

(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2004-41438
(P2004-41438A)

(43) 公開日 平成16年2月12日(2004.2.12)

(51) Int. Cl.⁷ F I テーマコード (参考)
A 6 3 F 7/02 A 6 3 F 7/02 3 0 4 D 2 C 0 8 8
 A 6 3 F 7/02 3 2 0

審査請求 未請求 請求項の数 8 O L (全 32 頁)

(21) 出願番号	特願2002-202900 (P2002-202900)	(71) 出願人	000144153 株式会社三共 群馬県桐生市境野町6丁目460番地
(22) 出願日	平成14年7月11日(2002.7.11)	(74) 代理人	100064746 弁理士 深見 久郎
		(74) 代理人	100085132 弁理士 森田 俊雄
		(74) 代理人	100095418 弁理士 塚本 豊
		(74) 代理人	100114801 弁理士 中田 雅彦
		(72) 発明者	鷗川 詔八 群馬県桐生市相生町1丁目164番地の5

最終頁に続く

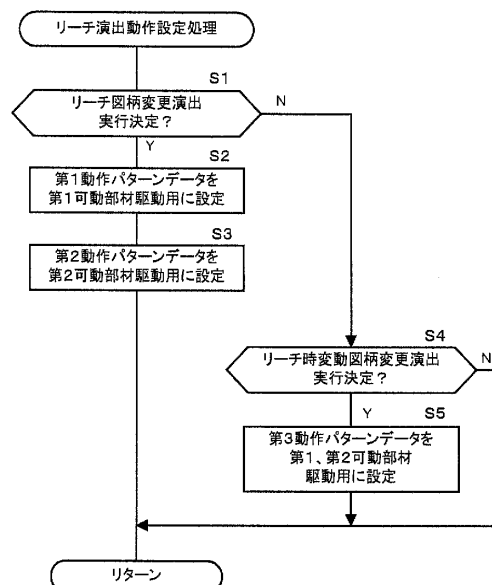
(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【要約】

【課題】 表示演出と動作演出との演出の組合せによる演出効果を向上させ、遊技の興趣を向上させることが可能な遊技機を提供することである。

【解決手段】 可変表示部に表示されている特別図柄がリーチ表示態様となったときに、複数の可動部材が個別に異なる図柄の表示態様の変化に関わる動作演出を行なう個別動作 (S2, S3) と、複数の可動部材が協働して同一の図柄の表示態様の変化に関わる動作演出を行なう協働動作 (S5) とを選択的に実行する制御を行なう。

【選択図】 図9



【特許請求の範囲】**【請求項 1】**

複数の識別情報を可変表示可能な可変表示装置を有し、該可変表示装置の表示結果が予め定められた特定の表示態様になったときに遊技者にとって有利な特定遊技状態に制御可能となる遊技機であって、

遊技者に動作が視認可能な箇所に設けられ、予め定められた可動範囲で動作演出を行なう遊技の演出に用いられる複数の可動演出手段と、

前記複数の可動演出手段を動作制御する可動演出制御手段とを含み、

該可動演出制御手段は、前記可変表示装置に表示されている識別情報が所定の表示態様となったときに、前記複数の可動演出手段が個別に異なる識別情報の表示態様の変化に関わる動作演出を行なう個別動作と、前記複数の可動演出手段が協働して同一の識別情報の表示態様の変化に関わる動作演出を行なう協働動作とを選択的に実行する制御を行なうことを特徴とする、遊技機。

10

【請求項 2】

前記所定の表示態様は、リーチ表示態様であることを特徴とする、請求項 1 に記載の遊技機。

【請求項 3】

前記可動演出制御手段が前記複数の可動演出手段を動作制御するために用いる複数種類の制御データが記憶されるデータ記憶手段をさらに含み、

前記協働動作は、前記複数の可動演出手段が同期したタイミングで動作制御される動作演出であり、

前記可動演出制御手段は、前記協働動作によって動作制御するとき、前記データ記憶手段から読出した制御データを前記複数の可動演出手段の制御に共通使用することを特徴とする、請求項 1 または 2 に記載の遊技機。

20

【請求項 4】

前記可変表示装置の表示状態を制御する表示制御手段をさらに含み、

該表示制御手段は、前記複数の可動演出手段のうち少なくとも 1 つの可動演出手段が識別情報の表示態様の変化に関わる動作演出を行なったときに、当該識別情報の表示態様の変化に関わる動作演出を行なった可動演出手段に対応して識別情報の可変表示に影響を与える表示演出をする制御を行なうことを特徴とする、請求項 1 から 3 のいずれかに記載の遊技機。

30

【請求項 5】

前記複数の可動演出手段のそれぞれに対応して設けられ、対応する可動演出手段を発光演出するための複数の発光体をさらに含み、

前記表示制御手段は、前記表示演出をする起因となった可動演出手段を発光演出する前記発光体の発光態様に対応した演出用画像を用いて、前記表示演出をする制御を行なうことを特徴とする、請求項 4 に記載の遊技機。

【請求項 6】

前記複数の可動演出手段は、光を透過する透光部を有し、

前記複数の発光体は、発光演出する可動演出手段の裏面側に該可動演出手段とは別体でかつ該可動演出手段が前記可動範囲内でのいずれの位置であっても、前記発光体からの光が前記透光部を透過可能な位置に設けられていることを特徴とする、請求項 5 に記載の遊技機。

40

【請求項 7】

前記発光体は、複数の色で発光する機能を有し、

前記演出用画像は、前記発光体の発光色と同じ色を用いた画像であることを特徴とする、請求項 5 または 6 に記載の遊技機。

【請求項 8】

前記複数の可動演出手段の可動範囲は、前記複数の可動演出手段が前記可動範囲内でのいずれの位置であっても前記可変表示装置の前面側に位置するように設定されていることを

50

特徴とする、請求項 1 から 7 のいずれかに記載の遊技機。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【発明の属する技術分野】

本発明は、パチンコ遊技機、コイン遊技機、スロットマシンなどで代表される遊技機に関する。詳しくは、複数の識別情報を可変表示可能な可変表示装置を有し、該可変表示装置の表示結果が予め定められた特定の表示態様になったときに遊技者にとって有利な特定遊技状態に制御可能となる遊技機に関する。

【0002】

【従来技術】

この種の遊技機として従来から一般的に知られているものに、図柄等の識別情報を可変表示可能な可変表示装置を有し、該可変表示装置の表示結果が予め定められた特定の表示態様（たとえば、大当り図柄の組合せ）になったときに遊技者にとって有利な特定遊技状態（大当り遊技状態）に制御可能となるように構成されたものがあった。このような可変表示装置は、可変表示等による表示演出により遊技の演出をするために用いられていた。

【0003】

また、従来遊技機においては、可変表示装置に加えて、可動部材等を動作させる動作演出により遊技の演出を行なう可動演出手段が設けられ、表示演出と動作演出とを組合せて実行するものがあった。このような遊技機においては、表示演出と可動演出との間に関連性を持たせた複合的な演出が行なわれていた。

【0004】

【発明が解決しようとする課題】

しかし、従来遊技機では、表示演出と可動演出との間に関連性を持たせた複合的な演出が行なわれるが、可動演出と表示演出との関係が一定で単調であったため、遊技者に演出が飽きられがちであった。

【0005】

この発明はかかる実情に鑑み考え出されたものであり、その目的は、表示演出と動作演出との演出の組合せによる演出効果を向上させ、遊技の興趣を向上させることが可能な遊技機を提供することである。

【0006】

【課題を解決するための手段の具体例およびその効果】

(1) 複数の識別情報を可変表示可能な可変表示装置（可変表示装置 8、可変表示部 9）を有し、該可変表示装置の表示結果が予め定められた特定の表示態様（大当り図柄の組合せ）になったときに遊技者にとって有利な特定遊技状態（大当り遊技状態）に制御可能となる遊技機（パチンコ遊技機 1）であって、

遊技者に動作が視認可能な箇所（箇所に設けられ、予め定められた可動範囲で動作演出（個別動作、協働動作等）を行なう遊技の演出に用いられる複数の可動演出手段（可動部材 10、10）と、

前記複数の可動演出手段を動作制御する可動演出制御手段（演出制御用マイクロコンピュータ 800 の可動部材制御機能）とを含み、

該可動演出制御手段は、前記可変表示装置に表示されている識別情報が所定の表示態様（リーチ表示態様）となったときに、前記複数の可動演出手段が個別に異なる識別情報（左図柄 61、右図柄 63）の表示態様の変化に関わる動作演出を行なう個別動作（図 7（a））と、前記複数の可動演出手段が協働して同一の識別情報（中図柄 62）の表示態様の変化に関わる動作演出を行なう協働動作（図 7（b））とを選択的に実行する制御を行なう（S1～S5）。

【0007】

このような構成によれば、可変表示装置に表示されている識別情報が所定の表示態様となったときに、複数の可動演出手段が個別に異なる識別情報の表示態様の変化に関わる動作演出をする個別動作と、記複数の可動演出手段が協働して同一の識別情報の表示態様の変

10

20

30

40

50

化に関わる動作演出をする協働動作とが選択的に実行されるので、可動演出手段による動作演出と可変表示装置による表示演出との関係のバリエーションが増し、演出を変化に富んだ面白みがあるものにすることができる。さらに、可変表示装置と複数の可動演出手段とにより識別情報の表示態様の変化に関わる演出が行なわれるので、可変表示装置の表示領域外の領域も利用した可変表示に関する演出がされるため、遊技の演出を多彩化することができる。このように、識別情報の表示態様の変化に関わる演出として複数の可動演出制御手段による個別動作と協働動作とを選択的に行なうことにより、表示演出と動作演出との演出の組合せによる演出が多彩化されて、その演出効果を向上させることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【0008】

10

(2) 前記所定の表示態様は、リーチ表示態様である(図7参照)。

このような構成によれば、リーチ表示態様となったときに複数の可動演出手段による個別動作と協働動作とが選択的に行なわれるので、リーチ表示態様における演出を多彩化することができる。

【0009】

(3) 前記可動演出制御手段が前記複数の可動演出手段を動作制御するために用いる複数種類の制御データが記憶されるデータ記憶手段(ROM801)をさらに含み、前記協働動作は、前記複数の可動演出手段が同期したタイミングで動作制御される動作演出であり(図7の(b)参照)、

前記可動演出制御手段は、前記協働動作によって動作制御するときに、前記データ記憶手段から読出した制御データ(第3動作パターンデータ)を前記複数の可動演出手段の制御に共通使用する(S5)。

20

【0010】

このような構成によれば、協働動作によって動作制御するときに、制御データが複数の可動演出手段の制御に共通使用されるので、協働動作が行なわれるときの複数の可動演出手段間での制御の同期をとることが容易になるとともに、そのような協働動作の実行に関する制御データ量の増大を防ぐことができる。

【0011】

(4) 前記可変表示装置の表示状態を制御する表示制御手段(演出制御用マイクロコンピュータ800の表示制御機能)をさらに含み、

30

該表示制御手段は、前記複数の可動演出手段のうち少なくとも1つの可動演出手段が識別情報の表示態様の変化に関わる動作演出を行なったときに、当該識別情報の表示態様の変化に関わる動作演出を行なった可動演出手段に対応して識別情報の可変表示に影響を与える表示演出(図7における演出画像91, 91の表示、リーチ図柄の変更、リーチ変動図柄の変更)をする制御を行なう。

【0012】

このような構成によれば、複数の可動演出手段のうち少なくとも1つの可動演出手段が識別情報の表示態様の変化に関わる動作演出を行なったときに、当該識別情報の表示態様の変化に関わる動作演出を行なった可動演出手段に対応して識別情報の可変表示に影響を与える表示演出がされるので、表示演出と動作演出との演出の組合せによる演出をより多彩化することができる。

40

【0013】

(5) 前記複数の可動演出手段のそれぞれに対応して設けられ、対応する可動演出手段を発光演出するための複数の発光体(役物飾りランプ40, 40)をさらに含み、前記表示制御手段は、前記表示演出をする起因となった可動演出手段を発光演出する前記発光体の発光態様(発光色)に対応した演出用画像(発光色と同じ演出表示色の演出画像91)を用いて、前記演出表示をする制御を行なう。

【0014】

このような構成によれば、演出表示をする起因となった可動演出手段を発光演出する発光体の発光態様に対応した演出用画像を用いて演出表示がされるため、可動演出手段による

50

動作演出と表示演出との対応関係に加えて、発光演出と表示演出とが対応関係を持って実行することができ、遊技の演出を多彩化することができる。

【0015】

(6) 前記複数の可動演出手段は、光を透過する透光部(透光部10e)を有し、前記複数の発光体は、発光演出する可動演出手段の裏面側に該可動演出手段とは別体でかつ該可動演出手段が前記可動範囲内でのいずれの位置であっても、前記発光体からの光が前記透光部を透過可能な位置に設けられている(図5の(a),(b)参照)。

【0016】

このような構成によれば、可動演出手段が可動範囲内でのいずれの位置であっても、発光体からの光が透光部を透過するので、可動演出手段が動作していないときと可動演出手段が動作しているときとのいずれの状態であっても可動演出手段を光らせることができる。これにより、可動演出手段が可変表示装置での表示に関連して動作する遊技の演出の演出態様を多彩化することができ、遊技の興趣を向上させることができる。しかも、可動演出手段自体に発光体を設ける必要がないので、可動演出手段の構造を単純化することができる。さらに、可動演出手段による動作演出と発光演出手段による発光演出とを隣接して行なうことができるので、動作演出と発光演出とが組合わされた演出を遊技者により分かりやすくすることができる。

10

【0017】

(7) 前記発光体は、複数の色で発光する機能を有し、前記演出用画像は、前記発光体の発光色と同じ色を用いた画像である(図7の説明参照)

20

【0018】

このような構成によれば、発光体の発光色と同じ色を用いた演出用画像により表示演出がされるので、発光演出と表示演出とが対応関係を持って実行されていることを分かりやすく示すことができ、遊技の演出を多彩化することができる。

【0019】

(8) 前記複数の可動演出手段の可動範囲は、前記複数の可動演出手段が前記可動範囲内でのいずれの位置であっても前記可変表示装置の前面側に位置するように設定されている(図3参照)。

【0020】

このような構成によれば、複数の可動演出手段の可動範囲が可動演出手段が可動範囲内でのいずれの位置であっても可変表示装置の前面側に位置するように設定されているので、表示演出と動作演出との組合せにより、視覚的な遊技の演出が行なわれる範囲を可変表示装置での表示が行なわれる領域を超えた範囲まで拡張することができ、遊技の演出を多彩化することができる。また、可動演出手段が動作していないときでも、可動演出手段に対応した表示演出を可変表示装置に表示することにより可動演出手段と可変表示装置との組合せによる演出を行なうことができる。

30

【0021】

【発明の実施の形態】

以下に、本発明の実施の形態を図面に基づいて詳細に説明する。なお、本実施の形態においては、遊技機の一例としてパチンコ遊技機を示すが、本発明はこれに限らず、複数の識別情報を可変表示可能な可変表示装置を有し、該可変表示装置の表示結果が予め定められた特定の表示態様になったときに遊技者にとって有利な特定遊技状態に制御可能となる遊技機であればすべて対象となる。

40

【0022】

まず、遊技機の一例であるパチンコ遊技機1の全体構成について説明する。図1はパチンコ遊技機1を正面から見た正面図、図2はパチンコ遊技機1の遊技盤面を正面から見た正面図である。

【0023】

図1に示すように、パチンコ遊技機1は、縦長な方形状に枠組形成される外枠2aと、該

50

外枠 2 a の内側に開閉可能に軸支されかつパチンコ遊技機 1 の主要構成部が集約して設けられる前面枠 2 b と、該前面枠 2 b の前面上部に開閉自在に軸支されて設けられる額縁状のガラス扉枠 2 とから構成されている。ガラス扉枠 2 の下部表面には打球供給皿 3 が設けられている。前面枠 2 b において、打球供給皿 3 の下部には、打球供給皿 3 から溢れた貯留球を貯留する余剰球受皿 4 と打球を発射する打球操作ハンドル（操作ノブ）5 とが設けられている。また、ガラス扉枠 2 の後方に位置する前面枠 2 b には、前面側に遊技領域 7 が形成された遊技盤 100 が着脱可能に設けられている。前面枠 2 b およびガラス扉枠 2 は、パチンコ遊技機 1 の正面から見て左側の端部において軸支され、軸支位置を開閉軸として開閉される。ガラス扉枠 2 には、遊技盤 100 の遊技領域 7 をほぼ透視し得る透視窓が開設され該透視窓の裏面からガラス板が装着されている。

10

【0024】

遊技領域 7 の外側の左右上部には、効果音を発する 2 つのスピーカ 27 が設けられている。遊技領域 7 の外周には、遊技効果ランプ 28 a, 28 b, 28 c が設けられている。そして、この例では、遊技効果ランプ 28 b の近傍に景品球払出時に点灯する賞球ランプ 51 が設けられ、遊技効果ランプ 28 a の近傍に補給球が切れたときに点灯する球切れランプ 52 が設けられている。

【0025】

さらに、図 1 には、パチンコ遊技機 1 に隣接して設置され、プリペイドカードが挿入されることによって球貸を可能にするカードユニット 50 も示されている。カードユニット 50 に挿入されたカード内に残額情報が記憶されている場合には、その残額の引落としに応じて、遊技者に対する遊技球の貸出しが行なわれる。

20

【0026】

カードユニット 50 には、使用可能状態であるか否かを示す使用可能表示ランプ 151、カード内に記憶された残額情報に端数（100 円未満の数）が残存する場合にその端数を打球供給皿 3 の近傍に設けられている度数表示 LED（Light Emitting Diode）に生じさせるための端数表示スイッチ 152、カードユニット 50 がいずれの側のパチンコ遊技機 1 に対応しているのかを示す連結台方向表示器 153、カードユニット 50 内にカードが投入されていることを示すカード投入表示ランプ 154、記憶媒体としてのカードが挿入されるカード挿入口 155、および、カード挿入口 155 の裏面に設けられているカードリーダーの機構を点検する場合にカードユニット 50 を開放するためのカードユニット錠 156 が設けられている。

30

【0027】

図 2 を参照して、遊技領域 7 は、遊技盤 100 に設けられている。遊技者が図 1 に示される打球操作ハンドル 5 を操作すれば、打球待機樋（図示せず）に貯留されている遊技用のパチンコ玉が打球発射装置（図示せず）により 1 発ずつ弾発発射され、区画レール 101 に沿って誘導されて遊技領域 7 内に打込まれる。

【0028】

以下、遊技領域 7 の構成をその遊技動作に従って詳細に説明する。遊技領域 7 の中央付近には、液晶表示器よりなる可変表示部 9 を含む可変表示装置 8 が設けられている。なお、可変表示部 9 は、液晶表示器に限らず、CRT（Cathode Ray Tube）、FED（Field Emission Display）、PDP（Plasma Display Panel）、ドットマトリクス、7 セグメント LED 等の LED（Light Emitting Diode）、エレクトロルミネッセンス、蛍光表示管等のその他の画像表示式の表示装置（可変表示部）により構成されてもよい。また、可変表示部 9 は、画像表示式の表示装置（可変表示部）に限らず、外周に複数種類の図柄が描かれた回転ドラムを回転駆動する回転ドラム式、表面に複数種類の図柄が描かれたベルトを回転移動させるものや複数種類の図柄が描かれた円盤を回転させるもの（ロタメント）等のその他の機械式（電気的駆動源により駆動される機械式のもの）の可変表示装置（可変表示部）であってもよい。

40

【0029】

50

可変表示部 9 は、数字、数字以外の文字、図形、模様、キャラクタ等の複数種類の識別情報（特別識別情報）としての特別図柄と、図形等の複数種類の識別情報（普通識別情報）としての普通図柄とをそれぞれ可変表示（更新表示，変動表示ともいう）可能である。ここで、キャラクタとは、可変表示装置（可変表示部）に表示される人間，動物，あるいは物等を表わす映像をいう。なお、可変表示部 9 により可変表示される識別情報は、数字、文字、図形、模様、キャラクタ等の識別情報であれば、どのような識別情報であってもよく、数字のみ、文字のみ、図形のみ、模様のみ、キャラクタのみ、または、これらを適宜組合せたものであってもよい。

【0030】

可変表示部 9 では、左図柄，中図柄，右図柄の 3 つの特別図柄を並んで表示可能な表示領域を有し、これらの特別図柄をスクロール等の方式で可変表示可能である。また、可変表示部 9 では、特別図柄の背景を表す背景画像が表示される。

10

【0031】

また、可変表示部 9 では、当り図柄である 印とはずれ図柄である × 印とを普通図柄として交互に表示することにより普通図柄を可変表示（更新表示，変動表示ともいう）可能な表示領域を有している。

【0032】

なお、本実施の形態においては、液晶表示器よりなる可変表示部 9 に普通図柄を表示する例を示したが、これに限らず、LED、7セグメント表示器など、数字等のその他の図柄を可変表示可能なその他の表示手段を普通図柄の可変表示のために使用してもよい。つまり、普通図柄としては、何らかの形で特別図柄と区別して認識できるようなものであればよい。

20

【0033】

また、可変表示部 9 では、それぞれ最大「4」まで表示可能な始動入賞記憶表示領域とゲート通過記憶表示領域とが設けられている。この始動入賞記憶表示領域で表示されている数により、特別図柄の可変表示を始動させるための始動入賞口 14 への入賞数が上限を 4 として記憶（メモリへの記憶）されていること（始動入賞記憶という）が表示される。また、ゲート通過記憶表示器で表示されている数により、普通図柄の可変表示を始動させるための通過ゲート 11 への遊技球の通過数が上限を 4 として記憶（メモリへの記憶）されていること（普通始動記憶という）が表示される。

30

【0034】

なお、始動入賞口 14 を通過した遊技球の通路には、入賞した遊技球である入賞球（入賞玉）を検出する始動口スイッチ 17 が設けられており、始動口スイッチ 17 により遊技球が検出された場合には、始動入賞記憶表示領域で表示される始動入賞記憶数を加算更新させるための制御が行なわれる。そして、特別図柄の可変表示の開始条件が成立した場合には、始動入賞記憶表示領域で表示される始動入賞記憶数を減算更新させるための制御が行なわれるとともに、特別図柄の可変表示を開始させる制御が行なわれる。

【0035】

また、通過ゲート 11 を通過した遊技球の通路には、通過した遊技球を検出するゲートスイッチ 12 が設けられており、ゲートスイッチ 12 が遊技球を検出した場合には、ゲート通過記憶表示領域で表示される普通始動記憶数を加算更新させるための制御が行なわれる。そして、普通図柄の可変表示の開始条件が成立した場合には、普通始動記憶表示領域で表示される普通始動記憶数を減算更新させるための制御が行なわれるとともに、普通図柄の可変表示を開始させる制御が行なわれる。

40

【0036】

可変表示装置 8 の下方位置には、ソレノイド 16 によって開閉動作される始動入賞球装置 15（電動チューリップ役物）を兼用する始動入賞口 14 と、ソレノイド 21 により駆動される開閉板 29 の開閉動作により開閉される大入賞口 20 を有する可変入賞球装置 30 とが上から順に配列されている。始動入賞口 14 に入った球は、始動口スイッチ 17 によって検出された後、遊技盤 100 の背面に導かれる。また、大入賞口 20 に入った球は、

50

Vカウンタスイッチ23もしくはカウンタスイッチ22に検出された後、遊技盤100の背面に導かれる。また、大入賞口20から可変入賞球装置30内に入った球のうち、Vカウンタスイッチ23により検出された球は、その後、カウンタスイッチ22に向けて誘導され、カウンタスイッチ22により検出される。したがって、大入賞口20から内部に入った球は、結果的にすべてカウンタスイッチ22により検出される。

【0037】

遊技盤100には複数の入賞口19, 24が通常入賞口として設けられている。遊技球の入賞口19, 24への入賞は、入賞口スイッチ19a, 24aによってそれぞれ検出される。複数の入賞口19, 24それぞれに対応して入賞口スイッチ19a, 24aが設けられているため、各入賞口19, 24毎に入賞した球の検出が迅速に行なわれる。

10

【0038】

遊技領域7には、遊技中に点灯表示される装飾ランプ25が設けられている。また、遊技領域7の下部には、入賞しなかった打球を吸収するアウト口26が設けられている。

【0039】

打球発射装置から発射され遊技領域7に入った打球(打玉)は、遊技領域7を下りてくる。打球が通過ゲート11を通過してゲートスイッチ12で検出されると、その検出信号に基づいて普通図柄が所定期間可変表示した後、表示結果が導出表示される制御が行なわれる。普通図柄の可変表示結果が、当り図柄として予め定められた表示態様(印の図柄)である場合には、始動入賞球装置15が所定時間閉状態から開放状態に制御され、始動入賞口14に打球が入賞しやすい状態となる。その後、始動入賞球装置15は、閉状態となる。

20

【0040】

打球が始動入賞口14に入り始動口スイッチ17で検出されると、図柄の変動を開始できる状態であれば、可変表示部9において、特別図柄の可変表示を開始させる制御が行なわれる。一方、図柄の可変表示が開始できる状態でなければ、メモリの始動入賞記憶数および表示される始動入賞記憶数が1増やされる。そして、可変表示部9での可変表示が開始される毎にメモリの始動入賞記憶数および表示される始動入賞記憶数が1ずつ減らされる。

【0041】

可変表示部9での特別図柄の可変表示は、一定時間が経過したときに停止し、表示結果が導出表示される。表示結果が導出表示されるときには、基本的に、左図柄、右図柄、中図柄の順に特別図柄が停止表示される。そして、停止時の図柄の組合せが大当り図柄の組合せ(たとえば、777等のぞろ目の特定の図柄の組合せ)となると、遊技者にとって有利な特定遊技状態である大当り遊技状態が発生し、通常遊技状態からその大当り遊技状態に移行する制御が行なわれる。大当り遊技状態においては、開閉板29の動作により、通常状態において閉状態とされている大入賞口20が、一定時間経過するまで、または、所定個数(たとえば10個)の打球が入賞するまで開放される制御が行なわれる。そして、大入賞口20の開放中に打球が特定入賞領域に入賞しVカウンタスイッチ23で検出されると、継続権が発生し大入賞口20を開放させる制御が再度行なわれる。このような継続権の発生は、所定回数(たとえば15ラウンド)許容される。このような継続権の発生を繰り返す制御は、繰返し継続制御と呼ばれる。

30

40

【0042】

図示を省略するが、可変入賞球装置30の内部(大入賞口20内)においては、シーソー式の玉振分部材としての大入賞口内誘導板が設けられている。この大入賞口内誘導板は、Vカウンタスイッチ23の方向へ向けて傾斜した状態と、Vカウンタスイッチ23とは逆の方向へ向けて傾斜した状態とのいずれかの状態に切換え可能となるようにソレノイド33により駆動制御される。その場合、大入賞口20が1回開放されたとき(1ラウンド中)には、Vカウンタスイッチ23が玉を1個検出するまでは、大入賞口内誘導板がVカウンタスイッチ23の方向へ向けて傾斜した状態にされることにより、玉がVカウンタスイッチ23により検出されやすい状態にされ、Vカウンタスイッチ23が玉を1個検出した

50

後は、大入賞口内誘導板がVカウントスイッチ23とは逆方向へ向けて傾斜した状態にされることにより、玉がVカウントスイッチ23により検出されにくい状態にされる。

【0043】

また、可変表示装置8の可変表示中（この場合は、可変表示部9の可変表示中）においては、リーチ状態（リーチ表示）が発生する場合がある。ここで、リーチとは、表示状態が変化可能な可変表示装置（可変表示部）を有し、該可変表示装置が時期を異ならせて複数の表示結果を導出表示し、該複数の表示結果が予め定められた特定の表示態様の組合せとなった場合に、遊技状態が遊技者にとって有利な特定遊技状態となる遊技機において、前記複数の表示結果の一部がまだ導出表示されていない段階で、既に導出表示されている表示結果が前記特定の表示態様の組合せとなる条件を満たしている表示状態をいう。また、別の表現をすれば、リーチとは、表示状態が変化可能な可変表示部を複数有する可変表示装置の表示結果が予め定められた特定の表示態様の組合せになった場合に、遊技状態が遊技者にとって有利な特定遊技状態となる遊技機において、前記可変表示装置の表示結果がまだ導出表示されていない段階で、前記特定の表示態様の組合せが表示されやすい可変表示態様となったと遊技者に思わせるための表示状態をいう。そして、たとえば、前記特定の表示態様の組合せが揃った状態を維持しながら複数の前記可変表示部による可変表示を行なう状態もリーチ表示状態に含まれる。さらにリーチの中には、それが出現すると、通常のリーチに比べて、大当たりが発生しやすいものがある。このような特定のリーチをスーパーリーチという。

10

【0044】

また、リーチ状態とは、可変表示装置が可変開始された後表示制御が進行して表示結果が導出表示される前段階にまで達した時点でも、前記特定の表示態様となる表示条件から外れていない表示態様をもいう。

20

【0045】

また、リーチ状態とは、可変表示装置の表示制御が進行して表示結果が導出表示される前段階にまで達した時点での表示状態であって、前記表示結果が導出表示される以前に決定されている複数の可変表示領域の表示結果の少なくとも一部が前記特定の表示態様となる条件を満たしている場合の表示状態をもいう。

【0046】

可変表示の停止時における可変表示部9での特別図柄の組合せが大当たり発生の確率変動を伴う大当たり図柄の組合せ（確率変動図柄の組合せともいう）である場合には、次に大当たりとなる確率が高くなる。すなわちこのような場合には、予め定められた確率変動終了条件が成立するまで、特別遊技状態としての確率変動状態（以下、「確変」という。）という遊技者にとってさらに有利な状態となる。

30

【0047】

また、確率変動状態では、普通図柄の停止図柄が当り図柄になる確率が高められるとともに、始動入賞球装置15の開放時間と開放回数とが増加する。さらに、確率変動状態では、特別図柄および普通図柄についての図柄の可変表示開始から図柄の停止表示までの時間（変動時間）が短縮される時短制御（変動時間短縮制御）が行なわれる。

【0048】

また、このパチンコ遊技機1においては、特別図柄の表示結果が大当たりとなることが事前決定された場合には、特別図柄を一旦大当たり図柄の組合せで仮に停止した後、確率変動状態が発生させるか否かを抽選により決定するように見せる演出としての再抽選表示が行なわれる。つまり、再抽選表示は、大当たり図柄の組合せとなる特別図柄を一時的に仮の表示結果として表示させた後、再度可変表示開始させ、確定する表示結果をいずれかの当り図柄の組合せとして導出表示させる演出を行なう再可変表示である。さらに言い換えると、再抽選表示は、可変表示の過程において特定表示態様（大当たり図柄の組合せ）を導出した後に、再度表示結果として当該特定表示態様（大当たり図柄の組合せ）と同じ、または異なる特定表示態様を導出する再可変表示である。その再可変表示の表示結果となった大当たり図柄の組合せが予め定められた確率変動図柄の組合せ（たとえば、「3」、「7」等の

40

50

予め定められた大当り図柄の組合せ)となった場合に、大当り制御終了後において確率変動状態が発生する。一方、再抽選の結果として確率変動図柄の組合せ以外の非確率変動図柄の組合せが表示された場合には確率変動状態は発生しない。

【0049】

また、特別図柄の可変表示中には、リーチ状態が発生する旨を事前報知(予告)する予告報知(リーチ予告)が行なわれる場合があり、また、大当り状態が発生する旨を事前報知(予告)する予告報知(大当り予告)が行なわれる場合がある。リーチ予告を行なうか否かおよび大当り予告を行なうか否かは、それぞれ個別に、後述するようなランダムカウンタ(後述する各種ランダムカウンタと同様の機能のもの)の数値データを用いた抽選により事前にランダムに決定される。リーチ予告は、実際にリーチ状態が発生する場合と実際にはリーチ状態が発生しない場合との両方の場合に行なわれる。また、大当り予告は、実際には大当り状態が発生する場合と実際には大当り状態が発生しない場合との両方の場合に行なわれる。

10

【0050】

また、可変表示装置8における可変表示部9の左側部および右側部には、それぞれ龍の形状を模した可動演出手段(可動演出装置)として、左右一对の態様で2つ(複数)の可動部材10, 10が設けられている。可動部材10, 10は、可変表示装置8での表示に関連した動作演出を含む遊技の演出のために用いられる。可動部材10, 10は、たとえば、可変表示部9において大当りの予告を行なう場合等、可変表示部9の表示に関連した演出を行なうときに動作させられる。

20

【0051】

これら可動部材10, 10は、それらの近傍に配置されたソレノイド71, 71のうちの対応するものと、ソレノイド72, 72のうちの対応するものにより駆動され、遊技において所定の演出動作をするために所定の可動範囲内で動作制御される。各可動部材10が動作される場合は、たとえば、龍の口を閉じた態様の待機状態から、龍の口を開いた態様の活動状態となる。さらに、各可動部材10は、口を開いた態様の活動状態から口を閉じた態様の待機状態にも制御される。この各可動部材10に対応して、可動部材10の所定箇所(龍の目)を発光させるための装飾用の発光体として、複数種類の色で発光する機能を有するLEDよりなる役物飾りランプ40が可動部材10とは別体で設けられている。このように可動部材10の所定箇所を発光させることにより、可動部材10の動作をより強調して示すことができる。つまり、役物飾りランプ40は、可動部材10を発光演出(発光による演出)するための発光体である。

30

【0052】

このように、可動部材10は、その動作が遊技者により視認可能な箇所に設けられ、可変表示装置8の前面側を含む予め定められた可動範囲で動作演出(動作による演出)を行なう遊技の演出に用いられる。また、可動部材10は、龍の形状を模したものを一例として示したが、可動部材10が模すものは、龍以外のものであってもよい。また、可動部材10は、可変表示において所定のキャラクタが表示される場合にはそのようなキャラクタを模したものにすれば、演出により、可変表示部9の表示演出(表示による演出)と可動部材10の動作演出とで統一性を表すことができる。

40

【0053】

次に、パチンコ遊技機1の裏面においては、上部に遊技球を貯留する遊技球タンクが設けられ、パチンコ遊技機1が遊技機設置島に設置された状態でその上方から遊技球が遊技球タンクに供給される。遊技球タンク内の遊技球は、誘導樋を通過して、後述する球払出装置97に至る。入賞の発生により玉払出条件が成立した場合には、球払出装置97から景品玉としての賞球がパチンコ遊技機1の前面側に設けられた打球供給皿3または余剰球受皿4に払出される。

【0054】

入賞口スイッチ19a, 24a、始動口スイッチ17およびカウントスイッチ22によりそれぞれ入賞球が検出されると、スイッチに応じて予め定められた数の賞球(景品玉)の

50

払出しが行なわれる。たとえば、始動口スイッチ 17 により入賞球が検出されると 6 個の賞球が払出される。また、カウントスイッチ 22 により入賞球が検出されると 15 個の賞球が払出される。また、入賞口スイッチ 19a, 24a により入賞球が検出されると 10 個の賞球が払出される。

【0055】

次に、この実施の形態に示されたパチンコ遊技機 1 における大当たりとするかはずれとするかの決定（大当たり判定ともいう）、リーチ状態とするか否かの決定（リーチ判定ともいう）、特別図柄の可変表示における変動パターンの決定、および、特別図柄の停止図柄の決定等の各種制御事項の決定のための処理手順を簡単に説明する。

【0056】

大当たりとするかはずれとするかの決定は、後述する図 6 で示す遊技制御用マイクロコンピュータ 53 において、大当たり決定用のランダムカウンタのカウント値を用いて行なわれる。このランダムカウンタは、大当たりを発生させるか否かをランダムに決定するためのものであり、たとえば、0 からカウントアップして所定の上限値までカウントアップした後再度 0 からカウントアップし直す数値データ更新手段である。このカウント動作は、所定期間（2 msec 毎）で 1 ずつ加算されることとなる。始動口スイッチ 17 により始動入賞が検出されると、それに応じてこのランダムカウンタのカウント値が抽出され、その抽出値が、予め定められた大当たり判定値と一致するか否かの判断がなされる。抽出されたランダムカウンタの値と大当たり判定値とが一致した場合は、大当たりを発生させることが決定され、大当たり状態の制御が行なわれる。確率変動状態以外の通常の状態においては、大当たり判定値がたとえば 1 つの数値に設定される。確率変動状態においては、大当たり判定値が複数の数値に設定されることにより、確率変動状態の場合には大当たりの発生確率が向上するのである。

10

20

【0057】

次に、リーチ状態とするか否かの決定（リーチ判定ともいう）は、遊技制御用マイクロコンピュータ 53 において、リーチ決定用のランダムカウンタのカウント値を用いて行なわれる。このランダムカウンタは、大当たり判定においてははずれとする決定がされた場合にリーチ状態を発生させるか否かをランダムに決定するためのものであって、大当たり決定用のランダムカウンタと同様に機能する数値データ更新手段であり、特別図柄の変動開始時等の所定のタイミングで抽出されたカウンタの値が予め定められたリーチ決定値と一致する場合に、リーチ状態とすることが決定される。一方、大当たり判定において大当たりとする決定がされた場合には、リーチ決定用のランダムカウンタを用いた決定は行なわれず、すべての場合にリーチ状態となる。

30

【0058】

また、特別図柄の可変表示においてリーチ状態となる決定がされた場合（大当たりとする決定が行なわれた場合と、はずれとする決定が行なわれた場合との両方を含む）には、遊技制御用マイクロコンピュータ 53 において、リーチ状態の変動パターンが複数種類の変動パターンのうちから選択的に決定（ランダムに決定）される。このような変動パターンの決定は、変動パターン決定用のランダムカウンタのカウント値を用いて行なわれる。このランダムカウンタは、リーチ状態の変動パターンをランダムに決定するためのものであって、大当たり決定用のランダムカウンタと同様に機能する数値データ更新手段であり、特別図柄の変動開始時等の所定のタイミングで抽出されたカウンタの値が、複数種類予め定められた変動パターン決定値のうちの一一致するものに対応する変動パターンとすることが決定される。

40

【0059】

また、特別図柄の可変表示における停止図柄の決定は、遊技制御用マイクロコンピュータ 53 において、左、中、右の各図柄に対応する 3 つの停止図柄決定用のランダムカウンタのそれぞれのカウント値を用いて行なわれる。この各ランダムカウンタは、対応する特別図柄の停止図柄をランダムに決定するためのものであって、大当たり決定用のランダムカウンタと同様に機能する数値データ更新手段である。複数種類の停止図柄のそれぞれには図

50

柄決定用の数値データが対応付けられており、はずれとする決定がされた場合には、特別図柄の変動開始時等の所定のタイミングで各ランダムカウンタから抽出されたカウンタの値と一致する数値データに対応する図柄が左、中、右の各停止図柄として決定される。一方、大当たりとする決定がされた場合には、特別図柄の変動開始時等の所定のタイミングで左図柄決定用のランダムカウンタから抽出されたカウンタの値と一致する数値データに対応する図柄が左、中、右の各停止図柄として決定される。また、リーチとする決定がされた場合には、リーチ図柄を形成する左、右図柄が、左図柄決定用のランダムカウンタから抽出されたカウンタの値と一致する数値データに対応する図柄として決定される。

【0060】

また、前述した大当たり予告をするか否かの決定は、演出制御用マイクロコンピュータ800において、大当たり予告決定用のランダムカウンタのカウント値を用いて行なわれる。このランダムカウンタは、大当たり予告をするか否かをランダムに決定するためのものであって、前述した大当たり決定用のランダムカウンタと同様に機能する数値データ更新手段であり、可変表示開始前の所定のタイミングで抽出されたカウンタの値が予め定められた大当たり予告決定値と一致する場合に、大当たり予告をすることが決定される。大当たり予告をするか否かの判定は、大当たりとなる事前決定がされているか否かに関わらず、可変表示が実行されるすべての場合に行なわれる。ただし、大当たりとなる事前決定がされているときの方が、はずれとなる事前決定がされているときよりも、大当たり予告をすることが決定される確率が高くなるように、抽出されたカウンタの値と大当たり予告決定値との関係が予め定められている。

【0061】

また、前述したリーチ予告をするか否かの決定は、演出制御用マイクロコンピュータ800において、リーチ予告決定用のランダムカウンタのカウント値を用いて行なわれる。このランダムカウンタは、リーチ予告をするか否かをランダムに決定するためのものであって、大当たり決定用のランダムカウンタと同様に機能する数値データ更新手段であり、可変表示開始前の所定のタイミングで抽出されたカウンタの値が予め定められたリーチ予告決定値と一致する場合に、リーチ予告をすることが決定される。リーチ予告をするか否かの判定は、リーチとなる事前決定がされているか否かに関わらず、可変表示が実行されるすべての場合に行なわれる。ただし、リーチとなる事前決定がされているときの方が、リーチとならない事前決定がされているときよりも、リーチ予告をすることが決定される確率が高くなるように、抽出されたカウンタの値とリーチ予告決定値との関係が予め定められている。

【0062】

また、再抽選表示が行なわれる場合の仮の表示結果となる大当たり図柄の組合せは、表示制御用マイクロコンピュータ800の側で決定される。表示制御用マイクロコンピュータ800は、遊技制御用マイクロコンピュータ53からの予定停止図柄の組合せを示す表示制御コマンドの内容により、最終的な大当たりの図柄の組合せである再抽選の表示結果となる大当たり図柄（以下、確定大当たり図柄という）の組合せを再抽選前の変動表示中に認識している。そして、表示制御用マイクロコンピュータ800では、大当たりとなる場合において、再抽選開始前に一旦表示する大当たり図柄（再抽選前大当たり図柄という）の組合せを事前にランダムに決定する。たとえば、再抽選前大当たり図柄の組合せは、前述した大当たり決定用のランダムカウンタと同様に機能するランダムカウンタを用い、そのランダムカウンタから所定のタイミングでカウント値を抽出し、前述した大当たり図柄決定用のランダムカウンタと同様の手順で予め定められた大当たり図柄およびカウント値の関係に基づいて、抽出値から決定される。

【0063】

このような再抽選前大当たり図柄の組合せの決定において、確定大当たり図柄の組合せが確率変動図柄の組合せの場合は、再抽選前大当たり図柄の組合せが確率変動図柄の組合せおよび非確率変動図柄の組合せのいずれかとなるように決定が行なわれる。一方、確定大当たり図柄の組合せが非確率変動図柄の組合せの場合は、再抽選前大当たり図柄の組合せが非確率変

動図柄の組合せとなるように決定が行なわれる。これにより、再抽選前大当り図柄の組合せが確率変動図柄の組合せとなった場合は、再抽選後の確定大当り図柄の組合せが必ず確率変動図柄の組合せとなるので、再抽選前大当り図柄の組合せとして確率変動図柄の組合せとなった場合の再抽選後に確定大当り図柄の組合せが非確率変動図柄の組合せとなってしまうことが防がれ、遊技者の興趣の低下を防ぐことができる。

【0064】

このパチンコ遊技機においては、制御用マイクロコンピュータにより、このような各種ランダムカウンタを用いて制御内容が決定され、その決定に従った制御が実行される。

【0065】

なお、可動部材10については、基本的に可変表示部9等の表示器の画面を動作により大きく遮らず、打玉の流路を変化させない位置に設けられている。しかし、可動部材10の設置位置は、これに限るものではない。

【0066】

次に、可動部材10、10の構成および動作について説明する。図3は、可動部材10、10の構成および動作状態を示す可変表示装置8の拡大正面図である。

【0067】

図3を参照して、2つの可動部材10、10は、向かい合った2匹の龍を示すものであり、向きが異なるが同様の形状を有する可動部材である。したがって、2つの可動部材10、10を構成する部材も、2つの可動部材で左右対称の形状となっている。ここでは、2つの可動部材10、10は、対称的形状であるため、可動部材を構成する複数の部品について同一の参照符号を付し、一方を代表例として説明する。

【0068】

可動部材10は、上頭部10a、下頭部10b、胴体部10c、および、尾部10dを含む。下頭部10bが龍の下顎に相当する部分であり、上頭部10aが下顎以外の頭部に相当する部分である。上頭部10aおよび下頭部10bは、胴体部10cの上端部に連結されている。尾部10dは、胴体部10cの下端部に位置する態様で、可変表示装置8の枠体(飾り部材)の一部を構成するミドルベース8aに取り付けられている。また、上頭部10aには、龍の目に相当する透光部10eが設けられている。この透光部10eは、透明の合成樹脂よりなり、可動部材10の裏側(具体的には可変表示装置8内部)に設けられた役物飾りランプ40の発光を透過させることにより光る。

【0069】

このような構成の可動部材10は、ミドルベース8aと、そのさらに前側に位置する枠体であるセンターベース8bとを含んで形成される可変表示装置8の表飾り(飾り部材)の空間内において動作可能な態様で設けられている。

【0070】

また、図3の(a)における破線の両矢印線に示されるように、可動部材10は、胴体部10cが尾部10dの近傍を中心として左右に揺動する態様で、ソレノイド71により駆動される。この揺動により、可動部材10全体が前方に傾くこと、および、元の位置に戻ることをするような動作が行なわれる。また、図3の(b)における実線の両矢印線に示されるように、下頭部10bは、上頭部10aと下頭部10bとの連結部を中心として上下に揺動する態様で、ソレノイド72により駆動される。この揺動により、可動部材10の口が開閉する動作が行なわれる。

【0071】

可動部材10は、図3の(a)に示されるように、待機状態において上頭部10aの先端が可変表示部9の側端部前に位置しており、図3の(b)に示されるように、活動状態において上頭部10aの先端がさらに可変表示部9の中心部へ向けて動作する。このような可変表示部9と可動部材10との位置関係により、可変表示部9での可変表示と可動部材10の動作との関連性をより強調して示すことができる。図3の(a)に示す位置から(b)に示す位置までが可動部材10の可動範囲である。

【0072】

10

20

30

40

50

このように、可動部材 10 は、可変表示装置 8 の前面側を含む予め定められた可動範囲で動作する。また、可動部材 10 の可動範囲は、可動部材 10 が可動範囲内でのいずれの位置であっても可変表示装置 8 の前面側に設定されている。

【0073】

図 3 の (b) に示されるように、上頭部 10 a の先端が可変表示部 9 の中心部へ向けて動作するとともに下頭部 10 b の先端が下側へ移動して口が開いた状態になり、透光部 10 e が光ると、それに応じて、可変表示部 9 で可動部材 10 の口に相当する部分から火炎が放射されているような態様の演出画像 9 1 が表示される。これにより、可動部材 10 の動作に関連した表示（この場合は可動部材 10 の口が開く動作と、火炎が放射される表示とが関連する）が可変表示部 9 において行なわれる。このような可動部材 10 の動作および可変表示部 9 の表示は、たとえば、リーチ状態となる前の所定タイミング、リーチ状態となった時のタイミング、リーチ状態となった後の表示結果が導出表示される前の所定のタイミング、および、大当たり状態となった時のタイミング等の所定の遊技状態になったときに実行される。

10

【0074】

次に、可変表示部 9 が設けられる可変表示装置 8 全体の詳細な構成を説明する。図 4 は、可変表示装置 8 の分解斜視図である。

【0075】

図 4 を参照して、可動部材 10 は、上頭部 10 a、下頭部 10 b、および、胴体部 10 c は、複数の連結部材 10 f により、動作可能な態様で連結されている。可動部材 10 の尾部 10 d は、ミドルベース 8 a に固定されている。連結された上頭部 10 a、下頭部 10 b、および、胴体部 10 c は、上頭部 10 a、下頭部 10 b、および、胴体部 10 c の連結部がソレノイド 7 2 によって動作させられるリンク部材 10 h の先端部に取付けられ、胴体部 10 c における尾部 10 d 近傍部分がソレノイド 7 1 によって動作させられるクランク部材 10 g の先端部に取付けられた態様で、ミドルベース 8 a の左右両側部の前面側に配置される。また、上頭部 10 a、下頭部 10 b、および、胴体部 10 c の連結部には、リンク部材 10 h に連動する上頭部 10 a の動作を防ぐためのストッパー 10 i が設けられている。上頭部 10 a の所定位置には、透光部 10 e を設けるための穴が形成されおり、その穴に透光部 10 e が嵌め入れられる。

20

【0076】

ミドルベース 8 a 裏面側の上部には、役物飾りランプ 4 0 , 4 0 等の各種 LED が設けられたセンター上基板 8 f が設けられている。ミドルベース 8 a の前面側の左側部および右側部のそれぞれには、内部空間に役物飾りランプ 4 0 が挿通される筒状の導光部 8 1、および、導光部 8 1 から可変表示部 9 へ向かう光を遮蔽する遮蔽部 8 2 が形成されている。この導光部 8 1 は、役物飾りランプ 4 0 からの光を可動部材 10 の透光部 10 e まで導くためのものであり、光を導くための内部空間が一定の内径で形成されている。

30

【0077】

センターベース 8 b の下部には、可変表示装置 8 において左右方向から流下してくる玉を始動入賞口 1 4 の上部へ導くことが可能なステージ 8 e が取付けられている。センターベース 8 b の上部には、天飾り 8 c と上飾り 8 d とが取付けられている。

40

【0078】

ミドルベース 8 a の裏面側に設けられる枠体であるバックベース 8 g においては、中央部に、前述した可変表示部 9（ここでは図示省略）が嵌込まれる長方形の開口部 8 3 が形成されている。バックベース 8 g の裏面側においては、左右の各側に、2つのソレノイド 7 1 , 7 2 が取付けられている。また、バックベース 8 g の裏面側の下部には、各種 LED が設けられたセンター下基板 8 h が取付けられている。また、バックベース 8 g の裏面側の左右両端部には、左右一対のワープ玉通路 8 i , 8 i が取付けられている。このワープ玉通路 8 i , 8 i は、可変表示装置 8 の上部に設けられたワープ玉入口から入った玉を可変表示装置 8 の裏面側で誘導し、前述したステージ 8 e の左右から中央へ向かって放出することが可能に構成されている。

50

【0079】

可変表示装置 8 においては、センターベース 8 b がミドルベース 8 a の表面側に取付けられ、さらに、これらがバックベース 8 g の表面側に取付けられる態様で、センターベース 8 b、ミドルベース 8 a、および、バックベース 8 g が一体となるように構成されている。

【0080】

次に、可動部材 10 の透光部 10 e がどのように光るかということについて、役物飾りランプ 40 と透光部 10 e との関係を具体的に示して説明する。図 5 は、役物飾りランプ 40 と可動部材 10 の透光部 10 e との関係を示す可変表示装置 8 の拡大図である。

【0081】

図 5 においては、(a) に可動部材 10 が待機状態である場合が示され、(b) に可動部材 10 が活動状態である場合が示されている。

【0082】

図 5 の (a) を参照して、導光部 8 1 は断面円形の筒状である。導光部 8 1 の内部空間は、内縁 (内部空間の外径) が、役物飾りランプ 40 の外縁 (外径) よりも広く、かつ、可動部材 10 (透光部 10 e) の可動範囲よりも狭く形成されている。導光部 8 1 の内部空間に役物飾りランプ 40 が収容されている。導光部 8 1 は、役物飾りランプ 40 により発光された光を先端から透光部 10 e に向けて導く。導光部 8 1 の可変表示部 9 の方の側には、導光部 8 1 から放射される光のうち、可変表示部 9 へ向かう光を遮蔽するための遮蔽部 8 2 が設けられている。この遮蔽部 8 2 は、導光部 8 1 の先端部において、可変表示部 9 側の部分を囲む態様で前方に突出する断面半円径の壁部を有しており、その突出部分により、導光部 8 1 からの光を遮蔽する。この例では、遮蔽部 8 2 は導光部 8 1 と一体的に形成されている。

【0083】

なお、この遮蔽部 8 2 は、ミドルベース 8 a において導光部 8 1 の可変表示部 9 側に別体で構成される態様で設けられてもよい。つまり、遮蔽部 8 2 は、少なくとも導光部 8 1 の可変表示部 9 側の部分で光を遮蔽することが可能な形状であれば、どのような形状を採用してもよい。

【0084】

可動部材 10 が待機状態である場合は、(a) に示されるように、透光部 10 e の略中心部の位置に導光部 8 1 の先端部が対向するような位置となるように、可動部材 10 が位置決めされる。また、可動部材 10 が活動状態である場合は、可動部材 10 が可変表示部 9 側へ最大限動作した状態で、(b) に示されるように、透光部 10 e の右端部の位置に導光部 8 1 の先端部が対向するような位置となるように、可動部材 10 が位置決めされる。可動部材 10 が可動範囲内のいずれの位置であっても、導光部 8 1 の先端部が透光部 10 e に向かうこととなるように、可動部材 10 と導光部 8 1 との位置決めがなされている。このため、可動部材 10 がどのような状態であっても、導光部 8 1 から放射された光が透光部 10 e を透過するので、透光部 10 e が明るく光ることとなる。

【0085】

なお、透光部 10 e と導光部 8 1 との位置関係は、図 5 に示されたものに限らず、少なくとも、導光部 8 1 の内部空間は、透光部 10 e の可動範囲に光を導くことが可能な範囲内で、内縁が、発光体 (役物飾りランプ 40) の外縁よりも広く、かつ、可動部材 10 (透光部 10 e) の可動範囲よりも狭ければよい。

【0086】

図 6 は、パチンコ遊技機 1 における各種制御基板を含む制御回路の構成の一例を示すブロック図である。なお、図 6 には、制御基板として、遊技制御基板 3 1、払出制御基板 3 7、および、演出制御基板 8 0 が示されている。

【0087】

遊技制御基板 3 1 には、遊技制御用マイクロコンピュータ 5 3 と、スイッチ回路 5 8 と、ソレノイド回路 5 9 とが含まれている。遊技制御用マイクロコンピュータ 5 3 は、プログ

10

20

30

40

50

ラムに従ってパチンコ遊技機 1 を制御する。スイッチ回路 5 8 は、ゲートスイッチ 1 2、始動口スイッチ 1 7、V カウントスイッチ 2 3、カウントスイッチ 2 2、入賞口スイッチ 1 9 a、2 4 a、満タンスイッチ 4 8、球切れスイッチ 1 8 7、球切れ検出スイッチ 1 6 7、および、賞球カウントスイッチ 3 0 1 A からの信号を遊技制御用マイクロコンピュータ 5 3 に与える。ソレノイド回路 5 9 は、入賞球装置 1 5 を開閉するソレノイド 1 6、大入賞口 2 0 の開閉板 2 9 を開閉するソレノイド 2 1、および、大入賞口内誘導板を動作させるソレノイド 3 3 を遊技制御用マイクロコンピュータ 5 3 からの指令に従って駆動する。

【0088】

また、遊技制御基板 3 1 は、遊技制御用マイクロコンピュータ 5 3 から与えられるデータに従って、大当りの発生を示す大当り情報、可変表示部 9 の可変表示開始（始動）に利用された始動入賞球の個数を示す始動情報（有効始動情報）、確率変動が生じたことを示す確変情報、および、賞球数を示す賞球情報をホール管理コンピュータ等のホストコンピュータに対して出力する情報出力回路 6 4 を含んでいる。 10

【0089】

遊技制御用マイクロコンピュータ 5 3 は、遊技制御用のプログラム等を記憶する記憶手段の一例である ROM 5 4、ワークメモリとして使用される記憶手段の一例である RAM 5 5、制御用プログラムに従って制御動作を行なう CPU 5 6 および I/O ポート部 5 7 を含む遊技制御用のマイクロコンピュータである。この実施の形態では ROM 5 4、RAM 5 5 は CPU 5 6 に搭載されている。すなわち、CPU 5 6 は、1 チップマイクロコンピュータである。なお、CPU 5 6 と ROM 5 4、RAM 5 5 とは 1 チップ化されていなくてもよい。つまり、ROM 5 4、RAM 5 5 および I/O ポート部 5 7 は外付けであっても内蔵されていてもよい。また、I/O ポート部 5 7 は、マイクロコンピュータにおける情報入出力可能な端子である。遊技制御用マイクロコンピュータ 5 3 は、接続された各種スイッチ（検出器）からの信号を受け、接続された制御対象の機器を駆動する制御を行なう。 20

【0090】

さらに、遊技制御基板 3 1 には、遊技制御用マイクロコンピュータ 5 3 から与えられるアドレス信号をデコードして I/O ポート部 5 7 のうちいずれかの I/O ポート部を選択するための信号を出力するアドレスデコード回路 6 7 が設けられている。なお、球払出装置 9 7 から遊技制御基板 3 1 に入力されるスイッチ情報もあるが、図 6 においてはそれらは省略されている。 30

【0091】

また、演出制御基板 8 0 には、表示制御、ランプ制御、可動部材制御、および、音制御の各制御手段として機能し、これらの制御により遊技の演出制御を行なうことが可能な演出制御用マイクロコンピュータ 8 0 0 が搭載されている。この演出制御用マイクロコンピュータ 8 0 0 の構成は、前述した遊技制御用マイクロコンピュータ 5 3 と同様である。

【0092】

遊技制御基板 3 1 から演出制御基板 8 0 には、演出制御基板 8 0 により制御が行なわれる機器の制御のための指令情報である演出制御コマンド等の情報が伝送される。演出制御用マイクロコンピュータ 8 0 0 は、このような演出制御コマンドに応じて制御対象機器を駆動する制御を行なう。 40

【0093】

そのため、演出制御コマンドには、特別図柄および普通図柄の可変表示制御内容についての表示制御コマンド、ランプおよび LED 等の発光体（以下、ランプと総称する）の制御内容についてのランプ制御コマンド、可動部材の制御内容についての可動部材制御コマンド、ならびに、音の制御内容についての音制御コマンドが含まれている。

【0094】

具体的に、表示制御コマンドとしては、たとえば可変表示の変動パターン（可変表示の開始を含む）、可変表示の停止図柄、可変表示の停止、大当り時の表示等の可変表示に關す 50

る各種指令が示される。演出制御用マイクロコンピュータ800では、この表示制御コマンドに応じて、特別図柄および普通図柄の可変表示等の表示制御を行なう。

【0095】

また、演出制御用マイクロコンピュータ800では、ランプ制御コマンドに応じて、遊技効果ランプ28a~28c、賞球ランプ51、球切れランプ52、役物飾りランプ40、および装飾ランプ25のような発光体の駆動制御(発光動作制御)を行なう。

【0096】

また、演出制御用マイクロコンピュータ800では、可動部材制御コマンドに応じて2つのソレノイド71,71および2つのソレノイド72,72(図においては、1組のソレノイド71,72が代表例として示されている)のそれぞれへ与える駆動電流を制御して各可動部材の駆動制御を行なう。

10

【0097】

さらに、演出制御用マイクロコンピュータ800では、遊技制御基板31から伝送される効果音等の音声制御に関する指令情報としての音制御コマンドに応じて、スピーカ27から出力される(発生される)音の制御を行なう。

【0098】

また、遊技制御基板31から払出制御基板37には、払出制御基板37により駆動制御される球払出装置97による賞球の払出制御に関する指令情報としての払出制御コマンド等の情報が伝送される。この払出制御コマンドは、入賞球の発生に応じた賞球の払出数等を指令するコマンドである。払出制御基板37では、払出制御用マイクロコンピュータ370(払出制御手段)が搭載されており、この払出制御用マイクロコンピュータ370が、払出制御コマンドに応じて賞球の払出制御を行なう。この払出制御用マイクロコンピュータ370の構成は、前述した遊技制御用マイクロコンピュータ53と同様である。また、払出制御用マイクロコンピュータ370では、カードユニット50と相互に情報通信することにより、カードユニット50からの指令に応じた貸球の払出制御も行なわれる。

20

【0099】

この実施の形態では、遊技制御基板31および払出制御基板37に設けられたRAMが、バックアップ電源でバックアップされている。すなわち、パチンコ遊技機1に対する電力供給が停止しても、所定期間はRAMの内容が保存される。そして、各制御基板におけるCPUは、電源電圧の低下を検出すると、所定の処理を行なった後に電源復旧待ちの状態になる。また、電源投入時に、各制御基板におけるCPUは、RAMにデータが保存されている場合には、保存データに基づいて電源断前の状態を復元する。

30

【0100】

遊技制御基板31(遊技制御用マイクロコンピュータ53)から各制御基板へ送信される情報には、制御の指令内容を示す制御コマンドと、該コマンドの取込みタイミングを示すINT信号とが含まれる。ここで、コマンドは、1コマンドが2バイトのデータで構成されており、制御モードの種類を指令する1バイトのMODEデータと、MODEデータで指令された制御モードにおける具体的な制御内容を指令する1バイトのEXTデータとにより構成される。遊技制御用マイクロコンピュータ53は、このような2バイトのデータを、指令先の各制御基板へ順次送信することにより、制御内容を指令する。

40

【0101】

図6においては、可変表示制御機能、ランプ制御機能、可動部材制御機能、および、音制御機能のすべてを1つのマイクロコンピュータ800に含ませ、そのマイクロコンピュータ800が前述したような表示制御コマンド、ランプ制御コマンド、可動部材制御コマンド、および、音制御コマンドを受信し、そのコマンドに応じて各種制御を行なうようにした例を示した。このような構成を採用することにより、このパチンコ遊技機1では、表示制御、可動部材制御、ランプ制御、および、音制御を同期させた演出を容易に行なうことができる。

【0102】

なお、このように可変表示制御機能、ランプ制御機能、可動部材制御機能、および、音制

50

御機能のすべてを1つのマイクロコンピュータ800に含ませる構成に限らず、可変表示制御機能、ランプ制御機能、可動部材制御機能、および、音制御機能を複数個のそれぞれのマイクロコンピュータに分割構成したり、適宜組合せて複数個のマイクロコンピュータで構成し、各マイクロコンピュータ用に定められたコマンドに応じて各種制御を行なうようにしてもよい。

【0103】

次に、遊技制御用マイクロコンピュータ53のCPU56により実行される制御を説明する。遊技制御用マイクロコンピュータ53では、遊技の進行を制御するための処理である遊技制御のメイン処理およびタイマ割込み処理が実行され、これらの処理により、各種制御用のサブルーチンプログラムが呼び出されて実行されることにより、各種の遊技制御が行なわれる。

10

【0104】

遊技制御用マイクロコンピュータ53では各種制御コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ800に送信するが、ここでは、表示制御コマンドを例に挙げて制御コマンドの送信例を説明する。

【0105】

まず、遊技制御用マイクロコンピュータ53は、特別図柄の変動パターン(可変表示時間を含む)を指定する変動パターンコマンドを送信する。変動パターンコマンドとしては、基本的に、リーチ表示態様(リーチ状態の表示態様)とならずに表示結果がはずれとなる変動パターン、リーチ表示態様となった後に表示結果がはずれとなる変動パターン、および、リーチ表示態様となった後に表示結果が大当たりとなる変動パターン等の各種コマンドが含まれる。これにより、演出制御用マイクロコンピュータ800は、変動パターンコマンドを受信すると、変動パターンに加えて、リーチ表示態様となるか否かと、大当たりとなるか否かとのそれぞれについて認識することができる。

20

【0106】

そして、遊技制御用マイクロコンピュータ53は、変動パターンコマンドの送信に引続き、左、中、右特別図柄の予定停止図柄を指定する停止図柄コマンドを送信する。

【0107】

その後、特別図柄の可変表示が開始されてから変動パターンコマンドにより指定した可変表示時間が経過した時に、遊技制御用マイクロコンピュータ53は、特別図柄の可変表示の停止を指示するための変動停止コマンドを送信する。

30

【0108】

そして、可変表示の結果として大当たりとなった場合、遊技制御用マイクロコンピュータ53では、大当たり制御時の表示制御内容を指定するコマンド等の各種コマンドを送信する制御が行なわれる。

【0109】

表示制御用マイクロコンピュータ800では、前述したような各種表示制御コマンドを受信した場合に、そのコマンドにより指定される表示制御を実行する制御を行なう。

【0110】

次に、演出制御用マイクロコンピュータ800のCPUにより実行される制御を説明する。演出制御用マイクロコンピュータ800では、所定の演出制御用のメイン処理の実行にしたがって、表示制御用のメイン処理と、ランプ制御用のメイン処理と、可動部材制御用のメイン処理と、音制御用のメイン処理とがそれぞれ実行される。

40

【0111】

表示制御用のメイン処理は、演出制御用マイクロコンピュータ800の表示制御機能を実現するためのメイン処理であり、この処理の実行にしたがって各種表示制御用の複数のサブルーチンが実行され、前述したような可変表示制御が行なわれる。また、ランプ制御用のメイン処理は、演出制御用マイクロコンピュータ800のランプ制御機能を実現するためのメイン処理であり、この処理の実行にしたがって各種ランプ制御用の複数のサブルーチンが実行され、前述したようなランプ制御が行なわれる。また、可動部材制御用のメイ

50

ン処理は、演出制御用マイクロコンピュータ800の可動部材制御機能を実現するためのメイン処理であり、この処理の実行にしたがって各種可動部材制御用の複数のサブルーチンが実行され、前述したような可動部材の制御が行なわれる。また、音制御用のメイン処理は、演出制御用マイクロコンピュータ800の音制御機能を実現するためのメイン処理であり、この処理の実行にしたがって各種音制御用の複数のサブルーチンが実行され、前述したような音の制御が行なわれる。このように、演出制御用マイクロコンピュータ800では、制御機能として、表示制御機能（表示制御手段）、ランプ制御手段（ランプ制御機能）、可動部材制御手段（可動部材制御機能）、および、音制御手段（音制御機能）を有している。

【0112】

次に、演出制御用マイクロコンピュータ800で実行される役物飾りランプ40の発光色制御について説明する。演出制御用マイクロコンピュータ800では、パチンコ遊技機1の遊技状態に応じて、役物飾りランプ40の発光色を複数の色のうちから選択し、選択した色で役物飾りランプ40を発光させる制御が行なわれる。

【0113】

このような制御は、演出制御用マイクロコンピュータ800において、遊技制御用マイクロコンピュータ53から受けた各種コマンドおよび実行中の制御の情報等に基づいて、現在の遊技状態がどのような遊技状態であるかを判断し、遊技状態と発光色との対応関係を示すデータテーブルである発光色データテーブルを用いて、現在の遊技状態に対応する発光色を選択し、その選択した色で発光するように役物飾りランプ40を制御するプログラムが実行されることにより実現される。

【0114】

次に、可動部材10, 10の動作演出、役物飾りランプ40の発光演出、および、可変表示装置8の表示演出を組合せた遊技演出の一例を説明する。以下に示す遊技演出は、遊技制御用マイクロコンピュータ53から受信した演出制御コマンド（表示制御コマンド、ランプ制御コマンド、可動部材制御コマンド）に基づいて、演出表示制御用マイクロコンピュータ800が実行する。

【0115】

図7は、可動部材10, 10の動作演出、役物飾りランプ40, 40の発光演出、および、可変表示装置8の表示演出を組合せた遊技演出の一例を示す可変表示装置8の拡大正面図である。図7において、(a)にはリーチ表示態様を構成するリーチ図柄（左図柄および右図柄の組合せ）を変更する際の演出であるリーチ図柄変更演出の演出態様が表示され、(b)にはリーチ表示態様が表示された際に未だ表示結果が表示されていないリーチ変動図柄（中図柄）を変更する際の演出であるリーチ図柄変更演出の演出態様が表示されている。

【0116】

可変表示部9においては、特別図柄として、左図柄61, 中図柄62, 右図柄63がスクロール等の変動方式で可変表示される。(a)における中図柄62の下向きの矢印は、図柄が変動中であることを示している。

【0117】

可動部材10, 10は、特別図柄の可変表示が開始される前の段階では停止状態となっており、特別図柄の可変表示が開始された後も、しばらくは停止状態となっている。このように可動部材10, 10が停止状態となっている状態では、役物飾りランプ40, 40は消灯状態にされている。なお、可動部材10, 10が停止状態となっている状態では、役物飾りランプ40, 40を所定の色で発光させる演出を行なってもよい。

【0118】

前述した変動パターンコマンドには、リーチ状態を指定するコマンドとして、リーチ状態においてリーチ図柄（左図柄61および右図柄63が一致した図柄の組合せ）を変更するリーチ図柄変更表示を指定するコマンド（以下、リーチ図柄変更コマンドという）と、リーチ状態において一旦停止した中図柄62を変更するリーチ変動図柄変更表示を指定する

10

20

30

40

50

(以下、リーチ変動図柄変更コマンドという)とが含まれている。

【0119】

変動パターンコマンドとして、リーチ図柄変更コマンドが送信された場合、および、リーチ変動図柄変更コマンドが送信された場合には、それぞれ、可動部材10, 10を活動状態にすることを指定する可動部材制御コマンドが送信される。これにより、(a)および(b)に示されるように、そのコマンドを受信した演出表示制御用マイクロコンピュータ800によって、可動部材10, 10を活動状態にする制御が行なわれる。

【0120】

リーチ図柄変更表示が行われる際に送信される可動部材制御コマンドは、たとえば、向かって左側の可動部材10を先に活動状態に制御した後に、向かって右側の可動部材10を活動状態に制御する動作パターンを指定するコマンドとしてのリーチ図柄変更演出コマンドである。また、リーチ変動図柄変更表示が行われる際に送信される可動部材制御コマンドは、2つの可動部材10, 10を同時に活動状態に制御する動作パターンを指定するコマンドとしてのリーチ変動図柄変更演出コマンドである。可動部材10, 10は、演出制御用マイクロコンピュータ800の可動部材制御機能により、このようなコマンドにより指定された動作パターンで制御され、これによって、リーチ図柄変更演出とリーチ変動図柄変更演出とで異なる動作パターンで動作させられる。

10

【0121】

さらに、変動パターンコマンドとして、リーチ図柄変更コマンドが送信された場合には、役物飾りランプ40, 40を青色で発光させることを指定するランプ制御コマンドが送信される。リーチ変動図柄変更コマンドが送信された場合には、役物飾りランプ40, 40を赤色で発光させることを指定するランプ制御コマンドが送信される。これにより、(a)および(b)に示されるように、そのコマンドを受信した演出表示制御用マイクロコンピュータ800によって、役物飾りランプ40, 40を指定された色で発光させる制御が行なわれる。役物飾りランプ40, 40の発光色は、ランプ制御コマンドにより、リーチ図柄変更表示が指定されるときには青色が指定され、リーチ変動図柄変更表示が指定されるときには赤色が指定される。

20

【0122】

変動パターンコマンドとして、リーチ図柄変更コマンドが送信された場合には、そのコマンドを受信した演出表示制御用マイクロコンピュータ800により、可変表示部9において、(a)に示されるように、リーチ図柄変更表示が行なわれるとともに、青色の演出画像91, 91をリーチ図柄(左図柄61, 右図柄63)のそれぞれの上に重ねて表示させる制御が行なわれる。このような演出画像91, 91の表示により、2体の龍のそれぞれの口から出た火炎がリーチ図柄にそれぞれ当るような状態を示す表示演出がされる。このような表示演出がされた後、表示されているリーチ図柄(たとえば7, 7)が別の図柄のリーチ図柄(たとえば8, 8)に変更される。このような表示により、リーチ状態において動作される可動部材10, 10のそれぞれに対応して特別図柄の可変表示に影響を与える表示演出が行なわれる。

30

【0123】

変動パターンコマンドとして、リーチ変動図柄変更コマンドが送信された場合には、そのコマンドを受信した演出表示制御用マイクロコンピュータ800により、可変表示部9において、(b)に示されるように、リーチ変動図柄変更表示が行なわれるとともに、赤色の演出画像91, 91をリーチ変動図柄(中図柄62)の上に重なるように表示させる制御が行なわれる。このような演出画像91, 91の表示により、龍の口から出た火炎がリーチ変動図柄に当るような状態を示す表示演出がされる。このような表示演出がされた後、表示されているリーチ変動図柄(たとえば6)が別の図柄のリーチ変動図柄(たとえば7)に変更される。このような表示により、リーチ状態において動作される可動部材10, 10に対応して特別図柄の可変表示に影響を与える表示演出が行なわれる。

40

【0124】

リーチ図柄変更演出の演出内容をまとめると次のとおりである。(a)を参照して、リー

50

チ状態において、まず、比較的短い時間で可動部材 10, 10 が活動状態に制御されるとともに役物飾りランプ 40, 40 が青色で発光される。つまり、可動部材 10, 10 の動作がリーチ図柄変更演出の起因となるのである。そのような可動部材 10, 10 および役物飾りランプ 40, 40 の動作に応じて、リーチ図柄のそれぞれの上に重なる態様で役物飾りランプ 40, 40 の発光色と同じ青色の演出画像 91, 91 が表示され、その後、リーチ図柄が変更される。このようなリーチ図柄変更演出において、可動部材 10, 10 については、個別に異なる図柄（左図柄 61, 右図柄 63）の変化に関わる動作演出を行なう個別動作が実行されることとなる。この個別動作においては、たとえば、前述したように、向かって左側の可動部材 10 が先に動作を開始した後、右側の可動部材 10 が動作を開始するというように、複数の可動部材 10, 10 が同期しないタイミングで動作制御される。一方、このようなリーチ図柄変更演出において、可変表示部 9 については、可動部材 10, 10 のそれぞれの動作に対応して、演出画像 91, 91 の表示と特別図柄（リーチ図柄）の変更とにより特別図柄の可変表示に影響を与える表示演出がされる。

【0125】

また、リーチ変動図柄変更演出の演出内容をまとめると次のとおりである。（b）を参照して、リーチ状態において中図柄 62 が一旦停止され、比較的長い時間で可動部材 10, 10 が活動状態に制御されるとともに役物飾りランプ 40, 40 が赤色で発光される。つまり、可動部材 10, 10 の動作がリーチ変動図柄変更演出の起因となるのである。そのような可動部材 10, 10 および役物飾りランプ 40, 40 の動作に応じて、リーチ変動図柄（中図柄 62）の上に重なる態様で役物飾りランプ 40, 40 の発光色と同じ赤色の演出画像 91, 91 が表示され、その後、リーチ変動図柄が変更される。このようなリーチ変動図柄変更演出において、可動部材 10, 10 については、協働して同一の図柄（中図柄 62）の表示態様の変化に関わる動作演出を行なう協働動作が実行されることとなる。この協働動作においては、前述したように、複数の可動部材 10, 10 が同期したタイミングで動作制御される。一方、このようなリーチ変動図柄変更演出において、可変表示部 9 については、可動部材 10, 10 のそれぞれの動作に対応して、演出画像 91, 91 の表示と特別図柄（リーチ変動図柄）の変更とにより特別図柄の可変表示に影響を与える表示演出がされる。

【0126】

このようなリーチ図柄変更演出およびリーチ変動図柄変更演出が行なわれることにより、可動部材 10, 10 の動作演出と可変表示装置 8 の表示演出との間に対応関係（龍の口の動作と火炎および図柄の変更との対応関係）が生じるとともに、役物飾りランプ 40, 40 の発光演出と可変表示装置 8 の表示演出との間に対応関係（龍の目の発光色と火炎の色との対応関係）が生じる。

【0127】

以上に示したように、可動部材 10, 10 による動作演出が行なわれたときに、可変表示装置 8 において、可動部材 10, 10 の動作態様に対応した表示演出による表示状態の制御が行なわれるとともに、役物飾りランプ 40, 40 の発光態様に対応した表示演出による制御が行なわれる。

【0128】

なお、ここでは、複数の可動部材 10, 10 のうちの両方が特別図柄の表示態様の変化に関わる動作演出を行なったときに、その動作演出を行なった可動部材 10, 10 のそれぞれに対応して特別図柄の可変表示に影響を与える表示演出を行なう例を示した。しかし、これに限らず、各可動部材 10 が特別図柄の表示態様の変化に関わる動作演出を行なったときに、その動作演出を行なった可動部材 10 に対応して特別図柄の可変表示に影響を与える表示演出を行なうようにしてもよい。つまり、少なくとも 1 つの可動部材 10 が特別図柄の表示態様の変化に関わる動作演出を行なったときに、その動作演出を行なった可動部材 10 に対応して特別図柄の可変表示に影響を与える表示演出を行なうようにすればよい。

【0129】

10

20

30

40

50

次に、演出制御用マイクロコンピュータ800における可動部材10, 10の動作制御用のデータについて説明する。図8は、可動部材10, 10の動作制御用のデータの格納状態を示す図である。

【0130】

図8を参照して、可動部材10, 10の動作制御用の制御データは、演出制御用マイクロコンピュータ800のROM801の記憶領域に記憶されており、RAM(図示省略)の記憶領域に読出されて可動部材10, 10の動作を制御するために使用される。

【0131】

ROM801の記憶領域においては、各種制御のそれぞれについて制御用のデータの格納領域が割当てられている。そのような格納領域の1つとして、可動部材10, 10の動作制御用のデータに割当てられた格納領域である可動部材制御データ格納領域801aが設けられている。この可動部材制御データ格納領域801a内には、前述したような個別動作により可動部材10, 10を動作させるための制御データである第1動作パターンデータおよび第2動作パターンデータと、前述したような協働動作により可動部材10, 10を動作させるための制御データである第3動作パターンデータとが格納されている。ここで、動作パターンデータは、可動部材10の動作のパターンを示す制御データである。このような動作パターンにしたがってソレノイド71, 72が駆動されることにより、前述したような動作態様での個別動作と協働動作とが実行される。

10

【0132】

第1動作パターンデータは第1可動部材(向かって左側の可動部材10)専用の制御データであり、第2動作パターンデータは第2可動部材(向かって右側の可動部材10)専用の制御データである。

20

【0133】

また、第3動作パターンデータは第1, 第2可動部材で共用の制御データである。つまり、第3動作パターンデータは、2つの可動部材10, 10の動作を同期させる(左右対称で同様の動作をさせる)ために動作パターンデータを共通化したデータであり、その制御データが2つの可動部材10, 10の両方の動作に適合するように作成されている。このように、協働動作によって動作制御するときには、第3動作パターンデータが複数の可動部材10, 10の制御に共通使用される。

【0134】

次に、前述したようなリーチ図柄変更演出時およびリーチ変動図柄変更演出時のそれぞれにおける表示演出をするために演出制御用マイクロコンピュータ800で実行される制御内容を説明する。

30

【0135】

演出制御用マイクロコンピュータ800では、可動部材制御用のメイン処理の進行にしたがって実行されるサブルーチンの1つとして、リーチ演出動作設定処理が含まれている。このリーチ演出動作設定処理は、リーチ状態において、可動部材10, 10に、リーチ図柄変更演出のための個別動作およびリーチ変動図柄変更演出のための協働動作をさせる制御データを設定する処理である。このリーチ演出動作設定処理により制御データが設定されると、可動部材制御用の制御データに基づいてソレノイド71, 72を駆動するための動作実行処理の進行にしたがってソレノイド71, 72が駆動され、設定された制御データが示す動作パターンに応じて可動部材10, 10が動作させられて、リーチ図柄変更演出およびリーチ変動図柄変更演出が行なわれる。

40

【0136】

図9は、リーチ演出動作設定処理の処理内容を示すフローチャートである。図9を参照して、まず、ステップ(以下、単にSという)1により、リーチ図柄変更演出を実行することが決定されているか否かが判断される。具体的に、S1では、受信した可動部材制御コマンドによりリーチ図柄変更演出が指定されているときに、リーチ図柄変更演出を実行することが決定されていると判断する。

【0137】

50

S 1 によりリーチ図柄変更演出を実行することが決定されていないと判断された場合は、後述する S 4 に進む。一方、S 1 によりリーチ図柄変更演出を実行することが決定されていると判断された場合は、S 2 により、前述した第 1 動作パターンデータを、ROM 8 0 1 から読み出して、RAM における第 1 可動部材（向かって左側の可動部材 1 0）制御用の制御データの記憶領域に読み出して、第 1 可動部材の駆動用の制御データとして設定する処理がなされる。そして、S 3 により、前述した第 2 動作パターンデータを、ROM 8 0 1 から読み出して、RAM における第 2 可動部材（向かって右側の可動部材 1 0）制御用の制御データの記憶領域に、第 2 可動部材の駆動用の制御データとして設定する処理がなされる。その後、このリーチ演出動作設定処理のサブルーチンが終了し、元の処理ルーチンにリターンする。

10

【0138】

S 1 によりリーチ図柄変更演出を実行することが決定されていないと判断されて S 4 に進んだ場合は、リーチ変動図柄変更演出を実行することが決定されているか否かが判断される。具体的に、S 4 では、受信した可動部材制御コマンドによりリーチ変動図柄変更演出が指定されているときに、リーチ変動図柄変更演出を実行することが決定されていると判断する。

【0139】

S 4 によりリーチ変動図柄変更演出を実行することが決定されていないと判断された場合は、このリーチ演出動作設定処理のサブルーチンが終了し、元の処理ルーチンにリターンする。一方、S 4 によりリーチ変動図柄変更演出を実行することが決定されていると判断された場合は、S 5 により、前述した第 3 動作パターンデータを、ROM 8 0 1 から読み出して、RAM における第 1 可動部材制御用の制御データの記憶領域および第 2 可動部材制御用の制御データの記憶領域のそれぞれに、第 1 可動部材および第 2 可動部材のそれぞれの駆動用の制御データとして設定する処理がなされる。その後、このリーチ演出動作設定処理のサブルーチンが終了し、元の処理ルーチンにリターンする。

20

【0140】

以上のようなリーチ演出動作設定処理によれば、複数の可動部材 1 0 , 1 0 について、前述したような個別動作と協働動作とが選択的に実行可能となる。リーチ演出動作設定処理によってリーチ図柄変更演出のための制御データが設定されると、可動部材別に設定された制御データに基づいて、前述した動作実行処理が実行されることにより、可動部材 1 0 , 1 0 がそれぞれ個別に動作される。

30

【0141】

また、リーチ演出動作設定処理によりリーチ変動図柄変更演出のための制御データが設定されると、2 つの可動部材 1 0 , 1 0 のそれぞれについて共通に設定された制御データに基づいて、前述した動作実行処理が実行されることにより、可動部材 1 0 , 1 0 が協働して動作される。

【0142】

次に、この実施の形態により得られる主な効果をまとめて説明する。

演出制御用マイクロコンピュータ 8 0 0 が実行するリーチ演出動作設定処理の実行により、可変表示部 9 に表示されている特別図柄がリーチ表示態様のような所定の表示態様となったときに、図 7 の (a) に示されるような 2 つの可動部材 1 0 , 1 0 が個別に異なる特別図柄の表示態様の变化に関わる動作演出をする個別動作と、図 7 の (b) に示されるような 2 つの可動部材 1 0 , 1 0 が協働して同一の特別図柄の表示態様の变化に関わる動作演出をする協働動作とが選択的に実行されるので、可動部材 1 0 , 1 0 による動作演出と可変表示部 9 による表示演出との関係のバリエーションが増し、演出を变化に富んだ面白みがあるものにすることができる。さらに、図 7 に示されるように、可変表示部 9 と複数の可動部材 1 0 , 1 0 とにより特別図柄の表示態様の变化に関わる演出が行なわれるので、可変表示部 9 の表示領域外の領域も利用した可変表示に関する演出がされるため、遊技の演出を多彩化することができる。このように、特別図柄の表示態様の变化に関わる演出として複数の可動部材 1 0 , 1 0 による個別動作と協働動作とを選択的に行なうことによ

40

50

り、表示演出と動作演出との演出の組合せによる演出が多彩化されて、その演出効果を向上させることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【0143】

また、図7および図9に示されるように、リーチ表示態様となったときに複数の可動部材10, 10による個別動作(S1~S3)と協働動作(S4, S5)とが選択的に行なわれるので、リーチ表示態様における演出を多彩化することができる。

【0144】

また、図8および図9に示されるように、協働動作によって動作制御するとき、第3動作パターンデータのような制御データが複数の可動部材10, 10の制御に共通使用されるので、協働動作が行なわれるときの複数の可動部材10, 10間での制御の同期をとることが容易になるとともに、そのような協働動作の実行に関する制御データ量の増大を防ぐことができる。具体的には、ROM801に記憶する制御データ量の増大を防ぐことができる。

10

【0145】

また、図7に示されるように、複数の可動部材10, 10がリーチ図柄変更演出およびリーチ変動図柄変更演出のような特別図柄の表示態様の变化に関わる動作演出を行なったときに、演出画像91, 91の表示、リーチ図柄の変更およびリーチ変動図柄の変更のような図柄の表示態様の变化に関わる動作演出を行なった可動部材10に対応して特別図柄の可変表示に影響を与える演出表示がされるので、表示演出と動作演出との演出の組合せによる演出をより多彩化することができる。

20

【0146】

また、図7を用いて説明したように、演出表示をする起因となった可動部材10を発光演出する役物飾りランプ40の発光色に対応した演出表示色の演出画像91を用いて表示演出がされるため、可動部材10, 10による動作演出と可変表示部9による表示演出との対応関係に加えて、役物飾りランプ40, 40による発光演出と可変表示部9による表示演出とが対応関係を持って実行することができ、遊技の演出を多彩化することができる。

【0147】

図5に示されるように、可動部材10が活動状態時と待機状態時とのような可動範囲内のいずれの位置にあっても、役物飾りランプ40からの光が透光部10eを透過するので、可動部材10が動作していないときと可動部材10が動作しているときとのいずれの状態であっても可動部材10を光らせることができる。これにより、可動部材10が可変表示装置8での可変表示部9の表示に関連して動作する遊技の演出の演出態様を多彩化することができ、遊技の興趣を向上させることができる。しかも、可動部材10自体に発光体を設ける必要がないので、可動部材10の構造を単純化することができる。さらに、可動部材10による動作演出と役物飾りランプ40による発光演出とを隣接して行なうことができるので、動作演出と発光演出とが組合わされた演出を遊技者により分かりやすくすることができる。

30

【0148】

また、図7を用いて説明したように、役物飾りランプ40, 40の発光色と同じ色を用いた演出画像91, 91により表示演出がされるので、発光演出と表示演出とが対応関係を持って実行されていることを分かりやすく示すことができる。

40

【0149】

また、図3に示されるように、可動部材10の可動範囲が可動部材10が可動範囲内のいずれの位置であっても可変表示装置8(可変表示部9)の前面側に位置するように設定されているので、表示演出と動作演出との組合せにより、視覚的な遊技の演出が行なわれる範囲を可変表示装置8(可変表示部9)での表示が行なわれる領域を超えた範囲まで拡張することができ、遊技の演出を多彩化することができる。また、可動部材10が動作していないときでも、可動部材10に対応した表示演出を可変表示装置8(可変表示部9)によりすることができる。

【0150】

50

また、図 6 に示されるように、可動部材 10、役物飾りランプ 40、および、可変表示装置 8（可変表示部 9）が 1 つのマイクロコンピュータ、すなわち、演出制御用マイクロコンピュータ 800 により制御されるので、動作演出、発光演出、および、表示演出を相互に対応させた演出の実行を容易化することができる。さらに、このような動作演出、発光演出、および、表示演出を相互に対応させた演出において、各演出間の対応関係に狂いを生じにくくさせることができる。

【0151】

また、図 3 に示されるように、可動部材 10 が可変表示部 9 の前面側において可変表示部 9 の周囲を装飾する装飾部材である表飾り（ミドルベース 8a、センターベース 8b 等により構成される）に設けられているので、可動部材 10 と可変表示部 9 とを近傍に配置することができ、可動部材 10 が可変表示部 9 での表示に関連して動作する遊技の演出をより表現しやすくなり、遊技の演出の演出効果を向上させることができる。

10

【0152】

また、図 3 に示されるように、可変表示部 9 により、可動部材 10 が可変表示部 9 の表示領域の前面に位置するとき、火炎の演出画像 91 のような可動部材 10 の動作と関連性を有する表示が行なわれるので、可動部材 10 が可変表示部 9 での表示に関連して動作する遊技の演出がより具体化されるため、遊技の演出の演出効果をより一層向上させることができる。

【0153】

また、図 5 に示されるように、役物飾りランプ 40 からの光を遮蔽する遮蔽部 82 が少なくとも役物飾りランプ 40 が設けられた位置、すなわち、導光部 81 の可変表示部 9 側に設けられるので、光が可変表示部 9 に入り込んで可変表示部 9 の表示が見づらくなることを防止することができる。

20

【0154】

また、図 5 に示されるように、導光部 81 の内部空間は、内縁が、役物飾りランプ 40 の外縁よりも広く、かつ、可動部材 10（透光部 10e）の可動範囲よりも狭いので、役物飾りランプ 40 からの光を広げて透光部 10e に導くことができるとともに、その光を不必要に拡散させないようにすることができる。

【0155】

次に、以上説明した実施の形態の変形例や特徴点を以下に列挙する。

30

（1） 前述した実施の形態においては、図 3 に示されるように、可動部材 10 が待機状態にある場合にも可変表示部 9 の表示領域の前面側に一部が突出している例を示したが、これに限らず、可動部材 10 が待機状態にある場合には、可動部材 10 が可変表示部 9 の表示領域の前面側に全く位置しないようにしてもよい。

【0156】

（2） 前述した実施の形態においては、可動部材 10 の一例として、図 3 に示されるように、複数の部材を連結して構成された可動部材 10 を示した。しかし、これに限らず、可動部材 10 は、1 つの部材により構成されてもよい。

【0157】

（3） 前述した実施の形態においては、可動部材 10 を 2 つのソレノイドで駆動する例を説明した。しかし、これに限らず、可動部材 10 は、1 つまたは 2 つ以外の複数のソレノイドで駆動するようにしてもよい。また、ソレノイド以外、たとえば（ステッピング）モータ等のアクチュエータで駆動するようにしてもよい。

40

【0158】

（4） 前述した実施の形態に示した導光部 81 は、内縁（内部空間の縁）が、先端部の方（透光部 10e に向かう方の先端部）が広がっているものであってもよい。

【0159】

（5） 前述した実施の形態においては、1 つのマイクロコンピュータ（演出制御用マイクロコンピュータ 800）が遊技制御用マイクロコンピュータ 53 から各制御用のコマンドを受けて、可変表示制御、ランプ制御、可動部材制御、および音制御等の各制御を行な

50

うようにしている例を示したが、これに限らず、1つのマイクロコンピュータが遊技制御用マイクロコンピュータ53から各制御用のコマンドを受けて、可変表示制御、ランプ制御、および、可動部材制御を行なうようにしてもよい。その場合には、別のマイクロコンピュータが遊技制御用マイクロコンピュータ53から音制御用のコマンドを受けて音制御を行なう。また、これに限らず、演出制御用マイクロコンピュータ800が有する機能を複数個のマイクロコンピュータに分割して持たせるようにしてもよい。つまり、可変表示制御、ランプ制御、可動部材制御、および音制御を複数個のマイクロコンピュータが実行するようにし、その複数個のマイクロコンピュータが遊技制御用マイクロコンピュータ53からそれぞれ各制御用のコマンドを受けて各制御を行なうようにしてもよい。また、可変表示制御およびランプ制御と、音制御または可動部材制御のうちのいずれか1つとを1つのマイクロコンピュータが実行するようにし、そのマイクロコンピュータが遊技制御用マイクロコンピュータ53から各制御用のコマンドを受けて各制御を行なうようにしてもよい。また、演出制御用マイクロコンピュータ800において、各種の表示制御コマンドについて、可変表示制御、ランプ制御、可動部材制御、および音制御等の各制御の制御内容に対応付けて予め定めて(記憶して)おき、演出制御用マイクロコンピュータ800が、遊技制御用マイクロコンピュータ53から表示制御用のコマンドを受けたときに、その表示制御コマンドに基づいて、対応する可変表示制御、ランプ制御、可動部材制御、および音制御等を行なうようにしてもよい。そのようにすれば、ランプ制御用、可動部材制御用、および音制御用のそれぞれの制御コマンドが不要となる。

10

【0160】

(6) また、前述した実施の形態においては、可変表示制御用のマイクロコンピュータが設置された可変表示制御基板と、可動部材制御用のマイクロコンピュータが設置された可動部材制御基板と、ランプ制御用のマイクロコンピュータが設置されたランプ制御基板と、音制御用のマイクロコンピュータが設置された音制御基板とを別体構成し、可変表示制御用のマイクロコンピュータが、遊技制御用マイクロコンピュータ53から各種制御用のコマンドを受け、さらに、可変表示制御用のマイクロコンピュータから可動部材制御用のマイクロコンピュータ、ランプ制御用のマイクロコンピュータ、および、音制御用のマイクロコンピュータのそれぞれに各制御用のコマンドを送信することにより、可変表示制御、可動部材制御、ランプ制御、および、音制御が同期して実行される演出制御が実行できるようにしてもよい。

20

30

【0161】

(7) 前述した実施の形態では、可動部材10が活動状態となって可変表示部9の前面側に突出した場合に可変表示部9において可動部材10の動作に関連して行なわれる表示例として、龍の開口動作と火炎との関連というような観念的な関連性を示すものを示したが、この表示の関連性は、たとえば、可動部材10が可変表示部9の前面側に突出すると特別図柄が可動部材10を避けるように移動する表示のように、より具体的な関連性であってもよい。つまり、このような表示の関連性は、可動部材10の動作と可変表示部9の表示との間に何らかの関係があると認識できるものであればどのような関連性であってもよい。

【0162】

(8) 前述した実施の形態では、役物飾りランプ40の発光態様に対応した表示演出として、ランプの発光色と同じ色で演出画像91を表示する例を示した。しかし、これに限らず、役物飾りランプ40の発光態様に対応した表示演出としては、役物飾りランプ40の点滅に合わせて演出画像91を点滅表示することであってもよく、役物飾りランプ40の発光色の濃淡変化に合わせて演出画像91を点滅表示することであってもよい。

40

【0163】

(9) 前述した実施の形態では、可動部材10(可動演出手段)、役物飾りランプ40(発光体)、および、可変表示部9(可変表示装置)が1つのマイクロコンピュータにより制御される例を示した。しかし、これに限らず、可動部材10と可変表示部9とを1つのマイクロコンピュータにより制御するようにしてもよい。このようにすれば、可動部材

50

10と可変表示部9とが1つのマイクロコンピュータにより制御されるので、図7に示されるような動作演出と表示演出とを対応させた演出の実行を容易化することができる。さらに、このような動作演出と表示演出とを対応させた演出において、演出間の対応関係に狂いを生じにくくさせることができる。

【0164】

(10) 前述した実施の形態では、可動部材10, 10が常に特別図柄を隠さないように可動部材10, 10を動作させる例を示した。しかし、これに限らず、可動部材10, 10(可動演出手段)が動作していないときに可動部材10, 10が特別図柄(識別情報)を隠さないように動作演出し、可動部材10, 10(可動演出手段)が動作しているときに可動部材10, 10が特別図柄(識別情報)の少なくとも一部を隠すように動作演出をするように、演出制御用マイクロコンピュータ800の可動部材制御機能(可動演出制御手段)が動作制御をするようにしてもよい。このようにすれば、可動演出手段が識別情報を物理的に隠すことが可能になるので、動作演出と表示演出とを対応させた演出をより一層多彩化することができる。また、可動演出手段が識別情報を常に隠すわけではないので、可変表示を見る遊技者に影響が及びにくい状態で動作演出と表示演出とを対応させた演出を多彩化することができる。

10

【0165】

(11) 前述した実施の形態は、次のように表現することもできる。表示状態が変化可能な可変表示装置(可変表示装置8、可変表示部9)を有し、該可変表示装置の表示結果が予め定められた表示態様(大当り図柄の組合せ)になったときに遊技者にとって有利な特定遊技状態(大当り遊技状態)に制御可能となる遊技機(パチンコ遊技機1)であって、遊技者に動作が視認可能な箇所に設けられ、予め定められた可動範囲で前記可変表示装置での表示に関連した動作演出(リーチ状態の報知等)を含む遊技の演出に用いられる可動演出手段(可動部材10)と、該可動演出手段とは別体に設けられ、該可動演出手段の裏面側で発光する発光体(役物飾りランプ40)とを備え、前記可動演出手段は、光を透過する透光部(透光部10e)を有し、前記発光体は、前記可動演出手段が前記可動範囲内でのいずれの位置であっても、前記発光体からの光が前記透光部を透過可能な位置に設けられている(図5の(a),(b)参照)。

20

【0166】

このような構成によれば、可動演出手段が可動範囲内でのいずれの位置であっても、発光体からの光が透光部を透過するので、可動演出手段が動作していないときと可動演出手段が動作しているときとのいずれの状態であっても可動演出手段を光らせることができる。これにより、可動演出手段が可変表示装置での表示に関連して動作する遊技の演出の演出態様を多彩化することができ、遊技の興趣を向上させることができる。しかも、可動演出手段自体に発光体を設ける必要がないので、可動演出手段の構造を単純化することができる。

30

【0167】

(12) 前述した実施の形態は、次のように表現することもできる。前記可動演出手段は、前記可変表示装置(可変表示装置8)の前面側において可変表示装置の周囲を装飾する装飾部材(ミドルベース8a, センターベース8b等により構成される表飾り)に設けられている(図3参照)。

40

【0168】

このような構成によれば、可動演出手段が可変表示装置の前面側において可変表示装置の周囲を装飾する装飾部材に設けられているので、可動演出手段と可変表示装置とを近傍に配置することができ、可動演出手段が可変表示装置での表示に関連して動作する遊技の演出をより表現しやすくなり、遊技の演出の演出効果を向上させることができる。

【0169】

(13) 前述した実施の形態は、次のように表現することもできる。前記可動範囲は、前記可変表示装置(可変表示部9)の前面を含み(図3参照)、前記可変表示装置は、前記可動演出手段が前面に位置するときに、前記可動演出手段の動作と関連性を有する表示

50

(火炎の画像 9 1 の表示)を行なう(図 3 の (b) 参照)。

【0170】

このような構成によれば、可変表示装置により、可動演出手段が前面に位置するとき可動演出手段の動作と関連性を有する表示が行なわれるので、可動演出手段が可変表示装置での表示に関連して動作する遊技の演出がより具体化されるため、遊技の演出の演出効果をより一層向上させることができる。

【0171】

(14) 前述した実施の形態は、次のように表現することもできる。少なくとも前記発光体が設けられた位置の前記可変表示装置側に設けられ、前記発光体からの光を遮蔽する遮蔽部材(遮蔽部 8 2)をさらに含む。

10

【0172】

このような構成によれば、発光体からの光を遮蔽する遮蔽部材が少なくとも発光体が設けられた位置の可変表示装置側に設けられるので、光が可変表示装置に入り込んで可変表示装置の表示が見づらくなることを防止することができる。

【0173】

(15) 前述した実施の形態は、次のように表現することもできる。前記発光体を発光制御する制御手段(演出制御用マイクロコンピュータ 8 0 0)をさらに備え、前記発光体は、複数の色で発光する機能を有し、前記制御手段は、遊技状態に応じて前記複数の色のうちからいずれかの色を選択し、選択した色によって発光制御する。

20

【0174】

このような構成によれば、発光体が遊技状態に応じて複数の色のうちから選択されたいずれかの色で発光制御されるので、可動演出手段が可変表示装置での表示に関連して動作する遊技の演出の演出態様をより一層多彩化することができる。遊技の興趣をより一層向上させることができる。

【0175】

(16) 前述した実施の形態は、次のように表現することもできる。前記発光体からの光を前記透光部へ導くための内部空間が形成された導光部(導光部 8 1)をさらに含み、前記内部空間は、内縁が、前記発光体の外縁よりも広く、かつ、前記可動範囲よりも狭い(図 5 参照)。

30

【0176】

このような構成によれば、導光部の内部空間は、内縁が、発光体の前記外縁よりも広く、かつ、可動演出手段の可動範囲よりも狭いので、発光体からの光を広げて透光部に導くことができるとともに、その光を不必要に拡散させないようにすることができる。

【0177】

(17) 今回開示された実施の形態はすべての点で例示であって制限的なものではないと考えられるべきである。本発明の範囲は上記した説明ではなくて特許請求の範囲によって示され、特許請求の範囲と均等の意味および範囲内でのすべての変更が含まれることが意図される。

【図面の簡単な説明】

【図 1】遊技機の一例のパチンコ遊技機を正面から見た正面図である。

40

【図 2】パチンコ遊技機の遊技盤面を正面から見た正面図である。

【図 3】可動部材の構成および動作状態を示す可変表示装置の拡大正面図である。

【図 4】可変表示装置の分解斜視図である。

【図 5】役物飾りランプと可動部材の透光部との関係を示す可変表示装置の拡大図である。

【図 6】パチンコ遊技機における各種制御基板を含む制御回路の構成の一例を示すブロック図である。

【図 7】可動部材の動作演出、役物飾りランプの発光演出、および、可変表示装置の表示演出を組合せた遊技演出の一例を示す可変表示装置の拡大正面図である。

【図 8】可動部材の動作制御用のデータの格納状態を示す図である。

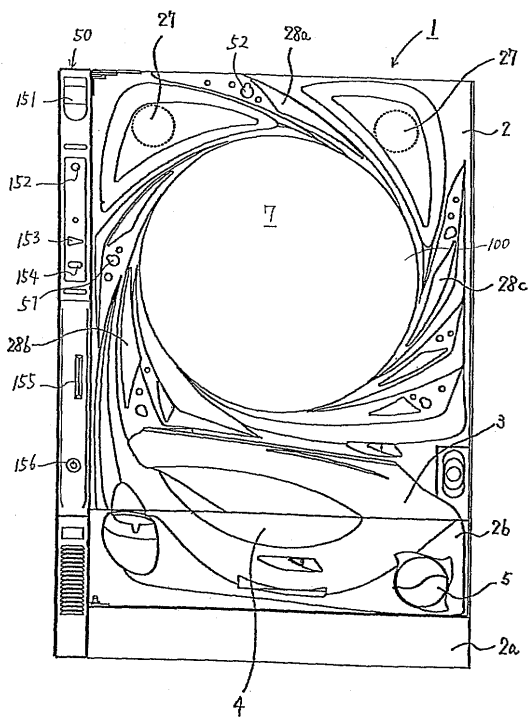
50

【図9】リーチ演出動作設定処理の処理内容を示すフローチャートである。

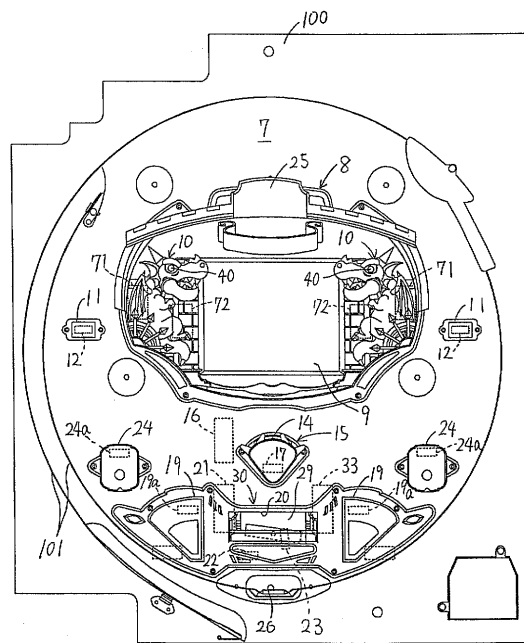
【符号の説明】

9 可変表示部、8 可変表示装置、1 パチンコ遊技機、10 可動部材、40 役物飾りランプ、800 演出制御用マイクロコンピュータ、801 RAM、10e 透光部。

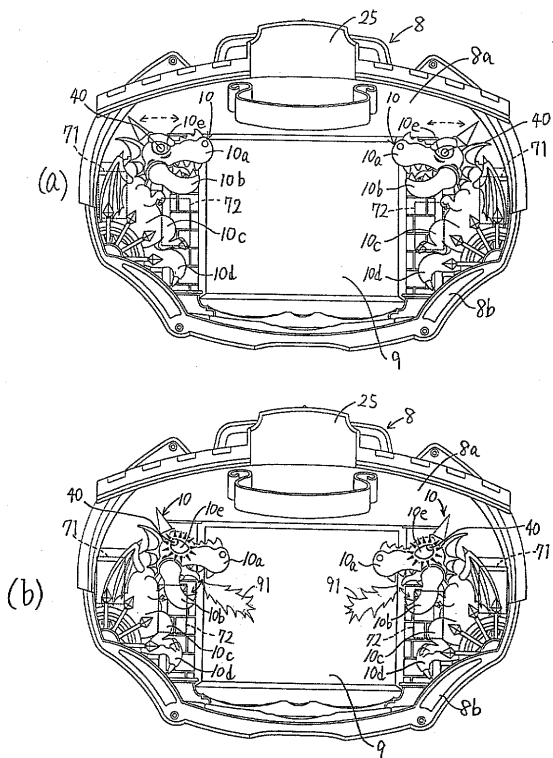
【図1】



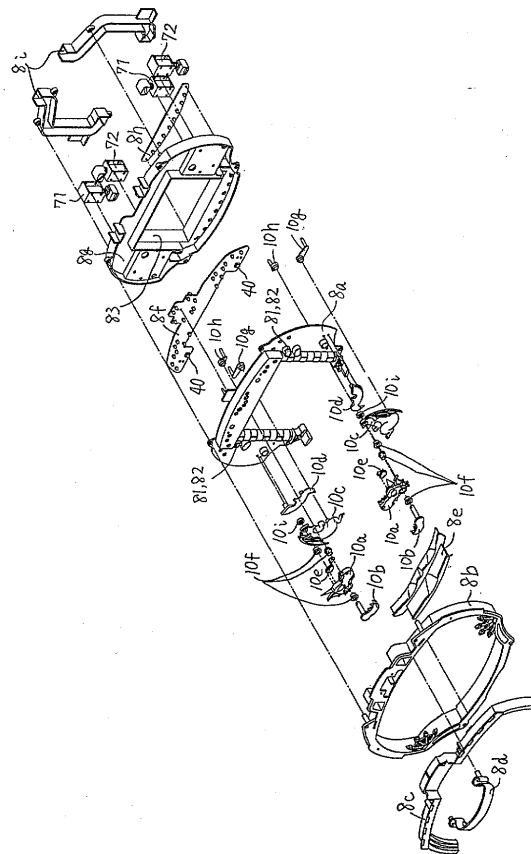
【図2】



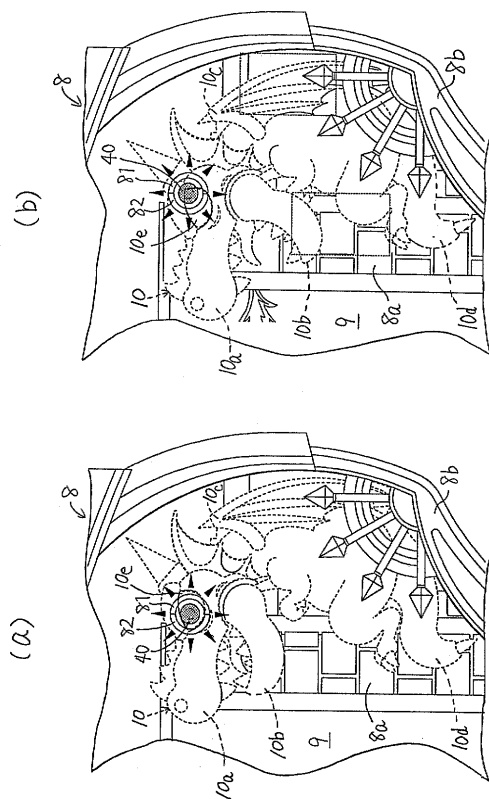
【図3】



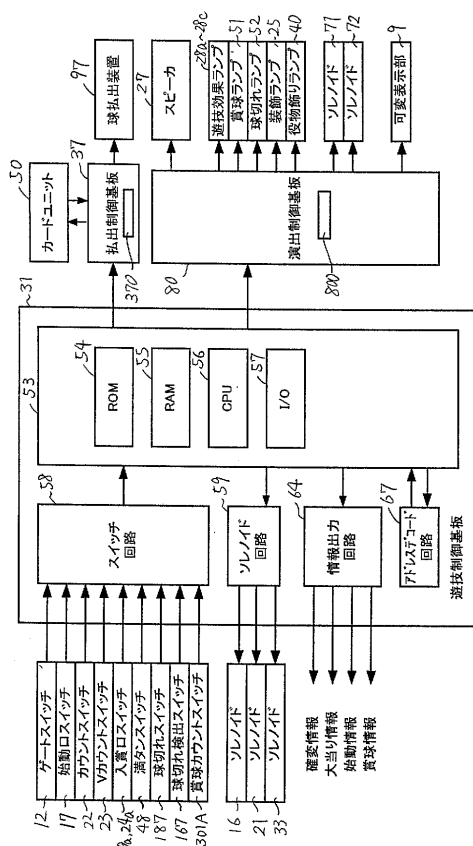
【図4】



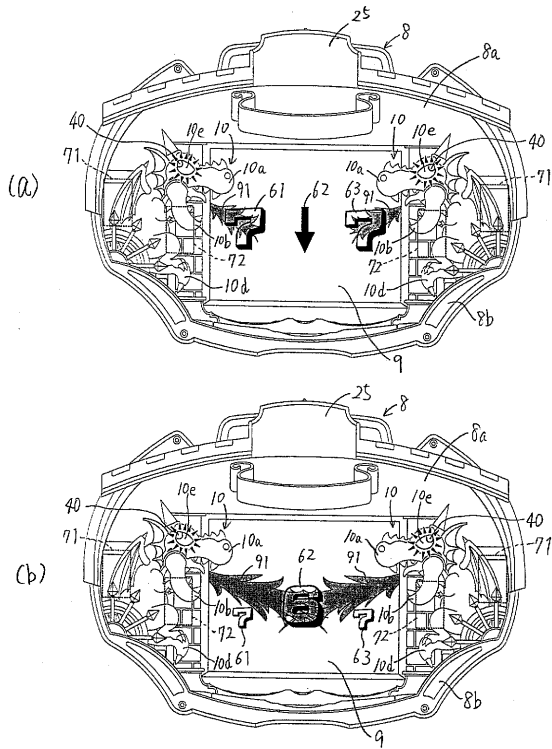
【図5】



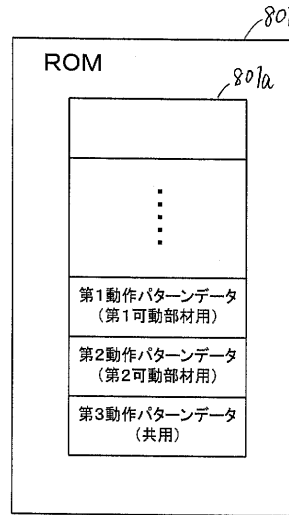
【図6】



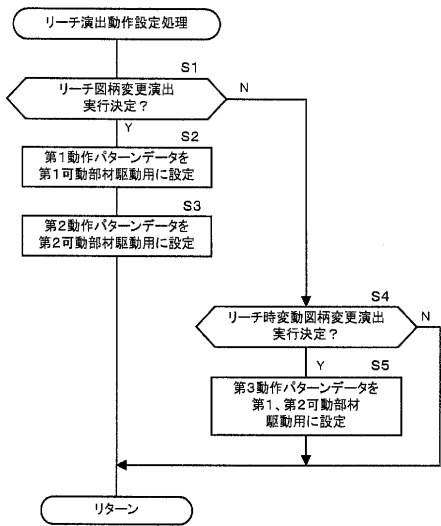
【 図 7 】



【 図 8 】



【 図 9 】



フロントページの続き

(72)発明者 廣澤 誠

東京都渋谷区東二丁目2番3号 株式会社ガイドー内

(72)発明者 藏本 学

東京都渋谷区東二丁目2番3号 株式会社ガイドー内

Fターム(参考) 2C088 AA33 AA35 AA36 AA37 AA39 AA42 BC22 BC25 EB78