

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 特 許 公 報 (B2)

(11) 特許番号

特許第6894405号
(P6894405)

(45) 発行日 令和3年6月30日 (2021.6.30)

(24) 登録日 令和3年6月7日 (2021.6.7)

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

請求項の数 1 (全 122 頁)

(21) 出願番号	特願2018-101181 (P2018-101181)	(73) 特許権者	000144153
(22) 出願日	平成30年5月28日 (2018.5.28)		株式会社三共
(65) 公開番号	特開2019-205502 (P2019-205502A)		東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号
(43) 公開日	令和1年12月5日 (2019.12.5)	(72) 発明者	小倉 敏男
審査請求日	令和1年6月26日 (2019.6.26)		東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号 株式会社三共内
		審査官	進藤 利哉
		(56) 参考文献	特開2003-220239 (JP, A)
		(58) 調査した分野 (Int.Cl., DB名)	A 6 3 F 7/02 A 6 3 F 5/04

(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項1】

遊技が可能な遊技機であって、
 装飾体と、
 演出識別情報の可変表示が実行される表示手段と、
 を備え、
 前記装飾体は、第1特定態様と該第1特定態様よりも遊技者が視認困難な第2特定態様
 とに変化可能であり、
 前記表示手段は、
 前記装飾体を模した擬似装飾体表示を表示可能であり、
 前記装飾体の前記第2特定態様への変化に応じて前記装飾体に変化し得る態様とは異
 なる態様により前記擬似装飾体表示を表示可能であり、
 前記装飾体が前記第2特定態様に変化する前に、該第2特定態様に変化することを示
 唆する表示であって前記演出識別情報とは異なる示唆表示を、前記演出識別情報の可変表
 示と前記装飾体との距離よりも該示唆表示と前記装飾体との距離の方が近い位置に表示可
 能である、

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、遊技を行うことが可能な遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

従来、遊技機として、装飾体である役物を、液晶表示装置の表示領域外の待機位置から表示領域に重なる演出位置に移動させ、演出位置において液晶表示装置にエフェクト画像を表示するものがある（例えば、特許文献1参照）。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【特許文献1】特開2015-92893号公報

10

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

しかしながら、特許文献1にあっては、演出効果を高めることができないという問題があった。

【0005】

本発明は、このような問題点に着目してなされたもので、演出効果を高めることのできる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】

【0006】

20

本発明の請求項1に記載の遊技機は、
遊技が可能な遊技機であって、
装飾体と、
演出識別情報の可変表示が実行される表示手段と、
を備え、

前記装飾体は、第1特定態様と該第1特定態様よりも遊技者が視認困難な第2特定態様とに変化可能であり、

前記表示手段は、

前記装飾体を模した擬似装飾体表示を表示可能であり、

前記装飾体の前記第2特定態様への変化に応じて前記装飾体に変化し得る態様とは異なる態様により前記擬似装飾体表示を表示可能であり、

30

前記装飾体が前記第2特定態様に変化する前に、該第2特定態様に変化することを示唆する表示であって前記演出識別情報とは異なる示唆表示を、前記演出識別情報の可変表示と前記装飾体との距離よりも該示唆表示と前記装飾体との距離の方が近い位置に表示可能である、

ことを特徴としている。

前記課題を解決するために、本発明の手段1に記載の遊技機は、

遊技が可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機1）であって、

装飾体（例えば、可動体042SG511）と、

表示手段（例えば、画像表示装置5）と、

40

を備え、

前記装飾体は、第1特定態様と該第1特定態様よりも遊技者が視認困難な第2特定態様とに変化可能であり（例えば、図11-10に示すように、可動体042SG511が遊技者から視認可能な画像表示装置5の上方位置と遊技者から視認不能な画像表示装置の背面位置とで移動可能な部分）、

前記表示手段は、

前記装飾体を模した擬似装飾体表示（例えば、図11-10に示す画像042SG5b）を表示可能であり、

前記装飾体の第2特定態様への変化に応じて前記装飾体に変化し得る態様とは異なる態様により前記擬似装飾体表示を表示可能であり（例えば、図11-10に示すように、

50

画像表示装置 5 に表示された画像 0 4 2 S G 5 b が遊技者に向けて近接してくるよう表示される部分)、

前記装飾体は、第 1 位置から前記表示手段の背面側であって前記表示手段と重複する範囲の広い第 2 位置に移動可能であり、

前記装飾体の第 2 特定態様への変化は、前記装飾体の前記第 2 位置への移動であることを特徴としている。

この特徴によれば、演出効果を高めることができる。

【0007】

本発明の手段 2 の遊技機は、手段 1 に記載の遊技機であって、

前記装飾体は、第 1 位置から前記表示手段の背面側であって前記表示手段と重複する範囲の広い第 2 位置に移動可能であり (例えば、図 1 1 - 1 0 に示すように、可動体 0 4 2 S G 5 1 1 が遊技者から視認可能な画像表示装置 5 の上方位置と遊技者から視認不能な画像表示装置の背面位置とで移動可能な部分)、

第 2 特定態様への変化は、前記装飾体の前記第 2 位置への移動である (例えば、可動体 0 4 2 S G 5 1 1 が該可動体 0 4 2 S G 5 1 1 の待機位置である画像表示装置 5 の上方位置から演出位置である画像表示装置 5 の背面位置に落下する部分) ことを特徴としている。

この特徴によれば、装飾体の視認性を好適に低下させることができる。

【0008】

本発明の手段 3 の遊技機は、手段 1 または手段 2 に記載の遊技機であって、

前記表示手段は、前記装飾体の前記第 2 位置への移動に連動して前記擬似装飾体表示を表示可能である (例えば、図 1 1 - 1 0 に示すように、可動体 0 4 2 S G 5 1 1 の落下に応じて画像表示装置 5 に画像 0 4 2 S G 5 b が表示される部分) ことを特徴としている。

この特徴によれば、装飾体の第 2 位置への移動による演出効果を高めることができる。

【0009】

本発明の手段 4 の遊技機は、手段 1 ~ 手段 3 のいずれかに記載の遊技機であって、

前記装飾体は、第 1 装飾体 (例えば、可動体 0 4 2 S G 5 1 1) と第 2 装飾体 (例えば、可動体 0 4 2 S G 5 2 1 L, 0 4 2 S G 5 2 1 R) とを含み、

前記表示手段は、前記第 1 装飾体を模した擬似第 1 装飾体表示 (例えば、画像 0 4 2 S G 5 b) と前記第 2 装飾体を模した擬似第 2 装飾体表示 (例えば、翼の部分を含む飛行機の画像である画像 0 4 2 S G 5 a) とを表示可能であり、

前記第 2 装飾体は、

前記表示手段に前記擬似第 2 装飾体表示が表示されていないときに第 2 特定態様を維持可能であり (例えば、図 1 1 - 1 0 に示すように画像表示装置 5 に画像 0 4 2 S G 5 a が表示されていない場合は可動体 0 4 2 S G 5 2 1 L, 0 4 2 S G 5 2 1 R が待機位置である画像表示装置 5 の背面位置に配置されている部分)、

前記表示手段に前記擬似第 2 装飾体表示が表示されているときに該擬似第 2 装飾体表示の表示に連動して第 2 特定態様から第 1 特定態様に変化可能である (例えば、図 1 1 - 1 0 に示すように画像表示装置 5 に画像 0 4 2 S G 5 a が表示されている場合は可動体 0 4 2 S G 5 2 1 L, 0 4 2 S G 5 2 1 R が演出位置である画像表示装置 5 の左右側方位置に配置される部分) ことを特徴としている。

この特徴によれば、第 2 装飾体と擬似第 2 装飾体表示による演出効果を高めることができる。

【0010】

本発明の手段 5 の遊技機は、手段 1 ~ 手段 4 のいずれかに記載の遊技機であって、

動作可能な可動体 (例えば、特徴部 0 0 5 S G の図 1 0 - 1 に示す第 1 可動体 0 0 5 S G 3 0 0) を備え、

前記可動体が前記表示手段の表示領域に向けて動作するとともに、前記表示手段にて前

10

20

30

40

50

記可動体に対応する特定画像を表示することにより可動体演出を実行可能である（例えば、特徴部 005SG において、演出制御用 CPU 120 が、第 1 可動体演出において、第 1 可動体 005SG301 の第 1 可動部 005SG301A を表示領域 5E に向けて移動させるとともに、画像表示装置 5 にて、収縮態様に変形する前の通常態様を認識可能な第 2 可動部 005SG301B に対応する刃先画像 005SG002 を表示する部分。図 10-15 参照）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、可動体が表示手段の前方から表示領域に向けて動作したときに該可動体に対応する特定画像が表示されるので、可動体演出の効果を高めることができる。

【0011】

尚、本発明は、本発明の請求項に記載された発明特定事項のみを有するものであって良いし、本発明の請求項に記載された発明特定事項とともに該発明特定事項以外の構成を有するものであってもよい。

【図面の簡単な説明】

【0012】

【図 1】この実施の形態におけるパチンコ遊技機の正面図である。

【図 2】パチンコ遊技機に搭載された各種の制御基板などを示す構成図である。

【図 3】遊技制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。

【図 4】遊技制御用タイマ割込み処理の一例を示すフローチャートである。

【図 5】特別図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。

【図 6】演出制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。

【図 7】演出制御プロセス処理の一例を示すフローチャートである。

【図 8-1】特徴部 115IW が備えるパチンコ遊技機 1 における表示例を示す説明図である。

【図 8-2】特徴部 115IW が備えるパチンコ遊技機 1 における表示例を示す説明図である。

【図 8-3】特徴部 115IW が備えるパチンコ遊技機 1 における表示例を示す説明図である。

【図 8-4】特徴部 115IW が備えるパチンコ遊技機 1 における表示例を示す説明図である。

【図 9-1】画像表示装置の構成と、画像表示装置における表示状態並びに遊技者の両眼による立体画像の視認状態を示す図である。

【図 9-2】（A）～（H）は可動体演出の演出動作例を示す図である。

【図 9-3】（A）（B）は第 1 可動体演出の演出動作例の詳細を示す図、（C）は画像表示例を示す図である。

【図 9-4】変形例を示す図である。

【図 10-1】177SG の特徴部に係る遊技機の正面図である。

【図 10-2】177SG の特徴部に係る遊技機に搭載された各種の制御基板などを示す構成図である。

【図 10-3】（A）は、177SG の特徴部に係る演出装置の可動体が第 1 位置にある状態、（B）は 177SG の特徴部に係る演出装置の可動体が第 2 位置にある状態を示す正面図である。

【図 10-4】177SG の特徴部に係る演出装置の構造を斜め前から見た状態を示す分解斜視図である。

【図 10-5】177SG の特徴部に係る演出装置の構造を斜め後ろから見た状態を示す分解斜視図である。

【図 10-6】177SG の特徴部に係る可動体の構造を斜め前から見た状態を示す分解斜視図である。

【図 10-7】177SG の特徴部に係る可動体の構造を斜め後ろから見た状態を示す分解斜視図である。

10

20

30

40

50

- 【図10-8】(A)は、177SGの特徴部に係る回動部が第1突出位置にある状態、(B)は、177SGの特徴部に係る回動部が収容位置にある状態を示す概略図である。
- 【図10-9】177SGの特徴部に係る可動体の下部の構造を示す要部破断断面図である。
- 【図10-10】(A)は、177SGの特徴部に係る第1駆動機構の構造を示す分解斜視図、(B)は177SGの特徴部に係る被案内部材を示す平面図である。
- 【図10-11】177SGの特徴部に係る案内溝と被案内部材と移動体との関係を示す平面図である。
- 【図10-12】(A)～(E)は、177SGの特徴部に係る被案内部材と可動部の動作態様を示す図である。 10
- 【図10-13】(F)～(J)は、177SGの特徴部に係る被案内部材と可動部の動作態様を示す図である。
- 【図10-14】(A)～(C)は、177SGの特徴部に係る可動体と画像表示装置との関係を示す概略説明図である。
- 【図10-15】(A)は、177SGの特徴部に係る可動体が下降位置にある状態、(B)は、177SGの特徴部に係る上昇位置にある状態を示す説明図である。
- 【図10-16】(A)、(B)は、177SGの特徴部に係る演出制御コマンドを例示する図である。
- 【図10-17】177SGの特徴部に係る各乱数を示す説明図である。
- 【図10-18】177SGの特徴部に係る変動パターンを例示する図である。 20
- 【図10-19】177SGの特徴部に係る表示結果判定テーブルを示す説明図である。
- 【図10-20】(A)は、177SGの特徴部に係る大当たり種別判定テーブルの構成例を示す図であり、(B)は、177SGの特徴部に係る各種大当たりの内容を示す図である。
- 【図10-21】177SGの特徴部に係る演出制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図10-22】177SGの特徴部に係る非検出時動作制御と検出時動作制御と実動作確認用動作制御の動作例を示す説明図である。
- 【図10-23】177SGの特徴部に係る非検出時動作制御と検出時動作制御と実動作確認用動作制御の動作における動作速度と役物モータ駆動モードとの関係を示す図である 30
- 【図10-24】177SGの特徴部に係る可変表示中演出処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図10-25】177SGの特徴部に係る演出役物動作処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図10-26】177SGの特徴部に係る演出役物格納処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図10-27】177SGの特徴部に係る役物モータ駆動モードを説明する説明図である。
- 【図10-28】177SGの特徴部に係るスーパーリーチ種別とボタン制御並びに役物モータ駆動モードとの関係を示す図である。 40
- 【図10-29】(A)、(B)は、177SGの特徴部に係るボタン操作と役物モータの関係を示すタイミングチャートである。
- 【図10-30】(A)～(F)は、177SGの特徴部に係るスーパーリーチCにおける可動体の動作態様の一例を示す説明図である。
- 【図10-31】(A)～(F)は、177SGの特徴部に係るスーパーリーチDにおける可動体の動作態様の一例を示す説明図である。
- 【図11-1】特徴部042SGにおけるパチンコ遊技機の正面図である。
- 【図11-2】パチンコ遊技機に搭載された各種の制御基板などを示す構成図である。
- 【図11-3】(A)は各可動体の待機位置を示す概略図であり、(B)は各可動体の演 50

出位置を示す概略図である。

【図 1 1－4】第 1 演出装置、第 2 演出装置、第 3 演出装置の分解斜視図である。

【図 1 1－5】第 1 演出装置、第 2 演出装置、第 3 演出装置の断面図である。

【図 1 1－6】第 2 演出装置の正面図である。

【図 1 1－7】第 3 演出装置における可動体の動作を示す背面図である。

【図 1 1－8】第 3 演出装置における可動体の動作を示す背面図である。

【図 1 1－9】(A)は演出制御コマンドを例示する図であり、(B)は各リーチ演出中に実行される演出の関係図であり、(C)は連動演出と合体演出の説明図である。

【図 1 1－10】連動演出の演出態様を示す図である。

【図 1 1－11】合体演出の演出態様を示す図である。

【図 1 1－12】報知演出の演出態様を示す図である。

【発明を実施するための形態】

【0013】

(基本説明)

まず、パチンコ遊技機 1 の基本的な構成及び制御（一般的なパチンコ遊技機の構成及び制御でもある。）について説明する。

【0014】

(パチンコ遊技機 1 の構成等)

図 1 は、パチンコ遊技機 1 の正面図であり、主要部材の配置レイアウトを示す。パチンコ遊技機（遊技機）1 は、大別して、遊技盤面を構成する遊技盤（ゲージ盤）2 と、遊技盤 2 を支持固定する遊技機用枠（台枠）3 とから構成されている。遊技盤 2 には、遊技領域が形成され、この遊技領域には、遊技媒体としての遊技球が、所定の打球発射装置から発射されて打ち込まれる。

【0015】

遊技盤 2 の所定位置（図 1 に示す例では、遊技領域の右側方）には、複数種類の特別識別情報としての特別図柄（特図ともいう）の可変表示（特図ゲームともいう）を行う第 1 特別図柄表示装置 4 A 及び第 2 特別図柄表示装置 4 B が設けられている。これらは、それぞれ、7 セグメントの LED などからなる。特別図柄は、「0」～「9」を示す数字や「ー」などの点灯パターンなどにより表される。特別図柄には、LED を全て消灯したパターンが含まれてもよい。

【0016】

なお、特別図柄の「可変表示」とは、例えば、複数種類の特別図柄を変動可能に表示することである（後述の他の図柄についても同じ）。変動としては、複数の図柄の更新表示、複数の図柄のスクロール表示、1 以上の図柄の変形、1 以上の図柄の拡大／縮小などがある。特別図柄や後述の普通図柄の変動では、複数種類の特別図柄又は普通図柄が更新表示される。後述の飾り図柄の変動では、複数種類の飾り図柄がスクロール表示又は更新表示されたり、1 以上の飾り図柄が変形や拡大／縮小されたりする。なお、変動には、ある図柄を点滅表示する態様も含まれる。可変表示の最後には、表示結果として所定の特別図柄が停止表示（導出又は導出表示などともいう）される（後述の他の図柄の可変表示についても同じ）。なお、可変表示を変動表示、変動と表現する場合がある。

【0017】

なお、第 1 特別図柄表示装置 4 A において可変表示される特別図柄を「第 1 特図」ともいい、第 2 特別図柄表示装置 4 B において可変表示される特別図柄を「第 2 特図」ともいう。また、第 1 特図を用いた特図ゲームを「第 1 特図ゲーム」といい、第 2 特図を用いた特図ゲームを「第 2 特図ゲーム」ともいう。なお、特別図柄の可変表示を行う特別図柄表示装置は 1 種類であってもよい。

【0018】

遊技盤 2 における遊技領域の中央付近には画像表示装置 5 が設けられている。画像表示装置 5 は、例えば LCD（液晶表示装置）や有機 EL（Electro Luminescence）等から構成され、各種の演出画像を表示する。画像表示装置 5 は、プロジェクタ及びスクリーンか

10

20

30

40

50

ら構成されていてもよい。画像表示装置 5 には、各種の演出画像が表示される。

【0019】

例えば、画像表示装置 5 の画面上では、第 1 特図ゲームや第 2 特図ゲームと同期して、特別図柄とは異なる複数種類の装飾識別情報としての飾り図柄（数字などを示す図柄など）の可変表示が行われる。ここでは、第 1 特図ゲーム又は第 2 特図ゲームに同期して、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R において飾り図柄が可変表示（例えば上下方向のスクロール表示や更新表示）される。なお、同期して実行される特図ゲーム及び飾り図柄の可変表示を総称して単に可変表示ともいう。

【0020】

画像表示装置 5 の画面上には、実行が保留されている可変表示に対応する保留表示や、実行中の可変表示に対応するアクティブ表示を表示するための表示エリアが設けられていてもよい。保留表示及びアクティブ表示を総称して可変表示に対応する可変表示対応表示ともいう。

10

【0021】

保留されている可変表示の数は保留記憶数ともいう。第 1 特図ゲームに対応する保留記憶数を第 1 保留記憶数、第 2 特図ゲームに対応する保留記憶数を第 2 保留記憶数ともいう。また、第 1 保留記憶数と第 2 保留記憶数との合計を合計保留記憶数ともいう。

【0022】

また、遊技盤 2 の所定位置には、複数の LED を含んで構成された第 1 保留表示器 2 5 A と第 2 保留表示器 2 5 B とが設けられ、第 1 保留表示器 2 5 A は、LED の点灯個数によって、第 1 保留記憶数を表示し、第 2 保留表示器 2 5 B は、LED の点灯個数によって、第 2 保留記憶数を表示する。

20

【0023】

画像表示装置 5 の下方には、入賞球装置 6 A と、可変入賞球装置 6 B とが設けられている。

【0024】

入賞球装置 6 A は、例えば所定の玉受部材によって常に遊技球が進入可能な一定の開放状態に保たれる第 1 始動入賞口を形成する。第 1 始動入賞口に遊技球が進入したときには、所定個（例えば 3 個）の賞球が払い出されるとともに、第 1 特図ゲームが開始され得る。

30

【0025】

可変入賞球装置 6 B（普通電動役物）は、ソレノイド 8 1（図 2 参照）によって閉鎖状態と開放状態とに変化する第 2 始動入賞口を形成する。可変入賞球装置 6 B は、例えば、一对の可動翼片を有する電動チューリップ型役物を備え、ソレノイド 8 1 がオフ状態であるときに可動翼片が垂直位置となることにより、当該可動翼片の先端が入賞球装置 6 A に近接し、第 2 始動入賞口に遊技球が進入しない閉鎖状態になる（第 2 始動入賞口が閉鎖状態になるともいう。）。その一方で、可変入賞球装置 6 B は、ソレノイド 8 1 がオン状態であるときに可動翼片が傾動位置となることにより、第 2 始動入賞口に遊技球が進入できる開放状態になる（第 2 始動入賞口が開放状態になるともいう。）。第 2 始動入賞口に遊技球が進入したときには、所定個（例えば 3 個）の賞球が払い出されるとともに、第 2 特図ゲームが開始され得る。なお、可変入賞球装置 6 B は、閉鎖状態と開放状態とに変化するものであればよく、電動チューリップ型役物を備えるものに限定されない。

40

【0026】

遊技盤 2 の所定位置（図 1 に示す例では、遊技領域の左右下方 4 箇所）には、所定の玉受部材によって常に一定の開放状態に保たれる一般入賞口 1 0 が設けられる。この場合には、一般入賞口 1 0 のいずれかに進入したときには、所定個数（例えば 1 0 個）の遊技球が賞球として払い出される。

【0027】

入賞球装置 6 A と可変入賞球装置 6 B の下方には、大入賞口を有する特別可変入賞球装置 7 が設けられている。特別可変入賞球装置 7 は、ソレノイド 8 2（図 2 参照）によって

50

開閉駆動される大入賞口扉を備え、その大入賞口扉によって開放状態と閉鎖状態とに変化する特定領域としての大入賞口を形成する。

【0028】

一例として、特別可変入賞球装置7では、大入賞口扉用（特別電動役物用）のソレノイド82がオフ状態であるときに大入賞口扉が大入賞口を閉鎖状態として、遊技球が大入賞口に進入（通過）できなくなる。その一方で、特別可変入賞球装置7では、大入賞口扉用のソレノイド82がオン状態であるときに大入賞口扉が大入賞口を開放状態として、遊技球が大入賞口に進入しやすくなる。

【0029】

大入賞口に遊技球が進入したときには、所定個数（例えば14個）の遊技球が賞球として払い出される。大入賞口に遊技球が進入したときには、例えば第1始動入賞口や第2始動入賞口及び一般入賞口10に遊技球が進入したときよりも多くの賞球が払い出される。

10

【0030】

一般入賞口10を含む各入賞口に遊技球が進入することを「入賞」ともいう。特に、始動口（第1始動入賞口、第2始動入賞口始動口）への入賞を始動入賞ともいう。

【0031】

遊技盤2の所定位置（図1に示す例では、遊技領域の左側方）には、普通図柄表示器20が設けられている。一例として、普通図柄表示器20は、7セグメントのLEDなどからなり、特別図柄とは異なる複数種類の普通識別情報としての普通図柄の可変表示を行う。普通図柄は、「0」～「9」を示す数字や「—」などの点灯パターンなどにより表される。普通図柄には、LEDを全て消灯したパターンが含まれてもよい。このような普通図柄の可変表示は、普図ゲームともいう。

20

【0032】

画像表示装置5の左方には、遊技球が通過可能な通過ゲート41が設けられている。遊技球が通過ゲート41を通過したことに基づき、普図ゲームが実行される。

【0033】

普通図柄表示器20の上方には、普図保留表示器25Cが設けられている。普図保留表示器25Cは、例えば4個のLEDを含んで構成され、実行が保留されている普図ゲームの数である普図保留記憶数をLEDの点灯個数により表示する。

【0034】

30

遊技盤2の表面には、上記の構成以外にも、遊技球の流下方向や速度を変化させる風車及び多数の障害釘が設けられている。遊技領域の最下方には、いずれの入賞口にも進しなかった遊技球が取り込まれるアウト口が設けられている。

【0035】

遊技機用枠3の左右上部位置には、効果音等を再生出力するためのスピーカ8L、8Rが設けられており、さらに遊技領域周辺部には、遊技効果用の遊技効果ランプ9が設けられている。遊技効果ランプ9は、LEDを含んで構成されている。

【0036】

遊技盤2の所定位置（図1では図示略）には、演出に応じて動作する可動体32が設けられている。

40

【0037】

遊技機用枠3の右下部位置には、遊技球を打球発射装置により遊技領域に向けて発射するために遊技者等によって操作される打球操作ハンドル（操作ノブ）30が設けられている。

【0038】

遊技領域の下方における遊技機用枠3の所定位置には、賞球として払い出された遊技球や所定の球貸機により貸し出された遊技球を、打球発射装置へと供給可能に保持（貯留）する打球供給皿（上皿）が設けられている。上皿の下方には、上皿満タン時に賞球が払い出される打球供給皿（下皿）が設けられている。

【0039】

50

遊技領域の下方における遊技機用枠 3 の所定位置には、遊技者が把持して傾倒操作が可能なスティックコントローラ 3 1 A が取り付けられている。スティックコントローラ 3 1 A には、遊技者が押下操作可能なトリガボタンが設けられている。スティックコントローラ 3 1 A に対する操作は、コントローラセンサユニット 3 5 A（図 2 参照）により検出される。

【0040】

遊技領域の下方における遊技機用枠 3 の所定位置には、遊技者が押下操作などにより所定の指示操作を可能なプッシュボタン 3 1 B が設けられている。プッシュボタン 3 1 B に対する操作は、プッシュセンサ 3 5 B（図 2 参照）により検出される。

【0041】

パチンコ遊技機 1 では、遊技者の動作（操作等）を検出する検出手段として、スティックコントローラ 3 1 A やプッシュボタン 3 1 B が設けられるが、これら以外の検出手段が設けられていてもよい。

【0042】

（遊技の進行の概略）

パチンコ遊技機 1 が備える打球操作ハンドル 3 0 への遊技者による回転操作により、遊技球が遊技領域に向けて発射される。遊技球が通過ゲート 4 1 を通過すると、普通図柄表示器 2 0 による普図ゲームが開始される。なお、前回の普図ゲームの実行中の期間等に遊技球が通過ゲート 4 1 を通過した場合（遊技球が通過ゲート 4 1 を通過したが当該通過に基づく普図ゲームを直ちに実行できない場合）には、当該通過に基づく普図ゲームは所定の上限数（例えば 4）まで保留される。

【0043】

この普図ゲームでは、特定の普通図柄（普図当り図柄）が停止表示されれば、普通図柄の表示結果が「普図当り」となる。その一方、確定普通図柄として、普図当り図柄以外の普通図柄（普図はずれ図柄）が停止表示されれば、普通図柄の表示結果が「普図はずれ」となる。「普図当り」となると、可変入賞球装置 6 B を所定期間開放状態とする開放制御が行われる（第 2 始動入賞口が開放状態になる）。

【0044】

入賞球装置 6 A に形成された第 1 始動入賞口に遊技球が進入すると、第 1 特別図柄表示装置 4 A による第 1 特図ゲームが開始される。

【0045】

可変入賞球装置 6 B に形成された第 2 始動入賞口に遊技球が進入すると、第 2 特別図柄表示装置 4 B による第 2 特図ゲームが開始される。

【0046】

なお、特図ゲームの実行中の期間や、後述する大当り遊技状態や小当り遊技状態に制御されている期間に、遊技球が始動入賞口へ進入（入賞）した場合（始動入賞が発生したが当該始動入賞に基づく特図ゲームを直ちに実行できない場合）には、当該進入に基づく特図ゲームは所定の上限数（例えば 4）までその実行が保留される。

【0047】

特図ゲームにおいて、確定特別図柄として特定の特別図柄（大当り図柄、例えば「7」、後述の大当り種別に応じて実際の図柄は異なる。）が停止表示されれば、「大当り」となり、大当り図柄とは異なる所定の特別図柄（小当り図柄、例えば「2」）が停止表示されれば、「小当り」となる。また、大当り図柄や小当り図柄とは異なる特別図柄（はずれ図柄、例えば「ー」）が停止表示されれば「はずれ」となる。

【0048】

特図ゲームでの表示結果が「大当り」になった後には、遊技者にとって有利な有利状態として大当り遊技状態に制御される。特図ゲームでの表示結果が「小当り」になった後には、小当り遊技状態に制御される。

【0049】

大当り遊技状態においては、遊技者は、遊技球を大入賞口に進入させることで、賞球を

10

20

30

40

50

得ることができる。従って、大当り遊技状態は、遊技者にとって有利な状態である。大当り遊技状態におけるラウンド数が多い程、また、開放上限期間が長い程遊技者にとって有利となる。

【0050】

なお、「大当り」には、大当り種別が設定されている。例えば、大入賞口の開放態様（ラウンド数や開放上限期間）や、大当り遊技状態後の遊技状態（後述の、通常状態、時短状態、確変状態など）を複数種類用意し、これらに応じて大当り種別が設定されている。大当り種別として、多くの賞球を得ることができる大当り種別や、賞球の少ない又はほとんど賞球を得ることができない大当り種別が設けられていてもよい。

【0051】

小当り遊技状態では、特別可変入賞球装置7により形成される大入賞口が所定の開放態様で開放状態となる。例えば、小当り遊技状態では、一部の大当り種別のときの大当り遊技状態と同様の開放態様（大入賞口の開放回数が上記ラウンド数と同じであり、かつ、大入賞口の閉鎖タイミングも同じ等）で大入賞口が開放状態となる。なお、大当り種別と同様に、「小当り」にも小当り種別を設けてもよい。

【0052】

大当り遊技状態が終了した後は、上記大当り種別に応じて、時短状態や確変状態に制御されることがある。

【0053】

時短状態では、平均的な特図変動時間（特図を変動させる期間）を通常状態よりも短縮させる制御（時短制御）が実行される。時短状態では、平均的な普図変動時間（普図を変動させる期間）を通常状態よりも短縮させたり、普図ゲームで「普図当り」となる確率を通常状態よりも向上させる等により、第2始動入賞口に遊技球が進入しやすくなる制御（高開放制御、高ベース制御）も実行される。時短状態は、特別図柄（特に第2特別図柄）の変動効率が向上する状態であるので、遊技者にとって有利な状態である。

【0054】

確変状態（確率変動状態）では、時短制御に加えて、表示結果が「大当り」となる確率が通常状態よりも高くなる確変制御が実行される。確変状態は、特別図柄の変動効率が向上することに加えて「大当り」となりやすい状態であるので、遊技者にとってさらに有利な状態である。

【0055】

時短状態や確変状態は、所定回数の特図ゲームが実行されたことと、次回の大当り遊技状態が開始されたこと等といった、いずれか1つの終了条件が先に成立するまで継続する。所定回数の特図ゲームが実行されたことが終了条件となるものを、回数切り（回数切り時短、回数切り確変等）ともいう。

【0056】

通常状態とは、遊技者にとって有利な大当り遊技状態等の有利状態、時短状態、確変状態等の特別状態以外の遊技状態のことであり、普図ゲームにおける表示結果が「普図当り」となる確率及び特図ゲームにおける表示結果が「大当り」となる確率などのパチンコ遊技機1が、パチンコ遊技機1の初期設定状態（例えばシステムリセットが行われた場合のように、電源投入後に所定の復帰処理を実行しなかったとき）と同一に制御される状態である。

【0057】

確変制御が実行されている状態を高確状態、確変制御が実行されていない状態を低確状態ともいう。時短制御が実行されている状態を高ベース状態、時短制御が実行されていない状態を低ベース状態ともいう。これらを組み合わせて、時短状態は低確高ベース状態、確変状態は高確高ベース状態、通常状態は低確低ベース状態などともいわれる。高確状態かつ低ベース状態は高確低ベース状態ともいう。

【0058】

小当り遊技状態が終了した後は、遊技状態の変更が行われず、特図ゲームの表示結果が

10

20

30

40

50

「小当り」となる以前の遊技状態に継続して制御される（但し、「小当り」発生時の特図ゲームが、上記回数切りにおける上記所定回数目の特図ゲームである場合には、当然遊技状態が変更される）。なお、特図ゲームの表示結果として「小当り」がなくてもよい。

【0059】

なお、遊技状態は、大当り遊技状態中に遊技球が特定領域（例えば、大入賞口内の特定領域）を通過したことに基づいて、変化してもよい。例えば、遊技球が特定領域を通過したとき、その大当り遊技状態後に確変状態に制御してもよい。

【0060】

（演出の進行など）

パチンコ遊技機1では、遊技の進行に応じて種々の演出（遊技の進行状況を報知したり、遊技を盛り上げたりする演出）が実行される。当該演出について以下説明する。なお、当該演出は、画像表示装置5に各種の演出画像を表示することによって行われるが、当該表示に加えて又は代えて、スピーカ8L、8Rからの音声出力、及び／又は、遊技効果ランプ9の点等／消灯、可動体32の動作等により行われてもよい。

【0061】

遊技の進行に応じて実行される演出として、画像表示装置5に設けられた「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rでは、第1特図ゲーム又は第2特図ゲームが開始されることに対応して、飾り図柄の可変表示が開始される。第1特図ゲームや第2特図ゲームにおいて表示結果（確定特別図柄ともいう。）が停止表示されるタイミングでは、飾り図柄の可変表示の表示結果となる確定飾り図柄（3つの飾り図柄の組合せ）も停止表示（導出）される。

【0062】

飾り図柄の可変表示が開始されてから終了するまでの期間では、飾り図柄の可変表示の態様が所定のリーチ態様となる（リーチが成立する）ことがある。ここで、リーチ態様とは、画像表示装置5の画面上にて停止表示された飾り図柄が後述の大当り組合せの一部を構成しているときに未だ停止表示されていない飾り図柄については可変表示が継続している態様などのことである。

【0063】

また、飾り図柄の可変表示中に上記リーチ態様となったことに対応してリーチ演出が実行される。パチンコ遊技機1では、演出態様に応じて表示結果（特図ゲームの表示結果や飾り図柄の可変表示の表示結果）が「大当り」となる割合（大当り信頼度、大当り期待度とも呼ばれる。）が異なる複数種類のリーチ演出が実行される。リーチ演出には、例えば、ノーマルリーチと、ノーマルリーチよりも大当り信頼度の高いスーパーリーチと、がある。

【0064】

特図ゲームの表示結果が「大当り」となるときには、画像表示装置5の画面上において、飾り図柄の可変表示の表示結果として、予め定められた大当り組合せとなる確定飾り図柄が導出される（飾り図柄の可変表示の表示結果が「大当り」となる）。一例として、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおける所定の有効ライン上に同一の飾り図柄（例えば、「7」等）が揃って停止表示される。

【0065】

大当り遊技状態の終了後に確変状態に制御される「確変大当り」である場合には、奇数の飾り図柄（例えば、「7」等）が揃って停止表示され、大当り遊技状態の終了後に確変状態に制御されない「非確変大当り（通常大当り）」である場合には、偶数の飾り図柄（例えば、「6」等）が揃って停止表示されるようにしてもよい。この場合、奇数の飾り図柄を確変図柄、偶数の飾り図柄を非確変図柄（通常図柄）ともいう。非確変図柄でリーチ態様となった後に、最終的に「確変大当り」となる昇格演出を実行するようにしてもよい。

【0066】

特図ゲームの表示結果が「小当り」となるときには、画像表示装置5の画面上において

、飾り図柄の可変表示の表示結果として、予め定められた小当り組合せとなる確定飾り図柄（例えば、「1 3 5」等）が導出される（飾り図柄の可変表示の表示結果が「小当り」となる）。一例として、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R における所定の有効ライン上にチャンス目を構成する飾り図柄が停止表示される。なお、特図ゲームの表示結果が、一部の大当り種別（小当り遊技状態と同様の態様の大当り遊技状態の大当り種別）の「大当り」となるときと、「小当り」となるときとで、共通の確定飾り図柄が導出表示されてもよい。

【0067】

特図ゲームの表示結果が「はずれ」となる場合には、飾り図柄の可変表示の態様がリーチ態様とならずに、飾り図柄の可変表示の表示結果として、非リーチ組合せの確定飾り図柄（「非リーチはずれ」ともいう。）が停止表示される（飾り図柄の可変表示の表示結果が「非リーチはずれ」となる）ことがある。また、表示結果が「はずれ」となる場合には、飾り図柄の可変表示の態様がリーチ態様となった後に、飾り図柄の可変表示の表示結果として、大当り組合せでない所定のリーチ組合せ（「リーチはずれ」ともいう）の確定飾り図柄が停止表示される（飾り図柄の可変表示の表示結果が「リーチはずれ」となる）こともある。

10

【0068】

パチンコ遊技機 1 が実行可能な演出には、上記の可変表示対応表示（保留表示やアクティブ表示）を表示することも含まれる。また、他の演出として、例えば、大当り信頼度を予告する予告演出等が飾り図柄の可変表示中に実行される。予告演出には、実行中の可変表示における大当り信頼度を予告する予告演出や、実行前の可変表示（実行が保留されている可変表示）における大当り信頼度を予告する先読み予告演出がある。先読み予告演出として、可変表示対応表示（保留表示やアクティブ表示）の表示態様を通常とは異なる態様に変化させる演出が実行されるようにしてもよい。

20

【0069】

また、画像表示装置 5 において、飾り図柄の可変表示中に飾り図柄を一旦仮停止させた後に可変表示を再開させることで、1 回の可変表示を擬似的に複数回の可変表示のように見せる擬似連演出を実行するようにしてもよい。

【0070】

大当り遊技状態中にも、大当り遊技状態を報知する大当り中演出が実行される。大当り中演出としては、ラウンド数を報知する演出や、大当り遊技状態の価値が向上することを示す昇格演出が実行されてもよい。また、小当り遊技状態中にも、小当り遊技状態を報知する小当り中演出が実行される。なお、小当り遊技状態中と、一部の大当り種別（小当り遊技状態と同様の態様の大当り遊技状態の大当り種別で、例えばその後の遊技状態を高確状態とする大当り種別）での大当り遊技状態とで、共通の演出を実行することで、現在が小当り遊技状態中であるか、大当り遊技状態中であるかを遊技者に分からないようにしてもよい。そのような場合であれば、小当り遊技状態の終了後と大当り遊技状態の終了後とで共通の演出を実行することで、高確状態であるか低確状態であるかを識別できないようにしてもよい。

30

【0071】

また、例えば特図ゲーム等が実行されていないときには、画像表示装置 5 にデモ（デモンストラーション）画像が表示される（客待ちデモ演出が実行される）。

40

【0072】

（基板構成）

パチンコ遊技機 1 には、例えば図 2 に示すような主基板 11、演出制御基板 12、音声制御基板 13、ランプ制御基板 14、中継基板 15 などが搭載されている。その他にも、パチンコ遊技機 1 の背面には、例えば払出制御基板、情報端子基板、発射制御基板、電源基板などといった、各種の基板が配置されている。

【0073】

主基板 11 は、メイン側の制御基板であり、パチンコ遊技機 1 における上記遊技の進行

50

（特図ゲームの実行（保留の管理を含む）、普図ゲームの実行（保留の管理を含む）、大当り遊技状態、小当り遊技状態、遊技状態など）を制御する機能を有する。主基板１１は、遊技制御用マイクロコンピュータ１００、スイッチ回路１１０、ソレノイド回路１１１などを有する。

【００７４】

主基板１１に搭載された遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、例えば１チップのマイクロコンピュータであり、ＲＯＭ（Read Only Memory）１０１と、ＲＡＭ（Random Access Memory）１０２と、ＣＰＵ（Central Processing Unit）１０３と、乱数回路１０４と、Ｉ／Ｏ（Input/Output port）１０５とを備える。

【００７５】

10

ＣＰＵ１０３は、ＲＯＭ１０１に記憶されたプログラムを実行することにより、遊技の進行を制御する処理（主基板１１の機能を実現する処理）を行う。このとき、ＲＯＭ１０１が記憶する各種データ（後述の変動パターン、後述の演出制御コマンド、後述の各種決定を行う際に参照される各種テーブルなどのデータ）が用いられ、ＲＡＭ１０２がメインメモリとして使用される。ＲＡＭ１０２は、その一部または全部がパチンコ遊技機１に対する電力供給が停止しても、所定期間記憶内容が保存されるバックアップＲＡＭとなっている。なお、ＲＯＭ１０１に記憶されたプログラムの全部又は一部をＲＡＭ１０２に展開して、ＲＡＭ１０２上で実行するようにしてもよい。

【００７６】

乱数回路１０４は、遊技の進行を制御するときに使用される各種の乱数値（遊技用乱数）を示す数値データを更新可能にカウントする。遊技用乱数は、ＣＰＵ１０３が所定のコンピュータプログラムを実行することで更新されるもの（ソフトウェアで更新されるもの）であってもよい。

20

【００７７】

Ｉ／Ｏ１０５は、例えば各種信号（後述の検出信号）が入力される入力ポートと、各種信号（第１特別図柄表示装置４Ａ、第２特別図柄表示装置４Ｂ、普通図柄表示器２０、第１保留表示器２５Ａ、第２保留表示器２５Ｂ、普図保留表示器２５Ｃなどを制御（駆動）する信号、ソレノイド駆動信号）を伝送するための出力ポートとを含んで構成される。

【００７８】

スイッチ回路１１０は、遊技球検出用の各種スイッチ（ゲートスイッチ２１、始動口スイッチ（第１始動口スイッチ２２Ａおよび第２始動口スイッチ２２Ｂ）、カウントスイッチ２３）からの検出信号（遊技球が通過又は進入してスイッチがオンになったことを示す検出信号など）を取り込んで遊技制御用マイクロコンピュータ１００に伝送する。検出信号の伝送により、遊技球の通過又は進入が検出されたことになる。

30

【００７９】

ソレノイド回路１１１は、遊技制御用マイクロコンピュータ１００からのソレノイド駆動信号（例えば、ソレノイド８１やソレノイド８２をオンする信号など）を、普通電動役物用のソレノイド８１や大入賞口扉用のソレノイド８２に伝送する。

【００８０】

主基板１１（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）は、遊技の進行の制御の一部として、遊技の進行に応じて演出制御コマンド（遊技の進行状況等を指定（通知）するコマンド）を演出制御基板１２に供給する。主基板１１から出力された演出制御コマンドは、中継基板１５により中継され、演出制御基板１２に供給される。当該演出制御コマンドには、例えば主基板１１における各種の決定結果（例えば、特図ゲームの表示結果（大当り種別を含む。）、特図ゲームを実行する際に使用される変動パターン（詳しくは後述。）、遊技の状況（例えば、可変表示の開始や終了、大入賞口の開放状況、入賞の発生、保留記憶数、遊技状態）、エラーの発生等を指定するコマンド等が含まれる。

40

【００８１】

演出制御基板１２は、主基板１１とは独立したサブ側の制御基板であり、演出制御コマンドを受信し、受信した演出制御コマンドに基づいて演出（遊技の進行に応じた種々の演

50

出であり、可動体 3 2 の駆動、エラー報知、電断復旧の報知等の各種報知を含む) を実行する機能を有する。

【0082】

演出制御基板 1 2 には、演出制御用 CPU 1 2 0 と、ROM 1 2 1 と、RAM 1 2 2 と、表示制御部 1 2 3 と、乱数回路 1 2 4 と、I/O 1 2 5 とが搭載されている。

【0083】

演出制御用 CPU 1 2 0 は、ROM 1 2 1 に記憶されたプログラムを実行することにより、表示制御部 1 2 3 とともに演出を実行するための処理（演出制御基板 1 2 の上記機能を実現するための処理であり、実行する演出の決定等を含む）を行う。このとき、ROM 1 2 1 が記憶する各種データ（各種テーブルなどのデータ）が用いられ、RAM 1 2 2 がメインメモリとして使用される。

10

【0084】

演出制御用 CPU 1 2 0 は、コントローラセンサユニット 3 5 A やプッシュセンサ 3 5 B からの検出信号（遊技者による操作を検出したときに出力される信号であり、操作内容を適宜示す信号）に基づいて演出の実行を表示制御部 1 2 3 に指示することもある。

【0085】

表示制御部 1 2 3 は、VDP (Video Display Processor)、CGROM (Character Generator ROM)、VRAM (Video RAM)などを備え、演出制御用 CPU 1 2 0 からの演出の実行指示に基づき、演出を実行する。

【0086】

20

表示制御部 1 2 3 は、演出制御用 CPU 1 2 0 からの演出の実行指示に基づき、実行する演出に応じた映像信号を画像表示装置 5 に供給することで、演出画像を画像表示装置 5 に表示させる。表示制御部 1 2 3 は、さらに、演出画像の表示に同期した音声出力や、遊技効果ランプ 9 の点灯／消灯を行うため、音指定信号（出力する音声を指定する信号）を音声制御基板 1 3 に供給したり、ランプ信号（ランプの点灯／消灯態様を指定する信号）をランプ制御基板 1 4 に供給したりする。また、表示制御部 1 2 3 は、可動体 3 2 を動作させる信号を当該可動体 3 2 又は当該可動体 3 2 を駆動する駆動回路に供給する。

【0087】

音声制御基板 1 3 は、スピーカ 8 L、8 R を駆動する各種回路を搭載しており、当該音指定信号に基づきスピーカ 8 L、8 R を駆動し、当該音指定信号が指定する音声をスピーカ 8 L、8 R から出力させる。

30

【0088】

ランプ制御基板 1 4 は、遊技効果ランプ 9 を駆動する各種回路を搭載しており、当該ランプ信号に基づき遊技効果ランプ 9 を駆動し、当該ランプ信号が指定する態様で遊技効果ランプ 9 を点灯／消灯する。このようにして、表示制御部 1 2 3 は、音声出力、ランプの点灯／消灯を制御する。

【0089】

なお、音声出力、ランプの点灯／消灯の制御（音指定信号やランプ信号の供給等）、可動体 3 2 の制御（可動体 3 2 を動作させる信号の供給等）は、演出制御用 CPU 1 2 0 が実行するようにしてもよい。

40

【0090】

乱数回路 1 2 4 は、各種演出を実行するために使用される各種の乱数値（演出用乱数）を示す数値データを更新可能にカウントする。演出用乱数は、演出制御用 CPU 1 2 0 が所定のコンピュータプログラムを実行することで更新されるもの（ソフトウェアで更新されるもの）であってもよい。

【0091】

演出制御基板 1 2 に搭載された I/O 1 2 5 は、例えば主基板 1 1 などから伝送された演出制御コマンドを取り込むための入力ポートと、各種信号（映像信号、音指定信号、ランプ信号）を伝送するための出力ポートとを含んで構成される。

【0092】

50

演出制御基板 1 2、音声制御基板 1 3、ランプ制御基板 1 4 といった、主基板 1 1 以外の基板をサブ基板ともいう。パチンコ遊技機 1 のようにサブ基板が機能別に複数設けられていてもよいし、1 のサブ基板が複数の機能を有するように構成してもよい。

【0093】

(動作)

次に、パチンコ遊技機 1 の動作 (作用) を説明する。

【0094】

(主基板 1 1 の主要な動作)

まず、主基板 1 1 における主要な動作を説明する。パチンコ遊技機 1 に対して電力供給が開始されると、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 が起動し、CPU 1 0 3 によって遊技制御メイン処理が実行される。図 3 は、主基板 1 1 における CPU 1 0 3 が実行する遊技制御メイン処理を示すフローチャートである。

10

【0095】

図 3 に示す遊技制御メイン処理では、CPU 1 0 3 は、まず、割込禁止に設定する (ステップ S 1)。続いて、必要な初期設定を行う (ステップ S 2)。初期設定には、スタックポインタの設定、内蔵デバイス (CTC (カウンタ/タイマ回路)、パラレル入出力ポート等) のレジスタ設定、RAM 1 0 2 をアクセス可能状態にする設定等が含まれる。

【0096】

次いで、クリアスイッチからの出力信号がオンであるか否かを判定する (ステップ S 3)。クリアスイッチは、例えば電源基板に搭載されている。クリアスイッチがオンの状態で電源が投入されると、出力信号 (クリア信号) が入力ポートを介して遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に入力される。クリアスイッチからの出力信号がオンである場合 (ステップ S 3; Yes)、初期化处理 (ステップ S 8) を実行する。初期化处理では、CPU 1 0 3 は、RAM 1 0 2 に記憶されるフラグ、カウンタ、バッファをクリアする RAM クリア処理を行い、作業領域に初期値を設定する。

20

【0097】

また、CPU 1 0 3 は、初期化を指示する演出制御コマンドを演出制御基板 1 2 に送信する (ステップ S 9)。演出制御用 CPU 1 2 0 は、当該演出制御コマンドを受信すると、例えば画像表示装置 5 において、遊技機の制御の初期化がなされたことを報知するための画面表示を行う。

30

【0098】

クリアスイッチからの出力信号がオンでない場合には (ステップ S 3; No)、RAM 1 0 2 (バックアップ RAM) にバックアップデータが保存されているか否かを判定する (ステップ S 4)。不測の停電等 (電断) によりパチンコ遊技機 1 への電力供給が停止したときには、CPU 1 0 3 は、当該電力供給の停止によって動作できなくなる直前に、電源供給停止時処理を実行する。この電源供給停止時処理では、RAM 1 0 2 にデータをバックアップすることを示すバックアップフラグをオンする処理、RAM 1 0 2 のデータ保護処理等が実行される。データ保護処理には、誤り検出符号 (チェックサム、パリティビット等) の付加、各種データをバックアップする処理が含まれる。バックアップされるデータには、遊技を進行するための各種データ (各種フラグ、各種タイマの状態等を含む) の他、前記バックアップフラグの状態や誤り検出符号も含まれる。ステップ S 4 では、バックアップフラグがオンであるか否かを判定する。バックアップフラグがオフで RAM 1 0 2 にバックアップデータが記憶されていない場合 (ステップ S 4; No)、初期化处理 (ステップ S 8) を実行する。

40

【0099】

RAM 1 0 2 にバックアップデータが記憶されている場合 (ステップ S 4; Yes)、CPU 1 0 3 は、バックアップしたデータのデータチェックを行い (誤り検出符号を用いて行われる)、データが正常か否かを判定する (ステップ S 5)。ステップ S 5 では、例えば、パリティビットやチェックサムにより、RAM 1 0 2 のデータが、電力供給停止時のデータと一致するか否かを判定する。これらが一致すると判定された場合、RAM 1 0

50

2 のデータが正常であると判定する。

【0100】

RAM102のデータが正常でないと判定された場合（ステップS5；No）、内部状態を電力供給停止時の状態に戻すことができないので、初期化处理（ステップS8）を実行する。

【0101】

RAM102のデータが正常であると判定された場合（ステップS5；Yes）、CPU103は、主基板11の内部状態を電力供給停止時の状態に戻すための復旧処理（ステップS6）を行う。復旧処理では、CPU103は、RAM102の記憶内容（バックアップしたデータの内容）に基づいて作業領域の設定を行う。これにより、電力供給停止時の遊技状態に復旧し、特別図柄の変動中であつた場合には、後述の遊技制御用タイマ割込み処理の実行によって、復旧前の状態から特別図柄の変動が再開されることになる。

【0102】

そして、CPU103は、電断からの復旧を指示する演出制御コマンドを演出制御基板12に送信する（ステップS7）。これに合わせて、バックアップされている電断前の遊技状態を指定する演出制御コマンドや、特図ゲームの実行中であつた場合には当該実行中の特図ゲームの表示結果を指定する演出制御コマンドを送信するようにしてもよい。これらコマンドは、後述の特別図柄プロセス処理で送信設定されるコマンドと同じコマンドを使用できる。演出制御用CPU120は、電断からの復旧時を特定する演出制御コマンドを受信すると、例えば画像表示装置5において、電断からの復旧がなされたこと又は電断からの復旧中であることを報知するための画面表示を行う。演出制御用CPU120は、前記演出制御コマンドに基づいて、適宜の画面表示を行うようにしてもよい。

【0103】

復旧処理または初期化处理を終了して演出制御基板12に演出制御コマンドを送信した後には、CPU103は、乱数回路104を初期設定する乱数回路設定処理を実行する（ステップS10）。そして、所定時間（例えば2ms）毎に定期的にタイマ割込がかかるように遊技制御用マイクロコンピュータ100に内蔵されているCTCのレジスタの設定を行い（ステップS11）、割込みを許可する（ステップS12）。その後、ループ処理に入る。以後、所定時間（例えば2ms）ごとにCTCから割込み要求信号がCPU103へ送出され、CPU103は定期的にタイマ割込み処理を実行することができる。

【0104】

こうした遊技制御メイン処理を実行したCPU103は、CTCからの割込み要求信号を受信して割込み要求を受け付けると、図4のフローチャートに示す遊技制御用タイマ割込み処理を実行する。図4に示す遊技制御用タイマ割込み処理を開始すると、CPU103は、まず、所定のスイッチ処理を実行することにより、スイッチ回路110を介してゲートスイッチ21、第1始動口スイッチ22A、第2始動口スイッチ22B、カウントスイッチ23といった各種スイッチからの検出信号の受信の有無を判定する（ステップS21）。続いて、所定のメイン側エラー処理を実行することにより、パチンコ遊技機1の異常診断を行い、その診断結果に応じて必要ならば警告を発生可能とする（ステップS22）。この後、所定の情報出力処理を実行することにより、例えばパチンコ遊技機1の外部に設置されたホール管理用コンピュータに供給される大当たり情報（大当たりの発生回数等を示す情報）、始動情報（始動入賞の回数等を示す情報）、確率変動情報（確変状態となった回数等を示す情報）などのデータを出力する（ステップS23）。

【0105】

情報出力処理に続いて、主基板11の側で用いられる遊技用乱数の少なくとも一部をソフトウェアにより更新するための遊技用乱数更新処理を実行する（ステップS24）。この後、CPU103は、特別図柄プロセス処理を実行する（ステップS25）。CPU103がタイマ割込み毎に特別図柄プロセス処理を実行することにより、特図ゲームの実行及び保留の管理や、大当たり遊技状態や小当たり遊技状態の制御、遊技状態の制御などが実現される（詳しくは後述）。

【0106】

特別図柄プロセス処理に続いて、普通図柄プロセス処理が実行される（ステップS26）。CPU103がタイマ割込み毎に普通図柄プロセス処理を実行することにより、ゲートスイッチ21からの検出信号に基づく（通過ゲート41に遊技球が通過したことに基く）普図ゲームの実行及び保留の管理や、「普図当り」に基づく可変入賞球装置6Bの開放制御などを可能にする。普図ゲームの実行は、普通図柄表示器20を駆動することにより行われ、普図保留表示器25Cを点灯させることにより普図保留数を表示する。

【0107】

普通図柄プロセス処理を実行した後、遊技制御用タイマ割込み処理の一部として、電断が発生したときの処理、賞球を払い出すための処理等などが行われてもよい。その後、CPU103は、コマンド制御処理を実行する（ステップS27）。CPU103は、上記各処理にて演出制御コマンドを送信設定することがある。ステップS27のコマンド制御処理では、送信設定された演出制御コマンドを演出制御基板12などのサブ側の制御基板に対して伝送させる処理が行われる。コマンド制御処理を実行した後は、割込みを許可してから、遊技制御用タイマ割込み処理を終了する。

【0108】

図5は、特別図柄プロセス処理として、図4に示すステップS25にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。この特別図柄プロセス処理において、CPU103は、まず、始動入賞判定処理を実行する（ステップS101）。

【0109】

始動入賞判定処理では、始動入賞の発生を検出し、RAM102の所定領域に保留情報を格納し保留記憶数を更新する処理が実行される。始動入賞が発生すると、表示結果（当たり種別を含む）や変動パターンを決定するための乱数値が抽出され、保留情報として記憶される。また、抽出した乱数値に基づいて、表示結果や変動パターンを先読み判定する処理が実行されてもよい。保留情報や保留記憶数を記憶した後は、演出制御基板12に始動入賞の発生、保留記憶数、先読み判定等の判定結果を指定するための演出制御コマンドを送信するための送信設定が行われる。こうして送信設定された始動入賞時の演出制御コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図4に示すステップS27のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板11から演出制御基板12に対して伝送される。

【0110】

S101にて始動入賞判定処理を実行した後、CPU103は、RAM102に設けられた特図プロセスフラグの値に応じて、ステップS110～S120の処理のいずれかを選択して実行する。なお、特別図柄プロセス処理の各処理（ステップS110～S120）では、各処理に対応した演出制御コマンドを演出制御基板12に送信するための送信設定が行われる。

【0111】

ステップS110の特別図柄通常処理は、特図プロセスフラグの値が“0”（初期値）のときに実行される。この特別図柄通常処理では、保留情報の有無などに基づいて、第1特図ゲーム又は第2特図ゲームを開始するか否かの判定が行われる。また、特別図柄通常処理では、表示結果決定用の乱数値に基づき、特別図柄や飾り図柄の表示結果を「大当り」または「小当り」とするか否かや「大当り」とする場合の大当り種別を、その表示結果が導出表示される以前に決定（事前決定）する。さらに、特別図柄通常処理では、決定された表示結果に対応して、特図ゲームにおいて停止表示させる確定特別図柄（大当り図柄や小当り図柄、はずれ図柄のいずれか）が設定される。その後、特図プロセスフラグの値が“1”に更新され、特別図柄通常処理は終了する。なお、第2特図を用いた特図ゲームが第1特図を用いた特図ゲームよりも優先して実行されるようにしてもよい（特図2優先消化ともいう）。また、第1始動入賞口及び第2始動入賞口への遊技球の入賞順序を記憶し、入賞順に特図ゲームの開始条件を成立させるようにしてもよい（入賞順消化ともいう）。

【0112】

乱数値に基づき各種の決定を行う場合には、ROM101に格納されている各種のテーブル（乱数値と比較される決定値が決定結果に割り当てられているテーブル）が参照される。主基板11における他の決定、演出制御基板12における各種の決定についても同じである。演出制御基板12においては、各種のテーブルがROM121に格納されている。

【0113】

ステップS111の変動パターン設定処理は、特図プロセスフラグの値が“1”のときに実行される。この変動パターン設定処理には、表示結果を「大当たり」または「小当たり」とするか否かの事前決定結果等に基づき、変動パターン決定用の乱数値を用いて変動パターンを複数種類のいずれかに決定する処理などが含まれている。変動パターン設定処理では、変動パターンを決定したときに、特図プロセスフラグの値が“2”に更新され、変動パターン設定処理は終了する。

10

【0114】

変動パターンは、特図ゲームの実行時間（特図変動時間）（飾り図柄の可変表示の実行時間でもある）や、飾り図柄の可変表示の態様（リーチの有無等）、飾り図柄の可変表示中の演出内容（リーチ演出の種類等）を指定するものであり、可変表示パターンとも呼ばれる。

【0115】

ステップS112の特別図柄変動処理は、特図プロセスフラグの値が“2”のときに実行される。この特別図柄変動処理には、第1特別図柄表示装置4Aや第2特別図柄表示装置4Bにおいて特別図柄を変動させるための設定を行う処理や、その特別図柄が変動を開始してからの経過時間を計測する処理などが含まれている。また、計測された経過時間が変動パターンに対応する特図変動時間に達したか否かの判定も行われる。そして、特別図柄の変動を開始してからの経過時間が特図変動時間に達したときには、特図プロセスフラグの値が“3”に更新され、特別図柄変動処理は終了する。

20

【0116】

ステップS113の特別図柄停止処理は、特図プロセスフラグの値が“3”のときに実行される。この特別図柄停止処理には、第1特別図柄表示装置4Aや第2特別図柄表示装置4Bにて特別図柄の変動を停止させ、特別図柄の表示結果となる確定特別図柄を停止表示（導出）させるための設定を行う処理が含まれている。そして、表示結果が「大当たり」である場合には特図プロセスフラグの値が“4”に更新される。その一方で、大当たりフラグがオフであり、表示結果が「小当たり」である場合には、特図プロセスフラグの値が“8”に更新される。また、表示結果が「はずれ」である場合には、特図プロセスフラグの値が“0”に更新される。表示結果が「小当たり」又は「はずれ」である場合、時短状態や確変状態に制御されているときであって、回数切りの終了成立する場合には、遊技状態も更新される。特図プロセスフラグの値が更新されると、特別図柄停止処理は終了する。

30

【0117】

ステップS114の大当たり開放前処理は、特図プロセスフラグの値が“4”のときに実行される。この大当たり開放前処理には、表示結果が「大当たり」となったことなどに基づき、大当たり遊技状態においてラウンドの実行を開始して大入賞口を開放状態とするための設定を行う処理などが含まれている。大入賞口を開放状態とするときには、大入賞口扉用のソレノイド82に対してソレノイド駆動信号を供給する処理が実行される。このときには、例えば大当たり種別がいずれであるかに対応して、大入賞口を開放状態とする開放上限期間や、ラウンドの上限実行回数を設定する。これらの設定が終了すると、特図プロセスフラグの値が“5”に更新され、大当たり開放前処理は終了する。

40

【0118】

ステップS115の大当たり開放中処理は、特図プロセスフラグの値が“5”のときに実行される。この大当たり開放中処理には、大入賞口を開放状態としてからの経過時間を計測する処理や、その計測した経過時間やカウントスイッチ23によって検出された遊技球の

50

個数などに基づいて、大入賞口を開放状態から閉鎖状態に戻すタイミングとなったか否かを判定する処理などが含まれている。そして、大入賞口を閉鎖状態に戻すときには、大入賞口扉用のソレノイド 82 に対するソレノイド駆動信号の供給を停止させる処理などを実行した後、特図プロセスフラグの値が“ 6 ”に更新し、大当り開放中処理を終了する。

【0119】

ステップ S 1 1 6 の大当り開放後処理は、特図プロセスフラグの値が“ 6 ”のときに実行される。この大当り開放後処理には、大入賞口を開放状態とするラウンドの実行回数が設定された上限実行回数に達したか否かを判定する処理や、上限実行回数に達した場合に大当り遊技状態を終了させるための設定を行う処理などが含まれている。そして、ラウンドの実行回数が上限実行回数に達していないときには、特図プロセスフラグの値が“ 5 ”に更新される一方、ラウンドの実行回数が上限実行回数に達したときには、特図プロセスフラグの値が“ 7 ”に更新される。特図プロセスフラグの値が更新されると、大当り解放後処理は終了する。

10

【0120】

ステップ S 1 1 7 の大当り終了処理は、特図プロセスフラグの値が“ 7 ”のときに実行される。この大当り終了処理には、大当り遊技状態の終了を報知する演出動作としてのエンディング演出が実行される期間に対応した待ち時間が経過するまで待機する処理や、大当り遊技状態の終了に対応して確変制御や時短制御を開始するための各種の設定を行う処理などが含まれている。こうした設定が行われたときには、特図プロセスフラグの値が“ 0 ”に更新され、大当り終了処理は終了する。

20

【0121】

ステップ S 1 1 8 の小当り開放前処理は、特図プロセスフラグの値が“ 8 ”のときに実行される。この小当り開放前処理には、表示結果が「小当り」となったことに基づき、小当り遊技状態において大入賞口を開放状態とするための設定を行う処理などが含まれている。このときには、特図プロセスフラグの値が“ 9 ”に更新され、小当り開放前処理は終了する。

【0122】

ステップ S 1 1 9 の小当り開放中処理は、特図プロセスフラグの値が“ 9 ”のときに実行される。この小当り開放中処理には、大入賞口を開放状態としてからの経過時間を計測する処理や、その計測した経過時間などに基づいて、大入賞口を開放状態から閉鎖状態に戻すタイミングとなったか否かを判定する処理などが含まれている。大入賞口を閉鎖状態に戻して小当り遊技状態の終了タイミングとなったときには、特図プロセスフラグの値が“ 10 ”に更新され、小当り開放中処理は終了する。

30

【0123】

ステップ S 1 2 0 の小当り終了処理は、特図プロセスフラグの値が“ 10 ”のときに実行される。この小当り終了処理には、小当り遊技状態の終了を報知する演出動作が実行される期間に対応した待ち時間が経過するまで待機する処理などが含まれている。ここで、小当り遊技状態が終了するときには、小当り遊技状態となる以前のパチンコ遊技機 1 における遊技状態を継続させる。小当り遊技状態の終了時における待ち時間が経過したときには、特図プロセスフラグの値が“ 0 ”に更新され、小当り終了処理は終了する。

40

【0124】

(演出制御基板 12 の主要な動作)

次に、演出制御基板 12 における主要な動作を説明する。演出制御基板 12 では、電源基板等から電源電圧の供給を受けると、演出制御用 CPU 120 が起動して、図 6 のフローチャートに示すような演出制御メイン処理を実行する。図 6 に示す演出制御メイン処理を開始すると、演出制御用 CPU 120 は、まず、所定の初期化処理を実行して(ステップ S 71)、RAM 122 のクリアや各種初期値の設定、また演出制御基板 12 に搭載された CTC (カウンタ/タイマ回路) のレジスタ設定等を行う。また、初期動作制御処理を実行する(ステップ S 72)。初期動作制御処理では、可動体 32 を駆動して初期位置に戻す制御、所定の動作確認を行う制御といった可動体 32 の初期動作を行う制御が実行

50

される。

【0125】

その後、タイマ割込みフラグがオンとなっているか否かの判定を行う（ステップS73）。タイマ割込みフラグは、例えばCTCのレジスタ設定に基づき、所定時間（例えば2ミリ秒）が経過するごとにオン状態にセットされる。このとき、タイマ割込みフラグがオフであれば（ステップS73；No）、ステップS73の処理を繰り返し実行して待機する。

【0126】

また、演出制御基板12の側では、所定時間が経過するごとに発生するタイマ割込みとは別に、主基板11からの演出制御コマンドを受信するための割込みが発生する。この割込みは、例えば主基板11からの演出制御INT信号がオン状態となることにより発生する割込みである。演出制御INT信号がオン状態となることによる割込みが発生すると、演出制御CPU120は、自動的に割込み禁止に設定するが、自動的に割込み禁止状態にならないCPUを用いている場合には、割込み禁止命令（DI命令）を発行することが望ましい。演出制御CPU120は、演出制御INT信号がオン状態となることによる割込みに対応して、例えば所定のコマンド受信割込み処理を実行する。このコマンド受信割込み処理では、I/O125に含まれる入力ポートのうちで、中継基板15を介して主基板11から送信された制御信号を受信する所定の入力ポートより、演出制御コマンドを取り込む。このとき取り込まれた演出制御コマンドは、例えばRAM122に設けられた演出制御コマンド受信用バッファに格納する。その後、演出制御CPU120は、割込み許可に設定してから、コマンド受信割込み処理を終了する。

【0127】

ステップS73にてタイマ割込みフラグがオンである場合には（ステップS73；Yes）、タイマ割込みフラグをクリアしてオフ状態にするとともに（ステップS74）、コマンド解析処理を実行する（ステップS75）。コマンド解析処理では、例えば主基板11の遊技制御用マイクロコンピュータ100から送信されて演出制御コマンド受信用バッファに格納されている各種の演出制御コマンドを読み出した後に、その読み出された演出制御コマンドに対応した設定や制御などが行われる。例えば、どの演出制御コマンドを受信したかや演出制御コマンドが特定する内容等を演出制御プロセス処理等で確認できるように、読み出された演出制御コマンドをRAM122の所定領域に格納したり、RAM122に設けられた受信フラグをオンしたりする。また、演出制御コマンドが遊技状態を特定する場合、遊技状態に応じた背景の表示を表示制御部123に指示してもよい。

【0128】

ステップS75にてコマンド解析処理を実行した後は、演出制御プロセス処理を実行する（ステップS76）。演出制御プロセス処理では、例えば画像表示装置5の表示領域における演出画像の表示動作、スピーカ8L、8Rからの音声出力動作、遊技効果ランプ9及び装飾用LEDといった装飾発光体における点灯動作、可動体32の駆動動作といった、各種の演出装置を動作させる制御が行われる。また、各種の演出装置を用いた演出動作の制御内容について、主基板11から送信された演出制御コマンド等に応じた判定や決定、設定などが行われる。

【0129】

ステップS76の演出制御プロセス処理に続いて、演出用乱数更新処理が実行され（ステップS77）、演出制御基板12の側で用いられる演出用乱数の少なくとも一部がソフトウェアにより更新される。その後、ステップS73の処理に戻る。ステップS73の処理に戻る前に、他の処理が実行されてもよい。

【0130】

図7は、演出制御プロセス処理として、図6のステップS76にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図7に示す演出制御プロセス処理において、演出制御CPU120は、まず、先読予告設定処理を実行する（ステップS161）。先読予告設定処理では、例えば、主基板11から送信された始動入賞時の演出制御コマンドに基づい

10

20

30

40

50

て、先読み予告演出を実行するための判定や決定、設定などが行われる。また、当該演出制御コマンドから特定される保留記憶数に基づき保留表示を表示するための処理が実行される。

【0131】

ステップS161の処理を実行した後、演出制御用CPU120は、例えばRAM122に設けられた演出プロセスフラグの値に応じて、以下のようなステップS170～S177の処理のいずれかを選択して実行する。

【0132】

ステップS170の可変表示開始待ち処理は、演出プロセスフラグの値が“0”（初期値）のときに実行される処理である。この可変表示開始待ち処理は、主基板11から可変表示の開始を指定するコマンドなどを受信したか否かに基づき、画像表示装置5における飾り図柄の可変表示を開始するか否かを判定する処理などを含んでいる。画像表示装置5における飾り図柄の可変表示を開始すると判定された場合、演出プロセスフラグの値を“1”に更新し、可変表示開始待ち処理を終了する。

【0133】

ステップS171の可変表示開始設定処理は、演出プロセスフラグの値が“1”のときに実行される処理である。この可変表示開始設定処理では、演出制御コマンドにより特定される表示結果や変動パターンに基づいて、飾り図柄の可変表示の表示結果（確定飾り図柄）、飾り図柄の可変表示の態様、リーチ演出や各種予告演出などの各種演出の実行の有無やその態様や実行開始タイミングなどを決定する。そして、その決定結果等を反映した演出制御パターン（表示制御部123に演出の実行を指示するための制御データの集まり）を設定する。その後、設定した演出制御パターンに基づいて、飾り図柄の可変表示の実行開始を表示制御部123に指示し、演出プロセスフラグの値を“2”に更新し、可変表示開始設定処理を終了する。表示制御部123は、飾り図柄の可変表示の実行開始の指示により、画像表示装置5において、飾り図柄の可変表示を開始させる。

【0134】

ステップS172の可変表示中演出処理は、演出プロセスフラグの値が“2”のときに実行される処理である。この可変表示中演出処理において、演出制御用CPU120は、表示制御部123を指示することで、ステップS171にて設定された演出制御パターンに基づく演出画像を画像表示装置5の表示画面に表示させることや、可動体32を駆動させること、音声制御基板13に対する指令（効果音信号）の出力によりスピーカ8L、8Rから音声や効果音を出力させること、ランプ制御基板14に対する指令（電飾信号）の出力により遊技効果ランプ9や装飾用LEDを点灯／消灯／点滅させることといった、飾り図柄の可変表示中における各種の演出制御を実行する。こうした演出制御を行った後、例えば演出制御パターンから飾り図柄の可変表示終了を示す終了コードが読み出されたこと、あるいは、主基板11から確定飾り図柄を停止表示させることを指定するコマンドを受信したことなどに対応して、飾り図柄の表示結果となる確定飾り図柄を停止表示させる。確定飾り図柄を停止表示したときには、演出プロセスフラグの値が“3”に更新され、可変表示中演出処理は終了する。

【0135】

ステップS173の特図当り待ち処理は、演出プロセスフラグの値が“3”のときに実行される処理である。この特図当り待ち処理において、演出制御用CPU120は、主基板11から大当り遊技状態又は小当り遊技状態を開始することを指定する演出制御コマンドの受信があったか否かを判定する。そして、大当り遊技状態又は小当り遊技状態を開始することを指定する演出制御コマンドを受信したきに、そのコマンドが大当り遊技状態の開始を指定するものであれば、演出プロセスフラグの値を“6”に更新する。これに対して、そのコマンドが小当り遊技状態の開始を指定するものであれば、演出プロセスフラグの値を小当り中演出処理に対応した値である“4”に更新する。また、大当り遊技状態又は小当り遊技状態を開始することを指定するコマンドを受信せずに、当該コマンドの受信待ち時間が経過したときには、特図ゲームにおける表示結果が「はずれ」と判定

10

20

30

40

50

して、演出プロセスフラグの値を初期値である“ 0 ”に更新する。演出プロセスフラグの値を更新すると、特図当り待ち処理を終了する。

【0136】

ステップS174の小当り中演出処理は、演出制御プロセスフラグの値が“ 4 ”のときに実行される処理である。この小当り中演出処理において、演出制御用CPU120は、例えば小当り遊技状態における演出内容に対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく小当り遊技状態における各種の演出制御を実行する。また、小当り中演出処理では、例えば主基板11から小当り遊技状態を終了することを指定するコマンドを受信したことに対応して、演出プロセスフラグの値を小当り終了演出に対応した値である“ 5 ”に更新し、小当り中演出処理を終了する。

10

【0137】

ステップS175の小当り終了演出処理は、演出制御プロセスフラグの値が“ 5 ”のときに実行される処理である。この小当り終了演出処理において、演出制御用CPU120は、例えば小当り遊技状態の終了などに対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく小当り遊技状態の終了時における各種の演出制御を実行する。その後、演出プロセスフラグの値を初期値である“ 0 ”に更新し、小当り終了演出処理を終了する。

【0138】

ステップS176の大当り中演出処理は、演出プロセスフラグの値が“ 6 ”のときに実行される処理である。この大当り中演出処理において、演出制御用CPU120は、例えば大当り遊技状態における演出内容に対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく大当り遊技状態における各種の演出制御を実行する。また、大当り中演出処理では、例えば主基板11から大当り遊技状態を終了することを指定するコマンドを受信したことに対応して、演出制御プロセスフラグの値をエンディング演出処理に対応した値である“ 7 ”に更新し、大当り中演出処理を終了する。

20

【0139】

ステップS177のエンディング演出処理は、演出プロセスフラグの値が“ 7 ”のときに実行される処理である。このエンディング演出処理において、演出制御用CPU120は、例えば大当り遊技状態の終了などに対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく大当り遊技状態の終了時におけるエンディング演出の各種の演出制御を実行する。その後、演出プロセスフラグの値を初期値である“ 0 ”に更新し、エンディング演出処理を終了する。

30

【0140】

(基本説明の変形例)

この発明は、上記基本説明で説明したパチンコ遊技機1に限定されず、本発明の趣旨を逸脱しない範囲で、様々な変形及び応用が可能である。

【0141】

上記基本説明のパチンコ遊技機1は、入賞の発生に基づいて所定数の遊技媒体を景品として払い出す払出式遊技機であったが、遊技媒体を封入し入賞の発生に基づいて得点を付与する封入式遊技機であってもよい。

【0142】

40

特別図柄の可変表示中に表示されるものは1種類の図柄（例えば、「一」を示す記号）だけで、当該図柄の表示と消灯とを繰り返すことによって可変表示を行うようにしてもよい。さらに可変表示中に当該図柄が表示されるものも、可変表示の停止時には、当該図柄が表示されなくてもよい（表示結果としては「一」を示す記号が表示されなくてもよい）。

【0143】

上記基本説明では、遊技機としてパチンコ遊技機1を示したが、メダルが投入されて所定の賭け数が設定され、遊技者による操作レバーの操作に応じて複数種類の図柄を回転させ、遊技者によるストップボタンの操作に応じて図柄を停止させたときに停止図柄の組合せが特定の図柄の組み合わせになると、所定数のメダルが遊技者に払い出されるゲームを

50

実行可能なスロット機（例えば、ビッグボーナス、レギュラーボーナス、R T、A T、A R T、C Z（以下、ボーナス等）のうち1以上を搭載するスロット機）にも本発明を適用可能である。

【0144】

本発明を実現するためのプログラム及びデータは、パチンコ遊技機1に含まれるコンピュータ装置などに対して、着脱自在の記録媒体により配布・提供される形態に限定されるものではなく、予めコンピュータ装置などの有する記憶装置にインストールしておくことで配布される形態を採っても構わない。さらに、本発明を実現するためのプログラム及びデータは、通信処理部を設けておくことにより、通信回線等を介して接続されたネットワーク上の、他の機器からダウンロードすることによって配布する形態を採っても構わない。

10

【0145】

そして、ゲームの実行形態も、着脱自在の記録媒体を装着することにより実行するものだけではなく、通信回線等を介してダウンロードしたプログラム及びデータを、内部メモリ等に一旦格納することにより実行可能とする形態、通信回線等を介して接続されたネットワーク上における、他の機器側のハードウェア資源を用いて直接実行する形態としてもよい。さらには、他のコンピュータ装置等とネットワークを介してデータの交換を行うことによりゲームを実行するような形態とすることもできる。

【0146】

なお、本明細書において、演出の実行割合などの各種割合の比較の表現（「高い」、「低い」、「異ならせる」などの表現）は、一方が「0%」の割合であることを含んでもよい。例えば、一方が「0%」の割合で、他方が「100%」の割合又は「100%」未満の割合であることも含む。

20

【0147】

（特徴部115IWに関する説明）

次に、本実施の形態の特徴部115IWについて説明する。特徴部115IWが備えるパチンコ遊技機1は、遊技を実行可能な遊技機であって、所定状態に制御可能であり、特別演出を実行可能であり、所定状態に関連する関連表示を表示手段に表示可能である。また、特別演出の実行中に、動作を伴う所定態様にて関連表示を表示可能であり、特別演出の態様の变化に応じて、関連表示の態様を所定態様から特別演出の態様と連動した特別態様（所定態様とは動作速度の異なる特別態様）へ変化させることが可能であるよう構成されている。

30

【0148】

具体的に、特徴部115IWが備えるパチンコ遊技機1は、関連表示として、画像表示装置5にテロップを表示するテロップ演出を実行可能である。テロップ演出としては、演出状態に関連する第1テロップ表示（具体的に、スーパーリーチ中であることを示唆する文字）を表示する第1テロップ演出と、遊技状態に関連する第2テロップ表示（具体的に、エラーを検出したことを示唆する文字）を表示する第2テロップ演出とが設けられている。

【0149】

第1テロップ演出においては第1テロップ表示の文字が移動表示される一方、第2テロップ演出においては第2テロップ表示の文字が固定表示されるよう構成されている。

40

【0150】

また、第1テロップ演出における文字の移動速度の段階として、中速で文字が移動する第1段階と、高速で文字が移動する第2段階と、低速で文字が移動する第3段階とが設けられている。具体的に、第1テロップ演出が行われる場合には、スーパーリーチ演出の前半では第1段階にて第1テロップ表示が表示され、スーパーリーチ演出の後半では第2段階にて第1テロップ表示が表示され、更に変動停止直前では第3段階にて第1テロップ表示が表示されるものである。このように、スーパーリーチ演出の実行中は、第1テロップ表示の文字の移動速度が中速→高速→低速と段階的に切り替わるようになっている。

50

【0151】

図8-1～図8-4は、特徴部115IWが備えるパチンコ遊技機1における表示例を示す説明図である。

【0152】

図8-1に示す表示例は、遊技制御用マイクロコンピュータ100がステップS111にてスーパーリーチに発展して大当たりとなる変動パターンを決定し、演出制御用CPU120がステップS172にて該変動パターンに応じた変動演出を行うことにより実現されるものである。

【0153】

例えば、まず、変動が行われて、飾り図柄の左右図柄として同一図柄が停止表示されることによりリーチに発展し（図8-1（1）参照）、スーパーリーチに発展すると、画像表示装置5の左下と右上にスーパーリーチ中であることを示す第1テロップ表示115IW10が表示される（図8-1（2）参照）。このとき、画像表示装置5の左下に表示される第1テロップ表示115IW10では左上から右方向へ文字が移動する一方で、画像表示装置5の右上に表示される第1テロップ表示115IW10では右下から左上方向へ文字が移動するよう表示される。このときの第1テロップ表示115IW10における文字の移動速度は第1段階である。また、画像表示装置5の左下に表示される第1テロップ表示115IW10の方が、画像表示装置5の右上に表示される第1テロップ表示115IW10よりも文字が大きく表示されることにより、画像表示装置5の左下に表示される第1テロップ表示115IW10の方が画像表示装置5の右上に表示される第1テロップ表示115IW10よりも手前側（遊技者側）に見えるようになっている。

【0154】

なお、図8-1では2つの第1テロップ表示115IW10を表示することとするが、単一の第1テロップ表示115IW10や、3つ以上の第1テロップ表示115IW10を表示することとしてもよい。

【0155】

また、複数の第1テロップ表示115IW10を表示する場合、文字や表示範囲の大きさ、および文字の移動方向や移動速度などの表示態様については、統一されているものであってもよいし、それぞれ異なるものであってもよい。また、文字の内容についても同一であってもよいし、それぞれ異なることとしてもよい。例えば、一方のテロップ表示では「SPリーチ中!」と表示し、他方のテロップ表示では「SPリーチでは味方キャラが勝利すれば大当たり!」と表示するものでもよい。また、テロップの表示態様や文字の内容によって大当たりに対する信頼度が異なることとしてもよい。

【0156】

次に、スーパーリーチ中の所定のタイミングでカットイン表示が行われ（図8-1（3）参照）、第1テロップ表示115IW10は一旦消去される。カットイン表示が終了すると、再度スーパーリーチに対応する表示と第1テロップ表示115IW10とが画像表示装置5にて行われる（図8-1（4）参照）。このとき、第1テロップ表示115IW10における文字の移動速度は第2段階に切り替わっている。このように、本例では、カットイン表示の実行を契機として第1テロップ表示115IW10における文字の移動速度が切り替わることとしたが、これに限るものではない。例えば、第1テロップ表示115IW10の表示が中断されることなく、文字の移動速度が第1段階から第2段階に切り替わるものであってもよい。

【0157】

そして、スーパーリーチの終盤に差し掛かる段階で、スーパーリーチ演出における表示（剣と斧がぶつかり合う表示）がスローモーション表示（または停止表示）されるとともに、第1テロップ表示115IW10における文字の移動速度は第3段階に切り替わる（図8-1（5）参照）。なお、第2段階よりも遅い速度で第1テロップ表示115IW10を表示するものであればよく、例えば、第1段階にて第1テロップ表示115IW10を表示することとしてもよい。

【0158】

最後に、スーパーリーチ演出が終了して大当たり図柄が停止表示される（図8-1（6）参照）。なお、ここでは大当たりとなる例を示したが、図8-1（5）に示した表示の後にはずれとなる場合もあり得るものである。また、図8-1（5）に示したようにスーパーリーチ演出における表示がスローモーション表示されるとともに第1テロップ表示115IW10における文字の移動速度が第3段階に切り替わった後、更にスーパーリーチ演出における表示や第1テロップ表示115IW10における文字が停止表示され、遊技者による所定の動作（例えば、プッシュボタン31Bの押下）にもとづいて大当たりであるか否かを報知することとしてもよい。

【0159】

なお、第1テロップ表示115IW10は、透過しない背景に文字が表示されたものであることとしたが、背景は透過するものであってもよい。

【0160】

また、本特徴部115IWではスーパーリーチ演出の表示に対応して第1テロップ表示115IW10における態様（文字の移動速度）が切り替わるものであるが、スーパーリーチ演出以外の演出に対応して第1テロップ表示115IW10における態様（文字の移動速度）が切り替わるものであってもよい。例えば、スピーカ8L、8Rや可動体32といった画像表示装置5以外の演出部材を用いた演出に対応して第1テロップ表示115IW10における態様（文字の移動速度）が切り替わるものであってもよい。具体的に、スピーカ8L、8Rから出力される音声のテンポや音量などに対応して第1テロップ表示115IW10における態様（文字の移動速度）が切り替わるものであってもよいし、または退避位置から第1進出位置および第2進出位置に移動可能な可動体32が設けられているものであれば、可動体32が退避位置に位置していることにもとづいて第1テロップ表示115IW10における文字の移動速度を第1段階に設定し、第1進出位置に移動したことにもとづいて第1テロップ表示115IW10における文字の移動速度を第2段階に切り替え、第2進出位置に移動したことにもとづいて第1テロップ表示115IW10における文字の移動速度を第3段階に切り替えるようなこととしてもよい。

【0161】

図8-2に示す表示例は、遊技制御用マイクロコンピュータ100がステップS111にてスーパーリーチに発展して大当たりとなる変動パターンを決定し、演出制御用CPU120がステップS172にて該変動パターンに応じた変動演出を行うとともに、演出制御用CPU120がステップS75においてエラーを検出したことを示すコマンドを受信した場合に第2テロップ演出を行うことにより実現されるものである。なお、図8-1と同様の箇所については、詳細な説明を省略する。

【0162】

例えば、図8-2（2）、（4）、（5）に示すように、第1テロップ表示115IW10についてはスーパーリーチ演出の発展態様の变化に応じて文字の速度が変化する一方で、第2テロップ表示115IW20についてはスーパーリーチ演出の発展態様の变化に影響を受けずに固定表示されるものである。

【0163】

なお、ここでは、異常入賞（大入賞口の閉鎖中であるにもかかわらずカウントスイッチ23がオンとなること、可変入賞球装置6Bが閉鎖状態であるにもかかわらず第2始動口スイッチ22Bがオンとなることなど）や、異常な電磁気の検出や、遊技枠に設けられた扉の開放や、打球供給皿（上皿）が満タンであることなどのエラーが検出されているものである。

【0164】

また、図8-2では、変動が開始されてから終了するまでの間、第2テロップ表示115IW20が継続して表示されるものとしたが、表示を開始してから所定時間が経過するか、または第2テロップ表示115IW20の表示中に特定の操作を検出することにもとづいて第2テロップ表示115IW20が消去されるものである。

【0165】

また、第2テロップ表示115IW20は、透過しない背景に文字が表示されたものであることとしたが、背景は透過するものであってもよい。

【0166】

図8-3に示す表示例は、演出制御用CPU120がステップS172にて画像表示装置5に表示される複数の表示をまとめて振動させる画ブレ演出を行うことにより実現されるものである。

【0167】

例えば、スーパーリーチにおいて、第1テロップ表示115IW10と第2テロップ表示115IW20とが画像表示装置5に表示されている状態（図8-3（1）参照）から、画ブレ演出が実行される（図8-3（2）参照）。具体的に、キャラクタ画像や第1テロップ表示115IW10といった、複数の表示が共通の縮小率で縮小される。そして、縮小演出が実行されることにより、変化した表示の周囲には、黒色の表示領域外領域115IW30が形成される。このとき、第2テロップ表示115IW20については、図8-3（1）に示した位置から変更せず、変化した表示と表示領域外領域115IW30とに跨って表示されることとなり、図示するように、第2テロップ表示115IW20の文字については認識可能となっている。

10

【0168】

また、第1テロップ表示115IW10の文字については、画ブレ演出が行われている間にも継続して移動表示されるものである。画ブレ演出の実行中に、スーパーリーチ演出の発展具合に応じて第1テロップ表示115IW10の態様が変化（例えば、第1段階から第2段階に変化）するものであってもよいし、縮小表示によって速度の変化が認識しにくくなっていることから、画ブレ演出の実行中はスーパーリーチ演出が発展しても第1テロップ表示115IW10の態様は変化しないものであってもよい。

20

【0169】

なお、画ブレ演出は、全ての変動で行われる演出ではなく、例えば、画ブレ演出を実行する変動の方が、画ブレ演出を実行しない変動よりも大当たりとなることに対する期待度が高くなる（すなわち、チャンスアップ演出として画ブレ演出を実行する）よう構成されている。具体的に、大当たり変動である場合の方が、はずれ変動である場合よりも高い割合で画ブレ演出を実行するものである。

30

【0170】

図8-4（1）に示す表示例は、演出制御用CPU120が、ステップS75にて特定の遊技状態であることを示すコマンドを受信したことにもとづいて遊技盤2の右側領域への遊技球の打ち出し（いわゆる右打ち）を促す右打ち報知表示115IW40を表示することにより実現するものである。

【0171】

例えば、図8-4（1）に示すように、特定の遊技状態においてスーパーリーチに発展することにより、右打ち報知表示115IW40の表示領域と一部が重複する領域にて、第1テロップ表示115IW10が表示される。このとき、第1テロップ表示115IW10の表示優先度よりも右打ち報知表示115IW40の表示優先度の方が高くなっているが、第1テロップ表示115IW10の文字が移動表示することにより、第1テロップ表示115IW10の示唆内容を遊技者が認識可能となっている。

40

【0172】

図8-4（2）に示す表示例は、動作可能な可動体115IW50を備えた遊技機において、演出制御用CPU120が、ステップS172にて可動体115IW50を進出位置まで駆動させる役物演出を行うことにより実現するものである。

【0173】

例えば、図8-4（2）に示すように、スーパーリーチ中に役物演出が行われることにより、可動体115IW50と第1テロップ表示115IW10の表示領域とが重複することとなる。このとき、第1テロップ表示115IW10よりも可動体115IW50の

50

方が手前側（遊技者側）にあるが、第1テロップ表示115IW10の文字が移動表示することにより、第1テロップ表示115IW10の示唆内容を遊技者が認識可能となっている。

【0174】

図8-4（3）に示す表示例は、画像表示装置5と、該画像表示装置5とは異なる副画像表示装置115IW60とを備えた遊技機において、演出制御用CPU120によってステップS172にてスーパーリーチ変動に応じた変動演出が行われることにより、実現されるものである。

【0175】

例えば、図8-4（3）に示すように、第1テロップ表示115IW10が、画像表示装置5と、該画像表示装置5の右側に隣接するよう設けられた副画像表示装置115IW60とに跨って表示されるようになっている。副画像表示装置115IW60は、例えばLCDや有機EL等から構成され、各種の演出画像を表示する。副画

10

【0176】

なお、副画像表示装置115IW60は、動作可能に構成されているものであってもよい。例えば、通常時は画像表示装置5には接しない退避位置にて表示が行われ、所定条件が成立（例えば、特定の変動パターンが選択されること、遊技者の動作を検出すること）することにもとづいて画像表示装置5に隣接する位置まで進出し、画像表示装置5にて表示されていた第1テロップ表示115IW10が延設して表示されることとしてもよい。

【0177】

20

以上に説明したように、本特徴部115IWによれば、遊技を実行可能な遊技機であって、所定状態（本例では、所定の演出（スーパーリーチ演出）を実行している状態や、エラーを検出している状態。所定の遊技状態（低確率低ベース状態（通常状態）、低確率高ベース状態（時短状態）、高確率低ベース状態（潜伏状態）、高確率高ベース状態（確変状態））や、特定の演出モードに制御されている状態であってもよい）、エラーを検出している状態、特定の演出モードに制御されている状態）に制御可能であり（本例では、演出制御用CPU120は、ステップS172を実行することによりスーパーリーチ演出を実行している状態に制御する。また、遊技制御用マイクロコンピュータ100はエラーを検出する。他には、遊技制御用マイクロコンピュータ100が所定の遊技状態に制御したり、演出制御用CPU120が所定の演出モードに制御したり、所定の演出を実行してもよい）、特別演出（本例では、スーパーリーチ演出）を実行可能であり（本例では、演出制御用CPU120は、ステップS172を行うことによりスーパーリーチ演出を実行する）、所定状態に関連する関連表示（本例では、テロップ表示）を表示手段（本例では、画像表示装置5）に表示可能である（本例では、演出制御用CPU120は、ステップS172を行うことにより第1テロップ演出を行い、ステップS75においてエラーを検出したことを示すコマンドを受信した場合に第2テロップ演出を行う）。

30

【0178】

本特徴部115IWでは、特別演出としてスーパーリーチ演出を実行可能であることとしたが、これに限るものではなく、キャラクタ予告、群予告、または役物演出などの予告演出や、未だ開始されていない変動を予告対象とする先読み予告演出を特別演出として実行可能であることとしてもよい。

40

【0179】

また、「所定状態に関連する関連表示」とは、所定状態に現在制御されていることに関連する表示（例えば、「SPリーチ中」や「エラー発生中」といった表示）と、将来的に所定状態に制御される可能性に関連する表示（例えば、特定の演出を実行する予定であることを示唆する「準備中」といった表示）とを含む概念である。

【0180】

また、以上に説明したように、特別演出の実行中に、動作を伴う所定態様（本例では、中速で文字が移動する第1段階）にて関連表示を表示可能であり、特別演出の態様の变化に応じて、関連表示の態様を所定態様から特別演出の態様と連動した特別態様（本例では

50

、高速で文字が移動する第２段階、低速で文字が移動する第３段階）へ変化させることが可能である（本例では、演出制御用CPU120は、ステップS172を実行することにより、スーパーリーチ演出の前半（カットイン表示を行うより前）では第１段階にて第１テロップ表示115IW10を行い、スーパーリーチ演出の後半（カットイン表示を行った後）では第２段階にて第１テロップ表示115IW10を行い、変動停止直前では第３段階にて第１テロップ表示115IW10を行う（図８－１参照））こととした。これにより、演出効果を高めることができる。

【0181】

また、以上に説明したように、特別演出の実行中に、動作を伴う所定態様（本例では、中速で文字が移動する第１段階）にて関連表示を表示可能であり、特別演出の態様の变化に応じて、関連表示の態様を所定態様から所定態様とは動作速度の異なる特別態様（本例では、高速で文字が移動する第２段階、低速で文字が移動する第３段階）へ変化させることが可能である（本例では、演出制御用CPU120は、ステップS172を実行することにより、スーパーリーチ演出の前半（カットイン表示を行うより前）では第１段階にて第１テロップ表示115IW10を行い、スーパーリーチ演出の後半（カットイン表示を行った後）では第２段階にて第１テロップ表示115IW10を行い、変動停止直前では第３段階にて第１テロップ表示115IW10を行う（図８－１参照））ことを特徴とする。そのような構成によれば、演出効果を高めることができる。

【0182】

なお、本特徴部115IWでは、スーパーリーチ演出の前半では第１段階、スーパーリーチ演出の後半では第２段階、変動停止直前では第３段階にて第１テロップ表示115IW10を表示すること（中速→高速→低速と切り替わるもの）としたが、演出の態様の变化に応じて変化するものであればこれに限るものではない。例えば、低速→中速→高速と切り替わるものや、高速→中速→低速と切り替わるものでもよい。

【0183】

また、第１テロップ表示115IW10の態様は１回のみ切り替わるものであってもよいし、３回以上切り替わるものであってもよい。また、第１テロップ表示115IW10の態様の段階は、中速→高速→低速→高速のように、同じ段階に複数回切り替わるものであってもよい。

【0184】

また、テロップ表示の態様の段階は、文字の移動速度が一定であることとした（第１段階であれば中速、第２段階であれば高速、第３段階であれば低速）が、これに限るものではなく、例えば、文字の移動速度が速くなったり遅くなったりすることを所定周期毎に繰り返す段階が設けられていてもよい。

【0185】

また、所定態様とは動作速度の異なる特別態様とは、所定態様より高速の態様と低速の態様とを含む概念である。また、低速の態様には、中速の態様や高速の態様と比較してゆっくり表示されるものの他、固定表示（停止）されているものや、略停止されているものも含む概念である。例えば、テロップ表示の文字が移動表示されている段階から、文字が固定表示される段階へ切り替えたり、テロップ表示の文字が固定表示されている段階から、文字が移動表示される段階へ切り替えることにより、態様を変化させることとしてもよい。

【0186】

なお、本特徴部115IWでは、動作を伴う態様として、文字が移動表示するテロップ表示を表示することとしたが、動作の具体例としてはこれに限るものではない。例えば、文字は移動しないものの、文字を取り巻くエフェクト画像を移動表示するものや、文字やエフェクト画像が点滅するものや、文字やエフェクト画像の大きさ、輝度、色彩、または透過度に変化するものであってもよい。また、文字の背景部分の色や透過度に変化するものであってもよい。

【0187】

なお、「特別演出の態様と連動した特別態様」とは、本特徴部 115IW のように特別演出の進展具合と連動した態様（例えば、リーチの前半であれば第 1 段階、リーチの後半であれば第 2 段階、変動停止直前であれば第 3 段階）と、特別演出の演出効果の大きさと連動した態様（例えば、表示画像の切替頻度や曲のテンポに応じて変化する態様）を含む概念である。

【0188】

例えば、図 8-1 に示した例では、例えばスーパーリーチ演出の終盤（図 8-1（5）参照）において、剣と斧とがぶつかり合う衝撃に合わせて第 1 テロップ表示 115IW10 の文字が揺れたり、第 1 テロップ表示 115IW10 の文字が移動方向とは異なる方向へ移動したりすることにより、演出内容に連動した態様にて第 1 テロップ表示 115IW10 を表示することとしてもよい。

10

【0189】

また、その際、剣と斧とがぶつかり合う衝撃の大きさが複数種類（例えば、衝撃（大）と衝撃（小））設けられており、衝撃の大きさに応じて、第 1 テロップ表示 115IW10 が受ける影響の大きさ（例えば、文字の揺れ幅）が異なることとしてもよい。

【0190】

また、同じ種類の衝撃であっても、大当たりとなるか否かにもとづいて、第 1 テロップ表示 115IW10 が受ける影響の大きさ（例えば、文字の揺れ幅）が異なることとしてもよい。これにより、より第 1 テロップ表示 115IW10 へ注目させることができ、興趣を向上させることができる。

20

【0191】

また、同じ種類の衝撃であっても、画像表示装置 5 の左下に表示される第 1 テロップ表示と、画像表示装置 5 の右上に表示される第 1 テロップ表示とで該衝撃から受ける影響の大きさ（例えば、文字の揺れ幅）が異なることとしてもよい。例えば、本特徴部 115IW のように文字が大きい大テロップ表示と文字が小さい小テロップ表示とを並行して表示する遊技機において、所定の衝撃にて剣と斧とがぶつかり合う演出が行われた場合に、大テロップ表示と小テロップ表示とで文字が同じ幅だけ揺れたのでは、大テロップ表示の文字の大きさに対する揺れ幅の割合よりも小テロップ表示の文字の大きさに対する揺れ幅の割合が大きいことから、大テロップ表示に対する影響よりも小テロップ表示に対する影響の方が相対的に大きく見えてしまい、違和感を与えてしまうことが考えられる。そこで、所定の衝撃にて剣と斧とがぶつかり合う演出が行われた場合に、大テロップ表示の文字が揺れる幅の方が小テロップ表示の文字が揺れる幅よりも大きい構成（例えば、大テロップ表示の文字の大きさに対する小テロップ表示の文字の大きさの比率と、大テロップ表示の文字の揺れ幅に対する小テロップ表示の文字の揺れ幅の比率とが同じ構成）とすれば、大テロップ表示に対する影響と小テロップ表示に対する影響とが相対的に同等に見えるため、違和感を与えることを防止することができる。

30

【0192】

また、本特徴部 115IW では、関連表示として、特別演出の態様の变化に応じて所定態様から特別態様へ変化する第 1 関連表示（本例では、スーパーリーチ演出の進展具合に応じて文字の表示速度の段階が変化する第 1 テロップ表示 115IW10）と、特別演出の態様の变化に応じて態様が変化しない第 2 関連表示（本例では、スーパーリーチ演出の進展具合にかかわらず態様が一定である第 2 テロップ表示 115IW20）とを表示可能である（図 8-2 参照）こととした。これにより、演出効果を高めることができる。

40

【0193】

また、本特徴部 115IW では、第 2 テロップ表示 115IW20 の文字は動作を伴わない表示であることとしたが、これに限るものではなく、動作を伴う表示（文字やエフェクト画像を移動表示したり、文字やエフェクト画像が点滅したり、大きさ、輝度、色彩、または透過度が変化するもの）としてもよい。その場合にも、第 2 テロップ表示 115IW20 についてはスーパーリーチ演出の発展態様の变化に影響を受けずに一定の態様にて表示されるものであってもよい。

50

【0194】

また、本特徴部115IWでは、演出状態に関連する第1関連表示（本例では、スーパーリーチ演出の実行中であることを示す第1テロップ表示115IW10）と、遊技状態に関連する第2関連表示（本例では、エラーの検出中であることを示す第2テロップ表示115IW20）とを表示可能である（図8-2参照）こととした。これにより、演出効果を高めることができる。

【0195】

「演出状態に関連する第1関連表示」とは、所定の演出（スーパーリーチ演出）を実行していることを示す表示の他、特定の演出モードに制御していることを示す表示、遊技者に操作を促す表示などであってもよい。

10

【0196】

「遊技状態に関連する第2関連表示」とは、エラーの発生中であることを示す表示の他、所定の遊技状態（低確率低ベース状態（通常状態）、低確率高ベース状態（時短状態）、高確率低ベース状態（潜伏状態）、高確率高ベース状態（確変状態））に制御していることを示す表示、打ち方を遊技者に促す表示（例えば、右打ち報知表示）などであってもよい。

【0197】

また、本特徴部115IWでは、所定演出（本例では、複数の表示をまとめて振動させる画ブレ演出）を実行可能であり（本例では、演出制御用CPU120は、ステップS172を行うことにより画ブレ演出を行う）、所定演出が実行されることに応じて表示手段に表示領域外領域（本例では、表示領域外領域115IW30）を出現させることが可能であり、表示領域外領域に跨るように第2関連表示を表示可能であり、表示領域外領域に跨るように第2関連表示を表示するときに該第2関連表示の表示内容を認識可能とする（本例では、表示領域外領域115IW30に跨るように第2テロップ表示115IW20を表示可能であり、その際に第2テロップ表示115IW20における文字を認識可能である（図8-3参照））こととした。これにより、演出効果を高めることができる。

20

【0198】

なお、本特徴部115IWでは、「エラー発生中」の文字を表示領域外領域115IW30とは重複しない位置に表示しておくことにより、画ブレ演出が行われた場合にも第2テロップ表示115IW20における文字を認識可能となるよう構成したが、これに限るものではない。

30

【0199】

例えば、画ブレ演出が行われた場合に表示領域外領域115IW30と重複する位置に「エラー発生中」の文字を表示する場合は、「エラー発生中」の文字が表示領域外領域115IW30と同化しないよう、「エラー発生中」の文字色を表示領域外領域115IW30の色と異ならせたり（例えば、表示領域外領域115IW30が黒色であれば「エラー発生中」の文字を白色にて表示する）、本特徴部115IWのように透過しない背景（第2テロップ表示115IW20の枠内）を「エラー発生中」より後面側に表示したりすることにより、第2テロップ表示115IW20における文字を認識可能となるよう構成してもよい。

40

【0200】

また、表示領域外領域115IW30を出現させた際にテロップ表示の一部の文字が、表示領域外領域115IW30に同化することにより認識困難となる場合には、該テロップ表示の文字を表示領域外領域115IW30に同化しない位置に移動させることにより、表示領域外領域115IW30の全ての文字を認識可能とするものであってもよい。

【0201】

また、本特徴部115IWでは、表示手段は、関連表示と、特定表示（本例では、特定の遊技状態において右打ちを促す右打ち報知表示115IW40）とを表示可能であり（本例では、演出制御用CPU120は、ステップS75にて特定の遊技状態であることを示すコマンドを受信したことにもとづいて右打ち報知表示115IW40を表示する）、

50

関連表示に特定表示を重ねて表示する場合にも、該関連表示の内容が認識可能となる（本例では、第1テロップ表示115IW10に右打ち報知表示115IW40を重ねて表示する場合にも、第1テロップ表示115IW10の文字を認識可能である（図8-4（1）参照））こととした。これにより、より好適に関連表示を表示することができる。

【0202】

なお、特定表示が表示されても第1テロップ表示115IW10の内容を認識可能とするものであれば、文字が移動するものに限るものではない。

【0203】

例えば、第1テロップ表示115IW10に「SPリーチ中！」との複数の同じ文字情報を表示することで、1つの文字情報からは第1テロップ表示115IW10の内容を認識困難又は認識不可能である場合でも、複数の同じ文字情報から第1テロップ表示115IW10の内容を認識可能とすることとしてもよい。

10

【0204】

また、演出制御用CPU120は、第1テロップ表示115IW10と右打ち報知表示115IW40とが重複表示されている場合、右打ち指示音声の音量よりもSPリーチ中楽曲の音量を大きくする等して、SPリーチ中楽曲を聴覚的に認識し易くさせ、第1テロップ表示115IW10の内容を認識可能とすることとしてもよい。

【0205】

また、第1テロップ表示115IW10に重複表示される特定表示としては、右打ち報知表示115IW40に限るものではない。例えば、他のテロップ表示（以下、「第3テロップ表示」という）が特定表示として第1テロップ表示115IW10に重複表示されるものであっても同様に第1テロップ表示115IW10の内容を認識可能とすることとしてもよい。

20

【0206】

また、第3テロップ表示が特定表示として第1テロップ表示115IW10に重複表示されるものにおいて、第3テロップ表示が示唆する内容に応じて第1テロップ表示115IW10の態様が異なることとしてもよい。

【0207】

例えば、第3テロップ表示が示唆する内容の方が、第1テロップ表示115IW10が示唆する内容よりも注目度が低い場合には、第3テロップ表示よりも第1テロップ表示115IW10の文字の移動速度が速い一方、第1テロップ表示115IW10が示唆する内容の方が、第3テロップ表示が示唆する内容よりも注目度が低い場合には、第1テロップ表示115IW10よりも第3テロップ表示の文字の移動速度が速いこととしてもよい。

30

【0208】

また例えば、第1テロップ表示115IW10と第3テロップ表示とが同じ状態に関する内容を示唆する場合（例えば、第1テロップ表示115IW10が先読み予告演出の実行中であることを示唆し、第3テロップ表示が該先読み予告演出の内容を示唆する場合）、第1テロップ表示115IW10と第3テロップ表示の文字の移動速度を同程度としてもよい。

40

【0209】

また、第1テロップ表示115IW10を表示しているが特定表示を表示していない状態から、第1テロップ表示115IW10に対して特定表示を重畳表示する状態へ移行した際には、特定表示により認識困難となった第1テロップ表示115IW10の内容を、特定表示により隠れない位置に表示する（例えば、別の位置に新たなテロップ表示をしたり、吹き出し表示をしたりする）ことにより、第1テロップ表示115IW10の内容を認識可能とすることとしてもよい。

【0210】

また、本特徴部115IWでは、動作可能な可動体（本例では、可動体115IW50）を備え、表示手段は、関連表示を所定の表示領域において表示可能であり、可動体は、

50

少なくとも所定の表示領域と重なる動作位置に動作可能であり、関連表示の表示中に可動体が動作位置にある場合にも、該関連表示の内容が認識可能となる（本例では、第1テロップ表示115IW10の表示領域と重なる位置に可動体115IW50を動作させる場合にも、第1テロップ表示115IW10の文字を認識可能である（図8-4（2）参照））こととした。これにより、より好適に関連表示を表示することができる。

【0211】

なお、可動体が進出しても第1テロップ表示115IW10の内容を認識可能とするものであれば、文字が移動するものに限るものではない。

【0212】

例えば、第1テロップ表示115IW10に「SPリーチ中！」との複数の同じ文字情報を表示することで、1つの文字情報からは第1テロップ表示115IW10の内容を認識困難又は認識不可能である場合でも、複数の同じ文字情報から第1テロップ表示115IW10の内容を認識可能とすることとしてもよい。

10

【0213】

また、演出制御用CPU120は、第1テロップ表示115IW10の表示領域と可動体115IW50の位置とが重複している場合、可動体115IW50を動作させていることに対応する音声の音量よりもSPリーチ中楽曲の音量を大きくする等して、SPリーチ中楽曲を聴覚的に認識し易くさせ、第1テロップ表示115IW10の内容を認識可能とすることとしてもよい。

【0214】

20

また、可動体115IW50の動作によって視認困難となり得るテロップ表示Aと、可動体115IW50の動作によって視認困難とならないテロップ表示Bとを表示可能であり、テロップ表示Aに可動体115IW50が重なって認識困難又は認識不可能である場合にも、テロップ表示Bには可動体115IW50が重ならないため、テロップ表示Bの内容を認識可能であることとしてもよい。なお、テロップ表示Aとテロップ表示Bとの示唆内容は同じであってもよいし、それぞれ異なるものであってもよい。

【0215】

また、第1テロップ表示115IW10を表示しているが可動体115IW50が退避位置に位置している状態（第1テロップ表示115IW10を視認可能な状態）から、可動体115IW50が進出位置に動作された場合、可動体115IW50により認識困難となった第1テロップ表示115IW10の内容を、可動体115IW50により隠れない位置に表示する（例えば、別の位置に新たなテロップ表示をしたり、吹き出し表示をしたりすることにより、第1テロップ表示115IW10の内容を認識可能とすることとしてもよい。

30

【0216】

また、本特徴部115IWでは、表示手段として、第1表示手段（本例では、画像表示装置5）と第2表示手段（本例では、副画像表示装置115IW60）とを備え、第1表示手段と第2表示手段とに跨って関連表示を表示可能である（本例では、画像表示装置5と副画像表示装置115IW60とに跨って第1テロップ表示115IW10を表示可能である（図8-4（3）参照））こととした。これにより、より好適に関連表示を表示することができる。

40

【0217】

なお、第2表示手段として、ドットマトリクスLED表示装置（LEDが2次元配列状に並んだドットマトリクス型ディスプレイ）や、バーサイタ（板体の長手側面に配列された複数のLEDを、特定パターンに従って短い周期で点滅させながら板体を回転させることにより生じるLEDの光の残像を利用して、各種の演出画像を表示する表示装置）を備えることとしてもよい。

【0218】

また、画像表示装置5と副画像表示装置115IW60とに跨って関連表示を表示するときに、画像表示装置5の表示領域と副画像表示装置115IW60の表示領域との間の

50

非表示領域（例えば、画像表示装置 5 および副画像表示装置 1 1 5 I W 6 0 のフレーム部）の大きさよりも大きい文字を表示可能とすることにより、関連表示の文字が非表示領域によって認識困難又は認識不可能とならないようにすることとしてもよい。

【0 2 1 9】

また、画像表示装置 5 と副画像表示装置 1 1 5 I W 6 0 とに跨ってテロップ表示を表示するときに、一方の表示装置のみにテロップ表示の文字を表示する（テロップ表示の表示領域については画像表示装置 5 と副画像表示装置 1 1 5 I W 6 0 とに跨って設けられているが、該テロップ表示の文字情報については一方の表示装置のみに表示する）こととしてもよい。

【0 2 2 0】

10

また、画像表示装置 5 と副画像表示装置 1 1 5 I W 6 0 とに跨って文字を表示するテロップ表示 A と、画像表示装置 5 と副画像表示装置 1 1 5 I W 6 0 とに跨らずに文字を表示するテロップ表示 B とを表示可能であり、テロップ表示 A とテロップ表示 B とで表示する文字の大きさが異なることとしてもよい。例えば、いずれか一方の表示装置のみに表示されるテロップ表示の文字の大きさよりも、画像表示装置 5 と副画像表示装置 1 1 5 I W 6 0 とに跨って表示されるテロップ表示の文字の大きさの方が大きいことにより、全体として不格好な見た目とならないようにすることができる。

【0 2 2 1】

また、画像表示装置 5 と副画像表示装置 1 1 5 I W 6 0 とが左右に隣接するものに限られず、上下に隣接するものであってもよい。

20

【0 2 2 2】

また、本特徴部 1 1 5 I W では、表示手段に表示される複数の表示に共通の変化を与える特定演出を実行し（本例では、演出制御用 C P U 1 2 0 は、ステップ S 1 7 2 を行うことにより画ブレ演出を行う）、表示手段は、関連表示として、特定演出による変化を受ける第 1 特定関連表示（本例では、第 1 テロップ表示 1 1 5 I W 1 0）と、特定演出による変化を受けない第 2 特定関連表示（本例では、第 2 テロップ表示 1 1 5 I W 2 0）とを表示可能である（図 8 - 3（2）参照）こととした。これにより、より好適に関連表示を表示することができる。

【0 2 2 3】

また、複数の表示に共通の変化を与える特定演出として、複数の表示をまとめて振動させる画ブレ演出に限るものではなく、例えば、複数の表示を縮小表示する縮小演出や、複数の表示を拡大表示する拡大演出を実行し、第 1 テロップ表示 1 1 5 I W 1 0 は縮小演出や拡大演出による変化を受け一方、第 2 テロップ表示 1 1 5 I W 2 0 は縮小演出や拡大演出による変化を受けないこととしてもよい。

30

【0 2 2 4】

また、本特徴部 1 1 5 I W では、表示手段に表示される複数の表示に共通の変化を与える特定演出を実行し（本例では、演出制御用 C P U 1 2 0 は、ステップ S 1 7 2 を行うことにより画ブレ演出を行う）、表示手段は、関連表示を、動作を伴う態様で表示可能であり、関連表示は、特定演出が実行されることにより変化した場合にも動作を伴う態様で表示可能である（本例では、画ブレ演出が行われた場合にも、第 1 テロップ表示 1 1 5 I W 1 0 の文字を移動表示する（図 8 - 3（2）参照））こととした。これにより、より好適に関連表示を表示することができる。

40

【0 2 2 5】

また、テロップ表示で表示される文字は直線的に移動表示されるものに限られず、環状に形成された領域内を移動表示するものや、ジグザグ状に形成された領域内を移動表示するものや、水平方向に延びた領域（厳密には、水平方向に延びるように見える平面上（つまり画像表示装置 5 の表示画面上）に描写された領域）を立体的に見えるよう移動表示するものであってもよい。

【0 2 2 6】

（特徴部 3 1 A K および特徴部 1 1 5 I W に関する説明）

50

上述した特徴部 3 1 A K および特徴部 1 1 5 I W の両方を備えた遊技機としてもよい。例えば、特徴部 3 1 A K におけるタイトル表示を特徴部 1 1 5 I W における関連表示として表示するもの（リーチ演出の態様の変化に応じて、リーチ演出のタイトル表示の態様を第 1 段階から第 2 段階へ変化させるもの）としてもよい。

【0 2 2 7】

また、例えば、特徴部 3 1 A K における第 1 示唆演出（例えばスーパーリーチ A やスーパーリーチ B）のタイトル表示を特徴部 1 1 5 I W における第 1 関連表示とし、特徴部 3 1 A K における第 2 示唆演出（例えばスーパーリーチ D やスーパーリーチ E）のタイトル表示を特徴部 1 1 5 I W における第 2 関連表示としてもよい（具体的に、第 1 示唆演出（例えばスーパーリーチ A やスーパーリーチ B）のタイトル表示の態様はスーパーリーチ A やスーパーリーチ B の態様の変化に応じて変化し、第 2 示唆演出（例えばスーパーリーチ D やスーパーリーチ E）のタイトル表示の態様はスーパーリーチ D やスーパーリーチ E の態様の変化に応じて変化しない）。

10

【0 2 2 8】

また、例えば、特徴部 3 1 A K における期待度示唆表示を特徴部 1 1 5 I W における関連表示として表示するものであってもよい。

【0 2 2 9】

（特徴部 3 8 S H および特徴部 1 1 5 I W に関する説明）

上述した特徴部 3 8 S H および特徴部 1 1 5 I W の両方を備えた遊技機としてもよい。ここで、特徴部 3 8 S H とは、特徴部 3 8 S H（3 9 S H）、特徴部 3 8 S H（4 0 S H）、特徴部 3 8 S H（4 1 S H）、特徴部 3 8 S H（4 2 S H）を含むものである。例えば、特徴部 3 8 S H における関連表示と特徴部 1 1 5 I W における関連表示とが同じものであってもよい。

20

【0 2 3 0】

（特徴部 0 0 5 S G に関する説明）

次に、特徴部 0 0 5 S G について説明する。特徴部 0 0 5 S G が備えるパチンコ遊技機 1 は、画像表示装置 5 の前側上方である第 1 原点位置と該第 1 原点位置よりも下方であって画像表示装置 5 の表示領域 5 E の前方である第 1 進出位置との間で上下方向に移動可能な第 1 可動体 0 0 5 S G 3 0 1 と、画像表示装置 5 の前側下方である第 2 原点位置と該第 2 原点位置の直上且つ画像表示装置 5 の表示領域 5 E の前方である第 2 進出位置の間で上下方向に移動可能な第 2 可動体 0 0 5 S G 4 0 1 と、を備えているとともに、画像表示装置 5 において立体画像を表示可能となっており、これら第 1 可動体 0 0 5 S G 3 0 1 と第 2 可動体 0 0 5 S G 4 0 1 との動作及び画像表示装置 5 における立体画像の表示による演出を実行可能であるよう構成されている。

30

【0 2 3 1】

尚、本特徴部 0 0 5 S G の第 1 可動体 0 0 5 S G 3 0 1 は、該第 1 可動体 0 0 5 S G 3 0 1 に設けられた図示しないベース部に対しスライド移動可能に設けられた第 1 可動部 0 0 5 S G 3 0 1 A と、第 1 可動部 0 0 5 S G 3 0 1 A に対しスライド移動可能に設けられた第 2 可動部 0 0 5 S G 3 0 1 B と、を有する。

【0 2 3 2】

図 9-1 は、画像表示装置の構成と、画像表示装置における表示状態並びに遊技者の両眼による立体画像の視認状態を示す図である。本特徴部 0 0 5 S G における画像表示装置 5 では、2 D 画像の表示が可能であるとともに、3 D 画像の表示も可能となっている。次に、画像表示装置 5 において立体視可能な 3 D 画像を表示するための構成について簡単に説明する。

40

【0 2 3 3】

画像表示装置 5 は、図 9-1 に示すように、立体視可能な画像としての立体画像（映像）である 3 D 画像を表示する画像用液晶パネル 0 0 5 S G 9 0 0 と、該画像用液晶パネル 0 0 5 S G 9 0 0 の後方から前方側に向けて面状光を照射するバックライト 0 0 5 S G 9 0 1 と、画像用液晶パネル 0 0 5 S G 9 0 0 の前面側に該画像用液晶パネル 0 0 5 S G 9

50

00と所定間隔を有して設けられた視差バリア用液晶パネル005SG910とを有する、パララックスバリア方式の裸眼立体表示液晶表示装置よりなる画像表示装置で実現されている。画像表示装置5は、第1特別図柄表示装置4Aや第2特別図柄表示装置4Bによる特別図柄の変動表示期間中に、飾り図柄の変動表示を行う。

【0234】

視差バリア用液晶パネル005SG910は、画像用液晶パネル005SG900に縦長短冊状に表示される右目用画像を遊技者の左目が視認すること並びに左目用画像を遊技者の右目が視認することを阻止するシャッタとなる縦縞状の黒部と、右目用画像を遊技者の右目が視認すること並びに左目用画像を遊技者の左目が視認することを可能とする透明部とを有する視差バリア画像を表示する視差バリア画像表示状態と、縦縞状の黒部を有さない、全ての画素が透明部とされた透過状態の表示状態とが可能とされた比較的光透明性の高い液晶パネルとされている。

10

【0235】

つまり、本特徴部005SGの視差バリア用液晶パネル005SG910は、遊技者の左目による右目用画像の視認を阻止するとともに遊技者の右目による左目用画像の視認を阻止するための視差バリアを含む視差バリア表示と、該視差バリアを表示しない全透過表示とが可能とされている。

【0236】

尚、本特徴部005SGにおいては、画像表示装置5は、画像用液晶パネル005SG900として液晶表示装置を用いた例について説明するが、これに限らず、画像用液晶パネル005SG900のデバイスとしては、CRT (Cathode Ray Tube)、FED (Field Emission Display)、PDP (Plasma Display Panel)、ドットマトリクスLED、有機或いは無機のエレクトロルミネッセンス (EL) パネル等のその他の画像表示形態の表示装置により構成されてもよい。

20

【0237】

また、視差バリア用液晶パネル005SG910は、遊技盤2の背面側であって、画像用液晶パネル005SG900に重なる遊技者側前方の配置位置に固定的に設けられている。

【0238】

演出制御用CPU120は、受信した演出制御コマンドに従って2次元 (2D) 画像データや右目用画像と左目用画像から成る立体画像を表示するための立体 (3D) 画像データが記憶されたCGROM (表示制御部123) から必要なデータを読み出すための指令をVDP (表示制御部123) に出力する。

30

【0239】

図9-1においては、画像用液晶パネル005SG900には、VDPにより、演出制御用CPU120からの指示に基づいて画像データROMから読み出された立体画像を成す、縦方向の帯状とされた所定幅の右目用画像 (R) と左目用画像 (L) とが交互に表示されている。本特徴部005SGでは、右目用画像 (R) と左目用画像 (L) との表示幅を均一としているが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら表示幅を、画面の中央部と端部とで異なるようにしても良い。

40

【0240】

遊技者の視点位置が、例えば基準位置となるX0, D0にある場合には、図9-1に示すように、X0, D0に対応する画像が視差バリア用液晶パネル005SG910に表示されることで、右目については、画像用液晶パネル005SG900に表示されている各左目用画像 (L) が黒帯部 (シャッタ; 非透過部ともいう) にて隠されてブロックされるとともに、各右目用画像 (R) が非黒帯部 (ブランク; 透過部ともいう) を透して視認されることで、右目には右目用画像 (R) のみが提供される一方、左目については、画像用液晶パネル005SG900に表示されている各右目用画像 (R) が黒帯部 (シャッタ; 非透過部ともいう) にて隠されてブロックされるとともに、各左目用画像 (L) が非黒帯部 (ブランク; 透過部ともいう) を透して視認されることで、左目には左目用画像 (L)

50

のみが提供されることで、遊技者は、偏向メガネ等を装着することなく、裸眼の状態、立体画像を視聴することができる。

【0241】

尚、図9-1においては、理解を助けるために、画像用液晶パネル005SG900と視差バリア用液晶パネル005SG910との距離に比較して、視差バリア用液晶パネル005SG910と遊技者の目との距離を、図示の都合上、実際の長さよりも著しく小さく示しているために、右目と左目の視線を示す線分が交錯する交錯位置が、視差バリア用液晶パネル005SG910よりも前方側或いは後方側に移動しているが、これら交錯位置の実際の移動量は非常に少ないものとなる。

【0242】

本特徴部005SGでは、右目と左目とで見える像の視線方向における両眼視差を利用して奥行きを感知させる立体視を行っている。遊技者が両目で画像表示装置5に表示される3D画像を視認した際に、右目と左目とで3D画像における任意の部位を視認したときの視線方向が異なっており、この視線方向の差（視差の量）により奥行きを感知することができる。そして、視線方向が交わる位置が輻輳位置と称し、この輻輳位置における視線方向がなす角を輻輳角と称する。この輻輳角が大きければ、遊技者は3D画像が自分に近い位置にあるように感知し、輻輳角が小さければ、遊技者は3D画像が自分から遠い位置にあるように感知するようになっている。

【0243】

本特徴部005SGでは、後述するように第1可動体演出において画像表示装置5に表示される3D画像（図9-3（A）（B）参照）が、画像表示装置5の画像表示面よりも手前側（遊技者に近づく側）に突出されて見えるように輻輳位置が設定されているが、3D画像の見かけ上の突出具合が小さい輻輳位置Aと、演出画像の見かけ上の突出具合が大きい輻輳位置Bとを設定可能であり、第1可動体005SG301の後部に対応する距離であって、遊技者から遠い輻輳距離Aに3D画像があるように見える部分と、第1可動体005SG301の前部に対応する距離であって、遊技者に近い輻輳距離Bに3D画像があるように見える部分と、を実現できるようにしてもよい。

【0244】

これにより、近接位置において前傾姿勢をなす第1可動部005SG301Aにおいて、表示領域5Eに近い後部分と遠い前部分とで3D画像の見かけ上の突出具合が異なるため、より立体感を生じさせることができる。また、上記輻輳位置A、B以外にも複数の輻輳位置を設定した演出を実行可能としても良い。

【0245】

また、本特徴部005SGでは、輻輳位置Bに後述する第1可動体005SG301に対応するエフェクト画像005SG004（図9-3（A）参照）や第1可動体005SG301に対応しない破片画像005SG006（図9-3（B）参照）が設定されているが、本発明はこれに限定されるものではなく、エフェクト画像の一部のみを輻輳位置Bに設定し、その他の部位を輻輳位置Bから離れた位置に設定しても良い。例えば、エフェクト画像において、第1可動体005SG301の周囲近傍の部位のみを輻輳位置Bとし、第1可動体005SG301から離れるに連れて遊技者側に近づいてくるように見えるように輻輳位置を設定しても良い。

【0246】

また、本特徴部005SGでは、画像表示装置5に表示される3D画像が、画像表示装置5の画像表示面よりも手前側（遊技者に近づく側）に突出されて見えるように、輻輳位置が設定されているが、本発明はこれに限定されるものではなく、画像表示装置5の表示面よりも奥側（遊技者から遠い側）に演出画像が配置されて見えるように、輻輳位置を設定しても良い。

【0247】

また、本特徴部005SGでは、画像表示装置5に表示されるエフェクト画像005SG004（図9-3（A）参照）が輻輳位置Bに設定された状態で表示され、該輻輳位置

10

20

30

40

50

Bが第1可動体005SG301の前後方向の所定範囲内になるように制御を行うことで、近接位置にある第1可動体005SG301と画像表示装置5に表示されるエフェクト画像とが一体的に連携して見えるようになるので、迫力ある演出を実施することができる。

【0248】

また、画像表示装置5の前方側の離れた近接位置に第1可動体005SG301が位置すると、画像表示装置5の表示領域5Eには、第1可動体005SG301により隠れてしまつて遊技者が両目により視認できない領域が発生するとともに、遊技者が一方の目では視認できるが他方の目では視認できない領域が発生するようになる。このような片目では視認できない領域に3D画像が表示された場合には、3D画像の立体視ができなくなるばかりか、3D画像が不鮮明にぼやけて見えてしまう場合がある。そのため、片目では視認できない領域である第1可動体005SG301の周囲近傍の表示領域5Eには、3D画像を表示しないようにし（または2D画像に置き換えて表示し）、第1可動体005SG301から若干離れた表示領域であつて、遊技者が両目で視認できる表示領域のみに3D画像を表示するようにしても良い。特に、3D画像が動画であつて第1可動体005SG301とともに3D画像が動作する場合などに、遊技者が両目で視認できる表示領域のみに3D画像を表示する態様が有効である。

10

【0249】

また、本特徴部005SGでは、後述する第1可動体演出において3D画像を表示可能な形態を例示するが、本発明はこれに限定されるものではなく、第2可動体演出や他の演出（例えば、予告演出や大当たり演出など）において3D画像を表示するようにしてもよいし、飾り図柄を3D画像にて表示するようにしてもよい。

20

【0250】

また、本特徴部005SGでは、パララックスバリア方式の裸眼立体表示液晶表示装置よりなる画像表示装置で立体画像の表示を行っているが、本発明はこれに限定されるものではなく、レンチキュラレンズ方式やインテグラルイメージング方式の裸眼立体表示液晶表示装置を用いて立体画像の表示を行つても良い。また、裸眼で立体視を行うものに限らず、偏向メガネ等を装着することで立体視を行うものであつても良い。

【0251】

また、本特徴部005SGでは、第1可動体005SG301が動作するか否かにかかわらず、後述する第1可動体演出の発展演出における所定タイミングにて、第1可動部005SG301Aに対応する3D画像であるエフェクト画像005SG004や第2可動部005SG301Bに対応する2D画像である刃先画像005SG002やエフェクト画像005SG003を表示する形態を例示するが、本発明はこれに限定されるものではなく、第1可動体005SG301が何らかの原因により動作しない場合において、上記した刃先画像005SG002、エフェクト画像005SG003、エフェクト画像005SG004等を表示しないようにしてもよい。

30

【0252】

また、上記発展演出における所定タイミングにて、第1可動体005SG301に対応する画像として、第1可動体005SG301を模した画像とともに上記エフェクト画像を表示するようにしてもよい。さらに、このような第1可動体005SG301に対応する画像（第1可動体005SG301を模した画像やエフェクト画像など）を、第1可動体005SG301が正常に動作している場合でも常に該第1可動体005SG301の背面側に対応する領域に表示するようにしてもよい。このようにすることで、第1可動体005SG301が何らかの原因により動作しない場合でも遊技者に違和感を与えにくくなるため、パチンコ遊技機1Aの稼働を停止することを回避できる。

40

【0253】

（第1可動体演出及び第2可動体演出の演出動作例）

次に、第1可動体演出及び第2可動体演出の演出動作例について、図9-2に基づいて説明する。図9-2は、（A）～（H）は可動体演出の演出動作例を示す図である。図9

50

ー 3 は、(A) (B) は第 1 可動体演出の演出動作例の詳細を示す図、(C) は画像表示例を示す図である。

【0254】

まず、演出制御用 CPU 120 は、スーパーリーチに対応する変動パターンである場合、図 9-2 (A) に示すように、飾り図柄の可変表示を開始し、図 9-2 (B) に示すように、可変表示を開始してから所定時間が経過したときに、左右の飾り図柄表示エリア 5 L、5 R に同じ飾り図柄を停止表示させて中央の飾り図柄表示エリア 5 C の可変表示を継続させてリーチ態様としてノーマルリーチ演出を実行する。次いで、図 9-2 (C) に示すように、中央の飾り図柄表示エリア 5 C にハズレ図柄を仮停止表示させた後、図 9-2 (D) に示すように、可変表示を再度開始することによりスーパーリーチ演出を開始する。スーパーリーチ演出の実行後、図 9-2 (E) に示すように、中央の飾り図柄表示エリア 5 C にハズレ図柄を仮停止表示させる。

10

【0255】

可変表示の開始時に発展演出として第 1 可動体演出の実行が決定されている場合、図 9-2 (F) (G) に示すように、第 1 可動体 005SG301 を第 1 原点位置から該第 1 原点位置と第 1 進出位置との間の位置である中間位置まで移動した後、中間位置から第 1 進出位置よりも後方であって画像表示装置 5 の表示領域 5 E に近接する第 1 近接位置までの移動に応じて、第 2 可動部 005SG301B を第 1 可動部 005SG301A に対して移動させるとともに、画像表示装置 5 の表示領域 5 E に第 2 可動部 005SG301B を模した刃先画像やエフェクト画像を表示させる第 1 可動体演出を実行する。このとき、第 1 可動体 005SG301 は、第 2 可動部 005SG301B が遊技者から視認可能なように突出している通常態様から第 1 可動体 005SG301 内に収納された収縮態様に変化(変形)する。

20

【0256】

ここで、図 9-3 (A) に示すように、演出制御用 CPU 120 は、第 1 可動体演出において、第 1 可動体 005SG301 を中間位置から近接位置へ向けて移動させながら通常態様から収縮態様へ変形させることで、第 1 可動体 005SG301 は、前方の中間位置から後方の表示領域 E の略中央位置である中央の飾り図柄表示エリア 5 C に近づくように後下方に移動する。

【0257】

30

また、演出制御用 CPU 120 は、上記動作に応じて、中央の飾り図柄表示エリア 5 C に表示している飾り図柄(「6」の図柄)の図柄画像 005SG001 をやや拡大表示するとともに、第 2 可動部 005SG301B を模した刃先画像 005SG002 を、図柄画像 005SG001 を透視可能に重ねて表示する。このように、第 1 可動体演出では、第 1 可動体 005SG301 の第 1 可動部 005SG301A を表示領域 5 E に表示している図柄画像 005SG001 に向けて移動させるとともに、画像表示装置 5 にて、収縮態様に変形する前の通常態様を認識可能な第 2 可動部 005SG301B に対応する刃先画像 005SG002 を、表示領域 5 E において通常態様であるときに第 2 可動部 005SG301B が位置する部分に、第 1 可動部 005SG301A の下部に接続して見えるように、図柄画像 005SG001 を透視可能に重ねて表示することにより、あたかも第 2 可動部 005SG301B が表示領域 5 E を貫いて奥側に位置するように立体的に見せることができ、これにより一の物体である刀剣を認識可能となる。つまり、物体である第 1 可動部 005SG301A と表示画像である刃先画像 005SG002 とにより、収縮態様に変形する前の通常態様の一の物体(第 1 可動体 005SG301)を認識可能となる。

40

【0258】

また、第 1 可動体 005SG301 は近接位置において前傾姿勢をなし、刃先画像 005SG002 は、第 2 可動部 005SG301B が突出位置に位置しているときに視認可能な後方に向けて先細りとなる態様とされていることで、図柄画像 005SG001 において第 1 可動部 005SG301A と第 2 可動部 005SG301B との境界に対応する

50

位置に刃先が突き刺さり、あたかも第2可動部005SG301Bが表示領域5Eを貫いて奥側に位置するように立体的に見せることができる。

【0259】

また、表示領域5Eにおける刃先画像005SG002の周囲に、刃先画像005SG002を強調表示するためのエフェクト画像005SG003を表示するとともに、表示領域5Eにおける第1可動部005SG301Aの周囲には、第1可動部005SG301Aを強調表示するためのエフェクト画像005SG004を表示する。これらエフェクト画像005SG003、005SG004は、態様は異なるが炎を模した同種の画像とされ、かつ、第1可動部005SG301Aと刃先画像005SG002の周囲に対応する位置にこれらを囲むように表示されることで、第1可動部005SG301Aと刃先画像005SG002とにより一の物体をより強く認識できるようになる。

10

【0260】

また、図柄画像005SG001にひび割れ画像005SG005を表示することで、図柄画像005SG001に刃先が突き刺さることで破壊されかけているように見せることができる。さらに、ひび割れ画像005SG005を漸次拡大表示した後、図9-3(B)に示すように、図柄画像005SG001を消去するとともに、飾り図柄が破壊されることにより該飾り図柄の複数の破片画像005SG006が周囲に飛び散っているように見える画像を表示する。また、飾り図柄が破壊されたことを強調するエフェクト画像005SG007を表示することで、飾り図柄が破壊され可変表示が再開することを強く認識させることが可能となる。

20

【0261】

また、演出制御用CPU120は、上記各画像のうちの一部の画像（第1可動部005SG301Aを強調表示するためのエフェクト画像005SG004と破片画像005SG006）については立体視可能な3D画像として表示し、その他の画像（図柄画像005SG001、刃先画像005SG002、エフェクト画像005SG003、ひび割れ画像005SG005）については2D画像として表示する制御を行うことが可能である。

【0262】

このようにすることで、表示領域5Eよりも手前側にあるように見せたいエフェクト画像005SG004と破片画像005SG006については立体感のある演出を実現できる。特に、エフェクト画像005SG004については、実際に表示領域5Eよりも手前側にある第1可動部005SG301Aの近傍、つまり、第1可動部005SG301Aと同じように表示領域5Eから手前側に離れた位置にエフェクト画像005SG004が表示されているように見せることができる。

30

【0263】

一方、その他の図柄画像005SG001、刃先画像005SG002、エフェクト画像005SG003、ひび割れ画像005SG005については2D画像として表示することで、図柄画像005SG001、エフェクト画像005SG003、ひび割れ画像005SG005については表示領域5Eに位置し、刃先画像005SG002についてはより表示領域5Eよりも奥側に位置しているように見せることができるため、奥行き感を生じさせることができる。

40

【0264】

尚、本特徴部005SGでは、図9-3(C)に示すように、第1可動体005SG301に対応するエフェクト画像005SG004については3D画像、刃先画像005SG002に対応するエフェクト画像005SG003については2D画像とする表示パターンAに基づく表示制御（図9-3(C)に示す表示パターンA）について例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、表示パターンBのように、第1可動体005SG301に対応するエフェクト画像005SG004及び刃先画像005SG002に対応するエフェクト画像005SG003双方を3D画像にて表示したり、表示パターンCのように、第1可動体005SG301に対応するエフェクト画像005SG004を2

50

D画像として表示する一方で、刃先画像005SG002に対応するエフェクト画像005SG003を3D画像にて表示したり、表示パターンDのように、第1可動体005SG301に対応するエフェクト画像005SG004及び刃先画像005SG002に対応するエフェクト画像005SG003双方を2D画像にて表示するようにしてもよい。

【0265】

尚、これら表示パターンA～Dは、表示結果が大当たりとなるか否かに応じて異なる割合で決定されるようにしてもよく、例えば、表示パターンA、表示パターンB、表示パターンC、表示パターンDの順に信頼度が高くなるように設定してもよい。

【0266】

図9-2(E)に戻って、中央の飾り図柄表示エリア5Cにハズレ図柄を仮停止表示させたときに、発展演出種別として演出パターンBの第2可動体演出が決定されている場合、図9-2(H)に示すように、第1可動体005SG301を第1原点位置から第1進出位置まで移動させ、かつ、第2可動体005SG401を第2原点位置から第2進出位置まで移動させるとともに、画像表示装置5の表示領域5Eにエフェクト画像を表示させる第2可動体演出を実行する。

【0267】

そして、特に詳細な図示はしないが、第1可動体演出または第2可動体演出を実行した後は、スーパーリーチのリーチ演出（大当たり期待度が低い弱スーパーリーチまたは大当たり期待度が高い強スーパーリーチのリーチ演出）を実行し、大当たりの場合は、大当たり図柄の組合せ停止表示した後、大当たり遊技状態の開始に応じて大当たり演出を実行する。一方、ハズレの場合は、ハズレ図柄の組合せを停止表示し、保留記憶が1以上である場合は次の可変表示を開始する。

【0268】

尚、本特徴部005SGでは、可変表示中に第1可動体演出や第2可動体演出を実行可能な形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、可変表示中に第1可動体演出を実行する場合と第2可動体演出を実行する場合とで大当たり遊技状態に制御される割合が異なるようにしてもよい。また、変表示中に第1可動体演出を実行する場合と第2可動体演出を実行する場合とで、当該可変表示中においてその後に弱スーパーリーチのリーチ演出を実行する割合と強スーパーリーチのリーチ演出を実行する割合とが異なっているようにしてもよい。

【0269】

以上説明したように、本特徴部005SGには、以下に示す第1発明が含まれている。つまり、従来、動作可能な可動体を備えた遊技機において、例えば、特開2011-194091号公報等に記載されたもののよう、表示手段の上方に設けられた可動体が、表示手段の表示領域を打撃する（表示領域に作用する）ように回転する可動体演出を実行可能とされたもの等があった。上記特許公報に記載の遊技機では、可動体が表示手段の表示領域に向けて動作するだけであるため、可動体演出の演出効果が不十分であるという問題があった。そこで、可動体演出の演出効果を高めることができる遊技機を提供することを目的として、第1発明の手段1の遊技機は、

遊技が可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機1A）であって、
画像を表示可能な表示手段（例えば、画像表示装置5）と、
動作可能な可動体（例えば、第1可動体005SG301）と、
を備え、

前記可動体が前記表示手段の表示領域に向けて動作するとともに、前記表示手段にて前記可動体に対応する特定画像を表示することにより可動体演出を実行可能である（例えば、演出制御CPU120が、第1可動体演出において、第1可動体005SG301の第1可動部005SG301Aを表示領域5Eに向けて移動させるとともに、画像表示装置5にて、収縮態様に変形する前の通常態様を認識可能な第2可動部005SG301Bに対応する刃先画像005SG002を表示する部分。図9-3参照）ことを特徴としている。

この特徴によれば、第1可動体005SG301が画像表示装置5の前方から表示領域5Eに向けて動作したときに該第1可動体005SG301に対応する特定画像として刃先画像005SG002が表示されるので、第1可動体演出の効果を高めることができる。

【0270】

詳しくは、第1可動体005SG301を前方から後方の表示領域5Eに向けて近づくように動作させるだけでなく、第1可動体005SG301の第2可動部005SG301Bに対応する刃先画像005SG002を表示することで、第1可動体005SG301の一部である第2可動部005SG301Bが表示領域5Eの奥側にあるように立体的に見せることができるため、演出効果を高めることができる。

10

【0271】

第1発明の手段2の遊技機は、手段1に記載の遊技機であって、

前記可動体は、第1態様と該第1態様とは異なる第2態様とに変形可能であり、前記表示手段の表示領域に向けて動作するときに前記第1態様から前記第2態様に変形し（例えば、演出制御用CPU120が、第1可動体005SG301の第1可動部005SG301Aを画像表示装置5の表示領域5Eに向けて近づくように後下方へ移動させる動作に応じて、第2可動部005SG301Bを第1可動部005SG301A内に収納させて通常態様から収縮態様へ変化させる部分）、

前記可動体演出において、前記表示手段にて前記特定画像として前記第1態様の可動体に対応する画像を表示することにより前記可動体の変形前の態様を認識可能である（例えば、演出制御用CPU120が、第1可動体演出において、第1可動体005SG301の第1可動部005SG301Aを表示領域5Eに向けて移動させるとともに、画像表示装置5にて、収縮態様に変形する前の通常態様を認識可能な第2可動部005SG301Bに対応する刃先画像005SG002を表示する部分。図9-3参照）ことを特徴としている。

20

この特徴によれば、第1可動体演出にて第1可動体005SG301の変形前の通常態様が認識可能となる点で、第1可動体005SG301の表示領域5Eに対する作用動作を強調でき、第1可動体演出の演出効果をより高めることができる。

【0272】

詳しくは、第1可動体005SG301を収縮態様に変形させることで、通常態様のまま表示領域5Eに向けて移動させる場合よりも第1可動部005SG301Aをより表示領域5Eに近づけることができるので、第1可動体005SG301の一部である第2可動部005SG301Bが表示領域5Eのより奥側にあるように立体的に見せることができる。

30

【0273】

また、実際の第1可動部005SG301Aの動作に応じて、第2可動部005SG301Bに対応する刃先画像005SG002が第1可動部005SG301Aに係属して表示されることにより一の物体である第1可動体005SG301を認識可能となるので、迫力ある第1可動体演出を実現することが可能となる。

【0274】

第1発明の手段3の遊技機は、手段1または2に記載の遊技機であって、

前記可動体演出において、前記表示手段にて演出表示を表示しているときに前記可動体が該演出表示に向けて動作し（例えば、演出制御用CPU120が、第1可動体演出において、第1可動体005SG301の第1可動部005SG301Aを表示領域5Eに表示している図柄画像005SG001に向けて移動させる部分）、

40

前記表示手段は、前記特定画像として前記演出表示を貫くような画像を表示可能である（例えば、演出制御用CPU120が、画像表示装置5にて、収縮態様に変形する前の通常態様を認識可能な第2可動部005SG301Bに対応する刃先画像005SG002を図柄画像005SG001に対し透視可能に重ねて表示することにより、あたかも第2可動部005SG301Bが表示領域5Eを貫いて奥側に位置するように立体的に見せる

50

ことができる部分。図9-3参照)
ことを特徴としている。

この特徴によれば、画像表示装置5に表示されている図柄画像005SG001と連係した演出を実現でき、興趣を向上できる。

【0275】

第1発明の手段4の遊技機は、手段1~3のいずれかに記載の遊技機であって、
前記表示手段は、立体視可能な特別画像を表示可能であり、

前記可動体演出において、前記特別画像として前記可動体を強調する画像を表示可能である（例えば、演出制御用CPU120は、第1可動部005SG301Aを強調表示するためのエフェクト画像005SG004と破片画像005SG006については立体視可能な3D画像として表示することが可能な部分。図9-3（A）参照）
ことを特徴としている。

10

この特徴によれば、第1可動体005SG301を強調する特別画像としてエフェクト画像005SG004を表示することで立体感のある演出を実現でき、興趣を向上できる。詳しくは、表示領域5Eの手前側にある第1可動体005SG301に対応する位置にエフェクト画像005SG004が手前側に表示されているように見せることができるため、より立体感のある演出を実現できる。

【0276】

また、本特徴部005SGでは、表示手段の一例として、3D画像を表示可能な画像表示装置5を用いた形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、2D画像のみを表示可能な表示手段であってもよい。

20

【0277】

また、前記特徴部005SGでは、第1可動体005SG301が中間位置から近接位置に向けて移動するとき通常態様から収縮態様に変形させる形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、第1可動体005SG301を中間位置または第1原点位置において通常態様から収縮態様に変形させたまま近接位置に向けて移動させるようにしてもよい。

【0278】

また、前記特徴部005SGには、以下に示す第2発明が含まれている。つまり、従来、動作可能な可動体を備えた遊技機において、例えば、特開2011-194091号公報等に記載されたもののよう、表示手段の上方に設けられた可動体が、表示手段の表示領域を打撃する（表示領域に作用する）ように回転する可動体演出を実行可能とされたもの等があった。上記特許公報に記載の遊技機では、可動体が表示手段の表示領域に向けて動作するだけであるため、可動体演出の演出効果が不十分であるという問題があった。そこで、可動体演出の演出効果を高めることができる遊技機を提供することを目的として、第2発明の手段1の遊技機は、

30

遊技が可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機1A）であって、
画像を表示可能な表示手段（例えば、画像表示装置5）と、
動作可能な可動体（例えば、第1可動体005SG301）と、
を備え、

40

前記可動体が前記表示手段の表示領域に向けて動作するとともに、前記表示手段にて立体視可能な特別画像を表示することにより可動体演出を実行可能である（例えば、演出制御用CPU120が、第1可動体演出において、第1可動体005SG301の第1可動部005SG301Aを表示領域5Eに向けて移動させるとともに、画像表示装置5にて、第1可動部005SG301Aを強調表示するためのエフェクト画像005SG004について立体視可能な3D画像として表示することが可能な部分。図9-3（A）参照）
ことを特徴としている。

この特徴によれば、第1可動体005SG301が画像表示装置5の前方から表示領域5Eに向けて動作したときに立体視可能な特別画像として第1可動部005SG301Aに対応するエフェクト画像005SG004が表示されるので、第1可動体演出の効果を

50

高めることができる。

【0279】

詳しくは、第1可動体005SG301が画像表示装置5の前方から後方の表示領域5Eに向けて動作するタイミングに合わせて立体視可能な特別画像を表示することで、第1可動体005SG301の動作態様だけでなく、画像表示装置5による特別画像の表示態様にも奥行き感を生じさせることができるので、演出効果をより高めることができる。

【0280】

第2発明の手段2の遊技機は、手段1に記載の遊技機であって、

前記可動体演出において、前記表示手段にて前記可動体の周囲の領域に前記特別画像の表示を行う（例えば、演出制御用CPU120が、第1可動体演出において、画像表示装置5にて、第1可動部005SG301Aを強調表示するためのエフェクト画像005SG004について立体視可能な3D画像として表示することが可能な部分。図9-3（A）参照）

10

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特別画像としてのエフェクト画像005SG004の表示にて立体感のある演出を実現でき、興趣を向上できる。

【0281】

第2発明の手段3の遊技機は、手段1または2に記載の遊技機であって、

前記可動体演出において、前記表示手段にて該表示手段よりも前方に画像が出現するような視差の量にて前記特別画像の表示を行う（例えば、第1可動部005SG301Aを強調表示するためのエフェクト画像005SG004について、実際に表示領域5Eよりも手前側にある第1可動部005SG301Aの近傍、つまり、第1可動部005SG301Aと同じように表示領域5Eから手前側に離れた位置にエフェクト画像005SG004が表示されているように見せることができる部分。図9-3（A）参照）

20

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第1可動体005SG301の表示領域5Eに対する作用動作を強調でき、第1可動体演出の演出効果をより高めることができる。

【0282】

第2発明の手段4の遊技機は、手段1～3のいずれかに記載の遊技機であって、

前記可動体は、第1態様と該第1態様よりも縮小した第2態様とに変形可能であり、

30

前記第2態様の可動体が前記表示手段の表示領域に向けて動作するとともに、前記表示手段にて前記第1態様の可動体の一部に対応する特定画像を表示する前記可動体演出を実行可能であり、

前記表示手段は、前記特定画像の周囲の領域と前記可動体の周囲の領域のうち少なくとも一方に前記特別画像を表示する（例えば、演出制御用CPU120が、第1可動体演出において、第1可動体005SG301の第1可動部005SG301Aを表示領域5Eに向けて移動させるとともに、画像表示装置5にて、収縮態様に変形する前の通常態様を認識可能な第2可動部005SG301Bに対応する刃先画像005SG002を表示し、また、第1可動部005SG301Aを強調表示するためのエフェクト画像005SG004について立体視可能な3D画像として表示するとともに、第2可動部005SG301Bに対応する刃先画像005SG002を強調表示するためのエフェクト画像005SG003について2D画像を表示することが可能な部分。図9-3（A）参照）

40

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第1可動体演出にて第1可動体005SG301の変形前の通常態様が認識可能となる点で、第1可動体005SG301の表示領域5Eに対する作用動作を強調できるとともに、特定画像である第2可動部005SG301Bに対応する刃先画像005SG002の周囲の領域と第1可動部005SG301Aの周囲の領域とに特別画像であるエフェクト画像005SG004を表示する点で、特定画像と可動体との一体感をより強調でき、第1可動体演出の演出効果をより高めることができる。

【0283】

50

第2発明の手段5の遊技機は、手段1～4のいずれかに記載の遊技機であって、

前記可動体演出において、前記表示手段にて前記特別画像として小片を模した形状の特殊画像を表示可能である（例えば、演出制御用CPU120は、飾り図柄の破片画像005SG006について立体視可能な3D画像として表示することが可能な部分。図9-3（B）参照）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、小片を模した形状の特殊画像としての破片画像005SG006により、第1可動体005SG301の表示領域5Eに対する作用動作を強調でき、第1可動体演出の演出効果をより高めることができる。

【0284】

また、前記特徴部005SGには、以下に示す第3発明が含まれている。つまり、従来、動作可能な可動体を備えた遊技機において、例えば、特開2011-194091号公報等に記載されたもののよう、表示手段の上方に設けられた可動体が、表示手段の表示領域を打撃する（表示領域に作用する）ように回転する可動体演出を実行可能とされたものの等があった。上記特許公報に記載の遊技機では、可動体が表示手段の表示領域に向けて動作するだけであるため、可動体演出の演出効果が不十分であるという問題があった。そこで、可動体を用いた演出効果を高めることができる遊技機を提供することを目的として、第3発明の手段1の遊技機は、

遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態など）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機1A）であって、

画像を表示可能な表示手段（例えば、画像表示装置5）と、

動作可能な可動体（例えば、第1可動体005SG301）と、

を備え、

前記可動体は、第1態様と該第1態様とは異なる第2態様とに変形可能であり、

前記可動体が前記第1態様で前記表示手段の表示領域に向けて動作する第1動作を行う第1演出と、前記可動体が前記第2態様で前記第1動作とは異なる第2動作を行う第2演出と、を含む可動体演出を実行可能であり（例えば、演出制御用CPU120が、第1可動体005SG301を第1原点位置から第1進出位置へ向けて移動させる第1可動体演出を実行可能な部分と、第1可動体005SG301を第1原点位置から第1進出位置へ向けて移動させるとともに第2可動体005SG401を第2原点位置から第2進出位置へ向けて移動させる第2可動体演出を実行可能な部分）

前記第1演出が実行される場合と前記第2演出が実行される場合とで前記有利状態に制御される割合が異なる（例えば、スーパーリーチ中に第1可動体演出が実行される場合と第2可動体演出が実行される場合とで大当たり遊技状態に制御される割合が異なる部分。図10-13参照）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、一の第1可動体005SG301で異なる態様及び動作で異なる可動体演出を実現でき、第1可動体演出と第2可動体演出とのいずれの演出が実行されるかに注目させて、興趣を向上できる。

【0285】

第3発明の手段2の遊技機は、手段1に記載の遊技機であって、

前記可動体は、第1可動体（例えば、第1可動体005SG301）と該第1可動体とは異なる第2可動体（例えば、第2可動体005SG401）とを含み、

前記第2演出では、前記第1可動体とともに前記第2可動体が動作可能である（例えば、演出制御用CPU120が、第1可動体005SG301を第1原点位置から第1進出位置へ向けて移動させるとともに、第2可動体005SG401を第2原点位置から第2進出位置へ向けて移動させる第2可動体演出を実行可能な部分。図9-2（H）参照）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第2可動体演出の演出効果を高めることができる。

【0286】

第3発明の手段3の遊技機は、手段1または2に記載の遊技機であって、

前記第1演出において、前記第2可動体は、前記第1可動体の前方に重なるように、かつ、該第1可動体の変形機構の少なくとも一部を覆うように動作可能である（例えば、第2可動体005SG401は、第2進出位置まで移動するときに、第1可動体005SG301の前方に重なるように、かつ、該第1可動体005SG301の変形機構の少なくとも一部（例えば、第1可動部005SG301Aと第2可動部005SG301Bとの境界部Pなど）を覆うように動作可能な部分。変形例。図9-4参照）ことを特徴としている。

【0287】

例えば、第2可動体演出において、第1可動体005SG301が第1進出位置まで移動するとともに、第2可動体005SG401が第2進出位置まで移動したときに、第2可動体005SG401は、収縮変形可能な第1可動体005SG301の背面側に位置する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、図9-4に示すように、第2可動体005SG401は、第2進出位置まで移動するときに、第1可動体005SG301の前方に重なるように、かつ、該第1可動体005SG301の変形機構の少なくとも一部（例えば、第1可動部005SG301Aと第2可動部005SG301Bとの境界部Pなど）を覆うように動作可能としてもよい。このようにすることで、変形機構の視認性を低下させることができ、第2可動体演出の見栄えを向上できる。

【0288】

第3発明の手段4の遊技機は、手段1～3のいずれかに記載の遊技機であって、

前記表示手段（例えば、画像表示装置5）にて可変表示演出（例えば、飾り図柄によるリーチ演出など）を実行可能であり、

前記可変表示演出において前記第1演出と前記第2演出のいずれが実行されるかに応じて、第1特別可変表示演出よりも前記有利状態に制御される割合が高い第2特別可変表示演出が実行される割合が異なる（例えば、発展演出として第1可動体演出が実行された場合、発展演出の後に弱スーパーリーチに移行しやすく、第2可動体演出が実行された場合、発展演出の後に強スーパーリーチに移行しやすくなっている部分など。図10-13参照）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、リーチ演出中にいずれの可動体演出が実行されるかに遊技者が注目するようになるので、興趣を向上できる。

【0289】

以上、本発明の特徴部005SGを図面により説明してきたが、具体的な構成はこれら特徴部005SGに限られるものではなく、本発明の要旨を逸脱しない範囲における変更や追加があっても本発明に含まれる。

【0290】

例えば、前記特徴部005SGでは、第1可動体演出において、第1可動体005SG301の第1可動部005SG301Aを表示領域5Eに向けて移動させるとともに、画像表示装置5にて第2可動部005SG301Bに対応する刃先画像005SG002を表示することにより、一の物体である第1可動体005SG301を認識可能となる形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、必ずしも近接位置に移動した第1可動部005SG301Aと第2可動部005SG301Bに対応する刃先画像005SG002とにより一の物体である第1可動体005SG301を認識可能とならなくてもよく、例えば、第1可動体005SG301の第1可動部005SG301Aを表示領域5Eに向けて移動させるとともに、画像表示装置5にて、第1可動体005SG301に対応する特定画像として第1可動体005SG301を強調表示するためのエフェクト画像（例えば、第1可動体005SG301が表示領域5Eに衝突したように見える画像など）を表示するものでもよい。

【0291】

また、前記特徴部005SGでは、可動体の一例である第1可動体005SG301は

、刀剣を模した物体であり、第1可動部005SG301Aと該第1可動部005SG301A内に収納可能な第2可動部005SG301Bとを有して収縮変形可能な形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、可動体は、刀剣を模した物体に限定されるものではない。また、収縮変形可能でなく、例えば、伸長変形や拡大変形可能であってもよいし、円形から角形に変形するといったように形状変形可能であってもよい。さらに、変形不可能な物体にて構成されていてもよい。

【0292】

また、前記特徴部005SGでは、可動体の一例として第1可動体005SG301を用いた形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、第2可動体005SG401を用いてもよいし、それ以外の可動体を用いてもよい。

10

【0293】

また、前記特徴部005SGでは、可動体の一例である第1可動体005SG301は、第1原点位置から中間位置に向けて前下方に移動し、中間位置から近接位置に向けて後下方に移動可能な形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、少なくとも表示領域5Eに向けて動作可能とされていれば、例えば、第1原点位置を表示領域5Eの左右側方位置とし、該左右側方位置から中間位置まで左右方向に移動可能であってもよい。

【0294】

また、前記特徴部005SGでは、可動体の一例である第1可動体005SG301は、第1原点位置から中間位置に向けて前下方に移動する、つまり、表示領域5Eから離れる方向に移動する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、第1原点位置から中間位置を経由せずに近接位置に向けて前下方に直接移動するようにしてもよい。また、第1原点位置を表示領域5Eの左右側方位置とした場合は、該左右側方位置から中間位置まで表示領域5Eに沿うように左右方向に移動可能としてもよい。さらに、第1原点位置から近接位置に向けて漸次近づくように湾曲状に移動可能としてもよい。

20

【0295】

また、前記特徴部005SGでは、可動体の一例である第1可動体005SG301は、中間位置から近接位置に向けて後下方に動作（移動）させることにより表示領域5Eに近づく形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、可動体を収縮態様から通常態様（通常態様から拡大態様）に変形させることにより、可動体の少なくとも一部が表示領域5Eに近づくものや、回動させることにより可動体の少なくとも一部が表示領域5Eに近づくものを含む。尚、画像表示装置5を第1可動体005SG301に向けて動作可能としてもよい。

30

【0296】

また、前記特徴部005SGでは、可動体に対応する特定画像の一例として、画像表示装置5にて第1可動体005SG301の一部である第2可動部005SG301Bに対応する刃先画像005SG002を用いた形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、可動体に対応する特定画像であれば、必ずしも一の物体を認識可能な画像でなくてもよい。また、一の物体を認識可能とする画像は、必ずしも可動体の一部を示すものでなくてもよく、例えば、第2可動部005SG301Bを強調表示するためのエフェクト画像005SG004などを表示することにより、一の物体である第1可動体005SG301を認識可能となるようにしてもよい。

40

【0297】

また、可動体（例えば、第1可動体005SG301）を変形させずに表示領域に向けて動作させるとともに、該可動体に対応する特定画像として可動体とは別の物体を模した特別画像（例えば、第2可動体005SG401を模した画像）を表示することで、可動体と特別画像とにより該可動体を含む別の物体（例えば、第1可動体005SG301と第2可動体005SG401とが合体した一の物体）を認識可能となるようにしてもよい。

【0298】

50

また、前記特徴部 005SG では、第 2 可動部 005SG301B に対応する刃先画像 005SG002 を特定画像として表示することにより一の物体である第 1 可動体 005SG301 を認識可能となるように、近接位置に位置した第 1 可動体 005SG301 の下方近傍位置に刃先画像 005SG002 を表示する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、特定画像の表示位置は本特徴部 005SG に記載した位置でなくともよく、例えば、可動体から離れた位置に表示してもよい。

【0299】

また、前記特徴部 005SG では、第 1 可動体 005SG301 が中間位置から近接位置に向けて後下方に動作することにより、表示領域 5E における中央の飾り図柄表示エリア 5C に表示されている飾り図柄に近づき、特定画像として飾り図柄を貫くような刃先画像 005SG002 を表示する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、表示手段にて表示可能な演出表示は上記飾り図柄以外の演出画像であってもよい。

10

【0300】

また、前記特徴部 005SG では、第 1 可動体 005SG301 が中間位置から近接位置まで移動したときに第 1 可動体 005SG301 の下部が表示領域 5E に近接する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、表示領域 5E に当接するようにしてもよい。あるいは、第 1 可動体 005SG301 が中間位置から近接位置まで移動したときに、第 1 可動体 005SG301 と表示領域 5E との間に別個の可動体（例えば、第 2 可動体 005SG401 など）や透過性部材等を移動させて該可動体に第 1 可動体 005SG301 を近接または当接させてもよい。

20

【0301】

例えば、第 1 可動体 005SG301 や第 2 可動体 005SG401 を模した演出画像であってもよいし、キャラクタ画像であってもよい。さらに、保留記憶を表示可能な保留記憶画像や、当該変動表示に対応するアクティブ表示エリアを示すアクティブ表示画像等を演出表示としてもよい。さらに、演出表示を保留記憶表示画像やアクティブ表示画像とした場合、可動体がこれら画像に向けて作用するように動作させることにより、保留記憶表示やアクティブ表示の表示態様が変化するようにしてもよい。

【0302】

また、前記特徴部 005SG では、第 1 可動体演出において、第 1 可動体 005SG301 の第 1 可動部 005SG301A を表示領域 5E に向けて移動させるとともに、画像表示装置 5 にて、第 1 可動部 005SG301A を強調表示するためのエフェクト画像 005SG004 について立体視可能な 3D 画像として表示する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、立体視可能な特別画像は、第 1 可動部 005SG301A を強調表示するためのエフェクト画像でなくともよく、例えば、第 2 可動部 005SG301B に対応する刃先画像 005SG002 を立体視可能な 3D 画像として表示してもよい。また、第 1 可動体 005SG301 に対応しない画像（例えば、背景画像など）を立体視可能な特別画像として表示してもよい。

30

【0303】

また、前記特徴部 005SG では、表示手段にて立体視可能な小片を模した形状の特殊画像として、飾り図柄の破片画像 005SG006 を用いた形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、画像表示装置 5 が破壊されたときのガラス片を模した画像や、第 1 可動体 005SG301 や第 2 可動体 005SG401 が破壊されたときの破片などを模した画像を特殊画像として表示可能としてもよい。

40

【0304】

また、前記特徴部 005SG では、可動体が第 2 態様で第 1 動作とは異なる第 2 動作を行う第 2 演出として第 2 可動体演出を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、第 2 可動体演出における第 1 可動体 005SG301 の第 2 動作は、第 1 動作とは異なる動作であれば、例えば、第 1 原点位置から表示領域 5E に沿うように上下左右に移動するなど、前記特徴部 005SG に記載したように第 1 原点位置から第 1 進出位置に向けて表示領域 5E から離れる動作以外の動作を含む。

50

【0305】

また、前記特徴部005SGでは、スーパーリーチ中に第2可動体演出が実行された場合、第1可動体演出が実行された場合より高い割合で大当たり遊技状態に制御される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、第1可動体演出が実行される場合と第2可動体演出が実行される場合とで大当たり遊技状態に制御される割合が異なるようになっていれば、スーパーリーチ中に第1可動体演出が実行された場合、第2可動体演出が実行された場合より高い割合で大当たり遊技状態に制御されるものでもよい。

【0306】

また、前記特徴部005SGでは、遊技者にとって有利な状態として大当たり遊技状態を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、遊技者にとって有利な状態とは、確変状態、時短状態（高ベース状態）、小当たり遊技状態、小当たりが頻発し、かつ、大入賞口に遊技球が入賞可能となる小当たり高確率状態（KT状態）など、種々の遊技状態を含む。

10

【0307】

また、前記特徴部005SGでは、第1演出や第2演出の一例である第1可動体演出と第2可動体演出は、一の可変表示期間における所定タイミングで選択的に実行される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、一の可変表示期間における第1タイミング（例えば、弱SPリーチ発展タイミングなど）で第1可動体演出が実行され、第1タイミングとは異なる第2タイミング（例えば、強SPリーチ発展タイミングなど）で第2可動体演出が実行されるようにしてもよい。また、複数の可変表示にわたる第1タイミング（例えば、ターゲット変動前の可変表示の開始タイミングなど）で第1可動体演出が実行され、第1タイミングとは異なる第2タイミング（例えば、ターゲット変動の開始タイミングなど）で第2可動体演出が実行されるようにしてもよい。

20

【0308】

また、前記特徴部005SGでは、第1演出や第2演出の一例として、スーパーリーチ中において実行される発展演出として実行される第1可動体演出と第2可動体演出とを設定した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら第1可動体演出や第2可動体演出は、先読み予告、大当たり予告、確変昇格演出、大当たり中演出において実行される演出として設定してもよい。

【0309】

30

また、前記特徴部005SGでは、発展演出は、スーパーリーチから弱スーパーリーチまたは強スーパーリーチへ発展するか否かを示唆する演出として記載した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、ノーマルリーチからスーパーリーチへ発展するタイミングや、弱スーパーリーチから強スーパーリーチへ発展するタイミングなどで実行可能としてもよい。すなわち、一の可変表示中における複数タイミングで実行可能としてもよい。さらに、始動入賞の発生に応じて大当たりになるか否かを判定し、該判定結果に応じた示唆演出を複数の可変表示にわたり実行可能とした先読み予告（前兆演出など）を実行可能とする場合、複数の可変表示における複数のタイミング（例えば、各可変表示の終了時または開始時など）にて発展演出を実行可能としてもよい。

【0310】

40

また、前記特徴部005SGでは、発展演出として第1可動体演出が実行された場合、発展演出の後に弱スーパーリーチに移行しやすく、第2可動体演出が実行された場合、発展演出の後に強スーパーリーチに移行しやすくなっている形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、リーチ中演出において第1可動体演出と第2可動体演出のいずれが実行されるかに応じて、ノーマルリーチよりも大当たり遊技状態に制御される割合が高いスーパーリーチが実行される割合が異なるようになっていてもよいし、スーパーリーチよりも大当たり遊技状態に制御される割合が高い特別スーパーリーチが実行される割合が異なるようになっていてもよい。

【0311】

（特徴部177SGに関する説明）

50

図10-1は、パチンコ遊技機1の正面図であり、主要部材の配置レイアウトを示す。パチンコ遊技機（遊技機）1は、大別して、遊技盤面を構成する遊技盤（ゲージ盤）2と、遊技盤2を支持固定する遊技機用枠（台枠）3とから構成されている。遊技盤2には、遊技領域177SG10が形成され、この遊技領域には、遊技媒体としての遊技球が、所定の打球発射装置から発射されて打ち込まれる。また、遊技機用枠3には、ガラス窓177SG50aを有するガラス扉枠177SG50が左側辺を中心として回動可能に設けられ、該ガラス扉枠177SG50により遊技領域177SG10を開閉できるようになっており、ガラス扉枠177SG50を閉鎖したときにガラス窓177SG50aを通して遊技領域177SG10を透視できるようになっている。

【0312】

10

図10-1に示すように、遊技盤2は、アクリル樹脂、ポリカーボネート樹脂、メタクリル樹脂等の透光性を有する合成樹脂材にて正面視略四角形状に形成され、前面である遊技盤面に障害釘（図示略）やガイドレール177SG2b等が設けられた盤面板2Aと、該盤面板2Aの背面側に一体的に取付けられるスペーサ部材2Bと、から構成されている。尚、遊技盤2は、ベニヤ板等の非透光性部材にて正面視略四角形状に構成され、前面である遊技盤面に障害釘（図示略）やガイドレール177SG2b等が設けられた盤面板にて構成されていてもよい。

【0313】

遊技盤2の所定位置（図10-1に示す例では、遊技領域の右側方）には、複数種類の特別識別情報としての特別図柄（特図ともいう。）の可変表示（特図ゲームともいう）を行う、第1特別図柄表示装置177SG4Aと、第2特別図柄表示装置177SG4Bとが設けられている。これらは、7セグメントのLED（light emitting diode）などからなり、特別図柄は、「0」～「9」を示す数字や「-」などの点灯パターンなどであればよい。特別図柄には、LEDを全て消灯したパターンが含まれてもよい。

20

【0314】

なお、特別図柄の「可変表示」とは、例えば、複数種類の特別図柄を変動可能に表示することである（後述の他の図柄についても同じ）。変動としては、複数の図柄の更新表示、複数の図柄のスクロール表示、1以上の図柄の変形、1以上の図柄の拡大／縮小などがある。特別図柄や後述の普通図柄の変動では、複数種類の特別図柄又は普通図柄が更新表示される。後述の飾り図柄の変動では、複数種類の飾り図柄がスクロール表示又は更新表示されたり、1以上の飾り図柄が変形や拡大／縮小されたりする。なお、変動には、ある図柄を点滅表示する態様も含まれる。可変表示の最後には、表示結果として所定の特別図柄が停止表示（導出又は導出表示などともいう）される（後述の他の図柄の可変表示についても同じ）。なお、可変表示を変動表示、変動と表現する場合がある。

30

【0315】

なお、第1特別図柄表示装置177SG4Aにおいて可変表示される特別図柄を「第1特図」ともいい、第2特別図柄表示装置177SG4Bにおいて可変表示される特別図柄を「第2特図」ともいう。また、第1特図を用いた特図ゲームを「第1特図ゲーム」といい、第2特図を用いた特図ゲームを「第2特図ゲーム」ともいう。なお、特別図柄の可変表示を行う特別図柄表示装置は1種類であってもよい。

40

【0316】

遊技盤2における遊技領域の中央付近には画像表示装置5が設けられている。画像表示装置5は、例えばLCD（液晶表示装置）や有機EL（Electro Luminescence）等から構成され、各種の演出画像を表示する。画像表示装置5は、プロジェクタ及びスクリーンから構成されていてもよい。画像表示装置5には、各種の演出画像が表示される。尚、遊技盤2における開口177SG2cには枠状のセンター飾り枠177SG51が設けられている。

【0317】

例えば、画像表示装置5の画面上では、第1特図ゲームや第2特図ゲームと同期して、特別図柄とは異なる複数種類の装飾識別情報としての飾り図柄（数字などを示す図柄など

50

）の可変表示が行われる。ここでは、第1特図ゲーム又は第2特図ゲームに同期して、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア177SG5L、177SG5C、177SG5Rにおいて飾り図柄が可変表示（例えば上下方向のスクロール表示や更新表示）される。なお、同期して実行される特図ゲーム及び飾り図柄の可変表示を総称して単に可変表示ともいう。

【0318】

画像表示装置5の画面上には、実行が保留されている可変表示に対応する保留表示や、実行中の可変表示に対応するアクティブ表示を表示するための表示エリアが設けられていてもよい。保留表示及びアクティブ表示を総称して可変表示に対応する可変表示対応表示ともいう。表示エリアには、実行が保留されている第1特図ゲーム（飾り図柄の可変表示）に対応する第1保留表示画像（ここでは、丸の画像）が右詰めで表示され、実行が保留されている第2特図ゲーム（飾り図柄の可変表示）に対応する第2保留表示画像（ここでは、丸の画像）が左詰めで表示される。

10

【0319】

画像表示装置5の表示領域の下部の左右2箇所には、第1保留記憶表示エリア177SG5D、第2保留記憶表示エリア177SG5Uが設定されている。第1保留記憶表示エリア177SG5D、第2保留記憶表示エリア177SG5Uでは、特図ゲームに対応した変動表示の保留記憶数（特図保留記憶数）を特定可能に表示する保留記憶表示が行われる。

【0320】

20

ここで、特図ゲームに対応した変動表示の保留は、入賞球装置177SG6Aが形成する第1始動入賞口や、可変入賞球装置177SG6Bが形成する第2始動入賞口を、遊技球が通過（進入）することによる始動入賞に基づいて発生する。即ち、特図ゲームや演出図柄の変動表示といった変動表示ゲームを実行するための始動条件（「実行条件」ともいう）は成立したが、先に成立した開始条件に基づく変動表示ゲームが実行中であることやパチンコ遊技機1が大当り遊技状態に制御されていることなどにより、変動表示ゲームの開始を許容する開始条件が成立していないときに、成立した始動条件に対応する変動表示の保留が行われる。本実施の形態の特徴部177SGでは、第1始動入賞口を遊技球が通過（進入）することによる始動入賞に基づいて発生した保留記憶表示を丸型の白色表示とし、第2始動入賞口を遊技球が通過（進入）することによる始動入賞に基づいて発生した保留記憶表示を同様に丸型の黒色表示とする。

30

【0321】

尚、以下の説明において、第1保留記憶表示エリア177SG5D、第2保留記憶表示エリア177SG5Uを保留表示エリアと称することがあり、保留記憶数は、第1保留記憶表示エリア177SG5D、第2保留記憶表示エリア177SG5Uに表示される保留記憶表示の数により認識できるようになっている。更に、この保留記憶表示が集まった表示を保留表示と称することがある。

【0322】

第1保留記憶表示エリア177SG5D、第2保留記憶表示エリア177SG5Uにおける保留表示は、第1始動入賞口を遊技球が通過（進入）することによる始動入賞に基づいて発生したものであるか、第2始動入賞口を遊技球が通過（進入）することによる始動入賞に基づいて発生したものであるかに応じて、その表示態様（例えば表示色や形状）を異ならせても良い。尚、本実施例においては、『実行』と『実施』とは同義である。

40

【0323】

図10-1に示す例では、保留記憶表示エリアとともに、第1特別図柄表示装置177SG4A及び第2特別図柄表示装置177SG4Bの上部と下部に、特図保留記憶数を特定可能に表示するための第1保留表示器177SG25Aと第2保留表示器177SG25Bとが設けられている。第1保留表示器177SG25Aは、第1特図保留記憶数を特定可能に表示する。第2保留表示器177SG25Bは、第2特図保留記憶数を特定可能に表示する。第1特図保留記憶数は、第1特図を用いた特図ゲームの実行が保留されてい

50

る記憶数である。第2特図保留記憶数は、第2特図を用いた特図ゲームの実行が保留されている記憶数である。第1特図保留記憶数と第2特図保留記憶数とを加算した変動表示の保留記憶数は、特に、合計保留記憶数ともいう。単に「特図保留記憶数」というときには、通常、第1特図保留記憶数、第2特図保留記憶数及び合計保留記憶数のいずれも含む概念を指すが、特に、これらの一部（例えば第1特図保留記憶数と第2特図保留記憶数を含む一方で合計保留記憶数は除く概念）を指すこともあるものとする。

【0324】

画像表示装置5の下方には、入賞球装置177SG6Aと、可変入賞球装置177SG6Bとが設けられている。

【0325】

入賞球装置177SG6Aは、例えば所定の玉受部材によって常に遊技球が進入可能な一定の開放状態に保たれる第1始動入賞口を形成する。第1始動入賞口に遊技球が進入したときには、所定個（例えば3個）の賞球が払い出されるとともに、第1特図ゲームが開始され得る。

【0326】

可変入賞球装置177SG6Bは、普通電動役物用のソレノイド81（図10-2参照）によって第1突出位置となる閉鎖状態と退避位置となる開放状態とに変化する可動板を有する普通電動役物を備え、第2始動入賞口を形成する。可変入賞球装置177SG6Bは、例えば、ソレノイド81がオフ状態であるときに可動板が第1突出位置となることにより、当該可動板が遊技領域177SG10側に突出し、第2始動入賞口に遊技球が進入しない閉鎖状態になる（第2始動入賞口が閉鎖状態になるともいう。）。その一方で、可変入賞球装置177SG6Bは、ソレノイド81がオン状態であるときに可動板が遊技盤2側に退避する退避位置となることにより、第2始動入賞口に遊技球が進入できる開放状態になる（第2始動入賞口が開放状態になるともいう。）。第2始動入賞口に遊技球が進入したときには、所定個（例えば3個）の賞球が払い出されるとともに、第2特図ゲームが開始され得る。

【0327】

入賞球装置177SG6Aと可変入賞球装置177SG6Bの下方には、大入賞口を有する特別可変入賞球装置177SG7が設けられている。特別可変入賞球装置177SG7は、ソレノイド82（図10-2参照）によって開閉駆動される大入賞口扉を備え、その大入賞口扉によって開放状態と閉鎖状態とに変化する特定領域としての大入賞口を形成する。

【0328】

一例として、特別可変入賞球装置177SG7では、大入賞口扉用（特別電動役物用）のソレノイド82がオフ状態であるときに大入賞口扉が大入賞口を閉鎖状態として、遊技球が大入賞口に進入（通過）できなくなる。その一方で、特別可変入賞球装置177SG7では、大入賞口扉用のソレノイド82がオン状態であるときに大入賞口扉が大入賞口を開放状態として、遊技球が大入賞口に進入しやすくなる。

【0329】

大入賞口に遊技球が進入したときには、所定個数（例えば14個）の遊技球が賞球として払い出される。大入賞口に遊技球が進入したときには、例えば第1始動入賞口や第2始動入賞口及び一般入賞口に遊技球が進入したときよりも多くの賞球が払い出される。

【0330】

一般入賞口を含む各入賞口に遊技球が進入することを「入賞」ともいう。特に、始動口（第1始動入賞口、第2始動入賞口始動口）への入賞を始動入賞ともいう。

【0331】

遊技盤2の所定位置（図10-1に示す例では、遊技領域の左側方）には、普通図柄表示器177SG20が設けられている。一例として、普通図柄表示器177SG20は、7セグメントのLEDなどからなり、特別図柄とは異なる複数種類の普通識別情報としての普通図柄の可変表示を行う。普通図柄は、「0」～「9」を示す数字や「ー」などの点

10

20

30

40

50

灯パターンなどにより表される。普通図柄には、LEDを全て消灯したパターンが含まれてもよい。このような普通図柄の可変表示は、普図ゲームともいう。

【0332】

画像表示装置5の左方には、遊技球が通過可能な通過ゲート177SG41が設けられている。遊技球が通過ゲート177SG41を通過したことに基づき、普図ゲームが実行される。

【0333】

普通図柄表示器177SG20の右方には、普図保留表示器177SG25Cが設けられている。普図保留表示器177SG25Cは、例えば4個のLEDを含んで構成され、実行が保留されている普図ゲームの数である普図保留記憶数をLEDの点灯個数により表示する。

10

【0334】

遊技盤2の表面には、上記の構成以外にも、遊技球の流下方向や速度を変化させる風車及び多数の障害釘が設けられている。遊技領域の最下方には、いずれの入賞口にも進入しなかった遊技球が取り込まれるアウト口が設けられている。

【0335】

遊技機用枠3の左右上部位置には、効果音等を再生出力するためのスピーカ8L、8Rが設けられており、さらに遊技領域周辺部には、遊技効果用の遊技効果ランプ9が設けられている。遊技効果ランプ9は、LEDを含んで構成されている。

【0336】

20

遊技盤2とその背面側に設けられる画像表示装置5との間には、演出に応じて動作する演出装置177SG300が設けられている。

【0337】

遊技機用枠3の右下部位置には、遊技球を打球発射装置により遊技領域に向けて発射するために遊技者等によって操作される打球操作ハンドル（操作ノブ）30が設けられている。

【0338】

遊技領域の下方における遊技機用枠3の所定位置には、賞球として払い出された遊技球や所定の球貸機により貸し出された遊技球を、打球発射装置へと供給可能に保持（貯留）する打球供給皿（上皿）が設けられている。上皿の下方には、上皿満タン時に賞球が払い出される打球供給皿（下皿）が設けられている。

30

【0339】

遊技領域の下方における遊技機用枠3の所定位置には、遊技者が把持して傾倒操作が可能なスティックコントローラ31Aが取付けられている。スティックコントローラ31Aには、遊技者が押下操作可能なトリガボタンが設けられている。スティックコントローラ31Aに対する操作は、コントローラセンサユニット35A（図10-2参照）により検出される。

【0340】

遊技領域の下方における遊技機用枠3の所定位置には、遊技者が押下操作などにより所定の指示操作を可能なプッシュボタン31Bが設けられている。プッシュボタン31Bに対する操作は、プッシュセンサ35B（図10-2参照）により検出される。

40

【0341】

パチンコ遊技機1では、遊技者の動作（操作等）を検出する検出手段として、スティックコントローラ31Aやプッシュボタン31Bが設けられるが、これら以外の検出手段が設けられていてもよい。

【0342】

（遊技の進行の概略）

パチンコ遊技機1が備える打球操作ハンドル30への遊技者による回転操作により、遊技球が遊技領域に向けて発射される。遊技球が通過ゲート177SG41を通過すると、普通図柄表示器177SG20による普図ゲームが開始される。なお、前回の普図ゲーム

50

の実行中の期間等に遊技球が通過ゲート 1 7 7 S G 4 1 を通過した場合（遊技球が通過ゲート 1 7 7 S G 4 1 を通過したが当該通過に基づく普図ゲームを直ちに実行できない場合）には、当該通過に基づく普図ゲームは所定の上限数（例えば 4）まで保留される。

【0 3 4 3】

この普図ゲームでは、特定の普通図柄（普図当り図柄）が停止表示されれば、普通図柄の表示結果が「普図当り」となる。その一方、確定普通図柄として、普図当り図柄以外の普通図柄（普図ハズレ図柄）が停止表示されれば、普通図柄の表示結果が「普図ハズレ」となる。「普図当り」となると、可変入賞球装置 1 7 7 S G 6 B を所定期間開放状態とする開放制御が行われる（第 2 始動入賞口が開放状態になる）。

【0 3 4 4】

入賞球装置 1 7 7 S G 6 A に形成された第 1 始動入賞口に遊技球が進入すると、第 1 特別図柄表示装置 1 7 7 S G 4 A による第 1 特図ゲームが開始される。

【0 3 4 5】

可変入賞球装置 1 7 7 S G 6 B に形成された第 2 始動入賞口に遊技球が進入すると、第 2 特別図柄表示装置 1 7 7 S G 4 B による第 2 特図ゲームが開始される。

【0 3 4 6】

なお、特図ゲームの実行中の期間や、後述する大当り遊技状態や小当り遊技状態に制御されている期間に、遊技球が始動入賞口へ進入（入賞）した場合（始動入賞が発生したが当該始動入賞に基づく特図ゲームを直ちに実行できない場合）には、当該進入に基づく特図ゲームは所定の上限数（例えば 4）までその実行が保留される。

【0 3 4 7】

特図ゲームにおいて、確定特別図柄として特定の特別図柄（大当り図柄、例えば「7」、後述の大当り種別に応じて実際の図柄は異なる。）が停止表示されれば、「大当り」となり、大当り図柄とは異なる所定の特別図柄（小当り図柄、例えば「2」）が停止表示されれば、「小当り」となる。また、大当り図柄や小当り図柄とは異なる特別図柄（ハズレ図柄、例えば「ー」）が停止表示されれば「ハズレ」となる。

【0 3 4 8】

特図ゲームでの表示結果が「大当り」になった後には、遊技者にとって有利な有利状態として大当り遊技状態に制御される。特図ゲームでの表示結果が「小当り」になった後には、小当り遊技状態に制御される。

【0 3 4 9】

大当り遊技状態においては、遊技者は、遊技球を大入賞口に進入させることで、賞球を得ることができる。従って、大当り遊技状態は、遊技者にとって有利な状態である。大当り遊技状態におけるラウンド数が多い程、また、開放上限期間が長い程遊技者にとって有利となる。

【0 3 5 0】

なお、「大当り」には、大当り種別が設定されている。例えば、大入賞口の開放態様（ラウンド数や開放上限期間）や、大当り遊技状態後の遊技状態（後述の、通常状態、時短状態、確変状態など）を複数種類用意し、これらに応じて大当り種別が設定されている。大当り種別として、多くの賞球を得ることができる大当り種別や、賞球の少ない又はほとんど賞球を得ることができない大当り種別が設けられていてもよい。

【0 3 5 1】

小当り遊技状態では、特別可変入賞球装置 1 7 7 S G 7 により形成される大入賞口が所定の開放態様で開放状態となる。例えば、小当り遊技状態では、一部の大当り種別のときの大当り遊技状態と同様の開放態様（大入賞口の開放回数が上記ラウンド数と同じであり、かつ、大入賞口の閉鎖タイミングも同じ等）で大入賞口が開放状態となる。なお、大当り種別と同様に、「小当り」にも小当り種別を設けてもよい。

【0 3 5 2】

大当り遊技状態が終了した後は、上記大当り種別に応じて、時短状態や確変状態に制御されることがある。

10

20

30

40

50

【0353】

時短状態では、平均的な特図変動時間（特図を変動させる期間）を通常状態よりも短縮させる制御（時短制御）が実行される。時短状態では、平均的な普図変動時間（普図を変動させる期間）を通常状態よりも短縮させたり、普図ゲームで「普図当り」となる確率を通常状態よりも向上させる等により、第2始動入賞口に遊技球が進入しやすくなる制御（高開放制御、高ベース制御）も実行される。時短状態は、特別図柄（特に第2特別図柄）の変動効率が向上する状態であるので、遊技者にとって有利な状態である。

【0354】

確変状態（確率変動状態）では、時短制御に加えて、表示結果が「大当り」となる確率が通常状態よりも高くなる確変制御が実行される。確変状態は、特別図柄の変動効率が向上することに加えて「大当り」となりやすい状態であるので、遊技者にとってさらに有利な状態である。

10

【0355】

時短状態や確変状態は、所定回数の特図ゲームが実行されたことと、次回の大当り遊技状態が開始されたこと等といった、いずれか1つの終了条件が先に成立するまで継続する。所定回数の特図ゲームが実行されたことが終了条件となるものを、回数切り（回数切り時短、回数切り確変等）ともいう。

【0356】

通常状態とは、遊技者にとって有利な大当り遊技状態等の有利状態、時短状態、確変状態等の特別状態以外の遊技状態のことであり、普図ゲームにおける表示結果が「普図当り」となる確率及び特図ゲームにおける表示結果が「大当り」となる確率などのパチンコ遊技機1が、パチンコ遊技機1の初期設定状態（例えばシステムリセットが行われた場合のように、電源投入後に所定の復帰処理を実行しなかったとき）と同一に制御される状態である。

20

【0357】

確変制御が実行されている状態を高確状態、確変制御が実行されていない状態を低確状態ともいう。時短制御が実行されている状態を高ベース状態、時短制御が実行されていない状態を低ベース状態ともいう。これらを組み合わせて、時短状態は低確高ベース状態、確変状態は高確高ベース状態、通常状態は低確低ベース状態などともいわれる。高確状態かつ低ベース状態は高確低ベース状態ともいう。

30

【0358】

小当り遊技状態が終了した後は、遊技状態の変更が行われず、特図ゲームの表示結果が「小当り」となる以前の遊技状態に継続して制御される（但し、「小当り」発生時の特図ゲームが、上記回数切りにおける上記所定回数目の特図ゲームである場合には、当然遊技状態が変更される）。なお、特図ゲームの表示結果として「小当り」がなくてもよい。

【0359】

なお、遊技状態は、大当り遊技状態中に遊技球が特定領域（例えば、大入賞口内の特定領域）を通過したことに基づいて、変化してもよい。例えば、遊技球が特定領域を通過したとき、その大当り遊技状態後に確変状態に制御してもよい。

40

【0360】

（演出の進行など）

パチンコ遊技機1では、遊技の進行に応じて種々の演出（遊技の進行状況を報知したり、遊技を盛り上げたりする演出）が実行される。当該演出について以下説明する。なお、当該演出は、画像表示装置5に各種の演出画像を表示することによって行われるが、当該表示に加えて又は代えて、スピーカ8L、8Rからの音声出力、及び／又は、遊技効果ランプ9の点等／消灯、演出装置177SG300の可動体の動作等により行われてもよい。

【0361】

遊技の進行に応じて実行される演出として、画像表示装置5に設けられた「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア177SG5L、177SG5C、177SG5Rでは

50

、第1特図ゲーム又は第2特図ゲームが開始されることに対応して、飾り図柄の可変表示が開始される。第1特図ゲームや第2特図ゲームにおいて表示結果（確定特別図柄ともいう。）が停止表示されるタイミングでは、飾り図柄の可変表示の表示結果となる確定飾り図柄（3つの飾り図柄の組合せ）も停止表示（導出）される。

【0362】

飾り図柄の可変表示が開始されてから終了するまでの期間では、飾り図柄の可変表示の態様が所定のリーチ態様となる（リーチが成立する）ことがある。ここで、リーチ態様とは、画像表示装置5の画面上にて停止表示された飾り図柄が後述の大当たり組合せの一部を構成しているときに未だ停止表示されていない飾り図柄については可変表示が継続している態様などのことである。

10

【0363】

また、飾り図柄の可変表示中に上記リーチ態様となったことに対応してリーチ演出が実行される。パチンコ遊技機1では、演出態様に応じて表示結果（特図ゲームの表示結果や飾り図柄の可変表示の表示結果）が「大当たり」となる割合（大当たり信頼度、大当たり期待度とも呼ばれる。）が異なる複数種類のリーチ演出が実行される。リーチ演出には、例えば、ノーマルリーチと、ノーマルリーチよりも大当たり信頼度の高いスーパーリーチと、がある。

【0364】

特図ゲームの表示結果が「大当たり」となるときには、画像表示装置5の画面上において、飾り図柄の可変表示の表示結果として、予め定められた大当たり組合せとなる確定飾り図柄が導出される（飾り図柄の可変表示の表示結果が「大当たり」となる）。一例として、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア177SG5L、177SG5C、177SG5Rにおける所定の有効ライン上に同一の飾り図柄（例えば、「7」等）が揃って停止表示される。

20

【0365】

大当たり遊技状態の終了後に確変状態に制御される「確変大当たり」である場合には、奇数の飾り図柄（例えば、「7」等）が揃って停止表示され、大当たり遊技状態の終了後に確変状態に制御されない「非確変大当たり（通常大当たり）」である場合には、偶数の飾り図柄（例えば、「6」等）が揃って停止表示されるようにしてもよい。この場合、奇数の飾り図柄を確変図柄、偶数の飾り図柄を非確変図柄（通常図柄）ともいう。非確変図柄でリーチ態様となった後に、最終的に「確変大当たり」となる昇格演出を実行するようにしてもよい。

30

【0366】

特図ゲームの表示結果が「小当たり」となるときには、画像表示装置5の画面上において、飾り図柄の可変表示の表示結果として、予め定められた小当たり組合せとなる確定飾り図柄（例えば、「1 3 5」等）が導出される（飾り図柄の可変表示の表示結果が「小当たり」となる）。一例として、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア177SG5L、177SG5C、177SG5Rにおける所定の有効ライン上にチャンス目を構成する飾り図柄が停止表示される。なお、特図ゲームの表示結果が、一部の大当たり種別（小当たり遊技状態と同様の態様の大当たり遊技状態の大当たり種別）の「大当たり」となるときと、「小当たり」となるときとで、共通の確定飾り図柄が導出表示されてもよい。

40

【0367】

特図ゲームの表示結果が「ハズレ」となる場合には、飾り図柄の可変表示の態様がリーチ態様とならずに、飾り図柄の可変表示の表示結果として、非リーチ組合せの確定飾り図柄（「非リーチハズレ」ともいう。）が停止表示される（飾り図柄の可変表示の表示結果が「非リーチハズレ」となる）ことがある。また、表示結果が「ハズレ」となる場合には、飾り図柄の可変表示の態様がリーチ態様となった後に、飾り図柄の可変表示の表示結果として、大当たり組合せでない所定のリーチ組合せ（「リーチハズレ」ともいう）の確定飾り図柄が停止表示される（飾り図柄の可変表示の表示結果が「リーチハズレ」となる）こともある。

50

【0368】

パチンコ遊技機1が実行可能な演出には、上記の可変表示対応表示（保留表示やアクティブ表示）を表示することも含まれる。また、他の演出として、例えば、大当たり信頼度を予告する予告演出等が飾り図柄の可変表示中に実行される。予告演出には、実行中の可変表示における大当たり信頼度を予告する予告演出や、実行前の可変表示（実行が保留されている可変表示）における大当たり信頼度を予告する先読み予告演出がある。先読み予告演出として、可変表示対応表示（保留表示やアクティブ表示）の表示態様を通常とは異なる態様に变化させる演出が実行されるようにしてもよい。

【0369】

また、画像表示装置5において、飾り図柄の可変表示中に飾り図柄を一旦仮停止させた後に可変表示を再開させることで、1回の可変表示を擬似的に複数回の可変表示のように見せる擬似連演出を実行するようにしてもよい。

10

【0370】

大当たり遊技状態中にも、大当たり遊技状態を報知する大当たり中演出が実行される。大当たり中演出としては、ラウンド数を報知する演出や、大当たり遊技状態の価値が向上することを示す昇格演出が実行されてもよい。また、小当たり遊技状態中にも、小当たり遊技状態を報知する小当たり中演出が実行される。なお、小当たり遊技状態中と、一部の大当たり種別（小当たり遊技状態と同様の態様の大当たり遊技状態の大当たり種別で、例えばその後の遊技状態を高確状態とする大当たり種別）での大当たり遊技状態とで、共通の演出を実行することで、現在が小当たり遊技状態中であるか、大当たり遊技状態中であるかを遊技者に分からないようにしてもよい。そのような場合であれば、小当たり遊技状態の終了後と大当たり遊技状態の終了後とで共通の演出を実行することで、高確状態であるか低確状態であるかを識別できないようにしてもよい。

20

【0371】

また、例えば特図ゲーム等が実行されていないときには、画像表示装置5にデモ（デモンストレーション）画像が表示される（客待ちデモ演出が実行される）。

【0372】

（基板構成）

パチンコ遊技機1には、例えば図10-2に示すような主基板11、演出制御基板12、音声制御基板13、ランプ制御基板14、中継基板15などが搭載されている。その他にも、パチンコ遊技機1の背面には、例えば払出制御基板、情報端子基板、発射制御基板、電源基板などといった、各種の基板が配置されている。

30

【0373】

主基板11は、メイン側の制御基板であり、パチンコ遊技機1における上記遊技の進行（特図ゲームの実行（保留の管理を含む）、普図ゲームの実行（保留の管理を含む）、大当たり遊技状態、小当たり遊技状態、遊技状態など）を制御する機能を有する。主基板11は、遊技制御用マイクロコンピュータ100、スイッチ回路110、ソレノイド回路111などを有する。

【0374】

主基板11に搭載された遊技制御用マイクロコンピュータ100は、例えば1チップのマイクロコンピュータであり、ROM（Read Only Memory）101と、RAM（Random Access Memory）102と、CPU（Central Processing Unit）103と、乱数回路104と、I/O（Input/Output port）105とを備える。

40

【0375】

CPU103は、ROM101に記憶されたプログラムを実行することにより、遊技の進行を制御する処理（主基板11の機能を実現する処理）を行う。このとき、ROM101が記憶する各種データ（後述の変動パターン、後述の演出制御コマンド、後述の各種決定を行う際に参照される各種テーブルなどのデータ）が用いられ、RAM102がメインメモリとして使用される。RAM102は、その一部または全部がパチンコ遊技機1に対する電力供給が停止しても、所定期間記憶内容が保存されるバックアップRAMとなって

50

いる。なお、ROM 101に記憶されたプログラムの全部又は一部をRAM 102に展開して、RAM 102上で実行するようにしてもよい。

【0376】

乱数回路104は、遊技の進行を制御するときに使用される各種の乱数値（遊技用乱数）を示す数値データを更新可能にカウントする。遊技用乱数は、CPU 103が所定のコンピュータプログラムを実行することで更新されるもの（ソフトウェアで更新されるもの）であってもよい。

【0377】

I/O 105は、例えば各種信号（後述の検出信号）が入力される入力ポートと、各種信号（第1特別図柄表示装置177SG4A、第2特別図柄表示装置177SG4B、普通図柄表示器177SG20、第1保留表示器177SG25A、第2保留表示器177SG25B、普通図保留表示器177SG25Cなどを制御（駆動）する信号、ソレノイド駆動信号）を伝送するための出力ポートとを含んで構成される。

10

【0378】

スイッチ回路110は、遊技球検出用の各種スイッチ（ゲートスイッチ21、始動口スイッチ（第1始動口スイッチ22Aおよび第2始動口スイッチ22B）、カウントスイッチ23）からの検出信号（遊技球が通過又は進入してスイッチがオンになったことを示す検出信号など）を取り込んで遊技制御用マイクロコンピュータ100に伝送する。検出信号の伝送により、遊技球の通過又は進入が検出されたことになる。

【0379】

20

ソレノイド回路111は、遊技制御用マイクロコンピュータ100からのソレノイド駆動信号（例えば、ソレノイド81やソレノイド82をオンする信号など）を、普通電動役物用のソレノイド81や大入賞口扉用のソレノイド82に伝送する。

【0380】

主基板11（遊技制御用マイクロコンピュータ100）は、遊技の進行の制御の一部として、遊技の進行に応じて演出制御コマンド（遊技の進行状況等を指定（通知）するコマンド）を演出制御基板12に供給する。主基板11から出力された演出制御コマンドは、中継基板15により中継され、演出制御基板12に供給される。当該演出制御コマンドには、例えば主基板11における各種の決定結果（例えば、特図ゲームの表示結果（大当たり種別を含む。）、特図ゲームを実行する際に使用される変動パターン（詳しくは後述））、遊技の状況（例えば、可変表示の開始や終了、大入賞口の開放状況、入賞の発生、保留記憶数、遊技状態）、エラーの発生等を指定するコマンド等が含まれる。

30

【0381】

演出制御基板12は、主基板11とは独立したサブ側の制御基板であり、演出制御コマンドを受信し、受信した演出制御コマンドに基づいて演出（遊技の進行に応じた種々の演出であり、演出装置177SG300の可動体の駆動、エラー報知、電断復旧の報知等の各種報知を含む）を実行する機能を有する。

【0382】

演出制御基板12には、演出制御用CPU 120と、ROM 121と、RAM 122と、表示制御部123と、乱数回路124と、I/O 125とが搭載されている。

40

【0383】

演出制御用CPU 120は、ROM 121に記憶されたプログラムを実行することにより、表示制御部123とともに演出を実行するための処理（演出制御基板12の上記機能を実現するための処理であり、実行する演出の決定等を含む）を行う。このとき、ROM 121が記憶する各種データ（各種テーブルなどのデータ）が用いられ、RAM 122がメインメモリとして使用される。

【0384】

演出制御用CPU 120は、コントローラセンサユニット35Aやプッシュセンサ35Bからの検出信号（遊技者による操作を検出したときに出力される信号であり、操作内容を適宜示す信号）に基づいて演出の実行を表示制御部123に指示することもある。

50

【0385】

表示制御部123は、VDP（Video Display Processor）、CGROM（Character Generator ROM）、VRAM（Video RAM）などを備え、演出制御用CPU120からの演出の実行指示に基づき、演出を実行する。

【0386】

表示制御部123は、演出制御用CPU120からの演出の実行指示に基づき、実行する演出に応じた映像信号を画像表示装置5に供給することで、演出画像を画像表示装置5に表示させる。表示制御部123は、さらに、演出画像の表示に同期した音声出力や、遊技効果ランプ9の点灯／消灯を行うため、音指定信号（出力する音声を指定する信号）を音声制御基板13に供給したり、ランプ信号（ランプの点灯／消灯態様を指定する信号）をランプ制御基板14に供給したりする。また、表示制御部123は、演出装置177SG300の可動体を動作させる信号を当該演出装置177SG300の可動体又は当該演出装置177SG300の可動体を駆動する駆動回路に供給する。

10

【0387】

音声制御基板13は、スピーカ8L、8Rを駆動する各種回路を搭載しており、当該音指定信号に基づきスピーカ8L、8Rを駆動し、当該音指定信号が指定する音声をスピーカ8L、8Rから出力させる。

【0388】

ランプ制御基板14は、遊技効果ランプ9を駆動する各種回路を搭載しており、当該ランプ信号に基づき遊技効果ランプ9を駆動し、当該ランプ信号が指定する態様で遊技効果ランプ9を点灯／消灯する。このようにして、表示制御部123は、音声出力、ランプの点灯／消灯を制御する。

20

【0389】

なお、音声出力、ランプの点灯／消灯の制御（音指定信号やランプ信号の供給等）、演出装置177SG300の可動体の制御（演出装置177SG300の可動体を動作させる信号の供給等）は、演出制御用CPU120が実行するようにしてもよい。

【0390】

乱数回路124は、各種演出を実行するために使用される各種の乱数値（演出用乱数）を示す数値データを更新可能にカウントする。演出用乱数は、演出制御用CPU120が所定のコンピュータプログラムを実行することで更新されるもの（ソフトウェアで更新されるもの）であってもよい。

30

【0391】

演出制御基板12に搭載されたI/O125は、例えば主基板11などから伝送された演出制御コマンドを取り込むための入力ポートと、各種信号（映像信号、音指定信号、ランプ信号）を伝送するための出力ポートとを含んで構成される。

【0392】

演出制御基板12、音声制御基板13、ランプ制御基板14といった、主基板11以外の基板をサブ基板ともいう。パチンコ遊技機1のようにサブ基板が機能別に複数設けられていてもよいし、1のサブ基板が複数の機能を有するように構成してもよい。

40

【0393】

（遊技の進行や演出の進行など）

パチンコ遊技機1が備える打球操作ハンドルへの遊技者による回転操作により、遊技媒体（遊技球）が遊技領域に向けて発射される。

【0394】

（主基板11で制御される遊技の進行）

遊技領域を流下した遊技球が通過ゲート177SG41を通過したときには、普図ゲーム（普通図柄の可変表示）が開始される。なお、すでに他の普図ゲームが実行されている、下記の開放制御中など、普図ゲームを開始できないとき（開始条件が成立していないとき）には、4つなどを上限として普図ゲームの実行は保留される。保留された普図ゲームは、当該普図ゲームを開始できる開始条件の成立（他の普図ゲームが実行されておらず、

50

開放制御中でもないなど)により実行される。普図保留記憶数が上限値に達しているときに遊技球が通過ゲート 1 7 7 S G 4 1 を通過したときには、当該普図保留記憶数は増えないで、当該通過は無効化される。

【0395】

普図ゲームで停止表示される変動表示結果には、普図当り図柄(例えば、「7」などの普図)と、普図ハズレ図柄(例えば、「ー」などの普図)と、がある。普図当り図柄が停止表示(導出)されるときは、変動表示結果が「普図当り」のときである。普図ハズレ図柄が停止表示(導出)されるときは、変動表示結果が「普図ハズレ」のときである。

【0396】

「普図当り」のときには、可変入賞球装置 1 7 7 S G 6 B の可動翼片を所定期間傾動位置とする開放制御(第2始動入賞口が開放状態になる。)が行われる。「普図ハズレ」のときには、前記開放制御は行われない。

【0397】

遊技領域を流下した遊技球が、入賞球装置 1 7 7 S G 6 A に形成された第1始動入賞口に進入したときには、第1特図ゲームが開始される。また、遊技球が、可変入賞球装置 1 7 7 S G 6 B に形成された第2始動入賞口に進入したときには、第2特図ゲームが開始される。なお、すでに他の特図ゲームが実行中である、後述の大当り遊技状態に制御されているときなど、特図ゲームを開始できないとき(開始条件が成立していないとき)には、それぞれ4つなどを上限として特図ゲームの実行は保留される。保留された特図ゲームは、特図ゲームを開始できる開始条件の成立(他の特図ゲームが実行されておらず、大当り遊技状態中でもないなど)により実行される。

【0398】

第1特図保留記憶数が上限値に達しているときに遊技球が第1始動入賞口に進入したときには、当該第1特図保留記憶数は増えないで、当該進入は無効化される(賞球はあってもよい)。第2特図保留記憶数が上限値に達しているときに遊技球が第2始動入賞口に進入したときには、当該第2特図保留記憶数は増えないで、当該進入は無効化される(賞球はあってもよい)。

【0399】

第1特図保留記憶数を増やす遊技球の第1始動入賞口への進入(入賞)を第1始動入賞ともいう。第2特図保留記憶数を増やす遊技球の第2始動入賞口への進入(入賞)を第2始動入賞ともいう。これら入賞を総称して単に始動入賞ともいう。

【0400】

特図ゲームで停止表示される変動表示結果には、大当り図柄(例えば、「3」、「7」などの特図)と、ハズレ図柄(例えば、「ー」などの特図)と、がある。大当り図柄が停止表示(導出)されるときは、変動表示結果が「大当り」のときである。ハズレ図柄が停止表示(導出)されるときは、変動表示結果が「ハズレ」のときである。

【0401】

第1特図ゲーム又は第2特図ゲームの変動表示結果が「大当り」(特定表示結果)のときには、遊技者にとって有利な有利状態としての大当り遊技状態に制御される。変動表示結果が「ハズレ」のときには、大当り遊技状態には制御されない。

【0402】

大当り遊技状態では、特別可変入賞球装置 1 7 7 S G 7 により形成される大入賞口が開放状態となる。当該開放状態は、所定期間(例えば29秒間)の経過タイミングと、大入賞口に進入した遊技球の数が所定個数(例えば9個)に達するまでのタイミングと、のうちのいずれか早いタイミングまで継続される。このような開放状態をラウンド遊技(単に「ラウンド」ともいう)という。大当り遊技状態では、当該ラウンド遊技が、所定の上限回数(例えば「15回」)に達するまで繰返し実行される(ラウンド遊技以外の期間では、大入賞口が閉鎖する。)。

【0403】

「大当り」には、「非確変」、「確変」という大当り種別が設定されている。大当り種

10

20

30

40

50

別が「非確変」のときには、「3」の大当り図柄が停止表示される。大当り種別が「確変」のときには、「7」の大当り図柄が停止表示される。

【0404】

なお、大当り種別が「確変」のときの「大当り」を「確変大当り」、大当り種別が「非確変」のときの「大当り」を「非確変大当り」ということがある。また、「確変大当り」に基づく大当り遊技状態を「確変大当り遊技状態」ということがある。また、「非確変大当り」に基づく大当り遊技状態を「非確変大当り遊技状態」ということがある。

【0405】

確変大当り遊技状態が終了した後は、変動表示結果が「大当り」となる確率（大当り確率）が通常状態よりも高くなる確変状態に制御される。確変状態は、次回の大当り遊技状態が開始されるまで継続する。

10

【0406】

確変大当り遊技状態又は非確変大当り遊技状態が終了した後は、平均的な可変表示時間（可変表示の期間）が通常状態よりも短くなる時短状態に制御される。時短状態は、所定回数（本特徴部177SGでは、100回）の特図ゲームが実行されたことと、次回の大当り遊技状態が開始されたことのうち、いずれか一方の終了条件が先に成立するまで、継続する。

【0407】

なお、時短状態では、通常状態などの時短状態になっていない非時短状態よりも第2始動入賞口に遊技球が進入しやすい有利変化態様で、可変入賞球装置177SG6Bを開放状態と閉鎖状態とに変化させてもよい。例えば、普図ゲームにおける普通図柄の変動時間（普図の可変表示の期間であり、普図変動時間ともいう。）を通常状態のときよりも短くする制御や、各回の普図ゲームで変動表示結果が「普図当り」となる確率を通常状態のときよりも向上させる制御などにより、可変入賞球装置177SG6Bを有利変化態様で開放状態と閉鎖状態とに変化させればよい。このような制御は、高開放制御（「時短制御」あるいは「高ベース制御」ともいう）と称される。こうした時短状態に制御されることにより、次に変動表示結果が「大当り」となるまでの所要時間が短縮され、遊技状態は、通常状態よりも遊技者にとって有利な状態となる。

20

【0408】

なお、通常状態とは、大当り遊技状態等の有利状態や、時短状態や、確変状態等の遊技者にとって有利な状態以外の遊技状態のことであり、普図ゲームにおける変動表示結果が「普図当り」となる確率及び特図ゲームにおける変動表示結果が「大当り」となる確率などのパチンコ遊技機1が、パチンコ遊技機1の初期設定状態（例えばシステムリセットが行われた場合のように、電源投入後に所定の復帰処理を実行しなかったとき）と同一に制御される状態である。

30

【0409】

時短状態は、「高ベース」などともいわれ、時短状態でない遊技状態は、「低ベース」「非時短状態」などともいわれる。確変状態は、「高確」などともいわれ、確変状態でない遊技状態は、「低確」、「非確変」などともいわれる。

【0410】

40

（演出制御基板12で制御される遊技の進行）

画像表示装置5に設けられた「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア177SG5L、177SG5C、177SG5Rでは、第1特図ゲーム又は第2特図ゲームが開始されることに対応して、飾り図柄の可変表示（これも演出の一種である。）が開始される。第1特図ゲームや第2特図ゲームにおいて変動表示結果（確定特別図柄ともいう。）が停止表示されるタイミングでは、飾り図柄の可変表示の表示結果（変動表示結果）となる確定飾り図柄（3つの飾り図柄の組合せ）も停止表示（導出表示）される。

【0411】

飾り図柄の可変表示が開始されてから終了するまでの期間では、飾り図柄の可変表示態様が所定のリーチ態様となる（リーチが成立する）ことがある。ここで、リーチ態様とは

50

、画像表示装置5の画面上にて停止表示された飾り図柄が後述の大当り組合せの一部を構成しているときに未だ停止表示されていない飾り図柄（「リーチ変動図柄」ともいう）については変動が継続している表示態様などのことである。

【0412】

また、この特徴部177SGでは、可変表示中に上記リーチ態様となったことに対応してリーチ演出が実行される。リーチ演出として、演出態様がそれぞれ異なるノーマルリーチ、スーパーリーチA、スーパーリーチB、スーパーリーチC、スーパーリーチDが用意されている。この特徴部177SGでは、大当り期待度は、スーパーリーチD>スーパーリーチC>スーパーリーチB>スーパーリーチA>ノーマルリーチの順で高い。

【0413】

大当り期待度は、例えば、特図ゲームの変動表示結果が「大当り」となる割合であり、ここでは、飾り図柄の可変表示の表示結果が「大当り」となる割合でもある。

【0414】

特図ゲームの変動表示結果が「大当り」となるときには、画像表示装置5の画面上において、飾り図柄の可変表示の表示結果として、予め定められた大当り組合せとなる確定飾り図柄が導出表示される（飾り図柄の可変表示の表示結果が「大当り」となる）。一例として、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア177SG5L、177SG5C、177SG5Rにおける所定の有効ライン上に同一の飾り図柄（例えば、確変大当りのときに「7」、非確変大当りのときに「6」など）が揃って停止表示される。

【0415】

変動表示結果が「ハズレ」となる場合には、飾り図柄の可変表示態様がリーチ態様とならずに、飾り図柄の可変表示の表示結果として、非リーチ組合せの確定飾り図柄が停止表示されることがある。また、変動表示結果が「ハズレ」となる場合には、飾り図柄の可変表示態様がリーチ態様となった後に、飾り図柄の可変表示の表示結果として、大当り組合せでない所定のリーチ組合せ（「リーチハズレ組合せ」ともいう）の確定飾り図柄が停止表示されることもある。

【0416】

演出制御用CPU120は、遊技制御用マイクロコンピュータ100から送信された演出制御コマンド（制御情報）に基づいて、飾り図柄の変動表示制御や予告演出といった遊技に関連する各種演出を実行可能とされている。

【0417】

尚、演出制御用CPU120が飾り図柄の可変表示中において実行する予告演出としては、例えば、大当りの可能性を示唆する大当り予告演出や、リーチになるか否かを示唆するリーチ予告、停止図柄を予告する停止図柄予告、遊技状態が確率変動状態であるか否か（潜伏しているか否か）を予告する潜伏予告といったように、可変表示開始時やリーチ成立時において実行される複数の予告を含む。

【0418】

また、本特徴部177SGでは、上記予告を含む各種演出として、演出装置177SG300の可動体177SG302L、177SG302Rによる可動体演出やスピーカ8L、8R、及び遊技効果ランプ9による複合演出を実行可能とされている。尚、これら各種演出は、例えば、可変表示中における所定タイミングや、遊技者がスティックコントローラ31Aまたはプッシュボタン31Bを操作したタイミングで実行される。本特徴部177SGでは、スーパーリーチの実行時に演出装置177SG300を用いた演出が実行される（詳しくは後述する）。

【0419】

（演出装置177SG300）

次に、演出装置177SG300の詳細について、図10-3～図10-15に基づいて説明する。図10-3は、（A）は演出装置の可動体が第1位置にある状態、（B）は演出装置の可動体が第2位置にある状態を示す正面図である。図10-4は、演出装置の構造を斜め前から見た状態を示す分解斜視図である。図10-5は、演出装置の構造を斜

10

20

30

40

50

め後ろから見た状態を示す分解斜視図である。図10-6は、可動体の構造を斜め前から見た状態を示す分解斜視図である。図10-7は、可動体の構造を斜め後ろから見た状態を示す分解斜視図である。図10-8は、(A)は回動部が第1突出位置にある状態、(B)は回動部が収容位置にある状態を示す概略図である。図10-9は、可動体の下部の構造を示す要部破断断面図である。図10-10は、(A)は第1駆動機構の構造を示す分解斜視図、(B)は被案内材を示す平面図である。図10-11は、案内溝と被案内材と移動体との関係を示す平面図である。図10-12は、(A)～(E)は被案内材と可動部の動作態様を示す図である。図10-13は、(F)～(J)は被案内材と可動部の動作態様を示す図である。図10-14は、(A)～(C)は可動体と画像表示装置との関係を示す概略説明図である。図10-15は、(A)は可動体が下降位置にある状態、(B)は上昇位置にある状態を示す説明図である。図a16は、(A)～(F)はスーパーリーチにおける可動体の動作態様の一例を示す説明図である。

10

【0420】

尚、以下の説明においては、遊技者が位置する方向をパチンコ遊技機1の前方とし、その反対の方向を後方とする。また、パチンコ遊技機1の前方に位置する遊技者からみて上下左右の方向を基準として説明する。

【0421】

図10-3～図10-5に示すように、演出装置177SG300は、正面視四角枠状に形成されるベース枠体177SG301と、ベース枠体177SG301に対し左右方向及び上下方向に移動可能に設けられる可動体177SG302L、177SG302Rと、可動体177SG302L、177SG302Rを左右方向に移動させる第1駆動機構177SG303と、可動体177SG302L、177SG302Rを上下方向に移動させる第2駆動機構177SG304と、を有しており、ベース枠体177SG301の開口を介して画像表示装置5を視認できるようになっている。可動体177SG302L、177SG302Rは、図10-3(A)に示すように、互いに左右方向に離間する第1位置(原点位置)と、図10-3(B)に示すように互いに当接(または近接)する第2位置(合体位置ともいう)と、の間で左右方向に移動可能であり、第2位置において、図10-3(A)に示す下降位置と図10-3(B)に示す上昇位置との間で上下方向に移動可能であり、さらに、第1位置と第2位置との間の第3位置において向き(姿勢)を変更可能とされている。

20

30

【0422】

次に、可動体177SG302L、177SG302Rについて図10-6及び図10-7に基づいて説明する。尚、可動体177SG302L、177SG302Rは左右対称に形成され、ほぼ同様に構成されているため、以下においては左側の可動体177SG302Lについて説明し、右側の可動体177SG302Rについての説明は省略する。

【0423】

図10-6及び図10-7に示すように、可動体177SG302Lは、第1駆動機構177SG303により左右方向に移動可能、かつ、回転不能に設けられる移動体177SG310と、移動体177SG310の下方位置において後述する案内溝177SG380L、177SG380Rにより移動案内される被案内材177SG320と、移動体177SG310の上方位置に、被案内材177SG320とともに回動可能、かつ、移動体177SG310及び被案内材177SG320に対し上下方向に移動可能に設けられる可動部177SG330と、を有する。

40

【0424】

可動部177SG330は、移動体177SG310を上下に貫通する回転軸177SG311の上端に取付けられる台座177SG331と、台座177SG331の上方に後述するガイド棒177SG337を中心として回動可能、かつ、上下方向に移動可能に設けられる回動ベース177SG332と、回動ベース177SG332の前面側を被覆する前カバー177SG333と、回動ベース177SG332の背面側を被覆する後カバー177SG334と、回動ベース177SG332に対し上下方向に回動可能に設け

50

られた回動部材 177SG335 と、から主に構成される。

【0425】

台座 177SG331 の上面左前角部には上下方向を向くガイド棒 177SG337 が立設されており、回動ベース 177SG332 が上下方向に移動可能に案内されるようになっているとともに、台座 177SG331 の上面右後角部には、ガイド棒 177SG337 を中心とした回動を規制するための回転止め部材 177SG336 が立設されている。尚、回転止め部材 177SG336 は回動ベース 177SG332 が後述する下降位置から上昇位置までの間において回転を規制可能な長さを有している。

【0426】

回動ベース 177SG332 の前面上部には、前面に複数の可動 LED 177SG338F が前方に向けて光を照射可能に搭載された LED 基板 177SG339 が取付けられており、可動 LED 177SG338F を発光させることで、可動 LED 177SG338F からの光が前カバー 177SG333 に形成された透光レンズ部 177SG340F を通して外方へ出射されるようになっている。また、LED 基板 177SG339 の背面には、特に図示しないが、複数の可動 LED 177SG338B が前方に向けて光を照射可能に搭載されており、可動 LED 177SG338B を発光させることで、可動 LED 177SG338B からの光が後カバー 177SG334 に形成された透光レンズ部 177SG340B を通して外方へ出射されるようになっている。

【0427】

図 10-6 ~ 図 10-8 に示すように、回動ベース 177SG332 の前面下部には、前後方向を向く第 1 回動軸 177SG360 が突設されており、該第 1 回動軸 177SG360 には、一端が回動部材 177SG335 の第 1 軸部に枢軸 177SG364 を介して枢支された第 1 リンク部材 177SG361 が回動可能に軸支されている。また、回動ベース 177SG332 の前面における第 1 回動軸 177SG360 の下方には第 2 回動軸 177SG362 が突設されており、該第 2 回動軸 177SG362 には、一端が回動部材 177SG335 の第 2 軸部に枢軸 177SG365 を介して枢支された第 2 リンク部材 177SG363 が回動可能に軸支されている。

【0428】

第 2 リンク部材 177SG363 における第 2 回動軸 177SG362 の周縁の一部には、円弧状のギヤ部 177SG366 が形成されており、ギヤ部 177SG366 には、回動ベース 177SG332 の背面に固定される回動用モータ 177SG367 の駆動軸に固着された駆動ギヤ 177SG368 が噛合されている。

【0429】

回動部材 177SG335 は、図 10-8 (A) に示すように、回動ベース 177SG332 に対し右側下方に突出する第 1 突出位置（原点位置）と、図 10-8 (B) に示すように、第 1 突出位置から回動ベース 177SG332 側に退避して該回動ベース 177SG332 と前カバー 177SG333 との間に一部が収容される収容位置（図 10-8 (B) 参照）と、の間で回動可能に設けられている。また、第 1 突出位置（原点位置、図 10-3 (A) 参照）と収容位置との間において回動ベース 177SG332 に対し右側上方に突出する第 2 突出位置（図 10-3 (B) 参照）においても停止可能とされている。

【0430】

詳しくは、図 10-8 (A) に示す第 1 突出位置においては、第 2 リンク部材 177SG363 の上部が左側にやや傾倒して回動ベース 177SG332 に突設されたボス 177SG369 に当接して反時計回りの回動が規制されていることで、回動部材 177SG335 の下方への回動が規制されている。ここで、図 10-8 (B) に示すように、回動用モータ 177SG367 により駆動ギヤ 177SG368 が回動することで、第 2 リンク部材 177SG363 が時計回りに回動して枢軸 177SG365 が第 2 回動軸 177SG362 を中心とする円弧状に移動するとともに、第 1 リンク部材 177SG361 が反時計回りに回動して枢軸 177SG364 が第 1 回動軸 177SG360 を中心とする

10

20

30

40

50

円弧状に移動することで、回動部材177SG335は第1突出位置から収容位置へ向けて回動する。このように2つの第1リンク部材177SG361と第2リンク部材177SG363により2箇所が枢支されることで、一軸を中心として回動するよりコンパクトに回動させることができる。

【0431】

前カバー177SG333の上端には、ベース枠体177SG301の上辺部に左右方向に延設された固定レール177SG350L、177SG350R（図10-3及び図10-4参照）及びこれら固定レール177SG350L、177SG350Rの間に上下方向に移動可能に設けられる可動レール177SG351によって左右方向に移動案内されるガイド部177SG342が、回動ベース177SG332に対し上下方向を向く軸部177SG343を中心として回動可能に取付けられている。

10

【0432】

このように可動部177SG330は、回動ベース177SG332の前後面に前カバー177SG333と後カバー177SG334とが取付けられ一体化されることで構成される可動ベース部177SG330Aと、この可動ベース部177SG330Aに対し上下方向に回動可能に設けられる回動部材177SG335からなる回動部177SG330Bと、を有し、回動部177SG330Bが第1突出位置または第2突出位置にある第1状態と、回動部177SG330Bが収容位置にある第2状態とに変化可能とされている。

【0433】

20

また、図10-3に示すように、可動ベース部177SG330Aは飛行機の機体の半分、回動部177SG330Bは羽根を模した形状をなしており、可動体177SG302Lは飛行機の右半分、可動体177SG302Rは飛行機の左半分を構成する模型とされている。一方、ベース枠体177SG301の左右の側辺部には、透光レンズ部177SG371L、177SG371Rを有する飛行機の半分を模した枠体カバー177SG370L、177SG370Rが各々取付けられている。

【0434】

特に図10-3（A）に示すように、可動体177SG302L、177SG302Rが第1位置にあるときには、左側の可動体177SG302Lの前カバー177SG333と枠体カバー177SG370Lとにより飛行機の右半部を模した一の第1左演出部が形成され、右側の可動体177SG302Rの前カバー177SG333と枠体カバー177SG370Rとにより飛行機の左半部を模した一の第1右演出部が形成される。

30

【0435】

また、図10-3（B）に示すように、可動体177SG302L、177SG302Rが第2位置にあるときには、左側の可動体177SG302Lの後カバー177SG334と右側の可動体177SG302Rの後カバー177SG334とが左右に並設して合体することにより、飛行機の全体を模した一の第2演出部が形成される。

【0436】

また、第1左演出部及び第1右演出部の一部には、コックピットの半分を模した前カバー177SG333の透光レンズ部177SG340Fと枠体カバー177SG370L、177SG370Rの透光レンズ部177SG371L、177SG371Rとにより一の第1発光部が構成され、第2演出部の一部には、後カバー177SG334のコックピットの半分を模した左右の透光レンズ部177SG340B、177SG340Bにより一の第2発光部が構成される。

40

【0437】

図10-9及び図10-10（A）に示すように、移動体177SG310には上下方向に貫通する縦孔177SG312が形成されており、該縦孔177SG312には回転軸177SG311が回転可能に挿入されている。回転軸177SG311の上部は台座177SG331に形成された軸穴177SG313に回転不能に嵌合されている。また、移動体177SG310には左右方向に貫通する横孔177SG314が縦孔177SG

50

G 3 1 2と交差しないように形成されており、該縦孔 1 7 7 S G 3 1 2 には回転軸 1 7 7 S G 3 1 1 が回転可能に挿入されている。

【0 4 3 8】

回転軸 1 7 7 S G 3 1 1 は、上部が台座 1 7 7 S G 3 3 1 に形成された軸穴 1 7 7 S G 3 1 3 に回転不能に嵌合され、下部が被案内部材 1 7 7 S G 3 2 0 の軸穴 1 7 7 S G 3 2 1 に回転不能に嵌合されている。すなわち、可動部 1 7 7 S G 3 3 0 と被案内部材 1 7 7 S G 3 2 0 とは回転軸 1 7 7 S G 3 1 1 を介して一体化されているため、被案内部材 1 7 7 S G 3 2 0 は可動部 1 7 7 S G 3 3 0 の一部を構成してなる。

【0 4 3 9】

図 1 0 - 1 0 (B) に示すように、被案内部材 1 7 7 S G 3 2 0 は、円形の軸穴 1 7 7 S G 3 2 1 を中心とする円盤状の部材からなる。周壁右側の 2 箇所には、後述する当接用ボス 1 7 7 S G 3 8 5 A, 1 7 7 S G 3 8 5 B を收容可能な当接凹部 1 7 7 S G 3 2 2 A, 1 7 7 S G 3 2 2 B が約 9 0 度の間隔をあけて形成されているとともに、周壁左側には係止凹部 1 7 7 S G 3 2 3 が形成されている。また、当接凹部 1 7 7 S G 3 2 2 A の後側の周壁 1 7 7 S G 3 2 2 C 及び当接凹部 1 7 7 S G 3 2 2 B の前側の周壁 1 7 7 S G 3 2 2 D は、軸穴 1 7 7 S G 3 2 1 を中心とする円弧 (図 1 0 - 1 0 (B) の一点鎖線参照) よりも外方に延出されており、これら周壁 1 7 7 S G 3 2 2 C, 1 7 7 S G 3 2 2 D の先端から左方に向けて直線状に伸びる周壁 1 7 7 S G 3 2 2 E, 1 7 7 S G 3 2 2 F は互いに略平行をなしている。つまり、周壁 1 7 7 S G 3 2 2 C, 1 7 7 S G 3 2 2 E の先端部と周壁 1 7 7 S G 3 2 2 D, 1 7 7 S G 3 2 2 F の先端部には、軸穴 1 7 7 S G 3 2 1 を中心とする円弧よりも外方に突出する回転規制部 1 7 7 S G 3 2 5 A, 1 7 7 S G 3 2 5 が形成されていることで、被案内部材 1 7 7 S G 3 2 0 は非円形に形成されている。

【0 4 4 0】

図 1 0 - 1 0 ~ 図 1 0 - 1 3 に示すように、ベース枠体 1 7 7 S G 3 0 1 の下辺部を構成する部材の上面には、移動体 1 7 7 S G 3 1 0 を左右方向に移動案内する直線状の案内溝 1 7 7 S G 3 8 0 L, 1 7 7 S G 3 8 0 R が形成されている。詳しくは、案内溝 1 7 7 S G 3 8 0 L, 1 7 7 S G 3 8 0 R は、底壁 1 7 7 S G 3 8 1 と前壁 1 7 7 S G 3 8 2 と後壁 1 7 7 S G 3 8 3 とにより、縦断面視で上方に開口する溝状に形成され、被案内部材 1 7 7 S G 3 2 0 が左右方向に移動可能に設けられている。案内溝 1 7 7 S G 3 8 0 L, 1 7 7 S G 3 8 0 R の前後寸法 L 1 は、被案内部材 1 7 7 S G 3 2 0 の直径 2 R よりやや長寸であり、被案内部材 1 7 7 S G 3 2 0 における回転規制部 1 7 7 S G 3 2 5 A, 1 7 7 S G 3 2 5 の頂点と中心とを通る寸法 L 2 よりも短寸とされている ($2 R < L 1 < L 2$) 。

【0 4 4 1】

案内溝 1 7 7 S G 3 8 0 L, 1 7 7 S G 3 8 0 R それぞれの左右端部には、可動体 1 7 7 S G 3 0 2 L, 1 7 7 S G 3 0 2 R が第 1 位置に位置しているときに被案内部材 1 7 7 S G 3 2 0 の係止凹部 1 7 7 S G 3 2 3 に係止される伝達ギヤ群 1 7 7 S G 3 9 2 R と、可動体 1 7 7 S G 3 0 2 L, 1 7 7 S G 3 0 2 R が第 2 位置に位置しているときに被案内部材 1 7 7 S G 3 2 0 の係止凹部 1 7 7 S G 3 2 3 に係止される係止片 1 7 7 S G 3 2 4 B と、が設けられており、可動体 1 7 7 S G 3 0 2 L, 1 7 7 S G 3 0 2 R 第 1 位置及び第 2 位置での回転を規制する。

【0 4 4 2】

底壁 1 7 7 S G 3 8 1 の長手方向の略中央位置には、円柱状の当接用ボス 1 7 7 S G 3 8 5 A, 1 7 7 S G 3 8 5 B が、後壁 1 7 7 S G 3 8 3 の近傍位置において互いに左右方向に所定寸法離れた状態で立設されている。また、後壁 1 7 7 S G 3 8 3 における当接用ボス 1 7 7 S G 3 8 5 A, 1 7 7 S G 3 8 5 B 各々に対応する部分は後側に膨出され、後述するように被案内部材 1 7 7 S G 3 2 0 が回転するときに回転規制部 1 7 7 S G 3 2 5 A, 1 7 7 S G 3 2 5 を收容可能な收容凹部 1 7 7 S G 3 8 6 A, 1 7 7 S G 3 8 6 B が内側に形成されている。また、左右の案内溝 1 7 7 S G 3 8 0 L, 1 7 7 S G 3 8 0 R の間には軸受部 1 7 7 S G 3 8 7 が形成されている。

【0443】

第1駆動機構177SG303は、移動体177SG310を移動させるための駆動軸177SG390L、177SG390Rと、駆動軸177SG390L、177SG390Rを軸心周りに回転させるための移動用モータ117SG391L、117SG391Rと、移動用モータ117SG391L、117SG391Rの動力を駆動軸177SG390L、177SG390Rに伝達する複数の従動ギヤからなる伝達ギヤ群177SG392L、177SG392Rと、から主に構成される。

【0444】

尚、第1駆動機構117SG303には、可動体177SG302L、177SG302Rが原点位置（第1位置）に配置されていることを検出可能な原点検出センサ177SG401と、可動体177SG302L、177SG302Rが合体位置（第2位置）に配置されていることを検出可能な合体検出センサ177SG402と、が設けられており、これら原点検出センサ177SG401と合体検出センサ177SG402とは、演出制御基板12に接続されている。

10

【0445】

駆動軸177SG390L、177SG390Rは、前壁177SG382の上方に沿うように左右方向に延設され、一端が中央の軸受部177SG387に軸支され、他端が案内溝177SG380L、177SG380Rの左右側の部位に軸支されている。駆動軸177SG390L、177SG390Rには、移動体177SG310が横孔177SG314を介して挿入されており、駆動軸177SG390L、177SG390Rの周面に螺旋状に形成された凹溝177SG390Aには、横孔177SG314の内周面に突設された係止部177SG315が摺動可能に係止されている。よって、移動体177SG310は、回転軸177SG311を介して連結される被案内材177SG320が案内溝177SG380L、177SG380Rにより左右方向に移動可能に案内され、駆動軸177SG390L、177SG390R周りの回転が規制されているため、駆動軸177SG390L、177SG390Rが回転することで左右方向に移動するようになっている。

20

【0446】

次に、第1駆動機構177SG303及び可動体177SG302Lの動作態様について、図10-12及び図10-13に基づいて説明する。尚、可動体177SG302L、177SG302Rは左右対称で動作態様はほぼ同一であるため、以下においては可動体177SG302Lの動作態様についてのみ説明する。

30

【0447】

図10-12（A）に示すように、可動体177SG302Lが第1位置にあるときには、被案内材177SG320は案内溝177SG380Lの左端部において係止凹部177SG323に伝達ギヤ群177SG392Rが係止された状態で維持されている。このとき、可動部177SG330は前カバー177SG333が前方を向き、回転部177SG330Bが第1突出位置に位置している。

【0448】

図10-12（B）に示すように、移動用モータ117SG391Lにより駆動軸177SG390Lが回転することで、移動体177SG310が右側に向けて移動する。このとき、被案内材177SG320は、周壁177SG322Eが前壁177SG382に対し略平行に近接し、周壁177SG322Fが後壁177SG383に対し略平行に近接することで、回転軸177SG311を中心とした回転が規制されているため、可動部177SG330は向きを変えずに右方向へ移動する。そして、第1位置と第2位置との間の第3位置まで移動したときに周壁177SG322Cが当接用ボス177SG385Aに当接する。

40

【0449】

図10-12（C）及び図10-12（D）に示すように、当接用ボス177SG385Aは、被案内材177SG320の中心である回転軸177SG311の移動軌跡か

50

ら後方にずれた位置に配置されていることで、移動体177SG310が右方向への移動を続けることで、第3位置において周壁177SG322Cが当接用ボス177SG385Aに当接したときに該当接した状態を維持しながら右方へ移動することにより、被案内部材177SG320は当接用ボス177SG385Aを中心として反時計回りに回転していく。また、図10-12(C)中拡大図に示すように、回転規制部177SG325Aの先端が収容凹部177SG386Aに収容されることで、被案内部材177SG320の案内溝177SG380L内での回転が許容される。また、被案内部材177SG320の回転に伴い、当接用ボス177SG385Aが当接凹部177SG322Aに収容される。

【0450】

10

図10-12(E)に示すように、周壁177SG322Cが当接用ボス177SG385Aに当接してから被案内部材177SG320が約90度回転すると、周壁177SG322Cが当接用ボス177SG385Aに当接した状態のまま、当接凹部177SG322Bの周壁177SG322Dが当接用ボス177SG385Bに当接する。

【0451】

次いで、図10-13(F)～図10-13(H)に示すように、移動体177SG310が右方向への移動を続けることで、周壁177SG322Cが当接用ボス177SG385Aに当接した状態が解除されるが、周壁177SG322Dが当接用ボス177SG385Bに当接した状態を維持しながら右方へ移動を続けることにより、被案内部材177SG320は当接用ボス177SG385Bを中心として反時計回りに回転していく。また、図10-13(H)中拡大図に示すように、回転規制部177SG325Bの先端が収容凹部177SG386Bに収容されることで、被案内部材177SG320の回転が許容される。また、被案内部材177SG320の回転に伴い、当接用ボス177SG385Bが当接凹部177SG322Bに収容される。

20

【0452】

そして、図10-13(I)に示すように、被案内部材177SG320の約180度の回転に伴い、被案内部材177SG320と一体化された可動部177SG330は、回転軸177SG311を中心に約180度回転することで向き(姿勢)が変更される。また、図10-12(B)～図10-13(I)に示すように、2つの当接用ボス177SG385A、177SG385Bが可動体177SG302Lの移動方向に離れて配置され、周壁177SG322Cが当接用ボス177SG385Aに当接した状態が解除されるとともに周壁177SG322Dが当接用ボス177SG385Bに当接することで回転が継続して行われることになる。

30

【0453】

図10-13(J)に示すように、周壁177SG322Dの当接用ボス177SG385Bからの当接状態が解除された後は、向きを変更することなく右方へ移動する。このとき、被案内部材177SG320は、周壁177SG322Fが前壁177SG382に対し略平行に近接し、周壁177SG322Eが後壁177SG383に対し略平行に近接することで、回転軸177SG311を中心とした回転が規制されているため、可動部177SG330は向きを変えることなく右方向へ移動する。可動体177SG302Lが第2位置に到達したときには、被案内部材177SG320は案内溝177SG380Lの右端部において係止凹部177SG323に係止片177SG324Bが係止された状態で維持される。このとき、可動部177SG330は後カバー177SG334が前方を向き、回動部177SG330Bが収納位置に位置する。

40

【0454】

尚、可動体177SG302Lが第2位置から第1位置へ移動するときの動作態様の詳細は省略するが、第1位置から第2位置へ移動するときとは反対方向に回転して向きが変更することになる。

【0455】

このように、可動体177SG302Lは、第1位置から第2位置または第2位置から

50

第1位置へ移動する途中の第3位置で当接用ボス177SG385A, 177SG385Bに当接したときに、該当接した状態を維持しながら右方または左方へ移動し続けることにより被案内部材177SG320が約180度回転することで、可動部177SG330の向き(姿勢)が前向き(第1姿勢)から後ろ向き(第2姿勢)に変更するようになっている。

【0456】

次に、可動体177SG302L, 177SG302Rと画像表示装置5及び遊技盤2との位置関係について、図10-14に基づいて説明する。

【0457】

図10-14(A)に示すように、可動体177SG302L, 177SG302Rが第1位置にあるときには、回動部177SG330Bは第1突出位置にある。回転軸177SG311から画像表示装置5の表示画面までの離間寸法L3は、回転軸177SG311から第1突出位置にある回動部177SG330Bの先端までの長さ寸法L4よりも短寸であるため($L3 < L4$)、可動部177SG330は、回動部177SG330Bが第1突出位置に突出している第1状態のまま第3位置で回転しようとする、回動部177SG330Bが画像表示装置5の表示画面に接触してしまう。

10

【0458】

また、可動体177SG302L, 177SG302Rが第2位置にあるときには、回動部177SG330Bは第2突出位置にある。回転軸177SG311から画像表示装置5の表示画面までの離間寸法L3は、回転軸177SG311から第2突出位置にある回動部177SG330Bの先端までの長さ寸法L5よりも短寸であるため($L3 < L5$)、可動部177SG330は、回動部177SG330Bが第2突出位置に突出している第1状態のまま第3位置で回転しようとする、回動部177SG330Bが画像表示装置5の表示画面に接触してしまう。

20

【0459】

そこで、図10-14(C)に示すように、可動体177SG302L, 177SG302Rが回転する前、つまり、第3位置に到達する前に、回動部177SG330Bを第1突出位置または第2突出位置ではなく収容位置まで移動させる、つまり、可動部177SG330を第1状態から第2状態へ変化させることで、回転軸177SG311から画像表示装置5の表示画面までの離間寸法L3は、回転軸177SG311から収容位置にある回動部177SG330Bの先端までの長さ寸法L6よりも長寸となるため($L3 > L6$)、回転する際に回動部177SG330Bが画像表示装置5の表示画面に接触することが防止される。

30

【0460】

次に、第2駆動機構177SG304について、図10-4、図10-5及び図10-15に基づいて説明する。図10-4及び図10-5に示すように、第2駆動機構177SG304は、ベース枠体177SG301の上辺部背面に取付けられる取付部材177SG308に固定された昇降用モータ177SG305と、昇降用モータ177SG305の駆動ギヤ177SG305Aに噛合する従動ギヤ177SG306と、一端が取付部材177SG308に軸支され、従動ギヤ177SG306の前面における周縁部近傍に突設された連結軸177SG306Aが挿入される連結長孔177SG307Aを有し、先端に可動レール177SG351が枢支された昇降アーム177SG307と、を有する。

40

【0461】

可動レール177SG351は、背面左右側に設けられたガイドローラ177SG352, 177SG352がベース枠体177SG301の上辺部に形成された上下方向を向く左右一対の昇降ガイド177SG353, 177SG353に挿入されることで上下方向に案内されている。また、昇降ガイド177SG353, 177SG353の間には、昇降アーム177SG307の先端と可動レール177SG351との連結軸を挿通するための長孔177SG354が上下方向に向けて形成されている。このように構成された

50

第2駆動機構177SG304は、昇降用モータ177SG305により昇降アーム177SG307が一端を中心として回転することにより、可動レール177SG351が上下方向に移動する。

【0462】

次に、本実施の形態の特徴部177SGにおける主基板11及び演出制御基板12について説明する。主基板11から演出制御基板12に向けて伝送される制御信号は、中継基板15によって中継される。中継基板15を介して主基板11から演出制御基板12に対して伝送される制御コマンドは、例えば電気信号として送受信される演出制御コマンドである。

【0463】

図10-16(A)は、本実施の形態の特徴部177SGで用いられる演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。演出制御コマンドは、例えば2バイト構成であり、1バイト目はMODE(コマンドの分類)を示し、2バイト目はEXT(コマンドの種類)を表す。MODEデータの先頭ビット(ビット7)は必ず「1」とされ、EXTデータの先頭ビットは「0」とされる。尚、図10-16(A)に示されたコマンド形態は一例であって、他のコマンド形態を用いてもよい。また、この例では、制御コマンドが2つの制御信号で構成されることになるが、制御コマンドを構成する制御信号数は、1であってもよいし、3以上の複数であってもよい。

【0464】

図10-16(A)に示す例において、コマンド8001Hは、第1特別図柄表示装置177SG4Aにおける第1特図を用いた特図ゲームにおける変動開始を指定する第1変動開始コマンドである。コマンド8002Hは、第2特別図柄表示装置177SG4Bにおける第2特図を用いた特図ゲームにおける変動開始を指定する第2変動開始コマンドである。コマンド81XXHは、特図ゲームにおける特別図柄の変動表示に対応して画像表示装置5における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア177SG5L, 177SG5C, 177SG5Rで変動表示される飾り図柄などの変動パターン(変動時間)を指定する変動パターン指定コマンドである。ここで、XXHは不特定の16進数であることを示し、演出制御コマンドによる指示内容に応じて任意に設定される値であればよい。尚、変動パターン指定コマンドでは、指定する変動パターンなどに応じて、異なるEXTデータが設定される。

【0465】

コマンド8CXXHは、変動表示結果指定コマンドであり、特別図柄や飾り図柄などの変動表示結果を指定する演出制御コマンドである。変動表示結果指定コマンドでは、例えば図10-16(B)に示すように、変動表示結果が「ハズレ」であるか「大当たり」であるかの決定結果(事前決定結果)や、変動表示結果が「大当たり」となる場合の大当たり種別を複数種類のいずれとするかの決定結果(大当たり種別決定結果)に応じて、異なるEXTデータが設定される。

【0466】

変動表示結果指定コマンドでは、例えば図10-16(B)に示すように、コマンド8C00Hは、変動表示結果が「ハズレ」となる旨の事前決定結果を示す第1変動表示結果指定コマンドである。コマンド8C01Hは、変動表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「確変大当たりA」となる旨の事前決定結果及び大当たり種別決定結果を通知する第2変動表示結果指定コマンドである。コマンド8C02Hは、変動表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「確変大当たりB」となる旨の事前決定結果及び大当たり種別決定結果を通知する第3変動表示結果指定コマンドである。コマンド8C03Hは、変動表示結果が「大当たり」で大当たり種別が「非確変大当たり」となる旨の事前決定結果及び大当たり種別決定結果を通知する第4変動表示結果指定コマンドである。

【0467】

コマンド8F00Hは、画像表示装置5における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア177SG5L, 177SG5C, 177SG5Rで飾り図柄の変動停止(確

10

20

30

40

50

定)を指定する図柄確定コマンドである。コマンド95XXHは、パチンコ遊技機1における現在の遊技状態を指定する遊技状態指定コマンドである。遊技状態指定コマンドでは、例えばパチンコ遊技機1における現在の遊技状態に応じて、異なるEXTデータが設定される。具体的な一例として、コマンド9500Hを時短制御と確変制御がいずれも行われない遊技状態(低確低ベース状態、通常状態)に対応した第1遊技状態指定コマンドとし、コマンド9501Hを時短制御が行われる一方で確変制御は行われない遊技状態(低確高ベース状態、時短状態)に対応した第2遊技状態指定コマンドとする。また、コマンド9502Hを確変制御が行われる一方で時短制御は行われない遊技状態(高確低ベース状態、時短なし確変状態)に対応した第3遊技状態指定コマンドとし、コマンド9503Hを時短制御と確変制御がともに行われる遊技状態(高確高ベース状態、時短付確変状態)に対応した第4遊技状態指定コマンドとする。

10

【0468】

コマンドA0XXHは、大当り遊技状態の開始を示す演出画像の表示を指定する大当り開始指定コマンド(「ファンファーレコマンド」ともいう)である。コマンドA1XXHは、大当り遊技状態において、大入賞口が開放状態となっている期間であることを通知する大入賞口開放中通知コマンドである。コマンドA2XXHは、大当り遊技状態において、大入賞口が開放状態から閉鎖状態に変化した期間であることを通知する大入賞口開放後通知コマンドである。コマンドA3XXHは、大当り遊技状態の終了時における演出画像の表示を指定する大当り終了指定コマンドである。

【0469】

20

大当り開始指定コマンドや大当り終了指定コマンドでは、例えば変動表示結果指定コマンドと同様のEXTデータが設定されることなどにより、事前決定結果や大当り種別決定結果に応じて異なるEXTデータが設定されてもよい。あるいは、大当り開始指定コマンドや大当り終了指定コマンドでは、事前決定結果及び大当り種別決定結果と設定されるEXTデータとの対応関係を、変動表示結果指定コマンドにおける対応関係とは異ならせるようにしてもよい。大入賞口開放中通知コマンドや大入賞口開放後通知コマンドでは、例えば通常開放大当り状態や短期開放大当り状態におけるラウンドの実行回数(例えば「1」～「16」)に対応して、異なるEXTデータが設定される。

【0470】

コマンドB100Hは、入賞球装置177SG6Aが形成する第1始動入賞口を通過(進入)した遊技球が第1始動口スイッチ22Aにより検出されて始動入賞(第1始動入賞)が発生したことに基づき、第1特別図柄表示装置177SG4Aにおける第1特図を用いた特図ゲームを実行するための第1始動条件が成立したことを通知する第1始動口入賞指定コマンドである。コマンドB200Hは、可変入賞球装置177SG6Bが形成する第2始動入賞口を通過(進入)した遊技球が第2始動口スイッチ22Bにより検出されて始動入賞(第2始動入賞)が発生したことに基づき、第2特別図柄表示装置177SG4Bにおける第2特図を用いた特図ゲームを実行するための第2始動条件が成立したことを通知する第2始動口入賞指定コマンドである。

30

【0471】

コマンドC1XXHは、第1保留記憶表示エリア5Dなどにて特図保留記憶数を特定可能に表示するために、第1特図保留記憶数を通知する第1保留記憶数通知コマンドである。コマンドC2XXHは、第2保留記憶表示エリア5Uなどにて特図保留記憶数を特定可能に表示するために、第2特図保留記憶数を通知する第2保留記憶数通知コマンドである。第1保留記憶数通知コマンドは、例えば第1始動入賞口を遊技球が通過(進入)して第1始動条件が成立したことに基づいて、第1始動口入賞指定コマンドが送信されるときに、主基板11から演出制御基板12に対して送信される。第2保留記憶数通知コマンドは、例えば第2始動入賞口を遊技球が通過(進入)して第2始動条件が成立したことに基づいて、第2始動口入賞指定コマンドが送信されるときに、主基板11から演出制御基板12に対して送信される。また、第1保留記憶数通知コマンドや第2保留記憶数通知コマンドは、第1開始条件と第2開始条件のいずれかが成立したとき(保留記憶数が減少したと

40

50

き)に、特図ゲームの実行が開始されることなどに対応して送信されるようにしてもよい。

【0472】

第1保留記憶数通知コマンドや第2保留記憶数通知コマンドに代えて、合計保留記憶数を通知する合計保留記憶数通知コマンドを送信するようにしてもよい。即ち、合計保留記憶数の増加(または減少)を通知するための合計保留記憶数通知コマンドが用いられてもよい。

【0473】

図10-17は、主基板11の側においてカウントされる乱数値を例示する説明図である。図10-17に示すように、本実施の形態の特徴部177SGでは、主基板11の側において、特図表示結果判定用の乱数値MR1、大当たり種別判定用の乱数値MR2、変動パターン判定用の乱数値MR3、普図表示結果判定用の乱数値MR4のそれぞれを示す数値データが、カウント可能に制御される。尚、遊技効果を高めるために、これら以外の乱数値が用いられてもよい。こうした遊技の進行を制御するために用いられる乱数は、遊技用乱数ともいう。

10

【0474】

乱数回路104は、これらの乱数値MR1~MR4の一部または全部を示す数値データをカウントするものであればよい。CPU103は、例えば図示しない遊技制御カウンタ設定部に設けられたランダムカウンタといった、乱数回路104とは異なるランダムカウンタを用いて、ソフトウェアによって各種の数値データを更新することで、乱数値MR1~MR4の一部を示す数値データをカウントするようにしてもよい。

20

【0475】

特図表示結果判定用の乱数値MR1は、特図ゲームにおける特別図柄などの変動表示結果を「大当たり」として大当たり遊技状態に制御するか否かを決定するために用いられる乱数値であり、例えば「1」~「65536」の範囲の値をとる。大当たり種別判定用の乱数値MR2は、変動表示結果を「大当たり」とする場合における大当たり種別を「確変大当たりA」、「確変大当たりB」、「非確変」のいずれかに決定するために用いられる乱数値であり、例えば「1」~「100」の範囲の値をとる。

【0476】

変動パターン判定用の乱数値MR3は、特別図柄や飾り図柄の変動表示における変動パターンを、予め用意された複数種類のいずれかに決定するために用いられる乱数値であり、例えば「1」~「997」の範囲の値をとる。

30

【0477】

普図表示結果判定用の乱数値MR4は、普通図柄表示器20による普図ゲームにおける変動表示結果を「普図当り」とするか「普図ハズレ」とするかなどの決定を行うために用いられる乱数値であり、例えば「3」~「13」の範囲の値をとる。

【0478】

図10-18は、本実施の形態の特徴部177SGにおける変動パターンを示している。本実施の形態の特徴部177SGでは、変動表示結果が「ハズレ」となる場合のうち、飾り図柄の変動表示態様が「非リーチ」である場合と「リーチ」である場合のそれぞれに対応して、また、変動表示結果が「大当たり」となる場合などに対応して、複数の変動パターンが予め用意されている。尚、変動表示結果が「ハズレ」で飾り図柄の変動表示態様が「非リーチ」である場合に対応した変動パターンは、非リーチ変動パターン(「非リーチハズレ変動パターン」ともいう)と称され、変動表示結果が「ハズレ」で飾り図柄の変動表示態様が「リーチ」である場合に対応した変動パターンは、リーチ変動パターン(「リーチハズレ変動パターン」ともいう)と称される。また、非リーチ変動パターンとリーチ変動パターンは、変動表示結果が「ハズレ」となる場合に対応したハズレ変動パターンに含まれる。変動表示結果が「大当たり」である場合に対応した変動パターンは、大当たり変動パターンと称される。

40

【0479】

50

大当り変動パターンやリーチ変動パターンには、ノーマルリーチのリーチ演出が実行されるノーマルリーチ変動パターンと、スーパーリーチ A、スーパーリーチ B、スーパーリーチ C、スーパーリーチ D といったスーパーリーチのリーチ演出が実行されるスーパーリーチ変動パターンとがある。尚、本実施の形態の特徴部 177SG では、ノーマルリーチ変動パターンを 1 種類のみしか設けていないが、本発明はこれに限定されるものではなく、スーパーリーチと同様に、ノーマルリーチ A、ノーマルリーチ B、…のように、複数のノーマルリーチ変動パターンを設けても良い。また、スーパーリーチ変動パターンでも、スーパーリーチ E やスーパーリーチ F … といった 5 以上のスーパーリーチ変動パターンを設けても良い。

【0480】

10

図 10-18 に示すように、本実施の形態の特徴部 177SG におけるノーマルリーチのリーチ演出が実行されるノーマルリーチ変動パターンの特図変動時間については、スーパーリーチ変動パターンよりも短く設定されている。また、本実施の形態の特徴部 177SG におけるスーパーリーチ A ~ スーパーリーチ D といったスーパーリーチのリーチ演出が実行されるスーパーリーチ変動パターンの特図変動時間については、スーパーリーチ D のスーパーリーチ演出が実行される変動パターンの方が最も特図変動時間が長く設定されており、次いでスーパーリーチ C のスーパーリーチ演出が実行される変動パターン、スーパーリーチ B のスーパーリーチ演出が実行される変動パターン、スーパーリーチ A のスーパーリーチ演出が実行される変動パターンの順に特図変動時間が長く設定されている。

【0481】

20

尚、本実施の形態の特徴部 177SG では、スーパーリーチ D、スーパーリーチ C、スーパーリーチ B、スーパーリーチ A、ノーマルリーチの順に変動表示結果が「大当り」となる大当り期待度が高くなるように設定されているため、ノーマルリーチ変動パターン及びスーパーリーチ変動パターンにおいては変動時間が長いほど大当り期待度が高くなっている。

【0482】

尚、本実施の形態の特徴部 177SG においては、後述するように、これら変動パターンを、例えば、非リーチの種別や、ノーマルリーチの種別や、スーパーリーチの種別等のように、変動パターンの種別を先に決定してから、該決定した種別に属する変動パターンから実行する変動パターンを決定するのではなく、これらの種別を決定することなしに変動パターン判定用の乱数値 MR3 のみを用いて決定するようにしているが、本発明はこれに限定されるものではなく、たとえば、変動パターン判定用の乱数値 MR3 に加えて、変動パターン種別判定用の乱数値を設けて、これら変動パターン種別判定用の乱数値から変動パターンの種別を先に決定してから、該決定した種別に属する変動パターンから実行する変動パターンを決定するようにしても良い。

30

【0483】

尚、本実施の形態の特徴部 177SG におけるスーパーリーチ C のスーパーリーチ演出が実行される変動パターンとスーパーリーチ D のスーパーリーチ演出が実行される変動パターンは、ともに変動表示中に可動体 177SG302L, 177SG302R を原点位置から合体位置に向けて動作（移動）させる変動パターンであるが、スーパーリーチ C のスーパーリーチ演出が実行される変動パターンは、時短制御（高ベース）中にのみ選択される場合がある変動パターンである一方で、スーパーリーチ D のスーパーリーチ演出が実行される変動パターンは、時短制御中であるか否かにかかわらず選択される場合がある変動パターンである。

40

【0484】

更に、スーパーリーチ C の変動パターンは、プッシュボタン 31B が操作される間に可動体 177SG302L, 177SG302R を原点位置から合体位置に向けて移動させる変動パターンである一方で、スーパーリーチ D の変動パターンは、プッシュボタン 31B の操作にかかわらず可動体 177SG302L, 177SG302R を原点位置から合体位置に向けて移動させる変動パターンである（図 10-28 参照）。尚、本実施の形態

50

の特徴部177SGでは、スーパーリーチCの変動パターンは、時短制御（高ベース）中にのみ選択される形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、スーパーリーチCの変動パターンは、通常状態（低ベース）中に選択される場合を設けてもよい。

【0485】

更に、本実施の形態の特徴部177SGでは、図10-18に示すように、スーパーリーチDのスーパーリーチ演出が実行される変動パターンにて変動表示が実行された場合は、変動表示結果がハズレとなることがない、つまり、スーパーリーチDのスーパーリーチ演出が実行される変動パターンにて変動表示が実行された場合は必ず変動表示結果が大当たりとなる形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、スーパーリーチDのスーパーリーチ演出が実行される変動パターンにて変動表示が実行された場合であっても変動表示結果がハズレとなる場合を設けるようにしてもよい。

10

【0486】

図2に示す遊技制御用マイクロコンピュータ100が備えるROM101には、ゲーム制御用のプログラムの他にも、遊技の進行を制御するために用いられる各種の選択用データ、テーブルデータなどが格納されている。例えば、ROM101には、CPU103が各種の判定や決定、設定を行うために予め用意された複数の判定テーブルや設定テーブルなどを構成するデータが記憶されている。また、ROM101には、CPU103が主基板11から各種の制御コマンドとなる制御信号を送信するために用いられる複数のコマンドテーブルを構成するテーブルデータや、図10-18に示すような変動パターンを複数種類格納する変動パターンテーブルを構成するテーブルデータなどが、記憶されている。

20

【0487】

図10-19は、ROM101に記憶される表示結果判定テーブルの構成例を示している。本実施の形態の特徴部177SGでは、表示結果判定テーブルとして、第1特図と第2特図とで共通の表示結果判定テーブルを用いているが、本発明はこれに限定されるものではなく、第1特図と第2特図とで個別の表示結果判定テーブルを用いるようにしてもよい。

【0488】

表示結果判定テーブルは、第1特別図柄表示装置177SG4Aによる第1特図を用いた特図ゲームや第2特別図柄表示装置177SG4Bによる第2特図を用いた特図ゲームにおいて変動表示結果となる確定特別図柄が導出表示される以前に、その変動表示結果を「大当たり」として大当たり遊技状態に制御するか否かを、特図表示結果判定用の乱数値MR1に基づいて決定するために参照されるテーブルである。

30

【0489】

本実施の形態の特徴部177SGの表示結果判定テーブルでは、パチンコ遊技機1における遊技状態が通常状態または時短状態（低確状態）であるか、確変状態（高確状態）であるかに応じて、特図表示結果判定用の乱数値MR1と比較される数値（判定値）が、「大当たり」や「ハズレ」の特図表示結果に割り当てられている。

【0490】

表示結果判定テーブルにおいて、特図表示結果判定用の乱数値MR1と比較される判定値を示すテーブルデータは、特図表示結果を「大当たり」として大当たり遊技状態に制御するか否かの決定結果に割り当てられる判定用データとなっている。本実施の形態の特徴部177SGの表示結果判定テーブルでは、遊技状態が確変状態（高確状態）であるときに、通常状態または時短状態（低確状態）であるときよりも多くの判定値が、「大当たり」の特図表示結果に割り当てられている。これにより、パチンコ遊技機1において確変制御が行われる確変状態（高確状態）では、通常状態または時短状態（低確状態）であるときに特図表示結果を「大当たり」として大当たり遊技状態に制御すると決定される確率（本実施の形態の特徴部177SGでは約1/300）に比べて、特図表示結果を「大当たり」として大当たり遊技状態に制御すると決定される確率が高くなる（本実施の形態の特徴部177SGでは約1/30）。即ち、表示結果判定テーブルでは、パチンコ遊技機1における遊技状

40

50

態が確変状態（高確状態）であるときに、通常状態や時短状態であるときに比べて大当たり遊技状態に制御すると決定される確率が高くなるように、判定用データが大当たり遊技状態に制御するか否かの決定結果に割り当てられている。

【0491】

図10-20は、ROM101に記憶される大当たり種別判定テーブルの構成例を示している。本実施の形態の特徴部177SGの大当たり種別判定テーブルは、特図表示結果を「大当たり」として大当たり遊技状態に制御すると決定されたときに、大当たり種別判定用の乱数値MR2に基づき、大当たり種別を複数種類のいずれかに決定するために参照されるテーブルである。大当たり種別判定テーブルでは、特図ゲームにおいて変動表示（変動）が行われた特別図柄が第1特図（第1特別図柄表示装置177SG4Aによる特図ゲーム）であるか第2特図（第2特別図柄表示装置177SG4Bによる特図ゲーム）であるかに応じて、大当たり種別判定用の乱数値MR2と比較される数値（判定値）が、「非確変」や「確変大当たりA」、「確変大当たりB」といった複数種類の大当たり種別に割り当てられている。

10

【0492】

ここで、本実施の形態の特徴部177SGにおける大当たり種別について、図10-20（B）を用いて説明すると、本実施の形態の特徴部177SGでは、大当たり種別として、大当たり遊技状態の終了後において高確制御と時短制御とが実行されて高確高ベース状態に移行する確変大当たりAや確変大当たりBと、大当たり遊技状態の終了後において時短制御のみが実行されて低確高ベース状態に移行する非確変大当たりとが設定されている。

20

【0493】

「確変大当たりA」による大当たり遊技状態と「非確変大当たり」による大当たり遊技状態では、前述したように、特別可変入賞球装置177SG7を遊技者にとって有利な第1状態に変化させるラウンドが16回（いわゆる16ラウンド）、繰返し実行される通常開放大当たりである。一方、「確変大当たりB」による大当たり遊技状態では、前述したように、特別可変入賞球装置177SG7を遊技者にとって有利な第1状態に変化させるラウンドが5回（いわゆる5ラウンド）、繰返し実行される短期開放大当たりである。よって、「確変大当たりA」を16ラウンド（16R）確変大当たりと呼称し、「確変大当たりB」を5ラウンド（5R）確変大当たりと呼称する場合がある。

【0494】

確変大当たりAや確変大当たりBの大当たり遊技状態の終了後において実行される高確制御と時短制御は、該大当たり遊技状態の終了後において再度大当たりが発生するまで継続して実行される。よって、再度発生した大当たりが確変大当たりAや確変大当たりBである場合には、大当たり遊技状態の終了後に再度、高確制御と時短制御が実行されるので、大当たり遊技状態が通常状態を介することなく連続的に発生する、いわゆる連荘状態となる。

30

【0495】

一方、「非確変大当たり」による大当たり遊技状態の終了後において実行される時短制御は、所定回数（本実施の形態の特徴部177SGでは100回）の特図ゲームが実行されること、或いは該所定回数の特図ゲームが実行される前に大当たり遊技状態となることにより終了する。

【0496】

40

図10-20（A）示す大当たり種別判定テーブルの設定例では、変動特図が第1特図であるか第2特図であるかに応じて、「確変大当たりA」と「確変大当たりB」の大当たり種別に対する判定値の割当てが異なっている。即ち、変動特図が第1特図である場合には、所定範囲の判定値（「81」～「100」の範囲の値）がラウンド数の少ない「確変大当たりB」の大当たり種別に割り当てられる一方で、変動特図が第2特図である場合には、「確変大当たりB」の大当たり種別に対して判定値が割り当てられていない。このような設定により、第1特別図柄表示装置177SG4Aによる第1特図を用いた特図ゲームを開始するための第1開始条件が成立したことに基づいて大当たり種別を複数種類のいずれかに決定する場合と、第2特別図柄表示装置177SG4Bによる第2特図を用いた特図ゲームを開始するための第2開始条件が成立したことに基づいて大当たり種別を複数種類のいずれかに決定

50

する場合とで、大当たり種別をラウンド数の少ない「確変大当たりB」に決定する割合を、異ならせることができる。特に、第2特図を用いた特図ゲームでは大当たり種別を「確変大当たりB」としてラウンド数の少ない短期開放大当たり状態に制御すると決定されることがないので、例えば時短制御に伴う高開放制御により、可変入賞球装置177SG6Bが形成する第2始動入賞口に遊技球が進入しやすい遊技状態において、得られる賞球が少ない短期開放大当たり状態の頻発を回避して遊技興趣が低下してしまうことを防止できるようになっている。

【0497】

尚、図10-20(A)に示す大当たり種別判定テーブルの設定例では、「非確変」の大当たり種別に対する判定値の割当ては、変動特図が第1特図であるか第2特図であるかに係

10

【0498】

よって、前述したように、「確変大当たりB」に対する判定値の割り当てが、変動特図が第1特図であるか第2特図であるかに応じて異なることに応じて、「確変大当たりA」に対する判定値の割り当ても変動特図が第1特図であるか第2特図であるかに応じて異なり、ラウンド数の多い「確変大当たりA」については、変動特図が第2特図である場合の方が第1特図である場合よりも決定され易くなるように設定されている。

【0499】

尚、変動特図が第2特図である場合にも、変動特図が第1特図である場合とは異なる所定範囲の判定値が、「確変大当たりB」の大当たり種別に割り当てられるようにしてもよい。例えば、変動特図が第2特図である場合には、変動特図が第1特図である場合に比べて少ない判定値が、「確変大当たりB」の大当たり種別に割り当てられてもよい。あるいは、変動特図が第1特図であるか第2特図であるかにかかわらず、共通のテーブルデータを参照して、大当たり種別の決定を行うようにしてもよい。

20

【0500】

また、ROM101には、変動パターン判定用の乱数値MR3に基づいて変動パターンを決定するための変動パターン判定テーブルも記憶されており、変動パターンを、事前決定結果に応じて前述した複数種類のうちのいずれかの変動パターンに決定する。

【0501】

具体的には、変動パターン判定テーブルとしては、特図表示結果を「大当たり」にすることが事前決定されたときに使用される大当たり用変動パターン判定テーブルと、特図表示結果を「ハズレ」にすることが事前決定されたときに使用されるハズレ用変動パターン判定テーブルとが予め用意されている。

30

【0502】

大当たり用変動パターン判定テーブルAにおいては、ノーマルリーチ大当たりの変動パターン(PB1-1)、スーパーリーチA大当たりの変動パターン(PB1-2)、スーパーリーチB大当たりの変動パターン(PB1-3)、スーパーリーチD大当たりの変動パターン(PB1-5)の各変動パターンに対して、変動パターン判定用の乱数値MR3がとりうる範囲のうち所定の乱数値が判定値として割り当てられている。大当たり用変動パターン判定テーブルBにおいては、ノーマルリーチ大当たりの変動パターン(PB1-1)、スーパーリーチA大当たりの変動パターン(PB1-2)、スーパーリーチB大当たりの変動パターン(PB1-3)、時短制御中に対応するスーパーリーチC大当たりの変動パターン(PB1-4)の各変動パターンに対して、変動パターン判定用の乱数値MR3がとりうる範囲のうち所定の乱数値が判定値として割り当てられている。尚、本実施の形態の特徴部177SGでは、これらの判定値が、大当たりの種別が「確変大当たりA」または「確変大当たりB」である場合にはスーパーリーチBが決定され易く、大当たりの種別が「非確変大当たり」である場合には、スーパーリーチAが決定され易いように割り当てられていることで、スーパーリーチBの変動パターンが実行されたときには、「確変大当たりA」または「確変大当たりB」となるのではないかという遊技者の期待感を高めることができる。

40

50

【0503】

また、ハズレ用変動パターン判定テーブルには、保留記憶数が1個以下である場合に使用されるハズレ用変動パターン判定テーブルAと、合計保留記憶数が2～4個である場合に使用されるハズレ用変動パターン判定テーブルBと、合計保留記憶数が5～8個である場合に使用されるハズレ用変動パターン判定テーブルCと、遊技状態が時短制御の実施されている高ベース状態である場合に使用されるハズレ用変動パターン判定テーブルDとが予め用意されている。

【0504】

ハズレ用変動パターン判定テーブルAにおいては、短縮なしの非リーチハズレの変動パターン（PA1-1）、ノーマルリーチハズレの変動パターン（PA2-1）、スーパーリーチAハズレの変動パターン（PA2-2）、スーパーリーチBハズレの変動パターン（PA2-3）に対して変動パターン判定用の乱数値MR3がとりうる範囲のうち所定の乱数値が判定値として割り当てられている。また、ハズレ用変動パターン判定テーブルBにおいては、合計保留記憶数が2～4個に対応する短縮の非リーチハズレの変動パターン（PA1-2）、ノーマルリーチハズレの変動パターン（PA2-1）、スーパーリーチAハズレの変動パターン（PA2-2）、スーパーリーチBハズレの変動パターン（PA2-3）に対して変動パターン判定用の乱数値MR3がとりうる範囲のうち所定の乱数値が判定値として割り当てられている。また、ハズレ用変動パターン判定テーブルCにおいては、合計保留記憶数が5～8個に対応する短縮の非リーチハズレの変動パターン（PA1-3）、ノーマルリーチハズレの変動パターン（PA2-1）、スーパーリーチAハズレの変動パターン（PA2-2）、スーパーリーチBハズレの変動パターン（PA2-3）に対して変動パターン判定用の乱数値MR3がとりうる範囲のうち所定の乱数値が判定値として割り当てられている。また、ハズレ用変動パターン判定テーブルDにおいては、時短制御中に対応する短縮の非リーチハズレの変動パターン（PA1-4）、ノーマルリーチハズレの変動パターン（PA2-1）、スーパーリーチAハズレの変動パターン（PA2-2）、スーパーリーチBハズレの変動パターン（PA2-3）、スーパーリーチCハズレの変動パターン（PA2-4）に対して変動パターン判定用の乱数値MR3がとりうる範囲のうち所定の乱数値が判定値として割り当てられている。

【0505】

尚、図10-18に示すように、短縮なしの非リーチハズレの変動パターン（PA1-1）よりも非リーチハズレの変動パターン（PA1-2）の方が変動時間は短く、更に、変動パターン（PA1-2）よりも非リーチハズレの変動パターン（PA1-3）の方が変動時間は短い。よって、保留記憶数が増加した場合には、変動時間が短い非リーチハズレの変動パターンが決定されることにより、保留記憶が消化されやすくなって、保留記憶数が上限数である4に達しているときに始動入賞することで、保留記憶がなされない無駄な始動入賞が発生し難くなるようになるとともに、保留記憶数が減少した場合には、変動時間が長い短縮なしの非リーチハズレの変動パターン（PA1-1）が決定されることにより、変動表示の時間が長くなることにより、変動表示が実行されないことによる遊技の興趣低下を防ぐことができるようになる。

【0506】

次に、本実施の形態の特徴部177SGにおける演出制御基板12の動作を説明する。図10-21は、演出制御基板12に搭載されている演出制御用CPU120が実行する演出制御メイン処理を示すフローチャートである。演出制御用CPU120は、電源が投入されると、まず、RAM領域のクリアや各種初期値の設定、また演出制御の起動間隔（例えば、2ms）を決めるためのタイマの初期設定等を行うための第1初期化処理（177SGS050）と、各可動体177SG302L、177SG302Rの原点位置への復帰と動作確認を行うための第2初期化処理（177SGS051）を行い、図6に示すS73～S77の処理を実行する。

【0507】

ここで、第2初期化処理について図10-22、図10-23を用いて説明する。図1

10

20

30

40

50

0-22は、演出制御用CPU120が行う非検出時動作制御、検出時動作制御及び実動作確認用動作制御の動作態様を示す概略説明図である。図10-23は、(A)は実動作確認用動作制御における制御速度を示す説明図、(B)は検出時動作制御における制御速度を示す説明図、(C)は非検出時動作制御における制御速度を示す説明図である。

【0508】

図10-22に示すように、可動体177SG302L, 177SG302Rは、それぞれ原点位置(第1位置)と合体位置(第2位置)との間で往復動作可能に設けられており、原点位置から合体位置(第2位置)への往動作や合体位置から原点位置への復動作は、演出制御用CPU120が後述する演出役物動作処理や演出役物格納処理を実行することによる可動体177SG302L, 177SG302Rの実際の動作態様である。

10

【0509】

演出制御用CPU120は、第2初期化処理を実行したときに可動体177SG302L, 177SG302の被検出部が原点検出センサ177SG401により検出されない場合、つまり、可動体177SG302L, 177SG302が何らかの理由(例えば、搬送や遊技島への設置時に原点位置から動いてしまっている場合、前回の動作時に原点復帰できなかった場合(例えば、演出の実行時において、モータの脱調、故障、引っ掛かりなどにより可動体177SG302L, 177SG302の原点復帰が確認できなかったり動作できなくなるといった可動体エラー(動作異常)が発生した場合など)、遊技機の振動により原点位置から動いてしまった場合など)により原点位置以外の位置(例えば、図10-22における非検出時動作制御に対応する黒丸で示す位置など、原点位置と合体位置との間の所定位置)にある場合、原点復帰させるための非検出時動作制御を実行する。この非検出時動作制御を実行する場合、可動体177SG302L, 177SG302は原点位置から離れた位置にあるため、動作としては可動体177SG302L, 177SG302を原点位置方向に移動させる動作のみとされている。

20

【0510】

また、演出制御用CPU120は、第2初期化処理を実行したときに可動体177SG302L, 177SG302が原点検出センサ177SG401により検出された場合、検出時動作制御を実行する。

【0511】

例えば、可動体177SG302L, 177SG302の被検出部が原点検出センサ177SG401により確実に検出されるように、被検出部が原点検出センサ177SG401により検出されたときから可動体177SG302L, 177SG302の原点位置方向への動作が規制されるまでの間に所定の動作可能範囲(例えば、遊び)が設定されている場合などにおいては、原点復帰して原点検出センサ177SG401により検出された位置よりもさらに奥側にずれた位置に停止することがある。よって、被検出部が原点検出センサにより検出されていても、可動体177SG302L, 177SG302をより正確な原点位置に復帰させるための検出時動作制御を行う。

30

【0512】

この検出時動作制御は、原点検出センサ177SG401による被検出部の検出状態を一旦解除するために可動体177SG302L, 177SG302を原点位置から離れた位置へ移動させた後に原点位置に復帰させる必要があるが、合体位置まで移動させる必要はないので、可動体177SG302L, 177SG302Rを原点位置から該原点位置の近傍である検出時動作位置まで移動させた後、原点位置に復帰させる。つまり、実動作よりも短い距離で往復動作させる。

40

【0513】

また、演出制御用CPU120は、第2初期化処理において非検出時動作制御または検出時動作制御を実行した後、実動作確認用動作制御を実行する。実動作確認用動作制御は、可動体177SG302L, 177SG302Rを用いた演出(後述する可動体演出等)において実際に行われる実動作と同一の動作とされている。

【0514】

50

次に、演出制御用CPU120が非検出時動作制御、検出時動作制御及び実動作確認用動作制御を実行する際に設定する制御速度について比較する。尚、図10-23(A)、図10-23(B)、図10-23(C)にて示す速度は、演出制御用CPU120が各可動体177SG302L, 177SG302Rを動作させるために設定する制御速度であって、可動体177SG302L, 177SG302Rの実際の動作速度とは異なる。つまり、例えば、所定の可動体177SG302L, 177SG302Rを動作させる場合において、原点位置と合体位置との間における一の移動区間と他の移動区間に同一の制御速度を設定した場合でも、一の移動区間と他の移動区間とで態様が異なる場合（例えば、バネがある区間とない区間、直線区間と曲線区間）や、同一の移動区間でも上昇する場合と下降する場合においては、可動体177SG302L, 177SG302Rを実際に動作させた場合の動作速度は制御速度とは異なることがある。また、可動体177SG302L, 177SG302Rに対し同一の制御速度を設定しても、各可動体177SG302L, 177SG302Rの大きさ、重量、動作態様、動作距離、駆動機構等の違いがある場合、各可動体177SG302L, 177SG302Rの実際の動作速度は必ずしも同一にはならない。複数の可動体177SG302L, 177SG302Rを同一性能のステッピングモータにて動作させる場合において、各可動体177SG302L, 177SG302Rに対し同一の制御速度を設定しても、各可動体177SG302L, 177SG302Rの大きさ、重量、動作態様、動作距離、駆動機構等の違いがある場合、各可動体177SG302L, 177SG302Rの実際の動作速度は必ずしも同一にはならない。

10

20

【0515】

図10-23(A)に示すように、演出制御用CPU120は、実動作確認用動作制御を実行する場合、セットした実動作確認用プロセスデータにおいて実動作確認用プロセスタイマのタイマカウント値に対応して設定されている制御速度に基づいて可動体177SG302L, 177SG302Rを動作させる。具体的には、原点位置から加速した後に減速して合体位置に停止させるとともに、合体位置から加速した後に減速して原点位置に停止させる制御を行う。すなわち、各可動体177SG302L, 177SG302Rが正常に動作可能であることを確認するための実動作確認用動作制御では、原点位置と合体位置との間において、後述する速度優先モード（移動用モータ177SG391L, 177SG391Rのトルクが小さい代わりに可動体177SG302L, 177SG302Rを高速（最高速度）で移動させることができるモード、図10-27参照）として、可動体177SG302L, 177SG302Rの制御速度を低速→高速→低速の順に変化させる。つまり、演出制御用CPU120は、各可動体177SG302L, 177SG302Rの可動体177SG302L, 177SG302R演出を実行する場合、第1速度である最低速度（低速）と該最低速度よりも速い第2速度としての最高速度（高速）との範囲内の速度で各可動体177SG302L, 177SG302Rが動作するように制御するため、実動作確認用動作制御を実行する場合においても、第1速度である最低速度（低速）と該最低速度よりも速い第2速度としての最高速度（高速）との範囲内の速度で各可動体177SG302L, 177SG302Rが動作するように制御する。

30

【0516】

すなわち、上記第1速度としての最低速度や第2速度としての最高速度は、可動体177SG302L, 177SG302Rの実際の動作速度であって、該動作速度としての最低速度や最高速度となるように制御速度が設定されることになる。尚、以下においては、最低制御速度に基づいて可動体177SG302L, 177SG302Rを動作させた場合は最低速度にて動作し、最高制御速度に基づいて可動体177SG302L, 177SG302Rを動作させた場合は最高速度にて動作するものとして説明する。

40

【0517】

ここで、可動体177SG302L, 177SG302Rの加速時及び減速時における動作速度が、実動作確認用動作制御における最低速度となるように制御速度が設定されている。また、合体位置に移動した後に原点位置に復帰させる際においては、合体位置に停

50

止させるときよりも長い時間にわたり実動作確認用動作制御における最低速度となるように制御することで、可動体 177SG302L, 177SG302R を確実に減速させてから原点検出センサ 177SG401 により被検出部が検出されるようにしている。

【0518】

図 10-23 (B) に示すように、演出制御用 CPU 120 は、検出時動作制御を実行する場合、原点位置から合体位置まで移動させる期間及び合体位置から原点位置まで移動させる期間において、後述するトルク優先モード（移動用モータ 177SG391L, 177SG391R のトルクが大きい代わりに可動体 177SG302L, 177SG302R を低速（最低速度）で移動させるモード、図 10-27 参照）として、常に実動作確認用動作制御における最低速度（第 1 速度）にて可動体 177SG302L, 177SG302R が動作するように制御する。つまり、演出制御用 CPU 120 は、第 1 動作制御としての検出時動作制御における最高速度が、第 2 動作制御としての実動作確認用動作制御における最低速度以下の速度（本実施の形態の特徴部 177SG では、実動作確認用動作制御における最低速度と同じ速度）となるように、常に実動作確認用動作制御において設定されている制御速度のうち最も低い最低制御速度に基づいて可動体 177SG302L, 177SG302R を動作させる制御を行う。

10

【0519】

また、検出時動作制御の場合、実動作確認用動作制御に比べて可動体 177SG302L, 177SG302R の動作距離が短いため、実動作確認用動作制御において加速したときの制御速度、つまり高速で動作させると、原点検出センサ 177SG401 にて被検出部を確実に検出できなかったり、近距離から可動体 177SG302L, 177SG302R が原点位置に復帰して移動規制されたときの衝撃により可動体 177SG302L, 177SG302R 等が破損したりする虞があるため、実動作確認用動作制御における最低速度にて動作するように制御する。

20

【0520】

また、図 10-23 (C) に示すように、演出制御用 CPU 120 は、非検出時動作制御を実行する場合、原点位置と合体位置との間の任意の位置から原点位置まで移動させる期間において、後述するトルク優先モード（図 10-27 参照）として、常に実動作確認用動作制御における最低速度（第 1 速度）にて動作するように制御する。つまり、演出制御用 CPU 120 は、第 1 動作制御としての非検出時動作制御における最高速度（最大動作速度）が、第 2 動作制御としての実動作確認用動作制御における最低速度以下の速度（本実施の形態の特徴部 177SG では、実動作確認用動作制御における最低速度と同じ速度）となるように、常に実動作確認用動作制御において設定されている制御速度のうち最も低い最低制御速度に基づいて可動体 177SG302L, 177SG302R を動作させる制御を行う。

30

【0521】

この場合、可動体 177SG302L, 177SG302R は原点位置からどの程度離れた位置にあるかが不明であるため、可動体 177SG302L, 177SG302R が原点位置の近傍に位置していた場合、実動作確認用動作制御において加速したときの制御速度、つまり高速で動作させると、可動体 177SG302L, 177SG302R が原点位置に復帰したときに原点検出センサ 177SG401 にて被検出部を確実に検出できなかったり、近距離から可動体 177SG302L, 177SG302R が原点位置に復帰して移動規制されたときの衝撃により可動体 177SG302L, 177SG302R 等が破損したりする虞があるため、実動作確認用動作制御における最低速度にて動作するように制御する。

40

【0522】

以上のように、本実施の形態の特徴部 117SG においては、第 2 初期化処理において、移動用モータ 177SG391L, 177SG391R のトルクが小さい代わりに可動体 177SG302L, 177SG302R を高速（最高速度）で移動させることができる速度優先モードにて実動作確認動作制御を実行することで、該実動作確認動作制御を迅

50

速に完了することができる。

【0523】

一方で、第2初期化処理において、移動用モータ177SG391L、177SG391Rのトルクが大きい代わりに可動体177SG302L、177SG302Rを低速（最低速度）で移動させるトルク優先モードにて検出時動作確認動作制御や非検出時動作制御を実行することで、可動体177SG302L、177SG302Rが原点位置に向けて移動する際の回転に要するトルクよりも大きなトルクを得ることができるので、可動体177SG302L、177SG302Rが原点位置への移動途上で回転することなく停止してしまうことを防ぎつつ、確実に可動体177SG302L、177SG302Rを原点位置に移動させることができるようになっている。

10

【0524】

図10-24は、図7における可変表示中演出処理の一例を示すフローチャートである。可変表示中演出処理において演出制御用CPU120は、先ず、プロセスタイマ、変動時間タイマ、変動制御タイマのそれぞれの値を-1する（177SGS301、177SGS302、177SGS303）。尚、これらプロセスタイマ、変動時間タイマ、変動制御タイマは、変動表示中の演出を実行するために図7における可変表示開始設定処理においてセットされる値である。

【0525】

177SG304において演出制御用CPU120は、プロセスタイマがタイマアウトしたか否かを確認する。プロセスタイマがタイマアウトしていたら、プロセスデータの切り替えを行う（177SGS305）。即ち、図7に示す可変表示開始設定処理において、実行する変動表示の変動パターンに応じてセットされたプロセステーブルにおける次に設定されているプロセスタイマ設定値をプロセスタイマに設定することによってプロセスタイマをあらためてスタートさせる（177SGS306）。また、その次に設定されている表示制御実行データ、ランプ制御実行データ、音制御実行データ、操作部制御データ等にもとづいて演出装置（演出用部品）に対する制御状態を変更する（177SGS307）。一方、プロセスタイマがタイマアウトしていない場合は、プロセスタイマに対応するプロセスデータの内容（表示制御実行データ、ランプ制御実行データ、音制御実行データ、操作部制御データ等）に従って演出装置（演出用部品）の制御を実行する（177SGS308）。

20

30

【0526】

177SGS307または177SGS308の実行後、演出制御用CPU120は、実行中のプロセスデータがスーパーリーチCのプロセスデータであるか否か、つまり、スーパーリーチCの変動パターンにて変動表示を実行中であるか否かを判定する（177SGS310）。実行中のプロセスデータがスーパーリーチCのプロセスデータではない場合（177SGS310；N）は177SGS321に進み、実行中のプロセスデータがスーパーリーチCのプロセスデータである場合（177SGS310；Y）は、可動体177SG302L、177SG302Rを原点位置から合体位置に向けて移動させるためのプッシュボタン31Bの操作受付開始タイミングであるか否かを判定する（177SGS311）。

40

【0527】

プッシュボタン31Bの操作受付開始タイミングである場合（177SGS311；Y）は、画像表示装置5において、遊技者に対してプッシュボタン31Bの操作を促すプッシュボタン操作促進画像177SGZ1（図10-30（A）参照）を開始し（177SGS312）、177SGS313に進む。また、プッシュボタン31Bの操作受付開始タイミングではない場合（177SGS311；N）は、177SGS312の処理を実行せずに177SGS313に進む。

【0528】

177SGS313では、演出制御用CPU120は、プッシュボタン31Bが操作受付期間中であるか否かを判定する（177SGS313）。プッシュボタン31Bの操作

50

受付期間中である場合（１７７ＳＧＳ３１３；Ｙ）は、プッシュボタン３１Ｂの操作にもとづいて役物（可動体１７７ＳＧ３０２Ｌ，１７７ＳＧ３０２Ｒ）を動作させるための演出役物動作処理を実行し（１７７ＳＧＳ３１４）、１７７ＳＧＳ３２０に進む。

【０５２９】

また、プッシュボタン３１Ｂの操作受付期間中でない場合（１７７ＳＧＳ３１３；Ｎ）は、プッシュボタン３１Ｂの操作受付終了タイミングであるか否かを判定する（１７７ＳＧＳ３１５）。プッシュボタン３１Ｂの操作受付終了タイミングである場合（１７７ＳＧＳ３１５；Ｙ）は、画像表示装置５におけるプッシュボタン操作促進画像１７７ＳＧＺ１の表示を終了するとともに（１７７ＳＧＳ３１６）、後述する役物動作開始済フラグがセットされている場合は該役物動作開始済フラグをクリアし（１７７ＳＧＳ３１７）、１７

10

【０５３０】

尚、１７７ＳＧＳ３１５においてプッシュボタン３１Ｂの操作受付終了タイミングではない場合（１７７ＳＧＳ３１５；Ｎ）は、１７７ＳＧＳ３１６及び１７７ＳＧＳ３１７の処理を実行せずに１７７ＳＧＳ３１８に進む。

【０５３１】

そして、１７７ＳＧＳ３１８において演出制御用ＣＰＵ１２０は、既にプッシュボタン３１Ｂの操作受付終了タイミングが経過した後であるか否かを判定する（１７７ＳＧＳ３１８）。プッシュボタン３１Ｂの操作受付終了タイミングの経過前である場合（１７７ＳＧＳ３１８；Ｎ）は１７７ＳＧＳ３２１に進み、プッシュボタン３１Ｂの操作受付終了タイ

20

ミングの経過後である場合（１７７ＳＧＳ３１８；Ｙ）は、更に原点検出センサ１７７

ＳＧ４０１がＯＮであるか否か、つまり、可動体１７７ＳＧ３０２Ｌ，１７７ＳＧ３０２

の被検出部が原点検出センサ１７７ＳＧ４０１により検出されているか否かを判定する（

１７７ＳＧＳ３１９）。

【０５３２】

原点検出センサ１７７ＳＧ４０１がＯＮである場合（１７７ＳＧＳ３１９；Ｙ）は１７

７ＳＧＳ３２１に進み、原点検出センサ１７７ＳＧ４０１がＯＦＦである場合（１７７Ｓ

ＧＳ３１９；Ｎ）は、役物（可動体１７７ＳＧ３０２Ｌ，１７７ＳＧ３０２Ｒ）を合体位

置から原点位置に向けて移動させて格納するための演出役物格納処理を実行し（１７７

ＳＧＳ３２０）、１７７ＳＧＳ３２１に進む。

30

【０５３３】

１７７ＳＧＳ３２１において演出制御用ＣＰＵ１２０は、変動制御タイマがタイマアウトしているか否かを確認する（１７７ＳＧＳ３２１）。変動制御タイマがタイマアウトしている場合には（１７７ＳＧＳ３２１；Ｙ）、演出制御用ＣＰＵ１２０は、左中右の飾り図柄の次表示画面（前回の飾り図柄の表示切り替え時点から３０ｍｓ経過後に表示されるべき画面）の画像データを作成し、ＶＲＡＭの所定領域に書き込む（１７７ＳＧＳ３２２）。そのようにして、画像表示装置５において、飾り図柄の変動制御が実現される。表示制御部１２３は、設定されている背景画像等の所定領域の画像データと、プロセステーブルに設定されている表示制御実行データにもとづく画像データとを重畳したデータに基づく信号を画像表示装置５に出力する。そのようにして、画像表示装置５において、飾り図

40

柄の変動における背景画像、キャラクタ画像及び飾り図柄が表示される。また、変動制御

タイマに所定値を再セットする（１７７ＳＧＳ３２３）。

【０５３４】

また、変動制御タイマがタイマアウトしていない場合（１７７ＳＧＳ３２１；Ｎ）、１

７７ＳＧＳ３２３の実行後、演出制御用ＣＰＵ１２０は、変動時間タイマがタイマアウト

しているか否かを確認する（１７７ＳＧＳ３２４）。変動時間タイマがタイマアウトしてい

れば、演出制御プロセスフラグの値を特図当り待ち処理（Ｓ１７３）に応じた値に更新す

る（１７７ＳＧＳ３２６）。変動時間タイマがタイマアウトしていなくても、図柄確定指

定コマンドを受信したことを示す確定コマンド受信フラグがセットされていたら（１７

７ＳＧＳ３２５；Ｙ）、演出制御プロセスフラグの値を特図当り待ち処理（Ｓ１７３）に応

50

じた値に更新する（177SGS326）。変動時間タイマがタイマアウトしていなくても図柄確定指定コマンドを受信したら変動を停止させる制御に移行するので、例えば、基板間でのノイズ等に起因して長い変動時間を示す変動パターン指定コマンドを受信したような場合でも、正規の変動時間経過時（特別図柄の変動終了時）に、飾り図柄の変動を終了させることができる。

【0535】

尚、飾り図柄の変動制御に用いられているプロセステーブルには、飾り図柄の変動表示中のプロセスデータが設定されている。つまり、プロセステーブルにおけるプロセスデータ1～nのプロセスタイマ設定値の和は飾り図柄の変動時間に相当する。よって、177SGS304の処理において最後のプロセスデータnのプロセスタイマがタイマアウトしたときには、切り替えるべきプロセスデータ（表示制御実行データやランプ制御実行データ等）はなく、プロセステーブルにもとづく飾り図柄の演出制御は終了する。

10

【0536】

図10-25は、図10-24に示す可変表示中演出処理における演出役物動作処理の一例を示すフローチャートである。演出役物動作処理において演出制御用CPU120は、まず、押しボタン31Bの操作が有りか否かを判定する（177SGS331）。押しボタン31Bの操作が有る場合（177SGS331；Y）は、更に役物（可動体177SG302L，177SG302R）の動作中であることを示す役物動作中フラグがセットされているか否かを判定する（177SGS332）。役物動作中フラグがセットされていない場合（177SGS332；N）は、合体検出センサ177SG402がONであるか否か、つまり、可動体177SG302L，177SG302Rの合体位置への移動が完了したか否かを判定する（177SGS333）。

20

【0537】

合体検出センサ177SG402がONである場合（177SGS333；Y）は演出役物動作処理を終了し、合体検出センサ177SG402がOFFである場合（177SGS333；N）、つまり、可動体177SG302L，177SG302Rの合体位置への移動が完了していない場合は、当該押しボタン31Bの操作受付期間中において1度でも押しボタン31Bの操作にもとづいて可動体177SG302L，177SG302Rの動作を開始したことを示す役物動作開始済フラグがセットされているか否かを判定する（177SGS334）。

30

【0538】

役物動作開始済フラグがセットされていない場合（177SGS334；N）は、移動用モータ177SG391L，177SG391Rに対して速度優先モードでの動作指示の出力を開始する（177SGS335）。また、役物動作開始済フラグと役物（可動体177SG302L，177SG302R）が動作中であることを示す役物動作中フラグとをセットして演出役物動作処理を終了する（177SGS336，177SG337）。

【0539】

尚、図10-27に示すように、本実施の形態の特徴部177SGにおける移動用モータ177SG391L，177SG391Rは、演出制御用CPU120からの動作指示に応じて、トルクを小さくする一方で可動体177SG302L，177SG302Rを高速且つ低付勢力で移動させることができる速度優先モードと、速度優先モードよりも可動体177SG302L，177SG302Rを低速且つ高付勢力で移動させる一方で速度優先モードよりもトルクを大きくできるトルク優先モードと、で駆動可能となっている。

40

【0540】

図10-25に戻り、177SGS334において役物動作開始済フラグがセットされている場合（177SGS334；Y）は、演出制御用CPU120は、原点検出センサ177SG401がONであるか否か、つまり、少なくとも一度は押しボタン31Bの操作にもとづいて可動体177SG302L，177SG302Rの動作が開始された

50

にもかかわらず、プッシュボタン31Bの操作が継続して実行されなかったこと等によって可動体177SG302L、177SG302Rが原点位置から殆ど移動していない状態であるか否かを判定する(177SGS338)。

【0541】

原点検出センサ177SG401がONである場合(177SGS338;Y)は、可動体177SG302L、177SG302Rが原点位置の近傍に位置していること、つまり、原点位置から合体位置に向けて移動する途上で回転(図10-12~図10-13参照)するための十分な加速を得ることができることにもとづいて、移動用モータ177SG391L、177SG391Rに対して速度優先モードでの動作指示の出力を開始するとともに(177SGS335)、役物動作開始済フラグをセットして177SGS337に進む(177SGS336)。一方で、原点検出センサ177SG401がOFFである場合(177SGS338;N)は、可動体177SG302L、177SG302Rが原点位置から離間していること、つまり、原点位置から合体位置に向けて移動する途上で回転(図10-12~図10-13参照)するための十分な加速を得ることができない可能性が有ることにもとづいて、移動用モータ177SG391L、177SG391Rに対してトルク優先モードでの動作指示の出力を開始し(177SGS339)、役物動作中フラグをセットして演出役物動作処理を終了する(177SGS337)。

10

【0542】

また、177SGS332において役物動作中フラグがセットされている場合(177SGS332;Y)は、演出制御用CPU120は、合体検出センサ177SG402がONであるか否か、つまり、可動体177SG302L、177SG302Rの合体位置への移動が完了したか否かを判定する(177SGS340)。合体検出センサ177SG402がOFFである場合(177SGS340;N)は、演出役物動作処理を終了することで移動用モータ177SG391L、177SG391Rに対する速度優先モードによる動作指示またはトルク優先モードによる動作指示の出力を継続し、引き続き可動体177SGS302L、177SGS302Rの動作を実行する。尚、合体検出センサ177SG402がONである場合(177SGS340;Y)は、移動用モータ177SG391L、177SG391Rに対して停止指示を出力することで移動用モータ177SG391L、177SG391Rの駆動を停止するとともに(177SGS342)、役物動作中フラグをクリアし(177SGS343)、演出役物動作処理を終了する。

20

30

【0543】

尚、177SGS331においてプッシュボタン31Bの操作が無い場合(177SGS331;N)は、役物動作中フラグがセットされているか否かを判定する(177SGS341)。役物動作中フラグがセットされている場合(177SGS341;Y)、つまり、可動体177SG302L、177SG302Rの動作中にプッシュボタン31Bの操作が終了した場合は、移動用モータ177SG391L、177SG391Rに対して停止指示を出力することで移動用モータ177SG391L、177SG391Rの駆動を停止するとともに(177SGS342)、役物動作中フラグをクリアし(177SGS343)、演出役物動作処理を終了する。

【0544】

40

尚、本実施の形態の特徴部177SGにおいては、演出役物動作処理において、可動体177SG302L、177SG302Rを合体位置に向けて移動させる際に、原点検出センサ177SG401がONであるか否か、すなわち可動体177SG302L、177SG302Rが配置されている位置にもとづいて、移動用モータ177SG391L、177SG391Rを駆動する駆動モードを異ならせる形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、演出役物動作処理では、プッシュボタン31Bの操作受付期間においてプッシュボタン31Bが操作された回数にもとづいて移動用モータ177SG391L、177SG391Rを駆動する駆動モードを異ならせる(例えば、プッシュボタン31Bの操作が1回目である場合は移動用モータ177SG391L、177SG391Rを速度優先モードにて駆動し、プッシュボタン31Bの操作が2回目以降である場

50

合は移動用モータ177SG391L, 177SG391Rをトルク優先モードにて駆動する等)ようにしてもよい。

【0545】

図10-26は、図10-24に示す可変表示中演出処理における演出役物格納処理の一例を示すフローチャートである。演出役物格納処理において演出制御用CPU120は、役物動作中フラグがセットされているか否かを判定する(177SGS351)。役物動作中フラグがセットされている場合(177SGS351;Y)は、移動用モータ177SG391L, 177SG391Rに対して停止指示を出力することで移動用モータ177SG391L, 177SG391Rの駆動を停止するとともに(177SGS370)、役物動作中フラグをクリアし(177SGS371)、演出役物格納処理を終了する。

10

【0546】

また、役物動作中フラグがセットされていない場合(177SGS351;N)は、更に可動体177SG302L, 177SG302Rが原点位置に向けて動作中であることを示す役物格納中フラグがセットされているか否かを判定する(177SGS352)。役物格納中フラグがセットされていない場合(177SGS352;N)、つまり、未だ可動体177SG302L, 177SG302Rが原点位置に向けて動作中でない場合は、役物(可動体177SG302L, 177SG302R)の格納(原点位置に向けての移動)を開始する期間中であるか否かを判定する(177SGS353)。

【0547】

20

役物格納を開始する期間外である場合(177SGS353;N)は演出役物格納処理を終了し、役物の格納を開始する期間中である場合(177SGS353;Y)は、合体検出センサ177SG402がONであるか否か、つまり、可動体177SG302L, 177SG302Rが合体位置に配置されているか否かを判定する(177SGS354)。合体検出センサ177SG402がONである場合は、可動体177SG302L, 177SG302Rが合体位置から原点位置に移動する際に回転(図10-12~図10-13参照)するための十分な加速を得ることができることにもとづいて、移動用モータ177SG391L, 177SG391Rに対して速度優先モードでの動作指示を出力するとともに(177SGS355)、役物格納中フラグをセットして演出役物格納処理を終了する(177SGS357)。

30

【0548】

尚、177SGS354において合体検出センサ177SG402がOFFである場合(177SGS354;N)は、可動体177SG302L, 177SG302Rが合体位置に配置されていないことにより、原点位置に移動する際に回転(図10-12~図10-13参照)するための十分な加速を得ることができないことにもとづいて、移動用モータ177SG391L, 177SG391Rに対してトルク優先モードでの動作指示を出力するとともに(177SGS356)、役物格納中フラグをセットして演出役物格納処理を終了する(177SGS357)。

【0549】

また、177SGS352において役物格納中フラグがセットされている場合(177SGS352;Y)、演出制御用CPU120は、原点検出センサ177SG401がONであるか否か、つまり、可動体177SG302L, 177SG302Rの原点位置への移動が完了したか否かを判定する(177SGS360)。原点検出センサ177SG401がONである場合、つまり、可動体177SG302L, 177SG302Rの原点位置への移動が完了した場合(177SGS360;Y)は、移動用モータ177SG391L, 177SG391Rに対して停止指示を出力することで移動用モータ177SG391L, 177SG391Rの駆動を停止するとともに(177SGS361)、役物格納中フラグをクリアし(177SGS362)、演出役物格納処理を終了する。

40

【0550】

尚、原点検出センサ177SG401がOFFである場合、つまり、可動体177SG

50

302L, 177SG302Rの原点位置への移動が完了していない場合(177SGS360;N)は、177SGS361及び177SGS362の処理を実行せずに演出役物格納処理を終了する。

【0551】

以上のように、本実施の形態の特徴部177SGにおいては、図10-28に示すように、スーパーリーチCの変動パターンにて変動表示を実行する場合は、プッシュボタン31Bの操作受付期間中に遊技者がプッシュボタン31Bを継続して操作(例えば、長押し)することによって可動体177SG302L, 177SG302Rが原点位置から合体位置に向けて動作(移動)するようになっている。

【0552】

尚、スーパーリーチCの変動パターンでの変動表示中に可動体177SG302L, 177SG302Rが合体位置に向けて動作する際には、可動体177SG302L, 177SG302Rの動作が初期動作(可動体177SG302L, 177SG302Rが原点位置に配置されている状態での最初の動作)や可動体177SG302L, 177SG302Rが原点位置または原点位置に配置されている状態での再動作であれば、移動用モータ177SG391L, 177SG391Rが速度優先モードで駆動し、可動体177SG302L, 177SG302Rが原点位置とは異なる位置(非原点位置)に配置されている状態での再動作であれば、移動用モータ177SG391L, 177SG391Rがトルク優先モードで駆動するようになっている。

【0553】

つまり、スーパーリーチCの変動パターンでの変動表示中に可動体177SG302L, 177SG302Rが合体位置に向けて動作する際には、プッシュボタン31Bの操作にもとづく移動用モータ177SG391L, 177SG391Rの速度優先モードの駆動によって可動体177SG302L, 177SG302Rが原点位置から脱した場合(可動体177SG302L, 177SG302Rの被検出部が原点検出センサ177SG401の検出範囲外に移動した場合は、図10-29(A)に示すように、再びプッシュボタン31Bが操作されることにもとづいて移動用モータ177SG391L, 177SG391Rがトルク優先モードにて駆動するため、可動体177SG302L, 177SG302Rが原点位置から合体位置に向けて移動する途上で回転(図10-12~図10-13参照)できずに該動作が停止してしまうことが防止されている。また、プッシュボタン31Bの操作にもとづく移動用モータ177SG391L, 177SG391Rの速度優先モードの駆動によって可動体177SG302L, 177SG302Rが原点位置からほぼ動作しなかった場合(可動体177SG302L, 177SG302Rの被検出部が原点検出センサ177SG401の検出範囲外に移動しなかった場合は、図10-29(B)に示すように、再びプッシュボタン31Bが操作されることにもとづいて移動用モータ177SG391L, 177SG391Rが再び速度優先モードにて駆動するため、可動体177SG302L, 177SG302Rが原点位置から合体位置に向けて移動する途上で回転(図10-12~図10-13参照)するための十分な加速を得ることができるようになっている。

【0554】

そして、スーパーリーチCの変動パターンでの変動表示中に可動体177SG302L, 177SG302Rが原点位置に向けて動作する際には、図10-28に示すように、該動作はプッシュボタン31Bの操作にかかわらず実行される、つまり、プッシュボタン31Bの操作による制御が不能となっている。また、該動作を開始する際に可動体177SG302L, 177SG302Rが合体位置(第2位置)に配置されている場合は、移動用モータ177SG391L, 177SG391Rが速度優先モードで駆動し、該動作を開始する際に可動体177SG302L, 177SG302Rが合体位置(第2位置)とは異なる位置(非合体位置)に配置されている場合は、移動用モータ177SG391L, 177SG391Rがトルク優先モードで駆動するようになっている。

【0555】

尚、本実施の形態の特徴部177SGでは、プッシュボタン31Bの操作受付期間中に遊技者等がプッシュボタン31Bを一旦操作した後に再度操作することによって可動体177SG302L, 177SG302Rの合体位置への動作を再開する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、プッシュボタン31Bの操作受付期間中に遊技者等がプッシュボタン31Bを再度操作した場合は、該タイミングからプッシュボタン31Bの操作受付期間の終了タイミングまでの期間が可動体177SG302L, 177SG302Rの合体位置への動作完了までの期間よりも長い場合は、プッシュボタン31Bの再度操作にもとづいて可動体177SG302L, 177SG302Rを合体位置に向けて動作させないようにしてもよい。

【0556】

更に、本実施の形態の特徴部177SGでは、可動体177SG302L, 177SG302Rが原点位置に位置している状態でプッシュボタン31Bが再度操作された場合には、移動用モータ177SG391L, 177SG391Rを速度優先モードにて駆動させる形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、プッシュボタン31Bが再度操作された場合には、可動体177SG302L, 177SG302Rが原点位置にかかわらず必ず移動用モータ177SG391L, 177SG391Rをトルク優先モードにて駆動させるようにしてもよい。このようにすることで、演出制御用CPU120の演出役物動作処理における処理負荷を低減や、該演出役物動作処理に要するデータ容量の低減を実現できる。

【0557】

一方、スーパーリーチDの変動パターンでの変動表示においては、スーパーリーチCの変動パターンでの変動表示と同じく可動体177SG302L, 177SG302Rの原点位置から合体位置に向けての動作と合体位置から原点位置に向けての動作が実行可能となっているが、いずれもプッシュボタン31Bの操作にかかわらず実行される動作であるとともに、移動用モータ177SG391L, 177SG391Rが、図10-28に示すように、速度優先モードで駆動されるようになっている。尚、本実施の形態の特徴部177SGにおいては、スーパーリーチDの変動パターンである場合に、移動用モータ177SG391L, 177SG391Rの駆動モードを、プッシュボタン31Bの操作にかかわらず実行される動作、つまり、動作途中で可動体177SG302L, 177SG302Rが停止することのない動作であるので単一の速度優先モードとした形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、原点位置から合体位置に向けて移動する場合には、進出用速度優先モードにて移動用モータ177SG391L, 177SG391Rを駆動し、合体位置から原点位置に向けて移動する場合には、進出用速度優先モードとは移動速度が異なる（例えば、移動速度は速い）退避用速度優先モードにて移動用モータ177SG391L, 177SG391Rを駆動するようにしてもよい。

【0558】

また、スーパーリーチDの変動パターンである場合には、プッシュボタン31Bの操作にかかわらずに可動体177SG302L, 177SG302Rを動作させるようにしているが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら可動体177SG302L, 177SG302Rの動作の開始についてのみ、プッシュボタン31Bの操作に応じて実行するようにしてもよい。

【0559】

尚、本実施の形態の特徴部177SGにおいては、プッシュボタン31Bの操作にかかわらずに可動体177SG302L, 177SG302Rを動作させる変動パターンをスーパーリーチDのみとした形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、これらプッシュボタン31Bの操作にかかわらずに可動体177SG302L, 177SG302Rを動作させる変動パターンを、例えば、ノーマルリーチの変動パターンに設定してもよいし、スーパーリーチD以外の他のスーパーリーチ、例えばスーパーリーチEとして設定してもよい。このように、プッシュボタン31Bの操作にかかわらずに可動体177SG302L, 177SG302Rを動作させる変動パターンを、スーパーリー

チDよりも大当たりとなる期待度の低いノーマルリーチの変動パターンにも設定する場合には、スーパーリーチDの速度優先モードとは移動速度が異なる（例えば、移動速度は遅い）ノーマルリーチ用速度優先モードにて移動用モータ177SG391L, 177SG391Rを駆動するようにしてもよい。また、プッシュボタン31Bの操作にかかわらずに可動体177SG302L, 177SG302Rを動作させる変動パターンとして、スーパーリーチDよりも大当たり期待度の低いスーパーリーチEを設定した場合にも、スーパーリーチDの速度優先モードとは移動速度が異なる（例えば、移動速度は遅い）スーパーリーチE用速度優先モードにて移動用モータ177SG391L, 177SG391Rを駆動するようにしてもよい。つまり、速度優先モードとして、移動速度の異なる複数の速度優先モードも設け、これら複数の速度優先モードを、可動体177SG302L, 177SG302Rの位置（原点位置、合体位置）や、変動パターン（大当たり期待度）に応じて使い分けるようにしてもよい。

10

【0560】

尚、本実施の形態の特徴部177SGにおける演出役物格納処理では、可動体177SG302L, 177SG302Rを原点位置に向けて動作させる際には、移動用モータ177SG391L, 177SG391Rを速度優先モードで駆動させる場合とトルク優先モードで駆動させる場合とがあるが、本発明はこれに限定されるものではなく、演出役物格納処理を実行して可動体177SG302L, 177SG302Rを原点位置に向けて動作させる際には、必ず移動用モータ177SG391L, 177SG391Rをトルク優先モードで駆動させるようにしてもよい。このようにすることで、例えば、可動体177SG302L, 177SG302Rを原点位置に向けて動作させる途上で電断が発生した場合等において、該電断復旧後に可動体177SG302L, 177SG302Rが原点位置への移動途上で回転（図10-12及び図10-13参照）することなく停止してしまうことを防ぎつつ、確実に可動体177SG302L, 177SG302Rを原点位置に移動させることができる。

20

【0561】

次に、演出装置300の可動体177SG302L, 177SG302Rによる可動体演出の一例を、図10-30及び図10-31に基づいて説明する。

【0562】

例えば、スーパーリーチCの変動パターンに基づく飾り図柄の変動表示が開始され、リーチが成立してスーパーリーチへ発展した後の所定タイミングにおいて、演出制御用CPU120は、図10-30（A）に示すように、プッシュボタン31Bの操作受付期間において、画像表示装置5の表示画面にプッシュボタン操作促進画像177SGZ1を表示する。

30

【0563】

そして、図10-30（B）に示すように、演出制御用CPU120は、操作受付期間内のプッシュボタン31Bの操作にもとづいて昇降用モータ177SG305により移動体177SG310を移動させることで、左右の可動体177SG302L, 177SG302Rが同時に第1位置（原点位置）から第2位置（合体位置）への移動を開始するとともに、回動用モータ177SG367により回動部177SG330Bが第1突出位置から収容位置へ移動し、可動部177SG330が第1状態から第2状態に変化する。

40

【0564】

尚、図10-30（C）に示すように、当該スーパーリーチCの変動パターンに基づく変動表示においては、プッシュボタン31Bの操作受付期間中にプッシュボタン31Bの操作を一旦解除した場合は、可動体177SG302L, 177SG302Rの第1位置（原点位置）から第2位置（合体位置）への移動が中断される。

【0565】

そして、図10-30（D）に示すように、プッシュボタン31Bの操作受付期間中にプッシュボタン31Bを継続操作している場合やプッシュボタン31Bの操作を再開した場合は、図10-30（D）及び図10-30（E）に示すように、被案内材177S

50

G 3 2 0 の周壁 1 7 7 S G 3 2 2 E, 1 7 7 S G 3 2 2 F が当接用ボス 1 7 7 S G 3 8 5 A, 1 7 7 S G 3 8 5 B に当接し、該当接した状態を維持しながら移動体 1 7 7 S G 3 1 0 が移動することにより、可動部 1 7 7 S G 3 3 0 は上下方向を向く回転軸 1 7 7 S G 3 1 1 を中心として約 1 8 0 度回転する。

【0566】

次いで、図 1 0 - 3 0 (E) に示すように、第 2 位置（合体位置）において各々約 1 8 0 度反転した左右の可動部 1 7 7 S G 3 3 0 が当接して合体するとともに、回動部 1 7 7 S G 3 3 0 B が回動して第 2 突出位置にて停止される。そして、図 1 0 - 3 0 (F) に示すように、演出制御用 CPU 1 2 0 は、昇降用モータ 1 7 7 S G 3 0 5 により可動レール 1 7 7 S G 3 5 1 を上昇させることで、可動部 1 7 7 S G 3 3 0 が台座 1 7 7 S G 3 3 1 に対し上昇するとともに、画像表示装置 5 の表示画面における可動部 1 7 7 S G 3 3 0 の周囲にエフェクト画像 1 7 7 S G Z 2 を表示する。その後は、可動体 1 7 7 S G 3 0 2 L, 1 7 7 S G 3 0 2 R を第 2 位置から第 1 位置へ復帰させ、画像表示装置 5 において飾り図柄を大当りの組合せにて導出表示する。尚、当該変動表示の変動パターンがスーパーリーチ C ハズレの変動パターンである場合は、図 1 0 - 3 0 (E) に示す第 2 位置直前まで可動体 1 7 7 S G 3 0 2 L, 1 7 7 S G 3 0 2 R を移動させた後に第 1 位置まで復帰させ、画像表示装置 5 において飾り図柄をハズレの組合せにて導出表示すればよい。

10

【0567】

また、図 1 0 - 3 0 (A) に示すように、可動体 1 7 7 S G 3 0 2 L, 1 7 7 S G 3 0 2 R が互いに左右に離間した第 1 位置（原点位置）にあるときには、左側の可動体 1 7 7 S G 3 0 2 L の前カバー 1 7 7 S G 3 3 3 と枠体カバー 1 7 7 S G 3 7 0 L とにより飛行機の右半部を模した一の第 1 左演出部が形成され、右側の可動体 1 7 7 S G 3 0 2 R の前カバー 1 7 7 S G 3 3 3 と枠体カバー 1 7 7 S G 3 7 0 R とにより飛行機の左半部を模した一の第 1 右演出部が形成される。

20

【0568】

一方、図 1 0 - 3 0 (E) 及び図 1 0 - 3 0 (F) に示すように、互いに当接または近接する第 2 位置（合体位置）にあるときには、左側の可動体 1 7 7 S G 3 0 2 L の後カバー 1 7 7 S G 3 3 4 と右側の可動体 1 7 7 S G 3 0 2 R の後カバー 1 7 7 S G 3 3 4 とが左右に並設して合体することにより、飛行機の全体を模した一の第 2 演出部が形成される。

30

【0569】

このように、第 1 位置においては、可動体 1 7 7 S G 3 0 2 L, 1 7 7 S G 3 0 2 R の前面と枠体カバー 1 7 7 S G 3 7 0 L, 1 7 7 S G 3 7 0 R により第 1 左演出部及び第 1 右演出部が構成され、第 2 位置においては、可動体 1 7 7 S G 3 0 2 L, 1 7 7 S G 3 0 2 R の背面により第 1 演出部とは異なる第 2 演出部が構成されることになる。より詳しくは、第 1 左演出部及び第 1 右演出部は飛行機の機体の約 2 / 3 を特定可能な演出部である一方、第 2 演出部は飛行機の機体全体を特定可能な演出部である。

【0570】

つまり、第 1 位置において左右位置に別個にあった第 1 左演出部及び第 1 右演出部の一部が移動して合体することにより一の第 2 演出部が構成されるため、遊技者に意外性を与えることができる。また、第 2 演出部である飛行機の大きさが第 1 左演出部や第 1 右演出部である飛行機の大きさより大きいことで、より意外性を与えることができる。

40

【0571】

また、例えば、図 1 0 - 3 0 (A) に示す操作促進演出が実行されているときに、可動 LED 1 7 7 S G 3 3 8 F を点灯させて透光レンズ部 1 7 7 S G 3 4 0 F, 1 7 7 S G 3 7 1 L, 1 7 7 S G 3 7 1 R を発光させることで可動体 1 7 7 S G 3 0 2 L, 1 7 7 S G 3 0 2 R が移動することを示唆するような演出を行ったり、図 1 0 - 3 0 (E) に示すように左右の可動体 1 7 7 S G 3 0 2 L, 1 7 7 S G 3 0 2 R が合体したときに、可動 LED 1 7 7 S G 3 3 8 B を点灯させて透光レンズ部 1 7 7 S G 3 4 0 B を発光させることで大当りを報知する確定演出を行ったりするようにしてもよい。さらに、図 1 0 - 3 0 (A

50

）～図10-30（F）に示すようなスーパーリーチ演出が行われる可能性があることを示唆する予告演出として、例えば、左右の可動体177SG302L，177SG302Rを第1位置と第3位置の手前の位置との間で往復移動させるといった可動体演出を実行可能としてもよい。

【0572】

また、例えば、図10-30（A）に示すように可動体177SG302L，177SG302Rが第1位置に位置しているときに可動LED177SG338Fを点灯させて透光レンズ部177SG340F，177SG371L，177SG371Rを発光させることで、可動体177SG302L，177SG302Rと枠体カバー177SG370L，177SG370Rとの一体感を向上させることができる一方で、可動体177SG302L，177SG302Rが第1位置から第2位置に向けて移動して枠体カバー177SG370L，177SG370Rから離間したときに可動LED177SG338Fを消灯することで、可動体177SG302L，177SG302Rと枠体カバー177SG370L，177SG370Rとが分離していることを目立たなくすることができる。

10

【0573】

また、スーパーリーチDの変動パターンに基づく飾り図柄の変動表示が開始され、リーチが成立すると、図10-31（A）に示すように、画像表示装置5においてスーパーリーチDのリーチ演出が開始される。

【0574】

そして、図10-31（B）及び図10-31（C）に示すように、スーパーリーチDのリーチ演出の進行にもとづいて昇降用モータ177SG305により移動体177SG310を移動させることで、左右の可動体177SG302L，177SG302Rが同時に第1位置（原点位置）から第2位置（合体位置）への移動を開始するとともに、回動用モータ177SG367により回動部177SG330Bが第1突出位置から収容位置へ移動し、可動部177SG330が第1状態から第2状態に変化する。

20

【0575】

そして、図10-31（D）に示すように、更にスーパーリーチDのリーチ演出が実行することで、被案内材177SG320の周壁177SG322E，177SG322Fが当接用ボス177SG385A，177SG385Bに当接し、該当接した状態を維持しながら移動体177SG310が移動することにより、可動部177SG330は上下方向を向く回転軸177SG311を中心として約180度回転する。

30

【0576】

次いで、図10-31（E）に示すように、第2位置（合体位置）において各々約180度反転した左右の可動部177SG330が当接して合体するとともに、回動部177SG330Bが回動して第2突出位置にて停止される。そして、図10-31（F）に示すように、演出制御用CPU120は、昇降用モータ177SG305により可動レール177SG351を上昇させることで、可動部177SG330が台座177SG331に対し上昇するとともに、画像表示装置5の表示画面における可動部177SG330の周囲にエフェクト画像177SGZ2を表示する。その後は、可動体177SG302L，177SG302Rを第2位置から第1位置へ復帰させ、画像表示装置5において飾り図柄を大当りの組合せにて導出表示する。

40

【0577】

以上、本実施の形態の特徴部177SGにあっては、スーパーリーチCのリーチ演出中に遊技者の押しボタン31Bの操作によって可動体177SG302L，177SG302Rを原点位置（第1位置）から合体位置（第2位置）に向けて移動させる可動体演出を実行可能であって、可動体177SG302L，177SG302Rが原点位置に配置されている状態で押しボタン31Bが操作された場合は、移動用モータ177SG391L，177SG391Rを速度優先モードにて駆動させることで可動体177SG302L，177SG302Rを高速且つ低付勢力で動作させる一方で、可動体177S

50

G 3 0 2 L, 1 7 7 S G 3 0 2 Rが原点位置に配置されていない状態で押しボタン 3 1 Bが操作された場合は、移動用モータ 1 7 7 S G 3 9 1 L, 1 7 7 S G 3 9 1 Rをトルク優先モードにて駆動させることで可動体 1 7 7 S G 3 0 2 L, 1 7 7 S G 3 0 2 Rを低速且つ高付勢力で動作させることによって、可動体演出における演出効果を向上できる。

【0578】

尚、本実施の形態の特徴部 1 7 7 S Gにおいては、スーパーリーチ Cのリーチ演出中に遊技者の押しボタン 3 1 Bの操作によって可動体演出を実行可能な形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、スーパーリーチ Cのリーチ演出中に遊技者の押しボタン 3 1 B以外の操作手段（例えば、スティックコントローラ 3 1 A等）の操作によって可動体演出を実行可能としてもよい。

10

【0579】

また、可動体演出としては、可動体 1 7 7 S G 3 0 2 L, 1 7 7 S G 3 0 2 Rが原点位置に配置されている状態で押しボタン 3 1 Bが操作された場合には、可動体 1 7 7 S G 3 0 2 L, 1 7 7 S G 3 0 2 Rを高速且つ低付勢力で合体位置に向けて移動させる一方で、可動体 1 7 7 S G 3 0 2 L, 1 7 7 S G 3 0 2 Rが原点位置に配置されていない状態、つまり、可動体 1 7 7 S G 3 0 2 L, 1 7 7 S G 3 0 2 Rが一旦合体位置に向けて移動を開始した後に押しボタン 3 1 Bの操作が解除されたことにより停止した後に再び押しボタン 3 1 Bが操作されて可動体 1 7 7 S G 3 0 2 L, 1 7 7 S G 3 0 2 Rの合体位置への移動が再開された場合には、可動体 1 7 7 S G 3 0 2 L, 1 7 7 S G 3 0 2 Rを低速且つ高付勢力で合体位置に向けて移動させるので、可動体 1 7 7 S G 3 0 2 L, 1 7 7 S G 3 0 2 Rを原点位置から合体位置に向けて最初に動作させる場合と、可動体 1 7 7 S G 3 0 2 L, 1 7 7 S G 3 0 2 Rの合体位置に向けての動作を再開させる場合とで、可動体 1 7 7 S G 3 0 2 L, 1 7 7 S G 3 0 2 Rの動作態様が異なるので、可動体演出の演出効果を向上できる。

20

【0580】

また、図 10-30 (C) ~ 図 10-30 (D) に示すように、可動体 1 7 7 S G 3 0 2 L, 1 7 7 S G 3 0 2 Rが原点位置（第 1 位置）から合体位置（第 2 位置）に移動する過程において回転することによって可動体演出に意外性を付与することができるので、可動体演出の遊技興趣を向上できる。

【0581】

30

尚、本実施の形態の特徴部 1 7 7 S Gでは、可動体演出として、可動体 1 7 7 S G 3 0 2 L, 1 7 7 S G 3 0 2 Rが原点位置（第 1 位置）から合体位置（第 2 位置）に移動する過程において回転する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、可動体演出中の可動体 1 7 7 S G 3 0 2 L, 1 7 7 S G 3 0 2 Rは、原点位置（第 1 位置）から合体位置（第 2 位置）に移動する過程において変形や発光、合体位置以外の方向に向けて移動するようにしてもよいし、単に原点位置から合体位置に移動するのみであってもよい。

【0582】

また、パチンコ遊技機 1 に電源が投入された際には、第 2 初期化処理（1 7 7 S G S 0 5 1）において、原点検出センサ 1 7 7 S G 4 0 1 によって可動体 1 7 7 S G 3 0 2 L, 1 7 7 S G 3 0 2 Rの被検出部が検出されなかった場合は、非検出時動作制御が実行された後に移動用モータ 1 7 7 S G 3 9 1 L, 1 7 7 S G 3 9 1 Rを速度優先モードにて駆動することで実動作確認用動作が実行され、原点検出センサ 1 7 7 S G 4 0 1 によって可動体 1 7 7 S G 3 0 2 L, 1 7 7 S G 3 0 2 Rの被検出部が検出された場合は、検出時動作制御が実行された後に移動用モータ 1 7 7 S G 3 9 1 L, 1 7 7 S G 3 9 1 Rを速度優先モードにて駆動することで実動作確認用動作が実行される、つまり、原点検出センサ 1 7 7 S G 4 0 1 によって可動体 1 7 7 S G 3 0 2 L, 1 7 7 S G 3 0 2 Rの被検出部が検出されたか否かにかかわらず移動用モータ 1 7 7 S G 3 9 1 L, 1 7 7 S G 3 9 1 Rを速度優先モードにて駆動することで実動作確認用動作が実行されるので、実動作確認用動作に関する処理を簡略化することができる。

40

50

【0583】

また、本実施の形態の特徴部177SGにおいては、図10-28に示すように、スーパーリーチCのリーチ演出中に可動体177SG302L、177SG302Rを原点位置（第1位置）に向けて移動させる場合（本発明における退避動作を実行する場合）は、該退避動作を開始する際の可動体177SG302L、177SG302Rの位置に応じて移動用モータ177SG391L、177SG391Rの駆動モードを異ならせる、すなわち、該退避動作を開始する際の可動体177SG302L、177SG302Rの位置に応じて可動体177SG302L、177SG302Rの動作態様を異ならせる形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例177SG-1として、スーパーリーチCのリーチ演出中に可動体177SG302L、177SG302Rを原点位置（第1位置）に向けて移動させる場合（本発明における退避動作を実行する場合）は、可動体177SG302L、177SG302Rを原点位置（第1位置）から合体位置（第2位置）に向けて移動させたとき（本発明における進出動作を実行したとき）の移動用モータ177SG391L、177SG391Rの駆動モードに応じて可動体177SG302L、177SG302Rを原点位置（第1位置）に向けて移動させる場合の移動用モータ177SG391L、177SG391Rの駆動モードを異ならせる（つまり、可動体177SG302L、177SG302Rを合体位置に移動させたときの可動体177SG302L、177SG302Rの速度に応じて、可動体177SG302L、177SG302Rを該合体位置から原点位置に向けて移動させる際の可動体177SG302L、177SG302Rの速度を異ならせる）ようにしてもよい。

10

20

【0584】

更に、スーパーリーチCのリーチ演出中に可動体177SG302L、177SG302Rを原点位置（第1位置）に向けて移動させる場合（本発明における退避動作を実行する場合）は、可動体177SG302L、177SG302Rを原点位置（第1位置）から合体位置（第2位置）に向けて移動させたとき（本発明における進出動作を実行したとき）の移動用モータ177SG391L、177SG391Rの駆動モードにかかわらず、必ず移動用モータ177SG391L、177SG391Rを速度優先モードにて駆動させる（つまり、可動体177SG302L、177SG302Rを原点位置に向けて移動させる際には、必ず可動体177SG302L、177SG302Rを高速且つ低付勢力で移動させる）ようにしてもよい。このようにすることで、可動体177SG302L、177SG302Rを原点位置（第1位置）に向けて移動させる際の処理を簡素化することができる。

30

【0585】

また、本実施の形態の特徴部177SGにおける演出装置177SG300は、可動体177SG302L、177SG302Rに加えて当接用ボス177SG385A、177SG385Bを備えており、可動体177SG302L、177SG302Rは、原点位置（第1位置）から合体位置（第2位置）または合体位置（第2位置）から原点位置（第1位置）へ移動する途中の第3位置で当接用ボス177SG385A、177SG385Bに当接したときに、該当接した状態を維持しながら右方または左方へ移動することにより被案内材177SG320が約180度回転することで、向き（姿勢）が前向き（第1姿勢）から後ろ向き（第2姿勢）に変更する、つまり、可動体177SG302L、177SG302Rは、移動しながら回転して向きが変化するので、可動体演出の演出効果を高めることができる。

40

【0586】

以上、本発明の実施の形態を図面により説明してきたが、具体的な構成はこれら実施の形態に限られるものではなく、本発明の要旨を逸脱しない範囲における変更や追加があっても本発明に含まれる。

【0587】

例えば、前記実施の形態の特徴部177SGでは、通常状態、時短状態、確変状態において、遊技者にとっての有利度（例えば、大当たり確率）が一定である形態を例示している

50

が、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、変形例 177SG-2 として、パチンコ遊技機 1 の背面側に複数の設定値から 1 の設定値を設定可能な設定手段を設けるとともに、該設定手段によって設定された設定値に応じて遊技者にとっての有利度（例えば、大当り確率）が異なるようにしてもよい。具体的には、CPU 103 が特別図柄通常処理（図 5 参照）において、設定されている設定値に応じて大当りに割り当てられている判定値（MR 1）の範囲が異なる表示結果判定テーブルを選択し、変動表示結果が大当りとなるか否かを決定すればよい。

【0588】

尚、このように設定値を設定可能なパチンコ遊技機 1 にあっては、CPU 103 は、パチンコ遊技機 1 に電源が投入されたことを条件に該パチンコ遊技機 1 を設定値の変更が可能な状態（変更許可状態）に制御可能とすればよい。

10

【0589】

このように CPU 103 がパチンコ遊技機 1 に電源が投入されたことを条件に該パチンコ遊技機 1 を変更許可状態に制御可能とする場合は、変形例 177SG-3 として、演出制御用 CPU 120 は、該変更許可状態において第 2 初期化处理（図 10-21）を実行することで非検出時動作制御等を実行すれば良よい。このようにすることで、変更許可状態であるときに、可動体 177SG302L、177SG302R を原点位置（第 1 位置）に復帰させる非検出時動作制御が実行されるので、設定値の変更作業に支障が生じることを防止できる。

【0590】

20

また、このように CPU 103 がパチンコ遊技機 1 に電源が投入されたことを条件に該パチンコ遊技機 1 を変更許可状態に制御可能とする場合は、変形例 177SG-4 として、演出制御用 CPU 120 は、パチンコ遊技機 1 に電源が投入された際に CPU 103 によって変更許可状態に制御されない場合には第 2 初期化处理（図 10-21）を実行することで非検出時動作制御を実行する一方で、パチンコ遊技機 1 に電源が投入された際に CPU 103 によって変更許可状態に制御された場合には第 2 初期化处理（図 10-21）を実行せずに非検出時動作制御を実行しないようにしてもよい。このようにすることで、変更許可状態であるときに、可動体 177SG302L、177SG302R を原点位置（第 1 位置）に復帰させる非検出時動作が実行されないもので、設定値の変更作業に支障が生じることを防止できる。

30

【0591】

また、このように設定値を設定可能なパチンコ遊技機 1 にあっては、変形例 177SG-3 として、パチンコ遊技機 1 に電源が投入された際に、CPU 103 が該パチンコ遊技機 1 を設定値の変更が可能な状態に制御可能とするとともに、演出制御用 CPU 120 は、第 2 初期化处理（図 10-21 参照）を実行することによって非検出自動制御や検出時動作制御、実動作確認動作制御を実行すればよい。

【0592】

また、前記実施の形態の特徴部 177SG では、スーパーリーチ C のリーチ演出中に可動体演出を実行する場合は、遊技者が再度プッシュボタン 31B を操作する際に可動体 177SG302L、177SG302R の被検出部が原点検出センサ 177SG401 の検出範囲から脱していなければ移動用モータ 177SG391L、177SG391R を速度優先モードにて駆動させる形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、スーパーリーチ C のリーチ演出中に可動体演出を実行する場合に遊技者が再度プッシュボタン 31B を操作する際には、可動体 177SG302L、177SG302R の被検出部が原点検出センサ 177SG401 の検出範囲から脱しているか否かにかかわらず移動用モータ 177SG391L、177SG391R を必ずトルク優先モードにて駆動させるようにしてもよい。つまりこの場合は、移動用モータ 177SG391L、177SG391R をトルク優先モードにて駆動させることによって可動体 177SG302L、177SG302R が原点位置（第 1 位置）から合体位置（第 2 位置）まで低速且つ高付勢力で移動することが考えられるので、プッシュボタン 31B の操作受付期間は、

40

50

可動体 177SG302L, 177SG302R が低速且つ高付勢力で原点位置（第1位置）から合体位置（第2位置）まで移動する期間以上に設定することが望ましい。

【0593】

また、前記実施の形態の特徴部 177SG では、スーパーリーチ C のリーチ演出中に可動体演出を実行する場合は、プッシュボタン 31B の操作に応じて可動体 177SG302L, 177SG302R を原点位置（第1位置）から合体位置（第2位置）に向けて移動させる際に、可動体 177SG302L, 177SG302R の被検出部が原点検出センサ 177SG401 にて検出されているか否かに応じて可動体 177SG302L, 177SG302R を移動させるための移動用モータ 177SG391L, 177SG391R の駆動モードを異ならせる形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、原点位置と合体位置との間に可動体 177SG302L, 177SG302R の被検出部を検出可能なセンサを設け、プッシュボタン 31B の操作に応じて可動体 177SG302L, 177SG302R を原点位置（第1位置）から合体位置（第2位置）に向けて移動させる際に、前記センサによって可動体 177SG302L, 177SG302R の被検出部が検出されているか否かで移動用モータ 177SG391L, 177SG391R の駆動モードを異ならせるようにしてもよい。

10

【0594】

また、前記実施の形態の特徴部 177SG では、スーパーリーチ C のリーチ演出中に可動体演出を実行する場合は、プッシュボタン 31B の操作に応じて可動体 177SG302L, 177SG302R を原点位置（第1位置）から合体位置（第2位置）に向けて移動させる際に、可動体 177SG302L, 177SG302R の被検出部が原点検出センサ 177SG401 にて検出されているか否かに応じて可動体 177SG302L, 177SG302R を移動させるための移動用モータ 177SG391L, 177SG391R の駆動モードを異ならせる形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、可動体 177SG302L, 177SG302R を原点位置（第1位置）から合体位置（第2位置）に向けて移動させる際にプッシュボタン 31B が操作されている期間を計測し、プッシュボタン 31B の操作受付期間中にプッシュボタン 31B が再操作される場合は、前記計測期間に応じて移動用モータ 177SG391L, 177SG391R の駆動モードを異ならせるようにしてもよい。

20

【0595】

また、前記実施の形態の特徴部 177SG においては、スーパーリーチ C のリーチ演出中に可動体演出を実行する際には、プッシュボタン 31B の長押し操作に応じて可動体 177SG302L, 177SG302R を原点位置（第1位置）から合体位置（第2位置）に向けて移動させる形態を例示しているが、該可動体演出を実行する際には、プッシュボタン 31B の連打やスティックコントローラ 31A の複数方向への操作（所謂レバガチャ）等に応じて可動体 177SG302L, 177SG302R を原点位置（第1位置）から合体位置（第2位置）に向けて移動させるようにしてもよい。尚、このように可動体演出を実行する際にプッシュボタン 31B の連打やスティックコントローラ 31A の複数方向への操作等に応じて可動体 177SG302L, 177SG302R を原点位置（第1位置）から合体位置（第2位置）に向けて移動させる場合は、可動体 177SG302L, 177SG302R を原点位置（第1位置）から合体位置（第2位置）に向けて移動させる際にプッシュボタン 31B やスティックコントローラ 31A の操作回数、操作期間等を計測し、可動体演出期間中にプッシュボタン 31B が再操作される場合は、前記操作回数や操作期間に応じて移動用モータ 177SG391L, 177SG391R の駆動モードを異ならせるようにしてもよい。

30

40

【0596】

また、前記実施の形態の特徴部 177SG では、スーパーリーチ C のリーチ演出中に可動体演出を実行する場合は、プッシュボタン 31B の操作に応じて可動体 177SG302L, 177SG302R を原点位置（第1位置）から合体位置（第2位置）に向けて移動させる際に、可動体 177SG302L, 177SG302R の被検出部が原点検出セ

50

ンサ177SG401にて検出されているか否かに応じて可動体177SG302L, 177SG302Rを移動させるための移動用モータ177SG391L, 177SG391Rの駆動モードを異ならせる形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、可動体177SG302L, 177SG302Rの回転角度を検出可能なセンサを設け、該センサによる可動体177SG302L, 177SG302Rの回転中であるか否かの判定結果に応じて可動体177SG302L, 177SG302Rを移動させるための移動用モータ177SG391L, 177SG391Rの駆動モードを異ならせるようにしてもよい。

【0597】

また、前記実施の形態の特徴部177SGでは、スーパーリーチCのリーチ演出中に可動体演出を実行する場合は、プッシュボタン31Bの操作に応じて可動体177SG302L, 177SG302Rを原点位置（第1位置）から合体位置（第2位置）に向けて移動させる際に、可動体177SG302L, 177SG302Rの被検出部が原点検出センサ177SG401にて検出されているか否かに応じて可動体177SG302L, 177SG302Rを移動させるための移動用モータ177SG391L, 177SG391Rの駆動モードを異ならせる形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、被案内部材177SG320の当接用ボス177SG385A, 177SG385Bへの近接を検出可能なセンサを設け、該センサによる可動体177SG302L, 177SG302Rが当接用ボス177SG385A, 177SG385Bに近接しているか否かの判定結果に応じて可動体177SG302L, 177SG302Rを移動させるための移動用モータ177SG391L, 177SG391Rの駆動モードを異ならせるようにしてもよい。

【0598】

つまり、本発明における「第1の状況」や「第2の状況」には、前記実施の形態の特徴部177SGのような可動体177SG302L, 177SG302Rの被検出部が原点検出センサ177SG401によって検出されているか否かの他、プッシュボタン31Bやスティックコントローラ31Aの操作回数や操作期間、原点位置（第1位置）と合体位置（第2位置）との間における可動体177SG302L, 177SG302Rの位置、可動体177SG302L, 177SG302Rが回転中であるか否か、被案内部材177SG320が当接用ボス177SG385A, 177SG385Bに近接しているか否か等を含まれる。

【0599】

また、前記実施の形態の特徴部177SGでは、スーパーリーチCのリーチ演出中に可動体演出を実行する場合は、プッシュボタン31Bの操作を受け付けた際に原点検出センサ177SG401によって可動体177SG302L, 177SG302Rの被検出部が検出されなければ、可動体177SG302L, 177SG302Rを移動させるための移動用モータ177SG391L, 177SG391Rをトルク優先モードにて駆動することで可動体177SG302L, 177SG302Rが合体位置（第2位置）に向けて移動する際に確実に回転するようにしているが、本発明はこれに限定されるものではなく、該可動体演出中に移動用モータ177SG391L, 177SG391Rをトルク優先モードにて所定期間駆動した後、つまり、可動体177SG302L, 177SG302Rが合体位置（第2位置）に向けて移動する際に確実に回転するための力を得た後は、移動用モータ177SG391L, 177SG391Rを速度優先モードにて駆動するようにしてもよい。このようにすることで、可動体177SG302L, 177SG302Rを確実に迅速に合体位置に移動させることができる。

【0600】

また、前記実施の形態の特徴部177SGでは、スーパーリーチCのリーチ演出中に可動体演出を実行する場合は、プッシュボタン31Bの操作を受け付けた際に原点検出センサ177SG401によって可動体177SG302L, 177SG302Rの被検出部が検出されているか否かを判定し、該判定結果に応じて可動体177SG302L, 17

7 S G 3 0 2 Rを移動させるための移動用モータ1 7 7 S G 3 9 1 L, 1 7 7 S G 3 9 1 Rの駆動モードを異ならせる形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、プッシュボタン3 1 Bの操作を受け付けた際に可動体1 7 7 S G 3 0 2 L, 1 7 7 S G 3 0 2 Rのうちいずれかの一方の被検出部のみが原点検出センサ1 7 7 S G 4 0 1にて検出されている場合は、他方の可動体に対応する移動用モータをトルク優先モードにて駆動することで該他方の可動体を原点位置に移動させた後、両移動用モータ1 7 7 S G 3 9 1 L, 1 7 7 S G 3 9 1 Rを速度優先モードで駆動することで可動体1 7 7 S G 3 0 2 L, 1 7 7 S G 3 0 2 Rを原点位置から合体位置に向けて移動させてもよい。また、前記一方の可動体に対応する移動用モータを速度優先モードにて駆動することで該一方の可動体を原点位置から合体位置に向けて移動させるとともに、他方の可動体に対応する移動用モータをトルク優先モードにて駆動することで該他方の可動体を原点位置から合体位置に向けて移動させるようにしてもよい。

10

【0601】

また、前記実施の形態の特徴部1 7 7 S Gでは、2個の可動体1 7 7 S G 3 0 2 L, 1 7 7 S G 3 0 2 Rを設け、これら可動体1 7 7 S G 3 0 2 L, 1 7 7 S G 3 0 2 Rを可動体演出において動作させる形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、可動体演出において動作する可動体は1個または3個以上であってもよい。

【0602】

また、前記実施の形態の特徴部1 7 7 S Gでは、変動表示中に可動体演出を実行する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、可動体演出は、大当り遊技中において該大当り遊技終了後に確変状態に制御されることを報知する演出や、該大当り遊技が16ランドの大当り遊技であることを報知する演出として実行してもよい。

20

【0603】

更に、本実施の形態の特徴部1 7 7 S Gでは、変動表示中に可動体1 7 7 S G 3 0 2 L, 1 7 7 S G 3 0 2 Rが第1位置（原点位置）から第2位置（合体位置）への移動が完了することによって変動表示結果が大当りとなることを報知する、つまり、大当り報知演出として可動体演出を実行する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、可動体演出は、変動表示中のチャンスアップ演出やスーパーリーチのリーチ演出に発展することを報知する発展報知演出等、変動表示中の大当り報知演出以外の演出として実行してもよい。

30

【0604】

また、前記実施の形態の特徴部1 7 7 S Gでは、スーパーリーチCのリーチ演出中の動体演出として、可動体1 7 7 S G 3 0 2 L, 1 7 7 S G 3 0 2 Rの被検出部が原点検出センサ1 7 7 S G 4 0 1にて検出されている場合には、プッシュボタン3 1 Bの操作を受け付けた際に原点検出センサ1 7 7 S G 4 0 1によって可動体1 7 7 S G 3 0 2 L, 1 7 7 S G 3 0 2 Rの被検出部が検出されているか否かを判定し、該判定結果に応じて可動体1 7 7 S G 3 0 2 L, 1 7 7 S G 3 0 2 Rを移動させるための移動用モータ1 7 7 S G 3 9 1 L, 1 7 7 S G 3 9 1 Rの駆動モードを異ならせる形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、プッシュボタン3 1 Bの操作期間に応じて移動用モータ1 7 7 S G 3 9 1 L, 1 7 7 S G 3 9 1 Rの駆動モードを異ならせる、すなわち、プッシュボタン3 1 Bの操作期間に応じて可動体1 7 7 S G 3 0 2 L, 1 7 7 S G 3 0 2 Rの合体位置に向けての移動速度が異なるようにしてもよい。

40

【0605】

また、前記実施の形態の特徴部1 7 7 S Gでは、移動用モータ1 7 7 S G 3 9 1 L, 1 7 7 S G 3 9 1 Rの駆動モードとして、速度優先モードとトルク優先モードの2つの駆動モードとした形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、速度優先モードを、高速、中速、低速の複数の速度優先モードとしたり、トルク優先モードを、高トルク、中トルク、低トルクの複数のトルク優先モードとしてもよく、これら複数の速度優先モードや複数のトルク優先モードを、状況に応じて適宜、使い分けるようにしてもよい。例えば、プッシュボタン3 1 Bの最初の操作にもとづく原点位置からの移動

50

時においては、中速の速度優先モードとし、原点位置からの移動ではあるがプッシュボタン31Bの最初の操作による移動ではない場合には、低速の速度優先モードとし、合体位置からの移動においては高速の速度優先モードとしてもよい。トルク優先モードも、プッシュボタン31Bの再操作による再動作における動作開始時においては、高トルクのトルク優先モードとし、動作開始後に移動速度が第1速度に達した時点からは中トルクのトルク優先モードとし、さらに移動速度が第2速度に達した時点からは低トルクのトルク優先モードとするようにしてもよい。

【0606】

また、前記実施の形態の特徴部177SGでは、本発明の第1動作態様を、可動体177SG302L、177SG302Rを速度優先モードにて高速且つ低トルクで動作させる態様（高速低トルク動作態様）とし、本発明の第2動作態様を、可動体177SG302L、177SG302Rをトルク優先モードにて低速且つ高トルクで動作させる態様（低速高トルク動作態様）とした形態を例示しているが、本発明の動作態様としては、これら速度やトルクの違いに限定されるものではなく、可動体177SG302L、177SG302Rが動作する距離の違いや、移動速度の変化度合いや変化位置の違い（変化パターン）の違いや、移動速度の速い部分と遅い部分の距離の割合の違いや、可動体177SG302L、177SG302Rの回転や回動部177SG330Bの拡張の有無の違い等であってもよい。

【0607】

つまり、可動体の動作距離が演出によって異なる場合、すなわち、第1状況と第2状況とが演出の違いであって、演出によって可動体の動作距離が異なるような場合には、移動距離（演出）に応じて動作モードを異なるものとしてもよい。例えば、可動体が短い距離を移動する場合には、該移動を遊技者が認識できるように低速の駆動モードとし、可動体が長い距離を移動する場合には、演出の間延びを防止するために高速の駆動モードとすることによって演出効果を高めるようにしたり、逆に、可動体が短い距離を反復動作することで可動体が振動するような演出をする場合には高速モードとすることによって振動していることを強調する一方、該可動体を反復動作よりも長い距離において反復動作させる場合には、慣性力によって可動体が破損することを防ぐために、低速モードとするようにしてもよい。

【0608】

また、可動体177SG302L、177SG302Rが合体位置に移動している途中において電断やエラーが発生して停止した場合においても、停止した後の可動体の動作態様を、停止する前の動作態様（例えば、速度優先モード）とは異なる動作態様（例えば、トルク優先モード）とするようにしてもよい。

【0609】

また、前記実施の形態の特徴部177SGでは、本発明の可動体となる可動体177SG302L、177SG302Rが遊技盤2に設けられている形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら可動体が遊技機用枠3に設けられることで、遊技者が指触可能とされたものであってもよく、この場合にあっては、可動体と遊技者との接触を検知するセンサ等を設けて、可動体と遊技者との接触が発生した場合には、可動体の動作を停止させるセーフティ機能を設けるようにすることが、遊技者保護の観点から好ましいが、このようにセーフティ機能によって可動体を停止させた場合においては、停止させた後の可動体の動作態様を、停止させる前の動作態様（例えば、高速モード）とは異なる動作態様（例えば、低速モード）とするようにしてもよい。

【0610】

また、遊技機用枠3に設けられる可動体として、例えば、パチンコ遊技機1の上方または斜め上方に向けて突出する可動体にあつては、突出動作の途中で遊技者の操作が中断されることにより可動体が停止した場合においても、停止した後の可動体の動作態様を、停止する前の動作態様とは異なる動作態様とするようにしてもよい。

【0611】

また、前記実施の形態の特徴部 177SG では、遊技機の一例としてパチンコ遊技機が適用されていたが、例えば遊技用価値を用いて 1 ゲームに対して所定数の賭数を設定することによりゲームが開始可能となるとともに、各々が識別可能な複数種類の図柄を変動表示可能な表示装置に変動表示結果が導出されることにより 1 ゲームが終了し、該表示装置に導出された変動表示結果に応じて入賞が発生可能とされたスロットマシンにも適用可能である。

【0612】

(特徴部 042SG に関する説明)

図 11-1 は、パチンコ遊技機 1 の正面図であり、主要部材の配置レイアウトを示す。パチンコ遊技機（遊技機）1 は、大別して、遊技盤面を構成する遊技盤（ゲージ盤）2 と、遊技盤 2 を支持固定する遊技機用枠（台枠）3 とから構成されている。遊技盤 2 には、遊技領域 042SG10 が形成され、この遊技領域には、遊技媒体としての遊技球が、所定の打球発射装置から発射されて打ち込まれる。また、遊技機用枠 3 には、ガラス窓 042SG50a を有するガラス扉枠 042SG50 が左側辺を中心として回動可能に設けられ、該ガラス扉枠 042SG50 により遊技領域 042SG10 を開閉できるようになっており、ガラス扉枠 042SG50 を閉鎖したときにガラス窓 042SG50a を通して遊技領域 042SG10 を透視できるようになっている。

10

【0613】

図 11-1 に示すように、遊技盤 2 は、アクリル樹脂、ポリカーボネート樹脂、メタクリル樹脂等の透光性を有する合成樹脂材にて正面視略四角形状に形成され、前面である遊技盤面に障害釘（図示略）やガイドレール 042SG2b 等が設けられている。尚、遊技盤 2 は、ベニヤ板等の非透光性部材にて正面視略四角形状に構成され、前面である遊技盤面に障害釘（図示略）やガイドレール 042SG2b 等が設けられた盤面板にて構成されていてもよい。

20

【0614】

尚、本特徴部 042SG における入賞球装置 042SG6A、可変入賞球装置 042SG6B、特別可変入賞球装置 042SG7、通過ゲート 042SG41、第 1 特別図柄表示装置 042SG4A、第 2 特別図柄表示装置 042SG4B、普通図柄表示器 042SG20、第 1 保留表示器 042SG25A、第 2 保留表示器 042SG25B、普図保留表示器 042SG25C、センター飾り枠 042SG51、画像表示装置 5（第 1 保留記憶表示エリア 042SG5D、第 2 保留記憶表示エリア 042SG5U、飾り図柄表示エリア 042SG5L、042SG5C、042SG5R）は、前述した特徴部 177SG における入賞球装置 177SG6A、可変入賞球装置 177SG6B、特別可変入賞球装置 177SG7、通過ゲート 177SG41、第 1 特別図柄表示装置 177SG4A、第 2 特別図柄表示装置 177SG4B、普通図柄表示器 177SG20、第 1 保留表示器 177SG25A、第 2 保留表示器 177SG25B、普図保留表示器 177SG25C、センター飾り枠 177SG51、画像表示装置 5（第 1 保留記憶表示エリア 177SG5D、第 2 保留記憶表示エリア 177SG5U、飾り図柄表示エリア 177SG5L、177SG5C、177SG5R）と同一構成につき説明を省略する。

30

【0615】

遊技盤 2 とその背面側に設けられる画像表示装置 5 との間には、演出に応じて動作する第 1 演出装置 042SG300、第 2 演出装置 042SG400 及び第 3 演出装置 042SG500 が設けられている。尚、本特徴部 042SG における第 1 演出装置 042SG300 は、前記特徴部 177SG の演出装置 177SG300 と同一構成の演出装置である。

40

【0616】

尚、第 1 演出装置 042SG300 は可動体 042SG302L、042SG302R を、第 2 演出装置 042SG400 は可動体 042SG401 を、第 3 演出装置 042SG500 は可動体 042SG511、042SG521L、042SG521 をそれぞれ備えており、これら可動体 042SG302L、042SG302R、042SG401

50

、042SG511、042SG521L、042SG521Rは、各待機位置と演出位置との間を移動可能となっている。

【0617】

例えば、図11-3(A)及び図11-3(B)に示すように、可動体042SG302L、042SG302Rは、非動作時には待機位置である画像表示装置5の左右側方位置に配置されており、動作時には該待機位置から演出位置である画像表示装置5の正面位置にスライド移動する。

【0618】

また、可動体042SG401は、非動作時には待機位置である画像表示装置5の上方位置に配置されており、動作時には該待機位置から演出位置である画像表示装置5と可動体042SG302L、042SG302Rの前方位置に自重により移動（落下）する。

10

【0619】

可動体042SG511は、非動作時には待機位置である画像表示装置5の上方位置（より正確には正面視で画像表示装置5と非動作時の可動体042SG401との間の位置）に配置されており、動作時には該待機位置から演出位置である画像表示装置5の背面位置に自重により移動（落下）する。つまり、可動体042SG511は、待機位置から演出位置に移動することによって画像表示装置5によって遮られ、遊技者から視認可能な状態から視認不能な状態に変化する。また図11-3に示すように、本特徴部042SGにおける可動体042SG511の前面には特定のキャラクタの画像がプリントされている。尚、可動体042SG511は、前述した待機位置と演出位置との間で上下方向（垂直方向）のみに移動可能に設けられており、その他の方向（例えば、左右方向や前後方向）には移動不能となっている。

20

【0620】

可動体042SG521L、042SG521Rは、非動作時には待機位置である画像表示装置5の背面側左右側端位置に配置されており、動作時には該待機位置から演出位置である画像表示装置5の左右外側方位置にスライド移動する。つまり、可動体042SG521L、042SG521Rは、非動作時には画像表示装置5によって遮られているため遊技者から視認不能な状態となっており、演出位置に移動することによって遊技者から視認可能な状態に変化する。

【0621】

30

ここで第2演出装置042SG400について説明する。図11-4及び図11-5に示すように、第2演出装置042SG400は、第1演出装置042SG300の前方に配置された演出装置である。図11-6に示すように、第2演出装置042SG400は、下向きコ字状の基板042SG402と、該基板042SG402の正面側において前述したように待機位置から演出位置に向けて自重により落下可能な可動体042SG401と、該可動体042SG401を演出位置から待機位置に向けて移動（上昇）させるための移動手段042SG403L、042SG403Rと、を備えている。

【0622】

移動手段042SG403L、042SG403Rは、上下方向に延設され上下端部が基板042SG402に対し回転可能に軸支された案内軸042SG406L、042SG406Rと、案内軸042SG406L、042SG406Rを軸心周りに回転させるための上昇用モータ042SG408L、042SG408Rと、から主に構成される。上昇用モータ042SG408L、042SG408Rと案内軸042SG406L、042SG406Rとは図示しないギヤ部材を介して連結されており、上昇用モータ042SG408L、042SG408Rが駆動することで案内軸042SG406L、042SG406Rが軸心周りに回転するようになっている。また、案内軸042SG406L、042SG406Rの周面には、凹状の溝部が螺旋状に形成されている。

40

【0623】

案内軸042SG406L、042SG406Rには、可動体042SG401の左右端に位置するアーム042SG409L、042SG409Rと、該アーム042SG4

50

09L, 042SG409Rの下方に配置され可動体042SG401を演出位置から待機位置に移動させるための駆動体042SG410L, 042SG410Rと、が昇降可能に取付けられている。

【0624】

尚、特に図示しないが、アーム042SG409L, 042SG409Rには、案内軸042SG406L, 042SG406Rの直径よりも大径である貫通孔が上下方向を向いて形成されており、これら貫通孔に案内軸042SG406L, 042SG406Rが挿通されている。このため、可動体042SG401は、摩擦力等によって妨げられることなく待機位置から演出位置に向けて案内軸042SG406L, 042SG406Rに沿ってスムーズに落下可能となっている。

10

【0625】

駆動体042SG410L, 042SG410Rは、演出位置に落下した可動体042SG401のアーム042SG409L, 042SG409Rを下方から支持するための部材である。駆動体042SG410L, 042SG410Rには、案内軸042SG406L, 042SG406Rの直径よりもわずかに大径である貫通孔が上下方向を向いて形成されておりこれら貫通孔の内壁には、案内軸042SG406L, 042SG406Rの周面に形成された凹状の溝部に係合する係合部が形成されている。更に、駆動体042SG410L, 042SG410Rの背面は、基板042SG402の前面に当接している。このため駆動体042SG410L, 042SG410Rは、案内軸042SG406L, 042SG406Rが上昇用モータ042SG408L, 042SG408Rの駆動によって回転すると、該駆動体042SG410L, 042SG410Rに形成された係合部が案内軸042SG406L, 042SG406Rの周面に形成された溝部内を移動することで、案内軸042SG406L, 042SG406Rを中心とする回転が基板042SG402によって規制された状態にて案内軸042SG406L, 042SG406Rに沿って上下方向に案内されるようになっている。

20

【0626】

以上のように移動手段042SG403L, 042SG403Rが構成されていることによって、演出位置に落下した後の可動体042SG401は、上昇用モータ042SG408L, 042SG408Rの駆動によって案内軸042SG406L, 042SG406Rに沿って移動する駆動体042SG410L, 042SG410Rによって演出位置から待機位置に向けて搬送されるようになっている。

30

【0627】

尚、図11-6(A)及び図11-6(B)に示すように、基板042SG402の左右上端部には、可動体042SG401をアーム042SG409L, 042SG409Rの下方から待機位置に支持するためのソレノイド042SG407L, 042SG407Rが設けられている。これらソレノイド042SG407L, 042SG407Rは、励起されることによって可動体042SG401の保持を解除するようになっている。つまり、可動体042SG401は、非動作時には、待機位置においてソレノイド042SG407L, 042SG407Rによって保持されており、動作時には、これらソレノイド042SG407L, 042SG407Rによる保持が解除されることによって待機位置から演出位置に向けて落下するようになっている。

40

【0628】

尚、落下する可動体042SG401は、最終的に演出位置においてアーム042SG409L, 042SG409Rが駆動体042SG410L, 042SG410Rに接触することによって停止するが、本特徴部042SGにおける駆動体042SG410L, 042SG410Rの上面には、ゴム材等の弾性体により構成された緩衝部042SG411L, 042SG411Rが設けられている。このため、落下する可動体042SG401は、アーム042SG409L, 042SG409Rが緩衝部042SG411L, 042SG411Rに接触して停止するため、該落下の衝撃によって、アーム042SG409L, 042SG409Rと駆動体042SG410L, 042SG410Rとの間

50

に発生する衝撃や衝撃音を緩和することができるようになっている。次に、第3演出装置042SG500について説明する。図11-4及び図11-5に示すように、第3演出装置042SG500は、第1演出装置042SG300の後方に配置された演出装置である。また、第2演出装置042SG400は、平板状の基板042SG501と、該基板042SG501の正面側において前述したように待機位置から演出位置に向けて自重により落下可能な可動体042SG511と、同じく基板042SG501の正面側において待機位置と演出位置との間でスライド移動可能な可動体042SG521L、042SG521Rと、を備えている。また、第3演出装置042SG500は、可動体042SG511を待機位置と演出位置との間で移動（昇降）させるための昇降用モータ042SG512と、可動体042SG521L、042SG521Rを待機位置と演出位置との間でスライド移動させるためのスライド用モータ042SG522L、042SG522Rも備えている。

10

【0629】

尚、図11-5に示すように、基板042SG501の正面側には、画像表示装置5が配置されている。該画像表示装置5は、スペーサ042SG531を介して基板042SG501に取り付けられている。このため、画像表示装置5と基板042SG501の前面との間には、可動体042SG511の前後方向の幅（厚さ）L2よりも前後方向に長寸である幅L1の間隙が形成されており、該間隙内に可動体042SG511が落下可能（演出位置に移動可能）となっている。更に、画像表示装置5と基板042SG501の前面との間に前記間隙が形成されていることにより、画像表示装置5の背面側に可動体042SG521L、042SG521Rが配置されている。

20

【0630】

図11-7（A）及び図11-7（B）に示すように、可動体042SG511の後面には、後方に向けて突出部042SG511aが突出形成されている。また、基板042SG501には、上下方向に長寸である長孔042SG501aが形成されている。該長孔042SG501aは、前後方向に貫通形成されているとともに、前述した突出部042SG511aが前方側から挿通されている。このため、可動体042SG511は、該長孔042SG501aに沿って上下方向に待機位置と演出位置の間を移動可能となっている。

【0631】

30

また、基板042SG501における長孔042SG501aの右方側には、後方に向けて枢軸が突出形成されている。更に、基板042SG501の背面側には、略弓形状に形成されたアーム042SG514が配置されている。該アーム042SG514の一端部には軸受孔042SG501bが形成されており、該軸受孔042SG501bには前述した枢軸が挿通されている。

【0632】

更に、アーム042SG514の他端部には、所定方向に伸びる貫通孔042SG514dが形成されており、該貫通孔042SG514dには、前述した突出部042SG511aの後端部が挿通されている。

【0633】

40

また、アーム042SG514には、後方に向けて係合部274Bが突出形成されている。更に、基板042SG501の後方における係合部042SG514bの右側方には、昇降用モータ042SG512の前後方向を向く回転軸に枢支された円盤体042SG513が配置されており、該円盤体042SG513には、後方を向く突出部042SG513cが形成されている。該突出部042SG513cは、可動体042SG511が待機位置に配置されている場合は、図11-7（A）に示すように、右方側から係合部042SG514bに当接することによってアーム042SG514の正面視時計回り方向（図11-7（A）では反時計回り方向）に向けての回動を防止することで、可動体042SG511の演出位置に向けての移動（落下）を規制（可動体042SG511を待機位置に維持）するようになっている。

50

【0634】

一方で、図11-7(B)に示すように、昇降用モータ042SG512の駆動によって円盤体042SG513が回転することにより突出部042SG513cの係合部042SG514bへの当接が解除されると、可動体042SG511が待機位置から演出位置に向けて落下するとともに、可動体042SG511の落下に応じてアーム042SG514が正面視で時計回り方向に回転する。

【0635】

そして、可動体042SG511が演出位置に移動(落下)した後は、昇降用モータ042SG512の駆動によって円盤体042SG513が回転することにより突出部042SG513cが係合部042SG514bに下方から当接する。そして、継続して昇降用モータ042SG512の駆動により円盤体042SG513が回転することにより突出部042SG513cが係合部042SG514bを介してアーム042SG514を押し上げることで、可動体042SG511が演出位置から待機位置に向けて引き上げられる。

10

【0636】

尚、可動体042SG511演出位置から待機位置に引き上げられた後は、図11-7(A)に示すように、係合部042SG514bが突出部042SG513cに対して右側方から当接することで、再び可動体042SG511を待機位置に維持するようになる。

【0637】

また、図11-8(A)及び図11-8(B)に示すように、可動体042SG521L, 042SG521Rは、後方に向けて突出する複数の突出部042SG521aL, 042SG521aRと、無数のギア歯を有し左右側方に延びるラック部042SG501dL, 042SG501dRと、を備えている。

20

【0638】

尚、図11-5、及び図11-8(B)に示すように、基板042SG501における長孔042SG501aの下方には、左右方向を向く複数の長孔042SG531L, 042SG531Rが形成されており、これら長孔042SG531L, 042SG531Rに前述した突出部042SG521aL, 042SG521aRが挿通されている。このため、可動体042SG521L, 042SG521Rは、これら長孔042SG531L, 042SG531Rに沿って待機位置と演出位置との間で左右方向に移動可能となっている。

30

【0639】

また、画像表示装置5と基板042SG501との間には、スライド用モータ042SG522L, 042SG522Rが配置されている。尚、スライド用モータ042SG522L, 042SG522Rとラック部042SG501dL, 042SG501dRとの間には、スライド用モータ042SG522L, 042SG522Rの回転軸に枢支された第1ギアと、ラック部042SG501dL, 042SG501dRを噛み合う第2ギアとが配置されており、これら第1ギアと第2ギアが更に噛み合うことでスライド用モータ042SG522L, 042SG522Rの駆動により可動体042SG521L, 042SG521Rを待機位置と演出位置の間でスライド移動させることが可能となっている。

40

【0640】

図11-9(A)は、本特徴部042SGにおける変動パターンを示している。本特徴部042SGでは、可変表示結果が「はずれ」となる場合のうち、飾り図柄の可変表示態様が「非リーチ」である場合と「リーチ」である場合のそれぞれに対応して、また、可変表示結果が「大当たり」となる場合などに対応して、複数の変動パターンが予め用意されている。尚、可変表示結果が「はずれ」で飾り図柄の可変表示態様が「非リーチ」である場合に対応した変動パターンは、非リーチ変動パターン(「非リーチはずれ変動パターン」ともいう)と称され、可変表示結果が「はずれ」で飾り図柄の可変表示態様が「リーチ」

50

である場合に対応した変動パターンは、リーチ変動パターン（「リーチはずれ変動パターン」ともいう）と称される。また、非リーチ変動パターンとリーチ変動パターンは、可変表示結果が「はずれ」となる場合に対応したはずれ変動パターンに含まれる。可変表示結果が「大当たり」である場合に対応した変動パターンは、大当たり変動パターンと称される。

【0641】

大当たり変動パターンやリーチ変動パターンには、ノーマルリーチのリーチ演出が実行されるノーマルリーチ変動パターンと、スーパーリーチ α 、スーパーリーチ β 、スーパーリーチ γ といったスーパーリーチのリーチ演出が実行されるスーパーリーチ変動パターンとがある。尚、本特徴部042SGでは、ノーマルリーチ変動パターンを1種類のみしか設けていないが、本発明はこれに限定されるものではなく、スーパーリーチと同様に、ノーマルリーチ α 、ノーマルリーチ β 、…のように、複数のノーマルリーチ変動パターンを設けてもよい。また、スーパーリーチ変動パターンでも、スーパーリーチ α 〜スーパーリーチ γ に加えてスーパーリーチ δ …といった4以上のスーパーリーチ変動パターンを設けてもよい。

【0642】

図11-9（A）に示すように、本特徴部042SGにおけるノーマルリーチのリーチ演出が実行されるノーマルリーチ変動パターンの特図変動時間については、スーパーリーチ変動パターンであるスーパーリーチ α 、スーパーリーチ β 、スーパーリーチ γ よりも短く設定されている。また、本特徴部042SGにおけるスーパーリーチ α 、スーパーリーチ β 、スーパーリーチ γ といったスーパーリーチのリーチ演出が実行されるスーパーリーチ変動パターンの特図変動時間については、スーパーリーチ β のスーパーリーチ演出が実行される変動パターンの方が、スーパーリーチ α のスーパーリーチ演出が実行される変動パターンよりも特図変動時間が長く設定されており、スーパーリーチ γ のスーパーリーチ演出が実行される変動パターンの方が、スーパーリーチ β のスーパーリーチ演出が実行される変動パターンよりも特図変動時間が長く設定されている。

【0643】

尚、本特徴部042SGでは、スーパーリーチ γ 、スーパーリーチ β 、スーパーリーチ α 、ノーマルリーチの順に可変表示結果が「大当たり」となる大当たり期待度が高くなるように設定されている。つまり、ノーマルリーチ変動パターン及びスーパーリーチ変動パターンにおいては変動時間が長いほど大当たり期待度が高くなっている。

【0644】

また、図11-9（B）及び図11-9（C）に示すように、本特徴部042SGにおけるスーパーリーチのリーチ演出では、第3演出装置042SG500の可動体042SG511、042SG521L、042SG521Rの動作と画像表示装置5に表示される画像が連動する連動演出と、第1演出装置042SG300の可動体042SG302L、042SG302Rが動作（両可動体042SG302L、042SG302Rが演出位置において合体）するとともに、第2演出装置042SG400における可動体042SG401が落下する合体演出と、のうち少なくとも一方の演出を実行するようになっている。

【0645】

連動演出についてより具体的に説明すると、図11-10（A）及び図11-10（B）に示すように可変表示中において例えば、画像表示装置5中に飛行機の画像042SG5aを表示する。そして、図11-10（B）及び図11-10（C）に示すように、可変表示の進行に応じて該飛行機の画像042SG5aを遊技者に向けて近接してくるよう拡大表示していき、特定のタイミングにて可動体042SG511を待機位置から演出位置（画像表示装置5の背面位置）に落下させる。このとき、該可動体042SG511の落下と連動して、画像表示装置5において可動体042SG511に表示されているキャラクタと同一のキャラクタの画像042SG5bの表示を開始し、該キャラクタがあたかも可動体042SG511の待機位置から画像表示装置5の表示画面内に移動し、飛行機に乗り移ったかのような表示を行う。

【0646】

以降は、図11-10(D)に示すように、画像表示装置5においてキャラクタの画像042SG5bと飛行機の画像042SG5aとを遊技者に向けて近接してくるよう継続して拡大表示していくとともに、可動体042SG521L、042SG521Rを待機位置（画像表示装置5の背面位置）から演出位置にスライド移動させることによって、これら可動体042SG521L、042SG521Rがあたかも画像表示装置5に表示されている飛行機の両翼を構成するような演出を行う。つまり、連動演出では、可動体042SG511自体は垂直方向のみ移動可能である一方で、該可動体042SG511に表示されているキャラクタと同一のキャラクタの画像042SG5bが遊技者に向けて近接してくるよう表示されるという、可動体042SG511が取り得ない動作が実現されている。このようにすることで、画像表示装置5に表示されている飛行機の画像042SG5aの一部が画像表示装置5の表示領域を超えて近接してくるような印象を遊技者に与えることができ遊技興趣を向上できるようになっている。

10

【0647】

尚、本特徴部042SGの連動演出としては、可動体042SG511を待機位置から演出位置（画像表示装置5の背面位置）に落下させるとともに、画像表示装置5において可動体042SG511に表示されているキャラクタと同一のキャラクタの画像042SG5bの表示を開始する、つまり、画像表示装置5において可動体042SG511の一部に対応する画像のみを表示する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、連動演出では、可動体042SG511を待機位置から演出位置に落下させるとともに、画像表示装置5において可動体042SG511の全体に対応する画像の表示を開始するようにしてもよい。

20

【0648】

尚、合体演出は、図11-11(A)及び図11-11(B)に示すように可変表示中において、特徴部117SGにおけるスーパーリーチDのリーチ演出（図10-31参照）のように、可動体042SG302L、042SG302Rが回転しながら待機位置から演出位置に向けて移動し、該演出位置において一体の飛行機を形成する。更に、図11-11(B)及び図11-11(C)に示すように、これら可動体042SG302L、042SG302Rを演出位置において上昇させるとともに、可動体042SG401を落下させる。

30

【0649】

例えば、画像表示装置5中に飛行機の画像042SG5aを表示する。そして、図11-10(B)及び図11-10(C)に示すように、可変表示の進行に応じて該飛行機の画像042SG5aを遊技者に向けて（遊技機の正面側に向けて）近接してくるよう表示していき、特定のタイミングで可動体042SG511を待機位置から演出位置（画像表示装置5の背面位置）に落下させる。このとき、該可動体042SG511の落下と連動して、画像表示装置5において可動体042SG511に表示されているキャラクタと同一のキャラクタの画像042SG5bの表示を開始し、該キャラクタがあたかも可動体042SG511の待機位置から画像表示装置5の表示画面内に移動し、飛行機に移り移ったかのような表示を行う。

40

【0650】

このような連動演出や合体演出については、図11-9(B)に示すように、スーパーリーチαのリーチ演出では、連動演出のみを実行し、スーパーリーチβのリーチ演出では、合体演出のみを実行し、スーパーリーチγのリーチ演出では、連動演出と合体演出の両方を実行する。

【0651】

尚、前述したように、本特徴部042SGでは、スーパーリーチの変動パターンについては、スーパーリーチγ、スーパーリーチβ、スーパーリーチαの順に可変表示結果が「大当たり」となる大当たり期待度が高くなるように設定されているため、連続演出と合体演出の実行の有無については、連続演出と合体演出との両方が実行される場合が最も大当たり期

50

待度が高く、連動演出のみを実行する場合が最も大当たり期待度が低くなっている（連続演出と合体演出の実行の有無に関する大当たり期待度；連続演出と合体演出を実行＞合体演出のみを実行＞連動演出のみを実行）。

【0652】

尚、本実施の形態の特徴部042SGでは、可動体042SG302L、042SG302Rを動作させる合体演出を可変表示中に実行し、大当たり期待度を示唆する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、可動体042SG302L、042SG302Rを動作させる合体演出は、可変表示中において該可変表示結果が大当たりであることを報知する報知演出として実行してもよい。

【0653】

具体的には、図11-12（A）及び図11-12（B）に示すように、可変表示中に飾り図柄が大当たりを示す組合せで停止表示された後、画像表示装置5において、停止表示された大当たり図柄の強調表示を複数回に亘って表示するとともに可動体042SG302Lの前面に表示されているキャラクタの画像042SG5xを表示する。このとき、可動体042SG302Lを待機位置から演出位置に向けてわずかに移動させるとともに、該移動した位置（可動体042SG302Lの準備位置）に一旦停止させる。

【0654】

次に、図11-12（C）に示すように、画像表示装置5において、停止表示された大当たり図柄の強調表示を複数回に亘って表示するとともに可動体042SG302Rの前面に表示されているキャラクタの画像042SG5yを表示する。このとき、可動体042SG302Rを待機位置から演出位置に向けてわずかに移動させるとともに、該移動した位置（可動体042SG302Rの準備位置）に一旦停止させる。

【0655】

そして、図11-12（D）及び図11-12（E）に示すように、画像表示装置5において可動体042SG302Lの前面に表示されているキャラクタの画像042SG5xと可動体042SG302Rの前面に表示されているキャラクタの画像042SG5yの両方を表示するとともに、可動体042SG302L、042SG302Rを各準備位置から演出位置に向けて移動させた後、可動体042SG401を落下させればよい。

【0656】

以上、本実施の形態の特徴部042SGにおけるパチンコ遊技機1にあっては、図11-10に示すように、待機位置としての画像表示装置5の上方位置から演出位置としての画像表示装置5の背面側に移動（落下）することによって遊技者から視認不能となる可動体042SG511を備え、該可動体042SG511が落下した場合には、画像表示装置5において可動体042SG511に表示されているキャラクタと同一のキャラクタの画像042SG5bを表示するとともに、画像表示装置5の表示画面上にて該キャラクタが飛行機に乗り移ったり遊技者に向けてあたかも近接してくるような拡大表示を行う。つまり、本特徴部042SGでは、可動体042SG511の落下と連動して、該可動体042SG511に表示されているキャラクタが該可動体042SG511上にて取り得ない表示を画像表示装置5にて行うことができるので、演出効果を高めることができる。

【0657】

また、図11-10に示すように、本特徴部042SGでは、可動体042SG511を画像表示装置5の背面側に落下させることによって該可動体042SG511の視認性を好適に低下させることができる形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、可動体042SG511の視認性を低下させる形態としては、例えば、可動体042SG511自体またはその周囲にLED等の発光手段を設け、該発光手段を消灯することによって可動体042SG511の視認性を低下させるようにしてもよい。また、可動体042SG511を前後方向に移動可能に設け、可動体042SG511を後方に移動させることによって可動体042SG511の視認性を低下させるようにしてもよい。

【0658】

更に、本特徴部 0 4 2 S G では、可動体 0 4 2 S G 5 1 1 を動作させることによって該可動体 0 4 2 S G 5 1 1 の視認性を低下させる形態を例示してるが、本発明はこれに限定されるものではなく、可動体 0 4 2 S G 5 1 1 の視認性を低下させるために動作する可動体は、可動体 0 4 2 S G 5 1 1 以外のパチンコ遊技機 1 に設けられた他の可動体を含んでいてもよい。つまり、可動体 0 4 2 S G 5 1 1 を動作不能な装飾体として設け、他の可動体の動作によって該装飾体の視認性を低下させてもよいし、可動体 0 4 2 S G 5 1 1 と他の可動体の両方の動作によって可動体 0 4 2 S G 5 1 1 の視認性を低下させてもよい。

【0 6 5 9】

また、本特徴部 0 4 2 S G では、図 1 1 - 5 に示すように、可動体 0 4 2 S G 5 1 1 の待機位置と演出位置とをいずれも画像表示装置 5 の後方とする形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、可動体 0 4 2 S G 5 1 1 を画像表示装置 5 の後方である演出位置に移動させることによって該可動体 0 4 2 S G 5 1 1 の視認性を低下させることができるのであれば、可動体 0 4 2 S G 5 1 1 の待機位置は画像表示装置 5 よりも前方であってもよい。

【0 6 6 0】

また、本特徴部 0 4 2 S G では可動体 0 4 2 S G 5 1 1 を待機位置から演出位置に移動させることによって可動体 0 4 2 S G 5 1 1 を画像表示装置 5 にて完全に隠蔽する（遊技者から視認不能とする）形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、可動体 0 4 2 S G 5 1 1 の演出位置とは、完全に遊技者から視認不能となる位置でなくともよい。つまり、本発明において『第 1 特定態様よりも遊技者が視認困難な第 2 特定態様に変化すること』には、可動体 0 4 2 S G 5 1 1 が待機位置から演出位置に移動することによって完全に遊技者から視認不能となる形態と、可動体 0 4 2 S G 5 1 1 の一部のみが遊技者から視認不能となる形態の両方を含んでいる。

【0 6 6 1】

また、図 1 1 - 1 0 に示すように、可動体 0 4 2 S G 5 1 1 の待機位置から演出位置への移動（落下）に連動して、画像表示装置 5 において可動体 0 4 2 S G 5 1 1 に表示されているキャラクタと同一のキャラクタの画像 0 4 2 S G 5 b が表示されることによって、可動体 0 4 2 S G 5 1 1 の待機位置から演出位置への移動による演出効果を高めることが可能となっている。

【0 6 6 2】

また、図 1 1 - 1 0 に示すように、連動演出では、可動体 0 4 2 S G 5 1 1 が該可動体 0 4 2 S G 5 1 1 の待機位置に位置しているとき、つまり、画像表示装置 5 において可動体 0 4 2 S G 5 1 1 に表示されているキャラクタの画像 0 4 2 S G 5 b が表示されていない場合は、可動体 0 4 2 S G 5 2 1 L, 0 4 2 S G 5 2 1 R をこれら可動体 0 4 2 S G 5 2 1 L, 0 4 2 S G 5 2 1 R の待機位置である画像表示装置 5 の後方位置に維持し、画像表示装置 5 において前記キャラクタの画像 0 4 2 S G 5 b が表示されている場合は、可動体 0 4 2 S G 5 2 1 L, 0 4 2 S G 5 2 1 R をこれら可動体 0 4 2 S G 5 2 1 L, 0 4 2 S G 5 2 1 R の演出位置である画像表示装置 5 の左右側方位置に移動させることによって、これら可動体 0 4 2 S G 5 2 1 L, 0 4 2 S G 5 2 1 R と画像 0 4 2 S G 5 b の表示による連動演出の効果を高めることができる。

【0 6 6 3】

尚、本特徴部 0 4 2 S G では、連動演出において可動体 0 4 2 S G 5 2 1 L, 0 4 2 S G 5 2 1 R をこれら可動体 0 4 2 S G 5 2 1 L, 0 4 2 S G 5 2 1 R の待機位置から演出位置に移動させる形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、連動演出は、画像表示装置 5 における画像 0 4 2 S G 5 b の表示に応じて可動体 0 4 2 S G 5 2 1 L, 0 4 2 S G 5 2 1 R を遊技者から視認困難な第 2 特定状態から該第 2 特定状態よりも遊技者から視認容易な第 1 特定状態に変化する演出であればその演出態様は問わない。例えば、可動体 0 4 2 S G 5 2 1 L, 0 4 2 S G 5 2 1 R の周囲に L E D 等の発光手段を設け、画像表示装置 5 における画像 0 4 2 S G 5 b の表示に応じてこれら発光手段の点灯によって可動体 0 4 2 S G 5 2 1 L, 0 4 2 S G 5 2 1 R を遊技者から視認困難な前記

第2特定状態から該第2特定状態よりも遊技者から視認容易な第1特定状態に変化させてもよい。

【0664】

更に、画像表示装置5を移動可能に設け、画像表示装置5における画像042SG5bの表示に応じて可動体042SG521L、042SG521Rと画像表示装置5少なくともいずれか一方を移動させることによって可動体042SG521L、042SG521Rを遊技者から視認困難な前記第2特定状態から該第2特定状態よりも遊技者から視認容易な第1特定状態に変化させてもよい。

【0665】

また、図11-12に示すように、本特徴部042SGでは、可変表示中において該可変表示結果が大当たりであることを報知する報知演出として、可動体042SG302Lが動作される場合には画像表示装置5において該可動体042SG302Lの前面に表示されているキャラクタの画像042SG5xの表示を行い、可動体042SG302Rが動作される場合には画像表示装置5において該可動体042SG302Rの前面に表示されているキャラクタの画像042SG5yの表示を行う。更に、可動体042SG302Lと可動体042SG302Rの両方が動作される場合には画像表示装置5において前述した画像042SG5xと画像042SG5yとの両方の表示を行うことで、報知演出の演出効果を高めることができる。

10

【0666】

また、可変表示中において該可変表示結果が大当たりであることを報知する報知演出としては、図11-12に示すように、画像表示装置5において飾り図柄の強調表示を複数回に亘って行うとともに、可動体042SG302Lのみが動作される場合と可動体042SG302Rのみが動作される場合とで異なる画像（画像042SG5xと画像042SG5yのいずれか）の表示が行われるので、大当たり遊技状態に制御されることに対する演出効果を高めることができる。

20

【0667】

尚、本特徴部042SGでは、可変表示中において該可変表示結果が大当たりであることを報知する報知演出として、可動体042SG302Lのみが動作される場合と可動体042SG302Rのみが動作される場合とで異なる画像が画像表示装置5にて表示され、可動体042SG302Lと可動体042SG302Rとの両方が動作される場合には画像042SG5xと画像042SG5yとの両方が画像表示装置5に表示される演出を実行する形態を例示しているが、該報知演出は、例えば、可変表示中において特定のリーチ演出に発展することを報知する演出や、大当たり遊技状態において該大当たり遊技終了後に確変状態に制御されることを報知する演出等として実行してもよい。

30

【0668】

更に、前記報知演出としては、可動体042SG302Lに表示されているキャラクタや可動体042SG302Rに表示されているキャラクタと同一態様の画像042SG5x、042SG5yを画像表示装置5において表示する形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、前記報知演出として画像表示装置5に表示する画像は、動作中の可動体に対応する画像であると遊技者が認識可能な画像であればその態様は問わない。

40

【0669】

また、図11-12に示すように、前記報知演出では、可動体042SG302L、042SG302Rが演出位置に移動した後に可動体042SG401がこれら可動体042SG302L、042SG302Rの前方に落下するため、可動体042SG302L、042SG302Rに遊技者の注目を集めつつ可動体042SG401にも遊技者を注目させることができるので、可動体042SG401による演出効果を高めることができる。

【0670】

尚、本特徴部042SGでは、前記報知演出として、可動体042SG302L、04

50

2 S G 3 0 2 Rが演出位置に移動した後に可動体0 4 2 S G 4 0 1を落下させる形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、可動体0 4 2 S G 4 0 1の落下は、可動体0 4 2 S G 3 0 2 L、0 4 2 S G 3 0 2 Rの演出位置への移動中、または、可動体0 4 2 S G 3 0 2 L、0 4 2 S G 3 0 2 Rが演出位置への移動を開始する前のタイミングにて実行してもよい。

【0 6 7 1】

また、本特徴部0 4 2 S Gでは、連動演出として可動体0 4 2 S G 5 1 1を該可動体0 4 2 S G 5 1 1の待機位置から演出位置に落下させる形態を例示したが、落下後の可動体0 4 2 S G 5 1 1は、リーチ演出中等の遊技者が可動体0 4 2 S G 5 1 1に注目し難いタイミングにて再び待機位置に戻すようにしてもよい。更に、落下後の可動体0 4 2 S G 5 1 1は、可動体0 4 2 S G 5 1 1の周囲のL E D等の発光手段を消灯することによって可動体0 4 2 S G 5 1 1が待機位置に戻る過程を遊技者が視認し難いようにしてもよい。

10

【0 6 7 2】

更に、画像表示装置5を上下方向に移動可能または回転可能に設ける事によって、移動または回転した画像表示装置5によって可動体0 4 2 S G 5 1 1が待機位置に戻る過程を遊技者から隠蔽するようにしてもよい。

【0 6 7 3】

また、本実施の形態には、以下に示す発明0 0 5 S Gも含まれている。つまり、従来、パチンコ遊技機やスロットマシン等の遊技機において、動作可能な可動体を備えたものがある。しかしながら、特開2 0 1 1－1 9 4 0 9 1号公報にあっては、可動体が表示手段の表示領域に向けて動作するだけであるため、可動体演出の演出効果が不十分であるという問題がある。そのため、該問題に着目した場合に、該問題を解決する発明0 0 5 S Gとして、

20

動作可能な可動体（例えば、特徴部0 0 5 S Gの図1 0－1に示す第1可動体0 0 5 S G 3 0 0）を備え、

前記可動体が前記表示手段の表示領域に向けて動作するとともに、前記表示手段にて前記可動体に対応する特定画像を表示することにより可動体演出を実行可能である（例えば、特徴部0 0 5 S Gにおいて、演出制御用C P U 1 2 0が、第1可動体演出において、第1可動体0 0 5 S G 3 0 1の第1可動部0 0 5 S G 3 0 1 Aを表示領域5 Eに向けて移動させるとともに、画像表示装置5にて、収縮態様に変形する前の通常態様を認識可能な第2可動部0 0 5 S G 3 0 1 Bに対応する刃先画像0 0 5 S G 0 0 2を表示する部分。図1 0－1 5 参照）

30

ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、可動体が表示手段の前方から表示領域に向けて動作したときに該可動体に対応する特定画像が表示されるので、可動体演出の効果を高めることができる。

【0 6 7 4】

また、本実施の形態には、以下に示す発明1 7 7 S Gも含まれている。つまり、従来、表示装置であるE L表示器を可動可能に設け、該E L表示器を遊技者の操作（動作）によって動作させるものがある。しかしながら、特開2 0 1 2－2 0 0 4 1号公報にあっては、遊技者の操作によってE L表示器が単に動くだけであるので、演出効果を向上できないという問題がある。そのため、該問題に着目した場合に、該問題を解決する発明1 7 7 S Gの手段として、

40

遊技者の動作を検出可能な検出手段（例えば、スティックコントローラ3 1 Aやプッシュボタン3 1 B）と、

有効期間（例えば、プッシュボタン3 1 Bの操作受付期間）中に前記検出手段によって遊技者の動作が所定期間に亘って検出されたことにもとづいて、前記第1可動体と前記第2可動体とを遊技者の動作と連動して動作させる特定演出（例えば、特徴部1 7 7 S Gにおいて図1 0－3 0及び図1 0－3 1に示す可動体演出）を実行可能な特定演出実行手段（例えば、特徴部1 7 7 S Gにおいて演出制御用C P U 1 2 0が図1 0－2 4に示す可変表示中演出処理を実行する部分）と、

50

を備え、

前記特定演出実行手段は、

第1の状況であるときに前記検出手段によって遊技者の動作が検出された場合には、前記第1可動体と前記第2可動体とを第1動作態様にて動作させ（例えば、特徴部177SGの図10-28に示すように、可動体177SG302L、177SG302Rが原点位置に配置されている状態で押しボタン31Bが操作された場合は、移動用モータ177SG391L、177SG391Rを速度優先モードにて駆動させることで可動体177SG302L、177SG302Rを高速且つ低トルクで動作させる部分）、前記第1の状況とは異なる第2の状況であるときに前記検出手段によって遊技者の動作が検出された場合には、前記第1可動体と前記第2可動体とを第2動作態様にて動作させる（例えば、特徴部177SGの図10-28に示すように、可動体177SG302L、177SG302Rが原点位置に配置されていない状態で押しボタン31Bが操作された場合は、移動用モータ177SG391L、177SG391Rをトルク優先モードにて駆動させることで可動体177SG302L、177SG302Rを低速で動作させる部分）ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、演出効果を向上させることができる。

10

【0675】

また、本実施の形態には、以下に示す発明005SGも含まれている。つまり、従来、テロップ画像を表示手段にスクロール表示可能なものがある。しかしながら、特開2017-70743号公報にあっては、演出効果を高めることができないという問題がある。そのため、該問題に着目した場合に、該問題を解決する発明38SHとして、

20

所定状態（例えば、所定の演出（スーパーリーチ演出）を実行している状態や、エラーを検出している状態。所定の遊技状態（低確率低ベース状態（通常状態）、低確率高ベース状態（時短状態）、高確率低ベース状態（潜伏状態）、高確率高ベース状態（確変状態））や、特定の演出モードに制御されている状態であってもよい）に制御可能な状態制御手段（例えば、演出制御用CPU120における、ステップS172を実行することによりスーパーリーチ演出を実行している状態に制御する部分や、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるエラーを検出する部分。他には、遊技制御用マイクロコンピュータ100における、所定の遊技状態に制御する部分や、演出制御用CPU120における、所定の演出モードに制御する部分や、所定の演出を実行する部分であってもよい）と、

30

特別演出（例えば、スーパーリーチ演出）を実行可能な特別演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120における、ステップS172を行うことによりスーパーリーチ演出を実行する部分）と、

前記所定状態に関連する関連表示（例えば、テロップ表示）を前記表示手段に表示可能な表示制御手段（例えば、演出制御用CPU120における、ステップS172を行うことにより第1テロップ演出を行う部分と、ステップS75においてエラーを検出したことを示すコマンドを受信した場合に第2テロップ演出を行う部分）とを備え、

前記表示制御手段は、

前記特別演出の実行中に、動作を伴う所定態様（例えば、中速で文字が移動する第1段階）にて前記関連表示を表示可能であり、

40

前記特別演出の態様の变化に応じて、前記関連表示の態様を前記所定態様から前記所定態様とは動作速度の異なる特別態様（例えば、高速で文字が移動する第2段階、低速で文字が移動する第3段階）へ変化させることが可能である例えば、演出制御用CPU120は、ステップS172を実行することにより、スーパーリーチ演出の前半（カットイン表示を行うより前）では第1段階にて第1テロップ表示115IW10を行い、スーパーリーチ演出の後半（カットイン表示を行った後）では第2段階にて第1テロップ表示115IW10を行い、変動停止直前では第3段階にて第1テロップ表示115IW10を行う（特徴部38SGの図8-1参照）

ことを特徴とする遊技機が記載されており、この特徴によれば、演出効果を高めることが

50

できる。

【0676】

以上、本実施の形態では、特徴部115SH（図8-1～図8-4）、特徴部005SG（図9-1～図9-4）、特徴部177SG（図10-1～図10-31）、特徴部042SG（図11-1～図11-12）を例示したが、パチンコ遊技機1はこれら特徴部のうち複数の特徴部について実施してもよい。

【0677】

尚、パチンコ遊技機1において複数の特徴部について実施する場合は、各特徴部にて動作する可動体のうち少なくとも1の可動体を共通して用いてもよいし、また、各特徴部にて個別の可動体を用いてもよい。

【符号の説明】

【0678】

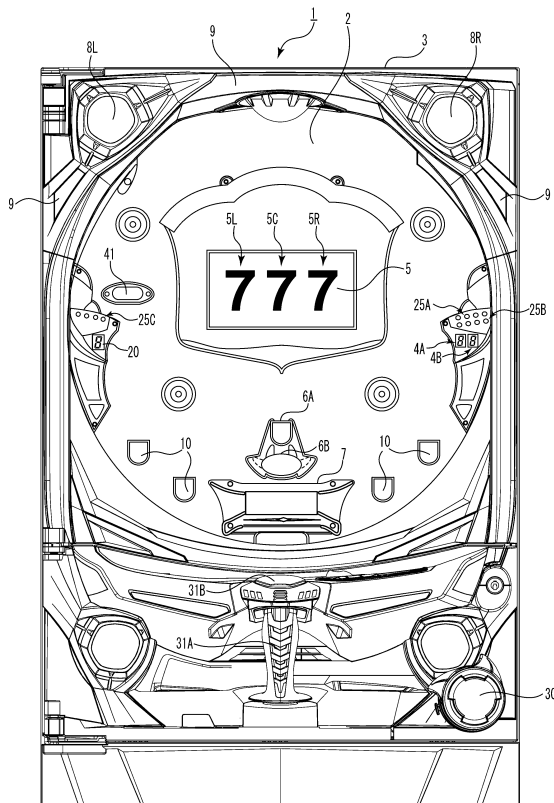
1	パチンコ遊技機
2	遊技盤
4A	第1特別図柄表示装置
4B	第2特別図柄表示装置
5	画像表示装置
11	主基板
12	演出制御基板
103	CPU
120	演出制御用CPU

10

20

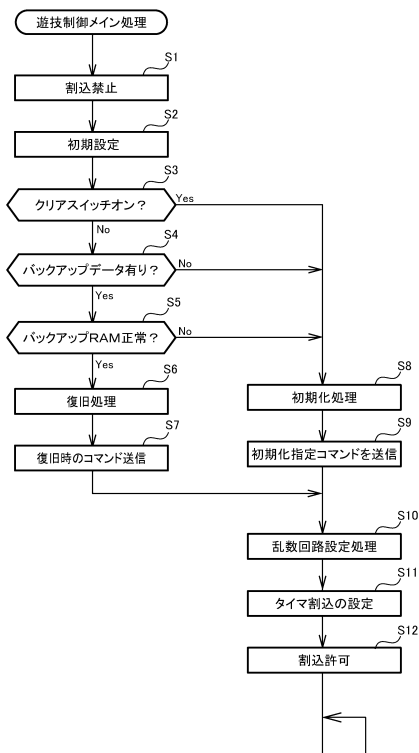
【図1】

【図1】



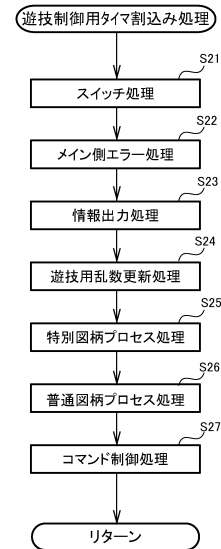
【図 3】

【図 3】



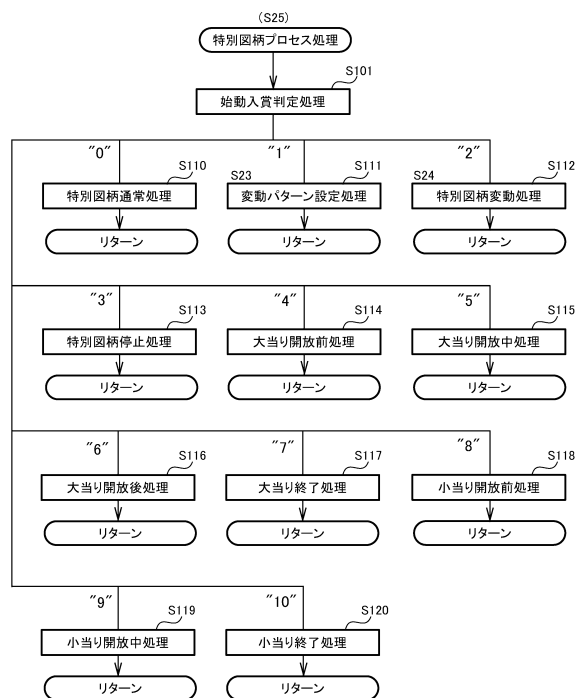
【図 4】

【図 4】



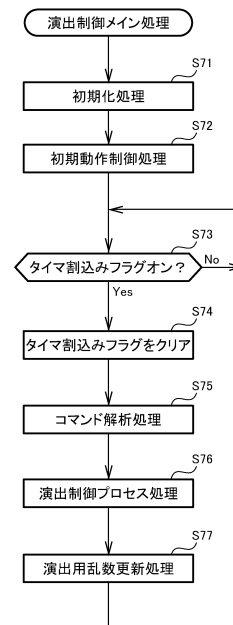
【図 5】

【図 5】



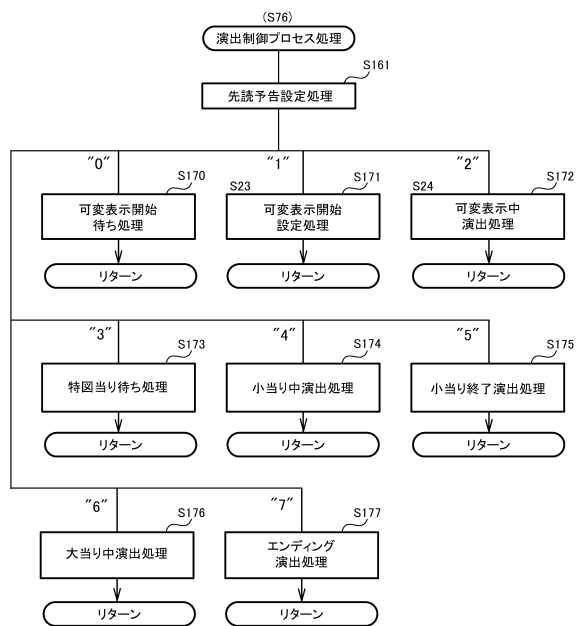
【図 6】

【図 6】



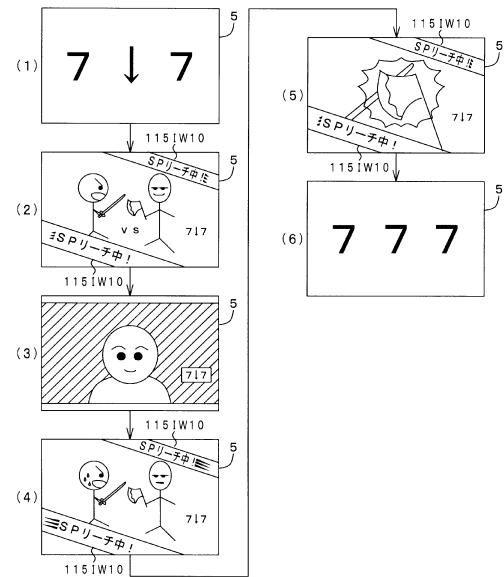
【図 7】

【図 7】



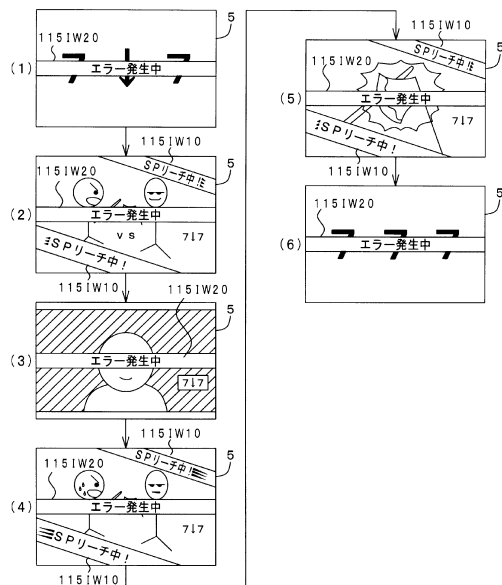
【図 8 - 1】

【図 8-1】



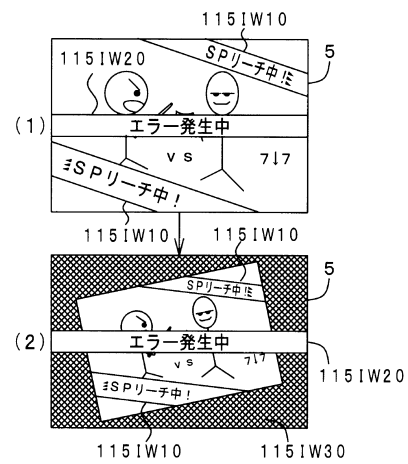
【図 8 - 2】

【図 8-2】



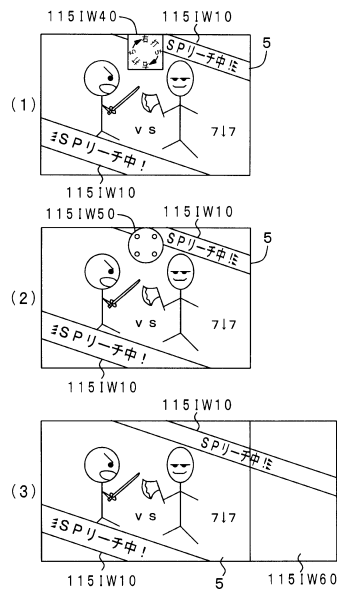
【図 8 - 3】

【図 8-3】



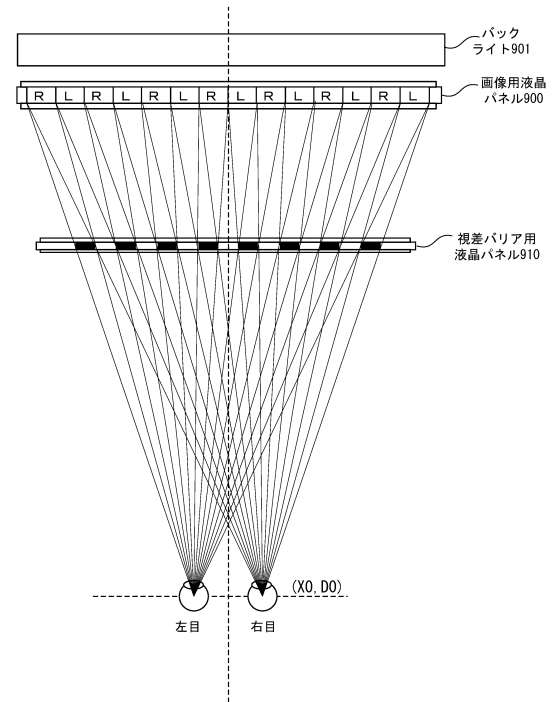
【図 8 - 4】

【図 8-4】



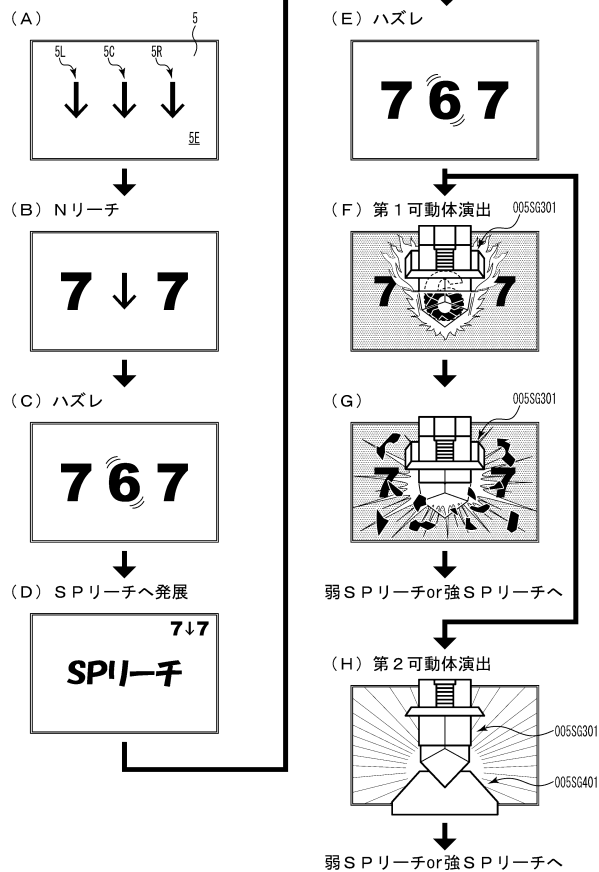
【図 9 - 1】

【図 9-1】



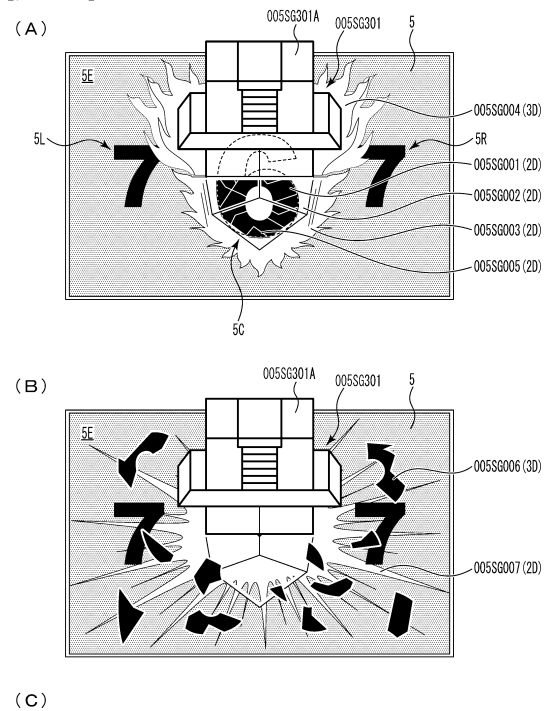
【図 9 - 2】

【図 9-2】



【図 9 - 3】

【図 9-3】



(C)

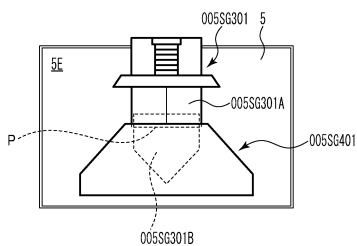
表示パターン	可動体エフェクト画像	刃先エフェクト画像
パターンA	3D	2D
パターンB	3D	3D
パターンC	2D	3D
パターンD	2D	2D

※パターンB～Cは変形例

【图 9-4】

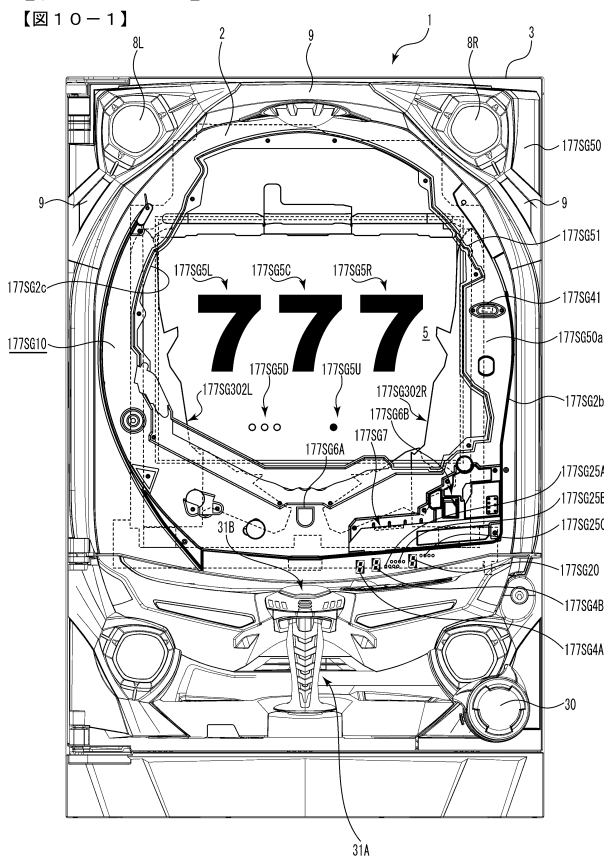
【图9-4】 变形例005SG-1

第2可動体演出



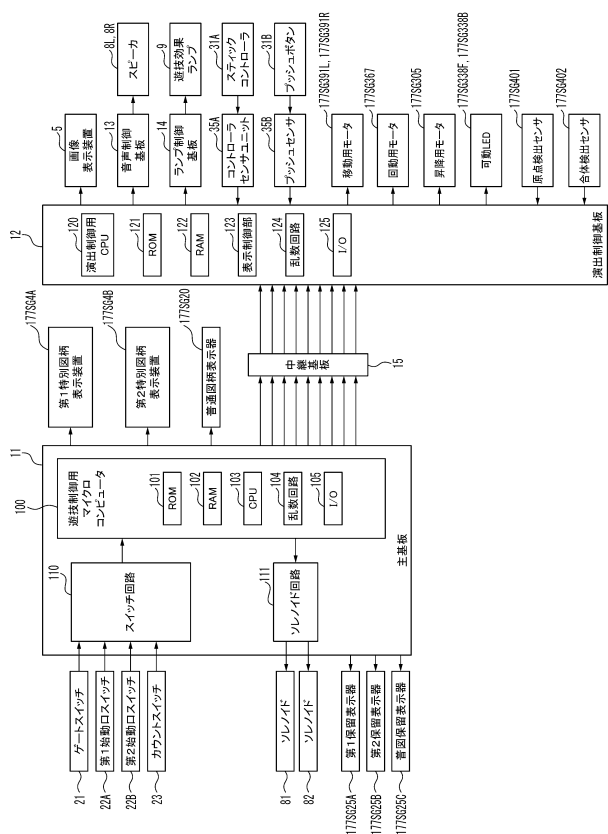
【図 10-1】

【図 10-1】



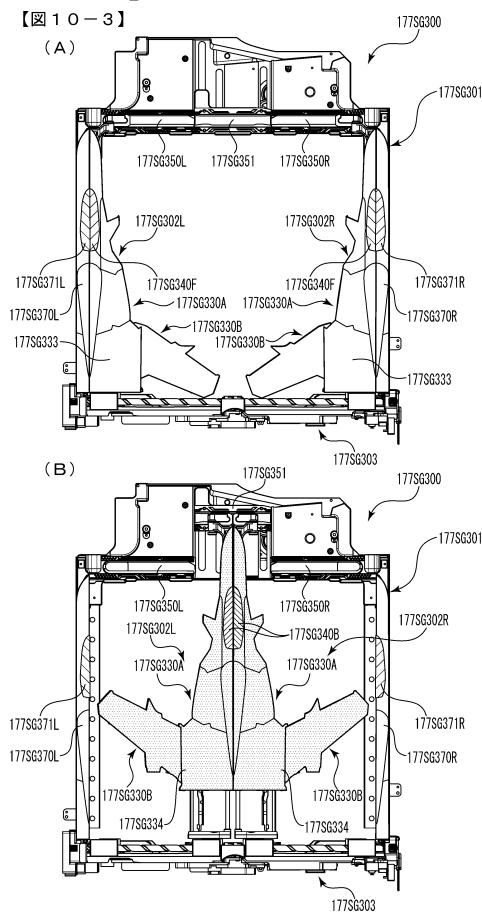
【図 10-2】

【图 10-2】



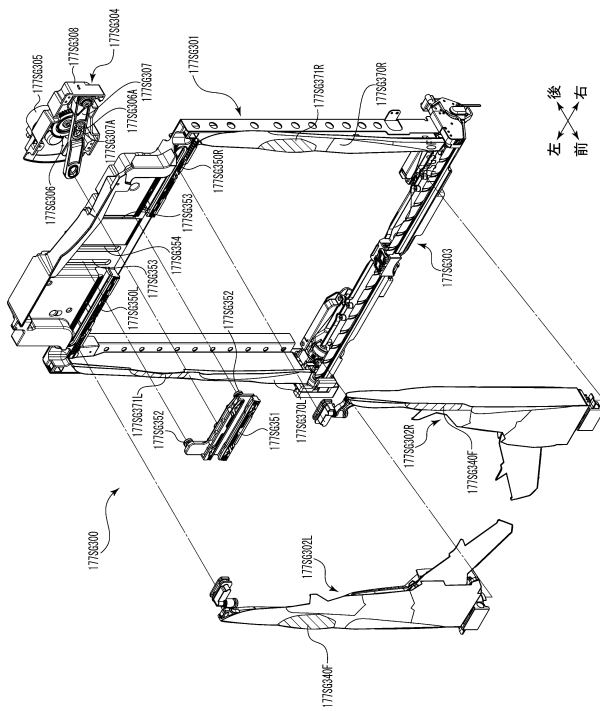
【図 10-3】

【图 10-3】



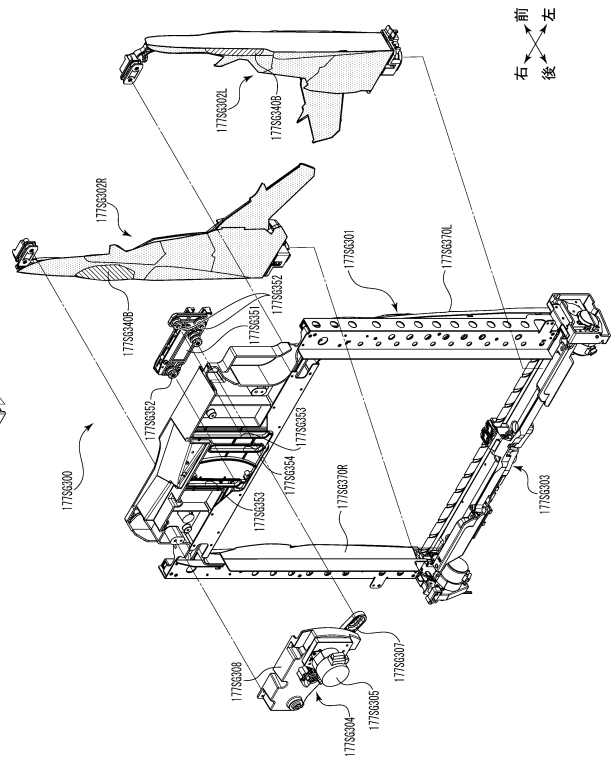
【図10-4】

【図10-4】



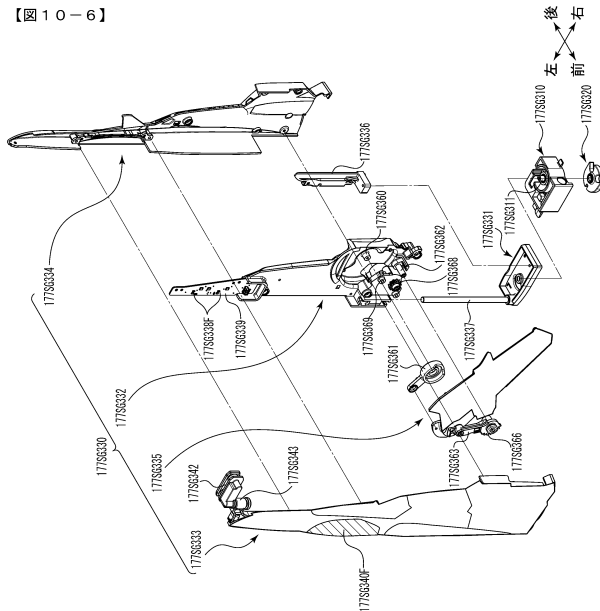
【図10-5】

【図10-5】



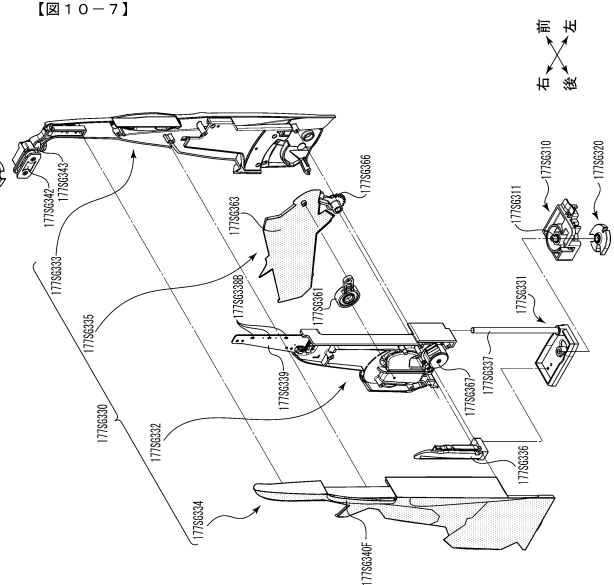
【図10-6】

【図10-6】



【図10-7】

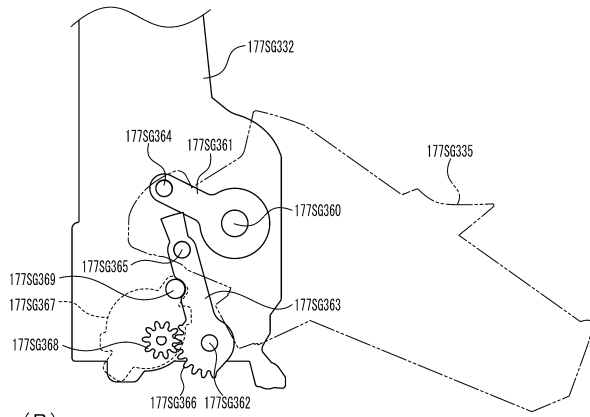
【図10-7】



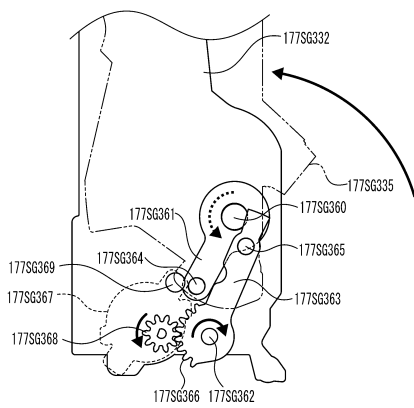
【図 10-8】

【图 10-8】

(A)

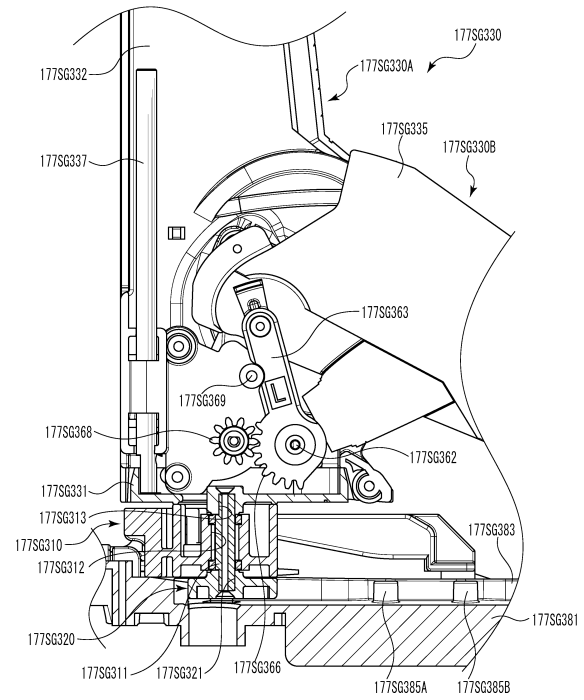


(B)



【図 10-9】

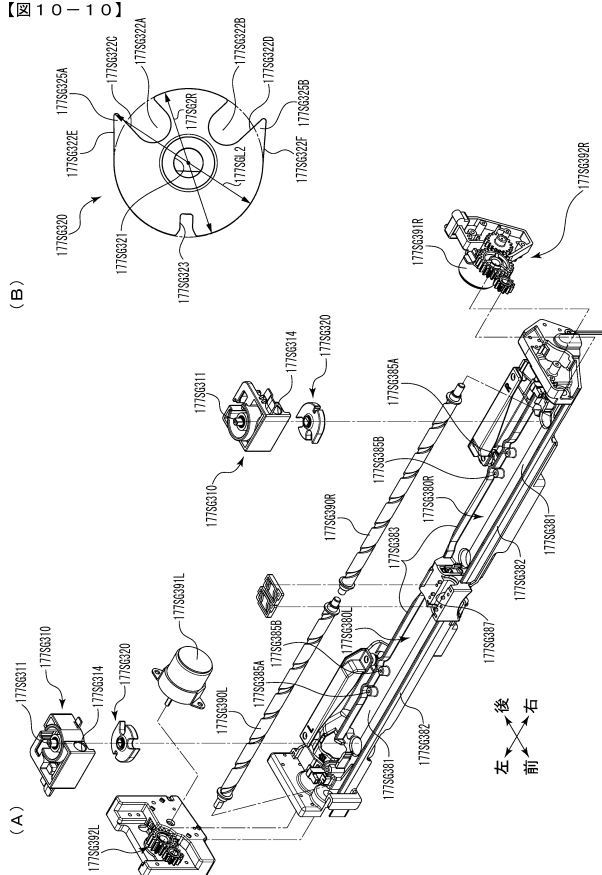
【图 10-9】



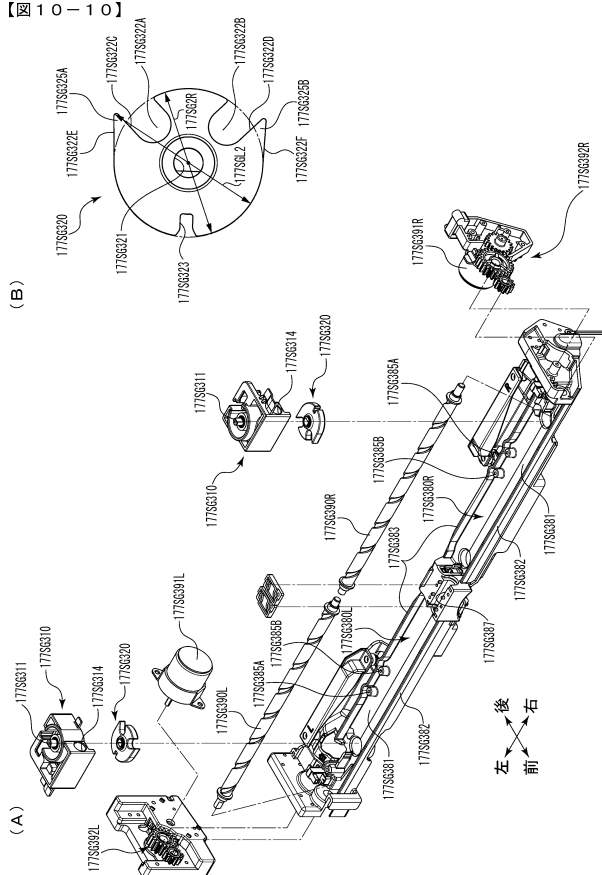
【図 10-10】

【図 10-10】

(B)

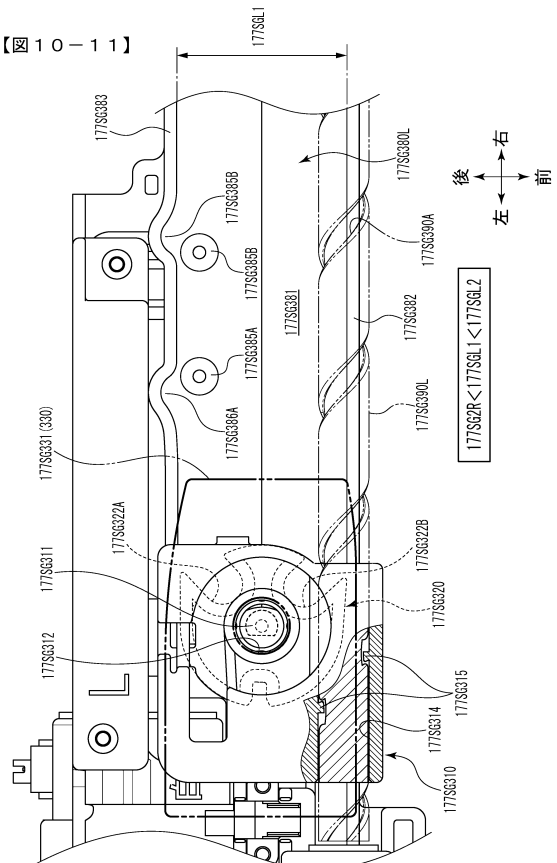


(A)



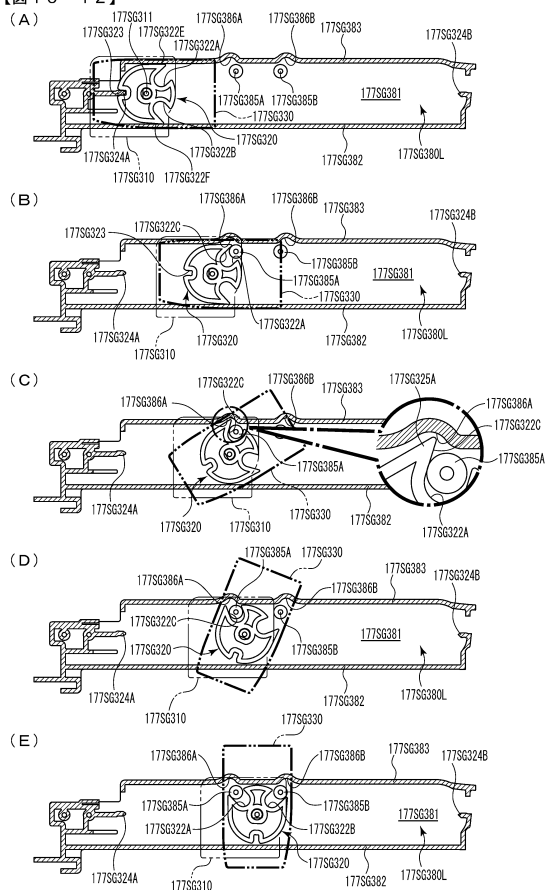
【図 10-11】

【图 10-11】



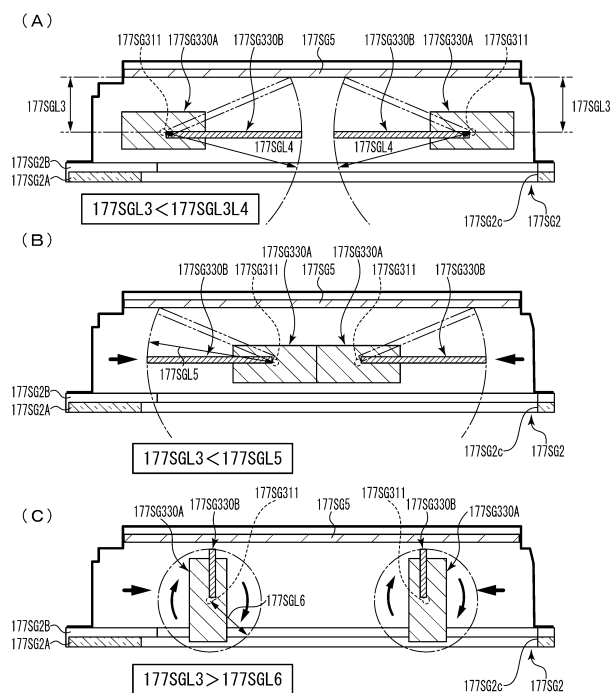
【图 10-12】

【图 10-12】



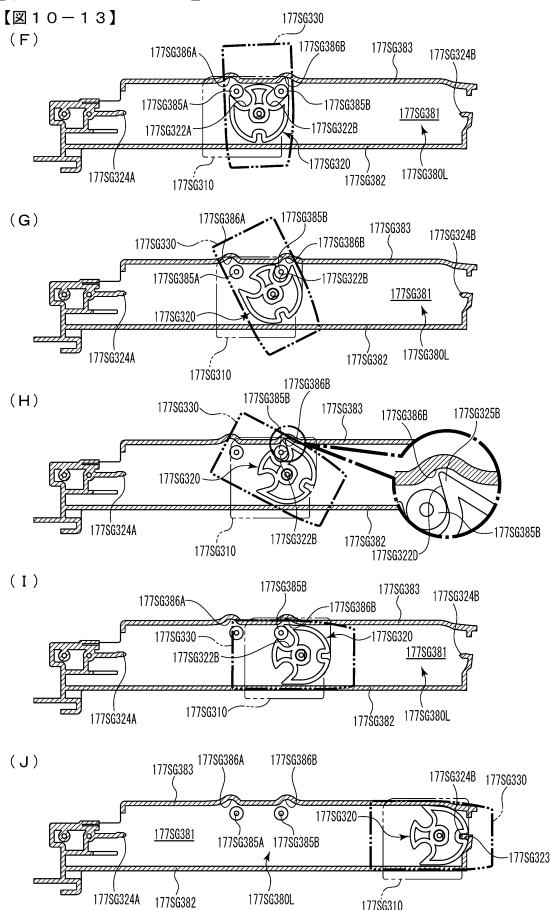
【図 10-14】

【图 10-14】



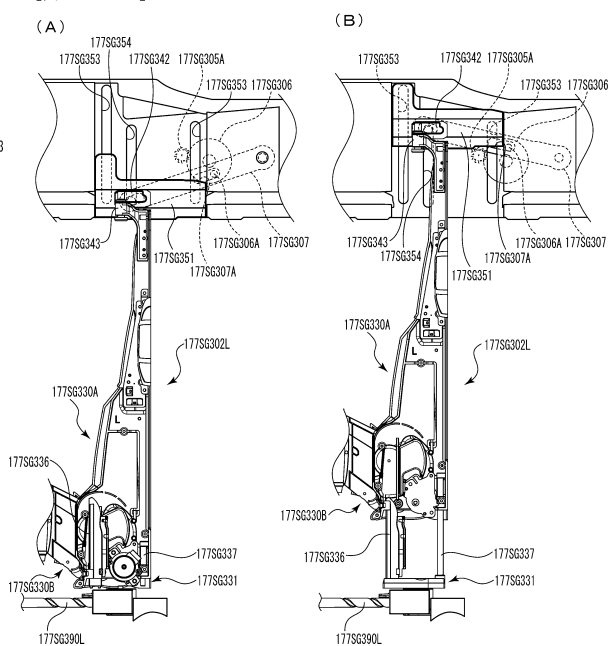
【図 10-13】

【图 10-13】



【図 10-15】

【图 10-15】



【図 10-16】

【図 10-16】

(A)

MODE	EXT	名称	内容
80	01	第1変動開始	第1特図の変動開始を指定
80	02	第2変動開始	第2特図の変動開始を指定
81	XX	変動パターン指定	変動パターン(可変表示時間)を指定
8C	XX	変動表示結果指定	変動表示結果を指定
8F	00	図柄確定	演出図柄の変動表示の停止指定
95	XX	遊技状態指定	現在の遊技状態を指定
A0	XX	大当たり開始指定	大当たりの開始指定
A1	XX	大入賞口開放中指定	大入賞口開放中を指定
A2	XX	大入賞口開放後指定	大入賞口開放後を指定
A3	XX	大当たり終了指定	大当たりの終了指定
B1	00	第1始動口入賞指定	第1始動口入賞口への入賞を通知
B2	00	第2始動口入賞指定	第2始動口入賞口への入賞を通知
C1	XX	第1保留記憶数通知	第1保留記憶数を通知
C2	XX	第2保留記憶数通知	第2保留記憶数を通知

(B)

MODE	EXT	名称	指定内容
8C	X0	第1変動表示結果指定	はずれ
8C	X1	第2変動表示結果指定	大当たり(確変A)
8C	X2	第3変動表示結果指定	大当たり(確変B)
8C	X3	第4変動表示結果指定	大当たり(非確変)

【図 10-17】

【図 10-17】

乱数値	範囲	用途
MR1	1~65536	特図表示結果判定用
MR2	1~100	大当たり種別判定用
MR3	1~997	変動パターン判定用
MR4	3~13	普通図表示結果判定用

【図 10-20】

【図 10-20】

(A) 大当たり種別判定テーブル

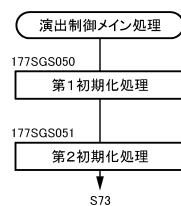
変動特図	判定値(MR2)	大当たり種別
第1特図	1~50	非確変
	51~80	確変A
	81~100	確変B
第2特図	1~50	非確変
	51~100	確変A

(B) 大当たり種別

大当たり種別	確変制御	時短制御	ラウンド数
確変A	次回大当たりまで	次回大当たりまで	16(通常開放ラウンド)
確変B	次回大当たりまで	次回大当たりまで	5(短期開放ラウンド)
非確変	無し	100回 (100回以内の大当たりまで)	16(通常開放ラウンド)

【図 10-21】

【図 10-21】



【図 10-18】

【図 10-18】

変動パターン	特図変動時間(ms)	内容
PA1-1	12000	短縮なし(通常状態)→非リーチ(はずれ)
PA1-2	5750	保留2~4個短縮(通常状態)→非リーチ(はずれ)
PA1-3	3750	保留5~8個短縮(通常状態)→非リーチ(はずれ)
PA1-4	5000	短縮(時短制御中)→非リーチ(はずれ)
PA2-1	20000	ノーマルリーチ(はずれ)
PA2-2	43000	スーパーリーチA(はずれ)
PA2-3	53000	スーパーリーチB(はずれ)
PA2-4	55000	スーパーリーチC(はずれ)[時短制御中(役物動作有り)]
PB1-1	20000	ノーマルリーチ(大当たり)
PB1-2	43000	スーパーリーチA(大当たり)
PB1-3	53000	スーパーリーチB(大当たり)
PB1-4	55000	スーパーリーチC(大当たり)[時短制御中(役物動作有り)]
PB1-5	60000	スーパーリーチD(大当たり)[役物動作有り]

【図 10-19】

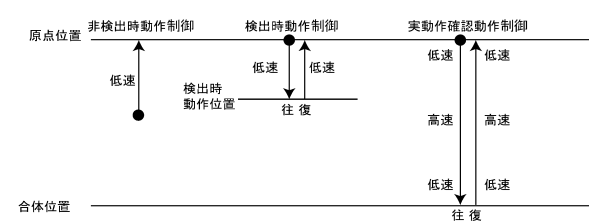
【図 10-19】

表示結果判定テーブル

遊技状態	判定値(MR1)	特図表示結果
通常状態 または時短状態	1~219	大当たり
	上記数値以外	はずれ
確変状態	10000~12180	大当たり
	上記数値以外	はずれ

【図 10-22】

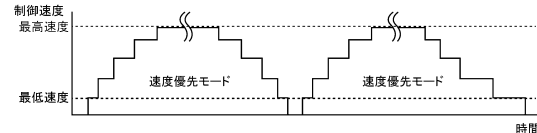
【図 10-22】



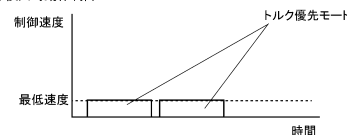
【図 10-23】

【図 10-23】

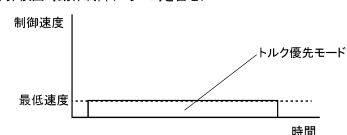
(A) 実動作確認用動作制御



(B) 検出時動作制御

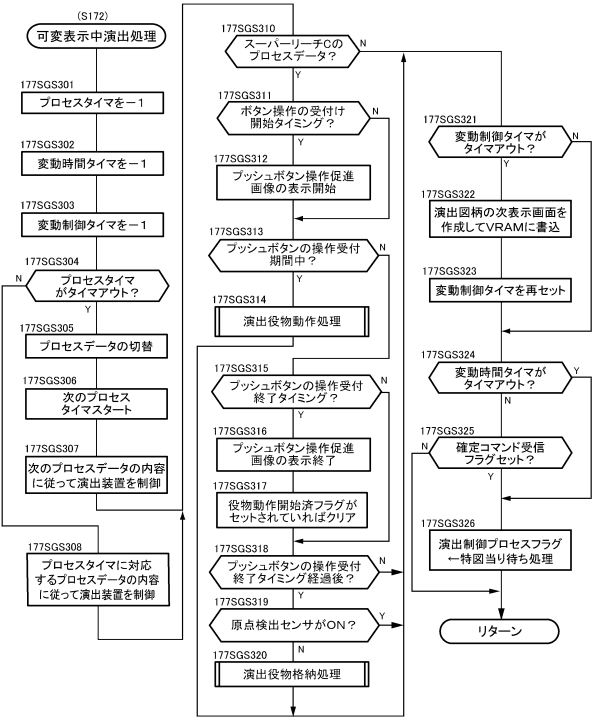


(C) 非検出時動作制御(エラー時を含む)



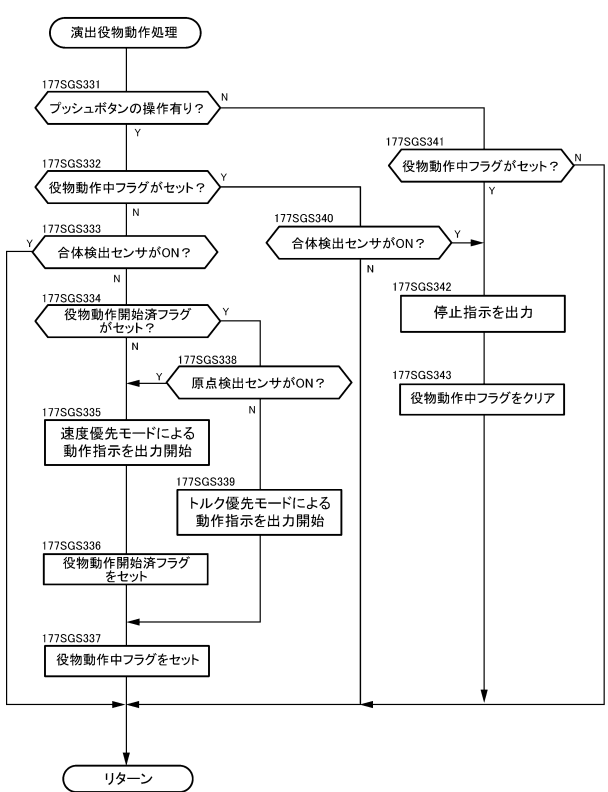
【図10-24】

【図10-24】



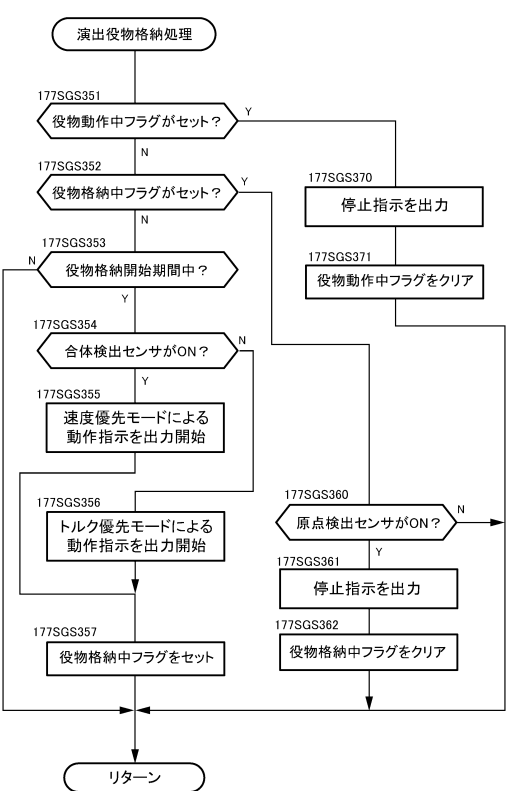
【図10-25】

【図10-25】



【図10-26】

【図10-26】



【図10-27】

【図10-27】

役物モータ駆動モード

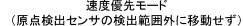
モード種別	移動速度	トルク
速度優先モード	大	低
トルク優先モード	小	高

【図10-28】

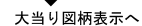
【図10-28】

スーパーリーチ種別	ボタン操作による 移動制御	移動用モータ駆動 モード		
		初期動作時	再動作時(原点位置)	再動作時(非原点位置)
スーパーリーチC (進出動作)	可能 (操作期間のみ動作)	速度優先モード	速度優先モード	トルク優先モード
スーパーリーチC (退避動作)	不能 (操作に関係なく動作)	合体位置		非合体位置
		速度優先モード		トルク優先モード
スーパーリーチD (進出動作)	不能 (操作に関係なく動作)	速度優先モード		
スーパーリーチD (退避動作)	不能 (操作に関係なく動作)	速度優先モード		

【图 10-29】



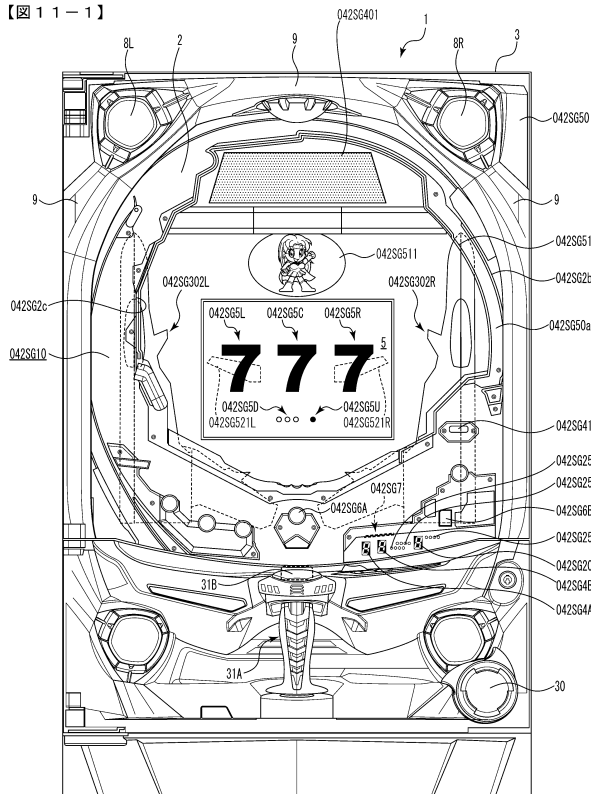
【図 10-30】



【图 10-31】

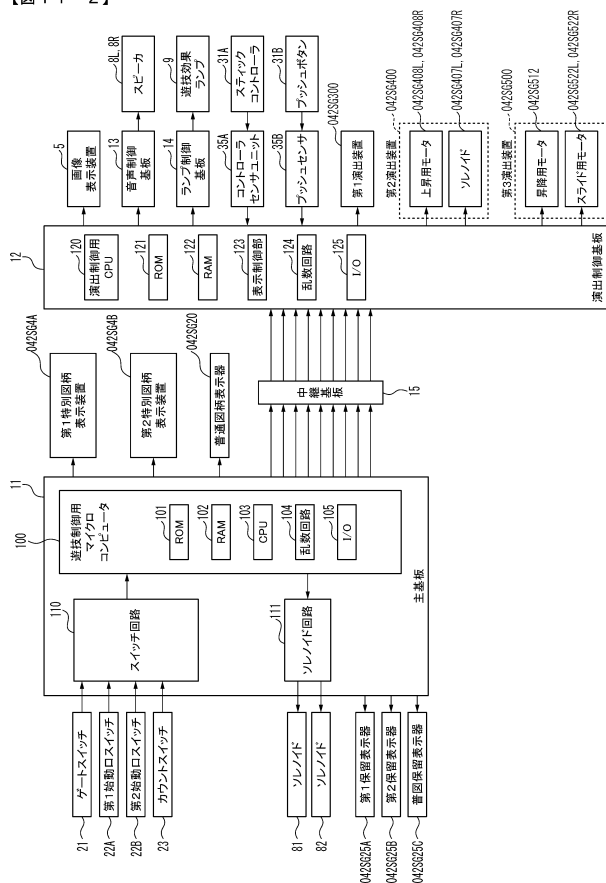


【图 11-1】



【図 1 1 - 2】

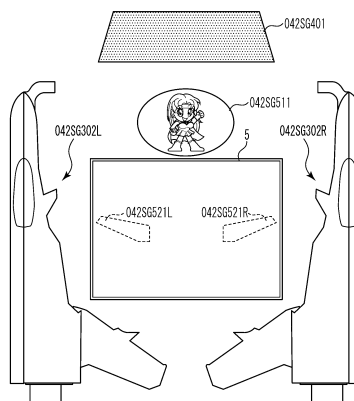
【图 11-2】



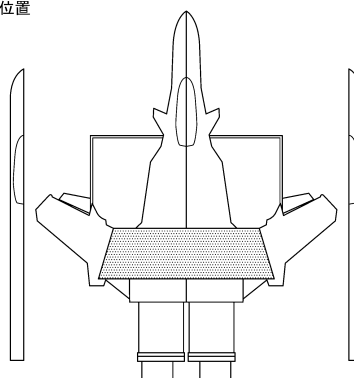
【図 11-3】

【图 11-3】

(A) 待機位置

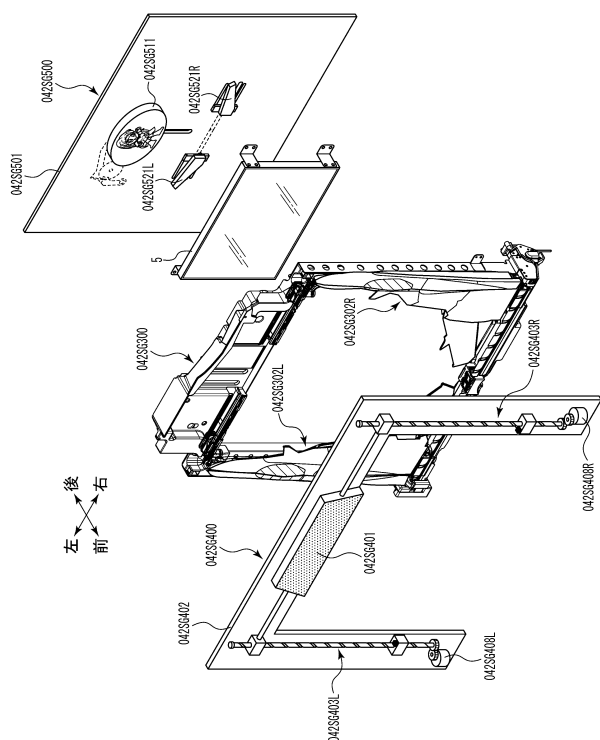


(B) 演出位置



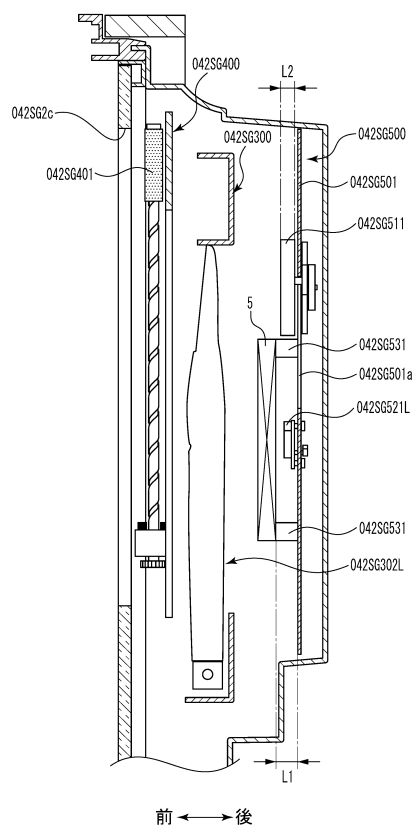
【図 1 1 - 4】

【图 11-4】



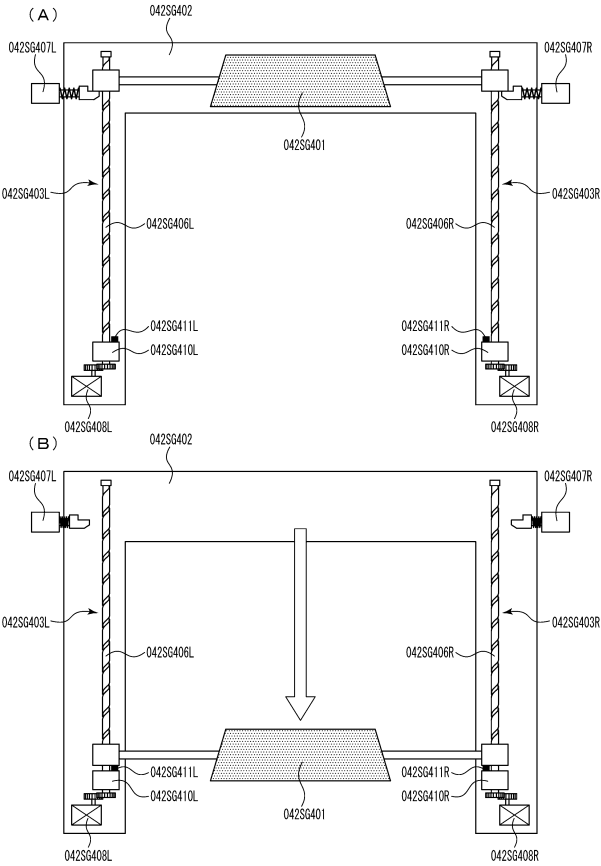
【図 1 1 - 5】

【图 11-5】



【図 11-6】

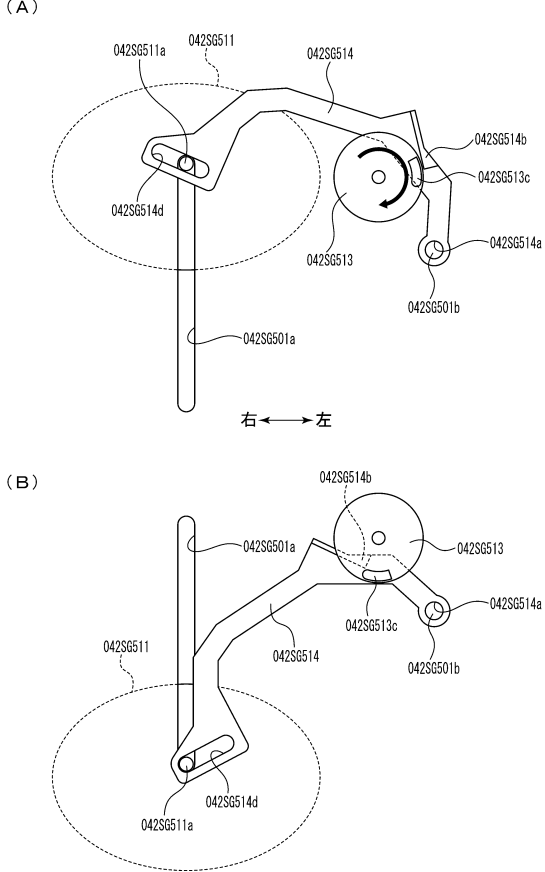
【図 11-6】



【図 11-7】

【図 11-7】

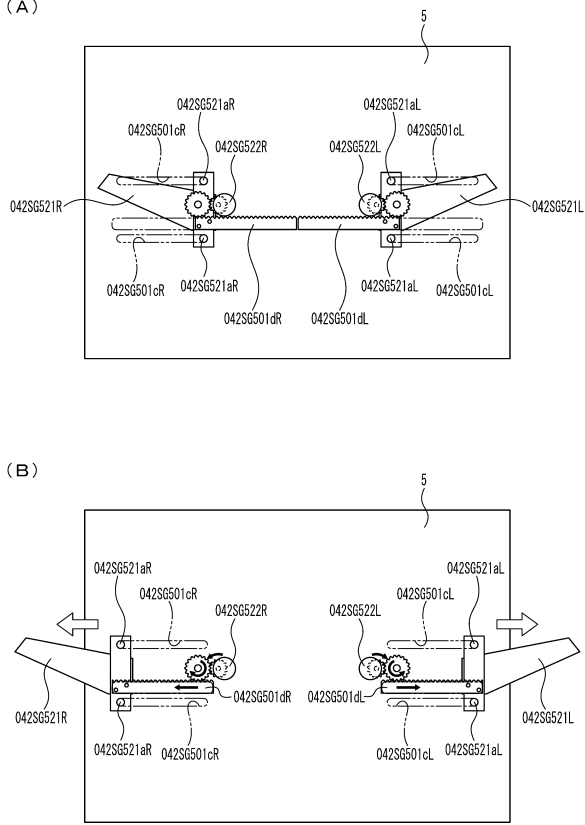
背面図



【図 11-8】

【図 11-8】

背面図



【図 11-9】

【図 11-9】

変動パターン	特異変動時間 (ms)	内容
PA1-1	12000	短縮なし(通常状態)→非リーチ(はずれ)
PA1-2	5750	保留2~4個短縮(通常状態)→非リーチ(はずれ)
PA1-3	3750	保留5~8個短縮(通常状態)→非リーチ(はずれ)
PA1-4	5000	短縮(時短制御中)→非リーチ(はずれ)
PA2-1	20000	ノーマルリーチ(はずれ)
PA2-2	43000	スーパーリーチα(はずれ)
PA2-3	53000	スーパーリーチβ(はずれ)
PA2-4	55000	スーパーリーチγ(はずれ)
PB1-1	20000	ノーマルリーチ(大当り)
PB1-2	43000	スーパーリーチα(大当り)
PB1-3	53000	スーパーリーチβ(大当り)
PB1-4	55000	スーパーリーチγ(大当り)

(B)

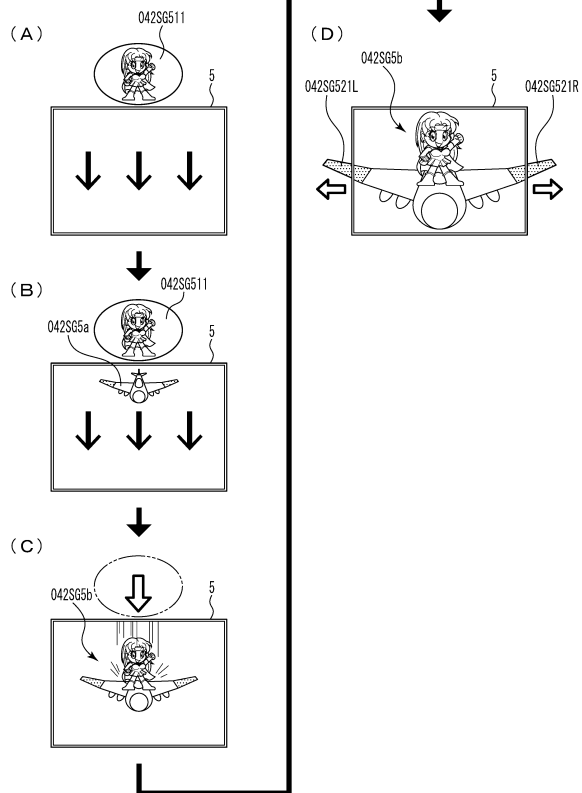
リーチ演出	連動演出	合体演出	大当り期待度
スーパーリーチα	有	無	低
スーパーリーチβ	無	有	中
スーパーリーチγ	有	有	高

(C)

連動演出	第3演出装置の可動体動作と 画像表示装置の表示の連動
合体演出	第1演出装置の可動体動作(合体) + 第2演出装置の可動体落下

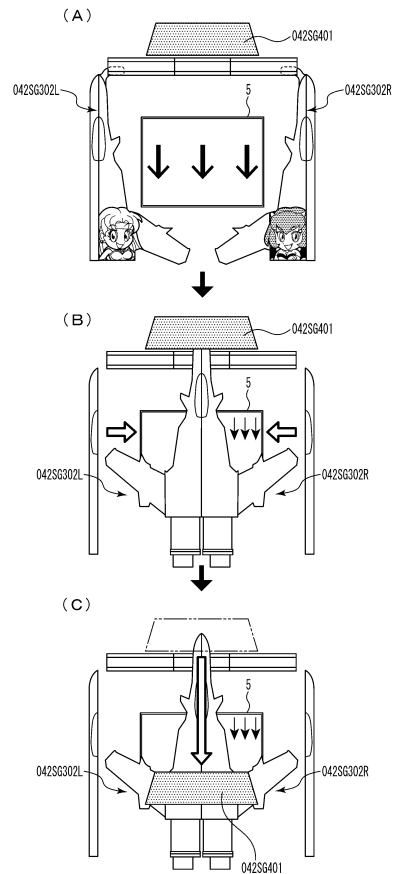
【図 11-10】

【図 11-10】 連動演出



【図 11-11】

【図 11-11】 合体演出



【図 11-12】

【図 11-12】

