

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特 許 公 報(B2)

(11) 特許番号

特許第4704747号
(P4704747)

(45) 発行日 平成23年6月22日(2011.6.22)

(24) 登録日 平成23年3月18日(2011.3.18)

(51) Int. Cl. F 1
A 6 3 F 7/02 (2006.01)
 A 6 3 F 7/02 3 0 4 D
 A 6 3 F 7/02 3 2 0

請求項の数 4 (全 22 頁)

(21) 出願番号	特願2004-381826 (P2004-381826)	(73) 特許権者	000154679
(22) 出願日	平成16年12月28日(2004.12.28)		株式会社平和
(65) 公開番号	特開2006-187335 (P2006-187335A)		東京都台東区東上野二丁目2番9号
(43) 公開日	平成18年7月20日(2006.7.20)	(74) 代理人	100079049
審査請求日	平成19年9月21日(2007.9.21)		弁理士 中島 淳
		(74) 代理人	100084995
			弁理士 加藤 和詳
		(74) 代理人	100085279
			弁理士 西元 勝一
		(74) 代理人	100099025
			弁理士 福田 浩志
		(72) 発明者	滝沢 昌利
			群馬県桐生市広沢町2丁目3014番地の 8 株式会社平和内

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項1】

遊技を行う遊技盤面に役物装置が設けられた遊技機であって、
 遊技中に所定の条件が成立することにより、遊技者にとって有利な遊技状態を開始するか否かの抽選処理を実行する抽選実行手段と、

前記役物装置に設けられ、前記抽選実行手段による抽選結果を表示画面に表示する表示手段と、

前記表示画面を被覆しない非被覆位置及び前記表示画面を略被覆する被覆位置に移動可能とされた被覆部材本体と、前記被覆部材本体に設けられ該被覆部材本体とは個別に移動可能とされた可動部材と、を有し、前記役物装置における前記表示手段の前記表示画面側に複数設けられ前記表示画面を被覆する被覆部材と、

前記役物装置に設けられ、複数の前記被覆部材を前記非被覆位置及び前記被覆位置に移動させる複数の被覆部材移動手段と、

前記抽選実行手段による抽選結果に基づいて、前記被覆部材移動手段を制御する動作制御手段と、

前記役物装置に設けられ、前記抽選結果に基づいて前記動作制御手段に制御され前記可動部材を移動させる可動部材移動手段と、

を有し、

前記複数の被覆部材のそれぞれの表面に所定の表示態様を有する装飾部が設けられ、複数の被覆部材が前記被覆位置にそれぞれ配置されて複数の前記装飾部が組み合わせられる

と、その複数の装飾部により前記所定の表示態様の各々とは異なる一体化された新たな表示態様が形成され、

さらに、前記可動部材が移動して前記所定の表示態様及び前記新たな表示態様とは異なる表示態様が形成されることを特徴とする遊技機。

【請求項 2】

前記表示画面には、

前記抽選結果が、変動後に停止表示される複数の本図柄の組み合わせによって表示される本図柄表示部と、

前記抽選結果が、演出用として前記複数の本図柄の組み合わせに対応して複数種類用意されるとともに、前記抽選結果に関連する情報を含む複数の演出図柄の何れかによって表示される演出図柄表示部と、

が設けられ、

前記抽選結果に基づいて、前記本図柄表示部に表示する前記本図柄の表示制御、及び、前記演出図柄表示部に表示する前記演出図柄の表示制御を行う表示制御手段を更に有することを特徴とする請求項 1 記載の遊技機。

【請求項 3】

前記動作制御手段は更に、前記被覆部材の移動と前記演出図柄の表示とが連動するよう前記被覆部材移動手段及び前記表示制御手段を制御することを特徴とする請求項 2 記載の遊技機。

【請求項 4】

前記動作制御手段は更に、前記可動部材の移動と前記演出図柄の表示とが連動するよう前記可動部材移動手段及び前記表示制御手段を制御することを特徴とする請求項 2 又は請求項 3 記載の遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、遊技機に係り、詳細には、遊技を行う遊技盤面に可動式の役物装置が設けられた遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

遊技盤面に設けられた遊技領域に遊技球を打ち込んで遊技を行うパチンコ機において、遊技領域の中央に「センター役物」等と呼ばれる可動式の電動役物装置を配置した機種では、この役物装置の可動部に様々な演出動作をさせることで遊技の興趣を高めるようにしている。

【0003】

例えば、このような役物装置としては、図柄表示装置が表示するキャラクタ（表示物）の動作に連動させて可動体を上下動させるもの（例えば、特許文献 1 参照）、あるいは、表示部に表示された図柄抽選結果の特定部を、上下動する可動体によって指し示すもの（例えば、特許文献 2 参照）がある。

【0004】

一方、このようなパチンコ機では、遊技において特定の入賞口（始動口等）への入賞を果たすなどの所定の条件が成立すると、大量の賞球を獲得できる当たり遊技等の遊技者にとって有利な特別遊技状態を開始するか否かの抽選が行われて、上記の役物装置に設けられた表示装置に複数の図柄が変動後に停止表示され、その図柄の組み合わせによって抽選結果が報知される。

【0005】

従来、この表示装置に表示される図柄については、例えば 1 ～ 12 までの数字等の複数種類の図柄を目視にて簡単に判別できる分かりやすい態様で表わすことにより、遊技者にもその図柄の種類を確実に認識させるための本図柄（特別図柄）と、演出用としてこの複数種類の本図柄に 1 対 1 で対応し同じ数だけ用意され、例えば数字にデフォルメを加えたり

10

20

30

40

50

、あるいは1～12の数字に対応する12種類のトランプ（A（エース）～Q（クイーン））等によって表示される演出図柄（デモンストレーション図柄）とが用いられている（例えば、特許文献3参照）。また、通常、この演出図柄は本図柄よりも大きく表示することで演出性を高めるようにしており、さらに、これらの本図柄と演出図柄とは同じ表示装置に区分けして表示されるか、2つの表示装置に個別に表示されるようになっている。

【特許文献1】特開2004-65528号公報

【特許文献2】特開2003-236088号公報

【特許文献3】特許2954859号

【発明の開示】

【発明が解決しようとする課題】

10

【0006】

しかしながら、上述した特許文献1及び2の役物装置では、図柄表示装置による演出表示や図柄抽選結果の表示と、可動体の動作とに関連を持たせているが、可動体の使い方としては、表示されたキャラクタや特定部等の限定された小さな表示対象と組み合わせたもので、表示対象を補助するものである。そのため、可動体自体が小型であるとともに装置全体に占める動作範囲が非常に小さく、さらにその動作は上下動等で単調であるため、可動体の動作で表現される演出の視覚的なインパクトが弱い。

【0007】

一方、特許文献3の場合では、演出図柄を使用することによって、本図柄では表示できなかった図柄の表示形態の自由度を高めることはできるが、抽選結果の表示では、本図柄が複数（例えば3個）の図柄の組み合わせによって表示されるのに対し、演出図柄も同様に本図柄と同数の図柄の組み合わせによって表示されるのみである。そのため、この演出図柄を用いて抽選結果の表示に演出を加えても、長く遊技すると飽きてしまい、遊技者に対して興趣の高い演出を行うことができない。

20

【0008】

本発明は上記事実を考慮して、役物装置に設けた可動部の演出動作を斬新なものとして遊技者に強いインパクトを与え、遊技の興趣を高めることができる遊技機を提供することを課題とする。また、上記役物装置の可動部の演出動作に、興趣の高い図柄表示を組み合わせることで演出性を向上させた遊技機を提供することを課題とする。

【課題を解決するための手段】

30

【0009】

上記目的を達成するために請求項1に記載の発明は、遊技を行う遊技盤面に役物装置が設けられた遊技機であって、遊技中に所定の条件が成立することにより、遊技者にとって有利な遊技状態を開始するか否かの抽選処理を実行する抽選実行手段と、前記役物装置に設けられ、前記抽選実行手段による抽選結果を表示画面に表示する表示手段と、前記表示画面を被覆しない非被覆位置及び前記表示画面を略被覆する被覆位置に移動可能とされた被覆部材本体と、前記被覆部材本体に設けられ該被覆部材本体とは個別に移動可能とされた可動部材と、を有し、前記役物装置における前記表示手段の前記表示画面側に複数設けられ前記表示画面を被覆する被覆部材と、前記役物装置に設けられ、複数の前記被覆部材を前記非被覆位置及び前記被覆位置に移動させる複数の被覆部材移動手段と、前記抽選実行手段による抽選結果に基づいて、前記被覆部材移動手段を制御する動作制御手段と、前記役物装置に設けられ、前記抽選結果に基づいて前記動作制御手段に制御され前記可動部材を移動させる可動部材移動手段と、を有し、前記複数の被覆部材のそれぞれの表面に所定の表示態様を有する装飾部が設けられ、複数の被覆部材が前記被覆位置にそれぞれ配置されて複数の前記装飾部が組み合わせられると、その複数の装飾部により前記所定の表示態様の各々とは異なる一体化された新たな表示態様が形成され、さらに、前記可動部材が移動して前記所定の表示態様及び前記新たな表示態様とは異なる表示態様が形成されることを特徴としている。

40

【0010】

請求項1に記載の発明では、遊技中に所定の条件が成立すると、抽選実行手段は、遊技

50

者にとって有利な遊技状態を開始するか否かの抽選処理を実行する。この抽選結果は、遊技盤面に設けられた役物装置が有する表示手段の表示画面に表示され、遊技者は、この表示画面を目視することにより抽選結果を把握する。

【0011】

また、この抽選結果の表示に伴い、動作制御手段は上記の抽選結果に基づいて被覆部材移動手段を制御する。これにより、役物装置における表示手段の表示画面側に設けられた被覆部材は、被覆部材移動手段によって、例えば表示画面を被覆しない非被覆位置から表示画面を略被覆する被覆位置へ移動される。

【0012】

このように、遊技盤面に設けられた役物装置では、表示手段による抽選結果の表示に伴い、その表示手段の表示画面が被覆部材によって被覆されるといふ斬新な演出動作が行われ、この役物装置の演出動作を目視する遊技者に対して視覚的に強いインパクトが与えられるようになる。

10

【0014】

複数の被覆部材移動手段によって個別に移動する複数の被覆部材により、表示画面の互いに異なる領域を例えば部分的に（入れ替わりで）被覆する、あるいは、複数の被覆部材をそれぞれ被覆途中で移動停止させ、表示画面の未被覆領域（視認可能領域）の形状に変化をつけるなどの演出動作が可能となる。これにより、単一の被覆部材で表示画面の全領域を被覆する場合に比べ、表示画面の被覆形態を多様化することができ、より興趣の高い演出動作が可能となる。

20

【0016】

被覆部材の表面に装飾部を設けることにより、被覆部材及び役物装置の装飾性を高めつつ、その被覆部材を移動させて行う演出の視覚効果が更に高められる。

【0017】

また、複数の被覆部材の何れかが単独で被覆位置に配置されると、遊技者は、その被覆部材の表面に設けられた所定の表示態様を有する装飾部を目視して、その所定の表示態様から特定のイメージを抱く。さらに、複数の被覆部材がそれぞれ被覆位置に配置されると、各被覆部材の表面にそれぞれ設けられた所定の表示態様を有する装飾部が組み合わせられ、その複数の装飾部によって、所定の表示態様の各々とは異なる一体化された新たな表示態様が形成される。遊技者は、その新たな表示態様を目視して、上記の特定のイメージとは異なるイメージを抱く。これにより、この複数の被覆部材を用いて遊技者に意外性が与えられ、演出性を更に高めることができる。

30

【0019】

動作制御手段が上記の抽選結果に基づいて被覆部材移動手段を制御すると、被覆部材を構成する被覆部材本体が被覆部材移動手段によって非被覆位置から被覆位置へ移動する。さらに、動作制御手段が上記の抽選結果に基づいて可動部材移動手段を制御すると、被覆部材本体に設けられた可動部材が被覆部材本体とは個別に移動する。

【0020】

このように、被覆部材に、表示画面を略被覆する被覆部材本体の他に、被覆部材本体とは個別に移動する可動部材を設けることにより、被覆部材本体による表示画面の被覆状態において可動部材の移動による新たな演出動作が加えられる。これにより、この被覆部材を用いて更に興趣の高い演出動作が可能となる。

40

【0021】

請求項2に記載の発明は、請求項1記載の遊技機において、前記表示画面には、前記抽選結果が、変動後に停止表示される複数の本図柄の組み合わせによって表示される本図柄表示部と、前記抽選結果が、演出用として前記複数の本図柄の組み合わせに対応して複数種類用意されるとともに、前記抽選結果に関連する情報を含む複数の演出図柄の何れかによって表示される演出図柄表示部と、が設けられ、前記抽選結果に基づいて、前記本図柄表示部に表示する前記本図柄の表示制御、及び、前記演出図柄表示部に表示する前記演出図柄の表示制御を行う表示制御手段を更に有することを特徴としている。

50

【 0 0 2 2 】

請求項 2 に記載の発明では、表示制御手段は、抽選実行手段による抽選結果に基づいて、表示手段の表示画面に設けられた本図柄表示部に表示する本図柄の表示制御、及び、表示画面に設けられた演出図柄表示部に表示する演出図柄の表示制御を行う。

【 0 0 2 3 】

この表示制御により、本図柄表示部には、複数の本図柄が変動後に停止表示され、その組み合わせによって抽選結果が表示される。遊技者は、この本図柄表示部に停止表示された複数の本図柄の組み合わせを目視することにより、抽選結果を明瞭に把握することができる。また、演出図柄表示部には、複数の本図柄の組み合わせに対応して複数種類用意されるとともに、抽選結果に関連する情報を含む複数の演出図柄の何れかが表示される。

10

【 0 0 2 4 】

この演出に用いる演出図柄は、従来のような本図柄（複数種類の数字等）と同数の図柄（複数種類の数字等に 1 対 1 で対応する図柄）の組み合わせによる表示形態ではなく、例えば、複数の本図柄の組み合わせに対応して複数種類用意されたマークや記号、あるいは文字によって構成された文字情報（文章）等、抽選結果に関連する情報を含む表示形態である。これにより、遊技者に対して興趣の高い演出を行うことができ、遊技者の興味を長時間引き付けられるようになり、したがって、図柄表示の興趣が高められ演出性が向上する。

【 0 0 2 5 】

請求項 3 に記載の発明は、請求項 2 記載の遊技機において、前記動作制御手段は更に、前記被覆部材の移動と前記演出図柄の表示とが連動するよう前記被覆部材移動手段及び前記表示制御手段を制御することを特徴としている。

20

【 0 0 2 6 】

請求項 3 に記載の発明では、動作制御手段が被覆部材移動手段及び表示制御手段を制御することにより、被覆部材の移動と演出図柄の表示とが連動される。このように、被覆部材の移動と演出図柄の表示とを連動させることで、それらの相乗効果により演出性が更に高められる。

【 0 0 2 7 】

請求項 4 に記載の発明は、請求項 2 又は請求項 3 記載の遊技機において、前記動作制御手段は更に、前記演出図柄の表示に連動させて前記可動部材を移動させるよう前記可動部材移動手段を制御することを特徴としている。

30

【 0 0 2 8 】

請求項 4 に記載の発明では、動作制御手段が可動部材移動手段及び表示制御手段を制御することにより、可動部材の移動と演出図柄の表示とが連動される。このように、可動部材の移動と演出図柄の表示とを連動させることで、それらの相乗効果により演出性が更に高められる。

【 発明の効果 】

【 0 0 2 9 】

本発明の遊技機は上記構成としたので、役物装置に設けた可動部の演出動作が斬新なものとなって遊技者に強いインパクトを与えることができ、遊技の興趣が高められる。また、図柄表示の興趣が高められて演出性が向上する。

40

【 発明を実施するための最良の形態 】

【 0 0 3 0 】

以下、本発明の実施形態に係るパチンコ機について図面を参照して説明する。

【 0 0 3 1 】

（パチンコ機の構成）

図 1 には本発明の一実施形態に係るパチンコ機が示され、図 2 には本実施形態に係るパチンコ機に適用される内枠、ガラス枠、及び遊技盤が示されている。

【 0 0 3 2 】

図 1 に示されるように、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

50

パチンコホールの島設備に設置される矩形の外枠 1 2 を備えている。外枠 1 2 の前面には矩形額縁状の内枠 1 4 が配置されており（図 2 参照）、内枠 1 4 は、外枠 1 2 に設けられた一对のヒンジ部 1 6、1 8 に左側端部が軸支されて開閉可能に取り付けられている。また外枠 1 2 の前面下部には、化粧パネルとなる下飾り 2 0 が取り付けられている。

【 0 0 3 3 】

内枠 1 4 の前面上部には、ガラス板 2 2 を装着したガラスフレーム 2 4 を窓部 2 5 に備えるガラス枠 2 6 が配置されており、ガラス枠 2 6 は左側端部が内枠 1 4 に軸支されて開閉可能に取り付けられている。また、ガラスフレーム 2 4 に装着されたガラス板 2 2 は、図 1 の紙面奥行き方向に所定の間隔で互いに平行に配置された一对のガラス板からなる二重構造となっている。このガラス枠 2 6 の裏面側となる内枠 1 4 の上部には、矩形の開

10

【 0 0 3 4 】

ガラス枠 2 6 の前面には、遊技の進行に応じて点灯、消灯、及び点滅し照明による演出効果を生み出す照明演出用の表示灯 1 4 2 がガラス板 2 2（遊技盤 1 0 0 の遊技領域 1 0 1）を取り囲むように配置されており、さらに左上隅及び右上隅には、賞球払出エラー及び払出状態エラー等の各種エラーを報知するエラー用の表示灯 1 4 4 が配置されている。また、各エラー用の表示灯 1 4 4 の内側には、遊技の効果音をステレオ出力するスピーカ

20

【 0 0 3 5 】

内枠 1 4 の前面下部には、一般的な上皿及び下皿の機能を兼ね備える打球供給皿としての一体皿 3 0 が配置されている。一体皿 3 0 は、パネル部材 3 2 の左側端部が内枠 1 4 に軸支されて開閉可能に取り付けられており、パネル部材 3 2 の前面には、上部に遊技球を貯える球皿部 3 4 が形成された球皿本体 3 6 が突設されている。

【 0 0 3 6 】

球皿部 3 4 の底面は、正面視にて左側から右側へ下り傾斜しており、その傾斜方向下流側となる左側には、遊技球を 1 列に整列してパネル部材 3 2 の裏面に配置された球送り装置（図示省略）に送り込むための整列通路が設けられている。パネル部材 3 2 の前面の右側上部には、パチンコ機 1 0 内に設けられた払出装 1 6 0（図 5 参照）から払い出された賞球が排出される球排出口 4 6 が形成されている。この球排出口 4 6 から排出された賞球は球皿部 3 4 に貯留され、球皿部 3 4 内を左方向へ流下し整列通路により 1 列に整列されて球送り装置に送り込まれる。

30

【 0 0 3 7 】

また、パネル部材 3 2 の前面における左側下部には灰皿 3 8 が設けられ、右側下部には打球の発射力（飛距離）を調整するための発射ハンドル 3 9 が取り付けられている。

【 0 0 3 8 】

図 2 に示されるように、内枠 1 4 の前面下部における一体皿 3 0 の裏面側には、遊技盤 1 0 0 の左下に発射装置 4 0 が配置され、球皿本体 3 6 の後方に位置して、内枠 1 4 に着脱可能に構成された貯球タンク 4 2 が 2 個のプラスチックファスナー 4 3 によって取り付けられている。これらの発射装置 4 0 及び貯球タンク 4 2 は、一体皿 3 0 を内枠 1 4 に閉塞すると一体皿 3 0 に覆われるようになっている。

40

【 0 0 3 9 】

貯球タンク 4 2 は、上面が開口した箱型とされ、底面 4 4 が正面視にて左側から右側へ下り傾斜している。底面 4 4 の傾斜方向上流側となる貯球タンク 4 2 の左側面部には図示しないタンク入口が形成され、傾斜方向下流側となる貯球タンク 4 2 の前面右側端部には、一体皿 3 0 のパネル部材 3 2 に設けられた球排出口 4 6 と対応する位置にタンク出口 4 5 が形成されている。したがって、一体皿 3 0 を内枠 1 4 に閉塞した状態では、貯球タンク 4 2 と一体皿 3 0 の球皿部 3 4 とが、タンク出口 4 5 及び球排出口 4 6 を介して連通される。

50

【 0 0 4 0 】

また、一体皿 3 0 のパネル部材 3 2 裏面における球排出口 4 6 の下方位置と、内枠 1 4 前面の下部右側におけるタンク出口 4 5 の下方位置とには、上下方向に移動可能とされたシャッター板がそれぞれ設けられている（図 2 では内枠 1 4 側のシャッター板 5 0 のみを図示している）。これらのシャッター板は、一体皿 3 0 が閉塞されると各々下方へ移動して（図 2 に示したシャッター板 5 0 の位置）、タンク出口 4 5 と球排出口 4 6 とを連通させ、一体皿 3 0 が開放されると各々上方へ移動して、内枠 1 4 側のシャッター板 5 0 はタンク出口 4 5 の下縁側を、一体皿 3 0 側のシャッター板は球排出口 4 6 の下縁側を塞ぐよう構成されている。このシャッター板により、一体皿 3 0 を開放した際は、貯球タンク 4 2 及び球皿部 3 4 から遊技球（賞球）が流出しないようせき止められる。

10

【 0 0 4 1 】

内枠 1 4 裏面の左側端部（正面視右側端部）には、上下方向に延出された施錠装置 5 2 が取り付けられている。施錠装置 5 2 の下部にはシリンダー錠（錠前）5 4 が設けられており、シリンダー錠 5 4 の鍵孔 5 6 は、内枠 1 4 前面の右下部に設けられた台座 5 5 から露出されている。

【 0 0 4 2 】

施錠装置 5 2 の裏面側における上下端部近傍には、後方へ突出された一对の内枠固定用フック 6 0 A、6 0 B が設けられている。施錠装置 5 2 の前面側におけるガラス枠 2 6 との対応位置には、一对のガラス枠固定用フック 6 2 A、6 2 B が設けられており、このガラス枠固定用フック 6 2 A、6 2 B は、内枠 1 4 前面の右側端部に形成されたスリット 6 4 A、6 4 B を通して前方へ突出されている。また、施錠装置 5 2 の前面側における一体皿 3 0 との対応位置には、上下方向にスライドする一对の一体皿固定用鍵受け部材 6 6 A、6 6 B が設けられている。

20

【 0 0 4 3 】

これにより、内枠 1 4 を外枠 1 2 に閉塞すると、施錠装置 5 2 の内枠固定用フック 6 0 A、6 0 B が外枠 1 2 の正面視右内側面設けられた一对の鍵受け部（図示省略）に係合し、内枠 1 4 は外枠 1 2 に保持される。ガラス枠 2 6 を内枠 1 4 に閉塞すると、ガラス枠 2 6 裏面の右側端部に取り付けられているガラス枠補強板 6 8 に設けられた一对の鍵受け部 7 0 A、7 0 B が施錠装置 5 2 のガラス枠固定用フック 6 2 A、6 2 B に係合し、ガラス枠 2 6 は内枠 1 4 に保持される。また、一体皿 3 0 を内枠 1 4 に閉塞すると、一体皿 3 0 裏面の右側端部に取り付けられている一对のフック（図示省略）が施錠装置 5 2 の一体皿固定用鍵受け部材 6 6 A、6 6 B に係合し、一体皿 3 0 は内枠 1 4 に保持される。

30

【 0 0 4 4 】

また、内枠固定用フック 6 0 A、6 0 B 及びガラス枠固定用フック 6 2 A、6 2 B は、シリンダー錠 5 4 の鍵孔 5 6 に図示しない鍵を差し込んで所定の方向に回すことにより、それぞれ係合状態が解除され解錠されるようになっている。一体皿固定用鍵受け部材 6 6 A、6 6 B は、ガラス枠 2 6 を開放すると露出される施錠装置 5 2 の解除レバー 7 2 を押し下げることにより、一体皿固定用鍵受け部材 6 6 A、6 6 B が下方へスライドして一体皿 3 0 の各フックとの係合状態が解除されるようになっている。

40

【 0 0 4 5 】

この施錠装置 5 2 により、内枠 1 4 は外枠 1 2 に、ガラス枠 2 6 は内枠 1 4 にそれぞれ施錠されるとともに、一体皿 3 0 は内枠 1 4 にロックされて、それぞれ閉塞状態に固定される。

【 0 0 4 6 】

（遊技盤の構成）

図 2 及び図 3 に示される遊技盤 1 0 0 は、基板となるベニヤ板に樹脂製シート状のセルが貼着されてそのセルの表面が盤面 1 0 0 A となっており、盤面 1 0 0 A の外周端部付近に、円弧状の外レール 1 0 2 及び内レール 1 0 4 が取り付けられている。これらの外レール 1 0 2 及び内レール 1 0 4 によって囲まれた円形状の領域は、発射装置 4 0 から発射されて打ち込まれた遊技球 P B 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

50

技領域 101 とされている。

【0047】

図3に示されるように、遊技盤100の遊技領域101におけるほぼ中央には、大型で中央部が矩形状に開口されたセンター役物105が配置されている。その開口内には、表示画面に特別図柄の抽選（変動及び停止）や各種演出等の映像を表示する液晶表示器（LCD）からなる特別図柄表示装置106が設けられ、センター役物105の上部には、普通図柄の抽選（変動及び停止）を表示する普通図柄表示装置107が設けられている。

【0048】

また、詳細については後述するが、特別図柄表示装置106の表示画面には、表示画面の下端部に設けられた小面積の画面領域（特別図柄表示部106A）に特別図柄変動パターンが表示され、上部側に設けられた大面積の画面領域（演出図柄表示部106B）に演出図柄変動パターンが表示されるようになっている。さらに、このセンター役物105には、遊技盤100の裏面側で且つ特別図柄表示装置106の表示画面側に配置され、左右方向（矢印A方向）へ移動して特別図柄表示装置106の表示画面を略被覆する一対の被覆部材202L、202R（被覆部材本体204L、204R及び可動部材206L、206R）と、それらの被覆部材202L、202Rを個別に移動させる移動機構とが設けられている。

10

【0049】

センター役物105の左右には、普通図柄始動入賞口としての通過ゲート（スルー・チャッカー）118L、118Rが配置されている。また、センター役物105の真下には、特別図柄始動入賞口（スタート・チャッカー）としての上始動口108、及び、普通電動役物（電動チューリップ）に係る入賞口としての下始動口110が配置され、さらにその下方には、遊技領域101の下端部付近に位置して変動入賞装置（特別電動役物）112が配置されている。

20

【0050】

変動入賞装置112は、左右幅方向を長手とした矩形状の大入賞口（アタッカー）114を備えており、この大入賞口114内には、遊技仕様に応じて通称「Vゾーン」と呼ばれる連続役物作動口（図示省略）を設けることもできる。大入賞口114は、開閉扉116が開放又は閉塞することによって開口又は閉口するようになっており、開閉扉116の開放時には、開閉扉116上に落下した遊技球が開閉扉116に案内されて大入賞口114へ入賞する。

30

【0051】

また、遊技領域101には、風車122や、遊技領域101内を自重落下する遊技球を所定の経路に誘導する多数の遊技釘（図示省略）が設けられており、最下位置に、外れ球を遊技盤100の裏側へ排出するアウト口124が設けられている。さらに、この遊技領域101に設けられたセンター役物105や変動入賞装置112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演出効果を生み出す照明演出用の発光素子126（図5参照）が多数設けられている。

【0052】

（センター役物の構成）

40

図4には、本実施形態のセンター役物105に設けられた一対の被覆部材202L、202Rとその移動機構が示されている。

【0053】

センター役物105は、以下に説明する各部品がそれぞれ所定の位置に取り付けられるとともに、センター役物105自体を遊技盤100の裏面に固定するためのベース200を備えている。

【0054】

被覆部材202L、202Rは、上述したように、左右方向（矢印A方向）へ移動して特別図柄表示装置106の表示画面における互いに異なる領域を各々が被覆するが、後述する移動機構の動作態様やその形状に応じて概ね被覆部材202Lが表示画面の左半分を

50

、又、被覆部材 202R が表示画面の右半分をそれぞれ略被覆するよう構成されている。

【0055】

この被覆部材 202L、202R は、上側に配置された被覆部材本体 204L、204R と、下側に配置された可動部材 206L、206R とを備えている。可動部材 206L、206R は、被覆部材本体 204L、204R に対して上下方向（矢印 B 方向）へ相対移動可能とされており、図 4 における左側の被覆部材 202L に示されるように、可動部材 206L が上昇して被覆部材本体 204L に組み合わせられた状態では、被覆部材 202L（202R）は矩形状とされる。

【0056】

また、被覆部材 202L、202R は、上端部が特別図柄表示装置 106 の表示画面の上縁よりも少し上方へ突出されており、表示画面を略被覆した状態では、外側端部が表示画面の側縁よりも外側へ少し突出される。さらに、表示画面を覆った状態で可動部材 206L、206R が最上位置まで上昇すると、可動部材 206L、206R の下縁は特別図柄表示部 106A と演出図柄表示部 106B との境界付近に位置する。このように、可動部材 206L、206R が最上位置まで上昇すると、表示画面の下端部に設けられた特別図柄表示部 106A は露出されるため、この状態で被覆部材 202L、202R により表示画面が覆われても、特別図柄表示部 106A に表示される表示内容は視認することができる。

10

【0057】

また、このように、可動部材 206L、206R が上昇した場合には、表示画面の下部は被覆されずに露出されるため、被覆部材 202L、202R は表示画面を略被覆する構成となっている。さらに、この可動部材 206L、206R の図 4 における上下方向の移動態様と、可動部材 206L、206R 及び被覆部材本体 204L、204R の図 4 における左右方向の移動態様とに依り、一对の被覆部材 202L、202R が特別図柄表示装置 106 の表示画面に対する被覆面積を変動させるとともに、その表示画面における互いに異なる領域を各々被覆する。

20

【0058】

被覆部材 202L、202R の各表面には、特定のキャラクタの顔面が分割されて描かれている。このキャラクタの顔面は、被覆部材本体 204L、204R の各表面に、口から上側を描いた装飾部 205L、205R が設けられ、可動部材 206L、206R の各表面に、口から下側（顎部）を描いた装飾部 207L、207R が設けられている。

30

【0059】

また、被覆部材本体 204L、204R の上部には、キャラクタの目を構成する略円形の開口部 208L、208R が形成され、内側縁の略中央部には、キャラクタの鼻を構成する略楕円形の突部 209L、209R が設けられている。さらに、被覆部材本体 204L、204R の下縁部における内側部位では、口の上半分を構成する切り欠き 210L、210R が形成され、可動部材 206L、206R の上縁部における内側部位では、口の下半分を構成する切り欠き 212L、212R が形成されている。

【0060】

なお、突部 209L、209R については、被覆部材 202L、202R が隣接したときに、一方が前側に配置され他方が後側（一方の裏面側）に配置されて隠れるよう、前後方向に段差が付けられている。

40

【0061】

また、これらの開口部 208L、208R、突部 209L、209R、切り欠き 210L、210R、及び切り欠き 212L、212R も、上記の装飾部 205L、205R 及び装飾部 207L、207R に加え、被覆部材 202L、202R にキャラクタの顔の装飾を施す装飾部の一部となっている。

【0062】

このように、この一对の被覆部材 202L、202R には、キャラクタの顔面とその顔面上の各部位がデザインされているとともに、左側の被覆部材 202L によって顔面の左

50

半分が構成され、右側の被覆部材 202R によって顔面の右半分が構成されている。

【0063】

また、被覆部材 202L、202R の各装飾部（装飾部 205L、205R 及び装飾部 207L、207R）に描かれたキャラクタの顔面デザインとしては、図 7（A）に示されるように、被覆部材 202L が単体の状態では視覚的にキャラクタが右方向を向く所定の表示態様となり、図 7（C）に示されるように、被覆部材 202R が単体の状態では視覚的にキャラクタが左方向を向く所定の表示態様となり、さらに、図 7（E）に示されるように、被覆部材 202L と被覆部材 202R とが隣接配置されて組み合わせられると、視覚的にキャラクタが正面を向く上記所定の表示態様の各々とは異なる一体化された新たな表示態様が形成されるデザインが施されている。

10

【0064】

次に、被覆部材 202L、202R の移動機構について説明する。ただし、本実施形態では、被覆部材 202L、202R は左右の向きが異なるのみで構成は同じであり、また、それぞれに設けられた移動機構に関しても配置が異なるのみで構成はほぼ同じであるため、一方（右側）の被覆部材 202R の移動機構を用いて説明する。

【0065】

図 4 に示されるように、被覆部材本体 204R 表面の下部には、上下方向に沿って一対のガイド溝 214 が形成されている。一方、可動部材 206R 裏面の上部には、一対のガイド溝 214 に対応する、上下方向に沿った一対のガイドレール 216 が形成されている。このガイドレール 216 がガイド溝 214 に摺動可能に嵌め込まれることにより、可動部材 206R は被覆部材本体 204R に対し上下方向（矢印 B 方向）へ移動可能とされている。

20

【0066】

また、可動部材 206R が上下移動範囲の最上端位置に配置されると、切り欠き 212R の上縁が、被覆部材本体 204R の切り欠き 210R の下縁に重なってそれらの間には隙間（開口）が無くなり、可動部材 206R が下降すると、切り欠き 210R と切り欠き 212R との間に開口が形成されて、特別図柄表示装置 106 の表示画面におけるその開口に対応する部位（演出図柄表示部 106B の一部）が露出される。

【0067】

この可動部材 206R が被覆部材本体 204R に移動可能に取り付けられた被覆部材 202R は、ベース 200 との間に設けられた図示しないガイド機構に支持されて、左右方向（矢印 A 方向）へ移動可能とされている。

30

【0068】

被覆部材本体 204R の裏面における上部及び中央よりも少し下側には、幅方向（左右方向）に沿って延出された一対のラック部 218 が形成されている。この一対のラック部 218 は、被覆部材本体 204R の外側縁（右側端）から外側へ所定長さ突出されている。また、可動部材 206R の裏面における下部にも、幅方向（左右方向）に沿って延出されたラック部 220 が形成されており、このラック部 220 も、可動部材 206R の外側端（右側端）から外側へ、上記一対のラック部 218 を同じ長さ突出されている。

【0069】

40

これら一対のラック部 218 及びラック部 220 には、上下方向に沿って延出された 1 本の回転軸 222 に取り付けられて同軸的に配置されたギア 224、226、228 が噛み合っている。この回転軸 222 は、ベース 200 に設けられた図示しない軸受けに回転可能に支持されている。また、ギア 224、226、228 は、同径で、それぞれの外周面に形成された歯が同ピッチとされている。

【0070】

下部に配置されたギア 228 は、図 4 に示されるように上下方向に延出されている。図示の状態は、上下移動範囲の最下位置に配置された可動部材 206R のラック部 220 が、ギア 228 の下部に噛み合っている状態である。このギア 228 は、可動部材 206R が上下移動範囲の最下位置及び最上位置に配置された状態で、ラック部 220 が噛み合い

50

可能な長さ寸法とされている。

【 0 0 7 1 】

一方、上部に配置されたギア 2 2 4 には、ステッピングモータ 2 3 0 のモータ軸 2 3 2 先端部に取り付けられた駆動ギア 2 3 4 が噛み合っている。これにより、ステッピングモータ 2 3 0 が作動してモータ軸 2 3 2 及び駆動ギア 2 3 4 を回転させると、回転軸 2 2 2 とともにギア 2 2 4、2 2 6、2 2 8 が同じ回転方向に同じ回転速度（回転角）で回転し、被覆部材本体 2 0 4 R 及び可動部材 2 0 6 R が一体となって左右方向へ移動する。

【 0 0 7 2 】

また、この被覆部材 2 0 2 L、2 0 2 R の左右方向の移動範囲は、特別図柄表示装置 1 0 6 の表示画面を被覆しない非被覆位置（図 3 参照）から、前述したように表示画面の各半部分を略被覆する被覆位置まで移動する範囲に設定されている。

10

【 0 0 7 3 】

可動部材 2 0 6 R の下縁における左右側端部には、下方へ延出された一对のラック部 2 3 6 が形成されている。この一对のラック部 2 3 6 には左右方向に沿って延出された 1 本の棒ギア 2 3 8 が噛み合っており、棒ギア 2 3 8 は、ベース 2 0 0 に設けられた図示しない軸受けに回転可能に支持されている。また、棒ギア 2 3 8 の右端部には、ステッピングモータ 2 4 0 のモータ軸 2 4 2 先端部に取り付けられた駆動ギア 2 4 4 が噛み合っている。これにより、ステッピングモータ 2 4 0 が作動してモータ軸 2 4 2 及び駆動ギア 2 4 4 を回転させると、棒ギア 2 3 8 が回転し、可動部材 2 0 6 R が上下方向へ移動する。

【 0 0 7 4 】

20

また、この可動部材 2 0 6 R の上下移動は、被覆部材本体 2 0 4 R（被覆部材 2 0 2 R）が静止しているときだけではなく、被覆部材本体 2 0 4 R とともに左右方向へ移動している最中に行うこともできる。これにより、この被覆部材 2 0 2 R では、左右方向への移動動作中に可動部材 2 0 6 R の上下移動を組み合わせた動作が可能となる。

【 0 0 7 5 】

以上が、一方（右側）の被覆部材 2 0 2 R を移動させる移動機構の構成である。また、左側の被覆部材 2 0 2 L を移動させる移動機構については、可動部材 2 0 6 L、2 0 6 R を移動させるための棒ギア 2 3 8 及びステッピングモータ 2 4 0 を被覆部材 2 0 2 R と共用している他は、同じ構成とされている。

【 0 0 7 6 】

30

（制御系の構成）

次に、図 5 を用いてパチンコ機 1 0 の制御系について説明する。図 5 に示されるように、本実施形態に係るパチンコ機 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、この主制御部 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。

【 0 0 7 7 】

主制御部 1 5 0 には、上始動口 1 0 8 への入賞球を検出する上始動入賞センサ（第 1 種始動口入賞センサ）1 8 0、下始動口 1 1 0 への入賞球を検出する下始動入賞センサ 1 8 2、普通図柄始動口である通過ゲート 1 1 8 L、1 1 8 R への入賞球を検出する通過ゲート入賞センサ 1 8 4 L、1 8 4 R、大入賞口 1 1 4 への入賞球を検出する大入賞口センサ 1 8 6、遊技仕様に応じて大入賞口 1 1 4 内に設けられた V ゾーンへの入賞球を検出する V ゾーンセンサ 1 8 8 がそれぞれ接続されており、これらの各センサは、入賞球の検出時にその検出信号を主制御部 1 5 0 へ出力する。

40

【 0 0 7 8 】

さらに、主制御部 1 5 0 には、下始動口（始動入賞装置）1 1 0 に設けられた電動チューリップを作動させる普通電動役物ソレノイド 1 7 4、大入賞口 1 1 4 の開閉扉 1 1 6 を開放／閉塞させる大入賞口ソレノイド 1 7 5、保留ランプ 1 7 6、センター役物 1 0 5 に設けられたステッピングモータ 2 3 0、2 4 0、及び普通図柄表示装置 1 0 7 がそれぞれ接続されており、これらの各電気部品や表示装置は、主制御部 1 5 0 からのポート出力により直接制御される。

50

【 0 0 7 9 】

ここで、遊技球が通過ゲート 1 1 8 L、1 1 8 R を通過すると、これを通過ゲート入賞センサ 1 8 4 L、1 8 4 R で検出することで普通図柄の当たり / 外れの抽選が主制御部 1 5 0 にて実行され、その抽選結果が当たりとなった場合は、主制御部 1 5 0 が普通電動役物ソレノイド 1 7 4 を駆動制御して下始動口 1 1 0 (電動チューリップ) を所定時間開放する。

【 0 0 8 0 】

また、遊技球が上始動口 1 0 8 に入賞すると、これを上始動入賞センサ 1 8 0 で検出することで特別図柄の当たり / 外れの抽選 (以下「特図抽選」と呼ぶ場合がある) が主制御部 1 5 0 にて実行され、この特図抽選の結果が当たりとなった場合は、通常遊技状態から特別遊技状態へ遊技状態が移行するように主制御部 1 5 0 にて制御する。なお、この当たりについては、通常の当たりと、特別遊技状態の終了後に次の当たり確率がアップする確率変動当たりが設けられている。

【 0 0 8 1 】

また、主制御部 1 5 0 からは盤用外部端子 1 9 0 を介してホールコンピュータ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。

【 0 0 8 2 】

さらに、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 とがそれぞれ接続されており、これらの制御部は、主制御部 1 5 0 からのコマンド送信により制御される。

【 0 0 8 3 】

演出制御部 1 5 2 には、図柄制御部 1 5 6 を介して特別図柄表示装置 1 0 6 が接続されている。また、演出制御部 1 5 2 は、遊技盤 1 0 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 2 6、並びに、ガラス枠 2 6 に設けられた照明演出用の表示灯 1 4 2 及びエラー用の表示灯 1 4 4 の点灯、消灯、及び点滅を制御し、さらに、ガラス枠 2 6 前面に設けられたスピーカー 1 4 6 L、1 4 6 R を作動させて効果音等の出力を制御する。

【 0 0 8 4 】

この演出制御部 1 5 2 に制御される特別図柄表示装置 1 0 6 には、特図抽選の結果を報知するための図柄変動パターンの演出映像が表示され、スピーカー 1 4 6 L、1 4 6 R からはその図柄変動パターン演出時の B G M が出力される。これにより、遊技者は、視覚及び聴覚を通じて、特図抽選の結果に対応した演出図柄による演出を楽しむことができる。なお、普通図柄表示装置 1 0 7 や保留ランプ 1 7 6 による表示内容は、この特別図柄表示装置 1 0 6 で表示するようにしてもよい。

【 0 0 8 5 】

図柄変動パターンには、特別図柄変動パターン及び演出図柄変動パターンがあり、双方共に特図抽選の結果を報知するものであるが、特別図柄変動パターンは予め定められた変動及び停止を行い特図抽選の結果を所定時間経過後に正式に報知する性質のものであるのに対し、演出図柄変動パターンはその特図抽選の結果を報知するまでの過程に演出を加味し、当たり / 外れかに一喜一憂させながら報知する性質のものである。

【 0 0 8 6 】

したがって、本実施形態のパチンコ機 1 0 では、図 3 に示されるように、特別図柄表示装置 1 0 6 の表示画面における上部側に設けた大面積の画面領域 (演出図柄表示部 1 0 6 B) に演出図柄変動パターンを表示し、特別図柄変動パターンは、表示画面の下端部に設けた小面積の画面領域 (特別図柄表示部 1 0 6 A) に形式的に表示するようにしている。

【 0 0 8 7 】

ここで、特図抽選の結果が「当たり」となり、特別図柄表示装置 1 0 6 における図柄変動パターン演出並びにスピーカー 1 4 6 L、1 4 6 R からの B G M 出力によって、そのことを報知し終わると、特別遊技状態である大当たり処理が実行される。

【 0 0 8 8 】

この大当たり処理は、大入賞口 1 1 4 が所定回数 (ラウンド) 開放するものであり、1

10

20

30

40

50

ラウンドの開放時間は約30秒とされ、この間に最大10個の遊技球が入賞可能となる。すなわち、時間制限である30秒、或いは数制限である10個の何れか一方が先に満足されると、そのラウンドは終了となり、Vゾーンを設けた遊技仕様の場合には、現在のラウンドを遊技中に大入賞口114内のVゾーンへの入賞があった場合に、次のラウンドへ移行することが約束される。また、Vゾーンを省いた遊技仕様であれば、単純に所定個数の入賞カウントを行い、次ラウンドに移行する。

【0089】

このため、特別遊技状態では、通常遊技状態よりも短時間で多くの入賞が期待され、遊技者にとって有利な遊技状態とすることができる。

【0090】

また、前述したように、特別図柄表示装置106において、図柄変動パターン演出を実行中に新たに上始動口108に入賞した場合、並びに大当たり処理中に上始動口108に入賞した場合、保留ランプ176の点灯数が入賞数に応じて最大4個まで増える。

【0091】

一方、前回の図柄変動パターン演出が終了する、或いは大当たり処理が終了すると、特別図柄表示装置106では、保留分の特図抽選結果を報知するために、新たな図柄変動パターン演出が開始される。これに伴い、保留ランプ176が1個消灯し、保留分の消化を遊技者に報知する。

【0092】

また、払出制御部154には、払出装装置160及び発射制御部164が接続され、発射制御部164には発射装置40が接続されている。この払出制御部154は、パチンコ機10内に設けられた払出装装置160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164は、遊技者による発射ハンドル39の操作により発射装置40を作動させて、遊技球の発射開始、及び、発射ハンドル39の操作量に応じた発射力を制御する。

【0093】

さらに、払出制御部154では、枠用外部端子191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へ送信するようになっている。

【0094】

(特別図柄及び演出図柄の表示内容)

上述したように、本実施形態に係るパチンコ機10は、遊技中に遊技球が上始動口108に入賞すると、主制御部150にて当たり/外れの抽選が実行され、その抽選結果が特別図柄表示装置106に特別図柄と演出図柄を用いて表示されるが、以下、これらの特別図柄及び演出図柄の表示形態について説明する。

【0095】

図6(A)は、特別図柄表示装置106に、変動後に従来の表示形態で停止表示された特別図柄及び演出図柄の一例が示されている。

【0096】

この図6(A)に例示されるように、特別図柄表示部106Aには、例えば1~12までの数字等で複数種類用意された特別図柄が3桁で、すなわち、3個の特別図柄ZA1、ZA2、ZA3の組み合わせで表示され、演出図柄表示部106Bには、複数種類の特別図柄に1対1で対応し同じ数だけ用意された演出図柄が3桁で、すなわち、3個の演出図柄ZB1、ZB2、ZB3の組み合わせで表示される。

【0097】

具体的には、特別図柄表示部106A、演出図柄表示部106B共に、確率変動当たりの場合は例えば「777」、通常当たりの場合は例えば「444」、外れの場合は例えば「745」等のように表示される。そのため、この演出図柄ZB1、ZB2、ZB3を用いて抽選結果の表示に演出を加えても、興趣の高い演出を行うことはできない。

【0098】

そこで、本実施形態では、演出図柄を図6(B)~(F)に示されるような、抽選結果

10

20

30

40

50

に関連する情報を含む表示形態としている。

【 0 0 9 9 】

図 6 (B) は、演出図柄として、左右方向に配列された 6 本の棒状のメータ部によって構成され、この 6 本のメータ部を左側から右側へ向けてレベルが段階的に上昇するレベルメータを用いたものである。このレベルメータによる演出図柄 Z C では、確率変動当たりの場合はすべてのメータ部が表示され (Z C 1)、通常当たりの場合は左側の 4 本のメータ部が表示されて右側の 2 本メータ部は表示されず (Z C 2)、外れの場合は左側の 1 本のメータ部のみが表示される (Z C 3)。

【 0 1 0 0 】

図 6 (C) は、演出図柄として、天気図等に用いられて気象状況を表す天気マークを用いたものである。この天気マークによる演出図柄 Z D では、確率変動当たりの場合は晴れを表す太陽のマークが表示され (Z D 1)、通常当たりの場合は曇りを表す雲のマークが表示され (Z D 2)、外れの場合は雨を表す傘のマークが表示される (Z D 3)。

【 0 1 0 1 】

図 6 (D) は、演出図柄として、複数の文字からなる文字情報 (文章) を用いたものである。この文字情報による演出図柄 Z E では、確率変動当たりの場合は「確変大当たり」が表示され (Z E 1)、通常当たりの場合は「通常大当たり」が表示され (Z E 2)、外れの場合は「はずれ」が表示される (Z E 3)。

【 0 1 0 2 】

図 6 (E) は、演出図柄として、図形記号を用いたものである。この図形記号による演出図柄 Z F では、確率変動当たりの場合は円記号「○」が表示され (Z F 1)、通常当たりの場合は三角記号「△」が表示され (Z F 2)、外れの場合はバツ記号「×」が表示される (Z F 3)。

【 0 1 0 3 】

図 6 (F) は、演出図柄として、キャラクタの顔の表情を用いたものである。このキャラクタの表情による演出図柄 Z G では、確率変動当たりの場合はキャラクタの歓喜の笑顔の表情が表示され (Z G 1)、通常当たりの場合はキャラクタの通常笑顔が表示され (Z G 2)、外れの場合はキャラクタの落胆した表情が表示される (Z G 3)。

【 0 1 0 4 】

また、これらの図 6 (B) ~ (F) に示されるような複数種類の演出図柄 (Z C ~ Z G) は、図柄制御部 1 5 6 に、上記のような 3 個の特別図柄 Z A 1、Z A 2、Z A 3 の組み合わせに対応させて予め記憶されている。そして、抽選結果の表示では、主制御部 1 5 0 からのコマンド送信で、演出制御部 1 5 2 により図柄制御部 1 5 6 を介して特別図柄表示装置 1 0 6 が制御され、特別図柄表示部 1 0 6 A には抽選結果に対応する 3 個の特別図柄 Z A 1、Z A 2、Z A 3 の組み合わせが表示され、また、演出図柄表示部 1 0 6 B には、それらの特別図柄 Z A 1、Z A 2、Z A 3 の組み合わせに対応する演出図柄 Z C ~ Z G が、図柄制御部 1 5 6 に記憶された複数種類の中から選択されて表示される。

【 0 1 0 5 】

(センター役物の動作と演出表示内容)

また、上述したように、本実施形態に係るセンター役物 1 0 5 には、特別図柄表示装置 1 0 6 の表示画面を略被覆する一対の被覆部材 2 0 2 L、2 0 2 R が設けられているが、以下、この被覆部材 2 0 2 L、2 0 2 R の動作と特別図柄表示装置 1 0 6 に表示する演出表示内容について説明する。

【 0 1 0 6 】

パチンコ機 1 0 による遊技では、通常、図 3 に示されるように被覆部材 2 0 2 L、2 0 2 R が非被覆位置に配置され、特別図柄表示装置 1 0 6 の表示画面は全領域が視認可能となっている。そして、遊技においては、主制御部 1 5 0 が特別図柄の抽選結果に基づいてステッピングモータ 2 3 0、2 4 0 を制御し、被覆部材 2 0 2 L、2 0 2 R の移動制御を行う。

【 0 1 0 7 】

10

20

30

40

50

例えば、リーチが発生した場合（例えば「7*7」）、図7（A）に示されるように、被覆部材202Lが右方向へ移動して表示画面の左側領域を略被覆する。また、この被覆部材202Lの移動に合わせ、演出図柄表示部106Bには、キャラクタの目（目の縁）を構成する開口部208Lとの対応部位に、瞳孔（黒目）250が表示され、この瞳孔250は開口部208Lの移動に同期して移動する。これにより、特別図柄表示装置106の左側から右を向いたキャラクタが登場し、図示のように、表示画面の左側領域がキャラクタの顔によって隠される演出が行われる。

【0108】

被覆部材202Lが停止すると、可動部材206Lが下方へ移動し、これに伴い演出図柄表示部106Bには、キャラクタの口を構成する切り欠き210L、212Lの右側部位に、最後に停止される演出図柄252の変動パターンが表示される。また、この演出図柄252の変動パターンに合わせて可動部材206Lを上下移動させてもよい。これにより、キャラクタが口から演出図柄252を吐き出すような演出や、演出図柄252の変動パターンに合わせて演出図柄252を食べたり噛み砕くような演出が行われる。

10

【0109】

また、遊技において、遊技者に特典を与える可能性があることの予告を行う場合には、図7（C）に示されるように、被覆部材202Rが左方向へ移動して表示画面の右側領域を略被覆する。この場合も、演出図柄表示部106Bには、被覆部材202Rの移動に合わせ、キャラクタの目を構成する開口部208Rとの対応部位に瞳孔250が表示され、この瞳孔250は開口部208Rの移動に同期して移動する。これにより、特別図柄表示装置106の右側から左を向いたキャラクタが登場し、図示のように、表示画面の右側領域がキャラクタの顔によって隠される演出が行われる。

20

【0110】

被覆部材202Rが停止すると、可動部材206Rが下方へ移動し、これに伴い演出図柄表示部106Bには、キャラクタの口を構成する切り欠き210R、212Rの右側部位に、例えば「チャンス」等の吹き出し254が表示される。またこのとき、「チャンス」の4文字を所定の時間間隔で1文字ずつ「チ」「ャ」「ン」「ス」と表示し、その1文字表示毎に可動部材206Rを上下移動させてもよい。これにより、キャラクタが上記の特典の予告メッセージを遊技者に伝言するような演出が行われる。

【0111】

また、特別抽選の結果が当たりになる可能性が高いこと（期待度の高さ）をこの一対の被覆部材202L、202Rによって表現する場合には、図7（E）に示されるように、被覆部材202L及び被覆部材202Rによって表示画面（演出図柄表示部106B）を略被覆する。

30

【0112】

ここで、被覆部材202Lの右方向への移動により、右を向いて登場したキャラクタの顔と、被覆部材202Rの左方向への移動により、左を向いて登場したキャラクタの顔とが合体すると、この隣接配置された被覆部材202L、202Rによって、図示のように正面を向いたキャラクタが現れる。そして、演出図柄表示部106Bに表示している黒目状の瞳孔250を図示のように円弧状の瞳孔251に変化させ、これに伴い、可動部材206L、206Rを下方へ移動させる。また、ここで可動部材206L、206Rを繰り返し上下移動させてもよく、さらに、図7（E）と図7（F）の状態を所定の時間間隔で交互に繰り返すようにしてもよい。これにより、キャラクタの表情が無表情（図7（E））から笑顔（図7（F））に変化して、特別抽選の結果に対する遊技者の期待度を高める演出が行われる。

40

【0113】

また、この一対の被覆部材202L、202Rによって表現される正面を向いたキャラクタの表情変化は、上述した、演出図柄ZG1、ZG2、ZG3によるキャラクタの表情変化（図6（F）参照）に置き換えて使用することもできる。

【0114】

50

また、これらの図7(A)~(F)に示されるような、被覆部材202L、202Rの動作に同期して演出図柄表示部106Bに表示される表示パターン(瞳孔250、251や演出図柄252、吹き出し254等)は、図柄制御部156に予め記憶されている。そして、各演出動作時には、主制御部150からのコマンド送信で、演出制御部152により図柄制御部156を介して特別図柄表示装置106が制御され、演出図柄表示部106Bに被覆部材202L、202Rの動作に同期して各表示パターンが表示される。

【0115】

(パチンコ機の遊技仕様)

パチンコ機10による遊技では、遊技者が発射ハンドル39を操作すると、一体皿30の球皿部34に貯えられている遊技球は球送り装置により一球ずつ発射装置40に供給され、発射装置40によって上方へ発射される(図2参照)。発射された遊技球PBは、外レール102に沿って遊技盤100の遊技領域101に打ち込まれ、遊技釘に当たり方向を変えながら遊技領域101内を落下する。そして、入賞せずに遊技領域101の下端部に至った遊技球はアウト口124からパチンコ機10内に回収される。

10

【0116】

また、遊技球が通過ゲート118L、118Rを通過すると、主制御部150において普通図柄の当たり/外れの抽選処理が実行され、その抽選結果は、普通図柄表示装置107に、2桁の普通図柄が変動されその変動後に停止図柄の組み合わせによって表示される。

【0117】

この普通図柄の抽選結果が「当たり」となった場合は、下始動口110(電動チューリップ)が所定時間開放され、遊技球が下始動口110に入賞しやすい状態となる。

20

【0118】

また、上始動口108へ入賞すると、主制御部150において特別図柄の当たり/外れの抽選処理が実行され、その抽選結果は、特別図柄表示装置106の特別図柄表示部106Aに、配列された3個の特別図柄が所定のパターンで変動されその変動パターンを経た停止図柄の組み合わせによって表示される(ZA1、ZA2、ZA3)。またこの表示に伴い、演出図柄表示部106Bに、演出図柄が所定のパターンで変動されその変動パターンを経て停止表示される(ZC~ZG)。なお、演出図柄表示部106Bに表示されるこの演出図柄変動パターンの演出映像には、例えば、リーチを経た当たり図柄の表示又は外れ図柄の表示、あるいはリーチなしの外れ図柄表示など、様々な演出や趣向を加味した数多くのパターンが用意されており、遊技者は、それらの演出を受け特別図柄の抽選結果を期待感も持って観察する。さらに、上述したように、リーチ発生時や特典付与の予告時等には、センター役物105の被覆部材202L、202Rの動作によるキャラクタの演出が行われ、遊技者は、それらの演出を受け遊技に対する興味が高められる。

30

【0119】

そして、特別図柄の抽選結果が「当たり」となった場合は、特別図柄表示装置106の特別図柄表示部106Aに、例えば「444」等の予め定められた所定の当たり図柄の組み合わせが表示されるとともに、照明演出用の表示灯142の点滅やスピーカー146L、146Rからの効果音出力などによる演出を加えて、大当たりが発生したことを遊技者に報知し、所定の大当たり動作を実行する。

40

【0120】

大当たり動作としては、開閉扉116の開閉動作によって大入賞口114が例えば10カウント(入賞回数)又は最大30秒間(1回の開放時間)/最高16ラウンド(継続回数)開放されるとともに、大入賞口114内にVゾーンを設けた遊技仕様の場合には、1回の大入賞口114開放時にVゾーンへの入賞を果たすことで次ラウンドを継続するといった動作が行われる。これにより、遊技者は、発射した遊技球を大入賞口114へ容易に入賞させ、例えば入賞1個当たり15個の払い出しを受けるなどして、大量の賞球を獲得できるようになる。またこのときは、払出装置160が作動して所定数の賞球を払い出し、その払い出された賞球は、球排出口46から一体皿30の球皿部34に排出される。

50

【 0 1 2 1 】

また、当たり図柄が、例えば「 7 7 7 」等の予め定められた特定の図柄の組み合わせとなった場合には、上述した大当たり動作の終了後に、次の大当たり確率がアップする「確率変動機能」、あるいは大当たり確率は変わらないが普通図柄表示装置 1 0 7 の変動時間が短縮され下始動口 1 1 0 が開放し易くなって球持ちをよくする「時短機能」といった付加機能が作動して、遊技者にとって有利な遊技状態が展開される。

【 0 1 2 2 】

以上説明したように、本実施形態に係るパチンコ機 1 0 では、遊技中に上始動口 1 0 8 に入賞するという所定の条件が成立すると、主制御部 1 5 0 は、遊技者にとって有利な遊技状態を開始するか否かの抽選処理を実行する。この抽選結果は、特別図柄表示装置 1 0 6 の表示画面に表示され、遊技者は、この表示画面を目視することにより抽選結果を把握する。

10

【 0 1 2 3 】

また、この抽選結果の表示に伴い、主制御部 1 5 0 は上記の抽選結果に基づいてセンター役物 1 0 5 の被覆部材 2 0 2 L、2 0 2 R を移動制御し、特別図柄表示装置 1 0 6 の表示画面を略被覆する演出動作を行う。

【 0 1 2 4 】

このように、このパチンコ機 1 0 の遊技盤 1 0 0 (盤面 1 0 0 A) に設けられたセンター役物 1 0 5 では、特別図柄表示装置 1 0 6 による抽選結果の表示に伴い、表示画面が被覆部材 2 0 2 L、2 0 2 R によって被覆されるという斬新な演出動作が行われ、このセンター役物 1 0 5 の演出動作を目視する遊技者に対して視覚的に強いインパクトが与えられるようになる。

20

【 0 1 2 5 】

また、このセンター役物 1 0 5 では、専用の移動機構によって個別に移動する一对の被覆部材 2 0 2 L、2 0 2 R により、表示画面の左半部及び右半分の各領域を入れ替わりで被覆する、あるいは、被覆部材 2 0 2 L、2 0 2 R をそれぞれ被覆途中で移動停止させ、表示画面の未被覆領域 (視認可能領域) の形状に変化をつけるなどの演出動作が可能となる。これにより、単一の被覆部材で表示画面の全領域を被覆する場合に比べ、表示画面の被覆形態を多様化することができ、より興趣の高い演出動作が可能となる。

【 0 1 2 6 】

また、この被覆部材 2 0 2 L、2 0 2 R の表面に装飾部を設けていることにより、被覆部材 2 0 2 L、2 0 2 R 及びセンター役物 1 0 5 の装飾性を高めつつ、その被覆部材 2 0 2 L、2 0 2 R を移動させて行う演出の視覚効果が更に高められる。

30

【 0 1 2 7 】

また、被覆部材 2 0 2 L、2 0 2 R の何れかが単独で被覆位置に配置されると、遊技者は、その被覆部材の表面に設けられた所定の表示態様を有する装飾部を目視して、その所定の表示態様から特定のイメージを抱く (キャラクタの横向きの顔) 。さらに、被覆部材 2 0 2 L、2 0 2 R がそれぞれ被覆位置に配置されると、各表面にそれぞれ設けられた所定の表示態様を有する装飾部が組み合わせられ、その複数の装飾部によって、所定の表示態様の各々とは異なる一体化された新たな表示態様が形成される (キャラクタの正面の顔) 。遊技者は、その新たな表示態様を目視して、上記の特定のイメージとは異なるイメージを抱く。これにより、この一对の被覆部材 2 0 2 L、2 0 2 R を用いて遊技者に意外性が与えられ、演出性を更に高めることができる。

40

【 0 1 2 8 】

また、本実施形態では、被覆部材 2 0 2 L、2 0 2 R に、表示画面を略被覆する被覆部材本体 2 0 4 L、2 0 4 R の他に、被覆部材本体 2 0 4 L、2 0 4 R とは個別に移動する可動部材 2 0 6 L、2 0 6 R を設けていることにより、被覆部材本体 2 0 4 L、2 0 4 R による表示画面の被覆状態において可動部材 2 0 6 L、2 0 6 R の移動による新たな演出動作が加えられる。これにより、更に興趣の高い演出動作が可能となる。

【 0 1 2 9 】

50

また、本実施形態では、主制御部 150 による抽選結果に基づいて、主制御部 150 からコマンドを受信した演出制御部 152 は、図柄制御部 156 を介して特別図柄表示装置 106 の特別図柄表示部 106A に表示する特別図柄の表示制御、及び、演出図柄表示部 106B に表示する演出図柄の表示制御を行う。

【0130】

この表示制御により、特別図柄表示部 106A には、複数（3 個）の特別図柄（ZA1、ZA2、ZA3）が変動後に停止表示され、その組み合わせによって抽選結果が表示される。遊技者は、この特別図柄表示部 106A に停止表示された複数の特別図柄の組み合わせを目視することにより、抽選結果を明瞭に把握することができる。また、演出図柄表示部 106B には、複数の特別図柄の組み合わせに対応して複数種類用意されるとともに、抽選結果に関連する情報を含む表示形態のマークや記号等、複数の演出図柄（ZC～ZG）の何れかが表示される。これにより、遊技者に対して興趣の高い演出を行うことができ、遊技者の興味を長時間引き付けられるようになる。

10

【0131】

また、本実施形態では、主制御部 150 がセンター役物 105 のステッピングモータ 230、240 と、演出制御部 152 及び図柄制御部 156 を制御することにより、被覆部材 202L、202R の移動動作及び可動部材 206L、206R の移動動作と、演出図柄の変動パターンや演出時の表示パターンとが連動され、それらの相乗効果により演出性が更に高められる。

【0132】

20

以上、本発明を上述した特定の実施形態により詳細に説明したが、本発明はそれに限定されるものではなく、本発明の範囲内にて他の種々の形態が実施可能である。

【0133】

例えば、上記の実施形態では、可動部材 206L、206R を移動させるための棒ギア 238 及びステッピングモータ 240 を被覆部材 202L、202R で共用しているが、棒ギア 238 を中間部で分割し、それぞれに専用のステッピングモータを設けることにより、左右の被覆部材 202L、202R で、可動部材 206L、206R の移動動作を個別に行うようにすることもできる。

【0134】

また、本図柄と演出図柄とは単一の特別図柄表示装置 106 の表示画面に区分けして表示しているが、これらの図柄は、遊技盤 100 に設けた 2 つの表示装置に個別に表示するようにしてもよい。

30

【図面の簡単な説明】

【0135】

【図 1】本発明の一実施形態に係るパチンコ機を示す正面図である。

【図 2】図 1 のパチンコ機における内枠、ガラス枠、及び遊技盤を示す正面側から見た斜視図である。

【図 3】本発明の一実施形態に係る遊技盤を示す正面図である。

【図 4】本発明の一実施形態に係るセンター役物に設けられ被覆部材及びその移動機構を示す（A）が正面図、（B）が部分平面図、（C）が部分右側面図、（D）が（A）の 4D-4D 線断面図である。

40

【図 5】本発明の一実施形態に係るパチンコ機の制御系の概略構成を示すブロック図である。

【図 6】（A）は従来の特別図柄及び演出図柄の表示形態の一例を示し、（B）～（F）は本発明の一実施形態に係る特別図柄及び演出図柄の表示形態を示す図である。

【図 7】（A）～（F）は本発明の一実施形態に係るセンター役物による演出動作を示す図である。

【符号の説明】

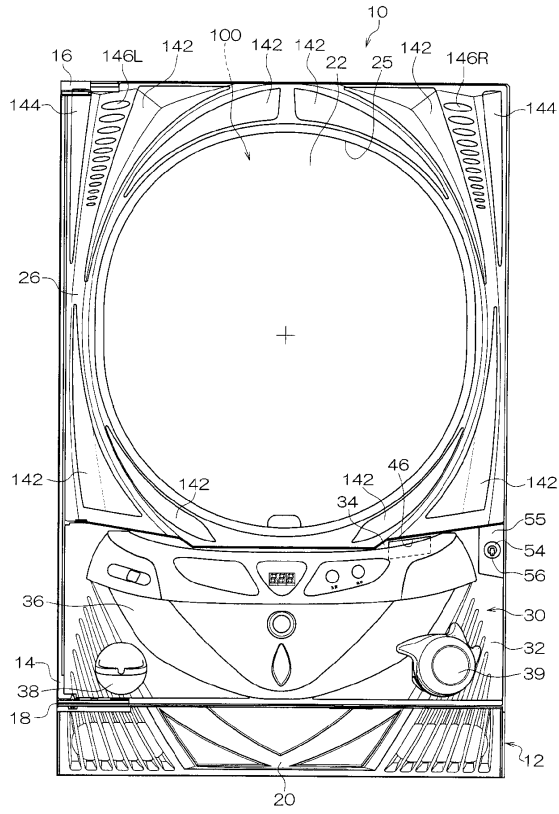
【0136】

10 パチンコ機（遊技機）

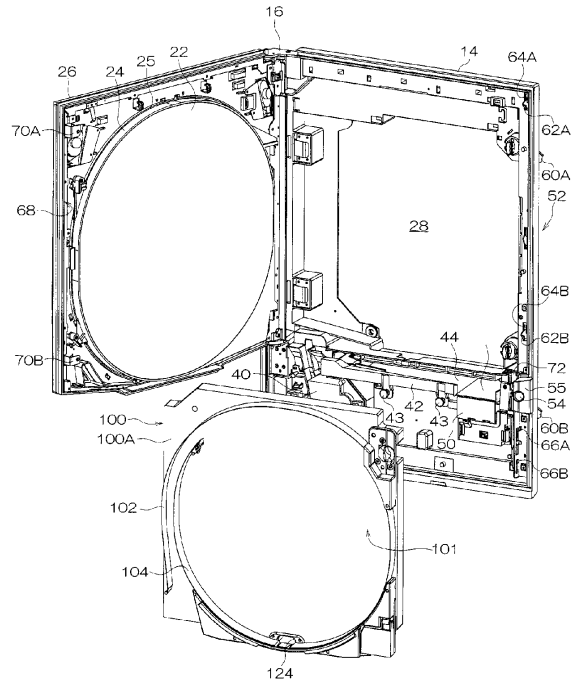
50

1 0 0	遊技盤	
1 0 0 A	盘面	
1 0 6	特別図柄表示装置（表示手段）	
1 0 6 A	特別図柄表示部（本図柄表示部）	
1 0 6 B	演出図柄表示部	
1 0 5	センター役物（役物装置）	
1 5 0	主制御部（抽選実行手段 / 動作制御手段）	
1 5 2	演出制御部（表示制御手段）	
1 5 6	図柄制御部（表示制御手段）	
2 0 2 L、2 0 2 R	被覆部材	10
2 0 4 L、2 0 4 R	被覆部材本体	
2 0 5 L、2 0 5 R	装飾部	
2 0 6 L、2 0 6 R	可動部材	
2 0 7 L、2 0 7 R	装飾部	
2 0 8 L、2 0 8 R	開口部（装飾部）	
2 0 9 L、2 0 9 R	突部（装飾部）	
2 1 0 L、2 1 0 R	切り欠き（装飾部）	
2 1 2 L、2 1 2 R	切り欠き（装飾部）	
2 1 8、2 2 0	ラック部（被覆部材移動手段）	
2 2 2	回転軸（被覆部材移動手段）	20
2 2 4、2 2 6、2 2 8	ギア（被覆部材移動手段）	
2 3 0	ステッピングモータ（被覆部材移動手段）	
2 3 6	ラック部（可動部材移動手段）	
2 3 8	棒ギア（可動部材移動手段）	
2 4 0	ステッピングモータ（可動部材移動手段）	
Z A 1、Z A 2、Z A 3	特別図柄（本図柄）	
Z C 1、Z C 2、Z C 3	演出図柄	
Z D 1、Z D 2、Z D 3	演出図柄	
Z E 1、Z E 2、Z E 3	演出図柄	
Z F 1、Z F 2、Z F 3	演出図柄	30
Z G 1、Z G 2、Z G 3	演出図柄	

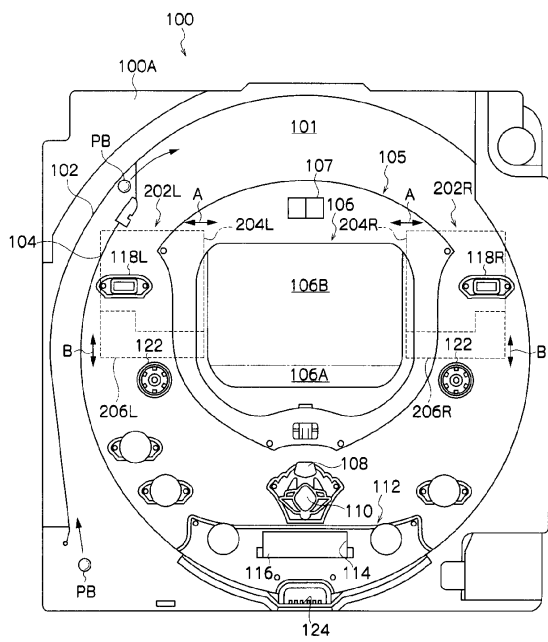
【図1】



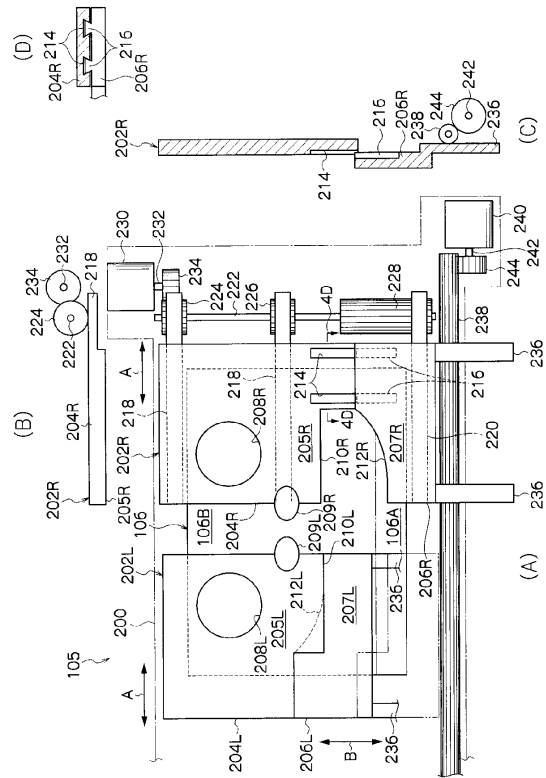
【図2】



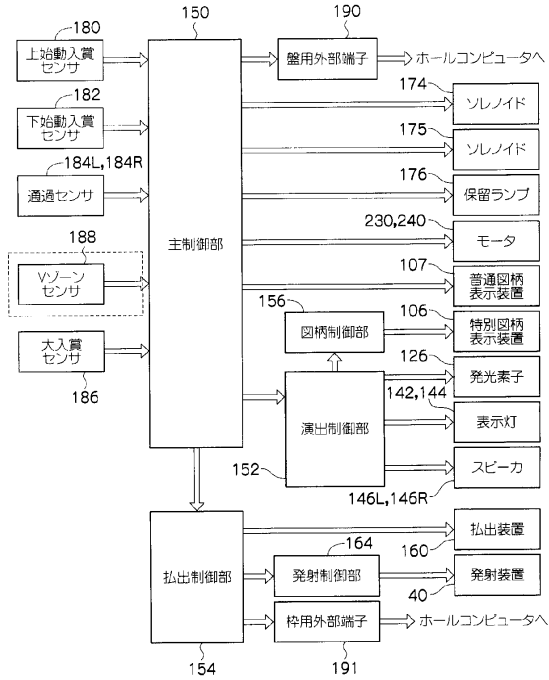
【図3】



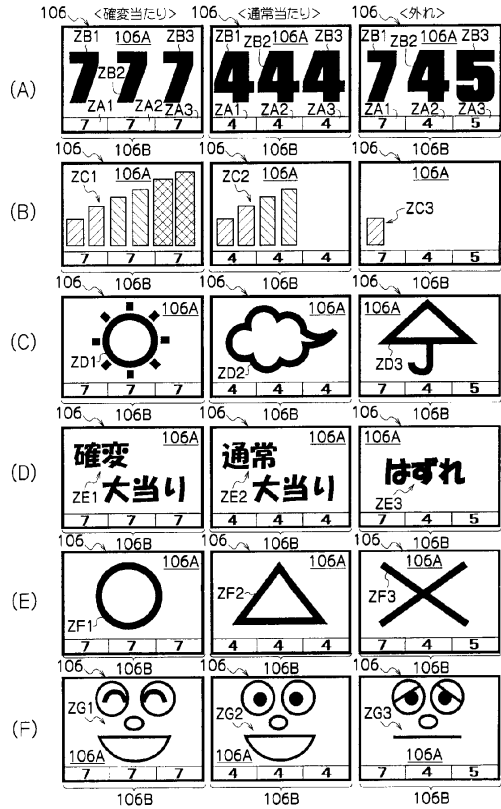
【図4】



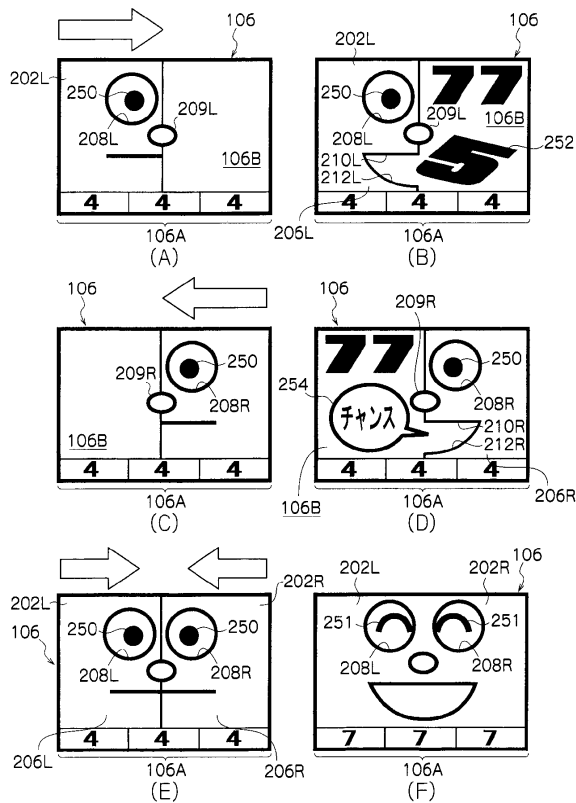
【図5】



【図6】



【図7】



フロントページの続き

審査官 渡辺 剛史

(56)参考文献 特開2001-346969(JP,A)
特開2003-117141(JP,A)
特開2004-041438(JP,A)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)
A63F 7/02
A63F 5/04