

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特許公報(B2)

(11) 特許番号

特許第4257944号
(P4257944)

(45) 発行日 平成21年4月30日(2009.4.30)

(24) 登録日 平成21年2月20日(2009.2.20)

(51) Int.Cl.

A63F 7/02 (2006.01)

F 1

A 6 3 F 7/02 3 2 O
A 6 3 F 7/02 3 0 4 D
A 6 3 F 7/02 3 2 6 C

請求項の数 1 (全 7 頁)

(21) 出願番号 特願2002-63910 (P2002-63910)
 (22) 出願日 平成14年3月8日 (2002.3.8)
 (65) 公開番号 特開2003-260227 (P2003-260227A)
 (43) 公開日 平成15年9月16日 (2003.9.16)
 審査請求日 平成17年2月7日 (2005.2.7)

(73) 特許権者 395018239
 株式会社高尾
 愛知県名古屋市中川区太平通1丁目3番地
 (74) 代理人 100082500
 弁理士 足立 勉
 (72) 発明者 内ヶ島 敏博
 愛知県名古屋市中川区太平通1丁目3番地
 株式会社高尾内
 (72) 発明者 内ヶ島 隆寛
 愛知県名古屋市中川区太平通1丁目3番地
 株式会社高尾内
 (72) 発明者 畠 正吾
 愛知県名古屋市中川区太平通1丁目3番地
 株式会社高尾内

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(13)上に形成された遊技領域(14)を臨ませる透明板を有する窓(15)が設けられている前面枠(12)が、扉状に開閉可能に遊技機の前面に配された遊技機において、

ゲーム状態に応じて位置又は形状を変化させる可動部(21)を、前記前面枠(12)の前面部分に設け、

前記可動部(21)は、前記窓(15)を取り囲むデザイン構造体(20)の上半部であり、前記デザイン構造体(20)の下半部である固定部(22)と協同して前記窓(15)に整合する形状の枠を形成している

10

ことを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【発明の属する技術分野】

本発明は、遊技機の技術分野に属する。

【0002】

【従来の技術】

パチンコ遊技機には、遊技球が始動領域(例えば始動入賞口)に進入したことによって抽選条件が成立すると、主制御装置のCPUが乱数カウンタの乱数値を読み込んで、その乱数値が予め設定されている当たり値か否かを照合することで当たり外れの抽選を行い、そ

20

の抽選結果を図柄表示装置によって変動表示後に確定表示される図柄で表示し、抽選が当たりであったことを前提条件として（遊技者に認識される現象としては、いわゆる大当たり図柄が確定表示されたことを前提条件として）遊技者に有利な大当たりゲーム（多くの場合、大入賞口が開放されるゲーム）を行うものが多い。

【0003】

【発明が解決しようとする課題】

上述のように、遊技者にとってはどのような図柄が表示されるかが大きな問題であり、その表示画面に注目するのである。ところが、従来のパチンコ遊技機においては、その前面部分のデザインとゲーム状態とは何ら関係がなかった。

【0004】

10

【課題を解決するための手段および発明の効果】

請求項1記載の遊技機は、遊技盤（13）上に形成された遊技領域（14）を臨ませる透明板を有する窓（15）が設けられている前面枠（12）が、扉状に開閉可能に遊技機の前面に配された遊技機において、

ゲーム状態に応じて位置又は形状を変化させる可動部（21）を、前記前面枠（12）の前面部分に設け、

前記可動部（21）は、前記窓（15）を取り囲むデザイン構造体（20）の上半部であり、前記デザイン構造体（20）の下半部である固定部（22）と協同して前記窓（15）に整合する形状の枠を形成している
ことを特徴とする。

20

【0005】

請求項1記載の遊技機は、ゲーム状態に応じて位置又は形状を変化させる可動部（21）を、前面枠（12）の前面部分に設けたので、遊技機の前面で遊技者に見える部分とゲーム状態との一体感が出る。また、可動部（21）の位置又は形状の変化によりゲーム状態を報知することもできる。

また、請求項1記載の遊技機は、可動部（21）と固定部（22）とが協同して窓（15）に整合する形状の枠を形成しているので、窓（15）を通して見える遊技領域（14）の可視範囲を狭めない。

【0008】

30

請求項1記載の遊技機は、抽選条件が成立すると当たり外れの抽選を行い、該抽選結果を変動表示後に確定表示される図柄で表示する遊技機であり、前記可動部（21）は前記当たりを示す図柄が確定表示される際又は該確定表示に先立って位置又は形状を変化させる遊技機として構成することができる。

そうすれば、可動部（21）の位置又は形状変化にて、当たりを示す図柄の確定表示を予告したり、その確定表示に伴う遊技者の感激を高めることができる。また、可動部（21）の位置又は形状変化を他の遊技者が見れば、当たりを示す図柄の確定表示すなわち大当たりしたことが分かるから、遊技者同士の競争意識を煽ることもできる。

【0009】

また、1つの遊技機設置島に設置されている複数の遊技機のいずれかが大当たりしたときに、その遊技機設置島の全部の遊技機で可動部の位置又は形状を変化させて、遊技者同士の競争意識を煽ることもできる。

40

【0010】

【発明の実施の形態】

次に、本発明の実施例により発明の実施の形態を説明する。

【0011】

【実施例1】

図1に示すように、本実施例のパチンコ遊技機10の外殻は外枠11及び前面枠12（遊技機の前面に配される枠体に該当）によって構成されている。公知のパチンコ遊技機と同様に、前面枠12はヒンジ（図示略）にて外枠11に連結されており、扉状に開閉可能である。

50

【0012】

前面枠12には、遊技盤13上に形成された遊技領域14を臨ませる窓15が設けられている。遊技領域14には周知の入賞装置、障害釘、風車等（何れも図示略）が配置されており、中央部には図柄表示装置16が取り付けられている。このパチンコ遊技機10においては、発射装置（図示略）によって打ち出された遊技球の遊技領域14における挙動によって遊技が行われ、遊技球が入賞装置（入賞口）に入賞すれば賞球が払出される。

【0013】

また、入賞装置には始動入賞口を有する始動入賞装置及び通常遊技中は閉鎖されている大入賞口を有する大入賞装置がある。

遊技球が始動入賞口に進入（始動入賞が発生）したことによって抽選条件が成立すると、図示しない主制御装置のCPUが乱数カウンタの乱数値を読み込んで、その乱数値が予め設定されている当たり値か否かを照合することで当たり外れの抽選を行う。その抽選結果又は抽選結果に対応する図柄の組合せが図柄表示装置16に通知され、図柄表示装置16は、図柄を変動表示した後に抽選結果に対応する図柄の組合せを確定表示する。遊技者は、確定表示された図柄によって抽選結果（当たり外れ）を認識できる。

10

【0014】

抽選が当たりであったことを前提条件として（遊技者に認識される現象としては、当たりを示す図柄いわゆる大当たり図柄が確定表示されたことを前提条件として）、遊技者に有利な大当たりゲームが実行され、その大当たりゲームでは大入賞口が規定回数（通常、14～16回）を超えない範囲で開放される。

20

【0015】

前面枠12の前面には、窓15を取り囲むようにして、デザイン構造体20が取り付けられている。デザイン構造体20は上半部である可動部21と下半部である固定部22とかなり、全体として機能円状の外形を持ち、中央側が盛り上がっている。すなわち、鳥類の卵をイメージさせるデザインである。

【0016】

可動部21の境界縁21aと固定部22の境界縁22aとは、共に鋸歯状で通常は互いに歯合しているが、可動部21は、その歯合を解除する方向に移動可能である。なお、可動部21の背面側にはこれを移動させるための機構（図示略）が備わっている。この可動部21の移動形態の詳細は後述する。

30

【0017】

また、可動部21と固定部22とは協同して窓15に整合する円形の枠を形成しており、窓15を通して見える遊技領域14の可視範囲を狭めない。

固定部22には公知のものと同様の上皿24、下皿25、発射ハンドル26等が備わっている。遊技者が発射ハンドル26を回動操作することにより、上皿24から発射装置に球技球が供給されて、遊技領域14に向けて発射される。発射された遊技球が入賞すれば賞球が払出され、賞球は上皿24又は下皿25に放出される。

【0018】

パチンコ遊技機10で遊技が行われていないときや上述した始動入賞が未発生で図柄を変動表示が開始される前には、図柄表示装置16においてアイドル画像が表示される。このアイドル画像表示は、本実施例では図柄表示装置16が自律的に行うが、例えば主制御装置からの指令に従って行ってもよい。

40

【0019】

アイドル画像は動画表示であり、その概要は図2に示す通りで、まず鳥の卵が表示され（図2（a））、次に卵が割れて（図2（b））、フェニックスの雛が生まれ（図2（c））、成長し（図2（d））、最後にパチンコ遊技機10のメーカーのロゴが表示されて（図2（e））1サイクルが終了する。このサイクルの動画が繰り返される。

【0020】

パチンコ遊技機10で遊技が行われて上述した始動入賞が発生すれば、主制御装置によって当たり外れの抽選が行われ、図柄表示装置16にては抽選結果を示すための図柄の変動

50

表示と確定表示が行われる。

本実施例における図柄の変動表示及び確定表示そのものは公知のものと同様で、3つの図柄（本実施例では3つの数字図柄）がそれぞれ個別に変動表示され、1つずつ停止表示（微動していくて仮停止表示となることもある）される。変動表示の途中、2つの図柄が停止表示又は仮停止表示されたときに、例えば7?7（？は変動中）のように2図柄が揃えばリーチである。そして、最後に3桁の数字図柄が確定表示される。確定表示された3桁の数字図柄が揃っていれば、例えば333、777等であれば大当たり図柄であり、この確定表示に続いて上述の大当たりゲームが実行される。

【0021】

このように図柄表示の流れは公知のものと同様であるが、本実施例のパチンコ遊技機10では動画による予告表示と大当たり図柄の確定表示に伴う可動部21の移動が行われる点で独特である。

まず予告表示について説明する。上述のように図柄を変動表示している際に、図柄表示装置16はその背景画像も各種表示する。つまり、背景画像上にて図柄の変動表示が行われる。

【0022】

こうした背景画像の中にはリーチや大当たりを予告（確実に発生することではなくて、その可能性があることを予告）する予告表示が何種類かある。そして、それら予告表示の1種として高信頼度の大当たり予告表示がある。この予告表示は、背景画像に卵が登場し、例えば図3(a)に例示するリーチ表示（この図では7?7のリーチ表示）の開始とほぼ同時に親フェニックスが卵を割るためにつつく場面が表示される。

【0023】

その場面が進行すると可動部21が微動を開始する（図3(b)）。さらに場面が進んで卵が割れ始めると、画面における割れ目の拡張と並行して可動部21が明確に移動を始める（図3(c)）。そして、卵からフェニックスの雛が誕生する場面で大当たり図柄が確定表示され、可動部21の移動も最大量になる（図3(d)）。なお、可動部21の移動は前面枠12の表面に沿ったものではなく、前面枠12の表面から離脱しつつ（浮き上がりつつ）上方へ移動する動きであるから、窓15や窓15に張られている透明板等と干渉するおそれはない。

【0024】

ところで、上記の説明は予告通りに大当たり図柄が確定される場合であるが、100%確実な予告ではないので、例えば可動部21が微動を開始したものの（図3(b)）、その微動が停止して例えば767のような外れ図柄が確定されることもある。また、例えば可動部21が微動を開始する前に外れ図柄が確定されることもある。

【0025】

しかし、これらのように外れ図柄になることはきわめて少なく、リーチ表示の開始とほぼ同時に親フェニックスが卵を割るためにつつく場面（図3(a)）が表示されれば、例えば90%以上の確率で大当たり図柄が確定表示され、可動部21が微動を開始（図3(b)）すれば例えば99%以上の確率で大当たり図柄が確定表示される設定である。

【0026】

以上のように、このパチンコ遊技機10においては、可動部21と固定部22とからなるデザイン構造体20の卵をイメージさせるデザインと、アイドル画像として表示される卵から成長したフェニックスまでの動画とが、卵及び鳥類という共通のモチーフを持って調和しているので、遊技者に見える部分全体として一体感が出る。

【0027】

また、大当たり予告においても卵からフェニックスが誕生する動画が表示されるので、この予告表示でも上述と同様に遊技者に見える部分全体として一体感が出る。

さらに、このパチンコ遊技機10は、位置を可変の可動部21を前面部分に設けてあり、可動部21は大当たり図柄の確定表示に先だって動き始めて確定表示とほぼ同時に位置の変化量が最大になるので、可動部21の位置変化にて、大当たり図柄の確定表示を予告し

10

20

30

40

50

、その確定表示に伴う遊技者の感激を高めることができる。

【0028】

また、可動部21の位置変化を他の遊技者が見れば、大当たり図柄の確定表示すなわち大当たりしたことが分かるから、遊技者同士の競争意識を煽ることもできる。

可動部21をゲーム状態に応じて動かせば、例えば大当たりゲーム中は可動部21を昇降させ続ければ、パチンコ遊技機10の前面で遊技者に見える部分とゲーム状態との一体感を出せる。また、大当たりゲーム中であることが周囲に分かりやすくて、遊技者同士の競争意識を煽ることもできる。

【0039】

以上、実施例に従って、本発明の実施の形態について説明したが、本発明はこれらの例に限定されるものではなく、本発明の要旨を逸脱しない範囲でさまざまに実施できることは言うまでもない。

10

【図面の簡単な説明】

【図1】 実施例1のパチンコ遊技機の斜視図。

【図2】 実施例1のパチンコ遊技機におけるアイドル画像の説明図。

【図3】 実施例1のパチンコ遊技機における大当たり予告の説明図。

【符号の説明】

10 パチンコ遊技機(遊技機)

12 前面枠(遊技機の前面に配される枠体)

13 遊技盤

20

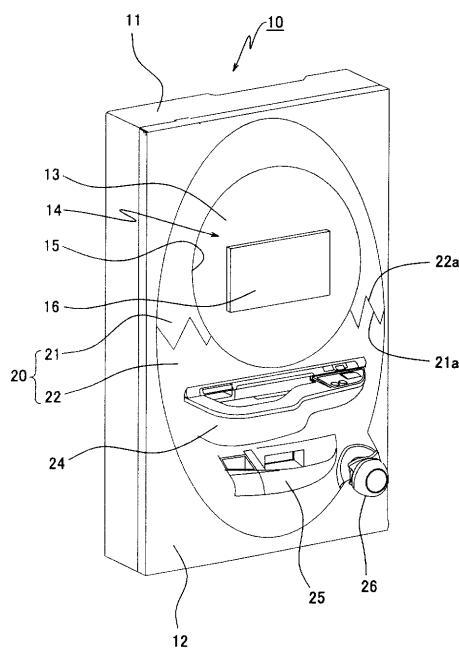
14 遊技領域

20 デザイン構造体

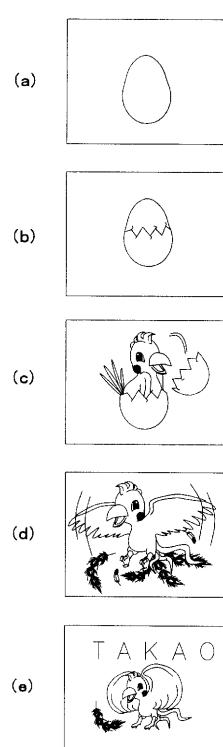
21 可動部

22 固定部

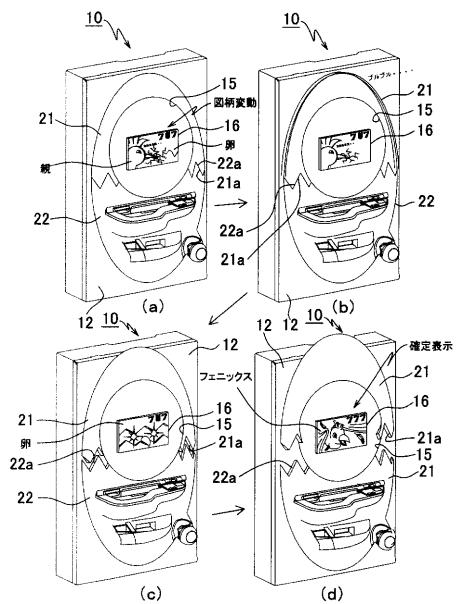
【図1】



【図2】



【図3】



フロントページの続き

(72)発明者 海野 達也
愛知県名古屋市中川区太平通1丁目3番地 株式会社高尾内

審査官 門田 かづよ

(56)参考文献 特開2000-116851(JP,A)
特開2000-140337(JP,A)
特開2001-224751(JP,A)
特開2002-058798(JP,A)
パチンコ必勝ガイド,株式会社白夜書房,2002年 1月 6日,第4-5頁

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)
A63F7/02