

【特許請求の範囲】**【請求項 1】**

遊技領域を有する本体枠と、その本体枠の前面側に設けられ且つ前記遊技領域を臨む窓部を有する窓枠と、前記窓枠の前面の少なくとも一部を覆うように配設される装飾枠とを備えた遊技機であって、

前記装飾枠は、前記窓枠側へ突設された立脚部を有すると共に、全体が四方連携状に形成されたことを特徴とする遊技機。

【請求項 2】

前記装飾枠は、前記窓枠の窓部を介して前記遊技領域を臨む開口部が設けられると共に、その開口部を囲んで四方連携状に形成されたこと請求項 1 に記載の遊技機。

10

【請求項 3】

前記装飾枠の開口部は、正面視で前記窓枠の窓部に一部が重なるように形成されたことを特徴とする請求項 2 に記載の遊技機。

【請求項 4】

前記装飾枠は、少なくとも各コーナー近傍に前記立脚部が設けられたことを特徴とする請求項 1 乃至 3 のいずれかに記載の遊技機。

【発明の詳細な説明】**【技術分野】****【0001】**

本発明は、パチンコ遊技機、スロットマシン、パチロット遊技機等の各種の遊技機に関するものである。

20

【背景技術】**【0002】**

一般に、パチンコ遊技機等の遊技機は、遊技領域を有する遊技盤が内部に組み付けられた本体枠が、矩形状の外枠に着脱自在に取り付けられて構成されている。そして、本体枠には、遊技盤に対して遊技球を発射操作可能な発射ハンドル、余剰球を受ける下皿等が前側（即ち遊技者側）に設けられると共に、遊技盤を透視可能なガラス板を装着した窓枠が開閉自在に取り付けられている。

【0003】

従来、窓枠には、その表面を覆う成形樹脂が一体的に形成されており、その成形樹脂の表面に所望の色及び形状を施して装飾的効果を奏していた。即ち、成形樹脂は、本体枠に取り付けられた窓枠表面や本体枠が有する下皿等の各種部品の前側をカバーすべく、遊技機前側の略全面を覆って配設されており、意匠性を向上させていた。

30

【0004】

しかしながら、上記従来の遊技機においては、成形樹脂が窓枠と一体的に配設されていたため、遊技機表面における色や形状のみを変更する際には、窓枠全体を交換しなければならず、コストが悪化してしまうという問題があった。即ち、遊技盤やその他の構成部品はそのままで、窓枠の意匠のみを変更し、遊技者に対し常に新鮮な視覚効果を与えた場合、窓枠全体の交換を必要とし、材料費や輸送費等におけるコストが嵩んでしまうのである。

40

【0005】

このような問題に鑑みて、上皿及び下皿のうち少なくとも一方を覆うとともに窓枠及び本体枠とは別体の装飾カバーを備えたパチンコ遊技機が提案されている（例えば、特許文献 1 参照。）。このパチンコ遊技機では、装飾カバーの左端側にヒンジが上下一対に取り付けられており、窓枠が取り付けられる本体枠に対して当該装飾カバーを垂直軸心回りに開閉自在に枢着する構成となっている。

【0006】

一方、遊技盤を覆うガラス扉枠を開閉駆動するための開閉駆動装置を設け、上部を支点としてガラス扉枠を上下に自動で開閉可能とした遊技機が提案されている（例えば、特許文献 2 参照。）。かかる遊技機によれば、ガラス扉枠の装飾によって重量が増した場合に

50

も、開閉駆動装置によってガラス扉枠を容易に開閉することができる。

【特許文献1】特開2003-52983号公報

【特許文献2】特開平9-47557号公報

【発明の開示】

【発明が解決しようとする課題】

【0007】

しかしながら、上述した特許文献1に記載の従来のパチンコ遊技機は、装飾カバーによって窓枠全体を覆う構成を採用することにより、デザイン変更等に伴って発生するコストの低減を図るものであり、従来よりも視覚的効果に優れた意匠性を提供するものではなかった。また、装飾カバーに立体的な装飾を設けた場合には、装飾カバーが本体枠に対して左端で垂直軸心回りに開閉される構造であるため、装飾カバー開放時に当該遊技機の左側に大きく出っ張って隣席の遊技者の邪魔になるという問題がある。

【0008】

一方、特許文献2に記載の従来の遊技機では、ガラス扉枠を上下に開閉させるための開閉駆動装置を設けることによって、従来よりもコストが大幅に増大するという問題がある。また、開閉駆動装置が故障により使用できない場合があり得るだけでなく、故障発生を防止するためにメンテナンスを定期的に行う必要があり、遊技機のメンテナンスに伴う労力やコストも増大するという問題がある。さらに、ガラス板が装着されたガラス扉枠を上方へ開放させる構造では、遊技領域のメンテナンス作業等の際に作業者がガラス板に頭をぶつけて怪我をする危険性がある。すなわち、遊技機は遊技ホールにおいて遊技島に設置されるが、この時、遊技機の最上部は床から140cm程度の高さとなる。このため、ガラス扉枠を上方へ開放して略水平に保持した場合、ガラス板が大人の身長よりも低い140cm程度の高さで保持されることになる。従って、作業者が頭を下げる遊技領域のメンテナンス作業等を行っている際、身長よりも低い位置で略水平に保持されたガラス扉枠の真下で作業者が急に頭を持ち上げると、頭がガラス板にぶつかって最悪の場合にはガラス板が割れて大けがをする危険性がある。

【0009】

さらに、近年、よりダイナミックな遊技を楽しむことができるよう従来よりも大きな遊技領域を設けたパチンコ機が開発されているが、遊技領域の大型化によって遊技機前面の面積が小さくなり、電飾部材や表示装置等の装飾部材の配設スペースを確保したり立体的装飾の形成について制約が大きくなっているという問題がある。

【0010】

解決しようとする課題は、視覚的効果に優れた立体的装飾を形成しつつ、強度及び設計自由度の向上を図ることが可能な遊技機を提供することである。

【課題を解決するための手段】

【0011】

以下、上記課題を解決するのに適した各手段につき、必要に応じて作用効果等を付記しつつ説明する。

1. 遊技領域を有する本体枠と、その本体枠の前面側に設けられ且つ前記遊技領域を臨む窓部を有する窓枠と、前記窓枠の前面の少なくとも一部を覆うように配設される装飾枠とを備えた遊技機であって、

前記装飾枠は、前記窓枠側へ突設された立脚部を有すると共に、全体が四方連携状に形成されたことを特徴とする遊技機。

手段1によれば、装飾枠が窓枠側へ突設された立脚部を有するので、装飾枠が窓枠から立ち上がった構造が形成され、窓枠と装飾枠との二段構成からなる立体的装飾を容易に形成することができる。そして、装飾領域が拡大されることにより、遊技ホールにおいて遊技者の注目を集めたり、遊技の雰囲気を盛り上げる等の効果が発揮される。また、装飾枠が四方連携状に形成されることによって、遊技機前面の少なくとも一部を構成する装飾枠において強度を確保することができるので、製品輸送やホール設置に伴う作業負荷や遊技ホールで遊技者が装飾枠に手を置いたり乱暴な扱いをするなどの行為によって装飾枠が破

10

20

30

40

50

損することを確実に防止可能である。

【0012】

2. 前記装飾枠は、前記窓枠の窓部を介して前記遊技領域を臨む開口部が設けられると共に、その開口部を囲んで四方連携状に形成されたこと手段1に記載の遊技機。

手段2によれば、装飾枠には開口部が設けられているので、遊技者は開口部より奥まで位置する窓枠の窓部を介して遊技領域を確実に視認することができる。また、装飾枠に開口部を設けるとその周囲が強度不足となり易いが、開口部を囲んで四方連携状に形成されているので確実に強度を確保することができる。さらに、装飾枠の開口部を囲んで連続的に装飾を施すことができるので、視覚的効果に優れた装飾の形成が可能である。

【0013】

3. 前記装飾枠の開口部は、正面視で前記窓枠の窓部に一部が重なるように形成されたことを特徴とする手段2に記載の遊技機。

手段3によれば、装飾枠の開口部が正面視で前記窓枠の窓部に一部が重なるように形成されることによって装飾枠の表面積を大きく確保可能であり、装飾枠に設けられる装飾の大型化や設計上の自由度が向上される。また、正面視で装飾枠の開口部と窓枠の窓部とが周縁部の近傍等で重なっていても、遊技領域は遊技者により所定の視野角を持って視認され、遊技領域の周縁部に対して遊技者の視線が斜めに注がれるので、装飾枠が遊技者の視界を妨げることがなく、装飾枠の開口部を通して遊技領域全体が視認される。

【0014】

4. 前記装飾枠は、少なくとも各コーナー近傍に前記立脚部が設けられたことを特徴とする手段1乃至3のいずれかに記載の遊技機。

手段4によれば、四方連携状に形成された装飾枠の少なくとも各コーナー近傍に立脚部が設けられ、装飾枠が少なくとも各コーナー近傍の四点で立ち上がる構造が形成されることにより、装飾枠の窓枠に対する安定性向上が図られ、装飾枠が傾いたり、がたついたりすることを防止することができる。

【0015】

5. 前記装飾枠は、前記窓枠又は前記本体枠に対して開閉自在に取り付けられたことを特徴とする手段1乃至4のいずれかに記載の遊技機。

手段5によれば、装飾枠が立脚部において窓枠から立ち上がっているので、窓枠の形状に拘らずに開閉可能な構造を実現することができる。すなわち、装飾枠が窓枠を略密着状に覆う構造では、装飾枠を円滑に開閉可能とするために窓枠の形状（例えば、突出部分の高さや形状）が制約されるが、装飾枠が立脚部のみにおいて窓枠から立ち上がる本発明の構造では、窓枠上に適宜設けられたポイントに立脚部を当接させればよいので、窓枠の形状に関する自由度が極めて高い。また、装飾枠と窓枠との独立性が高いため、装飾枠をこじ開ける等の不正が試みられた場合でも、窓枠には影響が及ばないので、窓枠が有する遊技領域への不正なアクセスに対する防止機能が損なわれることがない。また、装飾枠が窓枠から立ち上がっているため、ヒンジ機構等の配設スペースを容易に確保でき、開閉可能な構造を容易に実現することができる。さらに、装飾枠を四方連携状とすることにより強度が確保されているので、装飾枠の開閉による破損を防止できる。

【0016】

6. 前記装飾枠は、前記本体枠に対して開閉可能に取り付けられたことを特徴とする手段5に記載の遊技機。

手段6によれば、装飾枠が本体枠に対して開閉可能に取り付けられており、装飾枠が窓枠によって支持されていないので、窓枠側の重量負荷が軽く、窓枠の強度を極端に高めることなく装飾枠に大型の装飾を形成することが可能となる。さらに、装飾枠と窓枠とで重量が分担されるので、装飾枠及び窓枠をそれぞれ軽く開閉することができ、メンテナンス作業等を行う作業者の負担が軽減される。

【0017】

7. 前記装飾枠は、前記本体枠に対して上下に開閉自在に取り付けられたことを特徴とする手段6に記載の遊技機。

10

20

30

40

50

手段7によれば、装飾枠は重量の大きいガラス板等の透明板を有しないため相対的に軽量であり、小さな力で装飾枠を上下に軽く且つ安全に開閉することができる。よって、電動で装飾枠を開閉するための開閉駆動装置等を設ける必要がなく、遊技機全体の構成が複雑化せず且つコストを低く抑えることができる。また、ガラス板等が装着された窓枠が上方に開放される従来構成では、作業者がガラス板に頭をぶつける危険性があるが、本発明によればそのような危険性はなく、安全性が高い。さらに、装飾枠が本体枠に対して上方又は下方に開放されるので、装飾枠に大型の立体的装飾が施された場合でも、隣の遊技者の邪魔にならずに装飾枠を大きく開放することができる。

【0018】

8. 前記装飾枠は、前記窓枠に対して取り付けられたことを特徴とする手段1乃至7のいずれかに記載の遊技機。10

手段8によれば、窓枠に対して取り付けられた装飾枠が立脚部において窓枠から立ち上がった状態で窓枠前面の少なくとも一部を覆う構造を形成することができる。また、窓枠と装飾枠とが、本体枠に対して一体的に開閉されるので、メンテナンス作業等における作業負担を軽減することができる。

【0019】

9. 前記装飾枠には、電気部品が配設されたことを特徴とする手段1乃至8のいずれかに記載の遊技機。

手段9によれば、発光ダイオードや電球等の発光部材、液晶ディスプレイ等の表示装置などの電気部品が装飾枠に配設されているので、光や表示を伴う優れた視覚的効果を発揮することができる。また、装飾枠が窓枠から立ち上がる構造を有しているため、装飾枠上の電気部材と本体枠等に設けられた電源や制御部等との電気的接続を図る配線を設けるためのスペース確保が容易である。また、装飾枠が四方連携状に形成されているので、配線引き回しの自由度が高く、例えば、配線のユニット化を図ることも可能となる。

【0020】

10. 前記装飾枠は、装飾枠本体と、その装飾枠本体を支持するフレーム状のベース部材とを備えたことを特徴とする手段1乃至9のいずれかに記載の遊技機。

手段10によれば、装飾枠本体がフレーム状のベース部材によって支持される構造の採用により強度が向上されるため、装飾枠本体において様々な形状を有する大型の立体的装飾の形成が可能となる。より具体的には、例えば、装飾枠本体の材質として合成樹脂を用いることにより、様々な形状を有する大型の立体的装飾を成型加工によって形成してもよい。また、ベース部材の材質として、強度の高い鋼材やアルミニウム等の金属を用いることにより強度を確保するようにしてもよい。

【0021】

11. 前記装飾枠は、前方へ張り出し且つ前記窓枠との間に空間部を有する張出し部を備えたことを特徴とする手段1乃至10のいずれかに記載の遊技機。

手段11によれば、窓枠と装飾枠の張出し部とが前後に重層した視覚的効果に優れた立体的装飾を形成することができる。また、張出し部によって立体的構造が形成されることにより、各種部材の配設スペースを拡大することができる。すなわち、装飾枠の張出し部と窓枠との間に形成される空間部内を、遊技領域を臨む窓部の一部や各種部材の配設スペースとして活用しつつ、前方へ立体的に設けられた張出し部に表示部や音声出力部等の各種部材を配設することができるので、遊技機前面における各種部材の配設スペースを確実に拡大することができる。また、張出し部の空間部を通して下方に光が取り込まれるので、張出し部の下方が暗くなつて遊技に支障を来たすことが防止される。

【0022】

12. 前記遊技機は、パチンコ遊技機であることを特徴とする手段1乃至11のいずれかに記載の遊技機。

手段12によれば、パチンコ遊技機において、四方連携状に形成された装飾枠が窓枠側へ突設された立脚部にて窓枠から立ち上がる構造が形成されるので、視覚的効果に優れた立体的装飾を形成しつつ強度及び設計自由度の向上が図られる。そして、ダイナミックな

10

20

30

40

50

遊技を実現するために遊技球が打ち込まれる遊技領域の大型化に対する要求が高いパチンコ遊技機において、遊技領域の大型化と遊技機前面における装飾の充実とを同時に図ることが可能となるという効果が奏される。

【0023】

13. 前記遊技機は、複数種類の図柄が表示された複数の回転リールを有し、前記各回転リールの回転停止時の図柄の組合せに基づく入賞態様に応じて遊技球が払い出されるパチロット遊技機であることを特徴とする手段1乃至11のいずれかに記載の遊技機。

手段13によれば、パチロット遊技機において、四方連携状に形成された装飾枠が窓枠側へ突設された立脚部にて窓枠から立ち上がる構造が形成されるので、視覚的効果に優れた立体的装飾を形成しつつ強度及び設計自由度の向上が図られる。

【0024】

14. 前記遊技機は、スロットマシンであることを特徴とする手段1乃至11のいずれかに記載の遊技機。

手段14によれば、スロットマシンにおいて、四方連携状に形成された装飾枠が窓枠側へ突設された立脚部にて窓枠から立ち上がる構造が形成されるので、視覚的効果に優れた立体的装飾を形成しつつ強度及び設計自由度の向上が図られる。

【発明の効果】

【0025】

本発明によれば、装飾枠が窓枠側へ突設された立脚部を有するので、装飾枠が窓枠から立ち上がった構造が形成され、窓枠と装飾枠との二段構成からなる立体的装飾を容易に形成することができる。そして、装飾領域が拡大されることにより、遊技ホールにおいて遊技者の注目を集めたり、遊技の雰囲気を盛り上げる等の効果が発揮される。また、装飾枠が四方連携状に形成されることによって、遊技機前面の少なくとも一部を構成する装飾枠において強度を確保することができるので、製品輸送やホール設置に伴う作業負荷や遊技ホールで遊技者が装飾枠に手を置いたり乱暴な扱いをするなどの行為によって装飾枠が破損することを確実に防止可能である。

【発明を実施するための最良の形態】

【0026】

以下、本発明の遊技機を具体化した各実施形態について説明する。最初に、第一の実施形態であるパチンコ遊技機（以下、単に「パチンコ機」と称する）1について説明する。パチンコ機1は、内部の遊技球払い出し機構を利用して遊技球の貸し出しを行うCR機と称されるタイプのパチンコ機であり、図1に示すように、カードユニット20が隣接配置され且つ電気的に接続されている。カードユニット20は、予め金額情報が記録された価値媒体としての図示しないプリペイドカードを投入可能なカード投入口21を有し、プリペイドカードから金額情報の読み出し及び書き込みが可能となっている。

【0027】

パチンコ機1は、図1乃至図4に示すように、外枠2と、その外枠2の前部に設けられた外枠2の一側部にて開閉可能に支持され且つ遊技領域14を有する本体枠3とを備えている。外枠2は、パチンコ機1のベースとなる枠であり、板材により全体として矩形状に構成されている。尚、本実施の形態では、外枠2は木製であって、上下方向の長さは808mm、左右方向の長さは520mmとなっている。

【0028】

本体枠3は、合成樹脂、具体的にはABS（アクリロニトリル-ブタジエン-スチレン）樹脂により構成されている。本体枠3の開閉軸線はパチンコ機1の正面から見て左側に上下に延びるように設定されている。尚、外枠2は樹脂により構成されていてもよく、あたかも外枠2及び本体枠3が一体物に見えるように構成されていてもよい。

【0029】

本体枠3には、後述する下皿ユニット51を除く本体枠3の前面側を覆うように、ガラス扉枠4が本体枠3左端の垂直軸心回りに開閉自在に設けられている。さらに、本体枠3には、装飾枠60が本体枠3上端の水平軸心回りに開閉自在に設けられている。尚、ガラ

10

20

30

40

50

ス扉枠 4 が本発明の窓枠を構成するものである。

【0030】

本体枠 3 の後側（ガラス扉枠 4 の奥、外枠 2 の内側）には、図 5 に示すように、遊技盤 5 が着脱可能に装着されている。なお、遊技盤 5 は、その周縁部が本体枠 3 の裏側に当接した状態で取り付けられており、図 5 では、遊技盤 5 の前面部の略中央部分だけが本体枠 3 の前面側に露出した状態となっている。この遊技盤 5 の上下方向の長さは 476 mm、左右方向の長さは 451 mm となっている。また、遊技盤 5 には、ルータ加工が施されることによって複数の開口部が形成されており、各開口部には、普通入賞チャッカー 6、可変入賞装置 7、作動チャッカー 8、スルーチャッカー 10 等が配設されている。

【0031】

尚、後述する図柄変動表示装置 57 の制御を行う表示制御基板や、スピーカ 59 における音声出力の制御を行う音声制御基板を含む各種の制御基板は、図 4 に示すように、遊技盤 5 の背面側に設けた透明樹脂製の裏パック 5a によって覆われている。また、パチンコ機 1 の主制御を行うメイン基板はメイン基板ボックス 5b に、入賞による遊技球の払い出しやカードユニット 20 からの貸し出し要求に基づいて遊技球の払い出しを行う払出ユニット 5d 及び遊技球の発射を行う発射装置 31 の制御を行う払出発射制御基板は払出発射制御基板ボックス 5c にそれぞれ収納されている。

【0032】

また、可変入賞装置 7 は、通常、遊技球 B が入賞できない状態又は入賞し難い状態になっている。より詳しくは、作動チャッカー 8 に対し遊技球 B が入賞することに基づいて、図柄変動表示装置 57 の液晶表示部の図柄が可変表示される。そして、確定された図柄の組合せが予め設定した特定の図柄の組合せとなったこと、ここでは停止した図柄が特定の組み合わせであることを必要条件に特別遊技状態が発生し、可変入賞装置 7 の大入賞口が所定の開放状態となり（具体的には所定時間、所定回数だけ開く）、遊技球 B が入賞しやすい状態（大当たり遊技状態）になるよう構成されている。尚、図柄変動表示装置 57 において変動表示される複数の図柄列のうち、1 つを除く他の図柄列の停止時の組合せが大当たり図柄の組合せであるリーチ遊技状態となったときに、図柄変動表示装置 57 においてリーチ演出画面が表示されると共に、リーチ遊技状態の発生がスピーカ 59 から出力される効果音によって報知される。

【0033】

また、周知のとおり、前記一般入賞口 6、可変入賞装置 7、作動チャッカー 8 に遊技球 B が入賞することに基づいて、後述する上皿 54（場合によっては下皿 53）に対し所定数の遊技球が景品球として払い出されるようになっている。また、遊技盤 5 には、遊技球 B の落下方向を適宜分散、調整等するために多数の釘が植設されるとともに、風車 9 等の各種部材（役物）が配設されている。

【0034】

さて、本体枠 3 は、外形が前記外枠 2 とほぼ同一形状をなす樹脂ベース 11 と、この樹脂ベース 11 の最内周側に位置し略円弧状をなすよう一体形成された内レール 12 と、主として図の左側の内レール 12 に対し所定間隔を隔てて前記樹脂ベース 11 に一体形成された外レール 13 とを備えている。これら内レール 12 及び外レール 13 は遊技球発射ハンドル 52 の回動操作に基づき発射装置 31 から発射された遊技球 B を遊技盤 5 上部へ案内する発射路としての役割を主として果たすものである。従って、内レール 12 と外レール 13 とが並行する部分（向かって左側の部分）によって、誘導レールが構成されることとなる。

【0035】

前記内レール 12 の下端部付近において、遊技盤 5 には遊技球 B を導出するアウトロ 25 が形成されている。そして、遊技盤 5 の下部に落下した遊技球の多くは、このアウトロ 25 を通って図示しない球排出路の方へと案内されるようになっている。このような構成の下、本体枠 3 の内周側の窓孔によって主として遊技領域の外延が確定されており、本体枠 3 に対し遊技盤 5 が装着された状態にあっては、内レール 12 及び外レール 13 が遊技

10

20

30

40

50

盤5に当接又は近接した状態となる。そして、発射装置31により発射された遊技球Bは、主として外レール13によって遊技盤5の上部へと案内される。また、遊技盤5には、遊技球の払い出しを行う払出口32が設けられ、この払出口32に連通するようにガラス扉枠4側に払出口45が設けられている(図7参照)。

【0036】

次に、遊技領域14について説明する。本実施の形態では、遊技領域14を、パチンコ機1の正面から見て、内レール12及び外レール13によって囲まれる領域のうち、内外レール12, 13の並行部分である誘導レールの領域を除いた領域としている。また、パチンコ機1において、外レール13の最上部地点から遊技盤5下部までの間の距離は462mm、外レール13の極左位置から内レール12の極右位置までの間の距離は449mmとなっている。また、内レール12の極左位置から内レール12の極右位置までの間の距離は432mmとなっている。

【0037】

併せて、図1及び図6に示すように、ガラス扉枠4の存在していない本体枠3下部は、例えばABS(アクリロニトリル-ブタジエン-スチレン)樹脂よりなる下皿ユニット51となっている。下皿ユニット51の右下部からは、遊技球発射用ハンドル52が手前側に延設されている。また、下皿ユニット51のほぼ中央部には球受け皿としての景品球払出用の下皿53が設けられている。さらに、下皿ユニット51には下皿53の左側に隣接して灰皿56が設けられている。

【0038】

次に、ガラス扉枠4について、図6及び図7を参照しつつ説明する。ガラス扉枠4には、前記遊技領域14の殆どを外部から視認することができるよう略楕円形状の窓部41が形成されている。具体的には、前記窓部41は、その左右側の略中央部が、上下側に比べて比較的緩やかに湾曲した形状となっている。なお、前記略中央部が直線状になるようにしてよい。本実施の形態において、前記窓部41の上端(外レール13の最上部、遊技領域の上端)と、ガラス扉枠4の上端との間の距離(いわゆる上部フレーム部分の上下幅)は50mmとなっており、85mm~95mm程度上部フレーム幅がある従来技術に比べ、著しく短くなっている。なお、上記距離は、80mm以下であることが望ましく、より望ましくは70mm以下であり、さらに望ましくは60mm以下である。勿論、所定の強度が確保できるのであれば、50mm以下であっても差し支えない。

【0039】

また、窓部41の左端と、ガラス扉枠4の左端との間の最短距離(いわゆる左側部フレーム部分の左右幅)は、ガラス扉枠4自体の強度及び支持強度を高めるために比較的大きく設定されている。より詳しくは、図1及び図7を相互に比較すると明らかのように、ガラス扉枠4が閉じられた状態において、外レール13の左側部は勿論、内レール12の左側部も前記左側部フレーム部分によって覆い隠される。すなわち、誘導レールの一部が覆い隠される。このように遊技球Bが一時的に視認困難となつたとしても、それは、遊技球Bが遊技領域14に案内される通過点に過ぎず、遊技者が主として遊技を楽しむ遊技領域において遊技球Bが視認困難となるわけではない。そのため、実際の遊技に際しては何ら支障が生じない。また、このような支障が生じない一方で、ガラス扉枠4の十分な強度及び支持強度が確保可能となっている。ちなみに、外レール13の左端位置と外枠2の左端位置との左右方向の距離は21mm、遊技領域の右端位置(内レール12の右端位置)と外枠2右端位置との左右方向の距離は44mmとなっている。また、ガラス扉枠4には、図7に示すように、その左右フレーム部分の裏側において、そのガラス扉枠4を補強するための例えば金属製の補強部材43, 44が取り付けられている。

【0040】

また、ガラス扉枠4の開閉軸線(軸支部)もパチンコ機1の正面から見て左側に上下に延びるように設定されている。詳しくは、ガラス扉枠4の背面図である図7に示すように、ガラス扉枠4の裏側から見て右側の上端部付近に回動軸91が設けられ、図7に示すように本体枠3の正面から見て左側の上端部付近には回動軸91が嵌め込まれる軸受部92

10

20

30

40

50

が設けられている。また、軸受部 9 2 の下方には、上方に突出する突回動軸 9 3 が設けられ、ガラス扉枠 4 の下側面には、前記回動軸 9 1 の下方位置において、前記突回動軸 9 3 を嵌め込むための図示しない軸受凹部が設けられている。そして、突回動軸 9 3 を前記軸受凹部に嵌め込み、回動軸 9 1 を軸受部 9 2 に嵌め込むことによって、ガラス扉枠 4 が軸支され開閉可能となる。このように本実施の形態では、回動軸 9 1 と突回動軸 9 3 を結ぶ線がガラス扉枠 4 の開閉軸線として設定されている。

【 0 0 4 1 】

また、ガラス扉枠 4 には、裏側から一対のガラス板 4 2 が並行して取り付けられている。ガラス扉枠 4 の左右方向の長さは、本体枠 3 とほぼ同等であり、そのガラス扉枠 4 によって本体枠 3 下部に設けられた下皿ユニット 5 1 を除く殆どの部分が覆われるようになっている。

【 0 0 4 2 】

ガラス扉枠 4 における窓部 4 1 下方の下部フレームには、上皿 5 4 が一体的に設けられている。上皿 5 4 は、合成樹脂を成形することによって製造され、ガラス扉枠 4 の払出し口 4 5 より払い出された遊技球及び遊技者により投入された遊技球を貯留する貯留部 5 4 a、払出し口 4 5 より払い出された遊技球を貯留部 5 4 a へ流入させる流入口 5 4 1、及び貯留部 5 4 a に貯留された遊技球をガラス扉枠 4 の供給穴 4 9 を通して発射装置 3 1 側へ供給する供給口 5 4 r を有し、流入口 5 4 1 及び供給口 5 4 r の後端面においてガラス扉枠 4 にビス等を用いて取り付け固定されている。

【 0 0 4 3 】

上皿 5 4 の貯留部 5 4 a は、流入口 5 4 1 及び供給口 5 4 r に連続する底面部 5 4 b と、底面部 5 4 b の周囲を取り囲むように立設された前壁部 5 4 c と、底面部 5 4 b を挟んで前壁部 5 4 c と対向するように流入口 5 4 1 と供給口 5 4 r との間に立設され且つ前壁部 5 4 c 側へ凸状となるようにに湾曲形成された後壁部 5 4 d とを有している。底面部 5 4 b は、左右方向に細長く且つガラス扉枠 4 から前方へ張り出すように形成されている。また、底面部 5 4 b 後部の流入口 5 4 1 と供給口 5 4 r との間には前方側へ凹状をなす凹状輪郭部 5 4 u が形成され、上述した後壁部 5 4 d は凹状輪郭部 5 4 u に沿って立設されている。後壁部 5 4 d は、左右方向中央部でガラス扉枠 4 より数十mm程度（例えば、30～50mm）前方側へ離間しており、後壁部 5 4 d 背面とガラス扉枠 4 前面との間に空間部 5 4 h が形成される構造となっている。尚、図 8 (a) は上皿 5 4 の平面図、(b) は (a) の上皿 5 4 の A - A 線断面図である。

【 0 0 4 4 】

貯留部 5 4 a の底面部 5 4 b 上には、後壁部 5 4 d の右側に、遊技球を一列に整列させて供給口 5 4 r より供給穴 4 9 を通して発射装置 3 1 側へ流下させる整流部 5 4 e が設けられている。整流部 5 4 e には、遊技球を後述する直線部 5 4 f へ誘導するための傾斜壁 5 4 k が、直線部 5 4 f を挟んで前壁部 5 4 c 側及び後壁部 5 4 d 側に形成されており、遊技球の流路が徐々に狭まる構造となっている。また、整流部 5 4 e には、底面部 5 4 b 上で前後方向に延設され且つ前方側から供給穴 4 9 の位置する後方側に向かって下り傾斜する直線部 5 4 f が設けられ、この直線部 5 4 f の底面に細長い長方形状の金属板 5 4 m が装着されている。金属板 5 4 m は、遊技球の流れをスムーズにする機能、底面を補強して摩擦による削れを防止する機能、ノイズを防止する機能等を有している。また、金属板 5 4 m の下流端側には球抜き穴 5 4 j が形成されている。この球抜き穴 5 4 j は、通常の状態において直線部 5 4 f の底面裏側をスライド自在に設けられる開閉弁 5 4 i によって閉塞されており、開閉弁 5 4 i が前壁部 5 4 c に設けられる球抜きレバー 5 4 g の操作により移動されたときに、球抜き穴 5 4 j が開放されて貯留部 5 4 a 内に貯留されていた遊技球を図示しない球抜き通路を介して下皿 5 3 に移動せしめるものである。

【 0 0 4 5 】

ここで、上皿 5 4 の貯留部 5 4 a における遊技球 B の流れについて、図 9 を参照しつつ説明する。遊技球 B は、払出口 4 5 より払い出されると流入口 5 4 1 より貯留部 5 4 a 内に流入し、緩やかに右下がりに傾斜する底面部 5 4 b と、前壁部 5 4 c 及び後壁部 5 4 d

10

20

30

40

50

とに案内されて貯留部 54a 右側の供給口 54r へ向かって転動して整流部 54e に到達する。また、遊技者によって遊技球 B が貯留部 54a 内へ投入された場合も、同様に、底面部 54b 等に案内されて転動して整流部 54e へ到達する。そして、遊技球 B は整流部 54e の直線部 54f を挟んで両側に設けられた傾斜壁 54k によって誘導されて一列に整列されると共に、直線部 54f 上を下り傾斜する後方側（ガラス扉枠 4 側）へ転動して金属板 54m の下流端より供給穴 49 へ流下する。供給穴 49 から球送り装置 48 へ供給された遊技球は、1 個ずつ発射レール 33 に導かれ、発射装置 31 によって発射される。

【0046】

次に、装飾枠 60 について、図 10 乃至図 13 を参照しつつ説明する。装飾枠 60 は、合成樹脂の成形加工により四方連携状に形成され且つ背面の各コーナー近傍（4箇所）に立脚部 60f が突設された装飾枠本体 60A と、鋼材やアルミダイキャスト等の金属材料によりガラス扉枠 4 の窓部 41 を囲むフレーム状に形成され且つ装飾枠本体 60A の立脚部 60f に取り付け固定されるベース部材 60B とを備え、ガラス扉枠 4 の窓部 41 の隠蔽を回避しつつ、ガラス扉枠 4 の前側表面の略全域を立ち上がった状態で覆うよう構成されている。ここで、図 10（a）は、装飾枠本体 60A の正面図であり、（b）は装飾枠本体 60A 上部の張出し部 61 を透視して示す正面図である。また、図 11（a）は、ベース部材 60B を示す正面図である。尚、装飾枠本体 60A は、各コーナー近傍（4箇所）に突設された立脚部 60f においてベース部材 60B 前面に固定される。具体的には、装飾枠本体 60A の各立脚部 60f にネジ孔 60g が形成され、ビス 60h を背面側からベース部材 60B の各コーナー（4箇所）に形成された取り付け孔 60e を通してネジ孔 60g に螺着することによって装飾枠本体 60A がベース部材 60B に固定される（図 1 1（c）参照）。

【0047】

ベース部材 60B 上部中央には、図 11（a）に示すように、窓部 41 上端に図柄変動表示装置 57 が配設されている。図柄変動表示装置 57 は、液晶ディスプレイを備え、例えば、図 11（b）に示すように、左図柄列、中図柄列及び右図柄列の3つの表示列が画面表示される。各図柄列は複数の図柄によって構成されており、これら図柄が各図柄列毎にスクロールされるように表示画面に可変表示されるようになっている。尚、図柄変動表示装置 57 は、液晶ディスプレイからなるので、高精細で見易い画面表示を行うことができる。

【0048】

ベース部材 60B 下部中央には、遊技球の貸し出しに関する操作を行うための貸球操作部 46 が配設されている。貸球操作部 46 は、図 1 及び図 11（a）に示すように、遊技球の貸し出し可能状態をランプによって示す貸出ボタンランプ 46a、遊技球の貸し出しを行うための貸出ボタン 46b、プリペイドカードの返却を行うための返却ボタン 46c、プリペイドカードの残り度数を表示する度数表示 LED 46d とを備えている。遊技者は、後述する装飾枠本体 60A の操作部用開口部 60c を介して露出する貸球操作部 46 各部の視認及び貸出ボタン 46b や返却ボタン 46c の操作を行うことができる（図 1 参照）。

【0049】

装飾枠本体 60A 上部中央には、図 10 に示すように、逆台形状の表示用切り欠き 60a 形成され、ベース部材 60B 上に配設された図柄変動表示装置 57 が表示用切り欠き 60a において前面側に露出し、遊技者より視認可能とされる。装飾枠本体 60A 前面上部には、前方へ張り出し状に形成され且つベース部材 60B を介してガラス扉枠 4 との間に空間部 61h を有する張出し部 61 が設けられている。張出し部 61 は、装飾枠本体 60A の左右両端を跨ぐアーチ状の外観を呈しており、中央では前方に数 cm ~ 十数 cm 程度張り出している（図 2（b），図 3 参照）。装飾枠本体 60A の略中央には、略円形状の窓部用開口部 60b が形成され、ガラス扉枠 4 の窓部 41 に装着されたガラス板 42 を介して遊技領域 14 を視認可能となっている。

【0050】

10

20

30

40

50

窓部用開口部 60b の周囲には、各種ランプ、LED 等の発光手段を備えた電飾部材 62 が設けられている。これら電飾部材 62 は、大当たり時や所定のリーチ時等の遊技状態の変化に応じて点灯、点滅のように発光手段の発光様式が変更制御され遊技中の演出効果を高める役割を果たすようになっている。勿論、これら電飾部材 62 を、ガラス扉枠 4 に設ける構成や遊技盤 5 に設ける構成（コーナー飾りと称される電飾部材 62 を遊技盤 5 のコーナー部等に配設する）としてもよいし、場合によっては本体枠 3 に設ける構成としてもよい。更には、前後一対のガラス 42 間に配設する構成としてもよい。

【0051】

装飾枠本体 60A の窓部用開口部 60b の下方には、逆台形状の操作部用開口部 60c が形成され、ベース部材 60B 上に配設された貸球操作部 46 が操作部用開口部 60c において前面側に露出している。装飾枠本体 60A の操作部用開口部 60c よりもさらに下方には、上皿 54 前面を覆うように前方へ膨出形成された膨出部 63 が設けられている。膨出部 63 は、図 9 に示すように、装飾枠 60 がガラス扉枠 4 に対して閉じた際に上皿 54 を収容可能な空間が内部に形成されつつ、所望形状で前側（遊技者側）に膨出形成されたものであり、上皿 54 上面を開口させる上皿用開口部 63a が形成されている。この上皿用開口部 63a により、上皿 54 に貯留された遊技球を取り出したり、或いは上皿 54 の貯留部に遊技球を補充したりすることができる。また、膨出部 63 の前面右寄りにレバー用開口部 63b が形成されている。上皿 54 前面に配設された球抜きレバー 54g は、レバー用開口部 63b より前面側に露出し、遊技者によって左右にスライド操作可能とされる。また、装飾枠本体 60A 下部の左右に、側面視 L 字形を呈する一対の脚部 64, 64 が下方へ延設されている。装飾枠 60 を本体枠 3 に対して閉じた際に、脚部 64, 64 が外枠 2 下部に設けられた突出片 2a, 2a 上面にそれぞれ当接して支持されるので装飾枠 60 が安定する。

【0052】

また、本体枠 3 が外枠 2 に対し閉じられると自動的にロックがかかるようになっており、所定のキー操作が行われることによりロックが解除されるようになっている。同様に、ガラス扉枠 4 が本体枠 3 に対し閉じられると自動的にロックがかかり、別途のキー操作が行われることによりロックが解除されるようになっている。さらに同様に、装飾枠 60 が本体枠 3 に対し閉じられると自動的にロックがかかる、別途のキー操作が行われることによりロックが解除されるようになっている。このようにロック及びロック解除を行うためのロック機構が本体枠 3 の右下部、つまり下皿ユニット 51 の右端部に設けられている。ロック機構には、鍵穴を有するキーシリンダ（解除キー）55、本体枠 3 及び外枠 2 間でのロック及び解除を行うための第 2 ロック機構が含まれる。本実施の形態では、最も幅狭で、遊技領域の拡張を阻害する本体枠の右中央部ではなく、比較的にスペースにゆとりのある本体枠 3 の右下部に、キーシリンダ 55 をはじめとする上記ロック機構（特にキーシリンダ 55）が配設されている。換言すれば、キーシリンダ 55 は、遊技領域の最大幅となる位置を避けて配置されている。このような構成により、遊技領域の拡張をより容易且つ確実に図ることができる。

【0053】

勿論、最も幅狭な部分以外であれば、上記以外の部位に設けてもよく、例えば、本体枠 3 の右上部に設けるような構成としてもよい。また、上記例では、第 1 ロック機構及び第 2 ロック機構をキーシリンダ 55 とともにロック状態を解除可能としたが、それぞれの解除のためのキーシリンダを別体で設けることとしてもよい。

【0054】

また、ベース部材 60B 上端には、折り曲げ板形状のヒンジ 65 が左右一対に取り付けられており、装飾枠 60 はヒンジ 65 を介して本体枠 3 に対して水平軸心回りに（すなわち、上下に）開閉自在に枢着されている。尚、ヒンジ 65 はベース部材 60B 上端に配設されているが、これに代えて上部の左右両側面に配設してもよい。ここで、図 12 は、装飾枠 60 が上方へ開放されて水平姿勢となった状態を示している。また、図 13（a）は、装飾枠 60 を上方に開放すると共にガラス扉枠 4 を左側へ開放し、この状態で装飾枠 6

10

20

30

40

50

0をガラス扉枠4の上端で支持させることにより、装飾枠60を開放位置に保持した様子を示す図である。具体的には、図13(b)に示すように、ベース部材60B背面に係合突起60dが、ガラス扉枠4上端に係合突起60dに整合する係合凹部4aがそれぞれ形成され、係合突起60dと係合凹部4aとが係合することにより、上方に開放された装飾枠60がガラス扉枠4上端に載置された状態が保持される。

【0055】

ここで、パチンコ機1と遊技者の視界との関係について、図14を参照しつつ説明する。図14に示すように、装飾枠60の窓部用開口部60bは、ガラス扉枠4の窓部41よりも一回り小さい開口となっている。つまり、装飾枠60の窓部開口部60bを正面視でガラス扉枠4の窓部41に一部が重なるように形成されている。尚、遊技領域14は、図14に示すように、遊技者により所定の視野角を持って視認され、遊技領域14の周縁部に対して遊技者の視線が斜めに注がれるので、装飾枠本体60Aが遊技者の視界を妨げることがなく、装飾枠開口部60bを通して遊技領域14全体が視認される。

【0056】

以上詳述したことから明らかなように、本実施形態によれば、装飾枠60がガラス扉枠4側へ突設された立脚部60fを有するので、装飾枠60がガラス扉枠4から立ち上がった構造が形成され、ガラス扉枠4と装飾枠60との二段構成からなる立体的装飾を容易に形成することができる。そして、装飾領域が拡大されることにより、遊技ホールにおいて遊技者の注目を集めたり、遊技の雰囲気を盛り上げる等の効果が発揮される。また、装飾枠60が四方連携状に形成されることによって、遊技機前面の少なくとも一部を構成する装飾枠60において強度を確保することができるので、製品輸送やホール設置に伴う作業負荷や遊技ホールで遊技者が装飾枠に手を置いたり乱暴な扱いをするなどの行為によって装飾枠60が破損することを確実に防止可能である。

【0057】

また、装飾枠60には窓部用開口部60bが設けられているので、遊技者は窓部用開口部60bより奥まって位置するガラス扉枠4の窓部41を介して遊技領域14を確実に視認することができる。また、装飾枠60に開口部を設けるとその周囲が強度不足となり易いが、窓部用開口部60bを囲んで四方連携状に形成されているので確実に強度を確保することができる。さらに、装飾枠60の窓部用開口部60fを囲んで連続的に装飾を施すことができるので、視覚的効果に優れた装飾の形成が可能である。

【0058】

また、装飾枠60の窓部用開口部60bが正面視でガラス扉枠4の窓部41に一部が重なるように形成されることによって装飾枠60の表面積を大きく確保可能であり、装飾枠60に設けられる装飾の大型化や設計上の自由度が向上される。また、正面視で装飾枠60の窓部用開口部60bとガラス扉枠4の窓部41とが周縁部近傍で重なっていても、遊技領域41は遊技者により所定の視野角を持って視認され、遊技領域41の周縁部に対して遊技者の視線が斜めに注がれるので、装飾枠60が遊技者の視界を妨げることがなく、装飾枠60の窓部用開口部60bを通して遊技領域41全体が視認される(図14参照)。

【0059】

また、四方連携状に形成された装飾枠60の各コーナー近傍に立脚部60fが設けられ、装飾枠60が各コーナー近傍の四点で立ち上がる構造が形成されることにより、装飾枠60のガラス扉枠4に対する安定性向上が図られ、装飾枠60が傾いたり、がたついたりすることを防止することができる。

【0060】

また、装飾枠60が立脚部60fにおいてガラス扉枠4から立ち上がっているので、ガラス扉枠4の形状に拘らずに開閉可能な構造を実現することができる。すなわち、装飾枠60がガラス扉枠4を略密着状に覆う構造では、装飾枠60を円滑に開閉可能とするためにガラス扉枠4の形状(例えば、突出部分の高さや形状)が制約されるが、装飾枠60が立脚部60fのみにおいてガラス扉枠4から立ち上がる本実施形態の構造では、ガラス扉

10

20

30

40

50

枠4上に適宜設けられたポイントに立脚部60fを当接させればよいので、ガラス扉枠4の形状に関する自由度が極めて高い。また、装飾枠60とガラス扉枠4との独立性が高いため、装飾枠60をこじ開ける等の不正が試みられた場合でも、ガラス扉枠4には影響が及ばないので、ガラス扉枠4が有する遊技領域41への不正なアクセスに対する防止機能が損なわれることがない。また、装飾枠60がガラス扉枠4から立ち上がっているため、ヒンジ機構等の配設スペースを容易に確保でき、開閉可能な構造を容易に実現することができる。さらに、装飾枠60を四方連携状とすることにより強度が確保されているので、装飾枠60の開閉による破損を防止できる。

【0061】

また、装飾枠60が本体枠3に対して開閉可能に取り付けられており、装飾枠60がガラス扉枠4によって支持されていないので、ガラス扉枠4側の重量負荷が軽く、ガラス扉枠4の強度を極端に高めることなく装飾枠60に大型の装飾を形成することが可能となる。さらに、装飾枠60とガラス扉枠4とで重量が分担されるので、装飾枠60及びガラス扉枠4をそれぞれ軽く開閉することができ、メンテナンス作業等を行う作業者の負担が軽減される。

【0062】

また、装飾枠60は重量の大きいガラス板42を有しないため相対的に軽量であり、小さな力で装飾枠60を上下に軽く且つ安全に開閉することができる。よって、電動で装飾枠を開閉するための開閉駆動装置等を設ける必要がなく、遊技機全体の構成が複雑化せず且つコストを低く抑えることができる。また、ガラス板が装着されたガラス扉枠が上方に開放される従来構成では、作業者がガラス板に頭をぶつける危険性があるが、本実施形態によればそのような危険性はなく、安全性が高い。さらに、装飾枠60が本体枠3に対して上方に開放されるので、装飾枠60に大型の立体的装飾が施された場合でも、隣の遊技者の邪魔にならずに装飾枠60を大きく開放することができる。

【0063】

また、電飾部材62、図柄変動表示装置57などの電気部品が装飾枠60に配設されているので、光や表示を伴う優れた視覚的効果を発揮することができる。また、装飾枠60がガラス扉枠4から立ち上がる構造を有しているため、装飾枠60上の電気部材と本体枠3等に設けられた電源や制御部等との電気的接続を図る配線を設けるためのスペース確保が容易である。また、装飾枠60が四方連携状に形成されているので、配線引き回しの自由度が高く、例えば、配線のユニット化を図ることも可能となる。

【0064】

また、合成樹脂からなる装飾枠本体60Aが、強度の高い鋼材やアルミニウム等の金属からなるフレーム状のベース部材60Bによって支持される構造の採用により強度が向上されるため、装飾枠本体60Aにおいて様々な形状を有する大型の立体的装飾の形成が可能となる。

【0065】

また、ガラス扉枠4と装飾枠60の張出し部61とが前後に重層した視覚的効果に優れた立体的装飾を形成することができる。また、張出し部61によって立体的構造が形成されることにより、各種部材の配設スペースを拡大することができる。すなわち、装飾枠60の張出し部61とガラス扉枠4との間に形成される空間部61h内を、遊技領域14を臨む窓部41の一部や各種部材の配設スペースとして活用しつつ、前方へ立体的に設けられた張出し部61に表示部や音声出力部等の各種部材を配設することができるので、遊技機前面における各種部材の配設スペースを確実に拡大することができる。また、張出し部61の空間部61hを通して下方に光が取り込まれるので、張出し部61の下方が暗くなつて遊技に支障を来たすことが防止される。また、張出し部61が装飾枠60の左右両端に跨って設けられるアーチ状に形成されているので、大型の立体的装飾を形成することができると共に、各種部材の配設スペースを大幅に拡大することができる。

【0066】

そして、ダイナミックな遊技を実現するために遊技球が打ち込まれる遊技領域の大型化

10

20

30

40

50

に対する要求が高いパチンコ遊技機において、遊技領域の大型化と遊技機前面における装飾の充実とを同時に図ることが可能となるという効果が奏される。

【0067】

次に、本発明の第二の実施形態について、図15乃至図20を参照しつつ説明する。第二の実施形態は、複数種類の図柄が表示された複数の回転リールを有し、各回転リールの回転停止時の図柄の組合せに基づく入賞態様に応じて遊技球が払い出されるパチロット遊技機（以下、単に「パチロット機」と称する）である。本実施形態のパチロット機101は、図15に示すように、正面側に開口すると共に、複数種類の図柄が表示された図示しない複数（3個）の回転リールが収容される本体枠120と、本体枠120の前面を覆うように左右に開閉可能に取り付けられ、ガラス板143aが装着されて各回転リールの図柄を視認可能とされた表示窓143を有する合成樹脂製のフロントパネル140と、フロントパネル140前面の大部分を覆うように上下に開閉自在に設けられる装飾パネル160とを備えている。尚、フロントパネル140が本発明の窓枠を、装飾パネル160が装飾枠をそれぞれ構成するものである。また、本実施形態では、3個の回転リールにおいて表示窓143から視認される領域が遊技領域114である。

【0068】

また、フロントパネル140の前面には、上部の左右に音声出力部159, 159、払い出された遊技球を貯留する上皿144、払い出された遊技球又は上皿144より誘導された遊技球を受けて貯留する下皿170等が設けられている。音声出力部159には、図示しない接続コードを介して音声制御基板と電気的に接続されたスピーカ本体159aが収納されている。また、音声出力部159においてスピーカ本体159aの前面を覆うカバー159bには多数の小孔159cが形成されており、スピーカ本体159aから出力される音声が遊技者から聞こえやすくなっている。上皿144の上面には、各回転リールの回転停止時の図柄の組合せに基づく入賞態様に応じてフロントパネル140の払出し口145より払い出された遊技球及び遊技者により投入された遊技球を貯留する貯留部144a、払出し口145より払い出された遊技球を貯留部144aへ流入させる流入口1441、及び貯留部144aに貯留された遊技球をフロントパネル140の供給穴149を通して本体側へ供給する供給口144rが設けられている。

【0069】

装飾パネル160は、合成樹脂の成形加工により四方連携状に形成され且つ背面の各コーナー近傍（4箇所）に立脚部160fが突設された装飾パネル本体160Aと、鋼材やアルミダイキャスト等の金属材料によりフロントパネル140の表示窓143を囲むフレーム状に形成され且つ装飾パネル本体160Aの立脚部160fに取り付け固定されるベース部材160Bとを備え、フロントパネル140の表示窓143の隠蔽を回避しつつ、フロントパネル140の前側表面の略全域を立ち上がった状態で覆うよう構成されている。また、図17（a）は、ベース部材160Bを示す正面図である。尚、装飾パネル本体160Aは、図16で点線により示される背面の各コーナー近傍（4箇所）に突設された立脚部160fにおいてベース部材160B前面に固定される。具体的には、装飾パネル本体160Aの各立脚部160fにネジ孔160gが形成され、ビス160hを背面側からベース部材160Bの各コーナー（4箇所）に形成された取り付け孔160eを通してネジ孔160gに螺着することによって装飾パネル本体160Aがベース部材160Bに固定される（図17（b）参照）。装飾パネル本体160Aは、フロントパネル140の表示窓143より上方部分を覆う張出し部161と、フロントパネル140の表示窓143より下方部分を覆う膨出部163及び164とを備え、張出し部161と膨出部163及び164とが左右両側で上下に連結されて一体化された構造を有している。

【0070】

より具体的に説明すると、装飾パネル本体160A上部には、前方へ張り出し状に形成され且つフロントパネル140との間に空間部161hを有してフロントパネル140の前面上部を覆うように張出し部161が設けられ、張出し部161より後方へ左右一対の取り付け片162が延設されている。張出し部161は、音声出力部159, 159を左

10

20

30

40

50

右方向に跨ぐアーチ状の外観を呈しており、中央では前方に数cm～十数cm程度張り出している。一对の取り付け片161には、折り曲げ板形状のヒンジ165がそれぞれ取り付けられており、装飾パネル160はヒンジ165を介して本体枠120に対して水平軸心回りに（すなわち、上下に）開閉自在に枢着されている。ここで、図16は、装飾パネル160を本体枠120側へ閉じた状態を、図18は、装飾パネル160を上方へ開放して水平姿勢とされた状態を示している。

【0071】

張出し部161前面の中央には情報表示部157が配設されている。尚、図19は、張出し部161付近を示す正面図であり、図20は、図19におけるC-C線断面及び張出し部161と遊技者との位置関係を示す側面図である。情報表示部157は、横長の長方形形状を呈する液晶ディスプレイからなり、通信回線305を介してホールサーバ304から受信した表示用データに基づいて画面表示を行う。また、空間部161h内で音声出力部159, 159から音声が出力されて、音声が必要以上に周囲に広がらないので、当該遊技者には音声が明瞭に聴取され且つ周囲の遊技者には聴取されにくい。

【0072】

装飾パネル本体160Aの略中央には、長方形形状の窓部用開口部160aが形成され、フロントパネル140の表示窓143に装着されたガラス板143aを介して回転リールの遊技領域114を視認可能となっている。窓用開口部160aの下方には、上皿144前面を覆うように前方へ膨出形成された膨出部163が設けられている。膨出部163は、図16, 17に示すように、装飾枠160がフロントパネル140に対して閉じた際に上皿144を収容可能な空間が内部に形成されつつ、所望形状で前側（遊技者側）に膨出形成されたものであり、上皿144上面を開口させる上皿用開口部163aが形成されている。この上皿用開口部163aにより、上皿144に貯留された遊技球を取り出したり、或いは上皿144の貯留部に遊技球を補充したりすることができる。膨出部163の下方には、下皿170前面を覆うように前方へ膨出形成された膨出部164が設けられている。膨出部164は、図15, 16に示すように、装飾枠160がフロントパネル140に対して閉じた際に下皿170を収容可能な空間が内部に形成されつつ、所望形状で前側に膨出形成されたものであり、下皿170上面を開口させる下皿用開口部164aが形成されている。この下皿用開口部164aにより、下皿170に貯留された遊技球を取り出すことができる。

【0073】

また、膨出部163の上面には、クレジットされている遊技球を投入するためのベットスイッチ146aや、クレジットされている遊技球を払い出すためのキャンセルスイッチ146bが設けられている。また、膨出部163の前面は操作部147となっており、回転リールの回転起動操作を行うスタートレバー147a、及び左・中・右の回転リールにそれぞれ対応して設けられたストップスイッチ147bが設けられている。また、窓部用開口部160aを挟む両側や、膨出部163前面には装飾ランプ142が配設されている。

【0074】

次に、上述したパチロット機101を用いた情報提供システム301のシステム構成について、図24を参照しつつ説明する。情報提供システム301は、図24に示すように、遊技ホール外の情報提供センタ等に設けられる情報サーバ302と、情報サーバ302が接続されたインターネット網303と、遊技ホール側に設けられてインターネット網303に接続されたホールサーバ304と、遊技ホール内に設けられた通信線305と、遊技ホール内に設置されて通信線305を介してホールサーバ304と接続された複数のパチロット機101, ..., 101とから構成される。

【0075】

情報サーバ302には、各種情報の表示用データが記憶されており、当該記憶された表示用データを、インターネット網303を介して各遊技ホールのホールサーバ304に対して定期的に配信する。情報サーバ302によって配信される表示用データは、地域の飲

10

20

30

40

50

食店情報等の広告情報、ニュース、天気予報等である。ホールサーバ304は、インターネット網303を介して表示用データを受信して内部の記憶装置に記憶する。また、ホールサーバ304は、遊技ホールにおいて入力された表示用データをも記憶装置に記憶する。尚、遊技ホールにおいて入力される表示用データは、新台入れ替え情報、遊技機の新機種情報、景品情報、遊技ホールからのお知らせ等である。そして、ホールサーバ304は、記憶した表示用データを通信回線305を介して所定のタイミングで各パチロット機101へ送信する。各パチロット機101において、情報表示部157が受信した表示用データに基づいて画面表示を行う。図25は、情報表示部157において、新台入れ替え情報を表示した例を示している。

【0076】

以上詳述したことから明らかなように、本実施形態によれば、装飾枠パネル160がフロントパネル140側へ突設された立脚部160fを有するので、装飾パネル160がフロントパネル140から立ち上がった構造が形成され、フロントパネル140と装飾パネル160との二段構成からなる立体的装飾を容易に形成することができる。そして、装飾領域が拡大されることにより、遊技ホールにおいて遊技者の注目を集めたり、遊技の雰囲気を盛り上げる等の効果が發揮される。また、装飾パネル160が四方連携状に形成されることによって、遊技機前面の少なくとも一部を構成する装飾パネル160において強度を確保することができるので、製品輸送やホール設置に伴う作業負荷や遊技ホールで遊技者が装飾枠に手を置いたり乱暴な扱いをするなどの行為によって装飾パネル160が破損することを確実に防止可能である等、第一の実施形態と略同様の効果を奏する。

【0077】

また、フロントパネル140の前面にて前方へ張り出し且つフロントパネル140との間に空間部161hを有する張出し部161を備えた装飾パネル160を設けることにより、フロントパネル140前面に立体的構造を形成して各種部材の配設スペースを拡大することができる。また、情報表示部157がフロントパネル140の前面にて前方へ張り出す装飾パネル160の張出し部161に配設されているので、より遊技者に近い位置で見易い画面表示を行うことができる。特に、情報表示部157は、情報サーバ302からインターネット網303を介して配信された表示用データや遊技ホールにおいて入力された広告宣伝情報、ニュース、お知らせ等に関する表示用データをホールサーバ304より受信して画面表示することができる。

【0078】

次に、本発明の第三の実施形態について、図21乃至図23を参照しつつ説明する。尚、第二の実施形態で説明した図24に示す情報提供システム301は、第三の実施形態においても共通に用いられるものとする。第三の実施形態の遊技機であるスロットマシン201は、図21及び図22に示すように、正面側に開口すると共に、複数種類の図柄が表示された複数(3個)の回転リール221が収容される本体キャビネット220と、本体キャビネット220の前面を覆うように左右に開閉可能に取り付けられ、各回転リール221の図柄を視認可能な表示窓243を設けたフロントパネル240と、フロントパネル240前面の大部分を覆うように上下に開閉自在に設けられる装飾パネル260とを備えている。また、本体キャビネット220が本発明の本体枠を、フロントパネル240が窓枠を、装飾パネル260が装飾枠をそれぞれ構成するものである。また、本実施形態では、3個の回転リール221において表示窓243から視認される領域が遊技領域214である。

【0079】

本体キャビネット220は、天板、左右の側板、底板、裏板などから構成され、例えば、薄板板金素材を切断、孔あけ、曲げ加工等して所定のパネル形状に加工した後、これ等の部材を溶接して図示する正面側に開口する箱状に形成される。

【0080】

フロントパネル240は、合成樹脂の成型加工によって、本体キャビネット220の開口部分を覆う扉状に形成される。フロントパネル240には、本体キャビネット220に

10

20

30

40

50

収容された左・中・右の回転リール221の前面側に対向する位置に、ガラス板243aが嵌め込まれた表示窓243が設けられ、各回転リール221に表示された図柄が視認可能となっている。フロントパネル240上部には、情報表示部257が配設されている。情報表示部257は、横長の長方形状を呈する大型の液晶ディスプレイからなり、通信回線305を介してホールサーバ304から受信した表示用データに基づいて画面表示を行う(図24、25参照)。フロントパネル240の高さ方向略中央部分は前方へ突出状に形成され、上面に遊技メダルを投入するためのメダル投入口246が設けられている。

【0081】

フロントパネル240の下部には、各回転リール221の回転停止時の図柄の組合せに基づく入賞状態に応じて払い出された遊技メダルを受けて貯留するメダル受皿270が設けられている。メダル受皿270は、合成樹脂の成型加工により上面が開口する箱状に形成されている。

【0082】

装飾パネル260は、合成樹脂の成形加工により四方連携状に形成され且つ背面の各コーナー近傍(4箇所)に立脚部260fが突設された装飾パネル本体260Aと、鋼材やアルミダイキャスト等の金属材料によりフロントパネル240の表示窓243を囲むフレーム状に形成され且つ装飾パネル本体260Aの立脚部260fに取り付け固定されるベース部材260Bとを備え、フロントパネル240の表示窓243の隠蔽を回避しつつ、フロントパネル240の前側表面の略全域を立ち上がった状態で覆うよう構成されている。ベース部材260Bは、図17に示す第二の実施形態におけるベース部材160Bと同様の形状を呈しており、装飾パネル本体260Aはベース部材260Bの各コーナー(4箇所)に形成された取り付け孔を介して図示しないビス等によってベース部材260B前面に固定される。装飾パネル本体260Aは、フロントパネル240の表示窓243より上方部分を覆う張出し部261と、フロントパネル240の表示窓243より下方部分を覆う膨出部263及び264とを備え、張出し部261と膨出部263及び264とが左右両側で上下に連結されて一体化された構造を有している。

【0083】

より具体的に説明すると、装飾パネル本体260Aの上部には、前方へ張り出し状に形成され且つフロントパネル240との間に空間部261hを有してフロントパネル240の前面上部を覆う張出し部261が設けられ、張出し部261より後方へ左右一対の取り付け片262が延設されている。張出し部261は、情報表示部257の上部を左右方向に跨ぐアーチ状の外観を呈しており、中央では前方に数cm~十数cm程度張り出している。一対の取り付け片262には、折り曲げ板形状のヒンジ265がそれぞれ取り付けられており、装飾パネル260はヒンジ265を介して本体キャビネット220に対して水平軸心回りに(すなわち、上下に)開閉自在に枢着されている。ここで、図22は、装飾パネル260を本体キャビネット220側へ閉じた状態を、図23は、装飾パネル260を上方へ開放して水平姿勢とされた状態をそれぞれ示している。装飾パネル260前面には、複数の発光ダイオード(LED)261bを左右方向に整列させて配設した電飾部261aが全体に亘って形成されている。尚、LEDに代えて、多数の電球を配設することにより電飾部261aを構成してもよい。

【0084】

装飾パネル本体260Aの略中央には、長方形状の窓部用開口部260aが形成され、フロントパネル240の表示窓243に装着されたガラス板243aを介して各回転リール221の遊技領域214を視認可能となっている。窓部用開口部260aの下方には、前方に突出する台状の膨出部263が設けられている。この膨出部263の上面には、クレジットされている遊技メダルを投入するためのベットスイッチや、クレジットされているメダルを払い出すためのキャンセルスイッチ等を含む各種スイッチ263aが設けられている。また、メダル投入口246に対応する箇所には開口が形成され、装飾パネル260が本体キャビネット220側へ閉じた状態でメダル投入口246が露出するようになっている。また、膨出部263の前面には、回転リール221の回転起動操作を行うスター

10

20

30

40

50

トレバー 263b、及び左・中・右の回転リール 221 にそれぞれ対応して設けられたトップスイッチ 263d が設けられている。また、フロントパネル 240 上下方向中央に設けられた膨出部 263 の下方の領域には、機種名称等が描かれた化粧パネル 266 が取り付けられている。

【0085】

装飾パネル本体 260A の下部には、メダル受皿 270 前面を覆うように前方へ膨出形成された膨出部 264 が設けられている。膨出部 264 は、図 22, 23 に示すように、装飾枠 260 がフロントパネル 240 に対して閉じた際にメダル受皿 270 を収容可能な空間が内部に形成されつつ、所望形状で前側に膨出形成されたものであり、メダル受皿 270 上面を開口させるメダル受皿用開口部 264a が形成されている。このメダル受皿用開口部 264a により、メダル受皿 270 に貯留された遊技メダルを取り出すことができる。

【0086】

以上詳述したことから明らかなように、本実施形態によれば、装飾枠パネル 260 がフロントパネル 240 側へ突設された立脚部 260f を有するので、装飾パネル 260 がフロントパネル 240 から立ち上がった構造が形成され、フロントパネル 240 と装飾パネル 260 との二段構成からなる立体的装飾を容易に形成することができる。そして、装飾領域が拡大されることにより、遊技ホールにおいて遊技者の注目を集めたり、遊技の雰囲気を盛り上げる等の効果が発揮される。また、装飾パネル 260 が四方連携状に形成されることによって、遊技機前面の少なくとも一部を構成する装飾パネル 260 において強度を確保することができるので、製品輸送やホール設置に伴う作業負荷や遊技ホールで遊技者が装飾枠に手を置いたり乱暴な扱いをするなどの行為によって装飾パネル 260 が破損することを確実に防止可能である等、第一又は第二の実施形態と略同様の効果を奏する。

【0087】

また、フロントパネル 240 の前面にて前方へ張り出し且つフロントパネル 240 との間に空間部 261h を有する装飾パネル 260 を備えることにより、大型の情報表示部 257 をフロントパネル 240 前面上部に配設する構成を採用しつつ、フロントパネル 240 前面に立体的構造を形成して各種部材の配設スペースを拡大することができる。また、遊技者の目に付きやすく且つ立体的構造を有する装飾パネル 260 に複数の LED 261b を有する電飾部 261a が形成されているので、光による効果的な演出を行うことにより遊技の興奮を増大させることができる。また、フロントパネル 240 前面のスペースが小さい場合でも、装飾パネル 260 上に大型の電飾部 261a を構成することができる。

【0088】

尚、本発明は上述した各実施の形態に限定されるものではなく、本発明の主旨を逸脱しない範囲で種々の変更を施すことが可能である。例えば、前記第一の実施形態では、図柄変動表示装置 57 を液晶ディスプレイにより構成したが、図柄変動表示装置 57 を EL ディスプレイ (EL は、エレクトロルミネッセントの略) により構成してもよい。本変形例によれば、図柄変動表示装置 57 が高輝度で見易い画面表示を行うことができる。尚、図柄変動表示装置 57 を可撓性を有する材質からなる EL ディスプレイにより構成する場合、EL ディスプレイを曲面状に配設する構成としてよい。本変形例によれば、外部からの光の写り込みが防止されて図柄変動表示装置 57 における画面表示の視認がより一層容易となる。

【0089】

或いは、図柄変動表示装置 57 を LED ディスプレイにより構成してもよい。本変形例によれば、図柄変動表示装置 57 が安価な構成で見易い画面表示を行うことができる。さらに、第二の実施形態において、情報表示部 157 をタッチパネル式ディスプレイにより構成してもよい。本変形例によれば、遊技者が指で情報表示部 157 の表面に触れることによって容易に各種の入力操作を行うことができる。入力操作としては、表示したい情報の選択入力を行えるようにしてもよいし、タッチパネル式ディスプレイ上に球貸しボタン等を設けて貸し球操作部を構成するようにしてもよい。さらに、情報表示部 157 の両端

10

20

30

40

50

を回転自在に支持して、情報表示部 157 が所定の傾斜角となるように上下に回動可能に配設してもよい。本変形例によれば、情報表示部 157 が遊技者の視線方向となるように傾斜角を調整可能であるので、遊技者は、より一層容易に画面表示を視認することができる。

【0090】

また、前記第一の実施形態において、図 26 に示す第一の変形例のように、装飾枠 60 の上辺部から下辺部まで連続的に電飾部材としての多数個の発光ダイオード 62' を配設する構成としてもよい。本変形例によれば、遊技機 1 前面に連続的で視覚的効果に優れた立体的装飾を形成することができる。

【0091】

また、前記第一の実施形態では、上皿 54 の上面を開放して遊技球を投入可能に構成されたパチンコ遊技機に本発明を適用した例を示したが、上皿 54 の上面がカバー部材で封鎖された構造或いは上皿を設けることなく発射装置へ遊技球が供給される構造を有し且つ獲得された賞球数がポイントカードに書き込まれるように構成された封入式と称されるパチンコ遊技機に本発明を適用してもよい。

【0092】

また、前記第一の実施形態では、上皿 54 がガラス扉枠 4 に一体的に設けられる構成としたが、上皿 54 が本体枠 3 側に設けられる構成としてもよい。本変形例によれば、貯留された遊技球によって大きな重量がかかる上皿 54 が、装飾枠 60 側ではなく本体枠 3 側に設けられているので、装飾枠 60 の強度をあまり高く設定する必要がない。また、上方に開放される装飾枠 60 には上皿 54 が設けられていないので、上皿 54 内に貯留された遊技球が装飾枠 60 開放時にこぼれ落ちる事態は発生しない。

【0093】

また、前記各実施形態では、装飾枠 60 (装飾パネル 160, 装飾パネル 260) が本体枠 2 (本体枠 120, 本体キャビネット 220) に対して上方へ開放されるように構成したが、下方へ開放されるように構成してもよい。例えば、装飾枠 60 等の下端をヒンジを介して本体枠 2 等の下部に取り付けて水平軸心回りに開閉自在に枢着してもよい。本変形例によれば、隣の遊技者の邪魔にならずに装飾枠 60 等を大きく下方へ開放した状態で、本体枠 2 等の遊技領域に対するメンテナンス作業等を行うことができる。

【0094】

前記第一の実施形態では、装飾枠 60 を装飾枠本体 60A とベース部材 60B とから構成したが、図 27 乃至 29 に示す第二の変形例のように、ベース部材 60B を省略して装飾枠本体 60A のみにより装飾枠 60 を構成してもよい。第二の変形例では、図 27 に示すように、図柄変動表示装置 57 が装飾枠本体 60A の上部中央に、貸球操作部 46 が装飾枠本体 60A の窓部用開口部 60b 下方にそれぞれ設けられている。また、図 28, 29 に示すように、装飾枠本体 60A 背面の各コーナー近傍 (4箇所) に立脚部 60f が突設されており、装飾枠本体 60A をガラス扉枠 4 側へ閉じることにより (図 29 参照)、立脚部 60f がガラス扉枠 4 前面に当接するので、装飾枠本体 60A はガラス扉枠 4 から立ち上がった状態で、窓部 41 を除くガラス扉枠 4 前面の略全域を覆う構造が形成される。

【0095】

前記第一の実施形態では、装飾枠 60 を本体枠 2 に対して開閉可能に取り付ける構成としたが、図 30 に示す第三の変形例のように、装飾枠 60 をガラス扉枠 4 前面に固定する構成としてもよい。すなわち、第三の変形例は、装飾枠 60 と本体枠 2 とを連結するためのヒンジ 65 を設けず、立脚部 60f においてビス 60i を用いて装飾枠本体 60A をガラス扉枠 4 前面に固定する構成としたものである。本変形例においても、装飾枠本体 60A はガラス扉枠 4 から立ち上がった状態で、窓部 41 を除くガラス扉枠 4 前面の略全域を覆う構造が形成される。

【産業上の利用可能性】

【0096】

10

20

30

40

50

本発明は、パチンコ遊技機、スロットマシン、パチロット遊技機等の各種の遊技機に適用可能である。

【図面の簡単な説明】

【0097】

【図1】第一の実施形態としてのパチンコ機の正面図である。

【図2】(a)はパチンコ機の側面図であり、(b)は装飾枠及びガラス扉枠の上部を側面視して示す断面図である。

【図3】パチンコ機の上面図である。

【図4】パチンコ機の背面側における斜視図である。

【図5】装飾枠及びガラス扉枠を開放した状態における本体枠、遊技盤等を示す正面図である。 10

【図6】ガラス扉枠を示す正面図である。

【図7】ガラス扉枠を示す背面図である。

【図8】(a)は上皿付近の上面図であり、(b)はA-A線断面図である。

【図9】上皿における遊技球の流れを示す上面図である。

【図10】(a)は装飾枠本体全体を示す正面図であり、(b)は装飾枠本体上部の張出し部を透視して示す正面図である。

【図11】(a)は装飾枠のベース部材を示す正面図であり、(b)は図柄変動表示装置における表示例を示す図であり、(c)は装飾枠本体が立脚部においてベース部材に対して固定される様子を示す断面図である。 20

【図12】装飾枠を上方へ開放した状態を示す側面図である。

【図13】(a)装飾枠が開放位置に保持された状態を示す側面図であり、(b)は装飾枠とガラス扉枠との係合状態を示す拡大断面図である。

【図14】パチンコ機と遊技者の視界との関係を模式的に示す上面図である。

【図15】第二の実施形態としてのパチロット機の正面側における斜視図である。

【図16】パチロット機の装飾パネルを本体枠側へ閉じた状態を示す側面図である。

【図17】(a)は装飾パネルのベース部材を示す正面図であり、(b)は装飾パネル本体が立脚部においてベース部材に対して固定される様子を示す断面図である。

【図18】パチロット機の装飾パネルを上方へ開放した状態を示す側面図である。

【図19】パチロット機の装飾パネルにおける張出し部付近を示す正面図である。 30

【図20】図19におけるC-C線断面及び装飾パネルと遊技者との位置関係を示す側面図である。

【図21】第三の実施形態としてのスロットマシンの正面図である。

【図22】スロットマシンの装飾パネルを本体キャビネット側へ閉じた状態を示す側面図である。

【図23】スロットマシンの装飾パネルを上方へ開放した状態を示す側面図である。

【図24】パチロット機(又はスロットマシン)を用いた情報提供システムの全体構成を示すシステム構成図である。

【図25】情報表示部において新台入れ替え情報を表示した例を示す図である。

【図26】第一の実施形態の第一の変形例を示す正面図である。

【図27】(a)は第一の実施形態の第二の変形例における装飾枠本体全体を示す正面図であり、(b)は装飾枠本体上部の張出し部を透視して示す正面図である。

【図28】第二の変形例において装飾枠を上方へ開放した状態を示す側面図である。

【図29】第二の変形例のパチンコ機の側面図である。

【図30】第三の変形例のパチンコ機の側面図である。

【符号の説明】

【0098】

1 パチンコ遊技機(遊技機)

2 外枠

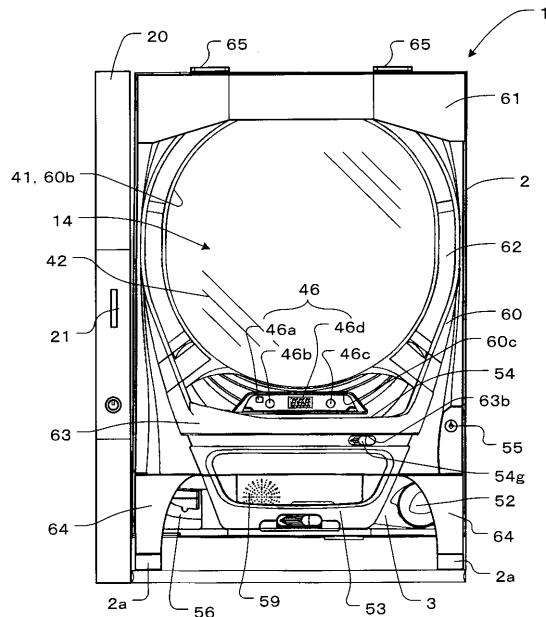
3 本体枠

40

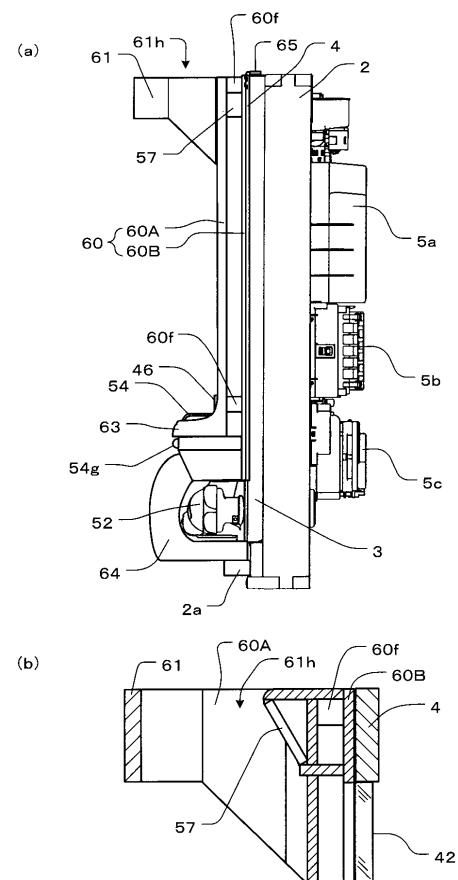
50

4	ガラス扉枠 (窓枠)	
1 4	遊技領域	
4 1	窓部	
5 4	上皿 (受皿)	
6 0	装飾枠	
6 0 A	装飾枠本体	
6 0 B	ベース部材	
6 0 b	窓部用開口部	
6 0 f	立脚部	
6 1	張出し部 (上辺部)	10
6 1 h	空間部	
6 2	電飾部	
6 2 '	発光ダイオード	
6 3	膨出部 (下辺部)	
6 5	ヒンジ	
1 0 1	パチロット遊技機 (遊技機)	
1 1 4	遊技領域	
1 2 0	本体枠	
1 4 0	フロントパネル (窓枠)	
1 4 3	表示窓 (窓部)	20
1 5 4	上皿 (受皿)	
1 6 0	装飾パネル (装飾枠)	
1 6 0 A	装飾パネル本体 (装飾枠本体)	
1 6 0 B	ベース部材	
1 6 0 a	窓部用開口部	
1 6 0 f	立脚部	
1 6 1	張出し部 (上辺部)	
1 6 1 h	空間部	
1 6 3	膨出部 (下辺部)	
1 6 4	膨出部 (下辺部)	30
1 6 5	ヒンジ	
1 7 0	下皿 (受皿)	
2 0 1	スロットマシン (遊技機)	
2 1 4	遊技領域	
2 2 0	本体キャビネット (本体枠)	
2 4 0	フロントパネル (窓枠)	
2 4 3	表示窓 (窓部)	
2 6 0	装飾パネル (装飾枠)	
2 6 0 A	装飾パネル本体 (装飾枠本体)	
2 6 0 B	ベース部材	40
2 6 0 a	窓部用開口部	
2 6 0 f	立脚部	
2 6 1	張出し部 (上辺部)	
2 6 1 h	空間部	
2 6 3	膨出部 (下辺部)	
2 6 4	膨出部 (下辺部)	
2 6 5	ヒンジ	
2 7 0	メダル受皿 (受皿)	

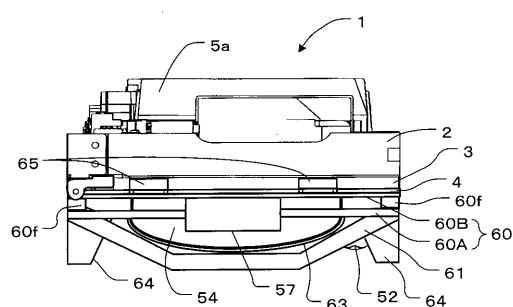
【図1】



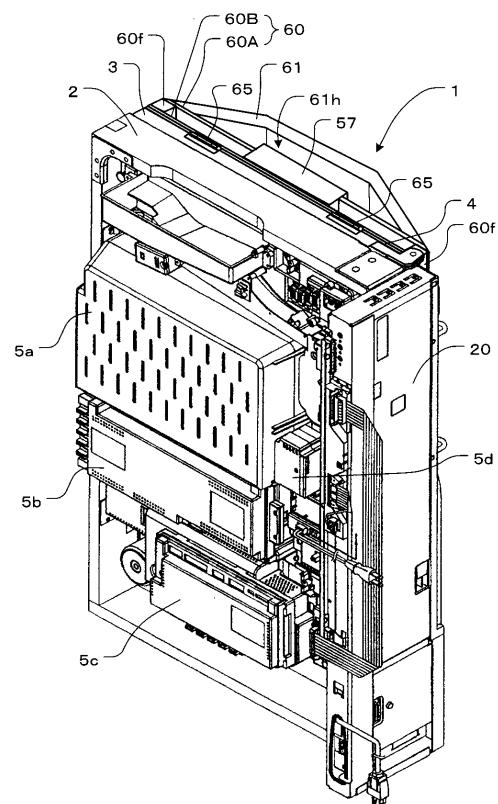
【図2】



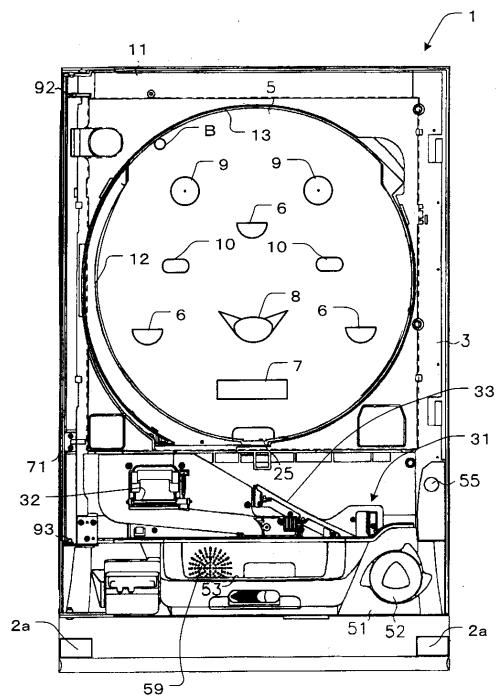
【図3】



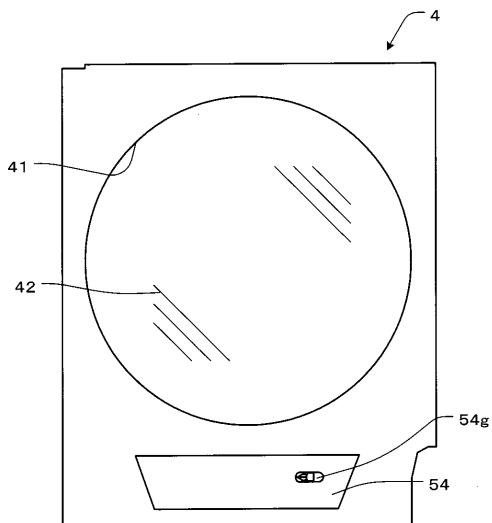
【図4】



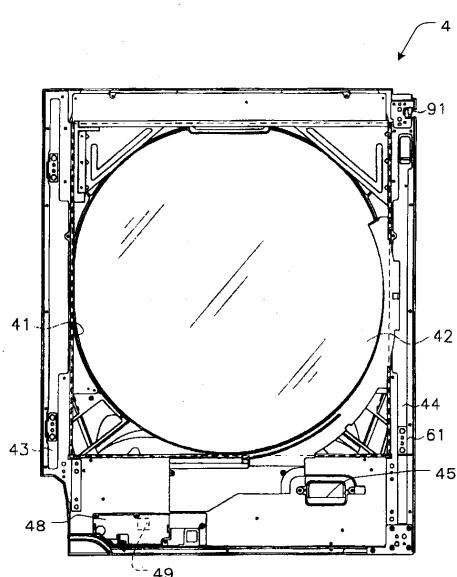
【図5】



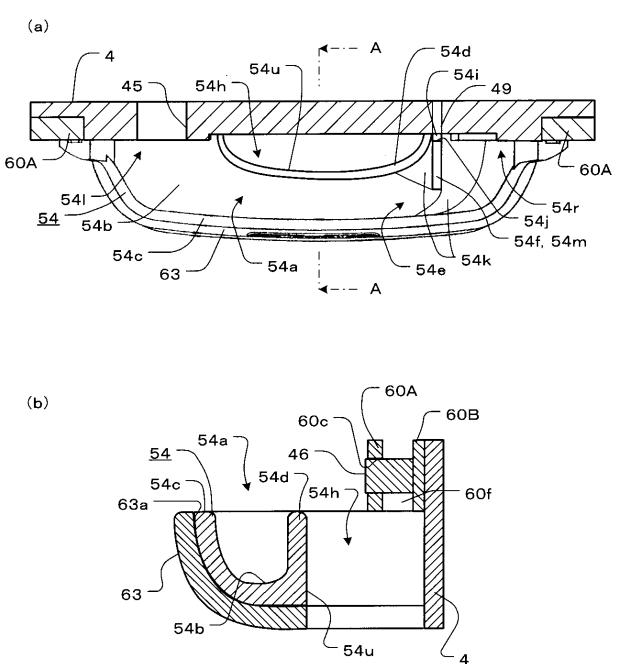
【図6】



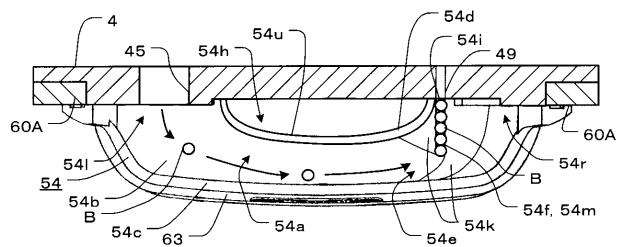
【図7】



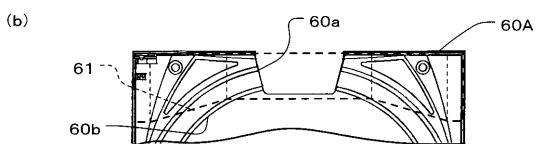
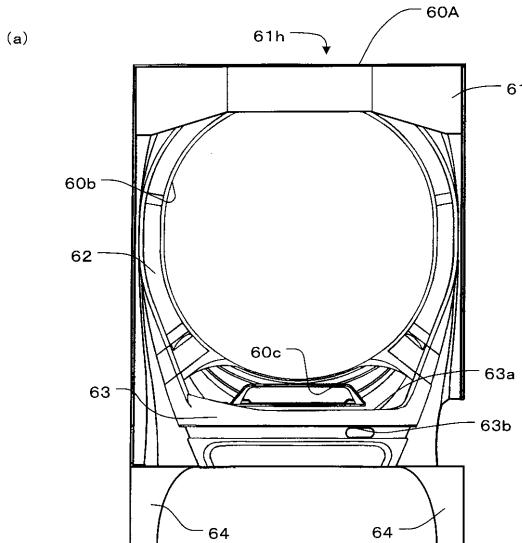
【図8】



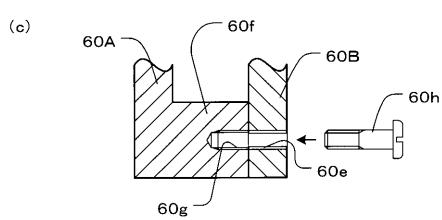
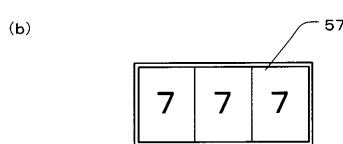
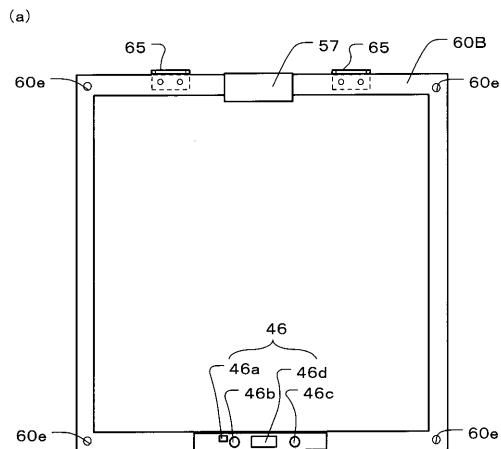
【図9】



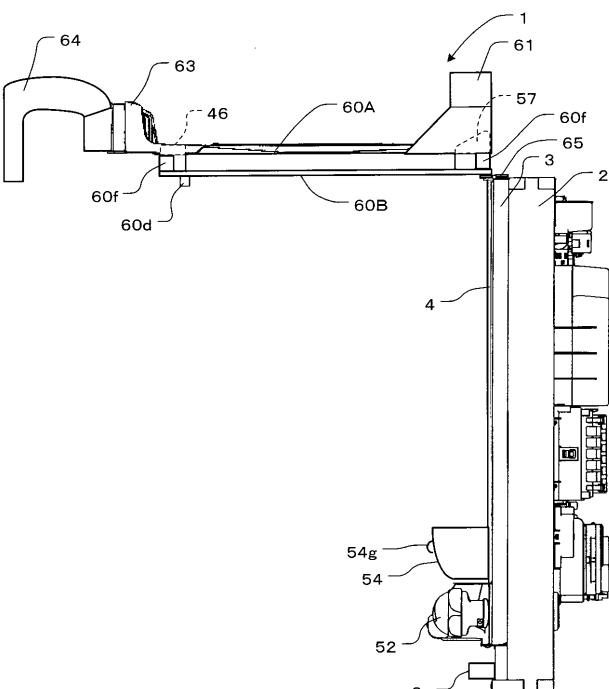
【図10】



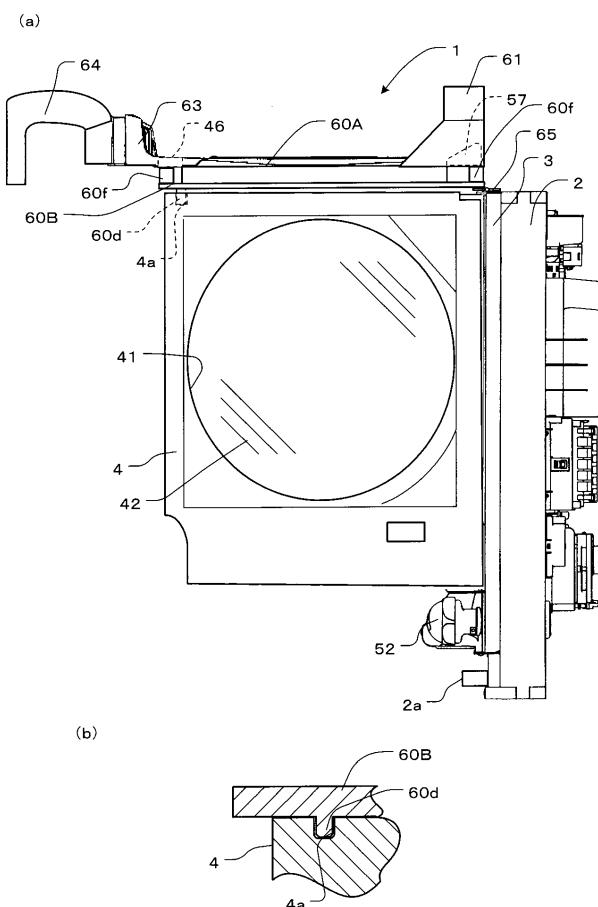
【図11】



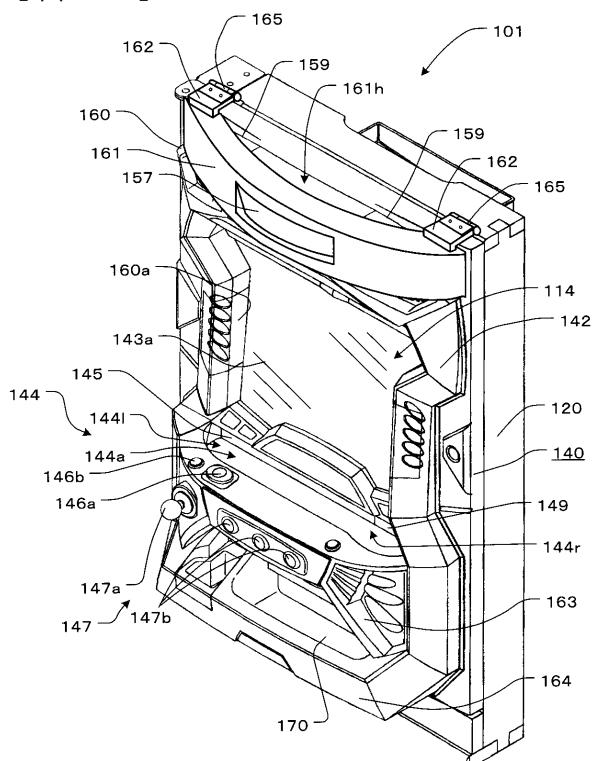
【図12】



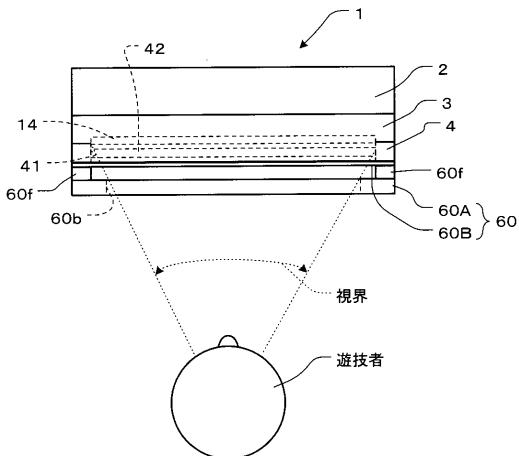
【 図 1 3 】



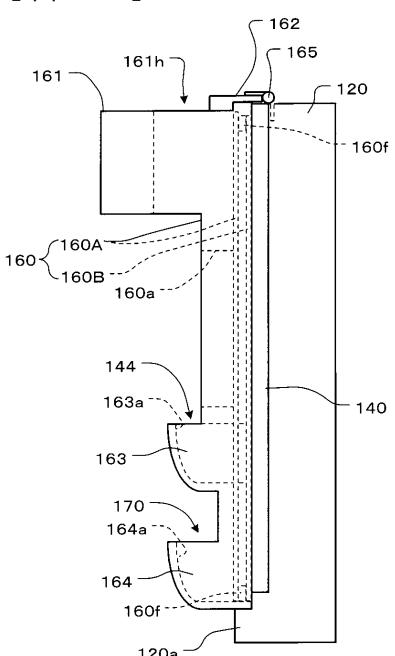
【 図 1 5 】



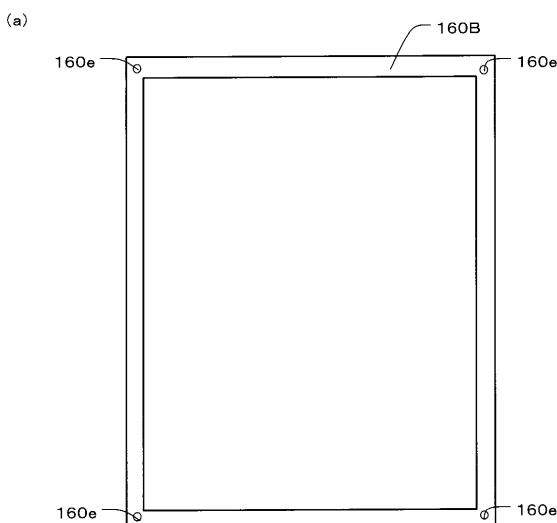
【 図 1 4 】



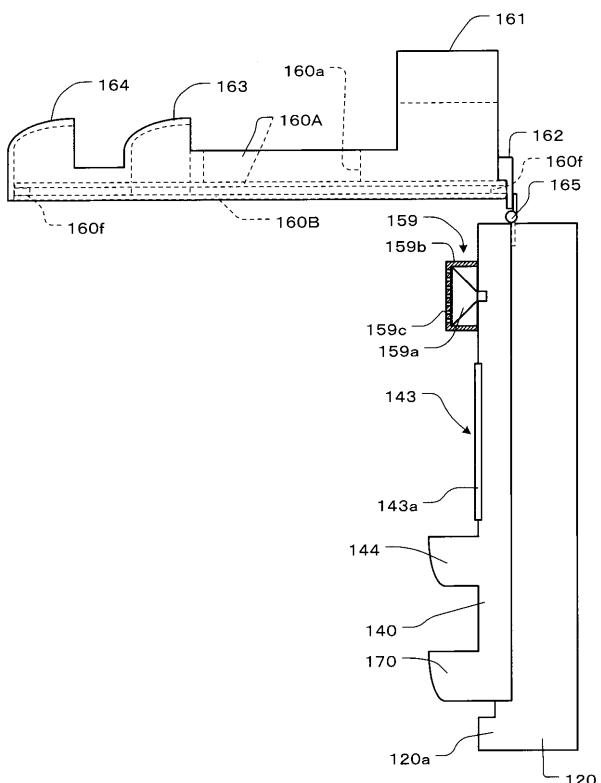
【 図 1 6 】



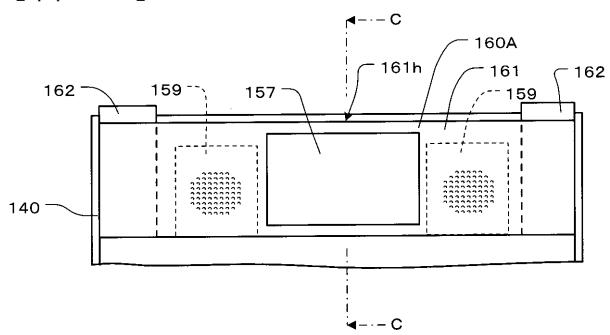
【図17】



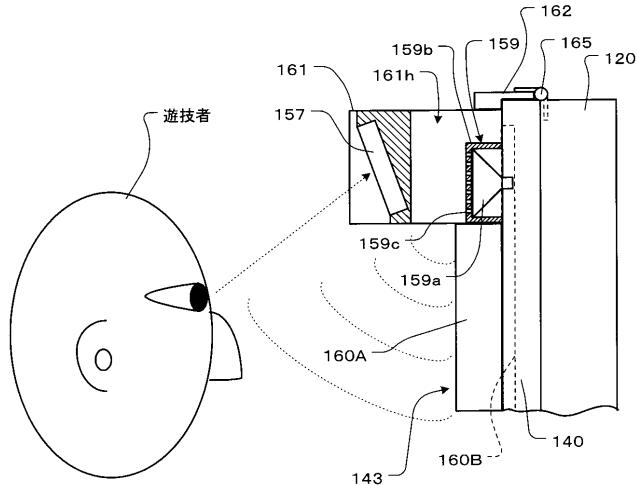
【 図 1 8 】



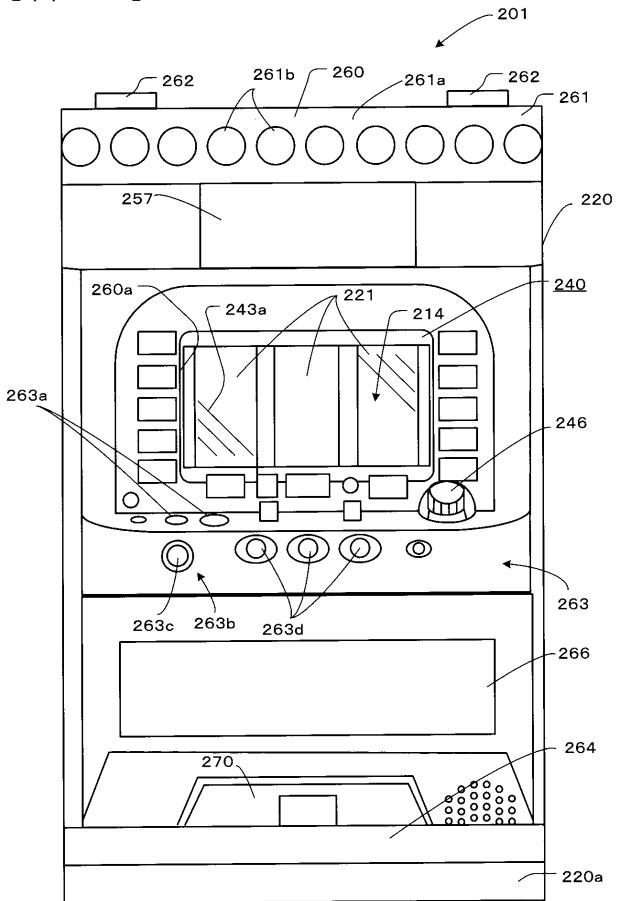
【図 19】



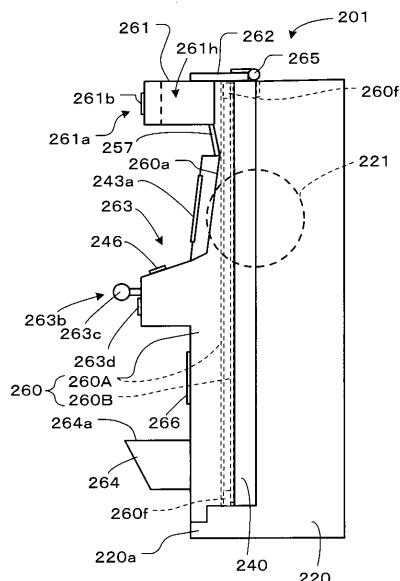
【 図 2 0 】



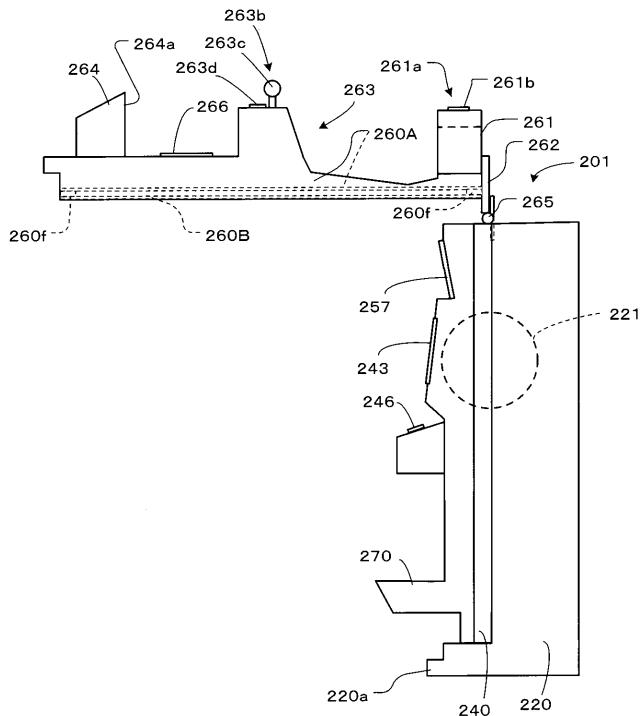
【図21】



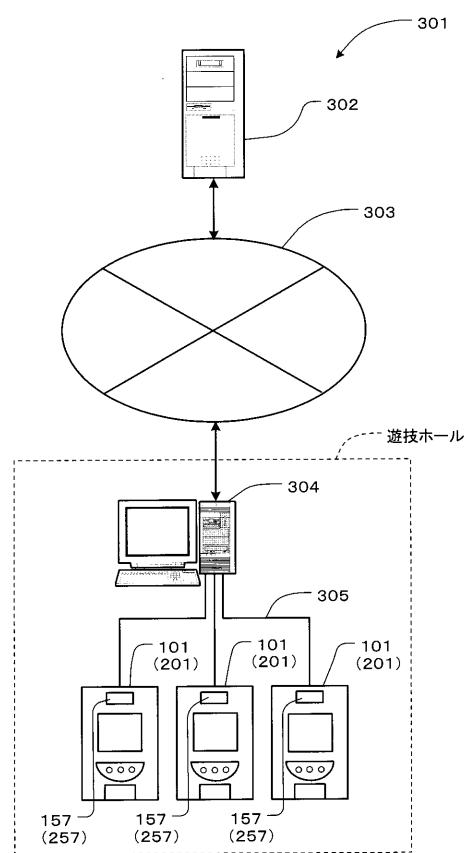
【図22】



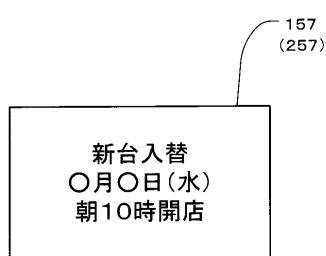
【図23】



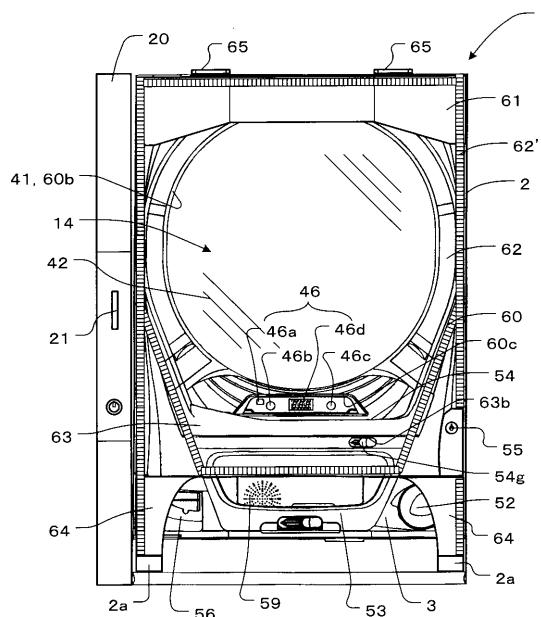
【図24】



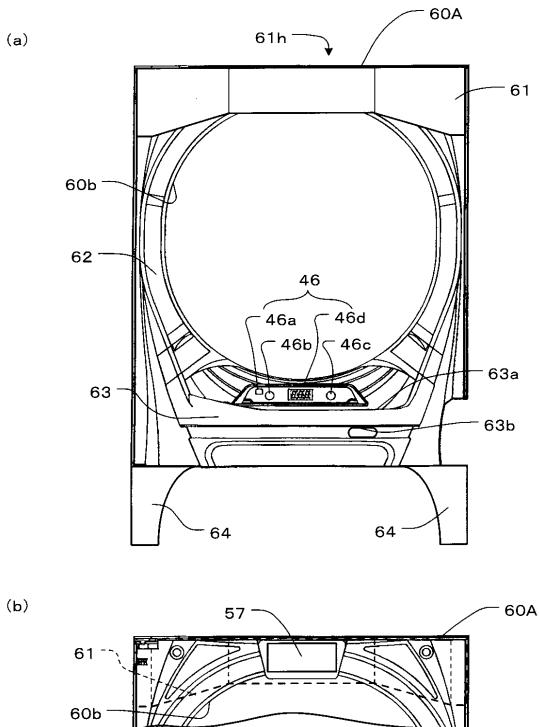
【図25】



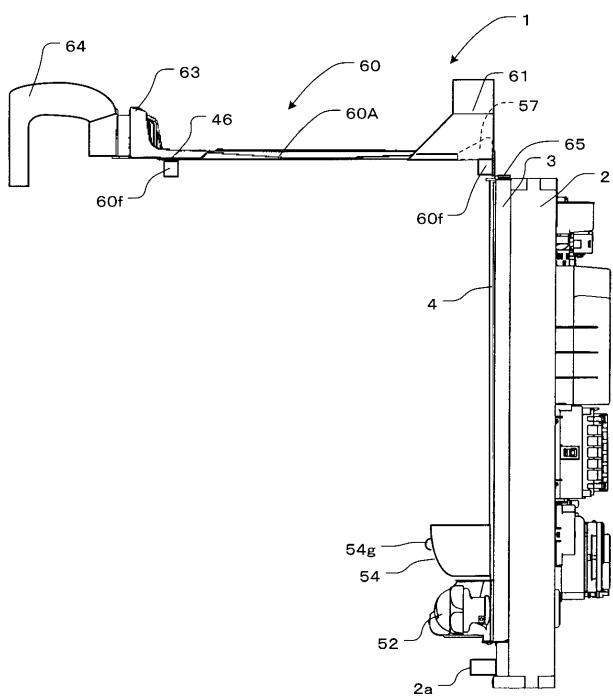
【図26】



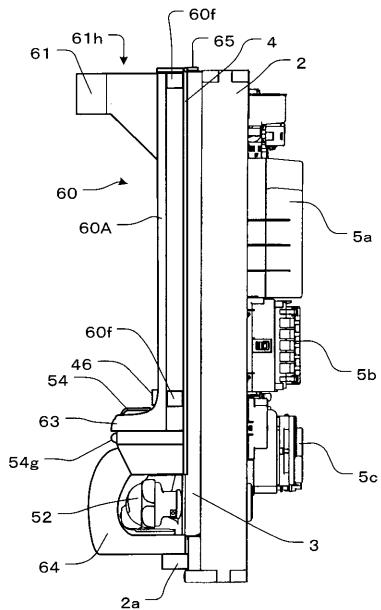
【図27】



【図28】



【図29】



【図30】

