

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 特 許 公 報 (B2)

(11) 特許番号

特許第5070488号  
(P5070488)

(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.

F 1

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

A 6 3 F 7/02 3 2 O

A 6 3 F 7/02 3 1 5 A

請求項の数 3 (全 125 頁)

(21) 出願番号 特願2006-177395 (P2006-177395)  
 (22) 出願日 平成18年6月27日 (2006.6.27)  
 (65) 公開番号 特開2008-5939 (P2008-5939A)  
 (43) 公開日 平成20年1月17日 (2008.1.17)  
 審査請求日 平成21年6月23日 (2009.6.23)

(73) 特許権者 000148922  
 株式会社大一商会  
 愛知県北名古屋市沖村西ノ川1番地  
 (74) 代理人 100130889  
 弁理士 小原 崇広  
 (74) 代理人 100128923  
 弁理士 納谷 洋弘  
 (72) 発明者 市原 高明  
 愛知県北名古屋市沖村西ノ川1番地 株式  
 会社大一商会内  
 (72) 発明者 江口 健一  
 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 渡辺 剛史

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項 1】

遊技領域を有し、当該遊技領域に向けて遊技球が打ち込まれる遊技盤と、  
前記遊技領域に向けて打ち込まれた遊技球を受け入れ可能な始動口と、  
前記始動口への遊技球の受け入れを検出し、当該遊技球の受入検出に応じて受入信号を  
出力する受入検出装置と、

賞としての所定量の遊技球を遊技者に与える遊技球付与手段と、  
前記受入検出装置から出力された受入信号を受信し、当該受信した受入信号の検知を行  
う受入検知手段、

前記受入検知手段によって受入信号が検知されたことに基づいて前記遊技球付与手段に  
 よる遊技球の付与制御を行う遊技球付与制御手段、

前記受入検知手段によって受入信号が検知されたことに基づいて抽選を行う抽選手段、  
 及び

前記抽選手段による抽選において大当たりに当選したことに応じて遊技者に有利な大当  
 たり遊技を実行する大当たり遊技実行手段、

を少なくとも有する遊技制御手段と、

を備え、

前記始動口は、

前記遊技盤の盤面に対して開口された入賞口、

前記入賞口に連通し前記遊技盤の奥側に延出された入賞通路、

10

20

前記入賞通路内に収容される第 1 位置と、前記遊技盤の盤面から遊技者側に向けて突出される第 2 位置との間で摺動可能に支持され、前記遊技領域を流下する遊技球を前記第 2 位置において受け止めた場合、該受け止めた遊技球を前記入賞口側へと転動させることにより誘導可能な受止誘導面が形成されている受止誘導部材、及び

当該始動口の開口領域を小さくする第 3 位置と、当該第 3 位置よりも前記入賞通路の内側であって且つ当該始動口の開口領域を前記第 3 位置にあるときよりも大きくする第 4 位置と、の間で変位可能であって、前記第 3 位置にあるときは当該始動口への遊技球の受け入れが不可能である一方、前記第 4 位置にあるときは当該始動口への遊技球の受け入れが可能となる受入防止部材

を有するものであり、

前記遊技制御手段は、

前記受止誘導部材を、常には前記第 1 位置に維持し且つ特定条件が成立した場合にのみ前記第 1 位置から前記第 2 位置まで摺動するように制御すると共に、この第 2 位置まで摺動されてから所定時間が経過した後に、当該第 2 位置から前記第 1 位置への摺動が開始されるように制御する誘導駆動制御手段、及び

前記受入防止部材を、常には前記第 3 位置に維持し且つ特定条件が成立した場合にのみ前記第 3 位置から前記第 4 位置まで変位するように制御すると共に、当該第 4 位置まで変位されてから所定時間が経過した後に、当該第 4 位置から前記第 3 位置への変位にかかる制御を行う防止駆動制御手段

を有するものであり、

前記受止誘導部材は、

前記誘導駆動制御手段による制御によって前記第 2 位置から前記第 1 位置への摺動を開始するときは、前記受止誘導面上において前記入賞口内に誘導されうる状態にある遊技球があったとしても、この遊技球が前記受止誘導面により誘導される側とは反対側となる当該受止誘導部材の先端から慣性力によって落下するように摺動可能なものである

ことを特徴とする遊技機。

#### 【請求項 2】

請求項 1 に記載の遊技機において、

前記入賞口内に遊技球が誘導されたことに基づいて、図柄の変動にかかる制御を行う図柄制御手段をさらに備える

ことを特徴とする遊技機。

#### 【請求項 3】

前記図柄制御手段は、前記入賞口内に遊技球が誘導されたときに乱数を取得し、この取得した乱数に基づいて図柄の変動にかかる制御を行う

請求項 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）等の遊技機に関するものである。

##### 【背景技術】

##### 【0002】

パチンコ機等の遊技機は、大当たり遊技を実行することが前提となった遊技機である。この種の遊技機は、遊技領域が形成された遊技盤を有している。この遊技領域には、遊技媒体として例えば遊技球が遊技者によって打ち込まれる。遊技領域に打ち込まれた遊技球は、遊技盤に沿って流下する。遊技領域には、多数の障害釘が所定のゲージ配列をなして設けられている他、遊技領域の上下方向の途中の適宜位置には風車が設けられている。

##### 【0003】

この種の遊技機には、例えば第一種と称されるパチンコ機がある。この第一種の遊技機には、遊技領域に向けて打ち込まれた遊技球を受け入れ可能な始動口が設けられている。

10

20

30

40

50

この始動口に遊技球が受け入れられると（入賞すると）、大当たり抽選が行われる。第一種の遊技機は、始動口に遊技球が受け入れられる（入賞する）のみで大当たり抽選が行われる点において、第二種または第三種の遊技機と大きく異なっている。この第一種の遊技機において、抽選手段による抽選結果は、例えば液晶表示器等から構成される演出画像表示手段において図柄の変動表示を行ったのちに導出され、抽選に当選すると遊技者に所定の遊技価値が付与可能となる大当たり遊技が発生するように構成されている。しかしながら、この種の遊技機においては、大当たり遊技が発生するまでの過程が単調であり、興味が低下する虞があった。

【 0 0 0 4 】

また、近年、始動口として所謂「電動チューリップ」と称される電動開閉入賞口が設けられた遊技機がある。この種の遊技機では、大当たり遊技が終了したのちに電動開閉入賞口の開放時間を延長することによって当該電動開閉入賞口への入賞を容易ならしめている。これにより、電動開閉入賞口への遊技球の入賞が促進される（例えば特許文献 1 参照）。

【 0 0 0 5 】

【特許文献 1】特許第 3 0 3 9 7 6 5 号公報

【発明の開示】

【発明が解決しようとする課題】

【 0 0 0 6 】

しかし、例えば特許文献 1 に記載の遊技機では、電動開閉入賞口が開放されるための前提として大当たり遊技が発生しなければならず、依然として大当たり遊技が発生するまでの過程が単調であり、興味が低下する虞がある。また、電動開閉入賞口は、開放に際して入賞を促進するためのものであるから、開放時には、想定以上に入賞してしまうことがあり、予定していた遊技機の許容性能を保持し得ない虞もあった。

【 0 0 0 7 】

本発明は、上述した課題を解決するためになされたものであり、その目的は、予定していた遊技機の許容性能を保持しつつ大当たり遊技が発生するまでの過程における単調さを解消することにより、遊技の興味の低下を抑制することにある。

【課題を解決するための手段】

【 0 0 0 8 】

前記課題を解決するための本発明に係る遊技機は、遊技領域を有し、当該遊技領域に向けて遊技球が打ち込まれる遊技盤と、前記遊技領域に向けて打ち込まれた遊技球を受け入れ可能な始動口と、前記始動口への遊技球の受け入れを検出し、当該遊技球の受入検出に応じて受入信号を出力する受入検出装置と、賞としての所定量の遊技球を遊技者に与える遊技球付与手段と、前記受入検出装置から出力された受入信号を受信し、当該受信した受入信号の検知を行う受入検知手段、前記受入検知手段によって受入信号が検知されたことに基づいて前記遊技球付与手段による遊技球の付与制御を行う遊技球付与制御手段、前記受入検知手段によって受入信号が検知されたことに基づいて抽選を行う抽選手段、及び前記抽選手段による抽選において大当たりに当選したことに基づいて遊技者に有利な大当たり遊技を実行する大当たり遊技実行手段、を少なくとも有する遊技制御手段と、を備え、前記始動口は、前記遊技盤の盤面に対して開口された入賞口、前記入賞口に連通し前記遊技盤の奥側に延出された入賞通路、前記入賞通路内に収容される第 1 位置と、前記遊技盤の盤面から遊技者側に向けて突出される第 2 位置との間で摺動可能に支持され、前記遊技領域を流下する遊技球を前記第 2 位置において受け止めた場合、該受け止めた遊技球を前記入賞口側へと転動させることにより誘導可能な受止誘導面が形成されている受止誘導部材、及び当該始動口の開口領域を小さくする第 3 位置と、当該第 3 位置よりも前記入賞通路の内側であって且つ当該始動口の開口領域を前記第 3 位置にあるときよりも大きくする第 4 位置と、の間で変位可能であって、前記第 3 位置にあるときは当該始動口への遊技球の受け入れが不可能である一方、前記第 4 位置にあるときは当該始動口への遊技球の受け入れが可能となる受入防止部材を有するものであり、前記遊技制御手段は、前記受止誘導部材を、常には前記第 1 位置に維持し且つ特定条件が成立した場合にのみ前記第 1 位置から

10

20

30

40

50

前記第 2 位置まで摺動するように制御すると共に、この第 2 位置まで摺動されてから所定時間が経過した後に、当該第 2 位置から前記第 1 位置への摺動が開始されるように制御する誘導駆動制御手段、及び前記受入防止部材を、常には前記第 3 位置に維持し且つ特定条件が成立した場合にのみ前記第 3 位置から前記第 4 位置まで変位するように制御すると共に、当該第 4 位置まで変位されてから所定時間が経過した後に、当該第 4 位置から前記第 3 位置への変位にかかる制御を行う防止駆動制御手段を有するものであり、前記受止誘導部材は、前記誘導駆動制御手段による制御によって前記第 2 位置から前記第 1 位置への摺動を開始するときは、前記受止誘導面上において前記入賞口内に誘導されうる状態にある遊技球があったとしても、この遊技球が前記受止誘導面により誘導される側とは反対側となる当該受止誘導部材の先端から慣性力によって落下するように摺動可能なものであることを特徴とする。

10

【発明の効果】

【0015】

本発明によれば、予定していた遊技機の許容性能を保持しつつ大当たり状態が発生するまでの過程における単調さを解消できるので、興趣の低下を抑制できる。

【発明を実施するための最良の形態】

【0016】

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。

【0017】

20

〔パチンコ機の全体構成について〕

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

【0018】

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。

30

【0019】

〔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。

【0020】

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。

40

【0021】

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 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

50

、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。

#### 【 0 0 2 2 】

##### [ 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。

#### 【 0 0 2 3 】

##### [ 施錠装置の構成について ]

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

#### 【 0 0 2 4 】

##### [ 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。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レール 78 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 31 に案内されるように構成されている。また、遊技盤 5 の前面には、その案内レール 78 の外側領域において、合成樹脂製の前構成部材 79 が装着されている。

#### 【 0 0 2 5 】

図 3、図 11、及び図 12 に示すように、遊技領域 37 内には多数の障害釘（図示しな

10

20

30

40

50

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37のほぼ中央位置には、センター役物91が配設されており、このセンター役物91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91の詳細については後述する。

#### 【0026】

また、センター役物91の後方には、抽選結果を演出表示する演出表示装置115が設けられている。演出表示装置115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115として液晶表示装置が用いられている。

#### 【0027】

一方、遊技領域37におけるセンター役物91の下方には、普通図柄始動口96が配置されており、この普通図柄始動口96に遊技球が入球すると、普通抽選を行うとともに、普通図柄を変動表示させるようになっている。また、センター役物91の左側には、普通抽選で当たりとなった場合に短時間開放する普通電動役物81を有し、この開放によって遊技球の入賞が可能になる特別図柄始動口82が配設されている。そして、特別図柄始動口82に遊技球が入賞すると、大当たり抽選が行われるとともに、特別図柄を変動させるようになっている。ここで、特別図柄始動口82が本発明の入賞口に相当し、普通図柄始動口96が本発明の普通始動口に相当する。

#### 【0028】

また、遊技領域37には、上記の普通図柄始動口96のさらに下方位置にアタッカ装置98が配設されており、このアタッカ装置98は、開閉部材99の下端部分を軸として開閉部材99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83を開閉させる。なお、普通図柄始動口96、普通電動役物81、特別図柄始動口82、及びアタッカ装置98等の詳細については後述する。

#### 【0029】

また、センター役物91の斜め左下には、普通図柄表示器333(詳細は後述する)として機能する三つのLED84と、普通抽選の保留状態を示す四つのLED85(保留球ランプ)とが設けられている。四つの保留球ランプは、普通抽選において、保留回数分(最大4回)だけ点灯するようになっている。また、これらの下方には、大当たり抽選における抽選結果を表示する特別図柄表示器332(詳細は後述する)として機能する四つのLED86が設けられている。例えば、始動入賞を契機として4つのLED86をいろいろなパターンで点滅させることにより、特別図柄の変動状態を表示する。そして、一定の変動時間が終了すると、4つのLED86の点灯・消灯表示パターンによって、確定した特別図柄を停止状態で表示する。つまり、抽選結果情報がLED86の点灯・消灯によって報知される。なおLED86の点灯・消灯による特別図柄の変動表示および停止表示の制御は、主制御基板131(図44参照)により行われる。

#### 【0030】

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118が設けられている。このボックス装着台118には、音声制御基板、ランプ制御基板等の副制御基板119が収納された副制御基板ボックス130が装着され、その副制御基板ボックス130の後側に重ね合わされた状態で、主制御基板131が収納された主制御基板ボックス132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118、副制御基板ボックス130及び主制御基板ボックス132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12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118、副制御基板ボックス130及び主制御基板ボックス132が配置されている。

#### 【0031】

[ 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 ]

10

20

30

40

50

図 8 及び図 9 に基づき説明する。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

#### 【0032】

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。

#### 【0033】

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

#### 【0034】

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

#### 【0035】

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。

#### 【0036】

[払出装装置装着部及び球払出装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

50

、次に述べる球払出装装置（球払出ユニット）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。

【００３７】

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。

【００３８】

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。

【００３９】

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。

【００４０】

[ 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。

【００４１】

[ 後カバー体の構成について ]

図５及び図６に基づき説明する。図６はパチンコ機１の後側全体を右上後方から示す斜視図である。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。

【００４２】

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

10

20

30

40

50



方に向けて突出された周壁部 2 1 3 とから一体に構成されている。後カバー体 2 1 0 の周壁部 2 1 3 のうち、一側の壁部 2 1 3 a には、機構装着体 1 3 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 2 1 4 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 2 1 5 を下向きに有するヒンジ体 2 1 6 が一体に形成されている。また、後カバー体 2 1 0 の周壁部 2 1 3 のうち、他側の壁部 2 1 3 b には、払出装置装着部 1 3 5 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 2 1 7 が一体に形成されている。

【 0 0 4 3 】

すなわち、後カバー体 2 1 0 は、その上下及び中間のヒンジ体 2 1 6 の各ヒンジピン 2 1 5 が機構装着体 1 3 の側壁部のヒンジ体 2 1 4 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 2 1 5 を中心として後カバー体 2 1 0 が機構装着体 1 3 の他側に向けて回動されながら、その弾性閉止体 2 1 7 を払出装置装着部 1 3 5 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 1 3 の後側に後カバー体 2 1 0 が閉じ状態で保持される。そして、後カバー体 2 1 0 によって、遊技盤 5 後面の表示装置制御基板ボックス 1 1 7 ( 図 1 1 参照 ) 全体及び主制御基板ボックス 1 3 2 の略中間部から上端にわたる部分が後カバー体 2 1 0 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 1 3 2 の上部に露出された主制御基板 1 3 1 の基板コネクタ ( 主として表示装置制御基板 1 1 6 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。

【 0 0 4 4 】

また、主制御基板ボックス 1 3 2 の略中間部から下端にわたる部分は後カバー体 2 1 0 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 1 3 2 の下部には、その主制御基板 1 3 1 上に配置された検査用コネクタ 2 1 8 が露出されており、後カバー体 2 1 0 が閉じられた状態で主制御基板 1 3 1 上の検査用コネクタ 2 1 8 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。

【 0 0 4 5 】

後カバー体 2 1 0 には、多数の放熱孔 2 3 0、2 3 1、2 3 2、2 3 3 が貫設されており、これら多数の放熱孔 2 3 0、2 3 1、2 3 2、2 3 3 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 2 1 0 には、その周壁部 2 1 3 から後壁部 2 1 2 に延びる多数のスリット状の放熱孔 2 3 0 が貫設され、後壁部 2 1 2 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 2 3 1 が貫設され、後壁部 2 1 2 の下部には多数の長円形、楕円形等の放熱孔 2 3 2 と所定数の横長四角形状の放熱孔 2 3 3 が貫設されている。

【 0 0 4 6 】

また、横長四角形状の放熱孔 2 3 3 は、主制御基板ボックス 1 3 2 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 2 3 5 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 2 1 0 が閉じられた状態であっても、主制御基板ボックス 1 3 2 の複数の並列状の封印部 2 3 5 が放熱孔 2 3 3 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 2 1 0 が閉じられた状態であっても、主制御基板ボックス 1 3 2 の封印部 2 3 5 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 2 1 0 を安価に製作することができる。

【 0 0 4 7 】

後カバー体 2 1 0 の周壁部 2 1 3 のうち、上側壁部 2 1 3 c の所定位置 ( この実施形態では左右 2 箇所 ) には、電源コード ( 図示しない ) を適宜に折り畳んだ状態で保持する略 C 字状でかつ弾性変形可能なコード保持体 2 3 7 が上方のタンクレール 1 5 0 の後壁面 ( レール構成部材 1 3 9 の後壁面 ) に向けて延出されている。このコード保持体 2 3 7 の先端部には、同コード保持体 2 3 7 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 0 4 8 】

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 0 4 9 】

[ 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体 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。本体枠 3 の後側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。

10

## 【 0 0 5 0 】

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。

20

## 【 0 0 5 1 】

[ センター役物の具体的な構成について ]

図 1 1 乃至図 1 6 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 はセンター役物 9 1 を示す正面図であり、図 1 4 はセンター役物 9 1 の前側ユニット 1 2 0 と後側ユニット 1 2 1 とを分離した状態を示す分解斜視図であり、図 1 5 は前側ユニット 1 2 0 を機能単位で分離した状態を示す分解斜視図であり、図 1 6 は後側ユニット 1 2 1 を機能単位で分離した状態を示す分解斜視図である。

## 【 0 0 5 2 】

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 の中央に配設されるとともに、上側から右側に亘る外周部分が、遊技領域 3 7 の右側周縁まで延出されている。つまり、センター役物 9 1 の右側には、実質的な遊技領域 3 7 が形成されておらず、遊技球が通過しないようになっている。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 2 / 3 を占める極めて大きな役物として構築されている。

30

## 【 0 0 5 3 】

図 1 3 乃至図 1 6 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ユニット 1 2 0 と、その後側に配置される後側ユニット 1 2 1 とに大別されている。前側ユニット 1 2 0 は、遊技領域 3 7 から前方に突出した状態で配設されており、遊技領域 3 7 と内部空間とを区画する装飾フレーム 1 2 5 を備えている。なお、装飾フレーム 1 2 5 の外周面のうち特に左側の部分には、遊技球を誘導するための誘導壁 1 2 3 が形成され、また、装飾フレーム 1 2 5 の中央には表示窓として機能する開口部 1 2 4 が設けられている。

40

## 【 0 0 5 4 】

装飾フレーム 1 2 5 は、表面に装飾が施されており、その左上部には、演出に応じて光を放射する上側電飾体 1 2 7 が配設され、装飾フレーム 1 2 5 の右下部には、上側電飾体 1 2 7 とは別の形態の下側電飾体 1 2 8 が配設されている。さらに、装飾フレーム 1 2 5 の右側には、周面に沿って円弧状に配設された複数の発光手段からなる枠電飾体 1 2 9 が設けられている。

## 【 0 0 5 5 】

50

また、装飾フレーム 1 2 5 の上部側は、右上部分が左上部分よりも上方に突出しており、その内側に拡張開口部 1 4 0 が形成されている。この拡張開口部 1 4 0 は、後述する装飾物 2 4 6 や横断誘導部材 2 4 7 を収容する空間として機能しており、開口部 1 2 4 と連通した状態で形成されている。拡張開口部 1 4 0 の左側壁の誘導壁 1 2 3 には、遊技球が入賞可能な大入賞口 1 4 1 が装飾フレーム 1 2 5 の周面を貫通して設けられており、可動片 1 4 2 によって開閉可能となっている。なお、図面では、可動片 1 4 2 によって大入賞口 1 4 1 が閉鎖された状態を示しており、この状態では、大入賞口 1 4 1 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 1 4 2 が開放し、大入賞口 1 4 1 に入賞した遊技球は、横断誘導部材 2 4 7 等から構成された誘導通路 1 4 3 によって誘導され、後述する回転式振分装置 2 9 4 に送られる。

10

**【 0 0 5 6 】**

また、装飾フレーム 1 2 5 の左側面には、遊技球が入球可能な流入口 1 4 4 ( 図 1 2 参照 ) が設けられており、流入口 1 4 4 から入球した遊技球を装飾フレーム 1 2 5 の内部に取り入れることが可能になっている。装飾フレーム 1 2 5 の内側底面には、後述するステージ 4 6 1 から流出する遊技球を、普通図柄始動口 9 6 に向かって案内する入賞案内部 1 5 が設けられている。

**【 0 0 5 7 】**

以下、装飾フレーム 1 2 5 に組みつけられた上記の各構成についてさらに詳細に説明する。

**【 0 0 5 8 】**

20

**[ 上側電飾体 1 2 7 について ]**

上側電飾体 1 2 7 は、図 1 5 に示すように、オートバイのライトを模したものであり、発光可能な比較的大型のヘッドランプ部 1 4 8 と、その両側に配置された小型のサイドランプ部 1 4 9 と、ヘッドランプ部 1 4 8 及びサイドランプ部 1 4 9 を支持するランプ支持部 1 6 0 とを有して構成されている。また、これらの下方を覆うように底面から後方に延出された装飾カバー ( 図示しない ) が設けられている。

**【 0 0 5 9 】****[ 下側電飾体 1 2 8 について ]**

下側電飾体 1 2 8 は、図 1 5 に示すように、所定の文字 ( 例えば「爆」 ) の形状が切り抜かれた文字盤 1 6 4 と、その後方に配置された反射板 ( 図示しない ) 、及び発光手段 ( 図示しない ) とを有して構成されている。つまり、発光手段の光を、反射板によって乱射させるとともに、その光を文字盤 1 6 4 に形成された文字窓を通して放射させることにより、文字盤 1 6 4 の文字を光らせることを可能にしている。

30

**【 0 0 6 0 】****[ 可動片 1 4 2 及びその駆動機構について ]**

大入賞口 1 4 1 を開閉する可動片 1 4 2 は、上側電飾体 1 2 7 の後方に配設された開閉部材駆動機構 1 8 4 によって回動するように支持されている。つまり、可動片 1 4 2 は、前後方向に延出された支持軸 1 8 5 を中心として回動可能に軸支され、開閉部材駆動機構 1 8 4 によって支持軸 1 8 5 を回動させることにより、起立状態 ( 閉鎖状態 ) から傾斜状態 ( 開放状態 ) 、または傾斜状態から起立状態に変位させることが可能になっている。開閉部材駆動機構 1 8 4 の詳細について、図 1 7 乃至図 1 9 に基づいて説明する。図 1 7 は可動片 1 4 2 及び開閉部材駆動機構 1 8 4 を斜め左上後方から示す斜視図であり、図 1 8 は可動片 1 4 2 及び開閉部材駆動機構 1 8 4 の構成を示す背面図であり、図 1 9 は開閉部材駆動機構 1 8 4 の各構成を分離した状態を示す分解斜視図である。

40

**【 0 0 6 1 】**

開閉部材駆動機構 1 8 4 は、プランジャー 1 8 6 ( 図 1 9 参照 ) の先端が下方を向くように配設されたソレノイド 1 8 7 と、プランジャー 1 8 6 の先端に取付けられ上下方向に往復運動するブロック状の往復動部材 1 8 8 と、往復動部材 1 8 8 の上面後端部分から上方 ( すなわちソレノイド 1 8 7 の後側 ) に向かって延出され往復動部材 1 8 8 と一体成形された延出部 1 8 9 と、延出部 1 8 9 の往復運動を可動片 1 4 2 の支持軸 1 8 5 に伝達し

50

支持軸 185 を回転させるリンク機構 204 とを有して構成されている。なお、往復動部材 188 の左右両側面には、左右外方向へ突出する一対のフランジ 225 が形成されており、延出部 189 の上部側には、前後方向に貫通し左右方向に長い長孔 205 が穿設されている。

#### 【0062】

リンク機構 204 は、長手方向が延出部 189 の往復運動方向に対して略垂直になるように配設され、右側端部が回転軸 200 を介して回転可能に軸支されたアーム部 201 と、延出部 189 の上端近傍とアーム部 201 とを連結し、延出部 189 の直線往復運動をアーム部 201 の回転運動に変換する運動変換部材 202 と、アーム部 201 の先端側（左側端部）と可動片 142 の支持軸 185 とを連結し、アーム部 201 の回転運動を支持軸 185 に伝達する双眼鏡形状の回転伝達部材 203 とから構成されている。なお、運動変換部材 202 は、アーム部 201 の軸支部分（すなわち回転軸 200 が接続された部分）と回転伝達部材 203 が連結された部分との間に連結されている。また、回転伝達部材 203 は、連結ピン 206 を介してアーム部 201 に連結されるとともに、アーム部 201 の先端から内側（右方向）に向かって延設されている。また、運動変換部材 202 は、延出部 189 の上部に形成された長孔 205 に挿入されており、延出部 189 が往復直線運動する際、アーム部 201 の角度に合わせて左右方向に摺動するようになっている。つまり、アーム部 201 に対する接続点の位置を変えずに、延出部 189 の往復直線運動をアーム部 201 の回転運動に変換させることを可能にしている。なお、延出部 189 及びソレノイド 187 は、アーム部 201 の回転軸 200 と可動片 142 の支持軸 185 との間に配置されており、開閉部材駆動機構 184 における上下方向の長さが短くなるように構成されている。

#### 【0063】

ところで、開閉部材駆動機構 184 には、ソレノイド 187 が取付けられた基板 183（図 15 参照）と、ソレノイド 187 及び往復動部材 188 を挿通させる透孔 208 を有し基板 183 全体を後側から覆う透明の第一ケース 209 と、その第一ケース 209 の外面から突出して形成され回転軸 200 の一端側が挿入される筒状の第一軸受部 220 と、第一ケース 209 を貫通するとともに第一ケース 209 の外面から突出して形成され、支持軸 185 が挿通される第二軸受部 221 とが備えられている。つまり、第一ケース 209 に形成された第一軸受部 220 によって回転軸 200 が支持され、第二軸受部 221 によって可動片 142 の支持軸 185 が支持されている。また、第一ケース 209 の前面側の周縁には、第一ケース 209 を装飾フレーム 125 の背面に固定するための複数の取付部 222 が突出して形成されている。

#### 【0064】

また、図 19 に示すように、第一ケース 209 における透孔 208 の左右周縁には、第一ケース 209 の外面から後方に突出して形成されたガイド部 223 が設けられている。このガイド部 223 における左右方向の内寸は、往復動部材 188 の両側面に形成された一対のフランジ 225 間の外寸と略一致する大きさ（厳密に言えば外寸よりも僅かに広い大きさ）に形成されており、ガイド部 223 の内面がフランジ 225 の側面に当接するようになっている。つまり、左右一対のガイド部 223 によって往復動部材 188 における左右方向への動きが規制され、上下方向へのみ摺動するようになっている。

#### 【0065】

また、第一ケース 209 の外面には、開閉部材駆動機構 184 全体を覆う透明な第二ケース 224（図 19 参照）が組付けられており、ガイド部 223 の前面側から透孔 208 内に突出した支え部 223a と第二ケース 224 の先端面とによって、フランジ 225 を前後方向に挟持している。つまり、第一ケース 209 及び第二ケース 224 を利用して往復動部材 188 における前後方向の動きも規制されている。なお、第二ケース 224 の背面には、基板に接続された複数のハーネス（図示しない）を結束するためのハーネス掛片 226 が配設されている。

#### 【0066】

10

20

30

40

50

## 〔誘導通路 1 4 3 について〕

装飾フレーム 1 2 5 内に配設された誘導通路 1 4 3 について、図 1 4、及び図 2 0～図 2 3 に基づき説明する。図 2 0 は誘導通路 1 4 3 の構成を示す拡大斜視図であり、図 2 1 は誘導通路 1 4 3 及び装飾物 2 4 6 の構成を示す平面図であり、図 2 2 は図 2 1 における A - A 断面及び B - B 断面を示す断面図であり、図 2 3 は誘導通路 1 4 3 の排出口付近の構成を示す断面図である。

## 【 0 0 6 7 】

図 1 4 及び図 2 0 に示すように、誘導通路 1 4 3 は、装飾フレーム 1 2 5 と略同一の突出量となるように配設された透明の管状部材からなり、大入賞口 1 4 1 に入賞した遊技球を装飾物 2 4 6 の前方で横断させる横断誘導部材 2 4 7 と、その横断誘導部材 2 4 7 の下流端に連通し横断誘導部材 2 4 7 によって誘導された遊技球を装飾フレーム 1 2 5 の内周面に沿って誘導する周面誘導部 2 8 0 と、周面誘導部 2 8 0 の下流端に連通し、周面誘導部 2 8 0 によって誘導された遊技球を装飾フレーム 1 2 5 の中心側に向かって略水平方向に誘導する内方向誘導部 2 8 1 と、内方向誘導部 2 8 1 に連通し内方向誘導部 2 8 1 によって誘導された遊技球を装飾フレーム 1 2 5 の奥側に向かって誘導する奥方向誘導部 2 8 4 とを具備して一体的に形成されている。

## 【 0 0 6 8 】

横断誘導部材 2 4 7 は、装飾フレーム 1 2 5 の拡張開口部 1 4 0 内を横断しており、右側が下方となるように僅かに傾斜して配置されている。また、横断誘導部材 2 4 7 は、略直線状に延出されており、その内部には遊技球が通過する大きさの通路が形成されている。なお、横断誘導部材 2 4 7 は、透明の部材で形成されており、内部を通過する遊技球、及び横断誘導部材 2 4 7 の後方に配設された装飾物 2 4 6 を、横断誘導部材 2 4 7 を通して視認させることが可能になっている。

## 【 0 0 6 9 】

周面誘導部 2 8 0 は、装飾フレーム 1 2 5 における前後方向の厚みと略同等の奥行を有しており、その内部には、流下する遊技球を前後方向にジグザグ状に方向転換する複数の方向変換部 2 8 2 が形成されている。つまり、周面誘導部 2 8 0 に案内された遊技球を、前後方向にジグザグ状に流下させることにより、周面誘導部 2 8 0 における上下方向の長さが比較的短い場合でも、通路の長さを比較的長く形成し、遊技球の挙動を十分に楽しむことを可能にしている。なお、方向変換部 2 8 2 の形状及び配列は特に限定されるものではないが、本例では、内方向に向かって尖った断面略三角形の外観を呈する複数の方向変換部 2 8 2 を、高さ方向に対し千鳥状となるように、互いに対向する前内面及び後内面から交互に突出させている。また、各方向変換部 2 8 2 の上流側根元部分には、前内面または後内面から僅かに突出した半円柱形状の突起 2 8 3 が設けられており、これにより、遊技球の流下速度を抑制している。

## 【 0 0 7 0 】

内方向誘導部 2 8 1 は、装飾フレーム 1 2 5 の中心側に向かって略水平方向に延出されており、横断誘導部材 2 4 7 と同様に、装飾フレーム 1 2 5 と略同一の突出量となるように装飾フレーム 1 2 5 の前側にのみ配置されている。つまり、略直線状に形成されており、その内部には遊技球が通過する大きさの通路が形成されている。なお、内方向誘導部 2 8 1 の前側内面及び後側内面においても、周面誘導部 2 8 0 と同様に、半円柱状の突起 2 8 3 が一定の間隔で配設されており、遊技球の流下速度を抑制するようにしている。ただし、内方向誘導部 2 8 1 には、方向変換部 2 8 2 に相当するものは設けられていない。

## 【 0 0 7 1 】

奥方向誘導部 2 8 4 は、装飾フレーム 1 2 5 の前側から奥側に向かって延出された直線状の部材であり、奥方向誘導部 2 8 4 の背面には、遊技球を排出する排出口 2 8 5 が設けられている。すなわち、奥方向誘導部 2 8 4 に到達するまでの間、装飾フレーム 1 2 5 の前面付近で誘導されてきた遊技球が、奥方向誘導部 2 8 4 によって後方に向かって誘導されることになる。このように構成することにより、前方から見る遊技者にとっては、遊技球が一瞬止まっているかのように見えるようになる。特に、奥方向誘導部 2 8 4 の底面が

内方向誘導部 2 8 1 の底面よりも垂下されているため、内方向誘導部 2 8 1 及び奥方向誘導部 2 8 4 を前方から見た場合、正面視が、水道の蛇口のように鉤状となる。このため、内方向誘導部 2 8 1 によって誘導された遊技球が、奥方向誘導部 2 8 4 の底面から流出するように見せつつ、遊技球を奥方向に向かって誘導させることが可能となる。したがって、遊技球が止まっているかのような感覚を一層強く喚起させることが可能になる。

【 0 0 7 2 】

また、図 2 3 に示すように、奥方向誘導部 2 8 4 の内側底面には、後方に向かって下り勾配の突起部 2 8 6 が形成されており、奥方向誘導部 2 8 4 内で遊技球の勢いが弱くなりすぎた場合でも、突起部 2 8 6 によって遊技球を後方に誘導させることを可能にしている。

10

【 0 0 7 3 】

なお、図 2 3 に示すように、奥方向誘導部 2 8 4 の下流側には、奥方向誘導部 2 8 4 から排出された遊技球を受取り、所定の振分装置 3 2 1 ( 詳細は後述する ) へ案内する案内通路 3 6 9 が配設されている。ここで、奥方向誘導部 2 8 4 の排出口 2 8 5 は、案内通路 3 6 9 の入球口よりも高い位置に配置されており、排出口 2 8 5 と入球口との間に段差部 2 8 8 が形成されている。つまり、段差を設けることにより、案内通路 3 6 9 から奥方向誘導部 2 8 4 内に遊技球が逆流することを防止している。

【 0 0 7 4 】

ところで、本例では、大入賞口 1 4 1 に遊技球が勢いよく入賞した場合でも、横断誘導部材 2 4 7 内で遊技球をゆっくりと転動させることができるように、横断誘導部材 2 4 7 と大入賞口 1 4 1 との間には、大入賞口 1 4 1 に入賞した遊技球の勢いを抑制する速度低減部材 2 4 8 が介装されている。図 2 2 に示すように、速度低減部材 2 4 8 は、大入賞口 1 4 1 に入賞した遊技球を後方に向かって案内する後方ガイド部 2 6 0 と、後方ガイド部 2 6 0 に連通し遊技球を僅かに斜め前方へ落下させる降下ガイド部 2 6 1 と、降下ガイド部 2 6 1 に連通し遊技球を前方に向かって案内する前方ガイド部 2 6 2 とから構成されている。なお、後方ガイド部 2 6 0 及び降下ガイド部 2 6 1 は、誘導通路 1 4 3 とは別のガイド通路形成部材によって形成され、前方ガイド部 2 6 2 は誘導通路 1 4 3 の先端において横断誘導部材 2 4 7 と一体に形成されている。

20

【 0 0 7 5 】

また、降下ガイド部 2 6 1 には、大入賞口 1 4 1 に入賞した遊技球を検出するための入賞状態検出手段 2 6 3 が配設されており、入賞状態検出手段 2 6 3 での検出信号を出力する信号線が、降下ガイド部 2 6 1 の背面側に設けられたコネクタ ( 図示しない ) に接続されている。

30

【 0 0 7 6 】

また、本例では速度低減部材 2 4 8 を前方から遮蔽するための遮蔽カバー 2 6 4 ( 図 1 4 参照 ) が装飾フレーム 1 2 5 の前面に取付けられており、大入賞口 1 4 1 に入賞した遊技球を、一旦遮蔽することにより、横断誘導部材 2 4 7 に遊技球が出現する際のワクワク感を高めている。また、遮蔽カバー 2 6 4 によって入賞状態検出手段 2 6 3 を遮蔽し、見栄えの低下を防止している。なお、遮蔽カバー 2 6 4 は、装飾フレーム 1 2 5 の一部として機能しており、その後方に配設された発光手段 ( 図示しない ) によって遮蔽カバー 2 6 4 全体が光るように構成されている。

40

【 0 0 7 7 】

[ 後側ユニット 1 2 1 の概略構成 ]

一方、後側ユニット 1 2 1 は、図 1 4 及び図 1 6 に示すように、演出表示装置 1 1 5 を視認可能な開口部 2 9 1 を有する枠状の後側フレーム 2 9 2 と、その後側フレーム 2 9 2 の右上に配置されオートバイを模した形状の装飾物 2 4 6 と、後側フレーム 2 9 2 の右側に配置され、誘導通路 1 4 3 によって誘導された遊技球を振分けて誘導する複合誘導装置 2 9 3 と、複合誘導装置 2 9 3 によって誘導された遊技球を回転体によって振分ける回転式振分装置 2 9 4 と、後側フレーム 2 9 2 の下側に配置され遊技球を左右方向に転動させることが可能な転動装置 2 9 5 と、流入口 1 4 4 に流入した遊技球を転動装置 2 9 5 に誘

50

導する誘導装置 296 と、転動装置 295 の後方に配設され、演出としてオートバイのスピードメータを視認させるメータ表示装置 297 とを具備して構成されている。また、後側フレーム 292 の開口部 291 には、開口部 291 を閉鎖する透明の仕切板 298 が設けられており、転動装置 295 とメータ表示装置 297 とが仕切板 298 によって仕切られている。以下、後側ユニット 121 における各構成について詳細に説明する。

#### 【0078】

[ 後側フレーム 292 について ]

後側フレーム 292 は、前面が開放された略四角形の枠状部材であり、開口部 291 が形成された板状の背面板 300 と、背面板 300 の周縁から前方に延出された側面板 301 とから構成されている。つまり、上記した各構成が後側フレーム 292 の内部に収容されるように箱状に形成されている。なお、図示していないが、後側フレーム 292 の周囲、特に左側方及び右下方には、入賞した遊技球または排出される遊技球を所定の部位に案内するための案内通路構成部材が組付けられるようになっている。

#### 【0079】

[ 装飾物 246 について ]

装飾物 246 は、装飾フレーム 125 における拡張開口部 140 に対応する位置、すなわち横断誘導部材 247 の後方の空間に配設されている。装飾物 246 は、オートバイの模型である装飾物本体 302 と、装飾物本体 302 における前輪が持ち上がるように装飾物本体 302 を回動可能に支持する支持軸部（図示しない）と、回転力を発生するモータ 303 と、モータ 303 の回転を支持軸部に伝達し支持軸部を回動させるリンク機構（図示しない）とから構成されている。つまり、装飾物本体 302 は、遊技状態に基づいて変動する可動役物であり、例えば、抽選への期待値が高くなると、モータ 303 を駆動して通常の走行状態から前輪を持ち上げた走行状態へと切替えるようになっている。なお、装飾物本体 302 の後方には、装飾物本体 302 の背景となる背景装飾板 304（図 13 参照）が設けられており、背景装飾板 304 の表面には装飾性を有する凹凸模様が形成されている。

#### 【0080】

[ 複合誘導装置 293 について ]

複合誘導装置 293 の具体的な構成について、図 24 乃至図 29 に基づき説明する。図 24 は複合誘導装置 293 及び回転式振分装置 294 を示す斜視図であり、図 25 は複合誘導装置 293 及び回転式振分装置 294 を示す正面図であり、図 26 は図 25 における C - C 断面を示す断面図であり、図 27 は主に振分装置 321 付近の構成を示す断面図であり、図 28 は図 25 における D - D 断面を示す断面図であり、図 29 は図 25 における E - E 断面を示す断面図である。

#### 【0081】

図 24 ~ 図 26 に示すように、複合誘導装置 293 は、軸心方向が略垂直方向となるように配設された円筒状の円筒部材 306 と、その円筒部材 306 内で螺旋状に形成され遊技球を所定の第一領域 307 まで誘導する内側誘導通路 308 と、円筒部材 306 の外周面に沿って螺旋状に形成され遊技球を所定の第二領域 309 まで誘導する外側誘導通路 320 と、誘導通路 143 によって誘導された遊技球、すなわち大入賞口 141 に入賞した遊技球を、内側誘導通路 308 と外側誘導通路 320 とに振分ける振分装置 321 とを具備して構成されている。つまり、誘導通路 143 によって誘導された遊技球が、振分装置 321 によって内側誘導通路 308 及び外側誘導通路 320 に振分けられ、夫々螺旋状に形成された通路に沿って旋回しながら、互いに異なる第一領域 307 及び第二領域 309 に誘導されるようになっている。特に、互いに区画された二つの誘導通路 308, 320 が内外二重に構成され、しかも螺旋状に形成されているため、互いに区画された比較的長い二つの経路を、装置を大型化させることなく構築することが可能になる。

#### 【0082】

また、円筒部材 306、内側誘導通路 308、及び外側誘導通路 320 は、いずれも透明の樹脂部材で形成されており、内側誘導通路 308 及び外側誘導通路 320 を通過する

10

20

30

40

50

遊技球の挙動、すなわち旋回している様子を視認させることが可能となっている。

【 0 0 8 3 】

また、内側誘導通路 3 0 8 における螺旋の方向と、外側誘導通路 3 2 0 における螺旋の方向とは、互いに逆周りに形成されている。つまり、内側誘導通路 3 0 8 における遊技球の転動方向と、外側誘導通路 3 2 0 における遊技球の転動方向とが、互いに逆向きになるように構成されている。このため、どちらの通路を通過中であるのかを容易に把握させることが可能になるとともに、互いに反対方向に転動する遊技球によって演出の面白みを高めることができる。

【 0 0 8 4 】

なお、詳細は後述するが、第二領域 3 0 9 は第一領域 3 0 7 よりも、遊技者にとって有利性の高い領域となっており、遊技球が外側誘導通路 3 2 0 を通過するか否かを特に注目させるようにしている。つまり、遊技球の存在を明瞭に認識させることが可能となる外側誘導通路 3 2 0 を、遊技者が注目すべき通路とすることにより、外側誘導通路 3 2 0 への関心を高めるようにしている。また、有利な第二領域 3 0 9 に向かって誘導する外側誘導通路 3 2 0 の方が長い経路となるため、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可能となる。

【 0 0 8 5 】

また、外側誘導通路 3 2 0 の内面には、遊技球の流下速度を抑制する複数の突起 3 2 5 が所定の間隔で形成されている。このため、有利性の高い外側誘導通路 3 2 0 を通過する際、遊技球は、複数の突起 3 2 5 と衝突することとなり、遊技球の勢いが抑制され、ゆっくりと転動するようになる。したがって、遊技球の挙動を十分に視認させることができ、第二領域 3 0 9 で行われる処理と第二領域 3 0 9 に送られるタイミングとの関係に対して、ハラハラドキドキさせることができる。

【 0 0 8 6 】

ところで、外側誘導通路 3 2 0 の流出口 3 2 7 は、外側誘導通路 3 2 0 の下部前側に配置されている。このため、外側誘導通路 3 2 0 から第二領域 3 0 9 に流出する際の挙動や排出のタイミングを明確に視認させることができる。特に、外側誘導通路 3 2 0 の流出口 3 2 7 近傍にはクルーン 3 2 6 が設けられており、漏斗状の斜面に沿って旋回させながら排出するように構成されている。したがって、排出されるタイミングが最後まで分かり難くなり、排出されるタイミングに対して一層ハラハラさせることが可能になる。

【 0 0 8 7 】

これに対し内側誘導通路 3 0 8 の流出側には、図 2 9 に示すように、流出口 3 4 0 までの通路を後方に向かって延出させた延出流出路 3 2 9 が設けられており、流出口 3 4 0 が外側誘導通路 3 2 0 よりも後方に位置するように構成されている。このように、延出流出路 3 2 9 を備えることにより、内側誘導通路 3 0 8 及び外側誘導通路 3 2 0 における螺旋の径が比較的小さい場合でも、内側誘導通路 3 0 8 の流出口 3 4 0 と外側誘導通路 3 2 0 の流出口 3 2 8 とを離間させることが可能となり、第一領域 3 0 7 及び第二領域 3 0 9 において、比較的大型の役物等を配設することが可能となる。

【 0 0 8 8 】

一方、図 2 7 及び図 2 8 に示すように、内側誘導通路 3 0 8 の流入口 3 4 1 a は、振分装置 3 2 1 の左側に延出された流入通路 3 4 1 の先端に形成され、外側誘導通路 3 2 0 の流入口 3 4 2 a は、振分装置 3 2 1 の右側に延出された流入通路 3 4 2 の先端に形成されている。

【 0 0 8 9 】

振分装置 3 2 1 は、揺動可能に軸支された揺動片 3 6 3 と、プランジャーを往復直線運動させるソレノイド 3 6 5 と、プランジャーの往復直線運動を揺動片 3 6 3 の揺動運動に変換するクランク機構 3 6 6 とを有して構成されている。また、振分装置 3 2 1 に遊技球を案内する案内通路 3 6 9 は、樋状に形成されており、奥方向誘導部 2 8 4 の後端から排出された遊技球を受取って後方に誘導するとともに、その後、Ｕターンさせ揺動片 3 6 3 の左側真上に案内するようにＵ字形に形成されている。つまり、ソレノイド 3 6 5 の左側

10

20

30

40

50



から前方の揺動片 363 上に向かって流出するように構成されている。そして、揺動片 363 は、後側から揺動片 363 上に向かって流出された遊技球を、揺動片 363 の上面勾配によって、左側に配置された内側誘導通路 308 の流入口 341a と、右側に配置された外側誘導通路 320 の流入口 342a とに振分けるように構成されている。したがって、振分状況を明瞭に視認させることが可能になるとともに、後方から前方に向かって排出された遊技球を左右に振分けるため、揺動片 363 での跳ね返りがなく滑らかに振分けることができる。

#### 【0090】

なお、揺動片 363 とソレノイド 365 との間には、表面が鏡面加工された装飾仕切板 380 が設けられ、ソレノイド 365 及びクランク機構 366 等を装飾仕切板 380 によって遮蔽している。また、図 24 及び図 25 に示すように、振分装置 321 の前面側は透明なケース 382 によって覆われ、案内通路 369 の上方は透明なカバー（図示しない）によって覆われている。つまり、ケース 382 やカバーを設けることにより、遊技球の逸脱及び外部からの進入を防止している。

#### 【0091】

さらに、揺動片 363 の前方下側には、交互に点滅する二つの発光部を有する電飾部 381 が設けられており、これにより意匠性を高めるとともに、遊技球が二つの経路に振分けられることを喚起させるようにしている。

#### 【0092】

〔回転式振分装置 294 について〕

続いて、回転式振分装置 294 について、図 24、図 26、及び図 30～図 33 に基づき説明する。図 30 は回転式振分装置 294 の構成を示す平面図であり、図 31 は回転体 347 を取外した状態を示す平面図であり、図 32 は図 30 における F - F 断面を示す断面図であり、図 33 は図 30 における G - G 断面を示す断面図である。

#### 【0093】

図 26 及び図 30 に示すように、回転式振分装置 294 は、複合誘導装置 293 の内側誘導通路 308 または外側誘導通路 320 によって誘導された遊技球を、回転体 347 を用いて、有利な状態と不利な状態とに振分けるものである。回転式振分装置 294 は、凹状の特定領域 344、普通領域 345、及びリターン領域 346 を有し、回転可能に支持された円盤状の回転体 347 と、回転体 347 を回転させる回転体駆動手段 343 と、回転体 347 の周囲を囲う外周壁 385 を有する回転体ケース 384 とを具備して構成されている。

#### 【0094】

また、図 31 に示すように、回転体ケース 384 の上面には、回転体 347 の回転に伴って特定領域 344、普通領域 345、及びリターン領域 346 に一時的に連通される流入口 367 と、内側誘導通路 308 によって誘導された遊技球を流入口 367 に案内する案内通路 349 と、リターン領域 346 に入球した遊技球をリターン領域 346 から流出させるリターン流出口 389 と、リターン流出口 389 から流出した遊技球を再び流入口 367 に戻すリターン通路 400 とが形成されている。さらに、回転体ケース 384 において回転体 347 を収容する回転体収容部 384a の底面には、特定領域 344 に入球した遊技球を特定領域 344 から流出させる第一流出口 387 と、普通領域 345 に入球した遊技球を普通領域 345 から流出させる第二流出口 388 とが形成されている。また、第一流出口 387 には、遊技球が第一流出口 387 から流出されたことを検出する遊技球検出手段（V 入賞センサ 331）が設けられており、この遊技球検出手段によって遊技球が検出された場合には、遊技者にとって有利となる有利遊技状態が発生するようになっている。

#### 【0095】

なお、本例では、遊技者に利益が付与される態様として大当たり態様が用意されている。具体的には、最大 30 秒間にわたってアタッカ装置 98 を一定パターンで開閉させるラウンド動作を 15 ラウンドまで繰り返すものであり、このようなラウンド動作の繰り返しは

10

20

30

40

50

「大当り遊技」と称されている。遊技者は、大当り遊技の間に遊技球を下部側大入賞口 83 に入賞させることで、多くの賞球を獲得することができる。なお、各ラウンド動作は 30 秒間が経過するか、10 個の入賞球がカウントされるかのいずれかの条件を満たすと終了する。また大当り遊技は、ラウンド動作が 15 回終わると終了となる。

【0096】

以下、回転式振分装置 294 における各構成について詳細に説明する。

【0097】

回転体 347 は、中央部分が最も高く周縁に向かって緩やかに低くなる笠形状を呈しており、その周縁には、夫々径方向に開口した、一つの特定期域 344 と、回転体 347 の回転軸 405 を中心として特定期域 344 と対向する位置に形成された一つのリターン領域 346 と、回転体 347 及びリターン領域 346 の間に等間隔で形成された六個の普通領域 345 とが設けられている。つまり、特定期域 344 とリターン領域 346 との位相差が 180° となり、それらの領域 344, 346 を繋ぐ線を境界線として、三個の普通領域 345 が線対象に配設されている。各領域 344, 345, 346 の底面には、夫々遊技球が排出可能な貫通孔が形成されており、その貫通孔と回転体収容部 384a の底面との組合せによって遊技球が流出される状態と流出されない状態とが切替えられるようになっている。具体的に説明すると、特定期域 344 における貫通孔は、回転体収容部 384a の底面に形成された第一流出口 387 と合致し、第二流出口 388 とは合致しない位置に形成され、一方、普通領域 345 における貫通孔は、回転体収容部 384a の底面に形成された第二流出口 388 と合致し、第一流出口 387 とは合致しない位置に形成されている。ここで、「合致する」とは、少なくとも遊技球を排出させることができる程度に連通する状態を示しており、「合致しない」とは、譬え重ね合っても連通部分が遊技球の直径よりも小さく遊技球を通過させることのない状態を示している。したがって、特定期域 344 に遊技球が入球した場合には、その遊技球は回転体 347 とともに回転し、特定期域 344 が第一流出口 387 と合致した際、第一流出口 387 から流出される。また、普通領域 345 に遊技球が入球した場合には、その遊技球は回転体 347 とともに回転し、普通領域 345 が第二流出口 388 と合致した際、第二流出口 388 から流出される。なお、第一流出口 387 には、V 入賞センサ 331 (図 44 参照) が配設されており、特定期域 344 から遊技球が流出したことを V 入賞センサ 331 によって検出するようになっている。また、第二流出口 388 には、排出センサ 313 (図 44 参照) が配設されており、普通領域 345 から遊技球が流出したことを排出センサ 313 によって検出するようになっている。

【0098】

また、特定期域 344 及び普通領域 345 の外周縁には、遊技球が各領域 344, 345 から径方向に流出することを防止する円弧状の流出防止壁 408 が形成されている。つまり、特定期域 344 及び普通領域 345 が、回転体ケース 384 に形成されたリターン流出口 389 と一致しても、そのリターン流出口 389 に流出しないように堤が形成されている。換言すれば、リターン領域 346 における貫通孔は、第一流出口 387 及び第二流出口 388 のいずれも合致することはないが、外周縁には流出防止壁 408 が設けられていないため、リターン流出口 389 と一致した場合には、リターン流出口 389 から流出するようになっている。

【0099】

なお、図 33 に示すように、リターン流出口 389 の底面は、流出防止壁 408 の上面よりも低い位置に形成されリターン通路 400 に向かって下り勾配となっているため、特定期域 344 及び普通領域 345 がリターン流出口 389 に合致した場合には、流出防止壁 408 が有効となり、特定期域 344 及び普通領域 345 から遊技球が流出することを確実に防止することができる。これに対し、図 32 に示すように、流入口 367 の底面は、流出防止壁 408 の上面よりも高い位置に形成されている。このため、流入口 367 では流出防止壁 408 が無効となり、流出防止壁 408 の有無に拘らず、全ての領域に対し周面開放部分から遊技球を入球させることが可能となる。

## 【 0 1 0 0 】

このように、流入口 3 6 7 に到達した遊技球は、回転体 3 4 7 の特定領域 3 4 4、普通領域 3 4 5、またはリターン領域 3 4 6 に向かって流入可能な状態となる。つまり、遊技球が流入口 3 6 7 に達しても、その流入口 3 6 7 が回転体 3 4 7 における特定領域 3 4 4、普通領域 3 4 5、またはリターン領域 3 4 6 に連通するまではその場所で待機し、回転体 3 4 7 の回転に伴って一時的に連通すると、その特定領域 3 4 4、普通領域 3 4 5、またはリターン領域 3 4 6 に入球し、回転体 3 4 7 とともに軸心周りに回転する。そして、特定領域 3 4 4 に入球した遊技球は第一流出口 3 8 7 から流出し、普通領域 3 4 5 に入球した遊技球は第二流出口 3 8 8 から流出する。また、特定領域 3 4 4 から遊技球が流出したことに基づいて、遊技者に有利となる有利遊技状態が発生する。

10

## 【 0 1 0 1 】

一方、リターン領域 3 4 6 に入球した遊技球はリターン流出口 3 8 9 から流出し、その後、リターン通路 4 0 0 を通って再び流入口 3 6 7 に戻される。つまり、特定領域 3 4 4 に入球させることができない場合であっても、リターン領域 3 4 6 に入球した場合には、特定領域 3 4 4 に入球させる機会を再び付与することから、遊技者に得した気分を与え、遊技意欲を高めることが可能になる。

## 【 0 1 0 2 】

特に、遊技球を流入口 3 6 7 に戻すためのリターン通路 4 0 0 は、案内通路 3 4 9 とは別の通路で構成されている。このため、最初に流入口 3 6 7 に到達するまでの遊技球の挙動と、再び流入口 3 6 7 に到達する際の遊技球の挙動とを互いに異ならせることができ、異なる挙動によって振分けの単調さを軽減することができる。特に、リターン通路 4 0 0 は、回転体 3 4 7 の外周に沿って形成され、案内通路 3 4 9 は、リターン通路 4 0 0 の外側に配設され、リターン通路 4 0 0 と略並行に形成されている。このため、リターン通路 4 0 0 は、リターン流出口 3 8 9 及び流入口 3 6 7 を最短距離で連通することができ、回転体 3 4 7 付近での遊技球の挙動が必要以上に長くなることによるイライラ感を抑制することができる。また、二つの遊技球を並んで転動させることができるようになり、力動的な挙動を醸し出すことができる。

20

## 【 0 1 0 3 】

また、案内通路 3 4 9 には、保留装置 3 6 0 が介装されており、案内通路 3 4 9 を通過する遊技球を一旦停留させ、その後、所定のタイミングで放出させることができるようになっている。保留装置 3 6 0 は、停留可能な遊技球の保留数を一つだけに制限する球収容部 4 0 6 と、球収容部 4 0 6 を、案内通路 3 4 9 に対して垂直とし遊技球を保留可能とする保留位置、及び案内通路 3 4 9 に対して並行とし保留した遊技球を流出可能とする開放位置との間で回動させる保留駆動機構 3 3 8 (図 4 4 参照) とを具備して構成されている。なお、球収容部 4 0 6 が保留位置のときに球収容部 4 0 6 から溢れる遊技球を案内通路 3 4 9 から排出する排出路 4 0 7 が、案内通路 3 4 9 から分岐して形成されている。このように、案内通路 3 4 9 に保留装置 3 6 0 を介在させたことにより、流入口 3 6 7 に到達する遊技球のタイミングが予測し難くなり、特定領域 3 4 4 を狙った特殊な打ち方を抑制することが可能になる。また、リターン通路 4 0 0 には保留装置 3 6 0 が設けられていないため、リターン通路 4 0 0 の傾斜が比較的緩やかであっても、遊技球を円滑に転動させることができる。また、保留装置 3 6 0 に球収容部 4 0 6 が設けられているため、大入賞口 1 4 1 に入賞する遊技球の個数を増やしても、回転体 3 4 7 の特定領域 3 4 4 に入球可能な遊技球の数を制限することができる。したがって、入賞による遊技者の期待感を高めながらも、遊技店における負担の増大を抑制することが可能となる。

30

40

## 【 0 1 0 4 】

ところで、図 2 4 に示すように、回転体 3 4 7 の各領域に遊技球を入球させる経路として、内側誘導通路 3 0 8 を経由して流入口 3 6 7 から入球させる場合と、外側誘導通路 3 2 0 を経由して回転体 3 4 7 の上面に直接供給する場合とがある。そして、回転体 3 4 7 の上面には、遊技球が入球可能となる普通領域 3 4 5 の個数を制限する入球規制壁 4 2 1 が設けられている。具体的には、図 3 0 に示すように、六個の普通領域 3 4 5 のうち、四

50

個の普通領域 3 4 5 の周囲を囲むように U 字形の入球規制壁 4 2 1 が四つ設けられており、二つの普通領域 3 4 5 と、特定領域 3 4 4 及びリターン領域 3 4 6 とにのみ入球させることを可能にしている。すなわち、外側誘導通路 3 2 0 によって第二領域 3 0 9 である回転体 3 4 7 の上面に誘導された場合には、内側誘導通路 3 0 8 によって流入口 3 6 7 に誘導された場合よりも、入球可能となる普通領域 3 4 5 の数が少なくなり、特定領域 3 4 4 またはリターン領域 3 4 6 に入球する確率が高くなる。換言すれば、有利遊技状態が発生する期待値が高くなる。

#### 【 0 1 0 5 】

ところで、リターン流出口 3 8 9 は、流入口 3 6 7 よりも後方で且つ上方の外周壁 3 8 5 に形成されている。そして、リターン流出口 3 8 9 を流入口 3 6 7 よりも高い位置に形成することにより、リターン通路 4 0 0 を、下流側に向かって下り勾配に形成することが可能となり、リターン流出口 3 8 9 から流出された遊技球を、自重を利用して自然に戻すことが可能になる。ところが、リターン流出口 3 8 9 を流入口 3 6 7 よりも高い位置に形成する場合には、リターン領域 3 4 6 に入球した遊技球を高い位置に持ち上げる必要があり、回転体 3 4 7 の機構が複雑になったり大型化したりする虞がある。そこで、本例では、図 2 6 に示すように、回転体 3 4 7 の回転軸 4 0 5 を、回転体 3 4 7 に対して垂設するとともに、上端が下端よりも前側に位置するように前方に傾斜した状態で支持している。つまり、回転体 3 4 7 の上面を前側に傾斜させることにより、回転体 3 4 7 の後側の高さを前側の高さよりも高くし、流入口 3 6 7 からリターン領域 3 4 6 に入球した遊技球を、回転体 3 4 7 の回転力を利用して流入口 3 6 7 よりも高いリターン流出口 3 8 9 まで持ち上げるようにしている。また、これによれば、回転体 3 4 7 の上面を前側に傾斜しているため、流入口 3 6 7 から各領域に遊技媒体が入球する様子や、リターン流出口 3 8 9 からリターン通路 4 0 0 に流出する様子を、明瞭に視認させることが可能となり、回転体 3 4 7 を用いた効果的な演出を容易に行うことができるようになる。

#### 【 0 1 0 6 】

回転軸 4 0 5 を回転させる回転体駆動手段 3 4 3 は、回転力を発生するモータ 4 2 2、モータ 4 2 2 の回転を回転体 3 4 7 の回転軸 4 0 5 に伝達し、回転体 3 4 7 を一定方向（本例では平面視時計回転方向）に回転させる伝達機構 4 2 3、モータ 4 2 2 及び回転体 3 8 4 を支持するとともに回転体 3 4 7 の回転軸 4 0 5 を回転可能に支持する支持部材 4 2 4、及び、回転体 3 4 7 を常時回転させるとともに、回転軸 4 0 5 の回転速度を定期的に異なる速度に切替える速度切替手段 4 0 9（図 4 4 参照）を備えている。

#### 【 0 1 0 7 】

ところで、回転体 3 4 7 の速度が常に一定の場合には、リターン流出口 3 8 9 から流出した遊技球が流入口 3 6 7 に戻る際に、常に同じ領域に入球する可能性があり、これによれば、流入口 3 6 7 に戻る前から、さらにはリターン領域 3 4 6 に入球した時点から、どの領域に戻るのかを把握することが可能となり、リターン領域 3 4 6 を設けたことによる面白みが半減する虞がある。これに対し、本例では、速度切替手段 4 0 9 が備えられ、回転体 3 4 7 の回転速度を定期的に変化させるように構成されている。このため、リターン通路 4 0 0 を通って再び流入口 3 6 7 に戻った遊技球が入球可能となる領域を、随時変化させることが可能になり、ひいてはリターン領域 3 4 6 に入球した際に、その後の遊技球の挙動に注目させることができる。

#### 【 0 1 0 8 】

特に、速度切替手段 4 0 9 は、リターン領域 3 4 6 がリターン流出口 3 8 9 に合致した後、リターン領域 3 4 6 から流出された遊技球がリターン通路 4 0 0 を通って流入口 3 6 7 に達するのに要する時間が経過するまでの間における回転体 3 4 7 の回転速度を、定期的に、通常とは異なる速度に変化させている。具体的に説明すると、速度切替手段 4 0 9 は、回転体 3 4 7 を回転させる際、リターン領域 3 4 6 がリターン流出口 3 8 9 に合致する位置を基準点とし、回転体 3 4 7 が半回転の  $n$  倍（ $n$  は整数：本例では「4」）回転するまでを高速回転させる高速回転モードと、その後、回転体 3 4 7 が半回転の  $m$  倍（ $m$  は整数：本例では「1」）回転するまでを低速回転させる低速回転モードとを有し、高速回

10

20

30

40

50

転モード及び低速回転モードを交互に繰り返すようにしている。

【 0 1 0 9 】

これにより、リターン領域 3 4 6 から流出された遊技球が再び流入口 3 6 7 に到達するまでの間において回転する、回転体 3 4 7 の角速度を確実に変化させることが可能になり、再び入球可能となる領域を定期的に切替えることが可能になる。また、回転速度が一度切り替わると、少なくとも 1 8 0 ° 回転するまではその速度が継続されるため、回転体 3 4 7 の速度が変化するタイミングを把握させることが可能となり、回転体 3 4 7 の速度と特定領域 3 4 4 に入球する可能性とを関連付けて、遊技球の行方を予測させることが可能となる。換言すれば、回転体 3 4 7 の回転速度にも注目させることが可能となり、振分における興趣を一層高めることが可能になる。なお、この場合、リターン領域 3 4 6 から流出された遊技球が特定領域 3 4 4 に入球する確率は、高速回転モードと低速回転モードとの比率によって決まることとなり、例えば、本例のように、高速回転モードと低速回転モードとの比率を 4 : 1 とし、低速回転モード時に特定領域 3 4 4 に入球するように設定した場合は、リターン領域 3 4 6 から流出された遊技球が特定領域 3 4 4 に入球する確率は、1 / 5 となる。つまり、大入賞口 1 4 1 に入賞した遊技球が全て案内通路 3 4 9 を通って流入口 3 6 7 に到達すると仮定した場合、流入口 3 6 7 に到達した遊技球がリターン領域 3 4 6 に入球する確率は 1 / 8 となり、その 1 / 5 ( 全体の 1 / 4 0 ) が特定領域 3 4 4 に入球することとなる。

10

【 0 1 1 0 】

[ 転動装置 2 9 5 及び誘導装置 2 9 6 について ]

20

図 1 4 に示すように、後側フレーム 2 9 2 の下部前側には、遊技球を左右方向に揺動させながら落下させるステージ 4 6 1 が設けられている。ステージ 4 6 1 は、奥側の転動面と手前側の転動面とを有しており、手前側の転動面の中央部分には、球導出口 4 6 1 a が設けられている。なお、この球導出口 4 6 1 a は、装飾フレーム 1 2 5 に形成された入賞案内内部 1 4 5 と連通しており、ステージ 4 6 1 で転動した遊技球が球導出口 4 6 1 a の中央から放出されると、入賞案内内部 1 4 5 を通ることとなり、普通図柄始動口 9 6 に入球する可能性が高くなる。なお、ステージ 4 6 1 は半透明の部材から構成されており、ステージ 4 6 1 の下方に配設された発光手段 ( 図示しない ) の光をステージ 4 6 1 から放射させる構成となっている。

【 0 1 1 1 】

30

一方、誘導装置 2 9 6 は、装飾フレーム 1 2 5 の周面に形成された流入口 1 4 4 ( 図 1 2 参照 ) から入球した遊技球をステージ 4 6 1 に誘導するものであり、本例ではコイル状の形成された通路形成部材 2 9 6 a を縦方向に配置し、流入口 1 4 4 とステージ 4 6 1 とを連通している。つまり、通路形成部材 2 9 6 a は、螺旋状の形状を呈しており、遊技球を螺旋状に回転させながらステージ 4 6 1 に誘導する。また、通路形成部材 2 9 6 a は、後側フレーム 2 9 2 における内側の左側面を塞ぐ閉塞部材 4 2 4 に取付けられ、立設状態で保持されている。なお、閉塞部材 4 2 4 の表面には、細かな凹凸模様が形成されており、遮蔽板としても機能している。

【 0 1 1 2 】

[ メータ表示装置 2 9 7 について ]

40

次に、メータ表示装置 2 9 7 について、図 1 4、図 3 4 及び図 3 5 に基づき説明する。ここで、図 3 4 はメータ表示装置 2 9 7 を右上後方から示す斜視図であり、図 3 5 はメータ表示装置 2 9 7 を右上前方から示す斜視図である。メータ表示装置 2 9 7 は、後側フレーム 2 9 2 の下部に收容されるとともに昇降可能に支持され、上昇させることにより開口部 2 9 1 内に出現する表示枠部 4 2 9 と、その表示枠部 4 2 9 を昇降させる昇降機構 4 4 0 とを具備して構成されている。

【 0 1 1 3 】

さらに詳しく説明すると、表示枠部 4 2 9 は、左右方向に並んだ一対の円環状の窓枠 4 4 8 を有し、オートバイのスピードメータのケーシングを模した形状を呈している。一対の窓枠 4 4 8 の間には、演出表示装置 1 1 5 とは関係なく発光する第一電飾部 4 4 9 が設

50

けられ、各窓枠 448 の周囲には、円環状の第二電飾部 460 が設けられている。第一電飾部 449 は、上下方向に分離された複数の表示窓を有し、遊技状態に基づいて、発光する表示窓の数が切り替わるようになっている。なお、第一電飾部 449 及び第二電飾部 460 は、表示枠部 429 が出現する場合にのみ点灯し、没入した場合には消灯する。

#### 【0114】

昇降機構 440 は、後側フレーム 292 に固定状態で取付けられたベース部材 466 と、ベース部材 466 において横長で前後方向に穿設された左右一対の下側長孔部 467 と、表示枠部 429 の底面近傍において横長で前後方向に穿設された左右一対の上側長孔部 468 と、交差部が軸支された X 字形のリンク機構 469 と、そのリンク機構 469 の下端から前後方向に突出し、夫々の下側長孔部 467 に対して左右方向に摺動可能な状態で挿入された一対の下側支持ピン 480 と、リンク機構 469 の上端から前後方向に突出し、夫々の上側長孔部 468 に対して左右方向に摺動可能な状態で挿入された一対の上側支持ピン 481 と、リンク機構 469 の交差部を上下動させることにより、表示枠部 429 を昇降させる昇降駆動手段 482 とから構成されている。

#### 【0115】

特に、ベース部材 466 は、下側長孔部 467 が設けられた底面部 486 と、その底面部 486 の左右両端から立設された一対の側壁部 487 とを有し、内部に表示枠部 429 を収容可能とする収容室が形成されている。また、側壁部 487 の内側面には、表示枠部 429 の可動方向を上下方向に案内するガイド部 488 が設けられている。また、昇降駆動手段 482 は、回転力を発生するモータ 489、及びモータ 489 の回転を直線運動に変換するピニオン及びラック等の運動変換機構によって構成されている。

#### 【0116】

したがって、昇降駆動手段 482 によってリンク機構 469 の交差部が上昇すると、X 字形のリンク機構 469 は、一対の下側支持ピン 480 及び一対の上側支持ピン 481 における夫々間隔（左右方向の間隔）が狭くなり、下側支持ピン 480 と上側支持ピン 481 との間隔（リンク機構 469 における高さ方向の長さ）が長くなるように変形する。すなわち、高さ方向に延びるように変形し、これにより表示枠部 429 を上昇させる。この際、交差部の変位を増幅して表示枠部 429 を変位させることが可能となる。具体的には、本例ではリンク機構 469 における交差部の位置が上端と下端との中間部位にあるため、上側支持ピン 481 の変位量は交差部の変位量の約二倍となる。換言すれば、昇降駆動手段 482 におけるラック 501 のストロークが比較的短い場合でも、表示枠部 429 をストロークの 2 倍の長さだけ変位させることが可能になる。また、表示枠部 429 を X 字形のリンク機構 469 によって支えることから、表示枠部 429 を安定して昇降させることが可能になる。また、ベース部材 466 における側壁部 487 の内側面には、表示枠部 429 の可動方向を上下方向に案内するガイド部 488 が設けられているため、表示枠部 429 を滑らかに昇降させることが可能となる。

#### 【0117】

このように、後側フレーム 292 の下部には昇降可能に支持された表示枠部 429 が収容されており、表示枠部 429 を昇降機構 440 によって上昇させると、表示枠部 429 は開口部 291 内に出現する。表示枠部 429 には、一対の円環状の窓枠 448 が設けられているため、後側フレーム 292 の開口部 291 内に出現すると、窓枠 448 の内側を通して演出表示装置 115 の表示画面を視認させることが可能になる。特に、演出表示制御手段 443（図 54 参照）が設けられており、表示枠部 429 が開口部 291 内に出現した際、演出表示装置 115 の表示画面を、窓枠 448 の内側を通して視認される第一表示領域（図示しない）と、表示枠部 429 の外側において視認される第二表示領域（図示しない）とに区分けし、第一表示領域及び第二表示領域に対して互いに異なる演出画像を表示させる。特に、本例では、第一表示領域を、右側の窓枠 448 を通して視認可能となる領域と、左側の窓枠 448 を通して視認可能となる領域とに区分けし、互いに異なる演出画像を表示させる。例えば、一方の第一表示領域にはスピード（速度）を表示させ、他方の第一表示領域にはエンジンの回転数を表示させるようにしている。

## 【0118】

また、領域変位制御手段444（図54参照）を備えており、表示枠部429の上昇途中及び下降途中においては、第一表示領域と第二表示領域との相対位置を、表示枠部429の昇降に追従させて変位させるようにしている。つまり、表示枠部429の内側を通して視認される演出画像を、表示枠部429の可動位置に追従させて変位させることにより、その演出画像が表示枠部429からはみ出さないように制御している。

## 【0119】

このように、表示枠部429の内側と外側とで互いに異なる演出画像を表示させることにより、恰も二つの表示手段があるかのように見せることができ、演出の興趣を高めることが可能になる。特に、表示枠部429の昇降に合わせて第一表示領域が変位するため、表示枠部429の可動中も常に表示枠部429を通して特定の演出を視認させることができ、表示枠部429と演出表示装置115が別々のものであるという印象を喚起させない。また、表示枠部429が出没可能であるため、出現により遊技者に驚きを与えることができる。

10

## 【0120】

なお、図14及び図16に示すように、後側フレーム292の開口部291を閉塞する透明の仕切板298が設けられており、これにより、ステージ461とメータ表示装置297とが仕切られている。このため、ステージ461を転動する遊技球がメータ表示装置297側に流下すること、すなわち表示枠部429が障害物となることを防止できる。また、仕切板298の右下隅部には、平板状の仕切板298から前方に突出し複合誘導装置293及び回転式振分装置294を覆う透明カバー504が一体的に形成されており、これにより、ステージ461を転動する遊技球が、複合誘導装置293及び回転式振分装置294が配置された領域に進入することを防止している。

20

## 【0121】

次に、普通図柄始動口96及びアタッカ装置98を有する入賞口ユニットと、普通電動役物81及び特別図柄始動口82を有する特別始動口ユニット530とについて説明する。

## 【0122】

## [入賞口ユニット499について]

入賞口ユニット499について図36～図38に基づき説明する。図36は入賞口ユニット499を示す正面図であり、図37は入賞口ユニット499を右上前方から見た斜視図であり、図38は図36図におけるH-H断面図（但し開閉部材99を開放した状態）である。入賞口ユニット499は、遊技盤5（図3参照）の盤面よりも遊技者側に突出して配設された普通図柄始動口96と、普通図柄始動口96の下方に配設された普通入賞装置502と、普通入賞装置502の下方から遊技者側に突出して配設された振分用突起部507と、振分用突起部507の下方に配設されたアタッカ装置98とを具備して構成されている。

30

## 【0123】

ここで、普通図柄始動口96は、遊技領域37（図3参照）を流下する遊技球が通過可能なゲート形の始動口であって、その内部には、普通図柄始動口96に遊技球が通過したことを検出する第一始動口センサ317が設けられている。そして、第一始動口センサ317による遊技球の検出に基づいて普通抽選が行われるようになっている。また、普通図柄始動口96の左右両側には、上面が円弧状の進入阻止部材512が斜め下方に向って延出されており、普通図柄始動口96の外側を通過する遊技球が、振分用突起部507に向って転動することを阻止している。つまり、普通図柄始動口96を通過した遊技球のみを振分用突起部507に到達させることを可能としている。ここで、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。

40

## 【0124】

普通入賞装置502は、遊技盤5の盤面に対して開口した普通入賞口500と、普通入賞口500に連通し遊技盤5の奥側に延出された入賞通路501とを有しており、普通入

50

賞口 500 から入賞通路 501 内に遊技球を入賞させることが可能になっている。なお、普通入賞口 500 に遊技球が入賞すると、入賞センサ 503 (図 44 参照) によって検出され、これに基づいて所定数の遊技球が払出される。

#### 【0125】

振分用突起部 507 は、遊技盤 5 側 (普通入賞口 500 側) に向って僅かに下り勾配に形成された上面傾斜部 506 を有しており、上面傾斜部 506 の左右方向略中央部分に落下した遊技球を上面傾斜部 506 に沿って普通入賞口 500 へ誘導可能とし、上面傾斜部 506 の左側端部付近または右側端部付近に落下した遊技球を、上面傾斜部 506 の側方から排出可能としている。また、振分用突起部 507 は、普通図柄始動口 96 の真下に配設され、振分用突起部 507 の最大横幅が遊技球の外径と略同等で、先端側ほど横幅が狭くなるように平面視先細形状 (全体としてホームベース形) に形成されている。

10

#### 【0126】

アタッカ装置 98 は、振分用突起部 507 の下方に配設されており、多量の遊技球を入賞可能とする横長の下部側大入賞口 83 と、下部側大入賞口 83 を閉鎖するとともに下端部分を回転軸として前後方向に回動可能に支持された開閉部材 99 と、開閉部材 99 を駆動し下部側大入賞口 83 を閉鎖する閉鎖位置、及び下部側大入賞口 83 を開放する開放位置の間で回動させるアタッカ駆動機構 339 (図 44 参照) とを備えている。なお、図 38 に示すように、開閉部材 99 の上面と対向する振分用突起部 507 の下面 513 は、遊技盤 5 側に向って上り勾配に形成されている。これにより、開閉部材 99 の上端と振分用突起部 507 の下面 513 との間隔を、開閉部材 99 の回動位置に拘らず略一定とすることが可能になり、ひいては開閉部材 99 の上端と振分用突起部 507 の下面 513 との間で遊技球が挟持されること、所謂「球噛み」が発生することを抑制することが可能になる。

20

#### 【0127】

なお、振分用突起部 507 は可動機構を備えていないため、アタッカ駆動機構 339 を有するアタッカ装置 98 を振分用突起部 507 の下方に設けた場合でも、互いに接近して配置することができ、下部側大入賞口 83 から普通図柄始動口 96 までの長さを比較的短くすることができる。

#### 【0128】

ところで、これらの普通図柄始動口 96、普通入賞装置 502、振分用突起部 507、及びアタッカ装置 98 は、共通のベース板 510 に取付けられ、一つのユニットとして一体的に構成されている。また、ベース板 510 における普通図柄始動口 96 と普通入賞口 500 との間には、遊技盤 5 に設けられた障害釘 508 を挿通させるための釘貫通孔 511 が穿設されている。つまり、普通図柄始動口 96 及び普通入賞装置 502 等を一つのユニットとして一体的に構成するにもかかわらず、遊技盤 5 に設けられた障害釘 508 がユニットの内部に配置されることを可能にしている。

30

#### 【0129】

図 36 に示すように、障害釘 508 は、普通図柄始動口 96 と普通入賞装置 502 との間に配設され、普通図柄始動口 96 を通過した遊技球の転動方向を変化させることにより振分用突起部 507 への落下地点を分散させるものである。特に、本例では、障害釘 508 は、左右方向に並設される右側障害釘 508a 及び左側障害釘 508b からなり、普通図柄始動口 96 の中心と普通入賞口 500 の中心とを結ぶ中心線を基準線とした場合、その基準線から右側障害釘 508a 及び左側障害釘 508b までの距離が互いに異なるように、右側障害釘 508a 及び左側障害釘 508b が一方に偏って配置されている。このため、それらの障害釘 508 の間に遊技球を通過させることにより、遊技球の転動方向が大幅に変更されることを抑制できる。つまり、普通図柄始動口 96 を通過した遊技球の殆ど全てを振分用突起部 507 の上面に落下させることが可能になる。また、普通図柄始動口 96 を通過した遊技球を、夫々の障害釘 508 に順に衝突させることが可能となり、転動方向を確実に変化させることができる。

40

#### 【0130】

50



なお、ベース板 5 1 0 は左右方向に延出されており、左右両側には、外方に向って開口した一対の入賞口 5 1 4 が形成されている。また、ベース板 5 1 0 の背面にはケース部材が取付けられており、このケース部材の内部に、アタッカ駆動機構 3 3 9 が収容されるとともに、下部側大入賞口 8 3 に入賞した遊技球を流出口（図示しない）に誘導する誘導通路（図示しない）が形成されている。また、ケース部材の上面には、普通入賞装置 5 0 2 の入賞通路 5 0 1 に入賞した遊技球を、ケース部材内の通路（誘導通路とは別の通路）に送るための送通路 5 1 7 が設けられている。

#### 【 0 1 3 1 】

このように、入賞口ユニット 4 9 9 では、遊技領域 3 7 を流下する遊技球が普通図柄始動口 9 6 を通過すると、第一始動口センサ 3 1 7 によって検出され、普通図柄始動口 9 6 に遊技球が通過したことに基つき普通抽選が実行される。普通図柄始動口 9 6 を通過した遊技球は、普通図柄始動口 9 6 の下方に配設された障害釘 5 0 8 によって転動方向が変化させられる。また、障害釘 5 0 8 の下方には、普通入賞装置 5 0 2 が設けられており、遊技球が普通入賞装置 5 0 2 に入賞すると、入賞センサ 5 0 3 によって検出され、所定数の遊技球が払出される。

#### 【 0 1 3 2 】

普通入賞装置 5 0 2 の下方には、振分用突起部 5 0 7 が遊技者側に突出して配設されており、振分用突起部 5 0 7 は、遊技盤 5 側（普通入賞口 5 0 0 側）に向って僅かに下り勾配に形成された上面傾斜部 5 0 6 を備えているため、上面傾斜部 5 0 6 上に落下した遊技球を上面傾斜部 5 0 6 に沿って普通入賞口 5 0 0 へ誘導することが可能となる。特に、振分用突起部 5 0 7 の横幅は遊技球の直径と略同等であるため、上面傾斜部 5 0 6 に沿って普通入賞口 5 0 0 へ誘導する場合と、上面傾斜部 5 0 6 の側方から排出（逸脱）させる場合とに振分けることが可能になる。すなわち、上面傾斜部 5 0 6 の左右方向略中央部分に落下した遊技球は上面傾斜部 5 0 6 に沿って普通入賞口 5 0 0 へ誘導され、一方、上面傾斜部 5 0 6 の左側端部付近または右側端部付近（すなわち角部付近）に落下した遊技球は、上面傾斜部 5 0 6 の側方から排出するようになる。

#### 【 0 1 3 3 】

##### [ 特別始動口ユニット 5 3 0 について ]

特別始動口ユニット 5 3 0 について図 3 9 ~ 図 4 3 に基つき説明する。図 3 9 は特別始動口ユニット 5 3 0 を示す正面図であり、図 4 0 は特別始動口ユニット 5 3 0 を右上前方から見た斜視図であり、図 4 1 は特別始動口ユニット 5 3 0 の内部機構を左上前方から見た斜視図であり、図 4 2 は特別始動口ユニット 5 3 0 を縦方向に切断した状態を示す切断斜視図であり、図 4 3 は特別始動口ユニット 5 3 0 を右上後方から見た斜視図である。特別始動口ユニット 5 3 0 は、遊技盤 5（図 3 参照）の盤面に対して開口した特別図柄始動口 8 2、及び特別図柄始動口 8 2 に連通し遊技盤 5 の奥側に延出された入賞通路 5 3 1（図 4 2 参照）を有する特別入賞装置 5 3 2 と、入賞通路 5 3 1 内に位置する没入位置と特別図柄始動口 8 2 から遊技者側に突出する突出位置との間で摺動可能に支持された受止誘導部材 5 3 5 と、受止誘導部材 5 3 5 を前後方向に摺動させる普通役物駆動機構 3 3 4 とを具備して構成されている。ここで、特別入賞装置 5 3 2 が本発明の入賞装置に相当し、普通役物駆動機構 3 3 4 が本発明の駆動源に相当する。

#### 【 0 1 3 4 】

入賞通路 5 3 1 は、入賞装置ケーシング 5 3 8 内に形成されており、その前面開口部分が特別図柄始動口 8 2 となっている。なお、特別図柄始動口 8 2 は、下部側が上部側よりも横幅が広くなるように凸状に形成されている。

#### 【 0 1 3 5 】

受止誘導部材 5 3 5 は、遊技盤 5 の奥側（入賞通路 5 3 1 の奥側）に向って下り勾配に形成された傾斜面 5 3 4 を有する舌片状の部材であり、遊技領域 3 7（図 3 参照）を通過する遊技球を突出位置において受け止めるとともに受け止めた遊技球を特別図柄始動口 8 2 に誘導するように構成されている。また、突出位置において受け止めた遊技球を、突出位置から没入位置への切り替わりに際し溢すように構成されている。

## 【 0 1 3 6 】

このように、特別始動口ユニット 5 3 0 では、受止誘導部材 5 3 5 が没入位置になると、入賞通路 5 3 1 内に收容され、遊技領域 3 7 を流下する遊技球を受け止めることができない状態となる。つまり、特別図柄始動口 8 2 に遊技球を入賞させることができない状態となる。一方、普通抽選で当選すると、普通役物駆動機構 3 3 4 が制御され、受止誘導部材 5 3 5 が没入位置から突出位置に変位する。この状態では、舌片状の受止誘導部材 5 3 5 が特別図柄始動口 8 2 から遊技者側に突出した状態となり、遊技領域 3 7 を流下する遊技球を受け止めることが可能になる。そして、受止誘導部材 5 3 5 の傾斜面 5 3 4 で受け止められた遊技球は、傾斜面 5 3 4 に従って特別図柄始動口 8 2 へと案内される。すなわち、遊技球を特別図柄始動口 8 2 に入賞させることが可能となる。

10

## 【 0 1 3 7 】

ところで、受止誘導部材 5 3 5 は舌片状であるため、遊技球を受け止めた場合であっても、受け止められた遊技球が特別図柄始動口 8 2 に到達する前に、受止誘導部材 5 3 5 が没入位置に復帰すると、遊技球は特別図柄始動口 8 2 に入賞することなく遊技領域 3 7 へ排出される。つまり、受止誘導部材 5 3 5 を没入位置に変位させる際、受止誘導部材 5 3 5 上の遊技球は慣性力によってその場に留まろうとすることから、受止誘導部材 5 3 5 の先端から落下することとなる。このように、遊技球を受止誘導部材 5 3 5 上に載せることができて、その遊技球は特別図柄始動口 8 2 に入賞するとは限らないことから、遊技球が入賞するまで遊技者をハラハラさせることが可能になる。

## 【 0 1 3 8 】

20

特に、受止誘導部材 5 3 5 を突出位置に維持させる時間を極めて短く設定した場合、具体的には、受止誘導部材 5 3 5 上の遊技球が特別図柄始動口 8 2 に到達するのに要する時間よりも短い時間に設定した場合には、受止誘導部材 5 3 5 が突出位置に変位したのと同時に遊技球を受け止めたときでも、その遊技球を入賞させることができない。すなわち、受止誘導部材 5 3 5 を頻繁に動作させるようにしても、突出位置における停止時間を短時間に設定することにより、特別図柄始動口 8 2 に入賞させないようにすることが可能になる。換言すれば、遊技球の払出しを抑制しつつ、受止誘導部材 5 3 5 の頻繁な動作によって入賞への期待感を大幅に高めることが可能になる。

## 【 0 1 3 9 】

また、受止誘導部材 5 3 5 の傾斜面 5 3 4 は、遊技盤 5 の奥側に向って僅かに下り勾配に形成されているため、受止誘導部材 5 3 5 が突出位置の場合には、没入位置のときよりも特別図柄始動口 8 2 の実質的な開口部の面積（即ち開口領域）が広がる。つまり、受止誘導部材 5 3 5 が没入位置のときは、受止誘導部材 5 3 5 の中で最も高い位置である受止誘導部材 5 3 5 の先端が特別図柄始動口 8 2 付近に位置しており、その先端よりも上方の空間（比較的狭い間口）が特別図柄始動口 8 2 の実質的な開口部分となる。これに対し、受止誘導部材 5 3 5 が突出位置のときは、受止誘導部材 5 3 5 の先端よりも低い受止誘導部材 5 3 5 の中央部位または根元部位が特別図柄始動口 8 2 付近に位置しており、その部位よりも上方の空間（比較的広い間口）が特別図柄始動口 8 2 の実質的な開口部分となる。したがって、受止誘導部材 5 3 5 が突出位置のときは開口領域が大きくなり遊技球の入賞を確実なものとし、一方、受止誘導部材 5 3 5 が没入位置のときは開口領域が小さくなり遊技領域 3 7（図 3 参照）での跳ね返りによる遊技球の飛び込みを抑制することができる。

30

40

## 【 0 1 4 0 】

ところで、受止誘導部材 5 3 5 は、球噛みする箇所が極めて少なくなるように、遊技者側に向って先端の尖った尖形形状を呈している。このため、受止誘導部材 5 3 5 の先端が遊技球の中心に当接した場合には、球噛みする可能性が残されているものの、受止誘導部材 5 3 5 の先端が遊技球の中心から僅かでもずれている場合には、受止誘導部材 5 3 5 の先端から離れる方向の力が遊技球に加わり、遊技球は挟持されないようになる。

## 【 0 1 4 1 】

また、受止誘導部材 5 3 5 の左右縁部から壁部 5 3 9 が立設されており、これらの壁部

50

539は入賞通路531の奥側に向かって延出されている。これによれば、受止誘導部材535で受け止められた遊技球を、受止誘導部材535の左右側方から排出（落下）させることなく、特別図柄始動口82側に向かって誘導することができる。また、受止誘導部材535を平板状に形成することが可能となり、その結果、特別図柄始動口82及び入賞通路531の高さが比較的低くても、受止誘導部材535を入賞通路531の内部に収容すること、及び受止誘導部材535の上方に遊技球を入賞させるための空間を設けることが可能となる。なお、受止誘導部材535の先端部分は、左右縁部に壁部539を備えない平板状の形状に形成されているため、遊技者が受止誘導部材535を左右斜め前方から見た場合でも、受止誘導部材535上を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。また、先端部分の壁部を省くことにより、先端側における左右方向の間口が広くなり、受止誘導部材535が没入位置に復帰する際に、受止誘導部材535上の載置された遊技球を受止誘導部材535の先端部分から容易に排出させることが可能になる。

10

#### 【0142】

また、図42に示すように、入賞装置ケーシング538の底面中央部分には、特別入賞装置532に入賞した遊技球を入賞通路531から流出させる流出口541が穿設されており、受止誘導部材535の後方における一对の壁部539の間には、受止誘導部材535の位置に拘らず常に流出口541と連通する開口部542が形成されている。このため、受止誘導部材535が突出位置のとき（実線で示す）は勿論、遊技球が入賞通路531から流出される前に受止誘導部材535が没入位置となった場合（二点鎖線で示す）にも、その後、開口部542及び流出口541を通して遊技球を流出させることが可能になる。特に、開口部542の後方における一对の壁部539間には、入賞した遊技球を流出口541に誘導する可動誘導壁543が設けられ、可動誘導壁543は、受止誘導部材535が突出位置の時に流出口541の後方近傍に位置するように構成されている。このため、特別図柄始動口82に入賞した遊技球が可動誘導壁543よりも後方に入り込むことを防止し、流出口541に向かって自然に落下させることが可能になる。また、可動誘導壁543は一对の壁部539間に横設されているため、一对の壁部539を平行に支持するとともに、壁部539の変形を抑制することができる。

20

#### 【0143】

また、図43に示すように、入賞装置ケーシング538は、不透明の前側ケース部545と、光透過性部材からなる後側ケース部546とに分割されており、前側ケース部545の前面に形成されたフランジ部547が遊技盤5の盤面に固定されるようになっている。つまり、フランジ部547には、二つの取付孔557が穿設されており、ネジ等（図示しない）を取付孔557に挿通させて遊技盤5に螺着させることにより、遊技盤5の盤面に取付けられる。後側ケース部546の内部には、一对の壁部539の摺動を前後方向に規制するガイド部544が壁部539を挟むように形成されており、受止誘導部材535を滑らかに摺動させることを可能にしている。特に、ガイド部544は後側ケース部546と一体に成形されているため、入賞通路531とガイド部544との位置関係を精度よく保つことが可能になり、受止誘導部材535を一層滑らかに摺動させることができる。

30

#### 【0144】

また、図41に示すように、後側ケース部546の内部には、受止誘導部材535の駆動源として機能するソレノイド548が収容されている。ソレノイド548は、プランジャー549の先端が遊技者側を向くように配設されている。プランジャー549と壁部539との間には、アーム部材551が設けられており、プランジャー549の往復直線運動が反転して壁部539に伝達されるようになっている。さらに詳しく説明すると、アーム部材551は、一对の壁部539を挟むとともに下端が壁部539に対して外側から掛止され、壁部539を前後方向に付勢する一对の腕部551aと、夫々の腕部551aから外方へ突出するとともに前側ケース部545及び後側ケース部546の間で支持されることにより腕部551aを回動可能に支持する支持軸部552と、夫々の腕部551aの上端間に横設されるとともにプランジャー549の先端に当接する当接部551bと、当接部551bに対して略平行となるように一方の腕部551aの上端から延出されプラン

40

50

ジャー５４９に係止された係止部５５１ｃとから構成されている。なお、プランジャー５４９の周囲には、ソレノイド５４８の非通電時にプランジャー５４９が突出するように付勢するコイルバネ（図示しない）が巻かれている。これによれば、プランジャー５４９の先端と壁部５３９とがアーム部材５５１を介して連結されており、プランジャー５４９の運動方向が反転して壁部５３９に伝達される。具体的には、ソレノイド５４８に通電がなされていない場合には、プランジャー５４９はコイルバネの付勢力によって突出した状態となり、壁部５３９及び受止誘導部材５３５は没入位置となる。一方、ソレノイド５４８に通電がなされると、プランジャー５４９はコイルバネの付勢力に抗して没入状態となる。すると、アーム部材５５１の当接部５５１ｂ及び係止部５５１ｃを介して、腕部５５１

10

【０１４５】

また、図４０及び図４３に示すように、特別図柄始動口８２の上方には、遊技盤５の盤面よりも遊技者側に突出して形成された制動ゲート部材５５４が設けられている。この制動ゲート部材５５４は、遊技領域３７を流下する遊技球を制動させながら通過させるものであり、内径が遊技球の直径よりも僅かに大きくなるように設定されている。これによれば、制動ゲート部材５５４を通過し勢いを抑えられた遊技球が受止誘導部材５３５の上面に載せられるため、遊技球を受止誘導部材５３５上に落ち着かせることが可能となる。したがって、受止誘導部材５３５上に落下した遊技球を特別図柄始動口８２に向って確実に誘導することが可能となる。また、受止誘導部材５３５が受ける衝撃も弱くなり、受止誘導部材５３５の変形や破損を防止することが可能になる。また、制動ゲート部材５５４の内周面における遊技者側の側面には、通過する遊技球の転動方向を特別図柄始動口８２側に変更する突起５５５が形成されている。このため、受止誘導部材５３５の突出長さが比較的短い場合でも、制動ゲート部材５５４を通過した遊技球を受止誘導部材５３５上に載せることが可能となる。また、特別図柄始動口８２側に向って転動させることから、受止誘導部材５３５の傾斜面５３４における傾斜度合が比較的緩やかであっても、特別図柄始動口８２に向って滑らかに誘導することができる。

20

30

【０１４６】

また、制動ゲート部材５５４の左右両側には、一对の進入防止部材５５８が斜め下方に延出されている。進入防止部材５５８は、制動ゲート部材５５４の外側を通過する遊技球が、受止誘導部材５３５に向って転動することを阻止するものであり、これによれば、制動ゲート部材５５４を通過した遊技球のみを受止誘導部材５３５に載せることが可能になるとともに、受止誘導部材５３５で受け止められた遊技球が、制動ゲート部材５５４を通過しない他の遊技球、すなわち勢いの強い遊技球によって弾き出されることを防止できる。

【０１４７】

また、図４１に示すように、入賞通路５３１内の受止誘導部材５３５の上方には、入賞防止部材５６１が配設されている。この入賞防止部材５６１は、受止誘導部材５３５が突出位置のときに特別図柄始動口８２を開放し（このとき、特別図柄始動口８２の開口領域が遊技球の直径より大きくなる）、受止誘導部材５３５が没入位置のときに特別図柄始動口８２を塞ぐものである（このとき、特別図柄始動口８２の開口領域が遊技球の直径より小さくなる）。具体的には、先端側の部位で特別図柄始動口８２を塞ぎ遊技球の進入を防止する進入防止位置と、入賞通路５３１の奥側に後退することにより特別図柄始動口８２を開放し遊技球の進入を可能とする進入許可位置との間で前後方向に摺動する。このため、受止誘導部材５３５が没入位置の場合には、たとえ遊技領域３７を流下する遊技球が特別図柄始動口８２側に跳ね返っても、特別図柄始動口８２から進入することを阻止できる。

40

50

## 【 0 1 4 8 】

なお、入賞防止部材 5 6 1 は、連結部材 5 6 2 を介してソレノイド 5 4 8 のプランジャー 5 4 9 に連結されている。つまり、プランジャー 5 4 9 が動作すると、その往復直線運動が、連結部材 5 6 2 を介して入賞防止部材 5 6 1 に伝達されるとともに、アーム部材 5 5 1 を介して受止誘導部材 5 3 5 に伝達されるようになっている。特に、アーム部材 5 5 1 では、プランジャー 5 4 9 の往復直線運動における運動方向を反転させて伝達することから、入賞防止部材 5 6 1 と受止誘導部材 5 3 5 とは相反方向に変位することとなる。ここで、連結部材 5 6 2 が本発明の第一伝達部材に相当する。

## 【 0 1 4 9 】

このように、受止誘導部材 5 3 5 は、没入位置にあっても突出位置にあっても遊技盤 5 に対して出し入れするのみである。一方、入賞防止部材 5 6 1 は、特別図柄始動口 8 2 の開口領域を塞ぐことはない。従って、遊技者は、常に入賞通路 5 3 1 内を視認することができ、遊技球が入賞しやすいという印象を遊技者に与えることができる。これにより、遊技意欲を促進させることができ、興趣の低下を抑制できる。また、受止誘導部材 5 3 5 は、遊技盤 5 に対して出し入れするのみなので、遊技盤 5 上を占める面積を小さくすることができる。

## 【 0 1 5 0 】

また、特別図柄始動口 8 2 が遊技盤 5 の盤面に設けられていると共に、遊技領域 3 7 上の遊技球を受止誘導部材 5 3 5 によって受け止め、その後、当該遊技球を特別図柄始動口 8 2 内に誘導する。従って、特別図柄始動口 8 2 の開口領域が遊技球の直径より大きい場合であっても小さい場合であっても、当該開口領域の大きさによって入賞率は変化しない。即ち特別図柄始動口 8 2 の開口領域を大きくすることによって、入賞率を変化させることなく、より一層入賞し易い状態に見せることが可能となり、遊技者の遊技意欲をさらに促進させることが可能となる。しかも、特別図柄始動口 8 2 の開口領域の大きさを大きくしても、受止誘導部材 5 3 5 および入賞防止部材 5 6 1 の大きさを変える必要はないため、他の要素から受ける制約も小さいものとなる。

## 【 0 1 5 1 】

[ 主基板及び周辺基板の機能的構成について ]

図 4 4 に基づき説明する。図 4 4 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、大きく分けて主制御基板 1 3 1 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、このうち主制御基板 1 3 1 のグループが遊技動作（入賞検出や当り判定、普通図柄表示、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 2 】

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、第一始動口センサ 3 1 7、入賞センサ 5 0 3、第二始動口センサ 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、普通役物駆動機構 3 3 4、大入賞口開閉機構 3 3 5、振分装置駆動機構 3 3 6、速度切替手段 4 0 9、保留駆動機構 3 3 8、及びアタッカ駆動機構 3 3 9 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。ここで、球払出装置 170 が本発明の払出装置に相当し、第二始動口センサ 318 が本発明の入賞状態検出手段に相当し、特別図柄表示器 332 が本発明の大当り演出表示手段に相当し、普通図柄表示器 333 が本発明の普通演出表示手段に相当する。

#### 【0153】

ここで、主基板 310 の入力ポートに接続された第一始動口センサ 317 は、普通図柄始動口 96 に遊技球が入球したことを検出する入球状態検出手段であり、入賞センサ 503 は普通入賞口 500 に遊技球が入賞したことを検出する入賞状態検出手段であり、第二始動口センサ 318 は特別図柄始動口 82 に遊技球が入賞したことを検出する入賞状態検出手段である。また、カウントセンサ 319 は、下部側大入賞口 83 に入球した遊技球の数を計数するものであり、入賞口センサ 330 は、大入賞口 141 に遊技球が入賞したことを検出するものであり、V入賞センサ 331 は、回転体 347 の特定領域 344 に入賞したことを検出するものであり、排出センサ 313 は回転体 347 の普通領域 345 に入球したことを検出するものである。一方、主基板 310 の出力ポートに接続された特別図柄表示器 332 は LED 86 から構成され、普通図柄表示器 333 は LED 84 及び LED 85 から構成されている。また、普通役物駆動機構 334 は普通電動役物 81 を動作させるものであり、大入賞口開閉機構 335 は可動片 142 を開放動作させるものであり、振分装置駆動機構 336 は振分装置 321 の揺動片 363 を揺動させるものである。また、速度切替手段 409 は回転体 347 を常時回転させるとともに回転体 347 の回転速度を切替えるものであり、保留駆動機構 338 は保留装置 360 を回動させるものであり、アタッカ駆動機構 339 は下部側大入賞口 83 を開閉させるものである。

#### 【0154】

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。

#### 【0155】

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向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。

#### 【0156】

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 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 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。

#### 【0157】

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。

#### 【0158】

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。

10

#### 【0159】

また、昇降機構駆動基板 397 は、メータ表示装置 297 の表示枠部 429 を昇降させるためのモータ 489 を駆動するものであり、装飾体駆動機構 398 は、装飾物 246 を揺動させるためのモータ 303 を駆動するものである。これらの昇降機構駆動基板 397 及び装飾体駆動機構 398 は、遊技状態に基づいて各モータ 489、303 を正転及び逆転させる。

#### 【0160】

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

#### 【0161】

20

##### [ 電源投入時処理について ]

パチンコ機 1 へ電源が供給されると、CPU 314（図 44 参照）は、まず電源投入時処理を実行する。この電源投入時処理では、RAM 316（図 44 参照）に記憶されているバックアップデータが正常であるか（停電発生時の設定値となっているか）否か判別し、正常であれば RAM 316 に記憶されているバックアップデータに従って停電発生時の状態に戻す処理（復電時処理）を実行し、バックアップデータが異常であれば RAM 316 に記憶されているバックアップデータを消去して CPU 314 に関連するデバイス設定（通常の初期設定や割込タイミングの設定等）を行う。なお、遊技途中でパチンコ機 1 への電力供給が停止すると、RAM 316 に現在の遊技状態がバックアップデータとして記憶される。また、電源投入時処理にて RAM 316 に記憶されているバックアップデータの消去を指示する RAM 消去スイッチがオンであれば、RAM 316 をクリアし、通常の初期設定を行う。また、電源投入時処理にて主基板 310 に搭載される RAM 316 にバックアップデータが保存されていない場合には、RAM 316 をクリアし、通常の初期設定を行う。また、電源投入時処理では、通常の初期設定を実行したときに周辺基板 311（図 44 参照）に主基板 310（図 23 参照）が起動したことを示す電源投入コマンドを送信可能な状態にセットする処理も実行される。電源投入コマンドは、主基板 310 が起動したことを周辺基板 311 に通知するものである。なお、遊技店の閉店時等にパチンコ機 1 への電力供給を停止した場合（電源を落とした場合）にも RAM 316 にバックアップデータが記憶され、再びパチンコ機 1 への電力供給を開始したときには電源投入時処理が実行される。

30

40

#### 【0162】

電源投入時処理が終了すると、CPU 314 は、遊技用の各処理を繰り返し実行するループ処理を開始する。このループ処理の開始時には、CPU 314 は、まず、停電予告信号が検知されているか否かを判断する。なお、この実施形態では、パチンコ機 1 にて使用する電源電圧は、電源基板（図示しない）によって生成される。即ち、パチンコ機 1 に搭載される複数種類の装置はそれぞれ異なる電源電圧で動作するため、外部電源からパチンコ機 1 に供給される電源電圧を電源基板にて所定の電源電圧に変換した後、各装置に電源を供給している。そして、停電が発生し、外部電源から電源基板に供給される電源電圧が所定の電源電圧以下となると、電源基板から主基板 310 に電源電圧の供給が停止することを示す停電予告信号が送信される。そして、主基板 310 に搭載される CPU 314 に

50

より停電予告信号を検知すると、電源断発生時処理を実行する。

【 0 1 6 3 】

電源断発生時処理は、停電後に電源基板に供給される電源電圧（例えば 2 4 V）が復旧した場合に（以下、「復電」と称する）、遊技機の動作を停電前の状態から開始するために停電発生時の状態を R A M 3 1 6 にバックアップデータとして記憶する処理である。処理内容は後述するが、本実施例においては、図示する通り、電源断発生時処理は、割込処理ではなく、ループの開始直後に停電予告信号の検知有無に応じて実行される分岐処理としてメイン処理（主制御処理）内に組み込まれている。

【 0 1 6 4 】

また、停電予告信号が検知されていない場合、即ち、外部電源からの電力が正常に供給されている場合には、遊技にて用いられる乱数を更新する非当落乱数更新処理を行う。なお、非当落乱数更新処理にて更新される乱数については後述する。

【 0 1 6 5 】

[ 電源断発生処理について ]

上述したように、電源断発生時処理は、メインシステム処理において、停電予告信号が検出された時に実行される処理である。C P U 3 1 4 は、まず、割込処理が実行されないように割込禁止設定を行う。そして、R A M 3 1 6 のチェックサムを算出し、R A M 3 1 6 の所定領域に保存する。このチェックサムは、復電時に停電前の R A M 3 1 6 の内容が保持されているか否かをチェックするのに使用される。

【 0 1 6 6 】

次いで、C P U 3 1 4 は、R A M 3 1 6 の所定領域に設けられたバックアップフラグに、電源断発生時処理が行われたことを示す規定値を設定する。以上の処理を終えると、C P U 3 1 4 は、R A M 3 1 6 へのアクセスを禁止し、プログラム上の無限ループに入って電力供給の停止に備える。なお、この処理では、ごく短時間の停電等（以下、「瞬停」と呼ぶ）により電源電圧が不安定となることによって、電源断発生時処理が開始されてしまった場合、実際には電源電圧は停止されないため、上記処理では、無限ループから復帰することができなくなるおそれがある。かかる弊害を回避するため、本実施例の C P U 3 1 4 には、ウォッチドックタイマが設けられており、所定時間、ウォッチドックタイマが更新されないトリセットがかかるように構成されている。ウォッチドックタイマは、正常に処理が行われている間は定期的に更新されるが、電源断発生時処理に入ると、更新が行われなくなる。この結果、瞬停によって電源断発生時処理に入り、無限ループに入った場合でも、所定期間経過後にリセットがかかり、電源投入時と同じプロセスで C P U 3 1 4 が起動することになる。

【 0 1 6 7 】

[ タイマ割込処理について ]

本実施の形態においては、メインシステム処理の実行中に主基板 3 1 0 に搭載される C P U 3 1 4 により 4 m s 毎にタイマ割込処理が実行される。タイマ割込処理において、C P U 3 1 4 は、レジスタの待機処理を実行した後、センサ監視処理、当落乱数更新処理、払出制御処理、普通図柄始動入賞処理、普通図柄作動処理、特別図柄始動入賞処理、特別図柄作動処理、役物 V 入賞処理、大当たり処理、サブ統合制御処理および電飾制御処理の順で処理を実行する。

【 0 1 6 8 】

なお、本実施形態においては、以下に説明する図 4 5 ~ 図 5 1 の各処理については、便宜上、シーケンス処理として説明を行う。

【 0 1 6 9 】

センサ監視処理では、各種のセンサ（第一始動口センサ 3 1 7、第二始動口センサ 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、排出センサ 3 1 3、入賞センサ 5 0 3 等）の検出信号を監視する処理を実行する。

【 0 1 7 0 】

当落乱数更新処理では、遊技で用いられる乱数を更新する処理を実行する。なお、この

10

20

30

40

50



実施形態では、当落乱数更新処理にて更新される乱数と、上述した非当落乱数更新処理にて更新される乱数と、は異なる。なお、当落乱数更新処理にて更新される乱数を非当落乱数更新処理でも更新するようにしてもよい。

#### 【 0 1 7 1 】

払出制御処理では、センサ監視処理にて検出された信号に基づいて払出制御基板 1 9 7 に所定量の遊技球の払い出しを指示する払出コマンドを送信する。

#### 【 0 1 7 2 】

[ 普通図柄始動入賞処理について ]

図 4 5 に基づき説明する。図 4 5 は普通図柄の始動入賞処理のルーチンを示している。この普通図柄始動入賞処理では、遊技中に普通図柄始動口 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、上記の普通図柄始動口 9 6 に対応する第一始動口センサ 3 1 7 から検出信号が入力されると、普通図柄始動口 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。

#### 【 0 1 7 3 】

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 Y E S）、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（ N O）、そのまま普通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（ Y E S）、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 R A M 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（ L E D ） 8 5 の点灯個数が 1 つ増加される。

#### 【 0 1 7 4 】

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、例えば普通当り判別用乱数、普通図柄用乱数、可変変動用乱数（普通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。このうち普通当り判定用乱数は、普通当りであるか否かを決定するための乱数である。次の普通図柄用乱数は、普通当り判定用乱数によって普通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、普通図柄表示器 3 3 3 によって停止表示される表示パターン（四つの L E D 8 4 における点灯状態の組み合わせパターン）を特定するための乱数である。そして可変変動用乱数（普通図柄用の可変変動カウンタ）は、普通図柄表示器 3 3 3 による普通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 R A M 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。

#### 【 0 1 7 5 】

[ 普通図柄作動処理について ]

図 4 6 に基づき説明する。図 4 6 は普通図柄始動入賞に伴う普通図柄作動処理のルーチンを示している。この普通図柄作動処理では、最初に普通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（ Y E S）、次に普通図柄表示器 3 3 3 における普通図柄（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）。このとき普通図柄表示器 3 3 3 にて未だ変動表示が開始されていなければ（ Y E S）、次に保留シフト処理が実行される（ステップ S 1 0 3）。

#### 【 0 1 7 6 】

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、 R A M 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、これに続いて普通当り判定処理が実行され（ステップ S 1 0 4）、普通当り判別用乱数に基づいて普通当りであるか否かが決定される。

#### 【 0 1 7 7 】

なお、ステップ S 1 0 4 の普通当り判定処理における当選確率は、遊技状態に拠らず常に一定である。

## 【 0 1 7 8 】

その後、普通図柄変動設定処理が実行され（ステップ S 1 0 5 ）、ここでは普通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、普通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、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、普通図柄の変動・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 9 】

その後、抽選の結果が当りである場合には（ステップ S 1 0 6 において Y E S ）、普通当り処理を実行する（ステップ S 1 0 7 ）。ここでは、普通電動役物 8 1 を動作させることにより特別図柄始動口 8 2 を開放し、遊技球の入賞が容易となるように制御する。具体的には、ソレノイド 5 4 8 を制御し、受止誘導部材 5 3 5 を没入位置から突出位置に変位させ、特別図柄始動口 8 2 に対して遊技球の入賞を可能にする。なお、普通当りには、有利性の低い「第一当り」と、「第一当り」よりも有利性の高い「第二当り」とが含まれており、受止誘導部材 5 3 5 を突出位置に変位させた後、没入位置に復帰させるまでの時間、すなわち受止誘導部材 5 3 5 を突出位置に維持させる時間が、互いに異なるように設定されている。ここで、「第二当り」での設定時間は、少なくとも一つの遊技球が特別図柄始動口 8 2 に入賞するのに要する時間よりも長い時間（例えば 5 . 7 秒）に設定されている。このため、「第二当り」となった場合には、容易に遊技球を入賞させることが可能となる。

## 【 0 1 8 0 】

一方、「第一当り」での設定時間は、受止誘導部材 5 3 5 上の遊技球が特別図柄始動口 8 2 に到達するのに要する時間よりも短い時間（例えば 0 . 0 6 秒）に設定されている。このため、受止誘導部材 5 3 5 が突出位置に変位したのと同時に遊技球が受け止められたときでも、その遊技球を入賞させることができなくなる。すなわち、「第一当り」を頻繁に発生させるようにしても、特別図柄始動口 8 2 へ入賞する遊技球の割合は増加しない。換言すれば、遊技球の払出しを増加させたり大当り抽選の頻度を増加させたりすることなく、普通抽選における当りを増加させるとともに、受止誘導部材 5 3 5 の頻繁な動作によって入賞への期待感を大幅に高めることが可能になる。

## 【 0 1 8 1 】

なお、普通図柄作動処理において、保留数カウンタの数値が 0 であり、普通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、普通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、普通図柄作動処理を終える。また、抽選の結果が外れである場合には（ステップ S 1 0 6 において N O ）、普通当り処理を実行することなく、普通図柄作動処理を終える。

## 【 0 1 8 2 】

ここで、受止誘導部材 5 3 5 は常には没入位置にあるため、特別図柄始動口 8 2 への遊技球の受け入れが不可能となっている。そして、ステップ S 1 0 6 において普通当りの場合にのみ受止誘導部材 5 3 5 が突出位置となり、特別図柄始動口 8 2 への遊技球の受け入れが可能となる。これにより、大当たり遊技状態が発生するまでの過程における単調さを解消でき、興趣の低下を抑制できる。そもそも、パチンコ機は、抽選により大当たりとなったときに大当たり遊技を行うことが前提であり、本実施形態のパチンコ機 1 のように特別図柄始動口 8 2 への遊技球の受け入れを常に不可能とするといった発想はこれまでになく、斬新なものである。そして、本実施形態のように普通当りとなった場合等、特定の条件が成立した場合に受止誘導部材 5 3 5 を没入位置から突出位置に可動させることで、いつ、特別図柄始動口 8 2 への遊技球の受け入れが可能となるのかといった面白みも加わり、興趣の低下を抑制することができる。

## 【 0 1 8 3 】

[ 特別図柄始動入賞処理について ]

図４７に基づき説明する。図４７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、先ず、遊技中に特別図柄始動口８２に始動入賞が有るかが判断される（ステップＳ２０１）。具体的には、ＣＰＵ３１４は、上記の特別図柄始動口８２に対応する第二始動口センサ３１８から出力された検出信号の入力が検知されると、特別図柄始動口８２への始動入賞有りと判断し（ＹＥＳ）、一方、検出信号の入力が検知されなければ、始動入賞は無いものと判断する（ＮＯ）。

#### 【０１８４】

特別図柄始動口８２への始動入賞有りと判断した場合、有効期間であるか否かが判断される（ステップＳ２０２）。「有効期間」とは、特別図柄始動口８２への遊技球の入賞を有効とする期間である。即ち、上記の特別図柄始動口８２に対応する第二始動口センサ３１８から出力された検出信号の入力が検知されたとしても、有効期間でなければ後述する始動記憶格納処理および払出有効処理等の処理をスキップして、ステップＳ２０６に進む。

#### 【０１８５】

なお、本実施形態では、図示はしていないものの、普通当り判定処理（ステップＳ１０４）において普通当りであると判定されたとき、遊技領域３７の略中央部に配置された演出表示装置１１５に普通当り判定処理の結果が導出されたのちに、有効期間を設定している。

#### 【０１８６】

有効期間であると判断されると（ステップＳ２０２におけるＹＥＳ）、保留球数カウンタの数値が４未満であるか否かが判断される（ステップＳ２０３）。具体的には、保留球数カウンタの数値が４未満であれば始動格納処理（ステップＳ２０４）を行い、払出有効処理を行う（ステップＳ２０５）と共に、特別図柄始動口８２に遊技球が受け入れられたことを示す特定始動口検出フラグをセットする（ステップＳ２０６）。一方、保留球数カウンタの数値が４に至っていれば始動格納処理をスキップして払出有効処理を行う（ステップＳ２０５）と共に、特定始動口検出フラグをセットする（ステップＳ２０６）。なお、払出有効処理では、所定量の遊技球の払出処理が行われる。

#### 【０１８７】

このように、有効期間でないときに遊技球が特別図柄始動口８２に入賞する場合には、第二始動口センサ３１８から出力された受入信号が検知される（ステップＳ２０１におけるＹＥＳ）にも拘わらず、ステップＳ２０４およびステップＳ２０５がスキップされる（即ち、大当り判定処理および所定量の遊技球の払出処理が禁止される）。即ち、特別図柄始動口８２に遊技球が受け入れられて受入信号が検知される場合であっても、当該受入信号が有効期間内に検知される場合にのみ、大当り判定処理および所定量の遊技球の払出処理が行われる。従って、例えば不正に受止誘導部材５３５や入賞防止部材５６１を可動させることによって特別図柄始動口８２に遊技球を入賞させる等、本来であれば特別図柄始動口８２に遊技球が入賞するはずがないときに遊技球が特別図柄始動口８２に入賞したとしても、大当り判定処理および遊技球の払出処理が行われない。これにより、不正に遊技球を得ようとする者がいたとしてもこれをなし得ることができず、不正によるパチンコホールの損失を抑制することが可能となる。

#### 【０１８８】

また、本実施形態では、ステップＳ１０４の普通当り判定処理における当選確率が遊技状態に拠らず常に一定であることから、不正によるパチンコホールの損失を確実に抑制できる。即ち、従来の遊技機に見られるように、例えば確変遊技が行われて普通当り判定処理における当選確率が高くなると、連続して当選することがある。このとき、拒球態様から許球態様への切り替わりが連続して発生することとなり、場合によっては、確変遊技中は常に有効期間となることもあり得る。そこで、本実施形態のように、普通当り判定処理における当選確率を遊技状態に拠らず一定とすることで、不正によるパチンコホールの損失を確実に抑制できるのである。

#### 【０１８９】

なお、本実施形態では、有効期間でないときに特別図柄始動口 8 2 に遊技球が入賞したとき、大当たり判定処理（ステップ S 2 1 3）および遊技球の払出処理のいずれも行われないうが、遊技球の払出処理は行わないものの大当たり判定処理（ステップ S 2 1 3）を行う態様であっても良い。このとき、本発明にかかる効果は軽減するもののパチンコホールが受ける損失を抑制できる。

【 0 1 9 0 】

また、本実施形態では、特別図柄始動口 8 2 に遊技球を入賞させるためには、その前提として普通図柄始動口 9 6 に遊技球を入賞させる必要がある。これが、従来のパチンコ機では見られない補助遊技として機能することとなる。よって、大当たり遊技状態が発生するまでの過程における単調さを、より一層解消できる。

10

【 0 1 9 1 】

また、本実施形態では、演出表示装置 1 1 5 に普通当たり判定処理（ステップ S 1 0 4）の結果が導出されたのちに、有効期間を設定しているため、遊技者は、有効期間がいつ設定されるかを把握することができ、当該有効期間が設定されるタイミングを狙って、特別図柄始動口 8 2 に遊技球が受け入れられるように遊技を行うことができる。

【 0 1 9 2 】

また、普通当たり判定処理（ステップ S 1 0 4）による判定結果が普通当たりであるとき、演出表示装置 1 1 5 では、普通当たりの判定結果が表示される前にリーチ表示される。このリーチ表示によって普通当たりに当選している可能性があることが遊技者にアピールされ、

20

抽選結果が表示される前（即ち特別図柄始動口 8 2 に入賞可能となる前）から、遊技者は、特別図柄始動口 8 2 に遊技球が入賞するように狙うことができる。即ち、遊技者が遊技領域 3 7 に向けて遊技球を打ち込んだとき、この打ち込まれた遊技球が特別図柄始動口 8 2 に至るまでには所定の時間を要する。その結果、普通当たり判定処理において普通当たりに当選したことが分かってからすぐに遊技球を遊技領域 3 7 に向けて打ち込んだとしても、当該遊技球が特別図柄始動口 8 2 に至る前に特別図柄始動口 8 2 への遊技球の入賞が不可能になってしまうが、本実施形態によれば、このような不具合を回避できる。

【 0 1 9 3 】

[ 特別図柄作動処理について ]

図 4 8 に基づき説明する。図 4 8 は特別図柄始動入賞に伴う特別図柄作動処理のルーチンを示している。この特別図柄作動処理では、特別図柄の保留が有るか否かが判断される（ステップ S 2 1 1）。具体的には、上記の特別図柄始動口 8 2 に対応する第二始動口センサ 3 1 8 から出力された検出信号の入力が検知されると、特別図柄始動口 8 2 への始動入賞有りと判断され、一方、検出信号の入力が検知されなければ、始動入賞は無いものと判断される。

30

【 0 1 9 4 】

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 2 1 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）、次に大当たり判定処理が実行される（ステップ S 2 1 3）。具体的には、まず大当たり判別用乱数、大当たり図柄用乱数、可変変動用乱数（可変変動カウンタ）、及び演出表示パターン乱数等の乱数が取得される。このうち大当たり判定用乱数は、大当たりであるか否かを決定するための乱数である。次の大当たり図柄用乱数は、大当たり判定用乱数によって大当たりと判別された場合に使用されるものであり、具体的には、特別図柄表示器 3 3 2 によって停止表示される表示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（可変変動カウンタ）は、特別図柄表示器 3 3 2 による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、これらの乱数が例えば RAM 3 1 6 に格納されるとともに、大当たり判別用乱数に基づいて大当たりであるか否かが判定される。なお、特別図柄表示器 3 3 2 が変動中であると判定された場合には（ステップ S 2 1 2 において NO）、大当たり判定処理を実行すること

40

50

なく、特別図柄作動処理を終える。

【 0 1 9 5 】

続いて、特別図柄変動設定処理が実行され（ステップ S 2 1 4 ）、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、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・特別図柄の変動・停止画像情報、大当たり判定結果、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 9 6 】

その後、抽選の結果が大当たりである場合には（ステップ S 2 1 5 において Y E S ）、大当たり処理を実行する（ステップ S 2 1 6 ）。なお、大当たり処理の詳細については後述する。一方、抽選の結果が大当たりでない場合（詳しくは小価値当たりである場合）には（ステップ S 2 1 5 において N O ）、大入賞口開放処理を実行する（ステップ S 2 1 7 ）。ここでは、可動片 1 4 2 を一定時間（例えば 1 . 6 8 秒間）開放位置（傾斜位置）とし、大入賞口 1 4 1 に対して遊技球を入賞させることを可能にする。つまり、誘導通路 1 4 3 を通して回転式振分装置 2 9 4 に遊技球を誘導させることを可能にする。

【 0 1 9 7 】

[ 役物 V 入賞処理について ]

図 4 9 に基づき説明する。図 4 9 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、回転式振分装置 2 9 4 における回転体 3 4 7 の特定領域 3 4 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、上記の特定領域 3 4 4 に対応する V 入賞センサ 3 3 1 から検出信号が入力されると、特定領域 3 4 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、特定領域 3 4 4 への入球は無いものと判断される。

【 0 1 9 8 】

そして、特定領域 3 4 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 2 0 6 と同様の当たり処理を実行する（ステップ S 3 0 2 ）。

【 0 1 9 9 】

[ 大当たり処理について ]

図 5 0 に基づき説明する。図 5 0 は大当たり処理の内容を示している。内部的に条件装置が作動して大当たり処理が実行されると、先ず所定のラウンドカウンタが初期化される（ステップ 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たり遊技中のラウンド数をカウントするためのものであり、その値が設定最大回数に達すると大当たり処理が終了となる。

【 0 2 0 0 】

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。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 への入賞によりカウントセンサ 3 1 9 が O N になると（ Y E S ）、次のステップ S 4 0 7 で入賞球数カウンタに「 1 」が加算され、再度ステップ S 4 0 4 の判断が行われる。あるいは、ステップ S 4 0 6 で下部側大入賞口 8 3 への入賞がなく、カウントセンサ 3 1 9 が O N になっていなければ（ N O ）、入賞球数カウンタが加算されることなくステップ S 4 0 4 の判断が行われる。

【 0 2 0 1 】

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最大継続回数(例えば15ラウンド)に達したか否かが判断される。

#### 【0202】

ラウンドカウンタの値が設定最大継続回数(15ラウンド)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)。

10

#### 【0203】

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(15ラウンド)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。

#### 【0204】

[演出表示装置における演出表示の詳細について] 図51～図54に基づき説明する。図51は、サブ統合基板355における制御処理、及び電飾制御基板357における制御処理の内容を示している。また、図52～図54は演出表示制御における機能的な構成を示している。

#### 【0205】

20

ところで、これまで説明してきた処理は、純粋に主制御基板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。

#### 【0206】

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、普通当り判別用乱数、普通図柄用乱数、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、普通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、すなわち普通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。また、主制御基板131では、大当り判定処理(S203)において、大当り判別用乱数、大当り図柄用乱数、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、大当りの有無に関する情報、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が、変動開始コマンドとして設定され、サブ統合基板355に送信される。

30

#### 【0207】

すなわち、図52に示すように、主制御基板131には、通常時普通当り判定用テーブル411、特殊モード時普通当り判定用テーブル412、普通図柄用テーブル413、当り時変動時間可変用テーブル414、及び外れ時変動時間可変用テーブル415が予め記憶されており、これらのテーブル411～415を基に、普通抽選の当否、普通図柄表示器333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、通常時普通当り判定用テーブル411及び特殊モード時普通当り判定用テーブル412は、普通当り判定用乱数値と普通当りの当否との関係を示すものである。ここで、通常時普通当り判定用テーブル411は、通常の遊技状態の際に用いられ、特殊モード時普通当り判定用テーブル412は、大当り後に発生する「チャレンジモード」や「爆走モード」等の特殊モード時に用いられるテーブルである。なお、特殊モード時普通当り判定用テーブル412では、通常時普通当り判定用テーブル411よりも普通当りとなる確率が高くなるように振分けがなされている。

40

#### 【0208】

普通図柄用テーブル413は、普通図柄用乱数値と普通図柄表示器333における停止

50

図柄との関係を示すものであり、普通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LED84の点灯状態との対応付けがなされている。また、当り時変動時間可変用テーブル414及び外れ時変動時間可変用テーブル415は、可変変動用乱数値と普通図柄表示器333における普通図柄の変動時間との関係を示すものであり、例えば6通りに振分けられている。なお、当り時変動時間可変用テーブル414及び外れ時変動時間可変用テーブル415では、当り時における変動時間が、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。換言すれば、変動時間が長いほど、普通当りとなる期待値が高くなっている。

#### 【0209】

また、主制御基板131には、第一始動口センサ317によって普通図柄始動口96への入球が検出されたとき、ランダムカウンタ(図示しない)から、普通当り判定用乱数を抽出する普通当り判定用乱数抽出手段416と、普通図柄用乱数を抽出する普通図柄用乱数抽出手段417とが設けられている。また、判定用乱数及び普通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418が設けられている。また、普通当り判定用乱数抽出手段416によって普通当り判定用乱数が抽出されると、通常時普通当り判定用テーブル411または特殊モード時普通当り判定用テーブル412を用いて普通当りの当否を決定する当否決定手段419、及び普通図柄用乱数抽出手段417によって普通図柄用乱数が抽出されると、普通図柄用テーブル413を用いて普通図柄表示器333における停止図柄を決定する停止図柄決定手段430が設けられている。さらに、変動時間用乱数抽出手段418によって変動時間用乱数が抽出され、且つ当否決定手段419によって普通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414を用いて普通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419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415を用いて普通図柄の変動時間を決定する変動時間決定手段431が設けられている。ここで、当否決定手段419が本発明の普通抽選手段に相当する。

#### 【0210】

また、主制御基板131には、普通図柄表示器333において普通図柄の変動を開始するとともに、変動時間用乱数抽出手段418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430によって決定された停止図柄で変動停止させる普通図柄変動制御手段433と、当否決定手段419によって普通当りであることが決定されると、普通図柄の変動停止後、ソレノイド548を制御し、受止誘導部材535を没入位置から突出位置に変位させることにより特別図柄始動口82に対して遊技球の入賞を可能とする入賞制御手段432と、普通図柄の変動開始前に、当否決定手段419によって決定された普通当りの有無に関する当否コマンド、及び普通図柄の変動態様(時間)に対応する変動表示コマンドを含む制御コマンドを発信するコマンド発信手段438と、一定球数(4回)を上限として始動記憶数をカウントするとともに、普通図柄の変動表示を始動記憶数分だけ繰り返し行わせる保留・消化手段434とが設けられている。ここで、普通図柄変動制御手段433が普通演出表示制御手段に相当する。

#### 【0211】

また、図53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と特別図柄表示器332における停止図柄との関係を示すものであり、大当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LED86の点灯状態との対応付けがなされている。当り時変動時間可変用テーブル453及び外れ時変動時間可変用テーブル454は、可変変動用乱数値と特別図柄表示器332における特別図柄の変動時間との関係を示すものである。なお、当り時変動時間可変用テーブル453及び外れ時変動時間可変用

テーブル４５４では、大当たり時における変動時間が、外れ時（正確には小価値当たり時）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。

【０２１２】

また、主制御基板１３１には、第二始動口センサ３１８によって特別図柄始動口８２への入賞が検出されたとき、ランダムカウンタ（図示しない）から、大当たり判定用乱数を抽出する大当たり判定用乱数抽出手段４５６と、大当たり図柄用乱数を抽出する大当たり図柄用乱数抽出手段４５７とが設けられている。また、判定用乱数及び大当たり図柄用乱数を基に変動時間用乱数を抽出する変動時間用乱数抽出手段４５８が設けられている。また、大当たり判定用乱数抽出手段４５６によって大当たり判定用乱数が抽出されると、大当たり判定用テーブル４５１を用いて大当たりか小価値当たりかを決定する当否決定手段４７０、及び大当たり図柄用乱数抽出手段４５７によって大当たり図柄用乱数が抽出されると、大当たり図柄用テーブル４５２を用いて特別図柄表示器３３２における停止図柄を決定する停止図柄決定手段４７１が設けられている。さらに、変動時間用乱数抽出手段４５８によって変動時間用乱数が抽出され、且つ当否決定手段４７０によって大当たり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４５３を用いて特別図柄の変動時間を決定し、一方、変動時間用乱数が抽出され、且つ当否決定手段４７０によって小価値当たりであることが決定されると、外れ時変動時間可変用テーブル４５４を用いて特別図柄の変動時間を決定する変動時間決定手段４７２が設けられている。ここで、当否決定手段４７０が本発明の大当たり抽選手段に相当する。

10

【０２１３】

また、主制御基板１３１には、特別図柄表示器３３２において特別図柄の変動を開始するとともに、変動時間決定手段４７２によって決定された変動時間の経過後、停止図柄決定手段４７１によって決定された停止図柄で変動停止させる特別図柄変動制御手段４７３と、当否決定手段４７０によって大当たりであることが決定されると、特別図柄の変動停止後、遊技者に有利な遊技状態（すなわち図５０の大当たり処理）を発生させる第一有利遊技状態発生手段４７５とが設けられている。なお、コマンド発信手段４３８は、特別図柄の変動開始前に、当否決定手段４７０によって決定された大当たりの有無に関する当否コマンド、及び特別図柄の変動態様（時間）に対応する変動表示コマンドを含む制御コマンドも発信する。ここで、特別図柄変動制御手段４７３が本発明の大当たり演出表示制御手段に相当し、第一有利遊技状態発生手段４７５が本発明の有利遊技状態発生手段に相当する。

20

30

【０２１４】

さらに、主制御基板１３１には、当否決定手段４７０によって小価値当たりであることが決定されると、特別図柄の変動停止後、大入賞口開閉機構３３５を制御して可動片１４２を動作させ、大入賞口１４１を一定時間開放させる大入賞口制御手段４７４が設けられている。

【０２１５】

なお、可動片１４２の開放動作によって大入賞口１４１に入賞した遊技球は、誘導通路１４３を通して複合誘導装置２９３に誘導され、螺旋状に回転しながら下部に誘導される。複合誘導装置２９３の下流側には、回転式振分装置２９４が配設されており、遊技球は、特定領域３４４、普通領域３４５、またはリターン領域３４６のいずれかに振り分けられる。そして、特定領域３４４に入球した場合には、主基板３１０に接続されたＶ入賞センサ３３１によって検出される。主制御基板１３１では、第二有利遊技状態発生手段４７８が備えられており、Ｖ入賞センサ３３１によって遊技球が特定領域３４４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同一の遊技状態、すなわち、大当たり遊技状態が発生するようになっている。このように、当否決定手段４７０による抽選の結果が小価値当たりであっても、大入賞口１４１に遊技球が入賞した場合には、大当たりが発生する可能性が生じることから、遊技者は、誘導通路１４３によって遊技球が誘導されることを強く願うようになり、遊技球の挙動に対する興味が大きくなる。

40

50



## 【0216】

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

## 【0217】

一方、サブ統合基板355では、図51に示すように、主制御基板131から普通図柄の変動開始コマンドを受け取ると(ステップS501においてYES)、受け取ったこれらの変動開始コマンドを基に、演出表示装置115における普通図柄の変動態様を設定する(ステップS502)。具体的には、変動表示パターンコマンドに対応した変動表示パターンを設定するとともに、当否コマンドに基づいて装飾図柄列における最終停止図柄を決定する。また、サブ統合基板355は、乱数発生手段(図示しない)を有しており、乱数を取得するとともに、取得された乱数に応じて当り予告の演出態様を付加する。さらに、サブ統合基板355では、決定されたこれらの変動態様を、電飾制御基板356、357及び波形制御基板358に対する変動開始コマンドとして設定する(ステップS503)。具体的には、変動表示パターンコマンド、最終停止図柄コマンド、及び演出パターンコマンド等を設定する。そして、設定されたこれらの変動開始コマンドを、各制御基板356、357、358に送信する(ステップS504)。これにより、これらの制御基板356、357、358では、抽選結果に応じた演出表示を行ったり、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。

10

## 【0218】

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

20

30

## 【0219】

なお、図51に示すフローチャートでは、サブ統合基板355及び電飾制御基板357におけるコマンド受信処理のうち、特に演出の制御に関する変動開始コマンドの受信処理のみを説明している。すなわち、ここでは、電源投入時のコマンドや異常時のコマンドに対する処理は省略している。

## 【0220】

ところで、本例の演出表示装置115に表示される演出画像には、周期性をもって変動表示される装飾図柄、及び装飾図柄の変動中に複数の画像を予め定めた順序に従って段階的に発展表示させることが可能なステップ演出等が含まれている。以下、装飾図柄、及びステップ演出について詳細に説明する。

40

## 【0221】

(装飾図柄について)

本例では、普通図柄に対応する装飾図柄として、例えば、左・中・右の3つの装飾図柄列が設定されており、装飾図柄列毎に変動表示されるようになっている。一連の装飾図柄は、「0」～「9」の数字を各々付した主装飾図柄と、絵図柄からなる副装飾図柄とにより構成されており、数字の昇順又は降順に主装飾図柄が表示されると共に各主装飾図柄の間に副装飾図柄が配されて一連の装飾図柄列が構成されている。そして、主装飾図柄と副装飾図柄とが周期性を持って上から下へと変動表示されるようになっており、左装飾図柄

50

列 右装飾図柄列 中装飾図柄列の順に変動表示が停止し、その停止時に三つの装飾図柄が普通当り装飾図柄の組合せ（例えば「7」,「7」,「7」）で揃えば普通当りとして「特別図柄始動口82に入賞させるように操作すること」、具体的には、「左に入れる」が表示されるようになっている。特に、三つの装飾図柄列のうち最後に停止される最終停止図柄列（中装飾図柄列）が停止する前の段階で、有効ライン上で既に停止している二つの装飾図柄（左装飾図柄及び右装飾図柄）が互いに同じ図柄である場合には、これらの装飾図柄をリーチ形成図柄として、リーチ状態が成立する。

#### 【0222】

なお、本例では、演出表示装置115における装飾図柄列の変動は、装飾図柄変動制御手段515（図54参照）によって制御され、変動開始時期を、普通図柄の変動開始後とし、装飾図柄列の変動停止を普通図柄の変動停止前としている。これにより、普通図柄の変動表示の開始時と停止時には、演出表示装置115での演出表示を行わないことで、普通図柄の変動表示に対して演出表示装置115での紛らわしい表示を行うことを防止するとともに、演出表示装置115の演出中に普通当りか否かを認識させること、すなわち演出の効果を損なうことを防止している。

#### 【0223】

##### （ステップ演出）

ステップ演出では、最初のステップから最後のステップまでの間が時系列的に分割されており、各ステップに対して互いに異なる画像（動画）が定められている。そして、段階的に発展表示されるステップの数が互いに異なるように複数の演出パターンが設定されている。つまり、ステップの数が互いに異なる複数の演出パターンがステップ演出として演出パターン記憶手段494（図54参照）に記憶されており、例えばステップの数が一つの演出パターンが選択された場合には、第一ステップにおける画像のみが表示され、ステップの数が四つの演出パターンが選択された場合には、第一ステップ～第四ステップにおける画像を段階的に発展表示させることが可能となる。また、このステップ演出は、普通当りの予告表示として、演出表示装置115における装飾図柄列の変動開始から、それらがリーチ状態となるまでの間の所定期間内において導出可能なものであり、段階的に発展表示されるステップの数が多いほど、普通当りの信頼度が高くなるように出現率が振り分けられている。なお、普通当りの信頼度とは、外れ時の演出として選択される確率が異なっている複数の演出がある場合、その選択率の異なりによって発生するものである。例えば、選択率が低い演出ほど普通当りに対する信頼度が高くなり、期待値が高くなる。

#### 【0224】

次に、上記演出の演出表示制御における機能的な構成、すなわち演出プログラムとして実現される機能的な構成について説明する。図54に示すように、電飾制御基板357には、主制御基板131からサブ統合基板355を介して送信された制御情報コマンドがコマンド受信手段491によって受信されると、これを基に演出表示装置115を制御するための各種機能が備えられている。

#### 【0225】

すなわち、当り時演出態様テーブル492と、外れ時演出態様テーブル493とが予め記憶されており、これらのテーブル492, 493を基に、ステップ演出における演出態様が決定されるようになっている。

#### 【0226】

当り時演出態様テーブル492は、普通当りの場合に用いられ、演出決定用乱数（後述する）と、演出態様（ここではステップ演出における演出パターン）との関係を示すものである。また、外れ時演出態様テーブル493は、外れの場合に用いられるテーブルであり、演出決定用乱数と演出パターンとの関係を示すものである。

#### 【0227】

電飾制御基板357には、ランダムカウンタ（図示しない）からステップ演出決定用乱数を抽出する演出用乱数抽出手段495と、ステップ演出の演出パターンを決定する演出態様決定手段496とが設けられている。演出態様決定手段496は、コマンド受信手段

４９１を介して制御コマンドを受信すると、演出用乱数抽出手段４９５によって演出用乱数を抽出するとともに、制御コマンドに含まれる当否コマンドが普通当りを示すものである場合には、演出用乱数抽出手段４９５によって抽出された演出用乱数と、当り時演出態様テーブル４９２とから演出パターンを決定し、一方、当否コマンドが外れを示すものである場合には、演出用乱数抽出手段４９５によって抽出された演出用乱数と、外れ時演出態様テーブル４９３とから演出パターンを決定するものである。

【０２２８】

そして、演出態様決定手段４９６によって決定されたステップ演出の演出パターンは、演出パターン記憶手段４９４から抽出されるとともに、演出表示制御手段４４３に送られる。演出表示制御手段４４３は、それらの演出の画像を演出パターン記憶手段４９４から読み出し演出表示装置１１５に導出する。

10

【０２２９】

また、演出表示制御手段４４３は、表示枠部４２９（図３５参照）が後側フレーム２９２の開口部２９１内に出現した際、演出表示装置１１５の表示画面を、窓枠４４８の内側を通して視認される第一表示領域と、表示枠部４２９の外側において視認される第二表示領域とに区分けし、第一表示領域及び第二表示領域に対して互いに異なる演出画像を表示させる。特に、本例では、第一表示領域を、右側の窓枠４４８を通して視認可能となる領域と、左側の窓枠４４８を通して視認可能となる領域とに区分けし、互いに異なる演出画像を表示させる。具体的には、一方の第一表示領域にはスピード（速度）を表示させ、他方の第一表示領域にはエンジンの回転数を表示させる。

20

【０２３０】

また、演出表示制御手段４４３には、領域変位制御手段４４４が備えられており、表示枠部４２９が上昇途中及び下降途中の際、表示枠部４２９の位置を昇降位置検出手段５１４によって検出するとともに、第一表示領域と第二表示領域との相対位置を、表示枠部４２９の位置に追従させて変位させるようにしている。つまり、表示枠部４２９の内側を通して視認される演出画像を、表示枠部４２９の可動位置に追従させて変位させることにより、その演出画像が表示枠部４２９からはみ出さないように制御している。

【０２３１】

一方、装飾図柄列の演出に関する機能的な構成として、装飾図柄変動制御手段５１５、及びリーチ状態成立手段５１６が設けられている。装飾図柄変動制御手段５１５は、コマンド受信手段４９１によって受信された制御コマンドを基に三つの装飾図柄列を変動させるとともに、その制御コマンドに含まれる変動時間及び当否コマンド等（すなわち抽選結果）に基づいて装飾図柄列を順に停止させるものである。

30

【０２３２】

リーチ状態成立手段５１６は、複数の装飾図柄列のうち最後に停止される最終停止図柄列が停止する前の段階で、有効ライン上で既に停止している装飾図柄（停止図柄）の組合せが、特定の装飾図柄の組合せを充足する場合、既に停止している装飾図柄を第一リーチ形成図柄として、リーチ状態を成立させるものである。なお、リーチ状態が成立した場合には、リーチ状態であることを示す演出が表示されるとともに、発展演出の導出が可能となる。

40

【０２３３】

[特別図柄始動入賞処理の別実施形態について]

ところで、本実施形態における特別図柄始動入賞処理（図４７参照）では、特別図柄始動口８２への遊技球の入賞検出を行った上で有効期間であるか否かを判断しているが、これに限られず、先ずは有効期間であるか否かを判断し、有効期間であるときに、特別図柄始動口８２の遊技球の入賞があったか否かを判断するようにしても良い。この態様について、図５５に基づき説明する。

【０２３４】

図５５は別の実施形態にかかる特別図柄の始動入賞処理のルーチンを示している。この実施形態では、この特別図柄始動入賞処理では、有効期間であるか否かが判断される（ス

50

テップS201a)。「有効期間」とは、特別図柄始動口82への遊技球の受け入れを有効とする期間である。即ち、上記の特別図柄始動口82に対応する第二始動口センサ318から検出信号が出力されたとしても、有効期間内でなければ、CPU314は、当該検出信号の入力検知を行わない。よって、ステップS201aにて有効期間でなければ(N)、特別図柄始動入賞処理を終える。

#### 【0235】

なお、本実施形態では、図示はしていないものの、普通当り判定処理(ステップS104)において普通当りであると判定されたとき、遊技領域37の略中央部に配置された演出表示装置115に普通当り判定処理の結果が導出されたのちに、有効期間を設定している。

10

#### 【0236】

有効期間であるとき(ステップS201aにおけるYES)、遊技中に特別図柄始動口82に始動入賞が有るか否かが判断される(ステップS202a)。具体的には、CPU314は、上記の特別図柄始動口82に対応する第二始動口センサ318から出力された検出信号の入力が検知されると、特別図柄始動口82への始動入賞有りと判断し(YES)、一方、検出信号の入力が検知されなければ、始動入賞は無いものと判断する(N)。

#### 【0237】

次に保留球数カウンタの数値が4未満であるか否かが判断される(ステップS203a)。具体的には、保留球数カウンタの数値が4未満であれば始動格納処理(ステップS204a)を行い、払出有効処理を行う(ステップS205a)。一方、保留球数カウンタの数値が4に至っていれば始動格納処理をスキップして払出有効処理を行う(ステップS205a)。払出有効処理では、所定量の遊技球の払出処理が行われる。

20

#### 【0238】

このように、有効期間でないときに遊技球が特別図柄始動口82に受け入れられても、受入検知手段(ステップS202a)による受入信号の検知を行わず、有効期間であるときに受け入れられる場合にのみ受入信号の検知を行う。即ち、有効期間であるときに遊技球が特別図柄始動口82に受け入れられる場合にのみ、ステップS204およびステップS205を介して大当り判定処理(ステップS213a)および所定量の遊技球の払出処理が行われる。従って、例えば不正に受止誘導部材535や入賞防止部材561を可動させることによって特別図柄始動口82に遊技球を入賞させる等、本来であれば特別図柄始動口82に遊技球が入賞するはずがないときに遊技球が特別図柄始動口82に入賞したとしても、大当り判定処理および遊技球の払出処理が行われない。これにより、不正に遊技球を得ようとする者がいたとしてもこれをなし得ることができず、不正によるパチンコホールの損失を抑制することが可能となる。

30

#### 【0239】

なお、本実施形態では、有効期間でないときに特別図柄始動口82に遊技球が入賞したとき、大当り判定処理(ステップS213a)および遊技球の払出処理のいずれも行われないが、遊技球の払出処理は行わないものの大当り判定処理(ステップS213a)を行う態様であっても良い。このとき、本発明にかかる効果は軽減するもののパチンコホールが受ける損失を抑制できる。

40

#### 【0240】

また、本実施形態では、演出表示装置115に普通当り判定処理(ステップS104a)の結果が導出されたのちに、有効期間を設定しているので、遊技者は、有効期間がいつ設定されるかを把握することができ、当該有効期間が設定されるタイミングを狙って、特別図柄始動口82に遊技球が受け入れられるように遊技を行うことができる。

#### 【0241】

また、普通当り判定処理(ステップS104a)による判定結果が普通当りであるとき、演出表示装置115では、普通当りの判定結果が表示される前にリーチ表示される。このリーチ表示によって普通当たりには当選している可能性があることが遊技者にアピールさ

50

れ、

抽選結果が表示される前（即ち特別図柄始動口 8 2 に入賞可能となる前）から、遊技者は、特別図柄始動口 8 2 に遊技球が入賞するように狙うことができる。即ち、遊技者が遊技領域 3 7 に向けて遊技球を打ち込んだとき、この打ち込まれた遊技球が特別図柄始動口 8 2 に至るまでには所定の時間を要する。その結果、普通当り判定処理において普通当りに当選したことが分かってからすぐに遊技球を遊技領域 3 7 に向けて打ち込んだとしても、当該遊技球が特別図柄始動口 8 2 に至る前に特別図柄始動口 8 2 への遊技球の入賞が不可能になってしまうが、本実施形態によれば、このような不具合を回避できる。

【 0 2 4 2 】

このように、上述した本実施形態の遊技機は、以下の構成を備える。なお、以下の構成 1 ~ 1 0 は単独で、若しくは、適宜組み合わせられて備えられている。

10

【 0 2 4 3 】

[ 構成 1 ]

遊技領域を有し、当該遊技領域に向けて遊技球が打ち込まれる遊技盤と、

前記遊技盤の盤面に設けられ、前記遊技領域に向けて打ち込まれた遊技球を受け入れ可能な始動口と、

前記始動口への遊技球の受け入れを検出し、当該遊技球の受入検出に応じて受入信号を出力する受入検出装置と、

前記始動口に遊技球が受け入れられたことに基づいて、賞としての所定量の遊技球を遊技者に与える遊技球付与手段と、

20

前記受入検出装置から出力された受入信号を受信し、当該受信した受入信号の検知を行う受入検知手段、

前記受入検知手段によって受入信号の受信が検知されたことに基づいて、前記遊技球付与手段による遊技球の付与制御を行う遊技球付与制御手段、

前記受入検知手段によって受入信号が検知されたことに基づいて抽選を行う抽選手段、

および、前記抽選手段による抽選において大当たりに当選したことに応じて遊技者に有利な大当たり遊技を実行する大当たり遊技実行手段、

を少なくとも有する遊技制御手段と、を備え、

前記始動口には、可動部材を有する特定始動口が含まれていると共に、

前記特定始動口から遊技盤の奥側に向けた方向には、当該特定始動口から受け入れた遊技球の通路となる特定始動受入通路が形成されており、

30

前記可動部材は、

前記特定始動受入通路内に收容される收容位置と、前記遊技盤の盤面から遊技者側に向けて突出する突出位置と、の間で変位可能であって、当該突出位置にあるときに、前記遊技領域に向けて打ち込まれた遊技球を受け止め可能であり且つ当該受け止めた遊技球を前記特定始動受入通路に誘導可能であると共に、当該突出位置から当該收容位置への切り替わりに際し、受け止めた遊技球を溢す受止誘導部材、

および、前記特定始動口の開口領域を小さくする狭小位置と、当該狭小位置よりも前記特定始動受入通路内側であって且つ当該特定始動口の開口領域を当該狭小位置にあるときよりも大きくする広大位置と、の間で変位可能であって、当該狭小位置にあるときは当該特定始動口への遊技球の受け入れが不可能である一方、当該広大位置にあるときは当該特定始動口への遊技球の受け入れが可能となる受入防止部材、

40

を有しており、

可動部材を有する特定始動口は、前記受止誘導部材および前記受入防止部材を有する前記可動部材を構成要素とする特定始動口のみから構成されており、

前記遊技制御手段は、

前記受止誘導部材を、前記收容位置と前記突出位置との間で変位可能に可動させる受止誘導可動制御手段、

および、前記受入防止部材を、前記狭小位置と前記広大位置との間で変位可能に可動させる受入防止可動制御手段、

50

をさらに有すると共に、

特定条件の成立に応じて、前記受止誘導可動制御手段により前記受止誘導部材を前記收容位置から前記突出位置に可動させると共に、前記受入防止可動制御手段により前記受入防止部材を前記狭小位置から前記広大位置に可動させることによって、前記特定始動口への遊技球の受け入れが不可能な拒球態様から当該特定始動口への遊技球の受け入れが可能な許球態様となるように制御することを特徴とする。

【0244】

これによれば、本発明に係る遊技機は、遊技領域37が形成された遊技盤5を備えている。遊技領域37には、遊技領域37に向けて打ち込まれた遊技球を受け入れ可能な始動口（特別図柄始動口82）と、受入検出装置（第二始動口センサ318）と、遊技球付与手段（球払出装置170）と、遊技の進行を制御する遊技制御手段（主基板310、周辺基板311）とを備えている。受入検出装置は、始動口への遊技球の受け入れを検出し、この受入検出に応じて受入信号を出力する。遊技球付与手段は、始動口に遊技球が受け入れられたことに基づいて、賞としての所定量の遊技球を遊技者に与える。遊技制御手段は、受入検知手段（ステップS201）、遊技球付与制御手段（払出制御基板197）、抽選手段（ステップS213）および大当たり遊技実行手段515を少なくとも有する。受入検知手段は、受入検出装置から出力された受入信号を受信し、この受信した受入信号の検知を行う。遊技球付与制御手段は、受入検知手段によって受入信号の受信が検知されたことに基づいて、遊技球付与手段による遊技球の付与制御を行う。抽選手段は、受入検知手段によって受入信号の受信が検知されたことに基づいて抽選を行う。大当たり遊技実行手段515は、抽選手段による抽選において大当たりに当選したことに応じて遊技者に有利な大当たり遊技を実行する。

【0245】

なお、始動口は、遊技球が受け入れられることによって抽選手段（ステップS213）による抽選の契機となる所謂「抽選契機口」として作用するものであって、遊技球の受け入れが必ずしも遊技制御手段（主基板310、周辺基板311）による遊技始動の条件となるものに限られない（始動口への遊技球の受け入れが遊技始動の条件となるものもある）。

【0246】

また、始動口の数、本実施形態では一つのみ（特別図柄始動口82）であるが、その数は限られるものではなく、複数の始動口が備えられていてもよい。

【0247】

また、遊技球付与制御手段（払出制御基板197）は、始動口（特別図柄始動口82）への遊技球の受入検出に基づいて遊技球の付与制御を行うが、「付与」とは譲渡を意味するものではなく、貸し与えることを意味する。即ち、遊技場において遊技を行うとき、遊技者は遊技球を購入するのではなく、貸し与えられるのである。

【0248】

ここで、遊技領域37に向けて打ち込まれた遊技球が始動口（特別図柄始動口82）に受け入れられると、受入検出装置（第二始動口センサ318）によって始動口への遊技球の受け入れが検出され、受入信号として、電氣的に接続された受入検知手段（ステップS201）に出力される。受入検出装置から出力された遊技球の受入信号が受入検知手段によって検知されると、これに基づいて、遊技球付与制御手段（払出制御基板197）による遊技球の付与制御および抽選手段（ステップS213）による抽選が行われる。そして、抽選手段による抽選において大当たりに当選すると、大当たり遊技実行手段515によって大当たり遊技が実行される。

【0249】

また、本実施形態では、始動口として特別図柄始動口82が備えられているにすぎないが、始動口が複数備えられていても良い。複数の始動口が備えられている場合には、当該複数の始動口のうち少なくとも一つに可動部材を有する特定始動口が含まれている。なお、上記構成1に記載の「特定始動口」は、本実施形態の特別図柄始動口82に相当する。

## 【 0 2 5 0 】

また、この遊技機には、特定始動受入通路（入賞通路 5 3 1）が形成されている。この特定始動受入通路は、特定始動口（特別図柄始動口 8 2）から受け入れた遊技球の通路となるものであって、特定始動口から遊技盤 5 の奥側に向けた方向に形成されている。即ち、特定始動受入通路は、特定始動口（特別図柄始動口 8 2）の開口領域と連通すると共に、遊技盤 5 の遊技領域 3 7 が形成されている側とは反対側（即ち遊技盤 5 の背後側）に向けて形成されていることとなる。

## 【 0 2 5 1 】

また、特定始動口（特別図柄始動口 8 2）の可動部材は、受止誘導部材 5 3 5 および受入防止部材（入賞防止部材 5 6 1）を有している。受止誘導部材 5 3 5 は、特定始動受入通路（入賞通路 5 3 1）内に收容される收容位置（没入位置）と、遊技盤 5 の盤面から遊技者側に向けて突出する突出位置と、の間で変位可能となっており、突出位置にあるときに、遊技領域 3 7 に向けて打ち込まれた遊技球を受け止め可能であり且つ当該受け止めた遊技球を特定始動受入通路に誘導可能であると共に、突出位置から收容位置への切り替わりに際し、受け止めた遊技球を溢すように構成されている。一方、入賞防止部材 5 6 1 は、特定始動口の開口領域を小さくする狭小位置と、当該狭小位置よりも特定始動受入通路内側であって且つ当該特定始動口の開口領域を当該狭小位置にあるときよりも大きくする広大位置と、の間で変位可能となっており、狭小位置にあるときは当該特定始動口への遊技球の受け入れが不可能である一方、当該広大位置にあるときは当該特定始動口への遊技球の受け入れが可能となるように構成されている。

## 【 0 2 5 2 】

なお、可動部材を有する特定始動口（特別図柄始動口 8 2）は、前述した拒球態様と許球態様との間で変位可能な可動部材（受止誘導部材 5 3 5 および入賞防止部材 5 6 1）を構成要素とする特定始動口のみから構成されている。即ち、前述した可動部材（受止誘導部材 5 3 5 および入賞防止部材 5 6 1）以外の可動部材を有する特定始動口は備えられていない。換言すれば、従来の遊技機に見られるような、開放したときに始動口への遊技球の受け入れを促進する所謂電動チューリップのような可動部材を有する始動口は備えられていない。

## 【 0 2 5 3 】

また、遊技制御手段（主基板 3 1 0、周辺基板 3 1 1）は、受止誘導可動制御手段および受入防止可動制御手段（いずれもステップ S 1 0 7）をさらに有している。受止誘導可動制御手段は、受止誘導部材を、收容位置と突出位置との間で変位可能に可動させる。受入防止可動制御手段は、受入防止部材を、狭小位置と広大位置との間で変位可能に可動させる。受止誘導可動制御手段は、特定条件の成立に応じて、受止誘導部材を收容位置から突出位置に可動させる。また、受入防止可動制御手段は、受入防止部材を狭小位置から広大位置に可動させることによって、特定始動口への遊技球の受け入れが不可能な拒球態様から当該特定始動口への遊技球の受け入れが可能な許球態様となるように制御する。

## 【 0 2 5 4 】

従って、特定条件の成立に応じて、受止誘導部材 5 3 5 および受入防止部材（入賞防止部材 5 6 1）が、特定始動口（特別図柄始動口 8 2）への遊技球の受け入れが不可能な拒球態様から当該特定始動口への遊技球の受け入れが可能な許球態様となるので、大当たり遊技が発生するまでの過程における単調さを解消でき、興趣の低下を抑制できる。より詳しくは、いつ特定条件が成立するか、即ち、受止誘導部材および受入防止部材が、いつ拒球態様から許球態様に切り替わるかといった面白みが加わり、興趣の低下を抑制することができる。

## 【 0 2 5 5 】

また、受止誘導部材 5 3 5 は、受け止めた遊技球を、突出位置から收容位置への切り替わりに際して溢すように構成されているので、想定以上に遊技球が特定始動口（特別図柄始動口 8 2）に入賞してしまう虞がなく、予定通りに遊技機の許容性能を保持し得る。これにより、本来、遊技球が受け入れられるべきでないときに特別図柄始動口 8 2 への遊技

球の受け入れがあったときは、不正と判断することができ、遊技球の付与制御を禁止しても何ら問題とはならない。

【 0 2 5 6 】

とくに、例えば不正に可動部材（受止誘導部材 5 3 5 および入賞防止部材 5 6 1）が許球態様にされる等、本来であれば特定始動口に遊技球が受け入れられるはずがないときに遊技球が特定始動口に受け入れられたとしても、賞としての遊技球が与えられない。これにより、予定通りに遊技機の性能が発揮されると共に、不正に遊技球を得ようとする者がいたとしてもこれをなし得ることができず、不正によるパチンコホールの損失を抑制することが可能となる。

【 0 2 5 7 】

また、特定始動口（特別図柄始動口 8 2）に受け入れられた遊技球は遊技盤 5 の奥側に向けた方向に導かれるので、遊技球が特定始動口に受け入れられたことを視認し易い。また、特定始動口に遊技球が受け入れられたことを契機として抽選が行われるので、特定始動口に受け入れられた遊技球を視認できることで、興趣の低下を抑制できる。

【 0 2 5 8 】

また、受止誘導部材 5 3 5 は、収容位置にあっても突出位置にあっても遊技盤 5 に対して出し入れするのみである。一方、受入防止部材（入賞防止部材 5 6 1）は、狭小位置にあっても広大位置にあっても特定始動口（特別図柄始動口 8 2）の開口領域を塞ぐことはない。従って、常に特定始動口即ち特定始動受入通路（入賞通路 5 3 1）内を視認することができ、遊技球が入賞しやすいという印象を遊技者に与えることができる。これにより、遊技意欲を促進させることができ、興趣の低下を抑制できる。また、受止誘導部材 5 3 5 は、遊技盤 5 に対して出し入れするのみなので、遊技盤 5 上を占める面積を小さくすることができる。

【 0 2 5 9 】

また、受止誘導部材 5 3 5 が収容位置にあっても且つ受入防止部材（入賞防止部材 5 6 1）が狭小位置にあるときは、遊技領域 3 7 を流下する遊技球を特定始動受入通路（入賞通路 5 3 1）即ち特定始動口（特別図柄始動口 8 2）に遊技球を受け入れることができない。一方、受止誘導部材 5 3 5 が突出位置にあっても且つ受入防止部材 5 6 1 が広大位置にあるときは、遊技領域 3 7 を流下する遊技球を特定始動口に遊技球を受け入れることが可能となる。

【 0 2 6 0 】

ところで、本発明では、特定始動口（特別図柄始動口 8 2）が遊技盤 5 の盤面に設けられていると共に、遊技領域 3 7 上の遊技球を受止誘導部材 5 3 5 によって受け止め、その後、当該遊技球を特定始動口内に誘導する。従って、特定始動口の開口領域が遊技球の直径よりも大きい場合には、当該開口領域の大きさによって入賞率は変化しない。即ち、特定始動口の開口領域を大きくすることによって、入賞率を変化させることなく、より一層入賞し易い状態に見せることが可能となり、遊技者の遊技意欲をさらに促進させることが可能となる。しかも、特定始動口の開口領域の大きさを大きくしても、受止誘導部材および受入防止部材（入賞防止部材 5 6 1）の大きさを変える必要はないため、他の要素から受ける制約も小さいものとなる。

【 0 2 6 1 】

[ 構成 2 ]

遊技領域を有し、当該遊技領域に向けて遊技球が打ち込まれる遊技盤と、

前記遊技盤に設けられ、前記遊技領域に向けて打ち込まれた遊技球を受け入れ可能な始動口と、

前記始動口への遊技球の受け入れを検出し、当該遊技球の受入検出に応じて受入信号を出力する受入検出装置と、

前記始動口に遊技球が受け入れられたことに基づいて、賞としての所定量の遊技球を遊技者に与える遊技球付与手段と、

前記受入検出装置から出力された受入信号を受信し、当該受信した受入信号の検知を行

10

20

30

40

50



う受入検知手段、

前記受入検知手段によって受入信号の受信が検知されたことに基づいて、前記遊技球付与手段による遊技球の付与制御を行う遊技球付与制御手段、

前記受入検知手段によって受入信号が検知されたことに基づいて抽選を行う抽選手段、  
および、前記抽選手段による抽選において大当たりに当選したことに基づいて遊技者に有利な大当たり遊技を実行する大当たり遊技実行手段、

を少なくとも有する遊技制御手段と、を備え、

前記始動口は、可動部材を有する特定始動口であって、

前記特定始動口から遊技盤の奥側に向けた方向には、当該特定始動口から受け入れた遊技球の通路となる特定始動受入通路が形成されており、

10

前記可動部材は、

前記特定始動受入通路内に收容される收容位置と、前記遊技盤の盤面から遊技者側に向けて突出する突出位置と、の間で変位可能であって、当該突出位置にあるときに、前記遊技領域に向けて打ち込まれた遊技球を受け止め可能であり且つ当該受け止めた遊技球を前記特定始動受入通路に誘導可能であると共に、当該突出位置から当該收容位置への切り替わりに際して受け止めた遊技球を溢す受止誘導部材、

および、前記特定始動口の開口領域を小さくする狭小位置と、当該狭小位置よりも前記特定始動受入通路内側であって且つ当該特定始動口の開口領域を当該狭小位置にあるときよりも大きくする広大位置と、の間で変位可能であって、当該狭小位置にあるときは当該特定始動口への遊技球の受け入れが不可能である一方、当該広大位置にあるときは当該特定始動口への遊技球の受け入れが可能となる受入防止部材、

20

を有しており、

前記遊技制御手段は、

前記受止誘導部材を、前記收容位置と前記突出位置との間で変位可能に可動させる受止誘導可動制御手段、

および、前記受入防止部材を、前記狭小位置と前記広大位置との間で変位可能に可動させる受入防止可動制御手段、

をさらに有すると共に、

特定条件の成立に基づいて、前記受止誘導可動制御手段により前記受止誘導部材を前記收容位置から前記突出位置に可動させると共に、前記受入防止可動制御手段により前記受入防止部材を前記狭小位置から前記広大位置に可動させることによって、前記特定始動口への遊技球の受け入れが不可能な拒球態様から当該特定始動口への遊技球の受け入れが可能な許球態様となるように制御することを特徴とする。

30

【0262】

これによれば、本発明に係る遊技機は、遊技領域37が形成された遊技盤5を備えている。遊技領域37には、遊技領域37に向けて打ち込まれた遊技球を受け入れ可能な始動口（特別図柄始動口82）と、受入検出装置（第二始動口センサ318）と、遊技球付与手段（球払出装置170）と、遊技の進行を制御する遊技制御手段（主基板310、周辺基板311）とを備えている。受入検出装置は、始動口への遊技球の受け入れを検出し、この受入検出に基づいて受入信号を出力する。遊技球付与手段は、始動口に遊技球が受け入れられたことに基づいて、賞としての所定量の遊技球を遊技者に与える。遊技制御手段は、受入検知手段（ステップS201）、遊技球付与制御手段（払出制御基板197）、抽選手段（ステップS213）および大当たり遊技実行手段515を少なくとも有する。受入検知手段は、受入検出装置から出力された受入信号を受信し、この受信した受入信号の検知を行う。遊技球付与制御手段は、受入検知手段によって受入信号の受信が検知されたことに基づいて、遊技球付与手段による遊技球の付与制御を行う。抽選手段は、受入検知手段によって受入信号の受信が検知されたことに基づいて抽選を行う。大当たり遊技実行手段515は、抽選手段による抽選において大当たりに当選したことに基づいて遊技者に有利な大当たり遊技を実行する。

40

【0263】

50

なお、始動口は、遊技球が受け入れられることによって抽選手段（ステップＳ２１３）による抽選の契機となる所謂「抽選契機口」として作用するものであって、遊技球の受け入れが必ずしも遊技制御手段（主基板３１０、周辺基板３１１）による遊技始動の条件となるものに限られない（始動口への遊技球の受け入れが遊技始動の条件となるものもある）。

【０２６４】

また、始動口の数、本実施形態では一つのみ（特別図柄始動口８２）であるが、その数は限られるものではなく、複数の始動口が備えられていてもよい。

【０２６５】

また、遊技球付与制御手段（払出制御基板１９７）は、始動口（特別図柄始動口８２）への遊技球の受入検出に基づいて遊技球の付与制御を行うが、「付与」とは譲渡を意味するものではなく、貸し与えることを意味する。即ち、遊技場において遊技を行うとき、遊技者は遊技球を購入するのではなく、貸し与えられるのである。

【０２６６】

ここで、遊技領域３７に向けて打ち込まれた遊技球が始動口（特別図柄始動口８２）に受け入れられると、受入検出装置（第二始動口センサ３１８）によって始動口への遊技球の受け入れが検出され、受入信号として、電氣的に接続された受入検知手段（ステップＳ２０１）に出力される。受入検出装置から出力された遊技球の受入信号が受入検知手段によって検知されると、これに基づいて、遊技球付与制御手段（払出制御基板１９７）による遊技球の付与制御および抽選手段（ステップＳ２１３）による抽選が行われる。そして、抽選手段による抽選において大当たりに当選すると、大当たり遊技実行手段５１５によって大当たり遊技が実行される。

【０２６７】

また、本実施形態では、始動口として特別図柄始動口８２が備えられているにすぎないが、始動口が一つのみであっても複数備えられていても良い。この場合、全ての始動口が、可動部材を有する特定始動口である。なお、上記構成２に記載の「特定始動口」は、本実施形態の特別図柄始動口８２に相当する。

【０２６８】

また、この遊技機には、特定始動受入通路（入賞通路５３１）が形成されている。この特定始動受入通路は、特定始動口（特別図柄始動口８２）から受け入れた遊技球の通路となるものであって、特定始動口から遊技盤５の奥側に向けた方向に形成されている。即ち、特定始動受入通路は、特定始動口（特別図柄始動口８２）の開口領域と連通すると共に、遊技盤５の遊技領域３７が形成されている側とは反対側（即ち遊技盤５の背後側）に向けて形成されていることとなる。

【０２６９】

また、特定始動口（特別図柄始動口８２）の可動部材は、受止誘導部材５３５および受入防止部材（入賞防止部材５６１）を有している。受止誘導部材５３５は、特定始動受入通路（入賞通路５３１）内に收容される收容位置（没入位置）と、遊技盤５の盤面から遊技者側に向けて突出する突出位置と、の間で変位可能となっており、突出位置にあるときに、遊技領域３７に向けて打ち込まれた遊技球を受け止め可能であり且つ当該受け止めた遊技球を特定始動受入通路に誘導可能であると共に、突出位置から收容位置への切り替わりに際し、受け止めた遊技球を溢すように構成されている。一方、入賞防止部材５６１は、特定始動口の開口領域を小さくする狭小位置と、当該狭小位置よりも特定始動受入通路内側であって且つ当該特定始動口の開口領域を当該狭小位置にあるときよりも大きくする拡大位置と、の間で変位可能となっており、狭小位置にあるときは当該特定始動口への遊技球の受け入れが不可能である一方、当該拡大位置にあるときは当該特定始動口への遊技球の受け入れが可能となるように構成されている。

【０２７０】

なお、上述のとおり、上記構成２に記載の遊技機における始動口（特別図柄始動口８２）は、拒球態様と許球態様との間で変位可能な可動部材（受止誘導部材５３５および入賞

防止部材５６１）を構成要素とする特定始動口である。即ち、前述した可動部材（受止誘導部材５３５および入賞防止部材５６１）以外の可動部材を有する特定始動口は備えられていない。換言すれば、従来の遊技機に見られるような、開放したときに始動口への遊技球の受け入れを促進する所謂電動チューリップのような可動部材を有する始動口は備えられていない。

【０２７１】

また、遊技制御手段（主基板３１０、周辺基板３１１）は、受止誘導可動制御手段および受入防止可動制御手段（いずれもステップＳ１０７）をさらに有している。受止誘導可動制御手段は、受止誘導部材を、収容位置と突出位置との間で変位可能に可動させる。受入防止可動制御手段は、受入防止部材を、狭小位置と広大位置との間で変位可能に可動させる。受止誘導可動制御手段は、特定条件の成立に応じて、受止誘導部材を収容位置から突出位置に可動させる。また、受入防止可動制御手段は、受入防止部材を狭小位置から広大位置に可動させることによって、特定始動口への遊技球の受け入れが不可能な拒球態様から当該特定始動口への遊技球の受け入れが可能な許球態様となるように制御する。

10

【０２７２】

従って、特定条件の成立に応じて、受止誘導部材５３５および受入防止部材（入賞防止部材５６１）が、特定始動口（特別図柄始動口８２）への遊技球の受け入れが不可能な拒球態様から当該特定始動口への遊技球の受け入れが可能な許球態様となるので、大当たり遊技が発生するまでの過程における単調さを解消でき、興趣の低下を抑制できる。より詳しくは、いつ特定条件が成立するか、即ち、受止誘導部材および受入防止部材が、いつ拒球態様から許球態様に切り替わるかといった面白みが加わり、興趣の低下を抑制することができる。

20

【０２７３】

また、受止誘導部材５３５は、受け止めた遊技球を、突出位置から収容位置への切り替わりに際して溢すように構成されているので、想定以上に遊技球が特定始動口（特別図柄始動口８２）に入賞してしまう虞がなく、予定通りに遊技機の許容性能を保持し得る。これにより、本来、遊技球が受け入れられるべきでないときに特別図柄始動口８２への遊技球の受け入れがあったときは、不正と判断することができ、遊技球の付与制御を禁止しても何ら問題とはならない。

【０２７４】

30

また、特定始動口（特別図柄始動口８２）に受け入れられた遊技球は遊技盤５の奥側に向けた方向に導かれるので、遊技球が特定始動口に受け入れられたことを視認し易い。また、特定始動口に遊技球が受け入れられたことを契機として抽選が行われるので、特定始動口に受け入れられた遊技球を視認できることで、興趣の低下を抑制できる。

【０２７５】

また、受止誘導部材５３５は、収容位置にあっても突出位置にあっても遊技盤５に対して出し入れするのみである。一方、受入防止部材（入賞防止部材５６１）は、狭小位置にあっても広大位置にあっても特定始動口（特別図柄始動口８２）の開口領域を塞ぐことはない。従って、常に特定始動口即ち特定始動受入通路（入賞通路５３１）内を視認することができ、遊技球が入賞しやすいという印象を遊技者に与えることができる。これにより、遊技意欲を促進させることができ、興趣の低下を抑制できる。また、受止誘導部材５３５は、遊技盤５に対して出し入れするのみなので、遊技盤５上を占める面積を小さくすることができる。

40

【０２７６】

また、受止誘導部材５３５が収容位置にあつて且つ受入防止部材（入賞防止部材５６１）が狭小位置にあるときは、遊技領域３７を流下する遊技球を特定始動受入通路（入賞通路５３１）即ち特定始動口（特別図柄始動口８２）に遊技球を受け入れることができない。一方、受止誘導部材５３５が突出位置にあつて且つ受入防止部材５６１が広大位置にあるときは、遊技領域３７を流下する遊技球を特定始動口に遊技球を受け入れることが可能となる。

50

## 【 0 2 7 7 】

ところで、本発明では、特定始動口（特別図柄始動口 8 2）が遊技盤 5 の盤面に設けられていると共に、遊技領域 3 7 上の遊技球を受止誘導部材 5 3 5 によって受け止め、その後、当該遊技球を特定始動口内に誘導する。従って、特定始動口の開口領域が遊技球の直径よりも大きい場合には、当該開口領域の大きさによって入賞率は変化しない。即ち、特定始動口の開口領域を大きくすることによって、入賞率を変化させることなく、より一層入賞し易い状態に見せることが可能となり、遊技者の遊技意欲をさらに促進させることが可能となる。しかも、特定始動口の開口領域の大きさを大きくしても、受止誘導部材および受入防止部材（入賞防止部材 5 6 1）の大きさを変える必要はないため、他の要素から受ける制約も小さいものとなる。

10

## 【 0 2 7 8 】

## [ 構成 3 ]

構成 1 または 2 に記載の遊技機において、  
前記遊技制御手段は、

常には拒球態様に維持し且つ前記特定条件が成立した場合にのみ拒球態様から許球態様に切り替わると共に、当該許球態様に切り替わってから所定時間が経過したのちに再び拒球態様に切り替わるように、前記受止誘導部材および前記受入防止部材を、それぞれ、前記受止誘導可動制御手段および前記受入防止可動制御手段によって制御することの特徴とする。

## 【 0 2 7 9 】

これによれば、受止誘導可動制御手段および受入防止可動制御手段（いずれもステップ S 1 0 7）は、常には拒球態様に維持し且つ特定条件が成立した場合にのみ拒球態様から許球態様に切り替わるように、受止誘導部材および受入防止部材を制御する。そして、拒球態様から許球態様に切り替わってから所定時間が経過したのちに再び拒球態様に切り替わるように、受止誘導部材および受入防止部材を制御する。

20

## 【 0 2 8 0 】

従って、常には特定始動口（特別図柄始動口 8 2）への遊技球の受け入れが不可能な態様に維持され且つ特定条件が成立した場合にのみ特定始動口への遊技球の受け入れが可能となるので、予定していた遊技機の許容性能を保持しつつ大当たり遊技が発生するまでの過程における単調さを解消でき、興趣の低下を抑制できる。そもそも、パチンコ機は、遊技球が始動口に受け入れられる（入賞する）ことによって抽選が行われる遊技機であるため、従来の遊技機は、遊技球が常に始動口に入賞可能となっている。ところが、本発明にかかる遊技機においては、常には特定始動口への遊技球の受け入れが不可能な態様とすることで、可動部材がいつ拒球態様から許球態様に切り替わるかといった面白みが加わり、興趣の低下を抑制することができるのである。

30

## 【 0 2 8 1 】

## [ 構成 4 ]

構成 1 ～ 3 のいずれか一つに記載の遊技機において、  
前記遊技制御手段は、

前記許球態様への切り替わりから再び切り替わる前記拒球態様への切り替わりまでの期間を有効期間として設定し、

40

当該有効期間外に遊技球が前記特定始動口に受け入れられる場合には、前記受入検出装置から出力された受入信号が前記受入検知手段によって検知されるにも拘わらず、少なくとも前記遊技球付与制御手段による遊技球の付与制御を禁止する一方、

当該有効期間内に遊技球が前記特定始動口に受け入れられる場合にのみ、前記受入検出装置から出力された受入信号が前記受入検知手段によって検知されたことに応じて、前記遊技球付与制御手段による遊技球の付与制御および前記抽選手段による抽選を行うことを特徴とする。

## 【 0 2 8 2 】

また、遊技制御手段（主基板 3 1 0、周辺基板 3 1 1）は、許球態様への切り替わりか

50

ら再び切り替わる拒球態様への切り替わりまでの期間を有効期間として設定する。そして、この有効期間外に遊技球が特定始動口（特別図柄始動口 8 2）に受け入れられる場合には、受入検出装置（第二始動口センサ 3 1 8）から出力された受入信号が受入検知手段（ステップ S 2 0 1）によって検知されるにも拘わらず、少なくとも遊技球付与制御手段（球払出制御基板 1 9 7）による遊技球の付与制御を禁止する。一方、有効期間内に遊技球が当該特定始動口に受け入れられる場合には、受入検出装置（第二始動口センサ 3 1 8）から出力された受入信号が受入検知手段（ステップ S 2 0 1）によって検知されたことに応じて、遊技球付与制御手段による遊技球の付与制御および抽選手段（ステップ S 2 1 3）による抽選を行う。なお、遊技球付与制御手段による遊技球の付与制御および抽選手段による抽選が行われるのは、有効期間内に遊技球が特定始動口に受け入れられる場合のみである。

10

#### 【 0 2 8 3 】

このように、本発明の遊技機では、有効期間外に遊技球が特定始動口（特別図柄始動口 8 2）に受け入れられる場合には、受入検出装置（第二始動口センサ 3 1 8）から出力された受入信号が受入検知手段（ステップ S 2 0 1）によって検知されるにも拘わらず、少なくとも遊技球付与制御手段（球払出制御基板 1 9 7）による遊技球の付与制御を禁止する。即ち、特定始動口に遊技球が受け入れられて受入信号が検知される場合であっても、当該受入信号が有効期間内に検知される場合にのみ、賞としての遊技球が遊技者に与えられる。従って、例えば不正に可動部材（受止誘導部材 5 3 5 および入賞防止部材 5 6 1）が許球態様にされる等、本来であれば特定始動口に遊技球が受け入れられるはずがないときに遊技球が特定始動口に受け入れられたとしても、賞としての遊技球が与えられない。これにより、不正に遊技球を得ようとする者がいたとしてもこれをなし得ることができず、不正によるパチンコホールの損失を抑制することが可能となる。

20

#### 【 0 2 8 4 】

なお、有効期間外に遊技球が特定始動口（特別図柄始動口 8 2）に受け入れられる場合には、抽選手段（ステップ S 2 1 3）による抽選も禁止にすることが好ましい。不正に特定始動口に遊技球が受け入れられることによって大当たり遊技が発生することを防止するためである。

#### 【 0 2 8 5 】

ところで、構成 4 に記載の

30

「当該有効期間外に遊技球が前記特定始動口に受け入れられる場合には、前記受入検出装置から出力された受入信号が前記受入検知手段によって検知されるにも拘わらず、少なくとも前記遊技球付与制御手段による遊技球の付与制御を禁止する一方、

当該有効期間内に遊技球が前記特定始動口に受け入れられる場合にのみ、前記受入検出装置から出力された受入信号が前記受入検知手段によって検知されたことに応じて、前記遊技球付与制御手段による遊技球の付与制御および前記抽選手段による抽選を行う」は、

「当該有効期間外に遊技球が前記特定始動口に受け入れられる場合には、前記受入検知手段による受入信号の検知を行わない一方、

当該有効期間内に遊技球が前記特定始動口に受け入れられる場合にのみ、前記受入検知手段による受入信号の検知を行うことによって、前記遊技球付与制御手段による遊技球の付与制御および前記抽選手段による抽選を行う」と置き換えることもできる。

40

#### 【 0 2 8 6 】

上記のように置き換えても、例えば不正に可動部材（受止誘導部材 5 3 5 および入賞防止部材 5 6 1）が許球態様にされる等、本来であれば特定始動口に遊技球が受け入れられるはずがないときに遊技球が特定始動口に受け入れられたとしても、賞としての遊技球が与えられない。これにより、不正に遊技球を得ようとする者がいたとしてもこれをなし得ることができず、不正によるパチンコホールの損失を抑制することが可能となる。

#### 【 0 2 8 7 】

#### [ 構成 5 ]

構成 1 ～ 4 のいずれか一つに記載の遊技機において、

50

前記遊技領域に向けて打ち込まれた遊技球の受け入れまたは通過が可能であると共に、前記特定条件が成立するための契機となる契機部をさらに備えており、

前記遊技制御手段は、

前記遊技領域に向けて打ち込まれた遊技球が前記契機部に受け入れられたことまたは通過したことに応じて当該契機部への遊技球の受け入れまたは通過を検出する契機検出手段、

および、前記契機検出手段によって契機部への遊技球の受け入れまたは通過が検出されたことを契機として前記可動部材の可動制御を行うか否かの抽選を行う可動抽選手段、

をさらに有しており、

前記可動制御手段は、

前記特定条件としての前記可動抽選手段による抽選において当選したことに応じて、前記可動部材を拒球態様から許球態様に変位させるための可動制御を行うことを特徴とする。

#### 【 0 2 8 8 】

これによれば、この遊技機は、特定条件が成立するための契機となる契機部（普通図柄始動口 9 6）をさらに備えている。この契機部は、遊技領域 3 7 に向けて打ち込まれた遊技球の受け入れまたは通過が可能となっている。

#### 【 0 2 8 9 】

また、遊技制御手段（主基板 3 1 0、周辺基板 3 1 1）は、契機検出手段（第一始動口センサ、ステップ S 1）および可動抽選手段（ステップ S 1 0 4）をさらに有している。契機検出手段は、遊技領域 3 7 に向けて打ち込まれた遊技球が契機部（普通図柄始動口 9 6）に受け入れられたことまたは通過したことを検出する。可動抽選手段は、契機検出手段によって契機部への遊技球の受け入れまたは通過が検出されたことを契機として可動部材（受止誘導部材 5 3 5 および入賞防止部材 5 6 1）の可動制御を行うか否かの抽選を行う。可動制御手段（ステップ S 1 0 7）は、特定条件の成立に応じて、可動部材を、拒球態様から許球態様に変位させるための可動制御を行う。

#### 【 0 2 9 0 】

従って、可動部材（受止誘導部材 5 3 5 および入賞防止部材 5 6 1）が拒球態様であるとき、遊技者は、契機部（普通図柄始動口 9 6）に遊技球が受け入れられるように遊技を行うこととなる。即ち、本来、始動口（特別図柄始動口 8 2）に遊技球が受け入れられることによって大当たり遊技の契機となる抽選が行われるものの、本発明によれば、始動口に受け入れられるためには契機部に遊技球が受け入れられる必要がある。これが、従来の遊技機には見られない補助遊技として機能するので、大当たり遊技状態が発生するまでの過程における単調さを、より一層解消できる。

#### 【 0 2 9 1 】

##### [ 構成 6 ]

構成 5 に記載の遊技機において、

前記遊技領域の略中央部に配置され、遊技にかかる所定の結果を表示可能な表示装置をさらに備え、

前記遊技制御手段は、

前記可動抽選手段による抽選結果を前記表示装置に導出制御する表示制御手段をさらに有すると共に、

前記可動抽選手段による抽選に当選したとき、当該当選としての抽選結果が前記表示制御手段によって導出制御されるタイミングで、前記有効期間を設定することを特徴とする。

#### 【 0 2 9 2 】

これによれば、遊技領域 3 7 の略中央部には、遊技にかかる所定の結果を表示可能な表示装置（演出表示装置 1 1 5）がさらに備えられている。遊技制御手段（主基板 3 1 0、周辺基板 3 1 1）は、可動抽選手段（ステップ S 1 0 4）による抽選結果を表示装置に導出制御する表示制御手段（電飾制御基板 3 5 6）をさらに有している。そして、可動抽選

10

20

30

40

50

手段による抽選に当選したとき、この当選結果が表示制御手段によって表示装置に導出制御されるタイミングで、有効期間を設定する。

【 0 2 9 3 】

従って、遊技者は、有効期間がいつ設定されるかを把握することができるので、当該有効期間が設定されるタイミングを狙って、特定始動口（特別図柄始動口 8 2 ）に遊技球が受け入れられるように遊技を行うことができる。

【 0 2 9 4 】

なお、上記構成において、表示装置を制御する表示制御手段は本実施形態の電飾制御基板 3 5 7 に相当する一方、有効期間を設定するのは主制御基板 1 3 1 である。従って、「当選としての抽選結果が前記表示制御手段によって導出制御されるタイミングで、前記有効期間を設定する」とは、当選としての抽選結果が表示制御手段によって導出制御されることを契機に有効期間が設定されることを意味するのではなく、あくまでも、遊技者から見た場合に、「当選としての抽選結果が表示装置に導出されるタイミングで有効期間が設定される」ことを意味する。

【 0 2 9 5 】

[ 構成 7 ]

構成 6 に記載の遊技機において、

前記表示制御手段は、

前記可動抽選手段による抽選に当選したとき、前記表示装置に当該当選結果を導出するに先だって、当選結果が導出される可能性があることをアピールすることを特徴とする。

【 0 2 9 6 】

これによれば、可動抽選手段（ステップ S 1 0 4 ）による抽選に当選したとき、当該当選結果が表示装置（演出表示装置 1 1 5 ）に導出される前に、当選結果が導出される可能性があることが導出される（例えばリーチ表示等による予告表示が導出される）。

【 0 2 9 7 】

遊技者が遊技領域 3 7 に向けて遊技球を打ち込んだとき、この打ち込まれた遊技球が特定始動口に至るまでには所定の時間を要する。従って、可動抽選手段（ステップ S 1 0 4 ）による抽選に当選したことが分かってからすぐに遊技球を遊技領域 3 7 に向けて打ち込んだとしても、当該遊技球が特定始動口に至る前に拒球態様になってしまうと、その落胆は大きい。そこで、可動抽選手段に当選したときは、この当選結果が導出される可能性があることをアピールすることによって、特定始動口（特別図柄始動口 8 2 ）に遊技球が受け入れられるように狙わせることができる。これにより、遊技者が落胆することを防止でき、ひいては、興趣の低下を抑制できる。

【 0 2 9 8 】

[ 構成 8 ]

構成 1 ～ 7 のいずれか一つに記載の遊技機において、

前記受入検知手段によって受入信号が検知されたことに基づいて行われる前記抽選手段による抽選結果としての当りとして前記大当りを少なくとも含んでおり、

前記抽選手段は、当該抽選において外れることよりも前記当りとなる確率が高い抽選を行うことを特徴とする。

【 0 2 9 9 】

これによれば、特別図柄始動口 8 2 に遊技球が受け入れられることに基づいて行われる抽選では、外れよりも当りとなる確率が高いので、遊技者は、特別図柄始動口 8 2 に遊技球が受け入れられることに対して大きな興味を抱くこととなり、興趣の低下を抑制できる。

【 0 3 0 0 】

また、特別図柄始動口 8 2 に遊技球が受け入れられることに基づいて行われる抽選では、外れよりも当りとなる確率が高いため、特定条件が成立した場合を除き、常には特別図柄始動口 8 2 に遊技球を受け入れることが不可能であっても、興趣の低下を抑制できる。とくに、常には特別図柄始動口 8 2 に遊技球を受け入れることが不可能であるからこそ、

特別図柄始動口 8 2 に遊技球が受け入れられることに対する喜びが大きくなる。

【 0 3 0 1 】

なお、「当り」には、大当りのみに限られず、例えば遊技者にとって大当りよりも有利度合いが低い小当たりなどが含まれていても良い。

【 0 3 0 2 】

[ 構成 9 ]

構成 8 に記載の遊技機において、

前記抽選手段は、常に当りとなる抽選を行うことを特徴とする。

【 0 3 0 3 】

これによれば、特別図柄始動口 8 2 に遊技球が受け入れられると常に当りとなるので、特別図柄始動口 8 2 に遊技球が受け入れられることに対して、より一層大きな興味を遊技者に抱かせることが可能となり、興趣の低下を抑制できる。とくに、特別図柄始動口 8 2 に遊技球が受け入れられると常に当りとなることで、遊技者は、「特別図柄始動口 8 2 に入賞すればよい」といった安心を感じることができる。

【 0 3 0 4 】

また、特別図柄始動口 8 2 に遊技球が受け入れられると常に当りとなることから、特別図柄始動口 8 2 に遊技球が受け入れられたときの喜びはひときわ大きくなり、常には特別図柄始動口 8 2 に遊技球を受け入れることが不可能であっても、興趣の低下を抑制できる。

【 0 3 0 5 】

[ 構成 1 0 ]

構成 1 ～ 9 のいずれか一つに記載の遊技機において、

遊技にかかる所定の情報を把握可能な態様で導出する遊技情報導出手段をさらに備えており、

前記遊技制御手段は、

前記特定始動口への遊技球の受け入れが前記受入検知手段によって検知されたことに基づいて、前記遊技情報導出手段による導出態様を制御する遊技情報導出制御手段をさらに有すると共に、

前記遊技情報導出制御手段は、

前記受入検出装置から出力された受入信号が前記受入検知手段によって検知されたとき、当該検知が前記有効期間内および前記有効期間外のいずれの期間に検知されたかに拘わらず、当該受入検出装置から出力された受入信号が当該受入検知手段によって検知されたことを把握可能な態様で前記遊技情報導出手段に導出することを特徴とする。

【 0 3 0 6 】

これによれば、この遊技機は、遊技にかかる所定の情報を把握可能な態様で導出する遊技情報導出手段をさらに備えている。また、遊技制御手段（主基板 3 1 0、周辺基板 3 1 1）は、特定始動口（特別図柄始動口 8 2）への遊技球の受け入れが受入検知手段（ステップ S 2 0 1）によって検知されたことに基づいて、遊技情報導出手段による導出態様を制御する遊技情報導出制御手段をさらに有している。この遊技情報導出制御手段は、受入検出装置（第二始動口センサ 3 1 8）から出力された受入信号が受入検知手段によって検知されたとき、当該検知が有効期間内および有効期間外のいずれの期間に検知されたかに拘わらず、当該受入検出装置から出力された受入信号が当該受入検知手段によって検知されたことを把握可能な態様で遊技情報導出手段に導出する。

【 0 3 0 7 】

なお、パチンコ機等の遊技機は、例えば出荷時において、適正に作動するか否か検査される。即ち、特定始動口（特別図柄始動口 8 2）についても、当該特定始動口に遊技球が受け入れられた際に、受入検出装置（第二始動口センサ 3 1 8）によって遊技球の受け入れが検出されているか否かが検査される。従来であれば、特定始動口に遊技球が受け入れられることに応じて遊技球の付与制御が行われれば異常なしと判断されていた。ところが、本発明の遊技機によれば、遊技球の受け入れが行われたことを受入検出装置によって検

10

20

30

40

50



出されたとしても、当該遊技球の受け入れが有効期間外に行われたものであれば遊技球の付与制御が行われないので、受入検出装置によって異常なく検出されているか否かの確認が困難となる。とくに、構成５と本構成とを組み合わせた場合には、可動抽選手段（ステップＳ１０４）による抽選において当選しない限り有効期間にならないので、出荷時の検査が煩わしいものとなってしまう。そこで、受入検出装置から出力された受入信号が受入検知手段によって検知されたとき、当該検知が有効期間内および有効期間外のいずれの期間に検知されたかに拘わらず、当該受入信号が検知されたことを把握可能な態様で遊技情報導出手段に導出することによって、出荷検査を容易に行えるようにしている。

#### 【０３０８】

なお、上記各構成において「特定条件」は、可動抽選手段（ステップＳ１０４）による抽選において当選することである。

10

#### 【０３０９】

また、本例のパチンコ機１によれば、入賞通路５３１内に入賞防止部材５６１が配設されており、受止誘導部材５３５が没入位置になると、入賞防止部材５６１が前進して進入防止位置となり、その先端側の部位を特別図柄始動口８２の受入口の近傍に位置させ、遊技球の進入を防止する。このため、受止誘導部材５３５が没入位置の場合には、たとえ遊技領域３７を流下する遊技球が特別図柄始動口８２側に跳ね返っても、特別図柄始動口８２への進入を阻止することができる。

#### 【０３１０】

また、本例のパチンコ機１によれば、入賞防止部材５６１及び受止誘導部材５３５は、一つの駆動源を兼用しているため、構成が一層簡単になるとともに、特別入賞装置５３２の大型化を抑制することができる。

20

#### 【０３１１】

また、本例のパチンコ機１によれば、普通当りになると、受止誘導部材５３５が遊技盤５の盤面から遊技者側に突出した状態となり、遊技領域３７を流下する遊技球を受け止めることが可能になる。また、受止誘導部材５３５は、遊技盤５の奥側に向って僅かに下り勾配に形成された傾斜面５３４を有しているため、受止誘導部材５３５の傾斜面５３４で受け止められた遊技球を、傾斜面５３４に従って特別図柄始動口８２へと案内することができる。なお、受止誘導部材５３５は舌片状であるため、遊技球を受け止めた場合であっても、受け止められた遊技球が特別図柄始動口８２に到達する前に、受止誘導部材５３５が没入位置に復帰すると、遊技球は特別図柄始動口８２に入賞することなく遊技領域３７へ排出される。したがって、遊技球を受止誘導部材５３５上に載せることができても、その遊技球は特別図柄始動口８２に入賞するとは限らないことから、遊技球が入賞するまで遊技者をハラハラさせることができる。また、「もう少しで入賞させることができたのに入賞させることができず残念だ」という惜しい気持ちを喚起させることができ、次の突出動作に対する意欲を高めることができる。

30

#### 【０３１２】

特に、受止誘導部材５３５を突出位置に維持させる時間を極めて短く設定した場合には、受止誘導部材５３５を頻繁に動作させるようにしても、特別図柄始動口８２に入賞させないようにすることが可能になる。換言すれば、遊技球の払出しを抑制しつつ、受止誘導部材５３５の頻繁な動作によって入賞への期待感を大幅に高めることができる。

40

#### 【０３１３】

また、本例のパチンコ機１によれば、受止誘導部材５３５の左右縁部には一对の壁部５３９が形成されているため、受止誘導部材５３５で受け止められた遊技球を、受止誘導部材５３５の左右側方から排出させることなく、特別図柄始動口８２側に向って誘導することができる。このため、受止誘導部材５３５の左右側方から落下することによる遊技者の不満を解消することができる。また、受止誘導部材５３５を平板状に形成することが可能となり、その結果、特別図柄始動口８２及び入賞通路５３１の高さが比較的低くても、受止誘導部材５３５を入賞通路５３１の内部に収容すること、及び受止誘導部材５３５の上方に遊技球を入賞させるための空間を設けることが可能となる。なお、受止誘導部材５３

50

5の先端部分には壁部539が設けられていないため、先端側における左右方向の間口が広くなり、受止誘導部材535が没入位置に復帰する際に、受止誘導部材535上の載置された遊技球を受止誘導部材535の先端部分から容易に排出させることができる。

#### 【0314】

また、本例のパチンコ機1によれば、受止誘導部材535の後方に形成された開口部542は、受止誘導部材535の位置に拘らず常に流出口541と連通する大きさに形成されているため、受止誘導部材535が突出位置のときは勿論、遊技球が入賞通路531から流出される前に受止誘導部材535が没入位置となった場合にも、その後、開口部542及び流出口541を通して遊技球を流出させることができる。また、一对の壁部539間に設けられた可動誘導壁543によって、特別図柄始動口82に入賞した遊技球を流出口541に向って自然に落下させることができる。

10

#### 【0315】

また、本例のパチンコ機1によれば、入賞装置ケーシング538の内部にガイド部544が形成されているため、受止誘導部材535を滑らかに摺動させることができる。また、壁部539を利用して案内することから、簡単な構成で案内することができ、特別入賞装置532の小型化を図ることが可能になる。特に、ガイド部544は入賞装置ケーシング538と一体に成形されているため、入賞通路531とガイド部544との位置関係を精度よく保つことが可能になり、受止誘導部材535を一層滑らかに摺動させることができる。

#### 【0316】

20

また、本例のパチンコ機1によれば、受止誘導部材535は、ソレノイド548に通電されない場合に没入位置となることから、停電時や故障時に突出した状態となること、すなわち遊技店等に不利益を与える状態で故障することを防止できる。

#### 【0317】

また、本例のパチンコ機1によれば、制動ゲート部材554によって遊技球を受止誘導部材535上に落ち着かせることが可能となる。したがって、受止誘導部材535上に落下した遊技球の跳ね返りを防止し特別図柄始動口82に向って誘導することが可能となる。また、受止誘導部材535が受ける衝撃も弱くなり、受止誘導部材535の変形や破損を防止することが可能になる。また、制動ゲート部材554の内周面における遊技者側の側面には突起555が形成されているため、特別図柄始動口82側に向って流下させることができ、ひいては受止誘導部材535の突出長さが比較的短い場合でも、制動ゲート部材554を通過した遊技球を受止誘導部材535上に載せることができる。また、受止誘導部材535の傾斜面534における傾斜度合が比較的緩やかであっても、特別図柄始動口82に向って滑らかに誘導することができる。

30

#### 【0318】

また、本例のパチンコ機1によれば、進入防止部材558が設けられているため、制動ゲート部材554を通過した遊技球のみを受止誘導部材535に載せることが可能になるとともに、受止誘導部材535で受け止められた遊技球が、制動ゲート部材554を通過しない他の遊技球、すなわち勢いの強い遊技球によって弾き出されることを防止できる。

#### 【0319】

40

さらに、本例のパチンコ機1によれば、舌片状の受止誘導部材535を遊技者側に突出させるだけで遊技球を受止めることができるため、受止誘導部材535の横幅及び高さ(厚み)を比較的短くすることが可能になる。このため、遊技者側から見た特別図柄始動口82及び受止誘導部材535等における正面側の面積を少なくすることが可能となり、例えば遊技盤5における配置スペースが比較的狭い場合であっても、容易に組込むことが可能となる。

#### 【0320】

なお、上記各構成に記載された「特定始動口」は、本実施形態の「特別図柄始動口82」に相当する。上記各構成に記載された「可動部材」は、本実施形態の「受止誘導部材535」または「受止誘導部材535および入賞防止部材561」に相当する。上記各構成

50

に記載された「受入防止部材」は、本実施形態の「入賞防止部材５６１」に相当する。上記各構成に記載された「遊技球付与手段」は、本実施形態の「球払出装１７０」に相当する。上記各構成に記載された「受入検出装置」は、本実施形態の「第二始動口センサ３１８」に相当する。上記各構成に記載された「遊技制御手段」は、本実施形態の「主基板３１０」および／または「周辺基板３１１」に相当する。上記各構成に記載された「可動制御手段」は、本実施形態の「ステップＳ１０７」に相当する。上記各構成に記載された「受入検知手段」は、本実施形態の「ステップＳ２０２」に相当する。上記各構成に記載された「遊技球付与制御手段」は、本実施形態の「払出制御基板１９７」に相当する。上記各構成に記載された「抽選手段」は、本実施形態の「ステップＳ２１３」に相当する。上記各構成に記載された「契機部」は、本実施形態の「普通図柄始動口９６」に相当する。上記各構成に記載された「契機検出手段」は、本実施形態の「第一始動口センサ３１７」および／または「ステップＳ１」に相当する。上記各構成に記載された「可動抽選手段」は、本実施形態の「ステップＳ１０４」に相当する。上記各構成に記載された「表示装置」は、本実施形態の「演出表示装置１１５」に相当する。上記各構成に記載された「表示制御手段」は、本実施形態の「電飾制御基板３５６」に相当する。上記各構成に記載された「特定始動受入通路」は、本実施形態の「入賞通路５３１」に相当する。

10

#### 【０３２１】

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。

20

#### 【０３２２】

例えば、上記実施形態では、特別図柄始動口８２に対して受止誘導部材５３５を配設するものを示したが、その他の入賞口（例えば普通図柄始動口９６）に対して受止誘導部材５３５を備えるようにしてもよい。また、受止誘導部材５３５を普通抽選の結果に基づいて可動させるものを示したが、抽選結果以外の遊技状態に基づいて可動させるようにしてもよい。

#### 【０３２３】

また、上記実施形態では、特別図柄始動口８２は一つのみ設けられているが、この数は一つに限られるものではなく、複数設けられていても良い。このとき、いずれの特別図柄始動口に入賞したかを判断して抽選を行うようにしても良い。例えば、第一の特別図柄始動口と第二の特別図柄始動口とを設けたとき、第一の特別図柄始動口に入賞したときは第一の抽選手段によって抽選を行い、第二の特別図柄始動口に入賞したときは第二の抽選手段によって抽選を行うことが考えられる。

30

#### 【０３２４】

また、上記実施形態では、受止誘導部材５３５及び入賞防止部材５６１の駆動源としてソレノイド５４８を示したが、駆動源は特に限定されるものではなく、例えばモータを用いて摺動させるようにしてもよい。

#### 【０３２５】

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。

40

#### 【０３２６】

即ち、パチンコ機とは、遊技者が遊技機に投入する媒体である遊技球等の投入媒体と、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応じて、所定数の遊技球を賞球とし

50

て払い出す払出手段とを備えるもの」である。

【0327】

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（即ち、遊技状態検出手段）と、入球状態検出手段によって入球が検出されると所定の抽選を行う抽選手段と、抽選手段の抽選結果に応じて特別図柄を変動させると共に変動を停止させる特別図柄表示手段とを備えたもの」や「加えて、特別図柄の変動中に、複数の装飾図柄からなる装飾図柄列を変動表示させるとともに、所定のタイミングでキャラクタ等を出現させる演出画像表示手段をさらに備えるもの」、一般に「複合機」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と始動口に入賞することによって抽選を行う抽選手段とを備えたもの」、一般に「アレパチ」と称されるものに代表される「例えば16個等の所定個数の遊技球により1ゲームが行われ、1ゲームにおける複数の入球口への遊技球の入球態様に依り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。

10

【0328】

一方、パチスロ機とは、遊技媒体であるメダルを投入し、メダルの投入後、始動用操作手段（例えば操作レバー）の操作に応じて複数の図柄からなる図柄列を変動表示させると共に、その後、停止用操作手段（例えばストップボタン）の操作に応じて図柄列の変動を停止させる、といった実質的な遊技を行うものであり、停止操作機能付きのスロットマシンである。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依り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り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。

20

【0329】

また、パチンコ機とパチスロ機とを融合させた遊技機とは、複数個（例えば5個）の遊技球を1単位の投入媒体とし、投入媒体を投入した後、始動用操作手段（例えば操作レバー）の操作に応じて複数の図柄からなる図柄列を変動表示させるとともに、その後、停止用操作手段（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依り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り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

【0330】

また、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。

40

【0331】

また、上述の実施形態における演出表示装置115は、液晶表示装置であることが好ましいが、必ずしも液晶表示装置に限られない。EL表示装置、プラズマ表示装置およびCRT等の表示装置等であってもよい。即ち、普通当りの判定結果を導出可能であれば、その態様は限られない。ただし、普通当りの判定結果を導出するに際し、例えばリーチ表示等、普通当たり等に当選している可能性があることを遊技者にアピールできることが好ましい。

【図面の簡単な説明】

【0332】

50

【図 1】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。

【図 2】パチンコ機の前側全体を示す正面図である。

【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。 10

【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。

【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】センター役物を示す正面図である。

【図 14】センター役物の前側ユニットと後側ユニットとを分離した状態を右上前方から示す斜視図である。

【図 15】前側ユニットにおける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。 20

【図 16】後側ユニットにおける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 17】可動片の開閉部材駆動機構を左上後方から示す斜視図である。

【図 18】開閉部材駆動機構を示す背面図である。

【図 19】開閉部材駆動機構の各構成を分離した状態を左上後方から示す分解斜視図である。

【図 20】誘導通路を右上前方から示す拡大斜視図である。

【図 21】誘導通路及び装飾物を示す平面図である。

【図 22】図 21 における A - A 断面及び B - B 断面を示す断面図である。 30

【図 23】誘導通路の排出口付近の断面を示す断面図である。

【図 24】複合誘導装置及び回転式振分装置を右上前方から示す斜視図である。

【図 25】複合誘導装置及び回転式振分装置を示す正面図である。

【図 26】図 25 における C - C 断面を示す断面図である。

【図 27】振分装置付近の構成を示す断面図である。

【図 28】図 25 における D - D 断面を示す断面図である。

【図 29】図 25 における E - E 断面を示す断面図である。

【図 30】回転式振分装置を示す平面図である。

【図 31】図 30 から回転体を取り除いた状態を示す平面図である。

【図 32】図 30 における F - F 断面を示す断面図である。 40

【図 33】図 30 における G - G 断面を示す断面図である。

【図 34】メータ表示装置を右上後方から示す斜視図である。

【図 35】メータ表示装置を右上前方から示す斜視図である。

【図 36】入賞口ユニットを示す正面図である。

【図 37】入賞口ユニットを右上前方から示す斜視図である。

【図 38】図 36 における H - H 断面を示す断面図である。

【図 39】特別始動口ユニットを示す正面図である。

【図 40】特別始動口ユニットを右上前方から示す斜視図である。

【図 41】特別始動口ユニットにおける内部構成を左上前方から示す斜視図である。

【図 42】特別始動口ユニットを縦方向に切断した切断斜視図である。 50

【図４３】特別始動口ユニットを右上後方から見た斜視図である。

【図４４】制御構成を概略的に示すブロック図である。

【図４５】普通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４６】普通図柄作動処理のルーチンを示すフローチャートである。

【図４７】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４８】特別図柄作動処理のルーチンを示すフローチャートである。

【図４９】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５０】大当り処理のルーチンを示すフローチャートである。

【図５１】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。

10

【図５２】普通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。

【図５３】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。

【図５４】電飾制御基板における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。

【図５５】別実施形態にかかる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。

【符号の説明】

【０３３３】

１ パチンコ機

２ 外枠

20

３ 本体枠

４ 前面枠

５ 遊技盤

６ 下受板

７ ヒンジ機構

１１ 前枠体

１２ 遊技盤装着枠

１３ 機構装着体

１４ 外枠側ヒンジ具

１５ 本体枠側ヒンジ具

30

１６ スピーカボックス部

１７ スピーカ装着板

１８ スピーカ

１９ 発射レール

３０ 下部前面板

３１ 下皿

３２ 操作ハンドル

３３ 灰皿

３４ 球排出レバー

３６ ヒンジ機構

40

３７ 遊技領域

３８ 開口窓

３９ 窓枠

５０ 透明板

５１ 上皿

５２ サイド装飾装置

５３ 音響電飾装置

５４ サイド装飾体

５５ レンズ

５６ 透明カバー体

50

5 7	スピーカ	
5 8	スピーカカバー	
7 0	施錠装置	
7 1	閉止具	
7 2	本体枠施錠フック	
7 3	閉止具	
7 4	扉施錠フック	
7 5	シリンダー錠	
7 6	外レール	
7 7	内レール	10
7 8	案内レール	
7 9	前構成部材	
8 1	普通電動役物	
8 2	特別図柄始動口	
8 3	下部側大入賞口	
9 1	センター役物	
9 6	普通図柄始動口	
9 8	アタッカ装置	
9 9	開閉部材	
1 1 1	保留球ランプ	20
1 1 5	演出表示装置	
1 1 6	表示装置制御基板	
1 1 7	表示装置制御基板ボックス	
1 1 8	ボックス装着台	
1 1 9	副制御基板	
1 2 0	前側ユニット	
1 2 1	後側ユニット	
1 2 3	誘導壁	
1 2 4	開口部	
1 2 5	装飾フレーム	30
1 2 7	上側電飾体	
1 2 8	下側電飾体	
1 2 9	枠電飾体	
1 3 0	副制御基板ボックス	
1 3 1	主制御基板	
1 3 2	主制御基板ボックス	
1 3 3	タンク装着部	
1 3 4	レール装着部	
1 3 5	払出装置装着部	
1 3 6	球タンク	40
1 3 7	底板部	
1 3 8	放出口	
1 3 9	レール構成部材	
1 4 0	拡張開口部	
1 4 2	可動片	
1 4 3	誘導通路	
1 4 4	流入口	
1 4 5	入賞案内内部	
1 4 8	ヘッドランプ部	
1 4 9	サイドランプ部	50

1 5 0	タンクレール	
1 5 1	前壁部	
1 5 2	後壁部	
1 5 5	レール棚	
1 5 6	整流体	
1 5 7	軸	
1 5 8	レール受け部	
1 6 0	ランプ支持部	
1 6 4	文字盤	
1 7 0	球払出装置	10
1 7 2	払出用モータ	
1 7 3	開口部	
1 8 3	基板	
1 8 4	開閉部材駆動機構	
1 8 5	支持軸	
1 8 6	プランジャー	
1 8 7	ソレノイド	
1 8 8	往復動部材	
1 8 9	延出部	
1 9 2	発射モータ	20
1 9 3	取付基板	
1 9 4	発射装置ユニット	
1 9 5	電源基板	
1 9 6	電源基板ボックス	
1 9 7	払出制御基板	
1 9 8	払出制御基板ボックス	
2 0 0	回動軸	
2 0 1	アーム部	
2 0 2	運動変換部材	
2 0 3	回動伝達部材	30
2 0 4	リンク機構	
2 0 5	長孔	
2 0 6	連結ピン	
2 0 8	透孔	
2 0 9	第一ケース	
2 1 0	後カバー体	
2 1 1	カバーヒンジ機構	
2 1 2	後壁部	
2 1 3	周壁部	
2 1 3 a	一側の壁部	40
2 1 3 b	他側の壁部	
2 1 3 c	上側壁部	
2 1 4	ヒンジ体	
2 1 5	ヒンジピン	
2 1 6	ヒンジ体	
2 1 7	弾性閉止体	
2 1 8	検査用コネクタ	
2 2 0	第一軸受部	
2 2 1	第二軸受部	
2 2 2	取付部	50



2 2 3	ガイド部	
2 2 3 a	支え部	
2 2 4	第二ケース	
2 2 5	フランジ	
2 2 6	ハーネス掛止片	
2 3 0	放熱孔	
2 3 1	放熱孔	
2 3 2	放熱孔	
2 3 3	放熱孔	
2 3 5	封印部	10
2 3 7	コード保持体	
2 3 8	分電基板	
2 3 9	基板コネクタ	
2 4 6	装飾物	
2 4 7	横断誘導部材	
2 4 8	速度低減部材	
2 5 2	インタフェース基板	
2 5 3	下皿用球誘導体	
2 5 4	基板ボックス	
2 6 0	後方ガイド部	20
2 6 1	降下ガイド部	
2 6 2	前方ガイド部	
2 6 3	入賞状態検出手段	
2 6 4	遮蔽カバー	
2 8 0	周面誘導部	
2 8 1	内方向誘導部	
2 8 2	各方向変換部	
2 8 3	突起	
2 8 4	奥方向誘導部	
2 8 5	排出口	30
2 8 6	突起部	
2 9 1	開口部	
2 9 2	後側フレーム	
2 9 3	複合誘導装置	
2 9 4	回転式振分装置	
2 9 5	転動装置	
2 9 6	誘導装置	
2 9 6 a	通路形成部材	
2 9 7	メータ表示装置	
2 9 8	仕切板	40
3 0 0	背面板	
3 0 2	装飾物本体	
3 0 3	モータ	
3 0 4	背景装飾板	
3 0 6	円筒部材	
3 0 7	第一領域	
3 0 8	内側誘導通路	
3 0 9	第二領域	
3 1 0	主基板	
3 1 1	周辺基板	50

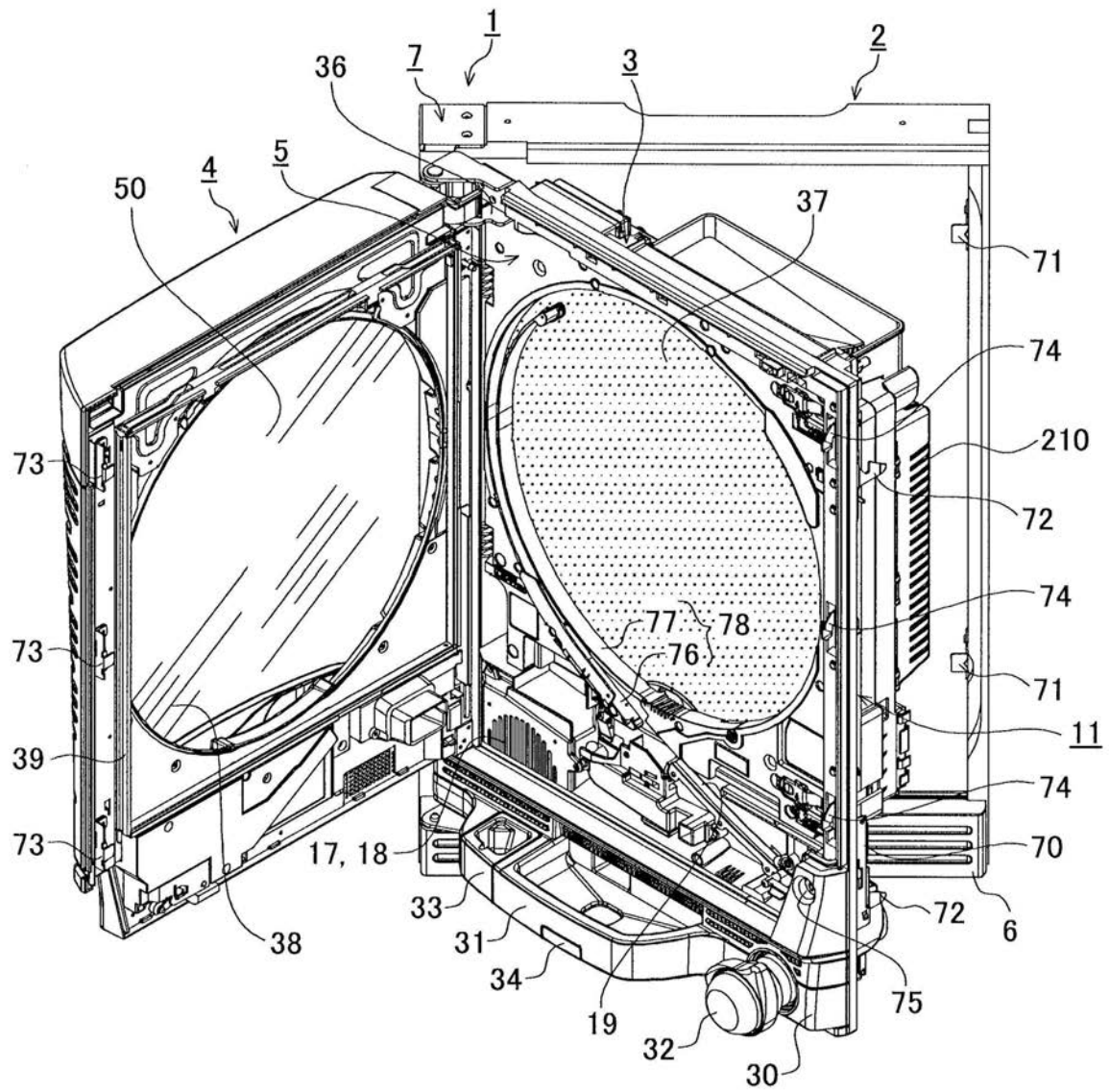
3 1 3	排出センサ	
3 1 7	第一始動口センサ	
3 1 8	第二始動口センサ	
3 1 9	カウントセンサ	
3 2 0	外側誘導通路	
3 2 1	振分装置	
3 2 5	突起	
3 2 6	クルーン	
3 2 7	流出口	
3 2 8	流出口	10
3 2 9	延出流出路	
3 3 0	入賞口センサ	
3 3 1	V入賞センサ	
3 3 2	特別図柄表示器	
3 3 3	普通図柄表示器	
3 3 4	普通役物駆動機構	
3 3 5	大入賞口開閉機構	
3 3 6	振分装置駆動機構	
3 3 8	保留駆動機構	
3 3 9	アタッカ駆動機構	20
3 4 0	流出口	
3 4 1	流入通路	
3 4 1	流入口	
3 4 2	流入通路	
3 4 2 a	流入口	
3 4 3	回転体駆動手段	
3 4 4	特定領域	
3 4 5	普通領域	
3 4 6	リターン領域	
3 4 7	回転体	30
3 4 9	案内通路	
3 5 5	サブ統合基板	
3 5 6	電飾制御基板	
3 5 7	電飾制御基板	
3 5 8	波形制御基板	
3 6 0	保留装置	
3 6 3	揺動片	
3 6 5	ソレノイド	
3 6 6	クランク機構	
3 6 7	流入口	40
3 6 9	案内通路	
3 8 0	装飾仕切板	
3 8 2	ケース	
3 8 4	回転体ケース	
3 8 4 a	回転体収容部	
3 8 5	外周壁	
3 8 7	第一流出口	
3 8 8	第二流出口	
3 8 9	リターン流出口	
3 9 4	装飾ランプ	50

3 9 5	演出ランブ	
3 9 6	超音波送受信装置	
3 9 7	昇降機構駆動基板	
3 9 8	装飾体駆動機構	
4 0 0	リターン通路	
4 0 5	回転軸	
4 0 6	球収容部	
4 0 7	排出路	
4 0 8	流出防止壁	
4 0 9	速度切替手段	10
4 1 1	通常時普通当り判定用テーブル	
4 1 2	特殊モード時普通当り判定用テーブル	
4 1 3	普通図柄用テーブル	
4 1 4	当り時変動時間可変用テーブル	
4 1 5	外れ時変動時間可変用テーブル	
4 1 6	普通当り判定用乱数抽出手段	
4 1 7	普通図柄用乱数抽出手段	
4 1 8	変動時間用乱数抽出手段	
4 1 9	当否決定手段	
4 2 1	入球規制壁	20
4 2 2	モータ	
4 2 3	伝達機構	
4 2 4	閉塞部材	
4 2 9	表示枠部	
4 3 0	停止図柄決定手段	
4 3 1	変動時間決定手段	
4 3 2	入賞制御手段	
4 3 4	保留・消化手段	
4 3 8	コマンド発信手段	
4 4 0	昇降機構	30
4 4 3	演出表示制御手段	
4 4 4	領域変位制御手段	
4 4 8	窓枠	
4 4 9	第一電飾部	
4 5 1	判定用テーブル	
4 5 2	大当り図柄用テーブル	
4 5 3	変動時間可変用テーブル	
4 5 3	当り時変動時間可変用テーブル	
4 5 4	外れ時変動時間可変用テーブル	
4 5 6	大当り判定用乱数抽出手段	40
4 5 7	大当り図柄用乱数抽出手段	
4 5 8	変動時間用乱数抽出手段	
4 6 0	第二電飾部	
4 6 1	ステージ	
4 6 1 a	球導出口	
4 6 6	ベース部材	
4 6 7	下側長孔部	
4 6 8	上側長孔部	
4 6 9	リンク機構	
4 7 0	当否決定手段	50

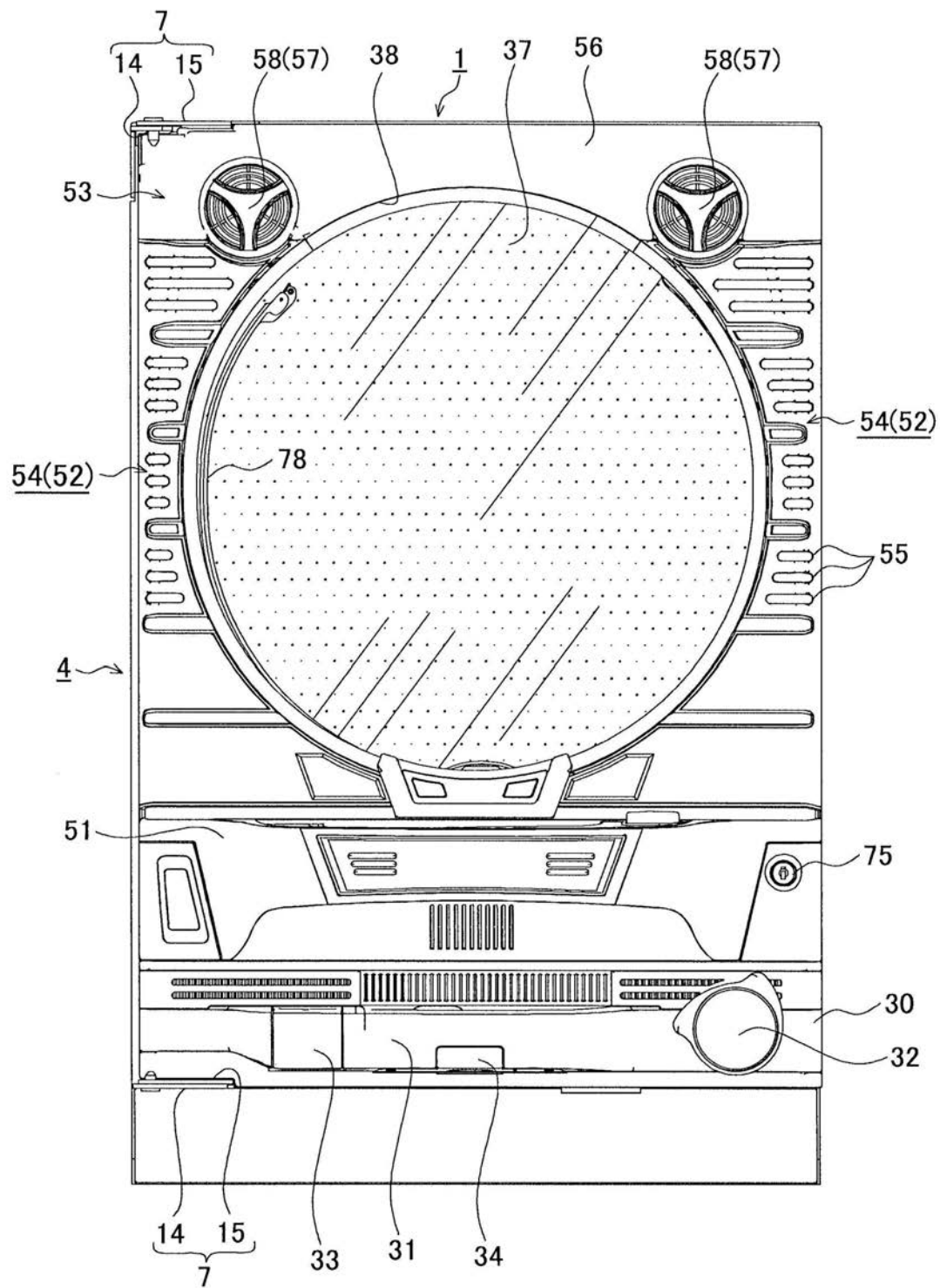
4 7 1	停止図柄決定手段	
4 7 2	変動時間決定手段	
4 7 3	特別図柄変動制御手段	
4 7 4	大入賞口制御手段	
4 7 5	第一有利遊技状態発生手段	
4 7 6	遊技状態判定手段	
4 8 0	下側支持ピン	
4 8 1	上側支持ピン	
4 8 2	昇降駆動手段	
4 8 6	底面部	10
4 8 7	側壁部	
4 8 8	ガイド部	
4 8 9	モータ	
4 9 1	コマンド受信手段	
4 9 2	当り時演出態様テーブル	
4 9 3	外れ時演出態様テーブル	
4 9 4	演出パターン記憶手段	
4 9 5	演出用乱数抽出手段	
4 9 6	演出態様決定手段	
4 9 9	入賞口ユニット	20
5 0 0	普通入賞口	
5 0 1	入賞通路	
5 0 2	普通入賞装置	
5 0 3	入賞センサ	
5 0 4	透明カバー	
5 0 6	上面傾斜部	
5 0 7	振分用突起部	
5 0 8	障害釘	
5 0 8 a	右側障害釘	
5 0 8 b	左側障害釘	30
5 1 0	ベース板	
5 1 2	進入阻止部材	
5 1 3	下面	
5 1 4	入賞口	
5 1 5	装飾図柄変動制御手段	
5 1 6	リーチ状態成立手段	
5 1 7	送通路	
5 3 0	特別始動口ユニット	
5 3 1	入賞通路	
5 3 2	特別入賞装置	40
5 3 4	傾斜面	
5 3 5	受止誘導部材	
5 3 8	入賞装置ケーシング	
5 3 9	壁部	
5 4 1	流出口	
5 4 2	開口部	
5 4 3	可動誘導壁	
5 4 4	ガイド部	
5 4 5	前側ケース部	
5 4 6	後側ケース部	50

5 4 7 フランジ部  
5 4 8 ソレノイド  
5 4 9 プランジャー  
5 5 1 アーム部材  
5 5 1 a 腕部  
5 5 1 b 当接部  
5 5 1 c 係止部  
5 5 2 支持軸部  
5 5 4 制動ゲート部材  
5 5 5 突起  
5 5 7 取付孔  
5 5 8 進入防止部材  
5 6 1 入賞防止部材  
5 6 2 連結部材

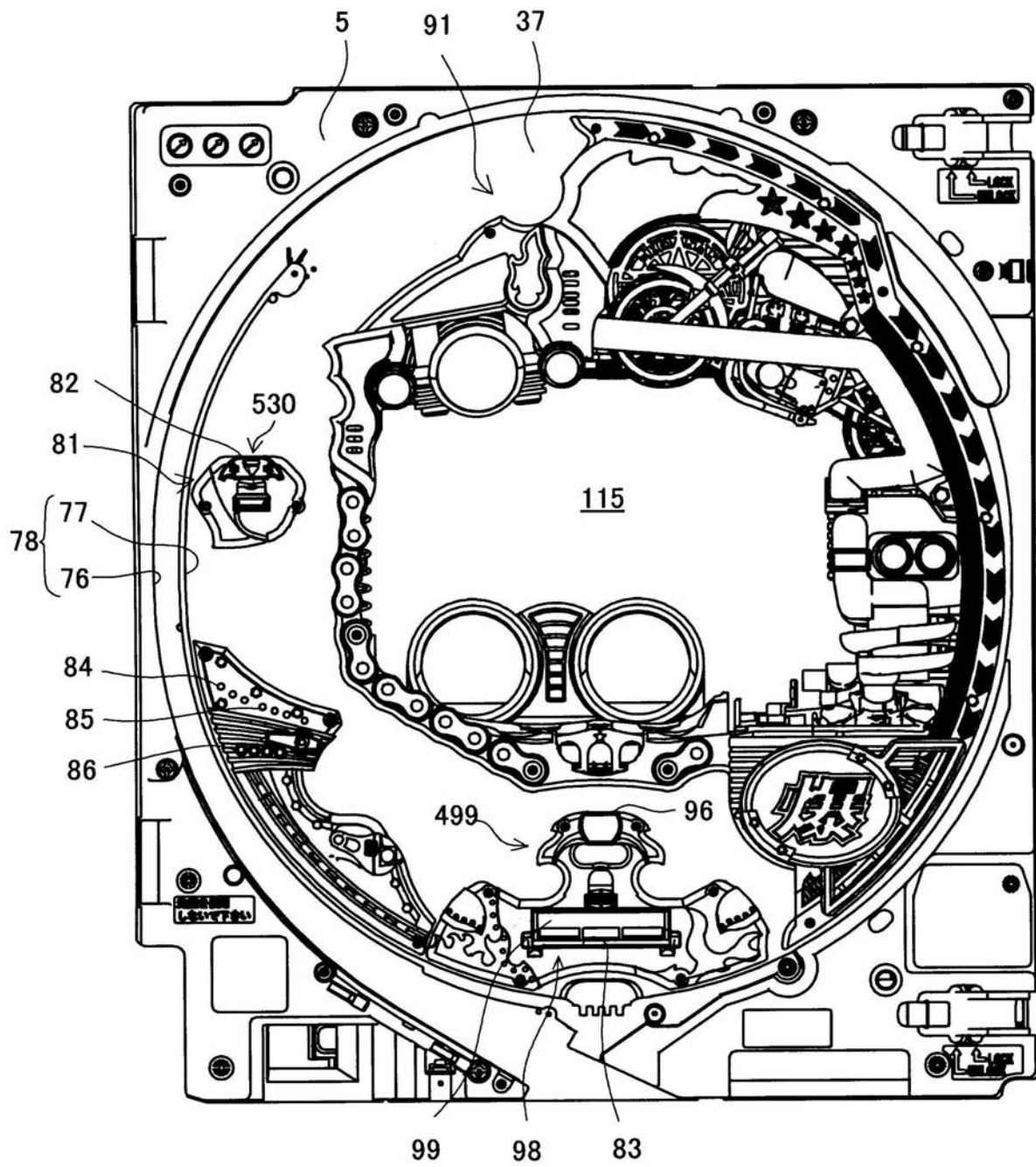
【図1】



【図2】

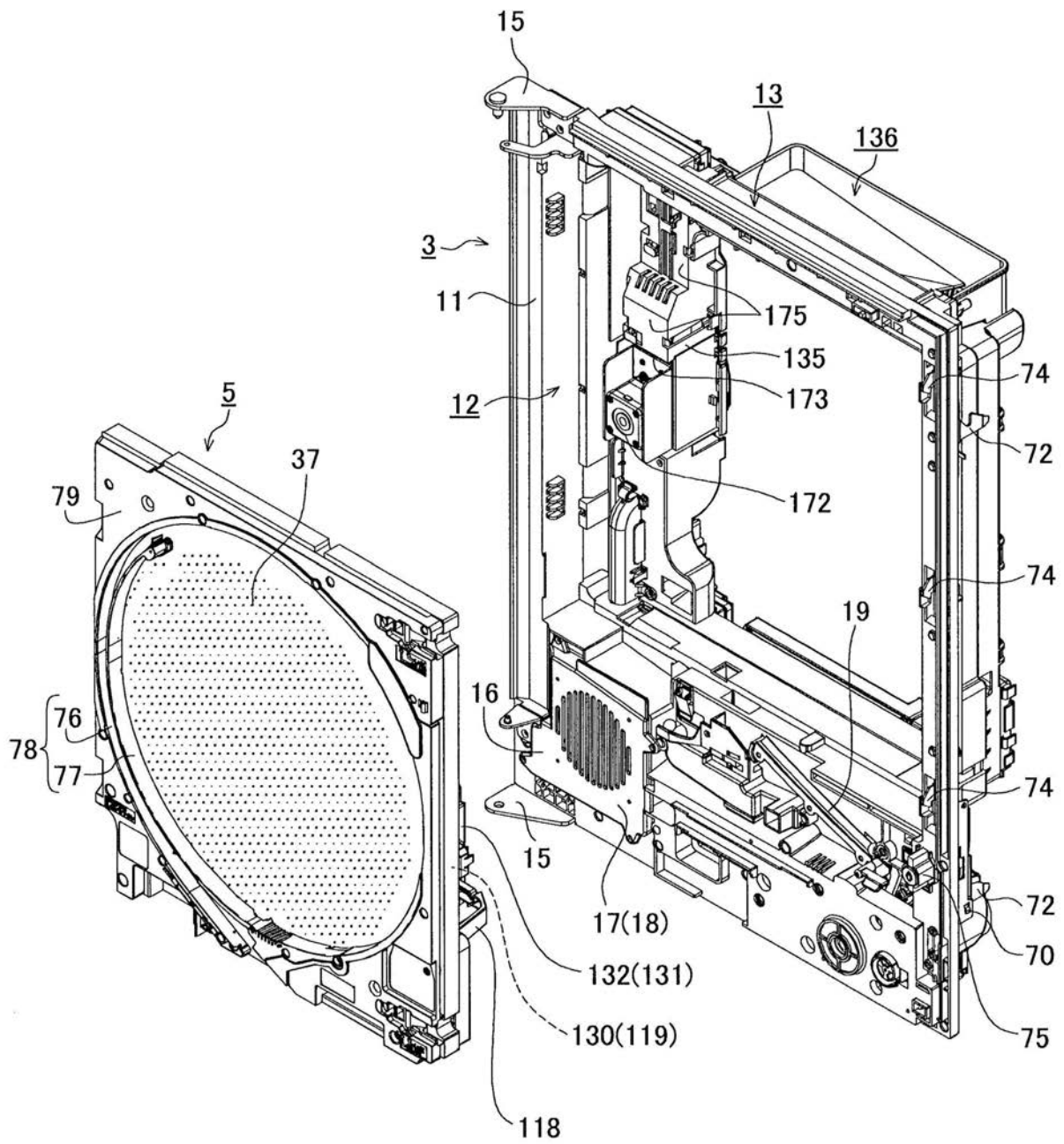


【図3】



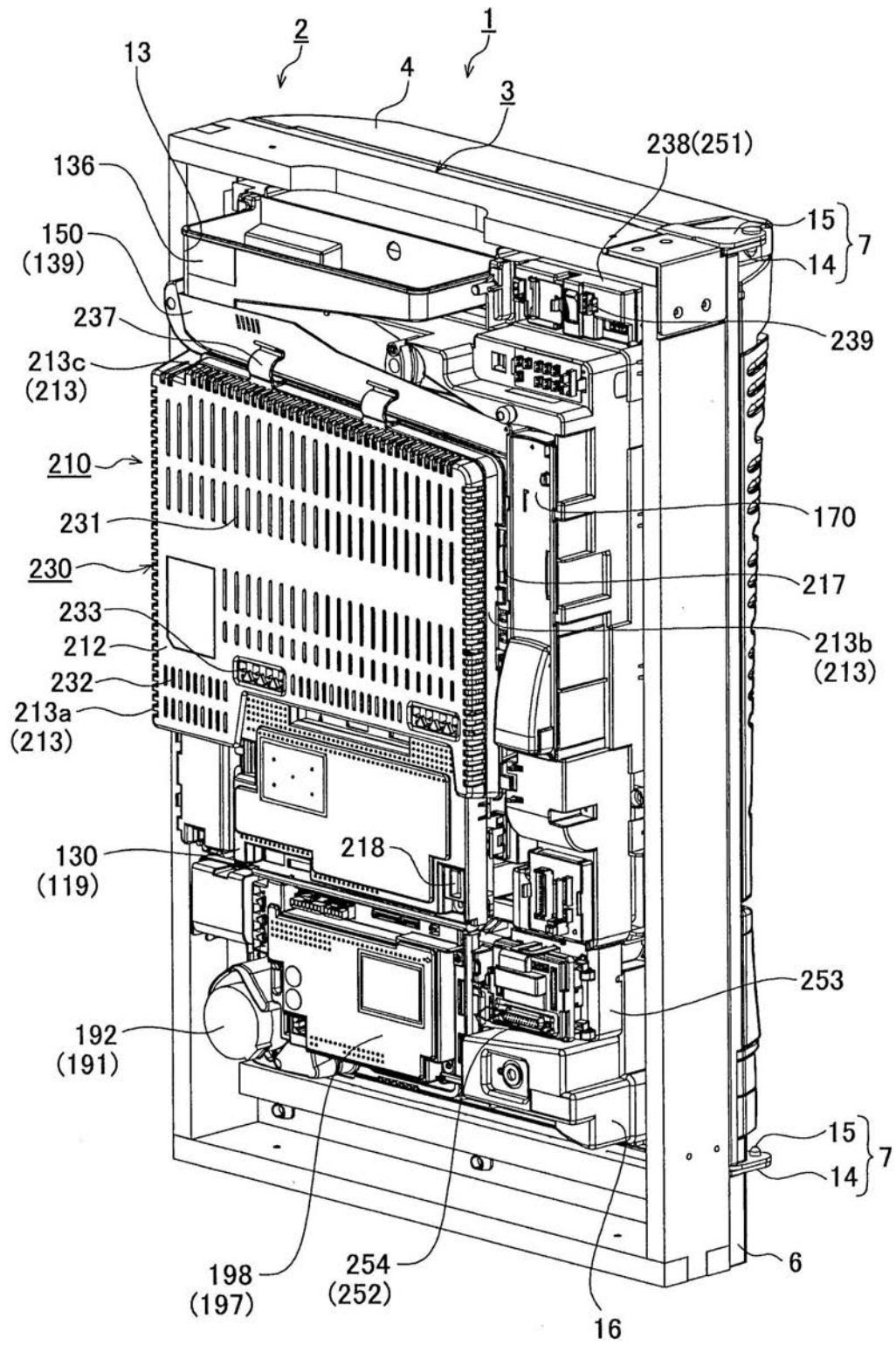


【図4】

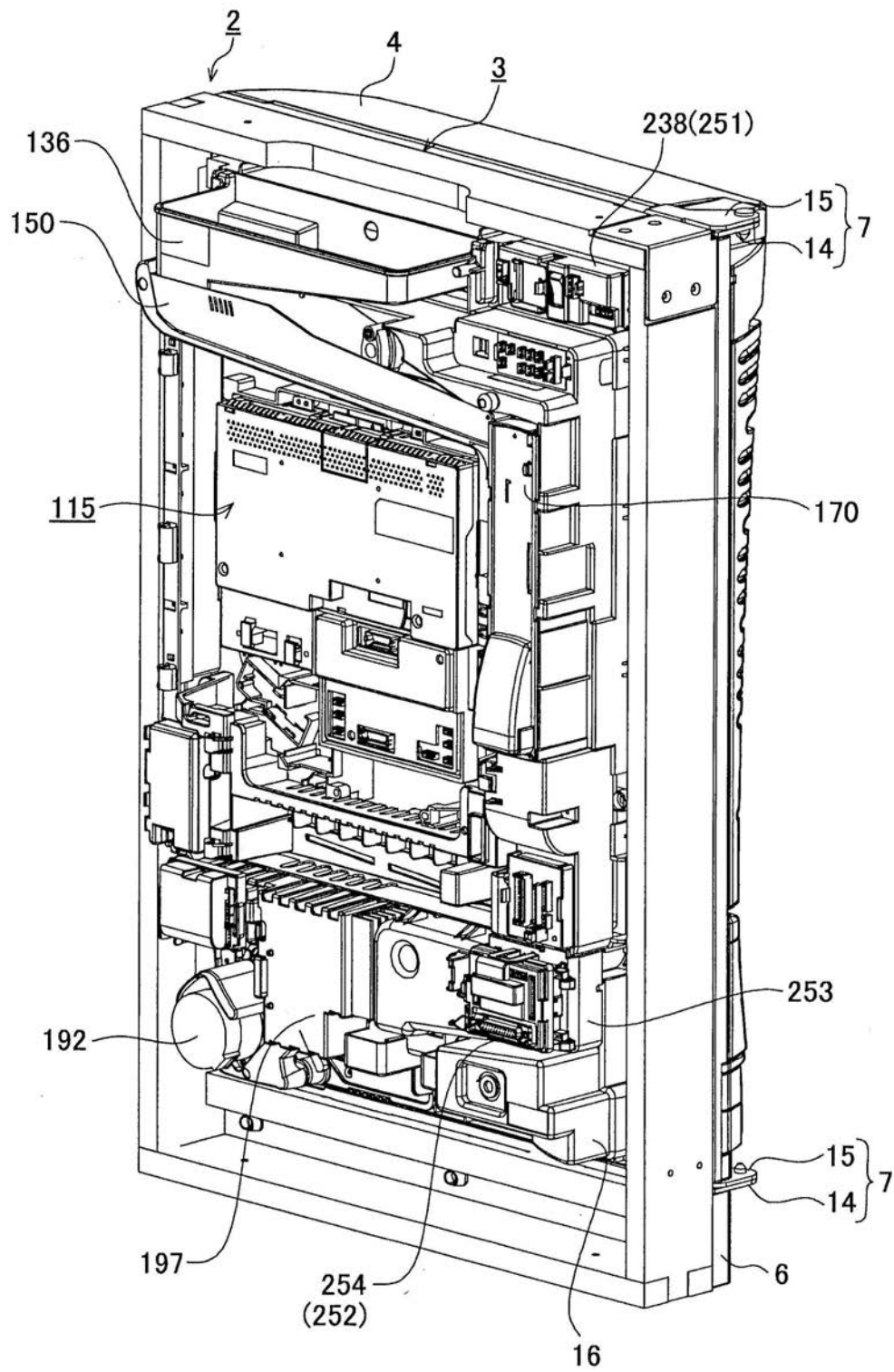


[illegible]

【図6】

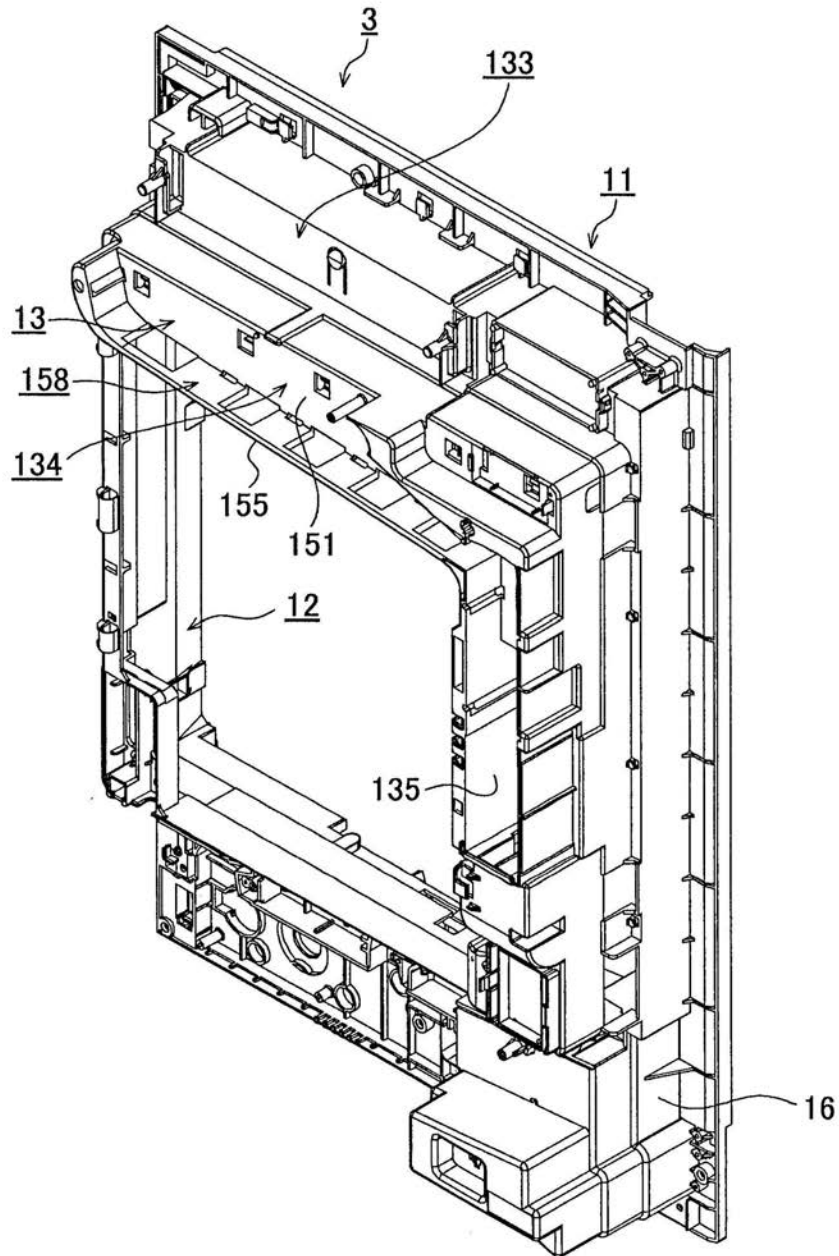


【図 7】

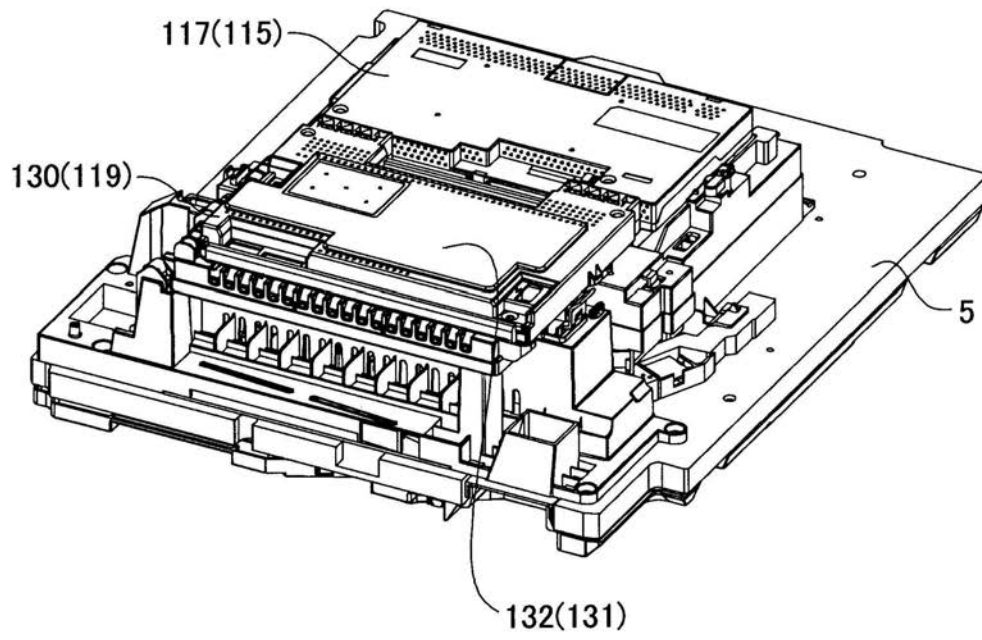




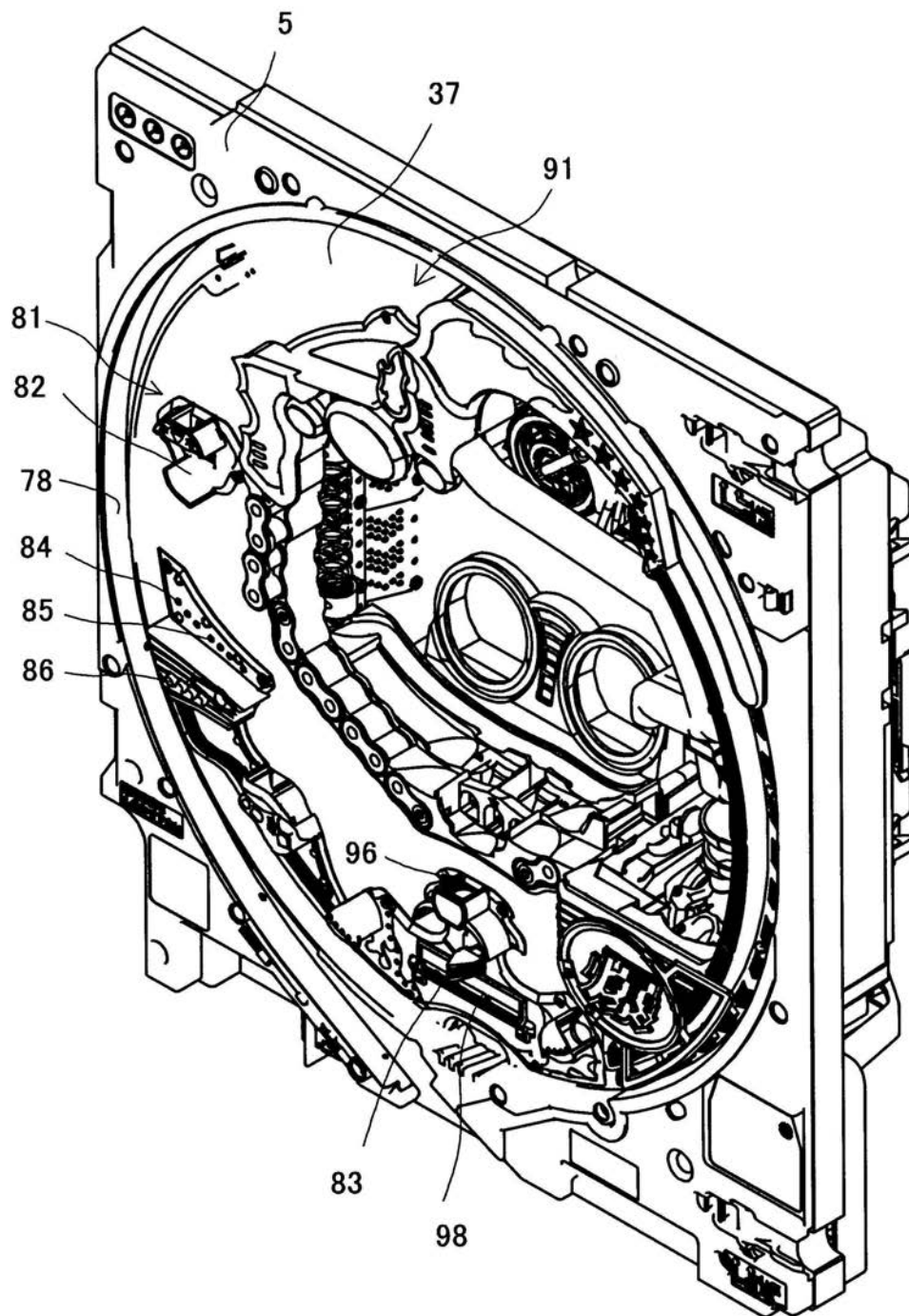
【図 9】



【図10】

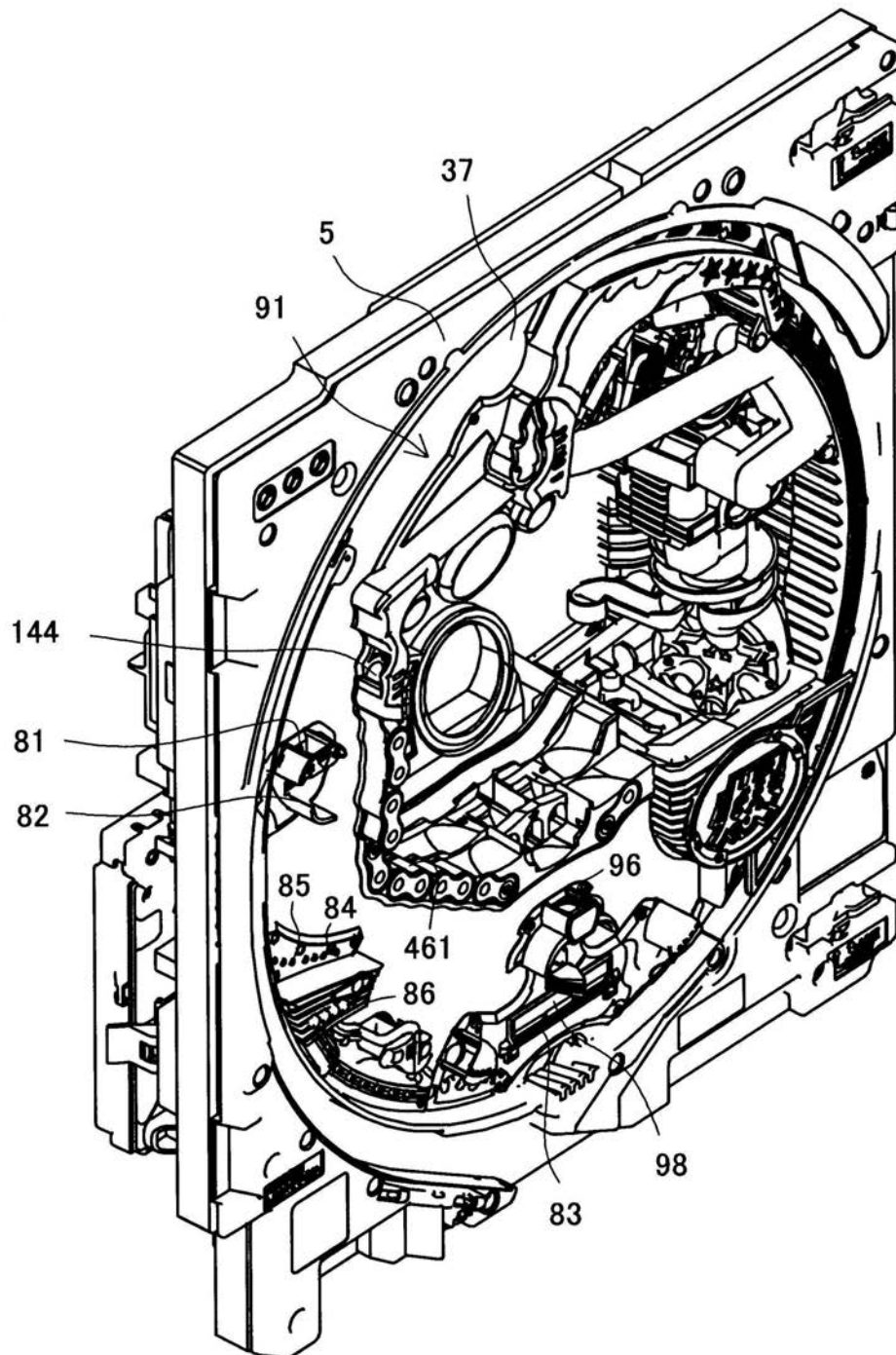


【図 11】

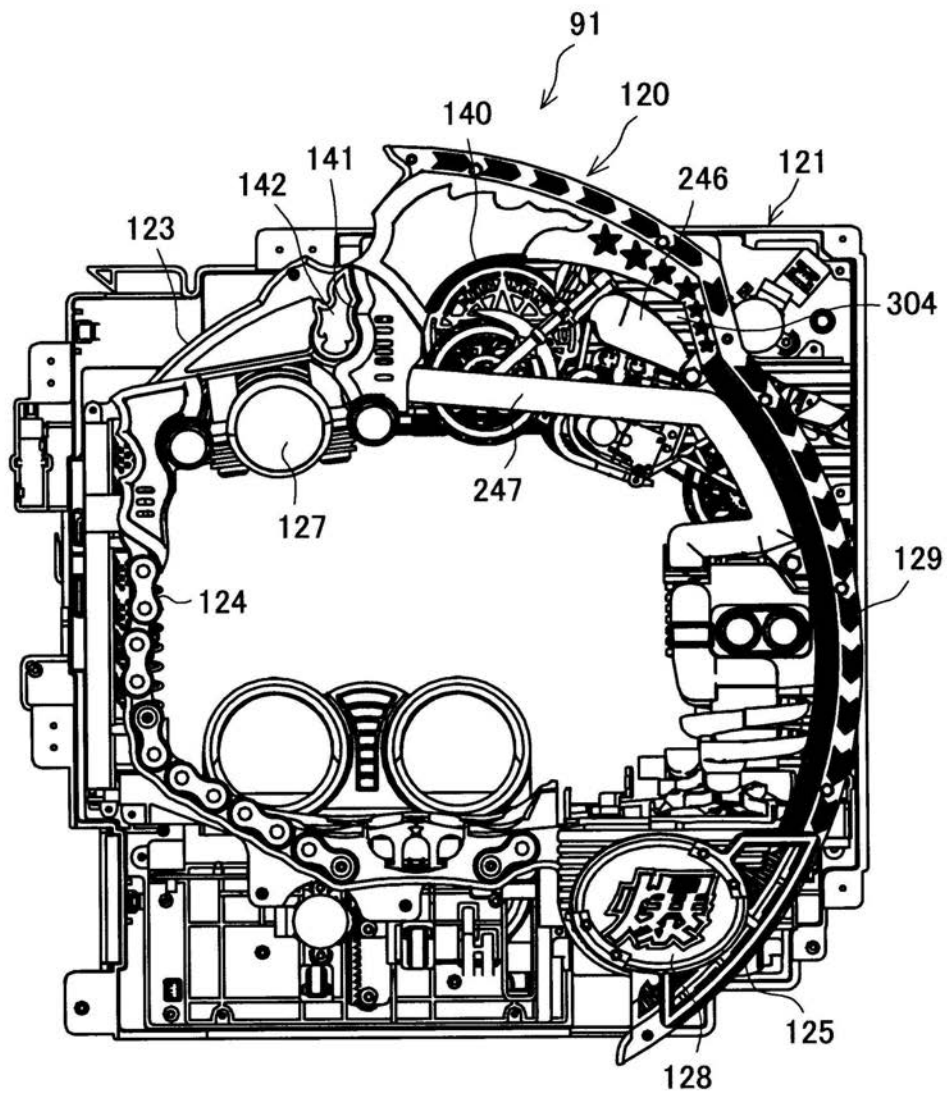




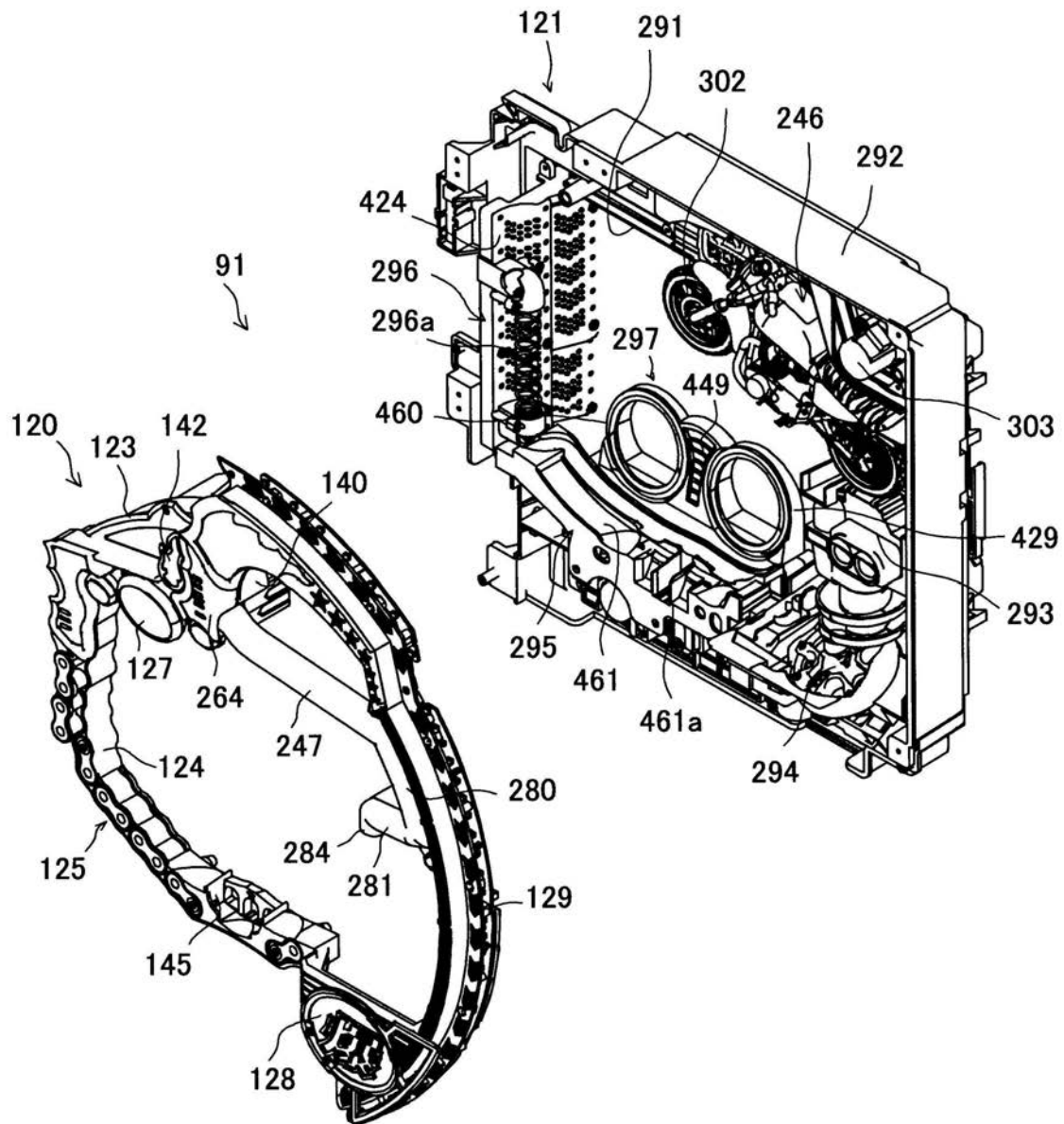
【図12】



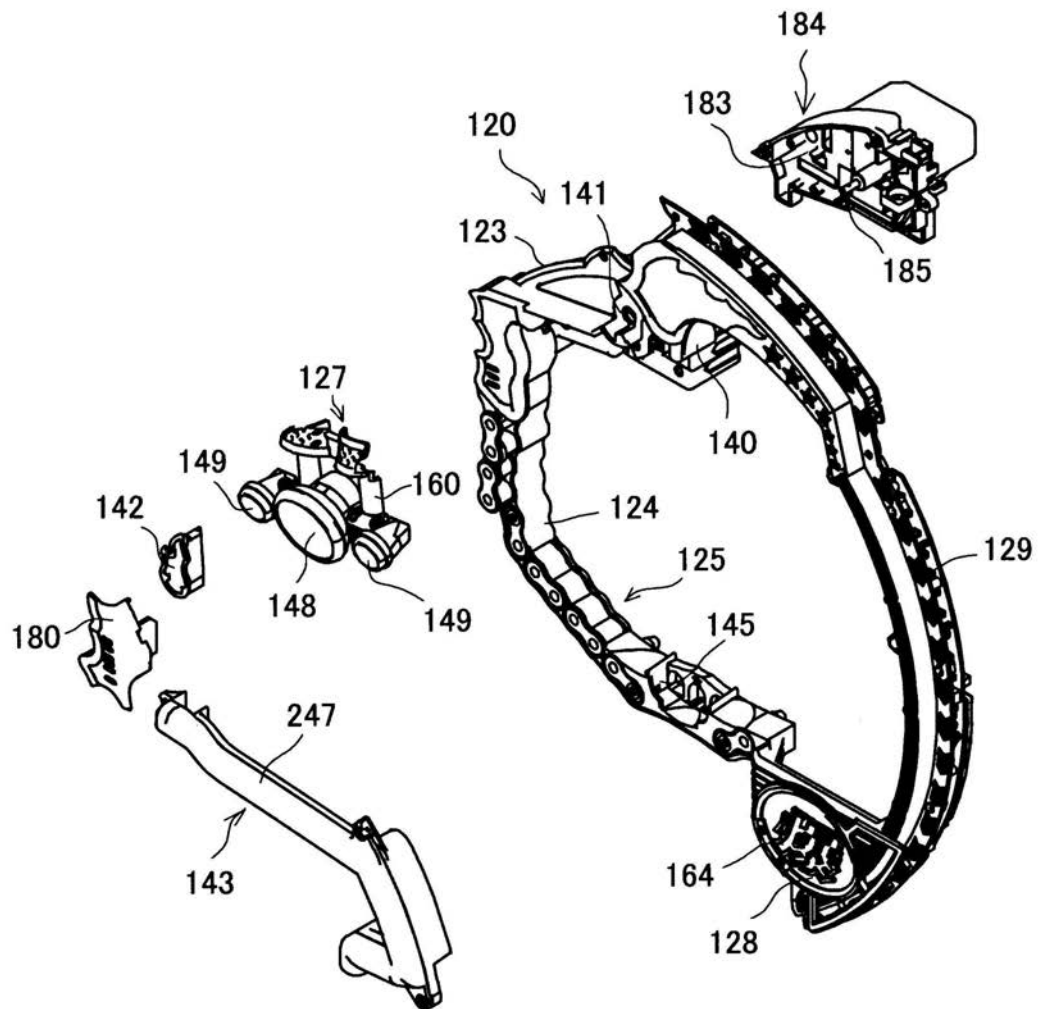
【図 13】



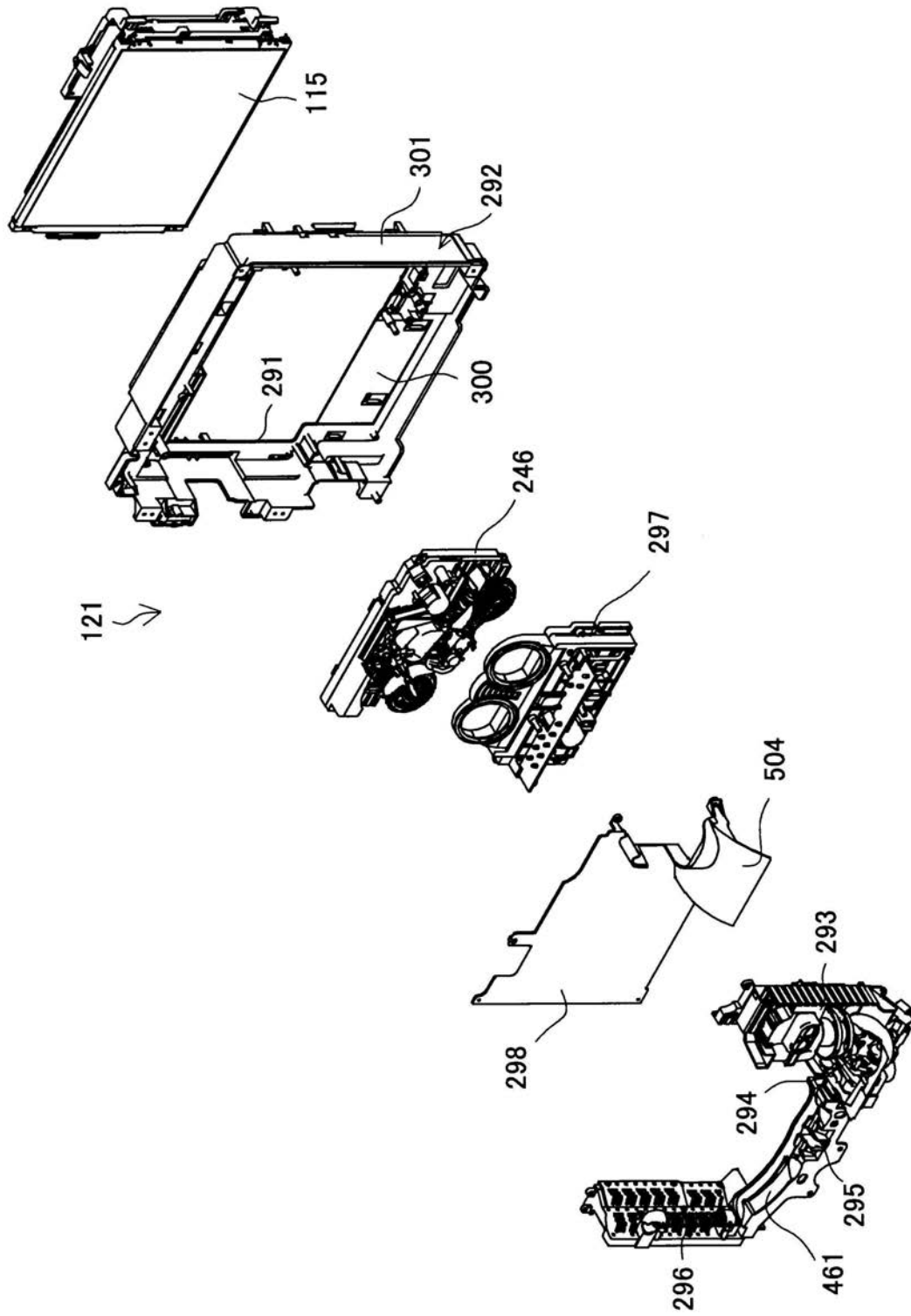
【図14】



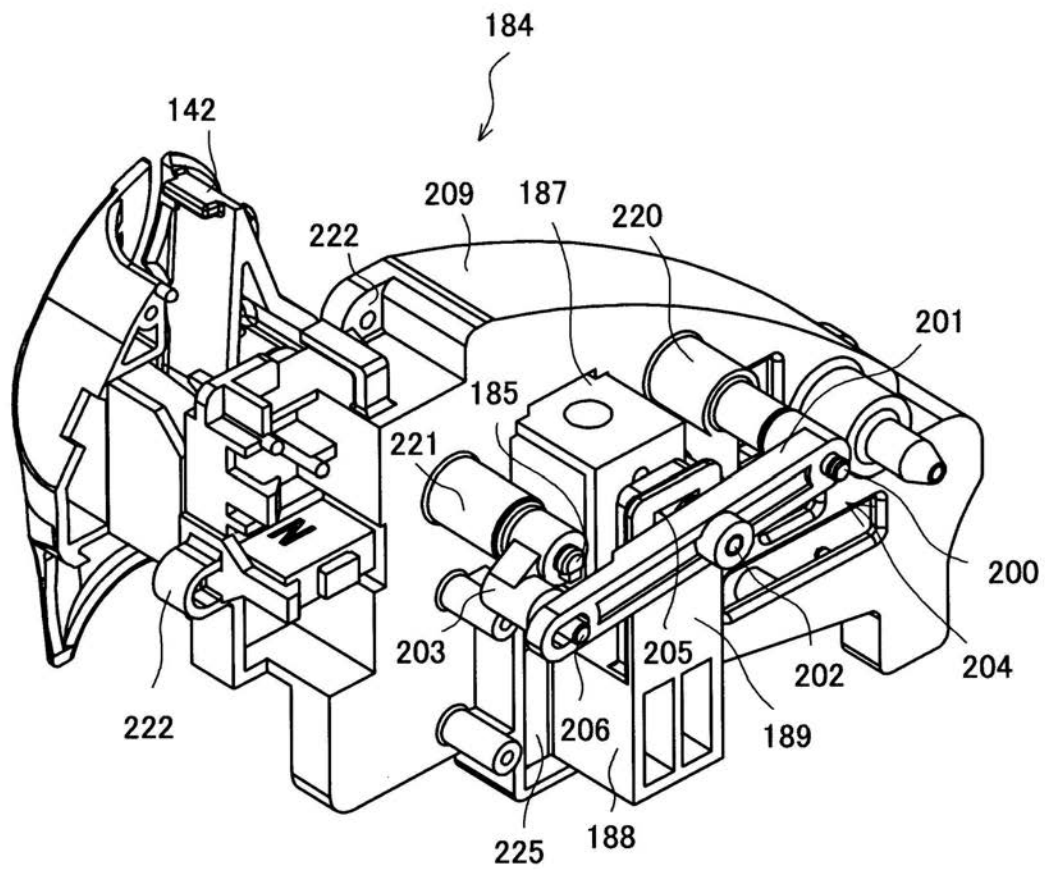
【図15】



【図16】

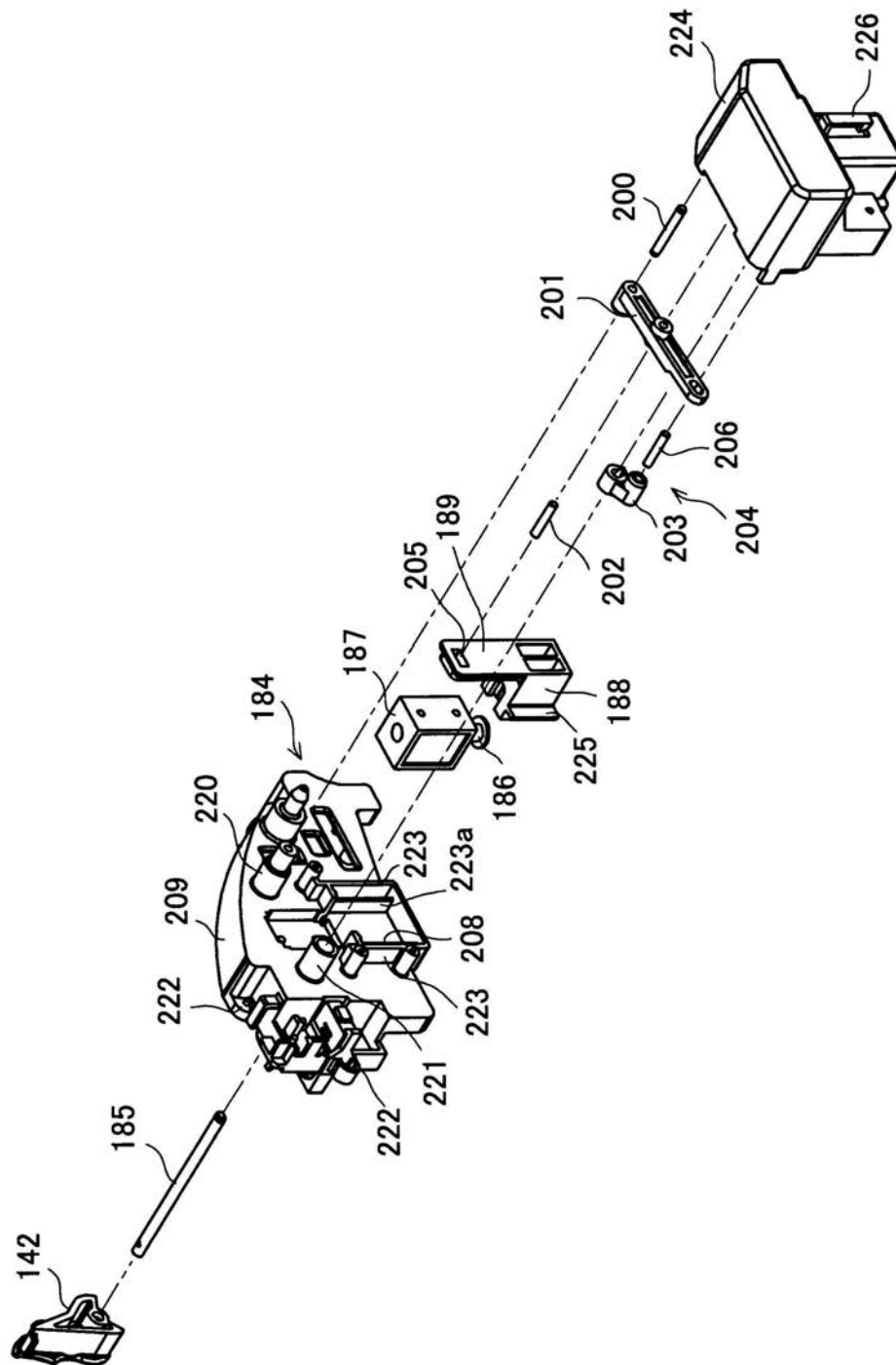


【図 17】



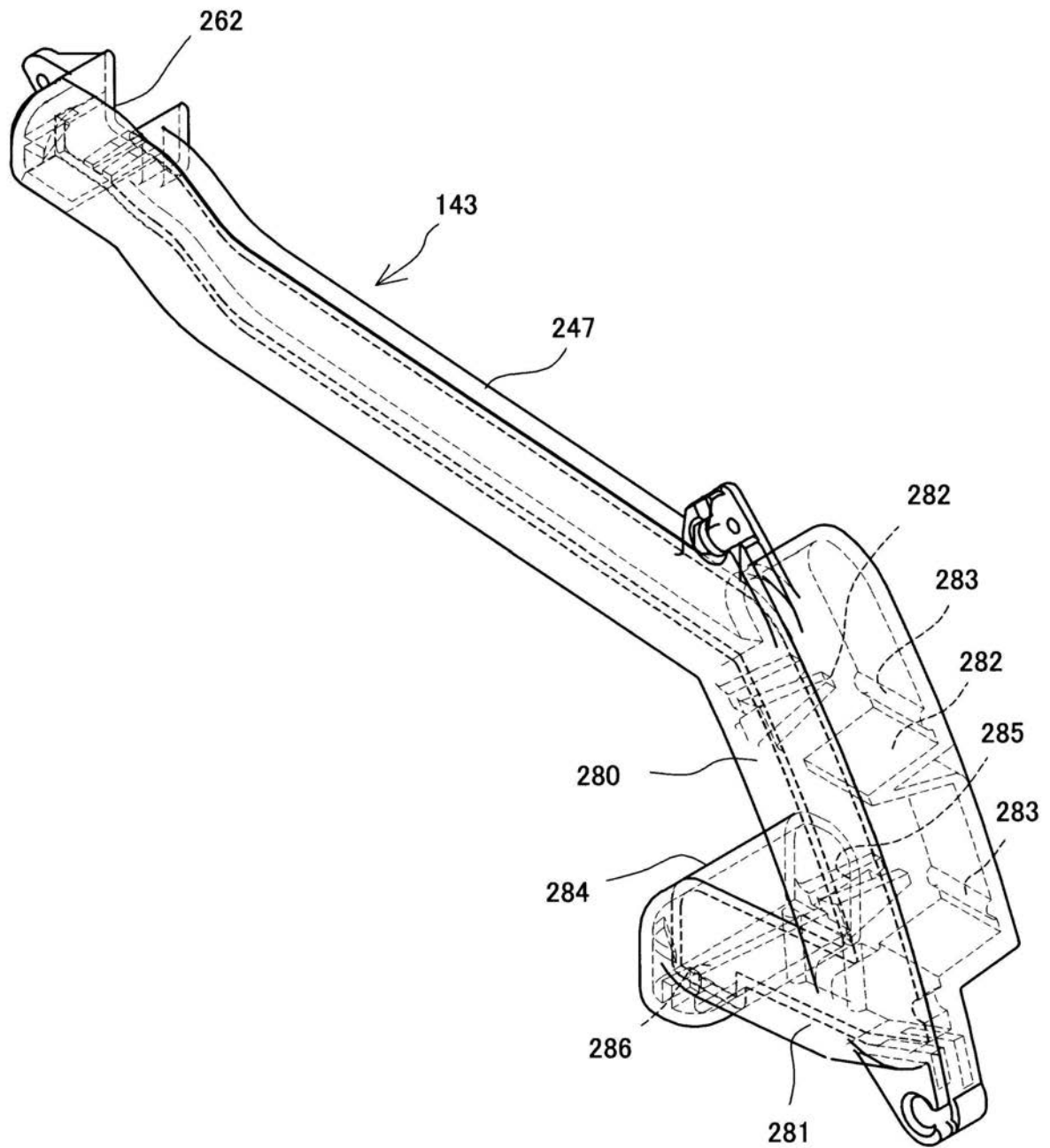


【図 19】

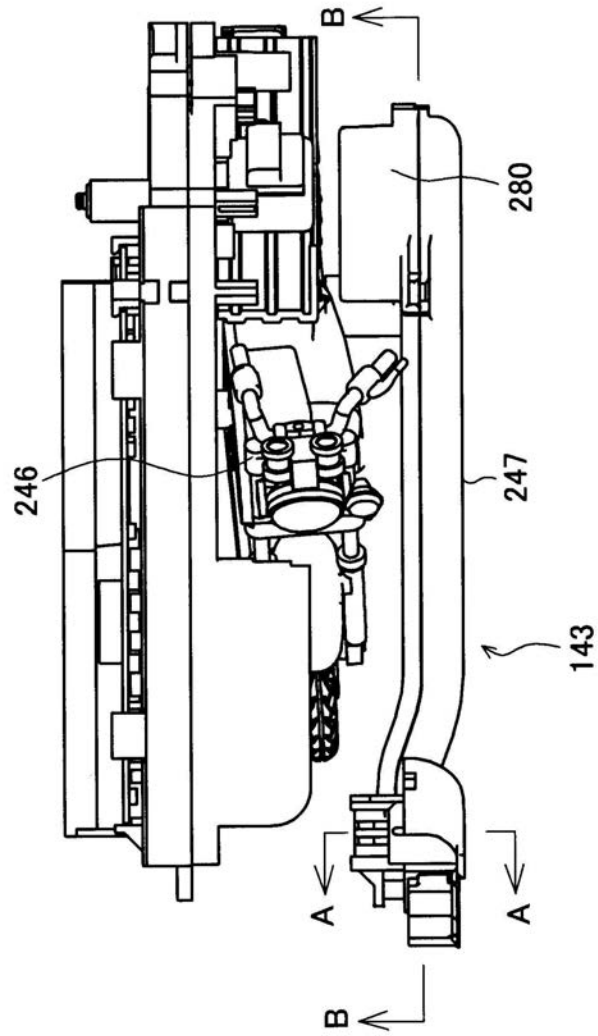




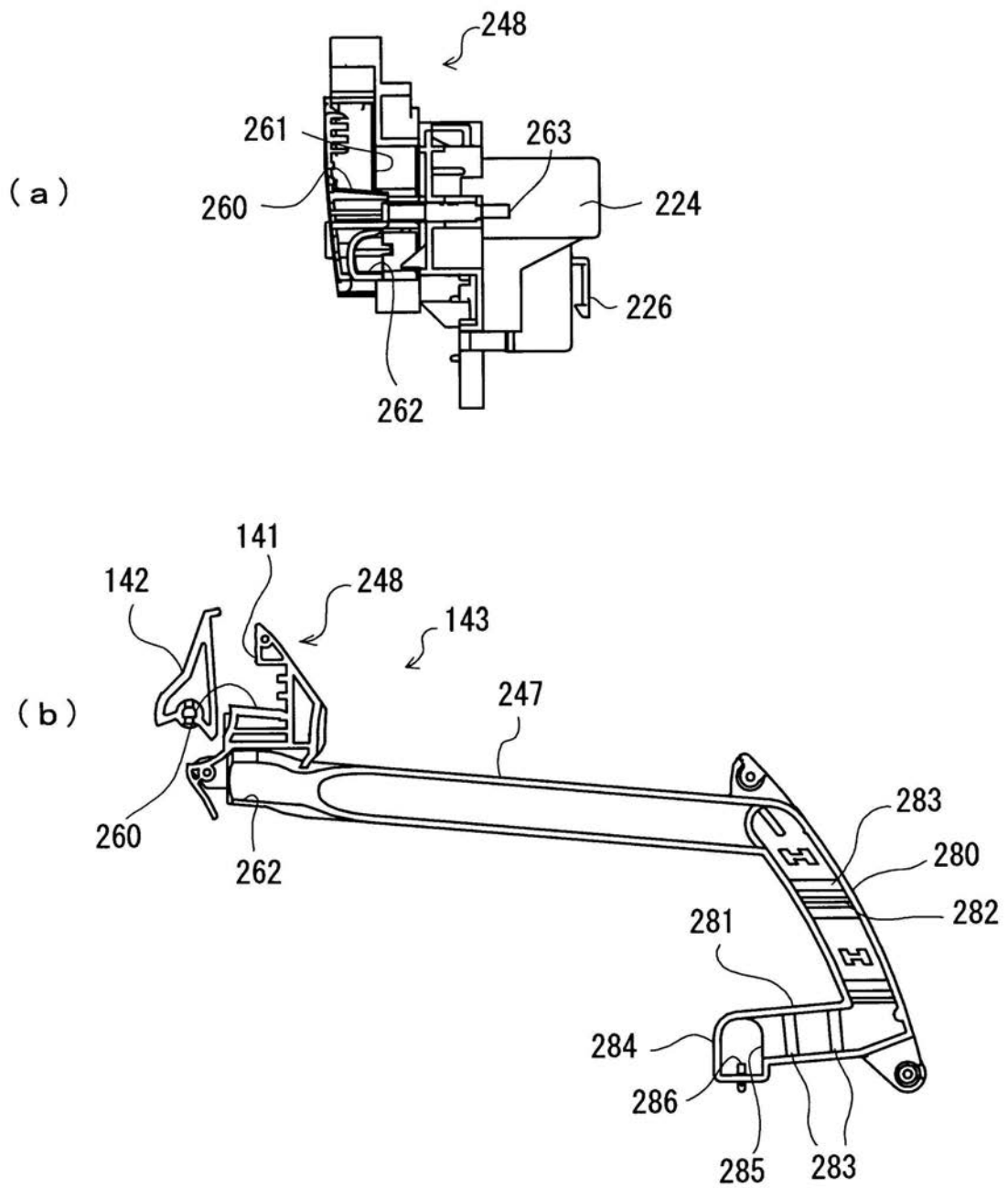
【図20】



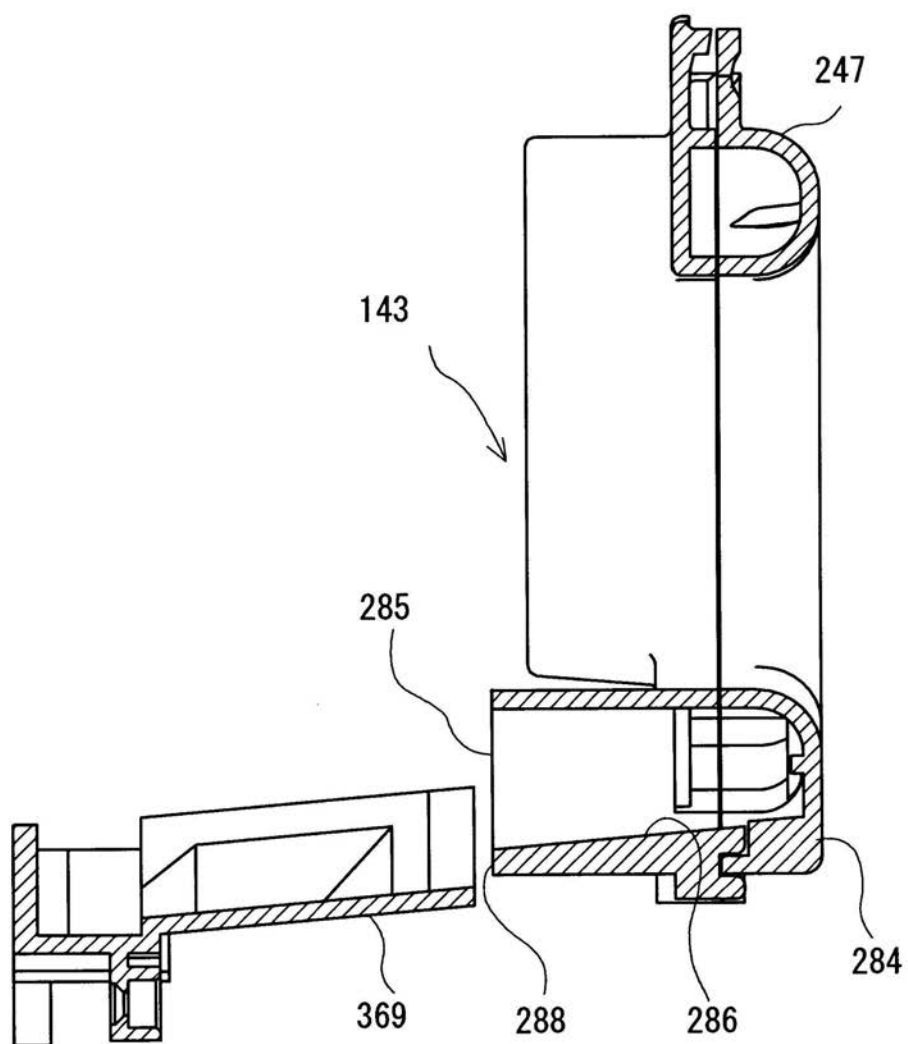
【図 21】



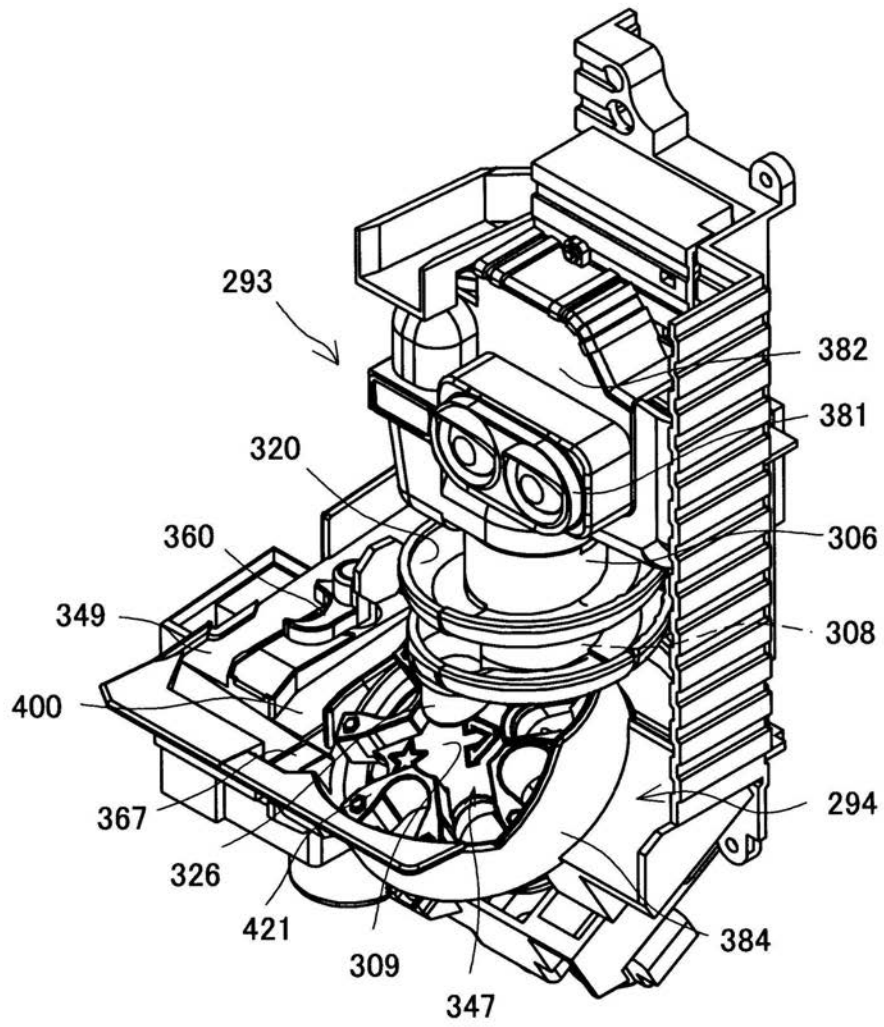
【 図 2 2 】



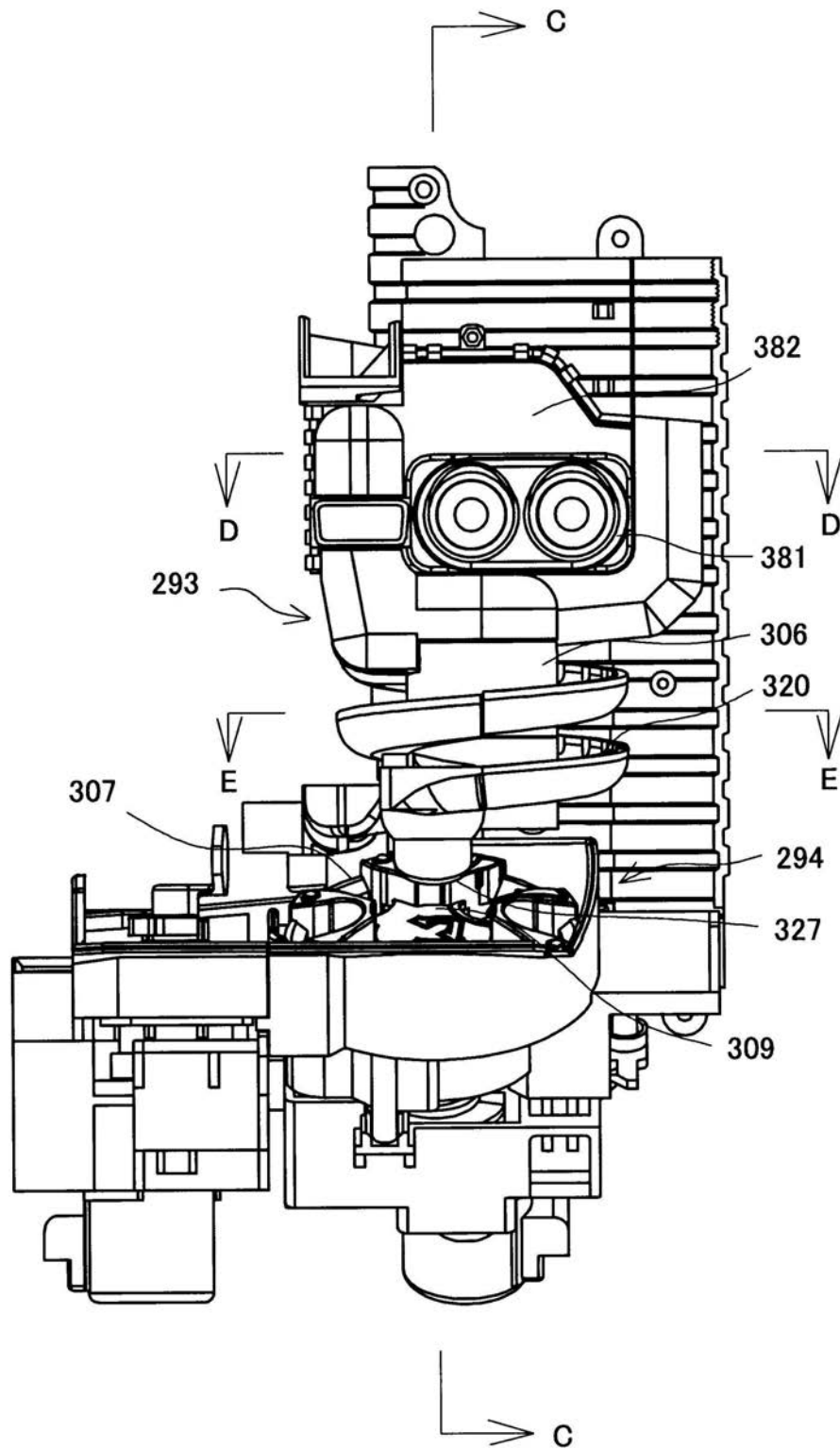
【図 23】



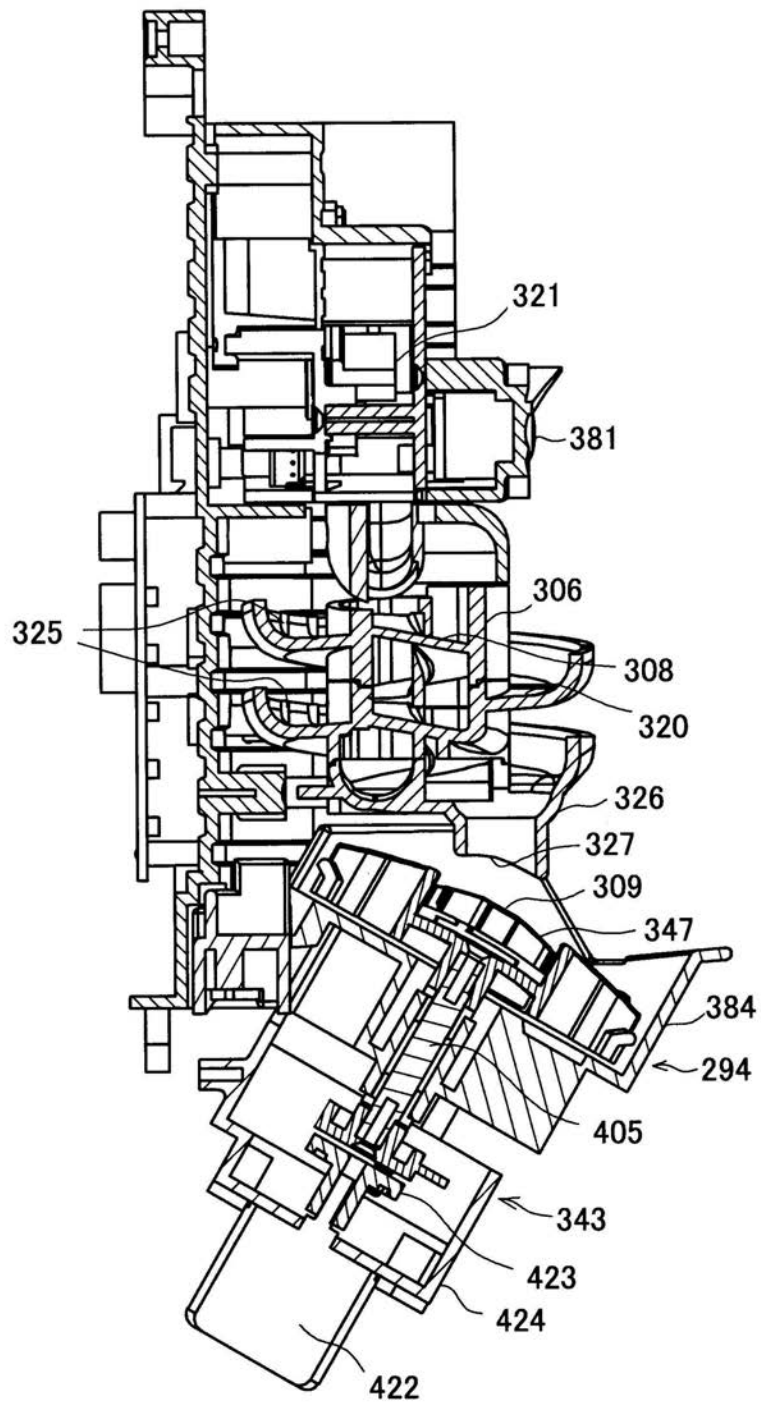
【図 24】



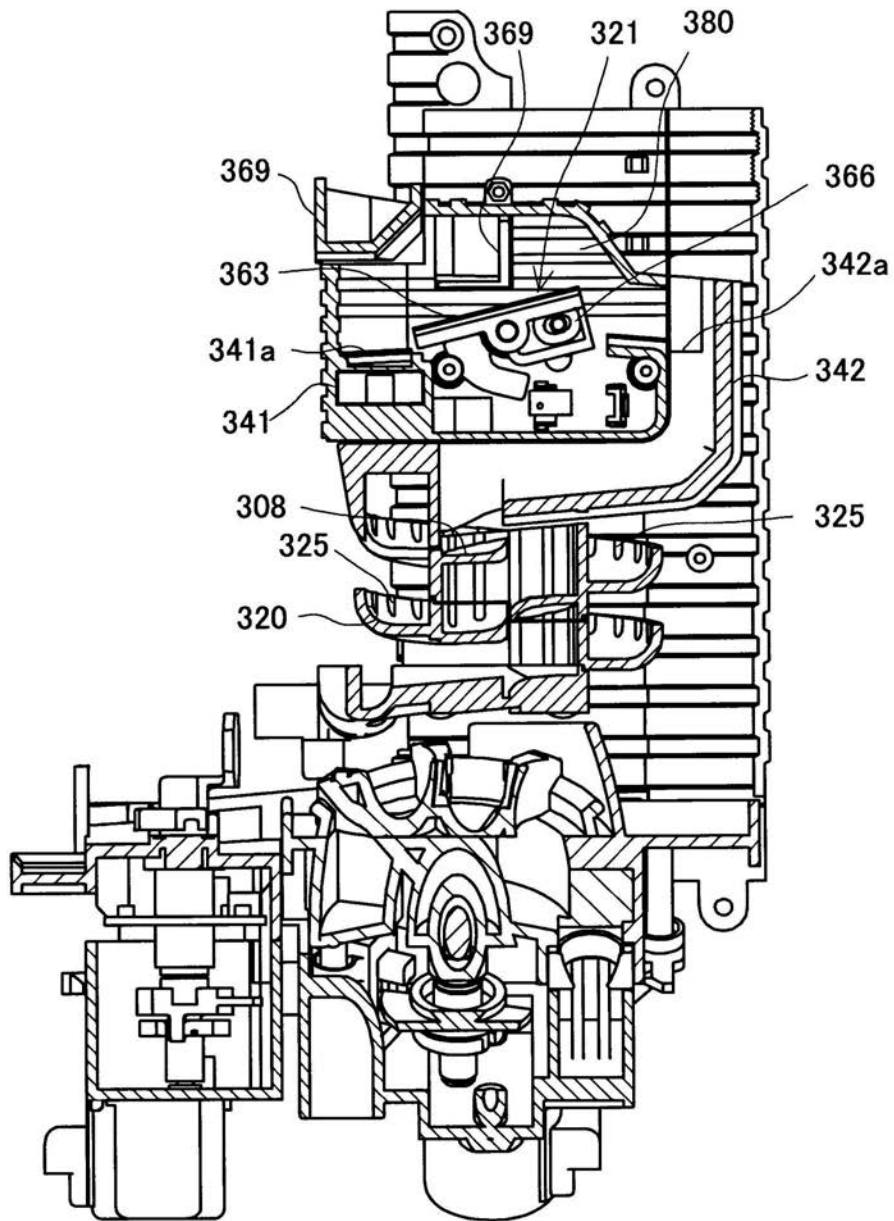
【図25】



【図 26】

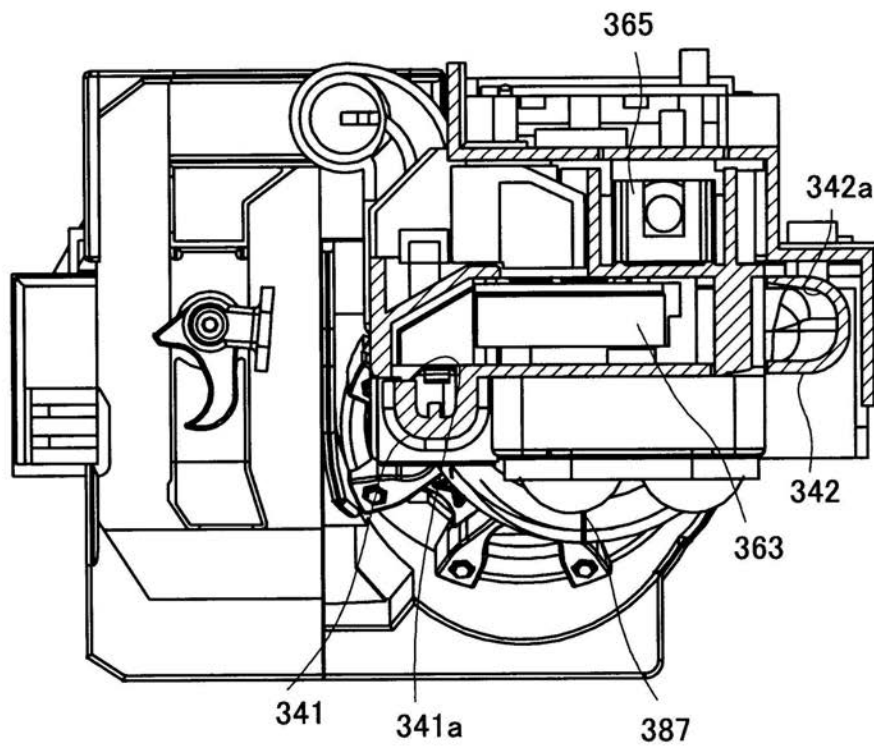


【図 27】

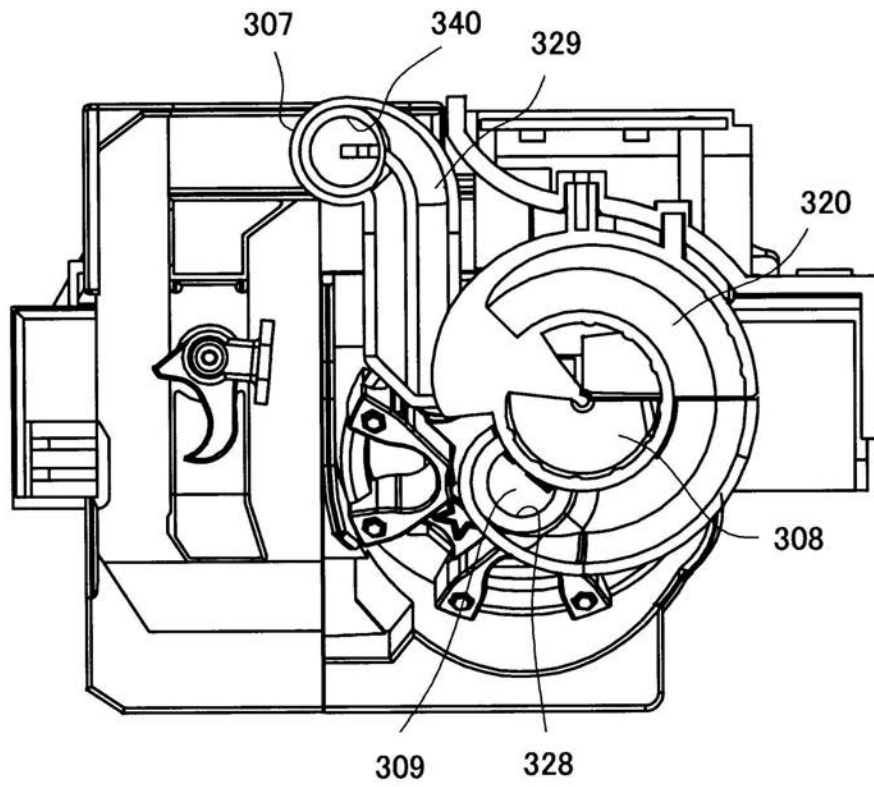




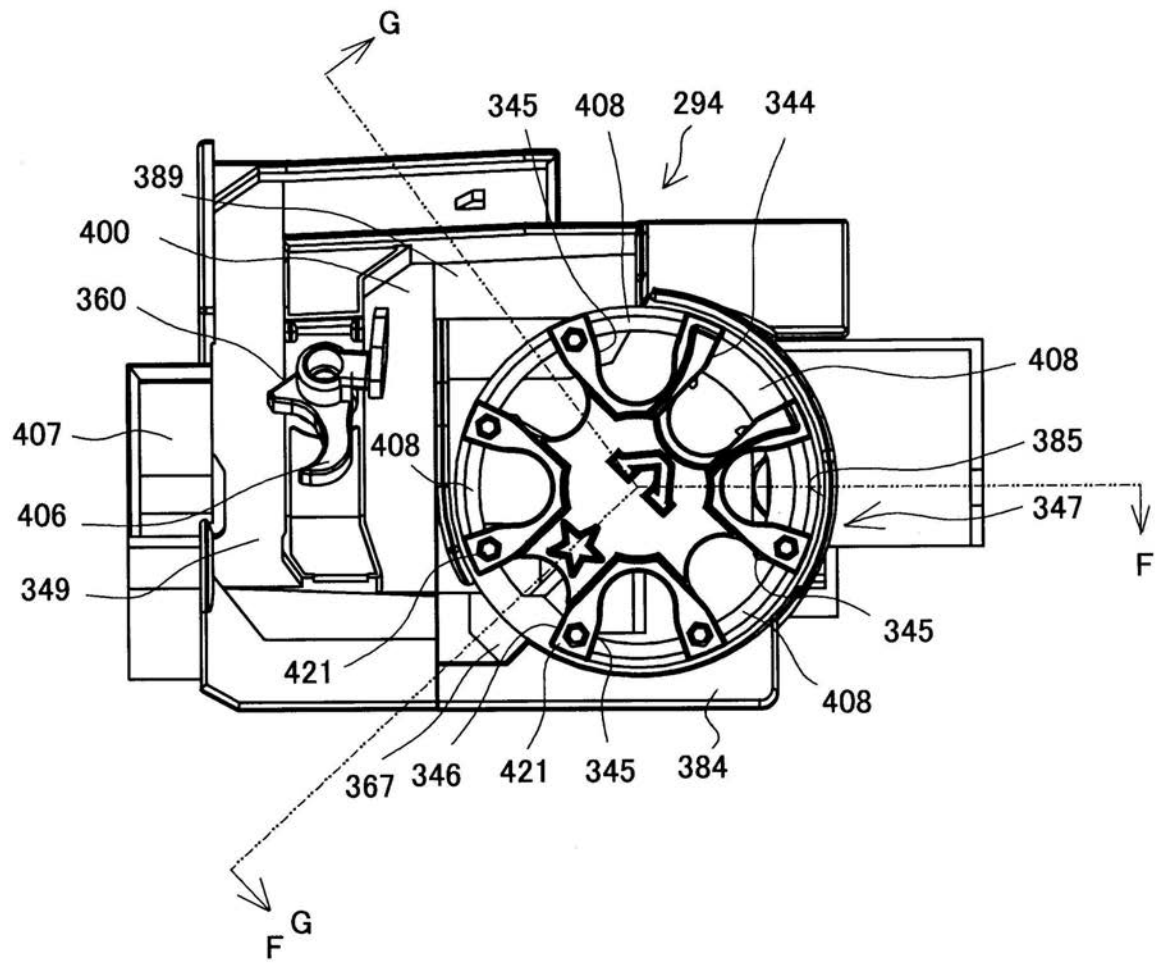
【図 28】



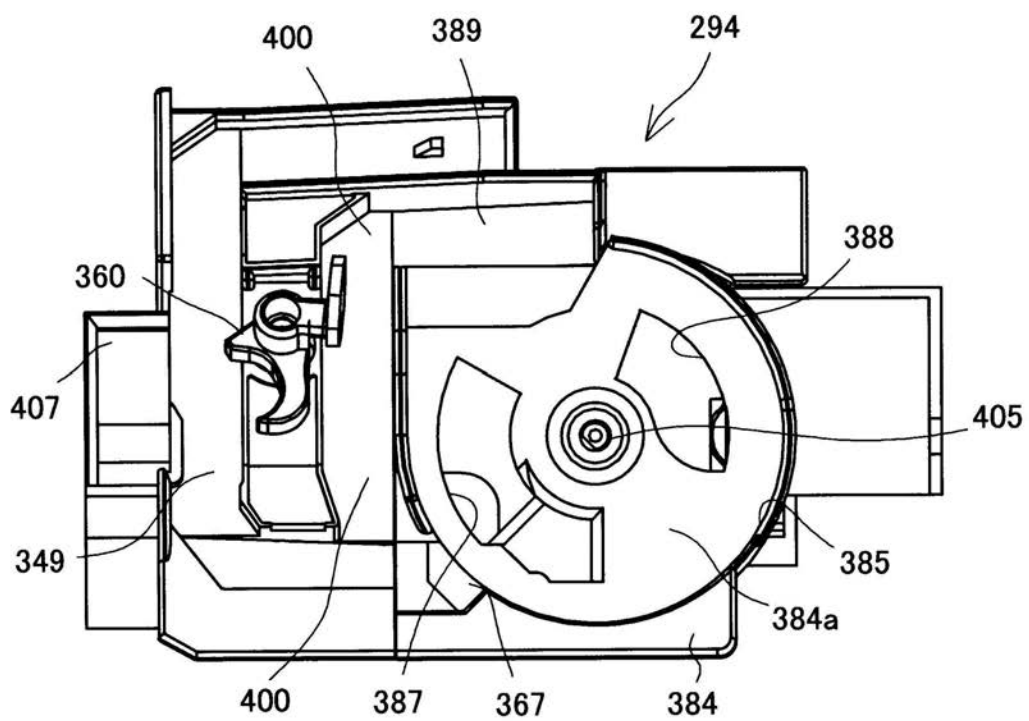
【図 29】



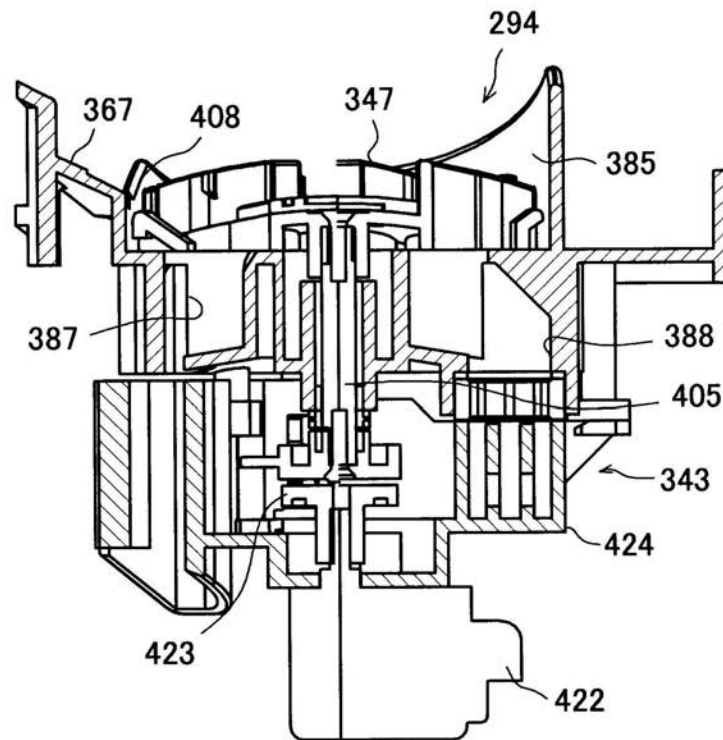
【図 30】



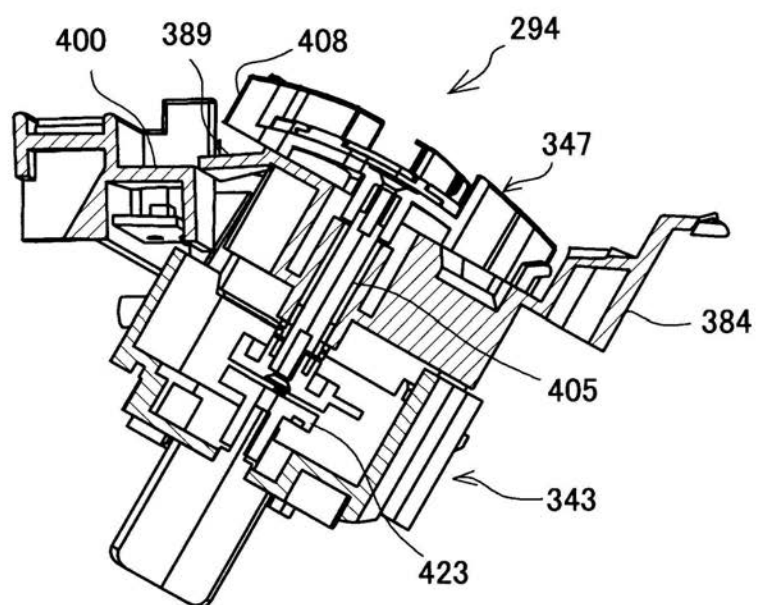
【図 31】



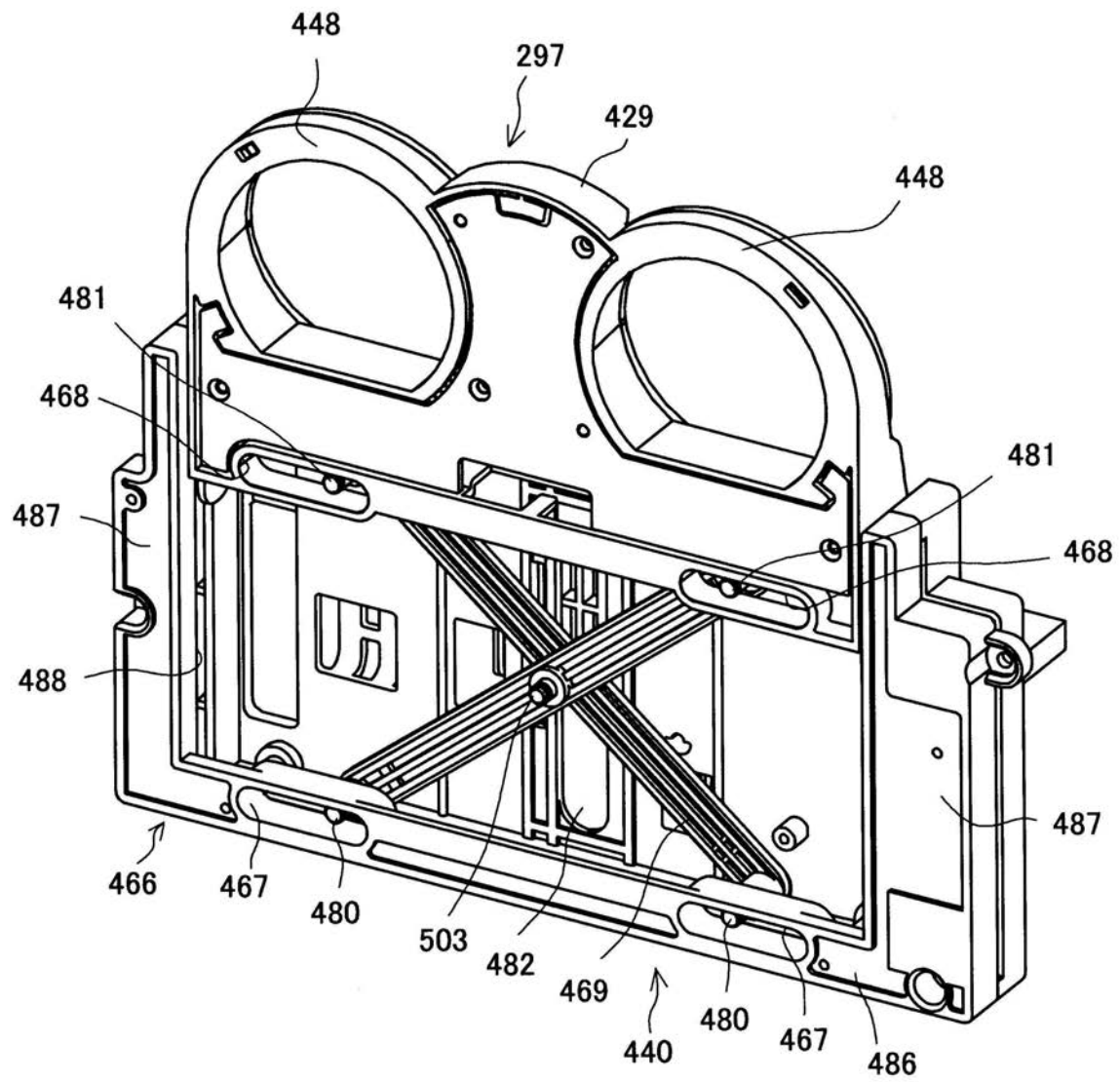
【図 32】



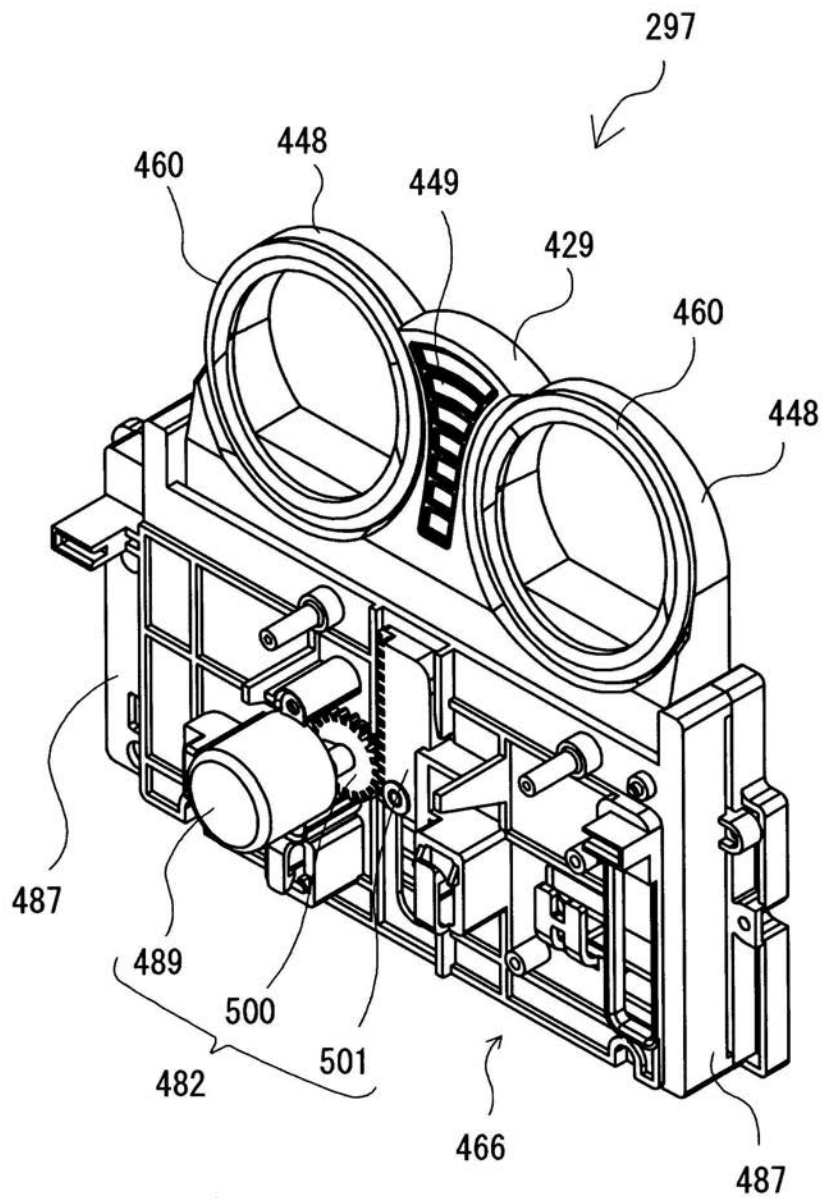
【図 33】



【図34】

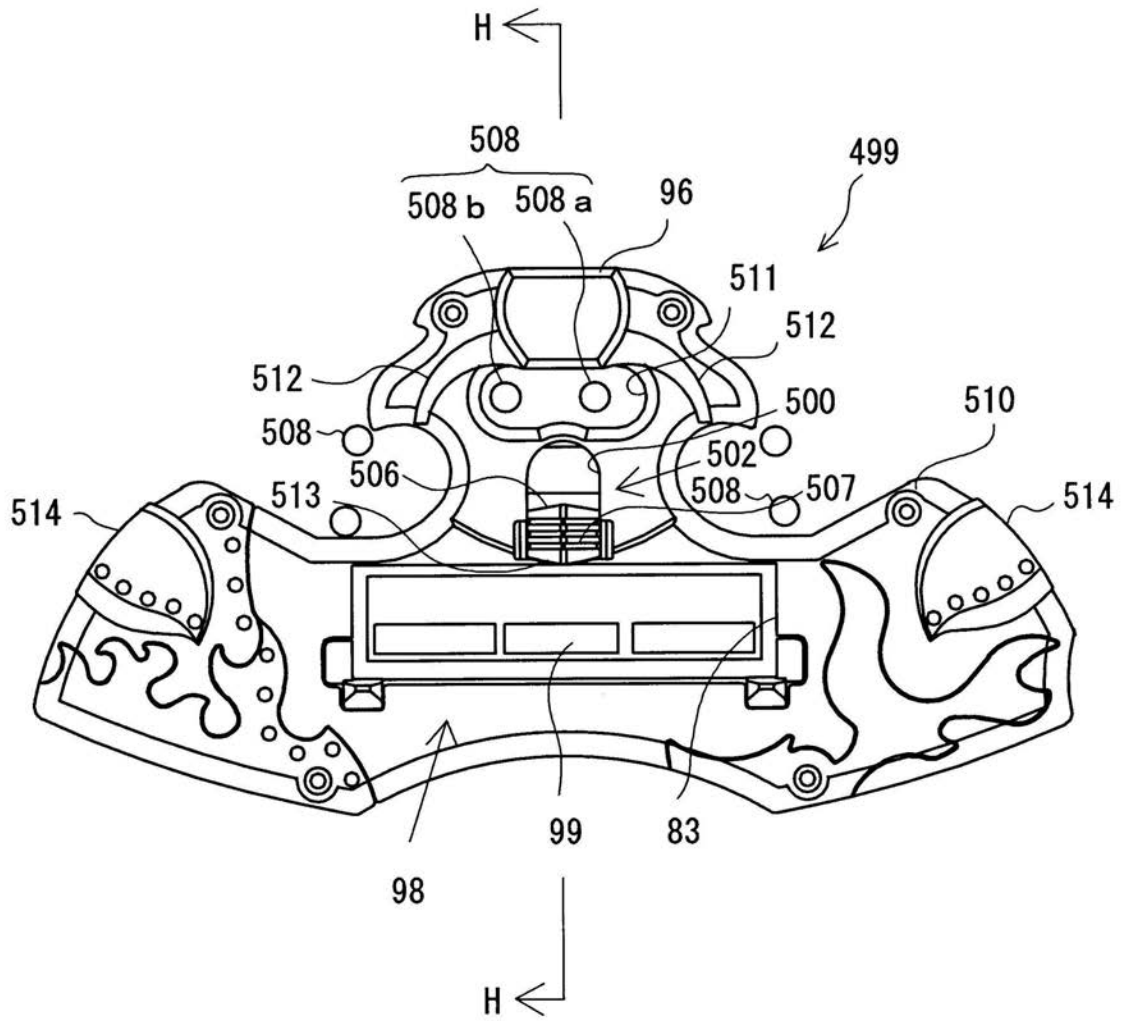


【図35】

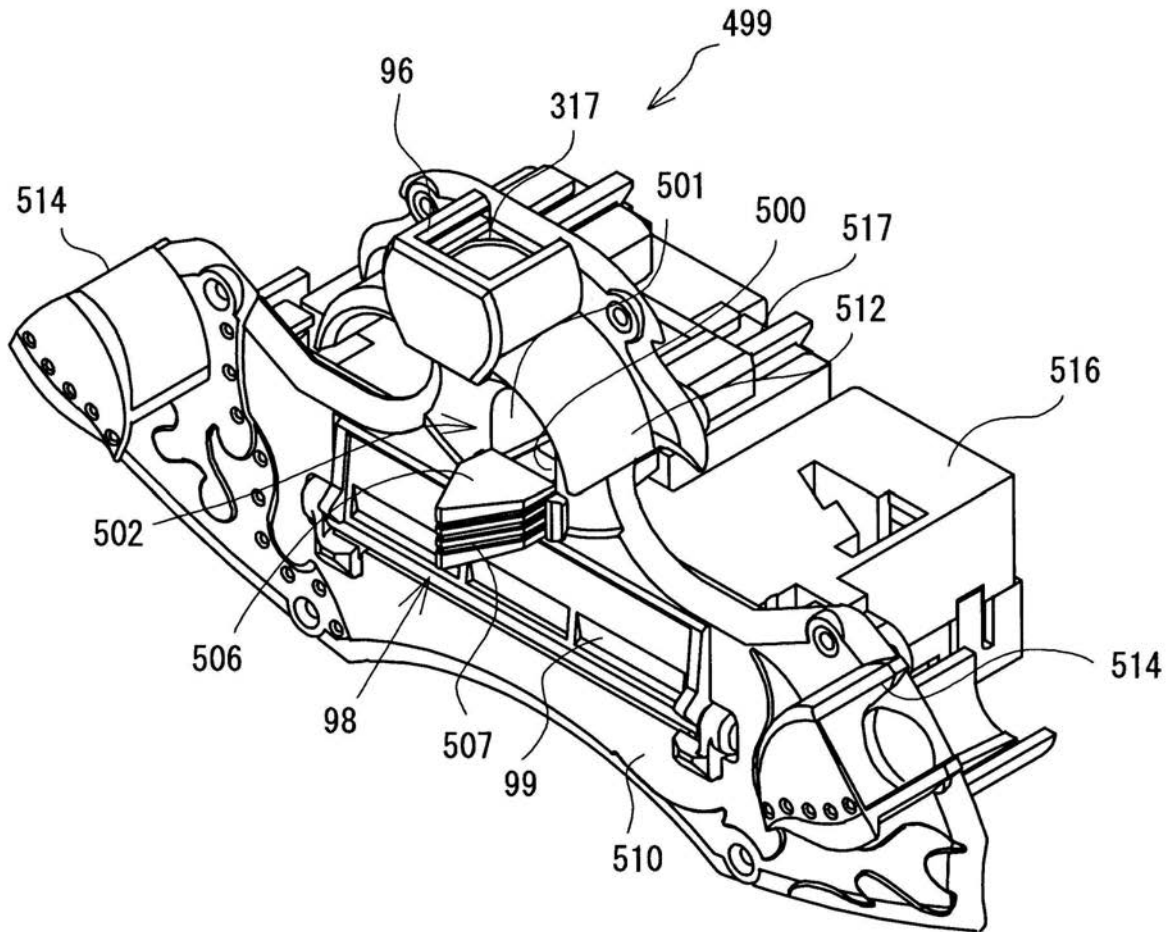




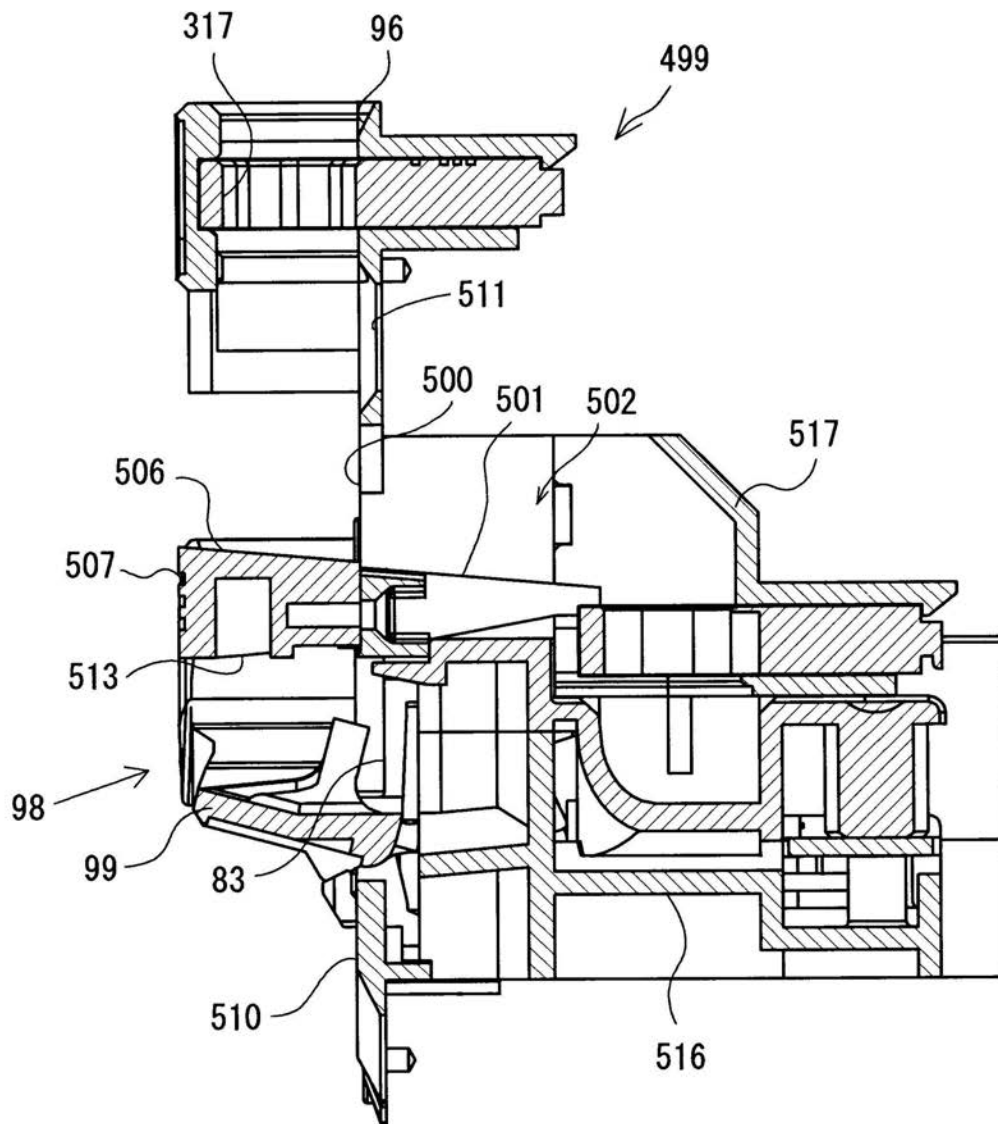
【図 36】



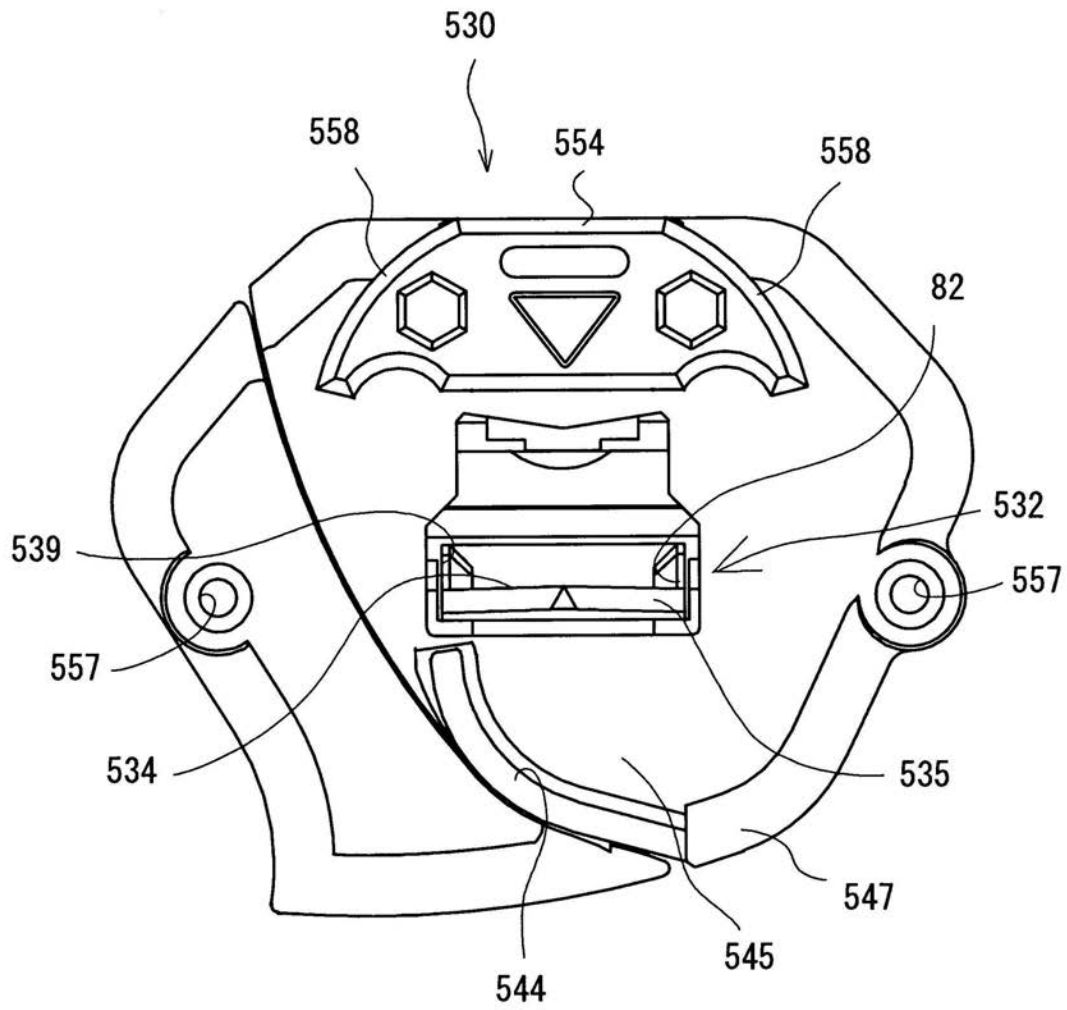
【図 37】



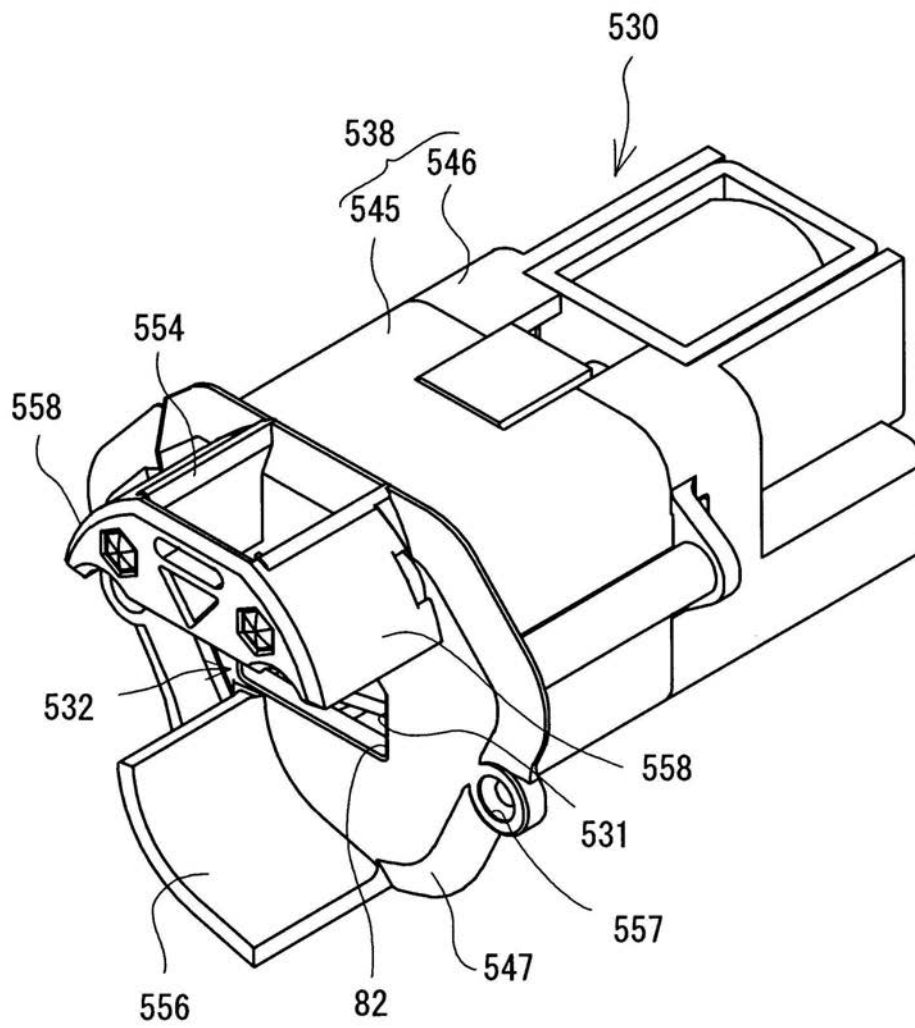
【図 38】



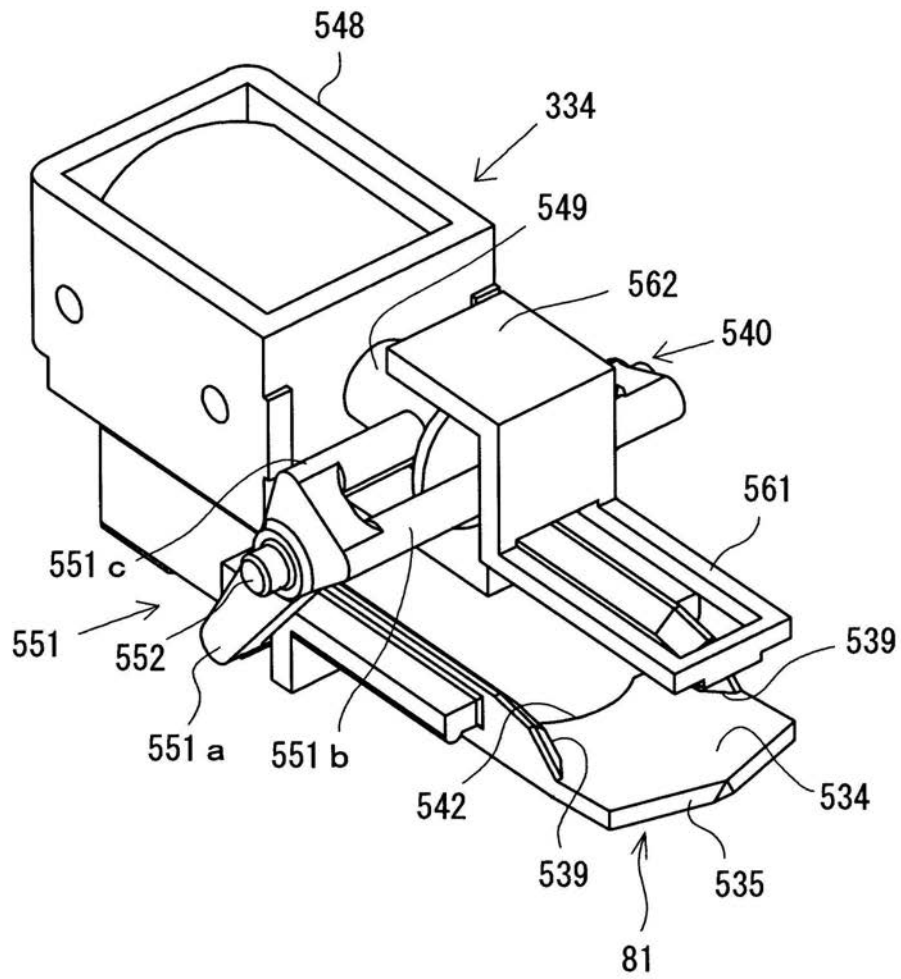
【図 39】



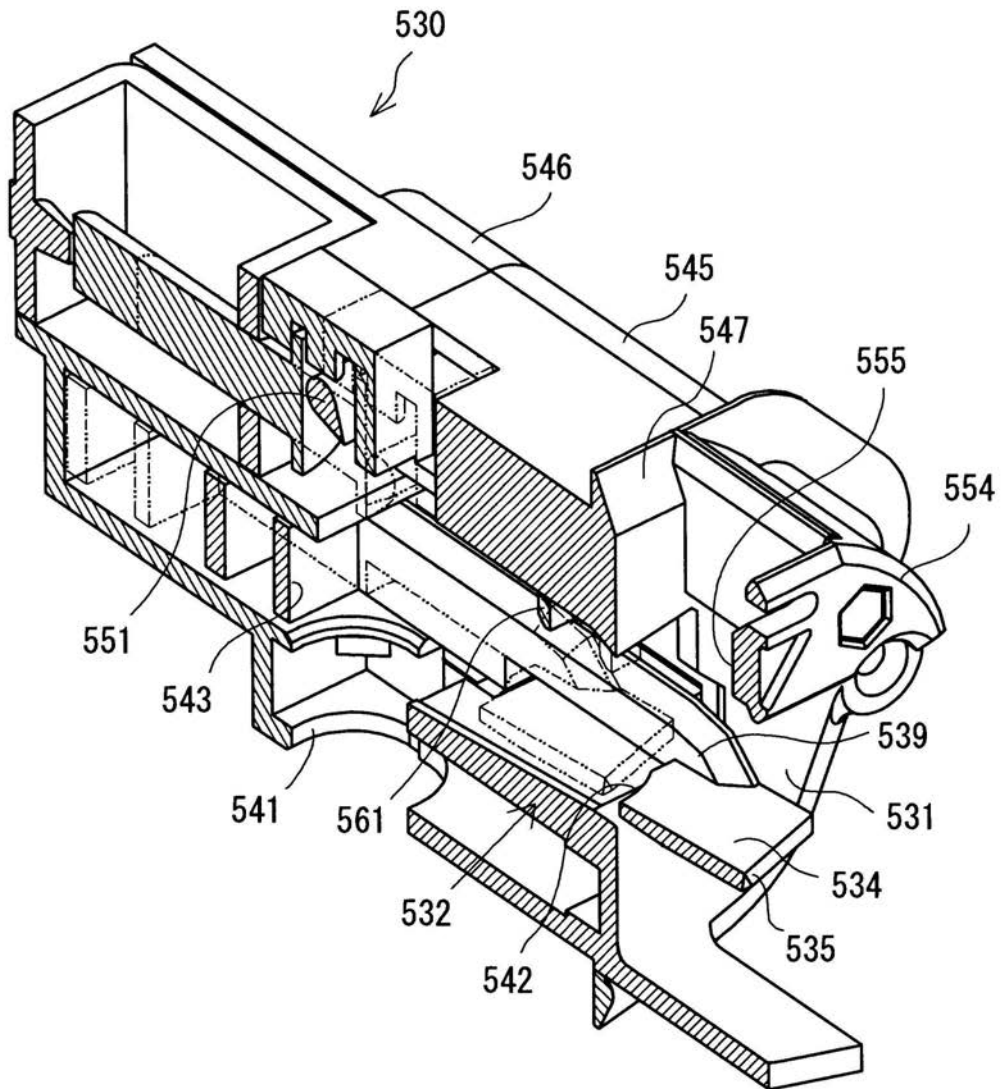
【図40】



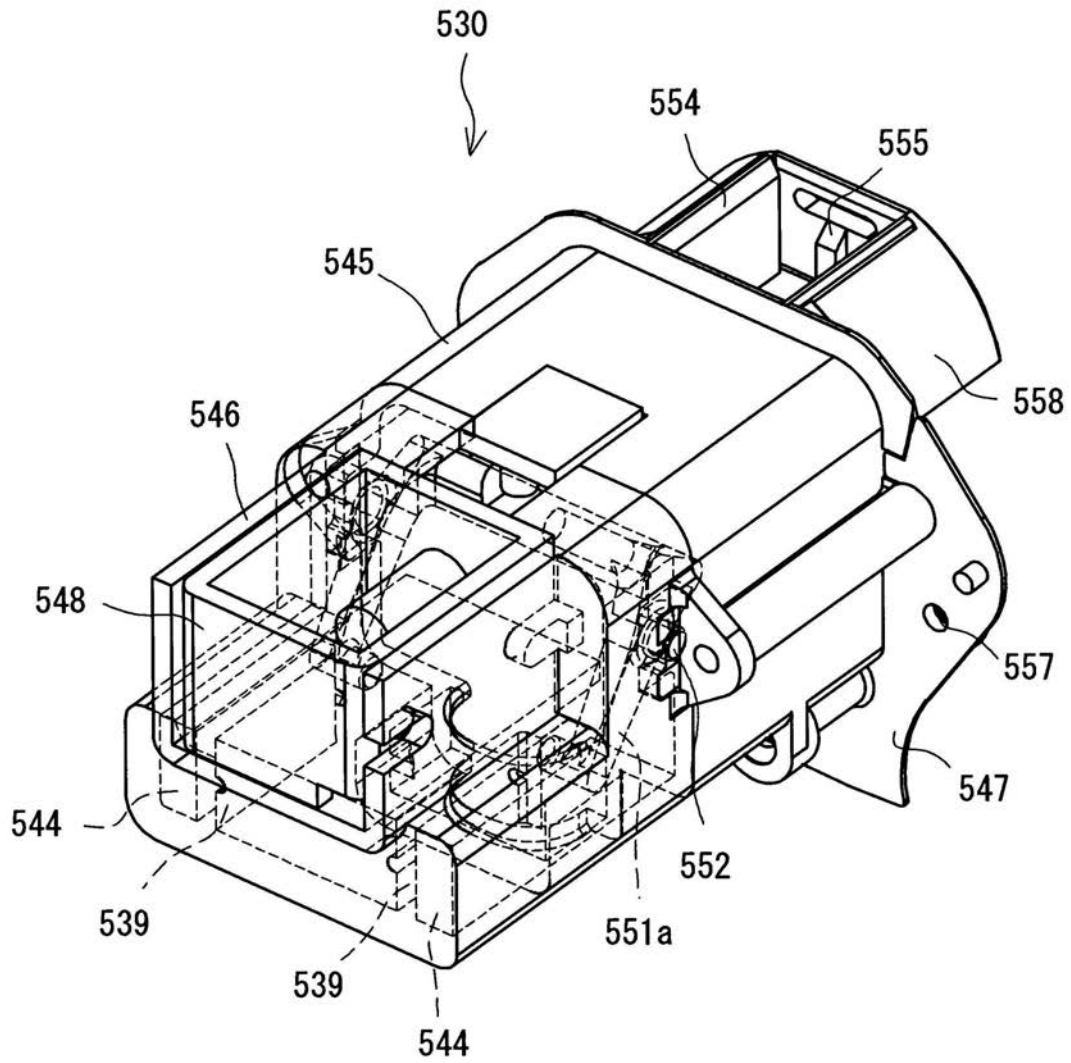
【図 4 1】



【図 42】

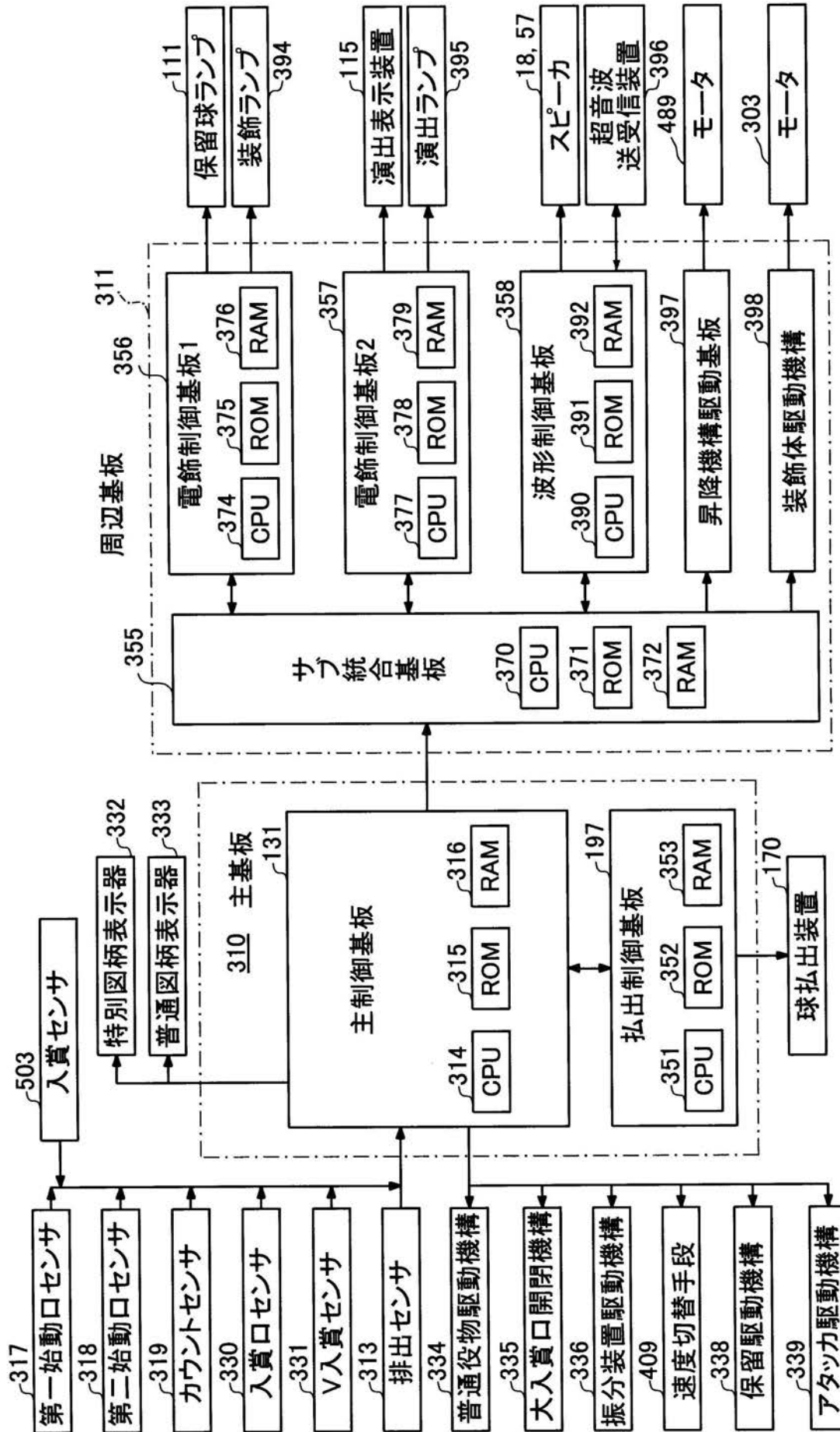


【図 43】

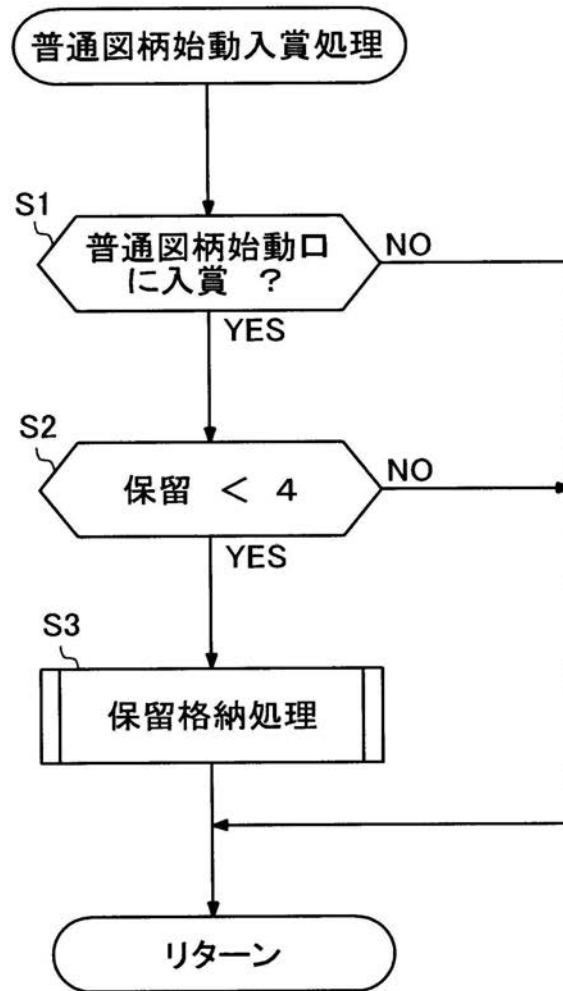




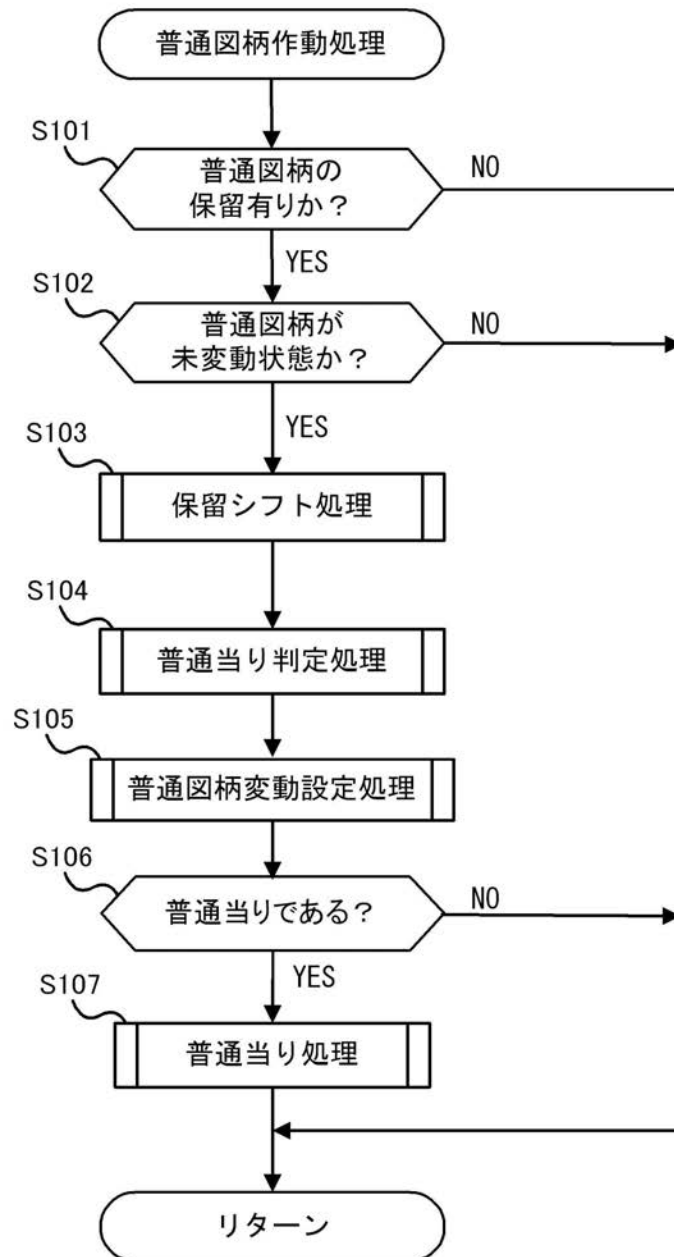
【図44】



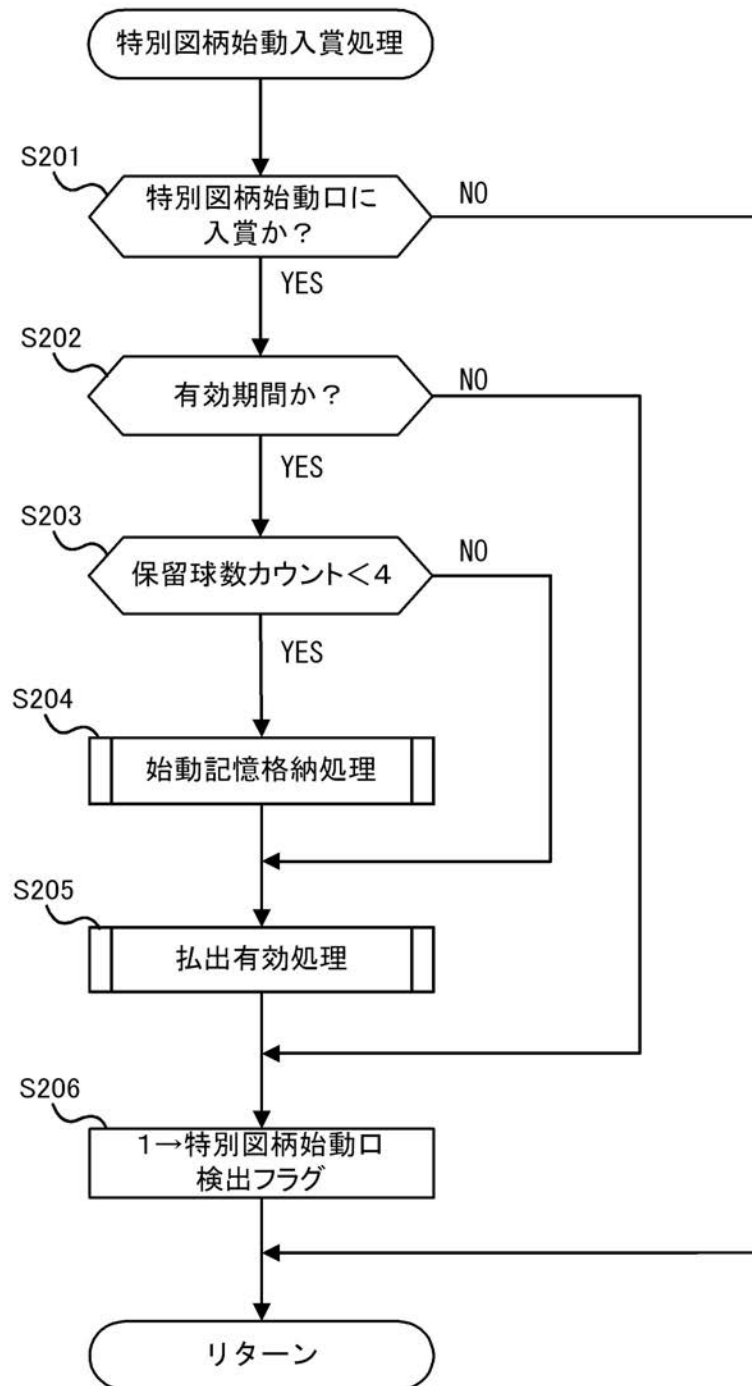
【図 45】



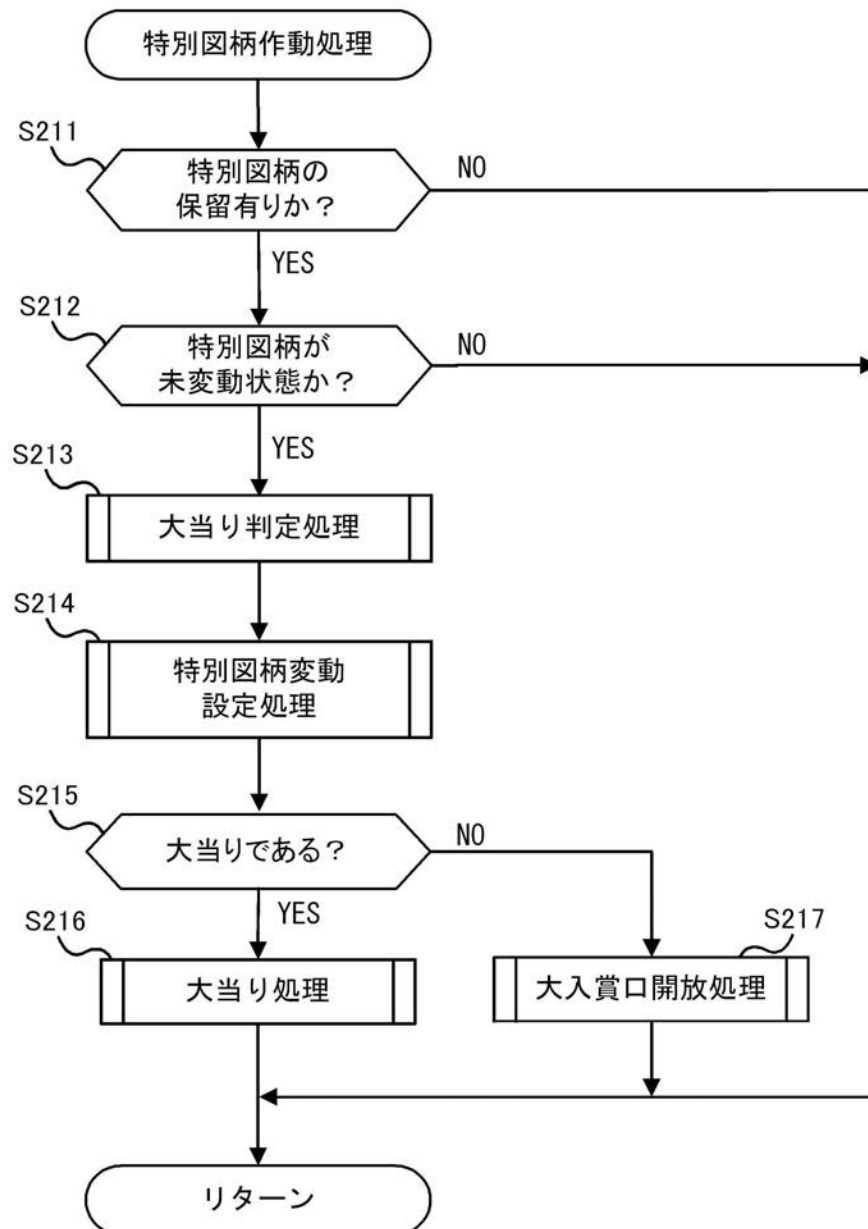
【図 46】



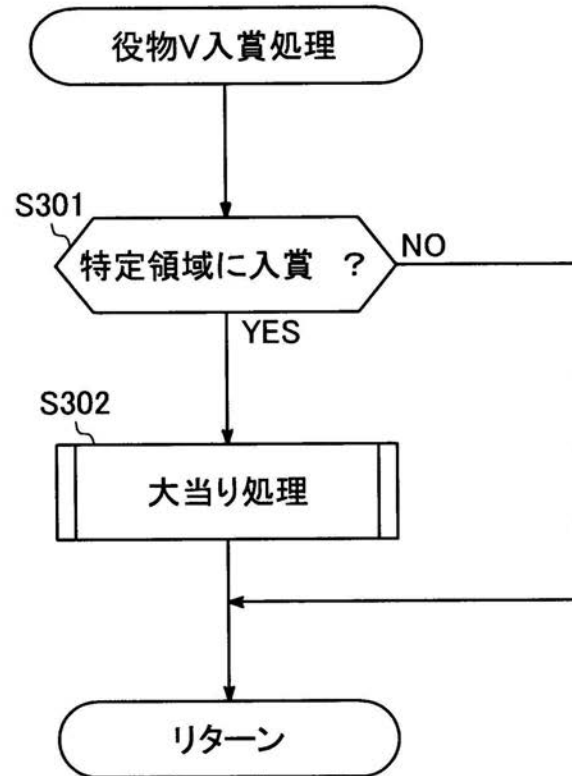
【図 47】



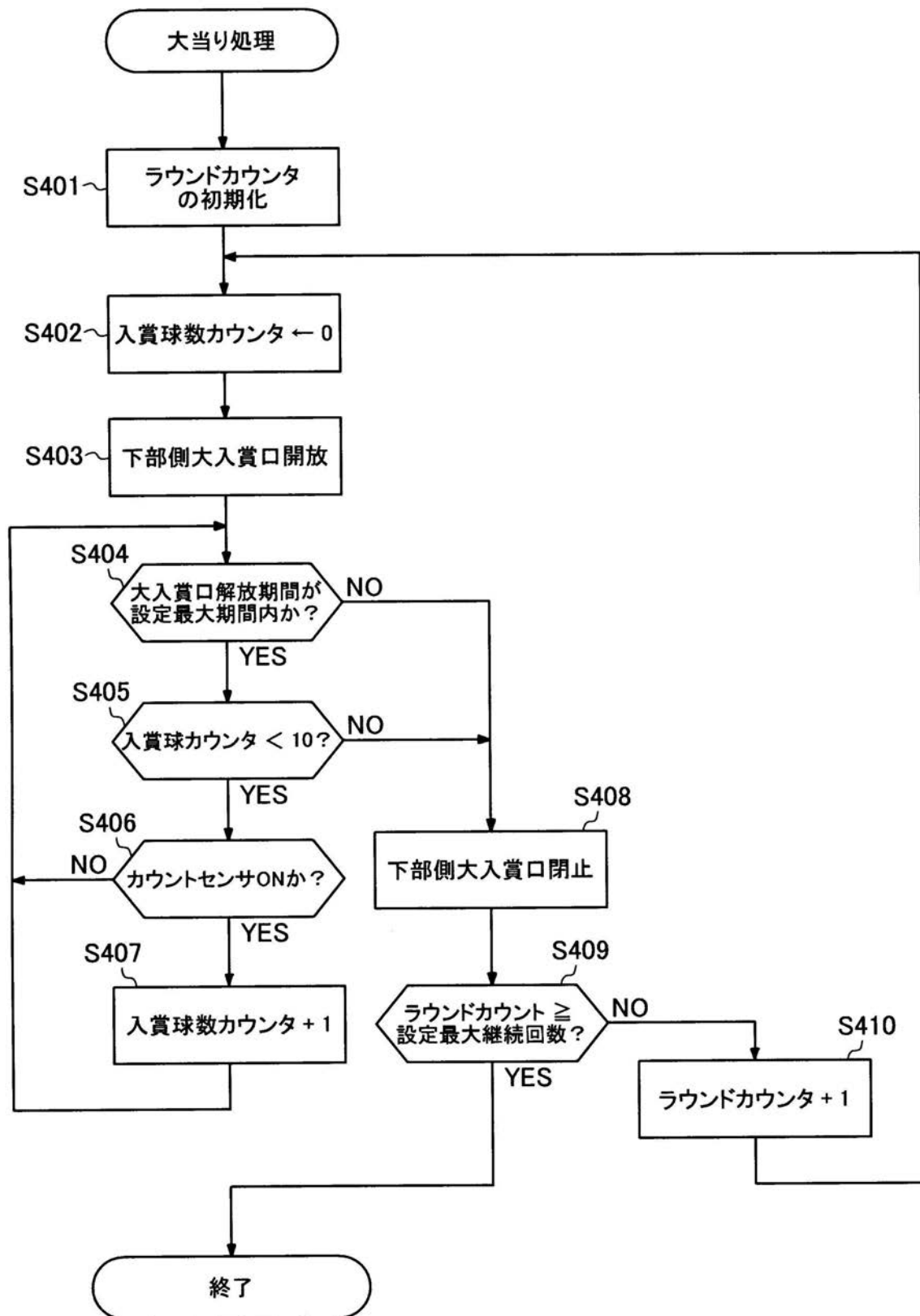
【図 48】



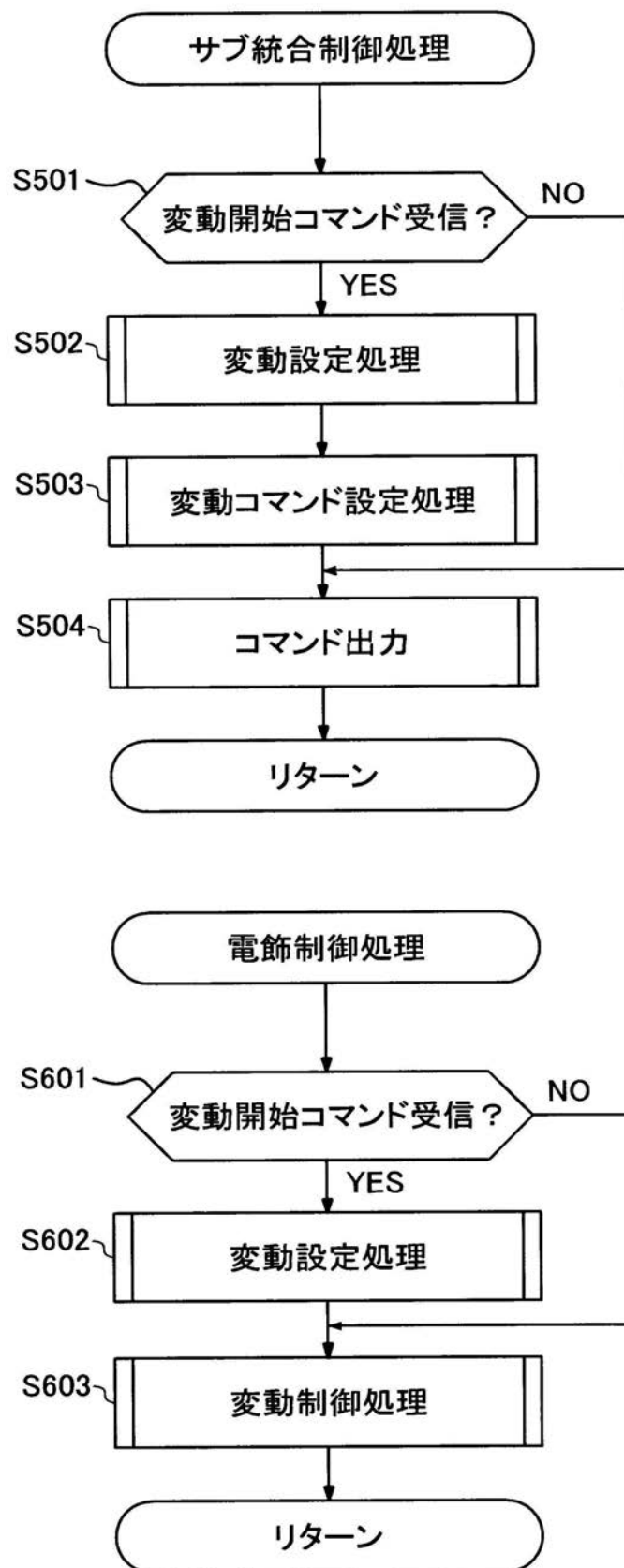
【図 49】



【図50】

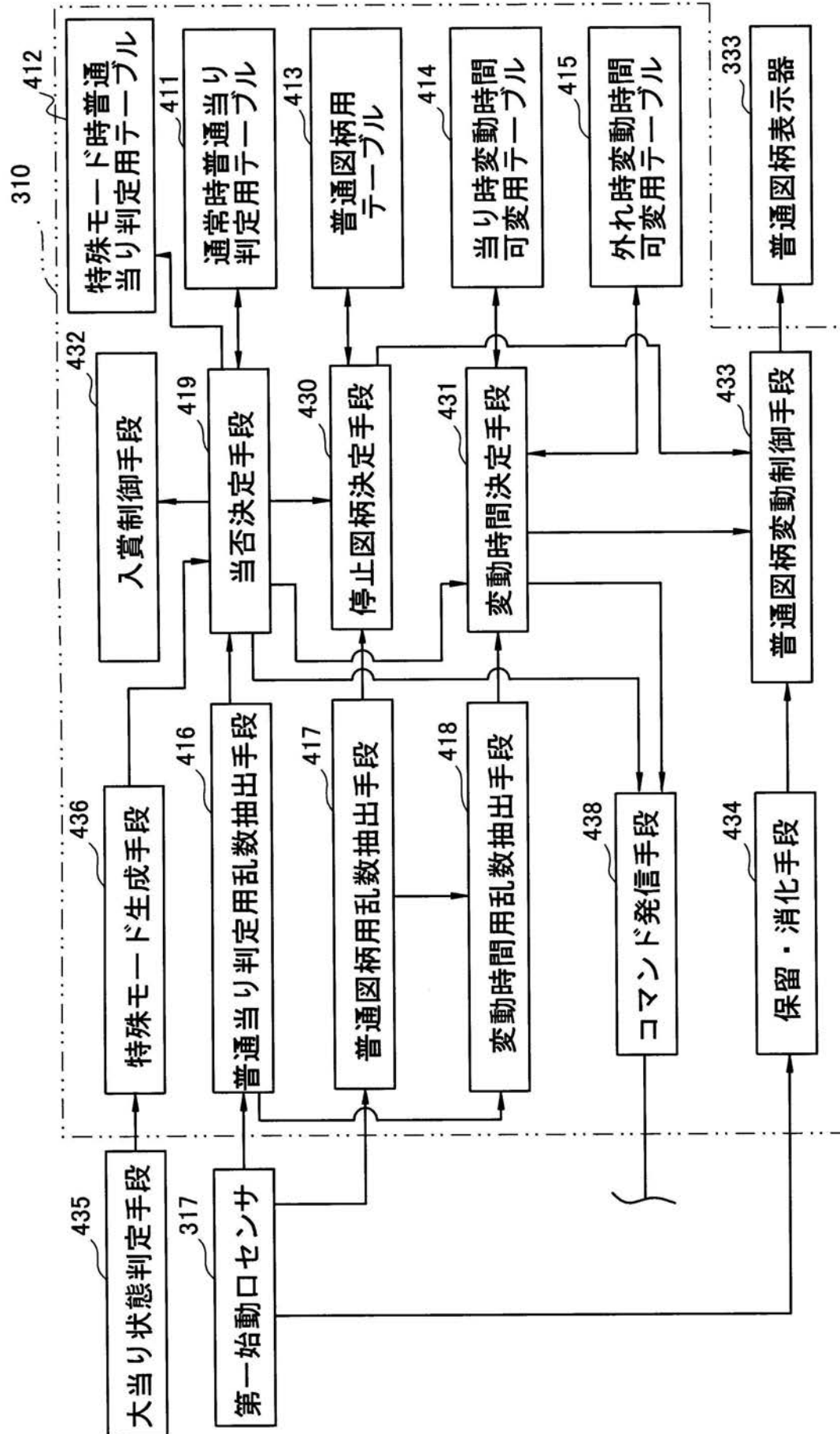


【図 5 1】

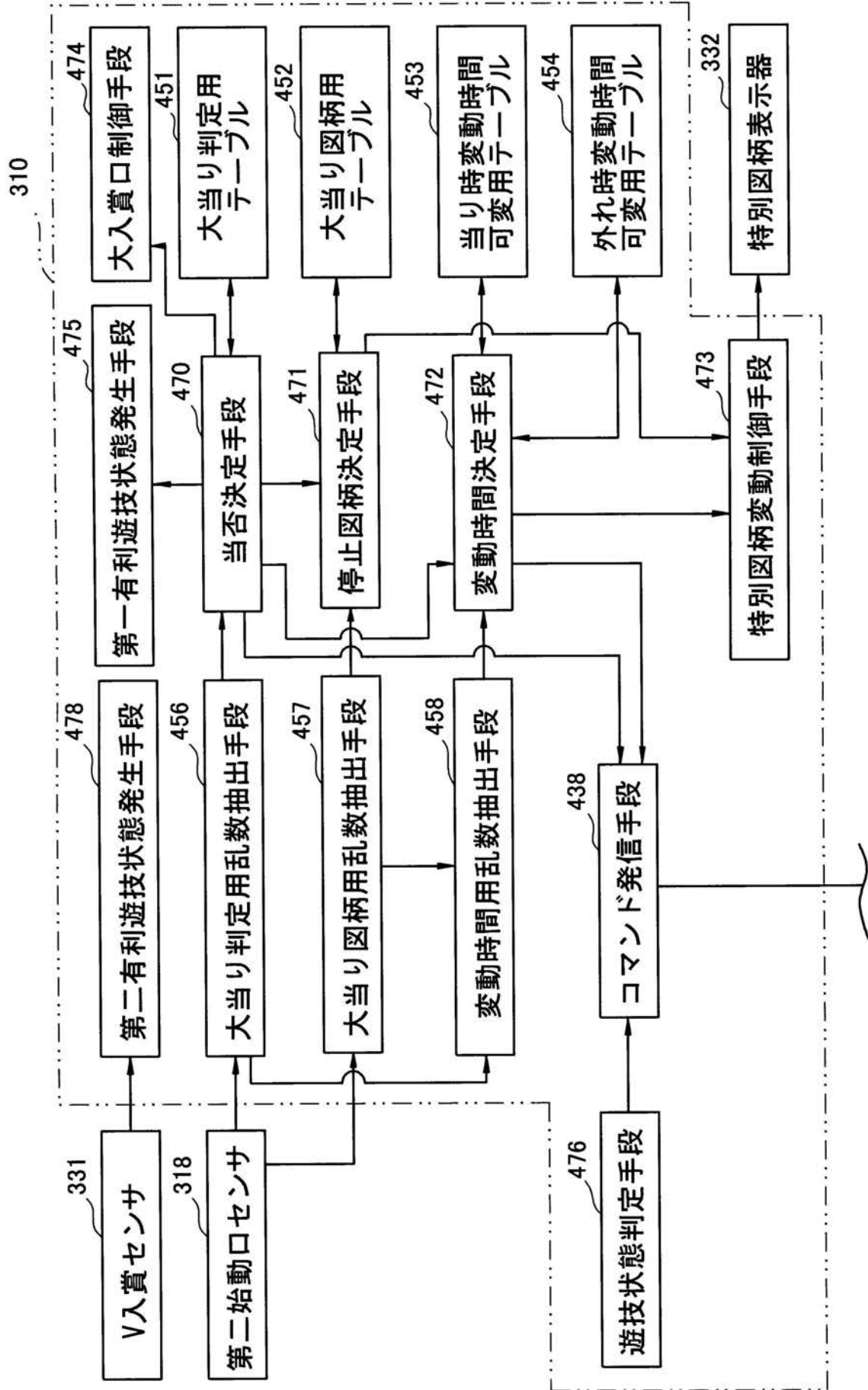




【図52】

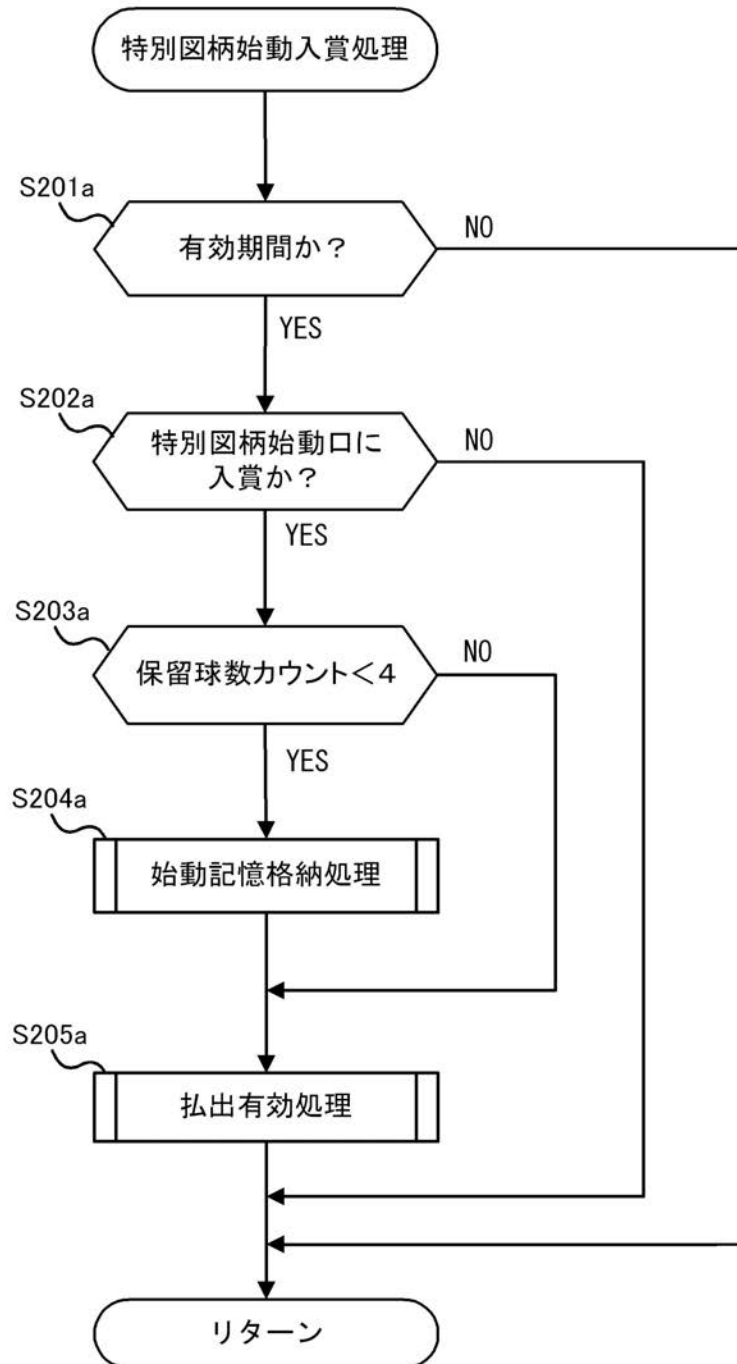


【図 53】





【図55】



---

フロントページの続き

(56)参考文献 特開2003-299795(JP,A)  
特開平07-124311(JP,A)  
特開2003-071005(JP,A)  
特開2003-245433(JP,A)  
特開平07-155434(JP,A)  
特開2006-75523(JP,A)  
特開2006-141831(JP,A)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)  
A63F 7/02  
A63F 5/04