

(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2006-192072

(P2006-192072A)

(43) 公開日 平成18年7月27日(2006.7.27)

(51) Int.CI.

**A63F 7/02**

(2006.01)

F 1

A 63 F 7/02 326 C  
A 63 F 7/02 326 D

テーマコード(参考)

2C088

審査請求 未請求 請求項の数 3 O L (全 19 頁)

(21) 出願番号

特願2005-6573 (P2005-6573)

(22) 出願日

平成17年1月13日 (2005.1.13)

(71) 出願人 000144522

株式会社三洋物産  
愛知県名古屋市千種区今池3丁目9番21号

(74) 代理人 100110744

弁理士 藤川 敏知

(72) 発明者 浅野 弘幸  
愛知県名古屋市千種区今池3丁目9番21号 株式会社三洋物産内

F ターム(参考) 2C088 DA08 DA09 DA23 EA30

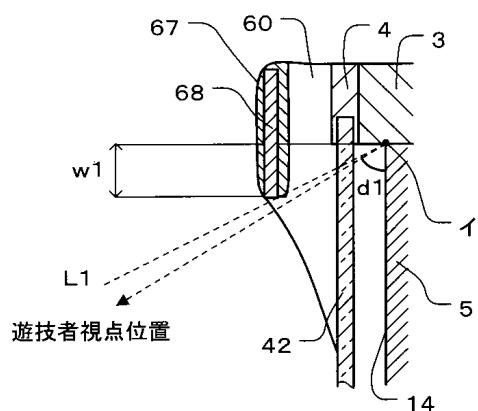
(54) 【発明の名称】遊技機

## (57) 【要約】

**【課題】** 遊技領域の視認性を確保しつつワイドな見易い画面表示を行うことが可能な遊技機を提供する。

**【解決手段】** 窓部41の近傍且つ前方に画面表示可能な上部表示装置68が設けられると共に、遊技領域14の中心点14aを含み且つ遊技領域14表面に対して垂直な任意の平面による断面において上部表示装置68下端と遊技領域14端縁(位置イ)とを結ぶ直線L1が遊技領域14表面に対してなす角度d1が90度未満であるので、上部表示装置68下端が正面視で遊技領域14側に入り込むことによって遊技領域14の近傍でワイドな画面表示を行うことができる。しかも、遊技者の視線は遊技領域外縁部14aに対して傾斜した角度で注がれため、上部表示装置68の一部が正面視で遊技領域外縁部14aと重なっていても、遊技領域14全体の視認性が確保される。

【選択図】 図9



**【特許請求の範囲】****【請求項 1】**

遊技領域を有する遊技盤と、その遊技盤の前面側に設けられ且つ前記遊技領域を外部から視認させる窓が形成された窓枠とを備えた遊技機であって、

前記窓の近傍且つ前方に画面表示可能な表示装置が設けられると共に、前記遊技領域の中心点を含み且つ前記遊技領域の表面に対して垂直な任意の平面による断面において前記表示装置の端縁と前記遊技領域の端縁とを結ぶ直線が前記遊技領域表面に対してなす角度が90度未満であることを特徴とする遊技機。

**【請求項 2】**

前記なす角度が60度以上であることを特徴とする請求項1に記載の遊技機。 10

**【請求項 3】**

前記なす角度が70度以上85度未満であることを特徴とする請求項2に記載の遊技機。  
。

**【発明の詳細な説明】****【技術分野】****【0001】**

本発明は、パチンコ遊技機等の遊技領域を有する遊技機に関するものである。

**【背景技術】****【0002】**

近年、従来に比べて遊技領域を大型化したパチンコ遊技機が実用化されている。例えば  
、図18に示す従来のパチンコ遊技機501では、遊技領域514を臨む略円形の窓部5  
41が設けられたガラス扉枠504下部に上皿554を一体的に設けると共に、遊技領域  
514とガラス扉枠504の上端又は左右両端から遊技領域514までの最小距離を縮小  
することにより、遊技領域514の直径が拡大されている。このパチンコ遊技機501によれば、大型の遊技領域514内を遊技球が落下することによるダイナミックな遊技を楽しめるようになっている。 20

**【0003】**

一方、図柄列の並びによって大当たり状態等が発生する図柄変動表示装置を備えるパチン  
コ遊技機にあっては、表示装置は遊技中において遊技者が最も注目するものであることか  
ら、表示装置を大型化したり、遊技領域内に設けた複数の表示器により構成するなどして  
表示領域を大きくして、表示効果を高めようとする傾向がある。しかしながら、上記のよ  
うに表示装置を大型化したり、複数の表示器にて構成する場合、表示効果は向上するもの  
の、遊技領域内における可変表示装置の占有スペースが大となる。この場合、遊技者が遊  
技領域内に打ち込んだ打球の流下領域や、遊技領域内に設けられる役物、遊技効果ランプ  
等の配置スペースが狭くなる等、遊技領域における制約事項が多くなり、遊技性が著しく  
低減してしまうといった問題を有していた。かかる問題点に鑑みて、特許文献1には、窓  
枠において窓を除く周辺全体にEL表示装置を配設したパチンコ遊技機が提案されている。  
このパチンコ遊技機によれば、遊技領域の遊技性を低減させることなく、図柄変動表示  
装置による可変表示の表示効果を向上させることが出来る。 30

**【0004】**

また、特許文献2には、合成樹脂により遊技領域を臨む窓部の上部を前面側に膨出する  
立体形として形成したパチンコ遊技機が開示されている。このパチンコ遊技機によれば、  
遊技機の立体的な装飾性が向上されるという効果がある。 40

**【特許文献1】特開2002-33424号公報****【特許文献2】特開平8-238371号公報****【発明の開示】****【発明が解決しようとする課題】****【0005】**

しかしながら、図18に示す従来のパチンコ遊技機501では、ガラス扉枠504にお  
いて遊技領域514が占める割合が大きくなり、装飾部材やスピーカ等の各種部材を配設

するためのスペースを確保することが困難となっているという問題がある。

【0006】

一方、特許文献1に記載のパチンコ遊技機では、単に窓の周辺全体に表示装置を設けただけでは、表示領域が大型であるにも拘らず表示を視認し難いという欠点がある。このため、画面表示が遊技者からあまり注目されず、表示装置による情報提供や演出の効果が最大限に発揮されないという問題がある。

【0007】

また、特許文献2に記載のパチンコ遊技機では、上部膨出部が単に立体的な装飾性を向上させる機能を果たしているに過ぎず、遊技機前面の空間が情報提供機能や演出機能に関して有効に活用されていない。

【0008】

解決しようとする課題は、遊技領域の視認性を確保しつつワイドな見易い画面表示を行うことが可能な遊技機を提供することである。

【課題を解決するための手段】

【0009】

以下、上記課題を解決するのに適した各手段につき、必要に応じて作用効果等を付記しつつ説明する。

1. 遊技領域を有する遊技盤と、その遊技盤の前面側に設けられ且つ前記遊技領域を外部から視認させる窓が形成された窓枠とを備えた遊技機であって、

前記窓の近傍且つ前方に画面表示可能な表示装置が設けられると共に、前記遊技領域の中心点を含み且つ前記遊技領域の表面に対して垂直な任意の平面による断面において前記表示装置の端縁と前記遊技領域の端縁とを結ぶ直線が前記遊技領域表面に対してなす角度が90度未満であることを特徴とする遊技機。

手段1によれば、表示装置が窓枠に形成された窓の近傍且つ前方に設けられているので、遊技中に注目される遊技領域の近傍であり且つ遊技者の視点から近い位置で見易い画面表示を行うことができる。また、遊技領域の中心点を含み且つ遊技領域の表面に対して垂直な任意の平面による断面において表示装置の端縁と遊技領域の端縁とを結ぶ直線が遊技領域表面に対してなす角度が90度未満であり、窓の近傍且つ前方に設けられた表示装置の少なくとも一部が正面視で遊技領域側に入り込むことによって遊技領域の近傍でワイドな画面表示を行うことができる。しかも、遊技者の視線は遊技領域の外縁部に対して傾斜した角度で注がれるため、表示装置の一部が正面視で遊技領域の外縁部と重なっていても、遊技領域全体の視認性が確保される。

【0010】

2. 前記なす角度が60度以上であることを特徴とする手段1に記載の遊技機。

手段2によれば、前記なす角度が60度以上であるので、表示装置と遊技領域外縁部との重なり幅が過大となって遊技領域全体の視認性が損なわれることを防止できる。

【0011】

3. 前記なす角度が70度以上85度未満であることを特徴とする手段2に記載の遊技機。

手段3によれば、前記なす角度が70度以上85度未満であるので、表示装置の下端部が正面視で遊技領域側に大きく入り込み、よりワイドな画面表示を行うことができると共に、表示装置と遊技領域外縁部との重なり幅が過大となって遊技領域全体の視認性が損なわれることを確実に防止できる。

【0012】

4. 前記表示装置と前記遊技領域表面との距離が50mm以上400mm未満であることを特徴とする手段1乃至3のいずれかに記載の遊技機。

手段4によれば、表示装置と遊技領域表面との距離が50mm以上であるので、表示装置の下端部が正面視で遊技領域側に入り込み、ワイドな画面表示を行うことができる。また、遊技者と遊技領域表面との距離は500mm程度であるため、表示装置と遊技領域表面との距離が400mm未満とされることにより、遊技者と表示装置との距離が100m

m以上確保されるので、表示装置が遊技の邪魔になることがなく、遊技者が表示装置に頭部を衝突させる等の事故も防止できる。

#### 【0013】

5. 前記表示装置と前記遊技領域表面との距離が100mm以上300mm未満であることを特徴とする手段4に記載の遊技機。

手段5によれば、表示装置と遊技領域表面との距離が100mm以上であるので、表示装置の下端部が正面視で遊技領域側に大きく入り込み、よりワイドな画面表示を行うことができる。また、表示装置と遊技領域表面との距離が300mm未満とされることにより、遊技者と表示装置との距離が200mm以上確保されるので、表示装置が遊技の邪魔になることがなく、遊技者が表示装置に頭部を衝突させる等の事故も防止できると共に、遊技者に圧迫感を与えることなく遊技に興じさせることができる。

#### 【0014】

6. 前記表示装置が斜め下向きに傾斜配置されたことを特徴とする手段1乃至5のいずれかに記載の遊技機。

手段6によれば、表示装置が斜め下向きに傾斜配置されているので、表示装置より前方且つ下方に位置する遊技者の視点から画面表示を容易に視認することができる。

#### 【0015】

7. 前記表示装置は、傾斜角度を変更可能に構成されたことを特徴とする手段6に記載の遊技機。

手段7によれば、表示装置が傾斜角度を変更可能に構成されているので、身長によって視点位置の異なる各遊技者が自分の視線方向と一致するように表示装置の傾斜角度を調整することにより、画面表示をより一層視認し易くすることができる。

#### 【0016】

8. 前記遊技領域は、略円形状であり、

前記なす角度は、前記遊技領域外縁部の最上部近傍では相対的に大きく設定され、それ以外では相対的に小さく設定されたことを特徴とする手段1乃至7のいずれかに記載の遊技機。

手段8によれば、前記なす角度は、略円形状である遊技領域の外縁部の最上部近傍では相対的に大きく設定されているので、遊技領域の中心より上方である遊技者の視点位置から最も垂直に近い角度で視線が注がれる遊技領域外縁部の最上部近傍を確実に視認することができる。一方、遊技領域の最上部近傍以外では前記なす角度は、相対的に小さく設定されて遊技領域側へより大きく入り込む面積の大きな表示装置でワイドな画面表示を行うことができる。また、遊技領域外縁部の最上部近傍以外では遊技者の視点位置から、より傾斜した角度で視線が注がれるので、表示装置と遊技領域外縁部との正面視における重なり幅が相対的に広くなっても、表示装置によって遮られることなく遊技領域外縁部を確実に視認することができる。

#### 【0017】

9. 前記窓の近傍にて前方へ張り出し且つ前記遊技領域の外縁部の少なくとも一部と正面視で重なるように形成された張出し部を備え、

その張出し部に前記表示装置が配設されたことを特徴とする手段1乃至8のいずれかに記載の遊技機。

手段9によれば、窓の上部にて前方へ張り出すように形成された張出し部に表示装置を配設することにより、窓の近傍且つ前方に表示装置を設け且つ前記なす角度が90度未満である構造を、十分な強度を確保しつつ実現することができる。

#### 【0018】

10. 前記張出し部と前記窓との間には、上下に開放された空間部が形成されたことを特徴とする手段9に記載の遊技機。

手段10によれば、張出し部と窓との間に形成された上下に開放された空間部を通して遊技領域に光が取り込まれるので、遊技領域における明るさが確保されて遊技者は快適に遊技に興ずることができる。

**【 0 0 1 9 】**

11. 前記窓枠前面の少なくとも一部を覆う装飾枠を備え、  
その装飾枠に前記張出し部が形成されたことを特徴とする手段9又は10に記載の遊技機。

手段11によれば、窓枠前面の少なくとも一部を覆う装飾枠に張出し部が形成されているので、遊技領域外縁部の視認性を確保しつつ、装飾枠の表面積を大きくすることができ、表示装置の配設スペースが確保される。

**【 0 0 2 0 】**

12. 前記張出し部は前記窓枠と一体的に形成されたことを特徴とする手段9又は10に記載の遊技機。10

手段12によれば、張出し部が窓枠と一体的に形成されているので、遊技領域外縁部の視認性を確保しつつ、窓枠の面積を大きくすることができ、表示装置の配設スペースが確保される。

**【 0 0 2 1 】**

13. 前記表示装置は、液晶ディスプレイからなることを特徴とする手段1乃至12のいずれかに記載の遊技機。

手段13によれば、表示装置が液晶ディスプレイからなるので、高精細で見易い画面表示を行うことができる。

**【 0 0 2 2 】**

14. 前記表示装置は、有機ELディスプレイからなることを特徴とする手段1乃至12のいずれかに記載の遊技機。20

手段14によれば、表示装置が有機ELディスプレイからなるので、高輝度で見易い画面表示を行うことができる。また、有機ELディスプレイは可撓性を有する材質からなるので、例えば、表示装置をアーチ状に湾曲させて配設することも可能となる。

**【 0 0 2 3 】**

15. 前記表示装置は、LEDディスプレイからなることを特徴とする手段1乃至12のいずれかに記載の遊技機。

手段15によれば、表示装置がLEDディスプレイからなるので、安価な構成で明るく見易い画面表示を行うことができる。

**【 0 0 2 4 】**

16. 前記表示装置は、タッチパネル式ディスプレイからなることを特徴とする手段1乃至15のいずれかに記載の遊技機。30

手段16によれば、表示装置がタッチパネル式ディスプレイからなるので、操作しやすい位置に配置されたタッチパネル式ディスプレイに、遊技者が指で触れることによって各種の入力操作を容易に行うことができる。

**【 0 0 2 5 】**

17. 前記表示装置は、所定の遊技の実行に関連して画面表示するように構成されたことを特徴とする手段1乃至16のいずれかに記載の遊技機。

手段17によれば、遊技者により注視される所定の遊技の実行に関連した演出用等の画面表示をワイドに見易く表示することができるので、遊技の興奮をより一層向上させることができる。40

**【 0 0 2 6 】**

18. 前記表示装置は、複数の図柄列が変動表示される図柄変動表示装置によって構成されたことを特徴とする手段17に記載の遊技機。

手段18によれば、遊技者によって注視される複数の図柄列の変動表示を、大きく且つ見易く表示することができる。例えば、変動表示される複数の図柄列のうち、1つを除く他の図柄列の停止時の組合せが大当たり図柄の組合せであるリーチ遊技状態となったときに、ワイドにリーチ演出表示を行うことができるので、遊技者における大当たり発生の期待感を効果的に高めることができる。また、全ての図柄列の停止時の組合せが大当たり図柄の組合せである大当たり遊技状態となったときに、ワイドに大当たり演出表示を行うことができる50

ので、遊技の興趣を効果的に高めることができる。

#### 【0027】

19. 前記表示装置は、外部より受信した表示用データに基づいて画面表示を行うように構成されたことを特徴とする手段1乃至16のいずれかに記載の遊技機。

手段19によれば、表示装置は、外部（例えば、遊技ホールに設置されて各遊技機と接続されるホールサーバ等）より受信した広告宣伝情報、ニュース、お知らせ等に関する表示用データに基づいて各種の情報を、ワイドに画面表示することができる。

#### 【0028】

20. 前記表示用データは、インターネット等の通信回線を介して受信されることを特徴とする手段19に記載の遊技機。

手段20によれば、インターネット等の通信回線を介して受信された広告宣伝情報、ニュース、お知らせ等に関する表示用データに基づいて各種の情報をワイドに画面表示することができる。

#### 【0029】

21. 前記遊技盤が取り付けられる本体枠を備えると共に、

前記窓枠は、前記遊技盤の前面側において前記本体枠に対し開閉可能に軸支されたことを特徴とする手段1乃至20のいずれかに記載の遊技機。

手段21によれば、遊技盤が取り付けられる本体枠を備えると共に、窓枠が遊技盤の前面側において本体枠に対し開閉可能に軸支された遊技機において、遊技領域の視認性を確保しつつ、大型の表示装置を見易く配置することができる。

#### 【0030】

22. 前記遊技機は、パチンコ遊技機であることを特徴とする手段1乃至21のいずれかに記載の遊技機。

手段22によれば、パチンコ遊技機において、遊技領域の視認性を損なうことなく、窓の近傍且つ前方に設けた表示装置によりワイドで見易い画面表示を行うことができる。

#### 【発明の効果】

#### 【0031】

本発明によれば、表示装置が窓枠に形成された窓の近傍且つ前方に設けられているので、遊技中に注目される遊技領域の近傍であり且つ遊技者の視点から近い位置で見易い画面表示を行うことができる。また、遊技領域の中心点を含み且つ遊技領域の表面に対して垂直な任意の平面による断面において表示装置の端縁と遊技領域の端縁とを結ぶ直線が遊技領域表面に対してなす角度が90度未満であり、窓の近傍且つ前方に設けられた表示装置の少なくとも一部が正面視で遊技領域側に入り込むことによって遊技領域の近傍でワイドな画面表示を行うことができる。しかも、遊技者の視線は遊技領域の外縁部に対して傾斜した角度で注がれるため、表示装置の一部が正面視で遊技領域の外縁部と重なっていても、遊技領域全体の視認性が確保される。

#### 【発明を実施するための最良の形態】

#### 【0032】

以下、本発明の遊技機を具体化した一実施形態のパチンコ遊技機（以下、「パチンコ機」と称する）1について図面を参考しつつ説明する。パチンコ機1は、内部の遊技球払い出し機構を利用して遊技球の貸し出しを行うCR機と称されるタイプのパチンコ機であり、遊技ホールでは図示しないカードユニットが隣接配置され且つ電気的に接続される。図1は、本実施形態のパチンコ機1を示す斜視図であり、図2は、パチンコ機1を示す側面図である。

#### 【0033】

パチンコ機1は、図1及び図2に示すように、外枠2と、その外枠2の前部に設けられ一側部にて開閉可能に支持され且つ遊技領域14を有する本体枠3とを備えている。外枠2は、パチンコ機1のベースとなる枠であり、板材により全体として矩形状に構成され、本体枠3を矩形開口内にて開閉可能に支持している。また、外枠2前面下部には、合成樹脂、具体的にはABS（アクリロニトリル・ブタジエン・スチレン）樹脂からな

10

20

30

40

50

り、前方へ突出形成された左右一対の脚状部 2 a , 2 a が取り付けられている。尚、本実施の形態では、外枠 2 の上下方向の長さは 808 mm、左右方向の長さは 520 mm となっている。

#### 【 0 0 3 4 】

本体枠 3 は、合成樹脂、具体的には ABS 樹脂により構成されている。本体枠 3 の開閉軸線はパチンコ機 1 の正面から見て左側に上下に延びるように設定されている。尚、外枠 2 は樹脂により構成されていてもよく、あたかも外枠 2 及び本体枠 3 が一体物に見えるように構成されていてもよい。

#### 【 0 0 3 5 】

本体枠 3 には、後述する下皿ユニット 5 1 を除く本体枠 3 の前面側を覆うように、ガラス扉枠 4 が本体枠 3 左端の垂直軸心回りに開閉自在に設けられている。さらに、本体枠 3 前面に装飾枠 6 0 が取り付けられている。尚、ガラス扉枠 4 が、本発明の窓枠を構成するものである。

#### 【 0 0 3 6 】

本体枠 3 の後側（ガラス扉枠 4 の奥、外枠 2 の内側）には、図 3 に示すように、遊技盤 5 が着脱可能に装着されている。尚、図 3 は、ガラス扉枠 4 を開放した状態における本体枠 3 、遊技盤 5 等を示す正面図である。遊技盤 5 は、その周縁部が本体枠 3 の裏側に当接した状態で取り付けられており、図 3 では、遊技盤 5 の前面部の略中央部分だけが本体枠 3 の前面側に露出した状態となっている。この遊技盤 5 の上下方向の長さは 476 mm 、左右方向の長さは 451 mm となっている。また、遊技盤 5 には、ルータ加工が施されることによって複数の開口部が形成されており、各開口部には、普通入賞チャッカー 6 、可変入賞装置 7 、作動チャッカー 8 、スルーチャッカー 10 、図柄変動表示装置 5 7 等が配設されている。

#### 【 0 0 3 7 】

図柄変動表示装置 5 7 は、長方形形状を呈する液晶ディスプレイを備え、左図柄列、中図柄列及び右図柄列の 3 つの表示列が画面表示される。各図柄列は複数の図柄によって構成されており、これら図柄が各図柄列毎にスクロールされるように表示画面に可変表示されるようになっている。

#### 【 0 0 3 8 】

尚、図柄変動表示装置 5 7 や後述する上部表示装置 6 8 の制御を行う表示制御基板や、後述するスピーカ 5 9 a 等における音声出力の制御を行う音声制御基板を含む各種の制御基板は、図 2 に示すように、遊技盤 5 の背面側に設けた透明樹脂製の裏パック 5 a によって覆われている。また、パチンコ機 1 の主制御を行うメイン基板はメイン基板ボックス 5 b に、入賞による遊技球の払い出しやカードユニット 2 0 からの貸し出し要求に基づいて遊技球の払い出しを行う払出ユニット 5 d 及び遊技球の発射を行う発射装置 3 1 の制御を行う払出発射制御基板は払出発射制御基板ボックス 5 c にそれぞれ収納されている。

#### 【 0 0 3 9 】

また、可変入賞装置 7 は、通常、遊技球 B が入賞できない状態又は入賞し難い状態になっている。より詳しくは、作動チャッカー 8 に対し遊技球 B が入賞することに基づいて、図柄変動表示装置 5 7 の液晶表示部の図柄が可変表示される。そして、確定された図柄の組合せが予め設定した特定の図柄の組合せとなったこと、ここでは停止した図柄が特定の組み合わせであることを必要条件に特別遊技状態が発生し、可変入賞装置 7 の大入賞口が所定の開放状態となり（具体的には所定時間、所定回数だけ開く）、遊技球 B が入賞しやすい状態（大当たり遊技状態）になるよう構成されている。尚、図柄変動表示装置 5 7 において変動表示される複数の図柄列のうち、1 つを除く他の図柄列の停止時の組合せが大当たり図柄の組合せであるリーチ遊技状態となったときに、図柄変動表示装置 5 7 においてリーチ演出画面が表示されると共に、リーチ遊技状態の発生がスピーカ 5 9 a 等から出力される効果音によって報知される。

#### 【 0 0 4 0 】

また、周知のとおり、前記一般入賞口 6 、可変入賞装置 7 、作動チャッcker 8 に遊技球

10

20

30

40

50

B が入賞することに基づいて、後述する上皿 5 4（場合によっては下皿 5 3）に対し所定数の遊技球が景品球として払い出されるようになっている。また、遊技盤 5 には、遊技球 B の落下方向を適宜分散、調整等するために多数の釘が植設されているとともに、風車 9 等の各種部材（役物）が配設されている。

#### 【0041】

さて、本体枠 3 は、図 3 に示すように、外形が前記外枠 2 とほぼ同一形状をなす樹脂ベース 1 1 と、この樹脂ベース 1 1 の最内周側に位置し略円弧状をなすよう一体形成された内レール 1 2 と、主として図の左側の内レール 1 2 に対し所定間隔を隔てて前記樹脂ベース 1 1 に一体形成された外レール 1 3 とを備えている。これら内レール 1 2 及び外レール 1 3 は遊技球発射ハンドル 5 2 の回動操作に基づき発射装置 3 1 から発射された遊技球 B を遊技盤 5 上部へ案内する発射路としての役割を主として果たすものである。従って、内レール 1 2 と外レール 1 3 とが並行する部分（向かって左側の部分）によって、誘導レールが構成されることとなる。

#### 【0042】

前記内レール 1 2 の下端部付近において、遊技盤 5 には遊技球 B を導出するアウトロ 2 5 が形成されている。そして、遊技盤 5 の下部に落下した遊技球の多くは、このアウトロ 2 5 を通って図示しない球排出路の方へと案内されるようになっている。このような構成の下、本体枠 3 の内周側の窓孔によって主として遊技領域 1 4 の外縁部 1 4 a が確定されており、本体枠 3 に対し遊技盤 5 が装着された状態にあっては、内レール 1 2 及び外レール 1 3 が遊技盤 5 に当接又は近接した状態となる。そして、発射装置 3 1 により発射された遊技球 B は、主として外レール 1 3 によって遊技盤 5 の上部へと案内される。また、遊技盤 5 には、遊技球の払い出しを行う払出口 3 2 が設けられ、この払出口 3 2 に連通するようにガラス扉枠 4 側に払出口 4 5 が設けられている。

#### 【0043】

次に、遊技領域 1 4 について説明する。本実施の形態では、遊技領域 1 4 を、パチンコ機 1 の正面から見て、内レール 1 2 及び外レール 1 3 によって囲まれる領域のうち、内外レール 1 2, 1 3 の並行部分である誘導レールの領域を除いた略円形状の領域としている。また、パチンコ機 1 において、外レール 1 3 の最上部地点から遊技盤 5 下部までの間の距離は 462 mm、外レール 1 3 の極左位置から内レール 1 2 の極右位置までの間の距離は 449 mm となっている。また、内レール 1 2 の極左位置から内レール 1 2 の極右位置までの間の距離は 432 mm となっている。尚、遊技領域 1 4 の形状は、略円形状には限られず、略橢円形状や略矩形状としても構わない。

#### 【0044】

併せて、図 1 及び図 3 に示すように、ガラス扉枠 4 の存在していない本体枠 3 下部は、例えば A B S 樹脂よりなる下皿ユニット 5 1 となっている。下皿ユニット 5 1 の右下部からは、遊技球発射用ハンドル 5 2 が手前側に延設されている。また、下皿ユニット 5 1 のほぼ中央部には球受け皿としての景品球払公用の下皿 5 3 が設けられている。

#### 【0045】

次に、ガラス扉枠 4 について、図 4 及び図 5 を参照しつつ説明する。ガラス扉枠 4 には、遊技領域 1 4 の殆どを外部から視認することができるように略円形状の窓部 4 1 が形成されている。尚、窓部 4 1 が、本発明における遊技領域を外部から視認させる窓に相当するものである。具体的には、窓部 4 1 は、その左右側の略中央部が、上下側に比べて比較的緩やかに湾曲した形状となっている。なお、前記略中央部が直線状になるようにしてもよい。

#### 【0046】

また、窓部 4 1 の左端と、ガラス扉枠 4 の左端との間の最短距離（いわゆる左側部フレーム部分の左右幅）は、ガラス扉枠 4 自体の強度及び支持強度を高めるために比較的大きく設定されている。より詳しくは、ガラス扉枠 4 が閉じられた状態において、外レール 1 3 の左側部は勿論、内レール 1 2 の左側部も前記左側部フレーム部分によって覆い隠される。すなわち、誘導レールの一部が覆い隠される。このように遊技球 B が一時的に視認困

10

20

30

40

50

難となつたとしても、それは、遊技球Bが遊技領域14に案内される通過点に過ぎず、遊技者が主として遊技を楽しむ遊技領域14において遊技球Bが視認困難となるわけではない。そのため、実際の遊技に際しては何ら支障が生じない。また、このような支障が生じない一方で、ガラス扉枠4の十分な強度及び支持強度が確保可能となっている。

#### 【0047】

また、ガラス扉枠4には、裏側から一対のガラス板42が並行して取り付けられている。ガラス扉枠4の左右方向の長さは、本体枠3とほぼ同等であり、そのガラス扉枠4によって本体枠3下部に設けられた下皿ユニット51を除く殆どの部分が覆われるようになっている。

#### 【0048】

また、ガラス扉枠4前面上部には、図1、図2及び図4に示すように、遊技領域14上部を左右方向に跨ぎつつ前方へ張り出すブリッジ状の張出し部47が形成されている。このため、張出し部47とガラス扉枠4本体前面との間には、上下に開放された空間部47hが形成される。張出し部47の中央では、ガラス扉枠4の本体前面より前方へ数cm～十数cm程度張り出している(図2参照)。また、張出し部47の左右の付け根部分の下側に隣接して、それぞれスピーカ59a、59aが取り付けられている(図4参照)。

#### 【0049】

ガラス扉枠4における窓部41下方の下部フレームには、上皿54が一体的に設けられている。図5(a)は、上皿付近の上面図であり、(b)は上皿における遊技球の流れを示す上面図である。上皿54は、合成樹脂を成形することによって製造され、図5(a)に示すように、ガラス扉枠4の払出し口45より払い出された遊技球及び遊技者により投入された遊技球を貯留する貯留部54a、払出し口45より払い出された遊技球を貯留部54aへ流入させる流入口541、及び貯留部54aに貯留された遊技球をガラス扉枠4の供給穴49を通して発射装置31側へ供給する供給口54rを有し、流入口541及び供給口54rの後端面においてガラス扉枠4にビス等を用いて取り付け固定されている。

#### 【0050】

上皿54の貯留部54aは、流入口541及び供給口54rに連続する底面部54bと、底面部54bの周囲を取り囲むように立設された前壁部54cと、底面部54bを挟んで前壁部54cと対向するように流入口541と供給口54rとの間に立設され且つ前壁部54c側へ凸状となるように湾曲形成された後壁部54dとを有している。底面部54bは、左右方向に細長く且つガラス扉枠4から前方へ張り出すように形成されている。また、底面部54b後部の流入口541と供給口54rとの間には前方側へ凹状をなす凹状輪郭部54uが形成され、上述した後壁部54dは凹状輪郭部54uに沿って立設されている。後壁部54dは、左右方向中央部でガラス扉枠4より数十mm程度(例えば、30～50mm)前方側へ離間しており、後壁部54d背面とガラス扉枠4前面との間に空間部54hが形成される構造となっている。

#### 【0051】

貯留部54aの底面部54b上には、後壁部54dの右側に、遊技球を一列に整列させて供給口54rより供給穴49を通して発射装置31側へ流下させる整流部54eが設けられている。整流部54eには、遊技球を後述する直線部54fへ誘導するための傾斜壁54kが、直線部54fを挟んで前壁部54c側及び後壁部54d側に形成されており、遊技球の流路が徐々に狭まる構造となっている。また、整流部54eには、底面部54b上で前後方向に延設され且つ前方側から供給穴49の位置する後方側に向かって下り傾斜する直線部54fが設けられ、この直線部54fの底面に細長い長方形形状の金属板54mが装着されている。金属板54mは、遊技球の流れをスムーズにする機能、底面を補強して摩擦による削れを防止する機能、ノイズを防止する機能等を有している。また、金属板54mの下流端側には球抜き穴54jが形成されている。この球抜き穴54jは、通常の状態において直線部54fの底面裏側をスライド自在に設けられる開閉弁54iによって閉塞されており、開閉弁54iが前壁部54cに設けられる球抜きボタン54gの押下操作により移動されたときに、球抜き穴54jが開放されて貯留部54a内に貯留されてい

10

20

30

40

50

た遊技球を図示しない球抜き通路を介して下皿 5 3 に移動せしめるものである。

#### 【 0 0 5 2 】

ここで、上皿 5 4 の貯留部 5 4 a における遊技球 B の流れについて、図 5 ( b ) を参照しつつ説明する。遊技球 B は、払出口 4 5 より払い出されると流入口 5 4 1 より貯留部 5 4 a 内に流入し、緩やかに右下がりに傾斜する底面部 5 4 b と、前壁部 5 4 c 及び後壁部 5 4 d とに案内されて貯留部 5 4 a 右側の供給口 5 4 r へ向かって転動して整流部 5 4 e に到達する。また、遊技者によって遊技球 B が貯留部 5 4 a 内へ投入された場合も、同様に、底面部 5 4 b 等に案内されて転動して整流部 5 4 e へ到達する。そして、遊技球 B は整流部 5 4 e の直線部 5 4 f を挟んで両側に設けられた傾斜壁 5 4 k によって誘導されて一列に整列されると共に、直線部 5 4 f 上を下り傾斜する後方側(ガラス扉枠 4 側)へ転動して金属板 5 4 m の下流端より供給穴 4 9 へ流下する。供給穴 4 9 から球送り装置 4 8 へ供給された遊技球は、1 個ずつ発射レール 3 3 に導かれ、発射装置 3 1 によって発射される。

#### 【 0 0 5 3 】

また、ガラス扉枠 4 下部の左右両側には、図 4 に示すように、下方へ延設された一対の延設部 4 4 , 4 4 が設けられている。本体枠 3 を外枠 2 側へ閉じた際に、延設部 4 4 , 4 4 が、外枠 2 下部前面の左右に設けられた脚状部 2 a , 2 a 上面にてそれぞれ当接支持される(図 1 参照)。

#### 【 0 0 5 4 】

次に、装飾枠 6 0 について、図 6 を参照しつつ説明する。装飾枠 6 0 は、ガラス扉枠 4 の窓部 4 1 を除き上部の張出し部 4 7 から下部の上皿 5 4 に至る前面部分を覆う部材であり、合成樹脂の成形加工によって形成される。

#### 【 0 0 5 5 】

装飾枠 6 0 上部には、ガラス扉枠 4 の張出し部 4 7 前面を覆うブリッジ状の張出し部 6 7 が形成され、張出し部 6 7 の中央には左右に長い長方形状の上部表示装置 6 8 が配設されており、その張出し部 6 8 の左右にスピーカ 5 9 a , 5 9 a を臨ませるスピーカ用開口部 6 0 c , 6 0 c が形成されている。張出し部 6 7 は、パチンコ遊技機 1 上部を装飾する装飾部材及び上部表示装置 6 8 の支持部材としての役割を果たしており、赤、青、黄等に着色してもよく、透明樹脂により構成してもよい。張出し部 6 7 は、正面視で遊技領域外縁部 1 4 a と所定の重なり幅で重なるように形成されている。張出し部 6 7 と遊技領域外縁部 1 4 aとの重なり幅は、張出し部 6 7 中央付近(遊技領域外縁部 1 4 a 最上部近傍)では相対的に狭く設定され、最右部又は最左部へ向かうに従って徐々に広くなるように設定されている。従って、上部表示装置 6 8 も正面視で遊技領域外縁部 1 4 a と所定の重なり幅で重なる位置関係となっており、上部表示装置 6 8 と遊技領域外縁部 1 4 a との重なり幅 w 1 は 2 0 m m である。

#### 【 0 0 5 6 】

上部表示装置 6 8 は、有機 E L ディスプレイ( E L は、エレクトロルミネッセントの略)からなり、図柄変動表示装置 5 7 と連動して演出画面表示を行う。例えば、図柄変動表示装置 5 7 において変動表示される複数の図柄列のうち、1 つを除く他の図柄列の停止時の組合せが大当たり図柄の組合せであるリーチ遊技状態となったときに、上部表示装置 6 8 はは図柄変動表示装置 5 7 と連動してリーチ演出表示を行う。また、図柄変動表示装置 5 7 において全ての図柄列の停止時の組合せが大当たり図柄の組合せである大当たり遊技状態となったときに、上部表示装置 6 8 はは図柄変動表示装置 5 7 と連動して大当たり演出表示を行う。

#### 【 0 0 5 7 】

装飾枠 6 0 下部右端には、遊技球の貸し出しに関する操作を行うための貸球操作部 6 6 が配設されている。貸球操作部 6 6 は、図 1 及び図 6 に示すように、遊技球の貸し出し可能状態をランプによって示す貸出ボタンランプ 6 6 a 、遊技球の貸し出しを行うための貸出ボタン 6 6 b 、プリペイドカードの返却を行うための返却ボタン 6 6 c 、プリペイドカードの残り度数を表示する度数表示 L E D 6 6 d とを備えている。

10

20

30

40

50

## 【0058】

装飾枠60の略中央には、略円形状の窓用開口部60aが形成され、ガラス扉枠4の窓部41に装着されたガラス板42を介して遊技領域14を視認可能となっている。窓用開口部60a周縁には、正面視で遊技領域外縁部14aと所定の重なり幅で重なるように形成された窓周縁部60bが設けられている。窓周縁部60bは、窓部の周囲を装飾する装飾部材としての役割を果たしており、赤、青、黄等に着色してもよく、透明樹脂により構成してもよい。窓周縁部60bと遊技領域外縁部14aとの重なり幅は、窓周縁部60bの最上部近傍では相対的に狭く設定され、最右部又は最左部へ向かうに従って徐々に広くなるように設定されている。

## 【0059】

10

装飾枠60の窓用開口部60aの下方には、上皿54前面を覆うように前方へ膨出形成された膨出部63が設けられている。膨出部63は、図1に示すように、装飾枠60をガラス扉枠4に取り付けた際に上皿54を収容可能な空間が内部に形成されつつ、所望形状で前側(遊技者側)に膨出形成されたものであり、上皿54上面を開口させる上皿用開口部63aが形成されている。この上皿用開口部63aにおいて上皿54が外部に露出しているため、上皿54に貯留された遊技球を取り出したり、或いは上皿54の貯留部54aに遊技球を補充したりすることができる。

## 【0060】

20

次に、遊技者の視界と張出し部67及び遊技領域14との関係について、図7乃至9を参照しつつ説明する。まず、遊技者とパチンコ機1との位置関係について、図7を参照しつつ説明する。図7において、平均的な遊技者の視点位置を遊技領域14より前方へ500mm(長さa)且つパチンコ機1最上部より下方へ150mm(長さb)の位置とし、床から遊技者の視点位置までの長さcを1300mmとする。そして、張出し部67上部表示装置68と遊技領域14表面との距離dは、好みしくは、50mm以上400mm未満であり、より好みしくは、100mm以上300mm未満である。

## 【0061】

30

次に、遊技領域14の中心点14b及び最上部を通り且つ遊技領域14表面に垂直な平面によるA-A線断面図を図9に示す。図9において、遊技領域外縁部14a端縁の位置イと上部表示装置68下端部とを結ぶ直線L1と遊技領域14表面とのなす角度がd1に設定されている。尚、なす角度d1は、60度以上90度未満である。そして、遊技者視点位置と遊技領域外縁部14aの位置イとを結ぶ直線は、直線L1よりも遊技領域14側に位置する。よって、上部表示装置68が正面視で遊技領域外縁部14aとw1の重なり幅で重なるように設けられているにも拘らず、遊技者視点位置から遊技領域14を視た時には、上部表示装置68に遮られることなく遊技領域外縁部14aを視認することができる。

## 【0062】

40

以上詳述したことから明らかなように、本実施形態は、略円形状の遊技領域14を有する遊技盤5が取り付けられる本体枠3と、遊技盤5の前面側において本体枠3に対し開閉可能に軸支され且つ遊技領域14を外部から視認させる略円形状の窓部41が形成されたガラス扉枠4と、ガラス扉枠4に取り付けられる装飾枠60とを備え、窓部41の近傍(上方)且つ前方に画面表示可能な上部表示装置68が設けられると共に、遊技領域14の中心点14aを含み且つ遊技領域14表面に対して垂直な任意の平面による断面において上部表示装置68端縁(下端)と遊技領域14端縁(位置イ)とを結ぶ直線L1が遊技領域14表面に対してなす角度d1が90度未満であることを特徴とする。

## 【0063】

50

本実施形態によれば、上部表示装置68が窓部41の近傍且つ前方に設けられているので、遊技中に注目される遊技領域の近傍であり且つ遊技者の視点から近い位置で見易い画面表示を行うことができる。また、前記なす角度d1が90度未満であり、上部表示装置68下端が正面視で遊技領域14側に入り込むことによって遊技領域14近傍でワイドな画面表示を行うことができる。しかも、遊技者の視線は遊技領域外縁部14aに対して傾

斜した角度で注がれるため、上部表示装置 6 8 の一部が正面視で遊技領域外縁部 1 4 a と重なっていても、遊技領域 1 4 全体の視認性が確保される。

#### 【 0 0 6 4 】

また、前記なす角度  $d_1$  は 60 度以上であるので、上部表示装置 6 8 と遊技領域 1 4 との重なり幅が過大となって遊技領域外縁部 1 4 a の視認性が損なわれることを防止できる。尚、前記なす角度  $d_1$  は、好ましくは、70 度以上 85 度未満に設定される。このように構成された場合、上部表示装置 6 8 下端部が遊技領域 1 4 側に大きく入り込み、よりワイドな画面表示を行うことができると共に、上部表示装置 6 8 と遊技領域 1 4 との重なり幅が過大となって遊技領域外縁部 1 4 a の視認性が損なわれることを確実に防止できる。

#### 【 0 0 6 5 】

また、上部表示装置 6 8 と遊技領域 1 4 表面との距離  $d$  が 50 mm 以上とされることにより、上部表示装置 6 8 の下端部が遊技領域 1 4 側に入り込み、ワイドな画面表示を行うことができる。また、上部表示装置 6 8 と遊技領域 1 4 表面との距離が 400 mm 未満とされることにより、遊技者と上部表示装置 6 8 との距離が 100 mm 以上確保されるので、上部表示装置 6 8 が遊技の邪魔になることがなく、遊技者が上部表示装置 6 8 に頭部を衝突させる等の事故も防止できる。

#### 【 0 0 6 6 】

尚、上部表示装置 6 8 と遊技領域 1 4 表面との距離は、好ましくは、100 mm 以上 300 mm 未満である。上部表示装置 6 8 と遊技領域 1 4 表面との距離が 100 mm 以上とすると、上部表示装置 6 8 の下端部が遊技領域 1 4 側に大きく入り込み、よりワイドな画面表示を行うことができる。また、上部表示装置 6 8 と遊技領域 1 4 表面との距離が 300 mm 未満とされることにより、遊技者と上部表示装置 6 8 との距離が 200 mm 以上確保されるので、上部表示装置 6 8 が遊技者に圧迫感を与えることがなく、快適に遊技に興じさせることができる。

#### 【 0 0 6 7 】

また、ガラス扉枠 4 前面の一部を覆う装飾枠 6 0 を備え、その装飾枠 6 0 に張出し部 6 7 が形成されているので、遊技領域外縁部 1 4 a の視認性を確保しつつ、装飾枠 6 0 の面積を大きくすることができます。そして、張出し部 6 7 に上部表示装置 6 8 を配設することにより、窓の近傍且つ前方に表示装置を設け且つ前記なす角度が 90 度未満である構造を、十分な強度を確保しつつ実現することができる。

#### 【 0 0 6 8 】

また、張出し部 6 7 と窓部 4 1 との間には、上下に開放された空間部 4 7 h が形成され、その空間部 4 7 h を通して遊技領域 1 4 に光が取り込まれるので、遊技領域 1 4 における明るさが確保されて遊技者は快適に遊技に興ずることができる。

#### 【 0 0 6 9 】

尚、本発明は上述した各実施の形態に限定されるものではなく、本発明の主旨を逸脱しない範囲で種々の変更を施すことが可能である。例えば、前記実施形態において示した上部表示装置 6 8 と遊技領域外縁部 1 4 a との正面視における重なり幅の寸法は、一例を示したものであり、適宜変更して実施してもよいことは勿論である。

#### 【 0 0 7 0 】

また、前記実施形態では、張出し部 6 7 を有する装飾枠 6 0 をガラス扉枠 4 とは別体で形成してガラス扉枠 4 に取り付ける構成としたが、装飾枠 6 0 とガラス扉枠 4 とを一体的な部材として形成し、装飾枠 6 0 側の張出し部 6 7 をガラス扉枠 4 側の張出し部 4 7 と一体化した構成としてもよい。

#### 【 0 0 7 1 】

また、前記実施形態では、張出し部 6 7 の中央部に上部表示装置 6 8 を設ける構成としたが、図 10 に示す第一の変形例のように、さらに、張出し部 6 7 の左寄り位置に左上部表示装置 6 9 a を、同じく右寄り位置に右上部表示装置 6 9 b をそれぞれ配設する構成としてもよい。図 11 は、本変形例のパチンコ機 1 を正面視した状態における遊技領域 1 4 と上部表示装置 6 8 、左上部表示装置 6 9 a 、右上部表示装置 6 9 b との重なりを示す図

10

20

30

40

50

である。図11において、位置イは遊技領域外縁部14aの最上部、位置ロは位置イより時計回りに45度の位置を示している。前記実施形態の説明で述べたように、位置イにおいて、上部表示装置68と遊技領域外縁部14aとの重なり幅w1は20mmである。また、位置ロにおける右上部表示装置69bと遊技領域外縁部14aとの重なり幅w2は40mmである。尚、張出し部67は左右対称の形状であって、中心線を挟んで位置ロの線対称位置における左上部表示装置69aと遊技領域外縁部14aとの重なり幅もw2である。

#### 【0072】

次に、遊技領域14の中心点を通り且つ遊技領域14表面に垂直な平面による図11の位置ロにおけるB-B線断面図を図12に示す。図12において、右上部表示装置69b下端と遊技領域外縁部14a端縁の位置ロとを結ぶ直線L2と遊技領域14表面とのなす角度は、d1よりも小さいd2に設定されている。そして、遊技者視点位置と遊技領域外縁部14a端縁の位置ロとを結ぶ直線は、直線L2よりも遊技領域14側に位置する。よって、位置ロでは右上部表示装置69bが正面視で遊技領域外縁部14aとw1より長い重なり幅w2で重なるように設けられているにも拘らず、遊技者視点位置から遊技領域14を見た時には、右上部表示装置69bに遮られることなく遊技領域外縁部14aを視認することができる。

#### 【0073】

また、前記実施形態では、上部表示装置68を正面向きに配置したが、図13に示す第二の変形例のように、上部表示装置68を斜め下向きに傾斜配置する構成としてもよい。本変形例によれば、上部表示装置68より前方且つ下方に位置する遊技者の視点から画面表示を容易に視認することができる。

#### 【0074】

さらに、図14に示す第三の変形例のように、上部表示装置68が回転軸68aを中心として上下に回動可能に構成してもよい。本変形例によれば、上部表示装置68が傾斜角度を変更可能に構成されているので、身長によって視点位置の異なる各遊技者が自分の視線方向と一致するように上部表示装置68の傾斜角度を調整することにより、画面表示をより一層視認し易くすることができる。

#### 【0075】

また、前記実施形態では、上部表示装置68が遊技の実行に関連した演出用等の画面表示を行う構成としたが、インターネット等の通信回線を通じて外部より受信した表示用データに基づいて画面表示を行うように構成してもよい。図15は、第四の変形例におけるパチンコ機1を用いた情報提供システム301のシステム構成を示す図である。情報提供システム301は、図15に示すように、遊技ホール外の情報提供センタ等に設けられる情報サーバ302と、情報サーバ302が接続されたインターネット網303と、遊技ホール側に設けられてインターネット網303に接続されたホールサーバ304と、遊技ホール内に設けられた通信線305と、遊技ホール内に設置されて通信線305を介してホールサーバ304と接続された複数のパチンコ機1, ..., 1とから構成される。

#### 【0076】

情報サーバ302には、各種情報の表示用データが記憶されており、当該記憶された表示用データを、インターネット網303を介して各遊技ホールのホールサーバ304に対して定期的に配信する。情報サーバ302によって配信される表示用データは、地域の飲食店情報等の広告情報、ニュース、天気予報等である。ホールサーバ304は、インターネット網303を介して表示用データを受信して内部の記憶装置に記憶する。また、ホールサーバ304は、遊技ホールにおいて入力された表示用データをも記憶装置に記憶する。尚、遊技ホールにおいて入力される表示用データは、新台入れ替え情報、遊技機の新機種情報、景品情報、遊技ホールからのお知らせ等である。そして、ホールサーバ304は、記憶した表示用データを通信回線305を介して所定のタイミングで各パチンコ機1へ送信する。各パチンコ機1において、上部表示装置68が受信した表示用データに基づいて画面表示を行う。図16は、上部表示装置68において新台入れ替え情報を表示した例

10

20

30

40

50

を示している。

**【0077】**

また、前記実施形態では、上部表示装置68を有機ELディスプレイにより構成したが、図柄変動表示装置57と同様に液晶ディスプレイにより構成してもよい。液晶ディスプレイを用いることにより、高精細で見易い画面表示を行うことができる。或いは、上部表示装置68をLEDディスプレイにより構成してもよい。LEDディスプレイを用いることにより、安価な構成で見易い画面表示を行うことができる。さらに、例えば、上述した第四の変形例において上部表示装置68をタッチパネル式ディスプレイにより構成してもよい。タッチパネル式ディスプレイを用いることにより、遊技者が指で上部表示装置68の表面に触れることによって容易に各種の入力操作を行うことができる。具体的には、上部表示装置68に表示させたい各種情報の選択入力を行えるようにしてもよいし、タッチパネル式ディスプレイ上に球貸しボタン等を表示させて貸し球操作部を構成するようにしてもよい。

**【0078】**

また、前記第一の実施形態では、張出し部47を左右方向へ跨って設け、窓部41の上方且つ前方に上部表示装置68を設ける構成としたが、窓部41の上方以外の近傍且つ前方に表示装置を設ける構成としてもよい。例えば、図17に示す第五の変形例のパチンコ遊技機1'のように、ガラス扉枠4の前面右端にて前方へ張り出し且つガラス扉枠4との間に空間部47'hを有する張出し部47'を、遊技領域14の右端部分を上下方向に跨ぐブリッジ状の外観を呈するように設け、張出し部47'上に縦長の右側表示装置68'を配設する構成してもよい。また、遊技領域14の中心点14aを含み且つ遊技領域14表面に対して垂直な任意の平面による断面において右側表示装置68'左端と遊技領域14端縁とを結ぶ直線が遊技領域14表面に対してなす角度は90度未満である(図示省略)。尚、遊技者から画面表示をさらに視認し易くするために、右側表示装置68'を左側へ所定角度傾斜させて配置することが好ましい。本変形例においても、右側表示装置68'と遊技領域14との干渉を回避しつつワイドで見易い画面表示を行うことができる。尚、張出し部47'を、ガラス扉枠4前面にて遊技領域14を斜め方向に跨ぐように配設する構成としてもよい。

**【産業上の利用可能性】**

**【0079】**

本発明は、遊技領域を有する遊技盤と、前記遊技盤の前面側に設けられ且つ前記遊技領域を外部から視認させる窓が形成された窓枠とを備えた各種遊技機に適用可能である。

**【図面の簡単な説明】**

**【0080】**

【図1】本発明の一実施形態としてのパチンコ機を示す斜視図である。

【図2】パチンコ機を示す側面図である。

【図3】ガラス扉枠を開放した状態における本体枠、遊技盤等を示す正面図である。

【図4】ガラス扉枠を示す正面図である。

【図5】(a)は上皿付近の上面図であり、(b)は上皿における遊技球の流れを示す上面図である。

【図6】装飾枠を示す正面図である。

【図7】遊技者の視点位置とパチンコ機との関係を模式的に示す側面図である。

【図8】上部表示装置と遊技領域との重なり幅を示す正面図である。

【図9】図8の位置イにおける上部表示装置及び遊技領域のA-A線断面図である。

【図10】第一の変形例における装飾枠を示す正面図である。

【図11】右上部表示装置と遊技領域との重なり幅を示す正面図である。

【図12】図11の位置口における右上部表示装置及び遊技領域のB-B線断面図である。

【図13】第二の変形例を示す上部表示装置及び遊技領域の断面図である。

【図14】第三の変形例を示す上部表示装置及び遊技領域の断面図である。

10

20

30

40

50

【図15】第四の変形例におけるパチンコ機を用いた情報提供システムを示すシステム構成図である。

【図16】第四の変形例におけるパチンコ機の上部表示装置において新台入れ替え情報を表示した例を示す図である。

【図17】第五の変形例のパチンコ機を示す斜視図である。

【図18】従来のパチンコ機の一例を示す斜視図である。

【符号の説明】

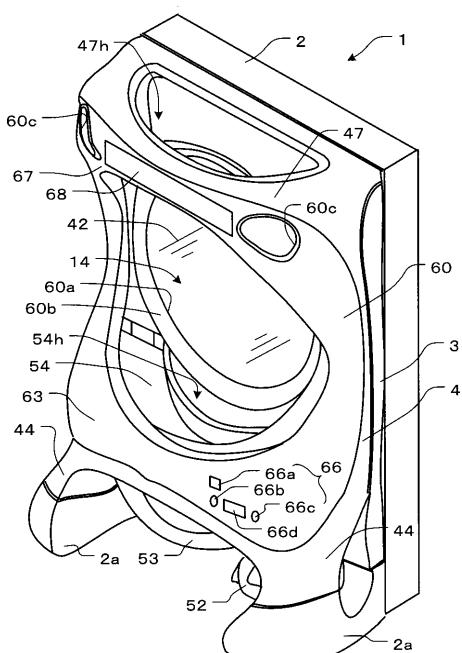
【0081】

- 1 パチンコ遊技機(遊技機)
- 3 本体枠
- 4 ガラス扉枠(窓枠)
- 5 遊技盤
- 14 遊技領域
- 14a 遊技領域外縁部
- 41 窓部
- 60 装飾枠
- 67 張出し部
- 68 上部表示装置
- 68' 右側表示装置
- 69a 左上部表示装置
- 69b 右上部表示装置

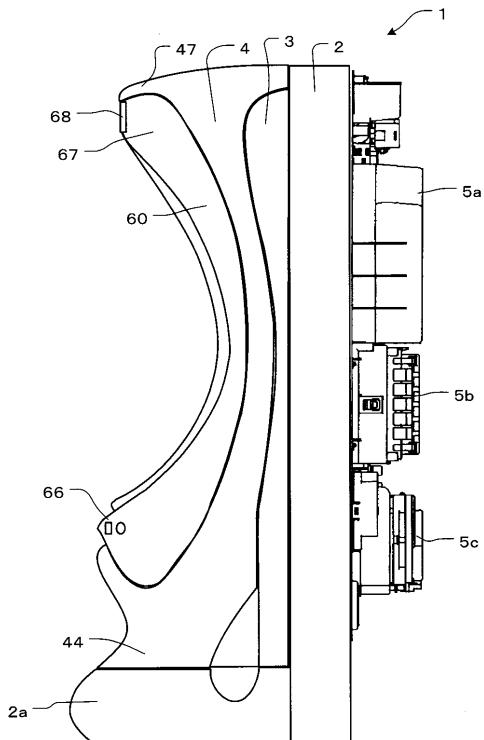
10

20

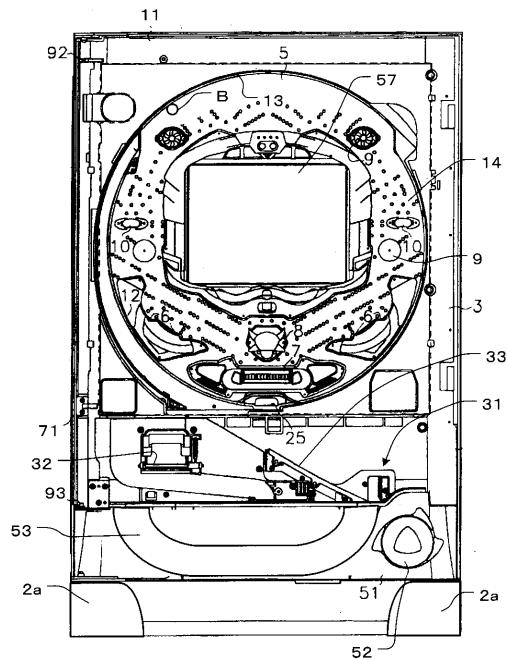
【図1】



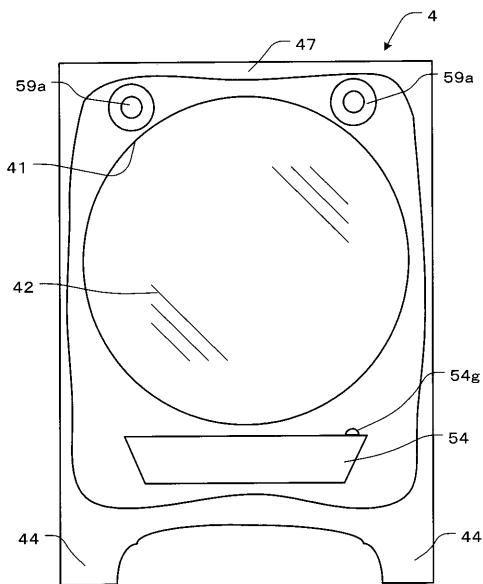
【図2】



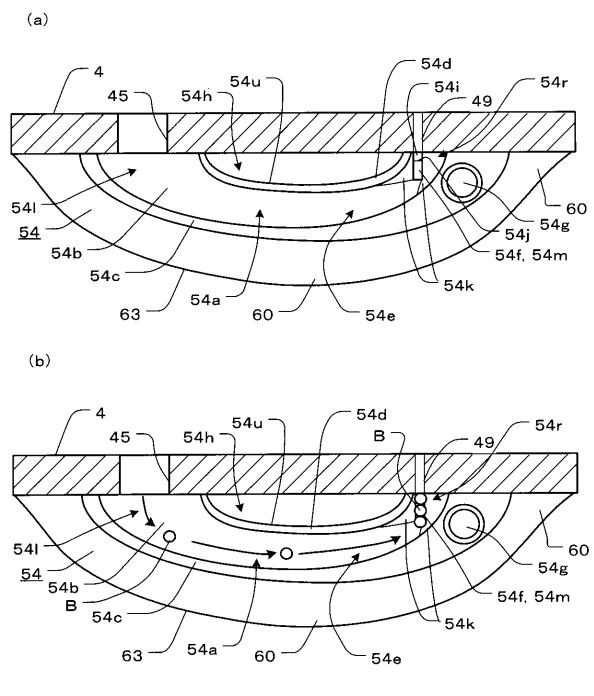
【図3】



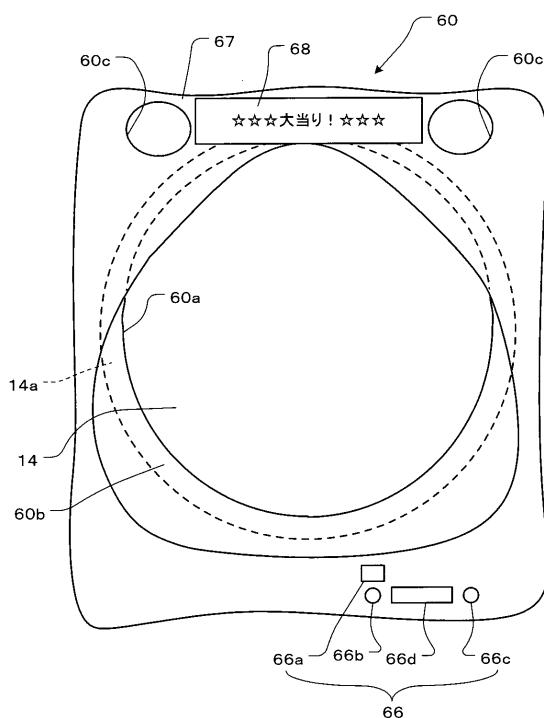
【図4】



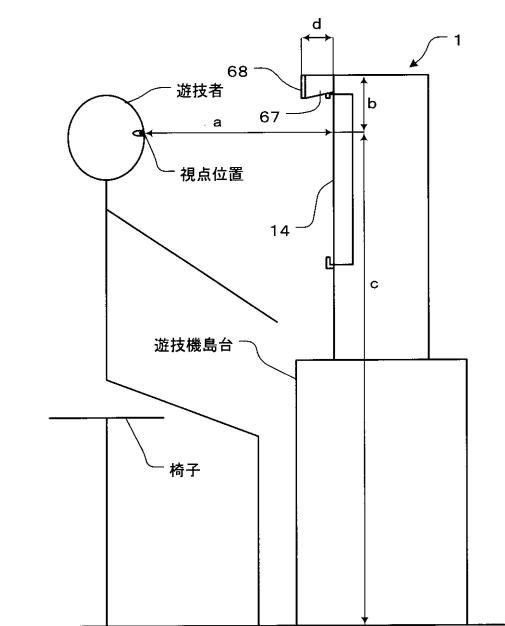
【図5】



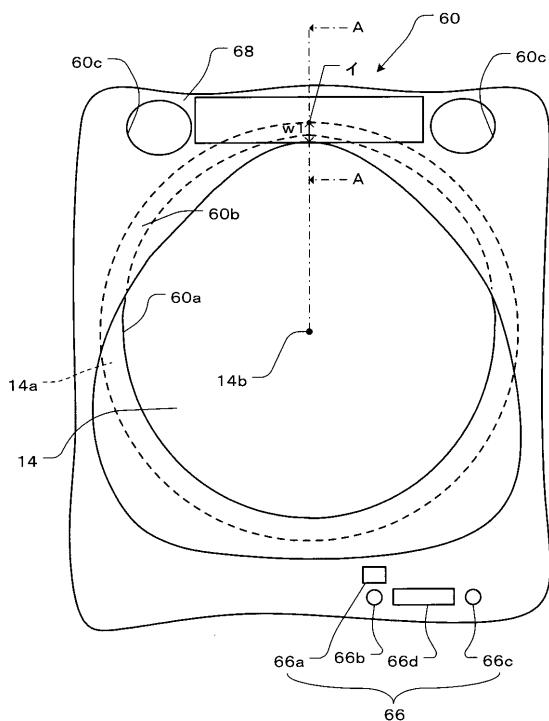
【図6】



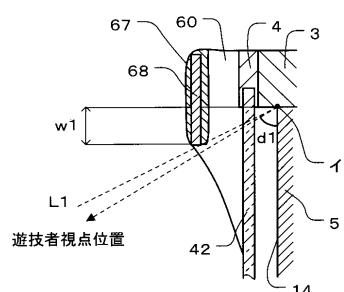
【図7】



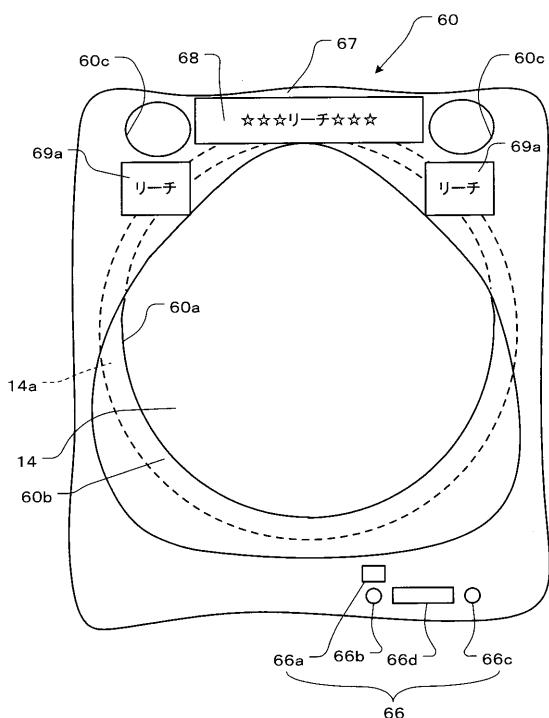
【図8】



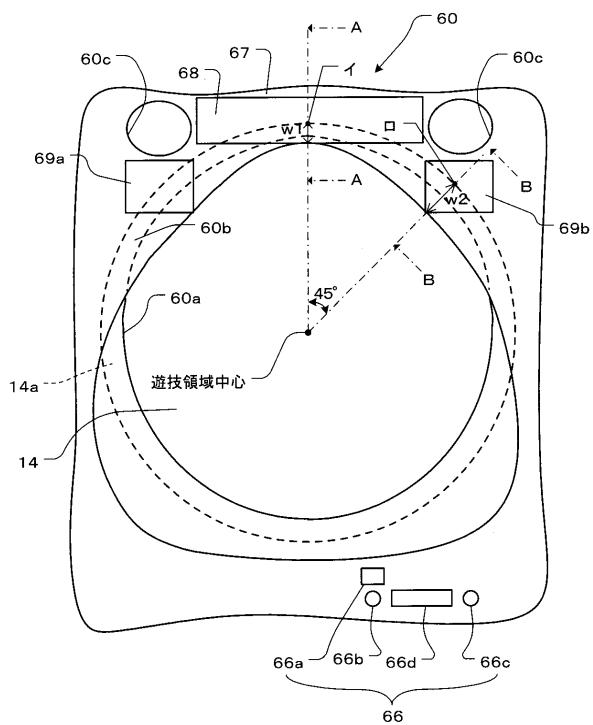
【図9】



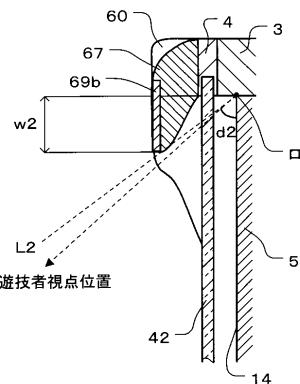
【図10】



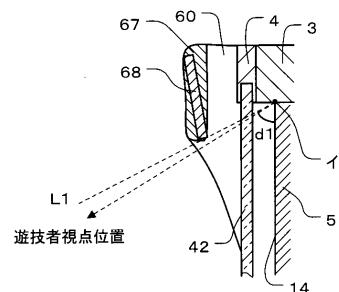
【図11】



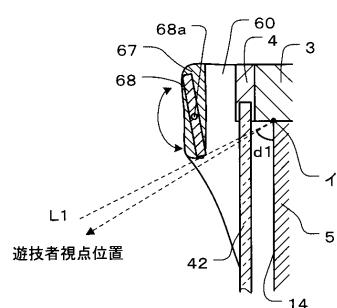
【図12】



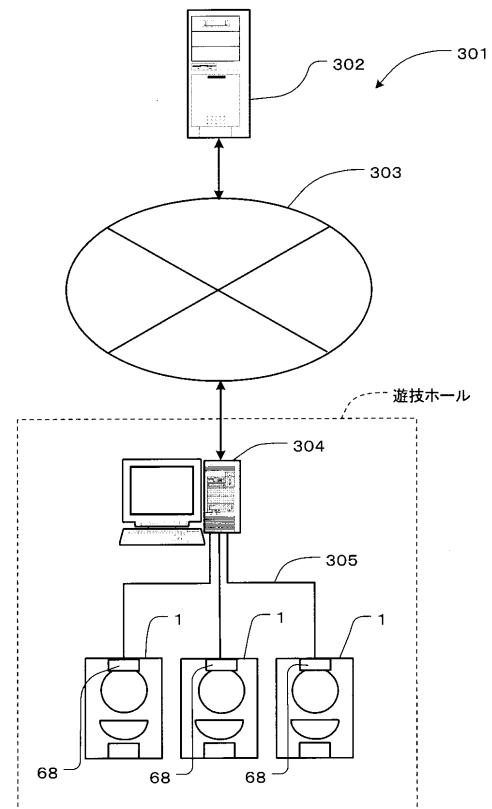
【図13】



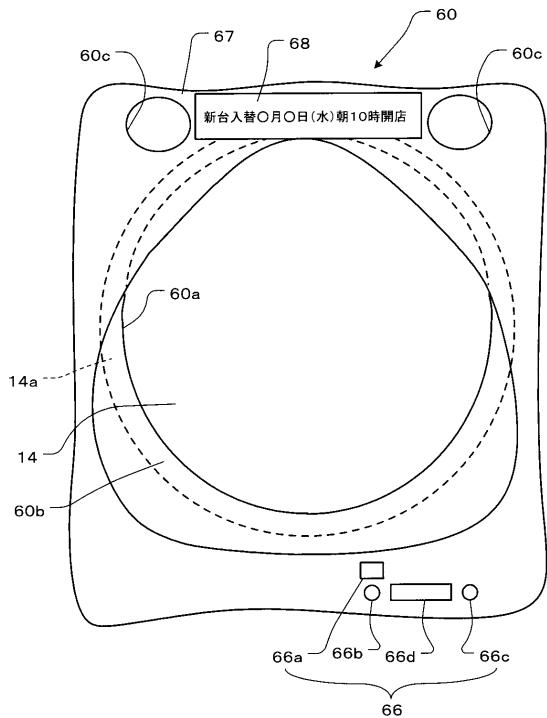
【図14】



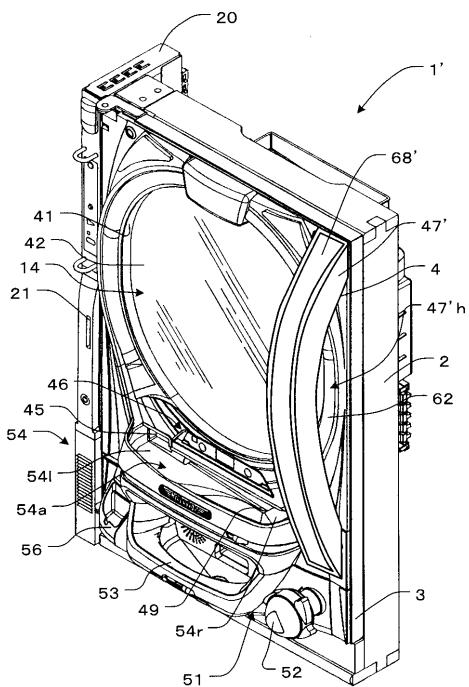
【図15】



【図16】



【図17】



【図18】

