

(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2007-97727
(P2007-97727A)

(43) 公開日 平成19年4月19日(2007.4.19)

(51) Int. Cl. F I テーマコード (参考)
A 6 3 F 7/02 (2006.01) A 6 3 F 7/02 3 0 4 D 2 C 0 8 8
 A 6 3 F 7/02 3 2 0

審査請求 未請求 請求項の数 9 O L (全 17 頁)

(21) 出願番号	特願2005-289376 (P2005-289376)	(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
(22) 出願日	平成17年9月30日(2005.9.30)	(74) 代理人	100095289 弁理士 堀 弘
		(72) 発明者	伊藤 秀樹 東京都豊島区東池袋3丁目1番1号 サミ ー株式会社内
		Fターム(参考)	2C088 EB78

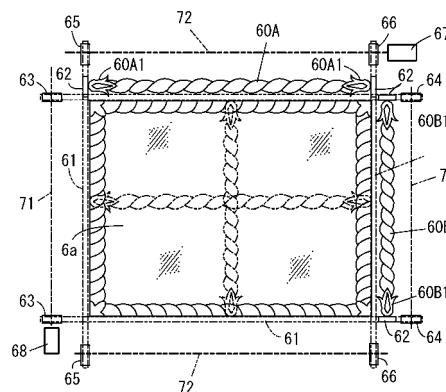
(54) 【発明の名称】 弾球遊技機

(57) 【要約】

【課題】 演出表示に意外性を持たせることができる構成を備えた弾球遊技機を提出する。

【解決手段】 遊技盤3の前面に遊技球が流下する遊技領域を有する弾球遊技機であって、一部の遊技領域の正面側に設けられて表示内容を異ならせることが可能な液晶表示装置6aと、前記液晶表示装置6aの前方に配置され、該液晶表示装置6aの表示面外を初期位置として該表示面を横断可能であり、横断位置を変更することが可能な仕切手段60A、60Bと、前記仕切手段60A、60Bの横断位置を選択する飾り位置選択手段22dとを備え、前記飾り位置選択手段22dは、前記仕切手段60A、60Bの位置を前記液晶表示装置6aの表示内容に応じて選択することにより前記液晶表示装置6aの表示面を分割することを特徴としている。

【選択図】 図4



【特許請求の範囲】

【請求項 1】

外枠の開口全面に開閉自在に装着された前枠と、前記前枠に保持された遊技盤と、前記前枠の前面側に位置し、透視可能な覆い部材を保持する開閉枠とを備え、前記遊技盤の前面に遊技球が流下する遊技領域を有する弾球遊技機であって、

一部の遊技領域の正面側に設けられて表示内容を異ならせることが可能な液晶表示装置と、

前記液晶表示装置の前方に配置され、該液晶表示装置の表示面領域の外側に配置された初期位置と、該表示面領域の内側に位置し表示面領域を横断する横断位置との間で移動可能な仕切手段と、

10

前記仕切手段を移動させて横断位置を選択する仕切位置選択手段と、

前記液晶表示装置の表示面内容を、仕切手段の位置に応じて変更する画像制御手段とを備えたことを特徴とする弾球遊技機。

【請求項 2】

外枠の開口全面に開閉自在に装着された前枠と、前記前枠に保持された遊技盤と、前記前枠の前面側に位置し、透視可能な覆い部材を保持する開閉枠とを備え、前記遊技盤の前面に遊技球が流下する遊技領域を有する弾球遊技機であって、

一部の遊技領域の正面側に設けられて表示内容を異ならせることが可能な液晶表示装置と、

前記液晶表示装置の前方に配置され、該液晶表示装置の表示面領域の外側に配置された初期位置と、該表示面領域の内側に位置し表示面領域を横断する横断位置との間で移動可能な仕切手段と、

20

前記仕切手段を移動させて横断位置を選択する仕切位置選択手段と、

前記液晶表示装置の表示面内容に応じて、仕切手段の位置を決定する位置決定手段とを備えたことを特徴とする弾球遊技機。

【請求項 3】

請求項 1 又は 2 記載の弾球遊技機において、

前記仕切手段は、複数設けられ、各仕切手段は、前記液晶表示装置の表示面領域を対象として複数方向に横断する構成であることを特徴とする弾球遊技機。

【請求項 4】

30

請求項 3 記載の弾球遊技機において、

前記仕切手段は、前記表示面領域を対象として水平方向と垂直方向とに横断することを特徴とする弾球遊技機。

【請求項 5】

請求項 1 ~ 4 のうちの一つに記載の弾球遊技機において、

複数の仕切手段は、横断位置で互いに交差することを特徴とする弾球遊技機。

【請求項 6】

請求項 1 ~ 4 のうちの一つに記載の弾球遊技機において、

前記画像制御手段は、前記仕切位置選択手段によって選択された仕切手段の位置を取得する横断位置取得手段と、

40

前記横断位置取得手段により取得された横断位置に重なる線を、前記液晶表示装置の表示面を分割する境界線とする画面分割手段と、

前記画面分割手段によって分割された表示面の各領域に異なる画像を表示する分割画像表示手段とを備えることを特徴とする弾球遊技機。

【請求項 7】

請求項 6 に記載の弾球遊技機において、

前記画面分割手段は、前記仕切手段の位置移動に応じて境界線を移動させ、前記分割画像表示手段は、境界線の移動に応じて分割された各領域の画像内容を変更することを特徴とする弾球遊技機。

【請求項 8】

50

請求項 1 ~ 7 のうちの一つに記載の弾球遊技機において、
前記液晶表示装置の表示面の周囲に設けられた装飾部材を有し、
前記仕切手段には、前記装飾部材と同様の装飾が施されていることを特徴とする弾球遊技機。

【請求項 9】

請求項 8 に記載の弾球遊技機において、
前記仕切手段は、初期位置では前記装飾部材の内側に隠れていることを特徴とする弾球遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

10

【0001】

本発明は、弾球遊技機に係り、詳しくは、透視可能な状態を現出できる液晶表示装置を用いた弾球遊技機に関するものである。

【背景技術】

【0002】

周知のように、弾球遊技の代表的なものであるパチンコ遊技においては、パチンコ遊技機に装備されている遊技盤面の遊技領域に設けられている各種入賞口にパチンコ球が入賞すると、その入賞口に設定されている所定数の賞球が払出されるようになっている。

パチンコ遊技機においては、遊技盤中央に液晶パネルなどを用いた図柄変動表示装置を設けたものがあり、入賞に応じて抽選状態や抽選結果などの図柄を変動表示することができるようになっている。

20

【0003】

この図柄を表示する表示装置には、その周囲を囲む装飾部材が設けられ、この装飾部材には、演出の内容に応じて点滅するランプや、動くキャラクターが設けられているものもある。また、演出用として図柄変動表示装置の他に液晶パネルが設けられているものも存在する（例えば、特許文献 1）。

従来の弾球遊技機においては、上記特許文献 1 にも開示されているように、液晶パネルが平面的な表示面であることが原因して表現内容をいろいろな形式とした場合でも表示自体が平面的であり、趣向性や新鮮みにおいて欠けるという印象は否めない。

【0004】

30

そこで、液晶パネルとその周辺部に液晶パネルとは別の発光素子を配列するスペースを有した枠体を設け、この枠体の後方に液晶パネル表示面を配置して、いわゆる、液晶パネル表示面から枠体を突出させて立体的な表示部を構成することが提案されている（例えば、特許文献 2）。

一方、液晶パネルの表示面では、遊技内容によって液晶の表示部を分割することもあり、上記特許文献 2 には、発光素子が配列される枠体を 7 セグメントの表自体として構成するために、後方に位置する液晶表示面の縦方向中央部を横断する位置に一つのセグメントを構成する枠体を配置して液晶表示面を縦方向で 2 分する構成が開示されている。

また、液晶表示面を分割する構成として、液晶パネルの表示面を複数設けて分割表示する構成も提案されている（例えば、特許文献 3）。

40

【特許文献 1】特開 2004 - 57655 号公報（段落「0032」欄）

【特許文献 2】特開 2002 - 239116 号公報（段落「0020」、「0024」欄）

【特許文献 3】特開 2000 - 355 号公報（段落「0024」欄）

【発明の開示】

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

しかし、上記特許文献に開示されている構成には、次のような問題がある。液晶表示あるいは発光素子の点灯表示のみで抽選結果を表示することからその表示内容の意味するところが遊技者、特に初心者などによって理解できないような場合には遊技者に期待を持た

50

せるような演出ができないことがある。

例えば、抽選過程においてその抽選状態が大当たりに繋がる場合なのかあるいは普通の当たり状態であるのかが液晶パネルの表示内容において理解できないと遊技者は抽選結果を予想しにくくこれによって期待度が低下する場合もある。

【0006】

確かに、特許文献2に開示されているように、液晶表示内容とは別の表示を行うことで液晶パネルでの表示以外の特別な表示が発現することで通常とは異なる当たり状態を期待できることもあるが、表示演出という観点からするといずれも明示表現のみであることから演出に意外性を持たせることは少ないといえる。

本発明の目的は、上記従来の弾球遊技機、特に表示演出における不具合に鑑み、演出表示に意外性を持たせることができる構成を備えた弾球遊技機を提出することをと目的としている。

10

【課題を解決するための手段】

【0007】

以上のような問題を解決するため、本発明は以下の構成を有している。

(1) 外枠の開口全面に開閉自在に装着された前枠と、前記前枠に保持された遊技盤と、前記前枠の前面側に位置し、透視可能な覆い部材を保持する開閉枠とを備え、前記遊技盤の前面に遊技球が流下する遊技領域を有する弾球遊技機であって、

一部の遊技領域の正面側に設けられて表示内容を異ならせることが可能な液晶表示装置と、

20

前記液晶表示装置の前方に配置され、該液晶表示装置の表示面領域の外側に配置された初期位置と、該表示面領域の内側に位置し表示面領域を横断する横断位置との間で移動可能な仕切手段と、

前記仕切手段を移動させて横断位置を選択する仕切位置選択手段と、

前記液晶表示装置の表示面内容を、仕切手段の位置に応じて変更する画像制御手段とを備えたことを特徴とする弾球遊技機。

【0008】

(2) 外枠の開口全面に開閉自在に装着された前枠と、前記前枠に保持された遊技盤と、前記前枠の前面側に位置し、透視可能な覆い部材を保持する開閉枠とを備え、前記遊技盤の前面に遊技球が流下する遊技領域を有する弾球遊技機であって、

30

一部の遊技領域の正面側に設けられて表示内容を異ならせることが可能な液晶表示装置と、

前記液晶表示装置の前方に配置され、該液晶表示装置の表示面領域の外側に配置された初期位置と、該表示面領域の内側に位置し表示面領域を横断する横断位置との間で移動可能な仕切手段と、

前記仕切手段を移動させて横断位置を選択する仕切位置選択手段と、

前記液晶表示装置の表示面内容に応じて、前記仕切手段の位置を決定する位置決定手段とを備えたことを特徴とする弾球遊技機。

【0009】

(3) 前記仕切手段は、複数設けられ、各仕切手段は、前記液晶表示装置の表示面領域を対象として複数方向に横断する構成であることを特徴とする(1)又は(2)に記載の弾球遊技機。

40

【0010】

(4) 前記仕切手段は、前記表示面領域を対象として水平方向と垂直方向とに横断することを特徴とする(3)に記載の弾球遊技機。

【0011】

(5) 複数の仕切手段は、横断位置で互いに交差することを特徴とする(1)~(4)のいずれかに記載の弾球遊技機。

【0012】

(6) 前記画像制御手段は、前記仕切位置選択手段によって選択された仕切手段の位置を

50

取得する横断位置取得手段と、

前記横断位置取得手段により取得された横断位置に重なる線を、前記液晶表示装置の表示面を分割する境界線とする画面分割手段と、

前記画面分割手段によって分割された表示面の各領域に異なる画像を表示する分割画像表示手段とを備えることを特徴とする(1)~(4)のいずれかに記載の弾球遊技機。

【0013】

(7)前記画面分割手段は、前記仕切手段の位置移動に応じて境界線を移動させ、前記分割画像表示手段は、境界線の移動に応じて分割された各領域の画像内容を変更することを特徴とする(6)に記載の弾球遊技機。

【0014】

(8)前記液晶表示装置の表示面の周囲に設けられた装飾部材を有し、

前記仕切手段には、前記装飾部材と同様の装飾が施されていることを特徴とする(1)~(7)のいずれかに記載の弾球遊技機。

【0015】

(9)前記仕切手段は、初期位置では前記装飾部材の内側に隠れていることを特徴とする(8)に記載の弾球遊技機

【発明の効果】

【0016】

本発明は、従来の液晶表示装置における単なる明示表示とは違って、液晶表示装置と異なる部材に相当する仕切手段の表示面領域に対する現出態位を設定できることと、その現出態位に応じた表示面内容とすることにより、今までの液晶表示装置による表示形態と全く異なる演出を提供することが可能となる。

特に請求項1及び2記載の発明によれば、液晶表示装置の表示面領域外に配置された初期位置と表示面領域内に位置してその表示面領域を横断する横断位置との間で移動可能な仕切手段を設け、表示内容と仕切手段を相互に関連させて配置することにより遊技者にとって演出の意外性を感じさせることができる。例えば、液晶表示装置の表示内容を変更する画像制御手段とを備え、液晶表示装置で行われる表示の印象を仕切手段の位置に応じて変化させ、或は、表示内容に応じて仕切手段の位置を変化させる。

【0017】

請求項3乃至5記載の発明によれば、仕切手段が複数設けられ、それら仕切手段が液晶表示装置の表示面領域で水平方向、垂直方向に横断し、さらには交差することもでき、それら各状態において分割された表示面自体も境界線により分割して表示画像を異ならせることができるので、液晶表示装置の表示面領域を等分割あるいは異なるサイズに分割することが可能となる。これにより、遊技者に対して液晶表示面とは異なる仕切手段が現出するのに合わせて分割表示が現れた際の注視あるいは、分割された表示面領域のサイズが異なることによって何らかの期待できる抽選状態の出現予想などができる状態とすることができ、遊技の単調性を防止することが可能となる。

【0018】

請求項6および7記載の発明によれば、画像制御手段において仕切手段の横断位置に基づき液晶表示装置での表示面領域を区分けする境界線が形成され、境界線により区分けされた表示面領域に異なる画像を表示するようになっているので、仕切手段の位置と液晶表示装置の表示面での分割位置とがずれることが原因する違和感の発生を防止でき、しかも、分割領域での画像を異ならせ、特に請求項6記載の発明においては仕切手段の移動位置に応じて境界線を移動させることができるので、多面的な表示による多様な演出表示が可能となるばかりでなく、分割領域が移動した際には連続的な演出表示が可能となる。

【0019】

請求項8および9記載の発明によれば、液晶表示装置の表示面周囲に設けられた装飾部材と仕切手段とが同様の装飾を施され、特に請求項8記載の発明においては、仕切手段の初期位置が装飾部材の内側に隠れるようになっているので、装飾部材の一部が液晶表示装置の表示面領域に現出する印象を与えるので、既存の固定部材である装飾部材との認識に

10

20

30

40

50

対して意外性を印象づけることが可能となり、遊技の単調性を防止することができる。

【発明を実施するための最良の形態】

【0020】

以下、図面に示す実施例に基づき本発明を実施するための最良の形態について説明する。

【実施例】

【0021】

図1は、弾球遊技機に相当するパチンコ遊技機100の正面全体図であり、同図において、パチンコ遊技機100は、外郭方形枠サイズに形成された縦長の固定保持枠を構成する外枠1の開口前面にて開閉自在に装着された前枠2を備えている。

10

前枠2は、外枠1の正面右側上下に取り付けられたヒンジ金具3A、3Bにより外枠1に対して開閉可能に取り付けられ、さらに、外枠1の正面左側に設けられた施錠装置4によって閉鎖状態に保持されるようになっている。

【0022】

前枠2の内側には、遊技盤3が収容支持されている。遊技盤3は、所定板厚の積層合板の裏側にセルを貼り付けてルーター（役物取り付け孔）加工した化粧板を基板とし、その前面側には図示しないが、環状に取り付けられたガイドレールに囲まれて略円形状の遊技領域6が設けられている。

遊技領域6には、略中央部に表示部6aが設けてあり、表示部6aは、液晶表示装置（以下、液晶表示装置を符号6aで示す）が用いられている。液晶表示装置6aの構成に關

20

【0023】

表示部として用いられる液晶表示装置6aの周りには装飾部材6bや始動入賞口6cおよび特別入賞口6dなどがそれぞれ配置されている。遊技領域下部にはアウト球を回収するアウト口6eも設けられており、始動入賞口6cや特別入賞口6dに入賞せずに落下したアウト球を遊技盤3の背面側から機外に排出できるようになっている。

【0024】

また、前枠2には、覆い部材であるガラスなどの透明板2Aが取り付けられる透明板支持枠22が一体化されて上述したヒンジ金具3A、3Bを介して開閉可能に設けられている。

30

前枠2の前面下部側で透明板支持枠22の下方には、球受け皿を構成している皿ユニットDUが背面板（図示されず）に設けられており、背面板は前枠2に対して開閉支持され、通常は図示しない施錠装置により閉鎖状態に保持されている。皿ユニットDUには、遊技球が存在する皿部8だけでなく、皿部の正面右側下部には発射ハンドル9が、そして正面左側下部には灰皿10などが設けられている。

【0025】

表示部6aに用いられる液晶表示装置は、装飾部材6bによりその周りを覆われているが、装飾部材6bにおける液晶表示装置側の縁部には、図2に示すように、液晶表示装置6aの表示面を横断することができる仕切手段60が設けられている。

【0026】

40

図2において、仕切手段60は、装飾部材6bの装飾と同様な装飾を施されて液晶表示装置6aの前方に配置され、液晶表示装置6aの表示面における水平および垂直方向の少なくとも一方を横断あるいは両方向に横断する場合には交差することも可能な棒状の仕切部材60A、60Bにより構成されている。

仕切部材60A、60Bは、図3に示すように、液晶表示装置6aの表示面領域から外れた位置を選択される初期位置と、表示面領域内に位置して表示面を横断する横断位置との間を移動することができる部材である。

【0027】

図3において初期位置に位置決めされた仕切部材60A、60Bは、遊技盤3の背面において表示部6a（図1参照）の周りに配置されている装飾部材6bで覆われた領域内で

50

移動路が互いに干渉しない関係で位置決めされて、いわゆる、装飾部材 6 b の内側に隠れた状態とされており、これによりパチンコ遊技機 1 0 0 の正面側から初期位置にある仕切部材 6 0 A、6 0 B が見えないようになっている。

一方、仕切部材 6 0 A、6 0 B は、初期位置および表示面での設定位置への横断のために図 4 に示す駆動機構が用いられる。

【 0 0 2 8 】

図 4 は、上述した駆動機構を説明するための模式図であり、同図において仕切部材 6 0 A、6 0 B が横断する方向に展張部を有するベルト 6 1 に一体化されて移動することができるようになっている。つまり、仕切部材 6 0 A、6 0 B の長手方向両端に位置する基体 6 0 A 1、6 0 B 1 には駒体 6 2 が一体化されており、駒体 6 2 は互いに干渉しない位置に配置されているベルト 6 1 の展張部に一体的に設けられている。

10

【 0 0 2 9 】

ベルト 6 1 は、仕切部材 6 0 A、6 0 B の両者の移動を妨げないように、交差する軸線が重ならない状態で初期位置近傍に配置されているプーリ 6 3、6 4、6 5、6 6 に掛け回されており、それらプーリの一つがステッピングモータなどの駆動装置 6 7、6 8 によって回転駆動される量に応じて仕切部材 6 0 A、6 0 B が表示面に対して水平方向および又は垂直方向に沿って横断するようになっている。

【 0 0 3 0 】

表示面での仕切部材 6 0 A、6 0 B は、後述する制御部において選択される抽選内容や演出内容に応じて各仕切部材 6 0 A、6 0 B を連動あるいは独立した移動量を以て駆動されて横断位置を設定されるようになっている。

20

なお、上述した駆動機構に関しては、図 4 に示した構成の他に図 5 に示す構成とすることも可能である。

つまり、図 5 において駆動機構は、プーリ 6 3 ~ 6 6 を支持する回転軸同士をベベルギヤ 6 9、7 0 によって連動する関係としている。

【 0 0 3 1 】

図 5 において、プーリ 6 3 ~ 6 6 が支持されている回転軸 7 1、7 2 の軸方向一端部には、互いに噛み合うベベルギヤ 6 9、7 0 が取り付けられており、それら回転軸の一つにおける軸方向他端部が駆動装置（便宜上、図 5 においては、駆動装置 6 8 を用いる）に連結されている。

30

ベベルギヤ 6 9、7 0 の歯数比は、横断対象となる表示面の縦横比に応じて設定されており、例えば、縦横比が等しい正方形の場合には 1 : 1 の歯数比とされ、また、縦横比の異なる矩形の場合には水平および垂直方向で 1 回転当たりでの仕切部材 6 0 A、6 0 B の移動量が同じとなる歯数比とされている。

【 0 0 3 2 】

この構成においては、図 4 に示した構成と違って、仕切部材 6 0 A、6 0 B を独立して移動量を設定することができない反面、駆動装置の数を減らして構成および移動制御の簡略化が図れる。この場合の移動量に関しても図 4 に示した構成の場合と同様に、制御部によって設定される。

一方、仕切部材 6 0 A、6 0 B の横断位置を設定する制御部は、その構成が図 6 に示されている。

40

図 6 は、本遊技機における遊技制御を行う遊技制御手段の構成を示すブロック図であり、次の構成とされている。

（遊技制御手段）

図 6 において、遊技制御手段 2 0 0 は、遊技の進行や演出等を含むパチンコ遊技機 1 0 0 全体を統括制御する手段である。

遊技制御手段 2 0 0 は、演算等を行う CPU と、遊技の進行等に必要なプログラムや演出用のデータ等を記憶しておく ROM と、CPU が各種の制御を行うときに、取り込んだデータ等を一時的に記憶しておく RAM 等を備える。

【 0 0 3 3 】

50

遊技制御手段200は、遊技盤3の背面側に設けられた制御基板上に設けられている。ここで、遊技制御手段200は、1つの制御基板上に限らず、複数の制御基板上にわたって設けられていても良い。例えば、主として遊技の進行に直接係わる部分の制御を担当するメイン制御基板と、このメイン制御基板に電氣的に接続され、主として演出に係わる部分(画像表示、ランプ類の点灯、及びサウンドの出力および本実施例の特徴である仕切部材の横断位置等)の制御を担当するサブ制御基板とを設けることが挙げられる。このようにする場合、上述した背面側表示装置6j及び正面側表示装置6kは、サブ制御基板と電氣的に接続される。また、メイン制御基板とサブ制御基板とは、中継基板などを介して接続される構成とすることもできる。

【0034】

10

本実施例において遊技制御手段200は、以下の各手段を備える。

(入賞球検出手段)

入賞球検出手段21は、始動入賞口6c及び特別入賞口6dに遊技球が入賞したときに、その入賞を検出するものである。これらの始動入賞口6c及び特別入賞口6dには、それぞれ始動入賞口センサ6cs及び特別入賞口センサ6dsが設けられ、それぞれ入賞球検出手段21に電氣的に接続されている。

すなわち、これらの始動入賞口センサ6cs及び特別入賞口センサ6dsは、それぞれ、本実施例のパチンコ遊技機100における遊技球の入賞を検知する遊技球検知センサの1つである。

【0035】

20

始動入賞口センサ6csは、始動入賞口6cの入口部分に設けられ、始動入賞口6cへの遊技球の入賞を常時監視しているセンサである。始動入賞口6cに遊技球が入賞すると、始動入賞口センサ6csを通過する。これにより、始動入賞口センサ6csから、そのときの検出信号が入賞球検出手段21に送信される。この検出信号を受信したときに、入賞球検出手段21は、始動入賞口6cに遊技球が入賞したことを検出する。

【0036】

同様に、特別入賞口センサ6dsは、特別入賞口6dの所定位置に設けられ、特別入賞口6dへの遊技球の入賞を常時監視しているセンサである。特別入賞口6dに遊技球が入賞すると、特別入賞口センサ6dsを通過する。これにより、特別入賞口センサ6dsから、そのときの検出信号が入賞球検出手段21に送信される。この検出信号を受信したときに、入賞球検出手段21は、特別入賞口6dに遊技球が入賞したことを検出する。この検出信号を受信したときに、入賞球検出手段21は、特別入賞口6dに遊技球が入賞したのものとして作動し、後述する抽選手段22により行われ抽選開始の契機とされる。

30

【0037】

(抽選手段)

抽選手段22は、入賞球検出手段21により、始動入賞口6cへの遊技球の入賞が検出されたことを条件として、可変表示手段である図柄変動表示装置6jに表示する停止図柄に関する抽選を行うものであり、本実施形態では、「1」当選/非当選の有無、「2」図柄変動表示装置6jの図柄の変動表示後の停止図柄、及び「3」図柄の変動表示中の変動パターンの抽選を行う。抽選手段22は、これらの「1」~「3」の抽選を行うべく、当たり抽選手段22aと、停止図柄抽選手段22bと、変動パターン抽選手段22cとを備える。さらに、本実施例では、抽選内容に応じて仕切部材60A、60Bの横断位置を選択するための仕切位置選択手段22dも備えられている。

40

【0038】

(当たり抽選手段)

当たり抽選手段22aは、本実施形態では、当たり判定用乱数発生手段と、当たり判定用乱数取得手段と、当たり判定手段とを備える。

当たり判定用乱数発生手段は、制御プログラム等によって所定の周期(例えば、16ビット乱数による0~65535の周期)を有する当たり判定用乱数を発生させる。当たり判定用乱数取得手段は、当たり判定用乱数発生手段によって発生した当たり判定用乱数の

50

うち1の当たり判定用乱数を、所定の時、本実施形態では始動入賞口センサ6csから送信された検出信号を入賞球検出手段21が受信した時に取得する。

【0039】

当たり判定手段は、当たり判定用乱数取得手段により取得された当たり判定用乱数に基づいて、当選であるか非当選であるかを判定する。当たり判定用乱数発生手段が発生させる所定の周期の当たり判定用乱数のうち、当選に該当する乱数が予め定められている。そして、当たり抽選用乱数取得手段により取得された当たり判定用乱数が、当選に該当する乱数と一致する場合には当選と判定し、一致しない場合には非当選と判定する。

【0040】

ここで、本実施例では、遊技状態が通常遊技状態又は後述する時間短縮遊技状態のときは、当選確率は、 $1/327$ に設定されている。 10

これに対し、後述する確率変動遊技状態では、当選確率は、 $1/51$ に設定されている。

【0041】

(停止図柄抽選手段)

停止図柄抽選手段22bは、当たり抽選手段22aの当たり判定手段の判定結果に基づいて、図柄変動表示装置6jに停止表示すべき停止図柄を抽選するものである。ここで、当たり抽選手段22aの当たり判定手段により、当選と判定された場合には、複数の当選図柄から、いずれか1の当選図柄を抽選によって選択する。

当たり抽選手段22aの当たり判定手段により当選と判定された場合に用いられるものとして、停止図柄抽選手段22bは、当選図柄選択用乱数発生手段と、当選図柄選択用乱数取得手段と、当選図柄選択手段とを備える。 20

【0042】

当選図柄選択用乱数発生手段は、制御プログラム等によって所定の周期を有する当選図柄選択用乱数を発生させる。そして、当選図柄選択用乱数取得手段は、当選図柄選択用乱数発生手段によって発生した当選図柄選択用乱数のうち1の当選図柄選択用乱数を取得する。次いで、当選図柄選択手段は、当選図柄選択用乱数取得手段で取得した当選図柄選択用乱数に対応する当選図柄を選択する。

【0043】

本実施例では、表示部に相当する液晶表示装置6aの画面に停止表示される識別情報としての停止図柄は、左、中及び右の3図柄(数字)から構成されており、「000」~「999」までの1000通り有する。そして、予め定められた3つの図柄の組み合わせを当選図柄(例えば、「777」、「331」、「531」など)に設定している。本実施例では、停止図柄抽選手段22bは、当たり抽選手段22aの当たり判定手段により当選と判定された場合には、3つの図柄が同じである、「000」、「111」、「222」、
・ ・ 「999」までの10通りの当選図柄のうち、いずれか1を選択するようにする。このような識別情報である図柄は、数字に代表される文字に限らず、記号、図形、又はこれらの組み合わせであってもよい。 30

【0044】

なお、本実施例では、「000」、「111」、「222」、
・ ・ 「999」までの100通りの当選図柄は、全て同一確率で選択される。すなわち、各当選図柄の選択確率は、それぞれ $1/10$ に設定されている。これにより、当選図柄として奇数図柄(「111」、「333」等)が選択される確率と、偶数図柄(「000」、「222」等)が選択される確率とは、ともに $1/2$ となる。 40

【0045】

ここで、本実施例のパチンコ遊技機100では、遊技状態として、通常遊技状態、確率変動遊技状態、時間短縮遊技状態の3種類が設けられている。

「確率変動遊技状態」とは、液晶表示装置6aにより停止表示された図柄が当選図柄のうち奇数図柄(例えば「111」となった場合に、その特別遊技が終了した後の遊技で、次の特別遊技が開始されるまでに設定される遊技状態であって、当選確率が通常遊技状 50

態及び時間短縮遊技状態より高い遊技状態（上述のように、1 / 5 1 の当選確率を有する遊技状態）をいう。

【0046】

また、「時間短縮遊技状態」とは、確率変動遊技状態のときに液晶表示装置6aにより停止表示された図柄が当選図柄のうちの偶数図柄（例えば「222」）となった場合に、その特別遊技の終了後の遊技において、所定遊技回数（例えば100遊技）間だけ設定される遊技状態をいう。そして、時間短縮遊技状態で所定遊技回数が行われると、時間短縮遊技状態が終了し、通常遊技状態に移行する。

ここで、確率変動遊技状態及び時間短縮遊技状態では、液晶表示装置6aによる図柄の変動開始から停止表示されるまでの時間が通常遊技状態より短い時間に設定される。

10

【0047】

なお、通常遊技状態又は時間短縮遊技状態のときに液晶表示装置6aにより停止表示された図柄が当選図柄のうちの偶数図柄（例えば「222」）となった場合には、その特別遊技が終了した後の遊技は、通常遊技状態となる。通常遊技状態及び時間短縮遊技状態は、上述したように、1 / 3 2 7 の当選確率を有する遊技状態である。

【0048】

また、当たり抽選手段22aの当たり判定手段により非当選と判定された場合に用いられるものとして、停止図柄抽選手段22bは、非当選図柄選択用乱数発生手段と、非当選図柄選択用乱数取得手段と、非当選図柄選択手段とを備える。

非当選図柄選択用乱数発生手段は、制御プログラム等によって所定の周期を有する非当選図柄選択用乱数を発生させる。そして、非当選図柄選択用乱数取得手段は、非当選図柄選択用乱数発生手段によって発生した非当選図柄選択用乱数のうち1の非当選図柄選択用乱数を取得する。次いで、非当選図柄選択手段は、非当選図柄選択用乱数取得手段で取得した非当選図柄選択用乱数に対応する非当選図柄を選択する。

20

【0049】

本実施例では、非当選と判定された場合には、左図柄、中図柄及び右図柄ごとに、それぞれ独立して上述の非当選図柄選択用乱数発生手段により乱数を取得し、その取得した乱数に基づいて、左図柄、中図柄及び右図柄を選択する。

ここで、停止図柄抽選手段22bは、当たり抽選手段22aの当たり判定手段により非当選と判定された場合には、「000」～「999」までの1000個の停止図柄のうち、「000」、「111」、・・・、「999」の10個の当選図柄とならないように、非当選図柄を選択する。

30

【0050】

（変動パターン抽選手段）

変動パターン抽選手段22cは、液晶表示装置6aに表示すべき図柄の変動パターンを抽選するものである。

変動パターン抽選手段22cは、変動パターン選択用乱数発生手段と、変動パターン選択用乱数取得手段と、変動パターン選択手段とを備える。

変動パターン選択用乱数発生手段は、制御プログラム等によって所定の周期を有する変動パターン選択用乱数を発生させる。そして、変動パターン選択用乱数取得手段は、変動パターン選択用乱数発生手段によって発生した変動パターン選択用乱数のうち1の変動パターン選択用乱数を取得する。次いで、変動パターン選択手段は、変動パターン選択用乱数取得手段で取得した変動パターン選択用乱数と、当たり抽選手段22aの当たり判定手段での判定結果に基づいて、複数種類の図柄の変動パターンを記憶したデータテーブルを参照して、いずれか1つの変動パターンを選択する。

40

【0051】

本実施例では、当選時用と非当選時用との2つの（変動パターン選択用の）データテーブルを設けておき、当たり判定手段により当選と判定されたときは、当選時用のデータテーブルを用いて、取得した変動パターン選択用乱数に対応する変動パターンを選択する。同様に、当たり判定手段により非当選と判定されたときは、非当選時用のデータテーブル

50

を用いて、取得した変動パターン選択用乱数に対応する変動パターンを選択する。

【0052】

ここで、本実施例では、図柄の変動表示の開始時には、3つの図柄の全てを変動表示した後、左図柄、右図柄、中図柄の順に停止表示させ、最終的に、3つの図柄の全てを停止表示する。

このとき、3つの図柄のうち、左図柄及び右図柄が同一であるときには、リーチ状態である旨の表示を行うように制御する。ここで、リーチ状態とは、左図柄及び右図柄が停止し、中図柄が未だ変動表示中の場合に、左図柄と右図柄とが同じ図柄となっている状態をいう。

【0053】

例えば、選択された停止図柄が「333」や「777」のように当選図柄であるとき、又は「313」や「787」のように、左及び右の図柄が同一であるが中図柄が同一でないときには、左及び右の図柄を停止表示させるとともに、中の図柄を変動表示して、リーチ状態である旨を表示する。そして、このような停止図柄が選択されたときには、リーチ状態である旨の表示を行う変動パターンが選択される。この変動パターンには、最終的に当選図柄で停止表示される信頼度が異なる複数の変動パターンが予め設けられている。例えば、当選図柄で停止表示される確率が低い変動パターン1と、当選図柄で停止表示される確率が高い変動パターン2とを設けることが挙げられる。

【0054】

この場合に、停止図柄抽選手段22bによって当選図柄が選択されたときには、変動パターン抽選手段22cは、変動パターン1よりも変動パターン2の方を高い確率で選択するようにする。

これに対し、停止図柄抽選手段22bによって非当選図柄が選択されたときには、変動パターン抽選手段22cは、変動パターン2よりも変動パターン1の方を高い確率で選択するようにする。

【0055】

(仕切位置選択手段)

仕切位置選択手段22dは、抽選手段22において実行される液晶表示装置6aでの図柄の変動表示の際の演出の一つとして、仕切手段の位置、つまり、液晶表示装置6aの表示面で仕切部材60A、60Bが横断して停止する位置を選択する手段であり、図柄停止までの間で図柄の一致状態により仕切部材60A、60Bを横断させる位置を決定する。例えば、リーチ状態である旨の表示が行われる場合に連動して残りの図柄の表示位置を仕切部材60A、60Bによって枠組して他の図柄表示位置と区別するような演出を行わせる。また、図柄が停止するまでの演出内容に応じて液晶表示装置6aにおける表示位置を分割したり分割された表示位置のサイズをそれぞれ異ならせたりすることもできる。このような制御により、遊技者が仕切部材60A、60Bの動きに注視して抽選結果に期待を抱かせるようにすることができる。

【0056】

(図柄表示制御手段)

図柄表示制御手段23は、始動入賞口6cへの遊技球の入賞により、入賞球検出手段21が検出信号を受信したことを条件として、液晶表示装置6aの図柄の変動表示及び停止表示を行うように制御するものである。

図柄表示制御手段23は、抽選手段22の抽選結果に基づいて、図柄の変動表示及び停止表示を制御する。すなわち、図柄表示制御手段23は、停止図柄抽選手段22bによって選択された停止図柄、及び変動パターン抽選手段22cによって選択された変動パターンに従い、図柄の変動表示及び停止表示を行うように制御する。

【0057】

(特別遊技制御手段)

特別遊技制御手段24は、当たり抽選手段22aの当たり判定用乱数取得手段により取得された当たり判定用乱数が当選の乱数と一致し、図柄変動表示装置6jにより停止表示

10

20

30

40

50

された図柄が当選図柄（例えば「777」）となった場合に、特別遊技に移行させ、その終了条件を満たすまで特別遊技を実行するものである。ここで「特別遊技」とは、通常遊技以上に遊技球が入賞しやすい状態が作り出され、具体的には、特別入賞口6dが開放され、遊技球を受け入れ易い状態となることで、それまで以上に賞球の獲得が期待できる遊技である。

【0058】

特別遊技中は、特別遊技制御手段24は、特別入賞口6dの開放及び閉鎖動作を行うための特別入賞口駆動装置6ddの駆動を制御する。

特別遊技制御手段24は、特別入賞口駆動装置6ddの駆動を制御して特別入賞口6dを開放しつつ、特別入賞口6dの開放時間や特別入賞口6dに入賞した球数のカウント等を行う。そして、所定の条件を満たしたと判別したときは、特別入賞口6dを一旦閉鎖するように特別入賞口駆動装置6ddの駆動を制御する。

10

【0059】

そしてまた、再度、特別入賞口6dの開放条件を満たすと判別したときは、特別入賞口駆動装置6ddの駆動を制御して特別入賞口6dを開放しつつ、特別入賞口6dの開放時間や特別入賞口6dに入賞した球数のカウント等を行う。

具体的には、特別入賞口6dに所定数（例えば10個）の遊技球が入賞するか、又は所定時間（例えば30秒間）経過するまで1回の開放状態を維持する。この動作は、所定回数（例えば15回）まで連続するように設定されている。

【0060】

尚、これに加えて、以下の構成を含めてもよい。即ち、特別入賞口6d内に設けられた特定領域（開放を継続する権利を獲得するための領域をいう。図示せず。）を通過したときは、再度、上記の開放状態が繰り返される。特別遊技中は、この動作は、特定領域を通過したことを条件として、上記所定回数（例えば15回）まで連続するように設定されている。特別入賞口6d内の特定領域には、遊技球の通過を検出するためのセンサ（図示せず）が設けられており、そのセンサの検出結果が特別遊技制御手段24に送信されるように構成されている。

20

そして、特別遊技制御手段24は、特別遊技中に、特別遊技の終了条件を満たすか否かを判別し続け、特別遊技の終了条件を満たすと判別したときには、特別遊技を終了するように制御する。

30

【0061】

（球搬出制御手段）

球搬出制御手段25は、賞球の払出し等を行うための球搬出装置25dの駆動を制御するものである。上述したように、始動入賞口センサ6cs及び特別入賞口センサ6dsからの検出信号を入賞球検出手段21が受信したときに、その入賞に対応する数の賞球を払い出すように、球搬出装置25dを制御する。球搬出装置25dは、駆動されると、球をパチンコ遊技機100の受け皿8に払い出す。

【0062】

（普通図柄制御手段）

普通図柄制御手段26は、上述した普通図柄変動表示装置264dの変動表示及び停止表示を制御するためのものであり、以下の各手段を備える。

40

【0063】

（入球検出手段）

入球検出手段262は、有効となっている普通図柄始動口6iを遊技球が通過したときに、それを検出するものである。

ここで、普通図柄始動口センサ6isは、普通図柄始動口6iの遊技球の通過領域の少なくとも一部に配置されており、普通図柄始動口6iの遊技球の通過を常時監視しているセンサである。

普通図柄始動口6iを遊技球が通過すると、普通図柄始動口センサ6isから、そのときの検出信号が入球検出手段262に送信される。この検出信号を受信したときに、入球

50

検出手段 2 6 2 は、普通図柄始動口 6 i を遊技球が通過したことを検出する。

【 0 0 6 4 】

(普通図柄抽選手段)

普通図柄抽選手段 2 6 3 は、有効となっている普通図柄始動口 6 i を遊技球が通過したことを条件として、普通図柄変動表示装置 2 6 4 d に停止表示すべき図柄を抽選によって決定するものである。

普通図柄抽選手段 2 6 3 は、上述した当たり抽選手段 2 2 a と同様に、当たり判定用乱数発生手段と、当たり判定用乱数値取得手段と、当たり判定手段とを備える。

【 0 0 6 5 】

すなわち、普通図柄抽選手段 2 6 3 は、例えばソフトウェア乱数によって所定の周期を有する当たり判定用乱数を発生させ、有効となっている普通図柄始動口 6 i の遊技球の通過時に、当たり判定用乱数値を取得し、その当たり判定用乱数値に基づいて当選であるか非当選であるかを判定する。

さらに、普通図柄抽選手段 2 6 3 は、上記の当選であるか非当選であるかの判定結果に基づいて、普通図柄変動表示装置 2 6 4 d に停止表示すべき図柄を決定する停止図柄決定手段を備える。

【 0 0 6 6 】

普通図柄抽選手段 2 6 3 は、取得された当たり判定用乱数値が当選と判定されたときには、停止表示すべき図柄を「 7 」に決定する。また、普通図柄抽選手段 2 6 3 は、取得された当たり判定用乱数値が非当選と判定されたときには、停止表示すべき図柄を「 5 」又は「 6 」に決定する。

ここで、「 5 」又は「 6 」のいずれの図柄を選択するかは、停止図柄選択用乱数発生手段で停止図柄選択用乱数を発生させ、停止図柄選択用乱数値取得手段で 1 の停止図柄選択用乱数値を取得する。次いで、取得した停止図柄選択用乱数値に対応する停止図柄（「 5 」又は「 6 」のいずれか）を選択する。

【 0 0 6 7 】

また、普通図柄抽選手段 2 6 3 は、有効となっている普通図柄始動口 6 i の状態に応じて、すなわち通常確率か高確率かで、当選であるか非当選であるかの判定方法が異なるように制御する。通常確率と高確率とで、ともに普通図柄始動口 6 i の遊技球の通過時に当たり判定用乱数値を取得する点は同じであるが、当選確率が異なるようにする。本実施例では、通常確率では 1 / 2 の確率で当選となるように設定され、高確率では 9 / 1 0 の確率で当選となるように設定されている。すなわち、通常確率時及び高確率時は、それぞれ、取得される当たり判定用乱数値のうち 1 / 2、及び 9 / 1 0 が当選と判定される乱数値となる。

【 0 0 6 8 】

(普通図柄変動制御手段)

普通図柄変動制御手段 2 6 4 は、普通図柄始動口 6 i を遊技球が通過したときに、普通図柄抽選手段 2 6 3 の抽選結果に基づいて、普通図柄変動表示装置 2 6 4 d の図柄の変動表示及び停止表示を行うように制御するものである。

普通図柄変動制御手段 2 6 4 は、普通図柄変動表示装置 2 6 4 d の図柄を所定時間変化させた後、最終的には、普通図柄抽選手段 2 6 3 によって決定された図柄を普通図柄変動表示装置 2 6 4 d に停止表示させる。

【 0 0 6 9 】

(球誘導装置制御手段)

球誘導装置制御手段 2 6 5 は、普通図柄抽選手段 2 6 3 の抽選結果に基づいて、球誘導装置 2 6 5 d の作動を制御するものである。具体的には、普通図柄抽選手段 2 6 3 による抽選で当選したときには、球誘導装置 2 6 5 d を作動させるように制御する。これとは逆に、普通図柄抽選手段 2 6 3 による抽選で非当選であったときは、球誘導装置 2 6 5 d を作動させない。

作動させる時期としては、普通図柄変動表示装置 2 6 4 d の図柄が所定時間変動し、普

10

20

30

40

50

通図柄抽選手段 2 6 3 によって決定された図柄が普通図柄変動表示装置 2 6 4 d に停止表示された直後である。

【 0 0 7 0 】

普通図柄抽選手段 2 6 3 による抽選で当選したときには、普通図柄変動表示装置 2 6 4 d には、最終的に「 7 」の図柄が停止表示される。その直後に、球誘導装置制御手段 2 6 5 は、球誘導装置 2 6 5 d を作動させて、始動入賞口 6 c の入口部分の電動チュリップ 6 h を拡大させる。

また、本実施例では、普通図柄変動制御手段 2 6 4 は、遊技状態に応じて、普通図柄変動表示装置 2 6 4 d の図柄の変動時間を変化させるように制御する。

【 0 0 7 1 】

先ず、通常遊技状態では、普通図柄変動表示装置 2 6 4 d による図柄の変動が開始されてから停止するまでの時間を 3 0 秒に設定する。そして、普通図柄抽選手段 2 6 3 の抽選で当選したときに、球誘導装置制御手段 2 6 5 は、球誘導装置 2 6 5 d を作動させる時間を 0 . 5 秒に設定する。

【 0 0 7 2 】

すなわち、3 0 秒間、普通図柄変動表示装置 2 6 4 d による図柄の変動表示が行われ、図柄が停止表示された後、当選時には、0 . 5 秒間、球誘導装置 2 6 5 d が作動して、始動入賞口 6 c に遊技球が入賞しやすくなる状態が形成される。

これに対し、確率変動遊技状態及び時間短縮遊技状態では、普通図柄変動制御手段 2 6 4 は、普通図柄変動表示装置 2 6 4 d による図柄の変動が開始されてから停止するまでの時間を 5 秒に設定する。そして、球誘導装置制御手段 2 6 5 は、普通図柄抽選手段 2 6 3 の抽選で当選したときに、球誘導装置 2 6 5 d を作動させる時間を 3 秒に設定する。

【 0 0 7 3 】

すなわち、5 秒間、普通図柄変動表示装置 2 6 4 d による図柄の変動表示が行われ、図柄が停止表示された後、当選時には、3 秒間、球誘導装置 2 6 5 d が作動して、始動入賞口 6 c に遊技球が入賞しやすくなる状態が形成される。なお、普通図柄変動表示装置 2 6 4 d による図柄変動表示に対しても、前述した横断位置選択手段 2 2 d を用いることも可能である。

以上により、通常遊技状態では、始動入賞口 6 c への遊技球の入賞しやすさは、ほとんど変化しない。しかし、確率変動遊技状態及び時間短縮遊技状態では、始動入賞口 6 c への遊技球の入賞しやすさが通常遊技状態より大幅に高くなる。

【 0 0 7 4 】

(画像表示制御手段)

画像表示制御手段 2 7 は、仕切位置選択手段 2 2 d によって選択された仕切部材 6 0 A 、 6 0 B の位置情報を取得する横断位置取得手段 2 7 1 と、横断位置取得手段 2 7 1 によって取得された横断位置に重なる線を液晶表示装置 6 a の表示面を分割する境界線とする画面分割手段 2 7 2 とを備え、画面分割手段 2 7 2 によって分割された表示面の各領域に異なる画像を表示するための情報を分割画像表示手段 8 0 0 に出力する。

【 0 0 7 5 】

画像表示制御手段 2 7 においては、仕切部材 6 0 A 、 6 0 B の横断位置に合わせて液晶表示装置 6 a の表示面が分割されると、表示面側において境界線を設けて表示面自体を分割し、その分割された表示面に対して異なる画像を表示するようになっているので、仕切部材 6 0 A 、 6 0 B の横断位置と表示面の分割領域とが不揃いとなることなく、しかも、その分割された各表示面毎に異なる画像を表示することで液晶表示装置 6 a の表示面において多面的な表示による多様な演出表示が可能となる。

【 0 0 7 6 】

また、本実施例における画面分割手段 2 7 2 および分割画像表示手段 8 0 0 は、仕切部材 6 0 A 、 6 0 B が横断位置に停止した場合の境界線の形成および分割画面を対象とした画像表示分割を行うだけでなく、停止するまでの間に移動する境界線の形成および境界線の移動に伴う分割面を対象として画像表示を変更できるようにしてあるので、境界線の移

10

20

30

40

50

動に伴う分割された表示面のサイズあるいは位置変化に合わせた連続表示が行える。これにより、連続的な表示の変化を単なる液晶表示面での平面的な表示ではなく、液晶表示装置とは異なる部材の動きを併せた演出表示ができる。

【0077】

(仕切部材駆動制御手段)

仕切部材駆動手段29は、仕切部材60A、60Bの駆動機構に設けられている駆動装置67、68であるステッピングモータの初期位置設定および初期位置からの移動状態に応じた回転方向および回転量を設定する部分であり、横断位置選択手段22dにおいて選択された横断位置に仕切部材60A、60Bを移動させる。回転方向および回転量はステッピングモータからのパルス発信状態によって基準位置に基づき割り出させる。

10

【0078】

このような本実施例では、遊技領域6における装飾部材6b内で液晶表示装置6aの表示面に露出しない位置を初期位置とされた仕切部材60A、60Bが、抽選状態あるいは演出内容に応じて表示面を横断して現出する。

現出状態としては、図2に示したように、表示面を等分割する状態や、図7に示すように、初期位置にある状態(図7(A)参照)から、表示面の分割領域サイズを異ならせる状態(図7(B)、(C)参照)さらには、表示面内で停止するのではなく、水平方向および/又は垂直方向で所定時間の間、横断動作を継続させる状態などが選択される。特に、仕切部材60A、60Bは装飾部材6bと同様な装飾が施されて初期位置において装飾部材6b内に隠れている状態から液晶表示装置6aの表示面領域内に現出すると、装飾部材6bの一部が表示面領域内に飛び出してくるような印象を与えることができる。

20

【0079】

これにより、液晶表示装置6aを見ている遊技者は、表示による抽選状態を判別できなくても仕切部材60A、60Bの現出によって普通の抽選状態ではなく、大当たりが期待できる状態であることを認識できるようになり、また、遊技者に対して、表示面での演出表示が平面的であることが原因して単調となるのを、表示面とは異なる形態、特に、固定された状態で設置されていることが既成概念となりがちな装飾部材6bの一部が予想外に動き出す状態となる仕切部材60A、60Bの現出によって演出の意外性を印象づけることができる。

【0080】

上記制御パターンの変形例を説明する。表示する画像内容を決定する画像制御手段27が分割された画像を表示することを選択すると、予め定められた分割位置に関する情報を位置決定手段へ供給する。位置決定手段は、取得した分割位置に関する情報に基づいて、仕切部材60A、60Bが画面を分割する境界位置に移動するように仕切位置選択手段に仕切位置に関する情報を供給する。仕切位置選択手段は、分割画像が表示されるタイミングに合わせて、仕切部材60A、60Bを移動させる。このように、液晶表示装置の表示面内容に応じて、仕切部材60A、60Bの位置を決定する構成としてもよい。

30

【図面の簡単な説明】

【0081】

【図1】本発明のパチンコ遊技機の全体正面図である。

40

【図2】図1に示したパチンコ遊技機の表示部に用いられる液晶表示装置の要部を示す模式図である。

【図3】図2に示した液晶表示装置に用いられる仕切部材が初期位置にある状態を示す模式図である。

【図4】図3に示した仕切部材の駆動機構を説明するための模式図である。

【図5】図4に示した駆動機構の一部変形例を説明するための模式図である。

【図6】遊技制御手段の構成を示すブロック図である。

【図7】仕切部材の動作態様の例を示す図である。

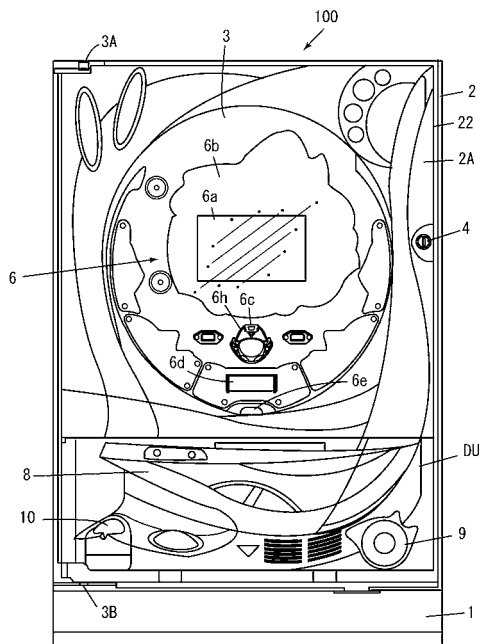
【符号の説明】

【0082】

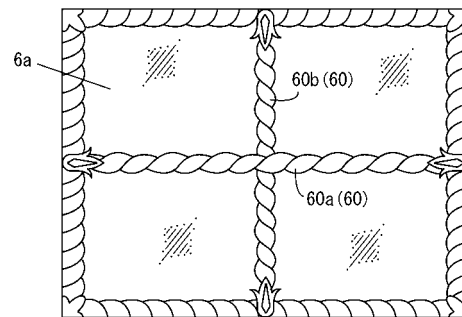
50

- 1 0 0 パチンコ遊技機
- 1 外枠
- 1 2 施錠装置
- 2 前枠
- 3 遊技盤
- 6 遊技領域
- 6 a 液晶表示装置 (表示部)
- 6 c 始動入賞口
- 6 d 特別入賞口
- 6 0 A、6 0 B 仕切部材 (仕切手段)
- 6 1 ベルト
- 6 3 ~ 6 6 プーリ
- 6 7 , 6 8 ステッピングモータ
- 6 9 . 7 0 ベベルギヤ
- 2 0 0 遊技制御手段

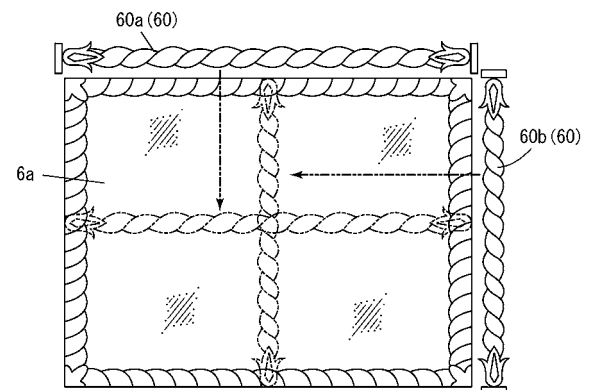
【 図 1 】



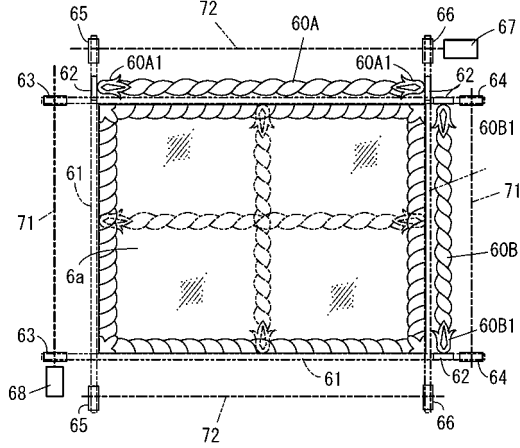
【 図 2 】



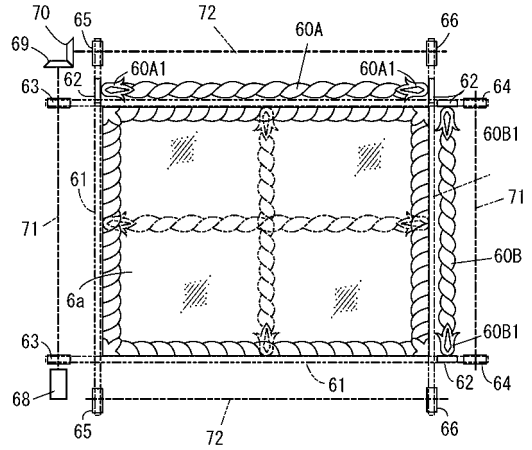
【 図 3 】



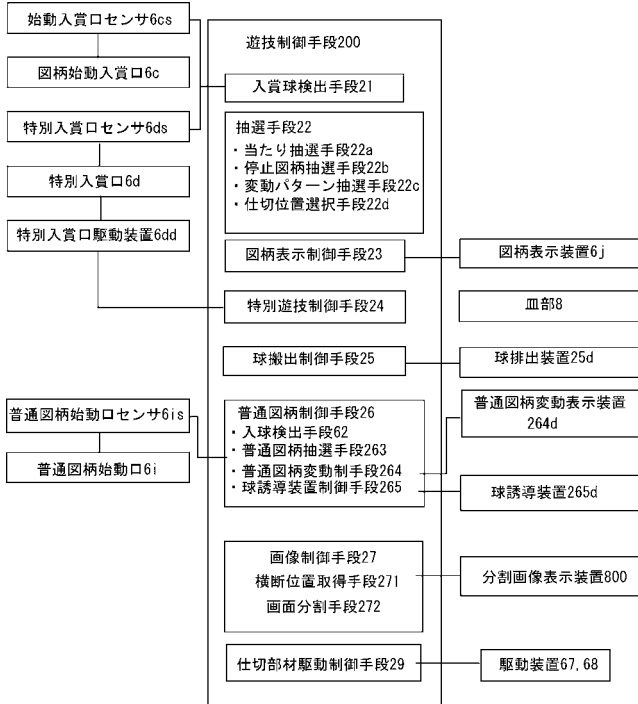
【 図 4 】



【 図 5 】



【 図 6 】



【 図 7 】

