

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 特 許 公 報 (B2)

(11) 特許番号

特許第4826104号
(P4826104)

(45) 発行日 平成23年11月30日 (2011.11.30)

(24) 登録日 平成23年9月22日 (2011.9.22)

(51) Int. Cl.

F I

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 1 9

請求項の数 3 (全 36 頁)

(21) 出願番号 特願2005-62152 (P2005-62152)
 (22) 出願日 平成17年3月7日 (2005.3.7)
 (65) 公開番号 特開2006-239281 (P2006-239281A)
 (43) 公開日 平成18年9月14日 (2006.9.14)
 審査請求日 平成20年3月5日 (2008.3.5)

(73) 特許権者 000144522
 株式会社三洋物産
 愛知県名古屋市千種区今池3丁目9番21号
 (74) 代理人 100093056
 弁理士 杉谷 勉
 (72) 発明者 久保 和則
 名古屋市千種区今池3丁目9番21号 株
 式会社 三洋物産内

審査官 中横 利明

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】

遊技用媒体を用いた遊技を提供する遊技機において、
 遊技者にとって有利な遊技状態を生じさせるか否かについての抽選を行う抽選手段と、
 該抽選手段による抽選の結果に基づいてパターンを選択する選択手段と、
 該選択手段によって選択されたパターンに基づいて識別情報の変動表示を行う変動表示
 手段と、

遊技者から視認可能な部位に設けられ、背面側を視認可能な視認窓部と、前記有利な遊
 技状態が発生する期待度を示唆するために用いられる情報群を配列し前記視認窓部を介し
 て順次表示させることが可能な配列手段と、を有する演出手段と、

前記選択手段によって選択された所定のパターンに基づき、前記情報群のうち所定の情
 報を前記視認窓部を介して視認可能とする視認化手段とを備え、

前記情報群は、共通の形態を有する情報ごとに複数のグループに区分可能であり、同一
 のグループに属する情報間で互いに異なる表記を有する複数個の情報からなり、

該複数個の情報は、同一グループに属する情報が異なるグループに属する情報と混在す
 るように配列され、

前記視認化手段は、

前記所定の情報が有する前記表記を識別困難な状態としながら前記所定の情報が属する
 前記グループの種類を識別可能とする第1手段と、

属する前記グループの種類が前記第1手段によって識別可能とされた前記所定の情報に

10

20

ついて当該所定の情報が有する前記表記を識別可能とする第２手段とを備えていることを特徴とする遊技機。

【請求項２】

前記情報が有する前記表記は数値であり、

１の前記情報が前記表記として有する数値よりも高い数値を前記表記として有する第１情報と、１の前記情報が前記表記として有する数値よりも低い数値を前記表記として有する第２情報とが、前記複数のグループのうち共通のグループに属する形態とされていることを特徴とする請求項１に記載の遊技機。

【請求項３】

前記演出手段は、前記変動表示手段の周囲所定箇所に設けられていることを特徴とする請求項１又は請求項２に記載の遊技機。

10

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【０００１】

この発明は、パチンコ機やスロットマシン等の遊技機に関する。

【背景技術】

【０００２】

従来、遊技機の代表例として例えばパチンコ機がある。このパチンコ機は、遊技球が打ち込まれる遊技領域を有する遊技盤を備えている。一般的には、この遊技盤は、図柄を表示する液晶表示装置を備えている（例えば、特許文献１参照）。

20

【特許文献１】特開２００２－１０２４６２号公報（第６－７頁，第９図）

【発明の開示】

【発明が解決しようとする課題】

【０００３】

しかしながら、このような構成を有する従来例の場合には、次のような問題がある。

【０００４】

すなわち、従来のパチンコ機では面白味に欠けるという問題がある。

【０００５】

本発明は、このような事情に鑑みてなされたものであって、遊技の面白味を向上させることができる遊技機を提供することを目的とする。

30

【課題を解決するための手段】

【０００６】

この発明は、このような目的を達成するために、次のような構成をとる。

すなわち、請求項１に記載の発明は、

遊技用媒体を用いた遊技を提供する遊技機において、

遊技者にとって有利な遊技状態を生じさせるか否かについての抽選を行う抽選手段と、該抽選手段による抽選の結果に基づいてパターンを選択する選択手段と、

該選択手段によって選択されたパターンに基づいて識別情報の変動表示を行う変動表示手段と、

遊技者から視認可能な部位に設けられ、背面側を視認可能な視認窓部と、前記有利な遊技状態が発生する期待度を示唆するために用いられる情報群を配列し前記視認窓部を介して順次表示させることが可能な配列手段と、を有する演出手段と、

40

前記選択手段によって選択された所定のパターンに基づき、前記情報群のうち所定の情報を前記視認窓部を介して視認可能とする視認化手段とを備え、

前記情報群は、共通の形態を有する情報ごとに複数のグループに区分可能であり、同一のグループに属する情報間で互いに異なる表記を有する複数個の情報からなり、

該複数個の情報は、同一グループに属する情報が異なるグループに属する情報と混在するように配列され、

前記視認化手段は、

前記所定の情報が有する前記表記を識別困難な状態としながら前記所定の情報が属する

50

前記グループの種類を識別可能とする第1手段と、

属する前記グループの種類が前記第1手段によって識別可能とされた前記所定の情報について当該所定の情報が有する前記表記を識別可能とする第2手段とを備えていることを特徴とするものである。

【0007】

【作用・効果】請求項1に記載の発明によれば、遊技の面白味を向上させることができる。

【0008】

【発明の効果】

【0009】

この発明に係る遊技機によれば、遊技の面白味を向上させることができる。

【発明を実施するための最良の形態】

【0010】

なお、本明細書は、次のような遊技機に係る発明も開示している。

【0011】

(0) 遊技用媒体を用いた遊技を提供する遊技機において、

遊技者にとって有利な遊技状態の発生の有無を知らすための識別情報変動表示演出を行う識別情報変動表示手段と、

前記遊技機の前面側に位置する部材であって当該遊技機を正面視した状態で遊技者が視認可能な前面部材と、

前記前面部材の所定箇所に設けられ、前記識別情報変動表示手段とは別の表示手段であって、遊技に関する表示情報である遊技情報を表示する情報表示手段と、

を備え、

前記情報表示手段は、

複数個の遊技情報が個別に固定的に描かれた被描画部材と、

前記被描画部材の一部を視認可能な視認窓部を有し、この視認窓部を除いて当該被描画部材の前面側を覆う被覆部材と、

前記被描画部材の複数個の遊技情報の中から所定の一つの遊技情報が前記視認窓部に位置するように当該被描画部材を駆動する駆動手段と、

前記被描画部材の前面側に配設され、当該被描画部材での前記視認窓部に対応する箇所に位置する遊技情報の一部を隠す遮蔽手段と、

所定解除条件成立に基づいて前記遮蔽手段による遮蔽状態の解除を判定する状態判定手段と、

前記状態判定手段での解除判定に基づいて前記遮蔽手段による遮蔽状態を解除するように当該遮蔽手段を制御する解除制御手段と、

を備えていることを特徴とする遊技機。

前記(0)に記載の発明によれば、識別情報変動表示手段は、遊技者にとって有利な遊技状態の発生の有無を知らすための識別情報変動表示演出を行う。前面部材は、遊技用媒体を用いた遊技を提供する遊技機の前面側に位置する部材であって当該遊技機を正面視した状態で遊技者により視認可能なものである。情報表示手段は、前面部材の所定箇所に設けられ、識別情報変動表示手段とは別の表示手段であって、遊技に関する表示情報(例えば、絵柄、文字、数字、記号などを象った表示)である遊技情報を表示するものである。

さらに、この情報表示手段は、被描画部材と被覆部材と駆動手段と遮蔽手段と状態判定手段と解除制御手段とを備えている。被描画部材は、複数個の遊技情報が個別に固定的に描かれたものである。被覆部材は、被描画部材の一部を視認可能な視認窓部を有し、この視認窓部を除いて当該被描画部材の前面側を覆う。駆動手段は、被描画部材の複数個の遊技情報の中から所定の一つの遊技情報が視認窓部に位置するように当該被描画部材を駆動する。遮蔽手段は、被描画部材の前面側に配設され、当該被描画部材での視認窓部に対応する箇所に位置する遊技情報の一部を隠す。状態判定手段は、所定解除条件成立に基づいて、遮蔽手段による遮蔽状態の解除を判定する。解除制御手段は、状態判定手段での解除判

10

20

30

40

50

定に基づいて遮蔽手段による遮蔽状態を解除するように当該遮蔽手段を制御する。

したがって、視認窓部には一の遊技情報のみを表示するだけであり、それ以外の遊技情報は被覆部材によって被覆されているので、遊技情報の全種類を一見して把握することができないようにでき、遊技情報の全種類が容易に特定することに起因する面白味低下という問題を低減できる。また、遊技情報の変更表示のために液晶表示装置を採用する訳ではない、つまり、被描画部材のうちの遊技情報のみが被覆部材の視認窓部を通して視認でき、その一の遊技情報の一部を遮蔽手段で遮蔽したり、遮蔽解除したりという構成とした情報表示手段を採用しているので、液晶表示装置を別途設けることに起因する装置構成の複雑化やコスト高となる問題も生じない。その結果、装置構成を複雑化させることなく、遊技の面白味を向上させることができる遊技機を提供することができる。

10

また、解除条件不成立の間は、視認窓部に位置する遊技情報の一部を遮蔽手段により隠した状態としているので、遊技情報の内容を完全に示すのではなく途中段階を示唆（不完全に示唆）することができ、つまり、遊技情報の部分的表示で推測できる範囲内の内容を示唆するに留めることができ、遊技情報の内容を完全には特定できないように隠した状態遊技情報の内容を完全に知らせないようにでき、遊技情報の完全開示まで期待感を持たせることができる。そして、解除条件成立の場合に、遮蔽手段を解除して、視認窓部に位置する遊技情報の内容を完全な状態で遊技者に了知させることができる。すなわち、解除条件不成立の間は、遊技情報を全く見せないという訳ではなく、現状の遊技情報を部分的に知らせるに留め、現状の遊技情報についてのある程度の範囲内での特定を実現できることから、解除条件不成立時においても遊技情報を利用することができ、解除条件成立の場合に、遊技情報の内容を完全な状態で遊技者に了知させることができる。

20

（１） 前記（０）に記載の遊技機において、

前記解除制御手段は、前記状態判定手段での解除判定に基づいて前記遮蔽手段による遮蔽状態を解除するように当該遮蔽手段を移動制御する解除移動制御手段である

ことを特徴とする遊技機。

【００１２】

前記（１）に記載の発明によれば、解除移動制御手段は状態判定手段での解除判定に基づいて前記遮蔽手段による遮蔽状態を解除するように当該遮蔽手段を移動制御する。つまり、遮蔽部材を移動制御することで、遮蔽部材による遮蔽状態からその解除状態に変更できる。

30

【００１３】

（２） 前記（０）に記載の遊技機において、

前記遮蔽手段は、状態制御信号に基づいて、透明あるいは半透明の状態である第１状態と、不透明の状態である第２状態とに可変可能なものであり、

前記解除制御手段は、前記状態判定手段での解除判定に基づいて前記遮蔽手段による遮蔽状態を解除するように当該遮蔽手段を第２状態から第１状態に変更制御するものであることを特徴とする遊技機。

【００１４】

前記（２）に記載の発明によれば、遮蔽手段は、状態制御信号に基づいて、透明あるいは半透明の状態である第１状態と、不透明の状態である第２状態とに可変可能なものである。解除制御手段は、状態判定手段での解除判定に基づいて遮蔽手段による遮蔽状態を解除するように当該遮蔽手段を第２状態から第１状態に変更制御する。つまり、遮蔽部材自体を、透明あるいは半透明の状態である第１状態から不透明の状態である第２状態に変更制御することで、遮蔽手段による遮蔽状態からその解除状態に変更できる。

40

【００１５】

（３） 前記（０）に記載の遊技機、または、前記（１）または（２）に記載の遊技機において、

前記遮蔽手段は、前記被描画部材での前記視認窓部に対応する箇所位置する遊技情報のうちの主要表示要素を隠すものである

ことを特徴とする遊技機。

50

【 0 0 1 6 】

前記（ 3 ）に記載の発明によれば、遮蔽手段は、被描画部材での視認窓部に対応する箇所位置する遊技情報のうちの主要表示要素を隠す。つまり、被描画部材のうちの遊技情報の主要表示要素を遮蔽手段で遮蔽したり、遮蔽解除したりという構成とした情報表示手段を採用しているのので、液晶表示装置を別途設けることに起因する装置構成の複雑化やコスト高となる問題も生じない。その結果、装置構成を複雑化させることなく、遊技の面白味を向上させることができる遊技機を提供することができる。

【 0 0 1 7 】

（ 4 ） 前記（ 0 ）に記載の遊技機、または、前記（ 1 ）から（ 3 ）のいずれか一つに記載の遊技機において、

10

前記情報表示手段は、前記識別情報変動表示手段での識別情報変動表示演出に関連して前記遊技情報を表示するものであり、

識別情報変動表示演出の内容に関連する遊技情報を特定する特定手段を備え、

前記駆動手段は、前記特定手段で特定された遊技情報が前記視認窓部に位置するように当該被描画部材を駆動するものである

ことを特徴とする遊技機。

【 0 0 1 8 】

前記（ 4 ）に記載の発明によれば、情報表示手段は、識別情報変動表示手段での識別情報変動表示演出に関連して遊技情報を表示する。特定手段は、識別情報変動表示演出の内容に関連する遊技情報を特定する。駆動手段は、特定手段で特定された遊技情報が視認窓部に位置するように当該被描画部材を駆動する。したがって、識別情報変動表示手段での識別情報変動表示演出に関連して遊技情報を表示することができ、識別情報変動表示演出と遊技情報とをタイアップ（関連）させた表示を行うことができ、遊技の興趣性をさらに向上させることができる。

20

【 0 0 1 9 】

（ 5 ） 前記（ 0 ）に記載の遊技機、または、前記（ 1 ）から（ 4 ）のいずれか一つに記載の遊技機において、

前記被描画部材の背後から当該被描画部材での前記視認窓部に対応する領域である照射領域に向けて光を照射する照射手段を備え、

前記被描画部材は光透過性のものである

30

ことを特徴とする遊技機。

【 0 0 2 0 】

前記（ 5 ）に記載の発明によれば、照射手段は、被描画部材の背後からこの被描画部材での視認窓部に対応する領域である照射領域に向けて光を照射する。被描画部材は光透過性のものである。したがって、照射手段からの光により被描画部材の遊技情報を発光表示でき、情報表示手段での遊技情報を強調表示することができる。

【 0 0 2 1 】

（ 6 ） 前記（ 0 ）に記載の遊技機、または、前記（ 1 ）から（ 4 ）のいずれか一つに記載の遊技機において、

前記被描画部材の背後から当該被描画部材での前記視認窓部に対応する領域である照射領域に向けて光を照射する照射手段を備え、

40

前記被描画部材は、その遊技情報を、光を透過させる光透過部と光を遮る光遮蔽部とを組み合わせ構成しているものであり、

前記視認窓部は、その裏面側に、前記照射手段での照射によって遊技情報が透視投影され、かつ、その正面側から前記裏面側の透視投影像が視認可能とした光透過性の投影面部材である

ことを特徴とする遊技機。

【 0 0 2 2 】

前記（ 6 ）に記載の発明によれば、照射手段は、被描画部材の背後からこの被描画部材での視認窓部に対応する領域である照射領域に向けて光を照射する。被描画部材は、その

50

遊技情報を、光を透過させる光透過部と光を遮る光遮蔽部とを組み合わせ構成している。視認窓部は、その裏面側に、照射手段での照射によって遊技情報が透視投影され、かつ、その正面側から裏面側の透視投影像が視認可能とした光透過性の投影面部材としている。したがって、照射手段からの光により被描画部材の遊技情報を投影面部材に透視投影することができ、遊技情報を影絵表示（明暗表示）することができ、情報表示手段での遊技情報を強調表示することができる。

【0023】

（7） 前記（6）に記載の遊技機において、
前記視認窓部は不透明部材としていることを特徴とする遊技機。

【0024】

前記（7）に記載の発明によれば、照射手段は、被描画部材の背後からこの被描画部材での視認窓部に対応する領域である照射領域に向けて光を照射する。被描画部材は、その遊技情報を、光を透過させる光透過部と光を遮る光遮蔽部とを組み合わせ構成している。視認窓部は不透明部材としている。したがって、照射手段からの光により被描画部材の遊技情報が、不透明部材である視認窓部の背後に投影されて、この視認窓部に遊技情報の影絵表示ができる。

【0025】

（8） 前記（0）に記載の遊技機、または、前記（1）から（7）のいずれか一つに記載の遊技機において、

前記被描画部材での前記視認窓部に対応する箇所に位置する遊技情報を拡大表示する拡大表示手段を備えている
ことを特徴とする遊技機。

【0026】

前記（8）に記載の発明によれば、拡大表示手段は、被描画部材での視認窓部に対応する箇所に位置する遊技情報を拡大表示するので、拡大表示手段を備えない場合と比べて情報表示手段を小型化することができる。また、拡大表示手段を備えない場合での遊技情報の表示大きさと同じ大きさとなるように拡大表示手段で遊技情報を拡大表示する場合には、被描画部材に描かれる遊技情報を小さくすることができるので、同一の被描画部材中により多数の遊技情報を設けることができ、遊技の興趣性をさらに向上させることができる。

【0027】

（9） 前記（8）に記載の遊技機において、

前記拡大表示手段は、前記被描画部材と対向する側の面で、かつ、前記視認窓部に対応する箇所を凹部形状とした凹レンズ部であることを特徴とする遊技機。

【0028】

前記（9）に記載の発明によれば、拡大表示手段は、被描画部材と対向する側の面で、かつ、視認窓部に対応する箇所を凹部形状とした凹レンズ部としている。したがって、凹レンズ部の凹部に入射した光が広げられて被描画部材と対向する側の面とは反対側の面（出射面）から出力されるので、凹レンズ部に入力された像が出射面では拡大された像で表示されるため、被描画部材に描かれた遊技情報を拡大表示することができる。

【0029】

（10） 前記（8）に記載の遊技機において、

前記拡大表示手段は、前記被描画部材と対向する側とは反対側の面で、かつ、前記視認窓部に対応する箇所を凹部形状とした凹レンズ部であることを特徴とする遊技機。

【0030】

前記（10）に記載の発明によれば、拡大表示手段は、被描画部材と対向する側とは反対側の面（つまり前面側）で、かつ、視認窓部に対応する箇所を凹部形状とした凹レンズ部としている。凹レンズ部に入射した光が広げられて被描画部材と対向する側の面とは反対側の面（出射面）から出力されるので、凹レンズ部に入力された像が出射面では拡大された像で表示されるため、被描画部材に描かれた遊技情報を拡大表示することができる。

10

20

30

40

50

【 0 0 3 1 】

(1 1) 前記 (0) に記載の遊技機、または、前記 (1) から (1 0) のいずれか一つに記載の遊技機において、

前記情報表示手段は、前記識別情報変動表示手段の表示画面の周囲の少なくとも一部を覆うように配置された装飾部材の所定箇所に設けられていることを特徴とする遊技機。

【 0 0 3 2 】

前記 (1 1) に記載の発明によれば、情報表示手段は、識別情報変動表示手段の表示画面の周囲の少なくとも一部を覆うように配置された装飾部材の所定箇所に設けられている。遊技者は識別情報変動表示手段での識別情報変動表示演出を注視して遊技を行っており、この識別情報変動表示手段の周囲の装飾部材に配設された情報表示手段に表示される遊技情報を見落とし難くでき、遊技情報を効果的に提供できる。

10

【 0 0 3 3 】

(1 2) 前記 (0) に記載の遊技機、または、前記 (1) から (1 0) のいずれか一つに記載の遊技機において、

発射手段により打ち込まれた遊技球が転動可能な遊技領域を有する遊技盤を備え、

前記遊技盤は、その遊技領域の所定箇所に、前記情報表示手段を取り付けるための取付貫通孔を備えていることを特徴とする遊技機。

【 0 0 3 4 】

前記 (1 2) に記載の発明によれば、発射手段により打ち込まれた遊技球が転動可能な遊技領域を有する遊技盤は、その遊技領域の所定箇所に、情報表示手段を取り付けるための取付貫通孔を備えている。つまり、情報表示手段は、遊技領域の所定箇所に設けられている。遊技者は、識別情報変動表示手段での識別情報変動表示演出を注視して遊技を行っており、この識別情報変動表示手段が存する遊技領域に配設された情報表示手段に表示される遊技情報を見落とし難くでき、遊技情報を効果的に提供できる。

20

【 0 0 3 5 】

(1 3) 前記 (1 2) に記載の遊技機において、

前記遊技盤は、その前面側に、遊技機を表すための表示または遊技領域を装飾するための表示を有する装飾表示シートを備え、

前記装飾表示シートは、前記取付貫通孔での前記遊技盤の前面側の開口を閉塞しており、

30

前記視認窓部は、前記装飾表示シートでの前記取付貫通孔の閉塞箇所の所定箇所に形成されている

ことを特徴とする遊技機。

【 0 0 3 6 】

前記 (1 3) に記載の発明によれば、装飾表示シートは、遊技機を表すための表示または遊技領域を装飾するための表示を有するものであり、遊技盤の前面側に設けられている。装飾表示シートは、取付貫通孔での遊技盤の前面側の開口を閉塞している。視認窓部は、装飾表示シートでの取付貫通孔の閉塞箇所の所定箇所に形成されている。したがって、遊技盤の前面側の装飾表示シートの所定箇所を、遊技情報を視認可能な視認窓部とする遊技機を実現できる。また、この視認窓部上を遊技球が流下可能であり、情報表示手段を備えることで遊技領域が減少するということも無い。

40

【 0 0 3 7 】

(1 4) 前記 (0) に記載の遊技機、または、前記 (1) から (1 0) のいずれか一つに記載の遊技機において、

発射手段により打ち込まれた遊技球が転動可能な遊技領域を有する遊技盤を備え、

前記遊技盤は、

前記遊技領域を含む大きさの光透過性の薄板部材と、遊技機を表すための表示または遊技領域を装飾するための表示を有する装飾表示シートとを貼り付けたものであり、

前記情報表示手段は、前記遊技盤の前記装飾表示シート側の所定の取付箇所に取り付けられ、

50

前記視認窓部は、前記装飾表示シートの前記取付箇所の所定箇所に形成されていることを特徴とする遊技機。

【0038】

前記(14)に記載の発明によれば、発射手段により打ち込まれた遊技球が転動可能な遊技領域を有する遊技盤は、遊技領域を含む大きさの光透過性の薄板部材と、遊技機を表すための表示または遊技領域を装飾するための表示を有する装飾表示シートとを貼り付けたものである。また、情報表示手段は、遊技盤の装飾表示シート側の所定の取付箇所に取り付けられる。視認窓部は、装飾表示シートの前記取付箇所の所定箇所に形成されている。したがって、光透過性の薄板部材と装飾表示シートとを貼り合わせた遊技盤において、装飾表示シートの所定箇所を、遊技情報を視認可能な視認窓部とする遊技機を実現できる。また、この視認窓部上を遊技球が流下可能であり、情報表示手段を備えることで遊技領域が減少するという事もない。

10

【0039】

(15) 前記(0)に記載の遊技機、または、前記(1)から(14)のいずれか一つに記載の遊技機において、

遊技者による前記遮蔽手段の遮蔽解除の指示を受ける操作指示手段を備え、

前記状態判定手段は、前記解除条件成立に前記操作指示手段への遮蔽解除指示を含むものである

ことを特徴とする遊技機。

【0040】

20

前記(15)に記載の発明によれば、操作指示手段は、遊技者による遮蔽手段の遮蔽解除の指示を受ける。状態判定手段は、解除条件成立についての前提条件と、操作指示手段への遮蔽解除指示とがあった場合に、解除条件成立と判定し、この解除条件成立に基づいて、遮蔽手段による遮蔽状態の解除を判定する。したがって、前提条件成立後、遊技者による遮蔽手段の遮蔽解除の指示が操作指示手段にあった場合に、遮蔽手段による遮蔽状態の解除をすることができる。つまり、前提条件成立後、遊技者が操作指示手段を操作した場合に、遊技情報の遮蔽が解除され、遊技情報が完全に開示される。

【0041】

(16) 前記(0)に記載の遊技機、または、前記(1)から(15)のいずれか一つに記載の遊技機において、

30

前記被描画部材は、前記複数個の遊技情報がグループ分けされ、グループごとに外形の種類が異なるように区別してこれらの遊技情報が描かれたものとし、

前記遮蔽手段は、遊技情報の遮蔽状態においてグループ種別のみが特定可能な程度に遊技情報を遮蔽するものである

ことを特徴とする遊技機。

【0042】

前記(16)に記載の発明によれば、被描画部材は、複数個の遊技情報がグループ分けされ、グループごとに外形の種類が異なるように区別してこれらの遊技情報が描かれたものである。遮蔽手段は、遊技情報の遮蔽状態においてグループ種別のみが特定可能な程度に遊技情報を遮蔽するものである。したがって、遊技情報の外形(遊技情報のシルエット)である程度の範囲の遊技情報群を知ることができる。つまり、遊技情報のシルエットがどのような形であるのかを知ること、どの種類の遊技情報群なのかを知ることができる。この後、遮蔽手段が解除されると、遊技情報が完全に開示され、その内容を知ることができる。

40

【0043】

(17) 前記(0)に記載の遊技機、または、前記(1)から(16)のいずれか一つに記載の遊技機において、

前記遊技機はパチンコ機であることを特徴とする遊技機。

【0044】

前記(17)に記載の遊技機によれば、装置構成を複雑化させることなく、遊技の面白

50

味を向上させることができるパチンコ機を提供できる。なお、パチンコ機の基本構成としては操作ハンドルを備え、その操作ハンドルの操作に応じて遊技用媒体としての球を所定の遊技領域に発射し、球が遊技領域内の所定の位置に配設された作動口に入賞（または作動ゲートを通過）することを必要条件として、表示装置において動的表示されている識別情報（図柄等）が所定時間後に確定停止されるものが挙げられる。また、特別遊技状態の発生時には、遊技領域内の所定の位置に配設された可変入賞手段（特定入賞口）が所定の態様で開放されて球を入賞可能とし、その入賞個数に応じた有価価値（景品球のみならず、磁気カードへ書き込まれるデータ等も含む）が付与されるものが挙げられる。

【 0 0 4 5 】

（ 1 8 ） 前記（ 0 ）に記載の遊技機、または、前記（ 1 ）から（ 1 6 ）のいずれか一つに記載の遊技機において、

前記遊技機はスロットマシンであることを特徴とする遊技機。

【 0 0 4 6 】

前記（ 1 8 ）に記載の遊技機によれば、装置構成を複雑化させることなく、遊技の面白味を向上させることができるスロットマシンを提供できる。なお、スロットマシンの基本構成としては、「複数の識別情報からなる識別情報列を動的表示した後に識別情報を確定表示する可変表示手段を備え、始動用操作手段（例えば操作レバー）の操作に起因して識別情報の動的表示が開始され、停止用操作手段（例えばストップボタン）の操作に起因して、あるいは、所定時間経過することにより、識別情報の動的表示が停止され、その停止時の確定識別情報が特定識別情報であることを必要条件として、遊技者に有利な特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段とを備えた遊技機」となる。この場合、遊技用媒体はコイン、メダル等が代表例として挙げられる。

【 0 0 4 7 】

（ 1 9 ）前記（ 0 ）に記載の遊技機、または、前記（ 1 ）から（ 1 6 ）のいずれか一つに記載の遊技機において、

前記遊技機はパチンコ機とスロットマシンとを融合させたものであることを特徴とする遊技機。

【 0 0 4 8 】

前記（ 1 9 ）に記載の遊技機によれば、装置構成を複雑化させることなく、遊技の面白味を向上させることができる、パチンコ機とスロットマシンとを融合させたものを提供できる。なお、この融合させたものの基本構成としては、「複数の識別情報からなる識別情報列を動的表示した後に識別情報を確定表示する識別情報変動表示手段を備え、始動用操作手段（例えば操作レバー）の操作に起因して識別情報の動的表示が開始され、停止用操作手段（例えばストップボタン）の操作に起因して、あるいは、所定時間経過することにより、識別情報の動的表示が停止され、その停止時の確定識別情報が特定識別情報であることを必要条件として、遊技者に有利な特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段とを備え、遊技用媒体として球を使用するとともに、前記識別情報の動的表示の開始に際しては所定数の球を必要とし、特別遊技状態の発生に際しては多くの球が払い出されるように構成されている遊技機」となる。

【 0 0 4 9 】

【 0 0 5 0 】

以下、パチンコ遊技機（以下、単に「パチンコ機」という）の各種の実施の形態を、図面に基づいて詳細に説明する。

【実施例 1】

【 0 0 5 1 】

実施例 1 のパチンコ機を、図面に基づいて詳細に説明する。図 1 はパチンコ機 1 0 の正面図であり、図 2 は、外枠 1 1 に対して内枠 1 2 と前面枠セット 1 4 とを開放した状態を示す斜視図である。但し、図 2 では便宜上、下皿ユニット 1 3 が内枠 1 2 から取り外された状態を示している。

【 0 0 5 2 】

図 1, 2 に示すように、パチンコ機 10 は、当該パチンコ機 10 の外殻を形成する外枠 11 と、この外枠 11 の一側部に開閉可能に支持された内枠 12 とを備えている。

【0053】

内枠 12 の開閉軸線はパチンコ機 10 の正面からみてハンドル（後述する遊技球発射ハンドル 18）設置箇所の反対側（図 1 のパチンコ機 10 の左側）で上下に延びるように設定されており、この開閉軸線を軸心にして内枠 12 が前方側に十分に開放できるようになっている。

【0054】

内枠 12 の構成を図 3 も用いて詳細に説明する。図 3 は、パチンコ機 10 から前面枠セット 14 を取り外した状態を示す正面図である（但し、図 3 では便宜上、遊技盤 30 面上の遊技領域内の構成を空白で示している）。

10

【0055】

内枠 12 は、大別すると、図 2 に示すように、その最下部に取り付けられた下皿ユニット 13 と、この下皿ユニット 13 よりも上側の範囲で内枠 12 の左側の上下方向の開閉軸線を軸心にして開閉自在に取り付けられた前面枠セット 14 と、後述する樹脂ベース 20（図 3 参照）と、この樹脂ベース 20 の後側に取り付けられる遊技盤 30（図 4 参照）とを備えている。

【0056】

下皿ユニット 13 は、図 2 に示すように、内枠 12 に対してネジ等の締結具により固定されている。この下皿ユニット 13 の前面側には、図 1 に示すように、下皿 15 と球抜きレバー 17 と遊技球発射ハンドル 18 と音出力口 24 が設けられている。球受皿としての下皿 15 は、下皿ユニット 13 のほぼ中央部に設けられており、排出口 16 より排出された遊技球が下皿 15 内に貯留可能になっている。球抜きレバー 17 は、下皿 15 内の遊技球を抜くためのものであり、この球抜きレバー 17 を図 1 で左側に移動させることにより、下皿 15 の底面の所定箇所が開き、下皿 15 内に貯留された遊技球を下皿 15 の底面の開口部分を通して下方向外部に抜くことができる。遊技球発射ハンドル 18 は、下皿 15 よりも右方で手前側に突出して配設されている。遊技者による遊技球発射ハンドル 18 の操作に応じて、遊技球発射装置 38 によって遊技球が後述する遊技盤 30 の方へ打ち込まれるようになっている。遊技球発射装置 38 は、遊技球発射ハンドル 18 とセットハンドルと発射モータなどで構成されている。音出力口 24 は、下皿ユニット 13 内あるいは背面に設けられたスピーカからの音を出力するための出力口である。

20

30

【0057】

また、前面枠セット 14 は、図 2 に示すように、内枠 12 に対して開閉可能に取り付けられており、内枠 12 と同様、パチンコ機 10 の正面からみて左側に上下に延びる開閉軸線を軸心にして前方側に開放できるようになっている。しかも前面枠セット 14 は内枠 12 の外側壁（リブ）12b（図 3 参照）内に嵌まり込むようにして取り付けられている。つまり、この前面枠セット 14 の側面の少なくとも一部が内枠 12 の外側壁（リブ）12b 内に嵌まり込むようにして取り付けられているので、内枠 12 と前面枠セット 14 との隙間から異物（針状あるいは薄板状等のもの）を差し入れるなどの不正行為を防止できるようになっている。

40

【0058】

一方、前面枠セット 14 の下部（上述の下皿 15 の上方位置）には、遊技球の受皿としての上皿 19 が一体的に設けられている。ここで、上皿 19 は、遊技球を一旦貯留し、一列に整列させながら遊技球発射装置 38 の方へ導出するための球受皿である。従来のパチンコ機では前面枠セットの下方に内枠に対し開閉可能な前飾り枠が設けられ、該前飾り枠に上皿が設けられていたのが、本実施の形態では前飾り枠が省略され、前面枠セット 14 に対し直接的に上皿 19 が設けられている。

【0059】

図 3 に示すように、内枠 12 は、外形が矩形状の樹脂ベース 20 を主体に構成されており、樹脂ベース 20 の中央部には略円形状の窓孔 21 が形成されている。樹脂ベース 20

50

の後側には遊技盤 30 が着脱可能に装着されている。遊技盤 30 は四角形状の合板よりなり、その周縁部が樹脂ベース 20（内枠 12）の裏側に当接した状態で取付されている。従って、遊技盤 30 の前面部の略中央部分が樹脂ベース 20 の窓孔 21 を通じて内枠 12 の前面側に露出した状態となっている。また、窓孔 21 には、2 枚のガラス 137（図 2 参照）が前後に所定間隔を隔てて取付されている（二重ガラス構造）。

【0060】

次に、図 4 を用いて遊技盤 30 の構成を説明する。図 4 は遊技盤 30 の構成を示す正面図である。遊技盤 30 は、一般入賞口 31、可変入賞装置 32、第 1 の始動口 33（例えば作動チャッカ）、第 2 の始動口 34（例えばスルーゲート）、可変表示装置ユニット 35 等を備えている。これらの一般入賞口 31、可変入賞装置 32、第 1 の始動口 33、第 2 の始動口 34、可変表示装置ユニット 35 等は、遊技盤 30 における、ルータ加工によって形成された各貫通孔にそれぞれに配設され、遊技盤 30 前面側から木ネジ等により取り付けられている。前述の一般入賞口 31、可変入賞装置 32 および第 1 の始動口 33 に遊技球が入球し、当該入球が後述する検出スイッチ（入賞口スイッチ（図示省略）、カウントスイッチ（図示省略）、作動口スイッチ 224（図 5 参照）等）で検出され、この検出スイッチの出力に基づいて、上皿 19（または下皿 15）へ所定数の賞品球が払い出される。その他に、遊技盤 30 にはアウト口 36 が設けられており、各種入賞装置等に入球しなかった遊技球はこのアウト口 36 を通って図示しない球排出路の方へと案内されるようになっている。遊技盤 30 には、遊技球の落下方向を適宜分散、調整等するために多数の釘が植設されているとともに、風車 37 等の各種部材（役物）が配設されている。

【0061】

可変表示装置ユニット 35 は、第 1 の始動口 33 への入賞をトリガとして、識別情報としての第 1 図柄（例えば特別図柄）を変動表示する第 1 図柄表示装置 42 と、第 2 の始動口 34 の通過をトリガとして、第 2 図柄（例えば普通図柄）を変動表示する第 2 図柄表示装置 41 とを備えている。

【0062】

第 2 図柄表示装置 41 は、第 2 図柄用の表示部 43 と保留ランプ 44 とを有し、遊技球が第 2 の始動口 34 を通過する毎に例えば表示部 43 による表示図柄（普通図柄）が変動し、その変動表示が所定図柄で停止した場合に第 1 の始動口 33 が所定時間だけ作動状態となる（開放される）よう構成されている。例えば、表示部 43 は、「」と「×」との 2 種類の第 2 図柄を変動表示するものであり、「」の第 2 図柄で変動停止すれば第 2 図柄当り（普通図柄当り）を示し、「×」の第 2 図柄で変動停止すれば第 2 図柄外れ（普通図柄外れ）を示すためのものである。なお、遊技球が第 2 の始動口 34 を通過した回数は最大 4 回まで保留され、その保留回数が保留ランプ 44 にて点灯表示されるようになっている。なお、表示部 43 は、複数のランプの点灯を切り換えることにより変動表示される構成の他、第 1 図柄表示装置 42（液晶表示装置）の一部で変動表示される構成等であっても良い。保留ランプ 44 も同様に、第 1 図柄表示装置 42 の一部で変動表示される構成等であっても良い。なお、上述した第 2 図柄表示装置 41 が本発明における普通識別情報変動表示手段に相当する。

【0063】

第 1 図柄表示装置 42 は液晶表示装置として構成されており、後述する表示制御装置 45 により表示内容が制御される。第 1 図柄表示装置 42 には、例えば左、中及び右の 3 つの図柄列が表示される。各図柄列は複数の図柄によって構成されており、これら図柄が図柄列毎にスクロールされるようにして第 1 図柄表示装置 42 に可変表示されるようになっている。なお本実施の形態では、第 1 図柄表示装置 42（液晶表示装置）は例えば 9.5 インチサイズの大型の液晶ディスプレイを備える。可変表示装置ユニット 35 には、第 1 図柄表示装置 42 を囲むようにしてセンターフレーム 47 が配設されている。なお、上述した第 1 図柄表示装置 42 が本発明における識別情報変動表示手段に相当し、上述した表示制御装置 45 が本発明における表示制御手段に相当する。

【0064】

可変入賞装置 3 2 は、通常は遊技球が入賞できない又は入賞し難い閉状態になっており、大当たりの際に遊技球が入賞しやすい開状態と通常の開状態とに繰り返し作動されるようになっている。より詳しくは、第 1 の始動口 3 3 に対し遊技球が入賞すると第 1 図柄表示装置 4 2 で図柄が変動表示され、その停止後の確定図柄が予め設定した特定の図柄の組合せとなった場合に特別遊技状態が発生する。そして、可変入賞装置 3 2 の大入賞口 3 2 a が所定の開放状態となり、遊技球が入賞しやすい状態（大当たり状態）になるよう構成されている。具体的には、所定時間の経過又は所定個数の入賞を 1 ラウンドとして、可変入賞装置 3 2 の大入賞口 3 2 a が所定回数繰り返し開放される。遊技球が第 1 の始動口 3 3 を通過した回数は最大 4 回まで保留され、その保留回数が保留ランプ 4 6 にて点灯表示されるようになっている。なお、保留ランプ 4 6 は、第 1 図柄表示装置 4 2 の一部で変動表示される構成等であっても良い。

10

【 0 0 6 5 】

また、遊技盤 3 0 には、遊技球発射装置 3 8 から発射された遊技球を遊技盤 3 0 上部へ案内するためのレールユニット 5 0 が取り付けられており、遊技球発射ハンドル 1 8 の回動操作に伴い発射された遊技球はレールユニット 5 0 を通じて所定の遊技領域に案内されるようになっている。レールユニット 5 0 はリング状をなす樹脂成型品（例えば、フッ素樹脂が添加されて成形されたもの）にて構成されており、内外二重に一体形成された内レール 5 1 と外レール 5 2 とを有する。

【 0 0 6 6 】

内レール 5 1 の先端部分（図 4 の左上部）には戻り球防止部材 5 3 が取着されている。これにより、一旦、内レール 5 1 及び外レール 5 2 間の球案内通路から遊技盤 3 0 の上部へと案内された遊技球が再度球案内通路内に戻ってしまうといった事態が防止されるようになっている。また、外レール 5 2 には、遊技球の最大飛翔部分に対応する位置（図 4 の右上部：外レール 5 2 の先端部に相当する部位）に返しゴム 5 4 が取着されている。従って、所定以上の勢いで発射された遊技球は、返しゴム 5 4 に当たって跳ね返されるようになっている。外レール 5 2 の内側面には、遊技球の飛翔をより滑らかなものとするべく、つまり遊技球の摩擦抵抗を少なくするべく、長尺状をなすステンレス製の金属帯としての摺動プレート 5 5 が取着されている。

20

【 0 0 6 7 】

内レール 5 1 及び外レール 5 2 間の球案内通路の入口には、同球案内通路の一部を閉鎖するようにして凸部 5 7 が形成されている。この凸部 5 7 は、内レール 5 1 からレールユニット 5 0 下端部にかけて略鉛直方向に設けられ、遊技領域まで至らず球案内通路内を逆流してくるファール球をファール球通路 6 3（図 3 参照）に導くための役目をなす。なお、遊技盤 3 0 の右下隅部及び左下隅部は、証紙（例えば製造番号が記載されている）等のシール（図 4 の S 1 , S 2）やプレートを貼着するためのスペースとなっており、この貼着スペースを確保するために、フランジ 5 6 に切欠 5 8 , 5 9 が形成されている。遊技盤 3 0 の右下隅部や左下隅部に、証紙等のシール（図 4 の S 1 , S 2）を貼着することで、遊技盤 3 0 と証紙との一義性を持たせることができる。

30

【 0 0 6 8 】

次に、遊技領域について説明する。遊技領域は、レールユニット 5 0 の内周部（内外レール）により略円形状に区画形成されており、特に本実施の形態では、遊技盤 3 0 の盤面上に区画される遊技領域が従来よりもはるかに大きく構成されている。本実施の形態では、外レール 5 2 の最上部地点から遊技盤 3 0 下部までの間の距離は 4 4 5 mm（従来品よりも 5 8 mm 長い）、外レール 5 2 の極左位置から内レール 5 1 の極右位置までの間の距離は 4 3 5 mm（従来品よりも 5 0 mm 長い）となっている。また、内レール 5 1 の極左位置から内レール 5 1 の極右位置までの間の距離は 4 1 8 mm となっている。

40

【 0 0 6 9 】

なお、可変表示装置ユニット 3 5 の両側に位置する第 2 の始動口 3 4 は、該第 2 の始動口 3 4 を通過した遊技球が中央の方へ寄せられるような案内機構を有している。これにより、遊技領域が左右方向に拡張されている場合であっても、遊技球を中央の第 1 の始動口

50

３３や可変入賞装置３２の方へと案内することができ、ひいては、遊技領域が拡張されることにより遊技球が入賞しにくくなることによる興趣の低下が抑制されるようになっている。さらには、遊技領域が左右方向に拡張されていることによって、風車３７、第２の始動口３４、複数の釘（遊技球を中央に誘導するための誘導釘）、他の役物を種々配設することができ、可変表示装置ユニット３５の左右両側の遊技領域での遊技球の挙動を一層面白くすることができるようになっている。また、遊技領域が上下方向にも拡張されていることから、さらに風車３７、第２の始動口３４、複数の釘、他の役物を種々配設することができ、遊技領域での上下方向の遊技球の挙動をより一層面白くすることができるようになっている。

【００７０】

10

図３の説明に戻り、前記樹脂ベース２０において、窓孔２１（遊技盤３０）の下方には、遊技球発射装置３８より発射された直後に遊技球を案内するための発射レール６１が取り付けられている。発射レール６１は、その後方の金属板６２を介して樹脂ベース２０に取付固定されており、所定の発射角度（打ち出し角度）にて直線的に延びるよう構成されている。従って、遊技球発射ハンドル１８の回動操作に伴い発射された遊技球は、まずは発射レール６１に沿って斜め上方に打ち出され、その後前述した通りレールユニット５０の球案内通路を通じて所定の遊技領域に案内されるようになっている。

【００７１】

本パチンコ機１０の場合、遊技領域が従来よりも大幅に拡張されており、かかる構成下では、誘導レールの曲率を小さくせざるを得ないことから、打出球を安定化させるための工夫を要する。そこで本実施の形態では、遊技球の発射位置を低くするとともに発射レール６１の傾斜角度（発射角度）を既存のものよりも幾分大きくし（すなわち発射レール６１を立ち上げるようにし）、さらに発射レール６１の長さを既存のものよりも長くして十分な長さの球誘導距離を確保するようにしている。これにより、遊技球発射装置３８から発射された遊技球をより安定した状態で誘導レールに案内できるようにしている。この場合特に、発射レール６１を、遊技球発射装置３８の発射位置から遊技領域の中央位置（アウト口３６）を越える位置まで延びるよう形成している。

20

【００７２】

また、発射レール６１とレールユニット５０（誘導レール）との間には所定間隔の隙間があり、この隙間より下方にファール球通路６３が形成されている。従って、仮に、遊技球発射装置３８から発射された遊技球が戻り球防止部材５３まで至らずファール球として誘導レール内を逆戻りする場合には、そのファール球がファール球通路６３を介して下皿１５に排出される。因みに、本実施の形態の場合、発射レール６１の長さは約２４０ｍｍ、発射レール先端部の隙間の長さ（発射レール６１の延長線上の長さ）は約４０ｍｍである。

30

【００７３】

ファール球が誘導レール内を逆流してくる際、その多くは外レール５２に沿って流れ、外レール５２の下端部に到達した時点で下方に落下するが、一部のファール球は誘導レール内で暴れ、内レール５１側へ跳ね上がるものもある。この際、跳ね上がったファール球は、球案内通路入口の前記凸部５７に当たり、ファール球通路６３に誘導される。これにより、ファール球の全てがファール球通路６３に確実に案内されるようになる。これにより、ファール球と次に発射される遊技球との干渉が抑制される。

40

【００７４】

なお、詳しい図面の開示は省略するが、遊技球発射装置３８には、前面枠セット１４側の球出口（上皿１９の最下流部より通じる球出口）から遊技球が１つずつ供給される。この際、本実施の形態では遊技球の発射位置を低くしたため、前面枠セット１４側の球出口から前記発射位置への落差が大きくなるが、発射レール６１の基端部付近にはその右側と手前側にそれぞれガイド部材６５，６６を設置した。これにより、前面枠セット１４側の球出口から供給される遊技球が常に所定の発射位置にセットされ、安定した発射動作が実現できる。また、遊技球発射装置３８には打球槌が設けられ、軸部を中心とする打球槌の

50

回転に伴い遊技球が発射されるが、打球槌に関して軽量化が望まれている。それ故、アルミニウム等の軽金属への材料変更や軸部寸法の縮小化により打球槌の軽量化を図る一方で、十分な発射力を確保すべく、打球槌のヘッド部（軸部と反対側の端部）に重り部を設けている。これにより、十分でかつ安定した遊技球の発射が実現できる。打球槌の重り部を上方に突出して設けることにより、打球槌を容易に摘んだりひっかけたりすることができ、槌先の打球強さの調整等がし易くなるという効果がある。

【 0 0 7 5 】

なお、図 3 中の符号 6 7 は上皿 1 9 に通ずる排出口であり、この排出口 6 7 を介して遊技球が上皿 1 9 に排出される。排出口 6 7 には、略水平方向の回転軸を軸心として略水平状態と略垂直状態とに変位する開閉式のシャッタ 6 8 が取り付けられている。前面枠セット 1 4 を内枠 1 2 から開放した状態（図 3 の状態）では、バネ等の付勢力によりシャッタ 6 8 が略水平状態から略垂直状態となり、排出口 6 7 から遊技球がこぼれ落ちないようにこの排出口 6 7 を閉鎖する。また、前面枠セット 1 4 を閉鎖した状態では、当該前面枠セット 1 4 の裏面に設けられた球通路樋 6 9（図 2 参照）によりシャッタ 6 8 が押し開けられて略水平状態になり、排出口 6 7 の方へ排出された遊技球はもれなく球通路樋 6 9 を通って上皿 1 9 に排出されるようになる。従って、前飾り枠が省略され前面枠セット 1 4 に対して上皿 1 9 が直接設けられる構成とした本パチンコ機 1 0 において、前面枠セット 1 4 の開放に際し払出通路内等の遊技球がパチンコ機 1 0 外にこぼれ落ちてしまうといった不都合が防止できるようになっている。

【 0 0 7 6 】

図 3 に示すように、樹脂ベース 2 0 には、窓孔 2 1 の右下部に略四角形状の小窓 7 1 が設けられている。従って、遊技盤 3 0 の右下隅部に張られた証紙などのシール（図 4 の S 1）は、この小窓 7 1 を通じて視認できるようになっている。また、この小窓 7 1 からシール等を貼り付けることも可能となっている。

【 0 0 7 7 】

また、図 3 に示すように、内枠 1 2 の左端部には、前面枠セット 1 4 の支持機構として、支持金具 8 1、8 2 が取り付けられている。上側の支持金具 8 1 には図の手前側に切欠を有する支持孔 8 3 が設けられ、下側の支持金具 8 2 には鉛直方向に突出した突起軸 8 4 が設けられている。

【 0 0 7 8 】

図 3 に示すように、内枠 1 2 の上側には、前面枠セット 1 4 が内枠 1 2 に対して開かれたことを検出する前面枠セット開検出スイッチ 9 0 が設けられている。前面枠セット 1 4 が開かれると、前面枠セット開検出スイッチ 9 0 からホール内（パチンコ店内）用コンピュータへ出力されるようになっている。

【 0 0 7 9 】

前面枠セット 1 4 にはその周囲（例えばコーナー部分）に各種ランプ等の発光手段が設けられている。これら発光手段は、大当たり時や所定のリーチ時等における遊技状態の変化に応じて点灯、点滅のように発光態様を変更制御され遊技中の演出効果を高める役割を果たすものである。例えば、窓部 1 0 1 の周縁には、LED（発光ダイオード）等の発光手段を内蔵した環状電飾部 1 0 2 が左右対称に設けられ、該環状電飾部 1 0 2 の中央であってパチンコ機 1 0 の最上部には、同じく LED 等の発光手段を内蔵した中央電飾部 1 0 3 が設けられている。本パチンコ機 1 0 では、中央電飾部 1 0 3 が大当たりランプとして機能し、大当たり時に点灯や点滅を行うことにより、大当たり中であることを報知する。さらに、上皿 1 9 周りにも、同じく LED 等の発光手段を内蔵した上皿電飾部 1 0 4 が設けられている。その他、中央電飾部 1 0 3 の左右側方には、賞球払出し中に点灯する賞球ランプ 1 0 5 と所定のエラー時に点灯するエラー表示ランプ 1 0 6 とが設けられている。また、環状電飾部 1 0 2 の下端部に隣接するようにして、内枠 1 2 表面や遊技盤 3 0 表面等の一部を視認できるよう透明樹脂からなる小窓 1 0 7 が設けられている。この小窓 1 0 7 の所定箇所を平面状としているので、遊技盤 3 0 の右下隅部に貼り付けられた証紙などを、小窓 1 0 7 の当該平面状箇所から機械で好適に読み取ることができる。

【 0 0 8 0 】

また、窓部 1 0 1 の下方には貸球操作部 1 2 0 が配設されており、貸球操作部 1 2 0 には球貸しボタン 1 2 1 と、返却ボタン 1 2 2 と、度数表示部 1 2 3 とが設けられている。パチンコ機 1 0 の側方に配置された図示しないカードユニット（球貸しユニット）に紙幣やカード等を投入した状態で貸球操作部 1 2 0 が操作されると、その操作に応じて遊技球の貸出が行われる。球貸しボタン 1 2 1 は、カード等（記録媒体）に記録された情報に基づいて貸出球を得るために操作されるものであり、カード等に残額が存在する限りにおいて貸出球が上皿 1 9 に供給される。返却ボタン 1 2 2 は、カードユニットに挿入されたカード等の返却を求める際に操作される。度数表示部 1 2 3 はカード等の残額情報を表示するものである。なお、カードユニットを介さずに球貸し装置等から上皿に遊技球が直接貸

10

【 0 0 8 1 】

また、遊技盤 3 0 の裏面には、各種入賞口などの遊技球の通過を検出するための入賞感知機構などが設けられている。具体的には、遊技盤 3 0 表側の一般入賞口 3 1 に対応する位置には入賞口スイッチ（図示省略）が設けられ、可変入賞装置 3 2 には、カウントスイッチ（図示省略）が設けられている。カウントスイッチは、入賞球をカウントするスイッチである。また、第 1 の始動口 3 3 に対応する位置には作動口スイッチ 2 2 4 が設けられ、第 2 の始動口 3 4 に対応する位置にはゲートスイッチ（図示省略）が設けられている。なお、上述した作動口スイッチ 2 2 4 が本発明における入賞検出手段に相当する。

20

【 0 0 8 2 】

入賞口スイッチ（図示省略）及びゲートスイッチ（図示省略）は、図示しない電気配線を通じて盤面中継基板（図示省略）に接続され、さらにこの盤面中継基板（図示省略）が後述する主基板（主制御装置 2 6 1）に接続されている。また、カウントスイッチ（図示省略）は大入賞口中継基板（図示省略）に接続され、さらにこの大入賞口中継基板（図示省略）がやはり主基板に接続されている。これに対し、作動口スイッチ 2 2 4 は中継基板を介さずに直接主基板に接続されている。

【 0 0 8 3 】

その他図示は省略するが、可変入賞装置 3 2 には、大入賞口 3 2 a を開放するための大入賞口ソレノイドが設けられ、第 1 の始動口 3 3 には、電動役物を開放するための作動口ソレノイドが設けられている。

30

【 0 0 8 4 】

上記入賞感知機構にて各々検出された検出結果は、後述する主基板に取り込まれ、該主基板よりその都度の入賞状況に応じた払出指令（遊技球の払出個数）が払出制御基板に送信される。そして、該払出制御基板の出力により所定数の遊技球の払出が実施される。かかる場合、各種入賞口に入賞した遊技球を入賞球処理装置に一旦集め、その入賞球処理装置で入賞球の存在を 1 つずつ順番に確認した上で払出を行う従来方式（いわゆる証拠球方式）とは異なり、本実施の形態のパチンコ機 1 0 では、各種入賞口毎に遊技球の入賞を電氣的に感知して払出が直ちに行われる（すなわち、本パチンコ機 1 0 では入賞球処理装置を廃止している）。故に、払い出す遊技球が多量にあっても、その払出をいち早く実施することが可能となる。但し、本発明に従来の「証拠球方式」を適用してもよい。

40

【 0 0 8 5 】

次に、本パチンコ機 1 0 の電氣的構成について、図 5 を用いて説明する。図 5 は、本パチンコ機 1 0 の電氣的構成を示したブロック図である。本パチンコ機 1 0 は、主制御装置 2 6 1 と、払出制御装置 3 1 1 と、発射制御装置 3 1 2 と、表示制御装置 4 5 と、電源装置 3 1 3 などを用意している。以下に、これらの装置を個別に詳細に説明する。

【 0 0 8 6 】

主制御装置 2 6 1 は、主たる制御を司る CPU、遊技プログラムを記憶した ROM、遊技の進行に応じた必要なデータを記憶する RAM、各種機器との連絡をとるポート、各種

50

抽選の際に用いられる乱数発生器、時間計数や同期を図る場合などに使用されるクロックパルス発生回路等を含む主基板を具備している。

【 0 0 8 7 】

また、音声ランプ制御装置 2 6 2 は、例えば主制御装置 2 6 1 (主基板)又は表示制御装置 4 5 からの指示に従い音声やランプ表示の制御を司る CPU や、その他 ROM、RAM、各種ポート等を含む音声ランプ制御基板を具備している。音声ランプ制御装置 2 6 2 上には電源中継基板 2 6 6 が搭載されており、後述する電源基板より供給される電源がこの電源中継基板 2 6 6 を介して表示制御装置 4 5 及び音声ランプ制御装置 2 6 2 に出力されるようになっている。

【 0 0 8 8 】

払出制御装置 3 1 1、発射制御装置 3 1 2 及び電源装置 3 1 3 は周知の通り制御の中核をなす CPU や、その他 ROM、RAM、各種ポート等を含む制御基板を具備しており、払出制御装置 3 1 1 の払出制御基板により、賞品球や貸出球の払出が制御される。また、発射制御装置 3 1 2 の発射制御基板により、遊技者による遊技球発射ハンドル 1 8 の操作に従い発射モータ (図示省略) の制御が行われ、電源装置 3 1 3 の電源基板により、各種制御装置等で要する所定の電源電圧が生成され出力される。

【 0 0 8 9 】

また、電源装置 3 1 3 には RAM 消去スイッチ (図示省略) が設けられている。本パチンコ機 1 0 はバックアップ機能を有しており、万一停電が発生した際でも停電時の状態を保持し、停電からの復帰 (復電) の際には停電時の状態に復帰できるようになっている。従って、通常手順で (例えばホールの営業終了時に) 電源遮断すると電源遮断前の状態が記憶保持されることから、電源投入時に初期状態に戻したい場合には、RAM 消去スイッチを押しながら電源を投入することとしている。

【 0 0 9 0 】

パチンコ機 1 0 の主制御装置 2 6 1 には、演算装置である 1 チップマイコンとしての CPU 5 0 1 が搭載されている。CPU 5 0 1 には、該 CPU 5 0 1 により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶した ROM 5 0 2 と、その ROM 5 0 2 内に記憶される制御プログラムの実行に際して各種のデータ等を一時的に記憶するためのメモリである RAM 5 0 3 と、割込回路やタイマ回路、データ送受信回路などの各種回路が内蔵されている。

【 0 0 9 1 】

RAM 5 0 3 は、パチンコ機 1 0 の電源のオフ後においても電源装置 3 1 3 からバックアップ電圧が供給されてデータが保持 (バックアップ) できる構成となっており、RAM 5 0 3 には、各種のデータ等を一時的に記憶するためのメモリやエリアの他に、バックアップエリア 5 0 3 a が設けられている。

【 0 0 9 2 】

バックアップエリア 5 0 3 a は、停電などの発生により電源が切断された場合において、電源の再入時にパチンコ機 1 0 の状態を電源切断前の状態に復帰させるべく、電源切断時 (停電発生時を含む。以下同様) のスタックポインタや、各レジスタ、I/O 等の値を記憶しておくためのエリアである。バックアップエリア 5 0 3 a への書き込みは、NMI 割込み処理によって電源切断時に実行され、逆にバックアップエリア 5 0 3 a に書き込まれた各値の復帰は、電源入時 (停電解消による電源入を含む。以下同様) の復電処理において実行される。なお、CPU 5 0 1 の NMI 端子 (ノンマスクابل割込端子) には、停電等の発生による電源断時に、後述する停電監視回路 5 4 2 から出力される停電信号 S 1 が入力されるように構成されており、停電の発生により、停電処理 (NMI 割込み処理) が即座に実行される。

【 0 0 9 3 】

かかる ROM 5 0 2 及び RAM 5 0 3 を内蔵した CPU 5 0 1 には、アドレスバス及びデータバスで構成されるバスライン 5 0 4 を介して入出力ポート 5 0 5 が接続されている。入出力ポート 5 0 5 には、後述する RAM 消去スイッチ回路 6 4 3、払出制御装置 3 1

10

20

30

40

50

1、表示制御装置45や、その他図示しないスイッチ群などが接続されている。

【0094】

また、払出制御装置311は、払出モータにより賞球や貸し球の払出制御を行うものである。演算装置であるCPU511は、そのCPU511により実行される制御プログラムや固定値データ等を記憶したROM512と、ワークメモリ等として使用されるRAM513とを備えている。

【0095】

払出制御装置311のRAM513は、前述した主制御装置261のRAM503と同様に、パチンコ機10の電源のオフ後においても電源装置313からバックアップ電圧が供給されてデータが保持（バックアップ）できる構成となっており、RAM513には、
10 各種のデータ等を一時的に記憶するためのメモリやエリアの他に、バックアップエリア513aが設けられている。

【0096】

バックアップエリア513aは、停電などの発生により電源が切断された場合において、電源の再入時にパチンコ機10の状態を電源切断前の状態に復帰させるべく、電源切断時のスタックポインタや、各レジスタ、I/O等の値を記憶しておくためのエリアである。このバックアップエリア513aへの書き込みは、NMI割込み処理によって電源切断時に実行され、逆にバックアップエリア513aに書き込まれた各値の復帰は、電源入時の復電処理において実行される。

【0097】

かかるROM512及びRAM513を内蔵したCPU511には、アドレスバス及びデータバスで構成されるバスライン514を介して入出力ポート515が接続されている。入出力ポート515には、RAM消去スイッチ回路543、主制御装置261、発射制御装置312、払出モータ358aなどがそれぞれ接続されている。

【0098】

発射制御装置312は、発射モータ（図示省略）による遊技球の発射を許可又は禁止するものであり、発射モータは、所定条件が整っている場合に駆動が許可される。具体的には、払出制御装置311から発射許可信号が出力されていること、遊技者が遊技球発射ハンドル18をタッチしていることをセンサ信号により検出していること、発射を停止させるための発射停止スイッチが操作されていないことを条件に、発射モータが駆動され、遊
30 技球発射ハンドル18の操作量に応じた強度で遊技球が発射される。

【0099】

表示制御装置45は、第1図柄表示装置42における第1図柄の変動表示と、第2図柄表示装置41における第2図柄の変動表示とを制御するものである。この表示制御装置45は、CPU521と、ROM（プログラムROM）522と、ワークRAM523と、ビデオRAM524と、キャラクタROM525と、画像コントローラ526と、入力ポート527と、2つの出力ポート528、529と、バスライン530、531とを備えている。入力ポート527の入力には主制御装置261の出力が接続され、入力ポート527の出力には、CPU521、ROM522、ワークRAM523、画像コントローラ526が接続されると共にバスライン530を介して一方の出力ポート528が接続され
40 ている。出力ポート528の出力には第2図柄表示装置41（表示部43）や、音声ランプ制御装置262が接続されている。また、画像コントローラ526にはバスライン531を介して出力ポート529が接続されており、その出力ポート529の出力には液晶表示装置である第1図柄表示装置42が接続されている。

【0100】

表示制御装置45のCPU521は、主制御装置261から送信される表示コマンドに基づいて第1図柄表示装置42及び第2図柄表示装置41の表示を制御する。ROM522は、そのCPU521により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶するためのメモリであり、ワークRAM523は、CPU521による各種プログラムの実行時に使用されるワークデータやフラグを一時的に記憶するためのメモリである。
50

【 0 1 0 1 】

ビデオRAM 524は、第1図柄表示装置42に表示される表示データを記憶するためのメモリであり、このビデオRAM 524の内容を書き替えることにより、第1図柄表示装置42の表示内容が変更される。キャラクタROM 525は、第1図柄表示装置42に表示される図柄などのキャラクタデータを記憶するためのメモリである。画像コントローラ526は、CPU 521、ビデオRAM 524、出力ポート529のそれぞれのタイミングを調整してデータの読み書きに介在すると共に、ビデオRAM 524に記憶される表示データを、キャラクタROM 525から所定のタイミングで読み出して第1図柄表示装置42に表示させるものである。

【 0 1 0 2 】

また、電源装置313は、パチンコ機10の各部に電力を供給するための電源部541と、停電等による電源遮断を監視する停電監視回路542と、RAM消去スイッチ（図示省略）に接続されてなるRAM消去スイッチ回路543とを備えている。電源部541は、図示しない電源経路を通じて、主制御装置261や払出制御装置311等に対して各々に必要な動作電源を供給する。その概要としては、電源部541は、外部より供給される交流24ボルト電源を取り込み、各種スイッチやモータ等を駆動するための+12V電源、ロジック用の+5V電源、RAMバックアップ用のバックアップ電源などを生成し、これら+12V電源、+5V電源及びバックアップ電源を主制御装置261や払出制御装置311等に対して供給する。なお、発射制御装置312に対しては払出制御装置311を介して動作電源（+12V電源、+5V電源等）が供給される。

【 0 1 0 3 】

停電監視回路542は、停電等の発生による電源断時に、主制御装置261のCPU 501及び払出制御装置311のCPU 511の各NMI端子へ停電信号S1を出力するための回路である。停電監視回路542は、電源部541で交流5ボルトの電圧を監視し、この電圧が5ボルト未満になった時間が例えば20ミリ秒を超えた場合に停電（電源断）の発生と判断して、停電信号S1を主制御装置261及び払出制御装置311へ出力する。この停電信号S1の出力によって、主制御装置261及び払出制御装置311は、停電の発生を認識し、停電時処理（NMI割込み処理）を実行する。

【 0 1 0 4 】

なお、電源部541は、電源部541で監視している交流5ボルトが5ボルト未満となった時間が20ミリ秒を超えた後においても、かかる停電時処理の実行に十分な時間の間、制御系の駆動電圧である5ボルトの出力を正常値に維持するように構成されている。よって、主制御装置261及び払出制御装置311は、停電時処理を正常に実行し完了することができる。

【 0 1 0 5 】

RAM消去スイッチ回路543は、RAM消去スイッチ（図示省略）のスイッチ信号を取り込み、そのスイッチの状態に応じて主制御装置261のRAM 503及び払出制御装置311のRAM 513のバックアップデータをクリアするための回路である。RAM消去スイッチが押下された際、RAM消去スイッチ回路543は、RAM消去信号S2を主制御装置261及び払出制御装置311に出力する。RAM消去スイッチが押下された状態でパチンコ機10の電源が投入されると（停電解消による電源入を含む）、主制御装置261及び払出制御装置311においてそれぞれのRAM 503、613のデータがクリアされる。

【 0 1 0 6 】

ところで、第1図柄表示装置（液晶表示装置）42には、図6に示すように、上・中・下の3つの図柄列U、M、Dが設定されており、図柄列U、M、D毎に左図柄、中図柄、右図柄の3個ずつの図柄（第1図柄：例えば特別図柄）が横方向に変動表示される。本実施の形態では、一連の図柄は、「0」～「9」の数字を各々付した、海中生物などの絵柄からなる主図柄SZと、貝型形状の絵柄からなる副図柄FZとにより構成されており、数字の昇順に主図柄SZが表示されると共に各主図柄SZの間に副図柄FZが配されて一

10

20

30

40

50

連の図柄列 U, M, D が構成されている。そして、周期性を持って主図柄 S Z と副図柄 F Z が右から左へと変動表示されるようになっている。

【 0 1 0 7 】

かかる場合、上図柄列 U および中図柄列 M において、上記一連の図柄が昇順（すなわち、主図柄 S Z の番号が増える順）に表示され、下図柄列 D において、上記一連の図柄が降順（すなわち、主図柄 S Z の番号が減る順）に表示される。そして、第 1 の始動口 3 3 への入賞に基づいて一連の図柄列 U, M, D の変動表示が開始され、そして、上図柄列 U 下図柄列 D 中図柄列 M の順に変動表示が停止し、その停止時に第 1 図柄表示装置 4 2 上の 5 つの有効ライン、すなわち左ライン L 1、中ライン L 2、右ライン L 3、右上がりライン L 4、左上がりライン L 5 の何れかで主図柄 S Z が大当たり図柄の組合せ（本実施の形態では、同一の主図柄 S Z の組合せ）で揃えば大当たりとして特定遊技動画（特別遊技動画）が表示されるようになっている。

10

【 0 1 0 8 】

なおここで、主制御装置 2 6 1 で行われる大当たり抽選などの機能について説明する。主制御装置 2 6 1 は、大当たり状態の発生を抽選する抽選部（図示省略）を備えている。つまり、主制御装置 2 6 1 は、抽選部（図示省略）で当選すると、第 1 図柄表示装置 4 2 での第 1 図柄の変動表示結果が予め設定した特定の図柄の組合せ（大当たり図柄）となる表示演出を指示し、大当たり表示後に大当たり状態を発生させる機能を有するものである。要するに、主制御装置 2 6 1 は、例えば「0 ~ 6 7 6」までの値をとり得る大当たり乱数カウンタ C 1（特別遊技状態となるか否かを決定するための第 1 乱数群）の値（第 1 乱数）に基づいて特別遊技状態を発生させているのである。

20

【 0 1 0 9 】

具体的には、主制御装置 2 6 1 の C P U 5 0 1 は、大当たり乱数カウンタ C 1 を発生させる図示省略の第 1 乱数発生部（第 1 乱数群発生機能）を有している。また、主制御装置 2 6 1 は、第 1 の始動口 3 3 に遊技球が入賞する毎に、R A M 5 0 3 の保留球格納エリアのうちの大当たり乱数カウンタ C 1 の値を記憶するエリア（図示省略の第 1 乱数記憶部）を備えている。さらに、主制御装置 2 6 1 の C P U 5 0 1 は、この保留球格納エリア（図示省略の第 1 乱数記憶部）に記憶された大当たり乱数カウンタ C 1 の値が当り値であるか否かを判定する図示省略の第 1 判定部（判定機能）も有している。

30

【 0 1 1 0 】

つまり、第 1 の始動口 3 3 に設けられた作動口スイッチ 2 2 4 での遊技球の入賞検出のタイミングで、第 1 乱数発生部（図示省略）での大当たり乱数カウンタ C 1 の値（第 1 乱数）が R A M 5 0 3 の保留球格納エリア（図示省略の第 1 乱数記憶部）に記憶されるようになっている。また、低確率時においては、第 1 判定部（図示省略）は、第 1 乱数記憶部（図示省略）に記憶された大当たり乱数カウンタ C 1 の値（第 1 乱数）が 2 個の値「3 3 7, 6 7 3」であれば大当たりと判定し、そうでなければ外れと判定する。また、高確率時（確率変動時とも言う）においては、第 1 判定部（図示省略）は、第 1 乱数記憶部（図示省略）に記憶された大当たり乱数カウンタ C 1 の値（第 1 乱数）が 1 0 個の値「6 7, 1 3 1, 1 9 9, 2 8 9, 3 3 7, 4 0 1, 4 6 3, 5 2 3, 6 0 1, 6 6 1」であれば大当たりと判定し、そうでなければ外れと判定する。上述の第 1 乱数発生部（図示省略）、第 1 判定部（図示省略）は、C P U 5 0 1 に所定のプログラムを実行させることで実現されている。

40

【 0 1 1 1 】

そして、C P U 5 0 1 で大当たり乱数カウンタ C 1 の値が当り値であると判定した場合には、主制御装置 2 6 1 から可変入賞装置 3 2 に特別遊技状態とするための信号が出力される。可変入賞装置 3 2 は、主制御装置 2 6 1 からの当該指示に基づいて、遊技球が入賞しやすい開状態と通常の開状態とに繰り返し作動するという大当たり動作を実行するようになっている。

【 0 1 1 2 】

次に、本実施例のパチンコ機 1 0 のさらなる特徴部分の構成について、図 7 ~ 図 9 を用

50

いて説明する。図 7 (a) は実施例 1 の情報表示部 4 0 0 の構成を示す図であり、図 7 (b) は被描画部材 4 1 0 の正面図である。図 8 は実施例 1 の情報表示部 4 0 0 の概略断面図である。図 9 (a) は情報表示部 4 0 0 の遊技情報の一部が遮蔽部材 4 2 6 で隠された状態を示す図であり、図 9 (b) は情報表示部 4 0 0 の遊技情報の一部遮蔽が解除された状態を示す図である。

【 0 1 1 3 】

実施例 1 のパチンコ機 1 0 は、図 4 に示すように、遊技者にとって有利な遊技状態（例えば、大当たり状態）の発生の有無を知らすための識別情報（第 1 図柄）変動表示演出を行う第 1 図柄表示装置 4 2 と、当該パチンコ機 1 0 の前面側に位置する部材であってこのパチンコ機 1 0 を正面視した状態で遊技者が視認可能なセンターフレーム 4 7 と、このセ

10

【 0 1 1 4 】

情報表示部 4 0 0 は、図 4 に示すように、第 1 図柄表示装置 4 2 の表示画面の周囲を覆うように配置されたセンターフレーム 4 7 の所定箇所（例えば、中央上部側の箇所）に設けられている。情報表示部 4 0 0 は、例えば、第 1 図柄表示装置 4 2 での識別情報（第 1 図柄）変動表示演出に連関して遊技情報を表示するものである。

【 0 1 1 5 】

なお、情報表示部 4 0 0 に表示される遊技情報としては、遊技に関する表示情報であれば種々の遊技情報を採用することが可能であり、本実施例では、現在実行中の第 1 図柄の変動表示結果が大当たりとなる確率を示す情報を例に挙げて説明することにする。

20

【 0 1 1 6 】

情報表示部 4 0 0 は、図 7 に示すように、複数の遊技情報が個別に固定的に描かれた円板状の被描画部材 4 1 0 と、この被描画部材 4 1 0 の一部を視認可能な視認窓部 4 2 0 を有し、この視認窓部 4 2 0 を除いて当該被描画部材 4 1 0 の前面側を覆う被覆部材 4 2 2 と、被描画部材 4 1 0 の複数の遊技情報の中から所定の一つの遊技情報が視認窓部 4 2 0 に位置するように被描画部材 4 1 0 を円周方向に回転するモータ 4 2 4 と、被描画部材 4 1 0 の前面側に配設され、当該被描画部材 4 1 0 での視認窓部 4 2 0 に対応する箇所に位置する遊技情報の一部を隠す遮蔽部材 4 2 6 と、所定解除条件成立に基づいて遮蔽部材 4 2 6 による遮蔽状態の解除を判定する状態判定部 4 2 8 と、この状態判定部 4 2 8 での解除判定に基づいて遮蔽部材 4 2 6 による遮蔽状態を解除するように当該遮蔽部材 4 2 6 を移動制御する解除移動制御部 4 3 0 と、を備えている。

30

【 0 1 1 7 】

被描画部材 4 1 0 は、図 7 (b) に示すように、複数の遊技情報が円板面に環状に個別に固定的に描かれた円板としている。具体的には、大当たり確率が 1 0 %であることを示す「10%」という遊技情報と、大当たり確率が 5 0 %であることを示す「50%」という遊技情報と、大当たり確率が 7 0 %であることを示す「70%」という遊技情報と、オールマイティ図柄である「海」という遊技情報とが、被描画部材 4 1 0 の円板面に環状にそれぞれ固定描画されている。被描画部材 4 1 0 は、図 7 , 図 8 に示すように、その円板の中心箇所に、モータ 4 2 4 の回転軸 4 2 4 a が取り付けられるようになっており、モータ 4 2 4 の回転軸 4 2 4 a の回転に従って当該円板（つまり被描画部材 4 1 0 ）が回転するようになっている。

40

【 0 1 1 8 】

また、被覆部材 4 2 2 は、図 4 に示したセンターフレーム 4 7 の前面側部材（ケース、筐体など）、具体的には、図 7 , 図 8 に示すように、センターフレーム 4 7 の前面側部材における視認窓部 4 2 0 の周囲部分に対応するものである。つまり、被覆部材 4 2 2 は、視認窓部 4 2 0 を除いて、その裏面側が見えないようになっている。

【 0 1 1 9 】

また、遮蔽部材 4 2 6 は、図 7 に示すように、被描画部材 4 1 0 での視認窓部 4 2 0 に

50

対応する箇所に位置する遊技情報のうちの主要表示要素（例えば、％を除く数字の部分）を隠すものであり、例えば円板状部材 4 2 6 a としている。具体的には、遮蔽部材 4 2 6 が図 7（a）に実線で示す位置に位置している場合には、被描画部材 4 1 0 の下部に位置する遊技情報の主要表示要素（例えば、％を除く数字「1 0」の部分）を隠すことになり、遊技盤 3 0 を見る遊技者にとっては何パーセントであるかがわからないようになっている。つまり、図 7（b）に破線で示す遮蔽部材 4 2 6 により、被描画部材 4 1 0 の下部に位置する遊技情報の主要表示要素（例えば、％を除く数字「1 0」の部分）が隠された状態となる。

【0 1 2 0】

図 8 に示すように、遮蔽部材 4 2 6 は、被描画部材 4 1 0 での視認窓部 4 2 0 に対応する箇所に位置する遊技情報のうちの主要表示要素（例えば、％を除く数字の部分）を隠すための円板状部材 4 2 6 a と、この円板状部材 4 2 6 a を支持するための支持片 4 2 6 b と、この支持片 4 2 6 b に設けられたネジ孔（図示省略）と、このネジ孔（図示省略）に螺入されたボールネジ 4 2 6 c と、このボールネジ 4 2 6 c を回転させる回転モータ 4 2 6 d とを備えている。つまり、回転モータ 4 2 6 d を例えば正転させボールネジ 4 2 6 c を正転させることにより、円板状部材 4 2 6 a の支持片 4 2 6 b がボールネジ 4 2 6 c の長手方向に下方向に直線移動し、円板状部材 4 2 6 a を遊技情報の主要表示要素（例えば、％を除く数字の部分）を隠すための位置に移動させることができる。これとは逆に、回転モータ 4 2 6 d を逆転させボールネジ 4 2 6 c を逆転させることにより、円板状部材 4 2 6 a の支持片 4 2 6 b がボールネジ 4 2 6 c の長手方向に上方向に直線移動し、円板状部材 4 2 6 a を遊技情報を隠さない位置に移動させることができる。

【0 1 2 1】

状態判定部 4 2 8 と解除移動制御部 4 3 0 とは、図 7（a）に示すように、表示制御装置 4 5 に備えられている。

【0 1 2 2】

状態判定部 4 2 8 は、例えば、所定解除条件成立、つまり、遊技情報の表示を許可する前提条件と、第 1 図柄の変動表示開始後所定時間経過したという時間経過条件とが成立した場合に、解除条件成立と判定し、遮蔽部材 4 2 6 による遮蔽状態の解除と判定するものが挙げられる。

【0 1 2 3】

また、解除移動制御部 4 3 0 は、状態判定部 4 2 8 での解除判定に基づいて、遮蔽部材 4 2 6 による遮蔽状態を解除するように当該遮蔽部材 4 2 6 を移動制御する。具体的には、図 8 を用いて前述したように、解除移動制御部 4 3 0 は、状態判定部 4 2 8 での解除判定に基づいて、回転モータ 4 2 6 d を逆転させてボールネジ 4 2 6 c を逆転させるように制御することで、円板状部材 4 2 6 a の支持片 4 2 6 b をボールネジ 4 2 6 c の上方向に直線移動させ、円板状部材 4 2 6 a を遊技情報を隠さない位置に移動させる。

【0 1 2 4】

なお、状態判定部 4 2 8 や解除移動制御部 4 3 0 は、例えば、表示制御装置 4 5 の CPU 5 2 1 の一機能に相当するものであり、CPU 5 2 1 に所定の制御プログラムを動作実行させることで実現可能である。

【0 1 2 5】

また、表示制御装置 4 5 は、識別情報（第 1 図柄）変動表示演出の内容に関連する遊技情報を特定する特定部 4 3 2 を備えている。つまり、特定部 4 3 2 は、識別情報（第 1 図柄）変動表示演出の内容に関連する遊技情報（つまり、識別情報（第 1 図柄）の変動表示が大当たりとなる確率を示す情報）を特定する。具体的には、表示制御装置 4 5 は、主制御装置 2 6 1 から所定のコマンド（変動パターンコマンド、停止図柄コマンド）に基づいて第 1 図柄表示装置 4 2 での識別情報（第 1 図柄）変動表示演出を決定しているので、現在実行中の識別情報（第 1 図柄）変動表示が大当たりとなる確率も特定することができる。つまり、変動パターン A の大当たり確率は「X 1」％で、変動パターン B の大当たり確率は「X 2」％であるというように、変動パターンとその大当たり確率とを対応させた判

定テーブルを具備することで、特定部 4 3 2 を実現することができる。また、モータ 4 2 4 は、特定部 4 3 2 で特定された遊技情報が視認窓部 4 2 0 に位置するように被描画部材 4 1 0 を回動するものである。なお、遮蔽部材 4 2 6 による遮蔽状態の解除前には、視認窓部 4 2 0 に位置する遊技情報が特定部 4 3 2 により特定されており、しかも、モータ 4 2 4 により被描画部材 4 1 0 を回動させることで、特定部 4 3 2 で特定された遊技情報を視認窓部 4 2 0 に位置させた状態となっていることは言うまでもない。

【 0 1 2 6 】

さらに、この情報表示部 4 0 0 は、被描画部材 4 1 0 の背後から当該被描画部材 4 1 0 での視認窓部 4 2 0 に対応する領域である照射領域に向けて光を照射する照射源 4 3 4 (例えば、発光ダイオード：LED)を備えている。

10

【 0 1 2 7 】

被描画部材 4 1 0 は、その円板面の遊技情報を、光を透過させる光透過部と光を遮る光遮蔽部とを組み合わせ構成しているものである。視認窓部 4 2 0 は、その裏面側に、照射源 4 3 4 での照射によって遊技情報が透視投影され、かつ、その正面側から裏面側の透視投影像が視認可能とした光透過性の投影面部材としている。

【 0 1 2 8 】

つまり、被描画部材 4 1 0 の複数個(本実施例では 4 個)の遊技情報については、その字体部分が光を遮る光遮蔽部となっており、字体部分以外の部分が光を透過させる光透過部となっている。例えば「10%」と描かれた遊技情報が背後から照射源 4 3 4 で照らされると、「10%」の字体部分が影となって投影面部材に透視投影され、投影面部材を正面視すると「10%」の字体部分が影となって写し出される状態となる。

20

【 0 1 2 9 】

なお、視認窓部 4 2 0 は、すりガラスなどのように不透明部材とすることで、より影絵的な表示を実現することができる。

【 0 1 3 0 】

なお、上述した第 1 図柄表示装置 4 2 が本発明における識別情報変動表示手段に相当し、上述したセンターフレーム 4 7 が本発明における前面部材、装飾部材に相当し、上述した情報表示部 4 0 0 が本発明における情報表示手段に相当し、上述したモータ 4 2 4 が本発明における駆動手段に相当し、上述した遮蔽部材 4 2 6 が本発明における遮蔽手段に相当し、上述した状態判定部 4 2 8 が本発明における状態判定手段に相当し、上述した解除移動制御部 4 3 0 が本発明における解除制御手段、解除移動制御手段に相当し、上述した特定部 4 3 2 が本発明における特定手段に相当し、上述した照射源 4 3 4 が本発明における照射手段に相当する。

30

【 0 1 3 1 】

ここで、実施例 1 の情報表示部 4 0 0 の表示動作について図 7、図 9 を用いて説明する。

【 0 1 3 2 】

遮蔽部材 4 2 6 は、図 7 (a) に実線で示すように、被描画部材 4 1 0 での視認窓部 4 2 0 に対応する箇所に位置する遊技情報の一部を隠す位置に位置している。具体的には、回動モータ 4 2 6 d が正転されることでボールネジ 4 2 6 c が正転され、円板状部材 4 2 6 a の支持片 4 2 6 b がボールネジ 4 2 6 c の長手方向に下方向に直線移動し、円板状部材 4 2 6 a を遊技情報の主要表示要素(例えば、%を除く数字の部分)を隠すための位置に移動されている。図 9 (a) に示すように、遊技情報の「%」の部分だけが見え、それ以外は見えない状態となっている。

40

【 0 1 3 3 】

図 7 (a) に示すように、特定部 4 3 2 は、識別情報(第 1 図柄)変動表示演出の内容に関連する遊技情報を特定する。つまり、これから行われる識別情報(第 1 図柄)変動表示の大当たり確率の情報を特定する。ここでは、大当たり確率が例えば「10%」であったとする。モータ 4 2 4 は、特定部 4 3 2 で特定した遊技情報(「10%」)が視認窓部 4 2 0 に位置するように被描画部材 4 1 0 を回動させる。この状態においても、図 9 (a)

50

）に示すように、遊技情報の「％」の部分だけが見え、それ以外は見えない状態となっている。

【０１３４】

続いて、第１図柄表示装置４２で識別情報（第１図柄）の変動表示演出が開始され、状態判定部４２８は、所定解除条件成立、つまり、遊技情報の表示を許可する前提条件と、第１図柄の変動表示開始後所定時間経過したという時間経過条件とが成立した場合に、解除条件成立と判定し、遮蔽部材４２６による遮蔽状態の解除と判定する。

【０１３５】

そして、解除移動制御部４３０は、状態判定部４２８での解除判定に基づいて、遮蔽部材４２６による遮蔽状態を解除するように当該遮蔽部材４２６を移動制御する。具体的には、解除移動制御部４３０は、状態判定部４２８での解除判定に基づいて、回転モータ４２６ｄを逆転させてボールネジ４２６ｃを逆転させるように制御することで、図７，図８に破線で示すように、円板状部材４２６ａの支持片４２６ｂをボールネジ４２６ｃの上方方向に直線移動させ、円板状部材４２６ａを、遊技情報を隠さない位置に移動させる。

【０１３６】

こうすることで、図９（ｂ）に示すように、遊技情報（大当たり確率が１０％であるという情報）が完全に開示された状態で表示される。

【０１３７】

上述したように、本実施例１のパチンコ機１０によれば、遊技者にとって有利な遊技状態の発生の有無を知らすための識別情報（第１図柄）変動表示演出を行う第１図柄表示装置４２と、パチンコ機１０の前面側に位置する部材であって当該パチンコ機１０を正面視した状態で遊技者が視認可能なセンターフレーム４７と、このセンターフレーム４７の所定箇所に設けられ、第１図柄表示装置４２とは別の表示装置であって、遊技に関する表示情報である遊技情報（本実施例では大当たり確率情報）を表示する情報表示部４００とを備え、この情報表示部４００は、複数個（本実施例では４個）の遊技情報が個別に固定的に描かれた被描画部材４１０と、この被描画部材４１０の一部を視認可能な視認窓部４２０を有し、この視認窓部４２０を除いて当該被描画部材４１０の前面側を覆う被覆部材４２２と、被描画部材４１０の複数個の遊技情報の中から所定の一つの遊技情報が視認窓部４２０に位置するように当該被描画部材４１０を駆動するモータ４２４と、被描画部材４１０の前面側に配設され、当該被描画部材４１０での視認窓部４２０に対応する箇所に位置する遊技情報の一部を隠す遮蔽部材４２６と、所定解除条件成立に基づいて遮蔽部材４２６による遮蔽状態の解除を判定する状態判定部４２８と、状態判定部４２８での解除判定に基づいて遮蔽部材４２６による遮蔽状態を解除するように当該遮蔽部材４２６を移動制御する解除移動制御部４３０と、を備えているので、視認窓部４２０には一の遊技情報のみを表示するだけであり、それ以外の遊技情報は被覆部材４２２によって被覆されているので、遊技情報の全種類を一見して把握することができないようにでき、遊技情報の全種類が容易に特定できることに起因する面白味低下という問題を低減できる。

【０１３８】

また、遊技情報の変更表示のために液晶表示装置を採用する訳ではない、つまり、被描画部材４１０のうちの遊技情報のみが被覆部材４２２の視認窓部４２０を通して視認でき、その一の遊技情報の一部を遮蔽部材４２６で遮蔽したり、遮蔽解除したりという構成とした情報表示手段を採用しているので、液晶表示装置を別途設けることに起因する装置構成の複雑化やコスト高となる問題も生じない。その結果、装置構成を複雑化させることなく、遊技の面白味を向上させることができる遊技機を提供することができる。

【０１３９】

また、解除条件不成立の間は、視認窓部４２０に位置する遊技情報の一部を遮蔽部材４２６により隠した状態としているので、遊技情報の内容を完全に示すのではなく途中段階を示唆（不完全に示唆）することができ、つまり、遊技情報の部分的表示で推測できる範囲内の内容を示唆するに留めることができ、遊技情報の内容を完全には特定できないように隠した状態遊技情報の内容を完全に知らせないようにでき、遊技情報の完全開示まで期

10

20

30

40

50

待感を持たせることができる。そして、解除条件成立の場合に、遮蔽部材 4 2 6 を解除して、視認窓部 4 2 0 に位置する遊技情報の内容を完全な状態で遊技者に了知させることができる。すなわち、解除条件不成立の間は、遊技情報を全く見せないという訳ではなく、現状の遊技情報を部分的に知らせるに留め、現状の遊技情報についてのある程度の範囲内での特定を実現できることから、解除条件不成立時においても遊技情報を利用することができ、解除条件成立の場合に、遊技情報の内容を完全な状態で遊技者に了知させることができる。

【 0 1 4 0 】

また、遮蔽部材 4 2 6 は、被描画部材 4 1 0 での視認窓部 4 2 0 に対応する箇所に位置する遊技情報のうちの主要表示要素を隠す。つまり、被描画部材 4 1 0 のうちの遊技情報の主要表示要素を遮蔽部材 4 2 6 で遮蔽したり、遮蔽解除したりという構成とした情報表示手段を採用しているため、液晶表示装置を別途設けることに起因する装置構成の複雑化やコスト高となる問題も生じない。その結果、装置構成を複雑化させることなく、遊技の面白味を向上させることができる遊技機を提供することができる。

10

【 0 1 4 1 】

また、情報表示部 4 0 0 は、第 1 図柄表示装置 4 2 での識別情報（第 1 図柄）変動表示演出に関連して遊技情報を表示するものであり、識別情報（第 1 図柄）変動表示演出の内容に関連する遊技情報を特定する特定部 4 3 2 を備え、モータ 4 2 4 は、特定部 4 3 2 で特定された遊技情報が視認窓部 4 2 0 に位置するように当該被描画部材 4 1 0 を駆動するものであるとしているので、第 1 図柄表示装置 4 2 での識別情報（第 1 図柄）変動表示演出に関連して遊技情報を表示することができ、識別情報（第 1 図柄）変動表示演出と遊技情報とをタイアップ（関連）させた表示を行うことができ、遊技の興趣性をさらに向上させることができる。

20

【 0 1 4 2 】

また、被描画部材 4 1 0 の背後から当該被描画部材 4 1 0 での視認窓部 4 2 0 に対応する領域である照射領域に向けて光を照射する照射源 4 3 4 を備え、被描画部材 4 1 0 は、その遊技情報を、光を透過させる光透過部と光を遮る光遮蔽部とを組み合わせる構成しているものであり、視認窓部 4 2 0 は、その裏面側に、照射源 4 3 4 での照射によって遊技情報が透視投影され、かつ、その正面側から前記裏面側の透視投影像が視認可能とした光透過性の投影面部材であるとしているので、照射源 4 3 4 からの光により被描画部材 4 1 0 の遊技情報を投影面部材に透視投影することができ、遊技情報を影絵表示（明暗表示）することができ、情報表示部 4 0 0 での遊技情報を強調表示することができる。

30

【 0 1 4 3 】

また、視認窓部 4 2 0 は不透明部材としているので、照射源 4 3 4 からの光により被描画部材 4 1 0 の遊技情報が、不透明部材である視認窓部 4 2 0 の背後に投影されて、この視認窓部 4 2 0 に遊技情報の影絵表示ができる。

【 0 1 4 4 】

また、情報表示部 4 0 0 は、第 1 図柄表示装置 4 2 の表示画面の周囲を覆うように配置されたセンターフレーム 4 7 の所定箇所に設けられているにで、遊技者は第 1 図柄表示装置 4 2 での識別情報（第 1 図柄）変動表示演出を注視して遊技を行っており、この第 1 図柄表示装置 4 2 の周囲のセンターフレーム 4 7 に配設された情報表示部 4 0 0 に表示される遊技情報を見落とし難くでき、遊技情報を効果的に提供できる。

40

【 実施例 2 】

【 0 1 4 5 】

次に、実施例 2 のパチンコ機 1 0 について図 1 0 を用いて説明する。図 1 0 は実施例 2 の遊技盤 3 0 中に情報表示部 4 0 0 を設けた場合を示す断面図である。

【 0 1 4 6 】

前述の実施例 1 では、情報表示部 4 0 0 をセンターフレーム 4 7 の所定箇所に設けていたが、本実施例 2 では、情報表示部 4 0 0 を遊技盤 3 0 中に設けている点が、前述の実施例 1 とは異なっている。なお、前述の実施例 1 と同様の内容については説明を省略し、以

50

下に、遊技盤 30 中の情報表示部 400 などについて詳細に説明することとする。

【0147】

図 10 に示すように、遊技盤 30 は、遊技球発射装置 38 により打ち込まれた遊技球が転動可能な遊技領域を有するものであり、その前面側から順にセルシート 440 とベニヤ板 450 とを備えている。ベニヤ板 450 は、その遊技領域の所定箇所に、情報表示部 400 を取り付けるための取付貫通孔 452 を備えている。

【0148】

セルシート 440 は、パチンコ機 10 を表すための表示または遊技領域を装飾するための表示を有するシート状物であり、ベニヤ板 450 の取付貫通孔 452 でのベニヤ板 450 の前面側の開口を閉塞している。セルシート 440 での取付貫通孔 452 の閉塞箇所における視認窓部 420 の対応する箇所は、透明部材としている。

10

【0149】

なお、上述した遊技球発射装置 38 が本発明における発射手段に相当し、上述したセルシート 440 が本発明における装飾表示シートに相当する。

【0150】

上述したように、本実施例 2 のパチンコ機 10 によれば、遊技球発射装置 38 により打ち込まれた遊技球が転動可能な遊技領域を有する遊技盤 30 は、その遊技領域の所定箇所に、情報表示部 400 を取り付けるための取付貫通孔 452 を備えているので、遊技盤 30 の所定箇所に情報表示部 400 を設けることができる。遊技者は、第 1 図柄表示装置 42 での識別情報（第 1 図柄）変動表示演出を注視して遊技を行っており、この第 1 図柄表示装置 42 が存する遊技領域に配設された情報表示部 400 に表示される遊技情報を見落とし難くでき、遊技情報を効果的に提供できる。

20

【0151】

また、遊技盤 30 は、その前面側に、遊技機を表すための表示または遊技領域を装飾するための表示を有するセルシート 440 を備え、このセルシート 440 は、取付貫通孔 452 での遊技盤 30 の前面側の開口を閉塞しており、視認窓部 420 は、セルシート 440 での取付貫通孔 452 の閉塞箇所の所定箇所に形成されている。つまり、セルシート 440 での取付貫通孔 452 の閉塞箇所における視認窓部 420 の対応する箇所は、透明部材としている。したがって、遊技盤 30 の前面側のセルシート 440 の所定箇所を、遊技情報を視認可能な視認窓部 420 とするパチンコ機を実現できる。また、この視認窓部 420 上を遊技球が流下可能であり、情報表示部 400 を備えることで遊技領域が減少するという事もない。

30

【実施例 3】

【0152】

次に、実施例 3 のパチンコ機 10 について図 11 を用いて説明する。図 11 は実施例 3 の透明樹脂板 460 を有する遊技盤 30 の裏面側所定箇所に情報表示部 400 を設けた場合を示す断面図である。

【0153】

前述の実施例 1 では情報表示部 400 をセンターフレーム 47 に設け、前述の実施例 2 では情報表示部 400 を遊技盤 30 中に設けているが、本実施例 3 では、透明樹脂板 460 を有する遊技盤 30 の裏面側所定箇所に情報表示部 400 を備えている点が、前述の実施例 1, 2 とは異なっている。なお、前述の実施例 1 と同様の内容については説明を省略し、以下に、透明樹脂板 460 を有する遊技盤 30 の裏面側所定箇所に情報表示部 400 を配置している点などについて詳細に説明することとする。

40

【0154】

図 11 に示すように、実施例 3 の遊技盤 30 は、遊技球発射装置 38 により打ち込まれた遊技球が転動可能な遊技領域を有するものであり、遊技領域を含む大きさの光透過性の透明樹脂板 460 と、遊技機を表すための表示または遊技領域を装飾するための表示を有するセルシート 440 とを貼り付けたものである。具体的には、遊技盤 30 は、その前面側から順に透明樹脂板 460 とセルシート 440 とを備えている。この透明樹脂板 460

50

は、その前面側において、遊技球に挙動を与えるための遊技釘が植設されている。また、透明樹脂板 4 6 0 の裏面側には、セルシート 4 4 0 が貼り付けられている。

【 0 1 5 5 】

情報表示部 4 0 0 は、遊技盤 3 0 のセルシート 4 4 0 側の所定の取付箇所に取り付けられ、視認窓部 4 2 0 は、セルシート 4 4 0 での情報表示部 4 0 0 の取付箇所の所定箇所に形成されている。つまり、セルシート 4 4 0 における情報表示部 4 0 0 の視認窓部 4 2 0 に対応する箇所は、透明部材としている。

【 0 1 5 6 】

なお、上述した透明樹脂板 4 6 0 が本発明における薄板部材に相当する。

【 0 1 5 7 】

上述したように、本実施例 3 のパチンコ機 1 0 によれば、遊技球発射装置 3 8 により打ち込まれた遊技球が転動可能な遊技領域を有する遊技盤 3 0 は、遊技領域を含む大きさの光透過性の透明樹脂板 4 6 0 と、パチンコ機を表すための表示または遊技領域を装飾するための表示を有するセルシート 4 4 0 とを貼り付けたものであり、情報表示部 4 0 0 は、遊技盤 3 0 のセルシート 4 4 0 側の所定の取付箇所に取り付けられ、視認窓部 4 2 0 は、セルシート 4 4 0 の前記取付箇所の所定箇所に形成されているので、光透過性の透明樹脂板 4 6 0 とセルシート 4 4 0 とを貼り合わせた遊技盤 3 0 において、セルシート 4 4 0 の所定箇所を、遊技情報を視認可能な視認窓部 4 2 0 とするパチンコ機（遊技機）を実現できる。また、この視認窓部 4 2 0 上を遊技球が流下可能であり、情報表示手段を備えることで遊技領域が減少するということも無い。

【 実施例 4 】

【 0 1 5 8 】

次に、実施例 4 のパチンコ機 1 0 について図 1 2 を用いて説明する。図 1 2 は実施例 4 の情報表示部 4 0 0 の構成を示す図である。

【 0 1 5 9 】

実施例 1 ～ 3 では、遮蔽部材 4 2 6 の遮蔽解除に遊技者からの指示が介在する余地が無かったが、実施例 4 では、遊技者からの遮蔽部材 4 2 6 の遮蔽解除指示を受け付ける押しボタン 4 7 0 を備え、この押しボタン 4 7 0 がさらに操作された場合に、遮蔽部材 4 2 6 の遮蔽解除を行うものである点が、前述の実施例 1 ～ 3 とは異なっている。なお、前述の実施例 1 ～ 3 と同様の内容については説明を省略し、以下に、押しボタン 4 7 0 を含む情報表示部 4 0 0 などについて詳細に説明することとする。

【 0 1 6 0 】

図 1 2 に示すように、情報表示部 4 0 0 は、遊技者による遮蔽部材 4 2 6 の遮蔽解除の指示を受ける押しボタン 4 7 0 を上皿 1 9 の所定箇所（例えば、上皿 1 9 の前面側（遊技者に対向する側）の所定箇所：図 1 参照）に備え、状態判定部 4 2 8 は、解除条件成立に押しボタン 4 7 0 への遮蔽解除指示を含むものである。

【 0 1 6 1 】

押しボタン 4 7 0 は、遊技者による遮蔽部材 4 2 6 の遮蔽解除の指示を受ける。状態判定手段は、解除条件成立についての前提条件（遊技情報の表示を許可する前提条件と、第 1 図柄の変動表示開始後所定時間経過したという時間経過条件と）と、押しボタン 4 7 0 への遮蔽解除指示とがあった場合に、解除条件成立と判定し、この解除条件成立に基づいて、遮蔽部材 4 2 6 による遮蔽状態の解除を判定する。

【 0 1 6 2 】

なお、上述した押しボタン 4 7 0 が本発明における操作指示手段に相当する。

【 0 1 6 3 】

上述したように、本実施例 4 のパチンコ機 1 0 によれば、遊技者による遮蔽部材 4 2 6 の遮蔽解除の指示を受ける押しボタン 4 7 0 を備え、状態判定部 4 2 8 は、解除条件成立に押しボタン 4 7 0 への遮蔽解除指示を含むものであるとしているので、前提条件成立後、遊技者による遮蔽部材 4 2 6 の遮蔽解除の指示が押しボタン 4 7 0 にあった場合に、遮蔽部材 4 2 6 による遮蔽状態の解除をすることができる。つまり、前提条件成立後、遊技

者が押しボタン４７０を操作した場合に、遊技情報の遮蔽が解除され、遊技情報が完全に開示される。

【実施例５】

【０１６４】

次に、実施例５のパチンコ機１０について図１３，図１４を用いて説明する。図１３は実施例５の情報表示部４００の構成を示す図であり、図１４は実施例５の情報表示部４００の概略断面図である。

【０１６５】

実施例５の情報表示部４００は、拡大表示部４８０を備えている点が前述した実施例１とは異なっている。なお、前述の実施例１と同様の内容については説明を省略し、以下に、拡大表示部４８０などについて詳細に説明することとする。

【０１６６】

図１３，図１４に示すように、情報表示部４００は、被描画部材４１０での視認窓部４２０に対応する箇所に位置する遊技情報を拡大表示する拡大表示部４８０を備えている。拡大表示部４８０は、被描画部材４１０と対向する側の面で、かつ、視認窓部４２０が対応する箇所を凹部形状とした凹レンズ部４８２としている。

【０１６７】

なお、上述した拡大表示部４８０が本発明における拡大表示手段に相当する。

【０１６８】

上述したように、本実施例５のパチンコ機１０によれば、被描画部材４１０での視認窓部４２０に対応する箇所に位置する遊技情報を拡大表示する拡大表示部４８０を備えているので、拡大表示部４８０を備えない場合と比べて情報表示部４００を小型化することができる。また、拡大表示部４８０を備えない場合での遊技情報の表示大きさと同じ大きさとなるように拡大表示部４８０で遊技情報を拡大表示する場合には、被描画部材４１０に描かれる遊技情報を小さくすることができるので、同一の被描画部材４１０中により多数の遊技情報を設けることができ、遊技の興趣性をさらに向上させることができる。

【０１６９】

また、拡大表示部４８０は、被描画部材４１０と対向する側の面で、かつ、視認窓部４２０が対応する箇所を凹部形状とした凹レンズ部４８２としているので、凹レンズ部４８２の凹部に入射した光が広げられて被描画部材４１０と対向する側の面とは反対側の面（出射面）から出力されるので、凹レンズ部４８２に入力された像が出射面では拡大された像で表示されるため、被描画部材４１０に描かれた遊技情報を拡大表示することができる。

【０１７０】

また、図１５に示すように、前述の実施例３での透明樹脂板４６０の所定箇所に拡大表示部４８０（凹レンズ）を採用するようにしてもよい。この場合も、本実施例５と同様の効果を得ることができる。

【０１７１】

この発明は、上記実施形態に限られることはなく、下記のように変形実施することができる。

【０１７２】

（１）上述した各実施例では、被描画部材４１０として図７に示すようなものを一例に挙げて説明しているが、これに限定されるものではなく、図１６に示すように種々の態様の被描画部材４１０を採用するようにしてもよい。図１６（ａ）では、被描画部材４１０の円板面に複数個（例えば７個）の遊技情報が環状に個別に固定的に描かれた円板としている。

【０１７３】

具体的には、大当たり確率が１０％であることを示す「１０％」の字体を三角形内に図示した遊技情報と、大当たり確率が２０％であることを示す「２０％」の字体を三角形内に図示した遊技情報と、大当たり確率が９０％であることを示す「９０％」の字体を三角

10

20

30

40

50

形内に図示した遊技情報と、大当たり確率が40%であることを示す「40%」の字体を円内に図示した遊技情報と、大当たり確率が70%であることを示す「70%」の字体を円内に図示した遊技情報と、大当たり確率が100%であることを示す「100%」の字体を円内に図示した遊技情報と、外れを意味する「x」の図柄を円内に図示した遊技情報とが、被描画部材410の円板面に環状にそれぞれ固定描画されている。また、遮蔽部材426は円形と三角形との2種類のものが備えられており、例えば、図16(b)に示すように、外形が三角形の遊技情報を隠すときには三角形の遮蔽部材426が三角形内の字体を隠すように位置し、三角形の遮蔽部材426の遮蔽が解除されると、図16(c)に示すように、三角形内の字体(ここでは「20%」)が開示される。また、図16(d)に示すように、外形が円形の遊技情報を隠すときには円形の遮蔽部材426が円形内の字体を隠すように位置し、円形の遮蔽部材426の遮蔽が解除されると、図16(e)に示すように、円形内の字体(ここでは「40%」)が開示される。

10

【0174】

このように、遊技情報の外形(遊技情報のシルエット)である程度の範囲の遊技情報群を知ることができる。つまり、遊技情報のシルエットが三角であるのか円形であるのかを知ること、三角に属する遊技情報群なのかそれとも円形に属する遊技情報群なのかを知ることができる。この後、遮蔽部材426が解除されると、遊技情報が完全に開示され、その内容を知ることができる。

【0175】

(2) 上述した実施例2では、板状部材としてベニヤ板450を採用しているが、ベニヤ板450と同様の密度の板状部材を採用するようにしてもよい。

20

【0176】

(3) 上述した実施例3では、透明樹脂板460は遊技領域の全体を覆うものとしているが、遊技領域の少なくとも一部を覆うものとしてもよいし、少なくとも一部が半透明である薄板を採用するようにしてもよいし、セルシート440の視認性を許容できる範囲内の透過性のもので着色された薄板を採用するようにしてもよい。

【0177】

(4) 上述した各実施例では、セルシート440を採用しているが、透明樹脂板460の裏面側あるいはベニヤ板450の前面側に直接に、遊技機を表すための表示や遊技領域を装飾するための表示を描画(印刷)などしたものを採用してもよい。特に、透明樹脂板460の裏面側に直接に、遊技機を表すための表示や遊技領域を装飾するための表示(装飾表示部)を描画(印刷)などした場合には、透明樹脂板460と描画(印刷)表示とが密着しているので、以下の点で優れている。すなわち、透明樹脂板460の裏面側に単に装飾表示部を合わせるというだけでは、透明樹脂板460の裏面側から装飾表示部の少なくとも一部が離間したままで透明樹脂板460の裏面側に装飾表示部が設けられることがあり、この場合には、遊技盤30を正面視して見ると、当該離間部分の表示がぼける(装飾表示部の離間部分と密着部分とで薄板部材への光入射率に差が生じる)という問題があるが、本変形例によればこのような問題を解消できる。つまり、透明樹脂板460と描画(印刷)表示(装飾表示部)とが密着しており、透明樹脂板460の裏面側で描画(印刷)表示が離間する部分が全くないので、前述したような離間部分の表示のぼけが生じない。

30

40

【0178】

(5) 上述した実施例1では前面部材としてセンターフレーム47を、実施例2では前面部材として遊技盤30を、実施例3では前面部材として透明樹脂板460を採用しているが、遊技機の前面側に位置する部材であって当該遊技機を正面視した状態で遊技者が視認可能な部材であれば種々の部材を採用することができ、例えばパチンコ機、スロットマシンなどの枠体の前面側部分や筐体の前面側部分などが挙げられる。

【0179】

(6) 上述した各実施例では、表示制御装置45に特定部432と状態判定部428と解除移動制御部430とを設けているが、主制御装置261に設けるようにしてもよい。

50

また、各実施例では、主制御装置 261 と表示制御装置 45 とランプ制御装置 262 との順に接続された構成のパチンコ機を例に挙げて説明しているが、主制御装置 261 とランプ制御装置 262 と表示制御装置 45 との順に接続された構成のパチンコ機の構成にも適用可能であるし、ランプ制御装置 262 に特定部 432 と状態判定部 428 と解除移動制御部 430 とを設けるようにしてもよい。

【0180】

(7) 上述した各実施例において、照射源 434 を除いた構成としてもよい。つまり、被描画部材 410 を背後から照射したり、透視投影したりするのではなく、視認窓部 420 から被描画部材 410 を単に見るという構成であってもよい。

【0181】

(8) 上述した実施例 5 では、拡大表示部 480 として被描画部材 410 の面側が凹状の凹レンズを備えたものを採用しているが、被描画部材 410 の面とは反対側が凹状の凹レンズを備えたものを採用したり、両面が凹状となった両凹レンズを採用したりしてもよい。

【0182】

(9) 上述した実施例 4 では、操作指示手段として押しボタン 470 を採用しているが、その他のボタン、スイッチなど種々の入力装置を採用してもよい。

【0183】

(10) 上述した各実施例では、解除制御手段として解除移動制御部 430 を採用しているが、以下のような構成を採用してもよい。つまり、遮蔽手段は、例えば有機 EL (エレクトロルミネセンス) のように、状態制御信号 (印加電圧) に基づいて、透明あるいは半透明の状態である第 1 状態と、不透明の状態である第 2 状態とに可変可能なものとする構成が挙げられる。さらに、解除制御手段は、状態判定部 428 での解除判定に基づいて前記遮蔽手段 (例えば有機 EL) による遮蔽状態を解除するように当該遮蔽手段 (例えば有機 EL) を第 2 状態から第 1 状態に変更制御するものが挙げられる。この場合には、遮蔽手段 (例えば有機 EL) による遮蔽状態からその解除状態に変更できる。例えば、状態制御信号として所定の印加電圧が有機 EL に供給すると、この有機 EL の面全体が例えば不透明の状態である第 2 状態となり、その印加電圧を供給しないようにすると、この有機 EL の面全体が例えば透明あるいは半透明の状態である第 1 状態となることから、有機 EL による遮蔽状態とその解除状態とを実現することができる。

【0184】

(11) 本発明を各種 (例えば第一種、第三種など) の遊技機に実施してもよいし、上記実施例とは異なるタイプのパチンコ機等にも実施してもよい。例えば、一度大当たりすると、それを含めて複数回 (例えば 2 回、3 回) 大当たり状態が発生するまで、大当たり期待値が高められるようなパチンコ機 (通称、2 回権利物、3 回権利物と称される。) として実施してもよい。また、大当たり図柄が表示された後に、所定の領域に球を入賞されることを必要条件として特別遊技状態となるパチンコ機として実施してもよい。また、球が所定の入賞口に入ることによって特別遊技状態となるパチンコ機として実施してもよい。さらに、パチンコ機以外にも、スロットマシン、アレンジボール型パチンコ、雀球、いわゆるパチンコ機とスロットマシンとが融合した遊技機等の各種遊技機として実施するようにしてもよい。

【0185】

なお、スロットマシンは、例えばコインを投入して図柄有効ラインを決定させた状態で操作レバーを操作することにより図柄が変動され、ストップボタンを操作することにより図柄が停止されて確定されるものである。従って、スロットマシンの基本概念としては、「複数の図柄からなる図柄列を変動表示した後に図柄を確定表示する可変表示手段を備え、始動用操作手段 (例えば操作レバー) の操作に起因して図柄の変動が開始され、停止用操作手段 (例えばストップボタン) の操作に起因して、あるいは、所定時間経過することにより、図柄の変動が停止され、その停止時の確定図柄が特定図柄であることを必要条件として、遊技者に有利な特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段とを備えたスロ

10

20

30

40

50

ットマシン」となり、この場合、遊技媒体はコイン、メダル等が代表例として挙げられる。

【 0 1 8 6 】

なお、パチンコ機とスロットマシンとが融合した遊技機的具体例としては、複数の図柄からなる図柄列を変動表示した後に図柄を確定表示する可変表示手段を備えており、球打出用のハンドルを備えていないものが挙げられる。この場合、所定の操作（ボタン操作）に基づく所定量の遊技球の投入後、例えば操作レバーの操作に起因して図柄の変動が開始され、例えばストップボタンの操作に起因して、あるいは、所定時間経過することにより、図柄の変動が停止され、その停止時の確定図柄がいわゆる大当たり図柄であることを必要条件として遊技者に有利な大当たり状態が発生させられ、遊技者には、下部の受け皿に多量の球が払い出されるものである。

【産業上の利用可能性】

【 0 1 8 7 】

以上のように、この発明は、パチンコ機やスロットマシン等の遊技機に適している。

【図面の簡単な説明】

【 0 1 8 8 】

【図 1】本発明の実施例のパチンコ機の概略正面図である。

【図 2】内枠及び前面枠セットを開放した状態のパチンコ機を示す斜視図である。

【図 3】前面枠セットを開放した状態における内枠等を示す正面図である。

【図 4】遊技盤の構成を示す正面図である。

【図 5】パチンコ機の電氣的構成を示すブロック図である。

【図 6】第 1 図柄表示装置の表示内容を示す説明図である。

【図 7】（ a ）は実施例 1 の情報表示部の構成を示す図であり、（ b ）は円板状被描画部材の正面図である。

【図 8】実施例 1 の情報表示部の概略断面図である。

【図 9】（ a ）は情報表示部の遊技情報の一部が遮蔽部材で隠された状態を示す図であり、（ b ）は情報表示部の遊技情報の一部遮蔽が解除された状態を示す図である。

【図 10】実施例 2 の遊技盤中に情報表示部を設けた場合を示す断面図である。

【図 11】実施例 3 の透明樹脂板を有する遊技盤の裏面側所定箇所に情報表示部を設けた場合の断面図である。

【図 12】実施例 4 の情報表示部の構成を示す図である。

【図 13】実施例 5 の情報表示部の構成を示す図である。

【図 14】実施例 5 の情報表示部の概略断面図である。

【図 15】実施例 5 とは別の実施例の情報表示部の概略断面図である。

【図 16】実施例 1 とは別の実施例の被描画部材を示す正面図である。

【符号の説明】

【 0 1 8 9 】

4 2 ... 第 1 図柄表示装置（識別情報変動表示手段）

4 7 ... センターフレーム（前面部材）

4 0 0 ... 情報表示部（情報表示手段）

4 1 0 ... 被描画部材

4 2 0 ... 視認窓部

4 2 2 ... 被覆部材

4 2 4 ... モータ（駆動手段）

4 2 6 ... 遮蔽部材

4 2 8 ... 状態判定部（状態判定手段）

4 3 0 ... 解除移動制御部（解除制御手段，解除移動制御手段）

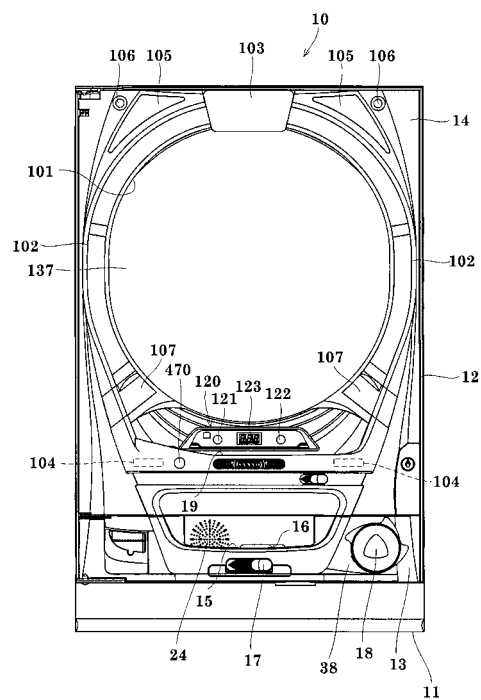
4 3 2 ... 特定部（特定手段）

4 3 4 ... 照射源（照射手段）

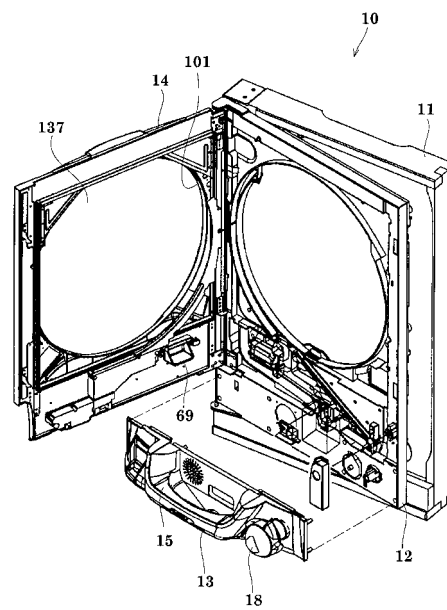
4 4 0 ... セルシート（装飾表示シート）

- 4 5 0 ...ベニヤ板（前面部材）
- 4 5 2 ...取付貫通孔
- 4 6 0 ...透明樹脂板（薄板部材）
- 4 7 0 ...押しボタン（操作指示手段）
- 4 8 0 ...拡大表示部（拡大表示手段）
- 4 8 2 ...凹レンズ部

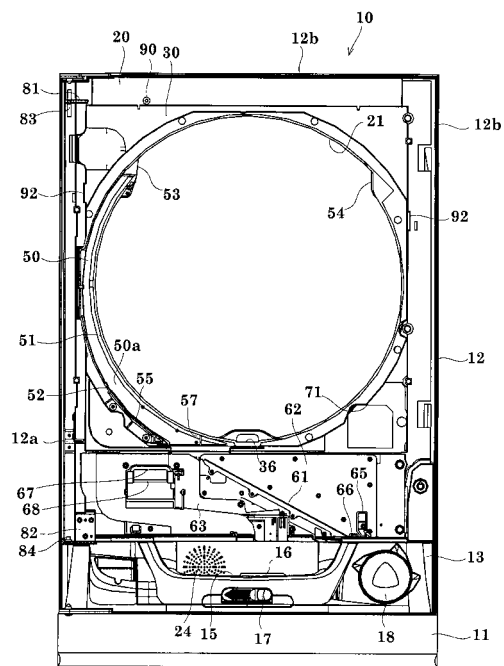
【図 1】



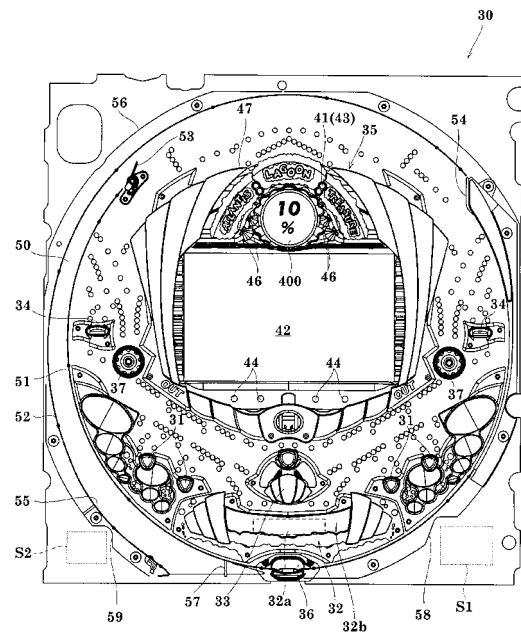
【図 2】



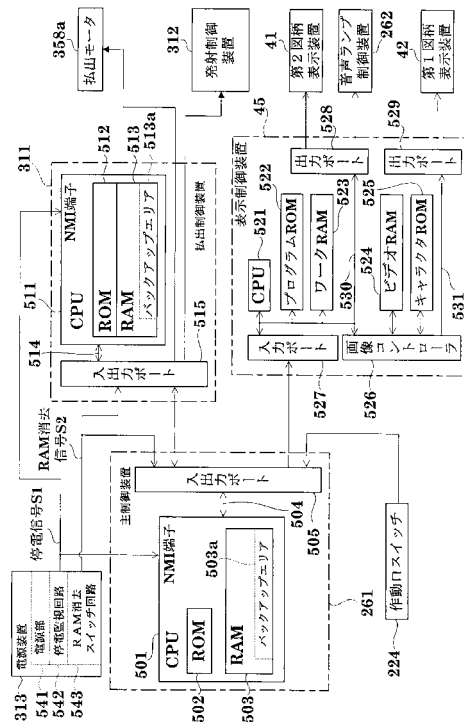
【図 3】



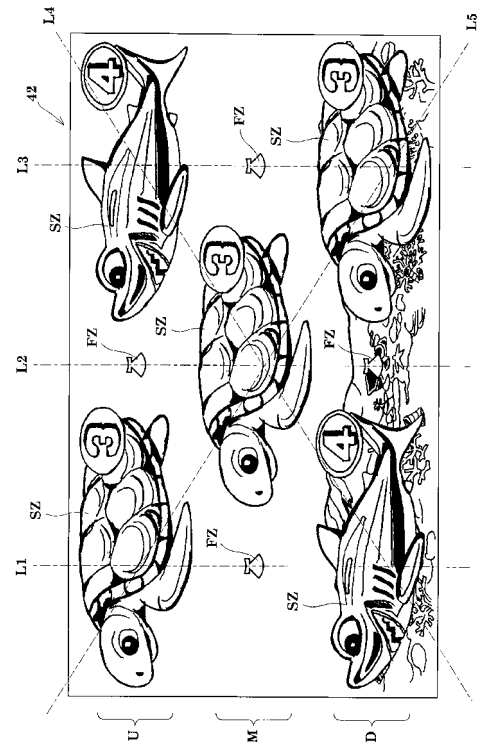
【図 4】



【図 5】

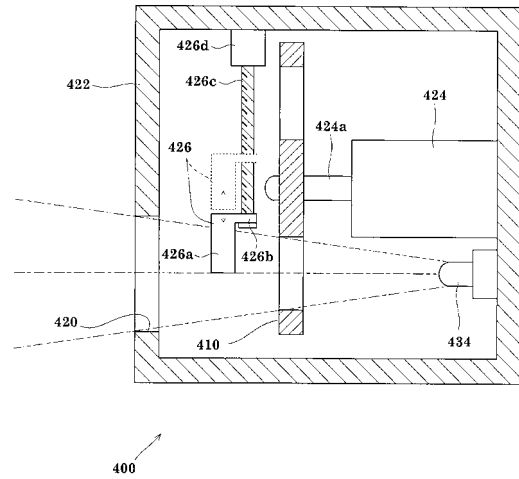


【図 6】

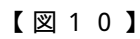


【 図 8 】

【 図 8 】

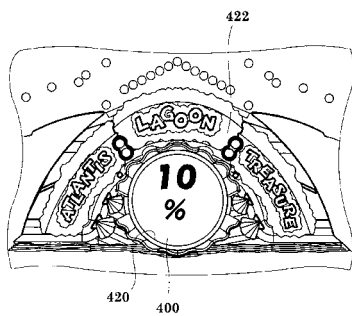
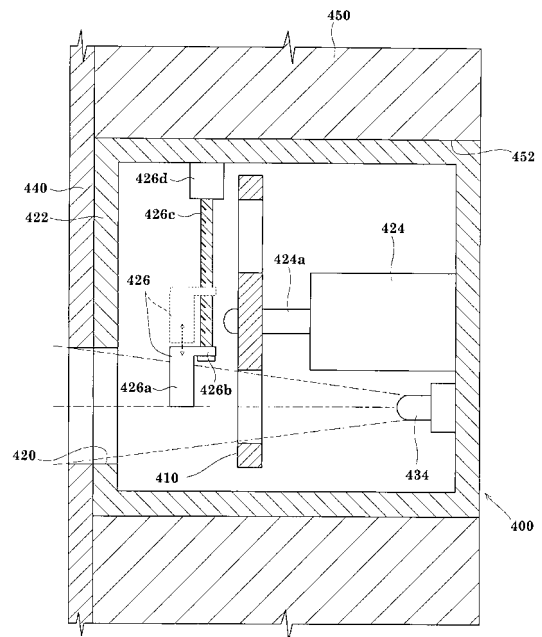


400

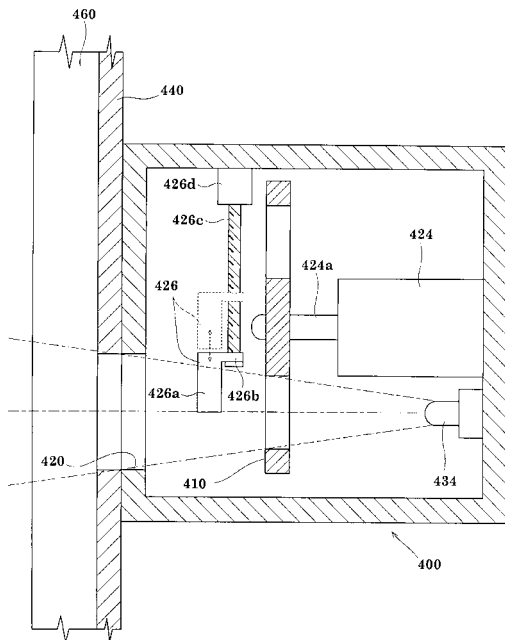


【 図 1 0 】

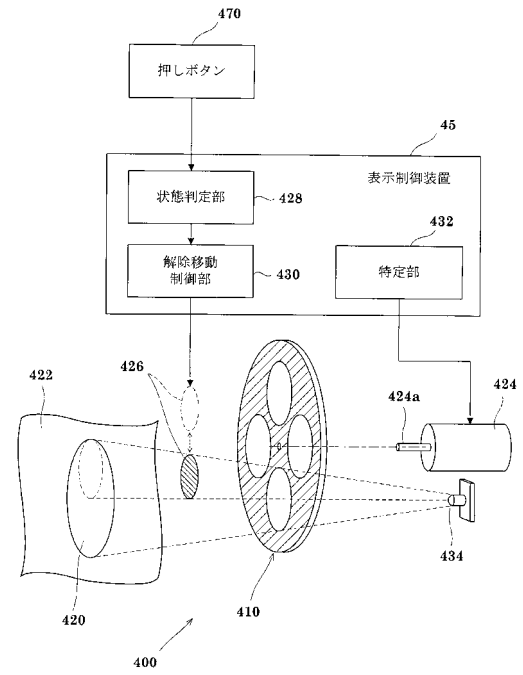
【 図 1 0 】



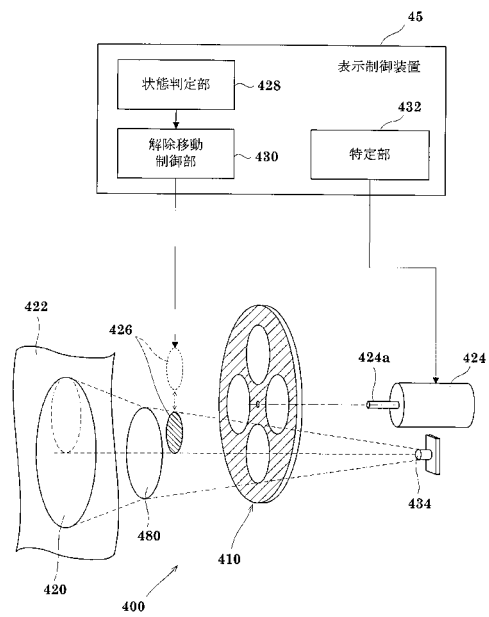
【図 1 1】



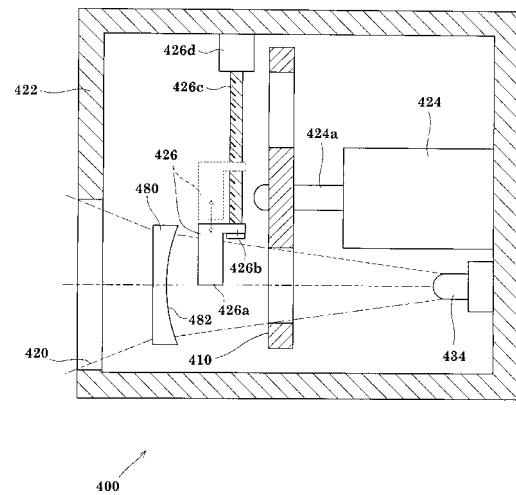
【図 1 2】



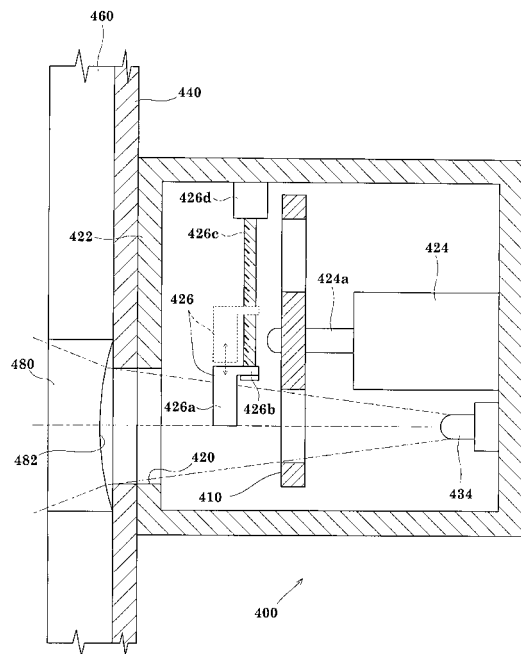
【図 1 3】



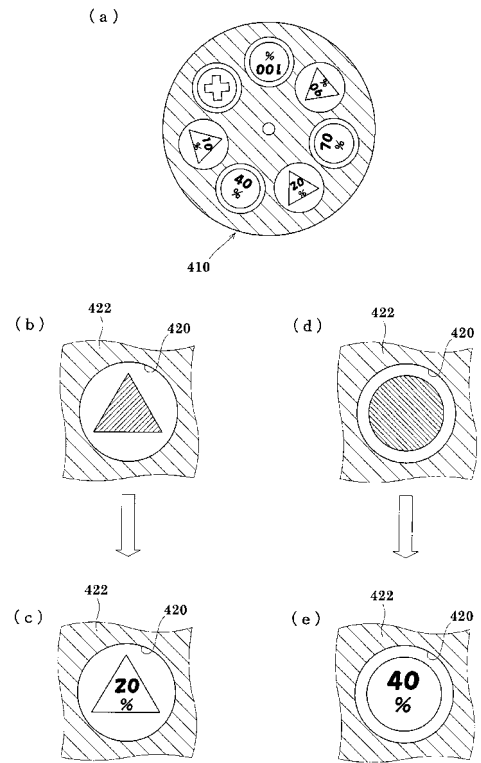
【図 1 4】



【図 15】



【図 16】



フロントページの続き

(56)参考文献 特開 2 0 0 5 - 0 3 4 4 0 7 (J P , A)
特開平 0 3 - 2 4 7 3 7 2 (J P , A)
特開 2 0 0 3 - 3 3 4 2 8 0 (J P , A)
特開 2 0 0 4 - 0 6 5 6 2 8 (J P , A)
特開 2 0 0 3 - 1 3 5 7 4 4 (J P , A)
特開平 0 7 - 1 3 2 1 6 8 (J P , A)
特開平 1 1 - 1 1 4 1 6 4 (J P , A)

(58)調査した分野(Int.Cl. , D B 名)
A 6 3 F 7 / 0 2
A 6 3 F 5 / 0 4