

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 公開特許公報(A)

(11) 特許出願公開番号

特開2010-29472

(P2010-29472A)

(43) 公開日 平成22年2月12日(2010.2.12)

(51) Int.Cl.
A63F 7/02 (2006.01)F1
A63F 7/02 311Bテーマコード (参考)
2C088

審査請求 未請求 請求項の数 7 O L (全 14 頁)

(21) 出願番号 特願2008-195264 (P2008-195264)
(22) 出願日 平成20年7月29日(2008.7.29)(71) 出願人 000161806
京楽産業、株式会社
愛知県名古屋市中区錦三丁目24番4号
(74) 代理人 100085660
弁理士 鈴木 均
(72) 発明者 佐藤 彰芳
愛知県名古屋市中区錦三丁目24番4号
京楽産業、株式会社
内
(72) 発明者 峰野 雅史
愛知県名古屋市中区錦三丁目24番4号
京楽産業、株式会社
内
Fターム(参考) 2C088 BA02 BA09 BC15 BC22 EB76
EB78

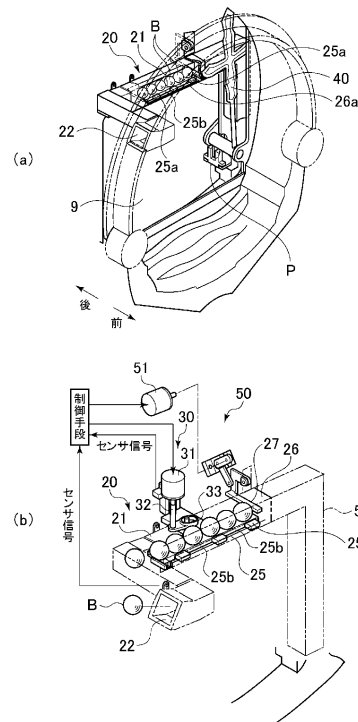
(54) 【発明の名称】 盤面部品、演出装置、遊技盤ユニット、及びパチンコ遊技機

(57) 【要約】

【課題】貯留装置に貯留された複数個の遊技球を遊技盤面に放出する動作自体に演出上の意味付けをして、他のギミックや映像とのコラボレーションによって演出の一部として利用することにより、遊技者を驚かせ強く印象付けると共に、楽しみながら遊技が行えるこれまでにない斬新な演出効果を実現する。

【解決手段】樋部材21は、前後方向へ進退可能な底板25と、底板上に遊技球貯留空間を形成すると共に該底板により開閉される底部開口部26aを有した固定管体26と、を備え、底板の前端縁には凸部25aと凹部25bとが設けられており、該底板が前方に位置する時には底部開口部からの遊技球の落下を阻止し、且つ後方へ退避したときには底部開口部を開放して遊技球を落下せしめ、底板が前方から後方へ移動する過程で底部開口部から落下する遊技球のうち凸部に対応する位置にある遊技球は凹部に対応する位置にある遊技球よりも落下タイミングが遅延する。

【選択図】 図4



【特許請求の範囲】**【請求項 1】**

遊技盤面に設けた入賞口と、該入賞口内に入球した遊技球を所定個数遊技盤面と略平行な方向へ略一列に貯留する樋部材と、を備えた盤面部品であって、

前記樋部材は、複数の前記遊技球を上面に支持すると共に前記遊技盤面と交差する前後方向へ進退可能な底板と、該底板により開閉される底部開口部と、を備え、

前記底板の前端縁には凸部と凹部とが設けられており、該底板が前方に位置する時には前記底部開口部からの遊技球の落下を阻止し、且つ後方へ退避したときには前記底部開口部を開放して遊技球を落下せしめ、

前記底板が前方から後方へ移動する過程で前記底部開口部から落下する遊技球のうち前記凸部に対応する位置にある遊技球は前記凹部に対応する位置にある遊技球よりも落下タイミングが遅延するように構成したことを特徴とする盤面部品。

10

【請求項 2】

前記底板が前方から後方へ移動する途中で一旦停止することにより前記凹部に対応する位置にある遊技球だけを前記底板上から落下せしめ、該底板が後方への移動を再開して退避を完了した時点で前記凸部に対応する位置にある遊技球を落下させることを特徴とする請求項 1 に記載の盤面部品。

【請求項 3】

遊技盤面に設けた入賞口と、入賞口内に入球した遊技球を所定個数遊技盤面と略平行な方向へ略一列に貯留する樋部材と、を備えた盤面部品であって、

20

前記樋部材は、複数の前記遊技球を上面に保持する固定底板と、該固定底板上の遊技球の背面側に配置されて前後方向へ出沒する押圧部材と、を備え、

前記押圧部材が後方に位置しているときには前記固定底板は遊技球を保持し続け、

前記押圧部材の前面には遊技球を押し出すための凸部と凹部とが設けられており、後方位置にある前記押圧部材を前方へ突出させた時に前記固定底板の前端縁から落下する遊技球のうち前記凸部に対応する位置にある遊技球が前記凹部に対応する位置にある遊技球よりも先行して落下するように構成したことを特徴とする盤面部品。

【請求項 4】

前記押圧部材が後方から前方へ突出する途中で一旦停止することにより前記凸部に対応する位置にある遊技球だけを前記固定底板上から落下せしめ、該押圧部材が前方への移動を再開したときに前記凹部に対応する位置にある遊技球を落下させることを特徴とする請求項 3 に記載の盤面部品。

30

【請求項 5】

請求項 1 乃至 4 の何れか一項に記載の盤面部品と、ギミックとを備えた演出装置であって、

前記ギミックは、前記樋部材からの遊技球の落下経路と干渉しない前方側の移動経路に沿って進退する構成を備え、

ギミックが前記樋部材の前方から退避した退避位置と、前記樋部材の前方に突出した位置との間で往復動作するタイミングと合わせて、前記樋部材から遊技球を落下させるように制御したことを特徴とする演出装置。

40

【請求項 6】

請求項 1 乃至 4 の何れか一項に記載の盤面部品を備えたことを特徴とする遊技盤ユニット。

【請求項 7】

請求項 6 に記載の遊技盤ユニットを備えたことを特徴とするパチンコ遊技機。

【発明の詳細な説明】**【技術分野】****【0001】**

本発明は、入賞した遊技球を貯留して演出用の小道具として利用するようにした盤面部品、演出装置、遊技盤ユニット、及びパチンコ遊技機に関するものである。

50

【背景技術】

【0002】

従来のパチンコ遊技機では、遊技盤面を流下する遊技球が始動口へ入賞するのを契機として電子的な抽選が行われ、大当たりで当選して変動入賞口が所定時間開放される間に、遊技球をできるだけ多く入賞させて、賞球を獲得する遊技が行われている。

しかし、遊技球を入賞口へ入賞させる楽しさだけではなく、遊技者の視界の中で遊技を強く印象付ける演出を行うことによって、パチンコ遊技機をより一層楽しくさせる遊技演出も種々行われている。

例えば、特許文献1では、遊技盤面上で遊技映像を表示する図柄表示部の前面に遊技球保持用空間を設け、遊技球を一定の遊技条件下で遊技球保持用空間に保持させることにより、図柄表示部とその前の遊技球保持用空間に保持される遊技球とで協働した表示演出を行うパチンコ遊技機が開示されている。

10

また、特許文献2では、遊技盤上の液晶表示装置の近辺に第1役物としての戦車模型、あるいは液晶表示装置の画面上方から出現する7セグメント型表示装置からなる第2役物とが設けられていて、戦車模型の砲塔の先端部が7セグメント型表示装置の方向を指し示すことに対応して画面表示を変化させるなど、第1役物と第2役物の動作を組み合わせる演出を行う遊技機が開示されている。

また、特許文献3には、遊技領域の最下部に配置される第1アウト口よりも上方に第2アウト口を設けると共に、第2アウト口に入球した遊技球を視認可能な状態で貯留する貯留手段を設け、遊技の進行状況に応じて貯留された遊技球を外部に排出させたり、再び遊技領域内に供給するようにした遊技機が開示されている。

20

【特許文献1】特開2006-43111公報

【特許文献2】特開2007-275127公報

【特許文献3】特開2007-195624公報

【発明の開示】

【発明が解決しようとする課題】

【0003】

上記のような演出機能を備えたパチンコ遊技機では、遊技盤面上で変動図柄等を表示する液晶表示装置と遊技球とを組み合わせる変化のある表示演出を行ったり（特許文献1）、液晶表示装置と可動する複数の役物同士に対応させて表示を変化させたりする演出が行われている（特許文献2）。また、第2アウト口と、第2アウト口からのアウト球を貯留する手段を設けて、貯留した遊技球を演出手段の一部として利用することが行われている（特許文献3）。

30

しかしながら、上記したパチンコ遊技機では、遊技球あるいは役物を使い液晶表示装置との間で一定の演出効果は得られるものの、従来の遊技演出の延長線上にあり、遊技者を驚かせ、強く印象付ける斬新な演出効果が得られるとまでは言えなかった。

特許文献3においては、貯留手段から遊技球を排出する動作に演出上の意味付けをしたり、排出される遊技球を演出の一部として利用している訳ではなく、単に排出するに過ぎないため斬新性に乏しい点が問題である。

このように、遊技中における演出は、遊技者がパチンコ遊技機に対してイメージを形成する上で非常に重要な要素であり、遊技に飽きてしまうか、継続して遊技を行いたいと思うかの分かれ目となる。

40

本発明はこのような点に鑑みてなされたものであり、貯留装置に貯留された複数の遊技球を遊技盤面に放出する動作自体に演出上の意味付けをして、他のギミックや映像とのコラボレーションによって演出の一部として利用することにより、遊技者を驚かせ強く印象付けると共に、楽しみながら遊技が行えるこれまでにない斬新な演出効果が期待できるパチンコ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】

【0004】

本発明は、上述の課題を解決するためになされたものであり、以下の形態により実現す

50

ることが可能である。

請求項 1 の発明に係る盤面部品は、遊技盤面に設けた入賞口と、該入賞口内に入球した遊技球を所定個数遊技盤面と略平行な方向へ略一列に貯留する樋部材と、を備えた盤面部品であって、前記樋部材は、複数の前記遊技球を上面に支持すると共に前記遊技盤面と交差する前後方向へ進退可能な底板と、該底板上に遊技球貯留空間を形成すると共に該底板により開閉される底部開口部を有した固定管体と、を備え、前記底板の前端縁には凸部と凹部とが設けられており、該底板が前方に位置する時には前記底部開口部からの遊技球の落下を阻止し、且つ後方へ退避したときには前記底部開口部を開放して遊技球を落下せしめ、前記底板が前方から後方へ移動する過程で前記底部開口部から落下する遊技球のうち前記凸部に対応する位置にある遊技球は前記凹部に対応する位置にある遊技球よりも落下

10

タイミングが遅延するように構成したことを特徴とする。

本発明では、遊技進行上重要な演出を、入賞した後で一旦貯留した遊技球を落下させることにより実現するものである。その際、貯留装置を構成する底板の前端縁に設けた凸部と凹部とにより遊技球の落下タイミングをばらつかせることにより演出効果を高めることができる。

請求項 2 の発明に係る盤面部品は、請求項 1 において、前記底板が前方から後方へ移動する途中で一旦停止することにより前記凹部に対応する位置にある遊技球だけを前記底板上から落下せしめ、該底板が後方への移動を再開して退避を完了した時点で前記凸部に対応する位置にある遊技球を落下させることを特徴とする。

底板を退避させるタイミングを二段階とすることにより、凸部と凹部との協働により遊技球の落下タイミングをずらすことができる。

20

【 0 0 0 5 】

請求項 3 の発明に係る盤面部品は、遊技盤面に設けた入賞口と、入賞口内に入球した遊技球を所定個数遊技盤面と略平行な方向へ略一列に貯留する樋部材と、を備えた盤面部品であって、前記樋部材は、複数の前記遊技球を上面に保持する固定底板と、該固定底板上の遊技球の背面側に配置されて前後方向へ出沒する押圧部材と、を備え、前記押圧部材が後方に位置しているときには前記固定底板は遊技球を保持し続け、前記押圧部材の前面には遊技球を押し出すための凸部と凹部とが設けられており、後方位置にある前記押圧部材を前方へ突出させた時に前記固定底板の前端縁から落下する遊技球のうち前記凸部に対応する位置にある遊技球が前記凹部に対応する位置にある遊技球よりも先行して落下する

30

ように構成したことを特徴とする。

固定底板上に支持された複数の遊技球を背面側に配置した押圧部材により落下させる際に、押圧部材の押圧面に設けた凸部と凹部により遊技球の落下タイミングをずらせることができる。

請求項 4 の発明に係る盤面部品は、請求項 3 において、前記押圧部材が後方から前方へ突出する途中で一旦停止することにより前記凸部に対応する位置にある遊技球だけを前記固定底板上から落下せしめ、該押圧部材が前方への移動を再開したときに前記凹部に対応する位置にある遊技球を落下させることを特徴とする。

押圧部材により遊技球を押圧するタイミングを二段階とすることにより、凸部と凹部との協働により遊技球の落下タイミングをずらすことができる。

40

【 0 0 0 6 】

請求項 5 の発明に係る演出装置は、請求項 1 乃至 4 の何れか一項に記載の盤面部品と、ギミックとを備えた演出装置であって、前記ギミックは、前記樋部材からの遊技球の落下経路と干渉しない前方側の移動経路に沿って進退する構成を備え、ギミックが前記樋部材の前方から退避した退避位置と、前記樋部材の前方に突出した位置との間で往復動作するタイミングと合わせて、前記樋部材から遊技球を落下させるように制御したことを特徴とする。

可動体としての剣による切断動作によって遊技球が落下した場合に大当たりが継続し、外れの場合はストッパ片を解除して樋部材から遊技球を排出して大当たりが終了したことを示す。このように大当たりの発生中に継続するか否かを示す演出を貯留した遊技球を利

50

用して行うものである。

請求項 6 の発明に係る遊技盤ユニットは、請求項 1 乃至 4 の何れか一項に記載の盤面部品を備えたことを特徴とする。

請求項 7 の発明に係るパチンコ遊技機は、請求項 6 に記載の遊技盤ユニットを備えたことを特徴とする。

【発明の効果】

【0007】

以上のように本発明では、入賞した遊技球を一旦貯留装置に貯留しておき、演出上の小道具の一つとして利用することができる。即ち、貯留装置に貯留された複数個の遊技球を遊技盤面に放出する動作自体に演出上の意味付けをして、他のギミックや映像とのコラボレーションによって演出の一部として利用する。これによれば、遊技者を驚かせ強く印象付けると共に、楽しみながら遊技が行えるこれまでにない斬新な演出効果が期待できる盤面部品、演出装置、遊技盤ユニット、及びパチンコ遊技機を提供することができる。

10

【発明を実施するための最良の形態】

【0008】

以下、本発明のパチンコ遊技機の実施形態について説明する。

図 1 は、本発明の実施形態に係る盤面部品を搭載したパチンコ遊技機の全体正面図である。

図 1 に示すパチンコ遊技機 1 は、矩形形状の枠 2 を有し、この枠 2 の窓孔に対して裏側から遊技盤 3 が着脱可能に取り付けられている。

20

遊技盤 3 の前面側には図示しないガラス枠が開閉可能に取り付けられている。また遊技盤 3 の下部には遊技球を貯めておく受け皿部 4 と、受け皿部 4 内の遊技球を発射する発射レバー 5 等が設けられている。また受け皿部 4 の上部には、遊技演出を行うチャンスボタンや十字キー、あるいは遊技球の購入ボタンや購入取り消しボタンなどの操作部 6 が設けられている。

遊技盤 3 の裏面には、液晶画面、主制御基板とサブ制御基板等、遊技の進行、演出に関わる裏部品を組み付けた合成樹脂製の機構板（何れも図示せず）が開閉自在に装着されている。遊技盤 3 における遊技領域（遊技盤面）3 a の周囲には、発射レバー 5 を操作することにより発射装置から発射された遊技球を遊技領域 3 a の上部に案内したり、アウト口 7 に案内したりする外レール R 1 及び内レール R 2 が設けられている。

30

遊技盤 3 のほぼ中央には、画像表示手段としての液晶表示器 9 が配置されている。液晶表示器 9 は、例えば液晶表示パネルにより構成され、通常動作状態の時は、特別図柄に応じた画像が表示される。また、所謂リーチ状態や特別遊技状態の時は、それぞれの遊技状態であることを示す演出画像等が表示される。

遊技盤 3 の右側下方の遊技領域外には、特別図柄の変動と表示を行う特別図柄表示器 8 や普通図柄の変動と表示を行う普通図柄表示器 10 などが設けられている。

【0009】

特別図柄変動中に後述する第 1 始動口スイッチ又は第 2 始動口スイッチによって遊技球の入賞が検知されると、当該入球によって得られる特別図柄の変動表示の権利、いわゆる保留球が保留される。この保留された保留球の数は保留ランプ 15 により表示される。

40

液晶表示器 9 の下方には、特別図柄表示器 8 の特別図柄を可変表示させるための可変入賞装置 11 が設けられている。

可変入賞装置 11 は、上始動ポケット 14 と、左右一对の開閉爪（可動片）を有する電動式チューリップ（以下、「電チュー」と称する）17 とを備える。上始動ポケット 14 内には、特別図柄表示器 8 の特別図柄を変動表示させる第 1 始動口スイッチ（SW）が設けられている。また電チュー 17 の内部には、特別図柄表示器 8 の特別図柄を変動表示する第 2 始動口スイッチ（SW）が設けられている。

【0010】

また、液晶表示器 9 の左側には、遊技盤の右下部に配置された普通図柄表示器 10 を作動させるためのゲート 12 が設けられている。ゲート 12 の内部にはゲートスイッチ（S

50

W) が設けられており、遊技球がゲート 12 のゲート SW を通過したときに、所定時間作動して停止するようになっている。そして、所定態様で停止したときに可変入賞装置 11 に設けられた電チュー 17 から成る可動片を所定時間、開成動作するように構成されている。

さらに可変入賞装置 11 の下方には、特別遊技状態の一つである大当たり状態のときに開成状態になる開閉扉を有する下大入賞口 13 が設けられている。

また遊技盤 3 には、普通入賞口 16 が設けられていると共に、風車や図示しない多数の遊技釘が突設されている。遊技釘は、遊技球の落下速度を遅くすると共に、落下方向を複雑に変化させて遊技進行上の興味を高めている。

本発明の特徴的な構成として、液晶表示器 9 の手前側（遊技者側）に複数の遊技球を貯留可能な貯留装置 20 が設けられ、貯留装置 20 の一側方にはギミックとしての可動体 40 が設けられている。

【0011】

貯留装置 20 は、複数の遊技球を所定個数一列に貯留する樋部材 21 を備えている。貯留装置 20 は、大当たり状態のときに開成状態となる図示しない可動片を備えたもう一つ別の大入賞口（以下、上大入賞口）22 を構成しており、上大入賞口 22 に入賞した遊技球 B は図示しないセンサによりカウントされて樋部材 21 に貯留される。カウント後の遊技球は通常は排出されるものであるが、本実施形態では遊技演出を行なうために貯留している。樋部材 21 は、遊技盤面 3a と略平行な方向に延び、かつ右側が下向きに傾斜した概略管体であり、遊技球を一列に配列した状態で収容する。

ギミックとしての可動体 40 は、図 1 に示すように、例えば剣の形状をしていて、液晶表示器 9 の右側にその下端部を回動可能に支持されている。後述するように樋部材 21 から遊技球を落下させるタイミングに合わせて剣が図 1 に示した退避位置から液晶表示器 9 の前面に突出した位置まで移動することにより、剣形状を有した可動体 40 の刃による切断動作によって遊技球を放出させるが如き演出を実現する。この際、液晶表示器 9 上に表出する映像と落下する遊技球との協働により特有の演出効果を発揮させることも可能である。

本発明では遊技球を落下させる動作自体に演出上の意味付与を行い、他のギミックや表示器上の映像とのコラボレーションによって演出の一部として有効利用するものである。

【0012】

図 2 (a) (b) 及び (c) は液晶表示器 9、貯留装置 20、及び可動体 40 を含んだ盤面部品（第 1 の実施形態）の正面図、平面図、及び右側面図であり、図 3 はこの盤面部品の背面図である。図 4 (a) 及び (b) は遊技球貯留状態にある盤面部品の斜視図、及び要部拡大図であり、図 5 (a) 及び (b) は遊技球放出状態にある盤面部品の斜視図、及び要部拡大図である。図 6 (a) 及び (b) は遊技球貯留状態にある貯留装置の平面図、及び遊技球放出状態にある貯留装置の平面図である。

貯留装置 20 は、左側に位置する上大入賞口（入賞口）22 と連通する樋部材 21 を有し、樋部材 21 は遊技盤前方から見て右側に下向き傾斜した矩形の管体である。樋部材 21 の背面側には樋部材 21 を開閉動作させる開閉機構 30 が配置されている。上大入賞口 22 から入球した遊技球は管状の経路を経て樋部材 21 内に進入して貯留される。

樋部材 21 の右端部開口（排出口）にはこれを開閉するストッパ片 27 が配置されており、ストッパ片 27 は排出口開閉機構 50 により開閉される。樋部材 21 の右端部開口には排出管体 55 が連設されており、ストッパ片 27 を退避させた際に樋部材 21 内の遊技球は排出管体 55 側へ移動し、排出管体 55 から遊技盤面へと排出される。

【0013】

可動体 40 の下端部に相当する背面側には可動体駆動機構 60 が配置されている。

貯留装置 20 は、液晶表示器 9 の上部に設けられた上大入賞口 22 を開閉する図示しない可動片が開成状態のときに入賞した遊技球 B をセンサでカウントし、上大入賞口 22 から入球した遊技球 B を樋部材 21 内に一列状態に貯留する。樋部材 21 は、上面に遊技球を支持する底板 25 を備え、底板 25 が前後方向へ進退自在に支持されている。開閉機構

10

20

30

40

50

30によって底板を前方へ突出させた閉位置と、後方へ退避させた開放位置との間で進退させる。底板が開放位置に移動すると、それまで底板上に支持されていた遊技球は支持手段を失って遊技領域内に落下する。

樋部材21内に遊技球が貯留された状態において、図示しない制御手段が一定の条件下で可動体駆動機構60を作動させて剣を象った可動体40を回動させることにより樋部材21の前面側を切る動作と、樋部材21の開放動作とをほぼ同時に実施することにより、貯留した遊技球を下方へ放出させて遊技盤面上に落下させてアウト口7から排出させる。この際に、液晶表示器9の画面上の映像や効果音を利用し、剣による切断動作と、遊技球の落下動作に絡めて演出効果を発揮することができる。

【0014】

10

このように樋部材21に貯留された全ての遊技球をバラバラに落下させることができるので、剣を象った可動体40があたかも樋部材21を切断して遊技球を落下させたかのような演出効果が得られる。

樋部材21は、複数の遊技球Bを上面に支持すると共に前後方向へ進退可能な底板25と、底板25上に遊技球貯留空間を形成すると共に底板により開閉される底部開口部26a(図5(b)、図6(b))を有した固定管体26と、を備えている。底板25が前方に突出しているために底部開口部26aが閉塞されている場合には上大入賞口22から入球されてきた遊技球は順次樋部材21内に貯留されてゆく。樋部材21の貯留領域の終端にはストッパ片27が設けられており、底板25上の遊技球はストッパ片27によりそれ以上右方向へ移動しないように係止される。樋部材21の貯留領域には所要個数の遊技球を

20

一列に貯留可能であり、底板が図5、図6(b)のように後方に退避して底部開口部26aを一気に開放すると、全ての遊技球は底部開口部26aから遊技盤面上に落下する。本発明に係る底板25の前端縁には凸部25aと凹部25bとが設けられており、底板を後方へ退避させた時に固定管体の底部開口部26aから落下する遊技球Bのうち凸部25aに対応する位置にある遊技球は凹部25bに対応する位置にある遊技球よりも落下タイミングが遅延するように構成されている。このため、底板25を一気に退避させる過程で各遊技球はバラバラのタイミングで落下してゆくこととなる。このため、剣を象った可動体40による切断動作によって樋部材21が切断されて遊技球が落下する状況をより人為性を少なくして(自然な状態で)表現することができる。

【0015】

30

図6の平面図に示すように、開閉機構30は、モータ31と、モータ31の出力軸32に一端を固定され他端に長穴33aを有したリンク片33と、底板25の後部適所から突設したピン25cと、を有し、ピン25cを長穴33a内に遊嵌した状態でモータを駆動してリンク片33を正逆方向に交互に回動させることにより、底板25を図6(a)に示した閉止位置と、(b)に示した開放位置との間で進退させることができる。

底板25の位置検知は、フォトセンサPにより行う(他の実施形態も同様)。

【0016】

次に、図7(a)及び(b)は本発明の第2の実施形態に係る盤面部品(貯留装置)の要部構成説明図であり、図7(a)は貯留状態、(b)は第1段階の開放状態を示している。なお、前記実施形態と同一部分には同一の符号を付して説明する。

40

本実施形態に係る貯留装置20の特徴的な構成は、前端縁に凸部25aと凹部25bを交互に配置した底板25を前方へ突出した位置(図7(a)、底部開口部閉止位置)から後方へ退避する動作を二段階で行うようにした点にある。即ち、図7(a)に示した底部開口部閉止位置では底板25は底部開口部26aを閉止しているため底板上の遊技球Bは樋部材21内に一列に整列している。遊技球を落下させる際に図示しない制御手段は開閉機構30を駆動して底板25を二段階で開放させる。まず、第1の開放状態では図7(b)に示したように底板を全開せず凹部25bに対応する底板面上の遊技球のみを底部開口部26aから落下させ得る程度に半開させた状態で停止させる。この時、凸部25aに対応する底板面上の遊技球は落下せずに底板上に残留している。次いで、所定の短いタイミング後に底板の後退を再開して図5(b)に示した如き全開状態に移行させて凸部25

50

a 上に残留していた遊技球をも続けて落下させる。このように底板を二段階で退避させることにより一列に並んだ遊技球を交互にタイミングをずらせてバラバラに落下させることができる。このため、剣を象った可動体 40 による切断動作によって樋部材 21 が切断されて遊技球がバラバラに落下する状況をより自然な印象で表現することができる。

【0017】

次に、図 8 (a) 及び (b) は本発明の第 3 の実施形態に係る盤面部品 (貯留装置) の構成、及び動作を示す要部説明図であり、前記各実施形態に係る各図面と同一部分には同一の符号を付して説明する。

本実施形態に係る貯留装置 20 は、樋部材 21 の構成が前記実施形態とは異なっている。本実施形態に係る樋部材 21 は、複数の遊技球を上面に保持し且つ固定された固定底板 28 と、固定底板 28 上に保持された遊技球の背面側に配置されて前後方向へ出没する押圧部材 29 と、を備えている。押圧部材 29 の前面には遊技球 B を押し出すための凸部 29a と凹部 29b とが任意の配置で (本例では交互に) 設けられており、開閉機構 30 により押圧部材 29 を前方へ突出させた時に固定底板 28 の前端縁から落下する遊技球のうち凸部 29a に対応する位置にある遊技球が凹部 29b に対応する位置にある遊技球よりも先行して落下するように構成している。

押圧部材 29 を前後方向へ進退させる開閉機構 30 の構成は上記各実施形態と同様である。即ち、開閉機構 30 は、モータ 31 と、モータ 31 の出力軸 32 に一端を固定され他端に長穴 33a を有したリンク片 33 と、押圧部材 29 の後部適所から突設したピン 29c と、を有し、ピン 29c を長穴 33a 内に遊嵌した状態でモータを駆動してリンク片 33 を正逆方向に交互に回動させることにより、押圧部材を図 8 (a) に示した退避位置と、(b) に示した突出位置との間で進退させることができる。

【0018】

本実施形態において遊技球を落下させる場合には、制御手段は可動体 40 を回動させる動作とタイミングを合わせて開閉機構 30 を作動させて、図 8 (a) の退避位置にあった押圧部材 29 を図 8 (b) の突出位置に移動させて固定底板 28 上の遊技球を落下させる。この際、凸部 29a と凹部 29b が遊技球を押し出して固定底板前端縁から落下させるタイミングがずれるため、遊技球をバラバラにして落下させることが可能となる。

なお、図 8 の実施形態においても、図 7 の実施形態と同様に押圧部材 29 を二段階に分けて動作させることにより、各遊技球の落下タイミングを更にバラバラにすることができる。即ち、押圧部材 29 が後方から前方へ突出する途中で一旦停止することにより凸部 29a に対応する位置にある遊技球だけを固定底板 28 上から落下せしめ、押圧部材 29 が前方への移動を再開したときに凹部 29b に対応する位置に残った全ての遊技球を落下させるように構成してもよい。

【0019】

次に、上記各実施形態において、樋部材 21 の右端部開口はストッパ片 27 により開閉自在に閉止されており、ストッパ片 27 が図 4、図 7 (a)、図 8 (a) に示した閉止状態にあるときには、樋部材 21 内に収容した遊技球が右方向へ下向き傾斜した樋部材 21 の右端開口から落下しないように構成されている。

第 1 の実施形態に係る貯留装置 20 においてストッパ片 27 を開放することによって図 9 に示したように樋部材 21 内に貯留されていた全遊技球は排出管体 55 から遊技盤面へと排出される。

排出口開閉機構 50 は、モータ 51 と、モータ 51 の出力軸 52 からの駆動力によりストッパ片 27 を固定回動軸 27a を中心として開閉動作させるリンク片 53 と、を有し、リンク片 53 を回動させることによりストッパ片 27 が図 4、図 7 (a)、図 8 (a) に示した閉止位置と、図 9 に示した開放位置との間を開閉動作する。

【0020】

次に、図 10 (a) 及び (b) は可動体 40 の下端部に相当する背面側に設けた可動体駆動機構 60 の構成及び動作説明図である。

可動体駆動機構 60 は、モータ 61 と、モータ 61 の出力軸 62 により一端部を固定さ

10

20

30

40

50

れ且つ長穴 6 3 a を有したリンク片 6 3 と、可動体 4 0 の基端部（回動軸部 4 0 a）から一体的に突設された作動片 4 1 の端部に設けられて長穴 6 3 a 内に遊嵌するピン 4 1 a と、を備えている。

可動体 4 0 が図 1 0（a）の退避位置にある時にはリンク片 6 3 が図示の如き位置にあるために長穴 6 3 a 内のピン 4 1 a は下方に押し下げられており、作動片 4 1 と一体化された可動体 4 0 は図示の如き退避姿勢を維持する。一方、可動体 4 0 を図 1 0（b）の突出位置に移動させる場合にはモータ 6 1 を駆動してリンク片 6 3 を反時計回り方向に所定角度回動させる。すると、長穴 6 3 a 内のピン 4 1 a が図示の如き位置に移動して作動片 4 1 を自重により、或いは図示しない弾性部材からの付勢力により突出位置に移動する。

【0021】

本発明に係る盤面部品は、ギミックとしての可動体 4 0 との協働により演出装置を構成している。この演出装置においては、可動体 4 0 は、樋部材 2 1 からの遊技球 B の落下経路と干渉しない前方側の移動経路に沿って進退する構成を備え、可動体 4 0 が樋部材の前方から退避した退避位置と、樋部材の前方に突出した位置との間で往復動作するタイミングと合わせて、樋部材から遊技球を落下させるように制御することにより、可動体 4 0 の動作によって樋部材 2 1 が影響を受けて保持した遊技球を落下させるが如き演出を実現することができる。

即ち、本実施形態の盤面部品を備えたパチンコ遊技機では、貯留装置 2 0 を大当たり時の遊技演出手段として利用することができる。このパチンコ遊技機では、貯留装置 2 0 を大入賞口として利用した大当たりゲームとして出球の異なる複数種類の大当たり（例えば出球の多い第 1 大当たりゲームと、第 1 大当たりゲームより出球が少ない第 2 大当たりゲームの 2 種類）を用意する。

ここで、第 1 大当たりゲームでは、上大入賞口 2 2 を開閉する可動片を例えば、5 . 2 秒開放するゲーム、あるいは可動片を所定回数に分けて、例えば 2 回 × 2 . 6 秒開放するゲームを 1 ラウンドとした出球があるラウンドゲームを 1 5 ラウンド行う。ただし、一回のラウンドゲームにおいて上大入賞口 2 2 内に最大 9 個の遊技球が入賞可能になっている。

【0022】

一方、第 2 大当たりゲームでは、上記出球があるラウンドゲームを 5 ラウンド行った後、上大入賞口 2 2 の可動片を例えば、0 . 2 秒開放するゲームを 1 ラウンドとした出球が無いラウンドゲームを例えば 1 0 ラウンドを行う。

なお、第 2 大当たりゲームは、第 1 ラウンドゲームとラウンド数（例えば 1 5 R）に設定しつつ、出球があるラウンドゲームを第 1 大当たりゲームより少ない任意のラウンド数だけ行い、残りのラウンドを出球のないラウンドゲームを行うようにしたり、或いは出球があるラウンドゲームを第 1 大当たりゲームより少ないラウンド数だけ行うようにしてもよい。

そして、本実施形態では、第 1 大当たりゲーム、第 2 大当たりゲームのいずれにおいても、1 ラウンド～5 ラウンドの出球があるいずれかのラウンドゲームにおいて、少なくとも 1 回は貯留装置 2 0 により遊技球 B を貯留するようにした。

ここで、大当たりゲームが第 1 大当たりの場合は、遊技球を貯留したラウンドのラウンドゲーム終了時に樋部材 2 1 に可動体 4 0 を当接させて貯留状態を解除し、遊技球をバラバラに落下させるという演出を行う。

【0023】

図 5（a）は、図 4（a）に示した貯留中の遊技球を可動体 4 0 の回動に連動させて落下させた直後の演出内容を示した図であり、樋部材 2 1 に対して可動体 4 0 を当接させることで遊技球をバラバラにして、貯留状態を解除する。さらにその背後の液晶表示器 9 に遊技球の解除を強調する画像表示 9 a を行うことで迫力ある演出を行うことができる。

これに対して、大当たりゲームが第 2 大当たりの場合は、遊技球を貯留したラウンドのラウンドゲーム終了時に可動体 4 0 を動作させることなく遊技球の貯留を解除する。このとき、液晶表示器 9 には遊技球の解除を強調する画像表示を行わないようにする。

10

20

30

40

50

このように本実施形態のパチンコ遊技機では、出球が多く遊技者に有利な第 1 大当たりゲーム時においては、樋部材 2 1 に貯留された遊技球の方向に可動体 4 0 を移動させるタイミングで貯留状態にある遊技球を落下させると共に、その背後の液晶表示器 9 に遊技球解除に伴う画像 9 a (図 5 (a)) を表示することで、これまでにない迫力ある演出効果により遊技者を驚かせ、強く印象付けることが可能となり楽しみながら遊技を行うことができる。

【 0 0 2 4 】

また、可動体 4 0 は、貯留された遊技球 B とは別の退避領域に配置されていて、退避領域から液晶表示器 9 の前面に突出した位置まで回動させることで、あたかも樋部材に収容された遊技球 B と交差するように演出し、遊技球 B の貯留を解除する。

10

また、第 1 大当たりゲーム、第 2 大当たりゲームのいずれにおいても、1 ラウンド ~ 5 ラウンドの出球があるいずれかのラウンドゲームにおいて、少なくとも 1 回は貯留装置 2 0 により遊技球 B を貯留する。

図 4 は、液晶表示器の前方に位置する樋部材に遊技球が貯留された状態を示し、大当たり時において上大入賞口 2 2 の可動片が開成する間に入賞した複数の遊技球 B は、樋部材 2 1 により液晶表示器 9 の手前に貯留される。

ここで、大当たりゲームが第 1 大当たりゲームの場合は、遊技球を貯留したラウンドのラウンドゲーム終了時に樋部材 2 1 の方向に可動体 4 0 を移動させると同時に開閉機構 3 0 を作動させて遊技球を落下させるという演出を行う。

【 0 0 2 5 】

20

図 5 は図 4 に示した遊技球の貯留状態を開閉機構 3 0 の作動により解除した直後の演出状態を示す図であり、可動体 4 0 が樋部材 2 1 と交差する位置まで移動することで、恰も剣によって樋部材 2 1 を切断して遊技球を落下させるかのような演出を行うことができる。さらにその背後の液晶表示器 9 に遊技球の解除を強調する画像表示 9 a を行うことで、迫力ある演出を行うことができる。

これに対して、大当たりゲームが第 2 大当たりの場合は、遊技球を貯留したラウンドのラウンドゲーム終了時に可動体 4 0 を動作させることなく遊技球の貯留を解除するか、或いは排出口開閉機構 5 0 を作動させてストッパ片 2 7 による遊技球の係止を解除して排出管体 5 5 から排出させる。このとき、液晶表示器 9 には遊技球の解除を強調する画像表示を行わないようにする。

30

このように構成した場合も、上記同様、これまでにない迫力ある演出効果により遊技者を驚かせ、強く印象付けることが可能となり楽しみながら遊技を行うことができる。

【 0 0 2 6 】

このように本発明では、大当たりの発生中に継続するか否かを示す演出を貯留した遊技球を利用して行う。継続する場合には大当たりが継続し、継続しない場合にはその旨を示す演出を行う。可動体としての剣による切断動作によって遊技球が落下すれば大当たりが継続する。外れの場合は、ストッパ片を解除して樋部材から遊技球を排出管体 5 5 へ排出して大当たりが終了したことを示す。換言すれば、貯留装置に貯留された複数の遊技球を遊技盤面に放出する動作自体に演出上の意味付けをして、他のギミックや映像とのコラボレーションによって演出の一部として利用することにより、遊技者を驚かせ強く印象付けると共に、楽しみながら遊技が行えるこれまでにない斬新な演出効果を発揮するものである。

40

なお、上記の各実施形態に係る盤面部品と、この盤面部品を搭載した遊技盤 3 は、遊技盤ユニットを構成している。

【 図面の簡単な説明 】

【 0 0 2 7 】

【 図 1 】 本発明の実施形態に係るパチンコ遊技機の全体正面図である。

【 図 2 】 (a) (b) 及び (c) は盤面部品 (第 1 の実施形態) の正面図、平面図、及び右側面図である。

【 図 3 】 盤面部品の背面図である。

50

【図４】（ａ）及び（ｂ）は遊技球貯留状態にある盤面部品の斜視図、及び要部拡大図である。

【図５】（ａ）及び（ｂ）は遊技球放出状態にある盤面部品の斜視図、及び要部拡大図である。

【図６】（ａ）及び（ｂ）は遊技球貯留状態にある貯留装置の平面図、及び遊技球放出状態にある貯留装置の平面図である。

【図７】本発明の第２の実施形態に係る盤面部品（貯留装置）の要部構成説明図であり、（ａ）は貯留状態、（ｂ）は第１段階の開放状態を示した図である。

【図８】（ａ）及び（ｂ）は本発明の第３の実施形態に係る盤面部品（貯留装置）の構成、及び動作を示す要部説明図である。

10

【図９】貯留装置における遊技球の排出構造を示す説明図である。

【図１０】（ａ）及び（ｂ）は可動体の下端部に相当する背面側に設けた可動体駆動機構の構成及び動作説明図である。

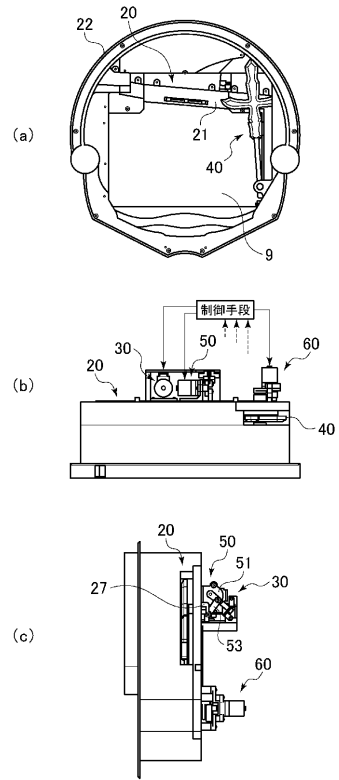
【符号の説明】

【００２８】

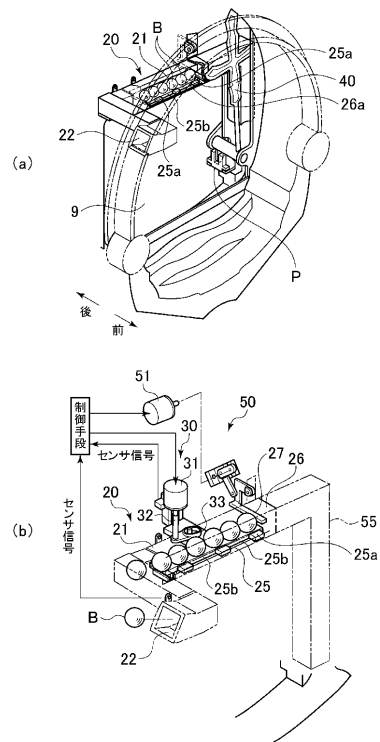
１…パチンコ遊技機、３ａ…遊技領域（遊技盤面）、４…皿部、５…発射レバー、６…操作部、７…アウト口、８…特別図柄表示器、９…液晶表示器、９ａ…画像、１０…普通図柄表示器、１１…可変入賞装置、１２…ゲート、１３…下大入賞口、１４…上始動ポケット、１５…保留ランプ、１６…普通入賞口、１７…電チュー、２０…貯留装置、２１…順次樋部材、２１…樋部材、２２…上大入賞口、２２…大上入賞口、２５…底板、２５ａ…凸部、２５ｂ…凹部、２５ｃ…ピン、２６…固定管体、２６ａ…底部開口部、２７…ストップパ片、２７ａ…固定回動軸、２８…固定底板、２９…押圧部材、２９ａ…凸部、２９ｂ…凹部、２９ｃ…ピン、３０…開閉機構、３１…モータ、３２…出力軸、３３…リンク片、３３ａ…長穴、４０…可動体、４０ａ…回動軸部、４１…作動片、４１ａ…ピン、５０…排出口開閉機構、５１…モータ、５２…出力軸、５３…リンク片、５５…排出管体、６０…可動体駆動機構、６１…モータ、６２…出力軸、６３…リンク片、６３ａ…長穴

20

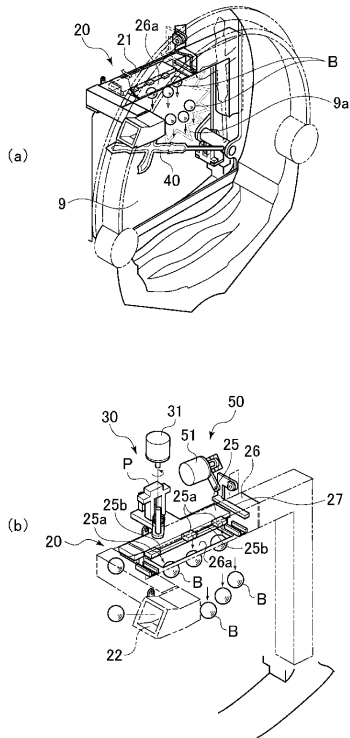
【 図 2 】



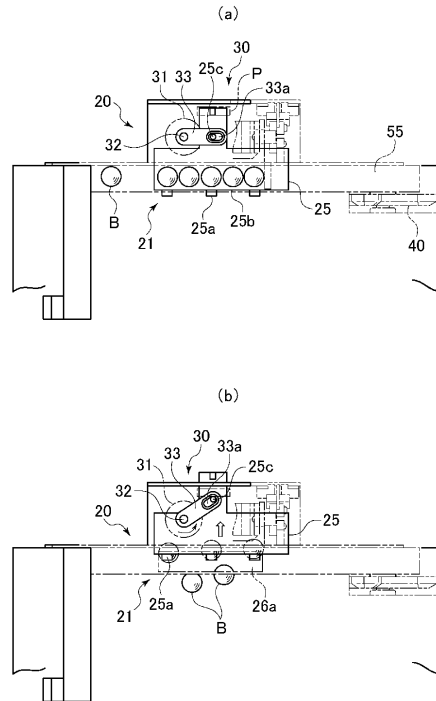
【 図 4 】



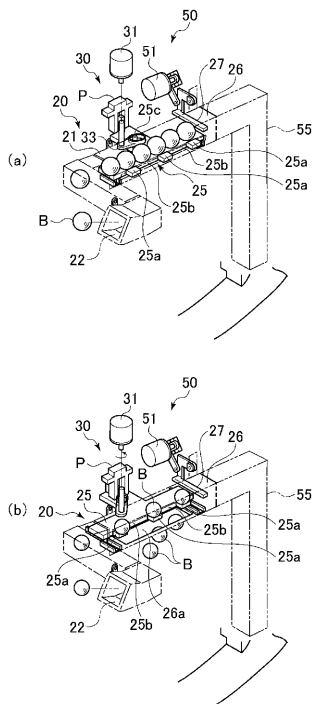
【図 5】



【図 6】



【図 7】



【図 8】

