(19)日本国特許庁(JP)　(12)特　許　公　報(B2)　(11)特許番号

特許第3646526号

(P3646526)

(45)発行日　平成17年5月11日(2005.5.11)　(24)登録日　平成17年2月18日(2005.2.18)

(51)Int.Cl.[7]　F I

A63F　7/02　A63F　7/02　３１２Ｚ

A63F　7/02　３１４

請求項の数 2　(全 11 頁)

(21)出願番号　特願平10-222078

(22)出願日　平成10年8月5日(1998.8.5)

(65)公開番号　特開2000-51448(P2000-51448A)

(43)公開日　平成12年2月22日(2000.2.22)

審査請求日　平成12年12月13日(2000.12.13)

審判番号　不服2002-12402(P2002-12402/J1)

審判請求日　平成14年7月4日(2002.7.4)

早期審理対象出願

(73)特許権者　000144522
株式会社三洋物産
愛知県名古屋市千種区今池３丁目９番２１号

(74)代理人　100111095
弁理士　川口　光男

(72)発明者　宮副　敏雄
愛知県名古屋市千種区今池３丁目９番２１号　株式会社　三洋物産　内

(72)発明者　原田　紀彦
愛知県名古屋市千種区今池３丁目９番２１号　株式会社　三洋物産　内

最終頁に続く

(54)【発明の名称】遊技機

(57)【特許請求の範囲】

【請求項１】

遊技領域において遊技球を用いて遊技を行いうるとともに、前記遊技領域に特別遊技領域を設けてなる遊技機において、

前記遊技領域にある遊技球を前記特別遊技領域に案内することが可能な入口部と、

前記特別遊技領域に設けられ、遊技者が遊技球の挙動を視認することのできる不動のステージと、

前記特別遊技領域に設けられ、前記入口部へ入球した遊技球を前記ステージの側方から前記ステージ上へ案内するべく、前記入口部及びステージ間を連通する遊技球通路とを備え、

前記ステージには、連続的に高さが異なる凹部及び凸部が設けられるとともに、前記ステージの後部にはそれ以上の後部側への遊技球の転動を規制するための規制部が設けられ、前記ステージへ案内された遊技球がステージの一側から他側に向けて前記凹部及び凸部に沿って転動可能となっており、

前記凸部を前記ステージのほぼ中央に設け、

少なくとも前記凸部の頂部においては後ろ側ほど低くなるよう傾斜し、遊技球が前記凸部を転動する際、転動する速度によっては後方へ案内可能な案内溝を設けるとともに、前記頂部後部の前記規制部には、遊技球が前記凸部を転動する際、入球することが起こるような大きさの開口部を設けるとともに、該開口部へ入球した遊技球が排出案内口を介して前記遊技領域に設けられた入賞口の直上方に導出させられるよう構成し、

前記凸部の両側に前記凹部を設け、前記開口部へ入球しなかった遊技球が前記凹部のうち前側ほど低い傾斜面から前方へ排出されるよう構成し、

前記入口部は、当該入口部へ入球した遊技球が、前記凹部及び凸部を左右に往復転動しうるのに十分なエネルギーを有するべく、前記ステージに対し十分な高さを具備していることを特徴とする遊技機。

【請求項２】

請求項１に記載の遊技機において、前記特別遊技領域は、少なくとも複数の図柄を変動表示可能な可変表示装置の周囲を囲むセンターフレームによって構成されていることを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【０００１】

【発明の属する技術分野】

本発明は、パチンコ機等の遊技機に係り、特に、遊技領域において遊技球を用いて遊技を行いうるとともに、前記遊技領域に特別遊技領域を設けてなる遊技機に関するものである。

【０００２】

【従来の技術】

従来、遊技機の一種として、複数種類の図柄等を、予め定められた配列で変動表示するための特別図柄表示装置（可変表示装置）を備えたパチンコ機が知られている。

【０００３】

この種のパチンコ機では、可変表示装置での変動表示停止時の表示図柄（停止図柄）に応じて、リーチ状態を経た後に遊技者に有利な状態となる「特別遊技状態」、リーチ状態を経た後に特別遊技状態とはならない「外れリーチ状態」、又は、リーチ状態を経ず、かつ、特別遊技状態ともならない「外れ状態」が発生させられる。停止図柄には、特別遊技状態を発生させるための特別遊技図柄（大当たり図柄）、外れリーチを発生させるための外れリーチ図柄、及び、外れ状態を発生させるための外れ図柄がある。

【０００４】

前記のようなパチンコ機では、遊技球が、可変表示装置の下方に設けられた作動口に入賞すること等を必要条件に、可変表示装置において、図柄の変動表示が開始される。また、上記特別遊技図柄、外れリーチ図柄、及び、外れ図柄の中から、遊技状況に応じた停止図柄が選択され、その選択された停止図柄で前記変動表示が停止させられる。そして、大当たり図柄で停止した場合には、特別変動入賞装置が遊技者にとって有利な状態（大当たり状態）となるように切換えられる。より詳しくは、前記作動口の下部等に設けられた大入賞口が開放される等によって、遊技者は大量の景品球を獲得することが可能となる。

【０００５】

ところで、上述した可変表示装置は、図柄を表示するための表示部を有しており、かかる表示部は、例えば液晶画面や、ドットマトリックス画面等よりなっている。さらに、従来では、表示部の周囲を囲むようにして樹脂製のセンターフレームが設けられるのが一般的となっている。

【０００６】

一般に、このセンターフレームは、上部に位置する天井部、左右両側部及び下部とからなっており、天井部には、遊技球を左右側方へ案内するための天導面が設けられているとともに、遊技球を下部へ案内するための入口部が設けられている。また、下部には、ステージが形成されている。さらに、左右両側部には、前記入口部とステージとを連通する遊技球通路（ワープルートとも称される）が設けられているとともに、飾りレンズが設けられている。

【０００７】

そして、遊技球が前記入口に入った場合、該遊技球は前記遊技球通路を通ってステージの方へと案内される。ステージに案内された遊技球は左右往復動を数回した後、やがてステージから前方へ落下し、再度遊技盤面上へと排出される。このとき、ステージから落下し

た遊技球のうち、何個かに１個はステージの直下方に設けられた作動口へと入賞する。つまり、遊技者は、遊技球が入口部に入ってからステージから落下して作動口の方へと導かれるまでの間、遊技球が作動口に入賞するのではという期待感をもって、遊技球の挙動を見守ることとなる。

【０００８】

【発明が解決しようとする課題】

ところが、上記のような遊技機においては、次に記すような改良の余地があった。すなわち、前記ステージにおいては、中央部分が最も低い位置にあるのが一般的であり、遊技球は通常この中央部分又はその近傍から落下するようになっていた。このため、ステージに案内されてから落下するまでの間、どの遊技球も似たような挙動を示し、ひいては遊技者に退屈感を抱かせてしまうおそれがあった。その結果、興趣の低下を招いてしまうおそれがあった。

【０００９】

本発明は、上述した問題に鑑みてなされたものであって、その目的は、遊技領域において遊技球を用いて遊技を行いうるとともに、前記遊技領域に特別遊技領域を設けてなる遊技機において、退屈感を抑え、興趣の向上を図ることのできる遊技機を提供することにある。

【００１０】

【課題を解決するための手段】

上記の目的を達成するため、請求項１に記載の発明では、遊技領域において遊技球を用いて遊技を行いうるとともに、前記遊技領域に特別遊技領域を設けてなる遊技機において、前記遊技領域にある遊技球を前記特別遊技領域に案内することが可能な入口部と、前記特別遊技領域に設けられ、遊技者が遊技球の挙動を視認することのできる不動のステージと、前記特別遊技領域に設けられ、前記入口部へ入球した遊技球を前記ステージの側方から前記ステージ上へ案内するべく、前記入口部及びステージ間を連通する遊技球通路とを備え、前記ステージには、連続的に高さが異なる凹部及び凸部が設けられるとともに、前記ステージの後部にはそれ以上の後部側への遊技球の転動を規制するための規制部が設けられ、前記ステージへ案内された遊技球がステージの一側から他側に向けて前記凹部及び凸部に沿って転動可能となっており、前記凸部を前記ステージのほぼ中央に設け、少なくとも前記凸部の頂部においては後ろ側ほど低くなるよう傾斜し、遊技球が前記凸部を転動する際、転動する速度によっては後方へ案内可能な案内溝を設けるとともに、前記頂部後部の前記規制部には、遊技球が前記凸部を転動する際、入球することが起こるような大きさの開口部を設けるとともに、該開口部へ入球した遊技球が排出案内口を介して前記遊技領域に設けられた入賞口の直上方に導出させられるよう構成し、前記凸部の両側に前記凹部を設け、前記開口部へ入球しなかった遊技球が前記凹部のうち前側ほど低い傾斜面から前方へ排出されるよう構成し、前記入口部は、当該入口部へ入球した遊技球が、前記凹部及び凸部を左右に往復転動しうるのに十分なエネルギーを有するべく、前記ステージに対し十分な高さを具備していることをその要旨としている。また、請求項２に記載の発明では、請求項１に記載の遊技機において、前記特別遊技領域は、少なくとも複数の図柄を変動表示可能な可変表示装置の周囲を囲むセンターフレームによって構成されていることをその要旨としている。

【００１１】

（作用）

上記請求項１に記載の発明にかかる遊技機によれば、遊技領域において遊技球を用いて遊技が行われる。

【００１２】

遊技領域にある遊技球は、入口部から特別遊技領域に案内されうる。この入口部から案内された遊技球は、遊技球通路を通って特別遊技領域に設けられたステージへと案内される。ステージには、ほぼ連続的に高さの異なる凹部及び凸部が設けられ、遊技者は、凹部及び凸部を転動する遊技球の挙動を視認し、楽しむ。

【００１３】
本発明では、ステージの凸部に対応して開口部が設けられ、遊技球は、この凸部に対応して設けられた開口部を通過しうる場合がある。このため、遊技球が開口部を通過する場合には、遊技者は、自身にとって何らかの好ましいことが起こるのではないかと期待感をもって遊技を行いうる。従って、いずれの場合にもほぼ同様の挙動によって単にステージから遊技球が落下するに過ぎなかった従来技術に比べて、遊技者は、遊技球が開口部を通過することを期待しつつ、はらはらどきどきしながら遊技を行いうる。
【００１４】
また、特に、本発明では、上記開口部は、凸部に設けられている。このため、遊技球が転動しやすい（案内されやすい）凹部とは異なり、凸部に乗り上げて開口部へと案内されるケースは比較的少ない。このため、開口部に案内されることに稀少価値が生じ、さらに面白味が増す。
【００１５】
【発明の実施の形態】
以下に、本発明における遊技機を、パチンコ遊技機（以下、単に「パチンコ機」という）に具体化した一実施の形態を、図面に基づいて詳細に説明する。
【００１６】
図１に示すように、パチンコ機１の遊技盤２には、作動口３及び大入賞口４が設けられており、遊技盤２は遊技領域を構成している。作動口３は、遊技球５の通路を備えており、その通路入口には羽根６が開閉可能に支持されている。
【００１７】
また、大入賞口４の前には、シャッタ７が設けられている。このシャッタ７は、大入賞口４の側部に設けられた図示しない大入賞口用ソレノイドにより作動させられ、大入賞口４を開閉する。詳しくは、当該ソレノイドが励磁状態となることにより、シャッタ７が略水平に傾き、これにより大入賞口４が開かれる。また、ソレノイドが非励磁状態となることにより、シャッタ７が略垂直状態となり、これにより大入賞口４は閉鎖される。
【００１８】
遊技盤２の中央部分（大入賞口４の上方）には、可変表示装置としての特別図柄表示装置（以下、単に「表示装置」という）８が組込まれている。表示装置８は、液晶ディスプレイ（ＬＣＤ）よりなる表示部８ａを備えており、ここに複数の（例えば３つの）図柄列が表示される。図柄列は、基本的には、複数種類の図柄によって構成されている。これらの図柄は、特別遊技図柄としての大当たり図柄、外れリーチ図柄及び外れ図柄のいずれかになりうる。
【００１９】
表示装置８の表示部８ａでは、各図柄列の図柄変動（回転変動）が、遊技球５の作動口３への入賞に基づいて開始させられる。また、大当たり図柄、外れリーチ図柄、外れ図柄の中から１つが選択され、これが停止図柄として設定される。停止図柄とは、各図柄列が図柄変動を停止したときに表示される図柄である。
【００２０】
大当たり図柄は、いわゆるリーチ状態を経た後、遊技者に有利な大当たり状態を発生させるための図柄である。詳しくは、全ての図柄列の変動が停止させられたとき、表示されている図柄の組合せが、予め定められた大当たりの組合せ、すなわち、同一種類の図柄が大当たりラインに沿って並んでいるときの同図柄の組合せ（例えば、「７」、「７」、「７」の図柄）となる場合がある。この組合せを構成する図柄が「大当たり図柄」である。大当たりの組合せが成立すると、特別電動役物が作動し（大入賞口４が開かれ）、遊技者にとって有利な大当たり状態の到来、すなわち、より多くの賞球を獲得することが可能となる。
【００２１】
表示装置８において、表示部８ａの上方には、発光ダイオード（ＬＥＤ）からなる保留ランプ９ａ，９ｂ，９ｃ，９ｄが組み込まれている。保留ランプ９ａ～９ｄは、基本的には

作動口３への入賞に基づく変動表示の保留毎に点灯させられ、その保留に対応した変動表示の実行に伴い消灯させられる。さらに、パチンコ機１には、遊技の進行に応じて効果音を発生する図示しないスピーカが設けられている。

【００２２】

このほかにも、パチンコ機１の複数箇所には、遊技効果を高めるための各種ランプが取付けられている。これらのランプは、例えばランプ風車１１、上部コーナー飾り１２、下部コーナー飾り１３等からなり、遊技の進行に応じて点灯状態（消灯、点灯、点滅等）が適宜変えられるようになっている。なお、上部コーナー飾り１２には、遊技者に球切れ状態や入賞状態を報知するべく、球切れランプ及び入賞ランプ等が内蔵されている。

【００２３】

本実施の形態では、遊技者の操作に応じて変化するパチンコ機１の遊技状態を検出するべく、遊技盤２には、種々の検出スイッチが取付けられている。これら検出スイッチにより、遊技球５の作動口３への入賞や、大入賞口４への入賞が検出されるようになっている。また、本実施の形態では、各検出スイッチの検出結果に基づきソレノイドや、表示装置８、各保留ランプ９ａ～９ｄ、各種ランプ１１～１３、スピーカ等をそれぞれ駆動制御するために制御装置が設けられている。制御装置は、読み出し専用メモリ（ＲＯＭ）、中央処理装置（ＣＰＵ）、ランダムアクセスメモリ（ＲＡＭ）等を備えている。ＲＯＭは所定の制御プログラムや初期データを予め記憶しており、ＣＰＵはＲＯＭの制御プログラム等に従って各種演算処理を実行する。

【００２４】

次に、本実施の形態の特徴的部分について説明する。

【００２５】

上述した表示装置８は、表示部８ａの前方において、該表示部８ａを囲むようにして設けられたセンターフレーム２１を有している。図２，３に示すように、このセンターフレーム２１は、特別遊技領域を構成しており、後部において液晶取付板２２を備えているとともに、天井部２３、左右両側の側部２４及び下部２５を有している。天井部２３の中央部には天飾り２６（図４，図５参照）が設けられ、その両側は遊技球５が案内されうる入口部２７となっている。入口部２７の両側には肩飾りレンズ２８が設けられており、該肩飾りレンズ２８に対応する天井部２３に当たった遊技球５は、左右両側方へと案内されるようになっている。

【００２６】

また、下部２５の上面は、ステージ２９となっており、該ステージ２９上において、遊技者は、遊技球５の挙動を視認することができるようになっている。さらに、左右両側部２４には、前記入口部２７及びステージ２９間を連通する遊技球通路３１が形成されている。遊技球通路３１は、遊技者が通過中の遊技球５を視認困難となるようカバーで覆われるようにして構成されている。従って、入口部２７に入った遊技球５は、図６に示すように、該遊技球通路３１を通って（このとき、一時的に遊技球５の視認が困難となる）、ステージ２９上へと案内される。

【００２７】

ステージ２９は、連続的に高さが異なっており、そのほぼ中央部は山状の凸部３２となっており、その左右両側は凹部３３となっている。凹部３３は、前側ほど低い傾斜面となっており、多くの遊技球５がここから前方へ導出されるようになっている。一方、凸部３２の頂部には、後側ほど低くなっている案内溝３４が形成されている。前記案内溝３４の奥には、遊技球５が通過可能な開口部３５が形成されている。また、凹部３３下部の開口部３５に対応する位置には、遊技球５を前方へ排出するための排出案内部３６が設けられている。

【００２８】

本実施の形態では、前記開口部３５を通過した遊技球５が排出案内部３６から円滑に排出されるよう、開口部３５の後部にケーシング３７が設けられている。つまり、開口部３５を通過した遊技球５は、一旦このケーシング３７の内部に案内され、ケーシング３７の底

部から排出案内部３６へと導かれる。ここで、このケーシング３７には、図４に示すように、常に遊技球５を一方（図３の左方）へ導くためのガイド突起３８が突出形成されている。また、万が一ケーシング３７内において、遊技球５が詰まったりした場合には、遊技球５を容易に取り出すことができるよう、常には案内されない側の容積が比較的大きめに形成されている（ケーシング３７底壁の左右の形状、つまり、角度が異なっている）。

【００２９】

図１に示すように、上記排出案内部３６は、前記作動口３の直上方に設けられており、該排出案内部３６から排出された遊技球５は比較的高い確率で作動口３に入賞しやすく構成されている。

【００３０】

また、遊技盤２には多数の釘（図示せず）が植設されている。従って、これら釘に当たった一部の遊技球５は、前記遊技球通路３１を通らずとも、ジャンプしてステージ２９へと導かれる場合もある。

【００３１】

次に、上記のように構成されてなる本実施の形態の作用及び効果について説明する。

【００３２】

本実施の形態によれば、遊技者の操作により、遊技盤２上部に打ち込まれた遊技球５は、入口部２７からセンターフレーム２１へと案内される場合がある。この入口部２７から案内された遊技球５は、遊技球通路３１を通ってステージ２９へと案内される。遊技者は、ステージ２９に形成された凹部３３及び凸部３２を転動する（左右に往復動する）遊技球５の挙動を視認し、楽しむ。

【００３３】

本実施の形態では、ステージ２９の凸部３２に対応して開口部３５が設けられ、遊技球５は、この開口部３５を通過しうる場合がある。このため、遊技球５が開口部３５を通過する場合には、遊技者は、自身にとって何らかの好ましいことが起こるのではないかと期待感をもって遊技を行いうる。従って、いずれの場合にもほぼ同様の挙動によって単にステージから遊技球が落下するに過ぎなかった従来技術に比べて、遊技者は、遊技球５が開口部３５を通過することを期待しつつ、はらはらどきどきしながら遊技を行うことができる。その結果、遊技球５が似通った挙動を示すことによる退屈感を抑制することができ、興趣の飛躍的な向上を図ることができる。

【００３４】

特に、本実施の形態では、開口部３５を通過した遊技球５は、ケーシング３７の底部から排出案内部３６へと導かれ、該排出案内部３６から排出された遊技球５は比較的高い確率で作動口３に入賞しやすい。従って、遊技者は、遊技球５が開口部３５を通過することをより期待し、上記作用効果をより確実なものとすることができる。

【００３５】

さらに、本実施の形態では、上記開口部３５は、凸部３２に対応して設けられている。このため、遊技球５が転動しやすい（案内されやすい）凹部３３とは異なり、凸部３２に乗り上げて開口部３５へと案内されるケースは比較的少ない。このため、開口部３５に遊技球５が案内されることに稀少価値が生じ、さらに面白味が増す。

【００３６】

併せて、前記開口部３５は、凸部３２の奥に設けられているため、遊技球５が奥行き方向に移動しうる。このため、遊技者は立体的な遊技感覚を堪能することができ、より一層の興趣の向上を図ることができる。

【００３７】

加えて、凸部３２には、開口部３５に遊技球５を案内するための案内溝３４が設けられている。従って、遊技者は、この案内溝３４の存在により、遊技球５が開口部３５の方へと案内されることもありうるのだということを把握することができる。その結果、開口部３５には滅多に入らないのではないかという遊技者にとっての疑念を払拭することができ、かかり意味でさらなる興趣の向上を図ることができる。

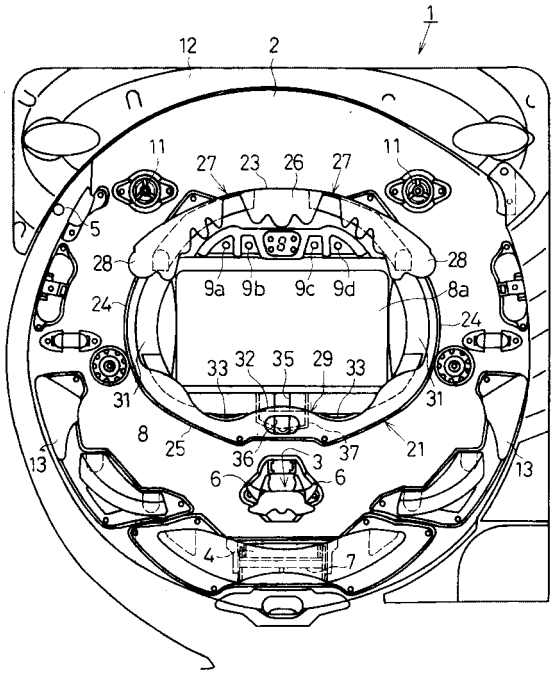
【００３８】
また、本実施の形態では、遊技球通路３１を通過中の遊技球５を遊技者が視認することが困難となっている。従って、遊技者にとっては、一旦入口部２７に入った遊技球５が一旦隠れた後、突然ステージ２９上に現れるるような感覚を覚える。従って、さらに面白味が増す。
【００３９】
さらに、本実施の形態では、ステージ２９に連続的に高さの異なる凸部３２及び凹部３３を設けることとした。このため、遊技球５がステージ２９上を転動するに際し、遊技球の速度が早められたり遅められたりする。従って、遊技者はかかる特異な挙動を堪能しうる。また、このような特異な挙動を起こさせるに際し、特別な装置を用いてはいないので、コストの増大や制作面での困難性を回避することもできる。
【００４０】
尚、本発明は上述した実施の形態の記載内容に限定されるものではなく、従って、発明の趣旨を逸脱しない範囲で、例えば次のように実施してもよい。
【００４１】
（ａ）上記実施の形態では、作動口３を入賞可能な構成としたが、単に通過するのみの場合であってもよい。また、作動口３の代わりに、開口部３５を通過した遊技球５が他の入賞口（例えば一般入賞口）等に入賞しやすい構成となっていてもよい。
【００４２】
（ｂ）上記実施の形態では、ステージ２９の中央に凸部３２を、その両側に凹部３３を設ける構成としたが、連続的に高さの異なるステージであれば、このような形状に何ら限定されるものではない。例えば、中央部に凹部が形成され、その両側に凸部が形成されたステージであってもよい。
【００４３】
（ｃ）上記実施の形態では、表示部８ａの周囲を囲むセンターフレーム２１を特別遊技領域としたが、他の役物を囲む領域を特別遊技領域としてもよい。
【００４４】
（ｄ）上記実施の形態では、凸部３２に案内溝３４を形成することとしたが、該案内溝３４を省略してもよい。
【００４５】
（ｅ）上記実施の形態では、凹部３３に傾斜面を形成することとしたが、該傾斜面を設けない構成としてもよい。
【００４６】
（ｆ）遊技球通路３１を通過中の遊技球５を視認可能な構成としてもよい。或いは、全く視認不可能な構成としてもよい。
【００４７】
（ｇ）上記実施の形態では、入口部２７を２カ所に形成したが、３カ所以上設けてもよいし、１カ所にのみ設けることとしてもよい。また、入口部の開口面積を変更可能な可変入口装置を設けることとしてもよい。
【００４８】
（ｈ）上記実施の形態では、開口部３５を凸部３２の奥に設けることとしたが、ステージ２９上における凸部３２に直接孔を設け、これを開口部としてもよい。
【００４９】
（ｉ）上記実施の形態では、表示部８ａを液晶ディスプレイ（ＬＣＤ）により構成したが、他にも、ＣＲＴ、ドットマトリックス、ＬＥＤ（エレクトロルミネッセンス）、蛍光表示管等を用いることとしてもよい。
【００５０】
（ｊ）本発明は、上記実施の形態とは異なるタイプのパチンコ機にも適用できる。従って、表示装置８のないパチンコ機にも応用できる。また、本発明は、パチンコ機以外にも雀球、アレンジボール等の遊技機にも応用可能である。

【００５１】
（ｋ）上記実施の形態における羽根６を省略することとしてもよい。
【００５２】
特許請求の範囲の請求項に記載されないものであって、上記実施の形態から把握できる技術的思想について以下に記載する。
【００５３】
（１）請求項１に記載の遊技機において、前記開口部は、前記凸部の奥に設けられていることを特徴とする遊技機。
【００５４】
（２）請求項１及び上記付記（１）に記載の遊技機において、前記凸部は、前記ステージのほぼ中央に設けられ、その両側に凹部が設けられていることを特徴とする遊技機。
【００５５】
（３）請求項１及び上記付記（１）（２）に記載の遊技機において、前記凸部には、前記開口部に遊技球を案内するための案内部が設けられていることを特徴とする遊技機。
【００５６】
（４）請求項１及び上記付記（１）～（３）に記載の遊技機において、前記凹部には、遊技球を再度前記遊技領域へ排出するための排出部が設けられていることを特徴とする遊技機。
【００５７】
（５）請求項１及び上記付記（１）～（４）に記載の遊技機において、前記遊技領域には、遊技者に所定の遊技価値を付与しうる入賞口が設けられており、かつ、当該入賞口は、前記開口部を通った遊技球が入賞しやすい位置に設けられていることを特徴とする遊技機。
【００５８】
（６）上記付記（５）に記載の遊技機において、前記入賞口の直上方において、前記ステージの下部には、前記開口部を通った遊技球を再度前記遊技領域に排出するとともに、前記入賞口の方へ案内するための排出案内口が設けられていることを特徴とする遊技機。
【００５９】
（７）請求項１及び上記付記（１）～（６）に記載の遊技機において、前記遊技球通路は、遊技者が通過中の遊技球を視認不可能又は視認困難となるように構成されていることを特徴とする遊技機。
【００６０】
（８）請求項１及び上記付記（１）～（７）に記載の遊技機において、前記特別遊技領域は、少なくとも複数の図柄を変動表示可能な可変表示装置の周囲を囲むセンターフレームによって構成されていることを特徴とする遊技機。
【００６１】
（９）上記付記（８）に記載の遊技機において、前記入賞口への遊技球の入賞は、前記可変表示装置における前記図柄の変動表示開始の契機となることを特徴とする遊技機。
【００６２】
【発明の効果】
以上詳述したように、本発明の遊技機によれば、遊技領域において遊技球を用いて遊技を行いうるとともに、前記遊技領域に特別遊技領域を設けてなる遊技機において、退屈感を抑え、興趣の向上を図ることができるという優れた効果を奏する。
【図面の簡単な説明】
【図１】一実施の形態におけるパチンコ機の要部を示す正面図である。
【図２】センターフレーム等を示す斜視図である。
【図３】センターフレーム等を示す正面図である。
【図４】図３のＡ－Ａ線断面図である。
【図５】図３のＢ－Ｂ線断面図である。
【図６】図３のＣ－Ｃ線断面図である。

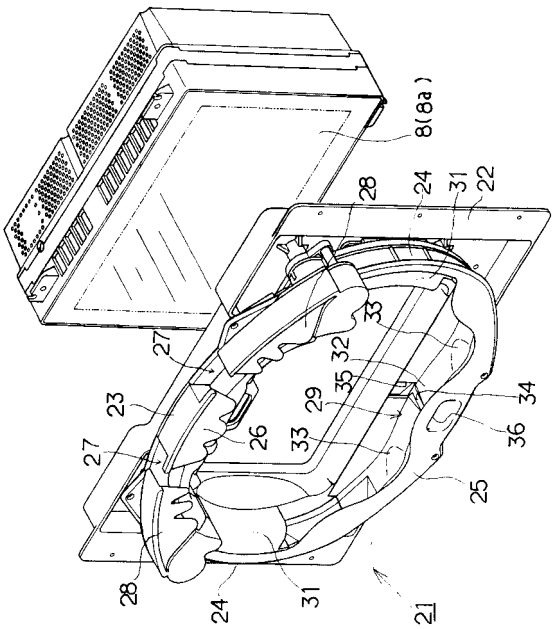
【符号の説明】

１…遊技機としてのパチンコ機、２…遊技領域を構成する遊技盤、３…作動口、４…大入賞口、５…遊技媒体としての遊技球、８…可変表示装置としての（特別図柄）表示装置、８ａ…表示部、２１…センターフレーム、２７…入口部、２９…ステージ、３１…遊技球通路、３２…凸部、３３…凹部、３４…案内溝、３５…開口部、３６…排出案内部。

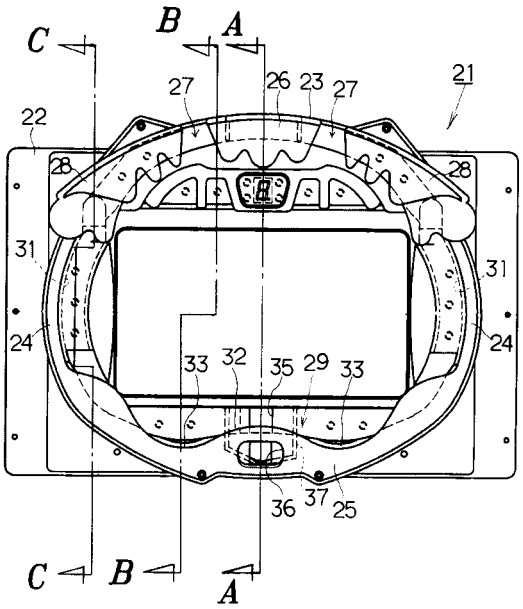
【図１】



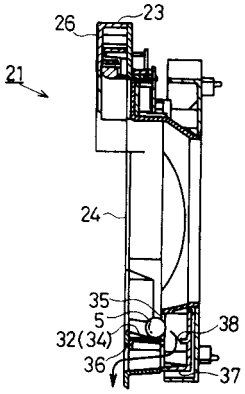
【図２】



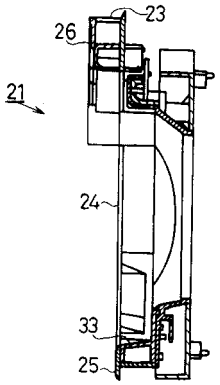
【図３】


C
B
A
21
22
27
26
23
27
28
28
31
31
24
24
33
32
35
29
33
36
37
25
C
B
A

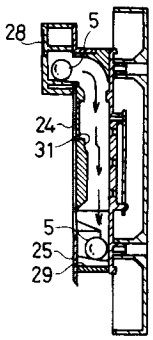
【図４】


26
23
21
24
35
5
38
32(34)
36
37

【図５】


26
23
21
24
33
25

【図６】


28
5
24
31
5
25
29

フロントページの続き

合議体
審判長　中村　和夫
審判官　村山　隆
審判官　塩崎　進
審判官　白樫　泰子
審判官　國分　直樹

(56)参考文献　特開平８－３３６６３７（ＪＰ，Ａ）
特開平３－３７０８５（ＪＰ，Ａ）
特開平９－１９２３０４（ＪＰ，Ａ）
特開平７－２５０９５４（ＪＰ，Ａ）
特開平１０－１１３４２９（ＪＰ，Ａ）
特許第２６８３６６３（ＪＰ，Ｂ２）

(58)調査した分野(Int.Cl.[7]，ＤＢ名)
A63F 7/02 312