(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2009-95499
(P2009-95499A)
(43)公開日　平成21年5月7日(2009.5.7)

(51)Int.Cl.		F I			テーマコード（参考）
A63F 7/02	(2006.01)	A63F	7/02	317	2C088
		A63F	7/02	304D	

審査請求 未請求　請求項の数 1　ＯＬ　（全 12 頁）

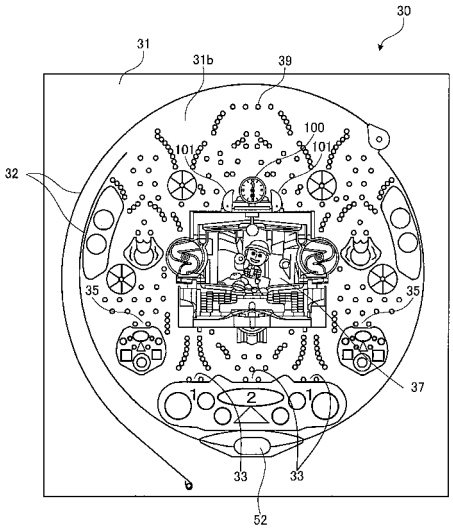
(21)出願番号　特願2007-270639 (P2007-270639)
(22)出願日　平成19年10月17日 (2007.10.17)

(71)出願人　000121693
奥村遊機株式會社
愛知県名古屋市昭和区鶴舞２丁目２番１８号
(74)代理人　100109210
弁理士　新居　広守
(72)発明者　上坂　聖
名古屋市昭和区鶴舞二丁目２番１８号　奥村遊機株式會社内

Ｆターム(参考)　2C088 AA43 BC21 BC25 DA07 EB28 EB68 EB74 EB76 EB78

(54)【発明の名称】パチンコ機

(57)【要約】
【課題】２種タイプ特有の興趣性を犠牲にすることなく自由度の高い表示装置を備えるパチンコ機の提供。
【解決手段】遊技領域を形成する遊技盤３０に始動口３３と大入賞口装置１００とが備えられ、前記大入賞口装置１００は、前記始動口３３に遊技球が通過することを契機として開放される入賞口と、入賞口に入った遊技球を案内する複数の流路と、いずれかの流路の最下流に配置される当たり孔１２０とを有する、パチンコ機であって、動作可能であり、入賞口に入った遊技球を前記動作に基づき前記当たり孔１２０に入る確率が高い流路と低い流路とに振り分ける模型役物２００と、模型役物２００の背後に、模型役物２００の動作と関連づけられる画像が表示される表示装置３７とを備える。
【選択図】図２



【特許請求の範囲】
【請求項１】
遊技領域を形成する遊技盤に始動口と大入賞口装置とが備えられ、前記大入賞口装置は、前記始動口に遊技球が通過することを契機として開放される入賞口と、入賞口に入った遊技球を案内する複数の流路と、いずれかの流路の最下流に配置される当たり孔とを有する、パチンコ機であって、
動作可能であり、入賞口に入った遊技球を前記動作に基づき前記当たり孔に入る確率が高い流路と低い流路とに振り分ける模型役物と、
前記模型役物の背後に、前記模型役物の動作と関連づけられる画像が表示される表示装置と
を備えるパチンコ機。
【発明の詳細な説明】
【技術分野】
【０００１】
本発明は、表示装置を備えたパチンコ機に関し、特に、遊技球を異なる流路に振り分ける振分機能を備えたパチンコ機に関する。
【背景技術】
【０００２】
従来、画像の表示の豊富さや演出の自由度の広さにより、盤面内に表示装置を備えたパチンコ機が登場している。例えば特許文献１に記載されるパチンコ機は、画像が表示される表示装置を盤面に備え、さらに、表示装置の前面に常設配置された可動役物を備えている。そして、この可動役物は、表示装置で表示される画像に対応して可動している。
【０００３】
特許文献１に記載のパチンコ機によれば、上記のようにすることで、興趣性がよりいっそう向上するとしている。
【特許文献１】特開２００１－３８００５号公報
【発明の開示】
【発明が解決しようとする課題】
【０００４】
上記特許文献１に記載のパチンコ機のように、表示装置の前面に配置され、表示装置に表示される画像に対応して可動する可動役物は、装飾物としての意味合いしかなく、遊技球の行方を楽しむというパチンコ機本来の興趣性の向上に寄与しているとは言い難い状況になっている。
【０００５】
本発明は、かかる問題に鑑みなされたものであって、表示装置を備えるパチンコ機であって、表示装置の前に遊技球の振り分け機能を備えた可動役物を配置することで、遊技者に違和感を与えることなく、パチンコ機本来の興趣性を主として遊技者に看取させることのできるパチンコ機の提供を目的とする。
【課題を解決するための手段】
【０００６】
上記目的を達成するために、本願発明にかかるパチンコ機は、遊技領域を形成する遊技盤に始動口と大入賞口装置とが備えられ、前記大入賞口装置は、前記始動口に遊技球が通過することを契機として開放される入賞口と、入賞口に入った遊技球を案内する複数の流路と、いずれかの流路の最下流に配置される当たり孔とを有する、パチンコ機であって、動作可能であり、入賞口に入った遊技球を前記動作に基づき前記当たり孔に入る確率が高い流路と低い流路とに振り分ける模型役物と、前記模型役物の背後に、前記模型役物の動作と関連づけられる画像が表示される表示装置とを備えることを特徴とする。
【０００７】
これにより、当たり孔に入る確率が高いか低いかを振り分ける模型役物に遊技者は主として注目し、表示装置に表示される画像は、前記模型役物の動作と関連付けられているた

め模型役物を装飾する従の画像として認識される。

【０００８】

従って、遊技者は、遊技球の行方を目で追い、当たり孔に入る確率が高い流路に振り分けられるか低い流路に振り分けられるかで一喜一憂するパチンコ機本来の興趣性を存分に享受することができると共に、模型役物の背景として表示される画像により、遊技に対する飽きを可及的に回避することが可能となる。

【０００９】

また、模型役物と表示装置に表示される画像との相乗効果により、さらに新しい興趣性がパチンコ機に備わる可能性もある。

【発明の効果】

【００１０】

本発明によれば、パチンコ機本来の興趣性と表示装置による表現の豊富さとを併有しつつ、相乗効果により興趣性の更なる向上を期待することができる。

【発明を実施するための最良の形態】

【００１１】

以下、本発明の実施の形態にかかる２種タイプのパチンコ機について図面を参照しつつ説明する。

【００１２】

図１は、本発明の実施の形態にかかるパチンコ機の斜視図である。

【００１３】

同図（ａ）に示すように、パチンコ機１０は、外枠１１、前枠１２、窓枠１３、および窓枠１３に覆われた遊技盤などを備えている。

【００１４】

また、同図（ｂ）に示すように、パチンコ機１０は、その背面に、表示装置である液晶ディスプレイなどの表示制御を行なう表示サブ基盤２１、各種遊技音の出力制御を行なう音サブ基盤２２、パチンコ機１０の主要な制御を行う処理部、例えば遊技に関する主たる制御手段を備える主基盤２３、遊技球の払い出し動作を制御する払出基盤２４、各基盤等に電源を供給する電源基盤２５等を備えている。

【００１５】

同図（ｂ）に示すように、前記各種基盤は、不正防止のため、それぞれが透明ケースに収納された状態で取り付けられている。

【００１６】

外枠１１は、パチンコホールに設置されている台島の開口部にパチンコ機１０を取り付けるための部材であり、前後面が開口する薄い四角筒状に形成されている。外枠１１の大きさは、台島の開口部に合致する大きさで統一されており、正面視において外枠１１の範囲内にパチンコ機１０が納まるものとなっている。

【００１７】

前枠１２は、ヒンジにより外枠１１の前端面に開閉可能に軸着されている。従って、パチンコホールの台島に外枠１１が固定された状態において、前枠１２を開閉することができ、台島に取り付けられた状態でパチンコ機１０の背面を見ることができるようになっている。

【００１８】

前枠１２の前面下部には、上面が開口する下皿１４と、上面が開口する上皿１５とが固定されている。上皿１５は払い出された賞球（遊技球）が保持されるとともに、遊技球を遊技領域に打ち出すための打球鎚に遊技球を供給するための部位である。下皿１４は、上皿１５が賞球でいっぱいになった場合に溢れた賞球を保持しておく部位である。

【００１９】

下皿１４の右端周辺にはハンドル台１６が固定されており、ハンドル台１６には発射ハンドル１９が揺動自在に装着されている。この発射ハンドル１９の後方には発射モータが固定されており、発射モータの揺動軸には打球鎚が連結されている。この発射モータは打

球鎚の駆動源に相当するものであり、発射ハンドル１９が揺動操作されたときには発射モータに駆動電源が与えられ、打球鎚が駆動することに基づいて上皿１５から供給される遊技球を遊技領域に弾き出すものとなっている。

【００２０】

窓枠１３は、前枠１２の前面に開閉自在に軸着されている。窓枠１３は、円形孔状の窓部１７を有し、窓部１７には透明なガラス窓１７ａが固定されている。この窓枠１３の左上隅部および右上隅部の裏面には、遊技音を出力するスピーカ１８が固定されている。また、窓枠１３には複数の装飾ＬＥＤが固定されている。

【００２１】

次に、窓枠１３の奥にガラス窓１７ａを介して視認可能に取り付けられる遊技盤について説明する。

【００２２】

図２は、遊技盤の正面図である。

【００２３】

遊技盤３０は、上述のように前枠１２の後面に装着されており、窓枠１３のガラス窓１７ａに前方から覆われている。

【００２４】

遊技盤３０は、遊技領域を形成する部材であり、基礎板３１、ガイドレール３２、障害釘３９、始動口３３、大入賞口装置１００、アウト口５２、一般入賞口３５、画像表示装置３７などを備えている。

【００２５】

基礎板３１は、遊技盤３０の各構成部材を固定するための板であり、中間部に大入賞口装置１００や画像表示装置３７を取り付けるための矩形の孔が設けられている。

【００２６】

画像表示装置３７は、２種タイプの遊技の演出としての画像を表示する液晶画面を備える装置であり、大入賞口装置１００の背面に配置され、基礎板３１に設けられた前記矩形の孔を通して画像が見えるように基礎板３１に取り付けられている。

【００２７】

ガイドレール３２は、この基礎板３１の前面に起立状に取り付けられる金属製帯状の部材であり、遊技球が転落する領域である遊技領域３１ｂを画定している。

【００２８】

障害釘３９は、遊技領域３１ｂ内の基礎板３１に植設され、遊技領域３１ｂを転落する遊技球の進路を複雑に変化させる部材である。

【００２９】

始動口３３は、遊技球が入ることにより大入賞口装置１００の役物羽根１０１を稼働させる契機となる部分であり、上面が開口するポケット状に形成される部材である。始動口３３は、遊技領域３１ｂ内における大入賞口装置１００の下方に３箇所に取り付けられており、左右両側に「１」と付されている始動口３３に遊技球が入賞すると役物羽根１０１が１回開閉する。また、中央の「２」と付されている始動口３３に遊技球が入賞すると役物羽根１０１が２回開閉を繰り返すものとなっている。始動口３３の背部には、役物羽根１０１開閉の契機となる始動口スイッチ（図示せず）が内部に取り付けられている。始動口スイッチは、始動口３３内に遊技球が入賞したことを検出するセンサであり、遊技球が始動口３３を通過した時点で反応するセンサである。

【００３０】

一般入賞口３５は、遊技球が入賞すると所定数の賞球が払い出される部分であり、上面が開口するポケット状に形成されている。一般入賞口３５は、一般入賞口スイッチが内部に取り付けられており、遊技球が一般入賞口３５に入賞したことを一般入賞口スイッチが検知するものとなっている。

【００３１】

図３は、大入賞口装置を示す斜視図である。

【００３２】
同図に示すように、大入賞口装置１００は、役物羽根１０１と、第１振分装置１０２と、第２振分装置１１０と、模型役物２００と、第４振分装置１０４と、第５振分装置１０５と、復活鎚１０６と、当たり孔としてのＶゾーン１２０とを備えている。また、大入賞口装置１００は、遊技球が案内される複数の流路を備えており、前記流路が分岐する部分には前記第１振分装置１０２や、第２振分装置１１０、模型役物２００、第４振分装置１０４、第５振分装置１０５、復活鎚１０６がそれぞれ接続されている。また、いずれかの流路の最下流にはＶゾーン１２０が接続されている。
【００３３】
以上の構成により、大入賞口装置１００に入った遊技球は、上記各振分装置などにより案内される流路がある確率で振り分けられ、最終的にＶゾーン１２０に入るか否かの確率が決定されることになる。
【００３４】
役物羽根１０１は、大入賞口装置１００に遊技球を導入するための可動部材であり、大入賞口装置１００の上部開口部である入賞口に左右対称に一対設けられている。役物羽根１０１は、通常閉ざされた状態となっており、この状態では大入賞口装置１００内に遊技球は入賞しない。遊技球が始動口３３に入賞した場合、役物羽根１０１は、短時間開状態となった後、閉状態に戻る。遊技球が「２」と付された始動口３３に入賞した場合は、役物羽根１０１の前記開閉動作が２回続けで実施される。
【００３５】
また、大入賞口装置１００に入賞した遊技球が大入賞口装置１００内の当たり孔であるＶゾーン１２０に入った場合、役物羽根１０１は、大入賞口装置１００に所定球数（例えば１０球）入賞するか、役物羽根１０１が所定回数（例えば１８回）開閉動作を実施するかのいずれかが早く達するまで開閉動作を繰り返す。この遊技球がＶゾーン１２０に入った後の状態は大当たり遊技と言われている。
【００３６】
第１振分装置１０２は、開状態の役物羽根１０１により大入賞口装置１００に入賞した遊技球が最初に振り分けられる部分である。本実施の形態の場合、役物羽根１０１を通過して入賞した遊技球は、流路中央部に案内され、中央部に設けられた孔に落下する。前記孔の下方には垂れ下がった垂下片１０７が揺動自在に設けられており、当該垂下片１０７の揺動により遊技球は左右方向に延びる二つの流路のいずれかに振り分けられる。
【００３７】
第２振分装置１１０は、第２振分装置１１０全体を回転揺動させることにより、第２振分装置１１０内部に受け入れた遊技球を二つの流路に振り分ける振分装置であって、大入賞口装置１００の左右側端に一対設けられている。これら一対の第２振分装置１１０は、第１振分装置１０２で振り分けられた遊技球を受け入れて、さらに二つの流路のいずれかに振り分ける。
【００３８】
模型役物２００は、第２振分装置１１０で振り分けられた遊技球の内、所定の流路に案内された遊技球に対し、通過口を開閉して通過口に入り込む遊技球とそうでない遊技球とを振り分ける第３振分装置として機能するものである。なお、模型役物２００の詳細については後述する。
【００３９】
第４振分装置１０４は、第２振分装置１１０で振り分けられた遊技球の内、模型役物２００により通過口に落ち込まなかった遊技球を、大当たりか外れかのいずれかに振り分ける装置である。第４振分装置１０４は、垂直から若干傾いた軸を回転軸とする回転体と、当該回転体に放射方向にＵ字状に切り欠かれた切欠と、遊技球を回転体に案内する案内路と復活路とを備えている。また、切欠は、回転体に等間隔に４つ設けられており、これらの内の「Ｖ」と付され、最も深く切り欠かれたＶゾーン１２０に遊技球が保持されると、大当たりとなる孔に落ち込み、それ以外の切欠に保持されるとアウト球として処理される

孔に落ち込む。第４振分装置１０４に到達した遊技球は、以上のようにして最終的な振分がなされる。

【００４０】

第５振分装置１０５は、模型役物２００により開閉される通過口に落ち込んだ遊技球の行く先を振り分ける装置であり、左右にそれぞれ設けられている。向かって右側にある第５振分装置１０５は、右に傾斜する傾斜路と、傾斜路を通過する遊技球を整流するための整流壁とを備え、整流壁の上端面は左に傾斜している。向かって左側にある第５振分装置１０５は前記と左右対称の形状となっている。第５振分装置１０５は、大入賞口装置１００に対して突出している場合、ほぼ自由落下に近い状態で落下する遊技球を傾斜面で受け止めると共に、整流壁で遊技球の動きを規制し、復活鎚１０６の方向に遊技球を壁に沿って転がす。大入賞口装置１００に対し整流壁を残した状態で没入している場合、第５振分装置１０５は、落下する遊技球を整流壁の上面で受け止め遊技球の運動方向ベクトルを左方向に変更させる。以上により、第５振分装置１０５は、ほぼ自由落下する遊技球を左右方向に振り分ける。第５振分装置１０５により左側に振り分けられた遊技球は、アウト球になる。右側に振り分けられたアウト球も壁に沿って進行し、原則的にはアウト球になる。なお左側に配置される第５振分装置１０５は、本説明と左右対称となる。

【００４１】

復活鎚１０６は、所定の間隔、または、ランダムに出没を繰り返し、復活鎚１０６の目前に存在する遊技球を打ち出すことのできる部材である。復活鎚１０６にはソレノイドが接続されている。そして、ソレノイドをあるタイミングで通電することで、プランジャを介し復活鎚１０６が短時間で出没する。復活鎚１０６は、第５振分装置１０５により、壁沿いに進行してきた遊技球をある確率で第４振分装置１０４に打ち出すことができるものとなっている。

【００４２】

図４は、模型役物を示す斜視図であり、（ａ）、（ｂ）、（ｃ）はそれぞれ模型役物の可動状態を段階的に示す図である。

【００４３】

同図に示す模型役物２００は、通過口２０１を閉塞し、また、開放することのできる装置であり、揺動体２２０と、蓋体２０３と、第２揺動機構２１０と、駆動機構２３０（図５参照）とを備えている。

【００４４】

通過口２０１は、遊技球を落とし込む孔の端部に存在し、遊技球が前記孔に落ち込む際に通過する開口部である。

【００４５】

揺動体２２０は、蓋体２０３に対して３次元的な動きを付与するための駆動力を伝達する部材である。本実施の形態の場合、模型役物２００に視覚的効果を付与するため、揺動体２２０は、人形の下半身を模した形状が採用されている。また、揺動体２２０は、揺動軸部２２１と、アーム部２２２とを備えている。

【００４６】

揺動軸部２２１は、縦に延びて配置される円筒形状の部材であり、揺動軸部２２１の一端部周壁には第２揺動機構２１０の一つである第１歯部２１１が放射状に設けられている。また、揺動軸部２２１の中央部分には駆動機構２３０の一つである軸受部２３１が揺動軸部２２１を囲んで配置されており、軸受部２３１と揺動軸部２２１との位置関係がずれないようにストッパ２２３が揺動軸部２２１の周壁に、軸受部２３１を挟むように２箇所に突設されている。

【００４７】

アーム部２２２は、蓋体２０３と揺動軸部２２１の他端部とを接続する部材であり、揺動軸部２２１の他端部から放射方向に延設されている。

【００４８】

蓋体２０３は、揺動体２２０が所定の状態にある際に通過口２０１を閉塞しうる部材で

あり、アーム部２２２の先端に取り付けられている。本実施の形態の場合、蓋体２０３は、揺動体２２０と同様、視覚的効果を模型役物２００に付与するため、揺動体２２０と一体となって、人形の靴を模した形状が採用されている。

【００４９】

駆動機構２３０は、蓋体２０３と共に揺動体２２０を駆動する機構であり、軸受部２３１と、第１揺動軸体２３２と、クランク（図示せず）と、プランジャ２３４（図５参照）と、ソレノイド２３５（図５参照）とを備えている。

【００５０】

軸受部２３１は、揺動軸部２２１を第２揺動自在に軸支すると共に、揺動軸部２２１を第１揺動させる揺動力を伝達する円筒形状の部材である。また、軸受部２３１は、第１揺動軸体２３２と一体に形成されている。

【００５１】

第１揺動軸体２３２は、揺動体２２０の第１揺動軸に沿って延びる部材であり、軸受部２３１の周壁の中央部と第１揺動軸体２３２の一端とが一体にＴ字状に接続されている。また、第１揺動軸体２３２は、大入賞口装置１００に固定される固定体２４０に軸支されている。

【００５２】

クランクは、プランジャ２３４の往復運動を第１揺動軸体２３２の第１揺動運動に変換するための部材であり、第１揺動軸体２３２の第１揺動軸に対し放射線上に延びて配置されている。また、クランクは第１揺動軸体２３２の他端部と固定的に接続されている。また、プランジャ２３４とは回動可能に接続されている。

【００５３】

プランジャ２３４は、ソレノイド２３５に接続され、往復動する部材である。

【００５４】

ソレノイド２３５は、電源のオン・オフによりプランジャ２３４を往復動させることができる駆動源であり、固定体２４０と同様、大入賞口装置１００に固定されている。

【００５５】

第２揺動機構２１０は、ソレノイド２３５からの駆動力により揺動軸部２２１を第２揺動させる機構であり、第１歯部２１１と第２歯部２１２とを備えている。

【００５６】

第１歯部２１１は、前述の通り揺動軸部２２１の一端部周壁に放射状に突設される傘歯車の一部である。第１歯部２１１は、第２歯部２１２とかみ合うことにより揺動軸部２２１の第１揺動力を揺動軸部２２１が第２揺動するための力に変換するものである。

【００５７】

第２歯部２１２は、第１歯部２１１とかみ合うように固定体２４０の表面に設けられる傘歯車の一部である。

【００５８】

図５は、模型役物と画像表示装置とを示す正面図である。

【００５９】

同図に示すように、画像表示装置３７は、模型役物２００の背後に配置されており、画像表示装置３７の画面には、模型役物２００の動作と関連づけられる画像が表示されている。

【００６０】

本実施の形態の場合、模型役物２００は人形であり、トコトコと歩くように動作し、当該歩くという動作により遊技球を異なる流路に振り分けている。また、画像表示装置３７に表示される画像は、人形の歩く動作と関連づけられており、図５(ａ)→（ｂ）→（ｃ）で順に示すように、１点透視図法で描かれた町並みがだんだん遠ざかり新たな町並みが登場するような画像がアニメーションのように順次表示される。

【００６１】

次に、模型役物２００の「歩く」動作、及び、表示装置３７に表示された画像について

図４及び図５を用いて具体的に説明する。

【００６２】

まず、ソレノイド２３５がプランジャ２３４を没入方向に移動させると、クランクが左方向に第１揺動する（図４、図５の（ｃ）→（ｂ）→（ａ））。固定体２４０に軸支される第１揺動軸体２３２は、クランクの第１揺動に伴い左方向に第１揺動する。第１揺動軸体２３２と一体に接続される軸受部２３１も第１揺動軸を中心として左方向に第１揺動する。軸受部２３１の第１揺動に伴い、軸受部２３１に軸支される揺動軸部２２１が第１揺動軸を中心として左方向に第１揺動し、これと一体に接続されるアーム部２２２を介し蓋体２０３が第１揺動する。当該揺動体２２０の第１揺動により図４、図５の（ｃ）に示すように通過口２０１を閉塞していた蓋体２０３は、図４、図５の（ａ）に示すように通過口２０１を開放状態として上方に持ち上がる。

【００６３】

なお、本明細書において、「右方向に第１揺動」とは、模型役物２００を正面から見た場合（図５の状態）に揺動体２２０などが時計方向に第１揺動することを意味し、「左方向に第１揺動」とは前記状態で反時計方向に第１揺動することを意味する。

【００６４】

一方、上記揺動体２２０の第１揺動の揺動力により、揺動軸部２２１の一端部に設けられる第１歯部２１１が、固定状の第２歯部２１２とかみ合うことによって、第１揺動しながら軸受部２３１によって形成される第２揺動軸を中心として第２揺動する。この第２揺動機構２１０により揺動体２２０は、第２揺動（模型役物２００上部から見て右方向に第２揺動）し、蓋体２０３は、揺動体２２０の揺動軸部２２１とアーム部２２２とを介して揺動体２２０と共に第２揺動する。

【００６５】

以上の第１揺動と第２揺動とが同時に行われるため、蓋体２０３は、螺旋状に持ち上がり、蓋体２０３の面と通過口２０１の面とが平行（一致）状態から交差する角度が徐々に増加するように蓋体２０３が通過口２０１から遠ざかる。

【００６６】

次に、ソレノイド２３５がプランジャ２３４を突出方向に移動させると、クランクが右方向に第１揺動する（図４、図５の（ａ）→（ｂ）→（ｃ））。第１揺動軸体２３２も右方向に第１揺動する。軸受部２３１も右方向に第１揺動する。軸受部２３１の第１揺動に伴い、揺動軸部２２１とアーム部２２２とを介し蓋体２０３が第１揺動する。当該揺動体２２０の第１揺動により蓋体２０３は下方に下がる。

【００６７】

上記揺動体２２０の第１揺動と同時に、揺動軸部２２１の一端部に設けられる第１歯部２１１が、固定状の第２歯部２１２とかみ合うことによって、第１揺動しながら第２揺動する。この第２揺動機構２１０により揺動体２２０は、第２揺動（模型役物２００上部から見て左方向に第２揺動）し、蓋体２０３は、揺動体２２０の揺動軸部２２１とアーム部２２２とを介して揺動体２２０と共に第２揺動する。

【００６８】

以上の動作が繰り返されることにより、人形である模型役物２００はトコトコと歩いているような動作をすることになる。また、模型役物２００の動作を速めれば、人形が走っているような印象を与えることができる。

【００６９】

また、表示装置３７の画面の左右両端にそれぞれ一部が表示されているビル３０１、３０２（図５（ａ））は、次に表示される画像では、遠近法により若干小さく表示され、かつ、ビル３０１、３０２の全面が表示される（図５（ｂ））。次に表示される画像では、さらにビル３０１、３０２が小さく表示されると共に、画像の左右両端には新たなビルが大きく表示される（図５（ｃ））。

【００７０】

このように、左右に描かれているビルが焦点（画面の中央近傍）に向かって順次移動す

るような複数の画像が順次表示され、また、遠近法により焦点に近寄るほど小さく表示されることで、町並みが後ろに流れるようなアニメーションを表示することが可能である。

【００７１】

以上のように、模型役物２００の「歩く」という動作と関連づけられる町並みや道の画像であって、前記動作と関連づけられるアニメーション（動画）を模型役物２００の背後に配置される表示装置３７に表示するため、模型役物２００が前記町並みをこちらに向かって歩いているように遊技者に印象づけることができる。

【００７２】

また、本実施の形態の場合、表示装置３７に表示される画像の焦点（視点）を模型役物２００が遊技者に対して常に隠す態様で配置されているため、画像の中に存在する町並みなどの部分の全てが焦点に集まり消えていくというアニメーションにおける違和感を遊技者に与えることを回避することができる。従って、模型役物２００が歩いているという印象をより強く、かつ、自然に遊技者に与えることが可能となる。

【００７３】

そして、模型役物２００と表示装置３７とを上記のような配置とし、模型役物２００と画像とを関連づけた場合、遊技者は、模型役物２００である人形に注目し、当該人形を主人公とし看取する。一方、主人公である人形の背後にある画像表示装置３７に表示される画像を、遊技者は、人形を装飾する背景として認識する。

【００７４】

以上のような構成を採用することで、遊技者は、主人公である模型役物２００と、模型役物２００によって振り分けられる遊技球の行方を主として注目し、画像表示装置３７を備えてもなお、２種タイプのパチンコ機特有の興趣性を損なうことがない。また、画像表示装置３７に表示できる画像の自由度の高さを利用して、模型役物２００の背景を種々変更することができる。例えば、模型役物２００である人形を世界の各都市で歩かせるような演出をすることも可能となる。これにより、「歩く」という単純な動作に様々な装飾のバリエーションを付加することができ、遊技者の飽きを回避することが可能となる。

【００７５】

なお、本実施の形態では駆動源としてソレノイド２３５を採用しているが、駆動源はこれに限定されるわけではなく、ステッピングモータなど任意のモータやその他の駆動源を採用することができる。また、前記モータは、揺動体２２０の背面に隠れた状態で第１揺動軸体２３２と接続されるものが望ましい。これは、揺動体２２０により駆動源が隠されて遊技者に見えなくなり、演出効果を妨げないためである。

【００７６】

また、図５において、プランジャ２３４などを揺動体２２０から離した位置に記載しているが、これに限定されるわけではなく、揺動体２２０の背面に隠れる位置に設けてもよい。また、プランジャ２３４とクランクとを透明の部材で形成しても構わない。

【００７７】

また、模型役物２００は、人形ばかりでなく何らかの事物の形状を模し、可動の役物であれば形態を模す対象は特に限定されない。例えば車の模型を模型役物２００に採用し、画像表示装置３７に表示される画像を、高速道路を走っているようなアニメーションにしてもよい。

【００７８】

また、図６の斜視図に示すように、模型役物２００の背後に二つの表示装置３７ａ、３７ｂを配置し、これら二つの表示装置３７ａ、３７ｂの一辺を当接、または、近接させ、当接部が模型役物２００から遠ざかる方向に没入するように配置してもよい。

【００７９】

このような構成にすれば、表示装置３７ａ、３７ｂにそれぞれ表示される画像が実際に奥行きのある状態で遊技者に看取されるため、よりリアルな背景を提供することが可能となる。

【００８０】

また、図７に示すように、表示装置３７として可撓性のある表示装置３７（例えば電子ペーパーや、ＥＬディスプレイなど）を採用し、通常は図７（ａ）に示すように平面状態で画像を表示するものとし、何らかのイベントが発生したときなどに図７（ｂ）に示す矢印の方向に表示装置３７を引っ張って表示装置３７を屈曲させるものとしてもよい。

【００８１】

このような構成にすることによって、イベントと模型役物２００の背景との間に何らかの関連性を持たせることで、より興趣性を向上させることが可能となる。

【００８２】

さらにまた、模型役物の動作と表示装置に表示される画像とを連動させてもかまわない。例えば、模型役物が停止状態の時は、同一の静止画像を表示したり、停止状態に関連するアニメーションを表示したりし、模型役物が振分動作などの動作をしているときは、停止状態の時とは異なる静止画に差し替えたり、動作状態に関連するアニメーション（背景画像がスクロールする等）を表示したりしてもかまわない。また、模型役物の動作速度に対応して、表示装置に表示されるアニメーションのスクロール速度を変更してもかまわない。つまり表示装置における画像の表示状態を模型役物の動作状態と関連づけてもよい。

【産業上の利用可能性】

【００８３】

本願発明は、２種タイプのパチンコ機に利用できる。

【図面の簡単な説明】

【００８４】

【図１】本発明の実施の形態にかかるパチンコ機の斜視図。

【図２】遊技盤を示す正面図。

【図３】大入賞口装置を示す斜視図。

【図４】模型役物を示す斜視図であり、（ａ）、（ｂ）、（ｃ）は各動作状態を示す。

【図５】模型役物と画像表示装置とを示す正面図。

【図６】他の実施例を示す斜視図。

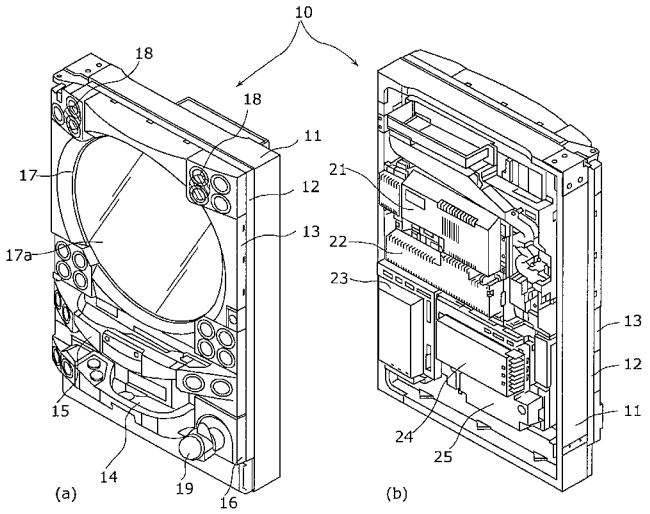
【図７】可撓性のある表示装置を用いた他の実施例を示す上面図。

【符号の説明】

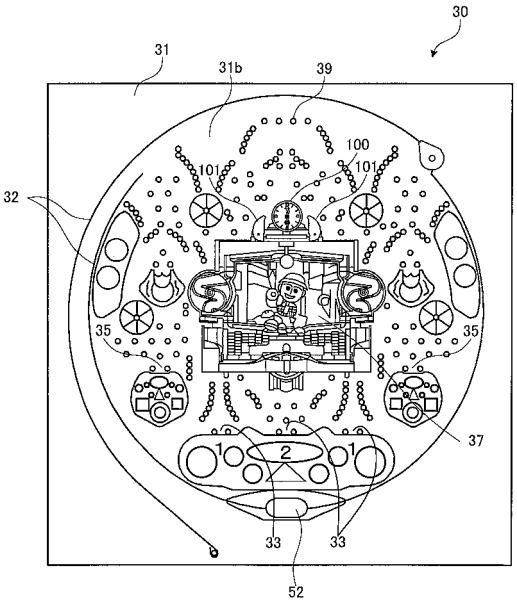
【００８５】

１０…パチンコ機、３７…表示装置、１００…大入賞口装置、２００…模型役物、２０１…通過口、２０３…蓋体、２１０…第２揺動機構、２２０…揺動体、２３０…駆動機構、２３５…ソレノイド

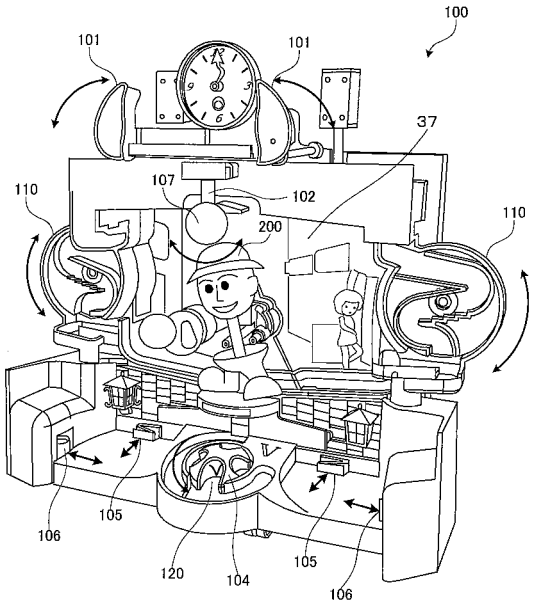
【図１】


10
18
18
11
17
12
13
17a
15
14
19
16
(a)
21
22
23
13
12
11
24
25
(b)

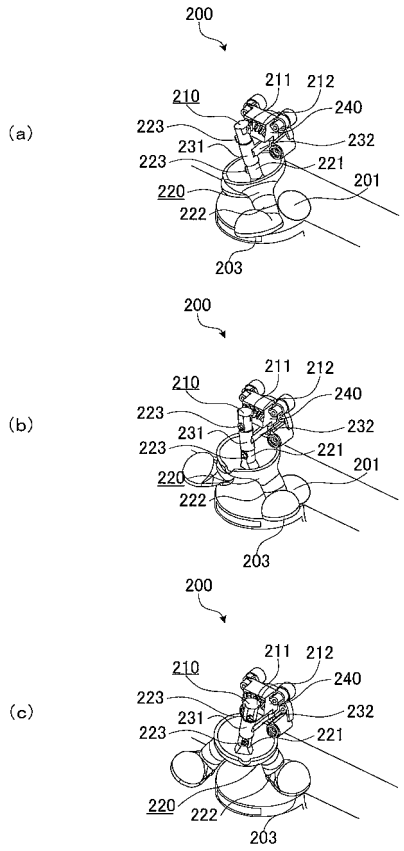
【図２】


30
31
31b
39
100
101
101
32
35
35
37
1
2
1
33
33
52

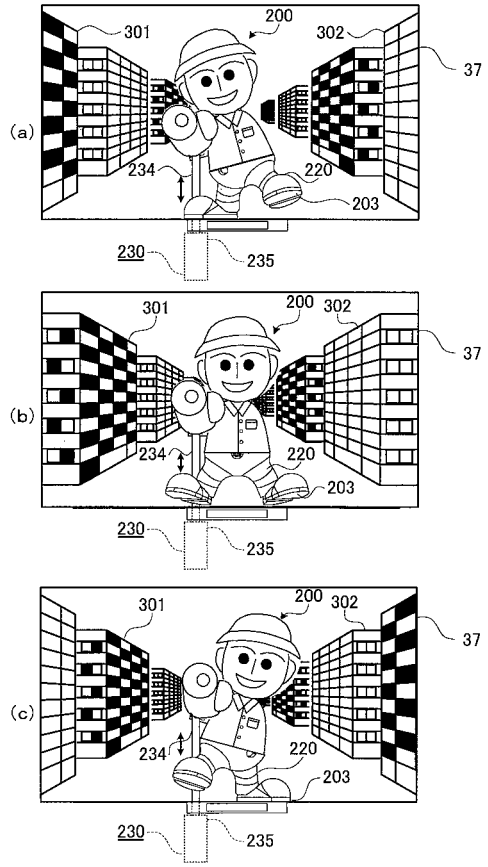
【図３】


100
101
101
37
110
107
102
110
200
106
105
120
104
105
106

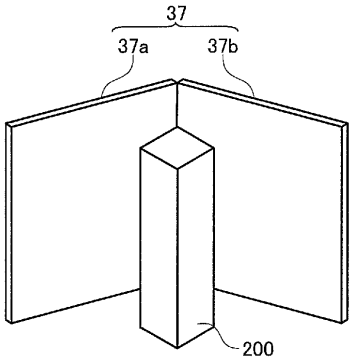
【図４】


(a)
200
211
212
210
240
223
232
231
223
221
201
220
222
203
(b)
200
211
212
210
240
223
232
231
223
221
201
220
222
203
(c)
200
211
212
210
240
223
232
231
223
221
220
222
203

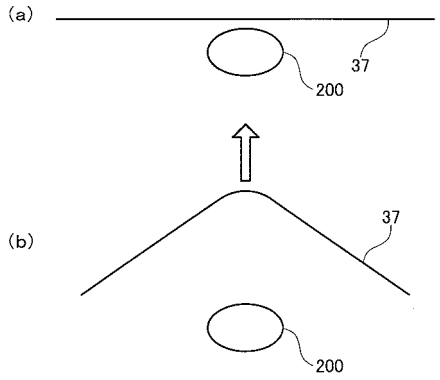
【図５】


(a)
301
200
302
37
234
220
203
230
235
(b)
301
200
302
37
234
220
203
230
235
(c)
301
200
302
37
234
220
203
230
235

【図６】


37
37a
37b
200

【図７】


(a)
37
200
(b)
37
200