

(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2009-240355

(P2009-240355A)

(43) 公開日 平成21年10月22日(2009.10.22)

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

審査請求 未請求 請求項の数 5 O L (全 19 頁)

(21) 出願番号 特願2008-87331(P2008-87331)
 (22) 出願日 平成20年3月28日(2008.3.28)

(71) 出願人 390031783
 サミー株式会社
 東京都豊島区東池袋三丁目1番1号 サン
 シャイン60
 (74) 代理人 100123559
 弁理士 梶 俊和
 (72) 発明者 工藤 朗
 東京都豊島区東池袋三丁目1番1号 サン
 シャイン60 サミー株式会社内
 (72) 発明者 浅井 秀臣
 東京都豊島区東池袋三丁目1番1号 サン
 シャイン60 サミー株式会社内
 (72) 発明者 吉崎 聡
 東京都豊島区東池袋三丁目1番1号 サン
 シャイン60 サミー株式会社内
 最終頁に続く

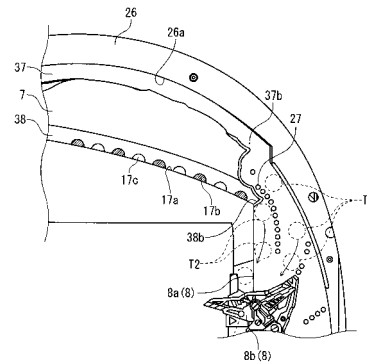
(54) 【発明の名称】遊技盤ユニット、及び遊技機

(57) 【要約】

【課題】遊技領域を流下する遊技媒体を流入口へ向けて通過させる通路を複数設けるとともに、通路毎に流入口への到達時間を異ならせ、遊技媒体を流入口へ導く態様を通路毎に変化させることができる遊技盤ユニット及び遊技機を提供すること。

【解決手段】この遊技盤ユニットは、遊技領域に配置される遊技部材としてのセンター役物7と、遊技媒体を流入させる流入口8a及び流入口8aを開閉動作により開状態と閉状態とを実現する羽根部材8bを有する流入ユニットと、遊技媒体を流入口8aに向けて通過させる第一通路38及び第二通路37と、を有し、第一通路38及び第二通路37は、2種大入賞口8の流入口8aへ遊技媒体の到達時間が異なるように構成されている。

【選択図】図2



【特許請求の範囲】

【請求項 1】

遊技媒体の流下による遊技を実現するための遊技領域が構成される遊技盤と、
 該遊技領域に配置される遊技部材と、
 該遊技領域を流下する遊技媒体を流入させる流入口及び該流入口への遊技媒体の流入が
 困難な状態と該流入が容易な状態とを実現する動作部材を有する流入ユニットと、
 該遊技領域を流下する遊技媒体を該流入口に向けて通過させる第一通路及び第二通路と
 を備え、
 前記第一通路は、前記遊技部材及び前記流入ユニットの少なくともいずれか一方に形成
 され、
 前記第一通路及び第二通路は、該各通路を通過させた遊技媒体の前記流入口への到達時
 間が異なるように構成される、遊技盤ユニット。

10

【請求項 2】

前記第一通路及び第二通路の少なくともいずれか一方は、該各通路を通過する遊技媒体
 の速度を調整する速度調整部を備える、請求項 1 に記載の遊技盤ユニット。

【請求項 3】

前記第一通路及び第二通路は、該各通路を通過した遊技媒体を異なる通過軌跡で前記流
 下ユニットの流入口に流入させるように構成される、請求項 1 又は請求項 2 に記載の遊技
 盤ユニット。

【請求項 4】

請求項 1 から請求項 3 のうちいずれか 1 項に記載の遊技盤ユニットと、
 前記遊技領域が遊技者にとって視認可能となるように前記遊技盤ユニットを保持する枠
 体と、
 前記遊技盤ユニットに対してその前方に一定距離以上離間して配置された前面透明板と
 、
 前記遊技媒体を前記遊技領域に向けて発射する発射ユニットと、を有する遊技機。

20

【請求項 5】

前記第一通路及び第二通路は、前記発射ユニットにより遊技媒体が発射される際の発射
 強度に応じて、該遊技媒体が通過する通路が異なるように配置される、請求項 4 に記載の
 遊技機。

30

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、遊技盤ユニット及び遊技機に係り、特に遊技領域内に配置された入球ユニッ
 トに向けて異なる通路によって遊技媒体を導く機能を有する遊技盤ユニット等に関する。

【背景技術】

【0002】

パチンコ機においては、発射された球が遊技領域（遊技盤面上又はその近傍に形成され
 た領域であって、球の流下による遊技や演出を実現するための領域。）を流下して、その
 流下の過程で球が遊技領域内の障害釘（ゲージともいう。）や風車に衝突しつつ転回して
 流下方向が変化する。その結果、遊技領域上に配置された各種入賞口に球が入賞すれば所
 定の景品球払出しがされ、一方いずれの入賞口にも入賞せずアウト口に球が流入すれば景
 品球払出しはされない。遊技者は、弾球における自らの技量を発揮して、又は球の流下に
 おける偶然性を利用しつつ球の入賞及び景品球払出しを期待し、遊技を楽しむのである。

40

【0003】

また、パチンコ機の遊技領域内には、図柄表示装置が配置されているものもある。この
 図柄表示装置は、遊技盤面の略中央に配置され、液晶表示等による表示画面を有して図柄
 変動遊技を提供するものである。この図柄表示装置の周囲には、装飾物が施された装飾部
 材（センター役物ともいう。）が配置されており、近年、図柄表示装置が大型化の傾向に
 あるので、相対的にセンター役物が大きくなり、遊技領域において実際に球が流下するこ

50

とのできる領域（以下、流下領域という。）が狭くなってきている。

【0004】

例えば、特許文献1には、遊技領域を流下する球をセンター役物内部に導入し、導入した球を所定位置に導く誘導樋を有するパチンコ機が記載されている。このパチンコ機は、センター役物の上部と左右側部に遊技領域を流下する球を導入するための導入口が設けられており、導入口から導入された球は誘導樋に流入される。誘導樋の球の流下方向の下流には、入賞ユニットが配置されており、誘導樋を通過した球を入賞ユニットへ導くことができる。また、センター役物の左右側方には球が流下可能な遊技領域があり、誘導樋を介さずに遊技領域を流下させ、入賞ユニットへ導くこともできるように構成されている。

【0005】

入賞ユニットに球が入賞する際に、センター役物の誘導樋に導入されて入賞ユニットに導かれるか、又はセンター役物の左右側方の遊技領域を流下させて入賞ユニットに導かれるかは、遊技領域に向けて発射される球の発射強度によって異なる。すなわち、球の発射強度に応じて、センター役物の左側の流下領域を球が流下したり、センター役物の誘導樋を通過して流下したりするように構成され、異なる通過経路における球の流下態様を楽しめるようになっている。

【0006】

また、入賞ユニットは、球が入球する開口を開閉する開閉部材を備え、開閉部材によって球が入賞しやすい状態と入賞し難い状態とを実現するように構成されるものがある。この入賞ユニットによれば、開口に球が到達するタイミングによって、球が入賞する状態と入賞しない状態とを実現することができ、興味を高めることができる。

【0007】

【特許文献1】特開2001-204907号公報

【発明の開示】

【発明が解決しようとする課題】

【0008】

遊技領域に発射される球は、通常1分間に100発以内であり、球の発射間隔は少なくとも0.6秒である。また、開閉部材を備えた入賞ユニットは、開閉部材による入賞しやすい状態と入賞しにくい状態とを実現している。入賞ユニットの入球容易な状態を実現する継続時間が球の発射間隔より大幅に長い（例えば、2倍以上。）場合には、開閉部材の入球容易な状態を実現する一回の作動によって複数の球が入球することがある。しかし、入賞ユニットの入球容易な状態を実現する継続時間が球の発射間隔より短い又は球の発射間隔と略同じ場合には、開閉部材の入球容易な状態を実現する一回の作動によって複数の球が入球することは少ない。そのため、入賞ユニットの開閉部材が作動し、入球容易な状態を実現しても遊技者の期待感を高めることが困難な場合があった。

【0009】

特に、入賞ユニットの入賞を契機として特別遊技の抽選を行うものにあつては、入賞口に入球しなければ大当たりの抽選を行うことができず、遊技者の期待を高めることが困難なことがあった。

【0010】

本発明は、上記の事情に鑑みて為されたもので、遊技領域を流下する遊技媒体を流入ユニットの流入口に向けて通過させる通路を複数設けるとともに、通路毎に流入口への到達時間を異ならせ、遊技媒体を流入口に導く態様を通路毎に変化させることができる遊技盤ユニット及び遊技機を提供することを例示的課題とする。

【課題を解決するための手段】

【0011】

上記の課題を解決するために、本発明の例示的側面としての遊技盤ユニットは、遊技媒体の流下による遊技を実現するための遊技領域が構成される遊技盤と、遊技領域に配置される遊技部材と、遊技領域を流下する遊技媒体を流入させる流入口及び流入口への遊技媒体の流入が困難な状態と流入が容易な状態とを実現する動作部材を有する流入ユニットと

10

20

30

40

50

、遊技領域を流下する遊技媒体を該流入口に向けて通過させる第一通路及び第二通路と、を備え、第一通路は、遊技部材及び流入ユニットの少なくともいずれか一方に形成され、第一通路及び第二通路は、各通路を通過させた遊技媒体の流入口への到達時間が異なるように構成される。

【0012】

遊技領域を流下する遊技媒体を流入口に向けて通過させる第一通路及び第二通路を備えているので、各通路を通過した遊技媒体が流入口へ到達するまでの到達時間を、通路毎に異なるようにすることができる。したがって、第一通路及び第二通路に遊技媒体が流入するタイミングが通路毎に所定時間ずれている場合であっても、各通路を遊技媒体が通過する過程で、流入したタイミングでずれていた所定時間の差を減少させ、各通路を通過した遊技媒体を略同時のタイミングで流入口へ到達させることが可能となる。又は、各通路の通路入口に流入したタイミングでずれていた所定時間の差を増大させることも可能であり、各通路に流入するタイミングが更に異なるように流入ユニットの流入口へ導くことも可能となる。一方、各通路に遊技媒体が略同時のタイミングで流入する場合には、各通路を通過した遊技媒体を異なるタイミングで流入口へ到達させることができる。結果として、遊技領域を流下する遊技媒体を流入口に導く過程において、遊技媒体を通過させる通路によって、流入口への到達時間、通過軌跡等が異なる態様で遊技媒体を流入口に導くことが可能となる。

10

【0013】

ここで遊技媒体としては、典型的には遊技機としてのパチンコ機に使用される球（パチンコ球）が概念されるが、もちろん、遊技領域をコインが流下するコインゲーム等においては、そのコインが遊技媒体に該当する。

20

【0014】

本発明に係る遊技盤ユニットは、第一通路及び第二通路を有し、各通路毎に通路の下流に配置される流入口への到達時間を異ならせる。例えば、遊技媒体として遊技球を用いる場合にあっては、遊技球は発射装置により1個ずつ遊技領域に発射され、その発射数は通常1分間に100発以下となっている。したがって、遊技領域に打ち出される遊技球の間隔は少なくとも0.6秒であり、遊技領域に発射された間隔で各通路の通路入口に遊技球が到達すると、第一通路の通路入口と第二通路の通路入口には0.6秒間隔で遊技球が流入することとなる。したがって、連続して発射される遊技球を略同時に流入ユニットの流入口に導きたい場合には、一方の通路の通過時間を他方の通路の通過時間より約0.6秒遅くなるように構成する。そして、先に発射された遊技球を到達時間が長い一方の通路に流入させ、次いで発射された遊技球を到達時間が短い他方の通路に流入させることにより、複数の遊技球を略同時に流入口に導くことが可能となる。

30

【0015】

遊技部品とは、遊技領域に配置される部品であり、例えば、遊技状態を表示する画像表示装置の周囲を覆うセンター役物、流下する遊技媒体が衝突することで遊技媒体の流下方向を変化させる流下変更部材を例示することができる。流入ユニットとは、遊技媒体が流入可能な流入口と、流入口に遊技媒体が流入容易な状態と流入困難な状態とを実現する動作部材と、を有するものであり、例えば、遊技媒体の流入が特別遊技の抽選の契機となるとともに、一定数の遊技媒体の払出しの契機となる始動入賞口、始動入賞口への流入による特別遊技の抽選結果が当たりとなった際に大当たり遊技を実行する大入賞口、遊技媒体の流入が一定数の遊技媒体の払出しの契機となる一般入賞口、を例示することができる。更に、遊技部品と流入ユニットは、一体に形成されていてもよく、例えば、遊技役物としてのセンター役物の一部に流入ユニットとしての大入賞口を設けてもよい。遊技部品と流入ユニットを一体に形成することにより、遊技領域のスペースを有効活用することができる。

40

【0016】

動作部材は、流入口への遊技媒体の流入を容易な状態と困難な状態とを実現できる部材であり、より具体的には、流入口を閉める状態と開ける状態とを開閉動作により実現する

50

開閉扉、流入口の開口寸法を遊技媒体が流入容易な寸法と流入し難い寸法とに変化させるように流入口近傍で移動する移動部材、を例示できる。

【0017】

遊技媒体の流入が容易な状態と困難な状態とに状態を変化させる構成は、ソレノイド等の駆動源を用いて動作部材を一定間隔で駆動させるように構成して実現してもよいし、他の流入口への遊技媒体の流入や遊技状態に基づいて駆動させるように構成して実現もよく、更には、流入口に流入した遊技媒体が内部の機構を駆動させることにより状態を変化させるように構成して実現してもよく、種々の構成によって実現することができる。

【0018】

第一通路と第二通路をそれぞれ通過した遊技媒体は、流入ユニットの流入口に向かって流下するが、動作部材が遊技媒体の流入が困難な状態を実現している際は、遊技媒体は流入口に流入せずに更に下流へ流下し、遊技者は流入口への流入による利益を得られないことになる。したがって、例えば、動作部材が一定周期で規則的に開閉動作を繰り返している場合には、動作部材が流入口を開放するタイミングと、遊技媒体が各通路を通過して略同時に複数の遊技媒体が流入口に到達するタイミングと、を合わせることにより、流入口へ流入させる遊技媒体を増やし、流入口に流入されない遊技媒体を減らし、遊技者の利益を増大させることができる。

10

【0019】

ここで第一通路及び第二通路は、遊技媒体が通過できる空間であればよく、その構成は限定されない。例えば、遊技領域に配置された部品間の空間、及び遊技領域に配置された部品に形成された溝を通路とすることができる。また、遊技媒体が通過する空間とは、必ずしも四方から画定された空間でなくてもよく、遊技媒体が通過できる全ての空間を通路としてみなすことが可能である。

20

【0020】

第一通路と第二通路との配置関係は、各通路に流入した遊技媒体を異なる到達時間で流入口に導くことができるものであればよい。具体的には、各通路が一部で交差する配置、通路の一部が共通で通路途中から分岐する配置、及び互いに交わらず別個に設けられた配置を例示できる。また、第一通路の通路入口と第二通路の通路入口は、遊技領域で離間して配置されることが望ましい。離間して配置することにより、遊技状態（例えば、動作部材の状態）によって遊技者が第一通路又は第二通路を選択して流入させることができ、遊技者の技術介入性のあるゲーム性を提供することが可能となる。

30

【0021】

第一通路及び第二通路の通路出口と流入ユニットの流入口との配置関係は、通路出口から流出した遊技媒体が流入口に流入できるように、各通路の通路出口の下流に流入ユニットの流入口が配置されていればよい。しかしながら、より好適には、各通路の通路出口と流入ユニットとの間にゲージ等の部品を配置せず、各通路の通路出口の直下に流入ユニットを配置することが望ましい。この構成によれば、各通路から流出した遊技媒体がゲージ等の影響を受けることなく、各通路を通過した遊技媒体が流入口に到達する確率を向上させることが可能となる。

40

【0022】

第一通路は、少なくとも通路の一部が遊技部品及び流入ユニットの少なくともいずれか一方に形成されている。第一通路は、他の機能を発揮する流下ユニット等に通路が形成されているため、第一通路を遊技領域に別途配置する場合と比較して、遊技領域のスペースを有効活用し、設計の自由度を向上させることが可能となる。また、第一通路は、流入ユニット及び/又は遊技部品に形成された部分を有していればよく、通路の一部が流入ユニット又は遊技部品と一体でない独立した部品（第一通路のみの機能を有する部品。）で構成されていてもよいし、通路の一部が遊技領域であってもよい。

【0023】

第一通路及び第二通路の構成は、例えばチューブ状のものであって、遊技媒体の通過方向に直交する面（以下、直交断面という。）内における周囲全体を囲むものであってもよ

50

いし、周囲全体を囲わず一部の壁面を備えない構成であってもよい。例えば、パチンコ機においては、遊技領域において球の左右方向又は上下方向を規制するとともにその前後方向においては遊技盤面（表面）及び前面ガラスと協働して通路を構成するものであってもよい。

【0024】

更に、第一通路及び第二通路の少なくともいずれか一方は、各通路を通過する遊技媒体の速度を調整する速度調整部を備えることが望ましい。速度調整部を備えることにより、通路内を通過する遊技媒体の速度を適宜調整して、各通路を通過した遊技媒体の到達時間を調整することが可能となる。

【0025】

速度調整部は、通路内における通過軌跡を変化させて遊技媒体の通過速度を低減又は増大させる部材である。具体的には、遊技媒体の進行方向に対して通路の遊技媒体の通過方向とを平行とせず、通路を曲線状に形成して、通過する遊技媒体を通路の内壁と当接させる構成、又は通路内に突起部を形成して通過する遊技媒体を当接させる構成、通路の通過面の傾きを変化させる構成、を例示できる。すなわち、速度調整部は、第一通路及び第二通路を構成する内壁等通路を構成する一部であってもよいし、内壁に取り付けられる突起物等通路と別部材であってもよい。より好適には、流入口への遊技媒体の到達時間を適宜調整できる構成であることが好ましく、その形状や数等を変更可能であり、かつ通路に対して着脱自在であることが望ましい。

【0026】

例えば、速度調整部として突起部を用いることにより、通路内を通過する遊技媒体の通過方向における速度成分を減少させることができる。その突起部の外形形状や通路内部への突出量を調整したり配置個数を調整したりすることにより、遊技媒体の通過速度の低減効果を簡単に調整することができる。また、突起部の突起長さ（すなわち、突出長さ。）を調整することにより、遊技媒体の通過軌跡に応じてその通過方向における速度成分の減少量を自由に調整することができる。

【0027】

突起物の構成として、例えば、複数の突起部が、遊技媒体の通過方向と直交する面における遊技媒体の両側に、一方側に配置された突起部と他方側に配置された突起部とが互い違いとなるように配置され、一方側に配置された突起部と他方側に配置された突起部との間隔が遊技媒体の外形寸法よりも大きく、かつ、一方側に配置された突起部と他方側に配置された突起部との通過方向に直交する面に対する投影間隔が遊技媒体の外形寸法よりも小さくすることができる。

【0028】

ここにおいて、一方側に配置された突起部と他方側に配置された突起部との間隔とは、両側の突起部同士の直線距離である。また、通過方向に直交する面に対する投影間隔とは、両側の突起部を直交平面に投影した際の両側突起部同士の間隔である。

【0029】

両側に配置された突起部の投影間隔が遊技媒体の外形寸法よりも小さいので、他の通過軌跡に沿った遊技媒体は、通過方向に沿って真っ直ぐ進行することができない。しかしながら、両側に配置された突起部は互い違いとされており、その間隔が遊技媒体の外形寸法よりも大きいので、その遊技媒体は通路内をジグザグに通過することができる。

【0030】

このように突起部を配置することにより、他の通過軌跡に沿って通路内を通過する遊技媒体に対していわゆるジグザグ走行を行わせることができ、一層効率的にその通過方向における速度成分を減少させることができる。

【0031】

また、他の突起物の構成としては、一方側又は他方側の少なくともいずれか一方に配置された隣り合う突起部同士の間隙部が配置されていてもよい。突起部と突起部との間隙部が配置されることにより、その空隙部を通して通路内を通過する遊技媒体を遊技

10

20

30

40

50

者が視認することができる。通路内における遊技媒体の挙動を確認することができるので、遊技者は安心感と共に興趣を得ることができる。

【0032】

なお、本発明に係る遊技盤ユニットは、速度調整部によらず、第一通路及び第二通路における通路の長さを異ならせることにより、流入口への到達時間を異ならせるように構成することも可能である。

【0033】

また、第一通路及び第二通路は、各通路を通過した遊技媒体を異なる通過軌跡で前記流下ユニットの流入口に流入させるように構成されることが好ましい。第一通路及び第二通路の流入口への到達時間が異なるため、各通路を通過した遊技媒体を略同時のタイミングで流入口に導くことが可能となる。しかし、複数の遊技媒体を略同時のタイミングで流入口に流入させようとする、流入口付近で遊技媒体同士が接触し、その接触によって遊技媒体の軌跡が変化し、いずれか一方の遊技媒体又は両方の遊技媒体の流入口への流入を妨げるおそれがある。したがって、各通路が流出された遊技媒体を異なる通過軌跡で流下ユニットに導くことが望ましい。ここでいう通過軌跡とは、各通路から流出されてから流入ユニットの流入口までの遊技媒体の通過する軌跡である。異なる通過軌跡とは、各通路から流出される遊技媒体が衝突せずに流入口に導かれるような構成である。なお、通過軌跡は、流出される遊技媒体の速度によって多少の変化するものであり、各通路から流出される遊技媒体の軌跡が必ずしも毎回同じ軌跡でなくてもよい。

10

【0034】

本発明の更に他の例示的側面としての遊技機は、上記の遊技盤ユニットと、遊技領域が遊技者にとって視認可能となるように遊技盤ユニットを保持する枠体と、遊技盤ユニットに対してその前方に一定距離以上離間して配置された前面透明板と、遊技媒体を前記遊技領域に向けて発射する発射ユニットと、を有する。

20

【0035】

この遊技機は、発射ユニットによって遊技領域に向けて遊技媒体を発射し、発射された遊技媒体は、流入ユニットの流入口に向けて第一通路及び第二通路を通過する。第一通路及び第二通路は、通路毎に異なる通過時間で遊技媒体を流入ユニットの流入口に導く。したがって、第一通路及び第二通路に遊技媒体が流入するタイミングが通路毎に所定時間ずれている場合であっても、各通路を遊技媒体が通過する課程で、流入したタイミングでずれていた所定時間の差をなくし、各通路を通過した遊技媒体を略同時のタイミングで流入口へ到達させることが可能となる。又は、流入したタイミングでずれていた所定時間の差を増大させて、各通路に流入するタイミングが異なるように流入口に導くことも可能となる。一方、各通路に遊技媒体が略同時のタイミングで流入する場合には、各通路を通過した遊技媒体を異なるタイミングで流入口に到達させることができる。結果として、遊技領域を流下する遊技媒体を流入口に導く過程において、遊技媒体を通過させる通路によって、流入口への到達時間、通過軌跡等異なる態様遊技媒体を流入口に導くことが可能となる。

30

【0036】

第一通路及び第二通路は、発射ユニットにより遊技媒体が発射される際の発射強度に応じて、遊技媒体が通過する通路が異なるように配置されることが望ましい。遊技媒体が発射される際の発射強度に応じて、遊技媒体が通過する通路が異なるような第一通路と第二通路の配置とは、発射強度の強弱に応じて、第一通路及び第二通路のいずれか一方の通路に流入しやすい配置又はいずれか一方を流入し難い配置である。

40

【0037】

具体的な構成としては、遊技領域の周縁にレール飾りが配置され、遊技領域の略中央にセンター役物を配置された遊技機において、レール飾りの内側面とセンター役物の上面によって上下に挟まれる空間を第二通路とするとともに、センター役物に第一通路を形成する。第一通路は、センター役物の左側の遊技領域（以下、左側領域とする。）とセンター役物の右側の遊技領域（以下、右側領域とする。）にそれぞれ通路入口と通路出口が形成

50

されており、左側領域から流入した遊技媒体を右側領域に導く。

【0038】

レール飾りに沿って第二通路が形成され、その下方に位置するセンター役物に第一通路が形成されており、発射強度が強い際には、遊技媒体はレール飾りに沿って右側領域へ移動するため第二通路に流入しやすくなる。一方、第二通路に流入させる場合と比べて発射強度が弱い際には、遊技媒体はレール飾りに沿わず左側領域で流下して、第一通路に遊技媒体が導かれやすくなる。この第一通路及び第二通路の配置によれば、発射強度に応じて遊技媒体を流入させる通路を遊技者の意図に応じて異ならせることができる。

【0039】

したがって、遊技者は、発射ユニットによる遊技媒体を発射する強度を異ならせて、第一通路又は第二通路のいずれかを選択して狙うことが可能となる。遊技者の技術介入性が高くなり、遊技者は有利な状態を実現するための狙う楽しみを得ることができる。

10

【0040】

本発明の更に他の例示的側面としての遊技機は、上記の遊技盤ユニットと、遊技領域が遊技者にとって視認可能となるように遊技盤ユニットを保持する枠体と、遊技盤ユニットに対してその前方に一定距離以上離間して配置された前面透明板と、遊技媒体を遊技領域に向けて発射する発射ユニットとを有することを特徴とする。

【0041】

本発明の更なる目的又はその他の特徴は、以下添付図面を参照して説明される好ましい実施の形態によって明らかにされるであろう。

20

【発明の効果】

【0042】

本発明によれば、遊技領域を流下する遊技媒体を流入ユニットの流入口に向けて通過させる通路を複数設けるとともに、通路毎に流入口への到達時間を異ならせることができる。したがって、第一通路及び第二通路に遊技媒体が流入するタイミングが通路毎に所定時間ずれている場合であっても、各通路を遊技媒体が通過する過程で、流入したタイミングでずれていた所定時間の差を減少させ、各通路を通過した遊技媒体を略同時のタイミングで流入口に到達させることが可能となる。

【発明を実施するための最良の形態】

【0043】

以下、本発明の実施の形態について図面を用いて説明する。図1は、本発明の実施の形態に係る遊技機としてのパチンコ機2の正面図である。このパチンコ機2は、枠体3、遊技盤ユニット5、前面ガラス(前面透明板)10、発射ユニット(不図示)、貯留皿14を有し、遊技盤ユニット5には、遊技媒体の流下による遊技を実現するための遊技領域6bが構成されている。

30

【0044】

パチンコ機2は、遊技者が後述するハンドル15を操作することによって、遊技領域6bに向けて遊技媒体としての球が発射ユニットによって発射され、球の流下による遊技が実現される。この発射ユニットによる球の発射数は通常1分間に100発以下であり、遊技領域6bに打ち出される球の間隔は少なくとも0.6秒である。

40

【0045】

なお、遊技機は、パチンコ機2の他にパロット機、コインゲーム機等のアーケードマシン、各種ゲーム機を概念することができ、要するに、遊技媒体の流下による遊技を実現する遊技領域を有するあらゆる遊技機が含まれる。なお、パチンコ機においても、アレンジボール機、雀球機等の組合せ式パチンコ機、いわゆるデジパチタイプ(1種タイプ)やハネモノタイプ(2種タイプ)のパチンコ機等のあらゆるパチンコ機が概念できるが、本実施の形態においては、デジパチ遊技(1種遊技、図柄変動遊技ともいう。)とハネモノ遊技(2種遊技、役物遊技ともいう。)の両方の遊技を実現するいわゆる1種2種タイプのパチンコ機について例示説明する。なお、図柄変動遊技及び役物遊技については後述する。

50

【 0 0 4 6 】

パチンコ機 2 の枠体 3 は、後述する遊技盤ユニット 5 を保持するためのもので、このパチンコ機 2 の周囲及び前方又はそれに加えて後方を囲むように構成される。枠体 3 の内部には、遊技盤ユニット 5 の他にも各種電子基板や遊技媒体用の経路等各種機構部品が配置され、枠体 3 によって周囲側面及び前面又はそれに加えて後方からのパチンコ機 2 内部への不正アクセスが防止されるようになっている。

【 0 0 4 7 】

例えば、パチンコ機 2 の周囲を囲む筐体枠 4、その内側にヒンジ部（揺動支持部）2 2 によって前方開閉可能に揺動支持されて遊技盤ユニット 5 を保持する機枠 9、機枠 9 の前方にヒンジ部 2 2 によって前方開閉可能に揺動支持されて前面ガラス 1 0 とその周囲を装飾する装飾部材 3 2 とを保持する装飾枠 1 2 とを有して枠体 3 が構成される。なお、前面ガラス 1 0 は、枠体 3 内部に保持された遊技盤 6 を前方から遊技者が視認することができるようにするための透明部材であるが、詳細は後述する。

【 0 0 4 8 】

貯留皿 1 4 は、遊技者の持ち球を貯留するためにパチンコ機 2 の前面に配置された皿部材であって、本実施の形態 1 においては上皿 1 4 a と下皿 1 4 b とを有している。上皿 1 4 a は、球排出ボタン 1 4 c を有して遊技盤 6 の下方、すなわち装飾枠 1 2 の下方部分に配置され、下皿 1 4 b は、その上皿 1 4 a の更に下方に配置されている。

【 0 0 4 9 】

遊技盤ユニット 5 は、遊技盤面（表面）6 a 側の略中央にセンター役物 7 が配置された遊技盤 6 と、そのセンター役物 7 の一部に配置された 2 種大入賞口（第 2 の大入賞口）8 とを有しており、その遊技盤面 6 a には多数のゲージ（障害釘）2 7 も配置されている。

【 0 0 5 0 】

遊技盤 6 は、その遊技盤面 6 a 側に球（遊技媒体）2 3 の流下による遊技を実現するための遊技領域 6 b を構成するための盤状部材であり、遊技盤面 6 a を前方から遊技者にとって視認可能となるように枠体 3（本実施の形態においては、枠体 3 の一部としての機枠 9。）に保持されている。その遊技盤面 6 a には略円形状に周囲を囲むようにレール飾り 2 6 が取り付けられており、レール飾り 2 6 の内周面（内側面）2 6 a が遊技盤面 6 a に対して立設するように配置されている。そして、その内側面 2 6 a によって画定され、内側面 2 6 a に面した略円形状の領域が遊技領域 6 b となっている。

【 0 0 5 1 】

ゲージ 2 7 は、遊技領域 6 b を流下する球 2 3 と衝突してその流下方向を変更させる流下変更部材であり、多数が遊技領域 6 b 内に配置されている。また、遊技領域 6 b には、普通入賞口 2 8、中央始動口（第 1 の始動口）2 9 a、開閉始動口（第 2 の始動口）2 9 b、中央大入賞口（第 1 の大入賞口）3 1、2 種大入賞口 8、通過ゲート 3 3、風車 3 4 等が配置されており、流下する球 2 3 が各通路入口に流入したり、通過ゲート 3 3 を通過したり、風車 3 4 を回転させたりすることによって、球 2 3 による流下遊技を楽しむことができるようになっている。

【 0 0 5 2 】

センター役物 7 は、遊技領域 6 b の略中央に配置されて、図柄変動遊技（1 種遊技）や役物遊技（2 種遊技）を実現するものである。センター役物 7 は、図柄表示装置 7 a の表示画面 7 b の周囲であって遊技盤面 6 a 上に配置された樹脂製の造形体である。センター役物 7 は、例えば表示画面 7 b の周囲を囲み、表示画面 7 b が遊技者に視認可能となるように配置されている。センター役物 7 には、模様や色彩が付され、また、キャラクター等の造形が施されており、装飾的な演出効果を発揮するようになっている。

【 0 0 5 3 】

図柄表示装置 7 a は、例えば、液晶表示装置・有機 E L ディスプレイ・L E D 等により構成されて遊技者が遊技盤面 6 a 側から視認可能となるように配置され、その表示画面（映像表示面）7 b 上に映像表示を行うものである。この表示画面 7 b 上には、例えば、3 桁の数字又は文字等により構成される表示図柄 7 c が回転又は停止するように映像として

10

20

30

40

50

表示される。また、例えば、キャラクター等によるストーリー仕立ての映像としての演出映像も表示画面 7 b 上に表示されるようになっている。

【 0 0 5 4 】

図示しない球発射ユニットにより球 2 3 が発射されると、球 2 3 はレール飾り 2 6 の内側面 2 6 a に沿いつつ進行して遊技領域 6 b 内の上部に至る。その後、球 2 3 はゲージ 2 7 に衝突しつつ遊技領域 6 b 内を下方に流下し、あるものは普通入賞口 2 8 に流入して一定数の景品球払出しの契機となり、あるものはいずれの入賞口にも流入せずに遊技領域 6 b 内最下部に位置するアウト口 3 0 に流入してパチンコ機 2 の外部へと排出される。

【 0 0 5 5 】

図柄変動遊技中に球 2 3 が中央始動口 2 9 a に流入すると、その流入に起因して図柄表示装置 7 a の表示図柄 7 c が回転表示（第 1 の特別遊技の抽選。）を開始し、その表示図柄 7 c が所定の図柄（例えば、「7・7・7」。）で停止表示すれば、図柄変動遊技における大当たり（第 1 の特別遊技。以下、図柄変動大当たりという。）が発生する。そして、中央大入賞口 3 1 が開放して多量の入賞球を受け入れ、多量の景品球が貯留皿 1 4 へと払出されるようになっている。

10

【 0 0 5 6 】

球通路 3 7 又はワープ通路 3 8 を通過した球 2 3 は、右側部分の遊技領域（右側領域）1 6 b を流下し、例えば通過ゲート 3 3 を通過する。その通過ゲート 3 3 の通過に起因して状態変更抽選手段（不図示）による抽選が行われ、その抽選結果が当たりの場合に、開閉始動口 2 9 b が一定時間開放する。この開閉始動口 2 9 b は、閉鎖状態では球 2 3 の流入が不可能とされているが、その開放中に後続の球 2 3 が開閉始動口 2 9 b に流入すると、それに起因して 2 種大入賞口 8 が所定時間開放して大当たり遊技が発生する（即ち、第 2 特別遊技の第 1 段階）。その開放時間中に、更に後続の球 2 3 が 2 種大入賞口 8 の V 入賞口 3 5 に入賞すれば、中央大入賞口 3 1 の開放により大当たり遊技の継続（即ち、第 2 特別遊技の第 2 段階）を楽しむことができるようになっている。

20

【 0 0 5 7 】

センター役物 7 の中央部に配置された図柄表示装置 7 a は、奥行き方向において遊技盤面 6 a よりもやや奥まって配置されており、その図柄表示装置 7 a の前方部分には 2 種大入賞口 8 が配置されている。2 種大入賞口 8 は、球 2 3 を入球可能に開口された入球口（流入口）8 a と、入球口 8 a の流入可能な状態と流入不可能な状態を実現する羽根部材（動作部材）8 b を有する。羽根部材 8 b は中心を軸として回転方向に駆動することにより、2 種大入賞口 8 の入球口 8 a を開放する入球可能な状態と入球口 8 a を塞ぐ入球不可能な状態とを実現する。

30

【 0 0 5 8 】

2 種大入賞口 8 の入球口 8 a から入球した球 2 3 は、その下流に配置されたクルーン部材 8 c を通過する。クルーン部材 8 c は、筒状で上下に貫通する中空部を有し、中空部を通過する過程で球 2 3 が減速される。クルーン部材 8 c の下流には、球 2 3 を一定確率で V 入賞口 3 5 に入球させる第 1 の案内路 8 d と、球 2 3 を第 1 の案内路 8 d より低い確率で V 入賞口 3 5 に入球させる第 2 の案内路 8 e と、クルーン部材 8 c を通過した球 2 3 を第 1 の案内路 8 d 及び第 2 の案内路 8 e のいずれかに振り分ける振分け部（扇部材）8 f と、が配置されている。扇部材 8 f は、一定の確率で第 1 の案内路 8 d 及び第 2 案内路 8 e のいずれかに球 2 3 を振り分けるように一定周期で駆動しており、複数の球 2 3 を一度に振り分ける際には第 1 の案内路 8 d に導きやすくなるように構成されている。

40

【 0 0 5 9 】

第 1 の案内路 8 d 又は第 2 の案内路 8 e のいずれかを通過した球 2 3 が、V 入賞口 3 5 に入球すると大当たりが確定する。この V 入賞口 3 5 は、一定周期で絶えず左右方向に揺動している部分であり、球 2 3 がタイミング良く移動して V 入賞口 3 5 に進入すると、上記大当たりが確定する。

【 0 0 6 0 】

センター役物 7 は、遊技領域 6 b の略中央に位置しており、その上部の一部が球通路 3

50

7（第二通路）の下側壁面を構成している。そして、発射された球23の勢いが比較的強く球通路37を通過すると、センター役物7の右側領域16bへと至ることができるようになっている。

【0061】

一方、発射された球23の勢いが比較的弱く、この球通路37を通過しない場合には、球23はセンター役物7の左側部分の遊技領域（左側領域）16aを流下する。センター役物7には、左側領域16aを流下する球23を右側領域16bに導く第一通路としてのワープ通路38が形成されている。ワープ通路38は、左側領域16aを流下する球23を流入させるワープ通路入口（通路入口）38aと、通過させた球23を右側領域16bへ流出させるワープ通路出口（通路出口）38bと、を有する。ワープ通路出口38bは、2種大入賞口8の上方に配置されており、ワープ通路38を通過した球23は、2種大入賞口8の流入口8aに流入可能に構成されている。

10

【0062】

なお、このパチンコ機2においては、通過ゲート33、開閉始動口29b及び2種大入賞口8は、いずれも右側領域16bに配置され、球通路37及びワープ通路38を通過した後の球23がその近傍へと流下することができるようになっている。

【0063】

図2に、このパチンコ機における第一通路としてのワープ通路38と第二通路としての球通路37の球通路出口部分を拡大した正面図を示す。球通路37は、その球通過方向に直交する断面（直交平面）において略四角形の断面形状を有しており、レール飾り26の内側面26aの一部がその上側壁面を構成して遊技領域6bの周縁に沿うように配置されている。そして、センター役物7の上側部分の一部が球通路37の下側壁面を、遊技盤面6aの一部がその奥側壁面を、前面ガラス10の一部がその手前側壁面を構成している。この球通路37の上側壁面と下側壁面とが対向する空間において、球23の通過方向上流側（左端部）が球通路37の球通路入口（通路入口）37aとなり、球23の通過方向下流側（右端部）が球通路37の球通路出口（通路出口）37bである。

20

【0064】

球23は、直径略1.1mmの球状であり、この球通路37は、上下方向内寸（すなわち、上側壁面から下側壁面までの距離。）が、球23を1個宛通過可能な範囲においてその直径よりも大きくされている。なお、球通路37において、上側壁面と下側壁面とが対峙する方向を上下方向（高さ方向）、奥側壁面と手前側壁面とが対峙する方向を前後方向（奥行き方向）という。

30

【0065】

ワープ通路38は、センター役物7を左右方向に貫通するように形成され、球23の通過方向に直行する断面（直行平面）において略コ字の断面形状を有しており、正面視にてセンター役物7の内側に窪んだ形状である。ワープ通路38は、窪んだ形状を画定する上壁面、下壁面、及び奥側壁面と、第一通路38と同様に前面ガラス10の一部がその手前側壁面と、によって構成されている。ワープ通路38の上下方向内寸及び前後方向内寸は、いずれも球23を1個宛通過可能な範囲においてその直径よりも大きく形成されている。

40

【0066】

また、ワープ通路38の下壁面には、速度調整部17が着脱自在に取り付けられている。図3に速度調整部の斜視図を示す。速度調整部17は、ワープ通路38の下壁面に沿うプレート部17aと、このプレート部17a上に複数配置された突起部17b、17cを備えている。突起部17b、17cは、プレート部17a上であって、ワープ通路38の手前側壁面と奥側壁面側に隣り合って複数配置されており、プレート部17aの手前側壁面側に5つの突起部17b、奥側壁面側に5つの突起部17cが配置されている。速度調整部17をワープ通路38に配置することにより、簡易な構成で通過する球23を効果的に減速させることができる。なお、この突起部17b、17cの形状、長さ及び個数を調整することにより、通過する球23の通過速度等の低減効果を調整することができる。

50

【0067】

突起部17b、17cは、ワープ通路38を通過する球23に対して接触するようになっている。手前側に配置されて隣り合う突起部17b同士の間には、空隙部Gが形成されている。したがって、球23がこのワープ通路38を通過中であっても、その空隙部Gを通して通過中の球23を遊技者が視認することができるようになっている。

【0068】

ワープ通路38を通過した球23は、突起部17b、17cによって減速され、ワープ通路出口38bから流出した球23は、2種大入賞口8の入球口8aに向かって流下する。また、球通路37の出球口37bから流出した球23も、2種大入賞口8の入球口8aに向かって流下する。図2に示す、T1は、球通路37から流出した球23の2種大入賞口8までの通過軌跡であり、T2は、ワープ通路38から流出した球23の2種大入賞口8までの通過軌跡である。各通路を通過した球23の軌跡の間には、ゲージ27が配列されている。そのため、各通路から流出した球23は互いに干渉することなく、2種大入賞口8の入球口8aに到達する。

10

【0069】

前面ガラス10は、遊技盤6に対して一定距離以上離間して配置された透明板である。前面ガラス10は透明平板ガラスで形成されて装飾枠12の裏面側に保持され、遊技盤6との間に球23が流下する流下空間を形成する機能、遊技者が前面ガラス10を通して遊技盤6を視認できるように視認性を確保する機能、遊技者が遊技盤6に不正にアクセス（接触）できないように不正アクセスを防止する機能、を発揮する。

20

【0070】

発射ユニットは、球供給装置（不図示）によって貯留皿14の一部としての上皿14aから発射位置に送り出された球23を遊技領域6bの上部に向けて発射（弾球）するためのものである。発射ユニットは、例えば発射位置の球23を弾球する発射杆、その発射杆を駆動する発射モータ、発射杆を付勢して弾球力を発生させる発射バネ等を有してユニット構成され、機枠9に取り付けられている。その発射ユニットによる球発射のため、遊技者の操作に基づいて球発射のオンオフ及びその発射強度調整を実現する発射ハンドル15がパチンコ機2の前面下方に設けられている。

【0071】

この発射ユニットによる発射強度に応じて、球23を球通路37に通過させたり、球23をワープ通路38に通過させたりすることができる。弱い発射強度で球23を発射すると、球23は球通路37へと至らずに左側領域16aを流下し易くなる。一方、強い発射強度で球23を発射すると、レール飾り26に沿って球23は球通路37へと進入しやすくなる。

30

【0072】

球通路37に進入した球23は、比較的速度が速い状態で進入するとともに、通路を構成する壁面には速度調整部が配置されていないため、速い速度を維持して球通路37を通過し、右側領域16bを流下し、2種大入賞口8の入球口8aに到達する。

【0073】

一方、ワープ通路38に進入した球23は、比較的速度が遅い状態で進入するとともに、通路を構成する壁面に速度調整部17が設けられており、更に速度が低減する。ワープ通路38に進入した球23は、通路の通過方向に沿って、正面視左側から右側領域16bへ向けて通過する。その球23は、通路の通過途中で速度調整部17の突起部17b、17cに接触しつつジグザグ走行してワープ通路38を通過し、通過方向における球23の速度成分が低減される。その結果、球通路37を通過した球23とワープ通路38を通過した球23を比較すると、各通路に進入した際の速度の差より、更に速度の差が大きくなり、球23がワープ通路38を通過する時間は、球23が球通路37の通過する時間より長くなるように構成されている。本実施の形態では、ワープ通路38の通過時間は、球通路37の通過時間より0.6秒長くなるように構成されている。

40

【0074】

50

次に、このパチンコ機 2 における遊技方法について簡単に説明する。

【 0 0 7 5 】

< 図柄変動遊技 >

遊技者が、発射ハンドル 1 5 を操作すると、球発射が行われ、球 2 3 が発射レール（不図示）及びレール飾り 2 6 の内側面 2 6 a に沿って発射されて遊技領域 6 b の上部へと至る。図柄変動遊技においては、遊技者は中央始動口 2 9 a への球 2 3 の流入を狙い、主に左側領域 1 6 a で球 2 3 を流下させるように発射強度が弱くなるように発射ハンドル 1 5 の回転量を調整して球発射を行う。それにより、球 2 3 は球通路 3 7 へと至る前に内側面 2 6 a から落下を開始し、左側領域 1 6 a を流下する。この左側領域 1 6 a を流下した球 2 3 は、例えばワープ通路 3 8 に流入したり、普通入賞口 2 8 に流入したり、中央始動口 2 9 a に流入したりする。もちろん、このパチンコ機 2 においては、右側領域 1 6 b も球 2 3 が流下できるように構成されているため、遊技者は、図柄変動遊技において発射強度を強めて球発射を行ってもよい。

10

【 0 0 7 6 】

中央始動口 2 9 a へと球 2 3 が流入すると、図柄表示装置 7 a が表示図柄 7 c の回転表示（第 1 の特別遊技の抽選。）を開始する。そして、所定の大当たり態様（例えば、「7・7・7」。）で表示図柄 7 c が停止表示されると、図柄変動大当たり発生となり、中央大入賞口 3 1 が開放する。そして、多量の球 2 3 が中央大入賞口 3 1 へと流入し、多量の景品球が払出される。

【 0 0 7 7 】

中央大入賞口 3 1 の開閉動作が所定回数繰り返して行われ、第 1 の特別遊技が終了する。図柄変動大当たりの表示図柄 7 c の停止態様は、例えば「2・2・2」、「6・6・6」、「7・7・7」等のように複数の態様を有している。そのうちの一部の態様（例えば、「7・7・7」。）での図柄変動大当たり遊技が終了すると、その後に役物遊技が開始される。

20

【 0 0 7 8 】

< 役物遊技 >

役物遊技が開始されると、遊技者は通過ゲート 3 3 への球 2 3 の通過を狙い、右側領域 1 6 b で球 2 3 を流下させるように発射強度が強くなるように発射ハンドル 1 5 の回転量を調整して球発射を行う。それにより、球 2 3 が内側面 2 6 a に沿いつつ球通路 3 7 へと進入し、球通路 3 7 内を通過して右側領域 1 6 b へと至る。一方、発射強度を弱くして遊技を球発射を行うと、球 2 3 は左側領域 1 6 a を流下し、ワープ通路 3 8 を介して球 2 3 を右側領域 1 6 b へ導くこともできる。

30

【 0 0 7 9 】

このように、ワープ通路 3 8 又は球通路 3 7 を通過した球 2 3 は、右側領域 1 6 b を流下して、あるものは通過ゲート 3 3 を通過する。それに起因して行われた状態変更抽選手段による抽選結果が当たりの場合に、開閉始動口 2 9 b が一定時間開放する。その開閉始動口 2 9 b に球 2 3 が流入した場合には役物大当たり遊技発生となり、2 種大入賞口 8 が所定時間開放する。

【 0 0 8 0 】

球通路 3 7 を通過した球 2 3 とワープ通路 3 8 を通過した球 2 3 は、ワープ通路 3 8 を通過した球 2 3 の方が球通路 3 7 を通過した球と比較して 2 種大入賞口 8 の入球口 8 a への到達時間が長い。到達時間の差は、球 2 3 が遊技領域 6 b に発射される間隔の約 0.6 秒である。したがって、先に発射された球 2 3 をワープ通路 3 8 に通過させ、次いで発射された球 2 3 を球通路 3 7 に通過させることによって、各通路を通過した球 2 3 を略同時のタイミングで 2 種大入賞口 8 の入球口 8 a に到達させることができる。

40

【 0 0 8 1 】

遊技者が発射ハンドル 1 5 を操作して、弱い発射強度による球発射の後に、強い発射強度による球発射を交互に繰り返すことにより、一定間隔を置いて発射される球 2 3 のうち先に発射された球 2 3 をワープ通路 3 8 に流入させ、次いで発射された球 2 3 を球通路 3

50

7に流入させることが可能となる。連続して発射された球23、ワープ通路38と球通路37とに順に導かれることにより、各通路を通過した球23が2種大入賞口8の入球口8aに到達するタイミングが略同時となる。

【0082】

更に、複数の球23を2種大入賞口8の入球口8aに導くタイミングと、2種大入賞口8の羽根部材8bの開放タイミングと、が一致することにより、複数の球23を同時に2種大入賞口8内に導くことができる。前述のように、2種大入賞口8内には、V入賞口35の入賞確率が高い第1の案内路8dと、この第1の案内路8dよりV入賞口35の入賞確率が低い第2の案内路8eと、があり、この案内路の分岐点に球23をいずれかの案内路に導く扇部材8fがある。扇部材8fは、複数の球23が入球すると第1の案内路8dに導きやすく構成されているため、複数の球23を同時に2種大入賞口8の入球口8aに導くことにより、V入賞口35への入賞確率を高め、遊技者は期待を高めることができる。

10

【0083】

そして、球23が2種大入賞口8の入球口8aに流入し、センター役物7内に配置されたV入賞口35に入賞すれば、役物大当たり遊技継続となって中央大入賞口31が開放する。そして、多量の球23が中央大入賞口31へと流入し、多量の景品球が払出されつつ役物大当たり遊技を継続して楽しむことができる。

【0084】

以上のように、本実施の形態によれば、遊技者が発射操作の強度を調整して、球通路37とワープ通路38のいずれかの通路を選択して球23を導くことができる。そして、球23を2種大入賞口8の入球口8aへ導くための通路を適宜選択して操作することにより、2種大入賞口8入球口8aへの到達時間を調整し、2種大入賞口8の入球口8aへ複数の球23を同時に導くことが可能となる。結果として、遊技者の技術介入性を高め、遊技者は有利な状態を実現するための狙う楽しみを得ることができる。

20

【0085】

以上、本発明の好ましい実施の形態を説明したが、本発明はこれらに限定されるものではなく、その要旨の範囲内で様々な変形や変更が可能である。本実施の形態においては、第一通路としてのワープ通路38は、流入ユニットとしてのセンター役物7と一体に形成されていたが別々に設けてもよく、複数の部品にまたがって配置されていてもよい。更に、速度減速部についても突起部に限られず、種々の構成を採用することができる。

30

【0086】

図4、図5に、第二通路としての球通路37と、第一通路としてのワープ通路38の変形例を表したパチンコ機を示す。なお、図4、5においては、流入ユニットをX、遊技部品をYの符号で示し、他の部品等については省略する。

【0087】

図4に示すパチンコは、遊技部品Yにワープ通路38が形成されており、遊技部品Yの右側領域に球通路37が形成されている。ワープ通路38は、通過する球23の方向を変化させて速度を減速させるため、その進行方向が左方向と右方向に進路を逆方向に変えるように方向切り替え部が形成されており、この方向切替え部がワープ通路38の速度調整部として機能している。一方、球通路37は、方向切替え部を備えておらず、通路内で減速されることなく流入ユニットXの流入口X1に向けて流下する。そのため、球通路37を通過した球23は、ワープ通路を通過した球23より早く流入ユニットXの流入口X1に到達させることが可能となる。このような構成によっても、第一通路及び第二通路を通過させる球23の流入ユニットXの流入口X1への到達時間を異ならせることが可能となる。

40

【0088】

図5に示すパチンコ機は、遊技部品Yに球通路37及びワープ通路38が形成されている。ワープ通路38と球通路37は、通路の傾きが異なることにより流入ユニットXの流入口X1に到達する時間が異なるように構成されている。ワープ通路38は、遊技部品Y

50

と流入ユニット X に跨って形成されている。ワープ通路 38 は、遊技部品 Y に形成された断面形状略コ字状の溝部 38 c と、流入ユニット X に突設された壁部 38 d と、溝部 38 c と壁部 38 d の間の遊技領域 38 e と、によって構成されている。通路を複数の部品に跨って形成することより、ワープ通路 38 の配置の自由度を向上させ、種々の形状、配置、及び通過態様を実現することが可能となる。更に、流入ユニット X の流入口 X 1 にワープ通路出口 38 b を形成することにより、流入ユニット X の流入口 X 1 の近傍まで球 23 を確実に導くことが可能となる。

【0089】

また、本実施の形態においては、1種2種のパチンコ機として、遊技領域が右側領域と左側領域とに分離され、球通路を通過した球が通過ゲート、開閉始動口及び2種大入賞口が配置された右側領域へと至る構成について説明しているが、もちろん遊技領域が右側と左側とに必ずしも分離していなくてもよく、実施態様に応じて適宜変更可能である。

10

【図面の簡単な説明】

【0090】

【図1】本発明の実施の形態1に係るパチンコ機の正面図である。

【図2】図1に示すパチンコ機の球通路部分を拡大した部分拡大図である。

【図3】図1に示すパチンコ機に使用される速度調整部の外観斜視図である。

【図4】実施の形態の変形例を示すパチンコ機の正面図である。

【図5】実施の形態の変形例を示すパチンコ機の正面図である。

20

【符号の説明】

【0091】

G：空隙部

X：流入ユニット

X1：流入ユニット

Y：遊技部品

T1、T2：通過軌跡

2：パチンコ機（遊技機）

3：枠体

4：筐体枠（枠体の一部）

5：遊技盤ユニット

6：遊技盤

6a：遊技盤面（表面）

6b：遊技領域

7：センター役物

7a：図柄表示装置

7b：表示画面（映像表示面）

7c：表示図柄

8：2種大入賞口（第2の大入賞口）

8a：入球口（流入口）

8b：羽根部材（動作部材）

8c：クルーン部材

8d：第1の案内路

8e：第2の案内路

8f：振分け部（扇部材）

9：機枠（枠体の一部）

10：前面ガラス（前面透明板）

12：装飾枠（枠体の一部）

14：貯留皿

14a：上皿

14b：下皿

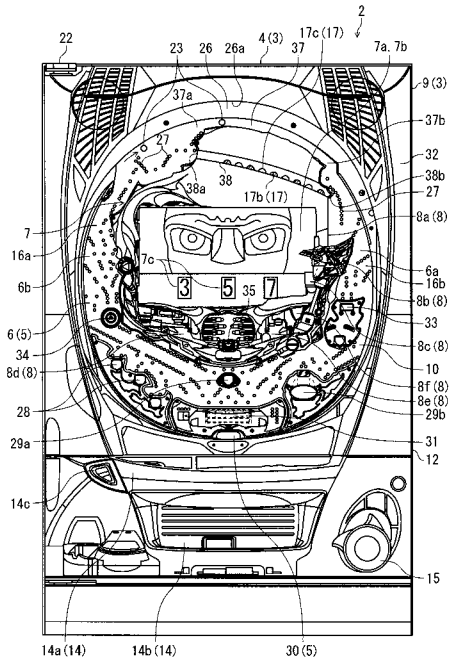
30

40

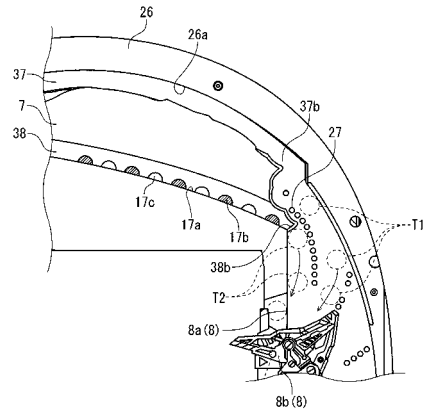
50

1 4 c : 球排出ボタン	
1 5 : 発射ハンドル	
1 6 a : 左側領域	
1 6 b : 右側領域	
1 7 : 速度調整部	
1 7 a : プレート部	
1 7 b : 突起部	
1 7 c : 突起部	
2 2 : ヒンジ部 (揺動支持部)	
2 3 : 球 (遊技媒体)	10
2 6 : レール飾り	
2 6 a : 内側面 (内周面)	
2 7 : ゲージ (障害釘)	
2 8 : 普通入賞口	
2 9 a : 中央始動口 (第 1 の始動口)	
2 9 b : 開閉始動口 (第 2 の始動口)	
3 0 : アウト口	
3 1 : 中央大入賞口 (第 1 の大入賞口)	
3 2 : 装飾部材	
3 3 : 通過ゲート	20
3 4 : 風車	
3 5 : V 入賞口	
3 7 : 球通路 (第二通路)	
3 7 a : 球通路入口 (通路入口)	
3 7 b : 球通路出口 (通路出口)	
3 8 : ワープ通路 (第一通路)	
3 8 a : ワープ通路入口 (通路入口)	
3 8 b : ワープ通路出口 (通路出口)	
3 8 c : 溝部	
3 8 d : 壁部	30
3 8 e : 遊技領域	

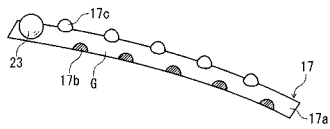
【 図 1 】



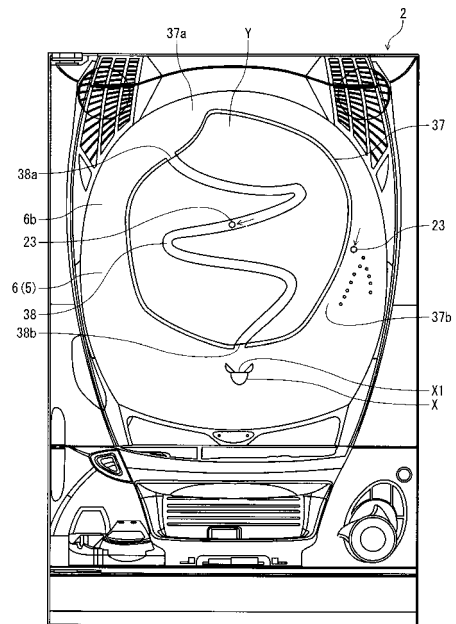
【 図 2 】



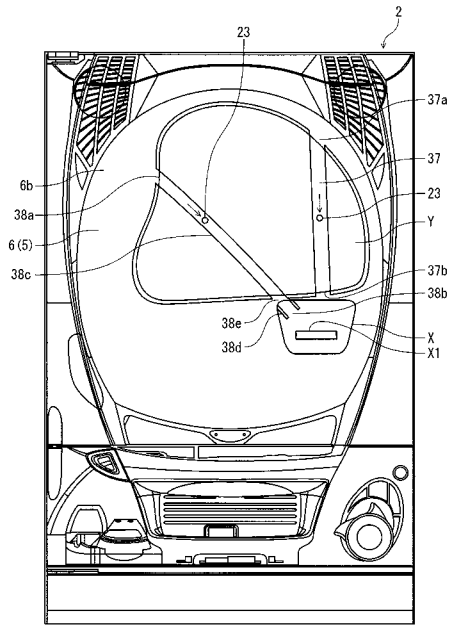
【 図 3 】



【 図 4 】



【 図 5 】



フロントページの続き

- (72)発明者 伊藤 功次
東京都豊島区東池袋三丁目1番1号 サンシャイン60 サミー株式会社内
- (72)発明者 波入 和知
東京都豊島区東池袋三丁目1番1号 サンシャイン60 サミー株式会社内
- (72)発明者 三宅 重夫
東京都豊島区東池袋三丁目1番1号 サンシャイン60 サミー株式会社内
- Fターム(参考) 2C088 AA42 BA02 BA09 BC15 BC22 EB58 EB76 EB78