

(19) 日本国特許庁(JP)

## (12) 特許公報(B2)

(11) 特許番号

特許第6926026号  
(P6926026)

(45) 発行日 令和3年8月25日(2021.8.25)

(24) 登録日 令和3年8月6日(2021.8.6)

(51) Int.Cl.

A63F 7/02 (2006.01)

F 1

A 6 3 F 7/02 3 0 4 D  
A 6 3 F 7/02 3 2 0

請求項の数 1 (全 65 頁)

(21) 出願番号 特願2018-78075 (P2018-78075)  
 (22) 出願日 平成30年4月16日 (2018.4.16)  
 (65) 公開番号 特開2019-180992 (P2019-180992A)  
 (43) 公開日 令和1年10月24日 (2019.10.24)  
 審査請求日 令和1年5月24日 (2019.5.24)

(73) 特許権者 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  
 審査官 小河 俊弥

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】遊技機

## (57) 【特許請求の範囲】

## 【請求項 1】

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、  
 画像を表示可能な表示手段と、  
 動作可能な可動体と、  
 を備え、

前記可動体は、第1態様と該第1態様とは異なる第2態様とに変形可能であり、

前記可動体が前記表示手段の表示領域に向けて移動するとともに前記第2態様から前記第1態様に変形する第1動作を行う第1演出と、前記可動体が前記第2態様から前記第1態様に変形せずに前記表示手段の表示領域の前方位置へ移動する第2動作を行う第2演出と、を含む可動体演出を実行可能であり、

前記第1演出が実行される場合と前記第2演出が実行される場合とで前記有利状態に制御される割合が異なり、

前記可動体は、第1可動体と該第1可動体とは異なる第2可動体とを含み、  
 前記第2演出では、前記第1可動体とともに前記第2可動体が動作可能であり、  
 前記有利状態に制御される旨を報知可能な第1報知演出および第2報知演出があり、  
 前記第1報知演出が実行されるときの方が前記第2報知演出が実行されるときよりも前記有利状態に制御される期待度が高く、

前記第2演出が実行されるときの方が前記第1演出が実行されるときよりも前記第1報知演出の実行割合が高い、

10

20

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】

パチンコ遊技機やスロットマシン等の遊技機において、動作可能な可動体を備えたものがある。

【0003】

この種の遊技機において、表示手段の上方に設けられた可動体が、表示手段の表示領域を打撃する（表示領域に作用する）ように回動する可動体演出を実行可能とされたもの等があった（例えば、特許文献1参照）。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0004】

【特許文献1】特開2011-194091号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

上記特許文献1に記載の遊技機では、可動体が表示手段の表示領域に向けて動作するだけであるため、可動体を用いた演出効果が不十分であるという問題があった。

【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、可動体を用いた演出効果を高めることができる遊技機を提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0007】

前記課題を解決するために、本発明の手段1の遊技機は、  
遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、  
画像を表示可能な表示手段と、  
動作可能な可動体と、  
を備え、

前記可動体は、第1態様と該第1態様とは異なる第2態様とに変形可能であり、

前記可動体が前記表示手段の表示領域に向けて移動するとともに前記第2態様から前記第1態様に変形する第1動作を行う第1演出と、前記可動体が前記第2態様から前記第1態様に変形せずに前記表示手段の表示領域の前方位置へ移動する第2動作を行う第2演出と、を含む可動体演出を実行可能であり、

前記第1演出が実行される場合と前記第2演出が実行される場合とで前記有利状態に制御される割合が異なり、

前記可動体は、第1可動体と該第1可動体とは異なる第2可動体とを含み、

前記第2演出では、前記第1可動体とともに前記第2可動体が動作可能であり、

前記有利状態に制御される旨を報知可能な第1報知演出および第2報知演出があり、

前記第1報知演出が実行されるときの方が前記第2報知演出が実行されるときよりも前記有利状態に制御される期待度が高く、

前記第2演出が実行されるときの方が前記第1演出が実行されるときよりも前記第1報知演出の実行割合が高い、

ことを特徴としている。

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

【0008】

10

20

30

40

50

本発明の手段 2 の遊技機は、手段 1 に記載の遊技機であって、前記可動体は、第 1 可動体（例えば、第 1 可動体 301）と該第 1 可動体とは異なる第 2 可動体（例えば、第 2 可動体 401）とを含み、

前記第 2 演出では、前記第 1 可動体とともに前記第 2 可動体が動作可能である（例えば、演出制御用 CPU 120 が、第 1 可動体 301 が起立姿勢をなし、かつ、通常態様を維持したまま、第 1 昇降用モータ 304 により第 1 原点位置から第 1 進出位置へ向けて移動させる第 2 動作（例えば、画像表示装置 5 の表示領域 5E から離れる動作など）を行うとともに、第 2 昇降用モータ 404 により第 2 可動体 401 を第 2 原点位置から第 2 進出位置へ向けて移動させる第 2 可動体演出を実行可能な部分。）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第 2 演出の演出効果を高めることができる。

#### 【0009】

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

前記第 1 演出において、前記第 2 可動体は、前記第 1 可動体の前方に重なるように、かつ、該第 1 可動体の変形機構の少なくとも一部を覆うように動作可能である（例えば、第 2 可動体 401 は、第 2 進出位置まで移動するときに、第 1 可動体 301 の前方に重なるように、かつ、該第 1 可動体 301 の変形機構の少なくとも一部（例えば、第 1 可動部 301A と第 2 可動部 301B との境界部 P など）を覆うように動作可能な部分。変形例。図 8-16 参照）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、変形機構の視認性を低下させることができ、第 1 演出の見栄えを向上できる。

#### 【0010】

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

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

前記可変表示演出において前記第 1 演出と前記第 2 演出のいずれが実行されるかに応じて、第 1 特別可変表示演出よりも前記有利状態に制御される割合が高い第 2 特別可変表示演出が実行される割合が異なる（例えば、発展演出として第 1 可動体演出が実行された場合、発展演出の後に弱スーパー リーチに移行しやすく、第 2 可動体演出が実行された場合、発展演出の後に強スーパー リーチに移行しやすくなっている部分など。図 8-13 参照）

ことを特徴としている。

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

#### 【0011】

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

#### 【図面の簡単な説明】

#### 【0012】

【図 1】この実施の形態におけるパチンコ遊技機の正面図である。

【図 2】パチンコ遊技機に搭載された各種の制御基板などを示す構成図である。

【図 3】遊技制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。

【図 4】遊技制御用タイマ割込み処理の一例を示すフローチャートである。

【図 5】特別図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。

【図 6】演出制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。

【図 7】演出制御プロセス処理の一例を示すフローチャートである。

【図 8-1】特徴部 005SG で用いられるパチンコ遊技機を正面から見た正面図である。

。

10

20

30

40

50

【図8-2】主基板における回路構成の一例を示すブロック図である。

【図8-3】遊技機用枠を開放した状態を示す斜視図である。

【図8-4】(A)は窓部ユニットを斜め前から見た状態を示す斜視図、(B)は窓部ユニットを斜め後から見た状態を示す斜視図である。

【図8-5】パチンコ遊技機の内部構造を示す概略縦断面図である。

【図8-6】(A)は第1可動体が第1原点位置に位置している状態、(B)は第1進出位置に位置している状態、(C)は中間位置で回動している状態、(D)は第1近接位置に位置している第1可動体を示す概略正面図及び概略右側面図である。

【図8-7】(A)～(C)は第1可動体演出における第1可動体の動作態様を示す説明図である。

【図8-8】(A)～(C)は第2可動体演出における第1可動体及び第2可動体の動作態様を示す説明図である。

【図8-9】画像表示装置の構成と、画像表示装置における表示状態並びに遊技者の両眼による立体画像の視認状態を示す図である。

【図8-10】(A)は変動パターンを例示する図、(B)は変動パターン判定テーブルを示す説明図である。

【図8-11】可変表示開始設定処理を示すフローチャートである。

【図8-12】スーパーーリーチ、を示す説明図である。

【図8-13】(A)は発展演出種別決定用テーブルAの構成例を示す図、(B)は発展演出種別決定用テーブルBの構成例を示す図、(C)は発展演出パターンの信頼度を示す説明図である。

【図8-14】(A)～(H)は可動体演出の演出動作例を示す図である。

【図8-15】(A)(B)は第1可動体演出の演出動作例の詳細を示す図、(C)は画像表示例を示す図である。

【図8-16】本実施の形態の変形例1を示す図である。

【図8-17】本実施の形態の変形例2を示す図である。

【図8-18】本実施の形態の変形例3を示す図である。

【発明を実施するための形態】

【0013】

(基本説明)

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

【0014】

(パチンコ遊技機1の構成等)

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

【0015】

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

【0016】

尚、特別図柄の「可変表示」とは、例えば、複数種類の特別図柄を変動可能に表示することである(後述の他の図柄についても同じ)。変動としては、複数の図柄の更新表示、複数の図柄のスクロール表示、1以上の図柄の変形、1以上の図柄の拡大/縮小などがあ

10

20

30

40

50

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

#### 【0017】

尚、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特図」ともい10  
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。また、第1特図を用いた特図ゲームを「第1特図ゲーム」といい、第2特図を用いた特  
図ゲームを「第2特図ゲーム」ともいう。尚、特別図柄の可変表示を行う特別図柄表示装置は1種類であってもよい。

#### 【0018】

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

#### 【0019】

例えば、画像表示装置5の画面上では、第1特図ゲームや第2特図ゲームと同期して、20  
特別図柄とは異なる複数種類の装飾識別情報としての飾り図柄（数字などを示す図柄など）の可変表示が行われる。ここでは、第1特図ゲーム又は第2特図ゲームに同期して、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて飾り図柄が可変表示（例えば上下方向のスクロール表示や更新表示）される。尚、同期して実行される特  
図ゲーム及び飾り図柄の可変表示を総称して単に可変表示ともいう。

#### 【0020】

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

#### 【0021】

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

#### 【0022】

また、遊技盤2の所定位置には、複数のLEDを含んで構成された第1保留表示器25Aと第2保留表示器25Bとが設けられ、第1保留表示器25Aは、LEDの点灯個数によ  
って、第1保留記憶数を表示し、第2保留表示器25Bは、LEDの点灯個数によって、第2保留記憶数を表示する。

#### 【0023】

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

#### 【0024】

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

#### 【0025】

可変入賞球装置6B（普通電動役物）は、ソレノイド81（図2参照）によって閉鎖状  
態と開放状態とに変化する第2始動入賞口を形成する。可変入賞球装置6Bは、例えば、  
一対の可動翼片を有する電動チューリップ型役物を備え、ソレノイド81がオフ状態であ  
50

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

#### 【0026】

遊技盤 2 の所定位置（図 1 に示す例では、遊技領域の左右下方 4 箇所）には、所定の玉受部材によって常に一定の開放状態に保たれる一般入賞口 10 が設けられる。この場合には、一般入賞口 10 のいずれかに進入したときには、所定個数（例えば 10 個）の遊技球が賞球として払い出される。 10

#### 【0027】

入賞球装置 6 A と可変入賞球装置 6 B の下方には、大入賞口を有する特別可変入賞球装置 7 が設けられている。特別可変入賞球装置 7 は、ソレノイド 8 2（図 2 参照）によって開閉駆動される大入賞口扉を備え、その大入賞口扉によって開放状態と閉鎖状態とに変化する特定領域としての大入賞口を形成する。

#### 【0028】

一例として、特別可変入賞球装置 7 では、大入賞口扉用（特別電動役物用）のソレノイド 8 2 がオフ状態であるときに大入賞口扉が大入賞口を閉鎖状態として、遊技球が大入賞口に進入（通過）できなくなる。その一方で、特別可変入賞球装置 7 では、大入賞口扉用のソレノイド 8 2 がオン状態であるときに大入賞口扉が大入賞口を開閉状態として、遊技球が大入賞口に進入しやすくなる。 20

#### 【0029】

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

#### 【0030】

一般入賞口 10 を含む各入賞口に遊技球が進入することを「入賞」ともいう。特に、始動口（第 1 始動入賞口、第 2 始動入賞口始動口）への入賞を始動入賞ともいう。 30

#### 【0031】

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

#### 【0032】

画像表示装置 5 の左方には、遊技球が通過可能な通過ゲート 4 1 が設けられている。遊技球が通過ゲート 4 1 を通過したことに基づき、普図ゲームが実行される。 40

#### 【0033】

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

#### 【0034】

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

#### 【0035】

10

20

30

40

50

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 8 L、8 R が設けられており、さらに遊技領域周辺部には、遊技効果用の遊技効果ランプ 9 が設けられている。遊技効果ランプ 9 は、LED を含んで構成されている。

【0036】

遊技盤 2 の所定位置（図 1 では図示略）には、演出に応じて動作する可動体 3 2 が設けられている。

【0037】

遊技機用枠 3 の右下部位置には、遊技球を打球発射装置により遊技領域に向けて発射するため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）3 0 が設けられている。

10

【0038】

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

【0039】

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

20

【0040】

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

【0041】

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

【0042】

30

（遊技の進行の概略）

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

【0043】

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

40

【0044】

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

【0045】

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

【0046】

50

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

【0047】

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

10

【0048】

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

【0049】

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

【0050】

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

20

【0051】

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

30

【0052】

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

【0053】

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

40

【0054】

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

【0055】

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

50

時短、回数切り確変等)ともいう。

【0056】

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

【0057】

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

10

【0058】

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

【0059】

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

20

【0060】

(演出の進行など)

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

30

【0061】

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

【0062】

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

40

【0063】

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

50

## 【0064】

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

## 【0065】

大当り遊技状態の終了後に確変状態に制御される「確変大当り」である場合には、奇数の飾り図柄（例えば、「7」等）が揃って停止表示され、大当り遊技状態の終了後に確変状態に制御されない「非確変大当り（通常大当り）」である場合には、偶数の飾り図柄（例えば、「6」等）が揃って停止表示されるようにしてもよい。この場合、奇数の飾り図柄を確変図柄、偶数の飾り図柄を非確変図柄（通常図柄）ともいう。非確変図柄でリーチ態様となった後に、最終的に「確変大当り」となる昇格演出を実行するようにしてもよい。10

## 【0066】

特図ゲームの表示結果が「小当り」となるときには、画像表示装置5の画面上において、飾り図柄の可変表示の表示結果として、予め定められた小当り組合せとなる確定飾り図柄（例えば、「1 3 5」等）が導出される（飾り図柄の可変表示の表示結果が「小当り」となる）。一例として、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおける所定の有効ライン上にチャンス目を構成する飾り図柄が停止表示される。尚、特図ゲームの表示結果が、一部の大当り種別（小当り遊技状態と同様の態様の大当り遊技状態の大当り種別）の「大当り」となるときと、「小当り」となるときとで、共通の確定飾り図柄が導出表示されてもよい。20

## 【0067】

特図ゲームの表示結果が「ハズレ」となる場合には、飾り図柄の可変表示の態様がリーチ態様とならずに、飾り図柄の可変表示の表示結果として、非リーチ組合せの確定飾り図柄（「非リーチハズレ」ともいう。）が停止表示される（飾り図柄の可変表示の表示結果が「非リーチハズレ」となる）ことがある。また、表示結果が「ハズレ」となる場合には、飾り図柄の可変表示の態様がリーチ態様となった後に、飾り図柄の可変表示の表示結果として、大当り組合せでない所定のリーチ組合せ（「リーチハズレ」ともいう）の確定飾り図柄が停止表示される（飾り図柄の可変表示の表示結果が「リーチハズレ」となる）こともある。30

## 【0068】

パチンコ遊技機1が実行可能な演出には、上記の可変表示対応表示（保留表示やアクティブ表示）を表示することも含まれる。また、他の演出として、例えば、大当り信頼度を予告する予告演出等が飾り図柄の可変表示中に実行される。予告演出には、実行中の可変表示における大当り信頼度を予告する予告演出や、実行前の可変表示（実行が保留されている可変表示）における大当り信頼度を予告する先読み予告演出がある。先読み予告演出として、可変表示対応表示（保留表示やアクティブ表示）の表示態様を通常とは異なる態様に変化させる演出が実行されるようにしてもよい。40

## 【0069】

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

## 【0070】

大当り遊技状態中にも、大当り遊技状態を報知する大当り中演出が実行される。大当り中演出としては、ラウンド数を報知する演出や、大当り遊技状態の価値が向上することを示す昇格演出が実行されてもよい。また、小当り遊技状態中にも、小当り遊技状態を報知する小当り中演出が実行される。尚、小当り遊技状態中と、一部の大当り種別（小当り遊技状態と同様の態様の大当り遊技状態の大当り種別で、例えばその後の遊技状態を高確状

態とする大当り種別)での大当り遊技状態とで、共通の演出を実行することで、現在が小当り遊技状態中であるか、大当り遊技状態中であるかを遊技者に分からないようにしてもよい。そのような場合であれば、小当り遊技状態の終了後と大当り遊技状態の終了後とで共通の演出を実行することで、高確状態であるか低確状態であるかを識別できないようにしてもよい。

【0071】

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

【0072】

(基板構成)

10

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

【0073】

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

20

【0074】

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

【0075】

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

30

【0076】

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

【0077】

40

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

【0078】

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

50

## 【0079】

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

## 【0080】

主基板11（遊技制御用マイクロコンピュータ100）は、遊技の進行の制御の一部として、遊技の進行に応じて演出制御コマンド（遊技の進行状況等を指定（通知）するコマンド）を演出制御基板12に供給する。主基板11から出力された演出制御コマンドは、中継基板15により中継され、演出制御基板12に供給される。当該演出制御コマンドには、例えば主基板11における各種の決定結果（例えば、特図ゲームの表示結果（大当り種別を含む。）、特図ゲームを実行する際に使用される変動パターン（詳しくは後述））、遊技の状況（例えば、可変表示の開始や終了、大入賞口の開放状況、入賞の発生、保留記憶数、遊技状態）、エラーの発生等を指定するコマンド等が含まれる。10

## 【0081】

演出制御基板12は、主基板11とは独立したサブ側の制御基板であり、演出制御コマンドを受信し、受信した演出制御コマンドに基づいて演出（遊技の進行に応じた種々の演出であり、可動体32の駆動、エラー報知、電断復旧の報知等の各種報知を含む）を実行する機能を有する。

## 【0082】

演出制御基板12には、演出制御用CPU120と、ROM121と、RAM122と、表示制御部123と、乱数回路124と、I/O125とが搭載されている。20

## 【0083】

演出制御用CPU120は、ROM121に記憶されたプログラムを実行することにより、表示制御部123とともに演出を実行するための処理（演出制御基板12の上記機能を実現するための処理であり、実行する演出の決定等を含む）を行う。このとき、ROM121が記憶する各種データ（各種テーブルなどのデータ）が用いられ、RAM122がメインメモリとして使用される。

## 【0084】

演出制御用CPU120は、コントローラセンサユニット35Aやプッシュセンサ35Bからの検出信号（遊技者による操作を検出したときに出力される信号であり、操作内容を適宜示す信号）に基づいて演出の実行を表示制御部123に指示することもある。30

## 【0085】

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

## 【0086】

表示制御部123は、演出制御用CPU120からの演出の実行指示に基づき、実行する演出に応じた映像信号を画像表示装置5に供給することで、演出画像を画像表示装置5に表示させる。表示制御部123は、さらに、演出画像の表示に同期した音声出力や、遊技効果ランプ9の点灯／消灯を行うため、音指定信号（出力する音声を指定する信号）を音声制御基板13に供給したり、ランプ信号（ランプの点灯／消灯態様を指定する信号）をランプ制御基板14に供給したりする。また、表示制御部123は、可動体32を動作させる信号を当該可動体32又は当該可動体32を駆動する駆動回路に供給する。40

## 【0087】

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

## 【0088】

ランプ制御基板14は、遊技効果ランプ9を駆動する各種回路を搭載しており、当該ランプ信号に基づき遊技効果ランプ9を駆動し、当該ランプ信号が指定する態様で遊技効果50

ランプ9を点灯／消灯する。このようにして、表示制御部123は、音声出力、ランプの点灯／消灯を制御する。

【0089】

尚、音声出力、ランプの点灯／消灯の制御（音指定信号やランプ信号の供給等）、可動体32の制御（可動体32を動作させる信号の供給等）は、演出制御用CPU120が実行するようにしてもよい。

【0090】

乱数回路124は、各種演出を実行するために使用される各種の乱数値（演出用乱数）を示す数値データを更新可能にカウントする。演出用乱数は、演出制御用CPU120が所定のコンピュータプログラムを実行することで更新されるもの（ソフトウェアで更新されるもの）であってもよい。10

【0091】

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

【0092】

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

【0093】

（動作）

次に、パチンコ遊技機1の動作（作用）を説明する。

【0094】

（主基板11の主要な動作）

まず、主基板11における主要な動作を説明する。パチンコ遊技機1に対して電力供給が開始されると、遊技制御用マイクロコンピュータ100が起動し、CPU103によって遊技制御メイン処理が実行される。図3は、主基板11におけるCPU103が実行する遊技制御メイン処理を示すフローチャートである。

【0095】

図3に示す遊技制御メイン処理では、CPU103は、まず、割込禁止に設定する（ステップS1）。続いて、必要な初期設定を行う（ステップS2）。初期設定には、スタッフポイントの設定、内蔵デバイス（CTC（カウンタ／タイマ回路）、パラレル入出力ポート等）のレジスタ設定、RAM102をアクセス可能状態にする設定等が含まれる。30

【0096】

次いで、クリアスイッチからの出力信号がオンであるか否かを判定する（ステップS3）。クリアスイッチは、例えば電源基板に搭載されている。クリアスイッチがオンの状態で電源が投入されると、出力信号（クリア信号）が入力ポートを介して遊技制御用マイクロコンピュータ100に入力される。クリアスイッチからの出力信号がオンである場合、初期化処理（ステップS8）を実行する。初期化処理では、CPU103は、RAM102に記憶されるフラグ、カウンタ、バッファをクリアするRAMクリア処理を行い、作業領域に初期値を設定する。40

【0097】

また、CPU103は、初期化を指示する演出制御コマンドを演出制御基板12に送信する（ステップS9）。演出制御用CPU120は、当該演出制御コマンドを受信すると、例えば画像表示装置5において、遊技機の制御の初期化がなされたことを報知するための画面表示を行う。

【0098】

クリアスイッチからの出力信号がオンでない場合には、RAM102（バックアップRAM）にバックアップデータが保存されているか否かを判定する（ステップS4）。不測の停電等（電断）によりパチンコ遊技機1への電力供給が停止したときには、CPU1050

3は、当該電力供給の停止によって動作できなくなる直前に、電源供給停止時処理を実行する。この電源供給停止時処理では、RAM102にデータをバックアップすることを示すバックアップフラグをオンする処理、RAM102のデータ保護処理等が実行される。データ保護処理には、誤り検出符号（チェックサム、パリティビット等）の付加、各種データをバックアップする処理が含まれる。バックアップされるデータには、遊技を進行するための各種データ（各種フラグ、各種タイマの状態等を含む）の他、前記バックアップフラグの状態や誤り検出符号も含まれる。ステップS4では、バックアップフラグがオンであるか否かを判定する。バックアップフラグがオフでRAM102にバックアップデータが記憶されていない場合、初期化処理（ステップS8）を実行する。

## 【0099】

10

RAM102にバックアップデータが記憶されている場合、CPU103は、バックアップしたデータのデータチェックを行い（誤り検出符号を用いて行われる）、データが正常か否かを判定する（ステップS5）。ステップS5では、例えば、パリティビットやチェックサムにより、RAM102のデータが、電力供給停止時のデータと一致するか否かを判定する。これらが一致すると判定された場合、RAM102のデータが正常であると判定する。

## 【0100】

RAM102のデータが正常でないと判定された場合、内部状態を電力供給停止時の状態に戻すことができないので、初期化処理（ステップS8）を実行する。

## 【0101】

20

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

## 【0102】

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

30

## 【0103】

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

40

## 【0104】

こうした遊技制御メイン処理を実行したCPU103は、CTCからの割込み要求信号を受信して割込み要求を受付けると、図4のフローチャートに示す遊技制御用タイマ割込み処理を実行する。図4に示す遊技制御用タイマ割込み処理を開始すると、CPU103は、まず、所定のスイッチ処理を実行することにより、スイッチ回路110を介してゲートスイッチ21、第1始動口スイッチ22A、第2始動口スイッチ22B、カウントスイ

50

ツチ 2 3 といった各種スイッチからの検出信号の受信の有無を判定する（ステップ S 2 1）。続いて、所定のメイン側エラー処理を実行することにより、パチンコ遊技機 1 の異常診断を行い、その診断結果に応じて必要ならば警告を発生可能とする（ステップ S 2 2）。この後、所定の情報出力処理を実行することにより、例えばパチンコ遊技機 1 の外部に設置されたホール管理用コンピュータに供給される大当たり情報（大当たりの発生回数等を示す情報）、始動情報（始動入賞の回数等を示す情報）、確率変動情報（確変状態となった回数等を示す情報）などのデータを出力する（ステップ S 2 3）。

#### 【 0 1 0 5 】

情報出力処理に続いて、主基板 1 1 の側で用いられる遊技用乱数の少なくとも一部をソフトウェアにより更新するための遊技用乱数更新処理を実行する（ステップ S 2 4）。この後、C P U 1 0 3 は、特別図柄プロセス処理を実行する（ステップ S 2 5）。C P U 1 0 3 がタイマ割込み毎に特別図柄プロセス処理を実行することにより、特図ゲームの実行及び保留の管理や、大当たり遊技状態や小当たり遊技状態の制御、遊技状態の制御などが実現される（詳しくは後述）。

10

#### 【 0 1 0 6 】

特別図柄プロセス処理に続いて、普通図柄プロセス処理が実行される（ステップ S 2 6）。C P U 1 0 3 がタイマ割込み毎に普通図柄プロセス処理を実行することにより、ゲートスイッチ 2 1 からの検出信号に基づく（通過ゲート 4 1 に遊技球が通過したことに基づく）普図ゲームの実行及び保留の管理や、「普図当たり」に基づく可変入賞球装置 6 B の開放制御などを可能にする。普図ゲームの実行は、普通図柄表示器 2 0 を駆動することにより行われ、普図保留表示器 2 5 C を点灯させることにより普図保留数を表示する。

20

#### 【 0 1 0 7 】

普通図柄プロセス処理を実行した後、遊技制御用タイマ割込み処理の一部として、電断が発生したときの処理、賞球を払い出すための処理等などが行われてもよい。その後、C P U 1 0 3 は、コマンド制御処理を実行する（ステップ S 2 7）。C P U 1 0 3 は、上記各処理にて演出制御コマンドを送信設定することがある。ステップ S 2 7 のコマンド制御処理では、送信設定された演出制御コマンドを演出制御基板 1 2 などのサブ側の制御基板に対して伝送させる処理が行われる。コマンド制御処理を実行した後には、割込みを許可してから、遊技制御用タイマ割込み処理を終了する。

#### 【 0 1 0 8 】

30

図 5 は、特別図柄プロセス処理として、図 4 に示すステップ S 2 5 にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。この特別図柄プロセス処理において、C P U 1 0 3 は、まず、始動入賞判定処理を実行する（ステップ S 1 0 1）。

#### 【 0 1 0 9 】

始動入賞判定処理では、始動入賞の発生を検出し、R A M 1 0 2 の所定領域に保留情報を格納し保留記憶数を更新する処理が実行される。始動入賞が発生すると、表示結果（大当たり種別を含む）や変動パターンを決定するための乱数値が抽出され、保留情報として記憶される。また、抽出した乱数値に基づいて、表示結果や変動パターンを先読み判定する処理が実行されてもよい。保留情報や保留記憶数を記憶した後には、演出制御基板 1 2 に始動入賞の発生、保留記憶数、先読み判定等の判定結果を指定するための演出制御コマンドを送信するための送信設定が行われる。こうして送信設定された始動入賞時の演出制御コマンドは、例えば特別図柄プロセス処理が終了した後、図 4 に示すステップ S 2 7 のコマンド制御処理が実行されることなどにより、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して伝送される。

40

#### 【 0 1 1 0 】

S 1 0 1 にて始動入賞判定処理を実行した後、C P U 1 0 3 は、R A M 1 0 2 に設けられた特図プロセスフラグの値に応じて、ステップ S 1 1 0 ～ S 1 2 0 の処理のいずれかを選択して実行する。尚、特別図柄プロセス処理の各処理（ステップ S 1 1 0 ～ S 1 2 0 ）では、各処理に対応した演出制御コマンドを演出制御基板 1 2 に送信するための送信設定が行われる。

50

## 【0111】

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

10

## 【0112】

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

20

## 【0113】

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

## 【0114】

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

30

## 【0115】

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

40

## 【0116】

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

50

新される。特図プロセスフラグの値が更新されると、特別図柄停止処理は終了する。

【0117】

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

10

【0118】

ステップS115の大当たり開放中処理は、特図プロセスフラグの値が“5”のときに実行される。この大当たり開放中処理には、大入賞口を開放状態としてからの経過時間を計測する処理や、その計測した経過時間やカウントスイッチ23によって検出された遊技球の個数などに基づいて、大入賞口を開放状態から閉鎖状態に戻すタイミングとなったか否かを判定する処理などが含まれている。そして、大入賞口を閉鎖状態に戻すときには、大入賞口専用のソレノイド82に対するソレノイド駆動信号の供給を停止させる処理などを実行した後、特図プロセスフラグの値が“6”に更新し、大当たり開放中処理を終了する。

【0119】

ステップS116の大当たり開放後処理は、特図プロセスフラグの値が“6”のときに実行される。この大当たり開放後処理には、大入賞口を開放状態とするラウンドの実行回数が設定された上限実行回数に達したか否かを判定する処理や、上限実行回数に達した場合に大当たり遊技状態を終了させるための設定を行う処理などが含まれている。そして、ラウンドの実行回数が上限実行回数に達していないときには、特図プロセスフラグの値が“5”に更新される一方、ラウンドの実行回数が上限実行回数に達したときには、特図プロセスフラグの値が“7”に更新される。特図プロセスフラグの値が更新されると、大当たり開放後処理は終了する。

20

【0120】

ステップS117の大当たり終了処理は、特図プロセスフラグの値が“7”のときに実行される。この大当たり終了処理には、大当たり遊技状態の終了を報知する演出動作としてのエンディング演出が実行される期間に対応した待ち時間が経過するまで待機する処理や、大当たり遊技状態の終了に対応して確変制御や時短制御を開始するための各種の設定を行う処理などが含まれている。こうした設定が行われたときには、特図プロセスフラグの値が“0”に更新され、大当たり終了処理は終了する。

30

【0121】

ステップS118の小当たり開放前処理は、特図プロセスフラグの値が“8”のときに実行される。この小当たり開放前処理には、表示結果が「小当たり」となったことに基づき、小当たり遊技状態において大入賞口を開放状態とするための設定を行う処理などが含まれている。このときには、特図プロセスフラグの値が“9”に更新され、小当たり開放前処理は終了する。

40

【0122】

ステップS119の小当たり開放中処理は、特図プロセスフラグの値が“9”のときに実行される。この小当たり開放中処理には、大入賞口を開放状態としてからの経過時間を計測する処理や、その計測した経過時間などに基づいて、大入賞口を開放状態から閉鎖状態に戻すタイミングとなったか否かを判定する処理などが含まれている。大入賞口を閉鎖状態に戻して小当たり遊技状態の終了タイミングとなったときには、特図プロセスフラグの値が“10”に更新され、小当たり開放中処理は終了する。

【0123】

ステップS120の小当たり終了処理は、特図プロセスフラグの値が“10”のときに実行される。この小当たり終了処理には、小当たり遊技状態の終了を報知する演出動作が実行さ

50

れる期間に対応した待ち時間が経過するまで待機する処理などが含まれている。ここで、小当たり遊技状態が終了するときには、小当たり遊技状態となる以前のパチンコ遊技機1における遊技状態を継続させる。小当たり遊技状態の終了時における待ち時間が経過したときは、特図プロセスフラグの値が“0”に更新され、小当たり終了処理は終了する。

#### 【0124】

##### (演出制御基板12の主要な動作)

次に、演出制御基板12における主要な動作を説明する。演出制御基板12では、電源基板等から電源電圧の供給を受けると、演出制御用CPU120が起動して、図6のフローチャートに示すような演出制御メイン処理を実行する。図6に示す演出制御メイン処理を開始すると、演出制御用CPU120は、まず、所定の初期化処理を実行して(ステップS71)、RAM122のクリアや各種初期値の設定、また演出制御基板12に搭載されたCTC(カウンタ/タイマ回路)のレジスタ設定等を行う。また、初期動作制御処理を実行する(ステップS72)。初期動作制御処理では、可動体32を駆動して初期位置に戻す制御、所定の動作確認を行う制御といった可動体32の初期動作を行う制御が実行される。

10

#### 【0125】

その後、タイマ割込みフラグがオンとなっているか否かの判定を行う(ステップS73)。タイマ割込みフラグは、例えばCTCのレジスタ設定に基づき、所定時間(例えば2ミリ秒)が経過するごとにオン状態にセットされる。このとき、タイマ割込みフラグがオフであれば、ステップS73の処理を繰り返し実行して待機する。

20

#### 【0126】

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

30

#### 【0127】

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

40

#### 【0128】

ステップS75にてコマンド解析処理を実行した後には、演出制御プロセス処理を実行する(ステップS76)。演出制御プロセス処理では、例えば画像表示装置5の表示領域における演出画像の表示動作、スピーカ8L、8Rからの音声出力動作、遊技効果ランプ9及び装飾用LEDといった装飾発光体における点灯動作、可動体32の駆動動作といっ

50

た、各種の演出装置を動作させる制御が行われる。また、各種の演出装置を用いた演出動作の制御内容について、主基板 11 から送信された演出制御コマンド等に応じた判定や決定、設定などが行われる。

【 0 1 2 9 】

ステップ S 7 6 の演出制御プロセス処理に続いて、演出用乱数更新処理が実行され（ステップ S 7 7 ）、演出制御基板 12 の側で用いられる演出用乱数の少なくとも一部がソフトウェアにより更新される。その後、ステップ S 7 3 の処理に戻る。ステップ S 7 3 の処理に戻る前に、他の処理が実行されてもよい。

【 0 1 3 0 】

図 7 は、演出制御プロセス処理として、図 6 のステップ S 7 6 にて実行される処理の一例を示すフロー・チャートである。図 7 に示す演出制御プロセス処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、まず、先読み予告設定処理を実行する（ステップ S 1 6 1 ）。先読み予告設定処理では、例えば、主基板 11 から送信された始動入賞時の演出制御コマンドに基づいて、先読み予告演出を実行するための判定や決定、設定などが行われる。また、当該演出制御コマンドから特定される保留記憶数に基づき保留表示を表示するための処理が実行される。

10

【 0 1 3 1 】

ステップ S 1 6 1 の処理を実行した後、演出制御用 C P U 1 2 0 は、例えば R A M 1 2 2 に設けられた演出プロセスフラグの値に応じて、以下のようなステップ S 1 7 0 ~ S 1 7 7 の処理のいずれかを選択して実行する。

20

【 0 1 3 2 】

ステップ S 1 7 0 の可変表示開始待ち処理は、演出プロセスフラグの値が“ 0 ”（初期値）のときに実行される処理である。この可変表示開始待ち処理は、主基板 11 から可変表示の開始を指定するコマンドなどを受信したか否かに基づき、画像表示装置 5 における飾り図柄の可変表示を開始するか否かを判定する処理などを含んでいる。画像表示装置 5 における飾り図柄の可変表示を開始すると判定された場合、演出プロセスフラグの値を“ 1 ”に更新し、可変表示開始待ち処理を終了する。

【 0 1 3 3 】

ステップ S 1 7 1 の可変表示開始設定処理は、演出プロセスフラグの値が“ 1 ”のときに実行される処理である。この可変表示開始設定処理では、演出制御コマンドにより特定される表示結果や変動パターンに基づいて、飾り図柄の可変表示の表示結果（確定飾り図柄）、飾り図柄の可変表示の態様、リーチ演出や各種予告演出などの各種演出の実行の有無やその態様や実行開始タイミングなどを決定する。そして、その決定結果等を反映した演出制御パターン（表示制御部 1 2 3 に演出の実行を指示するための制御データの集まり）を設定する。その後、設定した演出制御パターンに基づいて、飾り図柄の可変表示の実行開始を表示制御部 1 2 3 に指示し、演出プロセスフラグの値を“ 2 ”に更新し、可変表示開始設定処理を終了する。表示制御部 1 2 3 は、飾り図柄の可変表示の実行開始の指示により、画像表示装置 5 において、飾り図柄の可変表示を開始させる。

30

【 0 1 3 4 】

ステップ S 1 7 2 の可変表示中演出処理は、演出プロセスフラグの値が“ 2 ”のときに実行される処理である。この可変表示中演出処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、表示制御部 1 2 3 を指示することで、ステップ S 1 7 1 にて設定された演出制御パターンに基づく演出画像を画像表示装置 5 の表示画面に表示させることや、可動体 3 2 を駆動させること、音声制御基板 1 3 に対する指令（効果音信号）の出力によりスピーカ 8 L、8 R から音声や効果音を出力させること、ランプ制御基板 1 4 に対する指令（電飾信号）の出力により遊技効果ランプ 9 や装飾用 L E D を点灯／消灯／点滅させることといった、飾り図柄の可変表示中における各種の演出制御を実行する。こうした演出制御を行った後、例えば演出制御パターンから飾り図柄の可変表示終了を示す終了コードが読み出されたこと、あるいは、主基板 11 から確定飾り図柄を停止表示させることを指定するコマンドを受信したことなどに対応して、飾り図柄の表示結果となる確定飾り図柄を停止表示させる

40

50

。確定飾り図柄を停止表示したときには、演出プロセスフラグの値が“3”に更新され、可変表示中演出処理は終了する。

【0135】

ステップS173の特図当り待ち処理は、演出プロセスフラグの値が“3”的ときに実行される処理である。この特図当り待ち処理において、演出制御用CPU120は、主基板11から大当り遊技状態又は小当り遊技状態を開始することを指定する演出制御コマンドの受信があったか否かを判定する。そして、大当り遊技状態又は小当り遊技状態を開始することを指定する演出制御コマンドを受信したときに、そのコマンドが大当り遊技状態の開始を指定するものであれば、演出プロセスフラグの値を“6”に更新する。これに対して、そのコマンドが小当り遊技状態の開始を指定するものであれば、演出プロセスフラグの値を小当り中演出処理に対応した値である“4”に更新する。また、大当り遊技状態又は小当り遊技状態を開始することを指定するコマンドを受信せずに、当該コマンドの受信待ち時間が経過したときには、特図ゲームにおける表示結果が「ハズレ」であったと判定して、演出プロセスフラグの値を初期値である“0”に更新する。演出プロセスフラグの値を更新すると、特図当り待ち処理を終了する。

【0136】

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

【0137】

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

【0138】

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

【0139】

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

【0140】

(基本説明の変形例)

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

【0141】

上記基本説明のパチンコ遊技機1は、入賞の発生に基づいて所定数の遊技媒体を景品と

10

20

30

40

50

して払い出す払出式遊技機であったが、遊技媒体を封入し入賞の発生に基づいて得点を付与する封入式遊技機であってもよい。

【 0 1 4 2 】

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

【 0 1 4 3 】

上記基本説明では、遊技機としてパチンコ遊技機 1 を示したが、メダルが投入されて所定の賭け数が設定され、遊技者による操作レバーの操作に応じて複数種類の図柄を回転させ、遊技者によるストップボタンの操作に応じて図柄を停止させたときに停止図柄の組合せが特定の図柄の組合せになると、所定数のメダルが遊技者に払い出されるゲームを実行可能なスロット機（例えば、ビッグボーナス、レギュラーボーナス、R T、A T、A R T、C Z（以下、ボーナス等）のうち 1 以上を搭載するスロット機）にも本発明を適用可能である。

10

【 0 1 4 4 】

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

20

【 0 1 4 5 】

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

30

【 0 1 4 6 】

尚、本明細書において、演出の実行割合などの各種割合の比較の表現（「高い」、「低い」、「異ならせる」などの表現）は、一方が「 0 % 」の割合であることを含んでもよい。例えば、一方が「 0 % 」の割合で、他方が「 1 0 0 % 」の割合又は「 1 0 0 % 」未満の割合であることも含む。

【 0 1 4 7 】

（特徴部 0 0 5 S G に関する説明）

次に、本実施の形態の特徴部 0 0 5 S G について説明する。尚、本実施の形態におけるフローチャートの各ステップの説明において、例えば「ステップ S 1 」と記載する箇所を「 S 1 」や「 0 0 5 S G S 1 」と略記したり、「 スーパーリーチ 」を「 S P リーチ 」と略記したりする場合がある。また、基本説明にて説明したパチンコ遊技機 1 と同様または形態や配置位置等が異なるが同様の機能を有する構成については、同様の符号を付すことにより詳細な説明を省略する。尚、以下において、図 8 - 1 の手前側をパチンコ遊技機 1 A の前方（前面、正面）側、奥側を背面（後方）側とし、パチンコ遊技機 1 A を前面側から見たときの上下左右方向を基準として説明する。尚、本実施の形態におけるパチンコ遊技機 1 A の前面とは、該パチンコ遊技機 1 A にて遊技を行う遊技者と対向する対向面である。

40

【 0 1 4 8 】

（パチンコ遊技機の構造）

50

次に、本実施の形態の特徴部 005SG で用いられるパチンコ遊技機 1A の構造について説明する。図 8-1 は、特徴部 005SG で用いられるパチンコ遊技機を正面から見た正面図である。図 8-2 は、主基板における回路構成の一例を示すブロック図である。図 8-3 は、遊技機用枠を開放した状態を示す斜視図である。図 8-4 は、(A) は窓部ユニットを斜め前から見た状態を示す斜視図、(B) は窓部ユニットを斜め後から見た状態を示す斜視図である。図 8-5 は、パチンコ遊技機の内部構造を示す概略縦断面図である。

#### 【0149】

図 8-1 に示すように、本実施の形態の特徴部 005SG で用いられるパチンコ遊技機 1A は、遊技機用枠 3 に、遊技領域 PE を視認するための窓部 51 が設けられた開閉枠 50 が左側辺を中心として回動可能に設けられ、該開閉枠 50 により遊技領域 PE を開閉できるようになっており、開閉枠 50 を閉鎖したときに窓部 51 を通して遊技領域 PE を透視できるようになっている。また、開閉枠 50 は、遊技機用枠 3 の前面全域を被覆可能な大きさに形成されており、窓部 51 は、開閉枠 50 を閉鎖したときに遊技領域 PE に対応する位置に配置される。

#### 【0150】

遊技盤 2 は、アクリル樹脂、ポリカーボネート樹脂、メタクリル樹脂等の透光性を有する合成樹脂材（透過性部材）にて正面視略四角形状に形成され、図 8-3 に示すように、前面である遊技盤面 200A に障害釘（図示略）や案内レール 2b 等が設けられた盤面板 200 と、該盤面板 200 の背面側に一体的に取付けられるスペーサ部材 205 と、から主に構成されている。尚、本実施の形態の遊技盤 2 は、透光性を有する合成樹脂材にて構成されていたが、これに限られるものではなく、ベニヤ板等の非透光性部材にて正面視略四角形状に構成されていてもよい。

#### 【0151】

また、画像表示装置 5 は、遊技盤 2 よりも背面側に配設され、窓部 51 及び該遊技盤 2 の盤面板 200 に形成された開口 2c を通して視認できるようになっている。尚、遊技盤 2 における開口 2c には枠状のセンター飾り枠 52 が設けられている。また、遊技盤 2 と画像表示装置 5 との間には、第 1 演出装置 300 と第 2 演出装置 400 とが設けられている。尚、開口 2c は、遊技領域 PE において遊技球が流下しない非流下領域であって、画像表示装置 5 や可動体等を視認可能な演出領域とされている。

#### 【0152】

図 8-3 に示すように、外枠 60 は、上板 61、下板 62、左側板 63 及び右側板 64 により縦長四角枠状に形成されている。上板 61 及び下板 62 は木材により板状に形成されており、遊技場等に設置される図示しない遊技島に釘等を介して設置固定できるようになっている。左側板 63 及び右側板 64 は、アルミニウム材の押出成型により板状に形成されている。

#### 【0153】

外枠 60 の開口下部には幕板 65 が設けられ、開口下部が閉塞されている。外枠 60 の左上角部及び左下角部には、遊技機用枠 3 の左上角部及び左下角部に設けられた上下方向を向く回動軸（図示略）を回動可能に支持する軸受部（図示略）が設けられており、遊技機用枠 3 は、外枠 60 の左側辺付近を中心として該外枠 60 の開口を閉鎖する閉鎖位置と開口を開放する開放位置との間で回動可能に支持されている。

#### 【0154】

図 8-3 に示すように、遊技機用枠 3 には、遊技盤 2 の背面側に設けられる各種部品や装置（演出可動体等）を被覆する裏カバー 70（図 8-5 参照）が挿入可能な大きさを有する開口部（図示略）が形成されている。尚、画像表示装置 5 は、裏カバー 70 の背面側に配設され、裏カバー 70 に設けられた貫通孔 71（図 8-5 参照）を介して前面側（遊技者側）から視認可能となっている。また、開口部の左側上下位置には、前面側に盤押え部 31 を有する係止凹部が設けられているとともに、右側上下位置には、盤押え金具（図示略）が設けられている。よって、遊技機用枠 3 の前方から遊技盤 2 の背面の裏カバー 7

10

20

30

40

50

0を開口部に挿入し、該遊技盤2の左端部、詳しくは、スペーサ部材205の左端部を係止凹部に差し込んだ状態で右端部を盤押え金具(図示略)で係止することにより、遊技機用枠3に遊技盤2を取付けできるようになっている。このとき、盤押え部31と盤面板200とは、左右方向に離間して配置され、その間に空間が形成されている。また、盤押え金具の係止状態を解除すれば遊技盤2を遊技機用枠3から容易に取外すことができる。

【0155】

開閉枠50は、略中央部に後述する窓部ユニット51Aを挿入可能な開口部50A(図8-5参照)を有しており、開口部50Aの背面における右側上方位置、左側上下位置には、窓押え部材53が設けられている。よって、開閉枠50の後方から窓部ユニット51Aを開口部50Aに挿入し、窓押え部材53により係止することにより、開閉枠50に窓部ユニット51Aを取付けでき、窓押え部材53の係止状態を解除すれば窓部ユニット51Aを開閉枠50から容易に取外すことができるようになっている。また、開閉枠50に窓部ユニット51Aを取付けることで開口部50Aが閉鎖され、窓部ユニット51Aを開閉枠50から取外すことで開口部50Aが開口される。

【0156】

(窓部ユニット)

図8-4及び図8-5に示すように、窓部ユニット51Aは、第1構成部260と、第1構成部260から遊技盤2(遊技領域PE)と反対側(遊技者側)に突出する第2構成部250と、から主に構成されている。

【0157】

第1構成部260は、透明なアクリル樹脂、ポリカーボネート樹脂、メタクリル樹脂等の透光性を有する合成樹脂材からなり、開閉枠50を閉鎖したときに盤面板200の開口2cに対応する位置に配置される孔部270が形成された後透過板261と、非透光性の合成樹脂材により枠状に形成された枠体262と、から構成されている。

【0158】

後透過板261は、枠体262の開口を閉鎖するように枠体262の背面に接着剤等を介して固着される。具体的には、枠体262の背面側には、後透過板261を嵌合可能な凹部が形成されており、凹部を構成する前壁部(図示略)の背面と後透過板261の前面側周縁部とが接着剤等で固着されている。すなわち、前壁部262Bの背面と後透過板261の前面側周縁部とが全周に亘って広い面積で固着されるため、後透過板261と枠体262とが強固に一体化される。

【0159】

また、枠体262の左辺の上部及び下部には、外側に張り出す突片部262a, 262bが形成されている。枠体262の下辺には、下方に突出する取付片(図示略)が左右方向に離間して2つ形成されている。また、枠体262の上辺には、上方に延びる取付片262fが左右方向に離間して2つ形成されており、取付片262fの背面側には、盤面側(第1構成部260の向き)を示す表示(「盤面側」なる文字が表示された)がなされている。これによれば、第1構成部260の取付方向の間違いを防止できるようになっている。また、枠体262の上辺には、前後に貫通する縦長のスリット262gが左右方向に離間して2つ形成されている。

【0160】

また、後透過板261の孔部270には、後述するように、開閉枠50を閉鎖した状態において、孔部270から遊技領域PEにおける孔部270に対応しない領域への異物の進入を阻止するための異物進入阻止部材280が取付けられている。尚、本実施の形態では、後透過板261に孔部270を形成した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、孔部ではなく切欠部であってもよい。あるいは、孔部270や切欠部等は形成されていなくてもよい。

【0161】

第2構成部250は、透明なガラス材からなる前透過板251と、非透光性の合成樹脂材により筒状に形成された第1筒状体252及び第2筒状体253からなる周壁部(筒状

10

20

30

40

50

部)と、から構成されている。第2筒状体253は、特に図8-5に示すように、第1筒状体252の内部に背面側の開口から嵌合可能に設けられ、第2筒状体253の前端に前透過板251を固定した状態で第1筒状体252に背面側から挿入嵌合することで、前透過板251の周縁部が第1筒状体252と第2筒状体253とにより前後から挟持されている。

#### 【0162】

尚、第1筒状体252の外周面と、第2筒状体253の内周面にはメッキ加工が施され、メッキ加工により補強されている。また、第1筒状体252の内周面と第2筒状体253の外周面との間には、金属板から成る略C字形状の補強板(図示略)が配設され、該補強板により補強されている。

10

#### 【0163】

第1筒状体252は、筒状を成す第1周壁部252aと、第1周壁部252aにおける後側の開口周縁部から周囲に広がるように形成された板状のフランジ部256と、を有している。第1周壁部252aの前側開口の周縁部には、前透過板251の周縁部の前面側に配置される環状の第1保持部252bが形成されている。尚、本実施の形態では、第1筒状体252は、第1周壁部252aとフランジ部256とが一体成型にて形成されているが、本発明はこれに限定されるものではなく、第1周壁部252aとフランジ部256とは別個の部材にて構成されていてもよい。

#### 【0164】

また、フランジ部256の上辺における前面の略中央部には、運搬用の把持部256aが凹設されているとともに、フランジ部256の上辺における背面の左右両側には、第2構成部250に第1構成部260を取付けるための係止部材285が設けられている。

20

#### 【0165】

係止部材285は、フランジ部256に対し回動可能に軸支されており、長手方向が上下方向を向く第1回動位置(図示略)と、右方向(右の係止部材285は左方向)に傾倒する第2回動位置(図8-4(B)参照)と、に変更(回動)可能であり、第1回動位置にあるときに第1構成部260のスリット262gに係止部材285を挿入し、スリット262gに係止部材285が挿入された状態で該係止部材285を第2回動位置に回動させることにより第1構成部260と第2構成部250とが一体に組付けられる。

#### 【0166】

30

また、フランジ部256の上辺における左右には、外側に張り出す突片部256b, 256cが設けられている。また、フランジ部256の下辺には、下方に延びる取付片256dが左右方向に離間して2つ形成されている。また、フランジ部256の下辺の左側には、外側に張り出す突片部256kが設けられている。また、フランジ部256の左右辺の背面には、枠体262の被係止部に係止可能な鉤状の係止部が設けられている(図示略)。

#### 【0167】

図8-5に示すように、第2筒状体253は、筒状を成す第2周壁部253aを有している。第2周壁部253aの前側開口の周縁部には、前透過板251の周縁部の背面に配置される環状の第2保持部253bが形成されている。尚、前透過板251は、第2保持部253bに対して接着剤等を介して固着される。

40

#### 【0168】

第2筒状体253は、第1筒状体252の後側開口から嵌合し、背面側からネジを螺入することにより第1筒状体252に一体化されて筒状部を構成するとともに、これら第1筒状体252の第1保持部252b及び第2筒状体253の第2保持部253bの間に保持された前透過板251も一体化されて第2構成部250を構成する。

#### 【0169】

第1筒状体252及び第2筒状体253は、上壁部の前後長さ寸法が下壁部の前後長さ寸法よりも長寸となるように形成されていることで、縦断面視略三角状をなしており、前透過板251は、下方に向けて後側に傾斜する、つまり、上端が前側に傾倒する傾倒姿勢

50

をなすように配置されている。

【0170】

尚、本実施の形態では、第1筒状体252及び第2筒状体253からなる筒状部は、下壁部の前後長さ寸法が上壁部の前後長さ寸法に比べて極端に短いが、本発明はこれに限定されるものではなく、上壁部と下壁部の前後長さ寸法はほぼ同じであってもよいし、上壁部の前後長さ寸法が下壁部の前後長さ寸法よりも短寸となっていてもよい。また、前透過板251の全周縁に沿うように設けられる筒状部でなくても、前透過板251の周縁の一部に沿うアーチ状部であってもよい。

【0171】

窓部ユニット51Aを構成する際には、第2構成部250に前透過板251を固定し、  
10 第1構成部260の下辺に形成された各取付片（図示略）を第2構成部250における各取付片256dに設けられた凹部に上方から差し込み、第1構成部260のスリット262gを第2構成部250の係止部材285に嵌め込み、係止部材285を操作して係止させることにより、第1構成部260と第2構成部250とが組付けられる（窓部ユニット51Aが構成される）。また、係止部材285の係止状態を解除すれば、第2構成部250から第1構成部260を取外すことが可能となる。

【0172】

また、第1構成部260と第2構成部250とを組付けた状態にあっては、第1構成部260の突片部262a, 262bと、第2構成部250の突片部256b, 256c, 256kとが互いに重ならないように異なる位置に配置されている。これによれば、第1構成部260と第2構成部250とを分離する際に、第1構成部260と第2構成部250の突片部をそれぞれ別々に同時に把持することができるため、第1構成部260と第2構成部250との分離作業を行いやすい。さらに、前透過板251や後透過板261を直接触れる必要が無いため、前透過板251や後透過板261に指紋が付いたりすることが抑制される。

【0173】

窓部ユニット51Aを開閉枠50に取付ける際には、開閉枠50の開口部50Aの下部に設けられた被係止部54aに窓部ユニット51Aの各取付片256dを係止した状態で、窓部ユニット51Aの筒状部を開口部50A内に背面側から挿入する。そして、開閉枠50の各窓押え部材53（図8-3参照）を窓部ユニット51Aの突片部256b, 256c, 256kに係止させることで、窓部ユニット51Aが開閉枠50の特定位置に取付けられる。また、係止部材285の係止状態を解除することで開閉枠50から第2構成部250を取外したりすることなく、第1構成部260のみを取外すことができるので、窓部51のメンテナンス性が向上する。

【0174】

また、第1構成部260と該第1構成部260に対し前方に突出する第2構成部250とから構成される窓部ユニット51Aは、上記のように開閉枠50に形成された開口部50A内に筒状の第2構成部250を背面側から挿入することにより取付けできるので、第2構成部250のような突出部がなく第1構成部260のみからなるガラス窓が組付けられる既存のパチンコ遊技機にも後付で容易に組付けることが可能である。

【0175】

図8-5に示すように、第1構成部260と第2構成部250とが組付けられた状態において、後透過板261は、略垂直をなすように起立状態で設置されるのに対し、前透過板251は、上方から下方に向けて漸次後側に傾斜するように、後透過板261に対し傾斜する前傾姿勢で配置される。そのため、後透過板261に対する上方の離間寸法L2よりも下方の離間寸法L3の方が短寸とされている（L2 > L3）。尚、前透過板251と後透過板261における前後方向の離間幅のうち少なくとも離間幅が最大となる部分の寸法は、前透過板251及び後透過板261の板厚よりも大きいとともに、遊技球の直径よりも大きい。

【0176】

10

20

30

40

50

また、第2構成部250は、後側開口が前側開口よりも大きいため、第1周壁部252a及び第2周壁部253aの上部（屋根の部分）が前方に向けて前側に傾斜しているとともに、第1周壁部252a及び第2周壁部253aの左右側部が前方に向けて左右方向の中央に向けて傾斜している（図8-1参照）。

【0177】

窓部ユニット51Aが開閉枠50に組付けられた状態にあっては、窓部ユニット51Aの突出部が開閉枠50の前面を構成するサイドランプよりも前面側に突出している。すなわち、窓部ユニット51Aにおける前透過板251と後透過板261との上部の離間寸法L2（窓部ユニット51Aにおける上部の前後寸法）は、開閉枠50の側辺部における上部の前後寸法L8に比べ大きくなっている（L2 > L8）。また、窓部ユニット51Aにおける前透過板251と後透過板261との下部の離間寸法L3（窓部ユニット51Aにおける下部の前後寸法）は、開閉枠50の側辺部における下部の前後寸法L9に比べ大きくなっている（L3 > L9）。このように、窓部ユニット51Aがサイドランプよりも前方側に突出していることにより、遊技者に奥行きを感じさせることができる。10

【0178】

また、窓部ユニット51Aの下方位置には、上皿90が設けられている。上皿90は上方が開放しており、遊技を行うための遊技球を投入可能としているため、上皿90の上方に窓部ユニット51Aが突出していると遊技球の投入の邪魔になってしまふ。また、窓部ユニット51Aは、上皿90を形成する部材よりも前方に突出するように設けられている。よって、前透過板251は、上端が上皿90を形成する部材の前端よりも前方に位置するとともに、下端が上皿90よりも後側に位置するように、上方から下方に向けて後側に傾斜するように配設される。20

【0179】

尚、本実施の形態では、第1筒状体252の外周面及び第2筒状体253の内周面に施されたメッキ加工により装飾部が設けられているが、本発明はこれに限定されるものではなく、第1筒状体252の外周面及び第2筒状体253の内周面を着色したり絵柄を設けるなどして装飾部を構成してもよい。

【0180】

第1筒状体252の外周面及び第2筒状体253の内周面にメッキ加工（非透光性）が施されているとともに、第1筒状体252及び第2筒状体253の上壁部は、前方に向けて下方に傾斜するように形成され、パチンコ遊技機1Aの前上方からの外光を遊技領域PEに入りにくくしているため、遊技領域PEの上部の前方が上壁部にて隠されてしまうが、遊技者の目線位置は上壁部よりも下方に位置するため、見上げれば視認可能である。30

【0181】

また、本実施の形態では、孔部270は、盤面板200に形成された開口2cとは、形状が異なるとともに大きさも小さく、かつ、該開口2cに対応する位置に設けられているが、本発明はこれに限定されるものではなく、孔部270とほぼ同形または相似形に形成されていてもよいし、一部が開口2cの外側に位置するようになっていてもよい。

【0182】

また、本実施の形態では、遊技領域PEは、盤面板200と後透過板261との間に形成される空間部であって、正面視において案内レール2bにより囲まれる領域とされており、窓部51を構成する前透過板251と後透過板261とを透して、パチンコ遊技機1Aの前方である遊技者側から視認（透視）できるようになっている。40

【0183】

また、本実施の形態では、窓部51は、第1透過部としての後透過板261を有する第1構成部としての第1構成部260と、後透過板261とは異なる第2透過部としての前透過板251を有し、第1構成部260に対して遊技領域PEと反対側（前側）に突出するように形成された第2構成部としての第2構成部250と、から構成される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、窓部51は、第1構成部と第2構成部以外の他の構成部等を含むものであってもよい。50

## 【0184】

また、本実施の形態では、第1透過部及び第2透過部の一例として、後透過板261及び前透過板251を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、後透過板261や前透過板251は、必ずしも板状に形成されているものに限定されるものではなく、形状は任意である。また、第1筒状体252や第2筒状体253は筒状に形成される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、必ずしも筒状に形成されなくてよい。

## 【0185】

(第1演出装置300及び第2演出装置400)

次に、本実施の形態の特徴部005SGで用いられる第1演出装置300及び第2演出装置400について説明する。図8-6は、(A)は第1可動体が第1原点位置に位置している状態、(B)は第1進出位置に位置している状態、(C)は中間位置で回動している状態、(D)は第1近接位置に位置している第1可動体を示す概略正面図及び概略右側面図である。図8-7は、(A)～(C)は第1可動体演出における第1可動体の動作態様を示す説明図である。図8-8は、(A)～(C)は第2可動体演出における第1可動体及び第2可動体の動作態様を示す説明図である。

10

## 【0186】

図8-6に示すように、第1演出装置300は、刀剣を模した物体からなる第1可動体301と、後部が裏カバー70の所定箇所に固定され、第1可動体301を裏カバー70に対し動作可能に案内する案内部材302と、を有する。

20

## 【0187】

案内部材302は、特に詳細な図示はしないが、裏カバー70の所定箇所に固定された固定レール302Aと、該固定レール302Aに対し摺動可能に設けられる複数の摺動レール302Bと、からなり、図8-6(A)に示すように、固定レール302Aに対し複数の摺動レール302Bが収納された収縮状態と、図8-6(B)に示すように、固定レール302Aに対し複数の摺動レール302Bが引き出された伸長状態と、に変化可能な伸縮式の左右一対の案内レールにて構成されている。このように伸縮式の案内レールを用いることで、第1可動体301が第1原点位置に位置しているときに案内部材302が画像表示装置5の表示を妨げることを回避できる。

30

## 【0188】

尚、本実施の形態では、案内部材302の一例として伸縮可能な案内レールを適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、第1可動体301を移動可能に案内できるものであれば、上記のように伸縮式の案内レールだけでなく、第1可動体301の移動方向に延設される非伸縮式の案内レールや案内溝、あるいは棒状の案内部材等であってもよい。

## 【0189】

第1可動体301は、画像表示装置5の前側上方に位置する第1原点位置(図8-6(A)参照)と、第1原点位置よりも前下方であって画像表示装置5の表示領域5Eの前方に位置する第1進出位置(図8-6(B)参照)と、第1進出位置よりも後方であって画像表示装置5の表示領域5Eに近接する第1近接位置(図8-6(D)参照)と、の間で移動可能とされている。また、第1原点位置と第1進出位置との間の中間位置(図8-6(C)参照)において停止可能とされている。

40

## 【0190】

また、図8-5に示すように、第1可動体301は、第1原点位置において後透過板261及び遊技盤2の背面側に位置し、第1進出位置へ移動するときには、遊技盤2の盤面板200に形成された開口2c及び後透過板261に形成された孔部270を通過して盤面板200の前面側まで移動する。そして第1進出位置では、第1可動体301の少なくとも前部が後透過板261よりも前方、つまり、後透過板261と前透過板251との間に位置するようになっている。

## 【0191】

50

また、第1可動体301は、複数の摺動レール302Bのうち伸長状態において最も先端に位置する摺動レール302Bに対し、左右方向を向く回動軸303を中心として回動可能に設けられたベース部301Cと、ベース部301Cの前面側に該ベース部301Cに対しスライド移動可能に設けられた第1可動部301Aと、第1可動部301Aに対しスライド移動可能に設けられた第2可動部301Bと、を有する。

【0192】

第1演出装置300は、図8-2に示すように、第1可動体301を裏カバー70に対し移動可能とするための第1昇降用モータ304と、第1昇降用モータ304の動力を第1可動体301に伝達するための第1動力伝達機構(図示略)と、伸長状態において最も先端に位置する摺動レール302Bに対し第1可動体301(ベース部301C)を回動させるための回動用モータ305と、回動用モータ305の動力を第1可動体301に伝達するための第2動力伝達機構(図示略)と、ベース部301Cに対し第1可動部301Aを移動させるための近接用モータ306と、近接用モータ306の動力を第1可動部301Aに伝達するための第3動力伝達機構(図示略)と、第1可動部301Aに対し第2可動部301Bを移動させるための伸縮用モータ307と、伸縮用モータ307の動力を第2可動部301Bに伝達するための第4動力伝達機構(図示略)と、第1可動部301Aや第2可動部301Bの内部に設けられる第1演出用LED308と、を有している。

10

【0193】

特に詳細な図示はしないが、第1動力伝達機構、第2動力伝達機構、第3動力伝達機構及び第4動力伝達機構については、駆動源であるモータ等の動力を第1可動体301に伝達して移動させることができればよく、駆動源により回転するギヤ部材、駆動源により揺動する揺動アーム、外周面に螺旋状の溝が形成された回転軸に環装され該回転軸の回転により移動する移動体といった種々の駆動機構等を適用可能である。尚、回転軸及び該回転軸の回転により移動する移動体のように、動力伝達機構が案内部材を兼ねるものであってもよい。

20

【0194】

また、第1演出装置300は、図8-2に示すように、第1原点位置に位置している第1可動体301を検出可能な第1原点位置検出スイッチ309Aと、第1進出位置に位置している第1可動体301を検出可能な第1進出位置検出スイッチ309Bと、第1近接位置に位置している第1可動体301を検出可能な第1近接位置検出スイッチ309Cと、を有している。

30

【0195】

ベース部301Cは、伸長状態において最も先端に位置する摺動レール302Bに対し左右方向を向く回動軸303を中心として回動することにより、第1可動体301の前面が正面を向く起立姿勢(図8-6(A)(B)参照)と、第1可動体301の前面が斜め下方を向く前傾姿勢(図8-6(C)(D)参照)と、に姿勢変更可能とされている。

【0196】

第1可動部301Aは、刀剣における刃、鍔及び柄の部分を模した立体物とされ、第2可動部301Bは、刀剣における刃先の部分を模した立体物とされ、第1可動部301A及び第2可動部301Bの少なくとも正面に刀剣を認識可能な絵柄が施されている。このように第1可動部301Aと第2可動部301Bとは、正面視において遊技者が一の物体である刀剣を認識可能に構成されている。

40

【0197】

第1可動部301Aは、ベース部301Cの前面側に重なるベース位置(図8-6(A)~(C)参照)と、ベース位置より下方でベース部301Cの前面側に一部のみが重なる近接位置(図8-6(D)参照)と、の間でスライド移動可能とされている。また、第1可動部301Aは、内部に第2可動部301Bを収納可能な空間部が形成されている。第2可動部301Bは、第1可動部301Aに対し下方に突出した突出位置(図8-6(A)~(C)参照)と、第1可動部301Aの内部に収納された収納位置(図8-6(D)参照)と、の間で移動可能とされている。

50

## 【0198】

つまり、第1可動体301は、第2可動部301Bが第1可動部301Aに対し下方に突出する突出位置に位置する通常態様と、第2可動部301Bが第1可動部301Aの内部に収納される収納位置に位置して通常態様よりも上下寸法が収縮する収縮態様と、に変形（変化）可能とされている。

## 【0199】

また、第1可動体301の第1可動部301Aや第2可動部301Bは、内部に設けられた複数の第1演出用LED308（図2参照）からの光により、前面や側面等に設けられた透過性を有する発光部が発光可能とされており、第1進出位置や近接位置へ移動したときなど種々のタイミングで発光可能とされている。

10

## 【0200】

図8-8に示すように、第2演出装置400は、正面視略台形をなす第2可動体401と、下部が裏カバー70の所定箇所に固定され、第2可動体401を裏カバー70に対し動作可能に支持する案内部材402と、を有する。

## 【0201】

案内部材402は、特に詳細な図示はしないが、第2可動体401を移動可能に支持できるものであれば、案内部材302のように伸縮式の案内レールでもよいし、第2可動体401の移動方向に延設される非伸縮式の案内レールや案内溝、あるいは棒状の案内部材等であってもよい。

## 【0202】

第2可動体401は、画像表示装置5の前側下方に位置する第2原点位置（図8-8（A）参照）と、第2原点位置の直上、かつ、画像表示装置5の表示領域5Eの前方位置である第2進出位置（図8-8（B）参照）と、の間で上下方向に移動可能とされている（図8-5参照）。

20

## 【0203】

第2演出装置400は、図8-2に示すように、第2可動体401を裏カバー70に対し移動可能とするための第2昇降用モータ404と、第2昇降用モータ404の動力を第2可動体401に伝達するための動力伝達機構（図示略）と、第2可動体401に設けられる第2演出用LED408と、第2原点位置に位置している第2可動体401を検出可能な第2原点位置検出スイッチ409Aと、第2進出位置に位置している第2可動体401を検出可能な第2進出位置検出スイッチ409Bと、を有している。

30

## 【0204】

尚、動力伝達機構については、駆動源であるモータ等の動力を第2可動体401に伝達して移動させることができればよく、駆動源により回転するギヤ部材、駆動源により揺動する揺動アーム、外周面に螺旋状の溝が形成された回転軸に環装され該回転軸の回転により移動する移動体といった種々の駆動機構等を適用可能である。尚、回転軸及び該回転軸の回転により移動する移動体のように、動力伝達機構が案内部材を兼ねるものであってもよい。

## 【0205】

また、第2可動体401は、例えば岩を模した絵柄（図示略）が前面に施されており、第1可動体301が第1進出位置に位置している状態で第2進出位置へ移動したときに、第1可動体301の背面側に位置し、正面視において第2可動部301Bの下部に重なるようになっている。このように第2可動体401の上部が第2可動部301Bの下部に重なることで、上方の第1可動体301と下方の第2可動体401とが正面視において合体して見えるため、刀剣の刃先（第2可動部301B）が岩（第2可動体401）の上部に突き刺さっているように見える。

40

## 【0206】

次に、第1可動体演出における第1可動体301の動作態様について、図8-7に基づいて説明する。

## 【0207】

50

まず、図 8 - 7 ( A ) に示すように、第 1 可動体 301 は、第 1 原点位置において、起立姿勢をなし、かつ、第 2 可動部 301B が突出位置に位置する通常態様にて維持されている。第 1 可動体演出において、演出制御用 CPU120 は、第 1 昇降用モータ 304 により第 1 可動体 301 を第 1 原点位置から第 1 進出位置へ向けて移動させた後、第 1 原点位置と第 1 進出位置との間の中間位置において停止させる。

#### 【 0208 】

次いで、図 8 - 7 ( B ) に示すように、回動用モータ 305 によりベース部 301C を回動させて前傾姿勢に変化させる。このとき、第 1 可動体 301 のうち最も画像表示装置 5 に近い第 2 可動部 301B の下部から画像表示装置 5 までの離間寸法は寸法 L1 とされている。また、中間位置において前傾姿勢に変化させた状態において、第 1 可動体 301 の一部が盤面板 200 の開口 2c 及び後透過板 261 の孔部 270 に進入し、中間位置において第 1 可動体 301 の一部が後透過板 261 よりも前側に位置する ( 図 8 - 5 参照 ) 。

#### 【 0209 】

尚、本実施の形態では、第 1 可動体 301 を第 1 原点位置から中間位置まで移動させた後に回動させて起立姿勢から前傾姿勢に変化させているが、第 1 原点位置から中間位置へ移動している間に姿勢を変更してもよいし、中間位置から近接位置へ移動している間に姿勢を変更してもよい。

#### 【 0210 】

そして、図 8 - 7 ( C ) に示すように、近接用モータ 306 により第 1 可動部 301A をベース位置から近接位置へスライド移動させるとともに、伸縮用モータ 307 により第 2 可動部 301B を突出位置から収納位置へスライド移動させる。つまり、第 1 可動体 301 の第 1 可動部 301A を画像表示装置 5 の表示領域 5E に向けて近づくように後下方へ移動させる動作に応じて、第 2 可動部 301B を第 1 可動部 301A 内に収納させて通常態様から収縮態様へ変化させる。また、近接位置において、第 1 可動体 301 のうち最も画像表示装置 5 に近い第 1 可動部 301A の下部から画像表示装置 5 の表示領域 5E までの離間寸法は、寸法 L1 よりも短い寸法 L2 となる ( L1 > L2 ) 。

#### 【 0211 】

このように演出制御用 CPU120 は、第 1 可動体 301 が収縮態様で画像表示装置 5 の表示領域 5E に向けて近づくように移動する第 1 動作を行う第 1 可動体演出を実行可能である。そして第 1 動作が行われることで、刀剣 ( 第 1 可動体 301 ) の刃先 ( 第 2 可動部 301B ) が画像表示装置 5 の表示領域 5E に突き刺さるような演出を実現できるようになっている。

#### 【 0212 】

また、特に、第 1 可動体 301 を通常態様から収縮態様に変形させるために第 2 可動部 301B を突出位置から収納位置へ移動させる第 1 方向が、第 1 可動体 301 を中間位置から近接位置へ移動させる第 2 方向とは逆方向であり、かつ、第 1 方向と第 2 方向とはほぼ平行であるため、第 1 可動部 301A をより表示領域 5E に近接させることが可能となっている。

#### 【 0213 】

次に、第 2 可動体演出における第 1 可動体 301 及び第 2 可動体 401 の動作態様について、図 8 - 8 に基づいて説明する。

#### 【 0214 】

まず、図 8 - 8 ( A ) に示すように、第 1 可動体 301 は、第 1 原点位置において、起立姿勢をなし、かつ、第 2 可動部 301B が突出位置に位置する通常態様にて維持され、第 2 可動体 401 は、第 2 原点位置において起立姿勢に維持されている。第 2 可動体演出において、演出制御用 CPU120 は、第 1 可動体 301 が起立姿勢をなし、かつ、通常態様を維持したまま、第 1 昇降用モータ 304 により第 1 原点位置から第 1 進出位置へ向けて移動させるとともに、第 2 昇降用モータ 404 により第 2 可動体 401 を第 2 原点位置から第 2 進出位置へ向けて移動させる。尚、第 1 可動体 301 と第 2 可動体 401 の動

10

20

30

40

50

作開始タイミングは同じでもずれていてもよい。

【0215】

次いで、図8-8(B)に示すように、第1可動体301を第1進出位置に停止させるとともに、第2可動体401を第2進出位置に停止させる。このように演出制御用CPU120は、第1可動体301が通常態様で第1動作とは異なる第2動作(例えば、画像表示装置5の表示領域5Eから離れる動作など)を行うとともに、第2昇降用モータ404により第2可動体401を第2原点位置から第2進出位置へ向けて移動させる第2可動体演出を実行可能である。そして第2可動体演出が行われることで、刀剣(第1可動体301)の刃先(第2可動部301B)が岩(第2可動体401)に突き刺さるような演出(第1可動体301と第2可動体401とが合体する(双方の可動体の一部が正面視で重なる)合体演出)を実現できるようになっている。10

【0216】

本実施の形態では、上記した第1可動体演出と第2可動体演出は、後述するスーパーイーチ演出中において弱スーパーイーチや強スーパーイーチに発展するときに実行される発展演出として用いられる形態を例示するが、発展演出以外の演出(例えば、予告演出や確変昇格演出や大当たり演出など)に用いられるようにしてもよい。また、第1可動体演出や第2可動体演出では、上記したような第1可動体301の動作(変形)に応じて、画像表示装置5による表示画像の表示が行われる。

【0217】

(画像表示装置5)

20

次に、本実施の形態の特徴部005SGで用いられる画像表示装置5について説明する。図8-9は、画像表示装置の構成と、画像表示装置における表示状態並びに遊技者の両眼による立体画像の視認状態を示す図である。

【0218】

本実施の形態における画像表示装置5では、2D画像の表示が可能であるとともに、3D画像の表示も可能となっている。次に、画像表示装置5において立体視可能な3D画像を表示するための構成について簡単に説明する。

【0219】

画像表示装置5は、図8-9に示すように、立体視可能な画像としての立体画像(映像)である3D画像を表示する画像用液晶パネル900と、該画像用液晶パネル900の後方から前方側に向けて面状光を照射するバックライト901と、画像用液晶パネル900の前面側に該画像用液晶パネル900と所定間隔を有して設けられた視差バリア用液晶パネル910とを有する、パララックスバリア方式の裸眼立体表示液晶表示装置よりなる画像表示装置で実現されている。画像表示装置5は、第1特別図柄表示装置4Aや第2特別図柄表示装置4Bによる特別図柄の変動表示期間中に、飾り図柄の変動表示を行う。30

【0220】

視差バリア用液晶パネル910は、画像用液晶パネル900に縦長短冊状に表示される右目用画像を遊技者の左目が視認すること並びに左目用画像を遊技者の右目が視認することを阻止するシャッタとなる縦縞状の黒部と、右目用画像を遊技者の右目が視認すること並びに左目用画像を遊技者の左目が視認することを可能とする透明部とを有する視差バリア画像を表示する視差バリア画像表示状態と、縦縞状の黒部を有さない、全ての画素が透明部とされた透過状態の表示状態とが可能とされた比較的光透明性の高い液晶パネルとされている。40

【0221】

つまり、本実施の形態の視差バリア用液晶パネル910は、遊技者の左目による右目用画像の視認を阻止するとともに遊技者の右目による左目用画像の視認を阻止するための視差バリアを含む視差バリア表示と、該視差バリアを表示しない全透過表示とが可能とされている。

【0222】

尚、本実施の形態においては、画像表示装置5は、画像用液晶パネル900として液晶

50

表示装置を用いた例について説明するが、これに限らず、画像用液晶パネル900のデバイスとしては、C R T (Cathode Ray Tube)、F E D (Field Emission Display)、P D P (Plasma Display Panel)、ドットマトリクスL E D、有機或いは無機のエレクトロルミネッセンス (E L) パネル等のその他の画像表示形態の表示装置により構成されてもよい。

#### 【0223】

また、視差バリア用液晶パネル910は、遊技盤2の背面側であって、画像用液晶パネル900に重なる遊技者側前方の配置位置に固定的に設けられている。

#### 【0224】

演出制御用C P U 1 2 0は、受信した演出制御コマンドに従って2次元(2D)画像データや右目用画像と左目用画像から成る立体画像を表示するための立体(3D)画像データが記憶されたC G R O M(表示制御部123)から必要なデータを読み出すための指令をV D P(表示制御部123)に出力する。

#### 【0225】

図8-9においては、画像用液晶パネル900には、V D Pにより、演出制御用C P U 1 2 0からの指示に基づいて画像データR O Mから読み出された立体画像を成す、縦方向の帯状とされた所定幅の右目用画像(R)と左目用画像(L)とが交互に表示されている。本実施の形態では、右目用画像(R)と左目用画像(L)との表示幅を均一としているが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら表示幅を、画面の中央部と端部とで異なるようにしても良い。

#### 【0226】

遊技者の視点位置が、例えば基準位置となるX 0, D 0にある場合には、図8-9に示すように、X 0, D 0に対応する画像が視差バリア用液晶パネル910に表示されることで、右目については、画像用液晶パネル900に表示されている各左目用画像(L)が黒帯部(シャッタ；非透過部ともいう)にて隠されてブロックされるとともに、各右目用画像(R)が非黒帯部(ブランク；透過部ともいう)を透して視認されことで、右目には右目用画像(R)のみが提供される一方、左目については、画像用液晶パネル900に表示されている各右目用画像(R)が黒帯部(シャッタ；非透過部ともいう)にて隠されてブロックされるとともに、各左目用画像(L)が非黒帯部(ブランク；透過部ともいう)を透して視認されことで、左目には左目用画像(L)のみが提供されことで、遊技者は、偏向メガネ等を装着することなく、裸眼の状態で、立体画像を視聴することができる。

#### 【0227】

尚、図8-9においては、理解を助けるために、画像用液晶パネル900と視差バリア用液晶パネル910との距離に比較して、視差バリア用液晶パネル910と遊技者の目との距離を、図示の都合上、実際の長さよりも著しく小さく示しているために、右目と左目の視線を示す線分が交錯する交錯位置が、視差バリア用液晶パネル910よりも前方側或いは後方側に移動しているが、これら交錯位置の実際の移動量は非常に少ないものとなる。

#### 【0228】

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

#### 【0229】

本実施の形態では、後述するように第1可動体演出において画像表示装置5に表示され

10

20

30

40

50

る 3D 画像（図 8-15（A）（B）参照）が、画像表示装置 5 の画像表示面よりも手前側（遊技者に近づく側）に突出されて見えるように輻輳位置が設定されているが、3D 画像の見かけ上の突出具合が小さい輻輳位置 A と、演出画像の見かけ上の突出具合が大きい輻輳位置 B とを設定可能であり、第 1 可動体 301 の後部に対応する距離であって、遊技者から遠い輻輳距離 A に 3D 画像があるように見える部分と、第 1 可動体 301 の前部に対応する距離であって、遊技者に近い輻輳距離 B に 3D 画像があるように見える部分と、を実現できるようにしてもよい。

#### 【0230】

これにより、近接位置において前傾姿勢をなす第 1 可動部 301A において、表示領域 5E に近い後部分と遠い前部分とで 3D 画像の見かけ上の突出具合が異なるため、より立体感を生じさせることができ。また、上記輻輳位置 A, B 以外にも複数の輻輳位置を設定した演出を実行可能としてもよい。

10

#### 【0231】

また、本実施の形態では、輻輳位置 B に後述する第 1 可動体 301 に対応するエフェクト画像 005SG004（図 8-15（A）参照）や第 1 可動体 301 に対応しない破片画像 005SG006（図 8-15（B）参照）が設定されているが、本発明はこれに限定されるものではなく、エフェクト画像の一部のみを輻輳位置 B に設定し、その他の部位を輻輳位置 B から離れた位置に設定してもよい。例えば、エフェクト画像において、第 1 可動体 301 の周囲近傍の部位のみを輻輳位置 B とし、第 1 可動体 301 から離れるに連れて遊技者側に近づいてくるように見えるように輻輳位置を設定してもよい。

20

#### 【0232】

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

#### 【0233】

また、本実施の形態では、画像表示装置 5 に表示されるエフェクト画像 005SG004（図 8-15（A）参照）が輻輳位置 B に設定された状態で表示され、該輻輳位置 B が第 1 可動体 301 の前後方向の所定範囲内になるように制御を行うことで、近接位置にある第 1 可動体 301 と画像表示装置 5 に表示されるエフェクト画像とが一体的に連携して見えるようになるので、迫力ある演出を実施することができる。

30

#### 【0234】

また、画像表示装置 5 の前方側の離れた近接位置に第 1 可動体 301 が位置すると、画像表示装置 5 の表示領域 5E には、第 1 可動体 301 により隠れてしまつて遊技者が両目により視認できない領域が発生するとともに、遊技者が一方の目では視認できるが他方の目では視認できない領域が発生するようになる。このような片目でしか視認できない領域に 3D 画像が表示された場合には、3D 画像の立体視ができなくなるばかりか、3D 画像が不鮮明にぼやけて見えてしまう場合がある。そのため、片目でしか視認できない領域である第 1 可動体 301 の周囲近傍の表示領域 5E には、3D 画像を表示しないようにし（または 2D 画像に置き換えて表示し）、第 1 可動体 301 から若干離れた表示領域であつて、遊技者が両目で視認できる表示領域のみに 3D 画像を表示するようにしてもよい。特に、3D 画像が動画であつて第 1 可動体 301 とともに 3D 画像が動作する場合などに、遊技者が両目で視認できる表示領域のみに 3D 画像を表示する態様が有効である。

40

#### 【0235】

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

#### 【0236】

50

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

#### 【0237】

また、本実施の形態では、第1可動体301が動作するか否かにかかわらず、第1可動体演出の発展演出于における所定タイミングにて、第1可動部301Aに対応する3D画像であるエフェクト画像005SG004や第2可動部301Bに対応する2D画像である刃先画像005SG002やエフェクト画像005SG003を表示する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、第1可動体301が何らかの原因により動作しない場合（例えば、S72の初期動作制御処理において第1可動体301の動作エラーフラグ等が設定されたこと等によりデッドエンド状態になっている場合など）において、上記した刃先画像005SG002、エフェクト画像005SG003、エフェクト画像005SG004等を表示しないようにしてもよい。

10

#### 【0238】

また、上記発展演出于における所定タイミングにて、第1可動体301に対応する画像として、第1可動体301を模した画像とともに上記エフェクト画像を表示するようにしてもよい。さらに、このような第1可動体301に対応する画像（第1可動体301を模した画像やエフェクト画像など）を、第1可動体301が正常に動作している場合でも常に該第1可動体301の背面側に対応する領域に表示するようにしてもよい。このようにすることで、第1可動体301が何らかの原因により動作しない場合でも遊技者に違和感を与えるくなるため、パチンコ遊技機1Aの稼働を停止することを回避できる。

20

#### 【0239】

次に、図8-10(A)は、本実施の形態における変動パターンを示している。本実施の形態では、可変表示結果が「ハズレ」となる場合のうち、飾り図柄の可変表示態様が「非リーチ」である場合と「リーチ」である場合のそれぞれに対応して、複数の変動パターンが予め用意されている。尚、可変表示結果が「ハズレ」で飾り図柄の可変表示態様が「非リーチ」である場合に対応した変動パターンは、非リーチ変動パターン（「非リーチハズレ変動パターン」ともいう）と称され、可変表示結果が「ハズレ」で飾り図柄の可変表示態様が「リーチ」である場合に対応した変動パターンは、リーチ変動パターン（「リーチハズレ変動パターン」ともいう）と称される。また、非リーチ変動パターンとリーチ変動パターンは、可変表示結果が「ハズレ」となる場合に対応したハズレ変動パターンに含まれる。可変表示結果が「大当たり」である場合に対応した変動パターンは、大当たり変動パターンと称される。

30

#### 【0240】

大当たり変動パターンやリーチ変動パターンには、ノーマルリーチのリーチ演出が実行されるノーマルリーチ変動パターンと、スーパーリーチ、スーパーリーチといったスーパーリーチのリーチ演出が実行されるスーパーリーチ変動パターンとがある。尚、本実施の形態では、ノーマルリーチ変動パターンを1種類のみしか設けていないが、本発明はこれに限定されるものではなく、スーパーリーチと同様に、ノーマルリーチ、ノーマルリーチ、…のように、複数のノーマルリーチ変動パターンを設けても良い。また、スーパーリーチ変動パターンでも、スーパーリーチやスーパーリーチに加えてスーパーリーチ…といった3以上のスーパーリーチ変動パターンを設けても良い。

40

#### 【0241】

図8-10(A)に示すように、本実施の形態におけるノーマルリーチのリーチ演出が実行されるノーマルリーチ変動パターンの特図変動時間については、スーパーリーチ変動パターンであるスーパーリーチ、スーパーリーチよりも短く設定されている。また、本実施の形態におけるスーパーリーチ、スーパーリーチといったスーパーリーチのリーチ演出が実行されるスーパーリーチ変動パターンの特図変動時間については、スупー

50

リーチ のスーパーリーチ演出が実行される変動パターンの方が、スーパーリーチ のスーパーリーチ演出が実行される変動パターンよりも特図変動時間が長く設定されている。

【 0 2 4 2 】

尚、本実施の形態では、前述したようにスーパーリーチ 、スーパーリーチ 、ノーマルリーチの順に可変表示結果が「大当たり」となる大当たり信頼度が高くなるように設定されているため、ノーマルリーチ変動パターン及びスーパーリーチ変動パターンにおいては変動時間が長いほど大当たり信頼度が高くなっている。尚、例えば、スーパーリーチ の信頼度は、大当たりとなるときにスーパーリーチ が出現する確率を、当該スーパーリーチ が出現する全確率（ハズレとなる場合にスーパーリーチ が実行される確率と大当たりとなるときにスーパーリーチ が実行される確率との合計）で除した値（割合）である。

10

【 0 2 4 3 】

尚、本実施の形態においては、これら変動パターンを、例えば、非リーチの種別や、ノーマルリーチの種別や、スーパーリーチの種別等のように、変動パターンの種別を先に決定してから、該決定した種別に属する変動パターンから実行する変動パターンを決定するのではなく、これらの種別を決定することなしに変動パターン判定用の乱数値 M R 3 のみを用いて決定するようにしているが、本発明はこれに限定されるものではなく、たとえば、変動パターン判定用の乱数値 M R 3 に加えて、変動パターン種別判定用の乱数値を設けて、これら変動パターン種別判定用の乱数値から変動パターンの種別を先に決定してから、該決定した種別に属する変動パターンから実行する変動パターンを決定するようにしても良い。

20

【 0 2 4 4 】

また、R O M 1 0 1 には、変動パターン判定用の乱数値 M R 3 に基づいて変動パターンを決定するための変動パターン判定テーブルも記憶されており、変動パターンを、事前決定結果に応じて前述した複数種類のうちのいずれかの変動パターンに決定する。

【 0 2 4 5 】

具体的には、変動パターン判定テーブルとしては、図 8 - 1 0 ( B ) に示すような変動パターン判定テーブルが予め用意されている。大当たり種別が「確変大当たり」である場合と、大当たり種別が「非確変大当たり」である場合と、「ハズレ」である場合と、に応じた判定値数が予め用意されている。具体的には、「確変大当たり」の場合、ノーマルリーチに対して 5 個の判定値が割り当てられ、スーパーリーチ に対して 2 5 個の判定値が割り当てられ、スーパーリーチ に対して 7 0 個の判定値が割り当てられている。「非確変大当たり」の場合、ノーマルリーチに対して 5 個の判定値が割り当てられ、スーパーリーチ に対して 7 0 個の判定値が割り当てられている。「ハズレ」の場合、非リーチに対して 7 0 個の判定値が割り当てられ、ノーマルリーチに対して 2 0 個の判定値が割り当てられ、スーパーリーチ に対して 8 個の判定値が割り当てられ、スーパーリーチ に対して 2 個の判定値が割り当てられている。このように、大当たりの場合、ハズレの場合よりも高い割合でスーパーリーチ 、 が選択され、確変大当たりの場合、非確変大当たりの場合よりも高い割合でスーパーリーチ が選択されるようになっている。また、ハズレの場合、スーパーリーチ はスーパーリーチ よりも高い割合で選択される。

30

【 0 2 4 6 】

尚、特に詳細な図示はしないが、「ハズレ」である場合には、合計保留記憶数が 2 個以下である場合と、合計保留記憶数が 3 個である場合と、合計保留記憶数が 4 個である場合と、遊技状態が時短制御の実施されている高ベース状態である場合と、に応じた判定値数が予め用意されている。例えば、短縮なしの非リーチハズレの変動パターン ( P A 1 - 1 ) よりも非リーチハズレの変動パターン ( P A 1 - 2 ) の方が変動時間は短く、更に、変動パターン ( P A 1 - 2 ) よりも非リーチハズレの変動パターン ( P A 1 - 3 ) の方が変動時間は短い。よって、保留記憶数が増加した場合には、変動時間が短い非リーチハズレの変動パターンが決定されることにより、保留記憶が消化されやすくなつて、保留記憶数が上限数である 4 に達しているときに始動入賞することで、保留記憶がなされない無駄な

40

50

始動入賞が発生し難くなるようになるとともに、保留記憶数が減少した場合には、変動時間が長い短縮なしの非リーチハズレの変動パターン（P A 1 - 1）が決定されることによって、可変表示の時間が長くなることにより、可変表示が実行されないことによる遊技の興趣低下を防ぐことができるようになっている。

#### 【0247】

次に、図8-11は、図7に示された演出制御プロセス処理における可変表示開始設定処理（S171）を示すフローチャートである。

#### 【0248】

図8-11に示す可変表示開始設定処理において、演出制御用CPU120は、まず、第1変動開始コマンド受信フラグがセットされているか否かを判定する（005SGS371）。第1変動開始コマンド受信フラグがセットされている場合は、始動入賞時受信コマンドバッファ（図示略）における第1特図保留記憶のバッファ番号「1-0」～「1-4」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグを、バッファ番号1個分ずつ上位にシフトする（005SGS372）。尚、バッファ番号「1-0」の内容については、シフトする先が存在しないためにシフトすることはできないので消去される。

#### 【0249】

具体的には、第1特図保留記憶のバッファ番号「1-1」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「1-0」に対応付けて格納するようにシフトし、第1特図保留記憶のバッファ番号「1-2」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「1-1」に対応付けて格納するようにシフトし、第1特図保留記憶のバッファ番号「1-3」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「1-2」に対応付けて格納するようにシフトし、第1特図保留記憶のバッファ番号「1-4」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「1-3」に対応付けて格納するようにシフトする。

#### 【0250】

また、005SGS371において第1変動開始コマンド受信フラグがセットされていない場合は、第2変動開始コマンド受信フラグがセットされているか否かを判定する（005SGS373）。第2変動開始コマンド受信フラグがセットされていない場合は、処理を終了し、第2変動開始コマンド受信フラグがセットされている場合は、始動入賞時受信コマンドバッファ（図示略）における第2特図保留記憶のバッファ番号「2-0」～「2-4」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグを、バッファ番号1個分ずつ上位にシフトする（005SGS374）。尚、バッファ番号「2-0」の内容については、シフトする先が存在しないためにシフトすることはできないので消去される。

#### 【0251】

具体的には、第2特図保留記憶のバッファ番号「2-1」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「2-0」に対応付けて格納するようにシフトし、第2特図保留記憶のバッファ番号「2-2」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「2-1」に対応付けて格納するようにシフトし、第2特図保留記憶のバッファ番号「2-3」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「2-2」に対応付けて格納するようにシフトし、第2特図保留記憶のバッファ番号「2-4」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「2-3」に対応付けて格納するようにシフトする。

#### 【0252】

005SGS372または005SGS374の実行後、演出制御用CPU120は、変動パターン指定コマンド格納領域から変動パターン指定コマンドを読み出す（005SGS375）。

#### 【0253】

次いで、表示結果指定コマンド格納領域に格納されているデータ（即ち、受信した表示結果指定コマンド）に応じて飾り図柄の表示結果（停止図柄）を決定する（005SGS

10

20

30

40

50

376)。この場合、演出制御用 C P U 1 2 0 は、表示結果指定コマンドで指定される表示結果に応じた飾り図柄の停止図柄を決定し、決定した飾り図柄の停止図柄を示すデータを飾り図柄表示結果格納領域に格納する。

#### 【0254】

尚、この実施の形態では、受信した可変表示結果指定コマンドが確変大当たりに該当する可変表示結果指定コマンドである場合において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、例えば、停止図柄として3図柄が奇数図柄で揃った飾り図柄の組合せ（大当たり図柄）を決定する。また、受信した可変表示結果指定コマンドが非確変大当たりに該当する可変表示結果指定コマンドである場合において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、例えば、停止図柄として3図柄が偶数図柄で揃った飾り図柄の組合せ（大当たり図柄）を決定する。また、受信した可変表示結果指定コマンドが、ハズレに該当する第1可変表示結果指定コマンドである場合には、停止図柄として3図柄が不揃いとなる飾り図柄の組合せ（ハズレ図柄）を決定する。10

#### 【0255】

これら停止図柄の決定においては、演出制御用 C P U 1 2 0 は、例えば、停止図柄を決定するための乱数を抽出し、飾り図柄の組合せを示すデータと数値とが対応付けられている停止図柄判定テーブルを用いて、飾り図柄の停止図柄を決定すれば良い。即ち、抽出した乱数に一致する数値に対応する飾り図柄の組合せを示すデータを選択することによって停止図柄を決定すれば良い。

#### 【0256】

次いで、演出制御用 C P U 1 2 0 は、変動パターンはスーパーリーチ の変動パターン P A 3 - 1、P B 2 - 1 またはスーパーリーチ の変動パターン P A 3 - 2、P B 2 - 2 であるか否かを判定する（005SGS377）。変動パターンがスーパーリーチ またはスーパーリーチ 以外の変動パターンである場合は、変動パターンに対応するプロセステーブルを選択する（005SGS382）。変動パターンがスーパーリーチ またはスーパーリーチ の変動パターンである場合、各スーパーリーチ変動パターンに対応する複数種類のリーチのうちからいずれかを決定する処理（005SGS378 ~ 005SGS381）へ移行する。20

#### 【0257】

##### （リーチ演出）

図8-10(A)に示すように、本実施の形態では、飾り図柄の可変表示の態様がリーチ態様とならずに表示結果が「ハズレ」となる非リーチハズレの変動パターン P A 1 - 1、P A 1 - 2、P A 1 - 3、P A 1 - 4、飾り図柄の可変表示の態様がリーチ態様となつて表示結果が「ハズレ」となるリーチハズレの変動パターン P A 2 - 1、表示結果が「大当たり」となる変動パターン P B 1 - 1 等が用意されている。30

#### 【0258】

また、本実施の形態では、ノーマルリーチやスーパーリーチといったリーチ演出が実行されるようになっており、これら各リーチ演出は、大当たり状態に制御されることを示唆する示唆演出とも称される。各リーチが実行されたときの信頼度（大当たり信頼度）は、図8-10(B)で表すように、スーパーリーチ、スーパーリーチ、ノーマルリーチの順に高くなっている。尚、大当たりとなることが確定するリーチを設けてもよい。40

#### 【0259】

また、図8-12に示すように、スーパーリーチ 及びスーパーリーチ は、ノーマルリーチを経由して実行されるようになっている。特に、スーパーリーチのリーチ演出中に、より大当たり信頼度の高い弱スーパーリーチや、弱スーパーリーチよりも大当たり信頼度の高い強スーパーリーチに発展（昇格）する発展演出が実行されるようになっている。図8-10(A)に示す変動パターン P A 3 - 1、P A 3 - 2、P B 2 - 1、P B 2 - 2 等が、発展演出が実行されることに対応した変動パターンとなつてあり、信頼度が一段階上の弱スーパーリーチまたは強スーパーリーチに発展する変動パターンが示されているが、信頼度が二段階以上発展する変動パターンを設けてもよいし、スーパーリーチに発展しない変動パターンを設けてもよい。また、ノーマルリーチの変動パターン P A 2 - 1、P B 150

- 1についても、各々複数のリーチ演出のうちからいずれかを決定可能としてもよい。

【0260】

また、本実施の形態では、スーパーリーチ 及びスーパーリーチ は、ノーマルリーチを経由してスーパーリーチに発展した後、さらに弱スーパーリーチまたは強スーパーリーチに発展する変動パターンとされているが、弱スーパーリーチまたは強スーパーリーチに発展しないスーパーリーチ 等を実行可能としてもよく、このようにすることで、スーパーリーチでハズレたときに、遊技者は弱スーパーリーチまたは強スーパーリーチに発展することを期待できるようになる。

【0261】

尚、本実施の形態では、CPU103が決定した一の変動パターンに対し、演出制御用 CPU120が一のリーチ演出に対応した演出パターンを選択可能な形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、一の変動パターンに対し複数のリーチ演出のうちから一の演出パターンを選択可能としてもよい。

10

【0262】

また、演出制御用CPU120は、読み出した変動パターン指定コマンドがスーパーリーチ の大当たり変動パターンPB2-1またはスーパーリーチ の大当たり変動パターンPB2-2である場合には、図8-13(A)に示す発展演出種別決定用テーブルAを用いて、発展演出として、前述した第1可動体演出を実行する演出パターンAまたは第2可動体演出を実行する演出パターンBのいずれかを実行するかを決定する。一方、読み出した変動パターン指定コマンドがスーパーリーチ のハズレ変動パターンPA3-1またはスーパーリーチ の大当たり変動パターンPA3-2である場合には、図8-13(B)に示す発展演出種別決定用テーブルBを用いて、発展演出種別として、前述した第1可動体演出を実行する演出パターンAまたは第2可動体演出を実行する演出パターンBのいずれかを決定する。

20

【0263】

尚、本実施の形態では、発展演出種別として、第1可動体演出を実行する演出パターンAと第2可動体演出を実行する演出パターンBとのうちからいずれかを決定可能な形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、上記以外の複数の発展演出パターンを設定してこれらのうちからいずれかを選択可能としてもよい。

【0264】

30

次に、発展演出種別決定用テーブルについて説明する。図8-13は、(A)は発展演出種別決定用テーブルAの構成例を示す図、(B)は発展演出種別決定用テーブルBの構成例を示す図、(C)は発展演出パターンの信頼度を示す説明図である。

【0265】

図8-13(A)に示す発展演出種別決定用テーブルAでは、演出パターンA、演出パターンBのそれぞれに対して、スーパーリーチ の場合、スーパーリーチ の場合のそれぞれに異なる判定値が、図8-13(A)に示す判定値数となるように、割り当てられている。具体的には、スーパーリーチ の場合、演出パターンAに対して80個の判定値が割り当てられ、演出パターンBに対して20個の判定値が割り当てられている。一方、スーパーリーチ の場合、演出パターンAに対して20個の判定値が割り当てられ、演出パターンBに対して80個の判定値が割り当てられている。

40

【0266】

図8-13(B)に示す発展演出種別決定用テーブルBでは、演出パターンA、演出パターンBのそれぞれに対して、スーパーリーチ の場合、スーパーリーチ の場合のそれぞれに異なる判定値が、図8-13(B)に示す判定値数となるように、割り当てられている。具体的には、スーパーリーチ の場合、演出パターンAに対して95個の判定値が割り当てられ、演出パターンBに対して5個の判定値が割り当てられている。一方、スーパーリーチ の場合、演出パターンAに対して10個の判定値が割り当てられ、演出パターンBに対して90個の判定値が割り当てられている。

【0267】

50

このように、大当りになる場合において、スーパーリーチ よりも信頼度が低いスーパーリーチ が選択された場合、演出パターンBよりも高い割合で演出パターンAが決定され、大当りになる場合において、スーパーリーチ よりも信頼度が高いスーパーリーチ が選択された場合、演出パターンAよりも高い割合で演出パターンBが決定されるようになっている。

【0268】

一方、ハズレになる場合において、スーパーリーチ よりも信頼度が低いスーパーリーチ が選択された場合、演出パターンBよりも高い割合で演出パターンAが決定され、ハズレになる場合において、スーパーリーチ よりも信頼度が高いスーパーリーチ が選択された場合、演出パターンAよりも高い割合で演出パターンBが決定されるようになっている。

10

【0269】

このように、発展演出の後に弱スーパーリーチに移行するスーパーリーチ の場合は、大当りになるか否かによらず第1可動体演出が実行されやすく、発展演出の後に強スーパーリーチに移行するスーパーリーチ の場合、大当りになるか否かによらず第2可動体演出が実行されやすい。言い換えると、発展演出として第1可動体演出が実行された場合、発展演出の後に弱スーパーリーチに移行しやすく、第2可動体演出が実行された場合、発展演出の後に強スーパーリーチに移行しやすくなっている。また、強スーパーリーチに移行するスーパーリーチ では、ハズレの場合でも比較的高い割合で第2可動体演出が実行されるが、ハズレの場合にスーパーリーチ が選択される割合はスーパーリーチ が選択される割合よりも低いため、第2可動体演出が実行され強スーパーリーチに発展した後にハズレる確率は極めて低い。

20

【0270】

そして、スーパーリーチ はスーパーリーチ よりも信頼度が高いため、発展演出として演出パターンBに基づく第2可動体演出が実行された場合、演出パターンAに基づく第1可動体演出が実行された場合よりも高い割合で強スーパーリーチへ発展して大当りとなる。つまり、図8-13(C)に示すように、演出パターンBに基づく第2可動体演出は、演出パターンAに基づく第1可動体演出よりも大当り信頼度及び強スーパーリーチへの発展信頼度が高くなるように設定されている。

30

このように、スーパーリーチ中に第1可動体演出が実行される場合と第2可動体演出が実行される場合とで大当り遊技状態に制御される割合が異なっている。また、第1可動体演出と第2可動体演出のいずれが実行されるかに応じて、弱スーパーリーチよりも大当り遊技状態に制御される割合が高い強スーパーリーチが実行される割合が異なっている。

【0271】

図8-11に戻り、005SGS377において、変動パターンがスーパーリーチ またはスーパーリーチ の変動パターンである場合は、スーパーリーチ またはスーパーリーチ の変動パターンが変動パターンPB2-1、PB2-2であるか否か、つまり、変動表示結果が大当りであるか否かを判定する(005SGS378)。変動パターンが変動パターンPB2-1、PB2-2である場合、つまり、大当り変動パターンである場合は、演出パターン決定用乱数を抽出し、図8-13(A)に示す発展演出種別決定用テーブルAを用いて、発展演出種別を演出パターンA(第1可動体演出)または演出パターンB(第2可動体演出)のいずれかに決定し(005SGS379)、005SGS381に進む。

40

【0272】

005SGS378において変動パターンがスーパーリーチ またはスーパーリーチ の変動パターンPB2-1、PB2-2でない場合、つまり、大当り変動パターンでない場合、演出パターン決定用乱数を抽出し、図8-13(B)に示す発展演出種別決定用テーブルBを用いて、発展演出種別を演出パターンA(第1可動体演出)または演出パターンB(第2可動体演出)のいずれかに決定し(005SGS380)、005SGS38

50

1に進む。

【0274】

005SGS379及び005SGS380のいずれかの処理を実行した場合は、変動パターン及び決定した発展演出種別に対応するプロセステーブルを選択する(005SGS381)。そして、005SGS381または005SGS382の処理を実行した後は、予告演出決定処理を実施して、当該可変表示において予告演出を実行するか否かを決定する(005SGS387)。

【0275】

005SGS387の予告演出決定処理の後に、005SGS388において演出制御用CPU120は、予告演出実行決定フラグがセットされているか否か、つまり、005SGS387の予告演出決定処理においてレベルアップ予告やセリフ予告などが決定されたか否かを判定する(005SGS388)。

10

【0276】

予告演出実行決定フラグがセットされている場合には、005SGS389に進んで、予告演出開始待ちタイマに、予告演出開始までの期間として、決定した予告演出の種別に対応する期間を設定し(005SGS389)、予告演出実行決定フラグをクリアした後、選択したプロセステーブルのプロセスデータ1におけるプロセスタイミングをスタートさせる(005SGS390)。一方、005SGS388にて予告演出実行決定フラグがセットされていない場合には、005SGS392に進む。

【0277】

20

プロセステーブルには、画像表示装置5の表示を制御するための表示制御実行データ、各LEDの点灯を制御するためのランプ制御実行データ、スピーカ8L, 8Rから出力する音の制御するための音制御実行データや、プッシュボタン31Bやスティックコントローラ31Aの操作を制御するための操作部制御実行データ等が、各プロセスデータn(1~N番まで)に対応付けて時系列に順番配列されている。

【0278】

30

次いで、演出制御用CPU120は、プロセスデータ1の内容(表示制御実行データ1、ランプ制御実行データ1、音制御実行データ1、操作部制御実行データ1)に従って演出装置(演出用部品としての画像表示装置5、演出用部品としての各種ランプ及び演出用部品としてのスピーカ8L, 8R、操作部(プッシュボタン31B、スティックコントローラ31A等))の制御を実行する(005SGS391)。例えば、画像表示装置5において変動パターンに応じた画像を表示させるために、表示制御部123に指令を出力する。また、各種ランプを点灯/消灯制御を行わせるために、ランプ制御基板14に対して制御信号(ランプ制御実行データ)を出力する。また、スピーカ8L, 8Rからの音声出力を行わせるために、音声制御基板13に対して制御信号(音番号データ)を出力する。

【0279】

そして、可変表示時間タイマに、変動パターン指定コマンドで特定される変動時間に相当する値を設定する(005SGS392)。また、可変表示制御タイマに所定時間を設定する(005SGS393)。尚、所定時間は例えば30msであり、演出制御用CPU120は、所定時間が経過する毎に左中右の飾り図柄の表示状態を示す画像データをVRAMに書き込み、表示制御部123がVRAMに書き込まれた画像データに応じた信号を画像表示装置5に出力し、画像表示装置5が信号に応じた画像を表示することによって飾り図柄の変動が実現される。次いで、演出制御プロセスフラグの値を可変表示中演出処理(S172)に対応した値にする(005SGS394)。

40

【0280】

(第1可動体演出及び第2可動体演出の演出動作例)

次に、第1可動体演出及び第2可動体演出の演出動作例について、図8-14に基づいて説明する。図8-14は、(A)~(H)は可動体演出の演出動作例を示す図である。図8-15は、(A)(B)は第1可動体演出の演出動作例の詳細を示す図、(C)は画像表示例を示す図である。

50

## 【0281】

まず、演出制御用CPU120は、スーパーイーチ またはスーパーイーチ に対応する変動パターンである場合、図8-14(A)に示すように、飾り図柄の可変表示を開始し、図8-14(B)に示すように、可変表示を開始してから所定時間が経過したときには、左右の飾り図柄表示エリア5L、5Rに同じ飾り図柄を停止表示させて中央の飾り図柄表示エリア5Cの可変表示を継続させてイーチ態様としてノーマルイーチ演出を実行する。次いで、図8-14(C)に示すように、中央の飾り図柄表示エリア5Cにハズレ図柄を仮停止表示させた後、図8-14(D)に示すように、可変表示を再度開始することによりスーパーイーチ演出を開始する。スーパーイーチ演出の実行後、図8-14(E)に示すように、中央の飾り図柄表示エリア5Cにハズレ図柄を仮停止表示させる。

10

## 【0282】

発展演出種別として演出パターンAの第1可動体演出が決定されている場合、図8-14(F)(G)に示すように、第1可動体301を第1原点位置から中間位置まで移動した後、中間位置から第1近接位置までの移動に応じて、第2可動部301Bを収納位置から突出位置まで移動させることにより通常態様から収縮態様へ変形させるとともに、画像表示装置5の表示領域5Eに第2可動部301Bを模した刃先画像やエフェクト画像を表示させる第1可動体演出を実行する。

## 【0283】

ここで、図8-15(A)に示すように、演出制御用CPU120は、第1可動体演出において、第1可動体301を中間位置から近接位置へ向けて移動させながら通常態様から収縮態様へ変形させることで、第1可動体301は、前方の中間位置から後方の表示領域Eの略中央位置である中央の飾り図柄表示エリア5Cに近づくように後下方に移動する。

20

## 【0284】

また、演出制御用CPU120は、上記動作に応じて、中央の飾り図柄表示エリア5Cに表示している飾り図柄(「6」の図柄)の図柄画像005SG001をやや拡大表示するとともに、第2可動部301Bを模した刃先画像005SG002を、図柄画像005SG001を透視可能に重ねて表示する。このように、第1可動体演出では、第1可動体301の第1可動部301Aを表示領域5Eに表示している図柄画像005SG001に向けて移動させるとともに、画像表示装置5にて、収縮態様に変形する前の通常態様を認識可能な第2可動部301Bに対応する刃先画像005SG002を、表示領域5Eにおいて通常態様であるときに第2可動部301Bが位置する部分に、第1可動部301Aの下部に連接して見えるように、図柄画像005SG001を透視可能に重ねて表示することにより、あたかも第2可動部301Bが表示領域5Eを貫いて奥側に位置するように立体的に見せることができ、これにより一の物体である刀剣を認識可能となる。つまり、物体である第1可動部301Aと表示画像である刃先画像005SG002とにより、収縮態様に変形する前の通常態様の一の物体(第1可動体301)を認識可能となる。

30

## 【0285】

また、第1可動体301は近接位置において前傾姿勢をなし、刃先画像005SG002は、第2可動部301Bが突出位置に位置しているときに視認可能な後方に向けて先細りとなる態様とされていることで、図柄画像005SG001において第1可動部301Aと第2可動部301Bとの境界に対応する位置に刃先が突き刺さり、あたかも第2可動部301Bが表示領域5Eを貫いて奥側に位置するように立体的に見せることができる。

40

## 【0286】

また、表示領域5Eにおける刃先画像005SG002の周囲に、刃先画像005SG002を強調表示するためのエフェクト画像005SG003を表示するとともに、表示領域5Eにおける第1可動部301Aの周囲には、第1可動部301Aを強調表示するためのエフェクト画像005SG004を表示する。これらエフェクト画像005SG003, 005SG004は、態様は異なるが炎を模した同種の画像とされ、かつ、第1可動部301Aと刃先画像005SG002の周囲に対応する位置にこれらを囲むように表示

50

されることで、第1可動部301Aと刃先画像005SG002とにより一の物体をより強く認識できるようになる。

【0287】

また、図柄画像005SG001にひび割れ画像005SG005を表示することで、図柄画像005SG001に刃先が突き刺さることで破壊されかけているように見せることができる。さらに、ひび割れ画像005SG005を漸次拡大表示した後、図8-15(B)に示すように、図柄画像005SG001を消去するとともに、飾り図柄が破壊されることにより該飾り図柄の複数の破片画像005SG006が周囲に飛び散っているように見える画像を表示する。また、飾り図柄が破壊されたことを強調するエフェクト画像005SG007を表示することで、飾り図柄が破壊され可変表示が再開することを強く認識させることが可能となる。

10

【0288】

また、演出制御用CPU120は、上記各画像のうちの一部の画像(第1可動部301Aを強調表示するためのエフェクト画像005SG004と破片画像005SG006)については立体視可能な3D画像として表示し、その他の画像(図柄画像005SG001、刃先画像005SG002、エフェクト画像005SG003、ひび割れ画像005SG005)については2D画像として表示する制御を行うことが可能である。

【0289】

このようにすることで、表示領域5Eよりも手前側にあるように見せたいエフェクト画像005SG004と破片画像005SG006については立体感のある演出を実現できる。特に、エフェクト画像005SG004については、実際に表示領域5Eよりも手前側にある第1可動部301Aの近傍、つまり、第1可動部301Aと同じように表示領域5Eから手前側に離れた位置にエフェクト画像005SG004が表示されているように見せることができる。

20

【0290】

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

30

【0291】

尚、本実施の形態では、図8-15(C)に示すように、第1可動部301に対応するエフェクト画像005SG004については3D画像、刃先画像005SG002に対応するエフェクト画像005SG003については2D画像とする表示パターンAに基づく表示制御について例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、表示パターンBのように、第1可動部301に対応するエフェクト画像005SG004及び刃先画像005SG002に対応するエフェクト画像005SG003双方を3D画像にて表示したり、表示パターンCのように、第1可動部301に対応するエフェクト画像005SG004を2D画像として表示する一方で、刃先画像005SG002に対応するエフェクト画像005SG003を3D画像にて表示したり、表示パターンDのように、第1可動部301に対応するエフェクト画像005SG004及び刃先画像005SG002に対応するエフェクト画像005SG003双方を2D画像にて表示するようにしてもよい。

40

【0292】

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

【0293】

図8-14(E)に戻って、中央の飾り図柄表示エリア5Cにハズレ図柄を仮停止表示させたときに、発展演示種別として演出パターンBの第2可動部演出が決定されている場

50

合、図8-14(H)に示すように、第1可動体301を第1原点位置から第1進出位置まで移動させ、かつ、第2可動体401を第2原点位置から第2進出位置まで移動させるとともに、画像表示装置5の表示領域5Eにエフェクト画像を表示させる第2可動体演出を実行する。

【0294】

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

10

【0295】

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

遊技が可能な遊技機(例えば、パチンコ遊技機1A)であって、

20

画像を表示可能な表示手段(例えば、画像表示装置5)と、

動作可能な可動体(例えば、第1可動体301)と、

を備え、

前記可動体が前記表示手段の表示領域に向けて動作するとともに、前記表示手段にて前記可動体に対応する特定画像を表示することにより可動体演出を実行可能である(例えば、演出制御用CPU120が、第1可動体演出において、第1可動体301の第1可動部301Aを表示領域5Eに向けて移動させるとともに、画像表示装置5にて、収縮態様に変形する前の通常態様を認識可能な第2可動部301Bに対応する刃先画像005SG002を表示する部分。図8-7、図8-15参照)

ことを特徴としている。

30

この特徴によれば、第1可動体301が画像表示装置5の前方から表示領域5Eに向けて動作したときに該第1可動体301に対応する特定画像として刃先画像005SG002が表示されるので、第1可動体演出の効果を高めることができる。

【0296】

詳しくは、第1可動体301を前方から後方の表示領域5Eに向けて近づくように動作させるだけでなく、第1可動体301の第2可動部301Bに対応する刃先画像005SG002を表示することで、第1可動体301の一部である第2可動部301Bが表示領域5Eの奥側にあるように立体的に見せることができるために、演出効果を高めることができる。

【0297】

40

第1発明の手段2の遊技機は、手段1に記載の遊技機であって、

前記可動体は、第1態様と該第1態様とは異なる第2態様とに変形可能であり、前記表示手段の表示領域に向けて動作するときに前記第1態様から前記第2態様に変形し(例えば、演出制御用CPU120が、第1可動体301の第1可動部301Aを画像表示装置5の表示領域5Eに向けて近づくように後下方へ移動させる動作に応じて、第2可動部301Bを第1可動部301A内に収納させて通常態様から収縮態様へ変化させる部分)、

前記可動体演出において、前記表示手段にて前記特定画像として前記第1態様の可動体に対応する画像を表示することにより前記可動体の変形前の態様を認識可能である(例えば、演出制御用CPU120が、第1可動体演出において、第1可動体301の第1可動部301Aを表示領域5Eに向けて移動させるとともに、画像表示装置5にて、収縮態様

50

に変形する前の通常態様を認識可能な第2可動部301Bに対応する刃先画像005SG002を表示する部分。図8-7、図8-15参照)

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第1可動体演出にて第1可動体301の変形前の通常態様が認識可能となる点で、第1可動体301の表示領域5Eに対する作用動作を強調でき、第1可動体演出の演出効果をより高めることができる。

#### 【0298】

詳しくは、第1可動体301を収縮態様に変形させることで、通常態様のまま表示領域5Eに向けて移動させる場合よりも第1可動部301Aをより表示領域5Eに近づけることができる、第1可動体301の一部である第2可動部301Bが表示領域5Eのより奥側にあるように立体的に見せることができる。

#### 【0299】

また、実際の第1可動部301Aの動作に応じて、第2可動部301Bに対応する刃先画像005SG002が第1可動部301Aに連係して表示されることにより一の物体である第1可動体301を認識可能となるので、迫力ある第1可動体演出を実現することが可能となる。

#### 【0300】

第1発明の手段3の遊技機は、手段1または2に記載の遊技機であって、

前記可動体演出において、前記表示手段にて演出表示を表示しているときに前記可動体が該演出表示に向けて動作し(例えば、演出制御用CPU120が、第1可動体演出において、第1可動体301の第1可動部301Aを表示領域5Eに表示している図柄画像005SG001に向けて移動させる部分)、

前記表示手段は、前記特定画像として前記演出表示を貫くような画像を表示可能である(例えば、演出制御用CPU120が、画像表示装置5にて、収縮態様に変形する前の通常態様を認識可能な第2可動部301Bに対応する刃先画像005SG002を図柄画像005SG001に対し透視可能に重ねて表示することにより、あたかも第2可動部301Bが表示領域5Eを貫いて奥側に位置するように立体的に見せることができる部分。図8-15参照)

ことを特徴としている。

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

#### 【0301】

第1発明の手段4の遊技機は、手段1～3のいずれかに記載の遊技機であって、

前記表示手段は、立体視可能な特別画像を表示可能であり、

前記可動体演出において、前記特別画像として前記可動体を強調する画像を表示可能である(例えば、演出制御用CPU120は、第1可動部301Aを強調表示するためのエフェクト画像005SG004と破片画像005SG006については立体視可能な3D画像として表示することが可能な部分。図8-15(A)参照)

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第1可動体301を強調する特別画像としてエフェクト画像005SG004を表示することで立体感のある演出を実現でき、興趣を向上できる。詳しくは、表示領域5Eの手前側にある第1可動体301に対応する位置にエフェクト画像005SG004が手前側に表示されているように見せることができるために、より立体感のある演出を実現できる。

#### 【0302】

第1発明の手段5の遊技機は、手段1～4のいずれかに記載の遊技機であって、

孔部(例えば、開口2c)または切欠部を有する盤面板(例えば、盤面板200)を備え、

前記可動体は、前記孔部または切欠部を通して前記盤面板の後側と前側とに動作可能である(例えば、第1可動体301は、第1原点位置において後透過板261及び遊技盤2

10

20

30

40

50

の背面側に位置し、第1進出位置へ移動するときには、遊技盤2の盤面板200に形成された開口2c及び後透過板261に形成された孔部270を通過して盤面板200の前面側まで移動する部分。図8-5参照)

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第1可動体301の表示領域5Eに対する作用動作の動作可能範囲が広がり、第1可動体演出の演出効果をより高めることができる。

### 【0303】

詳しくは、第1可動体演出において、第1可動体301を第1原点位置から中間位置まで移動させたときに、第1可動部301Aの前部が盤面板200や後透過板261よりも前側に位置することで、中間位置から近接位置までのストローク(前後方向の移動量)を10より増大させることができ、これにより勢いよく表示領域5Eに衝突しているように見せることができるため、迫力ある演出を実行可能となる。

### 【0304】

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

### 【0305】

また、前記実施の形態では、第1可動体301が中間位置から近接位置に向けて移動するときに通常態様から収縮態様に変形させる形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、第1可動体301を中間位置または第1原点位置において通常態様から収縮態様に変形させたまま近接位置に向けて移動させるようにしてもよい。20

### 【0306】

また、前記実施の形態には、以下に示す第2発明が含まれている。つまり、従来、動作可能な可動体を備えた遊技機において、例えば、特開2011-194091号公報等に記載されたもののように、表示手段の上方に設けられた可動体が、表示手段の表示領域を打撃する(表示領域に作用する)ように回動する可動体演出を実行可能とされたもの等があった。上記特許公報に記載の遊技機では、可動体が表示手段の表示領域に向けて動作するだけであるため、可動体演出の演出効果が不十分であるという問題があった。そこで、可動体演出の演出効果を高めることができ遊技機を提供することを目的として、第2発明の手段1の遊技機は、30

遊技が可能な遊技機(例えば、パチンコ遊技機1A)であって、  
画像を表示可能な表示手段(例えば、画像表示装置5)と、  
動作可能な可動体(例えば、第1可動体301)と、  
を備え、

前記可動体が前記表示手段の表示領域に向けて動作するとともに、前記表示手段にて立体視可能な特別画像を表示することにより可動体演出を実行可能である(例えば、演出制御用CPU120が、第1可動体演出において、第1可動体301の第1可動部301Aを表示領域5Eに向けて移動させるとともに、画像表示装置5にて、第1可動部301Aを強調表示するためのエフェクト画像005SG004について立体視可能な3D画像として表示することが可能な部分。図8-7、図8-15(A)参照)40

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第1可動体301が画像表示装置5の前方から表示領域5Eに向けて動作したときに立体視可能な特別画像として第1可動部301Aに対応するエフェクト画像005SG004が表示されるので、第1可動体演出の効果を高めることができる。

### 【0307】

詳しくは、第1可動体301が画像表示装置5の前方から後方の表示領域5Eに向けて動作するタイミングに合わせて立体視可能な特別画像を表示することで、第1可動体301の動作態様だけでなく、画像表示装置5による特別画像の表示態様にも奥行き感を生じさせることができるので、演出効果をより高めることができる。

### 【0308】

10

20

30

40

50

第2発明の手段2の遊技機は、手段1に記載の遊技機であって、

前記可動体演出において、前記表示手段にて前記可動体の周囲の領域に前記特別画像の表示を行う（例えば、演出制御用CPU120が、第1可動体演出において、画像表示装置5にて、第1可動部301Aを強調表示するためのエフェクト画像005SG004について立体視可能な3D画像として表示することが可能な部分。図8-15(A)参照）

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

#### 【0309】

第2発明の手段3の遊技機は、手段1または2に記載の遊技機であって、

前記可動体演出において、前記表示手段にて該表示手段よりも前方に画像が出現するような視差の量にて前記特別画像の表示を行う（例えば、第1可動部301Aを強調表示するためのエフェクト画像005SG004について、実際に表示領域5Eよりも手前側にある第1可動部301Aの近傍、つまり、第1可動部301Aと同じように表示領域5Eから手前側に離れた位置にエフェクト画像005SG004が表示されているように見せることができる部分。図8-15(A)参照）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第1可動体301の表示領域5Eに対する作用動作を強調でき、第1可動体演出の演出効果をより高めることができる。

#### 【0310】

第2発明の手段4の遊技機は、手段1～3のいずれかに記載の遊技機であって、

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

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

前記表示手段は、前記特定画像の周囲の領域と前記可動体の周囲の領域のうち少なくとも一方に前記特別画像を表示する（例えば、演出制御用CPU120が、第1可動体演出において、第1可動部301の第1可動部301Aを表示領域5Eに向けて移動させるとともに、画像表示装置5にて、収縮態様に変形する前の通常態様を認識可能な第2可動部301Bに対応する刃先画像005SG002を表示し、また、第1可動部301Aを強調表示するためのエフェクト画像005SG004について立体視可能な3D画像として表示するとともに、第2可動部301Bに対応する刃先画像005SG002を強調表示するためのエフェクト画像005SG003について2D画像を表示することができる部分。図8-7、図8-15(A)参照）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第1可動体演出にて第1可動部301の変形前の通常態様が認識可能となる点で、第1可動部301の表示領域5Eに対する作用動作を強調できるとともに、特定画像である第2可動部301Bに対応する刃先画像005SG002の周囲の領域と第1可動部301Aの周囲の領域とに特別画像であるエフェクト画像005SG004を表示する点で、特定画像と可動体との一体感をより強調でき、第1可動体演出の演出効果をより高めることができる。

#### 【0311】

第2発明の手段5の遊技機は、手段1～4のいずれかに記載の遊技機であって、

前記可動体演出において、前記表示手段にて前記特別画像として小片を模した形状の特殊画像を表示可能である（例えば、演出制御用CPU120は、飾り図柄の破片画像005SG006について立体視可能な3D画像として表示することができる部分。図8-15(B)参照）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、小片を模した形状の特殊画像としての破片画像005SG006により、第1可動部301の表示領域5Eに対する作用動作を強調でき、第1可動体演出の演出効果をより高めることができる。

10

20

30

40

50

## 【0312】

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

遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態など）に制御可能な遊技機（10  
例えば、パチンコ遊技機1A）であって、

画像を表示可能な表示手段（例えば、画像表示装置5）と、  
動作可能な可動体（例えば、第1可動体301）と、  
を備え、

前記可動体は、第1態様と該第1態様とは異なる第2態様とに変形可能であり、

前記可動体が前記第1態様で前記表示手段の表示領域に向けて動作する第1動作を行う第1演出と、前記可動体が前記第2態様で前記第1動作とは異なる第2動作を行う第2演出と、を含む可動体演出を実行可能であり（例えば、演出制御用CPU120が、第1可動体301が収縮態様で画像表示装置5の表示領域5Eに向けて近づくように移動する第1動作を行う第1可動体演出を実行可能な部分と、第1可動体301が起立姿勢をなし、かつ、通常態様を維持したまま、第1昇降用モータ304により第1原点位置から第1進出位置へ向けて移動させる第2動作（例えば、画像表示装置5の表示領域5Eから離れる動作など）を行う第2可動体演出を実行可能な部分。）、

前記第1演出が実行される場合と前記第2演出が実行される場合とで前記有利状態に制御される割合が異なる（例えば、スーパーリーチ中に第1可動体演出が実行される場合と第2可動体演出が実行される場合とで大当たり遊技状態に制御される割合が異なる部分。図8-13参照）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、一の第1可動体301で異なる態様及び動作で異なる可動体演出を実現でき、第1可動体演出と第2可動体演出とのいずれの演出が実行されるかに注目させて、興味を向上できる。

## 【0313】

第3発明の手段2の遊技機は、手段1に記載の遊技機であって、

前記可動体は、第1可動体（例えば、第1可動体301）と該第1可動体とは異なる第2可動体（例えば、第2可動体401）とを含み、

前記第2演出では、前記第1可動体とともに前記第2可動体が動作可能である（例えば、演出制御用CPU120が、第1可動体301が起立姿勢をなし、かつ、通常態様を維持したまま、第1昇降用モータ304により第1原点位置から第1進出位置へ向けて移動させる第2動作（例えば、画像表示装置5の表示領域5Eから離れる動作など）を行うとともに、第2昇降用モータ404により第2可動体401を第2原点位置から第2進出位置へ向けて移動させる第2可動体演出を実行可能な部分。）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第2可動体演出の演出効果を高めることができる。

## 【0314】

第3発明の手段3の遊技機は、手段1または2に記載の遊技機であって、

前記第1演出において、前記第2可動体は、前記第1可動体の前方に重なるように、かつ、該第1可動体の変形機構の少なくとも一部を覆うように動作可能である（例えば、第2可動体401は、第2進出位置まで移動するときに、第1可動体301の前方に重なるように、かつ、該第1可動体301の変形機構の少なくとも一部（例えば、第1可動部301Aと第2可動部301Bとの境界部Pなど）を覆うように動作可能な部分。変形例。

10

20

30

40

50

## 図 8 - 16 参照 )

ことを特徴としている。

## 【 0 3 1 5 】

例えば、図 8 - 8 に示す第 2 可動体演出において、第 1 可動体 3 0 1 が第 1 進出位置まで移動するとともに、第 2 可動体 4 0 1 が第 2 進出位置まで移動したときに、第 2 可動体 4 0 1 は、収縮変形可能な第 1 可動体 3 0 1 の背面側に位置する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、図 8 - 16 に示すように、第 2 可動体 4 0 1 は、第 2 進出位置まで移動するときに、第 1 可動体 3 0 1 の前方に重なるように、かつ、該第 1 可動体 3 0 1 の変形機構の少なくとも一部（例えば、第 1 可動部 3 0 1 A と第 2 可動部 3 0 1 B との境界部 P など）を覆うように動作可能としてもよい。このようにすることで、変形機構の視認性を低下させることができ、第 2 可動体演出の見栄えを向上できる。10

## 【 0 3 1 6 】

第 3 発明の手段 4 の遊技機は、手段 1 ~ 3 のいずれかに記載の遊技機であって、前記表示手段（例えば、画像表示装置 5）にて可変表示演出（例えば、飾り図柄によるリーチ演出など）を実行可能であり、

前記可変表示演出において前記第 1 演出と前記第 2 演出のいずれが実行されるかに応じて、第 1 特別可変表示演出よりも前記有利状態に制御される割合が高い第 2 特別可変表示演出が実行される割合が異なる（例えば、発展演演出として第 1 可動体演出が実行された場合、発展演演出の後に弱スーパー リーチに移行しやすく、第 2 可動体演出が実行された場合、発展演演出の後に強スーパー リーチに移行しやすくなっている部分など。図 8 - 13 参照）20

ことを特徴としている。

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

## 【 0 3 1 7 】

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

## 【 0 3 1 8 】

例えば、前記実施の形態では、第 1 可動体演出において、第 1 可動体 3 0 1 の第 1 可動部 3 0 1 A を表示領域 5 E に向けて移動させるとともに、画像表示装置 5 にて第 2 可動部 3 0 1 B に対応する刃先画像 0 0 5 S G 0 0 2 を表示することにより、一の物体である第 1 可動体 3 0 1 を認識可能となる形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、必ずしも近接位置に移動した第 1 可動部 3 0 1 A と第 2 可動部 3 0 1 B に対応する刃先画像 0 0 5 S G 0 0 2 とにより一の物体である第 1 可動体 3 0 1 を認識可能とならなくともよく、例えば、第 1 可動体 3 0 1 の第 1 可動部 3 0 1 A を表示領域 5 E に向けて移動させるとともに、画像表示装置 5 にて、第 1 可動体 3 0 1 に対応する特定画像として第 1 可動体 3 0 1 を強調表示するためのエフェクト画像（例えば、第 1 可動体 3 0 1 が表示領域 5 E に衝突したように見せる画像など）を表示するものでもよい。40

## 【 0 3 1 9 】

また、前記実施の形態では、可動体の一例である第 1 可動体 3 0 1 は、刀剣を模した物体であり、第 1 可動部 3 0 1 A と該第 1 可動部 3 0 1 A 内に収納可能な第 2 可動部 3 0 1 B とを有して収縮変形可能な形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、可動体は、刀剣を模した物体に限定されるものではない。また、収縮変形可能でなく、例えば、伸長変形や拡大変形可能であつてもよいし、円形から角形に変形するといったように形状変形可能であつてもよい。さらに、変形不可能な物体にて構成されていてもよい。

## 【 0 3 2 0 】

また、前記実施の形態では、可動体の一例として第 1 可動体 3 0 1 を用いた形態を例示

50

したが、本発明はこれに限定されるものではなく、第2可動体401を用いてもよいし、それ以外の可動体を用いてもよい。

【0321】

また、前記実施の形態では、可動体の一例である第1可動体301は、第1原点位置から中間位置に向けて前下方に移動し、中間位置から近接位置に向けて後下方に移動可能な形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、少なくとも表示領域5Eに向けて動作可能とされていれば、例えば、第1原点位置を表示領域5Eの左右側方位置とし、該左右側方位置から中間位置まで左右方向に移動可能であってもよい。

【0322】

また、前記実施の形態では、可動体の一例である第1可動体301は、第1原点位置から中間位置に向けて前下方に移動する、つまり、表示領域5Eから離れる方向に移動する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、第1原点位置から中間位置を経由せずに近接位置に向けて前下方に直接移動するようにしてもよい。また、第1原点位置を表示領域5Eの左右側方位置とした場合は、該左右側方位置から中間位置まで表示領域5Eに沿うように左右方向に移動可能としてもよい。さらに、第1原点位置から近接位置に向けて漸次近づくように湾曲状に移動可能としてもよい。

10

【0323】

また、前記実施の形態では、可動体の一例である第1可動体301は、中間位置から近接位置に向けて後下方に動作（移動）させることにより表示領域5Eに近づく形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、可動体を収縮態様から通常態様（通常態様から拡大態様）に変形させることにより、可動体の少なくとも一部が表示領域5Eに近づくものや、回動させることにより可動体の少なくとも一部が表示領域5Eに近づくものを含む。尚、画像表示装置5を第1可動体301に向けて動作可能としてもよい。

20

【0324】

また、前記実施の形態では、可動体に対応する特定画像の一例として、画像表示装置5にて第1可動体301の一部である第2可動部301Bに対応する刃先画像005SG002を用いた形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、可動体に対応する特定画像であれば、必ずしも一の物体を認識可能な画像でなくてもよい。また、一の物体を認識可能とする画像は、必ずしも可動体の一部を示すものでなくともよく、例えば、第2可動部301Bを強調表示するためのエフェクト画像005SG004などを表示することにより、一の物体である第1可動体301を認識可能となるようにしてもよい。

30

【0325】

また、可動体（例えば、第1可動体301）を変形させずに表示領域に向けて動作させるとともに、該可動体に対応する特定画像として可動体とは別の物体を模した特別画像（例えば、第2可動体401を模した画像）を表示することで、可動体と特別画像とにより該可動体を含む別の物体（例えば、第1可動体301と第2可動体401とが合体した一の物体）を認識可能となるようにしてもよい。

【0326】

また、前記実施の形態では、第2可動部301Bに対応する刃先画像005SG002を特定画像として表示することにより一の物体である第1可動体301を認識可能となるように、近接位置に位置した第1可動体301の下方近傍位置に刃先画像005SG002を表示する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、特定画像の表示位置は本実施の形態に記載した位置でなくてもよく、例えば、可動体から離れた位置に表示してもよい。

40

【0327】

また、前記実施の形態では、第1可動体301が中間位置から近接位置に向けて後下方に動作することにより、表示領域5Eにおける中央の飾り図柄表示エリア5Cに表示されている飾り図柄に近づき、特定画像として飾り図柄を貫くような刃先画像005SG002を表示する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、表示手段にて

50

表示可能な演出表示は上記飾り図柄以外の演出画像であってもよい。

【0328】

また、前記実施の形態では、第1可動体301が中間位置から近接位置まで移動したときに第1可動体301の下部が表示領域5Eに近接する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、表示領域5Eに当接するようにしてもよい。あるいは、第1可動体301が中間位置から近接位置まで移動したときに、第1可動体301と表示領域5Eとの間に別個の可動体（例えば、第2可動体401など）や透過性部材等を移動させて該可動体に第1可動体301を近接または当接させてもよい。

【0329】

例えば、第1可動体301や第2可動体401を模した演出画像であってもよいし、キャラクタ画像であってもよい。さらに、保留記憶を表示可能な保留記憶画像や、当該変動表示に対応するアクティブ表示エリアを示すアクティブ表示画像等を演出表示としてもよい。さらに、演出表示を保留記憶表示画像やアクティブ表示画像とした場合、可動体がこれら画像に向けて作用するように動作させることにより、保留記憶表示やアクティブ表示の表示態様が変化するようにしてもよい。

【0330】

また、前記実施の形態では、第1可動体301は、第1原点位置から中間位置や第1進出位置へ移動するときには、遊技盤2の盤面板200に形成された開口2c及び後透過板261に形成された孔部270を通過して盤面板200の前面側まで移動可能な形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、第1原点位置から中間位置や第1進出位置へ移動するときに開口2cや孔部270を通過しないものでもよい。

【0331】

また、前記実施の形態では、第1可動体演出において、第1可動体301の第1可動部301Aを表示領域5Eに向けて移動させるとともに、画像表示装置5にて、第1可動部301Aを強調表示するためのエフェクト画像005SG004について立体視可能な3D画像として表示する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、立体視可能な特別画像は、第1可動部301Aを強調表示するためのエフェクト画像でなくともよく、例えば、第2可動部301Bに対応する刃先画像005SG002を立体視可能な3D画像として表示してもよい。また、第1可動体301に対応しない画像（例えば、背景画像など）を立体視可能な特別画像として表示してもよい。

【0332】

また、前記実施の形態では、表示手段にて立体視可能な小片を模した形状の特殊画像として、飾り図柄の破片画像005SG006を用いた形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、画像表示装置5が破壊されたときのガラス片を模した画像や、第1可動体301や第2可動体401が破壊されたときの破片などを模した画像を特殊画像として表示可能としてもよい。

【0333】

また、前記実施の形態では、可動体が第2態様で第1動作とは異なる第2動作を行う第2演出として第2可動体演出を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、第2可動体演出における第1可動体301の第2動作は、第1動作とは異なる動作であれば、例えば、第1原点位置から表示領域5Eに沿うように上下左右に移動するなど、前記実施の形態に記載したように第1原点位置から第1進出位置に向けて表示領域5Eから離れる動作以外の動作を含む。

【0334】

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

10

20

30

40

50

## 【0335】

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

## 【0336】

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

10

## 【0337】

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

20

## 【0338】

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

30

## 【0339】

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

40

## 【0340】

## （変形例2）

次に、本実施の形態における変形例2について説明する。図8-17は、本実施の形態の変形例2を示す図である。尚、変形例2において、前記実施の形態と同様の構成部位に関しては同様の符号を付すことにより詳細な説明は省略する。

## 【0341】

図8-17に示すように、変形例2としての第1可動体301は、第1可動部301A及び第2可動部301Bに加えて第3可動部301Dを有している。第3可動部301Dは、第1可動部301Aの内部に収納された収納位置と、第1可動部301Aに対し上方

50

に突出した突出位置と、の間で移動可能とされている。第1原点位置において、第2可動部301Bに加えて第3可動部301Dは収納位置に収納されている。

【0342】

ここでは、演出制御用CPU120は、第1可動体演出や第2可動体演出とは異なる第3可動体演出を実行可能であり、第3可動体演出においては、第1原点位置から第1進出位置まで後下方に移動した後、起立姿勢から前傾姿勢に変更するとともに、第2可動部301Bを収納位置から突出位置まで後下方に移動させるとともに、第3可動部301Dを収納位置から突出位置まで前上方に移動させることにより、通常態様から該通常態様よりも上下寸法が伸長する伸長態様に変形（変化）可能とされている。

【0343】

また、第1原点位置から第1進出位置まで移動するとともに、第1進出位置において起立姿勢から前傾姿勢に変更するとともに、通常態様から伸長態様に変形（変化）させることで、遊技盤2よりも遊技者側に位置する後透過板261と前透過板251との間に形成される空間部において、第1可動体301を動作させたり、変形させたりすることができる、迫力ある演出が可能となる。

【0344】

また、第1制御を行った後に、第2制御を実行するとともに、第2可動体401を第2原点位置から第2進出位置まで移動させることで、第1可動体301と第2可動体401とを合体させる演出を実現することができる。特に、後透過板261よりも前側の第1進出位置に位置する第1可動体301と、後透過板261よりも後側の第2可動体401と、が正面視において合体する（双方の可動体の一部が正面視で重なる）ので、合体した可動体に奥行き感が生じる。

【0345】

このように、前記実施の形態には、以下に示す第4発明が含まれている。つまり、従来、遊技機の前面側に設けられる窓部を透して遊技領域を視認できるようになっているパチンコ遊技機やスロットマシンにおいて、例えば、特開2009-78015号公報に記載されたもののように、窓部が、所定の間隔をもって互いに平行に配置される2枚の透明板（第1透過体、第2透過体）にて構成されるとともに、2枚の透明板のうち遊技盤側の透明板（第2透過体）の一部に孔部を形成し、演出用の可動体を、該演出用の可動体の一部が孔部を介して遊技盤側の透明板よりも遊技者側に配置されるように設けたもの等があった。また、例えば、特開平7-299187号公報に記載されたもののように、表示装置を、該表示装置の一部が孔部を介して遊技盤側の透明板（第2透過体）よりも遊技者側に配置されるように設けたもの等があった。

【0346】

上記公報に記載の遊技機にあっては、演出用の可動体や表示装置を、該演出用の可動体や表示装置の一部が孔部を介して遊技盤側の透明板（第2透過体）よりも遊技者側に配置されるように設けただけであるため、演出の効果を向上させるのに限界があるという問題があった。そこで、演出の効果を向上させることができる遊技機を提供することを目的とし、第4発明の手段1の遊技機は、

遊技が可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機1A）であって、

遊技領域（例えば、遊技領域PE）を視認するための窓部（例えば、窓部51）と、

動作可能に設けられた可動体（例えば、第1可動体301など）と、

前記可動体を制御するための制御手段（例えば、演出制御用CPU120）と、

を備え、

前記窓部は、第1透過体（例えば、第2構成部250）と該第1透過体よりも前記遊技領域側に配置され孔部（例えば、孔部270）または切欠部が形成された第2透過体（例えば、第1構成部260）と、を有し、

前記制御手段は、

前記可動体の所定部が前記孔部または前記切欠部を介して前記第2透過体よりも前記第1透過体側に位置するまで該第1透過体側へ移動させる第1制御（例えば、演出制御用C

10

20

30

40

50

P U 1 2 0 は、第 1 原点位置にある第 1 可動体 3 0 1 を、第 1 可動部 3 0 1 A の前部が後透過板 2 6 1 の孔部 2 7 0 を介して後透過板 2 6 1 よりも前透過板 2 5 1 側に位置する第 1 進出位置まで前側に移動させる第 1 制御を実行可能である部分 ) と、

前記第 1 制御を実行した後、前記所定部の少なくとも一部を前記第 1 制御における移動方向に対し交差する方向に移動させる第 2 制御 ( 例えは、演出制御用 C P U 1 2 0 は、第 1 制御を実行した後、第 3 可動部 3 0 1 D を、前記第 1 制御における移動方向 ( 前下方向 ) に対し交差する方向 ( 前上方向 ) に移動させる第 2 制御を実行可能である部分など ) と

、  
を行うことが可能である  
ことを特徴としている。

この特徴によれば、第 1 可動体 3 0 1 を第 2 構成部 2 5 0 側へ移動させる第 1 制御を行った後、所定部の少なくとも一部である前部を、第 1 構成部 2 6 0 よりも第 2 構成部 2 5 0 側で第 1 制御における移動方向 ( 前下方 ) とは異なる方向 ( 前上方 ) に移動させる第 2 制御を行うことにより、遊技者によりインパクトを与えることができるため、演出の効果を向上させることができる。

#### 【 0 3 4 7 】

尚、本変形例 2 では、第 3 可動部 3 0 1 D を前上方に移動させる形態を例示したが、第 4 発明はこれに限定されるものではなく、第 1 制御における移動方向に対し交差する方向であればよく、例えは、第 3 可動部 3 0 1 D を左右方向や後下方に移動するようにしてもよい。

#### 【 0 3 4 8 】

第 4 発明の手段 2 の遊技機は、手段 1 に記載の遊技機であって、

前記所定部の少なくとも一部は、前記第 2 制御において前記遊技領域とは異なる方向へ移動する ( 例えは、演出制御用 C P U 1 2 0 は、第 2 制御において、第 1 可動部 3 0 1 A を、第 1 制御における移動方向 ( 前下方向 ) に対し交差する方向 ( 前上方向 ) に移動させる部分 )

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第 2 制御における第 1 可動体 3 0 1 の移動を好適に見せることができる。

#### 【 0 3 4 9 】

第 4 発明の手段 3 の遊技機は、手段 1 または 2 に記載の遊技機であって、

前記可動体 ( 例えは、第 1 可動体 3 0 1 ) とは異なる第 2 可動体 ( 例えは、第 2 可動体 4 0 1 ) を備え、

前記制御手段は、前記第 1 制御を行った後に、前記可動体に前記第 2 可動体を合体可能に移動させる制御が可能である ( 例えは、演出制御用 C P U 1 2 0 は、第 1 制御を行った後に、第 2 可動体 4 0 1 を合体可能に移動させる制御が可能である部分 )

ことを特徴としている。

この特徴によれば、合体により第 1 可動体 3 0 1 と第 2 可動体 4 0 1 とが互いに支え合うため、移動後の姿勢を安定させることができる。

#### 【 0 3 5 0 】

第 4 発明の手段 4 の遊技機は、手段 3 に記載の遊技機であって、

前記第 2 可動体は、前記可動体と合体したときに該第 2 可動体の少なくとも一部が前記第 2 透過体よりも前記遊技領域側に配置される ( 例えは、第 2 可動体 4 0 1 が第 1 可動体 3 0 1 と合体したときにおいて、第 2 可動体 4 0 1 は後透過板 2 6 1 よりも後側に配置されるようになっている部分 )

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第 2 可動体 4 0 1 は、第 1 可動体 3 0 1 と合体したときに第 1 制御における第 1 可動体 3 0 1 の移動方向の異なる位置に位置するため、奥行き感を生じさせることができる。

#### 【 0 3 5 1 】

10

20

30

40

50

第4発明の手段5の遊技機は、手段1～4のいずれかに記載の遊技機であって、前記窓部（例えば、窓部51）は、前記遊技領域（例えば、遊技領域P E）を開閉可能であり（図8-3参照）、

前記可動体（例えば、第1可動体301）は、前記窓部を開閉する際に前記第2透過体（例えば、第1構成部260）に接触しない  
ようによることが好ましい。

このようにすることで、第1可動体301や第1構成部260の破損を防止できる。

### 【0352】

第4発明の手段6の遊技機は、手段1～5のいずれかに記載の遊技機であって、前記遊技領域（例えば、遊技領域P E）を形成するための遊技盤（例えば、遊技盤2）  
を有する遊技機枠（例えば、遊技機用枠3）と、

前記遊技機枠に対し開閉可能に設けられ前記窓部（例えば、窓部51）を有する開閉枠（例えば、開閉枠50）と、

前記開閉枠における前記窓部以外の領域に設けられる開閉枠発光手段（例えば、遊技効果ランプ9）と、

前記開閉枠発光手段の発光制御を行う発光制御手段（例えば、演出制御用C P U 1 2 0）と、

を備え、

前記発光制御手段は、前記可動体の移動に応じて発光態様を異ならせる（例えば、演出制御用C P U 1 2 0は、第1可動体301、第2可動体401の動作に応じて遊技効果ランプ9の発光態様を複数の発光態様に変化させることができる。）

ようによることが好ましい。

このようにすることで、第1可動体301の移動を好適に演出することができる。

### 【0353】

第4発明の手段7の遊技機は、手段6に記載の遊技機であって、

前記発光制御手段は、前記第1制御を行った後、該第1制御を行う前よりも輝度を低下させる（例えば、演出制御用C P U 1 2 0は、遊技効果ランプ9を第1発光態様にて発光させた後、該第1発光態様よりも輝度が低い第2発光態様にて発光させる制御を行う。変形例）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第1可動体301の透視性の低下を抑制することができる。

### 【0354】

第4発明の手段8の遊技機は、手段1～7のいずれかに記載の遊技機であって、

前記遊技領域（例えば、遊技領域P E）を形成するための遊技盤（例えば、遊技盤2）を有する遊技機枠（例えば、遊技機用枠3）と、

前記遊技機枠に対し開閉可能に設けられ前記窓部（例えば、窓部51）を有する開閉枠（例えば、開閉枠50）と、

前記開閉枠における前記窓部以外の領域に設けられる開閉枠発光手段（例えば、遊技効果ランプ9）と、

前記開閉枠発光手段の発光制御を行う発光制御手段（例えば、演出制御用C P U 1 2 0）と、

を備え、

前記開閉枠発光手段は、前記第1制御を行った後に前記可動体に向けて光を照射可能に設けられている（例えば、遊技効果ランプ9は、第1制御を行った後に第1可動体301に向けて光を照射可能に設けられている）

ようによることが好ましい。

このようにすることで、第1可動体301を光により目立たせることができる。

### 【0355】

また、本変形例2にて説明した上記第2制御は、前記実施の形態における第1可動体演出において実行可能としてもよい。具体的には、第1可動体演出において第1可動体30

10

20

30

40

50

1を中間位置まで移動させたときに、起立姿勢から前傾姿勢に変更するとともに、第3可動部301Dを突出位置に移動させて通常態様から伸長態様に変形（変化）させるよう することができる。このようにすることで、表示領域5Eに向けて後下方に動作する前に、第1可動体301の一部である第3可動部301Dが遊技者側に伸長するので、より表示領域5Eに向けて後下方に移動する動作を大きく見せることができる。

#### 【0356】

##### （変形例3）

次に、本実施の形態における変形例3について説明する。図8-18は、本実施の形態の変形例3を示す図である。尚、変形例3において、前記実施の形態と同様の構成部位に 10 関しては同様の符号を付すことにより詳細な説明は省略する。

#### 【0357】

前記実施の形態では、第1可動体301は、第1原点位置から第1進出位置に向けて斜め前下方向に移動するようにしているが、これに限定されない。詳しくは、図8-18に示す変形例3のように、第1可動体1301が水平進出動作と回動動作との二段階動作をするようにしてもよい。例えば、第1可動体1301が動作するための第1可動部1301Aの少なくとも一部（例えば、回転軸1305）を、第2構成部250と第1構成部260との間に備え、第1可動体1301の第1可動部1301Aが第1原点位置から第1進出位置に移動することにより、第1可動体1301が前進する第1動作（例えば、水平方向への移動）が可能であり、この第1動作の後に第1可動体1301の回転体1301B、1301Cが回転軸1305を回転軸心として回動して、第1可動体1301に収納 20 される収納位置から遊技者側に向かう回動位置に移動する第2動作と、を実行可能としている。

#### 【0358】

第1可動部1301Aは、裏カバー70に水平移動可能に支持されている。具体的には、第1可動部1301Aは、裏カバー70に対して水平前方方向に向けて延びるように固定された前記実施の形態の案内部材302と同様の案内部材（図示略）に沿って前後方向に移動可能に取付けられている。第1可動部1301Aは、図示しない水平駆動源（例えば、ラックとピニオンと駆動モータなど）によって、前後方向に移動可能となっている。第1可動部1301Aの回転体1301B、1301Cは、図示しない回動駆動源（例えば、ギアと駆動モータなど）によって、回転軸1305を回転軸心として回動可能となっている。 30

#### 【0359】

回転体1301B、1301Cは、遊技状態情報の文字等が表示可能な液晶表示パネルや導光板装置などからなり、収納位置に位置している状態では遊技者から見えないように なっている。また、第1可動体1301は、画像表示装置5に重畠しない第1原点位置から第1進出位置に動作可能であることから、第1原点位置から第1進出位置に移動しただけでは、第1可動体1301が画像表示装置5を隠したりしない。

#### 【0360】

そして、この第1動作の後に、回転体1301B、1301Cが回転軸1305を回転軸心として回動して遊技者側に向かう回動位置に移動する第2動作を行うことにより、回転体1301B、1301Cが突然に回動位置に出現してくるので、遊技者に驚きを与えることができる。このため、遊技者に対して迫力のある可動体演出を提供することができる。つまり、第1可動体1301が動作するための第1可動部1301Aの少なくとも一部（例えば、回転軸1305）を、第2構成部250と第1構成部260との間に備えているので、第2構成部250と第1構成部260との間に位置する第1可動部1301Aから回転体1301B、1301Cが動作して、該回転体1301B、1301Cが第2構成部250と第1構成部260との間に出現する。これにより、遊技者に驚きのある可動体演出を提供できる。 40

#### 【0361】

また、第1可動体1301は、第1可動部1301Aによって、第2構成部250に対 50

向するように出現する動作が可能であるので、回転体 1301B, 1301C がいきなり第 2 構成部 250 に対向するように出現させることができる。これにより、遊技者に驚きのある可動体演出を提供できる。

#### 【0362】

さらに、第 1 可動体 1301 は、第 2 動作を行った後、画像表示装置 5 の表示領域 5E に近接する近接位置に向けて後下方に移動する第 3 動作を実行可能であるとともに、回転体 1301B に対し背面側の回転体 1301C を下方にスライド移動させることで、伸長態様に変形させることができるとされている。このように、第 1 動作により前方に水平移動した後、第 2 動作を経て第 3 動作を行うため、勢いよく表示領域 5E に衝突しているように見せることができるとともに、伸長態様への変化を伴うことで、より迫力ある演出を実行可能となる。また、回転体 1301B, 1301C の液晶表示パネルに表示される演出表示と表示領域 5E に表示される表示画像とにより、好適に連係した演出を実現できる。

10

#### 【0363】

このように、前記実施の形態には、以下に示す第 5 発明が含まれている。つまり、従来、遊技機の前面側に設けられる窓部を透して遊技領域を視認できるようになっているパチンコ遊技機やスロットマシンにおいて、例えば、特開 2009-78015 号公報に記載されたもののように、透過部材（特許文献 1 では、ガラスユニット 1190）を有する扉部材（扉枠 5）を備える遊技機において、ガラスユニット 1190 は、第 1 透過部材（外側ガラス板 1201a）と、該第 1 透過部材よりも前記遊技領域側に設けられ、孔部（所定部 X）が形成された第 2 透過部材（内側ガラス板 1201b）と、が間隔を空けて配置された 2 重構造となっており、装飾物が、内側ガラス板 1201b の所定部 X を介して該内側ガラス板 1201b と外側ガラス板 1201a との間にせり出すように配置されていることが開示されている。

20

#### 【0364】

上記公報に記載の遊技機にあっては、装飾物が外側ガラス板 1201a と内側ガラス板 1201b との間に位置する状態で固定されており、装飾物の全容が遊技者に視認されていることから、変化に乏しい装飾物演出となっており、装飾物などの可動体に関する演出について改善の余地がある。そこで、遊技者に驚きのある可動体演出を提供できる遊技機を提供することを目的とし、第 5 発明の手段 1 の遊技機は、

30

遊技が可能な遊技機であって、

遊技領域を視認可能な透過部材（例えば、窓部 51 など）と、

可動体（例えば、第 1 可動体 1301 など）と、

を備え、

前記透過部材は、第 1 透過部材（例えば、第 2 構成部 250 など）と、該第 1 透過部材よりも前記遊技領域側に設けられ、孔部（例えば、孔部 270 など）または切欠部が形成された第 2 透過部材（例えば、第 1 構成部 260 など）と、を有し、該第 1 透過部材と該第 2 透過部材との間に形成された空間に前記孔部または前記切欠部を介して前記可動体が進入可能であり、

前記可動体が動作するためのベース部（例えば、図 8-17 に示す第 1 可動部 1301A など）の少なくとも一部（例えば、回転軸 1305 など）を、前記第 1 透過部材と前記第 2 透過部材との間に備えた

40

ことを特徴としている。

この特徴によれば、遊技者に驚きのある可動体演出を提供できる。

#### 【0365】

第 5 発明の手段 2 の遊技機は、手段 1 に記載の遊技機であって、

前記可動体は、前記ベース部によって、前記第 1 透過部材に対向するように出現する動作が可能である（例えば、第 1 可動体 1301 は、第 1 可動部 1301A によって、回転体 1301B, 1301C が第 2 構成部 250 に対向するように、回転軸 1305 を回転軸心として回動して遊技者側に向かう第 1 進出位置に出現する第 2 動作が可能であるなど）、ようにしてもよい。

50

この特徴によれば、遊技者に驚きのある可動体演出を提供できる。

【0366】

第5発明の手段3の遊技機は、手段1または2に記載の遊技機であって、

前記ベース部は、前記第1透過部材に向かって進出可能である（例えば、第1可動部1301Aは、第2構成部250に向かって進出可能であるなど）、ようにしてもよい。

この特徴によれば、遊技者に驚きのある可動体演出を提供できる。

【0367】

第5発明の手段4の遊技機は、手段1～3のいずれかに記載の遊技機であって、

前記可動体を前記第1透過部材と前記第2透過部材との間に加速させて進出させる加速進出手段（例えば、第1可動体1301の案内部材302など）を備える、ようにしてもよい。

この構成によれば、演出の効果を向上させることができる。

【0368】

また、前記実施の形態では、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。尚、これら封入式遊技機においては遊技球ではなく得点やポイントが遊技者に付与されるので、これら付与される得点やポイントが遊技価値に該当する。

【0369】

また、前記実施の形態では、遊技媒体の一例として、球状の遊技球（パチンコ球）が適用されていたが、球状の遊技媒体に限定されるものではなく、例えば、メダル等の非球状の遊技媒体であってもよい。

【0370】

また、前記実施の形態では、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変動表示結果が導出されることにより1ゲームが終了し、該変動表示装置に導出された変動表示結果に応じて入賞が発生可能とされたスロットマシンにも適用可能である。

【0371】

尚、スロットマシンの場合、本発明の遊技領域とは、例えば、リール等の変動表示装置による図柄の変動表示が実行される可変表示領域などが該当する。また、本発明の表示装置とは、上記のような図柄の変動表示装置（例えば、リールや液晶表示器など）が該当する。

【符号の説明】

【0372】

1	パチンコ遊技機
2	遊技盤
5	画像表示装置
1 2 0	演出制御用CPU
2 5 0	第2構成部
2 6 0	第1構成部
3 0 0	第1演出装置
3 0 1	第1可動体
3 0 1 A	第1可動部
3 0 1 B	第2可動部
4 0 0	第2演出装置
4 0 1	第2可動体
9 0 0	画像用液晶パネル

10

20

30

40

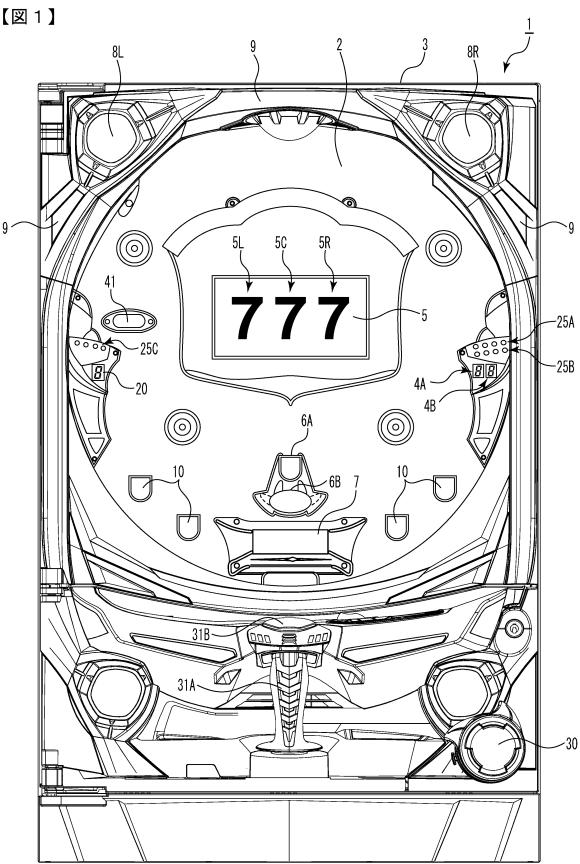
50

910

## 視差バリア用液晶パネル

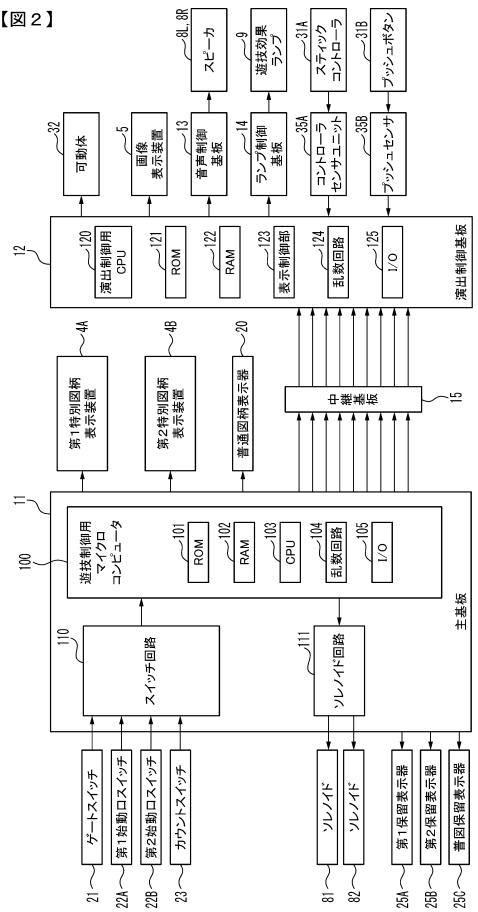
【図1】

【図1】

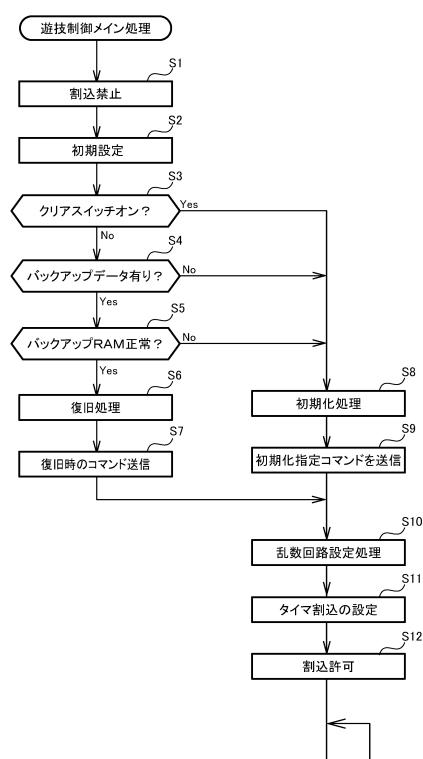


【図2】

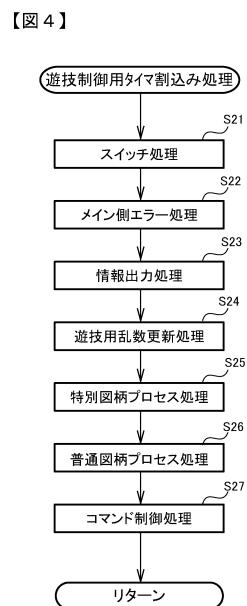
【図2】



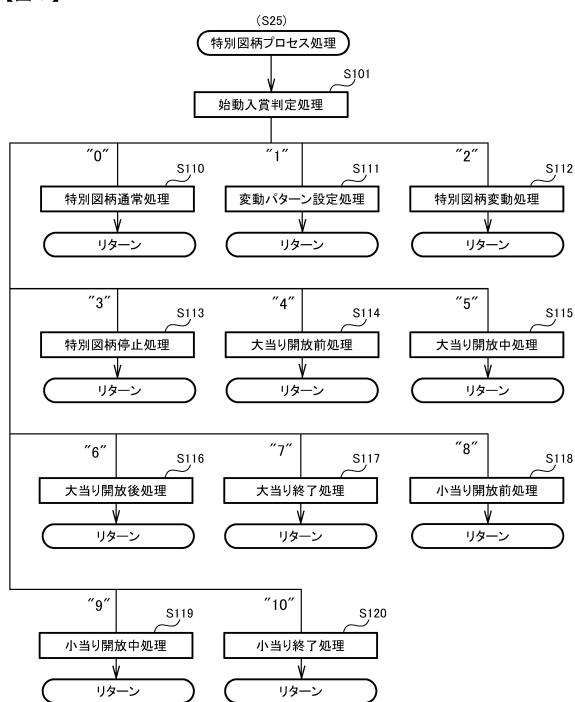
【図3】  
【図3】



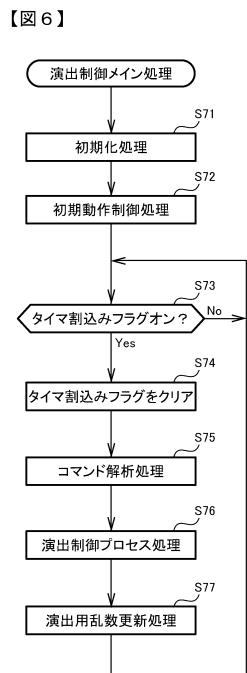
【図4】



【図5】  
【図5】

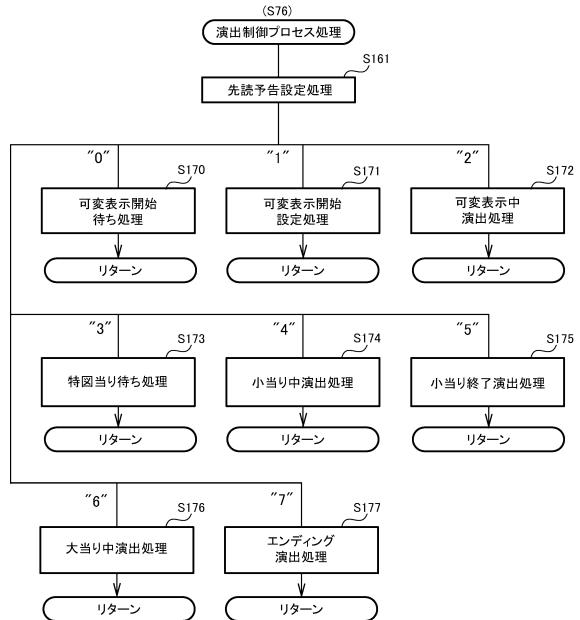


【図6】



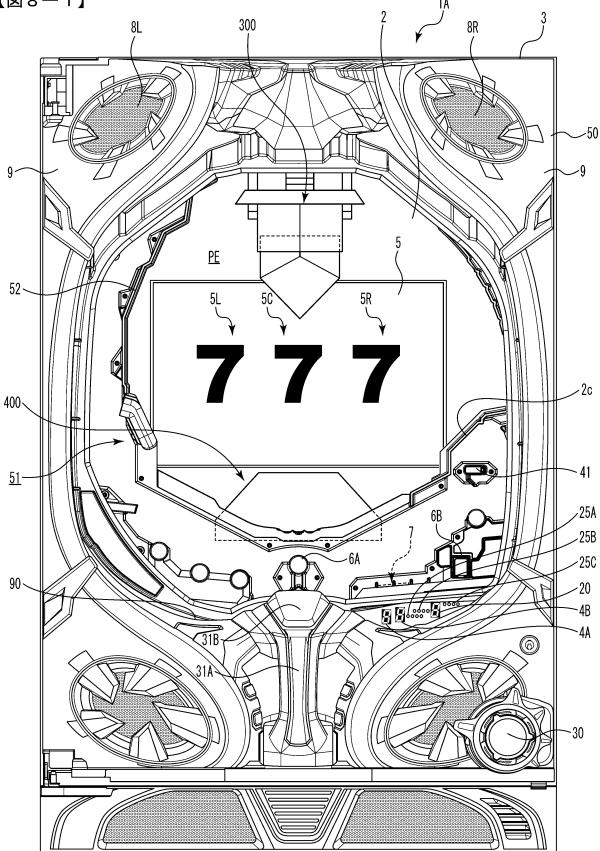
【 义 7 】

【図7】



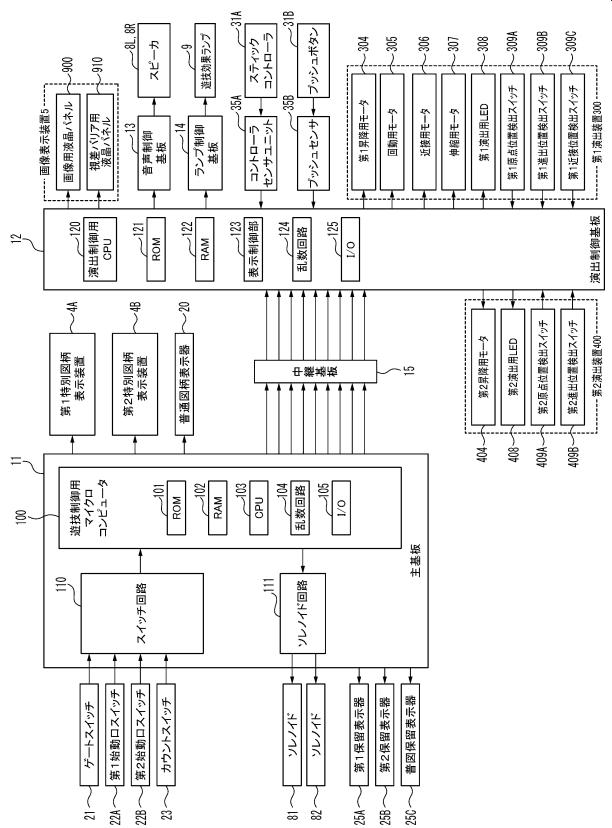
【 図 8 - 1 】

【図 8-1】



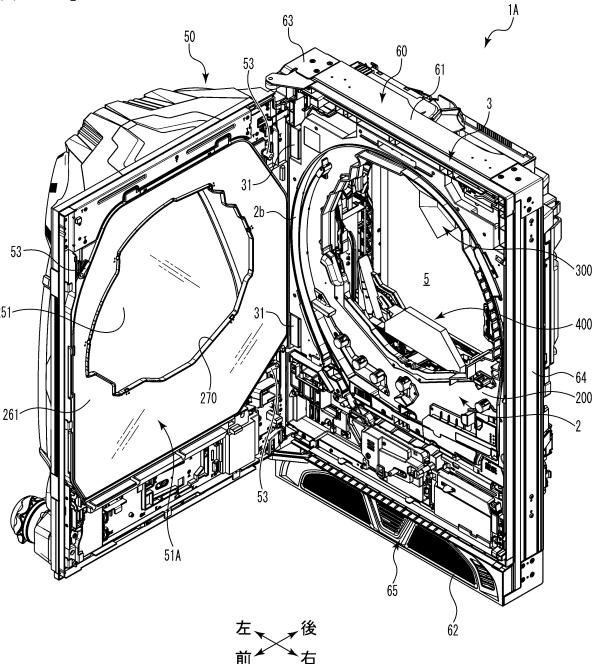
【図 8 - 2】

【図 8-2】



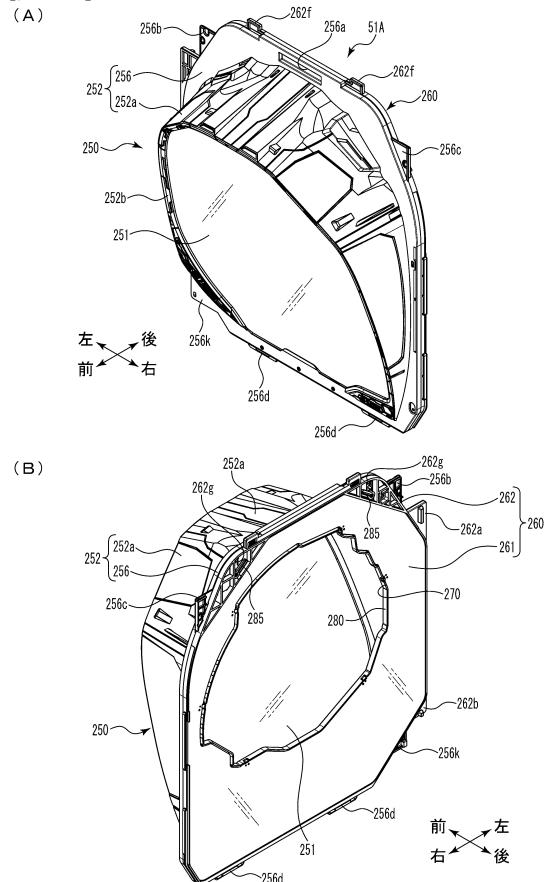
【図 8 - 3】

【図 8-3】



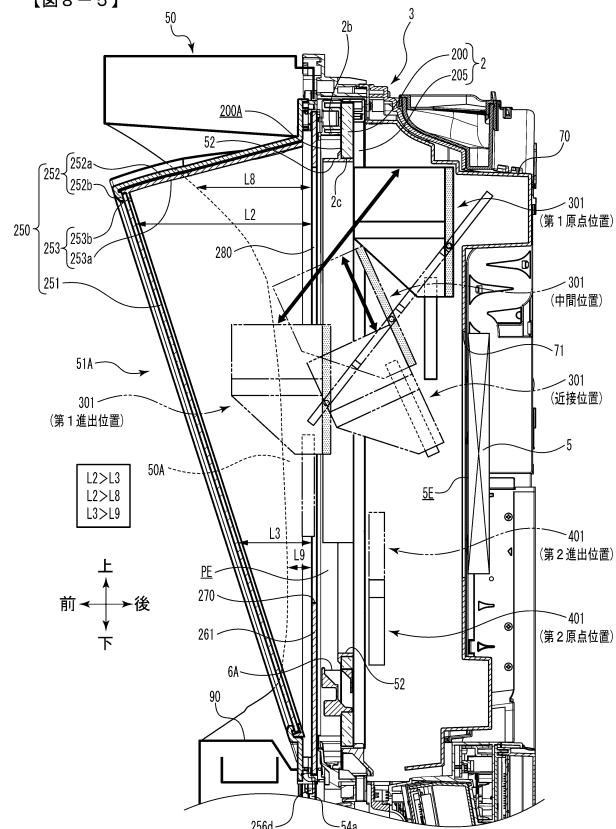
【図 8 - 4】

【図8-4】



【図 8 - 5】

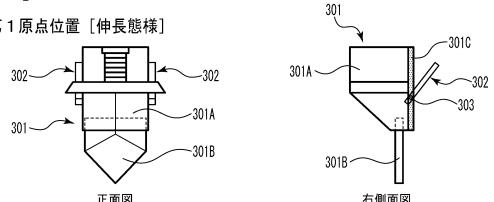
【図 8-5】



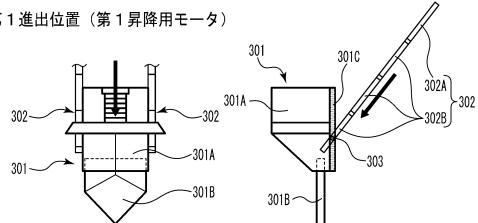
### 【 図 8 - 6 】

【図 8-6】

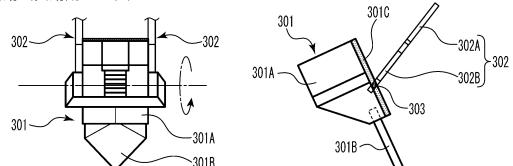
(A) 第1原点位置 [伸長態様]



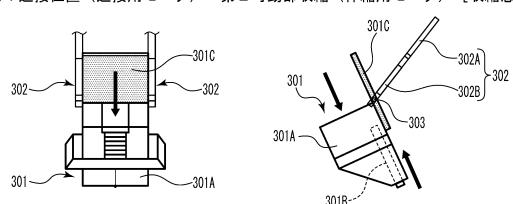
(B) 第1進出位置(第1昇降用モ-タ)



(C) 回動 (回動用モータ)



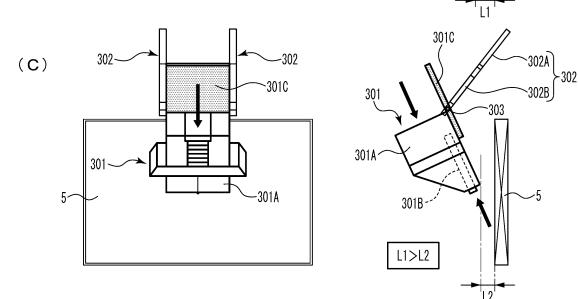
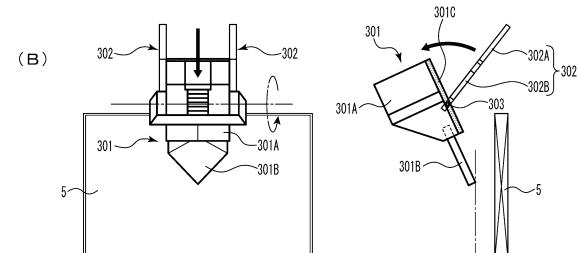
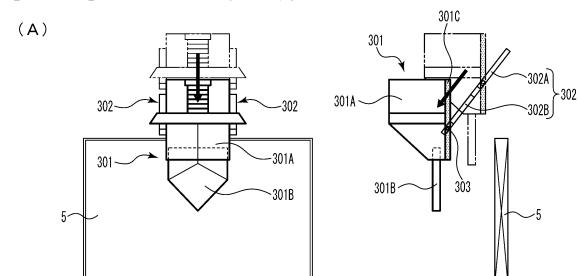
(D) 第1近接位置(近接用モ一タ)：第2可動部収縮(伸縮用モ一タ)【収縮態様】



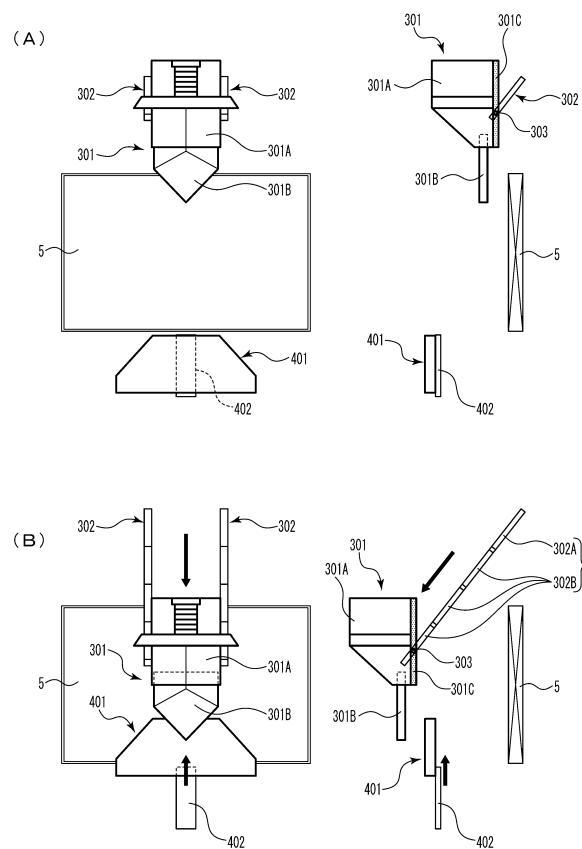
【 図 8 - 7 】

【図8-7】

第1可動体演出



【図8-8】  
【図8-8】 第2可動体演出



【図8-10】  
【図8-10】

(A)

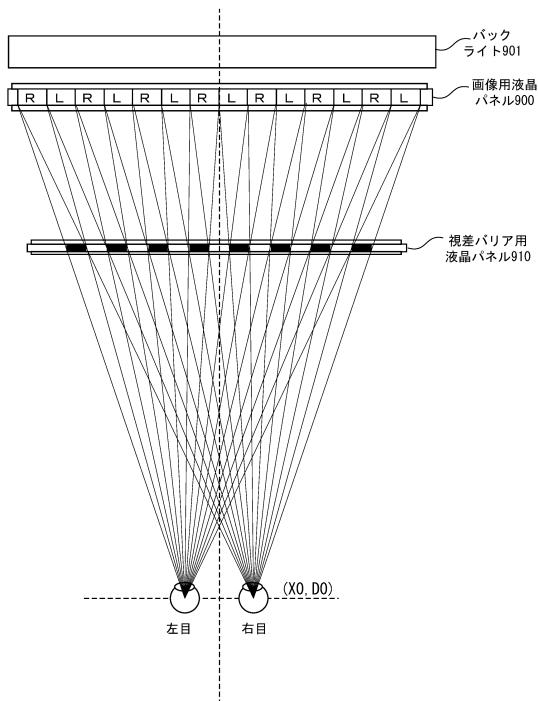
変動パターン	特因変動時間(ms)	内容
PA1-1	12000	短縮なし(通常状態)→非リーチ(ハズレ)
PA1-2	5750	同種別保留3個短縮(通常状態)→非リーチ(ハズレ)
PA1-3	3750	同種別保留4個短縮(通常状態)→非リーチ(ハズレ)
PA1-4	3000	短縮(時短制御中)→非リーチ(ハズレ)
PA2-1	20000	ノーマルリーチ(ハズレ)
PA3-1	80000	スーパーリーチ $\alpha$ (ハズレ)
PA3-2	120000	スーパーリーチ $\beta$ (ハズレ)
PB1-1	20000	ノーマルリーチ(大当り)
PB2-1	80000	スーパーリーチ $\alpha$ (大当り)
PB2-2	120000	スーパーリーチ $\beta$ (大当り)

(B)  
変動パターン判定テーブル

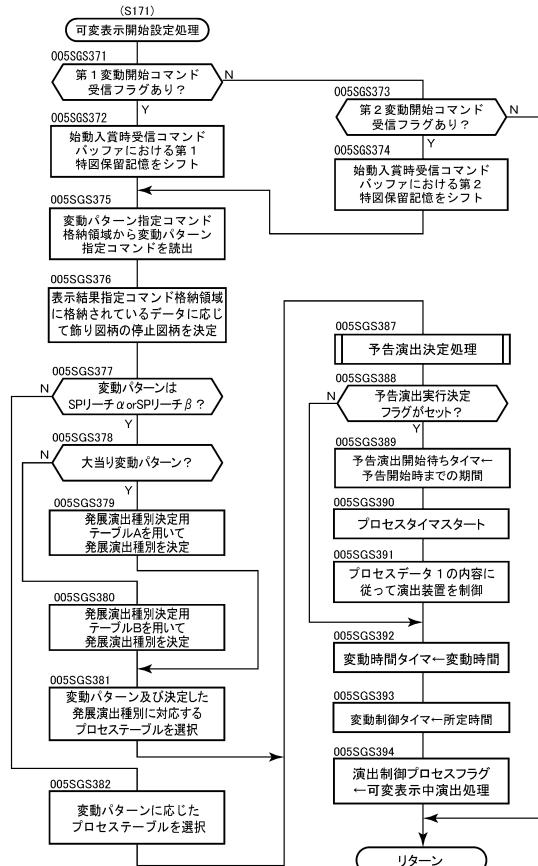
変動パターン	確変大当り	非確変大当り	ハズレ	信頼度
非リーチ	-	-	70	-
ノーマルリーチ	5	5	20	低
スーパーリーチ $\alpha$	25	70	8	中
スーパーリーチ $\beta$	70	25	2	高

(数値は判定値数)

【図8-9】  
【図8-9】

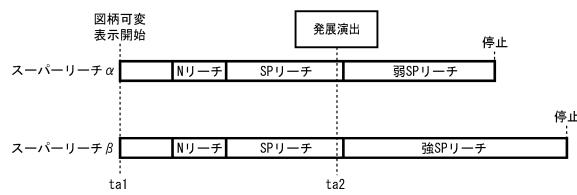


【図8-11】  
【図8-11】



【図8-12】

【図8-12】



【図8-13】

【図8-13】

(A) 発展演出種別決定用テーブルA(大当り)

種別	スーパーーリーチ $\alpha$	スーパーーリーチ $\beta$
演出パターンA(第1可動体演出)	80	20
演出パターンB(第2可動体演出)	20	80

(数値は判定値数)

(B) 発展演出種別決定用テーブルB(ハズレ)

種別	スーパーーリーチ $\alpha$	スーパーーリーチ $\beta$
演出パターンA(第1可動体演出)	95	10
演出パターンB(第2可動体演出)	5	90

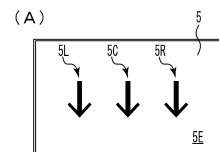
(数値は判定値数)

(C)

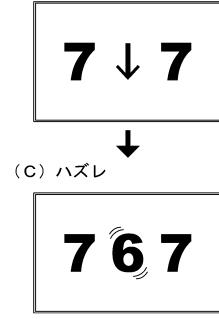
種別	大当り信頼度	強SPリーチ発展信頼度
演出パターンA(第1可動体演出)	低	高
演出パターンB(第2可動体演出)	高	高

【図8-14】

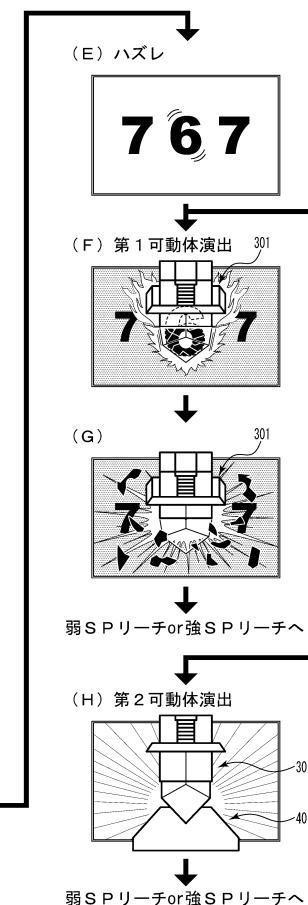
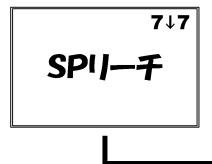
【図8-14】



(C) ハズレ

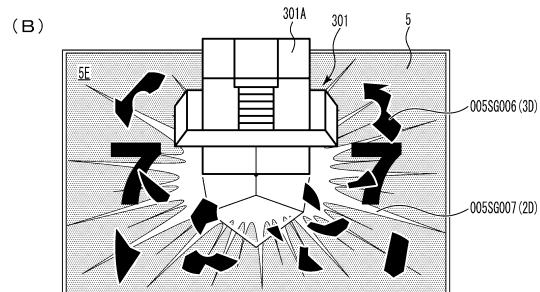
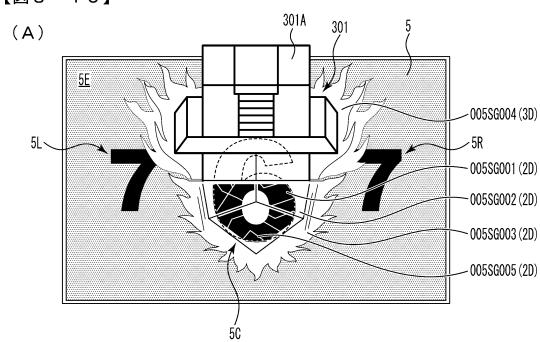


(D) S Pリーチへ発展



【図8-15】

【図8-15】



(C)

表示パターン	可動体エフェクト画像	刃先エフェクト画像
パターンA	3D	2D
パターンB	3D	3D
パターンC	2D	3D
パターンD	2D	2D

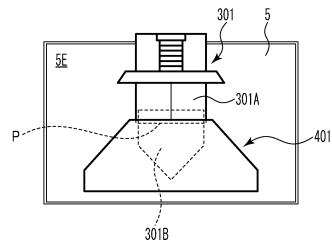
※パターンB～Dは変形例

【図8-16】

【図8-16】

変形例1

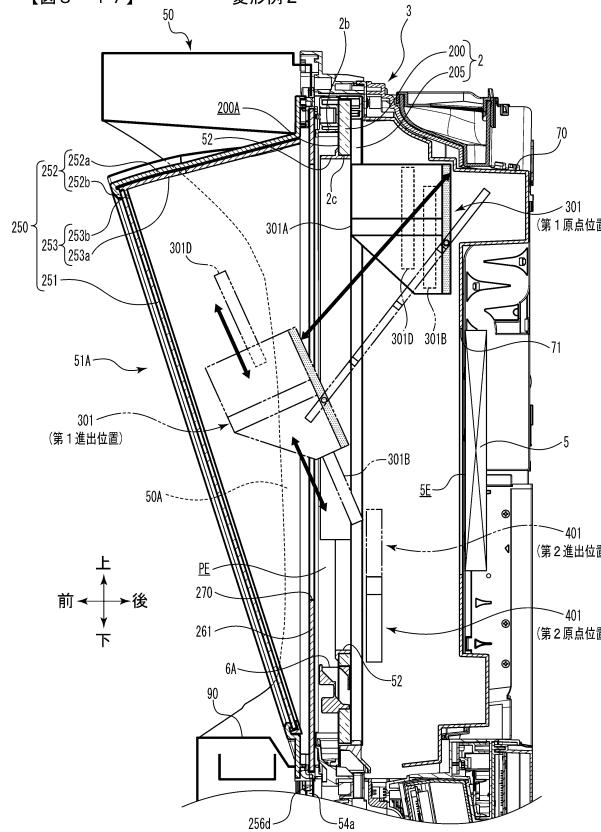
第2可動体演出



【図 8 - 17】

【図 8-17】

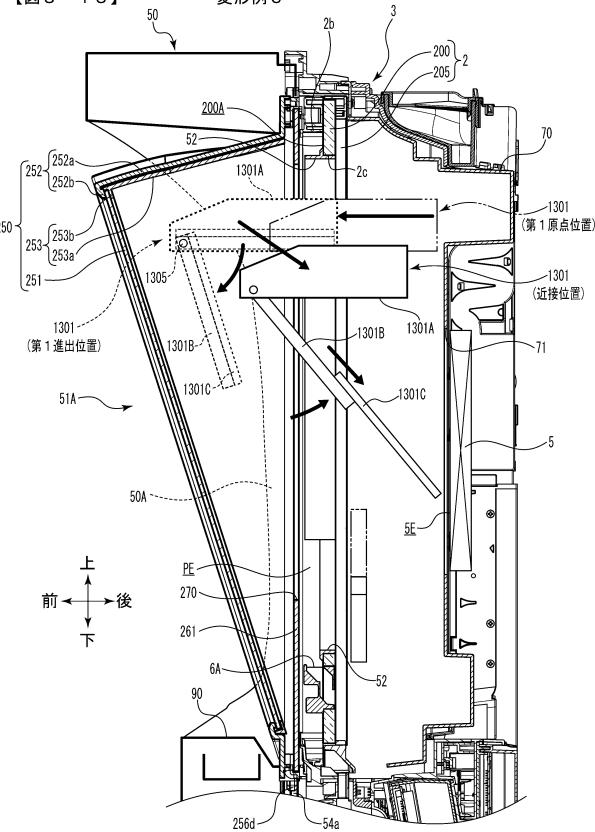
変形例2



【図 8 - 18】

【図 8-18】

変形例3



---

フロントページの続き

(56)参考文献 特開2014-039591(JP,A)  
特開2009-273532(JP,A)  
特開2016-086871(JP,A)  
特開2018-068902(JP,A)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)

A 6 3 F 7 / 0 2