

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 公開特許公報(A)

(11) 特許出願公開番号

特開2005-296220

(P2005-296220A)

(43) 公開日 平成17年10月27日(2005.10.27)

(51) Int.Cl.<sup>7</sup>

A63F 7/02

F I

A63F 7/02 316A

テーマコード (参考)

2C088

審査請求 未請求 請求項の数 4 O L (全 15 頁)

(21) 出願番号 特願2004-115311 (P2004-115311)  
(22) 出願日 平成16年4月9日(2004.4.9)(71) 出願人 000132747  
株式会社ソフィア  
群馬県桐生市境野町7丁目201番地  
(74) 代理人 100096699  
弁理士 鹿嶋 英實  
(72) 発明者 井置 定男  
群馬県桐生市宮本町3-7-28  
(72) 発明者 亀井 欽一  
群馬県桐生市境野町7-201 株式会社  
ソフィア内  
Fターム(参考) 2C088 EB24 EB42

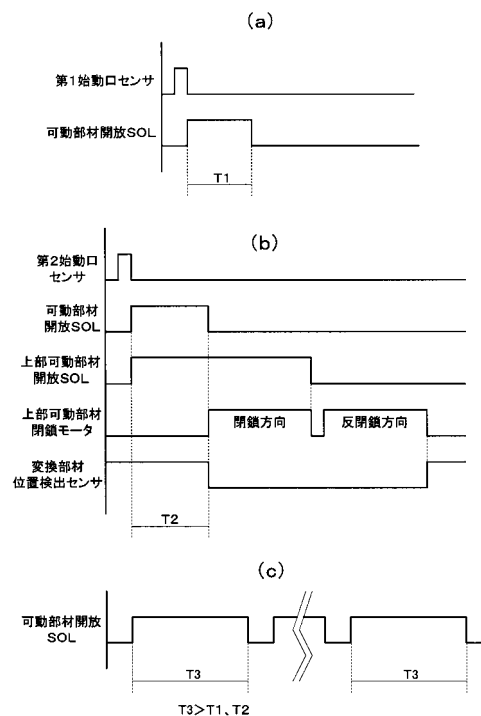
(54) 【発明の名称】 遊技機

## (57) 【要約】

【課題】 変動入賞装置に受け入れた遊技球の挙動に変化を与えて、遊技の興趣を喚起できる遊技機を提供する。

【解決手段】 変動入賞装置11は第1始動口センサ63a、63b、第2始動口センサ64への遊技球の入賞に基づいて可動部材24、25を開閉する補助遊技を行って入賞空間51への遊技球の受入れを可能にする一方、上方入賞開口部73を開閉可能な上部可動部材26を設け、第2始動口センサ64に入賞した場合のみ上部可動部材26も開放し、開放状態中の可動部材24の球受面24aにより側方側から入賞空間51側に向けて案内される遊技球を、開放状態中の上部可動部材26の回転自由端部に当接させて特別入賞部52に向けて案内することで、変動入賞装置11に受け入れた遊技球の挙動に変化を与える。

【選択図】 図4



## 【特許請求の範囲】

## 【請求項 1】

遊技領域に、始動入賞口と、入賞空間が形成された変動入賞装置と、を配設し、  
該変動入賞装置は、

前記入賞空間の周囲に配設され、入賞空間と遊技領域とを区画する区画部材と、

前記区画部材の側部を切り欠いて形成された側方入賞開口部に設けられ、球受面をほぼ  
起立させて当該側方入賞開口部を閉鎖する閉鎖状態と、当該球受面が側方側から前記入賞  
空間側に向けて下り傾斜するように回動して当該側方入賞開口部を開放する開放状態と、  
に変換する可動部材と、

前記入賞空間の下流側に設けられた特別入賞部と、を備え、

前記始動入賞口への遊技球の入賞に基づいて前記可動部材を閉鎖状態から開放状態に変  
換する補助遊技を発生し、該補助遊技中に可動部材により前記入賞空間に受け入れられた  
遊技球が前記特別入賞部に入賞すると、当該補助遊技よりも有利な態様で可動部材を開放  
状態に変換する特別遊技を発生する遊技機において、

前記変動入賞装置は、前記区画部材の上部を切り欠いて形成された上方入賞開口部に、  
該上方入賞開口部を閉鎖する閉鎖状態と、回動自由端部を下方の前記入賞空間側に回動さ  
せて当該上方入賞開口部を開放する開放状態と、に変換する上部可動部材を備え、

開放状態中の前記可動部材の球受面により側方側から前記入賞空間側に向けて案内され  
る遊技球を、開放状態中の前記上部可動部材の回動自由端部に当接させて前記特別入賞部  
に向けて案内するようにしたことを特徴とする遊技機。

## 【請求項 2】

前記変動入賞装置は、

前記上部可動部材を閉鎖状態に保持する保持状態と、保持状態を解除した解除状態とに  
変換する保持部材と、

前記上部可動部材を開放状態から閉鎖状態に変換させる変換部材と、を備え、

前記保持部材を解除状態に変換すると前記上部可動部材を自重により開放状態となるよ  
うに構成するとともに、前記変換部材を開放状態の前記上部可動部材の揺動を許容する位  
置に退避させるように構成したことを特徴とする請求項 1 記載の遊技機。

## 【請求項 3】

前記変動入賞装置は、

前記上部可動部材の開放状態への回動を規制する規制部材を備え、

該規制部材を衝撃吸収部材により構成したことを特徴とする請求項 1 又は 2 記載の遊技  
機。

## 【請求項 4】

前記始動入賞口を複数設け、

始動入賞口の種類に応じて前記上部可動部材を開放状態に変換するか否かを決定するよ  
うに構成したことを特徴とする請求項 1 乃至 3 の何れかに記載の遊技機。

## 【発明の詳細な説明】

## 【技術分野】

## 【0001】

本発明は、遊技領域に、始動入賞口と入賞空間が形成された変動入賞装置とを配設し、  
該変動入賞装置は区画部材と、開閉可能な可動部材と、特別入賞部と、を備え、前記始動  
入賞口への遊技球の入賞に基づいて前記可動部材を閉鎖状態から開放状態に変換する補助  
遊技を発生し、該補助遊技中に可動部材により前記入賞空間に受け入れられた遊技球が前  
記特別入賞部に入賞すると、当該補助遊技よりも有利な態様で可動部材を開放状態に変換

10

20

30

40

50

する特別遊技を発生する遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

従来より、パチンコ遊技に変化を与え、遊技の面白みを高めるために、種々の変動入賞装置を備えた遊技機が提案されている。

このような変動入賞装置には、遊技盤の遊技領域に取り付けられた構成基板の表面上部に鎧部材を突設するとともに、表面下部に区画部材を突設し、該鎧部材の左右の端部の下方に可動部材を回動可能に軸着し、鎧部材と左右の可動部材と区画部材とで囲まれた部分にいわゆる特別入賞口と一般入賞口とを併設したものがある。

このような従来の遊技機としては、例えば以下の特許文献に開示のものがある。

10

【0003】

【特許文献1】特開昭63-214272公報

【0004】

上記特許文献に開示のものは、鎧部材の両側下方に可動部材を設け、可動部材を側方へ傾倒させるとともに鎧部材を後方にスライドさせて、入賞開口を形成する変動入賞装置を備えた遊技機である。

この遊技機は、斜め上方から流下してきた遊技球の他に真上から流下してきた遊技球も変動入賞装置内に受け入れることができ、それなりに遊技者の興趣を高めていた。

【発明の開示】

【発明が解決しようとする課題】

20

【0005】

しかしながら、従来の遊技機にあつては、変動入賞装置の構成が真上から流下してきた遊技球を変動入賞装置内に受け入れることを可能としてはいるものの、鎧部材と可動部材とが相互に協働するような仕組みにはなっておらず、遊技が単調であった。

すなわち、鎧部材と可動部材とは単に別々に動くのみで、これらが相互に協働して受け入れた遊技球の挙動に変化を与えるということはなかった。そのため、変動入賞装置内に受け入れられて流動する遊技球の動きに変化が乏しく、遊技者にとって遊技が単調になっていた。

【0006】

そこで本発明は、変動入賞装置に受け入れた遊技球の挙動に変化を与えて、遊技の興趣を喚起できる遊技機を提供することを目的としている。

30

【課題を解決するための手段】

【0007】

上記目的を達成するため、請求項1記載の発明は、遊技領域に、始動入賞口と、入賞空間が形成された変動入賞装置と、を配設し、

該変動入賞装置は、

前記入賞空間の周囲に配設され、入賞空間と遊技領域とを区画する区画部材と、

前記区画部材の側部を切り欠いて形成された側方入賞開口部に設けられ、球受面をほぼ起立させて当該側方入賞開口部を閉鎖する閉鎖状態と、当該球受面が側方側から前記入賞空間側に向けて下り傾斜するように回動して当該側方入賞開口部を開放する開放状態と、に変換する可動部材と、

40

前記入賞空間の下流側に設けられた特別入賞部と、を備え、

前記始動入賞口への遊技球の入賞に基づいて前記可動部材を閉鎖状態から開放状態に変換する補助遊技を発生し、該補助遊技中に可動部材により前記入賞空間に受け入れられた遊技球が前記特別入賞部に入賞すると、当該補助遊技よりも有利な態様で可動部材を開放状態に変換する特別遊技を発生する遊技機において、

前記変動入賞装置は、前記区画部材の上部を切り欠いて形成された上方入賞開口部に、該上方入賞開口部を閉鎖する閉鎖状態と、回動自由端部を下方の前記入賞空間側に回動させて当該上方入賞開口部を開放する開放状態と、に変換する上部可動部材を備え、

開放状態中の前記可動部材の球受面により側方側から前記入賞空間側に向けて案内され

50

る遊技球を、開放状態中の前記上部可動部材の回動自由端部に当接させて前記特別入賞部に向けて案内するようにしたことを特徴とする。

【0008】

請求項1に従属する請求項2記載の発明は、前記変動入賞装置は、

前記上部可動部材を閉鎖状態に保持する保持状態と、保持状態を解除した解除状態とに変換する保持部材と、

前記上部可動部材を開放状態から閉鎖状態に変換させる変換部材と、を備え、

前記保持部材を解除状態に変換すると前記上部可動部材を自重により開放状態となるように構成するとともに、前記変換部材を開放状態の前記上部可動部材の揺動を許容する位置に退避させるように構成したことを特徴とする。

10

請求項1又は2に従属する請求項3記載の発明は、前記変動入賞装置は、

前記上部可動部材の開放状態への回動を規制する規制部材を備え、

該規制部材を衝撃吸収部材により構成したことを特徴とする。

請求項1乃至3の何れかに従属する請求項4記載の発明は、前記始動入賞口を複数設け

、始動入賞口の種類に応じて前記上部可動部材を開放状態に変換するか否かを決定するように構成したことを特徴とする。

【発明の効果】

【0009】

請求項1記載の発明によれば、上部可動部材と、可動部材とを相互に協働させることにより、変動入賞装置内に受け入れた遊技球の挙動に変化を与えることができる。したがって、遊技球の挙動を変化させながら特別入賞部に向けて案内することが可能になり、遊技者にとって遊技が単調でなくなり、遊技の興趣を喚起させることができる。

20

請求項2記載の発明によれば、上部可動部材が回動自由端部を下方に回動可能なように構成した場合、閉鎖状態中の上部可動部材に遊技球が上方から衝突して、上方入賞開口部が開放してしまうといった事態が発生し得るが、保持部材を設けるといふ本発明の構成により、そのような不都合を無くして、上部可動部材を確実に閉鎖状態に保持することができる。

また、変換部材が開放状態の上部可動部材の揺動を許容する位置に退避するので、上部可動部材が入賞空間における遊技球の流下の支障となる事態を防止することができる。

30

【0010】

請求項3記載の発明によれば、可動部材により受け入れた遊技球の衝撃により上部可動部材が揺動し、該揺動した上部可動部材が衝撃吸収部材より構成される規制部材に衝撃するので、該衝撃吸収部材のテンションや高さを調整することにより、可動部材の球受面が側方側から入賞空間側に向けて案内する遊技球の速度の減速程度を調整できる。したがって、特別入賞部への遊技球の入賞率をきめ細かく変更することができ、遊技店と遊技者との利益の均衡を保てるという効果がある。

請求項4記載の発明によれば、複数の始動入賞口に対して、その種類に応じて上部可動部材を開放状態に変換するか否かを決定するので、始動入賞口の種類に対応して特別入賞部への遊技球の入賞率を変化させることができ、遊技者の興趣が更に増すという効果がある。

40

【発明を実施するための最良の形態】

【0011】

以下、本発明の実施の形態を、パチンコ機に適用した例について説明する。

A．遊技盤の構成

図1はパチンコ機（遊技機）の遊技盤を示す正面図である。図1において、符号1は遊技盤であり、遊技盤1には前面の略円形領域がガイドレール2で囲まれることにより遊技領域3が形成されている。

遊技盤1のほぼ中央部には変動入賞装置11が、変動入賞装置11の下方には第1始動入賞口12、13及び第2始動入賞口14がそれぞれ配置されている。変動入賞装置11

50

は取付ベース 20 (図 2 参照)、区画部材 21、22、23、一对の可動部材 24、25、上部可動部材 26 を備えている。第 1 始動入賞口 12、13 に球が入賞すると、一对の可動部材 24、25 が球を受け入れ易い開放状態に変位し、第 2 始動入賞口 14 に球が入賞すると、一对の可動部材 24、25 及び上部可動部材 26 が協働して球を受け入れ易い開放状態に変位するようになっている (詳細な構成は後述)。

#### 【0012】

また、遊技盤 1 の遊技領域 3 にはその他に一般入賞口 31、32、33、34 が配置されるとともに、遊技領域 3 内の適宜位置には風車と呼ばれる打球方向変換部材 (図示略) が回転自在に複数設置されるとともに、障害釘 (図示略) が多数植設されている。遊技領域 3 の中央下部にはアウト玉回収口 35 が形成されている。

10

変動入賞装置 11 の両側でレール 2 の内側に沿った部分には、装飾用のサイドランプ 36、37 が配置されており、サイドランプ 36、37 は、例えば変動入賞装置 11 の可動部材 24、25 や上部可動部材 26 が開くときに点滅する他、大当たり中などには遊技者の意欲を盛り上げるように点滅する。

一方、遊技盤 1 の周囲のガイドレール 2 に沿った周辺位置には大当たり発生時に点灯する大当たりランプ 41、42 が配置されている。なお、各ランプ 41、42 はカバー内に装着されている。

#### 【0013】

変動入賞装置 11 には入賞空間 51 が形成され、入賞空間 51 の下流側には特別入賞部 52 と、一般入賞部 53、54 とが設けられている。特別入賞部 52 を通過した球は特定領域センサ 61 により検出され、特定領域センサ 61 により検出された球及び一般入賞部 53、54 を通過した球はカウントセンサ 62 により検出される。また、第 1 始動入賞口 12、13 を通過した球は第 1 始動口センサ 63a、63b により検出され、第 2 始動入賞口 14 を通過した球は第 2 始動口センサ 64 により検出される。さらに、遊技盤 1 の一般入賞口 31、32、33、34 に入賞した球は、それぞれ入賞口センサ 65a ~ 65d (図 3 参照) により検出される。なお、遊技盤 1 に一般入賞口が n 個ある場合には、入賞口センサは n 個配置される。

20

#### 【0014】

次に、図 2 を参照して変動入賞装置 11 につき、詳細な構成を説明する。

図 2 (a) は変動入賞装置 11 の上面図 (特に、裏機構を示す)、図 2 (b) は変動入賞装置 11 の正面図である。

30

これらの図において、変動入賞装置 11 は前述したように取付ベース 20、区画部材 21、22、23、一对の可動部材 24、25、上部可動部材 26 を備えており、このうち区画部材 21、22、23 は取付ベース 20 に固定されて動かない部材である。これらの区画部材 21、22、23 は入賞空間 51 と遊技領域 3 とを区画し、入賞空間 51 を取り囲むようにその周囲に配置されている。

#### 【0015】

区画部材 21、22、23 は入賞空間 51 を取り囲むように周囲に配置されるが、その周囲のうち、区画部材 21 及び区画部材 23 によって囲まれた部分の一部は切り欠いて側方入賞開口部 71a、71b として形成されている。一对の可動部材 24、25 は開放状態と閉鎖状態とに変換可能 (それらの状態に変位することが可能ということ) であり、可動部材 24、25 は側方入賞開口部 71a、71b にそれぞれ設けられている。そして、可動部材 24、25 は閉鎖状態 (図 1 の状態) のとき、球受面 24a、25a をほぼ起立させて当該側方入賞開口部 71a、71b をそれぞれ閉鎖する位置にあり、開放状態 (図 2 の状態) のとき、当該球受面 24a、25a が側方側から入賞空間 51 側に向けて下り傾斜するように回動して当該側方入賞開口部 71a、71b をそれぞれ開放する位置に変位する。

40

#### 【0016】

変動入賞装置 11 は、第 1 始動入賞口 12、13、第 2 始動入賞口 14 への遊技球の入賞に基づいて可動部材 24、25 を閉鎖状態から開放状態に変換する補助遊技 (なお、第

50

2 始動入賞口 1 4 への入賞がある場合に上部可動部材 2 6 が協働する補助遊技も含む) を発生し、該補助遊技中に可動部材 2 4、2 5 により入賞空間 5 1 に受け入れられた遊技球が特別入賞部 5 2 に入賞すると、当該補助遊技よりも有利な態様で可動部材 2 4、2 5 を開放状態に変換する特別遊技が発生するようになっている。

なお、第 1 始動入賞口 1 2、1 3 に入賞すると、可動部材 2 4、2 5 が 0.4 秒の開放を 1 回行い、第 2 始動入賞口 1 4 に入賞すると、可動部材 2 4、2 5 が 0.5 秒の開放を 1 回行う。

補助遊技よりも有利な態様での特別遊技とは、大当たり遊技のことであり、可動部材 2 4、2 5 が所定回数(例えば、15 回)の開閉動作を行うとともに、1 回の開閉動作の開放時間が 30 秒に設定されている。ただし、30 秒が経過する前に、カウントセンサ 6 2 からの検出信号に基づき変動入賞装置 1 1 内に 9 個の遊技球の入賞が認められると、その時点で可動部材 2 4、2 5 は閉状態に変換する。即ち、特別遊技は、補助遊技よりも可動部材 2 4、2 5 の開閉回数が多く、また、可動部材 2 4、2 5 の開閉動作の 1 回の開放時間が長いという構成により、補助遊技よりも有利な態様で行われるのである。

#### 【0017】

側方入賞開口部 7 1 a の上方には上方入賞開口部 7 3 が形成されており、上方入賞開口部 7 3 は区画部材 2 1、2 2、2 3 の上部を切り欠いて形成されている。位置的には、側方入賞開口部 7 1 a の上方に上方入賞開口部 7 3 が連続して位置し、かつ上方入賞開口部 7 3 は上部可動部材 2 6 が閉鎖状態にあるとき(図 2 の状態のとき)には、該上部可動部材 2 6 が存在する位置を通過しては遊技球が入賞空間 5 1 に入賞しないという位置に配置されている。

したがって、可動部材 2 4 が開放状態に変換すると、この可動部材 2 4 のある位置(つまり側方入賞開口部 7 1 a)を通過して遊技球が入賞空間 5 1 に入賞可能であり、一方、上部可動部材 2 6 が開放状態に変換すると、この上部可動部材 2 6 のある位置(つまり上方入賞開口部 7 3)を通過して遊技球が入賞空間 5 1 に入賞可能であるという構成である。

#### 【0018】

上部可動部材 2 6 は上方入賞開口部 7 3 に設けられており、上方入賞開口部 7 3 を閉鎖する閉鎖状態と、回動自由端部を下方の入賞空間 5 1 側に回動させて上方入賞開口部 7 3 を開放する開放状態とに変換するように作動する。上部可動部材 2 6 の回動自由端部とは、軸支されている側とは反対側の自由に動くことのできる先端側の端部のことである。そして、上部可動部材 2 6 が開放状態中のときは、その下方に位置する可動部材 2 4 の球受面 2 4 a により側方側から入賞空間 5 1 側に向けて遊技球を案内可能な状態となり、このとき案内される遊技球を、開放状態中の上部可動部材 2 6 の回動自由端部に当接させて特別入賞部 5 2 に向けて案内することが可能な構成になっている。

#### 【0019】

可動部材 2 4 は、図 2 (a) に変動入賞装置 1 1 の上面側から見た裏機構を示すように、軸 8 1 によって支持されて回動自由な構成であり、さらに軸 8 1 は取付ベース 2 0 の軸筒 8 2 の内部を貫通してリンク機構 8 3 に連結され、リンク機構 8 3 には可動部材開放ソレノイド 8 4 から力が伝達されるという構成になっている。そして、可動部材開放ソレノイド 8 4 がオフのときには可動部材 2 4 が閉鎖状態にあり、可動部材開放ソレノイド 8 4 がオンすることにより、可動部材開放ソレノイド 8 4 の力がリンク機構 8 3 を介して軸 8 1 に伝達されて可動部材 2 4 が閉鎖状態から開放状態に変換されるようになっている。すなわち、可動部材 2 4 は可動部材開放ソレノイド 8 4 のオン/オフによって側方入賞開口部 7 1 を開放状態と閉鎖状態とに変換する構成である。

#### 【0020】

なお、可動部材開放ソレノイド 8 4 をオフさせると、図示は略しているが、可動部材開放ソレノイド 8 4 の有するスプリングの弾性力によって可動部材開放ソレノイド 8 4 のロッドが引き戻されて、リンク機構 8 3 及び軸 8 1 を介して可動部材 2 4 が閉鎖状態に戻るようになっている。

一方、可動部材 2 5 も同様に、軸 8 5 によって支持されて回動自由な構成であり、さら

10

20

30

40

50

に軸 8 5 は取付ベース 2 0 の軸筒 8 6 の内部を貫通してリンク機構 8 7 に連結され、リンク機構 8 7 には可動部材開放ソレノイド 8 4 から力が伝達されるという構成になっている。そして、同様に可動部材 2 5 は可動部材開放ソレノイド 8 4 のオン/オフによって側方入賞開口部 7 1 を開放状態と閉鎖状態とに変換する構成である。

#### 【0021】

上部可動部材 2 6 は軸 9 1 によって回動自由に支持されており、軸 9 1 は取付ベース 2 0 の軸筒 9 2 の内部を貫通して連結部材 9 3 に連結され、さらに連結部材 9 3 には保持部材 9 4 が下側から当接可能になっている。図 2 ( b ) は、保持部材 9 4 によって連結部材 9 3 が保持されている状態を示しており、このとき保持部材 9 4 は連結部材 9 3 の下側で、連結部材 9 3 の下部を下から支えるように連結部材 9 3 が自重で下がらないように保持している。この場合、連結部材 9 3 は軸 9 1 に連結され、軸 9 1 は上部可動部材 2 6 を軸支しているから、結局、保持部材 9 4 が連結部材 9 3 を自重で下がらないように保持している状態は、上部可動部材 2 6 を閉鎖状態に保持していることになる。

10

#### 【0022】

保持部材 9 4 は図 2 ( a ) に示すように、その基端側が上部可動部材開放ソレノイド 9 5 に連結されており、上部可動部材開放ソレノイド 9 5 がオンすると、上部可動部材開放ソレノイド 9 5 の吸引力によって保持部材 9 4 を図 2 ( a ) の位置から引き込む（後退させる）ような力が働き、保持部材 9 4 が連結部材 9 3、軸 9 1 を介して上部可動部材 2 6 を支持している状態（保持状態）を解除した解除状態となる。解除状態になると、上部可動部材 2 6 はその自重により開放状態（図 6 に示す状態）となり、遊技球が上方入賞開口部 7 3 を通過して入賞空間 5 1 側に入ることができる状態となる。

20

このように、上部可動部材 2 6 は連結部材 9 3、軸 9 1 を介して保持部材 9 4 によって保持可能な構成であり、保持部材 9 4 は上部可動部材 2 6 を閉鎖状態に保持する保持状態と、保持状態を解除した解除状態とに変換することになる。

#### 【0023】

上部可動部材 2 6 が保持状態を解除した解除状態になると、上方入賞開口部 7 3 が開放されるとともに、上部可動部材 2 6 は図 7 に示すようにその自重によりほぼ垂直に近い状態となるように回動自由端部を下方の入賞空間側に回動させる。このままでは、上部可動部材 2 6 は上方入賞開口部 7 3 を閉鎖する元の位置（閉鎖状態に保持される位置：図 2 ( b ) の位置）まで復帰できないので、復帰させるために変換部材 9 6 が設けられている。変換部材 9 6 は軸 9 7 を中心に上部可動部材閉鎖モータ 9 8 によって回動されるようになっており、上部可動部材閉鎖モータ 9 8 が閉鎖方向（図 7 参照）に回転すると、その回転力は変換部材 9 6 に伝達され、変換部材 9 6 の回動自由端側は開放状態の位置にある連結部材 9 3 に当接して、図 6 ( b ) に示すように連結部材 9 3 の回動自由端側を右回転（時計回り）方向に持上げる。そして、連結部材 9 3 の回動自由端側が右回転方向に持上げられることにより、軸 9 1 を介して上部可動部材 2 6 が再び上方入賞開口部 7 3 を閉鎖する元の位置（閉鎖状態に保持される位置：図 2 ( b ) の位置）まで復帰する構成になっている。

30

#### 【0024】

上部可動部材 2 6 が上方入賞開口部 7 3 を閉鎖する元の位置（閉鎖状態）に復帰すると、上部可動部材開放ソレノイド 9 5 がオフして保持部材 9 4 を図 2 ( a ) の位置に再び前進させる。なお、上部可動部材開放ソレノイド 9 5 がオフすると、スプリングの付勢力によって自動的に保持部材 9 4 が連結部材 9 3 の下側に前進する構成になっている。保持部材 9 4 が前進することにより連結部材 9 3 を支持すると（すなわち、上部可動部材 2 6 が閉鎖状態に復帰して連結部材 9 3、軸 9 1 を介して保持部材 9 4 によって保持されると）、上部可動部材閉鎖モータ 9 8 の閉鎖方向への回転は停止し、上部可動部材閉鎖モータ 9 8 が反閉鎖方向に回転を開始して、変換部材 9 6 が図 2 ( b ) に示す位置まで戻る構成になっている。

40

#### 【0025】

変換部材 9 6 が図 2 ( b ) に示す位置まで戻ることににより、上部可動部材 2 6 が開放状

50

態になった場合に、当該上部可動部材 2 6 の揺動を許容することになる。つまり、上部可動部材 2 6 を支えている部材がその支持を解除することから、上部可動部材 2 6 はその自重によりほぼ垂直に近い状態に変換するが、このとき変換部材 9 6 が連結部材 9 3 に当接していると、上部可動部材 2 6 が自由に動くことができなくなるので、それを防止するために、変換部材 9 6 を図 2 ( b ) に示す位置まで戻すのである。変換部材 9 6 を図 2 ( b ) に示す位置まで戻すことは、開放状態の上部可動部材 2 6 の揺動を許容する位置に、変換部材 9 6 を退避させることに相当する。

したがって、本実施の形態では上部可動部材 2 6 を開放状態から閉鎖状態に変換させる変換部材 9 6 を備え、保持部材 9 4 を解除状態に変換すると上部可動部材 2 6 を自重により開放状態となるように構成するとともに、変換部材 9 6 を開放状態の上部可動部材 2 6 の揺動を許容する位置に退避させるように構成したものとなっている。 10

変換部材 9 6 の位置は変換部材位置検出センサ 9 9 によって検出されるようになっており、変換部材位置検出センサ 9 9 は変換部材 9 6 の初期位置 ( デフォルト位置 ) としては退避位置、つまり上部可動部材 2 6 の揺動を許容する位置を検出する。

#### 【 0 0 2 6 】

#### B . 制御系統

次に、本例のパチンコ機の制御系統について、図 3 を参照して説明する。

図 3 において、1 5 0 は遊技制御装置であり、遊技制御装置 1 5 0 は遊技の総括的制御 ( 遊技進行の制御やそのための各被制御機器の直接的又は間接的な制御含む ) を行うもので、パチンコ遊技等に必要の役物制御を行うワンチップマイコンからなる遊技用マイコン 1 5 1 ( 遊技用マイクロコンピュータ : いわゆるアミューズチップ用の I C として製造 ) と、発振器 1 5 1 a ( クロック生成回路 ) と、入力インターフェース 1 5 2 と、出力インターフェース 1 5 3 とを含んで構成され、さらに遊技用マイコン 1 5 1 は、C P U 1 5 4 、R O M 1 5 5 、及び R A M 1 5 6 を備えている。 20

#### 【 0 0 2 7 】

ここで、遊技用マイコン 1 5 1 の R A M 1 5 6 には、賞球データ ( 例えば、7 個賞球、1 5 個賞球というデータ ) を格納するエリアや、電源遮断時の遊技状態を再開するためのバックアップデータ ( 全レジスタやスタックポイント等のデータ ) を格納するエリアの他に、乱数によって適宜決定されて更新される特図の停止図柄の組み合わせ ( 結果態様 ) のデータを、各種別個に格納記憶するための格納領域が設けられている。 30

遊技制御装置 1 5 0 の入力インターフェース 1 5 2 には、第 1 始動口センサ 6 3 a 、6 3 b 、第 2 始動口センサ 6 4 、特定領域センサ 6 1 、カウントセンサ 6 2 、入賞口センサ 6 5 a ~ 6 5 d 、変換部材位置検出センサ 9 9 からの検出信号が入力される。

ここで、入賞口センサ 6 5 a ~ 6 5 d は一般入賞口 3 1 、3 2 、3 3 、3 4 に入賞した入賞球をそれぞれ検出するセンサであり、遊技盤に一般入賞口が n 個ある場合には、入賞口センサは n 個配置される。

#### 【 0 0 2 8 】

一方、遊技制御装置 1 5 0 の出力インターフェース 1 5 3 からは、前述の可動部材開放ソレノイド 8 4 、上部可動部材開放ソレノイド 9 5 、上部可動部材閉鎖モータ 9 8 に制御信号が出力されるとともに、遊技店の管理装置に対して盤用外部情報 ( 例えば、大当り信号等 ) を送信するための盤用外部接続端子 1 6 1 、排出制御装置 1 6 2 、音制御装置 1 6 3 、装飾制御装置 1 6 4 に対して制御信号が出力される。 40

排出制御装置 1 6 2 は遊技盤 1 の各入賞口毎に設けられた第 1 始動口センサ 6 3 a 、6 3 b 、第 2 始動口センサ 6 4 、特定領域センサ 6 1 、カウントセンサ 6 2 、入賞口センサ 6 5 a ~ 6 5 d により遊技球の入賞が検出されると、入賞口の入賞価値に対応して予め設定された賞球数の情報 ( 賞球データ ) が遊技制御装置 1 5 0 から送信されてくるので、この情報に基づき排出装置 1 6 5 を制御して賞球データに応じた賞球を排出する制御を行う。

#### 【 0 0 2 9 】

音制御装置 1 6 3 はスピーカ ( 図示省略 ) を駆動して効果音などの出力制御を行う。装 50



飾制御装置 164 は遊技盤 1 上の各種装飾ランプ 166 ( サイドランプ 36、37 も含む ) や各種 LED 167 を点灯あるいは点滅させる装飾制御を行う。

なお、本例の場合、図示省略した電源ユニット ( 各制御装置やソレノイド等に所定電力を供給する回路基板よりなるユニット ) には、遊技制御装置 150 の RAM 156 にバックアップ電源を供給するバックアップ電源 168 が備えられている。バックアップ電源 168 は排出制御装置 162 の RAM ( 図示省略 ) にもバックアップ電源を供給している。

そして、上記バックアップ電源 168 の働きによって、遊技制御装置 150 の RAM 156 と排出制御装置 162 の RAM は、電源遮断時 ( 停電時含む ) でも、所定のバックアップ保証期間の間はその全データが記憶保持可能となっている。

#### 【0030】

なお、本例のパチンコ機は、いわゆるセーフユニット ( 全ての入賞球を一カ所に集めて 1 個ずつ検出し、入賞球を賞球払出が完了するまで保持しておくユニット ) を備えずに、前述した如く各入賞口毎に入賞検出を行う構成であるため、未排出の賞球の情報をソフト的に保持しておく必要があり、そのためにこのようなバックアップ電源が供給される構成となっている。また、停電等により中断した遊技を、電源再投入後に継続的に再開するためには、電源遮断時の遊技状態等を再現するための情報を記憶保持する必要があり、そのためにこのようなバックアップ電源が少なくとも遊技制御装置 150 の RAM 156 に ( この場合排出制御装置の RAM にも ) 供給される構成となっている。

#### 【0031】

### C. 遊技の流れ

次に、本実施の形態の遊技機で行われる遊技の流れについて、図 4 に示すタイミングチャート及び図 5 ~ 7 に示す変位図を参照しながら説明する。

#### ( a ) 普段遊技

まず、ガイドレール 2 を介して遊技領域中に打込まれた遊技球が一般入賞口 31、32、33、34 の何れかに入賞すると、何れかの入賞口センサ 65a ~ 65d によって入賞が検出され、この入賞に応じた賞球として 5 個の遊技球が排出される。

なお、賞球の排出については、遊技制御装置 150 で入賞口の入賞価値に対応して予め設定された賞球数の情報 ( 賞球データ ) を排出制御装置 162 に送信し、この情報に基づき排出装置 165 が賞球の排出を行い、これは後述の賞球排出についても同様の制御であり、詳細な説明は略す。

また、一般入賞口 31、32、33、34 の何れにも入らない場合には遊技領域中に打込まれた遊技球はアウト玉回収口 35 を通過して回収される。

このように普段遊技では、上述の遊技が繰り返して行われる。

#### 【0032】

#### ( b ) 補助遊技

##### ( b - 1 ) 可動部材の開閉

普段遊技を行いながら、やがて遊技球が第 1 始動入賞口 12、13 の何れかに入賞すると、第 1 始動口センサ 63a、63b によって検出 ( 何れか一方で検出 ) され、遊技制御装置 150 の制御によって可動部材開放ソレノイド 84 がオンする。可動部材開放ソレノイド 84 がオンすると、可動部材開放ソレノイド 84 の力がリンク機構 83、87 を介して軸 81、85 にそれぞれ伝達されて可動部材 24、25 が閉鎖状態から開放状態に変換される。このとき、図 4 ( a ) に示すように、可動部材開放ソレノイド 84 は T1 ( 0.4 秒 ) なる期間だけオンし、可動部材 24、25 が T1 だけ開放する。

T1 なる期間が経過すると、今度は遊技制御装置 150 の制御によって可動部材開放ソレノイド 84 がオフする。これにより、可動部材開放ソレノイド 84 の有するスプリングの弾性力によって可動部材開放ソレノイド 84 のロッドが引き戻されて、リンク機構 83、87 及び軸 81、86 を介して可動部材 24、25 がそれぞれ閉鎖状態の位置に戻る。

#### 【0033】

可動部材 24、25 が開放した場合、側方入賞開口部 71a、71b を通って遊技球が変動入賞装置 11 の入賞空間 51 に入賞可能となる。そして、入賞空間 51 に遊技球が入

10

20

30

40

50

ると、落下して一般入賞部 5 3、5 4 あるいは特別入賞部 5 2 の方に向う。特別入賞部 5 2 は入賞し難く（通過し難く）構成されているので、ほとんど多くの場合、球は一般入賞部 5 3、5 4 の何れかを通過する。球が一般入賞部 5 3、5 4 の何れかを通過すると、それがカウントセンサ 6 2 によって検出され、10 個の遊技球が排出される。一方、運がよければ球が特別入賞部 5 2 に入り、同じく 10 個の賞球排出が行われるとともに、大当り遊技に移行する（大当り遊技は後述する）。

しかしながら、図 5 に示すように、例えば可動部材 2 4 が開放したのみで、上部可動部材 2 6 が閉鎖している状態では、可動部材 2 4 の球受面 2 4 a により側方側から入賞空間 5 1 側に向けて案内される遊技球 P 1 は、P 2、P 3 という軌跡を辿って、殆ど全てが特別入賞部 5 2 を跨いで反対側の一般入賞部 5 4 の方に入ってしまう。特に、特別入賞部 5 2 の周囲は一般入賞部 5 3、5 4 の方に傾斜するような面が形成されており、この傾斜面に当接した遊技球 P 3 は一般入賞部 5 4 の方に落下していき、特別入賞部 5 2 には入り難い。

10

#### 【0034】

（b - 2）可動部材及び上部可動部材の開閉

第 1 始動入賞口 1 2、1 3 の方が入賞しやすく、多くの場合には普段遊技を行いながら、第 1 始動入賞口 1 2、1 3 への入賞という遊技が繰り返して行われる。

遊技の繰り返しにより、遊技球が第 2 始動入賞口 1 4 に入賞すると、第 2 始動口センサ 6 4 によって検出され、図 4（b）に示すように遊技制御装置 1 5 0 の制御によって可動部材開放ソレノイド 8 4 が T 2（0.5 秒）なる期間だけオンして可動部材 2 4、2 5 が T 2 だけ開放する。この期間 T 2 は球が第 1 始動入賞口 1 2、1 3 に入賞した場合の期間 T 1 より長くなっていて有利である。

20

#### 【0035】

また、第 2 始動入賞口 1 4 への入賞に伴い、同時に図 4（b）に示すように遊技制御装置 1 5 0 の制御によって上部可動部材開放ソレノイド 9 5 が 1.2 秒だけオンする。上部可動部材開放ソレノイド 9 5 がオンすると、上部可動部材開放ソレノイド 9 5 の吸引力によって保持部材 9 4 を引き込む（後退させる）ような力が働き、保持部材 9 4 が連結部材 9 3、軸 9 1 を介して上部可動部材 2 6 を支持している状態（保持状態）を解除した解除状態になる。この状態は図 7 に示される。すなわち、図 2 の状態から図 7 の状態に移行して、上部可動部材 2 6 がその自重により開放状態（図 7 に示す状態）となり、遊技球が上方入賞開口部 7 3 を通過して入賞空間 5 1 側に入ることが可能な状態になるとともに、遊技球が開放状態の上部可動部材 2 6 に当接可能なようになる。

30

また、第 2 始動入賞口 1 4 への入賞時には、変換部材 9 6 は開放状態の上部可動部材 2 6 の揺動を許容する位置に退避（図 2 に示す位置）しており、上部可動部材 2 6 が開放状態になっても自由な揺動を妨げることはない。

このように、第 2 始動入賞口 1 4 に球が入賞すると、一对の可動部材 2 4、2 5 及び上部可動部材 2 6 が協働して球を受け入れ易い開放状態に変位する。

#### 【0036】

図 5 は一对の可動部材 2 4、2 5 が開放するとともに上部可動部材 2 6 が実線の閉鎖位置から開放位置（破線）に変位していく様子を示し、図 7 は上部可動部材 2 6 が開放位置（破線）に変位した状態を示し、図 6 は上部可動部材 2 6 が開放位置から再び元の閉鎖位置に復帰した状態を示している。

40

さて、第 2 始動入賞口 1 4 に球が入賞して一对の可動部材 2 4、2 5 及び上部可動部材 2 6 が協働して球を受け入れ易い開放状態に変位した場合、図 5 に示すように、遊技領域 3 を流下して可動部材 2 4 の球受面 2 4 a により受け入れられた遊技球 P 1 は、球受面 2 4 a に沿って変動入賞装置 1 1 の側方側から入賞空間 5 1 側に向けて転動する。このとき、上部可動部材 2 6 は開放状態にあり、その回動自由端部に遊技球が当接して P 4、P 5 の軌跡を辿って更に下方に進み、次いで、ほぼ特別入賞部 5 2 の真上に到達して P 6 という位置まで落下し易い。これは、遊技球が上部可動部材 2 6 の回動自由端部に当接すると上部可動部材 2 6 に対して揺動のための初速を付与することとなる一方、遊技球の運動工

50

エネルギーが減少して変動入賞装置 11 の側方側から入賞空間 51 側に向けて転動する速度が減衰し、進行方向が修正されて特別入賞部 52 の方を向くように案内されるからである。

#### 【0037】

図 5 に示すような状態は、開放状態中の可動部材 24 の球受面 24a により側方側から入賞空間 51 側に向けて案内される遊技球を、開放状態中の上部可動部材 26 の回転自由端部に当接させて特別入賞部 52 に向けて案内するという変動入賞装置 11 の機能に相当する。

なお、変動入賞装置 11 内に入賞するのは、一方の可動部材 24 の側からのみでなく、当然に可動部材 25 の側からも入賞可能であり、しかも物理的にも特別入賞部 52 に入賞不可能というものではない、ケースによっては確率は極めて低い、偶然に可動部材 25 の側から入賞した遊技球が特別入賞部 52 に入ることは有り得る。

#### 【0038】

上部可動部材 26 が開放した後、可動部材 24、25 が閉鎖するタイミングになると（つまり、T2 なる期間が経過すると）、上部可動部材閉鎖モータ 98 に通電して上部可動部材 26 の閉鎖方向への回転を開始する。

#### 【0039】

そして、上部可動部材閉鎖モータ 98 が閉鎖方向に回転すると、図 7 に示す状態から時計回りに変換部材 96 が変位を開始する。変換部材 96 が変位を開始すると、変換部材 96 が変換部材位置検出センサ 99 から離れその出力レベルが H（ハイ）から L（ロー）に反転する。そして、変換部材 96 が回転していき、やがて上部可動部材 26 に力学的に連なる連結部材 93 に対して変換部材 96 が当接し、連結部材 93 を押し上げて図 7 に示すように、結局、上部可動部材 26 が閉鎖位置に復帰する。上部可動部材閉鎖モータ 98 が閉鎖方向に回転する時間は 0.7 秒である。

#### 【0040】

上部可動部材 26 が閉鎖位置に復帰したタイミングでは、上部可動部材開放ソレノイド 95 がオフして保持部材 94 を図 2（a）に示す位置に前進させる。そして、保持部材 94 が前進して連結部材 93 を支持すると、連結部材 93、軸 91 を介して上部可動部材 26 が閉鎖状態に保持されることになる。

上部可動部材 26 が閉鎖位置に復帰すると、その後 0.2 秒の経過を待って、今度は上部可動部材閉鎖モータ 98 が逆方向（反閉鎖方向：変換部材 96 の初期位置方向）に回転を始める。上部可動部材閉鎖モータ 98 が反閉鎖方向に回転していくと、反時計回りに変換部材 96 が変位して連結部材 93 から離れていき、結局、変換部材 96 が初期位置に復帰する。そうすると、変換部材 96 が変換部材位置検出センサ 99 に当接し、変換部材位置検出センサ 99 の出力レベルが H（ハイ）になると、上部可動部材閉鎖モータ 98 を停止させる。

このようにして、変換部材 96 を退避位置から上部可動部材 26 を閉鎖位置に変位させた後、再び退避位置に復帰させる動作が行われる。

#### 【0041】

##### （c）大当り遊技（特別遊技）

補助遊技が行われている最中に、図 5 に示すように、遊技球が特別入賞部 52 に入賞すると、当該補助遊技よりも有利な態様で可動部材 24、25 を開放状態に変換する特別遊技としての大当り遊技が発生する。

大当り遊技では、図 4（c）に示すように、可動部材開放ソレノイド 84 が T3 なる期間だけオンし、可動部材 24、25 が T3 だけ開放する。T3 は T1、T2 よりも長い時間（ $T3 > T1$ 、 $T2$ ）である。T3 が経過すると、可動部材開放ソレノイド 84 がオフし、可動部材 24、25 が閉鎖する。

#### 【0042】

そして、このような開閉動作を可動部材 24、25 は 15 回行うとともに、1 回の開閉動作の開放時間が 30 秒に設定されている。ただし、30 秒が経過する前に、カウントセ

10

20

30

40

50

ンサ 6 2 からの検出信号に基づき入賞空間 5 1 に 9 個の遊技球の入賞が認められると、その時点で可動部材 2 4、2 5 は閉状態に変換する。なお、入賞空間 5 1 に球が入賞すると、1 個の入賞に対して 1 0 個の賞球排出が行われることになる。

この場合、大当り遊技の方が補助遊技よりも可動部材 2 4、2 5 の開放時間が長く、しかも可動部材 2 4、2 5 の開放回数も断然多く、大当り遊技の方が有利である。このような大当り遊技により、遊技者は多くの出玉を得ることが可能になる。

#### 【0043】

このように本実施例では、補助遊技で第 2 始動入賞口 1 4 に遊技球が入賞すると、変動入賞装置 1 1 が上部可動部材 2 6 と、可動部材 2 4、2 5 とを相互に協働させることにより、変動入賞装置 1 1 内に受け入れた遊技球の挙動に変化を与えて特別入賞部 6 1 に向けて案内することが可能になり、遊技者にとって遊技が単調でなくなり、遊技の興趣を喚起させることができる。

10

また、複数の始動入賞口として第 1 始動入賞口 1 2、1 3 及び第 2 始動入賞口 1 4 を設け、各始動入賞口の種類に応じて上部可動部材 2 6 を開放状態に変換するか否かを決定（つまり第 2 始動入賞口 1 4 に入賞した場合のみ上部可動部材 2 6 を開放状態に変換する）しているので、始動入賞口の種類に対応して特別入賞部 6 1 への遊技球の入賞率を変化させることができ、遊技者の興趣が更に増す。

#### 【0044】

##### 第 2 の実施の形態

次に、本発明の第 2 の実施の形態について説明する。

20

図 8 は第 2 の実施の形態の変動入賞装置 2 0 1 を示している。図 8 において、変動入賞装置 2 0 1 は上部可動部材 2 6 の開放状態への回動を規制する規制部材 2 0 2 を備えており、規制部材 2 0 2 は所定の弾力性を有するスプリング（衝撃吸収部材）により構成されている。規制部材 2 0 2 は筒状部材 2 0 3 に固定端部側が挿入されて保持され、筒状部材 2 0 3 は取付孔 2 0 4 によって取付ベース 2 0 に固定されている。

その他の構成は第 1 の実施の形態と同様であり、同一番号が付されている。

このような構成によれば、可動部材 2 4、2 5 により受け入れた遊技球の衝撃により上部可動部材 2 6 が揺動し、該揺動した上部可動部材 2 6 が衝撃吸収部材より構成される規制部材 2 0 2 に衝撃するので、衝撃吸収部材 2 0 2 のテンションや高さを調整することにより、可動部材 2 4 の球受面 2 4 a が側方側から入賞空間 5 1 側に向けて案内する遊技球の速度の減速程度を調整できる。したがって、特別入賞部 6 1 への遊技球の入賞率をきめ細かく変更することができ、遊技店と遊技者との利益の均衡を保てるという効果がある。

30

#### 【0045】

本発明は上述した形態例に限られず、以下のような各種の変形や応用があり得る。

（a）変動入賞装置における各部材の作動時間は上記実施の形態の例に限るものではなく、遊技機の種類や遊技内容に合わせて適切に定めればよい。

（b）また、変動入賞装置における各部材の大きさや位置関係についても、本発明の目的の範囲内で適切に定めればよく、実施の形態に限定されない。

#### 【0046】

また、今回開示された実施の形態はすべての点で例示であって制限的なものではないと考えられるべきである。本発明の範囲は上記した説明ではなくて特許請求の範囲によって示され、特許請求の範囲と均等の意味及び範囲内でのすべての変更が含まれることが意図される。

40

#### 【図面の簡単な説明】

#### 【0047】

【図 1】遊技盤の正面図である。

【図 2】変動入賞装置を説明する図である。

【図 3】パチンコ機の制御系統を示す図である。

【図 4】遊技の内容を説明するためのタイミングチャートである。

【図 5】変動入賞装置の動作を説明する図である。

50

【図 6】変動入賞装置の動作を説明する図である。

【図 7】変動入賞装置の動作を説明する図である。

【図 8】他の実施の形態の変動入賞装置を示す図である。

【符号の説明】

【 0 0 4 8 】

1 遊技盤

1 1 変動入賞装置

1 2、1 3 第 1 始動入賞口

1 4 第 2 始動入賞口

2 1、2 2、2 3 区画部材

10

2 4、2 5 可動部材

2 6 上部可動部材

5 1 入賞空間

5 2 特別入賞部

5 3、5 4 一般入賞部

7 1 側方入賞開口部

7 3 上方入賞開口部

8 4 可動部材開放ソレノイド

9 4 保持部材

9 5 上部可動部材開放ソレノイド

20

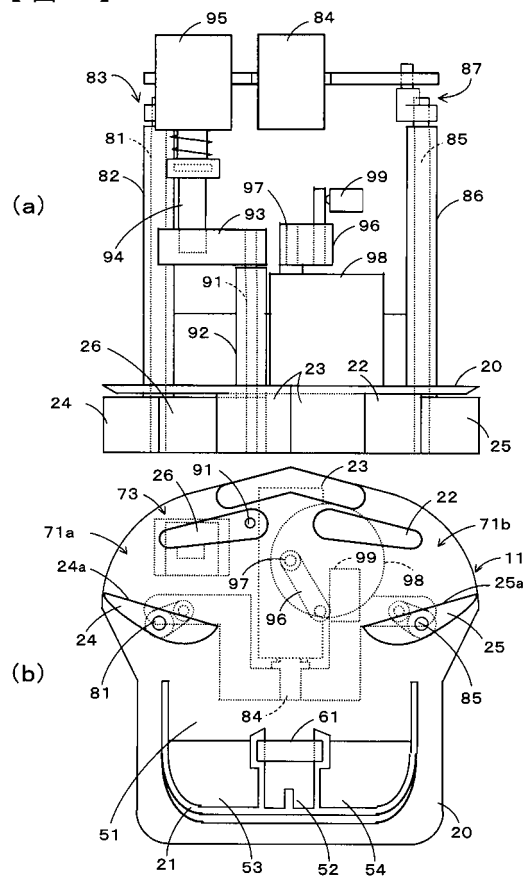
9 6 変換部材

9 8 上部可動部材閉鎖モータ

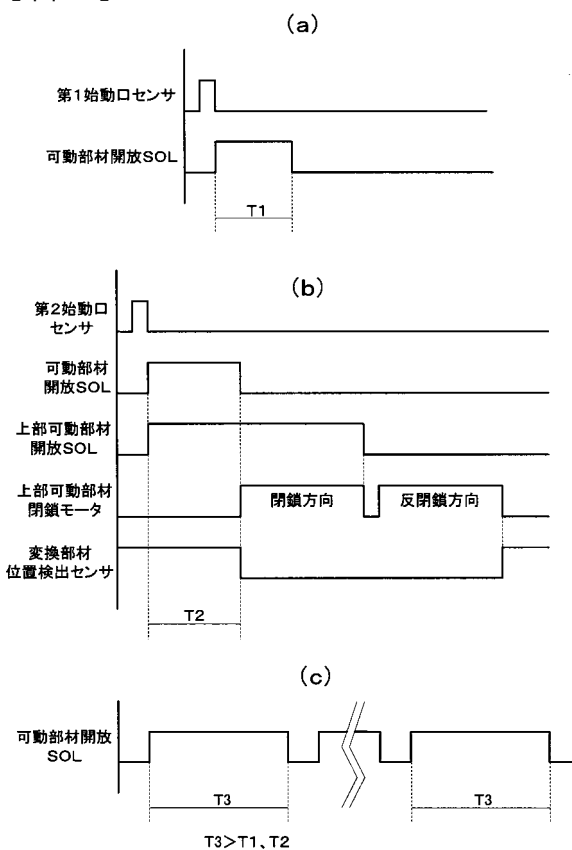
9 9 変換部材位置検出センサ

1 5 0 遊技制御装置

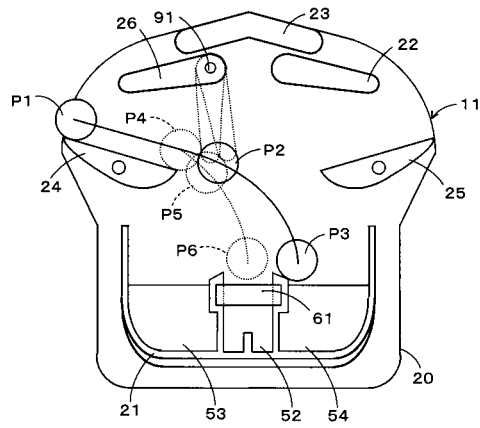
【圖 2】



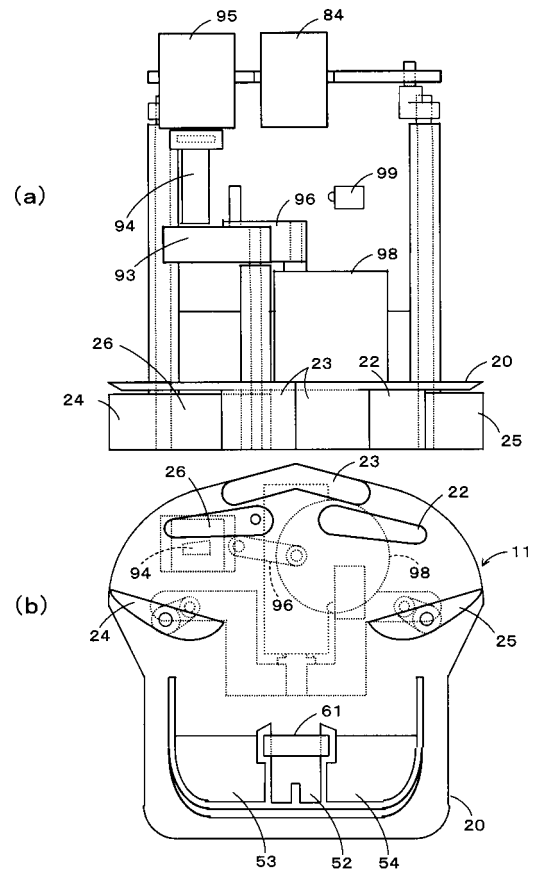
【图 4】



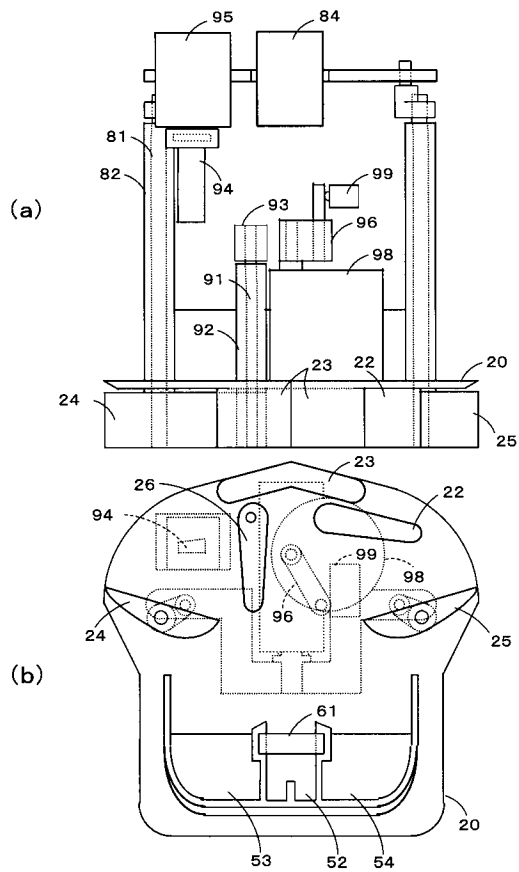
【図 5】



【図 6】



【図 7】



【図 8】

