

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 特 許 公 報 (B2)

(11) 特許番号

特許第4895773号  
(P4895773)

(45) 発行日 平成24年3月14日 (2012. 3. 14)

(24) 登録日 平成24年1月6日 (2012. 1. 6)

(51) Int. Cl.

F 1

A 6 3 F 7/02 (2006. 01)

A 6 3 F 7/02 3 2 6 C

A 6 3 F 7/02 3 2 O

A 6 3 F 7/02 3 1 O C

A 6 3 F 7/02 3 2 6 D

請求項の数 3 (全 52 頁)

(21) 出願番号 特願2006-316402 (P2006-316402)  
 (22) 出願日 平成18年11月23日 (2006. 11. 23)  
 (65) 公開番号 特開2008-125922 (P2008-125922A)  
 (43) 公開日 平成20年6月5日 (2008. 6. 5)  
 審査請求日 平成21年11月24日 (2009. 11. 24)

(73) 特許権者 000148922  
 株式会社大一商会  
 愛知県北名古屋市沖村西ノ川1番地  
 (74) 代理人 100130889  
 弁理士 小原 崇広  
 (72) 発明者 市原 高明  
 愛知県北名古屋市沖村西ノ川1番地 株式  
 会社大一商会内  
 (72) 発明者 奥本 博己  
 愛知県北名古屋市沖村西ノ川1番地 株式  
 会社大一商会内  
 (72) 発明者 成吉 明彦  
 愛知県北名古屋市沖村西ノ川1番地 株式  
 会社大一商会内

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】

島設備に設置される遊技機本体と、

遊技球が打ち込まれる遊技領域にて遊技球を流下させる弾球遊技において、所定の条件が満たされたか否かについての判断処理を行うとともに、前記所定の条件が満たされた旨判断したときは、遊技者に有利な特別遊技を行う制御装置と、を備え、

前記遊技機本体を上下に区分して見たとき、前記遊技機本体の上側の領域として区分されることとなる第1の領域には、

前記弾球遊技にて遊技球が流下した結果状況を所定の演出によって遊技者にアピールする演出装置が設けられてなり、

前記遊技機本体の下側の領域として区分されることとなる第2の領域には、

当該第2の領域の前面を覆う前面扉部材が前記遊技機本体に対して開閉軸により開閉可能に設けられるほか、

さらに、前記遊技領域を有するとともに、横方向の最大幅よりも縦方向の最大幅のほうが小さくされた簡易遊技盤が、前記前面扉部材の内側にて、当該第2の領域のうちの前記前面扉部材の前記開閉軸の設けられる側に偏倚して設けられてなり、

前記前面扉部材は、前記開閉軸の設けられる側に偏倚した前記簡易遊技盤の前記遊技領域が視認可能となるように該簡易遊技盤の前記小さくされた縦方向の最大幅に合わせた高さをもって、前記第2の領域のみを覆うかたちで設けられてなる

ことを特徴とする遊技機。

**【請求項 2】**

前記第 1 の領域は、前記遊技機本体の上端部を含む領域であり、

前記第 2 の領域は、前記遊技機本体の下端部を含む領域であり、

前記演出画像表示装置及び前記簡易遊技盤は、前記遊技機本体の上端部から下端部にかけてその高さ方向に並ぶように設けられてなる

請求項 1 に記載の遊技機。

**【請求項 3】**

前記簡易遊技盤には、遊技球を受け入れ可能な始動口が少なくとも設けられてなり、

前記所定の条件が満たされたか否かについての判断処理は、前記始動口に遊技球が受入れられることに基づいて行われる

請求項 1 または 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、ぱちんこ遊技機（一般的に「パチンコ機」とも称する）等の遊技機に関するものである。

**【背景技術】****【0002】**

この種の遊技機は、遊技者から注目され易い箇所に遊技領域が形成された遊技盤を有している。この遊技領域には、多数の障害釘が所定のゲージ配列をなして設けられており、遊技媒体として例えば遊技球が遊技者によって打ち込まれる。これにより、こうした遊技領域に打ち込まれた遊技球が上記障害釘に撥ね返りつつ該遊技領域を流下する弾球遊技が行われるようになる。そして、この弾球遊技において所定の条件が満たされると、遊技者に有利な大当たり遊技が行われる。

**【0003】**

より具体的には、上記遊技領域には、遊技球を受け入れ可能な始動口、始動口へと至る流下経路の途中に配置された風車、遊技球を受け入れ困難な閉状態と当該閉状態よりも遊技球を受け入れ容易な開状態との間で開閉動作可能な開閉装置、等々といった遊技用部材などが設けられており、これら遊技用部材のうちの始動口に遊技球が入賞すると、大当たりについての抽選が行われる。そして、この抽選の結果が大当たりであるときに、上記大当たり遊技が行われることとなる（例えば、特許文献 1 参照）。

**【0004】**

また、上記遊技盤の中央部分には通常、例えば液晶表示器等から構成される演出画像表示装置が同遊技盤に挿通されるかたちで組み付けられて形成されている。そして、上記抽選の結果は、この演出画像表示装置を通じて、図柄の変動表示が行われた後の停止図柄の表示態様として導出される。

**【0005】**

**【特許文献 1】**特開 2001 - 334022 号公報

**【発明の開示】****【発明が解決しようとする課題】****【0006】**

ところで、上記従来の遊技機にあって、その遊技領域の前面には通常、前面扉部材が開閉軸により開閉可能に設けられている。ただし、このような前面扉部材が不正に開けられて遊技されるようなことがあると、ホールに不利益が生じてしまう。

**【0007】**

この発明は、こうした実情に鑑みてなされたものであり、ホールに不利益が生じることを抑制することのできる遊技機を提供することを目的とする。

**【課題を解決するための手段】****【0008】**

こうした目的を達成するため、請求項 1 に記載の発明では、島設備に設置される遊技機

10

20

30

40

50

本体と、遊技球が打ち込まれる遊技領域にて遊技球を流下させる弾球遊技において、所定の条件が満たされたか否かについての判断処理を行うとともに、前記所定の条件が満たされた旨判断したときは、遊技者に有利な特別遊技を行う制御装置と、を備え、前記遊技機本体を大きく上下に区分して見たとき、前記遊技機本体の上側の領域として区分されることとなる第１の領域には、前記弾球遊技にて遊技球が流下した結果状況を所定の演出によって遊技者にアピールする演出装置が設けられてなり、前記遊技機本体の下側の領域として区分されることとなる第２の領域には、当該第２の領域の前面を覆う前面扉部材が前記遊技機本体に対して開閉軸により開閉可能に設けられるほか、さらに、前記遊技領域を有するとともに、横方向の最大幅よりも縦方向の最大幅のほうが小さくされた簡易遊技盤が、前記前面扉部材の内側にて、当該第２の領域のうちの前記前面扉部材の前記開閉軸の設けられる側に偏倚して設けられてなり、前記前面扉部材は、前記開閉軸の設けられる側に偏倚した前記簡易遊技盤の前記遊技領域が視認可能となるように該簡易遊技盤の前記小さくされた縦方向の最大幅に合わせた高さをもって、前記第２の領域のみを覆うかたちで設けられてなることを要旨とする。

10

#### 【０００９】

上記構成では、上記遊技機本体を大きく上下に区分して見たとき、上記遊技機本体の上側の領域として区分されることとなる第１の領域には、上記弾球遊技にて遊技球が流下した結果状況を所定の演出によって遊技者にアピールする演出装置を設けるとともに、上記遊技機本体の下側の領域として区分されることとなる第２の領域には、当該第２の領域の前面を覆う前面扉部材を上記遊技機本体に対して開閉軸により開閉可能に設けることとした。

20

#### 【００１０】

そして、上記第２の領域には、さらに、上記遊技領域を有するとともに、横方向の最大幅よりも縦方向の最大幅のほうが小さくされた簡易遊技盤を、上記前面扉部材の内側にて、当該第２の領域のうちの上記前面扉部材の前記開閉軸の設けられる側に偏倚させて設けることとした。そしてこの上で、上記前面扉部材については、上記開閉軸の設けられる側に偏倚した上記簡易遊技盤の遊技領域が視認可能となるように該簡易遊技盤の上記小さくされた縦方向の最大幅に合わせた高さをもって、上記第１の領域及び上記第２の領域のうちの上記第２の領域のみを覆うかたちで設けることとした。

#### 【００１１】

このように、上記遊技機本体の下側の領域として区分されることとなる第２の領域に収められるような小サイズの簡易遊技盤を、当該第２の領域のうちの上記前面扉部材の開閉軸が設けられる側に偏倚させて設けるようにすることで、上記前面扉部材の開閉される側から不正行為が行われることを好適に抑制することができるようになる。なおここでの不正行為とは、上記前面扉部材を不正に開けて、その開放された側から線材等を差込むことによって、その遊技領域に設けられている始動口などに遊技球を入球させ易くする行為や、上記始動判断手段を誤判断させる行為、等々が挙げられる。すなわち、上記簡易遊技盤の遊技領域が上記前面扉部材の開閉される側から遠い位置に設けられていることから、このような不正行為を行おうにも、例えば上記前面扉部材を大きく開ける必要があるなど、該不正行為の実行をし難くさせることができるようになる。

30

40

#### 【００１２】

ちなみに、上記簡易遊技盤のより具体的なサイズとしては、まず、その横方向の最大幅は、上記第２の領域のうちの上記前面扉部材の開閉軸が設けられる側に当該簡易遊技盤が偏倚される程度に小さく設定されることとなる。ただし、上記簡易遊技盤によれば、このように小さくされた横方向の最大幅よりも縦方向の最大幅のほうがさらに小さくされたサイズが採用されている。

#### 【００１３】

そして、このような小サイズの簡易遊技盤とした上で、該簡易遊技盤の遊技領域を視認可能となるように覆う上記前面扉部材を、同簡易遊技盤の上記小さくされた縦方向の最大幅に合わせた高さをもって、上記第１の領域及び上記第２の領域のうちの上記第２の領域

50

のみを覆うかたちで設けることとした。このように、上記前面扉部材の高さを、上記簡易遊技盤の上記小さくされた縦方向の最大幅に合わせるようにすれば、例えばヒンジ機構（開閉させるための機構）などの部材がその高さ方向に複数設けられているような場合には、それら部材間の距離が自ずと短くなる。すなわちこの場合、それら部材間に撓みが生じにくくなることから、それら部材間に所定の工具を差込まれて上記前面扉部材の開閉軸側が挟まれるようなことがあったとしても、それら部材間に隙間が形成されにくくなる。これにより、上記前面扉部材の開閉軸側からも不正行為が行われることを好適に抑制することができるようになる。なお、ここでの不正行為としては、例えば、前面扉部材を開閉させるために上下に配置されるヒンジ機構間において、パールのような工具を差込んで挟むことで、前面扉部材を撓ませて、その開閉軸側に隙間を形成させ、その隙間から遊技領域内に線材等を差込むことによって、その遊技領域に設けられている始動口などに遊技球を入球させ易くする行為や、上記始動判断手段を誤判断させる行為、等々が挙げられる。

10

**【 0 0 1 4 】**

また、上記構成では、上記前面扉部材が従来のものよりも小さくなるため、前面扉部材に必要な材料をより少なくすることができると共に、既存の生産ラインに流すことができ新たな生産ラインを作る必要がないので、総じてコストが増加するのを抑制することができる。また、前面扉部材が小さくなることで、軽量化して取り回しがし易くなるので、前面扉部材の組立作業や遊技機への取付作業等が楽になり、作業性を向上させることができる。

**【 0 0 1 5 】**

20

また、このような小サイズの簡易遊技盤を備えるようにすれば、上記遊技領域を遊技球が流下する際の流下経路の数が少なくなり、これによって操作ハンドルに操作誤りが生じにくくなる。

**【 発明の効果 】****【 0 0 1 6 】**

この発明によれば、ホールに不利益が生じることを抑制することのできる遊技機を提供することができる。

**【 発明を実施するための最良の形態 】****【 0 0 1 7 】**

以下、本発明の一実施形態であるパチンコ遊技機（以下、単に「パチンコ機」という）を、図面に基づいて詳細に説明する。〔パチンコ機の全体構成について〕 図1乃至図4に基づいて説明する。

30

図1はパチンコ機の前面側全体を示す正面図であり、図2はパチンコ機を斜め左前方から示す斜視図である。図3は、パチンコ機の後面側全体を示す背面図である。また、図4は、パチンコ機における外枠に対して本体枠を開いた状態で示す斜視図である。なお、遊技領域内に所定のゲージ配列で植設される障害釘については、図示を省略している。

**【 0 0 1 8 】**

本実施形態のパチンコ機1は、図1及び図2に示すように、遊技場等のホールの島設備に固定され枠状に形成された外枠2と、外枠2に対して開閉可能に支持された本体枠3（図4参照）と、本体枠3に支持され所定の演出画像を表示可能な演出表示装置4と、本体枠3における演出表示装置4の下側に支持され遊技媒体としての遊技球が打ち込まれる遊技領域5を有した遊技盤6と、遊技盤6の遊技領域5が前側から視認可能とされ演出表示装置4の下側で遊技盤6を覆うように本体枠3に開閉可能に支持される前面扉部材7とを備えている。

40

**【 0 0 1 9 】**

また、パチンコ機1には、図3に示すように、島設備から供給される多数の遊技球を貯留可能な球タンク8と、球タンク8内の遊技球を所定条件に応じて遊技者へ払出す払出装置9と、遊技領域5内へ遊技球を打ち込むことで行われる遊技内容を制御するための主制御基板101等を格納した主制御基板ボックス10と、演出表示装置4に表示される演出画像を遊技内容に応じて制御するための表示装置制御基板211等を格納した表示基板ボ

50

ックス１１とを更に備えている。なお、上述した球タンク８、払出装置９、主制御基板ボックス１０、及び表示基板ボックス１１は、図３のみに示し、他の図については図示は省略してある。

【００２０】

更に、パチンコ機１には、遊技領域５内へ打ち込むための遊技球を貯留可能な上皿１２と、上皿１２に貯留された遊技球を遊技領域５内へ打ち込むために遊技者が操作する操作ハンドル１３と、上皿１２の下側に配置され遊技球を貯留可能な下皿１４とを更に備えている。なお、図示は省略するが、上皿１２には、貯留された遊技球を下皿１４へ排出する上皿排出レバーが、また、下皿１４には、貯留された遊技球を下方へ排出する下皿排出レバーが夫々備えられている。

10

【００２１】

また、パチンコ機１には、演出表示装置４の外周を囲うように配置され遊技状況に応じて種々の色に発光可能な上部発光装飾体１５と、遊技領域５の外周を囲うように配置され遊技状況に応じて種々の色に発光可能な下部発光装飾体１６とを備えている。

【００２２】

このパチンコ機１における外枠２は、樹脂やアルミ合金等の軽金属を用いて、外形が縦長矩形の枠状に形成されており、従来の木材を用いた外枠よりも軽量なものとなっている。この外枠２には、正面視左辺側の前面に一对のヒンジ機構１７が上下に備えられており、このヒンジ機構１７によって本体枠３が、外枠２に対して開閉可能に支持されている（図４参照）。

20

【００２３】

本例の本体枠３は、所定の樹脂により形成されると共に正面視の大きさが外枠２と略同じ大きさとされ、前側に演出表示装置４、遊技盤６、前面扉部材７、及び上部発光装飾体１５を支持すると共に、後側に、球タンク８、払出装置９、主制御基板ボックス１０、及び表示基板ボックス１１を支持するようになっている。この本体枠３は、図示するように、上下方向略中央から上側に演出表示装置４を支持すると共に、演出表示装置４の下側に遊技盤６及び前面扉部材７を支持するようになっている。

【００２４】

なお、本体枠３は、遊技盤６の中心が本体枠３の左右方向の中心に対して正面視右側へ偏芯した位置となるように、遊技盤６を支持している。また、本体枠３には、演出表示装置４の下側で正面視右辺側の前面に一对のヒンジ機構１８が備えられており、このヒンジ機構１８によって前面扉部材７が、本体枠３に対して開閉可能に支持されている。

30

【００２５】

なお、本例の外枠２及び本体枠３は、本発明の遊技機本体に相当している。

【００２６】

本例の演出表示装置４は、液晶ディスプレイ（ＬＣＤ）とされていると共に、本体枠３の上下方向略中央から略上側全体を占める大きさとされている。なお、本例の演出表示装置４は、本発明の演出装置に相当している。

【００２７】

前面扉部材７は、その後側に配置される遊技盤６の遊技領域５と対応した位置に略円形状に形成された窓部１９と、窓部１９の開口を閉鎖する透明な前面ガラス２０とを備えている。この窓部１９は、その径が前面扉部材７の高さと略同じ径とされている。なお、前面扉部材７は、この窓部１９の前面ガラス２０を通して遊技盤６の遊技領域５が遊技者から視認できるようになっていると共に、前面ガラス２０によって遮られることで前面側から窓部１９を通して遊技領域５内に侵入できないようになっている。

40

【００２８】

この前面扉部材７は、前側に上皿１２、下皿１４、操作ハンドル１３、及び下部発光装飾体１６を支持しており、具体的には、図１及び図２に示すように、上皿１２及び下皿１４を窓部１９の左側に、操作ハンドル１３を窓部１９の右下端外側に、そして下部発光装飾体１６を窓部１９の外周縁に夫々支持している。なお、上皿１２が前面扉部材７の上下

50

方向略中央に支持されていると共に、下皿１４が上皿１２の直下で前面扉部材７の下端に支持されている。

【００２９】

なお、本例の上皿１２及び下皿１４は、本発明の貯留皿に相当している。

【００３０】

本例のパチンコ機１は、図示するように、その外観が、従来のパチンコ機とは大きく異なる外観となっている。

【００３１】

すなわち、この実施の形態では、上記本体枠３に、上記遊技盤６及び上記演出表示装置４の配設スペースを、その上端部から下端部（操作ハンドル１３が設けられる部分）にかけて上記遊技盤６及び上記演出表示装置４の別に設けるようにしている（図４、図７参照）。そしてこの上で、後述のアタッカ装置８０や、始動口７８などが設けられる遊技領域５を有する遊技盤６と、該遊技盤６の上記遊技領域５が形成される前面よりも大きな面積をもった表示領域（表示面）を有する上記演出表示装置４とを、上記本体枠３の上端部から下端部に亘ってその高さ方向に並ぶように配設するようにしている。換言すれば、上記遊技盤６及び上記演出表示装置４が形成される領域をパチンコ遊技領域とすると、該パチンコ遊技領域を上記島設備に固定される遊技機本体（外枠２、本体枠３）の縦寸法全体に亘って設けることとした（従来のパチンコ遊技領域は、遊技機本体（外枠２、本体枠３）の縦寸法の半分程度）。これにより、演出表示装置４の極端な大型化を図りながらも、演出表示機能と遊技機能との競合が避けられるようになり、それらの好適な両立を図ることができるようになる。また、演出表示装置４の極端な大型化によって、前述の図柄の変動表示の見やすさ（視認性）、ダイナミックさ、等の演出表示機能の向上も図られるようになる。

【００３２】

また、さらに言えば、上記外枠２及び上記本体枠３（遊技機本体）を大きく上下に区分して見たとき、上記外枠２及び上記本体枠３の上側の領域として区分されることとなる上記第１の領域には、上記演出表示装置４の表示領域（表示面）がその全域に亘って設けられている。なお、この演出表示装置４の外周には、遊技球を流下させる弾球遊技における状況に応じて点滅パターンが変化する上部発光装飾体１５が設けられている。また、上記外枠２及び上記本体枠３の下側の領域として区分されることとなる上記第２の領域には、上記遊技領域５に打ち込まれる遊技球が貯留される上記上皿１２、及び上記遊技領域５に遊技球を打ち込むために遊技者が操作する上記操作ハンドル１３のほか、上記遊技領域５を有するとともに、上記遊技領域５上に設けられる遊技用部材（アタッカ装置８０及び始動口７８など）の種類及び数に見合ったサイズとされた簡易遊技盤としての遊技盤６が、設けられている。

【００３３】

なお、演出表示装置４は、その中心が、パチンコ機１の前で着座する遊技者の目の高さと同高さに配置されており、否が応無しに遊技者の視線に入り演出表示装置４に表示される演出画像が見易くなっている。また、遊技領域５は、その広さが演出表示装置４の表示領域よりも狭くなっており、演出表示装置４との位置関係もあって演出表示装置４よりは控えめな印象を与えることができ、演出表示装置４に表示される演出画像への関心が高められるようになっている。

【００３４】

〔球タンク及び払出装置の構成について〕 図３に基づいて説明する。

本体枠３の後面側には、図示するように、その上部に球タンク８が配置されていると共に、球タンク８の図中右下から本体枠３の右辺に沿って下方へ延びる払出装置９が配置されている。具体的には、球タンク８は、島設備から供給される多数の遊技球が貯留可能な上方に開口する箱形状に形成されている。また、球タンク８は、透明な樹脂によって形成されており、球タンク８内に貯留された遊技球が後方などからも視認可能となっており、遊技球の貯留状況が確認できるようになっている。

## 【 0 0 3 5 】

この球タンク 8 は、その底面が図中左側が下がった傾斜面とされており、その底面の左端に遊技球が通過可能な放出口（図示は省略する）が形成されている。この放出口の下側には、球タンク 8 内の遊技球を払出装置 9 へ導くための左右方向に延びるタンクレール 2 1 が配置されている。このタンクレール 2 1 は、払出装置 9 が配置された右側端が低くなるように傾斜していると共に、その内部において遊技球が複数列（例えば、二列）に整列させられるようになっており、タンクレール 2 1 内で整列させられた遊技球が払出装置 9 へと供給されるようになっている。

## 【 0 0 3 6 】

払出装置 9 は、図示は省略するが、タンクレール 2 1 から供給された遊技球を整列させた状態で蛇行状に収容する球収容部と、球収容部に収容された遊技球を一つずつ収容可能な収容部を複数有した払出回転体と、払出回転体を回転させて球収容部内の遊技球を払出させる払出モータと、払出モータの駆動によって払出回転体が回転させられることで払出される遊技球が排出される払出排出口とを備えている。

10

## 【 0 0 3 7 】

なお、払出装置 9 では、球収容部内において、遊技球の通路の下流部が二股状に分岐しており、分岐した一方の通路が払出回転体へと繋がる払出通路とされ、分岐した他方の通路が球収容部内等から遊技球を抜取るための球抜き通路とされている。

## 【 0 0 3 8 】

この払出装置 9 は、主制御基板 1 0 1（図 1 0 参照）からの賞球信号や、貸球装置からの貸球信号等に応じて、払出モータによって払出回転体を適宜回転させることで、所定数の遊技球が払出されるようになっている。

20

## 【 0 0 3 9 】

なお、本体枠 3 に対して払出装置 9 が配置された位置は、図 3 に示すように、背面視右辺側に配置されている、つまり、本体枠 3 が外枠 2 に対して開閉可能に支持されるヒンジ機構 1 7 が配置された側と同じ側に払出装置 9 が配置されている。これにより、払出装置 9 内に多数の遊技球が収容されることで、払出装置 9 からかかる荷重が増加しても、その荷重のかかる位置がヒンジ機構 1 7 に対して可及的に近接した位置となるので、ヒンジ機構 1 7 にかかるモーメントが小さくなり、ヒンジ機構 1 7 を介して本体枠 3 を良好な状態で外枠 2 に開閉可能に支持することができるようになっている。

30

## 【 0 0 4 0 】

〔 本体枠の構成について 〕 図 5 乃至図 7 に基づいて説明する。

図 5 は、パチンコ機における前面扉部材を開いた状態で示す斜視図である。図 6 は、パチンコ機における前面扉部材を外した状態で遊技盤及び発射装置等を拡大して示す拡大正面である。また、図 7 は、パチンコ機の本体枠から遊技盤を分離して示す分解斜視図である。なお、遊技領域内に所定のゲージ配列で植設される障害釘については、図示を省略している。

## 【 0 0 4 1 】

本体枠 3 は、上下方向略中央の上側に支持された演出表示装置 4 の下側に遊技盤 6 を脱着可能に支持するための遊技盤支持部 2 2 と、遊技盤支持部 2 2 に支持された遊技盤 6 の遊技領域 5 内へ遊技球を打ち込むための球発射装置 2 3 とを備えている。本体枠 3 の遊技盤支持部 2 2 は、図 7 に示すように、パチンコ機 1 の前後方側が開放された枠状に形成されており、その内周面に配置され遊技盤 6 の後側外周部が当接可能な段差部 2 4 と、ヒンジ機構 1 8 が配置された側と同じ側（図中、右側）の内周面に配置され段差部 2 4 から所定量前側の位置から内方（図中、左側）へ突出する取付突起 2 5 と、取付突起 2 5 とは反対側の内周面に配置され遊技盤 6 の係止機構 2 6 と係止可能な被係止部 2 7（図 6 参照）とが備えられている。

40

## 【 0 0 4 2 】

この枠状に形成された遊技盤支持部 2 2 には、背面側（後面側）の開口を閉鎖し、複数の貫通するスリット 2 8 が形成された裏板 2 9 が取付けられている。この裏板 2 9 によ

50

て、遊技盤支持部 2 2 に支持された遊技盤 6 の後側が、隠蔽されるようになっている。

【 0 0 4 3 】

また、本体枠 3 の遊技盤支持部 2 2 には、図 7 に示すように、遊技盤 6 の遊技領域 5 内から排出された遊技球を収集する球収集通路 3 0 と、球収集通路 3 0 の下流側に配置され収集された遊技球をパチンコ機 1 の後側外部へ排出する球排出口 3 1 とを備えている。この球排出口 3 1 は、図示するように、遊技盤支持部 2 2 の下部略中央に配置されており、球収集通路 3 0 がこの球排出口 3 1 へ向かって低くなる傾斜面とされている。

【 0 0 4 4 】

また、本体枠 3 に備えられた球発射装置 2 3 は、図 6 にも示すように、遊技盤支持部 2 2 のヒンジ機構 1 8 とは反対側（図 5 中、左側）に配置されている。また、本体枠 3 には、球発射装置 2 3 の上側に、詳細は後述するが、開閉可能に支持された前面扉部材 7 を閉状態に施錠するための上下方向に延びる長孔状の施錠孔 3 2 が備えられている。

【 0 0 4 5 】

なお、図示は省略するが、本体枠 3 における演出表示装置 4 を支持する演出表示装置支持部は、前後方向に貫通する枠状に形成されており、その枠内に対して後側から演出表示装置 4 が固定支持されている。

【 0 0 4 6 】

また、図 5 及び図 6 に示されるように、この実施の形態では、上記遊技盤 6 は、その横方向の最大幅よりもその縦方向の最大幅のほうが小さくされている。そして、上記前面扉部材 7 についてはこれを、このような遊技盤 6 の縦方向の最大幅に合わせた、極端に背の低い部材としている。これにより、上記前面扉部材 7 の開閉軸側の上下に設けられているヒンジ機構 1 8 間の距離も自ずと短くなり、それらヒンジ機構 1 8 間に撓みが生じにくくなる。

【 0 0 4 7 】

また、同図 5 及び図 6 に示されるように、この実施の形態では、上記遊技盤 6 の配設スペースを、上記遊技盤 6 が上記本体枠 3 のうちの右側に偏倚するように設けるようにしている。そして、上記遊技盤 6 が偏倚して配設される側の逆側となる左側のスペースに、上記遊技盤 6 の遊技領域 5 に遊技球を発射する球発射装置 2 3 のうちの主要な機構部分を配設するようにしている。すなわち、上記遊技盤 6 を上記本体枠 3 のうちの右側に偏倚して配設することによって、その逆側のスペースに、空きのスペースを生み出すこととした。そして、この空きのスペースに上記遊技球を発射する球発射装置 2 3 を設けることとしたため、上記演出表示装置 4 の下側のスペースを効率的に利用することができるようになり、その分だけ、同演出表示装置 4 についての大型化を図ることができるようになる。また、上記外枠 2 及び上記本体枠 3 の下側の領域として区分されることとなる上記第 2 の領域の有効利用はもとより、上記球発射装置（打出装置）2 3 による遊技球の打ち出し箇所から、上記遊技盤 6 の遊技領域 5 内に遊技球が打ち込まれる箇所までの距離を短くすることができるようになる。

【 0 0 4 8 】

〔球発射装置の構成について〕 図 5 乃至図 8 に基づいて説明する。

図 8 は、球発射装置における打撃強度変更手段の一部を操作ハンドルと共に後側から示す斜視図である。本実施形態における球発射装置 2 3 は、図 6 にも示すように、本体枠 3 における遊技盤支持部 2 2 のヒンジ機構 1 8 とは反対側（図 6 中、左側）に配置支持されており、操作ハンドル 1 3 の操作によって回転する発射モータ 3 3（図 3 参照）と、発射モータ 3 3 によって回転駆動させられる回転カム 3 4 と、回転カム 3 4 のカム面 3 5 を転動可能なローラを有しローラがカム面 3 5 を転動することで揺動可能な揺動プレート 3 6 と、揺動プレート 3 6 と共に揺動し先端に取付けられた槌部 3 7 により所定位置に保持された遊技球を打撃可能な槌アーム 3 8 と、槌アーム 3 8 の槌部 3 7 が遊技球を打撃する方向で揺動プレート 3 6 のローラが回転カム 3 4 のカム面 3 5 と当接する方向に付勢する付勢部材 3 9 とを備えている。

【 0 0 4 9 】



この球発射装置 2 3 における発射モータ 3 3 は、その回転軸の延びる方向が本体枠 3 の面（遊技盤 6 の面）に対して直角方向に延びるように向けられた上で、遊技盤 6 の上下方向略中央付近と対応する高さに配置されている。なお、本例では、正面視において、発射モータ 3 3 は反時計回りに回転するようになっている。

【 0 0 5 0 】

発射モータ 3 3 の回転軸に固定された回転カム 3 4 は、図示するように、そのカム面 3 5 が周方向に対して半径が順次大きくなるように形成されており、カム面 3 5 の開始位置と終了位置との間に段差部が形成されている。また、回転カム 3 4 には、カム面 3 5 とは異なる周面に複数のラッチ 4 0 が形成されており、このラッチ 4 0 がストッパ 4 1 と係合することで回転カム 3 4 が逆転するのを防止できるようになっている。

10

【 0 0 5 1 】

揺動プレート 3 6 は、L 字状の部材とされ、その略中心部分において軸 4 2 によって回転可能とされており、回転カム 3 4 の下側において軸 4 2 が本体枠 3 に軸支されている。また、動揺プレート 3 6 は、L 字状に形成された一方の先端（図中、上側の先端）の後面側にローラ（図示は省略する）を回転可能に支持すると共に、他方の先端から斜め右下方へ延びだすように槌アーム 3 8 を後面側に支持している。

【 0 0 5 2 】

この揺動プレート 3 6 には、ローラが支持された一方の先端の前面側に突起 4 3 が形成されており、この突起 4 3 にコイルバネからなる付勢部材 3 9 の一端が係止されている。この動揺プレート 3 6 は、付勢部材 3 9 の付勢力によって、ローラを回転カム 3 4 のカム面 3 5 と当接する方向（図 6 中、上方向）に付勢されている。換言すると、動揺プレート 3 6 は、正面視において軸 4 2 を中心に反時計回りに回転する方向に付勢されており、この付勢力によってローラがカム面 3 5 と当接すると共に、槌アーム 3 8 の先端が上方へ勢い良く移動するようになっている。

20

【 0 0 5 3 】

この球発射装置 2 3 には、前面扉部材 7 に備えられた上皿 1 2 から供給される遊技球を所定の打撃位置に保持するための発射レール 4 4 と球留片 4 5 とを更に備えている。この発射レール 4 4 及び球留片 4 5 は、夫々の上面の上端側が下端側よりも互いに遠ざかった位置となるような逆八字状に配置されている。そして、発射レール 4 4 及び球留片 4 5 の下端側の隙間は、槌アーム 3 7 の槌部 3 8 が通過可能で、遊技球が通過不能な大きさとされており、発射レール 4 4 及び球留片 4 5 の上面に供給された遊技球が、それらの下端側で保持されて、打撃位置に保持されるようになっている。なお、発射レール 4 5 は、遊技盤 6 の案内レール 7 1 の方向に延びるように配置されている。

30

【 0 0 5 4 】

なお、槌アーム 3 8 の先端には、斜め上を向くように槌部 3 7 が取付けられており、この槌部 3 7 は、本例では、硬質ゴムとされている。また、図示は省略するが、球留片 4 5 には、槌アーム 3 8 と当接し槌アーム 3 8 の遊技球を打撃する方向への移動を規制するストッパが備えられている。

【 0 0 5 5 】

本例の球発射装置 2 3 には、上皿 1 2 に貯留された遊技球を一つずつ発射レール 4 4 と球留片 4 5 との間に供給する球供給手段 4 6 を更に備えている。この球供給手段 4 6 は、発射モータ 3 3 の回転によって所定のクランク運動をする球送りクランク 4 7 と、球送りクランク 4 7 のクランク運動によって上皿からの遊技球を一つのみ載置する載置位置と載置された遊技球を発射レール 4 4 と球留片 4 5 との間に供給する供給位置との間で揺動可能な球送り片 4 8 とを備えている。

40

【 0 0 5 6 】

この球供給手段 4 6 の球送りクランク 4 7 は、図示するように、略鉛直方向に延びる縦棹部 4 9 と、縦棹部 4 9 の下端から略水平方向（図中、右方向）に延びる横棹部 5 0 とを備え、これら縦棹部 4 9 と横棹部 5 0 とによって外形が略 L 字状に形成されている。この球送りクランク 4 7 は、縦棹部 4 9 と横棹部 5 0 とが接続される位置において、本体枠 3

50

に対して回動可能に軸支されている。また、球送りクランク４７は、縦棹部４９の上端が動揺プレート３６の側面と当接するようになっており、横棹部５０の自由端（図中、右端）が球送り片４８の下面と当接するようになっている。

【００５７】

なお、球送りクランク４７には、横棹部５０にその回動軸を中心とした周方向に沿って延びる長孔５１が形成されている。この長孔５１内を貫通するように本体枠３に対してストッパビス５２が固定されており、長孔５１の長手方向端部がストッパビス５２と当接することで、球送りクランク４７の回動範囲が規制されるようになっている。

【００５８】

この球送りクランク４７は、発射モータ３３が回転することで揺動する揺動プレート３６の動きが、縦棹部４９の上端に伝えられることでクランク運動し、横棹部５０の自由端が上下方向に往復運動するようになっている。

【００５９】

球供給手段４６の球送り片４８は、左右方向に延び遊技球を載置可能な載置部５３と、載置部５３の左右方向一端側（図中、左端側）が本体枠３に対して回動可能に軸支される回動軸５４とを備えている。この球送り片４８における載置部５３の下面に、球送りクランク４７における横棹部５０の自由端が当接するようになっており、球送りクランク４７のクランク運動により上下動する横棹部５０の自由端の動きによって、載置部５３が回動軸５４よりも下方に位置する載置位置と、載置部５３が回動軸５４よりも上方に位置する供給位置との間を揺動するようになっている。

【００６０】

本例の球発射装置２３は、球供給手段４６の他に、操作ハンドル１３の操作状況（回転角度）に応じて発射される遊技球の打撃強さを变化させる打撃強度変更手段５５を更に備えている。この打撃強度変更手段５５は、付勢部材３９の付勢力を変更することで、槌アーム３８先端の槌部３７が遊技球を打撃する方向へ移動する勢いを变化させて、打撃強さを変更させるものである。

【００６１】

具体的には、本例の打撃強度変更手段５５は、図５、図６及び図８に示すように、操作ハンドル１３と一体回転し外周面がカム面５６とされたハンドルカム５７と、ハンドルカム５７の回転により左右方向に摺動する第一伝達部材５８と、第一伝達部材５８の左右方向の動きを上下方向の動きに変換するクランク部材５９と、クランク部材５９の動きによって上下方向に摺動し後方に突出する連結片６０を有した第二伝達部材６１と、第二伝達部材６１の連結片６０と連結する連結凹部６２及び付勢部材３９の他端を係止可能な突起６３を有し連結凹部６２を介して第二伝達部材６１と共に上下方向に摺動可能なスライド部材６４とを備えている。なお、図８中、符号６５は、操作ハンドル１３、第一伝達部材５８、クランク部材５９、及び第二伝達部材６１を所定位置で可動可能に保持する前面扉側伝達ベース部材である。

【００６２】

本例の打撃強度変更手段５５は、図５に示すように、ハンドルカム５７、第一伝達部材５８、クランク部材５９、第二伝達部材６１が、前面扉部材７の後面側に配置支持されていると共に、スライド部材６４が本体枠３に支持されている。つまり、本体枠３に対して開閉可能に支持された前面扉部材７に配置された操作ハンドル１３の操作が、本体枠３に配置されたスライド部材６４へ伝達されるようになっており、前面扉部材７を閉じることで、第二伝達部材６１の連結片６０とスライド部材６４の連結凹部６２とが互いに連結して、前面扉部材７から本体枠３へ操作が伝達されるようになっている。

【００６３】

なお、スライド部材６４は、図示するように、付勢部材３９によって下方へ移動する方向へ常時付勢されるので、その付勢力によって連結凹部６２及び連結片６０を介して第二伝達部材６１が下方へ付勢され、更に、第二伝達部材６１からクランク部材５９を介して第一伝達部材５８が、図８中、左側へ移動する方向へ付勢されることとなり、第一伝達部

10

20

30

40

50

材 5 8 がハンドルカム 5 7 のカム面 5 6 と常時当接するようになっている。

【 0 0 6 4 】

次に、本例の球発射装置 2 3 の動作について説明する。まず、前面扉部材 7 の前側に配置された操作ハンドル 1 3 を回転操作すると、操作ハンドル 1 3 内に配置された操作センサ 1 1 0 ( 図 1 0 参照 ) が操作を検知し、その操作センサの検知に基づいて発射モータ 3 3 が回転駆動する。そして、発射モータ 3 3 の回転と共にその回転軸に固定された回転カム 3 4 が正面視 ( 図 6 中 ) 反時計回りに回転する。

【 0 0 6 5 】

この回転カム 3 4 が反時計回りに回転することで、そのカム面 3 5 と当接するローラを有した揺動プレート 3 6 が、その軸 4 2 廻りを時計回りの方向へ回動することとなり、それに伴って揺動プレート 3 6 に固定された槌アーム 3 8 が下方へ移動する。

10

【 0 0 6 6 】

そして、回転カム 3 4 が更に回転することでカム面 3 5 の段差部が揺動プレート 3 6 との当接部分 ( ローラ ) に到達すると、付勢部材 3 9 の付勢力によって揺動プレート 3 6 の当接部分が低い方 ( 半径の短い方 ) のカム面 3 5 へと急激に移動する。つまり、揺動プレート 3 6 が反時計回りに急激に回動する。この揺動プレート 3 6 の回動に伴って槌アーム 3 8 がその槌部 3 7 が上昇するように回動し、発射レール 4 4 と球留片 4 5 との間に保持された遊技球を打撃して、遊技領域 5 内へ遊技球を打ち出すこととなる。なお、付勢部材 3 9 によって反時計回りに急激に回動した槌アーム 3 8 は、球留片 4 5 に設けられたストップパに当接して、その回動が静止させられる。

20

【 0 0 6 7 】

一方、球発射装置 2 3 に備えられた球供給手段 4 6 では、揺動プレート 3 6 が時計回りに回動すると、球送りクランク 4 7 が反時計回りに回動し、この球送りクランク 4 7 の回動によって、球送りクランク 4 7 の横棹部 5 0 の自由端が上昇し、球送り片 4 8 の載置部 5 3 が載置位置から供給位置へと移動して球送り片 4 8 の載置部 5 3 に載置された遊技球が発射レール 4 4 と球留片 4 5 との間に供給される。そして、上述のように揺動プレート 3 6 が急激に反時計回りに回動すると、球送りクランク 4 7 が時計回りに回動して横棹部 5 0 の自由端が下降し、球送り片 4 8 の載置部 5 3 が載置位置に位置し、上皿 1 2 から遊技球が一つのみ載置部に載置される。

【 0 0 6 8 】

30

つまり、球供給手段 4 6 は、槌アーム 3 8 先端の槌部 3 7 が、発射レール 4 4 と球留片 4 5 との間から下方へ遠ざかると、球送り片 4 8 から発射レール 4 4 と球留片 4 5 との間に遊技球を供給し、槌部 3 7 が遊技球を打撃すると、球送り片 4 8 に上皿 1 2 から遊技球が供給されるようになっている。

【 0 0 6 9 】

上述した、遊技球の打撃動作や遊技球の供給動作は、発射モータ 3 3 によって回転カム 3 4 が所定方向に回転し続ける限り、繰返し行われるようになっている。

【 0 0 7 0 】

ところで、遊技領域 5 内へ打ち込まれる遊技球の打ち込み強さは、打撃強度変更手段 5 5 によって適宜変更できるようになっている。具体的には、操作ハンドル 1 3 を ( 図 1 中 ) 時計回りに回転させると、操作ハンドル 1 3 と共に一体回転するハンドルカム 5 7 が回転し、そのカム面 5 6 によって第一伝達部材 5 8 が操作ハンドル 1 3 の回転中心から遠ざかる方向、つまり、図 8 において右方向に移動する。この第一伝達部材 5 8 の右移動によって、クランク部材 5 9 が、( 図 8 中 ) 反時計回りに回動し、クランク部材 5 9 の回動により第二伝達部材 6 1 が上昇する。

40

【 0 0 7 1 】

そして、第二伝達部材 6 1 の上昇に伴ってスライド部材 6 4 が上昇し、付勢部材 3 9 が引き伸ばされることとなる。これにより、付勢部材 3 9 の付勢力が増加し、遊技球をより強く打撃できるようになる。このように、操作ハンドル 1 3 を回転させることで、付勢部材 3 9 の付勢力が変化し、遊技球の打ち込み強さを自由に变化させることができるように

50

なっている。

【0072】

なお、この打撃強度変更手段55では、操作ハンドル13の回転操作が、前面扉部材7を閉状態とすることで、前面扉部材7側に取付けられた第二伝達部材61の連結片60が、本体枠3側に取付けられたスライド部材64の連結凹部62内に嵌合されて互いに連結することで、操作ハンドル13の操作が伝達されるようになっている。また、前面扉部材7を開状態とすると、連結片60が連結凹部62から抜けて連結が解除され、操作ハンドル13の操作が伝達されないようになっている。

【0073】

また、本例のパチンコ機1では、図示するように、遊技盤6の遊技領域5内へ遊技球を打ち込む球発射装置23が、遊技盤6の横に配置されているので、球発射装置23における遊技球を打撃する位置から遊技領域5の上部までの距離が、従来のパチンコ機のように遊技盤の下側に球発射装置が配置されたものと比較して近いので、遊技球を打撃してから遊技領域5内に進入するまでの時間が相対的に短くなり、遊技球の打ち込み操作に対するタイムラグが少なくなっており、打撃する遊技球の一つ一つに対する打ち込み操作感を向上させることができ、より興趣の高められるものとなっている。

【0074】

また、遊技球の打撃位置に対して遊技領域5の上部が近いと共に、遊技盤6そのものが従来よりも小さいので、従来のパチンコ機における球発射装置の打撃強さよりも弱い強さで遊技球を打撃しても十分に遊技球を遊技領域5内に打ち込むことができるので、球発射装置23における付勢部材39に、その付勢力が従来のものよりも弱いものを用いることができ、付勢部材39の付勢力がかかる回転カム34、揺動プレート36、槌アーム38、及び打撃強度変更手段55等を構成する部材の強度を、従来のパチンコ機のものよりも安価な弱いものとし、球発射装置23すなわちパチンコ機1にかかるコストを低減させることができるようになっている。

【0075】

〔施錠装置の構成について〕 図1及び図5に基づいて説明する。

本例のパチンコ機1には、前面扉部材7の開閉を施錠する施錠装置66が備えられている。この施錠装置66は、本体枠3に対して前面扉部材7を開閉可能に支持するヒンジ機構18が配置された側（開閉軸側）とは反対側（図1中、左側）に配置されている。施錠装置66は、前面扉部材7に固定され前側に鍵穴67を有した施錠シリンダ68と、施錠シリンダ68内に鍵穴67を通して挿入された特定の鍵（図示せず）によって回転可能とされた施錠片69とを備えている。

【0076】

この施錠片69の外形形状は、本体枠3に備えられた施錠孔32の内径形状と略同じ形状とされ、施錠シリンダ68の後側に配置されている。この施錠装置66は、前面扉部材7を閉めることで、施錠片69が本体枠3の施錠孔32を通過し、その状態で図示しない鍵によって施錠片69を回転させると、施錠片69が施錠孔32を通過することができなくなり、本体枠3に対して前面扉部材7が開閉不能な施錠された状態とすることができるものである。

【0077】

〔遊技盤の構成について〕 図5乃至図7及び図9に基づいて説明する。

図9は、遊技盤を斜め前方から示す斜視図である。本例のパチンコ機1における遊技盤6は、上述した本体枠3における遊技盤支持部22に前側から嵌め込み支持可能な大きさとされており、その右辺には本体枠3の遊技盤支持部22に形成された段差部24と取付突起25との間に挿入可能な取付段部70と、取付段部70が形成された辺とは反対側の左辺に配置された係止機構26とを備えている。

【0078】

この遊技機6の本体枠3への取付けは、本体枠3の前方から遊技機6の右辺に形成された取付段部70を、本体枠3における遊技盤支持部22の段差部24と取付突起25との

10

20

30

40

50

間に斜めから挿入した上で、遊技盤の後面を段差部 2 4 に当接させ、その後、遊技盤 6 の係止機構 2 6 の係止片を本体枠 3 の被係止部 2 7 に係止させることで、遊技盤 6 を本体枠 3 に取付固定することができるようになっており、遊技盤 6 は本体枠 3 に対して脱着可能とされている。

#### 【 0 0 7 9 】

この遊技盤 6 は、球発射装置 2 3 から打ち出された遊技球を遊技領域 5 内へ案内する案内レール 7 1 としての外レール 7 2 及び内レール 7 3 を有すると共に遊技領域 5 の外周を区画する前構成部材 7 4 と、前構成部材 7 4 の後側に配置され少なくとも前面側に遊技領域 5 が形成される遊技盤ベース 7 5 とを備えている。

#### 【 0 0 8 0 】

また、この遊技盤 6 の遊技領域 5 には、所定のゲー ジ配列で植設される複数の障害釘（図示せず）のほか、流下する遊技球を検出するために設けられる遊技用部材として、

- ・遊技球の受入れによって所定数の遊技球が払出される一般入賞口 7 6。
- ・遊技球が通過可能とされると共に通過した遊技球を検出可能なゲート 8 7（スルーチャッカー）。
- ・ゲート 8 7 における遊技球の通過に応じて遊技球を受入れる確率が変化する可変入賞口 7 7。

・遊技球が受入れられることで所定数の遊技球が払出されると共に主基板 1 0 0 の主制御基板 1 0 1（図 1 0 参照）において所定の抽選が行われる始動口 7 8。

・始動口 7 8 への遊技球の受入れによって抽選された抽選結果が「大当たり」等の時に所定のパターンで開閉して遊技球が受入れ可能となると共に遊技球の受入れに応じて所定数の遊技球が払出される大入賞口 7 9 を有したアタッカ装置 8 0。

が適宜位置に配置されている。そして、遊技盤 6 は、同図 9 から明らかなように、こうした遊技用部材の種類及び数に見合ったサイズとされた簡易遊技盤として設けられている。換言すれば、この実施の形態にかかる遊技盤 6 は、その遊技領域 5 に、こうした遊技用部材が専ら搭載されるためのサイズとされた簡易遊技盤として設けられている。

#### 【 0 0 8 1 】

また、遊技領域 5 内には、遊技状況等に応じて種々の色に発光可能な装飾体が配置されており、具体的には、遊技領域 5 の上下方向略中央に配置された横長の中央装飾体 8 1 と、中央装飾体 8 1 の左右に配置され遊技領域 5 の内周との間に遊技球が通過可能な隙間を形成可能なサイド装飾体 8 2 とを備えている。この中央装飾体 8 1 には、上面中央に始動口 7 8 が配置されていると共に、右端に一般入賞口 7 6 が左端にゲート 8 7 が夫々配置されている。

#### 【 0 0 8 2 】

また、中央装飾体 8 1 には、始動口 7 8 と一般入賞口 7 6 との間に遊技球が通過可能な通過口 8 3 が備えられており（図 9 参照）、この通過口 8 3 と中央装飾体 8 1 とサイド装飾体 8 2 との間において、中央装飾体 8 1 の上側から下側へ遊技球が流下できるようになっている。なお、左側に配置されたサイド装飾体 8 2 の上部にも一般入賞口 7 6 が配置されている。

#### 【 0 0 8 3 】

可変入賞口 7 7 は、図示するように、始動口 7 8 の上側に配置されており、略垂直に立上った一対の可動片 8 4 が入賞口ソレノイド 1 2 2（図 1 0 参照）の駆動によって図示する状態から左右に拡開するようになっており、一対の可動片 8 4 が拡開することで、図示した状態よりも遊技球が受入れられ易くなるようになっている。

#### 【 0 0 8 4 】

アタッカ装置 8 0 は、中央装飾体 8 1 の下側に配置されており、大入賞口 7 9 を閉鎖可能な蓋部 8 5 と、蓋部 8 5 の下辺を略回動中心として蓋部の上辺が前方へ移動するように蓋部を回動させるアタッカソレノイド 1 2 3（図 1 0 参照）とを備えている。このアタッカ装置 8 0 における大入賞口 7 9 は、図示するように、遊技領域 5 の上下方向中央における左右方向の幅の略半分の幅とされており、この大入賞口 7 9 を閉鎖する蓋部 8 5 の幅が

10

20

30

40

50

大入賞口 79 の幅と対応した幅とされている。また、アタッカ装置 80 には、大入賞口 79 の上側に左右から遊技球が受入れ可能な一般入賞口 76 が備えられている。

【0085】

この遊技領域 5 内には、遊技領域 5 の下部に、一般入賞口 76 や始動口 78、大入賞口 79 等に入賞しなかった遊技球を遊技領域 5 内から外部へ排出するためのアウト口 86 が備えられている。

【0086】

また、遊技盤 6 には、具体的な構成については図示を省略するが、各一般入賞口 76、可変入賞口 77、始動口 78、及び大入賞口 79 に受入れられた遊技球を検出する一般入賞センサ 113、可変入賞センサ 115、始動センサ 108、及び大入賞センサ 117 と

10

【0087】

なお、アウト口 86 及び誘導カバーから排出された遊技球は、本体枠 3 の球排出口 31 を通って、パチンコ機 1 の後側下方へ排出されるようになっている。

【0088】

本例のパチンコ機 1 における遊技盤 6 は、図示するように、従来のパチンコ機における遊技盤よりもその大きさが小さく（面積比にして、 $1/3 \sim 2/3$ ）形成されていると共に、遊技盤 6 の横（図 6 中、左側）に球発射装置 23 が配置されている。つまり、従来よりも小さい遊技盤 6 の近くに球発射装置 23 が配置された形態となっているので、上述したように、球発射装置 23 から打ち出された遊技球が、すぐに遊技領域 5 内に進入すると共に、遊技盤 6 が小さいことで従来のものよりも遊技球の進入位置に対して一般入賞口 76 や始動口 78 が相対的に近くなり、より入賞し易そうな印象の遊技盤 6 となっている。

20

【0089】

なお、サイド装飾体 82 と遊技領域 5 の内周との間には、遊技球が通過可能な隙間が形成されており、その隙間を通った遊技球がアウト口 86 へ向かって直接流下するようになっているので、遊技者に対して、サイド装飾体 82 と遊技領域 5 の内周との間に遊技球が進入しないような打ち込み操作をさせることができ、遊技球を打ち込むための操作ハンドル 13 の操作にメリハリを付けて、打ち込み操作が飽き易い単調なものとなるのを防止できるようになっている。

30

【0090】

また、ゲート 87 を遊技球が通過すると、所定の普通抽選が行われると共に、その普通抽選結果に基づいて、普通図柄表示器 130（図 10 参照）の普通図柄が変動表示され「当り」を示唆する普通図柄が停止表示されると、可変入賞口 77 の一對の可動片 84 が所定時間拡開するようになっている。なお、可変入賞口 77 を始動口 78 と同様の作用を有した第二始動口としても良い。

【0091】

更に、図示は省略するが、遊技盤 6 の遊技領域 5 内には、演出表示装置 4 に複数の図柄が変動表示されている時に、始動口 78 へ遊技球が受入れられた場合、その始動入賞にかかる抽選結果の表示（図柄の変動表示）を、一時的に保留すると共に、その保留数（例えば、最大四つ又は八つ）を表示する保留数表示器が備えられている。

40

【0092】

〔主基板及び周辺基板の制御構成について〕 図 10 及び図 11 に基づいて説明する。

図 10 は、パチンコ機における主基板周辺の制御構成を概略的に示すブロック図である。図 11 は、パチンコ機における周辺基板周辺の制御構成を概略的に示すブロック図である。なお、これらの図面において太線の矢印は電源の接続および方向を示し、細線の矢印は信号の接続および方向を示している。

【0093】

本実施形態のパチンコ機 1 の制御は、大きく分けて主基板 100 のグループ（図 10 に

50

示す)と、周辺基板200のグループ(図11に示す)とで分担されている。主基板100のグループは遊技動作(入賞検出や当たり判定、特別図柄表示、賞球払出等)を制御しており、周辺基板200のグループは演出動作(発光装飾や音響出力、液晶表示等)を制御している。

#### 【0094】

図10に示すように、主基板100は、主制御基板101と払出制御基板102とから構成されている。主制御基板101は、中央演算装置としてのCPU103、読み出し専用メモリとしてのROM104および読み書き可能メモリとしてのRAM105を備えている。

#### 【0095】

CPU103は、ROM104に格納されている制御プログラムを実行することによりパチンコ機1で行われる各種遊技を制御したり、周辺基板200や払出制御基板102に出力するコマンド信号を作成したりする。また、RAM105には、主制御基板101で実行される種々の処理において生成される各種データや入力信号等の情報が一時的に記憶される。

#### 【0096】

なお、主基板100は、電源中継端子板106を介して電源基板107に接続されており、電源基板107から作動用電力が供給されるようになっている。

#### 【0097】

この主制御基板101の入力インタフェースには、始動口78への入賞状態を検出する始動センサ108、及び全ての入賞口に対する入賞数をカウントするための全入賞口入賞数検出センサ109が接続されている。

#### 【0098】

また、主制御基板101の入力インタフェースには、パネル中継端子板111を介して、ゲート87を遊技球が通過したことを検出するゲートセンサ112および一般入賞口76に遊技球が入賞したことを検出する一般入賞センサ113が接続されている。

#### 【0099】

さらに、主制御基板101の入力インタフェースには、パネル中継端子板111に接続された可変入賞口中継端子板114を介して可変入賞センサ115が接続され、パネル中継端子板111に接続された大入賞口中継端子板116を介して大入賞センサ117が接続されている。

#### 【0100】

上記各センサからの検出信号は主制御基板101に入力されるようになっている。また、主制御基板101の入力インタフェースには、本体枠3の開放状態を検出する本体枠開放スイッチ118及び前面扉部材7の開放状態を検出する前面扉開放スイッチ119も接続されている。

#### 【0101】

一方、パネル中継端子板111の出力インタフェースには、図柄制限抵抗基板120を介して、普通図柄・特別図柄表示基板121が接続されており、主制御基板101から、普通図柄表示器130や特別図柄表示器131へ駆動信号を出力することが可能になっている。

#### 【0102】

また、可変入賞口中継端子板114の出力インタフェースには、可変入賞口77の一对の開閉片84を開閉駆動する入賞口ソレノイド122が接続されており、主制御基板101から駆動信号が出力されるようになっている。

#### 【0103】

さらに、大入賞口中継端子板116の出力インタフェースには、アタッカ装置80の大入賞口79を閉鎖する蓋部85を開閉駆動するアタッカソレノイド123が接続されており、主制御基板101から駆動信号が出力されるようになっている。

#### 【0104】

10

20

30

40

50

一方、払出制御基板 102 は、中央演算装置としての CPU 124、読み出し専用メモリとしての ROM 125 および読み書き可能メモリとしての RAM 126 を備えている。

【0105】

そして、払出制御基板 102 は、主制御基板 101 から入力したコマンド信号を処理し、払出装置 9 に対して、駆動信号を出力する。これにより、払出装置 9 は、駆動信号に従って遊技球を払出す。

【0106】

なお、主制御基板 101 と払出制御基板 102 との間では、それぞれの入出力インタフェースを介して双方向通信が実施されており、たとえば主制御基板 101 が賞球コマンドを送信すると、これに応じて払出制御基板 102 から主制御基板 101 に ACK 信号が返される。

10

【0107】

この払出制御基板 102 には、遊技球を打ち込むための遊技者によって操作される操作ハンドル 13 の操作状態を検出する操作センサ 110、及び発射制御基板 127 が接続されている。そして、操作ハンドル 13 の操作状況が操作センサ 110 によって検出されると、払出制御基板 102 は、発射制御基板 127 に接続された発射モータ 33 に対して、駆動信号を出力し、発射モータ 33 は駆動信号に従って遊技球を発射させるようになっている。これにより、上記操作ハンドル 13 の操作量に応じた打ち込み強度をもって上記遊技領域 5 に遊技球が打ち込まれるようになる。

【0108】

20

また、払出制御基板 102 には、下皿 14 に貯えられる遊技球が満タンになったことを検出する下皿満タンスイッチ 128 も接続されており、この検出に基づいて、「遊技球を下皿 14 から取り出して下さい」旨の報知がなされる。

【0109】

また、主制御基板 101 および払出制御基板 102 には、外部端子板 129 が接続されており、始動口 78 や大入賞口 79 等への入賞状態、普通図柄・特別図柄の変動状態および抽選結果に基づく遊技状態等の各種情報が、遊技施設に設けられたホールコンピュータ等へ出力されるようになっている。

【0110】

一方、周辺基板 200 は、図 11 に示すように、周辺制御基板 201 と表示装置制御基板 202 とから構成されている。なお、上記の主制御基板 101 と周辺制御基板 201 との間では、それぞれの入出力インタフェースと入力インタフェースとの間で一方向だけの通信が行われており、主制御基板 101 から周辺制御基板 201 へのコマンド送信はあっても、その逆は行われぬ。また、周辺基板 200 に対しても電源中継端子板 106 を介して電源基板 107 から作動用電力が供給されるようになっている。

30

【0111】

周辺制御基板 201 もまた、CPU 203 をはじめ ROM 204 や RAM 205 等の電子部品を有しており、これら電子部品によって所定の演出制御プログラムを実行することが可能となっている。

【0112】

40

また、周辺制御基板 201 には、音声や音楽の基となる音源を記憶した ROM 206 と、ROM 206 に記憶された音源を基に、演出内容等に応じた音声や音楽を出力する音源 IC 207 とが設けられている。

【0113】

なお、周辺制御基板 201 と表示装置制御基板 202 との間では、それぞれの入出力インタフェースとの間で双方向に通信が行われる。

【0114】

一方、表示装置制御基板 202 には、演出表示装置 4 としての液晶表示器 (LCD) が接続されており、表示装置制御基板 202 には、周辺制御基板 201 から送信されたコマンド信号を処理し、演出表示装置 4 に対して駆動信号を出力する。詳しく説明すると、表

50



示装置制御基板 202 には、CPU 208、RAM 209、ROM 210、VDP 211 及び画像 ROM 212 が備えられている。

【0115】

CPU 208 は、周辺制御基板 201 から送られてきたコマンド信号を入出力インタフェースを介して受信するとともに、そのコマンドを基に演算処理を行って、VDP 211 の制御を行う。RAM 209 は、CPU 208 の作業領域を提供すると共に、表示コマンドに含まれる情報を一時的に記憶する。また、ROM 210 は、CPU 208 用（表示制御用）のプログラムを保持する。

【0116】

VDP（ビデオディスプレイプロセッサ）211 は、演出表示装置 4 に組み込まれた LCD ドライバ（液晶駆動回路）を直接操作する描画回路である。VDP 211 の内部には、レジスタが設けられており、VDP 211 の動作モードや各種表示機能の設定情報等を保持しておくことが可能となっている。そして、このレジスタに保持される各種情報を CPU 208 が書き換えることにより、演出表示装置 4 における表示態様を種々変化させることが可能となる。画像 ROM 212 は、各種の画像データを記憶する不揮発性メモリであり、各種の表示図柄のビットマップ形式画像データおよび背景画像用の JPEG 形式画像データ等が記憶されている。

【0117】

また、周辺制御基板 201 には、ランプ駆動基板 213 および枠装飾中継端子板 214 が接続されている。ランプ駆動基板 213 の出力インタフェースには、遊技盤 6 の中央装飾体 81 を発光装飾させる中央装飾ランプ 215、サイド装飾体 82 を発光装飾させるサイド装飾ランプ 216、可変入賞口 77 を発光装飾させる可変入賞口装飾ランプ 217、及びアタッカ装置 80 を発光装飾させるアタッカ装置装飾ランプ 218 が接続されている。これにより、ランプ駆動基板 213 は、これらの各ランプの点灯状態を切り替えることが可能となっている。

【0118】

また、周辺制御基板 201 に接続された枠装飾中継端子板 214 には、演出表示装置 4 の外周を装飾する上部発光装飾体 15 を発光装飾させる上部装飾ランプ 219、前面扉部材 7 に配置された下部発光装飾体 16 を発光装飾させる下部装飾ランプ 220、及びパチンコ機 1 の所定位置に配置されたスピーカ 221 等が接続されており、周辺制御基板 201 から、これらランプやスピーカに対して駆動信号が出力されるようになっている。

【0119】

[主基板及び周辺基板の機能的構成について] 図 12 に基づいて説明する。

図 12 は、主基板及び周辺基板による遊技内容に関する機能的な構成を概略的に示すブロック図である。

【0120】

本例のパチンコ機 1 は、主基板 100 や周辺基板 200 において、所定の遊技プログラムや演出プログラム等が実行されることで具現化される種々の機能により構成されており、具体的には、図 12 に示すように、主基板 100 には、始動センサ 108 によって始動口 78 への遊技球の受入れが検出されると、所定の乱数を発生する乱数発生手段 300 と、乱数発生手段 300 によって発生した乱数すなわち抽選結果に基づいて特別図柄表示器 131 の特別図柄を変動表示させると共に抽選された抽選結果（発生した乱数）を示唆する特別図柄に停止表示させる特別図柄変動制御手段 301 と、乱数発生手段 300 によって発生した乱数が所定の条件を充足すると（判断処理）、アタッカ装置 80 のアタッカソレノイド 123 を駆動して大入賞口 79 が所定のパターンで開閉動作する有利遊技状態（特別遊技）を発生させる有利遊技状態発生手段 302 と、乱数発生手段 300 によって発生した乱数すなわち抽選結果を制御情報コマンドとして周辺基板 200 へ送信するコマンド送信手段 303 とを備えている。すなわち、この実施の形態では、上記始動口 78 に遊技球が入球したことが上記始動センサ 108 により検出されると、乱数発生手段 300 からの乱数に基づいて大当たりについての抽選が行われる（抽選手段）。そして、この抽選

の結果が大当たりであるときに、上記アタッカ装置 8 0 が所定のパターンで開閉動作される大当たり遊技が行われるようになっている（特別遊技実行手段）。

【 0 1 2 1 】

一方、周辺基板 2 0 0 には、主基板 1 0 0 のコマンド送信手段 3 0 3 から送信された制御情報コマンドを受信するコマンド受信手段 3 0 4 と、コマンド受信手段 3 0 4 によって受信された制御コマンドに応じて演出表示装置 4 に所定の演出画像を表示させる演出表示制御手段 3 0 5 とを備えている。

【 0 1 2 2 】

[ 遊技内容について ]

本例のパチンコ機 1 は、遊技者の正面に演出表示装置 4 が配置されると共に、その下側に遊技領域 5 が配置されている。この演出表示装置 4 には、障害釘や始動口等が表示されていると共に、中央に複数（例えば、三つ）の図柄が表示された状態となっている。そして、まず上皿 1 2 に遊技球を投入した上で、操作ハンドル 1 3 を時計回りに回転させると、球発射装置 2 3 が作動して、遊技盤 6 における遊技領域 5 内上部へ遊技球が打ち込まれて、遊技領域 5 内で遊技球を流下させる遊技ができるようになっている。

【 0 1 2 3 】

ところで、遊技盤 6 には、図示は省略するが、遊技領域 5 内へ進入する遊技球を検出可能な球進入センサが備えられている。この球進入センサからの出力信号は、上記周辺基板（サブ制御基板）2 0 0 に取り込まれ、上記演出表示装置 4 における表示制御に供されることとなる。

【 0 1 2 4 】

すなわち、上記演出表示装置 4 には、遊技領域が画像として表示されており、上記球進入センサからの出力信号が取り込まれるときには、上記画像としての遊技領域にも、該球進入センサからの出力信号に応じて、画像としての遊技球を流下させる表示演出を行うようにしている。これにより、遊技者は、この演出表示装置 4 の表示を見ることで、下方に配置された遊技領域 5 を見なくても、実際に遊技球を打ち込んでいるのが擬似的に体感できるようになっている。

【 0 1 2 5 】

そして、遊技領域 5 に打ち込まれた遊技球が、始動口 7 8 に受入れられると、主基板 1 0 0 において抽選が行われ、その抽選結果（乱数発生手段 3 0 0 によって発生させられた乱数）に応じた演出画像が演出表示装置 4 に表示される。具体的には、演出表示装置 4 に表示された複数の図柄列が変動表示を開始し、発生した乱数に基づく所定の変動時間が経過すると、各図柄が停止表示される演出画像が表示される。この停止表示された図柄の組合せによって、遊技者は抽選結果を認識できるようになっている。

【 0 1 2 6 】

ところで、このパチンコ機 1 では、演出表示装置 4 が正面に配置され遊技領域 5 が下方に配置されているので、遊技者は、その関心が演出表示装置 4 に引きつけられるため、遊技領域 5 において始動口 7 8 に遊技球が受入れられても見落とし易く、始動入賞による期待感が低くなる恐れがあるが、本例では、始動口 7 8 に遊技球が受入れられると、演出表示装置 4 において、表示されている複数の図柄列を回転表示させる前に、画面上に表示された遊技球が画面上の始動口に受入れられる演出画像を表示させてから、複数の図柄列を回転表示させるようになっており、遊技領域 5 を見ていなくても、始動口 7 8 への入賞を認識させることができ、始動入賞により高まる期待感が得られるようになっている。

【 0 1 2 7 】

なお、始動口 7 8 へ遊技球が受入れられてから、複数の図柄列が回転表示されるまでの間、つまり、画面上で遊技球が始動入賞する演出画像が表示されている間、複数の図柄列が微振動するような表示が行われるようになっており、始動入賞による複数の図柄列の変動表示が開始された状態となっている。

【 0 1 2 8 】

この複数の図柄列が変動表示する演出画像として、一つの変動する図柄列を残して停止

10

20

30

40

50

表示された図柄の組合せが特定条件（リーチ）を充足するように表示された後に表示される演出画像（所謂、リーチ演出画像）を表示する際には、演出表示装置４の画面全体を用いて表示することで、より大画面で表示させることができ、臨場感溢れる演出画像によって大当りへの期待感を増させて、より興趣の高められる演出を行うことができる。

【０１２９】

そして、始動入賞による抽選の結果、停止表示された図柄の組合せが「大当り」を示唆する組合せで表示されると、大当り遊技（特別遊技）として、遊技領域５内のアタッカ装置８０の大入賞口７９が所定のパターンで開閉動作をするようになっている。

【０１３０】

なお、本例では、一般入賞口７６、可変入賞口７７、始動口７８、及び大入賞口７９に遊技球が受入れられる（入賞する）と、受入れられた入賞口に応じた数の遊技球が払出装置９によって払出されるようになっている。例えば、一般入賞口７６では１０個、可変入賞口７７では１３個、始動口７８では３個、そして、大入賞口７９では１３個の遊技球が夫々払出されるようになっている。

【０１３１】

以上説明したように、この実施の形態にかかる遊技機によれば、以下のような多くの優れた効果が得られるようになる。なお、以下に列記する効果（１）～（３４）は、この実施の形態にかかる遊技機によって得られる効果の一例である。

【０１３２】

（１）上記外枠２及び本体枠３（遊技機本体）の下側の領域として区分されることとなる第２の領域に収められるような小サイズの遊技盤（簡易遊技盤）６を、当該第２の領域のうちの上記前面扉部材７の開閉軸が設けられる側（ヒンジ機構１８が設けられる側）に偏倚させて設けるようにすることで、上記前面扉部材７の開閉される側（上記実施の形態では「左」）から不正行為が行われることを好適に抑制することができるようになる。なおここでの不正行為とは、上記前面扉部材７を不正に開けて、その開放された側から線材等を差込むことによって、遊技盤６に植設された障害釘を曲げたり、各種入賞口７６～７９内のセンサ１０８、１１３、１１５、１１７などを誤作動させたりする等の行為のことである。すなわち、上記遊技盤６の遊技領域５が上記前面扉部材７の開閉される側から遠い位置に設けられていることから、このような不正行為を行おうにも、例えば上記前面扉部材７を大きく開ける必要があるなど、該不正行為の実行をし難くさせることができるようになる。

【０１３３】

（２）上記前面扉部材７の開閉される側からの不正行為を抑制する上では、上記遊技盤６についてはこれを上記第２の領域の中央に配設させておき、その遊技領域５のみを上記前面扉部材７の開閉軸側に偏倚させるようにすることも考えられる。ただし、上記遊技盤６これ自体を上記前面扉部材７の開閉軸側に偏倚させて設けるようにしたため、その逆側となるスペースには空きのスペースを生み出すことができるようになり、上記外枠２及び本体枠３（遊技機本体）の下側の領域として区分されることとなる第２の領域の有効利用を図ることができるようになる。

【０１３４】

（３）上記遊技盤６のより具体的なサイズとして、その横方向の最大幅を、上記第２の領域のうちの上記前面扉部材７のヒンジ機構１８が設けられる側に当該遊技盤６が偏倚される程度に小さく設定することとした。そしてこの上で、縦方向の最大幅についてはこれを、このように小さくされた横方向の最大幅よりもさらに小さく設定することとした。このため、上記遊技領域５を遊技球が流下する際の流下経路の数が少なくなり、これによって操作ハンドル１３に操作誤りが生じにくくなる。

【０１３５】

（４）小サイズの遊技盤６とした上で、該遊技盤６の遊技領域５を視認可能となるように覆う上記前面扉部材７を、同遊技盤６の上記小さくされた縦方向の最大幅に合わせた高さをもって、上記第１の領域及び上記第２の領域のうちの上記第２の領域のみを覆うかた

10

20

30

40

50

ちで設けることとした。このように、上記前面扉部材 7 の高さを、上記遊技盤 6 の上記小さくされた縦方向の最大幅に合わせるようにすれば、上記前面扉部材 7 の開閉軸側の上下に設けられているヒンジ機構 18 間の距離も自ずと短くなる。すなわちこの場合、それらヒンジ機構 18 間に撓みが生じにくくなることから、それらヒンジ機構 18 間に所定の工具を差込まれて上記前面扉部材 7 の開閉軸側が挟られるようなことがあったとしても、それらヒンジ機構 18 間に隙間が形成されにくくなる。これにより、上記前面扉部材 7 の開閉軸側（上記実施の形態では「右」）から不正行為が行われることを好適に抑制することができるようになる。なお、ここでの不正行為としては、例えば、前面扉部材 7 を開閉させるために上下に配置されるヒンジ機構 18 間において、ボールのような工具を差込んで挟むことで、前面扉部材 7 を撓ませて、その開閉軸側に隙間を形成させ、その隙間から遊技領域 5 内に線材等を差込むことによって、遊技盤 6 に植設された障害釘を曲げたり、各種入賞口 76 ~ 79 内のセンサ 108、113、115、117 などを誤作動させたりする等の行為のことである。また、前面扉部材 7 を従来の遊技機よりも小さくしているので、前面扉部材 7 に必要な材料をより少なくすることができると共に、既存の生産ラインに流すことができ新たな生産ラインを作る必要がないので、総じてコストが増加するのを抑制することができる。また、前面扉部材 7 が小さくなることで、軽量化して取り回しがし易くなるので、前面扉部材 7 の組立作業や遊技機への取付作業等が楽になり、作業性を向上させることができる。また、パチンコ機 1 の前面における上下方向の上半分が演出表示装置 4 とされ、その下側に遊技盤 6 を配置しているので、蓋然的に、遊技盤 6 の大きさがパチンコ機 1 の上下方向に対して半分以下の大きさとなり、従来のパチンコ機における遊技盤と比較して小さくすることができ、これにより、遊技盤 6 を形成する材料が増加するのを抑制することができると共に、既存の生産ラインでも対応させて製造にかかるコストが増加するのを抑制することができ、上述の前面扉部材 7 と同様の作用効果を得ることができるようになる。

#### 【0136】

（５）上記遊技盤 6 が上記開閉軸の設けられる側に偏倚して設けられることによって生じた当該遊技盤 6 とは逆側となるスペースに、上記遊技盤 6 の遊技領域 5 に遊技球を発射する球発射装置（打出装置）23 を配設することとした（図 5 ~ 図 7 参照）。このような構成では、上記第 2 の領域の有効利用はもとより、上記球発射装置（打出装置）23 による遊技球の打ち出し箇所から、上記遊技盤 6 の遊技領域 5 内に遊技球が打ち込まれる箇所までの距離が短くなる。このため、上記打ち出し箇所から上記打ち込まれる箇所までの経路を遊技球が通るときに該遊技球が受ける摩擦のバラツキが小さくなる。これにより、上記遊技領域 5 内に遊技球が進入する際の速度にバラツキが生じてしまうようなことが好適に抑制されるようになり、上記遊技領域 5 に無駄な遊技球が打ち込まれるようなことがさらに抑制されるようになる。すなわち、球発射装置 23 から発射された遊技球が遊技領域 5 内の上部に到達するまでの間に、遊技球を案内するための案内レール 71 等と接触する距離が従来よりも短くなり、案内レール 71 等との接触による摩擦によって遊技球が強く回転して遊技球の動きのバラツキが大きくなったり、案内レール 71 等との接触による摩擦抵抗によって遊技球の速度が減衰したりして、狙った位置に遊技球を打ち込めなくなるのを抑制することができ、遊技者の興趣が低下するのを防止することができる。

#### 【0137】

（６）上記払出装置 9 から払出された遊技球を貯留する上皿 12 及び下皿 14（貯留皿 12、14）を、上記前面扉部材 7 のうちの上記球発射装置（打出装置）23 を覆う部分に設けることとした。すなわち、遊技球が上記遊技領域 5 に打ち出される際の上記上皿 12 及び下皿 14 の少なくとも一方には通常、多くの遊技球が貯留されている。この点、このような上皿 12 及び下皿 14 を、上記前面扉部材 7 のうちの上記球発射装置 23 を覆う部分に設けることとしたため、上記球発射装置 23 によって遊技球が打ち出される際の衝撃音によって上記前面扉部材 7 が振動してしまうようなことが、上記上皿 12 及び下皿 14 に貯留されている遊技球の重さによって好適に抑制されるようになる。

#### 【0138】

(7) 上記前面扉部材7のうちの上記遊技盤6の遊技領域5が形成されない箇所を覆う部分に上記操作ハンドル13を、上記前面扉部材7の開閉軸側に設けることとした。したがって、上記操作ハンドル13の操作量を遊技者が確認するときの同遊技者の視野方向には上記遊技領域5が置かれることとなり、これによって遊技者は、上記操作ハンドル13の操作量を見ながら、その視野方向を大きく変えることなく、該操作量に対する実際の打ち込み強度を確認することができるようになる。これにより、操作ハンドル13に操作誤りが生じることを抑制することができるようになり、ひいては上記遊技領域5に無駄な遊技球が打ち込まれ、遊技者に不利益が生じるようなことも好適に抑制することができるようになる。また、上記操作ハンドルを、上記簡易遊技盤に対して上記前面扉部材を隔てた位置(近傍)に設けることとしたため、遊技者は、上記操作ハンドルの操作量に対する実際の打ち込み強度を容易に確認することができるようになる。

10

【0139】

(8) 上記演出表示装置(演出画像表示装置)4の前面には、前面扉部材7を設けないこととした。このため、遊技者は、上記演出表示装置4を、上記前面扉部材7を介することなく見ることができるようになり、上記演出表示装置4に表示される演出画像の視認性が向上するようになる。

【0140】

(9) 上記外枠2及び本体枠3(遊技機本体)を大きく上下に区分して見たとき、上記外枠2及び本体枠3(遊技機本体)の下側の領域として区分されることとなる上記第2の領域に、上記遊技領域5に打ち込まれる遊技球が貯留される上皿12、及び上記遊技領域5に遊技球を打ち込むために遊技者が操作する操作ハンドル13のほか、上記遊技領域5を有するとともに、上記遊技領域5上に設けられる遊技用部材の種類及び数に見合ったサイズとされた遊技盤(簡易遊技盤)6を設けることとした。このような簡易遊技盤では、上記遊技領域5上に設けられる遊技用部材の種類及び数に見合ったサイズ(小サイズ)とされていることから、その中央部分に例えば液晶表示器等が配設されるがゆえにそのサイズも大きくされたような遊技盤(通常サイズの遊技盤)よりも、上記遊技領域5に打ち込まれた遊技球の流下経路が短くなる。これにより、上記遊技盤6の遊技領域5に、1分間に100個弱程度の遊技球が順次打ち込まれたときの同遊技領域5上の遊技球の数(同時に流下する遊技球の数)が、大幅に減少するようになる。すなわち、例えば始動口78などの遊技用部材に何ら作用(入賞など)し得ないことが明らかな遊技球(目視する必要のない遊技球)の選別はもとより、上記遊技領域5を流下する遊技球の各々を目視することがより容易にできるようになるため、遊技の興趣の低下がより好適に抑制することができるようになる。また、小サイズの遊技盤(簡易遊技盤)6としたことで、同遊技盤6を、上記上皿12及び上記操作ハンドル13共々、上記外枠2及び本体枠3(遊技機本体)の下側の領域として区分されることとなる上記第2の領域に配設することができるようになる。また、遊技盤6が小サイズとなることでその剛性も高まるようになる。特に、その中央部分に例えば液晶表示器等が配設するための孔が形成されることもなくなり、これによって遊技盤6の剛性が飛躍的に高められるようになる。

20

30

【0141】

(10) 上記遊技盤6が上記第2の領域に配設されたことで、遊技者から注目され易い第1の領域の全域に亘って、弾球遊技の状況を所定の演出によって遊技者にアピールする演出表示装置(演出装置)4のみを設けることができるようになる。これにより、遊技者は、操作ハンドル13の操作具合を維持して以降は、このような大きな演出装置による演出を楽しみながら遊技することができるようになる。

40

【0142】

(11) 上記実施の形態では、上記外枠2及び本体枠3(遊技機本体)に、上記遊技盤6及び上記演出表示装置(演出画像表示装置)4の配設スペースを、その上端部から下端部(操作ハンドル13が設けられる部分)にかけて上記遊技盤6及び上記演出表示装置4の別に設けることとした(図4、図7参照)。そしてこの上で、上記アタッカ装置(開閉装置)80及び上記始動口78が少なくとも設けられる遊技領域5を有する遊技盤6と、

50

該遊技盤 6 の上記遊技領域 5 が形成される前面よりも大きな面積をもった表示領域（表示面）を有する上記演出表示装置 4 とを、上記本体枠 3 の上端部から下端部に亘ってその高さ方向に並ぶように配設することとした。すなわち、演出画像が現れる表示面を遊技盤 6 の前面よりも大きな面積をもって形成する、といった演出表示装置 4 の極端な大型化を実現しつつも、こうした遊技盤 6 及び演出表示装置 4 を、上記本体枠 3 の上端部から下端部にかけて設けられた配設スペースによってその高さ方向に並ぶように配設可能とした。これにより、演出表示装置 4 の極端な大型化を図りながらも、上記演出表示機能と上記遊技機能との競合が避けられるようになり、それらの好適な両立を図ることができるようになる。また、演出表示装置 4 の極端な大型化によって、図柄の変動表示の見やすさ（視認性）、ダイナミックさ、等の演出表示機能の向上も図られるようになる。

10

#### 【0143】

（12）上記遊技盤 6 と上記演出表示装置（演出画像表示装置）4 とを高さ方向に並ぶように配置したので、たとえ演出画像の表示中に遊技球を遊技領域内に打ち込んでも、演出画像が遊技球によって邪魔されることが無く、演出画像に専念させて興趣が低下するのを防止することができるようになる。また、遊技領域 5 内に遊技球を打ち込んでも、演出表示装置 4 の演出画像が見辛くなることがないので、演出画像の表示中でも継続して遊技球の打ち込み操作をさせることができ、遊技者により止め打ちされるのを回避させることができるようになる。

#### 【0144】

（13）上記外枠 2 及び本体枠 3（遊技機本体）の上端部から下端部にかけて上記遊技盤 6 及び上記演出表示装置（演出画像表示装置）4 の別に設けられた配設スペースを、上記演出表示装置 4 が上記遊技盤 6 よりも上側に配設されるかたちで設けることとした（図 4 及び図 7 参照）。このような構成では、上記遊技盤 6 の上記遊技領域 5 が形成される面よりも大きな面積をもった上記表示領域（表示面）を有する上記演出表示装置 4 を、上記外枠 2 及び本体枠 3 の上側の領域に配設することとしたため、同演出表示装置 4 の表示面に表示される演出画像を見易くすることができ、演出画像をより効果的に表示させることができるようになる。

20

#### 【0145】

（14）パチンコ機 1 前面の上半分に演出表示装置 4 を配置すると共に、その下側に遊技盤 6 を着脱可能に支持するようにしており、遊技盤 6 に演出表示装置 4 が備えられていないので、遊技盤 6 を簡単な構成として機種の変更にかかるコストを低減させることができると共に、上側に演出表示装置 4 が下側に遊技盤 6 が配置されたこれまでに無い斬新な外観（レイアウト）のパチンコ機 1 としており、他のパチンコ機に対して大きく差別化することができる、遊技者の関心を引き付けて興趣が低下するのを防止することができる。

30

#### 【0146】

（15）遊技領域 5 内の始動口 7 8 に遊技球が受入れられると所定数の遊技球が払出されると共に所定の抽選結果が抽選され、抽選された抽選結果に応じた演出画像が演出表示装置 4 に表示され、演出表示装置 4 に有利遊技状態（大当たり遊技）が発生することを示唆する演出画像が表示されるか否かでハラハラ・ドキドキさせて遊技者の期待感を高め、有利遊技状態の発生する抽選結果が表示されると大入賞口 7 9 が所定のパターンで開閉する有利遊技状態が発生し、その際に大入賞口 7 9 に遊技球が受入れられると所定数の遊技球が払出されるような遊技が可能なパチンコ機 1 とすることができる。そして、パチンコ機 1 の上半分が演出表示装置 4 とされているので、演出表示装置 4 に表示された演出画像を大画面で見せて、演出画像が否が応でも遊技者の視界に入り、演出画像への関心を強く引き付けることができ、遊技者の興趣が低下するのを防止することができる。

40

#### 【0147】

（16）従来のパチンコ機では遊技球が流下する遊技領域が配置された位置に、大画面の演出表示装置 4 のみが配置されたパチンコ機 1 とすることができるので、従来のパチンコ機とは全く異なるインパクトの高い外観のパチンコ機 1 となり、その外観により差別化して遠くからでも一見して本パチンコ機 1 を識別することができ、本例のパチンコ機 1 に

50

対して遊技者の関心を強く引き付けさせることができると共に、多種類あるパチンコ機の中から遊技するパチンコ機として本例のパチンコ機 1 を選択させることができる。

【 0 1 4 8 】

( 1 7 ) パチンコ機 1 全体の略半分の大きさの演出画像を表示させることができるので、大画面により表示される演出画像の迫力を更に増大させることができ、演出画像をより楽しませることができると共に、遊技者の関心をより強く引き付けることができ、演出画像へ専念させて遊技者の興味が低下するのを抑制することができる。

【 0 1 4 9 】

( 1 8 ) 始動口 7 8 や大入賞口 7 9 等に遊技球が受入れられると所定数の遊技球が払出されて遊技者に利益が付与されるので、大入賞口 7 9 が受入可能となる有利遊技状態（大当たり遊技）の発生中では、遊技者の関心が必然的に遊技領域 5 内の大入賞口 7 9 へと移ることとなり、演出表示装置 4 と比較して相対的に見辛い位置に遊技領域 5 が配置されていても遊技者の興味が低下することは無く、問題なく遊技を継続させることができると共に、有利遊技状態の発生前すなわち抽選にかかる演出画像の表示中では見易い位置に配置された演出表示装置 4 による表示に専念させて演出画像をより楽しませて遊技者の興味が低下するのを防止することができる。

【 0 1 5 0 】

( 1 9 ) 演出表示装置 4 が大画面となり遊技者の関心を演出表示装置 4 により強く引き付けることができるので、遊技領域 5 内を特に意識して見なければ、遊技領域 5 内の遊技球に気が付き難く、抽選結果（乱数）に応じた演出画像の表示中に遊技領域 5 内の遊技球によって気が散らされるのを防止することができ、興味が低下するのを抑制することができる。また、演出表示装置 4 に対して遊技領域 5 を意識して見ることとなるので、無意識のうちに視線や焦点移動が行われるのを抑制することができ、早期に眼球疲労を来たして興味が低下するのを防止することができる。

【 0 1 5 1 】

( 2 0 ) 本体枠 3 の前側に演出表示装置 4 を配置支持しており、遊技盤の後側に演出表示装置が配置された従来のパチンコ機と比較して、より遊技者に近い位置に演出表示装置 4 を配置しているので、より演出表示装置 4 に表示される演出画像を見易くすることができ、演出画像をより効果的に表示させることができると共に、従来のパチンコ機とは明らかに外観が異なるパチンコ機 1 とすることができ、遊技者の関心を強く引き付けることができる。

【 0 1 5 2 】

( 2 1 ) 演出表示装置 4 や払出装置 9 等を支持する本体枠 3 を外枠 2 に対して前側へ開閉可能に支持するようにしているので、外枠 2 を遊技ホール等の島設備に固定した状態でも、本体枠 3 を前側へ開くことで、島設備の裏側に回りこまなくても、本体枠 3 の後面側を見ることができ、本体枠 3 に支持された演出表示装置 4 や払出装置 9 等の修理や点検等のメンテナンスを容易に行うことができる。

【 0 1 5 3 】

( 2 2 ) 遊技盤 6 の横に球発射装置 2 3 を配置しており、球発射装置 2 3 から遊技盤 6 における遊技領域 5 内の上部までの距離を、遊技盤 6 の下方に球発射装置 2 3 を配置した従来のパチンコ機よりも可及的に近くすることができるので、遊技者が操作ハンドル 1 3 を操作してから遊技領域 5 内へ遊技球が進入する（打ち込まれる）までの時間を可及的に短くしてタイムラグを少なくすることができる。つまり、遊技球の打ち込み操作の応答性を向上させることができるので、操作ハンドル 1 3 を操作して可変入賞口 7 7 や大入賞口 7 9 が作動中等の狙いたいタイミングで遊技球を打ち込むことができ、遊技者の興味が低下するのを防止することができる。

【 0 1 5 4 】

( 2 3 ) 遊技盤 6 の横に球発射装置 2 3 を配置しており、従来のパチンコ機のように遊技盤の下方に球発射装置を配置した場合と比較して、遊技盤 6 の下側に球発射装置 2 3 を配置するスペースを確保する必要が無く、本体枠 3 の下半分の高さと同様の高さの遊技盤

10

20

30

40

50

6とすることができ、遊技領域5の高さを可及的に広く取ることができるので、パチンコ機1の上半分に演出表示装置4を下半分に遊技盤6を夫々配置したような斬新な外観のパチンコ機1としても、遊技盤6が必要以上に小さくなるのを防止することができ、大画面による演出画像の表示だけでなく、遊技球の動きも楽しませられるパチンコ機1とすることができる。

【0155】

(24) 遊技盤6の横に球発射装置23を配置しており、球発射装置23から遊技領域5内の上部までの距離を短くすることができるので、球発射装置23の発射強さを従来のものよりも弱くすることができ、球発射装置23や案内レール71等の強度を従来のものと同等若しくは低下させることができ、球発射装置23等にかかるコストが増加するのを抑制することができる。

10

【0156】

(25) 前面扉部材7に操作ハンドル13を配置している、つまり、従来のパチンコ機よりも遊技領域5に近い位置に操作ハンドル13を配置しているので、外観上、遊技者から球発射装置23が配置された位置が見えなくても、遊技領域5に近い位置に配置された操作ハンドル13により、遊技領域5の近くに球発射装置23が配置されているような印象を与えることができ、而して、操作ハンドル13の操作に関するタイムラグが少ない印象を与えて遊技領域5内の入賞口76, 77, 78, 79等を狙い易そうなパチンコ機1とすることができ、本パチンコ機1に対する期待感を高めることができると共に、数あるパチンコ機の中から本パチンコ機1を選択させて本機で遊技させることができる。

20

【0157】

(26) 前面扉部材7に操作ハンドル13を配置しているので、パチンコ機1の下半分に前面扉部材7を配置しても、操作ハンドル13の位置を、従来のパチンコ機と略同じ位置に配置することが可能となり、従来のパチンコ機における操作ハンドルの配置位置に慣れた遊技者に対して違和感を与えるのを防止することができ、遊技に対する興趣が低下するのを抑制することができる。

【0158】

(27) 本体枠3に遊技盤6から排出される遊技球を収集して後側下方へ排出する球排出口31を備えており、本体枠3により遊技盤6から排出された遊技球を収集して所定の位置から後方へ排出させることができるので、機種変更によって遊技盤6を交換しても、パチンコ機1外の島設備等に備えられた、パチンコ機1から排出される遊技球を受ける設備を変更する必要が無く、機種変更にかかるコストが増加するのを抑制することができる。

30

【0159】

(28) 本体枠3に、遊技盤6を支持するための枠状の遊技盤支持部22を備えて、その遊技盤支持部22から遊技盤6が脱落するのを防止する係止機構26を具備しているので、本体枠3の遊技盤支持部22に支持された遊技盤6が係止機構26によって係止されることで、遊技盤支持部22から脱落するのを防止することができ、着脱可能に支持された遊技盤6を確実に本体枠3に支持させることができる。

【0160】

40

(29) 本体枠3に、枠状の遊技盤支持部22の後側開口を閉鎖する裏板29を更に備えるようにしており、本体枠3の遊技盤支持部22に支持された遊技盤6の後側を、裏板29によって閉鎖することができるので、パチンコ機1の裏側から遊技盤6に対して不正行為を行おうとしても、裏板29によって阻止することができ、遊技盤6に対して不正行為が行われるのを防止することができる。

【0161】

(30) 本体枠3では、第一ヒンジ機構17と近い位置に払出装置9を支持するようにしているので、本体枠3に払出装置9を介して大きな重量(荷重)がかかっても、第一ヒンジ機構17にかかるモーメントを可及的に小さくすることができ、第一ヒンジ機構17にかかる負荷を少なくして第一ヒンジ機構17が変形したり破損したりするのを防止する

50



ことができる。

【 0 1 6 2 】

( 3 1 ) 第二ヒンジ機構 1 8 側に寄せて遊技盤 6 を支持しているの、第二ヒンジ機構 1 8 側とは反対側の本体枠 3 の端と遊技盤 6 との間に所定のスペースを確保することができ、その確保したスペースに第二ヒンジ機構 1 8 によって軸支された前面扉部材 7 を本体枠 3 の前面に施錠するための施錠孔 3 2 及び施錠装置 6 6 を配置することができ、この施錠装置 6 6 等によって前面扉部材 7 を本体枠 3 に対して施錠することで、本体枠 3 に支持された遊技盤 6 等に対して不正行為が行われるのを防止することができる。また、第二ヒンジ機構 1 8 とは反対側に確保できるスペースに、上述の施錠装置 6 6 等の他に、球発射装置 2 3 等も配置することができ、本体枠 3 における遊技盤 6 横のスペースを有効利用して無駄を無くすと共に、限られた範囲内において遊技盤 6 を可及的に大きくできるようにすることができる。

10

【 0 1 6 3 】

( 3 2 ) 払出装置 9 から払出された遊技球を貯留する上皿 1 2 及び下皿 1 4 を、前面扉部材 7 の前側に配置しているので、従来のパチンコ機のように前面扉部材 7 の下側に遊技球を貯留する下皿等を配置する必要が無く、前面扉部材 7 の下側に上皿 1 2 及び下皿 1 4 を配置するスペースを確保しなくても良いので、その分、前面扉部材 7 の下端をパチンコ機 1 の下端へ近づけて前面扉部材 7 を大きくする、つまり、遊技盤 6 ( 遊技領域 5 ) を可及的に大きくすることができ、遊技領域 5 内での遊技球の動きを楽しませて、遊技者の興趣が低下するのを防止することができる。

20

【 0 1 6 4 】

( 3 3 ) 操作ハンドル 1 3 の操作状況を機械的に打撃強度変更手段 5 5 に伝達させるようにしているので、操作状況を検知するセンサ、及び発射強さを变化させるためのモータやソレノイドとそれらを制御する制御装置等の電気部品を用いる必要が無く、遊技球の発射にかかるコストが増加するのを抑制することができる。また、前面扉部材 7 が開状態の時は、操作状況が伝達されないようになっている。つまり、開閉により位置が変化する操作ハンドル 1 3 に対して、操作状況を常時伝達させるような構造とする必要が無く、ハンドルカム 5 7、第一伝達部材 5 8、クランク部材 5 9、第二伝達部材 6 1、及びスライド部材 6 4 等の操作伝達手段の構成を簡略化させてコストが増加するのを防止することができる。

30

【 0 1 6 5 】

( 3 4 ) 遊技盤 6 の左側に球発射装置 2 3 が配置されると共に、その反対側に操作ハンドル 1 3 が配置されるので、一般的な遊技者の利き手である右手で操作ハンドル 1 3 を操作することができる。また、球発射装置 2 3 に対して前面側から遊技球を供給するための上皿 1 2 が遊技盤 6 の左側に配置されることとなるので、右手で操作ハンドル 1 3 を操作しつつ左手で遊技球を扱うことが可能となり、従来のパチンコ機と同様の感覚で遊技することができ、遊技者に違和感を与えて興趣を低下させてしまうのを防止することができる。

【 0 1 6 6 】

以上、本発明について好適な実施形態を挙げて説明したが、本発明はこれらの実施形態に限定されるものではなく、以下に示すように、本発明の要旨を逸脱しない範囲において、種々の改良及び設計の変更が可能である。

40

【 0 1 6 7 】

例えば、「遊技機本体」としては、少なくとも演出表示装置 4 や遊技盤 6 を直接的又は間接的に遊技ホール等の島設備に固定支持できるものであれば良く、例えば、「遊技機の外周に配置される枠状の外枠」、「外枠に対して開閉可能に取付けられる本体枠」、等が挙げられる。

【 0 1 6 8 】

また、上記遊技盤 6 は、例えば、上記遊技機本体における高さの略半分の高さとされた遊技盤など、その遊技領域 5 に、こうした遊技用部材が専ら搭載されるためのサイズとさ

50

れた簡易遊技盤であることが望ましい。

【0169】

また、演出表示装置4は、上記遊技機本体の上側の領域として区分されることとなる上記第1の領域に設けられるものであればよい。なお、演出表示装置4としては、「液晶表示装置(LCD)」、「EL表示装置」、「プラズマ表示装置」、「CRT」、「レーザーディスプレイ」、等を採用することができる。また、薄型の表示手段を用いることが望ましい。また、演出表示装置4の大きさとしては、「遊技機における外形の左右方向の略全体に亘る大きさのもの」、等が挙げられる。また、同上記実施の形態において上記演出表示装置4が設けられた箇所には、例えば、聴覚に刺激を与えることによって弾球遊技の状況を遊技者にアピールする音響システムや、視覚に刺激を与えることによって弾球遊技の状況を遊技者にアピールする各種のランプ装置や、上記弾球遊技の状況に応じて動作する役物を有する役物装置(遊技機の前後に貫通するように形成されて弾球遊技の状況を遊技者にアピールするモニュメント装置など)や、それら装置の組み合わせなど、を配設するようにしてもよい。また、演出表示装置4に対して見る方向によって異なる画像が見えるようなものとしてもよい。

10

【0170】

また、演出表示装置のダイナミックさ、といった点では上記実施の形態よりも劣るものの、上記演出表示装置4の配設スペースに、複数の演出表示装置を設けることも可能ではある。

【0171】

20

また、演出表示装置のダイナミックさ、といった点では上記実施の形態よりも劣るものの、上記演出表示装置4の配設スペースに、演出表示装置4の取付用板を設置しておき、該取付用板に設けられる取付孔に差し込まれるかたちで上記演出表示装置4を配設することも可能ではある。このような構成では、上記取付用板に設けられる取付孔の大きさを調整することによって、演出表示装置4の各種サイズに容易に適応可能となる。

【0172】

更に、「遊技盤6」としては、「前側に遊技領域5が形成され後側が視認不能な遊技盤」、「前側に遊技領域5が形成され後側が視認可能な遊技盤」、「後側が視認可能とされ前後に遊技領域5が形成された遊技盤」、等が挙げられる。なお、遊技盤6の大きさとしては、その遊技領域5の高さが少なくとも300mm以上となることが望ましい。これよりも低いと、遊技球が遊技領域内に打ち込まれてから排出されるまでの最短時間が短くなりすぎて、遊技者に対して遊技媒体の動きを楽しませられなくなる恐れがあるからである。

30

【0173】

また、「前面扉部材7」としては、「遊技盤6の遊技領域5に対応した位置に、窓部が形成されていると共に窓部を閉鎖するようにガラス板等の透明板が備えられたもの」、「全体が透明な部材により形成されることで遊技領域5が視認可能とされたもの」、等が挙げられる。

【0174】

なお、上記演出表示装置4の表示面については、上記外枠2及び本体枠3(遊技機本体)の前面、つまり、遊技機の前面側に配置することが望ましい。これにより、遊技盤6の後側に液晶装置等が配置される従来の遊技機と比較して、より遊技者に近い位置に演出演出表示装置4を配置しているので、同演出表示装置4に表示される演出画像をより見やすくすることができ、演出画像を効果的に表示させることができると共に、従来の遊技機とは明らかに外観が異なる遊技機とすることができ、遊技者の関心を強く引き付けることができる。

40

【0175】

次に、上記実施形態及び別例から把握できる技術的思想及び手段を以下に追記する。

【0176】

(技術的思想1)

50

島設備に設置される遊技機本体と、

遊技球が打ち込まれる遊技領域にて遊技球を流下させる弾球遊技において、所定の条件が満たされたか否かについての判断処理を行うとともに、前記所定の条件が満たされた旨判断したときは、遊技者に有利な特別遊技を行う制御装置と、を備え、

前記遊技機本体を大きく上下に区分して見たとき、前記遊技機本体の上側の領域として区分されることとなる第1の領域には、

前記弾球遊技にて遊技球が流下した結果状況を所定の演出によって遊技者にアピールする演出装置が設けられてなり、

前記遊技機本体の下側の領域として区分されることとなる第2の領域には、

当該第2の領域の前面を覆う前面扉部材が前記遊技機本体に対して開閉軸により開閉可能に設けられるほか、

さらに、前記遊技領域を有するとともに、横方向の最大幅よりも縦方向の最大幅のほうが小さくされた簡易遊技盤が、前記前面扉部材の内側にて、当該第2の領域のうちの前記前面扉部材の前記開閉軸の設けられる側に偏倚して設けられてなり、

前記前面扉部材は、前記開閉軸の設けられる側に偏倚した前記簡易遊技盤の前記遊技領域が視認可能となるように該簡易遊技盤の前記小さくされた縦方向の最大幅に合わせた高さをもって、前記第1の領域及び前記第2の領域のうちの前記第2の領域のみを覆うかたちで設けられてなる

ことを特徴とする遊技機。

【0177】

上記構成では、上記遊技機本体を大きく上下に区分して見たとき、上記遊技機本体の上側の領域として区分されることとなる第1の領域には、上記弾球遊技にて遊技球が流下した結果状況を所定の演出によって遊技者にアピールする演出装置を設けるとともに、上記遊技機本体の下側の領域として区分されることとなる第2の領域には、当該第2の領域の前面を覆う前面扉部材を上記遊技機本体に対して開閉軸により開閉可能に設けることとした。

【0178】

そして、上記第2の領域には、さらに、上記遊技領域を有するとともに、横方向の最大幅よりも縦方向の最大幅のほうが小さくされた簡易遊技盤を、上記前面扉部材の内側にて、当該第2の領域のうちの上記前面扉部材の前記開閉軸の設けられる側に偏倚させて設けることとした。そしてこの上で、上記前面扉部材については、上記開閉軸の設けられる側に偏倚した上記簡易遊技盤の遊技領域が視認可能となるように該簡易遊技盤の上記小さくされた縦方向の最大幅に合わせた高さをもって、上記第1の領域及び上記第2の領域のうちの上記第2の領域のみを覆うかたちで設けることとした。

【0179】

このように、上記遊技機本体の下側の領域として区分されることとなる第2の領域に収められるような小サイズの簡易遊技盤を、当該第2の領域のうちの上記前面扉部材の開閉軸が設けられる側に偏倚させて設けるようにすることで、上記前面扉部材の開閉される側から不正行為が行われることを好適に抑制することができるようになる。なおここでの不正行為とは、上記前面扉部材を不正に開けて、その開放された側から線材等を差込むことによって、その遊技領域に設けられている始動口などに遊技球を入球させ易くする行為や、上記始動判断手段を誤判断させる行為、等々が挙げられる。すなわち、上記簡易遊技盤の遊技領域が上記前面扉部材の開閉される側から遠い位置に設けられていることから、このような不正行為を行おうにも、例えば上記前面扉部材を大きく開ける必要があるなど、該不正行為の実行をし難くさせることができるようになる。

【0180】

ちなみに、上記簡易遊技盤のより具体的なサイズとしては、まず、その横方向の最大幅は、上記第2の領域のうちの上記前面扉部材の開閉軸が設けられる側に当該簡易遊技盤が偏倚される程度に小さく設定されることとなる。ただし、上記簡易遊技盤によれば、このように小さくされた横方向の最大幅よりも縦方向の最大幅のほうがさらに小さくされたサ

10

20

30

40

50

イズが採用されている。

【 0 1 8 1 】

そして、このような小サイズの簡易遊技盤とした上で、該簡易遊技盤の遊技領域を視認可能となるように覆う上記前面扉部材を、同簡易遊技盤の上記小さくされた縦方向の最大幅に合わせた高さをもって、上記第 1 の領域及び上記第 2 の領域のうちの上記第 2 の領域のみを覆うかたちで設けることとした。このように、上記前面扉部材の高さを、上記簡易遊技盤の上記小さくされた縦方向の最大幅に合わせるようにすれば、例えばヒンジ機構（開閉させるための機構）などの部材がその高さ方向に複数設けられているような場合には、それら部材間の距離が自ずと短くなる。すなわちこの場合、それら部材間に撓みが生じにくくなることから、それら部材間に所定の工具を差込まれて上記前面扉部材の開閉軸側が挟まれるようなことがあったとしても、それら部材間に隙間が形成されにくくなる。これにより、上記前面扉部材の開閉軸側からも不正行為が行われることを好適に抑制することができるようになる。なお、ここでの不正行為としては、例えば、前面扉部材を開閉させるために上下に配置されるヒンジ機構間において、パールのような工具を差込んで挟むことで、前面扉部材を撓ませて、その開閉軸側に隙間を形成させ、その隙間から遊技領域内に線材等を差込むことによって、その遊技領域に設けられている始動口などに遊技球を入球させ易くする行為や、上記始動判断手段を誤判断させる行為、等々が挙げられる。

10

【 0 1 8 2 】

また、上記構成では、上記前面扉部材が従来のものよりも小さくなるため、前面扉部材に必要な材料をより少なくすることができると共に、既存の生産ラインに流すことができる。また、前面扉部材が小さくなることで、軽量化して取り回しがし易くなるので、前面扉部材の組立作業や遊技機への取付作業等が楽になり、作業性を向上させることができる。

20

【 0 1 8 3 】

また、このような小サイズの簡易遊技盤を備えるようにすれば、上記遊技領域を遊技球が流下する際の流下経路の数が少なくなり、これによって操作ハンドルに操作誤りが生じにくくなる。

【 0 1 8 4 】

（技術的思想 2）

前記遊技機本体の下側の領域として区分されることとなる前記第 2 の領域には、

さらに、前記簡易遊技盤の遊技領域に遊技球を発射する打出装置が、前記前面扉部材の内側にて、当該第 2 の領域のうち、前記簡易遊技盤が前記開閉軸の設けられる側に偏倚して設けられることによって生じた前記簡易遊技盤とは逆側となるスペースに設けられる

30

技術的思想 1 に記載の遊技機。

【 0 1 8 5 】

ところで、上記前面扉部材の開閉軸側から不正行為が行われることを抑制する上では、上記簡易遊技盤についてはこれを上記第 2 の領域の中央に配設させておき、その遊技領域のみを上記開閉軸側に偏倚させるようにすることも考えられる。ただし、上記技術的思想 1 に記載の遊技機によるように、上記簡易遊技盤これ自体を上記開閉軸側の設けられる側に偏倚させて設けるようにすることで、その逆側となるスペースには空きのスペースを生み出すことができるようになる。

40

【 0 1 8 6 】

この点、上記技術的思想 1 に記載の遊技機において、上記技術的思想 2 に記載の遊技機では、上記簡易遊技盤が上記開閉軸の設けられる側に偏倚して設けられることによって生じた上記簡易遊技盤とは逆側となる空きのスペースに、上記簡易遊技盤の遊技領域に遊技球を発射する打出装置を配設することとした。このような構成では、上記第 2 の領域の有効利用はもとより、上記打出装置による遊技球の打ち出し箇所から、上記遊技盤の遊技領域内に遊技球が打ち込まれる箇所までの距離が短くなる。このため、上記打ち出し箇所か

50

ら上記打ち込まれる箇所までの経路を遊技球が通るときに該遊技球が受ける摩擦のバラツキが小さくなり、上記遊技領域内に遊技球が打ち込まれる際の速度にバラツキが生じてしまうようなことが好適に抑制されるようになる。

【0187】

(技術的思想3)

前記前面扉部材のうちの前記打出装置を覆う部分には、遊技球が貯留される貯留皿が取り付けられてなる

技術的思想2に記載の遊技機。

【0188】

ところで、遊技球が上記遊技領域に打ち出される際の上記貯留皿には通常、多くの遊技球が貯留されている。この点、技術的思想2に記載の遊技機において、技術的思想3に記載の遊技機では、上記貯留皿を、上記前面扉部材のうちの上記打出装置を覆う部分に設けることとしたため、上記打出装置によって遊技球が打ち出される際の衝撃音によって上記前面扉部材が振動してしまうようなことが、上記貯留皿に貯留されている遊技球の重さによって好適に抑制されるようになる。

10

【0189】

(技術的思想4)

前記前面扉部材のうちの前記簡易遊技盤の前記遊技領域が形成されない箇所を覆う部分には、前記遊技領域に遊技球を打ち込むために遊技者が操作する操作ハンドルが設けられてなる

20

技術的思想1～3のいずれか1つに記載の遊技機。

【0190】

上記構成では、上記操作ハンドルを、上記簡易遊技盤に対して上記前面扉部材を隔てた位置(近傍)に設けることとしたため、遊技者は、上記操作ハンドルの操作量に対する実際の打ち込み強度を容易に確認することができるようになる。

【0191】

(技術的思想5)

前記操作ハンドルは、前記簡易遊技盤が偏倚される側に設けられる

技術的思想4に記載の遊技機。

【0192】

30

上記構成では、上記操作ハンドルを、操作誤りの生じにくい小サイズの簡易遊技盤が偏倚される側に設けることとした。すなわちこの場合、上記操作ハンドルの操作量を遊技者が確認するときの同遊技者の視野方向には上記遊技領域が置かれることとなり、これによって遊技者は、上記操作ハンドルの操作量を見ながら、その視野方向を大きく変えることなく、該操作量に対する実際の打ち込み強度を確認することができるようになる。これにより、操作ハンドルに操作誤りが生じることを抑制することができるようになり、ひいては上記遊技領域に無駄な遊技球が打ち込まれ、遊技者に不利益が生じるようなことも好適に抑制することができるようになる。

【0193】

(技術的思想6)

40

前記第1の領域は、前記遊技機本体の上端部を含む領域であり、

前記第2の領域は、前記遊技機本体の下端部を含む領域であり、

前記演出装置及び前記簡易遊技盤は、前記遊技機本体の上端部から下端部にかけてその高さ方向に並ぶように設けられてなる

技術的思想1～5のいずれか1つに記載の遊技機。

【0194】

上記構成では、上記演出装置及び上記簡易遊技盤を、上記遊技機本体の上端部から下端部にかけてその高さ方向に並ぶように設けることとしたため、上記簡易遊技盤の高さが低いこととも相まって、上記演出装置の極端な大型化を図りながらも、該演出装置にかかる演出機能と上記遊技盤にかかる遊技機能との競合が避けられるようになり、それらの好適

50

な両立を図ることができるようになる。

【 0 1 9 5 】

( 技術的思想 7 )

前記演出装置は、前記遊技機本体の上側の領域として区分されることとなる前記第 1 の領域の全域に亘って設けられてなる

技術的思想 1 ~ 6 のいずれか 1 つに記載の遊技機。

【 0 1 9 6 】

また、遊技機の前後方向も含めて、上記演出装置としての配設スペースがこのように大きく確保されたことによって、同演出装置としては、液晶表示器等の演出画像表示装置のほか、例えば、聴覚に刺激を与える音響システムや、視覚に刺激を与える各種のランプ装置や、上記弾球遊技の状況に応じて動作する役物を有する役物装置（例えば、遊技機の前後に貫通するように形成されたモニュメント装置など）や、それら装置の組み合わせなど、多彩な装置を採用することができるようになる。

【 0 1 9 7 】

( 技術的思想 8 )

前記演出装置は、所定の演出画像が表示される表示面を有し、該表示面が、前記簡易遊技盤の前記遊技領域が形成される面よりも大きな面積をもって形成される演出画像表示装置を備える

技術的思想 1 ~ 7 のいずれか 1 つに記載の遊技機。

【 0 1 9 8 】

なお、上記技術的思想 1 ~ 8 のいずれか 1 つに記載の遊技機は、以下の手段 1 ~ 13 のいずれか 1 つに記載の遊技機と適宜に組み合わせることが可能である。

【 0 1 9 9 】

手段 1：遊技機において、

「正面視における外形が縦長の矩形状とされた枠状の外枠と、

該外枠と外形が略同じ大きさとされ前側へ開閉可能となるように該外枠に支持された本体枠と、

該本体枠の前側且つ上下方向略中央から上側に該本体枠に支持され、前記外枠の正面視に対して上下方向略中央から半分に分割した大きさと略同じ大きさの表示領域を有し、該表示領域に所定の演出画像を表示可能な演出表示手段と、

該演出表示手段の前記表示領域よりも後側且つ前記演出表示手段の下側で前記本体枠に着脱可能に支持され、遊技者の操作によって遊技媒体が打ち込まれる遊技領域を有した遊技盤と、

該遊技盤の左右何れか一方の位置に前記本体枠に支持され、前記遊技領域内へ遊技媒体を発射して打ち込む遊技媒体発射手段と、

該遊技媒体発射手段及び前記遊技盤の前面を覆うと共に前記遊技領域が前方から視認可能とされ、前記本体枠に開閉可能に支持された前面扉部材と、

該前面扉部材の前側に配置され前記遊技媒体発射手段を作動させるために遊技者が操作可能な操作手段と、

該操作手段の操作によって遊技媒体が打ち込まれる前記遊技領域内に配置され遊技媒体を受入可能とされた始動口と、

該始動口への遊技媒体の受入れを契機として所定の抽選結果を抽選する抽選手段と、

該抽選手段の前記抽選結果に応じた所定の演出画像を前記演出表示手段に表示させる演出表示制御手段と、

該演出表示制御手段によって前記演出表示手段に所定条件を充足する抽選結果が表示されると遊技者が有利となる有利遊技状態を発生させる有利遊技状態発生手段と、

該有利遊技状態発生手段による有利遊技状態の発生として遊技媒体が受入可能となるように所定のパターンで開閉動作し、前記遊技領域内の前記始動口とは異なる位置に配置された大入賞口と、

該大入賞口及び前記始動口への遊技媒体の受入れに応じて所定数の遊技媒体を払出し、

10

20

30

40

50

前記本体枠の後側に支持された払出手段とを具備する」ものであることを特長する。

【0200】

ここで、「外枠」とは、遊技機が設置される遊技ホール等の島設備に固定可能なものであり、木材、樹脂、アルミ等の金属、等を適宜用いて枠状に形成したものである。

【0201】

また、「演出表示手段」としては、「液晶表示装置(LCD)」、「EL表示装置」、「プラズマ表示装置」、「CRT」、「レーザーディスプレイ」、等が挙げられる。なお、薄型の表示手段を用いることが望ましい。なお、演出表示手段の大きさとしては、「遊技機における外形の左右方向の略全体に亘る大きさのもの」、「遊技領域よりも大きいもの」、「遊技領域と略同じ大きさのもの」、等が挙げられる。また、演出表示手段に対して見る方向によって異なる画像が見えるようなものとしても良い。

10

【0202】

また、「遊技盤」としては、「前側に遊技領域が形成され後側が視認不能な遊技盤」、「前側に遊技領域が形成され後側が視認可能な遊技盤」、「後側が視認可能とされ前後に遊技領域が形成された遊技盤」、等が挙げられる。また、遊技盤の大きさとしては、「従来の遊技盤と同等の大きさのもの」、「演出表示手段の大きさと略同じ大きさのもの」、「演出表示手段の大きさよりも小さいもの」、等が挙げられる。なお、遊技盤の大きさとしては、その遊技領域の高さが少なくとも300mm以上となることが望ましく、これよりも低いと、遊技媒体が遊技領域内に打ち込まれてから排出されるまでの最短時間が短くなりすぎて、遊技者に対して遊技媒体の動きを楽しませられなくなる恐れがあるからである。

20

【0203】

更に、「遊技媒体発射手段」としては、「発射モータの回転と伴に回転する回転カムと、回転カムのカム作用によって揺動可能な揺動部材と、揺動部材に支持され遊技媒体を打撃可能な槌部と、槌部を揺動部材を介して遊技媒体を打撃する方向へ付勢する付勢手段とを備えたもの」、「ソレノイドを用いて遊技媒体を発射させるもの」、「圧縮空気を用いて遊技媒体を発射させるもの」、等が挙げられる。

【0204】

また、「前面扉部材」としては、「遊技盤の遊技領域に対応した位置に、窓部が形成されていると共に窓部を閉鎖するようにガラス板等の透明板が備えられたもの」、「全体が透明な部材により形成されることで遊技領域が視認可能とされたもの」、等が挙げられる。

30

【0205】

更に、「操作手段」としては、「回転させることで遊技媒体を発射させることができると共に、回転角度に応じて遊技媒体の発射強さ(初速度)を変化させることができるもの」、「スライドされることで遊技媒体を発射させることができると共に、スライド位置に応じて遊技媒体の発射強さを変化させることができるもの」、等が挙げられる。

【0206】

なお、「有利遊技状態」とは、通常の遊技状態よりも遊技者に有利となる状態を意味するものであり、以下のような種々の状態を例示できる。

40

【0207】

(1)パチンコ機等の遊技機において、開閉駆動される進入口(入賞口)を、所定回数繰返し開閉させたり、所定時間、あるいは遊技球が所定個数入賞するまで継続して開放させたりして、遊技媒体(遊技球)が多量に進入口に進入し易くした状態(所謂「大当たり状態」)。

【0208】

(2)パチンコ等の遊技機において、大当たりに関する抽選の当選確率を通常よりも高確率として、大当たり状態が発生する確率を通常よりも高確率とした状態、所謂「確率変動状態」。

【0209】

50

(3) パチンコ機等の遊技機において、遊技媒体の進入(入賞)や通過により大当たり状態を発生させるか否かの抽選を行う抽選用の抽選始動装置を、通常よりも遊技媒体が進入し易い状態とし、大当たりの抽選が通常よりも頻繁に行われるようにした状態、所謂「時間短縮状態」。

【0210】

(4) パチスロ機等の遊技機において、所定ゲームの間、遊技媒体であるメダルの払出しを行う態様にてリールが停止され易くした状態、所謂「ボーナスゲーム状態」。

【0211】

(5) パチスロ機等の遊技機において、次回以降のゲーム状態をボーナスゲーム状態にさせるための条件であるボーナス図柄にてリールを停止可能とした状態、所謂「ボーナス成立状態」。

10

【0212】

(6) パチスロ機等の遊技機において、所定ゲーム数の間、役を成立させるためのリールの停止順序や図柄を案内する等して、役の成立を手助けする状態、所謂「アシストゲーム状態」。

【0213】

(7) パチスロ機等の遊技機において、ボーナスゲーム状態、ボーナス成立状態、アシストゲーム状態等の特典状態が発生する確率を通常よりも高確率とした状態、所謂「確率変動状態」。

【0214】

20

ところで、従来の遊技機では、始動口に遊技媒体が受入れられると、所定の抽選が行われ、その抽選結果に応じて演出表示手段に表示された複数の図柄列が変動した後に停止し、停止表示された図柄の組合せが所定条件を充足すると、所定のパターンで大入賞口が開閉する有利遊技状態(例えば、大当たり遊技)が発生するようになっており、演出表示手段に演出画像として変動表示される複数の図柄が、「大当たり」を示唆する組合せで停止するか否かで、遊技者の期待感を高揚させて興趣を高められるようにしている。

【0215】

そのため、演出表示手段を大型化してより大きな演出画像を表示させることで、抽選結果の表示にかかる演出画像をより効果的に楽しませて他の遊技機と差別化できるようにすることが考えられる。しかしながら、この場合、大きな演出画像を表示させようとする

30

【0216】

そこで、遊技盤を透明な部材で構成すると共に、遊技盤の後側に演出表示手段を配置することで、遊技領域内における遊技媒体が流下する部分を狭くすること無く、演出表示手段を大型化して、他の遊技機の差別化を図れるようにすることが考えられ、これにより、透明な遊技盤と共に大型の演出表示手段を備えることができ外見上他の遊技機と差別化を

40

【0217】

また、遊技盤を透明にしてその後側に演出表示手段を配置すると、演出表示手段の前側に遊技領域が配置されており、演出表示手段に表示された演出画像の前を遊技媒体が流下するので、始動入賞により複数の図柄列の変動表示が開始されると、遊技者の関心が遊技媒体よりも演出画像の方に移ることとなるが、その際に演出画像の前を遊技媒体が通ること

50

で、遊技媒体により演出画像がチラ付いて演出画像が見辛くなる問題がある。また、演



出画像の前側を通る遊技媒体が視界に入ること、遊技媒体が気になって表示されている演出画像に専念し難くなり、興味が低下してしまう問題がある。

【0218】

更に、遊技盤を透明にしてその後側に演出表示手段を配置すると、遊技盤と演出表示手段との間に、遊技盤の前側に配置された各種入賞口に入賞した遊技媒体を排出するための空間を形成する必要がある、その空間と遊技盤の厚さによって、遊技者から遊技領域内の遊技媒体までの距離と、演出表示手段までの距離とが互いに異なる距離となる。そのため、演出画像と遊技媒体とでは眼球の焦点距離が異なるので、上述したように、演出画像の前側を通る遊技媒体が視界に入ると、無意識のうちに演出画像と遊技媒体との間で焦点移動が行われ、早期に眼球が疲労して遊技に対する興味が低下してしまう問題もある。

10

【0219】

一方、遊技盤に固定されている演出表示装置としての演出表示手段を、遊技盤の後側で、遊技機の本体（例えば、本体枠）に固定するようにして、遊技盤に備えられた中央役物の枠内を通して演出表示手段が前方から視認できるように構成することで、遊技盤から演出表示手段を分離させて、遊技盤のコストを低減させることが考えられる。しかしながら、この場合、中央役物の枠内を通して演出表示手段を視認できるようにしているので、上述したように、遊技領域の大きさに対して中央役物の大きさが一定の範囲内に収まる大きさとなり、マンネリ化したものとなる問題がある。

【0220】

20

以上のような問題点から、遊技盤を大型化することで、上述した種々の問題を解決させるようにすることが考えられるが、遊技盤を大型化した場合、遊技盤に必要な材料が増加すると共に、既存の生産ラインで対応させるのが困難となり新たな生産ラインを必要とし、遊技機の機種変更にかかるコストが総じて増加する問題がある。

【0221】

また、遊技盤を大型化すると、遊技領域を視認させるための前面扉部材も大型化することとなり、遊技盤と同様に前面扉部材の製造にかかるコストも増加する問題があると共に、前面扉部材の大型化により相対的に前面扉部材の強度が低下し、前面扉部材の耐久性が低下して破損し易くなり、破損により遊技不能状態となって遊技者の興味が低下してしまう恐れがある。

30

【0222】

なお、遊技機は、遊技ホール等の既存の島設備に対して取付固定できるようにする必要があり、その外形が予め決められたものとなっているので、おのずと遊技盤の大型化には限界があり、現状では、他の遊技機との差別化を図るために遊技盤をより大型化するのは困難な状況となっている。

【0223】

更に、従来の遊技機では、遊技領域内へ遊技媒体を打ち込むための遊技媒体発射手段が、遊技盤の下側に配置されているので、遊技者が操作ハンドルを操作してから遊技媒体発射手段において遊技媒体が発射されて遊技領域内の上部に到達するまでにある程度時間がかかり、このタイムラグにより遊技者によっては、狙いたいタイミングで遊技媒体を打ち込むことができず、遊技に対する興味が低下してしまう問題があった。

40

【0224】

また、遊技盤の下側に遊技媒体発射手段が配置されていると、遊技媒体発射手段から遊技媒体が打ち込まれる遊技領域内の上部までの距離が長く、発射された遊技媒体を案内する案内レール等と遊技媒体が接触することで、摩擦が発生し、その摩擦によって遊技媒体が強く回転して打ち込まれ遊技領域内の遊技媒体の動きのバラツキが大きくなったり、摩擦抵抗によって遊技媒体の速度が減衰したりして、狙った位置に遊技媒体を打ち込めなくなり、遊技者の興味が低下してしまう問題がある。

【0225】

手段1の構成によると、遊技機に、正面視外形が縦長で矩形枠状の外枠と、外枠の外形

50

と略同じ大きさで外枠に前側へ開閉可能に支持された本体枠と、本体枠の前側且つ上下方向略中央から上側に支持され外枠の上下方向略中央から半分に分割した大きさと略同じ大きさの表示領域を有し表示領域に所定の演出画像を表示可能な演出表示手段と、表示領域よりも後側且つ演出表示手段の下側に本体枠に着脱可能に支持され遊技媒体が打ち込まれる遊技領域を有した遊技盤と、遊技盤の左右何れか一方に本体枠に支持され遊技媒体を発射する遊技媒体発射手段と、遊技媒体発射手段及び遊技盤の前面を覆うと共に遊技領域が前方から視認可能とされ本体枠に開閉可能に支持された前面扉部材と、前面扉部材の前側に配置され遊技媒体発射手段を作動させるために遊技者が操作可能な操作手段と、遊技領域内に配置され遊技媒体を受入可能とされた始動口と、始動口への遊技媒体の受入れを契機として所定の抽選結果を抽選する抽選手段と、抽選結果に応じた所定の演出画像を演出表示手段に表示させる演出表示制御手段と、演出表示手段に所定条件を充足する抽選結果が表示されると有利遊技状態を発生させる有利遊技状態発生手段と、有利遊技状態の発生として遊技媒体が受入可能となるように所定のパターンで開閉動作する大入賞口と、大入賞口及び始動口への遊技媒体の受入れに応じて所定数の遊技媒体を払出し本体枠の後側に支持された払出手段とを具備させたものである。

10

#### 【0226】

これにより、遊技機前面の上半分に演出表示手段を配置すると共に、その下側に遊技盤を着脱可能に支持するようにしており、遊技盤に演出表示手段が備えられていないので、遊技盤を簡単な構成として機種の変更にかかるコストを低減させることができると共に、上側に演出表示手段が下側に遊技盤が配置されたこれまでに無い斬新な外観の遊技機としており、他の遊技機に対して大きく差別化することができ、遊技者の関心を引き付けて興趣が低下するのを防止することができる。

20

#### 【0227】

また、遊技領域内の始動口に遊技媒体が受入れられると所定数の遊技媒体が払出されると共に所定の抽選結果が抽選され、抽選された抽選結果に応じた演出画像が演出表示手段に表示され、演出表示手段に有利遊技状態が発生することを示唆する演出画像が表示されるか否かでハラハラ・ドキドキさせて遊技者の期待感を高め、有利遊技状態の発生する抽選結果が表示されると大入賞口が所定のパターンで開閉する有利遊技状態が発生し、その際に大入賞口に遊技媒体が受入れられると所定数の遊技媒体が払出されるような遊技が可能な遊技機とすることができる。そして、遊技機の上半分が演出表示手段とされているので、演出表示手段に表示された演出画像を大画面で見せて、演出画像が否が応でも遊技者の視界に入り、演出画像への関心を強く引き付けることができ、遊技者の興趣が低下するのを防止することができる。

30

#### 【0228】

更に、遊技機の前面に対して上半分に演出表示手段を配置しその下側に遊技盤を配置しており、従来の遊技盤と比較してその大きさが小さくなるので、遊技盤に必要な材料を従来よりも少なくすることができると共に、既存の生産ラインに流すことができ新たな生産ラインを作る必要がないので、総じて遊技盤にかかるコストを抑制することができ、機種変更にかかるコストが増加するのを防止することができる。また、遊技盤が小さくなることで、軽量化して取り回しがし易くなるので、遊技盤の組立作業や遊技機への取付作業等が楽になり、作業性を向上させることができる。

40

#### 【0229】

また、演出表示手段の下側に遊技領域を有した遊技盤が配置されているので、たとえ演出画像の表示中に遊技媒体を遊技領域内に打ち込んでも、演出画像が遊技媒体によって邪魔されることが無く、演出画像に専念させて興趣が低下するのを防止することができる。また、遊技領域内に遊技媒体を打ち込んでも、演出表示手段の演出画像が見辛くなることのないので、演出画像の表示中でも継続して遊技媒体の打ち込み操作をさせることができ、遊技者により止め打ちされるのを回避させることができる。

#### 【0230】

また、演出表示手段の表示領域よりも後側且つ下側に遊技盤を配置している、つまり、

50

遊技盤よりも前側（最前面）に演出表示手段を配置しているのので、遊技者に対して演出表示手段が可及的に近い位置に配置されており、同じ大きさの演出表示手段を遠くに配置した場合と比較して、遊技者の視野角に対してより広い範囲内に広がるように演出画像を表示させて迫力のあるものとすることができ、演出画像を楽しませて、興味が低下するのを防止することができる。

【0231】

更に、従来の遊技機では遊技媒体が流下する遊技領域が配置された位置に、大画面の演出表示手段のみが配置された遊技機とすることができるので、従来の遊技機とは全く異なるインパクトの高い外観の遊技機となり、その外観により差別化して遠くからでも一見して本遊技機を識別することができ、本手段の遊技機に対して遊技者の関心を強く引き付けさせることができると共に、多種類ある遊技機の中から遊技する遊技機として本手段の遊技機を選択させることができる。

10

【0232】

また、遊技機全体の略半分の大きさの演出画像を表示させることができるので、大画面により表示される演出画像の迫力を更に増大させることができ、演出画像をより楽しむことができると共に、遊技者の関心をより強く引き付けることができ、演出画像へ専念させて遊技者の興味が低下するのを抑制することができる。

【0233】

また、始動口や大入賞口等に遊技媒体が受入れられると所定数の遊技媒体が払出されて遊技者に利益が付与されるので、大入賞口が受入可能となる有利遊技状態の発生中では、遊技者の関心が必然的に遊技領域内の大入賞口へと移ることとなり、演出表示手段と比較して相対的に見辛い位置に遊技領域が配置されていても遊技者の興味が低下することは無く、問題なく遊技を継続させることができると共に、有利遊技状態の発生前すなわち抽選にかかる演出画像の表示中では見易い位置に配置された演出表示手段による表示に専念させて演出画像をより楽しませて遊技者の興味が低下するのを防止することができる。

20

【0234】

更に、演出表示手段が大画面となり遊技者の関心を演出表示手段により強く引き付けることができるので、遊技領域内を特に意識して見なければ、遊技領域内の遊技媒体に気が難しく、抽選結果に応じた演出画像の表示中に遊技領域内の遊技媒体によって気が散らされるのを防止することができ、興味が低下するのを抑制することができる。また、演出表示手段に対して遊技領域を意識して見ることとなるので、無意識のうちに視線や焦点移動が行われるのを抑制することができ、早期に眼球疲労を来たして興味が低下するのを防止することができる。

30

【0235】

また、本体枠の前側に演出表示手段を配置支持しており、遊技盤の後側に演出表示手段が配置された従来の遊技機と比較して、より遊技者に近い位置に演出表示手段を配置しているのので、より演出表示手段に表示される演出画像を見易くすることができ、演出画像をより効果的に表示させることができると共に、従来の遊技機とは明らかに外観が異なる遊技機とすることができ、遊技者の関心を強く引き付けることができる。

【0236】

40

また、演出表示手段や払出手段等を支持する本体枠を外枠に対して前側へ開閉可能に支持するようにしているので、外枠を遊技ホール等の島設備に固定した状態でも、本体枠を前側へ開くことで、島設備の裏側に回りこまなくても、本体枠の後面側を見ることができ、本体枠に支持された演出表示手段や払出手段等の修理や点検等のメンテナンスを容易に行うことができる。

【0237】

更に、遊技盤の左右何れか一方に遊技媒体発射手段を配置しており、遊技媒体発射手段から遊技盤における遊技領域内の上部までの距離を、遊技盤の下方に遊技媒体発射手段を配置した従来の遊技機よりも可及的に近くすることができるので、遊技者が操作手段を操作してから遊技領域内へ遊技媒体が進入する（打ち込まれる）までの時間を可及的に短く

50

してタイムラグを少なくすることができる。つまり、遊技媒体の打ち込み操作の応答性を向上させることができるので、操作手段を操作して大入賞口や可変入賞口、或いは役物入賞口等が作動中等の狙いたいタイミングで遊技媒体を打ち込むことができ、遊技者の興趣が低下するのを防止することができる。

【 0 2 3 8 】

また、遊技領域内までの距離を短くすることができるので、遊技媒体発射手段から発射された遊技媒体が遊技領域内の上部に到達するまでの間に、遊技媒体を案内するための案内レール等と接触する距離が従来よりも短くなり、案内レール等との接触による摩擦によって遊技媒体が強く回転して遊技媒体の動きのバラツキが大きくなったり、案内レール等との接触による摩擦抵抗によって遊技媒体の速度が減衰したりして、狙った位置に遊技媒体を打ち込めなくなるのを抑制することができ、遊技者の興趣が低下するのを防止することができる。

10

【 0 2 3 9 】

更に、遊技盤の横に遊技媒体発射手段を配置しており、従来の遊技機のように遊技盤の下方に遊技媒体発射手段を配置した場合と比較して、遊技盤の下側に遊技媒体発射手段を配置するスペースを確保する必要が無く、本体枠の下半分の高さと同様の高さの遊技盤とすることができ、遊技領域の高さを可及的に広く取ることができるので、遊技機の上半分に演出表示手段を下半分に遊技盤を夫々配置したような斬新な外観の遊技機としても、遊技盤が必要以上に小さくなるのを防止することができ、大画面による演出画像の表示だけで無く、遊技媒体の動きも楽しませられる遊技機とすることができる。

20

【 0 2 4 0 】

また、遊技盤の横に遊技媒体発射手段を配置しており、遊技媒体発射手段から遊技領域内の上部までの距離を短くすることができるので、遊技媒体発射手段の発射強さを従来のものよりも弱くすることができ、遊技媒体発射手段や案内レール等の強度を従来のものと同等若しくは低下させることができ、遊技媒体発射手段等にかかるコストが増加するのを抑制することができる。

【 0 2 4 1 】

更に、前面扉部材に操作手段を配置している、つまり、従来の遊技機よりも遊技領域に近い位置に操作手段を配置しているので、外観上、遊技者から遊技媒体発射手段が配置された位置が見えなくても、遊技領域に近い位置に配置された操作手段により、遊技領域の近くに遊技媒体発射手段が配置されているような印象を与えることができ、而して、操作手段の操作に関するタイムラグが少ない印象を与えて遊技領域内の入賞口等を狙い易いような遊技機とすることができ、本遊技機に対する期待感を高めることができると共に、数ある遊技機の中から本遊技機を選択させて本遊技機で遊技させることができる。

30

【 0 2 4 2 】

ところで、従来の遊技機では、遊技媒体の打ち込み操作をする操作手段を、遊技盤の前面側に開閉可能に配置された前面扉部材の下方に配置しているので、遊技機の下半分に遊技盤すなわち前面扉部材を配置すると、操作手段の位置が更に下方へと移動してしまい、従来の遊技機に慣れた遊技者に対して違和感を与えて、遊技に対する興趣を低下させてしまう恐れがある。しかしながら、本手段では、前面扉部材に操作手段を配置しているので、遊技機の下半分に前面扉部材を配置しても、操作手段の位置を、従来の遊技機と同様の位置に配置することが可能となり、従来の遊技機における操作手段の配置位置に慣れた遊技者に対して違和感を与えるのを防止することができ、遊技に対する興趣が低下するのを抑制することができる。

40

【 0 2 4 3 】

また、遊技盤を遊技機の下半分に配置しており従来のものよりも小さいものとしているので、蓋然的に、遊技盤の前面を覆う前面扉部材の大きさも小さくなり、相対的に前面扉部材の強度が高くなり、機種変更の際に遊技盤のみを交換する遊技機の耐久性を高めることができる。また、前面扉部材を小さくすることができるので、前面扉部材にかかる材料を少なくすることができ、遊技機にかかるコストを低減させることができる。

50

## 【 0 2 4 4 】

手段 2：手段 1 の構成において、

「前記遊技盤は、前記遊技領域内へ打ち込まれた遊技媒体を後側へ排出し、

前記本体枠は、前記遊技盤から排出される遊技媒体を収集して後側下方へ排出する遊技媒体排出口を備えている」ものであることを特徴とする。

## 【 0 2 4 5 】

手段 2 の構成によると、遊技領域内へ打ち込まれた遊技媒体が後側へ排出するような遊技盤とし、本体枠に遊技盤から排出される遊技媒体を収集して後側下方へ排出する遊技媒体排出口を備えたものである。

## 【 0 2 4 6 】

これにより、本体枠により遊技盤から排出された遊技媒体を収集して所定の位置から後方へ排出させることができるので、機種変更によって遊技盤を交換しても、遊技機外の島設備等に備えられた遊技機から排出される遊技媒体を受ける設備を変更する必要が無く、機種変更にかかるコストが増加するのを抑制することができる。

## 【 0 2 4 7 】

手段 3：手段 1 又は手段 2 の構成において、

「前記本体枠は、前記遊技盤を支持するための枠状の遊技盤支持部を備え、

該遊技盤支持部から前記遊技盤が脱落するのを防止する係止手段を更に具備する」ものであることを特徴とする。

## 【 0 2 4 8 】

ここで、「遊技盤支持部」としては、「遊技盤を前後方向から挟持することで支持するもの」、「遊技盤を嵌合させることで支持するもの」、「遊技盤をボルトやビス等の締結具により締結することで支持するもの」、等が挙げられる。また、「係止手段」としては、「ラッチ機構により係止するもの」、「弾性爪により係止するもの」、等が挙げられる。

## 【 0 2 4 9 】

手段 3 の構成によると、本体枠に、遊技盤を支持するための枠状の遊技盤支持部を備えて、その遊技盤支持部から遊技盤が脱落するのを防止する係止手段を具備させるようにしたものである。

## 【 0 2 5 0 】

これにより、本体枠の遊技盤支持部に支持された遊技盤が係止手段によって係止されることで、遊技盤支持部から脱落するのを防止することができ、着脱可能に支持された遊技盤を確実に本体枠に支持させることができる。

## 【 0 2 5 1 】

手段 4：手段 3 の構成において、

「前記本体枠は、枠状の前記遊技盤支持部の後側開口を閉鎖することで前記遊技盤の後側を閉鎖可能な裏部材を更に備えている」ものであることを特徴とする。

## 【 0 2 5 2 】

手段 4 の構成によると、本体枠に、枠状の遊技盤支持部の後側開口を閉鎖する裏部材を更に備えるようにしたものである。

## 【 0 2 5 3 】

これにより、本体枠の遊技盤支持部に支持された遊技盤の後側を、裏部材によって閉鎖することができるので、遊技機の裏側から遊技盤に対して不正行為を行おうとしても、裏部材によって阻止することができ、遊技盤に対して不正行為が行われるのを防止することができる。

## 【 0 2 5 4 】

手段 5：手段 1 から手段 4 までの何れか一つの構成において、

「前記外枠の前側で左右何れか一方に配置され前記本体枠を開閉可能に軸支する第一ヒンジ機構を更に具備し、

該第一ヒンジ機構と接近する側に前記払出手段が前記本体枠に支持されている」もので

10

20

30

40

50

あることを特徴とする。

【0255】

ところで、遊技機に備えられた払出手段には、払出するための多数の遊技媒体が貯留されており、多数の遊技媒体によって払出手段の重量がかなり重いものとなっている。そして、この払出手段は、本体枠に支持されているので、蓋然的に本体枠の重量も重いものとなっている。

【0256】

手段5の構成によると、外枠の前側で左右何れか一方に配置され本体枠を開閉可能に軸支する第一ヒンジ機構を更に備え、第一ヒンジ機構と接近する側に払出手段が本体枠に配置支持されているものである。

10

【0257】

これにより、本体枠では、第一ヒンジ機構と近い位置に払出手段を支持するようにしているので、本体枠に払出手段を介して大きな重量（荷重）がかかっても、第一ヒンジ機構にかかるモーメントを可及的に小さくすることができ、第一ヒンジ機構にかかる負荷を少なくして第一ヒンジ機構が変形したり破損したりするのを防止することができると共に、遊技機の耐久性を高めることができる。

【0258】

手段6：手段1から手段5までの何れか一つの構成において、

「前記本体枠の前側で左右何れか一方に配置され前記前面扉部材を開閉可能に軸支する第二ヒンジ機構を更に具備し、

20

該第二ヒンジ機構と近接する側に前記遊技盤が前記本体枠に支持されている」ものであることを特徴とする。

【0259】

手段6の構成によると、本体枠の前側で左右何れか一方に配置され前面扉部材を開閉可能に軸支する第二ヒンジ機構を更に備え、第二ヒンジ機構と近接する側に遊技盤が支持されているものである。

【0260】

これにより、第二ヒンジ機構側に寄せて遊技盤を支持しているので、第二ヒンジ機構側とは反対側の本体枠の端と遊技盤との間に所定のスペースを確保することが可能となり、その確保したスペースに第二ヒンジ機構によって軸支された前面扉部材を本体枠の前面に施錠するための施錠手段を配置することができ、この施錠手段によって前面扉部材を本体枠に対して施錠することで、本体枠に支持された遊技盤等に対して不正行為が行われるのを防止することができる。

30

【0261】

また、第二ヒンジ機構とは反対側に確保できるスペースに、上述の施錠手段の他に、遊技媒体発射手段等も配置することができ、本体枠における遊技盤横のスペースを有効利用して無駄を無くすと共に、限られた範囲内において遊技盤を可及的に大きくできるようにすることができる。

【0262】

手段7：手段1から手段6までの何れか一つの構成において、

40

「前記前面扉部材の前側に配置され前記払出手段から払出された遊技媒体を貯留可能な貯留手段を更に具備する」ものであることを特徴とする。

【0263】

ここで、「貯留手段」としては、遊技媒体を貯留可能な形態であれば良く、「上皿」、「下皿」、「上皿及び下皿」、等が挙げられる。また、貯留手段に貯留された遊技媒体が遊技媒体発射手段へ供給されるようにしても良い。

【0264】

ところで、従来の遊技機では、払出手段から払出された遊技媒体が、遊技盤の下側で本体枠に支持された貯留手段（例えば、上皿、下皿等）に貯留されるようになっている。そして、遊技機の上半分に演出表示手段を配置すると共にその下側に遊技盤を配置した場合

50

、遊技盤の下側には貯留手段を備えるためのスペースを確保しようとする、遊技盤の高さ（大きさ）が、貯留手段の分だけ小さくなり、遊技領域が小さくなって遊技者の興趣を低下させてしまう問題がある。

【 0 2 6 5 】

手段 7 の構成によると、前面扉部材の前側に払出手段から払出された遊技媒体を貯留可能な貯留手段を備えたものである。

【 0 2 6 6 】

これにより、払出手段から払出された遊技媒体を貯留する貯留手段を、前面扉部材の前側に配置しているので、従来の遊技機のように前面扉部材の下側に遊技媒体を貯留する下皿等の貯留手段を配置する必要が無く、前面扉部材の下側に貯留手段を配置するスペースを確保しなくても良いので、その分、前面扉部材の下端を遊技機の下端へ近づけて前面扉部材を大きくする、つまり、遊技盤（遊技領域）を可及的に大きくすることができ、遊技領域内での遊技媒体の動きを楽しませて、遊技者の興趣が低下するのを防止することができる。

10

【 0 2 6 7 】

手段 8：手段 1 から手段 7 までの何れか一つの構成において、

「前記本体枠に支持され、前記操作手段の操作状況に応じて前記遊技媒体発射手段における遊技媒体の発射強さを調節可能な発射強さ調節手段と、

該発射強さ調節手段に対して前記操作手段の操作状況を機械的に伝達可能とされ、前記前面扉部材が閉状態の時に伝達可能となり、開状態の時に伝達不能となる操作伝達手段とを更に具備する」ものであることを特徴とする。

20

【 0 2 6 8 】

ここで、「発射強さ調節手段」としては、「遊技媒体を打撃する槌部の揺動範囲を略一定として、槌部を打撃方向へ付勢する付勢手段の付勢力を変化させることで発射強さを調節可能としたもの」、「遊技媒体を打撃する槌部の揺動範囲を変化させることで発射強さを調節可能としたもの」、等が挙げられる。

【 0 2 6 9 】

また、「操作伝達手段」としては、「ロッド等の硬質の部材が種々のリンク機構や、連結機構を介して操作を伝達させるもの」、「ワイヤー等の線材、及び連結機構を介して操作を伝達させるもの」、等が挙げられる。なお、「閉状態の時に伝達可能となり開状態の時に伝達不能となる」構造としては、前面扉部材が閉状態の時に互いに対向連結するような連結機構を前面扉部材と支持部材に夫々備えるようにしたものが挙げられる。

30

【 0 2 7 0 】

ところで、操作手段を開閉可能に支持された前面扉部材に配置した場合、前面扉部材の開閉によってその位置が変化する操作手段から、支持部材側の遊技媒体発射手段へその操作を伝達させる必要があり、例えば、遊技媒体発射手段及び発射強さ調節手段を電氣的に駆動させるようにすると共に操作手段の操作状況を電氣的に検知するようにして、操作手段と遊技媒体発射手段等を電気配線によって接続することが考えられる。しかしながら、この場合、操作手段や発射強さ調節手段等に電気部品（電子部品）が必要となり、遊技媒体の発射にかかるコストが増加する問題が発生する。

40

【 0 2 7 1 】

手段 8 の構成によると、本体枠に支持され操作手段の操作状況に応じて遊技媒体の発射強さを調節可能な発射強さ調節手段と、発射強さ調節手段に対して操作手段の操作状況を機械的に伝達可能とされ、前面扉部材が閉状態の時に伝達可能となり開状態の時に伝達不能となる操作伝達手段とを更に備えたものである。

【 0 2 7 2 】

これにより、前面扉部材が閉状態の時に操作手段を操作すると、その操作状況（例えば、回転角度、スライド位置、等）に応じた強さで遊技媒体を打ち込むことができる。つまり、遊技者の意図する位置（狙った位置）に遊技媒体を打ち込むことができ、遊技に対する興趣が低下するのを防止することができる。

50

## 【 0 2 7 3 】

また、操作手段の操作状況を機械的に発射強さ調節手段へ伝達させるようにしているので、操作状況を検知するセンサ、及び発射強さを变化させるためのモータやソレノイドとそれらを制御する制御装置等の電気部品（電子部品）を用いる必要が無く、遊技媒体の発射にかかるコストが増加するのを抑制することができる。

## 【 0 2 7 4 】

更に、前面扉部材が開状態の時は、操作状況が伝達されないようになっている。つまり、前面扉部材の開閉により位置が変化する操作手段に対して、操作手段の操作状況を、前面開閉部材の開状態及び閉状態に係らず常時伝達させるような構造とする必要が無く、操作伝達手段の構成を簡略化させてコストが増加するのを防止することができる。

10

## 【 0 2 7 5 】

手段 9：手段 1 から手段 8 までの何れか一つの構成において、

「前記本体枠の左右方向中心よりも右側に偏った位置に前記遊技盤の前記遊技領域の中央が配置されると共に、前記遊技盤の左側に前記遊技媒体発射手段が配置され、更に、該遊技媒体発射手段に対して前記遊技領域の左右方向中央を挟んで反対側に前記操作手段が配置されている」ものであることを特徴とする。

## 【 0 2 7 6 】

手段 9 の構成によると、本体枠の左右中心よりも右側に偏った位置に遊技盤の遊技領域の中央を配置した上で、その遊技盤の左側に遊技媒体発射手段を、遊技領域の中央に対して右側に操作手段を夫々配置したものである。

20

## 【 0 2 7 7 】

これにより、遊技盤の左側に遊技媒体発射手段が配置されると共に、その反対側に操作手段が配置されるので、一般的な遊技者の利き手である右手で操作手段を操作することができる。また、遊技媒体発射手段に対して前面側から遊技媒体を供給するための上皿が遊技盤の左側に配置されることとなるので、右手で操作手段を操作しつつ左手で遊技媒体を扱うことが可能となり、従来の遊技機と同様の感覚で遊技することができ、遊技者に違和感を与えて興趣を低下させてしまうのを防止することができる。

## 【 0 2 7 8 】

手段 10：手段 1 から手段 9 までの何れか一つの構成において、

「前記遊技盤は、前記外枠における高さの略半分の高さとされている」ものであることを特徴とする。

30

## 【 0 2 7 9 】

手段 10 の構成によると、遊技盤の高さを、外枠の高さの略半分の高さとしたものである。これにより、従来の遊技機における遊技盤と比較して、約半分の大きさの遊技盤とすることができ、従来の遊技盤と同程度の厚さであれば相対的に強度が高くなり遊技盤の耐久性を向上させることができると共に、年々遊技盤が大型化する時流の流れに反して、小型の遊技盤とすることができるので、従来の大きさの遊技盤を備えた遊技機に見慣れた遊技者にとっては、斬新なものとして映り、遊技者の注目を引き付けることができる。

## 【 0 2 8 0 】

また、遊技盤を従来のものよりも小型のものとするので、遊技領域内へ遊技媒体を供給する供給位置から、始動口や大入賞口等の入賞口までの距離が従来の遊技盤よりも相対的に近くなり、遊技者に対して、「入賞口を狙い易い遊技盤である」と思わせることができ、本遊技機に対する期待感を高めることができると共に、数ある遊技機の中から本遊技機を選択させて本遊技機で遊技させることができる。

40

## 【 0 2 8 1 】

更に、遊技盤の大きさを支持部材の高さの略半分、つまり、遊技機の高さの略半分としているので、遊技盤の遊技領域が小さくなりすぎるのを防止することができ、遊技領域内から早期に遊技媒体が排出されてしまうのを抑制して、遊技媒体を十分に動かして遊技媒体による遊技機本来の遊技を楽しませて興趣が低下するのを防止することができる。

## 【 0 2 8 2 】

50



また、遊技盤を従来の遊技機よりも小さくしているので、遊技盤と共に前面扉部材も従来より小さくなり、それらに必要な材料をより少なくすることができると共に、既存の生産ラインに流すことができ新たな生産ラインを作る必要がないので、総じてコストが増加するのを抑制することができる。また、遊技盤や前面扉部材が小さくなることで、軽量化して取り回しがし易くなるので、遊技盤や前面扉部材の組立作業や遊技機への取付作業等が楽になり、作業性を向上させることができる。

【0283】

更に、遊技盤の前面側を覆う前面扉部材も小さくなるので、前面扉部材を開閉させるヒンジ機構の距離が従来の遊技機よりも短くなり、ヒンジ機構の間を撓み難くすることができ、例えばヒンジ機構の間に所定の工具を差込んで挟られても、隙間を形成され難くすることができ、遊技領域内に対して不正行為が行われるのを防止することができる。

10

【0284】

なお、遊技領域に対する不正行為とは、前面扉部材を開閉させるために上下に配置されるヒンジ機構間において、ボールのような工具を差込んで挟むことで、前面扉部材を撓ませて、前面扉部材を支持する本体枠等との間に隙間を形成させ、その隙間から遊技領域内に線材等を差込んで、遊技盤に植設された障害釘を曲げたり、各種入賞口内のセンサを誤作動させたりする等の行為のことである。

【0285】

手段11：手段1から手段10までの何れか一つの構成において、

「前記遊技盤は、前記遊技領域の略全域で遊技媒体が流下可能とされている」ものであることを特徴とする。

20

【0286】

手段11の構成によると、略全域で遊技媒体が流下する遊技領域を有した遊技盤としたものである。これにより、遊技盤の小型化によって遊技領域が小さくなくても、その全域で遊技媒体が流下することができるので、遊技媒体の遊技領域内での滞在時間を可及的に長くすることができると共に、遊技媒体の動きを可及的に大きくすることができ、遊技媒体の動きを楽しませて興趣が低下するのを防止することができる。

【0287】

手段12：手段1から手段11までの何れか一つの構成において、

「前記演出表示手段は、前記表示領域の広さが、前記遊技盤の前記遊技領域よりも広く形成されている」ものであることを特徴とする。

30

【0288】

手段12の構成によると、演出表示手段における演出画像の表示領域を、遊技盤の遊技領域よりも広くしたものである。これにより、遊技機において、遊技領域よりも広い演出画像が表示されるので、遊技者の関心を遊技領域よりも演出表示手段の演出画像に強く向けさせることができ、遊技領域内の遊技媒体が視界に入っても、その遊技媒体が気になるのを抑制することができ、表示される演出画像に専念させて、遊技者の興趣が低下するのを防止することができる。

【0289】

手段13：遊技機において、

40

正面視における外形が縦長の矩形状とされた枠状の外枠と、

該外枠の正面視に対して上下方向略中央から半分に分割した大きさと略同じ大きさの表示領域を有し、該表示領域に所定の演出画像を表示可能な演出表示手段と、

該演出表示手段の前記表示領域よりも狭く遊技者の操作によって打ち込まれた遊技媒体が略全域で流下可能とされた遊技領域を有し、該遊技領域内に打ち込まれた遊技媒体を後側へ排出すると共に前記外枠における高さの略半分の高さとされた遊技盤と、

該遊技盤の前記遊技領域内へ遊技媒体を発射して打ち込む遊技媒体発射手段と、

該遊技媒体発射手段及び前記遊技盤の前面を覆うように開閉可能とされると共に前記遊技領域が前方から視認可能とされた前面扉部材と、

該前面扉部材の前側で視認可能とされた前記遊技領域の左右方向中心よりも右側に配置

50

され前記遊技媒体発射手段を作動させるために遊技者が操作可能な操作手段と、

該操作手段の操作状況に応じて前記遊技媒体発射手段における遊技媒体の発射強さを調節可能な発射強さ調節手段と、

該発射強さ調節手段に対して前記操作手段の操作状況を機械的に伝達可能とされ、前記前面扉部材が閉状態の時に伝達可能となり開状態の時に伝達不能となる操作伝達手段と、

前記遊技領域内に配置され遊技媒体を受入可能とされた始動口と、

該始動口への遊技媒体の受入れを契機として所定の抽選結果を抽選する抽選手段と、

該抽選手段の前記抽選結果に応じた所定の演出画像を前記演出表示手段に表示させる演出表示制御手段と、

該演出表示制御手段によって前記演出表示手段に所定条件を充足する抽選結果が表示されると遊技者が有利となる有利遊技状態を発生させる有利遊技状態発生手段と、

該有利遊技状態発生手段による有利遊技状態の発生として遊技媒体が受入可能となるように所定のパターンで開閉動作し、前記遊技領域内の前記始動口とは異なる位置に配置された大入賞口と、

該大入賞口及び前記始動口への遊技媒体の受入れに応じて所定数の遊技媒体を払出す払出手段と、

該払出手段から払出された遊技媒体を貯留可能とし前記前面扉部材の前側に配置された貯留手段と、

前記外枠の前側且つ左側に配置された第一ヒンジ機構と、

該第一ヒンジ機構によって前記外枠に対して前側へ開閉可能となるように軸支されると共に該外枠と外形が略同じ大きさとされ、前記演出表示手段を前側且つ上下方向略中央から上側に支持し、該演出表示手段の前記表示領域よりも後側且つ前記演出表示手段の下側で左右方向中心よりも右側に偏った位置に前記遊技領域の中央が配置されるように前記遊技盤を着脱可能に支持する遊技盤支持部、該遊技盤支持部に支持された前記遊技盤から排出される遊技媒体を収集して後側下方へ排出する遊技媒体排出口、及び前記遊技盤支持部の後側開口を閉鎖する裏部材を備え、更に前記遊技盤支持部の左側に前記遊技媒体発射手段及び前記発射強さ調節手段を支持し且つ後側で前記第一ヒンジ機構と近接する側に前記払出手段を支持する本体枠と、

該本体枠の前側且つ右側に配置され前記前面扉部材を開閉可能に軸支する第二ヒンジ機構と、

前記本体枠の前記遊技盤支持部から前記遊技盤が脱落するのを防止する係止手段とを具備するものであることを特徴とする。

#### 【 0 2 9 0 】

手段 13 の構成において、遊技機に、正面視外形が縦長矩形状の外枠と、外枠の上下方向略中央から半分に分割した大きさと略同じ大きさの表示領域に所定の演出画像を表示可能な演出表示手段と、表示領域よりも狭く遊技媒体が略全域で流下可能とされた遊技領域内に打ち込まれた遊技媒体を後側へ排出すると共に外枠の略半分の高さとされた遊技盤と、遊技領域内へ遊技媒体を発射して打ち込む遊技媒体発射手段と、遊技媒体発射手段及び遊技盤の前面を覆うように開閉可能とされると共に遊技領域が前方から視認可能とされた前面扉部材と、前面扉部材の前側で遊技領域の左右方向中心よりも右側に配置され遊技媒体発射手段を作動させるために遊技者が操作可能な操作手段と、操作手段の操作状況に応じて遊技媒体の発射強さを調節可能な発射強さ調節手段と、発射強さ調節手段に対して操作手段の操作状況を機械的に伝達可能とされ前面扉部材が閉状態の時に伝達可能となり開状態の時に伝達不能となる操作伝達手段と、遊技領域内に配置され遊技媒体を受入可能とされた始動口と、始動口への遊技媒体の受入れを契機として所定の抽選結果を抽選する抽選手段と、抽選結果に応じた所定の演出画像を演出表示手段に表示させる演出表示制御手段と、演出表示手段に所定条件を充足する抽選結果が表示されると有利遊技状態を発生させる有利遊技状態発生手段と、有利遊技状態の発生として遊技媒体が受入可能となるように所定のパターンで開閉動作する大入賞口と、大入賞口及び始動口への遊技媒体の受入れに応じて所定数の遊技媒体を払出す払出手段と、払出手段から払出された遊技媒体を貯留

10

20

30

40

50

可能とし前面扉部材の前側に配置された貯留手段と、外枠の前側且つ左側に配置された第一ヒンジ機構と、第一ヒンジ機構によって外枠に対して前側へ開閉可能となるように軸支されると共に外枠と略同じ大きさとされ、演出表示手段を前側且つ上下方向略中央から上側に支持し、表示領域よりも後側且つ演出表示手段の下側で左右方向中心よりも右側に偏った位置に遊技領域の中央が配置されるように遊技盤を着脱可能に支持する遊技盤支持部、遊技盤支持部に支持された遊技盤から排出される遊技媒体を収集して後側下方へ排出する遊技媒体排出口、及び遊技盤支持部の後側開口を閉鎖する裏部材を備え、更に遊技盤支持部の左側に遊技媒体発射手段及び発射強さ調節手段を支持し且つ後側で第一ヒンジ機構と近接する側に払出手段を支持する本体枠と、本体枠の前側且つ右側に配置され前面扉部材を開閉可能に軸支する第二ヒンジ機構と、本体枠の遊技盤支持部から遊技盤が脱落するのを防止する係止手段とを具備させたものである。

10

#### 【0291】

これにより、遊技機前面の上半分に演出表示手段を配置すると共に、その下側に遊技盤を着脱可能に支持するようにしており、遊技盤に演出表示手段が備えられていないので、遊技盤を簡単な構成として機種の変更にかかるコストを低減させることができると共に、上側に演出表示手段が下側に遊技盤が配置されたこれまでに無い斬新な外観（レイアウト）の遊技機としており、他の遊技機に対して大きく差別化することができ、遊技者の関心を引き付けて興味が低下するのを防止することができる。

#### 【0292】

また、遊技領域内の始動口に遊技媒体が受入れられると所定数の遊技媒体が払出されると共に所定の抽選結果が抽選され、抽選された抽選結果に応じた演出画像が演出表示手段に表示され、演出表示手段に有利遊技状態が発生することを示唆する演出画像が表示されるか否かでハラハラ・ドキドキさせて遊技者の期待感を高め、有利遊技状態の発生する抽選結果が表示されると大入賞口が所定のパターンで開閉する有利遊技状態が発生し、その際に大入賞口に遊技媒体が受入れられると所定数の遊技媒体が払出されるような遊技が可能な遊技機とすることができる。そして、遊技機の上半分が演出表示手段とされているので、演出表示手段に表示された演出画像を大画面で見せて、演出画像が否が応でも遊技者の視界に入り、演出画像への関心を強く引き付けることができ、遊技者の興味が低下するのを防止することができる。

20

#### 【0293】

更に、遊技機の前面に対して上半分に演出表示手段を配置しその下側に遊技盤を配置しており、従来の遊技盤と比較してその大きさが小さくなるので、遊技盤に必要な材料を従来よりも少なくすることができると共に、既存の生産ラインに流すことができ新たな生産ラインを作る必要がないので、総じて遊技盤にかかるコストを抑制することができ、機種変更にかかるコストが増加するのを防止することができる。また、遊技盤が小さくなることで、軽量化して取り回しがし易くなるので、遊技盤の組立作業や遊技機への取付作業等が楽になり、作業性を向上させることができる。

30

#### 【0294】

また、演出表示手段の下側に遊技領域を有した遊技盤が配置されているので、たとえ演出画像の表示中に遊技媒体を遊技領域内に打ち込んでも、演出画像が遊技媒体によって邪魔されることが無く、演出画像に専念させて興味が低下するのを防止することができる。また、遊技領域内に遊技媒体を打ち込んでも、演出表示手段の演出画像が見辛くなることのないので、演出画像の表示中でも継続して遊技媒体の打ち込み操作をさせることができ、遊技者により止め打ちされるのを回避させることができる。

40

#### 【0295】

更に、従来の遊技機では遊技媒体が流下する遊技領域が配置された位置に、大画面の演出表示手段のみが配置された遊技機とすることができるので、従来の遊技機とは全く異なるインパクトの高い外観の遊技機となり、その外観により差別化して遠くからでも一見して本遊技機を識別することができ、本手段の遊技機に対して遊技者の関心を強く引き付けさせることができると共に、多種類ある遊技機の中から遊技する遊技機として本手段の遊

50

技機を選択させることができる。

【0296】

また、遊技機全体の略半分の大きさの演出画像を表示させることができるので、大画面により表示される演出画像の迫力を更に増大させることができ、演出画像をより楽しませることができると共に、遊技者の関心をより強く引き付けることができ、演出画像へ専念させて遊技者の興味が低下するのを抑制することができる。

【0297】

また、始動口や大入賞口等に遊技媒体が受入れられると所定数の遊技媒体が払出されて遊技者に利益が付与されるので、大入賞口が受入可能となる有利遊技状態の発生中では、遊技者の関心が必然的に遊技領域内の大入賞口へと移ることとなり、演出表示手段と比較して相対的に見辛い位置に遊技領域が配置されていても遊技者の興味が低下することは無く、問題なく遊技を継続させることができると共に、有利遊技状態の発生前すなわち抽選にかかる演出画像の表示中では見易い位置に配置された演出表示手段による表示に専念させて演出画像をより楽しませて遊技者の興味が低下するのを防止することができる。

【0298】

更に、演出表示手段が大画面となり遊技者の関心を演出表示手段により強く引き付けることができるので、遊技領域内を特に意識して見なければ、遊技領域内の遊技媒体に気が付き難く、抽選結果に応じた演出画像の表示中に遊技領域内の遊技媒体によって気が散られるのを防止することができる、興味が低下するのを抑制することができる。また、演出表示手段に対して遊技領域を意識して見ることとなるので、無意識のうちに視線や焦点移動が行われるのを抑制することができる、早期に眼球疲労を来たして興味が低下するのを防止することができる。

【0299】

また、本体枠の前側に演出表示手段を配置支持しており、遊技盤の後側に演出表示手段が配置された従来の遊技機と比較して、より遊技者に近い位置に演出表示手段を配置している、より演出表示手段に表示される演出画像を見易くすることができ、演出画像をより効果的に表示させることができると共に、従来の遊技機とは明らかに外観が異なる遊技機とすることができ、遊技者の関心を強く引き付けることができる。

【0300】

また、演出表示手段や払出手段等を支持する本体枠を外枠に対して前側へ開閉可能に支持するようにしているので、外枠を遊技ホール等の島設備に固定した状態でも、本体枠を前側へ開くことで、島設備の裏側に回りこまなくても、本体枠の後面側を見ることができ、本体枠に支持された演出表示手段や払出手段等の修理や点検等のメンテナンスを容易に行うことができる。

【0301】

更に、遊技盤の横に遊技媒体発射手段を配置しており、遊技媒体発射手段から遊技盤における遊技領域内の上部までの距離を、遊技盤の下方に遊技媒体発射手段を配置した従来の遊技機よりも可及的に近くすることができるので、遊技者が操作手段を操作してから遊技領域内へ遊技媒体が進入する（打ち込まれる）までの時間を可及的に短くしてタイムラグを少なくすることができる。つまり、遊技媒体の打ち込み操作の応答性を向上させることができるので、操作手段を操作して大入賞口や可変入賞口、或いは役物入賞口等が作動中等の狙いたいタイミングで遊技媒体を打ち込むことができ、遊技者の興味が低下するのを防止することができる。

【0302】

また、遊技領域内までの距離を短くすることができるので、遊技媒体発射手段から発射された遊技媒体が遊技領域内の上部に到達するまでの間に、遊技媒体を案内するための案内レール等と接触する距離が従来よりも短くなり、案内レール等との接触による摩擦によって遊技媒体が強く回転して遊技媒体の動きのバラツキが大きくなったり、案内レール等との接触による摩擦抵抗によって遊技媒体の速度が減衰したりして、狙った位置に遊技媒体を打ち込めなくなるのを抑制することができ、遊技者の興味が低下するのを防止するこ

10

20

30

40

50

とができる。

【0303】

更に、遊技盤の横に遊技媒体発射手段を配置しており、従来の遊技機のように遊技盤の下方に遊技媒体発射手段を配置した場合と比較して、遊技盤の下側に遊技媒体発射手段を配置するスペースを確保する必要が無く、本体枠の下半分の高さと同様の高さの遊技盤とすることができ、遊技領域の高さを可及的に広く取ることができるので、遊技機の上半分に演出表示手段を下半分に遊技盤を夫々配置したような斬新な外観の遊技機としても、遊技盤が必要以上に小さくなるのを防止することができ、大画面による演出画像の表示だけで無く、遊技媒体の動きも楽しませられる遊技機とすることができる。

【0304】

10

また、遊技盤の横に遊技媒体発射手段を配置しており、遊技媒体発射手段から遊技領域内の上部までの距離を短くすることができるので、遊技媒体発射手段の発射強さを従来のものよりも弱くすることができ、遊技媒体発射手段や案内レール等の強度を従来のものと同等若しくは低下させることができ、遊技媒体発射手段等にかかるコストが増加するのを抑制することができる。

【0305】

更に、前面扉部材に操作手段を配置している、つまり、従来の遊技機よりも遊技領域に近い位置に操作手段を配置しているので、外観上、遊技者から遊技媒体発射手段が配置された位置が見えなくても、遊技領域に近い位置に配置された操作手段により、遊技領域の近くに遊技媒体発射手段が配置されているような印象を与えることができ、而して、操作手段の操作に関するタイムラグが少ない印象を与えて遊技領域内の入賞口等を狙い易いような遊技機とすることができ、本遊技機に対する期待感を高めることができると共に、数ある遊技機の中から本遊技機を選択させて本遊技機で遊技させることができる。

20

【0306】

また、前面扉部材に操作手段を配置しているので、遊技機の下半分に前面扉部材を配置しても、操作手段の位置を、従来の遊技機と同様位置に配置することが可能となり、従来の遊技機における操作手段の配置位置に慣れた遊技者に対して違和感を与えるのを防止することができ、遊技に対する興味が低下するのを抑制することができる。

【0307】

また、遊技盤を遊技機の下半分に配置しており従来のものよりも小さいものとしているので、蓋然的に、遊技盤の前面を覆う前面扉部材の大きさも小さくなり、相対的に前面扉部材の強度が高くなり、機種変更の際に遊技盤のみを交換する遊技機の耐久性を高めることができる。また、前面扉部材を小さくすることができるので、前面扉部材にかかる材料を少なくすることができ、遊技機にかかるコストを低減させることができる。

30

【0308】

更に、本体枠に遊技盤から排出される遊技媒体を収集して後側下方へ排出する遊技媒体排出口を備えており、本体枠により遊技盤から排出された遊技媒体を収集して所定の位置から後方へ排出させることができるので、機種変更によって遊技盤を交換しても、遊技機外の島設備等に備えられた遊技機から排出される遊技媒体を受ける設備を変更する必要が無く、機種変更にかかるコストが増加するのを抑制することができる。

40

【0309】

また、本体枠に、遊技盤を支持するための枠状の遊技盤支持部を備えて、その遊技盤支持部から遊技盤が脱落するのを防止する係止手段を具備している、本体枠の遊技盤支持部に支持された遊技盤が係止手段によって係止されることで、遊技盤支持部から脱落するのを防止することができ、着脱可能に支持された遊技盤を確実に本体枠に支持させることができる。

【0310】

また、本体枠に、枠状の遊技盤支持部の後側開口を閉鎖する裏部材を更に備えるようにしており、本体枠の遊技盤支持部に支持された遊技盤の後側を、裏部材によって閉鎖することができるので、遊技機の裏側から遊技盤に対して不正行為を行おうとしても、裏部材

50

によって阻止することができ、遊技盤に対して不正行為が行われるのを防止することができる。

【0311】

更に、本体枠では、第一ヒンジ機構と近い位置に払出手段を支持するようにしているので、本体枠に払出手段を介して大きな重量（荷重）がかかっても、第一ヒンジ機構にかかるモーメントを可及的に小さくすることができ、第一ヒンジ機構にかかる負荷を少なくして第一ヒンジ機構が変形したり破損したりするのを防止することができる。

【0312】

また、第二ヒンジ機構側に寄せて遊技盤を支持しているので、第二ヒンジ機構側とは反対側の本体枠の端と遊技盤との間に所定のスペースを確保することができ、その確保したスペースに第二ヒンジ機構によって軸支された前面扉部材を本体枠の前面に施錠するための施錠手段を配置することができ、この施錠手段によって前面扉部材を本体枠に対して施錠することで、本体枠に支持された遊技盤等に対して不正行為が行われるのを防止することができる。また、第二ヒンジ機構とは反対側に確保できるスペースに、上述の施錠手段の他に、遊技媒体発射手段等も配置することができ、本体枠における遊技盤横のスペースを有効利用して無駄を無くすと共に、限られた範囲内において遊技盤を可及的に大きくできるようにすることができる。

10

【0313】

また、払出手段から払出された遊技媒体を貯留する貯留手段を、前面扉部材の前側に配置しているので、従来の遊技機のように前面扉部材の下側に遊技媒体を貯留する下皿等の貯留手段を配置する必要が無く、前面扉部材の下側に貯留手段を配置するスペースを確保しなくても良いので、その分、前面扉部材の下端を遊技機の下端へ近づけて前面扉部材を大きくする、つまり、遊技盤（遊技領域）を可及的に大きくすることができ、遊技領域内の遊技媒体の動きを楽しませて、遊技者の興味が低下するのを防止することができる。

20

【0314】

更に、操作手段の操作状況を機械的に発射強さ調節手段に伝達させるようにしているので、操作状況を検知するセンサ、及び発射強さを変化させるためのモータやソレノイドとそれらを制御する制御装置等の電気部品を用いる必要が無く、遊技媒体の発射にかかるコストが増加するのを抑制することができる。また、前面扉部材が開状態の時は、操作状況が伝達されないようになっている。つまり、開閉により位置が変化する操作手段に対して、操作状況を常時伝達させるような構造とする必要が無く、操作伝達手段の構成を簡略化させてコストが増加するのを防止することができる。

30

【0315】

また、遊技盤の左側に遊技媒体発射手段が配置されると共に、その反対側に操作手段が配置されるので、一般的な遊技者の利き手である右手で操作手段を操作することができる。また、遊技媒体発射手段に対して前面側から遊技媒体を供給するための上皿が遊技盤の左側に配置されることとなるので、右手で操作手段を操作しつつ左手で遊技媒体を扱うことが可能となり、従来の遊技機と同様の感覚で遊技することができ、遊技者に違和感を与えて興味が低下させてしまうのを防止することができる。

40

【図面の簡単な説明】

【0316】

【図1】本発明の一例のパチンコ機の前面側全体を示す正面図である。

【図2】パチンコ機を斜め左前方から示す斜視図である。

【図3】パチンコ機の後面側全体を示す背面図である。

【図4】パチンコ機における外枠に対して本体枠を開いた状態で示す斜視図である。

【図5】パチンコ機における前面扉部材を開いた状態で示す斜視図である。

【図6】パチンコ機における前面扉部材を外した状態で遊技盤及び発射装置等を拡大して示す拡大正面である。

【図7】パチンコ機の本体枠から遊技盤を分離して示す分解斜視図である。

【図8】球発射装置における打撃強度変更手段の一部を操作ハンドルと共に後側から示す

50

斜視図である。

【図 9】遊技盤を斜め前方から示す斜視図である。

【図 10】パチンコ機における主基板周辺の制御構成を概略的に示すブロック図である。

【図 11】パチンコ機における周辺基板周辺の制御構成を概略的に示すブロック図である。

。

【図 12】主基板及び周辺基板による遊技内容に関する機能的な構成を概略的に示すブロック図である。

【符号の説明】

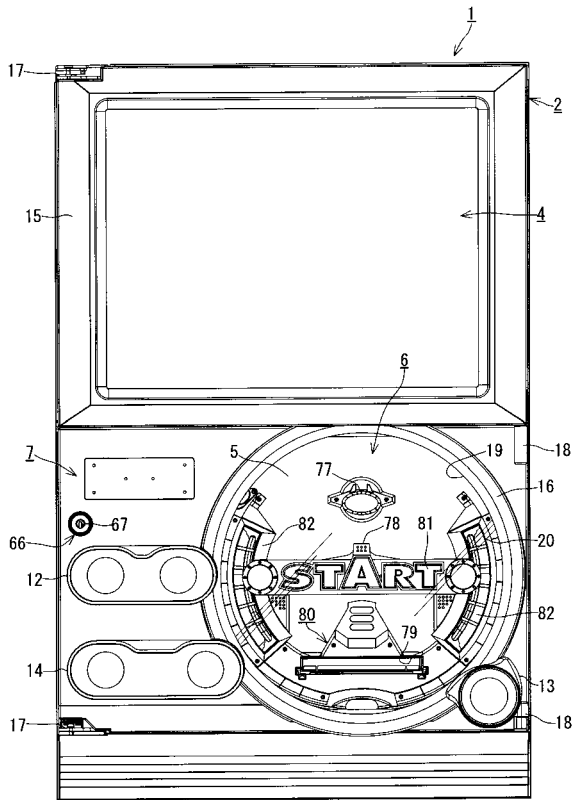
【 0 3 1 7 】

1	パチンコ機	10
2	外枠	
3	本体枠	
4	演出表示装置	
5	遊技領域	
6	遊技盤	
7	前面扉部材	
8	球タンク	
9	払出装置	
10	主制御基板ボックス	
11	表示基板ボックス	20
12	上皿	
13	操作ハンドル	
14	下皿	
17	ヒンジ機構	
18	ヒンジ機構	
19	窓部	
20	前面ガラス	
22	遊技盤支持部	
23	球発射装置	
24	段差部	30
25	取付突起	
26	係止機構	
27	被係止部	
29	裏板	
30	球収集通路	
31	球排出口	
32	施錠孔	
33	発射モータ	
34	回転カム	
36	揺動プレート	40
37	槌部	
38	槌アーム	
39	付勢部材	
44	発射レール	
55	打撃強度変更手段	
57	ハンドルカム	
58	第一伝達部材	
59	クランク部材	
60	連結片	
61	第二伝達部材	50

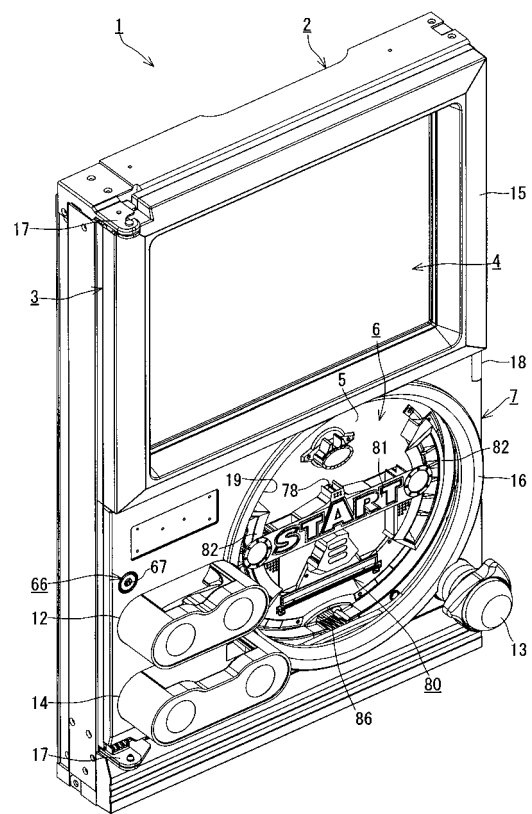
6 2	連結凹部	
6 4	スライド部材	
6 6	施錠装置	
6 7	鍵穴	
6 8	施錠シリンダ	
6 9	施錠片	
7 1	案内レール	
7 2	外レール	
7 3	内レール	
7 6	一般入賞口	10
7 7	可変入賞口	
7 8	始動口	
7 9	大入賞口	
8 0	アタッカ装置	
8 1	中央装飾体	
8 2	サイド装飾体	
8 3	通過口	
8 6	アウト口	
8 7	ゲート	
1 0 0	主基板	20
1 0 1	主制御基板	
1 0 2	払出制御基板	
1 0 8	始動センサ	
1 1 0	操作センサ	
1 1 3	一般入賞センサ	
1 1 5	可変入賞センサ	
1 1 7	大入賞センサ	
1 2 2	入賞口ソレノイド	
1 2 3	アタッカソレノイド	
2 0 0	周辺基板	30
2 0 1	周辺制御基板	
2 0 2	表示装置制御基板	
3 0 0	乱数発生手段	
3 0 1	特別図柄変動制御手段	
3 0 2	有利遊技状態発生手段	
3 0 5	演出表示制御手段	



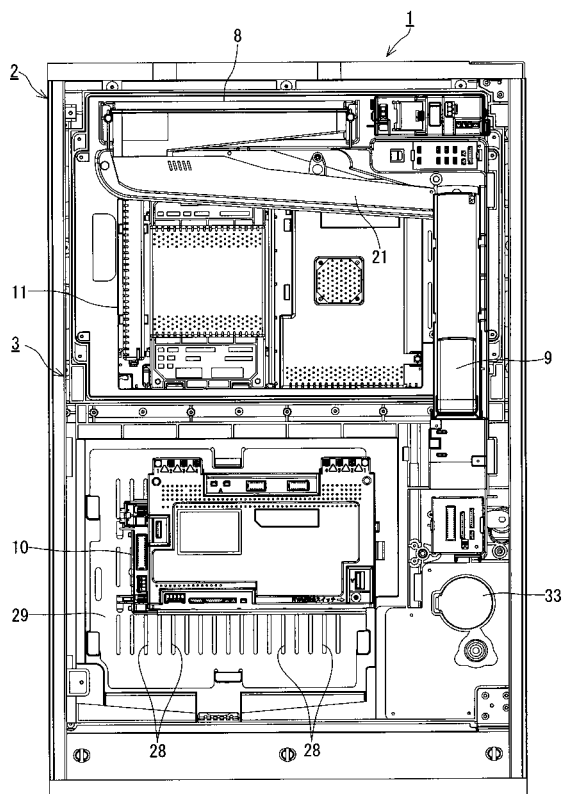
【図 1】



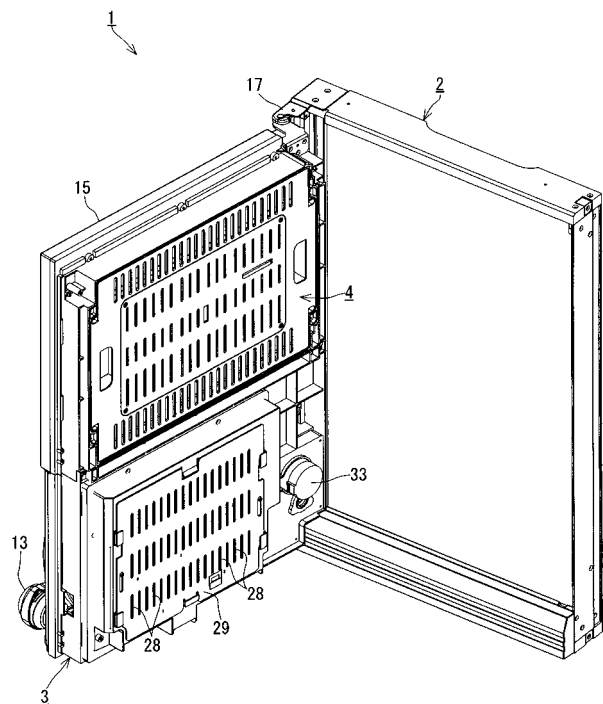
【図 2】



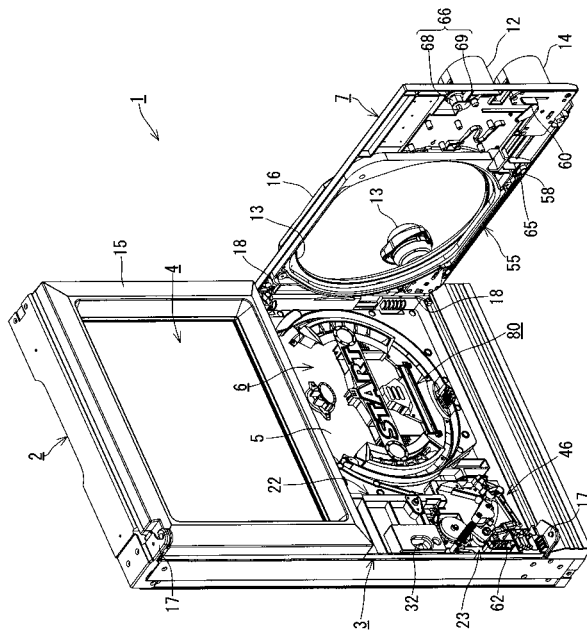
【図 3】



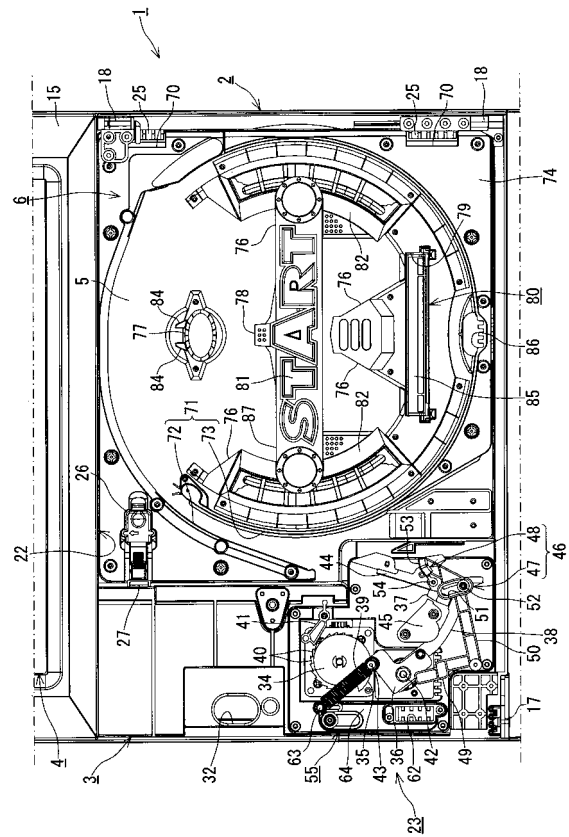
【図 4】



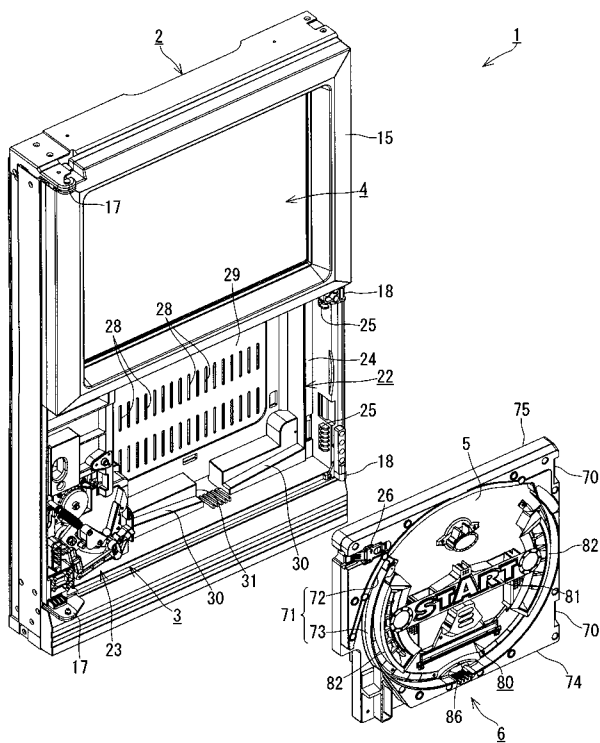
【 図 5 】



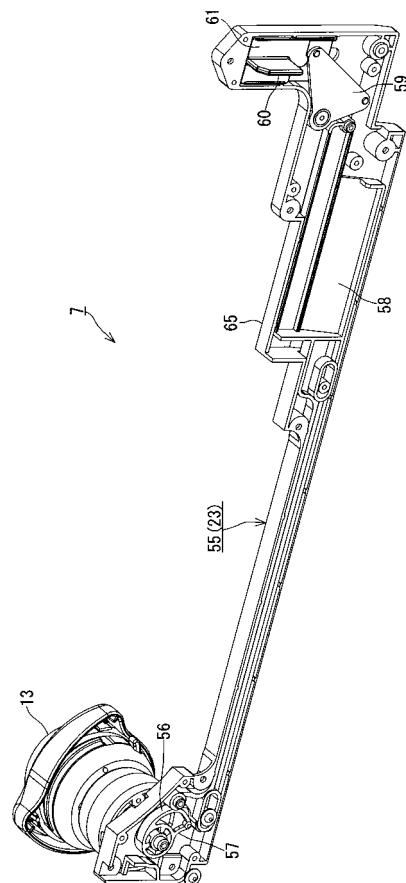
【 図 6 】



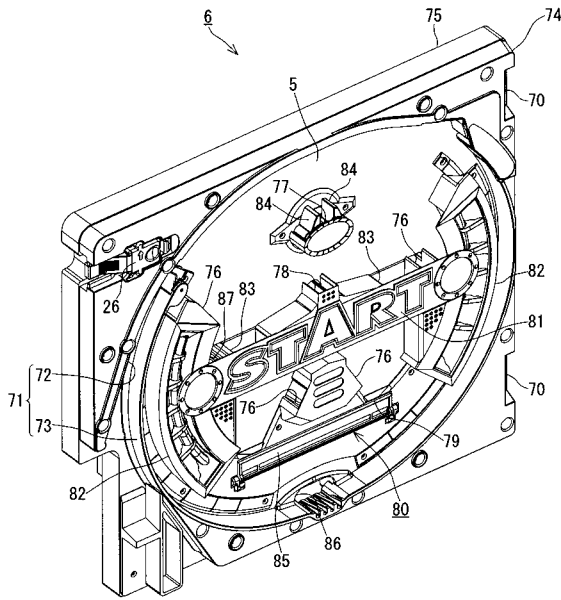
【圖 7】



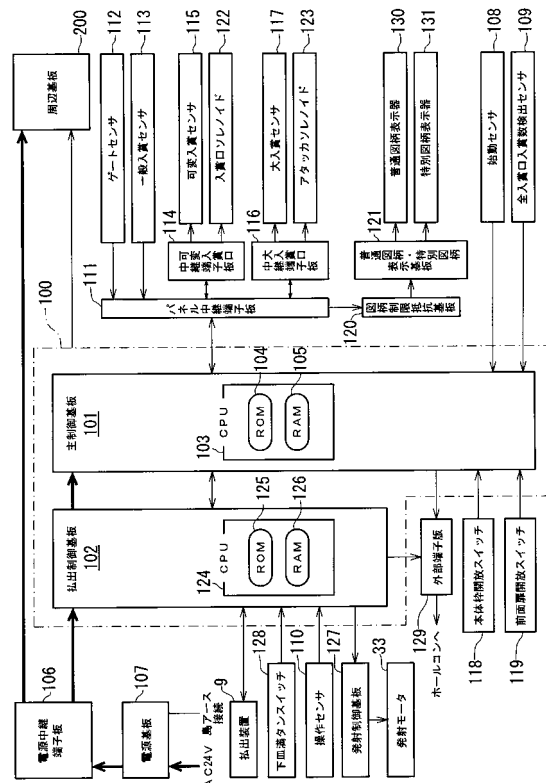
【圖 8】



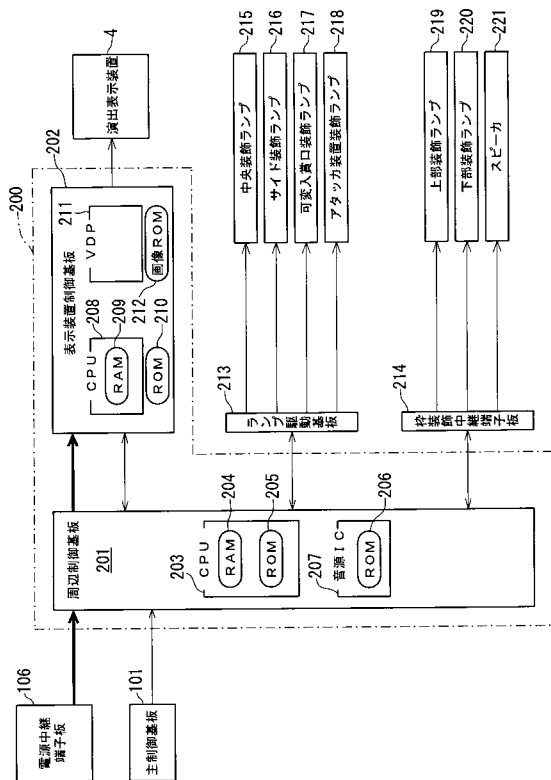
【図 9】



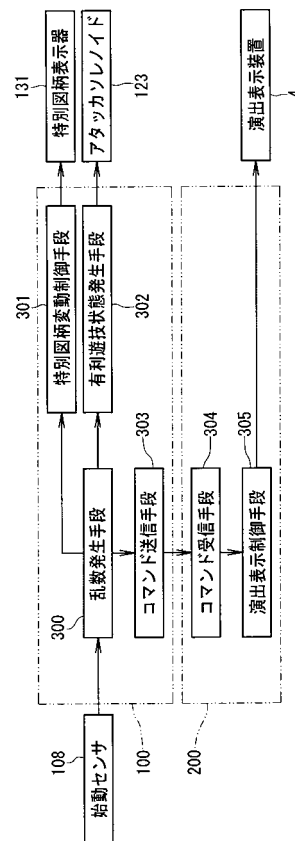
【図 10】



【図 11】



【図 12】



---

フロントページの続き

- (72)発明者 中村 昌則  
愛知県北名古屋市沖村西ノ川1番地 株式会社大一商会内
- (72)発明者 奥村 義人  
愛知県北名古屋市沖村西ノ川1番地 株式会社大一商会内
- (72)発明者 佐藤 義浩  
愛知県北名古屋市沖村西ノ川1番地 株式会社大一商会内

審査官 河本 明彦

- (56)参考文献 特開2006-158536(JP,A)  
特開2006-288651(JP,A)  
特開2007-195629(JP,A)  
特開2008-035956(JP,A)

- (58)調査した分野(Int.Cl., DB名)  
A63F 7/02