

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特 許 公 報(B2)

(11) 特許番号

特許第5622114号

(P5622114)

(45) 発行日 平成26年11月12日(2014.11.12)

(24) 登録日 平成26年10月3日(2014.10.3)

(51) Int.Cl.

F I

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

A 6 3 F 7/02 3 1 0 C

A 6 3 F 7/02 3 0 4 D

請求項の数 1 (全 40 頁)

(21) 出願番号	特願2011-202538 (P2011-202538)	(73) 特許権者	000148922
(22) 出願日	平成23年9月16日(2011.9.16)		株式会社大一商会
(62) 分割の表示	特願2006-140938 (P2006-140938)		愛知県北名古屋市沖村西ノ川1番地
原出願日	平成18年5月19日(2006.5.19)	(74) 代理人	110001151
(65) 公開番号	特開2011-251178 (P2011-251178A)		あいわ特許業務法人
(43) 公開日	平成23年12月15日(2011.12.15)	(72) 発明者	市原 高明
審査請求日	平成23年10月13日(2011.10.13)		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	長坂 修
			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	松岡 輝
			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】

遊技球が打ち込まれる遊技領域が前面に形成される遊技盤と、所定条件の成立にもとづいて所定の表示結果を導出表示する表示装置と、を備え、遊技者に有利な特定遊技状態に制御するときに前記表示装置に予め定められた特定表示結果を導出表示する遊技機において、

前記遊技盤は、背部を視認可能な透明板状部材を含んで形成され、

前記遊技盤の後面側に設けられ、前記表示装置によって表示される領域以外であって、遊技者が背部を視認可能な遊技領域を装飾する造形手段を備え、

前記透明板状部材は前記表示装置の前方に対応する部分に開口が形成され、

前記遊技盤の前面側であって前記開口の周縁部には前面装飾手段が設けられ、

前記造形手段は、前記表示装置によって表示される領域以外かつ前記前面装飾手段が配置される領域以外の遊技領域で遊技盤前面側から視認可能であり、

前記造形手段は、前記遊技盤への取り付けを可能にする取付部と、立体的な形体を成す複数種類の造形体と、を備えたことを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、遊技球が打ち込まれる遊技領域が前面に形成される遊技盤と、所定条件の成立にもとづいて所定の表示結果を導出表示する表示装置と、を備え、遊技者に有利な特定

遊技状態に制御するときに前記表示装置に予め定められた特定表示結果を導出表示する遊技機に関するものである。

【背景技術】

【0002】

遊技機として、遊技盤の前面に形成された遊技領域に遊技媒体としての遊技球を打ち込むことにより遊技を行うものがある。さらに、遊技領域に図柄等を変動表示可能な表示装置（例えば、液晶表示装置）を備え、遊技領域に設けられた始動口に遊技球が入賞したことにもとづいて図柄の変動表示を実行し、大当り図柄が導出表示されたことにもとづいて遊技者に所定の利益を付与する大当り遊技状態に制御可能となるように構成されたものがある。

10

【0003】

大当り遊技状態では、大入賞口を開放状態に制御した後に再び大入賞口を閉塞状態にする制御を複数回実行する。また、大入賞口に遊技球が入賞したことにもとづいて所定個数の賞球を払い出す。すなわち、大当り遊技状態とは、多量の賞球を獲得可能な状態という利益が遊技者に付与される状態である。

【0004】

このような遊技機において、遊技領域の表示装置が設けられていない領域に様々な装飾部材を配置し、遊技球が転動可能な転動領域と、その他の領域と、に遊技領域を区画するものが数多く提案されている。

20

【先行技術文献】

【特許文献】

【0005】

【特許文献1】特開2001-204908

【発明の開示】

【発明が解決しようとする課題】

【0006】

上記した特許文献1の遊技機では、遊技領域の表示装置が設けられていない領域に遊技機のテーマに合わせた装飾部材を配置することにより遊技機の装飾効果を向上させていた。ところで、遊技領域に遊技球を流下させて遊技球の転動によって所定の遊技を行うパチンコ機等の遊技機においては、遊技領域における遊技球の転動可能な転動領域は、平面によって構成される。そして、遊技者は、転動領域における遊技球の転動を楽しみつつ遊技を行う。

30

【0007】

ところが、装飾部材を遊技領域に配置することにより、遊技球の流下が阻害され、遊技領域における遊技球の転動領域は狭まる。そのため、遊技機の装飾効果の向上を狙って装飾部材を複数配置した場合には、遊技領域における遊技球の転動領域は狭まり、遊技球の転動という遊技機本来の遊技を楽しめなくなる虞がある。

【0008】

一方、遊技領域における遊技球の転動領域を確保するために、装飾部材の設置個数を減らした場合には、遊技球の転動という遊技機本来の遊技を楽しむことは可能となるが、遊技機の装飾効果を高められないため、遊技の興趣を低下させる虞がある。この問題を解決するために、遊技領域における遊技球の転動領域に遊技機のテーマに合わせたペイント等の装飾を施したセル等を貼り付けたものが提案されているが、セル等を貼り付けた場合であっても遊技領域が起伏しない平面的な装飾が施されるだけであったため、のっぺりして装飾部材を配置した場合に比べて装飾効果を高められず、遊技の興趣を低下させる虞があった。

40

【0009】

また、近年では、遊技機に設けられる表示装置の大型化が進んでいる。上記した特許文献1の遊技機では、装飾部材を配置して表示装置の設けられている領域と表示装置の設けられていない領域とを隔てることにより、表示装置の設けられている領域への遊技球の進

50

入を阻害する。そのため、遊技領域における遊技球の転動領域は、表示装置の大きさに反比例する。すなわち、表示装置を大きくすると遊技領域における遊技球の転動領域は狭まる。また、表示装置を大きくした場合には、遊技球の転動領域は狭まるため、表示装置の設けられていない領域に装飾部材を配置することが困難になり、装飾効果が高められないため、遊技の興趣を低下させる虞があった。

【 0 0 1 0 】

本発明の目的は、背部を視認可能な透明板状部材により形成される遊技盤の後面側に、表示装置によって表示される領域以外を装飾する造形手段を備え、前記造形手段が立体的な形態を成す造形体を備えることにより、装飾効果を低下させない遊技機を提供することである。

10

【課題を解決するための手段】

【 0 0 1 1 】

(解決手段 1)

遊技球が打ち込まれる遊技領域が前面に形成される遊技盤と、所定条件の成立にもとづいて所定の表示結果を導出表示する表示装置と、を備え、遊技者に有利な特定遊技状態に制御するときに前記表示装置に予め定められた特定表示結果を導出表示する遊技機において、前記遊技盤は、背部を視認可能な板状部材によって形成され、前記遊技盤の後面側に設けられ、前記表示装置によって表示される領域以外であって、遊技者が背部を視認可能な遊技領域を装飾する造形部材を備え、該造形部材は、前記遊技盤への取り付けを可能にする取付部と、立体的な形体を成す複数種類の造形体と、を備えた基本構成部材から構成されることを特徴とする遊技機。

20

【 0 0 1 2 】

なお、遊技領域は、遊技領域 1 2 であり、本実施形態では、遊技盤 4 の盤面に立設する案内レール 1 1 の内側領域である。また、本実施形態において、遊技盤は、遊技盤 4 であり、本実施形態では、遊技盤セット枠 4 a と、該遊技盤セット枠 4 a に開設された開口 4 d に嵌合され且つ遊技領域 1 2 の一部または全部を構成する透明樹脂板 4 b と、前記遊技盤セット枠 4 a の前面に固定され且つ前記遊技領域 1 2 の外側の外周を装飾する遊技盤装飾部材 4 c と、から構成されるが、これに限らず、遊技盤セット枠 4 a と透明樹脂板 4 b とを一体形成したものをを用いた遊技盤を使用するようにしてもよい。また、本実施形態において、表示装置は、画像表示装置 4 2 であり、この実施の形態では、液晶表示装置 (L C D) によって構成されるが、所定の表示結果を導出表示可能な表示装置 (例えば、7 セグメント L E D 等) であれば液晶表示装置に限らない。

30

【 0 0 1 3 】

また、特定遊技状態は、遊技者に所定の利益を付与する状態であり、本実施形態では、大当たり遊技状態である。また、背部を視認可能な板状部材とは、透明な合成樹脂、ガラスなどによって形成された平板状の部材であり、この実施の形態では、アクリル樹脂材、ポリカーボネート樹脂材、ポリアリレート樹脂材などの透明な合成樹脂により平板状に形成された部材である。また、本実施形態において、造形部材は、背面装飾部材 5 0 である。なお、遊技盤の後面側であって、少なくとも遊技者が視認可能な領域のうち表示装置によって表示される以外の領域に造形部材を備えるように構成すればよく、遊技領域の一部が遊技者から視認できないように構成される場合には、遊技領域のうち遊技者から視認可能な領域のうち表示装置によって表示される以外の領域を装飾するように造形部材を遊技盤の後面側に配置するようにしてもよい。また、本実施形態において、取付部は、取付部 5 5 a であり、背面装飾部材 5 0 (この例では、箱体 5 5) に一体形成されるものでもよいし、別体に形成されるものでもよい。また、本実施形態において、造形体は、保持部材 5 6、左上装飾部材 5 3、左下装飾部材 5 2、および右下装飾部材 5 4 であり、背面装飾部材 5 0 に一体形成されるものでもよいし、別体に形成されるものでもよい。

40

【 0 0 1 4 】

また、本実施形態において、基本構成部材は、箱体 5 5 であり、平板状の部材に立体形成される造形体を備えたものであってもよいし、ボックス状の部材に立体形成される造形

50

体を備えたものでもよいし、外周部分が隆起した部材に立体形成される造形体を備えたものでもよい。なお、基本構成部材を平板状の部材に立体形成される造形体を備えたもので形成した場合には、外周縁に沿って造形体を設けることにより基本構成部材の後面側に設けられる基板等を隠蔽することができ、ボックス状の部材に立体形成される造形体を備えたものおよび外周部分が隆起した部材に立体形成される造形体を備えたもので形成した場合には、基本構成部材の後面側に設けられる基板等を隠蔽することができるため、装飾効果が向上する。

【0015】

解決手段1に記載の遊技機によれば、遊技領域が前面に形成される遊技盤を、背部を視認可能な板状部材によって形成し、遊技盤の後面側の表示装置によって表示される領域以外であって遊技者が背部を視認可能な遊技領域を装飾する造形部材を備えたため、遊技球の転動可能な領域を狭めることなく、遊技領域を装飾することができる。また、遊技盤の後面側に立体的な形体を成す造形体を備えた基本構成部材から構成される造形部材を備えたため、遊技球の転動可能な領域においても立体的な装飾を施すことができ、従来の平面的な装飾が施された遊技機に比べて装飾効果を向上させることができる。また、遊技盤の後面側に造形部材を配置するため、広範囲で遠近感を表現でき、装飾効果を向上させることができる。

(解決手段2)

前記複数種類の造形体は、各々前記基本構成部材とは異なる一以上の部材によって形成され、前記基本構成部材の前面に個々に取り付けられることを特徴とする解決手段1記載の遊技機。

【0016】

なお、本実施形態において、基本構成部材とは異なる一以上の部材は、保持部材56、左上装飾部材53、左下装飾部材52、および右下装飾部材54のうち1つまたは複数であればよい。

【0017】

解決手段2に記載の遊技機によれば、基本構成部材とは異なる一以上の部材によって各々形成される造形体を、基本構成部材の前面に個々に取り付けるため、複雑な形状をなすことが可能になり、基本構成部材に一体的に造形体を形成した場合よりも精巧な造形を形成することができる。また、基本構成部材とは異なる一以上の部材によって各々形成される造形体を、基本構成部材の前面に個々に取り付けるため、基本構成部材毎に材質や配色を異ならせることができ、材質や色を異ならせることにより、立体感を向上させることができる。

(解決手段3)

前記表示装置は、前記基本構成部材に取り付けられることを特徴とする解決手段1または解決手段2に記載の遊技機。

【0018】

なお、本実施形態において、基本構成部材に取り付けられるとは、箱体55に取り付けられることである。

【0019】

解決手段3に記載の遊技機によれば、造形部材の基本構成部材に表示装置を取り付け、造形部材を遊技盤の後面側に配置したため、表示装置を遊技盤の前面側に配置した場合に比べて広範囲で遠近感を表現でき、装飾効果を向上させることができる。また、造形部材によって遠近感を表現するとともに表示装置の表示によって相乗的に遠近感を表現できるため、装飾効果を向上させることができる。

(解決手段4)

前記表示装置は、前記基本構成部材の後面側に取り付けられ、前記基本構成部材は、前記表示装置を視認可能な開口部を有することを特徴とする解決手段1乃至解決手段3のいずれかに記載の遊技機。

【0020】

なお、本実施形態において、基本構成部材の後面側とは、箱体 55 の後面側（保持部材 56 が取り付けられない側）である。また、本実施形態において、表示装置を視認可能な開口部は、背面装飾部材 50 の中央部分に形成される開口 50a である。なお、表示装置を視認可能であれば、開口部を形成しないようにしてもよい。例えば、基本構成部材を透明な合成樹脂から形成することにより表示装置を視認可能にしてもよく、この場合には、表示装置の表示領域以外の領域に不透明インクによりグラビア印刷されたセルシートを貼着して基本構成部材の背面が視認できないように構成してもよい。

【0021】

解決手段 4 に記載の遊技機によれば、造形部材の基本構成部材の後面側に表示装置を取り付け、基本構成部材に表示装置を視認可能な開口部を備えるため、表示装置までの奥行

10

幅が広がり、造形部材によって遠近感を表現するとともに表示装置の表示によって相乗的に遠近感を表現でき、装飾効果を向上させることができる。

（解決手段 5）

前記基本構成部材の前面には、所定の装飾が施されていることを特徴とする解決手段 1 乃至解決手段 4 のいずれかに記載の遊技機。

【0022】

なお、所定の装飾とは、不透明インクによりグラビア印刷されたセルシートを貼着するものでもよいし、模様等の立体的な形体が形成されるものでもよい。

【0023】

解決手段 5 に記載の遊技機によれば、基本構成部材の前面に所定の装飾を施したため、造形部材によって遠近感を表現するとともに基本構成部材の前面に施された装飾によって相乗的に遠近感を表現でき、装飾効果を向上させることができる。

20

【発明の効果】

【0024】

本発明によれば、背部を視認可能な透明板状部材により形成される遊技盤の後面側に、表示装置によって表示される領域以外を装飾する造形手段を備え、前記造形手段が立体的な形態を成す造形体を備えたため、装飾効果を低下させない遊技機を提供することが可能になる。

【図面の簡単な説明】

【0025】

30

【図 1】パチンコ機を示す正面図である。

【図 2】本体枠および前面枠を開放した状態のパチンコ機を示す斜視図である。

【図 3】パチンコ機の裏面構成を示す背面図である。

【図 4】遊技盤の正面図である。

【図 5】主基板および周辺制御基板における回路構成の一例を示すブロック図である。

【図 6】遊技盤の正面図である。

【図 7】背面装飾部材の正面側からみた拡大斜視図である。

【図 8】背面装飾部材の正面側からみた分解斜視図である。

【図 9】箱体の正面側からみた斜視図である。

【図 10】保持部材の正面側からみた斜視図である。

40

【図 11】演出ステージの正面側からみた斜視図である。

【図 12】遊技盤の B - B 断面図である。

【図 13】遊技盤の正面側からみた斜視図である。

【図 14】背面装飾部材の正面図である。

【図 15】遊技盤の正面側からみた分解斜視図である。

【図 16】遊技盤の A - A 断面図である。

【図 17】従来のパチンコ機の遊技盤の正面図である。

【図 18】従来のパチンコ機の遊技盤の正面側から見た斜視図である。

【図 19】本発明のパチンコ機の遊技盤の正面側から見た斜視図である。

【発明を実施するための最良の形態】

50

【 0 0 2 6 】

以下、図面を参照して本発明の好適な実施形態について説明する。先ず、図 1 乃至図 3 を参照して実施形態に係るパチンコ機の全体構成について説明する。図 1 は、パチンコ機を示す正面図である。図 2 は、本体枠および前面枠を開放した状態のパチンコ機を示す斜視図である。図 3 は、パチンコ機の裏面構成を示す背面図である。

【 0 0 2 7 】

図 1 に示すように、パチンコ機 1 は、外枠 2、本体枠 3、遊技盤 4、前面枠 5 等を備えて構成されている。外枠 2 は、上下左右の枠材によって縦長四角形の枠状に形成され、外枠 2 の前側下部には、本体枠 3 の下面を受ける下受板 6 を有している。外枠 2 の前面側には、ヒンジ機構 7 によって本体枠 3 が前方に開閉可能に装着されている。また、本体枠 3 は、前枠体 8、遊技盤装着枠 9、および機構装着枠 10 を合成樹脂材によって一体成形することにより構成されている。本体枠 3 の前側に形成された前枠体 8 は、外枠 2 前側の下受板 6 を除く外郭形状に対応する大きさの矩形枠状に形成されている。なお、外枠 2 に対する本体枠 3 の開閉は、内枠開放スイッチ 36 (図 5 に符号のみ記載) によって検出されるようになっている。

【 0 0 2 8 】

また、本体枠 3 は、合成樹脂材によって一体に形成されるとともに、前面側に遊技盤装着枠 9 が後面側に機構装着枠 10 がそれぞれ形成されている。これによって、合成樹脂製の本体枠 3 は、従来の前枠 (内枠、前面枠等と呼ばれることがある) と、機構板 (裏機構板、裏セット板等と呼ばれることがある) との機能を兼ね備えている。

【 0 0 2 9 】

前枠体 8 の後部に一体的に形成された遊技盤装着枠 9 には、遊技盤 4 が前方から着脱交換可能に装着されるようになっている。また、遊技盤装着枠 9 の左側部には、係合突部 33 が上下に 2 つ形成され、遊技盤装着枠 9 の右側部には、係合凹部 (図示しない) が上下に 2 つ形成されている。また、遊技盤 4 の盤面 (前面) の左側部には係合突部 33 と対応する係止凹部 34 が上下に 2 つ形成され (図 4 参照)、遊技盤 4 の盤面の右側部には係合凹部と対応する係合フック 35 が上下に 2 つ形成されている。係合フック 35 は、遊技盤 4 と遊技盤装着枠 9 とを係脱可能に係止する。

【 0 0 3 0 】

また、遊技盤 4 の左下部には、係止フック 38 が形成され (図 4 参照)、遊技盤装着枠 9 の左下部には、係止フック 38 と対応する付勢ロック部 37 が設けられている。遊技盤 4 を遊技盤装着枠 9 に装着した場合には、付勢ロック部 37 が係止フック 38 を下方に付勢して係止する。そして、付勢ロック部 37 によって係止フック 38 を下方に付勢することにより遊技盤 4 に下方への付勢力を作用しつつ係止することができる。これにより、遊技盤 4 が遊技盤装着枠 9 の下縁部と密着して下方に押圧固定される。

【 0 0 3 1 】

また、遊技盤 4 の盤面には、外レールと内レールとを備えた案内レール 11 が設けられている。また、遊技盤装着枠 9 よりも下方に位置する前枠体 8 の前側下部の側寄りには、重低音用スピーカ 14 が装着されている。また、前枠体 8 前面の下部領域内の上側部分には、遊技盤 4 の発射通路に向けて遊技球を導く発射レール 15 が傾斜状に装着されている。一方、前枠体 8 前面の下部領域内の下側部分には、下前面部材 16 が装着されている。下前面部材 16 前面のほぼ中央には、下皿 17 が設けられ、片側寄りには操作ハンドル 18 が設けられている。

【 0 0 3 2 】

また、図 2 に示すように、本体枠 3 (前枠体 8) のヒンジ機構 7 が設けられる側とは反対側となる開放側の後面には、外枠 2 に対して本体枠 3 を施錠する機能と、本体枠 3 に対して前面枠 5 を施錠する機能とを兼ね備えた施錠装置 19 が装着されている。施錠装置 19 は、外枠 2 に設けられた閉止具 20 に係脱可能に係合して本体枠 3 を閉鎖状態に施錠する上下複数の本体枠施錠フック 21 と、前面枠 5 の開放側の後面に設けられた閉止具 22 に係脱可能に係合して前面枠 5 を閉鎖状態に施錠する上下複数の扉施錠フック 23 とを備

えている。

【 0 0 3 3 】

しかして、シリンダー錠 2 4 の鍵穴に鍵が挿入されて一方向に回動操作されることによって、本体枠施錠フック 2 1 と外枠 2 の閉止具 2 0 との係合が解除されて本体枠 3 が解錠され、これとは逆方向に鍵が回動操作されることによって、扉施錠フック 2 3 と前面枠 5 の閉止具 2 2 との係合が解除されて前面枠 5 が解錠されるようになっている。なお、シリンダー錠 2 4 の前端部は、パチンコ機 1 の前方から鍵を挿入して解錠操作が行えるように、前枠体 8 および下前面部材 1 6 を貫通して下前面部材 1 6 の前面に露出して配置されている。

【 0 0 3 4 】

本体枠 3 前面の一側には、ヒンジ機構 2 5 によって前面枠 5 が前方に開閉可能に装着されている。前面枠 5 は、扉本体フレーム 2 6、および上皿 2 8 を備えて構成されている。扉本体フレーム 2 6 は、プレス加工された金属製フレーム部材によって構成され、前枠体 8 の上端から下前面部材 1 6 の上縁に亘る部分を覆う大きさに形成されている。扉本体フレーム 2 6 のほぼ中央には、後述する遊技領域 1 2 を前方から透視可能なほぼ円形状の開口窓 3 0 が形成されている。また、扉本体フレーム 2 6 の後側には、開口窓 3 0 よりも大きい矩形枠状をなす窓枠 3 1 が設けられ、該窓枠 3 1 には、遊技領域 1 2 を透視可能な透明板 3 2 が装着されている。透明板 3 2 は、ガラスや透明樹脂などによって形成される。なお、本体枠 3 に対する前面枠 5 の開閉は、扉開放スイッチ 3 9 (図 5 に符号のみ記載) によって検出されるようになっている。

【 0 0 3 5 】

扉本体フレーム 2 6 の前側には、開口窓 3 0 の周囲において、左右両側部に枠ランプ 2 7 が、下部に上皿 2 8 が、上部に中高音用スピーカ 2 9 が装着されている。なお、枠ランプ 2 7 は、後述する画像表示装置 4 2 にて実行される演出の演出態様に応じて点灯・消灯制御され、中高音用スピーカ 2 9 および上述した重低音用スピーカ 1 4 は、画像表示装置 4 2 にて実行される演出の演出態様に応じて複数種類の音出力態様の音出力制御が実行される。このように、画像表示装置 4 2 にて実行される演出に同期して枠ランプ 2 7 の点灯・消灯制御、中高音用スピーカ 2 9 および重低音用スピーカ 1 4 の音出力制御、を実行することにより演出効果を高め、遊技者の興趣を向上させるためのものである。また、中高音用スピーカ 2 9 および重低音用スピーカ 1 4 では、不正行為が実行されたことを報知する警告音、遊技に関するエラー状態が発生したことを報知する情報音、等の出力も行われる。

【 0 0 3 6 】

次に、本体枠 3 の裏面構成について説明すると、図 3 に示すように、本体枠 3 の裏面上側には、遊技島に設置される球揚送装置から供給される遊技球を貯留する球タンク 1 0 5 と、球タンク 1 0 5 と払出装置 1 0 3 とを接続し、球タンクに貯留される遊技球を流下せしめるタンクレール 1 0 6 と、が配置されている。なお、タンクレール 1 0 6 によって球タンク 1 0 5 と接続される払出装置 1 0 3 (球払出手段) は、ユニット状に形成され、タンクレール 1 0 6 からの遊技球を受け入れて遊技球の払い出しを指示する信号にもとづいて所定個数の遊技球を払い出す。

【 0 0 3 7 】

また、タンクレール 1 0 6 の下方には、基板等が内蔵される基板保護カバー 1 0 7 が設けられている。なお、基板保護カバー 1 0 7 は、タンクレール 1 0 6 から落下した球によってこれら基板類が損傷するのを防止するとともに、各基板への不正行為を防止する役割を担っている。また、基板保護カバー 1 0 7 は、パチンコ機 1 の後面側に張り出しており、その下方に主制御基板 1 0 1 が配置されている。また、主制御基板 1 0 1 の遊技盤 4 後面側には周辺制御基板 1 1 1 (図 5 に符号のみ記載) が配置されている。しかして、主制御基板 1 0 1 および周辺制御基板 1 1 1 の上方がパチンコ機 1 の後面側に張り出した基板保護カバー 1 0 7 によって覆われ、タンクレール 1 0 6 から落下した球によって主制御基板 1 0 1 および周辺制御基板 1 1 1 が損傷するのを防止している。

【 0 0 3 8 】

また、本体枠 3 の裏面下側一側に発射制御装置 1 0 4 (球発射手段) が取り付けられている。この発射制御装置 1 0 4 は、発射位置に送られた球を発射する発射ハンマーと、発射ハンマーに往復回転動作を付与する発射モータ等を集約して設けることにより構成され、操作ハンドル 1 8 と関連付けられている。また、発射制御装置 1 0 4 の右側方には、払出制御基板 1 0 2 が設けられている。払出制御基板 1 0 2 は、主制御基板 1 0 1 からの遊技球の払い出しを指示する信号を受信したことにもとづいて払出装置 1 0 3 を駆動制御する。

【 0 0 3 9 】

次に、遊技盤 4 に設けられる各種構成部材および装置について図 4 を参照して説明する。図 4 は、遊技盤 4 を示す正面図である。

10

【 0 0 4 0 】

遊技盤 4 の盤面には、案内レール 1 1 が円形状に立設し、その内側に遊技領域 1 2 を形成している。遊技領域 1 2 は、種々の部材によって、遊技球を転動可能な領域と、その他の領域 (遊技球を転動不可能な領域) と、に区画形成される。具体的には、遊技領域 1 2 の中央部分に、遊技盤 4 の前面側の盤面から前方に所定の厚みを有し、中央が削り貫かれた規制壁部材 4 0 が立設し、遊技領域 1 2 を区画している。すなわち、遊技領域 1 2 を流下してきた遊技球が規制壁部材 4 0 に接触すると、規制壁部材 4 0 の左右両側の一方に誘導され、規制壁部材 4 0 の内部に進入できないように規制壁部材 4 0 が形成されている。

【 0 0 4 1 】

20

また、規制壁部材 4 0 の一部には、遊技球が進入可能な開口 (図示しない) が開設され、該開口から進入した遊技球は、規制壁部材 4 0 の内壁に沿って設けられる誘導部材 4 0 d により規制壁部材 4 0 の下部内側面に誘導される。誘導部材 4 0 d は、透明な合成樹脂から形成される筒状の部材であり、内部を転動する遊技球を視認可能に構成される。また、規制壁部材 4 0 の下部内側面には、遊技球が転動可能な棚形状を有する入賞補助ステージ 4 0 e が形成されている (図 1 3 参照) 。入賞補助ステージ 4 0 e は、その中央部分に前方下方に傾斜した補助溝 4 0 f が形成される。該補助溝 4 0 f は、後述する上始動口 7 2 の真上に位置し、入賞補助ステージ 4 0 e 上を転動する遊技球を上始動口 7 2 の真上に放出し、上始動口 7 2 への入賞を補助するものである (図 1 2 参照) 。

【 0 0 4 2 】

30

なお、この実施の形態では、誘導部材 4 0 d を透明な合成樹脂から形成することによって内部を転動する遊技球を視認可能としたが、誘導部材 4 0 d の内部を転動する遊技球が視認可能であれば誘導部材 4 0 d を異なる構成としてもよい。例えば、誘導部材 4 0 d の側面にスリット状の開口を複数形成することにより内部を転動する遊技球を視認可能となるようにしてもよい。

【 0 0 4 3 】

規制壁部材 4 0 の内側領域には、複数種類の画像を表示制御可能な画像表示装置 4 2 が配設される。遊技球の進入を阻止する規制壁部材 4 0 内部に画像表示装置 4 2 が設けられるため、画像表示装置 4 2 の前方を遊技球が流下して表示内容を視認し難くなるという不具合を防止できる。また、この実施の形態の画像表示装置 4 2 は、画像を表示可能な液晶表示装置 (L C D) によって構成され、左・中・右の 3 つの領域それぞれにて各々を識別可能な複数種類の装飾図柄 (例えば、「 0 」 ~ 「 9 」 の図柄) の変動表示を行う。

40

【 0 0 4 4 】

規制壁部材 4 0 の右下部には、特別図柄表示器 4 1、普通図柄表示器 4 4、特図保留記憶 L E D 4 7、普図保留記憶 L E D 4 8、および状態表示 L E D 4 3 が設けられている。特別図柄表示器 4 1 は、 2 個のフルカラー L E D によって構成され、所定の態様で L E D を駆動制御することにより特別図柄を変動表示する。また、普通図柄表示器 4 4 は、 2 個の L E D によって構成され、所定の態様で L E D を駆動制御することにより特別図柄を変動表示する。特図保留記憶 L E D 4 7 は、 2 個の L E D によって構成され、所定の態様で L E D を駆動制御することにより後述する特図保留記憶数を表示する。普図保留記憶 L E

50

D 4 8 は、2 個の L E D によって構成され、所定の態様で L E D を駆動制御することにより後述する普通図柄保留記憶数を表示する。状態表示 L E D 4 3 は、1 個のフルカラー L E D によって構成され、所定の態様でフルカラー L E D を駆動制御することにより遊技状態を遊技者に報知する。

【 0 0 4 5 】

規制壁部材 4 0 の左側方には、ゲート 7 4 が設けられている。ゲート 7 4 には、ゲート 7 4 を通過した遊技球を検出するゲートスイッチ 7 4 a が設けられている。なお、上述した普通図柄表示器 4 4 における普通図柄の変動表示は、ゲート 7 4 を遊技球が通過し、ゲートスイッチ 7 4 a により遊技球が検出されたことにもとづいて開始される。すなわち、ゲートスイッチ 7 4 a による遊技球の検出に応じて普通図柄表示器 4 4 における普通図柄の変動表示が許可される。この例では、普通図柄表示器 4 4 は、左右 2 つの L E D によって構成され、左側の L E D は緑色に発光し、右側の L E D は赤色に発光する。そして、左右の L E D を交互に点灯することによって普通図柄の変動表示を実行する。

10

【 0 0 4 6 】

また、規制壁部材 4 0 の中央下方には、上始動口 7 2 と下始動口 7 3 とを備えた可変入賞球装置 7 1 が配置する。可変入賞球装置 7 1 において、上始動口 7 2 は、上方から流下する遊技球を常に受け入れ可能な状態で設けられる。一方、下始動口 7 3 は、上始動口 7 2 の下方に設けられるとともにその両側に可動片 7 1 a が設けられ、上方および左右両側が塞がれた状態で設けられる。すなわち、可変入賞球装置 7 1 において、下始動口 7 3 は、遊技球を受け入れ不可能な状態で設けられている。可動片 7 1 a は、普通電動役物ソレノイド 7 1 b により下部を支点として回動し、可変入賞球装置 7 1 の状態を下始動口 7 3 に遊技球を受け入れ可能な開放状態と、下始動口 7 3 に遊技球を受け入れ不可能な閉塞状態と、のいずれかの状態に制御する。また、上始動口 7 2 に入賞した遊技球は上始動口スイッチ 7 2 a によって検出され、下始動口 7 3 に入賞した遊技球は下始動口スイッチ 7 3 a によって検出される。

20

【 0 0 4 7 】

なお、上述した特別図柄表示器 4 1 における特別図柄の変動表示は、上始動口 7 2 に遊技球が入賞して上始動口スイッチ 7 2 a により遊技球が検出されたこと、および、下始動口 7 3 に遊技球が入賞して下始動口スイッチ 7 3 a により遊技球が検出されたこと、にもとづいて開始される。すなわち、上始動口スイッチ 7 2 a および下始動口スイッチ 7 3 a による遊技球の検出に応じて特別図柄表示器 4 1 における特別図柄の変動表示が許可される。この例では、特別図柄表示器 4 1 は、左右 2 つのフルカラー L E D によって構成され、左右の L E D を所定の態様で駆動制御することにより特別図柄の変動表示を実行する。

30

【 0 0 4 8 】

規制壁部材 4 0 の上部には、大入賞口開閉装置 7 5 が配設されている。大入賞口開閉装置 7 5 は、大入賞口の状態を、遊技球を受け入れ可能な開放状態と、遊技球を受け入れ不可能（開放状態よりも受け入れ難い状態でもよい）な閉塞状態と、のいずれかの状態に制御する装置である。具体的には、大入賞口開閉装置 7 5 は、大入賞口の上方に突設する封鎖部材（図示しない）と、大入賞口の左右両側に配置する可動片（図示しない）と、により遊技球の進入を阻害するように構成され、大入賞口ソレノイド 7 6 a により大入賞口の左右両側に配置する可動片を回動して遊技球を受け入れ可能な開放状態と遊技球を受け入れ不可能な閉塞状態とに制御する。大入賞口に入賞した遊技球は、カウントスイッチ 7 5 a によって検出される。また、大入賞口に遊技球が入賞し、カウントスイッチ 7 5 a によって検出されたことにもとづいて所定数（例えば、1 5 個）の遊技球の払い出しが行われる。

40

【 0 0 4 9 】

また、遊技領域 1 2 の最下部には、遊技領域 1 2 を流下していずれの入賞口や入賞装置にも入賞しなかった遊技球を遊技領域 1 2 から排出するアウト口 7 7 が設けられている。また、遊技領域 1 2 には、上方から遊技球を受け入れ可能な複数の一般入賞口（左上・左中入賞口 1 3 a、左下入賞口 1 3 b、右入賞口 1 3 c）も設けられ、いずれかの一般入賞

50

口に遊技球が入賞したことにもとづいて所定数（例えば、４個）の遊技球の払い出しが行われる。なお、左上・左中入賞口１３ａに入賞した遊技球は、左上・左中入賞口スイッチ１３ｄによって検出され、左下入賞口１３ｂに入賞した遊技球は、左下入賞口スイッチ１３ｅによって検出され、右入賞口１３ｃに入賞した遊技球は、右入賞口スイッチ１３ｆによって検出される。この例では、上述した可変入賞球装置７１、および一般入賞口１３ａ～１３ｃは、板状パネル７０に取り付けられ、一体形成される。

【００５０】

また、遊技盤４の前面（遊技領域１２が形成される側）には、遊技球の流下方向を変化させる複数の障害釘が植設する。また、以上説明した一般入賞口１３ａ～１３ｃおよび各種入賞口（上始動口７２、下始動口７３、大入賞口）に入賞した遊技球は、各球検出スイッチによって検出された後、遊技盤４の裏面に排出されるが、これら全ての遊技球は、遊技盤４裏面に設けられた全入賞口入賞数計数スイッチ４５ａ（図５に符号のみ記載）によって検出されるようになっている。

10

【００５１】

次に、パチンコ機１の裏面側に設けられる主基板１００と周辺基板１１０とについて説明する。図５は主基板１００と周辺基板１１０とを示すブロック図である。

【００５２】

主基板１００は、図５に示すように、主制御基板１０１および払出制御基板１０２により構成されている。主制御基板１０１は、図５に示すように、マイクロプロセッサとしての主制御ＭＰＵ１０１ａと、入出力デバイス（Ｉ／Ｏデバイス）としての主制御Ｉ／Ｏポート１０１ｂと、を備えている。主制御ＭＰＵ１０１ａには、各種処理プログラムや各種コマンドを記憶するＲＯＭと、一時的にデータを記憶するＲＡＭと、が内蔵されている。また、不正を防止するための機能も内蔵されている。

20

【００５３】

主制御Ｉ／Ｏポート１０１ｂを介して、カウントスイッチ７５ａ、上始動口スイッチ７２ａ、下始動口スイッチ７３ａ、ゲートスイッチ７４ａ、左上・左中入賞口スイッチ１３ｄ、左下入賞口スイッチ１３ｅ、右入賞口スイッチ１３ｆ、全入賞口入賞数計数スイッチ４５ａ、磁気検知スイッチ４５ｂ、扉開放スイッチ３９、および内枠開放スイッチ３６からの検出信号がそれぞれ入力される。

【００５４】

30

なお、全入賞口入賞数計数スイッチ４５ａは、遊技領域１２に設けられた複数種類の入賞口（この例では、一般入賞口１３ａ～１３ｃ、上始動口７２、下始動口７３、および大入賞口）に入賞した全ての遊技球を検出するスイッチであり、主制御ＭＰＵ１０１ａは、全入賞口入賞数計数スイッチ４５ａによって遊技球が検出されたことにもとづいて入賞球数を計数する。また、磁気検知スイッチ４５ｂは、遊技盤４の後面側であって、遊技領域１２における上始動口７２および下始動口７３の近傍に設けられ、磁気変化を検出するものである。すなわち、磁気検知スイッチ４５ｂは、磁石等を用いて遊技球を上始動口７２および下始動口７３に不正に入賞させる不正行為がなされたことを検出するスイッチであり、主制御ＭＰＵ１０１ａは、磁気検知スイッチ４５ｂによって磁気が増加したことを検出したときに不正がなされたことを報知する処理を行う。

40

【００５５】

また、主制御ＭＰＵ１０１ａは、上記した検出信号にもとづき、主制御Ｉ／Ｏポート１０１ｂを介して普通電動役物ソレノイド７１ａ、大入賞口ソレノイド７６ａ、特別図柄表示ＬＥＤ基板４６（特別図柄表示器４１および特図保留記憶ＬＥＤ４７を搭載する基板）、普通図柄表示ＬＥＤ基板４９（普通図柄表示器４４および普図保留記憶ＬＥＤ４８を搭載する基板）、および状態表示ＬＥＤ基板（状態表示ＬＥＤ４３を搭載する基板；図示しない）を駆動する駆動信号を出力する。

【００５６】

主制御基板１０１と払出制御基板１０２との基板間では、互いに、つまり双方向に各種コマンドがやり取りされ、主制御基板１０１と周辺制御基板１１１との基板間では、主制

50

御基板 1 0 1 から周辺制御基板 1 1 1 へ、つまり一方向に各種コマンドが出力されている。

【 0 0 5 7 】

払出制御基板 1 0 2 は、図 5 に示すように、マイクロプロセッサとしての払出制御 M P U 1 0 2 a と、I / O デバイスとしての払出制御 I / O ポート 1 0 2 b と、を備えている。払出制御 M P U 1 0 2 a には、各種処理プログラムや各種コマンドを記憶する R O M と、一時的にデータを記憶する R A M と、が内蔵されている。また、不正を防止するため機能も内蔵されている。

【 0 0 5 8 】

主制御基板 1 0 1 から出力された払出装置 1 0 3 (払出モータ)を駆動するコマンドは払出制御 I / O ポート 1 0 2 b を介して入力され、払出制御 M P U 1 0 2 a は、このコマンドにもとづき、払出制御 I / O ポート 1 0 2 b を介して払出装置 1 0 3 (払出モータ)を駆動する駆動信号を出力する。これにより、払出装置 1 0 3 は賞球を払い出す。なお、払出制御 M P U 1 0 2 a は、図示しないプリペイドカードユニットから貸球要求信号が入力されると、貸球を払い出す。また、払出制御 M P U 1 0 2 a は、主制御基板 1 0 1 から出力された異常発生時(例えば、磁気検知スイッチにより磁気変化を検出した)のコマンドが払出制御 I / O ポート 1 0 2 b を介して入力されると、このコマンドにもとづいて発射制御装置 1 0 4 (発射モータ)の駆動を停止する駆動停止信号を、払出制御 I / O ポート 1 0 2 b を介して出力する。これにより、発射制御装置 1 0 4 は異常発生時にその駆動が停止される。

【 0 0 5 9 】

周辺基板 1 1 0 は、図 5 に示すように、周辺制御基板 1 1 1 により構成されている。周辺制御基板 1 1 1 は、図 5 に示すように、マイクロプロセッサとしてのサブ統合 M P U 1 1 1 a と、各種処理プログラムや各種コマンドを記憶するサブ統合 R O M 1 1 1 b と、高音質の演奏を行う音源 I C 1 1 1 c と、この音源 I C 1 1 1 c が参照する音楽および効果音等の音情報が記憶されている音 R O M 1 1 1 d 、を備えている。

【 0 0 6 0 】

サブ統合 M P U 1 1 1 a は、主制御基板 1 0 1 からコマンドを受け取ると、このコマンドにもとづいて表示演出に関する表示コマンドを作成し、液晶表示基板 1 2 0 に出力する。液晶表示基板 1 2 0 は、サブ統合 M P U 1 1 1 a から出力された表示コマンドに応じて L E D モジュール(画像表示装置 4 2)を制御して装飾図柄の変動表示、キャラクタ等の画像表示等を行う。

【 0 0 6 1 】

また、サブ統合 M P U 1 1 1 a は、パラレル入出力ポートやシリアル入出力ポート等を内蔵しており、主制御基板 1 0 1 からコマンドを受け取ると、このコマンドにもとづいて、演出に関する演出コマンドを作成し、この演出コマンドを、パラレル入出力ポートから音源 I C 1 1 1 c に出力する。音源 I C 1 1 1 c は、サブ統合 M P U 1 1 1 a から出力された演出コマンドに応じて、音 R O M 1 1 1 d から音情報を読み込み、上述した重低音用スピーカ 1 4 および中高音用スピーカ 2 9 から各種演出に合わせた音楽および効果音等が出るよう制御を行う。また、サブ統合 M P U 1 1 1 a は、演出コマンドに合わせて、枠ランプ 2 7 (図 5 には、枠装飾基板 2 7 a と記載)を駆動する駆動データを出力する。

【 0 0 6 2 】

また、サブ統合 M P U 1 1 1 a は、演出コマンドに合わせて、シリアル入出力ポートからランプ駆動基板 1 1 9 に、各種 L E D (例えば、遊技盤左上 L E D 基板 1 1 9 a 、遊技盤左中 L E D 基板 1 1 9 b 、遊技盤左 L E D 基板 1 1 9 c 、遊技盤左下 L E D 基板 1 1 9 d 、遊技盤下 L E D 基板 1 1 9 e 、右下飾り L E D 基板 1 1 9 f 、右ワープ L E D 基板 1 1 9 g 、右上飾り上 L E D 基板 1 1 9 h 、右上飾り中 L E D 基板 1 1 9 i 、右上飾り下 L E D 基板 1 1 9 j 、および大入賞口内 L E D 基板 1 1 9 k)に搭載される L E D を点灯 / 消灯 (O N / O F F) する O N / O F F データと、各種モータ(例えば、大入賞口内振分モータ 5 9 a)を駆動する駆動データと、を出力する。

【0063】

なお、右ワープLED基板119gは、規制壁部材40の右側方に設けられ、規制壁部材40の右側方の遊技領域を光装飾するものである。また、右上飾り上LED基板119h、右上飾り中LED基板119i、および、右上飾り下LED基板119jは、後述する右上装飾部材40cの後面側に設けられ、右上装飾部材40cを光装飾するものである。また、大入賞口内LED基板119kは、大入賞口開閉装置75の後面側に設けられ、大入賞口を光装飾するものである。

【0064】

また、大入賞口内振分モータ59aの位置を検出する大入賞口内振分モータセンサ59b、振分装置進入スイッチ59c、振分装置進入スイッチ58d、特定演出スイッチ62d、特定演出排出スイッチ55dからの検出信号は、ランプ駆動基板119を介して周辺制御基板111に入力される。サブ統合MPU111aは、大入賞口内振分モータセンサ59b、振分装置進入スイッチ59c、振分装置進入スイッチ58d、特定演出スイッチ62d、特定演出排出スイッチ55dからの検出信号が入力されると、大入賞口内振分モータ59a、液晶表示基板120等に制御信号を出力する。

【0065】

このように本実施形態では、特別図柄を変動表示する特別図柄表示器41を主基板100に搭載される主制御MPU101aで制御する一方、規制壁部材40および背面装飾部材50に設けられている各種装置（大入賞口開閉装置75、画像表示装置42等）を周辺基板110に搭載されるサブ統合MPU111aで制御するようになっている。このため、主基板100（主制御MPU101a）の制御負担を軽減することができるとともに、周辺基板110（サブ統合MPU111a）の制御によって規制壁部材40および背面装飾部材50に設けられている各種装置によって多彩な演出を実行することができ、演出に対する興趣を低減しない構成にできる。

【0066】

ここで、上述した各種構成部材および装置等が設けられた遊技盤4にて実現される遊技について説明する。遊技者が操作ハンドル18を操作することによりパチンコ機1の裏面に設けられる発射制御装置104によって遊技球が打ち出される。発射制御装置104から打ち出された遊技球は、発射レール15および案内レール11を通過して遊技領域12の上部に放出され、遊技領域12を障害釘等に衝突しながらアウト口77に向かって流下する。そして、遊技領域12を流下する遊技球がゲート74を通過し、ゲートスイッチ74aによって検出されると、普通図柄表示器44で普通図柄の変動表示が開始される。

【0067】

なお、ゲートスイッチ74aにより遊技球が検出されると、所定範囲の普通図柄当り判定乱数を更新するカウンタから普通図柄当り判定乱数を抽出する。そして、普通図柄表示器44にて普通図柄の変動表示を開始するときに、普通図柄当り判定乱数にもとづいて当りとするか否かの判定を行い、変動表示の結果、判定結果に応じた態様でLEDを停止表示する。具体的には、当りと判定された場合には、右側のLED（赤色発光LED）を点灯した状態で停止し、はずれと判定された場合には、左側のLED（緑色発光LED）を点灯した状態で停止する。

【0068】

また、普通図柄表示器44にて普通図柄の変動表示を実行中に遊技球がゲート74を通過し、ゲートスイッチ74aにより遊技球が検出されたことにもとづいて抽出された普通図柄当り判定乱数は、所定個数（この実施の形態では、4個）まで記憶可能とされ、記憶される普通図柄当り判定乱数の個数（普図保留記憶数）は普図保留記憶LED48によって表示される。上述したように、普図保留記憶LED48は、左右2つのLEDによって構成される。この例では、左側のLEDを点灯させることにより普図保留記憶数が1であることを示し、左右2つのLEDを点灯させることにより普図保留記憶数が2であることを示し、左側のLEDを点滅するとともに右側のLEDを点灯させることにより普図保留記憶数が3であることを示し、左右2つのLEDを点滅させることにより普図保留記憶数

が4であることを示す。

【0069】

また、普通図柄表示器44における普通図柄の変動表示は、所定期間経過後に停止し、停止時の普通図柄の表示結果が「当り」となったときに可変入賞球装置71を所定時間（例えば、0.5秒）開放状態に制御する。一方、普通図柄表示器44の表示結果が「ハズレ」となった場合には、可変入賞球装置71を開放状態に制御することなく下始動口73に遊技球を受け入れ不可能な閉塞状態を維持するが、上始動口72は遊技球を受け入れ可能な状態となっている。

【0070】

すなわち、下始動口73は、普通図柄表示器44に当りとなる表示結果が停止表示されたときに所定時間（例えば、0.5秒）開放状態に制御される。具体的には、普通図柄表示器44に当りとなる表示結果が停止表示されたことにもとづいて普通電動役物ソレノイド71bを可動して可動片71aを回動し、可変入賞球装置71を開放状態に制御する。そして、所定期間経過したときに再び普通電動役物ソレノイド71bを可動して可動片71aを回動し、可変入賞球装置71を閉塞状態に制御する。可変入賞球装置71を開放状態に制御することにより下始動口73に遊技球を受け入れ可能な状態になり、可変入賞球装置71を閉塞状態に制御することにより遊技球を受け入れ不可能な状態になる。

【0071】

また、遊技領域12を流下する遊技球が上始動口72、または、下始動口73に入賞すると、特別図柄表示器41にて特別図柄の変動表示を開始可能な状態（例えば、大当り遊技中でない状態、および、特別図柄および装飾図柄の変動表示中でない状態）であれば、特別図柄表示器41にて特別図柄の変動表示を開始するとともに、画像表示装置42にて装飾図柄の変動表示を開始し、所定期間経過後に特別図柄表示器41における特別図柄の変動表示、および、画像表示装置42における装飾図柄の変動表示を停止して表示結果を導出する。

【0072】

なお、本実施形態では、特別図柄の変動表示が許可される入賞口として、可変入賞球装置71に設けられる上始動口72および下始動口73の2つの始動入賞口が設けられているが、可変入賞球装置71に設けられる始動入賞口の設置個数はこれらに限られず、例えば、上始動口72と、下始動口73と、のいずれか一方のみ設ける構成であってもよい。また、上始動口72に遊技球が入賞して上始動口スイッチ72aによって検出されたことにもとづいて所定数（例えば、3個）の遊技球の払い出しが行われ、下始動口73に遊技球が入賞して下始動口スイッチ73aによって検出されたことにもとづいて所定数（例えば、4個）の遊技球の払い出しが行われる。

【0073】

また、上始動口スイッチ72aおよび下始動口スイッチ73aにより遊技球が検出されると、所定範囲の大当り判定乱数を更新するカウンタから大当り判定乱数を抽出する。また、特別図柄表示器41にて特別図柄の変動表示を開始するとき（および、画像表示装置42にて装飾図柄の変動表示を開始するとき）に、大当り判定乱数にもとづいて大当りとするか否かの判定を行い、変動表示の結果、判定結果に応じた態様で特別図柄表示器41のLEDを点灯制御するとともに、画像表示装置42に装飾図柄を導出表示する。具体的には、大当りとする判定がなされた場合には、特別図柄表示器41の2個のLEDを特定の態様（大当り図柄）で点灯表示するとともに、画像表示装置42に装飾図柄の特定表示結果（大当り図柄：同一の識別情報（図柄）の組み合わせ）を導出表示し、はずれと判定された場合には、特別図柄表示器41の2個のLEDを特定の態様とは異なる態様（はずれ図柄）で点灯表示するとともに、画像表示装置42に特定表示結果とは異なるはずれ状態となる表示結果（はずれ図柄：大当り図柄以外の図柄、この実施の形態では、少なくとも2種類以上の識別情報（図柄）の組み合わせ）を導出表示する。このように、特別図柄表示器41における特別図柄の表示結果と、画像表示装置42における装飾図柄の表示結果と、は対応している。

10

20

30

40

50

【 0 0 7 4 】

また、画像表示装置 4 2 にて変動表示される装飾図柄は特別図柄表示器 4 1 にて変動表示される特別図柄とは異なる演出用の図柄であり、特別図柄表示器 4 1 にて行われる変動表示の内容を演出用の装飾図柄を用いてより演出効果を高めて遊技者に表示するものである。つまり、特別図柄表示器 4 1 の 2 個の L E D を特定の態様で点灯表示した場合には大当たり遊技状態（ 1 5 R 大当たり遊技状態、 2 R 大当たり遊技状態）に移行制御するが、万が一、画像表示装置 4 2 にて装飾図柄の表示結果が特定表示結果となっても特別図柄表示器 4 1 の 2 個の L E D を特定の態様とは異なる態様で点灯表示した場合には大当たり遊技状態に移行制御されない。

【 0 0 7 5 】

さらに、この実施の形態では、特別図柄表示器 4 1 の 2 個の L E D によって点灯表示する特定の態様は、特別態様（確変図柄）と、特別態様とは異なる非特別態様（非確変図柄）と、を含み、さらに、特別態様（確変図柄）には、高利益特別態様（ 1 5 R 確変図柄）と、低利益特別態様（ 2 R 確変図柄）と、を含み、非特別態様（非確変図柄）には、高利益非特別態様（ 1 5 R 非確変図柄）と、低利益非特別態様（ 2 R 非確変図柄）と、を含む。

【 0 0 7 6 】

そして、特別図柄表示器 4 1 の 2 個の L E D を特定の態様のうち高利益特別態様（ 1 5 R 確変図柄）で点灯表示する場合には、画像表示装置 4 2 に装飾図柄の表示結果として特定表示結果のうち高利益特別表示結果（ 1 5 R 確変図柄：この実施の形態では、同一の奇数図柄の組み合わせ）を導出表示し、特別図柄表示器 4 1 の 2 個の L E D を特定の態様のうち低利益特別態様（ 2 R 確変図柄）で点灯表示する場合には、画像表示装置 4 2 に装飾図柄の表示結果として特定表示結果のうち低利益特別表示結果（ 2 R 確変図柄（はずれ図柄のうち予め定められた装飾図柄の組み合わせ）：この実施の形態では、「 1 2 3 」）を導出表示する。

【 0 0 7 7 】

また、特別図柄表示器 4 1 の 2 個の L E D を特定の態様のうち高利益非特別態様（ 1 5 R 非確変図柄）で点灯表示する場合には、画像表示装置 4 2 に装飾図柄の表示結果として特定表示結果のうち高利益非特別表示結果（ 1 5 R 非確変図柄：この実施の形態では、同一の偶数図柄の組み合わせ）を導出表示し、特別図柄表示器 4 1 の 2 個の L E D を特定の態様のうち低利益非特別態様（ 2 R 非確変図柄）で点灯表示する場合には、画像表示装置 4 2 に装飾図柄の表示結果として特定表示結果のうち低利益非特別表示結果（ 2 R 非確変図柄（はずれ図柄のうち予め定められた装飾図柄の組み合わせ）：この実施の形態では、「 3 2 1 」）を導出表示する。

【 0 0 7 8 】

特別図柄表示器 4 1 の 2 個の L E D を特別態様（高利益特別態様および低利益特別態様）で点灯表示した場合には、大当たり遊技状態終了後、通常状態および後述する時短状態よりも高い確率で大当たりと判定される高確率状態（この実施の形態では、高確率状態では、 1 / 3 1 . 5 の確率で大当たりと判定、通常状態および時短状態では、 1 / 3 1 5 . 5 の確率で大当たりと判定）に制御する。

【 0 0 7 9 】

一方、特別図柄表示器 4 1 の 2 個の L E D を非特別態様（高利益非特別態様および低利益非特別態様）で点灯表示した場合には、大当たり遊技状態終了後、特別図柄表示器 4 1 により特別図柄の変動表示を所定回数（例えば、 1 0 0 回）実行するまで、特別図柄の変動表示を開始してから特別図柄を停止表示するまでの変動時間と、普通図柄表示器 4 4 により普通図柄の変動表示を開始してから普通図柄を停止表示するまでの変動時間と、を通常状態よりも短縮する時短状態に制御する。なお、画像表示装置 4 2 による装飾図柄の変動表示は特別図柄表示器 4 1 による特別図柄の変動表示と同期している。具体的には、特別図柄表示器 4 1 により特別図柄の変動表示を開始するときに画像表示装置 4 2 により装飾図柄の変動表示を開始し、特別図柄表示器 4 1 により特別図柄を停止表示するときに画像

10

20

30

40

50

表示装置 4 2 により装飾図柄を停止表示する。すなわち、特別図柄表示器 4 1 による特別図柄の変動時間と、画像表示装置 4 2 による装飾図柄の変動時間と、は同一の時間とされ、時短状態において特別図柄表示器 4 1 による特別図柄の変動時間が短縮されることに伴って画像表示装置 4 2 による装飾図柄の変動時間も短縮される。

【 0 0 8 0 】

また、時短状態では、さらに、下始動口 7 3 が開放状態にされる開放時間を通常状態よりも延長する制御（この実施の形態では、通常状態では、0 . 5 秒、時短状態では、5 秒）と、普通図柄表示器 4 4 における普通図柄の変動表示の結果が当り（この実施の形態では、赤色の点灯表示）となる確率を高める制御と、が実行される。なお、通常状態とは、高確率状態および時短状態とは異なる遊技状態のことである。また、時短状態では、大当りと判定される確率は通常状態と同じであるため、通常状態と時短状態とを総称して低確率状態と呼ぶことがある。

10

【 0 0 8 1 】

なお、上述した例に限らず、時短状態では、特別図柄表示器 4 1 および画像表示装置 4 2 における特別図柄および装飾図柄の変動時間を通常状態よりも短縮する制御、普通図柄表示器 4 4 における普通図柄の変動時間を通常状態よりも短縮する制御、普通図柄表示器 4 4 における普通図柄の変動表示の結果が当りとなる確率を通常状態よりも高める制御、可変入賞球装置 7 1 が開放状態にされる開放時間を通常状態よりも延長する制御、可変入賞球装置 7 1 が開放状態にされる回数を通常状態よりも増加する制御、のうちのいずれか 1 つ、または、任意の組み合わせ（全部でもよい）を実行するようにしてもよい。

20

【 0 0 8 2 】

また、この実施の形態では、画像表示装置 4 2 の 3 つの表示領域に対応する左・中・右の装飾図柄は、左装飾図柄 右装飾図柄 中装飾図柄の順に停止するように制御される。装飾図柄の停止図柄とは、左・中・右の装飾図柄の変動表示を開始してから中装飾図柄が停止表示されることにより左・中・右の装飾図柄全てが停止表示された状態の図柄の組み合わせをいう。

【 0 0 8 3 】

また、特別図柄表示器 4 1 にて特別図柄の変動表示を実行中、または、大当り遊技状態の実行中、に上始動口 7 2、または、下始動口 7 3 に遊技球が入賞し、上始動口スイッチ 7 2 a および下始動口スイッチ 7 3 a により遊技球が検出された（所定条件成立）ことに
もとづいて抽出された大当り判定乱数は、所定個数（この実施の形態では、4 個）まで記憶可能とされ、記憶される大当り判定乱数の個数（特図保留記憶数）は、特図保留記憶 L E D 4 7 によって表示される。上述したように、特図保留記憶 L E D は、左右 2 つの L E D によって構成される。この例では、左側の L E D を点灯させることにより特図保留記憶数が 1 であることを示し、左右 2 つの L E D を点灯させることにより特図保留記憶数が 2 であることを示し、左側の L E D を点滅するとともに右側の L E D を点灯させることにより特図保留記憶数が 3 であることを示し、左右 2 つの L E D を点滅させることにより特図保留記憶数が 4 であることを示す。このように、特図保留記憶 L E D 4 7 は、所定条件が成立（上始動口 7 2、または、下始動口 7 3 に遊技球が入賞）したが未だ特別図柄の変動表示が開始されていない記憶数（特図保留記憶数）を表示するものである。

30

40

【 0 0 8 4 】

この実施の形態では、特別図柄表示器 4 1 の 2 個の L E D を特定の態様で点灯表示したことにもとづく大当り遊技状態では、大入賞口ソレノイド 7 6 a により大入賞口の左右両側に配置する可動片を回動して大入賞口に遊技球を受け入れ可能な開放状態に制御する。なお、特別図柄表示器 4 1 の 2 個の L E D を特定の態様のうち高利益特別態様および高利益非特別態様で点灯表示したときには、1 5 R 大当り遊技状態に制御し、大入賞口を開放状態に制御してから所定時間（例えば、3 0 秒）が経過したとき、あるいは所定個数（例えば、1 0 個）の遊技球が大入賞口に入賞したとき、に大入賞口ソレノイド 7 6 a により再び大入賞口の左右両側に配置する可動片を回動して大入賞口に遊技球を受け入れ不可能な閉塞状態に制御する。大入賞口に遊技球を受け入れ可能な開放状態に制御してから大入

50

賞口に遊技球を受け入れ不可能な閉塞状態に制御するまでが大当り遊技状態における１ラウンド（１Ｒ）である。１５Ｒ大当り遊技状態は、１５ラウンド（１５Ｒ）を実行したときに終了する。

【００８５】

また、特別図柄表示器４１の２個のＬＥＤを特定の態様のうち低利益特別態様および低利益非特別態様で点灯表示したときには、２Ｒ大当り遊技状態に制御し、大入賞口を開放状態に制御してから所定時間（例えば、１．３秒）が経過したときに大入賞口ソレノイド７６ａにより再び大入賞口の左右両側に配置する可動片を回動して大入賞口に遊技球を受け入れ不可能な閉塞状態に制御する。２Ｒ大当り遊技状態は、２ラウンド（２Ｒ）を実行したときに終了する。

10

【００８６】

上述したように、状態表示ＬＥＤ４３は、遊技状態に応じた態様で駆動制御する。具体的には、通常状態では消灯した状態、時短状態では青色で点灯した状態、確変状態では赤色で点灯した状態、１５Ｒ大当り遊技状態では赤色で点滅した状態、２Ｒ大当り遊技状態では青色で点滅した状態、にそれぞれ駆動制御する。これによりいずれの遊技状態であるかを把握することが可能である。なお、遊技者に遊技状態を把握させないようにするために、点灯させないように構成してもよい。また、１５Ｒ大当り遊技状態であるか、２Ｒ大当り遊技状態であるか、を報知するためのＬＥＤ等の表示器を状態表示ＬＥＤ４３とは別個に設けるように構成してもよい。

【００８７】

20

ところで、この実施の形態の遊技盤４は、透明な合成樹脂により形成されている。透明な合成樹脂としては、アクリル樹脂材、ポリカーボネート樹脂材、ポリアリレート樹脂材などが挙げられる。これらの合成樹脂は、透明度が高く硬質なものとして知られている。また、遊技盤４の後面側には、立体的に形成される背面装飾部材５０を配置している。図６を参照して背面装飾部材５０について説明する。図６は、遊技盤４の正面図である。なお、図６においては背面装飾部材５０を視認し易くするために遊技盤４の前面に植設される障害釘の表示を省略している。

【００８８】

図６に示すように、この実施の形態のパチンコ機１は、遊技盤４を透明な合成樹脂により形成することによって遊技盤４の後方を視認可能に構成され、遊技盤４の後面側に配置する背面装飾部材５０が視認可能となる。なお、図４に示す遊技盤４の正面図は、遊技盤４の後方に配置する部材の表示を省略した態様であり、遊技盤４を透明な合成樹脂によって形成しなかった場合に遊技者の目にうつる態様と同様である。また、周知のように、遊技盤４を透明な合成樹脂によって形成しない場合にも遊技盤４の後面側に配置する部材（背面装飾部材５０）の一部は、後述する遊技盤４に形成された変形多角形状の開口４ｄから視認可能となっている。また、この実施の形態では、遊技盤４を透明な合成樹脂により形成することによって遊技盤４の後方を視認可能になり、遊技盤４の後方に配置される背面装飾部材５０によって遊技盤４が後方から装飾されるため、遊技者の目にうつる態様は、図６に示す遊技盤４の正面図に障害釘の表示を追加した態様となる。

30

【００８９】

40

図７は、遊技盤４の後面側に配置する背面装飾部材５０を正面側からみた斜視図である。遊技盤セット枠４ａの後面側（遊技領域１２が形成されない側）に取り付けられる背面装飾部材５０は、後述する遊技盤４に形成された変形多角形状の開口４ｄの内側形状に沿った外周形状を有するように形成され、背面装飾部材５０の一部が該開口４ｄに挿入される。また、背面装飾部材５０は、四隅部分に取付部５５ａが形成され、該取付部５５ａが遊技盤４の四隅の隅角部分に当接するまで背面装飾部材５０を開口４ｄに挿入する。そして、取付部５５ａと遊技盤４の四隅の隅角部分とをビス等により固着することにより背面装飾部材５０を遊技盤４に取り付ける。

【００９０】

このように、背面装飾部材５０は、遊技盤４の後面側から取り付けられ、遊技盤４に形

50

成された開口 4 d を閉塞する。また、図 6 に示すように、背面装飾部材 5 0 は、遊技盤 4 の後面側であって、案内レール 1 1 の外レールによって囲まれる領域、換言すると、開口窓 3 0 から視認可能な領域、のうち画像表示装置 4 2 を配置していない領域全てを覆うように形成され、遊技盤 4 の前面側に部材（規制壁部材 4 0、板状パネル 7 0 等）を配置するだけでなく、遊技盤 4 の後面側の画像表示装置 4 2 を配置していない領域全てに部材（背面装飾部材 5 0）を配置している。そのため、遊技者の目にうつる態様は、遊技盤 4 の前面側に配置する部材（規制壁部材 4 0、板状パネル 7 0 等）および遊技盤 4 の後面側に配置する部材（背面装飾部材 5 0）によって画像表示装置 4 2 を配置していない領域全てに装飾が施された態様（図 6 に示す遊技盤 4 の正面図に障害釘の表示を追加した態様）となる。

10

【0091】

また、背面装飾部材 5 0 の中央部分には開口 5 0 a が開設され、該開口 5 0 a の後面側から画像表示装置 4 2 が取り付けられている。なお、画像表示装置 4 2 は、該画像表示装置 4 2 の後面側（画像表示しない側）に位置し、該画像表示装置 4 2 を表示制御する液晶表示基板 1 2 0 と一体的に形成されている。遊技者は、背面装飾部材 5 0 の開口 5 0 a によって画像表示装置 4 2 に表示される画像を視認可能となる。

【0092】

なお、この例では、背面装飾部材 5 0 の中央部分に開口 5 0 a を開設し、遊技者は該開口 5 0 a により画像表示装置 4 2 に表示される画像を視認可能となるように構成したが、遊技者が画像表示装置 4 2 に表示される画像を視認可能となるように構成すれば上記した構成に限らない。例えば、少なくとも背面装飾部材 5 0 の中央部分（この例では、開口 5 0 a に対応する部分）を透明な合成樹脂によって形成し、該中央部分の後面側から一体的に形成される画像表示装置 4 2 と液晶表示基板 1 2 0 とを取り付けることにより遊技者が画像表示装置 4 2 に表示される画像を視認可能となるように構成してもよいし、背面装飾部材 5 0 の内部に一体的に形成される画像表示装置 4 2 と液晶表示基板 1 2 0 とを配置することにより遊技者が画像表示装置 4 2 に表示される画像を視認可能となるように構成してもよい。

20

【0093】

また、背面装飾部材 5 0 の内部に一体的に形成される画像表示装置 4 2 と液晶表示基板 1 2 0 とを配置する場合には、背面装飾部材 5 0 に配線（液晶表示基板 1 2 0 と他の基板とを接続するための配線）を排出させる開口を形成するようにしてもよい。また、背面装飾部材 5 0 の前面に一体的に形成される画像表示装置 4 2 と液晶表示基板 1 2 0 とを配置することにより遊技者が画像表示装置 4 2 に表示される画像を視認可能となるように構成してもよい。この場合には、画像表示装置 4 2 を遊技盤 4 の前面側に配置するように構成してもよいし、画像表示装置 4 2 を遊技盤 4 の後面側に配置するように構成してもよい。

30

【0094】

また、この実施の形態の背面装飾部材 5 0 は、複数の部材を備えて立体的に形成されている。図 8 は、背面装飾部材 5 0 の正面側から見た分解斜視図である。

【0095】

図 8 に示すように、背面装飾部材 5 0 は、中央部分に画像表示装置 4 2 を視認可能とする開口 5 5 a が開設された箱形状の箱体 5 5 の前面に複数の部材を配置することによって立体的に形成される（ジオラマ）。具体的には、前後方向に所定の厚みを有する箱体 5 5 の前面に開口 5 6 a が形成された保持部材 5 6、左上装飾部材 5 3、左下装飾部材 5 2、および右下装飾部材 5 4、を取り付けることによって背面装飾部材 5 0 を形成する。なお、保持部材 5 6 に形成される開口 5 6 a は、保持部材 5 6 を箱体 5 5 の前面に取り付けたときに開口 5 5 a の前方に位置し、画像表示装置 4 2 を視認可能とするものである。

40

【0096】

また、この例では、箱体 5 5 に配置される部材を別部材によって構成したが、箱体 5 5 に配置される部材と箱体 5 5 とを一体形成することにより背面装飾部材 5 0 を構成してもよい。例えば、表面に起伏を有する装飾を施した箱体 5 5 を形成することによって背面装

50

飾部材 50 を形成してもよい。

【0097】

また、背面装飾部材 50 は、複数の部材が積み重なって（積層構造）立体的に形成される。具体的には、左下装飾部材 52 は、保持部材 56（背面領域装飾体 51）の前面に重畳し、保持部材 56（背面領域装飾体 51）の表面から左下装飾部材 52 が浮き出る（突出する）ように配置する。そのため、背面装飾部材 50 をより立体的に形成できる。また、保持部材 56（背面領域装飾体 51）の一部に切欠部を有し、左上装飾部材 53 は、切欠部に配置される。

【0098】

なお、詳しくは後述するが、箱体 55 には、複数の LED 基板が配置する。また、保持部材 56 の一部（背面領域装飾体 51）は、透光性を有する水色の合成樹脂から形成され、左上装飾部材 53 の一部（前面）は、透光性を有する緑色の合成樹脂と透光性を有する赤色の合成樹脂とから形成される。そして、箱体 55 に配置される LED 基板に搭載される LED を発光させることにより、保持部材 56 および左上装飾部材 53 の後面側から照射し、保持部材 56 および左上装飾部材 53 を光装飾する。保持部材 56 に切欠部を設けることによって LED からの照射光が保持部材 56（背面領域装飾体 51）によって妨げられること、若しくは輝度が低下することを防止し、左上装飾部材 53 を光装飾することができる。

【0099】

また、左上装飾部材 53 は、一部が前後方向に所定の厚みを有して立体的に形成され、保持部材 56 の前面に取り付けられることにより保持部材 56 の前方に突出する。さらに、右下装飾部材 54 は、前後方向に所定の厚みを有して立体的に形成され、保持部材 56 の前面に取り付けられることにより保持部材 56 の前方に突出する。

【0100】

このように、背面装飾部材 50 は、複数の部材を積み重ねることにより形成されるため、部材毎に材質や配色を異ならせることが可能となり、より立体感を向上させることができる。例えば、保持部材 56 の前面に配置する部材を浮き出させるように配色したり、保持部材 56 の前面に配置する部材を、透光性を有する合成樹脂により形成し、後面側から光装飾することによって該部材を浮き出させるようにしたりすることもできる。

【0101】

なお、この例では、保持部材 56 の一部に複数の部材（左上装飾部材 53、左下装飾部材 52、および右下装飾部材 54）を重畳する構成としたが、保持部材 56 の全域に亘るように一体形成された部材を保持部材 56 の前面に重畳するように構成してもよい。この場合には、一体形成された部材の一部に切欠部を形成することによって保持部材 56 を視認可能となるように重畳する部材を構成してもよい。

【0102】

また、この例では、箱体 55 の前面に配置する保持部材 56 によって箱体 55 の表面を覆い、遊技者から箱体 55 の表面を視認できないように背面装飾部材 50 を構成しているが、箱体 55 の表面を遊技者から視認可能に背面装飾部材 50 を構成してもよく、この場合には、箱体 55 の前面にペイントを施したり、ペイントを施したセルやシートを貼り付けたりすることにより、装飾効果を高めるようにしてもよい。

【0103】

次に、背面装飾部材 50 を構成する各部材について説明する。図 9 は、箱体 55 の正面側から見た斜視図である。図 9 に示すように、箱体 55 は、外周部分が隆起し、内部に保持部材 56 を設置可能に構成される。また、中央部分に開口 55a が開設され、該開口 55a の後面側から取り付けられる画像表示装置 42 が視認可能になっている。

【0104】

図示しないが、箱体 55 には、複数の LED 基板を配置するとともに、LED 基板の前方に LED 基板に搭載される LED の発光を拡散させる拡散レンズを配置する。拡散レンズは、LED の発光を拡散させるものである。これにより、LED の発光部分のみ輝度が

10

20

30

40

50

高くなることを防止し、保持部材 5 6 の後面側から均一に照射することが可能となる。また、箱体 5 5 に配置する L E D 基板および拡散レンズは、箱体 5 5 の前面に配置される保持部材 5 6 によって覆われ、遊技者から視認不能となる。また、箱体 5 5 には、ゲートスイッチ 7 4 a の形状に沿って開口 5 5 b が開設され、箱体 5 5 の後面側から該開口 5 5 b にゲートスイッチ 7 4 a が挿入される。

【 0 1 0 5 】

また、箱体 5 5 の前面下部には、後述する演出ステージ 6 0 に進入した遊技球をパチンコ機 1 の外部に排出するための排出通路 5 5 c が形成され、該排出通路 5 5 c には、演出ステージ 6 0 から排出される遊技球を検出する特定演出排出スイッチ 5 5 d (図 5 に符号のみ記載) を配置している。これにより、演出ステージ 6 0 内に進入した遊技球が排出されたか否かを判別することができ、演出ステージ 6 0 内に進入した遊技球が球詰まりなどにより排出されないという不具合を把握することが可能となる。なお、箱体 5 5 に形成される排出通路 5 5 c の前面は拡散レンズによって覆われ、遊技球が前方に転落しないようになっている。

10

【 0 1 0 6 】

図 1 0 は、保持部材 5 6 の分解斜視図である。保持部材 5 6 は、口形状の縁装飾部材 5 7 と、透光性を有する水色の合成樹脂から形成される背面領域装飾体 5 1 と、大入賞口に入賞した遊技球を転動させる演出ステージ 6 0 と、後述する第 1 放出口 5 7 a から放出される遊技球を演出ステージ 6 0 に誘導する誘導通路部材 5 8 と、から構成される。

【 0 1 0 7 】

20

縁装飾部材 5 7 は、中央に開口 5 6 a を形成し、箱体 5 5 の後面側から取り付けられる画像表示装置 4 2 は、該開口 5 6 a および箱体 5 5 に開設される開口 5 5 a を通して視認可能となるとともに、岩を象って立体形成される縁装飾部材 5 7 によって画像表示装置 4 2 の周囲が装飾される。また、図示しないが、縁装飾部材 5 7 の右下部には、L E D 基板 (右下飾り L E D 基板 1 1 9 f) および右下装飾部材 5 4 が配置される。L E D 基板は、右下装飾部材 5 4 の後方に配置し、右下装飾部材 5 4 は、該 L E D 基板に搭載される L E D によって後面側から光装飾されるようになっている。

【 0 1 0 8 】

また、縁装飾部材 5 7 の上部には、大入賞口に入賞した遊技球を演出ステージ 6 0 に誘導する第 1 放出口 5 7 a、第 2 放出口 5 7 b、および第 3 放出口 5 7 c と、大入賞口に入賞し、第 1 放出口 5 7 a、第 2 放出口 5 7 b、および第 3 放出口 5 7 c に誘導されなかった遊技球を排出する排出通路 (図示しない) と、大入賞口に入賞した遊技球を所定の乱数を用いた抽選により第 1 放出口 5 7 a、第 2 放出口 5 7 b、第 3 放出口 5 7 c、および排出通路のいずれかに振り分ける振分装置 5 9 と、が設けられている。

30

【 0 1 0 9 】

振分装置 5 9 は、大入賞口内振分モータ 5 9 a (図 5 に符号のみ記載) を備えて構成され、大入賞口内振分モータ 5 9 a を駆動することにより大入賞口に入賞した遊技球を第 1 放出口 5 7 a、第 2 放出口 5 7 b、第 3 放出口 5 7 c および排出通路のいずれかに振り分ける。

【 0 1 1 0 】

40

なお、第 1 放出口 5 7 a は、後述する誘導通路部材 5 8 と連結し、第 1 放出口 5 7 a に振り分けられた遊技球は誘導通路部材 5 8 を通って演出ステージ 6 0 上に誘導される。また、第 2 放出口 5 7 b および第 3 放出口 5 7 c は、演出ステージ 6 0 の上方に位置し、第 2 放出口 5 7 b および第 3 放出口 5 7 c に振り分けられた遊技球は演出ステージ 6 0 上に落下する。

【 0 1 1 1 】

また、縁装飾部材 5 7 の下部には、演出ステージ 6 0 内に進入した遊技球を排出するための排出口 5 7 d が形成されている。演出ステージ 6 0 内に進入した遊技球は、排出口 5 7 d から縁装飾部材 5 7 の下方に導かれて箱体 5 5 の前面に形成される排出通路 5 5 c からパチンコ機 1 外部に排出される。

50

【 0 1 1 2 】

縁装飾部材 5 7 には、背面領域装飾体 5 1 が取り付けられる。背面領域装飾体 5 1 は、縁装飾部材 5 7 の上部に取り付けられる部材と、縁装飾部材 5 7 の左側部および下部に取り付けられる部材と、からなり、滝を象って立体形成される。縁装飾部材 5 7 の上部に取り付けられる部材と、縁装飾部材 5 7 の左側部および下部に取り付けられる部材と、の間（切欠部）には左上装飾部材 5 3 が配置される。

【 0 1 1 3 】

また、背面領域装飾体 5 1 は、透光性を有する合成樹脂から形成され、箱体 5 5 に配置する複数の LED 基板（遊技盤左上 LED 基板 1 1 9 a、遊技盤左中 LED 基板 1 1 9 b、遊技盤左 LED 基板 1 1 9 c、遊技盤左下 LED 基板 1 1 9 d、および遊技盤下 LED 10
基板 1 1 9 e）に搭載される LED によって光装飾され、該 LED を所定の順序で点灯させることにより上方から水が流れ落ちる態様を表示可能となっている。

【 0 1 1 4 】

また、背面領域装飾体 5 1 の縁装飾部材 5 7 の左側部および下部に取り付けられる部材には、複数の開口が開設されている。例えば、該部材の左側部には、ゲートスイッチ 7 4 a の形状に沿って開口 5 1 a が開設され、背面領域装飾体 5 1 の縁装飾部材 5 7 の左側部および下部に取り付けられる部材の左下部には、左上・左中入賞口 1 3 a に入賞した遊技球を誘導する球通路を構成する開口 5 1 b が開設される。また、背面領域装飾体 5 1 の縁装飾部材 5 7 の左側部および下部に取り付けられる部材の下部には、左下入賞口 1 3 b に入賞した遊技球を誘導する球通路を構成する開口 5 1 c と、上始動口 7 2 および下始動口 20
7 3 を備えた可変入賞球装置 7 1 が嵌め込まれる開口 5 1 d と、右入賞口 1 3 c に入賞した遊技球を誘導する球通路を構成する開口 5 1 e と、が開設されている。開口 5 1 a は、箱体 5 5 の後面側から開口 5 5 b に挿入されるゲートスイッチ 7 4 a が挿入される。ゲートスイッチ 7 4 a は、遊技盤 4 の前面に突出し、ゲート 7 4 を構成する。

【 0 1 1 5 】

なお、この例では、背面領域装飾体 5 1 の縁装飾部材 5 7 の左側部および下部に取り付けられる部材のこれらの開口 5 1 a ~ 5 1 e が開設される部分は、他の部分に比べて隆起している（例えば、図 1 2 参照）。すなわち、背面領域装飾体 5 1 の縁装飾部材 5 7 の左側部および下部に取り付けられる部材は、画像表示装置 4 2 に近い側は窪み、開口 5 1 a ~ 5 1 e が開設される画像表示装置 4 2 から遠い側は隆起した曲面形状をなし、画像表示 30
装置 4 2 から遠ざかるに従って遊技盤 4 の後面に近づくように配置する。このように構成することにより、一般入賞口 1 3 b、1 3 c、上始動口 7 2、および下始動口 7 3 に入賞した遊技球を確実に誘導できるとともに、ゲートスイッチ 7 4 a を覆い隠し、ゲートスイッチ 7 4 a が視認可能にならないように構成している。

【 0 1 1 6 】

また、開口 5 1 a の前方の遊技盤 4 の表面には、ゲート 7 4 が立体形成される。また、開口 5 1 b ~ 5 1 e の前方の遊技盤の前面には、一般入賞口 1 3 a ~ 1 3 c および可変入賞球装置 7 1 が立体形成される。この例では、背面領域装飾体 5 1 における開口 5 1 a ~ 開口 5 1 e の近傍を隆起させるように構成したため、遊技盤 4 の前面側に設けられるゲート 7 4、一般入賞口 1 3 a ~ 1 3 c および可変入賞球装置 7 1 を目立たせることなく設置 40
することができ、遊技者に違和感を与えない。

【 0 1 1 7 】

すなわち、ゲート 7 4、一般入賞口 1 3 a ~ 1 3 c および可変入賞球装置 7 1 が立体形成される部分の後面側を隆起させない構成とした場合には、ゲート 7 4、一般入賞口 1 3 a ~ 1 3 c および可変入賞球装置 7 1 と背面領域装飾体 5 1 との距離が離れた状態となり、ゲート 7 4、一般入賞口 1 3 a ~ 1 3 c および可変入賞球装置 7 1 が背面領域装飾体 5 1 の表面から浮いたように見える。そのため、ゲート 7 4、一般入賞口 1 3 a ~ 1 3 c および可変入賞球装置 7 1 が目立ち、遊技者に違和感を与える虞がある。本発明では、背面領域装飾体 5 1 における開口 5 1 a ~ 開口 5 1 e の近傍を隆起させるように構成したため、ゲート 7 4、一般入賞口 1 3 a ~ 1 3 c および可変入賞球装置 7 1 を目立たせることな 50

く設置する（背面領域装飾体 5 1 の表面から浮いたように見えない）ことができ、遊技者に違和感を与えない。

【 0 1 1 8 】

また、この例では、開口 5 1 a ~ 5 1 e が開設される部分を隆起させることによって遊技盤 4 の後面に近づくように背面領域装飾体 5 1 を構成するが、開口 5 1 a ~ 5 1 e が開設される部分の一部または全部を遊技盤 4 の後面よりも前方に突出するように構成してもよい。すなわち、正対する遊技者に近づくように背面領域装飾体 5 1 を構成すればよい。この場合には、開口 5 1 a ~ 5 1 e が開設される部分の一部または全部が遊技盤 4 の前面よりも前方に突出するように背面領域装飾体 5 1 を構成してもよいし、遊技盤 4 の前面よりも突出しないように背面領域装飾体 5 1 を構成してもよい。

10

【 0 1 1 9 】

また、この例では、ゲートスイッチ 7 4 a を箱体 5 5 の後面側から開口 5 5 b に挿入し、ゲートスイッチ 7 4 a の箱体 5 5 の後面側に突出している部分に配線が接続されるため、ゲートスイッチ 7 4 a の箱体 5 5 の前面側の部分に配線を背接続した場合であっても背面領域装飾体 5 1 によってゲートスイッチ 7 4 a の配線を覆い隠し、遊技者から視認できないため、装飾性を向上させることができる。

【 0 1 2 0 】

また、左上装飾部材 5 3 は、背面領域装飾体 5 1 の縁装飾部材 5 7 の左側部および下部に取り付けられる部材の開口 5 1 a の左側部を覆うように取り付けられ、該開口 5 1 a の左側部を覆う部分は、透光性を有しない部材によって構成される。この例では、ゲートスイッチ 7 4 a を箱体 5 5 の後面側から開口 5 5 b に挿入し、ゲートスイッチ 7 4 a の箱体 5 5 の後面側に突出している部分に配線が接続されることによって、遊技盤左上 LED 基板 1 1 9 a、遊技盤左中 LED 基板 1 1 9 b、遊技盤左 LED 基板 1 1 9 c、遊技盤左下 LED 基板 1 1 9 d、および遊技盤下 LED 基板 1 1 9 e に搭載される LED を点灯させた場合にも配線による影が背面領域装飾体 5 1 に映り込まないように構成されるが、遊技盤左上 LED 基板 1 1 9 a、遊技盤左中 LED 基板 1 1 9 b、遊技盤左 LED 基板 1 1 9 c、遊技盤左下 LED 基板 1 1 9 d、および遊技盤下 LED 基板 1 1 9 e よりも前方の部分にてゲートスイッチ 7 4 a に配線を接続した場合であっても、該配線を左上装飾部材 5 3 の透光性を有しない部材の後面側に配置することによって配線による影が背面領域装飾体 5 1 に映り込まないように構成することができる。

20

30

【 0 1 2 1 】

また、左上装飾部材 5 3 は、背面領域装飾体 5 1 の縁装飾部材 5 7 の左側部および下部に取り付けられる部材の開口 5 1 a の左側部を覆うように取り付けられるため、遊技盤 4 の前面側に設けられるゲート 7 4 を目立たたせることなく設置することができ、遊技者に違和感を与えない。

【 0 1 2 2 】

また、背面領域装飾体 5 1 の縁装飾部材 5 7 の左側部および下部に取り付けられる部材の上部には後面側に立設した排出棚部 5 1 f が形成され、第 1 放出口 5 7 a、第 2 放出口 5 7 b、および第 3 放出口 5 7 c に振り分けられて演出ステージ 6 0 内に進入した全ての遊技球を集めて排出するための排出領域を構成している。また、排出棚部 5 1 f の一部には、後面側に下り傾斜を有する排出溝 5 1 g が形成される。排出溝 5 1 g は、背面領域装飾体 5 1 を縁装飾部材 5 7 に取り付けるときに縁装飾部材 5 7 に形成される排出口 5 7 d と連結し、排出棚部 5 1 f 上を転動する遊技球を縁装飾部材 5 7 に形成される排出口 5 7 d に誘導する。排出溝 5 1 g によって排出口 5 7 d に取り込まれた遊技球は、箱体 5 5 に形成される排出通路 5 5 c を通ってパチンコ機 1 外部に排出される。

40

【 0 1 2 3 】

縁装飾部材 5 7 の下部に取り付けられる演出ステージ 6 0 は、第 1 放出口 5 7 a、第 2 放出口 5 7 b、および第 3 放出口 5 7 c から誘導された遊技球を転動させるものである。図 1 1 は、背面領域装飾体 5 1、演出ステージ 6 0、および誘導通路部材 5 8 を組み付けた状態の後面側から見た斜視図である。

50

【 0 1 2 4 】

演出ステージ 6 0 は、バンカーを象って立体形成される第 1 演出部材 6 1 と、グリーンを象って立体形成されるとともに背面領域装飾体 5 1 の排出柵部 5 1 f と連結する第 2 演出部材 6 2 と、第 1 演出部材 6 1 の後面側に一体形成されて第 2 演出部材 6 2 に連結される架橋部 6 3 と、から構成される。

【 0 1 2 5 】

第 1 演出部材 6 1 は、外周部が立設するとともに中央が窪んだ形状をなし、後面側の外周部に切欠部 6 1 b が形成されている。また、第 1 演出部材 6 1 は、後面側に下り傾斜し、遊技球を切欠部 6 1 b が形成される後面側に転動させるように構成されるとともに、中央の窪み部分に低反発シート 6 1 a が備えられている。外周部が立設することにより第 1 演出部材 6 1 上における遊技球の転動方向を規制するとともに、後面側に下り傾斜することによって遊技球を切欠部 6 1 b に誘導するように構成される。

10

【 0 1 2 6 】

また、第 2 放出口 5 7 b に振り分けられた遊技球は、第 1 演出部材 6 1 の低反発シート 6 1 a 表面に落下する（図 1 4 のルート 2 a）。低反発シート 6 1 a は、緩衝材で構成され、落下する遊技球の勢いを吸収するものである。すなわち、低反発シート 6 1 a 上に落下した遊技球は、その勢いが抑制され、弾き飛ばされることなく後面側に転動する。また、第 1 演出部材 6 1 の後面側には、架橋部 6 3 が一体形成され、第 1 演出部材 6 1 の表面を後面側に転動する遊技球は切欠部 6 1 b から架橋部 6 3 に誘導される（図 1 2 のルート 2 b）。

20

【 0 1 2 7 】

第 2 演出部材 6 2 は、立体的な造形が施されて演出ステージ 6 0 の上部表面を構成する上部転動面 6 2 a と、背面領域装飾体 5 1 の排出柵部 5 1 f と連結して第 1 放出口 5 7 a、第 2 放出口 5 7 b、および第 3 放出口 5 7 c に振り分けられて演出ステージ 6 0 内に進入した全ての遊技球を集めて排出するための排出領域を構成する下部排出面 6 2 b と、から構成され、所定間隔を有して一体形成されている。

【 0 1 2 8 】

上部転動面 6 2 a は、後面側に下り傾斜するように構成され、特定演出口 6 2 c が形成されている。特定演出口 6 2 c は、特定演出スイッチ 6 2 d（図 5 に符号のみ記載）を備え、特定演出口 6 2 c に進入した遊技球を検出するようになっている。また、特定演出口 6 2 c に進入した遊技球は、上部転動面 6 2 a の下方に位置する下部排出面 6 2 b 上に落下する。

30

【 0 1 2 9 】

下部排出面 6 2 b は、背面領域装飾体 5 1 の排出柵部 5 1 f と連結し、排出柵部 5 1 f 方向に下り傾斜を有するように構成される。上述したように、上部転動面 6 2 a の特定演出口 6 2 c に進入した遊技球は、下部排出面 6 2 b 上に落下する。下部排出面 6 2 b に落下した遊技球は、背面領域装飾体 5 1 の排出柵部 5 1 f 方向に転動し、排出柵部 5 1 f に形成された排出溝 5 1 g によって排出口 5 7 d に取り込まれ、箱体 5 5 に形成される排出通路 5 5 c を通ってパチンコ機 1 外部に排出される。

【 0 1 3 0 】

架橋部 6 3 は、平板状の部材によって構成され、第 2 演出部材 6 2 方向に下り傾斜を有するように配置する。また、架橋部 6 3 は、第 1 演出部材 6 1 の後面に一体形成され、第 2 演出部材 6 2 の右側部（パチンコ機 1 に正対した状態で右側）に接続されている。そして、第 1 演出部材 6 1 に落下し、切欠部 6 1 b から架橋部 6 3 に誘導された遊技球は、第 2 演出部材 6 2 方向に転動する（図 1 2 のルート 2 c）。

40

【 0 1 3 1 】

また、図 1 2 に示すように、架橋部 6 3 は、第 1 演出部材 6 1 よりも左右方向（パチンコ機 1 に正対した状態で左右方向）の幅が広くなるように形成され、第 1 演出部材 6 1 および第 2 演出部材 6 2 を所定の間隔（少なくとも遊技球が通過可能な程度の間隔）を空けて接続する。そして、第 1 演出部材 6 1 に落下した遊技球は、架橋部 6 3 上を転動するこ

50

とによって第1演出部材61から第2演出部材62に移動可能となるように演出ステージ60を構成している。

【0132】

また、架橋部63の左側部(第2演出部材62に近い側)には、後面側から前面側に切込まれた切込部63aが形成され、架橋部63の後面側は、第2演出部材62に当接し、架橋部63の前面側は、第2演出部材62に当接しないように構成されている。そのため、架橋部63上を第2演出部材62方向に転動する遊技球の勢いが強い場合には、第2演出部材62に移動可能であるが(図12のルート2d)、架橋部63上を第2演出部材62方向に転動する遊技球の勢いが弱い場合には、切込部63aによって遊技球の転動方向が前方に変化し、第1演出部材61と第2演出部材62との空間から排出棚部51fおよび下部排出面62bによって構成される排出領域に転落する(図12のルート2e)。

10

【0133】

このように構成することにより、架橋部63上を第2演出部材62方向に転動する全ての遊技球が第2演出部材62に移動可能とならず、架橋部63上を第2演出部材62方向に転動する遊技球の勢いによって該遊技球が第2演出部材62に移動可能な状態と移動不可能な状態とに変化するため、架橋部63を転動する遊技球の動きに注目させることができる。

【0134】

なお、上述した規制壁部材40の中央部分には、透明な合成樹脂により板状に形成された透明パネル40aが設けられ、該透明パネル40aは、演出ステージ60の前面および縁装飾部材57の上部を構成する部材に当接する。また、演出ステージ60の後面側には、縁装飾部材57および画像表示装置42が配置し、演出ステージ60の後面側は、縁装飾部材57の前面に当接する。また、演出ステージ60の左右側方には、縁装飾部材57および誘導通路部材58が配置し、演出ステージ60の左右側部と当接する。すなわち、画像表示装置42の前方には、縁装飾部材57、誘導通路部材58、および演出ステージ60によって囲まれた大入賞口領域(図13の斜線部分の領域)が形成され、遊技球は、第1放出口57a、第2放出口57b、および第3放出口57cから大入賞口領域に進入可能となる。

20

【0135】

また、該大入賞口領域は、上記した部材によって囲まれた空間であり、大入賞口領域に進入した全ての遊技球は、排出棚部51fおよび下部排出面62bによって構成される排出領域に集められた後、排出棚部51fに形成された排出溝51gによって排出口57dに取り込まれ、箱体55に形成される排出通路55cを通過してパチンコ機1外部に排出される。すなわち、演出ステージ60は、画像表示装置42、縁装飾部材57、および誘導通路部材58によって囲まれ、演出ステージ60の前後方向および左右方向に遊技球を転落させることなく、全ての遊技球は排出領域に集められてパチンコ機1外部に排出される。

30

【0136】

図14に示すように、第1放出口57aと連結する誘導通路部材58は、L字状に屈曲し、誘導通路部材58の下部は右下方に緩やかに傾斜するとともに先端部が右上方に緩やかに傾斜した円弧状に形成されている。また、誘導通路部材58は、縁装飾部材57の左側部前方に配置するとともに、誘導通路部材58の下部は、演出ステージ60の下方に配置する。すなわち、誘導通路部材58は、画像表示装置42および演出ステージ60を掩蔽することなく配置され、画像表示装置42に表示される画像および演出ステージ60上を転動する遊技球の視認を妨げない。

40

【0137】

また、誘導通路部材58は、透明な合成樹脂から形成され、内部を転動する遊技球が視認可能となる。また、誘導通路部材58の下部は、一部に切欠部58aを有する樋状の通路を形成し、誘導通路部材58の左部および左下部は、筒状の通路を形成している。そして、誘導通路部材58内を転動する遊技球は、演出ステージ60の下方に位置する誘導通

50

路部材 5 8 の先端部から放出される。このように、誘導通路部材 5 8 の遊技球を放出する先端部近傍を樋状に構成したため、遊技球の転動をよりクリアに視認でき、遊技者に遊技球の転動に注目させることができる。

【 0 1 3 8 】

また、誘導通路部材 5 8 は、背面装飾部材 5 0 を遊技盤 4 の後面側に配置した場合に、規制壁部材 4 0 に設けられた誘導部材 4 0 d の後面側に並列して配置する。そのため、誘導部材 4 0 d によって誘導通路部材 5 8 の一部が覆われた状態で配置するが、この実施の形態では、誘導部材 4 0 d を透明な合成樹脂によって形成するとともに、誘導通路部材 5 8 を透明な合成樹脂によって形成するため、誘導部材 4 0 d によって覆われた部分においても誘導通路部材 5 8 内を転動する遊技球を視認することができる。また、誘導通路部材 5 8 を誘導部材 4 0 d の後面側に並列に配置することにより、遊技球がいずれを転動しているかを把握させ難くすることができ、放出される遊技球に注目させることができる。

10

【 0 1 3 9 】

なお、この実施の形態では、誘導通路部材 5 8 を透明な合成樹脂から形成することによって内部を転動する遊技球を視認可能としたが、誘導通路部材 5 8 の内部を転動する遊技球が視認可能であれば誘導通路部材 5 8 を異なる構成としてもよい。例えば、誘導通路部材 5 8 の側面にスリット状の開口を複数形成することにより内部を転動する遊技球を視認可能となるようにしてもよい。

【 0 1 4 0 】

また、図 1 1 に示すように誘導通路部材 5 8 の樋状の通路の先端部には、左側面（パチンコ機 1 に正対した状態の左側）から上面にかけて曲面を有して立体形成されるとともに、高反発シート 5 8 c により表面が覆われた反発部材 5 8 b を備えている。高反発シート 5 8 c は、ゴムなどで構成され、衝突する遊技球を所定の方に弾き飛ばすものである。また、反発部材 5 8 b は、遊技球の放出方向に対面して設けられている。

20

【 0 1 4 1 】

具体的には、第 1 放出口 5 7 a に振り分けられた遊技球は、誘導通路部材 5 8 内に進入し（図 1 4 のルート 1 a）、誘導通路部材 5 8 内で付勢されて誘導通路部材 5 8 の先端部から放出される（図 1 4 のルート 1 b）。誘導通路部材 5 8 の先端部から放出された遊技球は、反発部材 5 8 b の曲面左側（パチンコ機 1 に正対した状態で左側）に勢いよく衝突し、所定の方に弾き飛ばされる（図 1 4 のルート 1 c）。

30

【 0 1 4 2 】

なお、誘導通路部材 5 8 内を転動する遊技球は、演出ステージ 6 0 の下方に放出される（例えば、図 1 4 のルート 1 b）。反発部材 5 8 b の左側面から上面にかけて形成される曲面は、左下方向（パチンコ機 1 に正対した状態で左下）の傾斜を有するように形成され、曲面の上部は、緩やかな傾斜を有し、左側面下部に近づくに連れて傾斜が急になるように構成される。誘導通路部材 5 8 を転動して演出ステージ 6 0 の下方に放出された遊技球は、反発部材 5 8 b の曲面左側に衝突して演出ステージ 6 0 上方向に弾き飛ばされる。（例えば、図 1 4 のルート 1 c）。このようにして演出ステージ 6 0 の下方に放出された遊技球は、演出ステージ 6 0 の上方に移動可能となる。また、この例では、高反発シート 5 8 c によって反発部材 5 8 b の表面を覆うことによって遊技球の反発力を高め、高い割合で演出ステージ 6 0 の上方に遊技球を弾き飛ばすようにしている。

40

【 0 1 4 3 】

また、第 3 放出口 5 7 b に振り分けられた遊技球は、反発部材 5 8 b の曲面上方に落下し（図 1 4 のルート 3 a）、反発部材 5 8 b の上面に衝突して所定の方に弾き飛ばされる（図 1 4 のルート 3 b）。上述したようにこの例では、反発部材 5 8 b の左側面（パチンコ機 1 に正対した状態の左側）から上面にかけて形成される曲面は、演出ステージ 6 0 方向に下り傾斜を有するように形成され、反発部材 5 8 b の上面に落下した遊技球を演出ステージ 6 0 上に誘導可能となるようにしている（例えば、図 1 4 のルート 3 b）。

【 0 1 4 4 】

このように、演出ステージ 6 0 の下方に誘導された遊技球を反発部材 5 8 b に衝突させ

50

て演出ステージ 60 の上方に弾き飛ばすため、意外性のある演出を実行できるとともに、遊技球の勢いに応じて異なる方向に弾き飛ばすため、誘導通路部材 58 を転動して反発部材 58b に衝突する遊技球の動きに注目させることができる。また、画像表示装置 42 の前方に遊技球を落下したり、反発部材 58b によって画像表示装置 42 の前方に遊技球を弾き飛ばしたりするため、演出ステージ 60 で所定の遊技が実行されることを遊技者に容易に認識させることができ、演出ステージ 60 にて転動する遊技球に注目させることができる。

【0145】

また、反発部材 58b における遊技球が衝突する面を曲面としたため、遊技球の衝突位置によって遊技球の弾き飛ばされる方向が変化する。すなわち、遊技球が衝突する面を平面とした場合には、遊技球が弾き飛ばされる方向は略同一方向となるが、遊技球が衝突する面を曲面とすることによって遊技球が弾き飛ばされる方向を多様化することができる。そのため、反発部材 58b に衝突する遊技球の動きに注目させることができるとともに、多種多様な演出を実行することができる。

10

【0146】

なお、反発部材 58b における遊技球が衝突する面を傾斜角度が異なる複数の面で構成するようにしてもよい。このように構成することにより、さらに遊技球の反発方向を多様化することができ、反発部材 58b に衝突する遊技球の動きに注目させることができるとともに、多種多様な演出を実行することができる。また、反発部材 58b における遊技球が衝突する面曲面と平面とを組み合わせる構成としてもよい。例えば、平面で構成される上面と、平面で構成される左側面と、を曲面で接続して一面化するように反発部材 58b を構成してもよい。

20

【0147】

また、遊技球の勢いを利用して演出ステージ 60 の下方から演出ステージ 60 の上方に弾き飛ばすため、遊技球を演出ステージ 60 の下方から演出ステージ 60 の上方に移動させるための装置を設置する必要がなく、画像表示装置 42 の表示領域および遊技領域 12 を狭めることなく省スペースとすることができる。

【0148】

なお、この例では、誘導通路部材 58 の下部に樋状の通路を形成したため、反発部材 58b によって弾き飛ばされた遊技球は、再び誘導通路部材 58 の樋状の通路に進入する虞があるが、樋状の通路に形成される切欠部 58a によって排出棚部 51f 表面に遊技球を落下させることによって誘導通路部材 58 から排出でき、球詰まりの発生を防止している。また、第 1 放出口 57a に振り分けられて誘導通路部材 58 を転動する遊技球は付勢されているため、切欠部 58a から転落することなく誘導通路部材 58 の先端部から放出される。

30

【0149】

また、この例では、画像表示装置 42 の上方に位置する大入賞口に入賞した遊技球を誘導通路部材 58 内に誘導して演出ステージ 60 の下方に放出する。そのため、遊技球の勢いを強めた状態で反発部材 58b に衝突させることができる。すなわち、遊技領域 12 の上部位置から誘導通路部材 58 内に遊技球を転動させる、換言すると、位置エネルギーが高い状態で誘導通路部材 58 内に遊技球を転動させるため、該位置エネルギーによって十分な運動エネルギーに変換されて反発部材 58b に衝突させることができる。これにより、演出ステージ 60 の下方から演出ステージ 60 の上方に遊技球を弾き飛ばすことができる。

40

【0150】

なお、この実施の形態では、大入賞口に入賞した遊技球を誘導通路部材 58 内に誘導する構成としたが、これに限られるものではない。例えば、入賞口とは異なる取り込み口を規制壁部材 40 に形成し、該取り込み口に進入した遊技球を誘導通路部材 58 に誘導するように構成してもよい。また、第 2 放出口 57b および第 3 放出口 57c においても同様に取り込み口に進入した遊技球を放出するようにしてもよい。また、遊技球を演出ステー

50

ジ 6 0 の下方から演出ステージ 6 0 の上方に弾き飛ばすことが可能であれば、取り込み口の形成される位置は、画像表示装置 4 2 の上方に限られない。例えば、取り込み口を画像表示装置 4 2 の左側方中央に形成し、反発部材 5 8 b を覆う高反発シート 5 8 c によって遊技球を演出ステージ 6 0 の下方から演出ステージ 6 0 の上方に弾き飛ばすことが可能となるように構成してもよい。

【 0 1 5 1 】

左上装飾部材 5 3 は、「プロゴルファー猿」の文字を象って立体的（前後方向に所定の厚みを有する）に形成され、その前面は、透光性を有する緑色の合成樹脂と透光性を有する赤色の合成樹脂とから形成され、側面は、透光性を有しない合成樹脂から形成されている。また、左上装飾部材 5 3 は、箱体 5 5 に配置される L E D 基板（遊技盤左上 L E D 基板 1 1 9 a ）に搭載される L E D を発光させることにより後面側から光装飾され、「プロゴルファー猿」の文字を浮かび上がらせるようになっている。

10

【 0 1 5 2 】

左下装飾部材 5 2 は、しぶきを象って立体的に形成され、透光性を有する白色の合成樹脂から形成される。また、左下装飾部材 5 2 は、箱体 5 5 に配置される L E D 基板（遊技盤左 L E D 基板 1 1 9 c ）に搭載される L E D を発光させることにより後面側から光装飾され、滝の水しぶきを表示可能となっている。

【 0 1 5 3 】

右下装飾部材 5 4 は、ゴルフボールを象って立体的（球状）に形成され、透光性を有する白色の合成樹脂から形成される。また、右下装飾部材 5 4 は、縁装飾部材 5 7 に配置される L E D 基板（右下飾り L E D 基板 1 1 9 f ）に搭載される L E D を発光させることにより後面側から光装飾される。また、右下装飾部材 5 4 は、前方に突出するように配置し、その前面は、遊技盤 4 の前方に突出する。

20

【 0 1 5 4 】

この実施の形態では、画像表示装置 4 2 の近傍に複数の L E D 基板（遊技盤左上 L E D 基板 1 1 9 a 、遊技盤左中 L E D 基板 1 1 9 b 、遊技盤左 L E D 基板 1 1 9 c 、遊技盤左下 L E D 基板 1 1 9 d 、遊技盤下 L E D 基板 1 1 9 e 、および右下飾り L E D 基板 1 1 9 f ）を備え、様々な態様で点滅させることにより、画像表示装置 4 2 に表示される画像の演出効果を高めることができる。また、画像表示装置 4 2 の近傍に複数の L E D 基板（遊技盤左上 L E D 基板 1 1 9 a 、遊技盤左中 L E D 基板 1 1 9 b 、遊技盤左 L E D 基板 1 1 9 c 、遊技盤左下 L E D 基板 1 1 9 d 、遊技盤下 L E D 基板 1 1 9 e 、および右下飾り L E D 基板 1 1 9 f ）を配置したため、画像表示装置 4 2 に表示される画像に注目している遊技者にも容易に L E D の発光に気付かせることができる。

30

【 0 1 5 5 】

このように、背面装飾部材 5 0 は、複数の部材を配置することによって立体的に形成され、その表面は、前後方向に起伏している。すなわち、前面が遊技盤 4 の後面に近接して配置する部材と、該部材よりも前面が遊技盤 4 の後面から離れた位置に配置する部材と、によって遊技盤 4 の後面側に立体的な空間を形成し、遠近感を表現している。

【 0 1 5 6 】

また、上述したように、遊技盤 4 の後面側の画像表示装置 4 2 を配置していない領域全てに部材を配置する。そのため、背面装飾部材 5 0 によって遊技領域 1 2 の後面側全域に前後方向に立体感のある空間が形成され、遊技盤 4 の前方から後方にかけての遠近感を表現でき、遊技領域 1 2 の装飾効果を向上させることができる。

40

【 0 1 5 7 】

さらに、背面装飾部材 5 0 を遊技盤 4 の後面側に配置するため、遊技領域 1 2 における遊技球が転動可能な領域の後方に背面装飾部材 5 0 によって前後方向に立体感のある空間を形成できるため、遊技領域 1 2 の表面に突設する規制壁部材 4 0 が形成されていない遊技領域 1 2 においても装飾効果を向上させることができる。すなわち、遊技領域 1 2 における遊技球を転動させる領域は、平面であることが求められるため、遊技盤 4 の前面に立体形成される部材を配置することによって遊技球の流下が阻害されて遊技領域 1 2 にお

50

る遊技球を転動させる領域が狭まる。そのため、遊技盤４の前面に配置する部材には制限（位置、大きさ等）がある。本発明では、遊技盤４の後面側に立体的に形成される部材を配置することにより、遊技領域１２における遊技球の転動させる領域の制約を受けることなく遊技領域１２を立体的な部材によって装飾できるため、装飾効果を向上させることができる。

【０１５８】

また、背面装飾部材５０に複数のＬＥＤ基板（遊技盤左上ＬＥＤ基板１１９ａ、遊技盤左中ＬＥＤ基板１１９ｂ、遊技盤左ＬＥＤ基板１１９ｃ、遊技盤左下ＬＥＤ基板１１９ｄ、遊技盤下ＬＥＤ基板１１９ｅ、および右下飾りＬＥＤ基板１１９ｆ）を配置したため、遊技領域１２の遊技球が転動する領域を光装飾することができ、さらに装飾効果を向上させることができる。

10

【０１５９】

なお、この例では、開口窓３０から視認可能な全ての領域に背面装飾部材５０が配置されるが、これに限られるものではない。例えば、遊技領域１２のうち遊技盤４の前面側に部材（この例では、規制壁部材４０および板状パネル７０）の設けられていない領域に背面装飾部材５０を配置するように構成してもよい。すなわち、少なくとも遊技領域１２の前面側に部材が設けられていない領域の後面側に背面装飾部材５０を配置するように構成してもよい。

【０１６０】

この例では、上述した２Ｒ大当り遊技状態の実行中に、大入賞口開閉装置７５に入賞した遊技球の全てまたは一部（１個でもよい）を、振分装置５９により第１放出口５７ａ、第２放出口５７ｂ、および第３放出口５７ｃに誘導する。そして、第１放出口５７ａ、第２放出口５７ｂ、および第３放出口５７ｃに誘導された遊技球が特定演出口６２ｃに進入し、特定演出スイッチ６２ｄにより遊技球が検出されたことにもとづいて２Ｒ大当り遊技状態の終了後に確変状態に制御するか否か、および、時短状態に制御するか否かを画像表示装置４２等の演出手段（中高音用スピーカ２９、重低音用スピーカ１４、画像表示装置４２等）によって報知する。

20

【０１６１】

なお、特別図柄表示器４１の２個のＬＥＤを特定の態様のうち低利益特別態様（２Ｒ確変図柄）で点灯表示したことにもとづく２Ｒ大当り遊技状態である場合には、第１放出口５７ａ、第２放出口５７ｂ、および第３放出口５７ｃのうち遊技球が特定演出口６２ｃに進入しやすい放出口（この例では、第２放出口５７ｂ）に、遊技球が特定演出口６２ｃに進入しにくい放出口（この例では、第３放出口５７ｃ）に振り分ける割合よりも高い割合で振り分けるように構成し、特別図柄表示器４１の２個のＬＥＤを特定の態様のうち低利益非特別態様（２Ｒ非確変図柄）で点灯表示したことにもとづく２Ｒ大当り遊技状態である場合には、第１放出口５７ａ、第２放出口５７ｂ、および第３放出口５７ｃのうち遊技球が特定演出口６２ｃに進入しにくい放出口（この例では、第２放出口５７ｂ）に、遊技球が特定演出口６２ｃに進入しやすい放出口（この例では、第３放出口５７ｃ）に振り分ける割合よりも高い割合で振り分けるように構成してもよい。

30

【０１６２】

このように構成することにより、２Ｒ大当り遊技状態の終了後に確変状態に制御する場合には、積極的に２Ｒ大当り遊技状態の終了後の遊技状態を報知するように制御し、２Ｒ大当り遊技状態の終了後に時短状態に制御する場合には、積極的に２Ｒ大当り遊技状態の終了後の遊技状態を報知しないように制御するため、２Ｒ大当り遊技状態の終了後に確変状態に制御されないことが報知された場合に遊技の興趣を低下させることを防止できるとともに、２Ｒ大当り遊技状態の終了後に確変状態に制御されることが報知された場合に遊技の興趣を向上させることができる。

40

【０１６３】

しかして、上記のように構成される背面装飾部材５０は、遊技盤４の後面側に配置されるものである。以下、図１５を参照して説明する。図１５は、遊技盤４の正面側から見た

50

分解斜視図である。

【0164】

図15において、この実施の形態の遊技盤4は、遊技盤装着枠9に装着し得る合成樹脂製の遊技盤セット枠4aと、該遊技盤セット枠4aに開設された開口4dに嵌合され且つ遊技領域12の一部または全部を構成する透明樹脂板4bと、前記遊技盤セット枠4aの前面に固定され且つ前記遊技領域12の外側の外周を装飾する遊技盤装飾部材4cと、から構成されている。

【0165】

遊技盤セット枠4aは、外周形状がほぼ方形状となるように合成樹脂によって形成され、その外周だけを残して変形多角形状の開口4dが開設されている。開口4dの内側には、次に詳述する透明樹脂板4bを嵌合したときに該透明樹脂板4bの裏面と当接する当接突片(図示しない)が適宜間隔を置いて形成されている。そして、透明樹脂板4bを当接突片に当接した状態で開口4dに嵌合したときには、透明樹脂板4bと遊技盤セット枠4aの前面側が面一状態となるようになっている。また、遊技盤セット枠4aには、その下部中央にアウト口77から排出する遊技球を遊技盤セット枠4a後面に誘導する開口4eが形成されている。更に、遊技盤セット枠4aには、遊技盤セット枠4aの前面側に取り付けられる遊技盤装飾部材4cや後面側に取り付けられる背面装飾部材50を取り付けるための取付穴やボス等が合成樹脂によって一体的に形成されている。

【0166】

ところで、上記のように合成樹脂によって一体的に形成される遊技盤セット枠4aの外形状は、従来から使用されている合板製の遊技盤の外形状と同じに形成されるものである。また、図16に示すように、その前後方向の厚さ寸法W1も従来の合板製の遊技盤と同じ厚さ寸法(約20mm)を有するように形成されている。このため、図示のパチンコ機1の場合には、従来の合板製から本実施形態に係る遊技盤4への交換、あるいは逆の交換も容易に行うことができる。

【0167】

遊技盤セット枠4aの後面側(遊技領域12が形成されない側)に取り付けられる背面装飾部材50は、遊技盤セット枠4aに形成された変形多角形状の開口4dの外周形状と同等若しくは該外周形状よりも大きな外周形状となるように形成され、遊技盤セット枠4aの四隅の隅角部分の裏面に背面装飾部材50の四隅部分をビス等で固着し、遊技盤セット枠の後面側から取り付けられることにより遊技盤セット枠4aに形成された変形多角形状の開口4dを塞いでいる。なお、遊技盤セット枠4aの後面側(遊技領域12が形成されない側)には、遊技の進行を制御する主制御基板101も取り付けられている。

【0168】

遊技盤セット枠4aに嵌合される透明樹脂板4bは、前記遊技盤セット枠4aの開口4dに内側形状に沿った外周形状を有して透明な合成樹脂によって形成される。透明な合成樹脂としては、アクリル樹脂材、ポリカーボネート樹脂材、ポリアリレート樹脂材などが挙げられる。これらの合成樹脂は、透明度が高く硬質なものとして知られている。また、透明樹脂板4bにおいて、画像表示装置42の前方に対応する中央部分に開口4fが開設され、画像表示装置42に表示される画像の鮮明度を向上させている。

【0169】

また、透明樹脂板4bの下部中央には、板状パネル70を嵌め込むための開口4gが形成されている。上述したように、板状パネル70には、上始動口72および下始動口73を備えた可変入賞球装置71および一般入賞口13a~13dが取り付けられ、これらの入賞口に入賞した遊技球は、開口4gによって板状パネル70および透明樹脂板4b後面に誘導される。

【0170】

なお、この例では、透明樹脂板4bを透明な合成樹脂によって形成するが、遊技盤セット枠4aも透明な合成樹脂によって形成してもよいし、透明樹脂板4bを透明な合成樹脂によって形成し、遊技盤セット枠4aを従来の合板で形成してもよい。

【 0 1 7 1 】

また、透明樹脂板 4 b の前面（遊技領域 1 2 が形成される側）には、中央が割り貫かれ、岩を象って立体的に形成される規制壁部材 4 0 が立設している。なお、透明樹脂板 4 b に開設される開口 4 f は、規制壁部材 4 0 の外周形状にほぼ合致している。規制壁部材 4 0 は、透明樹脂板 4 b の表面から所定の厚み（例えば、1 0 mm）を有して透明樹脂板 4 b の前面に立設し、遊技領域 1 2 を区画する。すなわち、遊技領域 1 2 を流下する遊技球は、規制壁部材 4 0 に衝突してその流下方向を変化させ、開口 4 f への進入を阻止される。

【 0 1 7 2 】

上述したように、規制壁部材 4 0 の中央部分には、透明な合成樹脂により板状に形成された透明パネル 4 0 a を備えている。この透明パネル 4 0 a は、背面装飾部材 5 0 の開口 5 0 a の前方に位置し、画像表示装置 4 2 に表示される画像を視認可能にする。また、規制壁部材 4 0 の右下部には、開口 4 0 b が開設され、上述した背面装飾部材 5 0 の右下装飾部材 5 4 を突出させるように構成している。

【 0 1 7 3 】

また、規制壁部材 4 0 の右上部には、鷹を象って立体的に形成される（前後方向に所定の厚みを有する）右上装飾部材 4 0 c を備えている。右上装飾部材 4 0 c は、一部（鷹の目の部分）が透光性を有する合成樹脂から形成され、その後側面には、右上飾り上 LED 基板 1 1 9 h が配置し、右上飾り上 LED 基板 1 1 9 h に搭載される LED によって光装飾されるようになっている。

【 0 1 7 4 】

また、透明樹脂板 4 b の開口 4 g の前面（遊技領域 1 2 が形成される側）には、板状パネル 7 0 が取り付けられ、該開口 4 g に遊技球が進まないように該開口 4 g を塞いでいる。また、板状パネル 7 0 に一体的に取り付けられた上始動口 7 2、下始動口 7 3、および一般入賞口 1 3 a ~ 1 3 c により複数の入賞口が形成される。また、透明樹脂板 4 b には、その表面に多数の障害釘、規制壁部材 4 0、板状パネル 7 0 および案内レール 1 1 を止着するための多数の取付穴が形成されている。

【 0 1 7 5 】

また、左上・左中入賞口 1 3 a の後面側は、背面領域装飾体 5 1 の開口 5 1 b と連結し、左上・左中入賞口 1 3 a に入賞した遊技球をパチンコ機 1 外部に排出させる。左下入賞口 1 3 b の後面側は、背面領域装飾体 5 1 の開口 5 1 c と連結し、左下入賞口 1 3 b に入賞した遊技球をパチンコ機 1 外部に排出させる。右入賞口 1 3 c の後面側は、背面領域装飾体 5 1 の開口 5 1 e と連結し、右入賞口 1 3 c に入賞した遊技球をパチンコ機 1 外部に排出させる。

【 0 1 7 6 】

また、透明樹脂板 4 b の前後方向の厚さ寸法 W 2 は、前記遊技盤セット枠 4 a の厚さ寸法 W 1 のほぼ半分（具体的には、1 1 mm）に設定されている。これは、透明樹脂板 4 b を薄い寸法とした場合に、上述したように透明樹脂板 4 b の前面に取り付けられる障害釘や規制壁部材 4 0 を十分な担持力で行き止めるための構造とすることができ難い反面、余りにも厚い寸法とした場合に透明樹脂板 4 b の後面側に形成される空間の寸法 W 3 を十分に取ろうとすると、遊技盤 4 の突出量が多くなってしまいうという欠点があるからである。

【 0 1 7 7 】

つまり、本実施形態における透明樹脂板 4 b の厚さ寸法 W 2 は、透明樹脂板 4 b の表面に取り付けられる各種の部品の担持力を十分に確保することができ、また、透明樹脂板 4 b の後面側に形成される空間の寸法 W 3 を遊技盤 4 の最後端部の突出量を抑制しつつ確保できることを考慮して設定されたものである。さらに、透明樹脂板 4 b の前後方向の厚さ寸法 W 2 を遊技盤セット枠 4 a の前後方向の厚さ寸法 W 1 よりも薄く形成することにより、遊技盤セット枠 4 a の前後方向の厚さ寸法 W 1 と同じ前後方向の厚さ寸法で透明樹脂板 4 b を形成した場合に比べて、遊技盤 4 の全体の重量を軽減することができる。

【 0 1 7 8 】

また、遊技盤セット枠 4 a の前後方向の厚さ寸法 W 1 と同じ前後方向の厚さ寸法で透明樹脂板 4 b を形成した場合に比べて、透明樹脂板 4 b の前後方向の厚さ寸法が薄い分だけ、その後面に配置される背面装飾部材 5 0 を視認し易い。また、上述した例では、透明樹脂板 4 b の後面側に位置する画像表示装置 4 2 の前方に対応する透明樹脂板 4 b の中央部分に開口 4 d を開設することにより、画像表示装置 4 2 に表示される画像の鮮明度を向上させるように構成しているが、画像表示装置 4 2 の前方に対応する透明樹脂板 4 b の中央部分を割り貫かない構成とした場合であっても、遊技盤セット枠 4 a の前後方向の厚さ寸法 W 1 と同じ前後方向の厚さ寸法で透明樹脂板 4 b を形成した場合に比べて、透明樹脂板 4 b の前後方向の厚さ寸法 W 2 が薄い分だけ、その後面に配置される画像表示装置 4 2 に表示される画像の鮮明度を増すことができる。

10

【 0 1 7 9 】

なお、遊技盤セット枠 4 a と、透明樹脂板 4 b と、遊技盤装飾部材 4 c と、から遊技盤 4 を構成した場合に比べて背面装飾部材 5 0 を視認し難くなる虞があるが、遊技盤セット枠 4 a と透明樹脂板 4 b と透明な合成樹脂により一体的に形成した遊技盤 4 を用いてもよい。

【 0 1 8 0 】

遊技盤セット枠 4 a の前面側に取り付けられる遊技盤装飾部材 4 c は、遊技盤セット枠 4 a の外周部分を装飾するために、ほぼ遊技盤セット枠 4 a と同一形状に合成樹脂によって形成されている。また、遊技盤装飾部材 4 c には、透明樹脂板 4 b によって構成される遊技領域 1 2 を囲むように円形状の開口 4 h が形成されるが、その開口部に沿って案内レール 1 1 が一体的に取り付けられている。ただし、内レールは、遊技盤装飾部材 4 c を遊技盤セット枠 4 a に取り付けたときに透明樹脂板 4 b の前方に位置するようになっているので、当該部分は図示しない固定ピンで透明樹脂板 4 b に固定されるようになっている。

20

【 0 1 8 1 】

さらに、遊技盤装飾部材 4 c を遊技盤セット枠 4 a にビス等で取り付けることにより、遊技盤装飾部材 4 c の一部が前記透明樹脂板 4 b の前面側の一部と当接して、透明樹脂板 4 b が遊技盤セット枠 4 a の開口 4 d から前方に脱落しないようになっている。より詳細に説明すると、前述したように、遊技盤セット枠 4 a に形成される開口 4 d は、その開口縁が正面から見たときに変形多角形状となっているため、この開口 4 d の開口縁形状と一致するように透明樹脂板 4 b の外周縁を形成することにより、透明樹脂板 4 b の開港に対する嵌合一が一義的に決定され、それらが嵌合されたときには、透明樹脂板 4 b が遊技盤セット枠 4 a に対して回転方向に移動しないように且つ面一状態となっている。その状態で、遊技盤セット枠 4 a の前方から遊技盤装飾部材 4 c をビス等で固着すると、遊技盤装飾部材 4 c の少なくとも四隅の隅角部分の裏面が透明樹脂板 4 b の前面に当接した状態となる。このため、透明樹脂板 4 b が遊技盤セット枠 4 a の開口 4 d に強固に固着されることになる。

30

【 0 1 8 2 】

このように、透明樹脂板 4 b を遊技盤セット枠 4 a に遊技盤装飾部材 4 c の四隅の隅角部分で当接挟持することにより、遊技機を廃棄する際に容易に分解することができるため、リサイクルがし易く、また、四隅だけで当接挟持させ、その上下部および左右部の領域で透明樹脂板 4 b と遊技盤装飾部材 4 c とを殆ど当接挟持させることがない構造のため、遊技領域 1 2 を広く取ることができるという利点がある。もちろん、この場合、上下部および左右部の領域で全く当接させなくてもよいが、僅かに挟持させるものでもよい。

40

【 0 1 8 3 】

なお、遊技盤セット枠 4 a の開口 4 d を多角変形状に形成しなくても、透明樹脂板 4 b を遊技盤セット枠 4 a の開口 4 d に嵌合させたとき一義的に取付位置が決定され且つ回転しないような位置決め部を有する構造（例えば、遊技盤セット枠 4 a の開口 4 d を円形にし、当接突片の前面に位置決め突起または位置決め穴を形成し、対応する透明樹脂板 4 b の裏面に位置決め穴または位置決め突起を形成した構造、あるいは、透明樹脂板 4 b と遊技盤セット枠 4 a に位置決めを行う切欠とそれに係合する係合突起を形成する構造等）で

50

あればよい。

【0184】

しかして、前面側に規制壁部材40および板状パネル70を取り付けた透明樹脂板4bを遊技盤セット枠4aの開口4dに嵌合し、遊技盤装飾部材4cを遊技盤セット枠4aの前方から固着するとともに、遊技盤セット枠4aの後面側から画像表示装置42および液晶表示基板120を取り付けた背面装飾部材50と、主制御基板101と、を取り付けることにより遊技盤4が形成され、図6に示すように、遊技盤4の正面側から透明樹脂板4bの後面側に位置する背面装飾部材50および画像表示装置42に表示される画像を視認可能となる。

【0185】

このように、背面装飾部材50は、案内レール11の外レールによって囲まれる遊技領域12を含む全ての領域、言い換えると、開口窓30から視認可能な全ての領域に亘って背面装飾部材50が形成され(図6参照)、透明樹脂板4bの後面側に配置する(図15および図16参照)。このように構成することにより、遊技領域12の後面側に背面装飾部材50によって前後方向に立体感のある空間が形成されて遠近感を表現できるため、遊技領域12の装飾効果を向上させることができる。

【0186】

さらに、背面装飾部材50は、遊技領域12における遊技球が転動可能な領域の後方にも配置するため、遊技領域12の表面に突設する規制壁部材40が形成されていない遊技領域12においても遠近感を表現でき、装飾効果を向上させることができる。また、上述したように、この例では、背面装飾部材50に複数種類のLEDを内蔵したため、さらに装飾効果を向上させることが可能となる。

【0187】

また、本実施形態では、箱体55に立体的に形成される背面領域装飾体51、左上装飾部材53、および右下装飾部材54を配置することにより形成される背面装飾部材50を透明樹脂板4bの後面側に配置するものを示したが、背面領域装飾体51、左上装飾部材53、および右下装飾部材54を箱体55に配置することなく透明樹脂板4bの後面側に個々に配置するものであってもよい。例えば、背面領域装飾体51、左上装飾部材53、および右下装飾部材54をそれぞれ透明樹脂板4bの後面に配置するように取り付けるようにしてもよい。この場合には、背面領域装飾体51、左上装飾部材53、および右下装飾部材54を透明樹脂板4bの後面に直接取り付けるようにしてもよいし、遊技盤セット枠4aに取り付けるようにしてもよい。

【0188】

また、遊技領域12の表面に規制壁部材40を立設するとともに、遊技領域の後面側に位置する背面装飾部材50によって前後方向に立体感のある空間を形成するため、遊技領域12の前方に位置する規制壁部材40の先端部(遊技領域12の表面から最も遠い部分、表面ともいう)から遊技領域12の後方に位置する背面装飾部材50の表面にかけての広い範囲で遠近感を表現でき、装飾効果を向上させることができる。

【0189】

上述したように、発射制御装置104によって遊技球が打ち出された遊技球は、発射レール15および案内レール11を通して遊技領域12の上部に放出され、遊技領域12を障害釘等に衝突しながらアウト口77に向かって流下する。このような遊技機では、遊技領域12に所定の装飾が施された部材等を配置することにより遊技領域12を区画するとともに装飾効果を向上させていた。ところが、遊技領域12に部材等を配置して遊技領域12を区画することにより遊技球の転動可能となる領域が狭まるとともに遊技球の自由度が低下する。

【0190】

また、通常の遊技機において始動口等への入賞率は、障害釘を調整することによって変化させるが、遊技領域12に立体形成される部材等を配置することにより始動口等への入賞率を変化させることが困難になる。すなわち、遊技領域12に設置する部材の個数およ

10

20

30

40

50

び設置領域には制限があった。そのため、従来の遊技機では、遊技領域１２の表面にキャラクタなどのペイントを施したセルなどを貼り付けることによって装飾効果の向上を図っていたが、平坦な板状パネルにペイントしたものであるため、部材等を配置した場合に比べて装飾効果を高められなかった。

【０１９１】

図１７および図１８を参照して具体的に説明する。図１７は、従来の一般的なパチンコ機の遊技盤４の正面図であり、図１８は、従来の一般的なパチンコ機の遊技盤４の正面側から見た斜視図である。なお、図１７および図１８に示すパチンコ機の遊技盤４は合板製であり、遊技盤４の後面側は視認できない。また、図１７においては、説明のために、遊技盤４の後面側に配置する部材は表示していない。

10

【０１９２】

図１７に示すように、従来の一般的なパチンコ機１においては、遊技領域１２に規制壁部材４０等を配置することにより立体的に形成される一方、規制壁部材４０が配置されない領域においては、遊技球を流下させるために平面で構成しなければならない、キャラクタなどのペイントを施したセルを貼り付けることによって装飾していた。また、遊技盤４の後面側に配置される部材などは、規制壁部材４０に設けられた透明パネル４０ａと、規制壁部材４０に開設された開口４０ｂおよび４０ｇとからのみ視認可能となる。

【０１９３】

しかして、図１８に示すように、規制壁部材４０に設けられた透明パネル４０ａと、規制壁部材４０に開設された開口４０ｂおよび４０ｇから遊技盤４の後面側に配置される部材が視認可能となった状態においては、遊技盤４の前面側に設けられる規制壁部材４０と一体となり、立体的に構成されるが、規制壁部材４０によって囲われた領域においては立体的に構成されるのみであり、規制壁部材４０によって囲われていない領域においては、平面であるため、遊技盤４全体における起伏が少なく、装飾効果が高まらなかった。

20

【０１９４】

このように、遊技盤４の前面側においては、遊技球を流下させる領域を確保しなければならない、立体的な部材を配置することには制限（大きさ、位置など）があった。そのため、キャラクタなどのペイントを施したセルを貼り付けることによって装飾していたが、遊技盤４全体における起伏が少なく、装飾効果が高まらなかった。

【０１９５】

次に、本実施形態におけるパチンコ機１について説明する。図１９は、本実施形態における遊技盤４の正面側から見た斜視図である。なお、図１９においては背面装飾部材５０を視認し易くするために遊技盤４の前面に植設される障害釘の表示を省略している。

30

【０１９６】

図１９に示すように、この実施の形態の遊技盤４は、透明な合成樹脂によって形成され、遊技領域１２全域に亘って立体的な部材が配置される。そして、遊技領域１２全域が起伏した状態となる。また、遊技領域１２における遊技球を転動させる領域においては、立体的に形成される部材を遊技盤４の後面側に配置するため、遊技盤４の前面側においては、平面で構成される。そのため、遊技球の転動する領域を狭めることなく遊技領域１２全域に亘って立体的な部材を配置することができ、装飾効果を向上させることができる。

40

【０１９７】

すなわち、遊技領域１２が形成される透明樹脂板４ｂを透明な合成樹脂によって形成し、透明樹脂板４ｂの後面側（遊技領域１２が形成されない側）に、箱体５５の前面に立体的に形成される背面領域装飾体５１、左上装飾部材５３、および右下装飾部材５４を取り付けた背面装飾部材５０を配置し、遊技領域１２の後面側に背面装飾部材５０によって前後方向に立体感のある空間を形成することにより遠近感を表現するため、遊技領域１２における遊技球が転動可能な領域の後方を背面装飾部材５０によって立体的に形成でき、遊技球の転動可能領域を狭めることなく装飾効果を向上させることができる。

【０１９８】

また、遊技球の自由度を低下させないため、従来の遊技機と同様に障害釘を調整するこ

50

とによって始動口等への入賞率を比較的容易に変化させることができる。また、遊技領域 1 2 の前面にフィルムや板状パネルにデザインを施したものを配置した場合に比べて広い範囲で遠近感を表現できるため、装飾効果が向上する。

【 0 1 9 9 】

また、近年では、パチンコ機 1 等の遊技機に大型の画像表示装置を備えたものが複数出現している。このような遊技機において、画像表示装置の周囲に規制壁部材を設置して画像表示装置の前方に遊技球を流下させない構成とすることにより、画像表示装置に表示される画像を視認し易くしている。画像表示装置を大きくすることによって規制壁部材も大きくなり、遊技領域における遊技球の転動可能領域が狭まるが、本発明によれば、規制壁部材によって区画される領域以外の領域に部材を設置することなく装飾効果を向上させる

10

【 0 2 0 0 】

また、遊技領域 1 2 が形成される透明樹脂板 4 b を透明な合成樹脂によって形成し、透明樹脂板 4 b の後面側（遊技領域 1 2 が形成されない側）に、箱体 5 5 の前面に立体的に形成される背面領域装飾体 5 1、左上装飾部材 5 3、および右下装飾部材 5 4 を取り付けた背面装飾部材 5 0 を配置するため、遊技球の転動を障害することがなく、案内レール 1 1 の後面側にも背面装飾部材 5 0 を配置できる。具体的には、上述した左上装飾部材 5 3 はその一部が案内レール 1 1 の後方に位置するように配置される。そのため、遊技球が流下する遊技領域 1 2 だけでなく、開口窓 3 0 によって視認可能な領域全域に亘って奥行感を表現でき、装飾効果が向上する。

20

【 0 2 0 1 】

また、上述した例では、背面装飾部材 5 0 に画像表示装置 4 2 を設けたため、画像表示装置 4 2 に表示される画像と、背面装飾部材 5 0 と、によってさらに立体感を演出でき、装飾効果が向上する。また、上述した例では、背面装飾部材 5 0 の箱体 5 5 の後面側から画像表示装置 4 2 を取り付ける構成としたため、箱体 5 5 に配置される背面領域装飾体 5 1、左上装飾部材 5 3、および右下装飾部材 5 4 は画像表示装置 4 2 よりも前方に突出して配置される。そのため、画像表示装置 4 2 の表面とこれらの部材の表面とを幅のある立体的な空間が形成され、これらの部材の前面からと画像表示装置 4 2 の前面にかけての遠近感を表現でき、装飾効果を向上させることができる。

【 0 2 0 2 】

30

また、この実施の形態では、背面装飾部材 5 0 は、透明樹脂板 4 b の後面に当接しないように配置される。すなわち、透明樹脂板 4 b の後面から後方に離れた位置に背面装飾部材 5 0 が配置する。換言すると、遊技領域 1 2 の表面から奥まった位置に背面装飾部材 5 0 を配置したため、遊技領域 1 2 にデザインを施したフィルムな板状パネル等を配置した場合に比べて奥行幅が広がり、遊技者に奥行感を感じさせることができるため、装飾効果が高まる。また、背面装飾部材 5 0 を透明樹脂板 4 b に当接させないことにより、遊技領域 1 2 を流下する遊技球によって透明樹脂板 4 b が振動した場合であっても透明樹脂板 4 b の振動が背面装飾部材 5 0 に伝播して振動音が発生することも防止できる。なお、背面装飾部材 5 0 の一部を透明樹脂板 4 b の後面に当接するように配置してもよい。この場合には、背面装飾部材 5 0 の鮮明度を向上させることができる。

40

【 0 2 0 3 】

また、本発明では、背面装飾部材 5 0 として立体的に形成される部材を備えたものを示したが、フィルムや板状パネル等にデザインを施したものを背面装飾部材として備えるものであってもよい。この場合には、遊技球の転動面（遊技領域 1 2 の表面）よりも奥まった位置（透明樹脂板 4 b の後面側、透明樹脂板 4 b に当接するように背景樹脂部材を備えてもよいし、透明樹脂板 4 b に当接しないように背景樹脂部材を備えてもよい）に背面装飾部材を配置するため、遊技領域 1 2 にデザインを施したフィルムな板状パネル等を配置した場合に比べて広い範囲で遠近感を表現でき、装飾効果が向上する。また、背面装飾部材 5 0 を遊技領域 1 2 の一部の後面側を覆うように構成し、背面装飾部材 5 0 によって覆われない遊技領域 1 2 の後面側にフィルムや板状パネル等にデザインを施したものを貼り

50

付けるようにしてもよい。

【 0 2 0 4 】

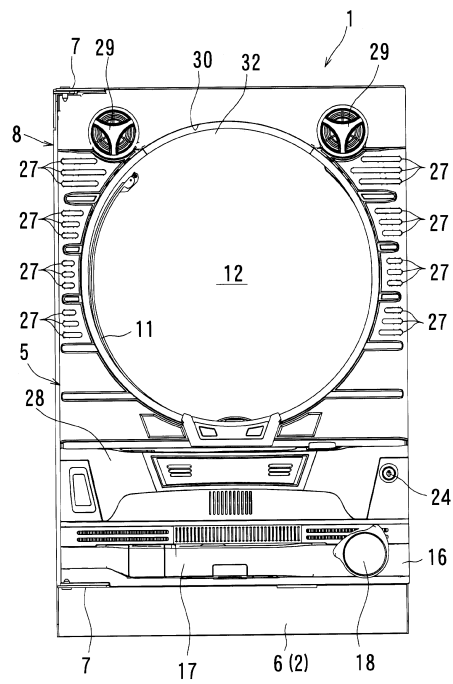
以上、本発明によれば、遊技領域 1 2 における遊技球の転動可能な領域を狭めることなくパチンコ機 1 等の遊技機の装飾効果を向上させることができる。また、遊技球の転動を阻害することなく装飾効果を高めることができるため、遊技機の設計の自由度が高まる。

【 符号の説明 】

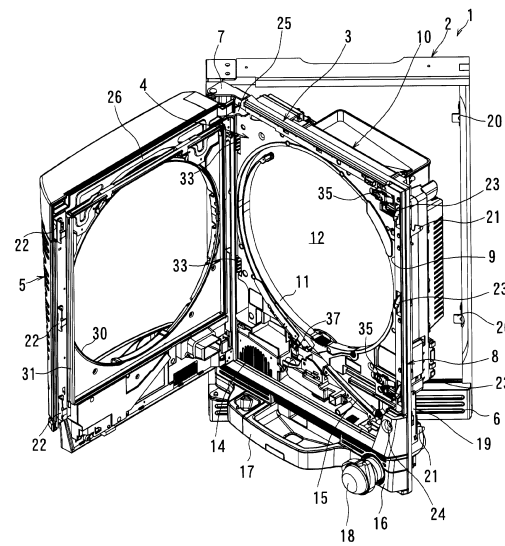
【 0 2 0 5 】

1	パチンコ機	
4	遊技盤	
4 a	遊技盤セット枠	10
4 b	透明樹脂板	
4 c	遊技盤装飾部材	
1 1	案内レール	
1 2	遊技領域	
1 3 a	左上・左中入賞口	
1 3 b	左下入賞口	
1 3 c	右入賞口	
3 0	開口窓	
4 0	規制壁部材	
4 0 a	透明パネル	20
4 2	画像表示装置	
5 0	背面装飾部材	
5 1	背面領域装飾体	
5 1 a	開口	
5 1 b	開口	
5 1 c	開口	
5 1 d	開口	
5 1 e	開口	
5 5	箱体	
5 6	保持部材	30
5 7	縁装飾部材	
5 8	誘導通路部材	
5 8 a	反発部材	
6 0	演出ステージ	
6 2 c	特定演出口	
7 0	板状パネル	
7 1	可変入賞球装置	
7 2	上始動口	
7 3	下始動口	
7 4	ゲート	40
7 4 a	ゲートスイッチ	
7 5	大入賞口開閉装置	
1 0 0	主基板	
1 0 1	主制御基板	
1 0 1 a	主制御 M P U	
1 0 2	払出制御基板	
1 1 0	周辺基板	
1 1 1	周辺制御基板	

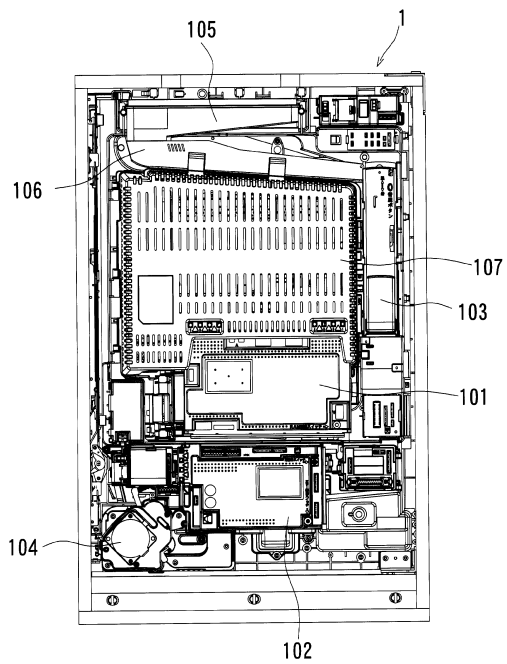
【 図 1 】



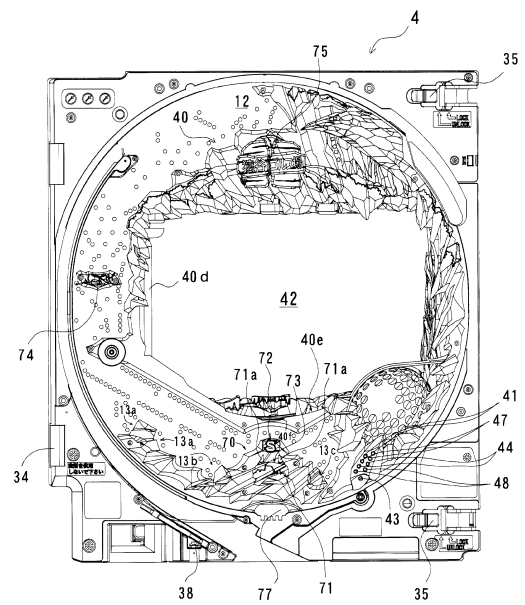
【 図 2 】



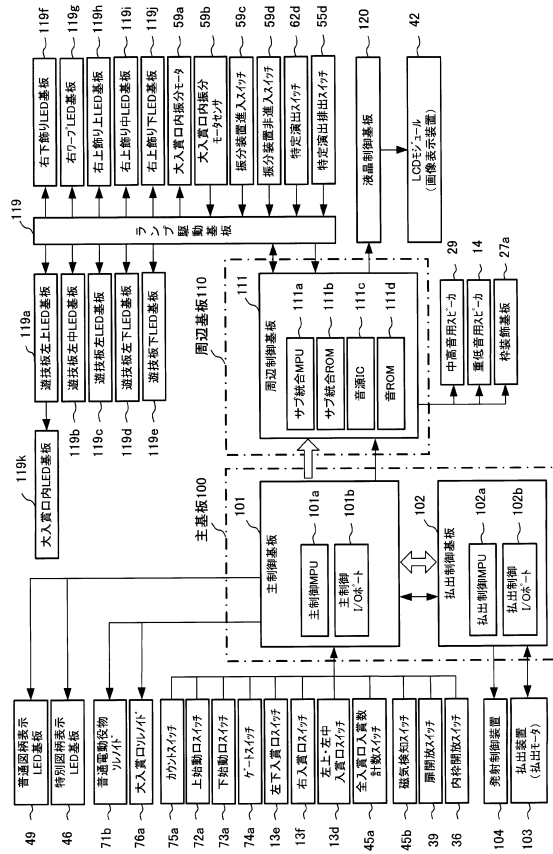
【 図 3 】



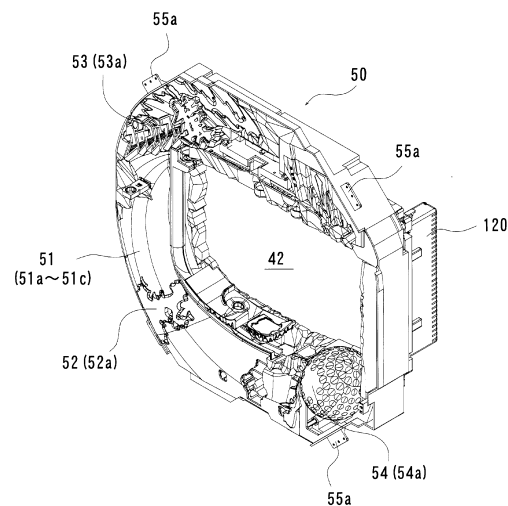
【圖 4】



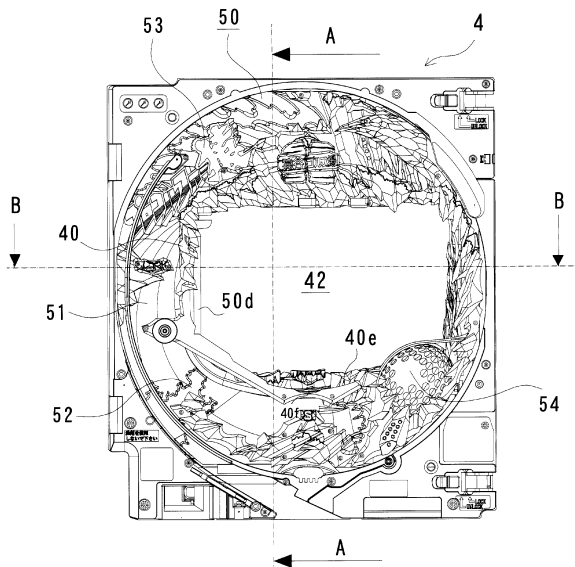
【図5】



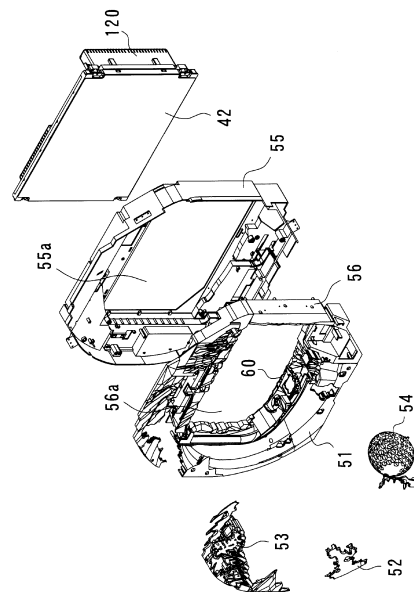
【図7】



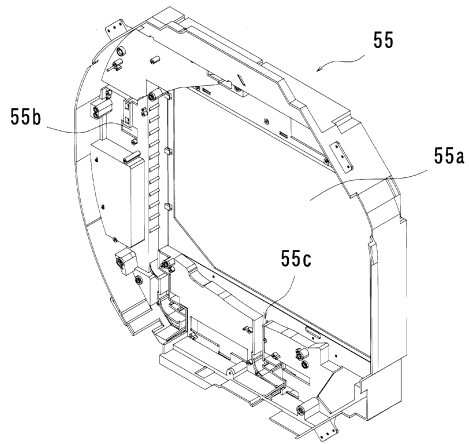
【図6】



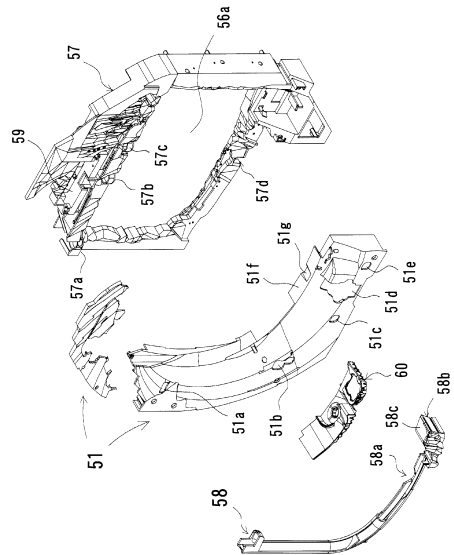
【図8】



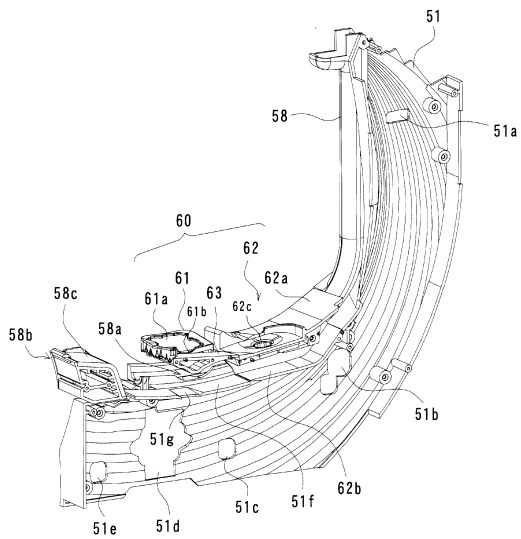
【図 9】



【図 10】

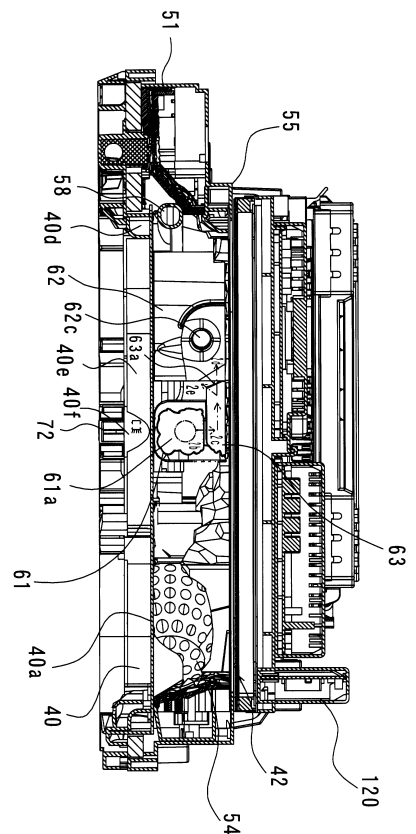


【図 11】

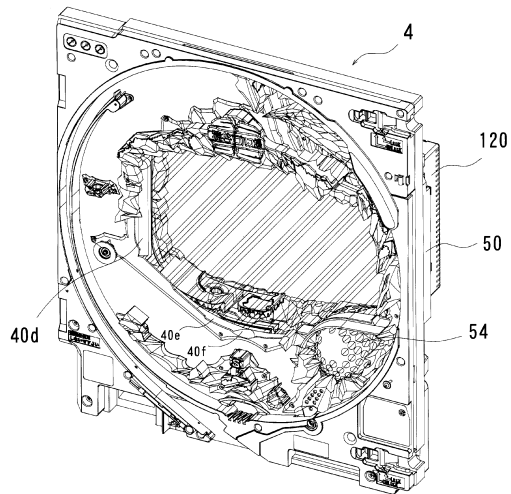


【図 12】

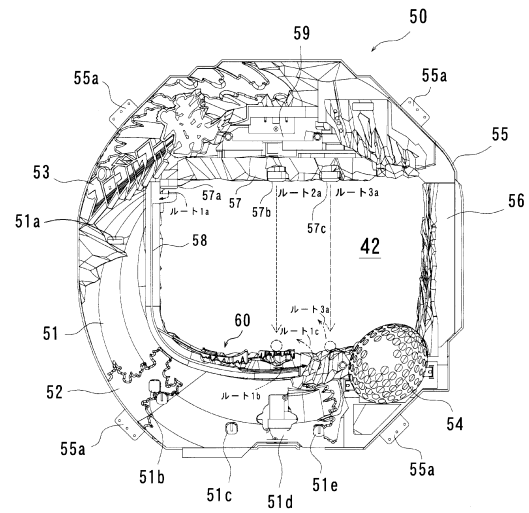
断面図 B-B



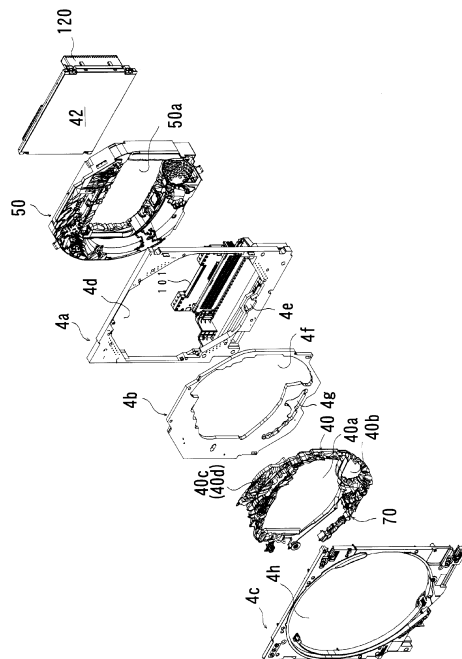
【図 13】



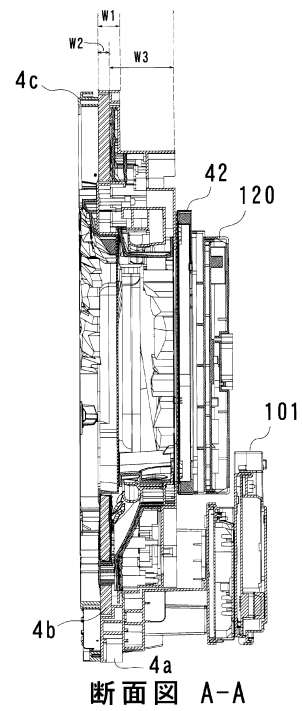
【図 14】



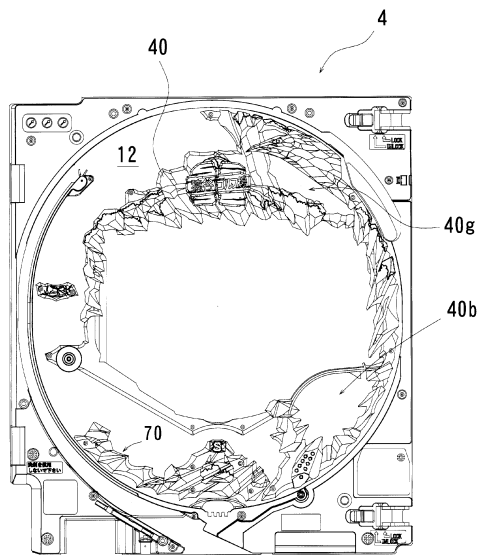
【図 15】



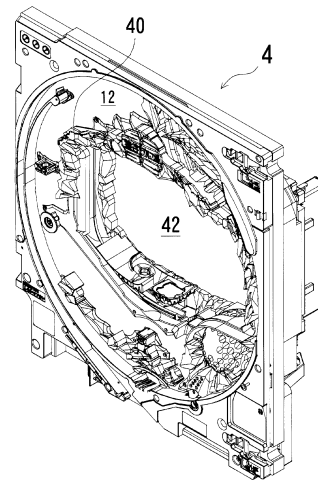
【図 16】



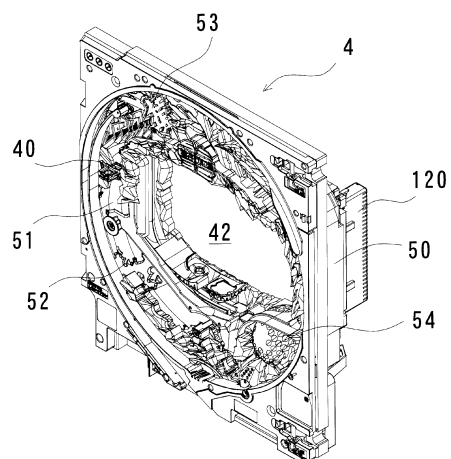
【図 17】



【図 18】



【図 19】



フロントページの続き

審査官 阿南 進一

- (56)参考文献 特開2005-279111(JP,A)
特開2005-192756(JP,A)
特開2002-017971(JP,A)
特開平08-299587(JP,A)
特開平07-000614(JP,A)
「CR太陽にほえる!」,パチンコ必勝ガイド2006年1月1日号,株式会社白夜書房,2006年
1月 1日,p.18-21
「CR怪物くん」,パチンコ必勝ガイド2005年4月3日号,株式会社白夜書房,2005年 4月
3日,p.6-11
「CRF.大ヤマト2」,パチンコ必勝ガイド2005年1月2日号,株式会社白夜書房,2005年
1月 2日,p.14-21
- (58)調査した分野(Int.Cl.,DB名)
A63F 7/02