

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 公開特許公報(A)

(11) 特許出願公開番号

特開2006-288696
(P2006-288696A)

(43) 公開日 平成18年10月26日(2006.10.26)

(51) Int.Cl.

A63F 7/02

(2006, 01)

F 1

A63F 7/02 304D
A63F 7/02 320

テーマコード（参考）

2C088

(43) 公開日 平成18年10月26日(2006.10.26)

審査請求 未請求 請求項の数 3 OJ (全 12 頁)

(21) 出願番号

特願2005-113131 (P2005-113131)

(22) 出願日

平成17年4月11日(2005.4.11)

(71) 出願人 390031783

サミー株式会社

東京都豊島区東池袋三丁目1番1号 サンシャイン60

(74) 代理人 100063565

弁理士 小橋 信淳

(74) 代理人

弁理士 小橋

(72) 発明者 伊藤 秀樹
東京都豊島区東池袋三丁目1番1号 サン
シャイン60 サミー株式会社内

Fターム(参考) 2C088 AA35 AA36 BC22 BC25 EB78

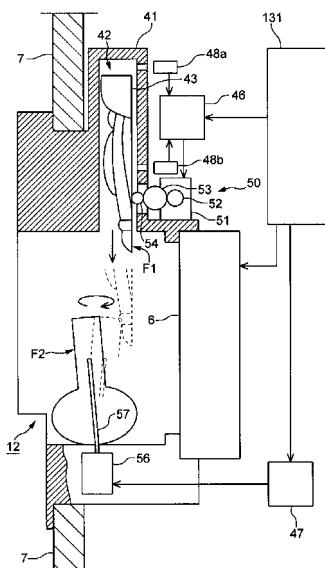
(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【要約】

【課題】 単体の立体造形物よりも可能な表現パターンが多く、図柄表示装置によるリーチ演出等に連動した魅力的な演出により、遊技の魅力や楽しさを増すことができる遊技機を提供する。

【解決手段】 センター飾り12に待機場所42を設けて人形F1を昇降可能に支持させる。図柄表示装置6を通じてリーチ演出の飾り図柄が表示されている最中にギアモータ56を数秒間作動させて人形F2を揺動させ、人形F1の出現を予兆させる。その後、リーチ演出の終了近くにギアモータ51を作動させて人形F1を待機場所42から引き降して図柄表示装置6に重ね合わせる。

【選択図】 図 4



【特許請求の範囲】**【請求項 1】**

所定の図柄を変動表示する図柄表示装置を備えた遊技機において、
前記図柄表示装置の周囲に動作可能に配置された第1立体造形物および第2立体造形物
を備え、

前記第2立体造形物を動作させたことを契機として前記第1立体造形物を動作させるこ
とを特徴とする遊技機。

【請求項 2】

前記第1立体造形物は、前記図柄表示装置を囲む枠体構造に設けた待機場所から出し入
れ可能に支持されることを特徴とする請求項1記載の遊技機。 10

【請求項 3】

前記第2立体造形物は、前記図柄表示装置を囲む枠体構造における視認可能な位置に動
作可能に支持されることを特徴とする請求項1または2記載の遊技機。

【発明の詳細な説明】**【技術分野】****【0001】**

本発明は、パチンコ機等の遊技機およびその演出方法に関し、詳しくは、象徴的図像（いわゆるキャラクタ）の立体造形物を用いて演出の効果を高めた遊技機およびその演出方法に関する。 20

【背景技術】**【0002】**

パチンコ、パチンコ機等と呼ばれる遊技機では、遊技者が発射ハンドルを操作して遊技
領域へ打ち出した遊技球が、遊技盤面の障害釘や風車等に導かれつつ遊技領域を流下して
、各種入賞口に入球し、入球を果たせなかつた遊技球が遊技領域下部のアウト口に流入す
る。そして、遊技球が入賞口へ入球すると、所定倍率の遊技球が遊技者へ払い出されたり
、抽選演算が行われて各種の特典が遊技者に提供されたりする。

【0003】

他の遊技機に無い、この遊技機特有の魅力は、各種入賞口への入球を発射ハンドルの操
作によって制御できるという操作感、達成感、また、遊技領域を移動し、流れ落ちる遊技
球の挙動の面白さ、そして臨場感である。従って、遊技時の臨場感を高めて、遊技進行や
遊技球の挙動をさらに楽しめるように、遊技機には機種ごとにテーマを定めて統一感のあ
る装飾や照明が工夫されており、遊技盤面には、テーマにふさわしい立体的な外観の立体
造形物を取り付けている。立体造形物は、平板な図像や液晶画面では表現できない奥行き
感や現実感を表現して、自身が現場に存在してドラマの一部となるような実在感や仮想現
実感を生じさせ、単なる勝ち負けに止まらない遊技の楽しさを遊技者に提供する。 30

【0004】

実際、いわゆる第1種特別電動役物のパチンコ機における一部の機種では、遊技盤面の
中央に大型の液晶装置（図柄表示装置）が配置され、図柄表示装置を囲む枠体構造に電飾
照明や象徴的図像（いわゆるキャラクタ）の立体造形物を設けている。そして、スタート
チャッカー（始動入賞口）へ遊技球が入球すると、図柄表示装置を通じた特別な動画演出
（飾り図柄、装飾図柄）を開始させ、動画演出が所定の図柄パターンで停止するような場合
に、通常は閉鎖状態のアタッカー（特別入賞口）を開放して、アタッカーへの入球を可
能にしている。 40

【0005】

特許文献1に示される遊技機は、図柄表示装置を組み込んだセンター飾りが遊技領域の
ほぼ中央に配置され、センター飾りには、図柄表示装置に近接させて、象徴的図像の大き
な立体造形物が配置されている。そして、立体造形物の一部分が動作可能に組み付けられ
ており、図柄表示装置を通じた飾り図柄の演出と関連付けて、立体造形物の一部分を動作
させる演出を行っている。

【0006】

【特許文献 1】特開 2004 - 321520 号公報

【発明の開示】

【発明が解決しようとする課題】

【0007】

特許文献 1 に示されるような遊技機では、立体造形物の一部分が動作すると、ひとまず遊技者の注意を動作部分へ惹き付けるが、遊技者の関心の中心はあくまでも図柄表示装置の飾り図柄なので、立体造形物の動作自体は遊技者にとって重要でも、関心事でもなく、遊技への集中を妨げることさえある。

【0008】

また、特許文献 1 に示されるような遊技機では、立体造形物による演出パターンが少なくて表現力にも乏しいため、図柄表示装置を通じて伝達される演出の流れや違いを十分に表現できない。

【0009】

本発明は、単体の立体造形物よりも可能な表現パターンが多く、図柄表示との連動性や小さな演出の違いを魅力的に表現でき、これにより、図柄表示と相乗した演出効果を実現して、遊技の魅力や楽しさを増すことができる遊技機およびその演出方法を提供することを目的としている。

【課題を解決するための手段】

【0010】

請求項 1 の遊技機は（例えば図 1 ないし図 8 参照）、所定の図柄を変動表示する図柄表示装置（6）を備えた遊技機（1）において、前記図柄表示装置（6）の周囲に動作可能に配置された第 1 立体造形物（F1）および第 2 立体造形物（F2）を備え、前記第 2 立体造形物（F2）を動作させたことを契機として前記第 1 立体造形物（F1）を動作させるものである。

【0011】

請求項 2 の遊技機は（例えば図 1 ないし図 8 参照）、請求項 1 記載の遊技機における前記第 1 立体造形物（F1）が、前記図柄表示装置（6）を囲む枠体構造（12）に設けた待機場所（42）から出し入れ可能に支持されているものである。

【0012】

請求項 3 の遊技機は（例えば図 1 ないし図 8 参照）、請求項 1 または 2 記載の遊技機における前記第 2 立体造形物（F2）が、前記図柄表示装置（6）を囲む枠体構造（12）における視認可能な位置に動作可能に支持されているものである。

【0013】

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

【発明の効果】

【0014】

請求項 1 の遊技機では、第 1 立体造形物の動作に先立たせて第 2 立体造形物を動作させる演出を行うことにより、第 2 立体造形物の動作が遊技者に第 1 立体造形物の動作を予兆させる。第 1 立体造形物および第 2 立体造形物の動作は、その一部分または全体の移動、揺動、振動、回転、昇降、落下、伸縮、開閉、変態、変形、出現／消失、二つ折り等とすることができるが、予兆効果を増すために、第 1 立体造形物を大きく派手に動作させる一方で、第 2 立体造形物は小さく地味に動作させてもよい。第 1 立体造形物による演出を劇的に印象付ける一方で、第 2 立体造形物の小さな予兆動作を見逃さなかつたという満足感を遊技者に与えることができるからである。

【0015】

請求項 2 の遊技機では、通常は外から見えない待機場所に隠された第 1 立体造形物が図柄表示装置の前に引き出されるので、一度目は新鮮な驚きと強い印象を遊技者に与えることができる。そして、第 1 立体造形物の出現に引き続いて図柄表示装置の図柄変動～図柄

10

20

30

40

50

停止を通常とは異なる演出を行うことにより、二度目からは、第1立体造形物の出現によって遊技者に大きな期待感を持たせることができる。

【0016】

請求項3の遊技機では、常に観察可能な通常は静止した第2立体造形物が視野の中で動作するから、遊技者に通常とは異なる事件を予感させる。そして、実際に第1立体造形物がからむ事件につなげる演出を行うことによって、2回目以降は、第2立体造形物の初動によって、次に起こる何かを期待させることができる。

【発明を実施するための最良の形態】

【0017】

本発明に係る遊技機の実施形態の一例であって遊技場等に設置されるパチンコ機を、図面を参照して以下に説明する。図1は本実施形態のパチンコ機の構成を示す正面図、図2はパチンコ機の制御系を示すブロック図である。本実施形態のパチンコ機1は、遊技領域7aのほぼ中央に、図柄表示装置6を組み込んだセンター飾り12が配置され、左右の人形F2、F3が予兆的に揺動した後に、センター飾り12の上枠部12aから人形F1が引き降され、図柄表示装置6の飾り図柄(装飾図柄)の流れを人形F1が停止させる演出を行う。

【0018】

なお、本実施形態は、いわゆる第1種特別電動役物のパチンコ機1を説明しているが、本発明はこれに限らず、いわゆる第2種特別電動役物(遊技領域に始動入賞口と始動入賞口への入賞に基づいて開閉する特定領域を含んだ特別入賞装置とを有し、特別入賞装置の開放中に遊技球が入球して特定領域に入賞した時点で大当たりを発生させる構成)のパチンコ機や、いわゆる第3種特別電動役物(遊技領域に備えたオープンチャッカーへの入賞時に開放した電動式チューリップへの入球後、特定入賞口への入賞にて大当たりの権利を発生させる構成)のパチンコ機にも適用可能である。

【0019】

<パチンコ機の説明>

パチンコ機1は、遊技者が発射ハンドル9を操作して遊技球を遊技盤7に打ち出すことにより、遊技領域7aの各種入賞口へ遊技球を入球させて所定倍率の遊技球を払い出せる遊技機である。そして、スタートチャッカー(始動入賞口)16へ入球すると抽選演算が実行され、抽選結果が大当たりであれば通常は閉鎖状態のアタッカー(大入賞口)17を開閉し、アタッカー17に入球する多数の遊技球に対してそれぞれ所定倍率の遊技球を払い出すことにより、遊技者が大量の遊技球を獲得できる。抽選される大当たりには、大当たりが発生した後に次回の大当たりが発生し易くなる「確変当たり」と、次回の大当たりが発生し易くなるわけではない「通常当たり」とがある。

【0020】

図1に示すように、パチンコ機1は、枠体状の筐体2の前面に、各種機構とその制御回路を格納した本体部分の前扉3を、ヒンジ26a、26bにより開閉可能に取り付けて構成される。前扉3の中央部分には透明ガラス5が配置され、透明ガラス5の奥側に遊技盤7が配置されている。前扉3の上部左右には演出用照明装置23が配置され、前扉3の左下部には、スピーカ(図示せず)を有する放音装置8が配置されている。前扉3の右辺中央には、前扉3を筐体2側に施錠又は解放するための施錠装置4が配置されている。

【0021】

筐体2の下部には遊技球を貯留可能な下皿15が設けられ、下皿15の上方には前扉3に一体化させた上皿13が位置する。下皿15の正面右側には、前扉3に内蔵された球発射装置(図示せず)を操作するための発射ハンドル9が設けられ、下皿15の正面左側には、灰皿24が配置されている。下皿15の球収容部15aに貯留した遊技球は、球排出レバー20を手でスライドさせれば、球排出口21から下方へ取り出すことができる。

【0022】

上皿13の左上には、賞球及び貸球を含む遊技球が供給される球供給口18が配置される。上皿13の右上の壁面には、球貸ボタン14a及びプリペイドカード返却ボタン14

10

20

30

40

50

b が配置される。上皿 13 の球収容部 13a に貯留した遊技球は、不図示の排出ボタンを操作することにより、球放出口 19 を通じて下皿 15 へ流れ落ちる。また、上皿 13 の球収容部 13a の奥側を溢れた遊技球も球放出口 19 を通じて下皿 15 へ流れ落ちる。

【0023】

ところで、透明ガラス 5 をとおして視認可能な遊技盤 7 の中央部分が遊技領域 7a である。遊技領域 7a の中央を占めてセンター飾り 12 が、また、センター飾り 12 の下方にスタートチャッカーハンマー 16 がそれぞれ遊技盤 7 に取り付けられている。センター飾り 12 は、大画面の液晶装置である図柄表示装置 6 を開口 11 に取り付けた枠体構造のユニット役物であって、その下枠部分 12c に奥行きのある遊技球ステージ S が形成されている。図柄表示装置 6 は、動画や静止画を用いてリーチ、大当たり等を演出する飾り図柄（演出動画、装飾図柄）を画像表示する。10

【0024】

センター飾り 12 の左枠部 12b の上部には、遊技球ステージ S へ遊技球を導入するワープ進入口 32 が設けられ、ワープ進入口 32 への入球を制限する障害釘 28 がワープ進入口 32 に近接して配置されている。ワープ進入口 32 へ入球を果たした遊技球は、左枠部 12b 内を下って遊技球ステージ S へ放出される。

【0025】

そして、遊技球ステージ S へ放出された遊技球のうち、一段高い中央の球導入孔 35a へうまく落ちた遊技球は、遊技球ステージ S の中央下のトンネルを通って球排出孔 35b から排出される。しかし、残りの遊技球は、手前側へ向かって低くなる遊技球ステージ S の傾斜に案内されて、遊技球ステージ S の縁から遊技領域 7a へランダムにこぼれ落ちる。20

【0026】

球排出孔 35b は、スタートチャッカーハンマー 16 の直上に位置するため、球導入孔 35a を含めて別名 100 パーコース、スタートチャッカーハンマー 16 へ遊技球が入球する確率が極めて高くなっている。ただし、スタートチャッカーハンマー 16 の上方に配置された障害釘 36 は、若干の遊技球を弾いてスタートチャッカーハンマー 16 への 100% 入球を制限している。

【0027】

一方、センター飾り 12 を迂回する遊技球の流れ道には、遊技球の運動を変化させる風車 39、通常の払い出しに関する複数の入賞口 29、30、スタートチャッカーハンマー 16 の開閉抽選に関するスルーゲート 37a、37b、遊技球の流れる方向を多様に変化させる多数の障害釘 38 等がそれぞれ遊技盤 7 に取り付けられている。そして、遊技領域 7a の下方には、入賞しなかった遊技球が流れ込んで遊技盤 7 から排除されるアウトロ 22 が開口している。30

【0028】

パチンコ機 1 の制御系は、図 2 に示すように、主基板 130 およびサブ基板 131 を含む。主基板 130 は、演算素子、演算メモリ、読み出し専用メモリ等を搭載したマイコン制御回路であって、所定の処理プログラムに従って、図 1 に示すセンター飾り 12、スタートチャッカーハンマー 16、入賞口 29、30、スルーゲート 37a、37b 等に対応して配置された各種センサからの入力を参照し、必要な演算と制御を実行してパチンコ機 1 を制御し、遊技を進行させる。40

【0029】

主基板 130 は、上述のプログラムによって仮想的に実現される各種機能別の制御回路、すなわち入賞判定手段 132、入賞信号出力手段 133、第 1 抽選手段 138a、第 2 抽選手段 138b、遊技制御手段 136、保留手段 137、および作動制御手段 141 を備えている。

【0030】

入賞判定手段 132 は、スタートチャッカーハンマー 16 に入球した遊技球を検知してスタートチャッカーハンマー 16 への入賞と判定する。入賞信号出力手段 133 は、スタートチャッカーハンマー 16 への入賞が判定されると、入賞信号を出力する。第 1 抽選手段 138a は、入賞信号に50

応答して乱数を取得し、所定確率の抽選を行う。第2抽選手段138bは、第1抽選手段による抽選結果に基づいて更に乱数を取得し、後述する信頼度の数値を定め、1個の抽選結果に対応する複数の演出パターンの選択肢から1つを選択する。選択された選択肢がサブ基板131に指令される。

【0031】

一方、サブ基板131もまた、独立した演算素子、演算メモリ、読み出し専用メモリ等を搭載したマイコン制御回路であるが、こちらは主基板130で決定された結果に従って、予め準備された所定の演出パターンを具体的に実行する。演出制御手段159は、主基板130で決定された演出パターンの選択肢に応じた演出プログラムを呼び出して、図1に示す放音装置8、演出用照明装置23、センター飾り12等を制御する。表示制御手段134は、演出制御手段159による効果演出と歩調を合わせて、所定の処理プログラムに従って飾り図柄の画像データを作成し、図柄表示装置6へ送信して飾り図柄を表示させる。

【0032】

主基板130の遊技制御手段136は、図1に示すスタートチャッカー16、入賞口29、30、アタッカー17に対する入球ごとに、それぞれ所定個数の遊技球を球供給口18を通じて上皿13へ払い出す。また、第1抽選手段138aによる抽選結果が大当たりに該当している場合には、大当たりを実行させる指令を出力する。

【0033】

保留手段137は、図柄表示装置6による所定の画像表示期間等に関して、所定回数までの抽選結果を保留して、抽選結果の実行と演出のタイミングを調整する。作動制御手段141は、遊技制御手段136からの大当たり指令を受けて、所定パターンでアタッカー開閉ソレノイド140を作動させ、アタッカー17を間歇的に開いて、アタッカー17への入球を可能にする。

【0034】

また、主基板130は、説明した以外にも、遊技球がスルーゲート37a、37bを通過するごとに抽選を行って、当選の場合にはスタートチャッcker開閉ソレノイド139を作動させて、スタートチャッcker16への入球を容易にする等、処理プログラムに従って各種の演算と制御を実行している。

【0035】

本実施形態のパチンコ機1では、パチンコ機1に対面着座した遊技者が発射ハンドル9を握って適宜の角度に回動操作すると、不図示の発射装置が作動して遊技球が連続的に打ち出され、ガイドレール10に沿って遊技領域7aへ流れ込む。そして、遊技領域7aに打ち出された遊技球が、遊技球ステージSを経由する等してスタートチャッcker16に入球すると、入賞判定手段132が入賞と判定し、入賞信号出力手段133が入賞信号を出力する。

【0036】

そして、入賞信号を契機に第1抽選手段138aが抽選を行い、その抽選結果に基づいて第2抽選手段138bが別の抽選を行って、抽選結果ごとに予め準備した演出パターンの選択肢から1つを選択する。そして、大当たりやリーチの演出パターンが選択された場合、サブ基板131によって制御される図柄表示装置6が飾り図柄の演出を開始する。そして、サブ基板131は、センター飾り12に配置された人形F1、F2、F3(図3参照)を飾り図柄の演出に関連付けて動作させる演出や、放音装置8、演出用照明装置23等による効果演出も制御する。そして、飾り図柄が大当たりパターンで停止するような抽選結果であれば大当たり、確変当たりパターンで停止するような抽選結果であれば確変当たりと言った、遊技者の期待に応え得る結果がもたらされる。

【0037】

<第1実施形態>

図3はセンター飾りの構成の説明図、図4は人形の配置と駆動を説明する断面図、図5は人形を用いた演出のタイムチャート、図6は人形を用いた演出の説明図である。第1実

施形態では、センター飾り 12 の上枠部 12a に形成された待機場所 42 に第 1 立体造形物の一形態である人形 F1 を出し入れ可能に格納している。そして、制御手段の一形態であるモータ制御回路 46、47、駆動機構 50、ギアモータ 56、およびサブ基板 131 は、左右に配置した第 2 立体造形物である人形 F2、F3 に予兆運動を行わせ、続いて、待機場所 42 から人形 F1 を引き出して図柄表示装置 6 に重ね合わせ、人形 F1 によって図柄の変動が停止される演出を行う。

【0038】

図 3 に示すように、センター飾り 12 の枠体構造が形成する開口 11 には、大画面の液晶装置を用いて飾り図柄の演出を行う図柄表示装置 6 が取り付けられている。奥側へ突出してセンター飾り 12 を囲む左枠部 12b および右枠部 12d には、アニメーション作品の登場人物の象徴的図像（いわゆるキャラクタ）をかたどった人形 F2、F3 がそれぞれ配置され、人形 F2、F3 の背後から上へ向かってケムリの立体造形 45 が配置されている。

【0039】

立体造形 45 は、入射光を散乱透過させる乳白色の樹脂に凹凸を持たせてケムリ形に成型され、内部に配置した不図示の多数の LED 光源によって部分ごとの照明や照明色の変化が可能である。サブ基板 131（図 2 参照）がこれらの光源を制御することによって、立体造形 45 は、遊技進行や飾り図柄の演出に合わせて全体の照明パターンや照明色を変化させる。

【0040】

センター飾り 12 の上部には、待機場所 42 を閉鎖的に形成した突出部 41 が設けられ、待機場所 42 には、図柄表示装置 6 に表示した図柄の変動を停止する役割を担わせた人形 F1 が昇降可能に支持されている。

【0041】

図 4 に示すように、センター飾り 12 の突出部 41 は、遊技板 7 の背面側に位置しており、遊技者側からは見ることができない。人形 F1 の背面側と待機場所 42 の内壁との間には図示しないスライドベアリングが配置されて、人形 F1 をセンター飾り 12 に対して昇降可能に支持している。

【0042】

人形 F1 を駆動する駆動機構 50 は、減速された正逆回転でモータギア 52 を駆動するギアモータ 51 を含み、人形 F1 の背面にはラックギア 43 が固定され、ラックギア 43 に噛み合うピニオンギア 54 が中間ギア 53 を介してモータギア 52 に連絡している。従って、ギアモータ 51 を正方向 / 逆方向に回転させると、人形 F1 が上昇 / 下降する。

【0043】

人形 F1 の昇降の上限はセンサ 48a によって検知され、下降の下限はセンサ 48b によって検知される。モータ制御回路 46 は、サブ基板 131 から人形 F1 の昇降動作を指令されると、センサ 48a、48b の出力を参考してギアモータ 51 への電力供給を正逆両方向に ON / OFF させる。

【0044】

人形 F2 は、途中で折り曲げられた揺動軸 57 を回転自在に保持しており、揺動軸 57 は毎秒 1 回転の減速された回転出力を行うギアモータ 56 に接続されている。従って、ギアモータ 56 を作動させると、人形 F2 はみそすり運動を行う。モータ制御回路 47 は、サブ基板 131 から人形 F1 の揺動を指令されると、ギアモータ 56 を数秒間作動させて、人形 F2 を揺動させた後に元の位置へ戻して停止させる。なお、センター飾り 12 の人形 F2 に対向する位置に配置された人形 F3 も、人形 F2 と同様な機構によって揺動可能に支持され、駆動され、制御されてみそすり運動する。

【0045】

図 4 を参照して図 5 のタイムチャートに示すように、遊技の開始前、図柄表示装置 6 は、サブ基板 131 からビデオ信号を入力されて待受演出の飾り図柄を表示している。遊技者が遊技を開始すると、サブ基板 131 は、通常演出の飾り図柄を表示し、時刻 t1、t

10

20

30

40

50

2でスタートチャッカー16(図1)へ遊技球が入球すると、サブ基板131は、飾り図柄が一方向へ流れる入球演出を実行させる。しかし、リーチ演出の抽選に外れていると、その後ほどなく通常演出へ戻る。なお、ここでは、入球と演出の関係をわかり易く説明するために、保留球0(抽選結果を例えれば4つまで保持して順々に演出を消化する機能オフ)を想定している。

【0046】

しかし、時刻t3でスタートチャッcker16(図1)へ遊技球が入球すると(リーチ演出の抽選に当たって)、図柄の2列が同じ絵柄で停止して残りの1列が一方向へ流れるリーチ演出が開始される。そして、流れていた最後の1列が停止して絵柄が不一致、リーチ演出が終了したかに見えた瞬間、再び、図柄の2列が停止して残り1列が一方向へ流れりわゆる発展リーチ演出が開始された。10

【0047】

サブ基板131は、このようなリーチ演出の最中に、図6の(b)に示すように、予兆を予兆させる動画6aを図柄表示装置6に表示させた後に人形F2を予兆的に揺動させる。そして、タイミングを見計らってリーチ演出の終了近くで、図6の(c)に示すように、人形F1を待機場所42から引き降して図柄表示装置6に重ね合わせ、人形F2の登場を劇的に見せる動画6bを表示させる。そして、図柄表示装置6に人形F2を重ね合わせた状態で、図柄表示装置6には、人形F2が一方向に流れる1列の図柄を停止させて大当たりのパターンを引き当てる動画(図7参照)を表示させる。

【0048】

第1実施形態では、スタートチャッcker16への入球を検知して主基板130がリーチ演出パターンの抽選を行い、大当たりの信頼度80%以上でのリーチ演出が当選していると、サブ基板131は、リーチ演出の一部として人形F1と人形F2とを用いた演出を行い、それ以外では人形F1と人形F2とと一緒に用いた演出は行わない。なお、信頼度とは、飾り図柄によるリーチ演出にバリエーションを持たせて、演出進行と帰着に一定の傾向を持たせつつも、遊技者が帰着を途中で確信できないようにするための抽選された分散指標である。信頼度は、図2に示す主基板130の第2抽選手段138bでリーチ演出を決定する際に抽選され、同じ図柄の停止パターンでもそこに至るまでのリーチ演出を種々に異ならせる。20

【0049】

従って、遊技者は、人形F2が揺動すると人形F1の出現に期待を膨らませ、その後、待ちわびた人形F1が登場すると、大当たりを手中にした気分となる。そして、概ね期待どおりの結果となるが、信頼度80%なので人形F1が登場しても外れる場合がある。30

【0050】

第1実施形態によれば、遊技者は、人形F2の出現を心待ちにしているから、その登場が目障りでも迷惑でもなく、歓迎と喜びを持って迎えられる。そして、平らな図柄表示装置6を通じた第三者的なテレビ画像ではなくて、臨場感ある第二者的な立体造形物の人形F1、F2、F3を通じて、遊技進行や抽選結果のメッセージを暖かく受け取ることができる。そして、遊技者は、予兆を経て出現する人形F1に注目し、意味を考えて記憶に留めるから、演出に対する学習効果が高く、その意味を誤解無く理解され得る。40

【0051】

また、図柄表示装置6による飾り図柄の演出と連動させて人形F1、F2、F3を動作させ、飾り図柄の変化パターンや帰着パターンに応じた演出を行うから、パチンコ機1におけるリーチ演出が統一的で調和の取れたものとなり、遊技者は遊技との一体感をより強く楽しむことができる。そして、遊技者の遊技意欲が盛り上がるリーチの演出時に、人形F1、F2、F3による演出を通じて遊技者を勇気付けて遊技意欲をさらに盛り上げるから、リーチに遭遇した遊技者の精神状態に合致して、遊技の楽しみを増大することができる。

【0052】

そして、人形F1、F2、F3は、固有の性格、性状、行動パターンを持つ象徴的図像50

(いわゆるキャラクタ)の外観に形成されているから、単なる機械部品、抽選図柄、数字の類ではなく、遊技盤の装飾の一部であり、それも全体が動作する装飾部材であり、さらに抽選結果と共に喜び共に励ましあう友人の類もある。従って、アニメーション作品を通じた好意的な先入感から出発して、遊技の進行とともに、象徴的図像が遊技盤の印象や思い込みとさらに強く結びつく結果となり、パチンコ機1の個性を際立たせて他の機種との区別を容易にし、遊技者の嗜好性にもより強く応えることができる。

【0053】

また、図柄表示装置6、遊技球ステージS、人形F1、F2、F3とその駆動機構等をセンター飾り12という1部品にまとめたから、ばらばらの部品で構成する場合に比較して配線や組み立てが容易になり、部品の取り付け精度や制御の位置決め精度をセンター飾り12の部品レベルで追い込んで、再現性、信頼性、歩留まり高く高精度、しかも低コストに実現できる。

【0054】

<第2実施形態>

図7は第2実施形態のセンター飾りの構成の説明図、図8は人形を用いた演出状態の説明図である。第2実施形態では、第1実施形態のセンター飾り12を置き換えて配置されるセンター飾り62に、図柄の変動を停止させる役割を担う人形F5を回転して出し入れ可能に配置している。また、第1実施形態のスタートチャッカー16およびアタッカー17を置き換えて、壺状役物F6を配置しており、壺状役物F6を揺動させて人形F5の出現を予兆させている。

【0055】

図7に示すように、壺状役物F6は、軸66を中心にして回動可能に支持され、遊技盤7の背後側に設けた不図示の駆動機構によって揺動される。壺状役物F6は、第1実施形態の人形F2、F3と同じ象徴的図像をかたどって形成され、スタートチャッカーおよびアタッカーを兼ねた1個の総合入賞口役物である。壺状役物F6は、ステージSを転がり移動する遊技球の一部を入球させるスタートチャッカー部67を最上面に開口させ、開閉可能なアタッカー部68を左右の肩部に設けている。そして、ステージSからスタートチャッカー部67へ遊技球が入球すると、抽選が行われ、大当たりが当選すると所定のリーチ演出を経て、閉鎖されていたアタッカー部68が開放し、アタッカー部68へ遊技球が入球可能となる。

【0056】

人形F5は、中心軸65を中心にして左右へ回動可能に支持され、右へ回動した際には、センター飾り62の右枠部分に形成した待機場所69に格納されて遊技者側からは見えない。ケムリの立体造形63、64は、入射光を散乱透過させる乳白色の樹脂に凹凸を持たせてケムリ形に成型され、内部に配置した不図示の多数のLED光源によって部分ごとの照明や照明色を変化させることが可能である。ケムリの立体造形63、64は、遊技進行や飾り図柄の演出に合わせて全体の照明パターンや照明色を変化させる。立体造形64の上には固定の人形F7が取り付けられている。

【0057】

以上のように構成した第2実施形態のセンター飾り62では、リーチ演出の最中に、図8の(a)に示されるように、通常は中央で停止している壺状役物F6が中心軸66を中心に揺動を開始して、人形F5の出現を予兆させる。このとき、ケムリの立体造形63、64も通常とは異なる照明色で照明状態を変動させ始めるが、人形F5は、遊技盤7の背後に形成した待機場所69に隠されている。

【0058】

そして、リーチ演出の終了近くに、図8の(b)に示すように、人形F5が中心軸65を中心回動して引き出され、図柄表示装置6と重ね合わせられる。そして、人形F5の背後で、第1実施形態と同様に、人形F5が飾り図柄の流れを停止させる動画を図柄表示装置6に表示させる。

【0059】

10

20

30

40

50

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

【図面の簡単な説明】

【0060】

【図1】本実施形態のパチンコ機の構成を示す正面図である。

【図2】パチンコ機の制御系を示すブロック図である。

【図3】センター飾りの構成の説明図である。

【図4】人形の配置と駆動を説明する断面図である。

【図5】人形を用いた演出のタイムチャートである。

【図6】人形を用いた演出の説明図である。

【図7】第2実施形態のセンター飾りの構成の説明図である。

【図8】人形を用いた演出状態の説明図である。

10

【符号の説明】

【0061】

1 遊技機（パチンコ機）

6 図柄表示装置

7 遊技盤

7 a 遊技領域

1 2 枠体構造（センター飾り）

20

1 6 スタートチャッカー

1 7 アタッカー

4 2 待機場所

4 5、6 3、6 4 立体造形

4 6、4 7 モータ制御回路

5 0 駆動機構

5 6 ギアモータ

1 3 0 主基板

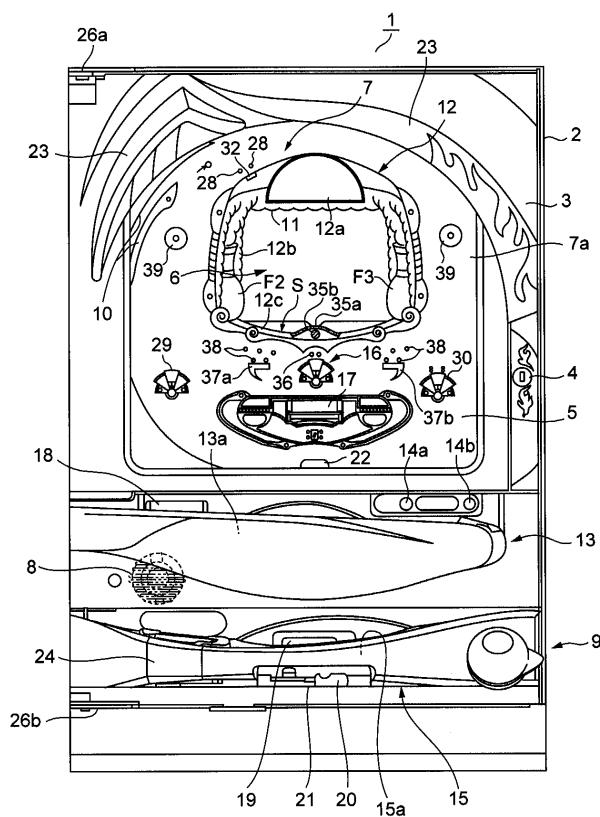
1 3 1 サブ基板

F 1、F 5 第1立体造形物（人形）

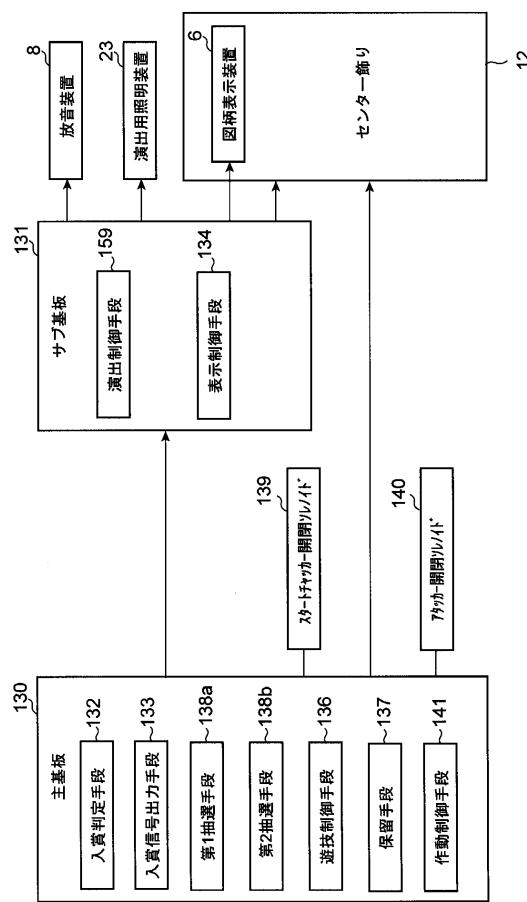
30

F 2、F 3、F 6 第2立体造形物（人形、人形、壺状役物）

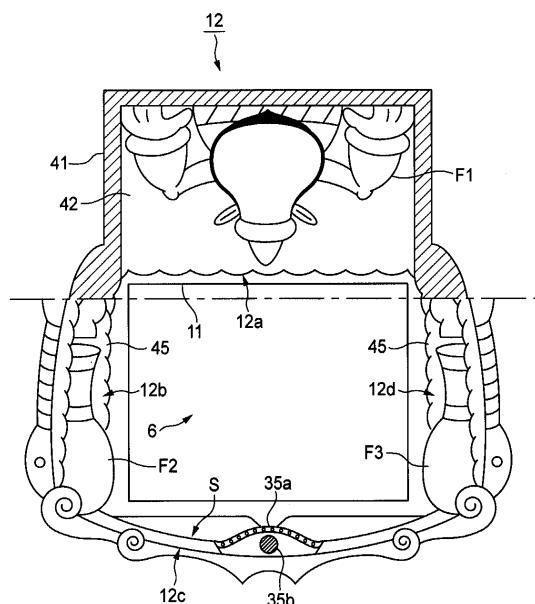
【図1】



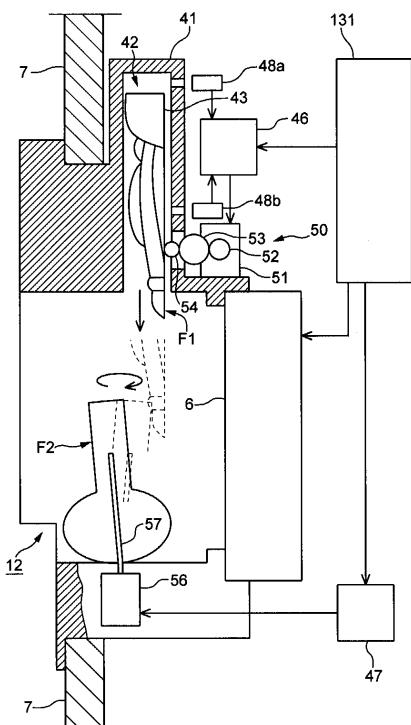
【図2】



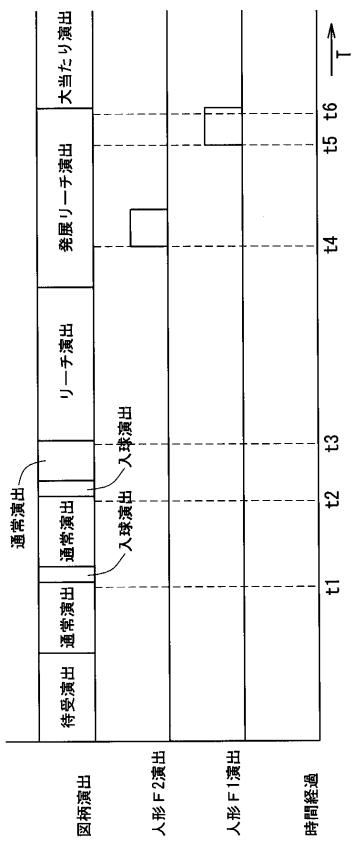
【図3】



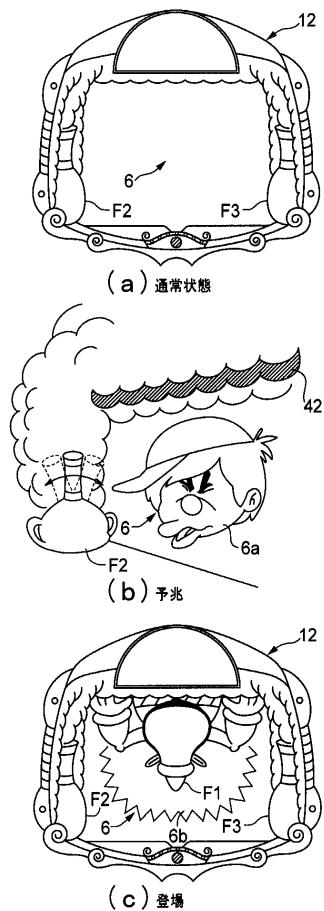
【図4】



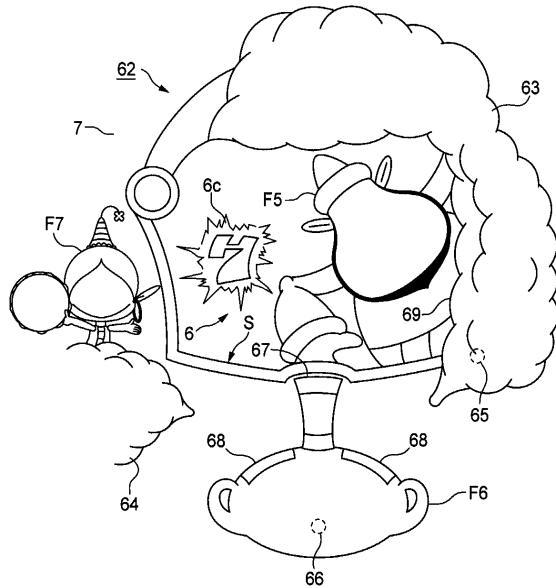
【 図 5 】



【 図 6 】



【 四 7 】



【 図 8 】

