(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2006-514
(P2006-514A)
(43)公開日　平成18年1月5日(2006.1.5)

(51)Int.Cl.	F I		テーマコード（参考）
A63F 7/02 (2006.01)	A63F	7/02　312Z	2C088

審査請求 未請求　請求項の数 5　ＯＬ　（全 18 頁）

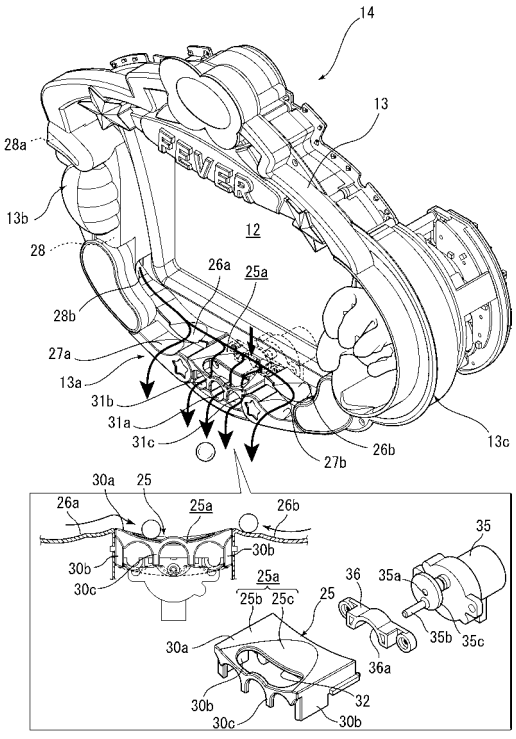
(21)出願番号　特願2004-181797 (P2004-181797)
(22)出願日　平成16年6月18日 (2004.6.18)

(71)出願人　000144153
株式会社三共
群馬県桐生市境野町６丁目４６０番地
(74)代理人　100098729
弁理士　重信　和男
(74)代理人　100116757
弁理士　清水　英雄
(74)代理人　100123216
弁理士　高木　祐一
(74)代理人　100089336
弁理士　中野　佳直
(72)発明者　鵜川　詔八
群馬県桐生市相生町１丁目１６４番地の５

最終頁に続く

(54)【発明の名称】遊技機

(57)【要約】
【課題】　始動入賞口への遊技球の入賞確率や、飾り枠の下辺部上面での遊技球の動きに変化を持たせることができるとともに、始動入賞口への入賞に対する期待感を向上させることができる遊技機を提供すること。
【解決手段】　可変表示装置１４の周囲に設けられた飾り枠１３の下辺部１３ａにおける始動入賞口１５の上方位置に可動自在に配置され、遊技球を始動入賞口に向けて誘導する遊技球誘導面２５ａが上面に形成された遊技球誘導部材２５は、飾り枠１３の下辺部１３ａ上面２６ａを移動してきた遊技球が遊技球誘導面２５ａに乗り移る確率が高い第１の位置と、遊技球誘導面２５ａに乗り移る確率が前記第１の位置よりも低い第２の位置と、の間で可動自在に設けられている。
【選択図】　図３



【特許請求の範囲】
【請求項１】
表示状態を変化させることが可能な可変表示装置と、該可変表示装置の表示領域を形成する表示領域形成部材と、前記可変表示装置の下方に配置され、遊技球の通過により前記可変表示装置を変動表示させる始動領域と、を有する遊技盤を備える遊技機において、
前記表示領域形成部材の左右方向に延びる横辺部における前記始動領域の上流位置に可動自在に配置され、遊技球を前記始動領域に向けて誘導する遊技球誘導面が上面に形成された遊技球誘導部材と、
前記遊技球誘導部材を可動させるための駆動手段と、
を備え、
前記遊技球誘導部材は、前記横辺部上面を移動してきた遊技球が前記遊技球誘導面に乗り移る確率が高い第１の位置と、該第１の位置よりも前記遊技球誘導面に乗り移る確率が低い第２の位置と、の間で可動自在に設けられていることを特徴とする遊技機。
【請求項２】
前記遊技球誘導面の所定箇所に、該遊技球誘導面の下方に形成される遊技球誘導路に落下させるための落下領域が形成されていることを特徴とする請求項１に記載の遊技機。
【請求項３】
前記遊技球誘導路は、前記遊技球誘導面から前記落下領域より落下した遊技球が前記始動領域に誘導される確率が高い第１の遊技球誘導路と、前記第１の遊技球誘導路よりも前記始動領域に誘導される確率が低い第２の遊技球誘導路と、から構成されていることを特徴とする請求項２に記載の遊技機。
【請求項４】
前記落下領域は複数形成されていることを特徴とする請求項３に記載の遊技機。
【請求項５】
前記複数の落下領域は、前記第１の遊技球誘導路及び前記第２の遊技球誘導路各々の上方に形成されていることを特徴とする請求項４に記載の遊技機。
【発明の詳細な説明】
【技術分野】
【０００１】
本発明は、表示状態を変化させることが可能な可変表示装置と、該可変表示装置の表示領域を形成する表示領域形成部材と、前記可変表示装置の下方に配置され、遊技球の通過により前記可変表示装置を変動表示させる始動領域と、を有する遊技盤を備える遊技機に関する。
【背景技術】
【０００２】
従来、この種の遊技機として代表されるパチンコ機にあっては、一般的に可変表示装置の下方に配置された始動入賞口に打球が入賞することで前記可変表示部の表示状態が変化し、該可変表示装置の表示結果が特定の表示結果となったときに遊技者にとって有利となる特定遊技状態が発生するようになっている。
【０００３】
この種のパチンコ機において、可変表示装置の可変表示部の周囲を囲むように設けられた飾り枠の下辺部に、電気的駆動手段により上下動する可動球受板が設けられ、該可動球受板が下降した状態で該可動球受板の前側部分の上面にパチンコ球が乗るとそのままの状態で保持され、この状態から可動球受板が上昇することで該可動球受板の前側部分の上面に沿ってパチンコ球が流下して始動入賞口へ入賞するようになっているもの等がある（例えば、特許文献１参照）。
【０００４】
【特許文献１】特開平６－３０４３０２号公報（第３頁、第６－７図）
【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、上記特許文献１にあっては、飾り枠の下辺部に設けられた可動球受板を上下動させてその前側部分の上面を前傾または後傾とすることによりパチンコ球が始動入賞口へ入賞しやすい状態と入賞しにくい状態とを交互に発生させるようになっているが、可動球受板の前側部分の上面が前傾または後傾のいずれの状態であっても、飾り枠の下辺部を流下するパチンコ球が可動球受板の前側部分の上面に乗り移るという動き（流れ）は常に同じで単調であったため、パチンコ機特有の興趣であるパチンコ球の動きの変化に欠けるといった問題があった。
【０００６】
また、可動球受板の前側部分の上面でパチンコ球を受けたときの可動球受板の状態により、当該パチンコ球が始動入賞口に入賞するか否かの予測ができてしまうため、始動入賞口への遊技球の入賞に対する期待感が著しく損なわれてしまうといった問題を有していた。
【０００７】
本発明は、このような問題点に着目してなされたもので、始動領域へ遊技球が誘導される確率や、表示領域形成部材の横辺部上面での遊技球の動きに変化を持たせることができるとともに、遊技球が始動領域を通過することに対する期待感を向上させることができる遊技機を提供することを目的とする。
【課題を解決するための手段】
【０００８】
上記課題を解決するために、本発明の請求項１に記載の遊技機は、
表示状態を変化させることが可能な可変表示装置と、該可変表示装置の表示領域を形成する表示領域形成部材と、前記可変表示装置の下方に配置され、遊技球の通過により前記可変表示装置を変動表示させる始動領域と、を有する遊技盤を備える遊技機において、
前記表示領域形成部材の左右方向に延びる横辺部における前記始動領域の上流位置に可動自在に配置され、遊技球を前記始動領域に向けて誘導する遊技球誘導面が上面に形成された遊技球誘導部材と、
前記遊技球誘導部材を可動させるための駆動手段と、
を備え、
前記遊技球誘導部材は、前記横辺部上面を移動してきた遊技球が前記遊技球誘導面に乗り移る確率が高い第１の位置と、該第１の位置よりも前記遊技球誘導面に乗り移る確率が低い第２の位置と、の間で可動自在に設けられていることを特徴としている。
この特徴によれば、遊技球誘導部材が第１の位置にあるときと第２の位置にあるときとで、遊技球誘導面上の遊技球が始動領域に誘導される確率だけでなく、表示領域形成部材の横辺部上面を移動してきた遊技球の動きが変わることで、表示領域形成部材の横辺部上面を移動する遊技球の動きが単調となるのを回避できるばかりか、遊技者は遊技球が遊技球誘導面に乗り移ることを期待するとともに、遊技球誘導面に遊技球が乗り移ってからも当該遊技球が始動領域に誘導されるか否かがわからないため、遊技球が始動領域を通過することに対する期待感を持続させることができる。
【０００９】
本発明の請求項２に記載の遊技機は、請求項１に記載の遊技機であって、
前記遊技球誘導面の所定箇所に、該遊技球誘導面の下方に形成される遊技球誘導路に落下させるための落下領域が形成されていることを特徴としている。
この特徴によれば、遊技球誘導面にて誘導された遊技球が遊技球誘導路に落下することで、遊技球の動きにより変化を持たせることができる。
【００１０】
本発明の請求項３に記載の遊技機は、請求項１または２に記載の遊技機であって、
前記遊技球誘導路は、前記遊技球誘導面から前記落下領域より落下した遊技球が前記始動領域に誘導される確率が高い第１の遊技球誘導路と、前記第１の遊技球誘導路よりも前記始動領域に誘導される確率が低い第２の遊技球誘導路と、から構成されていることを特

徴としている。
この特徴によれば、遊技球が第１の遊技球誘導路または第２の遊技球誘導路のいずれに落下するかで、遊技球が始動領域を通過する確率が変わるため、遊技者の興味をより長く引きつけておくことができる。
【００１１】
本発明の請求項４に記載の遊技機は、請求項１～３のいずれかに記載の遊技機であって、
前記落下領域は複数形成されていることを特徴としている。
この特徴によれば、いずれの落下領域から遊技球が落下するかが解らないため、遊技の興趣が向上する。
【００１２】
本発明の請求項５に記載の遊技機は、請求項１～４のいずれかに記載の遊技機であって、
前記複数の落下領域は、前記第１の遊技球誘導路及び前記第２の遊技球誘導路各々の上方に形成されていることを特徴としている。
この特徴によれば、遊技者は第１の遊技球誘導路に落下する確率が高い落下領域から落下することを期待するため、遊技者の興味を十分に引きつけておくことができる。
【発明を実施するための最良の形態】
【００１３】
本発明の実施例を以下に説明する。
【実施例１】
【００１４】
図１には、本実施例に用いた遊技機であるパチンコ機１の正面図が示されており、該パチンコ機１は、図示しない基枠に対して開閉自在に設けられた前面枠２と、前面枠２の前面側上部に開閉自在に設けられたガラス扉枠３並びに前面板４と、から主に構成され、前面板４の前面には打球供給皿５が設けられているとともに、打球供給皿５よりも下方の前記前面枠２の下部位置には、打球供給皿５から溢れた遊技球としてのパチンコ球を貯留する余剰球受皿６と、打球を発射する打球操作ハンドル７とが設けられている。
【００１５】
ガラス扉枠３の後面側には、図２に示すような遊技盤１０が前面板４に着脱可能に取り付けられている。遊技盤１０の前面には遊技領域１１が設けられており、この遊技領域１１の中央付近には、「特別図柄」と呼ばれる複数種類の識別情報（特別図柄）が可変表示される表示領域を形成する可変表示部１２を前面に備える液晶表示器と、該可変表示部１２の周囲を囲むように設けられた表示領域形成部材としての飾り枠１３と、からなる可変表示装置１４が設けられている。また遊技盤１０には、複数の入賞口や通過ゲート、始動領域を形成する始動入賞口１５と可動片１６とから構成された可変始動入賞球装置１７、大当り状態において開成する開閉板１８を備える可変入賞球装置１９が設けられているとともに、遊技領域１１の下部には、入賞しなかった打込玉を回収するアウト口２０が形成されている。
【００１６】
打球操作ハンドル７の操作によって揺動されるハンマー（図示略）によって発射された打球は、打球レール２１を通って遊技領域１１に入り、その後、遊技領域１１を流下していく。この際、発射勢いが弱すぎて前記遊技領域１１に達しなかったパチンコ球は図示しない環流経路（図示略）を通じて余剰玉受皿６に環流されるようになっている。
【００１７】
始動入賞口１５にパチンコ玉が入賞すると、該入賞したパチンコ球が検出され、該検出に基づいて可変表示部１２において全特別図柄が可変表示（変動表示）を開始する。そして、その後、例えば左、中、右の特別図柄が停止し、その停止表示結果が予め定められた特定の表示態様（たとえば７７７や４４４）となった場合に、特定遊技状態（大当り状態）が発生する。このように大当り状態が発生した場合には、可変入賞球装置１９に設けら

れた開閉板１８が開成して遊技者にとって有利な第１の状態となる。この第１の状態は、所定期間（たとえば３０秒間）の経過または打球の所定個数（たとえば１０個）の入賞のうちいずれか早い方の条件が成立することにより終了し、その後、遊技者にとって不利な第２の状態となる。第１の状態となっている可変入賞球装置１９の大入賞口内に進入した打球が特定入賞領域（Ｖポケット）に入賞して図示しないＶカウントスイッチにより検出されれば、その回の第１の状態の終了を待って前記第２の状態から前記第１の状態に制御する繰返し継続制御が行なわれる。この繰返し継続制御の上限回数は例えば１５回と定められている。

【００１８】

また、前記可変表示部１２で可変表示された左、中、右の特別図柄が所定の確率変動図柄に一致した大当り図柄の組合せ（たとえば７７７や３３３）で停止表示される特別の表示態様となったときには、前記繰返し継続制御による「大当り」の終了後に、再度大当りとなる確率が通常の確率状態よりも高い確率状態となる確率変動状態となるようになっており、これら確率変動図柄での大当りを、前記確率変動図柄以外（たとえば４４４や８８８）の「通常の大当り」と区別して「確変大当り」と呼称し、これら確変大当りの発生に伴って大当り信号が外部に出力される。

【００１９】

これら確率変動状態においては、確率変動状態であることが遊技効果ランプ等の点灯態様が確率変動状態に対応した態様に変更されることで報知されるとともに、次の大当りが発生するまでの間において、前記可変始動入賞球装置１７に設けられた可動片１６が遊技者にとって有利な第１の状態となる頻度が、前記可変表示部１２に表示される普通図柄（図示略）の可変表示開始から停止表示までの時間が通常の遊技状態よりも短縮（例えば前記可変表示から停止表示までの時間が通常遊技状態において３０秒から３秒へ短縮）されることで向上されるとともに、前記可動片１６が開成している期間が通常遊技状態よりも延長（通常遊技状態では０．５秒が３秒に延長）されることで、前記可変表示部１２での可変表示が開始される始動入賞がし易い状態が保持されるとともに、該始動入賞に伴う賞球が払い出されることで、これら確率変動状態中において、遊技者の持ち玉が大きく減少しないようになっている。

【００２０】

これら確率変動状態中において発生した大当りが、再度、確率変動図柄による「確変大当り」である場合には、該大当り状態の終了後に再度確率変動状態となり、これら確率変動状態が該確率変動状態中において発生した大当りが「確変大当り」である場合に継続されることで大当り状態が連続して発生する連荘状態となる。

【００２１】

また、確率変動状態中において発生した大当りが、前記確率変動図柄以外の「通常の大当り」であった場合には、該大当り状態の終了後には、前記確率変動状態とならずに、前記可変表示部１２が可変表示動作を所定回数（例えば１００回）行うまでの間、前記始動入賞口１５に設けられた可動片１６が、遊技者にとって有利な第１の状態に変化する頻度が向上する時短状態（普通有利状態）が発生する。

【００２２】

これら時短状態における遊技者にとって有利な第１の状態である可動片１６が開成状態となる頻度の向上は、前記確率変動中における可動片１６の開成頻度の向上とほぼ同様に、前記可変表示部１２に表示される普通図柄（図示略）の可変表示から停止表示までの時間が通常の遊技状態よりも短縮（例えば前記可変表示から停止表示までの時間が通常遊技状態において３０秒から３秒へ短縮）されることで向上されるとともに、前記可動片１６が開成している期間が通常遊技状態よりも延長（通常遊技状態では０．５秒が３秒に延長）されることで、前記可変表示部１２での可変表示が開始される始動入賞がし易い状態が保持されるとともに、該始動入賞に伴う賞球が払い出されることで、これら時短状態中において、遊技者の持ち玉が大きく減少しないようになっている。

【００２３】

これら本実施例に用いたパチンコ機１の構成を簡単に説明すると、該パチンコ機１には、前記可変表示部１２の表示制御を行う表示制御基板（図示略）と、前記打球操作ハンドル７の操作に基づき打球供給皿５に払い出されたパチンコ玉を遊技領域１１に発射する打球発射装置（図示略）の制御を行う発射制御基板（図示略）と、図示しない玉タンクに供給されたパチンコ玉の払出を実施する玉払出装置（図示略）に接続され、後述の遊技制御基板（図示略）から出力される賞球信号より入出力される各種信号に基づきパチンコ玉の払出制御を行うとともに、前記玉払出装置（図示略）から払い出された賞球数の情報を出力する賞球制御基板（図示略）と、遊技効果ランプ等の制御を実施するランプ制御基板（図示略）と、スピーカから出力される音声の制御を行う音声制御基板（図示略）と、前記大当り状態や前記時短状態や前記大当り状態或いは確率変動状態或いは時短状態のいずれかである非通常遊技状態を示す情報と、前記可変表示部１２における可変表示回数を特定可能な情報や、打玉が前記可変始動入賞球装置１７に入賞したことを示す特別始動領域通過情報、並びに各入賞口への入賞情報を、所定の信号形態にて出力する情報出力基板（図示略）と、これら各部の制御を実施する遊技制御基板（図示略）と、が設けられている。

【００２４】

次に、前述した可変表示装置１４の詳細な構造を、図２～図７に基づいて説明する。なお、以下の説明においてはパチンコ機１の前面を正面から見た状態として説明する。可変表示装置１４は、前述したように、可変表示部１２を前面に備える液晶表示器と、該可変表示部１２の周囲を囲むように形成された飾り枠１３と、から主に構成されており、遊技盤１０の略中央部に形成された開口（図示略）に嵌合された状態で装着されている。液晶表示器は前記表示制御基板（図示略）を介して前記遊技制御基板に接続されており、前述したような表示制御が行われるようになっている。

【００２５】

本実施例における飾り枠１３は、その前端が可変表示部１２の表示面よりも前方に突出するように形成された合成樹脂材製の枠状部材からなり、特に該飾り枠１３における左右方向に延びる下辺部１３ａ（横辺部）は、その上面（内周面）にてパチンコ球が移動する移動通路となるステージとして形成されている。また、飾り枠１３の右辺部１３ｃは、可変表示部１２の右側方に配置される後述する演出用構造物５０（本実施例では手をモチーフにしているもの）を囲むように湾曲形成されている。なお、演出用構造物５０の構造に関しては後述することとする。

【００２６】

下辺部１３ａにおける前記始動入賞口１５の上方位置、すなわち、下辺部１３ａにおける左右方向略中央位置には、上面に載置されるパチンコ球を下方に配置された始動入賞口１５に向けて誘導する遊技球誘導面としての球誘導面２５ａ（ステージ）が上面に形成された遊技球誘導部材としての昇降部材２５が昇降（上下動）自在に設けられているとともに、該昇降部材２５の左右側には、パチンコ球が移動自在な通路状に形成された前後２列の第１ステージ２６ａ、２６ｂ並びに第２ステージ２７ａ、２７ｂが、それぞれ左右方向に延びるように形成されている。

【００２７】

これら第１ステージ２６ａ、２６ｂ並びに第２ステージ２７ａ、２７ｂは、それぞれ中央の昇降部材２５を挟んで左右側に配置され、各ステージの上面は上向きに開口する円弧状に形成されており、後側、すなわち、可変表示部１２側に配置された第１ステージ２６ａ、２６ｂは、その上面が前側の第２ステージ２７ａ、２７ｂの上面よりも高位置となるように形成され、第１ステージ２６ａ、２６ｂの上面と第２ステージ２７ａ、２７ｂの上面との間に所定高さの段差が形成されている。また、各ステージの上面には、前方に向けて傾斜する凹部が形成されており、ステージ上のパチンコ球が前方に落下しやすいようになっている。

【００２８】

第１ステージ２６ａ、２６ｂ並びに第２ステージ２７ａ、２７ｂのうち、左側の第１ステージ２６ａに関しては、飾り枠１３の左辺部１３ｂの内部に形成された上下方向を向く

ワープ通路２８の下流側端部に形成された出口２８ｂに連設されており、飾り枠１３における左辺部１３ｂの上部に形成されたワープ通路２８の入口２８ａから流入してワープ通路２８内を流下し、出口２８ｂから流出したパチンコ球は第１ステージ２６ａ上に流入するようになっている。つまり、ワープ通路２８は、飾り枠１３の外部を流下するパチンコ球を該飾り枠１３内の第１ステージ２６ａに誘導する通路である。

【００２９】

昇降部材２５は、特に図３の拡大図に示されるように、上板３０ａと、該上板３０ａの左右端辺から下方に向けて垂設される左右側板３０ｂ並びに前板３０ｃとから形成されており、互いに左右に離間配置された第１ステージ２６ａ並びに第２ステージ２７ａと第１ステージ２６ｂ並びに第２ステージ２７ｂとの対向端部間に形成された凹部内に昇降自在に設けられている。

【００３０】

上板３０ａの上面に形成される球誘導面２５ａは、左右方向の中央位置から左右端に向けて上方に向けて傾斜する円弧面２５ｂと、前方に向けて下方に傾斜する凹面２５ｃと、から構成されており、複数個のパチンコ球が載置可能な左右幅を有している。凹面２５ｃの前部には、球誘導面２５ａ上のパチンコ球を該昇降部材２５の下方に設けられる前後方向を向く３本の球誘導路３１ａ～３１ｃのいずれかの誘導路上に落下させるための落下穴としての左右方向を向く長穴３２が形成されている。長穴３２は、３個のパチンコ球を同時に落下可能な左右幅を有しており、その下方に位置する３本の球誘導路３１ａ～３１ｃにかかるように形成されている。

【００３１】

また、前板３０ｃは、昇降部材２５が後述する下限位置に位置したときに、上向き略半円筒状に形成された球誘導路３１ａ～３１ｃの前端部に位置し、各球誘導路３１ａ～３１ｃを流下してきたパチンコ球が通過する３つの通過ゲートが構成されるようにアーチ状に形成されている。

【００３２】

このように構成される昇降部材２５は、前述したように、第１ステージ２６ａ並びに第２ステージ２７ａと、第１ステージ２６ｂ並びに第２ステージ２７ｂとの対向端部間に形成された凹部内に摺動自在に嵌装され、その左右の側板３０ｂの外面と対向する前記第１ステージ２６ａ、２６ｂ並びに第２ステージ２７ａ、２７ｂの垂直面（内面）により、球誘導面２５ａが前後左右方向に傾くことがないように、上下方向に案内されるようになっている。

【００３３】

昇降部材２５は、その後方に配置される駆動モータ３５の駆動により昇降するようになっている。具体的に説明すると、駆動モータ３５の駆動軸３５ａの先端には、周縁側に偏心軸３５ｂが突設された円盤部材３５ｃが固着されており、駆動軸３５ａの回転により偏心軸３５ｂが駆動軸３５ａを中心として偏心回転するようになっている。該偏心軸３５ｂは、図３に示されるように、駆動軸３５ａよりも下方に位置する状態において、昇降部材２５の後面側に取り付けられるリンク部材３６に形成された下向きに開口する半円形の摺接面３６ａと離間し、図４に示されるように、駆動軸３５ａよりも上方に位置する状態において、前記リンク部材３６の摺接面３６ａに摺接し、昇降部材２５を上昇及び下降させるようになっている。

【００３４】

このように、駆動モータ３５を駆動することで、偏心軸３５ｂが駆動軸３５ａ回りに回転することにより該回転がリンク部材３６を介して昇降部材２５に伝達され、昇降部材２５が上昇または下降するようになっている。

【００３５】

より詳しくは、昇降部材２５は、駆動モータ３５が駆動して偏心軸３５ｂが駆動軸３５ａ周りを回転することにより、図３に示されるように、球誘導面２５ａの左右端部が、前記第１ステージ２６ａ、２６ｂそれぞれの上面の内側端部と同じ高さ位置となる下降位置

と、図４に示されるように、球誘導面２５ａの左右端部が、前記第１ステージ２６ａ、２６ｂそれぞれの上面の内側端部よりも高い位置となる上昇位置と、の間で昇降するように設けられている。なお、前述したように、第２ステージ２７ａ、２７ｂは第１ステージ２６ａ、２６ｂよりも低い位置に配設されているため、昇降部材２５が前記下降位置に位置したとき、球誘導面２５ａの左右端部と該第２ステージ２７ａ、２７ｂそれぞれの上面の内側端部との間に段差が生じることになる。

【００３６】

すなわち、遊技球誘導部材としての昇降部材２５は、飾り枠１３の下辺部１３ａに形成された第１ステージ２６ａ、２６ｂを移動してきたパチンコ球が球誘導面２５ａに乗り上がる（乗り移る）確率が高い第１の位置としての下降位置と、該下降位置よりも球誘導面２５ａに乗り上がる（乗り移る）確率が低い第２の位置としての上昇位置と、の間で可動（昇降）自在に設けられている。

【００３７】

なお、本実施例においては、駆動モータ３５の偏心軸３５ｂが駆動軸３５ａの周りを１回転すると、昇降部材２５は上下に１周期の昇降動作を行うようになっている。具体的には、本実施例における駆動モータ３５はステッピングモータが使用されており、該駆動モータ３５の１回転あたりのステップ数が４８０ステップであり、該駆動モータ３５の１ステップの時間が０．００８秒とされていることから、駆動モータ３５の駆動軸３５ａが１回転するのに要する時間、すなわち、昇降部材２５が上下に１周期の動作に要する時間は約３．８４０秒とされている。

【００３８】

また、本実施例における昇降部材２５は、駆動モータ３５が常時駆動されていることから前記３．８４０秒をかけて上昇位置と下降位置との間で昇降するようになっているが、昇降部材２５の昇降は常時行われていなくてもよく、例えば昇降動作と下降動作を所定時間おきに間欠的に行うようにしてもよい。この場合、上昇位置及び下降位置において所定時間停止することになる。また、上昇動作または下降動作自体を連続的でなく間欠的（例えば２秒ごとに１０ステップずつ）に上昇または下降するようにしてもよい。

【００３９】

次に、球誘導路３１ａ～３１ｃは、前述したように前記長穴３２の下方位置にそれぞれ前後方向を向いた状態で、左右方向に向けて並設されており、各誘導路面は前方に向けて若干下方に傾斜するように形成されている。これら球誘導路３１ａ～３１ｃのうち、中央の球誘導路３１ａは、飾り枠１３の下辺部１３ａにおける左右方向の略中央位置、すなわち、該飾り枠１３の下方に配置される始動入賞口１５の鉛直上方位置に配置されており、長穴３２から球誘導路３１ａ上に落下したパチンコ球が始動入賞口１５の鉛直上方で落下するように誘導する。また、該球誘導路３１ａの左右に配設される球誘導路３１ｂ、３１ｃは、落下したパチンコ球が始動入賞口１５の左右側方の上方から落下するように誘導するようになっている。

【００４０】

従って、パチンコ球が長穴３２から球誘導路３１ａ上に落下して該球誘導路３１ａにより誘導されて前端から落下した場合は、その鉛直下方に位置する始動入賞口１５に高確率で入賞する（例えば入賞確率９０％）。一方、パチンコ球が長穴３２から球誘導路３１ｂまたは３１ｃ上に落下して該球誘導路３１ｂ、３１ｃにより誘導されて前端から落下した場合は、始動入賞口１５に入賞することもあるが、球誘導路３１ａにより誘導された場合と比べて入賞する確率は極めて低くなる（例えば入賞確率１０％）。

【００４１】

すなわち、該球誘導路３１ａは、長穴３２より落下したパチンコ球が始動入賞口１５に入賞する確率が高い第１の遊技球誘導路を構成しており、また、球誘導路３１ｂ、３１ｃは、中央の球誘導路３１ａよりも長穴３２より落下したパチンコ球が始動入賞口１５に入賞する確率が低い第２の遊技球誘導路を構成している。

【００４２】

このように、本実施例における球誘導面２５ａは、該球誘導面２５ａに乗り上がったパチンコ球を始動入賞口１５に向けて誘導するが、長穴３２からいずれの球誘導路３１ａ～３１ｃ上に落下するかが振り分けられ、その落下状況によって入賞確率が異なるようになっているため、遊技者は入賞確率が高くなる球誘導路３１ａ上に落下することを期待するようになる。

【００４３】

次に、このように構成された飾り枠１３の下辺部１３ａにおけるパチンコ球の動きを、図３及び図４に基づいて説明する。

【００４４】

まず、例えば遊技領域１１内に打ち出され、入口２８ａからワープ通路２８内に流入してワープ通路２８内を流下し、下端の出口２８ｂから流出したパチンコ球は、ワープ通路２８内を落下してきた勢いにより第１ステージ２６ａ上における出口２８ｂ側から昇降部材２５側に向けて転動する。

【００４５】

このとき、図３に示されるように、昇降部材２５が前記下降位置にある場合は、球誘導面２５ａの左側端部と第１ステージ２６ａの上面の内側端部とが同高さ位置となって、両者間に段差が生じていないため、ほとんどのパチンコ球は第１ステージ２６ａから球誘導面２５ａ上に乗り上がる（乗り移る）ことになる。

【００４６】

なお、出口２８ｂから流出したパチンコ球のうち勢いがないものは、第１ステージ２６ａ上において失速して前方の第２ステージ２７ａ上に落下する。また、勢いが強すぎるものは、球誘導面２５ａ上に乗り上がった後、凹面２５ｃにより前方に向けて誘導されることなく通過して反対側の第１ステージ２６ｂまで移動して、第２ステージ２７ｂ上に落下されることになる。

【００４７】

上向き円弧状の第１ステージ２６ａ上を乗り上がる際に若干失速して、球誘導面２５ａ上に上手く乗り上がったパチンコ球は、凹面２５ｃにより前方に誘導されて長穴３２からその下方に並設されたいずれかの球誘導路３１ａ～３１ｃ上に落下される。つまり、昇降部材２５が下降位置にあるときにおいて出口２８ｂから流出されたほとんどのパチンコ球（例えば約８０％）は球誘導面２５ａ上に乗り上がって、始動入賞口１５が配置される前方に向けて誘導される。

【００４８】

次いで、中央の球誘導路３１ａに落下した場合は、その前端下方に配設された始動入賞口１５に高確率（例えば入賞確率は約９０％）で入賞するとともに、左右いずれかの球誘導路３１ｂ、３１ｃに落下した場合は、中央の球誘導路３１ａにより誘導された場合に比べて始動入賞口１５に入賞する確率が低くなる（例えば入賞確率は約１０％）。

【００４９】

また、図４に示されるように、昇降部材２５が前記上昇位置にある場合は、球誘導面２５ａの左側端部と第１ステージ２６ａの上面の内側端部との間に段差が所定高さの段差が生じるため、ほとんどのパチンコ球は第１ステージ２６ａから球誘導面２５ａ上に乗り上がることなく（例えば乗り上がる確率は１％）、該段差（側板３０ｂ）に衝突して第１ステージ２６ａ上に戻され、ステージ上にて失速して前方の第２ステージ２７ａ上に落下することになるため、始動入賞口１５への入賞確率は、昇降部材２５が下降位置にあるときよりも極めて低くなる。

【００５０】

以上説明してきたように、本発明の遊技機としてのパチンコ機１にあっては、昇降部材２５が下降位置にあるときと上昇位置にあるときとで、球誘導面２５ａ上のパチンコ球が始動入賞口１５に入賞する入賞確率が変化するばかりか、飾り枠１３の下辺部１３ａに形成された第１ステージ２６ａ上面を転動してきたパチンコ球の動きが変わることで、第１ステージ２６ａ上面を転動するパチンコ球の動きが単調となるのを回避できる。

【００５１】
具体的には、図３に示されるように、昇降部材２５が下降位置にあるときは、第１ステージ２６ａ上面を転動してきたパチンコ球は、第１ステージ２６ａ上で失速して落下したり、球誘導面２５ａ上に乗り上がったり、球誘導面２５ａを通過して反対側の第１ステージ２６ｂ側まで移動してしまったりすることになる。一方、図４に示されるように、昇降部材２５が上昇位置にあるときは、第１ステージ２６ａ上面を転動してきたほとんどのパチンコ球は、第１ステージ２６ａから球誘導面２５ａ上に乗り上がることなく、球誘導面２５ａと第１ステージ２６ａの上面との間で形成された段差（側板３０ｂ）に衝突して第１ステージ２６ａに戻され、最終的に失速して第２ステージ２７ａ上に落下することになる。このように、下辺部１３ａの上面である第１ステージ２６ａ、２６ｂ並びに第２ステージ２７ａ、２７ｂ、球誘導面２５ａ上でのパチンコ球の動きが、昇降部材２５が上昇位置にあるときと下降位置にあるときとで変わるため（図３、図４中におけるパチンコ球の流れを示す矢印参照）、ステージ上でのパチンコ球の動きに変化を生じさせることができる。また、遊技者は、パチンコ球が球誘導面２５ａに乗り上がることを期待して昇降部材２５の昇降動作を注視するようになるとともに、球誘導面２５ａにパチンコ球が乗り上がってからも、当該パチンコ球が始動入賞口１５に入賞するか否かがわからないため、始動入賞口１５への入賞に対する期待感を、球誘導面２５ａにパチンコ球が乗り上がってからも持続させることができる。

【００５２】
また、本実施例における昇降部材２５の上板３０ａには、球誘導面２５ａの所定箇所に、該球誘導面２５ａの下方に形成される球誘導路３１ａ～３１ｃに落下させるための長穴３２が形成されていることで、球誘導面２５ａにて誘導されたパチンコ球が球誘導路３１ａ～３１ｃに落下することで、パチンコ球の動きにより変化を持たせることができる。

【００５３】
さらに、球誘導路３１ａ～３１ｃは、球誘導面２５ａから長穴３２より落下したパチンコ球が始動入賞口１５に入賞する確率が高い第１の遊技球誘導路としての中央の球誘導路３１ａと、該球誘導路３１ａよりも始動入賞口１５に入賞する確率が低い第２の遊技球誘導路としての球誘導路３１ｂ、３１ｃと、から構成されていることで、パチンコ球が球誘導路３１ａまたは球誘導路３１ｂ、３１ｃのいずれに落下するかで入賞確率が変わるため、遊技者の興味をより長く引きつけておくことができる。

【００５４】
次に、前述した演出用構造物５０の構造及び動きに関して、図５～図７に基づいて簡単に説明する。

【００５５】
本実施例における演出用構造物５０は、人の手指をモチーフとして形成された構造物であり、親指５１、人差し指５２、中指５３、薬指５４、小指５５の５本の可動部にて構成されており、通常時においてはいわゆるじゃんけんの「グー」の状態にて停止されている。そして、後述するパーモータ５６が駆動することにより「パー」の状態に可動するとともに、チョキモータ５７が駆動することにより「チョキ」の状態に可動するようになっている。

【００５６】
図６（ａ）は親指、薬指、小指を閉じた状態を示す図であり、図６（ｂ）は親指、薬指、小指を開いた状態を示す図であり、図７（ａ）は人差し指、中指を閉じた状態を示す図であり、図７（ｂ）は人差し指、中指を開いた状態を示す図である。図６に示されるように、パーモータ５６が駆動すると、該パーモータ５６の駆動軸に直結されたギアＡが回転するとともに、該ギアＡに噛合されたギアＢ及びギアＣが回転する。ギアＢが回転すると、該ギアＢに結合された薬指小指カム５８が上下動し、薬指５４並びに小指５５が開閉動作を行う。また、ギアＣが回転すると、親指リンク５９を介して結合された親指カム６０が上下に移動し、親指５１が開閉動作を行うようになっている。また、図６（ｂ）に示されるように、透過型フォトセンサ６１の発光部から投光された光が、薬指小指カム５８に

より遮断されると、薬指小指カム５８の位置が特定されて、親指５１、薬指５４、小指５５の位置が特定されるようになっている。

【００５７】

また、図７に示されるように、チョキモータ５７が駆動すると、該チョキモータ５７の駆動軸に直結されたギアＤが回転するとともに、該ギアＤに噛合されたギアＥが回転する。ギアＥが回転すると、該ギアＥに結合された人差し指中指カム６２が上下動し、人差し指５２並びに中指５３が開閉動作を行う。また、図７（ｂ）に示されるように、透過型フォトセンサ６３の発光部から投光された光が、人差し指中指カム６２により遮断されると、人差し指中指カム６２の位置が特定されて、人差し指５２、中指５３の位置が特定されるようになっている。

【００５８】

これらパーモータ５６並びにチョキモータ５７は、図示しない表示制御基板からの演出用駆動制御信号の出力に基づいて駆動されるようになっている。このように構成される演出用構造物５０は、例えば可変表示部１２にてリーチ状態が成立したとき等において、可変表示部１２に演出用キャラクタ等を表示させ、該表示させた演出用キャラクタとじゃんけんをする演出を行い、該演出結果に応じて、前記可変表示部１２の表示結果として前記特定遊技状態（大当り状態）の発生の契機となる特定表示結果が導出される確率が異なるようにすることで、遊技者に大当りの発生を期待させる演出等を行うことができる。

【００５９】

以上、本発明の実施例を図面により説明してきたが、具体的な構成はこれら実施例に限られるものではなく、本発明の要旨を逸脱しない範囲における変更や追加があっても本発明に含まれる。

【００６０】

例えば、前記実施例においては、昇降部材２５の球誘導面２５ａからその下方に形成される球誘導路３１ａ～３１ｃに落下させるための落下領域は、左右方向に延びる１つの長穴３２にて形成されていたが、このような落下領域の形状や数量等は限定されるものではなく、例えばパチンコ球が落下可能であれば、穴ではなく切欠部等にて落下領域が形成されていてもよいし、また、図８に示される昇降部材２５’のように、例えば第１の遊技球誘導路としての球誘導路３１ａ及び第２の遊技球誘導路としての球誘導路３１ｂ、３１ｃそれぞれの直上に形成される複数の穴３２ａ～３２ｃにより構成されていてもよい。

【００６１】

このようにすることで、遊技者は始動入賞口１５に入賞する確率が高い球誘導路３１ａに落下する確率が高い穴３２ａから落下することを期待するため、遊技者の興味を十分に引きつけておくことができる。

【００６２】

また、これら穴３２ａ～３２ｃを、球誘導面２５ａ上に凹設した円形凹部４０内に形成するようにすれば、パチンコ球が球誘導面２５ａから円形凹部４０内に落下したパチンコ球は該円形凹部４０の周縁に沿って周回した後にいずれかの穴３２ａ～３２ｃから下方に落下することになるため、球誘導面２５ａ上におけるパチンコ球の動きに変化を持たせることができるばかりか、穴３２ａに落下することへの期待感を効果的に向上させることができる。

【００６３】

また、前記実施例において、飾り枠１３の下辺部１３ａにおける始動入賞口１５の上方位置に可動自在に配置され、パチンコ球を始動入賞口１５に向けて誘導する球誘導面２５ａが上面に形成された遊技球誘導部材としての昇降部材２５は、第１ステージ２６ａ上を転動してきたパチンコ球が球誘導面２５ａに乗り上がる確率が高い第１の位置である下降位置と、該下降位置よりも球誘導面２５ａに乗り上がる確率が低い第２の位置である上昇位置、の間で上下に昇降自在に設けられているものであったが、本発明にあっては、遊技球誘導部材は前記第１の位置と前記第２の位置との間で可動自在に設けられていれば、その可動は上下動（昇降）に限定されるものではなく、例えば図９に示される遊技球誘導部

材４１のように、１点を支点として左右方向に移動（揺動）するものであってもよいし、あるいは図１０に示される遊技球誘導部材５０のように、前後方向に移動自在に設けられていてもよい。

【００６４】

これら変形例を具体的に説明すると、まず、図９に示される遊技球誘導部材４１は、上面に上向き円弧状の球誘導面４２ａを形成する湾曲板４２と、該湾曲板４２の後端に取り付けられ、上端が前後方向を向く軸部材４４により軸支された取付片４３とからなり、この軸部材４４を中心として湾曲板４２が左右方向に揺動するようになっている。また、湾曲板４２における左右方向の中央位置には落下穴４５が形成されている。

【００６５】

このように構成された遊技球誘導部材４１にあっては、図９（ａ）に示されるような状態となると、左右の第１ステージ２６ａ、２６ｂの内側端部と湾曲板４２の左右端部との間に段差が生じないことから、この水平位置が左右の第１ステージ２６ａ、２６ｂ上のパチンコ球が乗り上がる（乗り移る）確率が高い第１の位置となる。なお、球誘導面４２ａ上に乗り上がったパチンコ球は中央に形成された落下穴４５から、始動入賞口１５への入賞確率が高い球誘導部３１ａ上に落下されることになる。

【００６６】

また、図９（ｂ）（ｃ）に示されるような状態となると、一方が湾曲板４２の下面により第１ステージ２６ａまたは２６ｂからのパチンコ球の乗り上がりがブロックされるとともに、反対側においては湾曲板４２との間に隙間が生じることから、この揺動位置が左右の第１ステージ２６ａ、２６ｂ上のパチンコ球が乗り上がる確率が、前記第１の位置よりも極めて低い第２の位置となる。このように構成された遊技球誘導部材４１にあっても、前述の昇降部材２５と同様の作用・効果を奏することになる。

【００６７】

図１０に示される遊技球誘導部材７０は、上面に球誘導面７１ｂが形成された上板７１ａと、該上板７１の左右端辺から垂設された側板７１ｃとからなり、この左右の側板７１ｃの下端が前後方向を向く凹条７３内に摺動自在に嵌挿されており、前後移動自在に案内されている。

【００６８】

このように構成された遊技球誘導部材７０にあっては、図１０（ａ）に示されるように後方に位置すると、左右の第１ステージ２６ａ、２６ｂの内側端部と上板７１の左右端部との間に段差が生じないことから、この後方位置は左右の第１ステージ２６ａ、２６ｂ上のパチンコ球が乗り上がる確率が高い第１の位置となる。なお、上板７１ｂ上に乗り上がったパチンコ球は球誘導面７１ｂにより前端中央に案内され、始動入賞口１５への入賞確率が高い球誘導部３１ａ上に落下されることになる。

【００６９】

また、図１０（ｂ）に示されるように前方に位置すると、左右の第１ステージ２６ａ、２６ｂ間に遊技球誘導部材７０がないことから、左右の第１ステージ２６ａ、２６ｂ上のパチンコ球はそのまま端部から球誘導路３１ａ～３１ｃ上に落下する。なお、球誘導路３１ａの後部には隆起部７２が設けられているため、ほとんどのパチンコ球は球誘導路３１ｂもしくは３１ｃにより誘導されることになる。すなわち、この前方位置は球誘導面７１ｂが形成される上板７１ａ上に乗り上がる確率が前記第１の位置よりも極めて低い第２の位置となる。このように構成された遊技球誘導部材７０にあっても、前述の昇降部材２５と同様の作用・効果を奏することになる。

【００７０】

このように本発明においては、遊技球誘導部材は、第１の位置と第２の位置との間で可動自在に設けられていれば、その可動は前記実施例の昇降部材２５のように上下に可動するものや、前記変形例のように揺動するもの、前後方向に水平移動するものに限定されるものではなく、例えば前後または左右に移動しながら上昇または下降するようになっていてもよく、これら全ての動きが可動自在に含まれる。

【００７１】
　また、本発明の遊技球誘導部材は、第１の位置である下降位置においてパチンコ球が乗り上がる確率が約９０％であり、第２の位置である上昇位置で約５％であったが、これら確率は、第１の位置にあるときにおける乗り上がる確率よりも第２の位置にあるとき確率の方が低ければ任意に変更可能であり、例えば下降位置にあるときにおける乗り上がる確率が１００％で、上昇位置にあるときにおける乗り上がる確率が０％であってもよい。
【００７２】
　また、遊技球誘導面としての球誘導面２５ａは、該球誘導面２５ａ上に載置されたパチンコ球が始動入賞口１５に向けて誘導されるようになっていれば、前記実施例のように誘導されたパチンコ球が１００％の確率で始動入賞口１５に入賞されるようになっていなくてもよいし、１００％の確率で入賞するようにしてもよい。
【００７３】
　また、遊技球誘導部材は、第１の位置と第２の位置との間で可動自在とされていれば、例えば第１の位置と第２の位置との間の所定位置において一時停止するようにしてもよい。
【００７４】
　また、前記実施例においては、略四角枠状に形成された表示領域形成部材としての飾り枠１３の下辺部１３ａの一部に遊技球誘導部材としての昇降部材２５及びパチンコ球が移動自在な移動通路としての第１ステージ２６ａ、２６ｂ、第２ステージ２７ａ、２７ｂが設けられていたが、これら昇降部材２５や第１ステージ２６ａ、２６ｂ、第２ステージ２７ａ、２７ｂは、飾り枠１３における左右方向に延びる横辺部に設けられれば、該横辺部は飾り枠１３の下部位置に形成される下辺部１３ａに限定されるものではなく、例えば飾り枠１３の上下方向の略中央位置等に形成される横辺部等に設けられていてもよい。
【００７５】
　また、飾り枠１３における左右方向に延びる横辺部は、前記実施例においては遊技球誘導部材としての昇降部材２５の左右側に配設され、該横辺部（下辺部１３ａ）それぞれの上面に第１ステージ２６ａ、２６ｂ並びに第２ステージ２７ａ、２７ｂが形成されていたが、該横辺部は、昇降部材２５の左側または右側のみに配設されていてもよい。つまり、配設位置を限定しない。
【００７６】
　また、前記実施例においては、駆動手段として駆動モータ３５並びにリンク部材３６にて構成されていたが、例えば電磁ソレノイド等により昇降させるようにしてもよい。
【００７７】
　また、前記実施例においては、始動領域は、パチンコ球の入賞により可変表示部１２を可変表示させる始動入賞口１５にて形成されていたが、パチンコ球の通過により可変表示部１２を変動表示させるものであれば、例えば通過ゲート等により形成されていてもよい。
【００７８】
　また、前記実施例においては、可変表示装置として液晶表示器が適用されていたが、表示状態を変化させることが可能な表示装置であれば、例えばＣＲＴ、プラズマディスプレイ、エレクトロルミネッセンス、ドットマトリックス表示や７セグメント表示器を利用したもの等、画像表示式のものであってもよいし、周面に図柄等が配列された回転ドラム等の機械式のものであってもよい。
【００７９】
　また、前記実施例においては、特別図柄（数字）を変動表示させることで表示状態を変化させる可変表示装置１４が適用されていたが、表示状態を変化させることが可能であれば、数字や文字等の識別情報を変動表示させるものだけではなく、図形や模様等を変化させることが可能であるもの等も含む。
【００８０】
　前記実施例における各要素は、本発明に対して以下のように対応している。

【００８１】
本発明の請求項１は、表示状態を変化させることが可能な可変表示装置（１４）と、該可変表示装置の表示領域（可変表示部１２）を形成する表示領域形成部材（飾り枠１３）と、前記可変表示装置の下方に配置され、遊技球（パチンコ球）の通過（入賞）により前記可変表示装置を変動表示させる始動領域（始動入賞口１５）と、を有する遊技盤（１０）を備える遊技機（パチンコ機１）において、前記表示領域形成部材の左右方向に延びる横辺部（下辺部１３ａ）における前記始動領域の上流（上方）位置に可動自在に配置され、遊技球を前記始動領域に向けて誘導する遊技球誘導面（球誘導面２５ａ／４２ａ／７１ｂ）が上面に形成された遊技球誘導部材（昇降部材２５、遊技球誘導部材４１、７０）と、前記遊技球誘導部材を可動させるための駆動手段（駆動モータ３５、リンク部材３６）と、を備え、前記遊技球誘導部材は、前記横辺部上面（第１ステージ２６ａ、２６ｂ上面）を移動（転動）してきた遊技球が前記遊技球誘導面に乗り移る確率が高い第１の位置（下降位置／水平位置／後方位置）と、該第１の位置よりも前記遊技球誘導面に乗り移る確率が低い第２の位置（上昇位置／揺動位置／前方位置）と、の間で可動自在に設けられている。

【００８２】
本発明の請求項２は、前記遊技球誘導面（球誘導面２５ａ）の所定箇所に、該遊技球誘導面の下方に形成される遊技球誘導路（球誘導路３１ａ～３１ｃ）に落下させるための落下領域（長穴３２／穴３２ａ～３２ｃ）が形成されている。

【００８３】
本発明の請求項３は、前記遊技球誘導路（球誘導路３１ａ～３１ｃ）は、前記遊技球誘導面（球誘導面２５ａ）から前記落下領域（長穴３２／穴３２ａ～３２ｃ）より落下した遊技球（パチンコ球）が前記始動領域（始動入賞口１５）に誘導される確率が高い第１の遊技球誘導路（球誘導路３１ａ）と、前記第１の遊技球誘導路よりも前記始動領域に誘導される確率が低い第２の遊技球誘導路（球誘導路３１ｂ、３１ｃ）と、から構成されている。

【００８４】
本発明の請求項４は、前記落下領域（穴３２ａ～３２ｃ）は複数形成されている。

【００８５】
本発明の請求項５は、前記複数の落下領域（穴３２ａ～３２ｃ）は、前記第１の遊技球誘導路（球誘導路３１ａ）及び前記第２の遊技球誘導路（球誘導路３２ｂ、３２ｃ）各々の上方に形成されている。

【図面の簡単な説明】

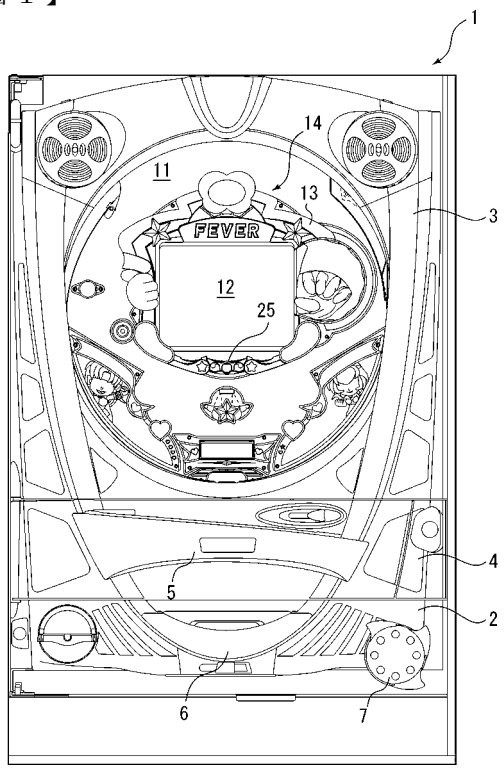
【００８６】
【図１】本発明の実施例としてのパチンコ機を示す正面図である。
【図２】図１のパチンコ機の遊技盤を示す正面図である。
【図３】昇降部材が下降位置にあるときの可変表示装置の状態を示す斜視図である。
【図４】昇降部材が上昇位置にあるときの可変表示装置の状態を示す斜視図である。
【図５】可変表示装置に配置された演出用構造物を示す正面図である。
【図６】演出用構造物の一部の内部構造を示す分解斜視図である。
【図７】同じく演出用構造物の一部の内部構造を示す分解斜視図である。
【図８】遊技球誘導部材の落下穴の変形例を示す要部斜視図である。
【図９】同じく遊技球誘導部材の変形例を示す要部斜視図である。
【図１０】同じく遊技球誘導部材の変形例を示す要部斜視図である。

【符号の説明】

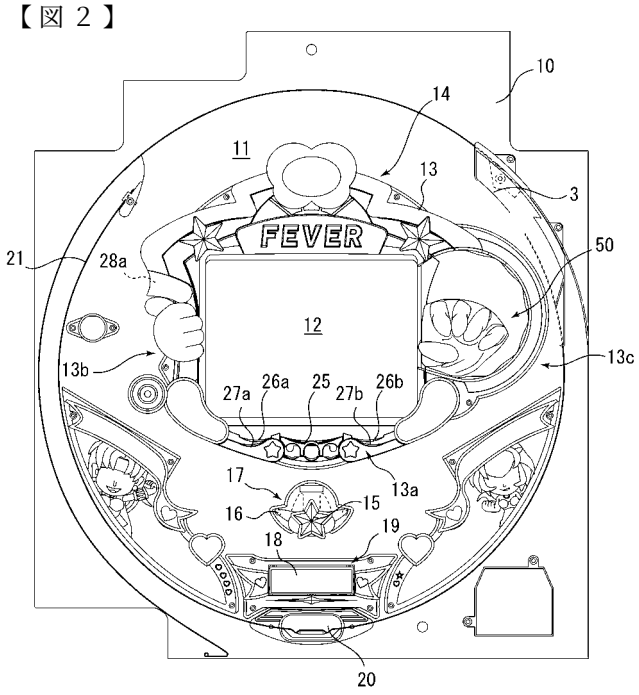
【００８７】
１　パチンコ機
１０　遊技盤
１２　可変表示部
１３　飾り枠

１３ａ	下辺部
１４	可変表示装置
１５	始動入賞口
２５	昇降部材
２５ａ	球誘導面
２６ａ、２６ｂ	第１ステージ
２７ａ、２７ｂ	第２ステージ
３１ａ～３１ｃ	球誘導路
３２	長穴
４１、７０	遊技球誘導部材

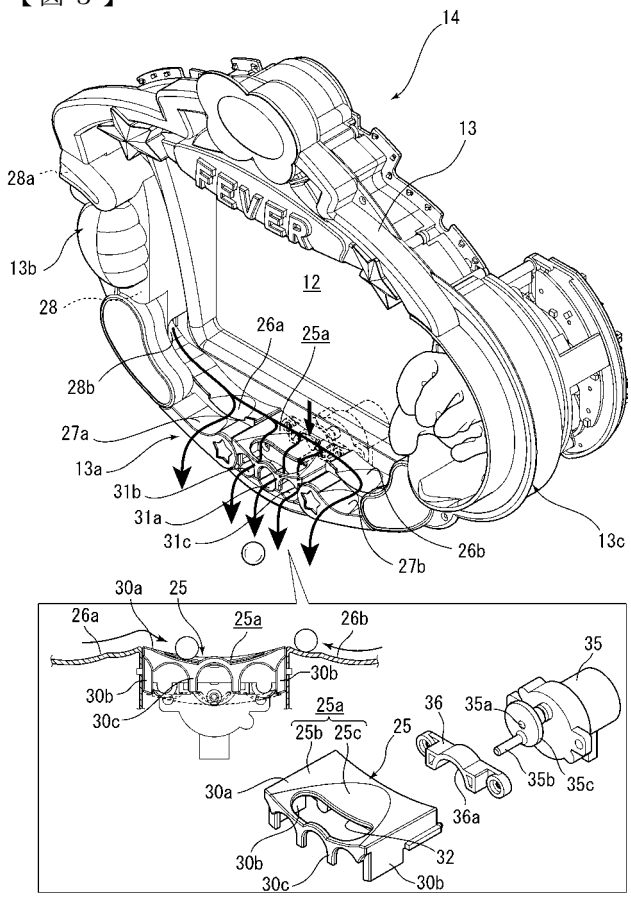
【図１】



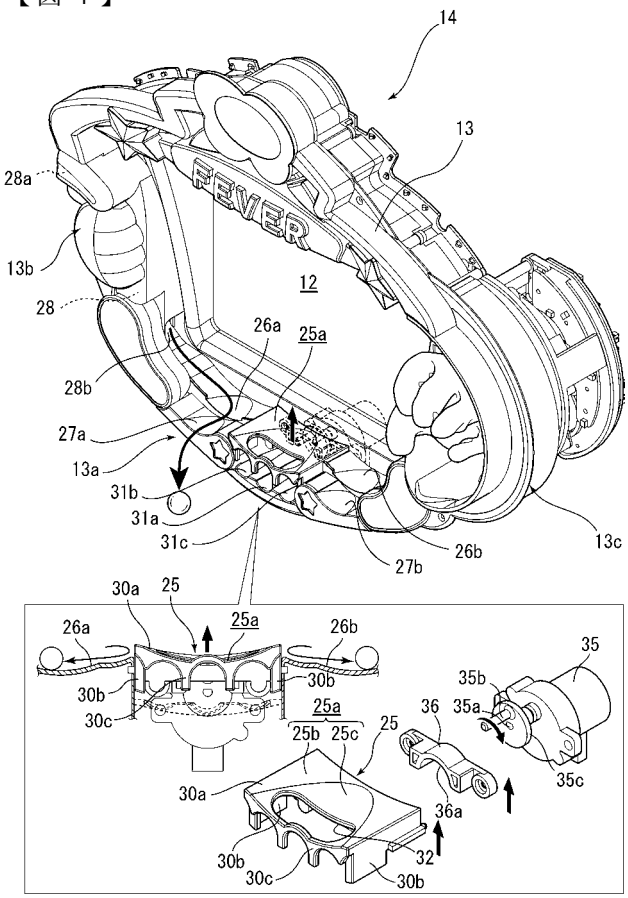
【図２】



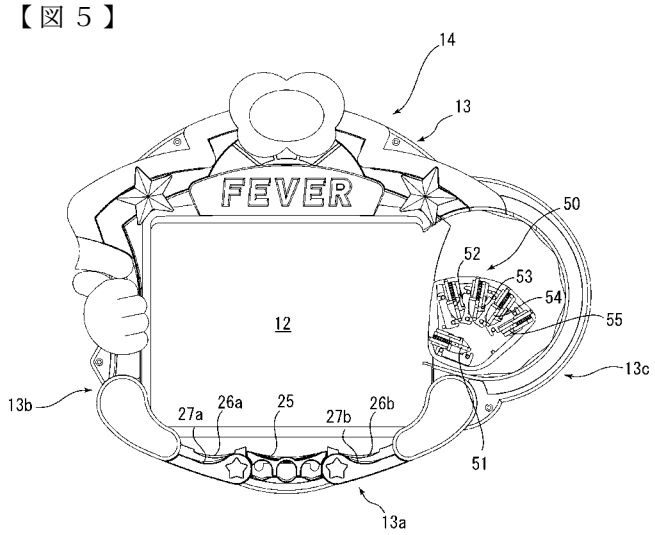
【図３】


14
13
28a
13b
28
12
26a
25a
28b
27a
13a
31b
31a
31c
27b
26b
13c
30a
25
26a
25a
26b
30b
30b
30c
25a
25b
25c
25
35
36
35a
35b
35c
30a
36a
30b
30c
32
30b

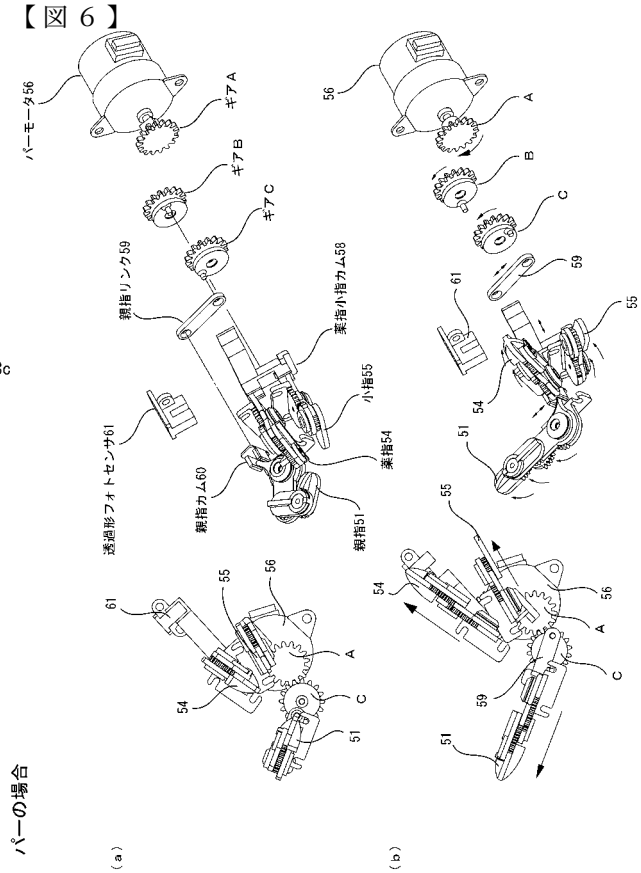
【図４】


14
13
28a
13b
28
12
26a
25a
28b
27a
13a
31b
31a
31c
27b
26b
13c
30a
25
26a
25a
26b
30b
30b
30c
25a
25b
25c
25
35
35b
36
35a
35c
30a
36a
30b
30c
32
30b

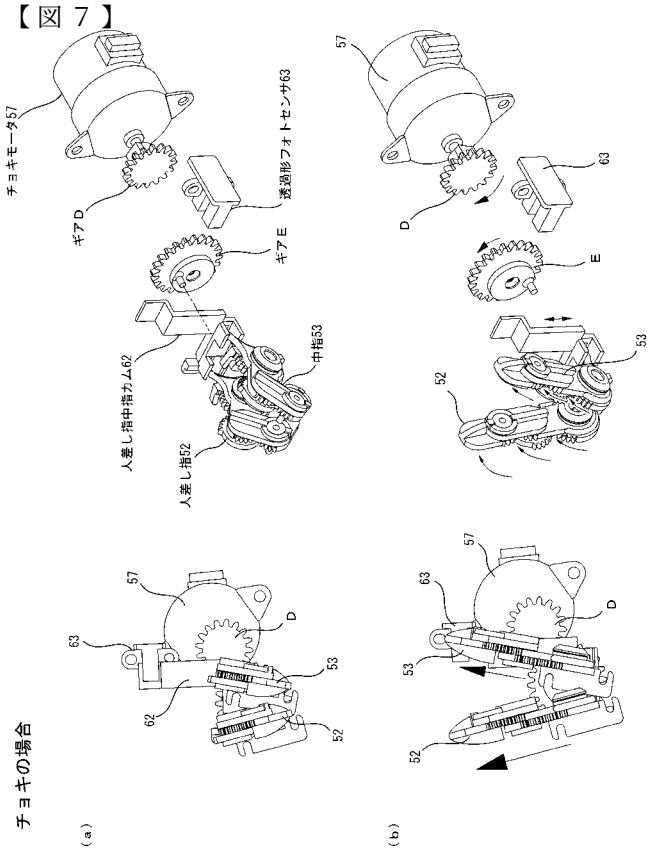
【図５】


14
13
FEVER
50
52
53
54
55
12
13c
13b
27a
26a
25
27b
26b
51
13a

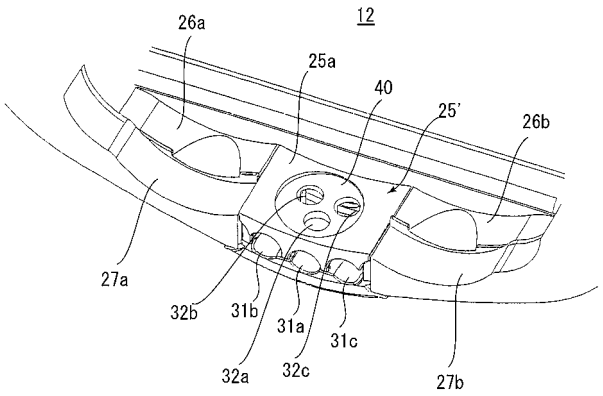
【図６】


パーの場合
パーモータ56
ギアA
ギアB
ギアC
親指リンク59
薬指小指カム58
小指55
薬指54
親指カム60
親指51
透過形フォトセンサ61
(a)
(b)

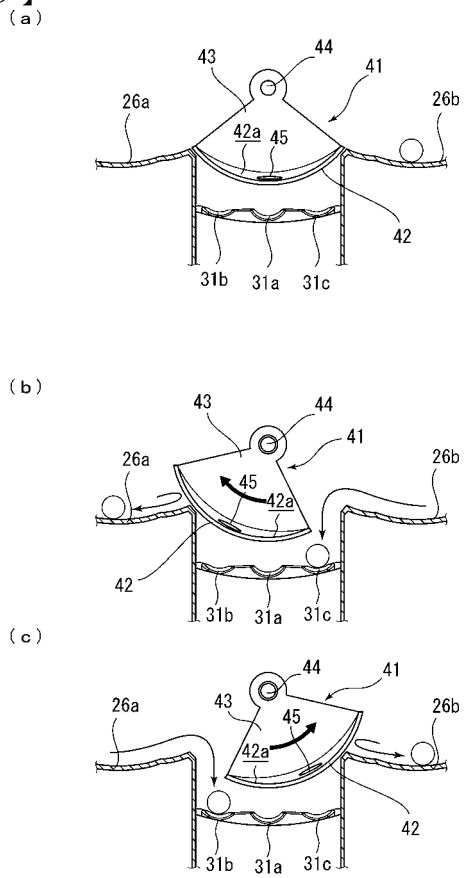
【図７】


チョキの場合
チョキモータ57
ギアD
透過形フォトセンサ63
ギアE
人差し指中指カム62
中指53
人差し指52
(a)
(b)

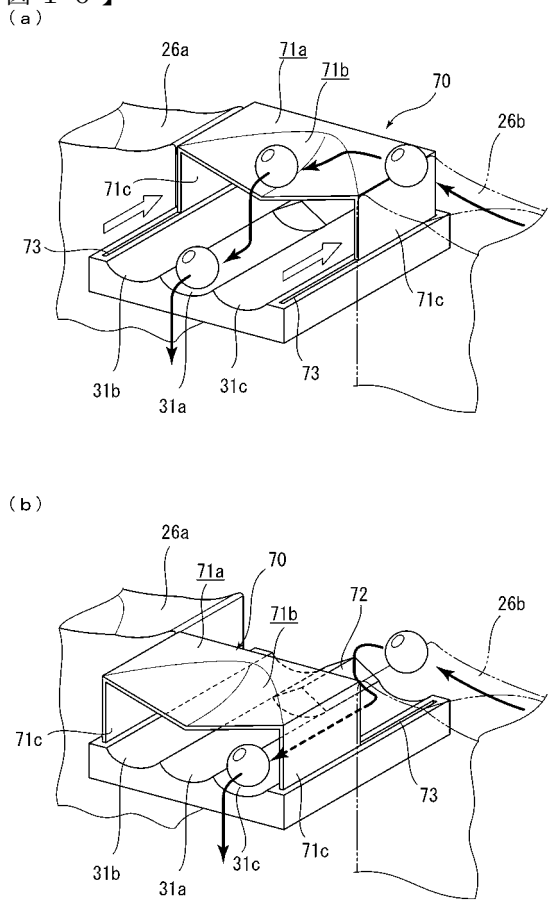
【図８】


12
26a
25a
40
25'
26b
27a
32b
31b
31a
31c
32a
32c
27b

【図９】


(a)
43
44
41
26a
26b
42a
45
42
31b
31a
31c
(b)
(c)

【図１０】


(a)
26a
71a
71b
70
26b
71c
73
31b
31a
31c
(b)
72

フロントページの続き

(72)発明者　若井　利彦
群馬県桐生市境野町６丁目４６０番地　株式会社三共内

Ｆターム(参考) 2C088 BA64 EB52