

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 特 許 公 報 (B2)

(11) 特許番号

特許第4790302号

(P4790302)

(45) 発行日 平成23年10月12日 (2011.10.12)

(24) 登録日 平成23年7月29日 (2011.7.29)

(51) Int.Cl.

F 1

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

A 6 3 F 7/02 3 2 0

請求項の数 1 (全 15 頁)

(21) 出願番号	特願2005-124991 (P2005-124991)	(73) 特許権者	391010943
(22) 出願日	平成17年4月22日 (2005.4.22)		株式会社藤商事
(62) 分割の表示	特願2001-60740 (P2001-60740)		大阪府大阪市中央区内本町一丁目1番4号
原出願日	平成13年3月5日 (2001.3.5)	(74) 代理人	100100273
(65) 公開番号	特開2005-211696 (P2005-211696A)		弁理士 谷藤 孝司
(43) 公開日	平成17年8月11日 (2005.8.11)	(72) 発明者	鈴木 康夫
審査請求日	平成19年11月8日 (2007.11.8)		愛知県一宮市丹陽町三ツ井字下平6番地
			株式会社藤商事開発センター内
		審査官	清水 徹

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 弾球遊技機

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項 1】

遊技盤に、遊技球を検出する始動手段と、該始動手段が遊技球を検出することを条件に複数個の図柄が所定時間変動する図柄表示手段と、該図柄表示手段とは異なった演出表示を行う演出表示手段とを備え、主制御基板に、前記始動手段が遊技球を検出することを条件に制御コマンドを送信する制御コマンド送信手段と、変動後の前記図柄が特定態様となった場合に遊技者に有利な遊技状態を発生させる遊技状態発生手段とを備え、表示制御基板に、前記制御コマンドに基づいて前記演出表示を制御する演出制御手段を備えた弾球遊技機において、前記演出表示手段の前側に配置され且つ前記演出表示の全て又は一部の認識が困難な隠蔽状態と認識が容易な非隠蔽状態とに移動可能な可動式の隠蔽手段を備え、前記表示制御基板に、変動後の前記図柄が前記特定態様となる可能性が高い場合に、前記図柄の変動中に前記演出表示に同期して前記隠蔽手段を通常の前記非隠蔽状態から前記隠蔽状態を経て前記非隠蔽状態に移動させる隠蔽制御手段を備え、前記演出制御手段は前記非隠蔽状態のときの他、前記隠蔽状態のときにも前記演出表示手段に前記演出表示を表示させ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】

【0001】

本発明は、パチンコ機、アレンジボール機等の弾球遊技機に関するものである。

【背景技術】

## 【 0 0 0 2 】

パチンコ機等の弾球遊技機では、遊技盤の遊技領域に、遊技球を検出する始動手段と、複数個の図柄が変動表示可能な図柄表示手段とを備え、始動手段が遊技球を検出することにより図柄表示手段の図柄が所定時間変動して、その変動後の図柄が予め定められた特定図柄の組み合わせである特定態様になった場合に、可変入賞手段を所定時間開放させる等、遊技者に有利な遊技状態を発生させるようにしている。

## 【 0 0 0 3 】

この種の弾球遊技機では、図柄表示手段を液晶表示手段等により構成し、その表示領域の図柄表示部に図柄を変動可能に表示すると共に、変動後の図柄が特定態様となる可能性が高いリーチ状態になった場合等、所定の条件になった場合に、表示領域の背景部分に、

10

【発明の開示】

【発明が解決しようとする課題】

## 【 0 0 0 4 】

従来の弾球遊技機では、図柄表示手段の図柄の背景部分を利用して動画等による演出表示を行っているため、背景部分に常時、動画等を表示して演出できる反面、その動画等の演出表示を如何に斬新なものにしても、液晶表示手段の表示領域内での画像処理の域に止まることになる。従って、図柄表示手段の背景部分での演出では、演出性に变化を持たせるとしても自ずと限界があり、演出性に欠ける問題がある。

20

## 【 0 0 0 5 】

本発明は、このような従来の問題点に鑑み、演出性に变化を持たせ遊技者の興趣を喚起できる弾球遊技機を提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

## 【 0 0 0 6 】

本発明は、遊技盤に、遊技球を検出する始動手段と、該始動手段が遊技球を検出することを条件に複数個の図柄が所定時間変動する図柄表示手段と、該図柄表示手段とは異なった演出表示を行う演出表示手段とを備え、主制御基板に、前記始動手段が遊技球を検出することを条件に制御コマンドを送信する制御コマンド送信手段と、変動後の前記図柄が特定態様となった場合に遊技者に有利な遊技状態を発生させる遊技状態発生手段とを備え、表示制御基板に、前記制御コマンドに基づいて前記演出表示を制御する演出制御手段を備えた弾球遊技機において、前記演出表示手段の前側に配置され且つ前記演出表示の全て又は一部の認識が困難な隠蔽状態と認識が容易な非隠蔽状態とに移動可能な可動式の隠蔽手段を備え、前記表示制御基板に、変動後の前記図柄が前記特定態様となる可能性が高い場合に、前記図柄の変動中に前記演出表示に同期して前記隠蔽手段を通常の前記非隠蔽状態から前記隠蔽状態を経て前記非隠蔽状態に移動させる隠蔽制御手段を備え、前記演出制御手段は前記非隠蔽状態のとき他、前記隠蔽状態のときにも前記演出表示手段に前記演出表示を表示させるものである。

30

【発明の効果】

## 【 0 0 0 7 】

本発明では、従来に比較して演出性に变化を持たせ、遊技者の興趣を喚気できる利点がある。

40

【発明を実施するための最良の形態】

## 【 0 0 0 8 】

以下、本発明の実施形態を図面に基づいて詳述する。図 1 ~ 図 7 は本発明の第 1 の実施形態を例示する。図 1 において、1 は遊技機本体で、矩形枠状の外枠 2 と、この外枠 2 に開閉自在に枢着された前枠 3 とを備えている。前枠 3 はガラス扉 4 及び前面板 5 を備え、その裏側に遊技盤 6 が配置されている。前面板 5 には、発射用の遊技球を貯留する上皿 7 が設けられている。前枠 3 の下部には余剰球を貯留する下皿 8 と、遊技盤 6 の遊技領域 9 (図 2 参照) へと遊技球を発射するための発射手段 10 用の発射ハンドル 11 とが設けら

50

れている。

【0009】

遊技盤6には、図2に示すように、遊技球を案内するガイドレール12が装着されると共に、このガイドレール12の内側の遊技領域9に主表示手段13、第1図柄始動手段14、第2図柄始動手段15、開閉作動式の可変入賞手段16、普通入賞手段17～19等の複数の遊技部品が装着されている。

【0010】

第2図柄始動手段15は、一对の開閉爪24を備えた開閉式であって、第1図柄表示手段20の変動後の第1図柄が所定態様（予め定められた所定の図柄）となることを条件に、開閉爪24が所定時間開放するようになっている。

10

【0011】

可変入賞手段16は、第2図柄表示手段21の変動後の第2図柄が特定態様（同種図柄の組み合わせ等）となることを条件に、下部側の横軸廻りに回転する開閉板25が前側に開放するようになっている。可変入賞手段16の内部は複数の分割され、その一部が特定領域26となっている。また可変入賞手段16は、これに入賞した遊技球を検出する入賞検出手段26aと、特定領域26を通過する遊技球を検出する通過検出手段26bとが設けられている。

【0012】

主表示手段13は、図3及び図4に示すように、第1図柄表示手段20と第2図柄表示手段21と演出表示手段22と隠蔽手段23とを一体化したユニット体28aにより構成され、遊技領域9の略中央部分に配置されると共に、遊技盤6に対して前側から着脱自在に装着されている。なお、第2図柄表示手段21と演出表示手段22は、1個の液晶表示手段により一体に構成されている。

20

【0013】

主表示手段13は、矩形状の表示窓27を有する表示ケース体28と、表示ケース体28の裏側にその表示窓27に対応して装着された液晶表示部29と、液晶表示部29を裏側から覆うカバー体30と、液晶表示部29の裏側でカバー体30内に収納された表示制御基板31とを備えている。

【0014】

表示ケース体28は、遊技盤6の装着孔32に嵌合すると共に、前飾り板33が遊技盤6の前面に当接しており、その前飾り板33の上部側に、表示窓27の上部側を取り囲むように底部34が設けられている。底部34には、上部中央に主題の「ねずみ」のキャラクター等の装飾体35が、その下側に第1図柄表示手段20が夫々設けられている。

30

【0015】

液晶表示部29は、透明又は着色透明の窓板36を介して表示窓27に対応しており、その表示領域の上部側が演出表示手段22となり、下部側が第2図柄表示手段21となっている。第2図柄表示手段21は、左右方向に複数の、例えば3個の図柄表示部37a～37cを備え、その各図柄表示部37a～37cに第2図柄38a～38cを変動表示可能である。

【0016】

第2図柄38a～38cには、数字図柄、キャラクター、その他の適宜遊技図柄が使用可能であり、この実施形態では0～9の数字図柄が使用されている。そして、この第2図柄38a～38cは、第2図柄始動手段15が遊技球を検出することを条件に、所定の変動パターン39でスクロール等により所定時間変動して停止するようになっている。なお、波線矢印は、第2図柄38a～38cの変動中、及び変動方向を示す。

40

【0017】

第2図柄38a～38cの変動パターン39には、図5に示すように、リーチなし変動パターン39A、ノーマルリーチ変動パターン39B、第1スーパーリーチ変動パターン39C、第2スーパーリーチ変動パターン39D、全回転変動パターン39E等の多種類のものがあり、その変動パターン39によって、変動後の第2図柄38a～38cが特定

50

態様となる信頼が設定され、また信頼度の高い変動パターン 39 ほど出現率が低くなっている。

【0018】

演出表示手段 22 は、第 2 図柄表示手段 21 の図柄変動とは異なった演出表示 40 を行うためのもので、例えば遊技機が「ねずみ」を主題とする場合には、その「ねずみ」に関連するキャラクター、その他の演出表示 40 を動画的に出現させるように構成されている。

【0019】

演出表示 40 には、図 5 に示すように、例えば第 2 図柄 38a ~ 38c のノーマルリーチ変動パターン 39B、第 1 スーパーリーチ変動パターン 39C、第 2 スーパーリーチ変動パターン 39D、全回転変動パターン 39E 等に対応して、ノーマルリーチ変動演出表示 40B、第 1 スーパーリーチ変動演出表示 40C、第 2 スーパーリーチ変動演出表示 40D、全回転変動演出表示 40E 等の多種類（複数種類）の演出表示 40 がある。

【0020】

隠蔽手段 23 は、演出表示手段 22 の演出表示 40 の全部（又は一部）の認識が困難な隠蔽状態（図 3 参照）と、認識が容易な非隠蔽状態（図 6 参照）とに変化可能であり、演出表示手段 22 の前側に配置された隠蔽部材 41 と、この隠蔽部材 41 を隠蔽状態と非隠蔽状態とに駆動する駆動手段 42 とを備えている。隠蔽部材 41 は前面側に緞帳様の隠蔽模様が表示された板材等により構成され、演出表示手段 22 の前側で下降位置の隠蔽状態と上昇位置の非隠蔽状態とに上下動自在である。なお、隠蔽部材 41 は、その左右両端側が窓板 36 の前側近傍で表示ケース体 28 の左右両側に形成された案内部 43 により上下摺動自在に案内されている。

【0021】

駆動手段 42 は、カバー体 30 を含む表示ケース体 28 側に設けられたソレノイド 44 を備え、その可動鉄心 45 の前端側がリンク 46 等の連動手段を介して隠蔽部材 41 に連動連結されている。ソレノイド 44 は前後方向に配置され、カバー体 30 上のブラケット 47 に左右方向の枢軸 48 を介して揺動自在に枢支されている。リンク 46 は L 字状等であって、ブラケット 47 上に左右方向のピン 49 を介して揺動自在に枢支されると共に、その一端側が可動鉄心 45 に連結され、また他端側の係合部 50 が隠蔽部材 41 の上端側の被係合部 51 に係合されている。可動鉄心 45 には、この可動鉄心 45 を前方向に付勢するバネ 52 が套嵌されており、隠蔽部材 41 はこのバネ 52 により通常は隠蔽状態に保持されている。

【0022】

第 1 図柄表示手段 20 は、1 個又は複数個、例えば 1 個の第 1 図柄を表示し、第 1 図柄始動手段 14 が遊技球を検出することを条件に、その第 1 図柄が乱数制御により所定時間変動して停止するようになっている。なお、第 1 図柄表示手段 20 は、液晶表示部 29 の上部に設けられてゐる。また第 1 図柄にも例えば 0 ~ 9 までの数字図柄が使用され、その数字図柄が順次昇順又は降順方向に変動するようになっている。

【0023】

図 7 は制御用のブロック図である。図 7 において、53 は主制御基板であり、この主制御基板 53 は、遊技領域 9 側に装着された液晶表示部、その他の複数個の遊技部品を裏側から一括して覆う裏カバーの裏側等、前枠 3 及び遊技盤 6 を含む遊技機本体 1 の裏側の適当箇所に着脱自在に装着された基板ケースに収納されている。なお、65 はランプ制御基板、66 は音声制御基板である。

【0024】

主制御基板 53 には、第 1 図柄表示手段 20 に関連する制御機能の他に、第 2 図柄表示手段 21 の制御に関連して乱数抽選手段 54、遊技判定手段 55、変動パターン選択手段 56、停止図柄選択手段 57、特別遊技状態発生手段 58、制御コマンド送信手段 59 等を備えている。

【0025】

乱数抽選手段 5 4 は、変動後の第 2 図柄 3 8 a ~ 3 8 c が特定態様となる確率が例えば 1 / 3 6 0 のときに 0 ~ 3 5 9 までの 3 6 0 個の乱数値を発生する等、その確率に応じて所定数の乱数値を発生し、第 2 図柄始動手段 1 5 が遊技球を検出することを条件に、その何れかの乱数値を抽選するようになっている。

【 0 0 2 6 】

遊技判定手段 5 5 は、乱数抽選手段 5 4 での抽選乱数値に基づいて変動後の第 2 図柄 3 8 a ~ 3 8 c が特定態様となるか否か、即ち特別遊技状態を発生させるか否かを判定するためのもので、乱数抽選手段 5 4 で抽選された抽選乱数値が特定態様判定値（遊技状態判定値）か否かを判定し、その抽選乱数値が特定態様判定値のときに特定態様（遊技状態発生）の判定出力を出すようになっている。

10

【 0 0 2 7 】

特別遊技状態発生手段 5 8 は、遊技判定手段 5 5 の判定結果が特定態様判定のときに、第 2 図柄表示手段 2 1 の変動後の第 2 図柄 3 8 a ~ 3 8 c が「 7 ・ 7 ・ 7 」等の特定態様となることに基づいて、遊技者に有利となる特別遊技状態を発生させるためのものである。

【 0 0 2 8 】

この特別遊技状態発生手段 5 8 は、第 2 図柄表示手段 2 1 の変動後の第 2 図柄 3 8 a ~ 3 8 c が特定態様となった後に可変入賞手段 1 6 の開閉板 2 5 を開放し、また開閉板 2 5 の開放から所定時間が経過するか、所定時間の経過までに可変入賞手段 1 6 に所定数の遊技球が入賞したときに開閉板 2 5 を閉じ、更に通過検出手段 2 6 b が特定領域 2 6 を通過する遊技球を検出することを条件に、最大所定回数（例えば 1 6 回）まで開閉動作（第 1 遊技状態）を継続させるようになっている。

20

【 0 0 2 9 】

停止図柄選択手段 5 7 は、遊技判定手段 5 5 の判定結果に応じて第 2 図柄表示手段 2 1 の変動後の第 2 図柄 3 8 a ~ 3 8 c の種類を選択するためのもので、判定結果が特定態様判定のときに、複数種類の特定態様の中から 1 つを乱数抽選により選択して、変動後の第 2 図柄 3 8 a ~ 3 8 c が特定態様となる図柄の種類を設定し、また判定結果が特定態様判定以外のときに、複数種類の非特定態様の中から 1 つを乱数抽選により選択して、変動後の第 2 図柄 3 8 a ~ 3 8 c が非特定態様となる図柄の種類を設定するためのものである。なお、非特定態様のときには、3 個の第 2 図柄 3 8 a ~ 3 8 c の内、少なくとも 1 個が異なる図柄となる。

30

【 0 0 3 0 】

変動パターン選択手段 5 6 は、遊技判定手段 5 5 の判定結果に応じて多種類（複数種類）の変動パターン 3 9の中から 1 つを乱数抽選により択一的に選択するためのもので、判定結果が特定態様判定のときにノーマルリーチ変動パターン 3 9 B、第 1 スーパーリーチ変動パターン 3 9 C、第 2 スーパーリーチ変動パターン 3 9 D、全回転変動パターン 3 9 E 等の多種類（複数種類）の変動パターン 3 9の中から 1 つを、判定結果が非特定態様判定のときにリーチなし変動パターン 3 9 A、リーチ変動パターン 3 9 B ~ 3 9 Dの中から 1 つを夫々選択するようになっている。

【 0 0 3 1 】

なお、通常、特定態様となる信頼度の低い変動パターン 3 9 ほど、変動パターン選択手段 5 6 がその変動パターン 3 9 を選択する可能性が大となるように、各変動パターン 3 9 B ~ 3 9 E の信頼度に応じて選択率が大になっている。

40

【 0 0 3 2 】

制御コマンド送信手段 5 9 は、所定の制御コマンドを一方向通信により表示制御基板 3 1 側へと送信して制御指令を与えるためのもので、第 2 図柄始動手段 1 5 が遊技球を検出したときに、遊技判定手段 5 5 の判定結果、変動パターン選択手段 5 6 で選択された変動パターン 3 9、停止図柄選択手段 5 7 で選択された停止図柄等に基づいて、第 2 図柄 3 8 a ~ 3 8 c の変動パターンコマンド、停止図柄コマンド、停止コマンド等を送信して、第 2 図柄 3 8 a ~ 3 8 c の変動、停止等を指令するようになっている。

50

## 【 0 0 3 3 】

表示制御基板 3 1 は、第 1 図柄表示手段 2 0 の変動制御に関連する制御機能の他に、第 2 図柄表示手段 2 1 の変動制御等に関連して第 2 図柄制御手段 6 0、演出制御手段 6 1、隠蔽制御手段 6 2 を備えている。第 2 図柄制御手段 6 0 は、第 2 図柄始動手段 1 5 が遊技球を検出することを条件に、制御コマンド送信手段 5 9 からの各コマンドを解析して、その各コマンドに基づいて第 2 図柄表示手段 2 1 の第 2 図柄 3 8 a ~ 3 8 c を所定の変動パターン 3 9 A ~ 3 9 E 等で所定時間変動させて、遊技判定手段 5 5 の判定結果が特定態様判定のときに特定態様で、それ以外の際に非特定態様で第 2 図柄 3 8 a ~ 3 8 c を停止させるようになっている。

## 【 0 0 3 4 】

演出制御手段 6 1 は、制御コマンド送信手段 5 9 からの変動パターンコマンド等を解析して、その変動パターンコマンド等に基づいて演出表示手段 2 2 に出現する演出表示 4 0 を動的に制御するためのものである。演出表示 4 0 には、例えば第 2 図柄 3 8 a ~ 3 8 c のノーマルリーチ変動パターン 3 9 B、第 1 スーパーリーチ変動パターン 3 9 C、第 2 スーパーリーチ変動パターン 3 9 D、全回転変動パターン 3 9 E 等に対応して、ノーマルリーチ変動演出表示 4 0 B、第 1 スーパーリーチ変動演出表示 4 0 C、第 2 スーパーリーチ変動演出表示 4 0 D、全回転変動演出表示 4 0 E 等の多種類（複数種類）がある。そして、演出制御手段 6 1 は、変動後の第 2 図柄 3 8 a ~ 3 8 c が特定態様となる可能性（信頼度）が高い場合を含めて、特定態様となる可能性がある場合に、多種類の演出表示 4 0 の中から 1 つを選択して、第 2 図柄 3 8 a ~ 3 8 c の変動中に例えばリーチとなる等の適宜時点に演出指令を出して、演出表示手段 2 2 の演出表示 4 0 を制御するようになっている。

## 【 0 0 3 5 】

なお、演出表示 4 0 は、変動後の第 2 図柄 3 8 a ~ 3 8 c が非特定態様のときにはその確定時点まで、特定態様のときには特別遊技状態の終了まで夫々表示される。また第 2 図柄 3 8 a ~ 3 8 c のリーチなし変動パターン 3 9 A に対応するリーチなし変動演出表示を設けても良い。

## 【 0 0 3 6 】

隠蔽制御手段 6 2 は、制御コマンド送信手段 5 9 からの変動パターンコマンド等を解析して、その変動パターンコマンド等に基づいて隠蔽手段 2 3 を隠蔽状態と非隠蔽状態とに変化可能に制御するためのもので、通常時には隠蔽部材 4 1 が演出表示手段 2 2 を前側から覆う隠蔽状態とし、変動後の第 2 図柄 3 8 a ~ 3 8 c が特定態様となる可能性（信頼度）が高い場合を含めて、特定態様となる可能性がある場合に、演出表示手段 2 2 の演出表示 4 0 に同期して非隠蔽状態とするように制御すべく構成されている。従って、この隠蔽制御手段 6 2 は、第 2 図柄 3 8 a ~ 3 8 c の変動中に例えばリーチとなる等の適宜時点に隠蔽解除指令を出して隠蔽部材 4 1 が非隠蔽状態に上昇し、変動後の第 2 図柄 3 8 a ~ 3 8 c が非特定態様のときにはその変動の終了後に、特定態様のときには特別遊技状態の終了後に隠蔽指令を出して隠蔽部材 4 1 が隠蔽状態に下降するように駆動手段 4 2 のソレノイド 4 4 を制御可能になっている。

## 【 0 0 3 7 】

次に上記パチンコ機における動作について説明する。ゲームに際して発射手段 1 0 により遊技球を発射すると、その遊技球はガイドレール 1 2 を経て遊技領域 9 に入った後、その遊技領域 9 内を落下する間に普通入賞手段 1 7 ~ 1 9 等に入賞するか、第 1 図柄始動手段 1 4 を通過しながら下方へと落下する。第 1 図柄始動手段 1 4 が遊技球を検出すると、第 1 図柄表示手段 2 0 の第 1 図柄が所定時間変動して所定態様又は非所定態様で停止する。そして、第 1 図柄が所定態様で停止すると、第 2 図柄始動手段 1 5 の開閉爪 2 4 が所定時間開放し、この第 2 図柄始動手段 1 5 に遊技球が入賞し易くなる。

## 【 0 0 3 8 】

第 2 図柄始動手段 1 5 の開閉爪 2 4 が開放して遊技球が入賞し、この第 2 図柄始動手段 1 5 が遊技球を検出すると、乱数抽選手段 5 4 が発生乱数値を抽選し、遊技判定手段 5 5

10

20

30

40

50

がその抽選乱数値から特定態様か否かを判定し、その判定結果に応じて変動パターン選択手段56が変動パターン39を選択すると共に、停止図柄選択手段57が第2図柄38a~38cの変動後の停止図柄の種類を選択する。そして、制御コマンド送信手段59が第2図柄38a~38cの変動パターンコマンド、停止図柄コマンド、停止コマンドを一方方向通信により表示制御基板31側へと送信し、第2図柄38a~38cの変動、停止等を指令する。

【0039】

第2図柄制御手段60では制御コマンド送信手段59からの各コマンドを解析して、そのコマンドに基づいて第2図柄表示手段21の第2図柄38a~38cを所定の変動パターン39等で所定時間変動させ、遊技判定手段55の判定結果が特定態様判定のときに特定態様で、それ以外のように非特定態様で第2図柄38a~38cを停止させる。

10

【0040】

遊技判定手段55の判定結果が特定態様判定の場合には、変動パターン選択手段56が変動パターン39の中から1つを選択し、停止図柄選択手段57が0~9の数字図柄の中から、変動後の第2図柄38a~38cの種類の何れかを乱数抽選等により抽選する。そして、制御コマンド送信手段59が、変動パターン選択手段56により選択された変動パターン39の変動パターンコマンド、停止図柄選択手段57により選択された図柄の図柄コマンド等を表示制御基板31側へと送信する。これによって第2図柄38a~38cは、第2図柄制御手段60の制御により所定の変動パターン39で所定時間変動した後に、その停止図柄コマンドにより指定された種類の図柄で停止して特定態様となる。

20

【0041】

例えば、遊技判定手段55が特定態様と判定し、変動パターン選択手段56が第1スーパーリーチ変動パターン39Cを選択し、停止図柄選択手段57が「7」を選択すると、第2図柄38a~38cは第2図柄制御手段60の制御により第1スーパーリーチ変動パターン39Cで所定時間変動し、左右がともに「7」となるリーチを経た後、最終的に「7・7・7」の特別態様で特定態様となる。

【0042】

変動後の第2図柄38a~38cが特定態様となると、その後に特別遊技状態発生手段58が作動して特別遊技状態が発生し、可変入賞手段16の開閉板25が前側に開放する。可変入賞手段16は、開放から所定時間が経過するか、所定時間内に所定数(例えば10個)の遊技球が入賞すれば、その時点で開閉板25が閉じる。そして、入賞した遊技球が特定領域26を通過すれば、再度開閉板25が開放し、最大所定回数(例えば16回)まで開閉動作を繰り返す。

30

【0043】

一方、演出制御手段61、隠蔽制御手段62が変動パターンコマンドを解析し、第2図柄38a~38cの第1スーパーリーチ変動パターン39Cでの変動中にリーチになると、図6に示すように演出制御手段61の制御により演出表示手段22に、第1スーパーリーチ変動パターン39Cに対応するキャラクター、その他の第1スーパーリーチ変動演出表示40Cが出現し、隠蔽手段23の隠蔽部材41が非隠蔽状態に上昇して、演出表示手段22の演出表示40により、遊技者に対して第2図柄38a~38cの第1スーパーリーチ変動パターン39Cでの変動を演出する。

40

【0044】

隠蔽手段23の隠蔽部材41は、通常は図3に示すように、演出表示手段22を前側から隠蔽した隠蔽状態にある。しかし、第2図柄38a~38cがリーチになれば、隠蔽制御手段62の隠蔽解除指令によりソレノイド44の可動鉄心45がバネ52に抗して後退し、リンク46がピン49廻りに矢示方向に回転するので、隠蔽部材41が上昇して図6に示すように非隠蔽状態となる。そして、この隠蔽手段23が非隠蔽状態となると同時、又はそれと相前後して演出表示手段22が第1スーパーリーチ変動演出表示40Cを動画的に表示する。

【0045】

50

変動後の第2図柄38a~38cが非特定態様の場合には、その第2図柄38a~38cの確定後に隠蔽部材41が下降して演出表示手段22を隠蔽し、演出表示手段22の第1スーパーリーチ変動演出表示40Cが消える。しかし、変動後の第2図柄38a~38cが特定態様の場合には、隠蔽手段23は特別遊技状態発生手段58による特別遊技状態が最終的に終了するまで非隠蔽状態を継続し、その間に演出表示手段22に表示される演出表示40により特別遊技状態を演出する。

#### 【0046】

このように演出表示手段22の演出表示40を隠蔽するための隠蔽手段23を設け、この隠蔽手段23を隠蔽状態と非隠蔽状態とに変化させることにより、従来の演出表示手段22のみによる演出に比較して演出性に変化を持たせ遊技者の興趣を喚起できる利点がある。特に隠蔽部材41をソレノイド44等の駆動手段42により隠蔽状態と非隠蔽状態とに上下動させる場合には、その構造を簡単にできる。

#### 【0047】

図8及び図9は本発明の第2の実施形態を例示し、この実施形態では、演出表示40として「リーチ！」等の文字を使用し、通常は隠蔽手段23を隠蔽状態にしておき、第2図柄38a~38cがリーチになった場合に、隠蔽手段23を非隠蔽状態にすると共に、演出表示手段22に「リーチ！」の演出表示40を出現させるようにしている。

#### 【0048】

第2図柄38a~38cの変動中は、図9(A)に示すように、隠蔽手段23の隠蔽部材41が下降して隠蔽状態にある。第2図柄38a~38cは、図9(B)~(D)に示すように、左、右、中の順序で停止する。この場合、左の第2図柄38aが例えば「7」等のある図柄で停止し、右の第2図柄38cがそれと同種の図柄で停止すると、図8及び図9(D)に示すように、隠蔽部材41が非隠蔽状態まで上昇して、演出表示手段22の「リーチ！」の演出表示40が出現する。このように演出表示40は、文字、その他のものでも良い。

#### 【0049】

図10は本発明の第3の実施形態を例示し、この実施形態では、隠蔽手段23は通常、演出表示手段22の演出表示40を認識可能な非隠蔽状態にあり、その後に隠蔽状態と非隠蔽状態とに変化するようにしている。例えば、図10(A)に示すように、通常、隠蔽部材41は非隠蔽状態の上昇位置にある。そして、第2図柄38a~38cの変動中に、図10(A)(B)に示すように、左の第2図柄38aが「7」等で停止した時点、その他の適宜時点で「アタレ！」等の予告的な演出表示40が演出表示手段22に出現した後、左右の第2図柄38a, 38cが同種のリーチになれば、一旦、隠蔽部材41が図10(C)に示すように隠蔽状態に下降して、演出表示手段22の演出表示40を隠蔽する。そして、第2図柄38a~38cが特定態様となれば、図10(D)に示すように隠蔽部材41が非隠蔽状態に上昇して、演出表示手段22の「大当たり」等の演出表示40が出現する。

#### 【0050】

このように隠蔽手段23は、通常、非隠蔽状態にあり、変動後の第2図柄38a~38cが特定態様となる可能性が高い場合に、第2図柄38a~38cの変動中に隠蔽部材41が非隠蔽状態から隠蔽状態へと変化するようにしても良い。また変動後の第2図柄38a~38cが特定態様となる可能性が高い場合に、第2図柄38a~38cの変動中に隠蔽状態と非隠蔽状態とを1回又は複数回繰り返すようにしても良い。

#### 【0051】

図11~13は本発明の第4の実施形態を例示し、この実施形態では、第2図柄表示手段21と演出表示手段22とを別体に構成すると共に、隠蔽手段23の隠蔽部材41が左右に開閉して、演出表示手段22の演出表示40の一部を隠蔽する隠蔽状態と非隠蔽状態とに変化するようにしている。

#### 【0052】

第2図柄表示手段21は、3個の7セグメント式の図柄表示部37a~37cを備え、

10

20

30

40

50



表示ケース体 2 8 の表示窓 2 7 の上部側に配置されている。演出表示手段 2 2 は液晶式等であって、仕切り部 6 4 を介して第 2 図柄表示手段 2 1 の下側に配置されており、この演出表示手段 2 2 に対応して隠蔽手段 2 3 が配置されている。

【 0 0 5 3 】

隠蔽手段 2 3 は、可撓性を有するカーテン式等の隠蔽部材 4 1 を左右に備え、仕切り部 6 4 の裏側のガイド部 6 8 内に配置された 1 個又は複数個の摺動子 6 9 により左右方向に開閉自在に吊り下げられている。各隠蔽部材 4 1 に対応する摺動子 6 9 は、リンク 6 7 を介して駆動手段 4 2 のソレノイド 4 4 の可動鉄心 4 5 に連結されている。

【 0 0 5 4 】

この場合、左右一对の隠蔽部材 4 1 は、通常、演出表示手段 2 2 の左右方向の中央部を除く一部を隠蔽する隠蔽状態にある。従って、遊技者は、隠蔽状態でも演出表示手段 2 2 の中央部分の演出表示 4 0 を確認可能である。変動後の第 2 図柄 3 8 a ~ 3 8 c が特定態様となる可能性が高い場合には、隠蔽制御手段 6 2 から適宜時点に隠蔽解除指令があり、ソレノイド 4 4 が作動して可動鉄心 4 5 が b 矢示方向へと移動し、各隠蔽部材 4 1 側の摺動子 6 9 をガイド部 6 8 に沿って外側へと移動させる。このため各隠蔽部材 4 1 が左右両側へと開放して非隠蔽状態になり、演出表示手段 2 2 の演出表示 4 0 の全体が出現し、その演出表示 4 0 により演出できる。

【 0 0 5 5 】

各実施形態には、次の各発明が含まれている。その第 1 の発明は、遊技盤 6 に、遊技球を検出する始動手段 1 5 と、該始動手段 1 5 が遊技球を検出することを条件に複数個の図柄が所定時間変動する図柄表示手段 2 1 とを備え、前記図柄表示手段 2 1 の変動後の図柄が特定態様となった場合に遊技者に有利な遊技状態を発生させる遊技状態発生手段 5 8 を備えた弾球遊技機において、前記遊技盤 6 に、前記図柄表示手段 2 1 とは異なった演出表示 4 0 を行う演出表示手段 2 2 を備え、該演出表示手段 2 2 の前記演出表示 4 0 の全て又は一部の認識が困難な隠蔽状態と、認識が容易な非隠蔽状態とに変化可能な隠蔽手段 2 3 を備えたものである。

【 0 0 5 6 】

第 2 の発明は、第 1 の発明において、前記図柄表示手段 2 1 と前記演出表示手段 2 2 を別体としたものである。第 3 の発明は、第 1 又は 2 の発明において、前記演出表示手段 2 2 と前記隠蔽手段 2 3 は別体であり、前記隠蔽手段 2 3 は、前記演出表示手段 2 2 の演出表示 4 0 を隠蔽可能な隠蔽部材 4 1 と、該隠蔽部材 4 1 を前記隠蔽状態と前記非隠蔽状態とに駆動する駆動手段 4 2 とを備えたものである。

【 0 0 5 7 】

第 4 の発明は、第 1 ~ 3 の何れかの発明において、前記隠蔽手段 2 3 は、通常時には前記隠蔽状態にあり、変動後の前記図柄が前記特定態様となる可能性が高い場合に前記非隠蔽状態となるようにしたものである。第 5 の発明は、第 1 ~ 3 の何れかの発明において、前記隠蔽手段 2 3 は、通常時には前記非隠蔽状態にあり、変動後の前記図柄が前記特定態様となる可能性が高い場合に前記隠蔽状態となるようにしたものである。

【 0 0 5 8 】

第 6 の発明は、第 1 ~ 5 の何れかの発明において、前記隠蔽手段 2 3 は、変動後の前記図柄が前記特定態様となる可能性が高い場合に、前記隠蔽状態と前記非隠蔽状態とに繰り返し変化可能にしたものである。第 7 の発明は、第 1 ~ 6 の何れかの発明において、前記図柄表示手段 2 1 と前記演出表示手段 2 2 と前記隠蔽手段 2 3 とによりユニット体 2 8 a を構成し、該ユニット体 2 8 a を前記遊技盤 6 に前側から着脱自在に装着したものである。

【 0 0 5 9 】

以上、本発明の各実施形態について詳述したが、本発明はこれらの各実施形態に限定されるものではなく、趣旨を逸脱しない範囲で種々の変更が可能である。例えば、実施形態では、第 2 図柄表示手段 2 1 の第 2 図柄 3 8 a ~ 3 8 c との関係で演出表示 4 0 をする演出表示手段 2 2、その演出表示 4 0 を隠蔽する隠蔽手段 2 3 等を例示しているが、第 1 図

10

20

30

40

50

柄表示手段 2 0 の第 1 図柄との関係においても同様に実施可能である。従って、図柄は、第 2 図柄 3 8 a ~ 3 8 c、第 1 図柄の別を問うものではない。

【 0 0 6 0 】

演出表示手段 2 2 に液晶式のものを使用する場合には、その画像処理により隠蔽手段 2 3 を構成することも可能である。例えば、演出表示手段 2 2 の表示領域に演出表示 4 0 を表示しておき、その演出表示 4 0 に重ねて隠蔽画像を表示することにより、演出表示 4 0 を隠蔽するように構成しても良い。従って、隠蔽手段 2 3 は、各実施形態に例示の機械的手段によるものの他、隠蔽画像を利用した電気的手段を採用することも可能である。この場合にも、画像上の隠蔽手段 2 3 は、隠蔽画像の有無によって隠蔽状態と非隠蔽状態とに変化可能である。

10

【 0 0 6 1 】

演出表示手段 2 2 には、隠蔽手段 2 3 による隠蔽中も常時、何等かの演出表示 4 0 を表示しておき、その演出表示 4 0 の変化に同期して隠蔽手段 2 3 を制御するようにしても良い。演出表示 4 0 の表示内容は、キャラクター、その他を動的に表示しても良いし、文字、記号等を表示しても良い。

【 0 0 6 2 】

可動式の隠蔽部材 4 1 と、この隠蔽部材 4 1 を駆動する駆動手段 4 2 とを備えた隠蔽手段 2 3 の場合、その隠蔽部材 4 1 は隠蔽状態と非隠蔽状態とに変化可能なものであれば十分であり、また駆動手段 4 2 は隠蔽部材 4 1 を隠蔽状態と非隠蔽状態とに駆動可能なものであれば十分である。例えば、駆動手段 4 2 には、ソレノイド 4 4 の他、モータ等を使用することもできる。なお、駆動手段 4 2 は電氣的に制御可能な電動式であることが望ましい。

20

【 0 0 6 3 】

隠蔽部材 4 1 は、演出表示手段 2 2 の演出表示 4 0 を明瞭に識別できない程度の半透明な板材等により構成しても良い。隠蔽制御手段 6 2 は、表示制御基板 3 1 以外の基板、例えばランプ制御基板 6 5、音声制御基板 6 6 等に設けても良い。また隠蔽制御手段 6 2 に専用の基板を設けても良い。

【 0 0 6 4 】

更に本発明は、パチンコ機は勿論のこと、アレンジボール機、雀球遊技機等の各種の弾球遊技機においても同様に実施可能である。

30

【図面の簡単な説明】

【 0 0 6 5 】

【図 1】本発明の第 1 の実施形態を示す弾球遊技機の正面図である。

【図 2】本発明の第 1 の実施形態を示す遊技盤の正面図である。

【図 3】本発明の第 1 の実施形態を示す主表示手段の正面図である。

【図 4】本発明の第 1 の実施形態を示す主表示手段の断面図である。

【図 5】本発明の第 1 の実施形態を示す変動パターン、演出表示の説明図である。

【図 6】本発明の第 1 の実施形態を示す主表示手段の正面図である。

【図 7】本発明の第 1 の実施形態を示す制御系のブロック図である。

【図 8】本発明の第 2 の実施形態を示す主表示手段の正面図である。

40

【図 9】本発明の第 2 の実施形態を示す説明図である。

【図 10】本発明の第 3 の実施形態を示す説明図である。

【図 11】本発明の第 4 の実施形態を示す主表示手段の正面図である。

【図 12】本発明の第 4 の実施形態を示す主表示手段の断面図である。

【図 13】本発明の第 4 の実施形態を示す駆動手段の平面図である。

【符号の説明】

【 0 0 6 6 】

6 遊技盤

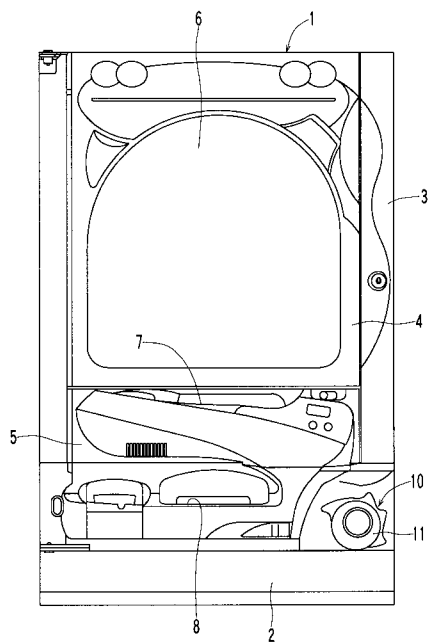
1 5 第 2 図柄始動手段

2 1 第 2 図柄表示手段

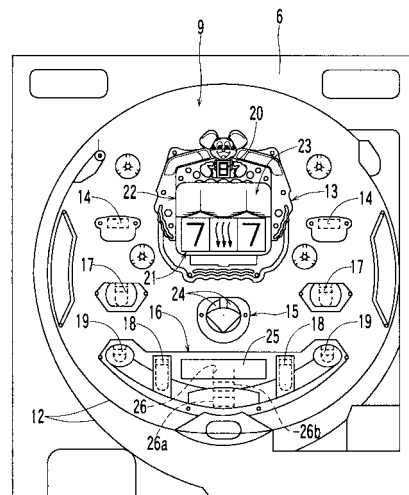
50

- 2 2 演出表示手段
- 2 3 隠蔽手段
- 2 8 a ユニット体
- 4 0 演出表示
- 4 1 隠蔽部材
- 4 2 駆動手段
- 5 8 特別遊技状態発生手段

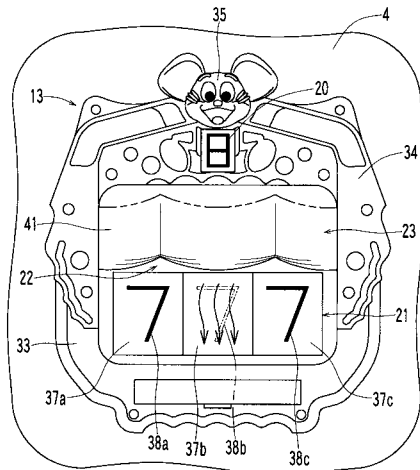
【図 1】



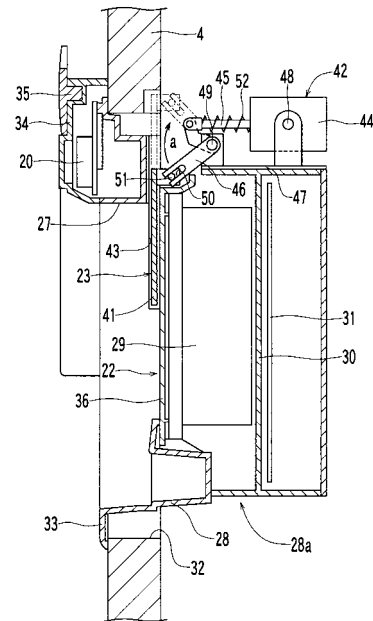
【図 2】



【図 3】



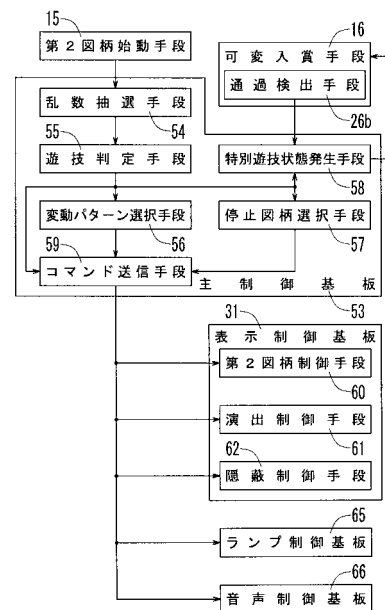
【図 4】



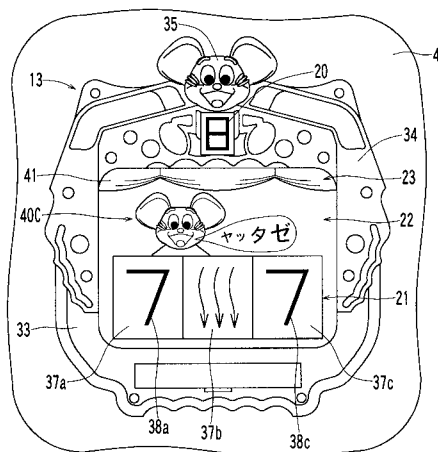
【図 5】

演出表示 40 の種類	変動パターン 39 の種類	信頼度
ノーマルリーチ変動演出表示 40B	リーチなし変動パターン 39A	0%
第1スーパーリーチ変動演出表示 40C	ノーマルリーチ変動パターン 39B	3%
第2スーパーリーチ変動演出表示 40D	第1スーパーリーチ変動パターン 39C	15%
全変動演出表示 40E	第2スーパーリーチ変動パターン 39D	33%
	全変動パターン 39E	100%

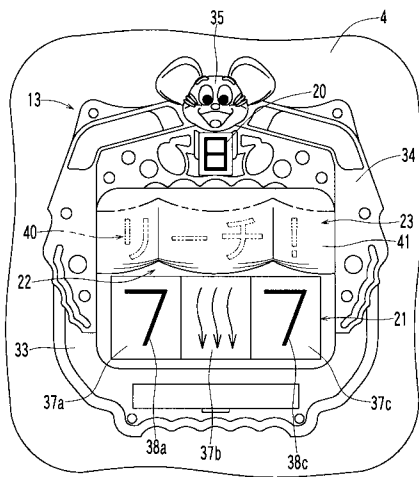
【図 7】



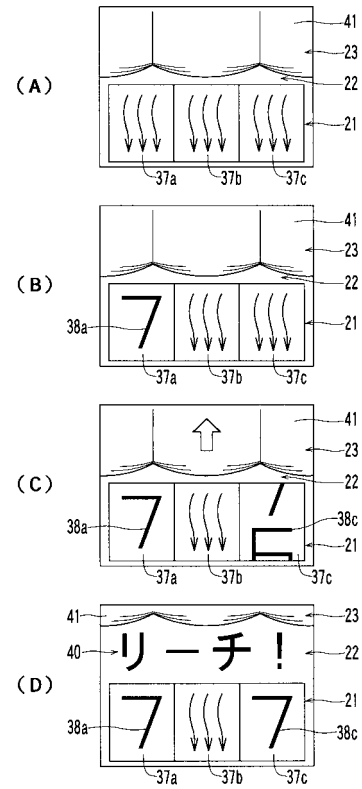
【図 6】



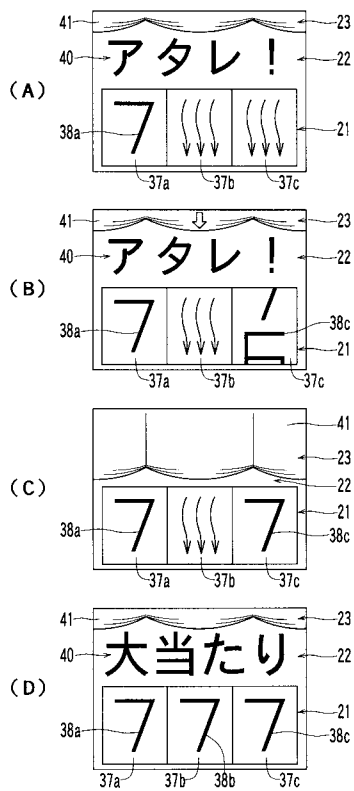
【図 8】



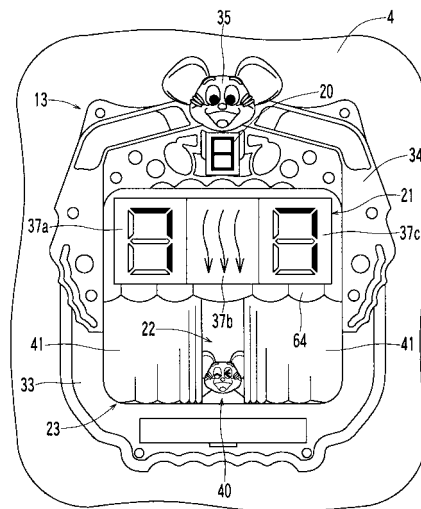
【図 9】



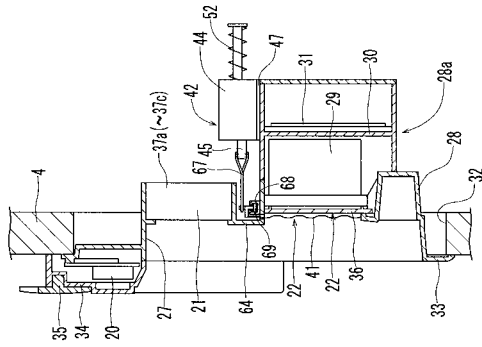
【図 10】



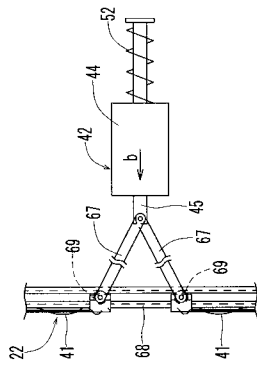
【図 11】



【図 12】



【図 13】



---

フロントページの続き

- (56)参考文献 特開平09-262347(JP,A)  
特開2001-025546(JP,A)  
特開2000-317093(JP,A)  
特開2001-286626(JP,A)  
特開平9-322968(JP,A)  
特開平11-313937(JP,A)  
特開2000-24193(JP,A)  
特開2001-346969(JP,A)

- (58)調査した分野(Int.Cl., DB名)  
A63F 7/02