発光部 3 4 0 から放射された光を遊技者側に反射させる可動反射部 3 4 1 が設けられている。このため、特定入球口 2 8 4 付近の装飾性が高められ、特定入球口 2 8 4 の存在を際立たせることが可能になる。特に、可動反射部 3 4 1 は、特定入球口 2 8 4 とともに円弧状に摺動するため、特定入球口 2 8 4 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 2 8 4 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 3 0 8 付近）と、期待値が比較的低い期待小領域（ガイド溝部 3 0 8 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 3 4 0 の発光色を互いに異ならせている。このため、特定入球口 2 8 4 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、遊技の興趣をさらに高めることが可能になる。特に、夫々の領域に対応して発光部 3 4 0 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可能である。

40

【 0 1 4 3 】

[案内部材等の構成について] 図 1 1、図 1 2、及び図 2 2 に基づいて説明する。

図 2 2 に示すように、装飾フレーム 1 2 1 の内部には、右側誘導通路 1 4 6 によって誘導された遊技球を、流入口 4 0 2 で受け取るとともに、特定遊技領域 1 2 5 の略中央部分上方まで案内し、先端の流出口 4 0 3 から転動面 2 8 0 上に落下させる右側案内部材 4 0

50

1 と、左側誘導通路 1 4 7 によって誘導された遊技球を流入口 4 0 5 で受け取るとともに、特定遊技領域 1 2 5 の略中央部分上方まで案内し、先端の流出口 4 0 6 から転動面 2 8 0 上に落下させる左側案内部材 4 0 4 とが配設されている。このため、装飾フレーム 1 2 1 の内周面に沿って誘導された遊技球を、転動面 2 8 0 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 2 8 0 上に落下させるため、遊技球の勢いを抑え、転動面 2 8 0 上でゆっくりと転動させることが可能になる。したがって、遊技球の挙動を十分に楽しませることが可能になる。また、右側案内部材 4 0 1 の流出口 4 0 3、及び左側案内部材 4 0 4 の流出口 4 0 6 は、ガイド溝部 3 0 8 の上方に位置しており、夫々の流出口 4 0 3、4 0 6 から落下した遊技球は、ガイド溝部 3 0 8 によって誘導され、バット部 2 8 9 に向って真直ぐ転動する。

10

【 0 1 4 4 】

また、右側案内部材 4 0 1 の流出口 4 0 3、及び左側案内部材 4 0 4 の流出口 4 0 6 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 1 4 6、1 4 7 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 2 8 0 上に流出されるようになっている。このため、転動面 2 8 0 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。

【 0 1 4 5 】

また、右側案内部材 4 0 1 及び左側案内部材 4 0 4 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 4 0 1、4 0 4 は、演出表示装置 1 1 5 と特定遊技領域 1 2 5 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 1 2 5 の左右側方には、右側装飾可動体 4 2 0 及び左側装飾可動体 4 2 1 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 4 0 1、4 0 4 は、円弧状に湾曲して後方まで延出された円弧形状部 4 0 7 と、特定遊技領域 1 2 5 の中央部分よりも僅かに後方において内側に真直ぐ延びた直線形状部 4 0 8 とから構成されている。このため、演出表示装置 1 1 5 での画像による演出、及び特定遊技領域 1 2 5 での遊技球による演出を遮ることなく、特定遊技領域 1 2 5 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 4 0 1 及び左側案内部材 4 0 4 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 1 1 5 と特定遊技領域 1 2 5 とを接近させて配置することが可能になる。

20

【 0 1 4 6 】

なお、右側案内部材 4 0 1 及び左側案内部材 4 0 4 は、演出表示装置 1 1 5 を支持する表示手段取付部材 1 2 8 (図 1 3 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 1 2 2 及び後側役物ユニット 1 2 6 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 1 2 2 の奥行寸法及び後側役物ユニット 1 2 6 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 1 2 8 の前面には、鏡面加工された表示枠 4 0 0 が取付けられており、さらにその表示枠 4 0 0 には、遊技状態に基づいて光を放射する電飾部 4 2 4 が設けられている。

30

【 0 1 4 7 】

また、右側誘導通路 1 4 6 及び右側案内部材 4 0 1 を組合せた通路と、左側誘導通路 1 4 7 及び左側案内部材 4 0 4 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。

40

【 0 1 4 8 】

また、図 2 2 及び図 1 3 に示すように、後側役物ユニット 1 2 6 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 4 2 0 及び左側装飾可動体 4 2 1 が設けられており、装飾フレーム 1 2 1 の窓部 1 2 4 を通して視認することが可能となっている。これらの装飾可動体 4 2 0、4 2 1 は、基台部 (図示しない) に載置された状態で回転可能に支持されており、図示しない駆動手段によって回転するようになっている。

【 0 1 4 9 】

[遊技処理について]

50

次に、遊技内容、特に特定遊技領域 1 2 5 における遊技処理について説明する。

遊技領域 3 7 に配設された始動口 9 6 に遊技球が入球すると、始動口センサ 3 1 7 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 1 4 5 が動作し、装飾フレーム 1 2 1 の上部に形成された上部側大入賞口 1 4 4 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 1 4 4 に遊技球を入賞させ、右側誘導通路 1 4 6 及び左側誘導通路 1 4 7 のいずれか一方に振分けることが可能になる。

【 0 1 5 0 】

右側誘導通路 1 4 6 及び左側誘導通路 1 4 7 に振分けられた遊技球は、いずれも特定遊技領域 1 2 5 に誘導されるが、右側誘導通路 1 4 6 によって誘導された場合と、左側誘導通路 1 4 7 によって誘導された場合とでは、特定遊技領域 1 2 5 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 1 4 6 と左側誘導通路 1 4 7 とを差別化することができ、二つの誘導通路 1 4 6 , 1 4 7 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 1 4 6 に対応する右側遊技処理よりも、左側誘導通路 1 4 7 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。

【 0 1 5 1 】

具体的には、右側遊技処理では、転動面 2 8 0 上に遊技球が落下される際、球打部 2 8 3 を所定回数だけ往復回転させるようにしている。このため、遊技球が球打部 2 8 3 に当接する際の球打部 2 8 3 の回転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は生じる。

【 0 1 5 2 】

一方、左側遊技処理では、転動面 2 8 0 上に遊技球を落下する際、まず球打部 2 8 3 を所定の角度（振りきった角度）で停止させ、球打部 2 8 3 及び停留部 3 0 6 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 2 8 3 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 2 8 5 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 2 8 4 に遊技球を入球させやすい状態となる。

【 0 1 5 3 】

そして、球打部 2 8 3 によって打ち返された遊技球が特定入球口 2 8 4 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 2 8 3 によって打ち返される遊技球の転動方向と、特定入球口 2 8 4 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ようになる。特に、特定入球口 2 8 4 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 2 8 4 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 2 8 4 に入球される可能性があることから、球打部 2 8 3 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。

【 0 1 5 4 】

なお、左側誘導通路 1 4 7 によって遊技球を誘導する場合には、まず、転動面 2 8 0 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 1 4 4 に入賞した遊技球が前側排出口 3 0 7 または後側排出口 3 2 8 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 2 8 0 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 2 8 0 から排出されるまで、停留部材 2 4 5 を停留状態に維持する。つまり、転動面 2 8 0 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 1 4 4 に入賞し期待値の高い左側誘導通路 1 4 7 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 1 4 7 で誘導する遊技球を転動面 2 8 0 上には供給させず、左側誘導通路 1 4 7 内で待機させた状態とする。このため、期待値の高い側

10

20

30

40

50

の左側誘導通路 1 4 7 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。

【 0 1 5 5 】

なお、本例では、上部側大入賞口 1 4 4 に入賞した遊技球が前側排出口 3 0 7 または後側排出口 3 2 8 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 1 4 4 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 3 0 7 または後側排出口 3 2 8 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 1 4 4 への入賞の有無に拘らず、上部側大入賞口 1 4 4 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 1 4 4 への入賞の有無に拘らず、停留部材 2 4 5 が毎回作動することとなる。

10

【 0 1 5 6 】

[主基板及び周辺基板の機能的構成について] 図 2 8 に基づき説明する。

図 2 8 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 3 1 0 のグループと周辺基板 3 1 1 のグループとで分担されており、このうち主基板 3 1 0 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 3 1 1 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。

【 0 1 5 7 】

主基板 3 1 0 は、主制御基板 1 3 1 と払出制御基板 1 9 7 とから構成されている。主制御基板 1 3 1 は、中央演算装置としての CPU 3 1 4、読み出し専用メモリとしての ROM 3 1 5、読み書き可能メモリとしての RAM 3 1 6 を備えている。CPU 3 1 4 は、ROM 3 1 5 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 3 1 1 や払出制御基板 1 9 7 に出力するコマンド信号を作成したりする。RAM 3 1 6 には、主制御基板 1 3 1 で実行される種々の処理において生成される各種データや入力信号等の情報が一時的に記憶される。主制御基板 1 3 1 には、始動口センサ 3 1 7、誘導通路センサ 3 1 8、カウントセンサ 3 1 9、入賞口センサ 3 3 0、V 入賞センサ 3 3 1、及び排出センサ 3 1 3 等からの検出信号が入力される。一方、主制御基板 1 3 1 は、特別図柄表示器 3 3 2、普通図柄表示器 3 3 3、大入賞口開閉機構 3 3 5、振分装置駆動機構 3 3 6、保留駆動機構 3 3 8、アタッカ駆動機構 3 3 9、球打駆動部 2 8 6、入球口駆動部 2 8 7、及び障害物駆動部 2 8 8 等へ駆動信号を出力する。また、払出制御基板 1 9 7 は、中央演算装置としての CPU 3 5 1、読み出し専用メモリとしての ROM 3 5 2、読み書き可能メモリとしての RAM 3 5 3 を備えている。そして、払出制御基板 1 9 7 は、主制御基板 1 3 1 から入力したコマンド信号を処理し、球払出装置 1 7 0 に駆動信号を出力する。これにより、球払出装置 1 7 0 は、駆動信号に従って遊技球を払い出す。

20

30

【 0 1 5 8 】

ここで、主制御基板 1 3 1 の入力ポートに接続された始動口センサ 3 1 7 は、始動口 9 6 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 3 1 8 は、左側誘導通路 1 4 7 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 1 4 7 内に配設されている。また、カウントセンサ 3 1 9 は、下部側大入賞口 8 3 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 3 3 0 は、上部側大入賞口 1 4 4 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 3 3 1 は、球打部 2 8 3 によって打ち返された遊技球が特定入球口 2 8 4 に入賞したことを検出するものであり、排出センサ 3 1 3 は、遊技球が特定入球口 2 8 4 に入球することなく前側排出口 3 0 7 または後側排出口 3 2 8 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 1 3 1 の出力ポートに接続された特別図柄表示器 3 3 2 は LED 8 4 から構成され、普通図柄表示器 3 3 3 は LED 8 6 から構成されている。また、大入賞口開閉機構 3 3 5 は可動片 1 4 5 を開放動作させるものであり、振分装置駆動機構 3 3 6 は振分装置 1 4 8 の振分板 2 0 3 を揺動させるものである。また、保留駆動機構 3 3 8 は停留部材 2 4 5 を可動させるものであり、アタッカ駆動機構 3 3 9 は下部側大入賞口 8 3 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、これに応じて払出制御基板 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フェースと入力インタフェースとの間で一方だけの通信が行われており、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。

20

30

【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 397

50

及び左側可動体駆動基板 3 9 8 は、遊技状態に基づいて各モータ 4 8 9 , 3 0 3 を正転及び逆転させる。

【 0 1 6 5 】

次に、主制御基板 1 3 1 (特に CPU 3 1 4) で実行される制御処理の例について説明する。

【 0 1 6 6 】

[特別図柄始動入賞処理について] 図 2 9 に基づき説明する。

図 2 9 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 9 6 に始動入賞が有るか否かが判断される (ステップ S 1)。具体的には、上記の始動口 9 6 に対応する始動口センサ 3 1 7 から検出信号が入力されると、始動口 9 6 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。

10

【 0 1 6 7 】

始動入賞が有りと判断された場合 (ステップ S 1 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 S 2)。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 S 3)。この保留格納処理では、例えば RAM 3 1 6 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 8 5 の点灯個数が 1 つ増加される。

【 0 1 6 8 】

20

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 3 3 2 によって停止表示される表示パターン (四つの LED 8 4 における点灯状態の組合わせパターン) 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 3 3 2 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 1 1 5 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 3 1 6 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。

30

【 0 1 6 9 】

[遊技作動処理について] 図 3 0 に基づき説明する。

図 3 0 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 S 1 0 1)。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 3 3 2 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 S 1 0 2)。このとき特別図柄表示器 3 3 2 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 S 1 0 3)。

40

【 0 1 7 0 】

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 3 1 6 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 S 1 0 4)、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りであるか否かが決定される。

【 0 1 7 1 】

その後、特別図柄変動設定処理が実行され (ステップ S 1 0 5)、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、

50

主制御基板 1 3 1 からサブ統合基板 3 5 5 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 3 5 5 は、受信した制御情報コマンドに基づいて主制御基板 1 3 1 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。

【 0 1 7 2 】

その後、抽選の結果が大当りである場合には（ステップ S 1 0 6 において Y E S ）、大当り処理を実行する（ステップ S 1 0 7 ）。また、抽選の結果が大当りではなく（ステップ S 1 0 6 において N O ）、小価値当りである場合には（ステップ S 1 0 8 において Y E S ）、小価値当り処理を実行する（ステップ S 1 0 9 ）。小価値当り処理では、大入賞口開放処理を実行する。つまり、一对の可動片 1 4 5 を一定時間開放位置（傾斜位置）とし、上部側大入賞口 1 4 4 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、大当りとなる確率が $1 / 1 5 3 . 5$ に設定され、小価値当りとなる確率が $1 / 1 . 0 1 3$ に設定されている。つまり、殆どの場合に小価値当りとなるように振分けが設定されている。

10

【 0 1 7 3 】

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 S 1 0 1 において N O ）、または、特別図柄が変動中の場合（ステップ S 1 0 2 において N O ）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 S 1 0 8 において N O ）、当り処理を実行することなく、遊技作動処理を終える。

20

【 0 1 7 4 】

[役物 V 入賞処理について] 図 3 1 に基づき説明する。

図 3 1 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 1 2 6 の特定遊技領域 1 2 5 における特定入球口 2 8 4 に遊技球が入球したか否かが判断される（ステップ S 3 0 1 ）。具体的には、上記の特定入球口 2 8 4 に設けられた V 入賞センサ 3 3 1 から検出信号が入力されると、特定入球口 2 8 4 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 3 1 3 によって遊技球が検出されれば、特定入球口 2 8 4 への入球は無いものと判断される。

【 0 1 7 5 】

そして、特定入球口 2 8 4 に入球したものと判断された場合には（ステップ S 3 0 1 において Y E S ）、ステップ S 1 0 7 と同様の当り処理を実行する（ステップ S 3 0 2 ）。

30

【 0 1 7 6 】

[大当り処理について] 図 3 2 に基づき説明する。

図 3 2 は大当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 S 4 0 1 ）。このラウンドカウンタは例えば R A M 3 1 6 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り処理が終了となる。

40

【 0 1 7 7 】

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 S 4 0 2 ）、続いて下部側大入賞口 8 3 （アタッカ装置 9 8 ）が開放される（ステップ S 4 0 3 ）。そして、次のステップ S 4 0 4 では下部側大入賞口 8 3 の開放期間が設定最大期間（例えば 3 0 秒）内であるか否かが判断される（ステップ S 4 0 4 ）。開放期間が設定最大期間内であれば（ Y E S ）、次に入賞球カウンタの値が 1 0 未満であるか否かが判断される（ステップ S 4 0 5 ）。このとき入賞球カウンタの値が 1 0 に満たなければ（ Y E S ）、下部側大入賞口 8 3 に対応するカウントセンサ 3 1 9 の検出信号が O N になったか否かが判断される（ステップ S 4 0 6 ）。下部側大入賞口 8 3 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 になっていなければ (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、大当りの発生過程に基づいて異ならせており、例えばステップ S106 の処理で大当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。

10

【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)。

20

【0180】

上記の処理は大当り中における 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。

30

【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、大当りまたは小価値当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。

40

【0184】

すなわち、図 34 に示すように、主制御基板 131 には、大当り判定用テーブル 451、大当り図柄用テーブル 452、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 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、大当り判定用テーブル 451 は、大当り判定用乱数値と大当りの当否との関係を示すものである。また、大当り図柄用テーブル 452 は、大当り図柄用乱数値

50

と特別図柄表示器 3 3 2 における停止図柄との関係を示すものであり、大当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 L E D 8 4 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 4 5 3 及び外れ時変動時間可変用テーブル 4 5 4 は、可変変動用乱数値と特別図柄表示器 3 3 2 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 4 5 3 及び外れ時変動時間可変用テーブル 4 5 4 では、大当り時における変動時間が、小価値当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。

【 0 1 8 5 】

また、主制御基板 1 3 1 には、始動口センサ 3 1 7 によって始動口 8 2 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、大当り判定用乱数を抽出する大当り判定用乱数抽出手段 4 5 6 と、大当り図柄用乱数を抽出する大当り図柄用乱数抽出手段 4 5 7 とが設けられている。また、判定用乱数及び大当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 4 5 8 が設けられている。また、大当り判定用乱数抽出手段 4 5 6 によって大当り判定用乱数が抽出されると、大当り判定用テーブル 4 5 1 を用いて大当りか小価値当りかを決定する当否決定手段 4 7 0、及び大当り図柄用乱数抽出手段 4 5 7 によって大当り図柄用乱数が抽出されると、大当り図柄用テーブル 4 5 2 を用いて特別図柄表示器 3 3 2 における停止図柄を決定する停止図柄決定手段 4 7 1 が設けられている。さらに、変動時間用乱数抽出手段 4 5 8 によって変動時間用乱数が抽出され、且つ当否決定手段 4 7 0 によって大当りまたは小価値当りであることが決定されると、当り時変動時間可変用テーブル 4 5 3 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 4 7 0 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 4 5 4 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 4 7 2 が設けられている。ここで当否決定手段 4 7 0 が本発明の抽選手段に相当する。

【 0 1 8 6 】

また、主制御基板 1 3 1 には、特別図柄表示器 3 3 2 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 4 7 2 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 4 7 1 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 4 7 3 と、当否決定手段 4 7 0 によって大当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 3 2 の大当り処理）を発生させる第一有利遊技状態発生手段 4 7 5 とが設けられている。なお、コマンド発信手段 4 3 8 は、特別図柄の変動開始前に、当否決定手段 4 7 0 によって決定された大当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。

【 0 1 8 7 】

さらに、主制御基板 1 3 1 には、当否決定手段 4 7 0 によって小価値当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 3 3 5 を制御して可動片 1 4 5 を動作させ、上部側大入賞口 1 4 4 を一定時間開放させる大入賞口制御手段 4 7 4 が設けられている。

【 0 1 8 8 】

なお、可動片 1 4 5 の開放動作によって上部側大入賞口 1 4 4 に入賞した遊技球は、振分装置 1 4 8 によって右側誘導通路 1 4 6 または左側誘導通路 1 4 7 の一方に振分けられる。そして、右側誘導通路 1 4 6 に振分けられた遊技球は、装飾フレーム 1 2 1 の内周面に沿って右側方向に誘導され、左側誘導通路 1 4 7 に振分けられた遊技球は、装飾フレーム 1 2 1 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 1 4 6 によって誘導された遊技球は右側案内材 4 0 1 を介して、また、左側誘導通路 1 4 7 によって誘導された遊技球は左側案内材 4 0 4 を介して、特定遊技領域 1 2 5 の転動面 2 8 0 へと案内される。そして、遊技球は転動面 2 8 0 上を遊技者側に向けて転動し、球打部 2 8 3 によって打ち返される。つまり、遊技球を特定入球口 2 8 4 に入球させることが可能になる。主制御基板 1 3 1 では、第二有利遊技状態発生手段 4 7 8 が備えられており、V 入賞セ

ンサ 3 3 1 によって遊技球が特定遊技領域 1 2 5 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 4 7 0 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 1 4 4 に遊技球が入賞した場合には、大当りが発生する可能性が生じる。特に、左側案内材 4 0 4 を通って特定遊技領域 1 2 5 に誘導された場合には、遊技球が転動面 2 8 0 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 4 7 8 が本発明の有利遊技状態発生手段に相当する。

【 0 1 8 9 】

10

また、主制御基板 1 3 1 には、遊技状態判定手段 4 7 6 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。

【 0 1 9 0 】

一方、サブ統合基板 3 5 5 では、図 3 3 に示すように、主制御基板 1 3 1 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 S 5 0 1 において Y E S ）、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 1 1 5 における特別図柄の変動態様を設定する（ステップ S 5 0 2 ）。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 3 5 5 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 3 5 5 では、決定されたこれらの変動態様を、電飾制御基板 3 5 6 , 3 5 7 及び波形制御基板 3 5 8 に対する変動開始コマンドとして設定する（ステップ S 5 0 3 ）。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 3 5 6 , 3 5 7 , 3 5 8 に送信する（ステップ S 5 0 4 ）。これにより、これらの制御基板 3 5 6 , 3 5 7 , 3 5 8 では、抽選結果に応じた演出表示を行ったり、その演出表示に合わせて音声等を発生させることが可能になる。

20

【 0 1 9 1 】

特に、電飾制御基板 3 5 8 では、サブ統合基板 3 5 5 から変動開始コマンドを受け取ると（ステップ S 6 0 1 において Y E S ）、その変動開始コマンドを基に、演出表示装置 1 1 5 における変動態様を設定（ステップ S 6 0 2 ）し、その後、演出表示装置 1 1 5 を制御する（ステップ S 6 0 3 ）。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 3 5 7 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 1 1 5 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 1 3 1、サブ統合基板 3 5 5、及び電飾制御基板 3 5 7 において分担されており、これにより、主制御基板 1 3 1 及びサブ統合基板 3 5 5 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、ひいては演出の興趣を向上させている。

30

40

【 0 1 9 2 】

なお、図 3 3 に示すフローチャートでは、サブ統合基板 3 5 5 及び電飾制御基板 3 5 7 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。

【 0 1 9 3 】

なお、詳細な説明は省略するが、本例の演出表示装置 1 1 5 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可能なステップ演出等が含まれている。

50

【 0 1 9 4 】

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 1 2 1 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 1 2 1 の内周面に沿って転動させることから、装飾フレーム 1 2 1 で囲まれた開口部 1 2 0 内の装飾物や特定遊技領域 1 2 5、または演出表示装置 1 1 5 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可能になる。特に、装飾フレーム 1 2 1 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 1 2 1 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 1 4 8 への注目を高めることができる。

10

【 0 1 9 5 】

特に、右側誘導通路 1 4 6 及び左側誘導通路 1 4 7 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 1 4 6、1 4 7 内での遊技球の挙動、すなわち、装飾フレーム 1 2 1 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。したがって、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可能になる。

【 0 1 9 6 】

また、本例のパチンコ機 1 によれば、左側誘導通路 1 4 7 に振分けられた場合の方が、右側誘導通路 1 4 6 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可能になる。つまり、振分装置 1 4 8 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 1 4 7 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

【 0 1 9 7 】

また、本例のパチンコ機 1 によれば、装飾フレーム 1 2 1 で囲まれた窓部 1 2 4 の後方に演出表示装置 1 1 5 が配設されており、窓部 1 2 4 を通して、演出表示を視認させることが可能となる。この際、特定遊技領域 1 2 5 を、演出表示装置 1 1 5 の下方にもぐり込ませているため、演出表示装置 1 1 5 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 1 1 5 の下方におけるスペースを上手く利用し、特定入球口 2 8 4 を左右方向に大きく摺動させることが可能になる。

30

【 0 1 9 8 】

また、本例のパチンコ機 1 によれば、右側誘導通路 1 4 6 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 1 4 7 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 1 4 6 と左側誘導通路 1 4 7 とを差別化することができ、二つの誘導通路に振分ける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 1 4 6 及び左側誘導通路 1 4 7 の振分けとを関連付けて認識させることが可能になる。つまり、特定遊技領域 1 2 5 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可能となる。

【 0 1 9 9 】

また、本例のパチンコ機 1 によれば、球打部 2 8 3 によって打ち返される遊技球の転動方向と、特定入球口 2 8 4 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 1 2 5 で行われるため、遊技における興趣を大幅に高めることが可能になる。また、右側遊技処理と左側遊技処理とでは、球打部 2 8 3 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 2 8 3 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 2 8 4 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 1 2 5 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 2 8 0 の奥側から遊技者側に向って転動した遊技球を、転動面 2 8 0 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

40

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。

【 0 2 0 0 】

また、本例のパチンコ機 1 によれば、球打部 2 8 3 の左右両側の転動面 2 8 0 に一對の前側排出口 3 0 7 が穿設されているため、球打部 2 8 3 によって打ち返すことができなかった場合には、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 2 8 0 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 2 8 4 まで届かない場合にも、転動面 2 8 0 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 2 8 4 とは異なる方向に打ち返された場合には、後側排出口 3 2 8 から排出させることにより、転動面 2 8 0 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 2 8 0 上の遊技球を速やかに排出させ、有利性の

10

【 0 2 0 1 】

また、本例のパチンコ機 1 によれば、転動面 2 8 0 上における球打部 2 8 3 と特定入球口 2 8 4 との間には、障害可動部材 2 8 5 が配置されているため、遊技球が特定入球口 2 8 4 に向って打ち返された場合でも、障害可動部材 2 8 5 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 2 8 4 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 2 8 4 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可能になる。

【 0 2 0 2 】

20

また、本例のパチンコ機 1 によれば、特定入球口 2 8 4 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 2 8 4 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 2 8 4 に入球される可能性があることから、球打部 2 8 3 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 2 8 0 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 2 8 4 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。

【 0 2 0 3 】

また、本例のパチンコ機 1 によれば、右側案内部材 4 0 1 及び左側案内部材 4 0 4 が備えられているため、装飾フレーム 1 2 1 の内周面に沿って誘導された遊技球を、転動面 2 8 0 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 4 0 1 及び左側案内部材 4 0 4 が、演出表示装置 1 1 5 と特定遊技領域 1 2 5 との間の空間に配置されているため、演出表示装置 1 1 5 での画像による演出、及び特定遊技領域 1 2 5 での遊技球による演出を遮ることなく、特定遊技領域 1 2 5 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 4 0 1 及び左側案内部材 4 0 4 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 4 0 1、4 0 2 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 1 1 5 と特定遊技領域 1 2 5 とを接近させて配置することが可能になる。

30

【 0 2 0 4 】

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 2 8 3 に対して遊技球が供給されるため、遊技球が球打部 2 8 3 に当接する際の球打部 2 8 3 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 1 4 6 では、誘導壁 2 2 4 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 2 8 0 に到達するタイミング、ひいては球打部 2 8 3 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。

40

【 0 2 0 5 】

また、本例のパチンコ機 1 によれば、左側誘導通路 1 4 7 には、遅延部材としての停留

50

部材 2 4 5 を配設し、遊技球が特定遊技領域 1 2 5 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 1 4 6 , 1 4 7 によって誘導される遊技球を特定遊技領域 1 2 5 上で混在させることがなくなる。すなわち、夫々の誘導通路 1 4 6 , 1 4 7 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 2 8 3 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 2 8 4 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可能になる。また、期待値が高い側の左側誘導通路 1 4 7 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 1 4 7 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 1 4 7 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趣を高めることができる。

10

【 0 2 0 6 】

また、本例のパチンコ機 1 によれば、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 1 4 4 に遊技球を入賞させ、右側誘導通路 1 4 6 及び左側誘導通路 1 4 7 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ませることが可能となる。

20

【 0 2 0 7 】

さらに、本例のパチンコ機 1 によれば、特定遊技領域 1 2 5 を装飾フレーム 1 2 1 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 1 2 5 が装飾フレーム 1 2 1 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 5 a に固定される装飾フレーム 1 2 1 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 1 2 5 は、遊技盤 5 の開口部 1 2 0 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 1 2 5 の大きさや、球打駆動部 2 8 6 、入球口駆動部 2 8 7 、及び障害物駆動部 2 8 8 等の駆動部の大きさを、遊技盤 5 の開口部 1 2 0 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。換言すれば、開口部 1 2 0 の大きさを決めるにあたって、特定遊技領域 1 2 5 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 1 2 0 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 3 7 の割合を増大させ、遊技球の挙動を一層楽しませることが可能となる。

30

【 0 2 0 8 】

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。

【 0 2 0 9 】

すなわち、上記実施形態では、右側案内部材 4 0 1 及び左側案内部材 4 0 4 を介して、遊技球を特定遊技領域 1 2 5 に誘導するものを示したが、右側誘導通路 1 4 6 及び左側誘導通路 1 4 7 によって直接、特定遊技領域 1 2 5 に誘導させるようにしてもよい。

40

【 0 2 1 0 】

また、上記実施形態の特定遊技領域 1 2 5 では、転動面 2 8 0 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 1 2 5 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。

【 0 2 1 1 】

また、上記実施形態では、装飾フレーム 1 2 1 の窓部 1 2 4 を通して演出表示装置 1 1 5 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

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 2 6】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 2 7】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 2 8】制御構成を概略的に示すブロック図である。
- 【図 2 9】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 3 0】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 3 1】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 3 2】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 3 3】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 3 4】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】

【 0 2 1 6 】

- 1 パチンコ遊技機（遊技機）
- 5 遊技盤
- 3 7 遊技領域
- 1 1 5 演出表示装置（表示手段）
- 1 2 0 開口部
- 1 2 1 装飾フレーム
- 1 2 2 前側役物ユニット
- 1 2 4 窓部
- 1 2 5 特定遊技領域
- 1 2 6 後側役物ユニット
- 1 3 1 主制御基板（遊技処理手段，転動状態判定手段）
- 1 4 4 上部側大入賞口（入賞口）
- 1 4 5 可動片
- 1 4 6 右側誘導通路
- 1 4 7 左側誘導通路
- 1 4 8 振分装置
- 1 7 0 球払出装置（払出装置）
- 2 0 3 振分板
- 2 2 4 誘導壁
- 2 2 5 ルート振分部
- 2 4 5 停留部材（遅延部材）
- 2 8 0 転動面
- 2 8 3 球打部
- 2 8 4 特定入球口
- 2 8 5 障害可動部材
- 2 8 6 球打駆動部
- 2 8 7 入球口駆動部（摺動駆動源）
- 2 8 8 障害物駆動部
- 3 0 6 停留部
- 3 0 7 前側排出口
- 3 1 7 始動口センサ（入球状態検出手段）
- 3 2 8 後側排出口
- 3 3 0 入賞口センサ（入賞状態検出手段）
- 3 3 1 V 入賞センサ（入球状態検出手段）
- 3 3 5 大入賞口開閉機構（入賞制御手段）
- 3 3 8 保留駆動機構（停留制御手段）
- 4 7 0 当否決定手段（抽選手段）
- 4 7 8 第二有利遊技状態発生手段（有利遊技状態発生手段）

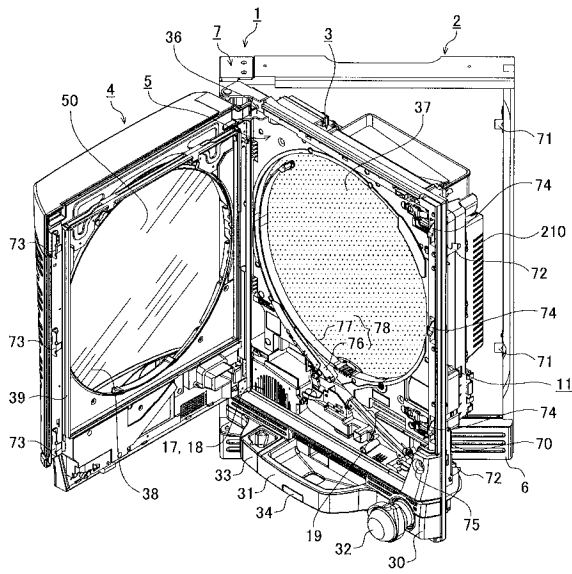
20

30

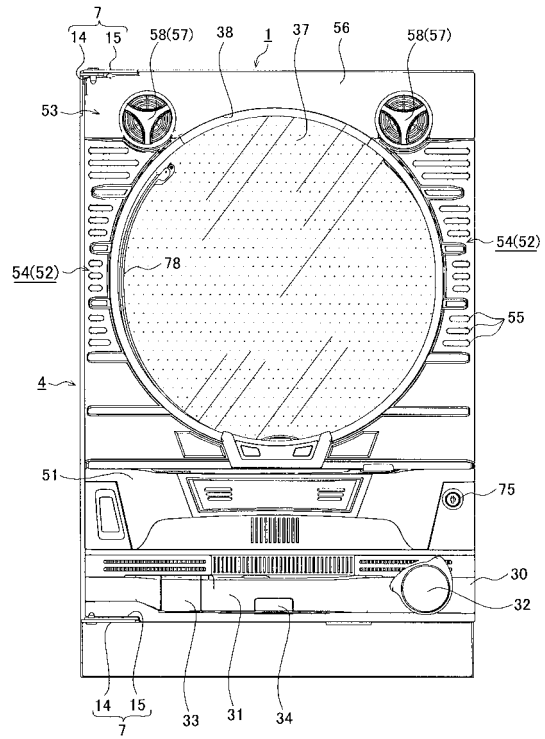
40

50

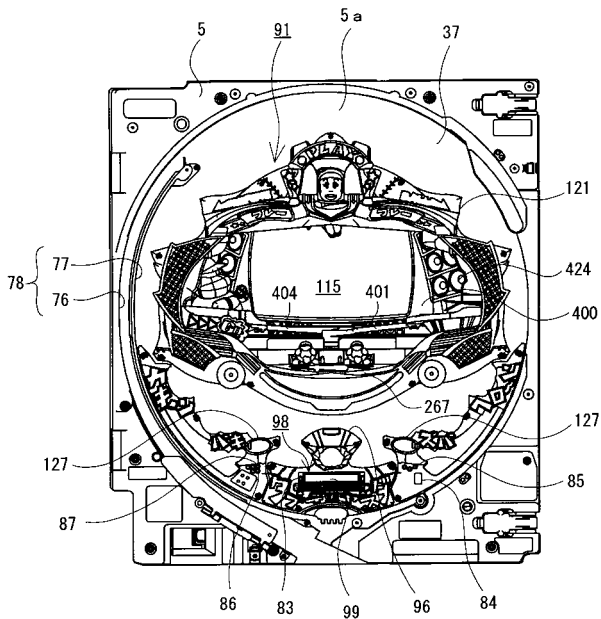
【図 1】



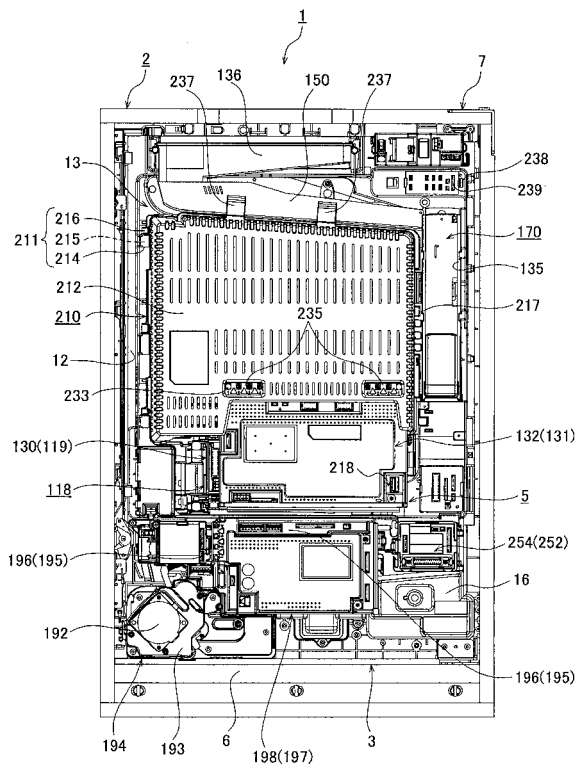
【図 2】



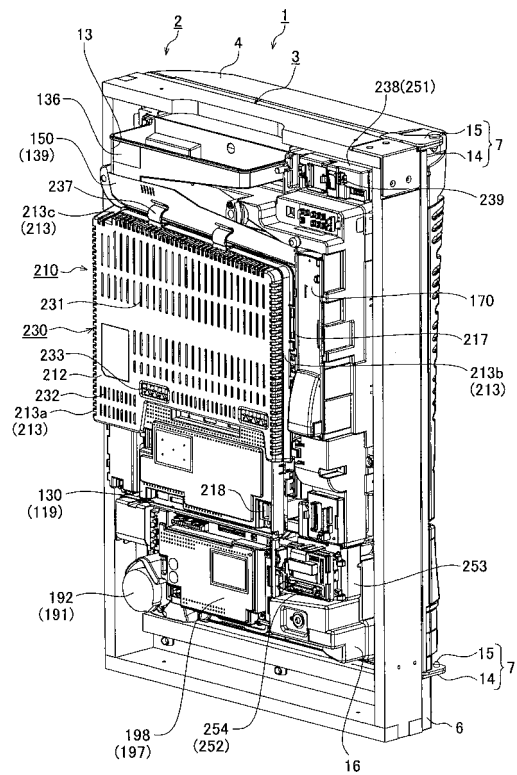
【図 3】



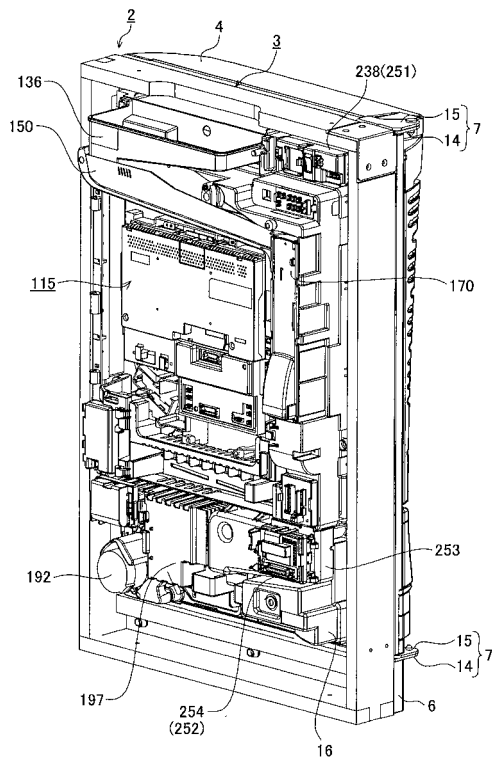
【 図 5 】



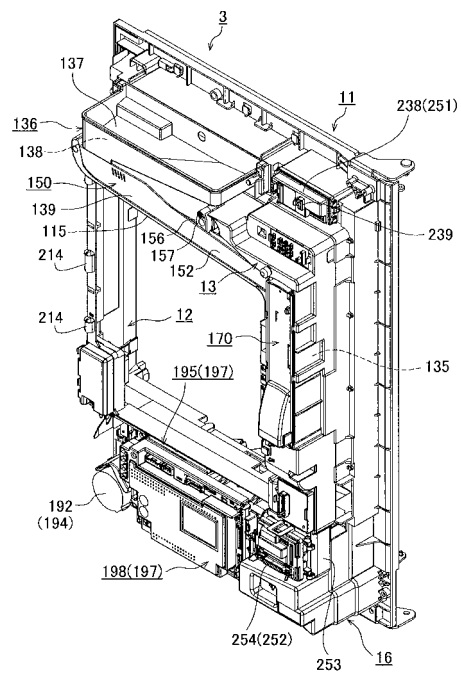
【 図 6 】



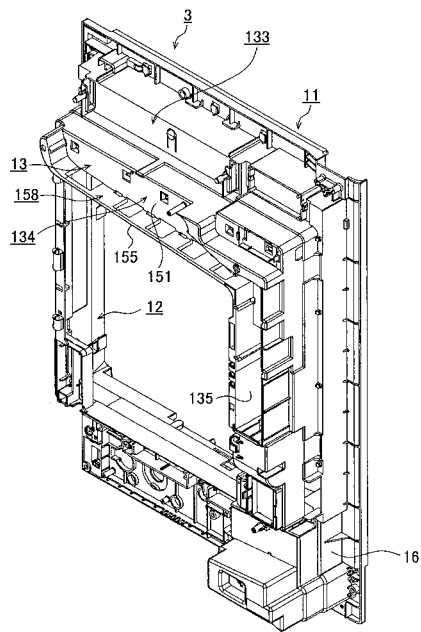
【圖 7】



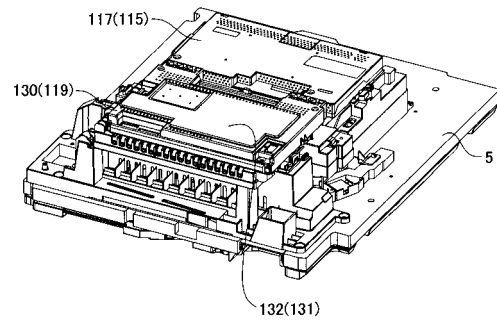
【 図 8 】



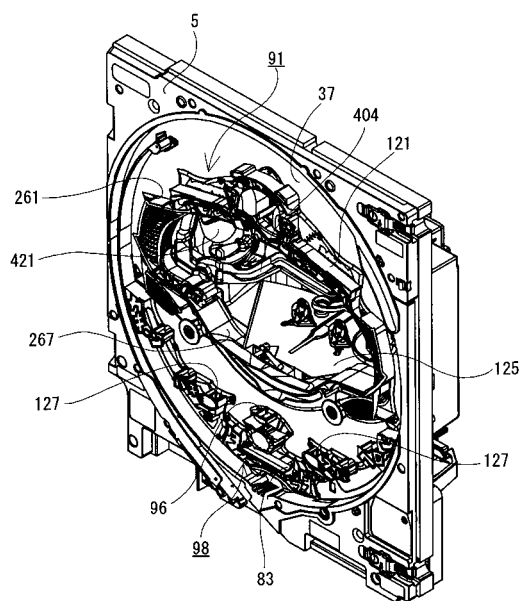
【図 9】



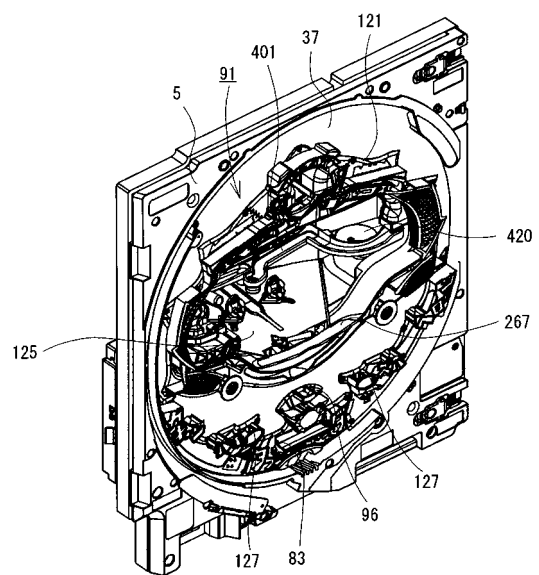
【図 10】



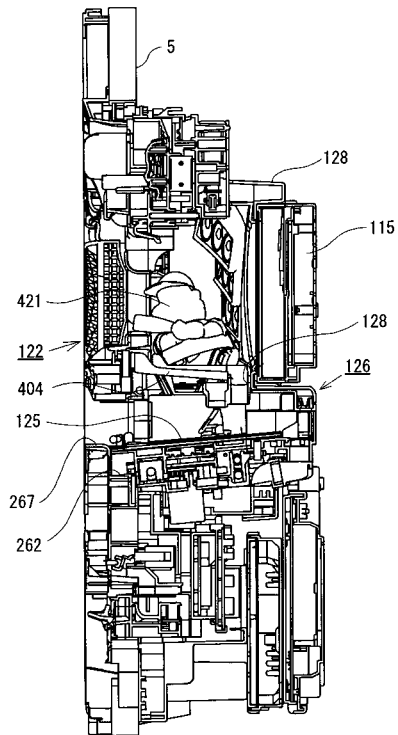
【図 11】



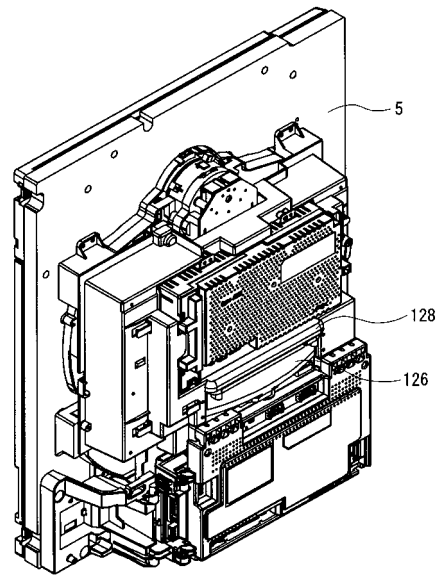
【図 12】



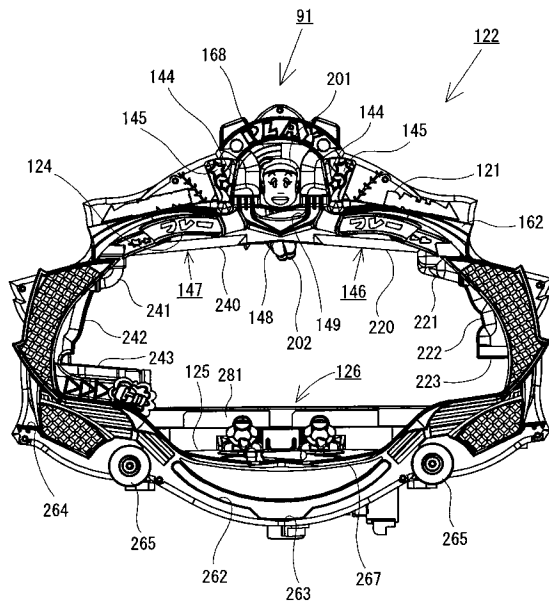
【図 13】



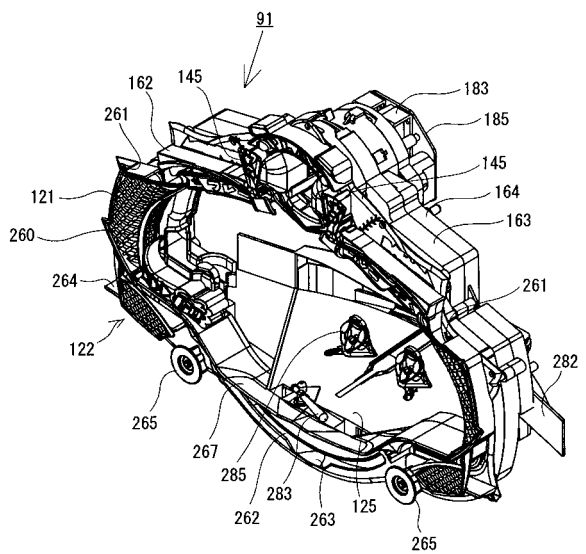
【図 14】



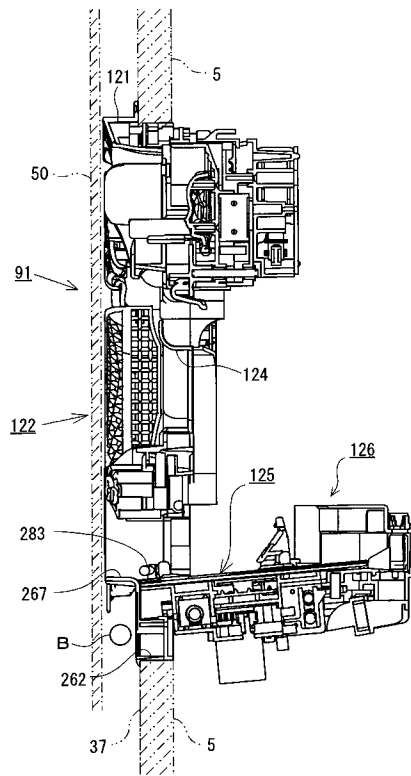
【図 15】



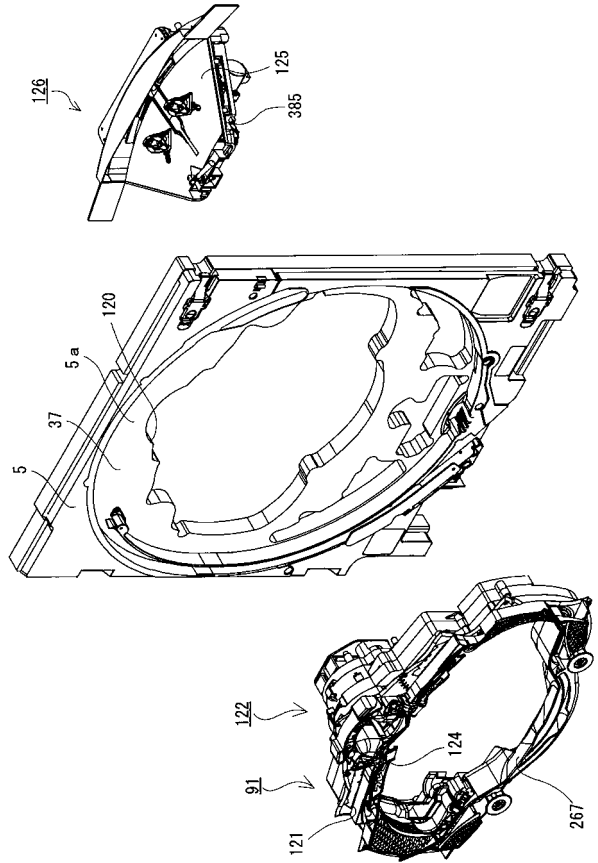
【図 16】



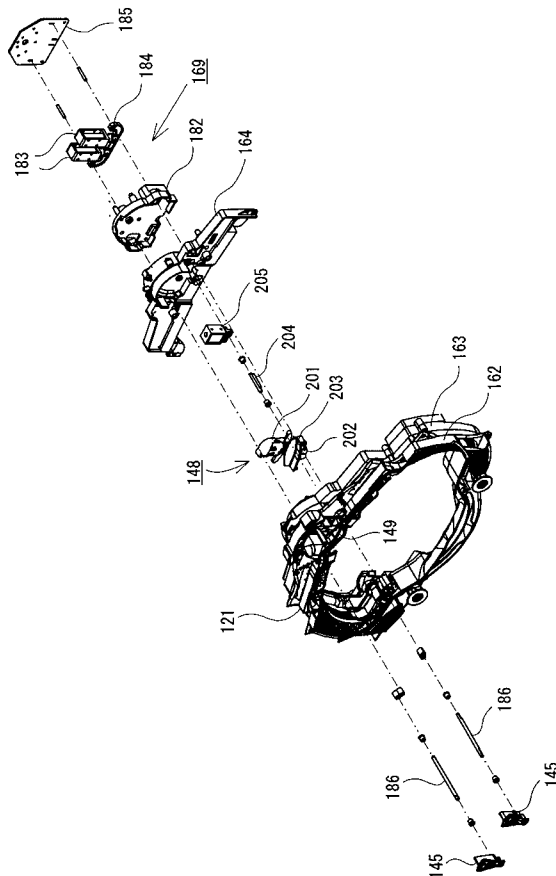
【図 17】



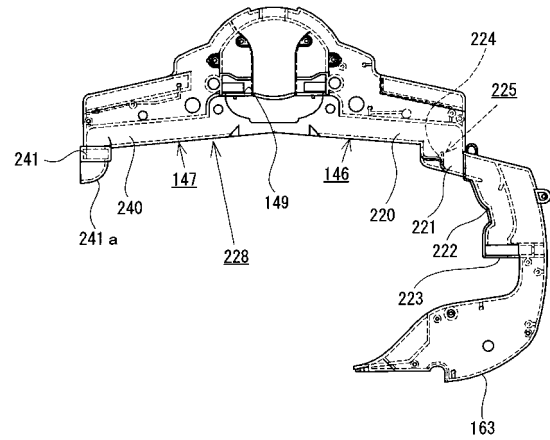
【図 18】



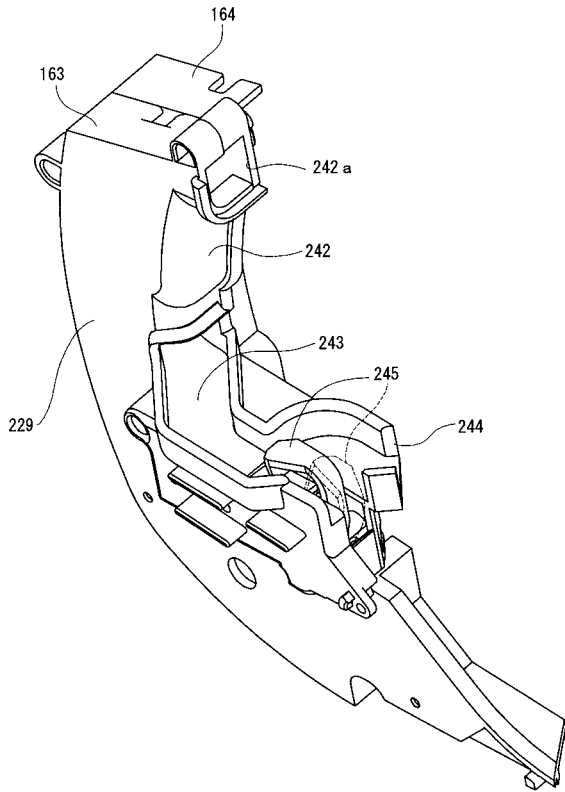
【図 19】



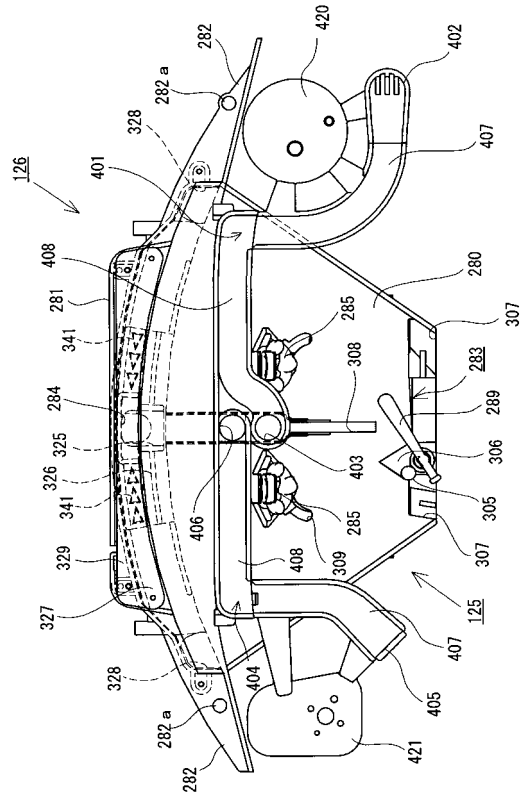
【図 20】



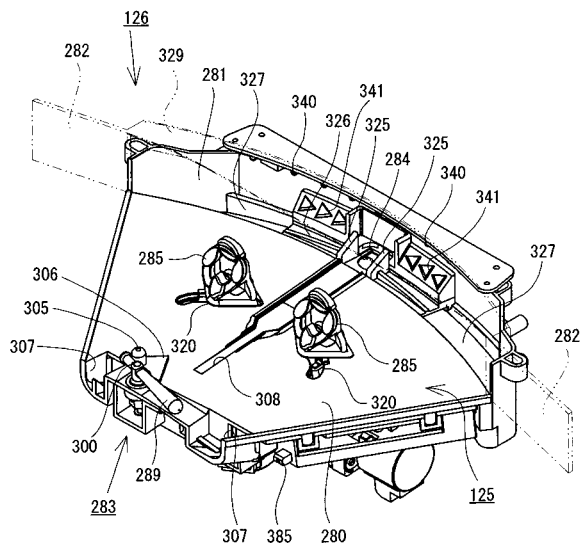
【図 2 1】



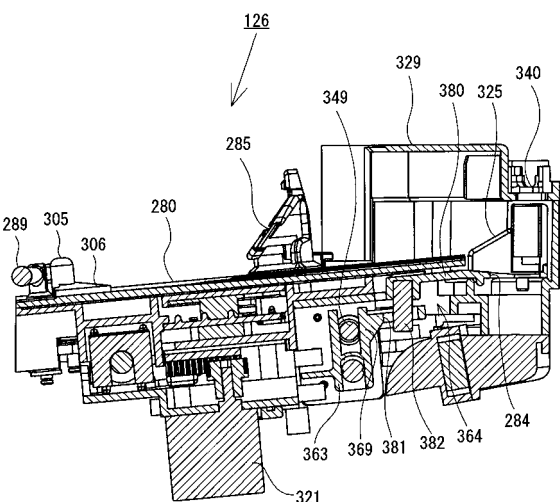
【図 2 2】



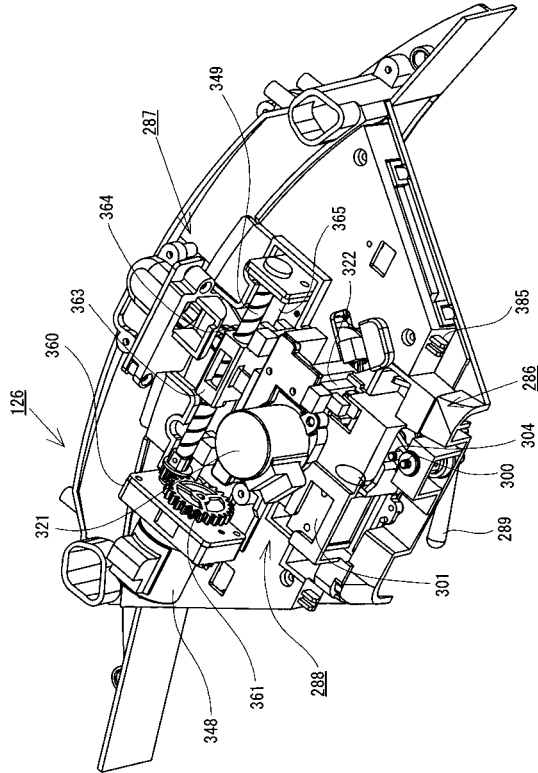
【図 2 3】



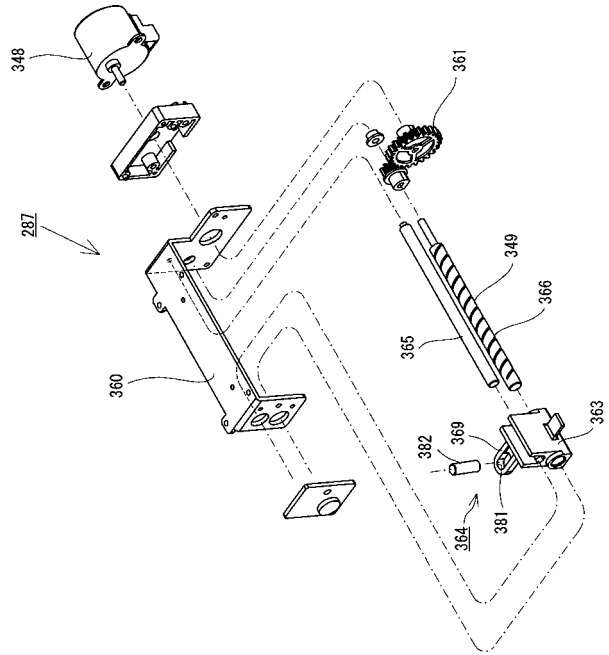
【図 2 4】



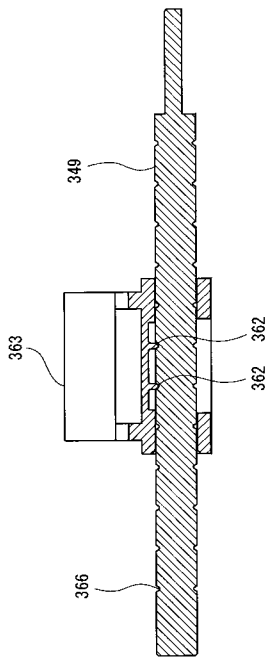
【図 25】



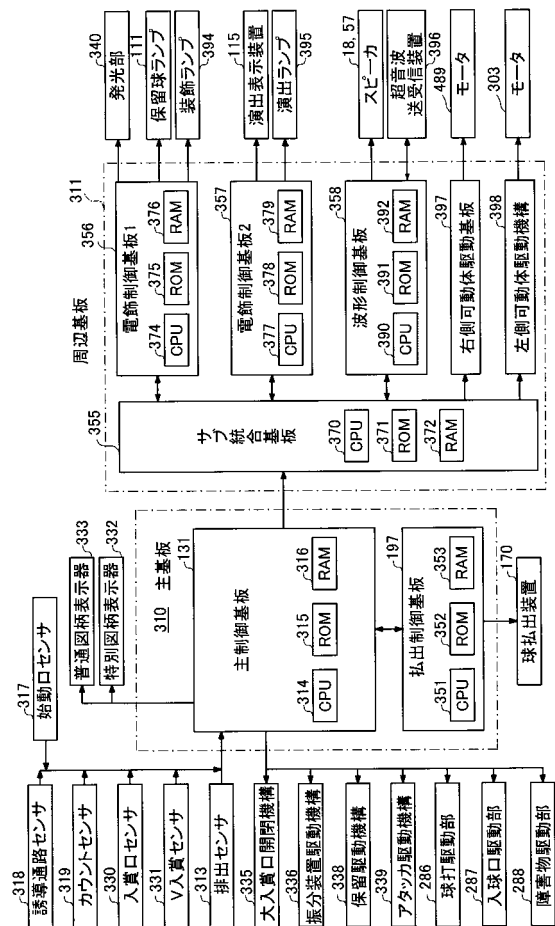
【図 26】



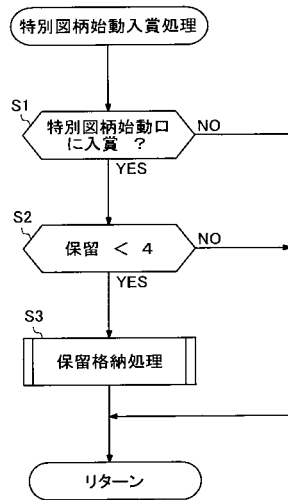
【図 27】



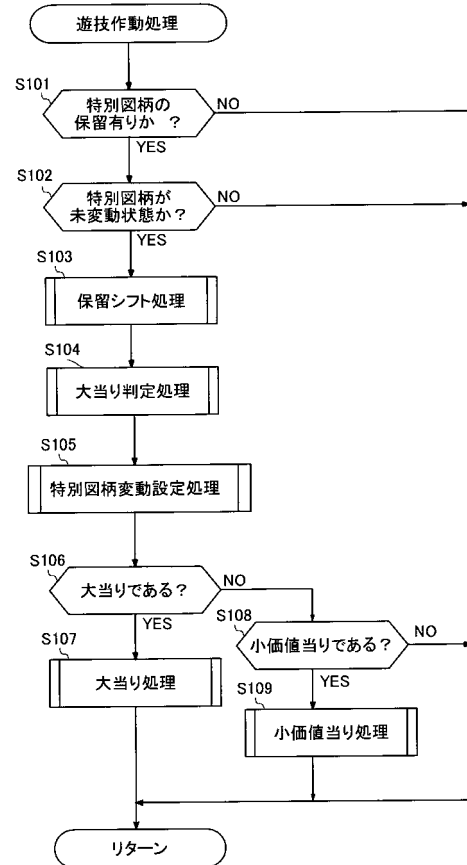
【図 28】



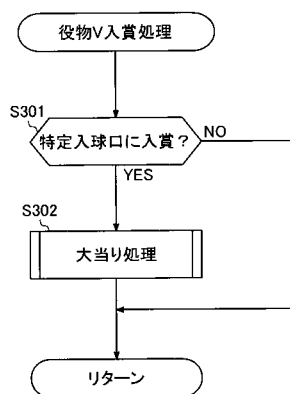
【図 29】



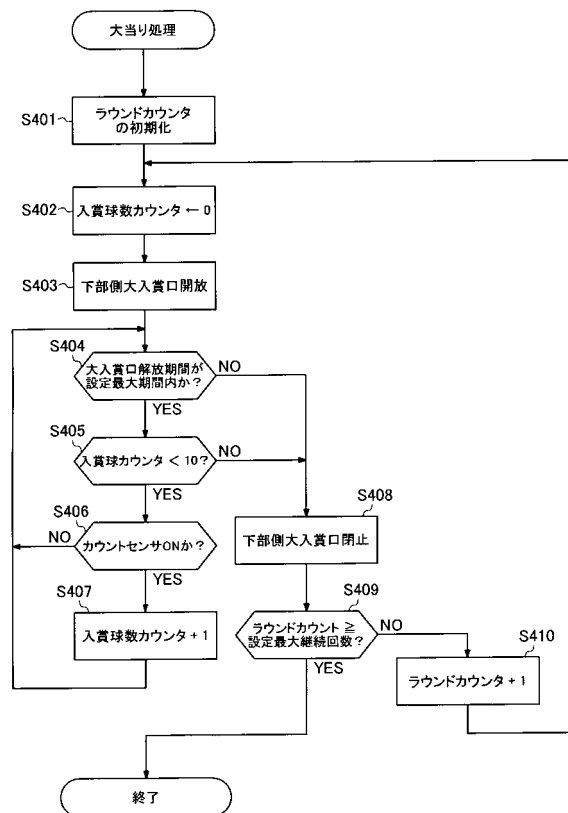
【図 30】



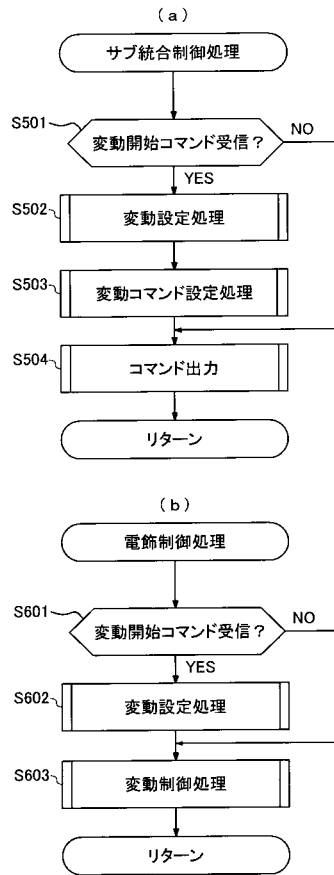
【図 31】



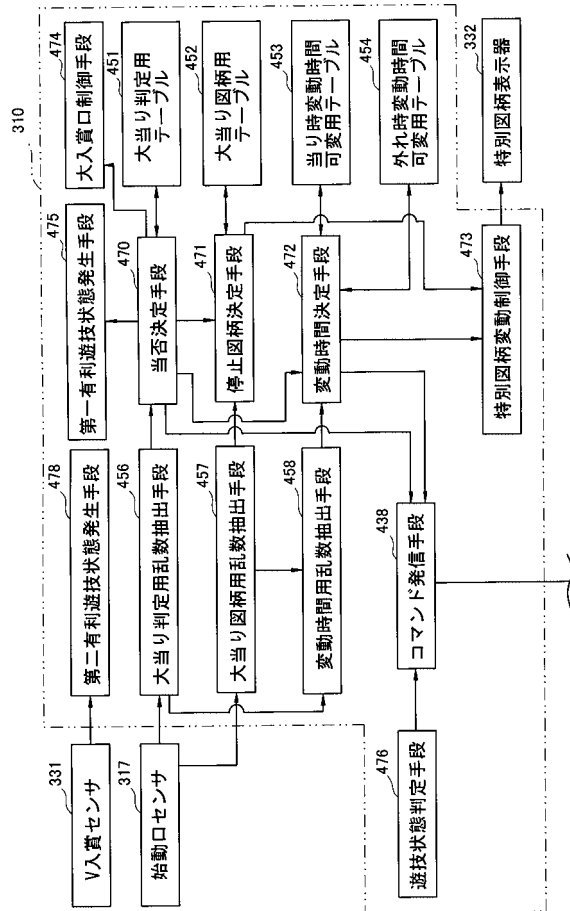
【図 32】



【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)
A63F 7/02