

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特 許 公 報(B2)

(11) 特許番号

特許第6908911号
(P6908911)

(45) 発行日 令和3年7月28日(2021.7.28)

(24) 登録日 令和3年7月6日(2021.7.6)

(51) Int.Cl.

F 1

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

A 6 3 F 7/02 3 0 4 D

請求項の数 1 (全 38 頁)

(21) 出願番号 特願2016-245982 (P2016-245982)
 (22) 出願日 平成28年12月19日(2016.12.19)
 (65) 公開番号 特開2018-99204 (P2018-99204A)
 (43) 公開日 平成30年6月28日(2018.6.28)
 審査請求日 令和1年12月17日(2019.12.17)

(73) 特許権者 599104196
 株式会社サンセイアールアンドディ
 愛知県名古屋市中区丸の内2丁目11番1
 3号
 (74) 代理人 100111970
 弁理士 三林 大介
 (74) 代理人 100163315
 弁理士 安藤 健二
 (72) 発明者 小林 仁
 愛知県名古屋市中区丸の内2丁目11番1
 3号 株式会社サンセイアールアンドディ
 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】

遊技盤の前側に形成された遊技領域に向けて遊技球を発射することによって遊技を行う遊技機であって、

光を屈折させて拡散させるレンズ部と、

前記レンズ部の後部から所定の間隔をあけた位置に設けられ、前記レンズ部に対向する対向部と、

発光方向を前記レンズ部に向けて、前記対向部に設けられた発光体と、

所定の条件が成立すると、第1役物を所定の第1態様で動作させる演出を実行可能な演出実行手段と、

を備え、

前記第1役物を前記所定の第1態様で動作させる演出が行われる場合は、

前記第1役物の少なくとも一部の部位である第1部位は、前記第1役物の何れの部位も前記発光体の前方に重ならないように、前記レンズ部と前記対向部との間に入り込み、

前記発光体は、前記第1部位が前記レンズ部と前記対向部との間に入り込む際に、発光するものであり、

前記レンズ部と前記対向部との間に入り込む前記第1部位のうち最も前記発光体側の縁部は、光透過性を有している

ことを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、遊技盤に形成された遊技領域に向けて遊技球を発射することによって遊技を行う遊技機（パチンコ機）に関する。

【背景技術】

【0002】

遊技盤に形成された遊技領域に向けて遊技球を発射することによって遊技を行う遊技機が知られている。このような遊技機では、遊技の進行過程において種々の演出を行うことが一般的である。例えば、液晶表示器を設けて、該液晶表示器に種々の画像を表示する演出が実行される。

10

【0003】

近年では、演出効果（視覚効果）を更に高めるために、移動可能に設けられた役物を駆動する演出が一般的になりつつある。例えば、特許文献1には、バナナを模した役物を揺動動作させる演出について開示されている。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0004】

【特許文献1】特開2010-220863号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

20

【0005】

しかしながら、上述した従来の技術は、一般的な遊技者にとって周知の技術であり、遊技興趣を十分に高めることができないという問題があった。

【0006】

本発明は、上述した課題を解決するためになされたものであり、遊技興趣をより高める演出を実行可能な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】

【0007】

上述した課題の少なくとも一部を解決するために、本発明の遊技機は次の構成を採用した。すなわち、

30

遊技盤の前側に形成された遊技領域に向けて遊技球を発射することによって遊技を行う遊技機であって、

光を屈折させて拡散させるレンズ部と、

前記レンズ部の後部から所定の間隔をあけた位置に設けられ、前記レンズ部に対向する対向部と、

発光方向を前記レンズ部に向けて、前記対向部に設けられた発光体と、

所定の条件が成立すると、第1役物を所定の第1態様で動作させる演出を実行可能な演出実行手段と、

を備え、

前記第1役物を前記所定の第1態様で動作させる演出が行われる場合は、

40

前記第1役物の少なくとも一部の部位である第1部位は、前記第1役物の何れの部位も前記発光体の前方に重ならないように、前記レンズ部と前記対向部との間に入り込み、

前記発光体は、前記第1部位が前記レンズ部と前記対向部との間に入り込む際に、発光するものであり、

前記レンズ部と前記対向部との間に入り込む前記第1部位のうち最も前記発光体側の縁部は、光透過性を有している

ことを特徴とする。

【発明の効果】

【0008】

本発明によれば、遊技興趣をより高める演出を行うことができる。

50

【図面の簡単な説明】

【 0 0 0 9 】

【図 1】本実施例のパチンコ機の正面図である。

【図 2】本実施例の遊技盤の盤面構成を示す説明図である。

【図 3】本実施例のパチンコ機における制御回路の構成を示すブロック図である。

【図 4】本実施例のセグメント表示部の構成を示す説明図である。

【図 5】本実施例の大当たり遊技におけるラウンド遊技回数を示す説明図である。

【図 6】本実施例の大当たり遊技終了後の遊技状態を示す説明図である。

【図 7】本実施例の演出表示装置 41 の表示内容を例示する説明図である。

【図 8】本実施例の主制御基板の CPU によって実行される遊技制御処理を示すフローチャートである。 10

【図 9】本実施例の変動パターン選択テーブルを概念的に示す説明図である。

【図 10】本実施例の変動パターン選択テーブルの種類を示す説明図である。

【図 11】本実施例のサブ制御基板の CPU によって実行される演出制御処理を示すフローチャートである。

【図 12】本実施例のサブ制御基板の CPU の受信コマンドに対応する処理を示す説明図である。

【図 13】本実施例の「役物駆動演出」を示す説明図である。

【図 14】本実施例の「役物駆動演出」の大当たり期待度を示す説明図である。

【図 15】本実施例の「剣役物 70」および「チャンス役物 80」の原点位置を示す説明図である。 20

【図 16】本実施例の「剣役物 70」および「チャンス役物 80」の中間位置を示す説明図である。

【図 17】本実施例の「剣役物 70」および「チャンス役物 80」の出現位置を示す説明図である。

【図 18】本実施例の文字表示ユニット 82 を分解した状態を示す説明図である。

【図 19】本実施例の文字表示ユニット 82 を上下動部材 81 から取り外した状態を示す説明図である。

【図 20】「役物駆動演出」が行われる際の文字表示ユニット 82 の姿勢の変化態様が示されている。 30

【発明を実施するための形態】

【 0 0 1 0 】

上述した本発明の内容を明確にするために、本発明を「セブン機」や「デジパチ」と呼ばれるタイプのパチンコ機（遊技機）に適用した実施例について説明する。尚、実施例においては、特に断りがない限りは、パチンコ機正面に向かって右側を「右」と表現し、左側を「左」と表現する。

【 0 0 1 1 】

また、以下の実施例は次のような順序に従って説明する。

A．パチンコ機の装置構成：

A - 1．装置前面側の構成：

A - 2．遊技盤の構成：

A - 3．制御回路の構成：

B．遊技の内容：

C．遊技制御処理：

D．演出制御処理：

E．役物駆動演出：

E - 1．役物駆動演出の概要：

E - 2．「剣役物 70」および「チャンス役物 80」：

E - 2 - 1．剣役物 70：

E - 2 - 2．チャンス役物 80：

40

50

E - 2 - 3 . 「 剣 役 物 7 0 」 お よ び 「 チ ャ ン ス 役 物 8 0 」 の 動 作 態 様 :

【 0 0 1 2 】

A . パチンコ機の装置構成 :

A - 1 . 装置前面側の構成 :

図 1 は、本実施例のパチンコ機 1 の正面図である。図 1 に示すように、パチンコ機 1 の前面部には、前面枠 4 が設けられている。前面枠 4 は、一端（図 1 における左側）が中枠 3 に対して回動可能に軸支されている。中枠 3 の前面側には遊技盤 2 0（図 2 参照）が着脱可能に取り付けられており、前面枠 4 が中枠 3 に対してパチンコ機 1 前方側に回動（開放）されると、遊技盤 2 0 が露出された状態となる。中枠 3 は、一端（図 1 における左側）が本体枠 2 に対して回動可能に軸支されている。本体枠 2 は、木製の板状部材を組み立てて構成された略長方形の枠体であり、パチンコ機 1 の外枠を形成している。

10

【 0 0 1 3 】

前面枠 4 の略中央部には窓部 4 a が形成されており、この窓部 4 a にはガラス板等の透明板 4 b が嵌め込まれている。遊技者は、窓部 4 a（透明板 4 b）を通して奥側に配置される遊技盤 2 0 の遊技領域を視認可能である。また、前面枠 4 における窓部 4 a の右下方には、小窓部 4 c が形成されており、この小窓部 4 c には合成樹脂板等の透明板 4 d が嵌め込まれている。遊技者は、小窓部 4 c（透明板 4 d）を通して奥側に配置された遊技盤 2 0 のセグメント表示部を視認可能である。詳しくは後述するが、セグメント表示部とは、複数の LED の組合せによって遊技に係る情報を表示する表示部である。

【 0 0 1 4 】

前面枠 4 における窓部 4 a の上方には上部ランプ 5 a が設けられ、窓部 4 a の周縁部における右部には右サイドランプ 5 b が設けられ、窓部 4 a の周縁部における左部には左サイドランプ 5 c が設けられている。また、前面枠 4 における窓部 4 a の左右上方には上部スピーカー 6 a が設けられており、本体枠 2 の下部の前面には下部スピーカー 6 b が設けられている。これらの上部ランプ 5 a、右サイドランプ 5 b、左サイドランプ 5 c、上部スピーカー 6 a、下部スピーカー 6 b は、遊技上の演出効果を高めるために駆動される。

20

【 0 0 1 5 】

前面枠 4 における窓部 4 a の下方には、上皿部 7 が設けられている。上皿部 7 には、カードユニット 2 4 2（図 3 参照）を介して貸し出される遊技球や、パチンコ機 1 から払い出される遊技球が貯留される。また、上皿部 7 の下方には下皿部 8 が設けられており、上皿部 7 の容量を超えて貸し出された遊技球や、上皿部 7 の容量を超えて払い出された遊技球が貯留される。

30

【 0 0 1 6 】

前面枠 4 における下皿部 8 の右方には、発射ハンドル 9 が設けられている。発射ハンドル 9 の回転軸は、発射ハンドル 9 の奥側に搭載された発射装置ユニット 2 6 1（図 3 参照）に接続されている。この発射装置ユニット 2 6 1 には、上皿部 7 に貯留された遊技球が供給される。遊技者が発射ハンドル 9 を回転させると、その回転が発射装置ユニット 2 6 1 に伝達され、発射装置ユニット 2 6 1 に内蔵された発射モーターが回転して、回転角度に応じた強さで遊技球が発射される。

【 0 0 1 7 】

また、上皿部 7 の縁部には遊技者による押下操作が可能な演出ボタン 1 0 a が設けられており、下皿部 8 の左方には遊技者による押込操作や回転操作（回転させる操作）が可能なジョグシャトル 1 0 b が設けられている。これらの演出ボタン 1 0 a やジョグシャトル 1 0 b は、何れも遊技者によって操作される演出操作部であり、所定の条件成立時に遊技者によって操作されると、所定の遊技演出が行われる。

40

【 0 0 1 8 】

A - 2 . 遊技盤の構成 :

図 2 は、遊技盤 2 0 の盤面構成を示す説明図である。前述したように、遊技盤 2 0 は中枠 3 の前面側に着脱可能に取り付けられている。図 2 に示すように、遊技盤 2 0 の中央には略円形状の遊技領域 2 1 が形成されている。発射装置ユニット 2 6 1（図 3 参照）から

50

発射された遊技球は、外レール 2 2 と内レール 2 3 との間を流下して遊技領域 2 1 に放出され、遊技領域 2 1 の上方から下方に向かって流下する。遊技領域 2 1 は、前面枠 4 の窓部 4 a を通して遊技者に視認されるので、当然ながら、遊技領域 2 1 を流下する遊技球の様子も窓部 4 a を通して遊技者に視認されることとなる。

【 0 0 1 9 】

遊技領域 2 1 の略中央には周縁部に装飾が施された開口部である演出用開口部 4 0 が設けられており、この演出用開口部 4 0 の後方には液晶表示器によって構成された演出表示装置 4 1 が設けられている。演出表示装置 4 1 の表示画面上には、演出用の種々の画像を表示することが可能であり、遊技者は、演出用開口部 4 0 を通して演出表示装置 4 1 の表示画面を視認することができる。

10

【 0 0 2 0 】

遊技領域 2 1 における演出用開口部 4 0 (演出表示装置 4 1) の下方には、入球口の大きさが不変 (一定) であり遊技球が常時入球可能な始動口である第 1 始動口 2 4 が設けられている。第 1 始動口 2 4 に入球した遊技球は、内部に設けられた通路を流下して遊技盤 2 0 の裏面側に導かれる。第 1 始動口 2 4 の内部の通路には第 1 始動口センサー 2 4 s (図 3 参照) が設けられており、第 1 始動口 2 4 に入球した遊技球を検知可能である。

【 0 0 2 1 】

また、遊技領域 2 1 における第 1 始動口 2 4 の下方には、遊技球の入球可能性が変化する入球口 (始動口) である第 2 始動口 2 5 が設けられている。すなわち、第 2 始動口 2 5 は、パチンコ機 1 の前後方向に回動可能な開閉扉 2 6 を備えており、開閉扉 2 6 が略直立して遊技球が入球不能 (または入球困難) な閉鎖状態と、開閉扉 2 6 がパチンコ機 1 の前方側に回動して遊技球が入球可能 (または入球容易) な開放状態とに変化可能である。図 2 では、第 2 始動口 2 5 が開放状態となっている様子が示されている。第 2 始動口 2 5 に入球した遊技球は、内部に設けられた通路を流下して遊技盤 2 0 の裏面側に導かれる。第 2 始動口 2 5 の内部の通路には第 2 始動口センサー 2 5 s (図 3 参照) が設けられており、第 2 始動口 2 5 に入球した遊技球を検知可能である。

20

【 0 0 2 2 】

また、遊技領域 2 1 において演出用開口部 4 0 (演出表示装置 4 1) の右方には、普通図柄作動ゲート 2 7 が設けられており、普通図柄作動ゲート 2 7 の内部には、遊技球の通過を検知するゲートセンサー 2 7 s (図 3 参照) が設けられている。

30

【 0 0 2 3 】

また、遊技領域 2 1 における第 1 始動口 2 4 の右方には、略長形状に大きく開口された大入賞口 2 8 (可変入球口) が設けられている。大入賞口 2 8 は、パチンコ機 1 の前後方向に回動可能な開閉扉 2 9 を備えており、開閉扉 2 9 が略直立して遊技球が入球不能な閉鎖状態と、開閉扉 2 9 がパチンコ機 1 の前方側に回動して遊技球が入球可能な開放状態 (入球可能状態) とに変化可能である。図 2 では、大入賞口 2 8 が開放状態となっている様子が示されている。大入賞口 2 8 に入球した遊技球は、内部に設けられた通路を流下して遊技盤 2 0 の裏面側に導かれる。大入賞口 2 8 の内部の通路には大入賞口センサー 2 8 s (図 3 参照) が設けられており、大入賞口 2 8 に入球した遊技球を検知可能である。

【 0 0 2 4 】

40

また、上述した各遊技装置の周辺には、遊技球が入球可能な一般入球口 3 0 や、遊技球の流下経路に影響を与える風車型ホイール 3 1 や多数の障害釘 (図示省略) が設けられている。また、遊技領域 2 1 の最下部であって第 2 始動口 2 5 の左下方と右下方には、2 つのアウト口 3 3 が設けられており、上述した第 1 始動口 2 4、第 2 始動口 2 5、大入賞口 2 8、一般入球口 3 0 の何れにも入球しなかった遊技球は、アウト口 3 3 から遊技盤 2 0 の裏側に排出される。

【 0 0 2 5 】

上述した第 1 始動口 2 4 には、演出用開口部 4 0 (演出表示装置 4 1) の左方の領域を流下する遊技球が入球可能である。これに対して、第 2 始動口 2 5、普通図柄作動ゲート 2 7、大入賞口 2 8 には、演出用開口部 4 0 (演出表示装置 4 1) の右方の領域を流下す

50

る遊技球が入球可能（または通過可能）である。以下では、演出用開口部４０（演出表示装置４１）の左方の領域を流下するように遊技球を発射させることを「左打ち」とも表現し、演出用開口部４０（演出表示装置４１）の右方の領域を流下するように遊技球を発射させることを「右打ち」とも表現する。尚、本実施例のパチンコ機１では、第１始動口２４、第２始動口２５、一般入球口３０の何れかに遊技球が入球した場合は、３個の遊技球が遊技者に払い出され、大入賞口２８に遊技球が入球した場合は、１３個の遊技球が遊技者に払い出される。

【００２６】

遊技盤２０における遊技領域２１の右下方には、ＬＥＤの組合せによって遊技に係る情報を表示するセグメント表示部５０が設けられている。セグメント表示部５０は、前面枠４に設けられた小窓部４ｃ（図１参照）を通して遊技者に視認される。尚、セグメント表示部５０の詳しい表示内容については、後述する「Ｂ．遊技の内容」欄において説明する。

10

【００２７】

A - ３．制御回路の構成：

次に、本実施例のパチンコ機１における制御回路の構成について説明する。図３は、本実施例のパチンコ機１における制御回路の構成を示したブロック図である。図示されているようにパチンコ機１の制御回路は、多くの制御基板や、各種基板、中継端子板などから構成されている。詳しくは、遊技の基本的な進行に係る制御を司る主制御基板２００と、遊技の演出に係る制御を司るサブ制御基板２２０と、サブ制御基板２２０の制御下で画像の表示や音声の出力に係る制御を司る画像音声制御基板２３０と、サブ制御基板２２０の制御下でランプの発光に係る制御を司るランプ制御基板２２６と、遊技球の貸し出しや払い出しに係る制御を司る払出制御基板２４０と、遊技球の発射に係る制御を司る発射制御基板２６０などから構成されている。これら制御基板は、各種論理演算および算出演算を実行するＣＰＵ（図３におけるＣＰＵ２０１、２２１、２３１等）や、ＣＰＵで実行される各種プログラムやデータが記憶されているＲＯＭ（図３におけるＲＯＭ２０２、２２２、２３２等）、プログラムの実行に際してＣＰＵが一時的なデータを記憶するＲＡＭ（図３における２０３、２２３、２３３等）、入出力用回路など、種々の周辺ＬＳＩがバスで相互に接続されて構成されている。

20

【００２８】

主制御基板２００には、第１始動口２４へ入球した遊技球を検知する第１始動口センサー２４ｓや、第２始動口２５へ入球した遊技球を検知する第２始動口センサー２５ｓ、大入賞口２８へ入球した遊技球を検知する大入賞口センサー２８ｓ、普通図柄作動ゲートを通過する遊技球を検知するゲートセンサー２７ｓなどが接続されている。主制御基板２００のＣＰＵ２０１は、第１始動口センサー２４ｓや、第２始動口センサー２５ｓ、大入賞口センサー２８ｓ、ゲートセンサー２７ｓなどから遊技球の検知信号の入力があると、その検知信号の入力のあったセンサーに対応するコマンドを、サブ制御基板２２０や、払出制御基板２４０、発射制御基板２６０などに向けて送信する。

30

【００２９】

また、主制御基板２００には、第２始動口２５に設けられた開閉扉２６に開閉動作を行わせるための（第２始動口２５を開放状態、閉鎖状態にするための）始動口ソレノイド２６ｍや、大入賞口２８に設けられた開閉扉２９に開閉動作を行わせるための（大入賞口２８を開放状態、閉鎖状態にするための）大入賞口ソレノイド２９ｍ、セグメント表示部５０などが接続されている。主制御基板２００のＣＰＵ２０１は、始動口ソレノイド２６ｍ、大入賞口ソレノイド２９ｍ、セグメント表示部５０に向けて駆動信号を送信することにより、これらの動作の制御を行う。

40

【００３０】

サブ制御基板２２０には、画像音声制御基板２３０や、ランプ制御基板２２６、演出操作基板２２８が接続されている。サブ制御基板２２０のＣＰＵ２２１は、主制御基板２００からの各種コマンドを受信すると、コマンドの内容を解析して、その内容に応じた遊技

50

演出を行う。すなわち、画像音声制御基板 230 に対しては、出力画像や、出力音声を指定するコマンドを送信し、ランプ制御基板 226 に対しては、上部ランプ 5a、右サイドランプ 5b、左サイドランプ 5c（以下「各種ランプ 5a～5c」ともいう）の発光パターンを指定するコマンドを送信することによって、遊技の演出を行う。また、サブ制御基板 220 の CPU 221 は、演出操作基板 228 を介して、演出ボタン 10a やジョグシヤトル 10b（演出操作部 10a、10b）に対する遊技者の操作を検知すると、該操作に対応する遊技演出を行う。

【0031】

ここで、詳しくは後述するが、本実施例のパチンコ機 1 では、剣の形状を有した役物である「剣役物 70」や、チャンスという文字が表示された「チャンス役物 80」を駆動する演出を行うことがある。そこで、サブ制御基板 220 は、画像音声制御基板 230 に対して、「剣役物 70」や「チャンス役物 80」の駆動パターンを指定するコマンドを送信することがある。また、「チャンス役物 80」には LED 93 も搭載されており、この LED 93 はランプ制御基板 226 に接続されている。従って、サブ制御基板 220 は、ランプ制御基板 226 に対して、「チャンス役物 80」に搭載された LED 93 の発光パターンを指定するコマンドを送信することがある。

【0032】

画像音声制御基板 230 は、CPU 231、ROM 232、RAM 233 に加えて、VDP 234、画像 ROM 236、音声 ROM 237 を備えている。また、画像音声制御基板 230 には、演出表示装置 41、「剣役物 70」や「チャンス役物 80」を駆動するための複数のステッピングモーター、音声を増幅させるアンプ基板 224 などが接続されている。画像音声制御基板 230 の CPU 231 は、サブ制御基板 220 からコマンドを受信すると、そのコマンドに対応する画像の表示を VDP 234 に指示する。VDP 234 は、指示された画像の表示に利用する画像データ（例えば、スプライトデータや動画データなど）を画像 ROM 236 から読み出して画像を生成し、演出表示装置 41 の表示画面に出力する。また、画像音声制御基板 230 の CPU 231 は、サブ制御基板 220 からコマンドを受信すると、そのコマンドに対応する音声データを音声 ROM 237 から読み出して、該音声データに基づく音声を、アンプ基板 224 を介して、上部スピーカー 6a および下部スピーカー 6b（以下「各種スピーカー 6a、6b」ともいう）から出力する。また、画像音声制御基板 230 の CPU 231 は、サブ制御基板 220 からコマンドを受信すると、複数のステッピングモーターを駆動することによって、受信したコマンドに対応する駆動パターンで「剣役物 70」や「チャンス役物 80」を駆動する。

【0033】

払出制御基板 240 には、上皿部 7 に設けられた球貸ボタン 241（図 1 では図示省略）や、パチンコ機 1 に並設されたカードユニット 242、払出モーター 243 などが接続されている。球貸ボタン 241 が操作されると、この信号は、払出制御基板 240 を介してカードユニット 242 に伝達される。カードユニット 242 は、払出制御基板 240 とデータを通信しながら、払出モーター 243 を駆動して遊技球の貸し出しを行う。また、主制御基板 200 から遊技球の払い出しを指示する払出コマンドを受信した場合も、払出モーター 243 を駆動して遊技球の払い出しを行う。

【0034】

また、払出制御基板 240 には発射制御基板 260 が接続されており、発射制御基板 260 には、遊技球を発射させるための発射モーター 262 や遊技者が発射ハンドル 9 に触れていることを検知するタッチスイッチ 263 等を有する発射装置ユニット 261 が接続されている。発射制御基板 260 は、タッチスイッチ 263 を介して遊技者が発射ハンドル 9 に触れていることを検知すると、発射モーター 262 を駆動することによって、発射ハンドル 9 の回転角度に応じた強さで遊技球を発射する。

【0035】

B．遊技の内容

本実施例のパチンコ機 1 では、次のようにして遊技が進行する。上皿部 7 に遊技球が貯

10

20

30

40

50

留された状態で発射ハンドル 9 が回転されると、上皿部 7 に貯留された遊技球が 1 球ずつ発射装置ユニット 261 に供給されて、図 2 を用いて前述した遊技領域 21 に発射される。遊技球を打ち出す強さは発射ハンドル 9 の回転角度に対応するので、遊技者は発射ハンドル 9 の回転角度を変化させることによって、遊技者は所望する領域に遊技球を流下させることができる。例えば、演出用開口部 40（演出表示装置 41）の左方の領域を流下するように遊技球を発射させたり（左打ちを行ったり）、演出用開口部 40（演出表示装置 41）の右方の領域を流下するように遊技球を発射させたり（右打ちを行ったり）することができる。

【0036】

< 特別図柄の変動表示 >

図 2 を用いて前述したように、第 1 始動口 24 には左打ちされた遊技球が入球可能である。左打ちされた遊技球が第 1 始動口 24 に入球し、その入球した遊技球が第 1 始動口センサー 24s により検知されると、所定の判定乱数（後述する大当たり判定乱数など）を取得し、該判定乱数に基づいて大当たりであるか外れであるかを判定する大当たり判定を行う。そして、この大当たり判定の結果に基づいて、第 1 の特別図柄（以下「第 1 特図」ともいう）を変動表示させた後に停止表示させる。また、図 2 を用いて前述したように、第 2 始動口 25 には右打ちされた遊技球が入球可能である。右打ちされた遊技球が第 2 始動口 25 に入球し、その入球した遊技球が第 2 始動口センサー 25s により検知されると、所定の判定乱数（後述する大当たり判定乱数など）を取得し、該判定乱数に基づいて大当たりであるか外れであるかを判定する大当たり判定を行う。そして、この大当たり判定の結果に基づいて、第 2 の特別図柄（以下「第 2 特図」ともいう）を変動表示させた後に停止表示させる。ここで、第 1 特図、第 2 特図について説明する。

【0037】

図 4 は、セグメント表示部 50 を拡大して示す説明図である。前述したように、セグメント表示部 50 は遊技盤 20 における遊技領域 21 の右下方に設けられており（図 2 参照）、遊技者は前面枠 4 の小窓部 4c（図 1 参照）を通してセグメント表示部 50 を視認可能である。図 4 に示すように、セグメント表示部 50 には、第 1 特図を表示する第 1 特図表示部 51 と、第 2 特図を表示する第 2 特図表示部 52 が設けられており、これらの表示部にはそれぞれ 8 個の LED が配置されている。第 1 特図および第 2 特図（以下、これらを特に区別をしない場合は、まとめて「特別図柄」という）は、それぞれの表示部において、8 個の LED のうち点灯する LED を切り換えることによって変動表示され、8 個の LED のうち所定の LED を点灯した状態とすることで停止表示される。本実施例のパチンコ機 1 では、第 1 特図として、大当たり図柄 1 ~ 100、外れ図柄 101 の 101 種類の図柄を停止表示可能であり、第 2 特図として、大当たり図柄 201 ~ 300、外れ図柄 301 の 101 種類の図柄を停止表示可能である。また、これらの図柄の種類は、点灯する LED の組合せの相違によって識別可能である。遊技球が第 1 始動口 24 に入球することに基づく大当たり判定（以下「第 1 特図についての大当たり判定」ともいう）の結果が大当たりである場合は、第 1 特図が大当たり図柄 1 ~ 100 の何れかで停止表示され、第 1 特図についての大当たり判定の結果が外れである場合は、第 1 特図が外れ図柄 101 で停止表示される。また、遊技球が第 2 始動口 25 に入球することに基づく大当たり判定（以下「第 2 特図についての大当たり判定」ともいう）の結果が大当たりである場合は、第 2 特図が大当たり図柄 201 ~ 300 の何れかで停止表示され、第 2 特図についての大当たり判定の結果が外れである場合は第 2 特図が外れ図柄 301 で停止表示される。こうして特別図柄（第 1 特図または第 2 特図）を大当たり図柄または外れ図柄で停止表示したら、停止表示された図柄を確定させるべく、図柄が停止表示された状態を所定の時間が経過するまで維持する表示（以下「確定表示」ともいう）を行う。以下では、特別図柄が変動表示を開始してから、所定の変動時間の経過により当該変動表示が終了して、特別図柄が大当たり図柄または外れ図柄で確定表示されるまでの遊技、すなわち 1 回の変動表示の結果が得られるまでの遊技を「図柄変動遊技」とも表現する。

【0038】

10

20

30

40

50

< 大当たり遊技 >

第1特図または第2特図が何れかの大当たり図柄で停止表示されると、大入賞口28が開放状態となるラウンド遊技が複数回行われる大当たり遊技を開始する。図2を用いて前述したように、大入賞口28には右打ちされた遊技球が入球可能であるので、大当たり遊技中は右打ちが行われることとなる。

【0039】

本実施例のパチンコ機1では、停止表示された大当たり図柄の種類によって、1回の大当たり遊技におけるラウンド遊技の回数が異なる。すなわち、図5(a)に示すように、第1特図が大当たり図柄1~50で停止表示された場合は(第1特図が大当たり図柄で停止表示される場合は50%の確率で)、4回のラウンド遊技が行われる4ラウンド大当たり遊技が行われ、第1特図が大当たり図柄51~90で停止表示された場合は(第1特図が大当たり図柄で停止表示される場合は40%の確率で)、6回のラウンド遊技が行われる6ラウンド大当たり遊技が行われ、第1特図が大当たり図柄91~94で停止表示された場合は(第1特図が大当たり図柄で停止表示される場合は4%の確率で)、7回のラウンド遊技が行われる7ラウンド大当たり遊技が行われ、第1特図が大当たり図柄95~100で停止表示された場合は(第1特図が大当たり図柄で停止表示される場合は6%の確率で)、16回のラウンド遊技が行われる16ラウンド大当たり遊技が行われる。また、図5(b)に示すように、第2特図が大当たり図柄201~250で停止表示された場合は(第2特図が大当たり図柄で停止表示される場合は50%の確率で)4ラウンド大当たり遊技が行われ、第2特図が大当たり図柄251~290で停止表示された場合は(第2特図が大当たり図柄で停止表示される場合は40%の確率で)6ラウンド大当たり遊技が行われ、第2特図が大当たり図柄291~294で停止表示された場合は(第2特図が大当たり図柄で停止表示される場合は4%の確率で)7ラウンド大当たり遊技が行われ、第2特図が大当たり図柄295~300で停止表示された場合は(第2特図が大当たり図柄で停止表示される場合は6%の確率で)16ラウンド大当たり遊技が行われる。

【0040】

本実施例のパチンコ機1において、1回のラウンド遊技は、9個の遊技球が入球した場合(9カウント)または30秒が経過した場合に終了するので、ほとんどの場合において1回のラウンド遊技では117個(9カウント×払出数13個)の遊技球が払い出される。従って、当然ながら、ラウンド遊技回数の多い大当たり遊技の方が、ラウンド遊技回数が少ない大当たり遊技よりも遊技者に多くの遊技球が払い出されることとなる。このため、ラウンド遊技回数のより多い大当たり遊技が行われることを遊技者に期待させることができる。尚、このことは、遊技者にとっての有利度合が互いに異なる複数の大当たり遊技(特定遊技)を実行可能であると捉えることができる。

【0041】

上述した大当たり遊技の実行中は、セグメント表示部50のラウンド表示部55に実行中の大当たり遊技の種類(ラウンド遊技回数)が表示される。すなわち、図4に示すように、ラウンド表示部55には3個のLEDが配置されており、このラウンド表示部55では、3個のLEDのうち左のLEDを点灯することで4ラウンド大当たり遊技の実行中であることを示し、中のLEDを点灯することで6ラウンド大当たり遊技の実行中であることを示し、右のLEDを点灯することで7ラウンド大当たり遊技の実行中であることを示し、3個全てのLEDを点灯することで16ラウンド大当たり遊技の実行中であることを示す。

【0042】

< 特別図柄の保留 >

遊技球が第1始動口24に入球すると、上述したように第1特図についての大当たり判定や変動表示が行われるものの、これら的大当たり判定や変動表示は、遊技球が第1始動口24に入球後に直ぐに行われるのではなく、取得された判定乱数を第1特図保留として一旦記憶する。そして、所定の条件が成立したら、記憶した第1特図保留に基づいて大当たり判定や第1特図の変動表示を行う。このような第1特図保留は4個を上限として記憶される。第1特図保留の記憶数(第1特図保留数)は、セグメント表示部50の第1特図保留表

示部 5 3 に表示される。すなわち、図 4 に示すように、第 1 特図保留表示部 5 3 には 2 個の LED が配置されており、この第 1 特図保留表示部 5 3 では、2 個の LED のうち 1 個の LED を点灯することで第 1 特図保留数が 1 個であることを示し、2 個の LED を点灯することで第 1 特図保留数が 2 個であることを示し、1 個の LED を点滅することで第 1 特図保留数が 3 個であることを示し、2 個の LED を点滅することで第 1 特図保留数が 4 個であることを示す。

【 0 0 4 3 】

また、遊技球が第 2 始動口 2 5 に入球すると、上述したように第 2 特図についての当たり判定や変動表示が行われるものの、これらの当たり判定や変動表示も、遊技球が第 2 始動口 2 5 に入球後に直ぐに行われるのではなく、取得された判定乱数を第 2 特図保留として一旦記憶する。そして、所定の条件が成立したら、記憶した第 2 特図保留に基づいて当たり判定や第 2 特図の変動表示を行う。このような第 2 特図保留も 4 個を上限として記憶される。第 2 特図保留の記憶数（第 2 特図保留数）は、セグメント表示部 5 0 の第 2 特図保留表示部 5 4 に表示される。すなわち、図 4 に示すように、第 2 特図保留表示部 5 4 にも 2 個の LED が配置されており、この第 2 特図保留表示部 5 4 では、2 個の LED のうち 1 個の LED を点灯することで第 2 特図保留数が 1 個であることを示し、2 個の LED を点灯することで第 2 特図保留数が 2 個であることを示し、1 個の LED を点滅することで第 2 特図保留数が 3 個であることを示し、2 個の LED を点滅することで第 2 特図保留数が 4 個であることを示す。

【 0 0 4 4 】

尚、本実施例のパチンコ機 1 では、何れかの特別図柄の変動表示中や、何れかの特別図柄の確定表示中、当たり遊技中は、第 1 特図保留や第 2 特図保留が記憶されていても、これらの保留に係る当たり判定や変動表示は行わない。また、第 1 特図保留および第 2 特図保留のうち第 1 特図保留のみが記憶されている場合は、最先に記憶された第 1 特図保留に係る当たり判定および第 1 特図の変動表示を行うが、第 2 特図保留が記憶されている場合は第 1 特図保留が記憶されているか否かに拘わらず、最先に記憶された第 2 特図保留に係る当たり判定および第 2 特図の変動表示を行う。すなわち、第 2 特図を第 1 特図に優先して変動表示させる（いわゆる第 2 特図の優先変動機能を有する）。

【 0 0 4 5 】

< 普通図柄の変動表示、普図当り遊技 >

図 2 を用いて前述したように、普通図柄作動ゲート 2 7 は右打ちされた遊技球が通過可能である。右打ちされた遊技球が普通図柄作動ゲート 2 7 を通過し、その遊技球がゲートセンサー 2 7 s により検知されると、所定の判定乱数（後述する普図当り判定乱数）を取得し、該判定乱数に基づいて普図当りであるか外れであるかを判定する普図当り判定を行う。そして、この普図当り判定の結果に基づいて、普通図柄を変動表示させた後に停止表示させる。図 4 に示すように、セグメント表示部 5 0 には、普通図柄を表示する普図表示部 5 6 が設けられており、普図表示部 5 6 には 2 個の LED が配置されている。普通図柄は、普図表示部 5 6 において、2 個の LED のうち点灯する LED を切り換えることによって変動表示され、2 個の LED のうち所定の LED を点灯した状態とすることで停止表示される。本実施例のパチンコ機 1 では、普通図柄として、2 個の LED のうち左の LED を点灯させた普図当り図柄と、右の LED を点灯させた普図外れ図柄の 2 種類の図柄を停止表示可能である。普図当り判定の結果が普図当りである場合は普通図柄が普図当り図柄で停止表示され、普図当り判定の結果が普図外れである場合は普通図柄が普図外れ図柄で停止表示される。こうして普通図柄を当り図柄または外れ図柄で停止表示したら、停止表示された図柄を確定させるべく、図柄が停止表示された状態を所定の時間が経過するまで維持する表示（確定表示）を行う。そして、普通図柄が普図当り図柄で停止表示された場合は、第 2 始動口 2 5 が開放状態となった後に閉鎖状態となる普図当り遊技が行われる。

【 0 0 4 6 】

< 普通図柄の保留 >

遊技球が普通図柄作動ゲート 27 を通過すると、普図当り判定や普通図柄の変動表示が行われるものの、これらの普図当り判定や変動表示は、遊技球が普通図柄作動ゲート 27 を通過後に直ぐに行われるのではなく、取得された判定乱数を普図保留として一旦記憶する。そして、所定の条件が成立したら、記憶した普図保留に基づいて普図当り判定や普通図柄の変動表示を行う。このような普図保留も 4 個を上限として記憶される。普図保留の記憶数（普図保留数）は、セグメント表示部 50 の普図保留表示部 57 に表示される。すなわち、図 4 に示すように、普図保留表示部 57 には 2 個の LED が配置されており、この普図保留表示部 57 では、2 個の LED のうち 1 個の LED を点灯することで普図保留数が 1 個であることを示し、2 個の LED を点灯することで普図保留数が 2 個であることを示し、1 個の LED を点滅することで普図保留数が 3 個であることを示し、2 個の LED を点滅することで普図保留数が 4 個であることを示す。尚、本実施例のパチンコ機 1 では、普図保留が記憶されている場合において、普通図柄の変動表示中、普通図柄の確定表示中、普図当り遊技中の何れでもなければ、最先に記憶された普図保留に係る普図当り判定および普通図柄の変動表示を行う。

【0047】

<遊技状態>

ここで、本実施例のパチンコ機 1 では、大当り判定において大当りと判定される確率に係る遊技状態と、第 2 始動口 25 への遊技球の入球頻度に係る遊技状態とが適宜設定される。これらのうち大当り判定において大当りと判定される確率に係る遊技状態は、「大当り判定において大当りと判定される確率が低い（99.9 分の 1 の確率である）低確率状態」または「大当り判定において大当りと判定される確率が高い（11.9 分の 1 の確率である）高確率状態」に設定される。また、第 2 始動口 25 への遊技球の入球頻度に係る遊技状態は、「第 2 始動口 25 への遊技球の入球頻度が低い非電サボ状態」または「第 2 始動口 25 への遊技球の入球頻度が高い電サボ状態」に設定される。

【0048】

上述した遊技状態の設定態様について図 6 を用いて説明する。尚、これらの遊技状態は大当り遊技終了後に設定されるため、図 6 では、図 5 を用いて前述したラウンド遊技の回数も再掲している。また、図 6 において、「高確回数」とは、高確率状態が設定された状態で実行可能な図柄変動遊技（特別図柄の変動表示）の回数であり、「電サボ回数」とは、電サボ状態が設定された状態で実行可能な図柄変動遊技（特別図柄の変動表示）の回数である。

【0049】

本実施例のパチンコ機 1 では、何れの大当り遊技が行われた場合であっても、大当り遊技終了後は高確率状態と電サボ状態が併せて設定されるものの、電サボ回数が大当り遊技の開始契機となった大当り図柄の種類によって異なる。すなわち、図 6（a）（b）に示すように、高確回数については、何れの大当り図柄が停止表示された場合であっても 6 回に設定される。これに対して、電サボ回数については、図 6（a）に示すように、第 1 特図が大当り図柄 1～45 で停止表示された場合は（第 1 特図が大当り図柄で停止表示される場合は 45% の確率で）25 回に設定され、第 1 特図が大当り図柄 46～50、51～90、91～94 で停止表示された場合は（第 1 特図が大当り図柄で停止表示される場合は 5% + 40% + 4% = 49% の確率で）50 回に設定され、第 1 特図が大当り図柄 95～100 で停止表示された場合は（第 1 特図が大当り図柄で停止表示される場合は 6% の確率で）100 回に設定される。また、図 6（b）に示すように、第 2 特図が大当り図柄 201～245 で停止表示された場合は（第 2 特図が大当り図柄で停止表示される場合は 45% の確率で）25 回に設定され、第 2 特図が大当り図柄 246～250、251～290、291～294 で停止表示された場合は（第 2 特図が大当り図柄で停止表示される場合は 5% + 40% + 4% = 49% の確率で）50 回に設定され、第 2 特図が大当り図柄 295～300 で停止表示された場合は（第 2 特図が大当り図柄で停止表示される場合は 6% の確率で）100 回に設定される。

【0050】

尚、高確回数が6回に設定された後に図柄変動遊技（特別図柄の変動表示）が6回行われた場合は、高確率状態は終了し、電サポ状態が設定されたまま低確率状態が設定される。また、25回、50回、100回の電サポ回数が設定された後に該電サポ回数と同数の図柄変動遊技（特別図柄の変動表示）が行われた場合は、電サポ状態は終了し、非電サポ状態が設定される。遊技者にとっては、電サポ状態の方が非電サポ状態よりも有利な状態であることから、より多くの電サポ回数が設定されることを遊技者に期待させることができる。

【0051】

ここで、セグメント表示部50には、上述した電サポ状態の設定中であることを示す電サポ表示部58が設けられている。すなわち、図4に示すように、電サポ表示部58には、3個のLEDが配置されており、電サポ状態の設定中は、この3個のLEDを点灯することによって電サポ状態の設定中であることを示す。また、図4に示すように、セグメント表示部50には、右打ちを行うことを示す右打ち表示部59が設けられている。電サポ状態の設定中は第2始動口25への遊技球の入球頻度が高く、且つ、第2始動口25は右打ちされた遊技球が入球可能であるので、電サポ状態の設定中は右打ちを行うことが遊技者にとって有益である。また、大入賞口28も右打ちされた遊技球が入球可能であるので、大当たり遊技中も右打ちを行うことが遊技者にとって有益である。そこで、電サポ状態の設定中および大当たり遊技中は、右打ち表示部59に配置された2個のLEDを点灯することによって右打ちを行うことを示す。

【0052】

< 演出表示装置41の表示内容 >

上述したような遊技の進行は、主に主制御基板200のCPU201によって行われる。本実施例のパチンコ機1では、上述したような遊技の進行に合わせて、演出表示装置41に種々の画像を表示する演出を行う。このような演出は、主にサブ制御基板220のCPU221によって行われる。

【0053】

例えば、演出表示装置41では、第1特図または第2特図の変動表示（図柄変動遊技）に合わせた演出（以下「図柄変動演出」ともいう）が行われる。すなわち、特別図柄（第1特図または第2特図）の変動表示（図柄変動遊技）の開始タイミングと同期して、演出表示装置41において3つの識別図柄41a、41b、41cの変動表示を開始する。その後、特別図柄の変動時間が経過するまで種々の態様で識別図柄41a、41b、41cの変動表示を行う。そして、特別図柄の変動表示の終了タイミング（特別図柄の停止表示）と同期して識別図柄41a、41b、41cの変動表示を終了する。本実施例のパチンコ機1では、識別図柄として「1」～「9」までの9つの数字を意匠化した図柄を表示可能である。

【0054】

図7(a)には、3つの識別図柄41a、41b、41cが一斉に変動表示している様子が概念的に示されている。変動表示が開始されてから所定時間が経過すると、例えば、初めに左識別図柄41aが停止表示され、次に右識別図柄41cが停止表示され、最後に中識別図柄41bが停止表示される。これら演出表示装置41で停止表示される3つの識別図柄41a、41b、41cの組合せは、前述した第1特図表示部51または第2特図表示部52にて停止表示される特別図柄（第1特図または第2特図）と対応するように構成されている。例えば、第1特図または第2特図が大当たり図柄で停止表示される場合は、演出表示装置41の3つの識別図柄41a、41b、41cが同じ図柄となる図柄組合せ（以下「ゾロ目」ともいう）で停止表示される。また、第1特図または第2特図が外れ図柄で停止表示される場合は、3つの識別図柄41a、41b、41cは同じ図柄で揃わない図柄組合せ（以下「バラケ目」ともいう）で停止表示される。尚、停止表示された識別図柄41a、41b、41cは、特別図柄の確定表示時間が経過するまで停止表示された状態となる（確定表示される）。

【0055】

このように、第1特図表示部51または第2特図表示部52で表示される特別図柄と、演出表示装置41で表示される3つの識別図柄41a、41b、41cとは、表示内容が互いに対応しており、変動表示中の特別図柄が停止表示する際には、3つの識別図柄41a、41b、41cも停止表示するようになっている。しかも、図2に示すように、演出表示装置41は、第1特図表示部51または第2特図表示部52（セグメント表示部50）よりも目に付き易い位置に設けられており、表示画面も大きく、表示内容も分かり易いので、遊技者は演出表示装置41の画面を見ながら遊技を行うことが通常である。従って、図7（b）に示すように、演出表示装置41の表示画面上で初めに停止表示される左識別図柄41aと、続いて停止表示される右識別図柄41cとが同じ図柄であった場合には、最後に停止表示される中識別図柄41bも同じ図柄で停止して、「大当たり遊技が開始されるのではないか」と、遊技者は識別図柄の変動表示（図柄変動演出）を注視することになる。このように、2つの識別図柄（複数の識別図柄のうち一の識別図柄を除いた識別図柄）を同じ図柄（ゾロ目となり得る態様）で停止させて最後の識別図柄（一の識別図柄）を変動表示させた状態で行われる演出は「リーチ演出」と呼ばれており、このリーチ演出を発生させることで遊技興趣を高めることが可能である。

10

【0056】

また、演出表示装置41の表示画面上の下部には、第1特図保留数を示すための第1保留表示領域41dと、第2特図保留数を示すための第2保留表示領域41eとが設定されている。本実施例のパチンコ機1では、第1保留表示領域41dに第1特図保留数と同数の「保留図柄（図中、小さい円形の図柄）」を表示することで第1特図保留数（上限数は4個）を示し、第2保留表示領域41eに第2特図保留数（上限数は4個）と同数の「保留図柄」を表示することで第2特図保留数を示す。従って、図7に示す例では、第1特図保留数が4個であり、第2特図保留数が4個であることが示されている。尚、当然ながら、演出表示装置41の表示画面上に表示された保留図柄によって示される保留数と、セグメント表示部50の第1特図保留表示部53および第2特図保留表示部54にて示される保留数とは一致する。

20

【0057】

C．遊技制御処理：

図8は、主制御基板200のCPU201が、遊技の進行に係る制御として行う遊技制御処理の大まかな流れを示したフローチャートである。遊技制御処理は、主制御基板200のCPU201によって、所定周期毎（例えば4m秒毎）に発生するタイマ割り込みに基づき行われる。以下、フローチャートに従って、主制御基板200のCPU201が行う遊技進行制御処理について説明する。尚、以下の説明では、CPU201の初期化处理や、割り込み禁止処理、割り込み許可処理などの周知の処理については、その説明を省略している。

30

【0058】

<出力処理>

図8に示すように、主制御基板200のCPU201は遊技制御処理を開始するとまず、出力処理（S100）を行う。本実施例のパチンコ機1では、後述する各種処理において、サブ制御基板220を初めとする各種制御基板に向けて送信する各種コマンドをRAM203に確保された出力バッファに記憶する。出力処理（S100）では、このように出力バッファに記憶された各種コマンドを各種制御基板に向けて送信する。こうすることにより、例えば、サブ制御基板220では、遊技の進行に合わせた演出の制御が行われることになり、払出制御基板240では、払出モーター243を駆動して遊技球の払い出しが行われることとなる。

40

【0059】

<入力処理>

主制御基板200のCPU201は、続いて、入力処理（S200）を行う。本実施例のパチンコ機1では上述したように、第1始動口24、第2始動口25、一般入球口30の何れかに遊技球が入球した場合は3個の遊技球が払い出され、大入賞口28に遊技球が

50

入球した場合は13個の遊技球が払い出される。そこで、入力処理(S200)の処理では、これらの入球を検知するセンサー類(第1始動口センサー24sや、第2始動口センサー25s、大入賞口センサー28s等)について、遊技球を検知したか否かを判断する。その結果、遊技球を検知している場合は、払い出す遊技球の数を示す払出コマンドを上記した出力バッファに記憶する。こうして出力バッファに記憶された払出コマンドは次の出力処理(S100)で払出制御基板240に向けて送信される。

【0060】

<乱数更新処理>

主制御基板200のCPU201は、続いて、乱数更新処理(S300)を行う。本実施例のパチンコ機1では上述したように、大当り判定や普図当り判定は所定の判定乱数に基づいて行われる。詳しくは、大当り判定は「大当り判定乱数」に基づいて行われ、普図当り判定は「普図当り判定乱数」に基づいて行われる。また、本実施例のパチンコ機1における特別図柄の変動表示は後述する変動パターンに基づいて行われるが、この変動パターンは「変動パターン選択乱数」に基づいて選択される。また、本実施例のパチンコ機1では、大当り判定結果が大当りである場合は、100種類の大当り図柄(大当り図柄1~100あるいは大当り図柄201~300)のうち何れかの大当り図柄が停止表示されるが、この大当り図柄の種類は「図柄選択乱数」に基づいて選択される。乱数更新処理(S300)では、これらの乱数を更新する。尚、これらの乱数の更新は、乱数更新処理(S300)においてだけでなく、遊技制御処理を終了してから次の遊技制御処理を開始する(次のタイマ割り込み)までの期間にも行うこととしてもよい。また、乱数更新の専用回路を設けて、この専用回路で乱数を更新することとしてもよい。

【0061】

<始動口等センサー検出処理>

主制御基板200のCPU201は、続いて、始動口等センサー検出処理(S400)を行う。この始動口等センサー検出処理(S400)では、普図保留、第1特図保留、第2特図保留を記憶する処理が行われる。すなわち、主制御基板200のCPU201は先ず、ゲートセンサー27sの検知結果に基づいて、遊技球が普通図柄作動ゲート27を通過したか否かを判断する。その結果、遊技球が普通図柄作動ゲート27を通過した場合は、普図保留数が上限値である4個に達しているか否かを判断する。そして、普図保留数が4個に達していなければ、普図当り判定乱数を取得すると共に該普図当り判定乱数を普図保留として記憶する。普図保留は、記憶した順序を識別できるように、RAM203に確保された普図保留記憶領域に記憶される。尚、遊技球が普通図柄作動ゲート27を通過していなかった場合や、普図保留数が既に4個に達していた場合は、新たな普図保留は記憶しない。

【0062】

こうして普図保留の記憶に係る処理を行ったら、続いて、第1始動口センサー24sの検知結果に基づいて、遊技球が第1始動口24に入球したか否かを判断する。その結果、遊技球が第1始動口24に入球した場合は、第1特図保留数が上限値である4個に達しているか否かを判断する。そして、第1特図保留数が4個に達していなければ、大当り判定乱数、変動パターン選択乱数、図柄選択乱数を取得すると共にこれらの乱数を第1特図保留として記憶する。第1特図保留は、記憶した順序を識別できるように、RAM203に確保された第1特図保留記憶領域に記憶される。

【0063】

ここで、第1特図の変動表示(図柄変動遊技)は、第1特図保留として取得された大当り判定乱数、変動パターン選択乱数、図柄選択乱数に基づいて行われる。また、第1特図の変動表示に合わせて行われる演出(図柄変動演出)も、第1特図保留として取得された大当り判定乱数、変動パターン選択乱数、図柄選択乱数に基づいて行われる。従って、第1特図保留を記憶した場合は、未だ該第1特図保留に基づく変動表示が開始されていなくても(変動開始条件が成立していなくても)、該第1特図保留に基づく変動表示や演出(第1特図保留に基づく図柄変動遊技や図柄変動演出)の態様を判定することが可能である

。例えば、第1特図保留に基づく変動表示が行われる前であっても、該第1特図保留に基づく変動表示が行われた場合に大当り図柄が停止表示されるか否かや、リーチ演出が行われるか否か等を判定することが可能である。このような判定は事前判定と称されるものであって、本実施例のパチンコ機1では、第1特図保留を記憶すると、該第1特図保留について事前判定を行い、該事前判定結果を該第1特図保留と対応付けて記憶する。こうして、第1特図保留を記憶すると共に該第1特図保留についての事前判定結果を記憶したら、この事前判定結果を示す事前判定結果コマンドをRAM203の出力バッファに記憶する。こうして出力バッファに記憶された事前判定結果コマンドは次の出力処理(S100)でサブ制御基板220に向けて送信される。こうすることによって、サブ制御基板220は、第1特図保留の事前判定結果に基づいて種々の演出を実行することが可能となる。尚、遊技球が第1始動口24に入球していなかった場合や、第1特図保留数が既に4個に達していた場合は、新たな第1特図保留は記憶せず、事前判定も行わない。

10

【0064】

こうして第1特図保留の記憶に係る処理を行ったら、続いて、第2始動口センサー25sの検知結果に基づいて、遊技球が第2始動口25に入球したか否かを判断する。その結果、遊技球が第2始動口25に入球した場合は、第2特図保留数が上限値である4個に達しているか否かを判断する。そして、第2特図保留数が4個に達していなければ、大当り判定乱数、変動パターン選択乱数、図柄選択乱数を取得すると共にこれらの乱数を第2特図保留として記憶する。第2特図保留は、記憶した順序を識別できるように、RAM203に確保された第2特図保留記憶領域に記憶される。こうして第2特図保留を記憶したら、該第2特図保留についても上述と同様の事前判定を行い、該事前判定結果を該第2特図保留と対応付けて記憶する。こうして、第2特図保留を記憶すると共に該第2特図保留についての事前判定結果を記憶したら、この事前判定結果を示す事前判定結果コマンドをRAM203の出力バッファに記憶する。こうして出力バッファに記憶された事前判定結果コマンドも次の出力処理(S100)でサブ制御基板220に向けて送信される。こうすることによって、サブ制御基板220は、第2特図保留の事前判定結果に基づいて種々の演出を実行することが可能となる。尚、遊技球が第2始動口25に入球していなかった場合や、第2特図保留数が既に4個に達していた場合は、新たな第2特図保留は記憶せず、事前判定も行わない。

20

【0065】

<普通動作処理>

主制御基板200のCPU201は、続いて、普通動作処理(S500)を行う。この普通動作処理(S500)では、普通図柄を変動表示させたり、普図当り遊技を実行したりする処理が行われる。すなわち、主制御基板200のCPU201はまず、普図当り遊技中、普通図柄の変動表示中、普通図柄の確定表示中の何れかであるか否かを判断する。その結果、普図当り遊技中、普通図柄の変動表示中、普通図柄の確定表示中の何れでもない場合は、上述の普図保留記憶領域に普図保留が記憶されているか否かを判断する。その結果、普図保留記憶領域に普図保留が記憶されている場合は、記憶されている普図保留のうち最先に記憶された普図保留を読み出す。そして、読み出した普図保留、すなわち、普図当り判定乱数に基づいて普図当り判定を行う。

30

40

【0066】

普図当り判定を行ったら、該普図当り判定の結果が普図当りであるか否かを判断する。その結果、普図当り判定の結果が普図当りである場合は、今回の普通図柄の変動表示にて停止表示する図柄(停止図柄)として普図当り図柄を記憶する。すなわち、今回の普通図柄の変動表示の結果として普図表示部56の左のLED(図4参照)を点灯させることを記憶する。これに対して、普図当り判定の結果が普図外れである場合は、今回の普通図柄の変動表示にて停止表示する図柄(停止図柄)として普図外れ図柄を記憶する。すなわち、今回の普通図柄の変動表示の結果として普図表示部56の右のLED(図4参照)を点灯させることを記憶する。

【0067】

50

こうして、今回の普通図柄の変動表示の結果として普図表示部 56 の左の LED を点灯させること、あるいは、普図表示部 56 の右の LED を点灯させることを記憶したら、普通図柄の変動時間を設定して、普通図柄の変動表示を開始する。そして、今回の普図当り判定の対象となった普図保留を普図保留記憶領域から消去する。

【0068】

以上は、普図当り遊技中、普通図柄の変動表示中、普通図柄の確定表示中の何れでもない場合の処理について説明した。これに対して、普通図柄の変動表示中である場合は、変動表示中の普通図柄の変動時間が経過したか否かを判断する。その結果、変動時間が経過したと判断された場合は、変動表示中の普通図柄を予め記憶しておいた状態で停止表示する。すなわち、普図当り判定の結果が普図当りであった場合は普図表示部 56 の左の LED を点灯した状態とし（普図当り図柄を停止表示し）、普図当り判定の結果が外れであった場合は普図表示部 56 の右の LED を点灯した状態とした状態とする（外れ図柄を停止表示する）。このように普通図柄が停止表示されたら、普通図柄の確定表示が開始されるので、普通図柄の確定表示時間を設定する。

【0069】

以上は、普通図柄の変動表示中である場合の処理について説明した。これに対して、普通図柄の確定表示中である場合は、確定表示時間が経過したか否かを判断する。その結果、確定表示時間が経過した場合は、今回停止表示（確定表示）された普通図柄が普図当り図柄（普図表示部 56 の左の LED の点灯）であるか否かを判断する。その結果、停止表示された普通図柄が普図当り図柄であった場合は、普図当り遊技における第 2 始動口 25 の開放パターン（開放回数、開放時間、閉鎖時間など）を設定した後、普図当り遊技を開始する。

【0070】

以上は、普通図柄の確定表示中である場合の処理について説明した。これに対して、普図当り遊技中である場合は、上述の開放パターンで第 2 始動口 25 が開放状態・閉鎖状態となるように、始動口ソレノイド 26m を制御して開閉扉 26 を動作させる。そして、この開放パターンに従う制御が終了したら普図当り遊技を終了する。

【0071】

ここで、図 6 を用いて前述したように、本実施例のパチンコ機 1 では、第 2 始動口 25 への遊技球の入球頻度に係る遊技状態が「第 2 始動口 25 への遊技球の入球頻度が低い非電サポ状態」または「第 2 始動口 25 への遊技球の入球頻度が高い電サポ状態」に設定される。このような非電サポ状態および電サポ状態の設定は次のように実現される。

【0072】

すなわち、電サポ状態は非電サポ状態と比較して、普図当り判定の結果が普図当りとなる確率（普図当り確率）が高く、普通図柄の変動時間（普図変動時間）が短く、普図当り遊技における第 2 始動口 25 の開放時間が長く設定される。従って、電サポ状態は非電サポ状態と比較して、第 2 始動口 25 が高頻度で開放状態になるとともに該開放状態にある期間が長くなるので、第 2 始動口 25 への遊技球の入球頻度が高くなる（高頻度状態）。例えば、非電サポ状態が設定されている場合は、普図当り確率を 100 分の 1 の確率に設定し（普図保留として取得可能な普図当り判定乱数のうち 100 分の 1 の乱数を普図当りとし）、普図変動時間を 20 秒に設定し、普図当り遊技における第 2 始動口 25 の開放時間を 0.3 秒（0.1 秒 × 3 回開放）に設定する。これに対して、電サポ状態が設定されている場合は、普図当り確率を 100 分の 99 の確率に設定し（普図保留として取得可能な普図当り判定乱数のうち 100 分の 99 の乱数を普図当りとし）、普図変動時間を 1 秒に設定し、普図当り遊技における第 2 始動口 25 の開放時間を 4.5 秒（1.5 秒 × 3 回開放）に設定する。

【0073】

< 特別動作処理 >

主制御基板 200 の CPU 201 は、続いて、特別動作処理（S600）を行う。この特別動作処理（S600）では、特別図柄（第 1 特図または第 2 特図）を変動表示させた

10

20

30

40

50

り、大当り遊技を実行したりする処理が行われる。すなわち、主制御基板 200 の CPU 201 は先ず、大当り遊技中、特別図柄（第 1 特図または第 2 特図）の変動表示中、特別図柄（第 1 特図または第 2 特図）の確定表示中の何れかであるか否かを判断する。その結果、大当り遊技中、特別図柄の変動表示中、特別図柄の確定表示中の何れでもない場合は、第 2 特図保留記憶領域に第 2 特図保留が記憶されているか否かを判断する。その結果、第 2 特図保留記憶領域に第 2 特図保留が記憶されている場合は、記憶されている第 2 特図保留のうち最先に記憶された第 2 特図保留（大当り判定乱数、変動パターン選択乱数、図柄選択乱数）を読み出す。そして、読み出した第 2 特図保留に含まれる大当り判定乱数に基づいて大当り判定を行う。

【0074】

10

これに対して、第 2 特図保留記憶領域に第 2 特図保留が記憶されていない場合は、今度は、第 1 特図保留記憶領域に第 1 特図保留が記憶されているか否かを判断する。その結果、第 1 特図保留記憶領域に第 1 特図保留が記憶されている場合は、記憶されている第 1 特図保留のうち最先に記憶された第 1 特図保留（大当り判定乱数、図柄選択乱数、変動パターン選択乱数）を読み出す。そして、読み出した第 1 特図保留に含まれる大当り判定乱数に基づいて大当り判定を行う。

【0075】

ここで、図 6 を用いて前述したように、本実施例のパチンコ機 1 では、大当り判定において大当りと判定される確率に係る遊技状態は「大当り判定において大当りと判定される確率が低い（99.9 分の 1 の確率である）低確率状態」または「大当り判定において大当りと判定される確率が高い（11.9 分の 1 の確率である）高確率状態」に設定される。このような低確率状態あるいは高確率状態の設定は次のように実現される。すなわち、低確率状態が設定されている場合は、第 1 特図保留または第 2 特図保留として取得可能な大当り判定乱数のうち 99.9 分の 1 の乱数を大当りとし、高確率状態が設定されている場合は、第 1 特図保留または第 2 特図保留として取得可能な大当り判定乱数のうち 11.9 分の 1 の乱数を大当りとする。

20

【0076】

こうして第 1 特図保留または第 2 特図保留について大当り判定を行ったら、該大当り判定の結果が大当りであるか否かを判断する。その結果、大当り判定の結果が大当りである場合は、今回読み出した第 1 特図保留または第 2 特図保留に含まれる図柄選択乱数に基づいて、今回の特別図柄の変動表示（図柄変動遊技）にて停止表示する大当り図柄の種類を選択する。すなわち、図 5 を用いて前述したように、本実施例のパチンコ機 1 では、第 1 特図としては大当り図柄 1 ~ 100 が停止表示可能であり、第 2 特図としては大当り図柄 201 ~ 300 が停止表示可能である。そこで、第 1 特図保留を読み出した場合は、大当り図柄 1 ~ 100 に図柄選択乱数が割り振られた図柄選択テーブル（図示省略）を参照して、第 1 特図保留として読み出した図柄選択乱数に対応する大当り図柄を、停止表示する図柄として選択する。また、第 2 特図保留を読み出した場合は、大当り図柄 201 ~ 300 に図柄選択乱数が割り振られた図柄選択テーブルを参照して、第 2 特図保留として読み出した図柄選択乱数に対応する大当り図柄を、停止表示する図柄として選択する。尚、図柄選択テーブルは、主制御基板 200 の ROM 202 に予め記憶されている。

30

40

【0077】

一方、大当り判定の結果が外れである場合においては、第 1 特図保留を読み出した場合は外れ図柄 101 を停止表示する図柄として選択し、第 2 特図保留を読み出した場合は外れ図柄 301 を停止表示する図柄として選択する。尚、停止表示する図柄として選択された大当り図柄、外れ図柄は、RAM 203 に確保された停止図柄記憶領域に記憶される。

【0078】

こうして停止表示する図柄を選択したら、特別図柄の変動表示（図柄変動遊技）の変動パターンを選択する。変動パターンとは、特別図柄（第 1 特図または第 2 特図）が変動表示を開始してから停止表示するまでの時間（変動時間）であり、各変動パターンには他の変動パターンと識別するための情報（変動パターン ID）が付されている。変動パターン

50

を選択する処理では変動パターン選択テーブルを参照する。変動パターン選択テーブルとは、図9に示すように、複数の変動パターン（変動パターンID、変動時間）に変動パターン選択乱数が割り振られたテーブルである。変動パターンを選択する処理では、このような変動パターン選択テーブルにおいて、今回第1特図保留または第2特図保留として読み出した変動パターン選択乱数に対応する変動パターンを、今回の変動パターンとして決定する。従って、各変動パターンが選択される確率は、取得可能な変動パターン選択乱数のうち各変動パターンに割り振られた乱数の割合によって決定される。

【0079】

このように選択された変動パターンは後述の変動パターン指定コマンドとして、サブ制御基板220に向けて送信される。サブ制御基板220のCPU221は、変動パターン指定コマンドを受信すると、該変動パターン指定コマンドに基づいて今回の図柄変動遊技の変動パターンを認識し、該変動パターンに基づく演出パターンで図柄変動演出を実行する。

10

【0080】

上述した変動パターンを選択する処理では、常時同じ変動パターン選択テーブルを参照するのではなく、図10に示すように、特別図柄の種類（第1特図または第2特図）や、現在設定されている遊技状態、大当たり判定の結果、記憶されている第1特図保留および第2特図保留の数などの種々の遊技進行状況に対応する変動パターン選択テーブルを参照する。こうすることで、種々の遊技進行状況に対応する変動パターンを選択可能となり、ひいては、サブ制御基板220のCPU221は種々の遊技進行状況に対応する演出パターンで図柄変動演出を実行可能となる。例えば、サブ制御基板220のCPU221は、大当たり判定の結果が大当たりである場合は、リーチ演出の後に識別図柄41a, 41b, 41cをゾロ目で停止表示する図柄変動演出を実行し、大当たり判定の結果が外れである場合は、識別図柄41a, 41b, 41cをバラケ目で停止表示する図柄変動演出を実行する。また、大当たり判定の結果が外れである場合において所定の変動パターンが選択された場合はリーチ演出を行う。尚、各変動パターン選択テーブルは、主制御基板200のROM202に予め記憶されている。

20

【0081】

こうして、今回の特別図柄の変動表示にて停止表示させる図柄を選択すると共に、今回の特別図柄の変動表示の変動パターンを選択したら、特別図柄の変動表示を開始する。そして、今回選択された変動パターンを示す変動パターン指定コマンドをRAM203の出力バッファに記憶する。このように出力バッファに記憶された変動パターン指定コマンドは、次の出力処理（S100）でサブ制御基板220に向けて送信される。また、今回の大当たり判定の対象となった第1特図保留または第2特図保留を、第1特図保留記憶領域または第2特図保留記憶領域から消去する。

30

【0082】

以上は、大当たり遊技中、特別図柄（第1特図または第2特図）の変動表示中、特別図柄の確定表示中の何れでもない場合の処理について説明した。これに対して、特別図柄の変動表示中である場合は、変動表示中の特別図柄の変動時間が経過したか否かを判断する。その結果、変動時間が経過したと判断された場合は、変動表示中の特別図柄を予め停止図柄記憶領域に記憶しておいた図柄で停止表示する（確定表示を開始する）。このように特別図柄が停止表示されたら、特別図柄の確定表示が開始されるので、特別図柄の確定表示時間を設定する。そして、特別図柄を停止表示したことを示す変動停止コマンドをRAM203の出力バッファに記憶する。このように出力バッファに記憶された変動停止コマンドは、次の出力処理（S100）でサブ制御基板220に向けて送信される。

40

【0083】

特別図柄の確定表示中である場合は、確定表示時間が経過したか否かを判断する。その結果、確定表示時間が経過した場合は、今回停止表示（確定表示）された特別図柄が大当たり図柄であるか否かを判断する。その結果、停止表示された特別図柄が外れ図柄であった場合は、高確率状態が設定されているか否かを判断し、高確率状態が設定されている場合

50

は、高確回数を1回減算する。その結果、高確回数が0回になったら、高確率状態に代えて低確率状態を設定する。また、電サポ状態が設定されているか否かも判断し、電サポ状態が設定されている場合は電サポ回数を1回減算する。その結果、電サポ回数が0回になったら、電サポ状態に代えて非電サポ状態を設定する。このように遊技状態を設定した場合は、設定された遊技状態を示す遊技状態指定コマンドをRAM203の出力バッファに記憶する。このように出力バッファに記憶された遊技状態指定コマンドは、次の出力処理(S100)でサブ制御基板220に向けて送信される。

【0084】

これに対して、停止表示された特別図柄が大当たり図柄であった場合は、大当たり遊技における大入賞口28の開放パターン(開放回数、開放時間、閉鎖時間など)を設定する。図5を用いて前述したように、本実施例のパチンコ機1では、停止表示された大当たり図柄の種類によって大当たり遊技中のラウンド遊技の回数が異なる。従って、停止表示された大当たり図柄の種類に対応して大入賞口28の開放パターンを設定する。こうして大入賞口28の開放パターンを設定したら、大当たり遊技を開始する。そして、大当たり遊技の開始を示す大当たり遊技開始コマンドをRAM203の出力バッファに記憶する。この大当たり遊技開始コマンドには、今回開始する大当たり遊技におけるラウンド遊技回数を示す情報も含まれている。出力バッファに記憶された大当たり遊技開始コマンドは、次の出力処理(S100)でサブ制御基板220に向けて送信される。

【0085】

一方、大当たり遊技中である場合は、上述の開放パターンで大入賞口28が開放状態・閉鎖状態となるように、大入賞口ソレノイド29mを制御して開閉扉29を動作させる。そして、ラウンド遊技の開始時には、ラウンド遊技の開始を示すラウンド遊技開始コマンドをRAM203の出力バッファに記憶し、ラウンド遊技の終了時には、ラウンド遊技の終了を示すラウンド遊技終了コマンドをRAM203の出力バッファに記憶される。このように出力バッファに記憶されたラウンド遊技開始コマンド、ラウンド遊技終了コマンドは、次の出力処理(S100)でサブ制御基板220に向けて送信される。

【0086】

また、上述の開放パターンに従う大入賞口ソレノイド29mの制御(開閉扉29の動作)が終了したら大当たり遊技を終了する。そして、大当たり遊技の終了を示す大当たり遊技終了コマンドをRAM203の出力バッファに記憶される。このように出力バッファに記憶された大当たり遊技終了コマンドは、次の出力処理(S100)でサブ制御基板220に向けて送信される。大当たり遊技を終了したら、図6を用いて前述したように、遊技状態を高確率状態且つ電サポ状態に設定する。このとき、高確回数は、何れの大当たり図柄が停止表示された場合も6回に設定されるが、電サポ回数は、停止表示された大当たり図柄の種類に応じて、25回、50回、100回の何れかに設定される。このように遊技状態を設定した場合は、設定された遊技状態(高確回数や電サポ回数も含む)を示す遊技状態指定コマンドをRAM203の出力バッファに記憶する。このように出力バッファに記憶された遊技状態指定コマンドは、次の出力処理(S100)でサブ制御基板220に向けて送信される。

【0087】

尚、大入賞口28は「可変入球口」として捉えることもでき、大当たり遊技は「特定遊技」として捉えることもでき、大当たり遊技を実行する主制御基板200のCPU201は「特定遊技実行手段」として捉えることもできる。

【0088】

< 保留数処理 >

主制御基板200のCPU201は、続いて、保留数処理(S700)を行う。この保留数処理(S700)では、第1特図保留記憶領域に記憶されている第1特図保留の数、および、第2特図保留記憶領域に記憶されている第2特図保留の数を読み出して、これらの数を示す保留数伝達コマンドをRAM203の出力バッファに記憶する。こうして出力バッファに記憶された保留数伝達コマンドも次の出力処理(S100)でサブ制御基板

10

20

30

40

50

２２０に向けて送信される。こうすることによって、サブ制御基板２２０は、第１特図保留の数や第２特図保留の数に対応する保留図柄を演出表示装置４１に表示する等、これらの数に基づいて種々の演出を実行することが可能となる。

【００８９】

D．演出制御処理：

図１１は、サブ制御基板２２０のＣＰＵ２２１が、演出に係る制御として行う演出制御処理の大まかな流れを示したフローチャートである。演出制御処理は、サブ制御基板２２０のＣＰＵ２２１によって、所定周期毎（例えば１０ｍ秒毎）に発生するタイマ割り込みに基づき行われる。以下、フローチャートに従って、サブ制御基板２２０のＣＰＵ２２１が行う演出制御処理について説明する。尚、以下の説明では、ＣＰＵ２２１の初期化処理や、割り込み禁止処理、割り込み許可処理などの周知の処理については、その説明を省略している。

10

【００９０】

演出制御処理を開始すると、サブ制御基板２２０のＣＰＵ２２１は先ず、コマンド解析処理を行う（Ｓ８００）。ここで、サブ制御基板２２０のＣＰＵ２２１は、主制御基板２００からコマンドを受信するたびに、外部割り込み処理として、このコマンドをＲＡＭ２２３の受信コマンド記憶領域に記憶している。コマンド解析処理（Ｓ８００）では、この受信コマンド記憶領域に記憶されたコマンド、すなわち、主制御基板２００から受信したコマンドに対応する演出を決定し、この演出を行うために画像音声制御基板２３０やランプ制御基板２２６等へ送信するコマンドをＲＡＭ２２３に確保された出力バッファに記憶する。

20

【００９１】

サブ制御基板２２０のＣＰＵ２２１は、続いて、出力処理を行う（Ｓ９００）。この処理では、ＲＡＭ２２３の出力バッファに記憶されたコマンドを画像音声制御基板２３０やランプ制御基板２２６等へ送信する。サブ制御基板２２０からコマンドを受信すると、画像音声制御基板２３０は、受信したコマンドに対応する画像を演出表示装置４１に表示すると共に、受信したコマンドに対応する音声を各種スピーカ６ａ、６ｂ等から出力する。また、ランプ制御基板２２６は、受信したコマンドに対応する発光パターンで各種ランプ５ａ～５ｃ等を発光させる。

【００９２】

30

以上のように、サブ制御基板２２０は、画像音声制御基板２３０やランプ制御基板２２６等と協働して各種演出を実行するが、本明細書では説明の便宜上、サブ制御基板２２０が画像音声制御基板２３０やランプ制御基板２２６等と協働して各種演出を実行することを、単に、「サブ制御基板２２０のＣＰＵ２２１が各種演出を実行する」とも表現する。

【００９３】

図１２には、主制御基板２００から受信したコマンドに対応して、サブ制御基板２２０のＣＰＵ２２１が行う処理を示している。図１２に示すように、サブ制御基板２２０のＣＰＵ２２１は、事前判定結果コマンドを受信した場合は、事前判定結果に基づく演出である事前演出を行う。例えば、事前判定結果に対応するキャラクター等の画像を演出表示装置４１に表示させたり、演出表示装置４１の第１保留表示領域４１ｄや第２保留表示領域４１ｆに表示する保留図柄の態様を事前判定結果に対応する態様としたりする。尚、事前判定演出は、事前判定結果コマンドを受信した場合において、常時行う必要はなく、所定の条件が成立したら（例えば所定の実行抽選に当選したら）行うこととしてもよい。

40

【００９４】

また、図１２に示すように、サブ制御基板２２０のＣＰＵ２２１は、保留数伝達コマンドを受信すると、このコマンドによって示される第１特図保留数および第２特図保留数と同数の保留図柄を、演出表示装置４１の第１保留表示領域４１ｄや第２保留表示領域４１ｆに表示する。尚、第１特図保留数および第２特図保留数の両方を常時表示する必要はなく、例えば、左打ちが行われる非電サボ状態、すなわち、第１特図主体の遊技が行われる状態においては、第１特図保留数を表示し、右打ちが行われる非電サボ状態、すなわち、

50

第2特図主体の遊技が行われる状態においては、第2特図保留数を表示することとしてもよい。

【0095】

また、図12に示すように、サブ制御基板220のCPU221は、変動パターン指定コマンドを受信すると、特別図柄（第1特図または第2特図）の変動表示に合わせて、変動パターン指定コマンドが示す変動パターンに対応する図柄変動演出（識別図柄41a, 41b, 41cの変動表示を含む）を開始する。図柄変動演出は、変動パターンに対応して行われるので、図柄変動演出の一環として行われるリーチ演出（図7（b）参照）も、対応する変動パターンが選択された場合に行われる。詳しくは、大当たり判定の結果が大当たりである場合にリーチ演出に対応する変動パターンが選択されると、リーチ演出が行われた後、識別図柄41a, 41b, 41cがゾロ目で停止表示する図柄変動演出が行われる。また、大当たり判定の結果が外れである場合にリーチ演出に対応する変動パターンが選択されると、リーチ演出が行われた後、識別図柄41a, 41b, 41cがバラケ目で停止表示する図柄変動演出が行われる。そして、図柄変動演出の実行中に変動停止コマンドを受信すると、サブ制御基板220のCPU221は、識別図柄41a, 41b, 41cをゾロ目またはバラケ目で停止表示する。尚、識別図柄41a, 41b, 41cは「識別情報」として捉えることもでき、識別図柄41a, 41b, 41cを変動表示させるサブ制御基板220のCPU221は「識別情報表示手段」として捉えることもできる。

10

【0096】

また、図12に示すように、サブ制御基板220のCPU221は、大当たり遊技開始コマンドを受信すると、大当たり遊技中であることを示す大当たり遊技演出を開始する。例えば、大当たり遊技が開始されるタイミングで、大当たり遊技の開始を示すファンファーレ演出を実行すると共に、大当たり遊技中であることを示す動画（いわゆるムービー）の表示を開始する。また、開始された大当たり遊技のラウンド遊技回数（4ラウンド大当たり遊技、6ラウンド大当たり遊技、7ラウンド大当たり遊技、16ラウンド大当たり遊技の何れか）を示唆する演出や、開始された大当たり遊技終了後に設定される遊技状態や、高確回数（6回）、電サポ回数（25回、50回、100回の何れか）を示唆する演出を実行する。

20

【0097】

また、図12に示すように、サブ制御基板220のCPU221は、大当たり遊技中にラウンド遊技開始コマンドを受信すると、ラウンド遊技中であることを示すラウンド遊技演出を（例えば、大当たり遊技演出に重ねて）開始する。例えば、実行中の大当たり遊技におけるラウンド遊技の回数を示す演出（例えば、1R, 2R, 3R・・・を表示する演出など）を開始する。そして、ラウンド遊技終了コマンドを受信すると、ラウンド遊技演出を終了し、大当たり遊技終了コマンドを受信すると、大当たり遊技演出を終了する。

30

【0098】

また、図12に示すように、サブ制御基板220のCPU221は、遊技状態指定コマンドを受信すると、設定された遊技状態に対応する演出を開始する。例えば、識別図柄41a, 41b, 41cやその背景画像を遊技状態に対応する態様（色彩や形状など）とする演出を実行したり、高確率状態が設定された場合は残りの高確回数を表示する演出を開始したり、電サポ状態が設定された場合は残りの電サポ回数を表示する演出を開始したりする。

40

【0099】

E．役物駆動演出：

ここで、本実施例のパチンコ機1では、上述した図柄変動演出の一環として、「剣役物70」や「チャンス役物80」を駆動する演出（本明細書では「役物駆動演出」ともいう）を実行可能である。以下では、このような「役物駆動演出」について説明する。

【0100】

E-1．役物駆動演出の概要：

図13は、本実施例の「役物駆動演出」が行われる様子を示す説明図である。図13に示すように、「役物駆動演出」では、画像音声制御基板230のCPU231が複数のス

50

テッピングモーターを駆動することによって、「剣役物 70」を演出表示装置 41（演出用開口部 40）の上方から演出表示装置 41（演出用開口部 40）の前方に出現させ、「チャンス役物 80」を演出表示装置 41（演出用開口部 40）の下方から演出表示装置 41（演出用開口部 40）の前方に出現させる。すなわち、演出用開口部 40 が設けられた遊技盤 20 と演出表示装置 41 との間には、「剣役物 70」および「チャンス役物 80」を収容するスペースが確保されており、「剣役物 70」および「チャンス役物 80」は、「役物駆動演出」が行われていない場合は該スペースに収容されている。これに対して、「役物駆動演出」が行われる場合は、該スペースから演出表示装置 41 の前方に出現する。このような「役物駆動演出」が行われる場合は、遊技者は演出用開口部 40 を通して、演出表示装置 41 の前方に出現した「剣役物 70」および「チャンス役物 80」を視認することができる。

10

【0101】

本実施例のパチンコ機 1 では、「役物駆動演出」が行われない場合よりも、「役物駆動演出」が行われる場合の方が「リーチ期待度」や「大当たり期待度」が高い。「リーチ期待度」とはリーチ演出が行われる可能性であり、「大当たり期待度」とは大当たり判定で「大当たり」と判定された可能性である。このような「役物駆動演出」に係る「リーチ期待度」および「大当たり期待度」は、「役物駆動演出」の実行確率、すなわち、「役物駆動演出」に対応する変動パターンが選択される確率を適宜設定することによって実現される。つまり、「役物駆動演出」は、「役物駆動演出」に対応する変動パターンが選択された場合に実行されることから、このような変動パターンが選択される確率を適宜設定することによって、上述した「リーチ期待度」および「大当たり期待度」を実現することができる。

20

【0102】

例えば、図 14 に示すように、大当たり判定の結果が大当たりである場合（あるいはリーチ演出を行う場合）に「役物駆動演出を行わない変動パターンが選択される確率（役物駆動演出を行わない確率）」よりも、大当たり判定の結果が大当たりである場合（あるいはリーチ演出を行う場合）に「役物駆動演出を行う変動パターンが選択される確率（役物駆動演出を行う確率）」を高く設定する。また、大当たり判定の結果が外れである場合（あるいはリーチ演出を行わない場合）に「役物駆動演出を行う変動パターンが選択される確率（役物駆動演出を行う確率）」よりも、大当たり判定の結果が外れである場合（あるいはリーチ演出を行わない場合）に「役物駆動演出を行わない変動パターンが選択される確率（役物駆動演出を行わない確率）」を高く設定する。

30

【0103】

E - 2 . 「剣役物 70」および「チャンス役物 80」 :

次に、「役物駆動演出」が行われる際に駆動される「剣役物 70」および「チャンス役物 80」について、図 15 ~ 図 17 を用いて更に詳しく説明する。遊技盤 20（図 2 参照）の後方には、前部が開口した箱状の裏パック 61 が設けられており、「剣役物 70」および「チャンス役物 80」は、この裏パック 61 内に設けられている。図 15 ~ 図 17 では、裏パック 61 や、「剣役物 70」、「チャンス役物 80」以外の構成については適宜その図示を省略している。また、図 15 ~ 図 17 のそれぞれにおいて、（a）図は、裏パック 61、「剣役物 70」、「チャンス役物 80」を正面（前方）からみた図（正面図）であり、（b）図は、それらを斜め上方からみた図（斜視図）である。詳しくは後述するが、「役物駆動演出」が行われるに際して「剣役物 70」および「チャンス役物 80」は、図 15 に示す状態から、図 16 に示す状態を介して、図 17 に示す状態となる。

40

【0104】

図 15 に示すように、裏パック 61 の後壁には、演出表示装置 41 の表示画面用の開口部である表示画面用開口部 61a が開口されている。すなわち、裏パック 61 の後方には演出表示装置 41 が設けられており、その表示画面は前方に向けられると共に表示画面用開口部 61a に対応する位置に配置されている。従って、遊技者は、演出表示装置 41 の表示画面を、前述した「遊技盤 20 の演出用開口部 40（図 2 参照）」と、「裏パック 61 の表示画面用開口部 61a」とを通して視認可能である。

50

【 0 1 0 5 】

このように演出表示装置 4 1 は裏パック 6 1 の後方に設けられているところ、「剣役物 7 0」および「チャンス役物 8 0」は裏パック 6 1 内に設けられているので、「剣役物 7 0」および「チャンス役物 8 0」は演出表示装置 4 1 の表示画面の前方で動作することとなる。そして、遊技者は、このように演出表示装置 4 1 の表示画面の前方で動作する「剣役物 7 0」および「チャンス役物 8 0」を遊技盤 2 0 の演出用開口部 4 0 を通して視認することができる（図 1 3 参照）。

【 0 1 0 6 】

E - 2 - 1 . 剣役物 7 0 :

図 1 5 に示すように、裏パック 6 1 の表示画面用開口部 6 1 a 上方には「剣役物 7 0」が設けられており、この「剣役物 7 0」は、回動部材 7 1 とスライド部材 7 2 とを備えている。これらのうち、回動部材 7 1 は、その基端側（左端側）が裏パック 6 1 の左上隅部（表示画面用開口部 6 1 a 左側上方）に軸支されている。また、裏パック 6 1 には、表示画面用開口部 6 1 a 右側の上方から下方にかけて、円弧状の溝部（図 1 5（b）参照）を有する案内部材 6 3 が設けられており、回動部材 7 1 の先端側（右端側）は、この案内部材 6 3 の溝部に挿入されている。従って、回動部材 7 1 は、基端側を回動中心にして、且つ、先端側が案内部材 6 3 に案内されながら、上方から下方に（あるいは下方から上方に）回動可能である。また、回動部材 7 1 の前部側には、剣の形状を有するスライド部材 7 2 が設けられている。このスライド部材 7 2 は、回動部材 7 1 の（回動部材 7 1 上を）基端側から先端側（あるいは先端側から基端側）にスライドしながら移動（摺動）可能である。

【 0 1 0 7 】

また、裏パック 6 1 には、表示画面用開口部 6 1 a 左側上方に、「剣役物 7 0」を駆動するための剣役物駆動ユニット 6 2 が設けられている。詳しくは、回動部材 7 1 を回動させるためのステッピングモーターや、該ステッピングモーターの動力を回動部材 7 1 に伝達するためのギヤ（歯車）等が設けられている。さらに、スライド部材 7 2 をスライドしながら移動（摺動）させるためのステッピングモーターや、該ステッピングモーターの動力をスライド部材 7 2 に伝達するためのギヤ（歯車）等が設けられている。当然ながら、これらの一部を回動部材 7 1 やスライド部材 7 2 に設けることとしてもよい。図 3 を用いて前述したように、画像音声制御基板 2 3 0 の CPU 2 3 1 は、サブ制御基板 2 2 0 からコマンドを受信すると、これらのステッピングモーターを駆動することによって、受信したコマンドに対応する駆動パターンで回動部材 7 1 およびスライド部材 7 2（剣役物 7 0）を駆動する。

【 0 1 0 8 】

E - 2 - 2 . チャンス役物 8 0 :

また、図 1 5 に示すように、裏パック 6 1 の表示画面用開口部 6 1 a 下方には「チャンス役物 8 0」が設けられており、この「チャンス役物 8 0」は、上下動部材 8 1 と文字表示ユニット 8 2 とを備えている。これらのうち、上下動部材 8 1 は、左右の端部が裏パック 6 1 に上方（あるいは下方）に移動可能に支持されており、この結果、上下動部材 8 1 は上方（あるいは下方）に移動可能に設けられている。また、文字表示ユニット 8 2 は、前面側にチャンスという文字が表示されており、上下動部材 8 1 の前部側に取り付けられている。従って、上下動部材 8 1 が上方（あるいは下方）に移動すると、これに伴って、文字表示ユニット 8 2 も上方（あるいは下方）に移動することとなる。

【 0 1 0 9 】

また、裏パック 6 1 には、表示画面用開口部 6 1 a 左側下方に、「チャンス役物 8 0」を駆動するためのチャンス役物駆動ユニット 6 4 が設けられている。詳しくは、上下動部材 8 1 を上下動させるためのステッピングモーターや、該ステッピングモーターの動力を上下動部材 8 1 に伝達するためのギヤ（歯車）等が設けられている。当然ながら、これらの一部を上下動部材 8 1 に設けることとしてもよい。図 3 を用いて前述したように、画像音声制御基板 2 3 0 の CPU 2 3 1 は、サブ制御基板 2 2 0 からコマンドを受信すると、

このステッピングモーターを駆動することによって、受信したコマンドに対応する駆動パターンで上下動部材 8 1 (チャンス役物 8 0) を駆動する。

【 0 1 1 0 】

E - 2 - 3 . 「剣役物 7 0」および「チャンス役物 8 0」の動作態様 :

本実施例のパチンコ機 1 は、「役物駆動演出」が行われていない場合は、図 1 5 に示すような状態、すなわち、「剣役物 7 0」が表示画面用開口部 6 1 a の上方にあり(回動部材 7 1 が上方に回動され)、且つ、「チャンス役物 8 0」が表示画面用開口部 6 1 a の下方にある状態(上下動部材 8 1 が下方に移動された状態)となっている。尚、このような「役物駆動演出」が行われていない場合における各構成の位置(図 1 5 に示す位置)を、それぞれの構成の「原点位置」とも表現する。

10

【 0 1 1 1 】

図 1 6 に示すように、「役物駆動演出」を開始するとまず、回動部材 7 1 を「原点位置」から下方に回動させることによって、「剣役物 7 0」全体を「原点位置」から下方に回動させる。この結果、「剣役物 7 0」は、表示画面用開口部 6 1 a (演出表示装置 4 1 の表示画面)の前方に位置することとなる。また、上下動部材 8 1 を「原点位置」から上方に移動させることによって、「チャンス役物 8 0」全体を上方に移動させる。この結果、「チャンス役物 8 0」は、「剣役物 7 0」の直下、且つ、表示画面用開口部 6 1 a (演出表示装置 4 1 の表示画面)の前方に位置することとなる。

【 0 1 1 2 】

換言すると、「役物駆動演出」を開始すると、回動部材 7 1 を「原点位置」から「チャンス役物 8 0」側に移動させることによって、「剣役物 7 0」全体を「原点位置」から「チャンス役物 8 0」側に移動させる。この結果、「剣役物 7 0」は、表示画面用開口部 6 1 a (演出表示装置 4 1 の表示画面)の前方に位置することとなる。また、上下動部材 8 1 を「原点位置」から「剣役物 7 0」側に移動させることによって、「チャンス役物 8 0」全体を「剣役物 7 0」側に移動させる。この結果、「チャンス役物 8 0」は、「剣役物 7 0」の直下、且つ、表示画面用開口部 6 1 a (演出表示装置 4 1 の表示画面)の前方に位置することとなる。

20

【 0 1 1 3 】

この際、「剣役物 7 0」のスライド部材 7 2 の下端部(下方の縁部)は、「チャンス役物 8 0」の文字表示ユニット 8 2 に形成された空間 S (図 1 6 (b) 参照)に入り込む。すなわち、文字表示ユニット 8 2 は、後壁(後述する後壁部材 8 2 a)と、文字が表示された前壁(後述する前壁部材 8 2 b)とを有しており、後壁(後述する後壁部材 8 2 a)と前壁(後述する前壁部材 8 2 b)との間には空間 S が形成されている。そして、この空間 S は、「剣役物 7 0」のスライド部材 7 2 に対応する位置が開放されている。このため、図 1 6 に示すように「剣役物 7 0」と「チャンス役物 8 0」が近付いた際には(「剣役物 7 0」の直下に「チャンス役物 8 0」が位置する場合は)、「剣役物 7 0」のスライド部材 7 2 の下端部(下方の縁部)が「チャンス役物 8 0」の文字表示ユニット 8 2 の空間 S に入り込むこととなる。

30

【 0 1 1 4 】

このように、「剣役物 7 0」を下方に回動(「チャンス役物 8 0」側に移動)させると共に、「チャンス役物 8 0」を上方に移動(「剣役物 7 0」側に移動)させたら、図 1 7 に示すように、「剣役物 7 0」のスライド部材 7 2 を、回動部材 7 1 の基端側から先端側にスライドさせながら移動(摺動)させる。この際、「剣役物 7 0」のスライド部材 7 2 の下端部(下方の縁部)は、「チャンス役物 8 0」の文字表示ユニット 8 2 の空間 S に更に深く入り込む。尚、以下では、図 1 7 に示すそれぞれの構成の位置、すなわち、「剣役物 7 0」を下方に回動(「チャンス役物 8 0」側に移動)させると共に、「チャンス役物 8 0」を上方に移動(「剣役物 7 0」側に移動)させ、「剣役物 7 0」のスライド部材 7 2 を、回動部材 7 1 の基端側から先端側にスライドさせながら移動(摺動)させた位置を、それぞれの構成の「出現位置」とも表現する。こうしてそれぞれの構成を「出現位置」まで移動させたら、それぞれの構成を「原点位置」まで戻すことによって、「役物駆動演

40

50

出」を終了する。

【 0 1 1 5 】

図 1 8 には、各構成が「出現位置」にある状態において、「チャンス役物 8 0」の文字表示ユニット 8 2 を分解した状態が示されている。図 1 8 (a) に示すように、文字表示ユニット 8 2 は、上下動部材 8 1 の前部側に取り付けられると共に、上方、右方、前方が開放された箱状の後壁部材 8 2 a と、後壁部材 8 2 a の前方を塞ぐように取り付けられると共に「ヤンス！」の文字が表示された前壁部材 8 2 b とを備えている。前壁部材 8 2 b は、後壁部材 8 2 a の後壁部分から所定の間隔だけ離れた位置に取り付けられており、これによって、上述した空間 S が形成されている。そして、このような空間 S が形成されているので、「役物駆動演出」が行われる際は上述したように、「剣役物 7 0」のスライド部材 7 2 の下端部（下方の縁部）は空間 S に入り込むこととなる。換言すると、前壁部材 8 2 b の右上の部位がスライド部材 7 2 の下端部（下方の縁部）の前方に重なることとなる。

10

【 0 1 1 6 】

また、図 1 8 (a) に示すように、文字表示ユニット 8 2 は、前壁部材 8 2 b の前部側に取り付けられると共に「チ」の文字が表示された回転部材 8 2 c を備えている。詳しくは、回転部材 8 2 c の後部側には突出部 9 1 が設けられており、前壁部材 8 2 b の突出部 9 1 に対応する位置には挿入孔 9 2 が設けられている。そして、回転部材 8 2 c の突出部 9 1 は前壁部材 8 2 b の挿入孔 9 2 に回転可能に支持（軸支）されており、これによって、回転部材 8 2 c は、前壁部材 8 2 b に回転可能に取り付けられている。回転部材 8 2 c は「役物駆動演出」の実行中に回転させられる。

20

【 0 1 1 7 】

尚、後壁部材 6 2 a には、回転部材 8 2 c を回転させるためのステッピングモーターや、該ステッピングモーターの動力を回転部材 8 2 c に伝達するためのギヤ（歯車）等が設けられている。当然ながら、これらの一部を前壁部材 8 2 b に設けることとしてもよい。図 3 を用いて前述したように、画像音声制御基板 2 3 0 の CPU 2 3 1 は、サブ制御基板 2 2 0 からコマンドを受信すると、このステッピングモーターを駆動することによって、受信したコマンドに対応する駆動パターンで回転部材 8 2 c を回転させる。

【 0 1 1 8 】

以上のように、「役物駆動演出」が行われる際は、「剣役物 7 0」のスライド部材 7 2 の下端部（下方の縁部）が文字表示ユニット 8 2 の空間 S に入り込むので、「チャンス役物 8 0」の文字表示ユニット 8 2（ひいては前壁部材 8 2 b）を大きく形成することができる。この結果、「剣役物 7 0」および「チャンス役物 8 0」を設けつつも、「チャンス役物 8 0」を目立たせることができ、遊技興趣を高めることが可能となる。

30

【 0 1 1 9 】

また、本実施例のパチンコ機 1 では、「チャンス役物 8 0」に「チャンス！」の文字が表示されている。このように役物に文字が表示されている場合は、通常であれば、当該文字を遊技者が十分に認識している方が遊技興趣を高め易い。この点、本実施例のパチンコ機 1 では、「役物駆動演出」が行われる際に「剣役物 7 0（スライド部材 7 2）」の前方に位置し（重なり）、且つ、大きく形成することができる部位（「チャンス役物 8 0」の前壁部材 8 2 b）に「チャンス！」の文字の一部（ヤンス！）が表示されている。このため、「チャンス！」の文字をスライド部材 7 2 の前方で（視認することをスライド部材 7 2 に妨げられることなく）大きく表示することが可能となる。この結果、「チャンス役物 8 0」に表示された「チャンス！」の文字を遊技者に認識し易くすることができ、遊技興趣を高めることが可能となる。

40

【 0 1 2 0 】

また、前壁部材 8 2 b の部位のうち、スライド部材 7 2 の前方に重なる部位（の少なくとも一部）は、光透過性を有する材質で形成されている。このため、「役物駆動演出」が行われてスライド部材 7 2 の前方に前壁部材 8 2 b が重なった場合であっても、スライド部材 7 2 の存在を遊技者が認識し易くなる。このため、「チャンス役物 8 0」の文字表示

50

ユニット８２（ひいては前壁部材８２ｂ）を大きく形成して「チャンス役物８０」を目立たせつつも、スライド部材７２を遊技者に認識し易くすることができ、この結果、遊技興趣を高めることが可能となる。

【０１２１】

また、「役物駆動演出」が行われる際は、スライド部材７２が回動部材７１の基端側から先端側にスライドしながら移動して、スライド部材７２の下端部（下方の縁部）が文字表示ユニット８２の空間Ｓに入り込む。このため、「チャンス役物８０」の文字表示ユニット８２（ひいては前壁部材８２ｂ）を大きく形成することで「チャンス役物８０」を目立たせつつも、スライド部材７２を大きな範囲で動作させることができ、この結果、遊技興趣を高めることが可能となる。

10

【０１２２】

また、前壁部材８２ｂの前部には回転部材８２ｃが設けられており、「役物駆動演出」が行われると、回転部材８２ｃが回転する。この際、スライド部材７２が前壁部材８２ｂの前方に位置していると、スライド部材７２が妨げとなって、回転部材８２ｃの動作が制限され易くなってしまう。この点、本実施例のパチンコ機１では、スライド部材７２は前壁部材８２ｂの後方の空間Ｓに入り込むので、スライド部材７２が回転部材８２ｃの動作の妨げにならない。この結果、回転部材８２ｃを大きな範囲で動作させることができ、遊技興趣を高めることが可能となる。

【０１２３】

また、図１８に示すように、後壁部材８２ａの後壁部分の前部側には、４つのＬＥＤ９３が発光方向を前壁部材８２ｂに向けて設けられている。図３を用いて前述したように、これら４つのＬＥＤ９３はランプ制御基板２２６に接続されている。ランプ制御基板２２６は「役物駆動演出」が開始されると（サブ制御基板２２０からコマンドを受信すると）、所定の発光パターンで４つのＬＥＤ９３を発光させる（光を出力させる）。前壁部材８２ｂは、光を屈折して発散させるレンズ構造を有しているので、ＬＥＤ９３から出力された光は前壁部材８２ｂによって拡散され、この結果、遊技者に前壁部材８２ｂが発光しているように感じさせることができる。

20

【０１２４】

ここで、４つのＬＥＤ９３は後壁部材８２ａに設けられているので、結果的に、前壁部材８２ｂから所定の間隔（空間Ｓの前後方向の幅とほぼ同じ間隔）をあけた位置に４つのＬＥＤ９３が設けられていることとなる。このため、４つのＬＥＤ９３から出力された光は、前壁部材８２ｂに到達するまでに拡散されるので、前壁部材８２ｂの広い範囲を照射することができる。この結果、前壁部材８２ｂの広い範囲が発光しているように遊技者に感じさせることができ、遊技興趣を高めることが可能となる。

30

【０１２５】

換言すると、「役物駆動演出」が行われる場合は、「前壁部材８２ｂの広い範囲が発光しているように遊技者に感じさせるために設けた空間Ｓ」にスライド部材７２が入り込むこととなる。このため、前壁部材８２ｂの広い範囲が発光しているように遊技者に感じさせるだけでなく、スライド部材７２を設けつつも前壁部材８２ｂを大きく形成することができ、ひいては、スライド部材７２を目立たせることができる。この結果、遊技興趣を高めることが可能となる。

40

【０１２６】

また、図１８（ｂ）に示すように、「剣役物７０」および「チャンス役物８０」が「出現位置」にある場合、すなわち、「剣役物７０」のスライド部材７２が「チャンス役物８０」の空間Ｓに入り込んだ場合であっても、スライド部材７２の空間Ｓに入り込んだ部位は、４つのＬＥＤ９３の何れの前方にも重ならないように構成されている。

【０１２７】

すなわち、スライド部材７２が空間Ｓに入り込んだ際に、スライド部材７２が発光体の前方に重なってしまうと、前壁部材８２ｂに到達する光量が大きく減少してしまう虞がある。この点、スライド部材７２が４つのＬＥＤ９３の前方に重ならないこととすると、前

50

壁部材 8 2 b に到達する光量が大きく減少してしまうことを抑制できる。この結果、前壁部材 8 2 b の広い範囲が発光しているように遊技者に感じさせることができ、遊技興趣を高めることが可能となる。

【 0 1 2 8 】

さらに、スライド部材 7 2 の空間 S に入り込んだ部位のうち最も L E D 9 3 側に位置する部位、すなわち、スライド部材 7 2 の下側の縁部 7 2 a (図中ハッチング部分) は、光透過性を有する材質で形成されている。

【 0 1 2 9 】

すなわち、「役物駆動演出」が行われる場合には、空間 S にスライド部材 7 2 が入り込むところ、スライド部材 7 2 にも発光体から出力された光が照射される可能性がある。この点、スライド部材 7 2 の縁部 7 2 a が光透過性を有することとすれば、一旦はスライド部材 7 2 の縁部 7 2 a に照射された光も前壁部材 8 2 b に到達する。このため、スライド部材 7 2 を設けつつも、前壁部材 8 2 b の広い範囲を照射することができ、ひいては、前壁部材 8 2 b の広い範囲が発光しているように遊技者に感じさせることができ、遊技興趣を高めることが可能となる。

【 0 1 3 0 】

図 1 9 には、各構成が「出現位置」にある状態において、「チャンス役物 8 0」の文字表示ユニット 8 2 を上下動部材 8 1 から取り外した状態が示されている。図 1 9 に示すように、文字表示ユニット 8 2 (後壁部材 8 2 a) の後部側には 2 つの突出部 9 4、9 5 が設けられており、上下動部材 8 1 の前部側には 2 つの挿入孔 9 6、9 7 が設けられている。そして、上側の突出部 9 4 は上側の挿入孔 9 6 に挿入されており、下側の突出部 9 5 は下側の挿入孔 9 7 に挿入されている。2 つの挿入孔 9 6、9 7 のうち、上側の挿入孔 9 6 は、突出部 9 4 とほぼ同じ径の円形に形成されているものの、下側の挿入孔 9 7 は、挿入孔 9 6 を中心にした円弧状に形成されている。このため、下側の突出部 9 5 は、挿入孔 9 7 に沿って円弧状に移動することができる。従って、文字表示ユニット 8 2 は、上側の突出部 9 4 を中心にして (下側の突出部 9 5 が挿入孔 9 7 内を移動可能な範囲で)、上下動部材 8 1 に対して揺動 (右端側が上下動) することができる。

【 0 1 3 1 】

尚、上下動部材 8 1 には、文字表示ユニット 8 2 を揺動 (文字表示ユニット 8 2 の右端側を上下動) させるためのステッピングモーターや、該ステッピングモーターの動力を文字表示ユニット 8 2 に伝達するためのギヤ (歯車) 等が設けられている。当然ながら、これらの一部を文字表示ユニット 8 2 に設けることとしてもよい。図 3 を用いて前述したように、画像音声制御基板 2 3 0 の C P U 2 3 1 は、サブ制御基板 2 2 0 からコマンドを受信すると、このステッピングモーターを駆動することによって、受信したコマンドに対応する駆動パターンで文字表示ユニット 8 2 を揺動 (文字表示ユニット 8 2 の右端側を上下動) させる。

【 0 1 3 2 】

図 2 0 には、「役物駆動演出」が行われる際の文字表示ユニット 8 2 の姿勢の変化態様が示されている。「役物駆動演出」が行われていない場合、文字表示ユニット 8 2 は、図 2 0 に破線で示す「原点位置」にある。これに対して、「役物駆動演出」が行われると、文字表示ユニット 8 2 自体は上方へ移動しつつも、文字表示ユニット 8 2、図 2 0 に白抜き矢印 [A] で示すように右端側が下方へ移動していき、最終的には図 2 0 に実線で示す「出現位置」まで移動する。ここで、文字表示ユニット 8 2 は、「原点位置」では、その長手方向 (両端間の長さが最長の部位、「チャンス」の文字に沿った長さ) がほぼ水平な状態であり、「出現位置」では、その長手方向が水平な状態よりも傾いた状態となる。すなわち、文字表示ユニット 8 2 は、「原点位置」における文字表示ユニット 8 2 の長手方向 (両端間の長さが最長の部位、「チャンス」の文字に沿った長さ) の傾きよりも、「出現位置」における文字表示ユニット 8 2 の長手方向の傾きの方が、「剣役物 7 0」が「出現位置」にある場合の「剣役物 7 0」の傾きに近い。このため、「役物駆動演出」を行うに際して、文字表示ユニット 8 2 (チャンス役物 8 0) の姿勢を「剣役物 7 0」の姿勢に

近づけることができる。この結果、「チャンス役物 80」と「剣役物 70」とに一体感を持たせることができ、遊技興趣を高めることが可能となる。

【0133】

尚、本実施例のパチンコ機 1 では上述したように、「役物駆動演出」に対応する変動パターンが選択されると「役物駆動演出」が行われ、「役物駆動演出」では、「チャンス役物 80」の「剣役物 70」に対する位置および姿勢が変化する。従って、「役物駆動演出」に対応する変動パターンが選択されることは「所定の条件」として捉えることができ、「剣役物 70」は「第 1 役物」として捉えることができ、「チャンス役物 80」は「第 2 役物」として捉えることができる。

【0134】

また、「出現位置」において、スライド部材 72 の部位のうち前壁部材 82b の後方に位置する部位（重なる部位）は「第 1 部位」として捉えることができ、前壁部材 82b の部位のうちスライド部材 72 の前方に位置する部位（重なる部位）は「第 2 部位」として捉えることができる。

【0135】

また、回転部材 71 は「第 1 主部」として捉えることができ、スライド部材 72 は「第 1 従部」として捉えることができる。また、「チャンス役物 80」の回転部材 82c を除く構成は「第 2 主部」として捉えることができ、回転部材 82c は「第 2 従部」として捉えることができる。

【0136】

また、前壁部材 82b は「レンズ部」として捉えることができ、LED 93 は「発光体」として捉えることができる。また、後壁部材 82a の後壁部分は「対向部」として捉えることができる。

【0137】

また、「役物駆動演出」が行われる際の「剣役物 70」の動作は「第 1 態様の動作」として捉えることができ、「役物駆動演出」が行われる際の「チャンス役物 80」の動作は「第 2 態様の動作」として捉えることができる。

【0138】

以上、本発明の実施例について説明したが、本発明はこれに限定されるものではなく、各請求項に記載した範囲を逸脱しない限り、各請求項の記載文言に限定されず、当業者がそれらから容易に置き換えられる範囲にも及び、かつ、当業者が通常有する知識に基づく改良を適宜付加することができる。

【0139】

例えば、上述した実施例では、回転部材 82c は「役物駆動演出」の実行中に回転することとしたが、回転部材 82c が「役物駆動演出」の実行中に前壁部材 82b の前部側を移動することとしてもよい。

【0140】

また、上述した実施例では、遊技ホールの島設備から供給される遊技球を払い出すことによって、遊技の結果としての利益（遊技価値）を遊技者に付与するパチンコ機 1 に本発明を適用した例を説明した。これに限らず、「遊技球の払い出し」とは異なる形態で遊技上の利益を付与するタイプの遊技機にも、本発明を適用することができる。例えば、各種入球口への遊技球の入球が発生することで、その入球に対応する利益の量（遊技価値の大きさ）を示すデータを記憶することによって、遊技上の利益（遊技価値）を遊技者に付与するタイプのパチンコ機にも本発明を適用することができ、この場合にも、上述した実施例と同様の効果を得ることができる。なお、遊技上の利益（遊技価値）をデータ化して遊技者に付与するタイプのパチンコ機としては、パチンコ機に内蔵された複数個の遊技球を循環させて使用する遊技機、具体的には、各種入球口あるいはアウト口を経て遊技盤の裏面に排出された遊技球を、再度、発射位置に戻して発射するように構成されたパチンコ機（いわゆる封入式遊技機）を例示できる。

【0141】

< 上述した実施例から抽出できる遊技機 A 1 ~ A 7 >

上述した実施例または変形例のパチンコ機は、次のような遊技機 A 1 ~ A 7 として捉えることができる。

【 0 1 4 2 】

< 遊技機 A 1 >

遊技盤の前側に形成された遊技領域に向けて遊技球を発射することによって遊技を行う遊技機であって、

第 1 役物および第 2 役物を備え、

所定の条件が成立すると、前記第 2 役物の前記第 1 役物に対する位置または姿勢が変化する

ことを特徴とする遊技機。

【 0 1 4 3 】

< 遊技機 A 2 >

遊技機 A 1 において、

所定の条件が成立すると、前記第 1 役物および前記第 2 役物のうち少なくとも一方が所定の態様で動作して、前記第 2 役物の少なくとも一部の部位である第 2 部位が、前記第 1 役物の少なくとも一部の部位である第 1 部位の前方に重なる

ことを特徴とする遊技機。

【 0 1 4 4 】

このような遊技機では、所定の条件が成立した場合には、「第 2 役物の第 2 部位」が「第 1 役物の第 1 部位」の前方に重なるので、第 2 役物を大きく形成することができる。この結果、第 1 役物および第 2 役物を設けつつも、第 2 役物を目立たせることができ、遊技興趣を高めることが可能となる。

【 0 1 4 5 】

< 遊技機 A 3 >

遊技機 A 2 において、

前記第 2 役物の前記第 2 部位の後方には、前記所定の条件が成立した場合に前記第 1 役物の前記第 1 部位が入り込む空間が形成されている

ことを特徴とする遊技機。

【 0 1 4 6 】

このような遊技機では、所定の条件が成立した場合には、「第 1 役物の第 1 部位」が「第 2 役物の第 2 部位」の後方に形成された空間に入り込むことによって、「第 2 役物の第 2 部位」が「第 1 役物の第 1 部位」の前方に重なることとなるので、第 2 役物を大きく形成することができる。この結果、第 1 役物および第 2 役物を設けつつも、第 2 役物を目立たせることができ、遊技興趣を高めることが可能となる。

【 0 1 4 7 】

< 遊技機 A 4 >

遊技機 A 2 または遊技機 A 3 において、

前記第 2 役物には文字が表示されており、当該文字の少なくとも一部は前記第 2 部位に表示されている

ことを特徴とする遊技機。

【 0 1 4 8 】

役物に文字が表示されている遊技機においては、通常であれば、当該文字を遊技者が十分に認識している方が遊技興趣を高め易い。この点、上述した遊技機であれば、第 2 役物に表示された文字の少なくとも一部が第 2 部位に表示されているので、結果的に、該文字を第 1 役物の前方で（視認することを第 1 役物に妨げられることなく）大きく表示することが可能となる。この結果、第 2 役物に表示された文字を遊技者に認識し易くすることができ、遊技興趣を高めることが可能となる。

【 0 1 4 9 】

< 遊技機 A 5 >

10

20

30

40

50

遊技機 A 2 乃至遊技機 A 4 の何れか 1 つの遊技機において、
前記第 2 部位の少なくとも一部は光透過性を有する
ことを特徴とする遊技機。

【0150】

このような遊技機では、「第 2 役物の第 2 部位」の少なくとも一部が光透過性を有するので、所定の条件が成立した際に「第 1 役物の第 1 部位」が「第 2 役物の第 2 部位」の後方に位置する場合であっても、「第 1 役物の第 1 部位」の存在を遊技者が認識し易くなる。このため、第 2 役物を大きく形成することで第 2 役物を目立たせつつも、第 1 役物を遊技者に認識し易くすることができ、この結果、遊技興趣を高めることが可能となる。

【0151】

< 遊技機 A 6 >

遊技機 A 2 乃至遊技機 A 5 の何れか 1 つの遊技機において、
前記第 1 役物は、第 1 主部と、前記第 1 主部に設けられ前記第 1 部位を有する第 1 従部とを備えており、

前記所定の条件が成立すると、前記第 1 主部が所定方向に移動すると共に、前記第 1 従部の前記第 1 主部に対する位置または姿勢が変化することによって、前記第 2 役物の前記第 2 部位が前記第 1 役物の前記第 1 部位の前方に重なる

ことを特徴とする遊技機。

【0152】

このような遊技機では、所定の条件が成立すると、第 1 主部が所定方向に移動すると共に、第 1 従部の第 1 主部に対する位置または姿勢が変化して、第 1 従部が「第 2 役物の第 2 部位」の後方に入り込む（「第 2 役物の前記第 2 部位」が「第 1 役物の第 1 部位」の前方に重なる）。このため、第 2 役物を大きく形成することで第 2 役物を目立たせつつも、第 1 役物を大きな範囲で動作させることができ、この結果、遊技興趣を高めることが可能となる。

【0153】

< 遊技機 A 7 >

遊技機 A 2 乃至遊技機 A 6 の何れか 1 つの遊技機において、
前記第 2 役物は、前記第 2 部位を有する第 2 主部と、前記第 2 主部の前部に設けられた第 2 従部とを備えており、

前記所定の条件が成立すると、前記第 2 従部の第 2 主部に対する位置または姿勢が変化する

ことを特徴とする遊技機。

【0154】

このような遊技機では、第 2 主部の前部に第 2 従部が設けられており、所定の条件が成立すると、第 2 従部の第 2 主部に対する位置または姿勢が変化する。この際、「第 1 役物の第 1 部位」が第 2 主部の前方に位置していると、該「第 1 役物の第 1 部位」が妨げとなっており、第 2 従部の動作が制限され易くなってしまふ。この点、上述した遊技機では、「第 1 役物の第 1 部位」は第 2 主部の後方に入り込むので、該「第 1 役物の第 1 部位」が第 2 従部の動作の妨げにならない。この結果、第 2 従部を大きな範囲で動作させることができ、遊技興趣を高めることが可能となる。

【0155】

< 上述した実施例から抽出できる遊技機 B 1 ~ B 6 >

上述した実施例のパチンコ機は、次のような遊技機 B 1 ~ B 6 として捉えることができる。

【0156】

< 遊技機 B 1 >

遊技盤の前側に形成された遊技領域に向けて遊技球を発射することによって遊技を行う遊技機であって、

光を屈折させて発散させるレンズ部と、

10

20

30

40

50

発光方向を前記レンズ部に向けて設けられた発光体と、
を備える
ことを特徴とする遊技機。

【0157】

< 遊技機 B 2 >

遊技機 B 1 において、
前記レンズ部の後部から所定の間隔をあけた位置には、前記レンズ部に対向する対向部
が設けられており、
前記発光体は前記対向部に設けられている
ことを特徴とする遊技機。

10

【0158】

このような遊技機では、レンズ部から所定の間隔をあけた位置に対向部が設けられてお
り、該対向部に発光体が設けられている。このため、発光体から出力された光は、レンズ
部に到達するまでに拡散されるので、レンズ部の広い範囲を照射することができる。この
結果、レンズ部の広い範囲が発光しているように遊技者に感じさせることができ、遊技興
趣を高めることが可能となる。

【0159】

< 遊技機 B 3 >

遊技機 B 2 において、
所定の条件が成立すると、所定の第 1 態様で動作する第 1 役物を備えており、
前記第 1 役物が前記所定の態様で動作する場合は、前記第 1 役物の少なくとも一部の部
位である第 1 部位が前記レンズ部と前記対向部との間に入り込む
ことを特徴とする遊技機。

20

【0160】

このような遊技機では、所定の条件が成立した場合には、レンズ部と対向部との間に「
第 1 役物の第 1 部位」が入り込む。すなわち、「レンズ部の広い範囲が発光しているよう
に遊技者に感じさせるために設けた間隔」に「第 1 役物の第 1 部位」が入り込むことと
なる。このため、レンズ部の広い範囲が発光しているように遊技者に感じさせるだけで
なく、第 1 役物を設けつつもレンズ部を大きく形成することができ、ひいては、レンズ部を
目立たせることができる。この結果、遊技興趣を高めることが可能となる。

30

【0161】

< 遊技機 B 4 >

遊技機 B 3 において、
前記所定の条件が成立して前記第 1 部位が前記レンズ部と前記対向部との間に入り込む
場合であっても、前記第 1 部位は前記発光体の前方には重ならない
ことを特徴とする遊技機。

【0162】

このような遊技機では、「第 1 役物の第 1 部位」がレンズ部と対向部との間に入り込ん
だ際に、「第 1 役物の第 1 部位」が発光体の前方に重なってしまうと、レンズ部に到達す
る光量が大きく減少してしまう虞がある。この点、「第 1 役物の第 1 部位」が発光体の前
方に重ならないこととすると、レンズ部に到達する光量が大きく減少してしまうことを抑
制できる。この結果、レンズ部の広い範囲が発光しているように遊技者に感じさせるこ
とができ、遊技興趣を高めることが可能となる。

40

【0163】

< 遊技機 B 5 >

遊技機 B 3 または遊技機 B 4 において、
前記第 1 部位の少なくとも一部は光透過性を有する
ことを特徴とする遊技機。

【0164】

このような遊技機では、所定の条件が成立した場合には、レンズ部と対向部との間に「

50

第 1 役物の第 1 部位」が入り込むところ、「第 1 役物の第 1 部位」にも発光体から出力された光が照射される可能性がある。この点、「第 1 役物の第 1 部位」の少なくとも一部が光透過性を有することとすれば、一旦は「第 1 役物の第 1 部位の光透過性を有する部位」に照射された光もレンズ部に到達する。このため、第 1 役物を設けつつも、レンズ部の広い範囲を照射することができ、ひいては、レンズ部の広い範囲が発光しているように遊技者に感じさせることができ、遊技興趣を高めることが可能となる。

【 0 1 6 5 】

< 遊技機 B 6 >

遊技機 B 2 乃至遊技機 B 5 の何れか 1 つの遊技機において、
所定の条件が成立すると、所定の第 2 態様で動作する第 2 役物を備えており、
前記第 2 役物が前記レンズ部と前記対向部とを備えている
ことを特徴とする遊技機。

10

【 0 1 6 6 】

このような遊技機では、第 2 役物を第 2 態様で動作させることによって、自ずとレンズ部を目立たせることができるので、遊技興趣を高めることが可能となる。

【産業上の利用可能性】

【 0 1 6 7 】

本発明は、遊技ホールで用いられる遊技機に利用することができる。

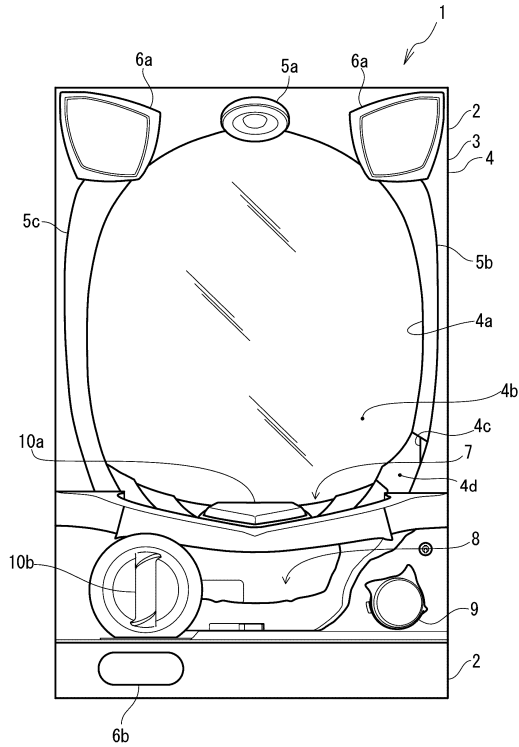
【符号の説明】

【 0 1 6 8 】

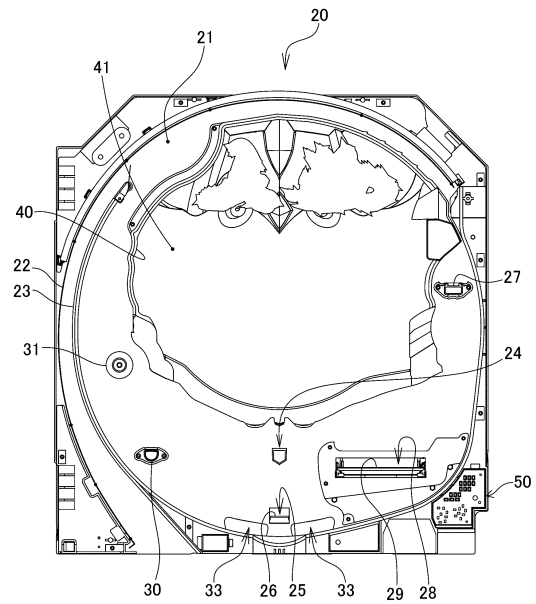
20

1 ... パチンコ機（遊技機）、2 0 ... 遊技盤、4 0 ... 演出用開口部、4 1 ... 演出表示装置、6 1 ... 裏パック、6 1 a ... 表示画面用開口部、6 2 ... 剣役物駆動ユニット、6 2 a ... 後壁部材、6 3 ... 案内部材、6 4 ... チャンス役物駆動ユニット、7 0 ... 剣役物（第 1 役物）、7 1 ... 回動部材、7 2 ... スライド部材、7 2 a ... 縁部、8 0 ... チャンス役物（第 2 役物）、8 1 ... 上下動部材、8 2 ... 文字表示ユニット、8 2 a ... 後壁部材、8 2 b ... 前壁部材（レンズ部）、8 2 c ... 回転部材、9 3 ... L E D（発光体）、S ... 空間。

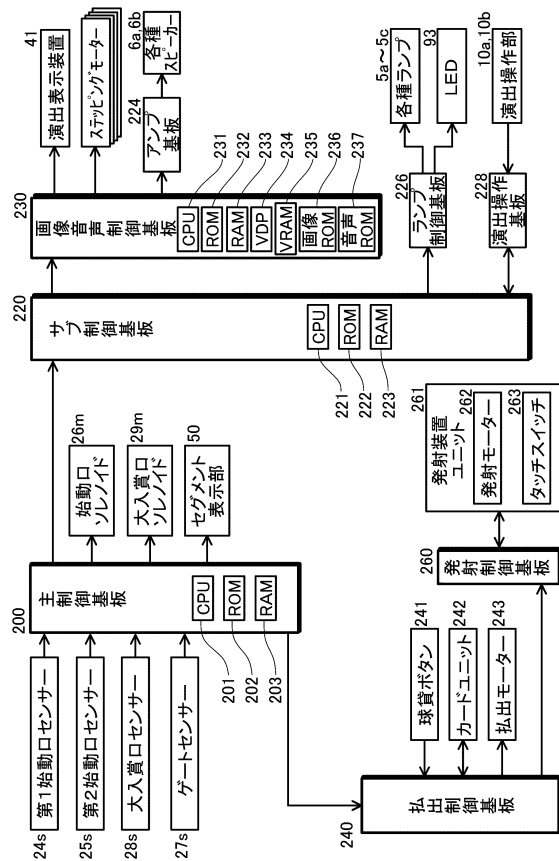
【図 1】



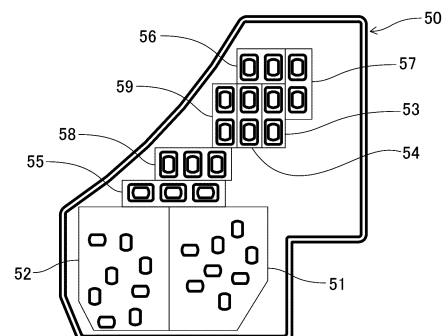
【図 2】



【図 3】



【図 4】



【図 5】

(a)

第1特図

大当り図柄	ラウンド遊技の回数
1～ 50 (50%)	4回 (4ラウンド大当り遊技)
51～ 90 (40%)	6回 (6ラウンド大当り遊技)
91～ 94 (4%)	7回 (7ラウンド大当り遊技)
95～100 (6%)	16回 (16ラウンド大当り遊技)

(b)

第2特図

大当り図柄	ラウンド遊技の回数
201～250 (50%)	4回 (4ラウンド大当り遊技)
251～290 (40%)	6回 (6ラウンド大当り遊技)
291～294 (4%)	7回 (7ラウンド大当り遊技)
295～300 (6%)	16回 (16ラウンド大当り遊技)

【図 6】

(a)

第1特図

大当り図柄	ラウンド遊技の回数	高確回数	電サボ回数
1～ 45 (45%)	4回 (4ラウンド大当り遊技)	6回	25回
46～ 50 (5%)	4回 (4ラウンド大当り遊技)	6回	50回
51～ 90 (40%)	6回 (6ラウンド大当り遊技)	6回	50回
91～ 94 (4%)	7回 (7ラウンド大当り遊技)	6回	50回
95～100 (6%)	16回 (16ラウンド大当り遊技)	6回	100回

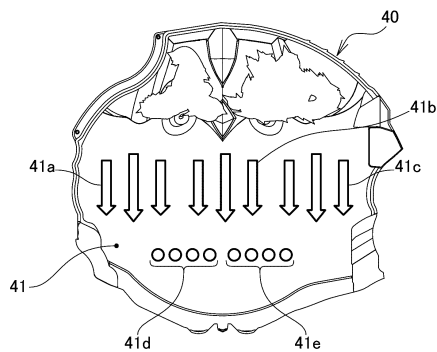
(b)

第2特図

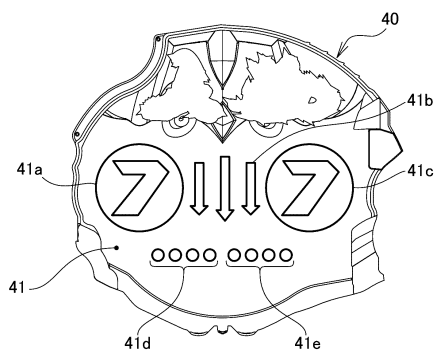
大当り図柄	ラウンド遊技の回数	高確回数	電サボ回数
201～245 (45%)	4回 (4ラウンド大当り遊技)	6回	25回
246～250 (5%)	4回 (4ラウンド大当り遊技)	6回	50回
251～290 (40%)	6回 (6ラウンド大当り遊技)	6回	50回
291～294 (4%)	7回 (7ラウンド大当り遊技)	6回	50回
295～300 (6%)	16回 (16ラウンド大当り遊技)	6回	100回

【図 7】

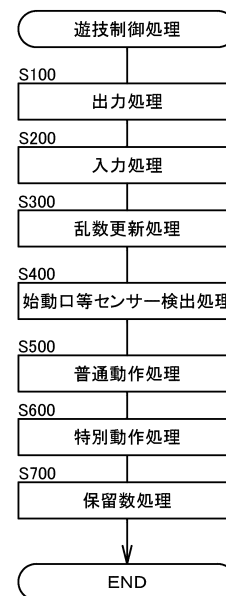
(a)



(b)



【図 8】



【図 9】

変動パターン選択テーブル


















変動パターン選択乱数	変動パターンID	変動時間
0～ 5	HP001	10.5秒
5～10	HP002	11.3秒
11～12	HP003	13.7秒
12～20	HP004	14.1秒
⋮	⋮	⋮

【図 10】









凡例

	→変動パターン選択テーブル
--	---------------

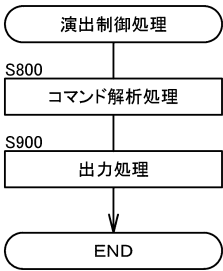
<第1特図>

	低確率状態 且つ 非電サボ状態		高確率状態 且つ 電サボ状態		低確率状態 且つ 電サボ状態	
	大当り	外れ	大当り	外れ	大当り	外れ
保留数 1						
保留数 2						
保留数 3						
保留数 4						

<第2特図>

	低確率状態 且つ 非電サボ状態		高確率状態 且つ 電サボ状態		低確率状態 且つ 電サボ状態	
	大当り	外れ	大当り	外れ	大当り	外れ
保留数 1						
保留数 2						
保留数 3						
保留数 4						

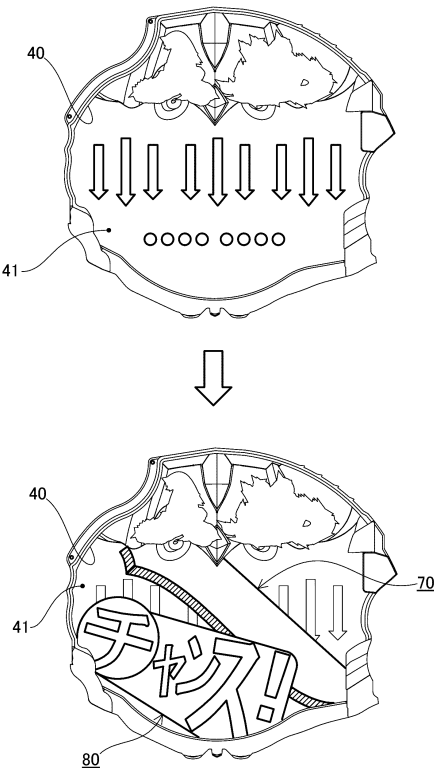
【図 11】



【図 12】

受信コマンド	対応処理
事前判定結果コマンド	事前演出を実行
保留数伝達コマンド	特図保留数を表示
変動パターン指定コマンド	図柄変動演出を開始
変動停止コマンド	図柄変動演出を終了
大当り遊技開始コマンド	大当り遊技演出を開始
ラウンド遊技開始コマンド	ラウンド遊技演出を開始
ラウンド遊技終了コマンド	ラウンド遊技演出を終了
大当り遊技終了コマンド	大当り遊技演出を終了
遊技状態指定コマンド	遊技状態に対応する演出を開始

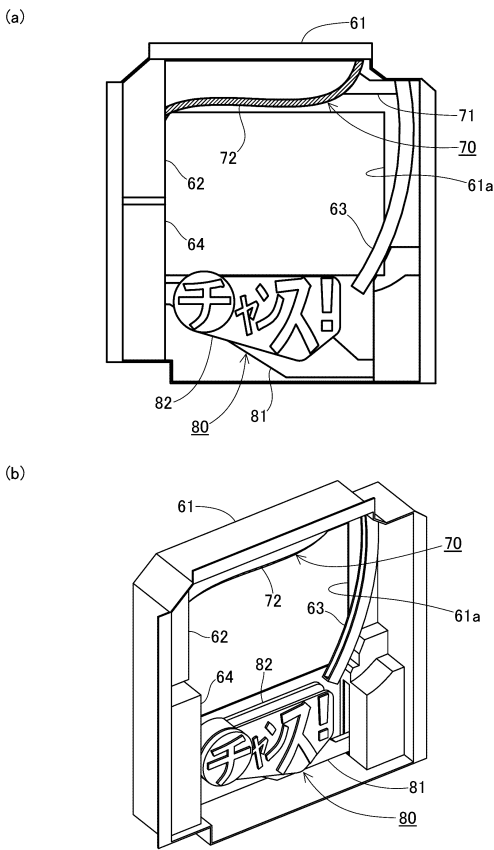
【図 13】



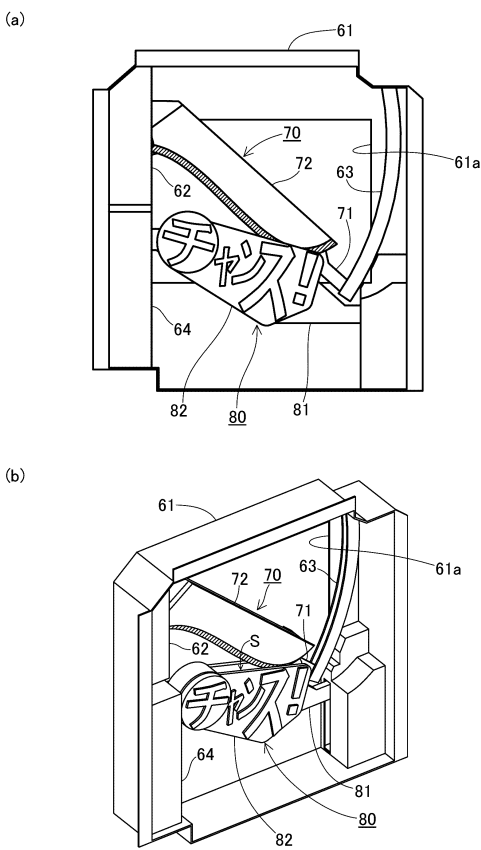
【図 14】

役物駆動演出	大当り期待度	大当り時 実行確率	外れ時 実行確率
非実行	低 ↓	低 ↓	高 ↑
実行	高 ↑	高 ↓	低 ↑

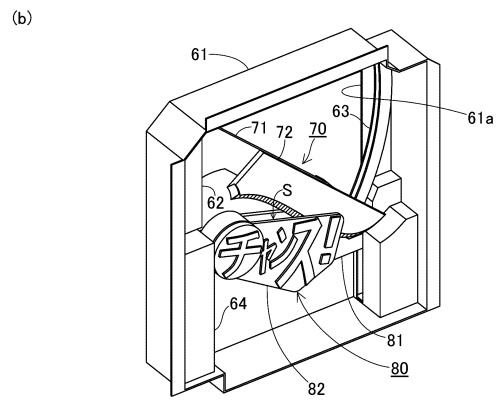
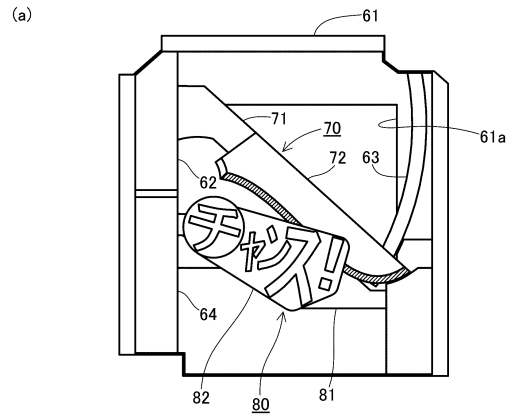
【図 15】



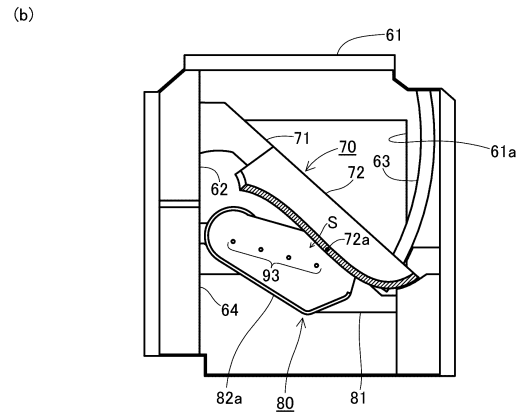
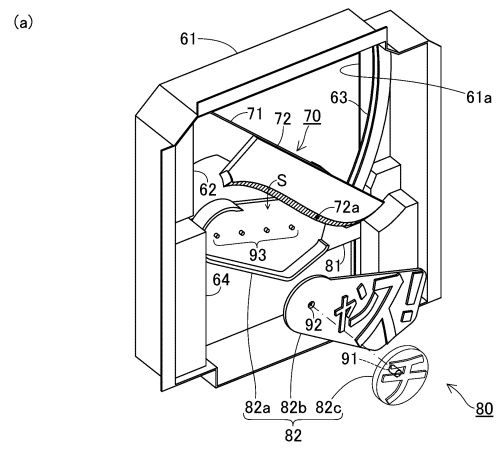
【図 16】



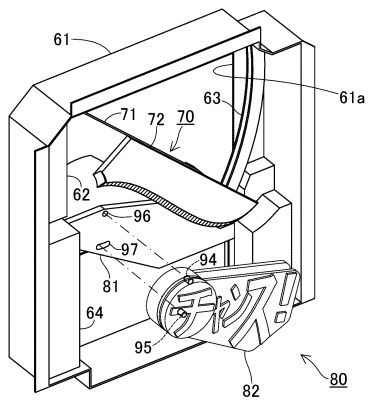
【図 17】



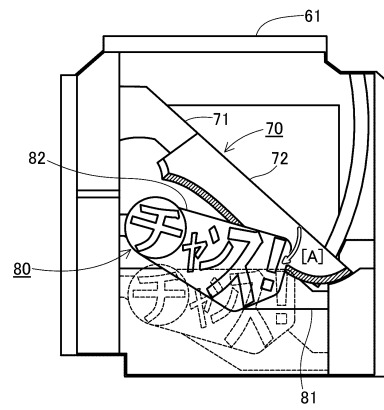
【図 18】



【図 19】



【図 20】



フロントページの続き

(72)発明者 高木 優

愛知県名古屋市中区丸の内2丁目1番13号 株式会社サンセイアールアンドディ内

審査官 佐藤 嘉純

(56)参考文献 特許第6212738(JP, B1)

特開2016-067741(JP, A)

特開2015-027605(JP, A)

特開2010-253028(JP, A)

特開2015-160038(JP, A)

特開2016-116886(JP, A)

特開2016-019887(JP, A)

特開2011-092431(JP, A)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)

A63F 7/02