

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 公開特許公報(A)

(11) 特許出願公開番号

特開2018-201566

(P2018-201566A)

(43) 公開日 平成30年12月27日(2018.12.27)

(51) Int.Cl.	F 1	テーマコード (参考)
<b>A 6 3 F 7/02 (2006.01)</b>	A 6 3 F 7/02 3 2 O	2 C 0 8 8
	A 6 3 F 7/02 3 0 4 D	2 C 3 3 3

審査請求 未請求 請求項の数 1 O L (全 26 頁)

(21) 出願番号	特願2017-106622 (P2017-106622)	(71) 出願人	599104196
(22) 出願日	平成29年5月30日 (2017. 5. 30)		株式会社サンセイアールアンドディ
			愛知県名古屋市中区丸の内2丁目11番13号
		(74) 代理人	100112472
			弁理士 松浦 弘
		(74) 代理人	100188226
			弁理士 池田 俊達
		(74) 代理人	100202223
			弁理士 軸見 可奈子
		(72) 発明者	小林 葵
			愛知県名古屋市中区丸の内二丁目11番13号 株式会社サンセイアールアンドディ 内

最終頁に続く

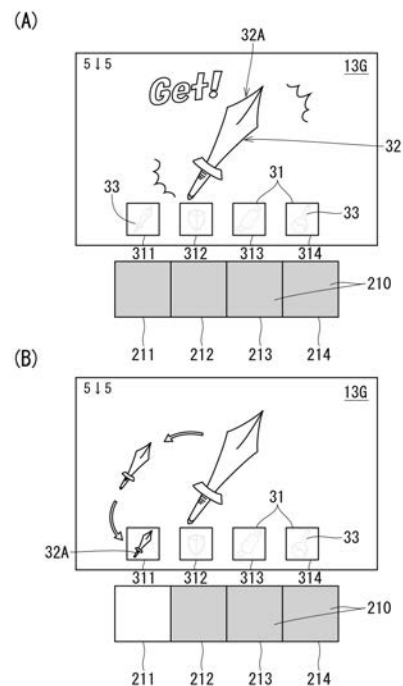
(54) 【発明の名称】 遊技機

## (57) 【要約】

【課題】演出の展開を遊技者に把握させ易くすることが可能な遊技機の提供を目的とする。

【解決手段】本発明のパチンコ遊技機10では、表示画面13Gにて表示演出が実行される。表示演出には、複数種類のアイテム32を取得可能であって、取得されたアイテム32がアイテム表示枠31に表示される。また、複数種類のアイテム32に対応付けられた複数の点灯部210を備え、取得されたアイテム32に対応する点灯部210が他の点灯部210と区別可能に制御されている。

【選択図】図13



**【特許請求の範囲】****【請求項 1】**

表示部にて表示演出が実行される遊技機であって、  
前記表示演出には、演出の分岐点を複数備え且つ各分岐点での結果を前記表示部の所定の箇所に表示する第 1 演出を少なくとも一部に有するものが含まれ、  
前記複数の分岐点に対応付けられた複数の点灯部と、  
前記複数の点灯部を制御する点灯制御手段と、を備えて、  
前記点灯制御手段は、前記第 1 演出が実行されているときに、各分岐点での結果を認識可能な態様に前記複数の点灯部を制御する遊技機。

**【発明の詳細な説明】**

10

**【技術分野】****【0001】**

本発明は、遊技者に有利な特典を付与可能な特典遊技の当り外れを判定し、その判定結果を報知する前に、判定結果を示唆する報知前演出を実行可能な遊技機に関する。

**【背景技術】****【0002】**

特許文献 1 に開示の遊技機では、表示部で実行される演出中に遊技者に取得されたアイテムが表示され、アイテムの数によって演出の展開に差異を設けている。

**【先行技術文献】****【特許文献】**

20

**【0003】****【特許文献 1】特開 2014 - 68790 号公報（図 50）****【発明の概要】****【発明が解決しようとする課題】****【0004】**

特許文献 1 の遊技機では、取得されたアイテムが遊技者に認識され難く、演出の展開を遊技者に把握させ難いという問題があった。

**【0005】**

本発明は、上記事情に鑑みてなされたもので、演出の展開を遊技者に把握させ易くすることが可能な遊技機の提供を目的とする。

30

**【課題を解決するための手段】****【0006】**

第 1 の手段は、表示部にて表示演出が実行される遊技機であって、前記表示演出には、演出の分岐点を複数備え且つ各分岐点での結果を前記表示部の所定の箇所に表示する第 1 演出を少なくとも一部に有するものが含まれ、前記複数の分岐点に対応付けられた複数の点灯部と、前記複数の点灯部を制御する点灯制御手段と、を備えて、前記点灯制御手段は、前記第 1 演出が実行されているときに、各分岐点での結果を認識可能な態様に前記複数の点灯部を制御する遊技機である。

**【発明の効果】****【0007】**

40

上記発明によれば、演出の展開を遊技者に把握させ易くすることが可能となる。

**【図面の簡単な説明】****【0008】**

【図 1】本発明の一実施形態に係る遊技機の正面図

【図 2】遊技盤の正面図

【図 3】第 1 可動部と第 2 可動部が待機位置に配置された状態の遊技盤の正面図

【図 4】可動役物ユニットが取り付けられた機構枠の正面図

【図 5】可動役物ユニットの斜視図

【図 6】（A）可動ベースが第 1 回転位置に配置されたときの可動役物ユニットの正面図、（B）可動ベースが第 2 回転位置に配置されたときの可動役物ユニットの正面図

50

【図 7】直動駆動機構の概略構成図

【図 8】可動演出部の斜視図

【図 9】(A) 第 1 透光壁が前側を向くように配置されたブロックの断面図、(B) 第 2 透光壁が前側を向くように配置されたブロックの断面図

【図 10】遊技機の電氣的構成を示すブロック図

【図 11】第 1 演出の流れを説明するための図

【図 12】第 1 演出が実行されているときの表示画面と第 2 可動部の正面図

【図 13】アイテム取得の流れを説明するための図

【図 14】アイテム取得後のアイテム表示枠と第 2 可動部の正面図

【図 15】予告アイコンを説明するための図

10

【図 16】透光部の正面図

【図 17】透光部の分解斜視図

【図 18】(A) 第 1 シートの平面図、(B) 第 2 シートの平面図

【図 19】(A) 発光素子が通常発光態様で発光したときの透光部の正面図、(B) 発光素子が通常発光態様で発光したときの透光部の正面図、(C) 発光素子が特殊発光態様で発光したときの透光部の正面図

【図 20】第 2 合体状態の第 1 可動部と第 2 可動部の正面図

【図 21】第 2 の合体演出の流れを説明するための図

【発明を実施するための形態】

【0009】

20

図 1 に示されるように、本実施形態の遊技機 10 は、パチンコ遊技機であって、前面枠 10Z を前面に備え、その前面枠 10Z に形成されたガラス窓 10W を通して、図 2 に示す遊技盤 11 の前面に形成された遊技領域 R1 が視認可能になっている。

【0010】

前面枠 10Z のうちガラス窓 10W より下方には、上皿 26 と下皿 27 が上下 2 段にして設けられ、下皿 27 の右側には、発射ハンドル 28 が備えられている。そして、発射ハンドル 28 が回動操作されると、上皿 26 に収容された遊技球が遊技領域 R1 (図 2) に向けて弾き出される。また、下皿 27 の左側には、演出用の操作ボタン 29B を備える操作ボタン装置 29 が備えられている。なお、操作ボタン装置 29 には、操作ボタン 29B が所定距離押し込まれたことを検出するためのボタンセンサ 29S と、操作ボタン 29B を遊技者に体感可能な態様で振動させる振動モータ 29M と、が備えられている (図 10)。

30

【0011】

図 2 に示されるように、遊技領域 R1 は全体が略円形状となっていて、ガイドレール 12 により囲まれている。遊技盤 11 のうち遊技領域 R1 の中央には、表示開口 11H が貫通形成され、この表示開口 11H を通して、表示装置 13 の表示画面 13G が前方に臨んでいる。なお、表示装置 13 の表示画面 13G には、遊技に関する種々の演出が表示される。

【0012】

表示開口 11H の開口縁には、表示装飾枠 23 が取り付けられている。詳細には、表示装飾枠 23 は、遊技盤 11 の前面側から表示開口 11H に嵌め込まれて遊技盤 11 の前面から突出し、遊技領域 R1 を流下する遊技球が表示装飾枠 23 の内側に進入することを規制している。

40

【0013】

表示装飾枠 23 の内側の開口部は、横長略矩形状に形成されていて、表示装飾枠 23 の下辺部には、遊技球が転動可能なステージ 24 が形成されている。また、表示装飾枠 23 の側部には、遊技領域 R1 を流下する遊技球を受け入れてステージ 24 へと誘導するワープ路 24R が形成されている。

【0014】

表示装飾枠 23 の下側には、第 1 と第 2 の始動入賞口 14A, 14B が上下に並べて設

50

けられている。表示装飾枠 23 の右側には、始動ゲート 18 が備えられている。表示装飾枠 23 の右下側、即ち、第 1 と第 2 の始動入賞口 14 A , 14 B の右側には、大入賞口 15 が設けられている。また、遊技領域 R 1 には、始動入賞口 14 A , 14 B 及び大入賞口 15 のほかに、複数の一般入賞口 20 が備えられている。

【0015】

一般入賞口 20 は、遊技球が 1 つずつ入ることが可能な大きさで上方又は側方に開口している。一般入賞口 20 へ遊技球が入球（入賞）すると、その遊技球は遊技盤 11 の後側に取り込まれ、例えば、1 個の入球につき 15 個の賞球が上皿 26 に払い出される。

【0016】

始動ゲート 18 は、遊技球が潜って通過可能な門形構造をなしている。始動ゲート 18 を遊技球が通過すると、普通図柄当否判定が行われる。普通図柄当否判定の結果は、普通図柄用表示部 18 H に表示される。

【0017】

第 1 の始動入賞口 14 A は、ポケット構造に形成され、遊技球が 1 つずつ入ることが可能な大きさで上方に開口している。第 2 の始動入賞口 14 B は、遊技球が 1 つずつ入ることが可能な大きさで前方に開口し、通常は、開閉扉 14 T にて前方が閉塞されることで、遊技球の入球（入賞）が規制されている。開閉扉 14 T は、上述した普通図柄当否判定の結果が当たりとなったときに、下端部を中心に回動して所定時間だけ前側に倒される。すると、開閉扉 14 T に受け止められた遊技球が第 2 の始動入賞口 14 B に入球可能となる。

【0018】

始動入賞口 14 A , 14 B に遊技球が入球（入賞）すると、所定個数の賞球が上皿 26 に払い出されると共に、特別図柄当否判定が行われる。特別図柄当否判定の結果は、特別図柄用表示部 14 H に表示されると共に、表示装置 13 の表示画面 13 G に表示される。そして、特別図柄当否判定の結果が当たりであると、大当り遊技が実行される。なお、表示画面 13 G においては、例えば、数字や文字等で構成される図柄の変動、停止が行われ、停止した図柄の組合せによって特別図柄当否判定の結果が表示される。

【0019】

大入賞口 15 は、横長矩形状をなし、通常の遊技状態では、可動扉 15 T にて閉塞されている。上述の大当り遊技が実行されると、可動扉 15 T が所定期間に亘って前側に倒される。すると、大入賞口 15 が前方に開放し、可動扉 15 T を案内にして大入賞口 15 に多くの遊技球が入賞可能となる。大入賞口 15 に遊技球が入賞すると、所定個数の賞球が上皿 26 に払い出される。

【0020】

上述した各入賞口 14 A , 14 B , 15 , 20 の何れにも入賞しなかった遊技球は、遊技領域 R 1 の下端部に設けられたアウト口 16 に全て取り込まれる。アウト口 16 に取り込まれた遊技球は、図示しない球回収装置に回収される。

【0021】

遊技盤 11 の裏側には、図 4 に示される機構枠 17 が備えられている。そして、この機構枠 17 に、可動役物ユニット 40 を含む種々の部品が固定されている。なお、機構枠 17 の内側の開口部 17 A は、遊技盤 11 の表示開口 11 H（図 2 参照）に重ねられて、表示装置 13 の表示画面 13 G を視認可能とする。

【0022】

図 4 , 5 に示されるように、可動役物ユニット 40 は、固定ベース 41 と、可動ベース 51 と、を備えている。固定ベース 41 は、略円形の開口部 41 A を内側に有する枠状に形成され、機構枠 17 に前側から重ねて固定されている。可動ベース 51 は、略円形状をなして、固定ベース 41 の開口部 41 A の内側に嵌め込まれ、固定ベース 41 に対して回転可能に構成されている。なお、本実施形態では、固定ベース 41 及び可動ベース 51 は無色透明に形成され、固定ベース 41 及び可動ベース 51 を通して表示画面 13 G を視認可能に構成されている。

【0023】

10

20

30

40

50

具体的には、可動ベース 5 1 の外周面の一部には、外歯 5 1 G が形成されている。図 6 ( A ) に示されるように、可動ベース 5 1 の外歯 5 1 G には、固定ベース 4 1 に回転可能に支持された駆動ギア 4 2 が噛み合っている。駆動ギア 4 2 は、固定ベース 4 1 に備えられたベース駆動源 4 3 ( 図 5 参照 ) によって駆動される。

【 0 0 2 4 】

可動ベース 5 1 は、通常は、図 6 ( A ) に示される第 1 回転位置に配置され、駆動ギア 4 2 の駆動によって、可動ベース 5 1 は、第 1 回転位置と図 6 ( B ) に示される第 2 回転位置との間を移動する。第 2 回転位置は、正面から見て第 1 回転位置に対して時計方向に約 9 0 度ずれている。ここで、可動ベース 5 1 の中央部には、矩形状の窓部 5 1 A が形成されていて、可動ベース 5 1 が第 1 回転位置又は第 2 回転位置に配置されると、該窓部 5 1 A が表示画面 1 3 G ( 図 2 参照 ) の中央部と重なる。

10

【 0 0 2 5 】

図 5 に示されるように、可動ベース 5 1 には、互いに対向配置される第 1 可動部 6 1 及び第 2 可動部 6 2 と、第 1 可動部 6 1 及び第 2 可動部 6 2 をその対向方向に接近、離間させる直動駆動機構 7 0 と、が搭載されている。なお、第 1 可動部 6 1 と第 2 可動部 6 2 は、通常は、その対向方向で最も離れる待機位置に配置され ( 図 3 参照 ) 、直動駆動機構 7 0 によって、最も近接する合体位置に配置される ( 図 2 参照 ) 。

【 0 0 2 6 】

第 1 可動部 6 1 と第 2 可動部 6 2 のそれぞれには、対向方向の内側に配置される内側可動体 6 1 A , 6 2 A と、対向方向の外側に配置される外側可動体 6 1 B , 6 2 B と、が備えられている。なお、可動ベース 5 1 が第 1 回転位置に配置されたとき、第 1 可動部 6 1 と第 2 可動部 6 2 は上下方向に対向し、第 1 可動部 6 1 が第 2 可動部 6 2 に対して上側に配置される ( 図 6 ( A ) ) 。また、可動ベース 5 1 が第 2 回転位置に配置されたとき、第 1 可動部 6 1 と第 2 可動部 6 2 は左右方向に対向し、第 1 可動部 6 1 が第 2 可動部 6 2 に対して右側に配置される ( 図 6 ( B ) ) 。以下では、第 1 可動部 6 1 の内側可動体 6 1 A 、外側可動体 6 1 B を第 1 内側可動体 6 1 A 、第 1 外側可動体 6 1 B と適宜称し、第 2 可動部 6 2 の内側可動体 6 2 A 、外側可動体 6 2 B を第 2 内側可動体 6 2 A 、第 2 外側可動体 6 2 B と適宜称することとする。

20

【 0 0 2 7 】

図 7 に示されるように、第 1 可動部 6 1 の各可動体 6 1 A , 6 1 B と第 2 可動部 6 2 の各可動体 6 2 A , 6 2 B には、第 1 可動部 6 1 と第 2 可動部 6 2 の対向方向に延びる第 1 プレート部 6 4 及び第 2 プレート部 6 5 と、第 1 プレート部 6 4 と第 2 プレート部 6 5 の間に差し渡された可動演出部 6 3 と、が設けられている。第 1 プレート部 6 4 と第 2 プレート部 6 5 は、可動ベース 5 1 の窓部 5 1 A を可動演出部 6 3 の延在方向に挟むように配置される。なお、図 7 には、第 1 外側可動体 6 1 B と第 2 外側可動体 6 2 B のみが示されている。

30

【 0 0 2 8 】

第 1 可動部 6 1 においては、可動演出部 6 3 の延在方向の一方側に第 1 プレート部 6 4 が配置され、他方側に第 2 プレート部 6 5 が配置される。一方、第 2 可動部 6 2 においては、可動演出部 6 3 の延在方向の一方側に第 2 プレート部 6 5 が配置され、他方側に第 1 プレート部 6 4 が配置される。第 1 可動部 6 1 と第 2 可動部 6 2 の間では、第 1 プレート部 6 4 と第 2 プレート部 6 5 が突き合わされるように配置され、第 1 可動部 6 1 と第 2 可動部 6 2 が最も近接したときに、第 1 可動部 6 1 の第 1 プレート部 6 4 と第 2 可動部 6 2 の第 2 プレート部 6 5 が横並びに配置され、第 1 可動部 6 1 の第 2 プレート部 6 5 と第 2 可動部 6 2 の第 1 プレート部 6 4 が横並びに配置される。

40

【 0 0 2 9 】

また、第 1 可動部 6 1 においては、第 1 内側可動体 6 1 A の第 1 プレート部 6 4 と第 1 外側可動体 6 1 B の第 1 プレート部 6 4 が重ねられると共に、第 1 内側可動体 6 1 A の第 2 プレート部 6 5 と第 1 外側可動体 6 1 B の第 2 プレート部 6 5 が重ねられる ( 図 5 参照 ) 。同様に、第 2 可動部 6 2 においては、第 2 内側可動体 6 2 A の第 1 プレート部 6 4 と

50

第 2 外側可動体 6 2 B の第 1 プレート部 6 4 が重ねられると共に、第 2 内側可動体 6 2 A の第 2 プレート部 6 5 と第 2 外側可動体 6 2 B の第 2 プレート部 6 5 が重ねられる。

【 0 0 3 0 】

図 7 に示されるように、第 1 プレート部 6 4 と第 2 プレート部 6 5 には、その延在方向に延びる長孔 6 4 N , 6 5 N が形成されている。長孔 6 4 N , 6 5 N には、可動ベース 5 1 に固定された支持軸部 6 6 が挿通されていて、これにより、第 1 プレート部 6 4 と第 2 プレート部 6 5 は、それぞれの延在方向に直動可能となっている。また、第 1 プレート部 6 4 の両側部には、ラック 6 4 R , 6 4 R が形成され、第 2 プレート部 6 5 のうち第 1 プレート部 6 4 と反対側の部分には、ラック 6 5 R が形成されている。

【 0 0 3 1 】

図 4 , 5 , 7 に示されるように、直動駆動機構 7 0 は、可動演出部 6 3 の延在方向で可動ベース 5 1 の窓部 5 1 A を挟むように対をなして設けられている。各直動駆動機構 7 0 には、第 1 内側可動体 6 1 A と第 2 内側可動体 6 2 A を駆動するための内側可動体用駆動源 7 1 A と、第 1 外側可動体 6 1 B と第 2 外側可動体 6 2 B を駆動するための外側可動体用駆動源 7 1 B と、各駆動源 7 1 A , 7 1 B によって回転駆動される駆動ギア 7 2 , 7 2 ( 図 7 には、外側可動体用駆動源 7 1 B により回転駆動される駆動ギア 7 2 のみが示されている。 ) と、が備えられている。

【 0 0 3 2 】

図 7 に示されるように、駆動ギア 7 2 は、第 1 プレート部 6 4 のラック 6 4 R , 6 4 R のうち第 2 プレート部 6 5 と反対側に配されるラック 6 4 R と噛合する。詳細には、1 対の直動駆動機構 7 0 , 7 0 のうち一方の直動駆動機構 7 0 ( 図 7 では、右側の直動駆動機構 7 0 ) の駆動ギア 7 2 は、第 1 可動部 6 1 の各可動体 6 1 A , 6 1 B における第 1 プレート部 6 4 のラック 6 4 R と噛合し、他方の直動駆動機構 7 0 ( 図 7 では、左側の直動駆動機構 7 0 ) の駆動ギア 7 2 は、第 2 可動部 6 2 の各可動体 6 2 A , 6 2 B における第 1 プレート部 6 4 のラック 6 4 R と噛合する。

【 0 0 3 3 】

また、一方の直動駆動機構 7 0 には、第 1 可動部 6 1 の第 1 プレート部 6 4 と第 2 可動部 6 2 の第 2 プレート部 6 5 の間に挟まれて、該第 1 プレート部 6 4 のラック 6 4 R と該第 2 プレート部 6 5 のラック 6 5 R の両方と噛合する中継ギア 7 3 が備えられている。他方の直動駆動機構 7 0 には、第 1 可動部 6 1 の第 2 プレート部 6 5 と第 2 可動部 6 2 の第 1 プレート部 6 4 の間に挟まれて、該第 1 プレート部 6 4 のラック 6 4 R と該第 2 プレート部 6 5 のラック 6 5 R の両方と噛合する中継ギア 7 3 が備えられている。

【 0 0 3 4 】

1 対の直動駆動機構 7 0 , 7 0 において外側可動体用駆動源 7 1 B により駆動ギア 7 2 が回転駆動されると、図 7 の矢印に示されるように、第 1 外側可動体 6 1 B の第 1 プレート部 6 4 と第 2 外側可動体 6 2 B の第 1 プレート部 6 4 が長孔 6 4 N に沿って逆方向に移動する。なお、1 対の直動駆動機構 7 0 , 7 0 において駆動ギア 7 2 の回転方向は同じになっている。

【 0 0 3 5 】

第 1 外側可動体 6 1 B の第 1 プレート部 6 4 が長孔 6 4 N に沿って移動すると、その移動に伴って中継ギア 7 3 が回転し、第 2 外側可動体 6 2 B の第 2 プレート部 6 5 が該第 1 プレート部 6 4 と逆方向に移動する。ここで、第 2 外側可動体 6 2 B の第 2 プレート部 6 5 の移動方向は、該可動体 6 2 B の第 1 プレート部 6 4 の移動方向と同じになっているので、第 2 外側可動体 6 2 B は、2 つの外側可動体用駆動源 7 1 B , 7 1 B によって駆動されることになる。

【 0 0 3 6 】

また、第 2 外側可動体 6 2 B の第 1 プレート部 6 4 が長孔 6 4 N に沿って移動すると、その移動に伴って中継ギア 7 3 が回転し、第 1 外側可動体 6 1 B の第 2 プレート部 6 5 が該第 1 プレート部 6 4 と逆方向に移動する。ここで、第 1 外側可動体 6 1 B の第 2 プレート部 6 5 の移動方向は、該可動体 6 1 B の第 1 プレート部 6 4 の移動方向と同じになって

10

20

30

40

50

いるので、第 1 外側可動体 6 1 B は、2 つの外側可動体用駆動源 7 1 B , 7 1 B によって第 2 外側可動体 6 2 B と逆方向に駆動されることになる

【 0 0 3 7 】

第 1 内側可動体 6 1 A と第 2 内側可動体 6 2 A の駆動は、第 1 外側可動体 6 1 B と第 2 外側可動体 6 2 B の駆動と同様になっている。そして、直動駆動機構 7 0 は、第 1 外側可動体 6 1 B と第 2 外側可動体 6 2 B の駆動と同様にして、第 1 内側可動体 6 1 A と第 2 内側可動体 6 2 A を逆方向に駆動する。

【 0 0 3 8 】

図 5 , 8 に示されるように、可動演出部 6 3 は、角柱状の回転体 8 1 と、回転体 8 1 を軸方向に挟んで支持する 1 対の支持体 8 2 , 8 2 と、回転体 8 1 の裏側に配置されて 1 対の支持体 8 2 , 8 2 を連絡する連絡部材 8 3 と、を有している。一方の支持体 8 2 には、回転体 8 1 の中心軸 8 1 J ( 図 8 参照 ) を中心にして回転体 8 1 を回転させる回転駆動源 8 1 K が備えられている。なお、回転体 8 1 は、複数のブロック 8 5 を並べて構成され、連絡部材 8 3 には、ブロック 8 5 同士の間及びブロック 8 5 と支持体 8 2 の間を仕切る仕切り板 8 4 が設けられている。

10

【 0 0 3 9 】

図 9 ( A ) 、 9 ( B ) に示されるように、回転体 8 1 の各ブロック 8 5 は、角筒体 8 6 の内部に発光基板 8 7 を備えた構造になっている。角筒体 8 6 の両端は、円形開口 8 9 A を有する端部壁 8 9 によって閉塞され、円形開口 8 9 A の内周面に内歯歯車 8 9 G が形成されている。端部壁 8 9 は、仕切り板 8 4 に回転可能に支持される。角筒体 8 6 の内部には、内歯歯車 8 9 G と噛合するギア 8 8 が備えられている。ギア 8 8 は、回転体 8 1 を貫通する回転シャフト 8 8 S に固定されている。回転シャフト 8 8 S は、仕切り板 8 4 に支持され、回転駆動源 8 1 K によって回転駆動される。

20

【 0 0 4 0 】

発光基板 8 7 には、複数の発光素子 8 7 A が搭載されている。また、角筒体 8 6 の周壁には、第 1 透光壁 8 6 A と第 2 透光壁 8 6 B が設けられている。そして、第 1 透光壁 8 6 A 又は第 2 透光壁 8 6 B が発光素子 8 7 A に対向配置されると、発光素子 8 7 A からの光が遊技者に認識されるようになる。ここで、第 1 透光壁 8 6 A と第 2 透光壁 8 6 B は互いに対向配置されていて、通常は、第 1 透光壁 8 6 A が発光素子 8 7 A に対向配置されている ( 図 9 ( A ) ) 。回転体 8 1 が回転して、第 2 透光壁 8 6 B が発光素子 8 7 A に対向配置されると、第 2 透光壁 8 6 B を通して、発光素子 8 7 A の光が遊技者に認識可能となる ( 図 9 ( B ) ) 。

30

【 0 0 4 1 】

図 1 0 には、遊技機 1 0 の電氣的な構成が示されている。同図において、符号 1 5 0 は、主制御回路 1 5 0 であって、CPU 1 5 0 A 、 RAM 1 5 0 B 、 ROM 1 5 0 C 及び複数のカウンタを備えたマイクロコンピュータと、該マイクロコンピュータとサブ制御回路 1 5 2 を結ぶ入出力回路と、大入賞装置等が接続された中継回路及び払出制御回路等を結ぶ入出力回路とを備え、遊技に関わる主制御を行う。CPU 1 5 0 A は、当否判定部、制御部、演算部、各種カウンタ、各種レジスタ、各種フラグ等を備え、演算制御を行う他、特別図柄当否判定や普通図柄当否判定に関する乱数等も生成し、制御信号をサブ制御回路 1 5 2 等へ出力 ( 送信 ) 可能に構成されている。RAM 1 5 0 B は、CPU 1 5 0 A で生成される各種乱数値用の記憶領域、各種データを一時的に記憶する記憶領域やフラグ、CPU 1 5 0 A の作業領域を備える。ROM 1 5 0 C には、制御データ、特別図柄及び普通図柄の変動表示に関する図柄変動データ等が書き込まれている他、特別図柄当否判定及び普通図柄当否判定の判定値等が書き込まれている。

40

【 0 0 4 2 】

サブ制御回路 1 5 2 は、主制御回路 1 5 0 と同様に、CPU 1 5 2 A 、 RAM 1 5 2 B 、 ROM 1 5 2 C 及び複数のカウンタを備えたマイクロコンピュータと、該マイクロコンピュータと主制御回路 1 5 0 を結ぶ入出力回路と、表示制御回路 1 5 4 、ランプ制御回路 1 5 5 、可動役物ユニット 4 0 、操作ボタン装置 2 9 等を結ぶ入出力回路を備えている。

50

CPU152Aは、制御部、演算部、各種カウンタ、各種レジスタ、各種フラグ等を備え、演算制御を行う他、制御信号を表示制御回路154、ランプ制御回路155、可動役物ユニット40、操作ボタン29等へ出力(送信)可能に構成されている。RAM152Bは、各種データの記憶領域とCPU152Aによる作業領域を有している。ROM152Cには、各種演出のデータ等が記憶されている。

#### 【0043】

サブ制御回路152は、可動役物ユニット40のベース駆動源43、内側可動体用駆動源71A、外側可動体用駆動源71B、回転駆動源81Kを制御することで、可動ベース51と、第1可動部61及び第2可動部62の各可動体61A, 61B, 62A, 62Bと、各可動体61A, 61B, 62A, 62Bにおける回転体81と、を駆動制御する。また、サブ制御回路152は、操作ボタン装置29のボタンセンサ29Sの検出信号を受信可能であって、振動モータ29Mを制御して操作ボタン29Bを振動可能に構成されている。

10

#### 【0044】

表示制御回路154は、表示装置13に設けられていて、CPU154A、RAM154B及びROM154Cを有している。CPU154Aは、サブ制御回路152からの制御信号に基づき、画像データをROM154Cから取得し、その画像データに基づいて表示画面13Gに画像を表示する。

#### 【0045】

ランプ制御回路155は、サブ制御回路152からの制御信号に基づいて、装飾ランプや可動役物ユニット40の発光基板87に実装された発光素子87A(図9(A)参照)をオンオフ制御する。

20

#### 【0046】

##### <シナリオ演出>

本実施形態の遊技機10では、表示画面13Gにおいて、特別図柄当否判定の結果が報知される前に、その結果を示唆する報知前演出が実行される。そして、遊技機10では、報知前演出の1つとして、演出の途中に複数の分岐点を有する第1演出が行われた後、その第1演出の各分岐点での結果に応じた内容の第2演出が行われるシナリオ演出を備えている。言い換えれば、第1演出には、分岐点の数に対応する複数の演出パターンが備えられ、第2演出の内容は、第1演出の演出パターンに対応したものとなっている。なお、第2演出は、その内容の相違に応じて特別図柄当否判定の結果が当たりとなることに対する信頼度が異なるように構成され、第1演出における各分岐点の結果は、間接的に、特別図柄当否判定の結果を示唆するものとなっている。

30

#### 【0047】

図11に示されるように、第1演出は、所定の順序で段階的に実行される複数のステップで構成され、各ステップに分岐点Pが設けられている。各ステップは、分岐点Pで、所定のイベントEが実行される場合と該イベントEが実行されない場合とに分岐する。なお、図11の例では、第1演出は、4つのステップで構成されている。以下では、4つのステップを、実行順に、ステップA(図11の(A)~(C))、ステップB(図11の(C)~(E))、ステップC(図11の(E)~(G))、ステップD(図11の(G)~(I))と称して、適宜区別することにする。

40

#### 【0048】

各ステップでイベントEが実行されると、演出要素としてのアイテム32が取得される。取得されるアイテム32は、ステップごとに決まってもよいし、ランダムに決定されてもよい。第2演出の内容は、第1演出で取得したアイテム32の数や種類によって変化する。なお、本実施形態の例では、取得されるアイテム32はステップごとに決まっていて、ステップA~Dのそれぞれにおいて取得可能なアイテム32が、アイテム32A~32Dとなっている。

#### 【0049】

図12に示されるように、第1演出が実行されている間、表示画面13Gには、イベン

50



トEで取得されたアイテム32を表示可能な複数のアイテム表示枠31が設けられる。アイテム表示枠31は、第1演出で取得可能なアイテム32の数と同じ数だけ設けられ、表示画面13Gの下端部に横並びに表示される。このように、本実施形態では、取得したアイテム32がアイテム表示枠31に表示されるので、第1演出の展開を遊技者に把握させることが可能となる。しかも、アイテム表示枠31は、表示画面13Gの外縁寄り部分に配置されるので、取得したアイテム32の表示が表示画面13Gにおける他の表示の妨げとなることが抑制されている。なお、図12の例では、アイテム表示枠31は、アイテム32A~32Dに対応して4つ設けられている。以下では、4つのアイテム表示枠31を、左側から順に、第1アイテム表示枠311、第2アイテム表示枠312、第3アイテム表示枠313、第4アイテム表示枠314と称して、適宜区別する。

10

#### 【0050】

各アイテム表示枠31に表示されるアイテム32は、アイテム表示枠31ごとに決まっている。言い換えれば、各アイテム表示枠31は、第1演出で取得可能なアイテム32に対応付けられている。そして、アイテム表示枠31の中には、該アイテム表示枠31に表示されるアイテム32を象ったシルエット33が表示されている。なお、本実施形態の例では、第1アイテム表示枠311には、アイテム32Aが表示され、第2アイテム表示枠312には、アイテム32Dが表示され、第3アイテム表示枠313には、アイテム32Cが表示され、第4アイテム表示枠314には、アイテム32Bが表示される。

#### 【0051】

図13には、イベントEにおいてアイテム32が取得されときの流れが示されている。同図の(A)に示されるように、アイテム32が取得されると、そのアイテム32が表示画面13Gの中央部に大きく表示される。次いで、同図の(B)に示されるように、アイテム32が縮小表示されながら、該アイテム32に対応付けられたアイテム表示枠31へと移動する。このとき、アイテム32はアイテム表示枠31の中のシルエット33に重ねられる。なお、図14(A)及び図14(B)に示されるように、取得されたアイテム32は、第1演出が実行されている間、アイテム表示枠31に継続して表示されるようになっている。

20

#### 【0052】

また、図15に示されるように、イベントEでは、アイテム32の取得に伴って、第2演出の内容を示唆する予告アイコン34が取得されることがある。具体的には、同図の(A)に示されるように、予告アイコン34は、アイテム32が取得されたときに、そのアイテム32に重ねて表示される。そして、同図の(B)に示されるように、予告アイコン34は、アイテム32に重ねられた状態のままアイテム32と共にアイテム表示枠31へと移動して、アイテム表示枠31の中に表示される。なお、図15の例では、予告アイコン34は、特別図柄当否判定で当たりとなることに対する第2演出の信頼度の上昇を示唆するものとなっている。

30

#### 【0053】

図12に示されるように、本実施形態の遊技機10では、第1演出で取得される複数のアイテム32に対応した複数の点灯部210が設けられている。具体的には、複数の点灯部210は、複数のアイテム表示枠31と同じ数だけ設けられ、複数のアイテム表示枠31に沿って横並びに配置されている。より具体的には、複数の点灯部210は、表示画面13Gの下方に配置されていて、第1アイテム表示枠311の下方に配置される第1点灯部211と、第2アイテム表示枠312の下方に配置される第2点灯部212と、第3アイテム表示枠313の下方に配置される第3点灯部213と、第4アイテム表示枠314の下方に配置される第4点灯部214と、からなる。

40

#### 【0054】

本実施形態では、複数の点灯部210は、第2可動部62の第2内側可動体62A(図4)によって構成される。詳細には、複数の点灯部210は、第2内側可動体62Aを構成する複数のブロック85のうち一部複数のブロック85によって構成され、1つのブロック85が1つの点灯部210を構成する。なお、本実施形態では、第2内側可動体62

50

Aを構成する6つのブロック85のうち左右両端の2つのブロック85を除いた4つのブロック85によって4つの点灯部210が構成されている。

【0055】

図13の流れに示されるように、アイテム32が取得されると、その取得されたアイテム32に対応する点灯部210は、他の点灯部210と区別可能な態様で点灯する。本実施形態では、複数の点灯部210は、第1演出の開始時において全て点灯していて、アイテム32が取得されると、そのアイテム32が表示されるアイテム表示枠31の下方に位置する点灯部210が点滅する。点灯部210が点滅するタイミングは、アイテム32がアイテム表示枠31に移動したタイミングとなっている。図13には、アイテム32Aが取得されたときの例が示されていて、アイテム32Aが表示される第1アイテム表示枠311の下方に位置する第1点灯部211が点滅する。なお、図13、14では、点灯中の点灯部210が灰色で示され、点滅中の点灯部210が白色で示されている。

10

【0056】

取得済みのアイテム32に対応する点灯部210を未取得のアイテム32に対応する点灯部210と区別可能な態様で点灯させる別の構成としては、取得済みのアイテム32に対応する点灯部210と未取得のアイテム32に対応する点灯部210の色や点滅スピードを異ならせる構成、取得済みのアイテム32に対応する点灯部210を点灯させ、未取得のアイテム32に対応する点灯部210を消灯させる構成等が挙げられる。

【0057】

図14(A)及び図14(B)に示されるように、取得されたアイテム32に対応する点灯部210は、第1演出が実行されている間、点滅し続けるようになっている。即ち、点灯部210の点滅は、アイテム表示枠31におけるアイテム32の表示に連動している。

20

【0058】

なお、アイテム32の取得に伴って予告アイコン34が表示される場合(図15)、予告アイコン34が重ねられたアイテム32に対応する点灯部210の点灯態様は、予告アイコン34が重ねられていないアイテム32に対応する点灯部210の点灯態様と同じであってもよいし、異なってもよい。

【0059】

以上説明したように、本実施形態の遊技機10では、第1演出の各ステップA~Dの分岐点Pでアイテム32が取得されると、取得されたアイテム32が表示画面13Gに設けられたアイテム表示枠31に表示されると共に、該アイテム32に対応する点灯部210が他の点灯部210と区別可能な態様で点灯する。本実施形態によれば、アイテム32が取得されたときに該アイテム32がアイテム表示枠31に表示されるだけの構成と比べて、アイテム32の取得を遊技者に認識させ易くなり、第1演出の展開を遊技者に把握させ易くすることが可能となる。

30

【0060】

しかも、複数の点灯部210は、取得したアイテム32が表示される複数のアイテム表示枠31に沿って配置されるので、アイテム32と点灯部210の対応関係を遊技者に認識させ易くなる。また、複数のアイテム表示枠31は、第1演出で取得可能なアイテム32に対応付けられているので、点灯部210の点灯パターンから取得したアイテム32を遊技者に認識させることが可能となる。

40

【0061】

また、本実施形態の遊技機10では、アイテム32が取得されると、そのアイテム32が表示画面13Gの中央部に表示された後、アイテム表示枠31へと移動するので、アイテム32の取得タイミングで該アイテム32を遊技者に認識させ易くなる。しかも、点灯部210は、アイテム32がアイテム表示枠31へ移動したタイミングで他の点灯部210と区別可能な態様に点灯するので、点灯部210とアイテム表示枠31の対応付けを遊技者に把握させ易くなり、アイテム32の取得と点灯部210の点灯態様との関係を遊技者に認識させ易くなる。

50

## 【 0 0 6 2 】

また、各アイテム表示枠 3 1 には、該アイテム表示枠 3 1 に表示されるアイテム 3 2 に対応するシルエット 3 3 が表示されているので、第 1 演出において取得可能なアイテム 3 2 を遊技者に推測させることが可能となる。なお、アイテム表示枠 3 1 にシルエット 3 3 が表示されることにより、取得済みのアイテム 3 2 を表示している状態のアイテム表示枠 3 1 とシルエット 3 3 を表示している状態のアイテム表示枠 3 1 の区別が困難となるところ、本実施形態の遊技機 1 0 では、取得されたアイテム 3 2 に対応する点灯部 2 1 0 が他の点灯部 2 1 0 と区別可能な態様で点灯するので、上記した 2 つの状態のアイテム表示枠 3 1 の区別が容易となる。

## 【 0 0 6 3 】

また、本実施形態の遊技機 1 0 では、第 1 演出に次いで行われる第 2 演出の内容は、第 1 演出で取得したアイテム 3 2 の数や種類に応じて変化するので、アイテム 3 2 の取得について遊技者に興味を抱かせることが可能となる。しかも、遊技機 1 0 では、アイテム 3 2 の取得に加えて、第 2 演出の内容を示唆する予告アイコン 3 4 が表示されることがあるので、予告アイコン 3 4 の表示についても遊技者に興味を抱かせることが可能となる。

## 【 0 0 6 4 】

なお、本実施形態の別の形態として、シナリオ演出が、大当たり遊技中の演出として実行されてもよい。この場合、シナリオ演出の後に、大当たり遊技の終了後、遊技者に有利な状態（例えば、確変状態や時短状態）となるか否かが報知される。

## 【 0 0 6 5 】

また、本実施形態の別の形態として、所定のステップにのみ分岐点 P が設けられる構成であってもよい。また、1 つのステップに複数の分岐点が設けられる構成であってもよい。

## 【 0 0 6 6 】

また、本実施形態の別の形態として、第 1 演出において、イベント E が発生しないステップがスキップされて、イベント E が発生するステップのみが実行される構成であってもよい。

## 【 0 0 6 7 】

また、本実施形態の別の形態として、アイテム 3 2 が取得されたタイミング（詳細には、表示画面 1 3 G の中央部にアイテム 3 2 が表示されたタイミング）で、その取得されたアイテム 3 2 に対応する点灯部 2 1 0 が未取得のアイテム 3 2 に対応する点灯部 2 1 0 と区別可能な態様で点灯してもよい。

## 【 0 0 6 8 】

また、本実施形態の別の形態として、複数の点灯部 2 1 0 は、表示画面 1 3 G より上側に配置されてもよいし、表示画面 1 3 G の側方に配置されてもよい。前者の場合、複数の点灯部 2 1 0 は、アイテム表示枠 3 1 と同様に、横並びにされることが好ましい。また、後者の場合、スペースの関係上、点灯部 2 1 0 は、縦並びにされることが好ましい。複数の点灯部 2 1 0 が縦並びにされる場合には、第 1 点灯部 2 1 1、第 2 点灯部 2 1 2、第 3 点灯部 2 1 3、第 4 点灯部 2 1 4 は、上から順番に、又は、下から順番に並べられることが好ましい。

## 【 0 0 6 9 】

## &lt; シルエット演出 &gt;

本実施形態の遊技機 1 0 では、第 1 可動部 6 1 と第 2 可動部 6 2 の各回転体 8 1 に備えた発光素子 8 7 A（図 9（A）、9（B））を点灯させることによって第 1 可動部 6 1 と第 2 可動部 6 2 にシルエットを出現させるシルエット演出を実行可能となっている。具体的には、シルエット演出は、第 1 可動部 6 1 と第 2 可動部 6 2 が合体位置（図 2）に配置され、且つ、回転体 8 1 を構成するブロック 8 5 の第 2 透光壁 8 6 B が発光素子 8 7 A に対向配置された状態（図 9（B））で、発光素子 8 7 A が点灯することによって行われる。

## 【 0 0 7 0 】

図 16 には、シルエット演出が行われるときの第 1 可動部 61 と第 2 可動部 62 が示されている。同図に示されるように、第 1 可動部 61 と第 2 可動部 62 は、複数の第 2 透光壁 86B の集合体によって矩形状の透光部 95 を形成する。

【0071】

詳細には、図 17 に示されるように、透光部 95 は、ベースプレート 96 に、第 1 シート 97、第 2 シート 98 が順番に貼り合わされてなる。透光部 95 の外面には、カバーシート 99 が貼り合わされている。なお、第 1 シート 97 と第 2 シート 98 の順番は逆であってもよい。なお、図 16、19 では、カバーシート 99 を除いた第 1 可動部 61 及び第 2 可動部 62 が示されている。

【0072】

具体的には、透光部 95 を構成する第 2 透光壁 86B は、ベース壁 96H に、第 1 シート片 97H、第 2 シート片 98H、カバーシート片 99H を順番に重ねてなる。そして、複数の第 2 透光壁 86B のベース壁 96H の集合体によってベースプレート 96 が形成され、第 1 シート片 97H の集合体によって第 1 シート 97 が形成され、第 2 シート片 98H の集合体によって第 2 シート 98 が形成され、カバーシート片 99H の集合体によってカバーシート 99 が形成される。

【0073】

ベースプレート 96 (ベース壁 96H) は、無色透明又は白色透明であって、第 1 シート 97 (第 1 シート片 97H)、第 2 シート 98 (第 2 シート片 98H) 及びカバーシート 99 (カバーシート片 99H) は、ベースプレート 96 と同じ大きさ、形状に形成されていて、透光性を有している。詳細には、第 1 シート 97 は赤色であって、第 2 シート 98 は緑色であって、カバーシート 99 は無色又は白色である。カバーシート 99 を白色とすれば、発光素子 87A の非点灯時に第 1 シート 97 又は第 2 シート 98 を目立たなくすることが可能となる。なお、第 1 シート 97 の色と第 2 シート 98 の色は、補色関係にある。

【0074】

図 17 に示されるように、第 1 シート 97 と第 2 シート 98 には、所定の形状の切り抜き 97K、98K が形成されている。第 1 シート 97 の切り抜き 97K と第 2 シート 98 の切り抜き 98K は、異なる形状に形成され、部分的に重なるように配置される。本実施形態の例では、第 1 シート 97 の切り抜き 97K は、悪魔と月と星を象った形状となっていて (図 18 (A))、切り抜き 98K は、天使と太陽と花を象った形状となっている (図 18 (B))。そして、図 16 に示されるように、透光部 95 には、ベースプレート 96 に第 1 シート 97 のみが重ねられてなる第 1 装飾部 95A と、ベース壁 96H に第 2 シート 98 のみが重ねられてなる第 2 装飾部 95B と、ベース壁 96H に第 1 シート 97 と第 2 シート 98 が重ねられてなる第 3 装飾部 95C と、ベースプレート 96 に第 1 シート 97 と第 2 シート 98 の何れのシートも重ねられない部分で構成されるベース装飾部 95D と、の 4 種類の装飾部が形成される。なお、図 16 において、灰色無地の部分が第 1 装飾部 95A であり、白地にハッチングが施された部分が第 2 装飾部 95B であり、灰色地にハッチングが施された部分が第 3 装飾部 95C であり、白色無地の部分がベース装飾部 95D である。

【0075】

ここで、第 1 シート 97 の色と第 2 シート 98 の色は補色関係になるので、全ての発光素子 87A が第 2 シート 98 の色と同じ緑色に点灯すると、透光部 95 の 4 つの装飾部 95A ~ 95D のうち第 1 シート 97 を構成要素として有しない第 2 装飾部 95B とベース装飾部 95D が緑色に光り、4 つの装飾部 95A ~ 95D のうち第 1 シート 97 を構成要素として有する第 1 装飾部 95A と第 3 装飾部 95C が黒色の影となる。その結果、透光部 95 には、図 19 (A) に示されるシルエットが出現する。なお、全ての発光素子 87A が緑色に点灯したときに透光部 95 に出現するシルエットの形状は、第 1 シート 97 の切り抜き 97K の形状に一致している。

【0076】

また、全ての発光素子 87A が第 1 シート 97 の色と同じ赤色に点灯すると、透光部 95 の 4 つの装飾部 95A ~ 95D のうち第 2 シート 98 を構成要素として有しない第 1 装飾部 95A とベース装飾部 95D が赤色に光り、4 つの装飾部 95A ~ 95D のうち第 2 シート 98 を構成要素として有する第 2 装飾部 95B と第 3 装飾部 95C が黒色の影となる。その結果、透光部 95 には、図 19 (B) に示されるシルエットが出現する。なお、全ての発光素子 87A が赤色に点灯したときに透光部 95 に出現するシルエットの形状は、第 2 シート 98 の切り抜き 98K の形状に一致している。

#### 【0077】

ところで、本実施形態の遊技機 10 では、シルエット演出における発光素子 87A の発光態様として、全ての発光素子 87A が赤色又は緑色に発光する通常発光態様と、透光部 95 を構成する複数のブロック 85 のうち一部のブロック 85 (以下、「特定のブロック 85」と呼ぶ。)に含まれる発光素子 87A が赤色でも緑色でもない色に発光し、特定のブロック 85 を除く残りのブロック 85 に含まれる全ての発光素子 87A が赤色又は緑色に発光する特殊発光態様と、が備えられている。特殊発光態様では、通常発光態様とは異なるシルエットを透光部 95 に出現させることが可能となり、シルエット演出のバリエーションを増やすことが可能となる。なお、図 19 (A)、19 (B) に示されるシルエットは、通常発光態様でのシルエットである。

#### 【0078】

本実施形態の遊技機 10 では、図 16 において透光部 95 を構成する複数のブロック 85 のうち支持体 82 に隣接するブロック 85 (図 16 では、透光部 95 の左辺部を構成する 4 つのブロック 85 と右辺部を構成する 4 つのブロック 85) が特定のブロック 85 となっている。そして、遊技機 10 には、特殊発光態様として、特定のブロック 85 に含まれる発光素子 87A が白色に発光し、残りのブロック 85 に含まれる発光素子 87A が赤色に点灯する態様のみが設けられている。この特殊発光態様では、特定のブロック 85 においては、第 1 装飾部 95A が赤色に光り、第 2 装飾部 95B が緑色に光り、ベース装飾部 95D が白く光る。また、第 3 装飾部 95C は、黒い影となる。一方、特定のブロック 85 を除いた残りのブロック 85 においては、第 1 装飾部 95A とベース装飾部 95D が赤色に光り、第 2 装飾部 95B と第 3 装飾部 95C が黒い影となる。その結果、透光部 95 には、図 19 (C) に示されるシルエットが出現する。同図に示されるシルエットは、通常発光態様で全ての発光素子 87A が赤色に発光したときのシルエット (図 19 (B) に示されるシルエット) に類似するものの、透光部 95 のうち特定のブロック 85 により構成される部分 (図 16 では、透光部 95 の左辺部と右辺部) では、第 2 シート 98 の切り抜き 98K (図 18 (A)) で形成される装飾の一部 (月や星の一部) が出現する。なお、該装飾の一部は、本発明に係る複合装飾部 95E であって、第 2 装飾部 95B (図 19 (C) における星の部分) とベース装飾部 95D (図 19 (C) における月、即ち、太陽の真ん中の部分) とによって構成されている。

#### 【0079】

本実施形態の遊技機 10 では、発光素子 87A が赤色で発光する場合には、透光部 95 において第 1 装飾部 95A とベース装飾部 95D を足し合わせた部分を赤色で光らせ、発光素子 87A が緑色で発光する場合には、透光部 95 において第 2 装飾部 95B と第 3 装飾部 95C を足し合わせた部分を緑色で光らせることが可能となる。このように、遊技機 10 によれば、発光素子 87A の発光色を異ならせることで、異なる装飾を見せることが可能となるので、発光部材としての第 1 可動部 61 及び第 2 可動部 62 による演出の趣向性向上を図ることが可能となる。

#### 【0080】

また、遊技機 10 では、透光部 95 を構成する複数のブロック 85 のそれぞれに発光素子 87A が設けられているので、透光部 95 の発光のばらつきを抑制可能となる。しかも、発光素子 87A の発光態様として、全ての発光素子 87A が赤色又は緑色に発光する通常発光態様と、特定のブロック 85 に含まれる発光素子 87A が赤色でも緑色でもない色に発光し、残りのブロック 85 に含まれる全ての発光素子 87A が赤色又は緑色に発光す

る特殊発光態様と、が設けられているので、発光態様のバリエーションを増やすことが可能となる。

【0081】

また、特殊発光態様では、通常発光態様とは異なるシルエットを透光部95に出現させることが可能となるので、シルエット演出のバリエーションを増やすことが可能となる。具体的には、特殊発光態様では、複合装飾部95Eによって装飾を高めたシルエットを出現させることが可能となる。しかも、特定のブロック85は、透光部95の外縁寄り部分に配置されているので、通常発光態様と特殊発光態様の間で、透光部95に出現するシルエットが著しく異なることが抑制される。

【0082】

また、本実施形態の遊技機10では、透光部95が、ベースプレート96に、第1シート97と第2シート98を重ねてなるので、第1装飾部95A、第2装飾部95B、第3装飾部95C及びベース装飾部95Dを簡易的に形成することが可能となる。

【0083】

なお、本実施形態において、第1シート97の色と第2シート98の色は補色関係にあればよく、例えば、第1シート97が青色で、第2シートが橙色であってもよい。

【0084】

また、本実施形態の別の形態として、カバーシート99（カバーシート片99H）を有しない構成であってもよい。このような構成であっても、上述の効果を奏することは可能である。

【0085】

<合体演出>

本実施形態の遊技機10では、上述したように、可動役物ユニット40の第1可動部61と第2可動部62が、対向方向で最も離れる待機位置（図3）と、最も近接する合体位置（図2）との間を直動可能に構成されている。そして、遊技機10は、第1可動部61と第2可動部62を合体位置に配置させる合体演出を実行可能に構成されている。

【0086】

ところで、第1可動部61及び第2可動部62は、第1可動部61及び第2可動部62の構成要素である回転体81が回転することで（図8）、第1透光壁86Aが遊技者側（前側）に配置される第1姿勢（図9（A））と、第2透光壁86Bが遊技者側（前側）に配置される第2姿勢（図9（B））と、に変化する。その結果、本実施形態の遊技機10は、第1可動部61と第2可動部62が第1姿勢で合体する第1の合体演出（図2）と、第1可動部61と第2可動部62が第2姿勢で合体する第2の合体演出（図20）と、の2種類の合体演出を実行可能に構成されている。このように、遊技機10では、第1可動部61と第2可動部62による合体演出にバリエーションを持たせることが可能となり、演出の趣向性向上を図ることが可能となる。なお、以下では、第1の合体演出における第1可動部61と第2可動部62の合体状態を第1合体状態（図2）と、第2の合体演出における第1可動部61と第2可動部62の合体状態を第2合体状態（図20）と、称することにより、2つの可動部61、62の合体状態を適宜区別することにする。

【0087】

ここで、第1可動部61と第2可動部62の姿勢は、待機位置に配置されている状態（図3）で、共に第1姿勢となっている。従って、第1の合体演出が行われるときには、第1可動部61と第2可動部62を合体位置（図2）へと移動させるだけで、第1可動部61と第2可動部62を第1合体状態にすることができる。

【0088】

一方、第2の合体演出が行われるときには、第1可動部61と第2可動部62を合体位置（図2）へと移動させるに加えて、第1可動部61と第2可動部62を第1姿勢から第2姿勢へと変化させる、即ち、第1可動部61と第2可動部62の各回転体81を回転させる必要がある。ここで、待機位置にある第1可動部61と第2可動部62を第2姿勢へと変化させてから合体位置へと移動させると、第1可動部61と第2可動部62が合体す

10

20

30

40

50

るまでの間が長くなってしまい、遊技者を退屈させてしまうという問題が生じる。この問題を解決すべく、遊技機 10 では、以下の如くして、第 2 の合体演出が実行される。

【0089】

図 21 には、遊技機 10 における第 2 の合体演出の流れが示されている。第 2 の合体演出が開始されるとき、第 1 可動部 61 と第 2 可動部 62 は、待機位置（図 3）に配置されている。このときの第 1 可動部 61 と第 2 可動部 62 の姿勢は、第 1 姿勢である。

【0090】

第 2 の合体演出が開始されると、図 21（A）に示されるように、第 1 可動部 61 と第 2 可動部 62 が互いに近づくように移動する。このとき、第 1 可動部 61 を構成する第 1 内側可動体 61A と第 1 外側可動体 61B は隙間なく並べられた状態で下方に移動し、第 2 可動部 62 を構成する第 2 内側可動体 62A と第 2 外側可動体 62B も第 1 可動部 61 と同様に隙間なく並べられた状態状態で上方に移動する。そして、図 21（B）に示されるように、第 1 可動部 61 と第 2 可動部 62 が合体位置に配置される。このとき、第 1 可動部 61 と第 2 可動部 62 は、第 1 の合体状態となる。

【0091】

第 1 可動部 61 と第 2 可動部 62 が第 1 の合体状態になると、図 21（B）の矢印で示されるように、両可動部 61, 62 は互いに離れるように移動する。このとき、外側可動体 61B, 62B の移動速度は内側可動体 61A, 62A の移動速度よりも速くなっている。そして、図 21（C）に示されるように、第 1 可動部 61 を構成する第 1 外側可動体 61B と第 1 内側可動体 61A が離れると共に、第 2 可動部 62 を構成する第 2 外側可動体 62B と第 2 内側可動体 62A が離れる。なお、図 21（C）に示される可動体 61A, 61B, 62A, 62B の配置を達成する他の方法としては、まず、外側可動体 61B, 62B のみを少し移動させてから、外側可動体 61B, 62B と内側可動体 61A, 62A を移動させる構成や、外側可動体 61B, 62B と内側可動体 61A, 62A を同時に移動させ、内側可動体 61A, 62A を先に停止させる構成があげられる。

【0092】

次いで、図 21（C）の矢印で示されるように、各可動体 61A, 61B, 62A, 62B の各回転体 81, 81 が回転する。すると、図 21（D）に示されるように、第 1 可動部 61 と第 2 可動部 62 が第 1 姿勢（図 9（A））から第 2 姿勢（図 9（B））に変化する。

【0093】

次いで、図 21（D）の矢印で示されるように、第 1 可動部 61 と第 2 可動部 62 が互いに近づくように移動する。このとき、外側可動体 61B, 62B の移動速度が内側可動体 61A, 62A の移動速度よりも速く移動する。そして、図 20 に示されるように、第 1 可動部 61 と第 2 可動部 62 が合体して第 2 合体状態となる。

【0094】

このように、第 2 の合体演出では、第 1 可動部 61 と第 2 可動部 62 は、まず、第 1 姿勢のままで合体して第 1 合体状態となった後、第 2 姿勢へと変化して第 2 合体状態になるので、第 1 可動部と第 2 可動部 62 が第 1 姿勢から第 2 姿勢に変化してから合体する場合と比較して、第 1 可動部 61 及び第 2 可動部 62 の合体状態を遊技者に早く見せることが可能となる。これにより、第 2 の合体演出が行われるときの間延びを抑制することが可能となる。しかも、第 1 可動部 61 及び第 2 可動部 62 は、いったん合体状態（第 1 合体状態）になった後に分離し、再度、合体状態（第 2 合体状態）になるので、第 1 可動部 61 及び第 2 可動部 62 が移動している時間が多くなり、遊技者を退屈させ難くなる。

【0095】

また、第 1 可動部 61 及び第 2 可動部 62 は、1 回目の合体状態（第 1 合体状態）となるときには、外側可動体 61B, 62B 及び内側可動体 61A, 62A が隙間なく並べられた状態で移動し、2 回目の合体状態（第 2 合体状態）となるときには、外側可動体 61B, 62B 及び内側可動体 61A, 62A の間に形成されている隙間が狭まる。このように、本実施形態では、1 回目の合体状態となるときの第 1 可動部 61 及び第 2 可動部 62

の動きと、2回目の合体状態となるとき第1可動部61及び第2可動部62の動きと、異なるので、1回目と2回目の合体状態で遊技者に異なる印象を与えることが可能となる。

【0096】

なお、本実施形態の別の形態としては、第1可動部61と第2可動部62が第1姿勢から第2姿勢へ変化する際に、各可動体61A, 61B, 62A, 62Bを直動させながら、各回転体81, 81を回転させる構成であってもよい。

【0097】

[他の実施形態]

本発明は、上記実施形態に限定されるものではなく、例えば、以下に説明するような実施形態も本発明の技術的範囲に含まれ、さらに、下記以外にも要旨を逸脱しない範囲内で種々変更して実施することができる。

【0098】

(1) 上記実施形態では、本発明をパチンコ遊技機に適用した例を示したが、スロットマシンやアレンジボールに適用してもよい。

【0099】

(2) 上記実施形態では、可動ベース51が固定ベース41に対して回転する構成であったが、固定ベース41に対して直動する構成であってもよい。この場合、第1可動部61と第2可動部62の移動方向は、可動ベース51の移動方向と異なることが好ましい。

【0100】

(3) 上記実施形態において、可動ベース51を備えずに、第1可動部61と第2可動部62が固定ベース41に直接支持される構成であってもよい。

【0101】

(4) 上記実施形態では、第1可動部61と第2可動部62の各可動体61A, 61B, 62A, 62Bは、表示画面13Gに沿って直動する構成であったが、表示画面13Gに沿って回転する構成であってもよい。

【0102】

(5) 上記実施形態において、第1可動部61が、可動体を1つだけ備える構成としてもよいし、3つ以上備える構成としてもよい。また、第2可動部62が、可動体を1つだけ備える構成としてもよいし、3つ以上備える構成としてもよい。

【0103】

(6) 上記実施形態において、遊技機10が、シナリオ演出のみ、或は、シルエット演出のみを実行する場合には、第1可動部61及び第2可動部62の各可動体61A, 61B, 62A, 62Bにおいて回転体81を備えずに、第1透光壁86Aのみ、或は、第2透光壁86Bのみを備える構成としてもよい。

【0104】

<付記1>

以下、上述した各実施の形態から抽出される発明群の特徴について、必要に応じて効果等を示しつつ説明する。なお、以下では、理解の容易のため、上記実施形態において対応する構成を括弧書き等で適宜示すが、この括弧書き等で示した具体的構成に限定されるものではない。

【0105】

<特徴A群>

以下の特徴A群は、「表示部にて演出が実行される」遊技機に関し、「特許文献A(特開2014-68790号)に開示の遊技機では、表示部で実行される演出中に遊技者に取得されたアイテムが表示され、アイテムの数によって演出の展開に差異を設けている。」という背景技術について、「特許文献Aの遊技機では、取得されたアイテムが遊技者に認識され難く、演出の展開を遊技者に把握させ難いという問題があった。」という課題をもってなされたものである。

10

20

30

40

50



## 【 0 1 0 6 】

## [ 特徴 A 1 ]

表示部（表示画面 1 3 G）にて表示演出（シナリオ演出）が実行される遊技機（遊技機 1 0）であって、

前記表示演出には、複数種類の演出要素（アイテム 3 2）を取得可能であって、取得された演出要素（アイテム 3 2）が前記表示部の所定の箇所（アイテム表示枠 3 1）に表示される第 1 演出を少なくとも一部に有するものが含まれ、

前記複数種類の演出要素に対応付けられた複数の点灯部（点灯部 2 1 0）と、

前記複数の点灯部を制御する点灯制御手段（ランプ制御回路 1 5 5）と、を備えて、

前記点灯制御手段は、前記第 1 演出が実行されているときに、取得された演出要素に対応する点灯部を他の点灯部と区別可能に制御する遊技機である。

10

## 【 0 1 0 7 】

本特徴に示す構成によれば、表示演出における演出要素の取得を遊技者に認識させ易くすることが可能となる。これにより、表示演出の展開を遊技者に把握させ易くすることが可能となる。

## 【 0 1 0 8 】

## [ 特徴 A 2 ]

特徴 A 1 に記載の遊技機において、

前記表示部の外縁寄り部分に、前記所定の領域として取得履歴表示部（アイテム表示枠 3 1）が備えられ、

20

前記第 1 演出で取得された前記演出要素は、前記取得履歴表示部に表示される遊技機である。

## 【 0 1 0 9 】

本特徴の構成によれば、取得した演出要素が表示部における他の表示の妨げになることが抑えられる。

## 【 0 1 1 0 】

## [ 特徴 A 3 ]

特徴 A 2 に記載の遊技機において、

前記複数の点灯部は、前記取得履歴表示部に沿って配置されている遊技機である。

## 【 0 1 1 1 】

30

本特徴の構成によれば、演出要素と点灯部の対応関係を遊技者に認識させ易くなる。

## 【 0 1 1 2 】

## [ 特徴 A 4 ]

特徴 A 1 乃至 A 3 のうち何れか 1 に記載の遊技機において、

前記所定の領域における前記演出要素の表示場所が前記演出要素の種類ごとに定められている遊技機である。

## 【 0 1 1 3 】

本特徴の構成によれば、複数の点灯部の点灯パターンから、取得した演出要素を遊技者に認識させることが可能となる。

## 【 0 1 1 4 】

40

## [ 構成 A 5 ]

特徴 A 4 に記載の遊技機において、

前記所定の領域には、前記複数種類の演出要素に対応する複数種類のベース要素（シルエット 3 3）が表示されていて、

前記第 1 演出において取得された演出要素は、その演出要素に対応するベース要素を重ねて表示される遊技機である。

## 【 0 1 1 5 】

本特徴の構成によれば、取得する可能性のある演出要素をベース要素から遊技者に推測させることが可能となる。

## 【 0 1 1 6 】

50

## [ 特徴 A 6 ]

特徴 A 4 又は A 5 のうち何れか 1 に記載の遊技機において、  
前記第 1 演出において、取得された前記演出要素は、前記表示部の中央部に表示された後、前記所定の領域に移動する遊技機である。

## 【 0 1 1 7 】

本特徴の構成によれば、演出要素が取得されたタイミングで、その取得された演出要素を遊技者に認識させ易くなる。

## 【 0 1 1 8 】

## [ 特徴 A 7 ]

特徴 A 6 に記載の遊技機において、  
前記点灯制御手段は、前記演出要素が前記所定の領域に移動したタイミングで、その演出要素に対応する点灯部を他の点灯部と区別可能に制御する遊技機である。

10

## 【 0 1 1 9 】

本特徴の構成では、取得された演出要素が表示部の所定の領域に移動したタイミングで点灯部の点灯態様が変化するので、演出要素の取得と点灯部の点灯態様との関係を遊技者に認識させ易くすることが可能となる。

## 【 0 1 2 0 】

## [ 特徴 A 8 ]

特徴 A 1 乃至 A 7 のうち何れか 1 に記載の遊技機において、  
前記表示演出には、前記第 1 演出と、前記第 1 演出で取得された演出要素に対応する第 2 演出と、が続けて行われるものが含まれる遊技機である。

20

## 【 0 1 2 1 】

本特徴の構成では、第 1 演出で取得された演出要素に対応する第 2 演出が実行されるので、演出要素の取得について遊技者に興味を抱かせることが可能となる。

## 【 0 1 2 2 】

## [ 特徴 A 9 ]

特徴 A 8 に記載の遊技機において、  
前記第 1 演出では、取得された演出要素に重ねて、前記第 2 演出の内容を示唆する予告要素（予告アイコン 3 4）を表示可能となっている遊技機である。

30

## 【 0 1 2 3 】

本特徴の構成によれば、演出要素の取得だけでなく、予告要素の表示についても遊技者に興味を抱かせることが可能となる。

## 【 0 1 2 4 】

## [ 特徴 A 1 0 ]

表示部（表示画面 1 3 G）にて表示演出（シナリオ演出）が実行される遊技機（遊技機 1 0）であって、

前記表示演出には、複数種類の演出要素（アイテム 3 2）を取得可能な第 1 演出を少なくとも一部に有するものが含まれ、

前記複数種類の演出要素に対応付けられた複数の点灯部（点灯部 2 1 0）と、  
前記複数の点灯部を制御する点灯制御手段（ランプ制御回路 1 5 5）と、を備える遊技機である。

40

## 【 0 1 2 5 】

本特徴に示す構成によれば、取得した演出要素に対応する点灯部を、他の点灯部と区別可能に点灯させることで、演出要素の取得を遊技者に認識させ易くすることが可能となる。これにより、表示演出の展開を遊技者に把握させ易くすることが可能となる。

## 【 0 1 2 6 】

## [ 特徴 A 1 1 ]

表示部（表示画面 1 3 G）にて表示演出（シナリオ演出）が実行される遊技機（遊技機）であって、

前記表示演出には、演出の分岐点（分岐点 P）を複数備え且つ各分岐点での結果を前記

50

表示部の所定の箇所（アイテム表示枠 3 1）に表示する第 1 演出を少なくとも一部に有するものが含まれ、

前記複数の分岐点に対応付けられた複数の点灯部（点灯部 2 1 0）と、  
前記複数の点灯部を制御する点灯制御手段（ランプ制御回路 1 5 5）と、を備えて、  
前記点灯制御手段は、前記第 1 演出が実行されているときに、各分岐点での結果を認識可能な態様に前記複数の点灯部を制御する遊技機である。

#### 【0 1 2 7】

本特徴に示す構成によれば、表示演出における分岐点での結果を遊技者に認識させ易くすることが可能となる。これにより、表示演出の展開を遊技者に把握させ易くすることが可能となる。

10

#### 【0 1 2 8】

##### [ 特徴 A 1 2 ]

表示部（表示画面 1 3 G）にて表示演出（シナリオ演出）が実行される遊技機（遊技機 1 0）であって、

前記表示演出には、複数種類の演出要素（アイテム 3 2）を取得可能な第 1 演出を少なくとも一部に有するものが含まれ、

前記複数種類の演出要素に対応付けられた複数の点灯部（点灯部 2 1 0）と、  
前記複数の点灯部を制御する点灯制御手段（ランプ制御回路 1 5 5）と、を備えて、  
前記点灯制御手段は、前記第 1 演出が実行されているときに、取得された演出要素に対応する点灯部を他の点灯部と区別可能に制御する遊技機である。

20

#### 【0 1 2 9】

本特徴に示す構成によれば、表示演出における演出要素の取得を遊技者に認識させ易くすることが可能となる。これにより、表示演出の展開を遊技者に把握させ易くすることが可能となる。

#### 【0 1 3 0】

##### [ 特徴 A 1 3 ]

表示部（表示画面 1 3 G）にて表示演出（シナリオ演出）が実行される遊技機であって、

前記表示演出には、演出の分岐点（分岐点 P）を複数備える第 1 演出を少なくとも一部に有するものが含まれ、

30

前記複数の分岐点に対応付けられた複数の点灯部（点灯部 2 1 0）と、  
前記複数の点灯部を制御する点灯制御手段（ランプ制御回路 1 5 5）と、を備えて、  
前記点灯制御手段は、前記第 1 演出が実行されているときに、各分岐点での結果を認識可能な態様に前記複数の点灯部を制御する遊技機である。

#### 【0 1 3 1】

本特徴に示す構成によれば、表示演出における分岐点での結果を遊技者に認識させ易くすることが可能となる。これにより、表示演出の展開を遊技者に把握させ易くすることが可能となる。

#### 【0 1 3 2】

なお、特徴 A 1 1 ~ A 1 3 に示す構成に、特徴 A 2 ~ A 1 0 に示す構成が組み合わされてもよい。

40

#### 【符号の説明】

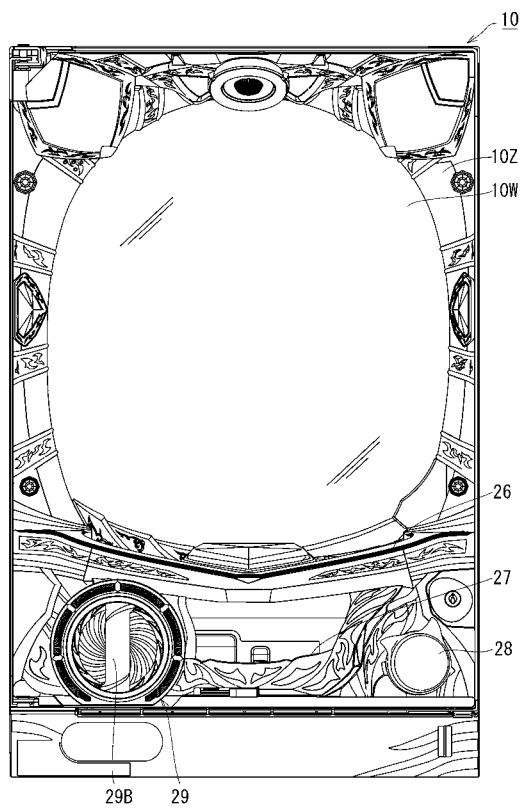
#### 【0 1 3 3】

- 1 0 遊技機
- 1 1 遊技盤
- 1 3 G 表示画面
- 3 1 アイテム表示枠
- 3 2 アイテム
- 3 3 シルエット
- 3 4 予告アイコン

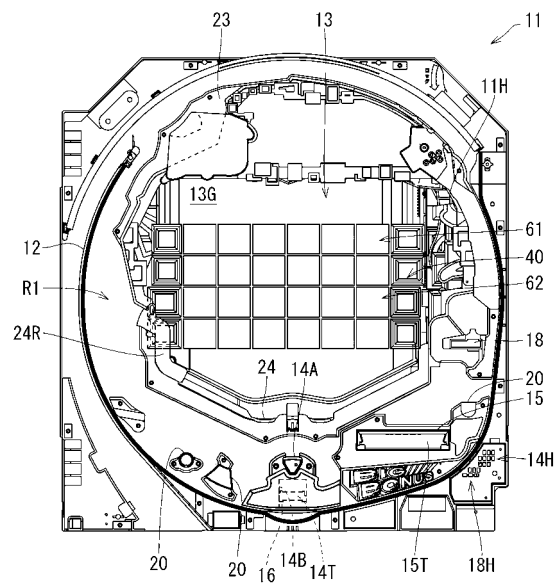
50

- 4 0      可動役物ユニット
- 6 1      第 1 可動部
- 6 1 A      第 1 内側可動体
- 6 1 B      第 1 外側可動体
- 6 2      第 2 可動部
- 6 2 A      第 2 内側可動体
- 6 2 B      第 2 外側可動体
- 6 3      可動演出部
- 8 1      回転体
- 8 5      ブロック
- 8 6 A      第 1 透光壁
- 8 6 B      第 2 透光壁
- 8 7      発光基板
- 8 7 A      発光素子
- 9 5      透光部
- 9 5 A      第 1 装飾部
- 9 5 B      第 2 装飾部
- 9 5 C      第 3 装飾部
- 9 5 D      ベース装飾部
- 9 5 E      複合装飾部
- 9 6      ベースプレート
- 9 7      第 1 シート
- 9 8      第 2 シート
- 1 5 0      主制御回路
- 2 1 0      点灯部

【図 1】



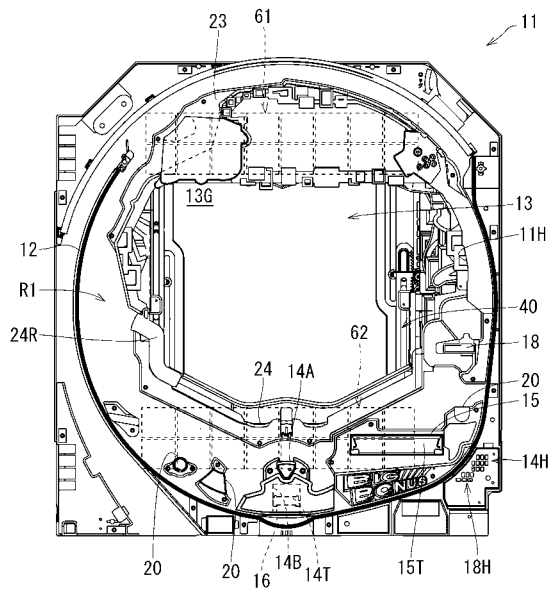
【図 2】



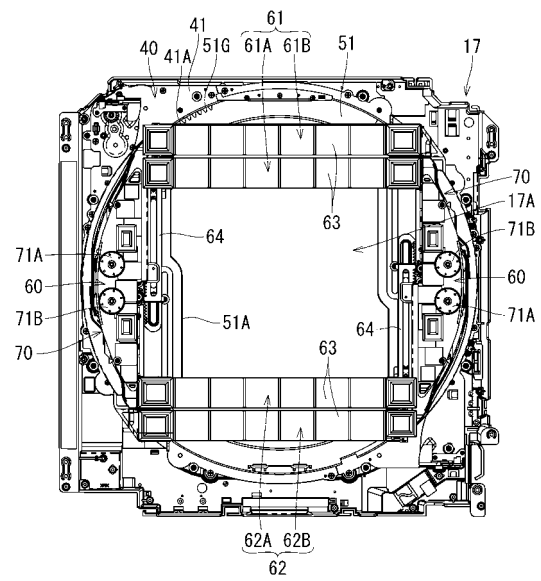
10

20

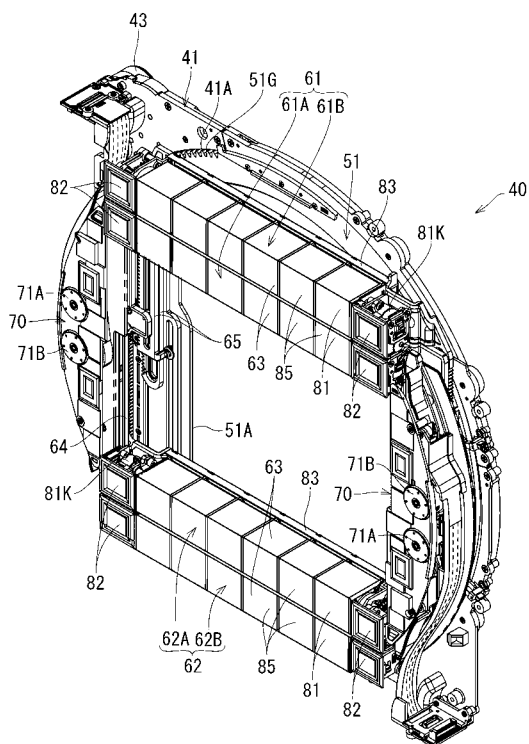
【図 3】



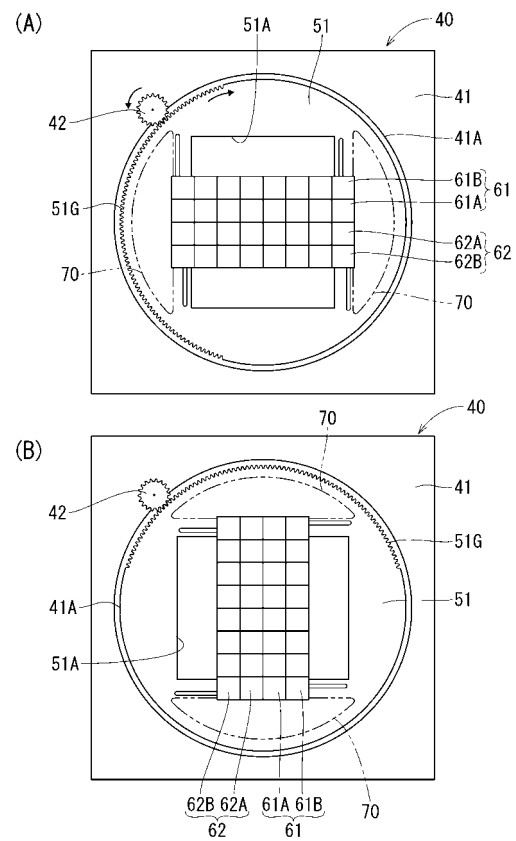
【図 4】



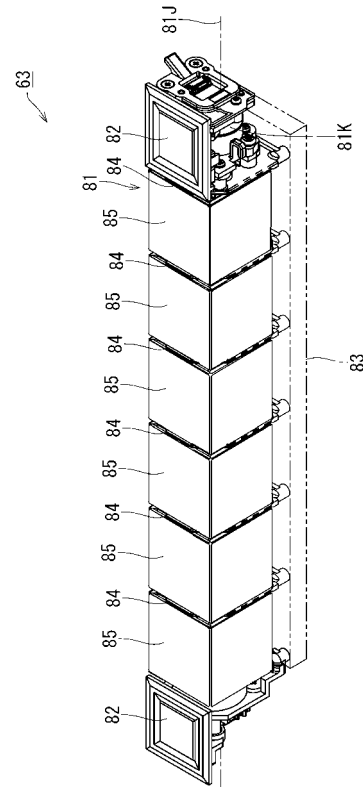
【図 5】



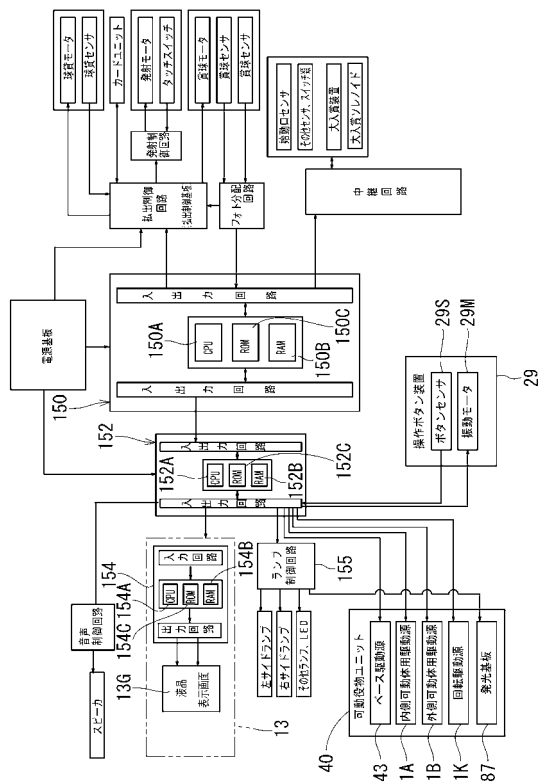
【図 6】



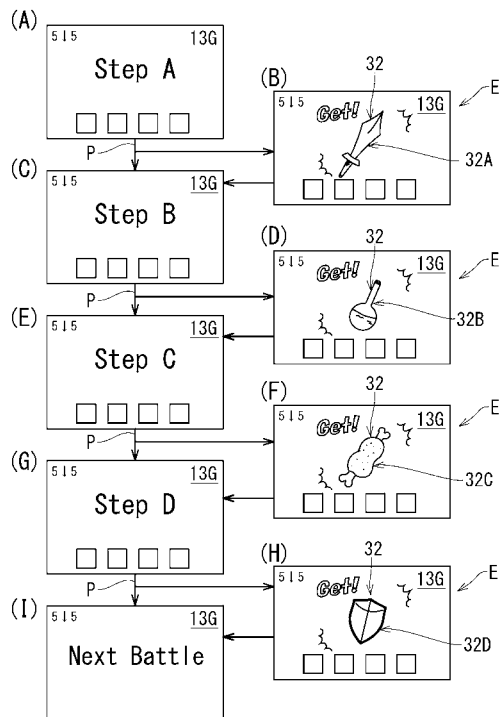
【 図 8 】



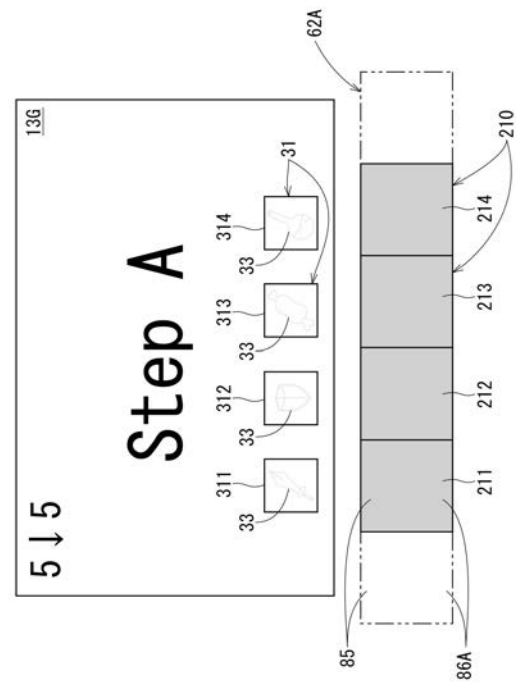
【 図 1 0 】



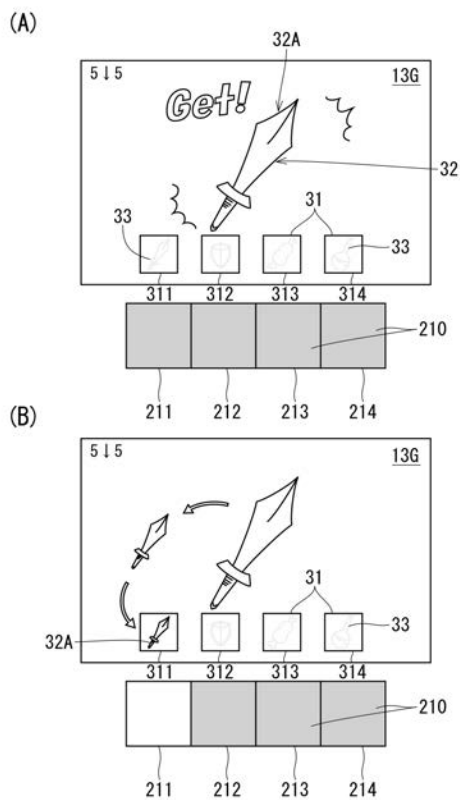
【図 1 1】



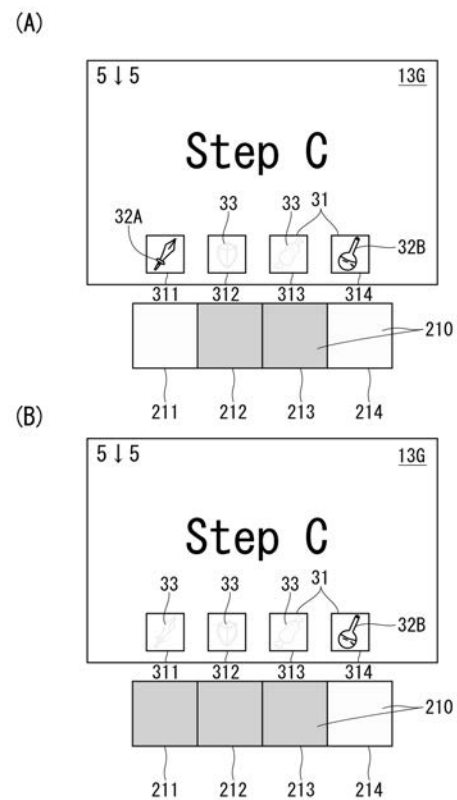
【図 1 2】



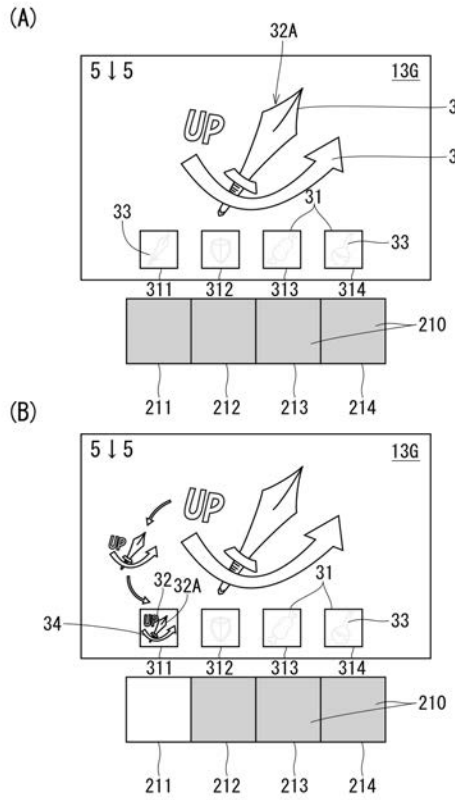
【図 1 3】



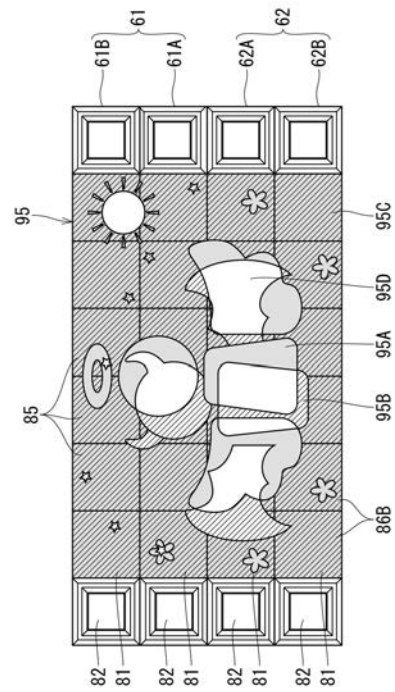
【図 1 4】



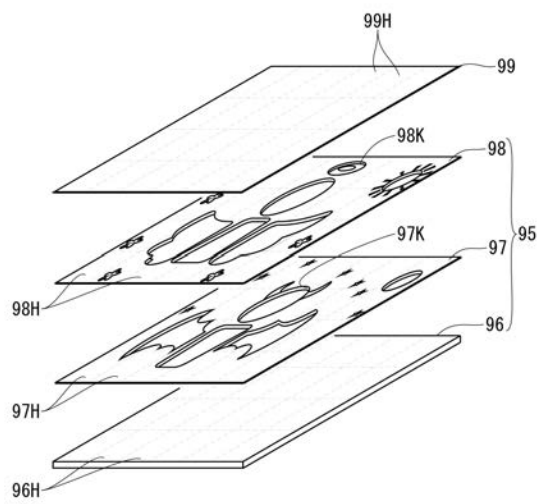
【図 15】



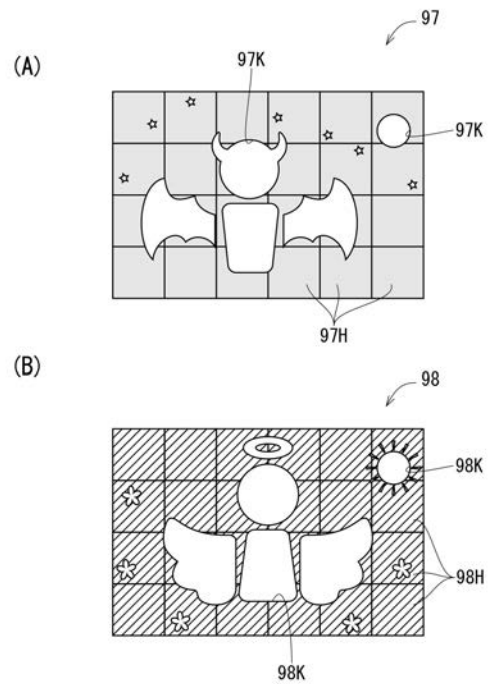
【図 16】



【図 17】

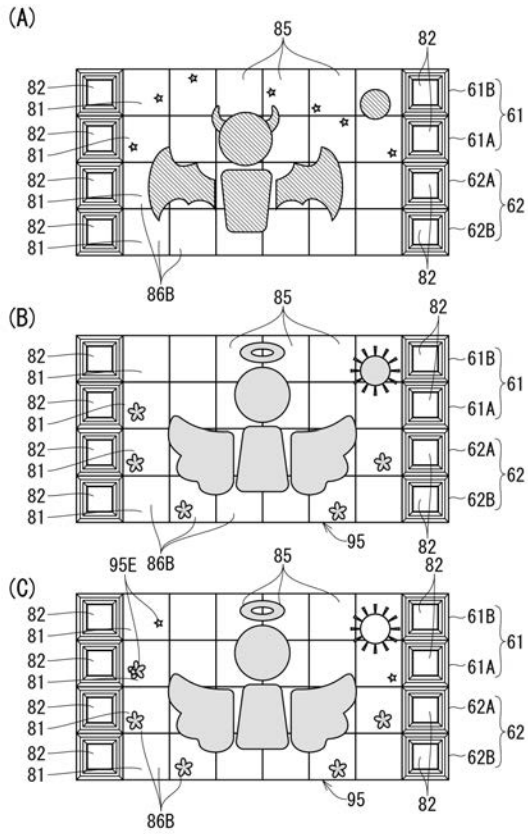


【図 18】

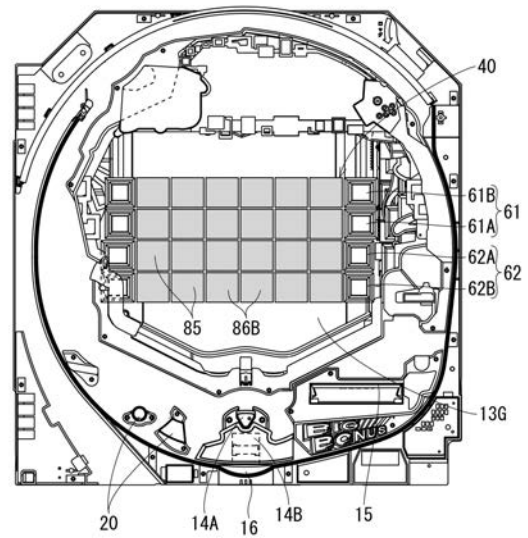




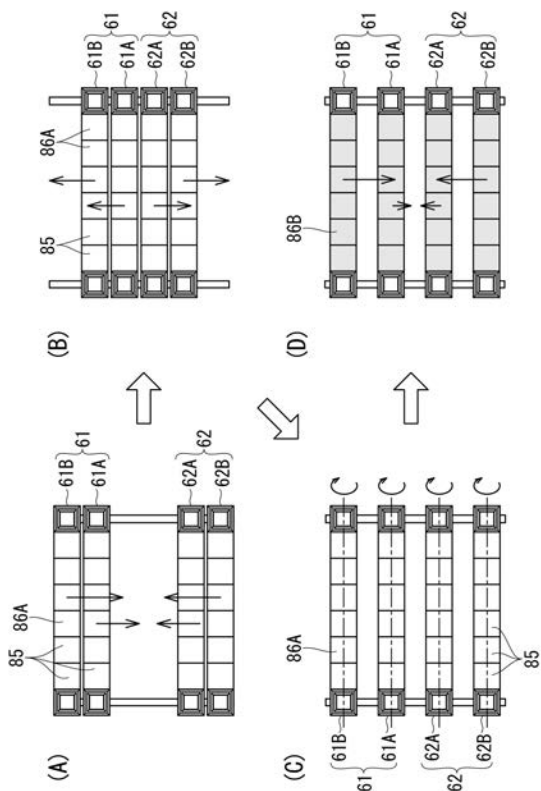
【図 19】



【図 20】



【図 21】



---

フロントページの続き

(72)発明者 倉地 良幸

愛知県名古屋市中区丸の内二丁目 1 1 番 1 3 号 株式会社サンセイアールアンドディ内

(72)発明者 大秋 善幸

愛知県名古屋市中区丸の内二丁目 1 1 番 1 3 号 株式会社サンセイアールアンドディ内

F ターム(参考) 2C088 BC15 EB78

2C333 AA11 CA29 CA60 CA76 CA77 GA01 GA05