

(19) 日本国特許庁(JP)

## (12) 特許公報(B2)

(11) 特許番号

特許第6549068号  
(P6549068)

(45) 発行日 令和1年7月24日(2019.7.24)

(24) 登録日 令和1年7月5日(2019.7.5)

(51) Int.Cl.

A63F 7/02 (2006.01)

F 1

A 6 3 F 7/02 3 0 4 D  
A 6 3 F 7/02 3 2 6 A

請求項の数 1 (全 28 頁)

(21) 出願番号 特願2016-157147 (P2016-157147)  
 (22) 出願日 平成28年8月10日 (2016.8.10)  
 (65) 公開番号 特開2018-23578 (P2018-23578A)  
 (43) 公開日 平成30年2月15日 (2018.2.15)  
 審査請求日 平成29年9月21日 (2017.9.21)

(73) 特許権者 000144153  
 株式会社三共  
 東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号  
 (72) 発明者 小倉 敏男  
 東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号 株式会社三共内  
 審査官 松平 佳巳

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】

ベース部と、該ベース部の前面を開放した開放状態と閉鎖した閉鎖状態との間で変化する扉体部と、を有する遊技機本体と、

前記遊技機本体から前後方向に突出した状態で前記扉体部を覆う位置に配置され、該遊技機本体に保持される装飾体と、を備え、

前記遊技機本体は、前記装飾体を保持するための凹部を有し、

前記装飾体は、

演出の実行によらず、前面側に施された装飾を構成し、

遊技機本体に仮止めするための仮止め部を有し、

10

2つの部材の間で該装飾体の一部が挟持されることで前記遊技機本体に保持され、

前記扉体部の開閉時に、前記扉体部を覆う位置から移動する該扉体部に干渉しない位置に移動可能である、

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、遊技を行うことが可能な遊技機に関する。

## 【背景技術】

## 【0002】

20

スロットマシンやパチンコ遊技機などの遊技機には、遊技の興趣を高めるために種々の装飾が施されている。このような遊技機として、遊技機本体から突出した装飾体を備えたものも存在する。

### 【0003】

例えば、特許文献1には、遊技機本体に取り付けられ、装飾パネルを保持する装飾体を備えた遊技機が開示されている。この装飾体は、遊技機本体から前方へ突出するように取り付けられている。

### 【先行技術文献】

#### 【特許文献】

#### 【0004】

10

【特許文献1】特開2013-66584号公報

#### 【発明の概要】

#### 【発明が解決しようとする課題】

#### 【0005】

特許文献1に記載の遊技機において、装飾体は遊技機本体にねじ止めで固定されている。そのため、仮に装飾体が細長な形状の場合、ねじ止め箇所は一列に並ぶことになり、遊技機本体に取り付けられた装飾体はぐらつきやすい。

#### 【0006】

本発明は、このような問題点に着目してなされたもので、遊技機本体から突出する装飾体を安定した状態で保持することができる遊技機を提供することを目的とする。

20

#### 【課題を解決するための手段】

#### 【0007】

(A) 上記目的を達成するため、本願に係る遊技機(例えば、パチンコ遊技機1、600)は、ベース部(例えば、遊技盤2、遊技機用枠3、及び外枠60)と、該ベース部の前面を開放した開放状態(例えば、図5(b)に示すように、前面扉体50が遊技機用枠3から離間している状態)と閉鎖した閉鎖状態(例えば、図5(a)に示すように、前面扉体50が遊技機用枠3を覆った状態)との間で変化する扉体部(例えば、前面扉体50)と、を有する遊技機本体(例えば、パチンコ遊技機1、600から装飾体を除いた部分)と、前記遊技機本体から前後方向に突出した状態で前記扉体部を覆う位置に配置され、該遊技機本体に保持される装飾体(例えば、第1装飾体200、第2装飾体300、第3装飾体400、第4装飾体500)と、を備え、前記遊技機本体は、前記装飾体を保持するための凹部を有し、前記装飾体は、演出の実行によらず、前面側に施された装飾を構成し、遊技機本体に仮止めするための仮止め部を有し、2つの部材の間で該装飾体の一部が挟持されることで前記遊技機本体に保持され、前記扉体部の開閉時に、前記扉体部を覆う位置から移動する該扉体部に干渉しない位置に移動可能であることを特徴とする。

30

(1) また、別の遊技機(例えば、パチンコ遊技機1、600)は、ベース部(例えば、遊技盤2、遊技機用枠3、及び外枠60)と、該ベース部の前面を開放した開放状態(例えば、図5(b)に示すように、前面扉体50が遊技機用枠3から離間している状態)と閉鎖した閉鎖状態(例えば、図5(a)に示すように、前面扉体50が遊技機用枠3を覆った状態)との間で変化する扉体部(例えば、前面扉体50)と、を有する遊技機本体(例えば、パチンコ遊技機1、600から装飾体を除いた部分)と、前記遊技機本体から突出した状態で、該遊技機本体に保持される装飾体(例えば、第1装飾体200、第2装飾体300、第3装飾体400、第4装飾体500)と、を備え、前記装飾体は、前記扉体部が閉鎖状態にある場合に、一部(例えば、垂直部220b、320b、420b、520b)が前記ベース部と前記扉体部とで狭持されることで、前記遊技機本体に保持されることを特徴とする。

40

#### 【0008】

このような構成によれば、遊技機本体から突出する装飾体を安定した状態で保持することができる遊技機を提供することができる。

#### 【0009】

50

(2) 上記(1)の遊技機において、前記扉体部の開閉時に、移動する前記扉体部に干渉する位置にある前記装飾体の部分を、該扉体部に干渉しない位置に移動させる(例えば、図6(b)に示すように、装飾体本体310を上方に持ち上げることで、前面扉体50との干渉を防止する)ことが可能であることを特徴とする。

【0010】

このような構成によれば、装飾体が扉体部の開閉を妨げてしまうことを抑制することができる。

【0011】

(3) 上記(1)又は(2)の遊技機において、前記装飾体は、前記扉体部が前記開放状態から前記閉鎖状態に変化する際に、前記遊技機本体に仮止めするための仮止め部(例えば、差込部220c、320c、520c、仮止め部410)を有することを特徴とする。

10

【0012】

このような構成によれば、遊技機本体への装飾体の取付けを容易に実行することができる。

【0013】

(4) 上記(1)～(3)のいずれかの遊技機において、前記遊技機本体において、保持された装飾体により覆われ遊技者が視認することができない領域に装飾が施されている(例えば、前面扉体50には、装飾体200、300、400、500に覆われ視認することができない領域にも装飾が施されている)ことを特徴とする。

【0014】

20

このような構成によれば、遊技機本体に装飾体を取付けない場合であっても、装飾性の低下を抑制することができる。

【0015】

(5) 上記(1)～(4)のいずれかの遊技機において、前記装飾体には、前記遊技機本体に設けられた光源(例えば、装飾用LED10a、10b、光ファイバケーブルにより導光される光を出射する光源)からの光を内部に取り込むための導光部(例えば、挿入筒201、401、及び透光板202、311)が形成されていることを特徴とする。

【0016】

このような構成によれば、装飾性をより向上させることができる。

【0017】

30

(6) 上記(1)～(5)のいずれかの遊技機において、前記装飾体には、前記遊技機本体に設けられた音源(例えば、スピーカ8、70)からの音を取り込み、放出するための開口(例えば、開口203)が形成されていることを特徴とする。

【0018】

このような構成によれば、音響を用いることにより演出効果をより向上させることができる。

【0019】

(7) 上記(1)～(6)のいずれかの遊技機において、前記装飾体には、前記遊技機本体に設けられた送風機(例えば、送風機9)からの風を取り込み、放出するための開口(例えば、開口203)が形成されていることを特徴とする。

40

【0020】

このような構成によれば、風を知覚させることにより演出効果をより向上させることができる。

【0021】

(8) 上記(1)～(7)のいずれかの遊技機において、前記装飾体は、前記遊技機本体に設けられたスピーカの音放出口に形成された網状体(例えば、図7に示す、スピーカ70の網状体70a)に取付けられるための取付部(例えば、仮止め部410)を有することを特徴とする。

【0022】

このような構成によれば、遊技機本体への装飾体の取付を容易に実行することができる

50

。

## 【0023】

(9) 上記(1)～(8)のいずれかの遊技機において、前記遊技機本体には、遊技の進行に伴って移動する移動体(例えば、図7、図8(b)に示す可動ボタン75)が設けられており、前記装飾体は、移動する前記移動体に接触することで、該移動体の移動に伴い移動する(例えば、図8(b)に示すように、可動体75の前後方向の移動に伴い、第4装飾体500は前後方向に移動する)ことを特徴とする。

## 【0024】

このような構成によれば、装飾体を移動させることにより演出効果をより向上させることができる。

10

## 【図面の簡単な説明】

## 【0025】

【図1】本発明の実施形態に係るパチンコ遊技機の正面図。

【図2】本発明の実施形態に係るパチンコ遊技機に搭載された各種の制御基板などを示す構成図。

【図3】前面扉体を開放した状態のパチンコ遊技機を示した斜視図。

【図4】パチンコ遊技機の上部に着目した分解斜視図。

【図5】図1中の矢視V-Vで示したパチンコ遊技機の断面図であり、(a)は前面扉体が閉鎖状態にあり第1装飾体が保持された状態を示した図、(b)は前面扉体が開放状態にあり第1装飾体が保持されていない状態を示した図。

20

【図6】図1中の矢視VI-VIで示したパチンコ遊技機の断面図であり、(a)は前面扉体が閉鎖状態にあり第2装飾体が保持された状態を示した図、(b)は前面扉体が開放状態にあり第2装飾体が保持されていない状態を示した図。

【図7】他の実施の形態に係るパチンコ遊技機の上部に着目した分解斜視図。

【図8】他の実施の形態に係るパチンコ遊技機に装飾体を取り付けた部分に着目した断面図であり、(a)は第3装飾体の取付け部に着目した断面図、(b)は第4装飾体の取付け部に着目した断面図。

## 【発明を実施するための形態】

## 【0026】

以下、図面を参照しつつ、本発明の一実施形態を詳細に説明する。図1は、本実施の形態におけるパチンコ遊技機の正面図であり、主要部材の配置レイアウトを示す。パチンコ遊技機(遊技機)1は、大別して、遊技盤面を構成する遊技盤(ゲージ盤)2と、遊技盤2を支持固定する遊技機用枠(台枠)3と、遊技機用枠3に回動可能に支持された前面扉体50とから構成されている。遊技盤2には、ガイドレールによって囲まれた、ほぼ円形状の遊技領域が形成されている。この遊技領域には、遊技媒体としての遊技球が、所定の打球発射装置から発射されて打ち込まれる。前面扉体50には、透明板51が設けられており、透明板51と遊技盤2との間に形成された隙間を、打ち込まれた遊技球が流下していく。

30

## 【0027】

遊技盤2の所定位置(図1に示す例では、遊技領域の右側方)には、第1特別図柄表示装置4Aと、第2特別図柄表示装置4Bとが設けられている。第1特別図柄表示装置4Aと第2特別図柄表示装置4Bはそれぞれ、例えば7セグメントやドットマトリクスのLED(発光ダイオード)等から構成され、可変表示ゲームの一例となる特図ゲームにおいて、各々を識別可能な複数種類の識別情報(特別識別情報)である特別図柄(「特図」ともいう)が、変動可能に表示(可変表示)される。例えば、第1特別図柄表示装置4Aと第2特別図柄表示装置4Bはそれぞれ、「0」～「9」を示す数字や「-」を示す記号等から構成される複数種類の特別図柄を可変表示する。

40

## 【0028】

なお、第1特別図柄表示装置4Aや第2特別図柄表示装置4Bにおいて表示される特別図柄は、「0」～「9」を示す数字や「-」を示す記号等から構成されるものに限定され

50

ず、例えば 7 セグメントの LED において点灯させるものと消灯させるものとの組合せを異ならせた複数種類の点灯パターンが、複数種類の特別図柄として予め設定されていればよい。以下では、第 1 特別図柄表示装置 4 A において可変表示される特別図柄を「第 1 特図」ともいい、第 2 特別図柄表示装置 4 B において可変表示される特別図柄を「第 2 特図」ともいう。

【 0 0 2 9 】

遊技盤 2 における遊技領域の中央付近には、画像表示装置 5 が設けられている。画像表示装置 5 は、例えば LCD ( 液晶表示装置 ) 等から構成され、各種の演出画像を表示する表示領域を形成している。画像表示装置 5 の表示領域では、特図ゲームにおける第 1 特別図柄表示装置 4 A による第 1 特図の可変表示や第 2 特別図柄表示装置 4 B による第 2 特図の可変表示のそれぞれに対応して、例えば 3 つといった複数の可変表示部となる飾り図柄表示エリアにて、各々を識別可能な複数種類の識別情報 ( 装飾識別情報 ) である飾り図柄が可変表示される。この飾り図柄の可変表示も、可変表示ゲームに含まれる。

10

【 0 0 3 0 】

一例として、画像表示装置 5 の表示領域には、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリアが配置されている。そして、特図ゲームにおいて第 1 特別図柄表示装置 4 A における第 1 特図の変動と第 2 特別図柄表示装置 4 B における第 2 特図の変動のうち、いずれかが開始されることに対応して、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリアにおいて飾り図柄の変動 ( 例えば上下方向のスクロール表示 ) が開始される。その後、特図ゲームにおける可変表示結果として確定特別図柄が停止表示されるときに、画像表示装置 5 における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリアにて、飾り図柄の可変表示結果となる確定飾り図柄 ( 最終停止図柄 ) が停止表示される。

20

【 0 0 3 1 】

このように、画像表示装置 5 の表示領域では、第 1 特別図柄表示装置 4 A における第 1 特図を用いた特図ゲーム、または、第 2 特別図柄表示装置 4 B における第 2 特図を用いた特図ゲームと同期して、各々が識別可能な複数種類の飾り図柄の可変表示を行い、可変表示結果となる確定飾り図柄を導出表示 ( あるいは単に「導出」ともいう ) する。なお、例えば特別図柄や飾り図柄といった、各種の表示図柄を導出表示するとは、飾り図柄等の識別情報を停止表示 ( 完全停止表示や最終停止表示ともいう ) して可変表示を終了させることである。これに対して、飾り図柄の可変表示を開始してから可変表示結果となる確定飾り図柄が導出表示されるまでの可変表示中には、飾り図柄の変動速度が「 0 」となって、飾り図柄が停留して表示され、例えば微少な揺れや伸縮などを生じさせる表示状態となることがある。このような表示状態は、仮停止表示ともいい、可変表示における表示結果が確定的に表示されていないものの、スクロール表示や更新表示による飾り図柄の変動が進行していないことを遊技者が認識可能となる。なお、仮停止表示には、微少な揺れや伸縮なども生じさせず、所定時間 ( 例えば 1 秒間 ) よりも短い時間だけ、飾り図柄を完全停止表示することなどが含まれてもよい。

30

【 0 0 3 2 】

画像表示装置 5 の画面上には、始動入賞記憶表示エリア 5 H が配置されている。始動入賞記憶表示エリア 5 H では、特図ゲームに対応した可変表示の保留数 ( 特図保留記憶数 ) を特定可能に表示する保留記憶表示が行われる。ここで、特図ゲームに対応した可変表示の保留は、普通入賞球装置 6 A が形成する第 1 始動入賞口や、普通可変入賞球装置 6 B が形成する第 2 始動入賞口を、遊技球が通過 ( 進入 ) することによる始動入賞に基づいて発生する。すなわち、特図ゲームや飾り図柄の可変表示といった可変表示ゲームを実行するための始動条件 ( 「実行条件」ともいう ) は成立したが、先に成立した開始条件に基づく可変表示ゲームが実行中であることやパチンコ遊技機 1 が大当たり遊技状態に制御されていることなどにより、可変表示ゲームの開始を許容する開始条件が成立していないときに、成立した始動条件に対応する可変表示の保留が行われる。

40

【 0 0 3 3 】

例えば、第 1 始動入賞口を遊技球が通過 ( 進入 ) する第 1 始動入賞の発生により、第 1

50

特別図柄表示装置 4 A による第 1 特図を用いた特図ゲームの始動条件（第 1 始動条件）が成立したときに、当該第 1 始動条件の成立に基づく第 1 特図を用いた特図ゲームを開始するための第 1 開始条件が成立しなければ、第 1 特図保留記憶数が 1 加算（インクリメント）され、第 1 特図を用いた特図ゲームの実行が保留される。また、第 2 始動入賞口を遊技球が通過（進入）する第 2 始動入賞の発生により、第 2 特別図柄表示装置 4 B による第 2 特図を用いた特図ゲームの始動条件（第 2 始動条件）が成立したときに、当該第 2 始動条件の成立に基づく第 2 特図を用いた特図ゲームを開始するための第 2 開始条件が成立しなければ、第 2 特図保留記憶数が 1 加算（インクリメント）され、第 2 特図を用いた特図ゲームの実行が保留される。これに対して、第 1 特図を用いた特図ゲームの実行が開始されるときには、第 1 特図保留記憶数が 1 減算（デクリメント）され、第 2 特図を用いた特図ゲームの実行が開始されるときには、第 2 特図保留記憶数が 1 減算（デクリメント）される。

#### 【 0 0 3 4 】

第 1 特図保留記憶数と第 2 特図保留記憶数とを加算した可変表示の保留記憶数は、特に、合計保留記憶数ともいう。単に「特図保留記憶数」というときには、通常、第 1 特図保留記憶数、第 2 特図保留記憶数及び合計保留記憶数のいずれも含む概念を指すが、特に、これらの一部（例えば第 1 特図保留記憶数と第 2 特図保留記憶数を含む一方で合計保留記憶数は除く概念）を指すこともあるものとする。

#### 【 0 0 3 5 】

始動入賞記憶表示エリア 5 Hとともに、あるいは始動入賞記憶表示 5 H エリアに代えて、特図保留記憶数を表示する表示器を設けるようにしてもよい。図 1 に示す例では、始動入賞記憶表示エリア 5 Hとともに、第 1 特別図柄表示装置 4 A 及び第 2 特別図柄表示装置 4 B の上部に、特図保留記憶数を特定可能に表示するための第 1 保留表示器 25 A と第 2 保留表示器 25 B とが設けられている。第 1 保留表示器 25 A は、第 1 特図保留記憶数を特定可能に表示する。第 2 保留表示器 25 B は、第 2 特図保留記憶数を特定可能に表示する。第 1 保留表示器 25 A と第 2 保留表示器 25 B はそれぞれ、例えば第 1 特図保留記憶数と第 2 特図保留記憶数のそれぞれにおける上限値（例えば「4」）に対応した個数（例えば 4 個）の LED を含んで構成されている。

#### 【 0 0 3 6 】

画像表示装置 5 の下方には、普通入賞球装置 6 A と、普通可変入賞球装置 6 B とが設けられている。普通入賞球装置 6 A は、例えば所定の玉受部材によって常に一定の開放状態に保たれる始動領域（第 1 始動領域）としての第 1 始動入賞口を形成する。普通可変入賞球装置 6 B は、図 2 に示す普通電動役物用のソレノイド 81 によって垂直位置となる閉鎖状態と傾動位置となる開放状態とに変化する一対の可動翼片を有する電動チューリップ型役物（普通電動役物）を備え、第 2 始動入賞口を形成する。

#### 【 0 0 3 7 】

一例として、普通可変入賞球装置 6 B では、普通電動役物用のソレノイド 81 がオフ状態であるときに可動翼片が垂直位置となることにより、第 2 始動入賞口を遊技球が通過（進入）しない閉鎖状態にする。その一方で、普通可変入賞球装置 6 B では、普通電動役物用のソレノイド 81 がオン状態であるときに可動翼片が傾動位置となることにより、第 2 始動入賞口を遊技球が通過（進入）できる開放状態にする。なお、普通可変入賞球装置 6 B は、ソレノイド 81 がオフ状態であるときに通常開放状態となり、第 2 始動入賞口を遊技球が進入（通過）できる一方、ソレノイド 81 がオン状態であるときの拡大開放状態よりも遊技球が進入（通過）しにくいように構成してもよい。このように、普通可変入賞球装置 6 B は、第 2 始動入賞口を遊技球が通過（進入）可能な開放状態または拡大開放状態といった第 1 可変状態と、遊技球が通過（進入）不可能な閉鎖状態または通過（進入）困難な通常開放状態といった第 2 可変状態とに、変化できるように構成されている。

#### 【 0 0 3 8 】

普通入賞球装置 6 A に形成された第 1 始動入賞口に進入した遊技球は、例えば図 2 に示す第 1 始動口スイッチ 22 A によって検出される。普通可変入賞球装置 6 B に形成された

10

20

30

40

50

第2始動入賞口に進入した遊技球は、例えば図2に示す第2始動口スイッチ22Bによって検出される。第1始動口スイッチ22Aによって遊技球が検出されたことに基づき、所定個数（例えば3個）の遊技球が賞球（景品遊技媒体）として払い出され、第1保留記憶数が所定の上限値（例えば「4」）以下であれば、第1始動条件が成立する。第2始動口スイッチ22Bによって遊技球が検出されたことに基づき、所定個数（例えば3個）の遊技球が賞球として払い出され、第2保留記憶数が所定の上限値以下であれば、第2始動条件が成立する。

【0039】

なお、第1始動口スイッチ22Aによって遊技球が検出されたことに基づいて払い出される賞球の個数と、第2始動口スイッチ22Bによって遊技球が検出されたことに基づいて払い出される賞球の個数は、互いに同一の個数であってもよいし、異なる個数であってもよい。パチンコ遊技機1は、賞球となる遊技球を直接に払い出すものであってもよいし、賞球となる遊技球の個数に対応した得点を付与するものであってもよい。

【0040】

普通入賞球装置6Aと普通可変入賞球装置6Bの下方には、特別可変入賞球装置7が設けられている。特別可変入賞球装置7は、図2に示す大入賞口扉用となるソレノイド82によって開閉駆動される大入賞口扉を備え、その大入賞口扉によって開放状態と閉鎖状態とに変化する特定領域としての大入賞口を形成する。

【0041】

一例として、特別可変入賞球装置7では、大入賞口扉用のソレノイド82がオフ状態であるときに大入賞口扉が大入賞口を閉鎖状態として、遊技球が大入賞口を通過（進入）できなくなる。その一方で、特別可変入賞球装置7では、大入賞口扉用のソレノイド82がオン状態であるときに大入賞口扉が大入賞口を開放状態として、遊技球が大入賞口を通過（進入）しやすくなる。このように、特定領域としての大入賞口は、遊技球が通過（進入）しやすく遊技者にとって有利な開放状態と、遊技球が通過（進入）できず遊技者にとって不利な閉鎖状態とに変化する。なお、遊技球が大入賞口を通過（進入）できない閉鎖状態に代えて、あるいは閉鎖状態の他に、遊技球が大入賞口を通過（進入）しにくい一部開放状態を設けてもよい。

【0042】

大入賞口を通過（進入）した遊技球は、例えば図2に示すカウントスイッチ23によって検出される。カウントスイッチ23によって遊技球が検出されたことに基づき、所定個数（例えば14個）の遊技球が賞球として払い出される。こうして、特別可変入賞球装置7において開放状態となった大入賞口を遊技球が通過（進入）したときには、例えば第1始動入賞口や第2始動入賞口といった、他の入賞口を遊技球が通過（進入）したときよりも多くの賞球が払い出される。したがって、特別可変入賞球装置7において大入賞口が開放状態となれば、その大入賞口に遊技球が進入可能となり、遊技者にとって有利な第1状態となる。その一方で、特別可変入賞球装置7において大入賞口が閉鎖状態となれば、大入賞口に遊技球を通過（進入）させて賞球を得ることが不可能または困難になり、遊技者にとって不利な第2状態となる。

【0043】

遊技盤2の所定位置（図1に示す例では、遊技領域の左側方）には、普通図柄表示器20が設けられている。一例として、普通図柄表示器20は、第1特別図柄表示装置4Aや第2特別図柄表示装置4Bと同様に7セグメントやドットマトリクスのLED等から構成され、特別図柄とは異なる複数種類の識別情報である普通図柄（「普図」あるいは「普通図」ともいう）を変動可能に表示（可変表示）する。このような普通図柄の可変表示は、普図ゲーム（「普通図ゲーム」ともいう）と称される。普通図柄表示器20の上方には、普図保留表示器25Cが設けられている。普図保留表示器25Cは、例えば4個のLEDを含んで構成され、通過ゲート41を通過した有効通過球数としての普図保留記憶数を表示する。

【0044】

10

20

30

40

50

遊技盤 2 の表面には、上記の構成以外にも、遊技球の流下方向や速度を変化させる風車及び多数の障害釘が設けられている。また、第 1 始動入賞口、第 2 始動入賞口及び大入賞口とは異なる入賞口として、例えば所定の玉受部材によって常に一定の開放状態に保たれる単一または複数の一般入賞口が設けられてもよい。この場合には、一般入賞口のいずれかに進入した遊技球が所定の一般入賞球スイッチによって検出されたことに基づき、所定個数（例えば 10 個）の遊技球が賞球として払い出されればよい。遊技領域の最下方には、いずれの入賞口にも進入しなかった遊技球が取り込まれるアウト口が設けられている。

#### 【 0 0 4 5 】

パチンコ遊技機 1 の上部には、第 1 装飾体 200 と第 2 装飾体 300 とが左右に並んで配置されている。第 1 装飾体 200 及び第 2 装飾体 300 に覆われ、遊技者が視認することができない前面扉体 50 の領域には、効果音等を再生出力するためのスピーカ 8（図 3）、遊技の進行に伴って遊技者に送風する送風機 9（図 3）、点灯、点滅することで装飾性を向上させる装飾用 LED 10a、10b（図 3）が設けられている。

10

#### 【 0 0 4 6 】

遊技機用枠 3 の右下部位置には、遊技媒体としての遊技球を遊技領域に向けて発射するために遊技者等によって操作される打球操作ハンドル 30（操作ノブ）が設けられている。例えば、打球操作ハンドル 30 は、遊技者等による操作量（回転量）に応じて遊技球の弾発力を調整する。

#### 【 0 0 4 7 】

遊技領域の下方における前面扉体 50 の所定位置には、賞球として払い出された遊技球や所定の球貸機により貸し出された遊技球を、打球発射装置へと供給可能に保持（貯留）する上皿（打球供給皿）が設けられている。遊技機用枠 3 の下部には、上皿から溢れた余剰球などを、パチンコ遊技機 1 の外部へと排出可能に保持（貯留）する下皿が設けられている。

20

#### 【 0 0 4 8 】

前面扉体 50 の下部には、遊技者が把持して傾倒操作が可能なスティックコントローラ 31A が取り付けられている。スティックコントローラ 31A は、遊技者が把持する操作桿を含み、操作桿の所定位置（例えば遊技者が操作桿を持したときに操作手の人差し指が掛かる位置など）には、トリガボタンが設けられている。トリガボタンは、遊技者がスティックコントローラ 31A の操作桿を操作手（例えば左手など）で把持した状態において、所定の操作指（例えば人差し指など）で押引操作することなどにより所定の指示操作ができるように構成されればよい。操作桿の内部には、トリガボタンに対する押引操作などによる所定の指示操作を検知するトリガセンサが内蔵されればよい。

30

#### 【 0 0 4 9 】

前面扉体 50 には、操作桿に対する傾倒操作を検知する傾倒方向センサユニットを含むコントローラセンサユニット 35A が設けられていればよい。例えば、傾倒方向センサユニットは、パチンコ遊技機 1 と正対する遊技者の側からみて操作桿の中心位置よりも左側で遊技盤 2 の盤面と平行に配置された 2 つの透過形フォトセンサ（平行センサ対）と、この遊技者の側からみて操作桿の中心位置よりも右側で遊技盤 2 の盤面と垂直に配置された 2 つの透過形フォトセンサ（垂直センサ対）とを組み合わせた 4 つの透過形フォトセンサを含んで構成されればよい。

40

#### 【 0 0 5 0 】

前面扉体 50 におけるスティックコントローラ 31A の上方には、遊技者が押下操作などにより所定の指示操作を可能なプッシュボタン 31B が設けられている。プッシュボタン 31B は、遊技者からの押下操作などによる所定の指示操作を、機械的、電気的、あるいは、電磁的に、検出できるように構成されればよい。プッシュボタン 31B の設置位置における上皿の本体内部などには、プッシュボタン 31B に対してなされた遊技者の操作行為を検知するプッシュセンサ 35B が設けられればよい。

#### 【 0 0 5 1 】

パチンコ遊技機 1 には、例えば図 2 に示すような主基板 11、演出制御基板 12、音声

50

制御基板 13、ランプ制御基板 14 といった、各種の制御基板が搭載されている。また、パチンコ遊技機 1 には、主基板 11 と演出制御基板 12 との間で伝送される各種の制御信号を中継するための中継基板 15 なども搭載されている。その他にも、パチンコ遊技機 1 における遊技盤などの背面には、例えば払出制御基板、情報端子基板、発射制御基板、インターフェース基板、タッチセンサ基板などといった、各種の基板が配置されている。

#### 【0052】

主基板 11 は、メイン側の制御基板であり、パチンコ遊技機 1 における遊技の進行を制御するための各種回路が搭載されている。主基板 11 は、主として、特図ゲームにおいて用いる乱数の設定機能、所定位置に配設されたスイッチ等からの信号の入力を行う機能、演出制御基板 12 などからなるサブ側の制御基板に宛てて、指令情報の一例となる制御コマンドを制御信号として出力して送信する機能、ホールの管理コンピュータに対して各種情報を出力する機能などを備えている。また、主基板 11 は、第 1 特別図柄表示装置 4A と第 2 特別図柄表示装置 4B を構成する各 LED ( 例えはセグメント LED ) などの点灯 / 消灯制御を行って第 1 特図や第 2 特図の可変表示を制御することや、普通図柄表示器 20 の点灯 / 消灯 / 発色制御などを行って普通図柄表示器 20 による普通図柄の可変表示を制御することといった、所定の表示図柄の可変表示を制御する機能も備えている。

10

#### 【0053】

主基板 11 には、例えは遊技制御用マイクロコンピュータ 100 やスイッチ回路 110 、ソレノイド回路 111 などが搭載されている。スイッチ回路 110 は、遊技球検出用の各種スイッチからの検出信号を取り込んで遊技制御用マイクロコンピュータ 100 に伝送する。ソレノイド回路 111 は、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 からのソレノイド駆動信号を、普通電動役物用のソレノイド 81 や大入賞口扉用のソレノイド 82 に伝送する。

20

#### 【0054】

演出制御基板 12 は、主基板 11 とは独立したサブ側の制御基板であり、中継基板 15 を介して主基板 11 から伝送された制御信号を受信して、画像表示装置 5 、スピーカ 8 、装飾用 LED 10a 、 10b 、送風機 9 といった演出用の電気部品による演出動作を制御するための各種回路が搭載されている。すなわち、演出制御基板 12 は、画像表示装置 5 における表示動作や、スピーカ 8 からの音声出力動作、装飾用 LED 10a 、 10b などにおける点灯 / 消灯動作の全部または一部における動作 / 非動作、送風機 9 の送風動作といった、演出用の電気部品に所定の演出動作を実行させるための制御内容を決定する機能を備えている。

30

#### 【0055】

音声制御基板 13 は、演出制御基板 12 とは別個に設けられた音声出力制御用の制御基板であり、演出制御基板 12 からの指令や制御データなどに基づき、スピーカ 8 から音声を出力させるための音声信号処理を実行する処理回路などが搭載されている。ランプ制御基板 14 は、演出制御基板 12 とは別個に設けられたランプ出力制御用の制御基板であり、演出制御基板 12 からの指令や制御データなどに基づき、装飾用 LED 10a 、 10b などにおける点灯 / 消灯駆動を行うランプドライバ回路などが搭載されている。送風制御基板 16 は、演出制御基板 12 とは別個に設けられた送風機制御用の制御基板であり、演出制御基板 12 からの指令や制御データなどに基づき、送風機 9 に送風動作を行わせるための処理回路などが搭載されている。

40

#### 【0056】

図 2 に示すように、主基板 11 には、ゲートスイッチ 21 、始動口スイッチ ( 第 1 始動口スイッチ 22A および第 2 始動口スイッチ 22B ) 、カウントスイッチ 23 といった、各種スイッチからの検出信号を伝送する配線が接続されている。なお、各種スイッチは、例えはセンサと称されるものなどのように、遊技媒体としての遊技球を検出できる任意の構成を有するものであればよい。また、主基板 11 には、第 1 特別図柄表示装置 4A 、第 2 特別図柄表示装置 4B 、普通図柄表示器 20 などの表示制御を行うための指令信号を伝送する配線が接続されている。

50

## 【0057】

主基板11から演出制御基板12に向けて伝送される制御信号は、中継基板15によって中継される。中継基板15を介して主基板11から演出制御基板12に対して伝送される制御コマンドは、例えば電気信号として送受信される演出制御コマンドである。演出制御コマンドには、例えば画像表示装置5における画像表示動作を制御するために用いられる表示制御コマンドや、スピーカ8からの音声出力を制御するために用いられる音声制御コマンド、装飾用LED10a、10bの点灯動作などを制御するために用いられるランプ制御コマンド、送風機9の動作を制御するための送風制御コマンドが含まれている。これらの演出制御コマンドはいずれも、例えば2バイト構成であり、1バイト目はMODE(コマンドの分類)を示し、2バイト目はEXT(コマンドの種類)を表す。MODEデータの先頭ビット(ビット7)は必ず「1」となり、EXTデータの先頭ビットは「0」となるように、予め設定されなければよい。

## 【0058】

主基板11に搭載された遊技制御用マイクロコンピュータ100は、例えば1チップのマイクロコンピュータであり、遊技制御用のプログラムや固定データ等を記憶するROM(Read Only Memory)101と、遊技制御用のワークエリアを提供するRAM(Random Access Memory)102と、遊技制御用のプログラムを実行して制御動作を行うCPU(Central Processing Unit)103と、CPU103とは独立して乱数値を示す数値データの更新を行う乱数回路104と、I/O(Input/Output port)105と、を備えて構成される。

## 【0059】

一例として、遊技制御用マイクロコンピュータ100では、CPU103がROM101から読み出したプログラムを実行することにより、パチンコ遊技機1における遊技の進行を制御するための処理が実行される。このときには、CPU103がROM101から固定データを読み出す固定データ読出動作や、CPU103がRAM102に各種の変動データを書き込んで一時記憶させる変動データ書込動作、CPU103がRAM102に一時記憶されている各種の変動データを読み出す変動データ読出動作、CPU103がI/O105を介して遊技制御用マイクロコンピュータ100の外部から各種信号の入力を受け付ける受信動作、CPU103がI/O105を介して遊技制御用マイクロコンピュータ100の外部へと各種信号を出力する送信動作なども行われる。

## 【0060】

なお、遊技制御用マイクロコンピュータ100を構成する1チップのマイクロコンピュータは、少なくともCPU103の他にRAM102が内蔵されればよく、ROM101や乱数回路104、I/O105などは外付けされてもよい。

## 【0061】

遊技制御用マイクロコンピュータ100では、例えば乱数回路104などにより、遊技の進行を制御するために用いられる各種の乱数値を示す数値データが更新可能にカウントされる。遊技の進行を制御するために用いられる乱数は、遊技用乱数ともいう。遊技用乱数は、乱数回路104などのハードウェアによって更新されるものであってもよいし、遊技制御用マイクロコンピュータ100のCPU103が所定のコンピュータプログラムを実行することでソフトウェアによって更新されるものであってもよい。例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるRAM102の所定領域(遊技制御カウンタ設定部など)に設けられたランダムカウンタや、RAM102とは別個の内部レジスタに設けられたランダムカウンタに、所定の乱数値を示す数値データを格納し、CPU103が定期的または不定期的に格納値を更新することで、乱数値の更新が行われるようにしてもよい。

## 【0062】

遊技制御用マイクロコンピュータ100が備えるROM101には、ゲーム制御用のプログラムの他にも、遊技の進行を制御するために用いられる各種の選択用データ、テーブルデータなどが格納されている。例えば、ROM101には、CPU103が各種の判定

10

20

30

40

50

や決定、設定を行うために用意された複数の判定テーブルや決定テーブル、設定テーブルなどを構成するデータが記憶されている。また、ROM101には、CPU103が主基板11から各種の制御コマンドとなる制御信号を送信するために用いられる複数のコマンドテーブルを構成するテーブルデータや、変動パターンを複数種類格納する変動パターンテーブルを構成するテーブルデータなどが、記憶されている。遊技制御用マイクロコンピュータ100が備えるRAM102には、パチンコ遊技機1における遊技の進行などを制御するために用いられる各種データが書換可能に一時記憶される。

#### 【0063】

演出制御基板12には、プログラムに従って制御動作を行う演出制御用CPU120と、演出制御用のプログラムや固定データ等を記憶するROM121と、演出制御用CPU120のワークエリアを提供するRAM122と、画像表示装置5における表示動作の制御内容を決定するための処理などを実行する表示制御部123と、演出制御用CPU120とは独立して乱数値を示す数値データの更新を行う乱数回路124と、I/O125とが搭載されている。

#### 【0064】

一例として、演出制御基板12では、演出制御用CPU120がROM121から読み出した演出制御用のプログラムを実行することにより、演出用の電気部品による演出動作を制御するための処理が実行される。このときには、演出制御用CPU120がROM121から固定データを読み出す固定データ読出動作や、演出制御用CPU120がRAM122に各種の変動データを書き込んで一時記憶させる変動データ書込動作、演出制御用CPU120がRAM122に一時記憶されている各種の変動データを読み出す変動データ読出動作、演出制御用CPU120がI/O125を介して演出制御基板12の外部から各種信号の入力を受け付ける受信動作、演出制御用CPU120がI/O125を介して演出制御基板12の外部へと各種信号を出力する送信動作なども行われる。

#### 【0065】

演出制御用CPU120、ROM121、RAM122は、演出制御基板12に搭載された1チップの演出制御用マイクロコンピュータに含まれてもよい。演出制御基板12には、画像表示装置5に対して映像信号を伝送するための配線や、音声制御基板13に対して音番号データを示す情報信号としての効果音信号を伝送するための配線、ランプ制御基板14に対してランプデータを示す情報信号としての電飾信号を伝送するための配線、送風制御基板16に対して送風データを示す情報信号としての送風信号を伝送するための配線などが接続されている。さらに、演出制御基板12には、スティックコントローラ31Aに対する遊技者の操作行為を検出したことを示す情報信号としての操作検出信号を、コントローラセンサユニット35Aから伝送するための配線、プッシュボタン31Bに対する遊技者の操作行為を検出したことを示す情報信号としての操作検出信号を、プッシュセンサ35Bから伝送するための配線も接続されている。

#### 【0066】

演出制御基板12では、例えば乱数回路124などにより、演出動作を制御するために用いられる各種の乱数値を示す数値データが更新可能にカウントされる。こうした演出動作を制御するために用いられる乱数は、演出用乱数ともいう。

#### 【0067】

図2に示す演出制御基板12に搭載されたROM121には、演出制御用のプログラムの他にも、演出動作を制御するために用いられる各種のデータテーブルなどが格納されている。例えば、ROM121には、演出制御用CPU120が各種の判定や決定、設定を行うために用意された複数の判定テーブルや決定テーブルを構成するテーブルデータ、各種の演出制御パターンを構成するパターンデータなどが記憶されている。演出制御基板12に搭載されたRAM122には、演出動作を制御するために用いられる各種データが記憶される。

#### 【0068】

演出制御基板12に搭載された表示制御部123は、演出制御用CPU120からの表

10

20

30

40

50

示制御指令などに基づき、画像表示装置 5 における表示動作の制御内容を決定する。例えば、表示制御部 123 は、画像表示装置 5 の表示領域内に表示させる演出画像の切換タイミングを決定することなどにより、飾り図柄の可変表示や各種の演出表示を実行させるための制御を行う。一例として、表示制御部 121 には、VDP (Video Display Processor)、CGROM (Character Generator ROM)、VRAM (Video RAM)、LCD 駆動回路などが搭載されればよい。なお、VDP は、GPU (Graphics Processing Unit)、GCL (Graphics Controller LSI)、あるいは、より一般的に DSP (Digital Signal Processor) と称される画像処理用のマイクロプロセッサであってもよい。CGROM は、例えば書換不能な半導体メモリであってもよいし、フラッシュメモリなどの書換可能な半導体メモリであってもよく、あるいは、磁気メモリ、光学メモリといった、不揮発性記録媒体のいずれかを用いて構成されたものであればよい。

10

#### 【0069】

演出制御基板 12 に搭載された I/O 125 は、例えば主基板 11 などから伝送された演出制御コマンドを取り込むための入力ポートと、演出制御基板 12 の外部へと各種信号を伝送するための出力ポートとを含んで構成される。例えば、I/O 125 の出力ポートからは、画像表示装置 5 へと伝送される映像信号や、音声制御基板 13 へと伝送される指令（効果音信号）、ランプ制御基板 14 へと伝送される指令（電飾信号）などが出力される。

#### 【0070】

パチンコ遊技機 1 においては、遊技媒体としての遊技球を用いた所定の遊技が行われ、その遊技結果に基づいて所定の遊技価値が付与可能となる。遊技球を用いた遊技の一例として、パチンコ遊技機 1 における筐体前面の右下方に設置された打球操作ハンドル 30 が遊技者によって所定操作（例えば回転操作）されたことに基づいて、所定の打球発射装置が備える発射モータなどにより、遊技媒体としての遊技球が遊技領域に向けて発射される。遊技領域を流下した遊技球が、普通入賞球装置 6A に形成された第 1 始動入賞口（第 1 始動領域）を通過（進入）すると、図 2 に示す第 1 始動口スイッチ 22A によって遊技球が検出されたことなどにより第 1 始動条件が成立する。その後、例えば前回の特図ゲームや大当たり遊技状態が終了したことなどにより第 1 開始条件が成立したことに基づいて、第 1 特別図柄表示装置 4A による第 1 特図を用いた特図ゲームが開始される。

20

#### 【0071】

また、遊技球が普通可変入賞球装置 6B に形成された第 2 始動入賞口（第 2 始動領域）を通過（進入）すると、図 2 に示す第 2 始動口スイッチ 22B によって遊技球が検出されたことなどにより第 2 始動条件が成立する。その後、例えば前回の特図ゲームや大当たり遊技状態が終了したことなどにより第 2 開始条件が成立したことに基づいて、第 2 特別図柄表示装置 4B による第 2 特図を用いた特図ゲームが開始される。ただし、普通可変入賞球装置 6B が第 2 可変状態としての通常開放状態や閉鎖状態であるときには、第 2 始動入賞口を遊技球が通過困難または通過不可能である。

30

#### 【0072】

通過ゲート 41 を通過した遊技球が図 2 に示すゲートスイッチ 21 によって検出されたことに基づいて、普通図柄表示器 20 にて普通図柄の可変表示を実行するための普図始動条件が成立する。その後、例えば前回の普図ゲームが終了したことといった、普通図柄の可変表示を開始するための普図開始条件が成立したことに基づいて、普通図柄表示器 20 による普図ゲームが開始される。この普図ゲームでは、普通図柄の変動を開始させた後、所定時間が経過すると、普通図柄の可変表示結果となる確定普通図柄を停止表示（導出表示）する。このとき、確定普通図柄として特定の普通図柄（普図当たり図柄）が停止表示されれば、普通図柄の可変表示結果が「普図当たり」となる。その一方、確定普通図柄として普図当たり図柄以外の普通図柄が停止表示されれば、普通図柄の可変表示結果が「普図ハズレ」となる。普通図柄の可変表示結果が「普図当たり」となったことに対応して、普通可変入賞球装置 6B を構成する電動チューリップの可動翼片が傾動位置となる開放制御や拡大開放制御が行われ、所定時間が経過すると垂直位置に戻る閉鎖制御や通常開放制御が行わ

40

50

れる。

【0073】

第1特別図柄表示装置4Aによる第1特図を用いた特図ゲームが開始されるときや、第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図を用いた特図ゲームが開始されるときには、特別図柄の可変表示結果を予め定められた特定表示結果としての「大当たり」にするか否かが、その可変表示結果を導出表示する以前に決定（事前決定）される。そして、可変表示結果の決定に基づく所定割合で、変動パターンの決定などが行われ、可変表示結果や変動パターンを指定する演出制御コマンドが、図2に示す主基板11の遊技制御用マイクロコンピュータ100から演出制御基板12に向けて伝送される。

【0074】

こうした可変表示結果や変動パターンの決定に基づいて特図ゲームが開始された後、例えば変動パターンに対応して予め定められた可変表示時間が経過したときには、可変表示結果となる確定特別図柄が導出表示される。第1特別図柄表示装置4Aや第2特別図柄表示装置4Bによる特別図柄の可変表示に対応して、画像表示装置5の表示領域に配置された「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rでは、特別図柄とは異なる飾り図柄（演出図柄）の可変表示が行われる。

【0075】

第1特別図柄表示装置4Aによる第1特図を用いた特図ゲームや、第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図を用いた特図ゲームにおいて、特別図柄の可変表示結果となる確定特別図柄が導出表示されるときには、画像表示装置5において飾り図柄の可変表示結果となる確定飾り図柄が導出表示される。特別図柄の可変表示結果として予め定められた大当たり図柄が導出表示されたときには、可変表示結果（特図表示結果）が「大当たり」（特定表示結果）となり、遊技者にとって有利な特定遊技状態としての大当たり遊技状態に制御される。特別図柄の可変表示結果として、大当たり図柄が導出表示されず、ハズレ図柄が導出表示されたときには、可変表示結果（特図表示結果）が「ハズレ」となる。

【0076】

一例として、「3」や「7」の数字を示す特別図柄を大当たり図柄とし、「-」の記号を示す特別図柄をハズレ図柄とする。なお、第1特別図柄表示装置4Aによる特図ゲームにおける大当たり図柄やハズレ図柄といった各図柄は、第2特別図柄表示装置4Bによる特図ゲームにおける各図柄とは異なる特別図柄となるようにもよいし、双方の特図ゲームにおいて共通の特別図柄が大当たり図柄やハズレ図柄となるようにもよい。また、数字や記号として特定の意味を有する点灯パターンの特別図柄を大当たり図柄やハズレ図柄とするものに限定されず、例えば7セグメントのLEDにおける任意の点灯パターンの特別図柄を、大当たり図柄やハズレ図柄としてもよい。

【0077】

大当たり遊技状態では、大入賞口が開放状態となって特別可変入賞球装置7が遊技者にとって有利な第1状態となる。そして、所定期間（例えば29秒間）あるいは所定個数（例えば9個）の遊技球が大入賞口に進入して入賞球が発生するまでの期間にて、大入賞口を継続して開放状態とするラウンド遊技が実行される。こうしたラウンド遊技の実行期間以外の期間では、大入賞口が閉鎖状態となり、入賞球が発生困難または発生不可能となる。大入賞口に遊技球が進入したときには、カウントスイッチ23により入賞球が検出され、その検出ごとに所定個数（例えば14個）の遊技球が賞球として払い出される。大当たり遊技状態におけるラウンド遊技は、所定の上限回数（例えば「15」）に達するまで繰り返し実行される。

【0078】

特図表示結果が「大当たり」となる場合には、大当たり種別が「非確変」または「確変」のいずれかとなる場合が含まれている。例えば、特別図柄の可変表示結果として、「3」の数字を示す大当たり図柄が導出表示されたときには大当たり種別が「非確変」となり、「7」の数字を示す大当たり図柄が導出表示されたときには大当たり種別が「確変」となる。大当たり種別が「非確変」または「確変」となった場合には、大当たり遊技状態におけるラウンド遊

10

20

30

40

50

技として、特別可変入賞球装置7を遊技者にとって有利な第1状態(大入賞口を開放状態)とする上限時間が比較的に長い時間(例えば29秒など)となる通常開放ラウンドが実行される。なお、大当たり遊技状態におけるラウンド遊技として、特別可変入賞球装置7を第1状態(大入賞口を開放状態)とする上限時間が比較的に短い時間(例えば0.1秒など)となる短期開放ラウンドが実行される大当たり種別(例えば「突確」など)を設けてもよい。通常開放ラウンドが実行される大当たり遊技状態は、第1特定遊技状態ともいう。短期開放ラウンドが実行される大当たり遊技状態は、第2特定遊技状態ともいう。

【0079】

大当たり遊技状態が終了した後には、所定の確変制御条件が成立したことに基づいて、可変表示結果が「大当たり」となる確率(大当たり確率)が通常状態よりも高くなる確変状態に制御されることがある。確変状態は、所定回数の可変表示が実行されること、あるいは次回の大当たり遊技状態が開始されることといった、所定の確変終了条件が成立するまで、継続するように制御される。また、大当たり遊技状態が終了した後には、平均的な可変表示時間が通常状態よりも短くなる時短状態に制御されることがある。時短状態は、所定回数の可変表示が実行されたことと、次回の大当たり遊技状態が開始されたことのうち、いずれか一方の時短終了条件が先に成立するまで、継続するように制御される。一例として、大当たり種別が「非確変」である場合に大当たり遊技状態が終了した後には、遊技状態が時短状態となる。一方、大当たり種別が「確変」である場合に大当たり遊技状態が終了した後には、遊技状態が確変状態となる。

【0080】

確変状態や時短状態では、通常状態よりも第2始動入賞口を遊技球が通過(進入)しやすい有利変化態様で、普通可変入賞球装置6Bを第1可変状態(開放状態または拡大開放状態)と第2可変状態(閉鎖状態または通常開放状態)とに変化させる。例えば、普通図柄表示器20による普図ゲームにおける普通図柄の変動時間(普図変動時間)を通常状態のときよりも短くする制御や、各回の普図ゲームで普通図柄の可変表示結果が「普図当たり」となる確率を通常状態のときよりも向上させる制御、可変表示結果が「普図当たり」となったことに基づく普通可変入賞球装置6Bにおける可動翼片の傾動制御を行う傾動制御時間を通常状態のときよりも長くする制御、その傾動回数を通常状態のときよりも増加させる制御により、普通可変入賞球装置6Bを有利変化態様で第1可変状態と第2可変状態とに変化させねばよい。なお、これらの制御のいずれか1つが行われるようにしてよいし、複数の制御が組み合わせられて行われるようにしてよい。このように、普通可変入賞球装置6Bを有利変化態様で第1可変状態と第2可変状態とに変化させる制御は、高開放制御(「高ベース制御」ともいう)と称される。こうした確変状態や時短状態に制御されることにより、次に可変表示結果が「大当たり」となるまでの所要時間が短縮され、通常状態よりも遊技者にとって有利な特別遊技状態となる。

【0081】

パチンコ遊技機1において遊技媒体として用いられる遊技球や、その個数に対応して付与される得点の記録情報は、例えば数量に応じて特殊景品や一般景品に交換可能な有価価値を有するものであればよい。あるいは、これらの遊技球や得点の記録情報は、特殊景品や一般景品には交換できないものの、パチンコ遊技機1で再度の遊技に使用可能な有価価値を有するものであってもよい。

【0082】

画像表示装置5に設けられた「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rでは、第1特別図柄表示装置4Aにおける第1特図を用いた特図ゲームと、第2特別図柄表示装置4Bにおける第2特図を用いた特図ゲームとのうち、いずれかの特図ゲームが開始されることに対応して、飾り図柄の可変表示が開始される。そして、飾り図柄の可変表示が開始されてから「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおける確定飾り図柄の停止表示により可変表示が終了するまでの期間では、飾り図柄の可変表示態様が所定のリーチ態様となることがある。

【0083】

10

20

30

40

50

ここで、リーチ態様とは、画像表示装置5の表示領域にて停止表示された飾り図柄が大当たり組合せの一部を構成しているときに未だ停止表示されていない飾り図柄（「リーチ変動図柄」ともいう）については変動が継続している表示態様、あるいは、全部または一部の飾り図柄が大当たり組合せの全部または一部を構成しながら同期して変動している表示態様のことである。具体的には、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおける一部（例えば「左」及び「右」の飾り図柄表示エリア5L、5Rなど）では予め定められた大当たり組合せを構成する飾り図柄（例えば「7」の英数字を示す飾り図柄）が停止表示されているときに未だ停止表示していない残りの飾り図柄表示エリア（例えば「中」の飾り図柄表示エリア5Cなど）では飾り図柄が変動している表示態様、あるいは、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおける全部または一部で飾り図柄が大当たり組合せの全部または一部を構成しながら同期して変動している表示態様である。

#### 【0084】

また、リーチ態様となったことに対応して、飾り図柄の変動速度を低下させたり、画像表示装置5の表示領域に飾り図柄とは異なるキャラクタ画像（人物等を模した演出画像）を表示させたり、背景画像の表示態様を変化させたり、飾り図柄とは異なる動画像を再生表示させたり、飾り図柄の変動態様を変化させたりすることで、リーチ態様となる以前とは異なる演出動作が実行される場合がある。このようなキャラクタ画像の表示や背景画像の表示態様の変化、動画像の再生表示、飾り図柄の変動態様の変化といった演出動作を、リーチ演出表示（あるいは単にリーチ演出）という。なお、リーチ演出には、画像表示装置5における表示動作のみならず、スピーカ8による音声出力動作や、装飾用LED10a、10bなどの発光体における点灯動作（点滅動作）や、送風機9による送風動作などを、リーチ態様となる以前の動作態様とは異なる動作態様とすることが、含まれていてもよい。

#### 【0085】

リーチ演出における演出動作としては、互いに動作態様（演出態様）が異なる複数種類の演出パターン（「リーチパターン」ともいう）が、予め用意されていればよい。そして、それぞれのリーチ演出における演出態様に応じて、「大当たり」となる可能性（「信頼度」あるいは「大当たり信頼度」ともいう）が異なる。すなわち、複数種類のリーチ演出のいずれが実行されるかに応じて、可変表示結果が「大当たり」となる可能性を異ならせることができる。この実施の形態では、一例として、ノーマル、スーパーA、スーパーBといったリーチ演出が予め設定されている。そして、スーパーAやスーパーBといったスーパーリーチのリーチ演出が実行された場合には、ノーマルのリーチ演出が実行された場合に比べて、可変表示結果が「大当たり」となる可能性（大当たり期待度）が高くなる。

#### 【0086】

飾り図柄の可変表示中には、リーチ演出とは異なり、例えば所定の演出画像を表示することや、メッセージとなる画像表示や音声出力、装飾用LED10a、10bの点灯動作、あるいは演出用模型の所定動作などのように、飾り図柄の可変表示動作とは異なる演出動作により、例えば飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態となる可能性があることや、スーパーリーチによるリーチ演出が実行される可能性があること、可変表示結果が「大当たり」となる可能性があることなどといった、パチンコ遊技機1において実行される遊技の有利度を、遊技者に予め告知（示唆）するための予告演出が実行されることがある。

#### 【0087】

予告演出となる演出動作は、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rの全部にて飾り図柄の可変表示が開始されてから、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態となるより前（「左」及び「右」の飾り図柄表示エリア5L、5Rにて飾り図柄が仮停止表示されるより前）に実行（開始）されるものであればよい。また、可変表示結果が「大当たり」となる可能性があることを報知する予告演出には、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態となった後に実行されるものが含まれていてもよい。このように、予告演出は、特別図柄や飾り図柄の可変表示が開始されてから可変表示結果となる確定特別図柄や

10

20

30

40

50

確定飾り図柄が導出されるまでの所定タイミングにて、大当たり遊技状態となる可能性を予告できるものであればよい。こうした予告演出を実行する場合における演出動作の内容（演出態様）に対応して、複数の予告パターンが予め用意されている。

#### 【0088】

この実施の形態では、「ボタン予告」や「ウインドウ予告」といった複数種類の予告演出が実行可能に設定されている。予告演出となる演出動作は、それが実行されるか否かによっては特別図柄の可変表示時間に変化が生じないものであればよい。

#### 【0089】

「ボタン予告」となる予告演出が実行される場合には、全図柄変動が開始されてから、2つ以上の飾り図柄表示部（例えば「左」及び「右」の飾り図柄表示部5L、5Rなど）にて飾り図柄が導出表示されるより前に、操作有効期間中演出となる所定の演出動作が行われる。操作有効期間中演出は、例えば画像表示装置5の表示画面における所定位置に、予め用意されたキャラクタ画像やメッセージ画像といった演出画像を表示させることなどにより、遊技者によるプッシュボタン31Bの操作を促す演出動作であればよい。このように、遊技者による所定の操作（例えばプッシュボタン31Bの押下操作など）を促す操作有効期間中演出は、操作促進演出ともいう。

10

#### 【0090】

遊技者による所定の操作を促す演出動作としては、画像表示装置5に演出画像を表示させるものに限定されず、スピーカ8から所定の音声を出力させるもの、装飾用LED10a、10bを所定の点灯パターンで点灯あるいは点滅させるもの、遊技領域内あるいは遊技領域外に設けられた演出用模型が備える可動部材を所定の動作態様で動作させるもの、あるいは、これらのいずれかを組み合わせたものであってもよい。

20

#### 【0091】

操作有効期間中演出が行われるときには、遊技者によるプッシュボタン31Bなどの操作を有効に検出する操作有効期間となる。そして、操作有効期間内に遊技者によるプッシュボタン31Bの押下操作などが検出されると、その操作が検出されたタイミングにて、操作有効期間中演出の実行を停止するとともに、ボタン操作時演出となる所定の演出動作が行われる。ボタン操作時演出は、例えば画像表示装置5の表示画面における所定位置に、予め用意されたキャラクタ画像やメッセージ画像といった演出画像を表示させることなどにより、可変表示結果が「大当たり」となる可能性などを認識可能に予告する演出動作であればよい。こうして、プッシュボタン31Bに対する押下操作といった所定の操作が、操作有効期間内に検出されたときに、操作有効期間中演出をボタン操作時演出に切り替えることなどにより、演出態様を変化させることができればよい。

30

#### 【0092】

「ウインドウ予告」となる予告演出では、例えば「ボタン予告」となる予告演出に対応して操作有効期間が開始されるよりも後の所定タイミングにて、予め用意された複数種類のキャラクタなどを示す演出画像のうち、いずれかの演出画像を画像表示装置5の表示画面にてウインドウ内に出現させるように表示させるなどの演出動作が実行される。なお、キャラクタなどを示す演出画像の表示とともに、そのキャラクタからのメッセージを報知するメッセージ画像を表示させたり、メッセージを報知する所定の音声をスピーカ8から出力させるといった、各種の演出動作が行われてもよい。

40

#### 【0093】

特図ゲームにおける特別図柄の可変表示結果である特図表示結果が「大当たり」となるときには、画像表示装置5の表示領域において、予め定められた大当たり組合せとなる確定飾り図柄が導出表示される。一例として、大当たり種別が「非確変」または「確変」となる場合には、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおける所定の有効ライン上に同一の飾り図柄が揃って停止表示されることにより、大当たり組合せとなる確定飾り図柄が導出表示されればよい。

#### 【0094】

特図表示結果が「ハズレ」となる場合には、飾り図柄の可変表示態様がリーチ態様とな

50

らずに、所定の非リーチ組合せを構成する飾り図柄が停止表示されることにより、非特定表示結果となる確定飾り図柄が導出表示されることがある（非リーチ）。また、特図表示結果が「ハズレ」となる場合には、飾り図柄の可変表示態様がリーチ態様となった後に、所定のリーチ組合せ（「リーチハズレ組合せ」ともいう）を構成する飾り図柄が停止表示されることにより、非特定表示結果となる確定飾り図柄が導出表示されることもある（リーチハズレ）。

#### 【0095】

次に、本実施形態に係るパチンコ遊技機1に設けられた第1装飾体200及び第2装飾体300の構造詳細と、これらの装飾体が取り付けられたパチンコ遊技機1の構成について説明する。図3は、前面扉体を開放した状態のパチンコ遊技機を示した斜視図である。図4は、パチンコ遊技機の上部に着目した分解斜視図である。図5は、図1中の矢視V-Vで示したパチンコ遊技機の断面図であり、（a）は前面扉体が閉鎖状態にあり第1装飾体が保持された状態を示した図、（b）は前面扉体が開放状態にあり第1装飾体が保持されていない状態を示した図である。図6は、図1中の矢視VI-VIで示したパチンコ遊技機の断面図であり、（a）は前面扉体が閉鎖状態にあり第2装飾体が保持された状態を示した図、（b）は前面扉体が開放状態にあり第2装飾体が保持されていない状態を示した図である。なお、以下の説明においては、図3に示すように、遊技者が位置する側をパチンコ遊技機1の前方とし、その反対の方向を後方とする。また、パチンコ遊技機1の前方に位置する遊技者からみて上下左右の方向を、そのままパチンコ遊技機1の上下左右の方向と定義して説明する。なお、図3において、前面扉体50は開いた状態にあり、閉じた状態の場合とでは各方向の向きが異なる。そこで、図3においては、閉鎖状態から開放状態になるまでの前面扉体50の回動に伴って回動させた座標系を併記する。この座標系は、前面扉体50のみに対応している。また、図4に示す前面扉体50は、構造の理解を容易なものとするため、装飾の図示は省略している。

#### 【0096】

図3に示すように、遊技盤2を保持した遊技機用枠3は、パチンコ遊技機1を設置する遊技島（図示略）に固定される四角枠状の外枠60の左側辺を中心として開閉可能に設けられている。図3に示す遊技機用枠3は、外枠60の前方を覆った閉鎖状態にある。前面扉体50は、遊技機用枠3の左側辺を中心として開閉可能に設けられている。図3に示す前面扉体50は、遊技機用枠3の前方を開放した開放状態にある。なお、以下の説明で用いる遊技機本体という用語は、パチンコ遊技機1のうち装飾体を除いた部分を指す用語として用い、より具体的には、遊技機本体は、例えば、外枠60、遊技盤2、遊技機用枠3、及び前面扉体50から構成される。また、回動する前面扉体50に対する用語として、遊技島（図示略）に対して不動である外枠60、遊技盤2、及び遊技機用枠3をベース部として記載することがある。

#### 【0097】

前面扉体50は、パチンコ遊技機1の前部を構成する部材であり、図3に示す状態から矢印250の方向に回転することにより、遊技機用枠3の前方を覆った閉鎖状態へと変化する。前面扉体50には、略楕円形の開口50aが形成されており、この開口50aに透明板51が嵌められている。透明板51は、例えば、アクリル樹脂等の合成樹脂、あるいはガラス板から構成されている。これにより、前面扉体50が遊技機用枠3を覆い閉鎖状態にある場合、遊技盤2は透明板51に覆われ、遊技盤2と透明板51との間に遊技球が流下する空間が形成される。また、図1に示すように、前面扉体50の前面（図1で視認できる面）には、種々の装飾が施されている。この装飾により遊技者を魅了するパチンコ遊技機1の外観を提供することができる。

#### 【0098】

前面扉体50の後面には、左右方向に延び、断面が矩形状の第1溝部50bが形成されている。前面扉体50の左部から右方に向けて延びた第1溝部50bは、前面扉体50の右端部にまで到達している。そのため、前面扉体50の右面には、第1溝部50bによる窪みが形成されている。

10

20

30

40

50

## 【0099】

また、遊技機用枠3の前面には、左右方向に延び、断面が矩形状の第2溝部3aが形成されている。遊技機用枠3の左部から右方に向けて延びた第2溝部3aは、遊技用枠3の右端部にまで到達している。そのため、遊技機用枠3の右面には、第2溝部3aによる窪みが形成されている。なお、第2溝部3aは、第1溝部50bと同じ高さ位置に形成されている。

## 【0100】

図4に示すように、前面扉体50の左上部にはスピーカ8と送風機9とが上下に並んで配置されている。スピーカ8及び送風機9は、遊技機本体に設けられた第1装飾体200によって覆われる。そのため、遊技者は直接、スピーカ8及び送風機9を視認することはできない。また、前面扉体50の右上部には装飾用LED10aと装飾用LED10bとが左右に並んで配置されている。装飾用LED10a及び装飾用LED10bは、遊技機本体に設けられた第2装飾体300によって覆われる。そのため、遊技者は直接、装飾用LED10a及び装飾用LED10bを視認することはできない。さらに、遊技機用枠3には、光ファイバケーブル17が上面から延設されている。光ファイバケーブル17は、例えばガラスでできた細い纖維が束になった状態で被覆されたケーブルである。遊技機用枠3には、図示しないLEDが内蔵されており、光ファイバケーブル17は、図示しないLEDから発せられた光の伝送路を構築する。

## 【0101】

第1装飾体200は、キャラクタの頭部を模した装飾体本体210と、装飾体本体210を遊技機本体に取付けるための取付部220とを有している。

## 【0102】

装飾体本体210は、例えばABS樹脂等の合成樹脂製であり、キャラクタの目に相当する部分に、例えばアクリル樹脂製の透光板202が嵌めこまれている。透光板202から装飾体本体210の後端にわたって、内部に光ファイバケーブル17を差し込むための孔が形成された挿入筒201が設けられている。また、キャラクタの口に相当する部分には、前方から後方に向けて貫通した開口203が形成されている。

## 【0103】

取付部220は、例えばステンレス等の金属製の板材が折り曲げ加工されて形成されている。取付部220は、装飾体本体210に取り付けられた水平部220aと、折り曲げられて水平部220aに対して垂直な垂直部220bと、折り曲げられて垂直部220bに対して垂直な差込部220cとを有している。これにより、取付部220は略J字状の断面を有している。取付部220は、作業者によって容易に折り曲げられて弹性変形が可能な材料及び寸法で形成されている。

## 【0104】

図5(a)に示すように、第1装飾体200が遊技機本体に保持された状態にある場合、水平部220aは前面扉体50の上面に当接した状態にあり、垂直部220bは遊技機用枠3と前面扉体50とで狭持された状態にあり、差込部220cは前面扉体50に形成された第1溝部50bに差し込まれた状態にある。このように、水平部220aが前面扉体50の上面に当接した状態にあるとともに、垂直部220bが遊技機用枠3と前面扉体50との間で狭持されていることにより、第1装飾体200を安定した状態で遊技機本体に保持させることができる。なお、遊技者は、第1装飾体200によって覆われた前面扉体50の領域及び遊技機用枠3の領域を視認することはできないが、このような領域にもその周辺の領域と同様の装飾が施されている。これにより、第1装飾体200を取付けない場合にも、一部の領域だけ装飾が異なる等の違和感を覚えさせることを抑制することができる。

## 【0105】

遊技機本体に保持された第1装飾体200の挿入筒201には、遊技機用枠3から延びた光ファイバケーブル17が挿入され固定されている。これにより、光ファイバケーブル17により導光された光は、透光板202を透過し、第1装飾体200から出射される。

10

20

30

40

50

これにより、キャラクタを模した装飾体本体210の目の部分から光を出射させることができる。

【0106】

前面扉体50に形成されたスピーカ8及び送風機9は、遊技機本体に保持された第1装飾体200の開口203内に位置している。これにより、スピーカ8から発せられた効果音を、開口203内を通して遊技者まで到達させることができる。また、送風機9で発生させた風を、開口203内を通して遊技者まで到達させることができる。これにより、キャラクタを模した装飾体本体210の口の部分から効果音や風を発することができる。

【0107】

図5(a)に示す状態から第1装飾体200を取り外す場合、まず、前面扉体50を回動させて遊技機用枠3から離間させ、前面扉体50を閉鎖状態から開放状態へと変化させる。これにより、図5(b)に示すように、前面扉体50と遊技機用枠3とに垂直部220bが狭持された状態が解除される。そして、取付部220を折り曲げて、差込部220cを第1溝部50bから抜き出す。これにより、第1装飾体200を遊技機本体から取り外すことができる。

【0108】

なお、第1装飾体200を遊技機本体に取り付ける場合、図5(b)に示すように、取付部220を折り曲げた状態で、第1装飾体200を前面扉体50の上面に近づける。そして、取付部220の折り曲げ状態を解除することで、取付部220は弾性回復し、差込部220cが第1溝部50bに差し込まれる。続いて、前面扉体50を回動させて閉鎖状態とすることで、第1装飾体200を遊技機本体で保持させる。

【0109】

このように、第1装飾体200を遊技機本体に取付ける際、差込部220cを第1溝部50bに差し込むことにより、第1装飾体200を前面扉体50に仮止めをすることができる。これにより、第1装飾体200の遊技機本体への取付作業を容易に行うことができる。

【0110】

第2装飾体300は、蝶を模した装飾体本体310と、装飾体本体310を遊技機本体に取り付けるための取付部320とを有している。

【0111】

装飾体本体310は、例えばABS樹脂等の合成樹脂製であり、蝶の羽部分にあけられた2つの開口のそれぞれには、例えばアクリル樹脂製の透光板311が嵌めこまれている。

【0112】

取付部320は、例えばステンレス等の金属製の板材が折り曲げ加工されて形成されている。取付部320は、装飾体本体310に取り付けられた水平部320aと、折り曲げられて水平部320aに対して垂直な垂直部320bと、折り曲げられて垂直部320bに対して垂直な差込部320cとを有している。取付部320は、作業者により容易に折り曲げられて弾性変形する材料及び寸法で形成されている。

【0113】

図6(a)に示すように、第2装飾体300が遊技機本体に保持された状態にある場合、水平部320aは前面扉体50の上面に当接した状態にあり、垂直部320bは遊技機用枠3と前面扉体50とで狭持された状態にあり、差込部320cは遊技機用枠3に形成された第2溝部3aに差し込まれた状態にある。装飾体本体310は、遊技機本体の一部を覆い、上端から上方に突出するように遊技機本体に取り付けられている。また、水平部320aが前面扉体50の上面に当接した状態にあるとともに、垂直部320bが遊技機用枠3と前面扉体50との間で狭持されることにより、第2装飾体300は安定した状態で遊技機本体に保持される。なお、遊技者は、第2装飾体300によって覆われた前面扉体50の領域及び遊技機枠3の領域を視認することはできないが、このような領域にもその周辺の領域と同様の装飾が施されている。これにより、第2装飾体300を取付けない

10

20

30

40

50

場合にも、一部の領域だけ装飾が異なる等の違和感を覚えさせることを抑制することができる。

【0114】

前面扉体50に形成された装飾用LED10a、10bは、遊技機本体に保持された第2装飾体300の透光板311の後方に位置している。これにより、装飾用LED10a、10bから出射された光を、透光板311を透過させ、第2装飾体300から出射させることができる。

【0115】

図6(a)に示す状態から第2装飾体300を取り外す場合、まず、前面扉体50を回動させることで遊技機用枠3から離間させ、前面扉体50を閉鎖状態から開放状態へと変化させる。これにより、図6(b)に示すように、前面扉体50と遊技機用枠3とにより垂直部320bが狭持された状態が解除される。この状態から装飾体本体310を上方へと持ち上げると、第2溝部3aと差込部320cとの間に形成された隙間と、取付部320の弾性変形とにより、装飾体本体310は上方へと移動する。これにより、装飾体本体310を、回動する前面扉体50と干渉しない位置へと移動させることができる。さらに、前面扉体50を回動させて、第2装飾体300を遊技機本体から取り外す。

【0116】

なお、第2装飾体300を遊技機本体に取り付ける場合、前面扉体50を大きく開放した状態で、差込部320cを遊技機用枠3に形成された第2溝部3aに差し込む。そして、前面扉体50との干渉を回避できる上方の位置まで装飾体本体310を持ち上げた後、前面扉体50を閉鎖状態まで回動させる。これにより、垂直部320bは狭持され、第2装飾体300は遊技機本体に保持される。そして、取付部320を弾性回復させることで、上方へ持ち上げていた装飾体本体310を図6(a)に示す位置まで移動させる。

【0117】

このように、第2装飾体300を遊技機本体に取付ける際、差込部320cを第2溝部3aに差し込むことにより、第2装飾体300を遊技機用枠3に仮止めをすることができる。これにより、第2装飾体300の遊技機本体への取付作業を容易に行うことができる。

【0118】

以上説明したように、本発明の実施形態に係るパチンコ遊技機1では、垂直部220b及び垂直部320bを、前面扉体50と遊技機用枠3との間で狭持することにより、第1装飾体200及び第2装飾体300を遊技機本体で保持する構成としている。垂直部220b及び垂直部320bは板状部分のため、狭持される領域は十分に確保される。これにより、第1装飾体200及び第2装飾体300は、遊技機本体に安定した状態で保持される。また、第1装飾体200及び第2装飾体300を取付けるに際し、特別な工具等を必要としない。これにより、装飾体の取り付け作業を容易なものとすることができます。

【0119】

また、取付部320を、作用者によって容易に折り曲げられて弾性変形可能な寸法や材料(例えば、ステンレス等の金属)から構成するとともに、第2溝部3aと差込部320cとの間に隙間を形成することにより、装飾体本体310を持ち上げ回動する前面扉体50に干渉しない位置に移動させることができる。これにより、第2装飾体300を、前面扉体50との干渉を抑制しながら遊技機本体に取り付けることができ、取付作業を容易なものとすることができます。また、第2装飾体300によって、前面扉体50の開閉が妨げられることを抑制することができる。

【0120】

また、第1装飾体200に設けられた差込部220cを、前面扉体50に形成された第1溝部50bに差し込むことで、第1装飾体200を前面扉体50に仮止めすることができる。また、第2装飾体300に設けられた差込部320cを、遊技機用枠3に形成された第2溝部3aに差し込むことで、第2装飾体300を遊技機用枠3に仮止めすることができる。特に、第1装飾体200においては、水平部220aを前面扉体50の上面に当

10

20

30

40

50

接させることができるため、仮止めした第1装飾体200を特に安定させることができる。このように、第1装飾体200及び第2装飾体300を遊技機本体に取り付ける際に仮止めができるため、第1装飾体200及び第2装飾体300の取付を容易に行うことができる。

#### 【0121】

また、前面扉体50及び遊技機用枠3には、保持された第1装飾体200及び第2装飾体300により覆われ遊技者が視認することができない領域にも同様の装飾が施されている。これにより、第1装飾体200及び第2装飾体300を取付けない場合にも、一部の領域だけ装飾が異なる等の違和感を覚えさせることを抑制することができる。

#### 【0122】

また、第1装飾体200には、アクリル樹脂製の透光板202が嵌めこまれており、その後方には、内部に光ファイバケーブル17を差し込むための孔が形成された挿入筒201が設けられている。この挿入筒201に遊技機用枠3から延びた光ファイバケーブル17が挿入され固定されることで、光ファイバケーブル17によって導光された光を、第1装飾体200に嵌め込まれた透光板202から出射することができる。また、第2装飾体300に設けられた透光板311の後方に装飾用LED10a、10bを配置することで、装飾用LED10a、10bからの光を第2装飾体300の透光板311から出射することができる。このように、装飾体から光を出射することにより、パチンコ遊技機1の装飾性をより向上させることができる。

#### 【0123】

また、第1装飾体200に前方から後方に向けて貫通した開口203を形成し、前面扉体50に形成されたスピーカ8を開口203内に位置させている。これにより、スピーカ8から発せられた効果音を、開口203内を通して遊技者まで到達させることができ、このような効果音を装飾体から発することで演出効果をより向上させることができる。

#### 【0124】

また、第1装飾体200に形成された開口203内に、前面扉体50に形成された送風機9を位置させている。これにより、送風機9で発生した風を、開口203内を通して遊技者まで到達させることができ、このような風を装飾体から発することで演出効果をより向上させることができる。

#### 【0125】

また、第1溝部50bの形成範囲を、差込部220cの幅よりも大きく（例えば、図3に示すように、前面扉体50の全幅のうちの大部分に形成）することにより、第1装飾体200を第1溝部50bの形成範囲内の所望の位置に取り付けることができる。同様に、第2溝部3aの形成範囲を、差込部320cの幅よりも大きく（例えば、図3に示すように、遊技機用枠3の全幅のうちの大部分に形成）することにより、第2装飾体300を第2溝部3aの形成範囲内の所望の位置に取り付けることができる。これにより、装飾体の取付位置の選択の幅を広げることができる。

#### 【0126】

この発明は、上記実施の形態に限定されず、様々な変形及び応用が可能である。上記実施形態においては、第1溝部50b及び第2溝部3aの形成範囲を、装飾体に設けられた差込部の幅よりも大きくして、取付位置の選択の幅を広げていたが、差込部の幅と同程度としてもい。これにより、装飾体の取付位置が明確になり、取付作業を容易に行うことができる。

#### 【0127】

また、第1装飾体200及び第2装飾体300の取付けを、取付部を弾性変形させて行うと説明したが、他の取付け方法も採用することができる。例えば、前面扉体50、あるいは遊技機用枠3の右面に形成された溝部50b、3aに差込部を差し込み、第1装飾体200及び第2装飾体300を所望の位置まで左方向にスライドさせるようにしてよい。なお、取り外すときは、第1装飾体200及び第2装飾体300を右方向にスライドさせて、前面扉体50、あるいは遊技機用枠3の右面から差込部220c、320cを抜き

10

20

30

40

50

出せばよい。このような取付方法を採用する場合、取付部 220 及び取付部 320 は容易に変形させることができない構成とすることも可能である。

【0128】

また、スピーカ 8 及び送風機 9 は前面扉体 50 に取り付けられると説明したが、他の箇所に設けられてもよい。例えば、スピーカ及び送風機を遊技機用枠に取付け、遊技機用枠から延設し、装飾体に接続されたフレキシブル管の内部を効果音や風が伝わらせる構成を採用してもよい。このようなフレキシブル管は所望の位置まで導くことができるため、装飾体の取付位置が限定されること抑制することができる。

【0129】

また、前面扉体 50 は、遊技機用枠 3 に回動可能に取り付けられ、回動することにより開放状態と閉鎖状態とに変化すると説明した。しかしながら、前面扉体 50 の取付様様は、他の様様であってよく、例えば、前面扉体 50 は、遊技機用枠 3 に対して前後方向にスライド可能に取り付けられてもよい。前面扉体 50 が前後方向にスライドすることにより、前面扉体 50 を開放状態と閉鎖状態との間で変化させることができる。

10

【0130】

また、第 1 装飾体 200 の垂直部 220b、及び第 2 装飾体 300 の垂直部 320b を、前面扉体 50 と遊技機用枠 3 とで挟み込むことで、装飾体の保持状態を安定させていた。しかしながら、挟み込むものは前面扉体 50 と遊技機用枠 3 とに限定されず、密着した状態と離間した状態とで変化する 2 つの部材の間で狭持することができれば、安定した状態で装飾体を保持することができる。

20

【0131】

また、第 1 装飾体 200 及び第 2 装飾体 300 は、遊技機本体の上部に取り付けられていたが、取付位置は特に限定されず、例えば、遊技機本体の右部や下部で狭持して保持するようにしてもよい。

【0132】

次に、本発明の他の実施の形態に係る遊技機について説明する。図 7 は、他の実施の形態に係るパチンコ遊技機の上部に着目した分解斜視図である。また、図 8 は、他の実施の形態に係るパチンコ遊技機に装飾体を取り付けた部分に着目した断面図であり、(a) は第 3 装飾体の取付け部に着目した断面図、(b) は第 4 装飾体の取付け部に着目した断面図である。なお、本実施の形態に係るパチンコ遊技機は、上述したパチンコ遊技機と共に通する部分も多い。そのため、以下の説明では、主に異なる部分の構成について説明する。また、図面において、同様あるいは似た構成を有する部材については、上記の形態で用いた符号と同じ符号を用いることがある。

30

【0133】

パチンコ遊技機 600 の前面扉体 50 の前面の左上部には、スピーカ 70 が取り付けられている。スピーカ 70 は、上記実施の形態のスピーカ 8 (図 4) と比べて、寸法が大きく、前面には金属製の網状体 70a が設けられている。スピーカ 70 は、網状体 70a の孔部分から効果音を放出する。

【0134】

第 3 装飾体 400 は、キャラクタの顔を模した装飾体本体 405 と、装飾体本体 405 の後面に取り付けられた 2 つの仮止部 410 及び取付部 420 と、を有している。

40

【0135】

装飾体本体 405 には透光板 202 が嵌めこまれてあり。透光板 202 から装飾体本体 405 の後端にわたって、内部に光ファイバケーブル 17 を差し込むための孔が形成された挿入筒 401 が設けられている。挿入筒 401 は、上記実施の形態と異なり屈曲している。

【0136】

仮止部 410 は、例えば金属製で、断面が L 字状に形成されている。仮止部 410 は、第 3 装飾体 400 を遊技機本体に取り付ける際に、スピーカ 70 の網状体 70a に引っ掛けられて、第 3 装飾体 400 を仮止めする。

50

## 【0137】

取付部420は、装飾体本体405に取り付けられた水平部420aと、折り曲げられて水平部420aに対して垂直な垂直部420bと、を有している。一方で、取付部420は、垂直部420bに対して垂直な差込部を有していない点が、上記実施の形態とは異なる。このように、水平部420aと垂直部420bとを有する取付部420は、略L字状の断面を有している。上述したように、装飾体本体405に設けられた仮止め部410によって、第3装飾体400はスピーカ70に仮止めされる。そのため、上記の実施の形態で説明した、装飾体を仮止めするための差込部を省略することができる。

## 【0138】

図8(a)に示すように、第3装飾体400が遊技機本体に保持された状態にある場合、水平部420aは前面扉体50の上面に当接した状態にあり、垂直部420bは、遊技機用枠3と前面扉体50とで狭持された状態にある。このように、水平部420aが前面扉体50の上面に当接した状態にあるとともに、垂直部420bが遊技機用枠3と前面扉体50との間で狭持されていることにより、第3装飾体400を安定した状態で遊技機本体に保持させることができる。このように第3装飾体400が遊技機本体に保持されているとき、スピーカ70は、装飾体本体405に形成された開口203内に位置する。これにより、スピーカ70から発せられた効果音は、開口203を介して第3装飾体400から発せられる。また、装飾体本体405に設けられた挿入筒401には、遊技機用枠3から延びた光ファイバケーブル17が挿入され固定されている。これにより、上記実施形態と同様、キャラクタを模した装飾体本体405の目の部分から光を出射させることができる。

10

## 【0139】

図8(a)に示す状態から第3装飾体400を取り外す場合、まず、前面扉体50を回動させて遊技機用枠3から離間させ、前面扉体50を閉鎖状態から開放状態へと変化させる。そして、仮止め部410がスピーカ70の枠状体70aに引っ掛けた状態を解除することで、第3装飾体400を遊技機本体から取り外すことができる。

20

## 【0140】

また、パチンコ遊技機600の前面扉体50の前面の右上部には、装飾用LED10aと装飾用LED10bとが設けられているとともに、これらLEDの間には可動ボタン75が設けられている。可動ボタン75は、図示しないソレノイド等の駆動手段により駆動され、前面扉体50から突出した突出状態と、突出しない非突出状態との間で変化する。例えば、可動ボタン75は、予告演出や大当たり中の演出時に移動し、各種演出を実行する。

30

## 【0141】

第4装飾体500は、蝶を模した装飾体本体510と、装飾体本体510を遊技機本体に取り付けるための取付部520とを有している。なお、装飾体本体510は、上記実施の形態の装飾体本体310(図3)と同様の構成を有している。装飾体本体510の後面は、例えば、面ファスナ(不図示)によって可動ボタン75と接続している。

## 【0142】

取付部520は、水平方向に延設した水平部520aと、折り曲げられて水平部520aに対して垂直な垂直部520bと、折り曲げられて垂直部520bに対して垂直な差込部520cと、装飾体本体510に取り付けられ水平部520aに対して前後方向にスライド可能に取り付けられたスライド部520dと、を有している。

40

## 【0143】

図8(b)に示すように、第4装飾体500が遊技機本体に保持された状態にある場合、水平部520aは前面扉体50の上面に当接した状態にあり、垂直部520bは遊技機用枠3と前面扉体50とで狭持された状態にあり、差込部520cは遊技機用枠3に形成された第2溝部3aに差し込まれた状態にある。このように、水平部520aが前面扉体50の上面に当接した状態にあるとともに、垂直部520bが遊技機用枠3と前面扉体50との間で狭持されることにより、第4装飾体500は安定した状態で遊技機本体に保持

50

される。この時、前面扉体 50 に形成された装飾用 LED 10a、10b は、遊技機本体に保持された第4装飾体 500 の透光板 311 の後方に位置している。これにより、装飾用 LED 10a、10b から出射された光を、透光板 311 を通し、第4装飾体 500 から出射させることができる。

【0144】

図8(b)に示す可動ボタン 75 は、非突出状態(実線で示す状態)にあり、前面扉体 50 から前方に大きく突出していない状態にある。この状態から、予告演出や大当たり中の演出時に、可動ボタン 75 が前方に移動すると、装飾体本体 510 は可動ボタン 75 に押圧されて前方へ移動し、突出状態(二点鎖線で示す状態)に変化する。この時、スライド部 520d は、水平部 520a の内部に形成された移動空間を移動し、水平部 520a 10 に対して前方へスライドする。

【0145】

一方、可動ボタン 75 が、突出状態(二点鎖線で示す状態)から後方へ移動すると、可動ボタン 75 に接続された装飾体本体 510 は可動ボタン 75 に引っ張られ、後方へと移動する。そして、可動ボタン 75 が、非突出状態(実線で示す状態)まで移動することで、第4装飾体 500 は、図8(b)に示す状態に復帰する。

【0146】

本発明の他の実施形態に係るパチンコ遊技機 600 においても、上記実施の形態に係る遊技機と同様の作用、効果を発揮させることができる。さらに、装飾体本体 405 の後面に形成された2つの仮止め部 410 をスピーカ 70 の網状体 70a に引っ掛けることにより、第3装飾体 400 を遊技機本体に仮止めできる。これにより、第3装飾体 400 の遊技機本体への取付を容易なものとすることができる。20

【0147】

また、前面扉体 50 に形成されたスピーカ 70 に、第3装飾体 400 を仮止めすることができる構成としている。これにより、遊技機本体に、第3装飾体 400 を仮止めするための構成を別途形成する必要はなく、遊技機本体の構成を簡略化することができる。このように、装飾体をスピーカ等に仮止めする場合には、前面扉体 50 に形成された第1溝部 50b、及び遊技機用枠 3 に形成された第2溝部 3a を省略することができる。

【0148】

また、第4装飾体 500 を前面扉体 50 に設けられた可動ボタン 75 に接続することで、第4装飾体 400 を可動ボタン 75 の移動に伴わせて移動させることができる。これにより、第4装飾体 400 を遊技の進行に合わせて移動させることができ、遊技機の演出効果を高めることができる。30

【0149】

なお、上記実施の形態では、装飾体を、前後方向に移動する可動ボタン 75 に接続したが、例えば、上下方向、あるいは左右方向に移動する可動体の動きに伴わせて移動させるようにしてもよい。

【0150】

また、本発明は、パチンコ遊技機 1 に限らずスロットマシンなどにも適用できる。スロットマシンは、例えば、複数種類の識別情報となる図柄の可変表示といった所定の遊技を行い、その遊技結果に基づいて所定の遊技価値を付与可能となる任意の遊技機であり、より具体的には、1ゲームに対して所定の賭数(メダル枚数またはクレジット数)を設定することによりゲームが開始可能になるとともに、各々が識別可能な複数種類の識別情報(図柄)を可変表示する可変表示装置(例えば、複数のリールなど)の表示結果が導出表示されることにより1ゲームが終了し、その表示結果に応じて入賞(例えば、チェリー入賞、スイカ入賞、ベル入賞、リプレイ入賞、B B 入賞、R B 入賞など)が発生可能とされた遊技機である。40

【0151】

スロットマシンには、内部に複数種の図柄が配列されたリールが設けられた筐体(ベース部)と、筐体の側端に回動自在に枢支されリールを覗認させる透視窓が形成された前面50

扉体とを有している。このようなスロットマシンの筐体と前面扉体との間に、装飾体の一部を狭持して、装飾体を保持させてもよい。このように、スロットマシンにおいても、開放状態と閉鎖状態との間で変化する前面扉体によって装飾体を保持させることができる。

【0152】

また、上記実施の形態では、遊技機の一例としてパチンコ遊技機1を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、予め定められた球数の遊技球が遊技機内部に循環可能に内封され、遊技者による貸出要求に応じて貸し出された貸出球や、入賞に応じて付与された賞球数が加算される一方、遊技に使用された遊技球数が減算されて記憶される、所謂、封入式遊技機にも本発明を適用可能である。

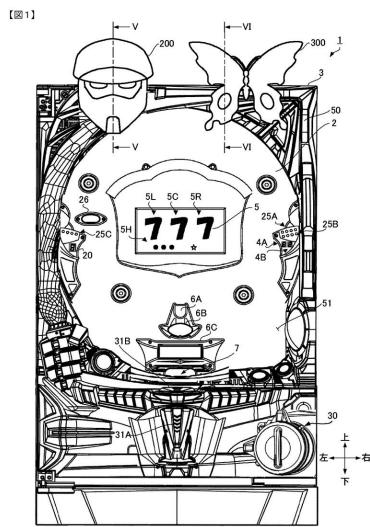
【符号の説明】

10

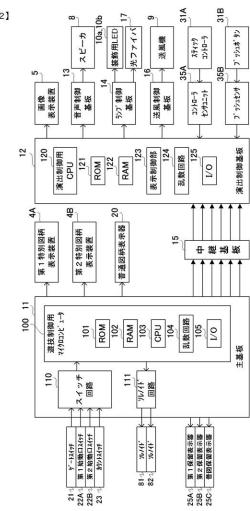
【0153】

1	パチンコ遊技機	
2	遊技盤	
3	遊技機用枠	
3 a	第2溝部	
8	スピーカ	
9	送風機	
10 a	装飾用LED	
10 b	装飾用LED	
17	光ファイバケーブル	20
50	前面扉体	
50 b	第1溝部	
70	スピーカ	
75	可動ボタン	
200	第1装飾体	
202	透明板	
203	開口	
220	取付部	
300	第2装飾体	
311	透光板	30
320	取付部	
400	第3装飾体	
500	第4装飾体	

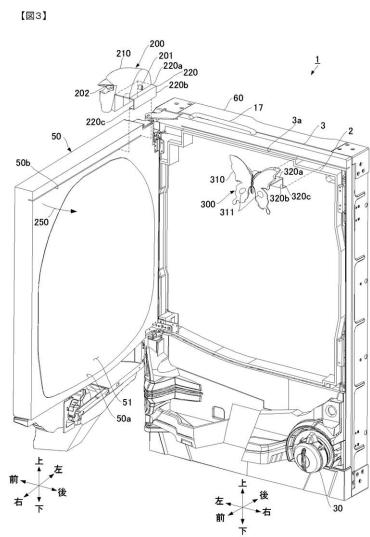
【 図 1 】



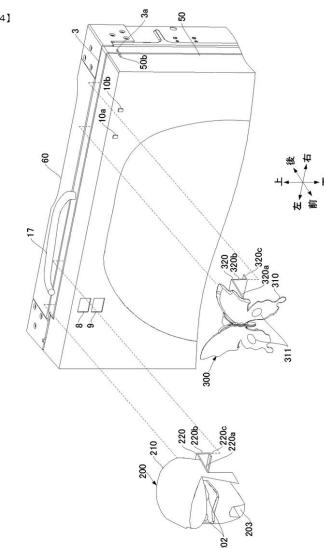
【 四 2 】



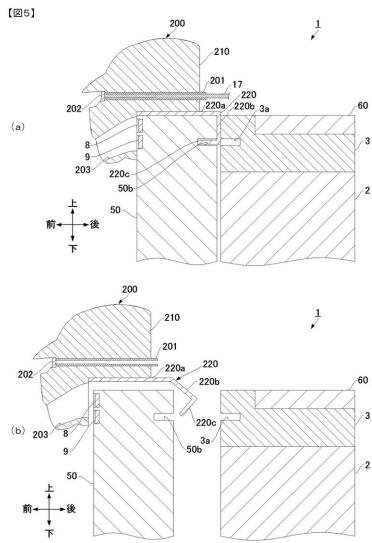
【図3】



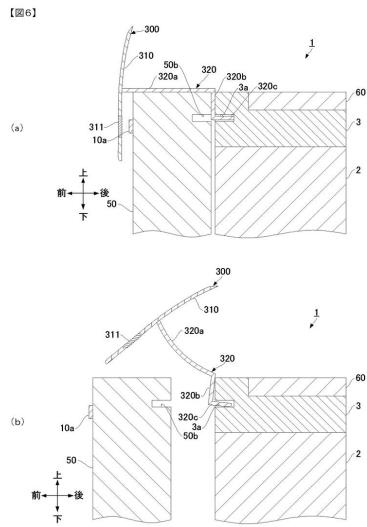
【 図 4 】



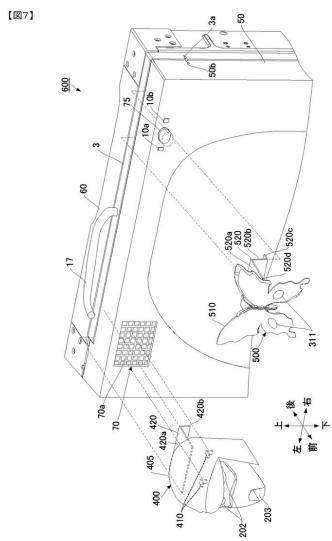
【図5】



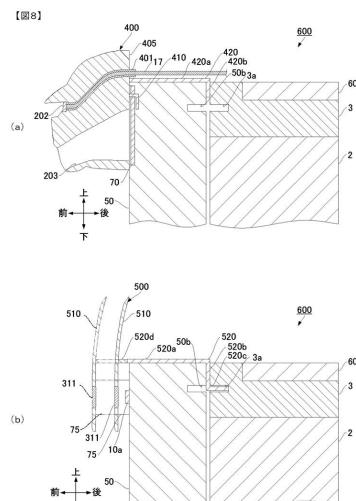
【図6】



【図7】



【図8】



---

フロントページの続き

(56)参考文献 特開2013-208502(JP,A)  
特開2018-023577(JP,A)  
特開2018-023579(JP,A)  
特開2017-148238(JP,A)  
特開2009-028286(JP,A)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)

A 63 F 7 / 02  
A 63 F 5 / 04