

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 特 許 公 報 (B2)

(11) 特許番号

特許第6746891号  
(P6746891)

(45) 発行日 令和2年8月26日 (2020.8.26)

(24) 登録日 令和2年8月11日 (2020.8.11)

(51) Int.Cl.

F 1

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

A 6 3 F 7/02 3 1 1 A

請求項の数 2 (全 74 頁)

(21) 出願番号	特願2015-189033 (P2015-189033)	(73) 特許権者	000144522
(22) 出願日	平成27年9月26日 (2015.9.26)		株式会社三洋物産
(65) 公開番号	特開2017-60712 (P2017-60712A)		愛知県名古屋市千種区今池3丁目9番2 1号
(43) 公開日	平成29年3月30日 (2017.3.30)	(74) 代理人	100155549
審査請求日	平成30年9月25日 (2018.9.25)		弁理士 中村 敏之
		(72) 発明者	立松 彦則
			愛知県名古屋市千種区今池3丁目9番2 1号 株式会社サンスリー内
		(72) 発明者	上田 功二
			愛知県名古屋市千種区今池3丁目9番2 1号 株式会社サンスリー内
		(72) 発明者	稲葉 尚弘
			愛知県名古屋市千種区今池3丁目9番2 1号 株式会社サンスリー内

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】

遊技領域の後側を区画形成する略垂直な壁面に対して遊技機後方側へ通じる通路の入口を構成する特殊誘導口と、

前記特殊誘導口の前側から下方へ遊技球が進行可能な誘導口前下側流下路と、

前記特殊誘導口に遊技球が進入した場合に所定の特典を付与する特典付与手段と、

遊技球の入口に設けられる進入規制部材の配置変化によって遊技球の進入を許容する進入許容配置と遊技球の進入を阻止する進入阻止配置とをとる可変式の入賞装置とを備え、

前記特殊誘導口は、前記進入規制部材が設けられていない入口によって構成され、

前記特殊誘導口の前側から鉛直下方へ進行した遊技球であって、前記誘導口前下側流下路を進行した遊技球は、前記特殊誘導口へ進入することができないように構成されていることを特徴とする遊技機。

【請求項 2】

前記遊技機は、パチンコ遊技機であることを特徴とする請求項 1 に記載の遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、弾球遊技機に代表される遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

10

20

従来の典型的な遊技機において、遊技球の進入を許容する進入許容配置と遊技球の進入を阻止する進入阻止配置とをとる可変式の入賞装置が備えられ、予め定めた始動装置への遊技球の入球に基づいた抽選に当選した場合に、当該入賞装置が動作する構成が知られている。また、可変式の入賞装置とは別に、複数の一般入賞口を構成する入賞装置が複数箇所に点在して設けられ、一般入賞口に遊技球が進入した場合には一定数の賞球が払い出される構成が知られている（例えば、特許文献 1 参照）。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【特許文献 1】特開 2007 - 319361 号公報

10

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

かかる構成の遊技機では、遊技者に特典を付与することとなる入賞装置への遊技球の進入するパターンは限られており、入賞装置への遊技球の進入に関して、メーカーや特定の機種に固有のパターンを設定することが難しいという問題点があった。

【0005】

本発明はこのような問題を解決するためになされたもので、その目的は、新規のパターンによる入賞装置への遊技球の進入に対して遊技者に特典を付与可能な遊技機を提供するものである。

20

【課題を解決するための手段】

【0006】

かかる課題を解決するため、請求項 1 記載の発明は、

遊技領域の後側を区画形成する略垂直な壁面に対して遊技機後方側へ通じる通路の入口を構成する特殊誘導口と、

前記特殊誘導口の前側から下方へ遊技球が進行可能な誘導口前下側流下路と、

前記特殊誘導口に遊技球が進入した場合に所定の特典を付与する特典付与手段と、

遊技球の入口に設けられる進入規制部材の配置変化によって遊技球の進入を許容する進入許容配置と遊技球の進入を阻止する進入阻止配置とをとる可変式の入賞装置とを備え、

前記特殊誘導口は、前記進入規制部材が設けられていない入口によって構成され、

30

前記特殊誘導口の前側から鉛直下方へ進行した遊技球であって、前記誘導口前下側流下路を進行した遊技球は、前記特殊誘導口へ進入することができないように構成されていることを特徴とする。

【発明の効果】

【0007】

本発明は、新規のパターンによる入賞装置への遊技球の進入に対して遊技者に特典を付与可能な遊技機を提供することができる。

【図面の簡単な説明】

【0008】

【図 1】遊技機の一例を表す斜視図である。

40

【図 2】遊技機の一例を開放状態で表す斜視図である。

【図 3】遊技機の一例を他の開放状態で表す斜視図である。

【図 4】遊技機の一例を更に他の開放状態で表す斜視図である。

【図 5】遊技機の一例を表す正面図である。

【図 6】遊技盤の一例を表す正面図である。

【図 7】遊技機の一例を表す斜視図である。

【図 8】遊技機の一例を表す背面図である。

【図 9】遊技機の電氣的な構成の一例を表すブロック図である。

【図 10】始動入賞装置の一例を示す斜視図である。

【図 11】始動入賞装置の取付状態を示す斜視図である。

50

- 【図 1 2】右側誘導路の説明に供する略線図である。
- 【図 1 3】左側誘導路の説明に供する略線図である。
- 【図 1 4】進入確率変化機構の構成の説明に供する略線図である。
- 【図 1 5】接続状態の可動橋（１）の説明に供する略線図である。
- 【図 1 6】可動橋本体部の構成の説明に供する略線図である。
- 【図 1 7】非接続状態の可動橋（１）の説明に供する略線図である。
- 【図 1 8】接続状態の可動橋（２）の説明に供する略線図である。
- 【図 1 9】非接続状態の可動橋（２）の説明に供する略線図である。
- 【図 2 0】傾斜角度の説明に供する略線図である。
- 【図 2 1】流下開口部の構成（１）を示す略線図である。 10
- 【図 2 2】流下開口部の構成（２）を示す略線図である。
- 【図 2 3】流下開口部の構成（３）を示す略線図である。
- 【図 2 4】流下開口部の構成の一例を示す略線図である。
- 【図 2 5】第 1 始動入賞装置の開口部の構成の一例を示す略線図である。
- 【図 2 6】おまけ賞の小当り図柄を示す略線図である。
- 【図 2 7】特賞の小当り図柄を示す略線図である。
- 【図 2 8】副賞の履歴を示す画面の略線図である。
- 【図 2 9】第 1 始動入賞装置の他の構成の例（１）を示す略線図である。
- 【図 3 0】第 1 始動入賞装置の他の構成の例（２）を示す略線図である。
- 【図 3 1】第 1 始動入賞装置の他の構成の例（３）を示す略線図である。 20
- 【図 3 2】大当りの様子の説明に供する略線図である。
- 【図 3 3】ゲームに伴う副賞の昇格の説明に供する略線図である。
- 【図 3 4】大入賞装置の構成の一例（１）を示す略線図である。
- 【図 3 5】大入賞装置の構成の一例（２）を示す略線図である。
- 【図 3 6】遅延誘導路の構成を示す略線図である。
- 【図 3 7】シャッタ開閉と遊技球の検出との関係（１）を示す略線図である。
- 【図 3 8】シャッタ開閉と遊技球の検出との関係（２）を示す略線図である。
- 【図 3 9】ステージの構成（１）を示す略線図である。
- 【図 4 0】ステージでの遊技球の揺動を示す略線図である。
- 【図 4 1】ステージの構成（２）を示す略線図である。 30
- 【図 4 2】入賞誘導口への遊技球の進入の説明に供する略線図である。
- 【図 4 3】特殊誘導口への遊技球の進入の説明に供する略線図である。
- 【図 4 4】入賞誘導口及び特殊誘導口への遊技球の同時進入の説明に供する略線図である。

#### 【発明を実施するための形態】

##### 【 0 0 0 9 】

本発明の形態について図面を参照しながら詳細に説明する。ここでは、遊技機として弾球遊技機の一具体例を挙げて説明するが、本発明の主旨から逸脱しない限り適宜に設計が変更されてもよい。

##### 【 0 0 1 0 】

本実施形態の遊技機 1 0 0 について説明する。図 1 ～図 4 は遊技機 1 0 0 の一例を表す斜視図であり、図 1 には遊技機 1 0 0 の閉鎖状態が示され、図 2 には外枠 1 0 1 に対して前ブロック 1 0 2 及び中間ブロック 1 0 3 が一体的に開放されている状態が示され、図 3 には中間ブロック 1 0 3 に対して前ブロック 1 0 2 が開放されている状態が示され、図 4 には中間ブロック 1 0 3 に対して後ブロック 1 0 4 が開放されている状態が示されている。なお、図 2 ～図 4 において各種の配線は省略されており、また、図 3 において遊技盤 4 0 0 の詳細な構成は省略されている。

##### 【 0 0 1 1 】

遊技機 1 0 0 は、図 1 ～図 4 に示されたように、外枠 1 0 1 と、前ブロック 1 0 2 と、中間ブロック 1 0 3 と、後ブロック 1 0 4 と、外枠 1 0 1 に対して中間ブロック 1 0 3 を

40

50

開閉自在及び着脱自在に支持する中間ブロック支持機構と、中間ブロック１０３に対して前ブロック１０２を開閉自在及び着脱自在に支持する前ブロック支持機構と、中間ブロック１０３に対して後ブロック１０４を開閉自在及び着脱自在に支持する後ブロック支持機構とを備えている。

【００１２】

外枠１０１は、図２に示されたように、天板１１１、底板１１２、左側板１１３及び右側板１１４が組み付けられた略四辺形状の枠体であり、遊技機１００を設置する遊技ホールに設けられた遊技機設置設備（通称、「島設備」：図示せず）に嵌め込まれると共に固定具（図示せず）によって強固に固定される。外枠１０１は、更に、外枠１０１に対する中間ブロック１０３の閉鎖状態において中間ブロック１０３が載置される台座板１１５を備えている。天板１１１及び底板１１２は木材であり、左側板１１３及び右側板１１４は木材よりも剛性の高い金属材であり、台座板１１５は樹脂材である。

10

【００１３】

中間ブロック支持機構は、図１に示されたように、外枠１０１に設けられた上側軸受け構造体１２１及び下側軸構造体１２２と、中間ブロック１０３に設けられた上側軸構造体１２６及び下側軸受け構造体１２７とを備えており、上側軸構造体１２６及び下側軸構造体１２２が、それぞれ、上側軸受け構造体１２１及び下側軸受け構造体１２７に装着されることによって、中間ブロック１０３が外枠１０１に対して支持される。

【００１４】

前ブロック支持機構は、図１又は図３に示されたように、中間ブロック１０３に設けられた上側軸構造体１３１（図３のみ）及び下側軸構造体１３２（図１のみ）と、前ブロック１０２に設けられた上側軸受け構造体１３３（図３のみ）及び下側軸受け構造体１３４（図１のみ）とを備えており、上側軸受け構造体１３３及び下側軸受け構造体１３４が、それぞれ、上側軸構造体１３１及び下側軸構造体１３２に装着されることによって、前ブロック１０２が中間ブロック１０３に対して支持される。同様に、後ブロック支持機構は、図４に示されたように、中間ブロック１０３に設けられた上側軸受け構造体１３６及び下側軸受け構造体１３７（図７参照）と、前ブロック１０２に設けられた上側軸構造体１３８及び下側軸構造体１３９（図７参照）とを備えており、上側軸構造体１３８及び下側軸構造体１３９が、それぞれ、上側軸受け構造体１３６及び下側軸受け構造体１３７に装着されることによって、後ブロック１０４が中間ブロック１０３に対して支持される。

20

30

【００１５】

また、遊技機１００は、外枠１０１に対する中間ブロック１０３の開閉を規制する中間ブロック施錠機構と、中間ブロック１０３に対する前ブロック１０２の開閉を規制する前ブロック施錠機構と、中間ブロック施錠機構及び前ブロック施錠機構の開錠や閉錠を行うために操作される錠開閉操作機構とを備えている。図３に示されたように、中間ブロック１０３に設けられ、前ブロック１０２の開口１０２Ａを通して遊技機１００の前面側に露出している錠開閉操作機構のキーシリンダ１４１（図１も参照）に対する所定の操作キー（図示せず）による右回転操作に応じて、中間ブロック１０３に設けられた中間ブロック施錠機構の可動爪１４３が作動し、外枠１０１に設けられた中間ブロック施錠機構の固定爪１４２と中間ブロック１０３に設けられた中間ブロック施錠機構の可動爪１４３との係合が解除されて、中間ブロック１０３は外枠１０１に対して開閉許容状態となる。一方、キーシリンダ１４１に対する所定の操作キーによる左回転操作に応じて、中間ブロック１０３に設けられた前ブロック施錠機構の可動爪１４４と前ブロック１０２に設けられた前ブロック施錠機構の固定爪１４５との係合が解除されて、前ブロック１０２は中間ブロック１０３に対して開閉許容状態となる。

40

【００１６】

また、遊技機１００は、中間ブロック１０３に対する後ブロック１０４の開閉を規制する後ブロック開閉規制機構を備えている。後ブロック開閉規制機構は、図２及び図４に示されたように、３つの開閉規制部１５０Ａ～１５０Ｃで構成され、それらの各々において、中間ブロック１０３に設けられ、後ブロック１０４に形成された開口１０４Ａを通して

50

遊技機 100 の背面側に突出している回動片 151 に対する回転操作に応じて、回動片 151 が開口 104 A を通過できない開閉禁止位置から回動片 151 が開口 104 A を通過できる開閉許容位置へ移動すると、中間ブロック 103 と回動片 151 とによる後ブロック 104 に形成された被挟持片 152 A ~ 152 C の挟持が解除されて、後ブロック 104 は中間ブロック 103 に対して開閉許容状態となる。

【0017】

また、遊技機 100 は、中間ブロック 103 から前ブロック 102 への遊技球の移動を規制する遊技球移動規制機構を備えている。遊技球移動規制機構は、図 3 に示されたように、中間ブロック 103 に設けられ、前ブロック 102 側へ付勢された流下規制片 161 と、前ブロック 102 に設けられた規制変更突起 162 とを備えており、中間ブロック 103 から前ブロック 102 への遊技球の移動は、中間ブロック 103 に対する前ブロック 102 の閉鎖状態において流下規制片 161 が規制変更突起 162 により中間ブロック 103 側へ押圧された移動許容位置に位置することによって許容され、一方、中間ブロック 103 に対する前ブロック 102 の開放状態において流下規制片 161 が規制変更突起 162 による押圧が解除されて前ブロック 102 側へ突出する移動禁止位置に位置することによって禁止される。

【0018】

また、遊技機 100 は、前ブロック 102 における後述の中央パネル 220 と中間ブロック 103 における後述の遊技盤 400 との間隔の一定性を厳密化する間隔規制機構を備えている。間隔規制機構は、図 3 に示されたように、中央パネル 220 に設けられ、前ブロック 102 の背面側において中間ブロック 103 と前ブロック 102 との開閉軸側に突出する突出片 171 と、中間ブロック 103 に設けられ、中間ブロック 103 の正面側においてその開閉軸側と反対側に突出する突出片 172 とを備えており、中間ブロック 103 に対する前ブロック 102 の閉鎖方向への移動に伴って突出片 171 が突出片 172 の後方側に入り込み、最終的に中間ブロック 103 に対する前ブロック 102 の閉鎖状態において突出片 171 の前面と突出片 172 の後面とが押圧状態で当接する。

【0019】

また、遊技機 100 は、図 2 に示されたように、外枠 101 に対して中間ブロック 103 が開放されているか閉鎖されているか否かを検出する開閉検出スイッチ 108 と、図 3 に示されたように、中間ブロック 103 に対して前ブロック 102 が閉鎖されているか否かを検出する開閉検出スイッチ 109 とを備えている。

【0020】

前ブロック 102 は、図 1 及び図 3 に示されたように、開口 201 A (図 3 のみ) を有する基枠 201 と、基枠 201 の前面側に設けられ、開口 201 A の一部に連通する開口 210 A (図 1 のみ) を有する前面パネル 210 と、開口 201 A を塞ぐように基枠 201 の背面側に設けられた中央パネル 220 と、遊技球を貯留する主貯留機構 230 (図 1 のみ) と、遊技球を貯留する補助貯留機構 240 (図 1 のみ) と、主貯留機構 230 に貯留されている遊技球を順次に遊技盤 400 (図 3 のみ) に発射するために遊技者によって操作される発射操作装置 250 (図 1 のみ) とを備えている。

【0021】

前面パネル 210 は、図 1 に示されたように、開口 210 A の周縁の開口周縁部 211 と、開口周縁部 211 の下方において前方に突出し、主貯留機構 230 が配置される上側突出部 217 と、上側突出部 217 の下方において前方に突出し、補助貯留機構 240 が配置される下側突出部 218 と、下側突出部 218 の右方において概ね平坦であり、発射操作装置 250 が配置される平坦部 219 とを含んでいる。

【0022】

中央パネル 220 は、図 1 又は図 3 に示されたように、基枠 201 の後方側から取着されるパネル枠 221 (図 3 のみ) と、パネル枠 221 に嵌め込まれた光透過性の前方板 222 (図 1 のみ) と、パネル枠 221 に前方板 222 と所定の間隙を隔てて略平行に嵌め込まれた光透過性の後方板 223 (図 3 のみ) とを備えている。なお、上述の間隔規制機

10

20

30

40

50

構の突出片 171 は、パネル枠 221 と一体形成されている。

【0023】

主貯留機構 230 は、図 1 に示されたように、遊技球の流入口 231A、流出口（図示せず）及び流出口より上流側に形成される放出口（図示せず）を有する貯留桶 231 と、放出口の開閉により貯留桶 231 から放出される遊技球の放出先を流出口と放出口との間で切り換える球抜き機構と、その球抜き機構を作動させる球抜き操作部材 232 とを備えている。遊技進行に応じて獲得した遊技球や後述する貸出操作装置 292 に対する貸出操作に応じて貸し出された遊技球は主に流入口 231A を通して貯留桶 231 に流入し、貯留桶 231 に流入した遊技球は一列に整列させられながら流出口及び放出口の形成されている方向（図 5 中の右方）へ順次に案内される。球抜き操作部材 232 に対する球抜き操作（押下操作）が行われていない場合には遊技球は流出口を通して中間ブロック 103 における後述する発射装置 330（図 3 参照）に誘導される。一方、球抜き操作部材 232 に対する球抜き操作が行われている場合には、遊技球は放出口を通して補助貯留機構 240（図 1 参照）に誘導される。

10

【0024】

補助貯留機構 240 は、図 1 又は図 5 に示されたように、遊技球の流入口 241A（図 5 のみ）及び放出口 241B を有する貯留桶 241 と、放出口 241B を開閉させる球抜き機構 243 と、その球抜き機構 243 を作動させる球抜き操作部材 242 とを備えている。遊技進行に応じて獲得した遊技球等は主に主貯留機構 230 に流入するが貯留桶 231 が満杯であれば流入口 241A を通して貯留桶 241 に流入し、また、球抜き操作部材 232 に対する球抜き操作に応じて貯留桶 231 から誘導された遊技球は流入口 241C を通して貯留桶 241 に流入する。貯留桶 241 の底面は放出口 241B に向けてすり鉢上に傾斜しており、球抜き操作部材 242 に対する球抜き操作（右スライド操作）に応じた放出口 241B の開放によって、貯留桶 241 に貯留されている全ての遊技球を順次に遊技機 100 の外部に放出できる。なお、球抜き操作部材 242 に対する球抜き操作によって放出口 241B が完全に開放された場合には、球抜き操作部材 242 に対する復帰操作（押圧操作又は微少な左スライド操作）がなされるまで、その状態に維持される。流入口 241A の奥方には貯留桶 241 に過剰に遊技球が貯留されているか否かを検出する球溢れスイッチ 249（図 9 参照）が設けられている。

20

【0025】

発射操作装置 250 は、図 1 及び図 5 に示されたように、前面パネル 210 の平坦部 219 から前方に突出する台座 251 と、台座 251 の周囲に設けられた回動自在な発射ハンドル 252 と、発射ハンドル 252 の回転操作量を検出する可変抵抗器 253（図 9 参照）と、発射ハンドル 252 に遊技者が接触していることを検出する接触センサ 254（図 9 参照）と、遊技者によって操作され、発射ハンドル 252 の回転操作に伴う遊技球の射出を無効化する発射停止スイッチ 255（図 5 のみ）とを含んでいる。遊技者による発射ハンドル 252 の回転操作に応じて、その回転操作量に対応する強度で発射装置 330（図 3 参照）から遊技球が射出される。なお、接触センサ 254 によって発射ハンドル 252 と遊技者との接触が検出されていない場合や、発射停止スイッチ 255 の操作によって発射操作が無効化されている場合には、発射ハンドル 252 が回転操作されていても発射装置 330 から遊技球は射出されない。

30

40

【0026】

前ブロック 102 は、基枠 201 に設けられ、前面パネル 210 の開口周縁部 211 の奥方に配置された発光装置群を備えており、発光装置群は、図 5 に示されたように、開口周縁部 211 における上方中央部 211A、上方中央部 211A の左方の上方左角部 211B、上方中央部 211A の右方の上方右角部 211C、上方左角部 211B の下方の左中間部 211D 及び上方右角部 211C の下方の右中間部 211E のそれぞれに対応して配置された上中央枠発光装置 271、左上枠発光装置 272、右上枠発光装置 273、左中間枠発光装置 274 及び右中間枠発光装置 275（図 9 参照）で構成されている。

【0027】

50

また、前ブロック１０２は、基枠２０１に設けられ、前面パネル２１０の開口周縁部２１１の奥方に配置された音響装置２８０を備えており、音響装置２８０は、開口周縁部２１１に形成された左上音響出力口２１１Ｆ及び右上音響出力口２１１Ｇのそれぞれの奥方に配置された左上音響出力部２８１及び右上音響出力部２８２を備えている。

#### 【００２８】

また、前ブロック１０２は、図１に示されたように、上側突出部２１７に設けられた遊技球貸出装置２９０を備えており、遊技球貸出装置２９０は、遊技機１００の側方に配置され遊技機１００の構成要素でないカードユニット（図示せず）に投入された紙幣やカード等の残額に応じた数値を表示する度数表示装置（図示せず）と、遊技球の貸し出しを受ける際に遊技者によって操作される貸出操作装置２９２と、カードユニットに投入された紙幣やカード等を返却させる際に遊技者によって操作される返却操作装置２９３とを含んでいる。カードユニットに紙幣やカード等の投入によってそれらの金額に対応する数値が度数表示装置に表示されている有効状態において貸出操作装置２９２に対して貸出操作が行われると、貸出操作に応じて所定の個数の遊技球が後ブロック１０４の払出装置５４０から貸し出され、遊技球の貸し出しに伴って度数表示装置の表示が更新される。一方、有効状態において返却操作装置２９３に対して返却操作が行われると、返却操作に応じて残額に対応する紙幣の等価物や残額を記録したカードがカードユニットから返却される。

#### 【００２９】

中間ブロック１０３は、図３又は図４に示されたように、開口（図示せず）を有する基枠３０１と、基枠３０１の前面側に取着されて開口を覆う遊技盤４００（図３のみ）と、基枠３０１に対して遊技盤４００を回動自在及び着脱自在に支持する遊技盤支持機構と、基枠３０１に対して遊技盤４００の位置を固定する遊技盤固定機構と、遊技盤４００に遊技球を射出する発射装置３３０（図３のみ）と、遊技盤４００の背面側に設けられた取り付け台３６０（図４のみ）と、取り付け台３６０に装着された遊技進行を統括的に制御する主制御装置３７０（図４のみ）と、主制御装置３７０からの命令に基づいて遊技演出や状態報知を制御する副制御装置３９０（図４のみ）とを備えている。

#### 【００３０】

基枠３０１には、払出装置５４０（図７参照）から放出された遊技球を前ブロック１０２に誘導する誘導通路３０１Ａや前ブロック１０２の基枠２０１に設けられた枠発光装置２７１～２７５や音響装置２８０と主制御装置３７０や副制御装置３９０とを電氣的に接続するための配線（図示せず）や信号中継装置（図示せず）が挿通される遊技盤４００の切り欠きに基づく開孔３０１Ｂが形成されている。

#### 【００３１】

遊技盤４００は、図６に示されたように、排出口４０１Ａ等の各種の貫通孔を有する平板状の基体４０１と、基体４０１の左下から右上に亘り滑らかに湾曲し、後述する発射装置３３０から発射された遊技球を誘導する外レール４０２と、基体４０１の右下から左上に亘り滑らかに湾曲する内レール４０３と、内レール４０３の左上側の先端に取着され、外レール４０２及び内レール４０３が平行に対向する部分で形成される発射通路４０１Ｂから放出された遊技球が発射通路４０１Ｂに戻ることを防止する戻り球防止機構４０４と、外レール４０２の右上側の先端に取着され、遊技盤４００の中央を越えて左側に移動するような遊技球の大幅な反跳を防止する反跳防止部材４０５と、発射通路４０１Ｂを構成する部分の外レール４０２の外縁を保護する保護部材４０６とを備えている。図３に示されたように、発射装置３３０から発射通路４０１Ｂへ遊技球を誘導する誘導部材３３５と外レール４０２との間には間隙があり、発射装置３３０から発射されたが戻り球防止機構４０４を超えるに至らず発射通路４０１Ｂを逆戻りする遊技球は、基枠２０１に形成され、この間隙の下方に配置される戻り球通路２０１Ｂを介して流入口２４１Ｃ（図５参照）から補助貯留機構２４０（図５参照）に返却される。なお、概ね外レール４０２及び内レール４０３とで区画され、戻り球防止機構４０４を超えた遊技球が移動可能な略円形状の遊技領域に設けられる構造物については後述する。

#### 【００３２】

遊技盤支持機構は、図3に示されたように、保護部材406に設けられた支軸部311と、基枠301に形成され、遊技盤400の基体401の一部が載置される載置部312及び支軸部311と係合する軸受け部313とで構成され、遊技盤400を回転自在かつ着脱自在に支持している。遊技盤400が回転自在に支持されている場合において、所定の角度以上だけ回転させた後に、基体401における載置部312と当接する部位を支点として遊技盤400を回転軸から傾けると、支軸部311と軸受け部313との係合が外れる。これによって、遊技盤400を基枠301から離脱させることができる。逆に、遊技盤400を基枠301に装着する場合には、遊技盤400の所定の部位を載置部312に載置した後に、支軸部311を軸受け部313に係合させる。

#### 【0033】

遊技盤固定機構は、基枠301に設けられた3つの固定具320（図3において2つの固定具のみが図示されている）で構成され、それらの各々は、基枠301から前方に突出する回転自在な回転軸体（図示せず）と、回転軸体の先端に固着され、遊技盤400の基体401に形成された切り欠き部401C（図6参照）を通して通過できない挿抜禁止姿勢と切り欠き部401Cを通して通過できる挿抜許容姿勢とをとる回動片322と、回動片322より後方に配置された押圧板（図示せず）と、回動片322が挿抜禁止姿勢である場合に押圧板を回動片322側に付勢する付勢体（図示せず）とを備えている。遊技盤400が基枠301に固定されている着脱禁止状態において、回動片322は、切り欠き部401Cを通して基体401の前方に突出すると共に挿抜禁止姿勢となっており、基体401は、回動片322と押圧板とによって押圧状態で挟持されている。これによって、基枠301に対する遊技盤400の前後方向の位置決めが正確に行えるために、誘導部材335から発射通路401Bへの遊技球の移動が阻害されることを防止できる。回動片322に対する回転操作に応じて、回動片322が挿抜禁止姿勢から回動片322が切り欠き部401Cを通して通過できる挿抜許容姿勢へ回転すると、付勢体からの押圧板の付勢が解除され、また、回動片322と押圧板とによる基体401の挟持が解除される。全ての固定具320の回動片322が挿抜許容姿勢である場合には、基枠301に対して遊技盤400が回転自在になる。逆に、遊技盤400を基枠301に固定する場合には、全ての固定具320の回動片322が挿抜許容姿勢である状態で、遊技盤400を回転させて各回動片を切り欠き部401Cに挿通させた後に、全ての固定具320の回動片322を挿抜禁止姿勢に回転させる。

#### 【0034】

発射装置330は、図3に示されたように、主貯留機構230に貯留されている遊技球を順次に発射位置に送り出す球送り機構331と、球送り機構331を駆動する球送りソレノイド332（図9参照）と、発射位置に配置された遊技球を射出する発射機構333と、発射機構333を駆動する発射ソレノイド334（図9参照）と、発射機構333から発射された遊技球を遊技盤400の発射通路401Bに誘導する誘導部材335とを備えている。発射装置330は、上述のように発射操作装置250に対する発射操作に応じて作動する。

#### 【0035】

取り付け台360は、支持機構を介して、基枠301に対して回転自在に支持されている。

#### 【0036】

主制御装置370は、図4に示されたように、主制御基板920（図9参照）と、主制御基板920を収容する2つ割り構造の基板ケース371とを備えている。主制御基板920は、開封の痕跡を残さずには開封できないように基板ケース371に封止されている。

#### 【0037】

副制御装置390は、副制御基板940（図9参照）と、副制御基板940を収容する2つ割り構造の基板ケース391とを備えており、副制御基板940は、基板ケース391に封止されている。

10

20

30

40

50



## 【 0 0 3 8 】

ここで、遊技盤 4 0 0 において、基体 4 0 1 に設けられ、遊技領域に配置される各種の構造物について詳細に説明する。図 6 は、遊技盤の一例を表す正面図である。遊技盤 4 0 0 は、図 6 に示されたように、遊技球の流下方向や流下速度に変化を与える釘 4 1 1 や風車 4 1 2 等の流下変化部材と、基体 4 0 1 の概ね中央に配置され、進入口（図示せず）から流入した遊技球を第 1 始動入賞装置 4 3 1 の近傍に誘導するセンタフレーム 4 2 0 と、センタフレーム 4 2 0 の中央の真下に配置された第 1 始動入賞装置 4 3 1 と、第 1 始動入賞装置 4 3 1 に進入した遊技球を検出する始動入賞スイッチ 4 4 1（図 9 参照）と、第 1 始動入賞装置 4 3 1 の左下に配置された第 2 始動入賞装置 4 3 2 と、第 2 始動入賞装置 4 3 2 に進入した遊技球を検出する始動入賞スイッチ 4 4 2（図 9 参照）と、第 1 始動入賞装置 4 3 1 及び第 2 始動入賞装置 4 3 2 の右方に配置された大入賞装置 4 3 3 と、大入賞装置 4 3 3 に進入した遊技球を検出する大入賞スイッチ 4 4 3（図 9 参照）と、始動装置 4 3 6 と、始動装置 4 3 6 に進入した遊技球を検出する始動スイッチ 4 4 6（図 9 参照）と、一般入賞装置 4 3 8 , 4 3 9 と、一般入賞装置 4 3 8 , 4 3 9 に進入した遊技球を検出する一般入賞スイッチ 4 4 8 , 4 4 9（図 9 参照）と、磁気センサ 4 9 1 と、振動センサ 4 9 2 とを備えている。センタフレーム 4 2 0、始動装置 4 3 6 に進入した遊技球は遊技領域に放出されるが、第 1 始動入賞装置 4 3 1、第 2 始動入賞装置 4 3 2、大入賞装置 4 3 3 及び一般入賞装置 4 3 8 , 4 3 9 に進入した遊技球は基体 4 0 1 に形成された貫通孔を通して基体 4 0 1 の背面側に形成された回収排出通路（図示せず）に案内される。また、第 1 始動入賞装置 4 3 1、第 2 始動入賞装置 4 3 2、大入賞装置 4 3 3 及び一般入賞装置 4 3 8 に進入しなかった遊技球は排出口 4 0 1 A を通して回収排出路（図示せず）へ案内される。回収排出通路に案内された遊技球は、遊技機 1 0 0 から遊技機設置設備（図示せず）に設けられた遊技球循環装置に排出される。第 1 始動入賞装置 4 3 1、第 2 始動入賞装置 4 3 2、大入賞装置 4 3 3 及び一般入賞装置 4 3 8 , 4 3 9 のいずれかに遊技球が進入した場合には、装置の種類に応じた所定の個数の遊技球が払出装置 5 4 0 から払い出されることとなる。

## 【 0 0 3 9 】

第 1 始動入賞装置 4 3 1 及び一般入賞装置 4 3 8 , 4 3 9 の各々は、それらへの遊技球の進入確率を変化させず、進入した遊技球を基体 4 0 1 の背面側へ誘導する構造である。一方、第 2 始動入賞装置 4 3 2 は、進入確率を変化させる進入確率変化機構（詳しくは後述する）を備えている。進入確率変化機構が有する可動橋 7 0 が進入許容配置（接続状態）である場合には遊技球は第 2 始動入賞装置 4 3 2 に進入できるが、可動橋 7 0 が進入阻止配置（非接続状態）である場合には遊技球は第 2 始動入賞装置 4 3 2 に進入できない。可動橋 7 0 は、橋接続モータ 4 6 2（図 9）の作動に応じて所定の時間だけ進入許容配置に移行する。なお、第 1 始動入賞装置 4 3 1、第 2 始動入賞装置 4 3 2 及び一般入賞装置 4 3 8 を有する始動入賞装置 4 5 0 の構成については後述する。

## 【 0 0 4 0 】

また、遊技盤 4 0 0 は、図 6 に示されたように、第 1 特別図柄に係る大当たり抽選に伴って、第 1 特別図柄を変動表示したり、第 1 特別図柄を抽選結果に応じた停止図柄で確定表示したりする第 1 特別図柄表示装置 4 7 1 と、第 2 特別図柄に係る大当たり抽選に伴って、第 2 特別図柄を変動表示したり、第 2 特別図柄を抽選結果に応じた停止図柄で確定表示したりする第 2 特別図柄表示装置 4 7 2 と、センタフレーム 4 2 0 に設けられ、第 1 特別図柄に係る大当たり抽選の権利の保留状態を表示する第 1 特別図柄保留表示装置 4 7 6 と、センタフレーム 4 2 0 に設けられ、第 2 特別図柄に係る大当たり抽選の権利の保留状態を表示する第 2 特別図柄保留表示装置 4 7 7 とを備えている。第 1 特別図柄及び第 2 特別図柄に係る大当たり抽選の権利は最大 4 つずつ保留される。なお、第 1 特別図柄に係る大当たり抽選の権利が最大まで保留されている場合に、第 1 始動入賞装置 4 3 1 に遊技球が進入したとしてもその遊技球に対して権利は追加されない。同様に、第 2 特別図柄に係る大当たり抽選の権利が最大まで保留されている場合に、第 2 始動入賞装置 4 3 2 に遊技球が進入したとしてもその遊技球に対して権利は追加されない。

## 【 0 0 4 1 】

第 1 特別図柄表示装置 4 7 1 は、複数色で発光可能な 2 つの発光部 4 7 1 A , 4 7 1 B で構成されており、主制御基板 9 2 0 ( 図 9 参照 ) により表示が制御される。第 1 特別図柄は、発光部 4 7 1 A , 4 7 1 B の発光パターン ( 発光色の組合せ ) によって表現される。第 2 特別図柄表示装置 4 7 2 は、第 1 特別図柄表示装置 4 7 1 と同様に、複数色で発光可能な 2 つの発光部 4 7 2 A , 4 7 2 B で構成されており、主制御基板 9 2 0 ( 図 9 参照 ) により表示が制御される。第 2 特別図柄は、発光部 4 7 2 A , 4 7 2 B の発光パターン ( 発光色の組合せ ) によって表現される。第 1 特別図柄保留表示装置 4 7 6 及び第 2 特別図柄保留表示装置 4 7 7 は、それぞれ、2 つの単色 L E D 4 7 6 A , 4 7 6 B 及び 2 つの単色 L E D 4 7 7 A , 4 7 7 B の発光状態 ( 消灯、点灯、点滅 ) の組合せによって各種の抽選の権利の保留個数を表示する。

10

## 【 0 0 4 2 】

また、遊技盤 4 0 0 は、センタフレーム 4 2 0 に設けられ、普通図柄に係る当り抽選に伴って、普通図柄を変動表示したり、普通図柄を抽選結果に応じた停止図柄で確定表示したりする普通図柄表示装置 4 7 3 と、センタフレーム 4 2 0 に設けられ、普通図柄に係る当り抽選の権利の保留状態を表示する普通図柄保留表示装置 4 7 8 とを備えている。普通図柄に係る当り抽選の権利は最大 4 つまで保留される。なお、普通図柄に係る当り抽選の権利が最大まで保留されている場合に、始動装置 4 3 6 に遊技球が進入したとしてもその遊技球の進入に対して権利は追加されない。

20

## 【 0 0 4 3 】

普通図柄表示装置 4 7 3 は、複数色で発光可能な 2 つの発光部 4 7 3 A , 4 7 3 B で構成されており、主制御基板 9 2 0 ( 図 9 参照 ) により表示が制御される。普通図柄は、発光部 4 7 3 A , 4 7 3 B の発光パターン ( 発光色の組合せ ) によって表現される。また、普通図柄保留表示装置 4 7 8 は、2 つの単色 L E D 4 7 8 A , 4 7 8 B の発光状態 ( 消灯、点灯、点滅 ) の組合せによって抽選の権利の保留個数を表示する。

## 【 0 0 4 4 】

また、遊技盤 4 0 0 は、センタフレーム 4 2 0 に設けられ、第 1 特別図柄及び第 2 特別図柄のいずれかに係る大当り抽選に伴って、装飾図柄を変動表示したり、装飾図柄を確定表示したりする装飾図柄表示装置 4 7 9 を備えている。副制御基板 9 4 0 による制御に基づく装飾図柄の変動表示及び確定表示は、主制御基板 9 2 0 による第 1 特別図柄や第 2 特別図柄の変動表示及び確定表示と実質的に同期している。装飾図柄の変動表示においては、第 1 特別図柄や第 2 特別図柄の変動表示より複雑な演出が実行される。

30

## 【 0 0 4 5 】

ここで、遊技盤 4 0 0 の各種の装置の動作について説明する。なお、それらの説明に先立って、各種の遊技状態及び遊技状態間の移行について説明する。通常時の遊技状態 ( 通常遊技状態 ) は、第 1 特別図柄及び第 2 特別図柄に係る大当り当選確率が低確率であり、第 1 特別図柄や第 2 特別図柄の変動表示時間が長い遊技状態 ( 以下において、「低確率非時短状態」とも称す ) である。遊技状態は、大当りの当選に基づいて変化する。第 1 特別図柄に係る大当りの種類は、標準確変大当り、突然確変大当り、潜伏確変大当り、標準時短大当り及び突然時短大当りの 5 種類であり、第 2 特別図柄に係る大当りの種類は、標準確変大当り、標準時短大当りの 2 種類である。標準確変大当りや突然確変大当りに当選した場合には、遊技状態は、一旦、大入賞装置 4 3 3 が間欠的に進入許容配置となる特別遊技状態に移行し、特別遊技状態の終了後に、第 1 特別図柄及び第 2 特別図柄に係る大当り当選確率が通常遊技状態よりも高確率であり、第 1 特別図柄や第 2 特別図柄の変動表示時間が通常遊技状態よりも短い遊技状態 ( 以下において、「高確率時短状態」と称す ) に移行する。高確率時短状態は、次回の大当りの当選まで維持される。また、潜伏確変大当りに当選した場合には、一旦、特別遊技状態に移行した後に、第 1 特別図柄及び第 2 特別図柄に係る大当り当選確率が通常遊技状態よりも高確率であり、第 1 特別図柄や第 2 特別図柄の変動表示時間が通常遊技状態と同一である遊技状態 ( 以下において、「高確率非時短状態」と称す ) に移行する。高確率非時短状態は、次回の大当りの当選まで維持される。

40

50

また、標準時短大当りに当選した場合には、特別遊技状態に移行した後に、第1特別図柄及び第2特別図柄に係る大当り当選確率が通常遊技状態と同一の低確率であり、第1特別図柄や第2特別図柄の変動表示時間が通常遊技状態よりも短い遊技状態（以下において、「低確率時短状態」と称す）に移行する。低確率時短状態は、第1特別図柄及び第2特別図柄のいずれかに係る所定の回数（例えば、100回）の単位表示制御の終了まで維持されるが、その後、遊技状態は通常遊技状態に戻る。なお、高確率時短状態及び高確率非時短状態において大当りした場合には、低確率時短状態及び低確率非時短状態において大当りした場合に比べて、いずれかの確変大当り（標準確変大当り、突然確変大当り、潜伏確変大当り）への振分確率が大きい。以下において、遊技盤400の各種の装置の動作について概ね時系列に沿って説明する。

10

#### 【0046】

主制御基板920において、特別図柄（第1特別図柄及び第2特別図柄で共通）に係る当選乱数、特別図柄（第1特別図柄及び第2特別図柄で共通）に係る図柄乱数、停止パターン乱数、各種の変動パターン乱数が生成されており、各種の遊技状態において、第1始動入賞装置431又は第2始動入賞装置432に遊技球が進入すると、特別図柄に係る当選乱数、特別図柄に係る図柄乱数及び停止パターン乱数が取得されて、主制御基板920のRAMの所定の領域に格納される。このとき、大入賞装置433が作動中でない場合において、第1特別図柄及び第2特別図柄の双方が変動表示中や確定表示中でなければ格納の直後に、また、第1特別図柄及び第2特別図柄のいずれかが変動表示中や確定表示中であれば先行して獲得している第1特別図柄に係る全ての当選抽選の権利及び先行して獲得している及び後続して獲得する第2特別図柄に係る全ての当選抽選の権利の消化後に、その取得された特別図柄に係る当選乱数に基づいて大当りに当選したか否かが判定される。なお、第1特別図柄に係る大当りの当選確率は、上述のように、現在の遊技状態によって、詳細には、高確率状態（高確率時短状態、高確率非時短状態）であるか低確率状態（低確率時短状態、低確率非時短状態）であるかによって変化し、具体的には、高確率状態における大当りの当選確率は低確率状態における大当りの当選確率よりも高い。大当りに当選した場合には、更に、取得された特別図柄に係る図柄乱数に基づいて第1特別図柄の停止図柄が決定される。この停止図柄の種類によって、標準確変大当り、突然確変大当り、潜伏確変大当り、標準時短大当り及び突然時短大当りのいずれの大当りであるかが決定される。なお、各種の大当りの振分確率は、現在の遊技状態によって、詳細には、高確率状態であるか低確率状態であるかによって変化し、具体的には、いずれかの確変大当り（標準確変大当り、突然確変大当り、潜伏確変大当り）への振分確率が高確率状態において低確率状態よりも高い。一方、大当りに落選したときであって、小当りに当選した場合には、停止図柄として小当り図柄が設定され、小当りにも当選しなかった場合には、停止図柄としてハズレ図柄が設定される。

20

30

#### 【0047】

第1特別図柄に係る大当り抽選の後に、現在の遊技状態、大当り抽選の抽選結果、停止パターン乱数、各種の変動パターン乱数、第1特別図柄及び第2特別図柄に係る大当り抽選の権利の総保留数に基づいて、第1特別図柄の変動表示時間が決定されると共に、装飾図柄の変動パターンが選択される。その後、第1特別図柄表示装置471における第1特別図柄の変動表示及び装飾図柄表示装置479における装飾図柄の変動表示（変動演出）が開始され、第1特別図柄にあっては変動表示時間に亘って一定のパターンによる変動表示が継続され、装飾図柄にあっては変動表示時間に亘って変動パターンに従った変動表示が実行される。変動表示時間の経過に伴って、第1特別図柄として停止図柄が確定表示され、また、装飾図柄として第1特別図柄の停止図柄に対応する図柄が確定表示される。第1特別図柄及び装飾図柄の確定表示は一定時間に亘って継続される。

40

#### 【0048】

第1特別図柄の停止図柄が大当り図柄である場合には、第1特別図柄の確定表示後に、遊技状態は通常モードから特別遊技状態に移行する。特別遊技状態においては、大入賞装置433が有する開閉機構が所定の回数だけ間欠的に進入許容配置へ移動する。進入許容

50

配置へ移行した後に、所定の個数（例えば、10球）の遊技球が大入賞装置433に進入した場合及び所定の最大開放時間が経過した場合のいずれかによって、大入賞装置433は、進入阻止配置へ移動する。その後、所定の閉鎖時間の経過後に、再度、大入賞装置433は進入許容配置へ移行する。この開閉動作が所定の回数だけ繰り返される。大入賞装置433の進入許容配置への移行に伴う開閉動作の繰り返し回数や進入許容配置に滞在する最大開放時間等は、大当りの種類（停止図柄の種類）によって変化する。具体的には、標準確変大当り及び標準時短大当りに基づく特別遊技状態において、最大開放時間が29.5秒であって閉鎖時間が2.0秒である開閉動作が16回だけ繰り返される。なお、特別遊技状態の開始から10.0秒の待機時間（オープニング時間）後に、第1回目の進入許容配置への移行が開始され、第16回目の進入阻止配置への移行から15.0秒の待機時間（エンディング時間）後に、特別遊技状態が終了する。一方、突然確変大当り、潜伏確変大当り及び突然時短大当りに基づく特別遊技状態において、最大開放時間が0.8秒であって閉鎖時間が2.0秒である開閉動作が2回だけ繰り返される。なお、特別遊技状態の開始から3.2秒の待機時間（オープニング時間）後に、第1回目の進入許容配置への移動が開始され、第2回目の進入阻止配置への移動から3.2秒の待機時間（エンディング時間）後に、特別遊技状態が終了する。特別遊技状態の終了後には、上述のように、今回の大当りの種類に応じた遊技状態に移行する。

#### 【0049】

また、第1特別図柄の停止図柄が小当り図柄又はハズレ図柄である場合には、遊技状態は、第1特別図柄の確定表示後においても変更されない。但し、小当りに当選している場合には、突然確変大当り、潜伏確変大当り及び突然時短大当りに基づく特別遊技状態の場合と同一の態様で大入賞装置433が作動する。

#### 【0050】

上記においては、第1特別図柄に係る大当り抽選の権利が消化される場合について説明したが、第2特別図柄に係る大当り抽選の権利が消化される場合についても、大当りの種類が上述のように第1特別図柄と第2特別図柄とで異なること及び第2特別図柄に係る大当りの抽選の権利が第1特別図柄に係る大当りの抽選の権利よりも優先して消化されること以外は、第1特別図柄の場合と概ね同一であるために、第1特別図柄及び第2特別図柄をそれぞれ第2特別図柄及び第1特別図柄と入れ替えて読み替えることとして重複する説明を省略する。

#### 【0051】

各種の遊技状態において、始動装置436に遊技球が進入すると、普通図柄に係る当選乱数が取得されて、主制御基板920のRAM（図示せず）の所定の領域に格納される。このとき、第2始動入賞装置432が作動中でない場合において、普通図柄が変動表示中や確定表示中でなければ直後に、また、普通図柄が変動表示中や確定表示中であれば先行して獲得している全ての当り抽選の権利の消化後に、その取得された普通図柄に係る当選乱数に基づいて当りに当選したか否かが判定される。当りの当選確率は、判定時の遊技状態によって、具体的には、時短状態（高確率時短状態、低確率時短状態）であるか非時短状態（低確率非時短状態、高確率非時短状態、特別遊技状態）であるかによって変化し、時短状態における当りの当選確率は非時短状態よりも高確率となっている。当りに当選した場合には、停止図柄として所定の当り図柄が設定され、当りに当選しなかった場合には、停止図柄として所定のハズレ図柄が設定される。当り抽選後に、普通図柄の変動表示が開始され、非時短状態にあつては所定の変動表示時間（例えば、3.0秒）に亘って一定のパターンによる変動表示が継続され、時短状態にあつては非時短状態よりも短い所定の変動表示時間（例えば、0.5秒）に亘って通常遊技状態と同一のパターンによる変動表示が継続される。遊技状態に応じた所定の時間の経過に伴って普通図柄として停止図柄が一定時間に亘って確定表示される。

#### 【0052】

普通図柄の停止図柄が当り図柄である場合には、普通図柄の確定表示後に、第2始動入賞装置432への進入確率を変化させる進入確率変化機構である可動橋70の進入許容配

10

20

30

40

50

置の状態を長く維持する。具体的には、非時短状態における当選の場合には、可動橋 7 0 が典型的には所定の回数（例えば、1 回）だけ所定の最大開放時間（例えば、0 . 2 秒）に亘って進入許容配置である接続状態へ移行し、時短状態における当選の場合には、可動橋 7 0 が典型的には非時短状態よりも多い所定の回数（例えば、3 回）だけ非時短状態より長い所定の最大開放時間（例えば、1 . 9 秒）に亘って進入許容配置へ移行する。但し、所定の個数（例えば、1 0 球）の遊技球が第 2 始動入賞装置 4 3 2 に進入した場合には、可動橋 7 0 は強制的に進入阻止配置である非接続状態へ移行し、今回の当りの当選に基づく可動橋 7 0 の作動が終了する。

#### 【 0 0 5 3 】

遊技盤 4 0 0 は、各種の構造物の裏側に設けられた盤面発光装置 4 9 0（図 9 参照）を備えており、盤面発光装置 4 9 0 は、副制御基板 9 4 0 による制御に基づいて遊技進行に伴う各種の発光演出や発光による状態報知を実行する。

#### 【 0 0 5 4 】

後ブロック 1 0 4 について説明する。図 7 及び図 8 は、それぞれ、遊技機の一例を表す斜視図及び背面図である。後ブロック 1 0 4 は、図 4、図 7 及び図 8 に示されたように、基体 5 0 1 と、中間ブロック 1 0 3 に対して基体 5 0 1 を開閉自在に支持する支持機構と、基体 5 0 1 に取着され、遊技機固定設備（図示せず）から供給される遊技球を貯留する遊技球タンク 5 1 0 と、遊技球タンク 5 1 0 の下流側において基体 5 0 1 に取着され、積層貯留されている遊技球を 2 条に整流させると共に 1 段に整列させるタンクレール 5 2 0 と、タンクレール 5 2 0 の下流側において基体 5 0 1 に取着され、タンクレール 5 2 0 から流入した遊技球を誘導するケースレール 5 3 0 と、ケースレール 5 3 0 の下流側において基体 5 0 1 に取着され、遊技球の払い出しや遊技球の貸し出しを実行する払出装 5 4 0 と、払出装 5 4 0 の下流側において基体 5 0 1 に取着され、払出装 5 4 0 から流出した遊技球を基体 5 0 1 に形成された誘導通路（図示せず）に誘導する誘導部材 5 5 0 と、払出装 5 4 0 による遊技球の払い出しや遊技球の貸し出しを制御する払出制御装置 5 6 0 と、外部電力を各種の装置等で必要とする所定の電圧の電力に変換して出力すると共に、発射操作装置 2 5 0 に対する発射操作に基づく遊技球の射出を主制御基板 9 2 0 と協同して制御する電源・発射制御装置 9 0 0 と、払出制御装置 5 6 0 及び遊技球貸出装 2 9 0（図 1 参照）と遊技機 1 0 0 の側方に配置されるカードユニット（図示せず）との間の信号を中継する中継装置 9 5 0 とを備えている。

#### 【 0 0 5 5 】

基体 5 0 1 は、樹脂（例えば、ABS 樹脂）により一体成型されており、略平坦状のベース部 5 0 2 と、ベース部 5 0 2 よりも後方に突出した保護カバー部 5 0 3 とを含んでいる。保護カバー部 5 0 3 は左右側方及び上方が閉鎖されかつ下方の一部のみが開放されている。保護カバー部 5 0 3 の背面には、主制御装置 3 7 0 及び副制御装置 3 9 0 における発熱の放熱性を向上させる多数の通気孔 5 0 2 A が形成されている。

#### 【 0 0 5 6 】

遊技球タンク 5 1 0 は、上方に開口した横長の箱型容器であり、その長手方向の一端から遊技機固定設備の球循環装置（図示せず）から供給される遊技球が逐次補給される。遊技球タンク 5 1 0 における遊技球の供給される側と異なる長手方向の一端の底面には開口（図示せず）が形成されている。遊技球タンク 5 1 0 の底面は長手方向に緩やかに傾斜し、遊技球タンク 5 1 0 に供給された遊技球は開口側に自重によって移動する。また、長手方向と直交する方向（前後方向）に対して更に穏やかに傾斜し、前方側（基体 5 0 1 への取り付け面側）に優位に遊技球を誘導する。また、遊技球タンク 5 1 0 には、球循環装置から遊技球の供給される一端から中央近傍にかけて少なくとも一部の底部を覆う帯電防止板 5 1 1（図 7 のみ）が取着されており、帯電防止板 5 1 1 は接地電位に接続されている。

#### 【 0 0 5 7 】

タンクレール 5 2 0 は、遊技球タンク 5 1 0 の下方に取り付けられ、タンクレール 5 2 0 には遊技球タンク 5 1 0 の開口を通して遊技球が流入する。タンクレール 5 2 0 は、仕

10

20

30

40

50

切り片（図示せず）によって仕切られた２列（２条）の樋状通路（図示せず）を形成する桶状部材５２１と、桶状部材５２１に対して回動自在に軸支され桶状部材５２１を流下する遊技球の球詰まりを防止させながら２条に整流させると共に１段に整列させる一対の整流部材５２２とを備えている。各樋状通路は、下流側に向けて緩やかに傾斜しており、遊技球タンク５１０から流入した側と長手方向の反対側へ遊技球を誘導する。整流部材５２２は遊技球との接触によって振り子のように動作する。

#### 【００５８】

ケースレール５３０は、保護カバー部５０３の一側面部に沿うように縦向きに配置されており、タンクレール５２０からの遊技球が流入する。ケースレール５３０には、遊技球が勢いよく流れないように波状のうねりをもって前後左右に湾曲する２条の球通路（図示せず）が形成されている。また、球通路の上流側には、球切れ検出スイッチ５３９が取

10

#### 【００５９】

払出装置５４０は、遊技球を送り出す送出機構５４１と、送出機構５４１を駆動する払出モータ５４２とを備えている。払出制御装置５６０による制御に基づく払出モータ５４２の作動に応じて、２条の球通路に貯留されている遊技球を交互に放出する。

#### 【００６０】

払出制御装置５６０は、払出制御基板９３０と、払出制御基板９３０を収容する基板ケースとを備えており、払出制御基板９３０は、主制御基板９２０と同様に、開封の痕跡を残さずに開封できないように基板ケースによって実質的に封止されている。

20

#### 【００６１】

次に、遊技機１００の電氣的構成について説明する。図９は、遊技機の電氣的構成の一例を表すブロック図である。遊技機１００は、図９に示されたように、電源・発射制御装置９００、電源監視基板９１０、主制御基板９２０、払出制御基板９３０、副制御基板９４０等の制御装置を備えている。なお、図９において、各種の信号を中継するだけの回路装置については省略している。以下に、これらの主要な装置を個別に詳細に説明する。

#### 【００６２】

電源・発射制御装置９００は、遊技機１００の各部に電源供給路（図中の破線）を介して所定の電圧の電力を供給する電源部９０１と、発射操作装置２５０の操作に応じて発射装置３３０の駆動を制御する発射制御部９０２と、初期化スイッチ９０７からの初期化信号や球溢れスイッチ２４９からの球溢れ信号を中継する信号中継部９０３とを備えている。

30

#### 【００６３】

電源部９０１は、外部より供給される外部電力（例えば、交流２４ボルト）を取り込んで内部電力（例えば、直流２４ボルト）に変換すると共に、その内部電力から各種のソレノイドや各種のモータ等の機器を駆動するための駆動用電圧（例えば、直流１２ボルト）の電力、各種のスイッチを駆動したり制御処理を実行したりするための制御用電圧（例えば、直流５ボルト）の電力、主制御基板９２０のＲＡＭの内容を保持させるためのバックアップ用電圧の電力等を生成して、電源監視基板９１０、主制御基板９２０、払出制御基板９３０、副制御基板９４０等に供給する。具体的には、電源監視基板９１０に対して内部電力、駆動用電圧、制御用電圧及びバックアップ電圧の電力が供給され、主制御基板９２０に対して駆動用電圧、制御用電圧及びバックアップ電圧の電力が電源監視基板９１０の電源監視部９１１を介して供給され、払出制御基板９３０に対して駆動用電圧及び制御用電圧の電力が直接的に供給され、副制御基板９４０に対して駆動用電圧及び制御用電圧の電力が直接的に供給され、発射制御部９０２に対して駆動用電圧及び制御用電圧の電力が供給される。電源部９０１には、電源スイッチ９０９が接続されており、電源スイッチ９０９がオフ状態である場合には外部電力の取り込みが停止される。なお、電源スイッチ９０９をオフ状態にしたり、電源スイッチ９０９を介して電源部９０１に接続される電源

40

50

プラグ（図示せず）を外部電力の供給コンセント（図示せず）から抜脱したりすることによって遊技機 100 の内部への電力の供給が停止している状態や、外部電力自体の供給が停止している状態を「停電状態」と総称する。電源部 901 は、停電状態への移行後においても所定の期間にわたり制御用電圧の電力を正常に出力するように構成されている。これによって、主制御基板 920 は、現在の制御状態に復帰できるように状態を保存して制御を終了させることができる。なお、バックアップ用電圧の電力を供給して RAM の内容を停電状態への移行後においても保持し、停電前の制御状態に復帰可能にするのは、主制御基板 920 に限らず、払出制御基板 930 や副制御基板 940 など、他の基板を含むように構成しても良く、当該他の基板にバックアップ用電圧の電力を電源部 901 より供給しても良い。

10

#### 【0064】

発射制御部 902 は、主制御基板 920 と協同して、発射装置 330（図 3 参照）の球送りソレノイド 332 及び発射ソレノイド 334 の駆動を制御する。なお、球送りソレノイド 332 及び発射ソレノイド 334 は、所定条件が整っている場合に作動が許可される。具体的には、遊技者が発射ハンドル 252（図 1 参照）に触れていることが接触センサ 254 からの接触センサ信号に基づいて検知されていること、発射を停止させるための発射停止スイッチ 255 が操作されていないことを条件に、発射制御部 902 はオン状態の発射許可信号を主制御基板 920 に出力する。また、発射許可信号と発射異常信号とに基づいて主制御基板 920 は発射ソレノイド制御信号及び球送りソレノイド制御信号を発射制御部 902 に出力する。発射制御部 902 は、オン状態の球送り制御信号に基づいて球送りソレノイド 332 を作動させ、オン状態の発射ソレノイド制御信号の受信と可変抵抗器 253 の抵抗値とに基づいて発射ソレノイド 334 を作動させる。これによって、発射装置 330 から可変抵抗器 253 の抵抗値（発射ハンドル 252 の回転操作量）に応じた強さで遊技球が順次に発射される。

20

#### 【0065】

信号中継部 903 は、初期化スイッチ 907 が押下された場合に、主制御基板 920 へオン状態の初期化信号を出力する。なお、主制御基板 920 においては、オン状態の初期化信号の受信に応じて主制御基板 920 の RAM に保存された保存情報が初期化されることとなる。また、信号中継部 903 は、球溢れスイッチ 249 が遊技球を検出した場合に、主制御基板 920 へオン状態の球溢れ信号を出力する。なお、主制御基板 920 においては、オン状態の球溢れ信号の検知に基づいて払出制御基板 930 に低速払出信号を出力することとなり、低速払出信号を受信した払出制御基板 930 は、払出モータ 542 の回転速度（払出装置 540 からの遊技球の払出速度）を低速化させることとなる。逆に、オフ状態の球溢れ信号の検知に基づいて払出制御基板 930 に高速払出信号を出力することとなり、低速払出信号を受信した払出制御基板 930 は、払出モータ 542 の回転速度を高速化させることとなる。

30

#### 【0066】

電源監視基板 910 は、電源・発射制御装置 900 からの電力供給状態を監視し、停電状態への移行に応じて、主制御基板 920 へ停電信号を出力する電源監視部 911 と、電源・発射制御装置 900 と主制御基板 920 との間の電力供給及び各種の信号の伝達を中継する信号中継部 912 とを含んでいる。電源監視部 911 は、電源部 901 から出力される最大電圧である直流安定 24 ボルトの電圧を監視し、この電圧が 22 ボルト未満になった場合に停電状態への移行と判断して、オン状態の停電信号を主制御基板 920 へ出力する。主制御基板 920 は、オン状態の停電信号の受信によって停電状態への移行を認識することとなる。

40

#### 【0067】

主制御基板 920 は、遊技機 100 の動作を統括的に制御する。主制御基板 920 には、1 チップマイコンとしての MPU（図示せず）が搭載されている。MPU は、演算処理装置としての CPU（図示せず）と、CPU により実行される各種の制御プログラムや固定データを記憶した ROM（図示せず）と、制御プログラムの実行に際して一時的に各種

50

のデータ等を記憶するＲＡＭ（図示せず）とを含んでいる。主制御基板９２０には、その他、タイマ回路（図示せず）、カウンタ回路（図示せず）、クロック発生回路（図示せず）、信号送受信回路（図示せず）等の各種回路が搭載されている。主制御基板９２０のＲＡＭは、停電状態への移行後においても電源・発射制御装置９００からのバックアップ電圧の電力供給によって内部データを維持（バックアップ）できる構成となっている。

【００６８】

払出制御基板９３０は、主制御基板９２０からの指示に応じた払出装置５４０による遊技球の払い出し動作や遊技球貸出装置２９０の操作に応じた払出装置５４０による遊技球の貸し出し動作を制御する。払出制御基板９３０は、主制御基板９２０と同様に、ＣＰＵ（図示せず）、ＲＯＭ（図示せず）及びＲＡＭ（図示せず）を含む１チップマイコンとしてのＭＰＵ（図示せず）、タイマ回路（図示せず）、カウンタ回路（図示せず）、クロック発生回路（図示せず）、信号送受信回路（図示せず）等の各種回路が搭載されている。なお、払出制御基板９３０のＲＡＭについても、主制御基板９２０のＲＡＭと同様に、停電状態においても内部データを維持できる構成としても良い。

10

【００６９】

副制御基板９４０は、主制御基板９２０からの指示に基づいて、各種の演出装置や各種の発光装置や各種の音響装置等の動作を制御する。なお、副制御基板９４０のＲＡＭについても、主制御基板９２０のＲＡＭと同様に、停電状態においても内部データを維持できる構成としても良い。

【００７０】

20

次に、始動入賞装置４５０の構成について説明する。図１０は始動入賞装置４５０の斜視図であり、図１１は始動入賞装置４５０を取り付けた状態を示す斜視図である。

【００７１】

図１０に示すように、始動入賞装置４５０は、前方ブロック部材１１と、後方ブロック部材１２とから構成されており、それぞれがネジなどによって固定されている。前方ブロック部材１１は、透明な樹脂材料により形成された一部材であり、前面板部１３を有している。後方ブロック部材１２は、複数の部材がネジなどによって固定されることにより形成されている。

【００７２】

図１１に示すように、始動入賞装置４５０は、ネジ穴を介して遊技盤４００にネジ止めされることによって固定される。始動入賞装置４５０は、前面板部１３よりも前の部分が、遊技盤４００を構成する遊技板（釘４１１や風車４１２等が取り付けられる基体４０１）の前面から突出する。

30

【００７３】

上述したように、始動入賞装置４５０は、一般入賞装置４３８、第１始動入賞装置４３１及び第２始動入賞装置４３２を有しており、各入賞装置の入口に相当する入賞口に進入できなかった遊技球を流下させ、排出口４０１Ａから排出させる。

【００７４】

始動入賞装置４５０は、その中央より左側に振分突出部１５を有しており、上方から流下する遊技球は、振分突出部１５より右側の右側誘導路３０と振分突出部１５より左側の左側誘導路５０に振り分けられる。

40

【００７５】

図１２に示すように、右側誘導路３０を通る遊技球は、一部が第１始動入賞装置４３１の入賞口に進入する一方、残りは第１始動入賞装置４３１の横を流下し、排出誘導路３１及び排出口４０１Ａを介して遊技盤４００の背面側へ排出される。傾斜面４１，４２に流下した遊技球も同様に、排出口４０１Ａを介して遊技盤４００の背面側へ排出される。

【００７６】

また、図１３に示すように、左側誘導路５０を通る遊技球は、一部が一般入賞装置４３８の入賞口に進入する一方、残りは一般入賞装置４３８に隣接し、右側へ向かって下方に傾斜する誘導壁面１６上を通過して流下開口部１８から風車６１へ進入する。風車６１

50



は、遊技球の流下する位置や方向などに応じて遊技球を右側及び左側へ振り分け、右側に振り分けた遊技球を第2始動誘導路54へ進入させる一方、左側に振り分けた遊技球をそのまま下方向に流下させ、排出口401Aを介して遊技盤400の背面側へ排出される。

【0077】

右側へ振り分けられた遊技球は、第2始動誘導路54に導かれ、下流側に向かって僅かに下り傾斜する中継板62を通り、クルーン63から流下した後、入賞誘導路55又は排出誘導路56に振り分けられる。入賞誘導路55に振り分けられた遊技球は、第2始動入賞装置432に導かれ、入賞口に進入する。一方、排出誘導路56に振り分けられた遊技球は、排出口401Aを介して遊技盤400の背面側へ排出させる。

なお、一般入賞装置438の下流側には一般入賞スイッチ448(図9)が、第1始動入賞装置431及び第2始動入賞装置432の下流側には始動入賞スイッチ441, 442(図9)がそれぞれ設けられており、入賞した遊技球が検出される。

【0078】

上述したように、第1始動入賞装置431は進入確率を変化させず、進入した遊技球を基体401の背面側へ誘導する構造である。一方、第2始動入賞装置432は、上流側に設置された進入確率を変化させる進入確率変化機構によって進入確率を変化させている。この進入確率変化機構は、遊技球の動きを複雑にすることにより達成される。なお、中継板62の下には、第2始動誘導路54を通過する遊技球を検出する検出スイッチ65(図9)が設けられており、遊技球を検出すると、始動入賞装置450に設けられた発光部を点灯又は点滅させたり、特定の効果音を流すなどの演出を行うことにより、遊技球が進入確率変化機構へ進入したことを遊技者に知らせるようになされている。

【0079】

具体的に、始動入賞装置450は、進入確率変化機構として、クルーン63、可動橋70、背側凹み81及び反射段差82を有している。

【0080】

図14に示すように、クルーン63は、外側に遊技球の落下を防止する落下防止壁部63aが形成されており、風車61から右側に振り分けられ、下流側に向かって僅かに下り傾斜する中継板62を通過して進入する遊技球がクルーン63外に出て落下してしまうことを防止する。落下防止壁部63aは、遊技球の遠心力を想定して、中継板62に設けられている壁部62aよりも高く設けられている。

【0081】

渦巻段差63bは、内側に向かうほど下り傾斜する渦巻状の段差形状、又は頂点が下側に位置する円錐形状の壁面により構成され、進入した遊技球を回転させながら、中心に設けられた流下孔63cへと誘導する。クルーン63の最内周部分は、下方向へ向けてわずかに(0.3~1.0cm)延設された内側壁部63dを有しており、内側壁部63dの内周面によって流下孔63cが構成されている。流下孔63cは、遊技球よりも大きく形成されている。

【0082】

クルーン63に進入した遊技球は、落下防止壁部63aによって進行方向を変化させて回転を始めると共に、回転しながら渦巻段差63bによって内側に誘導され、流下孔63cから下方向へ落下する。このとき、遊技球がクルーン63に進入してから流下孔63cを流下するまでの時間は、遊技球が進入したときの速度及び進行方向などによって変化するため、遊技球の落下タイミングを予想することは困難であり、遊技球の動きを複雑にすることができる。

【0083】

ここで、図15に示すように、流下孔63cの真下には、接続状態と非接続状態とに遷移可能な可動橋70が設置されている。図16に示すように、可動橋本体部71は、誘導壁部71aと、底面71bと、回転軸保持部71cと、レバー保持部71dと、レバー貫通孔71eと、センサ検出体71fを有している。なお、図16における方向は、可動橋70が接続状態(図15)にあるときを基準としている。

## 【 0 0 8 4 】

誘導壁部 7 1 a は、ほぼ鉛直方向に延びる壁部であり、接続部分が曲面を描いた状態で底面 7 1 b とほぼ垂直に接続されている。底面 7 1 b は、前側において、後方向へ僅かに下がり傾斜となる前方向部分 7 1 b x と、後方向へ僅かに上り傾斜となる後方向部分 7 1 b y とを有しており、これら前方向部分 7 1 b x 及び後方向部分 7 1 b y で谷状態を形成している。底面 7 1 b は、左方向から右方向へ向けて、僅かに下がり傾斜を有しており、遊技球を進行方向である左方向から右方向へ誘導する。回転軸保持部 7 1 c は、円筒形状を有し、中心部分に回転軸 7 3 を保持する。

## 【 0 0 8 5 】

レバー保持部 7 1 d は、可動橋本体部 7 1 の左側に形成されており、底面 7 1 b よりも高い位置に上面を有する。レバー保持部 7 1 d は、底面 7 1 b よりも厚く形成されており、上下方向に貫通し、左右方向に細長いレバー貫通孔 7 1 e を有しており、レバー 7 5 の端部が貫通される。センサ検出体 7 1 f は、レバー保持部 7 1 d 後ろ側半分程度にのみ形成されており、レバー保持部 7 1 d から L 字状に延設されている。なお、図 1 7 に示すように、センサ検出体 7 1 f は、接続状態において、検出センサ 7 7 の真上に位置することになり、検出センサ 7 7 によって検出され、検出結果が主制御基板 9 2 0 に供給される。

## 【 0 0 8 6 】

図 1 6 ( C ) に示すように、可動橋本体部 7 1 は、橋壁面 7 1 a x 、底面 7 1 b 、及びレバー保持部 7 1 d がなめらかに接続されており、一つの可動橋前面 7 1 g を形成している。

## 【 0 0 8 7 】

図 1 5 に示したように、レバー 7 5 は、その一端であるレバー先端部 7 5 a をレバー貫通孔 7 1 e に貫通する軸部を有すると共に、他端のレバー回転軸保持部 7 5 c を中心に回転するように、レバー回転軸 7 6 によって回転可能に保持されている。レバー 7 5 の中央付近には、細長いクランク移動孔 7 5 b が形成されており、クランク 7 4 の第 1 軸 7 4 a が貫通された状態で保持されている。第 2 軸 7 4 b は、その下端がレバー 7 5 よりも上側にあり、レバー 7 5 の位置に拘わらずレバー 7 5 の上部分を移動できる。第 2 軸 7 4 b は、その上側を橋接続モータ 4 6 2 に接続されており、橋接続モータ 4 6 2 の動力により第 2 軸 7 4 b が回転駆動し、第 1 軸 7 4 a の位置を移動させることにより、レバー 7 5 がレバー回転軸 7 6 を中心にした回転運動をさせる。この回転運動は、可動橋本体部 7 1 を水平方向に平行に回転させるよう伝達される。

## 【 0 0 8 8 】

このように、可動橋 7 0 は、橋接続モータ 4 6 2 の動力を伝達するクランク 7 4 の回転動作によって、レバー回転軸 7 6 を軸としてレバー 7 5 を回転動作させ、当該レバー 7 5 の回転動作をレバー保持部 7 1 d によって方向変換し、回転軸 7 3 を中心に可動橋本体部 7 1 を約 9 0 ° 回転させるようにした。

## 【 0 0 8 9 】

この結果、可動橋 7 0 は、可動橋本体部 7 1 の長手方向が左右方向に平行な接続状態 ( 図 1 5 ) と、可動橋本体部 7 1 の長手方向が前後方向に平行な非接続状態 ( 図 1 7 ) とに遷移することができる。

## 【 0 0 9 0 】

このとき、橋接続モータ 4 6 2 は、主制御基板 9 2 0 の制御により、例えば第 1 の速度でレバー先端部 7 5 a を最も左側 ( 図 1 5 ) に移動させて所定の時間 ( 例えば 0 . 5 秒 ) 停止させた後、第 1 の速度よりも大きい第 2 の速度でレバー先端部 7 5 a を最も右側 ( 図 1 7 ) に移動させる。

## 【 0 0 9 1 】

これにより、非接続状態から接続状態への移行時間を長くすると共に、接続状態から非接続状態への移行時間を短時間で行う事ができ、遊技者の期待感を向上させ得ると共に、可動橋本体部 7 1 の動きに変化を持たせることができる。また、接続状態の停止時間の調整により、遊技球を入賞誘導路 5 5 へ進入させる確率をコントロールすることができる。

10

20

30

40

50

## 【0092】

ここで、橋接続モータ462は、上記したように、普通図柄の停止図柄が当り図柄である場合に、可動橋70を接続状態に遷移させて遊技球を第2始動入賞装置432へ誘導可能とするものであるが、必ずしも普通図柄の当選を契機に接続状態へ遷移させる必要はない。例えば、通常遊技状態において、橋接続モータ462は、接続状態、非接続状態及びこれらへの移行時間をコントロールし、定期的に接続状態を作り上げ、一定の確率で遊技球を入賞誘導路55へ進入させる構成としても良く、この場合において、一定の速度で可動橋70が動作する構成としても良いし、上記第1の速度と第2の速度とを利用した複数の速度で可動橋70が動作する構成としても良い。

## 【0093】

図15に示したように、接続状態において、可動橋本体部71は、底面71bを流下孔63cの真下に配置させるため、遊技球を可動橋本体部71上に落下させると共に、遊技球を主に入賞誘導路55へと誘導する。入賞誘導路55には、底面71bとほぼ同じ位置に通路面を有する入賞誘導板85が設置されており、入賞誘導板85に進入した遊技球を第2始動入賞装置432へと誘導する。

## 【0094】

このとき可動橋70は、図18に示すように、可動橋前面71gを左右方向に平行に、すなわち可動橋前面71gを遊技者の正面に配置させることができる。可動橋70は、可動橋前面71gの大きな面積を活用して、例えば「CHANCE」「今だ!」などといった文言をシールの貼り付けや印刷などによって表示する好機情報表示部71gaを備えることが好ましい。これにより、現在の状態が第2始動入賞装置432に遊技球を進入させるタイミングであることを遊技者に認識させることができる。

## 【0095】

なお、入賞誘導板85は、後から前に向けて湾曲後、左から右へ向けて湾曲する逆S形状でなり、右側前方向に僅かに下向き傾斜を有し、その前面に壁部85aが形成されている。入賞誘導板85は、接続状態における可動橋前面71gよりも後ろ側から進入する遊技球を、当該可動橋前面71gよりも前側へ誘導し、当該可動橋前面71gよりも前側に位置する第2始動入賞装置432の入賞口に進入させる。これにより、遊技者に対し、第2始動入賞装置432に遊技球が進入したことを視認しやすくさせることができる。

## 【0096】

一方、図17に示したように、非接続状態において、可動橋本体部71は、底面71bを流下孔63cの真下とは重ならないよう配置させて排出誘導路56へと繋ぐ中継空間を形成する。すなわち、非接続状態において、可動橋70は、流下する遊技球に対し、可動橋本体部71をスルーさせて遊技球を可動橋本体部71の下に配置された第1排出通路面91上に落下させると共に、遊技球を主に排出誘導路56へと誘導する。排出誘導路56は、第1排出通路面91及び第2排出通路面92によって構成されている。第1排出通路面91は、右方向へ僅かに下がる傾斜を有しており、遊技球を第2排出通路面92へ進入させる。第2排出通路面92は、右方向及び前方向へ僅かに下がる傾斜を有しており、遊技球を第2始動入賞装置432から落下させ、排出口401Aへと誘導する。

## 【0097】

このとき可動橋70は、図19に示すように、可動橋前面71gを左右方向に垂直に、すなわち最も遊技者から視認しづらい位置に可動橋前面71gを配置させることができる。従って、可動橋70は現在の状態が第2始動入賞装置432に遊技球を進入させることができないタイミングであることを遊技者に認識させることができる。

## 【0098】

一般的な遊技機では、遊技盤400に対して平行方向、すなわち上下及び左右方向へ移動する部品が多い。例えば左右方向又は上下方向に回転軸を有する扉構造の装置の場合、進入許容配置である開状態へ遷移することによって面積の大きい扉面を前後方向に対して平行に寝かせてしまうため、進入許容配置における遊技者に対する視認性が低い。

## 【0099】

可動橋 70 は、進入許容配置である接続状態において、可動橋本体部 71 の長手方向を前面板部 13 の前面と並ぶ位置に配置させることができるため、進入許容配置のときに、その大きな面積を有する可動橋前面 71 g を遊技者に確実に視認させることができる。一方、進入阻止配置である非接続状態においては、可動橋本体部 71 の右側部分を前方向へ大きく突出させることになり、水平方向の回転による特異的な動きにより、可動橋本体部 71 を目立たせることができる。

#### 【0100】

また、扉を開いて入賞口を開く通常の入賞装置と異なり、可動橋 70 では、接続状態において遊技球が第 2 始動入賞装置 432 の入賞口に入賞するときには遊技球の下側を支えつつ横方向に誘導し、非接続状態において遊技球が第 2 始動入賞装置 432 の入賞口に入賞しない遊技球を可動橋 70 の後ろ側に誘導することができる。このため、遊技者に対して入賞時の視認性を高くできる一方、遊技球が入賞しない時の視認性を低下させることができる。遊技球の落下タイミングに対して可動橋 70 の非接続状態から接続状態への移動が僅かに遅れ、遊技球が可動橋 70 の縁部分から落下してしまうような事象は、可動橋 70 の裏側に隠れた位置で発生することとなるので、遊技球が僅かなタイミングのずれで入賞しなくなる事象は遊技者が視認し難いのである。従って、可動橋 70 では、遊技者に遊技球の入賞を注視させて喜びを増幅させ得ると共に、遊技球が僅かな時間差によって排出誘導路へ 56 へ誘導される瞬間を可動橋本体部 71 で覆い隠し、遊技者に視認させずに済み、非入賞時における遊技者の落胆を低減できる。

#### 【0101】

しかも、可動橋 70 によって第 2 始動入賞装置 432 の入賞口へ誘導された遊技球は、入賞誘導板 85 によって後ろ側から前側へ誘導されつつ下流側へと流下する。このため、可動橋 70 の接続状態による遊技球の入賞を遊技者に一層視認し易くすることができ、入賞の演出を好適に実現することができる。

#### 【0102】

さらに、可動橋 70 では、橋接続モータ 462 (図 9) としてステッピングモータを使用しており、当該橋接続モータ 462 の駆動により、可動橋本体部 71 に非均一な動きをさせることができるため、遊技者に可動橋本体部 71 を注視させることが可能となる。なお、可動橋 70 の駆動力としては、ステッピングモータに限らず、DC モータやソレノイドなど、各種の駆動源を使用することが可能であり、必ずしも非均一な動きを可動橋 70 にさせる必要はなく、接続状態と非接続状態との切り替え速度が一定となるような均一な動きで可動橋 70 を動作させる構成としても良い。また、可動橋本体部 71 は、無色透明な合成樹脂により透明に形成しても良いが、有色透明又は不透明な樹脂材料により形成し、周囲とは相違する色が付加されていることが好ましい。これにより、遊技者に可動橋本体部 71 を注視させることが可能となる。

#### 【0103】

本願発明の進入確率変化機構では、さらに遊技球の動きを複雑にする 2 つの機構が設けられている。

#### 【0104】

図 14 (B) に示したように、可動橋本体部 71 の後方向には、流下孔 63c の後ろ側へ向かって凹む、背側凹み 81 が設けられている。この背側凹み 81 は、遊技球 1 個の大きさよりも一回り大きく形成されており、そのまま排出誘導路 56 へ接続しており、可動橋本体部 71 から排出誘導路 56 へ繋ぐ中継空間が形成されている。

#### 【0105】

すなわち、タイミングが合致して接続状態の可動橋本体部 71 上に遊技球が落下した場合であっても、跳ね返りなどによって遊技球が底面 71b 上に留まることができず、遊技球が背側凹み 81 を通って排出誘導路 56 へ誘導されてしまうケースが生じる。なお、このようなケースを例外的なものにするために、可動橋本体部 71 の底面 71b に谷構造を設けることが好ましい。また、仮に、底面 71b の後ろ側に隣接して壁部が形成されていた場合、底面 71b と壁部との間に遊技球が挟まれて可動橋 70 の動きが制限される恐れ

が生じてしまう。可動橋 70 は、駆動力としてモータ（橋接続モータ 462）を使用しており、挟まれた遊技球を可動橋 70 がそのまま押して過剰圧力がかかって動作不良を引き起こす恐れがある。可動橋 70 では、底面 71b の後ろ側に進入した遊技球を背側凹み 81 から落下させることができるため、遊技球が底面 71b に挟まれる異常な状況を未然に回避できる。

#### 【0106】

また、第 1 排出通路面 91 上には、当該第 1 排出通路面 91 よりも高い段差（例えば 0.5 ~ 1.0 cm 程度）を有し、上方側を向く平面状に上側の面が形成された反射段差 82 が設けられている。図 17（A）に示すように、この反射段差 82 は、三角形状に形成されており、鉛直方向において流下孔 63c の一部に重複している。また、流下孔 63c の直径は、遊技球の直径よりも大きく形成され、流下孔 63c における落下位置によって反射段差 82 と遊技球との平面視における重複の度合いが変動し、反射段差 82 と遊技球との平面視における重複する領域の面積が一定以上の場合に反射段差 82 によって遊技球が上方へ反射し、その面積が少ない場合には遊技球が反射しない構成とされている。

#### 【0107】

すなわち、遊技球が入賞誘導路 55 へ誘導されるタイミングが合致しない非接続状態において、第 1 排出通路面 91 へ向けて遊技球が落下した場合であっても、遊技球の流下孔 63c における位置に応じて、遊技球が反射段差 82 によって反射され、可動橋本体部 71 に拘われて入賞誘導路 55 へ誘導されるケースが生じる。なお、反射段差 82 によって全ての遊技球が反射する構成としても良いが、入賞誘導路 55 へ遊技球が誘導されるケースを例外的なものにするために、この重複する領域の面積比に制限はないが、遊技球が上方へ反射される比率が 1 / 4 以下となる面積比に設定されることが好ましく、また、流下孔 63c の面積の 1 / 4 以下に反射段差 82 を形成することが好ましい。

#### 【0108】

このように、始動入賞装置 450 では、遊技球が入賞誘導路 55 又は排出誘導路 56 のいずれに誘導されるかを、可動橋本体部 71 の位置（接続又は非接続状態）以外の要素を組み込むことができ、遊技球の動きを複雑にして最後までどちらの誘導路に誘導されるか分からない状態を作ることができるため、遊技者の興味を惹き付け、期待感を長く持続させることができる。

#### 【0109】

また、一般的に、始動入賞装置を複数（例えば 2 つ）設ける場合には、当該 2 つの始動入賞装置を遊技者に対して同時に視認させ得るよう、互いに近傍に配置することが多い。しかしながら、2 つの始動入賞装置を近傍に設けてしまうと、当該 2 つの始動入賞装置から離隔した経路を通る遊技球が始動入賞装置に誘導される確率がほぼゼロとなってしまう、遊技者の期待感を持続することが困難であった。すなわち、始動入賞装置から離れた上流側の分岐点にて、始動入賞装置に入賞し得ない下流側に流下してしまう遊技球については、その挙動に遊技者が興味を抱きにくく、その遊技球の割合が多くなるほど、遊技の継続意欲が削がれてしまう可能性がある。

#### 【0110】

一方、始動入賞装置に近づく遊技球を多く設定した場合には、始動入賞装置付近で入賞口に進入しなくなる遊技球の割合を多めに設定しなければならない。この場合には、始動入賞装置に近づいても入賞とはならない遊技球の割合が多くなってしまい、遊技者が不快感を抱く可能性がある。

#### 【0111】

本願発明の始動入賞装置 450 では、第 1 始動入賞装置 431 と第 2 始動入賞装置 432 を近傍に配置しつつ、第 2 始動入賞装置 432 へ向かう第 2 始動誘導路 54 への入口である流下開口部 18 を、第 1 始動入賞装置 431 の入口から大きく離隔した位置に設けるようにした。これにより、第 1 始動入賞装置 431 の入口から大きく離隔した左側誘導路 50 を通って流下する遊技球を、第 2 始動入賞装置 432 の入口側へ誘導することが可能となる。

## 【 0 1 1 2 】

具体的に、図 1 2 に示すように、右側誘導路 3 0 に誘導された遊技球は、第 1 始動入賞装置 4 3 1 の入口近傍を通過するため、遊技者は遊技球が第 1 始動入賞装置 4 3 1 に入賞することを期待することができる。

## 【 0 1 1 3 】

一方、振分突出部 1 5 より左側に流下する遊技球の一部は、流下開口部 1 8 から第 2 始動誘導路 5 4 に誘導された後、中継板 6 2、クルーン 6 3、可動橋 7 0 を経由して排出誘導路 5 6 又は入賞誘導路 5 5 のいずれか一方へ誘導される。すなわち、始動入賞装置 4 5 0 では、第 1 始動入賞装置 4 3 1 及び第 2 始動入賞装置 4 3 2 から大きく離隔した左側誘導路 5 0 を経由した遊技球を、第 2 始動入賞装置 4 3 2 へ誘導する可能性を残すことができ、遊技者の期待感を持続させることが可能となった。

10

## 【 0 1 1 4 】

また、振分突出部 1 5 の左側にて上向きに開口する流下開口部 1 8 の上端部分には、流下開口部 1 8 の上端から左右方向斜め上方側に連続し、遊技球を流下開口部 1 8 に誘導する誘導壁面 1 6、1 7 が合成樹脂により流下開口部 1 8 の壁面と一体的に形成されている。誘導壁面 1 6、1 7 は、流下開口部 1 8 の左右それぞれにおいて、流下開口部 1 8 の左右幅（横幅）と略同一以上の長さを有する設定とされ、流下開口部 1 8 の上方側から流下する遊技球の多くを流下開口部 1 8 へ誘導可能に構成されている。これにより、振分突出部 1 5 より左側を流下する遊技球の多くに対して、第 2 始動入賞装置 4 3 2 への誘導の可能性を残すことができる。この誘導壁面 1 6、1 7 の左右方向における長さとしては、その左右両側を合わせた長さが流下開口部 1 8 の横幅に対して略同一以上の長さとするのが好ましく、略 2 倍以上の長さとするのが好適である。

20

## 【 0 1 1 5 】

ここで、誘導壁面 1 6、1 7 は、遊技盤 4 0 0 を構成する基体 4 0 1 に複数の釘を取り付けて流下開口部 1 8 へ遊技球を誘導する構成としても良い。ただし、釘は、製造段階などにおいて向きの調整が可能であるので、遊技球が流下開口部 1 8 へ向かわないように調整していると遊技者が感じてしまう可能性もあるので、誘導方向の調整が見た目から不能であることが明確な構成とすることが好ましく、例えば、合成樹脂等の成形品により誘導壁面 1 6、1 7 が形成される構成とすることが好ましい。また、遊技球が第 2 始動入賞装置 4 3 2 へ誘導されるか否かを決定する他の部位についても、誘導方向の調整ができない構成とした部位を設けることが好ましく、例えば、流下開口部 1 8 の上流側に設けられる振分突出部 1 5 や、流下開口部 1 8 の下流側に設けられる風車 6 1 の軸部分についても、合成樹脂等により形成して誘導方向の調整ができない構成とすることが好ましい。

30

## 【 0 1 1 6 】

また、橋接続モータ 4 6 2 は、通常遊技状態において一定の動作をし、一定の時間間隔で、または、一定の周期で、定期的に、可動橋 7 0 に接続状態を作り上げる動作をさせるように、主制御基板 9 2 0 により制御しても良い。この場合には、通常遊技状態における第 2 始動入賞装置 4 3 2 の入賞の割合を第 1 始動入賞装置 4 3 1 の入賞に対して略 3 割以上に設定することが好ましく、略半分以上、又は、略 6 割以上に設定することが好適であり、これにより、第 1 始動入賞装置 4 3 1 の入口から第 2 始動入賞装置 4 3 2 の入口を左右方向において大きく離隔したことによる効果を一層顕著に奏するものとするができる。

40

## 【 0 1 1 7 】

次に、始動入賞装置 4 5 0 における流下開口部 1 8 の詳細な構成について説明する。図 2 0 に示すように、一般的に、遊技機 1 0 0 は、上部分が遊技者からみて後方向に倒れるように傾斜して設置されることが想定されている。このときの傾斜角度は、4 分 5 厘、すなわち 1 ° である。この傾斜角度により、遊技球が遊技盤 4 0 0 の面（遊技板としての基体 4 0 1 の前面に相当し、以下、これを盤面と呼ぶ）4 0 0 A に沿うことができ、遊技球が釘の頭などに衝突することなく遊技球がスムーズに移動することができる。

## 【 0 1 1 8 】

50

ところが、傾斜角度 を正しく設定しないような遊技場が存在する。そこで、始動入賞装置 450 では、傾斜角度 を正しく設定するモチベーションとすべく、傾斜角度 を正しく設定したときに、設計通りの確率で遊技球を入賞口へと導くことができるよう、左右方向における流下開口部 18 の開口している位置を前後方向で変化させるようにした。

#### 【0119】

図 21 に示すように、流下開口部 18 は、盤面 400A、誘導壁面 16, 17 の端部 16a, 17a によって囲まれることによって形成されている。流下開口部 18 の下方に設けられた風車 61 は、前面に設けられた円板 61a と、盤面 400A から突出して設けられ、円板 61a と盤面 400A とを接続する回転軸 61b と、回転軸 61b から突出する回転羽根 61c とを有している。風車 61 は、流下開口部 18 を流下する遊技球を左右に振り分ける。風車 61 は、遊技球が回転軸 61b より右側となる開口部右側 18a へ流下すると、遊技球を回転羽根 61c に衝突させて右回りに回転しながら当該遊技球を第 2 始動入賞装置 432 の入賞口へと続く第 2 始動誘導路 54 へと誘導する。一方、風車 61 は、遊技球が回転軸 61b より左側となる開口部左側 18b へ流下すると、遊技球を回転羽根 61c に衝突させて左回りに回転しながら当該遊技球を排出口 401A へと誘導する。

#### 【0120】

ここで、誘導壁面 16 及び 17 は、前方向へ向けて右に傾斜するように端部が形成されており、その結果、流下開口部 18 は、前方向へ向けて右に傾斜した平行四辺形状を有している。図 22 に示すように、遊技球が盤面 400A に沿って流下したとき、遊技球の中心における流下開口部 18 の左右方向の幅は、右側と左側でほぼ同一である。一方、遊技球が盤面 400A から離れた状態で流下したとき、図 23 に示すように、遊技球の中心における流下開口部 18 の左右方向の幅は、同一ではなく、右側で大きく左側で小さくなっている。すなわち、遊技球が盤面 400A に沿って流下した場合には、風車 61 によって右又は左に振り分けられるときの確率は同一であるが、遊技球が盤面 400A から離れて流下した場合には、風車 61 によって右側に振り分けられる確率が、左側に振り分けられる確率よりも大きくなる。

#### 【0121】

このように、流下開口部 18 では、盤面 400A に対する遊技球の位置（すなわち前後方向の位置）に応じて、開口部右側 18a 及び開口部左側 18b の幅（横幅）を変化させる。開口部右側 18a では前方向へ向けて幅が広がり、開口部左側 18b では前方向へ向けて幅が狭まることにより、第 2 始動誘導路 54 及び排出口 401A へ誘導される確率を変化させる。これにより、開口部右側 18a の下流側であって第 2 始動誘導路 54 の下流側に設けられる第 2 始動入賞装置 432 へ遊技球が進行する割合が遊技機 100 の傾斜角度に応じて変化する。このため、メーカー側が設定した傾斜角度から外れた状態であることを、第 2 始動入賞装置 432 へ遊技球が入賞する割合に基づいて検出し易くすることができる。この結果、メーカー側が設定した設計値になるような傾斜角度にて遊技機 100 が設置され易くすることができ、設定通りの傾斜角度 に設定させるよう、遊技場に対してモチベーションを持たせることができる。

#### 【0122】

なお、図 24 に示すように、開口部右側 18a 及び開口部左側 18b の幅を変化させるために、誘導壁面 16, 17 の端部 16a, 17a に段差を設けるようにしても良い。また、必ずしも開口部の下方に振分機構（風車 61）を有する必要はなく、例えば図 25 に示すように、第 1 始動入賞装置 431 における開口部（入賞口）の形状を前方向に向けて横幅が広がる形状にしたり、片側のみが傾斜する形状（図示せず）にすることにより、前後方向において開口部の横幅を変化させることも可能である。このとき、側面を曲線状にカーブさせることも可能である。要は、前後方向の位置に応じて遊技球の入賞確率が変化するように開口部の横幅を変化させれば良い。

#### 【0123】

また、流下開口部 18 の横幅は、左右方向における遊技球の流下位置のバラツキを一定以下にするために、遊技球の直径の略 1.05 倍から略 1.5 倍の範囲内に設定すること

10

20

30

40

50

が好ましく、略 1.05 倍から略 1.2 倍の範囲内に設定することが好適である。

【0124】

次に、当選図柄の出現確率について説明する。記述の通り、第 1 始動入賞装置 431 及び第 2 始動入賞装置 432 に遊技球が進入すると大当たり抽選の権利が与えられ、所定の大当たり抽選確率で抽選が実行される。

【0125】

ところで、第 2 始動入賞装置 432 の手前には可動橋 70 が設けられており、可動橋 70 が接続状態にありタイミングが合致したときのみ遊技球は第 2 始動入賞装置 432 に進入することができる。これに対して、第 1 始動入賞装置 431 の手前には同様の装置は設けられておらず、タイミングに関係なく遊技球は第 1 始動入賞装置 431 に進入することができる。すなわち、第 1 始動入賞装置 431 と比較して、第 2 始動入賞装置 432 に遊技球が進入できる確率は低く設定されている。

10

【0126】

しかしながら、ハズレ、小当たり、大当たりが出る抽選確率は、第 1 始動入賞装置 431 に遊技球が進入したときと、第 2 始動入賞装置 432 に遊技球が進入したときとで差異が設けられておらず、第 1 始動入賞装置 431 と第 2 始動入賞装置 432 とで不公平感が生じてしまう可能性があった。

【0127】

そこで、遊技機 100 では、小当たりが出たときに装飾図柄表示装置 479 に表示される図柄に応じて遊技球の払い出し以外の副賞を設けると共に、表示される図柄の出現確率を第 1 始動入賞装置 431 と第 2 始動入賞装置 432 とで変化させるようにした。

20

【0128】

前述したように、主制御基板 920 (図 10) は、第 1 特別図柄及び第 2 特別図柄の表示を制御すると共に、第 1 特別図柄及び第 2 特別図柄と同期させるためのタイミング信号を副制御基板 940 に供給する。副制御基板 940 は、タイミング信号に基づいて、表示すべき画像データを生成し、装飾図柄表示装置 479 へ送信する。この結果、装飾図柄表示装置 479 には、第 1 特別図柄及び第 2 特別図柄に対応する装飾図柄が表示される。

【0129】

ここで、第 1 特別図柄及び第 2 特別図柄に係る大当たりの種類と、各大当たりにおいて装飾図柄表示装置 479 に表示される図柄の組合せについて説明する。第 1 特別図柄及び第 2 特別図柄に係る大当たりの種類としては、上記したように、大別すると、確変大当たりと、時短大当たりの 2 種類が設定されており、各大当たりの種類に対応した発光色の組合せによって、第 1 特別図柄表示装置 471 及び第 2 特別図柄表示装置 472 によって、特別図柄に係る抽選結果と、当選した場合における当選の内容(種類)とが表示される。

30

【0130】

装飾図柄表示装置 479 においては、例えば、縦方向に複数の図柄が並んで表示された図柄列が、左・中・右の 3 列に表示され、変動表示として、3 つの図柄列が上から下にスクロールした後に、左側から順に図柄が停止する(図 26 等参照)。変動表示が停止した場合には、装飾図柄表示装置 479 の表示画面の中段に、横並びに 3 つの図柄の組合せが停止表示され、かかる停止図柄の組合せによって、特別図柄に係る抽選結果と当選の内容とが以下に例示するように表示される。

40

【0131】

標準確変大当たりにおいては、同一の数字で構成される奇数の図柄の組合せが停止表示される。潜伏確変大当たりにおいては、小当たりと同じ見た目の図柄の組合せが停止表示され、例えば、「小」の文字による図柄が左と中に停止表示され、右に数字の図柄が停止表示される。標準時短大当たりにおいては、同一の数字で構成される偶数の図柄の組合せが停止表示される。

【0132】

突然確変大当たり及び突然時短大当たりにおいては、予め定めた図柄の組合せであって、他の大当たりの種別および小当たりにおいて使用されない特定の図柄組合せが停止表示される。

50



例えば、「7, 7, 8」といった左と中の図柄が同一の数字で構成され、右の図柄が、左と中の数字より1つ大きいといった予め定めた規則に従う図柄の組合せや、「3, 4, 1」といった規則性のない予めメーカにて定めた図柄の組合せが突然確変大当たり及び突然時短大当たりを表す図柄の組合せとして停止表示される。

#### 【0133】

大当たり抽選および小当たり抽選の当選確率については、例えば、通常遊技状態を含む低確率状態における大当たり当選確率は1/300、高確率状態における大当たり当選確率は1/30に設定されており、小当たりの当選確率は、大当たり当選確率に関連する確率（例えば、大当たり当選確率と同一の確率や大当たり当選確率の2倍の当選確率）に設定され、通常遊技状態における大当たり当選確率と同一の1/300に設定されている。小当たりに当選した場合には、大入賞装置433が間欠的に進入許容配置となる小当たり遊技状態に移行し、その後、小当たり遊技状態の前の遊技状態が継続するように、すなわち、通常遊技状態なら通常遊技状態が継続し、高確率時短遊技状態であれば高確率時短遊技状態が継続する。この小当たり当選による小当たり遊技状態によって、一定の賞球（例えば、大入賞装置433へ遊技球が入賞する毎に15球の賞球払い出し、1回の小当たりで平均3球の入賞による平均45球の賞球）を遊技者が獲得する。これら大当たり抽選及び小当たり抽選は、主制御基板920によって抽選される。

#### 【0134】

また、潜伏確変大当たりにおいては、小当たり当選と同一、又は、遊技者から見て略同一の動作となるように、大入賞装置43が動作し、小当たり当選と、潜伏確変大当たり当選は、第1特別図柄表示装置471と第2特別図柄表示装置472とにおいては表示結果（発光色の組合せ）が異なるものの、装飾図柄表示装置479においては表示結果が上記した同一種類の態様（「小, 小, 数字」の組合せ）に設定され、小当たり当選によって遊技者が確変大当たり当選を期待することが可能な設定とされている。かかる装飾図柄表示装置479の表示内容は、副制御基板940によって制御される。

#### 【0135】

主制御基板920は、所定の当選確率で抽選を行い、抽選結果を副制御基板940に供給する。抽選結果が小当たり当選だった場合、主制御基板920は、続いて装飾図柄表示装置479に表示させる小当たり図柄を抽選により選択する。

#### 【0136】

この結果、小当たりに当選した場合には、「小」の字が2つと数字1つが横一列に並んだ小当たり図柄が装飾図柄表示装置479に表示され、この小当たり図柄に応じて、副賞が贈呈される。例えば、抽選途中の変動図柄として数字盤の数字が移動し、抽選確定後の停止図柄として小当たり図柄が表示された場合、一番右側の数字の種類（以下、これを当選数字と呼ぶ）に応じた副賞を、遊技場側が設定可能とする。例えば、当選数字として「1～5」のいずれかが表示された場合（例えば、図26に示すように、当選数字として「4」が表示された場合）には、遊技場からおまけ賞品（例えば駄菓子など）が贈呈される。また、当選数字として「7又は8」が表示された場合には、遊技場から特賞賞品（例えば特定の遊技装置を優先的に使用できる整理券など）が贈呈される。そして、当選数字として「6又は9」が表示された場合には、副賞が贈呈されない。

#### 【0137】

ここで、主制御基板920には、当選数字の抽選確率が設定されており、第1始動入賞装置431と第2始動入賞装置432とで当選数字の抽選確率（以下、これを副賞抽選確率と呼ぶ）が相違しており、第2始動入賞装置432装置では、副賞が贈呈される「7又は8」及び「1～5」の当選確率が第1始動入賞装置431よりも高く設定されている。さらに、この副賞当選確率は、状況に応じて変化させることもでき、高副賞確率状態と普通副賞確率状態を設け、高副賞確率状態において「7又は8」及び「1～5」の副賞当選確率を普通副賞確率状態よりも高く設定したり、「7又は8」及び「1～5」のみしか当選しないように設定できる。例えば、主制御基板920は、タイマー設定によって1時間のうち5分間だけ定期的に高副賞確率状態へ移行させることができる。このとき、装飾図

10

20

30

40

50

柄表示装置 479 には、現在が高副賞確率状態であり、副賞を取得する好機会であることを知らせる（例えば、副制御基板 940 の制御により「副賞当選チャンス」の文字を表示する）ことにより、遊技者にわくわく感を与えることができる。また、主制御基板 920 は、カウンタを監視し、第 1 始動入賞装置 431 と第 2 始動入賞装置 432 に 500 回以上遊技球が進入したにも拘わらず一度も大当りに当選しないような場合に高副賞確率状態へ移行させることができる。これにより、長い間大当りに当選していない遊技者の苛つきを抑制し遊技を一層楽しませることができる。

#### 【0138】

副賞が贈呈される「7 又は 8」及び「1～5」が当選した場合には、前ブロック 102 に設けられた枠発光装置 271～275 が発光することにより、管理者（遊技場の店員）に知らせるようになされている。また、副賞の当選履歴は、主制御基板 920 の RAM 内に記録され、遊技者又は管理者の要望に応じて表示される。図 28 に示すように、例えば外枠 101 に設けられた履歴ボタン（図示せず）が押加されると、主制御基板 920 は、副制御基板 940 に副賞の当選履歴を表す履歴情報を供給する。副制御基板 940 は、履歴情報を基に画像データを生成し、装飾図柄表示装置 479 に表示する。この結果、図 28 に示すように、装飾図柄表示装置 479 に履歴表示の一覧が表示される。この履歴表示の一覧は、履歴ボタンが長押し（例えば 1 秒以上）されるとリセットされる。これにより、遊技者は、管理者に逐次副賞の当選を知らせなくても、例えば遊技の終了時にまとめて副賞を受け取ることができ、副賞当選の度に遊技を中断せずに済む。

#### 【0139】

なお、図 9 に示すように、遊技機 100 に設定スイッチ 99 を設けておき、当該設定スイッチ 99 を切り替えることにより、副賞の当選確率を変化させても良い。例えば、遊技場の開店記念日といったキャンペーンの際には副賞を高確率で当選させたり、人気のない遊技機に対して副賞の当選確率を高めたりすることが可能である。設定スイッチ 99 に 2 以上の任意の数の当選確率の切替を行わせることにより、状況に応じた副賞の当選確率を設定することができる。また、設定スイッチ 99 として、副賞の当選確率を入力する機能を持たせることもできる。

#### 【0140】

このように、第 1 始動入賞装置 431 と第 2 始動入賞装置 432 とで副賞抽選確率を相違させることにより、第 1 始動入賞装置 431 と第 2 始動入賞装置 432 との遊技球の進入し易さに起因する不公平感を低減させることができ、遊技者に遊技を一層楽しませることが可能となる。また、副賞の存在により、遊技における楽しみを増大させることができる。

#### 【0141】

さらに、図 29 に示すように、第 1 始動入賞装置のもう一つの例（第 1 始動入賞装置 431 X）として、遊技球が進入したときの特典が相違する 2 つの進入口 431 Xc, 431 Xd を前後方向に並列して設けることも可能である。第 1 始動入賞装置 431 X は、全体を構成し、上側が開口する直形状の進入口枠 431 Xa と、当該進入口枠 431 Xa の高さよりわずかに低い位置から下方側に連続し、進入口枠 431 Xa が構成する箱部分を二分する分壁 431 Xb と、を有している。この結果、第 1 始動入賞装置 431 X には、2 つの進入口として、第 1 進入口 431 Xc 及び第 2 進入口 431 Xd が形成されている。

#### 【0142】

第 1 進入口 431 Xc と、第 2 進入口 431 Xd とに対しては、いずれの進入口に遊技球が進入したかを検出するスイッチ（2 つの始動入賞スイッチ 441）が、各進入口の下流側における通路にそれぞれ設けられている。また、前後に並んで形成された第 1 進入口 431 Xc と第 2 進入口 431 Xd とに遊技球が進入可能なように、遊技領域の前後幅（すなわち、遊技盤 400 を構成する遊技板（基体 401）の前面と、光透過性の後方板 223 との隙間幅に相当）は、遊技球の直径の 2 倍以上に設定されている。この場合において、遊技領域の少なくとも一部に、遊技領域を前後に仕切る光透過性の仕切り板を有する

10

20

30

40

50

構成とし、その仕切り板が設けられた領域においては、基体 4 0 1 の前面に沿って、又は後方板 2 2 3 に沿って遊技球が流下するようにしても良い。

【 0 1 4 3 】

そして、第 1 進入口 4 3 1 X c 及び第 2 進入口 4 3 1 X d に遊技球が進入した場合には、その特典が相違するように設定されている。具体的には、第 1 進入口 4 3 1 X c に遊技球が進入した場合と、第 2 進入口 4 3 1 X d に遊技球が進入した場合とで、副賞の当選確率を変化させる。例えば、特賞賞品の当選確率（すなわち「 7 又は 8 」が出る確率）を、第 1 進入口 4 3 1 X c に遊技球が進入した場合には 1 0 0 %（すなわち、 1 ）に設定する一方、第 2 進入口 4 3 1 X d に遊技球が進入した場合には、 1 0 %（ 1 / 1 0 ）に設定する。この場合、進入口 4 3 1 X c , 4 3 1 X d のいずれに遊技球が進入した場合であっても、所定の球数の払い出しが行われると共に、大当り抽選の権利が与えられ、所定の当り抽選確率で抽選が実行される。すなわち、始動入賞装置 4 3 1 における始動入賞口としての特典（具体的には、賞球数、並びに、大当り及び小当りの当選確率）は同一であるが、副賞の当選確率のみが変化する。

10

【 0 1 4 4 】

このように、第 1 始動入賞装置 4 3 1 X では、 2 つの進入口 4 3 1 X c , 4 3 1 X d を前後方向に並べると共に、進入口 4 3 1 X c , 4 3 1 X d に遊技球が進入した場合の特典を変化させるようにした。上述したように、遊技機 1 0 0 の傾斜角度を変化させることにより、第 1 始動入賞装置 4 3 1 X に遊技球が進入するときの前後方向の流下位置の確率（割合）が変化する。

20

【 0 1 4 5 】

これにより、遊技機 1 0 0 の傾斜角度 が正しく設定されていない場合には、進入口 4 3 1 X c , 4 3 1 X d への遊技球の進入割合がメーカーの設定値と相違することになるため、遊技機 1 0 0 を正しい傾斜角度 に設定させるモチベーションとすることができる。例えば、特賞賞品の当選確率（すなわち「 7 」が出る確率）がメーカーの設定値（例えば、小当り当選の半分以上の確率で特賞賞品に当選する設定値）に対して大幅に相違し、特賞賞品の当選がほとんど発生しなかったり、逆に、特賞賞品の当選が頻発した場合など、副賞の当選確率に基づいて、遊技機 1 0 0 の傾斜角度 のズレを遊技場（ホール）で容易に認識することができる。また、遊技機 1 0 0 の傾斜角度 を変化させることによって進入口 4 3 1 X c , 4 3 1 X d への遊技球の進入確率を容易に変化させることができると共に、前後方向に並んでいるため、どちらの進入口に遊技球が進入したかを遊技者にほとんど認識させずに済む。この場合に、大当り当選条件といった、副賞の当選確率に比べて遊技者にとって利益の大きな特典は、上記したように、前後の進入口 4 3 1 X c , 4 3 1 X d において同一に設定しておくことが好ましく、これにより、進入口毎の特典の相違を一定以下に抑えることができ、遊技者がいずれの進入口へ遊技球が進入したかを過度に気にする必要性を少なくすることができる。

30

【 0 1 4 6 】

なお、始動入賞装置 4 3 1 における始動入賞口としての役割を一方の進入口 4 3 1 X c , 4 3 1 X d のみに与えることも可能である。すなわち、一方の進入口は、始動入賞口として始動入賞スイッチ 4 4 1 を有する通路に連続する構成とし、他方の進入口は、始動入賞スイッチ 4 4 1 を経由しないで遊技領域から遊技球を排出する排出口 4 0 1 A の 1 つとしても良い。また、特典の異なる進入口が前後方向に並列して設けられる（すなわち、進入口の少なくとも一部、又は、全部が前後方向に重なって設けられる）構成として、必ずしも始動入賞口を少なくとも一方に設ける必要はなく、他の進入口としても良い。他の進入口として、いずれか一方又は両方の進入口を、一定数の賞球の払い出しが行われるもの的大当り及び小当り抽選が実行されない一般入賞口としても良いし、いずれか一方の進入口を遊技領域側に遊技球を誘導する排出誘導路（図示せず）に接続された排出口としても良いし、いずれか一方の進入口を、遊技球が再び遊技領域を流下することとなる球通路の入口部分としても良い。

40

【 0 1 4 7 】

50

遊技球の進入した進入口に対応して特典が変化する好適な具体例として、以下のように構成しても良い。後ろ方向（すなわち、遊技者から見て奥側）に位置する第1進入口431Xcは、始動入賞誘導路（図示せず）へと接続されており、第1進入口431Xcに遊技球が進入すると、所定の球数の払い出しが行われると共に、大当たり抽選の権利が与えられ、所定の大当たり抽選確率で抽選が実行される。これに対して、前方向（すなわち、遊技者から見て手前側）に位置する第2進入口431Xdは、一般入賞誘導路（図示せず）へと接続されており、第2進入口431Xdに遊技球が進入すると、所定の球数の払い出しが行われるものの、大当たり抽選の権利は与えられない。このとき払い出される遊技球の球数に制限はなく、同数に設定しても良いが異なる設定とすることが好ましく、例えば第1進入口431Xcに遊技球が進入したときに払い出される球数（例えば、10球）の1/2～1/5程度（例えば、3球）が払い出される。すなわち、この場合、第1始動入賞装置431Xでは、大当たりの抽選の権利が付加される始動入賞口と大当たりの抽選の権利が付加されない一般入賞口とが前後に並べて設けられている。なお、第2進入口431Xdが排出誘導路（図示せず）に接続されており、第2進入口431Xdに遊技球が進入した場合には遊技球の払い出しも抽選の権利付与もなされないようにすることも可能である。また、遊技者から見て奥側に位置する第1進入口431Xcの方が、遊技者にとって利益の少ない（すなわち特典の付与が少ない）構成とすることは好ましい。例えば、第2進入口431Xdを始動入賞口とし、第1進入口431Xcを排出口としても良く、この場合に、遊技者から見て手前側の第2進入口431Xdに遊技球が多数進入したようにみえて、見た目上は遊技者にとって利益が大きな遊技機100にして見栄えの良い遊技球の進入態様を実現しつつも、遊技球の払い出しや大当たりの当選頻度は一定以下に抑えることができ好適である。

#### 【0148】

図30および図31に示すように、閉状態（図31(A)）及び開状態（図31(B)）を有する可動式の進入規制部431Yeを有するような第1始動入賞装置431Yに対し、2つの進入口431Yc、431Ydを前後方向に並べるようにしても良い。例えば第1進入口431Ycが始動入賞誘導路に接続され、第2進入口431Ydが排出誘導路に接続される構成とし、所定の割合で第2進入口431Ydにも遊技球が進入するように設定しても良く、これにより、頻繁に進入規制部431Yeによる遊技球の進入規制を解除した状態（開状態）にすることができ、遊技者にあたかもたくさんの遊技球が入賞口に進入しているかのように感じさせて遊技者を楽しませることができ、且つ、実際の入賞数は一定以下に制限して、賞球数や当選確率は高めの設定とすることができる。

#### 【0149】

次に、大入賞装置433に付加された副賞抽選機能としての補助ゲーム部の構成について説明する。補助ゲーム部は、上述した小当りに伴う副賞抽選とは別の副賞抽選機能として遊技機100に設けられている。副賞抽選機能は、上述したように、予め定めた図柄の組合せが停止表示された場合（例えば、同一の数字が横一列に並んだ場合）に大当たりになる構成において、大当たりの際に並んだ数字の種類に応じて副賞が与えられる。

#### 【0150】

具体的には、大当たりの際に並んだ数字が偶数か奇数かによって、次回大当たりまでの確率が変化する構成であり、通常の遊技における大当たり当選確率が1/300に設定され、装飾図柄表示装置479の表示画面に同一の奇数の数字（確変図柄）が並んで停止表示された場合は確変抽選に当選となり、次の大当たり当選までの確率が1/30に設定される。一方、同一の偶数の数字（通常図柄）が並んで停止表示された場合は確変抽選に非当選となり、次の大当たりまでの確率が1/300に設定される。このような遊技機において、確変図柄と通常図柄の出る確率は第1始動入賞装置431と第2始動入賞装置432とで一律とし、副賞が与えられる数字の出る確率（すなわち、奇数の内「1, 3, 5, 7, 9」のいずれが出るか又は偶数の内「2, 4, 6, 8」のいずれが出るか）は第1始動入賞装置431と第2始動入賞装置432とで相違する設定とされている。この装飾図柄表示装置479に表示される数字の決定は、主制御基板920の制御によって実行されるものであ

るが、この構成に代えて、副制御基板 9 4 0 の制御によって副賞が与えられる数字の決定を実行しても良い。

【 0 1 5 1 】

大当り抽選の結果、大当りが当選すると、装飾図柄表示装置 4 7 9 に表示される数字の抽選（副賞の抽選）が行われる。上述した小当りのときと同様に、副賞抽選結果としては、特賞、おまけ賞、はずれの 3 つが準備されている。副賞当選数字としては、小当りの時と同一の「 1 ～ 9 」の数字が設定され、遊技者が副賞当選の種類を判別し易く構成されている。

【 0 1 5 2 】

例えば、図 3 2 に示すように、抽選数字として「 2 」が 3 つ並んだ場合には、おまけ賞が遊技者に授与される。そして大入賞装置 4 3 3 は、遊技球の進入を許容する開状態へと移行するが、このとき、遊技者に対して補助ゲーム部を用いたゲームが行われ、遊技者がゲームに負けた場合には、当選数字の並びはそのまま変化しない。一方、図 3 3 に示すように、このゲームに遊技者が勝利すると、文字表示（例えば、「勝利」や「昇格」の文字）やキャラクタの動作表示等の少なくともいずれかを含む勝利を知らせる画面が表示された後（図 3 3 の右上図）、副賞が昇格されるように並ぶ数字が変化する（図 3 3 の下図）。例えば、3 つ並んだ数字が「 1 ～ 5 」であった場合には、おまけ賞が授与される予定であったものの、ゲームに勝利すると昇格となって特賞が授与されるよう数字が「 2 又は 4 」 「 8 」、「 1、3 又は 5 」 「 7 」へと変化する。また、3 つ並んだ数字が「 6 又は 9 」の場合には、副賞が付与されない予定であったものの、おまけ賞が授与されるように数字が「 6 」 「 2 又は 4 」、「 9 」 「 1、3 又は 5 」へと変化する。その「 1 ～ 5 」への数字の変化後に、再度ゲームに勝利すると、おまけ賞から特賞へと昇格する。このとき、奇数又は偶数については変化させず、元の数字が奇数の場合には奇数が、偶数の場合には偶数が選択されることにより、大当りの当選に伴う確変抽選の結果を維持しつつ副賞の付与及び昇格の遊技性を付加することができる。

【 0 1 5 3 】

これにより、大当りの際に遊技者にさらにゲームを楽しませることができ、遊技機 1 0 0 の娯楽性を一段と高めることができる。

【 0 1 5 4 】

補助ゲーム部を用いたゲームとしては、種々のものが考え得るが、以下に一例を詳述する。

【 0 1 5 5 】

図 3 4 及び図 3 5 に示すように、大入賞装置 4 3 3 は、大入賞部 6 0 9 と、補助ゲーム部 6 1 0 とを有している。大入賞部 6 0 9 及び補助ゲーム部 6 1 0 は、それぞれシャッタ（主シャッタ 6 0 1 及び副シャッタ 6 1 1 ）と、誘導路（大入賞誘導路 6 0 3 及び遅延誘導路 6 1 3 ）を有している。大入賞部 6 0 9 及び補助ゲーム部 6 1 0 は、第 1 始動入賞装置 4 3 1 及び第 2 始動入賞装置 4 3 2 における大当り抽選に当選したとき、シャッタがそれぞれ開状態となり、遊技球の進入を許容する。

【 0 1 5 6 】

主シャッタ 6 0 1 が開状態に遷移すると、開口部 6 0 2 から遊技球が進入可能な状態となる。このとき開口部 6 0 2 から進入した遊技球は、大入賞誘導路 6 0 3 に誘導され、大入賞スイッチ 4 4 3 a を通過して遊技盤 4 0 0 の裏側へと誘導される。なお、大入賞誘導路 6 0 3 では、壁面などの角度によって開口部 6 0 2 から進入する遊技球のすべてが大入賞スイッチ 4 4 3 a を通過するようになされている。主シャッタ 6 0 1 は、シャッタ開閉ソレノイド 4 6 3 a（図 9）の制御により、所定の球数（例えば、「 1 0 」）の遊技球が大入賞スイッチ 4 4 3 a を通過すると、閉状態に遷移する。

【 0 1 5 7 】

一方、副シャッタ 6 1 1 は、主シャッタ 6 0 1 が開状態に遷移している状態において、間欠的に（所定の時間ごと定期的にまたは複数の開閉時間で不定期的に）開閉される。副シャッタ 6 1 1 は、大当りの種類に対応して大入賞装置 4 3 3 の内部へ遊技球が所定の球

10

20

30

40

50

数進入可能となるラウンドにおいて動作するものであり、すべてのラウンドにおいて動作しても良いし、一部のラウンドにおいてのみ動作しても良い。例えば、特定のラウンド（例えば、５ラウンド）においてのみ、副シャッタ６１１が動作する構成としても良いし、所定回数（例えば、２回）のゲームが実行されるまで、すなわち、開口部６０２内へ所定数の遊技球が進入して所定回数のゲームが終了するまで、複数回のラウンドにおいて副シャッタ６１１の動作が継続する構成としても良い。

#### 【０１５８】

副シャッタ６１１が開状態となると、開口部６１２から進入する遊技球は、大入賞スイッチ４４３ｂを通過後、遅延誘導路６１３に誘導され、大入賞スイッチ４４３ｃを通過して遊技盤４００の裏側へと誘導される。図３６に示すように、この遅延誘導路６１３には遅延部材６１４が設けられており、遊技球をわざと蛇行させてゆっくりと進行させる。遅延部材６１４としては、例えば斜めに設けられた板状部材や、円柱状部材などが挙げられる。また、図３６（Ｂ）に示すように、遅延部材６１４により進行距離の相違する分岐路を形成することも可能である。遊技球は、後ろ側を通過すれば進行距離が長くなり、前側を通過すると進行距離が短くなる。すなわち、盤面４００Ａの傾斜角度によって前側又は後ろ側を通過する確率が変化し、ゲームにおける勝率に変化が生じる。このため、傾斜角度の調整により、ゲームの勝率を意図的に変化させることが可能となる。なお、図示しないが、遅延誘導路６１３では、底面の形状などにより遊技球を逆戻りや停止させることなく、ゆっくりと遊技球を下流側に進行させるようになされている。

#### 【０１５９】

図３７に示すように、大当りの当選に伴って主制御基板９２０から供給される要求信号に応じて、シャッタ開閉ソレノイド４６３ａは、主シャッタ６０１を開状態に遷移させる一方、主制御基板９２０は、シャッタ開閉ソレノイド４６３ｂを制御することにより、間欠的（定期的又は２種以上の時間間隔で不定期的）に副シャッタ６１１を開状態及び閉状態に遷移させる。副シャッタ６１１の開閉制御は、開口部６１２内への遊技球の進入が大入賞スイッチ４４３ｂによって検出されなければ、複数回継続される。そして主制御基板９２０は、大入賞スイッチ４４３ａによって所定の球数（例えば、「１０」）だけ遊技球が大入賞スイッチ４４３ａを通過したとき、シャッタ開閉ソレノイド４６３ａに対して主シャッタ６０１を閉状態に遷移させる要求信号を供給し、この結果、主シャッタ６０１は閉状態に遷移する。

#### 【０１６０】

図３８に示すように、主制御基板９２０は、開口部６１２内への遊技球の進入が大入賞スイッチ４４３ｂによって検出されると、シャッタ開閉ソレノイド４６３ｂを制御して副シャッタ６１１を閉状態に遷移させると共に、大入賞スイッチ４４３ｃを遊技球が通過するまでの間、副シャッタ６１１を閉状態のまま維持する。これにより、複数個の遊技球が遅延誘導路６１３に進入し、詰まったりすることを極力防止している。そして主制御基板９２０は、大入賞スイッチ４４３ｃによって遊技球が検出されるのを待ち受ける。同時に主制御基板９２０は、大入賞スイッチ４４３ａを監視し、所定数の遊技球が通過するのを待ち受ける。図３８に示すように、所定数（１０個目）の遊技球が大入賞スイッチ４４３ａを通過する前に、遅延誘導路６１３に進入した遊技球が大入賞スイッチ４４３ｃによって検出されると、遊技者の負けとなる。一方、所定数（１０個目）の遊技球が大入賞スイッチ４４３ａを通過した後に、遅延誘導路６１３に進入した遊技球が大入賞スイッチ４４３ｃによって検出されると、遊技者の勝ちとなる。すなわち、できるだけ早く大入賞部６０９における開口部６０２に、遊技球を進入させることで遊技者が勝つ確率が高くなるため、遊技者は大入賞装置４３３を目がけて遊技球を打ち出して楽しむことができる。このとき、主制御基板９２０は、大入賞部６０９に進入した遊技球の数又は所定の数に到達するまでの遊技球の数を装飾図柄表示装置４７９に表示させることができる。装飾図柄表示装置４７９の全面に表示しても良く、また一部にのみ表示させても良い。これにより、現在のゲームの進行度合いを遊技者に確認させることができ、遊技者の楽しみを増強させることができる。

## 【0161】

このように、大当りに当選した際、大入賞装置433の大入賞口である開口部602に遊技球が進入するのを眺めながら遊技者にさらにゲームを楽しませることにより、大当りに当選して興奮気味な遊技者の楽しみをさらに高めることができ、一段と遊技者を楽しませることができる。

## 【0162】

次に、センターフレーム700及びその周辺の構造について、図39から図44を主に参照して説明する。なお、図39から図44においては、遊技球の通路を簡略化して示しており、略水平に示した通路についても遊技球の進行方向に向けて下り傾斜しているものとする。

10

## 【0163】

図6に示したように、装飾図柄表示装置479を取り囲むように設けられているセンターフレーム700の下部分に沿うようにして、ステージ701が設けられている。装飾図柄表示装置479は、遊技盤面400Aをくり抜いた部分に設置されており、下側部分の前面が遊技盤面400Aよりも後ろ側に位置している。センターフレーム700は、遊技盤面400Aと前後方向の位置が同じになるように形成されており、センターフレーム700と装飾図柄表示装置479及びその周囲との間（すなわちセンターフレーム700の内側及び外側）で段差が形成されている。このセンターフレーム700の下部分の段差上に、ステージ701が形成されている。

## 【0164】

20

図39に示すように、ステージ701は、全体として緩やかなU字を描く円弧状となり、遊技球の直径よりも大きい幅の誘導路を構成し、進入した遊技球を左右に揺動させる。ステージ701は、その中央付近において左右よりも上方向に盛り上がっているため、両端が延びたW字のようにも見える。入賞誘導口710の前面、ステージ701の中心付近には、後方誘導部703が設けられており、ステージ面が後ろ方向へ向けてわずかに傾斜している。また、入賞誘導口710の両脇には、凹みを有する前方落下部702が設けられており、前方落下部702では、ステージ面が前方向へ向けて傾斜している。従って、進入した遊技球は、ステージ701上を左右に揺動し、速度が低下するとステージ面の傾斜に導かれて前方落下部702の前方又は後方誘導部703の後方のいずれか一方へと進行する。このとき、前方落下部702に導かれた遊技球はステージ701から落下する一方、後方誘導部703に導かれた遊技球は入賞誘導口710の内部へと進行する。なお、入賞誘導口710の内部構造の詳細については後述する。

30

## 【0165】

ステージ701の右方向端部である端部704の隣には、遊技球が下方向へ進入可能な流下誘導部705が形成されている。この流下誘導部705の下方であって下流側には、3つの一般入賞装置709（709a～709c）が設けられている。一般入賞装置709a～709cは、釘等の流下変化部材により流下誘導部705の中心線から放射状になるように開口部（遊技球の進入する入口であり、入賞口ともいう）が配置され、各一般入賞装置709a～709cの入口が、下流側に連続する遊技球の別通路を間に介在することなく隣り合う位置に複数並んで設けられている。このため、釘の配置などにより、流下誘導部705に進入した遊技球のほぼすべてが一般入賞装置709a～709cのいずれかに進入するようになされている。すなわち、流下誘導部705から一般入賞装置709a～709cまでの間は、高確率で一般入賞装置709へと誘導される誘導路の役割を有している。なお、誘導路において高確率で一般入賞装置709へ誘導する構成としては、少なくとも70%以上の遊技球を誘導することとすることが好ましく、90%以上の遊技球を誘導することが好適である。また、流下誘導部705の下流側に設けられる一般入賞装置の数は、3つに限らず、2つ又は4つ以上でも良い。

40

## 【0166】

ここで、弾球遊技機においては、遊技者から見た見栄えの良さ等の理由によって一般入賞口（一般入賞装置709）を複数箇所に設置したい場合がある。この場合に、それぞれ

50

の一般入賞口を離間させて別々に設置していると、開発や生産段階等において全ての一般入賞口の入賞確率を上昇或いは下降調整したい場合には、それぞれの一般入賞装置 709 の上流側に設けられる釘等の流下変化部材を各々調整しなければならず、調整の対象が数多くなって手間がかかってしまう。

#### 【0167】

これに対して、本実施形態に係る一般入賞装置 709 によれば、流下誘導部 705 の下流側に 3 つの一般入賞装置 709 がまとまって設けられ、流下誘導部 705 への遊技球の進入確率を増減させるだけで、3 つの一般入賞装置 709 に対する入賞確率を一括して調整することができる。流下誘導部 705 への遊技球の進入確率は、ステージ 701 への遊技球の進入確率を調整することで対応可能であるので、調整の対象となる流下変化部材を少なくすることができ、遊技機の開発や生産段階等における調整作業を簡易化することができる。

10

#### 【0168】

端部 704 は、上下方向の高さが中央進入部 720 よりも低い位置に設定されている。遊技球は、中央進入部 720 における位置エネルギーを使ってステージ 701 上を右方向へ進行する。このとき、摩擦によってエネルギーが減衰されることを勘案し、遊技球が単体でステージ 701 に進入した場合に、中央進入部 720 よりも低い位置にある端部 704 を超えて流下誘導部 705 へと進入することが頻発しないように、例えば、略 5 % 以下の低確率となるように、端部 704 の高さ位置及びステージ 701 表面の平滑性が設定されている。

20

#### 【0169】

中央進入部 720 は、上下方向に並列して設けられた 2 つの進入路 720 a , 720 b を有しており、2 カ所の高さ位置からステージ 701 上に遊技球が進入可能であって、異なる速度でステージ 701 上に遊技球が進入可能に構成されている。これにより、中央進入部 720 では、2 つ以上の遊技球が同時にステージ 701 上に滞在する確率が高められ、また、異なる速度でステージ 701 上に遊技球が進入することで端部 704 を超える確率が 2 つの進入路 720 a , 720 b のいずれから進入したかに対応して異なるように構成されている。中央進入部 720 は、センターフレーム 700 の内部に位置しており、上流側に設けられる 2 つの進入路 720 a , 720 b の入口を経由して進入する遊技球をステージ 701 へと誘導する。

30

#### 【0170】

進入路 720 a , 720 b の入口部分には、図 39 等に示すように、流下変化部材としての釘 411 が設けられ、この釘 411 によって各進入路 720 a , 720 b へ遊技球が進入する入口が構成されている。各進入路 720 a , 720 b の入口の大きさは、各進入路 720 a , 720 b への遊技球の進入確率により設定され、例えば、2 つの進入路 720 a , 720 b に対して上側の方が下側よりも遊技球が進入し易く設定されている。

#### 【0171】

2 つの進入路 720 a , 720 b の入口は、1 つの釘 411 a によって仕切られており、この釘 411 a (以下、仕切釘 411 a ともいう) の位置又は向きの設定によって、2 つの進入路 720 a , 720 b の入口の大きさが変化する設定とされている。また、2 つの進入路 720 a , 720 b の入口であって、隣の進入路とは逆の側に位置する 2 つの釘 411 b , 411 c (以下、外側釘 411 b , 411 c ともいう) は、各進入路 720 a , 720 b の入口の大きさが変化するものの、隣の進入路の入口の大きさは変化しない。かかる 3 つの釘 411 a ~ 411 c の配置による入口を備えた進入路 720 a , 720 b によれば、少ない釘位置の調整によって遊技球の進入確率を簡易に設定可能とされている。例えば、2 つの進入路 720 a , 720 b への遊技球の進入比率は、仕切釘 411 a の 1 つを調整するだけで大きく異ならせることができるし、外側釘 411 b , 411 c を調整することで微細な調整をすることもできる。

40

#### 【0172】

2 つの進入路 720 a , 720 b に進入した遊技球は、高さ位置の異なる上下の進入路

50



720a, 720bの折れ曲がり部分からステージ701へと進入し、異なる進入速度でステージ701へと進入する。上側の進入路720aからステージ701へ進入した遊技球は、自重により端部704を超えて流下誘導部705へ誘導される場合がある。また、下側の進入路720bへ進入した遊技球は、自重では端部704を超えずに中央側へと戻る。

#### 【0173】

ここで、下側の進入路720bへ進入した遊技球であっても、その遊技球の後に上側の進入路720aを経由した後続の遊技球がステージ701上で追突した場合、下側の進入路720bを経由した遊技球のみか、又は、両方の遊技球が流下誘導部705へ誘導される場合が生じ得る。また、後続の遊技球が下側の進入路720bを経由した場合に、下側の進入路720bを経由した先行の遊技球のみが後続の遊技球に後押しされて流下誘導部705へ誘導される場合が生じ得る。このように、流下誘導部705への遊技球の進入可否は、進入路720a, 720bの折れ曲がり部分の高さ位置や、進入路720a, 720bの一部の傾斜角度を含む、進入路720a, 720b及びステージ701の形状により調整可能であり、例えば、上記の進入確率となるように、各進入路720a, 720b及びステージ701が設定されている。

#### 【0174】

中央進入部720は、上側のガイド部720cが略水平方向から下方向に曲がるL字形状を有しており、上下（鉛直）方向に平行な部分に衝突させることによって、進入路720a, 720bにおける右下がりの下り傾斜に沿って進行する遊技球の右方向への進行エネルギーを減衰させると共に、遊技球の進行方向を下方向へ変化させ、遊技球を落下させるようにしてステージ701に進入させる。また、中央進入部720は、後方向の壁面と前面方向のカバー面（図示せず）とによって前後方向が挟まれており、遊技球を壁面に沿って進行させるようにその動きを補正することにより、遊技球がより長い時間、ステージ701上に滞留するようにしている。

#### 【0175】

中央進入部720から遊技球が進入すると、端部704近傍まで遊技球が進行する。下側の進入路720bを経由した遊技球は、1つの遊技球のみでは、通常端部704を超えることはできず、進行方向を元来た左方向（戻り方向）へ変えることになる。ここで、上述したように、中央進入部720では、2つの遊技球が同時にステージ701に滞在する可能性があり、複数の進入路720a, 720bを設けることにより、その滞在の可能性が高められている。図40に示すように、例えば1つ目の遊技球が端部704近傍に到達して減速したときに、2つ目の遊技球が端部704へ向けて進行すると、2つ目の遊技球が有する右方向へ進行しようとするエネルギーが1つ目の遊技球に伝達され、1つ目の遊技球が端部704を超えて流下誘導部705へ進入する場合が生じ得る。この結果、1つ目の遊技球は、流下誘導部705によって戻り方向とは相違する下方向へと誘導され、流下誘導部705の下方向に設けられた一般入賞装置709a～709cのいずれかに進入することができる。

#### 【0176】

次に、入賞誘導口710の内部構造について説明する。図41に示すように、ステージ701に隣接して設けられた入賞誘導口710と、特殊誘導口730と、第1始動入賞装置431Xとは、上下方向に並列して配置されている。図40におけるA-A'断面である図42に示すように、入賞誘導口710及び特殊誘導口730は、内部で接続している。また、上述したように、第1始動入賞装置431Xは、前後方向に並ぶ2つの進入口431Xc, 431Xdを有している。

#### 【0177】

入賞誘導口710と特殊誘導口730は、遊技盤面400Aより後ろ側で接続され、後側誘導路750を構成している。この後側誘導路750では、後側の壁面から前側へ向けて下方向に傾斜する誘導板729が突き出すと共にセンターフレーム700下側の底面部分が凹んで前方向へ向けて誘導路が形成されることにより、後側誘導路750を流下する

10

20

30

40

50

遊技球を前側へ向けて誘導しながら流下させる。特殊誘導口 730 の後ろ側には、特殊誘導口 730 の下端近傍を支点として可動できるよう、大きい面を上下方向に向けた状態で板状部材 731 が設置されており、バネなどの弾性部材 732 によって支持されることにより、板状部材 731 が前方向から後方向へ向けて上るように傾斜している。また、ステージ 701 の底面を構成する一部分が前方向から後方向へ向けて上るように傾斜することにより、後側誘導路 750 から遊技盤面 400A までが接続されている。

#### 【0178】

従って、遊技球は、ステージ 701 の後方誘導部 703 から入賞誘導口 710 に進入すると、センターフレーム 700 の後ろ側にある後側誘導路 750 を通って前傾する板状部材 731 に衝突する。このとき、遊技球は、誘導板 729 によって板状部材 731 の前側（支点の近傍）に衝突し、特殊誘導口 730 の前側に連続する表側誘導路 751 へと誘導される。

10

#### 【0179】

表側誘導路 751 は、図 41 に示すように、特殊誘導口 730 の前側から鉛直下方に連続する通路により構成され、2つの釘 411d の間部分を通じて特殊誘導口 730 と第 1 始動入賞装置 431X とを上下方向に連続する直線的な通路によって接続している。後側誘導路 750 と表側誘導路 751 は、左右方向にずれることなく正面視で上下に真っ直ぐに連続しており、特殊誘導口 730 を通じて表側誘導路 751 へと誘導された遊技球は、特殊誘導口 730 から遊技盤面 400A の前面に戻った後、鉛直下方へとそのまま進行し易く、第 1 始動入賞装置 431X における 2つの進入口 431Xc, 431Xd のいずれかに高確率で誘導される。第 1 進入口 431Xc に誘導された遊技球は第 1 始動誘導路 752 を通って始動入賞スイッチ 441 に検出される。一方、第 2 進入口 431Xd に誘導された遊技球は第 2 始動誘導路 753 を通って始動入賞スイッチ 441 に検出される。

20

#### 【0180】

上述したように、第 1 始動入賞装置 431X では、前後方向の傾斜角度に応じて、2つの進入口 431Xc, 431Xd のどちらに遊技球が進入するかの進入確率が変化する。上方向から単純に遊技球が流下する場合には、傾斜角度を例えば 1°以上に設定することで、ほとんどの遊技球が遊技盤面 400A を沿うように移動して第 1 進入口 431Xc に進入してしまい、第 2 進入口 431Xd への進入確率が非常に低くなってしまう可能性がある。しかしながら、遊技盤面 400A より後ろ側に移動させた遊技球を再度前方向へ向けて遊技盤面 400A より前に進行させ、前方向へ向かう速度エネルギーを持たせたまま第 1 始動入賞装置 431X へ進行させることにより、傾斜角度によって生じる重力エネルギーに対抗することができ、かかる場合の第 2 進入口 431Xd への進行確率を上昇させることができる。すなわち、特殊誘導口 730 は、下方向に流下する遊技球の進行方向を前方向へ向けて方向変化して排出することにより、傾斜角度による影響を緩和する役割を担うことができる。これにより、わずかな傾斜角度の変化によって第 1 始動入賞装置 431X の進入確率が敏感に変化しすぎてしまうことを防止でき、傾斜角度による進入確率の調整をし易くすることができる。

30

#### 【0181】

さらに、板状部材 731 の後ろ側から下方向へ向けて、遊技球の直径よりも大きい幅の溝である特別誘導路 754 が形成されている。特別誘導路 754 は、図 43 に点線及び実線にて例示するように、特殊誘導口 730 から進入した遊技球が一定以上遊技機後側に進行した後に、下方に連続する通路へと進行する場合における遊技球の通路である。上述したように、後側誘導路 750 から板状部材 731 上に進入した遊技球は、前傾する板状部材 731 に誘導されて前方向に進行する。

40

#### 【0182】

ところで、一般的な入賞口では、例えば第 1 始動入賞装置 431X（進入口 431Xc, 431Xd）のように、入賞口自体が壁面（遊技盤面 400A）から突出して遊技球を受け止めることにより、流下する遊技球の進行方向を後側へと変化させて始動入賞スイッチ 441 へと誘導する。これに対して、特殊誘導口 730 は、図 40 及び図 42 などに示

50

すように、流下する遊技球の進行方向を後側へと変化させる誘導機構が特殊誘導口 7 3 0 の下方に設けられておらず、特殊誘導口 7 3 0 の前側に到達した遊技球は、表側誘導路 7 5 1 によって、そのまま特殊誘導口 7 3 0 の前側を通過して流下する。言い換えると、特殊誘導口 7 3 0 の下方には遊技球の通り道である流下路（誘導口下側流下路）としての表側誘導路 7 5 1 が、2 つの釘 4 1 1 d の間部分に設けられている。このため、例えば、ステージ 7 0 1 から後側誘導路 7 5 0 を経由して特殊誘導口 7 3 0 の前側に到達した遊技球の大部分は、特殊誘導口 7 3 0 側へ戻ることなく、そのまま鉛直下方へと進行する。

#### 【 0 1 8 3 】

一方、例えば、ステージ 7 0 1 を経由せずに特殊誘導口 7 3 0 の下方において左右方向にずれて位置する釘 4 1 1 d などに遊技球が衝突して大きく跳ねたり、複数の遊技球が特殊誘導口 7 3 0 の前側付近で干渉した場合など、偶然が生じた場合に、特殊誘導口 7 3 0 に遊技球が進入する（図 4 3 参照）。この特殊誘導口 7 3 0 に遊技球が進入した場合には、遊技球は入賞誘導口 7 1 0 へ遊技球が進入した場合は相違する態様（パターン）によって特別誘導路 7 5 4 へと誘導される。特別誘導路 7 5 4 の奥側には、検出スイッチ 7 5 5 が設けられ、一定以上の勢いで特別誘導路 7 5 4 へ進入した遊技球は、特別誘導路 7 5 4 における検出スイッチ 7 5 5 が設けられる通路部分に到達し、検出スイッチ 7 5 5 によって検出されることで入賞の発生となる。

#### 【 0 1 8 4 】

検出スイッチ 7 5 5 は、特別誘導路 7 5 4 へ進入した遊技球を入賞とする特別入賞装置を構成し、主制御基板 9 2 0 は、検出スイッチ 7 5 5 によって遊技球が検出されると、所定の特典を遊技者に付与する。このときの特典は、遊技球の払い出しのみを行う一般入賞としての特典であっても良いし、大当り抽選の権利が与えられる進入口 4 3 1 X c 又は 4 3 1 X d のいずれかと同一の特典を付与する始動入賞を発生させるものとしても良い。いずれの場合であっても、払い出される遊技球の球数を他の入賞装置よりも多くするなど、遊技者に通常の入賞時とは相違する特別な特典を付与することが好ましい。また、主制御基板 9 2 0 は、例えば装飾図柄表示装置 3 7 9 に対して特別な入賞である旨を表示したり、副賞を付与したり、副賞付与のためのゲームを行ったりすることも可能である。

#### 【 0 1 8 5 】

このように、遊技機 1 0 0 では、遊技領域の後側を区画形成する略垂直な壁面に対して遊技機後方側へ通じる通路の入口を構成する特殊誘導口 7 3 0 と、特殊誘導口 7 3 0 の前側から下方へ遊技球が進行可能な表側誘導路 7 5 1 と、特殊誘導口 7 3 0 に遊技球が進入した場合に所定の特典を付与する主制御基板 9 2 0 とを備えている。かかる構成では、特殊誘導口 7 3 0 の正面手前側を下方に向かって流下する遊技球は、表側誘導路 7 5 1 によって方向変化せずに、そのまま下方へ流下してしまい、特殊誘導口 7 3 0 へ遊技球が進入することはできない。よって、通常の入賞装置への遊技球の進入とは異なり、下側を支持されずに遊技球が垂直な板面に設けられた孔部分に進入する新規の態様（パターン）による特殊誘導口 7 3 0 への遊技球の進入を入賞とし、特殊誘導口 7 3 0 を入口とする特別入賞装置への遊技球の進入に対して遊技者に特典を付与することができる。

#### 【 0 1 8 6 】

また、遊技機 1 0 0 では、板状部材 7 3 1 が可動可能に構成されることによって、特殊誘導口 7 3 0 側から進入した遊技球は特殊誘導口 7 3 0 から再び排出されることが抑制されている。すなわち、板状部材 7 3 1 は、前側（支点の近傍）に遊技球が載った場合には前傾を保つものの、ある程度後側（例えば板状部材 7 3 1 の先端から 2 / 3 の領域）に遊技球が載った場合には当該遊技球の重さで後傾するように、弾性部材 7 3 2 の弾性力が調整されている。従って、図 4 3 に示すように、前側から特殊誘導口 7 3 0 へ一定以上の勢いを伴って遊技球が進入すると板状部材 7 3 1 が後傾し、その遊技球が図 4 3 の点線にて例示するように後側側に設けられた特別誘導路 7 5 4 へと誘導され易く、検出スイッチ 7 5 5 によって検出され易くなっている。

#### 【 0 1 8 7 】

また、図 4 4 に示すように、ほぼ同一タイミングで入賞誘導口 7 1 0 及び特殊誘導口 7

10

20

30

40

50

30の両方から遊技球がそれぞれ進入した場合など、特定の偶然が重なって複数の遊技球が板状部材731の上面に滞在して干渉した場合には、当該入賞誘導口710から進入した遊技球も、特殊誘導口730から進入した遊技球と一緒に後傾した板状部材731によって後ろ側に設けられた特別誘導路754の後側部分へと誘導され易く構成されている。

【0188】

このように、遊技機100では、偶然2つの遊技球がほぼ同一場所に同時に存在したときに突発的に生じる偶然を利用し、偶然が生じたときのみ入賞する入賞部を設けるようにしている。このとき、当該偶然の発生を遊技者に知らせると共に、遊技者に特典を付与することにより、偶然の発生に対する遊技者の興味を惹き付けることができ、遊技者に遊技に集中させ、遊技者を一層楽しませることができる。

10

【0189】

すなわち、遊技機100では、2以上の遊技球が、ステージ701に支持されるか、又は、板状部材731に支持された状態で干渉した場合に、当該干渉を生じた2以上の遊技球がステージ701等に別々に支持された場合には入賞装置（一般入賞装置709a～709c、又は、特別入賞装置）に進入しない遊技球であっても、当該入賞装置に導く手段として、流下誘導部705と、弾性部材732とを備えている。このため、入賞のバリエーションを増やすと共に、偶然生じた現象に対して遊技者に特別な特典を付与して遊技者を楽しませることができる。

【0190】

なお、本発明は、上記実施形態に限られることはなく、例えば、以下に記載するように変形して実施しても良い。この場合に、以下に記載する各構成を上記実施形態に対して適用しても良く、以下に記載する複数の構成を組み合わせることで上記実施形態に対して適用しても良い。

20

【0191】

(1) 上述した実施の形態においては、誘導路上にクルーン63の一部として流下孔63cが設けられるようにした場合について述べた。本発明はこれに限らず、必ずしもクルーン63は必須ではなく、誘導路上に遊技球が流下できる孔部が形成されていれば良い。

【0192】

また、上述した実施の形態においては、橋接続モータ462のモータ駆動による回転動作により、可動橋70を回転運動させるようにした場合について述べた。本発明はこれに限らず、可動橋70の構成に制限はなく、公知の構造を適宜選択して使用することができる。また、可動橋70は、回転動作ではなく、左右方向へのスライド移動によって接続及び非接続状態に遷移することも可能である。

30

【0193】

さらに、上述した実施の形態においては、可動橋70の回転速度が一律でないようにした場合について述べた。本発明はこれに限らず常に一定の速度で回転動作を行っても良い。また、必ずしも接続状態を一定時間維持する必要はなく、すぐに非接続状態への動作を開始しても良い。

【0194】

また、上述した実施の形態においては、第2始動入賞装置432に上述した進入確率変化機構を設けるようにした場合について述べた。本発明はこれに限らず、例えば大入賞装置433や、一般入賞装置などに進入確率変化機構を設けてもよい。

40

【0195】

また、上述した実施の形態においては、可動橋70は、接続状態において複数の面により構成された底面71bにより遊技球の下側を支持して第2始動入賞装置432の入口側へ遊技球を誘導する球受部を有する構成としたが、必ずしも単一又は複数の面により球受部を構成する必要はない。例えば、可動橋前面71gの後ろ側に、遊技球の誘導する方向に沿って複数本の筋状の支持部を間隔を空けて配置した構造の球受部を設けて、第2始動入賞装置432の入口側へ遊技球を誘導する等、他の構造により球受部を構成しても良い。

50

## 【 0 1 9 6 】

また、本発明を上記実施形態とは異なるタイプの遊技機等に実施しても良い。例えば、一度大当たりすると、それを含めて複数回（例えば2回、3回）大当たり状態が発生するまで、大当たり期待値が高められるような遊技機として実施しても良い。また、大当たり図柄が表示された後に、所定の領域に球が入賞することを必要条件として特別遊技状態となる遊技機として実施しても良い。また、球が循環する封入式の遊技機に実施しても良い。さらに、遊技機以外にも、アレンジボール型パチンコ、雀球等の各種遊技機として実施するようにしても良い。

## 【 0 1 9 7 】

（2）上述した実施の形態においては、抽選結果として数字盤が表示され、「小」の字が2つと数字1つが横一列に並んだ場合に小当たりであることを表示するようにした場合について述べた。本発明はこれに限らず、小当たり図柄に制限はない。小当たり図柄を複数準備し、副賞抽選の結果当選した小当たり図柄に応じて副賞が与えられれば良い。

10

## 【 0 1 9 8 】

また、上述した実施の形態においては、小当たりの際にのみ副賞抽選が実行されるようにした場合について述べた。本発明はこれに限らず、ハズレ、小当たりの双方において副賞抽選を実行しても良い。この場合、ハズレと小当たりとで副賞抽選確率を相違させることが好ましい。また、副賞の種類、数及び抽選確率に制限はなく、副賞を特賞のみとしたり、3種類以上の副賞を設けてもよいし、第1始動入賞装置431による小当たり当選の場合には当選数字として「7」が全く選択されない設定としたり、或いは、第2始動入賞装置432による小当たり当選の場合には当選数字として「7」が必ず選択される設定とするなど、0%や100%の確率による選択を少なくとも一部に含む副賞抽選が実行されても良い。

20

## 【 0 1 9 9 】

また、副賞の抽選結果としては、遊技機100として遊技者に付与される価値が変動するものではなく、具体的には、副賞の抽選結果によって遊技者に特別に賞球が付与されたり、獲得する賞球の数量が変動しないものとするのが好ましい。すなわち、副賞は、大入賞装置433を含む賞球の払い出しに関する装置の動作には関わるものでなく、単に装飾図柄表示装置479を含む遊技機100の一部の表示内容のみが異なるものが好ましい。また、副賞の抽選は、主制御基板920の制御によって実行しても良いし、主制御基板920とは別の制御基板（例えば、副制御基板940）によって実行しても良い。例えば、主制御基板920による1の抽選結果として、「小当たり」に当選した場合に、その当選に基づいて副制御基板940の制御によって「小、小、7」の図柄の組合せを表示するかどうかの副賞の抽選を実行するものとしても良い。

30

## 【 0 2 0 0 】

（3）上述した実施の形態においては、直方体形状の進入口枠431Xaを分壁431Xbで仕切ることにより2つの進入口431Xc、431Xdを前後方向に並列して設けるようにした場合について述べた。本発明はこれに限らず、例えば円筒形状の進入口を後方向に並列して設けるようにしても良い。

## 【 0 2 0 1 】

要は、前後方向に2つの進入口が並列に、すなわち、一部が重なるようにして設けられればよく、その形状に制限はない。また、2つの進入口を前後方向に一部重なりつつ、左右方向にずらして設けたり、大きさの相違する2つの進入口を前後方向に並べて設けるようにしても良い。

40

## 【 0 2 0 2 】

また、上述した実施の形態においては、副シャッタ611が間欠的に開状態へ移行するようにした場合について述べた。本発明はこれに限らず、主シャッタが開状態にあるときには常に開状態を保つようにしても良い。これにより、敢えて遊技者に補助ゲーム部610への遊技球の進入を狙わせて楽しませることが可能となる。

## 【 0 2 0 3 】

また、上述した実施の形態においては、ゲームとして、大入賞部609への遊技球の進

50

入と補助ゲーム部 610 への遊技機の進入を用いるようにした場合について述べた。本発明はこれに限らず、必ずしもゲームに遊技球を用いる必要はない。また大入賞部 609 に関連性のないゲームを行っても良い。

#### 【0204】

(4) 上述した実施の形態においては、ステージ 701 の一方側の端部 704 に流下誘導部 705 及び一般入賞装置 709a ~ 709c を設けるようにした場合について述べた。本発明はこれに限らず、反対側の端部にも流下誘導部及び入賞装置を設けるようにしたり、一般入賞装置を単一の入賞装置により構成するなど、他の構成としても良いし、ステージ 701 の起伏形状についても上記形状に限定されず、他の形状としても良い。また、一般入賞装置 709a ~ 709c ではなく、特典として大当り抽選の権利が付与される始動入賞装置など他の入賞装置を設けても良い。必ずしも複数の入賞装置を設ける必要はなく、たとえば横に長い入賞口を有する一般入賞装置を設けてもよい。また、流下誘導部 705 から流下する遊技球の殆ど全てを入賞装置に誘導する必要はなく、所定の割合（例えば 10 ~ 100 %）で誘導できれば良い。

#### 【0205】

また、上述した実施の形態においては、2つの遊技球が同時にステージ 701 に滞在して干渉したときには、それらが別々に滞在した場合には流下誘導部 705 に誘導されない遊技球であっても流下誘導部 705 に誘導される場合について述べた。本発明はこれに限らず、ステージ 701 への進入速度の高い進入路を通して非常に勢い良くステージ 701 に遊技球が進入した場合には、ステージ 701 上の遊技球を含めて複数の遊技球が流下誘導部 705 に誘導される状況が高頻度で（例えば、略 20 % 以上の確率で）発生するようにしても良い。

#### 【0206】

さらに、上述した実施の形態においては、特殊誘導口 730 と入賞誘導口 710 が接続されているようにした場合について述べた。本発明はこれに限らず、特殊誘導口 730 が単純に特別誘導路 754 に誘導されるようにしても良い。すなわち、特殊誘導口 730 から特別誘導路 754 へ通じる通路が後方側へ上り傾斜部分を有することなく、遊技球の自重により特別誘導路 754 の遊技球の通過を検出する検出スイッチ 755 へ通じる構成としても良い。この場合、特殊誘導口 730 は、遊技球が誘導される確率が低い入賞口としての役割を果たすことになる。この入賞口としての特殊誘導口 730 を例えば前方落下部 702 の下方に配置してもよい。

#### 【0207】

また、上述した実施の形態においては、前後方向に並ぶ2つの進入口 431xc, 431xd の上方に板状部材 731 を有する特殊誘導口 730 が配置されるようにした場合について述べた。本発明はこれに限らず、2つの進入口は前後方向に少なくともその一部が重複するように並んでいれば良く、例えば進入口 431yc, 431yd であっても良い。また、遊技盤面 400A から突出するように板状部材が配置されることにより遊技球を前方向に方向変化しても良い。

#### 【0208】

さらに、上述した実施の形態においては、入賞誘導口 710 と特殊誘導口 730 とに遊技球が進入した場合、遊技球が誘導される誘導路を相違させるようにした場合について述べた。本発明はこれに限らず、例えば、2つの遊技球の重みによって板状部材 731 が後継するように弾性部材 732 の弾性力を調整することにより、入賞誘導口 710 と特殊誘導口 730 との両方から同時に遊技球が進入して板状部材 731 に支持された場合（すなわち図 44 の状況が生じたとき）にのみ、遊技球が特別誘導路 754 へ誘導されるようにしても良い。この場合、誘導板 729 及びセンターフレーム 700 の底部の凹みを設けず、遊技球を後側の壁面に沿った状態で流下させることにより、特別誘導路 754 及び入賞誘導口 710 から2つ同時に遊技球が進入した場合だけでなく、入賞誘導口 710 から2つ同時に遊技球が進入した場合にも遊技球を特別誘導路 754 へ誘導することができる。

#### 【0209】

また、上述した実施の形態においては、予め分岐した2つの誘導路から遊技球が進入路720a, 720bへそれぞれ誘導されるようにした場合について述べた。本発明はこれに限らず、1つの誘導路から進入路720a, 720bへ分岐する形で遊技球が誘導されても良い。また、中央進入部720は、進入路を1つだけ有しても良く、3つ以上の進入路を有していても良い。

#### 【0210】

また、上述した実施の形態においては、2つの進入路720a, 720bの入口が隣り合って設けられる場合について説明したが、必ずしも2つの進入路720a, 720bの入口が隣り合って設けられる必要はなく、複数の釘を間に介在させた箇所に離間して入口が設けられるなど2つの入口が離間して設けられても良い。なお、複数の進入路を有する場合には、始動入賞装置431Xと、一般入賞装置709a~709cと、特別入賞装置との少なくともいずれかに対しての遊技球が進入する確率が、複数の進入路のいずれに遊技球が進入したかに対応して異なるように、例えば、進入路の下方への折れ曲がり位置を異ならせる設定とすることが、入賞装置への遊技球の進入確率を容易に調整可能とすることができて好ましい。

10

#### 【0211】

また、上述した実施の形態においては、ステージ701から流下する遊技球が進入する入賞装置として、始動入賞装置431Xと、一般入賞装置709a~709cと、特別入賞装置とを有する構成について説明したが、必ずしも上記構成とする必要はなく、いずれかの入賞装置を有しない構成としても良いし、各入賞装置についても、始動入賞装置431Xを前後に2つ並んだ進入口を有する構成とせずに単一の進入口431Xcのみを有する構成とするなど、他の構成としても良い。

20

#### 【0212】

〔上記の各実施の形態から抽出される発明群〕

上記の実施の形態から抽出される発明群の特徴について、必要に応じて効果等を示しながら説明する。なお、以下においては、理解を容易ならしめるために、上記の実施の形態における構成との対応を括弧書きで適宜に示すが、括弧書きの構成に限定されるものではない。

#### 【0213】

既述のように、従来の典型的な遊技機において、遊技球の進入を許容する進入許容配置と遊技球の進入を阻止する進入阻止配置とをとる可変入賞装置が備えられており、当該許容状態の変化は可変入賞装置の内部に設けられた進入規制部材の配置変化によって実現されている。

30

#### 【0214】

このような遊技機としては、平板状の進入規制部材を遊技盤に平行に配置させて入賞口を進入規制部材によって塞ぐ進入阻止配置と進入規制部材を進入阻止配置から水平回転軸に対して回転させてその上端を前方に突出させた進入許容配置とを取り、上方から流下してくる遊技球を進入規制部材で受け止めて入賞口に誘導する構成や、前後方向に伸びる舌片と当該舌片の前端に垂設された前板とを有する進入規制部材を遊技盤の奥方に配置させて入賞口を前板によって塞ぐ進入阻止配置と進入阻止配置から開閉部材を前方に移動させた進入許容配置とを取り、上方から流下してくる遊技球を進入規制部材で受け止めて入賞口に誘導したり引き込んだりする構成（例えば、特許文献1参照）、進入規制部材を左右方向に駆動して入賞口を塞ぐ構成などが挙げられる。

40

#### 【0215】

従来の典型的な遊技機の場合、進入阻止配置のときに遊技球が入賞口に進入することはできず、進入許容配置のときには遊技球がほぼ確実に入賞口へと誘導され、遊技球の動きが単純であったため、進入許容配置のときを狙って遊技球を発射することが可能であり、遊技装置としての公平性が不十分であった。また、入賞口に誘導される前に遊技者が進入阻止配置か進入許容配置かによって入賞口に誘導されるか否かを認識できてしまうと、遊技者の興味を十分に惹き付けることができないため、遊技者の興味を惹き付け、期待感や

50

わくわく感を持続させるためには、遊技球が入賞口に誘導されるか否かを遊技者に極力遅いタイミングで、かつ明確に認識させることができることが望ましい。

【0216】

また、このような遊技機では、正しい傾斜角度で遊技機を設置することように設計されているものの、遊技場側にとって傾斜角度を正しく設定することに対するモチベーションが小さく、メーカー側の設定値どおりになるように遊技機を設置することが難しかった。

【0217】

また、このように進入規制部材を有する始動入賞装置では、進入規制部材を有さない始動入賞装置と比較して遊技球が入賞口に進入できる確率が低下してしまい、遊技者に不公平感を抱かせてしまっていた。

【0218】

可変入賞装置（始動入賞装置450）において、遊技球が入賞口に誘導されるか否かを明確に認識させる観点からは、以下の発明A群を抽出でき、遊技球が入賞口に誘導されるか否かを遊技者に極力遅いタイミングで認識させる観点からは以下の発明B群及びC群を抽出できる。また、大きく離れた経路を通過した遊技球を、互いに近傍に配置された2つの入賞口へそれぞれ誘導するという観点からは以下の発明D群を抽出できる。

【0219】

<発明A群>

特徴A1：遊技球を誘導する球誘導部に設けられた所定の流下部（流下孔63c）と、前記流下部の真下とずれた位置に配置され、前記遊技球を所定の入賞部へ誘導する入賞誘導部（第2始動誘導路54）と、

所定の接続状態において遊技球の流下する遊技領域に略平行な向きに配置可能な前面部（可動橋前面71g）と、当該前面部に対して前記接続状態において後ろ側に連続して設けられた球受部（底面71b）とを有する可動部材（可動橋70）と、

該可動部材を駆動する駆動部（橋接続モータ426）とを備え、

前記可動部材は、前記回転軸を中心とする略水平方向の回転によって、前記接続状態では、遊技機正面側に前記前面部が向いた状態にて、前記流下部の下側に前記球受部が位置すると共に、前記入賞誘導部に遊技球が進行可能な状態に位置し、非接続状態では、前記接続状態と比して遊技機正面側と相違する方向に前記前面部が向いた状態にて、前記流下部の下側に、遊技球が前記入賞誘導部へ誘導されない大きさの中継空間を形成することを特徴とする。

【0220】

特徴A1を有する遊技機であれば、従来の遊技機にはない略水平方向の回転運動を可動部材に行わせるため、遊技者の興味を引くことができ、遊技球が入賞口に誘導されるか否かを遊技者に明確に認識させることができる。

【0221】

なお、「可動部材」は、前方向から後方向への動きによって非接続状態から接続状態へ遷移することが好ましい。これにより、球受部への遊技球の落下状態を遊技者に視認させないことにより、僅かなタイミングの差異によって遊技球が入賞誘導部に進入できないときの遊技者の落胆を低減できる。

【0222】

また、「遊技領域」は、遊技盤の前面に形成されて遊技球が流下する領域としても良い。また、「遊技領域に略平行な向きに配置可能な前面部」とは、遊技領域の形成される領域が連続する方向に沿って連続する向きに配置可能な前面部としても良い。また、「可動部材」の「前面部」は、接続状態において遊技領域に略平行な向きに配置可能な前面部とする構成に代えて、接続状態において遊技者側を向く前面部としても良いし、接続状態において遊技機正面側を向く前面部としても良い。また、「接続状態と比して遊技機正面側と相違する方向に前面部が向いた状態」とは、接続状態に比べて遊技機正面側からずれた方向側を向いていれば良く、遊技機正面側における斜め前側を前面部が向いた状態を含む。

10

20

30

40

50



## 【0223】

特徴A2：特徴A1を有する遊技機において、

前記接続状態では、前記前面部を遊技盤に対してほぼ平行に位置させることにより、前記流下部の真下に前記球受部を位置させる一方、前記非接続状態では、前記前面部を遊技盤に対してほぼ垂直に位置させる。

## 【0224】

なお、遊技盤に対してほぼ平行とは、遊技盤400の面（具体的には、遊技盤400において遊技球が流下する遊技領域の背面側を形成する基体401の前面）に対して $-10^{\circ}$ ～ $+10^{\circ}$ の角度を意味する。また、遊技盤に対してほぼ垂直とは、遊技盤400の面に対して $80^{\circ}$ ～ $+100^{\circ}$ の角度を意味する。

10

## 【0225】

特徴A2を有する遊技機であれば、接続状態において遊技者に前面部を確実に視認させつつ、非接続状態において遊技者に前面部を殆ど視認させずに済み、駆動による可動部材の視認性の変化を最大限にすることができる。

## 【0226】

特徴A3：特徴A1又はA2を有する遊技機において、

前記前面部には、前記遊技球を前記入賞誘導部へ誘導できる好適タイミングであることを表す表示を掲示する好機情報表示部を有することを特徴とする。

## 【0227】

特徴A3を有する遊技機であれば、可動部材が接続状態であり、遊技球を第2始動入賞装置432へ誘導できる可能性が高いことを、遊技者に対して視認させることができる。

20

## 【0228】

なお、特徴A3において、「好機情報表示部」は、「遊技球を入賞誘導部へ誘導できる好適タイミングであることを表す表示を掲示する」としたが、「遊技球を入賞誘導部へ誘導可能な状態に対応した所定の情報を表示する」としても良い。

## 【0229】

特徴A4：特徴A1～A3を有する遊技機において、

前記前面部は、接続状態において、前記遊技盤に対して平行な左右方向に長手方向を有する。

## 【0230】

特徴A4を有する遊技機であれば、長手方向を利用して好機情報表示部を大きく形成することができる。

30

## 【0231】

特徴A5：特徴A1～A4のいずれかを有する遊技機において、

前記駆動部は、前記接続状態から前記非接続状態へ遷移するときの回転速度を、前記非接続状態から前記接続状態へ遷移するときの回転速度よりも大きくする。

## 【0232】

特徴A5を有する遊技機であれば、可動部材の回転運動の動きを非均一にして注目させ、遊技者の視線を釘付けにできる。さらに非接続状態から接続状態へゆっくりと遷移することにより、遊技者を焦らすことができ、遊技者の興味を惹くことができる。

40

## 【0233】

特徴A6：特徴A1～5のいずれかを有する遊技機において、前記駆動部は、前記接続状態を一定時間保持する。

## 【0234】

特徴A6を有する遊技機であれば、可動部材を一旦停止させるため、可動部材の回転運動の動きを非均一にできると共に、接続状態の間に遊技球が通過することを期待する遊技者に対して長い時間に亘って期待感を持たせることができ、遊技者の興味を惹き付けることができる。

## 【0235】

特徴A7：特徴A1～6のいずれかを有する遊技機において、前記球受部は、中心近傍

50

が僅かに凹む谷構造を有する。

【0236】

特徴A7を有する遊技機であれば、流下した遊技球を谷に沿って入賞誘導板85へとスムーズに誘導することができる。

【0237】

特徴A8：特徴A1～7のいずれかを有する遊技機において、前記球誘導部には、進行方向を円方向に変化させる円周壁部（落下防止壁部63a）と、前記円周壁部の内側に形成され、中心に向かって沈む渦巻状の段差部（渦巻段差63b）とを有する回転部材（クルーン63）が設置されており、前記流下部は、前記渦巻状の段差の中心に設けられている。

10

【0238】

特徴A8を有する遊技機であれば、遊技球の進入速度や角度などの要因から、遊技球が流下部から落下するタイミングを変化させることができ、遊技球の動きを複雑にして遊技者に期待感を抱かせることができる。

【0239】

特徴A9：特徴A1～6のいずれかを有する遊技機において、前記前面部は、前記接続状態において前記球受部と前記回転軸の前方向を覆うように形成されている。

【0240】

特徴A9を有する遊技機において、球受部だけでなく、回転軸の前方向をも覆って前面部の面積を増大させることができるため、接続状態にあることを遊技者に明確に視認させることができる。

20

【0241】

< 発明B群 >

特徴B1：遊技球を誘導する球誘導部に設けられた所定の流下部（流下孔63c）と、前記流下部の真下とずれた位置に配置され、前記遊技球を所定の入賞部へ誘導する入賞誘導部（入賞誘導路55）と、

前記流下部から流下する前記遊技球を受け止める球受部（底面71b）を有し、接続状態では、前記流下部の下側であって前記入賞誘導部に遊技球が進行可能な状態に前記球受部を位置させ、非接続状態では、前記遊技球を排出する排出誘導部へ繋がる中継空間を、前記流下部の下側に形成する可動部材と、

30

該可動部材を駆動する駆動部（橋接続モータ426）と、前記接続状態のときの前記球受部の下側であって、鉛直方向において少なくとも一部が前記流下部と重なるように設けられた反射部（反射段差82）とを有することを特徴とする。

【0242】

特徴B1を有する遊技機において、可動部材が非接続状態の場合であっても、反射部によって跳ね返ることにより、遊技球が可動部材に拘われて入賞誘導部へ誘導される可能性を作ることができるため、遊技者を最後まであきらめさせず、期待感を持続させることができる。

【0243】

なお、前記反射部は、前記遊技球を反射させたときに、遊技球を前記入賞誘導部へ直接誘導し得ない高さ及び位置に設けられていることが好ましく、反射部によって上方側へ跳ね返った遊技球が入賞誘導部へ可動部材の一部に接触して誘導される構成としても良い。例えば、入賞誘導部の入口部分を構成する底面を越えない高さに遊技球を跳ね返らせる高さ及び位置に反射部が設けられ、入賞誘導部の入口部分と、接続状態へ遷移する途中の可動部材とが遊技球の下側を挟んだ状態にして上方へ押し上げることにより、遊技球が入賞誘導部へ誘導される設定としても良い。これにより、遊技球を入賞誘導部へ誘導する際には、必ず可動部材を介する場合に限らせることができ、可動部材の移動タイミングの重要性を高めることができる。

40

【0244】

また、反射部は、その上面が上方側を向く略平面状に形成されていることが好ましく、

50

これにより、一定の範囲内で反射部に接触した遊技球を上方側へ確実に反射させることができる。また、反射部は、排出誘導部を構成する底面部に対して一段高く形成された段差部の上面部分により構成されることが好ましく、これにより、反射部による遊技球の跳ね返りにより遊技球が入賞誘導部へ誘導される比率を、段差部の上面の大きさによって容易に設定することができる。

【0245】

また、「球受部」は、流下部から流下する遊技球の下側を支持しつつ、所定の方向側に誘導するものとしても良い。

【0246】

特徴B2：特徴B1を有する遊技機において、前記反射部は、鉛直方向において前記流下部と重なる領域の面積が、前記流下部の1/4以下である。

10

【0247】

特徴B2を有する遊技機であれば、遊技球が跳ね返って入賞誘導部へ誘導される確率を小さくすることができ、跳ね返って入賞誘導部へ誘導されたときのラッキー感を大きくして遊技者の満足度を高めることができる。

【0248】

特徴B3：特徴B1又はB2を有する遊技機において、前記球誘導部には、進行方向を円周方向に変化させる円周壁部と、前記円周壁部の内側に形成され、中心に向かって沈む壁部とを有する回転部材が設置されており、前記流下部は、前記壁部の上を渦巻状に進行する遊技球の経路の略中心に設けられている。

20

【0249】

特徴B3を有する遊技機であれば、遊技球の進入速度や角度などの要因から、遊技球が流下部から落下するタイミングを変化させることができ、遊技球の動きを複雑にして遊技者に期待感を抱かせることができる。

【0250】

特徴B4：特徴B1～B3のいずれかを有する遊技機において、前記反射部は、平面視において、前記入賞誘導部から離隔した位置に設けられている。

【0251】

特徴B4を有する遊技機であれば、跳ね返った遊技球が直接的に入賞誘導部へ誘導されることを防止し、あくまで可動部材の動きとの組み合わせによって敗者復活的に非接続状態のときに流下した遊技球を入賞誘導部へ誘導させることができる。

30

【0252】

特徴B5：特徴B1～B4のいずれかを有する遊技機において、前記反射部は、水平方向に平行な一辺が、前記入賞誘導部に対して傾斜する。

【0253】

特徴B5を有する遊技機であれば、中継空間に進入した遊技球を一辺に衝突させて、スムーズに排出誘導部へと誘導できる。

【0254】

< 発明C群 >

特徴C1：遊技球を誘導する球誘導部に設けられた所定の流下部と、前記流下部の真下とずれた位置に配置され、前記遊技球を所定の入賞部へ誘導する入賞誘導部と、

40

前記流下部から流下する前記遊技球を受け止める球受部を有し、接続状態では、前記流下部の下側であって前記入賞誘導部に遊技球が進行可能な状態に前記球受部を位置させ、非接続状態では、前記遊技球を排出する排出誘導部へ繋がる中継空間を、前記流下部の下側に形成する可動部材と、

該可動部材を駆動する駆動部（橋接続モータ426）と、

前記接続状態のときの前記球受部の隣に設けられ、前記遊技球よりも大きい凹み部（背側凹み81）を有することを特徴とする。

【0255】

50

なお、遊技球よりも大きいとは、凹みの最大部が遊技球の直径よりも大きいことを指し、凹み部の形状に制限はなく、遊技球が接続状態にある可動部材に引っかかることなく、凹み部を通過できれば良い。

【0256】

特徴C1を有する遊技機であれば、接続状態にあるため、一旦球受部上に落下した遊技球を、凹み部を介して中継空間へ誘導することができ、接続状態にも拘わらず、遊技球を入賞誘導部に誘導しないというパターンを作ることができ、遊技者の不安感を煽って、ドキドキ感を演出でき、遊技者の興味を惹き付けることができる。

【0257】

特徴C2：特徴C1を有する遊技機において、前記凹み部は、前記流下部から前記中継空間に沿って設けられている。

10

【0258】

特徴C2を有する遊技機であれば、球受部から跳ね返って逸れた遊技球だけでなく、流下部から後方向へ向けて流下する遊技球をも中継空間へ誘導することができる。

【0259】

特徴C3：特徴C1又はC2を有する遊技機において、前記球誘導部には、進行方向を円周方向に変化させる円周壁部と、前記円周壁部の内側に形成され、中心に向かって沈む渦巻状の壁部とを有する回転部材が設置されており、前記流下部は、前記壁部の上を渦巻状に進行する遊技球の経路の略中心に設けられている。

20

【0260】

特徴C3を有する遊技機であれば、遊技球の進入速度や角度などの要因から、遊技球が流下部から落下するタイミングを変化させることができ、遊技球の動きを複雑にして遊技者に期待感を抱かせることができる。

【0261】

特徴C4：特徴C1～C3のいずれかを有する遊技機において、前記凹み部は、前記可動部材の後方向に設けられている。

【0262】

特徴C4を有する遊技機であれば、遊技球が球受部から落下する瞬間を遊技者に見せずに済むため、遊技者に不快な思いをさせずに済む。

【0263】

30

< 発明D群 >

特徴D1：第1の入賞部（第1始動入賞装置431の入口）と、

前記第1の入賞部の近傍に設けられた第2の入賞部（第2始動入賞装置432の入口）と、

前記第1及び第2の入賞部を隔離し、前記第2の入賞部の上方を通して前記第1の入賞部から離れる方向（左方向）へ延びる隔離部（傾斜面41、42）と、

前記隔離部の端部に設けられた流下部（流下開口部18）と、

前記隔離部の下方に設けられ、前記流下部から進入した前記遊技球を前記第2の入賞部へ向かって誘導する球誘導部（第2始動誘導路54及び入賞誘導路55）とを有することを特徴とする。

40

【0264】

特徴D1を有する遊技機であれば、第1及び第2の入賞部を近傍に配置しつつ、流下部を第1の入賞部から離隔した位置に配置することができるため、互いに離隔した経路を通る遊技球を第1又は第2の入賞部へと誘導することができ、遊技球がいずれの経路を通った場合であっても、第1又は第2の入賞部への入賞を遊技者に期待させることができる。このとき、隔離部が第2の入賞部の上方を通ることにより、流下部から第2の入賞部までの間に上方から遊技球が流下してくることを防止でき、流下部から第2の入賞部までの部材の種類及び配置を自由に設計することができる。

【0265】

なお、近傍とは、第1及び第2の入賞部が一目で視認できる範囲内をいい、目安として

50

、第1の入賞部の中心から半径20cm程度以内に第2の入賞部の中心が位置することをいう。また、隔離部は、板状の傾斜面によって構成しても良いし、第2の入賞部の上方を  
通って第1の入賞部から離れる方向（左方向）へ連続する少なくとも一部分に複数の釘を  
並べて設置することにより遊技球を誘導可能な隔離部の一部又は全部を構成しても良い。

【0266】

特徴D2：特徴D1を有する遊技機において、前記球誘導部は、前記第1の入賞部及び  
前記第2の入賞部の距離よりも長い距離を有する。

【0267】

特徴D2を有する遊技機であれば、球誘導部を長く設計することができ、第2の入賞部  
へ入賞するまでの遊技者の期待時間を長く維持することができると共に、第1の入賞部近  
傍の経路（右側誘導路30）から大きく離隔した経路（左側誘導路50）を通る遊技球を  
第2の入賞部へ誘導することができる。

10

【0268】

特徴D3：特徴D1又はD2を有する遊技機において、前記球誘導部は、上下方向より  
も左右方向の距離が長い。

【0269】

特徴D3を有する遊技機であれば、遊技球の速度をコントロールして長時間に亘って遊  
技者の期待を持続することができる。

【0270】

特徴D4：特徴D1～D3のいずれかを有する遊技機において、前記球誘導部は、前記  
遊技球を前記第2の入賞部へ誘導する入賞誘導部若しくは前記遊技球を排出口へ誘導する  
第2の排出誘導部のいずれか一方へ前記遊技球を誘導すると共に、前記第2の入賞部への  
進入確率を変化させる進入確率変化機構を有する。

20

【0271】

特徴D4を有する遊技機であれば、進入確率変化機構によって第2の入賞部への進入確  
率をコントロールすることができる。

【0272】

なお、進入確率変化機構として、上記発明A～C群として記載の可動部材と駆動部との  
組合せによる機構を用いても良い。この場合には、球誘導部の一部分と、接続状態におけ  
る可動部材の前面部とが左右方向に横長に形成され、遊技機正面視において上下に並んで  
設置される構成とすることが好ましく、これにより、遊技領域のスペースを有効に利用し  
つつ、第1及び第2の入賞部を好適に配置することができる。

30

【0273】

特徴D5：特徴D1～D4のいずれかを有する遊技機において、前記流下部の下流側に  
設けられ、前記球誘導部若しくは前記遊技球を排出口へ誘導する第1の排出誘導部のい  
ずれか一方へ前記遊技球を誘導する分岐部（風車61）を有する。

【0274】

特徴D5を有する遊技機であれば、分岐部によって、前記球誘導部へ誘導される遊技球  
の割合をコントロールすることができる。

【0275】

40

特徴D6：特徴D1～D5のいずれかを有する遊技機において、前記球誘導部は、前記  
遊技球を主に水平方向へ進行させて前記遊技球を前記進入確率変化機構へ誘導する水平進  
行部（中継板62の上側に形成される遊技球の通路）を有する。

【0276】

特徴D6を有する遊技機であれば、進入確率変化機構までの時間を長くかけて遊技球を  
進行させるため、遊技者を焦らすことができ、遊技者の興味を惹き付けて期待感を長く維  
持させることができる。

【0277】

特徴D7：特徴D1～D6のいずれかを有する遊技機において、  
前記入賞誘導部は、前記遊技球を主に水平方向へ進行させてから前記第2の入賞部へ誘導

50

する。

【0278】

特徴D7を有する遊技機であれば、第2の入賞部までの時間を長くかけて遊技球を進行させるため、遊技者を焦らすことができ、遊技者の興味を惹き付けて期待感を長く維持させることができる。

【0279】

特徴D8：特徴D1～D7のいずれかを有する遊技機において、前記入賞誘導部は、前記遊技球を前方向へ移動させてから前記第2の入賞部へ誘導する。

【0280】

特徴D8を有する遊技機であれば、第2の入賞部へ誘導される遊技球を視認させやすくでき、遊技者の興味を惹き付けて満足感を大きくすることができる。

10

【0281】

特徴D9：特徴D1～D8のいずれかを有する遊技機において、前記進入確率変化機構は、進行方向を円周方向に変化させる円周壁部と、前記円周壁部の内側に形成され、中心に設けられた流下部に向かって遊技球を進行させる壁部とを有する回転部材と、

前記流下部の真下に設けられ、接続状態には前記流下部から流下する遊技球を前記入賞誘導部へ誘導する一方、非接続状態には前記流下部から流下する遊技球を前記第2の排出部へ誘導する可動部材とを有する。

【0282】

特徴D9を有する遊技機であれば、回転部材によって遊技球の流下タイミングをランダムにすることができるため、遊技者に接続・非接続のタイミングを読ませることができず、第2の入賞部への入賞確率を一定にすることができる。

20

【0283】

< 発明E群 >

特徴E1：遊技球が流下する遊技領域を形成する板状の遊技盤面（盤面400A）と、前記遊技領域に設けられる所定の振分部（流下開口部18）に到達した遊技球を所定の入賞部側へと導く入賞側誘導部（開口部右側18a）と、

前記所定の振分部に到達した遊技球を前記所定の入賞部へは進入しない側へ導く非入賞確定部（開口部左側18b）と、を有し、

前記入賞側誘導部と前記非入賞確定部とのうち少なくとも一方は、前記遊技盤面に対して垂直な前後方向の位置に応じて、平面視における前記遊技盤面に沿った横幅が変化する形状を有し、

30

前記所定の振分部に到達した遊技球が前記所定の入賞部へ進行する割合が遊技機の傾斜角度に応じて変化することを特徴とする。

【0284】

従来の典型的な遊技機において、遊技球の進入を許容する進入許容配置と遊技球の進入を阻止する進入阻止配置とをとる入賞装置が備えられており、当該許容状態の変化は入賞装置の内部に設けられた進入規制部材の配置変化によって実現されている（例えば、特開2007-319361号公報参照）。

【0285】

40

ところで、かかる遊技機は、正しい傾斜角度で遊技場（ホール）に設置するように設計されている。このため、遊技場において遊技機の全部または一部が、設計値と大きく異なった傾斜角度で設置されてしまうと、入賞装置への入賞確率など遊技機の性能がメーカー側の設計値と大きく相違してしまい、遊技場側や遊技者が不利益を被る可能性があるという問題があった。

【0286】

特徴E1を有する遊技機であれば、メーカー側が設定した傾斜角度から外れた状態であることを検出し易い遊技機を提供することができる。すなわち、遊技盤が設計された傾斜角度に正しく設定されていないと設計通りの確率で遊技球が所定の入賞部に誘導されない。このため、メーカー側が設定した傾斜角度から外れた状態であることを、所定の入賞部へ遊

50

技球が入賞する割合に基づいて検出し易くすることができる。また、遊技場側に遊技機を正しい傾斜角度で設定させるためのモチベーションとすることができる。この結果、メーカ側が設定した設計値になるような傾斜角度にて遊技機が設置され易くすることができる。

【0287】

なお、入賞側誘導部と非入賞確定部とのうち少なくとも一方において横幅が変化する形状を形成する部位は、例えば、合成樹脂等の成形品により形成される構成とすることが好ましく、遊技盤面に対して垂直な前後方向に斜めに形成されたり、折れ線状や曲線状に形成される。この入賞側誘導部と非入賞確定部とのうち少なくとも一方における横幅は、平面視したとき（上から見たとき）に、開口を形成する構成の横幅を意味し、例えば、開口部右側18aでは、回転軸61bと誘導壁面17とによって挟まれた領域の横幅が、入賞側誘導部の横幅となる。

10

【0288】

また、入賞側誘導部は、必ずしも遊技球を入賞部へ導く必要はなく、遊技球を入賞の可能性のある誘導路などへ導くものであって入賞側誘導部へ導かれた遊技球が入賞部を経由しないで遊技領域から排出されるものであってもよい。

【0289】

また、入賞側誘導部の横幅とは、遊技球が入賞側誘導部へ誘導される基準としての横幅を意味し、風車や釘など、一定の横幅を有する部材に対して上方から遊技球が当接する状況においては、遊技球が当接する部位のうち上端に位置する部位を一端側とした横幅に相当し、上記実施形態における風車61の回転軸61bの左右方向における中心を一端側とする横幅が例示される。非入賞確定部の横幅についても同様である。

20

【0290】

特徴E2：特徴E1を有する遊技機において、  
前記入賞側誘導部は、  
遊技者と対向する前方向に向かって前記横幅が大きくなることを特徴とする。

【0291】

特徴E2を有する遊技機であれば、上側部分ほど遊技機後側側に位置するような後傾の傾斜角度に遊技機を正しく設置せず、前傾の傾斜角度で遊技機を設置してしまうと、所定の入賞部へ誘導される遊技球が増大する。このため、メーカ側が設定した傾斜角度から外れた状態であることを、所定の入賞部へ遊技球が入賞する割合に基づいて一層検出し易くすることができる。また、遊技場側に遊技機を正しい傾斜角度で設定させるモチベーションを一層大きくすることができる。

30

【0292】

なお、平面視における入賞側誘導部の横幅として、遊技機後側部分における横幅は遊技球の半径よりも小さく設定し、遊技機前側部分における横幅は遊技球の半径よりも大きく設定することが好ましく、これにより、遊技場に設置された遊技機の傾斜角度に対応して遊技球が所定の入賞部へ進入する確率を大きく変化させることが可能となる。

【0293】

特徴E3：特徴E1又はE2を有する遊技機において、  
前記非入賞確定部は、前記入賞側開口部の隣に設けられ、前後方向の位置に応じて、前記入賞開口部とは逆方向に、平面視における横幅が変化し、前記所定の振分部に到達した遊技球を排出口（排出口401A）側へと導くことを特徴とする。

40

【0294】

特徴E3を有する遊技機であれば、入賞側開口部における幅の変化の効果を増大させることができる。

【0295】

特徴E4：特徴E1～E3を有する遊技機において、所定の振分部の下方に設けられた振分機構（風車61）によって前記入賞側開口部及び前記非入賞確定部に振り分けられていることを特徴とする。

50

## 【0296】

特徴E4を有する遊技機であれば、一旦は一つの振分部に進入した遊技球が振り分けられるため、横幅の変化の効果を実感させやすくできる。

## 【0297】

特徴E5：特徴E1～E4のいずれかを有する遊技機において、

前記入賞側開口部は、

前記前方向に傾斜が設けられることにより、遊技者と対向する前方向に向かって前記横幅が大きくなることを特徴とする。

## 【0298】

特徴E5を有する遊技機であれば、僅かな傾斜角度の相違に対しても、横幅の変化の効果を奏することができる。

10

## 【0299】

特徴E6：特徴E1～E5のいずれかを有する遊技機において、

前記入賞側開口部に進入した全ての遊技球は、前記入賞部に誘導されることを特徴とする。

## 【0300】

特徴E6を有する遊技機であれば、幅の変化の効果を最大限にすることができ、遊技場側に遊技機を正しい傾斜角度で設定させるためのモチベーションとすることができる。

## 【0301】

< 発明F群 >

20

特徴F0：始動入賞手段（第1始動入賞装置431）と、

前記始動入賞手段へ遊技球が進入した場合に所定の抽選確率で成立する抽選を実行する抽選手段（主制御基板920）と、

前記始動入賞手段へ遊技球が進入して前記抽選手段による前記抽選に当選した場合に、副賞を付与するか否かを選択する副賞付与選択手段（主制御基板920）とを有し、

該副賞付与選択手段によって副賞が付与される割合が、所定の変更条件によって変更可能に構成されていることを特徴とする遊技機。

## 【0302】

従来の典型的な遊技機において、遊技球の進入を許容する進入許容配置と遊技球の進入を阻止する進入阻止配置とをとる可変式の入賞装置が備えられ、予め定めた始動装置への遊技球の入球に基づいた抽選に当選した場合に、当該入賞装置が動作する構成が知られている（例えば、特開2007-319361号公報参照）。

30

## 【0303】

かかる構成の遊技機では、入賞装置の動作に関連する抽選に当選するか否かに遊技者の興味が集中し、その当選がなければ、遊技者が賞球の払い出しを含む遊技上の価値を得ることができず、遊技者が興味を抱く内容が画一的になり易いという問題点があった。

## 【0304】

特徴F0を有する遊技機であれば、遊技者が興味を抱く対象を多様にすることが可能な遊技機を提供することができる。すなわち、遊技者が抽選手段による抽選結果だけでなく、その抽選に当選した場合における副賞の付与を期待することができる。また、例えば、所定の変更条件として、所定の時間ごとにラッキータイムを設定し、通常副賞確率状態から高副賞確率状態へ遷移させ、副賞の当選確率を変化させることができ、遊技者を一層楽しませることができる。また、例えば所定の回数以上第1の始動入賞装置に遊技球が進入したにも拘わらず大当りが出ないような場合を所定の変更条件とすることによって、その場合に高副賞確率状態へ移行して副賞の当選確率を高めることにより、遊技者に遊技を楽しむことができる。

40

## 【0305】

なお、所定の変更条件としては、複数の始動入賞手段のうち抽選手段による抽選が実行された始動入賞手段の種類が異なった場合であっても良いし、所定の時間の経過であっても良いし、遊技機の傾斜角度の変更であっても良い。

50



## 【 0 3 0 6 】

特徴 F 1 : 特徴 F 0 を有する遊技機において、  
前記始動入賞手段は、

第 1 の始動入賞手段（第 1 始動入賞装置 4 3 1）と、第 2 の始動入賞手段（第 2 始動入賞装置 4 3 2）とを有し、

前記抽選手段（主制御基板 9 2 0）は、前記第 1 及び第 2 の始動入賞手段への遊技球の進入に応じて、所定の抽選確率で当たりの抽選を実行し、

前記副賞付与選択手段（主制御基板 9 2 0）は、前記第 1 の始動入賞手段への遊技球の進入に応じて、前記第 1 の始動入賞手段に対応する第 1 の副賞付与条件で副賞の付与決定を実行し、前記第 2 の始動入賞手段への遊技球の進入に応じて前記第 2 の始動入賞手段に対応する条件であって前記第 1 の副賞付与条件とは異なる第 2 の副賞付与条件で副賞の付与決定を実行することを特徴とする。

10

## 【 0 3 0 7 】

特徴 F 1 を有する遊技機であれば、第 1 及び第 2 の始動入賞手段における遊技球の進入の容易性の差異を副賞付与条件によって相殺することができるため、第 1 及び第 2 の始動入賞手段間における不公平感を遊技者に感じさせずに済み、遊技者に遊技を一層楽しませることができる。

## 【 0 3 0 8 】

特徴 F 2 : 特徴 F 1 を有する遊技機において、前記第 2 の始動入賞手段の前段に進入規制部材（可動橋 7 0）が設けられており、第 2 の副賞付与条件の方が第 1 の副賞付与条件よりも副賞が付与され易く設定されている。

20

## 【 0 3 0 9 】

特徴 F 2 を有する遊技機であれば、進入規制部材の存在により、遊技者が感じる遊技球の進入の困難性を副賞による楽しみに変えることができ、遊技者に遊技を一層楽しませることができる。

## 【 0 3 1 0 】

特徴 F 3 : 特徴 F 0 ~ F 2 のいずれかを有する遊技機において、  
前記副賞付与選択手段は、

前記所定の変更条件が満たされると、通常の普通副賞確率状態から一時的に副賞当選確率が高くなる高副賞確率状態へと遷移する副賞付与条件で副賞の付与決定を実行することを特徴とする。

30

## 【 0 3 1 1 】

特徴 F 3 を有する遊技機であれば、

副賞当選確率を遊技の条件などによって変化させることができ、遊技者の楽しみを増大させることができる。

## 【 0 3 1 2 】

特徴 F 4 : 特徴 F 0 ~ F 3 のいずれかを有する遊技機において、  
前記副賞付与選択手段は、

前記抽選手段によって所定の抽選回数だけ抽選を実行したにも拘わらず当選しない場合に、通常の普通副賞確率状態から一時的に副賞当選確率が高くなる高副賞確率状態へと遷移する副賞付与条件で副賞の付与決定を実行することを特徴とする。

40

## 【 0 3 1 3 】

特徴 F 4 を有する遊技機であれば、

抽選手段によっては、なかなか当選せず、苛つきがちな遊技者に対し、副賞が当選する機会を増大させることができ、遊技者の楽しみを増大させることができる。

## 【 0 3 1 4 】

特徴 F 5 : 特徴 F 0 ~ F 4 のいずれかを有する遊技機において、  
前記副賞付与選択手段は、

所定の時間ごとに、所定の遷移時間に亘って、通常の普通副賞確率状態から一時的に副賞当選確率が高くなる高副賞確率状態へと遷移する副賞付与条件で副賞の付与決定を実行

50

することを特徴とする。

【0315】

特徴F5を有する遊技機であれば、定期的に高副賞確率状態へと遷移できるため、遊技者を飽きさせることなく、遊技を一層楽しませることができる。

【0316】

特徴F6：特徴F0～F5のいずれかを有する遊技機において、

前記副賞の抽選結果を、前記抽選手段の当選を示す図柄の種類によって表示する抽選結果表示装置（装飾図柄表示装置479）を有することを特徴とする。

【0317】

特徴F6を有する遊技機であれば、次に表示される図柄を楽しみにしながら遊技をさせることができ、遊技者に遊技を一層楽しませることができる。

10

【0318】

特徴F7：特徴F6を有する遊技機において、

前記副賞表示装置に、前記高副賞確率状態であることに対応する高副賞確率状態情報を表示する高副賞確率状態表示手段（副制御基板940）を有することを特徴とする。

【0319】

特徴F7を有する遊技機であれば、副賞が取得できるチャンスであることを遊技者に認識させることができるため、遊技者の期待感を煽って遊技を一層楽しませることができる。

【0320】

20

特徴F8：特徴F0～F6のいずれかを有する遊技機において、

遊技球が流下する遊技領域を形成する板状の遊技盤面（盤面400A）と、

前記遊技領域に設けられる所定の振分部（流下開口部18）に到達した遊技球を、前記始動入賞手段（又は、前記第1の始動入賞手段若しくは前記第2の始動入賞手段のいずれか）側へと導く入賞側誘導部（開口部右側18a）と、

前記所定の振分部に到達した遊技球を前記始動入賞手段（又は、前記第1の始動入賞手段若しくは前記第2の始動入賞手段のいずれか）へは進入しない側へ導く非入賞確定部（開口部左側18b）と、を有し、

前記入賞側誘導部と前記非入賞確定部とのうち少なくとも一方は、前記遊技盤面に対して垂直な前後方向の位置に応じて、平面視における前記遊技盤面に沿った横幅が変化する形状を有し、

30

前記所定の振分部に到達した遊技球が前記始動入賞手段（又は、前記第1の始動入賞手段若しくは前記第2の始動入賞手段のいずれか）へ進行する割合が遊技機の傾斜角度に応じて変化し、

前記副賞付与選択手段によって前記副賞が付与される割合が遊技機の傾斜角度に応じて変化することを特徴とする。

【0321】

これにより、遊技機では、傾斜角度 によって始動入賞手段への遊技球の進入確率を変化させることができ、副賞の当選確率を変化させることができる。このとき、副賞の当選確率を大当りの当選確率よりも大きく設定すれば、副賞の当選具合によって傾斜角度 が設定通りとなるよう遊技機が設置されているか否かを管理者に知らせることができる。

40

【0322】

< 発明G群 >

特徴G1：前後方向にずれた位置に設けられて遊技球が進入可能な第1進入口及び第2進入口（第1進入口431Xc、第2進入口431Xd）と、

前記第1進入口及び前記第2進入口における少なくともいずれか一方へ遊技球が進入した場合に、所定の抽選確率で成立する抽選を実行する抽選手段（主制御基板920）と、

前記第1進入口及び前記第2進入口におけるいずれか一方へ遊技球が進入した場合に、他方に遊技球が進入した場合とは異なる所定の特典を付与する特典付与手段（装飾図柄表示装置479）とを有することを特徴とする遊技機。

50

## 【 0 3 2 3 】

従来の典型的な遊技機において、遊技球の進入を許容する進入許容配置と遊技球の進入を阻止する進入阻止配置とをとる入賞装置が備えられており、当該許容状態の変化は入賞装置の内部に設けられた進入規制部材の配置変化によって実現されている（例えば、特開 2 0 0 7 - 3 1 9 3 6 1 号公報参照）。

## 【 0 3 2 4 】

ところで、かかる遊技機は、正しい傾斜角度で遊技場（ホール）に設置するように設計されている。このため、遊技場において遊技機の全部または一部が、設計値と大きく異なった傾斜角度で設置されてしまうと、入賞装置への入賞確率など遊技機の性能がメーカー側の設計値と大きく相違してしまい、遊技場側や遊技者が不利益を被る可能性があるという問題があった。

10

## 【 0 3 2 5 】

また、遊技機の正面視における大きさは、遊技機のメーカーに依らずに一定に設定され、これに伴って遊技球が流下可能な遊技領域の大きさも制限される。遊技領域には、当否の抽選結果を表示する表示装置、複数の入賞口、及び、遊技球の流下方向を変化させる流下変化部材など、遊技の仕様に対応した各部材を設置しなければならず、この限られた領域内に各部材を配置することが困難な場合が生じ得るという問題点があった。

## 【 0 3 2 6 】

これに対して、特徴 G 1 を有する遊技機であれば、遊技盤の傾斜角度によって 2 つの進入口への遊技球の進入確率が変化するため、正しい傾斜角度で遊技場に遊技機を設置させるようにモチベーションを与えることができる。

20

## 【 0 3 2 7 】

また、正面視において限られた大きさの遊技領域に複数の球進入口を含む遊技の仕様に対応した各部材を好適に配置可能な遊技機を提供することができる。

## 【 0 3 2 8 】

なお、特徴 G 1 に記載の遊技機は、第 1 進入口及び第 2 進入口を有する始動入賞手段（第 1 始動入賞装置 4 3 1）を有する構成としても良い。

## 【 0 3 2 9 】

また、特徴 G 1 に記載の遊技機において、所定の特典としては、進入口に遊技球が進入した場合に必ず付与されることとなる賞球に代表される特典であっても良いし、所定の抽選条件が成立して、その抽選に当選した場合に所定の特典が付与される一定の確率で特典が付与されるものであっても良い。また、所定の特典としては、遊技者に有利な遊技状態が付与されたり遊技球が払い出されるといった遊技者に直接的な利益を付与する特典であっても良いし、表示装置に表示される所定の表示画像や所定の音声データの出力に代表される直接的には遊技者に利益を付与することにならない特定の情報出力であっても良い。

30

## 【 0 3 3 0 】

また、特徴 G 1 に記載の遊技機に対して抽選手段を有しない構成としても良く、例えば、第 1 進入口及び第 2 進入口と、特典付与手段とを有し、所定の特典として、一方の進入口に遊技球が進入した場合に他方の進入口とは異なる数の賞球を付与する遊技機としても良く、その賞球の数として、一方の数が「 0 」であっても良い。

40

## 【 0 3 3 1 】

特徴 G 2：特徴 G 1 を有する遊技機において、前記第 1 進入口は、前記特典として前記抽選の権利が与えられる始動入賞口であり、前記第 2 進入口は、前記抽選の権利が与えられない進入口である。

## 【 0 3 3 2 】

特徴 G 2 を有する遊技機であれば、特典の相違が大きいため、正しい傾斜角度で遊技場に遊技機を設置させるモチベーションを大きくすることができる。

## 【 0 3 3 3 】

特徴 G 3：特徴 G 1 ～ G 2 のいずれかを有する遊技機において、前記第 2 進入口は、所定の球数の遊技球が払い出される一般入賞口である。

50

## 【0334】

特徴G3を有する遊技機であれば、進入口に進入したことの特典を与えることができるため、遊技者のやる気を導き出すことができる。

## 【0335】

特徴G4：特徴G1～G2のいずれかを有する遊技機において、前記第2進入口は、遊技球が払い出されない排出口である。

## 【0336】

特徴G4を有する遊技機であれば、2つの進入口間における特典の相違をさらに大きくすることができ、正しい傾斜角度で遊技場に遊技機を設置させるモチベーションを大きくすることができる。

10

## 【0337】

特徴G5：特徴G1を有する遊技機において、前記特典付与手段は、前記第1進入口及び前記第2進入口におけるいずれか一方へ遊技球が進入して前記抽選手段による前記抽選に当選した場合に、副賞を付与するか否かを選択するものであって、他方に遊技球が進入した場合とは前記副賞を付与する確率が異なることを特徴とする。

## 【0338】

特徴G5を有する遊技機であれば、記録が残る副賞についての抽選確率が変化するため、正しい傾斜角度で遊技機が設置されているか否かを遊技場の管理者に認識させやすくできる。

## 【0339】

20

特徴G6：特徴G1～G5のいずれかを有する遊技機において、前記第1進入口及び前記第2進入口の前段に、可動式の進入規制部材が設けられていることを特徴とする。

## 【0340】

特徴G6を有する遊技機であれば、特典の相違を設けることにより、進入許容状態を長く維持することができ、遊技者を一段と楽しませることができる。

## 【0341】

特徴G7：特徴G1～G6を有する遊技機において、前記第1進入口及び前記第2進入口は、前後方向に並列して設けられていることを特徴とする。

## 【0342】

特徴G7を有する遊技機であれば、どちらの進入口に遊技球が進入したか遊技者にわかりづらくすることができ、遊技者の期待感を向上させ、遊技機としての娯楽性を一段と高めることができる。

30

## 【0343】

< 発明H群 >

特徴H1：所定の抽選開始条件が満たされたときに所定の抽選確率で成立する抽選を実行する抽選手段（主制御基板920）と、

前記抽選に当選した場合に、副賞を付与するか否かを含めた複数の副賞抽選結果を抽選により選択する副賞抽選手段（主制御基板920）と、

所定の検出位置において遊技球が進入するタイミングを用いて前記勝ち又は負けを判定するゲーム手段（補助ゲーム部610）と、

40

を有し、

前記副賞抽選手段は、前記ゲーム手段の結果に応じて、前記副賞抽選結果を選択することを特徴とする遊技機。

## 【0344】

従来の典型的な遊技機において、遊技球の進入を許容する進入許容配置と遊技球の進入を阻止する進入阻止配置とをとる可変式の入賞装置が備えられ、予め定めた始動装置への遊技球の入球に基づいた抽選に当選した場合に、当該入賞装置が動作する構成が知られている（例えば、特開2007-319361号公報参照）。

## 【0345】

かかる構成の遊技機では、入賞装置の動作に関連する抽選に当選するか否かに遊技者の

50

興味が集中し、その当選がなければ、遊技者が賞球の払い出しを含む遊技上の価値を得ることができず、遊技者が興味を抱く内容が画一的になり易いという問題点があった。

【0346】

特徴H1を有する遊技機であれば、当選した後にさらにゲーム手段によって遊技者にゲームを楽しませることができるため、遊技機としての娯楽性を一層高めることができる。

【0347】

なお、遊技機としてはパチンコ機だけでなく、スロットマシンなどにも本発明を適用することが可能である。

【0348】

特徴H2：特徴H1を有する遊技機において、前記抽選開始条件は、始動入賞手段への遊技球の進入であることを特徴とする。

10

【0349】

特徴H2を有する遊技機であれば、パチンコ遊技機において、当選の結果、大当たりで楽しい気分になっている遊技者に対してさらにゲームを楽しませることができ、わくわく感を高めて遊技機としての娯楽性を一層向上させ得る。

【0350】

特徴H3：特徴H1～H2のいずれかを有する遊技機において、前記副賞抽選手段は、前記ゲーム手段において勝ちと判定された場合に、前記副賞抽選結果を昇格させることを特徴とする。

【0351】

20

特徴H3を有する遊技機であれば、副賞を昇格させることにより、遊技者にゲームに勝ったことを強く実感させることができ、遊技者のゲームに対する興味を高めることができる。

【0352】

特徴H4：特徴H1～H3のいずれかを有する遊技機において、前記ゲーム手段は、前記遊技球を進入させ、

当該ゲーム手段における所定の検出位置において遊技球が進入するタイミングを用いて前記勝ち又は負けを判定することを特徴とする。

【0353】

特徴H4を有する遊技機であれば、パチンコ遊技機特有の遊技球を用いてゲームを行うため、遊技者に対して違和感なくゲームを楽しませると共に、ゲームに勝つために遊技球を狙い打ちすることもでき、遊技者にパチンコ遊技機の一部としてゲームを楽しませることができる。

30

【0354】

特徴H5：特徴H4を有する遊技機において、可動式の進入規制部材が設けられ、前記抽選に当選した場合に、遊技球を進入させる開状態へと移行する可変入賞手段（大入賞部609）を有し、

前記ゲーム手段は、

前記検出位置において遊技球が検出されるタイミングが、前記可変入賞手段の所定位置へ所定数の遊技球が進入するタイミングよりも遅い場合に、前記勝ちと判定することを特徴とする。

40

【0355】

特徴H5を有する遊技機であれば、大当りの際、遊技者が最も気にする可変入賞手段への遊技球の進入を用いてゲームを行うことができるため、遊技者の興味を引きつけることができる。

【0356】

特徴H6：特徴H1～H5のいずれかを有する遊技機において、前記抽選手段による抽選結果を表示する表示手段（装飾図柄表示装置479）をさらに有し、

前記表示手段は、前記ゲーム手段において勝ちと判定された場合に、勝ったことを知らせる画像を表示することを特徴とする。

50

## 【 0 3 5 7 】

特徴 H 6 を有する遊技機であれば、ゲームの勝ち負けを遊技者に知らせることができるため、ゲームに対する興味を遊技者に持たせることができる。

## 【 0 3 5 8 】

特徴 H 7 : 特徴 H 6 を有する遊技機において、前記表示部は、数字又は文字の並びの組み合わせによって前記抽選手段による抽選結果及び前記副賞抽選結果を表示することを特徴とする。

## 【 0 3 5 9 】

特徴 H 7 を有する遊技機であれば、慣れ親しんだ数字又は文字の並びによって抽選結果及び前記副賞抽選結果の両方を遊技者に伝えることができ、遊技者に違和感を与えずに済む。

10

## 【 0 3 6 0 】

## &lt; 発明 I 群 &gt;

特徴 I 1 : 所定の進入条件が満たされた場合に、遊技球を進入させる開状態へと移行する可変入賞手段 ( 大入賞部 6 0 9 ) と、

前記可変入賞手段に進入した遊技球を検出する入賞検出手段 ( 大入賞スイッチ 4 4 3 a ) と、

可動式の進入規制部材が設けられ、前記可変入賞手段が開状態となった場合の少なくとも一部の時間だけ開状態となって遊技球を進入させる補助進入手段 ( 補助ゲーム部 6 1 0 ) と、

20

前記補助進入手段における所定の検出位置において、前記進入した遊技球を検出する補助進入検出手段 ( 大入賞スイッチ 4 4 3 c ) と、

前記入賞検出手段によって所定の数の遊技球が検出されるタイミングと、前記補助進入検出手段によって遊技球が検出されるタイミングとを比較する比較手段 ( 主制御基板 9 2 0 ) と、

前記比較手段による比較結果を少なくとも含む所定の特典付与条件が満たされた場合に、遊技者に対して特典を付与する特典付与手段 ( 装飾図柄表示装置 4 7 9 ) とを有することを特徴とする遊技機。

## 【 0 3 6 1 】

従来の典型的な遊技機において、遊技球の進入を許容する進入許容配置と遊技球の進入を阻止する進入阻止配置とをとる可変式の入賞装置が備えられ、予め定めた始動装置への遊技球の入球に基づいた抽選に当選した場合に、当該入賞装置が動作する構成が知られている ( 例えば、特開 2 0 0 7 - 3 1 9 3 6 1 号公報参照 ) 。

30

## 【 0 3 6 2 】

かかる構成の遊技機では、入賞装置の動作に関連する抽選に当選するか否かに遊技者の興味が集出し、その当選がなければ、遊技者が賞球の払い出しを含む遊技上の価値を得ることができず、遊技者が興味を抱く内容が画一的になり易いという問題点があった。

## 【 0 3 6 3 】

特徴 I 1 を有する遊技機であれば、大当りの際に遊技者が注視する可変入賞手段と、遊技球とをそのまま用いてゲームを行うことができるため、遊技者に違和感なく、かつゲームに注目させることができ、遊技者を楽しみを一層高めることができる。また、大当りが出て遊技者の気持ちが最も高揚するタイミングでゲームを実行できるため、遊技機としての娯楽性を一層高めることができる。

40

## 【 0 3 6 4 】

なお、特典としては、副賞を昇格させる以外にも、例えば装飾図柄表示装置 4 7 9 へ特別な図柄を表示したり、可変入賞手段の開状態を延長したりなど、種々の特典を付与することができる。この特典の付与は、毎行われても良く、特典付与の確率が向上するだけでも良い。

## 【 0 3 6 5 】

特徴 I 2 : 特徴 I 1 を有する遊技機において、

50

前記補助進入手段と前記補助進入検出手段との間に設けられ、前記補助進入手段に進入した遊技球を遅延させる遅延誘導部材（遅延部材 6 1 4）をさらに有することを特徴とする。

【 0 3 6 6 】

特徴 I 2 を有する遊技機であれば、補助進入手段において遊技球をゆっくりと移動させることができるため、可変入賞手段を注視しながらでも補助進入手段における遊技球を確認させて、遊技者に安心してゲームを楽しませることができる。

【 0 3 6 7 】

特徴 I 3：特徴 I 1 ~ I 2 のいずれかを有する遊技機において、

前記補助進入手段に遊技球が進入したことを検出する進入検出手段（大入賞スイッチ 4 4 3 b）と、

10

前記補助進入手段に前記遊技球が進入している場合には、前記補助進入手段にさらなる遊技球を進入させないように、補助進入手段における前記進入規制部材を制御する補助進入制御手段とを有することを特徴とする。

【 0 3 6 8 】

特徴 I 3 を有する遊技機であれば、補助進入手段における詰まりなどのトラブルを極力低減することができる。

【 0 3 6 9 】

特徴 I 4：特徴 I 2 ~ I 3 のいずれかを有する遊技機において、

前記遅延誘導部材は、

20

遊技球の進行距離が変化する分岐路が形成されていることを特徴とする。

【 0 3 7 0 】

特徴 I 4 を有する遊技機であれば、分岐路がゲームの勝ち負けの境界となり得るため、遊技球がどちらを通過するかについて、遊技者に興味を持たせることができる。

【 0 3 7 1 】

特徴 I 5：特徴 I 2 ~ I 4 のいずれかを有する遊技機において、遊技機の傾斜角度によって遊技球の進行距離が変化する分岐路が形成されていることを特徴とする。

【 0 3 7 2 】

特徴 I 5 を有する遊技機であれば、遊技機の傾斜角度によってゲームの勝率が変化するため、例えばイベント時に勝率を高めるなど、遊技場の意図によって簡単に勝率を操作させることができる。

30

【 0 3 7 3 】

特徴 I 6：特徴 I 3 ~ I 5 のいずれかを有する遊技機において、前記補助進入制御手段は、間欠的（定期的又は 2 種以上の時間間隔で不定期的）に前記補助進入手段が開状態になるよう補助進入手段における前記進入規制部材を制御することを特徴とする。

【 0 3 7 4 】

特徴 I 6 を有する遊技機であれば、補助進入手段に遊技球を意図的に進入させることが困難となるため、ラッキー感を演出することができる。

【 0 3 7 5 】

特徴 I 7：特徴 I 6 を有する遊技機において、前記可変入賞手段に進入した遊技球の数又は所定の数までの残りの遊技球の数を表示する表示手段をさらに有することを特徴とする。

40

【 0 3 7 6 】

特徴 I 7 を有する遊技機であれば、遊技者が補助進入手段における遊技球の位置を確認することにより、ゲームに勝ちそうか否かをわかりやすくでき、遊技者にゲームに対する興味を高めさせることができる。

【 0 3 7 7 】

特徴 I 8：特徴 I 7 のいずれかを有する遊技機において、

前記表示手段は、前記補助進入制御手段に遊技球が進入したときのみ、前記可変入賞手段に進入した遊技球の数又は所定の数までの残りの遊技球の数を表示することを特徴とす

50

る。

【0378】

特徴I8を有する遊技機であれば、現在ゲームを実行中であることを遊技者にわかりやすくできるため、遊技者にゲームに対する興味を高めさせることができる。

【0379】

特徴I9：特徴I1～I8を有する遊技機において、前記可変入賞手段及び前記補助進入手段は、並んで設けられていることを特徴とする。

【0380】

特徴I9を有する遊技機であれば、大当りの際に遊技者が注目する可変入賞手段に隣接して補助進入手段が設けられているため、補助進入手段に進入した遊技球を遊技者に容易に視認させることができる。

10

【0381】

<発明J群>

特徴J0：

遊技球が進入した場合に所定の特典が付与される入賞手段（一般入賞装置709a～709c、特別入賞装置）と、

該入賞手段より上流側に設けられ、2以上の遊技球の下側を支持可能な支持手段（ステージ701、板状部材731）と、

該支持手段に複数の遊技球が支持された状態であって該複数の遊技球が干渉した場合に、前記支持手段に対して当該複数の遊技球が別々に支持された場合には前記入賞手段に進入しない遊技球を前記入賞手段へと導くことが可能な特殊誘導手段（流下誘導部705、特別誘導路754、弾性部材732）とを備えていることを特徴とする遊技機。

20

【0382】

従来の典型的な遊技機において、遊技球の進入を許容する進入許容配置と遊技球の進入を阻止する進入阻止配置とをとる可変式の入賞装置が備えられ、予め定めた始動装置への遊技球の入球に基づいた抽選に当選した場合に、当該入賞装置が動作する構成が知られている（例えば、特開2007-319361号公報参照）。

【0383】

かかる構成の遊技機では、入賞装置の動作に関連する抽選に当選するか否かに遊技者の興味が集中し、遊技者が興味を抱く内容が画一的になり易いという問題点があった。

30

【0384】

特徴J0に記載の遊技機であれば、遊技者が興味を抱く対象を多様にすることが可能な遊技機を提供することができる。すなわち、2以上の遊技球が支持手段に支持された状態で干渉したという偶然が生じた場合に、特殊誘導手段により遊技球を入賞手段へと導くことができるため、入賞のパリエーションを増やすと共に、偶然生じた現象に対して遊技者に特別な特典を付与して遊技者を楽しませることができる。

【0385】

なお、特徴J0における特殊誘導手段は、複数の遊技球が支持手段に支持された状況における所定の部位（ステージ701の遊技機正面視右側の端部付近、又は、板状部材731の上面）で干渉した場合に高確率で入賞手段へと導くことが好ましく、その高確率としては、略70%以上とすることが好ましく、略90%以上とすることが好適である。

40

【0386】

また、特徴J0における特殊誘導手段は、支持手段に支持された遊技球であって他の遊技球に干渉しない遊技球の一部を入賞手段へと導くことが可能な手段であるとしても良い。

【0387】

また、特徴J0における特殊誘導手段は、入賞手段としての少なくとも複数の入賞口のいずれかへ高確率で遊技球を導くことが可能な手段であるとしても良く、その高確率としては、略90%以上とすることが好ましく、略95%以上とすることが好適である。

【0388】

50



また、特徴 J 0 における所定の特典は、所定の抽選が実行されることとなる抽選条件の成立であっても良いし、所定の抽選が行われることなく所定数の遊技球が払い出される賞球の払い出しであっても良い。また、入賞手段としては、所定の抽選が行われる始動入賞口とは別に設けられ、遊技球が入球した場合に所定の抽選が行われることなく所定数の遊技球が払い出される入賞口（一般入賞装置）であるとしても良く、その入賞口は 2 以上の入賞口により構成されることが好ましい。

【 0 3 8 9 】

また、特徴 J 0 における「支持手段に対して当該複数の遊技球が別々に支持された場合には入賞手段に進入しない遊技球」とは、複数の遊技球が支持手段に同時に支持されて干渉した後に入賞手段に進入することが可能となった少なくとも 1 の遊技球を意味し、必ずしも干渉を生じた複数の遊技球の全てが入賞手段に入賞する場合のみを対象とするものではない。

10

【 0 3 9 0 】

特徴 J 1：特徴 J 0 に記載の遊技機において、

前記支持手段は、進入手段（中央進入部 7 2 0）から進入した遊技球の一部を所定の端部に到達する前に当該端部から離間する戻り方向へ戻すことが可能な構成とされ、

前記特殊誘導手段は、前記端部の少なくとも一方側（ステージ 7 0 1 の連続する側とは逆側）に設けられ、当該端部から遊技球を前記支持手段とは別に設けられる通路を経由して前記入賞手段へと導く誘導部（流下誘導部 7 0 5）を備えていることを特徴とする遊技機。

20

【 0 3 9 1 】

特徴 J 1 に記載の遊技機であれば、例えば進入手段から進入した 2 つの遊技球が同時に支持手段に支持された場合や、遊技球が非常に勢い良く進入手段から進入して支持手段に支持された場合など、偶発的に低確率で発生する状況が生じたことを利用して遊技球を入賞手段へと誘導することができるため、特別な特典の付与を強く感じさせることができ、遊技者に遊技を一層楽しませることができる。

【 0 3 9 2 】

特徴 J 2：特徴 J 1 に記載の遊技機において、

前記特殊誘導手段は、前記誘導部から流下する遊技球を略 7 0 % 以上の高確率で入賞手段へと誘導することを特徴とする。

30

【 0 3 9 3 】

特徴 J 2 に記載の遊技機であれば、偶発的に低確率で発生する状況に対してほぼ確実に特典が付与される入賞という扱いにすることができるため、遊技者の喜びを増大させ得る。

【 0 3 9 4 】

特徴 J 3：特徴 J 1 又は J 2 に記載の遊技機において、

前記入賞手段は、

前記支持手段に対して一方の端部側に 1 又は複数設けられ、

前記進入手段は、

前記一方の端部の反対側となる他方の端部側の上部に設けられていることを特徴とする

40

【 0 3 9 5 】

特徴 J 3 に記載の遊技機であれば、遊技機において比較的配置に自由度がある箇所に入賞手段を無理せず設けることができる。また、入賞手段が支持手段に対して一方の端部側に複数設けられる場合には、進入手段から進入する遊技球の進入比率を調整することで、複数の入賞手段に対しての進入比率を一括して簡易に調整することができる。

【 0 3 9 6 】

特徴 J 4：特徴 J 1 ~ J 3 のいずれに記載の遊技機において、

前記進入手段は、

前記支持手段への進入速度が異なる 2 つの進入誘導路（進入路 7 2 0 a , 7 2 0 b）を

50

有することを特徴とする。

【0397】

特徴J4に記載の遊技機であれば、遊技球がいずれの進入誘導路を通過したか否かによる位置エネルギーの相違により支持手段へ進入するときの進入速度を変化させ、誘導部への流下確率を変化させることができ、誘導部への流下確率が高い状況を作り出して遊技者の期待感を煽ることができる。

【0398】

なお、2つの進入誘導路は、上下方向に位置が相違することにより支持手段への進入速度を異ならせるものであっても良いし、少なくとも一部の傾斜角度が相違することにより支持手段への進入速度を異ならせるものであっても良い。

10

【0399】

特徴J5：特徴J1～J4のいずれに記載の遊技機において、

前記入賞手段は、

隣り合う複数の入口によって進入可能な複数の入賞口（一般入賞装置709a～709cの入口）を有し、

前記特殊誘導手段は、前記誘導部から流下する遊技球を前記複数の入賞口のいずれかへ高確率で誘導することを特徴とする。

【0400】

特徴J5に記載の遊技機であれば、複数の入賞口に対して遊技球が進入する確率を、支持手段への進入確率の設定により一括して調整することができる。よって、複数の入賞口に対する進入確率を簡易に設定可能とすることができる。また、隣り合う複数の入口によって複数の入賞口が構成されるので、遊技者に対しては、複数の入口側に向かった遊技球がいずれかの入賞口へ入ることを前もって判り易く示唆することができる。

20

【0401】

<発明K群>

特徴K1：

遊技領域の後側を区画形成する略垂直な壁面に対して遊技機後方側へ通じる通路の入口を構成する特殊誘導口（特殊誘導口730）と、

前記特殊誘導口の前側から下方へ遊技球が進行可能な誘導口前下側流下路（表側誘導路751）と、

30

前記特殊誘導口に遊技球が進入した場合に所定の特典を付与する特典付与手段（主制御基板920）とを備えていることを特徴とする遊技機。

【0402】

従来の典型的な遊技機において、遊技球の進入を許容する進入許容配置と遊技球の進入を阻止する進入阻止配置とをとる可変式の入賞装置が備えられ、予め定めた始動装置への遊技球の入球に基づいた抽選に当選した場合に、当該入賞装置が動作する構成が知られている。また、可変式の入賞装置とは別に、複数の一般入賞口を構成する入賞装置が複数箇所に点在して設けられ、一般入賞口に遊技球が進入した場合には一定数の賞球が払い出される構成が知られている（例えば、特開2007-319361号公報参照）。

【0403】

かかる構成の遊技機では、入賞装置へ遊技球が進入するパターンは限られており、入賞装置への遊技球の進入に関して、メーカーや特定の機種に固有のパターンを設定することが難しいという問題点があった。

40

【0404】

特徴K1に記載の遊技機であれば、特殊誘導口の正面手前側を流下する遊技球は、誘導口前下側流下路によって方向変化せずに、そのまま下方へ流下することとなるので、通常の入賞口のような形態で、特殊誘導口へ遊技球が進入することはできない。このため、通常の入賞装置への遊技球の進入とは異なる新規の態様（パターン）として、特殊誘導口を入口とする入賞装置への遊技球の進入に対して遊技者に特典を付与することができる。

【0405】

50

すなわち、通常の入賞装置としては、入賞口の下部が突出し、遊技球の進行方向を下方から後ろ側へと変化させることにより、入賞口に遊技球を誘導するものがある。これに対して、特殊誘導口では、特殊誘導口の前側から下方に連続して誘導口下側流下路が設けられるため、特殊誘導口の前を鉛直方向に落下する遊技球は、特殊誘導口へ進入することなく、そのまま流下してしまう。しかしながら、例えば、誘導口前下側流下路を構成する流下変化部材（例えば、釘）などによって、特殊誘導口の下からずれた位置において、1又は複数の遊技球が衝突して方向を変化させるなどの偶然により、低い確率で遊技球が特殊誘導口へ進入する状況が発生し得る。

【0406】

なお、特殊誘導口は、遊技盤面（遊技盤面400A）に設けられた孔により構成されるとしても良いし、遊技球が流下する遊技領域から遊技機後方側へ連続する通路の入口部分により構成されるとしても良いし、遊技領域の後側を区画形成する略垂直な壁面に対して遊技機後方側へ通じる孔により構成されるとしても良い。

【0407】

また、特典付与手段が、特殊誘導口に遊技球が進入した場合に所定の特典を付与するとは、特殊誘導口に遊技球が進入した場合に必ず所定の特典を付与しても良いし、特殊誘導口に遊技球が進入し、更に、その奥側に連続する特別誘導路を一定量以上進行した場合には所定の特典を付与し、特殊誘導口へ進入した遊技球が特殊誘導口から排出された場合には所定の特典を付与しないものとしても良い。

【0408】

特徴K2：特徴K1に記載の遊技機において、

前記特殊誘導口よりも上方には、進入手段（中央進入部720）から進入した遊技球の少なくとも一部を戻り方向へ戻すことが可能な支持手段（ステージ701）が設けられ、

前記特殊誘導口よりも下方であって前記誘導口前下側流下路の下流側には遊技球が進入した場合に所定の特典が付与される所定の進入口が設けられ、

前記進入手段から進入した遊技球の一部が、前記特殊誘導口の前側を経由し、前記誘導口前下側流下路を進行する構成とされていることを特徴とする。

【0409】

特徴K2に記載の遊技機であれば、支持手段から特殊誘導口の前側を経由した遊技球を誘導口前下側流下路によって下方へ進行させることができるので、遊技球が特殊誘導口に惜しくも進入しなかった場合であっても、所定の進入口へ遊技球が進入する機会を付与できる。このため、所定の進入口への遊技球の進入とともに特殊誘導口への遊技球の進入に遊技者の興味を惹き付け、遊技を一層楽しませることができる。

【0410】

なお、特徴K2における所定の進入口に遊技球が進入した場合に付与される所定の特典としては、所定の抽選、若しくは、所定数の賞球の払い出し、又は、これらの組合せであっても良い。また、所定の進入口として、通常遊技状態において主として特別図柄に係る抽選が行われることとなる始動入賞口により構成されることは、所定の進入口への遊技球の進入を意識して遊技を行うことで偶々発生する特殊誘導口への遊技球の進入を遊技者が認識し易くすることができて好ましい。

【0411】

特徴K3：特徴K2に記載の遊技機において、

前記特殊誘導口から後ろ側へ向かって上り傾斜する特典可能性誘導路（特別誘導路754における前方に下り傾斜した部分）と、

該特典可能性誘導路の後側に連続し、遊技球が進入した場合に前記特典付与手段により前記所定の特典が付与される特典発生誘導路（特別誘導路754における検出スイッチ755が設けられる下方に連続する部分）と、

前記支持手段に支持された遊技球が進入可能であって前記特典可能性誘導路へ通じる通路の入口を構成する入賞誘導口（入賞誘導口710）とを備え、

前記特殊誘導口と前記入賞誘導口とは、前記特典可能性誘導路にいずれも接続されてお

10

20

30

40

50

り、

前記特殊誘導口側から進入した遊技球が前記特典可能性誘導路を経由して前記特典発生誘導路へ到達した場合には前記特典付与手段により前記所定の特典が付与され、

前記入賞誘導口側から前記特典可能性誘導路へ進入した遊技球は、前記特典可能性誘導路を経由して前記特殊誘導口から遊技機前側へ排出可能であって、前記誘導口前下側流下路を経由して前記所定の進入口へ進入可能に構成されることを特徴とする遊技機。

【0412】

特徴K3に記載の遊技機であれば、特殊誘導口を、入賞誘導口から所定の進入口へ通じる出口部分としても利用することができる。よって、特殊誘導口の遊技球の通過を頻繁にすることができ、特殊誘導口を遊技者に注目させて新規な態様の入賞を見落としにくくすることができる。

10

【0413】

なお、所定の進入口に遊技球が進入した場合に付与される特典は、特典発生誘導路に遊技球が進入した場合に付与される特典とは相違することが好ましい。

【0414】

特徴K4：特徴K3に記載の遊技機において、

前記特典可能性誘導路に複数の遊技球が存在した場合には、単体で存在する場合に比べて、前記特典発生誘導路へ遊技球を進入し易くする特殊進入手段（板状部材731の可動支持構造及び弾性部材732）を有することを特徴とする遊技機。

【0415】

20

特徴K4に記載の遊技機によれば、特典可能性誘導路に複数の遊技球が存在した状況のときには、特殊進入手段によって遊技球を特典発生誘導路へ進入し易くすることができる。このため、入賞誘導口から特典可能性誘導路へ進入した遊技球であっても特典発生誘導路へ進入する機会を生じさせるなど、偶然生じた状況を特別扱いすることができる。

【0416】

特徴K5：特徴K3又はK4のいずれかに記載の遊技機において、

前記特殊進入手段は、

回転可能に取り付けられた板状部材が弾性部材によって支持されて設置されることによって構成され、

前記遊技球の重みによって前記板状部材が回動し、当該遊技球が前記特典発生誘導路へと誘導されることを特徴とする。

30

【0417】

特徴K5に記載の遊技機であれば、簡易な構成で特殊進入手段を構成することができる。

【0418】

特徴K6：特徴K5に記載の遊技機において、

前記板状部材は、

前記遊技球の重みが負荷されていない状況において、前傾して設けられており、

前記入賞誘導口へ進入した遊技球を前側へ誘導する一方、前記遊技球の重みによって後傾することにより前記遊技球を後ろ側に配置された前記特典発生誘導路へ誘導することを特徴とする。

40

【0419】

特徴K6に記載の遊技機であれば、通常時には遊技者に遊技球を視認させやすい前側へ遊技球を誘導し、頻度の低い偶然が生じた場合のみ遊技者に遊技球を視認させにくい後ろ側の特典発生誘導路へと誘導するため、入賞したことを遊技者にアピールしつつ確実に遊技球を振り分けることができる。

【0420】

< 発明L群 >

特徴L0：

遊技球が進入した場合に所定の特典が付与される複数の入賞手段（一般入賞装置709

50

a ~ 7 0 9 c、進入口 4 3 1 X c , 4 3 1 X d ) と、

該複数の入賞手段より上流側に連続する遊技球の通路であって進入した遊技球をいずれかの入賞手段へ高確率で誘導する入賞誘導部（流下誘導部 7 0 5、後側誘導路 7 5 0 及び表側誘導路 7 5 1）と、

該入賞誘導部の入口が一部に設けられ、該入賞誘導部の入口側と、他の方向側へ遊技球を振分可能な振分部（ステージ 7 0 1）と、

該振分部に遊技球を進入させる進入手段（中央進入部 7 2 0）とを備えていることを特徴とする遊技機。

#### 【 0 4 2 1 】

従来の典型的な遊技機において、遊技球の進入を許容する進入許容配置と遊技球の進入を阻止する進入阻止配置とをとる可変式の入賞装置が備えられ、予め定めた始動装置への遊技球の入球に基づいた抽選に当選した場合に、当該入賞装置が動作する構成が知られている。また、可変式の入賞装置とは別に、複数の一般入賞口を構成する入賞装置が複数箇所に点在して設けられ、一般入賞口に遊技球が進入した場合には一定数の賞球が払い出される構成が知られている（例えば、特開 2 0 0 7 - 3 1 9 3 6 1 号公報参照）。

#### 【 0 4 2 2 】

かかる構成の遊技機では、一般入賞口が複数箇所に点在して設けられているので、開発段階などにおいて複数の一般入賞口に対する遊技球の進入確率を変更しようとする、各一般入賞口に対して設けられる釘等の流下変化部材を個別に調整しなければならず、変更対象箇所が数多くなって変更規模が大きくなり易いという問題点があった。

#### 【 0 4 2 3 】

特徴 L 0 に記載の遊技機によれば、複数の入賞手段に対しての進入確率を好適に調整可能な遊技機を提供することができる。すなわち、進入手段への遊技球の進入量を調整することで、複数の入賞手段への遊技球の進入確率を狙った確率に一括して簡易に変更することができる。

#### 【 0 4 2 4 】

特徴 L 1 :

特徴 L 0 に記載の遊技機において、

前記複数の入賞手段を構成し、前後方向にずれた位置に設けられて遊技球が進入可能な第 1 進入口及び第 2 進入口（第 1 進入口 4 3 1 X c , 第 2 進入口 4 3 1 X d）と、

前記第 1 進入口及び前記第 2 進入口における少なくともいずれか一方へ遊技球が進入した場合に、所定の抽選確率で成立する抽選を実行する抽選手段（主制御基板 9 2 0）と、

前記第 1 進入口及び前記第 2 進入口におけるいずれか一方へ遊技球が進入した場合に、他方に遊技球が進入した場合とは異なる所定の特典を付与する特典付与手段（装飾図柄表示装置 4 7 9）と、

前記入賞誘導部を構成し、前記第 1 進入口及び第 2 進入口の上方向に設けられ、遊技球の進行方向を前方向へ向けて方向変化する方向変化手段（板状部材 7 3 1）とを備えていることを特徴とする遊技機。

#### 【 0 4 2 5 】

特徴 L 1 に記載の遊技機であれば、遊技球を前方向へ方向変化することができるため、傾斜角度の効果を緩やかにすることができ、傾斜角度が大きすぎて第 2 進入口に殆ど遊技球が入らないといった事態を生じさせにくくできる。

#### 【 0 4 2 6 】

なお、特徴 L 1 に記載の所定の特典としては、所定の抽選の実行に代表されるその後の一定の条件成立によって遊技者に実質的な特典が付与されるものであっても良いし、所定数の遊技球の払い出しに代表される確実に一定の利益が付与されるものであっても良いし、副賞を昇格させたり、装飾図柄表示装置 4 7 9 へ特別な図柄を表示したりする等、遊技者に対して特別な表示を付与するなど、種々の特典を付与することができる。この特典の付与は、毎行われても良く、特典付与の確率が向上するだけでも良い。

#### 【 0 4 2 7 】

また、特徴 L 1 における入賞誘導部は、いずれかの入賞手段へ略 70 % 以上の高確率で誘導するとしても良く、略 90 % 以上の高確率で誘導するとしても良い。

【0428】

また、特徴 L 1 に記載の遊技機として、方向変化手段に代えて、第 1 進入口及び第 2 進入口の上方向に設けられ、遊技球を前方向へ向けて出力する出力手段を有するものとしても良い。かかる構成であっても、第 1 進入口と第 2 進入口のうちのいずれか一方に遊技球が進入し易くすることができる。よって、2 つの進入口のいずれかに対しては、出力手段又は方向変化手段への遊技球の進入確率を調整することで、2 つの進入口から離れた箇所での流下変化部材の調整等により実施可能とすることができる。

【0429】

特徴 L 2 : 特徴 L 1 に記載の遊技機において、  
前記方向変化手段は、

一旦遊技盤面よりも後ろ側へ誘導された遊技球を再び遊技盤面より前側へ誘導する際に、遊技球を前方向へ向けて方向変化することを特徴とする。

【0430】

特徴 L 2 に記載の遊技機であれば、スペースに余裕のある遊技盤面の後ろ側を利用して遊技球を方向変化できると共に、これまでにない前後方向の動きを遊技球に持たせることができるため、遊技に変化をもたらすことができる。

【0431】

特徴 L 3 : 特徴 L 1 又は L 2 に記載の遊技機において、  
前記方向変化手段は、

遊技球を遊技盤面の後ろ側へ誘導する後側誘導路（後側誘導路 750）への進入口である後部誘導口（入賞誘導口 710）と、

前記遊技球を後部誘導路から遊技盤面の前側へ表出させる前部誘導口（特殊誘導口 730）とを有することを特徴とする。

【0432】

特徴 L 3 に記載の遊技機であれば、一旦遊技盤面よりも後ろ側に誘導された遊技球を再び前側へと誘導するため、これまでにない前後方向の動きを遊技球に持たせることができるため、遊技に変化をもたらすことができる。

【0433】

特徴 L 4 : 特徴 L 1 ~ L 3 のいずれかに記載の遊技機において、  
前記方向変化手段は、

前記遊技球が 1 つだけ進入した場合には、当該遊技球を前側へ向けて方向変化することにより前部誘導口から表出させ、

同時に 2 つの遊技球が進入した場合には、2 つの遊技球の重みによって傾斜角度が変化し、当該 2 つの遊技球が後ろ側に設けられた特典発生誘導路へと誘導される傾斜角度が変化可能な板状部材を有することを特徴とする。

【0434】

特徴 L 4 に記載の遊技機であれば、通常時には遊技球を前方向へ方向変化すると共に、偶然が発生した場合にのみ遊技球を特典発生誘導路へと誘導して適切に遊技球を振り分けることができる。

【0435】

特徴 L 5 : 特徴 L 4 に記載の遊技機において、  
前記方向変化手段は、

前後方向に傾斜角度が変化するように取り付けられた前記板状部材が弾性部材（弾性部材 732）によって支持されて設置されることによって構成されることを特徴とする。

【0436】

特徴 L 5 に記載の遊技機であれば、方向変化手段を簡易な構成にすることができる。

【0437】

特徴 L 6 : 特徴 L 0 から L 5 のいずれかに記載の遊技機において、

10

20

30

40

50

前記進入手段は、前記振分部へ進入した遊技球が前記特殊誘導部へ到達する確率が異なる複数の進入路と、

該複数の進入路の入口を区画して形成する１の流下変化部材（仕切釘４１１ａ）とを備えていることを特徴とする。

【０４３８】

特徴Ｌ６に記載の遊技機によれば、２つの進入路の入口の一部が１の流下変化部材によって形成されているので、この流下変化部材の位置又は向きの設定によって、２つの進入路の入口の大きさを変化させることができる。よって、少ない変更操作によって、入賞誘導部への遊技球の進入確率を変化させることができ、複数の入賞手段に対しての進入確率をより簡易に調整可能とすることができる。

10

【０４３９】

特徴Ｌ７：特徴Ｌ０からＬ６のいずれかに記載の遊技機において、  
前記振分部は、

前記進入手段から前記入賞誘導部へ通じる遊技球の通路であって遊技者側から見て横方向または斜め方向に遊技球が進行可能な球通過部（ステージ７０１の左右方向に連続する部分）と、

該球通過部に対して遊技機前側又は遊技機後側の少なくとも一方側に設けられ、前記入賞誘導部の入口側とは別の他の方向側に遊技球を出力する別側出力部（前方落下部７０２、入賞誘導口７１０）とを備えていることを特徴とする。

【０４４０】

20

特徴Ｌ７に記載の遊技機によれば、振分部から入賞誘導部へ通じる遊技球の通路に対して、前後方向の少なくとも一方側に別側出力部が設けられているので、遊技機の傾斜角度に応じて複数の入賞手段に対しての遊技球の進入確率が変化する。このため、メーカ側が設定した傾斜角度から外れた状態であることを、複数の入賞手段へ遊技球が入賞する割合に基づいて検出し易くすることができる。

【０４４１】

なお、特徴Ａ１～Ａ７、特徴Ｂ１～Ｂ５、特徴Ｃ１～Ｃ４、特徴Ｄ１～Ｄ９、特徴Ｅ１～Ｅ６、特徴Ｆ０～Ｆ８、特徴Ｇ１～Ｇ７、特徴Ｈ１～Ｈ７、特徴Ｉ１～Ｉ９、特徴Ｊ０～Ｊ５、特徴Ｋ１～Ｋ６、特徴Ｌ０～Ｌ７に記載の少なくとも１つの特徴を他のいずれか又は複数の特徴に組み合わせて適用しても良い。以下には、上記した各特徴を適用し得る遊技機の基本構成を示す。

30

【０４４２】

パチンコ遊技機：遊技者が操作する発射操作手段と、その発射操作手段の操作に基づいて遊技球を発射する遊技球発射手段と、その発射された遊技球を所定の遊技領域に導く通路部と、遊技領域内に配置された各遊技部品とを備え、それら各遊技部品のうち所定の通過部を遊技球が通過した場合に遊技者に特典を付与する遊技機。

【産業上の利用可能性】

【０４４３】

本発明は、弾性遊技機などの遊技機に適している。

【符号の説明】

40

【０４４４】

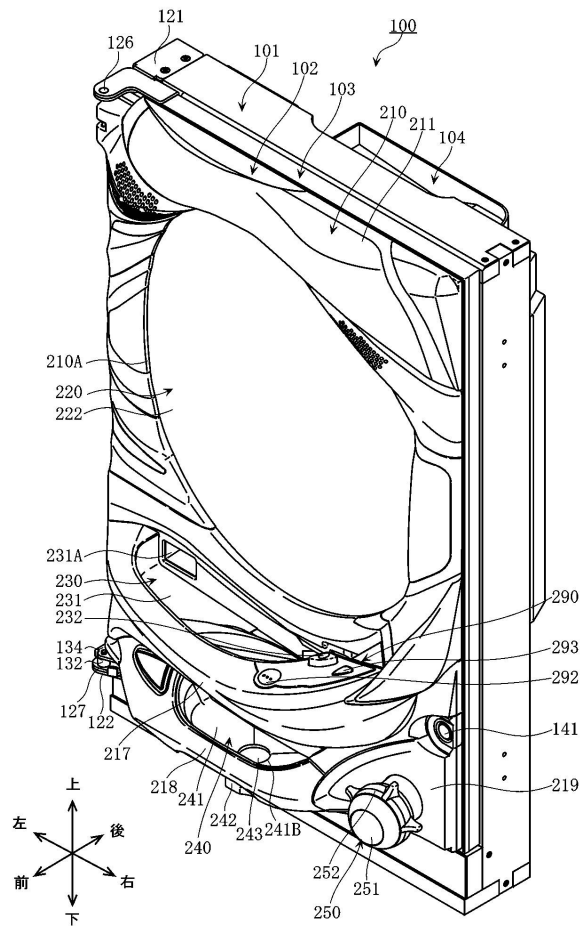
１１           ：前方ブロック部材  
１２           ：後方ブロック部材  
１００          ：遊技機  
１０１          ：外枠  
１０２          ：前ブロック  
１０２Ａ        ：開口  
１０３          ：中間ブロック  
１０４          ：後ブロック  
１０４Ａ        ：開口

50

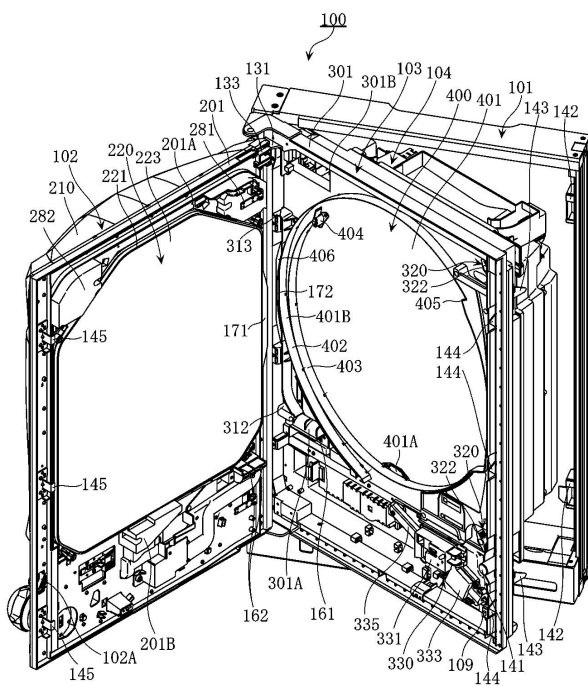
4 0 0	: 遊技盤	
4 0 0 A	: 盤面	
4 3 1 , 4 3 1 X , 4 3 1 Y	: 第 1 始動入賞装置	
4 3 1 X a	: 進入口枠	
4 3 1 X b	: 分壁	
4 3 1 X c , 4 3 1 Y c	: 第 1 進入口	
4 3 1 X d , 4 3 1 Y d	: 第 2 進入口	
4 3 1 Y e	: 進入規制部	
4 3 2	: 第 2 始動入賞装置	
4 3 3	: 大入賞装置	10
4 3 8	: 一般入賞装置	
4 3 9	: 一般入賞装置	
4 4 1 , 4 4 2	: 始動入賞スイッチ	
4 4 3 , 4 4 3 a , 4 4 3 b , 4 4 3 c	: 大入賞スイッチ	
4 4 6	: 始動スイッチ	
4 4 8 , 4 4 9	: 一般入賞スイッチ	
4 6 3 a , 4 6 3 b	: シャッタ開閉ソレノイド	
7 0 0	: センターフレーム	
7 0 1	: ステージ	
7 0 2	: 前方落下部	20
7 0 3	: 後方誘導部	
7 0 4	: 端部	
7 0 5	: 流下誘導部	
7 0 9	: 一般入賞装置	
7 0 9 a	: 一般入賞装置	
7 0 9 b	: 一般入賞装置	
7 0 9 c	: 一般入賞装置	
7 1 0	: 入賞誘導口	
7 2 0	: 中央進入部	
7 2 0 a	: 進入路	30
7 2 0 b	: 進入路	
7 2 0 c	: ガイド部	
7 3 0	: 特殊誘導口	
7 3 1	: 板状部材	
7 3 2	: 弾性部材	
7 5 0	: 後側誘導路	
7 5 1	: 表側誘導路	
7 5 2	: 第 1 始動誘導路	
7 5 3	: 第 2 始動誘導路	
7 5 4	: 特別誘導路	40
7 5 5	: 検出スイッチ	



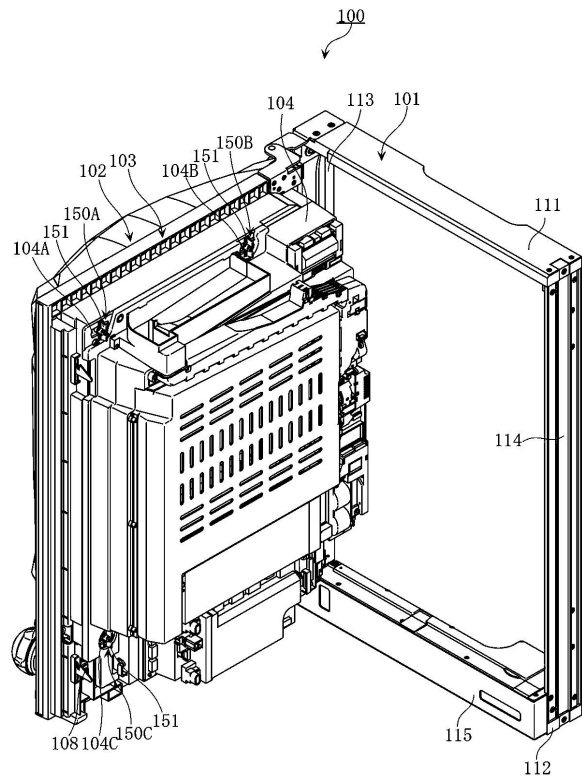
【図 1】



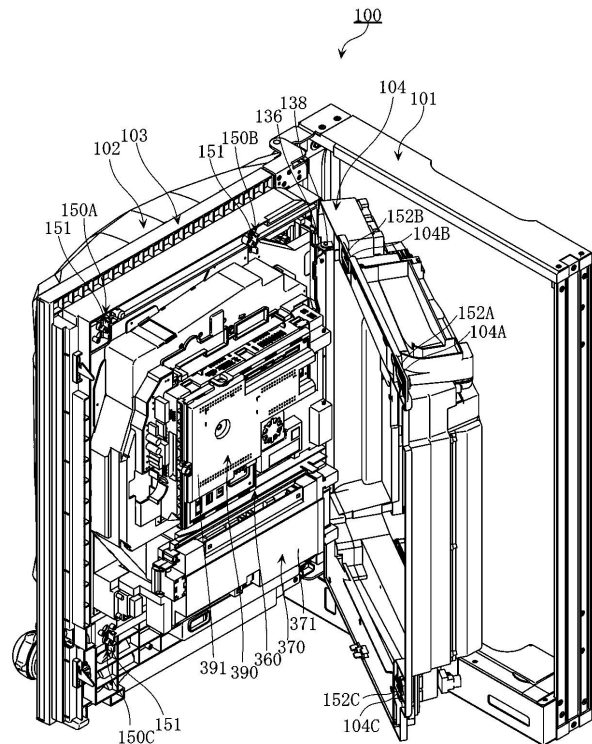
【図 3】



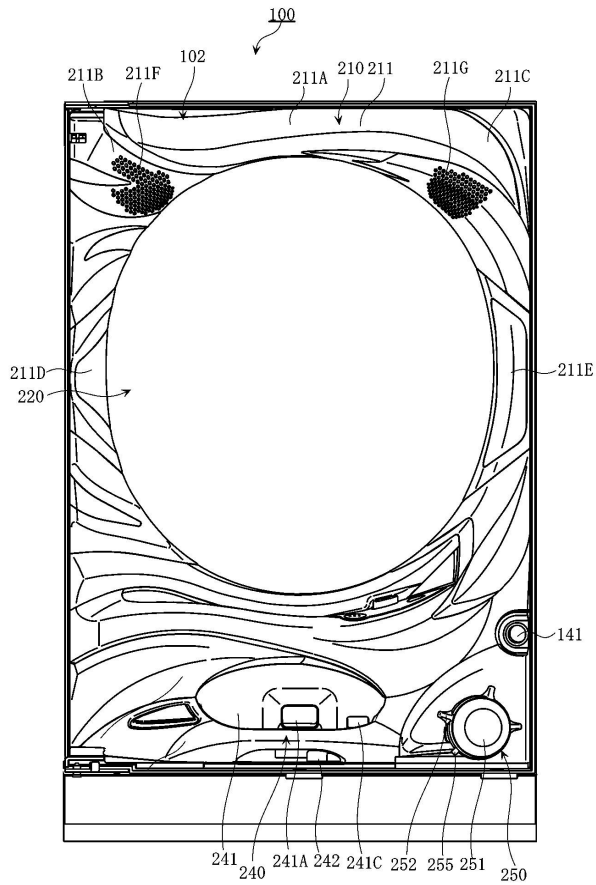
【図 2】



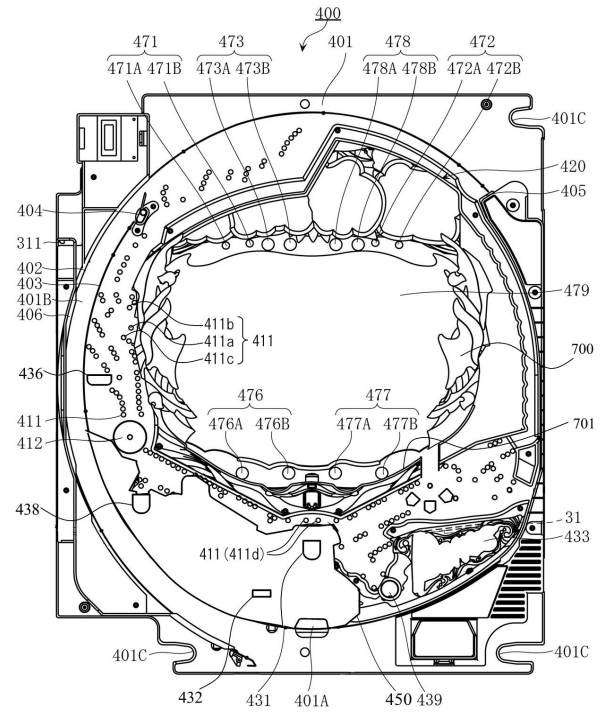
【図 4】



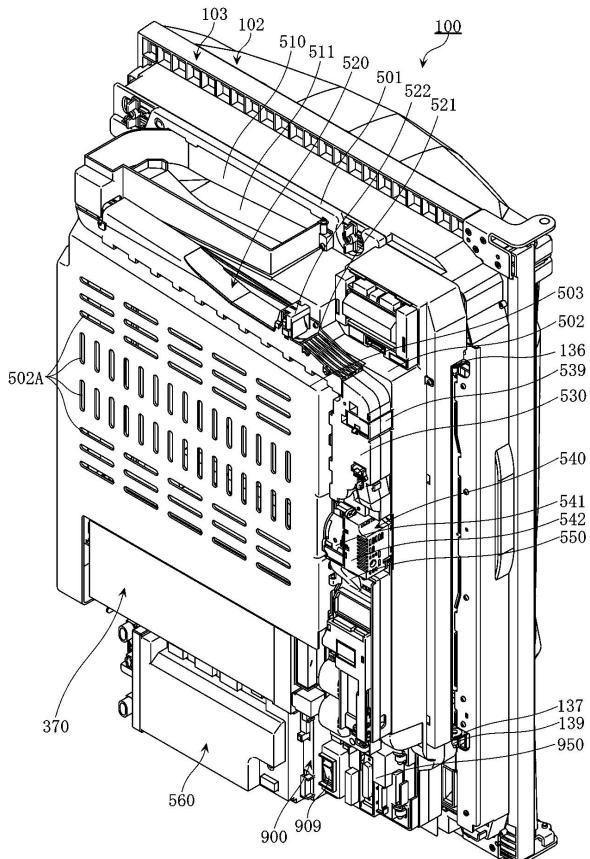
【図 5】



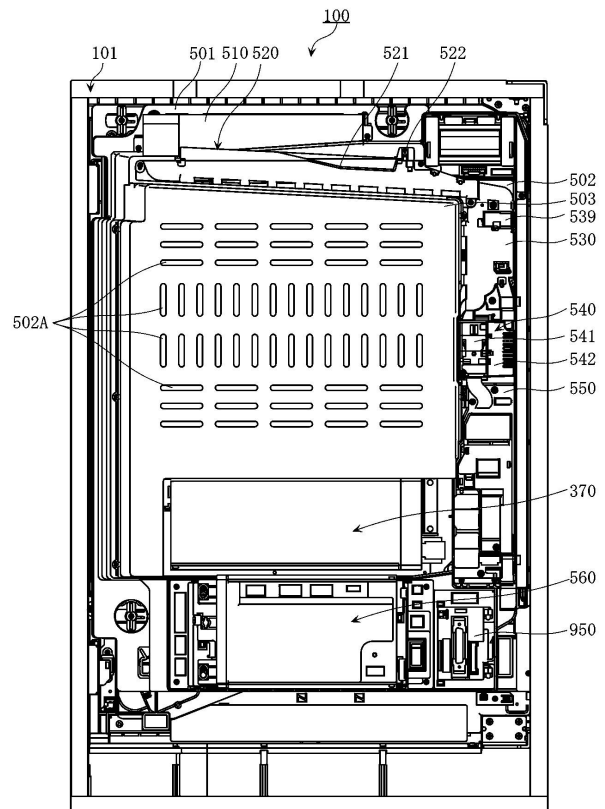
【図 6】



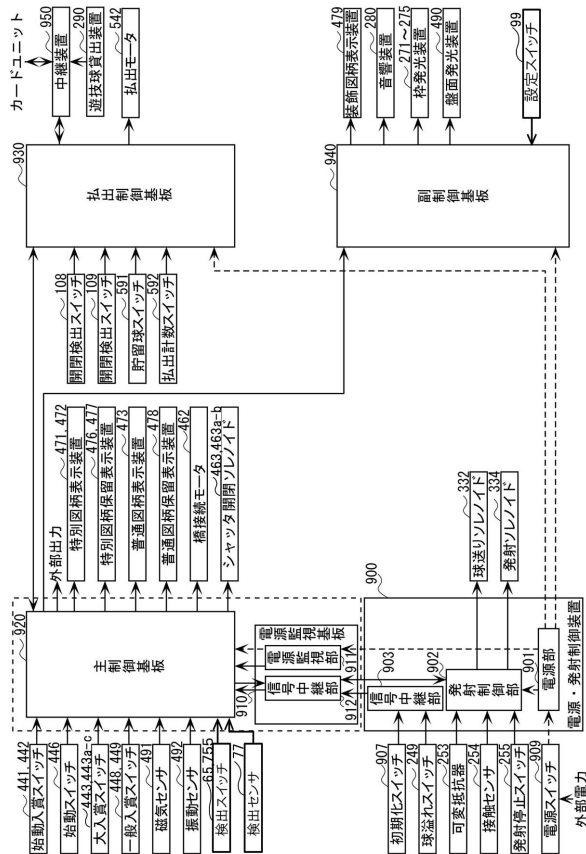
【図 7】



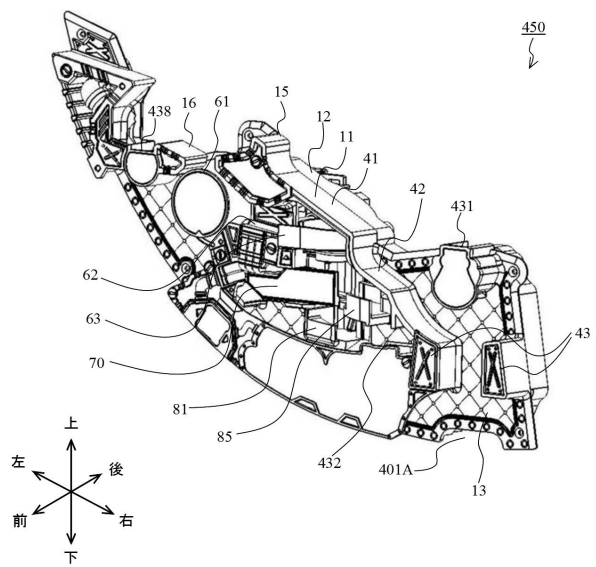
【図 8】



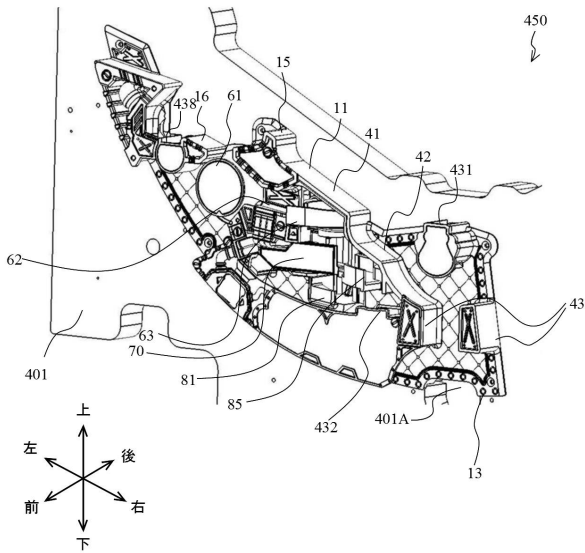
【図 9】



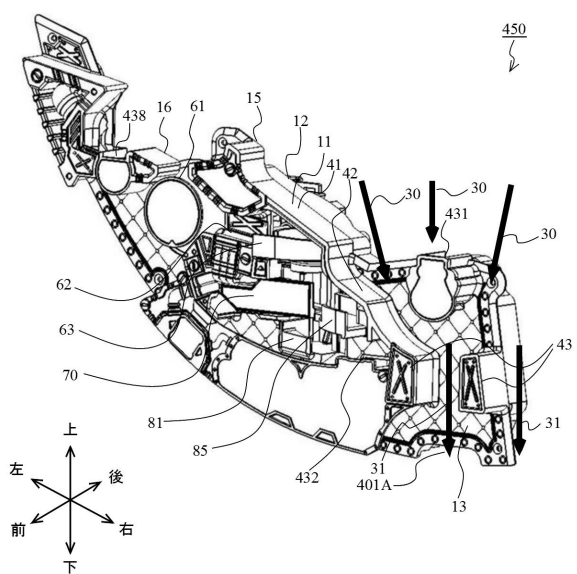
【図 10】



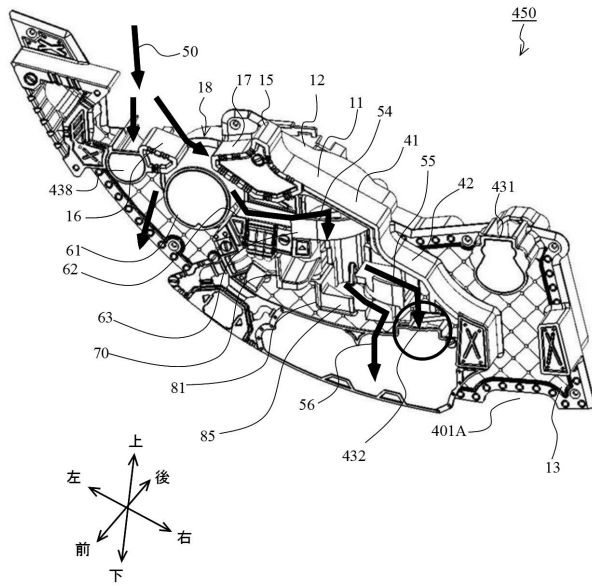
【図 11】



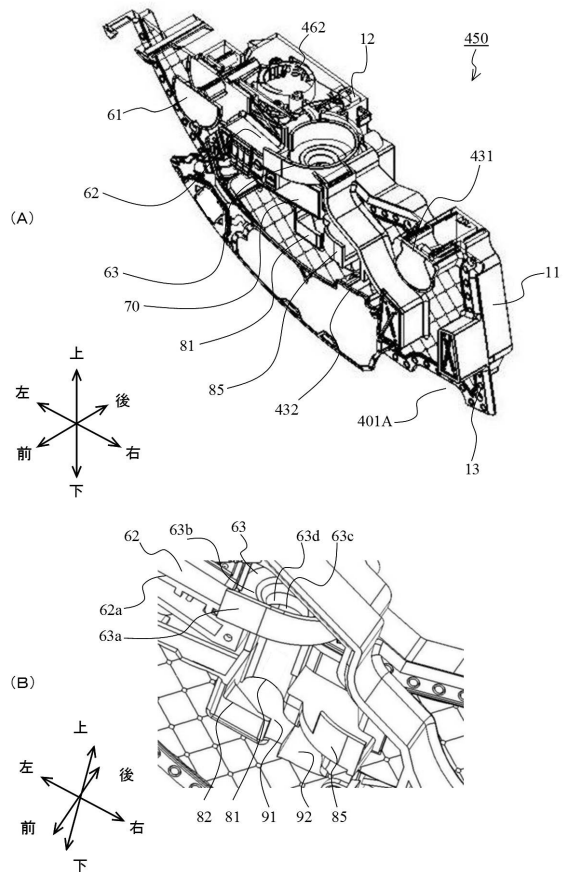
【図 12】



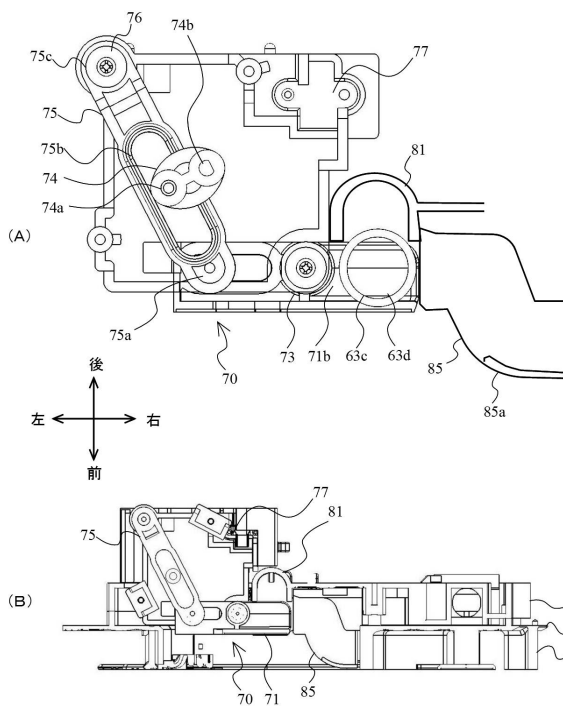
【図 13】



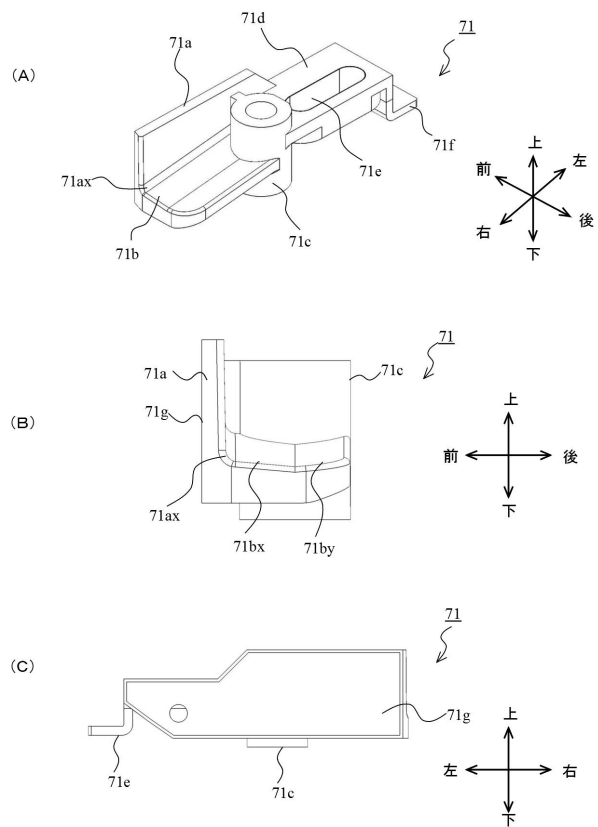
【図 14】



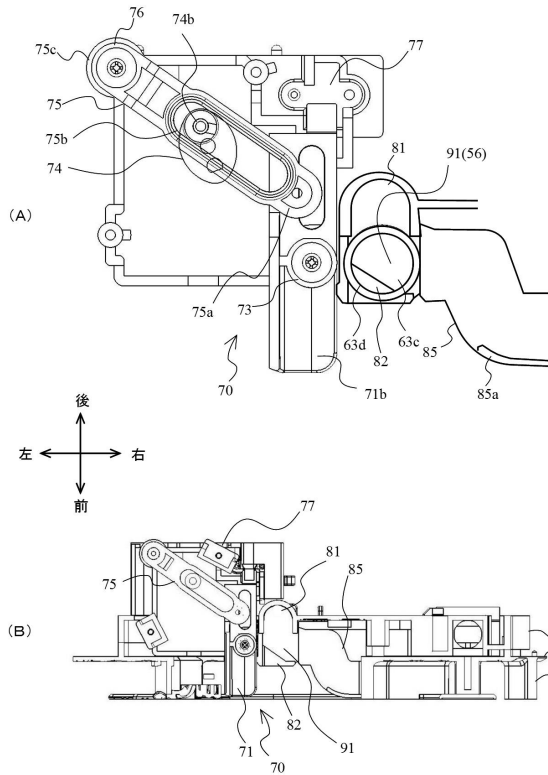
【図 15】



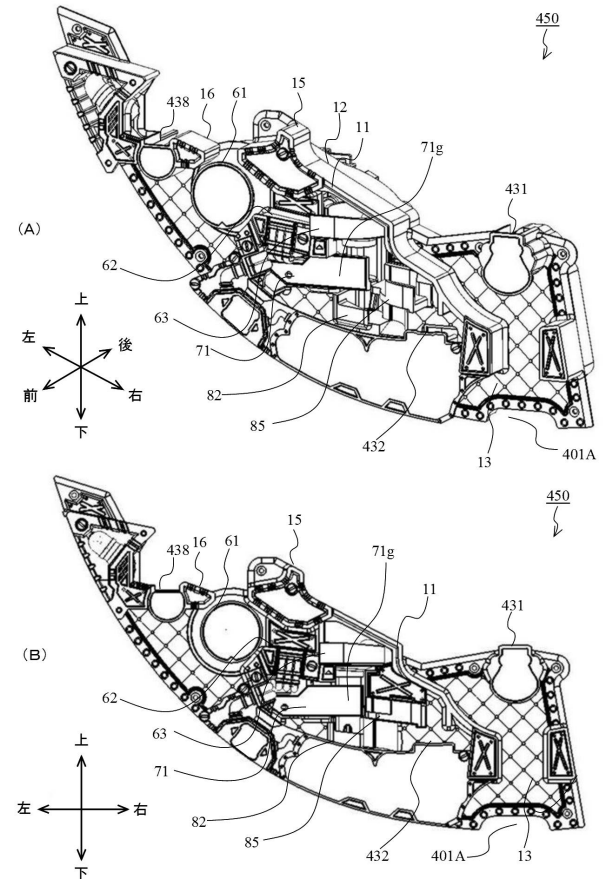
【図 16】



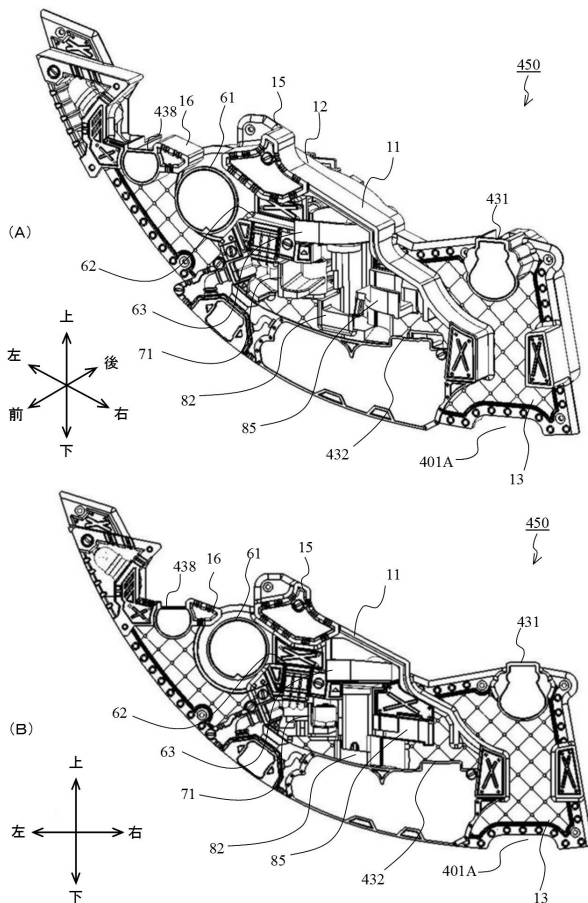
【図 17】



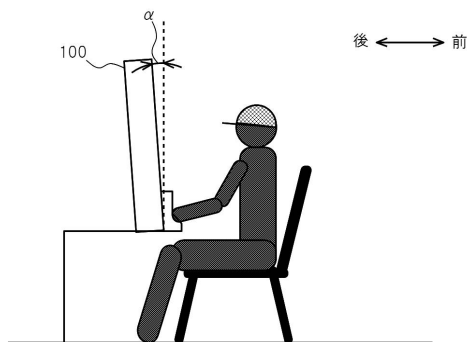
【図 18】



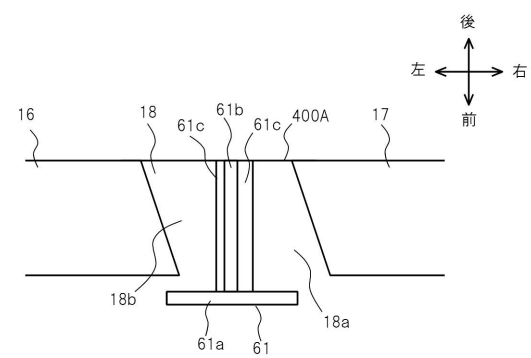
【図 19】



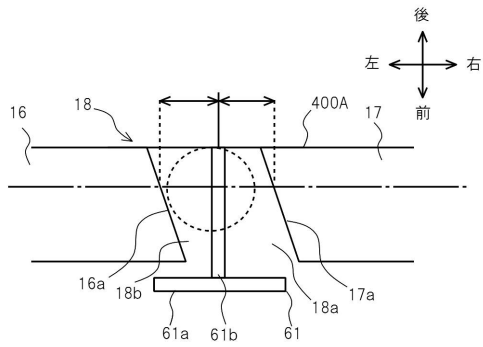
【図 20】



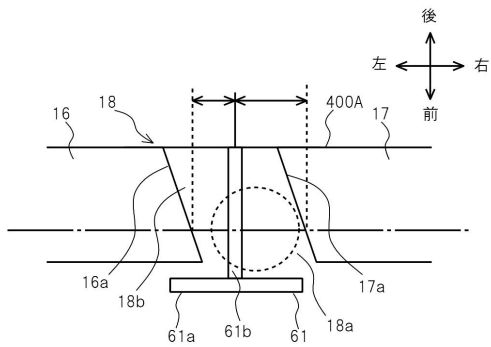
【図 21】



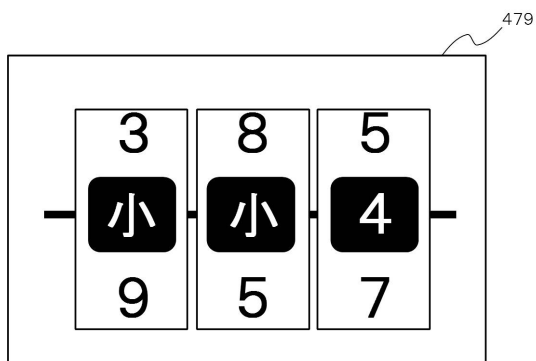
【図 2 2】



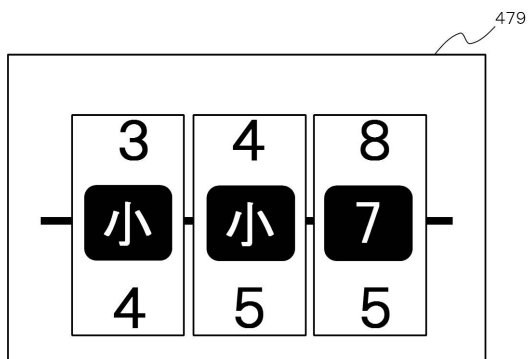
【図 2 3】



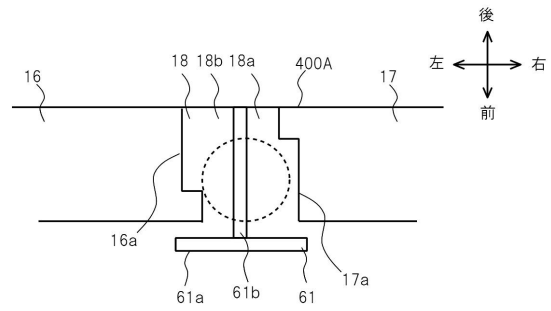
【図 2 6】



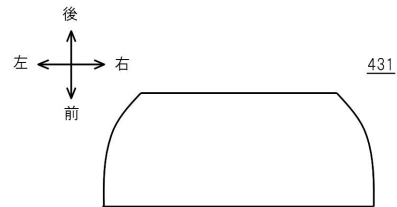
【図 2 7】



【図 2 4】



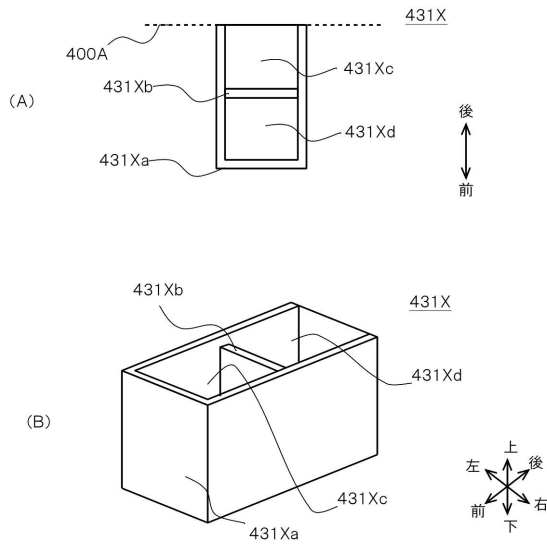
【図 2 5】



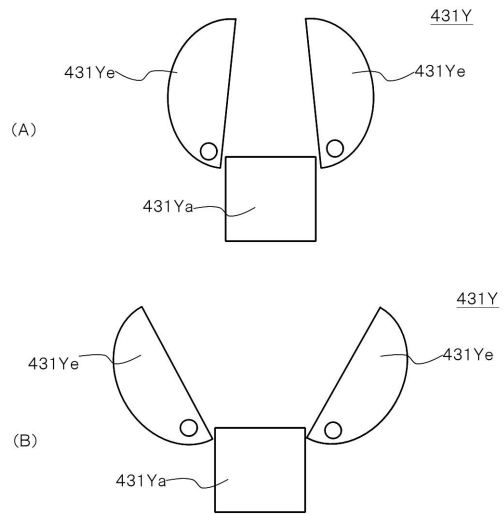
【図 2 8】



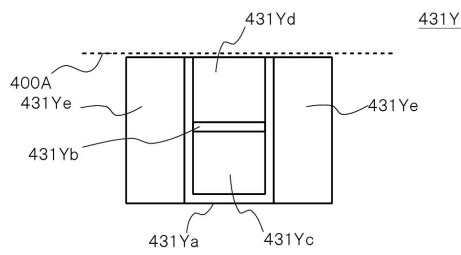
【図 29】



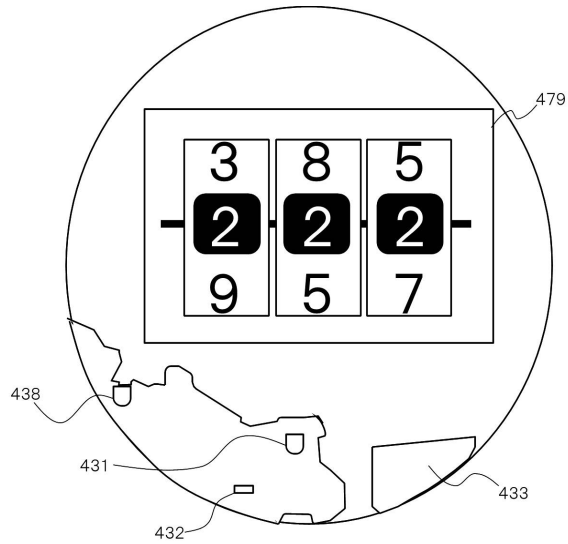
【図 31】



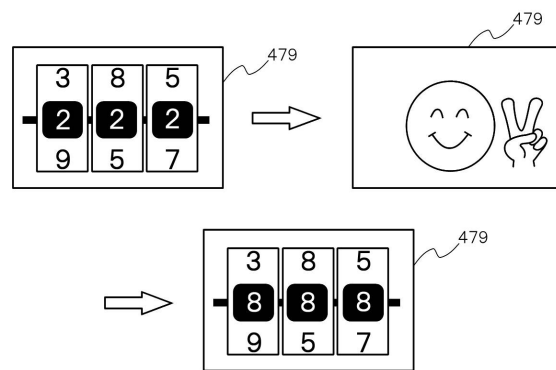
【図 30】



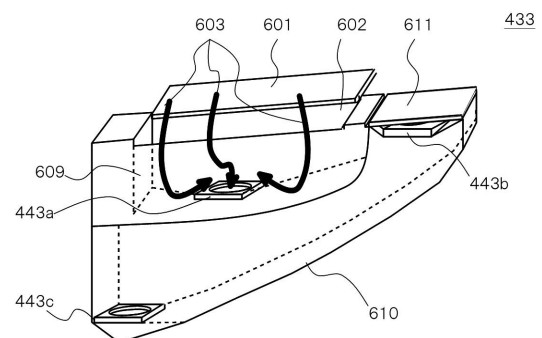
【図 32】



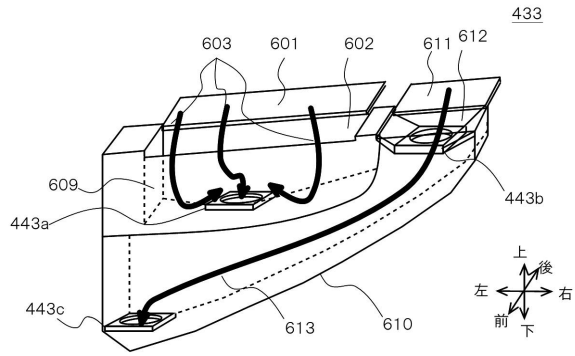
【図 33】



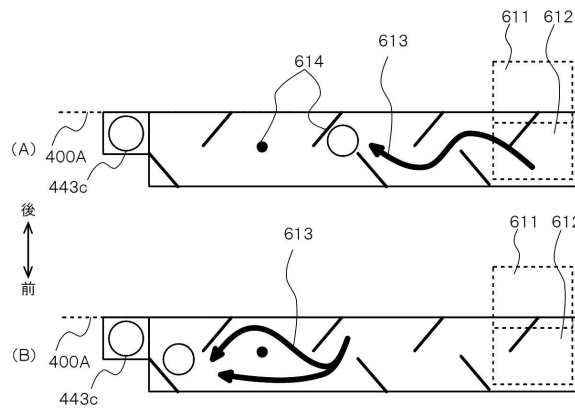
【図 34】



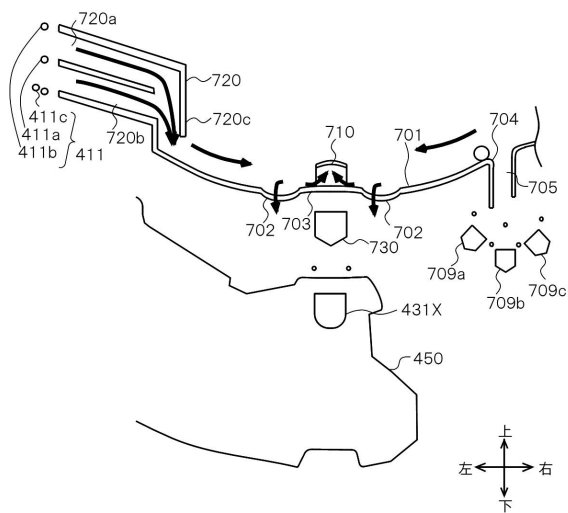
【図 35】



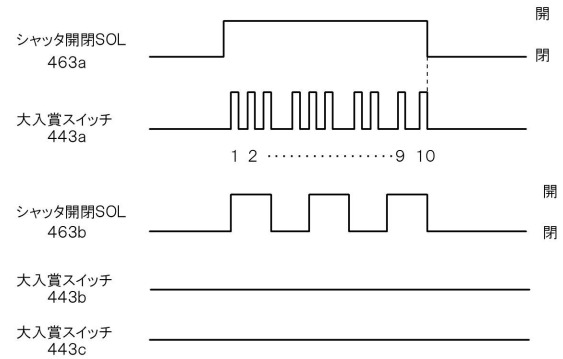
【図 36】



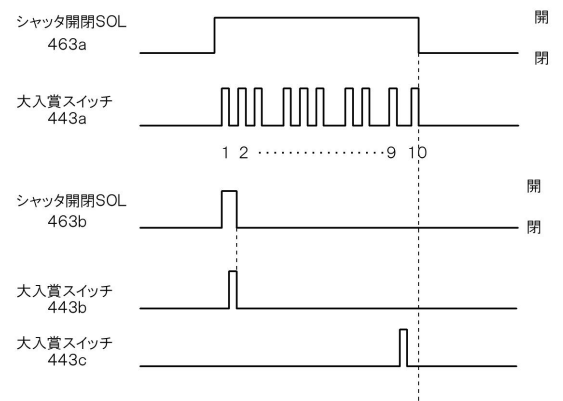
【図 39】



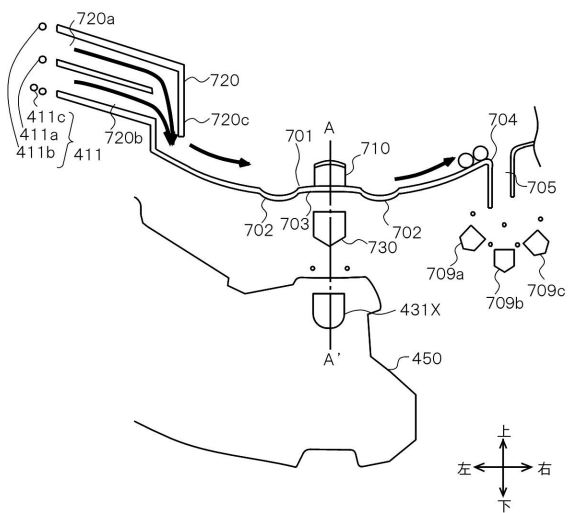
【図 37】



【図 38】

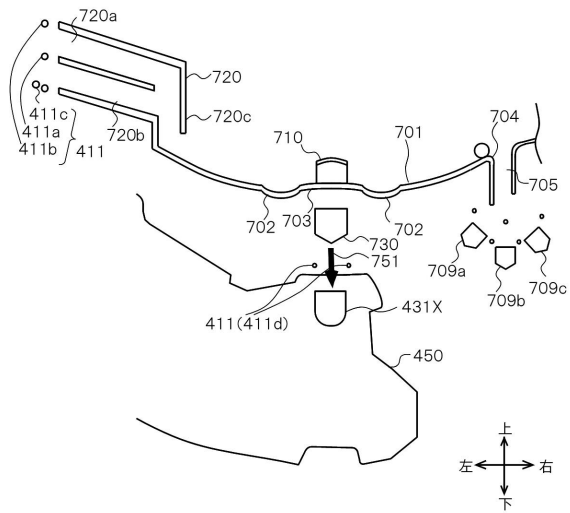


【図 40】

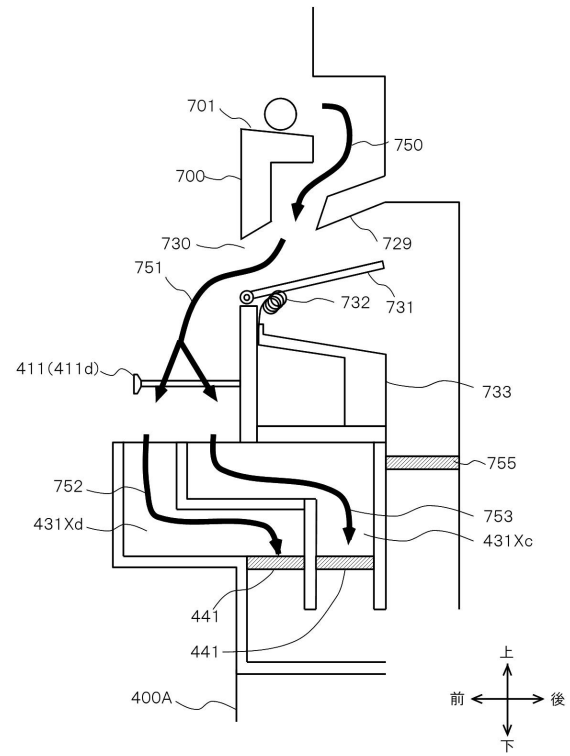




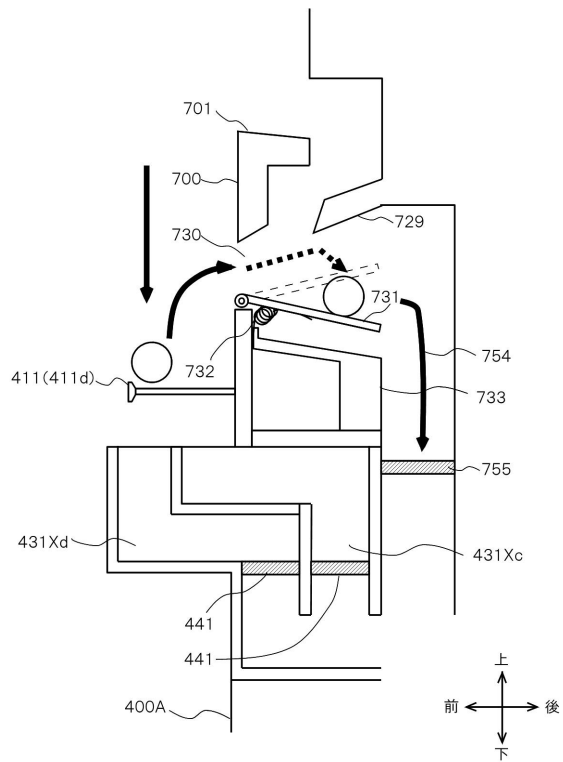
【図 4 1】



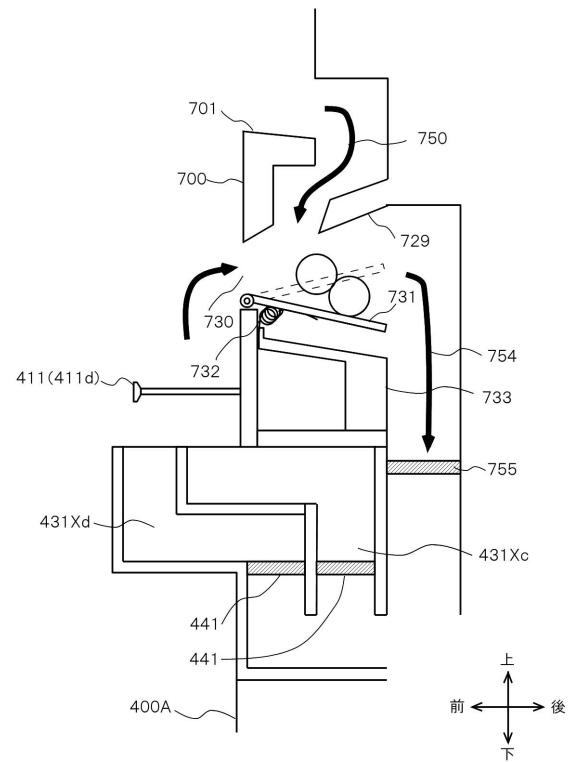
【図 4 2】



【図 4 3】



【図 4 4】



---

フロントページの続き

- (72)発明者 平松 真司  
愛知県名古屋市千種区今池三丁目 9 番 2 1 号 株式会社サンスリー内
- (72)発明者 保黒 悠介  
愛知県名古屋市千種区今池三丁目 9 番 2 1 号 株式会社サンスリー内

審査官 平井 隼人

- (56)参考文献 特開平 1 1 - 2 0 6 9 7 5 ( J P , A )  
特開 2 0 1 5 - 0 6 2 8 3 6 ( J P , A )  
特開 2 0 1 0 - 0 9 4 4 2 9 ( J P , A )  
特開 2 0 0 1 - 1 7 8 9 0 0 ( J P , A )  
特開 2 0 0 2 - 0 8 5 6 7 6 ( J P , A )  
特開 2 0 0 4 - 0 4 9 7 9 5 ( J P , A )

- (58)調査した分野(Int.Cl. , D B 名)  
A 6 3 F 7 / 0 2