

(19) 日本国特許庁(JP)

## (12) 公開特許公報(A)

(11) 特許出願公開番号

特開2017-221537

(P2017-221537A)

(43) 公開日 平成29年12月21日(2017.12.21)

(51) Int.Cl.

A63F 7/02 (2006.01)

F 1

A 6 3 F 7/02

テーマコード(参考)

3 2 0

2 C 3 3 3

審査請求 未請求 請求項の数 1 O L (全 32 頁)

(21) 出願番号

特願2016-120333 (P2016-120333)

(22) 出願日

平成28年6月17日 (2016.6.17)

(71) 出願人 000144153

株式会社三共

東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号

(72) 発明者 小倉 敏男

東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号 株式会社三共内

F ターム(参考) 2C333 AA04 AA05 AA11

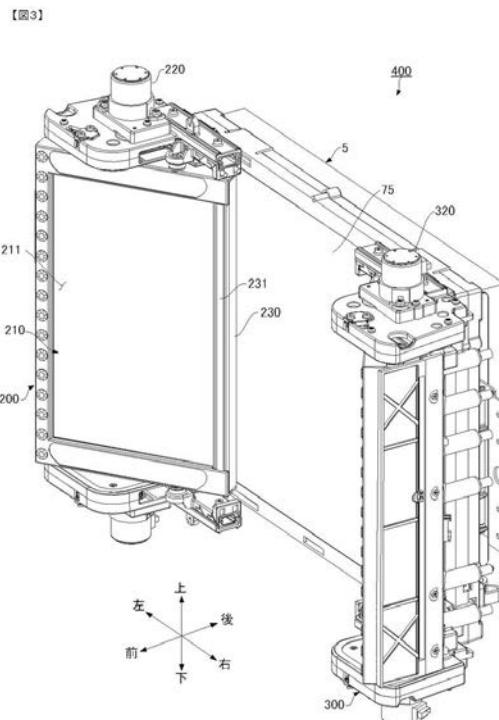
(54) 【発明の名称】遊技機

## (57) 【要約】

【課題】表示手段の縁部を目立ちにくくした遊技機を提供する。

【解決手段】遊技機は、第1画像を表示可能な第1表示手段5と、第1表示手段5の前方に進出可能であり、第2画像を表示可能な第2表示手段200、300とを備える。第2表示手段200、300には、第1表示手段5側の縁部の少なくとも一部に反射体231が形成されている。反射体231は、第2表示手段200から突出した曲面を有しているおり、第1画像の一部及び第2画像の一部を映し出す。

【選択図】図3



**【特許請求の範囲】****【請求項 1】**

遊技を行うことが可能な遊技機であって、  
第1画像を表示可能な第1表示手段と、  
前記第1表示手段の前方に進出可能であり、第2画像を表示可能な第2表示手段と、を備え、

前記第2表示手段には、前記第1表示手段側の縁部の少なくとも一部に反射体が形成されていることを特徴とする遊技機。

**【発明の詳細な説明】****【技術分野】****【0001】**

本発明は、遊技を行うことが可能な遊技機に関する。

**【背景技術】****【0002】**

パチンコ遊技機等の遊技機においては、複数の表示手段を備えたものが存在する。

**【0003】**

例えば特許文献1には、第1表示手段（主演出表示装置）とは別に、第1表示手段（主演出表示装置）の前方に進出可能な第2表示手段（副演出表示装置）を備えた遊技機が開示されている。

**【先行技術文献】****【特許文献】****【0004】**

【特許文献1】特開2011-125414号公報

**【発明の概要】****【発明が解決しようとする課題】****【0005】**

特許文献1に記載の遊技機では、第1表示手段（主演出表示装置）の前方に進出した第2表示手段（副演出表示装置）の縁部（額縁部）が目立ち、第1表示手段（主演出表示装置）と第2表示手段（副演出表示装置）とが表示する画像の一体性が損なわれ、一体的な演出を実現することが困難であった。

**【0006】**

本発明は、このような問題点に着目してなされたもので、表示手段の縁部を目立ちにくくした遊技機を提供することを目的とする。

**【課題を解決するための手段】****【0007】**

(1)上記目的を達成するため、本願に係る遊技機は、

遊技を行うことが可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機1）であって、  
第1画像を表示可能な第1表示手段（例えば、メイン画像表示装置5）と、  
前記第1表示手段の前方に進出可能（例えば、表示パネル200及び表示パネル300  
は、図3に示す第1位置から図5に示す第2位置へ移動可能）であり、第2画像を表示可能  
な第2表示手段（例えば、第1サブ画像表示装置200の表示パネル210、及び第2  
サブ画像表示手段300の表示パネル310）と、を備え、

前記第2表示手段には、前記第1表示手段側の縁部の少なくとも一部に反射体が形成  
されている（例えば、図3に示すように、表示パネル210のメイン画像表示装置5側の  
縁部には、反射曲面部231が形成されている）ことを特徴とする遊技機。

**【0008】**

このような構成によれば、第2表示手段が表示する第2画像が反射体に反射するので、  
第2表示手段の縁部を目立ちにくくすることができる。

**【0009】**

(2)上記(1)の遊技機において、

10

20

30

40

50

前記反射体は、前記第2表示手段から突出した曲面を有している（例えば、図12（b）に示すように、反射曲面部231は表示パネル210から突出した曲面を有している）ことを特徴とする。

#### 【0010】

このような構成によれば、第1表示手段が表示する第1画像が反射体に反射するので、第1表示手段が表示する第1画像と、第2表示手段が表示する第2画像との境界を目立ちにくくすることができる。

#### 【0011】

(3) 上記(1)又は(2)の遊技機において、

前記反射体は、メッキ処理により形成されている（例えば、段落0127に記載のように、凸部230b（図12（a））の表面にメッキ処理によって反射層が形成されることにより、反射曲面部231が形成されている）ことを特徴とする。 10

#### 【0012】

このような構成によれば、反射体を容易に形成することができる。

#### 【0013】

(4) 上記(1)～(3)のいずれかの遊技機において、

前記第2表示手段は、前記第1表示手段に対する交差角度を変化させることができ（例えば、図11（b）に示すように、表示パネル210は、メイン画像表示装置5に対する交差角度1を変化させることができる）ることを特徴とする。 20

#### 【0014】

このような構成によれば、反射体によって反射される画像の反射態様を変化させることができ、第1表示手段が表示する第1画像と、第2表示手段が表示する第2画像との境界を目立ちにくくすることができる。

#### 【0015】

(5) 上記(1)～(4)のいずれかの遊技機において、

前記第2表示手段が表示する第2画像は、前記第1表示手段が表示する前記第1画像と関連する画像である（例えば、段落0129に記載のように、例えば、1つの演出画像を分割して、分割した画像を各画像表示装置で表示することで、互いに連続する演出画像を表示する）ことを特徴とする。 30

#### 【0016】

このような構成によれば、第1表示手段が表示する第1画像と、第2表示手段が表示する第2画像とを接続させて、一体画像として遊技者に認識させることができる。

#### 【0017】

(6) 上記(1)～(5)のいずれかの遊技機において、

前記第2表示手段の前記第1表示手段側の前記縁部には、発光手段は設けられておらず、前記第2表示手段のその他の縁部には、発光手段が設けられている（例えば、段落0155に記載のように、縁フレームが設けられていない画像表示装置の縁部に沿って、複数の発光体を設置し、縁フレームが設けられていない画像表示装置の縁部には、発光体を設けない）ことを特徴とする。 40

#### 【0018】

このような構成によれば、第2表示手段の発光手段が設けられていない縁部が目立ちにくくなり、第1表示手段が表示する第1画像と、第2表示手段が表示する第2画像との境界を目立ちにくくすることができる。

#### 【図面の簡単な説明】

#### 【0019】

【図1】本発明の実施形態に係る遊技機の正面図。

【図2】本発明の実施形態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。

【図3】本発明の実施形態に係る遊技機に設けられた画像表示ユニットを前方からみた斜視図であり、表示パネルが第1位置にある状態を示した図。

【図4】本発明の実施形態に係る遊技機に設けられた画像表示ユニットを前方からみた分

解斜視図。

【図5】本発明の実施形態に係る遊技機に設けられた画像表示ユニットを前方からみた斜視図であり、表示パネルが第2位置にある状態を示した図。

【図6】本発明の実施形態に係る遊技機に設けられた第1サブ画像表示装置の斜視図。

【図7】本発明の実施形態に係る遊技機に設けられた第1サブ画像表示装置の分解斜視図。

【図8】本発明の実施形態に係る遊技機に設けられた、表示パネルが第1位置にある第1サブ画像表示装置の一部構成部材の図示を省略した図であり、(a)は斜視図、(b)は(a)中の矢視b-bからみた図。

【図9】本発明の実施形態に係る遊技機に設けられた、表示パネルが第2位置にある第1サブ画像表示装置の一部構成部材の図示を省略した図であり、(a)は斜視図、(b)は(a)中の矢視b-bからみた図。

【図10】本発明の実施形態に係る遊技機に設けられたサブ画像表示装置の部分拡大図であり、(a)は図6中の“Xa部”的拡大図、(b)は図6中の“Xb部”的拡大図、(c)は(a)で示した部位に接続する第2サブ画像表示装置の部分拡大図、(d)は(b)で示した部位に接続する第2サブ画像表示装置の部分拡大図。

【図11】本発明の実施形態に係る遊技機に設けられた画像表示装置及びサブ画像表示装置に着目した図であり、(a)は前方からみた図、(b)は(a)中の矢視b-bから見た断面図。

【図12】本発明の実施形態に係る遊技機に設けられた縁フレームを説明するための図であり、(a)は図7中の矢視XII(a)-XII(a)で示した断面図、(b)は図11(b)中の“XII(b)部”的拡大図。

【図13】本発明の実施形態に係る遊技機に設けられた画像表示装置及びサブ画像表示装置に着目した断面図であり、(a)は図11(b)の状態から表示パネルを第2位置に向けて所定量移動させた状態の図、(b)は表示パネルが第2位置にある状態の図。

【図14】本発明の実施形態に係る遊技機に設けられた縁フレームの他の実施例((a)~(c))を示した断面図。

#### 【発明を実施するための形態】

##### 【0020】

以下、図面を参照しつつ、本発明の一実施形態を詳細に説明する。図1は、本実施の形態におけるパチンコ遊技機の正面図であり、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、ガイドフレールによって囲まれた、ほぼ円形状の遊技領域が形成されている。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。

##### 【0021】

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、第1特別図柄表示装置4Aと、第2特別図柄表示装置4Bとが設けられている。第1特別図柄表示装置4Aと第2特別図柄表示装置4Bはそれぞれ、例えば7セグメントやドットマトリクスのLED(発光ダイオード)等から構成され、可変表示ゲームの一例となる特図ゲームにおいて、各々を識別可能な複数種類の識別情報(特別識別情報)である特別図柄(「特図」ともいう)が、変動可能に表示(可変表示)される。例えば、第1特別図柄表示装置4Aと第2特別図柄表示装置4Bはそれぞれ、「0」~「9」を示す数字や「-」を示す記号等から構成される複数種類の特別図柄を可変表示する。

##### 【0022】

なお、第1特別図柄表示装置4Aや第2特別図柄表示装置4Bにおいて表示される特別図柄は、「0」~「9」を示す数字や「-」を示す記号等から構成されるものに限定されず、例えば7セグメントのLEDにおいて点灯させるものと消灯させるものとの組合せを異ならせた複数種類の点灯パターンが、複数種類の特別図柄として予め設定されればよい。以下では、第1特別図柄表示装置4Aにおいて可変表示される特別図柄を「第1特

10

20

30

40

50

図」ともいい、第2特別図柄表示装置4Bにおいて可変表示される特別図柄を「第2特図」ともいう。

【0023】

遊技盤2における遊技領域の中央付近には、画像表示ユニット400が設けられている。この画像表示ユニット400は、メイン画像表示装置5、第1サブ画像表示装置200及び第2サブ画像表示装置300から構成されている。メイン画像表示装置5は、例えばLCD(液晶表示装置)等から構成され、各種の演出画像を表示する表示領域75を形成している。メイン画像表示装置5の表示領域では、特図ゲームにおける第1特別図柄表示装置4Aによる第1特図の可変表示や第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図の可変表示のそれぞれに対応して、例えば3つといった複数の可変表示部となる飾り図柄表示エリアにて、各々を識別可能な複数種類の識別情報(装飾識別情報)である飾り図柄が可変表示される。この飾り図柄の可変表示も、可変表示ゲームに含まれる。

10

【0024】

一例として、メイン画像表示装置5の表示領域には、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリアが配置されている。そして、特図ゲームにおいて第1特別図柄表示装置4Aにおける第1特図の変動と第2特別図柄表示装置4Bにおける第2特図の変動のうち、いずれかが開始されることに対応して、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリアにおいて飾り図柄の変動(例えば上下方向のスクロール表示)が開始される。その後、特図ゲームにおける可変表示結果として確定特別図柄が停止表示されるときに、メイン画像表示装置5における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリアにて、飾り図柄の可変表示結果となる確定飾り図柄(最終停止図柄)が停止表示される。

20

【0025】

このように、メイン画像表示装置5の表示領域75では、第1特別図柄表示装置4Aにおける第1特図を用いた特図ゲーム、または、第2特別図柄表示装置4Bにおける第2特図を用いた特図ゲームと同期して、各々が識別可能な複数種類の飾り図柄の可変表示を行い、可変表示結果となる確定飾り図柄を導出表示(あるいは単に「導出」ともいう)する。なお、例えば特別図柄や飾り図柄といった、各種の表示図柄を導出表示するとは、飾り図柄等の識別情報を停止表示(完全停止表示や最終停止表示ともいう)して可変表示を終了させることである。これに対して、飾り図柄の可変表示を開始してから可変表示結果となる確定飾り図柄が導出表示されるまでの可変表示中には、飾り図柄の変動速度が「0」となって、飾り図柄が停留して表示され、例えば微少な揺れや伸縮などを生じさせる表示状態となることがある。このような表示状態は、仮停止表示ともいい、可変表示における表示結果が確定的に表示されていないものの、スクロール表示や更新表示による飾り図柄の変動が進行していないことを遊技者が認識可能となる。なお、仮停止表示には、微少な揺れや伸縮なども生じさせず、所定時間(例えば1秒間)よりも短い時間だけ、飾り図柄を完全停止表示することなどが含まれてもよい。

30

【0026】

また、メイン画像表示装置5の左方には第1サブ画像表示装置200が、メイン画像表示装置5の右方には第2サブ画像表示装置300が配置されている。第1サブ画像表示装置200は、例えばLCD(液晶表示装置)等から構成され、メイン画像表示装置5の演出画像と連関する演出画像を表示する。また、第2サブ画像表示装置300は、例えばLCD(液晶表示装置)等から構成され、メイン画像表示装置5の演出画像と連関する演出画像を表示する。なお、第1サブ画像表示装置200と第2サブ画像表示装置300との詳細については、後述する。

40

【0027】

メイン画像表示装置5の画面上には、始動入賞記憶表示エリア5Hが配置されている。始動入賞記憶表示エリア5Hでは、特図ゲームに対応した可変表示の保留数(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。ここで、特図ゲームに対応した可変表示の保留は、普通入賞球装置6Aが形成する第1始動入賞口や、普通可変入賞球装置6B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

50

いて発生する。すなわち、特図ゲームや飾り図柄の可変表示といった可変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可変表示ゲームが実行中であることやパチンコ遊技機1が大当たり遊技状態に制御されていることなどにより、可変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可変表示の保留が行われる。

#### 【0028】

例えば、第1始動入賞口を遊技球が通過（進入）する第1始動入賞の発生により、第1特別図柄表示装置4Aによる第1特図を用いた特図ゲームの始動条件（第1始動条件）が成立したときに、当該第1始動条件の成立に基づく第1特図を用いた特図ゲームを開始するための第1開始条件が成立しなければ、第1特図保留記憶数が1加算（インクリメント）され、第1特図を用いた特図ゲームの実行が保留される。また、第2始動入賞口を遊技球が通過（進入）する第2始動入賞の発生により、第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図を用いた特図ゲームの始動条件（第2始動条件）が成立したときに、当該第2始動条件の成立に基づく第2特図を用いた特図ゲームを開始するための第2開始条件が成立しなければ、第2特図保留記憶数が1加算（インクリメント）され、第2特図を用いた特図ゲームの実行が保留される。これに対して、第1特図を用いた特図ゲームの実行が開始されるときには、第1特図保留記憶数が1減算（デクリメント）され、第2特図を用いた特図ゲームの実行が開始されるときには、第2特図保留記憶数が1減算（デクリメント）される。

10

#### 【0029】

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可変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、これら的一部（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。

20

#### 【0030】

始動入賞記憶表示エリア5Hとともに、あるいは始動入賞記憶表示5Hエリアに代えて、特図保留記憶数を表示する表示器を設けるようにしてもよい。図1に示す例では、始動入賞記憶表示エリア5Hとともに、第1特別図柄表示装置4A及び第2特別図柄表示装置4Bの上部に、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25Aと第2保留表示器25Bとが設けられている。第1保留表示器25A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25Bは、第2特図保留記憶数を特定可能に表示する。第1保留表示器25Aと第2保留表示器25Bはそれぞれ、例えば第1特図保留記憶数と第2特図保留記憶数のそれぞれにおける上限値（例えば「4」）に対応した個数（例えば4個）のLEDを含んで構成されている。

30

#### 【0031】

メイン画像表示装置5の下方には、普通入賞球装置6Aと、普通可変入賞球装置6Bとが設けられている。普通入賞球装置6Aは、例えば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始動領域（第1始動領域）としての第1始動入賞口を形成する。普通可変入賞球装置6Bは、図2に示す普通電動役物用のソレノイド81によって垂直位置となる閉鎖状態と傾動位置となる開放状態とに変化する一対の可動翼片を有する電動チューリップ型役物（普通電動役物）を備え、第2始動入賞口を形成する。

40

#### 【0032】

一例として、普通可変入賞球装置6Bでは、普通電動役物用のソレノイド81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、第2始動入賞口を遊技球が通過（進入）しない閉鎖状態にする。その一方で、普通可変入賞球装置6Bでは、普通電動役物用のソレノイド81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始動入賞口を遊技球が通過（進入）できる開放状態にする。なお、普通可変入賞球装置6Bは、ソレノイド81がオフ状態であるときに通常開放状態となり、第2始動入賞口を遊技球が進入（通過）できる一方、ソレノイド81がオン状態であるときの拡大開放状態よ

50

りも遊技球が進入（通過）しにくいように構成してもよい。このように、普通可変入賞球装置 6 B は、第 2 始動入賞口を遊技球が通過（進入）可能な開放状態または拡大開放状態といった第 1 可変状態と、遊技球が通過（進入）不可能な閉鎖状態または通過（進入）困難な通常開放状態といった第 2 可変状態とに、変化できるように構成されている。

#### 【0033】

普通入賞球装置 6 A に形成された第 1 始動入賞口に進入した遊技球は、例えば図 2 に示す第 1 始動口スイッチ 22 A によって検出される。普通可変入賞球装置 6 B に形成された第 2 始動入賞口に進入した遊技球は、例えば図 2 に示す第 2 始動口スイッチ 22 B によって検出される。第 1 始動口スイッチ 22 A によって遊技球が検出されたことに基づき、所定個数（例えば 3 個）の遊技球が賞球（景品遊技媒体）として払い出され、第 1 保留記憶数が所定の上限値（例えば「4」）以下であれば、第 1 始動条件が成立する。第 2 始動口スイッチ 22 B によって遊技球が検出されたことに基づき、所定個数（例えば 3 個）の遊技球が賞球として払い出され、第 2 保留記憶数が所定の上限値以下であれば、第 2 始動条件が成立する。

#### 【0034】

なお、第 1 始動口スイッチ 22 A によって遊技球が検出されたことに基づいて払い出される賞球の個数と、第 2 始動口スイッチ 22 B によって遊技球が検出されたことに基づいて払い出される賞球の個数は、互いに同一の個数であってもよいし、異なる個数であってもよい。パチンコ遊技機 1 は、賞球となる遊技球を直接に払い出すものであってもよいし、賞球となる遊技球の個数に対応した得点を付与するものであってもよい。

10

20

30

40

50

#### 【0035】

普通入賞球装置 6 A と普通可変入賞球装置 6 B の下方には、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、図 2 に示す大入賞口扉用となるソレノイド 82 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。

#### 【0036】

一例として、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、遊技球が大入賞口を通過（進入）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、遊技球が大入賞口を通過（進入）しやすくなる。このように、特定領域としての大入賞口は、遊技球が通過（進入）しやすく遊技者にとって有利な開放状態と、遊技球が通過（進入）できず遊技者にとって不利な閉鎖状態とに変化する。なお、遊技球が大入賞口を通過（進入）できない閉鎖状態に代えて、あるいは閉鎖状態の他に、遊技球が大入賞口を通過（進入）しにくい一部開放状態を設けてもよい。

#### 【0037】

大入賞口を通過（進入）した遊技球は、例えば図 2 に示すカウントスイッチ 23 によって検出される。カウントスイッチ 23 によって遊技球が検出されたことに基づき、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。こうして、特別可変入賞球装置 7 において開放状態となった大入賞口を遊技球が通過（進入）したときには、例えば第 1 始動入賞口や第 2 始動入賞口といった、他の入賞口を遊技球が通過（進入）したときよりも多くの賞球が払い出される。したがって、特別可変入賞球装置 7 において大入賞口が開放状態となれば、その大入賞口に遊技球が進入可能となり、遊技者にとって有利な第 1 状態となる。その一方で、特別可変入賞球装置 7 において大入賞口が閉鎖状態となれば、大入賞口に遊技球を通過（進入）させて賞球を得ることが不可能または困難になり、遊技者にとって不利な第 2 状態となる。

#### 【0038】

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、第 1 特別図柄表示装置 4A や第 2 特別図柄表示装置 4B と同様に 7 セグメントやドットマトリクスの LED 等から構成

され、特別図柄とは異なる複数種類の識別情報である普通図柄（「普図」あるいは「普通図」ともいう）を変動可能に表示（可変表示）する。このような普通図柄の可変表示は、普図ゲーム（「普通図ゲーム」ともいう）と称される。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、通過ゲート41を通過した有効通過球数としての普図保留記憶数を表示する。

#### 【0039】

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。また、第1始動入賞口、第2始動入賞口及び大入賞口とは異なる入賞口として、例えば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単一または複数の一般入賞口が設けられてもよい。この場合には、一般入賞口のいずれかに進入した遊技球が所定の一般入賞球スイッチによって検出されたことに基づき、所定個数（例えば10個）の遊技球が賞球として払い出されればよい。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。

10

#### 【0040】

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、遊技効果ランプ9が設けられている。パチンコ遊技機1の遊技領域における各構造物（例えば普通入賞球装置6A、普通可変入賞球装置6B、特別可変入賞球装置7等）の周囲には、装飾用LEDが配置されていてよい。遊技機用枠3の右下部位置には、遊技媒体としての遊技球を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）が設けられている。例えば、打球操作ハンドルは、遊技者等による操作量（回転量）に応じて遊技球の弾发力を調整する。

20

#### 【0041】

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）する上皿（打球供給皿）が設けられている。遊技機用枠3の下部には、上皿から溢れた余剰球などを、パチンコ遊技機1の外部へと排出可能に保持（貯留）する下皿が設けられている。

30

#### 【0042】

下皿を形成する部材には、例えば下皿本体の上面における手前側の所定位置（例えば下皿の中央部分）などに、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が取り付けられている。スティックコントローラ31Aは、遊技者が把持する操作桿を含み、操作桿の所定位置（例えば遊技者が操作桿を持ったときに操作手の人差し指が掛かる位置など）には、トリガボタンが設けられている。トリガボタンは、遊技者がスティックコントローラ31Aの操作桿を操作手（例えば左手など）で把持した状態において、所定の操作指（例えば人差し指など）で押引操作することなどにより所定の指示操作ができるよう構成されていればよい。操作桿の内部には、トリガボタンに対する押引操作などによる所定の指示操作を検知するトリガセンサが内蔵されていればよい。

40

#### 【0043】

スティックコントローラ31Aの下部における下皿の本体内部などには、操作桿に対する傾倒操作を検知する傾倒方向センサユニットを含むコントローラセンサユニット35Aが設けられていればよい。例えば、傾倒方向センサユニットは、パチンコ遊技機1と正対する遊技者の側からみて操作桿の中心位置よりも左側で遊技盤2の盤面と平行に配置された2つの透過形フォトセンサ（平行センサ対）と、この遊技者の側からみて操作桿の中心位置よりも右側で遊技盤2の盤面と垂直に配置された2つの透過形フォトセンサ（垂直センサ対）とを組み合わせた4つの透過形フォトセンサを含んで構成されていればよい。

#### 【0044】

上皿を形成する部材には、例えば上皿本体の上面における手前側の所定位置（例えばスティックコントローラ31Aの上方）などに、遊技者が押下操作などにより所定の指示操

50

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 は、遊技者からの押下操作などによる所定の指示操作を、機械的、電気的、あるいは、電磁的に、検出できるように構成されればよい。プッシュボタン 31B の設置位置における上皿の本体内部などには、プッシュボタン 31B に対してなされた遊技者の操作行為を検知するプッシュセンサ 35B が設けられればよい。

#### 【0045】

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 といった、各種の制御基板が搭載されている。また、パチンコ遊技機 1 には、主基板 11 と演出制御基板 12 との間で伝送される各種の制御信号を中継するための中継基板 15 なども搭載されている。その他にも、パチンコ遊技機 1 における遊技盤などの背面には、例えば払出制御基板、情報端子基板、発射制御基板、インターフェース基板、タッチセンサ基板などといった、各種の基板が配置されている。

10

#### 【0046】

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 における遊技の進行を制御するための各種回路が搭載されている。主基板 11 は、主として、特図ゲームにおいて用いる乱数の設定機能、所定位置に配設されたスイッチ等からの信号の入力を行う機能、演出制御基板 12 などからなるサブ側の制御基板に宛てて、指令情報の一例となる制御コマンドを制御信号として出力して送信する機能、ホールの管理コンピュータに対して各種情報を出力する機能などを備えている。また、主基板 11 は、第 1 特別図柄表示装置 4A と第 2 特別図柄表示装置 4B を構成する各 LED ( 例えばセグメント LED ) などの点灯 / 消灯制御を行って第 1 特図や第 2 特図の可変表示を制御することや、普通図柄表示器 20 の点灯 / 消灯 / 発色制御などを行って普通図柄表示器 20 による普通図柄の可変表示を制御することといった、所定の表示図柄の可変表示を制御する機能も備えている。

20

#### 【0047】

主基板 11 には、例えば遊技制御用マイクロコンピュータ 100 やスイッチ回路 110 、ソレノイド回路 111 などが搭載されている。スイッチ回路 110 は、遊技球検出用の各種スイッチからの検出信号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。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。

30

#### 【0048】

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、中継基板 15 を介して主基板 11 から伝送された制御信号を受信して、メイン画像表示装置 5 、スピーカ 8L 、 8R 、遊技効果ランプ 9 、駆動モータ 220 、駆動モータ 320 、装飾用 LED といった演出用の電気部品による演出動作を制御するための各種回路が搭載されている。すなわち、演出制御基板 12 は、メイン画像表示装置 5 、第 1 サブ画像表示装置 200 、及び第 2 サブ画像表示装置 300 における表示動作や、スピーカ 8L 、 8R からの音声出力動作の全部または一部、遊技効果ランプ 9 や装飾用 LED などにおける点灯 / 消灯動作の全部または一部、駆動モータ 220 、駆動モータ 320 における動作 / 非動作といった、演出用の電気部品に所定の演出動作を実行させるための制御内容を決定する機能を備えている。

40

#### 【0049】

音声制御基板 13 は、演出制御基板 12 とは別個に設けられた音声出力制御用の制御基板であり、演出制御基板 12 からの指令や制御データなどに基づき、スピーカ 8L 、 8R から音声を出力させるための音声信号処理を実行する処理回路などが搭載されている。ランプ制御基板 14 は、演出制御基板 12 とは別個に設けられたランプ出力制御用の制御基板であり、演出制御基板 12 からの指令や制御データなどに基づき、遊技効果ランプ 9 や装飾用 LED などにおける点灯 / 消灯駆動を行うランプドライバ回路などが搭載されている。

#### 【0050】

50

図2に示すように、主基板11には、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といった、各種スイッチからの検出信号を伝送する配線が接続されている。なお、各種スイッチは、例えばセンサと称されるものなどのように、遊技媒体としての遊技球を検出できる任意の構成を有するものであればよい。また、主基板11には、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などの表示制御を行うための指令信号を伝送する配線が接続されている。

#### 【0051】

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。演出制御コマンドには、例えばメイン画像表示装置5における画像表示動作を制御するために用いられる表示制御コマンドや、スピーカ8L、8Rからの音声出力を制御するために用いられる音声制御コマンド、遊技効果ランプ9や装飾用LEDの点灯動作などを制御するために用いられるランプ制御コマンドが含まれている。これらの演出制御コマンドはいずれも、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」となり、EXTデータの先頭ビットは「0」となるように、予め設定されなければならない。

10

#### 【0052】

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、遊技制御用のプログラムや固定データ等を記憶するROM(Read Only Memory)101と、遊技制御用のワークエリアを提供するRAM(Random Access Memory)102と、遊技制御用のプログラムを実行して制御動作を行うCPU(Central Processing Unit)103と、CPU103とは独立して乱数値を示す数値データの更新を行う乱数回路104と、I/O(Input/Output port)105と、を備えて構成される。

20

#### 【0053】

一例として、遊技制御用マイクロコンピュータ100では、CPU103がROM101から読み出したプログラムを実行することにより、パチンコ遊技機1における遊技の進行を制御するための処理が実行される。このときには、CPU103がROM101から固定データを読み出す固定データ読出動作や、CPU103がRAM102に各種の変動データを書き込んで一時記憶させる変動データ書込動作、CPU103がRAM102に一時記憶されている各種の変動データを読み出す変動データ読出動作、CPU103がI/O105を介して遊技制御用マイクロコンピュータ100の外部から各種信号の入力を受け付ける受信動作、CPU103がI/O105を介して遊技制御用マイクロコンピュータ100の外部へと各種信号を出力する送信動作なども行われる。

30

#### 【0054】

なお、遊技制御用マイクロコンピュータ100を構成する1チップのマイクロコンピュータは、少なくともCPU103の他にRAM102が内蔵されなければよく、ROM101や乱数回路104、I/O105などは外付けされてもよい。

40

#### 【0055】

遊技制御用マイクロコンピュータ100では、例えば乱数回路104などにより、遊技の進行を制御するために用いられる各種の乱数値を示す数値データが更新可能にカウントされる。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。遊技用乱数は、乱数回路104などのハードウェアによって更新されるものであってもよいし、遊技制御用マイクロコンピュータ100のCPU103が所定のコンピュータプログラムを実行することでソフトウェアによって更新されるものであってもよい。例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるRAM102の所定領域(遊技制御カウンタ設定部など)に設けられたランダムカウンタや、RAM102とは別個の内部レジスタに設け

50

られたランダムカウンタに、所定の乱数値を示す数値データを格納し、CPU103が定期的または不定期的に格納値を更新することで、乱数値の更新が行われるようにしてよい。

#### 【0056】

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、設定を行うために用意された複数の判定テーブルや決定テーブル、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、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。遊技制御用マイクロコンピュータ100が備えるRAM102には、パチンコ遊技機1における遊技の進行などを制御するために用いられる各種データが書換可能に一時記憶される。10

#### 【0057】

演出制御基板12には、プログラムに従って制御動作を行う演出制御用CPU120と、演出制御用のプログラムや固定データ等を記憶するROM121と、演出制御用CPU120のワークエリアを提供するRAM122と、メイン画像表示装置5における表示動作の制御内容を決定するための処理などを実行する表示制御部123と、演出制御用CPU120とは独立して乱数値を示す数値データの更新を行う乱数回路124と、I/O125とが搭載されている。20

#### 【0058】

一例として、演出制御基板12では、演出制御用CPU120がROM121から読み出した演出制御用のプログラムを実行することにより、演出用の電気部品による演出動作を制御するための処理が実行される。このときには、演出制御用CPU120がRAM122から固定データを読み出す固定データ読出動作や、演出制御用CPU120がRAM122に各種の変動データを書き込んで一時記憶させる変動データ書込動作、演出制御用CPU120がRAM122に一時記憶されている各種の変動データを読み出す変動データ読出動作、演出制御用CPU120がI/O125を介して演出制御基板12の外部から各種信号の入力を受け付ける受信動作、演出制御用CPU120がI/O125を介して演出制御基板12の外部へと各種信号を出力する送信動作なども行われる。30

#### 【0059】

演出制御用CPU120、ROM121、RAM122は、演出制御基板12に搭載された1チップの演出制御用マイクロコンピュータに含まれてもよい。演出制御基板12には、メイン画像表示装置5に対して映像信号を伝送するための配線や、音声制御基板13に対して音番号データを示す情報信号としての効果音信号を伝送するための配線、ランプ制御基板14に対してランプデータを示す情報信号としての電飾信号を伝送するための配線などが接続されている。さらに、演出制御基板12には、スティックコントローラ31Aに対する遊技者の操作行為を検出したことを示す情報信号としての操作検出信号を、コントローラセンサユニット35Aから伝送するための配線、プッシュボタン31Bに対する遊技者の操作行為を検出したことを示す情報信号としての操作検出信号を、プッシュセンサ35Bから伝送するための配線、及び検出センサ229の検出信号を伝送するための配線も接続されている。40

#### 【0060】

演出制御基板12では、例えば乱数回路124などにより、演出動作を制御するために用いられる各種の乱数値を示す数値データが更新可能にカウントされる。こうした演出動作を制御するために用いられる乱数は、演出用乱数ともいう。

#### 【0061】

図2に示す演出制御基板12に搭載されたROM121には、演出制御用のプログラムの他にも、演出動作を制御するために用いられる各種のデータテーブルなどが格納されて50

いる。例えば、ROM121には、演出制御用CPU120が各種の判定や決定、設定を行うために用意された複数の判定テーブルや決定テーブルを構成するテーブルデータ、各種の演出制御パターンを構成するパターンデータなどが記憶されている。演出制御基板12に搭載されたRAM122には、演出動作を制御するために用いられる各種データが記憶される。

#### 【0062】

演出制御基板12に搭載された表示制御部123は、演出制御用CPU120からの表示制御指令などに基づき、メイン画像表示装置5における表示動作の制御内容を決定する。例えば、表示制御部123は、メイン画像表示装置5の表示領域内に表示させる演出画像の切換タイミングを決定することなどにより、飾り図柄の可変表示や各種の演出表示を実行させるための制御を行う。一例として、表示制御部121には、VDP(Video Display Processor)、CGROM(Character Generator ROM)、VRAM(Video RAM)、LCD駆動回路などが搭載されればよい。なお、VDPは、GPU(Graphics Processing Unit)、GCL(Graphics Controller LSI)、あるいは、より一般的にDSP(Digital Signal Processor)と称される画像処理用のマイクロプロセッサであってもよい。CGROMは、例えば書換不能な半導体メモリであってもよいし、フラッシュメモリなどの書換可能な半導体メモリであってもよく、あるいは、磁気メモリ、光学メモリといった、不揮発性記録媒体のいずれかを用いて構成されたものであればよい。

#### 【0063】

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、演出制御基板12の外部へと各種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。例えば、I/O125の出力ポートからは、メイン画像表示装置5へと伝送される映像信号や、音声制御基板13へと伝送される指令(効果音信号)、ランプ制御基板14へと伝送される指令(電飾信号)などが出力される。

#### 【0064】

パチンコ遊技機1においては、遊技媒体としての遊技球を用いた所定の遊技が行われ、その遊技結果に基づいて所定の遊技価値が付与可能となる。遊技球を用いた遊技の一例として、パチンコ遊技機1における筐体前面の右下方に設置された打球操作ハンドルが遊技者によって所定操作(例えば回転操作)されたことに基づいて、所定の打球発射装置が備える発射モータなどにより、遊技媒体としての遊技球が遊技領域に向けて発射される。遊技領域を流下した遊技球が、普通入賞球装置6Aに形成された第1始動入賞口(第1始動領域)を通過(進入)すると、図2に示す第1始動口スイッチ22Aによって遊技球が検出されたことなどにより第1始動条件が成立する。その後、例えば前回の特図ゲームや大当たり遊技状態が終了したことなどにより第1開始条件が成立したことにに基づいて、第1特別図柄表示装置4Aによる第1特図を用いた特図ゲームが開始される。

#### 【0065】

また、遊技球が普通可変入賞球装置6Bに形成された第2始動入賞口(第2始動領域)を通過(進入)すると、図2に示す第2始動口スイッチ22Bによって遊技球が検出されたことなどにより第2始動条件が成立する。その後、例えば前回の特図ゲームや大当たり遊技状態が終了したことなどにより第2開始条件が成立したことにに基づいて、第2特別図柄表示装置4Bによる第2特図を用いた特図ゲームが開始される。ただし、普通可変入賞球装置6Bが第2可変状態としての通常開放状態や閉鎖状態であるときには、第2始動入賞口を遊技球が通過困難または通過不可能である。

#### 【0066】

通過ゲート41を通過した遊技球が図2に示すゲートスイッチ21によって検出されたことに基づいて、普通図柄表示器20にて普通図柄の可変表示を実行するための普図始動条件が成立する。その後、例えば前回の普図ゲームが終了したことといった、普通図柄の可変表示を開始するための普図開始条件が成立したことにに基づいて、普通図柄表示器20による普図ゲームが開始される。この普図ゲームでは、普通図柄の変動を開始させた後、

10

20

30

40

50

所定時間が経過すると、普通図柄の可変表示結果となる確定普通図柄を停止表示（導出表示）する。このとき、確定普通図柄として特定の普通図柄（普図当り図柄）が停止表示されれば、普通図柄の可変表示結果が「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が停止表示されれば、普通図柄の可変表示結果が「普図ハズレ」となる。普通図柄の可変表示結果が「普図当り」となったことに対応して、普通可変入賞球装置 6 B を構成する電動チューリップの可動翼片が傾動位置となる開放制御や拡大開放制御が行われ、所定時間が経過すると垂直位置に戻る閉鎖制御や通常開放制御が行われる。

#### 【0067】

第 1 特別図柄表示装置 4 A による第 1 特図を用いた特図ゲームが開始されるときや、第 2 特別図柄表示装置 4 B による第 2 特図を用いた特図ゲームが開始されるときには、特別図柄の可変表示結果を予め定められた特定表示結果としての「大当り」にするか否かが、その可変表示結果を導出表示する以前に決定（事前決定）される。そして、可変表示結果の決定に基づく所定割合で、変動パターンの決定などが行われ、可変表示結果や変動パターンを指定する演出制御コマンドが、図 2 に示す主基板 1 1 の遊技制御用マイクロコンピュータ 100 から演出制御基板 1 2 に向けて伝送される。

10

#### 【0068】

こうした可変表示結果や変動パターンの決定に基づいて特図ゲームが開始された後、例えば変動パターンに対応して予め定められた可変表示時間が経過したときには、可変表示結果となる確定特別図柄が導出表示される。第 1 特別図柄表示装置 4 A や第 2 特別図柄表示装置 4 B による特別図柄の可変表示に対して、メイン画像表示装置 5 の表示領域に配置された「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R では、特別図柄とは異なる飾り図柄（演出図柄）の可変表示が行われる。

20

#### 【0069】

第 1 特別図柄表示装置 4 A 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 4 B による第 2 特図を用いた特図ゲームにおいて、特別図柄の可変表示結果となる確定特別図柄が導出表示されるときには、メイン画像表示装置 5 において飾り図柄の可変表示結果となる確定飾り図柄が導出表示される。特別図柄の可変表示結果として予め定められた大当り図柄が導出表示されたときには、可変表示結果（特図表示結果）が「大当り」（特定表示結果）となり、遊技者にとって有利な特定遊技状態としての大当り遊技状態に制御される。特別図柄の可変表示結果として、大当り図柄が導出表示されず、ハズレ図柄が導出表示されたときには、可変表示結果（特図表示結果）が「ハズレ」となる。

30

#### 【0070】

一例として、「3」や「7」の数字を示す特別図柄を大当り図柄とし、「-」の記号を示す特別図柄をハズレ図柄とする。なお、第 1 特別図柄表示装置 4 A による特図ゲームにおける大当り図柄やハズレ図柄といった各図柄は、第 2 特別図柄表示装置 4 B による特図ゲームにおける各図柄とは異なる特別図柄となるようにしてよいし、双方の特図ゲームにおいて共通の特別図柄が大当り図柄やハズレ図柄となるようにしてよい。また、数字や記号として特定の意味を有する点灯パターンの特別図柄を大当り図柄やハズレ図柄とするものに限定されず、例えば 7 セグメントの LED における任意の点灯パターンの特別図柄を、大当り図柄やハズレ図柄としてもよい。

40

#### 【0071】

大当り遊技状態では、大入賞口が開放状態となって特別可変入賞球装置 7 が遊技者にとって有利な第 1 状態となる。そして、所定期間（例えば 29 秒間）あるいは所定個数（例えば 9 個）の遊技球が大入賞口に進入して入賞球が発生するまでの期間にて、大入賞口を継続して開放状態とするラウンド遊技が実行される。こうしたラウンド遊技の実行期間以外の期間では、大入賞口が閉鎖状態となり、入賞球が発生困難または発生不可能となる。大入賞口に遊技球が進入したときには、カウントスイッチ 2 3 により入賞球が検出され、その検出ごとに所定個数（例えば 14 個）の遊技球が賞球として払い出される。大当り遊技状態におけるラウンド遊技は、所定の上限回数（例えば「15」）に達するまで繰り返

50

し実行される。

#### 【0072】

特図表示結果が「大当り」となる場合には、大当り種別が「非確変」または「確変」のいずれかとなる場合が含まれている。例えば、特別図柄の可変表示結果として、「3」の数字を示す大当り図柄が導出表示されたときには大当り種別が「非確変」となり、「7」の数字を示す大当り図柄が導出表示されたときには大当り種別が「確変」となる。大当り種別が「非確変」または「確変」となった場合には、大当り遊技状態におけるラウンド遊技として、特別可変入賞球装置7を遊技者にとって有利な第1状態（大入賞口を開放状態）とする上限時間が比較的に長い時間（例えば29秒など）となる通常開放ラウンドが実行される。なお、大当り遊技状態におけるラウンド遊技として、特別可変入賞球装置7を第1状態（大入賞口を開放状態）とする上限時間が比較的に短い時間（例えば0.1秒など）となる短期開放ラウンドが実行される大当り種別（例えば「突確」など）を設けてもよい。通常開放ラウンドが実行される大当り遊技状態は、第1特定遊技状態ともいう。短期開放ラウンドが実行される大当り遊技状態は、第2特定遊技状態ともいう。

#### 【0073】

大当り遊技状態が終了した後には、所定の確変制御条件が成立したことに基づいて、可変表示結果が「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ことがある。確変状態は、所定回数の可変表示が実行されること、あるいは次回の大当り遊技状態が開始されることといった、所定の確変終了条件が成立するまで、継続するように制御される。また、大当り遊技状態が終了した後には、平均的な可変表示時間が通常状態よりも短くなる時短状態に制御されることがある。時短状態は、所定回数の可変表示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、いずれか一方の時短終了条件が先に成立するまで、継続するように制御される。一例として、大当り種別が「非確変」である場合に大当り遊技状態が終了した後には、遊技状態が時短状態となる。一方、大当り種別が「確変」である場合に大当り遊技状態が終了した後には、遊技状態が確変状態となる。

#### 【0074】

確変状態や時短状態では、通常状態よりも第2始動入賞口を遊技球が通過（進入）しやすい有利変化態様で、普通可変入賞球装置6Bを第1可変状態（開放状態または拡大開放状態）と第2可変状態（閉鎖状態または通常開放状態）とに変化させる。例えば、普通図柄表示器20による普図ゲームにおける普通図柄の変動時間（普図変動時間）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普通図柄の可変表示結果が「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、可変表示結果が「普図当り」となったことに基づく普通可変入賞球装置6Bにおける可動翼片の傾動制御を行う傾動制御時間を通常状態のときよりも長くする制御、その傾動回数を通常状態のときよりも増加させる制御により、普通可変入賞球装置6Bを有利変化態様で第1可変状態と第2可変状態とに変化させればよい。なお、これらの制御のいずれか1つが行われるようにしてよいし、複数の制御が組み合わせられて行われるようにしてもよい。このように、普通可変入賞球装置6Bを有利変化態様で第1可変状態と第2可変状態とに変化させる制御は、高開放制御（「高ベース制御」ともいう）と称される。こうした確変状態や時短状態に制御されることにより、次に可変表示結果が「大当り」となるまでの所要時間が短縮され、通常状態よりも遊技者にとって有利な特別遊技状態となる。

#### 【0075】

パチンコ遊技機1において遊技媒体として用いられる遊技球や、その個数に対応して付与される得点の記録情報は、例えば数量に応じて特殊景品や一般景品に交換可能な有価価値を有するものであればよい。あるいは、これらの遊技球や得点の記録情報は、特殊景品や一般景品には交換できないものの、パチンコ遊技機1で再度の遊技に使用可能な有価価値を有するものであってもよい。

#### 【0076】

メイン画像表示装置5に設けられた「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L

10

20

30

40

50

、5C、5Rでは、第1特別図柄表示装置4Aにおける第1特図を用いた特図ゲームと、第2特別図柄表示装置4Bにおける第2特図を用いた特図ゲームとのうち、いずれかの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。そして、飾り図柄の可変表示が開始されてから「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおける確定飾り図柄の停止表示により可変表示が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ことがある。

#### 【0077】

ここで、リーチ態様とは、メイン画像表示装置5の表示領域にて停止表示された飾り図柄が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（「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、あるいは、全部または一部の飾り図柄が大当たり組合せの全部または一部を構成しながら同期して変動している表示態様のことである。具体的には、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおける一部（例えば「左」及び「右」の飾り図柄表示エリア5L、5Rなど）では予め定められた大当たり組合せを構成する飾り図柄（例えば「7」の英数字を示す飾り図柄）が停止表示されているときに未だ停止表示していない残りの飾り図柄表示エリア（例えば「中」の飾り図柄表示エリア5Cなど）では飾り図柄が変動している表示態様、あるいは、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおける全部または一部で飾り図柄が大当たり組合せの全部または一部を構成しながら同期して変動している表示態様である。

10

#### 【0078】

また、リーチ態様となったことに対応して、飾り図柄の変動速度を低下させたり、メイン画像表示装置5の表示領域に飾り図柄とは異なるキャラクタ画像（人物等を模した演出画像）を表示させたり、背景画像の表示態様を変化させたり、飾り図柄とは異なる動画像を再生表示させたり、飾り図柄の変動態様を変化させたりすることで、リーチ態様となる以前とは異なる演出動作が実行される場合がある。このようなキャラクタ画像の表示や背景画像の表示態様の変化、動画像の再生表示、飾り図柄の変動態様の変化といった演出動作を、リーチ演出表示（あるいは単にリーチ演出）という。なお、リーチ演出には、メイン画像表示装置5における表示動作のみならず、スピーカ8L、8Rによる音声出力動作や、遊技効果ランプ9などの発光体における点灯動作（点滅動作）などを、リーチ態様となる以前の動作態様とは異なる動作態様とすることが、含まれていてもよい。

20

#### 【0079】

リーチ演出における演出動作としては、互いに動作態様（演出態様）が異なる複数種類の演出パターン（「リーチパターン」ともいう）が、予め用意されていればよい。そして、それぞれのリーチ演出における演出態様に応じて、「大当たり」となる可能性（「信頼度」あるいは「大当たり信頼度」ともいう）が異なる。すなわち、複数種類のリーチ演出のいずれが実行されるかに応じて、可変表示結果が「大当たり」となる可能性を異ならせることができる。この実施の形態では、一例として、ノーマル、スーパーA、スーパーBといったリーチ演出が予め設定されている。そして、スーパーAやスーパーBといったスーパー・リーチのリーチ演出が実行された場合には、ノーマルのリーチ演出が実行された場合に比べて、可変表示結果が「大当たり」となる可能性（大当たり期待度）が高くなる。

30

#### 【0080】

飾り図柄の可変表示中には、リーチ演出とは異なり、例えば所定の演出画像を表示することや、メッセージとなる画像表示や音声出力、遊技効果ランプ9や装飾用LEDの点灯動作、あるいは演出用模型の所定動作などのように、飾り図柄の可変表示動作とは異なる演出動作により、例えば飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態となる可能性があることや、スーパー・リーチによるリーチ演出が実行される可能性があること、可変表示結果が「大当たり」となる可能性があることなどといった、パチンコ遊技機1において実行される遊技の有利度を、遊技者に予め告知（示唆）するための予告演出が実行されることがある。

40

#### 【0081】

予告演出となる演出動作は、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C

50

、5Rの全部にて飾り図柄の可変表示が開始されてから、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態となるより前（「左」及び「右」の飾り図柄表示エリア5L、5Rにて飾り図柄が仮停止表示されるより前）に実行（開始）されるものであればよい。また、可変表示結果が「大当たり」となる可能性があることを報知する予告演出には、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態となった後に実行されるものが含まれていてもよい。このように、予告演出は、特別図柄や飾り図柄の可変表示が開始されてから可変表示結果となる確定特別図柄や確定飾り図柄が導出されるまでの所定タイミングにて、大当たり遊技状態となる可能性を予告できるものであればよい。こうした予告演出を実行する場合における演出動作の内容（演出態様）に対応して、複数の予告パターンが予め用意されている。

## 【0082】

10

この実施の形態では、「ボタン予告」や「ウィンドウ予告」といった複数種類の予告演出が実行可能に設定されている。予告演出となる演出動作は、それが実行されるか否かによっては特別図柄の可変表示時間に変化が生じないものであればよい。

## 【0083】

「ボタン予告」となる予告演出が実行される場合には、全図柄変動が開始されてから、2つ以上の飾り図柄表示部（例えば「左」及び「右」の飾り図柄表示部5L、5Rなど）にて飾り図柄が導出表示されるより前に、操作有効期間中演出となる所定の演出動作が行われる。操作有効期間中演出は、例えばメイン画像表示装置5の表示画面における所定位置に、予め用意されたキャラクタ画像やメッセージ画像といった演出画像を表示させることなどにより、遊技者によるプッシュボタン31Bの操作を促す演出動作であればよい。このように、遊技者による所定の操作（例えばプッシュボタン31Bの押下操作など）を促す操作有効期間中演出は、操作促進演出ともいう。

20

## 【0084】

遊技者による所定の操作を促す演出動作としては、メイン画像表示装置5に演出画像を表示させるものに限定されず、スピーカ8L、8Rから所定の音声を出力させるもの、遊技効果ランプ9や装飾用LEDを所定の点灯パターンで点灯あるいは点滅させるもの、遊技領域内あるいは遊技領域外に設けられた演出用模型が備える可動部材を所定の動作態様で動作させるもの、あるいは、これらのいずれかを組み合わせたものであってもよい。

## 【0085】

30

操作有効期間中演出が行われるときには、遊技者によるプッシュボタン31Bなどの操作を有効に検出する操作有効期間となる。そして、操作有効期間内に遊技者によるプッシュボタン31Bの押下操作などが検出されると、その操作が検出されたタイミングにて、操作有効期間中演出の実行を停止するとともに、ボタン操作時演出となる所定の演出動作が行われる。ボタン操作時演出は、例えばメイン画像表示装置5の表示画面における所定位置に、予め用意されたキャラクタ画像やメッセージ画像といった演出画像を表示させることなどにより、可変表示結果が「大当たり」となる可能性などを認識可能に予告する演出動作であればよい。こうして、プッシュボタン31Bに対する押下操作といった所定の操作が、操作有効期間内に検出されたときに、操作有効期間中演出をボタン操作時演出に切り替えることなどにより、演出態様を変化させることができればよい。

## 【0086】

40

「ウィンドウ予告」となる予告演出では、例えば「ボタン予告」となる予告演出に対応して操作有効期間が開始されるよりも後の所定タイミングにて、予め用意された複数種類のキャラクタなどを示す演出画像のうち、いずれかの演出画像をメイン画像表示装置5の表示画面にてウィンドウ内に出現させるように表示させるなどの演出動作が実行される。なお、キャラクタなどを示す演出画像の表示とともに、そのキャラクタからのメッセージを報知するメッセージ画像を表示させたり、メッセージを報知する所定の音声をスピーカ8L、8Rから出力させるといった、各種の演出動作が行われてもよい。

## 【0087】

特図ゲームにおける特別図柄の可変表示結果である特図表示結果が「大当たり」となるときには、メイン画像表示装置5の表示領域において、予め定められた大当たり組合せとなる

50

確定飾り図柄が導出表示される。一例として、大当り種別が「非確変」または「確変」となる場合には、「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同一の飾り図柄が揃って停止表示されることにより、大当り組合せとなる確定飾り図柄が導出表示されればよい。

#### 【0088】

特図表示結果が「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、所定の非リーチ組合せを構成する飾り図柄が停止表示されることにより、非特定表示結果となる確定飾り図柄が導出表示されることがある（非リーチ）。また、特図表示結果が「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、所定のリーチ組合せ（「リーチハズレ組合せ」ともいう）を構成する飾り図柄が停止表示されることにより、非特定表示結果となる確定飾り図柄が導出表示されることもある（リーチハズレ）。

10

#### 【0089】

次に、本実施形態に係るパチンコ遊技機 1 に設けられた画像表示ユニット 400 の詳細を説明する。図 3 は、本発明の実施形態に係る遊技機に設けられた画像表示ユニットを前方からみた斜視図であり、表示パネルが第 1 位置にある状態を示した図である。図 4 は、本発明の実施形態に係る遊技機に設けられた画像表示ユニットを前方からみた分解斜視図である。また、図 5 は、本発明の実施形態に係る遊技機に設けられた画像表示ユニットを前方からみた斜視図であり、表示パネルが第 2 位置にある状態を示した図である。

20

#### 【0090】

なお、以下の説明においては、図 3～図 5 に示すように、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、そのままパチンコ遊技機 1 の上下左右の方向と定義して説明する。

20

#### 【0091】

図 3、4 に示すように、画像表示ユニット 400 は、メイン画像表示装置 5 と、第 1 サブ画像表示装置 200 と、第 2 サブ画像表示装置 300 とで構成されている。各種演出画像を表示するメイン画像表示装置 5 の表示面 75 は前方に向けられており、遊技者は、表示面 75 に表示される各種演出画像を容易に視認することができる。

30

#### 【0092】

第 1 サブ画像表示装置 200 は、メイン画像表示装置 5 の左側前部に、メイン画像表示装置 5 の一部を覆うように設けられている。第 1 サブ画像表示装置 200 は、各種演出画像を表示する表示面 211 を有する表示パネル 210 を備えている。図 3 に示す表示パネル 210 は、表示面 211 を右前方に向けて、メイン画像表示装置 5 を露出させた第 1 位置にある。

#### 【0093】

第 2 サブ画像表示装置 300 は、メイン画像表示装置 5 の右側前部に、メイン画像表示装置 5 の一部を覆うように設けられている。第 2 サブ画像表示装置 300 は、各種演出画像を表示する表示面 311（図 5）を有する表示パネル 310（図 5）を備えている。図 3 に示す表示パネル 310（図 5）は、表示面 311（図 5）を左前方に向けて、メイン画像表示装置 5 を露出させた第 1 位置にある。

40

#### 【0094】

図 5 に示すように、第 1 サブ画像表示装置 200 は、表示パネル 210 をメイン画像表示装置 5 の前方にまで移動させて、表示面 75 を覆い隠す第 2 位置まで移動させることができる。同様に、第 2 サブ画像表示装置 300 は、表示パネル 310 をメイン画像表示装置 5 の前方にまで移動させて、表示面 75 を覆い隠す第 2 位置まで移動させることができる。これにより、第 1 サブ画像表示装置 200 の表示面 211 及び第 2 サブ画像表示装置 300 の表示面 311 は、前方を向くようになる。このように、表示パネル 210 と表示パネル 310（図 5）とが第 2 位置にあることにより、遊技者は、メイン画像表示装置 5 が表示する演出画像を視認することができず、表示パネル 211 及び表示パネル 311 が

50

表示する演出画像を視認することができる。

【0095】

なお、第1サブ画像表示装置200と第2サブ画像表示装置300とには、実質的な構造上の違いは存在しない。そのため、以下では、第1サブ画像表示装置200の構成について、詳細に説明する。

【0096】

図6は、本発明の実施形態に係る遊技機に設けられた第1サブ画像表示装置の斜視図である。図7は、本発明の実施形態に係る遊技機に設けられた第1サブ画像表示装置の分解斜視図である。図8は、本発明の実施形態に係る遊技機に設けられた、表示パネルが第1位置にある第1サブ画像表示装置の一部構成部材の図示を省略した図であり、(a)は斜視図、(b)は(a)中の矢視b-bからみた図である。図9は、本発明の実施形態に係る遊技機に設けられた、表示パネルが第2位置にある第1サブ画像表示装置の一部構成部材の図示を省略した図であり、(a)は斜視図、(b)は(a)中の矢視b-bからみた図である。

10

【0097】

第1サブ画像表示装置200は、表示パネル210と、表示パネル210を移動させる第1パネル移動手段240及び第2パネル移動手段250と、表示パネル210の後方に設けられた後方装飾板260とにより概略構成されている。

20

【0098】

表示パネル210は、例えばLCD(液晶表示装置)等から構成され、各種の演出画像を表示する表示面211を有している。表示パネル210には、3辺の縁部に沿って、コの字状の装飾枠203が設けられているとともに、右側の1辺の縁部に沿って、直線状の縁フレーム230が設けられている。装飾枠203は、例えば、遮光性を有する合成樹脂から構成され、前面には、遊技機1特有の装飾が施されている。

20

【0099】

縁フレーム230は、例えば、透光性を有する合成樹脂から構成されている。縁フレーム230の断面は、略L字状に形成されている。縁フレーム230の前面には、長手方向に沿って反射曲面部231が形成されている。反射曲面部231は、上述した透光性を有する合成樹脂により形成された凸部に、反射層をメッキ処理により形成することによって構成されている。このように、反射層をメッキ処理によって形成することにより、反射曲面部231を容易に形成することができ、第1サブ画像表示装置200の製造コストを抑制することができる。

30

【0100】

第1パネル移動手段240及び第2パネル移動手段250は、表示パネル210を、第1位置と第2位置との間で移動させるための移動手段である。なお、第1パネル移動手段240の構成と、第2パネル移動手段250の構成とは、実質的に同一である。そのため、以下では、第1パネル移動手段240の構成について説明する。

30

【0101】

第1パネル移動手段240は、駆動ギヤ221が接続された駆動モータ220と、各種ギヤ等の収容部を構成する上部収容カバー222及び下部収容カバー223と、表示パネル210を所定の方向に導く第2スライド部224及び中間スライド部225により概略構成されている。

40

【0102】

駆動モータ220は、例えばステッピングモータであり、演出制御基板12(図2)により動作/非動作が制御される。駆動モータ220は、駆動パルスに同期して回動するため、回動軸(不図示)を所定の角度だけ回動させることができる。この回動軸(不図示)には、駆動ギヤ221が接続されている。

【0103】

上部収容カバー222及び下部収容カバー223は互いに組み合わされて、内部に各種ギヤ等を収容する収容空間を形成する。上部収容カバー222には、収容空間に収容され

50

た第1従動ギヤ226を外部に露出させて、駆動ギヤ221と噛み合わせるための露出孔222bが形成されている。これにより、駆動ギヤ221の駆動力が第1従動ギヤ226に伝達される。

#### 【0104】

また、上部収容カバー222は、第1スライド部222aを有している。第1スライド部222aは、断面がチャンネル形に形成されており、同じく断面がチャンネル形に形成された第2スライド部224と、互いの開放部が向き合うように配置されている。また、第1スライド部222aと第2スライド部224との間には、中間スライド部225が設けられている。第1スライド部222aと中間スライド部225との間、及び中間スライド部225と第2スライド部224との間には、潤滑油が塗布されているとともに、図示しない鋼球が介在している。これにより、第1スライド部222aと中間スライド部225との間、及び、中間スライド部225と第2スライド部224との間は、互いに長手方向(スライド方向)225aにスライド可能な構成となっている。

#### 【0105】

第2スライド部224には、表示パネル210の上縁に形成された差込突起210aが挿入される差込突起挿入孔224aが形成されている。差込突起210aは、差込突起挿入孔224aに回動可能に挿入されている。これにより、表示パネル210の上縁に形成された差込突起210aの移動は、第2スライド部224のスライド方向225aに沿った方向のみに制限される。

#### 【0106】

図8に示すように、下部収容カバー223には、第1従動ギヤ226、第2従動ギヤ227、検出センサ229、及び回動アーム232が設けられている。また、下部収容カバー223には、円弧状に形成された差込突起移動溝223a(図8(b))が形成されている。

#### 【0107】

第2従動ギヤ227は、第1従動ギヤ226と噛み合っており、駆動モータ220の駆動力は第2従動ギヤ227に伝達される。この第2従動ギヤ227には、回動アーム232が接続されている。これにより、回動アーム232は、第2従動ギヤ227の回動に従って、回動軸R1を中心に回動する。

#### 【0108】

回動アーム232は、駆動モータ220の駆動を受けて回動し、表示パネル210を第1位置から第2位置まで移動させる部材である。回動アーム232には、長孔状の差込突起挿通孔232a(図8(b))が形成されている。表示パネル210の上縁に形成された差込突起210bは、差込突起移動溝223a(図8(b))及び差込突起挿通孔232a(図8(b))に連通されて、係止されている。これにより、回動アーム232が回動軸R1を中心に回動することにより、差込突起210bは、差込突起挿通孔232a内をスライドしながら、差込突起移動溝223a内を移動する。

#### 【0109】

また、回動アーム232には、扇型状に形成された検出片232bが形成されている。この検出片232bは、下部収容カバー223に取り付けられた検出センサ229により検出される。

#### 【0110】

検出センサ229は、例えば、フォトセンサである。検出センサ229は、発光部から出射された光を、検出片232bが遮るのを受光部が検出することにより、検出片232bの有無を判定する。本実施形態においては、検出センサ229が検出片を検出する場合、図8に示すように、表示パネル210が第1位置にある場合である。このように、検出センサ229が、回動アーム232に形成された検出片232bを検出することにより、回動アーム232の回動状況を把握することができ、表示パネル210の正確な移動を実現することができる。

#### 【0111】

10

20

30

40

50

図8に示すように、表示パネル210が第1位置にある状態から、駆動モータ220を駆動させて、回動アーム232を図8(b)中の矢印290の方向に回動させる。これにより、表示パネル210の上縁に形成された差込突起210bは、差込突起挿通孔232aの内壁に押圧され、差込突起移動溝223aの形成方向に沿って移動する。このように、差込突起210bが押圧され移動することで、表示パネル210が移動する。

#### 【0112】

表示パネル210の上縁に形成された、もう一方の差込突起210aは、第2スライド部224に接続されている。そのため、差込突起210aの移動方向は、スライド方向225aのみに制限されている。そのため、表示パネル210が移動することにより、差込突起210aは、差込突起挿通孔224aの内壁を押圧し、第2スライド部224とともにスライド方向225aに沿って移動する。このように、表示パネル210に形成された差込突起210aと差込突起210bとは、規定された移動方向が互いに異なっている。そのため、表示パネル210が移動するにつれて、表示パネル210の向きが徐々に変化する。

10

#### 【0113】

図9(b)に示す二点鎖線は、差込突起210bが差込突起移動溝223aの中央付近まで移動した場合の表示パネル210の状態を示している。図8(a)に示す状態から、差込突起210(a)は右へ移動するとともに、差込突起210(b)は右後へ移動する。これにより、表示パネル210は、図8(b)に示す状態と比べて、前方を向いた状態となる。

20

#### 【0114】

さらに、駆動モータ220を駆動させて、回動アーム232を2点鎖線で示した矢印291の方向に回動させる。これにより、差込突起210bは、差込突起挿通孔232aの内壁に押圧され、差込突起移動溝223aの端部にまで移動するとともに、差込突起210aは、第2スライド部224とともにスライド方向225aに沿って右方向へ移動する。これにより、表示パネル210は、第2位置に到達し、表示面211を前方を向けるとともに、後方に位置するメイン画像表示装置5の表示面75を覆い隠す。このようにして、表示パネル210は、第1位置から第2位置まで移動する。

#### 【0115】

なお、上記では、表示パネル210の上側の縁部に形成された差込突起210a及び差込突起210bの移動の様子と、これらの差込突起210a、210bを移動させる第1パネル移動手段240の動作について説明した。同様に、表示パネル210の下側の縁部にも2つの差込突起(不図示)が形成されており、第2パネル移動手段250はこれらの差込突起(不図示)を移動させる。なお、第1パネル移動手段240と第2パネル移動手段250とは、同期して同じ動作を実行する。これにより、表示パネル210は上下の両縁を支持された状態で移動するため、安定した移動を実現することができる。

30

#### 【0116】

図5に示すように、第1サブ画像表示装置200の表示パネル210と、第2サブ画像表示装置300の表示パネル310とが第2位置にある場合、表示パネル210及び表示パネル310は互いに密着して、後方に位置するメイン画像表示装置5を覆い隠す。このとき、第1サブ画像表示装置200の第2スライド部224と、第2サブ画像表示装置300の第2スライド部324とは、互いの端部を突き合せた状態で密着している。同様に、第1サブ画像表示装置200の第3スライド部243と、第2サブ画像表示装置300の第3スライド部343とは、互いの端部を突き合せた状態で密着している。

40

#### 【0117】

図10は、本発明の実施形態に係る遊技機に設けられたサブ画像表示装置の部分拡大図であり、(a)は図6中の“Xa部”の拡大図、(b)は図6中の“Xb部”の拡大図、(c)は(a)で示した部位に接続する第2サブ画像表示装置の部分拡大図、(d)は(b)で示した部位に接続する第2サブ画像表示装置の部分拡大図である。

#### 【0118】

50

図10(a)に示すように、第1サブ画像表示装置200の第2スライド部224には、円柱部を有する磁石体241及び磁石体242が、その一部を端部から突出させた状態で取り付けられている。一方、図10(c)に示すように、第2サブ画像表示装置300の第3スライド部324には、平板状の磁石体341及び磁石体342が、端部から奥まった位置に取り付けられている。磁石体241と磁石体342とは、近づけると互いに引き付けあう向きで配置されており、磁石体242と磁石体341とは、近づけると互いに引き付けあう向きで配置されている。磁石体241、242、341、342は、例えば、フェライト磁石等の永久磁石である。

#### 【0119】

図10(b)に示すように、第1サブ画像表示装置200の第3スライド部251には、平板状の磁石体254及び磁石体255が、端部から奥まった位置に取り付けられている。一方、図10(d)に示すように、第2サブ画像表示装置300の第3スライド部352には、円柱部を有する磁石体354及び磁石体355が、その一部を端部から突出させた状態で取り付けられている。磁石体254と磁石体355とは、近づけると互いに引き付けあう向きで配置されており、磁石体255と磁石体354とは、近づけると互いに引き付けあう向きで配置されている。磁石体254、255、354、355は、例えば、フェライト磁石等の永久磁石である。

10

#### 【0120】

このように、表示パネルが第2位置にある時に、突き合せ状態となるそれぞれのスライド部の端部に、互いに引き付けあう磁石を配置することで、スライド部の突き合せ状態を強固なものとすることができます。これにより、表示パネル210及び表示パネル310を強固に密着させることができ、第2位置にある表示パネル210及び表示パネル310のぐらつきを防止することができるとともに、後方に位置するメイン画像表示装置5を確実に覆い隠すことができる。

20

#### 【0121】

また、一方のスライド部に設けられた磁石体の突出した部分を、他方のスライド部の奥まった位置にある磁石体にまで挿入することにより、突き合せ時におけるスライド部の正確な位置合わせを可能とするとともに、突き合せ状態をがたつかせることなく保持することができる。これにより、表示パネルを第2位置で安定して保持することができる。

30

#### 【0122】

また、図9(b)に示すように、表示パネル210が第2位置にある場合、表示パネル210の右側端部は、磁石体が設けられた第2スライド部224の右側端部よりも突出した状態にある。なお、表示パネル310(図5)と第2スライド部324(図5)との関係も同様である。そのため、第2スライド部224及び第2スライド部324(図5)の磁石体がくっつき合い突き合せ状態とすることにより、表示パネル210と表示パネル310(図5)とをより強く確実に密着させることができる。

#### 【0123】

また、図10(a)に示すように、第2スライド部224に張出部224bを設け、この張出部224bに、差込突起210aが挿入される差込突起挿通孔224aを形成している。そして、表示パネル210が第2位置から第1位置へ移動し始めると、表示パネル210に形成された差込突起210aが、張出部224bに力を作用させて第2スライド部224をスライドさせる。この時、差込突起210aは、第2スライド部224の中心線CLからはずれた位置に力を作用させる。そのため、対で設けられた磁石体241、242の一方の磁石体(この場合、磁石体241)を先に取り外すことができる。これにより、引っ付き合った磁石体を容易に取り外すことができ、表示パネル210を第2位置から第1位置へ移動させることができる。第2スライド部252、及び第3スライド部324、352も同様の構造を有している。

40

#### 【0124】

次に、第1サブ画像表示装置200に設けられた縁フレーム230の構造詳細と、縁フレーム230の機能について説明する。なお、第2サブフレーム画像表示装置300に設

50

けられた縁フレーム 330 も、同様の構造及び機能を有している。

#### 【0125】

図11は、本発明の実施形態に係る遊技機に設けられた画像表示装置及びサブ画像表示装置に着目した図であり、(a)は前方からみた図、(b)は(a)中の矢視b-bから見た断面図である。図12は、本発明の実施形態に係る遊技機に設けられた縁フレームを説明するための図であり、(a)は図7中の矢視XII(a)-XII(a)で示した断面図、(b)は図11(b)中の“XII(b)部”の拡大図である。なお、図11(b)に示す表示パネル210及び表示パネル310は第1位置にあり、遊技者はメイン画像表示装置5の表示面75を視認することができる。

#### 【0126】

図11(a)に示すように、表示パネル210及び表示パネル310が第1位置にある場合、表示パネル210の表示面211、メイン画像表示装置5の表示面75、及び表示パネル310の表示面311は左右に互いに隣接した状態で設けられる。表示面211と表示面75との境界には、反射曲面部231を有する縁フレーム230が配されている。また、表示面311と表示面75との境界には、反射曲面部331を有する縁フレーム330が配されている。

#### 【0127】

図12(a)に示すように、縁フレーム230は、例えば、透光性を有する合成樹脂から構成された透光体230aと、透光体230aの表面に形成された反射曲面部231とから構成されている。透光体230aは、断面が略L形に形成されており、前面には、円柱を長手方向に沿って切断したかのようなカマボコ状の凸部230bが形成されている。この凸部230bの表面にメッキ処理によって反射層が形成されることにより、反射曲面部231が形成されている。このように、曲面を有する反射層を備えた反射曲面部231を形成することで、反射曲面部231には、前方に位置するものだけでなく、縁フレーム230の左右に位置するものまでが映りこむ。

#### 【0128】

そのため、図11に示すように、縁フレーム230の右側に位置する表示面75のうち、一部の領域(映り込み領域262)に表示された内容が、反射曲面部231に映り込む。これにより、遊技者は、反射曲面部231を介して、映り込み領域262で表示された内容を視認することができる。また、縁フレーム230の左側に位置する表示面211のうち、一部の領域(映り込み領域261)に表示された内容が反射曲面部231に映りこむ。これにより、遊技者は、反射曲面部231を介して、映り込み領域261で表示された内容を視認することができる。

#### 【0129】

図12(b)に示すように、映り込み領域262に表示された内容は、反射曲面部231の第1反射部292に映り込む。第1反射部292は、反射曲面部231のおおよそ半分の大きさを有している。また、映り込み領域261に表示された内容は、反射曲面部231の第2反射部293に映り込む。第2反射部293は、反射曲面部231のおおよそ半分の大きさを有している。このように、反射曲面部231において、映り込み領域261の表示内容が映り込む範囲と、映り込み領域262の表示内容が映り込む範囲とは、略等しい大きさである。

#### 【0130】

同様に、縁フレーム330の反射曲面部331には、右側に位置する映り込み領域361の表示内容が映り込むとともに、左側に位置する映り込み領域362の表示内容が映り込む。反射曲面部331において、映り込み領域261の表示内容が映り込む範囲と、映り込み領域362の表示内容が映り込む範囲とは、略等しい大きさである。

#### 【0131】

このように、表示パネル210の縁部に設けられた反射曲面部231に、左右の表示面に表示された表示内容が、それぞれ映り込むようにすることにより、表示パネル210の縁部を認識しづらく目立ちにくくすることができる。同様に、表示パネル310の縁部に

設けられた反射曲面部 331 に、左右の表示面に表示された表示内容が、それぞれ映り込むようにすることにより、表示パネル 310 の縁部を認識しやすく目立ちにくくすることができる。

#### 【0132】

このように、表示パネルの縁部を認識しやすくするとともに、表示する演出画像の接続部を目立ちにくくすることができる。例えば、メイン画像表示装置 5、第 1 サブ画像表示装置 200、及び第 2 サブ画像表示装置 300 が、互いに関連する画像として、連続する演出画像を表示する場合、連続する演出画像の境界を目立ちにくくすることができ、一体感のある演出画像を表示することができる。ここで、連続する演出画像を表示するとは、例えば、1つの演出画像を分割して、分割した画像を異なる表示装置で表示するような場合である。この場合、例えば、メイン画像表示装置 5 に表示された線が、縁部を介して隣接する第 1 サブ画像表示装置 200 に繋がった線として表示される。同様に、メイン画像表示装置 5 に表示された線が、縁部を介して隣接する第 2 サブ画像表示装置 300 に繋がった線として表示される。すなわち、メイン画像表示装置 5、第 1 サブ画像表示装置 200、及び第 2 サブ画像表示装置 300 が、互いに関連する演出画像として、互いに連続する演出画像を表示する場合とは、1つの画像データとして記憶された画像のうち、その一部をメイン画像表示装置 5 に、その他の部分を分割して第 1 サブ画像表示装置 200 及び第 2 サブ画像表示装置 300 にそれぞれ表示することを示す。

10

#### 【0133】

なお、本実施形態においては、上述したように、縁フレーム 230 を構成する透光体 230a は、光を透過する材料から構成されている。そのため、図 12 (b) に示すように、映り込み領域 261 及び映り込み領域 262 で表示した表示画像の一部の光は、透光体 230a を透過して反射曲面部 231 に到達する。これにより、反射曲面部 231 に映り込む像の一部が暗くなるなど、不自然な像が映り込むことを抑制することができる。

20

#### 【0134】

表示パネル 210 及び表示パネル 310 を図 11 (b) に示す第 1 位置から、第 2 位置に向けて移動させた様子を図 13 に示す。図 13 は、本発明の実施形態に係る遊技機に設けられた画像表示装置及びサブ画像表示装置に着目した断面図であり、(a) は図 11 (b) の状態から表示パネルを第 2 位置に向けて所定量移動させた状態の図、(b) は表示パネルが第 2 位置にある状態の図である。

30

#### 【0135】

図 13 (a) に示す表示パネル 210 及び表示パネル 310 は、図 11 (b) に示す表示パネル 210 及び表示パネル 310 よりも、メイン画像表示装置 5 の中央に向けて移動しているとともに、画素表示装置 5 との交差角度 2 は、図 11 (b) に示す交差角度 1 よりも小さい。すなわち、図 13 (a) に示す表示パネル 210 及び表示パネル 310 は、図 11 (b) に示すものよりも前方を向いている。

#### 【0136】

表示パネル 210 に設けられた、縁フレーム 230 に形成された反射曲面部 231 には、映り込み領域 262 に表示された内容が映り込む。表示パネル 210 は、図 11 (b) に示す状態と比べて前方を向いているため、映り込み領域 262 は、図 11 (b) に示した映り込み領域 262 よりも大きな領域となる。すなわち、反射曲面部 231 には、より大きな領域で表示した表示内容が映り込むこととなる。一方、反射曲面部 231 左側の映り込み領域 261 の大きさは、図 11 (b) に示す映り込み領域 261 の大きさと同じである。なお、表示パネル 310 に形成された反射曲面部 331 においても、反射曲面部 231 と同様のことが言える。

40

#### 【0137】

このように、図 13 (a) に示す反射曲面部 231 には、メイン画像表示装置 5 の表示内容と、表示パネル 210 の表示内容とが映り込む。これにより、表示パネル 210 の縁部を目立ちにくくすることができる。

#### 【0138】

50

なお、上述したように、表示パネル210とメイン画像表示装置5との交差角度を変化させることで、メイン画像表示装置5の表示内容が映り込む領域である映り込み領域262の大きさは異ならせることができる。これにより、メイン画像表示装置5及び表示パネル210に表示する演出画像によって、表示パネル210のメイン画像表示装置5に対する交差角度を適切に設定することで、表示パネル210の縁部を目立ちにくくすることができる。なお、表示パネル310においても、メイン画像表示装置5に対する交差角度を適切に設定することで、同様の作用、効果を奏する。

#### 【0139】

図13(a)に示す状態から、表示パネル210及び表示パネル310を移動させることにより、図13(b)に示すように、表示パネル210及び表示パネル310を第2位置まで移動させることができる。これにより、表示パネル210及び表示パネル310は、メイン画像表示装置5を覆い、互いの端部は密着した状態となる。これにより、遊技者は、メイン画像表示装置5が表示する画像を視認することはできず、表示パネル210及び表示パネル310が表示する画像のみを視認することができる。この時、反射曲面部231には、表示パネル210の映り込み領域261に表示された画像のみが映り込む。同様に、反射曲面部331には、表示パネル310の映り込み領域361に表示された画像のみが映り込む。これにより、表示パネル210及び表示パネル310の縁部を目立ちにくくすることができる。

#### 【0140】

なお、表示パネル210、310を第2位置から第1位置へ復帰させる場合には、駆動モータ220、320(図3)等を逆方向に駆動させればよい。

#### 【0141】

なお、表示パネル210及び表示パネル310を動作させるタイミングとしては、リーチ演出時や、遊技が行われておらず、パチンコ遊技機1がデモンストレーション状態時である場合等である。リーチ演出における演出動作としては、互いに動作態様(演出態様)が異なる複数種類の演出パターン(「リーチパターン」ともいう)が、予め用意されている。リーチ演出時に、表示パネル210及び表示パネル310を動作させるタイミングとしては、スーパーAやスーパーBといったスーパーリーチのリーチ演出が実行された場合である。これらのリーチ演出が実行させると、ノーマルのリーチ演出が実行された場合に比べて、可変表示結果が「大当たり」となる可能性(大当たり期待度)が高くなる。また、リーチ演出におけるチャンスアップ予告の際にも、表示パネル210及び表示パネル310による演出を行ってもよい。このように、リーチ演出に、表示パネル210及び表示パネル310による演出が加わることにより、遊技者を魅了する演出が可能となる。

#### 【0142】

その他、表示パネル210及び表示パネル310は、擬似連の場合や、大当たり確定の場合に動作させるようにしてもよい。また、第1特別図柄表示装置4Aにおける第1特図の変動と第2特別図柄表示装置4Bにおける第2特図の変動のうち、いずれかが開始されることに対応して表示パネル210及び表示パネル310を動作させてもよい。また、遊技媒体が遊技領域に向けて発射されている間、表示パネル210及び表示パネル310を動作させ続けてもよい。また、パチンコ遊技機1の電源をONしてから、電源をOFFするまでの間、表示パネル210及び表示パネル310を動作させ続けてもよい。

#### 【0143】

以上説明したように、本発明の実施形態に係る遊技機においては、第1サブ画像表示装置210の4辺の縁部のうち、メイン画像表示装置5側の1辺の縁部に反射曲面部231を有する縁フレーム230を設けている。これにより、反射曲面部231に第1サブ画像表示装置210の表示内容が映り込む(反射する)ので、縁フレーム230を設けた第1サブ画像表示装置210の縁部を目立ちにくくすることができる。第2サブ画像表示装置310に設けた縁フレーム330においても、同様の作用、効果を奏する。

#### 【0144】

また、縁フレーム230に設けた反射層を、カマボコ状の凸曲面である反射曲面部23

10

20

30

40

50

1から構成することにより、反射曲面部231には、第1サブ画像表示装置210の表示内容に加えて、メイン画像表示装置5の表示内容も映り込む（反射する）。これにより、第1サブ画像表示装置210が表示する画像と、メイン画像表示装置5が表示する画像との境界を目立ちにくくすることができる。第2サブ画像表示装置310に設けた縁フレーム330においても、同様の作用、効果を奏する。

#### 【0145】

また、反射曲面部231は、縁フレーム230を構成する透光体230aの凸部表面をメッキ処理することにより形成されている。これにより、反射曲面部231を容易に形成することができ、パチンコ遊技機1の製造コストを抑制することができる。

#### 【0146】

また、表示パネル210とメイン画像表示装置5との交差角度を変化させることで、メイン画像表示装置5に設定される映り込み領域262の大きさを設定することができる。これにより、表示する演出画像の色や輝度に基づいて、表示パネル210のメイン画像表示装置5に対する交差角度を適宜設定することで、第1サブ画像表示装置200の縁部をより目立ちにくくすることが可能である。なお、第2サブ画像表示装置300においても、表示パネル310のメイン画像表示装置5に対する交差角度を適宜設定することで、同様の作用、効果を奏する。

#### 【0147】

また、メイン画像表示装置5、第1サブ画像表示装置200、及び第2サブ画像表示装置300によって、連続する演出画像（互いに関連する演出画像）を表示する場合、連続する演出画像の境界を目立ちにくくすることができる。これにより、メイン画像表示装置5、第1サブ画像表示装置200、及び第2サブ画像表示装置300が表示する各演出画像を、一体感のある演出画像として、遊技者に視認させることができる。

#### 【0148】

また、縁フレーム230を構成する透光体230aを、光を透過する材料から構成することにより、映り込み領域261で表示した表示画像を遮ることなく確実に反射曲面部231に映り込ませることができる。これにより、不自然な画像が、反射曲面部231に映りこむことを防止することができる。

#### 【0149】

この発明は、上記実施の形態に限定されず、様々な変形及び応用が可能である。上記実施形態においては、反射曲面部は、縁フレームの前面にカマボコ状に形成された凸曲面から構成されていると説明したが、他の形状を有するものであってもよい。図14は、本発明の実施形態に係る遊技機に設けられた縁フレームの他の実施例（（a）～（c））を示した断面図である。

#### 【0150】

図14（a）に示す縁フレーム280は、断面が略L字形に形成された透光体280aと、透光体280a上に形成された反射層281とで構成されている。透光体280aには、先端が尖った突起部280bが形成されており、この突起部280b上に反射層281が形成されている。そのため、反射層281は、頂点281cを境に異なる方向を向いた、第1反射層281a及び第2反射層281bを有している。この縁フレーム280を、例えば、第1サブ画像表示装置200の縁部に設けることにより、第1反射層281aにメイン画像表示装置5が表示する画像を、第2反射層281bに第1サブ画像表示装置200が表示する画像を映り込ませることが可能となる。これにより、第1サブ画像表示装置200の縁部を目立たなくすることができます。

#### 【0151】

図14（b）に示す縁フレーム282は、断面が略L字形に形成された透光体282aと、透光体282a上に形成された反射層283とで構成されている。この反射層283は、図に示すように、透光体282aの平坦な表面上に形成されている。そのため、反射層283は、平面上に広がった層であり、1の方向にしか向いていない。この縁フレーム282を、例えば、第1サブ画像表示装置200の縁部に設けたとする。表示パネル21

10

20

30

40

50

0が第1位置にある場合、反射層283は、メイン画像表示装置5の方向に向けられる。これにより、反射層283には、メイン画像表示装置5が表示する画像が映し出される。このように、第1サブ画像表示装置200の縁部に形成された反射層283に、メイン画像表示装置5の画像が映し出されるため、第1サブ画像表示装置200の縁部を目立にくくすることができる。このように、隣接する2つの画像表示装置のうち、一方の画像表示装置が表示する画像を反射層283に映り込ませることによっても、画像表示装置の縁部を目立たなくさせることができる。

#### 【0152】

図14(c)に示す縁フレーム284は、断面が略L字形に形成された透光体284aと、透光体284a上に形成された反射層285とで構成されている。透光体284aの角部には、二つの平面に跨って形成された表面が曲面の凸部284bが形成されている。反射層285は、この凸部284b上に形成されている。この縁フレーム284を、例えば、第1サブ画像表示装置200の縁部に設けると、反射層285のうち第1反射層285aは、メイン画像表示装置5に向けられる。そのため、第1反射層285aには、メイン画像表示装置5が表示する画像が映り込む。一方、反射層285のうち第2反射層285bは、第1サブ画像表示装置200に向けられる。そのため、第2反射層285bには、第1サブ画像表示装置200が表示する画像が映り込む。このように、反射層285には、メイン画像表示装置5が表示する画像と、第1サブ画像表示装置200が表示する画像とが映り込む。これにより、第1サブ画像表示装置200の縁部を目立たなくすることができます。

10

20

#### 【0153】

また、上記の実施形態では、サブ画像表示装置の4辺の縁部のうち、メイン画像表示装置5側の1辺の縁部のみに、反射曲面部を有する縁フレームを設けた。しかしながら、本発明は、このような形態に限定されるものではなく、例えば、4辺の全ての縁部に縁フレームを設けてもよいし、2辺、あるいは3辺に縁フレームを設けてもよい。また、サブ画像表示装置の表示パネルは、矩形である必要はなく、他の形状であってもよい。この場合であっても、他の画像表示装置との接続箇所となる縁部に、反射層が形成された縁フレームを設けることにより、本発明が奏する効果を享受することができる。

#### 【0154】

また、上記の実施形態では、1つのメイン画像表示装置に対して2つのサブ画像表示装置が設けられている場合について説明したが、本発明はこのような形態に限定されない。例えば、1つのメイン画像表示装置に対して、1つのサブ画像表示装置を設けてもよいし、3つ以上のサブ画像表示装置を設けてもよい。

30

#### 【0155】

また、縁フレームが設けられていない画像表示装置の縁部に沿って、複数の発光体を設置してもよい。この場合、縁フレームが設けられていない画像表示装置の縁部には、発光体を設けない。これにより、他の画像表示装置に接続しておらず、目立ちにくくする必要がない縁部を、発光体による光で目立たせることができる。これにより、目立ちにくくしたい縁部をより目立ちにくくすることができる。

#### 【0156】

また、縁フレームに形成された反射曲面部は、縁フレームの長手方向に沿って直線状に形成されたものであると説明したが、他の態様のものであってもよい。例えば、反射曲面部を、波線のごとく曲りながら縁フレームの長手方向に延びていくように形成してもよいし、ギザギザの態様で縁フレームの長手方向に延びていくように形成してもよい。

40

#### 【0157】

また、縁フレームに形成された反射曲面部は、表示パネルの1辺の縁部全体に亘って形成されていた。しかしながら、反射曲面部を、例えば、表示パネルの1辺の縁部の一部に形成することによっても、表示パネルの縁部を目立たなくすることができる。

#### 【0158】

また、上記の実施形態においては、スライド部の端部に設ける磁石体として、フェライ

50

ト磁石等の永久磁石であると説明したが、例えば、電磁石を用いて磁力のON/OFFを制御するようにしてもよい。また、磁石体を表示パネルの側面に取り付けて、第2位置にある隣接した表示パネル間に、十分な密着力を作用させるようにしてもよい。また、突き合せ状態となるスライド部の一方の端部に上述した永久磁石を設け、他方の端部に鉄材など永久磁石に引っ付く性質を有する磁性体を設けてもよい。

#### 【0159】

また、上記実施形態では、メイン画像表示装置5、第1サブ画像表示装置200、及び第2サブ画像表示装置300が表示する互いに関連する画像として、1の画像を分割した画像を、それぞれの表示装置で表示する場合について説明した。しかし、各画像表示装置に互いに関連する演出画像を表示する場合としては、これに限られない。

10

#### 【0160】

例えば、メイン画像表示装置5に表示させるメイン画像と共に一連のストーリーを構成する画像や、メイン画像から連想される画像などを、第1サブ画像表示装置200及び第2サブ画像表示装置300に表示してもよい。また、所定の演出処理の実行中に表示される画像をメイン画像表示装置5と第1サブ画像表示装置200及び第2サブ画像表示装置300とに表示してもよい。具体的には、リーチ演出実行中に表示されるバトル演出に登場するキャラクタAとキャラクタBのキャラクタ画像をメイン画像表示装置5に表示し、両キャラクタがバトルに至るまでの経緯などを第1サブ画像表示装置200及び第2サブ画像表示装置300に展開的に表示するようにしてもよい。また、リーチ演出実行中に限らず、遊技状態が大当たり遊技状態、確変状態などのときに、メイン画像表示装置5と第1サブ画像表示装置200及び第2サブ画像表示装置300とにキャラクタAとキャラクタBに関連する画像を表示するようにしてもよい。また、例えば、キャラクタAから連想される画像として、キャラクタAの異なる表情や動作を表す画像などをメイン画像表示装置5と第1サブ画像表示装置200及び第2サブ画像表示装置300にそれぞれ表示するようにしてもよい。

20

#### 【0161】

また、メイン画像表示装置5と第1サブ画像表示装置200及び第2サブ画像表示装置300とが互いに関連する演出画像を表示する場合として、メイン画像表示装置5に表示する画像を補助する画像を第1サブ画像表示装置200及び第2サブ画像表示装置300に表示するようにしてもよい。例えば、メイン画像表示装置5に表示するキャラクタ画像のキャラクタに関する説明を、第1サブ画像表示装置200及び第2サブ画像表示装置300に表示するなどしてもよい。また、メイン画像表示装置5に表示するバトル演出のバトル状況（ライフメータなど）を示す画像を第1サブ画像表示装置200及び第2サブ画像表示装置300に表示してもよい。

30

#### 【0162】

また、各画像表示装置が、同一のコンセプトを有する画像を表示する場合も、これらは互いに関連した画像であるとする。例えば、画像表示装置のそれぞれが、宇宙空間を表示したり、海中を表示したりするなど、表示する場所が同一である場合や、同系統の色や同程度の輝度からなる画像を表示する場合も、これらは互いに関連した画像であるとする。このような、互いに関連した画像を異なる画像表示装置で表示した場合も、縁部に設けた反射曲面部により、演出画像の境界を目立ちにくくすることができる。

40

#### 【0163】

また、上記実施の形態では、遊技機の一例としてパチンコ遊技機1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、予め定められた球数の遊技球が遊技機内部に循環可能に内封され、遊技者による貸出要求に応じて貸し出された貸出球や、入賞に応じて付与された賞球数が加算される一方、遊技に使用された遊技球数が減算されて記憶される、所謂、封入式遊技機にも本発明を適用可能である。

#### 【0164】

また、上記実施の形態では、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

50

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変動表示装置に表示結果が導出されることにより1ゲームが終了し、該変動表示装置に導出された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。

#### 【0165】

上記実施の形態では、第1サブ画像表示装置200及び第2サブ画像表示装置300による演出は、予告演出や大当たり中演出等の各種演出として実行可能とされていたが、スロットマシンの場合、例えば、遊技者にとって有利な遊技状態（例えば、ビッグボーナス、レギュラーボーナス等）の付与、遊技者にとって有利な押し順が報知されるアシストタイム（以下、ATと略称する）の付与、ATの継続率引き上げやATのストック数上乗せといったより有利なATの付与、ATに移行しやすい状態の付与、特定役の付与などが決定された可能性を示唆する示唆演出として、第1サブ画像表示装置200及び第2サブ画像表示装置300による演出を実行してもよい。

10

#### 【0166】

尚、このような場合、ゲームの進行を制御する遊技制御手段から出力された制御情報に基づいて演出の制御を行う演出制御手段は、内部抽選結果がボーナスである場合やATの付与が決定されている場合、ハズレの場合やATの付与が決定されていない場合よりも高い割合（例えば、100%の割合も含む）で前記第1演出パターンを決定し、内部抽選結果がハズレである場合やATの付与が決定されていない場合、ボーナスである場合やATの付与が決定されている場合よりも高い割合（例えば、100%の割合も含む）で前記第2演出パターンを決定するようにしてもよい。

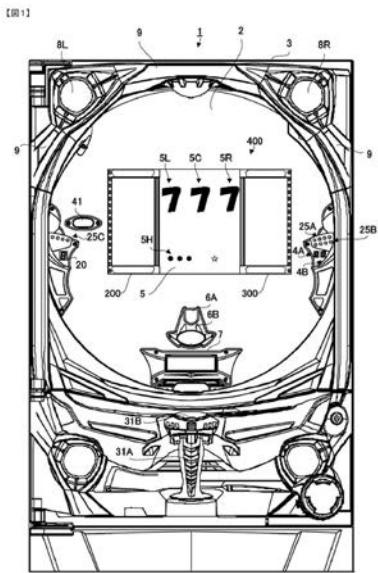
20

#### 【符号の説明】

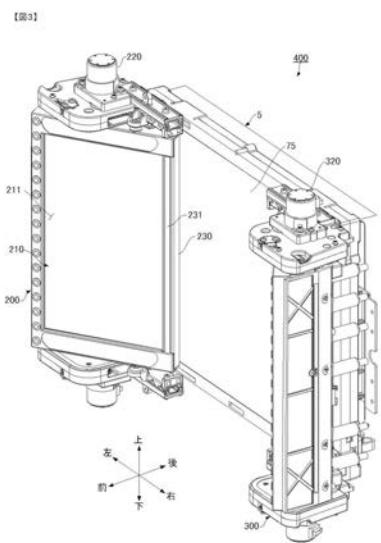
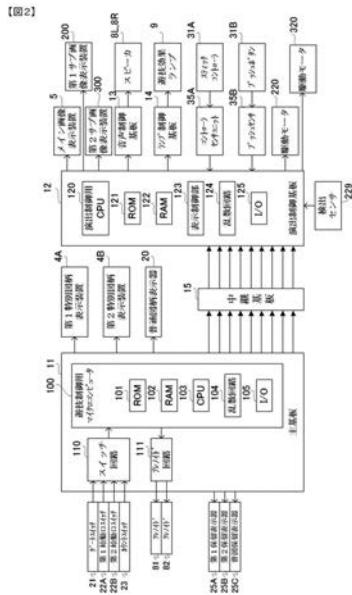
#### 【0167】

1	パチンコ遊技機	
2	遊技盤	
5	メイン画像表示装置	
7 5	表示領域	
2 0 0	第1サブ画像表示装置	
2 1 0	表示パネル	
2 1 1	表示面	
2 2 0	駆動モータ	30
2 2 4	第2スライド部	
2 2 5	中間スライド部	
2 2 9	検出センサ	
2 3 0	縁フレーム	
2 3 1	反射曲面部	
2 4 0	第1パネル移動手段	
2 4 1、2 4 2、3 4 1、3 4 2	磁石体	
2 6 1、2 6 2、3 6 1、3 6 2	映り込み領域	
3 0 0	第2サブ画像表示装置	
3 1 0	表示パネル	40
3 1 1	表示面	

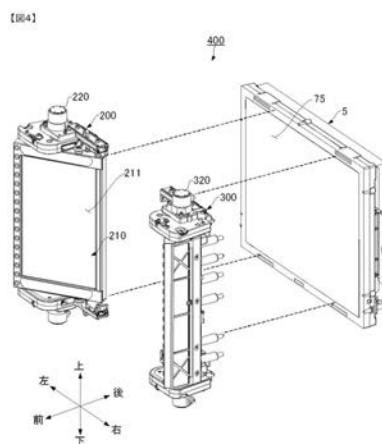
【図1】



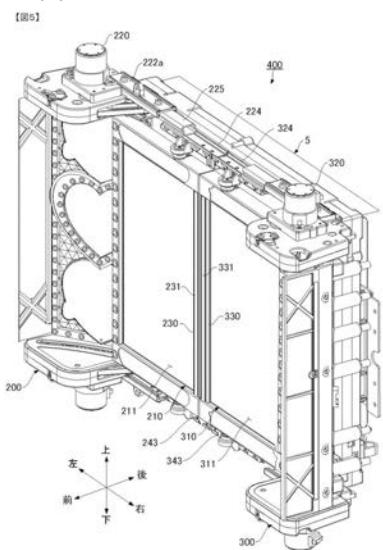
【図2】



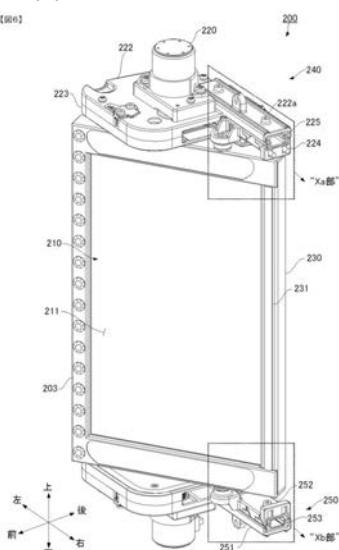
【図4】



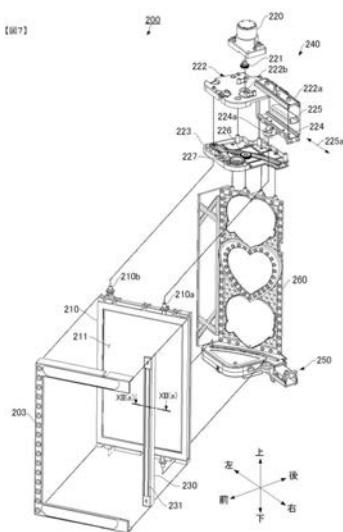
【図5】



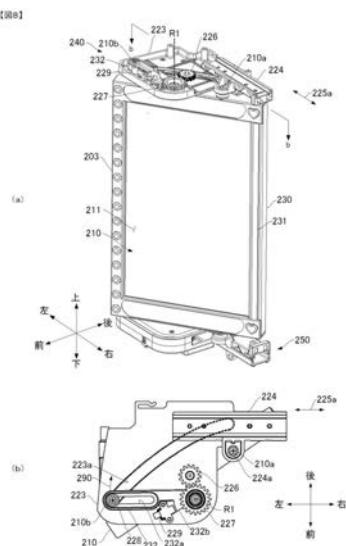
【図6】



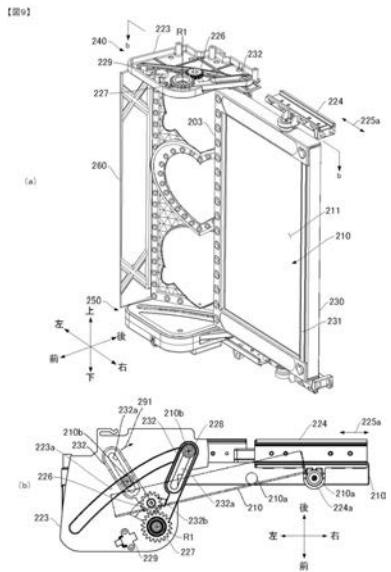
【図7】



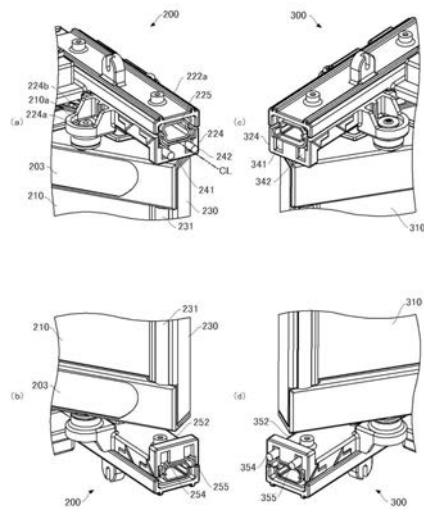
【図8】



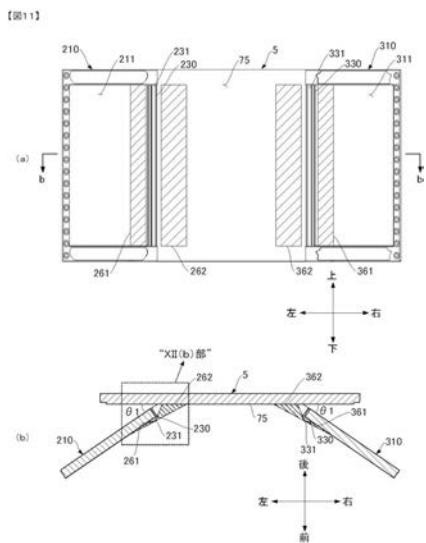
【図9】



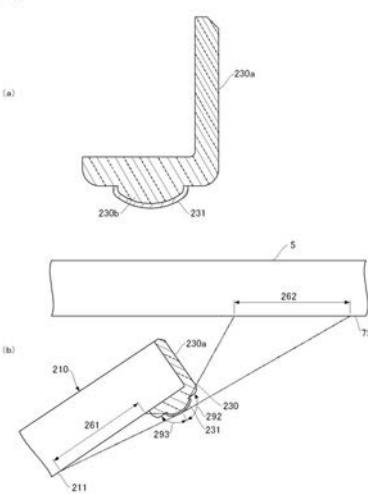
【図10】



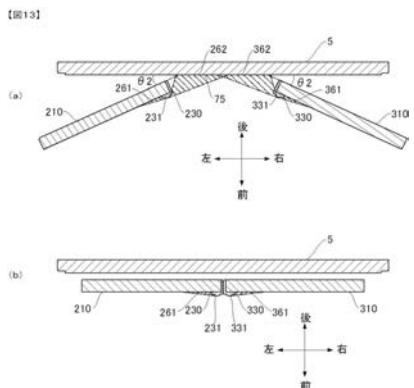
【図11】



【図12】



【図13】



【図14】

