

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特許公報(B2)

(11) 特許番号

特許第4662455号
(P4662455)

(45) 発行日 平成23年3月30日(2011.3.30)

(24) 登録日 平成23年1月14日(2011.1.14)

(51) Int.Cl.

A63F 7/02 (2006.01)

F 1

A 6 3 F 7/02 3 1 2 Z
A 6 3 F 7/02 3 1 1 A

請求項の数 4 (全 19 頁)

(21) 出願番号 特願2005-122328 (P2005-122328)
 (22) 出願日 平成17年4月20日 (2005.4.20)
 (65) 公開番号 特開2006-296729 (P2006-296729A)
 (43) 公開日 平成18年11月2日 (2006.11.2)
 審査請求日 平成20年4月16日 (2008.4.16)

(73) 特許権者 395018239
 株式会社高尾
 愛知県名古屋市中川区太平通1丁目3番地
 (74) 代理人 100067596
 弁理士 伊藤 求馬
 (72) 発明者 内ヶ島 敏博
 愛知県名古屋市中川区太平通1丁目3番地
 株式会社高尾内
 (72) 発明者 内ヶ島 隆寛
 愛知県名古屋市中川区太平通1丁目3番地
 株式会社高尾内
 (72) 発明者 有田 武
 愛知県名古屋市中川区太平通1丁目3番地
 株式会社高尾内

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】弾球遊技機

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項 1】

遊技盤に設けられたガイドレールの内側の遊技領域に、画像表示装置と、開閉式の羽根部材が付設され、遊技球が入球すると賞球を払い出すとともに遊技者にとって有利な遊技状態にするか否かを抽選するための乱数を抽出するよう設定された始動口と、

遊技球が通過すると上記始動口の上記羽根部材を開放させるか否かの抽選をするための乱数を抽出するよう設定された作動ゲートと、

通常の遊技状態では入球が不可能であり、遊技者にとって有利な上記遊技状態で入球が可能となる大入賞口とを備えた弾球遊技機において、

上記遊技領域の右隅の領域に、他の領域から区画して遊技球が通過可能な球通路を形成し、上記球通路を、上記遊技領域に設けられた上記画像表示装置の外周を囲む装飾ケースと上記ガイドレールとの間、または上記装飾ケースに形成し、上記遊技領域の左隅上部の発射口から強く発射された遊技球が進入し易いように構成し、

さらに、上記装飾ケースに、上記遊技領域の中心よりも左側から上記球通路へ連通する接続通路を設け、

上記球通路内あるいは上記球通路の流下先に、上記作動ゲートまたは上記大入賞口を配置したことを特徴とする弾球遊技機。

【請求項 2】

遊技盤に設けられたガイドレールの内側の遊技領域に、画像表示装置と、開閉式の羽根部材が付設され、遊技球が入球すると賞球を払い出すとともに遊技者にとって有利な遊技

10

20

状態にするか否かを抽選するための乱数を抽出するよう設定された始動口と、遊技球が通過すると上記始動口の上記羽根部材を開放させるか否かの抽選をするための乱数を抽出するよう設定された作動ゲートと、

通常の遊技状態では入球が不可能であり、遊技者にとって有利な上記遊技状態で入球が可能となる大入賞口とを備えた弾球遊技機において、

上記遊技領域の右隅の領域に、他の領域から区画して遊技球が通過可能な球通路を形成し、上記球通路を、上記右隅の領域の上記ガイドレール沿いに設け、上記遊技領域の左隅上部の発射口から強く発射された遊技球が進入し易いように構成し、

上記球通路内あるいは上記球通路の流下先には、流下する遊技球を受け、遊技球を上記作動ゲートまたは上記大入賞口側の流下方向と、上記作動ゲートまたは上記大入賞口の反対側の流下方向とに振り分ける振分部材を設け、 10

さらに、上記装飾ケースに、上記遊技領域の中心よりも左側から上記球通路へ連通する接続通路を設けたことを特徴とする弾球遊技機。

【請求項 3】

遊技盤に設けられたガイドレールの内側の遊技領域に、画像表示装置と、開閉式の羽根部材が付設され、遊技球が入球すると賞球を払い出すとともに遊技者にとって有利な遊技状態にするか否かを抽選するための乱数を抽出するよう設定された始動口と、

遊技球が通過すると上記始動口の上記羽根部材を開放させるか否かの抽選をするための乱数を抽出するよう設定された作動ゲートと、

通常の遊技状態では入球が不可能であり、遊技者にとって有利な上記遊技状態で入球が可能となる大入賞口とを備えた弾球遊技機において、 20

上記遊技領域の右隅の領域に、他の領域から区画して遊技球が通過可能な球通路を形成し、上記球通路を、上記遊技領域に設けられた上記画像表示装置の外周を囲む装飾ケースと上記ガイドレールとの間、または上記装飾ケースに形成し、上記遊技領域の左隅上部の発射口から強く発射された遊技球が進入し易いように構成し、

上記球通路内あるいは上記球通路の流下先には、流下する遊技球を受け、遊技球を上記作動ゲートまたは上記大入賞口側の流下方向と、上記作動ゲートまたは上記大入賞口の反対側の流下方向とに振り分ける振分部材を設け、

さらに、上記装飾ケースに、上記遊技領域の中心よりも左側から上記球通路へ連通する接続通路を設けたことを特徴とする弾球遊技機。 30

【請求項 4】

上記請求項 1ないし 3のいずれかに記載の弾球遊技機において、

上記装飾ケースを、上記画像表示装置の外周を囲むケース本体部と、該ケース本体部に隣接して配置される装飾部とからなる分割構造とし、

上記装飾部の単体形状を、他の機種の装飾部として共用しない非共用形状とし、

上記ケース本体部の単体形状を、他の機種のケース本体部として共用する共用形状に構成し、上記装飾部により少なくとも上記球通路の一部および上記接続通路を形成したことを特徴とする弾球遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は弾球遊技機、特に大型の画像表示装置を備えた遊技盤の遊技領域を有効に活用できる弾球遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

従来、弾球遊技機たるパチンコ機には、遊技領域のほぼ中央に、画像を変動表示せしめる画像表示装置を備え、遊技球が所定の始動口に入球すると、複数の図柄を変動表示し、表示された図柄が予め設定された図柄であれば大当たりとなって多数の賞球の獲得可能な特別遊技に移行するものがある。この種のパチンコ機では、上記画像表示装置の画面にキャラクタ等を表示し、大当たりとなりそうなリーチ予告や大当たり予告を演出して遊技者の期待

感を高めるようにしている。最近では、他の遊技機との差別化をはかるために、上記予告演出等の表示内容を複雑で多様にし、かつ遊技者にインパクトを与えるために画像表示装置を大型化している。

【0003】

ところで、画像表示装置を大きくすると、遊技領域内での画像表示装置の占める割合が大きく、その分、遊技球の流下領域が減少して遊技球の動きが制約され、特に遊技領域の右側領域へ遊技球が流下せずに、躍動感のある遊技球の動きを楽しむといったパチンコ機本来の趣向が半減するといった不具合が生じる。

【0004】

そこで、下記特許文献1，2，3に記載されたように、遊技領域の右側の領域に装飾部材を設置して、装飾部材に遊技球が通過可能の球通路を形成したり、または装飾部材と遊技領域を囲むガイドレールとで球通路を形成して、遊技領域の右側の領域へ遊技球を流下させて遊技領域を有効に活用することが提案されている。 10

【特許文献1】特開2002-831号公報

【特許文献2】特開2004-147947号公報

【特許文献3】特開平11-4935号公報

【発明の開示】

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

しかしながら、単に遊技領域の右側に球通路を設けただけでは、結果的に遊技球が上記球通路を通る場合があるかもしれないが、上記球通路を通過することでの遊技内容の変化がないため、遊技者の関心がなく、本当に遊技領域を有効に活用できるとはいえない。 20

【0006】

またパチンコ機では、遊技場による遊技釘の調整によって遊技球が各入球口やゲート等に入球する入球率の調整が行われているが、なかには不当な釘調整が行われたものがある。例えば始動口には入球し易いように調整してあるが、遊技者にとって有利な遊技状態（大当たり）となると開く大入賞口へはほとんど入球しないように調整されたものがある。この場合、遊技者は、通常遊技中には始動口によく入球するので遊技を継続するのだが、当たりとなっても大入賞口にほとんど入球せずにあまり賞球が獲得できない。また開閉機構を有する電動役物の始動口を開く作動ゲートへの入球がし難いように調整されたものがあり、これでは始動口の開放時間が長くなる高確率状態や時間短縮状態になったにも係わらず、上記作動ゲートに入球せずに始動口が開かずせっかく獲得した遊技球を減らしてしまい、遊技者のやる気や期待感を阻害する。 30

【0007】

従来のパチンコ機では、画像表示装置の大型化に伴い画像表示装置を囲むセンターケースを大型化しなければならぬうえ、上記球通路を構成する上記装飾部材を追加することにより構成部品が増加する。更にパチンコ機は、遊技者を飽きさせないように頻繁に種類の異なる機台への新台入替え（遊技盤の入替え）が行われ、機台ごとに装飾部品が作り変えられ、機台ごとの装飾部品用の成形金型が変わるので生産コストがかかってパチンコ機の値段が高くなり、遊技場側の経済的な負担が大きくなる。 40

【0008】

そこで本発明は、画像表示装置が大型化しても躍動感のある遊技球の動きが制約されずに弾球遊技機の本来の趣向を楽しむことができ、不当な釘調整を予防し、かつ生産コストを低減でき、遊技者のやる気や期待感を向上させる興味の豊かな弾球遊技機を提供することを課題としてなされたものである。

【課題を解決するための手段】

【0009】

本発明は遊技盤に設けられたガイドレールの内側の遊技領域に、画像表示装置と、開閉式の羽根部材が付設され、遊技球が入球すると賞球を払い出すとともに遊技者にとって有利な遊技状態にするか否かを抽選するための乱数を抽出するよう設定された始動口と、遊 50

技球が通過すると上記始動口の上記羽根部材を開放させるか否かの抽選をするための乱数を抽出するよう設定された作動ゲートと、通常の遊技状態では入球が不可能であり、遊技者にとって有利な上記遊技状態で入球が可能となる大入賞口とを備えた弾球遊技機において、上記遊技領域の右隅の領域に、他の領域から区画して遊技球が通過可能な球通路を形成し、上記球通路を、上記遊技領域に設けられた上記画像表示装置の外周を囲む装飾ケースと上記ガイドレールとの間、または上記装飾ケースに形成し、上記遊技領域の左隅上部の発射口から強く発射された遊技球が進入し易いように構成し、さらに上記装飾ケースに、上記遊技領域の中央よりも左側から上記球通路へ連通する接続通路を設け、上記球通路内あるいは上記球通路の流下先に、上記作動ゲートまたは上記大入賞口を配置せしめる（請求項1）。

10

【0010】

遊技盤に設けられたガイドレールの内側の遊技領域に、画像表示装置と、開閉式の羽根部材が付設され、遊技球が入球すると賞球を払い出すとともに遊技者にとって有利な遊技状態にするか否かを抽選するための乱数を抽出するよう設定された始動口と、遊技球が通過すると上記始動口の上記羽根部材を開放させるか否かの抽選をするための乱数を抽出するよう設定された作動ゲートと、通常の遊技状態では入球が不可能であり、遊技者にとって有利な上記遊技状態で入球が可能となる大入賞口とを備えた弾球遊技機において、上記遊技領域の右隅の領域に、他の領域から区画して遊技球が通過可能な球通路を形成し、上記球通路を、上記右隅の領域の上記ガイドレール沿いに設け、上記遊技領域の左隅上部の発射口から強く発射された遊技球が進入し易いように構成し、上記球通路内あるいは上記球通路の流下先には、流下する遊技球を受け、遊技球を上記作動ゲートまたは上記大入賞口側の流下方向と、上記作動ゲートまたは上記大入賞口の反対側の流下方向とに振り分ける振分部材を設け、さらに、上記装飾ケースに、上記遊技領域の中心よりも左側から上記球通路へ連通する接続通路を設けたことを特徴とする（請求項2）。振分部材により、球通路を通過する遊技球が必ず作動ゲートまたは上記大入賞口へ入球するとは限らず、入球するか否といった遊技者の期待感やスリル感を高める。尚、振分け方向は上記2方向に限らず、2つ以上の方へ振り分ける構成としてもよい。

20

【0011】

遊技盤に設けられたガイドレールの内側の遊技領域に、画像表示装置と、開閉式の羽根部材が付設され、遊技球が入球すると賞球を払い出すとともに遊技者にとって有利な遊技状態にするか否かを抽選するための乱数を抽出するよう設定された始動口と、遊技球が通過すると上記始動口の上記羽根部材を開放させるか否かの抽選をするための乱数を抽出するよう設定された作動ゲートと、通常の遊技状態では入球が不可能であり、遊技者にとって有利な上記遊技状態で入球が可能となる大入賞口とを備えた弾球遊技機において、上記遊技領域の右隅の領域に、他の領域から区画して遊技球が通過可能な球通路を形成し、上記球通路を、上記遊技領域に設けられた上記画像表示装置の外周を囲む装飾ケースと上記ガイドレールとの間、または上記装飾ケースに形成し、上記遊技領域の左隅上部の発射口から強く発射された遊技球が進入し易いように構成し、上記球通路内あるいは上記球通路の流下先には、流下する遊技球を受け、遊技球を上記作動ゲートまたは上記大入賞口側の流下方向と、上記作動ゲートまたは上記大入賞口の反対側の流下方向とに振り分ける振分部材を設け、さらに、上記装飾ケースに、上記遊技領域の中心よりも左側から上記球通路へ連通する接続通路を設ける（請求項3）。

30

【0012】

上記請求項1ないし3のいずれかに記載の弾球遊技機において、上記装飾ケースを、上記画像表示装置の外周を囲むケース本体部と、該ケース本体部に隣接して配置される装飾部とからなる分割構造とし、上記装飾部の単体形状を、他の機種の装飾部として共用しない非共用形状とし、上記ケース本体部の単体形状を、他の機種のケース本体部として共用する共用形状に構成し、上記装飾部により少なくとも上記球通路の一部および上記接続通路を形成したことを特徴とする（請求項4）。

40

【発明の効果】

50

【0015】

請求項1の発明によれば、遊技領域の右隅の領域に、他の領域から区画して遊技球が通過可能な球通路を形成したので、遊技状態に応じて遊技球を発射する領域を変えることで、遊技領域の右隅の領域へも遊技球を流下させて遊技領域を全体的に有効に活用でき、画像表示装置が大型化しても躍動感のある遊技球の動きが制約されずに弾球遊技機の本来の趣向を楽しむことができる。また右隅の球通路に作動ゲートや大入賞口を設けたので、不当な釘調整を予防でき、作動ゲートや大入賞口への入球に関するゲーム性が向上して遊技者のやる気や期待感を向上させる興趣の豊かな弾球遊技機を提供することができる。

また、球通路を遊技領域に設けられた画像表示装置の外周を囲む装飾ケースとガイドレールの間に設けたので、遊技球を強く発射（右打ち）することで、容易に球通路を通過させることができ、作動ゲートまたは大入賞口へ入球させることができる。また球通路には、通常遊技中では入球しても賞球がない作動ゲートまたは大入賞口を設けたので、遊技者が球通路ばかり狙うといった右打ち集中がない。10

また、球通路を画像表示装置等の装飾ケースで構成したので構造簡素にできる。また装飾ケースは成形品であるので遊技場側で装飾ケースの設置場所や形状が変更できないため、通過確率を変化させることができず、遊技場側による不当な調整を防止できる。

さらに、遊技領域の中央付近から球通路へ連通する接続通路を設けたので、遊技球を強く発射しなくても、接続通路より球通路を経て作動ゲートまたは上記大入賞口へ入球するので、発射位置をほとんど変えずにすむ。

請求項2の発明によれば、遊技領域の右隅の領域に、他の領域から区画して遊技球が通過可能な球通路を形成したので、遊技状態に応じて遊技球を発射する領域を変えることで、遊技領域の右隅の領域へも遊技球を流下させて遊技領域を全体的に有効に活用でき、画像表示装置が大型化しても躍動感のある遊技球の動きが制約されずに弾球遊技機の本来の趣向を楽しむことができる。また右隅の球通路に作動ゲートや大入賞口を設けたので、不当な釘調整を予防でき、作動ゲートや大入賞口への入球に関するゲーム性が向上して遊技者のやる気や期待感を向上させる興趣の豊かな弾球遊技機を提供することができる。20

また、球通路を右隅の領域のガイドレール沿いに設けたので、遊技球を強く発射（右打ち）することで、容易に球通路を通過させることができ、作動ゲートまたは大入賞口へ入球させることができる。また球通路には、通常遊技中では入球しても賞球がない作動ゲートまたは大入賞口を設けたので、遊技者が球通路ばかり狙うといった右打ち集中がない。

また、球通路に振分部材を設けたので、球通路を通過する遊技球が作動ゲートまたは上記大入賞口へ入球するか否といった遊技者の期待感やスリル感を高めゲーム性が向上する。30

さらに、遊技領域の中央付近から球通路へ連通する接続通路を設けたので、遊技球を強く発射しなくても、接続通路より球通路を経て作動ゲートまたは上記大入賞口へ入球するので、発射位置をほとんど変えずにすむ。

請求項3の発明によれば、遊技領域の右隅の領域に、他の領域から区画して遊技球が通過可能な球通路を形成したので、遊技状態に応じて遊技球を発射する領域を変えることで、遊技領域の右隅の領域へも遊技球を流下させて遊技領域を全体的に有効に活用でき、画像表示装置が大型化しても躍動感のある遊技球の動きが制約されずに弾球遊技機の本来の趣向を楽しむことができる。また右隅の球通路に作動ゲートや大入賞口を設けたので、不当な釘調整を予防でき、作動ゲートや大入賞口への入球に関するゲーム性が向上して遊技者のやる気や期待感を向上させる興趣の豊かな弾球遊技機を提供することができる。40

また、球通路を遊技領域に設けられた画像表示装置の外周を囲む装飾ケースとガイドレールの間に設けたので、遊技球を強く発射（右打ち）することで、容易に球通路を通過させることができ、作動ゲートまたは大入賞口へ入球させることができる。また球通路には、通常遊技中では入球しても賞球がない作動ゲートまたは大入賞口を設けたので、遊技者が球通路ばかり狙うといった右打ち集中がない。

また、球通路を画像表示装置等の装飾ケースで構成したので構造簡素にできる。また装飾ケースは成形品であるので遊技場側で装飾ケースの設置場所や形状が変更できないため50

、通過確率を変化させることができず、遊技場側による不当な調整を防止できる。
 また、球通路に振分部材を設けたので、球通路を通過する遊技球が作動ゲートまたは上記大入賞口へ入球するか否といった遊技者の期待感やスリル感を高めゲーム性が向上する。

さらに、遊技領域の中央付近から球通路へ連通する接続通路を設けたので、遊技球を強く発射しなくとも、接続通路より球通路を経て作動ゲートまたは上記大入賞口へ入球するので、発射位置をほとんど変えずにする。

請求項4の発明によれば、予め複数種類の装飾部を設けておき、複数種類の装飾部とケース本体部を組み合わせることで、複数種類の新台が低コストに生産でき、頻繁に行われる新台入替えに対応する。

10

【発明を実施するための最良の形態】

【0016】

本発明の実施形態を説明する。図1に示すように、本発明を適用した弾球遊技機たるパチンコ機は長方形の外枠111と前面枠112とを有し、前面枠112は、左端上下のヒンジ116により外枠111に対し水平方向に回動自在に取り付けられており、前面枠112と一体化している各部をメンテナンス時等に手前側に開き出すことが可能である。遊技機は、通常複数列レイアウトされる遊技機設置島に外枠111にて取り付けられ、プリペードカードユニットと交互に配置される。

【0017】

前面枠112の内側には、前面枠112の高さ方向の上側略2/3の大きさをカバーする金枠113が取り付けられ、金枠113の左側を支軸にして金枠113の内周を縁取るガラス枠114が開閉可能に蝶着される。ガラス枠114にはガラス板115が二重に装填されている。ガラス板115の奥側で前面枠112の内側には遊技盤21が収納され、ガラス板115を挟んで遊技者と対向するようになっている。

20

【0018】

前面枠112の内側にはまた、金枠113の下方にバスタブ状の上皿121と下皿124とが手前側に突出して設けられている。上皿121の本体部にはエボナイト等の汚れのつきにくいものが用いられる。上皿121の側面には賞球の払出し用等の排球出口122が開口している。

【0019】

30

上皿121は左右に手前に膨出する膨出部を有し、左側の膨出部の頂部には、上記プリペードカードユニットに挿入されたプリペードカードの残高を表示する残高表示部133、遊技球の貸し出しを受ける場合に押下する球貸し鉗131および精算する場合の精算鉗132が設けられている。

【0020】

下皿124は側面に溢れ球排球出口125が開口しており、上皿121満杯時の溢れ球が流入するとともに発射し損ねた戻り球の球出口となっている。また、遊技者が上皿球抜きレバー123を操作することにより溢れ球排球出口125を介して上皿121と連通するようになっており、上皿121の遊技球を下皿124に移動することが可能である。また、下皿124が遊技球で満杯となった時には、下皿球抜きレバー126の操作により下皿124の底面が開口して下皿124の下方に排出可能であり、遊技球を別箱に移すことができる。

40

【0021】

下皿124の右側には発射ハンドル141が設けられている。発射ハンドル141は、手前側に突出して取り付けられたグリップ部142の外周にリング状の回動リング143を同軸に設けてなり、遊技者が回動リング143を時計方向に回動すれば、上皿121から供給される遊技球を遊技盤21の盤面上に発射することができる。

【0022】

図2は本パチンコ機の遊技盤21を示し、遊技盤21の盤面上には、盤面上を略円形に縁取る帯状のガイドレール22, 23が設けてあり、ガイドレール22, 23により略円

50

形の遊技領域 20 が形成してある。ガイドレール 22, 23 は図面左側の一部が互いに間隔をおいて対向する二重の壁面構造をなし、図略の遊技球発射装置からの遊技球を案内する通路状の遊技球発射部 221 を構成している。発射ハンドル 141 の操作で遊技球が外側のガイドレール 22 に沿って発射され、遊技領域内 20 に入る。この遊技領域 20 の中央には大型の画像表示装置 30 が設けられている。

【0023】

画像表示装置 30 には、演出図柄表示装置 31 を中心に、演出図柄表示装置 31 の外周を装飾するセンタークース 40 を備えている。センタークース 40 は合成樹脂の成形品からなり、演出図柄表示装置 31 を囲む枠状のケース本体部 41 と、ケース本体部 41 の上枠部と右側枠部に沿う装飾部 42 とで構成している。ケース本体部 41 は遊技盤 21 の盤面中央に設けられた取付開口部に嵌合固定してあり、ケース本体 41 の中央の表示窓より遊技盤 21 の背面側に設置した演出図柄表示装置 31 の表示面が臨ませてある。ケース本体部 41 には、上枠部の図面左寄りの位置に普通図柄保留記憶 LED32 が設けてある。左側枠部には普通図柄表示装置 33 が設けてある。下枠部には、図面左寄りの位置に特別図柄表示装置 34 が、幅方向中央に特別図柄保留記憶 LED35 がそれぞれ設けてある。

【0024】

ケース本体部 41 の上枠部に対応する装飾部 42 の上辺ではその右半部が半円形状に上方かつ右斜め方向へ膨出して広幅に形成してあり、これと連続する装飾部 42 の右辺部は右方向へ膨出して広幅に形成してある。これら装飾部 42 の上辺右半部および右辺部には本パチンコ機のモチーフとなるキャラクタがデザインされている。装飾部 42 は立体的な造形物であり、装飾部 42 の側面が遊技盤 21 から立ち上がる壁面を構成して、遊技球の流下を案内する。

【0025】

そして、装飾部 42 の上辺右半部および右辺部の右側面はガイドレール 22, 23 と所定の間隔をおいて近接対向しており、これら装飾部 42 の上記右側面とガイドレール 22, 23 との間に、遊技領域 20 の右隅の領域に他の領域とは区画された右サイド通路 25 が形成してある。右サイド通路 25 の入口は、遊技領域 20 の上部左隅に位置する遊技球発射口 221 と対向して上部右隅に設けてあり、かつ開口幅を広めに形成してあり、右サイド通路 25 へは遊技球発射口 221 の発射口から強く発射された遊技球を通過させるようにしてある。

【0026】

右サイド通路 25 は、装飾部 42 の右側面およびガイドレール 22, 23 の形状に応じて入口から徐々に通路幅が狭くしてあり、最狭幅部では少なくとも 1 個の遊技球が通過可能な幅にしてある。そして、通路出口では通路幅が若干広めにしてあり、通路出口には、右サイド通路 25 を流下する遊技球を通過させる普通図柄作動ゲート 51 が設置してある。

【0027】

普通図柄作動ゲート 51 は遊技球が通過すると、後述の始動口 52 を開放するか否かを抽選する乱数を抽出するものである。尚、普通図柄作動ゲート 51 は遊技球が通過しても賞球が払い出されない。また通過した遊技球はその後、ガイドレール 23 の案内により遊技領域 20 下端のアウト口 59 へ取り込まれる。

【0028】

また装飾部 42 には、上辺の左右方向の中央よりも左側で、遊技領域 20 の幅方向左側の位置に遊技球が進入可能な入口 261 を備え、入口 261 から緩やかに斜め右下方へ向かって上記上辺右半部を貫通するとともに、下方へ屈曲して上記右辺部を縦方向に貫通して遊技球を上記右サイド通路 25 の出口付近へ案内する接続通路 26 が形成してある。接続通路 26 の出口は、右サイド通路 25 の出口に設置された普通図柄作動ゲート 51 よりも上方位置で、装飾部 42 の上記右側面に下端に設けて右サイド通路 25 の出口付近に連通してある。

【0029】

10

20

30

40

50

また、接続通路 26 は、上記右辺部側の通路端末が、右サイド通路 25 の出口側（図面右方向）と、反対の遊技盤 21 中央下部側（図面左方向）に分岐してあり、分岐点には上記いずれかの方向へ遊技球を振り分ける振分体 27 が設置してある。振分体 27 は、電動モーターにより常に低速で一定方向（例えば矢印で示す時計方向）に回転する円盤の盤面に、盤面の径方向に延びる案内板 271 が立設してある。円盤の回転により、案内板 271 が右下がりの傾斜姿勢となったとき、接続通路 26 を流下する遊技球が案内板 271 に沿って右サイド通路 25 へ振り分けられ、左下がりの傾斜姿勢となったとき遊技球が反対側の始動口 52 の上方へ振り分けられる。

【0030】

画像表示装置 30 の中央直下位置には、始動口 52 が設けてある。始動口 52 は、開閉可能な左右一対の羽根部材を備えた電動チューリップである。両羽根部材はソレノイドで駆動する。始動口 52 は遊技球が入球すると、所定数の賞球が払い出され（例えば 4 個）、かつ遊技者にとって有利な特別遊技に移行するか否かを抽選する乱数を抽出し、特別図柄表示装置 33 および演出図柄表示装置 31 を変動させるものである。

【0031】

始動口 52 の左右両側位置にはそれぞれ、普通の入賞口 53, 53 が設けてある。各入賞口へ入球すると所定数の賞球が払い出される（例えば 10 個）。始動口 52 の直下位置には大入賞口 54 が設けられる。大入賞口 54 は、アタッカー扉が電動で作動して幅広の入球口を開閉し、上記特別遊技に移行すると開放し、多くの入賞を見込むことができる。

【0032】

画像表示装置 30、始動口 52、普通の入賞口 53, 53 および大入賞口 54 の周辺には多数の遊技釘や風車等が設けてある。

【0033】

図 3 はパチンコ機の電気的構成を示すブロック図で、主制御装置 61 は、遊技制御プログラムを記憶した ROM および演算等の作業領域として働く RAM を内蔵したワンチップマイコンを中心とした論理演算回路として構成され、各装置や基板類 33, 34, 62, 66、各種スイッチ類 711 ~ 718, 736, 751 および各種アクチュエータ類 719 ~ 721, 736 との入出力を行うための外部入出力回路も設けられている。

【0034】

主制御装置 61 が信号入力を受ける各種スイッチ類 711 ~ 718 について説明する。満タンスイッチ 711 は下皿 124 内に設けられた圧力センサであり、下皿 124 が遊技球で満タン状態になったことを検知する。玉切れスイッチ 712 は図略の球タンクに設けられた圧力センサであり、球タンク内に遊技球が不足していることを検知する。

【0035】

始動口スイッチ 713 は始動口 52 内に、普通図柄始動スイッチ 714 は普通図柄作動ゲート 51 内に設けられ、それぞれ遊技球を検知する。始動口 52 に入球すると主制御装置 61 は特別画像表示装置 34 およびサブ統合基板 66 に、大当たりか否かを表示することを要求する指令コマンドを送信する。

【0036】

また、Vスイッチ 715 は大入賞口 54 内に設けられ、入賞した遊技球が特別領域を通過したことを検知する。カウントスイッチ 716 は大入賞口 54 内に入賞するすべての遊技球を検知する。

【0037】

賞球払い出しスイッチ 717 は払出制御装置 62 から払い出される賞球をカウントする。カウント信号は払出制御装置 62 へも送信される。各普通入賞口スイッチ 718 は各普通入賞口 53 に入賞した遊技球を検知する。

【0038】

主制御装置 61 により駆動されるアクチュエータ類 719 ~ 721, 736 について説明する。大入賞口ソレノイド 719 は大入賞口 54 のアタッカー扉の開閉に、Vソレノイド 720 は大入賞口 54 内の上記特別領域の開閉に、普通役物ソレノイド 721 は始動口

10

20

30

40

50

52の羽根部材の開閉にそれぞれ使用される。アタッカー扉は、基本的な開放時間（通常20秒）が設定されており、該開放時間がカウントアップする前に、カウントスイッチ716により検知される遊技球の数が所定数（通常、10個）に達すると閉鎖する。振分体モーター736は振分体27の円盤の回転に用いられ、常時回転させる。

【0039】

払出制御装置62は1チップマイクロコンピュータを用いた論理演算回路として構成されたもので、主制御装置61と双方向通信を行い、主制御装置61からの制御コマンドに従って入賞があった場合に賞球モータ722を作動せしめて賞球の払い出しの制御を行うとともに、プリベードカードユニット723およびCR精算表示装置724と双方向通信を行い、球貸しソレノイド725を駆動して貸し球の供給の制御を行う。貸球の数は球貸しセンサ736の出力に基づいてカウントされる。CR精算表示装置724は上記上皿121の押し鉗132, 133および残高表示部131形成位置に内蔵され、球貸し鉗132の押下でオンする球貸しスイッチ、精算鉗133の押下でオンする精算スイッチおよび残高表示部131における数値表示用のLEDから構成されている。

【0040】

発射制御装置63は、遊技者が操作する発射ハンドルの回動量を検知する回動量センサ（図4中、発射ハンドル）726の検知量に応じて図示しない発射装置を構成する発射モータ727を駆動制御するもので、1チップマイコンからなる。発射制御装置63は、払出制御装置62と、払出制御装置62からの送信のみが許容される一方向通信を行う。発射制御装置63には発射停止スイッチ727が接続され、遊技者により操作されると発射を一時的に停止せしめるようになっている。また、タッチスイッチ728は発射ハンドル141に内蔵されて、遊技者が発射ハンドル141に触れているか否かを検知するもので、弾球遊技機が稼働中か否かが知られる。

【0041】

サブ統合基板66は、主制御装置61からの指令を受けてこの指令を演出図柄制御装置64および演出図柄表示装置31に中継するとともに、1チップマイコンとランプ出力用のICチップからなるランプ制御装置を有し、これにより特別図柄保留記憶LED35や普通図柄保留記憶LED32の他、装飾用等の各種のランプ類733のランプ制御を行う。

【0042】

またサブ統合基板66は多数の音声データを記憶したマスクROM内蔵の1チップマイコンと、これにより制御される音源ICおよびアンプ等からなる音声制御装置を備えており、これにより主制御装置61および演出図柄制御装置64からの指令を受けて、録音した音源をフレーズに組み立てスピーカ735を駆動する音声制御を行う。

【0043】

演出図柄制御装置64は1チップマイコン等を中心に構成され、サブ統合基板66を経由した主制御装置61の指令に基づいて演出図柄表示装置31の図柄を制御する。

【0044】

主制御装置61の通信の構成はインバータ回路やラッチ回路を用いて構成される。

【0045】

また、主制御装置61は、盤用外部接続端子741を介して、遊技場内の弾球遊技機全体を管理するホールコンピュータ1cと接続され、ホールコンピュータに賞球の払い出し数等の種々の遊技情報を送信するようになっている。また、試験信号端子742と接続され、弾球遊技機を所定の状態として、故障の解析などを行うことができる。更に、ガラス枠114の開閉状態を検知する扉開放スイッチ751が接続され、ガラス枠114が開放されると、これを遊技場側に知らせるようになっている。各装置61, 62, 63, 64, 66等には、AC24V電圧を整流する電源基板67より定電圧が供給される。

【0046】

本パチンコ機は、普通図柄作動ゲート51を遊技球が通過すると、抽出された乱数に基づいて普通図柄表示装置33を変動し、乱数が予め設定された数値であれば、普通図柄表

10

20

30

40

50

示装置 3 3 で当たりを表示して始動口 5 2 を所定の時間開放する。始動口 5 2 に遊技球が入球すると、抽出された乱数に基づいて特別図柄表示装置 3 4 および演出図柄表示装置 3 1 の図柄を変動し、乱数が予め設定された数値であれば特別図柄表示装置 3 4 および演出図柄表示装置 3 1 に大当たり図柄を停止表示し、当たりとなって大入賞口 5 4 が開放して多数の賞球を獲得できる。

【 0 0 4 7 】

本パチンコ機は表 1 に示すように、大当たり状態（遊技者に有利な状態）以外に通常確率状態、時間短縮状態および高確率状態の設定がある。上記状態の移行方法は、パチンコ機の電源が投入されると通常確率状態になり、該通常確率状態にて、通常図柄で大当たりすると大当たり遊技終了後に時間短縮状態になる。時間短縮状態は特別図柄の抽選を 100 回行うと終了し通常確率状態に戻る。通常確率状態時に確変図柄で大当たりすると大当たり遊技終了後から次の大当たりが発生するまで高確率状態となる。尚、時間短縮状態、高確率状態にて確変図柄で大当たりすると大当たり遊技終了後に高確率状態になり、時間短縮状態、高確率状態にて通常図柄で大当たりすると大当たり遊技終了後に時間短縮状態になる（時間短縮状態で通常図柄で大当たりした場合は大当たり遊技終了後、残りの抽選回数に関係なく 100 回の特別図柄の抽選が終了するまで継続される。）。時間短縮状態および高確率状態では、始動口 5 2 の開放時間を延長するように設定してある。何れの状態においても、普通図柄作動ゲート 5 1 を遊技球が通過しても賞球の払い出しがなされない。

10

【 0 0 4 8 】

【表1】

	通常確率状態	時間短縮状態	高確率状態
変動短縮機能	条件成立で作動 (特別図柄のみ)	作 動	作 動
開放延長機能 (始動口に設けられた羽根)	未 作 動	作 動	作 動
特別図柄の 大当たり確率	1/300	1/300	1/50
普通図柄の 当たり確率	1/2	1/2	1/2
特別図柄の 平均変動時間	約9秒	約6秒	約6秒
特別図柄の 最短変動時間	約10秒 (変動短縮機能 未作動時)	約5秒	約5秒
普通図柄の 平均変動時間	約28秒	約4秒	約4秒
普通電動役物作動に による羽根の開放時間 (始動口に設けられた羽根)	0.3秒	4秒	4秒
高確率状態になる割合 (当たりにおける割合)	1/2	1/2	1/2
賞球数	作動ゲート	0個	0個
	始動口	4個	4個
	普通入賞口	10個	10個
	大入賞口	15個	15個

10

20

30

40

【0049】

また本パチンコ機は、普通図柄表示装置33と特別図柄表示装置34、および演出図柄表示装置31を備え、各表示装置により普通図柄、特別図柄、および特別図柄の疑似表示である演出図柄を表示する。普通図柄表示装置33と特別図柄表示装置34は主制御装置61により制御せしめ、演出図柄表示装置31は演出図柄制御装置64で制御せしめる。演出図柄は特別図柄の表示に同期して、特別図柄の変動が始まれば演出図柄も変動し、特別図柄が停止すれば演出図柄も停止する。しかし、特別図柄が変動開始からほぼ一定の高速変動を停止するまで継続するのに対して、演出図柄は変動開始時に高速変動するがその後変動速度を変化させ、仮停止（揺れ変動）などの演出を行って停止する。また、特別図

50

柄の表示を小さくし、これに対して演出図柄の表示を大きくして演出図柄を目立たせるようにして、遊技者が特別図柄でなく演出図柄を見ながら遊技を行うようにしている。

【0050】

本パチンコ機によれば、遊技領域20の右隅に右サイド通路25を形成し、その流下先に普通図柄作動ゲート51を配置したので、遊技球を強く発射（右打ち）することで確実に普通図柄作動ゲート51を通過させることができ、例えば、時短状態や高確率状態のときに普通図柄作動ゲート51を狙って始動口51の長い開放を得るといったチャンスを有効にできる。また、通常、遊技者は始動口52へ入球させるために図2の矢印Sあたりから遊技領域20の左側を狙って遊技球を発射（通常打ち）するが、この通常打ちをしているときにも接続通路26へ遊技球が入球し、接続通路26を通って遊技球が右サイド通路25の出口付近へ流下され、普通図柄作動ゲート51を通過させることが可能である。つまり普通図柄作動ゲート51を遊技領域20の右隅で、他の領域から区画して形成された右サイド通路25内に設けたにも関わらず、通常打ちをしていても普通図柄作動ゲート51を遊技球が通過できるようになっている。また、接続通路26に入った遊技球は全て右サイド通路25側へ流下されるのではなく、振分体27によって始動口52および普通入賞口53側へ振り分けられることがあり、遊技者は接続通路を狙って接続通路26に遊技球が入ることを望む。このように、通常打ちでも接続通路26を通ることで普通図柄作動ゲート51への入球が可能となり、更には接続通路26を通る遊技球は振分体27により振り分けられて始動口52へも入球可能となるので、ゲーム性が高く遊技者の期待感やスリル感を向上して興趣の豊かな遊技を展開することができる。また従来ではあまり使われていない遊技領域20の右隅に遊技球を流下させて遊技領域20を全体的に有効に活用することで、遊技球の躍動感の高い遊技を展開できる。

10

20

30

【0051】

弾球遊技では何らかの原因（遊技球の汚れや発射装置やレール類の設置のブレ等）により、遊技球の発射位置が、発射ハンドルの操作を一定としていても、突然に今までとは異なる位置へ発射されてしまう現象（スランプ現象）が発生し、発射位置の狙いが定まらなくなる。時間短縮状態や高確率状態のときに上記スランプ現象が発生すると、せっかく遊技者にとって好機な状態にも係わらず狙いがそれで思いがけず無駄に球を消費してしまう。この場合に右打ちして右サイド通路25に狙いを変えることで、遊技球を普通図柄作動ゲート51に入球させ、普通図柄の保留記憶を増やすなど有効にできる。

30

【0052】

尚、右打ちにより右サイド通路25に遊技球を通過させても、遊技球は普通図柄作動ゲート51を通ってアウト口59に取り込まれ、賞球の払い出しを行わない。従って、賞球を得るために遊技者は上記通常打ちして始動口52や普通入賞口53等へ入球させなければならず、遊技者に集中的に右打ちばかりさせず、遊技領域20全体を活用させる。

【0053】

右サイド通路25を形成するガイドレール22, 23やセンターケース40は、成形品であるので大きく設置場所や形状が遊技場側で変更できないため、普通図柄作動ゲート51への通過確率を大きく変化させることができない。普通図柄作動ゲート51を右サイド通路25の出口に配置したので、普通図柄作動ゲート51への入球を阻害するような不当な遊技釘の調整を予防できる。

40

【0054】

一般に不当な遊技釘の調整が一番多く行われるところは始動口52付近であるが、上述したように始動口52に遊技球が入球すると賞球が払い出されるので、始動口52を右サイト通路25内または右サイド通路25の流下先に配置してはならない。これは始動口に限らず、右サイト通路25内または右サイド通路25の流下先に賞球が払い出されるものを配置すると遊技者は右打ちで容易に賞球を増やすことができるので遊技として成立しない。ところで始動口52の遊技釘が不当に調整されている場合、遊技者は直ぐに不当に釘調整であること分かり遊技を止めることができ、遊技者に大きな損失を与えることはない。本発明は遊技者が気付き難く、気付いた時には大きな損失を与える入賞口や通過ゲート

50

類の付近の不当な遊技釘調整を防止することが目的であるりその効果を発揮できる。尚、通常遊技状態では、表1に示したように、普通図柄の変動時間が長く普通図柄が当たってもほんの僅かな時間しか始動口52の羽根部材が開放されないため、遊技者は通常遊技状態で普通図柄作動ゲート51への遊技の通過にはほとんど関心をもたないので、通常遊技状態での右打ち集中もない。

【0055】

図4は本発明の第2の実施形態を示す。第2の実施形態の基本構造は第1の実施形態のそれとほぼ同じで、相違点を中心に説明し、図において同一部材は同一符号しめし、これらの説明を省略する。遊技領域20の右隅下部には、右サイド通路25の出口と普通図柄作動ゲート51との間にクルーン(振分部材)55が配置してある。クルーン55は、右サイド通路25を流下する遊技球を受ける容器状の円盤体550で構成してあり、円盤体550の中心付近に遊技球を下方へ通過させる2つの通過穴551, 552が並設してある。一方の通過穴551(右側)は普通図柄作動ゲート51の直上の対向位置に配置しており、通過穴551を通過した遊技球が普通図柄作動ゲート51を通過するようにしてある。他方の通過穴552(左側)は普通図柄作動ゲート51と非対向位置に配置しており、これを通過した遊技球はアウトロ59へ取り込まれるようにしてある。普通図柄作動ゲート51を通過した遊技球もアウトロ59へ取り込まれる。クルーン55の上には右サイド通路25を流下する遊技球のみを受けるように遊技釘等で規制してある。

【0056】

第2の実施形態によれば、第1の実施形態と同様に興味が豊かで見た目にも遊技球の躍動感が高い遊技を展開できるといった作用効果が得られ、更に右サイド通路25を流下する遊技球をクルーン55により受け、普通図柄作動ゲート51とその反対側とへ振り分けるので、右サイド通路25を通過した遊技球が確実に普通図柄作動ゲート51を通過するとは限らず、ゲーム性が向上しスリル感を演出できる。また右打ちしても普通図柄作動ゲート51への入球率が下がる可能性があるので、より右打ち集中をさせない効果を奏する。

【0057】

図5は本発明の第3の実施形態を示す。第3の実施形態の基本構造は第1の実施形態のそれとほぼ同じで、相違点としては、普通図柄作動ゲート51を画像表示装置30の左側位置に配置するとともに、右サイド通路25の下方位置に、右サイド通路25を流下する遊技球を入球可能なように大入賞口54を配置してある。尚、大入賞口54は通常遊技では閉じてあり、この場合、右サイド通路25を通過する遊技球はアウトロ59へ取り込まれる。大当たりとなって大入賞口54が開放すると、右サイド通路25を通過する全ての遊技球が大入賞口54へ入球する。

【0058】

第3の実施形態によれば、第1の実施形態と同様な作用効果が得られ、大入賞口54への入球を阻害するような不当な遊技釘の調整を予防できる。尚、大入賞口54を右サイド通路25内に設けてもよい。

【0059】

図6は本発明の第4の実施形態を示す。第4の実施形態は第2の実施形態と第3の実施形態とを組み合わせた構造で、右サイド通路25の流下先にクルーン55を配置し、クルーン55の一方の通過穴551に対向してその直下位置に普通図柄作動ゲート51を配置するとともに、他方の通過穴552に対向してその直下位置に大入賞口54を配置してある。

【0060】

第4の実施形態によれば、第1の実施形態と同様な作用効果が得られ、通常遊技中には右打ちして普通図柄作動ゲート51を狙っても、クルーン55の振り分けにより普通図柄作動ゲート51へ入球するか否かといったスリル感があり、大当たり中には大入賞口54へ如何に多くの入球が有るかといったスリル感があり、よりゲーム性の高い遊技を提供することができる。尚、上述したように、普通図柄作動ゲート51を右サイド通路25内ある

10

20

30

40

50

いは右サイド通路 25 の流下先に設けても、接続通路 26 を設けることで通常打ちで普通図柄作動ゲート 51 を遊技球が通過可能となっているが、第4の実施形態では、より通常の打ち方で普通図柄作動ゲート 51 を通過させるように、遊技領域の左側位置に別に普通図柄作動ゲート 51 を備えている。

【0061】

第1ないし第4の実施形態において、右サイド通路 25 を狙って遊技球を発射したとき、遊技球が右サイド通路 25 の入口付近のセンタークース 40 の周面に勢いよく当たるおそれがあり、図6に示したように、センタークース 40 の破損防止のために右サイド通路 25 の入口付近のセンタークース 40 沿いに複数の遊技釘からなる破損防止部 29 を設置することが望ましい。

10

【0062】

次に図7、図8に基づいて本発明の第5の実施形態を説明する。第1ないし第4の実施形態で用いたセンタークース 40 を、図7(a)(b)(c)に示すように、ケース本体部 41 と装飾部 42 とをそれぞれ個別に成形して分割構造とし、これら 41, 42 を組付けるようにする。また、図7(d)に示すように、装飾品 42 に対してこれとは別にモチーフの異なるキャラクタをデザインした他の装飾部 42a を成形しておき、図7(b)(d)(e)に示すように、ケース本体部 41 を共通にしてこれと他の装飾部 42a とを組み合わせ、図8に示すように、第1ないし第4の実施形態の遊技盤 21 とはモチーフの異なるキャラクタをデザインした他の遊技盤 21a を生産する。

【0063】

20

尚、他の装飾部 42a にも接続通路 26 を形成しておく。他の装飾部 42a は右辺部側の通路内に複数の案内板 261 が突設してあり、通路内を遊技球が蛇行しながら流下するようにしてある。また右辺部側の通路端末には山形の振分体 27a が設けてあり、山形の振分体 27a により通路内を流下する遊技球を右側の右サイド通路 25 の出口側、または左側の始動口 52 側へ振り分ける。

【0064】

ケース本体部 41 はほぼ左右対称な形状としてあり、装飾部 42, 42a と組み合わせなくてもケース本体部 41 を単体で使用し、新しいパチンコ機の機種を構成することができる。またケース本体部 41 には特別図柄表示装置 34、普通図柄表示装置 33、特別図柄保留記憶 LED 35、普通図柄保留記憶 LED 32 が設置可能な構成としてあり、新しい機種を製作する際、同じケース本体部用の金型を使用でき、新しい機種で上記図柄表示装置 34, 33 や保留記憶 LED 35, 32 の設置場所を設けずにすむ。更に新しい機種でも上記図柄表示装置 34, 33 用の表示器たる 7 セグメント LED や保留記憶 LED 35, 32 用の LED として同じタイプの部品を使用できるので、部品在庫の種類を増やすずにすむ。更に上記図柄表示装置 34, 33 や保留記憶 LED 35, 32 用の配線の長さ等も変えずにすみ経済的である。

30

【0065】

第5の実施形態によれば、キャラクタデザインの異なる複数種類の遊技盤 21 を生産する際に、ケース本体部 41 を共通にしたので、その分、ケース本体部 41 の成形金型を共用することができ、生産コストを下げることができる。従ってパチンコ機の価格が安くなり、新台入れ替えの頻繁な遊技場の経済的な負担を軽減できる。

40

【0066】

また、図9に示すように、キャラクタデザインに無関係な装飾部の一部 420 をケース本体部 41 と一体に成形し、異なるキャラクタをデザインした個別の装飾部 42, 42a を組み合わせるようにしてもよい。更に図10に示すように、キャラクタデザインの異なる各装飾部 42, 42a の上辺部 421, 422 と右辺部 423, 424 とを個別に成形した分割構造とし(図10(a)(b))、各装飾部 42, 42a の上辺部 421, 422 と右辺部 423, 424 との組み合わせを変更してもよい(図10(c))。これらによれば、抵コストで多種類の遊技盤を生産できる。

【0067】

50

尚、上述の実施形態はいずれも例示であって本発明の範囲を限定するものではなく、本発明の範囲には上述の実施形態を様々に変形、変更したものも含まれる。図略ではあるが、例えば、装飾部とガイドレールとで右サイド通路を形成することに限らず、装飾部をガイドレールに密接するように形成するとともに、装飾部の表面に右サイド通路を形成するようにしてもよい。また右サイド通路の振分部材および接続通路の振分体としてクルーンや回転式のものに限らず、遊技球を振り分ける構成ならどのような構成でもよい。上述の実施形態ではセンターケースをケース本体と装飾部とで構成したが、ケース本体と装飾部の背面側にケース本体と装飾部を組付ける台板を設けて、ケース本体と装飾部および台板でセンターケースを構成してもよい。上述の第2の実施形態にも第4の実施形態同様に、画像表示装置の左側位置に別に普通団柄作動ゲートを設けてもよい。

10

【図面の簡単な説明】

【0068】

【図1】本発明の弾球遊技機を示す斜視図である。

【図2】本発明の第1の実施形態の遊技盤を示す正面図である。

【図3】本発明の弾球遊技機の電気的の構成を示すブロック図である。

【図4】本発明の第2の実施形態の遊技盤を示す正面図である。

【図5】本発明の第3の実施形態の遊技盤を示す正面図である。

【図6】本発明の第4の実施形態の遊技盤を示す正面図である。

【図7】本発明の第5の実施形態によりセンターケースの構成を示す説明図である。

【図8】上記第5の実施形態の遊技盤を示す正面図である。

20

【図9】上記第5の実施形態の他のセンターケースの構成を示す説明図である。

【図10】上記第5の実施形態の更に他のセンターケースの構成を示す説明図である。

【符号の説明】

【0069】

20 遊技領域

21 遊技盤

22, 23 ガイドレール

221 発射口

25 球通路

26 接続通路

30

30 画像表示装置

40 センターケース(装飾ケース)

41 ケース本体部

42 装飾部

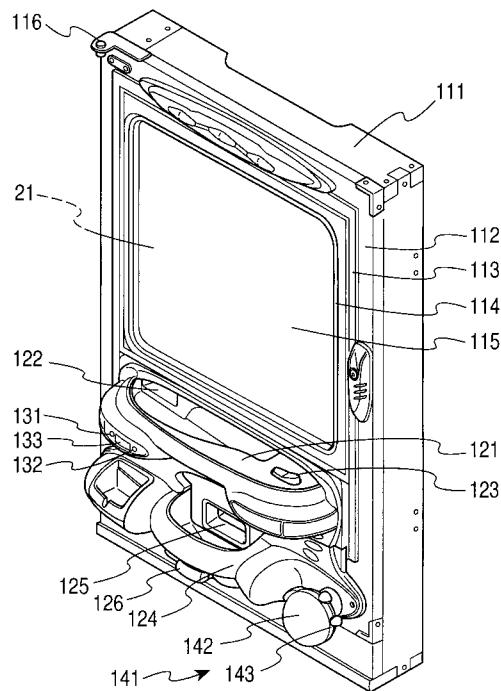
51 普通団柄作動ゲート(作動ゲート)

52 始動口

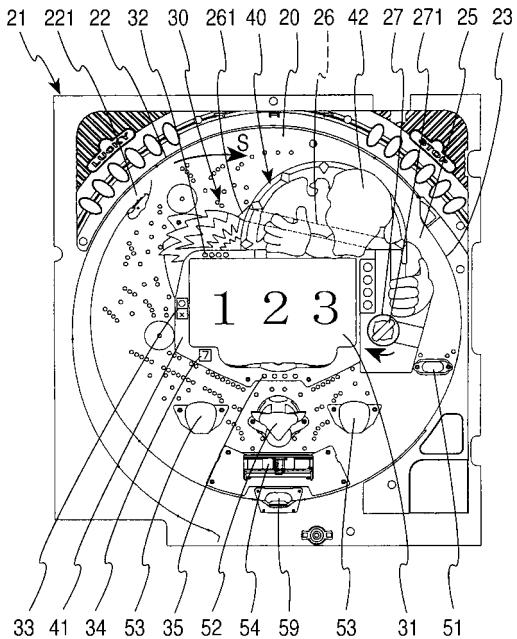
54 大入賞口

55 クルーン(振分部材)

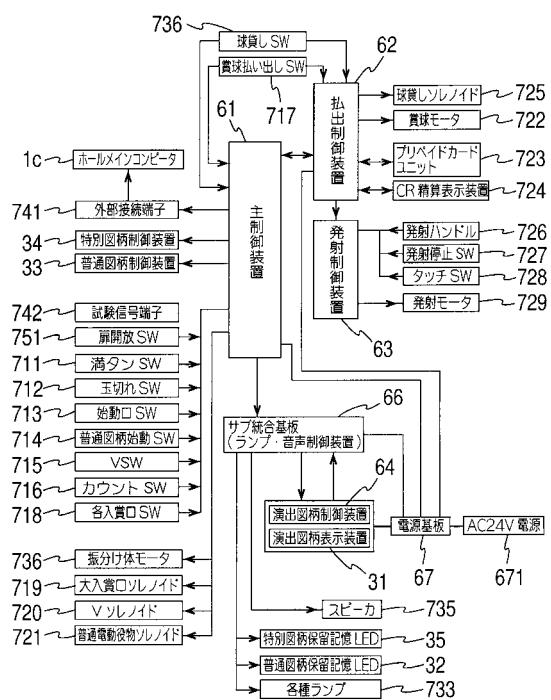
【図1】



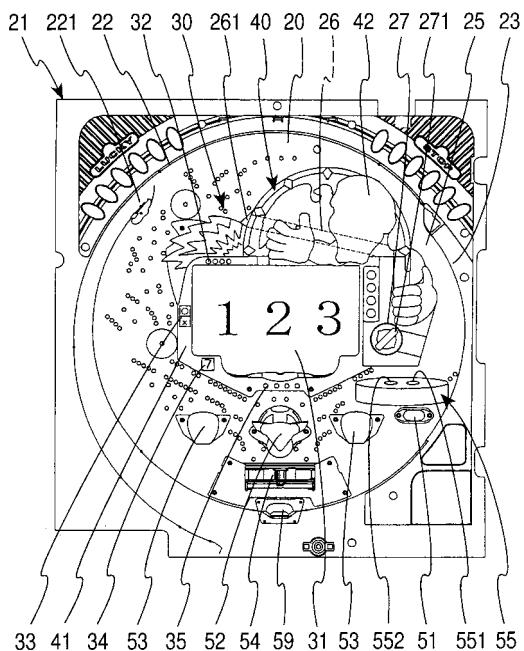
【図2】



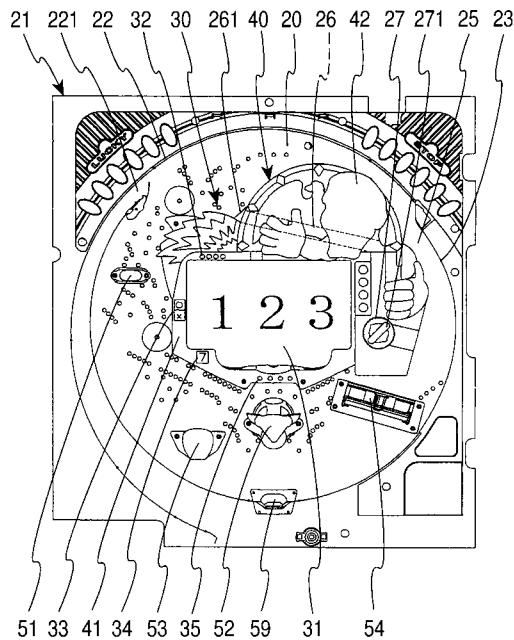
【図3】



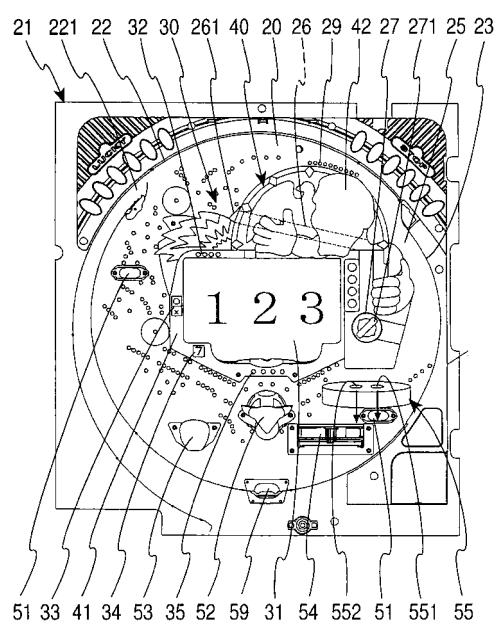
【図4】



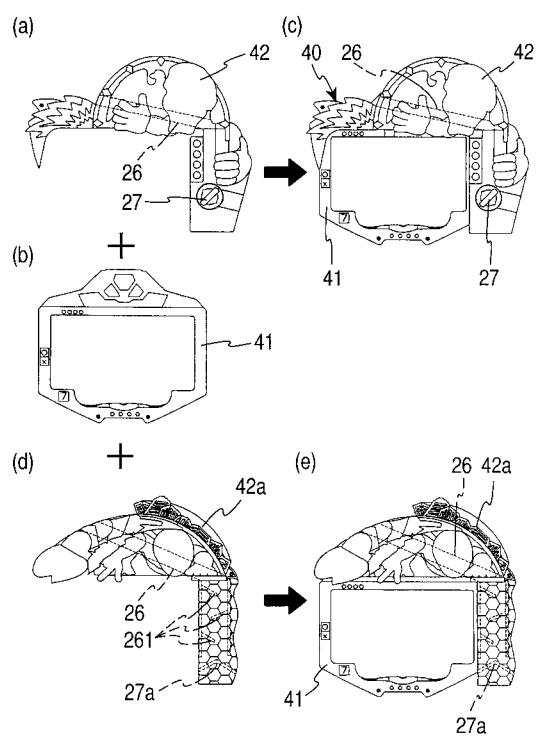
【図5】



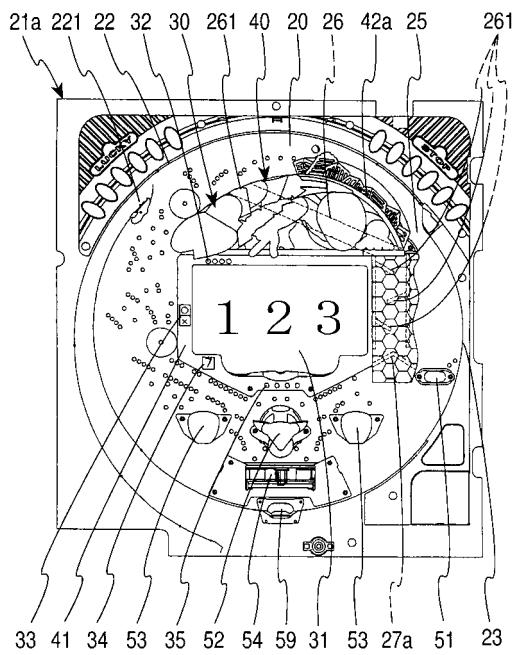
【図6】



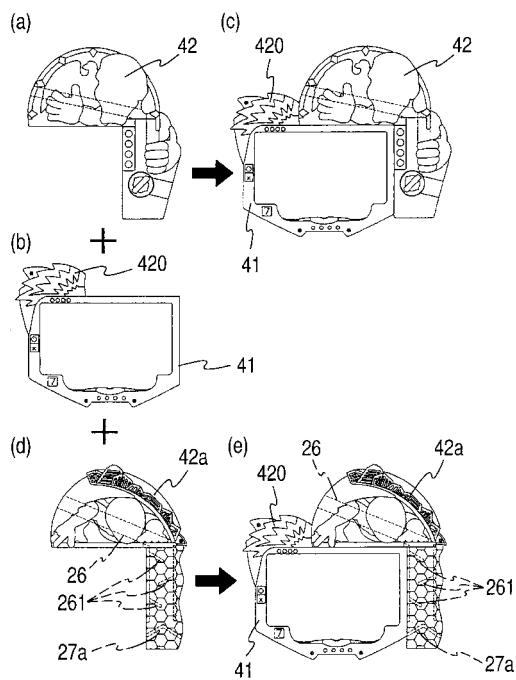
【図7】



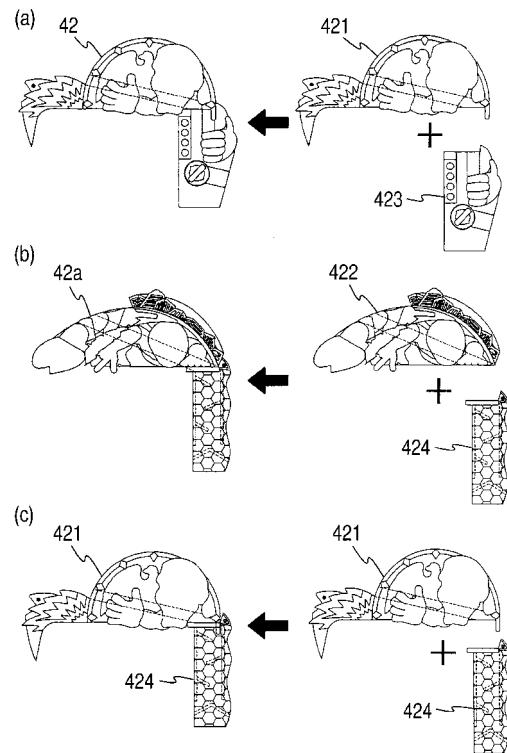
【図8】



【図9】



【図10】



フロントページの続き

審査官 小河 俊弥

(56)参考文献 特開2005-073737 (JP, A)

特開2005-046544 (JP, A)

特開2004-208723 (JP, A)

特開2005-318962 (JP, A)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)

A 6 3 F 7 / 0 2