

(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2008-200217  
(P2008-200217A)

(43) 公開日 平成20年9月4日(2008.9.4)

(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 1 4 2 C 0 8 8  
 A 6 3 F 7/02 3 0 4 D

審査請求 未請求 請求項の数 2 O L (全 18 頁)

(21) 出願番号 特願2007-38639 (P2007-38639)  
 (22) 出願日 平成19年2月19日 (2007.2.19)

(71) 出願人 390031783  
 サミー株式会社  
 東京都豊島区東池袋三丁目1番1号 サン  
 シャイン60  
 (74) 代理人 100082337  
 弁理士 近島 一夫  
 (72) 発明者 一関 広幸  
 東京都豊島区東池袋三丁目1番1号 サン  
 シャイン60 サミー株式会社内  
 Fターム(参考) 2C088 BC25 EB78

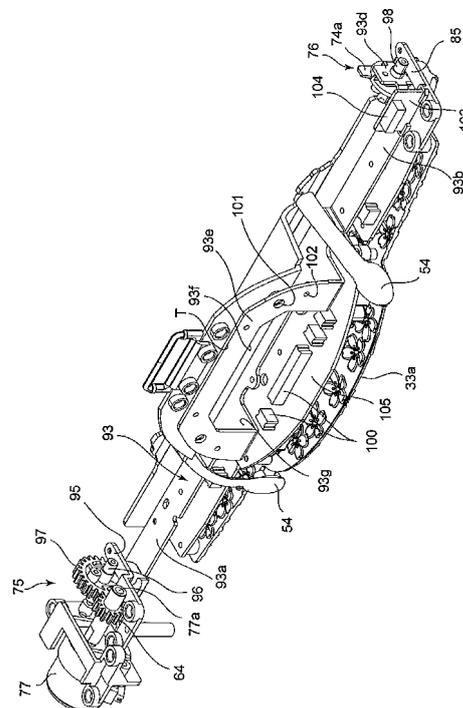
(54) 【発明の名称】遊技機

(57) 【要約】

【課題】画面両側に亘るように可動役物を大型化させながらも、該可動役物の重心位置の設定等で円滑な回動動作と回動後の安定保持とを実現できるようにした遊技機を提供する。

【解決手段】本パチンコ機では、可動役物に備えた長尺支持部材93が、先端部Tを張り出す張出し部93eと、重り部とを有し、先端部Tの重量、重り部の重量、先端部Tと回動中心である回転軸96、98との距離、及び、重り部と回転軸96、98との距離が、所定の関係に設定されている。このため、可動役物が、第1位置と第2位置の中間点を僅かに越えると、反対側の位置に容易に回動してその位置に安定するように機能させ得るので、画面両側に亘るように可動役物を大型化させながらも、円滑な回動動作と回動後の安定保持とを実現できる。

【選択図】図8



**【特許請求の範囲】****【請求項 1】**

遊技領域に、画像表示装置の画面を開口部から露出させた状態で配置されたセンター役物を備え、該センター役物に、前記画面に対して接近する第 1 位置と離反する第 2 位置とに回動自在な可動役物を有してなる遊技機において、

前記可動役物は、

前記センター役物における前記開口部の上縁部にて該開口部の左右幅方向両側に亘るよう延在しその両端部が回動自在に支持された長尺支持部材と、

該長尺支持部材を、前記両端部にある回動中心を中心に回動させる駆動手段と、を有し

、

前記長尺支持部材は、

長手方向と交差する方向に延びて回動中心から比較的離れた位置に先端部を張り出す張出し部と、

前記回動中心の前記張出し部と略々反対側に設けられて、前記可動役物の重心を前記回動中心の略々反対側に比較的近く位置させる重り部と、を有する、

ことを特徴とする遊技機。

**【請求項 2】**

前記重り部は、前記第 2 位置への回動時に前記センター役物前側に向く前記可動役物の面を飾る装飾部材、該装飾部材を前記可動役物内部側から照明する発光体を実装した基板、及び前記長尺支持部材のアーム部のうちの少なくとも 1 つである、

請求項 1 記載の遊技機。

**【発明の詳細な説明】****【技術分野】****【0001】**

本発明は、パチンコ機等の遊技機に係り、詳しくは画面に対する第 1 位置と第 2 位置とに切換え自在な可動役物をセンター役物に備えた遊技機に関する。

**【背景技術】****【0002】**

一般に、遊技機、例えばパチンコ機として、球受け皿に滞留している遊技球が、発射ハンドルの操作に応じて遊技盤の遊技領域に打ち出された後、遊技領域の障害釘や風車等に導かれつつ盤面を流下して、各種入賞口に入球し、或いは入球せずに遊技盤下部のアウト口に流入するように構成されたものが知られている。

**【0003】**

このようなパチンコ機では、一般入賞口に入球した際にそれに対応した個数の遊技球が払い出され、また始動チャッカーに入球した際にはこれに基づいて大当たり抽選が行われると共に所定数の遊技球が払い出され、当該抽選の結果に応じて、遊技盤の中央部分に設けられた液晶等の画像表示装置の画面上で所定の演出表示が行われる。大当たりの発生時には、アタッカーと呼ばれる大入賞口が開放し、入球に対応して多量の遊技球が払い出される状態となる。

**【0004】**

上記のようなパチンコ機にあつては、遊技盤の遊技領域に、画像表示装置（演出表示装置）の画面を露出させた状態で配置されたセンター飾りを備えると共に、所定の契機で画像表示装置の画面に対して接近し離反する可動役物を備えたものが知られている（特許文献 1 参照）。

**【0005】**

すなわち、当該パチンコ機は、遊技の進行に合わせて演出画像を表示する画像表示装置と、該画像表示装置に対して接近・離反する可動役物と、該可動役物の動作を制御する可動役物制御手段と、を備えている。そして、該可動役物制御手段が、演出画像による演出の展開が変わるタイミングで可動役物を画像表示装置に対して移動させ、表示制御手段が、可動役物の画像表示装置に対する移動に合わせて、展開の変化が視覚的に判別されるよ

10

20

30

40

50

うに画像表示装置に演出画像を表示させるように構成される。

【0006】

【特許文献1】特開2006-288440号公報

【発明の開示】

【発明が解決しようとする課題】

【0007】

しかし、上記特許文献1に記載されるパチンコ機にあっては、画像表示装置に対する接近・離反動作によって臨場感を醸し出し、遊技者に高揚感を与えることは可能であるものの、可動役物が画像表示装置の画面上部の隅部に対して進退動作するように構成され、該可動役物のサイズが画面に比して大分小さく形成されることから、可動役物の動作そのものにおいては演出時の迫力に欠ける虞もあった。

10

【0008】

そこで、可動役物を画面上部の両側に亘って配置できるほど大きく形成して、動作時の迫力を増大させるような構成が本発明者によって考えられている。しかし、そのようにする場合、画像表示装置の画面が大サイズ化される昨今の状況下においては、大サイズ画面の両側に亘る可動役物はかなり大サイズ化することが考えられる。

【0009】

このような大型の可動役物を用いる場合、円滑に動作させながらも装置構造の大型化を回避するには、モータ等の駆動系を可能な限り小さくしなければならない。従って、サイズが比較的小さく、それに伴いトルクも比較的小さいモータを使用する場合であっても、比較的大型の可動役物を円滑に動作させ得ると共に、ストッパ等を特に設けなくても動作後の位置に安定して保持し得る構造の実現が切望される。

20

【0010】

そこで本発明は、画像表示装置の画面両側に亘るように可動役物を大型化させながらも、該可動役物の重心位置の設定等によって円滑な回動動作と回動後の安定保持とを実現し得るように構成し、もって上述した課題を解決した遊技機を提供することを目的とするものである。

【課題を解決するための手段】

【0011】

請求項1に係る本発明は（例えば図1ないし図11参照）、遊技領域（3a）に、画像表示装置（35）の画面（35a）を開口部（36）から露出させた状態で配置されたセンター役物（23）を備え、該センター役物（23）に、前記画面（35a）に対して接近する第1位置（例えば、図5に示す位置、及び図10の実線位置）と離反する第2位置（例えば、図4に示す位置、及び図10の二点鎖線位置）とに回動自在な可動役物（33）を有してなる遊技機（1）において、

30

前記可動役物（33）は、

前記センター役物（23）における前記開口部（36）の上縁部にて該開口部（36）の左右幅方向両側に亘るように延在しその両端部が回動自在に支持された長尺支持部材（93）と、

該長尺支持部材（93）を、前記両端部にある回動中心（96, 98）を中心に回動させる駆動手段（77）と、を有し、

40

前記長尺支持部材（93）は、

長手方向と交差する方向に延びて回動中心（96, 98）から比較的離れた位置に先端部（T）を張り出す張出し部（93e）と、

前記回動中心（96, 98）の前記張出し部（93e）と略々反対側に設けられて、前記可動役物（33）の重心を前記回動中心（96, 98）の略々反対側に比較的近く位置させる重り部（W）と、を有する、

ことを特徴とする遊技機（1）にある。

【0012】

請求項2に係る本発明は（例えば図7ないし図10参照）、前記重り部（W）が、前記

50

第2位置への回動時に前記センター役物前側に向く前記可動役物(33)の面を飾る装飾部材(33a)、該装飾部材(33a)を前記可動役物(33)内部側から照明する発光体を実装した基板(105)、及び前記長尺支持部材(93)のアーム部(93a, 93b)のうちの少なくとも1つである、

請求項1記載の遊技機(1)にある。

【0013】

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

【発明の効果】

10

【0014】

請求項1に係る本発明によると、長尺支持部材が、長手方向と交差する方向に延びて回動中心から比較的離れた位置に先端部を張り出す張出し部と、回動中心の張出し部と略々反対側に設けられて、可動役物の重心を回動中心の略々反対側に比較的近く位置させる重り部とを有している。このため、例えば第1位置にある可動役物が駆動手段からの駆動力を受けて第2位置に向けて回動し、第1位置と第2位置との中間点を第2位置側に僅かに回動すると、張出し部の先端部の重量(質量)と、張出し部の先端部と回動中心との距離とによる一方向の回転モーメントが、重り部の重量(質量)と、重り部と回動中心との距離とによる他方向の回転モーメントに打ち勝ち、駆動手段からそれほど大きな駆動力を受けなくても第2位置側に回動し、該第2位置に安定する。逆に、第2位置にある可動役物が駆動手段からの駆動力を受けて他方向に回動して、中間点を第2位置側に僅かに移動すると、他方向の回転モーメントが一方向の回転モーメントに打ち勝ち、駆動手段からそれほど大きな駆動力を受けなくても第2位置側に回動して、該第2位置に安定する。このように、可動役物を、中間点を僅かに反対側に越えると反対の位置に容易に回動しその位置に安定するという、言わば「不完全な起き上がりこぼし」として機能させることができるので、画像表示装置の画面両側に亘るように可動役物を大型化させながらも、円滑な回動動作と回動後の安定保持とを実現することができる。

20

【0015】

請求項2に係る本発明によると、重り部が、装飾部材、発光体を実装された基板、及びアーム部のうちの少なくとも1つであるので、可動役物への搭載が実際に必要な部材を用いて重り部とすることができ、従って、重り部として特別な部材を別途設けることを不要にし、部品点数を削減し、装置構成を簡略化することができる。

30

【発明を実施するための最良の形態】

【0016】

以下、本発明に係る遊技機の実施形態として、遊技場等に設置されるパチンコ機を図面に沿って説明する。なお、後述する各実施の形態では、本発明の遊技機を所謂1種1種のパチンコ機として述べるが、本発明はこれに限らず、他の種別のパチンコ機にも適用可能であることは勿論である。なお、図1は、本発明の実施形態におけるパチンコ機1の外部構造を示す正面図である。

【0017】

40

本パチンコ機1は、図1に示すように、発射ハンドル2の操作による発射装置(図示せず)の作動で遊技球(所謂パチンコ玉)を遊技盤3の遊技領域3aに向かって打ち出しつつ遊技を行うもので、所謂確率変動等の大当たりが発生した状態でアタッカー5に入球した遊技球に対応する数の遊技球を払い出すように構成されている。上記確率変動当たり(「確変当たり」とも言う)とは、抽選の結果、確変モードの大当たりが当選したとき、少なくとも当該確変モードによる遊技状態において次なる大当たりを引くまでの間、遊技者に有利な付加価値を付与し得る特殊状態を意味する。これに対し、当該特殊状態にならない大当たりとして「通常当たり」がある。

【0018】

図1に示すように、本実施形態におけるパチンコ機1は、開口を有する枠体状の筐体6

50

と、この筐体 6 に開閉可能に装着された前扉 7 とを有しており、前扉 7 の前面には、透明ガラス 9 を有するガラス枠 10 が開閉可能に取り付けられている。透明ガラス 9 の奥側には、遊技盤 3 が配設されている。前扉 7 における遊技盤 3 の左右には演出用照明装置 11 が配設されており、前扉 7 における遊技盤 3 の上部中央には演出用照明装置 8 が配設されている。そして、前扉 7 における遊技盤 3 の左右上方及び左右下方にはスピーカー（図示せず）を有する放音装置 12 がそれぞれ配設されている。また、ガラス枠 10 における右側部には、前扉 7 を筐体 6 側に施錠し解放するための施錠装置 13 が配設されている。なお、筐体 6 及び前扉 7 等から遊技機本体が構成されている。

【0019】

前扉 7 における遊技盤 3 の下方には皿ユニット 16 が設けられており、皿ユニット 16 における右上部には、賞球及び貸球を含む遊技球が供給される球供給口 17 が設けられ、皿ユニット 16 における右上部壁面には、球貸ボタン 19a 及びプリペイドカード返却ボタン 19b が設けられている。皿ユニット 16 には、該皿ユニット 16 上の遊技球を発射装置（図示せず）付近から皿ユニット下部の球排出口（図示せず）を通して下方に排出するための第 1 球抜きボタン 20a と、皿ユニット 16 上の遊技球を球供給口 17 付近から上記球排出口を通して下方に排出するための第 2 球抜きボタン 20b とが設けられている。

【0020】

また、皿ユニット 16 の右部には、発射装置を操作して遊技球を遊技領域 3a に向けて打ち出すための発射ハンドル 2 が配設されている。更に、皿ユニット 16 の左下方には灰皿 21、及び遊技者参加ボタン（所謂チャンスボタン）22 が配設されている。なお、図 1 中の符号 14 は、発射ハンドル 2 の操作で発射された遊技球を遊技領域 3a に導くガイドレールを示している。

【0021】

遊技領域 3a の中央部には、該遊技領域 3a に打ち出された遊技球の一部を導入してステージ S に案内する遊技球案内路 39, 44 を有するセンター飾り（センター役物）23 が配設されている。このセンター飾り 23 の中央部分には開口部 36 が形成されている。遊技盤 3 には画像表示装置 35 が、開口部 36 から画面を露出させた状態で遊技盤裏面から装着されている。センター飾り 23 の下部左右には、大当たり抽選に寄与しない一般の入賞が行われる一般入賞口 25a, 25b, 26a, 26b が配設されており、センター飾り 23 の下方には、第 1 及び第 2 始動チャッカー 27, 28 と、アタッカー 5 とが順次配設されている。

【0022】

第 1 及び第 2 始動チャッカー 27, 28 は、大当たり抽選実行の契機となり得る入賞が行われるものであり、第 2 始動チャッカー 28 は、始動チャッカー開閉ソレノイド 70（図 13 参照）によって開放位置と閉止位置とに開閉動作するように作動させられる。第 1 始動チャッカー 27 の直上方には、所謂命釘としての一对の障害釘 30 が打ち込まれている。第 2 始動チャッカー 28 は、直上方に配置された第 1 始動チャッカー 27 の底部により、図 1 に示す閉塞状態では遊技球を入賞しないように構成されている。

【0023】

アタッカー 5 は、大当たり発生時に開放され、遊技領域 3a に打ち出されて転動落下する遊技球を入賞させるものであり、大当たり発生中、例えば、1 回の開放で 9 個の入球を完了した時点で閉じ、当該開閉動作を 15 回繰り返すように構成される。なお、これらの入球数並びに開閉動作の回数は、9 個や 15 回に限定されることはなく、必要に応じて適宜設定され得るものである。

【0024】

遊技領域 3a には、センター飾り 23 の四方に風車 31 が配設されており、ステージ S の下方における第 1 及び第 2 始動チャッカー 27, 28 の左側には、普通図柄作動ゲート（スルーゲート）32 が配設されている。この普通図柄作動ゲート 32 は、第 2 始動チャッカー 28 を開閉動作させるための抽選の契機となる遊技球通過が行われる役物である。

## 【0025】

そして、遊技領域3 aにおける普通図柄作動ゲート3 2、一般入賞口2 5 a, 2 5 b, 2 6 a, 2 6 b、第1及び第2始動チャッカー2 7, 2 8等の周囲には、ステージSから零れた遊技球や、発射されてからステージSに關与せずに落下してくる遊技球を適宜散らし、或いは入球に導くようにするための障害釘3 0を含む多数の障害釘が打ち込まれている。また、ワープ導入口3 7 a, 3 7 bの周囲及びその上方側にも、遊技球を適宜散らし、或いは入球に導くようにするための多数の障害釘が打ち込まれている。このような本パチンコ機1では、遊技領域3 aに打ち出された遊技球を第1及び第2始動チャッカー2 7, 2 8等に、ステージSを介して入球させ又はステージSを介さず直接入球させ得るように遊技が進められる。

10

## 【0026】

なお、本実施形態における「ワープ導入」という語句は、遊技領域3 aに打ち出された遊技球を、当該遊技領域3 aの比較的下側に位置する不図示の道釘等を経ることなく、第1始動チャッカー2 7の上に導くことを意味する概念である。また、上記「道釘」とは、遊技領域3 aにおいて第1始動チャッカー2 7左右に打ち込まれた複数本の障害釘(図示せず)の列を意味するもので、上方から転動落下してきた遊技球を第1及び第2始動チャッカー2 7, 2 8方向に導く役割を担っている。

## 【0027】

次に、本パチンコ機1におけるセンター飾り2 3の構造を、図2、図3及び図1 1を参照して詳細に説明する。なお、図2はセンター飾り2 3を右斜め上方から見下ろす状態で示す斜視図、図3はセンター飾り2 3を左斜め上方から見下ろす状態で示す斜視図、図1 1はセンター飾り2 3の全体を示す側面図である。

20

## 【0028】

すなわち、図2、図3及び図1 1に示すように、センター飾り2 3は、前後方向にて互いに結合されて組み立てられる前枠体2 3 a及び後枠体2 3 bを備えている。これら枠体2 3 a, 2 3 bは、互いに結合された状態で開口部3 6を形成する。前枠体2 3 aの周囲には、その複数箇所から外方に張り出すようにブラケット部4が形成されており、各ブラケット部4には、後枠体2 3 bを遊技盤3の裏面に配置した状態でネジ止めするための孔が形成されている。

## 【0029】

センター飾り2 3は、開口部3 6の左右に形成されたワープ導入口3 7 a, 3 7 bと、開口部3 6の上側に配置された可動役物3 3と、開口部3 6の下側に設けられたステージSと、下部中央に設けられた球放出部4 9と、を有している。この球放出部4 9は、第1始動チャッカー2 7の直上方に位置して、放出されて落下する遊技球が一对の障害釘3 0(図1参照)の間を通過して第1始動チャッカー2 7にほぼ確実に(つまり、97~99%の高確率で)入賞し得るように位置決め形成されている。

30

## 【0030】

センター飾り2 3は、開口部3 6の左方に位置する上記ワープ導入口3 7 aから導入される遊技球をステージSに案内する遊技球案内路3 9と、遊技球を該遊技球案内路3 9からステージSに放出する放出口3 9 aと、を有している。また、センター飾り2 3は、開口部3 6の右方に位置する上記ワープ導入口3 7 bから導入される遊技球をステージSに案内する遊技球案内路4 4と、遊技球を該遊技球案内路4 4からステージSに放出する放出口4 4 aと、を有している。

40

## 【0031】

ステージSは、円筒状の飾り部5 0を中央部に有しており、該飾り部5 0の下部中央には、傾斜部5 7 bを介して落下してくる遊技球を球放出部4 9に導く落下案内孔5 0 aを有している。放出口3 9 aと傾斜部5 7 bとの間には、放出口3 9 aから放出された遊技球をステージ中央に案内する案内部5 5 aが形成されており、放出口4 4 aと傾斜部5 7 bとの間には、放出口4 4 aから放出された遊技球をステージ中央に案内する案内部5 5 bが形成されている。なお、上記傾斜部5 7 bは、放出口3 9 aや放出口4 4 aから放出

50

されて案内部 5 5 a や案内部 5 5 b を案内されてきた遊技球、或いは、センター飾り 2 3 下方の道釘（図示せず）等で弾かれて跳び込んできた遊技球を、その勢い（慣性力等）が弱まった時点で落下案内孔 5 0 a 側に落下させ得るように、緩く傾斜している。

【 0 0 3 2 】

また、案内部 5 5 a と傾斜部 5 7 b との間、及び案内部 5 5 b と傾斜部 5 7 b との間には、放出口 3 9 a , 4 4 a から放出されて案内部 5 5 a , 5 5 b を案内されてきた遊技球、或いは跳び込んできた遊技球を、その勢いが弱まった時点で遊技領域下方に落下させ得るように、上記傾斜部 5 7 b と逆の方向に緩く傾斜する傾斜部 5 7 a , 5 7 c が形成されている。

【 0 0 3 3 】

更に、案内部 5 5 a , 5 5 b の手前側（即ち、パチンコ機 1 に対面して着座する遊技者側）には、転動する遊技球を遊技領域 3 a に落下させないようにする前壁部 5 6 a , 5 6 c が設けられており、傾斜部 5 7 b の手前側には、転動する遊技球を遊技領域 3 a に落下させないようにする前壁部 5 6 b が設けられている。また、案内部 5 5 a , 5 5 b における放出口 3 9 a , 4 4 a 側には、放出された遊技球を当接させて、その勢い及び進路を変える複数個の凸部 4 2 が互い違い（ジグザグ）に形成されている。ステージ S は、案内部 5 5 a , 5 5 b からステージ中央部に向かって下降するように全体的に傾斜している。

【 0 0 3 4 】

画像表示装置 3 5 の画面を露出する開口部 3 6 の下縁部には、道釘等で弾かれて画面側に跳び込んできた遊技球をステージ S 側に落下させる傾斜面 5 8 が設けられている。この傾斜面 5 8 の中央部には、上方に僅かに盛り上がる膨出部 5 8 a が形成されている。飾り部 5 0 は、上部に湾曲面 5 0 b を有し、該湾曲面 5 0 b の左右に袖部 5 0 c , 5 0 d を有している。更に、袖部 5 0 c , 5 0 d の左右には、これら袖部 5 0 c , 5 0 d や傾斜面 5 8 から落下してくる遊技球をステージ S 側に落下させるように緩く傾斜する傾斜面 5 0 e , 5 0 f が設けられている。

【 0 0 3 5 】

なお、図 3 における符号 5 9 は、傾斜面 5 0 e , 5 0 f の下方の空間部に進入した遊技球を主に傾斜部 5 7 a , 5 7 c 側に転がり移動させるように傾斜する傾斜面を示している。また、図 1 1 における符号 6 2 は前枠体 2 3 a の背面側に配置された照明基板、符号 6 3 は該照明基板に実装された発光ダイオード（LED）、符号 5 9 は後枠体 2 3 b の上部後方に突出するように形成された可動役物 3 3 の収容部、符号 9 6 は可動役物 3 3 を回動自在に支持する回動軸、符号 9 7 は該回動軸 9 6 に支持された回動ギヤをそれぞれ示している。

【 0 0 3 6 】

次に、可動役物 3 3 の構造について、図 4 ないし図 9 を参照して詳細に説明する。なお、図 4 はセンター飾りの待機状態を示す正面図、図 5 はセンター飾りの演出状態を示す正面図、図 6 はセンター飾りから取り外した可動役物の待機面を示す正面図、図 7 はセンター飾りから取り外した可動役物の演出面（装飾部材 3 3 b）を示す正面図、図 8 は装飾部材 3 3 b を取り外した状態で示す可動役物 3 3 の斜視図、図 9 は可動役物 3 3 を逆の方向から見た状態で示す斜視図である。

【 0 0 3 7 】

可動役物 3 3 は、図 4 に示すように、センター飾り 2 3 の開口部 3 6 の上縁部に配置され、画像表示装置 3 5 の画面 3 5 a（図 1 参照）から離反して該画面 3 5 a の全体を開放する第 2 位置（図 4 に示す位置）と、画面 3 5 a に向かって回動し接近して該画面 3 5 a の上縁部を所定寸法だけ遮蔽する第 1 位置（図 5 に示す位置）とに移動自在となるように支持されている。

【 0 0 3 8 】

上記可動役物 3 3 は、演出制御手段 9 1 により、遊技上の演出（即ち図 1 3 に示す第 1 抽選手段 8 3、第 2 抽選手段 8 4 による大当たり抽選の結果に応じた演出）に対応して、上記第 2 位置と上記第 1 位置とに切り換わるように制御される。そして、可動役物 3 3 は

10

20

30

40

50

、第2位置に移動した際に待機状態になり、第1位置に移動した際に演出状態になる。なお、符号33aは、可動役物33の待機面となる装飾部材であり、符号33bは、演出状態で遊技者側に向く可動役物33の演出面となる装飾部材である。

【0039】

可動役物33は、上記のような切換え動作を行い得るように、次のように支持されている。すなわち、図6ないし図9に示すように、可動役物33は、支持機構で支持されて画面35aに対する第1位置と第2位置とに切換え自在に構成されており、センター飾り23における開口部36の上縁部にて該開口部36の左右幅方向の両側に亘るように延在しその両端部が回動自在に支持された長尺支持部材93を有している。

【0040】

長尺支持部材93は、一定の重量を有する金属材料からなり、その延在の方向(図5の左右方向、つまり長手方向)と交差する方向に延びて回転軸(回動中心)96, 98から比較的離れた位置に先端部Tを張り出す張出し部93eを有している。更に、長尺支持部材93は、回転軸96, 98の張出し部93eと略々反対側に設けられて、可動役物33の重心を回転軸96, 98の略々反対側に比較的近く位置させる重り部W(図10参照)と、可動役物33の下縁部73に近い位置から左右に突出する突出アーム部(アーム部)93a, 93bと、を有している。これら突出アーム部93a, 93bは、それぞれ張出し部93eと同方向にL字状に折曲された折曲部93c, 93dを端部に有している。上記張出し部93eは、長尺支持部材93の長手方向中央部に設けられて、可動役物33の前面を飾る装飾部材33bを装着固定する装着部としても構成される。

【0041】

上記重り部Wは、第2位置に回動した際の可動役物33のセンター飾り23の前側に向く面を飾る装飾部材33a、該装飾部材33aを可動役物33の内部側から照明する不図示のLED(発光体)が実装された照明基板(基板)105、及び長尺支持部材93の突出アーム部93a, 93bから構成されている。上記照明基板105は、図8及び図9に示すように、突出アーム部93a, 93bの中央に位置して張出し部93eを支える平板部93gの下部側に固定され、同図の下方側に上記不図示のLEDが実装されている。照明基板105の同図上面には、当該LEDなどに電源を供給するためのコネクタ100が接続・固定されている。

【0042】

上記支持機構は、開口部36の上縁部における一側(左側)と他側(右側)に固定された状態にて長尺支持部材93の両端部をそれぞれ回動自在に支持する一对の回動支持部75, 76を有している。

【0043】

上記回動支持部75は、開口部36の上縁部と平行な方向を向いた回転軸77aを有する駆動モータ(駆動手段)77と、該駆動モータ77に隣接して配置されて従動ギヤ97の回転軸96を回動自在に支持するギヤ支持部95と、を有している。駆動モータ77の回転軸77aには主動ギヤ64が固定されており、該主動ギヤ64は従動ギヤ97に噛合している。回転軸77a、主動ギヤ64、従動ギヤ97の一部は、カバー78によって覆われている。上記突出アーム部93aの折曲部93cは、回転軸96が嵌挿される形で該回転軸96に支持され、かつ該回転軸96に固定されている従動ギヤ97の一側面(図7における左側面)にネジ止めされている。つまり、折曲部93cには、主動ギヤ64に噛合する従動ギヤ97が固定されている。

【0044】

上記回動支持部76は、回動軸98を回動自在に支持する支持部85と、上側に位置決め固定されたフォトインタラプタ79と、該フォトインタラプタ79を覆うカバー99と、を有している。上記突出アーム部93bの折曲部93dは、回動軸98が嵌挿される形で該回動軸98に支持され、かつ該回動軸98に固定されている支持板74の一側面(図7における右側面)にネジ止めされている。つまり、折曲部93dには、フォトインタラプタ79の投光素子79a及び受光素子79b間を長尺支持部材93の回動角度に応じて

10

20

30

40

50

遮蔽する第 1 及び第 2 遮蔽板部 7 4 a , 7 4 b が設けられている。

【 0 0 4 5 】

支持板 7 4 は、図 7 の紙面手前側に突出する上記第 1 遮蔽板部 7 4 a と、図 7 の上側に突出する上記第 2 遮蔽板部 7 4 b とを有しており、図 6 に示す第 2 位置にあっては第 1 遮蔽板部 7 4 a でフォトインタラプタ 7 9 の投光素子 7 9 a と受光素子 7 9 b の間を遮って該第 2 位置にある旨の信号を生成して演出制御手段 9 1 ( 図 1 3 参照 ) に出力し、図 7 に示す第 1 位置にあっては第 2 遮蔽板部 7 4 b でフォトインタラプタ 7 9 の投光素子 7 9 a と受光素子 7 9 b の間を遮って該第 1 位置にある旨の信号を生成して演出制御手段 9 1 に出力する。そして、可動役物 3 3 を駆動する駆動モータ 7 7、及び可動役物 3 3 の内部に実装された発光体 ( L E D 等 ) は、上記演出制御手段 9 1 によって駆動制御される。

10

【 0 0 4 6 】

ここで、本発明の特徴である可動役物 3 3 の回動構造について、図 1 0 を参照して説明する。なお、図 1 0 は、可動役物 3 3 全体の状態を概念的に表した模式図である。

【 0 0 4 7 】

すなわち、本実施形態では、上述したように、長尺支持部材 9 3 が、先端部 T を張り出す張出し部 9 3 e と、重り部 W とを有しており、張出し部 9 3 e の先端部 T の重量 ( 質量 ) m、重り部 W の重量 ( 質量 ) M、先端部 T と回動中心である回転軸 9 6 , 9 8 との距離 l、及び、重り部 W と回転軸 9 6 , 9 8 との距離 L が、以下のように設定されている。

【 0 0 4 8 】

つまり、第 1 位置 ( 図 1 0 の実線位置 ) にある可動役物 3 3 が駆動モータ 7 7 からのトルク ( 駆動力 ) を受けて同図時計回り方向に回動して、第 1 位置と第 2 位置との中間点 a を第 2 位置 ( 図 1 0 の二点鎖線位置 ) 側に僅かに移動すると、先端部 T の重量 m と、先端部 T と回動中心 ( 9 6 , 9 8 ) との距離 l とによる時計回り方向の回転モーメント (  $m \times l [ g \cdot c m ]$  ) が、重り部 W の重量 M と、重り部 W と回転軸 9 6 , 9 8 との距離 L とによる反時計回り方向の回転モーメント (  $M \times L [ g \cdot c m ]$  ) に打ち勝ち、駆動モータ 7 7 からのトルクがそれほど大きくななくても第 2 位置側に回動し、該第 2 位置に安定するように設定されている。

20

【 0 0 4 9 】

また、第 2 位置にある可動役物 3 3 が駆動モータ 7 7 からのトルクを受けて反時計回り方向に回動し、中間点 a を第 1 位置側に僅かに移動すると、張出し部 9 3 e の先端部 T の重量 m と、張出し部 9 3 e の先端部 T と回動中心 ( 9 6 , 9 8 ) との距離 l とによる反時計回り方向の回転モーメント (  $m \times l [ g \cdot c m ]$  ) が、重り部 W の重量 M と、重り部 W と回転軸 9 6 , 9 8 との距離 L とによる時計回り方向の回転モーメント (  $M \times L [ g \cdot c m ]$  ) に打ち勝ち、駆動モータ 7 7 からのトルクがそれほど大きくななくても第 1 位置側に回動し、該第 1 位置に安定するように設定されている。

30

【 0 0 5 0 】

このように、本実施形態では、可動役物 3 3 を、中間点 a を僅かに越えると、反対側の位置に容易に回動してその位置に安定するという、言わば「不完全な起き上がりこぼし」として機能させることができる。これにより、画像表示装置 3 5 の画面 3 5 a 両側に亘るように可動役物 3 3 を大型化させながらも、ストッパ等を特に設けることなく、円滑な回動動作と回動後の安定保持とを実現する構造が得られている。

40

【 0 0 5 1 】

また、重り部 W が、第 2 位置に回動した際の可動役物 3 3 のセンター飾り 2 3 の前側に向く面を飾る装飾部材 3 3 a、該装飾部材 3 3 a を可動役物 3 3 の内部側から照明する L E D が実装された照明基板 1 0 5、及び長尺支持部材 9 3 の突出アーム部 9 3 a , 9 3 b からなるので、可動役物 3 3 への搭載が実際に必要な部材を用いて重り部 W とすることができる。このため、重り部 W として特別な部材を別途設けることが不要となり、部品点数を削減し、装置構成を簡略化することができる。なお、重り部 W は、装飾部材 3 3 a、照明基板 1 0 5 及び突出アーム部 9 3 a , 9 3 b の全てではなく、これらのうちの少なくとも 1 つによっても構成することができる。その場合、装飾部材 3 3 a、照明基板 1 0 5、

50

突出アーム部 93a, 93b のうちの、使用する部材の重量を、上記の設定を満足するような材質から選択する等の処置が必要となる。

【0052】

ついで、本パチンコ機 1 の背面構造について図 12 を参照して説明する。同図は、本パチンコ機 1 の背面構造を示す背面図である。

【0053】

すなわち、図 12 に示すように、パチンコ機 1 の前扉背面における上部左方には、賞球タンク 43 が取り付けられており、この賞球タンク 43 の下方に、副制御基板 38、主制御基板 40、及び払出し制御基板 51 がこの順に配設されている。また、前扉背面における上部右方には、外部端子板 52 が取り付けられており、この外部端子板 52 の下方に、整列待機通路 45、賞球装置 46、賞球排出通路 47、電源ユニット 41、及び発射装置（図示せず）用の発射制御基板 53 がこの順に配設されている。パチンコ機 1 の前扉背面における左側部には、施錠装置 13 が配設されている。

10

【0054】

次に、本実施形態におけるパチンコ機 1 の制御系を図 13 に沿って説明する。なお、同図は本パチンコ機の制御系を示すブロック図である。

【0055】

すなわち、本制御系は、遊技制御装置 80 と、該遊技制御装置 80 に電氣的に接続された、始動チャッカー開閉ソレノイド 70、アタッカー開閉ソレノイド 71、放音装置 12、演出用照明装置 8, 11、及び画像表示装置 35 と、を備えている。

20

【0056】

遊技制御装置 80 は、図 12 に示した主制御基板 40 や副制御基板 38 等から構成されている。主制御基板 40 は、本パチンコ機 1 の動作全体を統括的に管理するものであり、当該パチンコ機 1 の動作全体を管理するシステムプログラム及び遊技用の実行プログラムが予め記憶された半導体メモリ等からなる記憶部（図示せず）と、これらのプログラムを実行する不図示のマイクロプロセッサ（MPU）とを備えている。また、副制御基板 38 は、主に画像表示、効果音等の演出、効果光等の表示制御を行うように構成されている。

【0057】

遊技制御装置 80 は、入賞判定手段 81、入賞信号出力手段 82、第 1 抽選手段 83、第 2 抽選手段 84、普通図柄抽選手段 94、遊技制御手段 86、保留手段 87、作動制御手段 88、作動判定手段 89、作動決定手段 90、演出制御手段 91、及び表示制御手段 92 を備えている。

30

【0058】

入賞判定手段 81 は、発射ハンドル 2 の操作で作動する発射装置（図示せず）によって遊技領域 3a に打ち出された遊技球が第 1 及び第 2 始動チャッカー 27, 28、一般入賞口 25a, 25b, 26a, 26b、アタッカー 5 等の何れかに入賞したとき、当該入賞があった旨を判定する。

【0059】

入賞信号出力手段 82 は、入賞判定手段 81 によって入賞が判定されたとき、対応する第 1 及び第 2 始動チャッカー 27, 28、一般入賞口 25a, 25b, 26a, 26b、アタッカー 5 等に入賞した旨の入賞信号を出力する。

40

【0060】

第 1 抽選手段 83 及び第 2 抽選手段 84 は、それぞれ、入賞信号出力手段 82 からの第 1 及び第 2 始動チャッカー 27, 28 に対応する入賞信号の入力時、合計の最大保留球数（例えば 4 個）未満での入賞を契機として、次なる大当たりを当選させるまで遊技者に有利な付加価値を付与し得る特殊状態となる確率変動当たり、及び上記特殊状態とならない通常当たりのうちの何れか一方に当選するように、不図示の抽選用メモリから当たり当選乱数値を取得して、大当たり抽選を実行する。

【0061】

そして第 1 及び第 2 抽選手段 83, 84 は、それぞれ、大当たり抽選で確変当たりに当

50

選した場合、不図示の演出用メモリに格納された演出乱数値に基づく抽選で、変動の結果、確変当たりに対応する「111」等の図柄が画像表示装置35の大当たり有効ライン上で最終的に揃う旨の変動パターンを決定し、その旨の変動パターン信号を出力する。なお、上記「大当たり有効ライン」は、大当たりを得るため図柄が一行に並ぶべき位置(ライン)を意味する。

【0062】

また第1及び第2抽選手段83, 84は、それぞれ、大当たり抽選で通常当たりが当選した場合に、演出乱数値に基づく抽選で、変動の結果、通常当たりに対応する「222」等の図柄が大当たり有効ライン上で最終的に揃う旨の変動パターンを決定し、その旨の変動パターン信号を出力する。更に第1及び第2抽選手段83, 84は、それぞれ、大当たり抽選で外れた場合に、演出乱数値に基づく抽選で、変動の結果、外れに対応する「252」等の図柄が大当たり有効ライン上で最終的に揃う旨の変動パターンを決定し、その旨の変動パターン信号を出力する。

10

【0063】

普通図柄抽選手段94は、第2始動チャッカー28を開閉動作させるための普通図柄抽選を、普通図柄作動ゲート32への遊技球通過を契機として行う。

【0064】

遊技制御手段86は、放音装置12、演出用照明装置8, 11に放音、発光の演出をさせる契機となる指令、及び、可動役物33の回動動作と該可動役物33に実装した発光素子の発光の演出をさせる契機となる指令を、演出制御手段91に送る。また、遊技制御手段86は、予め設定された演出データや、第1及び第2抽選手段83, 84での抽選結果に応じて、画像表示装置35に表示すべき大当たり抽選に関連する演出内容に関する信号を表示制御手段92に送る。

20

【0065】

保留手段87は、第1、第2抽選手段83, 84のいずれかから出力された変動パターン信号を入力し、変動パターンを、第1、第2始動チャッカー27, 28への入賞の都度に行われた抽選の結果となる保留球として順次記憶する。当該記憶状況は、大当たり抽選保留表示装置(図示せず)に、始動チャッカー27, 28双方での合計が最大で例えば4個の保留球となるように点灯表示される。保留手段87は、合計の保留球数が例えば4個になっているか否かを常時判定し、保留球数が4個表示されている間は、第1、第2始動チャッカー27, 28への入賞に拘わらず大当たり抽選は行わない。なお、保留球として点灯表示される保留球数は上記「最大4個」に限らず、例えば3個以下、又は5個以上として適宜設定することも可能である。

30

【0066】

そして保留手段87は、保留(記憶)している変動パターンに係る信号を順次出力し、その変動パターン信号に基づく演出表示が終了するまでは次の変動パターン信号を出力しないようにするための図柄変動禁止フラグを立てる(オンする)と共に、当該オンした図柄変動禁止フラグを解除する時間を計測するための図柄変動タイマ(図示せず)をセットし、変動パターン信号の出力に応じて保留球数を1デクリメントする。また保留手段87は、保留球の消費に応じて保留球数が例えば4個未満となった場合、第1、第2抽選手段83, 84で行われる第1、第2始動チャッカー27, 28への入賞に回答した大当たり抽選の結果を保留球として記憶し、保留球数を1インクリメントする。

40

【0067】

作動制御手段88は、作動決定手段90の作動開始決定の旨の信号に基づき、始動チャッカー開閉ソレノイド70に駆動信号を送って該ソレノイド70を作動させ、第2始動チャッカー28を開放又は閉塞動作させる。更に作動制御手段88は、アタッカー開閉ソレノイド71に駆動信号を送って該ソレノイド71を作動させ、第1、第2抽選手段83, 84での抽選による大当たり発生時にアタッカー5を開放して所定数入賞が終了する(又は所定時間が経過する)毎に閉塞する動作を所定回数(所定ラウンド)だけ繰り返すように制御する。

50

## 【 0 0 6 8 】

作動判定手段 8 9 は、始動チャッカー開閉ソレノイド 7 0 及びアタッカー開閉ソレノイド 7 1 を作動させるための条件を満たすか否かを判定する。つまり、始動チャッカー開閉ソレノイド 7 0 にあって、第 2 始動チャッカー 2 8 の開閉の「条件を満たす」時とは、普通図柄抽選手段 9 4 において第 1 及び第 2 抽選手段 8 3 , 8 4 の大当たり抽選とは別途行われる普通図柄抽選で当選した場合である。アタッカー開閉ソレノイド 7 1 にあって、アタッカー 5 の開放の「条件を満たす」時とは、所謂リーチ（所謂スーパーリーチ、ノーマルリーチを含む）の状態から 3 つの同じ図柄が大当たり有効ライン上で揃って大当たりが発生した場合であり、アタッカー 5 の閉塞の「条件を満たす」時とは、大当たり発生時の全てのラウンドにおける入賞を完了した場合である。

10

## 【 0 0 6 9 】

作動決定手段 9 0 は、作動判定手段 8 9 からの判定信号を受けて、始動チャッカー開閉ソレノイド 7 0、アタッカー開閉ソレノイド 7 1 の作動開始をそれぞれに決定する。

## 【 0 0 7 0 】

演出制御手段 9 1 は、遊技制御手段 8 6 からの指令に应答して、放音装置 1 2 を放音駆動し、演出用照明装置 8 , 1 1 を発光駆動し、遊技者の聴覚や視覚に訴える演出を行う。また、演出制御手段 9 1 は、遊技制御手段 8 6 からの指令に应答して、駆動モータ 7 7 に駆動信号を送信し該モータ 7 7 を作動させて可動役物 3 3 を回動動作させると共に、該可動役物 3 3 に実装した発光素子を発光駆動し、遊技者の視覚に訴える演出を行う。そして、演出制御手段 9 1 は、可動役物 3 3 が第 1 位置にある旨の信号、又は第 2 位置にある旨の信号をフォトインタラプタ 7 9 から受信することで可動役物 3 3 の回動位置を検出しつつ、該可動役物 3 3 を回動制御する。

20

## 【 0 0 7 1 】

表示制御手段 9 2 は、遊技制御手段 8 6 からの信号に従って、画像表示装置 3 5 を駆動し、大当たり抽選結果を中心とした内容等の演出を、遊技者の視覚に訴えるように演出表示する。その際、表示制御手段 9 2 は、第 1 及び第 2 抽選手段 8 3 , 8 4 それぞれによる各抽選結果を、画像表示装置 3 5 の画面 3 5 a に時系列的に表示する。更に、表示制御手段 9 2 は、演出制御手段 9 1 が駆動モータ 7 7 を駆動して可動役物 3 3 を第 1 位置に切り換えた際、該切換えにタイミングを合わせて、画面 3 5 a における可動役物 3 3 の下縁部 7 3 で遮蔽された領域への表示を停止する。

30

## 【 0 0 7 2 】

また、始動チャッカー開閉ソレノイド 7 0 は、作動制御手段 8 8 から送信された駆動信号に应答してプランジャ（図示せず）を進退動作させて、第 2 始動チャッカー 2 8 を開閉動作させる。アタッカー開閉ソレノイド 7 1 は、作動制御手段 8 8 から送信された駆動信号に应答してプランジャ（図示せず）を進退動作させて、アタッカー 5 を開閉動作させる。

## 【 0 0 7 3 】

放音装置 1 2 は、演出制御手段 9 1 の制御に従ってスピーカー（図示せず）を駆動させ、演出に応じた効果音を発する。演出用照明装置 8 , 1 1 は、演出制御手段 9 1 の制御に従ってその内蔵する電飾ランプ（図示せず）を発光駆動（点灯、点滅）させ、演出に応じた照明を行う。画像表示装置 3 5 は、表示制御手段 9 2 の制御に従って作動し、演出データや第 1、第 2 抽選手段 8 3 , 8 4 での抽選結果に応じた演出表示を行う。

40

## 【 0 0 7 4 】

次に、本パチンコ機 1 による作用について、図 1 4 のフローチャートを併せて参照しつつ説明する。

## 【 0 0 7 5 】

すなわち、本パチンコ機 1 に対面して着座した遊技者が発射ハンドル 2 を握り、適宜の角度に回動操作すると（ステップ S 1）、発射装置の作動で遊技球が所定の時間間隔で遊技領域 3 a に向けて連続的に発射される。すると、遊技領域 3 a に打ち出されて転動落下する多数の遊技球は、第 1、第 2 始動チャッカー 2 7 , 2 8 や一般入賞口 2 5 a , 2 5 b

50

、26 a、26 bに適時入賞し、或いは、これらに關与せず、転動落下して、遊技領域3 a最下部のアウト口(図示せず)から遊技盤3背面側に排出される。

【0076】

遊技領域3 aに打ち出された遊技球の一部がワープ導入口37 a又はワープ導入口37 bに入球すると、その遊技球は、遊技球案内路39又は遊技球案内路44に進入し、放出口39 a又は放出口44 aからステージSに向けて放出される。

【0077】

この際、例えば放出口39 aから放出された遊技球は、案内部55 a、傾斜部57 a、57 bを通過して案内部55 b側に転動し、案内部55 bの右端部で反転して該案内部55 bの傾斜に沿ってステージSの中央側に折り返す。この時点で、通常は、傾斜部57 a側 10  
側に一旦通過するが案内部55 aを上昇するだけの勢いはなくなっており、傾斜部57 c側に戻ろうとし、その際、傾斜部57 bを傾斜部57 c側に通過しきれないときは該傾斜部57 bの傾斜に沿って落下案内孔50 aに落下し、球放出部49から放出されることになる。なお、ワープ導入口37 bから導入されて放出口44 aから放出される遊技球の動きは、これらと略々逆になる。

【0078】

そして、球放出部49から放出された遊技球は、高い入賞確率(略100%)で第1始動チャッカー27に入賞する。当該遊技球は、殆どの場合、第1始動チャッカー27に入賞することになるが、障害釘30への当接状況によっては入賞できないこともある。一方、傾斜部57 bから落下案内孔50 aに導入されない遊技球は、傾斜部57 a、57 cから 20  
センター飾り23下方に放出されて、第1始動チャッカー27とは異なる方向に落下するが、場合によっては、障害釘30の左右に打ち込まれた所謂ジャンプ釘(図示せず)や、このジャンプ釘から左右方向に配列された道釘(図示せず)で弾き返されることで、障害釘30に絡んでその間を落下して第1始動チャッカー27に入賞することもある。

【0079】

ところで、第1及び第2始動チャッカー27、28や一般入賞口25 a、25 b、26 a、26 bの何れかに遊技球が入賞した場合には、入賞判定手段81が当該入賞を判定し、且つ入賞信号出力手段82が入賞信号を出力する(ステップS2)。

【0080】

そして、大当たり抽選で当選した場合(ステップS3)、第1、第2抽選手段83、84のうち該当する側が当たりフラグをオンすると、演出用メモリに格納された演出乱数値 30  
に基づく抽選で、大当たりの種別、つまり確変当たり又は通常当たりに対応する変動パターンが決定される。

【0081】

これにより、ステップS4において、画像表示装置35に表示されるべき当たり図柄がセットされ、第1抽選手段83又は第2抽選手段84は、その旨の変動パターン信号を出力すると共に、当該変動パターン信号に基づく演出表示が終了するまでは次の変動パターン信号を送信しないようにするために図柄変動禁止フラグをオンし、当該オンした図柄変動禁止フラグを解除する時間を計測するための図柄変動タイマをセットし、変動パターン信号の送信に応じて保留球数を1デクリメントする。一方、大当たり抽選で外れた場合には、演出用メモリに格納された演出乱数値に基づく抽選で、変動の結果、外れに対応する 40  
図柄が最終的に揃う旨の変動パターンが決定される。これにより、画像表示装置35に表示される外れ図柄がセットされ、第1抽選手段83又は第2抽選手段84は、その旨の変動パターン信号を出力すると共に、図柄変動禁止フラグをオンし、図柄変動タイマをセットし、変動パターン信号の送信に応じて保留球数を1デクリメントする。

【0082】

以上のようにして、遊技制御手段86が、画像表示装置35の画面35 aに表示すべき演出内容に関する信号を、表示制御手段92に送信することに基づき、表示制御手段92は、画像表示装置35を適時駆動し、大当たり抽選結果に関する内容等を、遊技者の視覚に訴えるように演出表示することとなる(ステップS5)。

10

20

30

40

50

## 【0083】

このような演出表示中、例えば、可動役物33が図4に示す第2位置（待機状態）にあり、激熱のスーパーリーチを奏するなどのため遊技制御手段86から演出制御手段91及び表示制御手段92に指令が送られていた場合には、演出制御手段91が駆動モータ77を駆動して可動役物33を第1位置に切り換え、これにタイミングを合わせて、表示制御手段92が、画面35aにおける可動役物33の下縁部73で遮蔽された領域への表示を停止するように制御する。このように上部を遮蔽された画面35a上で激熱のスーパーリーチが奏されると共に、例えば駆動モータ77の小刻みな反転作動で可動役物33が第1位置にて振動動作される場合、遊技者は、このスーパーリーチで大当たりが発生するかもしれないという大きな期待感を持ち、演出に釘付けになる。

10

## 【0084】

そして、画像表示装置35の画面35a上に表れた抽選結果が大当たり決定である場合、作動制御手段88は、作動決定手段90の作動開始決定の旨の信号に基づき、所定のタイミングでアタッカー開閉ソレノイド71に駆動信号を送り、当該ソレノイド71を作動させてアタッカー5を開放し、所定数入賞が終了する（又は所定時間が経過する）毎に閉塞する動作を所定回数（所定ラウンド）だけ繰り返させる。これにより、アタッカー5に入賞した遊技球に対応する多量の遊技球が球供給口17から皿ユニット16に払い出されることとなる（ステップS6）。

## 【0085】

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

20

## 【図面の簡単な説明】

## 【0086】

【図1】本発明の実施形態におけるパチンコ機の外部構造を示す正面図である。

【図2】センター飾りを右斜め上方から見下ろす状態で示す斜視図である。

【図3】センター飾りを左斜め上方から見下ろす状態で示す斜視図である。

【図4】センター飾りの待機状態を示す正面図である。

【図5】センター飾りの演出状態を示す正面図である。

【図6】センター飾りから取り外した可動役物の待機面を示す正面図である。

30

【図7】センター飾りから取り外した可動役物の演出面を示す正面図である。

【図8】演出面を成す装飾部材を取り外した状態で示す可動役物の斜視図である。

【図9】図8の可動役物を逆の方向から見た状態で示す斜視図である。

【図10】可動役物全体の状態を概念的に表した模式図である。

【図11】センター飾りの全体を示す側面図である。

【図12】本実施形態のパチンコ機の背面構造を示す背面図である。

【図13】本パチンコ機の制御系を示すブロック図である。

【図14】本パチンコ機による作用を説明するためのフローチャートである。

## 【符号の説明】

## 【0087】

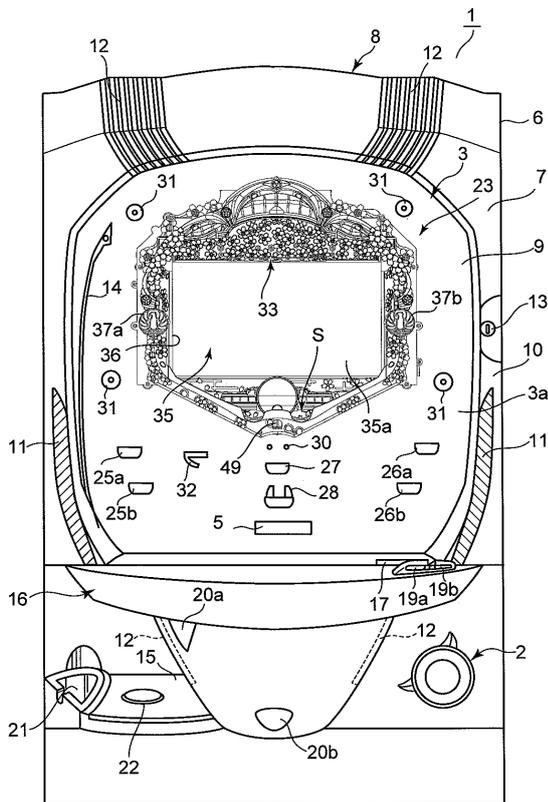
40

- 1 遊技機（パチンコ機）
- 3 a 遊技領域
- 2 3 センター役物（センター飾り）
- 3 3 可動役物
- 3 3 a 装飾部材
- 3 5 画像表示装置
- 3 5 a 画面
- 3 6 開口部
- 7 7 駆動手段（駆動モータ）
- 9 3 長尺支持部材

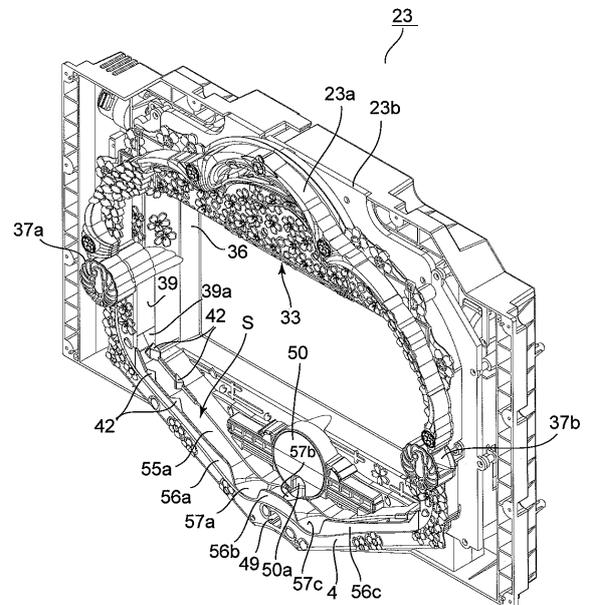
50

- 93a, 93b アーム部 ( 突出アーム部 )
- 93e 張出し部
- 96, 98 回動中心 ( 回転軸 )
- 105 基板 ( 照明基板 )
- T 先端部
- W 重り部

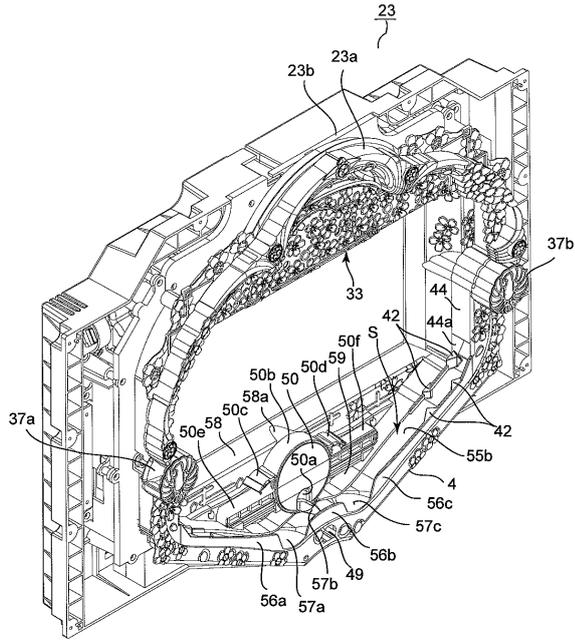
【 図 1 】



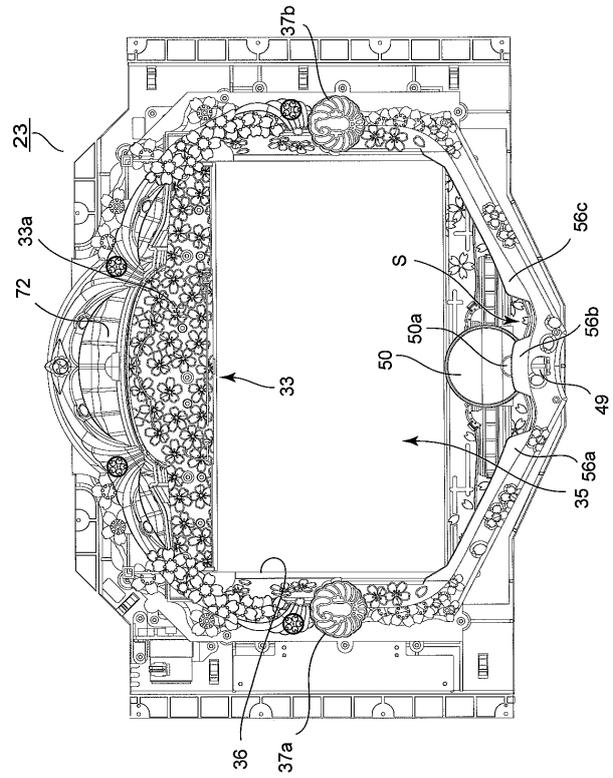
【 図 2 】



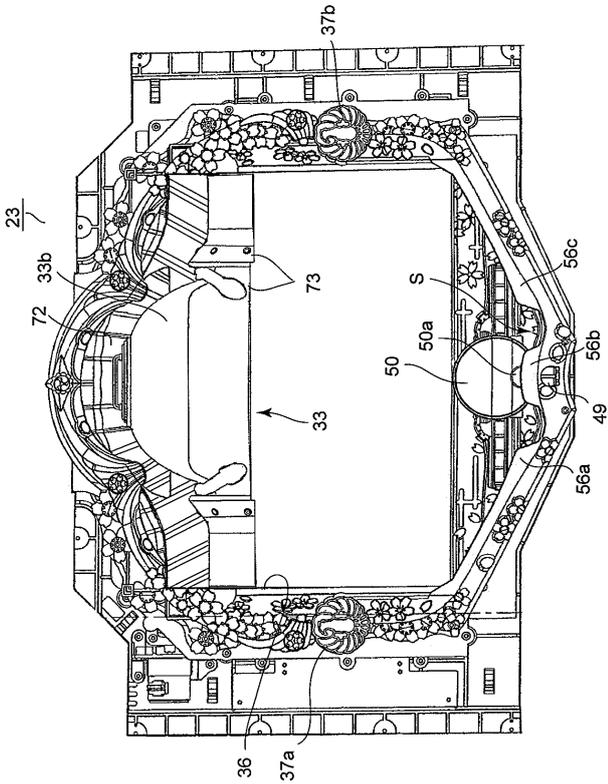
【 図 3 】



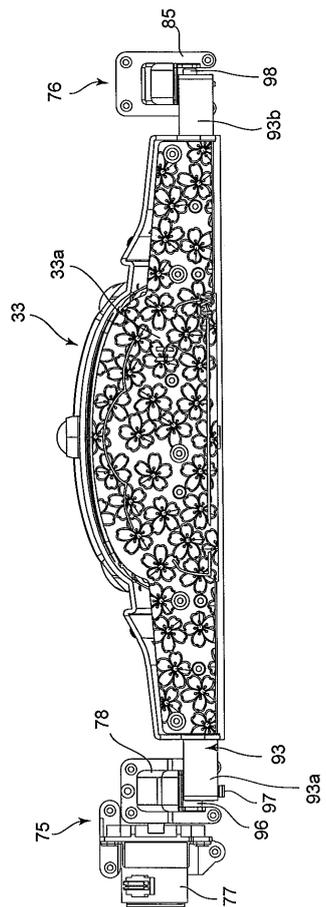
【 図 4 】



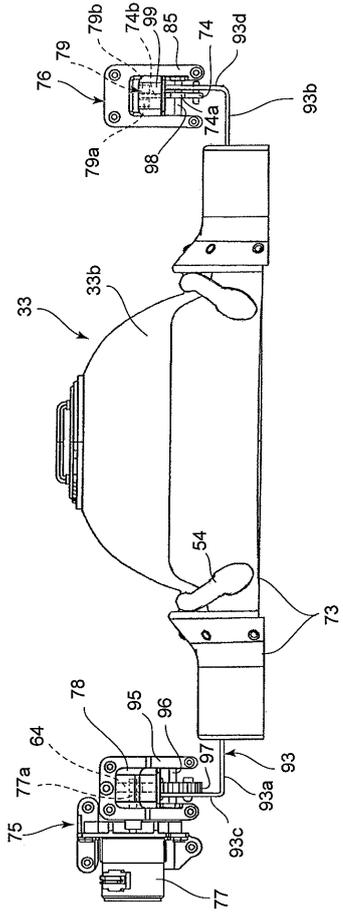
【 図 5 】



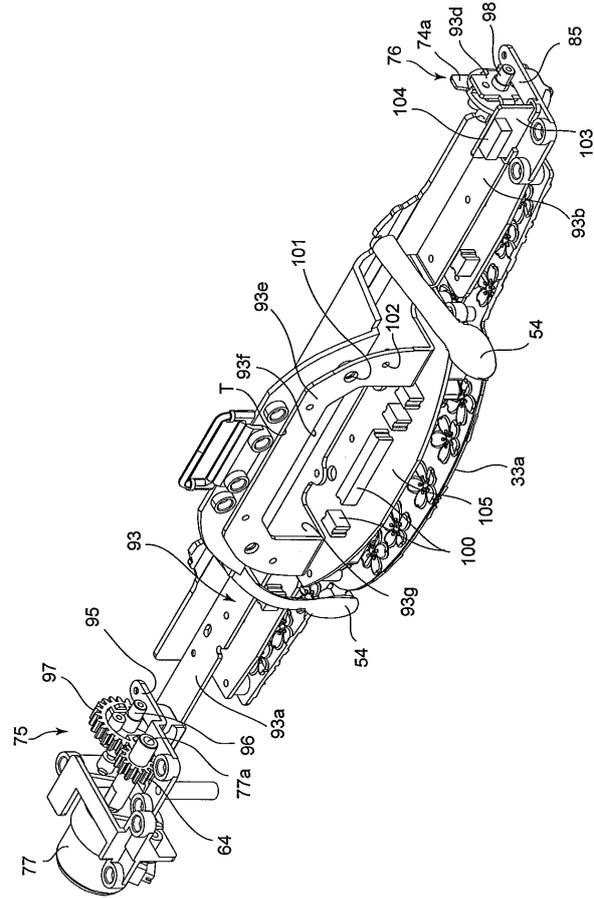
【 図 6 】



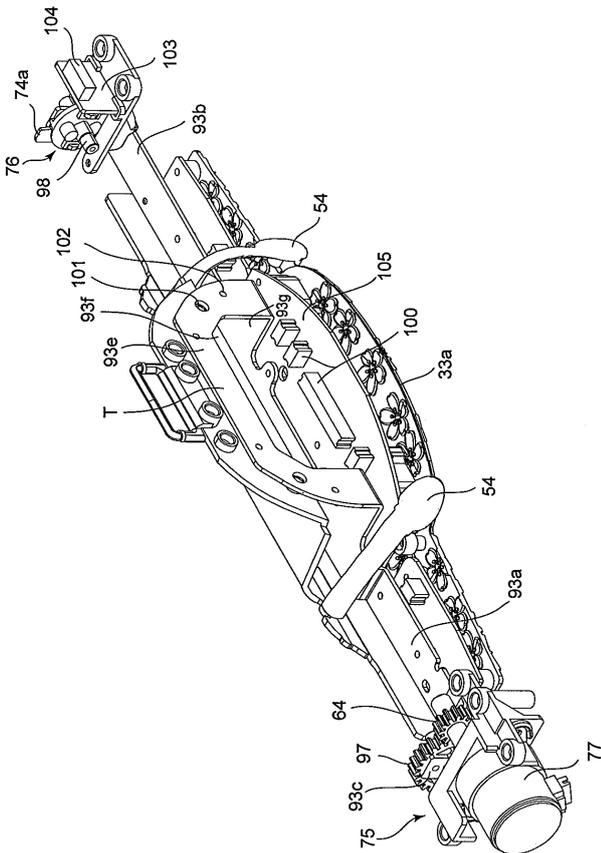
【 図 7 】



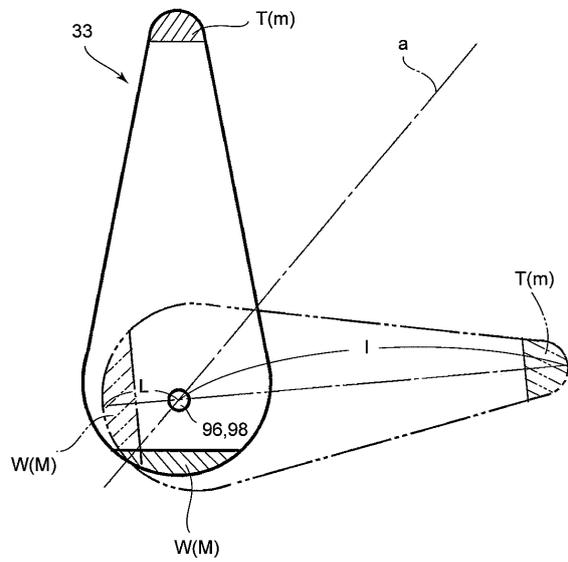
【 図 8 】



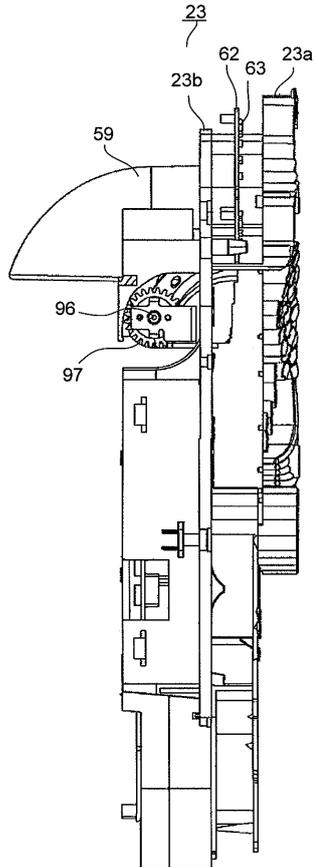
【 図 9 】



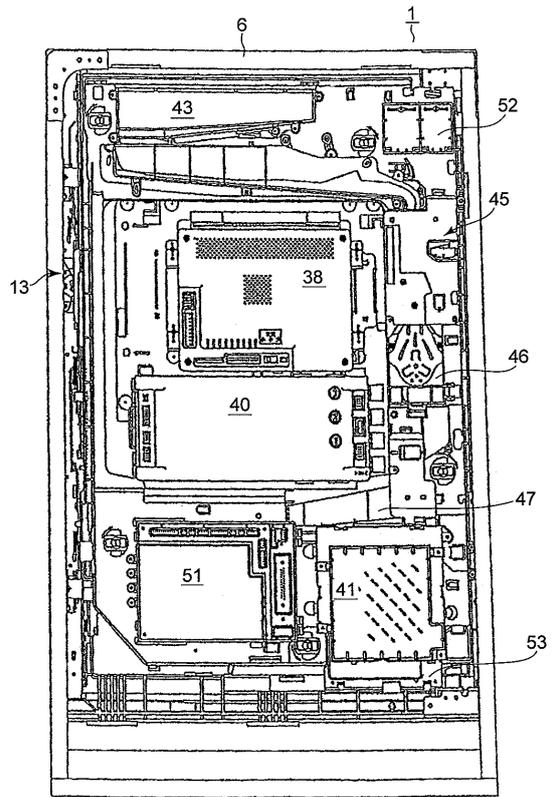
【 図 10 】



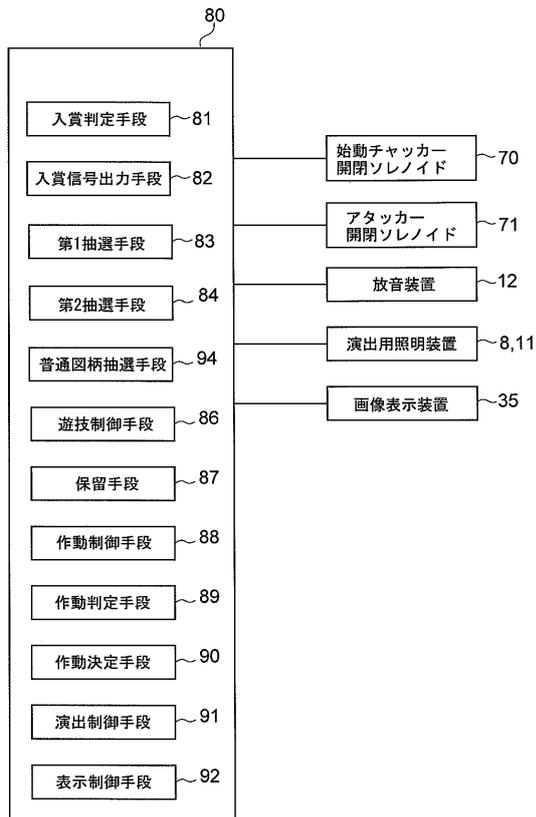
【図11】



【図12】



【図13】



【図14】

