

(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2007-97898

(P2007-97898A)

(43) 公開日 平成19年4月19日(2007.4.19)

(51) Int. Cl.	F I	テーマコード (参考)
A 63 F 7/02 (2006.01)	A 63 F 7/02 3 1 0 C	2 C 0 8 8
	A 63 F 7/02 3 1 2 Z	
	A 63 F 7/02 3 1 6 B	

審査請求 未請求 請求項の数 7 O L (全 17 頁)

(21) 出願番号	特願2005-292747 (P2005-292747)	(71) 出願人	598098526 アルゼ株式会社 東京都江東区有明3丁目1番地25
(22) 出願日	平成17年10月5日(2005.10.5)	(74) 代理人	100080160 弁理士 松尾 憲一郎
		(72) 発明者	片山 隆司 東京都江東区有明3丁目1番地25
		Fターム(参考)	2C088 EA06 EB03 EB24 EB36 EB42 EB44 EB73

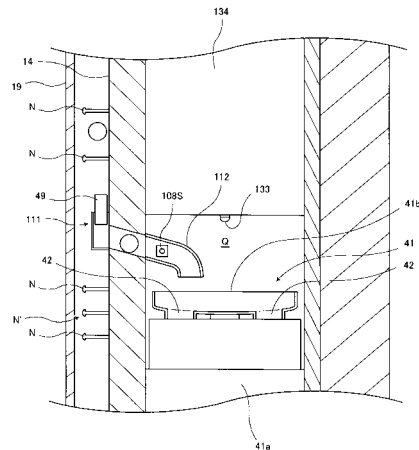
(54) 【発明の名称】 弾球遊技機

(57) 【要約】

【課題】 遊技領域における遊技球の転動面積を小さくすることなく特別入賞装置を遊技盤上に設けることができ、特別入賞装置への入賞と、障害釘などによる転動を含む弾球遊技機本来の遊技球の挙動を同時に楽しむとのできる新しい趣向の弾球遊技機を提供する。

【解決手段】 遊技球が転動する遊技領域を有し、この遊技領域に所定の入球口を設けた透光性を有する遊技盤と、前記遊技領域に遊技球を発射する発射手段と、を備える弾球遊技機において、前記遊技盤の背後に、前記入球口を介して進入した遊技球が入賞可能となるように、入賞口を有する特別入賞装置を、前記遊技盤を透して視認可能な状態に配設するとともに、前記遊技領域には、前記特別入賞装置に対向する領域を含めて複数の障害釘を設けた。

【選択図】 図5



【特許請求の範囲】

【請求項 1】

遊技球が転動する遊技領域を有し、この遊技領域に所定の入球口を設けた透光性を有する遊技盤と、

前記遊技領域に遊技球を発射する発射手段と、
を備える弾球遊技機において、

前記遊技盤の背後に、前記入球口を介して進入した遊技球が入賞可能となるように、入賞口を有する特別入賞装置を、前記遊技盤を透して視認可能な状態に配設するとともに、前記遊技領域には、前記特別入賞装置に対向する領域を含めて複数の障害釘を設けたことを特徴とする弾球遊技機。

10

【請求項 2】

前記特別入賞装置を、異なる箇所に複数個配設したことを特徴とする請求項 1 記載の弾球遊技機。

【請求項 3】

前記特別入賞装置を、左右に 2 個並設したことを特徴とする請求項 1 又は 2 に記載の弾球遊技機。

【請求項 4】

前記特別入賞装置の背後に、前方から視認可能な表示装置を設けたことを特徴とする請求項 1 ~ 3 のいずれか 1 項に記載の弾球遊技機。

【請求項 5】

前記遊技盤には、前記所定の入球口に対して、遊技球が入球しにくい入球困難状態と遊技球が入球しやすい入球容易状態とに変化可能な可変入球装置を設けたことを特徴とする請求項 1 ~ 4 のいずれか 1 項に記載の弾球遊技機。

20

【請求項 6】

前記特別入賞装置へ進入した遊技球を検知する検知手段を備え、この検知手段が遊技球を検知したことを条件に前記表示装置に演出画像を表示することを特徴とする請求項 1 ~ 5 のいずれか 1 項に記載の弾球遊技機。

【請求項 7】

前記検知手段が遊技球を検知したことを条件に、前記特別入賞装置を照射する照射手段を設けたことを特徴とする請求項 6 記載の弾球遊技機。

30

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、パチンコ機などの弾球遊技機に関するものである。

【背景技術】

【0002】

従来、弾球遊技機として、多数の障害釘を植設するとともに入賞口を設けた遊技盤面に遊技球を発射させ、遊技球の入賞に応じた賞球を獲得することを目的として遊技するパチンコ機が知られている。かかるパチンコ機は、発射された遊技球が前記障害釘と衝突を繰り返すために遊技球の転動が変化することもその人気を支える大きな要素となっている。

40

【0003】

かかるパチンコ機において、新規な趣向や遊技方法を提供するために、遊技盤に複数の特別入賞装置（所謂「電動役物」）を設けたものが種々提案されている。

【0004】

その一例として、2つの大入賞口を備えた第1の特別電動役物と、前記大入賞口とは別に大入賞口を備えた第2の特別電動役物とを遊技盤に備えたものがある（例えば、特許文献1を参照。）。

【特許文献1】特開2001-112952号公報

【発明の開示】

50

【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に記載されているパチンコ機は、確かに新規な趣向を遊技者に提供することはできるものの、限られた遊技盤上に複数の特別電動役物を設けることで、遊技球の転動面積が小さくなり、パチンコ機本来の遊技球の挙動の変化を楽しむことができなくなるおそれがあった。

【0006】

すなわち、特別電動役物を配設した領域には、当然ながら障害釘を打つことができず、また、特別電動役物を複数個配設したことで、その他遊技球の挙動に関わる遊技部材の配設が制約を受けることになる。

10

【0007】

したがって、遊技盤上における遊技球の転動面積は小さくなり、パチンコ機本来の障害釘などによる転動を含む遊技球の挙動を楽しむことが難しくなる。

【0008】

本発明は、上述したような課題を解決することのできる弾球遊技機を提供することを目的としている。

【課題を解決するための手段】**【0009】**

(1) 請求項1記載の本発明では、遊技球が転動する遊技領域を有し、この遊技領域に所定の入球口を設けた透光性を有する遊技盤と、前記遊技領域に遊技球を発射する発射手段と、を備える弾球遊技機において、前記遊技盤の背後に、前記入球口を介して進入した遊技球が入賞可能となるように、入賞口を有する特別入賞装置を、前記遊技盤を透して視認可能な状態に配設するとともに、前記遊技領域には、前記特別入賞装置に対向する領域を含めて複数の障害釘を設けた。

20

【0010】

請求項2記載の本発明では、請求項1記載の弾球遊技機において、前記特別入賞装置を、異なる箇所に複数個配設したことを特徴とする。

【0011】

請求項3記載の本発明では、請求項1又は2に記載の弾球遊技機において、前記特別入賞装置を、左右に2個並設したことを特徴とする。

30

【0012】

請求項4記載の本発明では、請求項1～3のいずれかに記載の弾球遊技機において、前記特別入賞装置の背後に、前方から視認可能な表示装置を設けたことを特徴とする。

【0013】

請求項5記載の本発明では、請求項1～4のいずれか1項に記載の弾球遊技機において、前記遊技盤には、前記所定の入球口に対して、遊技球が入球しにくい入球困難状態と遊技球が入球しやすい入球容易状態とに変化可能な可変入球装置を設けたことを特徴とする。

【0014】

請求項6記載の本発明では、請求項1～5のいずれか1項に記載の弾球遊技機において、前記特別入賞装置へ進入した遊技球を検知する検知手段を備え、この検知手段が遊技球を検知したことを条件に前記表示装置に演出画像を表示することを特徴とする。

40

【0015】

請求項7記載の本発明では、請求項6記載の弾球遊技機において、前記検知手段が遊技球を検知したことを条件に、前記特別入賞装置を照射する照射手段を設けたことを特徴とする。

【発明の効果】**【0016】**

本発明によれば、透光性を有する遊技盤の背後に特別入賞装置を設け、遊技盤における遊技領域には、前記特別入賞装置に対向する領域を含めて複数の障害釘を設けて遊技球の

50

転動面積を大きくしていることから、遊技盤を介して特別入賞装置を視認しながら遊技できるとともに、弾球遊技機本来の面白みであるところの、発射された遊技球が障害釘と衝突を繰り返して転動状態が変化する遊技球の挙動を存分に楽しませることができるといふ新しい趣向の遊技機を提供することができる。

【発明を実施するための最良の形態】

【0017】

本実施形態に係る弾球遊技機は、遊技球が転動する遊技領域を有し、この遊技領域に所定の入球口を設けた透光性を有する遊技盤と、前記遊技領域に遊技球を発射する発射手段と、を備える弾球遊技機において、前記遊技盤の背後に、前記入球口を介して進入した遊技球が入賞可能となるように、入賞口を有する特別入賞装置を、前記遊技盤を透して視認可能状態に配設するとともに、前記遊技領域には、前記特別入賞装置に対向する領域を含めて複数の障害釘を設けたものである。

10

【0018】

すなわち、本弾球遊技機は、遊技機に対面した遊技者が、その背後を透かして見ることのできる透光性を有する遊技盤を備えており、この遊技盤の背後に特別入賞装置が配設されている。この特別入賞装置は、当該特別入賞装置の入賞口への入賞を遊技者が遊技目標の一つとするものであり、遊技球が入賞口に入賞すると遊技者に有利な遊技状態に移行できる所謂「電動役物」である。なお、この特別入賞装置の詳細な説明は後述する。

【0019】

そして、本弾球遊技機では、前記特別入賞装置に対向する遊技盤の領域にも障害釘が設けられており、遊技盤上では、これら障害釘による遊技球の転動状態を楽しむことができるとともに、その領域を透かして、背後に設けられた特別入賞装置における遊技球の入賞の様子も視認することができるのである。

20

【0020】

このように、本実施形態に係る弾球遊技機は、遊技者側から見て、遊技球が転動する遊技盤の遊技領域と、遊技盤の背後の特別入賞装置が設けられた空間という重なり合った三次元的な領域を有し、遊技者は、特別入賞装置に進入した遊技球の動きを見ながら、同時に発射された遊技球が、特別入賞装置の前方領域において、障害釘と衝突を繰り返して転動状態が変化する遊技球の挙動についても存分に楽しめ、新しい趣向の弾球遊技機の面白さを満喫することができる。

30

【0021】

また、前記特別入賞装置を、異なる箇所に複数個配設することもできる。

すなわち、特別入賞装置は遊技盤の背後に配設されるものなので、設置するためのスペースは遊技盤面と略同等の広さを確保でき、配置箇所に制約が少ないことから適切な配置を実現して、より楽しい弾球遊技機を提供することができる。

【0022】

例えば、前記特別入賞装置を、左右に2個並設することができる。

ここで左右というのは遊技者側から見て遊技盤の幅方向を指すのであるが、配設箇所としては、遊技盤の略中心位置を挟んで左右対称位置とすることが好ましく、遊技者の目を引くとともに、遊技球を遊技盤上の左右側に打ち分けるなどの技術性が加味されることで遊技性の向上を図ることができる。

40

【0023】

また、前記特別入賞装置の背後に、前方から視認可能な表示装置を設けることができる。すなわち、遊技者側から見て、遊技盤（その前方に設けられた保護ガラスなども含む）、特別入賞装置、表示装置が手前側から重合配設されることになる。表示装置としては、液晶パネルなどからなる液晶表示装置や有機ELパネルなどからなる自発光型の表示装置などを好適に用いることができる。

表示装置のサイズとしては、遊技盤と略同等の大型のものとするのが好ましく、表示領域の適宜箇所を用いて、前記特別入賞装置に関連する表示を行ったり、その他遊技の進行に関する各種の演出表示などを行ったりすることができる。なお、表示装置上では、文

50

字、静止画像、動画像を含む各種表示が可能であることは当然である。

【0024】

さらに、遊技盤には、前記所定の入球口に対して、遊技球が入球しにくい入球困難状態と遊技球が入球しやすい入球容易状態とに変化可能な可変入球装置を設けることができる。

【0025】

この可変入球装置は、所謂「電動チューリップ」と呼ばれるもので、左右に開閉動作する一对の可動片を備えたものであり、この可変入球装置を設けることによって、可動片が開いた状態では特別入賞装置への入賞可能性が高まる一方、可動片が閉じている場合は特別入賞装置への入賞可能性が低くなり、特別入賞装置への入賞を狙う上で遊技そのものに変化が加わることになり、遊技の面白さを増すことが可能となる。

10

【0026】

さらに、前記特別入賞装置へ進入した遊技球を検知する検知手段を備え、この検知手段が遊技球を検知したことを条件に前記表示装置に演出画像を表示するように構成することができる。

【0027】

すなわち、遊技盤の背後に設けた特別入賞装置は、単数にせよ複数にせよ所定の配設領域内に設けられており、遊技球は所定の入球口から例えば前記所定領域を介して特別入賞装置へ進入する。遊技盤は透明なので、遊技球が前記所定領域を介して進入する様子も視認可能ではあるが、遊技盤上では複数の遊技球が転動しており、遊技盤の背後における遊技球の挙動は見難いことも考えられる。

20

【0028】

そこで、特別入賞装置へ進入した遊技球を検知する検知手段を設け、この検知手段が遊技球を検知すると表示装置に演出画像を表示するにすれば、特別入賞装置の入賞口へ遊技球が入賞するチャンスが訪れたことを、遊技者は即座に確認することができ、しかも、表示装置上の演出画像を楽しむこともできる。

【0029】

さらに、本実施形態に係る弾球遊技機には、前記検知手段が遊技球を検知したことを条件に前記特別入賞装置を照射する照射手段を設けることもできる。

例えば、複数の特別入賞装置が設けられている場合、遊技球が進入した特別入賞装置を照射手段によりライトアップすれば、遊技者は、どの特別入賞装置の入賞口へ入賞するチャンスが訪れたのかが明確に分かり、また照射された特別入賞装置が光により浮かび上がるような華麗な演出となるため、演出効果も大となって遊技者の喜びも増大する。

30

【0030】

以下、本発明に係る弾球遊技機をパチンコ機とし、その好適な実施形態について、図面を参照しながらより具体的に説明する。

【0031】

図1は本実施形態に係るパチンコ機の正面図、図2は同パチンコ機の一部分解斜視図、図3は同パチンコ機の制御回路を示すブロック図、図4は、遊技盤の背後に配設した特別入賞装置を示す説明図、図5は同特別入賞装置を収容した領域の縦断面図である。

40

【0032】

図1及び図2に示すように、パチンコ機10は、木枠12にベースドア13を軸着し、このベースドア13に、枠体に透明な保護ガラス19を嵌装し、ランプやLEDからなる装飾ランプ132を設けた前面ドア11を、軸支部11bを介して開閉自在に軸着した構成としている。また、本パチンコ機10には、所謂「サンド」と呼ばれるカードユニット150を付設しており、所定のプリペイドカードにより遊技球の貸し出しを受けることができるようにしている。なお、151はカードユニット150に設けたプリペイドカード挿入口である。

【0033】

前記前面ドア11に設けた保護ガラス19の後方でかつ前記ベースドア13の前方に位

50

置するように透過性を有する樹脂製の遊技盤 14 を配設している。そして、ベースドア 13 の後方には液晶表示装置 32 を配設し、当該液晶表示装置 32 の前面に形成される表示領域を、前記遊技盤 14 と保護ガラス 19 とを介して、その前方、すなわち遊技者側から視認可能としている。13a はベースドア 13 の中央に形成された開口である。

【0034】

ベースドア 13 の下部には灰皿 23 と皿ユニット 21 とを設けており、この皿ユニット 21 は、前面ドア 11 の下方に位置するように、前記ベースドア 13 に取付けられており、この皿ユニット 21 は、その上部に上皿 20 を、下部には下皿 22 を備えている。上皿 20 及び下皿 22 には、遊技球の貸し出し、遊技球の払出し（賞球）を行うための払出口 20a、22a が形成されており、所定の払出条件が成立した場合には、払出装置 128（図 3）に貯留されている遊技球が排出されることとなる。また、前記上皿 20 には、後述する遊技領域 15 に発射させるための遊技球を貯留することができる。また、皿ユニット 21 の側部にはコントロールパネル 80 が設けられており、このコントロールパネル 80 には、遊技球の貸し出し用操作部 82 などが設けられている。

10

【0035】

皿ユニット 21 の右側には発射ハンドル 26 が設けられており、ハンドル操作によって発射装置 130（図 3）が駆動し、前記上皿 20 に貯留されている遊技球が遊技領域 15 に順次打ち出される。

【0036】

ところで、本実施形態における遊技盤 14 は、その全部が透光性を有する板形状の樹脂によって形成されている。透光性を有する樹脂としては、例えば、アクリル樹脂、ポリカーボネート樹脂、メタクリル樹脂など各種の材質が該当する。なお、遊技盤 14 としては、本実施形態のようにその全部が透光性を有するものに限らず、透光性部材によりその一部が後方を視認可能に形成されているものであってもよい。46L、46R は遊技盤 14 の上部に設けた左右のスピーカ、46' は前面ドア 11 に設けたスピーカカバーである。

20

【0037】

図 1 及び図 2 に示すように、遊技盤 14 は、その前面に、前記発射装置 130 によって発射された遊技球が転動流下する前記遊技領域 15 を有している。この遊技領域 15 は、遊技球が転動可能なガイドレール 30 に囲まれた領域である。また、この遊技領域 15 には、図 1 及び図 2 では一部省略したが、実際には多数の障害釘 N が設けられており、前記発射装置 130 によって発射された遊技球は、遊技盤 14 上に設けられたガイドレール 30 に案内されて遊技盤 14 の上部に移動し、その後、上記複数の障害釘 N との衝突によりその進行方向を変えながら遊技盤 14 の下方に向かって転動しつつ流下することになる。

30

【0038】

また、この透明な遊技盤 14（遊技領域 15）の上部には一般入賞口 56 が、また、中央下部には、始動口 44、シャッタ 40 などが設けられている。そして、前記一般入賞口 56 に遊技球が入球すると所定数の遊技球が賞球として前記下皿 22 に払い出され、始動口 44 に遊技球が入球すると、この入球を条件として、後述する特別図柄ゲームが実行されることになり、この特別図柄ゲームの結果に応じて、通常遊技状態よりも遊技者に相対的に有利な特別遊技状態（大当たり遊技状態、所謂「大当たり」）となる。この特別遊技状態となった場合に、後述するように前記シャッタ 40 が開放状態に制御され、シャッタ 40 が開くことで露出する大入賞口に遊技球が受け入れ容易な開放状態となる。

40

【0039】

ここで、特別図柄ゲームについて説明すると、特別図柄ゲームとは、図示しない前記特別図柄表示装置において、例えば 7 セグなどからなる識別情報の導出表示が行われ、導出表示された識別情報が特定の表示態様（例えば、“3”、“7”のいずれかが導出表示される態様、所謂「大当たり表示態様」）になった場合、遊技状態を遊技者に有利な特別遊技状態（大当たり遊技状態）に移行するようにしたものである。また、導出表示された識別情報が非特定の表示態様（例えば、“-”が導出表示される態様、所謂「はずれ態様」）になった場合には、特別遊技状態には移行しない。

50

【0040】

また、導出表示された前記識別情報が、特定の表示態様のうちの特別の表示態様（例えば、“7”が導出表示される態様、所謂「確変大当り表示態様」）になったことに基づいて、遊技状態を遊技者に有利な特別遊技状態に移行し、その特別遊技状態が終了した場合に、確変状態（高確率遊技状態、確率向上遊技状態）に移行するようにしている。一方、導出表示された識別情報が、特定の表示態様のうち、特別の表示態様ではない非特別の表示態様（例えば、“3”が導出表示される態様、所謂「普通大当り表示態様」）になった場合、遊技状態を遊技者に有利な特別遊技状態に移行し、その特別遊技状態が終了した場合に、遊技者に相対的に不利な通常遊技状態に移行する。なお、上述した確変状態では、通常遊技状態よりも相対的に特別遊技状態に移行する確率が向上する。

10

【0041】

本実施形態における液晶表示装置32は、その表示領域が遊技盤14の略全体と重なるように配設された大型のものであり、この液晶表示装置32における表示領域には、前述した特別図柄ゲームにおける装飾図柄33（図1参照）、遊技に係る背景画像、演出画像や文字等、各種の遊技に関する演出を所定の表示態様で表示することができる。つまり、液晶表示装置32は、前記透光性を有する遊技盤14の背後において、遊技領域15の略全体で遊技に関する演出表示を実行することができる。なお、この演出表示には、装飾図柄33の可変表示の他、所定のデモ演出画像の表示も含まれる。

【0042】

なお、液晶表示装置32において表示される装飾図柄33とは、特別図柄ゲーム実行中、前記特別図柄表示装置における識別情報の可変表示に応じて可変表示される複数の図柄列（例えば3列）において導出表示される図柄であり、特別図柄表示装置における識別情報の可変表示の結果が特定の表示態様となる場合には、導出表示された複数の装飾図柄33の組合せが特定の組合せ（例えば、複数の図柄列のそれぞれに“1”から“12”のいずれかが全て揃った状態で導出表示される態様、所謂「大当り表示態様」）となり、遊技状態を遊技者に有利な特別遊技状態（所謂「大当り」）に移行することとなる。

20

【0043】

また、特別図柄表示装置における識別情報の可変表示の結果が確変大当り表示態様となる場合には、導出表示された複数の装飾図柄33の組合せが、特定の組合せのうちの特別の組合せ（例えば、複数の図柄列のそれぞれに“1”、“3”、“5”、“7”、“9”、“11”のうちいずれかが全て揃った状態で導出表示される態様、所謂「確変大当り表示態様」）となり、遊技状態を遊技者に有利な特定遊技状態（所謂大当り）に移行し、その特定遊技状態が終了した場合に、確変状態に移行することとなる。液晶表示装置32には、これらの装飾図柄33の他にも、背景画像、演出用の演出画像、普通図柄画像等が表示される。なお、本実施形態においては、装飾図柄33を複数の図柄列で構成したが、これに限らず、例えば、装飾図柄33を一つの図柄列で構成してもよい。

30

【0044】

ここで、上述した外観構成を有するパチンコ機10を制御する制御回路について、図3を参照しながら説明する。

【0045】

図示するように、本実施形態に係るパチンコ機10の制御回路は、主に遊技状態を制御する手段として機能する主制御回路60と、遊技の進行に応じた演出表示の制御手段として機能する副制御回路200とから構成されている。

40

【0046】

主制御回路60は、遊技の進行を制御するものであって、メインCPU66、メインROM（読み出し専用メモリ）68、メインRAM（読み書き可能メモリ）70、I/Oコントローラ61、コマンド出力ポート72などを備えている。

【0047】

前記メインROM68、メインRAM70はメインCPU66に接続されており、メインROM68に記憶されたプログラムに従って、各種の処理を実行する機能を有する。ま

50

た、この主制御回路60は、特別図柄ゲームにおいて、遊技者に有利な特別遊技状態に移行させるか否かの抽選を行う抽選手段や前記特別遊技状態に移行する可能性を示す予兆報知を行わせる予兆手段など、各種の手段として機能する。

【0048】

メインROM68には、メインCPU66によりパチンコ機10の動作を制御するためのプログラムが記憶されており、その他には、乱数抽選によって大当たり判定をする際に参照される大当たり判定テーブルや、特別図柄ゲームにおける識別情報の変動パターンテーブル、演出を選択する際に参照される演出パターンテーブルなどの各種のテーブルが記憶されている。

【0049】

ところで、本実施形態においては、プログラム、テーブル等を記憶する媒体としてメインROM68を用いるように構成したが、これに限らず、制御手段を備えたコンピュータにより読み取り可能な記憶媒体であれば別態様であってもよく、例えば、ハードディスク装置、CD-ROM及びDVD-ROM、ROMカートリッジ等の記憶媒体に記録されていてもよい。また、これらのプログラムは、予め記録されているものでなくとも、電源投入後にこれらのプログラムをダウンロードしてメインRAM70等に記録されるものでもよい。さらにまた、プログラムの各々が別々の記憶媒体に記録されていてもよい。また、本実施形態においてはメインCPU66、メインROM68及びメインRAM70を別々に設けたが、これらが一体となっているワンチップマイコンを使用してもよい。

10

【0050】

メインRAM70は、メインCPU66の一時記憶領域として種々のフラグや変数の値を記憶する機能を有する。メインRAM70に記憶されるデータの具体例としては、以下のようなものがある。

20

【0051】

メインRAM70には、制御状態フラグ、特定領域通過フラグ、高確率フラグ、大当たり判定用乱数カウンタ、大当たり図柄決定用乱数カウンタ、変動パターン(演出条件)選択用乱数カウンタ、予兆報知選択用乱数カウンタ、予兆演出選択用乱数カウンタ、大入賞口開放回数カウンタ、大入賞口入賞カウンタ、待ち時間タイマ、大入賞口開放時間タイマ、特別図柄ゲームにおける保留個数を示すデータ等が存在する出力に関する変数、後述する副制御回路200にコマンドを供給するためのデータ、変数等が位置付けられている。

30

【0052】

制御状態フラグは、特別図柄ゲームの制御状態を示すものである。特定領域通過フラグは、遊技球が特定領域を通過したか否かを判断するためのものである。高確率フラグは、特定遊技状態である大当たり遊技状態に移行する確率を相対的に高めるか否かを示すものである。

【0053】

大当たり判定用乱数カウンタは、特別図柄の大当たりを判定するためのものである。大当たり図柄決定用乱数カウンタは、特別図柄の大当たりを判定した場合に、導出表示される識別情報を決定するためのものである。変動パターン選択用乱数カウンタは、識別情報の変動表示パターンを決定するためのものである。これらのカウンタは、メインCPU66により順次“1”増加するように記憶更新されており、所定のタイミングで各カウンタから乱数値を抽出することにより、メインCPU66の各種の機能を実行することとなる。なお、本実施形態においては、このような乱数カウンタを備え、プログラムに従って、メインCPU66が、乱数カウンタを“1”増加させるように記憶更新する構成としたが、これに限らず、別個に、乱数発生器のような装置を備えるように構成してもよい。また、はずれではあるが、リーチとするか否かを判定するためのリーチ判定用乱数カウンタを設けてもよい。

40

【0054】

待ち時間タイマは、主制御回路60と副制御回路200とにおいて実行される処理の同期を取るためのものである。また、大入賞口開放時間タイマは、シャッタ40を駆動させ

50

、大入賞口を開放する時間を計測するためのものである。なお、本実施形態におけるタイマは、メインRAM70において、所定の周期で、その所定の周期だけ減算されるように記憶更新されるが、これに限らず、CPU等自体がタイマを備えていてもよい。

【0055】

大入賞口開放回数カウンタは、大当り遊技状態における大入賞口の開放回数（所謂「ラウンド数」）を示すものである。また、大入賞口入賞カウンタは、1ラウンド中に大入賞口に入賞し、V・カウントSW102又はカウントSW104を通過した遊技球の数を示すものである。さらには、保留個数を示すデータは、始動口44へ遊技球が入賞したが、識別情報の可変表示が実行できないときに、当該可変表示を保留するが、その保留されている識別情報の可変表示回数を示すものである。

10

【0056】

なお、本実施形態においては、メインCPU66の一時記憶領域としてメインRAM70を用いているが、これに限らず、読み書き可能な記憶媒体であればよい。

【0057】

また、この主制御回路60は、電源投入時においてリセット信号を生成する初期リセット回路64、後述する副制御回路200に対してコマンドを供給するためのコマンド出力ポート72を備えている。また、これらの初期リセット回路64、コマンド出力ポート72はメインCPU66に接続されている。

【0058】

また、主制御回路60には、各種の装置が接続されている。例えば、V・カウントSW（スイッチ）102、カウントSW104、一般入賞口SW106、後述する役物としての特別入賞装置41への入賞を検出する役物SW107、この特別入賞装置41への遊技球の進入を検知する進入SW108、始動口SW116、始動口SOL（ソレノイド）118、大入賞口SOL120、シーソーSOL122、バックアップクリアSW124、さらには前記特別入賞装置41への入球口である特別入球口45を開閉駆動する役物SOL119などが接続されている。

20

【0059】

V・カウントSW102は、大入賞口における特定領域に設けられており、大入賞口における特定領域を遊技球が通過した場合に、所定の検知信号を主制御回路60に供給する。

30

【0060】

カウントSW104は、大入賞口における特定領域とは異なる一般領域に設けられており、大入賞口における一般領域を遊技球が通過した場合に、所定の検知信号を主制御回路60に供給する。

【0061】

一般入賞口SW106は、一般入賞口56に設けられており、一般入賞口56を遊技球が通過した場合に、所定の検知信号を主制御回路60に供給する。なお、本実施形態では、一般入賞口56を1個だけ設けた例を示しているが、複数個設けることもできる。

【0062】

役物SW107は、特別入賞装置41に設けた複数の入賞口42のいずれかを遊技球が通過した場合に所定の検知信号を主制御回路60に供給する。また、進入SW108は、前記特別入賞装置41が設けられた領域へ遊技球が進入した場合に所定の検知信号を主制御回路60に供給する。

40

【0063】

始動口SW116は、始動口44に設けられており、始動口44に遊技球が入賞した場合に、所定の検知信号を主制御回路60に供給する。

【0064】

始動口SOL118は、前記始動口44に設けた第1の可変入球装置110のリンク部材（図示せず）を介して羽根部材48に接続されており、メインCPU66から供給される駆動信号に応じて、羽根部材48を開放状態又は閉鎖状態とする。

50

【0065】

役物SOL119は可変入球装置を開閉駆動するソレノイドであり、後述する特別入球口45, 45に設けた第2の可変入球装置111のリンク部材(図示せず)を介して羽根部材49に接続されており、メインCPU66から供給される駆動信号に応じて、羽根部材49を開放状態又は閉鎖状態とする。

【0066】

大入賞口SOL120は、大入賞口に取付けたシャッタ40に接続されており、メインCPU66から供給される駆動信号に応じて、シャッタ40を駆動させ、大入賞口を開放状態又は閉鎖状態とする。

【0067】

シーソーSOL122は、板形状でシャッタ40内部に設けられているシーソーに接続されており、メインCPU66から供給される駆動信号に応じて、シーソーを変位させ、そのシーソーの傾斜を変更する。このシーソーが傾斜された結果、遊技球が特定領域を通過しやすくなるように又は一般領域を通過しやすくなるように切り替えることとなる。

【0068】

役物モータ123は、後述する特別入賞装置41を駆動するためのモータである。

【0069】

バックアップクリアSW124は、パチンコ機10に内蔵されており、電断時等におけるバックアップデータを遊技場の管理者の操作に応じてクリアする機能を有する。

【0070】

また、主制御回路60には払出・発射制御回路126が接続されており、この払出・発射制御回路126にはカードユニット150が接続されている。なお、このカードユニット150には、パチンコ機10に設けた貸し出し用操作部82が接続されており、その操作に応じて、カードユニット150に操作信号が供給される。

【0071】

また、前記払出・発射制御回路126には、遊技球の払出を行う払出装置128と遊技球の発射を行う発射装置130とが接続されている。

【0072】

また、主制御回路60のコマンド出力ポート72には、副制御回路200が接続されている。

【0073】

この副制御回路200は、主制御回路60から供給される各種のコマンドに応じて、液晶表示装置32における表示制御、スピーカ46L, 46Rから発生させる音声に関する制御、装飾ランプ132や後述する役物ランプ133などを含む発光手段の制御、すなわち、演出制御手段、報知制御手段として機能するものであり、演出及び報知に関する制御を行う。なお、本実施形態においては、例えば主制御回路60が演出表示を副制御回路200に実行させる場合、コマンドを主制御回路60から副制御回路200に対して供給し、副制御回路200から主制御回路60に対しては信号を供給できないように構成しているが、これに限らず、副制御回路200から主制御回路60に対して信号を送信できるように構成してもよい。

【0074】

副制御回路200は、主に演出表示制御手段及び報知制御手段として機能するサブCPU206、記憶手段としてのプログラムROM208、ワークRAM210、表示手段及び報知手段としての液晶表示装置(LCD)32における表示制御を行うための画像制御回路250、スピーカ46L, 46Rから発生させる音声に関する制御を行う音声制御回路230、装飾ランプ132、役物ランプ133などを含む発光手段の制御を行うランプ制御回路240から構成されている。

【0075】

サブCPU206には、プログラムROM208、ワークRAM210、コマンド入力ポート260が接続されており、サブCPU206は、前記プログラムROM208に記

10

20

30

40

50

憶されたプログラムに従って、各種の処理を実行する機能を有する。特に、サブCPU 206は、主制御回路60からコマンド入力ポート260を介して供給される各種のコマンドに従って、副制御回路200の制御を行うものであり、サブCPU 206は後述する各種の手段として機能することとなる。

【0076】

プログラムROM 208には、サブCPU 206によりパチンコ機10の遊技演出を制御するためのプログラムが記憶されている。そして、このプログラムに従って、各種の演出表示を行う。また、プログラムROM 208は演出パターン記憶手段としても機能させることができ、このプログラムROM 208に、リーチ演出及び識別情報の変動パターンなどを含む演出パターンに関するデータなどを複数種類記憶させることもできる。

10

【0077】

なお、本実施形態においては、プログラム、テーブルなどを記憶する記憶手段としてプログラムROM 208を用いるように構成したが、これに限らず、制御手段を備えたコンピュータにより読み取り可能な記憶媒体であれば別態様であってもよく、例えば、ハードディスク装置、CD-ROM及びDVD-ROM、ROMカートリッジ等の記憶媒体に記録されていてもよい。もちろん、記憶手段としてメインROM 68を用いてもよい。また、これらのプログラムは、予め記録されているものでなくとも、電源投入後にこれらのプログラムをダウンロードし、ワークRAM 210等に記録されるものでもよい。さらにまた、プログラムの各々が別々の記憶媒体に記録されていてもよい。

【0078】

また、本実施形態において、メインCPU 66及びメインROM 68を含む主制御回路60と、サブCPU 206及びプログラムROM 208を含む副制御回路200と、を別々に構成したが、これに限らず、メインCPU 66及びメインROM 68を含む主制御回路60のみで構成してもよく、この場合には、上述した副制御回路200のプログラムROM 208に記憶されているプログラムをメインROM 68に記憶させ、メインCPU 66により実行されるように構成してもよい。もちろん、サブCPU 206及びプログラムROM 208を含む副制御回路200のみで構成するようにしてもよく、この場合には、上述したメインROM 68に記憶されているプログラムをプログラムROM 208に記憶させ、サブCPU 206により実行されるように構成してもよい。

20

【0079】

ワークRAM 210は、サブCPU 206の一時記憶領域として種々のフラグや変数の値を記憶する機能を有する。例えば、演出パターン（一又は複数の演出ブロック）を選択するための演出表示選択用乱数カウンタ等各種の変数等が位置付けられている。

30

【0080】

なお、本実施形態においては、サブCPU 206の一時記憶領域としてワークRAM 210を用いているが、これに限らず、読み書き可能な記憶媒体であればよい。

【0081】

画像制御回路250は、液晶表示装置32の表示制御を行う回路であり、画像データプロセッサ（以下、VDPと称する）、各種の画像データを生成するためのデータが記憶されている画像データROM、画像データをバッファするフレームバッファ、画像データを画像信号として変換するD/Aコンバータなどから構成されている。また、画像制御回路250は、装飾図柄33を示す装飾図柄画像データ、背景画像データ、演出用画像データ、報知用画像データなどの各種の画像データを生成するためのデータが記憶されている。

40

【0082】

さらに、画像制御回路250は、サブCPU 206から供給される画像表示命令に応じて、画像データを読み出すなど、装飾図柄33を示す装飾図柄画像データ、背景画像データ、演出用画像データなど、各種の画像データを液晶表示装置32に表示させるための画像データを生成する。そして、画像制御回路250は、生成した画像データを一時的にフレームバッファに格納する。そして、画像制御回路250は、所定のタイミングで、フレームバッファに格納された画像データをD/Aコンバータに供給する。このD/Aコンバ

50

ータは、画像データを画像信号として変換し、所定のタイミングでこの画像信号を液晶表示装置 32 に供給することにより、液晶表示装置 32 に画像が表示される。

【0083】

また、音声制御回路 230 は、音声に関する制御を行う音源 IC、各種の音声データを記憶する音声データ ROM、音声信号を増幅するための増幅器（以下、AMP と称する。）などから構成されている。

【0084】

この音源 IC は、スピーカ 46L、46R から発生させる音声の制御を行う。音源 IC は、サブ CPU 206 から供給される音声発生命令に応じて、音声データ ROM に記憶されている複数の音声データから一つの音声データを選択する。また、音源 IC は、選択された音声データを音声データ ROM から読み出し、音声データを所定の音声信号に変換し、その音声信号を AMP に供給する。AMP は、音声信号を増幅させ、スピーカ 46L、46R から音声を発生させる。

10

【0085】

ランプ制御回路 240 は、ランプ制御信号を供給するためのドライブ回路、複数種類のランプ装飾パターン等が記憶されている装飾データ ROM などから構成されている。

【0086】

上述してきた本実施形態に係るパチンコ機 10 において特徴をなすのは、前記始動口 44 の左右上方部に特別入球口 45、45 を設け、しかも、この特別入球口 45、45 を介して進入した遊技球が入賞可能となるように、複数の入賞口 42 を有する所謂「クルーン」と呼ばれる特別入賞装置 41 を、前記遊技盤 14 を透して視認可能な状態に配設するとともに、前記特別入賞装置 41 に対向する遊技盤 14 上の領域に障害釘群 N' を設けたことにある。すなわち、本実施形態に係るパチンコ機 10 では、遊技者の興味を引く複数の特別入賞装置 41、41 が役物として配設されていながら、遊技領域の略全体にわたり多数の障害釘 N が設けられていることになる。

20

【0087】

なお、前記特別入賞装置 41 の設置数に特別な定めはなく、1 個でもよいし、本実施形態のように、異なる箇所に複数個配設してもよい。本実施形態においては、図 2 に示すように、透過性を有する遊技盤 14 と液晶表示装置 32 との間に遊技部材配設空間 Q を設け、この遊技部材配設空間 Q に所定間隔をあけて特別入賞装置 41 を左右にそれぞれ配置するとともに、遊技盤 14 上には、各特別入賞装置 41 に対向する領域についても障害釘群 N' を設けている。すなわち、遊技盤 14 の略中心位置を挟んで左右対称位置とするように配置している。したがって、遊技者の目を引くとともに、遊技者は遊技球を遊技領域 15 の左右側に遊技球を打ち分けるなどの技術性が加味されることになり、遊技性の向上を図ることができる。

30

【0088】

特別入賞装置 41 を設置するためのスペースとしての前記遊技部材配設空間 Q は、遊技盤 14 の遊技領域と略同等の広さを確保することができるので、特別入賞装置 41 の配置箇所の制約は少なく、より楽しいパチンコ機 10 となすために適切な配置とすればよい。また、特別入賞装置 41 の役物としての機能についても特に限定されるものではない。

40

【0089】

上記構成により、本実施形態に係るパチンコ機 10 では、特別入賞装置 41 を配設しながらも遊技領域 15 上に多数の障害釘 N を植設することができ、遊技球の障害釘 N に衝突しながら流下していく転動面積を大きく確保することができる。

したがって、遊技者は、パチンコ機 10 の本来の面白みであるところの、発射された遊技球が障害釘 N と衝突を繰り返して転動状態が変化する遊技球の挙動を楽しめるとともに、遊技盤 14 を介して前記特別入賞装置 41、41 が視認できるので、新しい遊技趣向を堪能することができる。

【0090】

ところで、上記特別入賞装置 41 は、箱状の装置本体 41a の上面に複数の入賞口 42

50

を設けた上面皿部 4 1 b を設けており、この上面皿部 4 1 b を前記役物モータ 1 2 3 によりゆっくりと水平回転させている。

また、前記複数の入賞口 4 2 のそれぞれと遊技者における有利な状態の程度とを関連付けしており、複数の入賞口 4 2 のいずれに遊技球が入賞したかにより、遊技者における有利な状態の程度を異ならせるようにしている。例えば、ある入賞口 4 2 に遊技球が入賞すれば、シャッタ 4 0 を駆動して、大入賞口を所定時間開放し、他の入賞口 4 2 に遊技球が入賞すれば、所定数の賞球を払い出すとともに、始動口 4 4 に設けた第 1 の可変入球装置 1 1 0 の羽根部材 4 8 を一定時間開放状態に維持し、さらに他の入賞口 4 2 に遊技球が入賞すれば、一般入賞口 5 6 へ入賞したときよりも多い賞球数を払い出すのである。なお、当然ながら、入賞口 4 2 と遊技者の有利な状態の度合いとの関連付けは、上述した内容に限るものではない。

10

【0091】

また、遊技盤 1 4 の背後に配設された特別入賞装置 4 1 の入賞口 4 2 に遊技球が入賞するには、遊技盤 1 4 に設けた前記特別入球口 4 5 に遊技球が一旦入球しなければならないが、本実施形態では、図 2 及び図 4 に示すように、前記特別入球口 4 5 には連通路 1 1 2 の基端が連設されており、その終端を前記特別入賞装置 4 1 の上面皿部 4 1 b の中央位置に臨んで開口させている。したがって、特別入球口 4 5 に遊技球が入球すると、遊技球は連通路 1 1 2 を通って遊技盤 1 4 の背面側の遊技部材配設空間 Q に進入して上面皿部 4 1 b の中央に落下し、やがて 3 つの入賞口 4 2 のいずれかに入賞することになる。

【0092】

また、本実施形態では、前記特別入球口 4 5 には、前述したように開閉自在とした羽根部材 4 9 を備え、遊技球が入球しにくい入球困難状態と遊技球が入球しやすい入球容易状態とに変化可能な第 2 の可変入球装置 1 1 1 を設けており、所定の条件が成立するとメイン CPU 6 6 から供給される駆動信号により前記羽根部材 4 9 が開放状態となるようにしている。前記第 2 の可変入球装置 1 1 1 は、始動口 4 4 に設けた第 1 の可変入球装置 1 1 0 と同じ機構のもので、所謂「電動チューリップ」と呼ばれるものである。かかる第 2 の可変入球装置 1 1 1 を設けることによって、羽根部材 4 9 が開いた状態では特別入賞装置 4 1 への入賞可能性が高まる一方、羽根部材 4 9 が閉じている場合は特別入賞装置 4 1 への入賞可能性が低くなり、特別入賞装置 4 1 への入賞を狙う上で遊技そのものに変化が加わることになって遊技の面白さを増すことが可能となる。

20

30

【0093】

なお、羽根部材 4 9 が開放状態となるための所定の条件としては、例えば、遊技球が一般入賞口 5 6 に入賞したことを契機として主制御回路 6 0 において抽選処理を行い、この抽選処理で当選することとするなどが考えられる。なお、始動口 4 4 に設けた第 1 の可変入球装置 1 1 0 の羽根部材 4 8 の開放についてもこの抽選処理によって行うことができる。

【0094】

このように、本実施形態に係るパチンコ機 1 0 は、遊技者側から見て、遊技球が転動する透光性を有する遊技盤 1 4 の遊技領域 1 5 である盤上遊技領域と、特別入賞装置 4 1 が設けられている遊技盤 1 4 の背後に形成された遊技部材配設空間 Q からなる盤裏遊技領域とが重なり合って、三次元的な遊技可能領域が形成されることになり、遊技者は、特別入賞装置 4 1 に進入した遊技球の動きを注視することもできるとともに、なおかつ遊技盤 1 4 を流下転動する遊技球が、特別入賞装置 4 1 の前方領域において、障害釘 N と衝突して転動状態が変化するというパチンコ遊技本来の面白みを醸し出す遊技球の挙動についても存分に楽しみ、新しい趣向のパチンコ機 1 0 を十分に堪能することができる。

40

【0095】

さらに、図 4 及び図 5 に示すように、本実施形態に係るパチンコ機 1 0 は、特別入賞装置 4 1 へ進入した遊技球を検知する検知手段として、光学式の遊技球センサ 1 0 8 S を前記連通路 1 1 2 の中途に設けるとともに、特別入賞装置 4 1 の上方に照射手段としての役物ランプ 1 3 3 を設けている。図 5 において、1 3 4 は遊技盤 1 4 と液晶表示装置 3 2 と

50

の間に、前記遊技部材配設空間Qを保持するために設けられたスペーサ部材であり、役物ランプ133をこのスペーサ部材134の下面に設け、特別入賞装置41全体を照射可能としている。

【0096】

そして、遊技球センサ108Sが遊技球を検知すると、進入スイッチ108が検知信号を主制御回路60に送信し、進入スイッチ108からの検知信号を受けた主制御回路60では、副制御回路200へコマンドを送信し、副制御回路200では、前記液晶表示装置32に演出画像を表示するとともに、ランプ制御回路240を介して前記役物ランプ133を発光させるようにして、遊技球が特別入賞装置41に進入したことを報知するようにしている。

10

【0097】

すなわち、前記特別入賞装置41、41の背後には、遊技盤14と略同等の大型の液晶表示装置32が前方から視認可能に設けられているので、例えば図6に示すように、遊技球が向かって左の特別入球口45に入球し、特別入賞装置41に進入した場合、特別入球口45の上部側の領域に「チャンス！」の文字を表示するのである。遊技球が特別入賞装置41に進入した場合の表示としては、上記の文字表示の他、画像表示を行うこともできるし、両者を組み合わせた演出表示を行うこともできる。

【0098】

同時に、役物ランプ133が発光して特別入賞装置41をライトアップすることにより、遊技者は、左右のいずれに配設された特別入賞装置41の入賞口42へ入賞するチャンスが訪れたのかが明確に分かるようになり、また照射された特別入賞装置41が光により浮かび上がる華麗な演出となるため、演出効果も大となって遊技者の喜びも増大する。

20

【0099】

このように、本実施形態における液晶表示装置32及び役物ランプ133は、遊技球が特別入賞装置41に進入したことを報知する報知手段として機能することになる。なお、本実施形態では、液晶表示装置32による表示と役物ランプ133による発光表示とが同時に行われるようにしているが、いずれかを選択的に行わせても構わない。

また、両者による報知を同時に行うのではなく、例えば、遊技球が特別入賞装置41に進入したタイミングで液晶表示装置32に「チャンス」表示を行い、その後、遊技球が特別入賞装置41の上面皿部41bに落下したタイミングで（例えば「チャンス」表示から0.5秒後）役物ランプ133を発光させて、遊技球が入賞口42のいずれかに入賞する様子を明瞭に視認できるようにすることもできる。そして、遊技球が入賞した入賞口42における役物スイッチ107からの検出信号に応じて、主制御回路60は、さらに液晶表示装置32に入賞内容について文字表示、あるいは画像表示を行う演出を行わせることもできる。

30

【0100】

このように、遊技盤14の背後に設けた特別入賞装置41は、単数にせよ複数にせよ、遊技部材配設空間Q内の所定の配設領域内に設けられており、遊技球は特別入球口45から前記所定領域を介して特別入賞装置41へ進入するが、遊技盤14の遊技領域15上においては、通常の遊技状態では複数の遊技球が障害釘Nに衝突しながら転動しており、たとえ透光性を有する遊技盤14であっても、その背後における遊技球の挙動は見難いことも考えられるが、上述したように遊技球が特別入賞装置41に進入したことを検知すると液晶表示装置32上で演出表示することによって、特別入賞装置41の入賞口42へ遊技球が入賞するチャンスが訪れたことを遊技者は即座に確認することができるとともに、役物ランプ133で特別入賞装置41を照射することによって、遊技球が実際に入賞口42へ入賞する様子も明瞭に視認することができる。

40

【0101】

すなわち、本実施形態に係るパチンコ機10は、透光性を有する遊技盤14と、その背後に設けた特別入賞装置41及び役物ランプ133と、さらにその背後に設けた液晶表示装置32とを備えていることより、遊技領域15上の遊技球の転動状況と、液晶表示装置

50

3 2 上の演出画像と、実際に遊技球が特別入賞装置 4 1 に入賞する様子とを同時に楽しむことができる。しかも、照射された特別入賞装置 4 1 が光により浮かび上がるような華麗な演出となるため、演出効果も大となって遊技者の喜びも増大する。

【0102】

ところで、本実施形態においては、遊技盤 1 4 の全部を透光性を有する部材によって構成したが、遊技盤 1 4 の一部のみを透光性を有する部材で構成してもよい。その場合の遊技盤 1 4 の一部としては、前記特別入賞装置 4 1 と対向する領域及び特別図柄ゲームにおける装飾図柄 3 3 を視認可能な領域を含む部分である。

【0103】

上述してきた実施形態から、以下の弾球遊技機が実現される。

10

遊技球が転動する遊技領域 1 5 を有し、この遊技領域 1 5 に所定の入球口（例えば、特別入球口 4 5）を設けた透光性を有する遊技盤 1 4 と、前記遊技領域 1 5 に遊技球を発射する発射手段（例えば、発射ハンドル 2 6 及び発射装置 1 3 0）とを備える弾球遊技機（例えば、パチンコ機 1 0）において、前記遊技盤 1 4 の背後に、前記入球口を介して進入した遊技球が入賞可能となるように、入賞口 4 2 を有する特別入賞装置 4 1 を、前記遊技盤 1 4 を透して視認可能な状態に配設するとともに、前記遊技領域 1 5 には、前記特別入賞装置 4 1 に対向する領域を含めて複数の障害釘 N（例えば、障害釘群 N'）を設けた弾球遊技機。

【0104】

上記弾球遊技機において、前記特別入賞装置 4 1 を、異なる箇所に複数個配設した弾球遊技機。

20

【0105】

上記弾球遊技機において、前記特別入賞装置 4 1 を、左右に 2 個並設した弾球遊技機。

【0106】

上記弾球遊技機において、前記特別入賞装置 4 1 の背後に、前方から視認可能な表示装置（例えば、液晶表示装置 3 2）を設けた弾球遊技機。

【0107】

上記弾球遊技機において、前記遊技盤 1 4 には、前記所定の入球口に対して、遊技球が入球しにくい入球困難状態と遊技球が入球しやすい入球容易状態とに変化可能な可変入球装置（例えば、第 2 の可変入球装置 1 1 1）を設けた弾球遊技機。

30

【0108】

上記弾球遊技機において、前記特別入賞装置 4 1 へ進入した遊技球を検知する検知手段（例えば、遊技球センサ 1 0 8 S）を備え、この検知手段が遊技球を検知したことを条件に前記表示装置に演出画像を表示する弾球遊技機。

【0109】

上記弾球遊技機において、前記検知手段が遊技球を検知したことを条件に、前記特別入賞装置 4 1 を照射する照射手段（例えば、役物ランプ 1 3 3）を設けた弾球遊技機。

【0110】

以上、実施形態を通して本発明を説明してきたが、上述の実施形態では具体例を例示したに過ぎず、特に本発明を限定するものではない。また、本発明の実施形態に記載された効果は、本発明から生じる最も好適な効果を列挙したに過ぎず、本発明による効果は、本発明の実施形態に記載されたものに限定されるものではない。

40

【図面の簡単な説明】

【0111】

【図 1】本実施形態に係るパチンコ機の正面図である。

【図 2】同パチンコ機の一部斜視図である。

【図 3】同パチンコ機の制御回路を示すブロック図である。

【図 4】遊技盤の背後に配設した特別入賞装置を示す説明図である。

【図 5】同特別入賞装置を収容した領域の縦断面図である。

【図 6】遊技球が特別入賞装置に進入したことを報知する報知形態の一例を示す説明図で

50

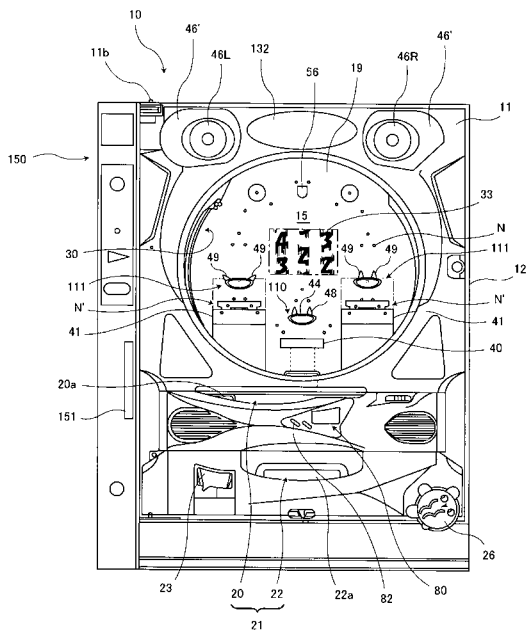
ある。

【符号の説明】

【0112】

- 10 パチンコ機（弾球遊技機）
- 14 遊技盤
- 15 遊技領域
- 26 発射ハンドル（発射操作手段）
- 32 液晶表示装置
- 41 特別入賞装置
- 42 入賞口
- 60 主制御回路
- 110 第1の変入球装置
- 111 第2の変入球装置
- 200 副制御回路
- N 障害釘
- N' 障害釘群
- Q 遊技部材配設空間

【図1】



【図2】

