

(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2013-17680
(P2013-17680A)

(43) 公開日 平成25年1月31日(2013.1.31)

(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 7 O L (全 26 頁)

(21) 出願番号	特願2011-153921 (P2011-153921)	(71) 出願人	000154679 株式会社平和 東京都台東区東上野二丁目22番9号
(22) 出願日	平成23年7月12日 (2011.7.12)	(74) 代理人	100079049 弁理士 中島 淳
		(74) 代理人	100084995 弁理士 加藤 和詳
		(74) 代理人	100099025 弁理士 福田 浩志
		(72) 発明者	飯田 洋行 東京都台東区東上野二丁目22番9号 株式会社平和内
		(72) 発明者	末竹 佑輔 東京都台東区東上野二丁目22番9号 株式会社平和内
		Fターム(参考)	2C088 CA27 EB78

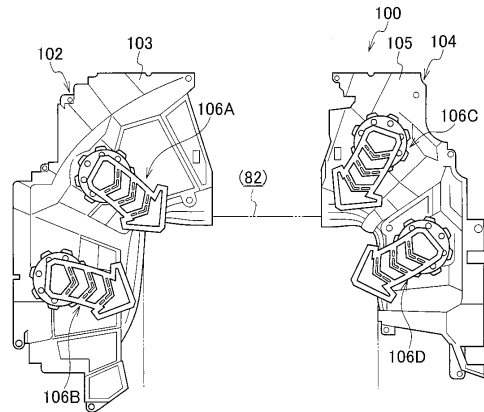
(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【要約】

【課題】遊技者に注目させたい遊技盤上の複数の位置を簡単な構成で切り換えて示すことができる遊技機を得る。

【解決手段】パチンコ機10は、指示部118A~118Dが指し示す位置を変更可能に設けられた可動体108A~108Dと、LCD表示部82の演出状態の変化に合わせて指示部118A~118Dが指し示す位置を変更する駆動部110A~110Dとを有している。ここで、駆動部110A~110Dが、LCD表示部82の演出状態の変化に合わせて指示部118A~118Dが指し示す位置を変更することで、遊技者は、指し示された位置に視点を移す。このように、指示部118A~118Dの指し示す位置を変更することで、遊技者に注目させたい位置の切り換えが行われるので、遊技者に注目させたい遊技盤22上の複数の位置を簡単な構成で切り換えて示すことができる。

【選択図】 図5



【特許請求の範囲】**【請求項 1】**

遊技盤上の位置を指し示す指示部を備え、該遊技盤の演出が行われる演出部の周囲に配置され、前記指示部が指し示す位置を変更可能に設けられた指示部材と、

前記演出部における演出状態の変化に合わせて前記指示部材の前記指示部が指し示す位置を変更する変更手段と、

を有する遊技機。

【請求項 2】

前記指示部材は、回転可能に複数設けられると共に、前記指示部材の回転中心が 1 つの弧上に配置され、

前記変更手段は、複数の前記指示部を前記弧上に位置させる請求項 1 に記載の遊技機。

【請求項 3】

前記変更手段は、前記指示部を前記演出部とは反対側に向ける請求項 2 に記載の遊技機。

【請求項 4】

前記遊技盤の正面視で前記指示部が前記演出部と重なっている請求項 1 から請求項 3 のいずれか 1 項に記載の遊技機。

【請求項 5】

前記変更手段は、前記指示部が指し示す位置を次に指し示す位置へ変更する前に、前記指示部材を揺動させる請求項 1 から請求項 4 のいずれか 1 項に記載の遊技機。

【請求項 6】

前記指示部材は、外形が矢印形状となっている請求項 1 から請求項 5 のいずれか 1 項に記載の遊技機。

【請求項 7】

前記指示部材は、給電により発光する発光部を有している請求項 1 から請求項 6 のいずれか 1 項に記載の遊技機。

【発明の詳細な説明】**【技術分野】****【0001】**

本発明は、演出が行われる演出部が設けられた遊技盤を有する遊技機に関する。

【背景技術】**【0002】**

特許文献 1 の遊技機は、表示装置の表示面に導火線画像及び火種画像が表示され、火種画像が徐々に表示面の左端へ移行する画像を表示することで、遊技者の目線を表示装置の左端まで移動させている。また、複数の発光光源を順番に所定時間で点灯していくことで、発光光源による光の移動を行い、遊技者が注目する位置を変えている。

【0003】

特許文献 2 の遊技機は、特定部位と関係付けられたガイド灯具部が設けられている。そして、遊技の進行状況に応じていずれかのガイド灯具部が発光表示することにより、遊技の進行手順を示唆している。

【0004】

しかし、特許文献 1 の遊技機のように、表示装置の表示面に画像を表示して遊技者の注目位置を変える方式では、遊技者の目線が表示装置内のみで留まってしまい、遊技者に注目させたい遊技盤上の複数の位置を示すことが難しかった。さらに、光源を順番に所定時間で点灯していく方式では、目線を案内させるために多数の光源を設けなくてはならず、簡単な構成で示すことが難しかった。

【0005】

また、特許文献 2 の遊技機のように、遊技盤の周囲のいずれかの部位が発光表示する方式では、単発で一部が発光しても遊技者に気付かれにくかった。

【先行技術文献】

10

20

30

40

50

【特許文献】

【0006】

【特許文献1】特開2004-81527号公報

【特許文献2】特開2003-70994号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0007】

本発明は、遊技者に注目させたい遊技盤上の複数の位置を簡単な構成で切り換えて示すことができる遊技機を得ることを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0008】

本発明の請求項1に係る遊技機は、遊技盤上の位置を指し示す指示部を備え、該遊技盤の演出が行われる演出部の周囲に配置され、前記指示部が指し示す位置を変更可能に設けられた指示部材と、前記演出部における演出状態の変化に合わせて前記指示部材の前記指示部が指し示す位置を変更する変更手段と、を有する。

【0009】

上記構成によれば、変更手段が、演出部における演出状態の変化に合わせて、指示部材の指示部が指し示す遊技盤上の位置を変更する。これにより、遊技者は、指示部が指し示す遊技盤上の位置に視点を移すことになる。このように、変更手段が指示部の指し示す位置を変更することで、遊技者に注目させたい位置の切り換えが行われるので、遊技者に注目させたい遊技盤上の複数の位置を簡単な構成で切り換えて示すことができる。

【0010】

本発明の請求項2に係る遊技機は、前記指示部材は、回転可能に複数設けられると共に、前記指示部材の回転中心が1つの弧上に配置され、前記変更手段は、複数の前記指示部を前記弧上に位置させる。

【0011】

上記構成によれば、変更手段が、演出部における演出状態の変化に合わせて複数の指示部材を回転させると、複数の指示部が弧上に位置し、指示部の指し示す方向が一方向に揃えられる。これにより、複数の指示部材で遊技盤上の1つの位置を指し示すことになるので、注目させたい位置を遊技者に明確に示すことができる。また、指示部材が指し示す位置が賞球口の場合は、複数の指示部材が位置する1つの弧が遊技球の流れるべき軌跡となるので、遊技者が賞球口を狙いやすくなる。

【0012】

本発明の請求項3に係る遊技機は、前記変更手段は、前記指示部を前記演出部とは反対側に向ける。

【0013】

上記構成によれば、変更手段によって、複数の指示部材の指示部が演出部に向けられているときは、遊技者に演出部を注目させることができる。一方、変更手段によって、複数の指示部材の指示部が演出部とは反対側に向けられているときは、指示部材が演出部を中心として放射状に配置されることになるので、演出部から放射状に光が出るような演出を行うことができる。このように、指示部材で注目させる位置を指し示す演出だけでなく、異なる態様の演出を行うことができる。

【0014】

本発明の請求項4に係る遊技機は、前記遊技盤の正面視で前記指示部が前記演出部と重なっている。

【0015】

上記構成によれば、指示部が演出部の特定の位置を指し示すことになるので、遊技者に演出部の特定の位置を注目させることができる。

【0016】

本発明の請求項5に係る遊技機は、前記変更手段は、前記指示部が指し示す位置を次に

10

20

30

40

50

指し示す位置へ変更する前に、前記指示部材を揺動させる。

【0017】

上記構成によれば、変更手段によって指示部材が揺動することで、遊技者は、現在の遊技状態が継続されるのか、あるいは、現在の遊技状態が終了して他の遊技状態へ移行するのかが分からなくなる。これにより、遊技者に期待感及び不安感を与えることができ、遊技に対する興味を高めることができる。

【0018】

本発明の請求項6に係る遊技機は、前記指示部材は、外形が矢印形状となっている。

【0019】

上記構成によれば、指示部だけでなく指示部材全体で位置を示すので、遊技者に注目させたい位置を明確に指し示すことができる。

10

【0020】

本発明の請求項7に係る遊技機は、前記指示部材は、給電により発光する発光部を有している。

【0021】

上記構成によれば、発光部が発光することで指示部材が発光するので、遊技者に注目させたい位置を明確に指し示すことができる。

【発明の効果】

【0022】

本発明は、上記構成としたので、遊技者に注目させたい遊技盤上の複数の位置を簡単な構成で切り換えて示すことができる。

20

【図面の簡単な説明】

【0023】

【図1】本発明の第1実施形態に係るパチンコ機の正面図である。

【図2】本発明の第1実施形態に係る遊技盤の正面図である。

【図3】本実施の第1実施形態に係る制御系のハード構成を示すブロック図である。

【図4】本発明の第1実施形態に係る遊技盤を取外して指示ユニットが露出した状態を示す構成図である。

【図5】本発明の第1実施形態に係る指示ユニットの正面図である。

【図6】(A)、(B)本発明の第1実施形態に係る指示部材(盤面左側)の駆動機構を示す斜視図及び背面図である。

30

【図7】本発明の第1実施形態に係る指示部材内に設けられたランプを示す模式図である。

【図8】(A)、(B)本発明の第1実施形態に係る指示部材(盤面右側)の駆動機構を示す斜視図及び背面図である。

【図9】(A)本発明の第1実施形態に係る指示部材(盤面左側)の回転を側方から見た状態を示す説明図である。(B)本発明の第1実施形態に係る指示部材(盤面右側)の回転を側方から見た状態を示す説明図である。

【図10】本発明の第1実施形態に係るパチンコ機の横断面(図2のA-A'断面)を下方側から見た状態の模式図である。

40

【図11】(A)本発明の第1実施形態に係る指示部材がLCD表示部を指し示している状態を示す模式図である。(B)本発明の第1実施形態に係る指示部材がアタッカーを指し示している状態を示す模式図である。

【図12】本発明の第2実施形態に係る遊技盤及び指示部材を示す正面図である。

【図13】本発明の第2実施形態に係る遊技盤及び指示部材の変形例を示す正面図である。

【図14】本発明の第3実施形態に係る遊技盤及び指示部材を示す模式図である。

【図15】(A)、(B)本発明の他の実施例に係る指示部材を示す模式図である。

【発明を実施するための形態】

【0024】

50

本発明の第1実施形態に係る遊技機の一例について説明する。

【0025】

(パチンコ機の構成)

図1には、第1実施形態の遊技機の一例としてのパチンコ機10が示されている。パチンコ機10は、パチンコ機10の外郭を構成するとともにパチンコホールの島設備(図示省略)に設置される矩形の外枠12を備えている。外枠12の前面には、合成樹脂で矩形額縁状に形成された内枠14が配置されており、内枠14の下側となる外枠12の前面下端部には、パチンコ機10の前面下端部を構成する合成樹脂製の下飾り16が取付けられている。

【0026】

下飾り16の上部には、互いに平行、かつ奥行き方向に所定の間隔をおいて配置された一対のガラス板18を装着したガラス枠20が配置されており、ガラス枠20は左側端部が軸支されて開閉可能に取付けられている。このガラス枠20の奥側には、着脱交換可能に遊技盤22がセットされており、遊技盤22は、ガラス枠20で閉塞された状態でガラス板18に対向するようになっている。

【0027】

ガラス枠20の下部には、一体皿24が配置されている。そして、パチンコ機10の正面視で一体皿24の右端部には鍵穴26が設けられている。ここで、鍵穴26にキーを差し込み、左右の内、一方に回すと、ガラス枠20が図示の手前側に開放可能となり、他方に回すと、一体皿24が図示の手前側に開放可能となる。

【0028】

一体皿24には、遊技球(図示省略)が払い出される上皿部28と、上皿部28で満杯となった遊技球が送り出される下皿部30とが設けられている。上皿部28を形成する周縁壁部32には、上皿球抜きレバー34が設けられており、この上皿球抜きレバー34を操作することで、上皿部28に貯留された遊技球を下皿部30へ送り出すことができるようになっている。また、下皿部30には、下皿球抜きボタン36が設けられ、この下皿球抜きボタン36を操作することで、下皿部30に貯留された遊技球を外部(例えば、いわゆる「ドル箱」)へ排出することができるようになっている。

【0029】

上皿部28の周縁壁部32における右端部には、球貸ボタン38と、返却ボタン42が設けられている。また、一体皿24の右側下部には、遊技球(打球)の発射力(飛距離)を調整するための発射ハンドル44が取付けられており、左側下部には、灰皿46が収納されている。そして、一体皿24における下皿部30の右側には、スピーカ50が設けられている。

【0030】

さらに、一体皿24における上皿部28の周縁壁部32には、遊技者が操作可能な操作ボタン52が設けられている。操作ボタン52は、遊技中の操作有効期間中に遊技者が操作することで、演出画像に対して介入することができるようになっており、それぞれの遊技仕様によって設定される。

【0031】

一方、ガラス枠20におけるガラス板18の周囲には、遊技の進行に応じて点灯、消灯、及び点滅し照明による視覚的效果や、音声等による聴覚的效果等の演出効果を生み出すアーチ状の上側照明部54が設けられている。そして、上側照明部54の下端部は、一体皿24の周囲に略U字型に配置された下側照明部56の上端部と連結されている。この結果、上側照明部54と下側照明部56とで、遊技盤22の周囲を取り囲むように、照明部58が形成されている。

【0032】

上側照明部54及び下側照明部56は、照明部材(LED等)が取付けられた基板(図示省略)と、この基板を覆うように所定の意匠で形成されたレンズカバー62とを含んで構成されている。そして、レンズカバー62は、前記照明部材が点灯する領域を区画する

10

20

30

40

50

よう凹凸状にカットされており、区画された領域毎に照明部材の点灯制御がなされる。なお、照明部材は基本的にR（赤色）、G（緑色）、B（青色）の3色に点灯するLEDが1組となっており、それぞれの点灯時の光量比により、様々な配色の点灯が可能となっている。

【0033】

また、ガラス枠20の上方角部には、それぞれ三連表示灯64が設けられており、遊技状態の報知（エラー報知や後述する不正報知等を含む）に用いられるようになっている。さらに、上側照明部54における、ガラス枠20の上部円弧の約1/3に相当する領域の中央及び両端には、ガラス枠スピーカ60C、60L、60Rが内蔵され、照明と同時に音声を出力するようになっている。

10

【0034】

（遊技盤の構成）

図2に示すように、遊技盤22は、一例として、アクリル板で構成されており、このアクリル板の表面（遊技者側の面）である盤面22Aの外周端部付近に、円弧状の外レール72及び内レール74が取付けられている。これらの外レール72及び内レール74によって囲まれた円形状の領域は、発射装置（図示省略）から発射されて打ち込まれた遊技球PBが自重落下により移動可能とされ、この領域が遊技を行う遊技領域Fとされている。

【0035】

遊技盤22の遊技領域Fには、釘75（1本のみ図示して残りは図示省略）及び風車76が点在して打ち込まれている。また、遊技領域Fにおけるほぼ中央には開口部83が形成されており、開口部83の周縁部を覆うようにしてセンター役物ユニット80が配置されている。そして、遊技盤22とセンター役物ユニット80との間には、詳細を後述する指示ユニット100（図4参照）が設けられている。

20

【0036】

センター役物ユニット80は、各種演出等の映像を表示して遊技盤22の演出が行われる演出部の一例としてのLCD表示部82と、LCD表示部82の周縁に設けられた装飾部84とを有している。LCD表示部82では、例えば、3列の図柄列が独立して変動し、最終的に3列の図柄列が同一図柄で停止した場合に特別図柄抽選の当選を報知するといった、図柄変動パターン演出が実行される。なお、3列の内、先に2列が同一図柄で停止（仮停止）して、残りの1列が変動中の場合、あるいは、3列の内、先に左右2列が同一図柄で停止（仮停止）して、残りの中央の1列が変動中の場合を「リーチ」という。

30

【0037】

装飾部84は、LCD表示部82の中央上部に配置され、LCD表示部82に登場するキャラクターに関連した装飾が施された装飾部材86と、装飾部材86の左右に配置され遊技状態に合わせて発光するパトランプ88と、を含んで構成されている。

【0038】

一方、センター役物ユニット80の下辺部には、ステージ80Sが形成されている。ステージ80Sには、釘等で跳ね返えることで受け入れた遊技球PB、あるいは図示しないワープ路に案内されて受け入れた遊技球PBが送り込まれるようになっている。また、ステージ80Sは、傾斜面や突起部等が形成されており、遊技球PBの移動が当該傾斜面や突起部等により不規則に変化して、最終的に下辺手前から遊技盤22へ戻されるようになっている。

40

【0039】

センター役物ユニット80の右側（図示の右側）には、普通図柄抽選の始動機能を持つ通過ゲート92と、通過ゲート92の下側に配置された電動チューリップ93と、電動チューリップ93の下側に配置されたアタッカー94とが設けられている。また、センター役物ユニット80の下部には、特別図柄始動入賞口96が設けられている。

【0040】

電動チューリップ93は、遊技盤22の裏面側に配設された電チューソレノイド（図示省略）の通電、非通電によって開閉する構成となっており、開放状態で遊技球PBの入賞

50

が可能となる。また、特別図柄始動入賞口 9 6 は、常時、上部が開口しており、ステージ 8 0 S から落下した遊技球 P B や、複数の釘 7 5 で案内された遊技球 P B が入賞可能となっている。

【 0 0 4 1 】

アタッカー 9 4 は、遊技者が賞球を得るための入賞口であり、アタッカー 9 4 の前方には開閉扉 9 5 が開閉可能に設けられている。開閉扉 9 5 は、ソレノイド（図示省略）の通電により遊技者側（図示の手前側）に移動してアタッカー 9 4 を開放し、又はソレノイドへの非通電により直立してアタッカー 9 4 を閉塞するようになっている。すなわち、開閉扉 9 5 の開放時には、開閉扉 9 5 上に落下した遊技球 P B が開閉扉 9 5 に案内されてアタッカー 9 4 へ入賞する。

10

【 0 0 4 2 】

また、遊技領域 F の中央の最下位置には、入賞せずに流化した遊技球 P B（外れ球）を遊技盤 2 2 の裏側へ排出するアウト口 9 7 が設けられている。さらに、遊技領域 F におけるセンター役物ユニット 8 0 よりも下方左側には、サイド入賞口 9 8 が設けられている。

【 0 0 4 3 】

ここで、特別図柄始動入賞口 9 6 に遊技球 P B が入賞すると、特別図柄抽選が実行され、この特別図柄抽選に当選すると、アタッカー 9 4 の開閉扉 9 5 が所定のパターンで開閉動作し、これを所定回数（所定ラウンド）繰り返すようになっている（「特別遊技状態」又は「大役処理」等と言う場合がある）。

【 0 0 4 4 】

特別図柄抽選の当選 / 落選は、主として L C D 表示部 8 2 の図柄変動表示演出において遊技者に報知され、この図柄変動パターン演出中、或いは、前記大役処理中の場合は、抽選結果を保留し、順次報知していくようになっている。また、図柄変動表示演出と共に、動物などが擬人化されたキャラクタが表示され、抽選で当選した旨を暗示させることにより、遊技者に期待感を持たせるといった視覚的な演出をすることがあり、その場合は、効果音によって聴覚からも遊技者の興味を増大させる。

20

【 0 0 4 5 】

なお、通過ゲート 9 2 を遊技球 P B が通過することで行われる普通図柄抽選に当選すると、所定の短時間で電動チューリップ 9 3 が開放するようになっている。また、特別図柄抽選に当選し、遊技状態がいわゆる確率変動状態となった場合は、普通図柄抽選の時間が短縮され、所定時間当たりの電動チューリップ 9 3 の開放回数が増加するようになっている。そして、電動チューリップ 9 3 に遊技球 P B が入賞したとき、特別図柄始動入賞口 9 6 と同様に特別図柄抽選が行われるようになっている。

30

【 0 0 4 6 】

一方、遊技盤 2 2 の裏面側（遊技者と対面する側を表面とする）におけるセンター役物ユニット 8 0 の下部には、複数の球通路が形成された球案内パネル（図示省略）が取付けられている。球案内パネルは、センター役物ユニット 8 0 の下部に集中している入賞口（特別図柄始動入賞口 9 6 やサイド入賞口 9 8）に、複数の球通路がそれぞれ対応するように取付けられている。

【 0 0 4 7 】

（制御系の構成）

次に、図 3 を用いてパチンコ機 1 0 の制御系について説明する。

【 0 0 4 8 】

図 3 に示すように、パチンコ機 1 0 の制御系は、主制御部 1 5 0 を中心として構成されており、この主制御部 1 5 0 には、演出制御部 1 5 2 と払出制御部 1 5 4 とが接続されている。主制御部 1 5 0 には、遊技に関する基本的なプログラムが記憶されており、主制御部 1 5 0 からの命令信号に基づいて、各部の動作が制御されるようになっている。また、主制御部 1 5 0 からは、盤用外部端子 1 7 0 を介してホールコンピュータ（図示省略）へ遊技の進行状態を示す情報（始動入賞信号や大当たり信号、図柄確定回数信号）が送信される。

40

50

【 0 0 4 9 】

図 2 及び図 3 に示すように、主制御部 1 5 0 には、入力系として、通過ゲート 9 2 を通過する遊技球 P B を検出する通過ゲートセンサ 1 8 2、特別図柄始動入賞口 9 6 への入賞球を検出する特図始動口センサ 1 8 4、特別遊技状態の際に開放するアタッカー 9 4 への入賞球を検出するアタッカーセンサ 1 8 6、サイド入賞口 9 8 への入賞球を検出する一般入賞センサ 1 8 8 が接続されている。

【 0 0 5 0 】

また、主制御部 1 5 0 には、出力系として、遊技情報を上側照明部 5 4 及び下側照明部 5 6 に設けたランプの点灯状態で報知するガイドランプユニット 1 7 2、電動チューリップ 9 3 を開閉する電チューソレノイド 1 7 4、アタッカー 9 4 の開閉扉 9 5 を開閉するためのアタッカーソレノイド 1 7 6 が接続されている。

10

【 0 0 5 1 】

演出制御部 1 5 2 には、入力系として、操作ボタン 5 2 が接続されている。また、演出制御部 1 5 2 には、出力系として、パチンコ機 1 0 の各種遊技部品に設けられた照明演出用の発光素子 1 7 8、スピーカ 5 0 及びスピーカ 6 0 (6 0 L、6 0 C、6 0 R) が接続されている。さらに、演出制御部 1 5 2 には、図柄制御部 1 5 6 を介して L C D 表示部 8 2 が接続されている。

【 0 0 5 2 】

払出制御部 1 5 4 には、払出装置 1 6 0 及び発射制御部 1 6 4 が接続され、発射制御部 1 6 4 には発射装置 1 6 6 が接続されている。この払出制御部 1 5 4 は、パチンコ機 1 0 内に設けられた払出装置 1 6 0 を作動させて、賞球又は貸し球の払い出し及び停止動作と払出数を制御する。また、発射制御部 1 6 4 は、遊技者による発射ハンドル 4 4 (図 1 参照) の操作により発射装置 1 6 6 を作動させて、遊技球 P B の発射開始、及び、発射ハンドル 4 4 の操作量に応じた発射力を制御する。さらに、払出制御部 1 5 4 では、枠用外部端子 1 6 8 を介して払出情報をホールに設置されたホールコンピュータ (図示省略) へ送信するようになっている。

20

【 0 0 5 3 】

演出制御部 1 5 2 には、出力系として、図柄制御部 1 5 6 を介して電飾制御部 1 5 8 が設けられている。電飾制御部 1 5 8 では、後述する可動体 1 0 8 A ~ 1 0 8 D (図 5 参照) に設けられたランプ 1 1 9 (図 7 参照) の発光制御が行われるようになっている。なお、ランプ 1 1 9 の発光は、パチンコ機 1 0 の遊技仕様に基づいて設定される。

30

【 0 0 5 4 】

(要部構成)

次に、パチンコ機 1 0 に設けられた指示ユニット 1 0 0 について説明する。

【 0 0 5 5 】

図 4 に示すように、指示ユニット 1 0 0 は、L C D 表示部 8 2 の左右及び上方 (周囲) を囲んで配置され、センター役物ユニット 8 0 の周囲に設けられている。また、図 5 に示すように、指示ユニット 1 0 0 は、パチンコ機 1 0 (図 1 参照) の正面視で左側に配置される左側指示ユニット 1 0 2 と、右側に配置される右側指示ユニット 1 0 4 とで構成されている。

40

【 0 0 5 6 】

左側指示ユニット 1 0 2 は、センター役物ユニット 8 0 (図 2 参照) に合わせて装飾が施された装飾部材 1 0 3 を有している。そして、装飾部材 1 0 3 には、第 1 指示部 1 0 6 A 及び第 2 指示部 1 0 6 B が設けられている。第 1 指示部 1 0 6 A は、L C D 表示部 8 2 の左斜め上方に配置されており、第 2 指示部 1 0 6 B は、L C D 表示部 8 2 の左側に配置されている。

【 0 0 5 7 】

一方、右側指示ユニット 1 0 4 は、センター役物ユニット 8 0 (図 2 参照) に合わせて装飾が施された装飾部材 1 0 5 を有している。そして、装飾部材 1 0 5 には、第 3 指示部 1 0 6 C 及び第 4 指示部 1 0 6 D が設けられている。第 3 指示部 1 0 6 C は、L C D 表示

50

部 8 2 の右斜め上方に配置されており、第 4 指示部 1 0 6 D は、LCD 表示部 8 2 の右側に配置されている。

【 0 0 5 8 】

図 6 (A)、(B) に示すように、第 1 指示部 1 0 6 A は、遊技盤 2 2 (図 2 参照) 上を指し示す指示部材の一例としての可動体 1 0 8 A と、可動体 1 0 8 A を回転駆動して指し示す位置を変更する変更手段の一例としての駆動部 1 1 0 A とを含んで構成されている。また、第 2 指示部 1 0 6 B は、指示部材の一例としての可動体 1 0 8 B と、可動体 1 0 8 B を回転駆動して指し示す位置を変更する変更手段の一例としての駆動部 1 1 0 B とを含んで構成されている。

【 0 0 5 9 】

ここで、可動体 1 0 8 A、可動体 1 0 8 B と、後述する可動体 1 0 8 C、可動体 1 0 8 D (図 8 (A)、(B) 参照) とは、同じ部材で組み立てられて同様の構成となっている。このため、以後の説明において、可動体 1 0 8 A、1 0 8 B、1 0 8 C、1 0 8 D を区別する必要がある場合は、可動体 1 0 8 A の部材の符号の後に英字 A、可動体 1 0 8 B の部材の符号の後に英字 B、可動体 1 0 8 C の部材の符号の後に英字 C、可動体 1 0 8 D の部材の符号の後に英字 D を付与して区別する。

【 0 0 6 0 】

可動体 1 0 8 A は、可動体ギア 1 1 5 A が裏側に取付けられた円柱状の回転部 1 1 6 A と、回転部 1 1 6 A の中央 (回転中心) から半径方向に延出された延出部 1 1 7 A と、延出部 1 1 7 A の回転部 1 1 6 A とは反対側に形成され、遊技盤 2 2 (図 2 参照) 上の位置を指し示す指示部 1 1 8 A とを含んで構成され、外形が矢印形状 (矢印部材) となっている。

【 0 0 6 1 】

可動体ギア 1 1 5 A は、装飾部材 1 0 3 (図 5 参照) の裏側に設けられたシャフト (図示省略) を回転軸として、装飾部材 1 0 3 の裏側で回転可能に支持されている。そして、回転部 1 1 6 A は、装飾部材 1 0 3 の表側に配置されると共に、可動体ギア 1 1 5 A と同軸配置となるように同じシャフトの先端に嵌合されている。これにより、可動体 1 0 8 A は、回転可能とされ、指示部 1 1 8 A が指し示す位置を変更可能となっている。

【 0 0 6 2 】

延出部 1 1 7 A は、後述する 1 つの弧 S (図 1 1 (B) 参照) の一部を形成するように湾曲した形状となっている。また、指示部 1 1 8 A は、略三角形に形成されており、先端側 (延出部 1 1 7 A とは反対側) の鋭角部分が遊技盤 2 2 (図 2 参照) 上の位置を指し示すようになっている。

【 0 0 6 3 】

図 7 に示すように、可動体 1 0 8 A の延出部 1 1 7 A 内は、中空とされ、発光部の一例としての複数のランプ 1 1 9 が設けられている。ランプ 1 1 9 は、電飾制御部 1 5 8 (図 3 参照) からの指令 (給電) により発光するようになっている。また、延出部 1 1 7 A 及び指示部 1 1 8 A の表面には、ランプ 1 1 9 の光の進行方向に貫通された複数の窓部 1 2 2 が、指示部 1 1 8 A の鋭角部分に向かって間隔をあけて並んで形成されている。そして、複数の窓部 1 2 2 のそれぞれには、ランプ 1 1 9 から出射された光が透過可能となる樹脂部材 1 2 3 が嵌め込まれている。なお、図 7 では、回転部 1 1 6 A の図示を省略している。

【 0 0 6 4 】

図 6 (B) に示すように、駆動部 1 1 0 A は、電飾制御部 1 5 8 (図 3 参照) からの指令 (給電) により回転駆動される可動体モータ 1 2 4 と、可動体モータ 1 2 4 の動作により回転する可動体モータギア 1 2 6 と、可動体モータギア 1 2 6 及び可動体ギア 1 1 5 A と噛合して回転力を可動体ギア 1 1 5 A に伝達するアイドルギア 1 2 8 とを含んで構成されている。そして、駆動部 1 1 0 A は、LCD 表示部 8 2 (図 2 参照) における演出状態の変化に合わせて、可動体 1 0 8 A の指示部 1 1 8 A が指し示す位置を変更するようになっている。

10

20

30

40

50

【 0 0 6 5 】

なお、本実施形態における演出状態の変化とは、一例として、遊技者が、特別図柄始動入賞口 9 6 (図 2 参照) を狙って遊技球 P B を打ち込んでいる通常遊技状態と、特別図柄抽選に当選してアタッカー 9 4 (図 2 参照) を狙って遊技球 P B を打ち込んでいる大役状態 (以後、大当り状態という) との変化がある。そして、大当り状態は、当該大当り状態が終了した後に遊技者への付加的特典として与えられる確率変動モード及び時短モードからなる特典遊技状態を含んでいる。

【 0 0 6 6 】

確率変動モードとは、大当り状態が終了し、通常遊技状態に復帰した後の抽選の確率を高確率とするモードであり、大当り確率が上がった分、次の大当りまでの遊技期間が短縮されることになる。また、時短モードとは、大当り状態が終了し、通常遊技状態に復帰した後、抽選の結果を遊技者に報知するための図柄の変動時間を短縮するモードであり、抽選時間が短縮される分、単位時間当たりの抽選回数が増えることになる。本実施形態では、確率変動モード及び時短モードにおいて、電動チューリップ 9 3 (図 2 参照) が所定時間で複数回開放されるようになっており、電動チューリップ 9 3 への遊技球 P B の入賞時に大当りか否かの抽選が行われる。

【 0 0 6 7 】

ここで、駆動部 1 1 0 A が動作されることによって、通常遊技状態では、指示部 1 1 8 A が L C D 表示部 8 2 (図 2 参照) と重なると共に L C D 表示部 8 2 を指し示す位置に配置され、大当り状態及び特典遊技状態では、指示部 1 1 8 A が遊技盤 2 2 (図 2 参照) の右斜め上方を指し示す位置に配置される。

【 0 0 6 8 】

一方、図 6 (A) に示すように、可動体 1 0 8 B は、可動体 1 0 8 A と同様の構成となっており、可動体ギア 1 1 5 B が裏側に取付けられた回転部 1 1 6 B と、延出部 1 1 7 B と、指示部 1 1 8 B とを含んで構成され、外形が矢印形状 (矢印部材) となっている。また、可動体 1 0 8 B は、装飾部材 1 0 3 (図 5 参照) に回転可能に設けられており、指示部 1 1 8 B が指し示す位置を変更可能となっている。さらに、可動体 1 0 8 B の延出部 1 1 7 B 内には、ランプ 1 1 9 (図 7 参照) が設けられ、電飾制御部 1 5 8 (図 3 参照) からの指令 (給電) により発光するようになっている。

【 0 0 6 9 】

図 6 (B) に示すように、駆動部 1 1 0 B は、可動体モータ 1 2 4 と、可動体モータギア 1 2 6 と、可動体モータギア 1 2 6 及び可動体ギア 1 1 5 B と噛合して回転力を可動体ギア 1 1 5 B に伝達するアイドルギア 1 3 2 とを含んで構成されている。そして、駆動部 1 1 0 B は、L C D 表示部 8 2 (図 2 参照) における演出状態の変化に合わせて、可動体 1 0 8 B の指示部 1 1 8 B が指し示す位置を変更するようになっている。一例として、駆動部 1 1 0 B が動作されることによって、通常遊技状態では、指示部 1 1 8 B が L C D 表示部 8 2 を指し示す位置に配置され、大当り状態及び特典遊技状態では、指示部 1 1 8 B が遊技盤 2 2 (図 2 参照) の上方を指し示す位置に配置される。

【 0 0 7 0 】

可動体 1 0 8 B には、指示部 1 1 8 A、1 1 8 B が指し示している位置を検出するための検出用部材 1 3 4 が取付けられている。検出用部材 1 3 4 は、略環状の部材であり、一部が半径方向外側に突出して突出部 1 3 4 A を形成している。そして、パチンコ機 1 0 (図 1 参照) 内で可動体 1 0 8 B が回転したときに突出部 1 3 4 A が移動する移動経路 (軌跡) 上には、突出部 1 3 4 A の通過を検出する可動体位置検出センサ 1 3 0 が設けられている。

【 0 0 7 1 】

図 9 (A) に示すように、可動体位置検出センサ 1 3 0 は、光を出射する出射部 1 3 1 と、出射部 1 3 1 から出射された光を受光する受光部 1 3 3 とが対向配置されており、受光部 1 3 3 で光を検出しているときは O F F 信号を出力し、光が遮断されたときに O N 信号を出力する。そして、可動体位置検出センサ 1 3 0 から出力された O F F 信号、O N 信

10

20

30

40

50

号は、電飾制御部 158 (図 3 参照) に入力され、電飾制御部 158 において、可動体 108A、108B の停止位置 (指示部 118A、118B が指し示す位置) が検出されるようになっている。これは、駆動部 110A と駆動部 110B で可動体モータ 124 が共通の駆動源となっており、可動体 108A の位置が判明すれば、自動的に可動体 108B の位置も判明するためである。

【0072】

なお、可動体位置検出センサ 130 で検出される可動体 108A、108B の停止位置とは、通常遊技状態において、可動体 108A、108B が LCD 表示部 82 (図 2 参照) を指し示す位置 (初期位置) である。また、可動体 108A、108B の移動後の停止位置 (移動位置) は、可動体モータ 124 の初期位置からの駆動量に基づいて検出されるようになっている。

10

【0073】

一方、図 8 (A)、(B) に示すように、第 3 指示部 106C は、遊技盤 22 (図 2 参照) 上を指し示す指示部材の一例としての可動体 108C と、可動体 108C を回転駆動して指し示す位置を変更する変更手段の一例としての駆動部 110C とを含んで構成されている。また、第 4 指示部 106D は、指示部材の一例としての可動体 108D と、可動体 108D を回転駆動して指し示す位置を変更する変更手段の一例としての駆動部 110D とを含んで構成されている。そして、前述したように、可動体 108C、可動体 108D と、可動体 108A、可動体 108B (図 6 (A)、(B) 参照) とは、同様の構成となっている。

20

【0074】

可動体 108C は、可動体ギア 115C が裏側に取付けられた円柱状の回転部 116C と、回転部 116C の中央 (回転中心) から半径方向に延出された延出部 117C と、延出部 117C の回転部 116C とは反対側に形成され、遊技盤 22 (図 2 参照) 上の位置を指し示す指示部 118C とを含んで構成され、外形が矢印形状 (矢印部材) となっている。

【0075】

可動体ギア 115C は、装飾部材 105 (図 5 参照) の裏側に設けられたシャフト (図示省略) を回転軸として、装飾部材 105 の裏側で回転可能に支持されている。そして、回転部 116C は、装飾部材 105 の表側に配置されると共に、可動体ギア 115C と同軸配置となるように同じシャフトの先端に嵌合されている。これにより、可動体 108C は、回転可能とされ、指示部 118C が指し示す位置を変更可能となっている。

30

【0076】

延出部 117C は、後述する 1 つの弧 S (図 11 (B) 参照) の一部を形成するように湾曲した形状となっている。また、指示部 118C は、略三角形に形成されており、先端側 (延出部 117C とは反対側) の鋭角部分が遊技盤 22 (図 2 参照) 上の位置を指し示すようになっている。さらに、延出部 117C 内には、ランプ 119 (図 7 参照) が設けられ、電飾制御部 158 (図 3 参照) からの指令 (給電) により発光するようになっている。

【0077】

図 8 (B) に示すように、駆動部 110C は、電飾制御部 158 (図 3 参照) からの指令 (給電) により回転駆動される可動体モータ 144 と、可動体モータ 144 の動作により回転する可動体モータギア 145 と、可動体モータギア 145 及び可動体ギア 115C と噛合して回転力を可動体ギア 115C に伝達するアイドルギア 146 とを含んで構成されている。そして、駆動部 110C は、LCD 表示部 82 (図 2 参照) における演出状態の変化に合わせて、可動体 108C の指示部 118C が指し示す位置を変更するようになっている。

40

【0078】

駆動部 110C が動作されることによって、通常遊技状態では、指示部 118C が LCD 表示部 82 (図 2 参照) を指し示す位置に配置され、大当たり状態及び特典遊技状態では

50

、指示部 118C が遊技盤 22 (図 2 参照) の右斜め下方を指し示す位置に配置される。

【0079】

一方、図 8 (A) に示すように、可動体 108D は、可動体 108C (及び可動体 108A、108B (図 6 (A) 参照)) と同様の構成となっており、可動体ギア 115D が裏側に取付けられた回転部 116D と、延出部 117D と、指示部 118D とを含んで構成され、外形が矢印形状 (矢印部材) となっている。また、可動体 108D は、装飾部材 105 (図 5 参照) に回転可能に設けられており、指示部 118D が指し示す位置を変更可能となっている。さらに、可動体 108D の延出部 117D 内には、ランプ 119 (図 7 参照) が設けられ、電飾制御部 158 (図 3 参照) からの指令 (給電) により発光するようになっている。

10

【0080】

図 8 (B) に示すように、駆動部 110D は、可動体モータ 144 と、可動体モータギア 145 と、可動体モータギア 145 及び可動体ギア 115D と噛合して回転力を可動体ギア 115D に伝達するアイドルギア 147 とを含んで構成されている。そして、駆動部 110D は、LCD 表示部 82 (図 2 参照) における演出状態の変化に合わせて、可動体 108D の指示部 118D が指し示す位置を変更するようになっている。一例として、駆動部 110D が動作されることによって、通常遊技状態では、指示部 118D が LCD 表示部 82 と重なると共に LCD 表示部 82 を指し示す位置に配置され、大当たり状態及び特典遊技状態では、指示部 118D が遊技盤 22 (図 2 参照) の下方 (電動チューリップ 93 及びアタッカー 94 (図 2 参照)) を指し示す位置に配置される。

20

【0081】

可動体 108D には、指示部 118C、118D が指し示している位置を検出するための検出用部材 135 が取付けられている。検出用部材 135 は、略環状の部材であり、一部が半径方向外側に突出して突出部 135A を形成している。そして、パチンコ機 10 (図 1 参照) 内で可動体 108D が回転したときに突出部 135A が移動する移動経路 (軌跡) 上には、突出部 135A の通過を検出する可動体位置検出センサ 140 が設けられている。

【0082】

図 9 (B) に示すように、可動体位置検出センサ 140 は、光を出射する出射部 148 と、出射部 148 から出射された光を受光する受光部 149 とが対向配置されており、受光部 149 で光を検出しているときは OFF 信号を出力し、光が遮断されたときに ON 信号を出力する。なお、可動体位置検出センサ 140 から出力された OFF 信号、ON 信号は、電飾制御部 158 (図 3 参照) に入力され、電飾制御部 158 において、可動体 108C、108D の停止位置 (指示部 118C、118D が指し示す位置) が検出されるようになっている。これは、駆動部 110C と駆動部 110D で可動体モータ 144 が共通の駆動源となっており、可動体 108C の位置が判明すれば、自動的に可動体 108D の位置も判明するためである。

30

【0083】

なお、可動体位置検出センサ 140 で検出される可動体 108C、108D の停止位置とは、通常遊技状態において、可動体 108C、108D が LCD 表示部 82 (図 2 参照) を指し示す位置 (初期位置) である。また、可動体 108C、108D の移動後の停止位置 (移動位置) は、可動体モータ 144 の初期位置からの駆動量に基づいて検出されるようになっている。

40

【0084】

図 11 (B) に示すように、指示ユニット 100 の配置の一例として、可動体 108A、108B、108C、108D の回転中心 (位置) を OA、OB、OC、OD としたとき、回転中心 OA、OB、OC、OD は、1 つの弧 S 上に配置されている。そして、駆動部 110A、110B (図 6 (B) 参照) と、駆動部 110C、110D (図 8 (B) 参照) とが動作されたとき、指示部 118A、118B、118C、118D が弧 S 上に位置されるようになっている。なお、弧 S は、一例として、長軸方向が遊技盤 22 の上下方

50

向に対してやや右側へ傾いた配置となっている楕円上の一部となっている。

【0085】

また、駆動部110A、110B、110C、110Dは、指示部118A、118B、118C、118Dが通常遊技時に指し示す位置を、次に指し示す位置（大当たり時及び特典遊技状態時に指し示す位置）へ変更する前、例えば、大当たりとなる可能性が非常に高いリーチ演出がLCD表示部82で行われているときに、図11（A）に示すように、可動体108A、108B、108C、108Dを矢印+R方向及び矢印-R方向に揺動（往復動）させるようになっている。

【0086】

なお、矢印+R方向は、遊技盤22を正面視して、可動体108A、108B、108C、108Dが反時計回りに回転する方向であり、矢印-R方向は、遊技盤22を正面視して、可動体108A、108B、108C、108Dが時計回りに回転する方向となっている。

10

【0087】

図10に示すように、ホールの島設備（図示省略）に取付けられた状態（立設された状態）の遊技盤22を正面視して、右方向を矢印X方向、上方向を矢印Y方向、遊技者から遊技盤22に向かう方向（奥行き方向）を矢印Z方向としたとき、遊技盤22よりも矢印Z方向側（奥側）には、遊技盤22の裏面を覆うようにして、本体カバー部材23が取付けられている。

【0088】

本体カバー部材23は、X-Z断面が矢印Z方向に凸形状で且つ遊技盤22側が開放された形状となっており、内側中央に形成された凹部23AにはLCD表示部82が固定されている。また、本体カバー部材23は、矢印Z方向外側で且つLCD表示部82の裏面に制御ボックス25が取付けられている。そして、制御ボックス25内には、主制御部150を含む各制御部の基板等（図3参照）が設けられている。

20

【0089】

一方、本体カバー部材23におけるLCD表示部82よりも前側（矢印Z方向とは反対側）には、前述の装飾部材103、105がネジ等の締結部材（図示省略）により取付けられている。そして、駆動部110A、110Bは、装飾部材103と本体カバー部材23との間の空間に配置されており、駆動部110C、110Dは、装飾部材105と本体カバー部材23との間の空間に配置されている。また、可動体108A、108Bは、装飾部材103と遊技盤22との間の空間に配置されており、可動体108C、108Dは、装飾部材105と遊技盤22との間の空間に配置されている。

30

【0090】

ここで、遊技盤22を矢印Z方向に正面視したとき、装飾部材103の右側面M1（二点鎖線で図示）と装飾部材105の左側面M2（二点鎖線で図示）との間隔である幅Wに相当する範囲が、遊技者が視認可能となるLCD表示部82の視認可能領域となる。そして、通常遊技状態において、可動体108Aと可動体108Dが、この視認可能領域と重なるように配置されるようになっている。

【0091】

次に、第1実施形態の作用について説明する。

40

【0092】

図11（A）に示すように、パチンコ機10では、大当たり確率が低い通常遊技状態において、特別図柄始動入賞口96（図2参照）に遊技球PBが入賞することで特別図柄抽選を行う。そして、特別図柄抽選の当選/落選が、主としてLCD表示部82の図柄変動表示演出において遊技者に報知される。

【0093】

ここで、可動体108A、108B、108C、108Dは、駆動部110A、110B、110C、110D（図6（A）及び図8（A）参照）によって回転駆動されておらず、指示部118A、118B、118C、118Dは、LCD表示部82を指し示して

50

いる。これにより、遊技者は、指示部 118A、118B、118C、118D が指し示す遊技盤 22 の LCD 表示部 82 に視点を移す (LCD 表示部 82 を注視する) ことになる。

【0094】

また、パチンコ機 10 では、可動体 108A、108D の指示部 118A、118D が、遊技盤 22 の正面視で LCD 表示部 82 と重なっている。このため、指示部 118A、118D が、LCD 表示部 82 の特定の位置 (一例として左隅及び右端) を指し示すことになるので、遊技者に LCD 表示部 82 の特定の位置を注目させることができる。特に、この特定の位置で図柄やキャラクタの動きを変化させることで、遊技者は、より多くの期待感、興味を得ることができる。

10

【0095】

続いて、内部的には特別図柄抽選の当選 / 落選の結果が出ているが、LCD 表示部 82 において、大当たりとなる可能性が非常に高いリーチ演出が行われているものとする。このとき、駆動部 110A、110B、110C、110D (図 6 (A) 及び図 8 (A) 参照) が動作され、図 11 (A) に示すように、LCD 表示部 82 での図柄演出に合わせて、可動体 108A、108B、108C、108D が矢印 + R 方向及び矢印 - R 方向に複数回、揺動 (往復動) する。

【0096】

この動作を見た遊技者は、現在の遊技状態 (通常遊技状態) が継続される、いわゆるガセ演出なのか、あるいは、現在の遊技状態が終了して他の遊技状態 (大当たり状態) へ移行する大当たり演出なのかが分からなくなる。これにより、遊技者に不安と期待が混在する緊張感を与えたり、大当たり状態や確率変動状態を彷彿させる期待感をあおることができ、遊技に対する興味を高めることができる。

20

【0097】

続いて、LCD 表示部 82 において図柄が揃い、あるいは、大当たりの文字が表示されるなどして、当選結果 (大当たり) が遊技者に報知されたとき、駆動部 110A、110B、110C、110D (図 6 (A) 及び図 8 (A) 参照) が動作され、可動体 108A、108B、108C、108D が矢印 + R 方向へ回転移動する。これにより、図 11 (B) に示すように、指示部 118A、118B、118C、118D が弧 S 上に位置し、指示部 118A、118B、118C、118D の指し示す方向が、アタッカー 94 に向かう一方向 (遊技盤 22 の右狙いの方向) に揃えられる。そして、遊技者は、指示部 118A、118B、118C、118D が指し示す遊技盤 22 上のアタッカー 94 に視点を移すと共に、右打ちして賞球を獲得することになる。

30

【0098】

続いて、大当たり状態が終了し、前述の特典遊技状態となったとき、指示部 118A、118B、118C、118D の指し示す方向が、電動チューリップ 93 に向かう一方向 (遊技盤 22 の右狙いの方向) に揃えられる。そして、遊技者は、指示部 118A、118B、118C、118D が指し示す遊技盤 22 上の電動チューリップ 93 に視点を移すと共に、継続して右打ちし、賞球を獲得すると共に遊技を継続することになる。なお、アタッカー 94 を指し示す方向、電動チューリップ 93 を指し示す方向は、電動チューリップ 93 及びアタッカー 94 の配置によるため、同じ方向、異なる方向のいずれでもよい。本実施形態では、一例として、アタッカー 94 を指し示す方向と電動チューリップ 93 を指し示す方向がほぼ同じ角度の方向であるため、図 11 (B) のみで示している。

40

【0099】

また、他の例として、内部的には確率変動モードでありながら LCD 表示部 82 の表示が通常遊技状態のままとなる、いわゆる潜伏確変状態を有するパチンコ機 10 において、潜伏確変状態に突入 (当選) したときに、可動体 108A、108B、108C、108D を揺動させ、その揺れ幅の大きさを遊技者の期待感をあおってもよい。さらに、指示部 118A、118B、118C、118D が指し示す方向を通常遊技状態とは異なる方向として、遊技者の期待感をあおってもよい。

50

【0100】

このように、パチンコ機10は、複数の可動体108A、108B、108C、108Dで遊技盤22上の1つの位置（アタッカー94）を指し示すので、遊技盤22の注目させたい位置を遊技者に明確に示すことができる。また、本実施形態のように、可動体108A、108B、108C、108Dが指し示す位置が電動チューリップ93又はアタッカー94（賞球口）となっている場合は、複数の可動体108A、108B、108C、108Dによって表現される1つの仮想の弧Sが、遊技球PBの流れるべき軌跡を表すことになるので、遊技者が、電動チューリップ93又はアタッカー94を狙いやすくなる。

【0101】

また、パチンコ機10は、駆動部110A、110B、110C、110D（図6（A）及び図8（A）参照）が、指示部118A、118B、118C、118Dの指し示す位置を変更することで、遊技者に注目させたい位置の切り換えが行われるので、遊技者に注目させたい遊技盤22上の複数の位置を簡単な構成（可動体108A、108B、108C、108Dを回転する構成のみ）で切り換えて示すことができる。

【0102】

さらに、パチンコ機10は、可動体108A、108B、108C、108Dの外形が矢印形状となっているので、指示部118A、118B、118C、118Dだけでなく、可動体108A、108B、108C、108D全体で位置を示すことになる。これにより、遊技者に注目させたい位置を明確に指し示すことができる。

【0103】

加えて、パチンコ機10は、可動体108A、108B、108C、108Dが内部にランプ119を有しており、ランプ119が発光することで可動体108A、108B、108C、108Dがそれぞれ発光するので、遊技者に注目させたい位置を、外形だけでなく、さらに光を用いて明確に指し示すことができる。

【0104】

また、パチンコ機10は、可動体108A、108B、108C、108Dが同じ部材で同様の構成とされているので、可動体108A、108B、108C、108Dを異なる部材で構成するものに比べて、部品数の増加及び製造工程の増加を抑制することができる。

【0105】

次に、本発明の第2実施形態に係る遊技機について説明する。なお、前述した第1実施形態と基本的に同一の部材には、前記第1実施形態と同一の符号を付与してその説明を省略する。

【0106】

図12には、第2実施形態の遊技機の一例としてのパチンコ機200が示されている。パチンコ機200は、遊技球PBが打込まれる遊技盤202を有している。遊技盤202は、中央に開口部204が形成されたアクリル板であり、開口部204の周縁部を覆うようにしてセンター役物ユニット206が設けられている。また、遊技盤202は、開口部204の周縁下部にステージ80Sが設けられている。そして、遊技盤202の外周端部付近には、円弧状の外レール72及び内レール74が取付けられている。

【0107】

さらに、遊技盤202は、開口部204の右側に配置された電動チューリップ93と、電動チューリップ93の下側に配置されたアタッカー94と、ステージ80Sの下側に配置された特別図柄始動入賞口96と、特別図柄始動入賞口96の下側に配置されたアウト口97とが設けられている。そして複数の釘75（1本のみ図示して残りは図示省略）によって、遊技球PBの流路が形成されている。

【0108】

また、遊技盤202よりも奥側（遊技者側とは反対側）で且つ開口部204よりも外側の部位には、装飾が施された板状の装飾部材208が取付けられており、装飾部材208には、第2実施形態の指示部材の一例としての可動体210A、210B、210C、2

10

20

30

40

50

10 D、210 E が回転可能に設けられている。なお、可動体 210 A、210 B、210 C、210 D、210 E は、遊技盤 202 と装飾部材 208 との間に配置されているが、図 12 では、配置を明確にするために、可動体 210 A、210 B、210 C、210 D、210 E をアタッカー 94 等と同じ遊技盤 202 の前面側に図示している。

【0109】

装飾部材 208 よりも奥側で開口部 204 から視認可能となる部位には、LCD 表示部 82 が設けられている。そして、LCD 表示部 82 を中心として、可動体 210 A は LCD 表示部 82 の左端面よりも左側の位置、可動体 210 B は LCD 表示部 82 の左上端面よりも上側の位置、可動体 210 C は LCD 表示部 82 の中央上端面よりも上側の位置に配置されている。さらに、LCD 表示部 82 を中心として、可動体 210 D は LCD 表示部 82 の右上端面よりも上側の位置、可動体 210 E は LCD 表示部 82 の右端面よりも右側の位置に配置されている。

10

【0110】

ここで、可動体 210 A、210 B、210 C、210 D、210 E は全て同様の構成となっているため、ここでは可動体 210 A について説明し、可動体 210 B、210 C、210 D、210 E の説明を省略する。なお、以後の部材の説明において、可動体 210 A、210 B、210 C、210 D、210 E を区別する必要がある場合は、部材の符号の後に英字 A、B、C、D、E を付与して区別する。

【0111】

可動体 210 A は、遊技盤 202 の手前側から奥側へ向かう方向を軸方向として装飾部材 208 に回転可能に設けられた回転軸 212 と、回転軸 212 の側面から軸方向と直交する方向（遊技盤 202 の表面に沿う方向）に延出された平面視で略台形状の延出部 213 と、延出部 213 の一方の端部（台形の上底側）に連続して三角形に形成された指示部 214 とが一体成形された構成となっている。そして、可動体 210 A は、鋭角な指示部 214 によって、遊技盤 202 の位置を指し示すようになっている。また、可動体 210 A は光を透過する樹脂材料で中空に形成されており、内部にランプ 215 が設けられている。

20

【0112】

一方、装飾部材 208 を挟んで可動体 210 A の裏側には、可動体 210 A が指し示す遊技盤 202 上の位置を変更する変更手段の一例としての駆動部 216 が設けられている。駆動部 216 は、電飾制御部 158（図 3 参照）からの指令（給電）により回転駆動されるモータ及びギア（図示省略）を含んで構成されている。そして、駆動部 216 は、LCD 表示部 82（図 2 参照）における演出状態の変化に合わせて、可動体 210 A の指示部 214 が指し示す位置を変更するようになっている。なお、可動体 210 B、210 C、210 D、210 E についても、それぞれ駆動部 216 が設けられているが、図示は省略する。

30

【0113】

可動体 210 A、210 B、210 C、210 D、210 E について、図 12 では、通常遊技状態における配置位置を二点鎖線で示しており、大当たり状態における配置位置を実線で表示している。即ち、可動体 210 A、210 B、210 C、210 D、210 E は、通常遊技状態において、指示部 214 A、214 B、214 C、214 D、214 E が全て LCD 表示部 82 とは反対側を指し示す放射型配置となっている。

40

【0114】

ここで、可動体 210 A、210 B、210 C、210 D、210 E の変形例として、図 13 では、通常遊技状態における配置位置を二点鎖線で示しており、大当たり状態における配置位置を実線で表示している。即ち、変形例での可動体 210 A、210 B、210 C、210 D、210 E は、通常遊技状態において、指示部 214 A、214 B、214 C、214 D、214 E が全て LCD 表示部 82 を指し示す配置となっている。このように可動体 210 A、210 B、210 C、210 D、210 E を用いて LCD 表示部 82 を指し示してもよい。

50

【0115】

また、図12に示すように、可動体210A、210B、210C、210D、210Eは、回転中心が1つの弧上（第1実施形態の弧S（図11（B）参照）と同様であるため図示は省略する）に配置されている。そして、大当り状態において、指示部214A、214B、214C、214D、214Eが1つの弧上に配置され、一方向（アタッカー94又は電動チューリップ93を指し示す方向）に揃って配置されるようになっている。

【0116】

なお、各駆動部216は、指示部214A、214B、214C、214D、214Eが通常遊技時に指し示す位置を、次に指し示す位置（大当り時に指し示す位置）へ変更する前、例えば、大当りとなる可能性が非常に高いリーチ演出がLCD表示部82で行われているときに、可動体210A、210B、210C、210D、210Eを矢印+R方向及び矢印-R方向に揺動（往復動）させるようになっている。

【0117】

次に、第2実施形態の作用について説明する。

【0118】

図12に示すように、パチンコ機200では、大当り確率が低い通常遊技状態において、特別図柄始動入賞口96（図2参照）に遊技球PBが入賞することで特別図柄抽選を行う。そして、特別図柄抽選の当選/落選が、主としてLCD表示部82の図柄変動表示演出において遊技者に報知される。

【0119】

ここで、可動体210A、210B、210C、210D、210Eは、複数の指示部214A、214B、214C、214D、214EがLCD表示部82とは反対側に向けられており、即ち、LCD表示部82を中心として放射状に配置されている。そして、可動体210A、210B、210C、210D、210Eは、内部のランプ215により発光している。これにより、パチンコ機200では、LCD表示部82から外側へ向けてあたかも放射状に光が出る（発散する）ような演出を行うことができる。このように、パチンコ機200では、可動体210A、210B、210C、210D、210Eを用いて、注目させたい位置を指し示す演出を行うだけでなく、異なる態様の演出を行うことができる。

【0120】

続いて、LCD表示部82において、大当りとなる可能性が非常に高いリーチ演出が行われているとき、各駆動部216が動作され、LCD表示部82での図柄演出に合わせて、可動体210A、210B、210C、210D、210Eが矢印+R方向及び矢印-R方向に複数回、揺動（往復動）する。

【0121】

この動作を見た遊技者は、通常遊技状態が継続されるガセ演出なのか、あるいは、大当り演出なのかが分からなくなる。これにより、遊技者に不安と期待が混在する緊張感を与えたり、大当り状態や確率変動状態を彷彿させる期待感をあおることができ、遊技に対する興味を高めることができる。

【0122】

続いて、LCD表示部82において図柄が揃い、あるいは、大当りの文字が表示されるなどして、当選結果（大当り）が遊技者に報知されたとき、各駆動部216が動作され、可動体210A、210B、210C、210D、210Eが矢印-R方向へ回転移動する。これにより、指示部214A、214B、214C、214D、214Eの指し示す方向が、アタッカー94に向かう一方向（遊技盤202の右狙いの方向）に揃えられる。これにより、遊技者は、指示部214A、214B、214C、214D、214Eが指し示す遊技盤202上のアタッカー94に視点を移すことになる。

【0123】

続いて、大当り状態が終了し、前述の特典遊技状態となったとき、指示部214A、214B、214C、214Dの指し示す方向が、電動チューリップ93に向かう一方向（

10

20

30

40

50

遊技盤 202 の右狙いの方向) に揃えられる。そして、遊技者は、指示部 214A、214B、214C、214D が指し示す遊技盤 202 上の電動チューリップ 93 に視点を移すと共に、継続して右打ちし、賞球を獲得すると共に遊技を継続することになる。なお、アタッカー 94 を指し示す方向、電動チューリップ 93 を指し示す方向は、電動チューリップ 93 及びアタッカー 94 の配置によるため、同じ方向、異なる方向のいずれでもよい。本実施形態では、一例として、アタッカー 94 を指し示す方向と電動チューリップ 93 を指し示す方向がほぼ同じ角度の方向であるため、図 12 のみで示している。

【0124】

このように、パチンコ機 200 は、複数の可動体 210A、210B、210C、210D、210E で遊技盤 202 上の 1 つの位置 (アタッカー 94 又は電動チューリップ 93) を指し示すので、遊技盤 202 の注目させたい位置を遊技者に明確に示すことができる。即ち、通常遊技状態では、放射状に配置された可動体 210A、210B、210C、210D、210E の指示部 214A、214B、214C、214D、214E が指し示す部分に遊技者の意識を集中させることができる。そして、大当たり状態又は特典遊技状態において、可動体 210A、210B、210C、210D、210E が回転して右打ち (一方向) を示唆することができる。

10

【0125】

また、本実施形態のように、可動体 210A、210B、210C、210D、210E が指し示す位置がアタッカー 94 又は電動チューリップ 93 (賞球口) となっている場合は、複数の可動体 210A、210B、210C、210D、210E によって表現される 1 つの仮想の弧が、遊技球 PB の流るべき軌跡を表すことになるので、遊技者がアタッカー 94 又は電動チューリップ 93 を狙いやすくなる。

20

【0126】

また、パチンコ機 200 は、各駆動部 216 が、指示部 214A、214B、214C、214D、214E の指し示す位置を変更することで、遊技者に注目させたい位置の切り換えが行われるので、遊技者に注目させたい遊技盤 202 上の複数の位置を簡単な構成で切り換えて示すことができる。

【0127】

さらに、パチンコ機 200 は、可動体 210A、210B、210C、210D、210E が内部にランプ 215 を有しており、ランプ 215 が発光することで可動体 210A、210B、210C、210D、210E がそれぞれ発光するので、遊技者に注目させたい位置を、外形だけでなく、さらに光を用いて明確に指し示すことができる。

30

【0128】

加えて、パチンコ機 200 は、可動体 210A、210B、210C、210D、210E が同じ部材で同様の構成とされているので、可動体 210A、210B、210C、210D、210E を異なる部材で構成するものに比べて、部品数の増加及び製造工程の増加を抑制することができる。

【0129】

なお、図 13 に示す変形例の場合は、LCD 表示部 82 に向かって光が集まるような状態となるため、通常遊技状態において、遊技者の意識を LCD 表示部 82 に集中させることができる。

40

【0130】

次に、本発明の第 3 実施形態に係る遊技機について説明する。なお、前述した第 1 実施形態と基本的に同一の部材には、前記第 1 実施形態と同一の符号を付与してその説明を省略する。

【0131】

図 14 (A) には、第 3 実施形態の遊技機の一例としてのパチンコ機 220 が示されている。パチンコ機 220 は、遊技球 PB が打込まれる遊技盤 222 を有している。遊技盤 222 は、中央に開口部 224 が形成されたアクリル板であり、開口部 224 の周縁部を覆うようにしてセンター役物ユニット 226 が設けられている。また、開口部 224 の下

50

側には、遊技球 P B が入賞する特別図柄始動入賞口（図示省略）が設けられており、開口部 2 2 4 よりも奥側には、LCD 表示部 8 2 が設けられている。

【 0 1 3 2 】

センター役物ユニット 2 2 6 の左上部には、遊技球 P B が LCD 表示部 8 2 へ直接流下しないように堰き止めるための板状の壁部 2 2 8 が、遊技盤 2 2 2 の盤面に対して垂直方向に立設されている。そして、壁部 2 2 8 の一部には、開口部 2 3 2 が形成されており、この開口部 2 3 2 を塞ぐようにして、三角柱状の開閉部材 2 3 4 が回転可能に設けられている。

【 0 1 3 3 】

開閉部材 2 3 4 は、遊技盤 2 2 2 の正面視で三角形状の上面が手前側（遊技者側）に配置されており、遊技盤 2 2 2 の盤面に対する垂直方向を軸方向として設けられた回転軸 2 3 5 を回転中心として、回転移動可能に設けられている。そして、開閉部材 2 3 4 の回転移動は、モータ及びギアからなる駆動手段（図示省略）により行われるようになっている。ここで、開閉部材 2 3 4 は、三角柱の 1 つの側面に相当する面を壁部 2 2 8 の上面と揃えるように配置されることで、開口部 2 3 2 を閉止するようになっている。また、開閉部材 2 3 4 は、三角形の頂角部分を図示の反時計回り方向に回転移動させることで、開口部 2 3 2 を開放するようになっている。

10

【 0 1 3 4 】

さらに、壁部 2 2 8 は、開口部 2 3 2 の一方から連続して下方側へ折れ曲がると共に U 字状に延設されており、開口部 2 3 2 から流下してくる遊技球 P B を受ける受部 2 3 6 が形成されている。そして、受部 2 3 6 の内側には、流下してきた遊技球 P B を遊技盤 2 2 2 の裏側へ案内する球通路 2 3 8 が設けられている。ここで、開閉部材 2 3 4、受部 2 3 6、及び球通路 2 3 8 を含んで、上部アタッカー 2 3 0 が構成されている。なお、上部アタッカー 2 3 0 は、大当たり時に大量の賞球を獲得するためのアタッカーの一例である。

20

【 0 1 3 5 】

一方、遊技盤 2 2 2 よりも奥側（遊技者側とは反対側）で且つ開口部 2 2 4 よりも外側の部位には、装飾が施された板状の装飾部材 2 3 9 が取付けられており、装飾部材 2 3 9 には、第 3 実施形態の指示部材の一例としての可動体 2 4 0 が回転可能に設けられている。なお、可動体 2 4 0 は、遊技盤 2 2 2 と装飾部材 2 3 9 との間に配置されているが、図 1 4 (A)、(B) では、配置を明確にするために、可動体 2 4 0 を上部アタッカー 2 3 0 と同じ遊技盤 2 2 2 の前面側に図示している。

30

【 0 1 3 6 】

可動体 2 4 0 は、遊技盤 2 2 2 の正面視で、LCD 表示部 8 2 よりも左上方で且つ上部アタッカー 2 3 0 よりも左下側に配置されている。また、可動体 2 4 0 は、遊技盤 2 2 2 の手前側から奥側へ向かう方向を軸方向として装飾部材 2 3 9 に回転可能に設けられた回転軸 2 4 2 と、回転軸 2 4 2 から軸方向と直交する方向（遊技盤 2 2 2 の表面に沿う方向）に延出された矩形状の延出部 2 4 4 と、延出部 2 4 4 の一方の端部に連続して三角形状に形成された指示部 2 4 6 とが一体成形され、外形が矢印形状となっている。そして、可動体 2 4 0 は、鋭角な指示部 2 4 6 によって、遊技盤 2 2 2 の位置を指し示すようになっている。また、可動体 2 4 0 は、光を透過する樹脂材料で中空に形成されており、内部にランプ 2 4 8 が設けられている。

40

【 0 1 3 7 】

装飾部材 2 3 9 を挟んで可動体 2 4 0 の裏側には、可動体 2 4 0 が指し示す遊技盤 2 2 2 上の位置を変更する変更手段の一例としての駆動部 2 5 2 が設けられている。駆動部 2 5 2 は、電飾制御部 1 5 8（図 3 参照）からの指令（給電）により回転駆動されるモータ及びギア（図示省略）を含んで構成されている。そして、駆動部 2 5 2 は、LCD 表示部 8 2（図 2 参照）における演出状態の変化に合わせて、可動体 2 4 0 の指示部 2 4 6 が指し示す位置を変更するようになっている。

【 0 1 3 8 】

また、可動体 2 4 0 は、図 1 4 (A) に示すように、通常遊技状態において、指示部 2

50

46がLCD表示部82を指し示すようになっている。さらに、可動体240は、図14(B)に示すように、大当たり状態において、指示部246が上部アタッカー230を指し示すようになっている。

【0139】

なお、駆動部252は、指示部246が通常遊技時に指し示す位置を、次に指し示す位置(大当たり時に指し示す位置)へ変更する前、例えば、大当たりとなる可能性が非常に高いリーチ演出がLCD表示部82で行われているときに、可動体240を矢印+R方向及び矢印-R方向(図14(A)参照)に揺動(往復動)させるようになっている。

【0140】

次に、第3実施形態の作用について説明する。

【0141】

パチンコ機220では、大当たり確率が低い通常遊技状態において、特別図柄始動入賞口(図示省略)に遊技球PBが入賞することで特別図柄抽選を行う。そして、特別図柄抽選の当選/落選が、主としてLCD表示部82の図柄変動表示演出において遊技者に報知される。ここで、図14(A)に示すように、可動体240の指示部246がLCD表示部82を指し示しているため、遊技者はLCD表示部82を注視することになる。

【0142】

続いて、LCD表示部82において、大当たりとなる可能性が非常に高いリーチ演出が行われているとき、駆動部252が動作され、LCD表示部82での図柄演出に合わせて、可動体240が矢印+R方向及び矢印-R方向に複数回、揺動(往復動)する。

【0143】

この動作を見た遊技者は、通常遊技状態が継続されるガセ演出なのか、あるいは、大当たり演出なのかが分からなくなる。これにより、遊技者に不安と期待が混在する緊張感を与えたり、大当たり状態や確率変動状態を彷彿させる期待感をあおることができ、遊技に対する興味を高めることができる。

【0144】

続いて、LCD表示部82において図柄が揃い、あるいは大当たりの文字が表示されるなどして、当選結果(大当たり)が遊技者に報知されたとき、駆動部252が動作され、可動体240が矢印+R方向へ回転移動する。これにより、指示部246の指し示す方向が、LCD表示部82から上部アタッカー230へ変更される。そして、遊技者は、指示部246が指し示す上部アタッカー230に視点を移すことになる。

【0145】

このように、パチンコ機220は、可動体240の指示部246で遊技盤222上の1つの位置(上部アタッカー230)を指し示すので、遊技盤222の注目させたい位置を遊技者に明確に示すことができる。また、パチンコ機220は、駆動部252が指示部246の指し示す位置を変更することで、遊技者に注目させたい位置の切り換えが行われるので、遊技者に注目させたい遊技盤222上の複数の位置を簡単な構成で切り換えて示すことができる。

【0146】

さらに、パチンコ機220は、可動体240が内部にランプ248を有しており、ランプ248が発光することで可動体240が発光するので、遊技者に注目させたい位置を、外形だけでなく、さらに光を用いて明確に指し示すことができる。

【0147】

なお、本発明は上記の実施形態に限定されない。

【0148】

図15(A)に示すように、1つの頂角が三角形に黒塗りされた指示部264Aを有する三角形のシール部材264を、円柱状の回転体262の遊技者側の面に貼付けて、指示部材260を構成してもよい。そして、複数の指示部264Aにより、LCD表示部82又はアタッカー266を指し示してもよい。この指示部材260を用いても、パチンコ機10(図1参照)と同様の効果が得られる。

10

20

30

40

50

【0149】

また、図15(B)に示すように、長手方向の一端側が黒塗りされた指示部272Aを有する矩形状のシール部材272を、回転体262の遊技者側の面に貼付けて、指示部材270を構成してもよい。そして、複数の指示部272Aにより、LCD表示部82又はアタッカー266を指し示してもよい。この指示部材270を用いても、パチンコ機10(図1参照)と同様の効果が得られる。

【0150】

図1~図11に示す第1実施形態のパチンコ機10において、ランプ119が設けられていることがより好ましいが、ランプ119が設けられていなくても、矢印形状の外形及び指示部118A~118Dの鋭角部分によって、遊技盤22の位置を指し示すことができる。また、ランプ119の数は2個に限らず、1個でも、3個以上の複数個であっても同様の効果を得ることができる。

10

【0151】

さらに、第1実施形態のパチンコ機10において、回転部116Aを設けずに延出部117A及び指示部118Aを一体で直接回転するように構成してもよい(図7に示されているような形状)。また、可動体108A~108DをLCD表示部82とは反対側に向けて配置しておき、第2実施形態のパチンコ機200のように、LCD表示部82から放射状に光が拡がる状態を表す演出を行ってもよい。加えて、可動体108A~108Dは、回転移動させるものに限らず、可動体108A~108Dをそれぞれ装飾部材103、105に形成された溝に沿ってスライド移動させて、指し示す位置を変更するものであってもよい。

20

【0152】

図13に示すパチンコ機200の変形例において、指示部214A、214B、214C、214D、214Eの少なくとも1つが、正面視でLCD表示部82と重なり且つLCD表示部82に表示される図柄あるいはキャラクタ(図示省略)の一部を指し示すように、可動体210A~210Eを配置してもよい。

【0153】

また、指示部材は、遊技盤の裏側に設けられるものだけに限定されない。遊技盤上で遊技球PBの流下に邪魔にならない部位に設けてもよい。このようにすることで、パチンコ機の奥行き方向の幅を狭めることができる。そして、指示部材は、例えば、複数設けたとき、アタッカーに最も近いものを矢印形状とし、残りを棒状としてもよい。

30

【0154】

さらに、複数の指示部材は、アタッカー側を指し示すことができるものであれば、1つの弧上に載らない配置であってもよい。また、第1実施形態では、矢印(延出部)の湾曲方向が時計回り方向の湾曲状態となっていたが、アタッカーを指し示すことができるのであれば、矢印(延出部)の湾曲方向が反時計回り方向となってもよい。この場合、指示部材は、アタッカーの左下側に配置すればよい。

【0155】

加えて、指示部材の+R方向、-R方向の揺動は、大当りになるかどうかのリーチ中だけでなく、例えば、大当りの残りラウンド数が少なくなったときに指示部材を揺動させて、大当りラウンドの終了が近いことを遊技者に知らせるようにしてもよい。また、指示部材を揺動させるものに限らず、例えば、大当りラウンドの終了が近づくとつれて、可動体108A~108Dがアタッカー94からLCD表示部82へ向けて(遊技盤22の中央に向けて)徐々に角度を変更するように構成されていてもよい。

40

【0156】

なお、各実施形態では、遊技機としてパチンコ機について説明していたが、他の例として、液晶部を演出部とするパチスロ機に指示部材を設けて、指示部材を変更手段で位置変更させ、液晶部の特定の箇所を指し示すように構成してもよい。また、演出部はLCD表示部82に限らず、可動役物が動作する演出部であってもよい。

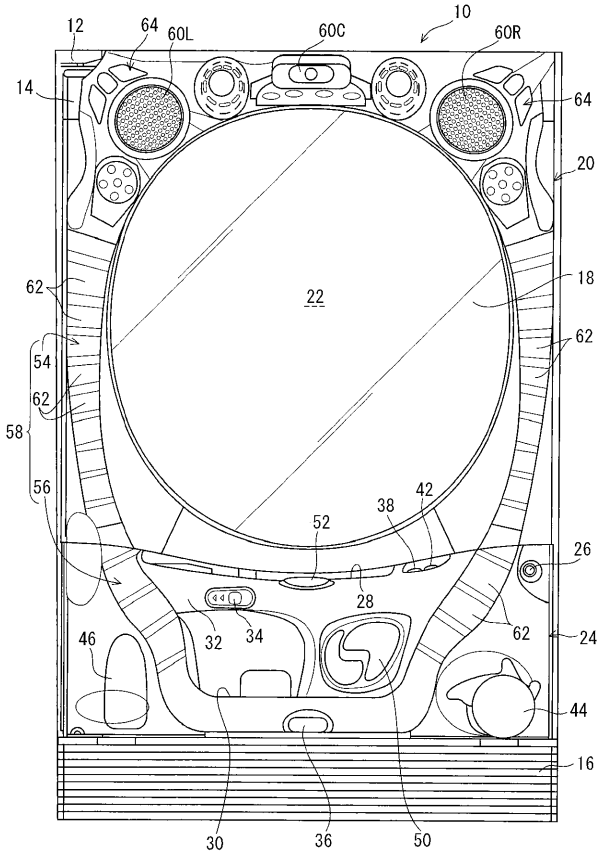
【符号の説明】

50

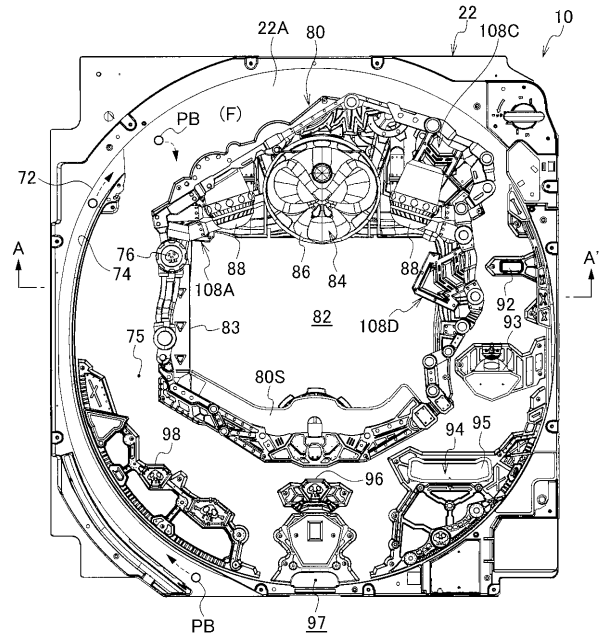
【 0 1 5 7 】

1 0	パチンコ機 (遊技機の一例)	
2 2	遊技盤	
8 2	L C D表示部 (演出部の一例)	
1 0 8 A	可動体 (指示部材の一例)	
1 0 8 B	可動体 (指示部材の一例)	
1 0 8 C	可動体 (指示部材の一例)	
1 0 8 D	可動体 (指示部材の一例)	
1 1 0 A	駆動部 (変更手段の一例)	
1 1 0 B	駆動部 (変更手段の一例)	10
1 1 0 C	駆動部 (変更手段の一例)	
1 1 0 D	駆動部 (変更手段の一例)	
1 1 8 A	指示部	
1 1 8 B	指示部	
1 1 8 C	指示部	
1 1 8 D	指示部	
1 1 9	ランプ (発光部の一例)	
2 0 0	パチンコ機 (遊技機の一例)	
2 1 0 A	可動体 (指示部材の一例)	
2 1 0 B	可動体 (指示部材の一例)	20
2 1 0 C	可動体 (指示部材の一例)	
2 1 0 D	可動体 (指示部材の一例)	
2 1 4	指示部	
2 1 6	駆動部 (変更手段の一例)	
2 2 0	パチンコ機 (遊技機の一例)	
2 4 0	可動体 (指示部材の一例)	
2 4 6	指示部	
2 5 2	駆動部 (変更手段の一例)	
2 6 0	指示部材	
2 6 4 A	指示部	30
2 7 0	指示部材	
2 7 2 A	指示部	
P B	遊技球	
S	弧	

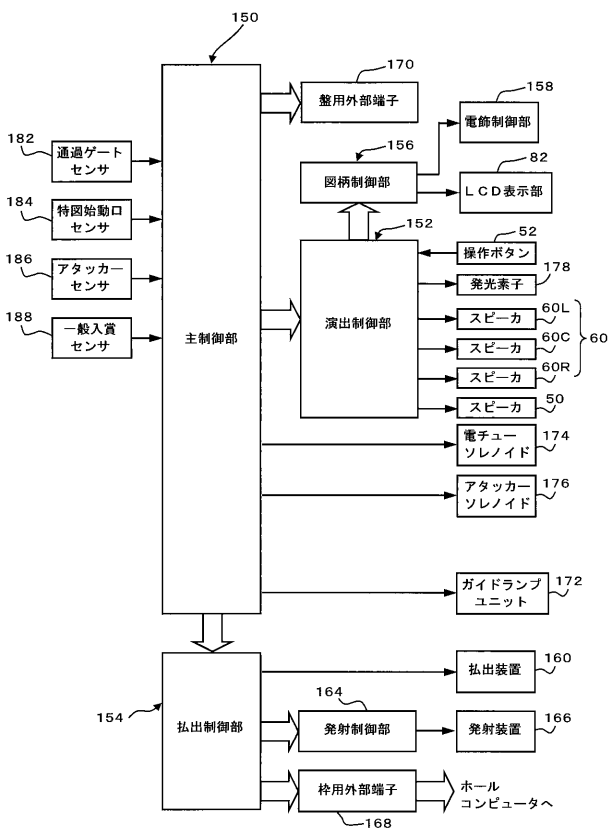
【 図 1 】



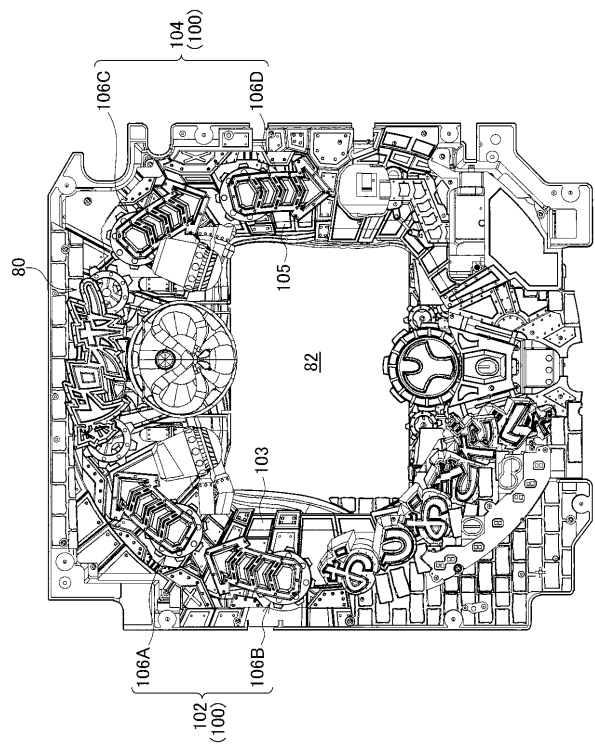
【 図 2 】



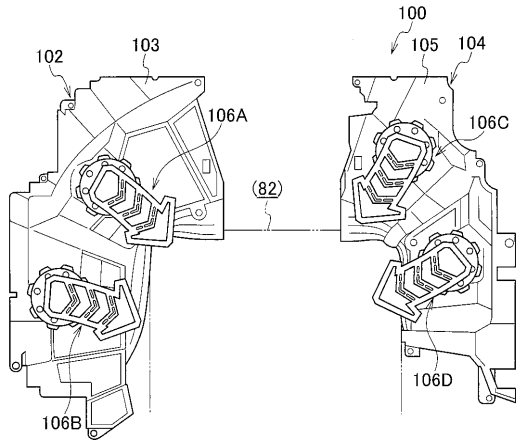
【 図 3 】



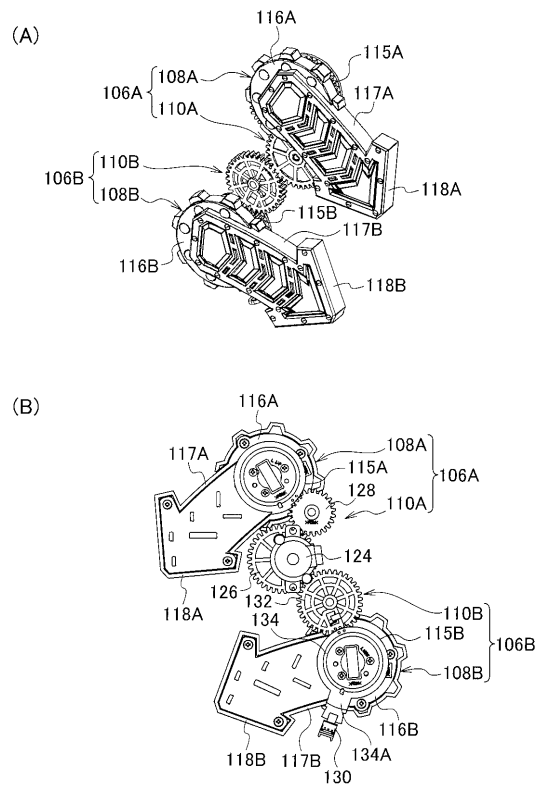
【 図 4 】



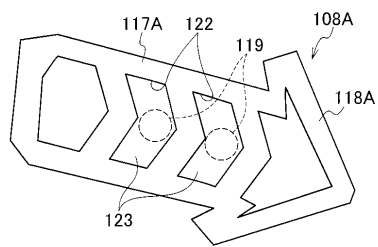
【 図 5 】



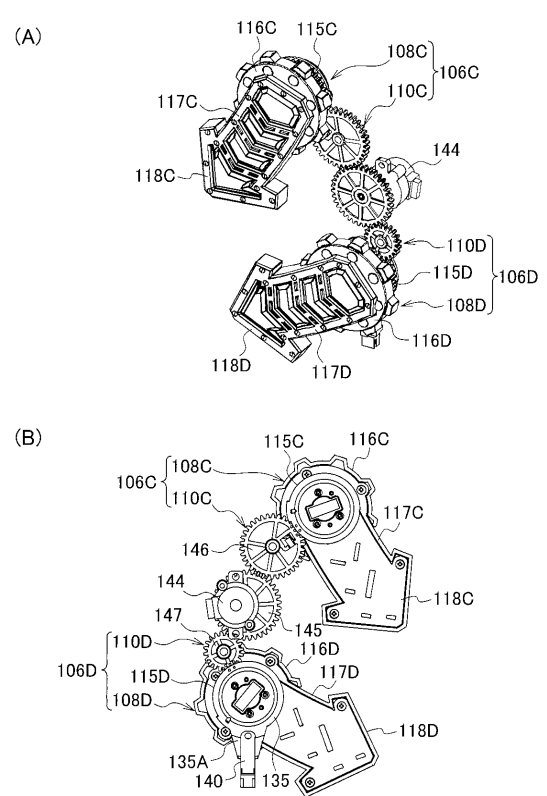
【 図 6 】



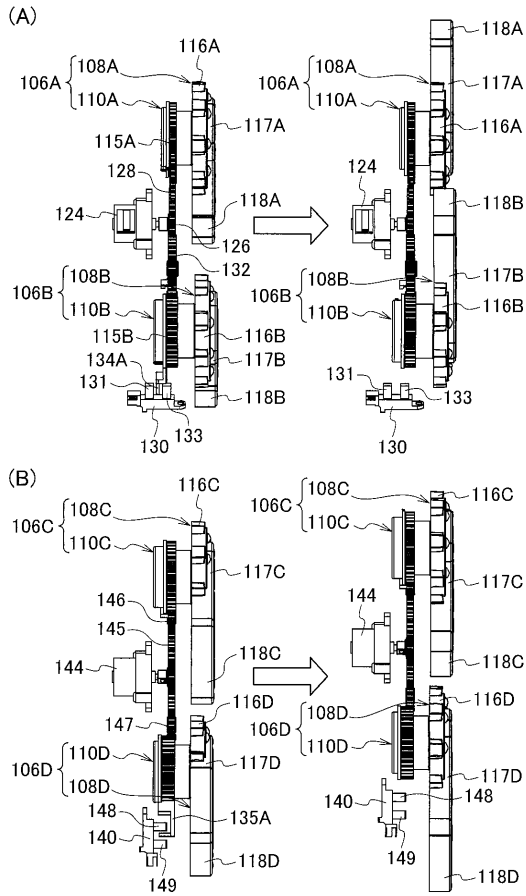
【 図 7 】



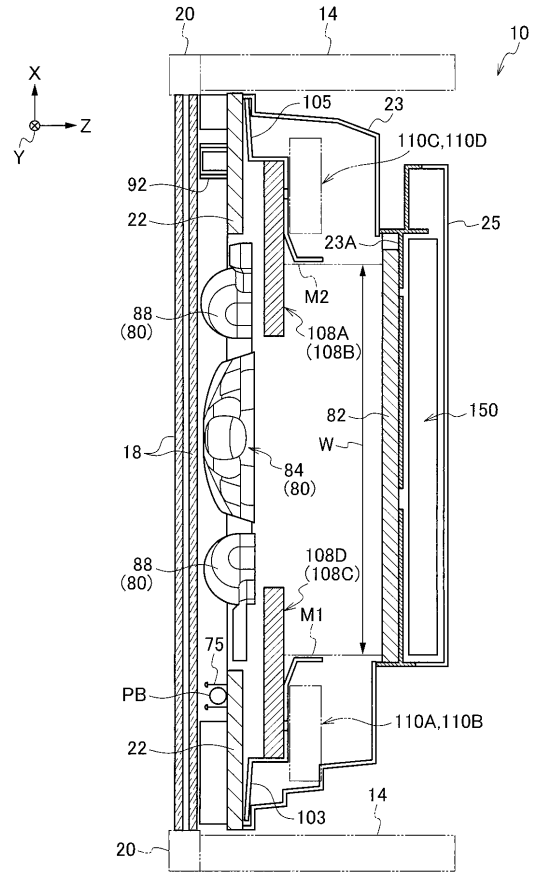
【 図 8 】



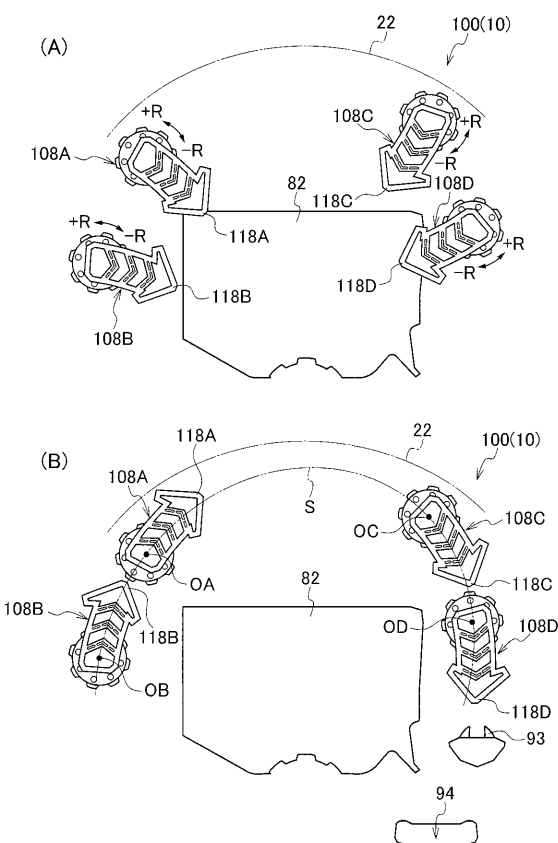
【 図 9 】



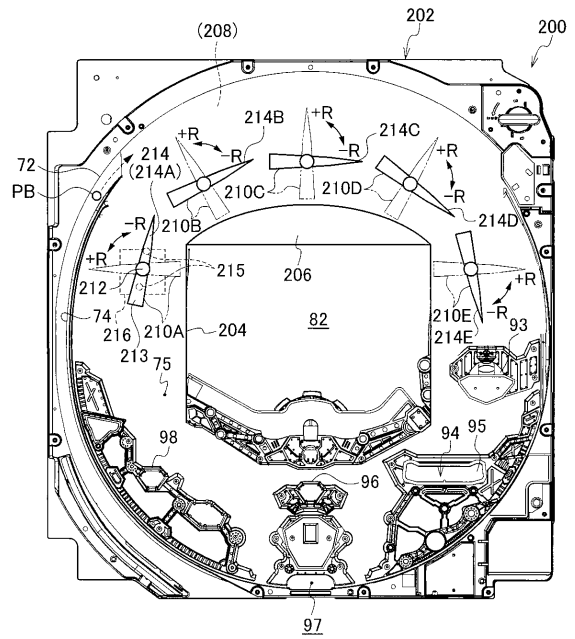
【 図 10 】



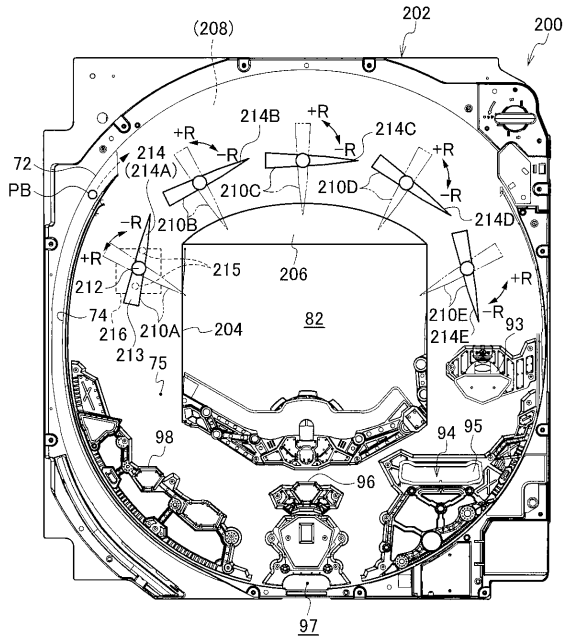
【 図 11 】



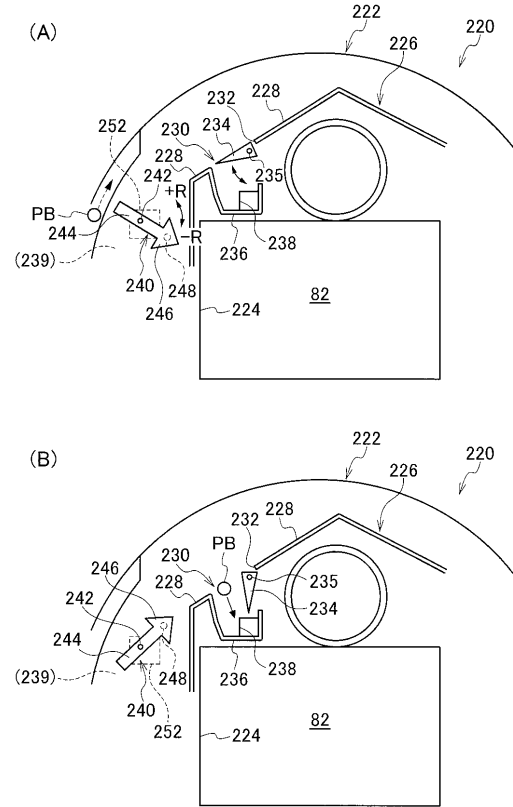
【 図 12 】



【 図 1 3 】



【 図 1 4 】



【 図 1 5 】

