

(19) 日本国特許庁(JP)

再公表特許(A1)

(11) 国際公開番号

W02008/050561

発行日 平成22年2月25日 (2010. 2. 25)

(43) 国際公開日 平成20年5月2日 (2008. 5. 2)

(51) Int.Cl. F I テーマコード (参考)
A 6 3 F 7/02 (2006.01) A 6 3 F 7/02 3 0 4 D 2 C 0 8 8
 A 6 3 F 7/02 3 1 7

審査請求 未請求 予備審査請求 有 (全 43 頁)

| | | | |
|--------------|------------------------------|----------|---|
| 出願番号 | 特願2008-540918 (P2008-540918) | (71) 出願人 | 000154679 株式会社平和 東京都台東区東上野二丁目2番9号 |
| (21) 国際出願番号 | PCT/JP2007/068396 | (74) 代理人 | 100079049 弁理士 中島 淳 |
| (22) 国際出願日 | 平成19年9月21日 (2007. 9. 21) | (74) 代理人 | 100084995 弁理士 加藤 和詳 |
| (31) 優先権主張番号 | 特願2006-288985 (P2006-288985) | (74) 代理人 | 100085279 弁理士 西元 勝一 |
| (32) 優先日 | 平成18年10月24日 (2006. 10. 24) | (74) 代理人 | 100099025 弁理士 福田 浩志 |
| (33) 優先権主張国 | 日本国 (JP) | (72) 発明者 | 南波 謙二郎 東京都台東区東上野二丁目2番9号 株式会社平和内 |

最終頁に続く

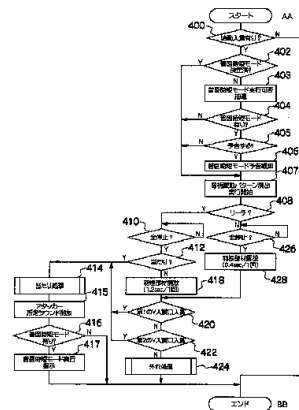
(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【要約】

【課題】遊技者の熟練度合いに関わらず、遊技の変化を明確に報知することで、不公平感を回避する。

【解決手段】始動入賞口108にパチンコ球PBが入賞する毎に普図時短モードの抽選を行い、この普図時短モードの抽選に当選した場合には、LCD106を用いてその遊技における大当たりの後に普図時短モードに突入することを報知するようにしたため、遊技仕様を熟知していない初心者でも、遊技仕様を熟知している熟練者でも不公平なく大当たり遊技後の特典に期待感を持つことができ、遊技趣向性を向上することができる。

【選択図】 図10



AA. START
 400. IS THERE START PRIZE-WINNING?
 401. IS ORDINARY PATTERN SHORTENED-TIME MODE DECIDED?
 402. IS ORDINARY PATTERN SHORTENED-TIME MODE DECIDED?
 403. LOTTERY AS TO WHETHER EXECUTION OF ORDINARY PATTERN SHORTENED-TIME MODE IS ALL RIGHT OR NOT
 404. IS THERE ORDINARY PATTERN SHORTENED-TIME MODE?
 405. IS PRIOR NOTICE DONE?
 406. PRIOR NOTICE OF ORDINARY PATTERN SHORTENED-TIME MODE
 407. EXECUTION START OF FIGURE FLUCTUATION PATTERN SHORTENED-TIME MODE
 408. IS HIT REACH?
 409. IS HIT ALL STOP?
 410. OPENING OF WING MEMBER (0.4 SEC/CHANGE)
 411. IS HIT ALL STOP?
 412. IS HIT HIT?
 413. OPENING OF WING MEMBER (1.2 SEC/CHANGE)
 414. WINNING OF PRIZE FOR FIRST WINNING-PRIZE ENTRANCE
 415. WINNING OF PRIZE FOR SECOND WINNING-PRIZE ENTRANCE
 416. FAILURE PROCESSING
 417. HIT PROCESSING
 418. OPENING OF PREDETERMINED ROUND FOR ATTACKER
 419. IS THERE ORDINARY PATTERN SHORTENED-TIME MODE?
 420. INSTRUCTION OF EXECUTION OF ORDINARY PATTERN SHORTENED-TIME MODE?
 421. HIT HIT?
 422. HIT HIT?
 423. HIT HIT?
 424. HIT HIT?
 BB. END

【特許請求の範囲】**【請求項 1】**

遊技盤上に設けられた第 1 の入賞領域への遊技球の入賞又は通過に基づいて受入口を開放し遊技球を受入可能とする役物装置と、

この役物装置内に設けられ、前記受入口から受け入れられた遊技球が入賞することに基づき通常遊技よりも遊技者に有利な特別遊技を発生させる特別入賞口と、

前記第 1 の入賞領域への前記遊技球の入賞又は通過に基づいて特典の抽選を行なう抽選手段と、

この抽選手段での特典の当選を伴って開放された前記受入口から受け入れられた遊技球が前記特別入賞口に入賞することに基づき発生した特別遊技の後、前記特別遊技や前記通常遊技とは異なる特典遊技を所定期間発生させる特典遊技実行制御手段とを備えた遊技機であって、

前記抽選手段での抽選で特典に当選した場合に、前記受入口の開放に伴い当該特典の当選に係る報知を行なう報知手段

を備えたことを特徴とする遊技機。

【請求項 2】

前記報知手段は、前記報知を前記抽選手段での抽選で特典に当選した後、前記特別遊技の発生までの間、又は、前記特別入賞口に遊技球が到達可能な時間までの間に行なうことを特徴とする請求項 1 記載の遊技機。

【請求項 3】

前記第 1 の入賞領域への遊技球の入賞又は通過を所定期間容易にする可動装置を更に備え、前記特典遊技実行制御手段は、特典遊技において、前記可動装置の前記所定期間を延長する制御を行なうことを特徴とする請求項 1 又は 2 記載の遊技機。

【請求項 4】

前記可動装置は、遊技盤上に設けられた前記第 1 の入賞領域とは異なる第 2 の入賞領域への遊技球の入賞又は通過に基づいて作動することを特徴とする請求項 1 乃至 3 いずれか 1 項記載の遊技機。

【請求項 5】

前記抽選手段は、前記特典の付与に係る抽選とともに、前記特別入賞口への入賞の有無に関らず前記特別遊技を発生させるか否かの抽選を行なうことを特徴とする請求項 1 乃至 4 いずれか 1 項記載の遊技機。

【請求項 6】

前記抽選手段での抽選で特典に当選した場合に、当該特典当選に係る報知を行なうか否かの抽選を行なう報知抽選手段を更に備え、この報知抽選手段により報知を行なうことが決定した場合に、前記報知手段は、前記特典当選に係る報知を行なうことを特徴とする請求項 1 乃至 5 いずれか 1 項記載の遊技機。

【請求項 7】

前記特別遊技状態の終了後の所定期間における前記第 1 の入賞領域への遊技球の入賞又は通過に基づく前記受入口の開放時間は、前記特別遊技状態の発生前における前記第 1 の入賞領域への遊技球の入賞又は通過に基づく前記受入口の開放時間と同じであることを特徴とする請求項 1 乃至 6 いずれか 1 項記載の遊技機。

【請求項 8】

前記特別遊技状態の終了後の所定期間における前記第 1 の入賞領域への遊技球の入賞又は通過に基づく前記受入口の開放時間は、前記特別遊技状態の発生前における前記第 1 の入賞領域への遊技球の入賞又は通過に基づく前記受入口の開放時間よりも長いことを特徴とする請求項 1 乃至 6 いずれか 1 項記載の遊技機。

【請求項 9】

遊技盤上に設けられた第 1 の入賞領域への遊技球の入賞又は通過を契機として第 1 の抽選が実行され、この第 1 の抽選の結果、或いはこの第 1 の抽選に基づいて変更される遊技状態の下での遊技の結果により、通常遊技状態から、短時間で多くの賞球を受け取ること

10

20

30

40

50

が可能な特別遊技状態へ移行させる第1の遊技実行制御手段と、

予め定められた動作が実行されることで、前記第1の入賞領域への遊技球の入賞又は通過をし易くする可動装置と、

前記遊技盤上に設けられた第2の入賞領域への遊技球の入賞又は通過を契機として所定の抽選時間で第2の抽選が実行され、この第2の抽選が当選の場合に、所定の動作時間前記可動装置を遊技球の入賞又は通過をし易く動作させる第2の遊技実行制御手段と、

前記第1の遊技実行制御手段における特別遊技の実行後に所定の遊技期間実行され、前記第2の遊技実行制御手段による前記第2の抽選の抽選時間を短縮し、及び/又は前記可動装置の前記動作時間を長くする時短遊技を実行する時短遊技実行制御手段と、

前記第1の入賞領域へ遊技球が入賞又は通過する度に、前記第1の抽選とともに前記時短遊技実行制御手段による時短遊技の実行可否の抽選を行なう時短抽選手段と、

この時短抽選手段により時短遊技の実行可に当選している状態で、時短遊技の当選を予告するか否かの予告抽選を実行する予告抽選実行手段と、

この予告抽選実行手段による予告抽選の結果、予告を行なう場合に、前記予告抽選の後、前記第1の抽選に基づいて変更される遊技状態の下での遊技の結果が出るまでの間のいずれかにおいて、当該予告を報知する報知手段と、
を有する遊技機。

【請求項10】

前記遊技盤には、

遊技球を受け入れるための受入口と、

この受入口から受け入れられた遊技球が移動するための移動領域を構成する特定領域を有する役物装置と、

この役物装置の構成部品の一部として組み付けられ、前記報知手段を構成する表示装置と、

を有することを特徴とする請求項9記載の遊技機。

【請求項11】

前記役物装置が、

前記特定領域内に設けられ、前記受入口から受け入れられた遊技球が入賞することで前記特別遊技の契機となり得る特別入賞口を含み、遊技球を最終到達点へ案内する可動入賞部と、

この可動入賞部に向けて前記受入口から受け入れられた遊技球を案内する複数の通路を構成する第1の遊技球案内部と、

この第1の遊技球案内部を構成する一方の通路の途中から分岐して遊技球を案内する通路を構成する第2の遊技球案内部と、

この第2の遊技球案内部と前記第1の遊技球案内部との分岐位置に設けられ、前記受入口から受け入れられた遊技球を第1の遊技球案内部の通路上に維持するか第2の遊技球案内部の通路に変更するかを選択的に振り分け可能な振分手段と、

を有することを特徴とする請求項10記載の遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、遊技盤上に設けられた所定の入賞領域への遊技球の入賞又は通過を契機として抽選が実行される遊技機に関するものである。

【背景技術】

【0002】

従来、遊技機、特にパチンコ機において、始動入賞口に遊技球が入賞すると、制御上、内部的に抽選（特別図柄抽選）が実行され、役物内に設けた画像表示装置（LCD等）による図柄変動パターン演出によって抽選結果を報知し、当該抽選の当選が報知された場合には、通常遊技状態では常に閉止状態の特別入賞口（「アタッカー」と称する場合がある）を開放し、遊技者に有利な遊技状態（以下、「特別遊技状態」という）を付与すること

10

20

30

40

50

がなされている（以下、「第1の遊技仕様」という）。

【0003】

この第1の遊技仕様においては、遊技盤面を流下する遊技球の流れを楽しむ一方、前記LCDによる演出表示が主体となりつつある。

【0004】

これに対して、役物中央部に羽根部材を設け、所定の条件が成立して羽根部材が開放することで、パチンコ球を役物内に受け入れ、当該受け入れたパチンコ球を、役物内に設けた入賞口に向けて案内し、入賞時には、上記と同様な特別遊技状態とすることがなされている（以下、「第2の遊技仕様」という）。

【0005】

ここで、前記第1の遊技仕様及び第2の遊技仕様とは別に、始動入賞口には、可動役物（具体的には、電動で開閉するチューリップ形状の役物であり、以下「電動チューリップ」という。）が設けられており、遊技盤上に設けたスルーチャッカに遊技球が通過すると内部的に抽選（普通図柄抽選）が実行され、例えば7セグメント表示器等によって抽選結果を報知し（報知時間は約30秒）、当該抽選の当選が報知された場合には、前記電動チューリップを所定時間（約0.5秒間）開放するようにしている（以下、「普通図柄抽選遊技」という）。

【0006】

この普通図柄抽選遊技は、通常の報知時間、並びに開放時間では、目立った効果（始動入賞口への入賞率向上）は少ない。そこで、前記特別遊技状態が終了した後の通常遊技において、前記報知時間を30秒から0.5秒に短縮し、開放時間を0.5秒から6秒に変更する、所謂時短モードを設定している。この時短モードは、別途抽選によって実行するか否かを決めている。

【0007】

なお、参考として、特許文献1には、始動入賞に伴い役物に設けられた羽根が開放し、役物に入った遊技球がV入賞した場合に大当たりとなり、その大当たり終了後、時短モードが設定され、実行される（時短モードへの突入）ことが開示されている。

【特許文献1】特開2001-346989公報

【発明の開示】

【発明が解決しようとする課題】

【0008】

しかしながら、上記特許文献1の技術を含み、従来は、時短モードに突入に関しての予告の機能は存在しない。従って、大当たり終了後、直ちに時短モードに突入するため、特に初心者は遊技状態が変化したことに気づかず、熟練者との間での遊技進行の格差が発生、結果的に、遊技者の遊技の結果に優劣が付きやすくなり、不公平感が発生する。

【0009】

本発明は上記事実を考慮し、遊技者の熟練度合いに関わらず、遊技の変化を報知することにより、不公平感を回避することができる遊技機を得ることが目的である。

【課題を解決するための手段】

【0010】

本願発明は以下のような手段により上記課題を解決している。尚、以下の各手段の説明では、実施形態の説明に出てくる構成要素の番号を例示して記載するが、これはあくまでも例示であって、各手段は、記載された番号に対応する構成に必ずしも限定されるものではない。

【0011】

第1の発明は、遊技盤上に設けられた第1の入賞領域（108）への遊技球の入賞又は通過に基づいて受入口（202）を開放し遊技球を受入可能とする役物装置（105）と、この役物装置（105）内に設けられ、前記受入口（202）から受け入れられた遊技球が入賞することに基づき通常遊技よりも遊技者に有利な特別遊技を発生させる特別入賞口（252, 254）と、前記第1の入賞領域（108）への前記遊技球の入賞又は通過

10

20

30

40

50

に基づいて特典の抽選を行なう抽選手段(150, 403)と、この抽選手段(150, 403)での特典の当選を伴って開放された前記受入口(202)から受け入れられた遊技球が前記特別入賞口(252, 254)に入賞することに基づき発生した特別遊技の後、前記特別遊技や前記通常遊技とは異なる特典遊技を所定期間発生させる特典遊技実行制御手段(150)とを備えた遊技機であって、前記抽選手段(150, 403)での抽選で特典に当選した場合に、前記受入口の開放に伴い当該特典の当選に係る報知を行なう報知手段(106)を備えたことを特徴としている。

【0012】

第1の発明によれば、遊技機は、遊技盤上に設けられた第1の入賞領域(108)への遊技球の入賞又は通過に基づいて受入口(202)を開放し遊技球を受入可能とする役物装置(105)と、この役物装置(105)内に設けられ、前記受入口(202)から受け入れられた遊技球が入賞することに基づき通常遊技よりも遊技者に有利な特別遊技を発生させる特別入賞口(252, 254)と、前記第1の入賞領域(108)への前記遊技球の入賞又は通過に基づいて特典の抽選を行なう抽選手段(150, 403)と、この抽選手段(150, 403)での特典の当選を伴って開放された前記受入口(202)から受け入れられた遊技球が前記特別入賞口(252, 254)に入賞することに基づき発生した特別遊技の後、前記特別遊技や前記通常遊技とは異なる特典遊技を所定期間発生させる特典遊技実行制御手段(150)とを備えた構成を有し、抽選手段(150, 403)での抽選で特典に当選した場合に当該特典の当選を遊技者に報知する報知手段(106)を備えたことにより、特別遊技の後に行なわれる特典遊技に当選したことを報知手段により遊技者に知らせることによって、遊技状態の変化を遊技者に報知し、遊技者の熟練度合いにかかわらず、公平に遊技を行なうことができる遊技機を提供することができる。

10

20

【0013】

上記第1の発明において、前記報知手段(106)は、前記報知を前記抽選手段(150, 403)での抽選で特典に当選した後、前記特別遊技の発生(414)までの間、又は、前記特別入賞口に遊技球が到達可能な時間(424)までの間に行なうことを特徴としている。

【0014】

特典遊技は、せっかく当選を獲得しても、その遊技で特別遊技を発生させることができないければ、消滅することになるが、報知を抽選手段(150, 403)での抽選で特典に当選した後、特別遊技の発生(414)までの間、又は、特別入賞口に遊技球が到達可能な時間(424)までの間に行なうので、この予告報知がなされることで、遊技者は、その遊技で特別入賞口に遊技球を入賞させようという遊技意欲を高めることができる。

30

【0015】

また、第1の発明において、前記第1の入賞領域(108)への遊技球の入賞又は通過を所定期間容易にする可動装置(109)を更に備え、前記特典遊技実行制御手段(150)は、特典遊技において、前記可動装置(109)の前記所定期間を延長する制御を行なうことを特徴としている。

【0016】

前記第1の入賞領域(108)への遊技球の入賞又は通過を所定期間容易にする可動装置(109)を更に備え、特典遊技において、前記特典遊技実行制御手段(150)が、前記可動装置(109)の前記所定期間を延長する制御を行なうことにより、遊技者は特別遊技後の特典に期待感を持って遊技を行うことができ、更に遊技趣向性を向上する遊技機を提供することができる。

40

【0017】

さらに、第1の発明において、前記可動装置(109)は、遊技盤上に設けられた前記第1の入賞領域(108)とは異なる第2の入賞領域(107)への遊技球の入賞又は通過に基づいて作動することを特徴としている。

【0018】

前記可動装置(109)は、遊技盤上に設けられた前記第1の入賞領域(108)とは

50

異なる第2の入賞領域(107)への遊技球の入賞又は通過に基づいて作動することにより、更に変化に富んだ遊技仕様を持つ遊技を行うことができ、更に遊技趣向性を向上する遊技機を提供することができる。

【0019】

また、第1の発明において、前記抽選手段(150, 403)は、前記特典の付与に係る抽選とともに、前記特別入賞口(252, 254)への入賞の有無に関らず前記特別遊技を発生させるか否かの抽選を行なうことを特徴としている。

【0020】

前記抽選手段(150, 403)は、前記特典の付与に係る抽選とともに、前記特別入賞口(252, 254)への入賞の有無に関らず前記特別遊技を発生させるか否かの抽選を行なうことにより、第1の入賞領域(108)の入賞に基づく抽選でいきなり特別遊技を発生させる遊技仕様を更に備えることとなるので、特別入賞口(252, 254)への遊技球の入賞を獲得しなくても特別遊技が発生し、更に、その特別遊技後の特典遊技も得られる場合もある。そのため、更に変化に富んだ遊技仕様を持つ遊技を行うことができ、更に遊技趣向性を向上する遊技機を提供することができる。

10

【0021】

さらに、第1の発明において、前記抽選手段(150, 403)での抽選で特典に当選した場合に、当該特典当選に係る報知を行なうか否かの抽選を行なう報知抽選手段(152, 405)を更に備え、この報知抽選手段(152, 405)により報知を行なうことが決定した場合に、前記報知手段(106)は、前記特典当選に係る報知を行なうことを特徴としている。

20

【0022】

抽選で特典に当選した場合に、報知抽選手段(152, 405)で当該特典当選に係る報知を行なうか否かの抽選を行ない、この抽選で報知を行なうことが決定した場合に、前記特典当選に係る報知を行なうことにより、抽選で特典に当選していても報知されずとされない場合が生じ得るので、遊技者は報知がなされることなく特別遊技が発生した場合でもその特別遊技終了後に特典遊技が発生する場合もあることを期待して遊技を行なうことができ、更に変化に富んだ遊技仕様を持ち遊技趣向性を向上する遊技機を提供することができる。

30

【0023】

また、第1の発明において、前記特別遊技状態の終了後の所定期間における前記第1の入賞領域(108)への遊技球の入賞又は通過に基づく前記受入口(202)の開放時間は、前記特別遊技状態の発生前における前記第1の入賞領域(108)への遊技球の入賞又は通過に基づく前記受入口(202)の開放時間と同じであることを特徴としている。

【0024】

役物装置(105)内に遊技球を受け入れるための受入口(202)の開放時間は、特別遊技状態の終了後の所定期間と特別遊技状態の発生前とで同じに構成することにより、出球の調整が行ないやすくなるので、変化に富んだ遊技仕様を持つ遊技を行うことができ、更に遊技趣向性の向上する遊技機を提供しながらも開発及び製造が比較的容易となる。

40

【0025】

さらに、第1の発明において、前記特別遊技状態の終了後の所定期間における前記第1の入賞領域(108)への遊技球の入賞又は通過に基づく前記受入口(202)の開放時間は、前記特別遊技状態の発生前における前記第1の入賞領域(108)への遊技球の入賞又は通過に基づく前記受入口(202)の開放時間よりも長いことを特徴としている。

【0026】

役物装置(105)内に遊技球を受け入れるための受入口(202)の開放時間は、特別遊技状態の終了後の方が特別遊技状態の発生前よりも長く構成することにより、更に大当たりの連荘の可能性を増し、変化に富んだ遊技仕様を持つ遊技を行うことができ、更に遊技趣向性を向上する遊技機を提供することができる。

【0027】

50

第2の発明は、遊技盤上に設けられた第1の入賞領域(108)への遊技球の入賞又は通過を契機として第1の抽選(特図抽選)が実行され、この第1の抽選の結果(当選)、或いはこの第1の抽選に基づいて変更される遊技状態の下での遊技の結果(第1、第2のV入賞路256, 258への入賞260, 262)により、通常遊技状態から、短時間で多くの賞球を受け取ることが可能な特別遊技状態(大当たりラウンド処理)へ移行させる第1の遊技実行制御手段(150)と、予め定められた動作が実行されることで、前記第1の入賞領域(108)への遊技球の入賞又は通過をし易くする可動装置(109)と、前記遊技盤上に設けられた第2の入賞領域(107)への遊技球の入賞又は通過を契機として所定の抽選時間(30秒)で第2の抽選(普図抽選)が実行され、この第2の抽選が当選の場合に、所定の動作時間(0.5秒)前記可動装置(109)を遊技球の入賞又は通過をし易く動作させる第2の遊技実行制御手段(150)と、前記第1の遊技実行制御手段(150)における特別遊技の実行後に所定の遊技期間実行され、前記第2の遊技実行制御手段(150)による前記第2の抽選(普図抽選)の抽選時間を短縮し(0.5秒)、及び/又は前記可動装置(109)の前記動作時間を長くする(6秒)時短遊技を実行する時短遊技実行制御手段(150)と、前記第1の入賞領域(108)へ遊技球が入賞又は通過する度に、前記第1の抽選(特図抽選)とともに前記時短遊技実行制御手段(150)による時短遊技の実行可否の抽選を行なう時短抽選手段(150)と、この時短抽選手段(150)により時短遊技の実行可に当選している状態で、時短遊技の当選を予告するか否かの予告抽選を実行する予告抽選実行手段(152)と、この予告抽選実行手段(152)による予告抽選の結果、予告を行なう場合に、前記予告抽選の後、前記第1の抽選に基づいて変更される遊技状態の下での遊技の結果が出るまでの間のいずれかにおいて、当該予告を報知する報知手段(106)とを有している。

10

20

【0028】

第2の発明によれば、第1の入賞領域(108)へ遊技球が入賞又は通過する度に、前記時短遊技実行制御手段(150)による時短遊技の実行可否の抽選(403)と、その抽選による当選を予告するか否かの予告抽選(405)を実行する。予告抽選の結果、予告する結果の場合には、前記特別遊技の入賞の有無に関わらず、事前に時短遊技の実行が付加されることを報知する。これにより、遊技者の熟練度に関わらず、時短遊技の開示状況が明確となり、不公平感を回避することができる。

【0029】

上記第2の発明において、前記遊技盤には、遊技球を受け入れるための受入口(202)と、この受入口から受け入れられた遊技球が移動するための移動領域を構成する特定領域を有する役物装置(105)と、この役物装置(105)の構成部品の一部として組み付けられ、前記報知手段(106)を構成する表示装置(106)とを有することを特徴としている。

30

【0030】

表示装置(106)は役物装置(105)の一部として組み付けられることで、遊技盤上の限られたスペースを有効利用することができる。

【0031】

また、第2の発明において、前記役物装置(105)が、前記特定領域内に設けられ、前記受入口から受け入れられた遊技球が入賞することで前記特別遊技の契機となり得る特別入賞口(252, 254)を含み、遊技球を最終到達点へ案内する可動入賞部(232)と、この可動入賞部(232)に向けて前記受入口(202)から受け入れられた遊技球を案内する複数の通路を構成する第1の遊技球案内部(224, 234)と、この第1の遊技球案内部(224, 234)を構成する一方の通路の途中から分岐して遊技球を案内する通路を構成する第2の遊技球案内部(240)と、この第2の遊技球案内部(240)と前記第1の遊技球案内部(224, 234)との分岐位置に設けられ、前記受入口から受け入れられた遊技球を第1の遊技球案内部の通路上に維持するか第2の遊技球案内部の通路に変更するかを選択的に振り分け可能な振分手段(244)と、を有することを特徴としている。

40

50

【 0 0 3 2 】

役物装置（ 1 0 5 ）内に振分手段（ 2 4 4 ）を設け、この振分手段（ 2 4 4 ）により可動入賞部の入賞口（例えば、複数設けられた案内口の中の「V入賞路（口）」に特定された案内口）に向けて遊技球を誘導する第 1 の遊技球案内部（ 2 2 4 , 2 3 4 ）の通路途中で、遊技球を第 2 の遊技案内部（ 2 4 0 ）の通路へ変更可能に構成とした。このように、遊技球の流動経路を遊技球の流動途中で振分手段により強制的に変化させることができるため、役物装置内に入った遊技球の進路を遊技者に注目させることができ、結果として、遊技性の向上につながる。

【 発明の効果 】

【 0 0 3 3 】

以上説明した如く本発明によれば、遊技者の熟練度合いに関わらず、遊技の変化を報知することにより、不公平感を回避することができるという優れた効果を有する。

【 発明を実施するための最良の形態 】

【 0 0 3 4 】

（パチンコ機の構成）

図 1 及び図 2 に示されるように、パチンコ機 1 0 の前面下部には、化粧パネルとなる下飾り 1 2 が取り付けられている。

【 0 0 3 5 】

また、パチンコ機 1 0 の下飾り 1 2 の上部には、ガラス板 1 4 を装着したガラス枠 1 6 が配置されており、ガラス枠 1 6 は左側端部が軸支されて開閉可能に取り付けられている。このガラス枠 1 6 の裏面側には、矩形形状の開口部が設けられ、交換可能とされた遊技盤ユニット 1 8 がセットされており、遊技盤ユニット 1 8 は、ガラス枠 1 6 を閉塞した状態でガラス板 1 4 に対向するようになっている。

【 0 0 3 6 】

ガラス枠 1 6 におけるガラス板 1 4 の周囲には、遊技の進行に応じて点灯、消灯、及び点滅し照明による演出効果を生み出す照明演出用の表示灯 2 0 が配置されており、上部には、遊技の効果音をステレオ出力するスピーカ 2 2 L、2 2 R が配設されている。

【 0 0 3 7 】

ガラス枠 1 6 の下部には、一体皿 2 4 が配置されている。この一体皿 2 4 の右側下部には打球の発射力（飛距離）を調整するための発射ハンドル 2 6 が取り付けられている。

【 0 0 3 8 】

また、一体皿 2 4 の中央部は、若干手前に突き出て矩形形状の筐体部 2 4 A が形成されている。この矩形形状の筐体部 2 4 A は、その内部に前記スピーカ 2 2 L、2 2 R が中高音を担うスピーカであるのに対して、低音域を担うウーファースピーカ 2 2 W F（図 8 のブロック図参照）が配設され、低音出力用スピーカボックスとしての役目を有している。

【 0 0 3 9 】

この筐体部 2 4 A の上面には、払い出し指示ボタンや発射一時停止ボタン、並びにカード式の場合のクレジット数を表示する表示部等が集約された操作パネル部 2 5 が設けられている。この操作パネル部 2 5 には、遊技者の意志を制御系へ指示するための操作ボタン 2 7 が設けられている。この操作ボタン 2 7 の操作は、遊技の進行の内、演出に関する制御に影響を与えることが可能となっており、遊技仕様によって適宜その操作目的を決めることができる。

【 0 0 4 0 】

（遊技盤の構成）

図 3 に示される遊技盤ユニット 1 8 は、基板となるベニヤ板に樹脂製シート状のセルが貼着されてそのセルの表面が盤面となっており、盤面の外周端部付近に、円弧状の外レール 1 0 2 及び内レール 1 0 4 が取り付けられている。これらの外レール 1 0 2 及び内レール 1 0 4 によって囲まれた円形状の領域は、発射装置（図示省略）から発射されて打ち込まれた遊技球 P B が釘や役物等により弾かれながら自重落下により移動可能な遊技領域 1 9 を構成している。

10

20

30

40

50

【 0 0 4 1 】

遊技盤ユニット 1 8 のほぼ中央には、本発明の入賞装置であるセンター役物 1 0 5 が配置されている。センター役物 1 0 5 は、各種演出等の映像を表示する液晶表示器 (Liquid Crystal Display device (LCD)) 1 0 6 を備えている。

【 0 0 4 2 】

この LCD 1 0 5 では、通常は当該パチンコ機のテーマ等に応じたキャラクター等を登場させる様々な動画像や、遊技の進行上の状況 (後述の特図抽選の結果や時短モード予告画像) を報知する画像 (以下、総称して「演出画像」という) を表示する。

【 0 0 4 3 】

なお、図示は省略したが、遊技盤ユニット 1 8 におけるセンター役物 1 0 5 以外の遊技領域には、パチンコ球 P B が当接することで予期せぬ方向へ跳ね返らせる釘や、予期せぬ方向へ方向転換させる風車等が取り付けられている。

【 0 0 4 4 】

上記センター役物 1 0 5 では、その最上端からパチンコ球 P B を受入れることで、内部の特定領域 2 0 0 においてパチンコ球を流動に絡めた様々な演出を実行する。

【 0 0 4 5 】

遊技盤ユニット 1 8 の遊技領域におけるセンター役物 1 0 5 に向かって左側は、主となる遊技球流路であり、前述した釘や風車に混じって通過ゲート (スルーチャッカー) 1 0 7 が設けられている。前記通過ゲート 1 0 7 を遊技球が通過すると、普通図柄 (普図) 抽選が実行される。普通図柄抽選の結果は、7 セグメント表示器 1 1 1 による「0」~「9」の 1 桁数字が変動し、最終的に停止する数字によって報知される。例えば、変動開始後、数字の「7」が表示されて停止した場合に当選となり、それ以外は不当選 (落選) となる。尚、通過ゲート 1 0 7 は、遊技球が入賞すると、その遊技球を遊技機内に取り込むタイプのものであっても良い。

【 0 0 4 6 】

遊技盤ユニット 1 8 の遊技領域におけるセンター役物 1 0 5 の直下には、前記センター役物 1 0 5 の最上端に設けられた羽根部材 2 0 2 を開閉させてパチンコ球 P B を受入れる時期と受入れない時期とを形成するためのトリガとして、始動入賞口 (スタートチャッカ) 1 0 8 が設けられている。

【 0 0 4 7 】

なお、ここでは、始動入賞口 1 0 8 として、センター役物 1 0 5 の直下に、1 個のみの構成としているが、この数や位置は、遊技仕様によって決まるものである。また、始動入賞口 1 0 8 は、本実施形態のように、遊技球が入賞するとその入賞した遊技球を遊技球内に取り込むタイプのものが望ましいが、例えば通過ゲート 1 0 7 のように、入賞した遊技球を取り込まずに通過させて引き続き遊技領域 1 9 上を落下させるタイプのものであってもよい。

【 0 0 4 8 】

ここで、前記普通図柄抽選に当選すると、この始動入賞口 1 0 8 に設けられた電動チューリップ 1 0 9 が所定時間開放し、始動入賞口 1 0 8 への入賞確率が高まるようになっている。

【 0 0 4 9 】

なお、通常遊技状態では、前記普通図柄抽選に関わる 7 セグメント表示器 1 1 1 を用いた報知時間は 3 0 秒、当選後に実行される電動チューリップ 1 0 9 の開放時間が 0 . 5 秒となっているが、所定の条件が成立 (詳細は後述) した場合には、前記報知時間が 0 . 5 秒、開放時間が 6 秒となる。以下、この変更された遊技モードを、前記報知時間が短くなることに着目して、「時短モード」という。

【 0 0 5 0 】

時短モードでは、短期間で多くの普通図柄抽選が実行されるため、実質的に当選確率が上がったのと同等の利益を得ることができると共に、一旦当選したら電動チューリップ 1 0 9 の開放時間が長いので、始動入賞口 1 0 8 への入賞確率が高まることになる。

10

20

30

40

50

【 0 0 5 1 】

本実施の形態では、最も単純な構成として、単一の始動入賞口 1 0 8 を示し、また、遊技仕様として、この始動入賞口 1 0 8 にパチンコ球 P B が入賞することで、センター役物 1 0 5 の最上端に配設された一对の羽根部材 2 0 2 を所定時間開放するようにしている。

【 0 0 5 2 】

また、始動入賞口 1 0 8 のさらに下部には、アタッカー（大入賞口）1 1 0、アウト口 1 1 2 がそれぞれ設けられている。

【 0 0 5 3 】

ここで、本実施の形態では、前記始動入賞口 1 0 8 に入賞すると、特図（特別図柄）抽選が実行され、この特図抽選に当選した場合には、アタッカー 1 1 0 が所定ラウンド開閉を繰り返す大当たり遊技の処理（特別遊技）が実行される。

10

【 0 0 5 4 】

また、前記特図抽選に落選した場合には、センター役物 1 0 5 の羽根部材 2 0 2 が開放し、当該開放時期に遊技球 P B がセンター役物 1 0 5 内に入り、かつ最終的に後述する第 1 の V 入賞路 2 5 6 又は第 2 の V 入賞路 2 5 8（図 3 参照）に入賞した場合でも、アタッカー 1 1 0 を所定ラウンド開閉を繰り返す大当たり遊技の処理が実行される。

【 0 0 5 5 】

さらに、始動入賞口 1 0 8 に入賞する毎に実行される時短モード実行突入抽選が当選した場合に、更にその時短に当選した遊技で大当たりとなった場合、その大当たり遊技終了後の通常遊技状態では時短モードに突入し、時短遊技という特典遊技を実行させるようになっている。

20

【 0 0 5 6 】

（センター役物 1 0 5）

図 4 には、本実施の形態に係るセンター役物 1 0 5 の概略構造が示されている。

【 0 0 5 7 】

センター役物 1 0 5 は、全体として、側壁部 2 0 4 によって周囲が覆われており、その内外とが完全に仕切られている。従って、遊技盤ユニット 1 8 上のパチンコ球 P B は、前述した羽根部材 2 0 2 の開放によって開口する受入口 2 0 6 以外から、センター役物 1 0 5 の内側の特定領域 2 0 0 に入り込むことはない。

【 0 0 5 8 】

このセンター役物 1 0 5 の背面には矩形の開口部が設けられ、前記 L C D 1 0 6 が嵌め込まれている。なお、この L C D 1 0 6 の前側空間並びに周囲空間が、パチンコ球 P B が流動する球演出空間となる。なお、前側空間は L C D 1 0 6 の表示面が遊技盤ユニット 1 8 の遊技領域面よりも紙面奥側に位置しており、所謂奥行き感のある演出空間ステージ 2 0 8 を構成している

30

センター役物 1 0 5 の最上端部には、前述したように一对の羽根部材 2 0 2 が左右対称に設けられている。この羽根部材 2 0 2 は、閉止状態では互いに縦（立直）方向とされ、開放状態では下端部が中心となって互いに外向きに回転する構造となっている。

【 0 0 5 9 】

一对の羽根部材 2 0 2 はそれぞれ羽根部材ソレノイド 2 1 0 への通電、非通電によって開閉動作がなされる。

40

【 0 0 6 0 】

一对の羽根部材 2 0 2 の開放状態では、受入口 2 0 6 からパチンコ球 P B が受け入れ可能であり、その際、羽根部材 2 0 2 がガイド板の役目を果たすようになっている。

【 0 0 6 1 】

受入口 2 0 6 から特定領域 2 0 0 に受け入れたパチンコ球 P B は、まず一对の受入センサ 2 1 2 の何れかによって検出され、第 1 の振分部材 2 1 4 へ至るようになっている。

【 0 0 6 2 】

この第 1 の振分部材 2 1 4 は、前記 L C D 1 0 6 の上辺に沿って設けられた筒状の水平連通路 2 1 6 内において、L C D 1 0 6 の上辺かつ中央に位置している。

50

【 0 0 6 3 】

第 1 の振分部材 2 1 4 は、横長の薄板形状であり、その左右方向中央に回転軸 2 1 4 A が設けられ、シーソーの如く、左下がりに、或いは右下がりに傾斜するように可動する。

【 0 0 6 4 】

この第 1 の振分部材 2 1 4 は、第 1 の振分ソレノイド 2 1 8 の通電、非通電によって回転軸 2 1 4 A を中心として回転し、前記左下がり位置、又は右下がり位置の 2 位置間の何れかに保持されるようになっている。

【 0 0 6 5 】

第 1 の振分部材 2 1 4 が、図 3 に示すような左下がり位置になった場合は、パチンコ球 P B は水平連通路 2 1 6 に沿って図 3 の左方向へ転動する。このパチンコ球 P B の転動は、左ルートセンサ 2 2 0 によって検出される（後述する「パットインルート」確定）。

10

【 0 0 6 6 】

一方、第 1 の振分部材 2 1 4 が右下がり位置になった場合は、パチンコ球 P B は水平連通路 2 1 6 に沿って図 3 の右方向へ転動する。このパチンコ球 P B の転動は、右ルートセンサ 2 2 2 によって検出される（後述する「ナイスショットルート」確定）。

【 0 0 6 7 】

水平連通路 2 1 6 の図 3 の左端は、LCD 1 0 6 の左辺に沿って設けられた左端連通路 2 2 4 と連通している。

【 0 0 6 8 】

図 4 に示される如く、左端連通路 2 2 4 は、前記演出空間ステージ 2 0 8 の奥側から手前側までの緩やかな傾斜路で構成された緩斜面通路 2 2 4 A と、この緩斜面通路 2 2 4 A の最手前側で LCD 1 0 6 の下辺位置まで落下する落下通路 2 2 4 B と、この落下通路 2 2 4 B の最下端において特定領域 2 0 0 の中央へ若干転動させた後、奥側へ転動させる転動通路 2 2 4 C と、が直列に接続された立体的な構造となっている。

20

【 0 0 6 9 】

ここで、転動通路 2 2 4 C における奥側への転動する斜面の途中には、第 1 のキャラクタ 2 2 6 が配設されている。この第 1 のキャラクタ 2 2 6 は、ゴルフクラブのパター 2 2 6 A を把持している。パター 2 2 6 A は、前記斜面を横切るように、振り子動作するようになっている。

【 0 0 7 0 】

このパター 2 2 6 A は、パターソレノイド 2 2 8 の通電・非通電によって動作し、パチンコ球 P B の転動タイミングと一致したときに、パチンコ球 P B をはじき、LCD 1 0 6 の下辺に沿って設けられた演出空間ステージ 2 0 8 上の転動通路 2 2 4 D を図 3 の左から右に向けて転動することになる。なお、パチンコ球 P B の転動タイミングとパター 2 2 6 A の動作のタイミングが合わない場合は、パチンコ球 P B は、転動通路 2 2 4 C の奥側に設けられた外れ口 2 3 0（図 4 参照）へ案内されるようになっている。

30

【 0 0 7 1 】

前記パター 2 2 6 A で打ち出したときの転動方向先端、すなわち演出空間ステージ 2 0 8 の右端部近傍には、ゴルフ場のグリーンに見立てた回転体 2 3 2 が配設されている。この回転体 2 3 2 の詳細については後述するが、以下、このパター 2 2 6 A の動作によるパチンコ球 P B の移動通路 2 2 4 D を経由しての回転体 2 3 2 への接近ルートを「パットインルート」という。

40

【 0 0 7 2 】

前記水平連通路 2 1 6 の図 3 の右端は、LCD 1 0 6 の右辺よりも外側に設けられた第 1 の右端連通路 2 3 4 と連通している。

【 0 0 7 3 】

第 1 の右端連通路 2 3 4 は、パチンコ球 P B を LCD 1 0 6 の右辺に沿って落下させるが、略 S 字状に屈曲しておりその落下速度が抑制されている。

【 0 0 7 4 】

第 1 の右端連通路 2 3 4 は、LCD 1 0 6 の下辺よりも若干上位の位置が下端部となっ

50

ている。この下端部までは、パチンコ球PBは、落下速度が抑制された状態で落下し、スロープ236に受け渡されるようになっている。

【0075】

スロープ236は、前記演出空間ステージ208の右端部近傍に配設された前記回転体232の真上まで延長されており、パチンコ球PBをこの回転体232の真上まで転動させる傾斜面となっている。

【0076】

回転体232の真上に位置するスロープ236の延長方向先端部には、所謂1穴クルーン238が形成されている。

【0077】

図4及び図5に示される如く、1穴クルーン238は、パチンコ球PBの外径よりも若干大きい円弧皿形状であり、その底部中央にはパチンコ球PBの外径とほぼ同一の貫通孔238Aが設けられている。この結果、パチンコ球PBがスロープ236上を転動し、1穴クルーン238に至ると、所定の半径の円軌跡を描きながら徐々に半径が小さくなって、最終的に貫通孔238Aから落下するという動作がなされる。すなわち、1穴クルーン238は、所定の時間をかけて、回転体232に落下させる遅延機能という役目を有している。

【0078】

なお、以下、この1穴クルーン238の貫通孔238Aから落下して回転体232へ至るルートを、「チップインルート」という。

【0079】

前記第1の右端連通路234における水平連通路216との連通位置よりも若干下方には、第2の右端連通路240の上端部と連通する分岐部242が設けられている。

【0080】

この分岐部242には、第2のキャラクタ244が配設されている。この第2のキャラクタ244は、鳥（例えば、ゴルフ場でボールを啜って持ち去ってしまうカラスをイメージ）を模した形状で、「くちばし」を第1の右端連通路234に向けて配置している。

【0081】

第2のキャラクタ244は、分岐振分手段として機能するものであり、くちばしソレノイド246の通電・非通電によって、くちばしを第1の右端連通路234に突出したり、待避させるように動作する。

【0082】

ここで、くちばしが第1の右端連通路234から待避された状態では、パチンコ球PBは、この第1の右端連通路234に沿って落下して、前記スロープ236へと至ることになる。このパチンコ球PBの第1の右端連通路234からスロープ236への受け渡しは、チップインルートセンサ247によって検出されるようになっている。

【0083】

一方、くちばしが第1の右端連通路234に突出したときにパチンコ球PBが通過すると、当該パチンコ球PBがくちばしによって第2の右端連通路240へ弾き飛ばされるようになっている。

【0084】

第2の右端連通路240は、所謂ジグザグに傾斜面が形成、すなわち、傾斜方向の異なる傾斜面が交互に配置され、パチンコ球PBが左右に転動しながら落下していく構成となっている。

【0085】

LCD106の下辺の演出空間ステージ208と同位の位置まで落下したパチンコ球PBは、図3の右端から前記回転体232までの傾斜面通路240Aに沿って転動し、回転体232へと到達するようになっている。なお、以下、この第2の右端連通路240を経た流動路で回転体232へ至るルートを「ホールインワンルート」という。

【0086】

10

20

30

40

50

この第2の右端連通路240を通過するパチンコ球PBは、ホールインワンセンサ248によって検出されるようになっている。

【0087】

以下、回転体232の構造について説明する。

【0088】

回転体232は、円柱形状であり、上端面が部分球面形状であり略中央部が最も上に凸となっている。この最も上に凸となる位置に対向するように、前記1穴クルーン238が配設されている。

【0089】

演出空間ステージ208には円溝208Aが形成され、回転体232が収容されている。回転体232は、その底面(下端面)が平面とされ、前記円溝208Aの底部がこの底面を支持している。この状態で、回転体232の底面からは回転軸232Cが演出空間ステージ208の下方に延出され、モータ250の回転軸と連結されている。これにより、回転体232は、円溝208A内で本実施の形態では矢印X方向に回転する構成となっている。この円溝208Aの底部には、回転体232の周縁に対向する位置に、2個の貫通孔252、254(図5参照)が設けられ、それぞれ第1のV入賞路256、第2のV入賞路258(図3参照)と連通している。尚、回転体232の回転方向は、本実施形態では、図4、図5に示す矢印Xの方向としているが、回転体232の回転方向は、V入賞路256、258の入賞結果に対する遊技仕様との関連を考慮して決めればよく、遊技仕様次第では、本実施形態とは異なり図4、図5に示す矢印X方向とは逆の方向であっても良い。

【0090】

また、この第1のV入賞路256及び第2のV入賞路258には、第1のV入賞センサ260、第2のV入賞センサ262がそれぞれ設けられている。また、円溝208Aに連続するように外れ口案内路263(図4、図5参照)が形成されている。

【0091】

回転体232の周縁には、略均等に8カ所の位置にパチンコ球PBを受ける切欠部232A、232Bが形成されている。

【0092】

切欠部232A、232Bは、1個のV入賞可能な当たり切欠部232Aと、7個のV入賞不可能な外れ切欠部232Bとに分類される。これらの切欠部232A、232Bは、それぞれ、当たり切欠部232Aは、前記第1のV入賞路256、又は、第2のV入賞路258、外れ切欠部232Bは、外れ口案内路263へそれぞれパチンコ球PBを案内する役目を有している。V入賞路として複数(第1のV入賞路256、第2のV入賞路258)設けたのは、V入賞に対応する特典を異ならせる等に利用可能であり、例えば、一方はアタッカー110の開閉ラウンド数を比較的多くし(16ラウンド等)、他方は比較的少なく(2~5ラウンド等)したり、開閉ラウンド数をV入賞の都度抽選するといった選択が可能である(異なる仕様の特別遊技状態の設定)。

【0093】

上記例では、例えば第1のV入賞の場合は16ラウンドの特別遊技に一意的に決めておき、第2のV入賞の場合は2~5ラウンドの特別遊技のいずれかを抽選、又は、1~16ラウンドの何ラウンドにするかを抽選で決めるようにすればよい。

【0094】

なお、前記第1のV入賞通路256、第2のV入賞通路258は、前記回転体232によって隠蔽され、当たり切欠部232Aが上部に対峙した場合を除き遊技者から見えない構造となっている。これは、意図的に隠蔽したものであり、第1のV入賞通路256、第2のV入賞通路258が通常は見えなくすることで、遊技者が有利な方を狙い難くする役目を持たせている。

【0095】

また、7個の外れ切欠部232Bは、回転体232の外周側から受け入れ可能(すなわ

10

20

30

40

50

ち、パットインルートから受け入れ可能)であり、その内の3個は中央からも受け入れ可能(すなわち、チップインルートから受け入れ可能)である(図4, 図5, 図6参照)。

【0096】

一方、当たり切欠部232Aは、外周側、中央の両方から受け入れ可能(すなわち、パットインルート、チップインルートから受け入れ可能)となっている。

【0097】

さらに、当たり切欠部232Aは、ホールインワールルートからのパチンコ球PBを唯一受け入れることが可能である。すなわち、ホールインワールルートから傾斜面通路240Aを通してパチンコ球PBが回転体232へ到達すると、図6(A), 図6(B)に示すように外れ切欠部232Bは壁面が妨げとなって受け入れることができず、当たり切欠部232Aが対応したときのみ受け入れることができる。

10

【0098】

このような受け入れ条件を実現するために、回転体232の切欠部232A、232Bの周縁には、適宜壁面232A1, 232B1, 232B2が形成され、この壁面(232B1, 232B2)がパチンコ球PBの流入を阻止したり、許可したり(壁面232A1)させることが可能となっている。

【0099】

ここで、本実施の形態に係るセンター役物105において、V入賞確率(第1のV入賞路256又は第2のV入賞路258へ至る確率)Ptは、前記第1の振分部材214による振分確率(左: Pa、右: Pb [Pa + Pb = 1])、パター226Aの動作タイミングによる回転体232への打ち出し確率Pc、くちばしの動作タイミングによる第2の右端連通路240への弾き飛ばし確率(第1: Pd、第2: Pe [Pd + Pe = 1])、並びに回転体232の回転タイミングによる切欠部232A、232Bへの受け入れ確率(パットインルート: Pf = 1/8、チップインルート: Pg: 1/4、ホールインワールルートPh: 1/1)に依存することになる。

20

【0100】

なお、ここで述べる確率は、抽選によりものではなく、センター役物105内の構成物各部の構造から予測もしくは予定される確率であり、実際の遊技機においてもほぼ当てはまるものの、個別の遊技機毎には、個々の遊技球の動き、振動、構成部材の各個所における材質の微妙な差異、汚れ具合、当該遊技球と他の遊技球との衝突の影響等々、種々の要因でその確率は微妙に異なる。

30

【0101】

そのため、例えば設計上1/1、即ち100%の確率となるはずの場合であっても上記種々の要因により必ずしも確率100%とはならない可能性があり、実際の遊技機としては各確率数値の前に「ほぼ」或いは「略」を付けた値の確率となる。

【0102】

上述及び以下の実施の形態の説明において記載する確率は、いずれも構造上予定される確率を示しており、上記理由から実際の遊技機では各数値の前に「ほぼ」或いは「略」を付けて理解するとよい。

【0103】

ここで、例えば、V入賞確率を1/10とした場合について説明する。この場合、Pa = 7/8、Pb = 1/8、Pc = 1/2、Pd = 7/8、Pe = 1/8に設定すると、以下のようなV入賞確率を得ることができる(表1参照)。

40

【0104】

すなわち、パットインルートのV入賞確率Pt1は、Pa、Pc、Pfの積であるので、 $(7/8) \times (1/2) \times (1/8) = 7/128$ となる。

【0105】

また、チップインルートのV入賞確率Pt2は、Pb、Pd、Pgの積であるので、 $(1/8) \times (7/8) \times (1/4) = 7/256$ となる。

【0106】

50

さらに、ホールインワンルートのV入賞確率 P_t3 は、 P_b 、 P_e 、 P_h の積であるので、 $(1/8) \times (1/8) \times (1/1) = 1/64$ となる。

【0107】

これにより、総合のV入賞確率 P_t は、 P_t1 、 P_t2 、 P_t3 の和であるので、 $(7/128) + (7/256) + (1/64) = 1/10.24$ ($1/10$) となる。なお、上記確率は一例であり、それぞれのルートに関連する確率 $P_a \sim P_h$ を適宜設定することで、所望のV入賞確率の設定が可能である。

【0108】

【表1】

| | Pa | Pb | Pc | Pd | Pe | Pf | Pg | Ph | |
|-------------------|------|------|------|------|------|------|------|------|---------|
| パットインルート | 7/8 | ---- | 1/2 | ---- | ---- | 1/8 | ---- | ---- | 7/128 |
| チップインルート | ---- | 1/8 | ---- | 7/8 | ---- | ---- | 1/4 | ---- | 7/256 |
| ホールインワンルート | ---- | 1/8 | ---- | ---- | 1/8 | ---- | ---- | 1/1 | 1/64 |
| V入賞確率 P_t ----> | | | | | | | | | 1/10.24 |

10

【0109】

次に、本実施の形態におけるセンター役物105の一部として取り付けられている電気制御部品、すなわち、動作部材並びにその駆動源、センター役物105内を流動するパチンコ球PBの位置を検出するために各部に設けられたセンサをブロック化して示す。

20

【0110】

図7に示される如く、センター役物105には、その裏面側等に電気部品の配線を集約したセンター役物基板264が設けられており、各部への配線は、着脱可能なコネクタ266を介して電氣的に接続されるようになっている。コネクタ266は、単一の電気部品を担うものもあれば、複数の電気部品を担うものも存在し、電気部品の数、設置スペース等に基づいて適宜選択されて適用されるものである。

【0111】

また、センター役物基板264は、パチンコ機10の主制御部150や演出制御部152（共に後述/図8参照）と電氣的に接続するためのハーネス268がコネクタ270を介して接続されている。

30

【0112】

センター役物基板264には、出力系として2個の羽根部材ソレノイド210、第1の振分ソレノイド218、パターソレノイド228、くちばしソレノイド246、モータ250が接続されている。

【0113】

羽根部材ソレノイド210は、一对の羽根部材202をそれぞれ独立して開閉動作させるときに駆動（通電/非通電）する。

【0114】

第1の振分ソレノイド218は第1の振分部材214の傾斜方向を変更動作させるときに駆動（通電/非通電）する。

40

【0115】

パターソレノイド228は、第1のキャラクタ226を把持するパター226Aを振り子動作させるときに駆動（通電/非通電）する。

【0116】

くちばしソレノイド246は、第2のキャラクタ244のくちばしを第1の右端連通路234に突出/待避動作させるときに駆動（通電/非通電）する。

【0117】

モータ250は、回転体232を回転させる場合に駆動する。

【0118】

50

一方、センター役物基板 264 には、入力系として 2 個の受入れセンサ 212、左ルートセンサ 220、右ルートセンサ 222、チップインルートセンサ 247、ホールインワンセンサ 248、第 1 の V 入賞センサ 260、第 2 の V 入賞センサ 262 が接続されている。

【0119】

受入れセンサ 212 は、羽根部材 202 が開放されたときにパチンコ球 P B が受け入れられたか否かを判断するために設けられている。

【0120】

左ルートセンサ 220 は、受け入れられたパチンコ球 P B が左ルート（パットインルートに確定）に案内されたか否かを判断するために設けられている。

10

【0121】

右ルートセンサ 222 は、受け入れられたパチンコ球 P B が右ルート（チップインルート又はホールインワンルートの何れかであるがこの時点では未確定（総称して「ナイスショットルート」という）に案内されたか否かを判断するために設けられている。

【0122】

チップインルートセンサ 247 は、パチンコ球 P B が右ルートに案内された後、第 1 の右端連通路 234 を通過するか（チップインルート）否かを判断するために設けられている。

【0123】

ホールインワンセンサ 248 は、パチンコ球 P B が右ルートに案内された後、第 2 の右端連通路 240 を通過するか（ホールインワンルート）否かを判断するために設けられている。

20

【0124】

第 1 の V 入賞センサ 260 は、回転体 232 の当たり切欠部 232 A にパチンコ球 P B が入り、第 1 の V 入賞路 256 へ案内されたか否かを判断するために設けられている。

【0125】

第 2 の V 入賞センサ 262 は、回転体 232 の当たり切欠部 232 A にパチンコ球 P B が入り、第 2 の V 入賞路 258 へ案内されたか否かを判断するために設けられている。

【0126】

なお、上記において、ハーネス 268 は分割されており、基本的には、図 8 に示される如く、入力系（センサ群）、出力系（アクチュエータ群）が、パチンコ球 P B の入賞または通過の入力を受けてこの入力信号に基づく抽選及びこの抽選結果に基づく本遊技機の遊技状態に係る制御を行う主制御部 150 と、この主制御部 150 の制御に基づき各種表示装置 106、126 の表示制御、センター役物 105 内の各種部品の駆動制御、各種スピーカ 22 の制御による音声制御等、遊技の演出に係る部分の制御を行う演出制御部 152 とに分類されて接続されている。

30

【0127】

（制御系の構成）

次に、図 8 を用いてパチンコ機 10 の制御系について説明する。図 8 に示されるように、本実施形態に係るパチンコ機 10 の制御系は、主制御部 150 を中心として構成されており、この主制御部 150 には、演出制御部 152 と払出制御部 154 とが接続されている。主制御部 150 には、遊技に関する基本的なプログラムが記憶されており、この主制御部 150 からの命令信号に基づいて、各部の動作が制御されるようになっている。

40

【0128】

主制御部 150 からは盤用外部端子 190 を介してホールコンピュータへ遊技の進行状態を示す情報（始動入賞信号や大当たり信号、図柄確定回数信号）が送信される。

【0129】

演出制御部 152 には、図柄制御部 156 を介して LCD 106 が接続されている。また、演出制御部 152 は、遊技盤 100 の各種遊技部品に設けられた照明演出用の発光素子 126 の点灯、消灯、及び点滅を制御し、さらに、スピーカ 22 L、22 R を作動させ

50

て効果音等の出力を制御する。

【0130】

この演出制御部152に制御されるLCD106には、演出映像が表示され、スピーカ22L、22Rからはその演出時のBGMが出力される。これにより、遊技者は、視覚及び聴覚を通じて、演出図柄による演出を楽しむことができる。

【0131】

また、演出制御部152には、センター役物105に設けられたパター226Aを動作させるパターソレノイド228、第2のキャラクタ244のくちばしを動作させるくちばしソレノイド246、回転体232を回転させるモータ250、第1の振分部材214を動作させる第1の振分ソレノイド218が接続されている。

10

【0132】

また、払出制御部154には、払出装置160及び発射制御部164が接続され、発射制御部164には発射装置40が接続されている。この払出制御部154は、パチンコ機10内に設けられた払出装置160を作動させて、賞球又は貸し球の払い出し及び停止動作と払出数を制御する。また、発射制御部164は、遊技者による発射ハンドル26(図1参照)の操作により発射装置40を作動させて、遊技球PBの発射開始、及び、発射ハンドル26の操作量に応じた発射力を制御する。

【0133】

さらに、払出制御部154では、枠用外部端子191を介して払出情報をホールに設置されたホールコンピュータへ送信するようになっている。

20

【0134】

主制御部150には、通過ゲート107(図2参照)を通過するパチンコ球PBを検出する通過ゲートセンサ300、始動入賞口108への入賞球を検出する始動口センサ302、特別遊技状態の際に開放するアタッカー110への入賞球を検出するアタッカーセンサ304が接続されている。

【0135】

また、主制御部150及び演出制御部152には、センター役物105内に設けられた各種センサが、センター役物基板264を経由して、接続されている。

【0136】

すなわち、主制御部150には、コネクタ268(図7参照)を介して、受入れセンサ212、左ルートセンサ220、右ルートセンサ222、チップインセンサ247、ホールインワンセンサ248、第1のV入賞センサ260、第2のV入賞センサ262がそれぞれ接続されており、これらの各センサは、入賞球の検出時にその検出信号を主制御部150へ出力する。なお、必要に応じて、アタッカー110内には、大当たり処理のラウンドを継続するきっかけとなる継続ゾーンが設けられている場合には、この継続ゾーンの通過したことを検出する継続センサ(図示省略)が配設される。

30

【0137】

さらに、主制御部150には、始動入賞口108に設けられた電動チューリップ109を作動させる電動チューリップソレノイド306、アタッカー110の開閉扉を開放/閉塞させるアタッカーソレノイド308、羽根部材202を開閉させる羽根部材ソレノイド210がそれぞれ接続されている。

40

【0138】

以下に本実施の形態の作用を説明する。

【0139】

(パチンコ機10の遊技の流れ(一例))

パチンコ機10による遊技では、遊技者が発射ハンドル26を操作すると、一球ずつ発射装置によって上方へ発射される。発射された遊技球PBは、外レール102に沿って遊技盤ユニット18の遊技領域に打ち込まれ、遊技釘や風車に当たり方向を変えながら遊技領域内を落下する。そして、入賞せずに遊技領域の下端部に至った遊技球PBはアウト口からパチンコ機10内に回収される。

50

【 0 1 4 0 】

また、遊技球 P B が遊技領域内に設けた入賞口に入賞したり、通過ゲートを通過すると、それぞれの遊技仕様に基づく処理（例えば、抽選等）が実行されると共に、LCD 1 0 6 への画像表示演出、スピーカ 2 2 L、2 2 R を用いた音演出等が実行される。

【 0 1 4 1 】

例えば、図 9 に示される如く、始動入賞口 1 0 8 にパチンコ球 P B が入賞すると、センター役物 1 0 5 の最上端に位置する羽根部材 2 0 2 を所定時間開放し、センター役物 1 0 5 内の特定領域への受入れを可能とする。

【 0 1 4 2 】

（センター役物 1 0 5 内のパチンコ球の流動）

以下、図 9 のタイミングチャートに従い、センター役物 1 0 5 内での遊技球 P B の流動について説明する。図 9 のタイミングチャートは前述した表 1 の確率値に準ずる。なお、くちばしソレノイド 2 4 6 は遊技の状態に関係なく、常に所定の周期で動作している。

【 0 1 4 3 】

羽根部材 2 0 8 が開放されているときパチンコ球 P B がセンター役物 1 0 5 内に受け入れられると、パチンコ球 P B はまず第 1 の振分部材 2 1 4 に落下する。

【 0 1 4 4 】

第 1 の振分部材 2 1 4 は、所定の確率 P a で左下がり傾斜、所定の確率 P b で右下がり傾斜となるように動作しており、パチンコ球 P B の受け入れタイミングにより水平連通路 2 1 6 の左側へ流下するか、右側に流下する。例えば、表 1 の確率であれば、7 / 8 の確率で左側へ流下し、1 / 8 の確率で右側へ流下する。

（ 1 ） パットインルート

水平連通路 2 1 6 の左側へ流下したパチンコ球 P B は、左端連通路 2 2 4 に沿って転動する。

【 0 1 4 5 】

すなわち、緩斜面通路 2 2 4 A により、演出空間ステージ 2 0 8 の奥側から手前側まで流下し、落下通路 2 2 4 B により最手前側で LCD 1 0 6 の下辺位置まで落下し、転動通路 2 2 4 C により演出空間ステージ 2 0 8 の中央へ若干転動させた後、奥側へ転動させる。

【 0 1 4 6 】

このように、左端連通路 2 2 4 は、複数の通路が直列、かつ立体的に結合されているため、パチンコ球 P B の動きが変化に富み、視覚的に遊技性を持たせることができる。

【 0 1 4 7 】

転動通路 2 2 4 C における奥側への転動する斜面の途中には、第 1 のキャラクタ 2 2 6 が配設され、パター 2 2 6 A を振り子の如く動作させる。このため、パチンコ球 P B は所定の確率 P c（表 1 では $P_c = 1 / 2$ ）でパチンコ球 P B を演出空間ステージ 2 0 8 へ向けて打ち出し、パチンコ球 P B を転動通路 2 2 4 D 上を移動させて回転体 2 3 2 方向へ方向転換させることができる（パットインルート）。なお、タイミングが悪く、パター 2 2 6 A が空振りした場合は、パチンコ球 P B は外れ口 2 3 0 へ導かれる。

（ 2 ） チップインルート

水平連通路 2 1 6 の右側へ流下したパチンコ球 P B は、LCD 1 0 6 の図 3 の右側に設けられた第 1 の右端連通路 2 3 4 に案内され落下していく。このとき、分岐部 2 4 2 において、第 2 のキャラクタ 2 4 4 のくちばしが、所定の確率 P d（表 1 では、確率 7 / 8）で第 1 の右端連通路 2 3 4 から待避しており、パチンコ球 P B はこのくちばしに干渉することなく落下し、スロープ 2 3 6 に受け渡される。

【 0 1 4 8 】

このスロープ 2 3 6 により、パチンコ球 P B をこの回転体 2 3 2 の真上まで転動し、1 穴クルーン 2 3 8 によって、所定の時間をかけながら（所定の半径の円軌跡を描きながら徐々に半径が小さくなって、最終的に貫通孔 2 3 8 A から落下するという動作を経由する遅延機能）、回転体 2 3 2 に落下させる。これにより、遊技者は回転体 2 3 2 の回転状態

10

20

30

40

50

と落下タイミングとの関係に期待感を持つことになり、遊技性を加味した視覚的な演出とすることができる。

(3) ホールインワンルート

水平連通路 216 の右側へ流下したパチンコ球 P B は、LCD 106 の図 3 の右側に設けられた、第 1 の右端連通路 234 に案内されるが、分岐部 242 において、第 2 のキャラクタ 244 のくちばしが、所定の確率 P e (表 1 では、確率 1 / 8) で第 1 の右端連通路 234 に突出する動作を実行しており、このタイミングとパチンコ球 P B の分岐部 242 への到達時期が一致すると、くちばしによりパチンコ球 P B は第 2 の右端連通路 240 に弾き飛ばされる。

【0149】

第 2 の右端連通路 240 は、所謂ジグザグに傾斜面が形成されており、パチンコ球 P B が左右に転動しながら、時間をかけて落下していく。これにより、パチンコ球 P B の動作を視覚的に楽しむ時間を形成することができる。

【0150】

上記第 2 の右端連通路 240 によって、LCD 106 の下辺と同位の位置まで落下したパチンコ球 P B は、図 3 の右端から演出空間ステージ 208 上の傾斜面通路 240 A に導かれて前記回転体 232 までの傾斜面通路 240 A に沿って転動し、回転体 232 へ到達する。

【0151】

(4) 各ルートからの V 入賞

まず、前記パットインルートによって回転体 232 に至ると、パチンコ球 P B は回転体 232 の外周、かつ図 3 の左側から接近するため、回転体 232 に設けられた 8 個 (全て) の切欠部 232 A、232 B へ流入が可能である。言い換えれば、所定の確率 P f (表 1 では、確率 1 / 8) で当たり切欠部 232 A へ流入する。

【0152】

次に、前記チップインルートによって回転体 232 に至ると、パチンコ球 P B は回転体 232 の中央に落下するため、回転体 232 に設けられた 4 個の切欠部 232 A、232 B へ流入が可能である。言い換えれば、所定の確率 P g (表 1 では、確率 1 / 4) で当たり切欠部 232 A へ流入する。

【0153】

また、前記ホールインワンルートによって回転体 232 に至ると、パチンコ球 P B は回転体 232 の外周、かつ図 3 の右側から傾斜面通路 240 A に導かれて接近するが、本実施の形態では、回転体 232 の回転軸 232 C の傾斜や、当たり切欠部 232 A 及び外れ切欠部 232 B の流入口の形状により、当たり切欠部 232 A への入賞確率 P h を定めている (表 1 及び図 6 の形態では、確率 1 / 1)。

【0154】

回転体 232 において、外れ切欠部 232 B に流入したパチンコ球 P B は、外れ口案内路 263 に案内され外れ口へ至る。一方、当たり切欠部 232 A に流入したパチンコ球 P B は、第 1 の V 入賞路 256 又は第 2 の V 入賞路 258 へ案内される。

【0155】

なお、第 1 の V 入賞路 256 に案内されるか、第 2 の V 入賞路 258 に案内されるかは回転体 232 の回転方向に依存することになる。本実施の形態では、回転体 232 は矢印 X 方向に回転しているので、ホールインワンルートの場合は第 1 の V 入賞路 256 に案内され、パットインルートの場合は第 2 の V 入賞路 258 に案内され、チップインルートの場合はパチンコ球 P B が入ったときの当たり切欠部 232 A の回転位置に依存することになる。

【0156】

以上説明したように本実施の形態によれば、センター役物 105 内において、パチンコ球 P B をさまざまなルート (パットインルート、チップインルート、ホールインワンルート) に、所定の確率で案内し、それぞれのルート毎に、V 入賞する確率を異ならせたため

10

20

30

40

50

、パチンコ球 P B の流動自体が遊技性に関連し、パチンコ球 P B を用いた視覚的な演出が有意義なものとなり、遊技性を向上することができる。

【 0 1 5 7 】

また、ルートの方岐を複数箇所（本実施の形態では 2 箇所）としたため、遊技状態の変化を期待する時間を長くとることでき、パチンコ球 P B の流動演出の有用性を持続させることができる。

【 0 1 5 8 】

（遊技仕様の一例）

図 1 0 のフローチャートに従い、本実施の形態に係るセンター役物 1 0 5 を用いたパチンコ機全体としての遊技仕様に基づく遊技の流れの一例を示す。

10

【 0 1 5 9 】

ステップ 4 0 0 では、始動入賞口 1 0 8 にパチンコ球 P B が入賞したか否かが判断され、肯定判定されると、ステップ 4 0 2 へ移行して、普図時短モードの抽選が既に当選済であるか否かが判断され、否定判定されるとステップ 4 0 3 へ移行する。また、ステップ 4 0 2 で肯定判定された場合はステップ 4 0 7 へ移行する。

【 0 1 6 0 】

ステップ 4 0 3 では、普図時短モードの実行可否の抽選を実行し、次いでステップ 4 0 4 で抽選の結果（普図時短モード実行有りか否か）が判定される。また、このステップ 4 0 3 の抽選において、普図時短モードの抽選とともに特別遊技の抽選（特図抽選）も同時に実行される。

20

【 0 1 6 1 】

このステップ 4 0 4 で肯定判定（普図時短モード実行有り）されると、ステップ 4 0 5 へ移行して、予告（報知）するか否かの判断を行う。この判断は、例えば、1 / 2 の確率で決める等、遊技仕様により適宜選択確率を決めればよい。

【 0 1 6 2 】

このステップ 4 0 5 で予告すると判断されると、ステップ 4 0 6 へ移行して L C D 1 0 6 に予告演出を表示する。この L C D 1 0 6 による予告演出は、ステップ 4 0 6 以後に行なわれるステップ 4 0 7 からステップ 4 1 4、又は、ステップ 4 0 7 からステップ 4 2 4 に至る処理が実行されている間に適宜の時間実行される。

30

【 0 1 6 3 】

この予告演出としては、L C D の一部に人物、動物等何らかのキャラクタを登場させたり、スピーカ 2 2 L、2 2 R からキャラクタ画像の動きに合わせて音声を放出させて、そのキャラクタに「チャンス」と言わせたり、キャラクタの脇に「チャンス」等の文字で吹き出し画像を表示したり、星がキラリと光るように一部の輝度を変化させたり、「V に入賞すれば時短 回」と具体的に文字で表示したり等、遊技者の視線を導くインパクトのある表現が好ましい。

【 0 1 6 4 】

図 1 2 に、予告演出の一例を示す。

【 0 1 6 5 】

40

図 1 2 (A) に示す 4 コマ画像（以下、左から「コマ画像 N o . 1」、「コマ画像 N o . 2」、「コマ画像 N o . 3」、「コマ画像 N o . 4」という）は、基本動画像の一部を示すものである。すなわち、プレーヤー 5 0 がティーグラウンド 5 2 でアドレスし（コマ画像 N o . 1 参照）、テークバックしてトップオブスウィングに到達し（コマ画像 N o . 2 参照）、そこからダウンスイングすることでインパクトに入り（コマ画像 N o . 3 参照）、フォロースルーで打球の行方を追っている（コマ画像 N o . 4 参照）動作を示す一連の動画である。なお、上記インパクト（コマ画像 N o . 3 参照）時期が、羽根部材 2 0 2 を開放する時期である。

【 0 1 6 6 】

ここで、前記予告演出が実行される場合は、前記コマ画像 N o . 2 のトップオブスウィ

50

ング時に、図 1 2 (B) の左端に示す予告開始画像 5 4 が表示される。

【 0 1 6 7 】

より具体的には、コマ画像 No . 1 が開始してコマ画像 No . 2 が終了するまでの、約 2 秒の間に予告演出が約 1 秒程度実行される。

【 0 1 6 8 】

この予告開始画像 5 4 では、文字情報としてギャラリーが「ザワザワ」と騒いでいる情景を示し、これと同時にスピーカ 2 2 L、2 2 R から「ザワザワ」感を表現する音声が出力される。

【 0 1 6 9 】

この予告開始画像 5 4 の後は、図 1 2 (B) の右側に示す 6 (= 2 × 3 のマトリクス状に図示) 種類の予告報知画像 5 6 A ~ F が表示される。なお、予告報知画像は 6 種類に限定されるものではない。

10

【 0 1 7 0 】

予告画像 5 6 A は、キャディ 5 8 が「お静かに」という文字が記録されたプレート 5 9 を立てている画像である。この表示は、本実施の形態では、『 3 回程度の開閉動作』を予告している。

【 0 1 7 1 】

予告画像 5 6 B は、キャディ 5 8 が「チャンス」という文字が記録されたプレート 6 0 を立てている画像である。この表示は、本実施の形態では、『 3 回以上の開閉動作があり、かつ突然時短』を予告している。

20

【 0 1 7 2 】

なお、図示は省略したが、上記予告画像 5 6 A、5 6 B に加え、キャディ 5 8 が「大当たり」と記録されたプレートを立てる場合もあり、この場合は、1 0 0 % の大当たりを示す。

【 0 1 7 3 】

予告画像 5 6 C は、ギャラリー 6 2 がティーグラウンド 5 2 を横切る動画である。この表示は、本実施の形態では、『大当たり確率 5 0 % 程度』を予告している。

【 0 1 7 4 】

予告画像 5 6 D は、キャディ 5 8 が吹き出し 6 4 で出現する画像である。この表示は、本実施の形態では、『 1 6 R の大当たり』を予告している。

30

【 0 1 7 5 】

予告画像 5 6 E は、プレーヤー 5 0 に雷 6 6 が落ちたという想定 of 画像である。この表示は、本実施の形態では、『 1 6 R の大当たり + 時短』を予告している。

【 0 1 7 6 】

予告画像 5 6 F は、プレーヤー 5 0 が炎 6 8 に包まれたという想定 of 画像である。この表示は、本実施の形態では、その後のショットが空振りの場合は『突然時短』を予告し、それ以外のショットは、羽根部材 2 0 2 が開放し、V 入賞すれば 1 6 R + 時短』を予告している。

【 0 1 7 7 】

このステップ 4 0 6 での LCD 1 0 6 による予告演出の実行後、或いはステップ 4 0 4 及びステップ 4 0 5 で否定判定されると、ステップ 4 0 7 へ移行する。

40

【 0 1 7 8 】

ステップ 4 0 7 では、LCD 1 0 6 を用いた図柄変動パターン演出 (ステップ 4 0 3 において、時短抽選と同時に実行される特別図柄 (特図) 抽選の結果をパチンコ機 1 0 のテーマに則したキャラクタ等の演出図柄を用いて報知するため、演出図柄変動パターン演出という場合もある。) を開始する。

【 0 1 7 9 】

前記図柄変動パターン演出が所定時間 (t 1) 継続されると、ステップ 4 0 8 では、例えば 3 列の図柄変動パターンの内、2 列が停止 (仮停止) してリーチとなったか否かが判断される。

50

【0180】

ステップ408でリーチとなったと判定（肯定判定）されると、ステップ410へ移行して、全停止（最終列の停止）を待ち（リーチから最終停止まで時間 t_2 ）、次いで、ステップ412で、停止した図柄列が当たりか否かを判断する。

【0181】

このステップ412で「当たり」と判定されると、ステップ414へ移行してLCD106に「大当たり」の表示を行ったり、予告演出を行っていた場合にはその演出を終了する等の当たり処理を実行し、次いでステップ415へ移行してアタッカー110を所定ラウンド開放するといった大当たり遊技（特別遊技）の処理を実行する。これにより、V入賞の有無とは無関係に特図抽選の当選によって大当たりとなる特別遊技が実行される。

10

【0182】

より具体的には、例えば、アタッカー110の開放ラウンド回数の設定（抽選）等を実行し、決定したラウンド数（1～16回程度のいずれか）でアタッカー110を1ラウンド当たり所定数（9～10個程度）の遊技球の入賞があるまで又は所定時間（25～30秒程度）の開放時間が経過するまで開閉動作し、ステップ416へ移行する。

【0183】

次のステップ416では、普図時短モードを実行するか否か（ステップ403での抽選結果）を判定し、肯定判定されるとステップ417へ移行して普図時短モードへの突入を指示する。この結果、大当たり処理（所定ラウンド開放処理）が終了した後の通常遊技状態の下で、時短モードとなる。この普図時短モードでは、大当たり処理終了後、先のステップ403における抽選又はその後に適宜行なわれる抽選により決定された所定回数、時短遊技が実行される。なお、上記所定回数は、遊技仕様、店の方針等により、数回、10回、50回、100回、200回等の制限があってもよいし、次の大当たりになるまで無制限であってもよい。

20

【0184】

また、前記ステップ412で「外れ」と判定（否定判定）されると、ステップ418へ移行して、羽根部材202を1.2秒間/1回開放し、ステップ420へ移行する。これにより、遊技球PBがセンター役物105内へ流入する可能性が生じ、遊技球PBが流入すると、上記センター役物105内での遊技球PBを用いた遊技が進行する。なお、羽根部材202が開放すると、第1の振分部材214を作動させ、第1のキャラクタ226のパター226Aを作動させる。

30

【0185】

ステップ420では、前述した何れかのルートを紹介して、最終的に第1のV入賞口252に入賞したか否かが判断され、肯定判定されるとステップ414へ移行する。また、ステップ420で否定判定されると、ステップ422へ移行して、前述した何れかのルートを紹介して、最終的に第2のV入賞口254に入賞したか否かが判断され、肯定判定されるとステップ414へ移行する。また、ステップ422で否定判定されるとステップ424へ移行する。

【0186】

ステップ424では、LCD106等に外れの演出（特に、何もしない場合も含む）を実行し、このルーチンは終了する。

40

【0187】

前記ステップ408におけるリーチか否かの判断において、リーチではないと判定（否定判定）されると、ステップ408からステップ426へ移行する。

【0188】

ステップ426では、全停止（最終列の停止）を待ち（リーチから最終停止まで時間 t_3 ）、次いで、ステップ428で、羽根部材202を0.4秒間/1回開放し、ステップ420へ移行する。これにより、僅かではあるが、遊技球PBがセンター役物105内へ流入する可能性があるため、ステップ420、422を実行し、その結果に応じて、ステ

50

ップ414（当たり処理）又はステップ424（外れ処理）へ移行する。

【0189】

尚、ステップ406からステップ407、408、426を経由してステップ428に至る処理、及び、ステップ406からステップ407、408、410、412を経由してステップ418に至る処理は、大当たりの場合を除き、1～1.5秒程度の短時間で行なわれる。そのため、遊技者は、ステップ406による予告報知以外は、大当たり遊技の場合を除き、始動入賞口108への遊技球入賞に基づく抽選結果をほとんど認識することなく羽根部材202の開放に伴うセンター役物105への遊技球の入賞をめざした遊技に集中することができる。

【0190】

次に、図11のフローチャートに従い、パチンコ球が通過ゲート107（スルーチャッカー）を通過したときに実行される普通図柄抽選（普図抽選）に基づく、電動チューリップ109の動作制御を説明する。なお、この図11のフローチャートは、通常遊技中に実行され、大当たり処理中は機能しない。ただし、遊技球の通過ゲート107への通過数は、所定個数（例えば4個）までは大当たり遊技中も含めて貯留し、前回の遊技球の通過に基づく抽選及びその抽選結果に基づく遊技が終了するまで保留することができる。

【0191】

ステップ450では、パチンコ球が通過ゲート107を通過したか否かが判断され、否定判定された場合はこのルーチンは終了する。

【0192】

また、ステップ450で肯定判定されると、ステップ452へ移行して時短モード中か否かが判断される。この時短モードは、前述した図10のフローチャートのステップ403において普図時短モード抽選に当選し、かつ大当たり処理が終了した後の予め定められた遊技回数（無制限の場合もある）であることが条件成立となり、ステップ452での肯定判定となる。

【0193】

ステップ452で肯定判定された場合は、時短モードであると判断され、ステップ454へ移行して0.5秒間の普通図柄変動を経て、その結果が当選（ステップ456の肯定判定）の場合に、ステップ458へ移行して電動チューリップ109を6秒間開放し、このルーチンは終了する。

【0194】

一方、ステップ452で否定判定された場合は、時短モードではないと判断され、ステップ460へ移行して30秒間の普通図柄変動を経て、その結果が当選（ステップ462の肯定判定）の場合に、ステップ464へ移行して電動チューリップ109を0.5秒間開放し、このルーチンは終了する。

【0195】

上記では、時短モードにおいて、普図抽選の報知のための変動時間が極めて短くなるため（30秒 0.5秒）、結果として、単位時間当たりの抽選回数が膨大に増加し、実質的に抽選確率が高くなったとみなすことができるとともに、一旦当選した場合の電動チューリップ109の開放時間も延長（0.5秒 6秒）するため、始動入賞口108への入賞率が極めて高くなり、特図抽選の機会を増大させることができる。

【0196】

以上説明したように本実施の形態では、始動入賞口108にパチンコ球PBが入賞する毎に普図時短モードの抽選を行い、この普図時短モードの抽選に当選した場合には、LCD106を用いて、この遊技で遊技球がV入賞口に入賞すれば、大当たり遊技の終了後に普図時短モードに突入することを報知するようにしたため、遊技仕様を熟知していない初心者でも、遊技仕様を熟知している熟練者でも公平に大当たり遊技後の特典に期待感を持って遊技を行なうことができ、遊技趣向性を向上することができる。

【0197】

なお、本実施の形態では、普図時短モードの抽選が当選したことを、LCD106に表

10

20

30

40

50

示するようにしたが、別途表示装置を用いたり、所謂機械的に動作（役物の一部の動作）を伴わせて報知するようにしてもよい。

【0198】

更に、本実施形態では、時短遊技中、電動チューリップ109の開放時間を長くし、羽根部材202の開放時間は通常遊技中と同じにしているが、本発明においては、時短遊技中は、羽根部材202の開放時間を電動チューリップ109と同様に通常遊技中よりも長くするように構成しても良い。時短遊技中の羽根部材202の開放時間を通常遊技中よりも長くすることにより、大当たり遊技終了後の大当たりの発生確率が更に増すことになり、遊技者の大当たり連荘に対する期待感を増し、遊技趣向性を更に向上させることができる。

10

【産業上の利用可能性】

【0199】

遊技球等を遊技媒体として使用するパチンコ機等の遊技機に利用可能であり、特に、パチンコ機において、普図時短モードの抽選に当選した場合には、LCD106を用いて、この遊技で遊技球がV入賞口に入賞すれば、大当たり遊技の終了後に普図時短モードに突入することを報知する等、変化に富んだ遊技性をもたらすものである。

【図面の簡単な説明】

【0200】

【図1】本実施の形態に係るパチンコ機を示す正面図である。

【図2】本実施の形態に係るパチンコ機を示す斜視図である。

20

【図3】本実施の形態に係る遊技盤を示す正面図である。

【図4】本実施の形態に係るセンター役物の斜視図である。

【図5】本実施の形態に係るセンター役物の平面図である。

【図6】回転体の回転状態による切欠部の流入制限状態を示す側面断面図である。

【図7】本実施の形態に係るセンター役物に取り付けられた電子部品を示すブロック図である。

【図8】本実施の形態に係る制御系のブロック図である。

【図9】センター役物内の各部の動作タイミングチャートである。

【図10】本実施の形態に係るセンター役物を用いた遊技仕様の一例の流れを示すフローチャートである。

30

【図11】普通図柄抽選実行制御ルーチンを示すフローチャートである。

【図12】図10のステップ406における予告演出の一例を示す画像の正面図である。

【符号の説明】

【0201】

| | |
|-------------|------------------|
| P B | パチンコ球（遊技球） |
| 1 0 | パチンコ機（遊技機） |
| 1 2 | 下飾り |
| 1 4 | ガラス板 |
| 1 6 | ガラス枠 |
| 1 8 | 遊技盤ユニット |
| 2 0 | 表示灯 |
| 2 2 L、2 2 R | スピーカ |
| 2 4 | 一体皿 |
| 2 6 | 発射ハンドル |
| 2 7 | 操作ボタン |
| 1 0 2 | 外レール |
| 1 0 4 | 内レール |
| 1 0 5 | センター役物（役物装置） |
| 1 0 6 | L C D（報知手段、表示装置） |
| 1 0 7 | 通過ゲード（第2の入賞領域） |

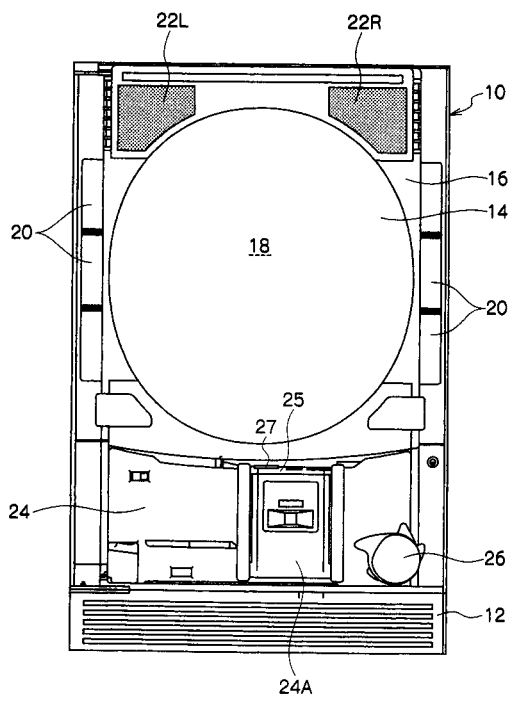
40

50

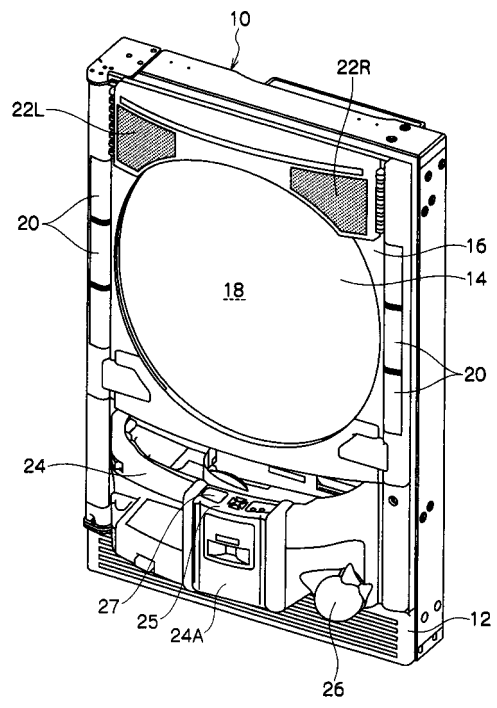
| | | |
|-------------|--|----|
| 1 0 8 | 始動入賞口（第 1 の入賞領域） | |
| 1 0 9 | 電動チューリップ（可動装置） | |
| 1 1 0 | アタッカー | |
| 1 1 1 | 7 セグメント表示器 | |
| 1 1 2 | アウト口 | |
| 1 5 0 | 主制御部（抽選手段、特典遊技実行制御手段、第 1 の遊技実行制御手段、 第 2 の遊技実行制御手段、時短遊技実行制御手段） | |
| 1 5 2 | 演出制御部（報知抽選手段、報知制御手段、予告抽選実行手段） | |
| 2 0 0 | 特定領域 | |
| 2 0 2 | 羽根部材（受入口） | 10 |
| 2 0 4 | 側壁部 | |
| 2 0 6 | 受入口 | |
| 2 0 8 | 演出空間ステージ | |
| 2 0 8 A | 円溝 | |
| 2 1 0 | 羽根部材ソレノイド | |
| 2 1 2 | 受入センサ | |
| 2 1 4 | 第 1 の振分部材 | |
| 2 1 6 | 水平連通路 | |
| 2 1 4 A | 回転軸 | |
| 2 1 8 | 第 1 の振分ソレノイド | 20 |
| 2 2 0 | 左ルートセンサ | |
| 2 2 2 | 右ルートセンサ | |
| 2 2 4 | 左端連通路 | |
| 2 2 4 A | 緩斜面通路 | |
| 2 2 4 B | 落下通路 | |
| 2 2 4 C | 転動通路 | |
| 2 2 6 | 第 1 のキャラクタ | |
| 2 2 6 A | パター | |
| 2 2 8 | パターソレノイド | |
| 2 3 0 | 外れ口 | 30 |
| 2 3 2 | 回転体（可動入賞部） | |
| 2 3 2 A | 当たり切欠部 | |
| 2 3 2 B | 外れ切欠部 | |
| 2 3 4 | 第 1 の右端連通路 | |
| 2 3 6 | スロープ | |
| 2 3 8 | 1 穴クルーン | |
| 2 3 8 A | 貫通孔 | |
| 2 4 0 | 第 2 の右端連通路 | |
| 2 4 2 | 分岐部 | |
| 2 4 4 | 第 2 のキャラクタ | 40 |
| 2 4 6 | くちばしソレノイド | |
| 2 4 7 | チップインルートセンサ | |
| 2 4 8 | ホールインワンセンサ | |
| 2 5 0 | モータ | |
| 2 5 2、2 5 4 | 貫通孔（特別入賞口） | |
| 2 5 6 | 第 1 の V 入賞路 | |
| 2 5 8 | 第 2 の V 入賞路 | |
| 2 6 4 | 基板 | |
| 2 6 6 | コネクタ | |
| 2 6 8 | ハーネス | 50 |

270 コネクタ

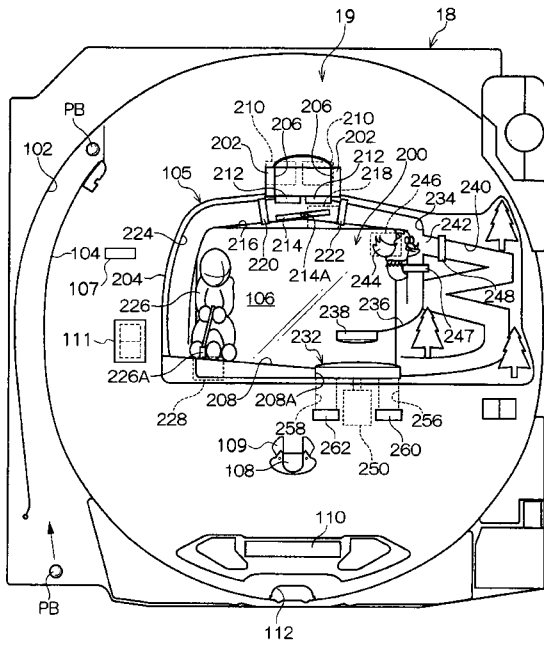
【図1】



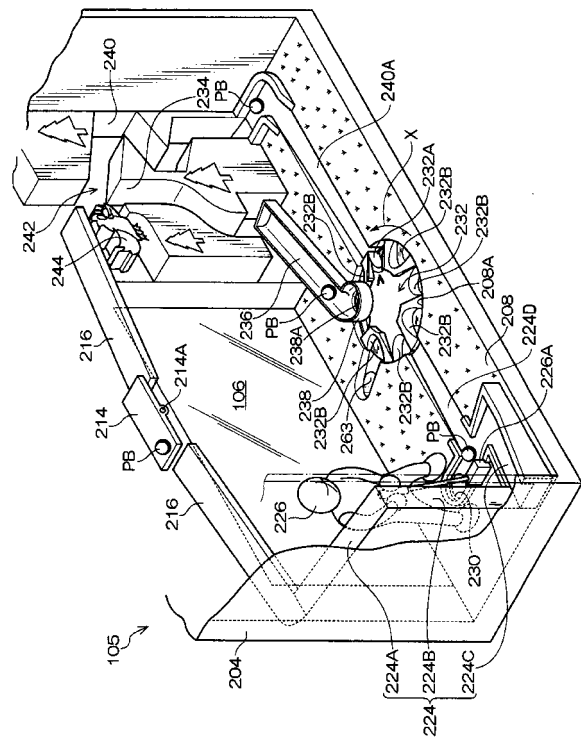
【図2】



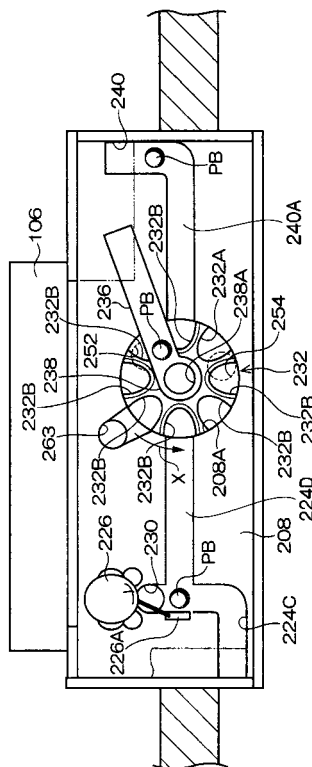
【 図 3 】



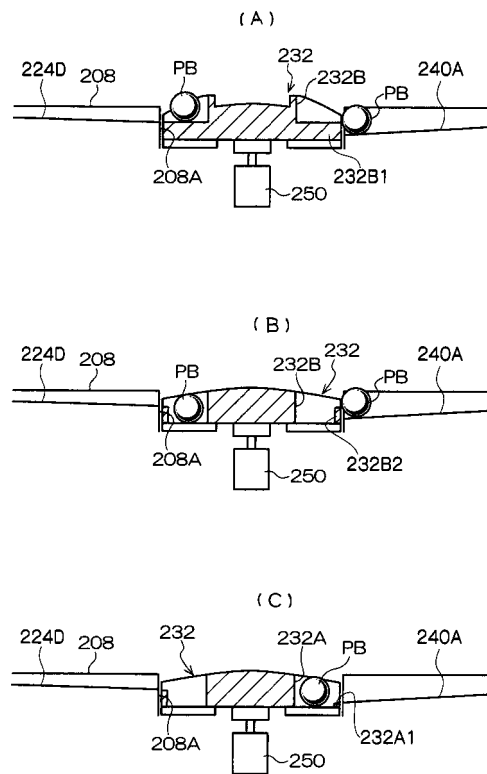
【 図 4 】



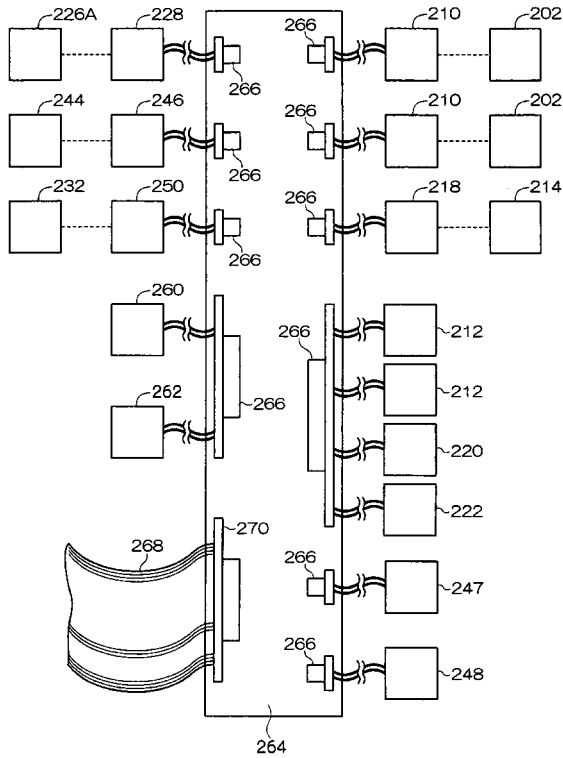
【 図 5 】



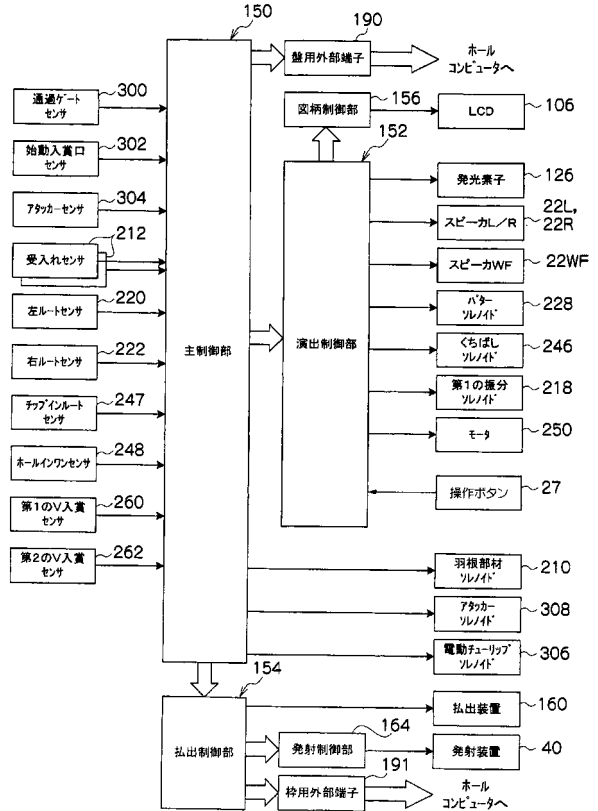
【 図 6 】



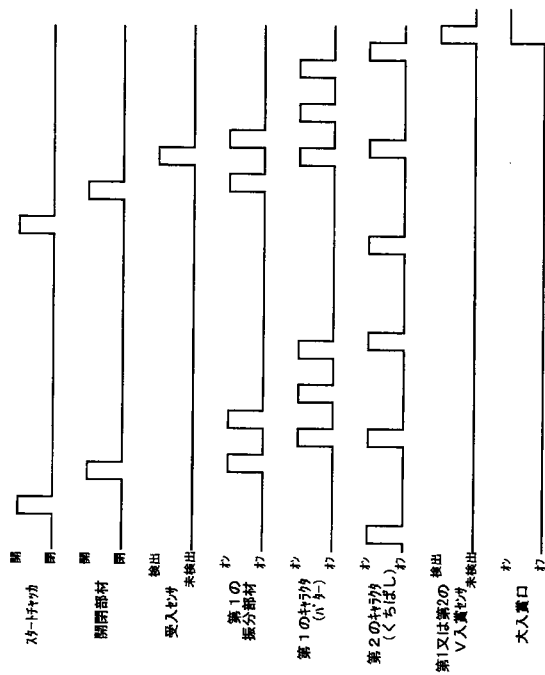
【 図 7 】



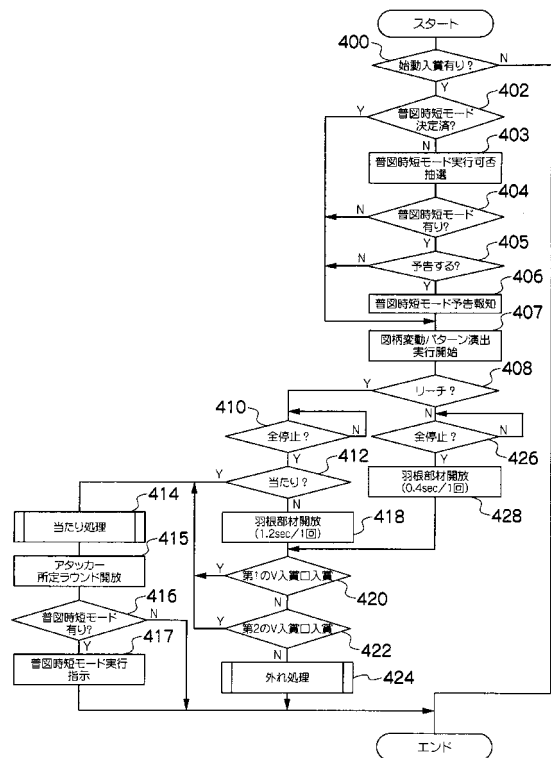
【 図 8 】



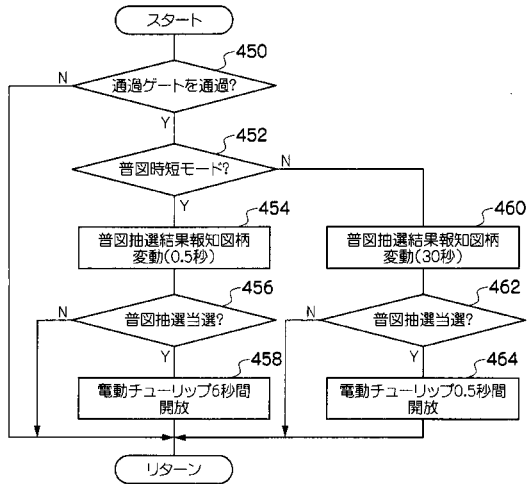
【 図 9 】



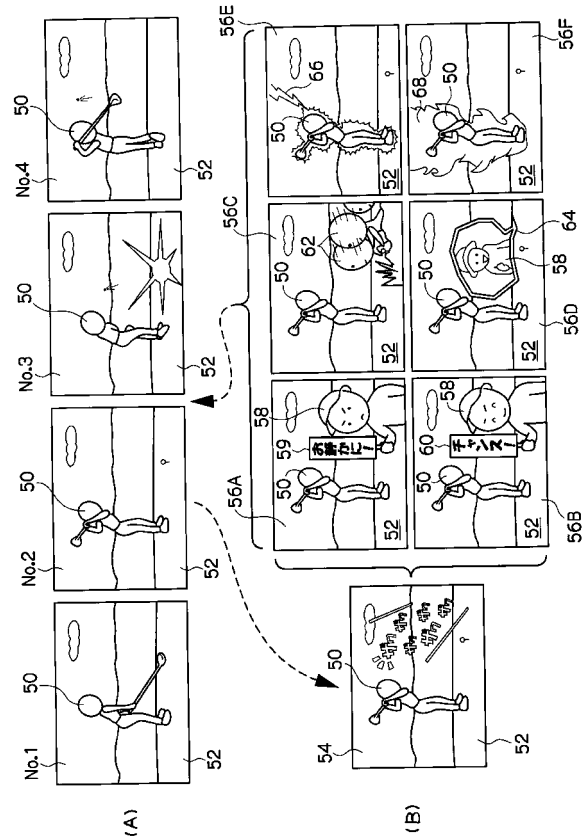
【 図 10 】



【 図 1 1 】



【 図 1 2 】



【 手続 補正書 】

【 提出日 】 平成20年8月21日 (2008.8.21)

【 手続 補正 1 】

【 補正対象書類名 】 特許請求の範囲

【 補正対象項目名 】 全文

【 補正方法 】 変更

【 補正の内容 】

【 特許請求の範囲 】

【 請求項 1 】

遊技盤上に設けられた第 1 の入賞領域への遊技球の入賞又は通過に基づいて受入口を開放し遊技球を受入可能とする役物装置と、

この役物装置内に設けられ、前記受入口から受け入れられた遊技球が入賞することに基づき通常遊技よりも遊技者に有利な特別遊技を発生させる特別入賞口と、

前記第 1 の入賞領域への前記遊技球の入賞又は通過に基づいて前記受入口を開放する前に抽選を行なう抽選手段と、

この抽選手段での結果に基づき前記受入口を開放する前に当該遊技で前記特別入賞口に遊技球を入賞させることによって得ることが可能な前記抽選結果に係る報知を行なう報知手段と、

を備えたことを特徴とする遊技機。

【 請求項 2 】

前記抽選手段は、前記特別遊技の抽選とともに前記特別遊技や前記通常遊技とは異なる特典遊技の付与に係る特典の抽選を行い、前記抽選手段での抽選結果が特典の付与を伴うものである場合、前記特別遊技の後、前記特典遊技を所定期間発生させる特典遊技実行制御手段を更に備えたことを特徴とする請求項 1 記載の遊技機。

【 請求項 3 】

前記第 1 の入賞領域への遊技球の入賞又は通過を所定期間容易にする可動装置を更に備え、前記特典遊技実行制御手段は、特典遊技において、前記可動装置の前記所定期間を延長する制御を行なうことを特徴とする請求項 2 記載の遊技機。

【請求項 4】

前記可動装置は、遊技盤上に設けられた前記第 1 の入賞領域とは異なる第 2 の入賞領域への遊技球の入賞又は通過に基づいて作動することを特徴とする請求項 3 記載の遊技機。

【請求項 5】

前記抽選手段は、前記特典の付与に係る抽選とともに、前記特別入賞口への入賞の有無とは無関係に前記特別遊技を発生させるか否かの抽選を行なうことを特徴とする請求項 1 乃至 4 いずれか 1 項記載の遊技機。

【請求項 6】

前記抽選手段での抽選で特典に当選した場合に、当該特典当選に係る報知を行なうか否かの抽選を行なう報知抽選手段を更に備え、この報知抽選手段により報知を行なうことが決定した場合に、前記報知手段は、前記特典当選に係る報知を行なうことを特徴とする請求項 1 乃至 5 いずれか 1 項記載の遊技機。

【請求項 7】

前記特別遊技状態の終了後の所定期間における前記第 1 の入賞領域への遊技球の入賞又は通過に基づく前記受入口の開放時間は、前記特別遊技状態の発生前における前記第 1 の入賞領域への遊技球の入賞又は通過に基づく前記受入口の開放時間と同じであることを特徴とする請求項 1 乃至 6 いずれか 1 項記載の遊技機。

【請求項 8】

前記特別遊技状態の終了後の所定期間における前記第 1 の入賞領域への遊技球の入賞又は通過に基づく前記受入口の開放時間は、前記特別遊技状態の発生前における前記第 1 の入賞領域への遊技球の入賞又は通過に基づく前記受入口の開放時間よりも長いことを特徴とする請求項 1 乃至 6 いずれか 1 項記載の遊技機。

【手続補正 2】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0002

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0002】

の通常遊技において、前記報知時間を 30 秒から 0.5 秒に短縮し、開放時間を 0.5 秒から 6 秒に変更する、所謂時短モードを設定している。この時短モードは、別途抽選によって実行するか否かを決めている。

[0007]

なお、参考として、特許文献 1 には、始動入賞に伴い役物に設けられた羽根が開放し、役物に入った遊技球が V 入賞した場合に大当たりとなり、その大当たり終了後、時短モードが設定され、実行される（時短モードへの突入）ことが開示されている。

特許文献 1：特開 2001-346989 公報

発明の開示

発明が解決しようとする課題

[0008]

しかしながら、上記特許文献 1 の技術を含み、従来は、時短モードに突入に関しての予告の機能は存在しない。従って、大当たり終了後、直ちに時短モードに突入するため、特に初心者は遊技状態が変化したことに気づかず、熟練者との間での遊技進行の格差が発生、結果的に、遊技者の遊技の結果に優劣がつきやすくなり、不公平感が発生する。

[0009]

本発明は上記事実を考慮し、遊技者の熟練度合いに関わらず、遊技の変化を報知することにより、不公平感を回避することができる遊技機を得ることが目的である。

課題を解決するための手段

[0 0 1 0]

本願発明は以下のような手段により上記課題を解決している。尚、以下の各手段の説明では、実施形態の説明に出てくる構成要素の番号を例示して記載するが、これはあくまでも例示であって、各手段は、記載された番号に対応する構成に必ずしも限定されるものではない。

[0 0 1 1]

第1の発明は、遊技盤上に設けられた第1の入賞領域(108)への遊技球の入賞又は通過に基づいて受入口(202)を開放し遊技球を受入可能とする役物装置(105)と、この役物装置(105)内に設けられ、受入口(202)から受け入れられた遊技球が入賞することに基づき通常遊技よりも遊技者に有利な特別遊技を発生させる特別入賞口(252, 254)と、第1の入賞領域(10

【手続補正3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0003

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0003】

8)への遊技球の入賞又は通過に基づいて受入口(202)を開放する前に抽選を行なう抽選手段(150、403)と、この抽選手段(150、403)での結果に基づき受入口(202)を開放する前に当該遊技で特別入賞口(252、254)に遊技球を入賞させることによって得ることが可能な抽選結果に係る報知を行なう報知手段(106)と、を備えたことを特徴としている。

[0 0 1 2]

第1の発明によれば、遊技機は、遊技盤上に設けられた第1の入賞領域(108)への遊技球の入賞又は通過に基づいて受入口(202)を開放し遊技球を受入可能とする役物装置(105)と、この役物装置(105)内に設けられ、前記受入口(202)から受け入れられた遊技球が入賞することに基づき通常遊技よりも遊技者に有利な特別遊技を発生させる特別入賞口(252、254)と、前記第1の入賞領域(108)への前記遊技球の入賞又は通過に基づいて前記受入口(202)を開放する前に抽選を行なう抽選手段(150、403)と、この抽選手段(150、403)での結果に基づき前記受入口(202)を開放する前に当該遊技で特別入賞口(252、254)に遊技球を入賞させることによって得ることが可能な抽選結果を遊技者に報知する報知手段(106)を備えたことにより、当該遊技で特別入賞口(252、254)に遊技球を入賞させることによって得ることが可能な上記抽選結果に係る報知を報知手段で行うことにより遊技者に知らせることによって、当該遊技に係る抽選結果を役物装置の受入口を開放する前に遊技者に報知し、遊技者の熟練度合いにかかわらず、公平に遊技を行なうことができる遊技機を提供することができる。

[0 0 1 3]

上記第1の発明において、抽選手段(150、403)は、特別遊技の抽選とともに特別遊技や通常遊技とは異なる特典遊技の付与に係る特典の抽選を行い、抽選手段(150、403)での抽選結果が特典の付与を伴うものである場合、特別遊技の後、特典遊技を所定期間発生させる特典遊技実行制御手段を更に備えたことを特徴としている。

[0 0 1 4]

抽選手段(150、403)は、特別遊技の抽選とともに特別遊技や通常遊技とは異なる特典遊技の付与に係る特典の抽選を行い、抽選手段(150、403)での抽選結果が特典の付与を伴うものである場合、特別遊技の後、特典遊技

【手続補正4】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0004

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0004】

を所定期間発生させることにより、遊技者は、その遊技で特別入賞口に遊技球を入賞させようという遊技意欲を高めることができる。

[0015]

また、第1の発明において、第1の入賞領域(108)への遊技球の入賞又は通過を所定期間容易にする可動装置(109)を更に備え、特典遊技実行制御手段(150)は、特典遊技において、可動装置(109)の所定期間を延長する制御を行なうことを特徴としている。

[0016]

前記第1の入賞領域(108)への遊技球の入賞又は通過を所定期間容易にする可動装置(109)を更に備え、特典遊技において、前記特典遊技実行制御手段(150)が、前記可動装置(109)の前記所定期間を延長する制御を行なうことにより、遊技者は特別遊技後の特典に期待感を持って遊技を行うことができ、更に遊技趣向性を向上する遊技機を提供することができる。

[0017]

さらに、第1の発明において、可動装置(109)は、遊技盤上に設けられた第1の入賞領域(108)とは異なる第2の入賞領域(107)への遊技球の入賞又は通過に基づいて作動することを特徴としている。

[0018]

前記可動装置(109)は、遊技盤上に設けられた前記第1の入賞領域(108)とは異なる第2の入賞領域(107)への遊技球の入賞又は通過に基づいて作動することにより、更に変化に富んだ遊技仕様を持つ遊技を行うことができ、更に遊技趣向性を向上する遊技機を提供することができる。

[0019]

また、第1の発明において、抽選手段(150, 403)は、特典の付与に係る抽選とともに、特別入賞口(252, 254)への入賞の有無とは無関係に特別遊技を発生させるか否かの抽選を行なうことを特徴としている。

[0020]

前記抽選手段(150, 403)は、前記特典の付与に係る抽選とともに、前記特別入賞口(252, 254)への入賞の有無に関らず前記特別遊技を発生させるか否かの抽選を行なうことにより、第1の入賞領域(108)の入賞に基づく抽選でいきなり特別遊技を発生させる遊技仕様を更に備えることとなるので、特別入賞口(252, 254)への遊技球の入賞を獲得しなくても特別遊技が発生し、更に、その特別遊技後の特典遊技も得られる場合もある。そのため、更に変化に富んだ遊技仕様を持つ遊技を行うことができ、更に遊技趣向性を向上する

【手続補正5】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0005

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0005】

遊技機を提供することができる。

[0021]

さらに、第1の発明において、抽選手段(150, 403)での抽選で特典に当選した場合に、当該特典当選に係る報知を行なうか否かの抽選を行なう報知抽選手段(152, 405)を更に備え、この報知抽選手段(152, 405)により報知を行なうことが決定した場合に、報知手段(106)は、特典当選に係る報知を行なうことを特徴としている。

[0022]

抽選で特典に当選した場合に、報知抽選手段(152, 405)で当該特典当選に係る報知を行なうか否かの抽選を行ない、この抽選で報知を行なうことが決定した場合に、前記特典当選に係る報知を行なうことにより、抽選で特典に当選していても報知される場合とされない場合とが生じ得るので、遊技者は報知がなされることなく特別遊技が発生した場合でもその特別遊技終了後に特典遊技が発生する場合もあることを期待して遊技を行なうことができ、更に変化に富んだ遊技仕様を持ち遊技趣向性を向上する遊技機を提供することができる。

[0023]

また、第1の発明において、特別遊技状態の終了後の所定期間における第1の入賞領域(108)への遊技球の入賞又は通過に基づく受入口(202)の開放時間は、特別遊技状態の発生前における第1の入賞領域(108)への遊技球の入賞又は通過に基づく前記受入口(202)の開放時間と同じであることを特徴としている。

[0024]

役物装置(105)内に遊技球を受け入れるための受入口(202)の開放時間は、特別遊技状態の終了後の所定期間と特別遊技状態の発生前とで同じに構成することにより、出球の調整が行ないやすくなるので、変化に富んだ遊技仕様を持つ遊技を行うことができ、更に遊技趣向性の向上する遊技機を提供しながらも開発及び製造が比較的容易となる。

[0025]

さらに、第1の発明において、特別遊技状態の終了後の所定期間における第1の入賞領域(108)への遊技球の入賞又は通過に基づく受入口(202)の開放時間は、特別遊技状態の発生前における第1の入賞領域(108)への遊技球の入賞又は通過に基づく受入口(202)の開放時間よりも長いことを特徴としている。

【手続補正6】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0006

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0006】

[0026]

役物装置(105)内に遊技球を受け入れるための受入口(202)の開放時間は、特別遊技状態の終了後の方が特別遊技状態の発生前よりも長く構成することにより、更に大当たりの連荘の可能性を増し、変化に富んだ遊技仕様を持つ遊技を行うことができ、更に遊技趣向性を向上する遊技機を提供することができる。

[0027]

[0028]

【手続補正7】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0008

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0008】

発明の効果

[0033]

以上説明した如く本発明によれば、遊技者の熟練度合いに関わらず、遊技の変化を報知することにより、不公平感を回避することができるという優れた効果を有する。

発明を実施するための最良の形態

[0034]

(パチンコ機の構成)

図1及び図2に示されるように、パチンコ機10の前面下部には、化粧パネルとなる下飾り12が取り付けられている。

[0 0 3 5]

また、パチンコ機 1 0 の下飾り 1 2 の上部には、ガラス板 1 4 を装着したガラス枠 1 6 が配置されており、ガラス枠 1 6 は左側端部が軸支されて開閉可能に取り付けられている。このガラス枠 1 6 の裏面側には、矩形の開口部が設けられ、交換可能とされた遊技盤ユニット 1 8 がセットされており、遊技盤ユニット 1 8 は、ガラス枠 1 6 を閉塞した状態でガラス板 1 4 に対向するようになっている。

[0 0 3 6]

ガラス枠 1 6 におけるガラス板 1 4 の周囲には、遊技の進行に応じて点灯、消灯、及び点滅し照明による演出効果を生み出す照明演出用の表示灯 2 0 が配置されており、上部には、遊技の効果音をステレオ出力するスピーカ 2 2 L、2 2 R が配設されている。

[0 0 3 7]

ガラス枠 1 6 の下部には、一体皿 2 4 が配置されている。この一体皿 2 4 の右側下部には打球の発射力（飛距離）を調整するための発射ハンドル 2 6 が取り付けられている。

[0 0 3 8]

また、一体皿 2 4 の中央部は、若干手前に突き出て矩形の筐体部 2 4 A が形成されている。この矩形の筐体部 2 4 A は、その内部に前記スピーカ 2 2 L、2 2 R が中高音域を担うスピーカであるのに対して、低音域を担うウーファースピーカ 2 2 W F（図 8 のブロック図参照）が配設され、低音出力用スピーカボックスとしての役目を有している。

[0 0 3 9]

この筐体部 2 4 A の上面には、払い出し指示ボタンや発射一時停止ボタン、並びにカード式の場合のクレジット数を表示する表示部等が集約された操作パネル部 2 5 が設けられている。この操作パネル部 2 5 には、遊技者の意志を制御系へ指示するため

【手続補正 8】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 2 6

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 2 6】

[0 1 6 4]

図 1 2 に、予告演出の一例を示す。

[0 1 6 5]

図 1 2 (A) に示す 4 コマ画像（以下、左から「コマ画像 No. 1」、「コマ画像 No. 2」、「コマ画像 No. 3」、「コマ画像 No. 4」という）は、基本動画像の一部を示すものである。すなわち、プレーヤー 5 0 がティーグラウンド 5 2 でアドレスし（コマ画像 No. 1 参照）、テークバックしてトップオブスウィングに到達し（コマ画像 No. 2 参照）、そこからダウンスイングすることでインパクトに入り（コマ画像 No. 3 参照）、フォロースルーで打球の行方を追っている（コマ画像 No. 4 参照）動作を示す一連の動画である。なお、上記インパクト（コマ画像 No. 3 参照）時期が、羽根部材 2 0 2 を開放する時期である。

[0 1 6 6]

ここで、前記予告演出が実行される場合は、前記コマ画像 No. 2 のトップオブスウィング時に、図 1 2 (B) の左端に示す予告開始画像 5 4 が表示される。

[0 1 6 7]

より具体的には、コマ画像 No. 2 が開始してコマ画像 No. 3 が終了するまでの、約 2 秒の間に予告演出が約 1 秒程度実行される。

[0 1 6 8]

この予告開始画像 5 4 では、文字情報としてギャラリーが「ザワザワ」と騒いでいる情景を示し、これと同時にスピーカ 2 2 L、2 2 R から「ザワザワ」感を表現する音声が出力される。

[0 1 6 9]

この予告開始画像 5 4 の後は、図 1 2 (B) の右側に示す 6 (= 2 × 3 のマトリクス状に図示) 種類の予告報知画像 5 6 A ~ F が表示される。なお、予告報知画像は 6 種類に限定されるものではない。

[0 1 7 0]

予告画像 5 6 A は、キャディ 5 8 が「お静かに」という文字が記録されたプレート 5 9 を立てている画像である。この表示は、本実施の形態では、『 3 回程度の開閉動作』を予告している。

[0 1 7 1]

予告画像 5 6 B は、キャディ 5 8 が「チャンス」という文字が記録されたプレート 6 0 を立てている画像である。この表示は、本実施の形態では、『 3 回以上の開閉動作があり、かつ突然時短』を予告している。

[0 1 7 2]

なお、図示は省略したが、上記予告画像 5 6 A、5 6 B に加え、キャディ 5 8 が「大当たり」と記録されたプレートを立てる場合もあり、この場合は、1 0 0 % の大当たりを示す。

[0 1 7 3]

予告画像 5 6 C は、ギャラリー 6 2 がティーグラウンド 5 2 を横切る動画である。この表示は、本実施の形態では、『大当たり確率 5 0 % 程度』を予告している。

【 国際調査報告 】

| INTERNATIONAL SEARCH REPORT | | International application No. PCT/JP2007/068396 |
|--|---|--|
| A. CLASSIFICATION OF SUBJECT MATTER A63F7/02 (2006.01) i | | |
| According to International Patent Classification (IPC) or to both national classification and IPC | | |
| B. FIELDS SEARCHED | | |
| Minimum documentation searched (classification system followed by classification symbols) A63F7/02 | | |
| Documentation searched other than minimum documentation to the extent that such documents are included in the fields searched Jitsuyo Shinan Koho 1922-1996 Jitsuyo Shinan Toroku Koho 1996-2007 Kokai Jitsuyo Shinan Koho 1971-2007 Toroku Jitsuyo Shinan Koho 1994-2007 | | |
| Electronic data base consulted during the international search (name of data base and, where practicable, search terms used) | | |
| C. DOCUMENTS CONSIDERED TO BE RELEVANT | | |
| Category* | Citation of document, with indication, where appropriate, of the relevant passages | Relevant to claim No. |
| Y | JP 2001-346989 A (Kabushiki Kaisha Ace Denken), 18 December, 2001 (18.12.01), Full text; all drawings (Family: none) | 1-4, 6-11 |
| Y | JP 2006-230704 A (Kabushiki Kaisha Nyugin), 07 September, 2006 (07.09.06), Par. Nos. [0041], [0042]; Fig. 4 (Family: none) | 1-4, 6-11 |
| Y | JP 2002-292021 A (Kabushiki Kaisha Sofia), 08 October, 2002 (08.10.02), Par. No. [0020]; Fig. 1 (Family: none) | 3-4 |
| <input checked="" type="checkbox"/> Further documents are listed in the continuation of Box C. <input type="checkbox"/> See patent family annex. | | |
| * Special categories of cited documents: "A" document defining the general state of the art which is not considered to be of particular relevance "E" earlier application or patent but published on or after the international filing date "L" document which may throw doubts on priority claim(s) or which is cited to establish the publication date of another citation or other special reason (as specified) "O" document referring to an oral disclosure, use, exhibition or other means "P" document published prior to the international filing date but later than the priority date claimed "T" later document published after the international filing date or priority date and not in conflict with the application but cited to understand the principle or theory underlying the invention "X" document of particular relevance; the claimed invention cannot be considered novel or cannot be considered to involve an inventive step when the document is taken alone "Y" document of particular relevance; the claimed invention cannot be considered to involve an inventive step when the document is combined with one or more other such documents, such combination being obvious to a person skilled in the art "&" document member of the same patent family | | |
| Date of the actual completion of the international search 08 November, 2007 (08.11.07) | | Date of mailing of the international search report 20 November, 2007 (20.11.07) |
| Name and mailing address of the ISA/ Japanese Patent Office | | Authorized officer |
| Facsimile No. | | Telephone No. |

INTERNATIONAL SEARCH REPORT

International application No.

PCT/JP2007/068396

| C (Continuation). DOCUMENTS CONSIDERED TO BE RELEVANT | | |
|---|---|-----------------------|
| Category* | Citation of document, with indication, where appropriate, of the relevant passages | Relevant to claim No. |
| Y | JP 2004-65388 A (Abilit Corp.), 04 March, 2004 (04.03.04), Par. Nos. [0072] to [0074] (Family: none) | 6 |
| Y | JP 2004-73699 A (Kabushiki Kaisha Sofia), 11 March, 2004 (11.03.04), Par. Nos. [0015] to [0033]; Figs. 2 to 4 (Family: none) | 11 |

INTERNATIONAL SEARCH REPORT

International application No.

PCT/JP2007/068396

Box No. II Observations where certain claims were found unsearchable (Continuation of item 2 of first sheet)

This international search report has not been established in respect of certain claims under Article 17(2)(a) for the following reasons:

1. Claims Nos.:
because they relate to subject matter not required to be searched by this Authority, namely:

2. Claims Nos.: 5
because they relate to parts of the international application that do not comply with the prescribed requirements to such an extent that no meaningful international search can be carried out, specifically:
There is no concrete embodiment in the description for a matter described in claim 5 in which, "in spite of the existence or non-existence of the winning of a prize to a special winning prize entrance,
(continued to extra sheet)

3. Claims Nos.:
because they are dependent claims and are not drafted in accordance with the second and third sentences of Rule 6.4(a).

Box No. III Observations where unity of invention is lacking (Continuation of item 3 of first sheet)

This International Searching Authority found multiple inventions in this international application, as follows:

1. As all required additional search fees were timely paid by the applicant, this international search report covers all searchable claims.
2. As all searchable claims could be searched without effort justifying additional fees, this Authority did not invite payment of additional fees.
3. As only some of the required additional search fees were timely paid by the applicant, this international search report covers only those claims for which fees were paid, specifically claims Nos.:

4. No required additional search fees were timely paid by the applicant. Consequently, this international search report is restricted to the invention first mentioned in the claims; it is covered by claims Nos.:

Remark on Protest
the

- The additional search fees were accompanied by the applicant's protest and, where applicable, payment of a protest fee.
- The additional search fees were accompanied by the applicant's protest but the applicable protest fee was not paid within the time limit specified in the invitation.
- No protest accompanied the payment of additional search fees.

INTERNATIONAL SEARCH REPORT

International application No.

PCT/JP2007/068396

Continuation of Box No.II-2 of continuation of first sheet(2)

a lottery is carried out for making a decision as to whether or not the special play is generated", and it is not clear, after winning a prize, what causes a trigger, for instance, to generate a special play in place of the winning of a prize to a special winning prize entrance, so that the matter is lack of requirements prescribed in PCT Articles 5 and 6.

| 国際調査報告 | | 国際出願番号 PCT/JP2007/068396 | | | | | | | | | |
|---|---|--|---------|-----------|------------|-------------|------------|-------------|------------|-------------|------------|
| A. 発明の属する分野の分類 (国際特許分類 (IPC)) Int.Cl. A63F7/02(2006.01)i | | | | | | | | | | | |
| B. 調査を行った分野 調査を行った最小限資料 (国際特許分類 (IPC)) Int.Cl. A63F7/02 | | | | | | | | | | | |
| 最小限資料以外の資料で調査を行った分野に含まれるもの <table border="0"> <tr> <td>日本国実用新案公報</td> <td>1922-1996年</td> </tr> <tr> <td>日本国公開実用新案公報</td> <td>1971-2007年</td> </tr> <tr> <td>日本国実用新案登録公報</td> <td>1996-2007年</td> </tr> <tr> <td>日本国登録実用新案公報</td> <td>1994-2007年</td> </tr> </table> | | | | 日本国実用新案公報 | 1922-1996年 | 日本国公開実用新案公報 | 1971-2007年 | 日本国実用新案登録公報 | 1996-2007年 | 日本国登録実用新案公報 | 1994-2007年 |
| 日本国実用新案公報 | 1922-1996年 | | | | | | | | | | |
| 日本国公開実用新案公報 | 1971-2007年 | | | | | | | | | | |
| 日本国実用新案登録公報 | 1996-2007年 | | | | | | | | | | |
| 日本国登録実用新案公報 | 1994-2007年 | | | | | | | | | | |
| 国際調査で使用した電子データベース (データベースの名称、調査に使用した用語) | | | | | | | | | | | |
| C. 関連すると認められる文献 | | | | | | | | | | | |
| 引用文献の カテゴリー* | 引用文献名 及び一部の箇所が関連するときは、その関連する箇所の表示 | 関連する 請求の範囲の番号 | | | | | | | | | |
| Y | JP 2001-346989 A (株式会社エース電研) 2001.12.18, 全文, 全図 (ファミリーなし) | 1-4, 6-11 | | | | | | | | | |
| Y | JP 2006-230704 A (株式会社ニューギン) 2006.09.07, 段落【0041】、【0042】、図4 (ファミリーなし) | 1-4, 6-11 | | | | | | | | | |
| Y | JP 2002-292021 A (株式会社ソフィア) 2002.10.08, 段落【0020】、図1 (ファミリーなし) | 3-4 | | | | | | | | | |
| ☑ C欄の続きにも文献が列挙されている。 | | ☐ パテントファミリーに関する別紙を参照。 | | | | | | | | | |
| * 引用文献のカテゴリー 「A」特に関連のある文献ではなく、一般的技術水準を示すもの 「E」国際出願日前の出願または特許であるが、国際出願日以後に公表されたもの 「L」優先権主張に疑義を提起する文献又は他の文献の発行日若しくは他の特別な理由を確立するために引用する文献 (理由を付す) 「O」口頭による開示、使用、展示等に言及する文献 「P」国際出願日前で、かつ優先権の主張の基礎となる出願 | | の日の後に公表された文献 「T」国際出願日又は優先日後に公表された文献であって出願と矛盾するものではなく、発明の原理又は理論の理解のために引用するもの 「X」特に関連のある文献であって、当該文献のみで発明の新規性又は進歩性がないと考えられるもの 「Y」特に関連のある文献であって、当該文献と他の1以上の文献との、当業者にとって自明である組合せによって進歩性がないと考えられるもの 「&」同一パテントファミリー文献 | | | | | | | | | |
| 国際調査を完了した日 08.11.2007 | | 国際調査報告の発送日 20.11.2007 | | | | | | | | | |
| 国際調査機関の名称及びあて先 日本国特許庁 (ISA/JP) 郵便番号100-8915 東京都千代田区霞が関三丁目4番3号 | | 特許庁審査官 (権限のある職員) 柴田 和雄 | 2N 9113 | | | | | | | | |
| | | 電話番号 03-3581-1101 内線 3277 | | | | | | | | | |

様式PCT/ISA/210 (第2ページ) (2007年4月)

| 国際調査報告 | | 国際出願番号 PCT/JP2007/068396 |
|-----------------------|--|--------------------------|
| C (続き) . 関連すると認められる文献 | | |
| 引用文献の カテゴリー* | 引用文献名 及び一部の箇所が関連するときは、その関連する箇所の表示 | 関連する 請求の範囲の番号 |
| Y | JP 2004-65388 A (アビリット株式会社) 2004.03.04, 段落【0072】 - 【0074】 (ファミリーなし) | 6 |
| Y | JP 2004-73699 A (株式会社ソフィア) 2004.03.11, 段落【0015】 - 【0033】, 図2 - 図4 (ファミリーなし) | 11 |

国際調査報告

国際出願番号 PCT/J P 2 0 0 7 / 0 6 8 3 9 6

第II欄 請求の範囲の一部の調査ができないときの意見 (第1ページの2の続き)

法第8条第3項 (PCT17条(2)(a))の規定により、この国際調査報告は次の理由により請求の範囲の一部について作成しなかった。

1. 請求の範囲 _____ は、この国際調査機関が調査をすることを要しない対象に係るものである。つまり、
2. 請求の範囲 5 は、有意義な国際調査をすることができる程度まで所定の要件を満たしていない国際出願の部分に係るものである。つまり、請求の範囲 5 に記載の「特別入賞口への入賞の有無に関らず前記特別遊技を発生させるか否かの抽選を行う」という事項については、明細書に具体的な態様が一切記載されておらず、例えば、当選後には、特別入賞口への入賞に代わって、何が特別遊技を発生させる契機となるのかについて不明であり、PCT第5条及び第6条の要件を欠いている。
3. 請求の範囲 _____ は、従属請求の範囲であってPCT規則6.4(a)の第2文及び第3文の規定に従って記載されていない。

第III欄 発明の単一性が欠如しているときの意見 (第1ページの3の続き)

次に述べるようにこの国際出願に二以上の発明があるとこの国際調査機関は認めた。

1. 出願人が必要な追加調査手数料をすべて期間内に納付したので、この国際調査報告は、すべての調査可能な請求の範囲について作成した。
2. 追加調査手数料を要求するまでもなく、すべての調査可能な請求の範囲について調査することができたので、追加調査手数料の納付を求めなかった。
3. 出願人が必要な追加調査手数料を一部のみしか期間内に納付しなかったため、この国際調査報告は、手数料の納付のあった次の請求の範囲のみについて作成した。
4. 出願人が必要な追加調査手数料を期間内に納付しなかったため、この国際調査報告は、請求の範囲の最初に記載されている発明に係る次の請求の範囲について作成した。

追加調査手数料の異議の申立てに関する注意

- 追加調査手数料及び、該当する場合には、異議申立手数料の納付と共に、出願人から異議申立てがあった。
- 追加調査手数料の納付と共に出願人から異議申立てがあったが、異議申立手数料が納付命令書に示した期間内に支払われなかった。
- 追加調査手数料の納付はあったが、異議申立てはなかった。

フロントページの続き

(81)指定国 AP(BW, GH, GM, KE, LS, MW, MZ, NA, SD, SL, SZ, TZ, UG, ZM, ZW), EA(AM, AZ, BY, KG, KZ, MD, RU, TJ, TM), EP(AT, BE, BG, CH, CY, CZ, DE, DK, EE, ES, FI, FR, GB, GR, HU, IE, IS, IT, LT, LU, LV, MC, MT, NL, PL, PT, RO, SE, SI, SK, TR), OA(BF, BJ, CF, CG, CI, CM, GA, GN, GQ, GW, ML, MR, NE, SN, TD, TG), AE, AG, AL, AM, AT, AU, AZ, BA, BB, BG, BH, BR, BW, BY, BZ, CA, CH, CN, CO, CR, CU, CZ, DE, DK, DM, DO, DZ, EC, EE, EG, ES, FI, GB, GD, GE, GH, GM, GT, HN, HR, HU, ID, IL, IN, IS, JP, KE, KG, KM, KN, KP, KR, KZ, LA, LC, LK, LR, LS, LT, LU, LY, MA, MD, ME, MG, MK, MN, MW, MX, MY, MZ, NA, NG, NI, NO, NZ, OM, PG, PH, PL, PT, RO, RS, RU, SC, SD, SE, SG, SK, SL, SM, SV, SY, TJ, TM, TN, TR, TT, TZ, UA, UG, US, UZ, VC, VN, ZA, ZM, ZW

Fターム(参考) 2C088 AA03 AA33 AA36 AA39 AA42 AA43 BC07 BC22 EB24

(注)この公表は、国際事務局(WIPO)により国際公開された公報を基に作成したものである。なおこの公表に係る日本語特許出願(日本語実用新案登録出願)の国際公開の効果は、特許法第184条の10第1項(実用新案法第48条の13第2項)により生ずるものであり、本掲載とは関係ありません。