

(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2010-51386

(P2010-51386A)

(43) 公開日 平成22年3月11日(2010.3.11)

(51) Int.Cl.
A63F 7/02

F 1
A 6 3 F 7/02 3 1 1 B

テーマコード (参考)
2C088

審査請求 未請求 請求項の数 11 O L (全 19 頁)

(21) 出願番号 特願2008-217124 (P2008-217124)
(22) 出願日 平成20年8月26日 (2008. 8. 26)

(71) 出願人 000161806
京楽産業，株式会社
愛知県名古屋市中区錦三丁目24番4号

(74) 代理人 100085660
弁理士 鈴木 均

(72) 発明者 佐藤 彰芳
愛知県名古屋市中区錦三丁目24番4号
京楽産業，株式会社

内

Fターム(参考) 2C088 AA42 BA02 BA09 BC15 BC22
EB76

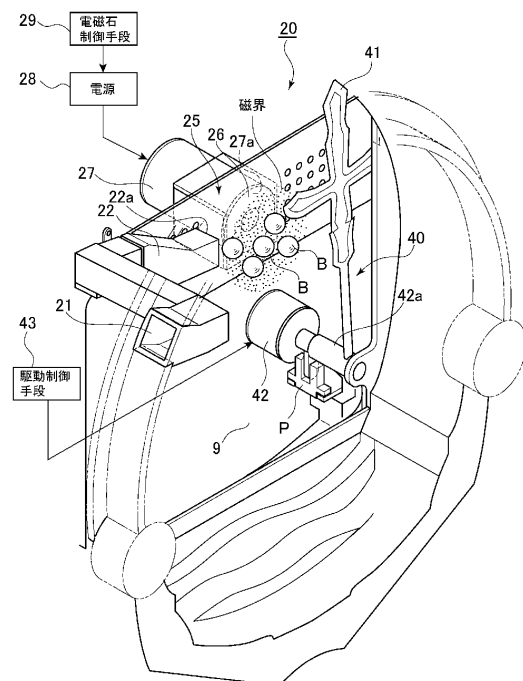
(54) 【発明の名称】 盤面部品、遊技盤ユニット、及びパチンコ遊技機

(57) 【要約】

【課題】遊技盤面上に設けた吸着面に吸着保持された遊技球を遊技盤面に放出する動作自体に演出上の意味付けをして、他のギミックや映像とのコラボレーションによって演出の一部として利用することにより、遊技者を驚かせ強く印象付けると共に、楽しみながら遊技が行えるこれまでにない斬新な演出効果を発揮できる。

【解決手段】吸着手段２５は、遊技球を吸着保持する吸着面２６と、吸着面の背面側に配置された電磁石２７と、電磁石に電力を供給する電源２８と、電源から該電磁石に供給される電力を調節する電磁石制御手段２９と、を備え、電磁石制御手段は、吸着面に遊技球が吸着保持されているときに、駆動制御手段４３が可動装飾体を退避位置から突出位置に移動させるタイミングにて、遊技球Ｂを落下させる。

【選択図】 図2



【特許請求の範囲】

【請求項 1】

遊技盤面に設けた入賞口と、該入賞口内に入球した遊技球を吸着する吸着手段と、可動装飾体ユニットと、を備えた盤面部品であって、

前記吸着手段は、遊技球を吸着保持する吸着面と、前記吸着面の背面側に配置された電磁石と、該電磁石に電力を供給する電源と、該電源から該電磁石に供給される電力を調節する電磁石制御手段と、を備え、

前記可動装飾体ユニットは、前記吸着面から退避した退避位置と該吸着面の前方に突出する突出位置との間を進退する可動装飾体と、前記可動装飾体を駆動するモータと、前記モータを駆動制御する駆動制御手段と、を備え、

前記電磁石制御手段は、前記吸着面に遊技球が吸着保持されているときに、前記駆動制御手段が前記可動装飾体を前記退避位置から前記突出位置に移動させるタイミングにて、前記遊技球を落下させることを特徴とする盤面部品。

【請求項 2】

前記電磁石制御手段は、前記吸着面に遊技球が吸着保持されているときに、前記電磁石への通電を遮断することにより前記遊技球を落下させることを特徴とする請求項 1 に記載の盤面部品。

【請求項 3】

前記電磁石制御手段は、前記入賞口からの遊技球を前記吸着面に吸着する際には該遊技球を吸着保持できる程度に前記電磁石の磁力を強くする一方で、全ての遊技球の吸着完了後においては各遊技球が落下しない程度に磁力を低下させるように制御することを特徴とする請求項 1 に記載の盤面部品。

【請求項 4】

前記電磁石制御手段が前記電磁石の磁力を低下させた状態において前記可動装飾体を前記吸着面上の遊技球と接触させることにより該遊技球を落下させることを特徴とする請求項 3 に記載の盤面部品。

【請求項 5】

前記入賞口から入球した遊技球を前記吸着面に放出させる放出口を有した遊技球通路を備え、

前記放出口には、放出された遊技球を一旦受けて減速させてから前記吸着面に移行させる緩衝部材が配置されていることを特徴とする請求項 1 乃至 4 の何れか一項に記載の盤面部品。

【請求項 6】

前記吸着面に、前記放出口から放出されて該吸着面に吸着保持される遊技球の停止位置を端縁にて規制するストッパ部材を添設したことを特徴とする請求項 1 乃至 5 の何れか一項に記載の盤面部品。

【請求項 7】

前記電磁石は、磁気生成面を前記吸着面の背面に向けて配列された複数の電磁石片を備え、前記電磁石制御手段は、前記各電磁石片への通電を個別に調整可能に構成されていることを特徴とする請求項 1 乃至 6 の何れか一項に記載の盤面部品。

【請求項 8】

遊技盤面に設けた入賞口と、該入賞口内に入球した遊技球を吸着する吸着手段と、可動装飾体ユニットと、を備えた盤面部品であって、

前記吸着手段は、遊技球を吸着保持する吸着面と、前記吸着面の背面側に進退自在に配置された磁石と、該磁石を進退させる磁石駆動機構と、駆動機構制御手段と、を備え、

前記可動装飾体ユニットは、前記吸着面から退避した退避位置と該吸着面の前方に突出する突出位置との間を進退する可動装飾体と、前記可動装飾体を駆動するモータと、前記モータを駆動制御する駆動制御手段と、を備え、

前記駆動機構制御手段は、前記磁石駆動機構を制御して前記磁石を吸着姿勢と非吸着姿勢との間で進退させることを特徴とする盤面部品。

10

20

30

40

50

【請求項 9】

前記駆動機構制御手段は、前記磁石が前記吸着姿勢にあることにより前記吸着面に遊技球が吸着されているときに、前記駆動制御手段が前記可動装飾体を前記退避位置から前記突出位置に移動させるタイミングにて、前記磁石を前記非吸着姿勢に移行させることにより前記遊技球を落下させることを特徴とする請求項 8 に記載の盤面部品。

【請求項 10】

請求項 1 乃至 9 の何れか一項に記載の盤面部品と、遊技盤と、を備えたことを特徴とする遊技盤ユニット。

【請求項 11】

請求項 10 に記載の遊技盤ユニットを備えたことを特徴とするパチンコ遊技機。

10

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、入賞した遊技球を貯留して演出用の小道具として利用するようにした盤面部品、遊技盤ユニット、及びパチンコ遊技機に関するものである。

【背景技術】

【0002】

従来のパチンコ遊技機では、遊技盤面を流下する遊技球が始動口へ入賞するのを契機として電子的な抽選が行われ、大当たりに当選して変動入賞口が所定時間開放される間に、遊技球をできるだけ多く入賞させて、賞球を獲得する遊技が行われている。

20

しかし、遊技球を入賞口へ入賞させる楽しさだけではなく、遊技者の視界の中で遊技を強く印象付ける演出を行うことによって、パチンコ遊技機をより一層楽しくさせる遊技演出も種々行われている。

例えば、特許文献 1 では、遊技盤面上で遊技映像を表示する図柄表示部の前面に遊技球保持用空間を設け、遊技球を一定の遊技条件下で遊技球保持用空間に保持させることにより、図柄表示部とその前の遊技球保持用空間に保持される遊技球とで協働した表示演出を行うパチンコ遊技機が開示されている。

また、特許文献 2 では、遊技盤上の液晶表示装置の近辺に第 1 役物としての戦車模型、あるいは液晶表示装置の画面上方から出現する 7 セグメント型表示装置からなる第 2 役物とが設けられていて、戦車模型の砲塔の先端部が 7 セグメント型表示装置の方向を指し示すことに対応して画面表示を変化させるなど、第 1 役物と第 2 役物の動作を組み合わせる演出を行う遊技機が開示されている。

30

また、特許文献 3 には、遊技領域の最下部に配置される第 1 アウト口よりも上方に第 2 アウト口を設けると共に、第 2 アウト口に入球した遊技球を視認可能な状態で貯留する貯留手段を設け、遊技の進行状況に応じて貯留された遊技球を外部に排出させたり、再び遊技領域内に供給するようにした遊技機が開示されている。

【特許文献 1】特開 2006-43111 公報

【特許文献 2】特開 2007-275127 公報

【特許文献 3】特開 2007-195624 公報

【発明の開示】

40

【発明が解決しようとする課題】

【0003】

上記のような演出機能を備えたパチンコ遊技機では、遊技盤面上で変動図柄等を表示する液晶表示装置と遊技球とを組み合わせる変化のある表示演出を行ったり（特許文献 1）、液晶表示装置と可動する複数の役物同士を対応させて表示を変化させたりする演出が行われている（特許文献 2）。また、第 2 アウト口と、第 2 アウト口からのアウト球を貯留する手段を設けて、貯留した遊技球を演出手段の一部として利用することが行われている（特許文献 3）。

しかしながら、上記したパチンコ遊技機では、遊技球あるいは役物を使い液晶表示装置との間で一定の演出効果は得られるものの、従来の遊技演出の延長線上にあり、遊技者を

50

驚かせ、強く印象付ける斬新な演出効果が得られるとまでは言えなかった。

特許文献3においては、貯留手段から遊技球を排出する動作に演出上の意味付けをしたり、排出される遊技球を演出の一部として利用している訳ではなく、単に排出するに過ぎないため斬新性に乏しい点が問題である。

このように、遊技中における演出は、遊技者が当該パチンコ遊技機に対して良好なイメージを形成する上で非常に重要な要素であり、遊技に飽きてしまうか、継続して遊技を行いたいと思うかの分かれ目となる。

本発明はこのような点に鑑みてなされたものであり、遊技盤面上に設けた吸着面に吸着保持された遊技球を遊技盤面に放出する動作自体に演出上の意味付けをして、他のギミックや映像とのコラボレーションによって演出の一部として利用することにより、遊技者を驚かせ強く印象付けると共に、楽しみながら遊技が行えるこれまでにない斬新な演出効果が期待できる盤面部品、遊技盤ユニット、及びパチンコ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】

【0004】

上記目的を達成するため、請求項1の発明に係る盤面部品は、遊技盤面に設けた入賞口と、該入賞口内に入球した遊技球を吸着する吸着手段と、可動装飾体ユニットと、を備えた盤面部品であって、前記吸着手段は、遊技球を吸着保持する吸着面と、前記吸着面の背面側に配置された電磁石と、該電磁石に電力を供給する電源と、該電源から該電磁石に供給される電力を調節する電磁石制御手段と、を備え、前記可動装飾体ユニットは、前記吸着面から退避した退避位置と該吸着面の前方に突出する突出位置との間を進退する可動装飾体と、前記可動装飾体を駆動するモータと、前記モータを駆動制御する駆動制御手段と、を備え、前記電磁石制御手段は、前記吸着面に遊技球が吸着保持されているときに、前記駆動制御手段が前記可動装飾体を前記退避位置から前記突出位置に移動させるタイミングにて、前記遊技球を落下させることを特徴とする。

電磁石による遊技球の吸着、吸着解除動作と、可動装飾体の動作との組合せによって特徴的な演出を実現することができる。

請求項2の発明に係る盤面部品は、請求項1において、前記電磁石制御手段は、前記吸着面に遊技球が吸着保持されているときに、前記電磁石への通電を遮断することにより前記遊技球を落下させることを特徴とする。

【0005】

請求項3の発明に係る盤面部品は、請求項1において、前記電磁石制御手段は、前記入賞口からの遊技球を前記吸着面に吸着する際には該遊技球を吸着保持できる程度に前記電磁石の磁力を強くする一方で、全ての遊技球の吸着完了後においては各遊技球が落下しない程度に磁力を低下させるように制御することを特徴とする。

遊技球が落下しない程度に磁力を低下した状態においては、遊技球を可動装飾体により落下させることもできるし、吸着面上における遊技球の高さ位置を下方に集中させるように移動させることもできる。

請求項4の発明に係る盤面部品は、請求項3において、前記電磁石制御手段が前記電磁石の磁力を低下させた状態において前記可動装飾体を前記吸着面上の遊技球と接触させることにより該遊技球を落下させることを特徴とする。

可動装飾体との実際の接触により遊技球が落下することにより落下時の迫力を高めることが可能となる。

【0006】

請求項5の発明に係る盤面部品は、請求項1乃至4の何れか一項において、前記入賞口から入球した遊技球を前記吸着面に放出させる放出口を有した遊技球通路を備え、前記放出口には、放出された遊技球を一旦受けて減速させてから前記吸着面に移行させる緩衝部材が配置されていることを特徴とする。

遊技球の放出速度が減速されることにより使用する電磁石の出力を小さくしても十分に遊技球を吸着保持することが可能となる。

請求項 6 の発明に係る盤面部品は、請求項 1 乃至 5 の何れか一項において、前記吸着面に、前記放出口から放出されて該吸着面に吸着保持される遊技球の停止位置を端縁にて規制するストッパ部材を添設したことを特徴とする。

ストッパ部材を用いることにより、遊技球はストッパ部材の端縁を越えて移動することができなくなり、停止位置を規制することが可能となる。

【0007】

請求項 7 の発明に係る盤面部品は、請求項 1 乃至 6 の何れか一項において、前記電磁石は、磁気生成面を前記吸着面の背面に向けて配列された複数の電磁石片を備え、前記電磁石制御手段は、前記各電磁石片への通電を個別に調整可能に構成されていることを特徴とする。

複数の電磁石片を個別にオンオフ制御することにより、遊技球を落下させる際の態様にバリエーションを持たせることがかとうとなる。

請求項 8 の発明に係る盤面部品は、遊技盤面に設けた入賞口と、該入賞口内に入球した遊技球を吸着する吸着手段と、可動装飾体ユニットと、を備えた盤面部品であって、前記吸着手段は、遊技球を吸着保持する吸着面と、前記吸着面の背面側に進退自在に配置された磁石と、該磁石を進退させる磁石駆動機構と、駆動機構制御手段と、を備え、前記可動装飾体ユニットは、前記吸着面から退避した退避位置と該吸着面の前方に突出する突出位置との間を進退する可動装飾体と、前記可動装飾体を駆動するモータと、前記モータを駆動制御する駆動制御手段と、を備え、前記駆動機構制御手段は、前記磁石駆動機構を制御して前記磁石を吸着姿勢と非吸着姿勢との間で進退させることを特徴とする。

この構成によれば、電磁石を用いなくても遊技球の吸着、及び吸着解除を行うことが可能となる。

【0008】

請求項 9 の発明に係る盤面部品は、請求項 8 において、前記駆動機構制御手段は、前記磁石が前記吸着姿勢にあることにより前記吸着面に遊技球が吸着されているときに、前記駆動制御手段が前記可動装飾体を前記退避位置から前記突出位置に移動させるタイミングにて、前記磁石を前記非吸着姿勢に移行させることにより前記遊技球を落下させることを特徴とする。

請求項 10 の発明に係る遊技盤ユニットは、請求項 1 乃至 9 の何れか一項に記載の盤面部品と、遊技盤と、を備えたことを特徴とする。

請求項 11 の発明に係るパチンコ遊技機は、請求項 10 に記載の遊技盤ユニットを備えたことを特徴とする。

【発明の効果】

【0009】

本発明では、入賞口内に入球した遊技球を電磁石により吸着する吸着手段と、可動装飾体を備えた可動装飾体ユニットと、を備え、吸着面に遊技球が吸着保持されているときに、可動装飾体を退避位置から突出位置に移動させるタイミングにて遊技球を落下させるようにした。

遊技球の落下は、電磁石をオフにすることにより実施してもよいし、電磁石の磁力を低下させた状態で可動装飾体を遊技球に接触させることによって実施してもよい。

遊技中に吸着保持された遊技球に向けて可動装飾体を移動させるタイミングで遊技球を落下させるので、迫力ある演出効果で遊技者を驚かせ、強く印象付けることで、楽しみながら遊技を行うことができる。

電磁石、或いは永久磁石を吸着姿勢と非吸着姿勢との間で進退自在に構成することにより、遊技球の吸着、及び吸着解除を実現できるように構成してもよい。

【発明を実施するための最良の形態】

【0010】

以下、本発明のパチンコ遊技機の実施形態について説明する。

図 1 は、本発明の実施形態に係るパチンコ遊技機の全体正面図であり、図 2 及び図 3 は本発明の一実施形態（第 1 の実施形態）に係る吸着貯留装置の構成及び動作を示す斜視図

10

20

30

40

50

であり、図 4 は本発明の特徴的な構成を示す要部拡大図であり、図 5 は本発明の他の特徴的な構成を示す説明図であり、図 6 (a) (b) 及び (c) は上記吸着貯留装置の正面図、平面図、及び側面図である。

図 1 に示すパチンコ遊技機 1 は、矩形形状の枠 2 を有し、この枠 2 の窓孔に対して裏側から遊技盤 3 が着脱可能に取り付けられている。

遊技盤 3 の前面側には図示しないガラス枠が開閉可能に取り付けられている。また遊技盤 3 の下部には遊技球を貯めておく受け皿部 4 と、受け皿部 4 内の遊技球を発射する発射レバー 5 等が設けられている。また受け皿部 4 の上部には、遊技演出を行うチャンスボタンや十字キー、あるいは遊技球の購入ボタンや購入取り消しボタンなどの操作部 6 が設けられている。

遊技盤 3 の裏面には、液晶画面、主制御基板とサブ制御基板等、遊技の進行、演出に関わる裏部品を組み付けた合成樹脂製の機構板（何れも図示せず）が開閉自在に装着されている。遊技盤 3 における遊技領域 3 a の周囲には、発射レバー 5 を操作することにより発射装置から発射された遊技球を遊技領域 3 a の上部に案内したり、アウト口 7 に案内したりする外レール R 1 及び内レール R 2 が設けられている。

【0011】

遊技盤 3 のほぼ中央には、画像表示手段としての液晶表示器 9 が配置されている。液晶表示器 9 は、例えば液晶表示パネルにより構成され、通常動作状態の時は、特別図柄に応じた画像が表示される。また、所謂リーチ状態や特別遊技状態の時は、それぞれの遊技状態であることを示す演出画像等が表示される。

遊技盤 3 の右側下方の遊技領域外には、特別図柄の変動と表示を行う特別図柄表示器 8 や普通図柄の変動と表示を行う普通図柄表示器 10 などが設けられている。

特別図柄変動中に後述する第 1 始動口スイッチ又は第 2 始動口スイッチによって遊技球の入賞が検知されると、当該入球によって得られる特別図柄の変動表示の権利、いわゆる貯留球が貯留される。この貯留された貯留球の数は貯留ランプ 15 により表示される。

液晶表示器（画像表示装置）9 の下方には、特別図柄表示器 8 の特別図柄を可変表示させるための可変入賞装置 11 が設けられている。

可変入賞装置 11 は、上始動ポケット 14 と、左右一対の開閉爪（開閉片）を有する電動式チューリップ（以下、「電チュー」と称する）17 とを備える。上始動ポケット 14 内には、特別図柄表示器 8 の特別図柄を変動表示させる第 1 始動口スイッチ（SW）が設けられている。また電チュー 17 の内部には、特別図柄表示器 8 の特別図柄を変動表示する第 2 始動口スイッチ（SW）が設けられている。

【0012】

また、液晶表示器 9 の左側には、遊技盤の右下部に配置された普通図柄表示器 10 を作動させるためのゲート 12 が設けられている。ゲート 12 の内部にはゲートスイッチ（SW）が設けられており、遊技球がゲート 12 のゲート SW 136 を通過したときに、所定時間作動して停止するようになっている。そして、所定態様で停止したときに可変入賞装置 11 に設けられた電チュー 17 から成る開閉片を所定時間、開成動作するように構成されている。

さらに可変入賞装置 11 の下方には、特別遊技状態の一つである大当たり状態のときに開成状態になる開閉扉を有する下大入賞口 13 が設けられている。

また遊技盤 3 には、普通入賞口 16 が設けられていると共に、風車や図示しない多数の遊技釘が突設されている。遊技釘は、遊技球の落下速度を遅くすると共に、落下方向を複雑に変化させて遊技進行上の興趣を高めている。

【0013】

本発明に係る盤面部品は、電磁石を用いた遊技球の吸着貯留装置 20 に関するものであり、図 2 乃至図 6 に基づいてこの吸着貯留装置について説明する。

なお、吸着貯留装置（盤面部品）20 と、遊技盤 3 とは、遊技盤ユニットを構成している。

吸着貯留装置 20 は、遊技盤面に設けた入賞口（上大入賞口）21 と、入賞口 21 内に

10

20

30

40

50

入球した遊技球 B を吸着する吸着手段 25 と、可動装飾体ユニット 40 と、を備えている。

入賞口 21 は、大当たり状態のときに開成状態となる図示しない開閉片を備えた別の大入賞口（以下、上大入賞口）を構成しており、上大入賞口 21 に入賞した遊技球 B は図示しないセンサによりカウントされて吸着貯留装置 20 により一時的に貯留され、その後遊技球は遊技演出を行なうために放出される。

上大入賞口 21 には、入球した遊技球を所定方向へ搬送して放出口 22a から吸着面に向けて放出させる遊技球通路 22 が連設されており、放出口 22a は、遊技球を後述する吸着面 26 と平行な方向に、或いはやや斜めに（吸着面に対して鋭角状の入射角度に）放出するようにその放出角度が設定されている。上大入賞口 21 から入球してきた遊技球の滞留を防止するために遊技球通路 22 はやや下向きに傾斜させることが好ましく、放出口 22a から放出される遊技球は所定の速度で吸着面 26 に向かうように設定されている。

【0014】

吸着手段 25 は、磁性体から成る遊技球 B を吸着保持する吸着面 26 と、吸着面の背面側に配置されて磁界出力面（前面）27a から出力された磁力（図中のドットは磁界を示す）により遊技球を吸着させる電磁石 27 と、電磁石 27 に電力を供給する電源 28 と、電源 28 から電磁石に供給される電力を制御する電磁石制御手段 29 と、を備えている。

吸着面（吸着板）26 は、背面に位置する電磁石 27 の磁界出力面 27a から出力された磁力の透過を妨げることがない材質、例えば樹脂材料にて構成された薄板であり、上大入賞口 21 からその平坦な前面に向けて放出されてきた遊技球を励磁された電磁石 27 からの磁力（磁界）により前面に吸着保持させるように構成されている。なお、吸着面 26 は必ずしも平坦面である必要はなく、遊技球を吸着保持し易いように突部、或いは凹部を適宜設けても良い。

電磁石 27 は、電磁石制御手段 29 が電源 28 から供給される電力を制御することによって所定の吸着力によって遊技球を吸着面 26 に吸引できるように構成されている。電磁石制御手段 29 が電磁石への通電を遮断することにより吸着面に吸着されていた遊技球は落下する。また、電磁石からの磁力を低下させることにより、吸着面に吸着保持された遊技球の高さ位置を吸着面に沿って下方へ移動させることも可能である。

【0015】

放出口 22a から放出されてきた遊技球を吸着保持する当初における電磁石 27 の磁力は、放出されてきた遊技球 B の速度を減殺しつつ吸着保持できる程度に強く設定する。

なお、電磁石 27 の磁力の値は常に一定に保持しておく必要はなく、例えば吸着当初には放出されてきた遊技球を吸着保持できる程度に強くしておく一方で、全ての遊技球の吸着を完了した後は磁力を徐々に弱めてゆくことにより吸着面 26 上に分散して吸着されていた遊技球を吸着面に沿って徐々に（段階的に）下降させて行き、全ての遊技球が吸着面の下方に達した時点で電磁石をオフにして一挙に落下させるようにしてもよい。或いは、全ての遊技球が吸着面の下方に達した時点で電磁石を後述する可動装飾体 41 による押圧力によって落下させるようにしてもよい。

遊技球通路 22 の放出口 22a から放出された遊技球は吸着面に対して略平行に、或いは鋭角状の入射角度にて進入するため電磁石 27 からの磁力さえ遊技球を保持するに足る程度に十分に強く設定されていれば、吸着面に突き当たった遊技球は減速されて直ちに静止した状態となる。また、後続の遊技球が衝突した際の勢いにより先行して吸着されていた遊技球が落下することがないように電磁石の磁力は十分に強く設定される。

【0016】

このように所定の速度で放出されてきた遊技球を直ちに吸着して静止させることができるように電磁石 27 の磁力を強く設定する必要があるが、磁力の増強に伴って電磁石が大型化することを防止するために、本発明では図 4 に示すように遊技球通路の放出口 22a に、放出された遊技球を一旦受けて減速させる緩衝部材（フレキシブル舌片）23 を配置している。緩衝部材 23 は放出口の下側周縁に沿って一体的に突設された樹脂板等からなる可撓性材であり、放出口から放出されてきた遊技球は図 4（a）（b）に示すように一

10

20

30

40

50

一旦緩衝部材上に乗ってその自重によって緩衝部材を下方へ撓ませることにより勢いを減殺（減速）されてから吸着面に向けて放出される。このように遊技球は一旦緩衝部材によるクッション効果によって勢いを減殺されるため、吸着面に衝突する際の勢いを低減させることができる。このため、使用する電磁石の出力を小さくすることが可能となり、電磁石の大型化を防止できる。

なお、本発明者による実験の結果、吸着面 2 6 が平坦であると放出口 2 2 a から放出されて吸着面上に吸着されようとする遊技球 B が吸着面上を滑って停止位置がばらつくことがあった。吸着面に吸着保持された個々の遊技球の吸着位置にバラツキがあると、可動装飾体ユニット 4 0 や液晶表示器 9 上の表示映像との絡みで全ての遊技球を一括して落下させる際の個々の遊技球の落下タイミングがばらついて演出上の不都合をもたらすことがある。そこで、本発明者による実験により、放出されてきた遊技球の吸着面上における停止位置を安定させるためには、セロハンテープの如き薄いシート（ストッパ部材）2 4 を吸着面 2 6 に添着しておくことが有効であることが判明した（図 5）。即ち、シート 2 4 は 1 mm 以下の肉厚を有しているに過ぎないが、シート 2 4 の端縁 2 4 a と吸着面との間に形成される段差部は放出口 2 2 a から吸着面に向けて放出され、吸着面上を滑って移動してくる遊技球を停止させるには十分である。シート 2 4 は、非磁性材料から構成するのが好ましい。

【0017】

次に、図 2、図 3、図 6 に示すように可動装飾体ユニット 4 0 は、吸着面 2 6 から退避した退避位置と吸着面の前方に突出した突出位置との間を遊技盤面と略平行に進退する可動装飾体 4 1 と、可動装飾体 4 1 を駆動するモータ 4 2 と、モータ 4 2 を駆動制御する駆動制御手段 4 3 と、を備えている。本実施形態では、可動装飾体 4 1 は、基端部をモータ 4 2 の出力軸 4 2 a により揺動自在に軸支された剣を象ったギミックである。可動装飾体 4 1 の位置は、フォトセンサ P により検知される。

電磁石制御手段 2 9 は、吸着面 2 6 に遊技球 B が吸着保持されているときに、駆動制御手段 4 3 が可動装飾体 4 1 を図 2 の退避位置から図 3 の突出位置に移動させるタイミングにて、遊技球を落下させるように各制御対象物を制御する。

吸着面に吸着保持された状態にある遊技球 B を落下させる一つの手法としては、電磁石制御手段が電磁石への通電を遮断することにより吸着面上の遊技球を落下させる方法を挙げることができる。遊技球を落下させる他の手法は、電磁石の磁力を低下させた状態において可動装飾体 4 1 を吸着面上の遊技球と接触させることにより該遊技球を落下させる方法である。

【0018】

本実施形態に係る吸着貯留装置 2 0 は、液晶表示器 9 の上部に設けられた上大入賞口 2 1 の開閉片が開成状態のときに入賞した遊技球 B をセンサでカウントし、一個ずつ放出されてくる遊技球を順次電磁石の磁力によって吸着面 2 6 の前面にて吸着保持する。そして、一定の条件下で可動装飾体 4 1 を回動させる。

可動装飾体 4 1 が遊技球 B と接触可能な移動経路に沿って突出方向へ回動する際に、電磁石制御手段 2 9 によって電源をオフして電磁石の磁力を解除することにより遊技球は落下するため、あたかも剣状の可動装飾体 4 1 が遊技球を落下させた如き演出を行うことが可能となる。

或いは、可動装飾体 4 1 を突出位置に移動させる際に、電磁石の吸着力を遊技球が自重によって落下しない程度に弱めておくことにより、可動装飾体 4 1 が遊技球と接触する際の押圧力によって遊技球を落下させることが可能である。

上記の演出に際しては、液晶表示器 9 上に投影される映像 9 a とのコラボレーションにより、演出効果を更に高めることが可能となる。

なお、電磁石の磁力を強く設定した場合、吸着面に多数の遊技球を連続して放出すると、遊技球が下方に押し出されると共に遊技球間の吸着力によって遊技球が下方に位置する液晶表示器 9 の前面に数珠繋ぎ状、或いは葡萄状に垂れ下がった状態となる。この場合には、液晶表示器 9 上に投影される映像 9 a と、可動装飾体の動作とのコラボレーションに

10

20

30

40

50

より、遊技球の落下に伴う演出効果を高めることが可能となる。

【0019】

次に、図7は本発明の他の実施形態（第2の実施形態）に係る吸着貯留装置20の構成を示す斜視図、図8（a）及び（b）はこの吸着貯留装置の正面部、及び吸着手段の構成を拡大図であり、図9（a）（b）及び（c）は電磁石片群毎への通電を段階的に解除した場合の磁界の状態を示す説明図である。

本実施形態に係る吸着貯留手段20が備える吸着手段25は、磁性体から成る遊技球Bを吸着保持する吸着面26と、吸着面の背面側に配置されて磁界出力面（前面）27aから出力された磁力（図中のドットは磁界を示す）により遊技球を吸着させる電磁石27と、電磁石27に電力を供給する電源28と、電源28から電磁石に供給される電力を制御する電磁石制御手段29と、を備えている。

10

本実施形態の特徴的な構成は、電磁石27が、各磁気生成面30aを吸着面（吸着板）26の背面に向けて配列された複数個の電磁石片30を備え、更に、電磁石制御手段29が各電磁石片30への通電を個別に調整可能に構成されている点にある。

電磁石制御手段29は、個々の電磁石片30に対する通電を個別に制御するように構成してもよいが、本実施形態では9個の電磁石片30縦横に3個ずつ配列し、縦列を構成する3個ずつを一つのグループとしてグループ単位で制御するようにしている。即ち、図8に示すように可動装飾体41に最も近い縦列を第1列とし、順次第2列、第3列として、この列毎にオンオフ制御するようにする。

【0020】

20

次に、本実施形態に係る吸着貯留手段20による遊技球の落下手順を図9に基づいて説明する。

まず、図9（a）では放出口22aから放出されてきた勢いのある遊技球を順次捕捉して吸着する必要があるため、第1列から第3列までの全ての電磁石片30に通電して励磁させることにより吸着面26の全面により遊技球を吸着可能な状態を作出する。図9（a）中にドットで示した円形の範囲が全ての電磁石片30から出力された磁界の範囲を示しており、この状態では放出口から放出されてきた全ての遊技球（図示せず）が吸着面26に吸着保持される。

次いで、図9（b）（c）に示すように可動装飾体ユニット40を作動させて可動装飾体41を吸着面の前面と平行な経路にて移動させる過程で、第1列から第3列の電磁石片30への通電を順次オフしてゆく。まず、図9（a）の状態では全ての電磁石が励磁されているため磁界の範囲は最大となっているが、可動装飾体41が第1列の電磁石片30に達する直前に第1列の電磁石片30への通電をオフし、次いで可動装飾体41が第2列の電磁石片30に達する直前に第2列の電磁石片30への通電をオフし（図9（b））、更に可動装飾体41が第3列の電磁石片30に達する直前に第3列の電磁石片30への通電をオフする（図9（c））。

30

【0021】

遊技球の落下タイミングをこのように制御することにより、個々の電磁石片30の縦列によって吸着された遊技球の落下タイミングを可動装飾体41による振り払い動作に忠実に追従させることができ、演出効果を高めることができる。

40

なお、上記実施形態では、電磁石片30を縦横に配列し、縦列単位でオンオフ制御するようにしたがこれは一例に過ぎず、横列単位でオンオフ制御してもよいし、個々別々にオンオフさせるようにしても良い。

また、電磁石片30の配列方法として縦横方向以外の配列、例えば斜め方向に配列するようにしてもよい。

【0022】

次に、図10（a）及び（b）は本発明の他の実施形態（第3の実施形態）に係る吸着貯留装置の構成及び動作説明図であり、図2乃至図6に示した第1の実施形態と同一部分には同一符号を付して説明する。

この吸着貯留装置20を構成する吸着手段25は、遊技球Bを吸着保持する樹脂製の吸

50

着面（吸着板）２６と、吸着面の背面側に進退自在に配置された磁石（永久磁石、又は電磁石）３５と、磁石２７を進退させる磁石駆動機構３６と、駆動機構制御手段３７と、を備えている。

本例では、磁石３５は永久磁石であり、この磁石３５は支持部材３５ａによって支持されており、図１０（ａ）、図１１（ａ）、図１２（ａ）に示した吸着姿勢（吸着位置）と、図１０（ｂ）、図１１（ｂ）、図１２（ｂ）に示した非吸着姿勢（非吸着位置）との間を進退自在に構成されている。

即ち、駆動機構制御手段３７は、磁石駆動機構３６を制御して磁石３５を吸着姿勢と非吸着姿勢との間で進退させる。

【００２３】

磁石駆動機構３６は、固定配置されたモータ３６ａと、モータ３６ａから水平に延びる出力軸３６ｂに固定された台座３６ｃと、を備え、台座３６ｃに支持部材３５ａを固定することにより、磁石３５は図１０（ａ）の吸着姿勢と（ｂ）の非吸着姿勢との間を進退（回動）することができる。

磁石３５が吸着姿勢にある時にはその磁界を吸着面２６の前方に作用させて遊技球を吸着することができる一方で、非吸着姿勢にあるときにはその磁界が吸着面に作用しなくなるために吸着していた遊技球を落下させることができる。

なお、この磁石駆動機構の構成は一例に過ぎず、磁石３５を吸着姿勢と非吸着姿勢との間で進退させることができる構成であれば、磁石の進退方向、進退経路はどのようなものであってもよい。例えば、磁石３５を単純に前後方向へ進退自在に構成してもよい。

【００２４】

また、磁石３５として上記実施形態では永久磁石を例示したが、十分な吸着力を得るために電磁石が必要な場合には電磁石に代えても良い。電磁石を使用する場合には、第１の実施例と同様に電源、電磁石制御手段を用いる。

可動装飾体ユニット４０は、吸着面２６から退避した退避位置と該吸着面の前方に突出する突出位置との間を進退する可動装飾体４１と、可動装飾体を駆動するモータ４２と、モータ４２を駆動制御する駆動制御手段４３と、を備えている。

駆動機構制御手段３７は、磁石３５が吸着姿勢にあることにより吸着面に遊技球が吸着されているときに、駆動制御手段４３が可動装飾体４１を退避位置から突出位置に移動させるタイミングにて、磁石を非吸着姿勢に移行させることにより遊技球を落下させる。

遊技球の落下タイミングをこのように制御することにより、磁石３５によって吸着された遊技球の落下タイミングを可動装飾体４１による振り払い動作に追従させることができ、演出効果を高めることができる。

【００２５】

上記各実施形態に係るパチンコ遊技機は、吸着貯留装置２０により保持した遊技球を大当たり時の遊技演出として利用するようにしたものである。このため、本発明のパチンコ遊技機では、吸着貯留装置２０を大入賞口として利用した大当たりゲームとして出球の異なる複数種類の大当たり（例えば出球の多い第１大当たりゲームと、第１大当たりゲームより出球が少ない第２大当たりゲームの２種類）を用意しておくようにしている。

ここで、第１大当たりゲームでは、上大入賞口２１の開閉片を例えば、５．２秒開放するゲーム、あるいは開閉片を所定回数に分けて、例えば２回×２．６秒開放するゲームを１ラウンドとした出球があるラウンドゲームを１５ラウンド行う。ただし、一回のラウンドゲームにおいて上大入賞口２１内に最大９個の遊技球が入賞可能になっている。

【００２６】

一方、第２大当たりゲームでは、上記出球があるラウンドゲームを５ラウンド行った後、上大入賞口２１の開閉片を例えば、０．２秒開放するゲームを１ラウンドとした出球が無いラウンドゲームを例えば１０ラウンドを行う。

なお、第２大当たりゲームは、第１ラウンドゲームとラウンド数（例えば１５Ｒ）に設定しつつ、出球があるラウンドゲームを第１大当たりゲームより少ない任意のラウンド数だけ行い、残りのラウンドを出球のないラウンドゲームを行うようにしたり、或いは出球

10

20

30

40

50

があるラウンドゲームを第1大当たりゲームより少ないラウンド数だけ行うようにしてもよい。

そして、本実施形態では、第1大当たりゲーム、第2大当たりゲームのいずれにおいても、1ラウンド～5ラウンドの出球があるいずれかのラウンドゲームにおいて、少なくとも1回は吸着貯留装置20により遊技球Bを貯留するようにした。

【0027】

図2は、液晶表示器の前に貯留された遊技球の状態を示した図であり、上大入賞口21に入賞した複数の遊技球Bは、吸着貯留装置の電磁石により液晶表示器9の直上に配置した吸着面26に貯留されることになる。

ここで、大当たりゲームが第1大当たりの場合は、遊技球を貯留したラウンドのラウンドゲーム終了時に吸着貯留装置20に貯留された実際の遊技球Bに可動装飾体41を当接させて遊技球をバラバラにさせ貯留状態を解除するという演出を行う。

図3は、図2に示した遊技球を可動装飾体の回動に連動させて解除した直後の演出を示した図であり、貯留された実際の遊技球に対して可動装飾体41を当接させる（或いは当接したように見せかける）ことで遊技球をバラバラにして、貯留状態を解除する。さらにその背後の液晶表示器9に遊技球の解除を強調する画像表示9aを行うことで迫力ある演出を行うことができる。

これに対して、大当たりゲームが第2大当たりの場合は、遊技球を貯留したラウンドのラウンドゲーム終了時に可動装飾体41を動作させることなく遊技球の貯留を解除する。このとき、液晶表示器9には遊技球の解除を強調する画像表示を行わないようにする。

【0028】

このように本実施形態のパチンコ遊技機では、出球が多く遊技者に有利な第1大当たりゲーム時においては、吸着貯留装置20に貯留された遊技球の方向に可動装飾体41を移動させるタイミングで貯留状態にある遊技球を解除して落下させると共に、その背後の液晶表示器9に遊技球解除に伴う画像を表示することで、これまでにない迫力ある演出効果により遊技者を驚かせ、強く印象付けることが可能となり楽しみながら遊技を行うことができる。

また本実施形態では、吸着貯留装置20に例えば電磁石、或いは永久磁石を使うことにより、吸着面26に吸着された複数の遊技球を液晶表示器9の前方に数珠つなぎに垂れ下げることができる。そして、貯留を解除する際には、電磁石をオフするだけで遊技球を落下させることができるため、視覚的な迫力が得られると共に、可動装飾体の当接だけでは完全に解除できない遊技球も確実に解除することができる。

また、本実施の形態では、吸着貯留装置20を上大入賞口21として利用する場合を例に挙げて説明したが、吸着貯留装置20を大入賞口として利用するのではなく、リーチ演出や予告演出を行う演出装置として利用することも可能である。

【0029】

図13は、本実施形態のパチンコ遊技機の遊技制御を行う遊技制御装置の構成を示したブロック図である。

図13に示す遊技制御装置には、遊技の進行を制御する遊技制御基板130が設けられていると共に、遊技の演出を制御する演出制御基板140と、画像制御基板150と、ランプ制御基板160、及び賞球を制御する払出制御基板170等が設けられている。

遊技制御基板130は、CPU131、ROM132、RAM133を有し、当該パチンコ遊技機の主たる制御を行う。また、遊技制御基板130には、可変入賞装置11の上始動ポケット14に設けられた第1始動口SW134aや図示しない下始動口に設けられた第2始動口SW134b、可変入賞装置11に備えられた電チュー17を開閉動作させるための第2始動口ソレノイド135、遊技盤3上のゲート12のゲートSW136が接続されている。さらに、上大入賞口21に設けられた上大入賞口SW137b、上大入賞口21の開閉片を開閉動作させるための上大入賞口ソレノイド138a、下大入賞口13に設けられた下大入賞口SW137b、下大入賞口13の開閉扉を夫々開閉動作させるための下大入賞口ソレノイド138bが接続されている。さらに遊技盤3の普通入賞口16

に設けられた普通入賞口SW137c、第1始動口SW134a、第2始動口SW134bで検出された入球数を記憶する貯留ランプ15、特別図柄を表示する特別図柄表示器8、普通図柄を表示する普通図柄表示器10などが接続されている。

【0030】

一方、遊技制御基板130は、演出制御基板140と払出制御基板170とに接続されている。このように構成される遊技制御基板130は、始動条件の成立、即ち上始動ポケットの上第1始動口SW134aや、電チュー17内の第2始動口SW134bにおいて遊技球の入賞を検出したときに、CPU131において乱数の抽選を行い、取得した乱数に応じた演出コマンドを演出制御基板140に送信する。

演出制御基板140は、CPU141、ROM142、RAM143、RTC144を有し、演出全体の制御を行う。例えば、CPU141は、リーチ演出を実現するための各種機能ブロックを備えている。また、ROM142には、演出画像データや各種リーチ演出の画像データ、大当たり遊技状態のときに液晶表示器9に表示する大当たり遊技状態用の画像データ、遊技球の解除を強調するグラフィックデータ、スピーカ19から出力する特別遊技状態用音声データ、遊技球解除の効果音等が記憶されている。

【0031】

画像制御基板150は、CPU151、ROM152、RAM153を有し、画像及び音声の制御を行う。画像制御基板150には、液晶表示器9、スピーカ19が接続されている。

画像制御基板150のROM152には、液晶表示器9に表示する画像データなどが記憶されている。

ランプ制御基板160は、CPU161、ROM162、RAM163を有し、接続されている各種ランプ、例えば枠ランプ164や盤ランプ165、可動装飾体ユニット40、吸着貯留装置20に設けられている電磁石等の制御を行う。即ち、ランプ制御基板160は、電磁石制御手段29、駆動機構制御手段37、駆動制御手段43を含む。

払出制御基板170は、CPU171、ROM172、RAM173を有し、遊技制御基板130からの制御信号に基づいて、払出制御基板170に接続されている払出駆動モータ174の駆動制御を行う。また、払出制御基板170には、払出球検出SW175a、球有り検出SW175b、満タン検出SW175c等が接続されている。

【0032】

図14は、遊技制御基板の特徴的な機能ブロックを示した図である。

遊技制御基板130のROM132は、大当たり選定手段201、当たりゲーム制御手段202を備えている。

大当たり選定手段201は、遊技球が始動口の始動口SWを通過したときの抽選結果に基づいて、上大入賞口21を使用する第1又は第2大当たりゲーム、或いは下大入賞口13を使用する第3大当たりゲームの何れかを選定する。

当たりゲーム制御手段202は、特別図柄表示器8に所定図柄が表示されたときに所定の大当たりゲームを実行する。

図15は、画像制御基板の特徴的な機能ブロックを示した図である。

画像制御基板150のROM152は、画像表示制御手段220を備えている。画像表示制御手段220は、液晶表示器9の表示制御を行う。

また画像表示制御手段220は、可動装飾体遊技球連動表示制御手段221を有している。

可動装飾体遊技球連動表示制御手段221は、吸着貯留装置20に貯留された遊技球を解除する可動装飾体連動解除手段211による遊技球の解除に伴って液晶表示器9に所定の表示を行う。可動装飾体連動解除手段211については後述する。

【0033】

図16は、ランプ制御基板の特徴的な機能ブロックを示した図である。

ランプ制御基板160のROM162は駆動制御手段43を備えている。駆動制御手段43は、剣を象った可動装飾体ユニット40を駆動するモータ42の駆動制御を行う。

また、駆動制御手段４３は、可動装飾体連動解除手段２１１、可動装飾体非連動解除手段２１２、及び条件付駆動制御手段２１３を有している。

可動装飾体連動解除手段２１１は、条件付駆動制御手段２１３による可動装飾体４１の移動に伴って吸着貯留装置２０に貯留された遊技球を解除する。例えば、吸着貯留装置２０が図２、図３、図７に示す構造である場合には、条件付駆動制御手段２１３による可動装飾体４１の移動に伴って、吸着貯留装置２０の電磁石をオフにすることにより、吸着貯留装置２０に貯留されている遊技球の吸着を解除するように制御する。

【００３４】

また吸着貯留装置２０が図１０に示す構造である場合には、可動装飾体４１の移動に伴って、吸着貯留装置２０の駆動機構制御手段３７によって磁石駆動機構３６を回転駆動することにより吸着貯留装置２０に貯留されている遊技球の吸着を解除するように制御する。

10

可動装飾体非連動解除手段２１２は、駆動制御手段４３による可動装飾体の移動とは関係なく吸着貯留装置２０に貯留された遊技球を解除する。例えば、吸着貯留装置２０が図２、図３、図７に示す構造の場合は、可動装飾体４１の移動とは関係なく吸着貯留装置２０の電磁石をオフにすることにより、吸着貯留装置２０に貯留されている遊技球の吸着を解除するように制御する。

また吸着貯留装置２０が図１０に示す構造の場合は、可動装飾体４１の移動とは関係なく吸着貯留装置２０の駆動機構制御手段３７によって磁石駆動機構３６を回転駆動することにより吸着貯留装置２０に貯留されている遊技球の吸着を解除するように制御する。

20

条件付駆動制御手段２１３は、大当たり選定手段２０１により第２ラウンド回数（１５Ｒ）が選定された場合に、当たりゲーム制御手段２０２により第１ラウンド回数（５Ｒ）のラウンドゲームが終了するまでの間にモータを駆動して可動装飾体４１を吸着貯留装置２０に移動させる駆動制御を行う。

【００３５】

このように本実施形態のパチンコ遊技機１では、当たりゲーム制御手段２０２が上大入賞口２１を利用した第１大当たりゲームを行う場合、大当たり選定手段２０１により第１大当たりゲームが選定された場合は、１Ｒ～５Ｒまでのラウンドゲームが終了するまでの間に、少なくとも一回は吸着貯留装置２０により遊技球を貯留させる。ただしこの場合は、可動装飾体非連動解除手段２１２により可動装飾体４１の移動とは関係なく吸着貯留装置２０に貯留された遊技球を解除する。一方、大当たり選定手段２０１により第２大当たりゲームが選定された場合は、上記同様、１Ｒ～５Ｒまでのラウンドゲームが終了するまでの間に、少なくとも一回は吸着貯留装置２０により遊技球を貯留させる。この場合は、条件付駆動制御手段２１３により可動装飾体４１を吸着貯留装置２０に移動させる駆動制御を行うタイミングで、可動装飾体連動解除手段２１１により吸着貯留装置２０に貯留された遊技球を解除する。

30

さらに本実施形態のパチンコ遊技機１では、当たりゲーム制御手段２０２が上大入賞口２１を利用した第２大当たりゲームを実行する場合は、上大入賞口２１の開閉片を所定期間（例えば５．２秒）開放するゲームが終了する５Ｒまでの間に、少なくとも一回は吸着貯留装置２０により遊技球を貯留させる。ただしこの場合は、可動装飾体非連動解除手段２１２により可動装飾体４１の移動とは関係なく吸着貯留装置２０に貯留された遊技球を解除する。

40

【００３６】

このようにすれば、第１、第２大当たりゲームのうち、例えば出球が多く遊技者に有利な大当たり、例えば第１大当たりゲームに当選した場合にのみ遊技盤３の中央に貯留された遊技球が、例えば可動装飾体４１により叩き落とされてバラバラになるという、これまでにない迫力ある演出効果により遊技者を驚かせ、強く印象付けることが可能となる。また、可動装飾体４１により叩き落とされてバラバラになるタイミングで、液晶表示器９にそれを強調する表示を行うことで、より迫力のある演出効果を実現することができる。

特に、本実施形態のパチンコ遊技機１では、ランプ制御基板１６０により吸着貯留装置

50

20により貯留された遊技球Bに可動装飾体41を当接させるタイミングに合わせて、電磁石の電源をオフするようにしたため、可動装飾体41の当接だけでは解除できない遊技球も全て解除することができ、遊技球を勢い良く落下させることが可能となる。

またランプ制御基板160により吸着貯留装置20により貯留された遊技球Bに可動装飾体41を当接させるタイミングに合わせて吸着力を解除させるようにしているため、可動装飾体41を当接させることなく全ての遊技球を解除することができ、遊技球を勢い良く落下させることが可能となる。

【0037】

さらに、演出制御基板140及び画像制御基板150は、スピーカ19を使って可動装飾体41が貯留している遊技球Bに当接するタイミングで解除の効果音を出力すると、実際の遊技球の解除と液晶表示器9による強調表示と、スピーカ19からの効果音による相乗効果によって、一層迫力のある演出を行うことができる。

また、上記実施の形態では、大当たり時の演出処理として大入賞口に入賞した遊技球を貯留し、所定のラウンド回数終了毎に剣で切って解除することで、ラウンドが終了するかどうかをスリリングに告知する演出例を示したが、必ずしもこの演出に限定されない。例えば、遊技盤3を流下する遊技球を吸着貯留装置で貯留し、大入賞口の開放時間内に一定条件下で貯留された遊技球を解除して、大入賞口にまとまった数の遊技球を入賞させるようにした吸着貯留装置を構成しても良い。

また、上記実施の形態では、可動装飾体41を剣の形状として、貯留された遊技球を切り落とすイメージで解除しているが、ビリヤードのキューのように棒で突いて解除させることも可能であり、その場合の棒の突く位置により解除される遊技球の数を変えても良い。さらに、可動装飾体41を野球のバット、ロボットハンド、ハサミ等の種々の形状とし、これらを使って貯留している遊技球の解除を行うようにしても良い。

【図面の簡単な説明】

【0038】

【図1】本発明の実施形態に係るパチンコ遊技機の全体正面図である。

【図2】本発明の一実施形態（第1の実施形態）に係る吸着貯留装置の構成及び動作を示す斜視図である。

【図3】本発明の一実施形態（第1の実施形態）に係る吸着貯留装置の構成及び動作を示す斜視図である。

【図4】（a）及び（b）は本発明の特徴的な構成を示す要部拡大図である。

【図5】本発明の他の特徴的な構成を示す説明図である。

【図6】（a）（b）及び（c）は上記吸着貯留装置の正面図、平面図、及び側面図である。

【図7】本発明の他の実施形態（第2の実施形態）に係る吸着貯留装置の構成を示す斜視図である。

【図8】（a）及び（b）は第2の実施形態に係る吸着貯留装置の正面部、及び吸着手段の構成を拡大図である。

【図9】（a）（b）及び（c）は電磁石片群毎への通電を段階的に解除した場合の磁界の状態を示す説明図である。

【図10】（a）及び（b）は本発明の他の実施形態（第3の実施形態）に係る吸着貯留装置の構成及び動作説明図である。

【図11】（a）及び（b）は第3の実施形態に係る要部構成、及び動作を示す説明図である。

【図12】（a）及び（b）は第3の実施形態に係る吸着貯留装置の動作を説明する側面図である。

【図13】本実施形態のパチンコ遊技機の遊技制御を行う遊技制御装置の構成を示したブロック図である。

【図14】遊技制御基板の特徴的な機能ブロックを示した図である。

【図15】画像制御基板の特徴的な機能ブロックを示した図である。

【図 16】ランプ制御基板の特徴的な機能ブロックを示した図である。

【符号の説明】

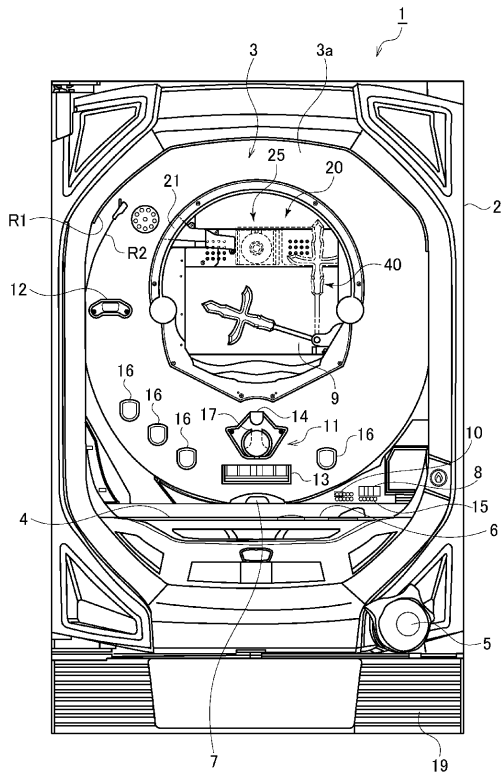
【0039】

1…パチンコ遊技機、3…遊技盤、3a…遊技領域、4…皿部、5…発射レバー、6…操作部、7…アウト口、8…特別図柄表示器、9…液晶表示器、9a…画像表示、10…普通図柄表示器、11…可変入賞装置、12…ゲート、13…下大入賞口、14…上始動ポケット、16…普通入賞口、17…電チュー、19…スピーカ、20…吸着貯留装置、21…上大入賞口、22…遊技球通路、22a…放出口、23…緩衝部材、24…シート（ストッパ部材）、24a…端縁、25…吸着手段、26…吸着面、27…電磁石、27a…磁界出力面、28…電源、29…電磁石制御手段、30…電磁石片、30a…磁気生成面、35…磁石、35a…支持部材、36…ゲートSW、36…磁石駆動機構、36a…モータ、36b…出力軸、36c…台座、37…駆動機構制御手段、40…可動装飾体ユニット、41…可動装飾体、42…モータ、42a…出力軸、43…駆動制御手段、130…遊技制御基板、131…CPU、132…ROM、133…RAM、134a…始動口SW、134b…始動口SW、135…始動口ソレノイド、136…ゲートSW、137b…下大入賞口SW、137b…上大入賞口SW、137c…普通入賞口SW、138a…上大入賞口ソレノイド、138b…下大入賞口ソレノイド、140…演出制御基板、141…CPU、142…ROM、143…RAM、144…RTC、15…貯留ランプ、150…画像制御基板、151…CPU、152…ROM、153…RAM、160…ランプ制御基板、161…CPU、162…ROM、163…RAM、164…枠ランプ、165…盤ランプ、170…払出制御基板、171…CPU、172…ROM、173…RAM、174…払出駆動モータ、175a…払出球検出SW、175b…検出SW、175c…満タン検出SW、20…吸着貯留手段、201…選定手段、202…ゲーム制御手段、211…可動装飾体連動解除手段、212…可動装飾体非連動解除手段、213…条件付駆動制御手段、220…画像表示制御手段、221…可動装飾体遊技球連動表示制御手段

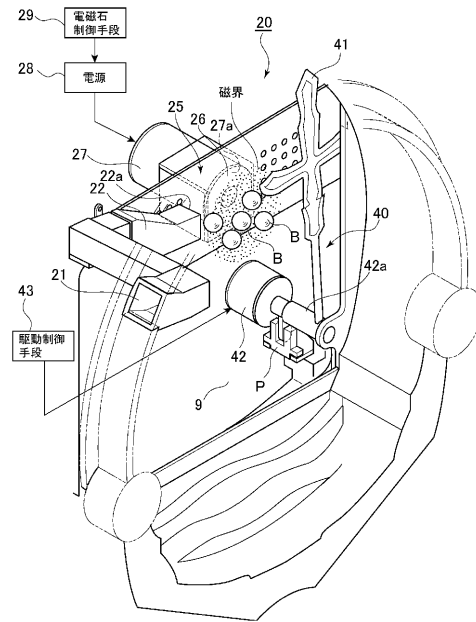
10

20

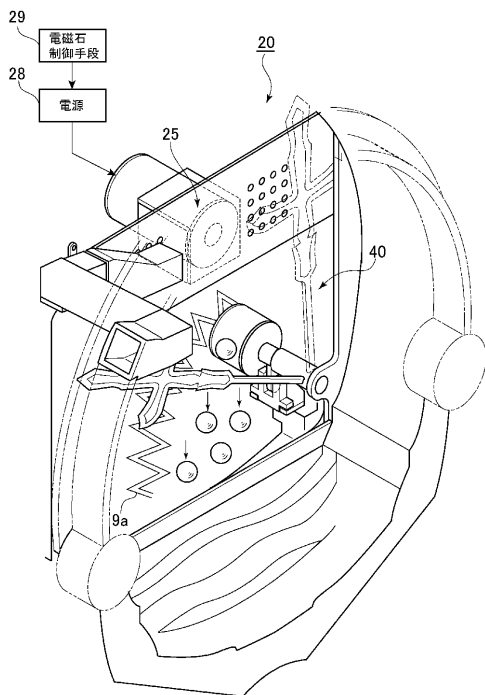
【図 1】



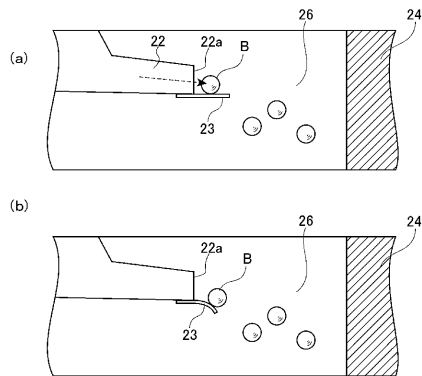
【図 2】



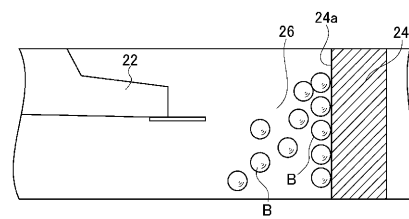
【図 3】



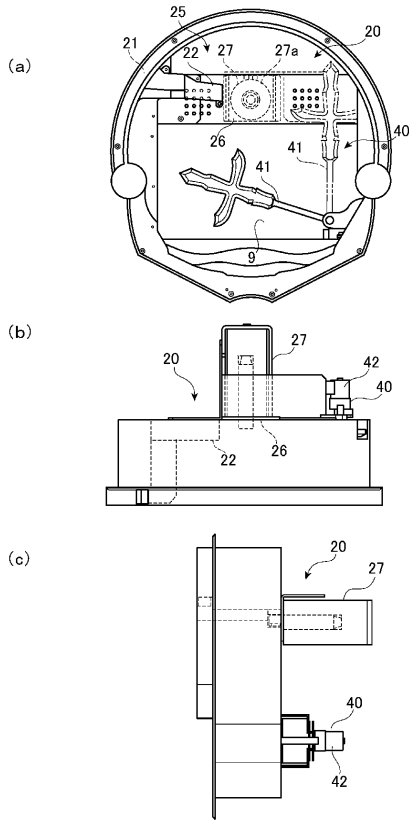
【図 4】



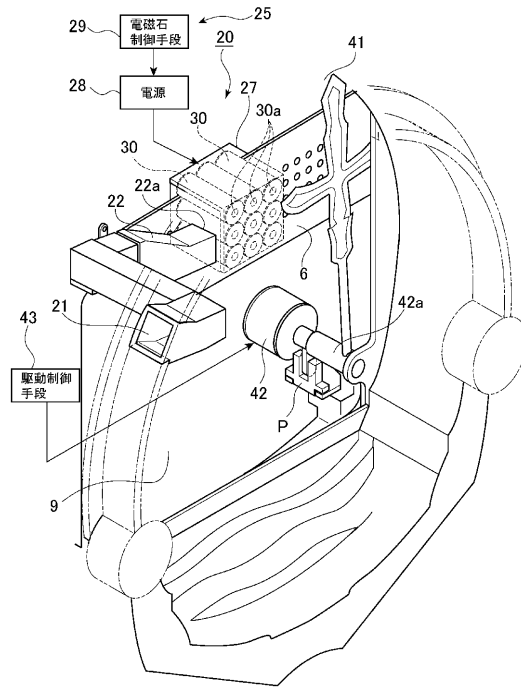
【図 5】



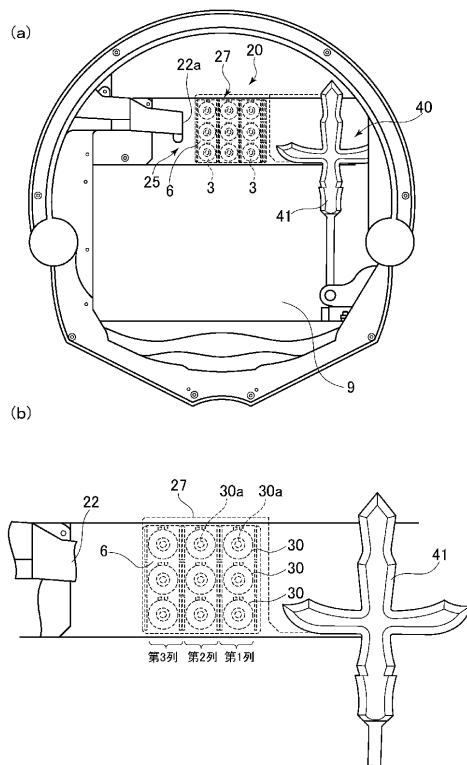
【図 6】



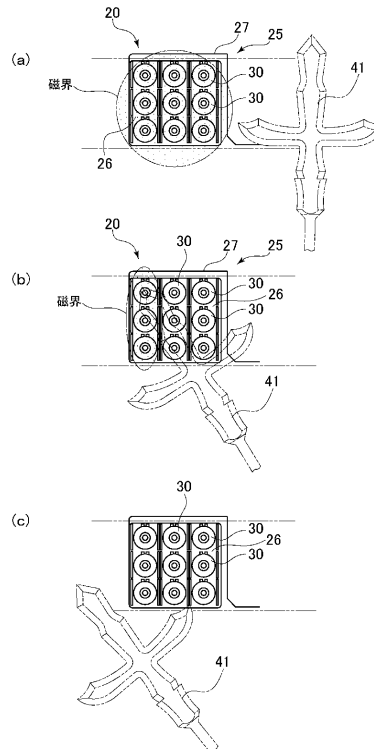
【図 7】



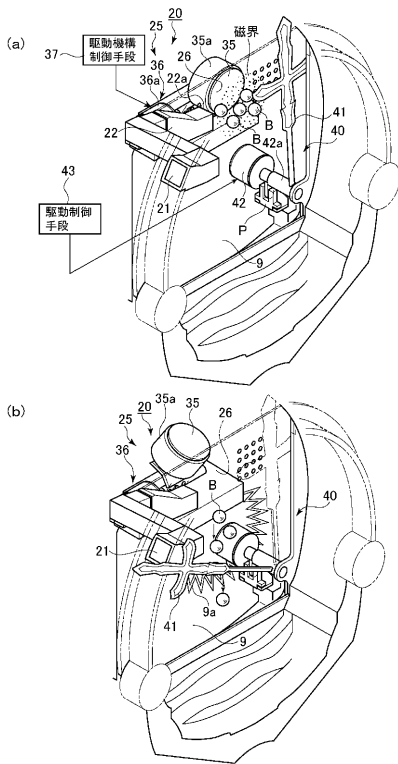
【図 8】



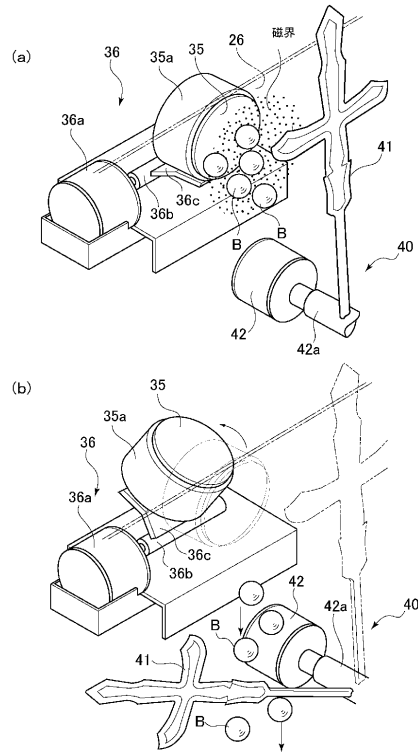
【図 9】



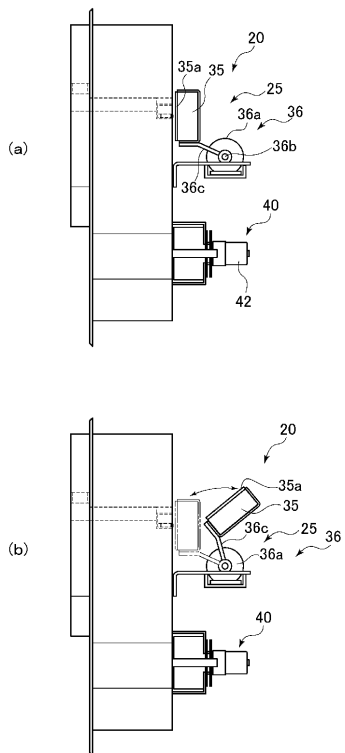
【 図 1 0 】



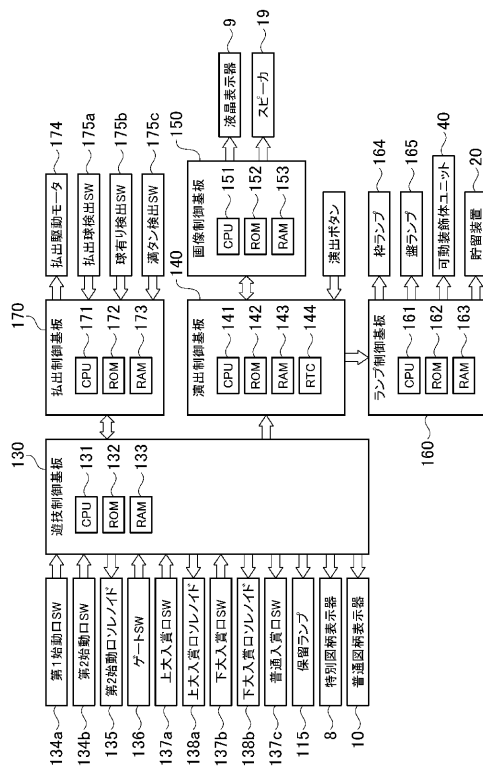
【 図 1 1 】



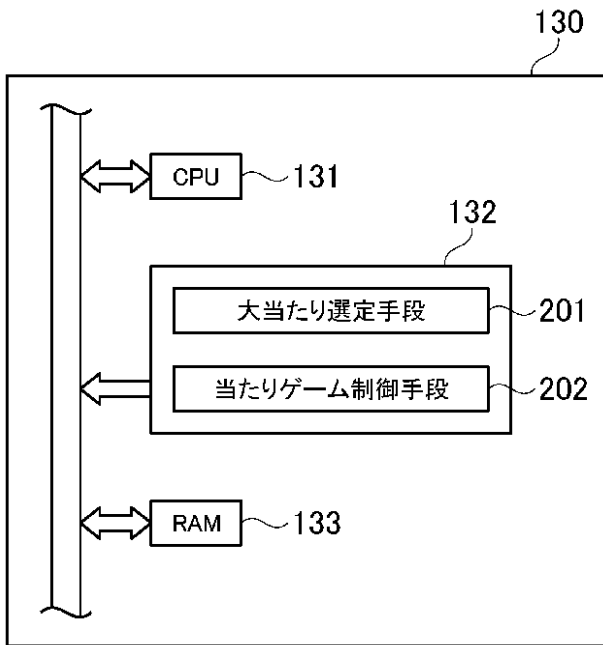
【图 1 2】



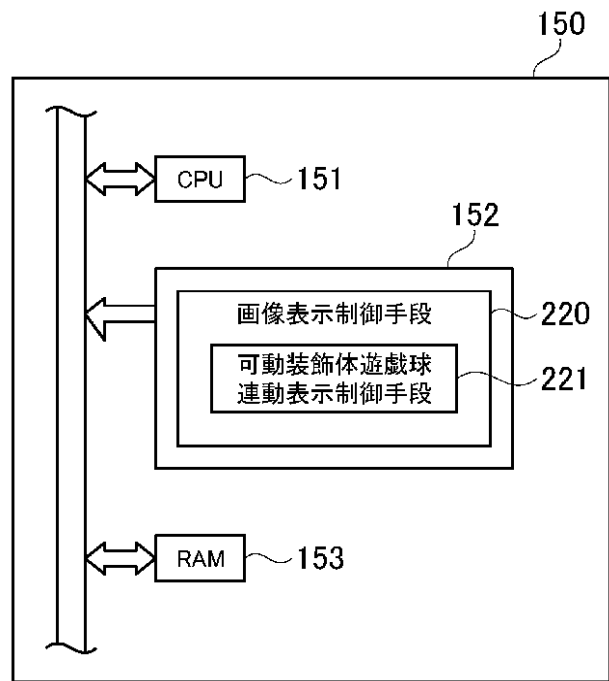
【 図 1 3 】



【図 1 4】



【図 1 5】



【図 1 6】

