

(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2015-100531  
(P2015-100531A)

(43) 公開日 平成27年6月4日(2015.6.4)

(51) Int.Cl. F 1 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

審査請求 未請求 請求項の数 1 O L (全 11 頁)

(21) 出願番号	特願2013-243257 (P2013-243257)	(71) 出願人	000121693 奥村遊機株式会社 愛知県名古屋市昭和区鶴舞2丁目2番18号
(22) 出願日	平成25年11月25日(2013.11.25)	(74) 代理人	100080621 弁理士 矢野 寿一郎
		(74) 代理人	100166969 弁理士 矢野 浩太郎
		(72) 発明者	佐藤 孝弘 愛知県名古屋市昭和区鶴舞2丁目2番18号 奥村遊機株式会社内
		Fターム(参考)	2C088 EB71

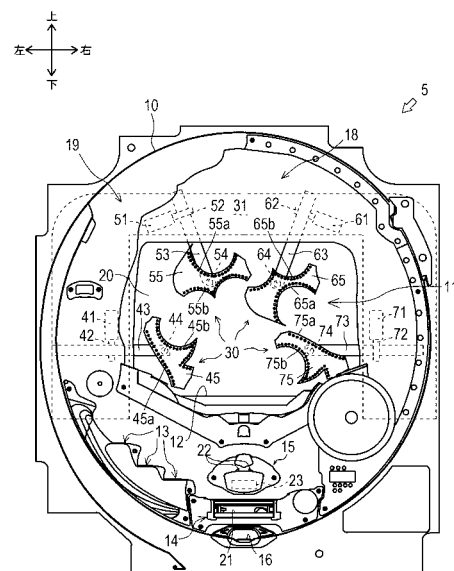
(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【要約】

【課題】遊技者が遊技を継続しても新鮮味を損なわずに可動役物を用いた演出を行うことが可能となる、遊技機を提供する。

【解決手段】遊技者の方向に軸線方向を有する第一回転軸44～第四回転軸74を中心として回転可能に構成された第一可動体45～第四可動体75を備え、第一可動体45～第四可動体75が集まって環状体が形成されるとともに、第一可動体45～第四可動体75の外周の一部によって環状体の内周辺が形成される可動役物30を備える遊技機において、第一可動体45～第四可動体75が第一回転軸44～第四回転軸74を中心とする所定の角度で停止されることにより、環状体の内周辺の形状で一のカラクタであるハートマークの外形線が表現されるとともに、第一可動体45～第四可動体75が他の角度で停止されることにより、環状体の内周辺の形状で他のキャラクタであるクラブマークの外形線が表現される。

【選択図】 図3



## 【特許請求の範囲】

## 【請求項 1】

遊技者の方向に軸線方向を有する回転軸を中心として回転可能に構成された可動体を複数個備え、前記可動体が複数個集まって環状体が形成されるとともに、前記可動体の外周の一部によって前記環状体の内周が形成される可動役物を備える遊技機において、

それぞれの前記可動体が前記回転軸を中心とする所定の角度で停止されることにより、前記環状体の内周の形状で一のキャラクタの外形線が表現されるとともに、

一個以上の前記可動体が前記回転軸を中心とする他の角度で停止されることにより、前記環状体の内周の形状で一個以上の他のキャラクタの外形線が表現されることを特徴とする遊技機。

10

## 【発明の詳細な説明】

## 【技術分野】

## 【0001】

本発明は、遊技機の技術に関し、具体的には遊技機における可動役物に関する。

## 【背景技術】

## 【0002】

従来、パチンコ遊技機等の遊技機の多くに演出用の可動役物が搭載され、この可動役物によってキャラクタを表現する技術が用いられている（例えば、特許文献 1 を参照）。

## 【先行技術文献】

## 【特許文献】

20

## 【0003】

【特許文献 1】特開 2012 - 139600 号公報

## 【発明の概要】

## 【発明が解決しようとする課題】

## 【0004】

前記特許文献 1 に記載の技術の如く、従来技術に係る遊技機においては一つの可動役物で一つのキャラクタを表現している。このため、遊技者が遊技を継続するに従って新鮮味が損なわれていく。このため、遊技者が遊技を継続しても新鮮味が損なわれないことがない、従来にはない発想の可動役物による演出方法が求められていた。

## 【0005】

30

本発明は、上記のような問題点を鑑みてなされたものであり、遊技者が遊技を継続しても新鮮度を損なわずに可動役物を用いた演出を行うことが可能となる、遊技機を提供するものである。

## 【課題を解決するための手段】

## 【0006】

本発明の解決しようとする課題は以上の如くであり、次にこの課題を解決するための手段を説明する。

## 【0007】

即ち、請求項 1 においては、遊技者の方向に軸線方向を有する回転軸を中心として回転可能に構成された可動体を複数個備え、前記可動体が複数個集まって環状体が形成されるとともに、前記可動体の外周の一部によって前記環状体の内周が形成される可動役物を備える遊技機において、それぞれの前記可動体が前記回転軸を中心とする所定の角度で停止されることにより、前記環状体の内周の形状で一のキャラクタの外形線が表現されるとともに、一個以上の前記可動体が前記回転軸を中心とする他の角度で停止されることにより、前記環状体の内周の形状で一個以上の他のキャラクタの外形線が表現されるものである。

40

## 【発明の効果】

## 【0008】

本発明により、遊技機において、遊技者が遊技を継続しても新鮮度を損なわずに可動役物を用いた演出を行うことが可能となる。

50

## 【図面の簡単な説明】

【0009】

【図1】本発明の一実施形態に係るパチンコ遊技機の全体的な構成を示した正面図。

【図2】同じく、パチンコ遊技機の窓枠が開放された状態の構成を示した正面斜視図。

【図3】第一実施形態に係るパチンコ遊技機の遊技盤において通常状態の可動役物を示した正面図。

【図4】同じく第一状態の可動役物を示した正面図。

【図5】同じく第二状態の可動役物を示した正面図。

【図6】第二実施形態に係るパチンコ遊技機の遊技盤において通常状態の可動役物を示した正面図。

【図7】同じく第一状態の可動役物を示した正面図。

【図8】同じく第一状態の液晶画面の表示状態を示した正面図。

【図9】同じく第二状態の可動役物を示した正面図。

【図10】同じく第二状態の液晶画面の表示状態を示した正面図。

## 【発明を実施するための形態】

【0010】

まず、本発明に係る遊技機の第一実施形態であるパチンコ遊技機の全体的な構成について、図面を用いて説明する。

なお、以下の説明では、パチンコ遊技機を遊技者側から見て、手前側をパチンコ遊技機の前側とし、奥側をパチンコ遊技機の後側として、前後方向を規定する。また、パチンコ遊技機を遊技者側から見て、左手側をパチンコ遊技機の左側とし、右手側をパチンコ遊技機の右側として、左右方向を規定する。

【0011】

パチンコ遊技機は、図1及び図2が示すように、主として、外枠2と、中枠3と、窓枠4と、により構成される枠体に、各種の遊技部品が取り付けられて形成される。

【0012】

外枠2は、パチンコ遊技機の外郭を成し、前後面が開口された略四角筒状に形成される枠体である。外枠2は、パチンコホール等の遊技場に設けられた台島に設置される。外枠2には、中枠3が設けられる。

【0013】

中枠3は、前後面が開口された略四角筒状に形成される枠体である。中枠3は、外枠2の前側の開口部にヒンジ等の軸支部材を介して回動可能に支持される。中枠3には、遊技盤5と、窓枠4と、下皿ユニット6と、が設けられる。

【0014】

遊技盤5は、略平板状に形成される部材である。遊技盤5は、中枠3の下側を除く略全面に渡って、中枠3に着脱自在に取り付けられる。遊技盤5の前側の表面には、遊技球が転動する領域である遊技領域19が形成される(図3から図5を参照)。また、遊技盤5における遊技領域19の部分には、遊技球を不規則に転動させるために図示しない多数の遊技釘が打ち込まれている。

【0015】

窓枠4は、略平板状に形成される枠体である。窓枠4は、遊技盤5の前方に配置される。窓枠4は、中枠3の前側の開口部にヒンジ等の軸支部材を介して回動可能に支持される。窓枠4の略中央には、略円形状の窓枠開口部7が開口される。窓枠開口部7は、透明板27により被覆される。これによって、遊技者は、前方から透明板27を介して窓枠4の後方に配置された遊技盤5(より詳細には、遊技領域19)を視認することができる。窓枠開口部7の下方には、発射前の遊技球が貯溜される上皿8が配設される。窓枠開口部7の左右上方には、スピーカ9がそれぞれ配設される。

【0016】

下皿ユニット6は、中枠3の下側であって窓枠4の下方に取り付けられる。下皿ユニット6の略中央には、上皿8から溢れた遊技球が貯溜される下皿25が配設される。下皿ユ

10

20

30

40

50

ニット 6 の右側部であって下皿 25 の右方には、上皿 8 に貯溜された遊技球を遊技盤 5 の遊技領域 19 へ向けて発射可能に構成される発射ハンドル 26 が配設される。

【0017】

次に、遊技盤 5 の構成について、図 3 を用いてさらに詳細に説明する。

【0018】

遊技盤 5 には、遊技部品としてガイドレール 10、図柄表示装置 11、図柄表示開口部 12、一般入賞口 13、大入賞装置 14、可変入賞装置 15、アウト口 16、装飾板 18、可動役物 30 などが設けられている。

【0019】

ガイドレール 10 は、略円弧状に形成された帯状の部材である。ガイドレール 10 は、遊技盤 5 の前側面に、当該前側面に対して立ち上がり状に取り付けられる。ガイドレール 10 は、遊技盤 5 の前側面に正面視で略円形状を形成するように配置される。そして、遊技盤 5 において、ガイドレール 10 により略円形状に形成された内側の領域が、遊技球が転動する領域である遊技領域 19 として構成される。

10

【0020】

図柄表示装置 11 は、液晶画面 20 を設けて、当該液晶画面 20 に図柄や数字等を変動表示可能に構成される装置である。図柄表示装置 11 は、液晶画面 20 を前方へ向けた状態で、遊技盤 5 の後側面に取り付けられる。

【0021】

図柄表示開口部 12 は、遊技者が前方から図柄表示装置 11 の液晶画面 20 を視認するための開口部である。図柄表示開口部 12 は、正面視で遊技領域 19 の概ね中央で、遊技盤 5 を前後方向に貫通して形成される。図柄表示開口部 12 には、図柄表示装置 11 の液晶画面 20 が配置される。これによって、遊技者は、前方から図柄表示開口部 12 を通じて遊技盤 5 の後側面に取り付けられた図柄表示装置 11 の液晶画面 20 を視認することができる。

20

【0022】

一般入賞口 13 は、上面が開口されたポケット状に形成され、遊技球が入球（入賞）可能に形成される部材である。一般入賞口 13 は、遊技領域 19 の下部であって適宜な位置に複数個が配置される。一般入賞口 13 は、遊技球が入球すると図示せぬ賞球払出装置によって所定数の遊技球（賞球）が払い出されるように構成される。

30

【0023】

大入賞装置 14 は、所定の大当たり抽選により大当たりが選択されると、大入賞口 21 を開放して遊技球が入球（入賞）可能に構成される装置である。大入賞装置 14 は、遊技領域 19 の中央下部に配置される。大入賞装置 14 は、開放した大入賞口 21 に遊技球が入球すると図示せぬ賞球払出装置によって所定数の遊技球（賞球）が払い出されるように構成される。

【0024】

可変入賞装置 15 は、所定の作動条件に応じて左右一対の可動片 22 が開閉作動し、始動入賞口 23 に遊技球が入球（入賞）可能な開放状態と入球（入賞）不能な閉塞状態とに切り替え可能に構成される装置である。可変入賞装置 15 は、遊技領域 19 において図柄表示開口部 12 の下方であって大入賞装置 14 の上方に配置される。可変入賞装置 15 は、前記開放状態において始動入賞口 23 に遊技球が入球（入賞）すると図示せぬ賞球払出装置によって所定数の遊技球（賞球）が払い出されるように構成される。

40

【0025】

アウト口 16 は、遊技領域 19 を転動する遊技球が、一般入賞口 13 や大入賞口 21 や始動入賞口 23 等の各入賞口に入球（入賞）しなかった場合に、最終的に流入する開口部である。アウト口 16 は、遊技領域 19 の最下部に、遊技盤 5 を前後方向に貫通して形成される。なお、アウト口 16 に流入した遊技球は、パチンコ遊技機が設置されたパチンコホール等の遊技場側に回収される。

【0026】

50

装飾板 18 は、後述する可動役物 30 や各種の発光部材等が配設される板状部材である。装飾板 18 に配設される可動役物 30 及び各種発光部材が、大当たり時やイベント開始時において駆動及び発光による演出を行う。これにより、パチンコ遊技機は遊技者に視覚的な印象（インパクト）を与え、遊技者の興味を高めるように構成されている。

【0027】

可動役物 30 は、図 3 に示す如く、図柄表示開口部 12 の上側端部及び左右両側端部において装飾板 18 に配設される。そして、図 3 から図 5 に示す如く、適宜図柄表示装置 11 における液晶画面 20 の前側で四個の可動体（第一可動体 45・第二可動体 55・第三可動体 65・第四可動体 75）を回転させつつ進退させるように駆動されて演出を行う。

【0028】

次に、本実施形態に係る可動役物 30 の構成について、図 3 から図 5 を用いてさらに詳細に説明する。

可動役物 30 は、四個の可動体（第一可動体 45・第二可動体 55・第三可動体 65・第四可動体 75）を備える。本実施形態においては、図 3 に示す如く第一可動体 45～第四可動体 75 が退避した状態を「通常状態」、図 4 に示す如く第一可動体 45～第四可動体 75 で一のキャラクタであるハートマークを形成する状態を「第一状態」、図 5 に示す如く第一可動体 45～第四可動体 75 で他のキャラクタであるクラブマークを形成する状態を「第二状態」として記載する。

【0029】

第一可動体 45 は、遊技者の方向（前方）に軸線方向を有する第一回転軸 44 を中心として回転可能に構成される。具体的には図 3 に示す如く、装飾板 18 の背面（遊技者と反対側の面）における図柄表示開口部 12 の左側側端部には、ケースの内部に第一駆動モータが収容された第一駆動部 41 が固定されている。第一駆動モータは駆動軸 42 の軸線方向を上下に向けて配設され、その駆動軸 42 には第一ラック部材 43 が左右方向に移動可能に配設されている。詳細には、駆動軸 42 にはピニオンギヤが、第一ラック部材 43 にはラックギヤが形成され、互いに歯合されているのである。

【0030】

第一ラック部材 43 の右端部には、前方である遊技者側に突出する第一回転軸 44 が配設されるとともに、第一可動体 45 が第一回転軸 44 を軸として回動自在に配設されている。具体的には、第一可動体 45 は、第一ラック部材 43 の右端部に固定された図示しない回動モータと連結されており、回動モータを駆動させることにより、第一回転軸 44 を軸として回動する。つまり、第一可動体 45 は回動モータの駆動により、第一回転軸 44 を軸として回動可能に構成されているのである。

【0031】

第二可動体 55～第四可動体 75 についても、第一可動体 45 と同様の構成により、遊技者の方向（前方）に軸線方向を有する第二回転軸 54～第四回転軸 74 を中心として回転可能に構成される。具体的には図 3 に示す如く、装飾板 18 の背面（遊技者と反対側の面）における図柄表示開口部 12 の上側端部の左側、上側端部の右側、及び、右側側端部のそれぞれには、ケースの内部に第二駆動モータ～第四駆動モータが収容された第二駆動部 51～第四駆動部 71 が固定されている。第二駆動モータは駆動軸 52 の軸線方向を右上方向に向けて配設され、その駆動軸 52 には第二ラック部材 53 が右下方向及び左上方向に移動可能に配設されている。第三駆動モータは駆動軸 62 の軸線方向を左上方向に向けて配設され、その駆動軸 62 には第三ラック部材 63 が左下方向及び右上方向に移動可能に配設されている。第四駆動モータは駆動軸 72 の軸線方向を上下に向けて配設され、その駆動軸 72 には第四ラック部材 73 が左右方向に移動可能に配設されている。第二ラック部材 53～第四ラック部材 73 の先端部には、前方である遊技者側に突出する第二回転軸 54～第四回転軸 74 が配設されるとともに、第二可動体 55～第四可動体 75 が第二回転軸 54～第四回転軸 74 を軸として回動自在に配設されている。

【0032】

第一可動体 45～第四可動体 75 は、回転した際に隣接する可動体同士が干渉しないよ

10

20

30

40

50

うに、前後位置をずらして配置されている。具体的には図3に示す如く、第一ラック部材43及び第三ラック部材63は駆動軸42及び駆動軸62よりも前側に配置され、第二ラック部材53及び第四ラック部材73は駆動軸52及び駆動軸72よりも後側に配置されている。これにより、第一可動体45及び第三可動体65は、第二可動体55及び第四可動体75よりも前側に配置されることになるため、回転した際に隣接する可動体同士で干渉することがないのである。

#### 【0033】

可動役物30においては、図4に示す如く、第一可動体45～第四可動体75が集まって環状体が形成される。そして、第一可動体45～第四可動体75の外周辺の一部によって環状体の内周辺が形成される。具体的には、第一可動体45～第四可動体75の外周辺の一部には、図3及び図4に示す如く第一辺部45a～75aが形成されている。さらに、第一状態における可動役物30においては、第一可動体45～第四可動体75が第一回転軸44～第四回転軸74を中心とする所定の角度（第一辺部45a～75aがひと続きの形状となる角度）で停止される。これにより図4に示す如く、第一辺部45a～75aが集まって形成される環状体の内周辺の形状で、一のキャラクタであるハートマークの外形線が表現される。換言すれば、第一辺部45a～75aはハートマークの外形線を四分割した形状に形成されているのである。なお、本実施形態における「キャラクタ」は、本実施形態に示す如く単なるマークを用いることも、人物や動物等の生物及びその一部、車や本などの無生物などの他の物体を用いることも可能である。

#### 【0034】

また、第一可動体45～第四可動体75の外周辺における第一辺部45a～75aの反対側には、図3及び図5に示す如く第二辺部45b～75bが形成されている。さらに、第二状態における可動役物30においては、第一可動体45～第四可動体75が第一回転軸44～第四回転軸74を中心とする他の角度（第二辺部45b～75bがひと続きの形状となる角度）で停止される。これにより図5に示す如く、第二辺部45b～75bが集まって形成される環状体の内周辺の形状で、他のキャラクタであるクラブマークの外形線が表現される。換言すれば、第二辺部45b～75bはクラブマークの外形線を四分割した形状に形成されているのである。

#### 【0035】

本実施形態に係る遊技機においては上記の如く構成することにより、遊技者が遊技を継続しても新鮮味を損なわずに可動役物30を用いた演出を行うことが可能となる。具体的には、一つの可動役物30で、何も表現していない状態（本実施形態における通常状態）から、複数のキャラクタ（本実施形態においては第一状態のハートマークと第二状態のクラブマーク）を表現することができるため、遊技者に対して次に何のキャラクタが表現されるのかという興味を起こさせることができる。つまり、可動役物30を用いて、遊技者に対して様々なキャラクタを表現することができるため、遊技者に驚きや意外性を感じさせることのできる、従来にない演出を行うことが可能となるのである。

#### 【0036】

なお、本実施形態においては、四個の可動体（第一可動体45～第四可動体75）で環状体を形成し、第一状態及び第二状態としたが、可動体の個数は限定されるものではない。即ち、二個、三個、又は五個以上の可動体で環状体を形成する構成としても差し支えない。

#### 【0037】

また、本実施形態においては、第一可動体45～第四可動体75で第一状態のハートマークと第二状態のクラブマークという二個のキャラクタを表現する構成としたが、キャラクタの個数は三個以上とする（第三状態以上のキャラクタを表現する）ことも可能である。即ち、複数個の可動体の全てを回転させずに、一個以上の一部の回転体を回転させることにより、別のキャラクタを表現する構成としても良い。また、本実施形態においては第一可動体45～第四可動体75のそれぞれに第一辺部45a～75aと第二辺部45b～75bとを形成したが、可動体に他の辺部を形成し、それらを組み合わせることによって

、表現するキャラクタの個数を増やすことも可能である。

【0038】

また、本実施形態における環状体は、第一可動体45～第四可動体75によって、第一辺部45a～75a又は第二辺部45b～75bがひと続きの形状となる閉じた環を形成したが、環状体はキャラクタを表現できる程度に形成されていればよく、例えば隣接する可動体のうち数箇所がつながっておらず、一部に開放された部分（切欠き部分）を残した環状体であっても差し支えない。

【0039】

また、第一可動体45～第四可動体75で環状体を形成し、キャラクタを表現した後に、第一可動体45～第四可動体75を微妙に進退させたり、回転させたりすることにより、遊技者にキャラクタが少し動いているように見せることもできる。さらに、例えばパチンコ遊技機で大当たりとなる際などに、第一可動体45～第四可動体75が順に回転を止めていき、最後にキャラクタが完成する構成とすることにより、遊技者が感じる興趣性を高めることも可能である。

【0040】

また、本実施形態においては、第一可動体45～第四可動体75において、図4に示す如く第一辺部45a～75aの近傍には丸型の第一突起部46a～76aが形成されている。また、図5に示す如く第二辺部45b～75bの近傍には四角型の第二突起部46b～76bが形成されている。このように、一のキャラクタであるハートマークの外形線を表現する第一辺部45a～75aと、他のキャラクタであるクラブマークの外形線を表現する第二辺部45b～75bとに異なる突起部を形成することにより、遊技者が異なるキャラクタであるハートマークとクラブマークとを判別しやすくしている。なお、異なるキャラクタを表現する辺部に異なる彩色を施すことにより、それぞれのキャラクタを判別しやすくすることも可能である。例えば、本実施形態における第一辺部45a～75aの周辺を赤く彩色し、第二辺部45b～75bの周辺を青く彩色することにより、異なるキャラクタを判別しやすくすることもできる。

【0041】

次に、本発明に係る遊技機の第二実施形態であるパチンコ遊技機における可動役物130の構成について、図6から図10を用いて説明する。以下においては、第一実施形態と同様の構成については同符号を付してその説明を省略し、第一実施形態と異なる構成を中心に説明することとする。

【0042】

可動役物130は、第一実施形態における可動役物30と同様に、四個の可動体（第一可動体145・第二可動体155・第三可動体165・第四可動体175）を備える。本実施形態においても、図6に示す如く第一可動体145～第四可動体175が退避した状態を「通常状態」、図7に示す如く第一可動体145～第四可動体175で一のキャラクタ（ジャンケンにおける「パー」）を形成する状態を「第一状態」、図9に示す如く第一可動体145～第四可動体175で他のキャラクタ（ジャンケンにおける「チョキ」）を形成する状態を「第二状態」として記載する。

【0043】

第一可動体145～第四可動体175は、第一実施形態と同様に、遊技者の方向（前方）に軸線方向を有する第一回転軸44～第四回転軸74を中心として回転可能に構成される。そして、可動役物130においては、図7に示す如く、第一可動体145～第四可動体175が集まって環状体が形成される。そして、第一可動体145～第四可動体175の外周辺の一部によって環状体の内周辺が形成される。具体的には、第一可動体145～第四可動体175の外周辺の一部には、図7に示す如く第一辺部145a～175aが形成されている。さらに、第一状態における可動役物130においては、第一可動体145～第四可動体175が第一回転軸44～第四回転軸74を中心とする所定の角度（第一辺部145a～175aがひと続きの形状となる角度）で停止される。これにより図7に示す如く、第一辺部145a～175aが集まって形成される環状体の内周辺の形状で、一

10

20

30

40

50

のキャラクタ（ジャンケンにおける「パー」）の外形線が表現される。換言すれば、第一辺部 1 4 5 a ~ 1 7 5 a はジャンケンにおける「パー」の外形線を四分割した形状に形成されているのである。

【 0 0 4 4 】

また、第一可動体 1 4 5 ~ 第四可動体 1 7 5 の外周辺における第一辺部 1 4 5 a ~ 1 7 5 a の反対側には、図 9 に示す如く第二辺部 1 4 5 b ~ 1 7 5 b が形成されている。さらに、第二状態における可動役物 1 3 0 においては、第一可動体 1 4 5 ~ 第四可動体 1 7 5 が第一回転軸 4 4 ~ 第四回転軸 7 4 を中心とする他の角度（第二辺部 1 4 5 b ~ 1 7 5 b がひと続きの形状となる角度）で停止される。これにより図 9 に示す如く、第二辺部 1 4 5 b ~ 1 7 5 b が集まって形成される環状体の内周辺の形状で、他のキャラクタ（ジャンケンにおける「チョキ」）の外形線が表現される。換言すれば、第二辺部 1 4 5 b ~ 1 7 5 b はジャンケンにおける「チョキ」の外形線を四分割した形状に形成されているのである。

10

【 0 0 4 5 】

本実施形態に係る遊技機においては上記の如く構成することにより、遊技者が遊技を継続しても新鮮味を損なわずに可動役物 1 3 0 を用いた演出を行うことが可能となる。具体的には、一つの可動役物 1 3 0 で、何も表現していない状態（本実施形態における通常状態）から、複数のキャラクタ（本実施形態においては第一状態のジャンケンにおける「パー」と第二状態のジャンケンにおける「チョキ」）を表現することができるため、遊技者に対して次に何のキャラクタが表現されるのかという興味を起こさせることができる。つまり、可動役物 1 3 0 を用いて、遊技者に対して様々なキャラクタを表現することができるため、遊技者に驚きや意外性を感じさせることのできる、従来にない演出を行うことが可能となるのである。このように、本実施形態における第一状態（ジャンケンにおける「パー」）の如く、キャラクタは左右非対称のものを用いることもできる。

20

【 0 0 4 6 】

なお、本実施形態では図 7 及び図 8 に示す如く、図柄表示装置 1 1 における液晶画面 2 0 に、第一状態では可動役物 1 3 0 で形成する環状体と同じ輪郭を有する一のキャラクタであるジャンケンにおける「パー」を示す第一表示 F a を表示している。また、図 9 及び図 1 0 に示す如く、第二状態では可動役物 1 3 0 で形成する環状体と同じ輪郭を有する他のキャラクタであるジャンケンにおける「チョキ」を示す第二表示 F b を表示している。このように、本実施形態においては、可動役物 1 3 0 で表現するキャラクタを液晶画面 2 0 に表示することにより、可動役物 1 3 0 と液晶画面 2 0 とが相互に補完する演出を行う構成としている。

30

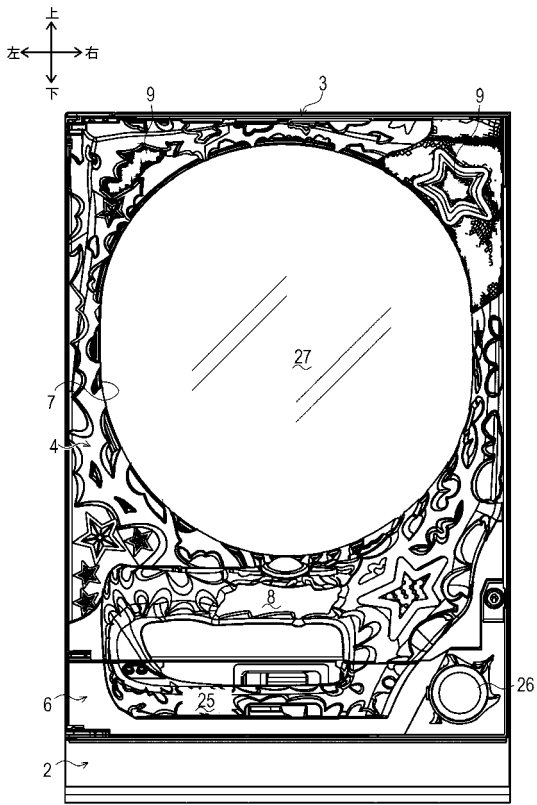
【 符号の説明 】

【 0 0 4 7 】

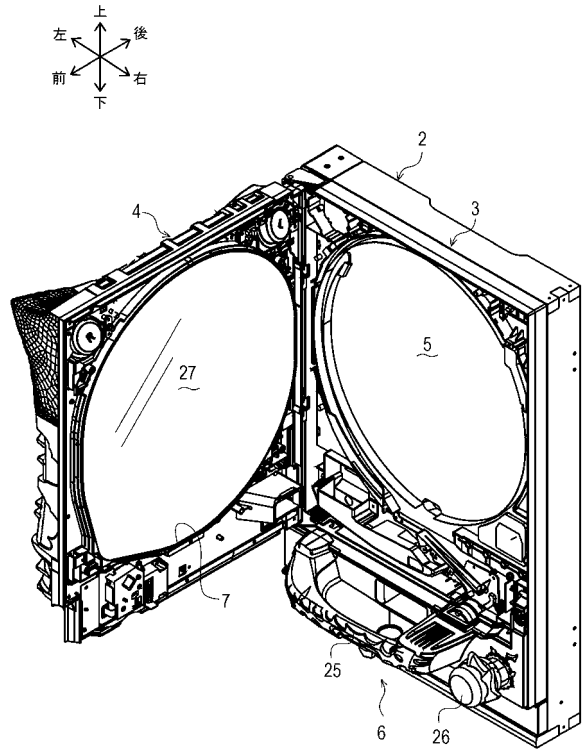
- 3 0 可動役物
- 4 5 第一可動体
- 5 5 第二可動体
- 6 5 第三可動体
- 7 5 第四可動体

40

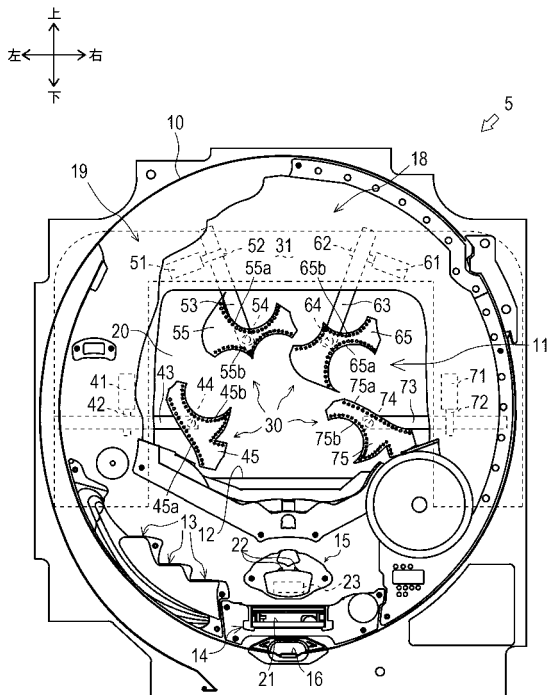
【 図 1 】



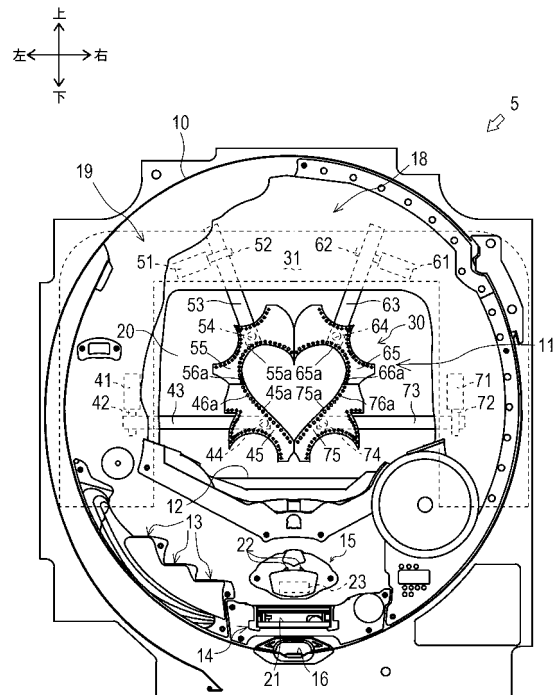
【 図 2 】



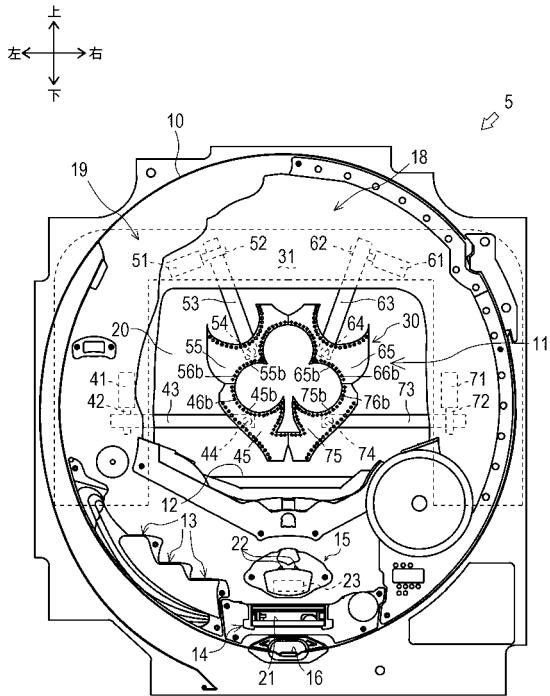
【 図 3 】



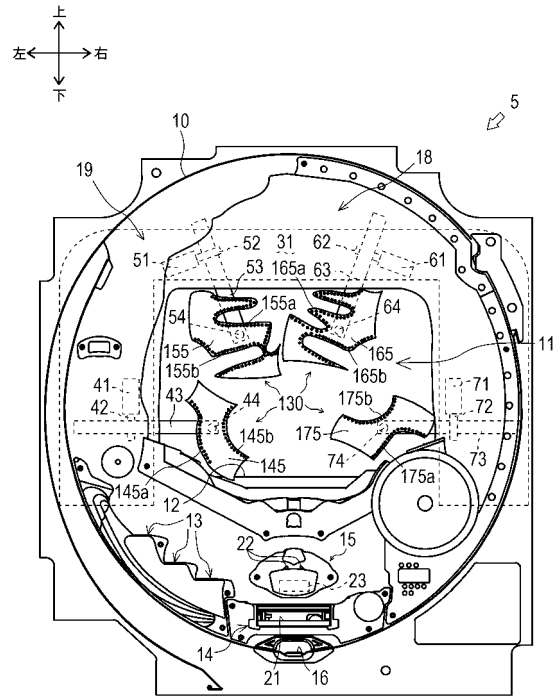
【 図 4 】



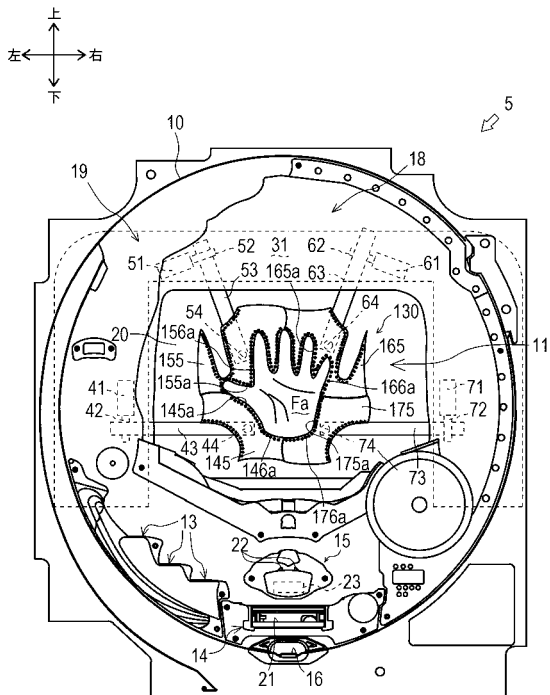
【 図 5 】



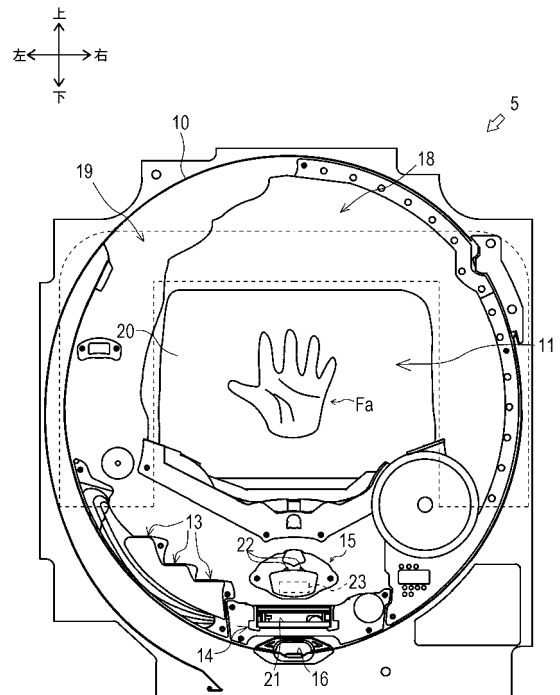
【 図 6 】



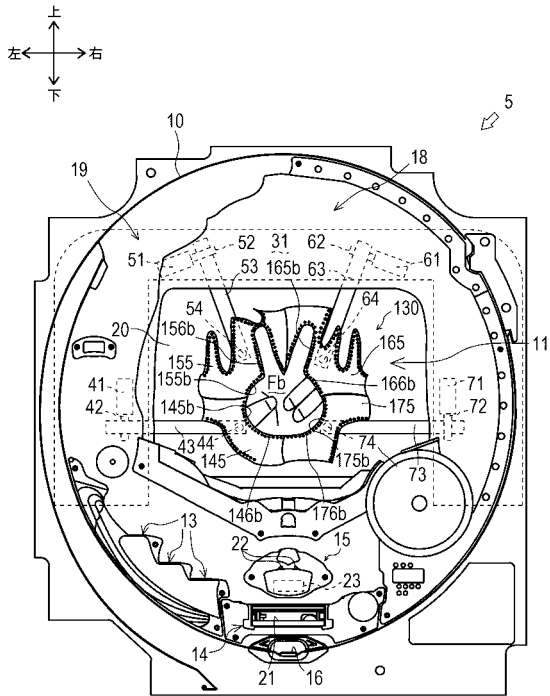
【 図 7 】



【 図 8 】



【 図 9 】



【 図 10 】

