

(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2012-16604

(P2012-16604A)

(43) 公開日 平成24年1月26日(2012.1.26)

(51) Int.Cl.	F 1	テーマコード (参考)
<b>A 6 3 F</b>	7/02	2 C 0 8 8
<b>(2006.01)</b>	A 6 3 F	3 1 0 C
	7/02	3 0 4 D

審査請求 有 請求項の数 1 〇 L (全 20 頁)

(21) 出願番号	特願2011-202537 (P2011-202537)	(71) 出願人	000148922
(22) 出願日	平成23年9月16日 (2011. 9. 16)		株式会社大一商会
(62) 分割の表示	特願2006-119898 (P2006-119898)	(72) 発明者	愛知県北名古屋市沖村西ノ川1番地
	の分割	市原 高明	
原出願日	平成18年4月24日 (2006. 4. 24)		愛知県北名古屋市沖村西ノ川1番地 株式
		(72) 発明者	会社大一商会内
		長坂 修	
			愛知県北名古屋市沖村西ノ川1番地 株式
		(72) 発明者	会社大一商会内
		松岡 輝	
			愛知県北名古屋市沖村西ノ川1番地 株式
			会社大一商会内
		Fターム(参考)	2C088 AA42 DA07 EB78

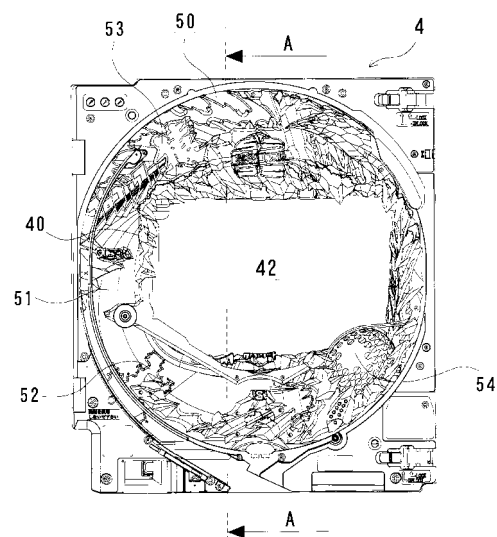
(54) 【発明の名称】 遊技機

## (57) 【要約】

【課題】遊技機の装飾効果を低下させることなく遊技機に設けられる表示装置を大型化することが可能な遊技機を提供する。

【解決手段】 遊技領域12が形成される透明樹脂板4bを透明な合成樹脂によって形成し、透明樹脂板4bの後面側(遊技領域12が形成されない側)に立体的に形成される背面領域装飾部51、左上装飾部材53、および右下装飾部材54を備えた背面装飾部材50を配置したため、遊技球の転動可能領域を狭めることなく装飾効果を向上させることができる。また、遊技領域12にデザインを施したフィルムな板状パネル等を配置した場合に比べて奥行幅が広がり、遊技者に奥行感を感じさせることができるため、装飾効果が高まる。

【選択図】 図7



**【特許請求の範囲】****【請求項 1】**

遊技球が打ち込まれる遊技領域が前面に形成される遊技盤と、所定条件の成立にもとづいて所定の表示結果を導出表示する表示装置と、を備え、遊技者に有利な特定遊技状態に制御するときに前記表示装置に予め定められた特定表示結果を導出表示する遊技機において、

前記遊技盤は、背部を視認可能な板状部材によって形成され、

前記遊技盤の後面側に設けられ、前記表示装置によって表示される領域以外であって、遊技者が背部を視認可能な遊技領域を装飾する全体装飾部材を備えたことを特徴とする遊技機。

10

**【発明の詳細な説明】****【技術分野】****【0001】**

本発明は、遊技球が打ち込まれる遊技領域が前面に形成される遊技盤と、所定条件の成立にもとづいて所定の表示結果を導出表示する表示装置と、を備え、遊技者に有利な特定遊技状態に制御するときに前記表示装置に予め定められた特定表示結果を導出表示する遊技機に関するものである。

**【背景技術】****【0002】**

遊技機として、遊技媒体としての遊技球を遊技領域に打ち込むことにより遊技を行うものがある。さらに、遊技領域に図柄等を変動表示可能な表示装置（例えば、液晶表示装置）を備え、遊技領域に設けられた始動口に遊技球が入賞したことにもとづいて図柄の変動表示を実行し、大当り図柄が導出表示されたことにもとづいて遊技者に所定の利益を付与する大当り遊技状態に制御可能となるように構成されたものがある。

20

**【0003】**

大当り遊技状態では、大入賞口を開放状態に制御した後に再び大入賞口を閉塞状態にする制御を複数回実行する。また、大入賞口に遊技球が入賞したことにもとづいて所定個数の賞球を払い出す。すなわち、大当り遊技状態とは、多量の賞球を獲得可能な状態という利益が遊技者に付与された状態である。

**【0004】**

30

このような遊技機において、遊技領域の表示装置が設けられていない領域に様々な装飾部材を配置し、遊技球が転動可能な転動領域と、その他の領域と、に遊技領域を区画するものが数多く提案されている。

**【先行技術文献】****【特許文献】****【0005】**

**【特許文献 1】**特開 2001 - 204908

**【発明の開示】****【発明が解決しようとする課題】****【0006】**

40

上記した特許文献 1 の遊技機では、遊技領域の表示装置が設けられていない領域に装飾部材を配置することにより遊技機の装飾効果を向上させることが可能となった。ところで、近年では、遊技機に設けられる表示装置の大型化が進んでいる。上記した遊技機では、表示装置を大きくすることにより遊技球が転動可能な領域が狭まる。そのため、装飾部材を小さくすることで遊技球の転動領域を確保しなければならず、装飾効果が低下する虞があった。これらの問題を解決するために転動領域にペイントを施す等が考えられるが、のっぺりしているため装飾部材を配置した場合に比べて装飾効果を高められなかった。

**【0007】**

本発明は、上記した事情に鑑みなされたもので、その目的とするところは、装飾効果を低下させない遊技機を提供することにある。

50

**【課題を解決するための手段】****【0008】****（解決手段1）**

遊技球が打ち込まれる遊技領域が前面に形成される遊技盤と、所定条件の成立にもとづいて所定の表示結果を導出表示する表示装置と、を備え、遊技者に有利な特定遊技状態に制御するときに前記表示装置に予め定められた特定表示結果を導出表示する遊技機において、前記遊技盤は、背部を視認可能な板状部材によって形成され、前記遊技盤の後面側に設けられ、前記表示装置によって表示される領域以外であって、遊技者が背部を視認可能な遊技領域を装飾する全体装飾部材を備えたことを特徴とする。

**【0009】**

なお、遊技領域は、遊技領域12であり、本実施形態では、遊技盤4の盤面に立設する案内レール11の内側領域である。また、遊技盤は、遊技盤4であり、本実施形態では、遊技盤セット枠4aと、該遊技盤セット枠4aに開設された開口4dに嵌合され且つ遊技領域12の一部または全部を構成する透明樹脂板4bと、前記遊技盤セット枠4aの前面に固定され且つ前記遊技領域12の外側の外周を装飾する遊技盤装飾部材4cと、から構成される。また、表示装置は、画像表示装置42であり、この実施の形態では、液晶表示装置（LCD）によって構成される。背部を視認可能な板状部材とは、透明な合成樹脂、ガラスなどによって形成された板状の部材であり、この実施の形態では、アクリル樹脂材、ポリカーボネート樹脂材、ポリアリレート樹脂材などの透明な合成樹脂を使用している。全体装飾部材とは、フィルムや板状パネル等にデザインを施したもののや、立体的に形成される背面装飾部材50である。

**【0010】**

解決手段1に記載の遊技機によれば、遊技領域が前面に形成される遊技盤を、背部を視認可能な板状部材によって形成し、遊技盤の後面側の表示装置によって表示される領域以外であって遊技者が背部を視認可能な遊技領域を装飾する全体装飾部材を備えたため、遊技球が転動する遊技領域から奥まった位置に全体装飾部材が配置し、遊技盤の前面側の遊技領域に全体装飾部材を配置した場合に比べて奥行幅が広がり、装飾効果が向上する。

**【0011】****（解決手段2）**

前記全体装飾部材は、一部または全部が立体形状に形成された立体造形部材で構成されることを特徴とする。

**【0012】**

なお、立体造形部材とは、立体的に形成される背面領域装飾体51、左上装飾部材53、および右下装飾部材54を備えた背面装飾部材50である。

**【0013】**

解決手段2に記載の遊技機によれば、一部または全部が立体形状に形成された立体造形部材で全体装飾部材を構成したため、遊技領域12の前面にフィルムや板状パネルにデザインを施したものを配置した場合に比べて奥行幅が広がり、装飾効果が向上する。また、遊技球が転動する領域にも遊技球の転動を阻害することなく立体的な部材を設置でき、装飾効果が向上する。

**【0014】****（解決手段3）**

前記全体装飾部材は、前記表示装置を備えることを特徴とする。

**【0015】**

なお、表示装置を備えるとは、全体装飾部材に内蔵するものでもよいし、全体装飾部材の外装するものでもよい。

**【0016】**

解決手段3に記載の遊技機によれば、表示装置を備えた全体装飾部材を遊技盤の後面側に配置したため、表示装置を遊技盤の前面に配置した場合に比べて奥行感が高まり、装飾効果が向上する。また、表示装置と全体装飾部材とによって相乗的に奥行感を高めること

10

20

30

40

50

ができる。

【 0 0 1 7 】

( 解決手段 4 )

前記表示装置は、前記全体装飾部材の後面側に配置し、前記全体装飾部材は、後面側に配置する前記表示装置を視認可能な開口部を有することを特徴とする。

【 0 0 1 8 】

なお、表示装置を視認可能な開口部は、背面装飾部材 5 0 の中央部分に形成される開口 5 0 a である。

【 0 0 1 9 】

解決手段 4 に記載の遊技機によれば、全体装飾部材の後面側に表示装置を配置し、表示装置を視認可能な開口部を有するため、全体装飾部材を全体装飾部材の前面に配置する場合に比べて奥行幅が広がり、装飾効果が向上する。

【 0 0 2 0 】

( 解決手段 5 )

前記遊技盤の前面に突設し、前記遊技領域を区画する中空形状の区画部材を備え、前記表示装置は、前記区画部材の内側領域から視認可能に配置することを特徴とする。

【 0 0 2 1 】

なお、区画部材は、規制壁部材 4 0 である。

【 0 0 2 2 】

解決手段 5 に記載の遊技機によれば、遊技盤の前面に突設し、遊技領域を区画する中空形状の区画部材を設け、区画部材の内側領域から視認可能に表示装置を配置したため、表示装置に変動表示される図柄情報を遊技球によって阻害されない。また、区画部材を遊技盤の前面に突設するように設け、全体装飾部材を遊技盤の後方に配置するため、奥行幅が広がり、装飾効果が向上する。

【 発明の効果 】

【 0 0 2 3 】

本発明によれば、装飾効果を低下させない遊技機を提供することが可能になる。

【 図面の簡単な説明 】

【 0 0 2 4 】

【 図 1 】 パチンコ機を示す正面図である。

【 図 2 】 本体枠および前面枠を開放した状態のパチンコ機を示す斜視図である。

【 図 3 】 パチンコ機の裏面構成を示す背面図である。

【 図 4 】 遊技盤の正面図である。

【 図 5 】 遊技盤の正面側からみた分解斜視図である。

【 図 6 】 背面装飾部材の正面側からみた拡大斜視図である。

【 図 7 】 遊技盤の正面図である。

【 図 8 】 遊技盤の A - A 断面図である。

【 図 9 】 遊技盤の正面側からみた斜視図である。

【 発明を実施するための最良の形態 】

【 0 0 2 5 】

以下、図面を参照して本発明の好適な実施形態について説明する。まず、図 1 乃至図 3 を参照して実施形態に係るパチンコ機の全体構成について説明する。図 1 は、パチンコ機を示す正面図である。図 2 は、本体枠および前面枠を開放した状態のパチンコ機を示す斜視図である。図 3 は、パチンコ機の裏面構成を示す背面図である。

【 0 0 2 6 】

図 1 に示すように、パチンコ機 1 は、外枠 2、本体枠 3、遊技盤 4、前面枠 5 等を備えて構成されている。外枠 2 は、上下左右の枠材によって縦長四角形の枠状に形成され、外枠 2 の前側下部には、本体枠 3 の下面を受ける下受板 6 を有している。外枠 2 の前面一側には、ヒンジ機構 7 によって本体枠 3 が前方に開閉可能に装着されている。また、本体枠 3 は、前枠体 8、遊技盤装着枠 9、および機構装着枠 1 0 を合成樹脂材によって一体成形

10

20

30

40

50

することで構成されている。本体枠 3 の前側に形成された前枠体 8 は、外枠 2 前側の下受板 6 を除く外郭形状に対応する大きさの矩形枠状に形成されている。なお、外枠 2 に対する本体枠 3 の開閉は、内枠開放スイッチ 36 (図示せず) によって検出されるようになっている。

#### 【0027】

また、本体枠 3 は、合成樹脂材によって一体に形成されると共に、前面側に遊技盤装着枠 9 が後面側に機構装着枠 10 がそれぞれ形成されている。これによって、合成樹脂製の本体枠 3 は、従来の前枠 (内枠、前面枠等と呼ばれることがある) と、機構板 (裏機構板、裏セット板等と呼ばれることがある) との機能を兼ね備えている。

#### 【0028】

前枠体 8 の後部に一体的に形成された遊技盤装着枠 9 には、遊技盤 4 が前方から着脱交換可能に装着されるようになっている。また、遊技盤装着枠 9 の左側部には、係合突部 33 が上下に 2 つ形成され、遊技盤装着枠 9 の右側部には、係合凹部 (図示しない) が上下に 2 つ形成されている。また、遊技盤 4 の盤面 (前面) の左側部には係合突部 33 と対応する係止凹部 34 が上下に 2 つ形成され (図 4 参照)、遊技盤 4 の盤面の右側部には係合凹部と対応する係合フック 35 が上下に 2 つ形成されている。係合フック 35 は、遊技盤 4 と遊技盤装着枠 9 とを係脱可能に係止する。

#### 【0029】

また、遊技盤 4 の左下部には、係止フック 38 が形成され (図 4 参照)、遊技盤装着枠 9 の左下部には、係止フック 38 と対応する付勢ロック部 37 が設けられている。遊技盤 4 を遊技盤装着枠 9 に装着した場合には、付勢ロック部 37 が係止フック 38 を下方に付勢して係止する。そして、付勢ロック部 37 によって係止フック 38 を下方に付勢することにより遊技盤 4 に下方への付勢力を作用しつつ係止することができる。これにより、遊技盤 4 が遊技盤装着枠 9 の下縁部と密着して下方に押圧固定される。

#### 【0030】

また、遊技盤 4 の盤面には、外レールと内レールとを備えた案内レール 11 が設けられている。また、遊技盤装着枠 9 よりも下方に位置する前枠体 8 の前側下部の一侧寄りには、重低音用スピーカ 14 が装着されている。また、前枠体 8 前面の下部領域内の上側部分には、遊技盤 4 の発射通路に向けて遊技球を導く発射レール 15 が傾斜状に装着されている。一方、前枠体 8 前面の下部領域内の下側部分には、下前面部材 16 が装着されている。下前面部材 16 前面のほぼ中央には、下皿 17 が設けられ、片側寄りには操作ハンドル 18 が設けられている。

#### 【0031】

また、図 2 に示すように、本体枠 3 (前枠体 8) のヒンジ機構 7 が設けられる側とは反対側となる開放側の後面には、外枠 2 に対して本体枠 3 を施錠する機能と、本体枠 3 に対して前面枠 5 を施錠する機能とを兼ね備えた施錠装置 19 が装着されている。施錠装置 19 は、外枠 2 に設けられた閉止具 20 に係脱可能に係合して本体枠 3 を閉鎖状態に施錠する上下複数の本体枠施錠フック 21 と、前面枠 5 の開放側の後面に設けられた閉止具 22 に係脱可能に係合して前面枠 5 を閉鎖状態に施錠する上下複数の扉施錠フック 23 とを備えている。

#### 【0032】

しかして、シリンダー錠 24 の鍵穴に鍵が挿入されて一方向に回動操作されることで、本体枠施錠フック 21 と外枠 2 の閉止具 20 との係合が解除されて本体枠 3 が解錠され、これとは逆方向に鍵が回動操作されることで、扉施錠フック 23 と前面枠 5 の閉止具 22 との係合が解除されて前面枠 5 が解錠されるようになっている。なお、シリンダー錠 24 の前端部は、パチンコ機 1 の前方から鍵を挿入して解錠操作が行えるように、前枠体 8 および下前面部材 16 を貫通して下前面部材 16 の前面に露出して配置されている。

#### 【0033】

本体枠 3 前面の一侧には、ヒンジ機構 25 によって前面枠 5 が前方に開閉可能に装着されている。前面枠 5 は、扉本体フレーム 26、および上皿 28 を備えて構成されている。

10

20

30

40

50

扉本体フレーム 26 は、プレス加工された金属製フレーム部材によって構成され、前枠体 8 の上端から下前面部材 16 の上縁に亘る部分を覆う大きさに形成されている。扉本体フレーム 26 のほぼ中央には、後述する遊技領域 12 を前方から透視可能なほぼ円形状の開口窓 30 が形成されている。また、扉本体フレーム 26 の後側には、開口窓 30 よりも大きい矩形枠状をなす窓枠 31 が設けられ、該窓枠 31 には、遊技領域 12 を透視可能な透明板 32 が装着されている。透明板 32 は、ガラスや透明樹脂などによって形成される。なお、本体枠 3 に対する前面枠 5 の開閉は、扉開放スイッチ 39 (図示せず)によって検出されるようになっている。

#### 【0034】

扉本体フレーム 26 の前側には、開口窓 30 の周囲において、左右両側部に枠ランプ 27 が、下部に上皿 28 が、上部に中高音用スピーカ 29 が装着されている。なお、枠ランプ 27 は、後述する画像表示装置 42 にて実行される演出の演出態様に応じて点灯・消灯制御され、中高音用スピーカ 29 および上述した重低音用スピーカ 14 は、画像表示装置 42 にて実行される演出の演出態様に応じて複数種類の音出力態様の音出力制御が実行される。このように、画像表示装置 42 にて実行される演出に同期して枠ランプ 27 の点灯・消灯制御、中高音用スピーカ 29 および重低音用スピーカ 14 の音出力制御、を実行することにより演出効果を高め、遊技者の興趣を向上させるためのものである。また、中高音用スピーカ 29 および重低音用スピーカ 14 では、不正行為が実行されたことを報知する警告音、遊技に関するエラー状態が発生したことを報知する情報音、等の出力も行われる。

#### 【0035】

次に、本体枠 3 の裏面構成について説明すると、図 3 に示すように、本体枠 3 の裏面上側には、遊技島に設置される球揚送装置から供給される遊技球を貯留する球タンク 105 と、球タンク 105 と払出装置 103 とを接続し、球タンクに貯留される遊技球を流下せしめるタンクレール 106 と、が配置されている。なお、タンクレール 106 によって球タンク 105 と接続される払出装置 103 (球払出手段)は、ユニット状に形成され、タンクレール 106 からの遊技球を受け入れて遊技球の払い出しを指示する信号にもとづいて所定個数の遊技球を払い出す。

#### 【0036】

また、タンクレール 106 の下方には、基板等が内蔵される基板保護カバー 107 が設けられている。なお、基板保護カバー 107 は、タンクレール 106 から落下した球によってこれら基板類が損傷するのを防止すると共に、各基板への不正行為を防止する役割を担っている。また、基板保護カバー 107 は、パチンコ機 1 の後面側に張り出しており、その下方に主制御基板 101 が配置されている。また、主制御基板 101 の遊技盤 4 後面側には周辺制御基板 111 (図示せず)が配置されている。しかして、主制御基板 101 および周辺制御基板 111 の上方がパチンコ機 1 の後面側に張り出した基板保護カバー 107 によって覆われ、タンクレール 106 から落下した球によって主制御基板 101 および周辺制御基板 111 が損傷するのを防止している。

#### 【0037】

また、本体枠 3 の裏面下側一側に発射制御装置 104 (球発射手段)が取り付けられている。この発射制御装置 104 は、発射位置に送られた球を発射する発射ハンマーと、発射ハンマーに往復回動動作を付与する発射モータ等を集約して設けることにより構成され、操作ハンドル 18 と関連付けられている。また、発射制御装置 104 の右側方には、払出制御基板 102 が設けられている。払出制御基板 102 は、主制御基板 101 からの遊技球の払い出しを指示する信号を受信したことにもとづいて払出装置 103 を駆動制御する。

#### 【0038】

次に、遊技盤 4 に設けられる各種構成部材および装置について図 4 を参照して説明する。図 4 は、遊技盤 4 を示す正面図である。

#### 【0039】

遊技盤４の盤面には、案内レール１１が円形状に立設し、その内側に遊技領域１２を形成している。遊技領域１２は、種々の部材によって、遊技球を転動可能な領域と、その他の領域（遊技球を転動不可能な領域）と、に区画形成される。具体的には、遊技領域１２の中央部分に、遊技盤４の前面側の盤面から前方に所定の厚みを有し、遊技球の流下を障害する規制壁部材４０が立設し、遊技領域１２を区画している。すなわち、遊技領域１２を流下してきた遊技球が規制壁部材４０に接触すると、規制壁部材４０の左右両側の一方に誘導され、規制壁部材４０の内部に進入できないように規制壁部材４０が形成されている。

#### 【００４０】

規制壁部材４０の内側領域には、複数種類の画像を表示制御可能な画像表示装置４２が配設される。遊技球の進入を阻止する規制壁部材４０内部に画像表示装置４２が設けられるため、画像表示装置４２の前方を遊技球が流下して表示内容を視認し難くなるという不具合を防止できる。また、この実施の形態の画像表示装置４２は、画像を表示可能な液晶表示装置（ＬＣＤ）によって構成され、左・中・右の３つの領域それぞれにて各々を識別可能な複数種類の装飾図柄（例えば、「０」～「９」の図柄）の変動表示を行う。

#### 【００４１】

規制壁部材４０の右下部には、特別図柄表示器４１、普通図柄表示器４４、特図保留記憶ＬＥＤ４７、普図保留記憶ＬＥＤ４８、および状態表示ＬＥＤ４３が設けられている。特別図柄表示器４１は、２個のフルカラーＬＥＤによって構成され、所定の態様でＬＥＤを駆動制御することにより特別図柄を変動表示する。また、普通図柄表示器４４は、２個のＬＥＤによって構成され、所定の態様でＬＥＤを駆動制御することにより特別図柄を変動表示する。特図保留記憶ＬＥＤ４７は、２個のＬＥＤによって構成され、所定の態様でＬＥＤを駆動制御することにより後述する特図保留記憶数を表示する。普図保留記憶ＬＥＤ４８は、２個のＬＥＤによって構成され、所定の態様でＬＥＤを駆動制御することにより後述する普図保留記憶数を表示する。状態表示ＬＥＤ４３は、１個のフルカラーＬＥＤによって構成され、所定の態様でフルカラーＬＥＤを駆動制御することにより遊技状態を遊技者に報知する。

#### 【００４２】

規制壁部材４０の左側方には、ゲート７４が設けられている。ゲート７４には、ゲート７４を通過した遊技球を検出するゲートスイッチ７４ａが設けられている。なお、上述した普通図柄表示器４４における普通図柄の変動表示は、ゲート７４を遊技球が通過し、ゲートスイッチ７４ａにより遊技球が検出されたことにもとづいて開始される。すなわち、ゲートスイッチ７４ａによる遊技球の検出に応じて普通図柄表示器４４における普通図柄の変動表示が許可される。この例では、普通図柄表示器４４は、左右２つのＬＥＤによって構成され、左側のＬＥＤは緑色に発光し、右側のＬＥＤは赤色に発光する。そして、左右のＬＥＤを交互に点灯することによって普通図柄の変動表示を実行する。

#### 【００４３】

また、規制壁部材４０の中央下方には、上始動口７２と下始動口７３とが配置する。上始動口７２は、上方から流下する遊技球を常に受け入れ可能な状態で設けられる。一方、下始動口７３は、上始動口７２の下方に設けられるとともにその両側に可動片７１が設けられ、上方および左右両側が塞がれた状態で設けられる。すなわち、下始動口７３は、遊技球を受け入れ不可能な状態で設けられている。可動片７１は、普通電動役物ソレノイド７１ａにより下部を支点として回動し、下始動口７３に遊技球を受け入れ可能な開放状態と、下始動口７３に遊技球を受け入れ不可能な閉塞状態と、のいずれかの状態に制御される。また、上始動口７２に入賞した遊技球は上始動口スイッチ７２ａによって検出され、下始動口７３に入賞した遊技球は下始動口スイッチ７３ａによって検出される。

#### 【００４４】

なお、上述した特別図柄表示器４１における特別図柄の変動表示は、上始動口７２に遊技球が入賞して上始動口スイッチ７２ａにより遊技球が検出されたこと、および、下始動口７３に遊技球が入賞して下始動口スイッチ７３ａにより遊技球が検出されたこと、にも

10

20

30

40

50

とづいて開始される。すなわち、上始動口スイッチ 7 2 a および下始動口スイッチ 7 3 a による遊技球の検出に応じて特別図柄表示器 4 1 における特別図柄の変動表示が許可される。この例では、特別図柄表示器 4 1 は、左右 2 つのフルカラー L E D によって構成され、左右の L E D を所定の態様で駆動制御することにより特別図柄の変動表示を実行する。

#### 【 0 0 4 5 】

規制壁部材 4 0 の上部には、大入賞口開閉装置 7 5 が配設されている。大入賞口開閉装置 7 5 は、大入賞口の状態を、遊技球を受け入れ可能な開放状態と、遊技球を受け入れ不可能（開放状態よりも受け入れ難い状態でもよい）な閉塞状態と、のいずれかの状態に制御する装置である。具体的には、大入賞口開閉装置 7 5 は、大入賞口の上方に突設する封鎖部材（図示しない）と、大入賞口の左右両側に配置する可動片（図示しない）と、により遊技球の進入を阻害するように構成され、大入賞口ソレノイド 7 6 a により大入賞口の左右両側に配置する可動片を回動して遊技球を受け入れ可能な開放状態と遊技球を受け入れ不可能な閉塞状態とに制御する。大入賞口に入賞した遊技球は、カウントスイッチ 7 5 a によって検出される。また、大入賞口に遊技球が入賞し、カウントスイッチ 7 5 a によって検出されたことにもとづいて所定数（例えば、15 個）の遊技球の払い出しが行われる。

#### 【 0 0 4 6 】

また、遊技領域 1 2 の最下部には、遊技領域 1 2 を流下していずれの入賞口や入賞装置にも入賞しなかった遊技球を遊技領域 1 2 から排出するアウト口 7 7 が設けられている。また、遊技領域 1 2 には、上方から遊技球を受け入れ可能な複数の一般入賞口（左上・左中入賞口 1 3 a、左下入賞口 1 3 b、右入賞口 1 3 c）も設けられ、いずれかの一般入賞口に遊技球が入賞したことにもとづいて所定数（例えば、4 個）の遊技球の払い出しが行われる。なお、左上・左中入賞口 1 3 a に入賞した遊技球は、左上・左中入賞口スイッチ 1 3 d によって検出され、左下入賞口 1 3 b に入賞した遊技球は、左下入賞口スイッチ 1 3 e によって検出され、右入賞口 1 3 c に入賞した遊技球は、右入賞口スイッチ 1 3 f によって検出される。この例では、上述した上始動口 7 2、下始動口 7 3、および一般入賞口 1 3 a ~ 1 3 c は、板状パネル 7 0 に取り付けられ、一体形成される。

#### 【 0 0 4 7 】

また、遊技盤 4 の前面（遊技領域 1 2 が形成される側）には、遊技球の流下方向を変化させる複数の障害釘が植設する。また、以上説明した一般入賞口 1 3 a ~ 1 3 c および各種入賞口（上始動口 7 2、下始動口 7 3、大入賞口）に入賞した遊技球は、各球検出スイッチによって検出された後、遊技盤 4 の裏面に排出されるが、これら全ての遊技球は、遊技盤 4 裏面に設けられた全入賞球数計数スイッチ 4 5（図示せず）によって検出されるようになっている。

#### 【 0 0 4 8 】

ここで、上述した各種構成部材および装置等が設けられた遊技盤 4 にて実現される遊技について説明する。遊技者が操作ハンドル 1 8 を操作することによりパチンコ機 1 の裏面に設けられる発射制御装置 1 0 4 によって遊技球が打ち出される。発射制御装置 1 0 4 から打ち出された遊技球は、発射レール 1 5 および案内レール 1 1 を通って遊技領域 1 2 の上部に放出され、遊技領域 1 2 を障害釘等に衝突しながらアウト口 7 7 に向かって流下する。そして、遊技領域 1 2 を流下する遊技球がゲート 7 4 を通過し、ゲートスイッチ 7 4 a によって検出されると、普通図柄表示器 4 4 で普通図柄の変動表示が開始される。

#### 【 0 0 4 9 】

なお、ゲートスイッチ 7 4 a により遊技球が検出されると、所定範囲の普通図柄当たり判定乱数を更新するカウンタから普通図柄当たり判定乱数を抽出する。そして、普通図柄表示器 4 4 にて普通図柄の変動表示を開始するときに、普通図柄当たり判定乱数にもとづいて当りとするか否かの判定を行い、変動表示の結果、判定結果に応じた態様で L E D を停止表示する。具体的には、当りと判定された場合には、右側の L E D（赤色発光 L E D）を点灯した状態で停止し、はずれと判定された場合には、左側の L E D（緑色発光 L E D）を点灯した状態で停止する。

10

20

30

40

50



## 【 0 0 5 0 】

また、普通図柄表示器 4 4 にて普通図柄の変動表示を実行中に遊技球がゲート 7 4 を通過し、ゲートスイッチ 7 4 a により遊技球が検出されたことにもとづいて抽出された普通図柄当り判定乱数は、所定個数（この実施の形態では、4 個）まで記憶可能とされ、記憶される普通図柄当り判定乱数の個数（普図保留記憶数）は普図保留記憶 L E D 4 8 によって表示される。上述したように、普図保留記憶 L E D 4 8 は、左右 2 つの L E D によって構成される。この例では、左側の L E D を点灯させることにより普図保留記憶数が 1 であることを示し、左右 2 つの L E D を点灯させることにより普図保留記憶数が 2 であることを示し、左側の L E D を点滅するとともに右側の L E D を点灯させることにより普図保留記憶数が 3 であることを示し、左右 2 つの L E D を点滅させることにより普図保留記憶数が 4 であることを示す。

10

## 【 0 0 5 1 】

また、普通図柄表示器 4 4 における普通図柄の変動表示は、所定期間経過後に停止し、停止時の普通図柄の表示結果が「当り」となったときに下始動口 7 3 の可動片 7 1 が所定時間（例えば、0 . 5 秒）開放される。一方、普通図柄表示器 4 4 の表示結果が「ハズレ」となった場合には、可動片 7 1 を開放する制御を行わず下始動口 7 3 に遊技球を受け入れ不可能な閉塞状態に制御されるが、上始動口 7 2 は遊技球を受け入れ可能な状態となっている。

## 【 0 0 5 2 】

すなわち、下始動口 7 3 は、普通図柄表示器 4 4 に当りとなる表示結果が停止表示されたときに所定時間（例えば、0 . 5 秒）開放状態に制御される。具体的には、普通図柄表示器 4 4 に当りとなる表示結果が停止表示されたことにもとづいて普通電動役物ソレノイド 7 1 a を可動して可動片 7 1 を開放状態に制御する。そして、所定期間経過したときに再び普通電動役物ソレノイド 7 1 a を可動して可動片 7 1 を閉塞状態に制御する。可動片 7 1 を開放状態に制御することにより下始動口 7 3 に遊技球を受け入れ可能な状態になり、可動片 7 1 を閉塞状態に制御することにより遊技球を受け入れ不可能な状態になる。

20

## 【 0 0 5 3 】

また、遊技領域 1 2 を流下する遊技球が上始動口 7 2、または、下始動口 7 3 に入賞すると、特別図柄表示器 4 1 にて特別図柄の変動表示を開始可能な状態（例えば、大当り遊技中でない状態、および、特別図柄および装飾図柄の変動表示中でない状態）であれば、特別図柄表示器 4 1 にて特別図柄の変動表示を開始するとともに、画像表示装置 4 2 にて装飾図柄の変動表示を開始し、所定期間経過後に特別図柄表示器 4 1 における特別図柄の変動表示、および、画像表示装置 4 2 における装飾図柄の変動表示を停止して表示結果を導出する。

30

## 【 0 0 5 4 】

なお、本実施形態では、特別図柄の変動表示が許可される入賞口として、上始動口 7 2 と、下始動口 7 3 と、の 2 つの始動入賞口が設けられているが、始動入賞口の設置個数はこれらに限られず、例えば、上始動口 7 2 と、下始動口 7 3 と、のいずれか一方のみ設ける構成であってもよい。また、上始動口 7 2 に遊技球が入賞して上始動口スイッチ 7 2 a によって検出されたことにもとづいて所定数（例えば、3 個）の遊技球の払い出しが行われ、下始動口 7 3 に遊技球が入賞して下始動口スイッチ 7 3 a によって検出されたことにもとづいて所定数（例えば、4 個）の遊技球の払い出しが行われる。

40

## 【 0 0 5 5 】

また、上始動口スイッチ 7 2 a および下始動口スイッチ 7 3 a により遊技球が検出されると、所定範囲の大当り判定乱数を更新するカウンタから大当り判定乱数を抽出する。また、特別図柄表示器 4 1 にて特別図柄の変動表示を開始するとき（および、画像表示装置 4 2 にて装飾図柄の変動表示を開始するとき）に、大当り判定乱数にもとづいて大当りとするか否かの判定を行い、変動表示の結果、判定結果に応じた態様で特別図柄表示器 4 1 の L E D を点灯制御するとともに、画像表示装置 4 2 に装飾図柄を導出表示する。具体的には、大当りとする判定がなされた場合には、特別図柄表示器 4 1 の 2 個の L E D を特定

50

の態様（大当り図柄）で点灯表示するとともに、画像表示装置 4 2 に装飾図柄の特定表示結果（大当り図柄：同一の識別情報（図柄）の組み合わせ）を導出表示し、はずれと判定された場合には、特別図柄表示器 4 1 の 2 個の LED を特定の態様とは異なる態様（はずれ図柄）で点灯表示するとともに、画像表示装置 4 2 に特定表示結果とは異なるはずれ状態となる表示結果（はずれ図柄：大当り図柄以外の図柄、この実施の形態では、少なくとも 2 種類以上の識別情報（図柄）の組み合わせ）を導出表示する。このように、特別図柄表示器 4 1 における特別図柄の表示結果と、画像表示装置 4 2 における装飾図柄の表示結果と、は対応している。

#### 【 0 0 5 6 】

また、画像表示装置 4 2 にて変動表示される装飾図柄は特別図柄表示器 4 1 にて変動表示される特別図柄とは異なる演出用の図柄であり、特別図柄表示器 4 1 にて行われる変動表示の内容を演出用の装飾図柄を用いてより演出効果を高めて遊技者に表示するものである。つまり、特別図柄表示器 4 1 の 2 個の LED を特定の態様で点灯表示した場合には大当り遊技状態に移行制御するが、万が一、画像表示装置 4 2 にて装飾図柄の表示結果が特定表示結果となっても特別図柄表示器 4 1 の 2 個の LED を特定の態様とは異なる態様で点灯表示した場合には大当り遊技状態に移行制御されない。

#### 【 0 0 5 7 】

さらに、この実施の形態では、特別図柄表示器 4 1 の 2 個の LED によって点灯表示する特定の態様は、特別態様（確変図柄）と、特別態様とは異なる非特別態様（非確変図柄）と、を含み、特別図柄表示器 4 1 の 2 個の LED を特定の態様のうち特別態様で点灯表示する場合には、画像表示装置 4 2 に装飾図柄の表示結果として特定表示結果のうち特別表示結果（確変図柄：この実施の形態では、同一の奇数図柄の組み合わせ）を導出表示し、特別図柄表示器 4 1 の 2 個の LED を特定の態様のうち非特別態様で点灯表示する場合には、画像表示装置 4 2 に装飾図柄の表示結果として特定表示結果のうち特別表示結果とは異なる非特別表示結果（非確変図柄：この実施の形態では、同一の偶数図柄の組み合わせ）を導出表示する。特別図柄表示器 4 1 の 2 個の LED を特別態様で点灯表示した場合には、大当り遊技状態終了後、通常状態および後述する時短状態よりも高い確率で大当りと判定される高確率状態（この実施の形態では、高確率状態では、 $1/63$ 、1 の確率で大当りと判定、通常状態および時短状態では、 $1/315$ 、5 の確率で大当りと判定）に制御する。

#### 【 0 0 5 8 】

一方、特別図柄表示器 4 1 の 2 個の LED を非特別態様で点灯表示した場合には、大当り遊技状態終了後、特別図柄表示器 4 1 により特別図柄の変動表示を所定回数（例えば、100 回）実行するまで、特別図柄の変動表示を開始してから特別図柄を停止表示するまでの変動時間と、普通図柄表示器 4 4 により普通図柄の変動表示を開始してから普通図柄を停止表示するまでの変動時間と、を通常状態よりも短縮する時短状態に制御する。なお、画像表示装置 4 2 による装飾図柄の変動表示は特別図柄表示器 4 1 による特別図柄の変動表示と同期している。具体的には、特別図柄表示器 4 1 により特別図柄の変動表示を開始するときに画像表示装置 4 2 により装飾図柄の変動表示を開始し、特別図柄表示器 4 1 により特別図柄を停止表示するときに画像表示装置 4 2 により装飾図柄を停止表示する。すなわち、特別図柄表示器 4 1 による特別図柄の変動時間と、画像表示装置 4 2 による装飾図柄の変動時間と、は同一の時間とされ、時短状態において特別図柄表示器 4 1 による特別図柄の変動時間が短縮されることに伴って画像表示装置 4 2 による装飾図柄の変動時間も短縮される。

#### 【 0 0 5 9 】

また、時短状態では、さらに、下始動口 7 3 が開放状態にされる開放時間を通常状態よりも延長する制御（この実施の形態では、通常状態では、0.5 秒、時短状態では、5 秒）と、普通図柄表示器 4 4 における普通図柄の変動表示の結果が当り（この実施の形態では、赤色の点灯表示）となる確率を高める制御と、が実行される。なお、通常状態とは、高確率状態および時短状態とは異なる遊技状態のことである。また、時短状態では、大当

10

20

30

40

50

りと判定される確率は通常状態と同じであるため、通常状態と時短状態とを総称して低確率状態と呼ぶことがある。

【 0 0 6 0 】

なお、上述した例に限らず、時短状態では、特別図柄表示器 4 1 および画像表示装置 4 2 における特別図柄および装飾図柄の変動時間を通常状態よりも短縮する制御、普通図柄表示器 4 4 における普通図柄の変動時間を通常状態よりも短縮する制御、普通図柄表示器 4 4 における普通図柄の変動表示の結果が当たりとなる確率を通常状態よりも高める制御、可動片 7 1 を備えた始動口（この例では、下始動口 7 3）が開放状態にされる開放時間を通常状態よりも延長する制御、可動片 7 1 を備えた始動口（この例では、下始動口 7 3）が開放状態にされる回数を通常状態よりも増加する制御、のうちいずれか 1 つ、または、10  
任意の組み合わせ（全部でもよい）を実行するようにしてもよい。

【 0 0 6 1 】

また、この実施の形態では、画像表示装置 4 2 の 3 つの表示領域に対応する左・中・右の装飾図柄は、左装飾図柄 右装飾図柄 中装飾図柄の順に停止するように制御される。装飾図柄の停止図柄とは、左・中・右の装飾図柄の変動表示を開始してから中装飾図柄が停止表示されることにより左・中・右の装飾図柄全てが停止表示された状態の図柄の組み合わせをいう。

【 0 0 6 2 】

また、特別図柄表示器 4 1 にて特別図柄の変動表示を実行中、または、大当たり遊技状態の実行中、に上始動口 7 2、または、下始動口 7 3 に遊技球が入賞し、上始動口スイッチ 7 2 a および下始動口スイッチ 7 3 a により遊技球が検出された（所定条件成立）ことにもとづいて抽出された大当たり判定乱数は、所定個数（この実施の形態では、4 個）まで記憶可能とされ、記憶される大当たり判定乱数の個数（特図保留記憶数）は、特図保留記憶 L E D 4 7 によって表示される。上述したように、特図保留記憶 L E D は、左右 2 つの L E D によって構成される。この例では、左側の L E D を点灯させることにより特図保留記憶数が 1 であることを示し、左右 2 つの L E D を点灯させることにより特図保留記憶数が 2 であることを示し、左側の L E D を点滅するとともに右側の L E D を点灯させることにより特図保留記憶数が 3 であることを示し、左右 2 つの L E D を点滅させることにより特図保留記憶数が 4 であることを示す。このように、特図保留記憶 L E D 4 7 は、所定条件が成立（上始動口 7 2、または、下始動口 7 3 に遊技球が入賞）したが未だ特別図柄の変動表示が開始されていない記憶数（特図保留記憶数）を表示するものである。20  
30

【 0 0 6 3 】

この実施の形態では、特別図柄表示器 4 1 の 2 個の L E D を特定の態様で点灯表示したことにもとづく大当たり遊技状態では、大入賞口ソレノイド 7 6 a により大入賞口の左右両側に配置する可動片を回動して大入賞口に遊技球を受け入れ可能な開放状態に制御する。そして、大入賞口を開放状態に制御してから所定時間（例えば、30 秒）が経過したとき、あるいは所定個数（例えば、10 個）の遊技球が大入賞口に入賞したとき、に大入賞口ソレノイド 7 6 a により再び大入賞口の左右両側に配置する可動片を回動して大入賞口に遊技球を受け入れ不可能な閉塞状態に制御する。大入賞口に遊技球を受け入れ可能な開放状態に制御してから大入賞口に遊技球を受け入れ不可能な閉塞状態に制御するまでが大当たり遊技状態における 1 ラウンド（1 R）である。大当たり遊技状態は、予め定められた複数回（例えば、15 回）のラウンドを実行したときに終了する。40

【 0 0 6 4 】

上述したように、状態表示 L E D 4 3 は、遊技状態に応じた態様で駆動制御する。具体的には、通常状態では消灯した状態、時短状態では青色で点灯した状態、確変状態では赤色で点灯した状態、大当たり遊技状態では赤色で点滅した状態、にそれぞれ駆動制御する。これによりいずれの遊技状態であるかを把握することが可能である。

【 0 0 6 5 】

次に、図 5 乃至図 9 を参照して本実施形態の要部である遊技盤および遊技盤の後面（遊技領域 1 2 が形成されない側）機構について詳細に説明する。図 5 は、遊技盤 4 の正面側50

から見た分解斜視図であり、図 6 は、背面装飾部材 5 0 の正面側から見た拡大斜視図である。

【 0 0 6 6 】

図 5 において、遊技盤 4 は、遊技盤装着枠 9 に装着し得る合成樹脂製の遊技盤セット枠 4 a と、該遊技盤セット枠 4 a に開設された開口 4 d に嵌合され且つ遊技領域 1 2 の一部または全部を構成する透明樹脂板 4 b と、前記遊技盤セット枠 4 a の前面に固定され且つ前記遊技領域 1 2 の外側の外周を装飾する遊技盤装飾部材 4 c と、から構成されている。

【 0 0 6 7 】

遊技盤セット枠 4 a は、外周形状がほぼ方形状となるように合成樹脂によって形成され、その外周だけを残して変形多角形状の開口 4 d が開設されている。開口 4 d の内側には、次に詳述する透明樹脂板 4 b を嵌合したときに該透明樹脂板 4 b の裏面と当接する当接突片（図示せず）が適宜間隔を置いて形成されている。そして、透明樹脂板 4 b を当接突片に当接した状態で開口 4 d に嵌合したときには、透明樹脂板 4 b と遊技盤セット枠 4 a の前面側が面一状態となるようになっている。また、遊技盤セット枠 4 a には、その下部中央にアウト口 7 7 から排出する遊技球を遊技盤セット枠 4 a 後面に誘導する開口 4 e が形成されている。更に、遊技盤セット枠 4 a には、遊技盤セット枠 4 a の前面側に取り付けられる遊技盤装飾部材 4 c や後面側に取り付けられる背面装飾部材 5 0 を取り付けるための取付穴やボス等が合成樹脂によって一体的に形成されている。

【 0 0 6 8 】

ところで、上記のように合成樹脂によって一体的に形成される遊技盤セット枠 4 a の外形形状は、従来から使用されている合板製の遊技盤の外形形状と同じに形成されるものである。また、その前後方向の厚さ寸法 W 1（図 8 参照）も従来の合板製の遊技盤と同じ厚さ寸法（約 2 0 m m）を有するように形成されている。このため、図示のパチンコ機 1 の場合には、従来の合板製から本実施形態に係る遊技盤 4 への交換、あるいは逆の交換も容易に行うことができる。

【 0 0 6 9 】

遊技盤セット枠 4 a の後面側（遊技領域 1 2 が形成されない側）に取り付けられる背面装飾部材 5 0 は、遊技盤セット枠 4 a に形成された変形多角形状の開口 4 d の外周形状と同等若しくは該外周形状よりも大きな外周形状となるように形成され、遊技盤セット枠 4 a の四隅の隅角部分の裏面に背面装飾部材 5 0 の四隅部分をビス等で固着し、遊技盤セット枠の後面側から取り付けられることにより遊技盤セット枠 4 a に形成された変形多角形状の開口 4 d を塞いでいる。また、背面装飾部材 5 0 の中央部分には開口 5 0 a が開設され、図 6 に示すように該開口 5 0 a の後面側から画像表示装置 4 2 が取り付けられる。なお、画像表示装置 4 2 は、該画像表示装置 4 2 の後面側（画像表示しない側）に位置するとともに該画像表示装置 4 2 を表示制御する液晶表示基板 1 2 0 と一体的に形成される。このように、背面装飾部材 5 0 の開口 5 0 a の後面側から画像表示装置 4 2 が取り付けられることにより画像表示装置 4 2 に表示される画像を視認可能となる。

【 0 0 7 0 】

なお、この例では、背面装飾部材 5 0 の中央部分に形成される開口 5 0 a により画像表示装置 4 2 に表示される画像を視認可能となるように構成しているが、画像表示装置 4 0 に表示される画像を視認可能とするものであれば他の構成としてもよい。例えば、背面装飾部材 5 0 の中央部分（この例では、開口 5 0 a に対応する部分）を透明樹脂板により形成し、該透明樹脂板の後面側から液晶表示ユニットを取り付けることにより画像表示装置 4 2 に表示される画像を視認可能となるように構成してもよいし、背面装飾部材 5 0 の内部に液晶表示ユニットを配置し、液晶表示基板 1 2 0 に配線等を接続させるための開口を背面装飾部材 5 0 に形成することにより画像表示装置 4 2 に表示される画像を視認可能となるように構成してもよい。

【 0 0 7 1 】

また、背面装飾部材 5 0 は、前後方向に所定の厚みを有する箱状の部材に、複数の部材を配置することにより立体的に形成されている（図 8 参照）。具体的には、背面装飾部材

50の前面上部から左側部および前面下部にかけて後方に傾斜し、複数の波が押し寄せる態様をイメージして立体的な装飾が施された背面領域装飾体51が配置される。背面領域装飾体51は、透光性を有する水色の合成樹脂から形成され、その内部には、遊技盤左上LED51a、遊技盤左中LED51b、および遊技盤下LED51cが内蔵され、光装飾されるようになっている。また、背面領域装飾体51の左下部表面には、波しぶきをイメージして立体的な装飾が施された左下装飾部材52が配置される。左下装飾部材52は、透光性を有する白色の合成樹脂から合成され、その内部には、遊技盤左下LED52aが内蔵され、光装飾されるようになっている。

【0072】

また、背面領域装飾体51の左上部表面には、「プロゴルファー猿」の文字を象って立体的に形成される（前後方向に所定の厚みを有する）左上装飾部材53が配置される。左上装飾部材53は、その前面が透光性を有する合成樹脂によって形成され、その内部には、遊技盤左LED53aが内蔵され、光装飾されるようになっている。さらに、背面装飾部材50の右下部には、ゴルフボールを象って立体的に形成される（所定の半径で球状に形成される）右下装飾部材54が配置される。右下装飾部材54は、透光性を有する白色の合成樹脂から形成され、その内部には、遊技盤右下飾りLED54aが内蔵され、光装飾されるようになっている。また、右下装飾部材54は、後述する規制壁部材40の開口40bから透明樹脂板4bの前方に突出するように配置する。

【0073】

このように背面装飾部材50は、立体的に形成される背面領域装飾体51、左下装飾部材52、左上装飾部材53、および右下装飾部材54が配置され、その表面は前後方向に起伏し、背面装飾部材50により立体感のある空間を形成している。

【0074】

なお、背面装飾部材50には、上述した以外にも複数のLEDが内蔵され、光装飾される。また、遊技盤セット枠4aの後面側（遊技領域12が形成されない側）には、遊技の進行を制御する主制御基板101も取り付けられている。

【0075】

遊技盤セット枠4aに嵌合される透明樹脂板4bは、前記遊技盤セット枠4aの開口4dに内側形状に沿った外周形状を有して透明な合成樹脂によって形成される。透明な合成樹脂としては、アクリル樹脂材、ポリカーボネート樹脂材、ポリアリレート樹脂材などが挙げられる。これらの合成樹脂は、透明度が高く硬質なものとして知られている。また、透明樹脂板4bにおいて、画像表示装置42の前方に対応する中央部分に開口4fが開設され、画像表示装置42に表示される画像の鮮明度を向上させている。また、透明樹脂板4bの下部中央に上始動口72、下始動口73および一般入賞口13a～13dに入賞した遊技球を透明樹脂板4b後面に誘導する開口4gが形成されている。なお、この例では、透明樹脂板4bを透明な合成樹脂によって形成するが、遊技盤セット枠4aも透明な合成樹脂によって形成してもよいし、透明樹脂板4bを透明な合成樹脂によって形成し、遊技盤セット枠4aを従来の合板で形成してもよい。

【0076】

また、透明樹脂板4bの前面（遊技領域12が形成される側）には、岩を象って立体的に形成される規制壁部材40が立設している。なお、透明樹脂板4bに開設される開口4fは、規制壁部材40の外周形状にほぼ合致している。規制壁部材40は、透明樹脂板4bの表面から所定の厚み（例えば、10mm）を有して透明樹脂板4bの前面に立設し、遊技領域12を区画する。すなわち、遊技領域12を流下する遊技球は、規制壁部材40に衝突してその流下方向を変化させ、開口4fへの進入を阻止される。規制壁部材40の中央部分には、透明樹脂により板状に形成された透明パネル40aを備えている。この透明パネル40aは、背面装飾部材50の開口50aの前方に位置し、画像表示装置42に表示される画像を視認可能にする。また、規制壁部材40の右下部には、開口40bが開設され、上述した背面装飾部材50の右下装飾部材54を突出させるように構成している。また、規制壁部材40の右上部には、鷹を象って立体的に形成される（前後方向に所定

10

20

30

40

50

の厚みを有する) 右上装飾部材 40c を備えている。右上装飾部材 40c は、一部(鷹の目の部分)が透光性を有する合成樹脂から形成され、その内部には、右上飾り上 LED 40d が内蔵され、光装飾されるようになっている。

#### 【0077】

また、透明樹脂板 4b の開口 4g の前面(遊技領域 12 が形成される側)には、板状パネル 70 が取り付けられ、該開口 4g に遊技球が進入しないように該開口 4g を塞いでいる。また、板状パネル 70 に一体的に取り付けられた上始動口 72、下始動口 73、および一般入賞口 13a ~ 13c により複数の入賞口が形成される。また、透明樹脂板 4b には、その表面に多数の障害釘、規制壁部材 40、板状パネル 70 および案内レール 11 を止着するための多数の取付穴が形成されている。

10

#### 【0078】

また、透明樹脂板 4b の前後方向の厚さ寸法 W2 は、前記遊技盤セット枠 4a の厚さ寸法 W1 のほぼ半分(具体的には、11mm)に設定されている。これは、透明樹脂板 4b を薄い寸法とした場合に、上述したように透明樹脂板 4b の前面に取り付けられる障害釘や規制壁部材 40 を十分な担持力で行き付けするための構造とすることができ難い反面、余りにも厚い寸法とした場合に透明樹脂板 4b の後面側に形成される空間の寸法 W3 を十分に取ろうとすると、遊技盤 4 の突出量が多くなってしまふという欠点があるからである。つまり、本実施形態における透明樹脂板 4b の厚さ寸法 W2 は、透明樹脂板 4b の表面に取り付けられる各種の部品の担持力を十分に確保することができ、また、透明樹脂板 4b の後面側に形成される空間の寸法 W3 を遊技盤 4 の最後端部の突出量を抑制しつつ確保できることを考慮して設定されたものである。さらに、透明樹脂板 4b の前後方向の厚さ寸法 W2 を遊技盤セット枠 4a の前後方向の厚さ寸法 W1 よりも薄く形成することにより、遊技盤セット枠 4a の前後方向の厚さ寸法 W1 と同じ前後方向の厚さ寸法で透明樹脂板 4b を形成した場合に比べて、遊技盤 4 の全体の重量を軽減することができる。

20

#### 【0079】

また、遊技盤セット枠 4a の前後方向の厚さ寸法 W1 と同じ前後方向の厚さ寸法で透明樹脂板 4b を形成した場合に比べて、透明樹脂板 4b の前後方向の厚さ寸法が薄い分だけ、その後面に配置される背面装飾部材 50 を視認し易い。また、上述した例では、透明樹脂板 4b の後面側に位置する画像表示装置 42 の前方に対応する透明樹脂板 4b の中央部分に開口 4d を開設することにより、画像表示装置 42 に表示される画像の鮮明度を向上させるように構成しているが、画像表示装置 42 の前方に対応する透明樹脂板 4b の中央部分を割り貫かない構成とした場合であっても、遊技盤セット枠 4a の前後方向の厚さ寸法 W1 と同じ前後方向の厚さ寸法で透明樹脂板 4b を形成した場合に比べて、透明樹脂板 4b の前後方向の厚さ寸法 W2 が薄い分だけ、その後面に配置される画像表示装置 42 に表示される画像の鮮明度を増すことができる。

30

#### 【0080】

なお、遊技盤セット枠 4a と、透明樹脂板 4b と、遊技盤装飾部材 4c と、から遊技盤 4 を構成した場合に比べて背面装飾部材 50 を視認し難くなる虞があるが、遊技盤セット枠 4a と透明樹脂板 4b と透明な合成樹脂により一体的に形成した遊技盤 4 を用いてもよい。

40

#### 【0081】

遊技盤セット枠 4a の前面側に取り付けられる遊技盤装飾部材 4c は、遊技盤セット枠 4a の外周部分を装飾するために、ほぼ遊技盤セット枠 4a と同一形状に合成樹脂によって形成されている。また、遊技盤装飾部材 4c には、透明樹脂板 4b によって構成される遊技領域 12 を囲むように円形状の開口 4h が形成されるが、その開口部に沿って案内レール 11 が一体的に取り付けられている。ただし、内レールは、遊技盤装飾部材 4c を遊技盤セット枠 4a に取り付けたときに透明樹脂板 4b の前方に位置するようになっているので、当該部分は図示しない固定ピンで透明樹脂板 4b に固定されるようになっている。

#### 【0082】

さらに、遊技盤装飾部材 4c を遊技盤セット枠 4a にビス等で取り付けることにより、

50

遊技盤装飾部材 4 c の一部が前記透明樹脂板 4 b の前面側の一部と当接して、透明樹脂板 4 b が遊技盤セット枠 4 a の開口 4 d から前方に脱落しないようになっている。より詳細に説明すると、前述したように、遊技盤セット枠 4 a に形成される開口 4 d は、その開口縁が正面から見たときに変形多角形状となっているため、この開口 4 d の開口縁形状と一致するように透明樹脂板 4 b の外周縁を形成することにより、透明樹脂板 4 b の開港に対する嵌合が一義的に決定され、それらが嵌合されたときには、透明樹脂板 4 b が遊技盤セット枠 4 a に対して回転方向に移動しないように且つ面一状態となっている。その状態で、遊技盤セット枠 4 a の前方から遊技盤装飾部材 4 c をビス等で固着すると、遊技盤装飾部材 4 c の少なくとも四隅の隅角部分の裏面が透明樹脂板 4 b の前面に当接した状態となる。このため、透明樹脂板 4 b が遊技盤セット枠 4 a の開口 4 d に強固に固着されることになる。このように、透明樹脂板 4 b を遊技盤セット枠 4 a に遊技盤装飾部材 4 c の四隅の隅角部分で当接挟持することにより、遊技機を廃棄する際に容易に分解することができるため、リサイクルがし易く、また、四隅だけで当接挟持させ、その上下部および左右部の領域で透明樹脂板 4 b と遊技盤装飾部材 4 c とを殆ど当接挟持させることがない構造のため、遊技領域 1 2 を広く取ることができるという利点がある。もちろん、この場合、上下部および左右部の領域で全く当接させなくてもよいが、僅かに挟持させるものでもよい。

10

#### 【0083】

なお、遊技盤セット枠 4 a の開口 4 d を多角変形状に形成しなくても、透明樹脂板 4 b を遊技盤セット枠 4 a の開口 4 d に嵌合させたとき一義的に取付位置が決定され且つ回転しないような位置決め部を有する構造（例えば、遊技盤セット枠 4 a の開口 4 d を円形にし、当接突片の前面に位置決め突起または位置決め穴を形成し、対応する透明樹脂板 4 b の裏面に位置決め穴または位置決め突起を形成した構造、あるいは、透明樹脂板 4 b と遊技盤セット枠 4 a に位置決めを行う切欠とそれに係合する係合突起を形成する構造等）であればよい。

20

#### 【0084】

しかして、前面側に規制壁部材 4 0 および板状パネル 7 0 を取り付けた透明樹脂板 4 b を遊技盤セット枠 4 a の開口 4 d に嵌合し、遊技盤装飾部材 4 c を遊技盤セット枠 4 a の前方から固着するとともに、遊技盤セット枠 4 a の後面側から画像表示装置 4 2 および液晶表示基板 1 2 0 を取り付けた背面装飾部材 5 0 と、主制御基板 1 0 1 と、を取り付けることにより遊技盤 4 が形成され、図 7 に示すように、遊技盤 4 の正面側から透明樹脂板 4 b の後面側に位置する背面装飾部材 5 0 および画像表示装置 4 2 に表示される画像を視認可能となる。図 7 は、遊技盤 4 の正面図であり、図 8 は、遊技盤 4 の A - A 断面図である。なお、図 7 において、背面装飾部材 5 0 を視認し易くするために透明樹脂板 4 b に植設される障害釘の表示を省いている。

30

#### 【0085】

図 7 乃至図 9 に示すように、背面装飾部材 5 0 は、案内レール 1 1 の外レールによって囲まれる遊技領域 1 2 を含む全ての領域、言い換えると、開口窓 3 0 から視認可能な全ての領域に亘って背面装飾部材 5 0 が形成され、透明樹脂板 4 b の後面側に配置する。そのため、遊技領域 1 2 の後面側に背面装飾部材 5 0 によって前後方向に立体感のある空間が形成され、遊技領域 1 2 の装飾効果を向上させることができる。さらに、背面装飾部材 5 0 によって形成される前後方向に立体感のある空間は、遊技領域 1 2 における遊技球が転動可能な領域の後方にも形成されるため、遊技領域 1 2 の表面に突設する規制壁部材 4 0 が形成されていない遊技領域 1 2 においても装飾効果を向上させることができる。また、上述したように、この例では、背面装飾部材 5 0 に複数種類の LED を内蔵したため、さらに装飾効果を向上させることが可能となる。

40

#### 【0086】

なお、この例では、開口窓 3 0 から視認可能な全ての領域に背面装飾部材 5 0 が配置されるが、これに限られるものではない。例えば、遊技領域 1 2 の全域に背面装飾部材 5 0 を配置するように構成してもよいし、遊技領域 1 2 のうち規制壁部材 4 0 および板状パネ

50

ル 70 の設けられていない領域に背面装飾部材 50 を配置するように構成してもよい。すなわち、少なくとも遊技領域 12 の後面側全域、または、少なくとも遊技領域 12 の後面側のうち遊技領域 12 の前面側に部材が設けられていない領域、に背面装飾部材 50 を配置するように構成してもよい。

【0087】

また、本実施形態では、立体的に形成される背面領域装飾体 51、左上装飾部材 53、および右下装飾部材 54 を取り付けて一体的に形成される背面装飾部材 50 を、透明樹脂板 4b の後面側に配置するものを示したが、これに限らず、透明樹脂板 4b の後面側に立体的に形成される部材を個々に配置するものであってもよい。例えば、背面領域装飾体 51、左上装飾部材 53、および右下装飾部材 54 をそれぞれ透明樹脂板 4b の後面に配置するように取り付けるようにしてもよい。この場合には、背面領域装飾体 51、左上装飾部材 53、および右下装飾部材 54 を透明樹脂板 4b の後面に直接取り付けるようにしてもよいし、遊技盤セット枠 4a に取り付けるようにしてもよい。

【0088】

また、遊技領域 12 の表面に規制壁部材 40 を立設するとともに、遊技領域の後面側に位置する背面装飾部材 50 によって前後方向に立体感のある空間を形成するため、遊技領域 12 の前方に位置する規制壁部材 40 の先端部（遊技領域 12 の表面から最も遠い部分、表面ともいう）から遊技領域 12 の後方に位置する背面装飾部材 50 の表面にかけての広い空間で立体感のある空間を形成でき、さらに装飾効果を向上させることができる。

【0089】

上述したように、発射制御装置 104 によって遊技球が打ち出された遊技球は、発射レール 15 および案内レール 11 を通って遊技領域 12 の上部に放出され、遊技領域 12 を障害釘等に衝突しながらアウト口 77 に向かって流下する。このような遊技機では、遊技領域 12 に所定の装飾が施された部材等を配置することにより遊技領域 12 を区画するとともに装飾効果を向上させていた。ところが、遊技領域 12 に部材等を配置して遊技領域 12 を区画することにより遊技球の転動可能となる領域が狭まるとともに遊技球の自由度が低下する。また、通常の遊技機において始動口等への入賞率は、障害釘を調整することによって変化させるが、遊技領域 12 に立体形成される部材等を配置することにより始動口等への入賞率を変化させることが困難になる。すなわち、遊技領域 12 に設置する部材の個数および設置領域には制限があった。そのため、従来の遊技機では、遊技領域 12 の表面にキャラクタなどをペイントした板状パネルを取り付けることで装飾効果の向上を図っていたが、平坦な板状パネルにペイントしたものであるため、部材等を配置した場合に比べて装飾効果を高められなかった。

【0090】

上述した実施形態では、遊技領域 12 が形成される透明樹脂板 4b を透明な合成樹脂によって形成し、透明樹脂板 4b の後面側（遊技領域 12 が形成されない側）に立体的に形成される背面領域装飾体 51、左上装飾部材 53、および右下装飾部材 54 を備えた背面装飾部材 50 を配置し、遊技領域 12 の後面側に背面装飾部材 50 によって前後方向に立体感のある空間を形成するため、遊技領域 12 における遊技球が転動可能な領域の後方を背面装飾部材 50 によって立体的に形成でき、遊技球の転動可能領域を狭めることなく装飾効果を向上させることができる。また、遊技球の自由度を低下させないため、従来の遊技機と同様に障害釘を調整することによって始動口等への入賞率を比較的容易に変化させることができる。また、遊技領域 12 の前面にフィルムや板状パネルにデザインを施したものを配置した場合に比べて奥行幅が広がり、遊技者に奥行感を感じさせることができるため、装飾効果が向上する。

【0091】

また、近年では、パチンコ機 1 等の遊技機に大型の画像表示装置を備えたものが複数出現している。このような遊技機において、画像表示装置の周囲に規制壁部材を設置して画像表示装置の前方に遊技球を流下させない構成とすることにより、画像表示装置に表示される画像を視認しやすくしている。画像表示装置を大きくすることによって規制壁部材も大

10

20

30

40

50



きくなり、遊技領域における遊技球の転動可能領域が狭まるが、本発明によれば、規制壁部材によって区画される領域以外の領域に部材を設置することなく装飾効果を向上させることが可能になるため、大型の画像表示装置を備えた遊技機に対して有効である。

#### 【0092】

また、遊技領域12が形成される透明樹脂板4bを透明な合成樹脂によって形成し、透明樹脂板4bの後面側（遊技領域12が形成されない側）に立体的に形成される背面領域装飾体51、左上装飾部材53、および右下装飾部材54を備えた背面装飾部材50を配置することで遊技球の転動を障害しないため、案内レール11の後面側にも背面装飾部材50を配置できる。具体的には、上述した左上装飾部材53はその一部が案内レール11の後方に位置するように配置される。そのため、遊技球が流下する遊技領域12だけでなく、開口窓30によって視認可能な領域全域に亘って奥行感を表現でき、装飾効果が向上する。

10

#### 【0093】

また、上述した例では、背面装飾部材50に画像表示装置42を設けたため、画像表示装置42に表示される画像と、背面装飾部材50と、によってさらに立体感を演出でき、装飾効果が向上する。また、上述した例では、背面装飾部材50の後方から画像表示装置42を取り付ける構成としたため、背面装飾部材50に設けられる背面領域装飾体51、左上装飾部材53、および右下装飾部材54が画像表示装置42よりも前方に突出して配置し、奥行に幅のある立体的な空間が形成され、装飾効果を向上させることができる。

#### 【0094】

20

また、この実施の形態では、背面装飾部材50は、透明樹脂板4bの後面に当接しないように配置される。すなわち、透明樹脂板4bの後面から後方に離れた位置に背面装飾部材50が配置する。換言すると、遊技領域12の表面から奥まった位置に背面装飾部材50を配置したため、遊技領域12にデザインを施したフィルムな板状パネル等を配置した場合に比べて奥行幅が広がり、遊技者に奥行感を感じさせることができるため、装飾効果が高まる。また、背面装飾部材50を透明樹脂板4bに当接させないことにより、遊技領域12を流下する遊技球によって透明樹脂板4bが振動した場合であっても透明樹脂板4bの振動が背面装飾部材50に伝播して振動音が発生することも防止できる。なお、背面装飾部材50の一部を透明樹脂板4bの後面に当接するように配置してもよい。この場合には、背面装飾部材50の鮮明度を向上させることができる。

30

#### 【0095】

また、本発明では、背面装飾部材50として立体的に形成される部材を備えたものを示したが、フィルムや板状パネル等にデザインを施したものを背面装飾部材として備えるものであってもよい。この場合には、遊技球の転動面（遊技領域12の表面）よりも奥まった位置（透明樹脂板4bの後面側、透明樹脂板4bに当接するように背景樹脂部材を備えてもよいし、透明樹脂板4bに当接しないように背景樹脂部材を備えてもよい）に背面装飾部材を配置するため、遊技領域12にデザインを施したフィルムな板状パネル等を配置した場合に比べて奥行幅が広がり、遊技者に奥行感を感じさせることができるため、装飾効果が向上する。また、背面装飾部材の一部をフィルムや板状パネル等にデザインを施したもののによって構成し、他の部分を立体的に形成される部材によって構成するようにしてもよい。

40

#### 【0096】

以上、本発明によれば、遊技領域12における遊技球の転動可能な領域を狭めることなくパチンコ機1等の遊技機の装飾効果を向上させることができる。また、遊技球の転動を阻害することなく装飾効果を高めることができるため、遊技機の設計の自由度が高まる。

#### 【符号の説明】

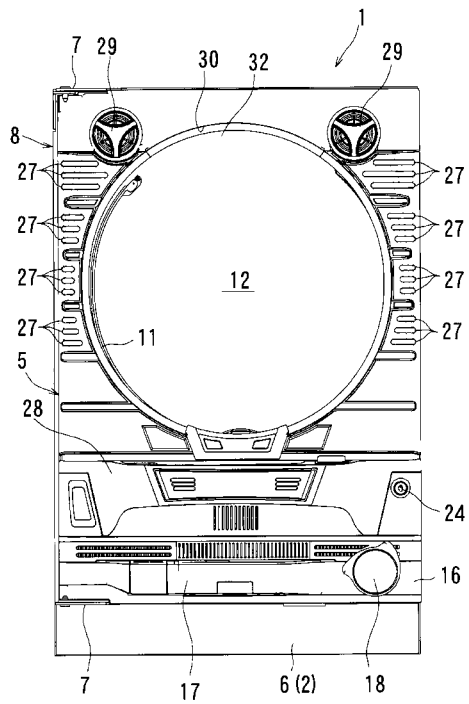
#### 【0097】

- 1   パチンコ機
- 4   遊技盤
- 4a   遊技盤セット枠

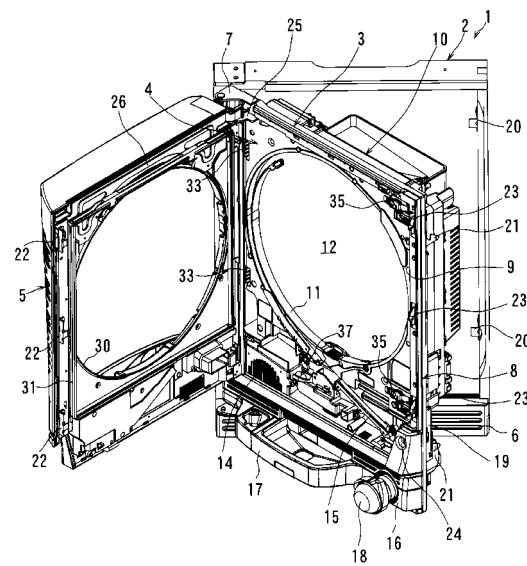
50

- 4 b 透明樹脂板
- 4 c 遊技盤裝飾部材
- 1 1 案内レール
- 1 2 遊技領域
- 3 0 開口窓
- 4 2 画像表示装置
- 5 0 背面裝飾部材

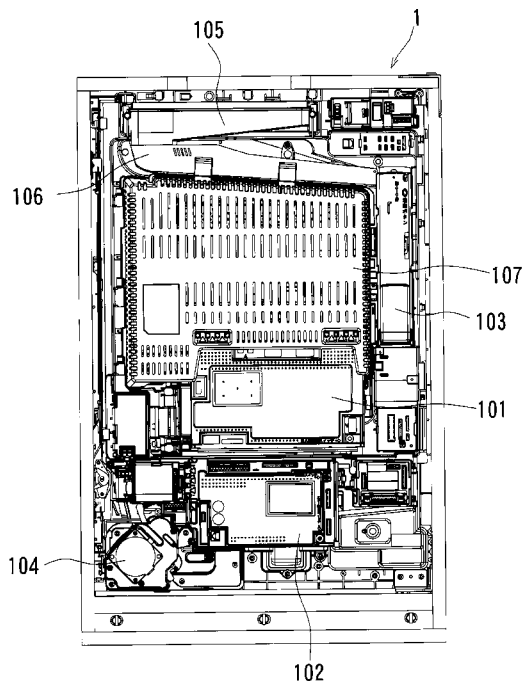
【 図 1 】



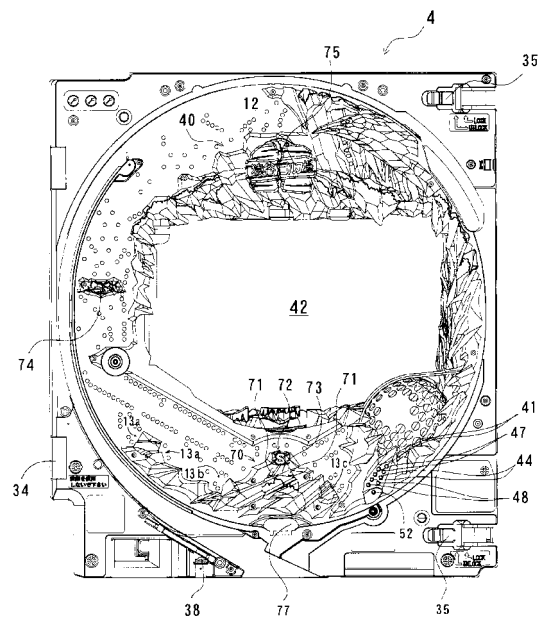
【 図 2 】



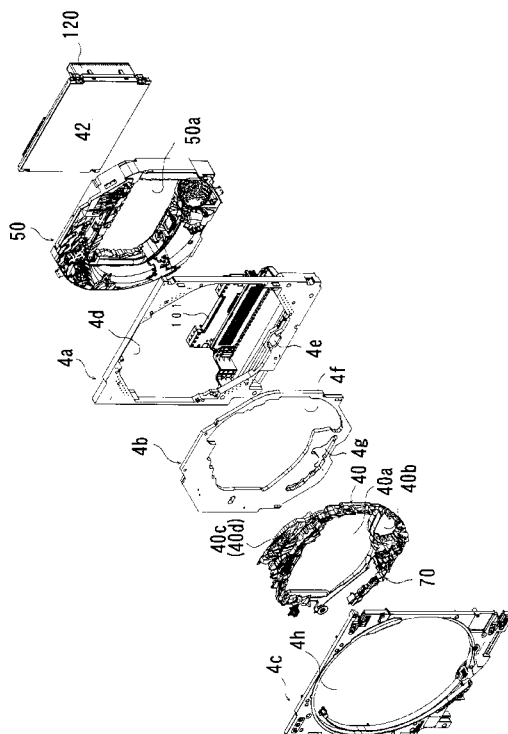
【図 3】



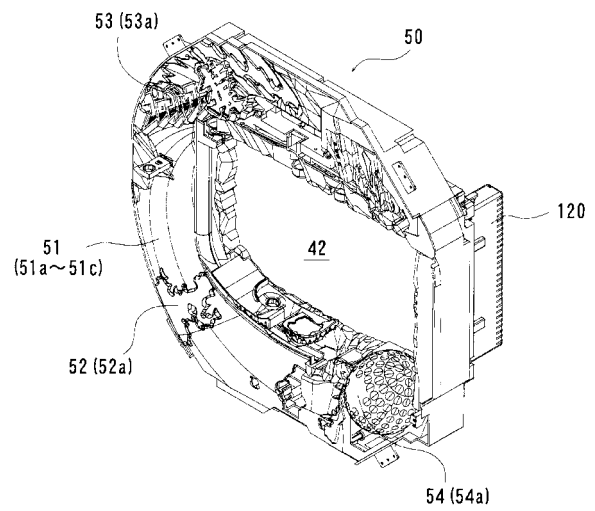
【図 4】



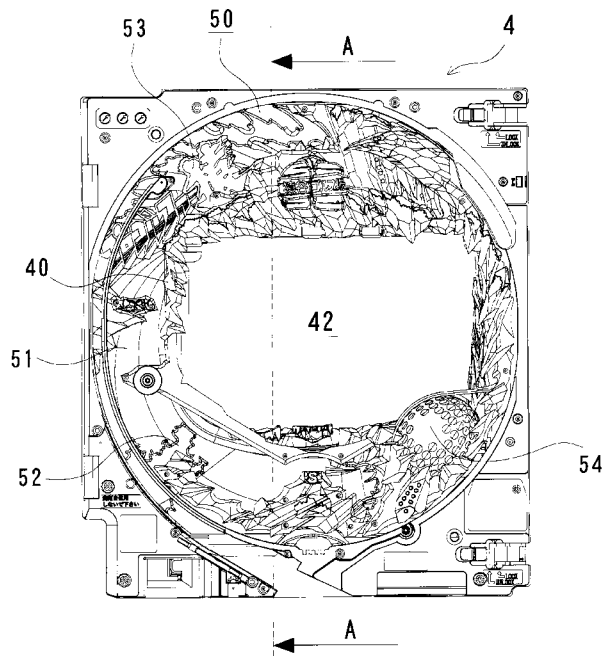
【図 5】



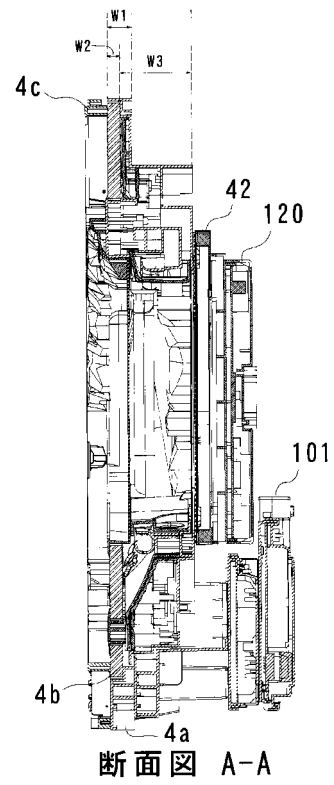
【図 6】



【図 7】



【図 8】



【図 9】

