

(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2013-66776

(P2013-66776A)

(43) 公開日 平成25年4月18日(2013.4.18)

(51) Int.Cl.
A63F 7/02 (2006.01)

F I
A63F 7/02 304D

テーマコード(参考)
2C088

審査請求 有 請求項の数 1 O L (全 23 頁)

(21) 出願番号 特願2013-7337 (P2013-7337)
 (22) 出願日 平成25年1月18日(2013.1.18)
 (62) 分割の表示 特願2011-203060 (P2011-203060)
 の分割
 原出願日 平成20年7月16日(2008.7.16)

(71) 出願人 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 110001645
 特許業務法人谷藤特許事務所
 (72) 発明者 西村 悠平
 大阪市中央区内本町一丁目1番4号 株式
 会社藤商事内
 Fターム(参考) 2C088 AA36 AA42 BC22 BC25 EA10
 EB55 EB78

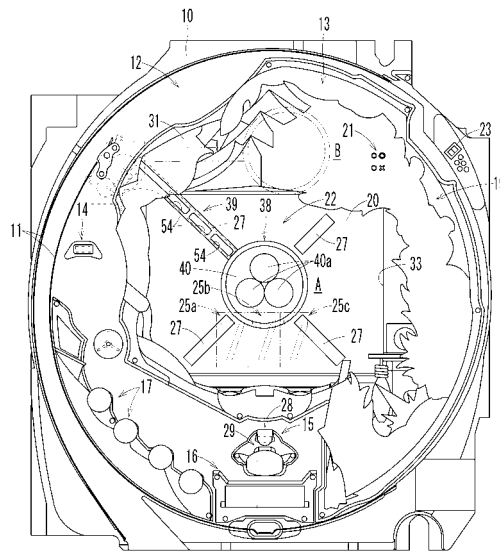
(54) 【発明の名称】 弾球遊技機

(57) 【要約】

【課題】可動演出体が演出位置へと作動して所定の演出を行う際に、可動演出体が発光表示部に発光表示される演出表示の妨げとならず、可動演出体と発光表示部の演出表示とが調和した演出を効果的に行うことができ、しかも可動演出体の構造等を極力簡素化できるようにする。

【解決手段】演出用の発光表示手段13, 105と、発光表示手段13, 105の発光表示部20, 106の前側に突出する演出位置Aと発光表示部20から退避する退避位置Bとの間で出退移動可能な可動演出体22とを備え、可動演出体22は発光表示部20, 106の演出表示27を直接的又は間接的に視認可能な視認部49を備え、可動演出体22が演出位置Aへと作動する演出動作に同期して発光表示部20, 106に、視認部49を介して視認される演出表示27を発光表示する

【選択図】 図2



【特許請求の範囲】

【請求項 1】

演出用の発光表示手段（13，105）と、該発光表示手段（13，105）の発光表示部（20，106）の前側に突出する演出位置（A）と該発光表示部（20）から退避する退避位置（B）との間で出退移動可能な可動演出体（22）とを備えた弾球遊技機において、前記可動演出体（22）は前記発光表示部（20，106）の演出表示（27）を直接的又は間接的に視認可能な視認部（49）を備え、前記可動演出体（22）が前記演出位置（A）へと作動する演出動作に同期して前記発光表示部（20，106）に、前記視認部（49）を介して視認される前記演出表示（27）を発光表示することを特徴とする弾球遊技機。

10

【請求項 2】

前記発光表示手段（13）は前記演出表示（27）である演出画像を発光表示する画像表示手段であることを特徴とする請求項 1 に記載の弾球遊技機。

【請求項 3】

前記可動演出体（22）は主演出体（38）と、該主演出体（38）を前記演出位置（A）と前記退避位置（B）との間で出退自在に支持する支持部材（39）とを備え、前記主演出体（38）、前記支持部材（39）の少なくとも一方に前記視認部（49）を備えたことを特徴とする請求項 1 又は 2 に記載の弾球遊技機。

【請求項 4】

前記視認部（49）は前後方向に貫通して形成された透視孔（54）であることを特徴とする請求項 1～3 の何れかに記載の弾球遊技機。

20

【請求項 5】

前記視認部（49）は前記発光表示部（20）からの光を乱反射して発光する乱反射部（98）を有することを特徴とする請求項 1～4 の何れかに記載の弾球遊技機。

【請求項 6】

前記可動演出体（22）は前記発光表示部（20）からの光を前記乱反射部（98）に集光する集光部（100）を有することを特徴とする請求項 5 に記載の弾球遊技機。

【請求項 7】

前記支持部材（39）はその長手方向に 1 個又は複数個の前記視認部（49）を備え、前記主演出体（38）に対する帯状の可撓配線（56）を、その幅方向を前記発光表示部（20，106）に対して略直角方向にして前記支持部材（39）の裏側に配置したことを特徴とする請求項 3 に記載の弾球遊技機。

30

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、パチンコ機等の弾球遊技機に関し、画像表示手段と可動演出体とを組み合わせる遊技状態を演出するようにしたものである。

【背景技術】

【0002】

パチンコ機等の弾球遊技機には、遊技盤の遊技領域の略中央部に画像表示手段を配置すると共に、この画像表示手段の画像表示部を支持する支持枠に特別図柄表示手段と可動演出体とを配置し、特定の遊技状態のときに可動演出体の作動と、この作動に同期して画像表示部に表示される演出画像とを組み合わせ、その遊技状態の演出を行うようにしたものがあ（特許文献 1）。

40

【0003】

この弾球遊技機では、特別図柄始動手段が遊技球を検出すると、特別図柄表示手段の特別図柄が所定時間変動して大当たり態様、外れ態様の何れかで停止する。一方、特別図柄の変動に同期して画像表示手段の複数個（例えば 3 個）の演出図柄が所定の変動パターンで所定時間変動して、変動後の特別図柄が大当たり態様となる場合には全てが揃う大当たり演出態様で停止し、また特別図柄が外れ態様となる場合には少なくとも 1 個が異なる外

50

れ演出態様で停止する。

【 0 0 0 4 】

そして、変動中の演出画像の変動パターンが変動後に大当たり演出態様となる信頼度の高い特定の変動パターンの場合に、1個の演出図柄を除く他の演出図柄が揃うリーチになれば、可動演出体が画像表示手段の画像表示部側に突出し、この可動演出体の突出動作に同期して画像表示手段の画像表示部に特定の演出画像を表示して、可動演出体の作動と画像表示部の演出画像とを組み合わせ、変動後に大当たりとなる可能性が高いことを予告する予告演出を行う。

【特許文献1】特開2007-222349号公報

【発明の開示】

【発明が解決しようとする課題】

【 0 0 0 5 】

可動演出体はキャラクタその他の主演出体と、この主演出体を演出位置と退避位置との間で出退自在に支持する支持部材とを備えている。そして、演出時には画像表示部に表示される演出画像に同期して主演出体が出退するだけであって、支持部材が画像表示部に表示される演出画像の妨げになる等、必ずしも画像表示部側の演出画像と調和のとれた演出とはなっていない。

【 0 0 0 6 】

本発明は、このような従来の問題点に鑑み、可動演出体が演出位置へと作動して所定の演出を行う際に、可動演出体が発光表示部に発光表示される演出表示の妨げとならず、可動演出体と発光表示部の演出表示とが調和した演出を効果的に行うことができ、しかも可動演出体の構造等を極力簡素化できる弾球遊技機を提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【 0 0 0 7 】

本発明は、演出用の発光表示手段13, 105と、該発光表示手段13, 105の発光表示部20, 106の前側に突出する演出位置Aと該発光表示部20から退避する退避位置Bとの間で出退移動可能な可動演出体22とを備えた弾球遊技機において、前記可動演出体22は前記発光表示部20, 106の演出表示27を直接的又は間接的に視認可能な視認部49を備え、前記可動演出体22が前記演出位置Aへと作動する演出動作に同期して前記発光表示部20, 106に、前記視認部49を介して視認される前記演出表示27を発光表示するものである。

【発明の効果】

【 0 0 0 8 】

本発明によれば、可動演出体22が演出位置Aへと作動して所定の演出を行う際に、可動演出体22が発光表示部20, 106に発光表示される演出表示27の妨げとならず、可動演出体22と発光表示部20, 106の演出表示27とが調和した演出を効果的に行うことができ、しかも可動演出体22の構造等を極力簡素化できる利点がある。

【発明を実施するための最良の形態】

【 0 0 0 9 】

以下、本発明の実施形態を図面に基づいて詳述する。図1～図12は本発明をパチンコ機に採用した第1の実施例を例示している。図1において、遊技機本体1は、矩形状の外枠2と、この外枠2の前側にヒンジ3により縦軸廻りに開閉自在に枢着された前枠4とを備えている。前枠4の前側にはガラス扉5と前面板6とが上下に配置され、前枠4に対してヒンジ3と同じ側のヒンジ7により縦軸廻りに開閉自在に枢支されている。

【 0 0 1 0 】

前面板6の前側には発射用の遊技球を貯留する球供給皿8が配置され、その側方に遊技球を発射する発射手段(図示省略)の発射ハンドル9が設けられている。ガラス扉5の裏側には、このガラス扉5に対応するように前枠4に遊技盤10(図2参照)が着脱自在に装着されている。

【 0 0 1 1 】

10

20

30

40

50





遊技盤 10 の前面には、図 2 に示すように、発射手段から発射された遊技球を案内するガイドレール 11 が略円弧状に配置されると共に、そのガイドレール 11 の内側の遊技領域 12 に画像表示手段（発光表示手段）13、普通図柄始動手段 14、特別図柄始動手段 15、大入賞手段 16、普通入賞手段 17 等の各種の遊技部品が配置されている。なお、遊技領域 12 はガラス扉 5 の窓孔 18 に対応している。

【0012】

画像表示手段 13 は例えば遊技領域 12 の略中央に配置されており、遊技盤 10 に装着された支持枠 19 と、この支持枠 19 の略中央に配置された液晶式、プラズマ式等の画像表示部（発光表示部）20 とを備えている。支持枠 19 には普通図柄表示手段 21 が設けられると共に、可動演出体 22 が画像表示部 20 に対して出退自在に設けられている。またガラス扉 5 の窓孔 18 内に対応する位置に特別図柄表示手段 23 が設けられている。

10

【0013】

普通図柄表示手段 21 は普通図柄を変動表示するためのもので、複数種類の普通図柄（例えば 2 種類の「」「」）に対応する複数個の発光素子により構成されており、普通図柄始動手段 14 が遊技球を検出することを条件に 2 つの発光素子が交互に点灯するように所定時間点滅して、普通図柄始動手段 14 の遊技球の検出時に抽選した乱数値が予め定められた当たり判定値と一致した場合に当たり態様の「」側の発光素子が点灯し、それ以外の場合に外れ態様の「」側の発光素子が点灯して停止するようになっている。

【0014】

特別図柄表示手段 23 は、1 個又は複数個、例えば 1 個の特別図柄を変動表示可能な 7 セグメント式等の表示手段により構成されており、特別図柄始動手段 15 が遊技球を検出することを条件に特別図柄を所定時間変動表示して、特別図柄始動手段 15 の遊技球の検出時に抽選された乱数値が予め定められた大当たり乱数値と一致した場合に所定の大当たり態様で、それ以外の場合に外れ態様で停止するようになっている。

20

【0015】

画像表示部 20 は矩形状、その他の形状であって、図 2 に二点鎖線で示し、また図 10 に示すように遊技中は演出図柄 25 a ~ 25 c とその背景画像 26 とが発光表示され、また特定の遊技状態の場合には、図 2 に示すように可動演出体 22 の作動と同期して予告演出画像（演出表示）27 が発光表示される。

【0016】

演出図柄 25 a ~ 25 c は画像表示部 20 の適当な位置に複数個、例えば 3 個表示され、その各演出図柄 25 a ~ 25 c は特別図柄表示手段 23 の特別図柄の変動に同期して変動を開始し、所定の変動パターンを経て所定時間変動した後、特別図柄の変動終了に同期して所定の順序で順次停止する。

30

【0017】

演出図柄 25 a ~ 25 c の変動後の停止図柄は、特別図柄表示手段 23 の特別図柄が大当たり態様で停止する場合には全てが揃う大当たり演出態様となり、特別図柄が外れ態様で停止する場合には少なくとも一部が異なる外れ演出態様となる。例えば、特別図柄が大当たり態様で停止する場合には演出図柄 25 a ~ 25 c は「7・7・7」等で停止し、特別図柄が外れ態様で停止する場合には演出図柄 25 a ~ 25 c は「3・4・5」等で停止する。

40

【0018】

特別図柄始動手段 15 は固定式入賞口 28 と電動チューリップ等の可変式入賞口 29 とを上下に備えている。可変式入賞口 29 は普通図柄表示手段 21 の変動後の普通図柄が当たり態様を停止表示したときに所定時間開放するようになっている。

【0019】

画像表示手段 13 の支持枠 19 は、図 3、図 4 に示すように開口 30 に対応して遊技盤 10 の前面に装着された前飾り体 31 と、開口 30 に対応して遊技盤 10 の裏面に装着された装着枠 32 とを備えている。

【0020】

50

装着枠 3 2 には矩形等形状の表示窓 3 3 が形成され、その表示窓 3 3 に対応して装着枠 3 2 の裏側に画像表示部 2 0 が装着されている。前飾り体 3 1 は遊技盤 1 0 の前面に当接する前飾り板 3 4 と、表示窓 3 3 の上部から左右両側に跨がって略門形状に配置され且つ前飾り板 3 4 の前面に突出して装着された装飾体 3 7 とを備えている。前飾り板 3 4 の内周側には、表示窓 3 3 の前側を取り囲む周壁 3 4 a が設けられている。

【 0 0 2 1 】

支持枠 1 9 には画像表示部 2 0 の上側で前飾り体 3 1 と装着枠 3 2 との間に所定の収容空間 3 6 があり、可動演出体 2 2 は通常この収容空間 3 6 に収まって前から前飾り体 3 1 により覆われている（図 2 の二点鎖線参照）。

【 0 0 2 2 】

なお、この画像表示手段 1 3 は前飾り体 3 1 と装着枠 3 2 とを遊技盤 1 0 に対して前後両側から装着するようにしているが、前飾り体 3 1 と装着枠 3 2 とを結合して、その装着枠 3 2 が開口 3 0 に嵌合するように遊技盤 1 0 に対して前側から装着するようにしてもよい。

【 0 0 2 3 】

可動演出体 2 2 は、正面視丸形等の主演出体 3 8 と、先端で主演出体 3 8 を支持する支持部材 3 9 とを備え、画像表示部 2 0 の前側に近接して配置されており、表示画面の駆動手段 3 5 の駆動により、図 2 に示すように画像表示部 2 0 の略中央の演出位置 A と、画像表示部 2 0 の上側に外れた退避位置 B との間で出退移動自在である。

【 0 0 2 4 】

主演出体 3 8 は自己発光式、支持部材 3 9 は透過視認式であり、退避位置 B から演出位置 A へと作動する演出動作（突出動作又は出退動作）を行う際に、その演出動作に同期して主演出体 3 8 が発光し、支持部材 3 9 に対応する部分を含む主演出体 3 8 の周辺全体にわたって画像表示部 2 0 に予告演出画像 2 7 が放射状に発光表示されたときに、その主演出体 3 8 の発光と画像表示部 2 0 の予告演出画像 2 7 とにより、発光状態の主演出体 3 8 を中心として予告演出を行うようになっている。

【 0 0 2 5 】

主演出体 3 8 は図 5 ~ 図 8 に示すように、光透過性を有し且つ前面側の発光表示部 4 0 に装飾模様その他の演出用の表示 4 0 a が付された合成樹脂製の発光カバー 4 2 と、この発光カバー 4 2 を裏側から支持する環状等の支持部 4 3 と、この支持部 4 3 に設けられ且つ発光カバー 4 2 の発光表示部 4 0 を裏側から発光させる複数個の LED 等の発光素子 4 4 とを備えている。発光カバー 4 2 の裏面には、発光素子 4 4 からの光により発光表示部 4 0 を発光させる凹凸状の乱反射部 4 5 が設けられている。なお、乱反射部 4 5 に代えて拡散板を設けてもよい。

【 0 0 2 6 】

支持部 4 3 は支持部材 3 9 の先端に一体に設けられており、その裏側の基板 4 6 と共に周方向に複数個のネジ 4 7 により発光カバー 4 2 の裏側に結合されている。発光素子 4 4 は基板 4 6 の前面に分散して装着されている。なお、この実施例では、主演出体 3 8 の裏側を基板 4 6 により塞ぐようになっているが、前側が開放する有底円筒状の支持部 4 3 を用いて、この支持部 4 3 の底部で主演出体 3 8 の裏側を塞ぐようにしてもよい。

【 0 0 2 7 】

支持部材 3 9 は光透過性を有する合成樹脂製であって、長手方向に 1 個又は複数個の視認部 4 9 を備え、主演出体 3 8 が演出位置 A へと作動した際に、これに同期して画像表示部 2 0 に表示される予告演出画像 2 7 を視認部 4 9 を介して直接的又は間接的に視認するようになっている。

【 0 0 2 8 】

支持部材 3 9 は例えば略真っ直ぐな棒状であって、図 5 ~ 図 8 に示すように画像表示部 2 0 の前面と略平行な幅方向に一对の側壁 5 1 と、この一对の側壁 5 1 の前端を幅方向に連結する前壁 5 2 と、長手方向に所定の間隔をおいてに配置され且つ一对の側壁 5 1 及び前壁 5 2 に一体に形成された連結壁 5 3 とを備え、その前壁 5 2 に視認部 4 9 が長手方向

10

20

30

40

50

に複数個形成されている。

【 0 0 2 9 】

支持部材 3 9 は一対の側壁 5 1 の後側が若干広がる断面台形状であり、その各側壁 5 1 は画像表示部 2 0 に対して直角に近い状態に配置されている。視認部 4 9 は前壁 5 2 に前後方向に貫通して形成された透視孔 5 4 により構成され、この透視孔 5 4 は側壁 5 1 及び連結壁 5 3 に近接して長手方向に長い長孔状に形成されている。なお、側壁 5 1 の外面、前壁 5 2 の前面にはその全面に凹凸状の乱反射部を設けてもよい。また前壁 5 2 は省略してもよい。

【 0 0 3 0 】

支持部材 3 9 の裏側内部には、一方の側壁 5 1 と連結壁 5 3 との間に挟持凹部 5 9 が形成され、その挟持凹部 5 9 に主演出体 3 8 に対する可撓配線 5 6 が裏側から着脱自在に挿入されている。可撓配線 5 6 は帯状であって、その幅方向を画像表示部 2 0 に対して略直角にした状態で一方の側壁 5 1 に沿って支持部材 3 9 の長手方向に設けられ、画像表示部 2 0 の中央前方又はそれよりも若干上側から透視孔 5 4 を経て画像表示部 2 0 の予告演出画像 2 7 を視認したときに透視孔 5 4 の視野内に入らないように、上側の側壁 5 1 に沿って配置されている。可撓配線 5 6 はコネクタ 5 7 を介して基板 4 6 の裏側のコネクタ 5 8 に接続されている。

10

【 0 0 3 1 】

支持部材 3 9 の基部は画像表示部 2 0 の外側で支持台 6 2 に前後方向の枢軸 6 3 により揺動自在に支持され、クランク機構 6 4 を含む連動機構 6 5 を介してモータ等の駆動手段 3 5 により上下方向に揺動するようになっている。支持台 6 2 は前後に支持壁 6 6 を有するケース状であって、画像表示部 2 0 に対して左右方向の一方側で且つ画像表示部 2 0 の上部側又は画像表示部 2 0 よりも上側等の適当箇所に配置され、画像表示手段 1 3 の支持枠 1 9 側、例えば装着枠 3 2 の取り付け面 6 7 にネジ等で固定されている。

20

【 0 0 3 2 】

枢軸 6 3 は支持台 6 2 の前後の支持壁 6 6 に跨がって支架されている。駆動手段 3 5 は支持台 6 2 の支持壁 6 6 の裏側に固定されている。連動機構 6 5 はクランク機構 6 4 の他に、駆動手段 3 5 の駆動軸 6 8 に固定された駆動ギヤ 6 9 と、支軸 7 0 により支持台 6 2 に回転自在に設けられ且つ駆動ギヤ 6 9 に噛合する従動ギヤ 7 1 とを有する。

【 0 0 3 3 】

クランク機構 6 4 は従動ギヤ 7 1 に固定されたクランクピン 7 2 と、支持部材 3 9 の基部側に設けられ且つクランクピン 7 2 が摺動自在に係合する長孔等の摺動部 7 3 とを有し、駆動手段 3 5 の駆動により従動ギヤ 7 1 が往復回転したときに、クランクピン 7 2 及び摺動部 7 3 を介して支持部材 3 9 を枢軸 6 3 廻りに上下方向に揺動させるようになっている。

30

【 0 0 3 4 】

なお、支持部材 3 9 はバネ 7 4 により上昇側である退避位置 B 側へと付勢されている。バネ 7 4 には枢軸 6 3 に巻き掛けられ且つ両端が支持部材 3 9 と支持台 6 2 とに係合する捺じりバネが使用されているが、他の引っ張りバネ又は圧縮バネを使用してもよい。また支持台 6 2 には支持部材 3 9 の原点位置、即ち主演出体 3 8 が退避位置 B のときの支持部材 3 9 の位置を検出する位置検出手段 (図示省略) が設けられている。支持台 6 2 と支持部材 3 9 との間に、支持部材 3 9 を原点位置で規制するストッパ機構を設けてもよい。

40

【 0 0 3 5 】

図 9 はパチンコ機の制御系を示す。パチンコ機の制御系は主制御基板 8 0 と演出制御基板 8 1 とを備えている。主制御基板 8 0 はパチンコ機全体の遊技動作の制御を司るもので、普通図柄始動手段 1 4 が遊技球を検出したときに乱数値を抽選して当たりか否かを判定し、当たりの場合に普通図柄表示手段 2 1 の変動後の普通図柄が当たり態様で停止した後特別図柄始動手段 1 5 の可変式入賞口 2 9 を所定時間開放させる普通図柄系制御手段 8 2 の他に、乱数抽選手段 8 3、判定手段 8 4、特別図柄制御手段 8 5、停止態様決定手段 8 6、変動パターン決定手段 8 7、コマンド送信手段 8 8、特別遊技発生手段 8 9 を備え

50

ている。

【 0 0 3 6 】

乱数抽選手段 8 3 は特別図柄始動手段 1 5 が遊技球を検出したときに乱数値を抽選し、判定手段 8 4 は乱数抽選手段 8 3 で抽選された乱数値を大当たり乱数値と照合して大当たりか否かを判定するようになっている。特別図柄制御手段 8 5 は特別図柄始動手段 1 5 の遊技球の検出を契機に特別図柄表示手段 2 3 の特別図柄を所定時間変動させて、判定手段 8 4 の判定結果が大当たりのときに大当たり態様で、外れのときに外れ態様で夫々停止すべく特別図柄を制御するようになっている。

【 0 0 3 7 】

停止態様決定手段 8 6 は判定手段 8 4 の判定結果が大当たりのときに演出図柄 2 5 a ~ 2 5 c の停止態様を抽選し決定するためのものである。変動パターン決定手段 8 7 は判定手段 8 4 の判定結果が大当たりのときの大当たり変動パターンを、外れのときの外れ変動パターンを抽選し決定するためのもので、判定手段 8 4 の判定結果に応じて予め定められた複数種類の大当たり変動パターン、外れ変動パターンの中から、そのときの演出図柄 2 5 a ~ 2 5 c の変動に供する 1 つの変動パターンを選択し決定するようになっている。

10

【 0 0 3 8 】

大当たり変動パターン、外れ変動パターンには変動時間の長短、演出図柄 2 5 a ~ 2 5 c の変動中のリーチの有無等に応じて夫々複数の種類のものがある。例えば、大当たり変動パターンには変動時間の違いによって大当たり変動パターン 1、大当たり変動パターン 2、大当たり変動パターン 3、・・・等のように多種類のパターンが準備されており、また外れ変動パターンには変動時間の違い、リーチの有無によってリーチあり外れ変動パターン 1、リーチあり外れ変動パターン 2、リーチなし外れ変動パターン 1、リーチなし外れ変動パターン 2、・・・等のように多種類のパターンが準備されている。

20

【 0 0 3 9 】

なお、一般的にリーチあり外れ変動パターンはリーチなし外れ変動パターンに比較して変動時間が長く、またリーチあり外れ変動パターンの一部である 1 種類又は複数種類は、大当たり変動パターンの変動時間に近い変動時間を有するものがある。また変動時間の長い変動パターンの場合には、変動時間の短いリーチあり変動パターン、リーチなし変動パターンに比較して出現率は低い、変動後に特別図柄が大当たり態様となる信頼度が大きくなっている。

30

【 0 0 4 0 】

特別図柄制御手段 8 5 は特別図柄始動手段 1 5 の遊技球の検出を契機に特別図柄表示手段 2 3 の特別図柄を変動させて、変動パターン決定手段 8 7 で決定された変動パターンの変動時間に従って変動した後に、判定手段 8 4 の大当たり、外れの判定結果に応じて特別図柄を大当たり態様、外れ態様の何れかで停止させるようになっている。コマンド送信手段 8 8 は停止態様決定手段 8 6 で決定された停止態様コマンド、変動パターン決定手段 8 7 で決定された変動パターンコマンド、各変動パターン毎の変動停止コマンドを演出制御基板 8 1 側へと一方向通信により送信するようになっている。

【 0 0 4 1 】

特別遊技発生手段 8 9 は判定手段 8 4 が大当たりと判定した場合に、特別図柄が大当たり態様で停止した後に遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を発生させるためのもので、例えば大入賞手段 1 6 を所定時間ずつ複数回開放させるようになっている。なお、特別遊技での大入賞手段 1 6 の開閉パターン等は適宜決定することが可能である。また特別遊技では大入賞手段 1 6 の開放に加えて、又は大入賞手段 1 6 の開放とは別に、特別図柄の大当たり態様の種類を条件に大当たりの抽選確率を変える確率変動、その他の遊技者に有利な要素を付加してもよい。

40

【 0 0 4 2 】

演出制御基板 8 1 には主制御基板 8 0 から送信される各コマンドを解析して画像表示手段 1 3 の画像表示部 2 0 に表示される演出図柄 2 5 a ~ 2 5 c、背景画像 2 6、予告演出画像 2 7 を制御し、また可動演出体 2 2 の作動、主演出体 3 8 の発光を制御するためのも

50

ので、コマンド受信手段 9 0、演出図柄制御手段 9 1、予告演出決定手段 9 2、演出画像制御手段 9 3、可動演出制御手段 9 4、発光演出制御手段 9 5等を備えている。

【0043】

コマンド受信手段 9 0はコマンド送信手段 8 8から演出制御基板 8 1側に送信される各コマンドを受信して解析するためのものである。演出図柄制御手段 9 1は主制御基板 8 0からの変動パターンコマンドに従って特別図柄表示手段 2 3の特別図柄の変動に同期して演出図柄 2 5 a ~ 2 5 cを所定の変動パターンで所定時間変動させて、停止コマンドがあったときに演出図柄 2 5 a ~ 2 5 cを大当たり演出態様又は外れ演出態様で停止させるようになっている。なお、3個の演出図柄 2 5 a ~ 2 5 cは、特別図柄が大当たり態様で停止する場合には全てが揃うように停止態様コマンドで指定された停止態様で停止し、それ以外の場合にはリーチの有無に応じて演出図柄制御手段 9 1側で選択された停止態様で停止する。

10

【0044】

予告演出決定手段 9 2は大当たり変動パターンの一部又は全てと、大当たり変動パターンの変動時間に近い変動時間を有するリーチあり外れ変動パターンの一部である1種類若しくは複数種類又は全ての変動パターンコマンドがあったときに、その変動パターンコマンドを条件に乱数値を抽選して予告演出を行うか否かを決定するようになっている。なお、大当たり変動パターンの場合は外れ変動パターンよりも予告演出の抽選率が高くなるようにしてもよい。その場合、各変動パターン毎に抽選率を変えてもよい。

【0045】

20

演出画像制御手段 9 3は変動パターンコマンドに従って複数種類の背景画像 2 6の何れかを選択して、演出図柄 2 5 a ~ 2 5 cの背景画像 2 6を制御し、また予告演出決定手段 9 2が予告演出を決定した場合には演出図柄 2 5 a ~ 2 5 cがリーチになった後に、可動演出体 2 2の演出動作、主演出体 3 8の発光に同期して、演出位置 Aにある主演出体 3 8を中心として、支持部材 3 9側を含む4方向に放射状の予告演出画像 2 7を発光表示するように制御可能である。

【0046】

このため画像表示部 2 0に予告演出画像 2 7が発光表示された場合には、遊技者はその予告演出画像 2 7の内、支持部材 3 9の裏側に対応する線状、帯状の予告演出画像 2 7を各透視孔 5 4を経て直接視認することになる。なお、この予告演出画像 2 7は閃光的に表示してもよいし、点滅表示してもよい。また予告演出画像 2 7は線状、帯状の他、透視孔 5 4に対応するように放射方向の複数箇所スポット的に表示してもよい。予告演出画像 2 7により光透過性を有する支持部材 3 9が適宜輝度で発光するようにしてもよい。

30

【0047】

可動演出制御手段 9 4は主演出体 3 8の演出動作を制御するためのもので、予告演出決定手段 9 2が予告演出を決定して演出図柄 2 5 a ~ 2 5 cがリーチになった場合に、駆動手段 3 5の駆動により主演出体 3 8を退避位置 Bから画像表示部 2 0の略中央の演出位置 Aへと移動させ、その演出位置 Aで発光素子 4 4の発光による予告演出を行った後に、主演出体 3 8を退避位置 Bへと戻すように制御する。なお、主演出体 3 8は演出位置 Aで所定時間停止してもよいし、上下方向に一定範囲で揺動するようにしてもよい。また演出位置 Aに到達後、直ちに退避位置 Bへと戻すようにしてもよい。

40

【0048】

発光演出制御手段 9 5は主演出体 3 8を発光制御するもので、予告演出決定手段 9 2が予告演出を決定して演出図柄 2 5 a ~ 2 5 cがリーチになり主演出体 3 8が演出位置 Aへと作動した際に、その作動に同期して発光素子 4 4の発光により主演出体 3 8を発光させる。このときの主演出体 3 8の発光は、画像表示部 2 0の予告演出画像 2 7と同時によい。また主演出体 3 8を数回点滅発光させ、その点滅発光中に画像表示部 2 0の予告演出画像 2 7の表示とを同時又は時間差をおいて行うようにしてもよい。

【0049】

このパチンコ機では、遊技中に次のような制御並びに演出を行う。即ち、特別図柄始動

50

手段 15 が遊技球を検出すると、乱数抽選手段 83 が乱数値を抽選し、その乱数値が大当たり乱数値と同じであるか否かにより判定手段 84 が大当たりか否かの判定を行う。そして、判定結果が大当たりであれば、停止態様決定手段 86 が演出図柄 25a ~ 25c の停止態様を決定する。また判定結果が大当たりであれば、変動パターン決定手段 87 が複数種類の大当たり変動パターンの何れかを選択し、外れであれば、変動パターン決定手段 87 が複数種類の外れ変動パターンの何れかを選択する。

【0050】

続いて特別図柄表示手段 23 の特別図柄が変動を開始し、変動パターン決定手段 87 で選択された変動パターンにより指定された変動時間だけ変動した後に、判定手段 84 での大当たり、外れの判定結果に応じて大当たり態様、外れ態様の何れかで停止する。そして、判定手段 84 が大当たりと判定した場合には、特別図柄が大当たり態様で停止した後に、特別遊技発生手段 89 による特別遊技が発生して大入賞手段 16 が複数回開放する等、遊技者は有利な状態で遊技を継続できる。

10

【0051】

一方、停止態様決定手段 86 が演出図柄 25a ~ 25c の停止態様を決定し、変動パターン決定手段 87 が演出図柄 25a ~ 25c の変動パターンを決定すると、コマンド送信手段 88 が演出制御基板 81 側へと夫々のコマンドを送信する。演出制御基板 81 側では、変動パターンコマンドを受信すると、演出図柄制御手段 91 の制御により特別図柄の変動開始に同期して演出図柄 25a ~ 25c が変動を開始し(図 11(a)参照)、その変動パターンに従って所定時間変動する。

20

【0052】

各演出図柄 25a ~ 25c は図 11(b)(c)に示すように左、右、中等の順序で停止状態に近い揺れ変動に移行し、停止コマンドに従って大当たり演出態様、外れ演出態様の何れかで最終的に停止する。また演出画像制御手段 93 の制御により、演出図柄 25a ~ 25c の背景画像 26 が表示される。

【0053】

例えば、判定手段 84 の大当たりの判定により変動パターン決定手段 87 が大当たり変動パターンの何れかを選択した場合、又は大当たり変動パターンの変動時間に近い特定のリーチあり外れ変動パターンの何れかを選択した場合には、予告演出決定手段 92 が予告演出を行うか否かを決定する。そして、予告演出決定手段 92 が予告演出を決定すれば、演出図柄 25a ~ 25c がリーチになった後、主演出体 38 の作動、主演出体 38 の発光、画像表示部 20 の予告演出画像 27 の組み合わせにより予告演出を行う。

30

【0054】

即ち、主演出体 38 は通常は図 12(a)に示すように退避位置 B にあるが、3個の演出図柄 25a ~ 25c が所定の変動パターンで変動する間に、図 12(a)に示すようにその2個の演出図柄 25a, 25c が揃うリーチになれば、可動演出制御手段 94 の制御により駆動手段 35 が起動する。そして、この駆動手段 35 の駆動により連動機構 65 のクランク機構 64 等を介して支持部材 39 が枢軸 63 廻りに下降方向に揺動するため、図 12(b)に示すように主演出体 38 が退避位置 B から画像表示部 20 の略中央の演出位置 A へと作動する。このとき支持部材 39 は画像表示部 20 の一方の上隅側から中央側へと一方の対角線に沿って傾斜した状態になる。

40

【0055】

主演出体 38 が演出位置 A まで移動すると、図 12(c)に示すように発光演出制御手段 95 の制御により、この主演出体 38 に同期してその停止時に発光素子 44 が発光し、発光カバー 42 の発光表示部 40 が発光状態になる。一方、演出画像制御手段 93 の制御により、主演出体 38 の発光に同期して画像表示部 20 の支持部材 39 側を含む部分に4本の予告演出画像 27 が発光して表示される。なお、図 12(c)では各発光状態を斜線で示す。

【0056】

従って、4本の予告演出画像 27 の内、支持部材 39 の裏側に対応する予告演出画像 2

50

7は支持部材39に形成された長手方向に複数個の透視孔54を介して視認されることになり、発光状態の主演出体38を中心として予告演出画像27がX状に発光表示されることになる。

【0057】

このため画像表示部20の前面に支持部材39があるにも拘わらず、この支持部材39が画像表示部20側の予告演出画像27の妨げとならず、可動演出体22と画像表示部20の予告演出画像27とが調和した予告演出が可能となり、従来に比較して演出効果が向上する利点がある。

【0058】

予告演出は変動パターン決定手段87が大当たり変動パターンの何れかを選択した場合、又は大当たり変動パターンの変動時間に近い特定のリーチあり外れ変動パターンの何れかを選択した場合に、予告演出決定手段92が予告演出を行うか否かを決定して行うため、このような予告演出があれば、遊技者に対して大当たりに対する期待感を抱かせることができる。

【0059】

その後、駆動手段35の駆動により支持部材39が退避方向に揺動して主演出体38が退避位置Bへと戻ると共に、画像表示部20に3個の演出図柄25a~25c、背景画像26が再度表示され、その演出図柄25a~25cが所定の変動パターンで変動を継続し、停止コマンドにより大当たり演出態様、外れ演出態様の何れかで停止する。

【0060】

なお、主演出体38が退避位置Bへと戻る際には、主演出体38の発光は終了し、画像表示部20の予告演出画像27は消えるが、主演出体38は発光状態のまま戻す等、他の演出形態を採ってもよい。

【0061】

機構上、主演出体38を支持する支持部材39は画像表示部20の上隅側を支点として枢軸63廻りに揺動するため、演出位置Aでは主演出体38が画像表示部20の略中央に位置するにも拘わらず、その支持部材39の移動量を比較的小さくでき、しかも機構的にも小型化することができる。

【0062】

また主演出体38が画像表示部20の略中央の演出位置Aにあり、この主演出体38を中心に発光状態の支持部材39と画像表示部20の予告演出画像27とが一体となって、放射状の線群、帯群等のように一つの纏まりのある群を形成するため、演出効果が更に向上する。

【0063】

更に支持部材39に形成された長手方向に複数個の透視孔54を介して予告演出画像27を透視するようにしているため、支持部材39に発光素子等を設けて発光させる場合に比較して構造的に簡素化でき、製造コストも低減できる。しかも一对の側壁51を画像表示部20の前面に対して直角に近い状態に配置し、その両側壁51を長手方向の複数箇所で連結壁53により幅方向に連結しているため、支持部材39に透視孔54の開口量を大きくしながらも支持部材39の強度を確保できる。

【0064】

支持部材39を画像表示部20に近接して配置することにより、透視孔54を介して画像表示部20の予告演出画像27を十分透視することもできる。この場合、透視孔54の周辺を構成する支持部材39が予告演出画像27の光により発光するようにしてもよいが、支持部材39を光遮断性のない材料で成形する等、透視孔54の周辺部分での予告演出画像27からの光を支持部材39により遮断するようにすれば、透視孔54から予告演出画像27を更に容易に視認することができる。

【0065】

また主演出体38の発光素子44への配線に帯状の可撓配線56を使用し、その幅方向が画像表示部20に対して略直角方向となるように支持部材39の裏側に配置されている

10

20

30

40

50

ため、透視孔 5 4 から演出画像 2 7 を透視する際に可撓配線 5 6 が大きな障害になることはない。

【 0 0 6 6 】

図 1 3、図 1 4 は本発明の第 2 の実施例を例示する。この実施例では、支持部材 3 9 は一对の側壁 5 1 と複数個の連結壁 5 3 とにより梯子状に構成され、幅方向の寸法に対して前後方向の寸法が小さくなっている。各側壁 5 1 の前端には内側に屈曲する屈曲部 9 7 が長手方向に設けられ、その一方の屈曲部 9 7 の裏側に挟持凹部 5 9 及び可撓配線 5 6 が配置されている。また画像表示部 2 0 の予告演出画像 2 7 は、支持部材 3 9 の各透視孔 5 4 に対応するように放射方向に所定の間隔をおいて間欠的に表示されている。

【 0 0 6 7 】

支持部材 3 9 は透視孔 5 4 を介して画像表示部 2 0 の予告演出画像 2 7 を視認可能であるため、この実施例のように幅方向の寸法を大にしても、それによって画像表示部 2 0 の予告演出画像 2 7 の邪魔になることはない。なお、予告演出画像 2 7 は間欠的に表示でもよいし、連続的に表示してもよい。

【 0 0 6 8 】

図 1 5 は本発明の第 3 の実施例を例示する。この実施例では、支持部材 3 9 は円弧状に湾曲して構成され、その長手方向である円弧方向に複数個の透視孔 5 4 が形成されている。画像表示部 2 0 の予告演出画像 2 7 は、支持部材 3 9 の透視孔 5 4 の配列に対応する円弧状の演出画像 2 7 を有し、その演出画像 2 7 が主演出体 3 8 の周辺に複数個表示されている。

【 0 0 6 9 】

なお、予告演出画像 2 7 の各演出画像 2 7 は、順次支持部材 3 9 の透視孔 5 4 に対応するように、主演出体 3 8 を中心として実線、一点鎖線、二点鎖線で示す如く矢示方向に連続的又は間欠的に回転移動する。

【 0 0 7 0 】

この実施例のように支持部材 3 9 は真っ直ぐである必要はなく、画像表示部 2 0 に表示される予告演出画像 2 7 等に応じて円弧状その他の形状に湾曲又は屈曲させることも可能である。

【 0 0 7 1 】

図 1 6 は本発明の第 4 の実施例を例示する。この図 1 6 (a) (b) では、支持部材 3 9 は一对の側壁 5 1 と前壁 5 2 と連結壁 5 3 とを有する略台形状であって、その前壁 5 2 が光透過性を有する視認部 4 9 となっており、前面側に予告演出画像 2 7 からの光を乱反射させる乱反射部 9 8 が支持部材 3 9 の長手方向に設けられている。各側壁 5 1 の内面は予告演出画像 2 7 からの光を視認部 4 9 へと反射させる平坦な鏡面等の反射面 9 9 となっている。

【 0 0 7 2 】

図 1 6 (c) の支持部材 3 9 では、反射面 9 9 が円弧状の鏡面等により構成されている。なお、反射面 9 9 により集光部 1 0 0 が構成されている。

【 0 0 7 3 】

このようにすれば、画像表示部 2 0 に予告演出画像 2 7 を表示したときに、前壁 5 2 の視認部 4 9 を構成する乱反射部 9 8 が予告演出画像 2 7 からの光を受けて乱反射するため、遊技者は視認部 4 9 の発光を通じて予告演出画像 2 7 を間接的に見ることになる。従って、支持部材 3 9 の視認部 4 9 は、予告演出画像 2 7 を直接的に視認する他、間接的に視認するものでもよい。

【 0 0 7 4 】

また支持部材 3 9 には視認部 4 9 に集光する反射面 9 9 があるため、画像表示部 2 0 が液晶式等の場合でも、視認部 4 9 を明るく発光させることができる。しかも、支持部材 3 9 の前壁 5 2 に透視孔 5 4 を形成する第 1 の実施例等に比較して支持部材 3 9 の剛性の低下を防止でき、支持部材 3 9 の断面積を小さくする等、その小型化を図ることができる。

【 0 0 7 5 】

10

20

30

40

50

図 17、図 18 は本発明の第 5 の実施例を例示する。この実施例の支持部材 39 には、光透過性を有する前壁 52 に視認部 49 が設けられ、この視認部 49 の裏側に、画像表示部 20 の予告演出画像 27 からの光を視認部 49 に集光する集光レンズ 101 が設けられている。なお、集光レンズ 101 により集光部 100 が構成されている。

【0076】

視認部 49 は支持部材 39 の長手方向に沿って長く設けられ、また集光レンズ 101 は断面凸面状であって、視認部 49 と前後に相対向するように支持部材 39 の一对の側壁 51 の後端側に裏側から嵌合されている。視認部 49 は集光レンズ 101 の焦点上、又は焦点距離の近傍、例えば焦点距離内でその近くに配置されており、視認部 49 に筋状又は帯状に光を集光するようになっている。なお、集光レンズ 101 は両端の連結壁 53 間で側壁 51 間に嵌合して固定してもよいし、接着等で固定してもよい。連結壁 53 は集光レンズ 101 と干渉しないように側壁 51 の高さよりも低くなっている。

10

【0077】

このように支持部材 39 の裏側に視認部 49 に対応して集光レンズ 101 を設けることにより、画像表示部 20 に支持部材 39 の裏側に予告演出画像 27 が表示されたときに、その光を視認部 49 に対して筋状又は帯状に集光できるため、視認部 49 の乱反射部 98 の発光をより明瞭にすることができる。

【0078】

なお、この実施例では、支持部材 39 の長手方向に複数個の連結壁 53 があり、視認部 49 を支持部材 39 の長手方向の複数個に区切っているが、視認部 49 は主演出体 38 が演出位置 A に位置したときに前飾り体 31 から露出する部分に、支持部材 39 の長手方向に沿って 1 個設けてもよい。

20

【0079】

図 19 は本発明の第 6 の実施例を例示する。この実施例では、支持部材 39 には凸レンズ 102 からなる視認部 49 が設けられている。凸レンズ 102 はその焦点が画像表示部 20 の表示面に略一致している。凸レンズ 102 を支持部材 39 の前壁 52 に設ける場合には、図 19 (a) 又は (b) に示すように前又は裏側に突出して一体に成形してもよいし、前後両側に突出するように一体に成形してもよい。また図 19 (c) に示すように前壁 52 の孔に対応して凸レンズ 102 を前側又は裏側から接着等で固定してもよい。なお、視認部 49 は支持部材 39 の長手方向に 1 個又は複数個設けられている。

30

【0080】

このように視認部 49 に、焦点が画像表示部 20 の表示面に略一致するか、その近傍に位置する凸レンズ 102 を設けることにより、画像表示部 20 上に表示される予告演出画像 27 を拡大して透視することができる。

【0081】

図 20 は本発明の第 7 の実施例を例示する。この実施例では、支持部材 39 が遮光性を有する合成樹脂材料により成型されており、この支持部材 39 の幅方向の両側に長手方向に補強リブ 103 が設けられている。図 20 (a) では側壁 51 の後端側に補強リブ 103 が設けられている。図 20 (b) では側壁 51 の後部側が略平行に、前部側が前窄まり状に構成され、その屈曲部分の外側に補強リブ 103 が形成されている。

40

【0082】

このように遮光性を有する支持部材 39 を使用すれば、透視孔 54 の周辺部分での予告演出画像 27 からの光を遮光できるため、透視孔 54 から画像表示部 20 の予告演出画像 27 をより鮮明に透視することができる。また支持部材 39 の幅方向の両側に補強リブ 103 を設けることによって、支持部材 39 自体の剛性が向上すると共に、遮光領域を幅方向の両側に広げることができる。なお、図 20 (a) に二点鎖線で示すように遮光シート 104 を貼着すれば、支持部材 39 を光透過性の合成樹脂材料により成型することも可能である。

【0083】

図 21、図 22 は本発明の第 8 の実施例を例示する。この実施例では、遊技盤 10 は合

50

成樹脂製であって、この遊技盤 10 の裏側に演出用の発光表示手段 105 が、前側に発光表示手段 105 の周辺部分を覆う前飾り体 31 が夫々装着され、その前飾り体 31 に可動演出体 22 が取り付けられている。

【0084】

発光表示手段 105 は発光表示部 106 を備えている。発光表示部 106 は基板 107 と、この基板 107 の前面に所定間隔で縦横に配置された LED 等の多数の発光素子 108 を備え、その発光素子 108 を選択的に発光させることにより、必要に応じて演出図柄 25a ~ 25c、予告演出画像 27 等の演出表示を表示するようになっている。可動演出体 22 は主演出体 38 と、主演出体 38 を支持する支持部材 39 とを備え、発光表示部 106 の前側に突出する演出位置 A と、発光表示部 106 から退避する退避位置 B との間で出退自在である。

10

【0085】

支持部材 39 には透視孔 54 からなる 1 個又は複数個の視認部 49 が設けられている。視認部 49 は主演出体 38 が演出位置 A に位置したときに発光表示部 106 の 1 個又は複数個の発光素子 108 に対応するように配置され、例えば支持部材 39 の長手方向に複数個設けられている。

【0086】

この場合には、予告演出時に可動演出体 22 が演出位置 A に突出すると共に、この可動演出体 22 の演出位置 A への突出に同期して、少なくとも支持部材 39 の裏側に対応する方向の発光素子 108 を含む複数方向、例えば演出位置 A の主演出体 38 を中心に対角線方向の各発光素子 108 が X 方向に発光して予告演出表示を行う。図 22 の黒色部分は発光状態の発光素子 108 を示す。なお、対角線上にある発光素子 108 以外の発光素子 108 の一部を散点状に発光させてもよいし、全てを発光させてもよい。

20

【0087】

このようにすれば、遊技者は可動演出体 22 の支持部材 39 の裏側に対応する発光素子 108 による発光表示を透視孔 54 を通じて視認することができ、各実施例の場合と同様に調和の取れた予告演出が可能である。また発光素子 108 が LED 等の場合には、高い発光輝度を得ることができるため、遊技盤 10 の裏側に発光表示部 20 を配置しても、その発光表示を支持部材 39 の視認部 49 を通じて容易に視認可能である。なお、輝度の高い発光表示部 106 としては有機 EL 等を利用することも可能である。

30

【0088】

図 23、図 24 は本発明の第 9 の実施例を例示する。この実施例では、主演出体 38 は複数個の演出体 109 により構成され、また各演出体 109 は演出位置 A と退避位置 B との間で支持部材 39 を介して上下一対の支持機構 110 により左右の遠近方向に往復移動自在に支持され、駆動手段 35 の駆動モータ 111 により出退駆動される。各演出体 109 は画像表示部 20 の前面の演出位置 A で当接又は近接して 1 個の主演出体 38 を構成するように半割り状になっており、その上下両側には透視孔 54 等の視認部 49 を有する支持部材 39 が設けられている。

【0089】

各支持機構 110 は装着枠 32 内で画像表示部 20 の上下両側に配置されており、左右方向に配置された前後一对の案内レール 112 と、この案内レール 112 により左右方向に摺動自在に支持された摺動体 113 とを有し、その各摺動体 113 に支持部材 39 が連結されている。案内レール 112、駆動モータ 111 は図外のブラケット等により装着枠 32 に取り付けられている。

40

【0090】

駆動手段 35 は、各摺動体 113 の前後に相対向する側に形成されたラック 114 と、このラック 114 が前後両側から噛合するピニオン 115 と、このピニオン 115 を回転駆動する駆動モータ 111 とを備え、駆動モータ 111 の正逆転により各演出体 109 が演出位置 A と退避位置 B との間で同期して出退する。

【0091】

50

なお、上側の支持機構 110 は表示窓 33 の前側を取り囲む周壁 34 a の上壁部 34 b により、下側の支持機構 110 は周壁 34 a の下壁部 34 c により上側から夫々覆われている。また周壁 34 a の左右両側の側壁部 34 d には、演出体 109 及び支持部材 39 に対応して切り欠き部 34 e が形成されている。

【0092】

画像表示部 20 には各演出体 109 が演出位置 A に移動して 1 個の主演出体 38 を構成する際に、主演出体 38 を中心として所定の予告演出画像 27 が発光表示される。このときの予告演出画像 27 はその一部が支持部材 39 の視認部 49 の裏側に対応して表示される。

【0093】

このように主演出体 38 を複数個に分割された演出体 109 により構成し、画像表示部 20 の前面の演出位置 A で複数個の演出体 109 が結合して 1 個の主演出体 38 を構成することにより、小さい演出体 109 を使用しながらも、演出位置 A における主演出体 38 をより大きくすることができる。主演出体 38 が複数個の演出体 109 に分割されているため、その各演出体 109 を退避位置 B に退避させて収容空間に収容するに際しても、比較的小さい収容空間に収容することができる。

【0094】

しかも主演出体 38 が複数個の演出体 109 に分かれているので、それを支持する支持部材 39 に視認部 49 を設けて、その視認部 49 を経て画像表示部 20 に表示される予告演出画像 27 を視認できるため、その支持部材 39 が画像表示部 20 の予告演出画像 27 の邪魔になるようなこともない。

【0095】

なお、この実施例では、左右 2 個の演出体 109 により主演出体 38 を構成し、その各演出体 109 を左右方向に移動させるようにしているが、上下方向又は斜め方向に 2 個の演出体 109 により 1 個の主演出体 38 を構成してもよいし、周方向に 3 個以上の演出体 109 で構成するようにしてもよい。また複数個の演出体 109 が同一方向に往復移動して、その各演出体 109 が演出位置 A で重なったり離れたるようにしてもよい。

【0096】

以上、本発明の各実施例について詳述したが、本発明はこの各実施例に限定されるものではなく、本発明の趣旨を逸脱しない範囲で種々の変更が可能である。例えば、実施例では、視認部 49 として透視孔 54、凸レンズ 102、光透過性を有する乱反射部 98 等を例示しているが、その他のものでもよい。

【0097】

視認部 49 は支持部材 39 が特定の方向に長い部材の場合には、その長手方向に沿って長く構成し、それを支持部材 39 の長手方向に 1 個又は複数個設けてもよい。また視認部 49 は支持部材 39 の長手方向に長く構成する必要はなく、幅方向に長く構成してもよい。更に丸孔、角孔等の視認部 49 を支持部材 39 の長手方向に複数個列状に配置してもよい。また支持部材 39 が円形状、雲形状等の形状の場合には、その支持部材 39 の一部分である 1 個又は複数個の特定部に視認部 49 を設けてもよい。

【0098】

可動演出体 22 の主演出体 38 は円形状に構成されているが、その他の形状でもよいし、主演出体 38 と支持部材 39 とに区別し得ない構造でもよい。また主演出体 38 の作動による演出時に、この主演出体 38 の前面側が裏側の発光素子 44 の発光により発光するようにしているが、この主演出体 38 は発光しないようにしてもよいし、その特定の一部分のみがスポット的に発光するようにしてもよい。

【0099】

主演出体 38 の演出位置 A は画像表示部 20 の前側で支持部材 39 の一部が画像表示部 20 の前側に位置する箇所であればよく、画像表示部 20 の略中央である必要はない。また可動演出体 22 は演出位置 A と退避位置 B との間で出退可能であればよく、その主演出体 38 の出退方向は揺動運動の他、上下方向、左右方向等の直線運動等でもよい。支持部

10

20

30

40

50

材 3 9 の正面視形状は直線状、ジグザグ状、円弧状、L 字状等、画像表示部 2 0 に表示される演出画像 2 7 と調和する形状であれば任意の形状を選択することができる。画像表示部 2 0 に表示される予告演出画像 2 7 等の演出画像は、主演出体 3 8 を中心にその周辺に表示すればよく、放射状である必要はない。

【 0 1 0 0 】

また実施例では、可動演出体 2 2 の演出位置 A への作動に同期して、主演出体 3 8 の発光と画像表示部 2 0 に表示される予告演出画像 2 7 とによって予告演出を行うようにしているが、支持部材 3 9 の基部側の延長上に対応して前飾り体 3 1 に支持部材 3 9 と同幅程度の発光表示部 1 0 6 を設け、主演出体 3 8 の作動に同期してこの発光表示部 1 0 6 が発光する表示演出を行うようにしてもよい。この場合には、画像表示部 2 0 の外側領域に跨

10

【 0 1 0 1 】

画像表示部 2 0 には主演出体 3 8 の作動に同期して支持部材 3 9 の裏側に対応する部分と他の部分と同じ予告演出画像 2 7 を表示するようにしているが、支持部材 3 9 の裏側に対応する部分と他の部分とで表示画像を異ならせてもよい。

【 0 1 0 2 】

また主演出体 3 8 の裏側に対応する部分にも演出画像 2 7 を表示するようにしておけば、駆動手段 3 5 の故障等により主演出体 3 8 が退避位置 B で作動しなくなった場合にも、演出画像 2 7 との整合性を保つことができる。

【 0 1 0 3 】

主演出体 3 8 が作動した際には、画像表示部 2 0 の演出図柄 2 5 a ~ 2 5 c は所定時間（例えば主演出体 3 8 が退避するまでの間）表示しないようにしてもよいし、演出位置 A の主演出体 3 8、演出画像 2 7 と重ならない別の表示位置に移動させて表示するようにしてもよい。このようにすれば、主演出体 3 8、演出画像 2 7 による演出の妨げを防止できる。

20

【 0 1 0 4 】

また実施例では大当たりの予告演出を例示しているが、遊技中の演出であれば、他の予告演出でもよいし、予告以外の演出でもよい。要するに主演出体 3 8 の作動と組み合わせて行う所定の演出であればよい。可撓配線 5 6 は帯状である必要はない。

【 0 1 0 5 】

遊技盤 1 0 の画像表示手段 1 3 には液晶式、プラズマ式を、発光表示手段 1 0 5 には発光素子式を夫々例示しているが、これらにはその他の電気式表示手段、例えば有機 EL、無機 EL 等を使用してもよい。また本発明はアレンジボール機、雀球遊技機等の他の弾球遊技機においても同様に実施可能であることは言うまでもない。

30

【 図面の簡単な説明 】

【 0 1 0 6 】

【 図 1 】 本発明の第 1 の実施例を示すパチンコ機の斜視図である。

【 図 2 】 同遊技盤の正面図である。

【 図 3 】 同遊技盤の側面断面図である。

【 図 4 】 同遊技盤の平面断面図である。

40

【 図 5 】 同可動演出体の正面図である。

【 図 6 】 同可動演出体の背面図である。

【 図 7 】 同支持部材の断面図である。

【 図 8 】 同可動演出体の一部破断平面図である。

【 図 9 】 同制御系のブロック図である。

【 図 1 0 】 同画像表示部の説明図である。

【 図 1 1 】 同演出図柄の図柄変動の説明図である。

【 図 1 2 】 同予告演出の説明図である。

【 図 1 3 】 本発明の第 2 の実施例を示す画像表示部、可動演出体の正面図である。

【 図 1 4 】 同支持部材の断面図である。

50

【図 1 5】本発明の第 3 の実施例を示す画像表示部、可動演出体の正面図である。

【図 1 6】本発明の第 4 の実施例を示し、(a) は画像表示部、支持部材の側面断面図、(b) は画像表示部、支持部材の平面断面図、(c) は画像表示部、支持部材の側面断面図である。

【図 1 7】本発明の第 5 の実施例を示す支持部材の平面断面図である。

【図 1 8】同画像表示部、支持部材の側面断面図である。

【図 1 9】本発明の第 6 の実施例を示す画像表示部、支持部材の側面断面図である。

【図 2 0】本発明の第 7 の実施例を示す画像表示部、支持部材の側面断面図である。

【図 2 1】本発明の第 8 の実施例を示す遊技盤の断面図である。

【図 2 2】同遊技盤の正面図である。

10

【図 2 3】本発明の第 9 の実施例を示す可動演出体、画像表示手段等の一部破断正面図である。

【図 2 4】同遊技盤の断面図である。

【符号の説明】

【 0 1 0 7 】

1 0 遊技盤

1 3 画像表示手段（発光表示手段）

2 0 画像表示部（発光表示部）

2 2 可動演出体

2 7 予告演出表示（演出表示）

20

3 8 主演出体

3 9 支持部材

4 9 視認部

5 4 透視孔

5 6 可撓配線

9 8 乱反射部

1 0 0 集光部

1 0 5 発光表示手段

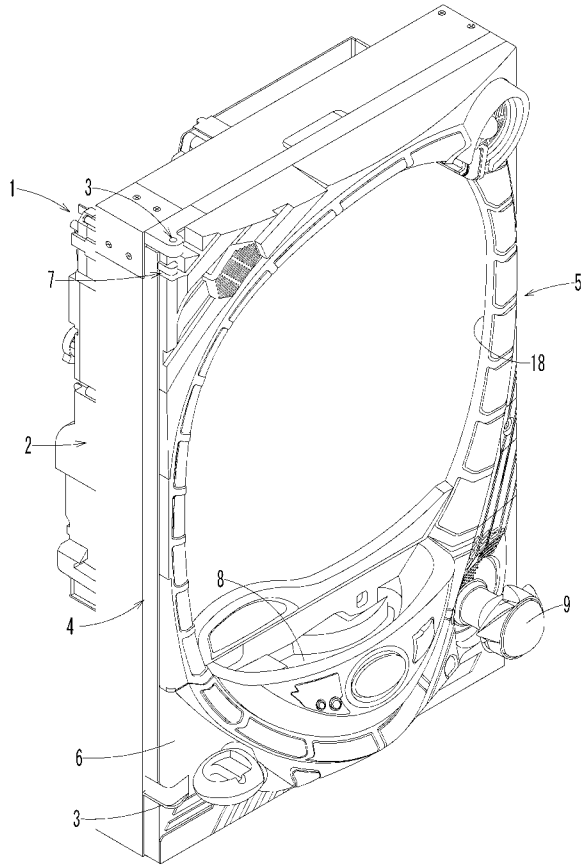
1 0 6 発光表示部

A 演出位置

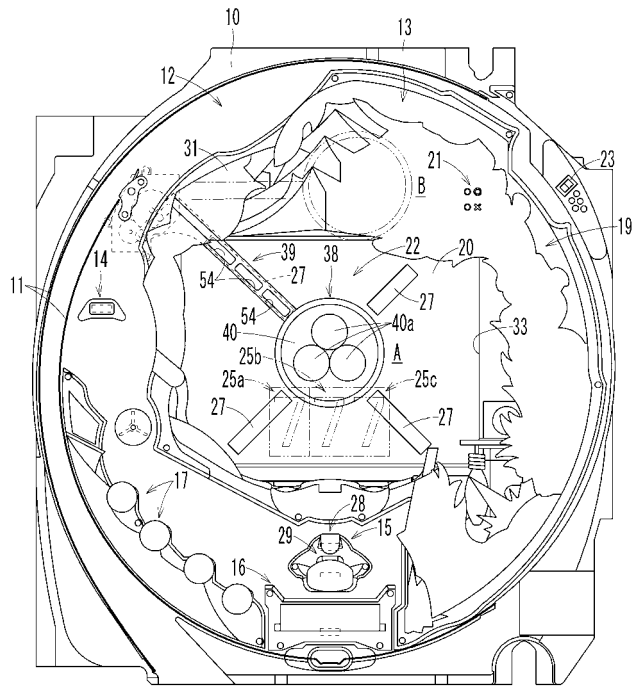
30

B 退避位置

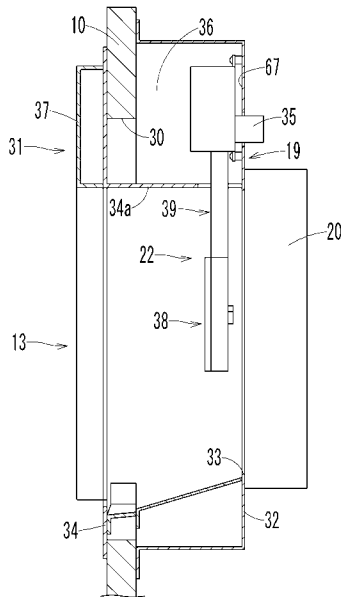
【 図 1 】



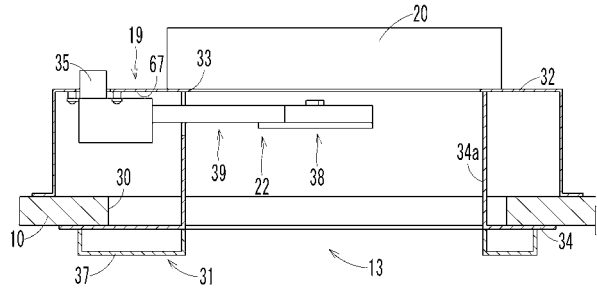
【 図 2 】



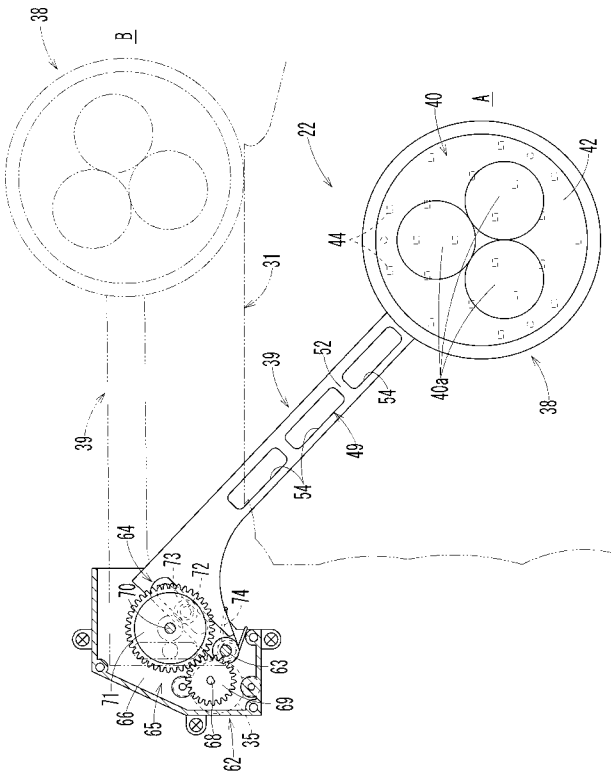
【 図 3 】



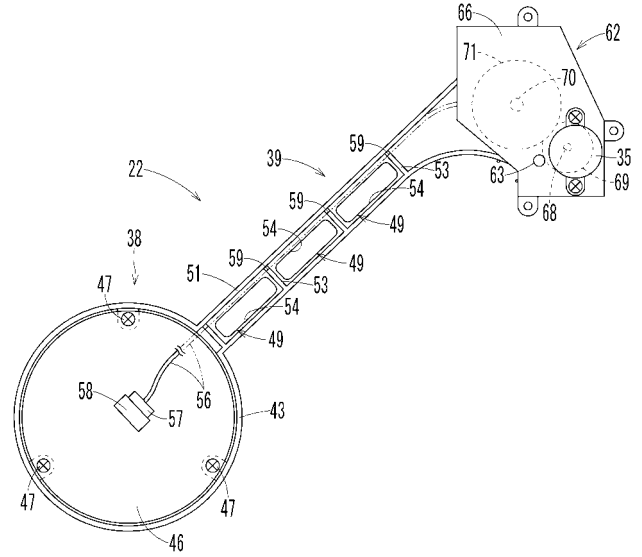
【 図 4 】



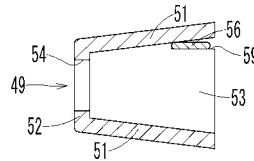
【図5】



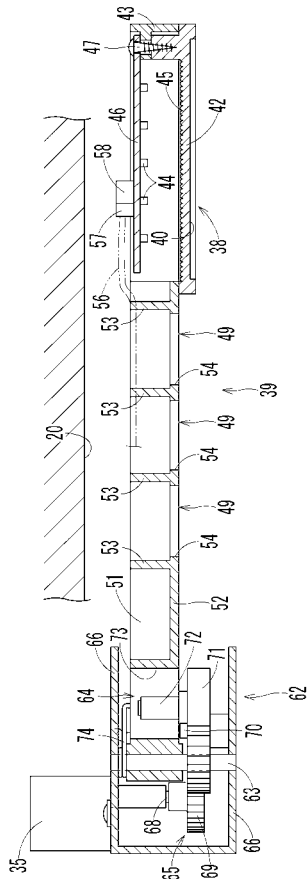
【図6】



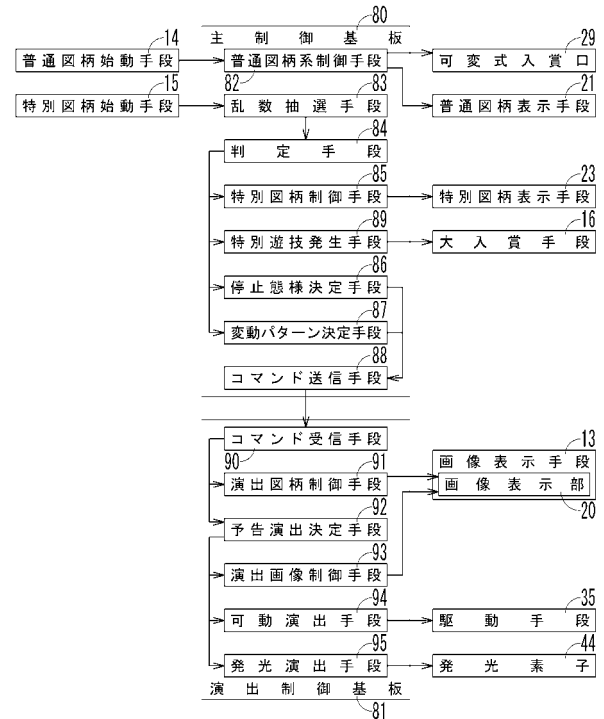
【図7】



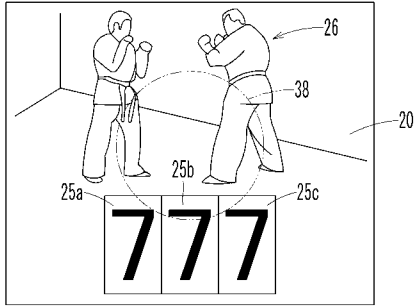
【図8】



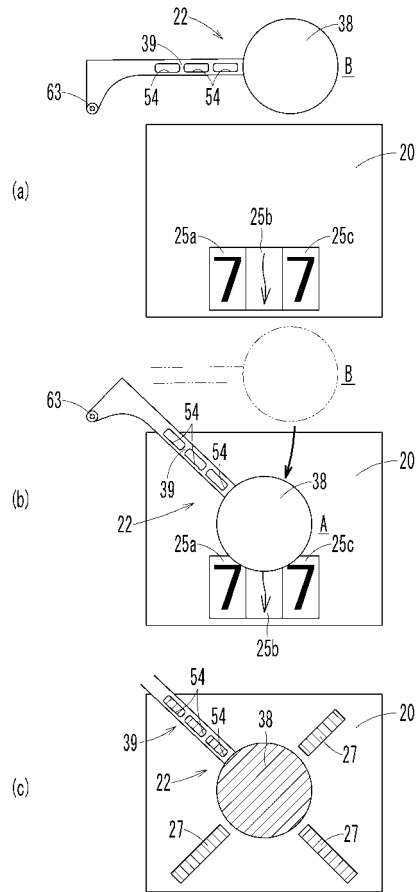
【図9】



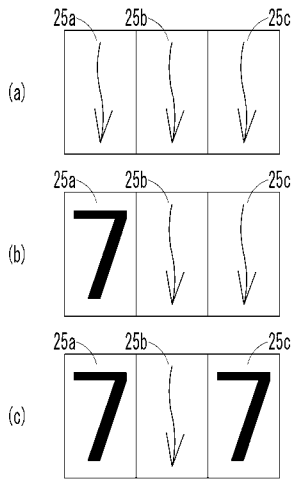
【 図 1 0 】



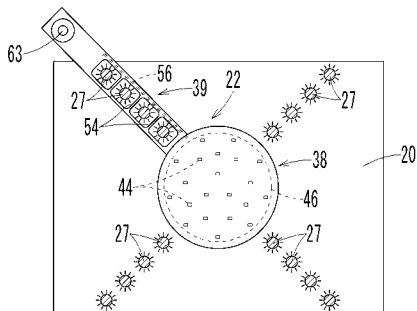
【 図 1 2 】



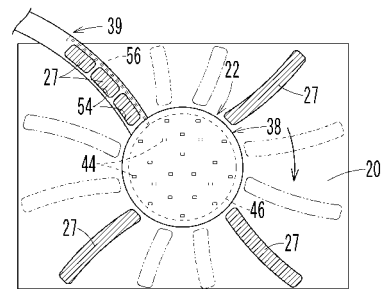
【 図 1 1 】



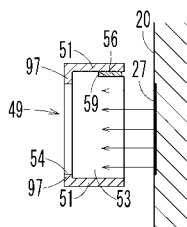
【 図 1 3 】



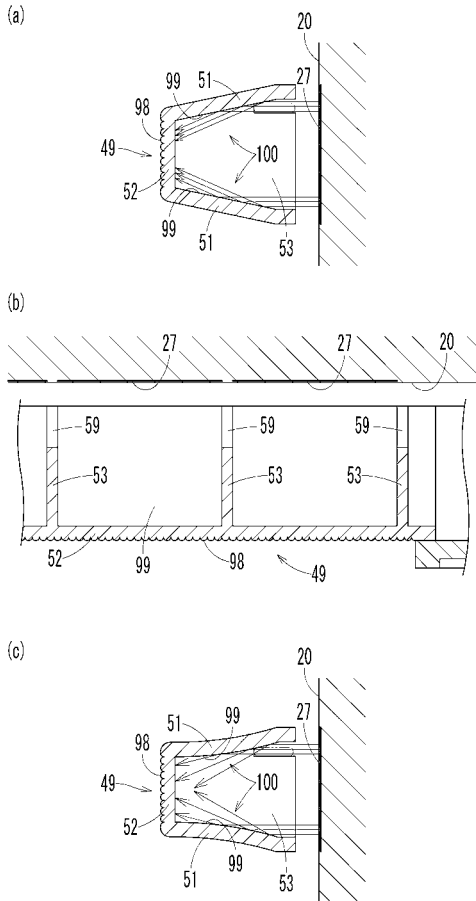
【 図 1 5 】



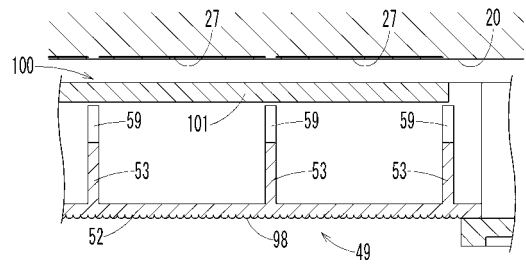
【 図 1 4 】



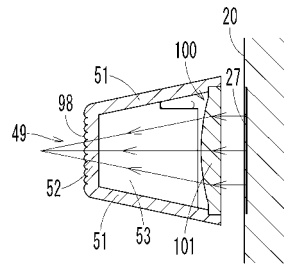
【 図 1 6 】



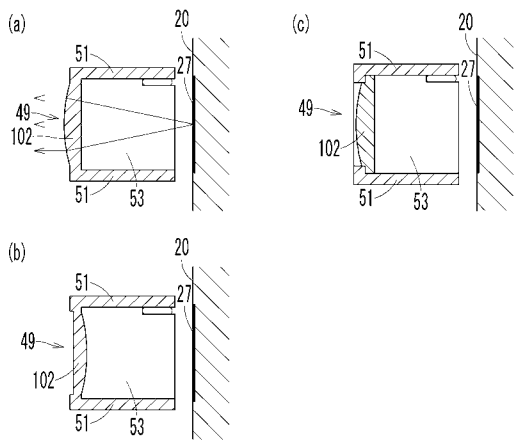
【 図 1 7 】



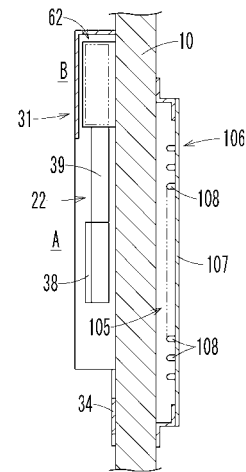
【 図 1 8 】



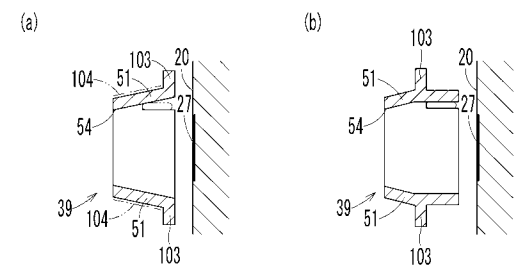
【 図 1 9 】



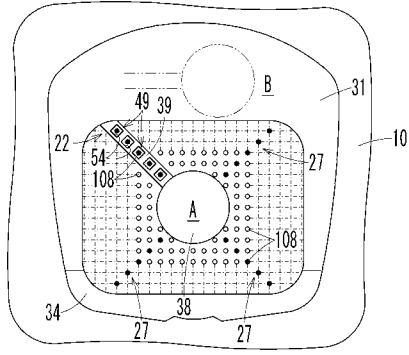
【 図 2 1 】



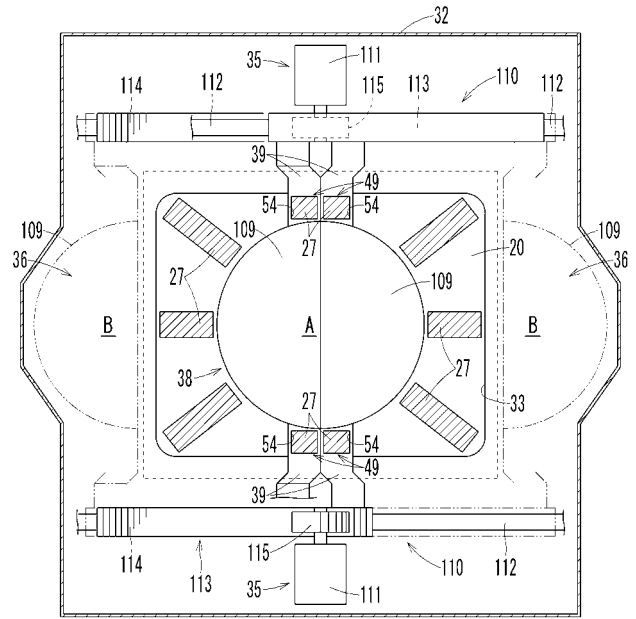
【 図 2 0 】



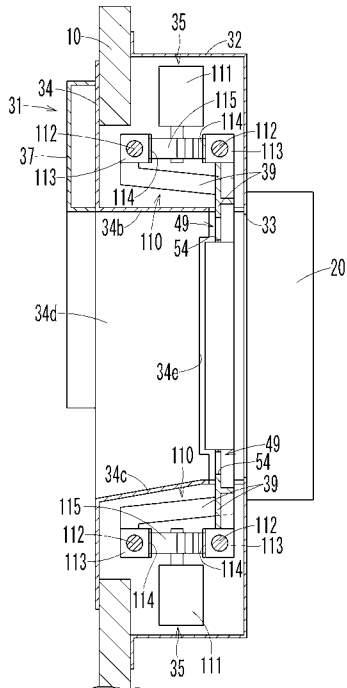
【 図 2 2 】



【 図 2 3 】



【 図 2 4 】



【手続補正書】

【提出日】平成25年1月25日(2013.1.25)

【手続補正1】

【補正対象書類名】特許請求の範囲

【補正対象項目名】全文

【補正方法】変更

【補正の内容】

【特許請求の範囲】

【請求項1】

演出用の発光表示手段と、該発光表示手段の発光表示部の前側に突出する演出位置と前記発光表示部の前側から退避する退避位置との間で前記発光表示部に沿って移動可能な可動演出体とを備えた弾球遊技機において、

前記可動演出体は発光式の演出体と、光透過性を有し且つ前記演出体を前記両位置間で移動可能に支持する支持部材と、前記演出体に接続され且つ前記支持部材に沿ってその裏側に長手方向に設けられた可撓配線とを備え、

前記支持部材は幅方向に一对の側壁と、該一对の側壁の前端側を幅方向に連結する前壁とを一体に備え、

前記可撓配線は一方の前記側壁に沿って長手方向に配置し、

前記発光表示部は前記演出体の前記演出位置での発光に同期して演出表示を表示することを特徴とする弾球遊技機。

【手続補正2】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0006

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0006】

本発明は、このような従来の問題点に鑑み、可動演出体と発光表示部の演出表示とが調和した演出を効果的に行うことができ、しかも可動演出体の構造等を極力簡素化できる弾球遊技機を提供することを目的とする。

【手続補正3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0007

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0007】

本発明は、演出用の発光表示手段と、該発光表示手段の発光表示部の前側に突出する演出位置と前記発光表示部の前側から退避する退避位置との間で前記発光表示部に沿って移動可能な可動演出体とを備えた弾球遊技機において、前記可動演出体は発光式の演出体と、光透過性を有し且つ前記演出体を前記両位置間で移動可能に支持する支持部材と、前記演出体に接続され且つ前記支持部材に沿ってその裏側に長手方向に設けられた可撓配線とを備え、前記支持部材は幅方向に一对の側壁と、該一对の側壁の前端側を幅方向に連結する前壁とを一体に備え、前記可撓配線は一方の前記側壁に沿って長手方向に配置し、前記発光表示部は前記演出体の前記演出位置での発光に同期して演出表示を表示するものである。

【手続補正4】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0008

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0008】

本発明によれば、可動演出体と発光表示部の演出表示とが調和した演出を効果的に行うことができ、しかも可動演出体の構造等を極力簡素化できる利点がある。