

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特許公報(B2)

(11) 特許番号

特許第4467472号
(P4467472)

(45) 発行日 平成22年5月26日(2010.5.26)

(24) 登録日 平成22年3月5日(2010.3.5)

(51) Int.Cl.

A63F 7/02 (2006.01)

F 1

A 6 3 F 7/02 3 1 5 Z
A 6 3 F 7/02 3 2 O

請求項の数 1 (全 11 頁)

(21) 出願番号 特願2005-173713 (P2005-173713)
 (22) 出願日 平成17年6月14日 (2005.6.14)
 (62) 分割の表示 特願2001-221590 (P2001-221590)
 分割
 原出願日 平成13年7月23日 (2001.7.23)
 (65) 公開番号 特開2005-261982 (P2005-261982A)
 (43) 公開日 平成17年9月29日 (2005.9.29)
 審査請求日 平成17年12月19日 (2005.12.19)

前置審査

(73) 特許権者 391010943
 株式会社藤商事
 大阪府大阪市中央区内本町一丁目1番4号
 (74) 代理人 100095614
 弁理士 越川 隆夫
 (72) 発明者 日比野 勝
 大阪府東大阪市荒川3丁目10番7号 株式会社藤商事内
 審査官 ▲吉▼川 康史

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】

所定の遊技情報が表示される表示領域を有する遊技情報表示装置と、
 該遊技情報表示装置による表示領域への表示を制御する遊技情報表示制御手段と、
 遊技球が通過したことを条件に、前記遊技情報表示装置の表示領域で図柄を可変表示さ
 せる始動口又は始動ゲートと、
 を備えた弾球遊技機において、

前記遊技情報表示装置は、その单一の表示領域が少なくとも第1表示領域と、第2表示
 領域とに区画され、前記始動口又は始動ゲートを遊技球が通過したことを条件に当該第1
 表示領域又は第2表示領域で図柄を可変表示させるとともに、当該遊技情報表示装置の前
 面側には、前記第1表示領域と第2表示領域との境界部に沿って延びた境界手段が設けられ、
 境界手段には、第1表示領域又は第2表示領域の図柄が変動している間に、遊技球が
 前記始動口又は始動ゲートを何個通過したのかを表示するためのLEDから成る始動記憶
 表示器が形成されたことを特徴とする弾球遊技機。

10

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、遊技情報を表示可能な少なくとも2つの表示領域を有する遊技情報表示装置
 を具備した弾球遊技機に関する。

【背景技術】

20

【 0 0 0 2 】

一般に、パチンコ遊技機の遊技領域には、所定の遊技情報を可変表示可能な液晶表示装置やCRT表示装置等の遊技情報表示装置が設けられており、例えば遊技球の始動口への入賞等、始動条件の成立に基づき、当該遊技情報表示装置に図柄等を可変表示させ、その可変表示が停止したときの停止状態が予め定められた特定の図柄又はその組み合わせであれば、大当たり状態として遊技者に有利な状態を発生させている。

【 0 0 0 3 】

かかる遊技情報表示装置で可変表示される図柄は、例えば特定図柄（始動口への入賞を条件に可変表示される3つの図柄の組み合わせ等）や普通図柄（ゲートへの入賞を条件に可変表示される1つの図柄等）が挙げられ、従来の多くのパチンコ遊技機においては、それらは各自別個の遊技情報表示装置にて表示されていた。尚、特定図柄が表示されるものをメインデジタル、普通図柄が表示されるものをサブデジタルと呼ぶこともある。かかる先行技術は、文献公知発明に係るものでないため、記載すべき先行技術文献情報はない。10

【発明の開示】**【発明が解決しようとする課題】****【 0 0 0 4 】**

しかしながら、上記従来の弾球遊技機においては、その遊技情報表示装置が遊技情報を複数種表示させる場合、各自別個のものが用いられていたため、それぞれの遊技情報の表示を制御する制御手段が複数となり、部品点数増加に伴う製造コストの悪化や弾球遊技機に設置される各種機器のレイアウトの制約、及びメンテナンス時における作業性の悪化等が生じる虞があった。20

【 0 0 0 5 】

一方、一つの画面に複数の遊技情報を一括表示させることも考え得るが、この場合、従来の弾球遊技機に見慣れた遊技者にとっては、特定図柄と普通図柄の表示手段は別個に設けられているのが普通であるため、外観上違和感が大きくなってしまうとともに意匠上もあまり好ましくなく、また、遊技者から視認し難いという問題もあった。例えば、特定図柄を可変表示するメインデジタルと普通図柄を可変表示するサブデジタルとは別個の表示手段であるのが外観上好ましいという意見もある。

【 0 0 0 6 】

本発明は、このような事情に鑑みてなされたもので、遊技情報表示装置に複数種類の遊技情報を一括表示し、且つ遊技者側に対して別個の表示であることを明確にすることができるとともに、遊技情報表示装置を制御する制御手段を集約することにより、部品点数を削減して製造コストを削減することができる弾球遊技機を提供することにある。30

【課題を解決するための手段】**【 0 0 0 7 】**

請求項1記載の発明は、所定の遊技情報を表示される表示領域を有する遊技情報表示装置と、該遊技情報表示装置による表示領域への表示を制御する遊技情報表示制御手段と、遊技球が通過したことを条件に、前記遊技情報表示装置の表示領域で図柄を可変表示させる始動口又は始動ゲートとを備えた弾球遊技機において、前記遊技情報表示装置は、その单一の表示領域が少なくとも第1表示領域と、第2表示領域とに区画され、前記始動口又は始動ゲートを遊技球が通過したことを条件に当該第1表示領域又は第2表示領域で図柄を可変表示させるとともに、当該遊技情報表示装置の前面側には、前記第1表示領域と第2表示領域との境界部に沿って延びた境界手段が設けられ、境界手段には、第1表示領域又は第2表示領域の図柄が変動している間に、遊技球が前記始動口又は始動ゲートを何個通過したのかを表示するためのLEDから成る始動記憶表示器が形成されたことを特徴とする。40

【 0 0 0 8 】

かかる構成によれば、第1表示領域及び第2表示領域におけるそれぞれの表示が遊技情報表示制御手段で集約的に制御されるとともに、それら第1表示領域と第2表示領域との境界部に境界手段が形成され、当該境界手段にはLEDから成る（特図又は普図）始動記50

憶表示器が形成されている。表示領域における第1表示領域と第2表示領域との区画は、上下或いは左右に区画しても、その他の可能な区画（表示領域の斜め方向等）としてもよい。更に一つの表示領域を3つ以上に区画してそれに所定の遊技情報を表示させるものも含み、この場合、それぞれの境界部の全て又は特定の境界部に境界手段が設けられることとなる。

【発明の効果】

【0009】

請求項1の発明によれば、遊技情報表示装置に複数種類の遊技情報を一括表示し、且つ遊技者側に対して別個の表示であることを明確にするとともに、遊技情報表示装置を制御する制御手段を集約することにより、部品点数を削減して製造コストを削減することができる。10

【発明を実施するための最良の形態】

【0010】

以下、本発明の実施形態について図面を参照しながら具体的に説明する。

本実施形態に係る弾球遊技機は、図1に示すように、当該弾球遊技機1の全面側に固定された遊技盤2を有し、操作ハンドル3の操作で駆動する打球発射装置（不図示）によって発射される打球（遊技球）がガイドレール4により案内され、当該遊技盤の遊技領域5に達するよう構成されている。

【0011】

遊技盤2における遊技領域5には、回転自在に複数個配設された風車と呼ばれる打球誘導方向変換部材7や複数の障害釘、各種入賞手段が適宜配設されるとともに、当該遊技領域6下部には、いずれの入賞手段にも入賞しなかった遊技球が入り得るアウト穴6が形成されている。同図に示す入賞手段において、符号7は一般入賞装置、符号8は特図始動口9を有する電動式のチューリップ（普通電動役物）、符号10はスルーチャッカー形式のゲート（普図始動ゲート）、符号14は大入賞口ユニットを示している。20

【0012】

また、遊技領域5の略中央には、所定の遊技情報を表示するための遊技情報表示装置11が配設されている。この遊技情報表示装置11は、7インチ型のLCD（液晶表示器）から成るものであり、図2に示すように、当該遊技情報表示装置11による表示を制御する遊技情報表示制御手段12と、遊技情報表示装置11の前面側を囲む表示装置カバー手段13とを有している。尚、LCDに代えて7セグメントLEDやドットマトリックス式の表示器等から成る遊技情報表示装置としてもよい。30

【0013】

遊技情報表示装置11の表示面は、第1表示領域11aと第2表示領域11bとの2つに区画され、遊技情報表示制御手段12により第1表示領域11aには特別図柄を可変表示されるとともに、第2表示領域11bには普通図柄を可変表示させるよう構成されている。即ち、特図始動口9を遊技球が通過したこと（第1始動検出）を条件に、例えば第1表示領域11aに表示された3つの特別図柄（第1図柄）が可変表示される一方、普図始動ゲート10を遊技球が通過したこと（第2始動検出）を条件に、例えば第2表示領域11bに表示された1つの普通図柄（第2図柄）が可変表示される。40

【0014】

表示装置カバー手段13は、役物と呼ばれる樹脂成形品から成り、4つのLEDから成る特図始動記憶表示器15と、同じく4つのLED（特図始動記憶表示器15のLEDによる発光色とは異なる色で発光するものが好ましい）から成る普図始動記憶表示器16とを具備して構成されている。かかる特図始動記憶表示器15及び普図始動記憶表示器16は、第1表示領域11a又は第2表示領域11bの図柄が変動している間に、遊技球が特図始動口9又は普図始動ゲート10を何個通過したのかを表示（各最大4個）するものであり、その表示回数分だけ特別図柄又は普通図柄が変動するよう構成されている。

【0015】

ここで、特図始動記憶表示器15は、表示装置カバー手段13に一体的に設けられた境50

界手段 17 上に形成されている。この境界手段 17 は、遊技情報表示装置 11 及び表示装置カバー手段 13 が遊技盤 2 に組み付けられた状態で、第 1 表示領域 11a と第 2 表示領域 11bとの境界部 a に沿って延び、該境界部 a を遊技者から視認し難くするためのものであり、当該表示装置カバー手段 13 の樹脂成形時に一緒に造り込むことにより形成されている。

【 0 0 1 6 】

上記の如き表示装置カバー手段 13 及びその他の遊技球を受け入れる構成物（大入賞口ユニット 14 等）は、図 3 に示すように、遊技盤 2 の所定位置に形成された取付孔内に圧入等によって固定されるとともに、表示装置カバー手段 13 が圧入された取付孔に臨むように、遊技盤 2 の裏面側から遊技情報表示装置 11 及び遊技情報表示制御手段 12 が取り付けられる。10

【 0 0 1 7 】

更に詳細に説明すると、図 4 に示すように、表示装置カバー手段 13 は、その裏面側に延設されたリブ 13a が遊技盤 2 の所定の取付孔内に嵌合して圧入されるとともに、その取付孔に臨ませつつ遊技情報表示装置 11 及び遊技情報表示制御手段 12 を遊技盤 2 の裏カバー 18 に取り付けている。この裏カバー 18 は、払い戻し用の遊技球を保留及び通過するための樹脂製のカバーであり、該裏カバー 18 に対して遊技情報表示制御手段 12 の側面に形成されたフランジ部 18 を当てがつた後ネジ b にて固定している。

【 0 0 1 8 】

このように組み付けられた遊技情報表示装置 11 を、遊技者が弾球遊技機 1 の前面から見れば、図 5 に示すように、境界手段 17 より下側に特定図柄を表示するメインデジタルが配設されるとともに、その上側に普通図柄を表示するサブデジタルが配設されているよう見せかけることができる。20

【 0 0 1 9 】

即ち、遊技情報表示装置 11 の第 1 表示領域 11a と第 2 表示領域 11b との境界部 a の前面側が境界手段 17 により覆われることとなり、かかる境界部 a が遊技者から視認し難く構成されているので、遊技者においては、これら表示領域は別個の表示装置であるかの如く認識するのである。従って、特定図柄と普通図柄の表示手段は別個に設けられている従来の弾球遊技機に見慣れた遊技者にとっても外観上の違和感がなく、意匠上も好ましいものとすると共に、遊技者に対して別個の表示であることを明確にすることができる。30

【 0 0 2 0 】

図 6 は上記弾球遊技機 1 の制御系のブロック構成を示すものであり、遊技制御装置 19 は、本弾球遊技機 1 に必要な遊技制御を行うワンチップのマイクロコンピュータ 20 と、発信器 21 と、入力インターフェイス 22 と、出力インターフェイス 23 とから主に構成されている。かかるマイクロコンピュータ 20 は、CPU、ROM、RAM 等を内蔵しており、I C として製造されるものである。

【 0 0 2 1 】

マイクロコンピュータ 20 の CPU は、ROM に格納された遊技プログラム及び特図始動口 9 に配設された特図始動センサ 24、普図始動ゲート 10 に配設された普図始動センサ 25、大入賞口ユニット 14 に配設されたカウントセンサ 26 及び継続センサ 27 等からの信号に基づいて、遊技情報表示制御手段 12 に表示制御信号を送るとともに、特図始動記憶表示器 15、普図始動記憶表示器 16、電動チューリップ 8 を開閉させる駆動用ソレノイド 28、大入賞口ユニット 14 のシャッタを開閉させる駆動用ソレノイド 29、遊技における効果音の生成及び音声合成を行う音制御装置 30、装飾用のランプや各種 LED を制御する装飾表示制御装置 31 に制御信号を出力する。40

【 0 0 2 2 】

然るに、遊技情報表示制御手段 12 には、遊技制御装置 19 からの表示制御信号に基づいて、遊技情報表示装置 11 の第 1 表示領域 11a に特別図柄を変動表示されるとともに、第 2 表示領域 11b に普通図柄を変動表示されるよう制御する。この時、境界部 a の位50

置と表示装置カバー手段 13 における境界手段 17 の位置とが略同一となるよう予め設定しておく必要がある。

【0023】

これにより、第 1 表示領域 11a 及び第 2 表示領域 11b で表示される図柄は、いずれも遊技情報表示制御手段 12 によって制御されており、別個の表示装置及び制御装置が配設されたものに比べて、部品点数を削減することができる。尚、同図におけるマイクロコンピュータ 20 の C P U は、一定の周期毎にリセット割込を行って、その割込毎に遊技プログラムを予め定められた所定番地から実行するものである。

【0024】

以上、本実施形態に係る弾球遊技機 1 について説明したが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば以下の如き構成とすることができます。即ち、表示装置カバー手段 13 に設けられる境界手段 17 は当該表示装置カバー手段 13 と別体としてもよく、この場合、境界手段 17 の固定位置が表示装置カバー手段 13 に対して調整可能とするのが好ましい。

10

【0025】

このように、境界手段 17 を上下に移動可能とすれば、境界部 a の位置が変更された場合であっても、その位置に境界手段 17 を移動させ、当該境界部 a の前面側を覆うようにすることができるので、表示領域の変化に合わせて境界手段 17 を移動させ境界部を覆うことができる。この場合の、境界手段 17 の移動手段としては、表示装置カバー手段 13 との間に L M ガイド等を設けソレノイド等汎用アクチュエータにて当該境界手段 17 を移動させてもよいし、表示装置カバー手段 13 のいずれの位置にも境界手段 17 を脱着可能とし、所望位置に当該境界手段 17 を取り付けるようにしてもよい。

20

【0026】

また、図 7 に示すように、遊技情報表示装置 11 の表示領域を透視可能であって表示装置カバー手段 13 に着脱自在な窓板 32 に対し境界手段 33 を一体的に形成するよう構成してもよい。かかる窓板 32 はガラス又は透明樹脂で構成されるのが好ましく、図 8 に示すように、境界手段 17 を窓板 32 の所定位置にインサート成形にて造り込み、一体化させてもよいが、他の方法にて窓板 32 に境界手段 17 を設けてもよい。勿論、この場合であっても、境界手段 17 が遊技情報表示装置 11 の境界部 a の前面側を覆って、当該境界部 a を遊技者から視認し難くする必要がある。尚、第 1 表示領域 11a 及び第 2 表示領域 11b 每に窓板を配設するようにしてもよい。

30

【0027】

本実施形態においては、遊技情報表示装置 11 における表示領域が上下に分割され境界手段が水平方向に延設されているが、本発明はこれに限定されず、図 9 に示すように、第 1 表示領域 11a を左側、第 2 表示領域 11b を右側に設定することにより垂直方向に延設された境界部 a' を境界手段 34 で覆うよう構成してもよい。更に、遊技情報表示装置 11 における矩形状、三角形状、円形状の隅部、中央下部、又は中央上部を 1 つの表示領域とし、その表示領域と他の表示領域の境界部に沿って境界手段を設けるよう構成してもよい。尚、遊技情報表示装置 11 における表示領域を斜めに分割し、その領域の境界部に沿って境界手段を斜めに延設させてもよく、また、遊技情報表示装置 11 自体を斜めに配設して、その上下を第 1 表示領域 11a 及び第 2 表示領域 11b と設定するようにしてもよい。

40

【0028】

尚、境界手段に特図始動記憶表示器 15 が設けられているが、これと共に普図始動記憶表示器 16 や、所定の遊技情報を表示する液晶表示装置、表示灯、ドットマトリックス表示装置、7 セグメント表示装置等を当該境界手段に設けるよう構成してもよい。上記の場合であって各表示装置に表示すべき所定遊技情報としては、リーチ予告、スーパーリーチ予告、大当たり予告、或いは確率変動予告に関する演出表示を行ってもよく、また、大当たり確率、低確率状態での大当たり確率、高確率状態での大当たり確率或いは確率変動継続率等を表示するよう構成してもよい。

50

【0029】

また、図10に示すように、境界手段36の上面36aを遊技球が転がり得るステージとして構成してもよく、この場合、境界手段36の両端に対応する表示装置カバー手段13の側面に通過用孔35を形成しておき、遊技球が当該通過用孔35を介して境界手段36上に達し得るよう構成する。尚、境界手段36における上面36aの略中央部に同図の如き溝部36bを形成するのが好ましい。かかる構成によれば、遊技領域5における遊技球が通過用孔35を通過して境界手段36上に至ることにより溝部36bから落下し易くなつてあり、特図始動口9及び電動チューリップ8に入賞し易く構成することができる。

【0030】

また更に、上記通過用孔35を介して遊技球を境界手段36の上面に誘導するための誘導部や境界手段36上における遊技球の転動に変化を与えるための部材（ジャマ板等）を設けるようにしてもよく、かかる遊技球の転動に変化を与えるための部材を可動にしてもよい。このように境界手段36の上面を遊技球が転動し得る構成の他、境界手段36の内部における少なくとも一部に遊技球が通過可能な通過孔又は通過樋を形成してもよく、かかる通過孔又は通過樋の前面側に遊技球の通過を遊技者が視認し得る透明部材又は透視用孔（複数であつてもよい）を設けて構成してもよい。

10

【0031】

ここで、本実施形態及び上記他の実施形態においては、第1表示領域11aに第1図柄としての特別図柄（第1始動検出、即ち遊技球の特図始動口9への通過を条件に可変表示される図柄）、第2表示領域11bに第2図柄としての普通図柄（第2始動検出、即ち遊技球の普図始動ゲート10への通過を条件に可変表示される図柄）を表示することとしているが、本発明はこれに限定されず、以下の構成としてもよい。

20

【0032】

例えば、第1表示領域11a又は第2表示領域の少なくとも一方において、所定の演出表示や広告表示をさせるよう構成してもよい。このうち演出表示とは、演出効果を目的に表示される種々の表示をいい、例えば、所定のキャラクタを常時動画として表示させておくこともできる。また、第1表示領域11a又は第2表示領域の少なくとも一方において、大当たりラウンド数、特定領域通過情報、大入賞口入賞個数等の大当たり中の演出表示、大当たり確率、低確率状態での大当たり確率、高確率状態での大当たり確率、確率変動継続率、回数切り確率変動の最大回数の表示、或いは電源投入後の大当たり回数・確率変動回数、大当たり発生からの回転数等の表示を行うこともできる。

30

【0033】

尚、このような演出表示は、特別図柄や普通図柄と連動して表示されるものであつても、これら図柄と無関係に表示されるものであつてもよく、第1表示領域11a又は第2表示領域のいずれかに表示される他、表示装置カバー手段13に形成される境界手段（17、33、34、36）に液晶等の画面を形成しておき、そこで表示させるよう構成してもよい。更に、第1表示領域11a及び第2表示領域の夫々にデモンストレーションを表示させたり、第1表示領域11a又は第2表示領域の少なくとも一方は、他方の表示領域において複数回図柄が変動して確定表示する間に演出表示をするよう構成してもよい。このように、境界手段に各種電製品を具備させるべく、当該境界手段における内部の少なくとも一部に配線が通過可能な配線通過孔又は樋を設けるように構成してもよい。

40

【0034】

ここで、本発明は、いずれの弾球遊技機に対しても適用することが可能であり、上記実施形態の如き第1種パチンコ遊技機の他、第2種及び第3種パチンコ遊技機、アレンジボール遊技機、及び雀球遊技機において配設された遊技情報表示装置に適用することもできる。例えば、アレンジボール遊技機に適用する場合、次に示すような構成とができる。

【0035】

一般に、アレンジボール遊技機は、以下の如き構成要素を含む。即ち、遊技領域へ単位ゲーム毎に所定個数の遊技球を順次発射可能な発射装置と、遊技球が通過可能な複数の入

50

球口と、該複数の入球口への遊技球の入球を夫々検出する複数の入球検出手段と、複数の入球口に対応する複数の表示部を含み、遊技球が通過した入球口に対応する表示部が遊技球の通過以前と異なる特定表示に変化する入球表示手段と、該入球表示手段の特定表示となつた表示部が特定の組み合わせとなつた場合にその種類に応じて所定数の遊技媒体を払い出す払出手装置と、前記特定の組み合わせの種類に応じて所定の得点を表示する得点表示手段と、始動手段が遊技球を検出することを条件に1又は複数の図柄を変動表示する図柄表示手段と、該図柄表示手段に表示される停止図柄の態様が特定図柄の態様となる場合に遊技球の入賞が可能である状態に解法される特定入賞口と、前記特定入賞口内の特定領域を通過する遊技球を検出する球通過検出手段と、前記特定領域を遊技球が通過することを条件に遊技者に有利な状態を発生する特別遊技発生手段と、前記発射手段が発射する遊技球を検出する発射球検出手段と、前記発射手段が発射した遊技球のうち遊技領域まで達せずに回収された遊技球を検出する戻り球検出手段と、前記複数の入賞口及び特定入賞口のうち予め定められた入賞口に遊技球が入球することを条件に前記払出手装置が前記特定の組み合わせの種類に応じて払い出す遊技媒体を増加させる払出手装置と、前記所定個数の遊技球が前記複数の入賞口に入賞することを条件に当該ゲームを終了させ精算処理を行うゲーム精算手段とを備える。
10

【0036】

そして、入賞表示手段に表示される入賞図柄、図柄表示手段に表示される誘導図柄、及び得点表示手段に表示される得点や、発射手段から発射された遊技球の数（発射球数）、入賞口への入球数、特別遊技発生手段による遊技者に有利な状態の発生の有無、及び払出手装置による作動の有無のうち任意のものを第1表示領域及び第2表示領域にそれぞれ表示させるようにして本発明を適用させててもよい。即ち、入賞表示手段、得点表示手段、図柄表示手段で表示すべき情報やその他の各種遊技情報を各表示領域に表示させるとともに、その境界部を境界手段で覆って、遊技者側に対して別個の表示であることを明確にすることができる。
20

【図面の簡単な説明】

【0037】

【図1】本発明の実施形態に係る弾球遊技機の全体模式図
【図2】本発明の実施形態に係る弾球遊技機における表示装置カバー手段、遊技情報表示装置及び遊技情報表示制御手段を示す斜視図
30
【図3】本発明の実施形態に係る弾球遊技機における遊技盤への各種役物及び始動ゲート等の組み付けを示す模式図

【図4】本発明の実施形態に係る弾球遊技機における表示装置カバー手段、遊技情報表示装置及び遊技情報表示制御手段が遊技盤に組み付けられた状態を示す縦断面図
【図5】本発明の実施形態に係る弾球遊技機における遊技情報表示装置を遊技者側から見た状態を示す模式図

【図6】本発明の実施形態に係る弾球遊技機における制御系を説明するためのブロック図
【図7】本発明の他の実施形態に係る弾球遊技機における表示装置カバー手段を示す斜視図
40

【図8】図7におけるVII - VII線断面図
【図9】本発明の他の実施形態に係る弾球遊技機における遊技情報表示装置を遊技者側から見た状態を示す模式図

【図10】本発明の他の実施形態に係る弾球遊技機における表示装置カバー手段を示す斜視図

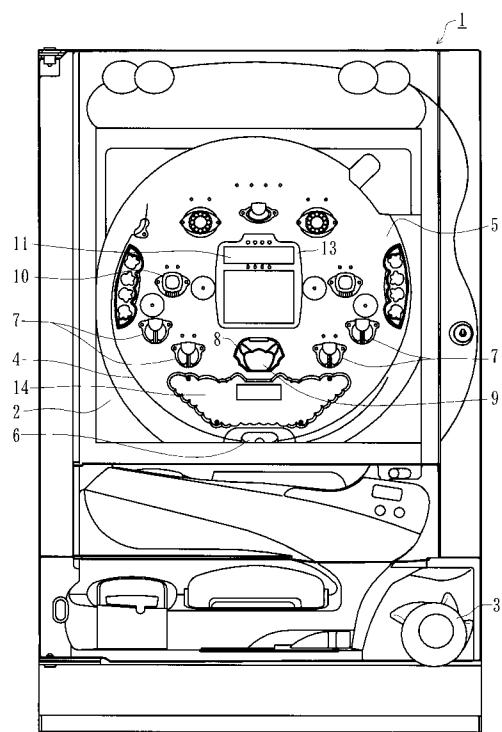
【符号の説明】

【0038】

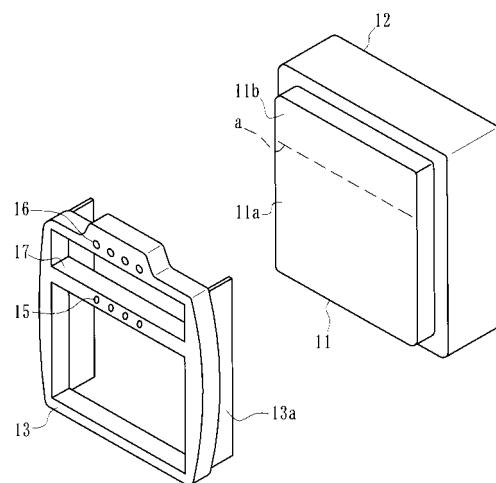
- 1 ... 弾球遊技機
- 2 ... 遊技盤
- 3 ... 操作ハンドル
- 4 ... ガイドレール

5 ... 遊技領域	
6 ... アウト穴	
7 ... 一般入賞装置	
8 ... 電動チューリップ	
9 ... 特図始動口	
1 0 ... 普図始動ゲート	10
1 1 ... 遊技情報表示装置	
1 1 a ... 第1表示領域	
1 1 b ... 第2表示領域	
1 2 ... 遊技情報表示制御手段	
1 3 ... 表示装置カバー手段	
1 4 ... 大入賞口ユニット	
1 5 ... 特図始動記憶表示器	
1 6 ... 普図始動記憶表示器	
1 7、33、34、36 ... 境界手段	
1 8 ... 裏カバー	
1 9 ... 遊技制御装置	
2 0 ... マイクロコンピュータ	
2 1 ... 発振器	
2 2 ... 入力インターフェイス	20
2 3 ... 出力インターフェイス	
2 4 ... 特図始動センサ	
2 5 ... 普図始動センサ	
2 6 ... カウントセンサ	
2 7 ... 繼続センサ	
2 8 ... 電動チューリップ8のソレノイド	
2 9 ... 大入賞口ユニット14のソレノイド	
3 0 ... 音制御装置	
3 1 ... 装飾表示制御装置	
3 2 ... 窓板	30
3 5 ... 通過用孔	
3 6 a ... 上面(ステージ)	
3 6 b ... 溝部	
a ... 境界部	

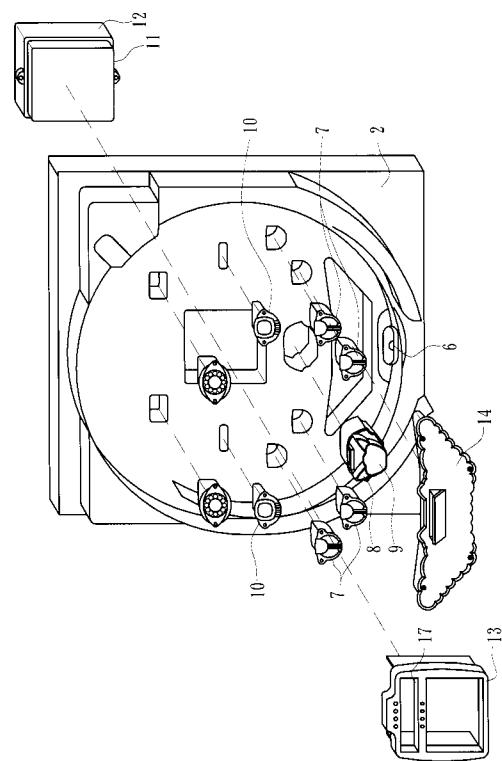
【図1】



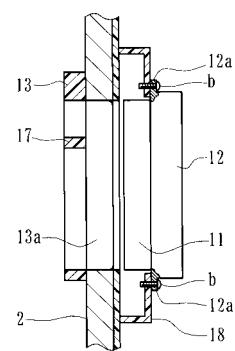
【図2】



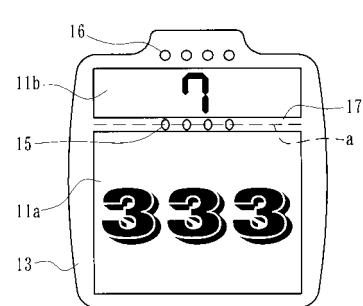
【図3】



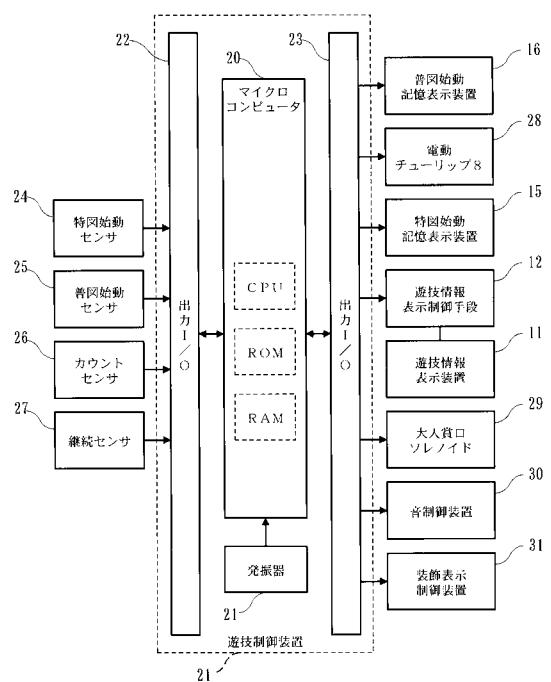
【図4】



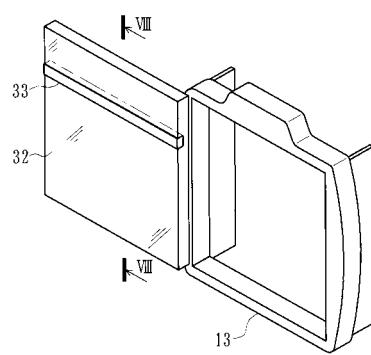
【図5】



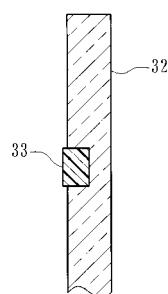
【図 6】



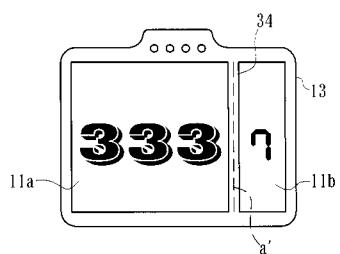
【図 7】



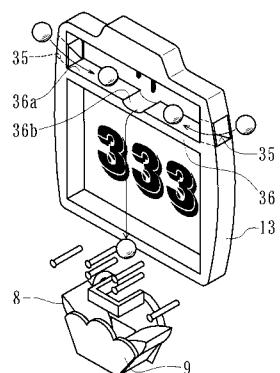
【図 8】



【図 9】



【図 10】



フロントページの続き

(56)参考文献 特開2001-170290(JP,A)
特開2000-107377(JP,A)
特開2001-300062(JP,A)
特開平09-000700(JP,A)
特開2001-157753(JP,A)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)

A 63 F 7 / 02