

(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2008-237586

(P2008-237586A)

(43) 公開日 平成20年10月9日(2008.10.9)

(51) Int.Cl. F I テーマコード (参考)
A 6 3 F 7/02 (2006.01) A 6 3 F 7/02 3 0 4 D 2 C 0 8 8
 A 6 3 F 7/02 3 2 0

審査請求 未請求 請求項の数 4 O L (全 15 頁)

(21) 出願番号 特願2007-82788 (P2007-82788)
 (22) 出願日 平成19年3月27日 (2007. 3. 27)

(71) 出願人 390031783
 サミー株式会社
 東京都豊島区東池袋三丁目1番1号 サン
 シャイン60
 (74) 代理人 100082337
 弁理士 近島 一夫
 (72) 発明者 西川 規世
 東京都豊島区東池袋三丁目1番1号 サン
 シャイン60 サミー株式会社内
 Fターム(参考) 2C088 AA17 AA35 AA36 AA42 BC22
 BC23 BC25 CA27 EA10 EB53
 EB56 EB58

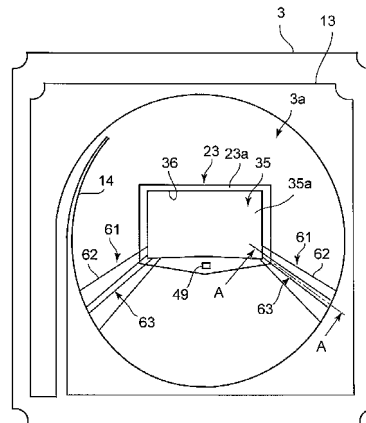
(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【要約】

【課題】ユニット役物の外枠端部から遊技領域の外殻までの間に一続きとなる従来に無い新奇且つ斬新な立体造形物を配置し、装飾性及び演出性の向上を図るように構成した遊技機を提供する。

【解決手段】本パチンコ機にあつては、遊技盤3に、画像表示装置35の画面35aに表示される光線65aを実物化した形状に形成された立体造形物61を設け、該立体造形物61を、画像表示装置35の画面35a近傍からレール飾りの突端に向うように遊技盤3に対して傾斜した状態に配設し、画面35aに光線65aが表示された際、該光線65aと一体化するような連続した外観をなすものとしている。これにより、センター飾り23からレール飾りまで一続きとなった従来の遊技機では見られない斬新な立体造形物61を実現する。

【選択図】 図2



【特許請求の範囲】

【請求項 1】

遊技盤前面に突設されて遊技領域の外殻を形成する外殻形成部材と、前記遊技盤における前記遊技領域中央部に形成された貫通孔の縁に沿うように配設されたユニット役物と、前記貫通孔が有する開口部から画面を露出するように配置される画像表示装置と、を遊技盤に備え、前記遊技領域に遊技球を打ち出して遊技してなる遊技機において、

前記画像表示装置の前記画面近傍から前記外殻形成部材の突端に向うように前記遊技盤に対して傾斜した状態で、かつ前記ユニット役物から該外殻形成部材まで一続きとなるように配設された立体造形物を備えてなる、

ことを特徴とする遊技機。

10

【請求項 2】

前記立体造形物は、光を発する発光手段を有してなる、
請求項 1 記載の遊技機。

【請求項 3】

前記立体造形物は、前記ユニット役物と一体化した状態で形成されてなる、
請求項 1 又は 2 記載の遊技機。

【請求項 4】

前記立体造形物は、前記画像表示装置の前記画面に表示される所定内容の少なくとも一部を実物化した形状に形成され、該画面に該所定内容が表示された際にこれと一体化するような連続した外観をなす、

20

請求項 1 ないし 3 のいずれか 1 項記載の遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、パチンコ機等の遊技機に係り、詳しくは、従来にない存在感を有した演出役物を遊技領域に備えた遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

一般に、遊技機、例えばパチンコ機として、球受け皿に滞留している遊技球が、発射ハンドルの操作に応じて遊技盤の遊技領域に打ち出された後、遊技領域の障害釘や風車等に導かれつつ盤面を流下して、各種入賞口に入球し、或いは入球せずに遊技盤下部のアウト口に流入するように構成されたものが知られている（特許文献 1 参照）。

30

【0003】

このようなパチンコ機では、一般入賞口に入球した際にそれに対応した個数の遊技球が払い出され、また始動チャッカーに入球した際にはこれに基づいて大当たり抽選が行われると共に所定数の遊技球が払い出され、当該抽選の結果に応じて、遊技盤の中央部分に設けられた液晶等の画像表示装置の画面上で所定の演出表示が行われる。大当たりの発生時には、アタッカーと呼ばれる大入賞口が開放し、入球に対応して多量の遊技球が払い出される状態となる。

【0004】

40

【特許文献 1】特開 2003 - 236210 号公報

【発明の開示】

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

ところで、上記特許文献 1 に記載されたようなパチンコ機 1 においては、遊技領域の略々中央部に形成された貫通孔の縁に沿うような形状でユニット役物と呼ばれる複合的な演出装置が配設されている。該ユニット役物は、自身が囲う貫通孔の開口から画像表示装置の画面を露出させ、該画面の上下左右部には、装飾部材、可動式の役物、遊技球の球遊び領域（所謂ステージ）等が一体的に形成されている。

【0006】

50

上記したようなユニット役物は、貫通孔の縁部から遊技盤前面に突出した態様となっているものがほとんどであるが、該ユニット役物の外枠端部から遊技領域の外殻までの間には、通過ゲートや風車等が配置された遊技球流路となる領域が設けられている。

【0007】

また、近年、画像表示装置の大型化に伴ってユニット役物の外形が大きくなり、ユニット役物の外枠端部と遊技領域の外殻との距離が狭くなる傾向にあるが、両者の間には最低でも遊技球1個が通過し得る程度の間隙が空けられていることが通常となっている。

【0008】

そこで本発明は、ユニット役物の外枠端部から遊技領域の外殻までの間に一続きとなる従来に無い新奇且つ斬新な立体造形物を配置し、装飾性及び演出性の向上を図るように構成し、もって上述した課題を解決した遊技機を提供することを目的とするものである。

10

【課題を解決するための手段】

【0009】

請求項1に係る本発明は（例えば図1ないし図6参照）、遊技盤（3）前面に突設されて遊技領域（3a）の外殻を形成する外殻形成部材（13）と、前記遊技盤（3）における前記遊技領域（3a）中央部に形成された貫通孔の縁に沿うように配設されたユニット役物（23）と、前記貫通孔が有する開口部（36）から画面（35a）を露出するように配置される画像表示装置（35）と、を遊技盤（3）に備え、前記遊技領域（3a）に遊技球（Ba）を打ち出して遊技してなる遊技機（1）において、

前記画像表示装置（35）の前記画面（35a）近傍から前記外殻形成部材（13）の突端（13a）に向うように前記遊技盤（3）に対して傾斜した状態で、かつ前記ユニット役物（23）から該外殻形成部材（13）まで一続きとなるように配設された立体造形物（61）を備えてなる、

20

ことを特徴とする遊技機（1）にある。

【0010】

請求項2に係る本発明は（例えば図1ないし図3参照）、前記立体造形物（61）が、光を発する発光手段（63）を有してなる、

請求項1記載の遊技機（1）にある。

【0011】

請求項3に係る本発明は（例えば図3参照）、前記立体造形物（61）が、前記ユニット役物（23）と一体化した状態で形成されてなる、

30

請求項1又は2記載の遊技機（1）にある。

【0012】

請求項4に係る本発明は（例えば図1ないし図3参照）、前記立体造形物（61）が、前記画像表示装置（35）の前記画面（35a）に表示される所定内容（65a）の少なくとも一部を実物化した形状に形成され、該画面（35a）に該所定内容（65a）が表示された際にこれと一体化するような連続した外観をなす、

請求項1ないし3のいずれか1項記載の遊技機（1）にある。

【0013】

なお、上記カッコ内の符号は、図面と対照するためのものであるが、これは、発明の理解を容易にするための便宜的なものであり、特許請求の範囲の記載に何等影響を及ぼすものではない。

40

【発明の効果】

【0014】

請求項1に係る本発明によると、遊技機に、画像表示装置の画面近傍から外殻形成部材の突端に向うように遊技盤に対して傾斜した状態で、かつユニット役物から該外殻形成部材まで一続きとなるように配設された立体造形物を備えさせる。これにより、ユニット役物から外殻形成部材まで一続きとなった従来遊技機では見られない斬新な立体造形物を、遊技機の新奇な役物として確立することができる。従って、新たな遊技性や驚き等を遊技者に提供できるとともに、新たな装飾性を遊技機に取り入れることができる。

50

【 0 0 1 5 】

また、この立体造形物は、画像表示装置の画面近傍から外殻形成部材の突端に向うように遊技盤に対して傾斜した状態に配設され、遊技者から見て水平及び垂直方向に距離が変移した状態で視認されることから、単に遊技盤に垂直に配置された一般的な立体造形物等に比して奥行き感及び立体感を感じさせ易いものとなる。

【 0 0 1 6 】

請求項 2 に係る本発明によると、立体造形物が、光を発する発光手段を有し、該発光手段は、所定内容が発光に係る映像であった際に該映像と同期して発光駆動されてなるので、より遊技者の注意を引くとともに、立体造形物における外観の装飾性の向上を図ることができる。また、発光に係る映像と同期して且つ一体化して発光駆動することで、両者の見た目の連続性が強まり、より立体感の感じられる演出を実現できるので、遊技者に強いインパクトを提供するものとなる。

10

【 0 0 1 7 】

請求項 3 に係る本発明によると、立体造形物が、画像表示装置の周囲に配置されるユニット役物等の比較的大きな役物と一体化した状態となるので、迫力のあるインパクトを有した装飾物を遊技者に提供できるものとなる。また、該立体造形物は、ユニット役物と一体化した状態で形成されてなるので、ユニット役物と同時に組み付けを行うことができることから、製造に係る手数や手間等の軽減を図ることができる。

【 0 0 1 8 】

請求項 4 に係る本発明によると、立体造形物が、画像表示装置の画面に表示される所定内容の少なくとも一部を実物化した形状に形成され、該画面に該所定内容が表示された際にこれと一体化するような連続した外観をなすので、従来にない立体造形物と画像表示装置の画面上における立体映像とが一体化するような連続した外観を遊技者に提供でき、遊技機における演出性及び興趣性の向上を図ることができる。

20

【 発明を実施するための最良の形態 】

【 0 0 1 9 】

以下、本発明に係る遊技機の実施形態として、遊技場等に設置されるパチンコ機を図面に沿って説明する。なお、後述する各実施の形態では、本発明の遊技機を所謂 1 種 1 種のパチンコ機として述べるが、本発明はこれに限らず、他の種別のパチンコ機にも適用可能であることは勿論である。なお、図 1 は本発明の実施形態におけるパチンコ機 1 の外部構造を示す正面図、図 2 は遊技盤 3 をレール飾り 1 3 が付いた状態で示す正面図、図 3 は図 2 の A - A 線に沿って断面した状態で示す側面断面図である。

30

【 0 0 2 0 】

本パチンコ機 1 は、図 1 に示すように、発射ハンドル 2 の操作による発射装置（図示せず）の作動で遊技球（所謂パチンコ玉）を遊技盤 3 の遊技領域 3 a に向かって打ち出しつつ遊技を行うもので、所謂確率変動等の大当たりが発生した状態でアタッカー（大入賞口）5 に入球した遊技球に対応する数の遊技球を払い出すように構成されている。上記確率変動当たり（「確変当たり」とも言う）とは、抽選の結果、確変モードの大当たりが当選したとき、少なくとも当該確変モードによる遊技状態において次なる大当たりを引くまでの間、遊技者に有利な付加価値を付与し得る特殊状態を意味する。これに対し、当該特殊状態にならない大当たりとして「通常当たり」がある。

40

【 0 0 2 1 】

図 1 に示すように、本実施形態におけるパチンコ機 1 は、開口を有する枠体状の筐体 6 と、この筐体 6 に開閉可能に装着された前扉 7 とを有しており、前扉 7 の前面には、透明ガラス 9 を有するガラス枠 1 0 が開閉可能に取り付けられている。透明ガラス 9 の奥側には、遊技盤 3 が配設されている。前扉 7 における遊技盤 3 の左右には演出用照明装置 1 1 が配設されており、前扉 7 における遊技盤 3 の上部中央には演出用照明装置 8 が配設されている。そして、前扉 7 における遊技盤 3 の左右上方及び左右下方にはスピーカー（図示せず）を有する放音装置 1 2 がそれぞれ配設されている。また、ガラス枠 1 0 における右側部には、前扉 7 を筐体 6 側に施錠し解放するための施錠装置 1 8 が配設されている。な

50

お、筐体 6 及び前扉 7 等から遊技機本体が構成されている。

【 0 0 2 2 】

前扉 7 における遊技盤 3 の下方には皿ユニット 1 6 が設けられており、皿ユニット 1 6 における右上部には、賞球及び貸球を含む遊技球が供給される球供給口 1 7 が設けられ、皿ユニット 1 6 における右上部壁面には、球貸ボタン 1 9 a 及びプリペイドカード返却ボタン 1 9 b が設けられている。皿ユニット 1 6 には、該皿ユニット 1 6 上の遊技球を発射装置（図示せず）付近から皿ユニット下部の球排出口（図示せず）を通して下方に排出するための第 1 球抜きボタン 2 0 a と、皿ユニット 1 6 上の遊技球を球供給口 1 7 付近から上記球排出口を通して下方に排出するための第 2 球抜きボタン 2 0 b とが設けられている。

10

【 0 0 2 3 】

また、皿ユニット 1 6 の右部には、発射装置を操作して遊技球を遊技領域 3 a に向けて打ち出すための発射ハンドル 2 が配設されている。更に、皿ユニット 1 6 の左下方には灰皿 2 1、及び遊技者参加ボタン（所謂チャンスボタン）2 2 が配設されている。なお、図 1 中の符号 1 4 は、発射ハンドル 2 の操作で発射された遊技球を遊技領域 3 a に導くガイドレールを示している。

【 0 0 2 4 】

遊技領域 3 a の中央部には、該遊技領域 3 a に打ち出された遊技球の一部を導入するワープ導入口 3 7 を有するセンター飾り（ユニット役物）2 3 が配設されている。このセンター飾り 2 3 の中央部分には開口部 3 6 が形成され、該開口部 3 6 の下部にはステージ S が配置されている。遊技盤 3 には画像表示装置 3 5 が、開口部 3 6 から画面 3 5 a を露出させた状態で遊技盤裏面から装着されている。センター飾り 2 3 の下部左右には、大当たり抽選に寄与しない一般の入賞が行われる一般入賞口 2 5 a , 2 5 b , 2 6 a , 2 6 b が配設されており、センター飾り 2 3 の下方には、第 1 及び第 2 始動チャッカー 2 7 , 2 8 と、アタッカー 5 とが順次配設されている。

20

【 0 0 2 5 】

第 1 及び第 2 始動チャッカー 2 7 , 2 8 は、大当たり抽選実行の契機となり得る入賞が行われるものであり、第 2 始動チャッカー 2 8 は、始動チャッカー開閉ソレノイド 7 0（図 5 参照）によって開放位置と閉止位置とに開閉動作するように作動させられる。第 1 始動チャッカー 2 7 の直上方には、所謂命釘としての一对の障害釘 3 0 が打ち込まれている。第 2 始動チャッカー 2 8 は、直上方に配置された第 1 始動チャッカー 2 7 の底部により、図 1 に示す閉塞状態では遊技球を入賞しないように構成されている。

30

【 0 0 2 6 】

アタッカー 5 は、大当たり発生時に開放され、遊技領域 3 a に打ち出されて転動落下する遊技球を入賞させるものであり、大当たり発生中、例えば、1 回の開放で 9 個の入球を完了した時点で閉じ、当該開閉動作を 1 5 回繰り返すように構成される。なお、これらの入球数並びに開閉動作の回数は、9 個や 1 5 回に限定されることはなく、必要に応じて適宜設定され得るものである。

【 0 0 2 7 】

遊技領域 3 a には、センター飾り 2 3 の中央部左右に風車 3 1 が配設されており、ステージ S の下方における第 1 及び第 2 始動チャッカー 2 7 , 2 8 の左右には、普通図柄作動ゲート（スルーゲート）3 2 が配設されている。この普通図柄作動ゲート 3 2 は、第 2 始動チャッカー 2 8 を開閉動作させるための抽選の契機となる遊技球通過が行われる役物である。

40

【 0 0 2 8 】

そして、遊技領域 3 a における普通図柄作動ゲート 3 2、一般入賞口 2 5 a , 2 5 b , 2 6 a , 2 6 b、第 1 及び第 2 始動チャッカー 2 7 , 2 8 等の周囲には、ステージ S から零れた遊技球や、発射されてからステージ S に関与せずに落下してくる遊技球を適宜散らし、或いは入球に導くようにするための障害釘 3 0 を含む多数の障害釘が打ち込まれている。また、ワープ導入口 3 7 の周囲及びその上方側にも、遊技球を適宜散らし、或いは入

50

球に導くようにするための多数の障害釘が打ち込まれている。このような本パチンコ機 1 では、遊技領域 3 a に打ち出された遊技球を第 1 及び第 2 始動チャッカー 27, 28 等に、ステージ S を介して入球させ又はステージ S を介さず直接入球させ得るように遊技が進められる。

【0029】

なお、本実施形態における「ワープ導入」という語句は、遊技領域 3 a に打ち出された遊技球を、当該遊技領域 3 a の比較的下側に位置する不図示の道釘等を経ることなく、第 1 始動チャッカー 27 の上に導くことを意味する概念である。また、上記「道釘」とは、遊技領域 3 a において第 1 始動チャッカー 27 左右に打ち込まれた複数本の障害釘（図示せず）の列を意味するもので、上方から転動落下してきた遊技球を第 1 及び第 2 始動チャッカー 27, 28 方向に導く役割を担っている。

10

【0030】

前述したセンター飾り 23 は、遊技盤 3 に形成された貫通孔（図示せず）の縁に、遊技盤 3 の表面側から前枠体 23 a を、遊技盤 3 の裏面から後枠体（不図示）を、それぞれネジ止めして前後から挟んだ状態に設けられる。これらの両枠体は、遊技盤 3 を挟んで結合された状態で開口部 36 を形成する。

【0031】

センター飾り 23 は、図 1 に示すように、開口部 36 の左に形成されたワープ導入口 37 と、開口部 36 の下側に設けられたステージ S と、ワープ導入口 37 から導入された遊技球をステージ S に案内する遊技球案内路 57 と、下部中央に設けられた球放出部 49 とを有している。球放出部 49 は、第 1 始動チャッカー 27 の直上方に位置し、放出されて落下する遊技球が一对の障害釘 30 の間を通過して第 1 始動チャッカー 27 にほぼ確実に（つまり、97～99%の高確率で）入賞し得るように位置決め形成されている。

20

【0032】

センター飾り 23 の前枠体 23 a には、該前枠体 23 a の左右下部からレール飾り（外殻形成部材）13 の突端 13 a に向うように遊技盤 3 に対して傾斜した状態に配設された立体造形物 61, 61 が一体となって形成されている。立体造形物 61 は、透明なプラスチックで横断面くの字状に形成された板状部材 62 と、該くの字状の角部に沿う細長い棒状の発光部（発光手段）63 とを有している。発光部 63 は、該発光部 63 に沿うような細長い基板 63 b を有し、該基板 63 b には複数の発光ダイオード 63 c（LED 63 c）が一行となるように実装されている。該基板 63 b の上面側には、表面に拡散用のシボ加工が施された黄色のプラスチック材質からなるカバー部材 63 a が被覆されている。また、板状部材 62 の表面には、くの字状の角部から辺端部に向ってスジ状の溝部が複数設けられている。なお、図 3 においては、上記 LED 63 c を、基板 63 b の最左端のものから 3 個のみを図示し、これらより右側に位置するものはその図示を省略している。

30

【0033】

上記した立体造形物 61 は、前枠体 23 a の左右下部にあって画像表示装置 35 の画面 35 a の近傍に位置し、該位置からステージ S の下をくぐって遊技領域 3 a へと延びている。従って、ステージ S の配置領域を狭めることがなく、ワープ導入口 37 からステージ S に導入された遊技球の転動動作を阻害するものとはならない。

40

【0034】

一般に、センター飾りを遊技盤に組み付ける際には、ステージを嵌合し得る大きさと貫通孔を加工することとなるが、本実施の形態のセンター飾り 23 においては、該貫通孔を更に立体造形物 61 を配置し得る分だけ切除して加工する。これにより、前枠体 23 a の左右下部からレール飾り 13 の突端 13 a まで、直線的且つ連続した傾斜空間を確保することができるようになり、立体造形物 61 を不規則で角張った形状ではなく、直線状の滑らかな形状で配置することができる。なお、本実施の形態では、立体造形物 61 の端部をセンター飾り 23 の下部までとしているが、センター飾り 23 から更に画像表示装置 35 の画面 35 a 一杯まで延長してよいのは勿論である。

【0035】

50

立体造形物 6 1 は、遊技盤 3 に組み付けられた状態で、流路 4 a , 4 b のそれぞれの領域に存する位置 W からレール飾り 1 3 の突端 1 3 a までの間が、遊技盤 3 の前面から前方側に突出した状態となる。そこで、この位置 W からレール飾り 1 3 の突端 1 3 a までの間の上方には、打ち出されて落下してきた遊技球 B a を遊技領域 3 a の中央部側に案内する三角形の案内材 6 6 が設けられている。

【 0 0 3 6 】

また、位置 W からセンター飾り 2 3 までの間では、立体造形物 6 1 が遊技盤 3 の前面より背面側にやや下がる（図 1 の正面視奥側に凹む）状態となるが、遊技球の落下及び転動には支障がない。従って、遊技領域 3 a に打ち出された遊技球は、流路 4 a 又は流路 4 b を落下した際に、位置 W からセンター飾り 2 3 までの間を矢印 X に示すように通過して遊技領域 3 a 下部へ流下することとなる。

10

【 0 0 3 7 】

なお、左右に 2 箇所配置された立体造形物 6 1 , 6 1 は、互いに線対称の関係にあり、構成はそれぞれ同様となっている。

【 0 0 3 8 】

ついで、本パチンコ機 1 の背面構造について図 4 を参照して説明する。同図は、本パチンコ機 1 の背面構造を示す背面図である。

【 0 0 3 9 】

すなわち、図 4 に示すように、パチンコ機 1 の前扉 7 背面における上部左方には、賞球タンク 4 3 が取り付けられており、この賞球タンク 4 3 の下方に、副制御基板 3 8 、主制御基板 4 0 、及び払出し制御基板 5 1 がこの順に配設されている。また、前扉背面における上部右方には、外部端子板 5 2 が取り付けられており、この外部端子板 5 2 の下方に、整列待機通路 4 5 、賞球装置 4 6 、賞球排出通路 4 7 、電源ユニット 4 1 、及び発射装置（図示せず）用の発射制御基板 5 3 がこの順に配設されている。パチンコ機 1 の前扉 7 背面における左側部には、施錠装置 1 8 が配設されている。

20

【 0 0 4 0 】

次に、本実施形態におけるパチンコ機 1 の制御系を図 5 に沿って説明する。なお、同図は本パチンコ機の制御系を示すブロック図である。

【 0 0 4 1 】

すなわち、本制御系は、遊技制御装置 8 0 と、該遊技制御装置 8 0 に電氣的に接続された、始動チャッカー開閉ソレノイド 7 0 、アタッカー開閉ソレノイド 7 1 、放音装置 1 2 、演出用照明装置 8 , 1 1 、画像表示装置 3 5 、及び LED 6 3 c と、を備えている。

30

【 0 0 4 2 】

遊技制御装置 8 0 は、図 4 に示した主制御基板 4 0 や副制御基板 3 8 等から構成されている。主制御基板 4 0 は、本パチンコ機 1 の動作全体を統括的に管理するものであり、当該パチンコ機 1 の動作全体を管理するシステムプログラム及び遊技用の実行プログラムが予め記憶された半導体メモリ等からなる記憶部（図示せず）と、これらのプログラムを実行する不図示のマイクロプロセッサ（MPU）とを備えている。また、副制御基板 3 8 は、主に画像表示、効果音等の演出、効果光等の表示制御を行うように構成されている。

40

【 0 0 4 3 】

遊技制御装置 8 0 は、入賞判定手段 8 1 、入賞信号出力手段 8 2 、第 1 抽選手段 8 3 、第 2 抽選手段 8 4 、普通図柄抽選手段 9 4 、遊技制御手段 8 6 、保留手段 8 7 、作動制御手段 8 8 、作動判定手段 8 9 、作動決定手段 9 0 、演出制御手段 9 1 、及び表示制御手段 9 2 を備えている。

【 0 0 4 4 】

入賞判定手段 8 1 は、発射ハンドル 2 の操作で作動する発射装置（図示せず）によって遊技領域 3 a に打ち出された遊技球が第 1 及び第 2 始動チャッカー 2 7 , 2 8 、一般入賞口 2 5 a , 2 5 b , 2 6 a , 2 6 b 、アタッカー 5 等の何れかに入賞したとき、当該入賞があった旨を判定する。

【 0 0 4 5 】

50

入賞信号出力手段 8 2 は、入賞判定手段 8 1 によって入賞が判定されたとき、対応する第 1 及び第 2 始動チャッカー 2 7 , 2 8、一般入賞口 2 5 a , 2 5 b , 2 6 a , 2 6 b、アタッカー 5 等に入賞した旨の入賞信号を出力する。

【 0 0 4 6 】

第 1 抽選手段 8 3 及び第 2 抽選手段 8 4 は、それぞれ、入賞信号出力手段 8 2 からの第 1 及び第 2 始動チャッカー 2 7 , 2 8 に対応する入賞信号の入力時、合計の最大保留球数未満での入賞を契機として、次なる大当たりを当選させるまで遊技者に有利な付加価値を付与し得る特殊状態となる確率変動当たり、及び上記特殊状態とならない通常当たりのうちの何れか一方に当選するように、不図示の抽選用メモリから当たり当選乱数値を取得して、大当たり抽選（特別遊技状態の抽選）を実行する。

10

【 0 0 4 7 】

そして第 1 及び第 2 抽選手段 8 3 , 8 4 は、それぞれ、大当たり抽選で確変当たりに当選した場合、不図示の演出用メモリに格納された演出乱数値に基づく抽選で、変動の結果、確変当たりに対応する「 1 1 1 」等の図柄が画像表示装置 3 5 の大当たり有効ライン上で最終的に揃う旨の変動パターンを決定し、その旨の変動パターン信号を出力する。なお、上記「大当たり有効ライン」は、大当たりを得るため図柄が一行に並ぶべき位置（ライン）を意味する。

【 0 0 4 8 】

また第 1 及び第 2 抽選手段 8 3 , 8 4 は、それぞれ、大当たり抽選で通常当たりが当選した場合に、演出乱数値に基づく抽選で、変動の結果、通常当たりに対応する「 2 2 2 」等の図柄が大当たり有効ライン上で最終的に揃う旨の変動パターンを決定し、その旨の変動パターン信号を出力する。更に第 1 及び第 2 抽選手段 8 3 , 8 4 は、それぞれ、大当たり抽選で外れた場合に、演出乱数値に基づく抽選で、変動の結果、外れに対応する「 2 5 2 」等の図柄が大当たり有効ライン上で最終的に揃う旨の変動パターンを決定し、その旨の変動パターン信号を出力する。

20

【 0 0 4 9 】

普通図柄抽選手段 9 4 は、第 2 始動チャッカー 2 8 を開閉動作させるための普通図柄抽選を、普通図柄作動ゲート 3 2 への遊技球通過を契機として行う。

【 0 0 5 0 】

遊技制御手段 8 6 は、放音装置 1 2、演出用照明装置 8 , 1 1 に放音、発光の演出をさせる契機となる指令を、演出制御手段 9 1 に送る。また、遊技制御手段 8 6 は、予め設定された演出データや、第 1 及び第 2 抽選手段 8 3 , 8 4 での抽選結果に応じて、画像表示装置 3 5 に表示すべき大当たり抽選に関連する演出内容に関する信号を表示制御手段 9 2 に送る。

30

【 0 0 5 1 】

保留手段 8 7 は、第 1、第 2 抽選手段 8 3 , 8 4 のいずれかから出力された変動パターン信号を入力し、変動パターンを、第 1、第 2 始動チャッカー 2 7 , 2 8 への入賞の都度に行われた抽選の結果となる保留球として順次記憶する。当該記憶状況は、大当たり抽選保留表示装置（図示せず）に、始動チャッカー 2 7 , 2 8 双方での合計が例えば最大 4 個の保留球となるように点灯表示される。保留手段 8 7 は、合計の保留球数が例えば 4 個になっているか否かを常時判定し、保留球数が 4 個表示されている間は、第 1、第 2 始動チャッカー 2 7 , 2 8 への入賞に拘わらず大当たり抽選は行わない。なお、保留球として点灯表示される保留球数は上記「最大 4 個」に限らず、例えば 3 個以下、又は 5 個以上として適宜設定することも可能である。

40

【 0 0 5 2 】

そして保留手段 8 7 は、保留（記憶）している変動パターンに係る信号を順次出力し、その変動パターン信号に基づく演出表示が終了するまでは次の変動パターン信号を出力しないようにするための図柄変動禁止フラグを立てる（オンする）と共に、当該オンした図柄変動禁止フラグを解除する時間を計測するための図柄変動タイマ（図示せず）をセットし、変動パターン信号の出力に応じて保留球数を 1 デクリメントする。また保留手段 8 7

50

は、保留球の消費に応じて保留球数が例えば4個未満となった場合、第1、第2抽選手段83, 84で行われる第1、第2始動チャッカー27, 28への入賞にตอบสนองした大当たり抽選の結果を保留球として記憶し、保留球数を1インクリメントする。

【0053】

作動制御手段88は、作動決定手段90の作動開始決定の旨の信号に基づき、始動チャッカー開閉ソレノイド70に駆動信号を送って該ソレノイド70を作動させ、第2始動チャッカー28を開放又は閉塞動作させる。更に作動制御手段88は、アタッカー開閉ソレノイド71に駆動信号を送って該ソレノイド71を作動させ、第1、第2抽選手段83, 84での抽選による大当たり発生時にアタッカー5を開放して所定数入賞が終了する(又は所定時間が経過する)毎に閉塞する動作を所定回数(所定ラウンド)だけ繰り返すように制御する。

10

【0054】

作動判定手段89は、始動チャッカー開閉ソレノイド70及びアタッカー開閉ソレノイド71を作動させるための条件を満たすか否かを判定する。つまり、始動チャッカー開閉ソレノイド70にあって、第2始動チャッカー28の開閉の「条件を満たす」時とは、普通図柄抽選手段94において第1及び第2抽選手段83, 84の大当たり抽選とは別途行われる普通図柄抽選で当選した場合である。アタッカー開閉ソレノイド71にあって、アタッカー5の開放の「条件を満たす」時とは、所謂リーチ(所謂スーパーリーチ、ノーマルリーチを含む)の状態から3つの同じ図柄が大当たり有効ライン上で揃って大当たりが発生した場合であり、アタッカー5の閉塞の「条件を満たす」時とは、大当たり発生時の全てのラウンドにおける入賞を完了した場合である。

20

【0055】

作動決定手段90は、作動判定手段89からの判定信号を受けて、始動チャッカー開閉ソレノイド70、アタッカー開閉ソレノイド71の作動開始をそれぞれに決定する。

【0056】

演出制御手段91は、遊技制御手段86からの指令にตอบสนองして、放音装置12を放音駆動し、演出用照明装置8, 11を発光駆動し、遊技者の聴覚や視覚に訴える演出を行う。

【0057】

表示制御手段92は、遊技制御手段86からの信号に従って、画像表示装置35を駆動し、大当たり抽選結果を中心とした内容等の演出を、遊技者の視覚に訴えるように演出表示する。その際、表示制御手段92は、第1及び第2抽選手段83, 84それぞれによる各抽選結果を、画像表示装置35の画面35aに時系列的に表示する。

30

【0058】

また、始動チャッカー開閉ソレノイド70は、作動制御手段88から送信された駆動信号にตอบสนองしてプランジャ(図示せず)を進退動作させて、第2始動チャッカー28を開閉動作させる。アタッカー開閉ソレノイド71は、作動制御手段88から送信された駆動信号にตอบสนองしてプランジャ(図示せず)を進退動作させて、アタッカー5を開閉動作させる。

【0059】

放音装置12は、演出制御手段91の制御に従ってスピーカー(図示せず)を駆動させ、演出に応じた効果音を発する。演出用照明装置8, 11は、演出制御手段91の制御に従ってその内蔵する電飾ランプ(図示せず)を発光駆動(点灯、点滅)させ、演出に応じた照明を行う。画像表示装置35は、表示制御手段92の制御に従って作動し、演出データや第1、第2抽選手段83, 84での抽選結果に応じた演出表示を行う。

40

【0060】

次に、本パチンコ機1による作用について、図6のフローチャートを併せて参照しつつ説明する。

【0061】

すなわち、本パチンコ機1に対面して着座した遊技者が発射ハンドル2を握り、適宜の角度に回動操作すると(ステップS1)、発射装置の作動で遊技球が所定の時間間隔で遊

50

技領域 3 a に向けて連続的に発射される。すると、遊技領域 3 a に打ち出されて転動落下する多数の遊技球は、第 1、第 2 始動チャッカー 2 7, 2 8 や一般入賞口 2 5 a, 2 5 b, 2 6 a, 2 6 b に適時入賞し、或いは、これらに関与せずに転動落下して、遊技領域 3 a 最下部のアウト口 (図示せず) から遊技盤 3 背面側に排出される。

【 0 0 6 2 】

遊技領域 3 a に打ち出された遊技球の一部がワープ導入口 3 7 に入球すると、その遊技球は、遊技球案内路 5 7 を介してステージ S に放出される。この際、球放出部 4 9 から放出された遊技球は、高い入賞確率 (略 1 0 0 %) で第 1 始動チャッカー 2 7 に入賞することになるが、障害釘 3 0 への当接状況によっては入賞できないこともある。

【 0 0 6 3 】

一方、ステージ S に放出された遊技球の多くは、第 1 始動チャッカー 2 7 とは異なる方向に落下するが、場合によっては、第 1 始動チャッカー 2 7 とは異なる方向に落下しても、障害釘 3 0 の左右に打ち込まれた所謂ジャンプ釘 (図示せず) や、このジャンプ釘から左右方向に配列された道釘 (図示せず) で弾き返されることで、障害釘 3 0 に絡んでその間を落下して第 1 始動チャッカー 2 7 に入賞するものもある。

【 0 0 6 4 】

ところで、第 1 及び第 2 始動チャッカー 2 7, 2 8 や一般入賞口 2 5 a, 2 5 b, 2 6 a, 2 6 b の何れかに遊技球が入賞した場合には、入賞判定手段 8 1 が当該入賞を判定し、且つ入賞信号出力手段 8 2 が入賞信号を出力する (ステップ S 2) 。

【 0 0 6 5 】

そして、大当たり抽選で当選した場合 (ステップ S 3)、第 1、第 2 抽選手段 8 3, 8 4 のうち該当する側が当たりフラグをオンすると、演出用メモリに格納された演出乱数値に基づく抽選で、大当たりの種別、つまり確変当たり又は通常当たりに対応する変動パターンが決定される。

【 0 0 6 6 】

これにより、ステップ S 4 において、画像表示装置 3 5 に表示されるべき当たり図柄がセットされ、第 1 抽選手段 8 3 又は第 2 抽選手段 8 4 は、その旨の変動パターン信号を出力すると共に、当該変動パターン信号に基づく演出表示が終了するまでは次の変動パターン信号を送信しないようにするために図柄変動禁止フラグをオンし、当該オンした図柄変動禁止フラグを解除する時間を計測するための図柄変動タイマをセットし、変動パターン信号の送信に応じて保留球数を 1 デクリメントする。一方、大当たり抽選で外れた場合には、演出用メモリに格納された演出乱数値に基づく抽選で、変動の結果、外れに対応する図柄が最終的に揃う旨の変動パターンが決定される。これにより、画像表示装置 3 5 に表示される外れ図柄がセットされ、第 1 抽選手段 8 3 又は第 2 抽選手段 8 4 は、その旨の変動パターン信号を出力すると共に、図柄変動禁止フラグをオンし、図柄変動タイマをセットし、変動パターン信号の送信に応じて保留球数を 1 デクリメントする。

【 0 0 6 7 】

以上のようにして、遊技制御手段 8 6 が、画像表示装置 3 5 の画面 3 5 a に表示すべき演出内容に関する信号を、表示制御手段 9 2 に送信することに基づき、表示制御手段 9 2 は、画像表示装置 3 5 を適時駆動し、大当たり抽選結果に関する内容等を、遊技者の視覚に訴えるように演出表示することとなる (ステップ S 5)。この際、遊技制御手段 8 6 から指令が出ていれば、演出制御手段 9 1 は、画面 3 5 a 上の演出に合わせて、放音装置 1 2 を放音駆動し、或いは、演出用照明装置 8, 1 1、LED 6 3 c を発光駆動して、演出を盛り上げるように作動制御する。

【 0 0 6 8 】

ここで、立体造形物 6 1 の具体的な演出動作について説明する。画像表示装置 3 5 による大当たり抽選結果の演出表示のうち、例えば、リーチ状態は、3 つの装飾図柄が並ぶように設定されている 1 つの大当たり有効ライン (図示せず) に沿って同じ数字が付された 2 つの装飾図柄が並び、あと 1 つの同じ装飾図柄が当該大当たり有効ライン上に揃うと大当たりが発生 (実際には、既に第 1 抽選手段 8 3 又は第 2 抽選手段 8 4 で決定されている

10

20

30

40

50

大当たりが現出)するものである。

【0069】

上記のような場合、大当たり有効ライン上の残されたあと1つの位置を、他の数字の装飾図柄とともに同じ数字の装飾図柄が通過していくような演出表示がなされる。しかし、決定されている大当たり抽選結果に従い表示制御手段92の制御によって演出が発展すると、その途中で画面35aの装飾図柄を押し退けるようにして、図1に示すような宇宙船65がクローズアップして映像表示される。この宇宙船65の映像が出現することにより、遊技者は、既に発生しているリーチがスーパーリーチになったことを認知し、大当たり発生への更なる期待感を抱くこととなる。

【0070】

しかし、スーパーリーチの状態となり、画面35a内に宇宙船65が出現した際にあっても、期待度が低く抽選決定されていた場合には、宇宙船65はゆらゆらと画面35aを漂った後、すぐに画面35a外に飛び去り、再び通常のリーチ状態における演出表示(同じ数字が付された2つの装飾図柄が並んだ状態)に戻る。これに対して、期待度が高く(所謂アツイ状態)抽選決定された場合には、上記したように宇宙船65が出現した後、宇宙船65の船体下部に描かれた左右の発射口から画面35a前方に向かって光線(所定内容)65aが発射される映像が演出表示される。この光線65aの映像は、宇宙船65の船体下部における2つの発射口からそれぞれ発射され、画面35aの左右下部、つまりセンター飾り23の左右下部に配設された立体造形物61の近傍まで達する。

【0071】

上記したようなスーパーリーチの映像は、画面35aに宇宙船65が出現してから、光線65aが立体造形物61近傍に達するまで、その映像時間が5秒間となるように製作されている。従って、表示制御手段92によって該スーパーリーチの映像が演出表示されたときから5秒間を遊技制御装置80が有する不図示のタイマによって計時し、該タイマが5秒間を計時した時点を実機として、演出制御手段91は、立体造形物61が有する発光部63の発光駆動を開始する。なお、実際には、タイマが上記した5秒間を計時した時点ではなく、発光部63が発光駆動されるまでのタイムラグ等を考慮して、例えば4.5秒が経過した時点で演出制御手段91が発光駆動を開始させるように設定するとよい。

【0072】

演出制御手段91により発光駆動が開始されると、発光部63が有する複数のLED63cは、図3の正面視左側のものから順に点灯する。これにより、遊技者は、宇宙船65から発射された光線65aが、立体造形物61近傍に達した際に図3の正面視で最左端のLED63cが発光して延び、引き続き隣り合う右側のLED63cが順次発光することで光線65aが更に延長されていくかのように視認することができる。従って、あたかも映像の中の光線65aが、画面35aの中から外に飛び出してきたかのような演出態様を遊技者に提供することができるものとなる。

【0073】

また、立体造形物61における板状部材62の表面には、スジ状の溝部が複数設けられていることから、LED63cが発光状態となると、板状部材62全体が明るくなるとともに上記溝部に沿って拡散される光も生じるので、立体造形物61全体が幅広く発光し、存在感のある発光装飾が施されるものとなる。

【0074】

そして、画像表示装置35の画面35a上に表れた抽選結果が大当たり決定である場合、作動制御手段88は、作動決定手段90の作動開始決定の旨の信号に基づき、所定のタイミングでアタッカー開閉ソレノイド71に駆動信号を送り、当該ソレノイド71を作動させてアタッカー5を開放し、所定数入賞が終了する(又は所定時間が経過する)毎に閉塞する動作を所定回数(所定ラウンド)だけ繰り返させる。これにより、アタッカー5に入賞した遊技球に対応する多量の遊技球が球供給口17から皿ユニット16に払い出されることとなる(ステップS6)。

【0075】

10

20

30

40

50

なお、以上説明した本実施の形態では、立体造形物 6 1 をレーザービームのような光線を模ったものとして説明したが、これに限るものではなく、形状化し得るものであれば限定されない。例えば、火炎放射器から放射される炎や、稲妻等を模った立体造形物であってもよい。

【 0 0 7 6 】

また、LED 6 3 c を、単に瞬間的に発光状態にするだけでなく、徐々に時間をかけて点灯或いは消灯させたり、また、点滅させたりするなどしてもよく、これによれば、より一層遊技者の注意をひく発光演出にすることができるものとなる。

【 0 0 7 7 】

また、立体造形物 6 1 における発光部 6 3 が、スーパーリーチ時に発光されるとして説明したが、大当たり結果表示時や他の画像表示装置 3 5 における演出表示時に同期して発光表示させるなどしてもよく、その発光表示させるタイミングについては遊技中で特に限定されるものではない。

10

【 0 0 7 8 】

また、本実施の形態にあつては、流路 4 a 又は流路 4 b を落下した遊技球は、位置 W からセンター飾り 2 3 までの間を流下するとして説明したが、位置 W からレール飾り 1 3 の突端 1 3 a までの間に遊技球が立体造形物 6 1 をくぐるように通過し得る流路を設けるようにしてもよい。また、上記した場合には、遊技球の視認性を確保する観点から、立体造形物 6 1 を透明なプラスチック等の部材で形成することが望ましい。

【 0 0 7 9 】

以上説明した本実施の形態では、パチンコ機 1 に、画像表示装置 3 5 の画面 3 5 a 近傍からレール飾り 1 3 の突端 1 3 a に向うように遊技盤 3 に対して傾斜した状態で、かつセンター飾り 2 3 から該レール飾り 1 3 まで一続きとなるように配設された立体造形物 6 1 を備えさせる。これにより、センター飾り 2 3 からレール飾り 1 3 まで一続きとなった従来のパチンコ機では見られない斬新な立体造形物 6 1 を、パチンコ機 1 の新奇的な役物として確立することができる。従つて、新たな遊技性や驚き等を遊技者に提供できるとともに、新たな装飾性をパチンコ機 1 に取り入れることができるようになる。

20

【 0 0 8 0 】

また、この立体造形物 6 1 は、画像表示装置 3 5 の画面 3 5 a 近傍からレール飾り 1 3 の突端 1 3 a に向うように遊技盤 3 に対して傾斜した状態に配設され、遊技者から見て水平及び垂直方向に距離が変移した状態で視認されることから、単に遊技盤 3 に垂直に配置された一般的な立体造形物等に比して奥行き感及び立体感を感じさせ易いものとなる。

30

【 0 0 8 1 】

また、立体造形物 6 1 が、光を発する発光部 6 3 を有し、該発光部 6 3 は、光線 6 5 a が発光に係る映像であつた際に該映像と同期して発光駆動されてなるので、より遊技者の注意を引くとともに、立体造形物 6 1 における外観の装飾性の向上を図ることができるようになる。また、発光に係る映像と同期して且つ一体化して発光駆動することで、両者の見た目の連続性が強まり、より立体感の感じられる演出を実現できるので、遊技者に強いインパクトを提供するものとなる。

【 0 0 8 2 】

また、立体造形物 6 1 が、画像表示装置 3 5 の周囲に配置されるセンター飾り 2 3 等の比較的大きな役物と一体化した状態となるので、迫力のあるインパクトを有した装飾物を遊技者に提供できるものとなる。また、立体造形物 6 1 が、センター飾り 2 3 と一体化した状態で形成されてなるので、センター飾り 2 3 と同時に組み付けを行うことができ、製造に係る手数や手間等の軽減を図ることができるようになる。

40

【 0 0 8 3 】

また、立体造形物 6 1 が、画像表示装置 3 5 の画面 3 5 a に表示される光線 6 5 a を実物化した形状に形成され、該画面 3 5 a に該光線 6 5 a が表示された際にこれと一体化するような連続した外観をなすので、従来にない立体造形物 6 1 と画像表示装置 3 5 の画面 3 5 a 上における光線 6 5 a とが一体化するような連続した外観を遊技者に提供でき、パ

50

チンコ機 1 における演出性及び興趣性の向上を図ることができるようになる。

【0084】

以上、本発明をその好適な実施の形態に基づいて説明したが、本発明の遊技機は、上記実施形態の構成にのみ限定されるものではなく、上記実施形態の構成から種々の修正及び変更を施した遊技機も、本発明の範囲に含まれる。

【図面の簡単な説明】

【0085】

【図1】本発明の実施形態におけるパチンコ機の外部構造を示す正面図である。

【図2】遊技盤をレール飾りが付いた状態で示す正面図である。

【図3】図2のA-A線に沿って断面した状態で示す側面断面図である。

10

【図4】本実施形態のパチンコ機の背面構造を示す背面図である。

【図5】本パチンコ機の制御系を示すブロック図である。

【図6】本パチンコ機による作用を説明するためのフローチャートである。

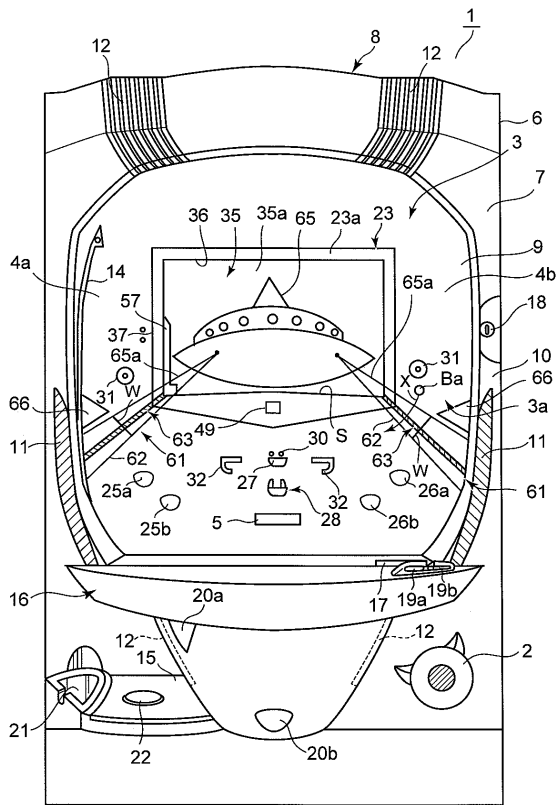
【符号の説明】

【0086】

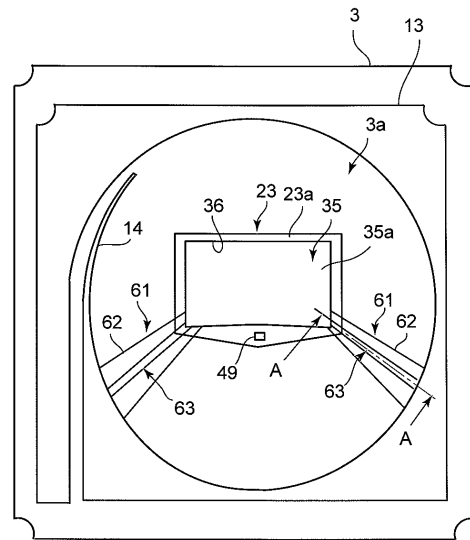
- 1 遊技機（パチンコ機）
- 3 遊技盤
- 3 a 遊技領域
- 1 3 外殻形成部材（レール飾り）
- 1 3 a 突端
- 2 3 ユニット役物（センター飾り）
- 3 5 画像表示装置
- 3 5 a 画面
- 3 6 開口部
- 6 1 立体造形物
- 6 3 発光手段（発光部）
- 6 5 a 所定内容（光線）
- B a 遊技球

20

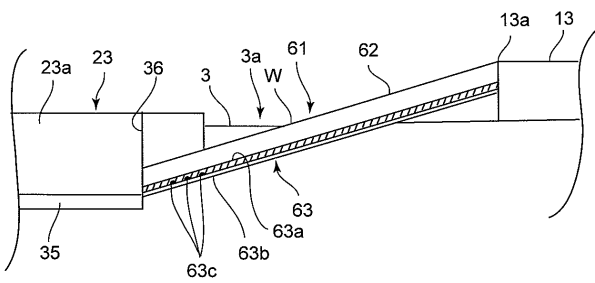
【 図 1 】



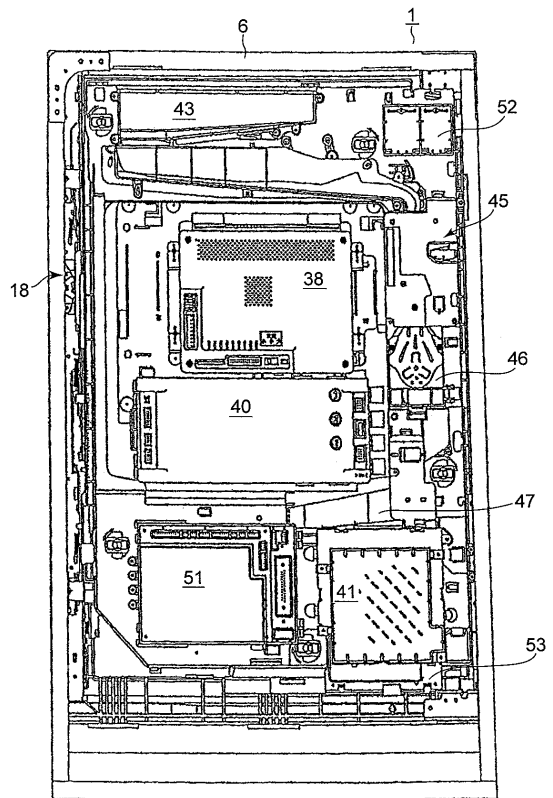
【 図 2 】



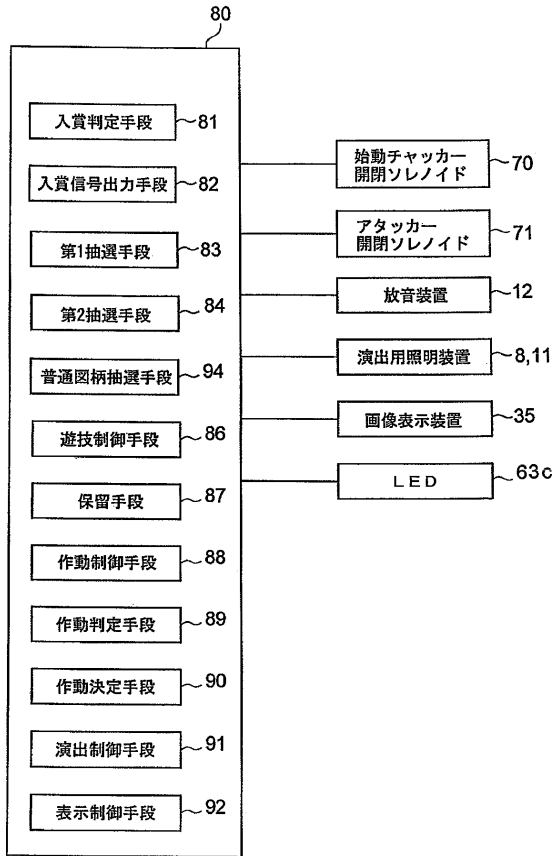
【 図 3 】



【 図 4 】



【 図 5 】



【 図 6 】

