

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 公開特許公報(A)

(11) 特許出願公開番号

特開2010-82479

(P2010-82479A)

(43) 公開日 平成22年4月15日(2010.4.15)

(51) Int.Cl.

A63F 7/02 (2006.01)

F 1

A63F 7/02 304D

テーマコード (参考)

2C088

審査請求 有 請求項の数 6 O L (全 7 頁)

(21) 出願番号 特願2010-9932 (P2010-9932)
 (22) 出願日 平成22年1月20日 (2010.1.20)
 (62) 分割の表示 特願平11-308525の分割
 原出願日 平成11年10月29日 (1999.10.29)

(71) 出願人 000148287
 株式会社浅間製作所
 愛知県名古屋市瑞穂区堀田通1丁目16番地
 (74) 代理人 100078101
 弁理士 綿貫 達雄
 (74) 代理人 100085523
 弁理士 山本 文夫
 (74) 代理人 100154461
 弁理士 関根 由布
 (72) 発明者 塩田 睦
 岐阜県多治見市西坂町1丁目55番地
 (72) 発明者 高見 博之
 愛知県豊田市竹元町小田15番地40

最終頁に続く

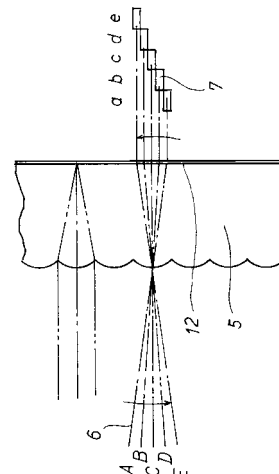
(54) 【発明の名称】 パチンコ機の遊技盤

(57) 【要約】

【課題】 静的平面的であつたり高価であつた装飾物の画像表示を、安価に動的立体的なものとして、遊興気分をさらに増大させる。

【解決手段】 装飾物の可視面の表示手段を、多条レンズ5と各レンズの長手方向に平行に配列された複数の画素7とにより構成し、視角のずれにより画像を変化させる。

【選択図】 図2



【特許請求の範囲】**【請求項 1】**

装飾物の可視面に、多条レンズと各レンズの長手方向に平行に配列された複数の画素とにより構成され、視角のずれにより画像を変化させるカード状表示手段を設けたパチンコ機の遊技盤において、

前記複数の画素にあらかじめ異なる画像を描いておき、視覚のずれにより、カード状表示手段に複数の異なる画像が順次現れるようにしたことを特徴とするパチンコ機の遊技盤。

【請求項 2】

複数の画素の深度をずらすことにより、カード状表示手段に複数の異なる立体画像が順次現れるようにしたことを特徴とする請求項 1 に記載のパチンコ機の遊技盤。

10

【請求項 3】

複数の画素にあらかじめ連続した動的画像を描いておき、視覚のずれにより、カード状表示手段に連続した動的画像が現れるようにしたことを特徴とする請求項 1 又は 2 に記載のパチンコ機の遊技盤。

【請求項 4】

装飾物の可視面が玉の接触により動くことにより、視覚がずれるようにしたことを特徴とする請求項 1 ～ 3 の何れかに記載のパチンコ機の遊技盤。

【請求項 5】

装飾物の可視面が動力によって動くことにより、視覚がずれるようにしたことを特徴とする請求項 1 ～ 3 の何れかに記載のパチンコ機の遊技盤。

20

【請求項 6】

入賞状態に対応して画像を変化させるようにしたことを特徴とする請求項 5 に記載のパチンコ機の遊技盤。

【発明の詳細な説明】**【技術分野】****【0001】**

本発明は、各種の装飾物が取り付けられたパチンコ機の遊技盤に関する。

【背景技術】**【0002】**

30

パチンコ機の遊技盤には、図 1 に示すように、遊技盤 1 に変化を付けるために固定装飾物 2、玉の落下等の接触により回転したり前後に揺れたりする可動装飾物 3、玉の入賞に応じて稼働し玉払出し条件を表示する役物 4 等の装飾物が配設され、これら装飾物には種々の絵柄や模様付けがなされ、遊技盤をきらびやかに装飾している。従来こうした種々の絵柄や模様の表示に、シールやプラスチック等の製造物を取り付けたただけの場合には、それ自体がダイナミックに変化したり、臨場感を与えるような立体的なものであったことはなく、やや遊技盤の変化に欠けるものであった。一方液晶表示装置を用いることによって画像に変化を与えることはできるが、装置が大がかりになってコストアップに繋がるという欠点があった。

【先行技術文献】

40

【特許文献】**【0003】**

【特許文献 1】特開平 11 - 76529 号公報

【特許文献 2】特開平 4 - 322675 号公報

【発明の概要】**【発明が解決しようとする課題】****【0004】**

以上のように、従来は静的平面的であったり、高価なものとなっていた装飾物の画像表示を、安価に動的立体的なものとして、遊興気分をさらに増大させることを課題とする。

【課題を解決するための手段】

50

【 0 0 0 5 】

上記の課題を解決するためになされた請求項 1 に記載の発明は、装飾物の可視面に、多条レンズと各レンズの長手方向に平行に配列された複数の画素とにより構成され、視角のずれにより画像を変化させるカード状表示手段を設けたパチンコ機の遊技盤において、前記複数の画素にあらかじめ異なる画像を描いておき、視覚のずれにより、カード状表示手段に複数の異なる画像が順次現れるようにしたことを特徴とするものである。

請求項 2 に記載の発明は、請求項 1 に記載の発明において、複数の画素の深度をずらすことにより、カード状表示手段に複数の異なる立体画像が順次現れるようにしたことを特徴とするものである。

請求項 3 に記載の発明は、請求項 1 ～ 2 の何れかに記載の発明において、複数の画素にあらかじめ連続した動的画像を描いておき、視覚のずれにより、カード状表示手段に連続した動的画像が現れるようにしたことを特徴とするものである。

請求項 4 に記載の発明は、請求項 1 ～ 3 の何れかに記載の発明において、装飾物の可視面が玉の接触により動くことにより、視覚がずれるようにしたことを特徴とするものである。

請求項 5 に記載の発明は、請求項 1 ～ 3 の何れかに記載の発明において、装飾物の可視面が動力によって動くことにより、視覚がずれるようにしたことを特徴とするものである。

請求項 6 に記載の発明は、請求項 5 に記載の発明において、入賞状態に対応して画像を変化させるようにしたことを特徴とするものである。

【 発明の効果 】

【 0 0 0 6 】

本発明の表示手段を用いることによって、安価に遊技盤に変化を持たせるとともに立体感や臨場感をも同時に与えることが可能となって、遊興気分をさらに一層盛り上げることができる。

【 図面の簡単な説明 】

【 0 0 0 7 】

【 図 1 】 遊技盤面の構成を示す図。

【 図 2 】 多条レンズの構造を示す図。

【 図 3 】 一可動装飾物の正面図。

【 図 4 】 図 3 の可動装飾物の側面の断面図。

【 図 5 】 一可動装飾物の正面図。

【 図 6 】 図 5 の可動装飾物の側面の断面図。

【 図 7 】 一役物の正面図。

【 図 8 】 図 7 の役物の側面の断面図。

【 発明を実施するための形態 】

【 0 0 0 8 】

本発明を実施するのに用いた画像の表示手段は、図 2 に示すように、可視面に横方向に分割された多条レンズ 5 と各レンズの長手方向に平行に配列された複数の画素 7 とにより構成される。多条レンズ 5 は平行光に対してはレンズ焦点面 1 2 に像が結ばれる。そして、入射光 6 に対しては、A に対しては画素 a によって像が結ばれ、B に対しては b、C に対しては c という具合に画素 7 が対応して像が結ばれる。従って、可視面を傾角させて視角をずらすことにより、画素 a ～ e によって描かれる画像を、全く別の静止画像、例えば異なる風景画の如きもののシリーズとすることができる。また画素 a ～ e によって描かれる画像を一連の連続した動的画像とすれば、例えばロケットの打ち上げや噴水の突出画像という動きのあるものにすることができる。また画素の深度を若干ずらしてあるので、それぞれの画素を、例えば山の頂上から谷底に対応させることにより画像を立体的に表現することができる。本発明の各レンズにおける画素は高精細な加工技術を用いることにより、最大 2 4 コマ程度に分割可能である。従って、そのコマ数に応じた画像を出現させることが可能であり、画素を適宜選択して組み合わせることにより、一枚の写真が、動き、飛

10

20

30

40

50

び出し、変化するダイナミックな画像を表現することができる。

【０００９】

第１の実施形態では本発明の表示手段を、図３～４に示す回転羽根１３を有する可動装飾物３の可視面１０に取り付けた。玉８の落下に伴う接触により可視面１０は回転し、これに伴って画像を変化させることができる。例えば、異なる風景を順次出現させることができる。

【００１０】

第２の実施形態では本発明の表示手段を、図５～６に示す揺動体１７を有する可動装飾物３の可視面１０に取り付けた。玉８の落下に伴う接触により可視面１０が前後に揺動し、これに伴って画像を連続的に変化させることができる。例えば、スポーツのゴールの瞬間等の一場面を再現させたり、玉が遊技者に向かって飛び出すような印象を与えるものとすることができる。

【００１１】

第３の実施形態では本発明の表示手段を、図７～８に示す大当たり等の入賞状態を表示する役物４の可視面１０に用いた。本図においては多条レンズ５と画素により構成されるカード状表示手段を光透過性のものとし、その下に発光体２９を配置して、これらを傾角台２８の上に貼り付けた。発光体２９は大当たり状態になった時には光を繰り返し放つものである。傾角台２８は、その中央付近に設けた支軸３０により傾角可能になっており、支軸３０のやや上に取り付けられたバネ２７により一端（図では右側）に引き付けられている。傾角台２８の上部には傾角台を傾けるための棒３２が取り付けられている。そして、玉が入賞した時には入賞状態に応じてモーター２１が回転し、それに取り付けられている数段の段差を有するカム２３が回転して、棒３２を介して傾角台２８の傾き角を変化させ、役物４の可視面１０に大当たり直前、大当たり等の入賞状態を表示する画像を出現させる。

【００１２】

本役物においては、役物４の上部の左右に設けられた開閉羽根２０が開いて玉８が入ることにより入賞状態になる。入賞した玉８は落下し、玉誘導片２６により誘導されるが、玉誘導片２６はモーター２２に取り付けられたカム２４によりレバー２５に連動して上下に移動し、玉の転がり面から突き出たり退避したりして、玉の進路を変動させ大当たり入賞口への入賞に偶然性を与え、大当たり入賞口への入賞により開閉羽根２０の連続開閉回数を変化させる。そして、開閉羽根２０が連続して開放されるような大当たりが発生するときは、各大当たりの節目において、一旦初期の画面に戻したのち、再度大当たり画面を出現させる。例えば、噴水を大きく突出させる、花火を打ち上げる等のシーンを繰り返すことによって遊技効果を盛り上げることができる。

【符号の説明】

【００１３】

- １ 遊技盤
- ２ 固定装飾物
- ３ 可動装飾物
- ４ 役物
- ５ 多条レンズ
- ６ 入射光
- ７ 画素
- ８ 玉
- ９ 基枠
- １０ 可視面
- １１ ガラス
- １２ レンズ焦点面
- １３ 回転羽根
- １４ 遊技盤枠
- １５ 光源

10

20

30

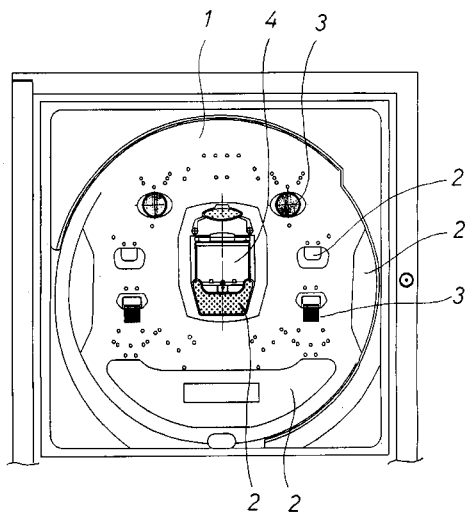
40

50

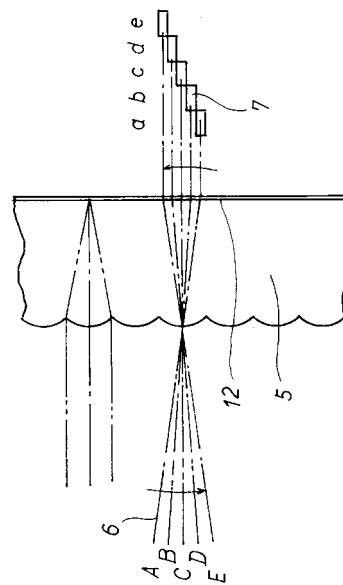
- 16 ハーネス
- 17 揺動体
- 18 玉計数装置
- 19 玉入賞口
- 20 開閉羽根
- 21、22 モーター
- 23、24 カム
- 25 レバー
- 26 玉誘導片
- 27 バネ
- 28 傾角台
- 29 発光体
- 30 支軸
- 31 ソレノイド
- 32 棒

10

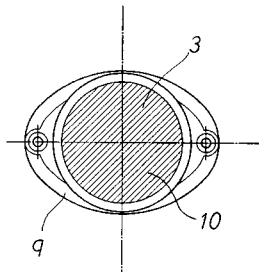
【図1】



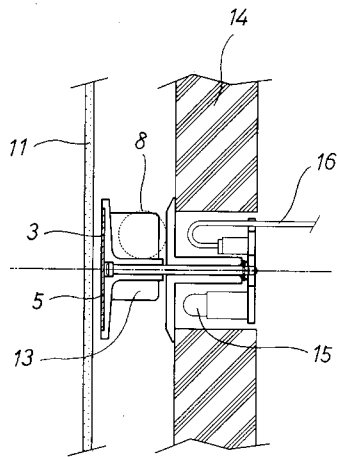
【図2】



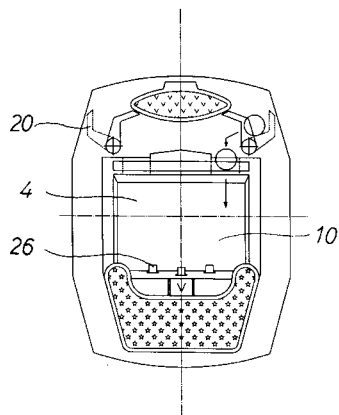
【図 3】



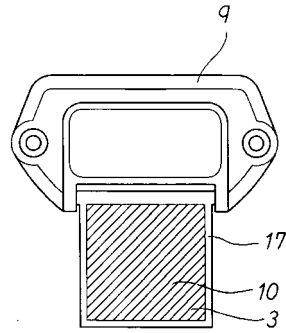
【図 4】



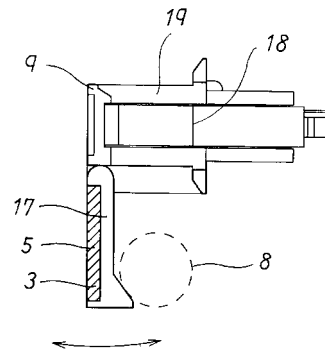
【図 7】



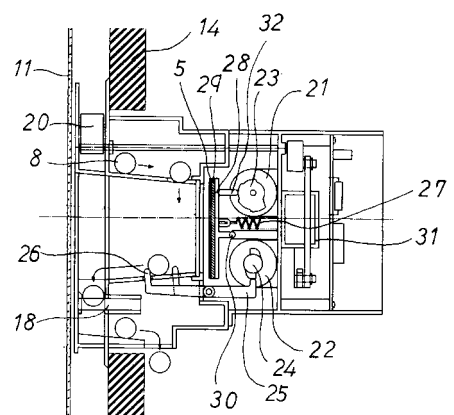
【図 5】



【図 6】



【図 8】



フロントページの続き

- (72)発明者 鏡味 政純
愛知県名古屋市緑区鳴海町字大将ヶ根 1 番地の 2 3
- (72)発明者 畑 明政
愛知県名古屋市緑区神之倉字 4 番地の 2 3 1
- (72)発明者 杉田 義守
愛知県名古屋市天白区高宮町 4 0 6 番地
- F ターム(参考) 2C088 AA17 AA43 BC22 BC23 BC25 CA27 EB28