

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特許公報(B2)

(11) 特許番号

特許第4115328号
(P4115328)

(45) 発行日 平成20年7月9日(2008.7.9)

(24) 登録日 平成20年4月25日(2008.4.25)

(51) Int. Cl. F 1
A 6 3 F 7/02 (2006.01)
 A 6 3 F 7/02 3 1 2 Z
 A 6 3 F 7/02 3 0 4 D

請求項の数 4 (全 26 頁)

<p>(21) 出願番号 特願2003-114340 (P2003-114340)</p> <p>(22) 出願日 平成15年4月18日 (2003.4.18)</p> <p>(65) 公開番号 特開2004-313598 (P2004-313598A)</p> <p>(43) 公開日 平成16年11月11日 (2004.11.11)</p> <p>審査請求日 平成15年4月18日 (2003.4.18)</p> <p>前置審査</p>	<p>(73) 特許権者 000132747 株式会社ソフィア 群馬県桐生市境野町7丁目201番地</p> <p>(74) 代理人 100085811 弁理士 大日方 富雄</p> <p>(74) 代理人 100090033 弁理士 荒船 博司</p> <p>(74) 代理人 100093045 弁理士 荒船 良男</p> <p>(72) 発明者 井置 定男 群馬県桐生市宮本町3-7-28</p> <p>(72) 発明者 田口 英雄 群馬県桐生市境野町7-201 株式会社 ソフィア内</p>
--	--

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】

遊技盤の遊技領域に、変動表示ゲームを実行可能な変動表示装置を配設するとともに、前記変動表示装置の下方側の遊技領域に遊技球の入賞に基づき前記変動表示ゲームを始動可能な始動入賞口を配設し、前記変動表示ゲームの結果態様に関連して遊技者にとって有利な特別遊技状態を発生可能な遊技機において、

前記変動表示装置は、

複数の図柄を変動表示可能な変動表示部と、

前記変動表示部に隣設されて、該変動表示部における変動表示態様と関連付けられて遊技の演出を行う演出装置と、

前記変動表示部および演出装置の前面側周縁部を包囲することで該変動表示部および演出装置の前側が開口した凹室を形成する枠体と、で構成され、

前記凹室に流入した遊技球を凹室内で転動させる転動部と、前記始動入賞口の上方側へ遊技球を誘導するための誘導部と、を有するステージ部を前記枠体の下辺部であって前記変動表示部前面側と演出装置前面側にわたって設け、

前記凹室の右側には、前記演出装置の前面から略垂直に前方に突出して当該凹室の右側壁を形成する円弧状の起立壁と、前記遊技領域を形成する区画壁との間に形成され、断面形状において少なくとも遊技球1個分の隙間を有して遊技球が流下可能な流下溝を備え、

前記枠体は、側部下方に当該枠体と一体的に形成された側部装飾部材を備え、

前記側部装飾部材には、前記流下溝を連続形成するように前記区画壁と連続して配置さ

れて、その上面に該流下溝を流下する遊技球を前記ステージ部側に誘導する誘導面と、該誘導面の下方位置に形成される入賞口と、を一体的に設け、

前記入賞口は前記誘導面の終端部から略鉛直下方へ延在するように形成された面において左横方向に向けて形成されていることを特徴とする遊技機。

【請求項 2】

前記ステージ部は、前記変動表示部の前面側に位置する部位よりも前記演出装置の前面側に位置する部位の方が高くなるように設定され、

前記ステージ部における前記演出装置の前面側に位置する部位の前方に形成された前面壁に、始動記憶表示部を形成したことを特徴とする請求項 1 に記載の遊技機。

【請求項 3】

前記演出装置を、前記遊技領域を前面側に有する遊技盤の後面側から該遊技盤に取り付けられる取付部材に設けたことを特徴とする請求項 1 または 2 に記載の遊技機。

【請求項 4】

前記ステージ部の前記演出装置の前面側に位置する部位に、遊技球を前記凹室内に導入可能にする導入部と、遊技球を前記導入部側から前記変動表示部側に誘導する傾斜部とを隣接させて形成したことを特徴とする請求項 1 から 3 のいずれかに記載の遊技機。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【発明の属する技術分野】

本発明は、パチンコ遊技機などに代表される遊技機に関し、例えば、打玉が打込まれる遊技領域と、この遊技領域に設けられ複数種類の識別情報画像の変動表示を行って表示結果を導出する変動表示部を有する変動表示装置と、この変動表示部の変動表示態様に関連付けて制御することにより視覚的な演出効果を高める演出装置とを備え、上記変動表示部の表示結果が予め定められた特別の表示態様になった場合に所定の遊技価値を付与する弾球遊技機に関する。

【0002】

【従来の技術】

従来、変動表示部を備えた遊技機の一例としてのパチンコ遊技機は、一般に、変動表示部で図柄を変動表示（これを変動表示ゲームともいう）し、その表示結果が予め定められた大当り図柄（特別結果態様）となったことを条件に、特別遊技状態を発生して特別変動入賞装置を開放し、遊技者が多量の遊技球（遊技価値）を獲得できるチャンスを提供して、興趣を高めるようになっていた。ここで、特別結果態様とは、変動表示部において複数の表示領域の各々に停止表示された各図柄が例えば、「1, 1, 1」、「2, 2, 2」・・・等のぞろ目数字の何れかを形成することをいう。このような変動表示ゲームは、変動表示部の変動表示制御を行なうことにより効果的に演出されていた。なお、変動表示部においては遊技価値の付与とは直接関係のないデモンストレーション的な演出も行なわれていた。ここでは、面白味のある表示により遊技者が遊技をより一層面白く行えるよう演出されていた。

【0003】

このような弾球遊技機に関する発明として、変動表示部の周辺部分を装飾する装飾部材に可動演出装置を設け、該可動演出装置の動作と変動表示部の表示態様とを関連付けることで視覚的な演出効果を高めるようにしたものがある（特許文献 1 参照）。

【0004】

【特許文献 1】

特開平 8 - 1 3 1 6 2 1 号公報

【0005】

【発明が解決しようとする課題】

上記先願の弾球遊技機の可動演出装置は、変動表示部の図柄および背景の表示態様に関連付けて装飾部材を上下運動などさせていた。このため、可動演出装置は、変動表示部の演出を補強してその効果を高める演出表現をしているに過ぎないものであった。従って、従

10

20

30

40

50

来の可動演出装置は、そのみでは独自の演出表現を行って大きな演出効果を発揮することが困難であるという課題があった。

【0006】

また、特図始動口の上部に配設されているステージ部材の横幅は、一般に、変動表示部の横幅と同じかそれより狭く設定されているため、ステージ上を転がる打球の変化は短時間で終わってしまい、かつ単調なものとなるため、遊技者がその変化にそれほど面白みを感じることがないという課題があった。さらに、ステージ部材の横幅が狭く設定されているため、特図始動口の上部に打玉が存在する時間も短かった。このため、打玉がステージ部材から始動入賞誘導路を介して特図始動口へ入賞するのではないかという期待感を遊技者に十分与えることができないという課題があった。

10

【0007】

また、上記先願発明（特許文献1）では、前記変動表示部を透視可能なカバー部材よりも後方側に配置して前記変動表示部よりも前方側に形成された空間内に可動演出装置を配設して、変動表示ゲームの演出効果を高めているが、上記空間は、ステージ部材と変動表示部の間であって、非常に狭いため、小型の可動演出装置を1つ配設するだけで空間が占有されてしまう。このため、上記先願発明（特許文献1）では、大型の可動演出装置を設けて大きな演出効果を発揮することは困難である。また、上記空間に可動演出装置を配設すると、その分、ステージ部材の面積（奥行き）が狭くなるため、打球がステージ部材に乗って転がる確率が低くなる。そのため、特図始動口へ入賞するのではないかという期待感を遊技者に十分与えることができない。このように、上記先願発明（特許文献1）は、依然として大きな視覚的な演出効果を発揮できず、興趣の高い遊技機を提供できないという不具合がある。

20

【0008】

本発明は、上記課題を解決するためになされたもので、変動表示部の表示態様の変化に対応して多彩かつ大きな演出効果を発揮できると共に、ステージ部材の面積を拡大することによりステージ上における打球の変化に面白みを与えかつ遊技者の期待感を高めることができる遊技機を提供することを目的とする。

【0009】

【課題を解決するための手段】

上記課題を解決するため請求項1の発明は、遊技盤の遊技領域に、変動表示ゲームを実行可能な変動表示装置を配設するとともに、前記変動表示装置の下方側の遊技領域に遊技球の入賞に基づき前記変動表示ゲームを始動可能な始動入賞口を配設し、前記変動表示ゲームの結果態様に関連して遊技者にとって有利な特別遊技状態を発生可能な遊技機において、前記変動表示装置は、複数の図柄を変動表示可能な変動表示部と、前記変動表示部に隣設されて、該変動表示部における変動表示態様と関連付けられて遊技の演出を行う演出装置と、前記変動表示部および演出装置の前面側周縁部を包囲することで該変動表示部および演出装置の前側が開口した凹室を形成する枠体と、で構成され、前記凹室に流入した遊技球を凹室内で転動させる転動部と、前記始動入賞口の上方側へ遊技球を誘導するための誘導部と、を有するステージ部を前記枠体の下辺部であって前記変動表示部前面側と演出装置前面側にわたって設け、前記凹室の右側には、前記演出装置の前面から略垂直に前方に突出して当該凹室の右側壁を形成する円弧状の起立壁と、前記遊技領域を形成する区画壁との間に形成され、断面形状において少なくとも遊技球1個分の隙間を有して遊技球が流下可能な流下溝を備え、前記枠体は、側部下方に当該枠体と一体的に形成された側部装飾部材を備え、前記側部装飾部材には、前記流下溝を連続形成するように前記区画壁と連続して配置されて、その上面に該流下溝を流下する遊技球を前記ステージ部側に誘導する誘導面と、該誘導面の下方位置に形成される入賞口と、を一体的に設け、前記入賞口は前記誘導面の終端部から略鉛直下方へ延在するように形成された面において左横方向に向けて形成されているようにしたものである。

30

40

【0010】

ここで、演出装置とは変動表示部における変動表示態様と関連付けられて遊技の演出を行

50

う装置であって、例えば変動表示態様に対応して所定の方向に可動、回転等をする可動部材、変動表示部とは別個に設けられ画像等を変動表示して視覚的に演出を行う画像表示部材、ダイオード等の発光部を内設しそれを発光させることにより所定の領域を所定の色彩で発光させる発光装飾部材、変動表示態様に対応して所定の音を発生させるスピーカ等の発音部材などが考えられる。なお、演出装置はこれらの各部材を組み合わせて構成されるものであってもよい。

【0011】

ここで、前記変動表示部に隣設されて、とは演出装置が変動表示部に対して隣の位置に設けられていることをいい、隣接する位置に設けられることや所定間隔をあけた隣の位置に設けられることを含む。隣の位置とは、例えば、遊技面に向かって変動表示部の右側であってよいし、左側であってよい。

10

【0012】

また、枠体は変動表示部および演出装置を包囲できる形状であればよく、例えば、変動表示部および演出装置の前面周縁部と当接して包囲する形状としてもよいし、変動表示部および演出装置の前面周縁部から所定の距離を隔てて大回りに包囲する形状としてもよい。また、上述したように変動表示部および演出装置を大回りに包囲するように枠体を設けた場合は、ステージ部を変動表示部および演出装置の前面の幅よりも長手方向に広く設けるようにする。

【0013】

また、ステージ部は枠体と一体的に形成するようにしてもよいし、枠体とは別の部材を配置して構成するようにしてもよい。さらに、ステージ部を構成する転動部は、遊技球が凹室内で転動可能な形状であればよく、転動部上面が遊技盤前面と略垂直な平板状としてもよいし、誘導部に向けて盛り上がった曲面状としてもよい。また、誘導部は転動部を転動する遊技球を所定の流路に誘導可能にする形状であればよく、例えば、転動路の一部に凹みを形成するようにしてもよいし、遊技球の進行方向が所定の流路となるようにする方向変換部材を設けるようにしてもよい。さらに、上記凹室内に遊技球を導入する導入路を設けることもできる。

20

【0014】

上記した手段によれば、変動表示部の隣に演出装置が設置されるので、変動表示部で行われる演出表示と密接に連動した遊技の演出が行われることとなる。また、変動表示部および演出装置の前面側にわたってステージ部が形成されるので、凹室内における遊技球の転動領域が広がる。

30

【0016】

また、請求項1で、断面形状において少なくとも遊技球1個分の隙間を有するとは、流下溝を遊技球が1個通過できる面積よりも大きい断面を有する空間が設けられていることをいう。また、流下溝は遊技球を変動表示装置の下方へ誘導するように形成してもよいが、高い確率で凹室内側へ誘導するように形成してもよい。

【0017】

上記した手段によれば、凹室に隣接して断面形状において少なくとも遊技球1個分の隙間を有する流下溝が形成されるので、変動表示装置の右側に打ち出された遊技球を流下溝の隙間に流動させることができ、該流下溝を通過した遊技球はステージ部を経由して始動入賞口に入賞できる可能性を有する。

40

【0018】

請求項1で、側部装飾部材とは遊技を装飾等により視覚的に演出する部材をいい、例えば、装飾飾り、装飾ランプなどがある。

【0019】

請求項1のような構成によれば、変動表示装置の演出のみでなく、変動表示装置の側部下方に一体的に形成された側部装飾部材が発光される装飾演出が行われる。また、流下溝を連続形成するとともに該流下溝を流下する遊技球をステージ部側に誘導する誘導面が側部装飾部材の上面に形成されるので、遊技球は側部装飾部材の誘導面に沿ってステージ部

50

側に流下誘導されるようになる。

【 0 0 2 0 】

さらに、前記側部装飾部材は前記流下溝を連続形成するように前記区画壁と連続して配置されて、その上面に該流下溝を流下する遊技球を前記ステージ部側に誘導する誘導面を有し、該誘導面の下方位置に左横方向に向けて入賞口を設けているので、流下溝を流下して下端部より遊技領域下部に放出された遊技球は所定の確率で側部装飾部材に設けられた入賞口へ入賞する。

【 0 0 2 1 】

請求項 2 に係る発明は、前記ステージ部は、前記変動表示部の前面側に位置する部位よりも前記演出装置の前面側に位置する部位の方が高くなるように設定され、前記ステージ部における前記演出装置の前面側に位置する部位の前方に形成された前面壁に、始動記憶表示部を形成したものである。例えば、ステージ部を変動表示部の前面側に位置する部位と演出装置の前面側に位置する部位との間に段差等を有する略階段状の形状とし、演出装置の前面側に位置する部位から変動表示部の前面側に位置する部位へ遊技球が転動できるような構成などが考えられる。この前面壁の表面に立体的な形状、例えば半球状の始動記憶表示部を形成するようにした。

【 0 0 2 2 】

上記した手段によれば、前記ステージ部における前記演出装置の前面側に位置する部位の前方に形成された前面壁に立体的な形状（例えば、半球状など）の始動記憶表示部を形成できるため、始動記憶表示部を別個独立に遊技領域内に形成する必要がなくなる。したがって、遊技スペースを確保して効率的に利用でき、さらに設計コストを削減できる。また、始動入賞口に始動入賞した始動記憶数に応じた表示演出をより効果的に行うことができる。始動記憶表示部は始動記憶数に応じた数だけランプなどの表示部を点灯させたり、その数字をセグメント表示部に表示させたり、任意の図形を上限始動記憶数（上限として予め設定されている、例えば「4」）で分割し、始動記憶数に応じた数だけその分割された領域を点灯させて行き、始動記憶数が上限始動記憶数に達した場合は図形全体が点灯されるようにする構成であってもよい。

【 0 0 2 3 】

請求項 3 に係る発明は、前記演出装置を、前記遊技領域を前面側に有する遊技盤の後面側から該遊技盤に取り付けられる取付部材に設けるようにしたものである。

この取付部材は遊技盤の後面側から取り付けられる構成であればどのような構成でもよく、遊技盤の後面と固定されてもよいし、遊技盤を挟み、遊技盤の開口部を介して遊技盤の前面側の他の部材と固定される構成であってもよい。ここで、取り付けられるとは強固に固定できればよく、例えばビス、螺子、釘、鉋などの固定手段により固定することが考えられる。

【 0 0 2 4 】

請求項 4 に係る発明は、前記ステージ部の前記演出装置の前面側に位置する部位に、遊技球を前記凹室内に導入可能にする導入部と、遊技球を前記導入部側から前記変動表示部側に誘導する傾斜部とを隣接させて形成するようにしたものである。

上記した手段によれば、遊技球は導入部および傾斜部の上面を緩やかに転動して変動表示部側に誘導される。

【 0 0 2 5 】

【発明の実施の形態】

図 1 は、本発明を適用して好適な遊技機の一例としてのパチンコ遊技機の遊技盤の構成例を示すものである。

図 1 において、符号 100 で示されているのは遊技盤であり、この遊技盤 100 の前面に、下方より発射された遊技球を遊技盤上部に誘導する円弧状のガイドレール 101、遊技球が放出されて流動する遊技領域 150、変動表示ゲームや遊技者にとって有利な特別遊技状態（大当たり遊技）における演出表示を行なう変動表示装置 200、普通電動役物からなり前記変動表示ゲームの始動条件を与える始動入賞口（特図始動口）を有する始動変

10

20

30

40

50

動入賞装置 102、普通図柄表示器 127 の始動条件を与える普図始動ゲート 103、アタッカーと呼ばれる変動入賞扉 104 を備える特別変動入賞装置 105、一般入賞口 107 ~ 110、始動変動入賞装置 102 の特図始動口への入賞により始動記憶として記憶された始動記憶数（例えば最大 4 個）を表示する特図始動入賞記憶表示器（始動記憶表示部）121、遊技の演出効果を高める装飾ランプ 124、打球の流れにランダム性を与える風車と呼ばれる打球方向変換部材 126 と多数の障害釘（図示略）が設けられている。

【0026】

なお、特に限定されるわけではないが、この実施例では、遊技盤 100 に設けられた全ての入賞口 102 ~ 110 のそれぞれに対応してそこへ入賞した球を検出するためにマイクロスイッチや非接触型のセンサからなる入賞センサが設けられている。即ち、始動変動入賞装置 102 の特図始動口の内部には特図始動センサ S S 1 が、普図始動ゲート 103 には普図始動センサ S S 2 が配置され、変動入賞扉 104 の内部にはカウントセンサ S S 3 と継続入賞センサ S S 4、一般入賞口 107 ~ 110 の内部には入賞（入賞口）センサ S S 5 ~ S S 8 がそれぞれ配置されている。そして、遊技球がこれらの変動入賞装置あるいは各種入賞口に入賞すると、特図始動センサ S S 1、カウントセンサ S S 3、入賞口センサ S S 5 ~ S S 8 から入賞球検出信号が後述の遊技制御装置 300 へ送られ、遊技制御装置 300 から排出制御装置 400 へ賞球数データが送信されて、球排出装置による賞球排出が行われるようになっている。

【0027】

ここで、前記普図始動ゲート 103 への通過球が普図始動センサ S S 2 により検出されると普通図柄表示器 127 が所定時間変動表示動作されると共に、その間にさらに普図始動ゲート 103 への通過球が発生するとその球数が記憶され、その記憶数に応じて普図始動入賞記憶表示器（図示省略）が点灯される。そして、普通図柄表示器 127 の変動表示が停止したときにその表示内容が所定の態様になると前記普通電動役物からなる始動変動入賞装置 102 が開成される。

【0028】

この開成された始動変動入賞装置 102 あるいは閉成状態の始動変動入賞装置 102 に遊技球が入賞すると液晶表示器（特別図柄表示器）210 の表示領域（変動表示部）210 S において複数の識別情報（図柄）による変動表示ゲームが所定時間行われるとともに、その間にさらに始動変動入賞装置 102 への入賞球が発生するとその球数が記憶されその記憶数に応じて特図始動入賞記憶表示器 121 が点灯される。

【0029】

そして、始動変動入賞装置 102 への入賞に関連して抽出された乱数値の判定を行なった後に、当該判定結果に対応した停止図柄を導出すべく、特別図柄表示器 210 における変動表示を開始し、所定時間経た後に前記停止図柄にて停止して変動表示を終了する。

【0030】

次いで、前記変動表示の終了を契機に、当該変動表示に係わった前記判定結果が当たりの場合は、変動表示ゲームの結果態様として特別結果態様（例えば、7, 7, 7）を導出表示させると共に、特別遊技状態を発生させ、前記変動入賞扉 104 が所定時間または所定入賞球数に達するまで開成される。

【0031】

さらに、前記変動入賞扉 104 内の入賞空間には一般入賞領域と継続入賞領域とが設けられており、継続入賞領域に遊技球が入賞したことを条件として前記変動入賞扉 104 の開成動作が所定回数まで繰り返される。

【0032】

遊技盤 100 における前記のような遊技の進行の制御および遊技制御において使用される乱数の生成は、前記遊技制御装置 300 が一連のプログラムを実行することによって行なわれる。また、前記特別図柄表示器 210 における変動表示制御は、遊技制御装置 300 とは別個に設けられた演出制御装置 500 によって、遊技制御装置 300 の制御に従って行われる。

10

20

30

40

50

【 0 0 3 3 】

次に、図 2 に基づいて、遊技制御装置 3 0 0 と演出制御装置 5 0 0 の一例を説明する。図 2 は、遊技制御装置 3 0 0 と演出制御装置 5 0 0 の概略構成を示すブロック図である。図 2 に示されているように、遊技制御装置 3 0 0 は遊技に必要な役物制御を行う半導体集積回路化されたワンチップマイコン（広義の CPU）からなる遊技用マイクロコンピュータ 3 1 1 と、水晶発振子の発振信号を分周して所定の周波数のクロック信号を得るクロック生成回路（発振器）3 1 2 と、各種センサからの信号を受け入れる入力インターフェース 3 1 3 と、ソレノイドなどの駆動手段に対する駆動信号や他の制御装置に対する制御信号を出力したりする出力インターフェース 3 1 4 とを含んで構成される。

【 0 0 3 4 】

前記遊技用マイクロコンピュータ 3 1 1 は、演算制御手段としての中央処理ユニット（CPU）と、記憶手段として ROM（リードオンリメモリ）および RAM（ランダムアクセスメモリ）、割込み制御回路（図示省略）などを内蔵しており、いわゆるアミューズチップ用の IC として製造されている。CPU が行なう遊技進行制御に必要なプログラムや賞球数データは ROM に格納されている。

【 0 0 3 5 】

遊技制御装置 3 0 0 には、入力インターフェース 3 1 3 を介して、始動変動入賞装置 1 0 2 内の特図始動センサ SS 1、普図始動ゲート 1 0 3 内の普図始動センサ SS 2、特別変動入賞装置 1 0 5 内の特別の入賞領域に対応した継続入賞センサ SS 4 と特定の入賞領域に対応したカウントセンサ SS 3、一般入賞口 1 0 7 ~ 1 1 0 内の入賞口センサ SS 5 ~ SS 8 からの検出信号などが入力される。

【 0 0 3 6 】

一方、遊技制御装置 3 0 0 からは出力インターフェース 3 1 4 を介して、普通図柄表示器（普図表示器）1 2 7 等に対する表示駆動信号、普通電動役物を開閉駆動する普電ソレノイド 3 5 4 の駆動信号、演出制御装置 5 0 0 に対するデータ信号、変動入賞扉 1 0 4 を開閉駆動して大入賞口を開閉するアタッカーソレノイド（大入賞口ソレノイド）3 5 3 の駆動信号、排出制御装置 4 0 0 に対するデータ信号、図示しない遊技店の管理装置に対して大当たり発生などのデータを送信する盤用外部情報出力端子（データ出力端子）3 5 2 への信号などが出力される。

【 0 0 3 7 】

なお、遊技制御装置 3 0 0 には、バックアップ電源 3 3 0 が設けられており、停電発生時等において、遊技用マイクロコンピュータ 3 1 1 内の RAM に記憶された各種データを保持するようになっている。

【 0 0 3 8 】

演出制御装置 5 0 0 は、マイクロコンピュータ（CPU）5 2 1、遊技制御装置 3 0 0 とのインターフェース回路 5 2 2、制御用プログラムを記憶する PRG ROM 5 2 6 A、各種キャラクタ等の画像データを記憶する CGG ROM 5 2 6 B、CPU 5 2 1 の作業領域を提供したり遊技制御装置 3 0 0 から送られて来たデータや表示データを記憶するランダムアクセスメモリ（DRAM）5 2 4、液晶表示器 2 1 0 を表示駆動する画像表示プロセッサ（ビデオディスプレイプロセッサ：VDP）5 2 5、表示すべき画像データを一時的に格納するフレームバッファとしての DRAM 5 2 7 などで構成される。

【 0 0 3 9 】

CPU 5 2 1 には、変動表示ゲームの変動パターン（演出パターン）を決定するための演出パターン決定乱数カウンタ等が設定された RAM を備えている。また、CPU 5 2 1 にはインターフェース回路 5 2 8 を介して演出用のスピーカ 6 0 1 および装飾用のランプ・LED 6 0 2 が接続されている。また、画像表示プロセッサ 5 2 5 には LCD（液晶ディスプレイ）用のインターフェース回路 5 2 9 を介して変動表示装置 2 0 0 を構成する液晶表示器 2 1 0 が接続されている。

【 0 0 4 0 】

演出制御装置 5 0 0 の CPU 5 2 1 には、インターフェース 5 2 2 を介して、前記遊技制

10

20

30

40

50

御装置 300 から変動表示コマンドや停止図柄データ、停止コマンドなどの表示制御情報等が入力される。また、PRGROM 526A には主にプログラム等が、CGGROM 526B には画像データ（図柄データ、動画キャラクタデータ、背景画データ、テクスチャデータ等）が格納されている。

【0041】

前記遊技制御装置 300 から表示制御情報が入力されるとインターフェース 522 から CPU 521 に対して受信割込みがかかり、これに応じて CPU 521 は受信データ（表示制御情報）を DRAM 524 のバッファ領域に格納する。そして、CPU 521 は遊技制御装置 300 からの表示指令信号（コマンド）に基づいて、変動表示ゲームの変動パターン（演出パターン）等を決定し、その決定に基づいて、PRGROM 526A に格納されているプログラムを実行し、2D の画像情報（図柄表示情報、動画キャラクタ画面情報、背景画情報等）を作成したり、3D の画像情報（図柄用オブジェクト、動画キャラクタ用オブジェクト、背景用オブジェクト）の座標演算（ジオメトリ演算）等を行い、これらの演算結果を DRAM 524 に格納する。

10

【0042】

VDP 525 は、DRAM 524 に格納された画像情報に基づいて、2D または 3D の画像の描画（レンダリング）を行って、フレームバッファとしての DRAM 527 に格納する。そして、DRAM 527 の画像を所定のタイミング（垂直同期信号 V-SYNC と水平同期信号 H-SYNC に合わせて）で、LCD インターフェース 529 へ送出して、変動表示装置 200 を構成する液晶表示器 210 に出力する。

20

【0043】

VDP 525 が行う描画処理は、2D と 3D の点描画、線描画、トライアングル描画、ポリゴン描画を行い、さらに 3D 描画では、テクスチャマッピング（テクスチャリング）、ライティング処理、アルファブレンディング、シェーディング処理（グローシェーディング等）、陰面消去（Z バッファ処理等）を行って、CPU 521 が設定した 3D オブジェクトをフレームバッファとしての DRAM 527 へ描画する。なお、フレームバッファは、2D のフレームバッファと 3D のフレームバッファをそれぞれ設定しておき、2D の画像を 3D の画像に重ね合わせて出力（オーバーレイ）することが可能である。

【0044】

VDP 525 と液晶表示器 210 の間のインターフェース 529 は、変動表示装置 200 の種類に応じて適宜選択可能であり、ここでは変動表示装置 200 の液晶表示器 210 として液晶ディスプレイを用いたが、CRT、EL あるいはプラズマ方式のディスプレイを採用する場合には、これらのディスプレイデバイスに対応するインターフェースを採用することとなる。

30

【0045】

PRGROM 526A には、制御プログラム、表示プログラム（仮想 3 次元空間に相当する 3 次元座標系にオブジェクトおよび視点を設定するための設定情報を導出するプログラムを含む）等を格納している。

CGGROM 526B には、変動表示ゲームに用いる識別図柄、背景、動画キャラクタ等の 2D データおよび 3D オブジェクトデータ（ポリゴンデータ）、テクスチャデータを格納している。

40

【0046】

3D の描画表示は、仮想 3 次元空間の座標系内に、視点および CGGROM 526B から読み出した各種のオブジェクトを設定し、そのオブジェクトを変動させたり視点を変位させる、いわゆるジオメトリ演算処理を行う。また、仮想 3 次元空間の座標系内のオブジェクトを視点に基づく投影平面に投影した 2 次元座標情報である投影情報を生成する。その投影情報に基づいて、各オブジェクトの各ポリゴンの頂点にテクスチャを合うように変形して、描画を行い、全てのオブジェクトへテクスチャを描画すると、表示画像（フレームバッファとしての DRAM 527）を液晶表示器 210 に出力する。

【0047】

50

なお、入力インターフェース522の手前には、信号伝達方向規制手段であるバッファ回路530を設けており、遊技制御装置300から演出制御装置500への信号入力のみを許容し、演出制御装置500から遊技制御装置300への信号出力を禁止するようになっている。

【0048】

次に、本実施形態の要部を構成する変動表示装置200の構成について説明する。

図3は変動表示装置の分解斜視図、図4は外観正面図、図5は外観斜視図である。

図3に示されているように、変動表示装置200は、前記遊技盤100の表面に取り付けられる前面構成部材200Aと、遊技盤100の裏面に取り付けられる取付部材200Bと、表示装置本体200Cとからなる。遊技盤100には変動表示装置200を取り付けるための開口部100aが設けられており、前面構成部材200Aと取付部材200Bは、遊技盤100としてのベニア板を両面から挟むことにより遊技盤に固定される。具体的には、図3に示すように前面構成部材200Aを遊技盤100の表面側からベニア板の開口部100aに挿入して、遊技盤100の裏面側から取付部材200Bを接合し、位置決め用のボス252cなどを位置決め穴227などに挿入することによって変動表示装置200が遊技盤100に取り付けられ、遊技盤100の略中央部に配置されるセンター役物（センターケース）を構成する。

10

【0049】

また、表示装置本体200Cは、内部に図示しない液晶表示基板、表示制御用IC、表示設定変更用スイッチ、ボリューム調整用プラグ、大当たりや図柄確定の回数を計数するカウンタ、表示制御装置と外部接続する外部端子などを内蔵した基板収納ボックス201Cを備え、前記液晶表示基板の一部である液晶表示器210が取付部材200Bに設けられている開口部225aから視認可能となるように、取付部材200Bの背部から挿入され固定される。

20

【0050】

また、変動表示装置200には、表示装置本体200C側の液晶表示器210および演出装置220の双方の前面側周縁部を前面構成部材200Aの開口部200aの1つの内周で包囲することで前面側が開口した凹室部（凹室）250が形成されている（図5参照）。このように変動表示装置200は前面構成部材200Aの前面に設けられた開口部200aから液晶表示器210およびこの液晶表示器210の右側に隣設されている演出装置220を臨めるように構成されている。なお、図4および図5では、前面構成部材200Aと取付部材200Bとの関係をわかりやすく表現するために遊技盤100のベニア板の図示を省略した。

30

【0051】

図7は前面構成部材（枠体）200Aの斜視図、図8は前面構成部材の分解斜視図を示す斜視図、図9は前面構成部材を遊技盤に取り付けたときの斜視図である。

前面構成部材200Aは、変動表示ゲームの特定のイベントに対応して可動する上部可動演出部材251と、遊技盤100の表面に接続される本体枠252と、発光ダイオードの発光を利用して演出表現するとともに一般入賞口を内部に包含する側部装飾部材253と、液晶表示器210および演出装置220の前面に位置するステージ部254などから構成されている。

40

【0052】

前面構成部材200Aの本体枠252は、図7に示すように、中央が大きく開口した形状をしており、挿入部252aが遊技盤100の開口部100a（図3参照）へ挿入されて、遊技盤100の裏面側から装着された取付部材側の液晶表示器210、演出装置220の前面側周縁部を包囲することによって凹室部（凹室）250（図5参照）を形成する。

【0053】

この本体枠252の外周部にはフランジ状の取付基盤が形成されており、この取付基盤が遊技盤100の表面に当接させられるとともに、ビス等の固定手段で固定されることにより、本体枠252が遊技盤100へ取り付けられる。さらに、図7に示すように本体枠2

50

5 2の前面側には、外周に半球状の表面飾り 2 5 5 がなされるとともに、飾り部材 2 5 6 , 2 5 7 などが配置されて装飾されている。

【 0 0 5 4 】

また、本体枠 2 5 2 の上方には遊技領域 1 5 0 を流動する遊技球が変動表示装置 2 0 0 の上方から凹室 2 5 0 へ進入するのを防止するとともに、遊技球を左側の遊技領域に誘導する鍍部 2 5 8 A (図 6 参照) が設けられている。また、本体枠 2 5 2 の右上方には右端に後述する球流路 2 6 8 への流下口を有する鍍部 2 5 8 B (図 6 参照) が設けられている。

【 0 0 5 5 】

また、図 7 に示すように本体枠 2 5 2 の上部には上部可動演出部材 2 5 1 として、キャラクターを表形した人形の構造物 2 5 1 A , 2 5 1 B が配置されている。このうち、左側の上部可動演出部材 2 5 1 A は、変動表示ゲーム中に発生する特定のイベント、例えば大当たり等が液晶表示画面上の表示態様に関連付けられて、キャラクターの中心部 2 5 1 a (図 4 参照) を支持部として左右の時計周りに微小に回転を繰り返し、右側の上部可動演出部材 2 5 1 B は、左側の上部可動演出部材 2 5 1 A の動作と同時にキャラクターの中心部 2 5 1 b (図 4 参照) を支持部としてキャラクターの頭部を微小に上下方向に可動させ、これを繰り返す。これらのキャラクターの動作は図示しないソレノイドの動作に連動されて制御されている。

【 0 0 5 6 】

本体枠 2 5 2 の左方には図 7 に示すように鎖状表面飾り 2 5 9 が設けられ、その後方には基板上の発光ダイオードの発光を装飾演出するレンズ装飾部材 2 6 0 (図 8 参照) が設けられている。さらに、本体枠 2 5 2 の外周部の前面と当接して遊技球が進入できる開口部を形成しているワープ入口 2 6 1 (凹室内へ遊技球を導入する導入口でもある。) と、該ワープ入口 2 6 1 に入った遊技球をステージ部材側へ誘導するワープ通路部材 2 6 2 などが設けられている。

【 0 0 5 7 】

また、本体枠 2 5 2 の右方には円弧状の起立壁 2 6 4 (鍍機能もあり遊技球が凹室内に入らないようにする。) が設けられている。この起立壁 2 6 4 と、遊技盤に設けられた遊技領域区画壁 2 6 5 (図 6 参照) および側部装飾部材 2 5 3 の上面に形成された誘導面 2 6 6 を接合して形成された側面とで、遊技球 1 個分の隙間を有する球流路 (流下溝) 2 6 8 (図 6 参照) を形成する。また、本体枠 2 5 2 の右側の取付基盤を起立壁 2 6 4 に沿って突出させて球流路 2 6 8 の奥側の壁面部 2 8 4 が形成されており、この壁面部 2 8 4 の表面には略六角形状の凹部からなる装飾がなされている。

【 0 0 5 8 】

また、本体枠 2 5 2 の裏面側には円筒状の位置決め用ボス 2 5 2 c (図 7 参照) が設けられ、取付部材側の位置決め穴 2 2 7 (図 9 参照) に挿入することにより、前面構成部材 2 0 0 A と取付部材 2 0 0 B の位置決めがなされる。

また、図 7 に示すように本体枠 2 5 2 の下部にはステージ部 2 5 4 が設けられており、凹室 2 5 0 内において遊技球が多彩なパターンで転動することを可能としている。

前面構成枠 2 0 0 A は上述したように本体枠 2 5 2 をベースとして、本体枠 2 5 2 に種々の部材を設けて構成される。

【 0 0 5 9 】

以下に、前面構成枠 2 0 0 A のステージ部 2 5 4 について説明する。図 7 に示すように、ステージ部 2 5 4 は、液晶表示器 2 1 0 の前面に位置し上面が床板状に構成されたステージ床板部材 2 6 9 と、ステージ床板部材 2 6 9 の後方に設けられ誘導部を形成する一対のステージ装飾部材 2 7 0 a , 2 7 0 b と、演出装置 2 2 0 の前面に位置し円弧状の起立壁 2 6 4 に隣接しながら凹室部 (凹室) 2 5 0 の内側壁を形成する導入部 2 7 1 と、導入部 2 7 1 とステージ床板部材 2 6 9 との間に設けられ打球をステージ側へ導入する傾斜部 2 7 2 から構成され、遊技球が転動する上記ステージ床板部材 2 6 9 、導入部 2 7 1 および傾斜部 2 7 2 のすべての上面で転動部を形成している。

【 0 0 6 0 】

ステージ床板部材 269 は、上面が滑らかな波形状に湾曲した構造の床板部材であり、本体枠 252 の下辺部の始動変動入賞装置 102 の上方で液晶表示器 210 の前方に位置する部分に配設される。ステージ床板部材 269 における上部に膨出した部位の下部には切欠部が形成されており、本体枠 252 と接合されて始動誘導流路（誘導部）を形成し、始動誘導流路の下流側には始動誘導流路出口（誘導部）273 を形成する。また、図 8 に示すように、ステージ床板部材 269 の上部湾曲面の頭頂部には後述する始動誘導流路入口（誘導部）274 へ打球が流れ易くするための導入溝（誘導部）275 が設けられ、湾曲面の下端部周辺にはステージ上で転動している打球を遊技領域 150 の下方側へと誘導するステージ落下部 276 が設けられている。ステージ装飾部材 270a, 270b は、図 7 に示すように、ステージ床板部材 269 の後方に打球一つ分の間隔をおいて設けられ、始動誘導流路入口 274 を形成する（誘導部）。ステージ後部プレート 278 は、図 8 に示すように、その前面に始動誘導流路入口を示す標識 279 および一对のテーパ状の誘導リップ 277 を有しており、誘導リップが始動誘導流路入口 274 内に臨むように配設される。

10

【0061】

ステージ部 254 を構成する導入部 271 および傾斜部 272 は、図 7 に示すように、本体枠 252 の下辺部に一体に形成されており、ステージ床板部材よりも高くなるように形成されている。すなわち、本体枠 252 の下辺部は、全体として、液晶表示器 210 の前面側に位置しステージ床板部材を配置された部位と演出装置 220 の前面側に位置する部位との間に段差を有する略階段状の形状をしており、上段側に導入部 271 および傾斜部 272 が形成されている。また、本体枠 252 の下辺部の演出装置 220 の前面側に位置する部位の前方に形成された前面壁 280 には、立体的な形状、例えば半球状の始動記憶表示部（始動記憶表示部）281 が設けられている。始動記憶表示部 281 は始動入賞した始動記憶数に応じた数の始動記憶用ランプ 281a ~ 281d からなり、例えば最大 4 個まで表示できる。始動記憶数は変動表示ゲームが消化されるごとにデクリメント（-1）されるため、それに対応して始動記憶用ランプ 281a ~ 281d も消灯される。

20

【0062】

導入部 271 は、図 7 に示すように、遊技盤の後方に向けて高くなるように微小な角度で傾斜している。傾斜部 272 は導入部 271 側の方がステージ床板部材 269 側よりも高くなっている、すなわち、傾斜部 272 は向かって右側の方が高くなるように傾斜している。

30

【0063】

上述した構成のステージ部 254 において、遊技球は以下のようにして転動する。すなわち、遊技者の操作により遊技球が遊技領域 150 の上方へ発射されると、この遊技球は遊技領域 150 内を下方へ向けてランダムな流下経路を辿りながら落下する。そして、変動表示装置 200 の左側に回り込んだ遊技球の内いくつかは、ワープ入口 261 またはステージ部 254 の下方から凹室 250 内に取り込まれる。また、変動表示装置 200 の右側に設けられた球流路 268 を流下した遊技球のうちいくつかは、球流路 268 を通過して障害釘 290 に衝突して跳ね返ることにより主に導入部 271 から凹室 250 内に取り込まれる。

40

【0064】

このようにして凹室 250 の内部に導入された遊技球は、ステージ床板部材 269 の上面（流下調整部）に流入され、上記ステージ床板部材 269 の上面を転動する。そして、導入溝 275 に嵌った場合は始動誘導流路入口 274 へと導入され始動誘導流路入口 274 内の誘導リップ 277 に衝突して流動方向が変換され、始動誘導流路を流下した後、始動誘導流路出口 273 方向へと流動して始動変動入賞装置 102 を目指して遊技盤下方へと流下される。このように導入溝 275 に嵌って始動誘導流路入口 274 へと導入された遊技球は特図始動口への入賞確率が高くなることになる。一方、導入溝 275 に嵌らなかった遊技球は、そのまま転動を続けて転動方向側のステージ落下部 276 上に乗り、ステージ床板部材 269 から落下して遊技盤下方へと流下されるか、または、何回かステージ床板部材 269 の上面を左右方向に行き来して繰り返し転動し続けて、左右いずれかのステ

50

ージ落下部 276 から落下して遊技盤下方へと流下される。

【0065】

このようにステージ部 254 によれば、打球を導入部 271 からステージ床板部材 269 の上面まで転動させるとともにステージ床板部材 269 の上面を左右方向に行き来させ、比較的長い時間転動させ続けることができ、また、左右のステージ装飾部材 270a, 270b の間に形成されている始動誘導流路入口 274 へ打球を落下させることにより始動誘導流路入口 274 へ比較的高い確率で導入させることができる。さらに、導入部 271、傾斜部 272 および起立壁 264 を備えることにより打球をステージ床板部材 269 へと導入できる。

従って、ステージ上に導入される打球の数を増加させるとともに、ステージ上での打球の流動する方向を多彩に変化させることができるため、遊技の面白みをより増加させられるとともに遊技者の期待感をさらに高められる。

10

【0066】

次に、前面構成部材 200A の右下方に設けられた、側部装飾部材 253 について説明する。側部装飾部材 253 は、図 8 に示すように本体枠 252 の右下端部の取付基盤を突出させて形成した突出部 285 に内カバー 285a を装着してその上から外カバー 285b をさらに装着することにより形成される。内カバー 285a は半透明の蛍光色で表面全体が覆われている。そして、外カバー 285b の楕円形開口部 285c から半透明の内カバー 285a、遊技盤 100 の開口部 100c (図 3 参照) を介して取付部材側の発光ダイオード 285d...、を複数備えた基板 223 (図 9 参照) を臨むことができるように構成されている。

20

したがって、変動表示ゲームの特定のイベントに対応して上記発光ダイオード 285d...、が発光すると、内カバー 285a の半透明の蛍光色を帯びた発光により装飾演出がなされる。

【0067】

また、外カバー 285b の上面には遊技領域区画壁 265 と接合して遊技球 1 個分の隙間を有する球流路 (流下溝) 268 を形成する誘導面 266 が設けられ (図 7 参照)、左側面には一般入賞口 107 としての開口が設けられている。この一般入賞口 107 に入賞した入賞球は、表面誘導樋 286 を介して遊技盤の裏面側へ流下処理される。この誘導樋は、遊技盤 100 を貫通するように構成されている。すなわち、前面構成部材側の表面誘導樋 (表面側) 286 (図 7 参照) と取付部材側の裏面誘導樋 (裏面側) 287 (図 9 参照) を遊技盤 100 の開口部 100c に挿入することにより双方の端面同士が接触して、誘導樋が連続するように構成されている。

30

【0068】

この側部装飾部材 253 において前記発光ダイオード 285d...、の発光が内カバー 285a を通過することにより蛍光色を帯びた発光の装飾演出ができるため、変動表示ゲームの演出効果をさらに高めることができる。また、側部装飾部材 253 は一般入賞口 107 を側面に有するため、球流路 268 へ流入した打球が無駄球になる確率が下がり遊技の面白みが高くなる。従って、遊技者が鎧部 258B の右側方向へ打球を流す打ち方も取れるようにして、遊技のやり方のバリエーションを増加させて、遊技の興趣を高めることができる。

40

【0069】

次に、遊技球 1 が遊技領域の右側へ打たれた場合の遊技球の流路について図 6 を参照して説明する。遊技球 1 が遊技ルール 101 に沿って発射されて遊技領域に打ち出され、本体枠 252 の上部右側の鎧部 258B に流下されると、鎧部 258B に沿って右側に転動され導入口から球流路 268 に誘導される。そして、遊技球 1 は球流路 268 を通過して球流路 268 の下端において誘導面 266 によりステージ部方向に誘導されて変動表示装置の下方の遊技領域に放出されて障害釘 290 に衝突する。

【0070】

ここで遊技球 1 が下方へ流下または左下方へ跳ね返った場合は、そのまま遊技盤 100 の

50

下方へ流動される。また、右下方へ跳ね返った場合は、側部装飾部材 253 の右側面上に設けられている一般入賞口 107 へ入賞する可能性が高い。一方、左上方へ跳ね返った場合は、ステージ部 254 の導入部 271 の上面に遊技球 1 が誘導されて傾斜部 272 を介してステージ床板部材 269 の始動誘導流路入口 274 へと誘導されていく可能性が高い。

【0071】

なお、これらの一連の遊技球の流れの傾向は、球流路 268 の下端から放出されてから最初に衝突する障害釘 290 の曲がり具合などの釘調整の程度によって大きく左右されることになる。

【0072】

図 9 は、本実施形態に係る遊技機の取付部材の斜視図である。

取付部材 200B は、概略して説明すると、例えば透明な樹脂などからなる取付本体枠 230 と、各種イベントの発生に関連付けられた演出表現を行う演出表示器 221 および可動演出部材 222 とで構成される演出装置 220、始動記憶表示部用などの各種ダイオード、抵抗、IC などが配設されている基板 235 から構成されている。

【0073】

この演出表示器 221 は、前記表示装置本体 200C が挿入される開口部 225a が左側に形成されたベース基盤 224 の右側表面に取り付けられた格子状の発光部材 221U と、発光部材 221U の背部の基板 235 に搭載されている発光体 (LED) とにより構成されている。より詳細に説明すると格子状に形成された白色の発光部材 221U は、縦方向と横方向の格子の各交点に装飾レンズ部 221U1 ~ 221U9 が形成され、格子の右端に上、中、下の 3 つの結果表示レンズ部 221Ua, 221Ub, 221Uc が形成されている。各レンズ部の背部には必ず発光ダイオードのような発光体が配置されている。さらに発光部材 221U の格子の部分の背部にも適当な間隔で発光体が配置されている。これらの発光体を適当に発光させることにより、数字や符号を発光部材にて表示させることができる。上記結果表示レンズ部 221Ua ~ 221Uc のうち、中央部の大当たりレンズ部 221Ua は、大当たり結果に関連付けられて発光表示され、他の 2 つのはずれレンズ部 221Ub, 221Uc (上、下) は、はずれ結果に関連付けられて発光表示される。なお、大当たり結果になると、大当たりレンズ部 221Ua が発光表示すると共に、可動演出部材 222 が上方へ可動する。

【0074】

取付本体枠 230 は、遊技盤 100 に裏側からビスなどの固定手段によって螺着される強固な枠であって例えば、透明な合成樹脂などから形成されており、中央には前記表示装置本体 200C の表示部が臨む開口部が形成されている。この取付本体枠 230 の前面に、各種イベントの発生に関連付けられた演出表現を行う前記演出表示器 221 と可動演出部材 222 とを有する上記ベース板 224 が、開口部同士が一致するように位置決め固定されている。

【0075】

また、図 9 に示すように、後述する前面構成部材 200A に構成されている上部可動演出部材 251 を可動させるためのソレノイドの配線などを遊技盤 100 の裏面側へ誘導するために配線用開口 240 が取付本体枠 230 の上部に設けられている。

【0076】

この取付本体枠 230 は、図 5 に示すように、前面構成部材 200A の前面に設けられた開口部 200a から凹室部 (凹室) 250 の底面において上記液晶表示器 210、演出表示器 221 および可動演出部材 222 が臨めるような状態に配置された後、前面構成部材 200A および遊技盤 100 と接合されて固定される。より詳細には、図 9 に示すように前面構成部材 200A 側に設けられている図示しない位置決め用のボスを取付本体枠 230 の右上方に設けられている位置決め穴 226 に、他の位置決め用のボス 252c を取付本体枠 230 の左上方に設けられている位置決め穴 227 に挿入することにより前面構成部材 200A と取付部材 200B の位置が決定される。

10

20

30

40

50

【 0 0 7 7 】

なお、取付本体枠 2 3 0 の右下方に設けられている位置決め凸部 2 2 8 は、遊技盤 1 0 0 側に設けられている図示しない位置決め用の凹部に挿入され、取付部材 2 0 0 B の遊技盤 1 0 0 に対する位置決めがなされる。

【 0 0 7 8 】

このような形状に取付本体枠 2 3 0 が構成されていることにより前面構成部材 2 0 0 A のみを遊技盤 1 0 0 の表面に配置して、取付部材 2 0 0 B と表示装置本体 2 0 0 C は裏面側に配設できる。従来は、前面構成部材に演出装置を配設して、その裏面に表示装置本体を遊技盤の裏面側から接合させていたため、取付部材の大きさが設計上制限される傾向にあったが、上記構成によれば、大きな可動演出装置などを取付部材に配設することが可能となる。

10

したがって、大型の可動演出部材 2 2 2 や演出表示器 2 2 1 などの演出装置 2 2 0 を遊技盤の裏面側から配設して、視覚的に大きな演出効果を発揮できるため、遊技者に大きな期待感を与え遊技のゲーム性をさらに高めることができる。

【 0 0 7 9 】

また、前面構成部材 2 0 0 A と取付部材 2 0 0 B を別々に設け、それぞれ遊技盤 1 0 0 の前後から位置決めすることにより接続する構成をとっているため、大型の取付部材 2 0 0 B を安定に配設可能となる。このため、取付部材の内部に配設されるダイオード、抵抗、などの各種回路を備えた基板や、効果音を発生するスピーカ、や各種制御用の回路やメモリを内蔵した IC、配線コード、外部接続端子などの大きさの自由度が増すとともに、取付部材に含まれる各種配線の整備調整および遊技店側のメンテナンス、大当たり確率の設定変更を容易に行うことができる。

20

【 0 0 8 0 】

次に、演出表示器 2 2 1 および可動演出部材 2 2 2 の具体的な動作を説明する。

まず、通常モードの変動表示ゲームにおいて実行されるリーチ予告について説明する。

このリーチ予告とは通常モードの変動表示ゲームにおいて変動演出パターンがリーチゲームとなることを予告する演出をいう。このリーチ予告は、例えば、所定の乱数が抽出されて変動演出パターンがリーチゲームとなった時（以下、リーチ発生時と呼ぶ。）に必ず行うようにしてもよいが、本実施の形態ではリーチ発生時にその何分の一かの確率（例えば、 $1/3$ ）で表示装置側にて演出制御を行ってリーチ予告を行うようにした。これにより、リーチ予告が行われた場合は、確実に次の変動表示ゲームの変動演出パターンがリーチゲームとなるため、遊技者は次の変動表示ゲームがリーチゲームとなることを予め知ることができ遊技に対する期待感を極めて高めることができる。一方、変動表示ゲーム中においてリーチ予告が行われない場合であっても、変動表示ゲームの変動演出パターンがリーチゲームとなる可能性を残すことができるため、変動表示ゲームが通常の表示態様であっても遊技者にリーチに対する期待感を与えることができる。

30

【 0 0 8 1 】

本実施形態では、図 1 0 に示すように変動表示ゲーム中に演出表示器 2 2 1 の中心部から外側に向けて光点が広がるような変動演出表示(爆発するような表示)によりリーチ予告を行う。例えば、図 1 0 (a) に示すように、変動表示ゲームが開始され液晶表示器 2 1 0 の表示領域 2 1 0 S 上に 3 桁の図柄が変動表示されると、まず、演出表示器 2 2 1 の表面の格子状の発光部材 2 2 1 U の中心部にある装飾レンズ部 2 2 1 U 5 の後方の発光体が点灯する。それとともに、可動演出部材 2 2 2 は回転支持部 2 2 2 a を中心として上方へ回動して大当たりレンズ部 2 2 1 U a が表出される。所定の時間が経過した後、図 1 0 (b) に示すように、格子状の発光部材 2 2 1 U の中心部周辺の格子部分の後方の発光体がさらに点灯して、全体として格子状の発光部材 2 2 1 U 上に十字の形状の発光表示 CR がなされるとともに、可動演出部材 2 2 2 は回転支持部 2 2 2 a を中心として下方へ回動して、再び大当たりレンズ部 2 2 1 U a は握りこぶし形状の可動演出部材 2 2 2 により隠される。その後、所定の時間が経過すると、図 1 0 (c) に示すように、格子状の発光部材 2 2 1 U の中央部の格子部分の後方の発光体がさらに点灯して、全体として、格子状の発光

40

50

部材 2 2 1 U 上に大十字と小十字を組み合わせた形状の発光表示 B R がなされるとともに、可動演出部材 2 2 2 は回転支持部 2 2 2 a を中心として上方へ回動して、大当たりレンズ部 2 2 1 U a の後方の発光体が点灯される。

【 0 0 8 2 】

演出表示器 2 2 1 および可動演出部材 2 2 2 による図 1 0 (a) ~ 図 1 0 (c) のような動作が繰り返し行われることにより、演出表示器 2 2 1 では発光点が爆発して再び収束する演出表現が可能となる。このように液晶表示器 2 1 0 の演出表示態様と関連付けされず別個独立に演出表示器 2 2 1 と可動演出部材 2 2 2 でインパクトの強い視覚的な演出を行うことができる。そのため、遊技者のリーチゲームへの期待感を効率良く高めることができる。

10

【 0 0 8 3 】

なお、抽選の結果が大当たりとなった場合（以下、大当たり発生時と呼ぶ。）に、当該変動表示ゲーム開始時において上述したような演出表示器 2 2 1 と可動演出部材 2 2 2 による予告（大当たり予告）を行ってもよい。この場合、リーチ予告の演出態様とは異なり、より派手な演出態様としてもよい。

【 0 0 8 4 】

次に、演出表示器 2 2 1 および可動演出部材 2 2 2 で実行されるリーチ演出について説明する。リーチ演出とは所定の乱数が抽出されて変動演出パターンがリーチゲームとなった場合に実行される変動表示ゲームの演出をいう。

リーチ演出は一般に、図 1 1 (a) に示すように、例えば、まず液晶表示器 2 1 0 の表示領域 2 1 0 S 上に右、左の欄の順に図柄（例えば「 7 」の図柄）が停止され、リーチ態様が形成されて、中の欄の図柄が変動を続ける状態で、液晶表示画面上に各種キャラクターおよび背景などの画像が変動表示されたり、中の図柄が停止する際の変動速度を減速させたり、停止図柄が上下に 1 コマずつずれたりする停止態様の演出表現がなされている。

20

【 0 0 8 5 】

本実施形態では、変動表示ゲームにおいてリーチ態様が発生した場合に、液晶表示器 2 1 0 の演出態様と連動して演出表示器 2 2 1 および可動演出部材 2 2 2 でリーチ演出が実行される。

この本実施形態におけるリーチ演出は、所定の乱数が抽出されて抽選された結果、変動演出パターンがリーチゲームのうち特定のリーチであるスペシャルリーチであると判定された場合に実行される。このスペシャルリーチとは変動表示ゲームの結果が大当たり停止図柄となる期待感が通常のリーチよりも高いリーチ変動演出パターンをいう。

30

【 0 0 8 6 】

図 1 1 を参照して本実施形態におけるリーチ演出の一例を説明する。まず、所定の乱数が抽出されスペシャルリーチの発生が決定されてスペシャルリーチ変動演出パターンに対応する変動表示ゲームが開始されると、図 1 1 (a) のように左右に同一の図柄が停止表示され、次に図 1 1 (b) に示すように、液晶表示器 2 1 0 の表示領域 2 1 0 S 上に右、左の欄の停止図柄、例えば「 7 , 7 」が拡大表示されるとともに中の欄の図柄が表示領域 2 1 0 S 上から消える。それとともに、中の欄の変動表示に代えて演出表示器 2 1 1 に変動図柄、例えば「 6 」、「 7 」... が順次切り替わりながらセグメント表示により発光表示される。そして、所定の時間経過した後、予め抽選により決定されている停止図柄、例えば「 6 」が演出表示器 2 1 1 にセグメント表示により発光表示されて変動表示ゲームが終了する。

40

【 0 0 8 7 】

所定の乱数が抽出されることにより大当たりでない判定された場合は、停止図柄は「 7 」以外（図 1 1 (b) では「 6 」）となるが、大当たりであると判定された場合は、停止図柄は「 7 」（図 1 1 (c) 参照）となり演出表示器 2 1 1 に停止図柄、例えば「 7 」が所定の期間、セグメント表示により発光表示されるとともに、可動演出部材 2 2 2 は回転支持部 2 2 2 a を中心として上方へ回動して、大当たりレンズ部「 」 2 2 1 U a の後方の発光体が点灯される。

50

なお、演出表示器 2 1 1 に変動表示される図柄は、点滅されていても良いし、各セグメントごとに順に表示させるようにしてもよい。

【 0 0 8 8 】

このように演出表示器 2 1 1 の表面の格子状の発光部材 2 2 1 U にスペシャルリーチゲームにおける変動図柄、例えば「 6 」, 「 7 」...などをセグメント表示制御により表示することができるため、遊技者に対してリーチ演出を効果的に行うことができる。また、可動演出部材 2 2 2 が回転支持部 2 2 2 a を中心に半円弧状に上下方向に回動して、大当たりレンズ 2 2 1 U a を塞いだり表出させたりして動的に演出表示できるため、遊技者に対してははららどきどきさせるような感覚を与えることができる。

【 0 0 8 9 】

このように液晶表示器 2 1 0 の演出表示態様と関連付けて演出表示器 2 2 1 と可動演出部材 2 2 2 でインパクトの強い視覚的な演出を行うことができる。そのため、遊技者の大当たりへの期待感を効率良く高めることができる。

【 0 0 9 0 】

次に図 1 2 を参照して本実施形態におけるリーチ演出の他の例について説明する。まず、所定の乱数が抽出されスペシャルリーチの発生が決定されスペシャルリーチ変動演出パターンに対応する変動表示ゲームが開始されると、図 1 2 (a) のように左右に同一の停止図柄が停止表示され、次に図 1 2 (b) に示すように、液晶表示器 2 1 0 の表示領域 2 1 0 S の上方にリーチ変動演出態様「 7 , - , 7 」(「 - 」は変動中を示す)が表示され右側に「当り」、「外れ」の画像が複数個、例えば 5 個表示されるとともに、演出表示器 2 2 1 は格子状の発光部材 2 2 1 U を利用したスペシャルリーチゲームとしての阿弥陀くじゲームを実行する(図 1 2 (b) , (c))。

【 0 0 9 1 】

ここで、表示領域 2 1 0 S の右側に表示される「当り」、「外れ」の画像の種類、配列パターンは複数用意され、大当たりまたは外れとなる割合を変更できる。図 1 2 では、1 種類の当たり画像「当り」が 2 個、1 種類のはずれ画像「外れ」が 3 個、配列されているので、表示上では「外れ」で確定する確率が高くなる。これに対して、変動表示ゲームの結果が大当たりとなる場合には、有利なパターン(例えば、「当り」画像の割合が高い配列パターン)を選択し易いように制御している。従って、遊技者は「当り」、「外れ」の画像の配列パターンの選択結果によって大当たりが発生する確率(信頼度)を推測することができる。

【 0 0 9 2 】

このスペシャルリーチゲームとしての阿弥陀くじゲームではまず、可動演出部材 2 2 2 が回転支持部 2 2 2 a を中心として上方へ回動されて大当たりレンズ部 2 2 1 U a の後方の発光体が点灯され、次に大当たりレンズ部 2 2 1 U a から阿弥陀くじゲームが進行され、表示領域 2 1 0 S の右側に表示される「当り」、「外れ」画像のいずれかに到達する。そして、阿弥陀くじゲームで「当り」画像 3 2 , 3 4 のいずれかに到達した場合は液晶表示器 2 1 0 の表示領域 2 1 0 S の上方に大当たり停止態様「 7 , 7 , 7 」が表示されて表示上で大当たりが確定される(図 1 2 (c))。

【 0 0 9 3 】

ここで阿弥陀くじゲームが進行する進行態様は複数パターン用意されており、ゲーム毎に任意のパターンが選択されるため、阿弥陀くじゲームが任意の経路を選択しながら進行して、大当たりレンズ部 2 2 1 U a から表示領域 2 1 0 S の右側に表示される「当り」、「外れ」画像のいずれかに到達するかのごとく表示することができる(図 1 2 (b) および (c))。

【 0 0 9 4 】

図 1 2 (c) は、阿弥陀くじゲームで「当り」画像 3 2 に到達した場合の演出表示器 2 1 1 の点灯状態の一例を示す。つまり、大当たりレンズ部 2 2 1 U a をスタートとした阿弥陀くじゲームは「当り」に到るいずれかの経路が点灯され、液晶表示器 2 1 0 では「 7 , 7 , 7 」が大当たり図柄として確定される。

10

20

30

40

50

このように発光部材 2 2 1 U の右端側から左端側まで到達する経路の表示制御を行い、大型の格子状に形成された発光部材 2 2 1 U を用いて阿弥陀くじゲーム演出を実行できるため、制御装置内で行われている各種乱数の抽選結果を、リアルタイムの阿弥陀くじゲームで決定されるかのごとく遊技者に表示できる。これによって、スペシャルリーチゲームにおける変動表示過程において、遊技者に大きな期待感を与えることができるため、遊技者の遊技に対する興味が増して、遊技のゲーム性をさらに高めることができる。

【 0 0 9 5 】

次に、変動表示ゲームにおいて大当たり停止図柄となった後に実行される再抽選ゲームについて説明する。

本実施形態では、変動表示ゲームにおいて大当たり停止図柄が導出された時点では大当
10
たりは確定するものの確率変動大当たり（特別遊技状態終了後に、大当たりとなる確率が通常モード用に設定された確率よりも高い確率に変動された確率変動ゲームが開始される大当たり：本実施形態では奇数のゾロ目）または非確率変動大当たり（特別遊技状態終了後に、大当たりとなる確率が通常モード用に設定された通常の変動ゲームが開始される大当たり：本実施形態では偶数のゾロ目）の何れになるかは確定せず、その後に演出装置 2 2 0 で再抽選ゲームを実行して何れの大当たりであるかを決定するようにしている。つまり、変動表示ゲームの結果が非確率変動大当たりとなった場合でも、再抽選ゲームにより確率変動大当たりを獲得できる可能性を残している。

【 0 0 9 6 】

なお、上記再抽選ゲームで導出される結果態様は、例えば変動表示ゲームの開始当初で既
20
に所定の乱数が抽出されることにより決定されていて、既に決定されている結果態様と一致するように表示制御が行われている。

まず、変動表示ゲームの結果が大当たりとなった場合は、図 1 3 (a) に示すように、液晶表示器 2 1 0 の表示領域 2 1 0 S 上には大当たり図柄（図では「 6 , 6 , 6 」の非確率変動大当たり図柄）が表示されて、可動演出部材 2 2 2 は通常ゲーム時と同様に大当たりレンズ部 2 2 1 U a を握りこぶしで隠した状態となっている。

【 0 0 9 7 】

そして、変動表示ゲームで大当たり図柄が導出された後、所定の期間経過すると再抽選
30
ゲームが開始される。このとき、液晶表示器 2 1 0 では表示領域 2 1 0 S の右側に大当たり図柄が複数個、上下方向に配列表示され、演出表示器 2 2 1 では可動演出部材 2 2 2 が回転支持部 2 2 2 a を中心として上方へ回動されて大当たりレンズ部 2 2 1 U a が表出されるとともに、発光部材 2 2 1 U を利用した阿弥陀くじゲームが実行される（図 1 3 (b) , (c) ）。

【 0 0 9 8 】

ここで、表示領域 2 1 0 S の右側に表示される大当たり図柄画像の種類および配列パターンは複数用意され、確率変動大当たりまたは非確率変動大当たりとなる割合を変更できる。図 1 3 では、3 種類の確率変動大当たり図柄（ 1 1 1 , 3 3 3 , 7 7 7 ）と、2 種類の非確率変動大当たり図柄（ 6 6 6 , 2 2 2 ）とが配列されているので、表示上では確率変動大当たりで確定する確率が高くなる。

【 0 0 9 9 】

この再抽選ゲームでは、大当たり図柄 4 1 ~ 4 5 に近傍する位置の格子辺から阿弥陀くじ
40
ゲームが進行され、はずれレンズ部 2 2 1 U b , 2 2 1 U c または大当たりレンズ部 2 2 1 U a のいずれかに到達する。そして、阿弥陀くじゲームで大当たりレンズ部 2 2 1 U a に到達した図柄が大当たり図柄として確定される。

例えば、配列された大当たり図柄の上方から次第に阿弥陀くじゲームを進行していき、何れかの
50
大当たり図柄に対応する阿弥陀が大当たりレンズ部 2 2 1 U a に到達した時点で阿弥陀くじゲームを終了してもよいし、阿弥陀くじゲームのスタートとなる大当たり図柄を所定数（例えば 3 個）だけ選択し、それらの図柄に対応する阿弥陀のみを実行するようにしてもよい。

【 0 1 0 0 】

図13(b)は、大当たり図柄「6, 6, 6」が選択され、はずれレンズ部221Ub「x」に到達した場合の阿弥陀の進行経路である。つまり、大当たり図柄41をスタートとした阿弥陀くじゲームははずれとなり、「6, 6, 6」は大当たり図柄ではないこととなる。

図13(c)は、大当たり図柄「3, 3, 3」が選択され、大当たりレンズ部221Ua「」に到達した場合の阿弥陀の進行経路である。つまり、大当たり図柄43をスタートとした阿弥陀くじゲームは当たりとなり、液晶表示器210では「3, 3, 3」が大当たり図柄として確定される。

【0101】

また、再抽選ゲームにおいて当たりが確定して大当たりレンズ部221Ua「」が発光されると同時に可動演出部材222が回転支持部222aを中心に半円弧状に回転して、大当たりレンズ部221Uaを遊技者に表示しているが、可動演出部材222は大当たり確定後は他の装飾部材の発光やスピーカから発音される効果音の発生タイミングで一定周期ごとに回転してもよい。

10

【0102】

このように、発光部材221Uの左端側から右端側まで到達する経路の表示制御を行い、大型の格子状に形成された発光部材221Uを用いて阿弥陀くじを実行できるため、制御装置内で行われている各種乱数の抽選結果をリアルタイムに実行されて阿弥陀くじで決定されるかのごとく遊技者に表示できる。これによって、再抽選ゲームにおける変動表示過程において、遊技者に大きな期待感を与えることができるため、遊技者の遊技に対する興味が増して、遊技のゲーム性をさらに高めることができる。

20

【0103】

本実施形態のパチンコ遊技機は、液晶表示器210の表示画面の隣に演出表示器221を設置し、さらには演出表示器の右端に可動演出部材222を配設しているため、上述したように液晶表示画面上で行われる演出表示と密接に連動してインパクトの強い視覚的な演出を行うことができる。そのため、遊技者の大当たりへの期待感を効率良く高めることができる。

【0104】

以上のように、本実施の形態のパチンコ遊技機によれば、変動表示部の隣に演出装置が設置されるとともに、変動表示部で行われる演出表示と連動した遊技の演出が行われるため、変動表示部と別個の演出装置にて独自の演出表現を行えるため大きな演出効果を発揮できる。また、変動表示部および演出装置の前面側周縁部を包囲して前側が開口した凹室が形成され、この凹室を形成する枠体の下辺部であって変動表示部前面側と演出装置前面側にわたってステージ部が設けられるため、ステージ部の横幅を変動表示部の横幅より広く形成できる。そして、凹室内に流入された遊技球は、凹室内の転動部を転動し誘導部により前記始動入賞口の上方側へ誘導されるため、ステージ部を転動する遊技球の変化を短時間で終わらせずに、複雑で多彩にすることができるとともに、始動入賞口の上方に遊技球が存在する時間を増加できる。

30

【0105】

また、凹室の右面部に隣接して遊技球が流下する流下溝により、遊技球を遊技領域右側に流下させることができる。また、流下溝は円弧状の起立壁と、前記遊技領域を形成する区画壁との間に形成され断面形状において少なくとも遊技球1個分の隙間を有するため、遊技領域右側へ放出された遊技球を区画壁に衝突させた後に必ず流下溝の隙間を流下させることができ、該流下溝を通過した遊技球をステージ部を経由して始動入賞口に入賞させることが可能となる。また、起立壁が区画壁とにより遊技球1個分の隙間を有する流下溝を形成するため起立壁を遊技領域の中心から大きく偏位した位置に形成することができ、これによって凹室を大きくすることができるようになる。

40

【0106】

また、変動表示装置の側部下方に一体的に形成された側部装飾部材が発光され装飾演出が行われるため、変動表示装置の演出を遊技領域全体で行え演出効果を高めることができる

50

。また、流下溝を連続形成する誘導面が側部装飾部材の上面に形成され、遊技球を側部装飾部材の誘導面に沿ってステージ部側に流下誘導できる。また、区画壁と連続するような誘導面を別個独立に形成する必要がなくなり、設計コストを削減できる。また、側部装飾部材の上面を区画壁に隣接させて流下溝を連続形成するため、遊技機の組立工程を簡略化できる。

【0107】

また、側部装飾部材は、流下溝の下端部よりも下方位置に入賞口を設ける構成により、流下溝を流下して下端部より遊技領域下部に放出される遊技球は所定の確率で入賞口へ入賞できる。従って、流下溝を流下した遊技球が無駄球になる確率が下がり遊技の興趣を高めることができる。

10

【0108】

また、ステージ部における演出装置の前面側に位置する部位の前方に形成された前面壁に立体的な形状（例えば、半球状など）の始動記憶表示部を形成できるため、始動記憶表示部を別個独立に遊技領域内に形成する必要がなくなる。したがって、遊技スペースを確保して効率的に利用でき、さらに設計コストを削減できる。また、始動入賞口に始動入賞した始動記憶数に応じた表示演出をより効果的に行うことができる。

【0109】

また、演出装置は、遊技領域を前面側に有する遊技盤の後面側から該遊技盤に取付られる取付部材に設けるように構成されているため、演出装置を変動表示部に近接させたり、略同一平面上に配設することが可能となり、変動表示ゲームを効率よく演出することができる。また、大型の演出装置などを配設することが可能となり、大きな演出効果を発揮できる。

20

【0110】

また、ステージ部の演出装置の前面側に位置する部位に、遊技球を凹室内に導入可能にする導入部と、遊技球を導入部側から変動表示部側に誘導する傾斜部とを隣接させて形成しているため、遊技球を導入部および傾斜部の上面を緩やかに転動させて変動表示部側のステージ部に誘導でき、ステージ部を転動する遊技球の変化を短時間で終わらせずに、複雑で多彩にすることができるとともに、始動入賞口の上方に遊技球が存在する時間を増加できる。また、導入部と傾斜部が隣接して形成されることにより、変動表示部側のステージ部に遊技球を高い確率で誘導できるため、遊技球をステージ部の下方の始動入賞口に始動入賞させる確率を高められ遊技の興趣を高めることができる。

30

【0111】

以上本発明者によってなされた発明を実施形態に基づき具体的に説明したが、本明細書で開示された実施の形態はすべての点で例示であって開示された技術に限定されるものではないと考えるべきである。すなわち、本発明の技術的な範囲は、上記の実施形態における説明に基づいて制限的に解釈されるものでなく、あくまでも特許請求の範囲の記載に従って解釈すべきであり、特許請求の範囲の記載技術と均等な技術および特許請求の範囲内のすべての変更が含まれる。

【0112】

例えば、本実施形態においては、液晶表示器210の隣に配置される演出装置220を演出表示器221と可動演出部材222で構成しているが、演出表示器または可動演出部材のそれぞれ単体で構成するようにしてもよいし、その他の例えば変動表示部とは別個に設けられ画像等を変動表示して視覚的に演出を行う画像表示部材で構成してもよい。その他、本発明は、パチンコ遊技機に限らずその他の遊技機、例えばパチコン遊技機やアレンジボール遊技機等にも適用可能である。

40

【0113】

【発明の効果】

本発明によれば、変動表示部の隣に演出装置が設置されるとともに、変動表示部で行われる演出表示と連動した遊技の演出が行われるため、変動表示部と別個の演出装置にて独自の演出表現を行えるため大きな演出効果を発揮できる。また、変動表示部および演出装置

50

の前面側周縁部を包囲して前側が開口した凹室が形成され、この凹室を形成する枠体の下辺部であって変動表示部前面側と演出装置前面側にわたってステージ部が設けられるため、ステージ部の横幅を変動表示部の横幅より広く形成できる。そして、凹室内に流入された遊技球は、凹室内の転動部を転動し誘導部により前記始動入賞口の上方側へ誘導されるため、ステージ部を転動する遊技球の変化を短時間で終わらせずに、複雑で多彩にすることができるとともに、始動入賞口の上方に遊技球が存在する時間を増加できる。

【0114】

また、演出装置は遊技領域を前面側に有する遊技盤の後面側から該遊技盤に取付られる取付部材に設けるように構成されているため、大型の演出装置などを配設することが可能となり、大きな演出効果を発揮できる。

10

【0115】

また、ステージ部の演出装置の前面側に位置する部位に、遊技球を凹室内に導入可能にする導入部と、遊技球を導入部側から変動表示部側に誘導する傾斜部とを隣接させて形成しているため、遊技球を導入部および傾斜部の上面を緩やかに転動させて変動表示部側のステージ部に誘導でき、遊技球をステージ部の下方の始動入賞口に始動入賞させる確率を高められ遊技の興趣を高めることができる。

さらに、側部装飾部材は、流下溝を連続形成するように区画壁と連続して配置されて、その上面に該流下溝を流下する遊技球をステージ部側に誘導する誘導面と、該誘導面の下方位置に形成される入賞口と、を一体的に有し、前記誘導面の終端部から略鉛直下方へ延在するように形成された面において左横方向に向けて入賞口を設けているので、流下溝を流下して下端部より遊技領域下部に放出された遊技球は所定の確率で側部装飾部材に設けられた入賞口へ入賞する。これにより、誘導面を流下した遊技球がステージに載るか、或いは入賞口に入賞するかの遊技を実現することができる。しかも、この入賞口を横向きに設けることにより、誘導面を流下した遊技球の勢いを利用して興趣の高い態様で遊技球を入賞口に入賞させることが可能となる。

20

【図面の簡単な説明】

【図1】本発明を適用して好適な遊技機の一例としてのパチンコ遊技機の遊技盤の構成例を示すものである。

【図2】上記遊技盤の裏面を含むパチンコ機の裏側に設けられる制御系全体の構成例を示すブロック図である。

30

【図3】本発明の実施形態に係る遊技機の変動表示装置の分解斜視図である。

【図4】本発明の実施形態に係る遊技機の変動表示装置の外観正面図である。

【図5】本発明の実施形態に係る遊技機の変動表示装置の外観斜視図である。

【図6】本発明の実施形態に係る遊技機における遊技球の流路を示す図である。

【図7】本発明の実施形態に係る遊技機の前面構成部材の斜視図である。

【図8】本発明の実施形態に係る遊技機の前面構成部材の分解斜視図である。

【図9】本発明の実施形態に係る遊技機の取付部材の斜視図である。

【図10】本発明の実施形態に係る遊技機におけるリーチ予告の一例を示す図である。

【図11】本発明の実施形態に係る遊技機におけるリーチ演出の一例を示す図である。

【図12】本発明の実施形態に係る遊技機におけるリーチ演出の他の一例を示す図である

40

【図13】本発明の実施形態に係る遊技機における再抽選ゲームの一例を示す図である。

【符号の説明】

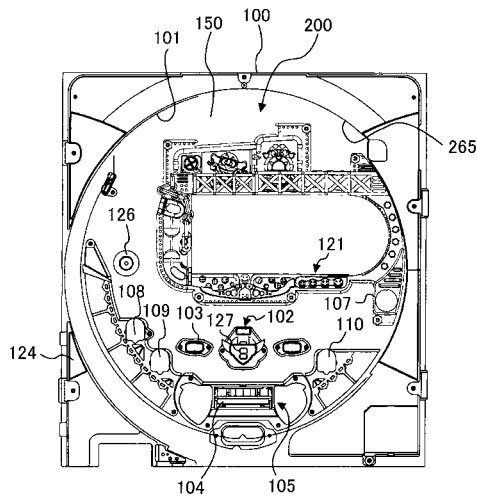
- 1 遊技球
- 100 遊技盤
- 150 遊技領域
- 102 始動変動入賞装置（始動入賞口）
- 103 普図始動ゲート
- 105 特別変動入賞装置
- 107～110 一般入賞口（入賞口）

50

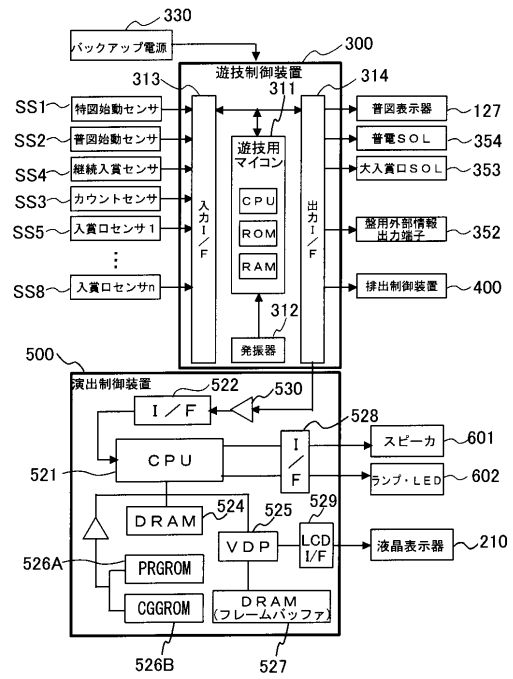
1 2 1	特図始動入賞記憶表示器	
1 2 4	装飾ランプ	
2 0 0	変動表示装置	
1 0 0 a	開口部	
2 0 0 A	前面構成部材 (枠体)	
2 0 0 a	開口部	
2 0 0 B	取付部材	
2 0 0 C	表示装置本体	
2 1 0	特別図柄表示器 (液晶表示器、変動表示部)	
2 1 0 S	表示領域 (変動表示部)	10
2 2 0	演出装置	
2 2 1	演出表示器 (演出装置)	
2 2 1 U	発光部材	
2 2 1 U 1 ~ 2 2 1 U 9	装飾レンズ	
2 2 1 U a	大当たりレンズ	
2 2 1 U b , 2 2 1 U c	はずれレンズ	
2 2 2	可動演出部材 (演出装置)	
2 2 2 a	回転支持部	
2 2 5 a	開口部	
2 2 7	位置決め穴	20
2 2 8	位置決め凸部	
2 3 0	取付本体枠	
2 5 0	凹室部 (凹室)	
2 5 1	上部可動演出部材	
2 5 2	本体枠	
2 5 2 a	挿入部	
2 5 2 c	位置決め用のボス	
2 5 3	側部装飾部材	
2 5 4	ステージ部材 (ステージ部、転動部、誘導部)	
2 5 8 A , 2 5 8 B	鍍部	30
2 6 4	起立壁	
2 6 5	遊技領域区画壁	
2 6 6	誘導面	
2 6 8	球流路 (流下溝)	
2 6 9	ステージ床板部材 (ステージ部、転動部、誘導部)	
2 7 0 a , 2 7 0 b	ステージ装飾部材 (誘導部)	
2 7 1	導入部 (ステージ部、転動部)	
2 7 2	傾斜部 (ステージ部、転動部)	
2 7 6	ステージ落下部	
2 8 0	前面壁	40
2 8 1	始動記憶表示部	
2 8 1 a ~ 2 8 1 d	始動記憶用ランプ	
2 9 0	障害釘	
3 0 0	遊技制御装置	
3 1 1	遊技用マイクロコンピュータ	
4 0 0	排出制御装置	
5 0 0	演出制御装置	
5 2 1	マイクロコンピュータ (C P U)	
5 2 5	画像表示プロセッサ	
6 0 1	演出用のスピーカ	50

6 0 2 装飾用のランプ・LED

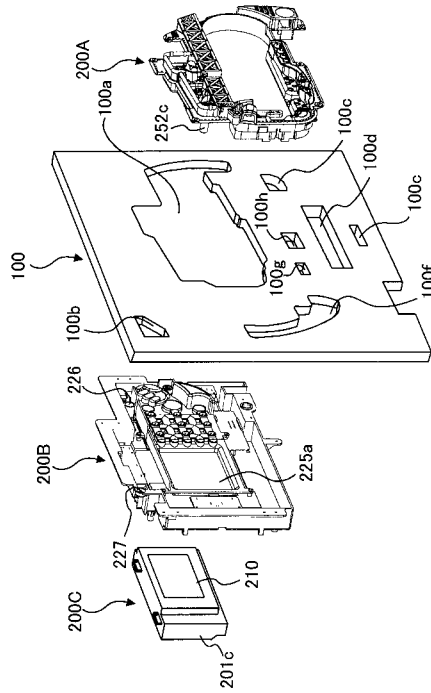
【図1】



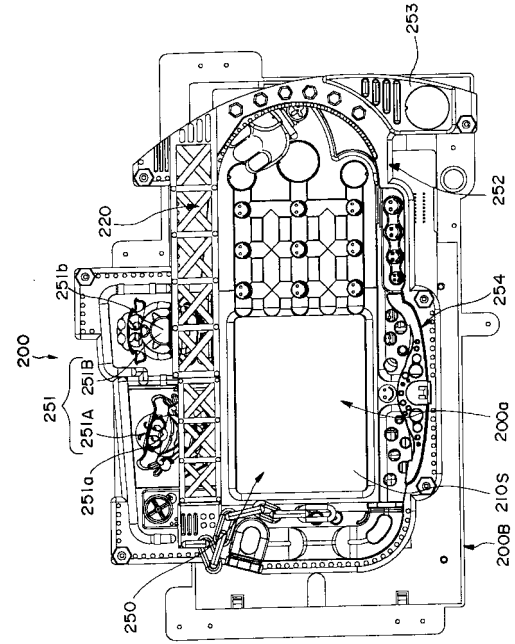
【図2】



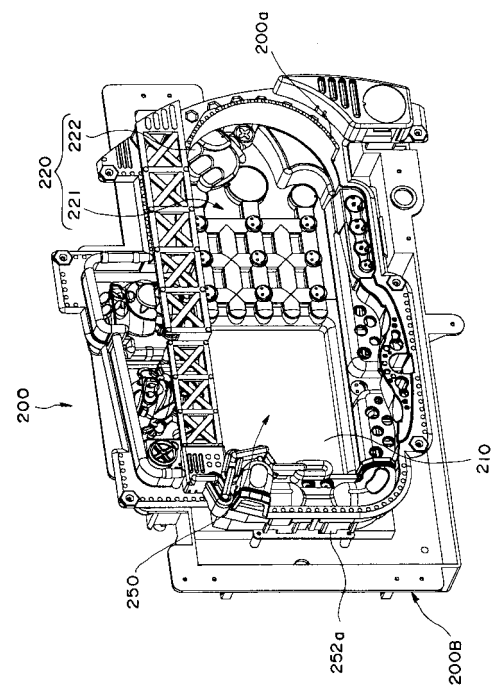
【 図 3 】



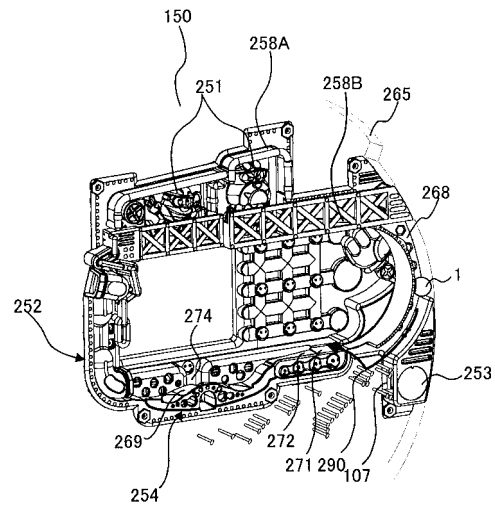
【 図 4 】



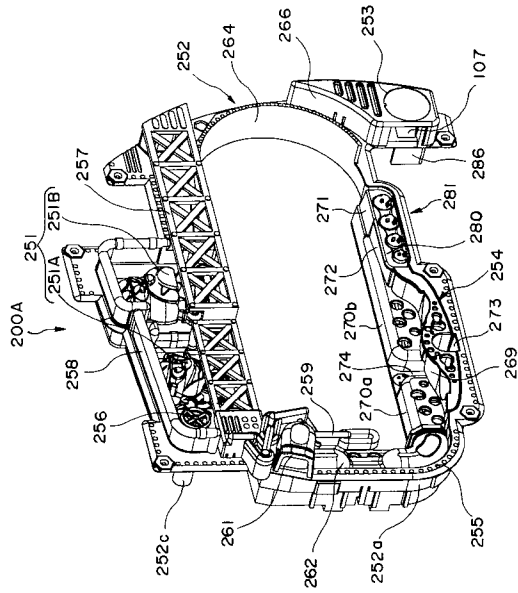
【 図 5 】



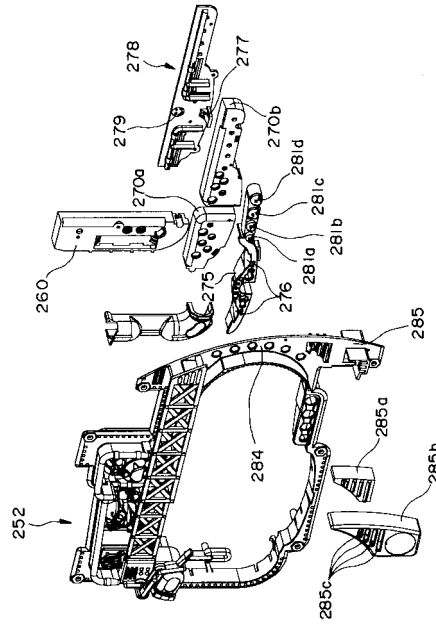
【 図 6 】



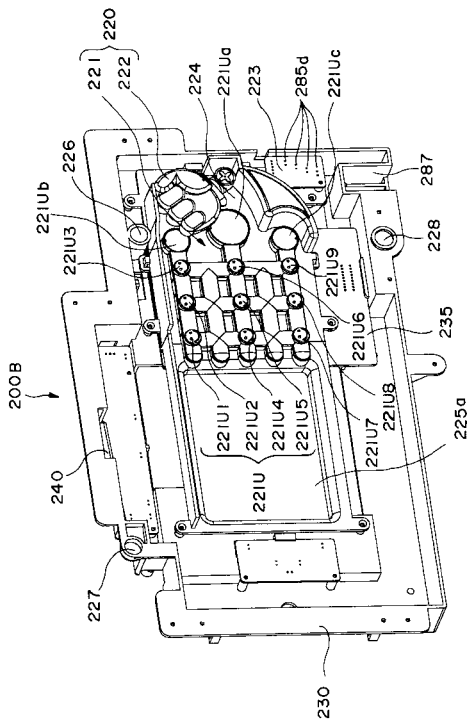
【 図 7 】



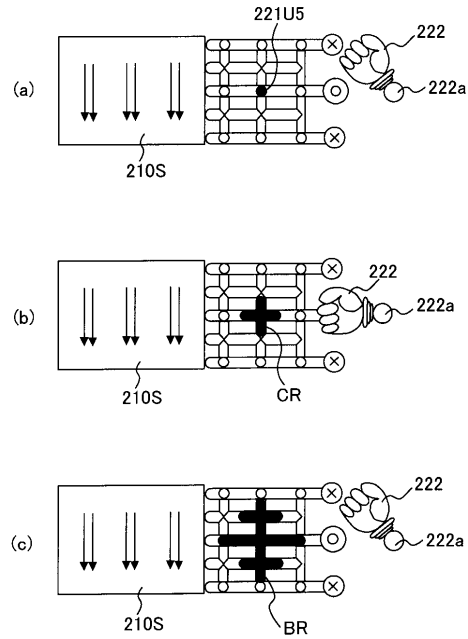
【 図 8 】



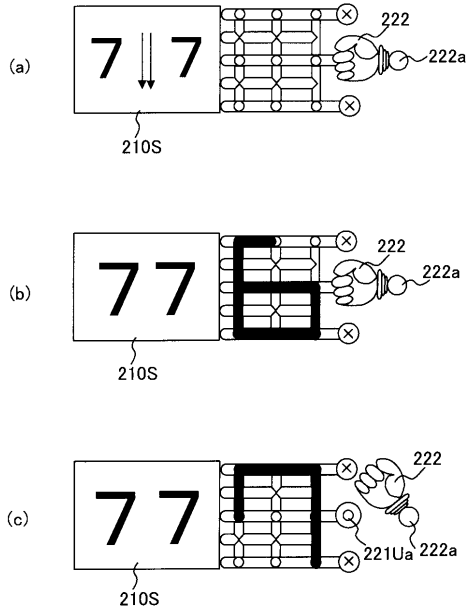
【 図 9 】



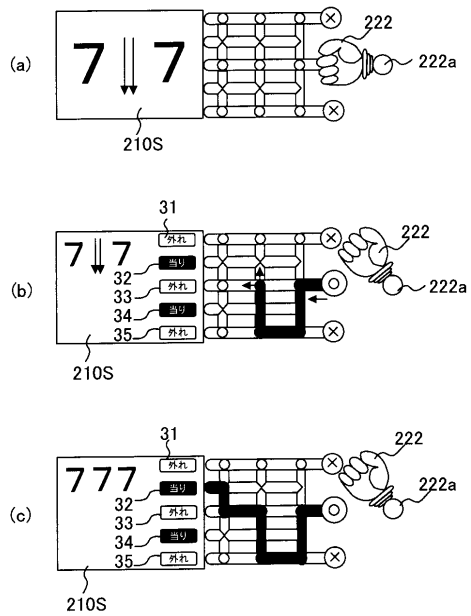
【 図 10 】



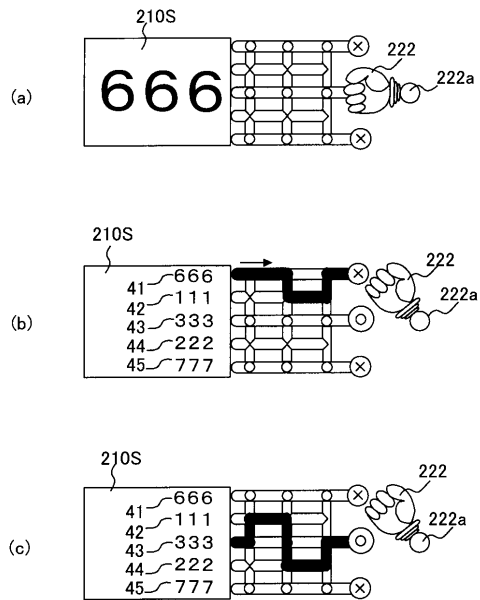
【図 1 1】



【図 1 2】



【図 1 3】



フロントページの続き

審査官 小河 俊弥

- (56)参考文献 特開2003-071088(JP,A)
特開2003-000829(JP,A)
特開2001-204908(JP,A)
特開2002-136690(JP,A)
特開2004-049464(JP,A)
特開2003-164571(JP,A)
特開2001-120731(JP,A)
特開2001-137450(JP,A)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)

A63F 7/02