

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 公開特許公報 (A)

(11) 特許出願公開番号

特開2017-113470

(P2017-113470A)

(43) 公開日 平成29年6月29日 (2017.6.29)

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

審査請求 未請求 請求項の数 2 O L (全 49 頁)

(21) 出願番号	特願2015-255163 (P2015-255163)	(71) 出願人	000144153
(22) 出願日	平成27年12月25日 (2015.12.25)		株式会社三共
			東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号
		(74) 代理人	100146835
			弁理士 佐伯 義文
		(74) 代理人	100149548
			弁理士 松沼 泰史
		(74) 代理人	100145481
			弁理士 平野 昌邦
		(74) 代理人	100165179
			弁理士 田▲崎▼ 聡
		(72) 発明者	小倉 敏男
			東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号 株
			式会社三共内
		Fターム (参考)	2C088 AA36 AA42 BC22 BC25 EA10
			EB55 EB78

(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【要約】

【課題】 プロジェクタが投影できない領域があったとしても好適に演出を実行することができるとともに、スクリーンを動かしても好適な画像をスクリーンに表示できる遊技機を提供する。

【解決手段】 スクリーン5に対して斜め方向を向いた投影方向から画像を投影するプロジェクタ32を備える。スクリーン5は、幅が広い幅広部と、幅広部よりも幅が狭い幅狭部とを有し、幅狭部の外の領域である非投影領域を発光させるサブLED33A、33Bと、を備え、スクリーン駆動機構34でスクリーン5を後退させるときに、プロジェクタ32から投影される画像の大きさを維持する。

【選択図】 図2

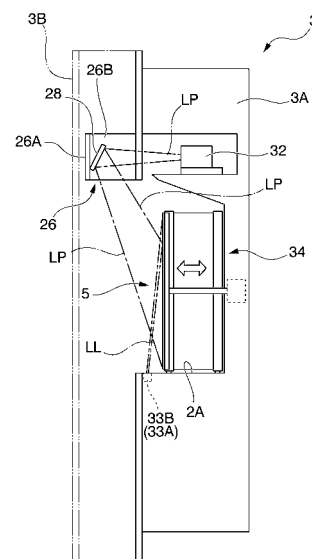


図2

【特許請求の範囲】

【請求項 1】

被投影領域に対して斜め方向を向いた投影方向から画像を投影する投影手段を備え、
前記投影手段から投影される画像の投影領域には、幅が広い幅広部と、前記幅広部よりも幅が狭い幅狭部とがあり、

前記投影領域における幅狭部の外の領域を発光させる発光手段と、

前記被投影領域と前記投影手段との間の距離を調整する距離調整手段と、をさらに備え

、
前記被投影領域と前記投影手段との間の距離を変化させるときに、前記投影手段で投影する画像の大きさを維持することで、前記被投影領域に表示される画像の大きさを変化させることを特徴とする遊技機。

10

【請求項 2】

被投影領域に対して斜め方向を向いた投影方向から画像を投影する投影手段を備え、

前記投影手段から投影される画像の投影領域には、幅が広い幅広部と、前記幅広部よりも幅が狭い幅狭部とがあり、

前記投影領域における幅狭部の外の領域を発光させる発光手段と、

前記被投影領域と前記投影手段との間の距離を調整する距離調整手段と、をさらに備え

、
前記被投影領域と前記投影手段との間の距離を変化させるときに、前記投影手段で投影する画像の大きさを変化させることで、前記被投影領域に表示される画像の大きさを維持することを特徴とする遊技機。

20

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

従来のパチンコ遊技機では、液晶表示装置などの表示装置に演出画像を表示するなどして遊技者を楽しませる工夫がなされている。この種のパチンコ遊技機において、演出の表示を行うときに、液晶表示装置などではなく、遊技盤の前方からプロジェクタなどで映像を投影する遊技機がある（例えば、特許文献 1 参照）。

30

【0003】

また、遊技機として、プロジェクタでスクリーンに映像を投影する際、スクリーンを押し出して変形させる遊技機がある（例えば、特許文献 2 参照）。この遊技機では、例えばスーパーリーチの際、キャラクタの画像が表示されているスクリーンの形状を変化させることにより、遊技者に意外性を与えている。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0004】

【特許文献 1】特開 2009-89813 号公報

40

【特許文献 2】特開 2013-248029 号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

しかしながら、上記各特許文献 1 に開示された従来の遊技機では、プロジェクタ（投影手段）によって投影できない領域が生じることがあり、そのプロジェクタが投影できない領域での演出を好適に実行できない虞がある。また、上記特許文献 2 に開示された遊技機のように、画像が投影されたスクリーン（被投影領域）の形状を変化させると、スクリーンの形状の変化に応じて投影画像が歪むなど、好適な画像を表示できない虞がある。

【0006】

50

そこで、本発明が解決しようとする課題は、投影手段が投影できない領域があったとしても好適に演出を実行することができるとともに、被投影領域を動かしても好適な画像を被投影領域に表示できる遊技機を提供することである。

【課題を解決するための手段】

【0007】

(1) 本発明の一態様に係る遊技機（パチンコ遊技機1、スロット機等）は、被投影領域（例えば、スクリーン5の平面表示領域5A及び立体表示領域5B）に対して斜め方向を向いた投影方向から画像を投影する投影手段（例えば、プロジェクタ32）を備え、前記投影手段から投影される画像の投影領域（例えば、投影領域5X）には、幅が広い幅広部（例えば、投影領域5Xにおける幅広部5XW）と、前記幅広部よりも幅が狭い幅狭部（例えば、投影領域5Xにおける幅狭部5XN）とがあり、前記投影領域における幅狭部の外の領域（例えば、非投影領域5NL、5NR）を発光させる発光手段（例えば、サブLED33）と、前記被投影領域と前記投影手段との間の距離を調整する距離調整手段（例えば、スクリーン駆動機構34）と、をさらに備え、前記被投影領域と前記投影手段との間の距離を変化させる（例えば、スクリーン駆動機構34でスクリーン5を後退または前進させる）ときに、前記投影手段で投影する画像の大きさを維持する（例えば、プロジェクタ32から投影される画像の大きさを維持する）ことで、前記被投影領域に表示される画像の大きさを変化させる（例えば、プロジェクタ32とスクリーン5の距離を短くすることで、プロジェクタ32が投影する画像の大きさを維持したまま、スクリーン5に表示される画像を大きくする）ことを特徴とする。

10

20

【0008】

(2) 本発明の一態様に係る遊技機（パチンコ遊技機1、スロット機等）は、被投影領域（例えば、スクリーン5の平面表示領域5A及び立体表示領域5B）に対して斜め方向を向いた投影方向から画像を投影する投影手段（例えば、プロジェクタ32）を備え、前記投影手段から投影される画像の投影領域（例えば、投影領域5X）には、幅が広い幅広部（例えば、投影領域5Xにおける幅広部5XW）と、前記幅広部よりも幅が狭い幅狭部（例えば、投影領域5Xにおける幅狭部5XN）とがあり、前記投影領域における幅狭部の外の領域（例えば、非投影領域5NL、5NR）を発光させる発光手段（例えば、サブLED33）と、前記被投影領域と前記投影手段との間の距離を調整する距離調整手段（例えば、スクリーン駆動機構34）と、をさらに備え、前記被投影領域と前記投影手段との間の距離を変化させる（例えば、スクリーン駆動機構34でスクリーン5を後退または前進させる）ときに、前記投影手段で投影する画像の大きさを変化させる（例えば、プロジェクタ32から投影される画像の大きさを大きくするまたは小さくする）ことで、前記被投影領域に表示される画像の大きさを維持する（例えば、プロジェクタ32とスクリーン5の距離を短くするときに、プロジェクタ32が投影する画像を大きくして、スクリーン5に表示する画像の大きさを維持する、または、プロジェクタ32とスクリーン5の距離を長くするときに、プロジェクタ32が投影する画像を小さくして、スクリーン5に表示される画像の大きさを維持する）ことを特徴とする。

30

【0009】

上記各構成によれば、投影手段が投影できない領域があったとしても好適に演出を実行することができるとともに、被投影領域を動かしても好適な画像を被投影領域に表示できる。

40

【0010】

なお、「斜め方向を向いた投影方向」とは、被投影領域に直交する軸と、投影手段から投影される投影光の光軸とが平行とならない方向をいう。また、「投影領域における幅狭部の外の領域を発光」には、投影領域における幅狭部の外の領域に対してLEDなどの光源から光を照射することによる発光や投影領域における幅狭部の外の領域を透光性材料で構成し、投影領域における幅狭部の外の領域の裏面側に光源を配置することによる発光が含まれる。

【0011】

50

(3) 上記(1)または(2)の遊技機において、前記被投影領域は、前記投影手段によって投影される投影画像の投影領域よりも広くされて(例えば、スクリーン5の平面表示領域5A及び立体表示領域5Bは投影領域5Xよりも広くされて)いてもよい。

【0012】

上記構成によれば、投影手段によって投影画像が投影される被投影領域及び発光手段によって発光される領域を含む被投影領域の全体において好適に演出を実行することができる。

【0013】

(4) 上記(1)～(3)のいずれかの遊技機において、前記被投影領域には凹凸部(例えば、スクリーン5の立体表示領域5B)が形成されており、所定の特定画像(例えば、飾り図柄、保留表示、保留数表示、今回表示の画像などの特定情報画像及び著名人の肖像やキャラクタなどの完全な表示が要望される画像である完全表示要望画像)は、前記凹凸部以外の領域(例えば、スクリーン5の平面表示領域または図11に示すサブ画像表示装置70)に表示されてもよい。

【0014】

上記構成によれば、特定画像の視認性の低下を抑制することができる。

【0015】

(5) 上記(1)～(4)のいずれかの遊技機において、前記投影手段から投影される投影光を前記被投影領域に向けて反射させる反射ミラー(例えば、反射ミラー28)を備え、前記反射ミラーは、所定の構造物(例えば、ロゴ役物26)の裏面側に設けられていてもよい。

【0016】

上記構成によれば、意匠性を損ねることなく反射ミラーを配置することができる。

【0017】

(6) 上記(5)の遊技機において、前記投影手段は、前記反射ミラーとともに前記構造物に対して投影光を投射する(例えば、プロジェクタ32から投影される投影光は、反射ミラー28の面積よりも広い範囲に投射されている)ようにしてもよい。

【0018】

上記構成によれば、投影光により被投影領域と構造物とに対する投影光の投影を行うことができ、他の投影手段を設ける場合よりも部品点数を減らすことができる。

【0019】

(7) 上記(1)～(4)のいずれかの遊技機において、所定の固定枠と、前記固定枠に対して開閉する開閉枠とを備え、前記被投影領域は、前記固定枠に設けられており、前記投影手段は、前記固定枠に対する相対位置が固定されて設けられていてもよい。

【0020】

上記構成によれば、投影手段と被投影領域との位置のずれを抑制することができる。

【図面の簡単な説明】

【0021】

【図1】第1実施形態におけるパチンコ遊技機の正面図である。

【図2】第1実施形態におけるパチンコ遊技機の側断面図である。

【図3】第1実施形態におけるパチンコ遊技機のスクリーンの平面図である。

【図4】スクリーンの駆動状態を示す斜視図である。

【図5】各種の制御基板等を示す構成図である。

【図6】スクリーンの位置とプロジェクタから投影される画像との関係を示す説明図である。

【図7】スクリーンの位置とプロジェクタから投影される画像との関係を示す説明図である。

【図8】ロゴ役物の側断面図である。

【図9】第2実施形態におけるパチンコ遊技機の正面図である。

【図10】第2実施形態におけるパチンコ遊技機の側断面図である。

10

20

30

40

50

【図 1 1】第 2 実施形態におけるパチンコ遊技機のスクリーンの平面図である。

【図 1 2】(A)は、立体表示領域に映像を投影したスクリーンの正面図、(B)は、立体表示領域に映像を投影していないスクリーンの正面図である。

【図 1 3】映像を投影したスクリーンの正面図である。

【図 1 4】第 3 実施形態におけるパチンコ遊技機の正面図である。

【図 1 5】第 3 実施形態におけるパチンコ遊技機の側断面図である。

【図 1 6】第 3 実施形態におけるパチンコ遊技機の扉枠の斜視図である。

【図 1 7】第 4 実施形態におけるパチンコ遊技機の正面図である。

【図 1 8】第 5 実施形態におけるパチンコ遊技機の正面図である。

【図 1 9】第 5 実施形態におけるパチンコ遊技機の側断面図である。

10

【図 2 0】第 5 実施形態におけるパチンコ遊技機のスクリーンの平面図である。

【図 2 1】変形例 1 を説明するためのスクリーンの正面図である。

【図 2 2】変形例 2 を説明するためのスクリーンの正面図である。

【図 2 3】変形例 2 を説明するためのパチンコ遊技機の側断面図である。

【図 2 4】変形例 5 を説明するためのスクリーンの正面図である。

【図 2 5】変形例 6 を説明するためのスクリーンの正面図である。

【図 2 6】変形例 1 0, 1 1 を説明するためのスクリーンの正面図を用いた説明図である。

。

【図 2 7】変形例 1 7 を説明するためのパチンコ遊技機の側断面図である。

【図 2 8】変形例 1 7 を説明するためのスクリーンの正面図である。

20

【図 2 9】変形例 2 0 を説明するためのスクリーンの正面図を用いた説明図である。

【発明を実施するための形態】

【0 0 2 2】

< 第 1 実施形態 >

以下、図面を参照しつつ、本発明の一実施形態（第 1 実施形態）について説明する。図 1 は、パチンコ遊技機の正面図である。遊技機（パチンコ遊技機）1 は、大別して、遊技盤面を構成する遊技盤 2 と、遊技盤 2 を支持固定する遊技機用枠 3 とから構成されている。遊技盤 2 には、略円形状の遊技領域が形成されている。遊技機用枠 3 は、図 2 に示すように、遊技枠 3 A 及び扉枠 3 B を備えている。遊技枠 3 A は、箱状の枠体である。扉枠 3 B は、正面視した大きさが遊技枠 3 A と略同じ大きさとしており、遊技枠 3 A に対して開閉可能に設けられている。また、遊技枠 3 A の左側端部には、上下方向に延在する回転軸部材が設けられている。扉枠 3 B は、回転軸部材を中心として鉛直軸周りに回動可能とされており、回転軸部材を中心として回動することにより、開放状態または閉鎖状態となる。扉枠 3 B が開放状態となることでパチンコ遊技機 1 の外側から遊技盤 2 に接触可能となり、扉枠 3 B が閉鎖状態となることで扉枠 3 B が遊技盤 2 の遊技領域（以下、単に遊技領域という）を覆ってパチンコ遊技機 1 の外側から遊技盤 2 に接触不能となる。扉枠 3 B には、図示しないガラス板が設けられている。ガラス板としては、例えば 2 枚のガラス板が平行に並べて配置されているが、1 枚のガラス板が設けられていてもよい。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。以下、遊技領域内又は遊技領域周辺の主要部材について説明する。

30

40

【0 0 2 3】

図 1 に示すように、遊技盤 2 には、スクリーン 5、普通入賞球装置 6 A、普通可変入賞球装置 6 B、特別可変入賞球装置 7、第 1 特別図柄表示装置 4 A、第 2 特別図柄表示装置 4 B、センターフレーム 4 C、第 1 保留表示器 2 5 A、第 2 保留表示器 2 5 B、普通図柄表示器 2 0、通過ゲート 4 1、普通保留表示器 2 5 C、及びロゴ役物 2 6 が設けられている。また、ロゴ役物 2 6 には、図 2 に示すように、反射ミラー 2 8 が設けられている。遊技機用枠 3 には、スピーカ 8（スピーカ 8 L、8 R）、ランプ 9、スティックコントローラ 3 1 A、プッシュボタン 3 1 B が設けられている。さらに、図 2 に示すように、遊技盤 2 の裏面側であって遊技枠 3 A の内側上方には、プロジェクタ 3 2 が設けられている。また、遊技枠 3 A の内側下前方の左位置には、左第 1 サブ LED 3 3 A L 及び左第 2 サブ L

50

ED33BLが設けられている。同様に、遊技枠3Aの内側下前方の右位置には、右第1サブLED33AR及び右第2サブLED33BLが設けられている。また、遊技枠3Aの内側高さ方向中央位置には、スクリーン5を移動させるスクリーン駆動機構34が設けられている。スクリーン駆動機構34には、スクリーン5が取り付けられており、スクリーン駆動機構34を作動させることにより、スクリーン5が前後方向に移動可能とされている。

【0024】

遊技盤2に設けられた普通入賞球装置6Aは、常に一定の開放状態に保たれる始動領域としての第1始動入賞口を形成する。普通可変入賞球装置6Bは、図5に示す普通電動役物となるソレノイド81によって、通常開放状態と拡大開放状態とに変化する電動チュ
10
ーリップ型役物を備え、始動領域としての第2始動入賞口を形成する。なお、電動チュ
ーリップ型役物は、普図ゲーム（後述）における可変表示結果（最終結果）が「普図当り」
になった場合に拡大開放状態に制御される。特別可変入賞球装置7は、図5に示す大入賞
口扉用となるソレノイド82によって開閉駆動される大入賞口扉を備え、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。なお、大入
賞口は、第1特図ゲーム（後述）または第2特図ゲーム（後述）における可変表示結果（
最終結果）が「大当り」になった場合等に開放状態に制御される。

【0025】

第1特別図柄表示装置4Aは、普通入賞球装置6Aへの入賞の後に（遊技球が第1始動
入賞口を通過したことによる第1始動条件が成立した後に）、後述する第1開始条件が成
20
立したことに基づいて特別図柄の可変表示を行う。第2特別図柄表示装置4Bは、普通可
変入賞球装置6Bへの入賞の後に（遊技球が第2始動入賞口を通過したことによる第2始
動条件が成立した後に）、後述する第2開始条件が成立したことに基づいて特別図柄の可
変表示を行う。

【0026】

以下、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特図とも称し
、第1特図の可変表示を「第1特図ゲーム」とも称する。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特図とも称し、第2特図の可変表示を「第2特図ゲー
ム」とも称する。また、第1特図ゲームと第2特図ゲームの両方を「特図ゲーム」と総称
し、第1始動条件と第2始動条件の両方を「特図始動条件」と総称し、第1開始条件と第
30
2開始条件の両方を「特図開始条件」と総称する場合がある。

【0027】

特図ゲームにおける可変表示結果が「大当り」になった後（例えば、大当り図柄として
予め定められた特別図柄が可変表示結果として導出表示（停止表示）された後）には、大
当り遊技状態（遊技者にとって有利な有利状態の一例）に制御される。大当り遊技状態と
は、特別可変入賞球装置7の大入賞口扉が、所定の上限時間（例えば29秒間や0.1秒
間）が経過するまでの期間あるいは所定個数（例えば9個）の入賞球が発生するまでの期
間、大入賞口を開放状態に制御する遊技状態である。

【0028】

普通入賞球装置6Aへの入賞があったにもかかわらず（第1始動条件が成立したにもか
40
かわらず）、未だ第1特図ゲームを開始するための開始条件（第1開始条件とも称する）
が成立していないときには、当該入賞に対応する可変表示は、保留記憶として記憶される
。具体的には、当該入賞に基づく可変表示（第1特図ゲーム）を実行するための情報が、
所定数（例えば4）を上限に入賞順がわかるような態様で保留される（第1特図保留記憶
として記憶される。詳細は後述する）。普通可変入賞球装置6Bへの入賞があったにもか
かわらず（第2始動条件が成立したにもかかわらず）、未だ第2特図ゲームを開始するた
めの開始条件（第2開始条件とも称する）が成立していないときには、当該入賞に対応す
る可変表示は、保留記憶として記憶される。具体的には、当該入賞に基づく可変表示（第
2特図ゲーム）を実行するための情報が、所定数（例えば4）を上限に入賞順がわかるよ
うな態様で保留される（第2特図保留記憶として記憶される。詳細は後述する）。また、
50

例えば、第1特図保留記憶や第2特図保留記憶とは別に第1特図保留記憶と第2特図保留記憶とを合わせた全体（下記の特図保留記憶）における入賞順がわかるような情報を記憶してもよい。なお、第1始動条件の成立時に直ちに第1開始条件が成立したときにも、一瞬ではあるが（記憶後に直ちに消化されるが）、第1特図保留記憶が記憶されるようにしてもよい。また、第2始動条件の成立時に直ちに第2開始条件が成立したときにも、一瞬ではあるが、第2特図保留記憶が記憶されるようにしてもよい。なお、第1特図保留記憶と第2特図保留記憶の両方を「特図保留記憶」と総称する場合がある。

【0029】

特図開始条件は、例えば、特図ゲームの保留数（特図保留記憶数とも称する）が0でない場合であって、特図ゲームが実行されていない状態であり、且つ、大当り遊技状態に制御されていない状態であるときに成立する。特図開始条件が成立したときは（特図ゲームが開始される毎に）、特図保留記憶は消化され（特図保留記憶が減少し）、特図ゲームが開始される。換言すれば、特図保留記憶は、特図ゲームが開始される毎に減少する。より詳細には、第1特図ゲームの保留数（第1特図保留記憶数）は、第1特図ゲームが開始される毎に（第1開始条件が成立する毎に）減少し、第2特図ゲームの保留数（第2特図保留記憶数）は、第2特図ゲームが開始される毎に（第2開始条件が成立する毎に）減少する。

【0030】

本実施形態では、特図保留記憶は、第1特図保留記憶であるか第2特図保留記憶であるかにかかわらず、入賞順に消化する。従って、例えば、第1特図保留記憶、第1特図保留記憶、第2特図保留記憶、第1特図保留記憶の順に記憶されている場合には、第1開始条件、第1開始条件、第2開始条件、第1開始条件の順に成立する。つまり、上述したように、特図開始条件は、特図保留記憶数が0でない場合であって、特図ゲームが実行されていない状態であり、且つ、大当り遊技状態に制御されていない状態であるときに成立するが、より詳細には、最も先に記憶された特図保留記憶が第1特図保留記憶である場合には第1開始条件が成立し、最も先に記憶された特図保留記憶が第2特図保留記憶である場合には第2開始条件が成立する。

【0031】

センターフレーム4Cは、遊技盤2の中央に設けられており、センターフレーム4Cの中央部分にスクリーン取付孔2Aが形成されている。また、センターフレーム4Cの上端部分にロゴ役物26が取り付けられている。ロゴ役物26は、センターフレーム4Cに対して固定的に取り付けられているが、例えば上下方向に沿って移動する可動式などとしてもよい。

【0032】

第1保留表示器25Aは、第1特図ゲームの保留数（第1特図保留記憶数）を特定可能に表示する。第2保留表示器25Bは、第2特図ゲームの保留数（第2特図保留記憶数）を特定可能に表示する。普通図柄表示器20は、遊技球が通過ゲート41を通過した後に（遊技球が通過ゲート41を通過したことによる普通図始動条件が成立した後に）、後述する普通図ゲームの開始条件が成立したに基づいて普通図柄の可変表示を行う。なお、普通図柄の可変表示を「普通ゲーム」とも称する。

【0033】

遊技球が通過ゲート41を通過したにもかかわらず（普通図始動条件が成立したにもかかわらず）、未だ普通図ゲームの開始条件（普通開始条件とも称する）が成立していないときには、当該通過に基づく可変表示（普通ゲーム）は所定数（例えば4）を上限に保留される（普通図保留記憶として記憶される）。

【0034】

普通図ゲームの開始条件（普通開始条件）は、例えば、普通保留記憶数が0でない場合であって、普通図柄の可変表示（普通ゲーム）が実行されていない状態であり、且つ、大当り遊技状態に制御されていない状態であるときに成立する条件であってもよい。なお、普通図始動条件の成立時に直ちに普通開始条件が成立したときにも、一瞬ではあるが、普通保

10

20

30

40

50

留記憶が記憶されるようにしてもよい。

【0035】

普図保留表示器25Cは、普図ゲームの保留数（普図保留記憶数）を特定可能に表示する。なお、普図ゲームの保留数（普図保留記憶数とも称する）は、普図ゲームが開始される毎に（普図開始条件が成立する毎に）減少する。

【0036】

ロゴ役物26は、図2に示すように、装飾材26A及び役物用筐体26Bを備え構成されている。装飾材26Aは、光透過性材料によって形成されており、役物用筐体26Bは、光非透過性材料によって形成されている。また、装飾材26Aは、図1に示すように、正面からみて「FEVER」の文字が表されている。役物用筐体26Bは、前面側が開口した箱状をなしており、開口した部分に装飾材26Aが嵌め込まれている。役物用筐体26Bの裏面略中央位置には、プロジェクタ32から投影される投影光LPが通過する開口部が形成されており、役物用筐体26Bの裏面下側及び下面裏側には、反射ミラー28が反射した投影光（映像）LPが通過する開口部が形成されている。また、ロゴ役物26における役物用筐体26Bの内側には、反射ミラー28が固定した状態で取り付けられている。反射ミラー28は、役物用筐体26Bに取り付けられた図示しない支持部材によって支持されている。役物用筐体26Bの内側及び反射ミラー28の裏面側は白色であり、反射率が高くなっている。なお、反射ミラー28はパチンコ遊技機1の後方を向いているので、反射ミラー28の裏面は、パチンコ遊技機1の前方を向いている。

【0037】

プロジェクタ32は、スクリーン5の上方位置において、投影した投影光LPが反射ミラー28に到達する向きで配置されている。また、反射ミラー28は、プロジェクタ32が投影した投影光がスクリーン5に向かう向きで配置されている。プロジェクタ32は、遊技枠3Aに設けられ、反射ミラー28は、遊技枠3Aに固定される遊技盤2に取り付けられたロゴ役物26に設けられている。このため、パチンコ遊技機1を移動させたり、扉枠3Bを開閉させたりしたとしてもプロジェクタ32と反射ミラー28との相対的な位置関係、さらには、プロジェクタ32とスクリーン5との相対的な位置関係は変化せずに維持される。したがって、パチンコ遊技機1の移動や扉枠3Bの開閉があったとしても、スクリーン5における適切な位置にプロジェクタ32から画像を投影することができる。また、反射ミラー28がロゴ役物26の裏面側に設けられていることにより、意匠性を損なうことなく反射ミラー28を設けることができる。

【0038】

反射ミラー28を支持する支持部材には、反射ミラー28の取付角度を調整するミラー用アクチュエータ35（図5参照）が設けられている。ミラー用アクチュエータ35は、後に説明するように、進退可能とされたスクリーン5が前進または後退したときに、プロジェクタ32の投影光がスクリーン5の所定の位置に投影されるように反射ミラー28の取付角度を調整する。

【0039】

スクリーン5は、遊技盤2の中央に形成されたスクリーン取付孔2Aに設けられており、遊技盤2の奥方に配置されている。また、スクリーン5は、幕部材56を備えている。幕部材56は、長尺のシート状をなしており、その中央の一部分がプロジェクタ32からの投影光が投影される投影領域5Xとされている。投影領域5Xは、横長の長方形状をなし、飾り図柄（演出図柄とも称する）の可変表示や各種の演出表示を行う。また、投影領域5Xには、表示領域として平面表示領域が形成されている。

【0040】

幕部材56の両端部には、幕部材56における投影領域5Xを延長した余長部の位置が巻き付けられた左巻取ローラ57L及び右巻取ローラ57Rが設けられている。さらに、幕部材56における投影領域5Xの両端部には、それぞれ左従動ローラ58L及び右従動ローラ58Rが設けられている。

【0041】

また、図 2 に示すように、スクリーン 5 は、スクリーン駆動機構 3 4 に取り付けられており、スクリーン駆動機構 3 4 によって進退可能とされている。スクリーン駆動機構 3 4 は、図 3 に示すように、板状の支持プレート 3 4 A を備えている。スクリーン 5 における投影領域 5 X は、支持プレート 3 4 A の表面に貼り付けられている。支持プレート 3 4 A の背面側には、ロッド 3 4 B が接続されており、ロッド 3 4 B の後端部にはラック 3 4 C が設けられている。

【0042】

さらに、ロッド 3 4 B の後端部の左右位置には、左ピニオンギヤ 3 4 D L 及び右ピニオンギヤ 3 4 D R が設けられている。ピニオンギヤ 3 4 D L, 3 4 D R は、ラック 3 4 C におけるラック歯と噛み合う構造である。ピニオンギヤ 3 4 D L, 3 4 D R は、図示しない

10

【0043】

スクリーン 5 は、図 4 (A) に示す前進状態と、図 4 (B) に示す後退状態となりえる。図 4 (A) に示すように、スクリーン 5 が前進状態にあるときには、投影領域 5 X が最も前方の位置（以下「最前進位置」という）に配置され、スクリーン 5 が後退状態にあるときには、投影領域 5 X が最も後方の位置（以下「最後退位置」という）に配置される。

【0044】

図 4 (A) に示すように、スクリーン 5 の投影領域 5 X が最前進位置に配置された状態から、ステッピングモータを作動させて左ピニオンギヤ 3 4 D L を平面視して時計回り、右ピニオンギヤ 3 4 D R を平面視で反時計回りに回転させる。ピニオンギヤ 3 4 D L, 3 4 D R が回転すると、ピニオンギヤ 3 4 D L, 3 4 D R に噛み合うラック 3 4 C が後退し、ロッド 3 4 B 及び支持プレート 3 4 A が後退する。支持プレート 3 4 A の後退により、支持プレート 3 4 A に貼り付けられた投影領域 5 X も後退し、図 4 (B) に示すように、スクリーン 5 の投影領域が最後退位置に配置された状態となる。

20

【0045】

スクリーン 5 の投影領域 5 X を後退させている間は、巻取ローラ 5 7 L, 5 7 R には駆動力を付与せず、従動状態としておく。このとき、投影領域 5 X を後退させると、巻取ローラ 5 7 L, 5 7 R に巻き付けられた幕部材 5 6 の余長部が巻き出されて、幕部材 5 6 が切断することなく投影領域 5 X が後退できるようにしている。なお、巻取ローラ 5 7 L, 5 7 R は、従動状態とすることなく、幕部材 5 6 を巻き出す方向に回転させてもよい。幕部材 5 6 を巻き出す方向に巻取ローラ 5 7 L, 5 7 R を回転させる場合には、ピニオンギヤ 3 4 D L, 3 4 D R を回転させるステッピングモータの回転速度よりも遅い速度とするのがよい。巻取ローラ 5 7 L, 5 7 R の回転速度をピニオンギヤ 3 4 D L, 3 4 D R の回転速度よりも遅い速度とすることにより、幕部材 5 6 の緊張状態を好適に維持することができる。なお、巻取ローラ 5 7 L, 5 7 R は、左右いずれか一方にのみ設けられていてもよい。

30

【0046】

また、図 4 (B) に示すように、スクリーン 5 の投影領域 5 X が最後退位置に配置された状態から、ステッピングモータを作動させて左ピニオンギヤ 3 4 D L を平面視して反時計回り、右ピニオンギヤ 3 4 D R を平面視で時計回りに回転させる。ピニオンギヤ 3 4 D L, 3 4 D R が回転すると、ピニオンギヤ 3 4 D L, 3 4 D R に噛み合うラック 3 4 C が前進し、ロッド 3 4 B 及び支持プレート 3 4 A が前進する。支持プレート 3 4 A の前進により、支持プレート 3 4 A に貼り付けられた投影領域 5 X も前進し、図 4 (A) に示すように、スクリーン 5 の投影領域が最前進位置に配置された状態となる。

40

【0047】

スクリーン 5 の投影領域 5 X を前進させている間は、巻取ローラ 5 7 L, 5 7 R には駆動力を付する。巻取ローラ 5 7 L, 5 7 R に付与する駆動力は、巻取ローラ 5 7 L の回転

50

速度がピニオンギヤ 3 4 D L, 3 4 D R の回転速度と同じ若しくはわずかに早くなる大きさとする。この大きさの駆動力を巻取ローラ 5 7 L, 5 7 R に付与することにより、幕部材 5 6 を緊張した状態で前進させることができる。

【0048】

また、プロジェクタ 3 2 及びプロジェクタ 3 2 が投影した映像を反射する反射ミラー 2 8 はスクリーン 5 の上方に配置されており、プロジェクタ 3 2 から投影される映像は、反射ミラー 2 8 に反射してスクリーン 5 の前上方からスクリーン 5 に投影される。こうして、プロジェクタ 3 2 は、投影光 L P の光軸とスクリーン 5 の表示面（投影領域 X が形成される面）とが直交せず、スクリーン 5 の表示面に対して斜め方向を向いた投影方向からスクリーン 5 に画像を投影する。プロジェクタ 3 2 は、斜め方向を向いた投影方向から画像を投影することから、スクリーン 5 に表示される画像は台形状となる。また、スクリーン 5 は長方形形状であり、スクリーン 5 とプロジェクタ 3 2 から投影される画像の領域とは一致せず、スクリーン 5 は、スクリーン 5 に表示される画像よりも広がっている。

10

【0049】

このため、図 1 に示すように、スクリーン 5 における投影領域 5 X のうち、下方の部分に形成される領域は、幅が広い幅広部 5 X W とされ、上方の部分に形成される領域は、幅広部 5 X W よりも幅が狭い幅狭部 5 X N とされる。投影領域 5 X は台形状を成しており、スクリーン 5 は長方形形状をなすことから、幅狭部 5 X N の左右位置は、プロジェクタ 3 2 から投影された映像が届かない非投影領域 5 N L, 5 N R となる。これらの非投影領域 5 N L, 5 N R が生じる現象は、スクリーン 5 が最前進位置にあるときと最後退位置にあるときとのいずれのときにも共通して起こる。

20

【0050】

非投影領域 5 N L, 5 N R は、幅狭部 5 X N の外の領域に相当し、投影領域 5 X における幅広部 5 X W と幅狭部 5 X N との幅の差分を有する領域である。言い換えると、幅広部 5 X W の幅と、幅狭部 5 X N のうちの最も幅が狭い部分の幅との差が、非投影領域 5 N L, 5 N R の最大幅となる。

【0051】

遊技枠 3 A の内側下前方に設けられた第 1 サブ L E D 3 3 A L, 3 3 A R は、最前進位置にあるスクリーン 5 の非投影領域 5 N L, 5 N R に照射光 L L を照射して非投影領域 5 N L, 5 N R を発光させ、スクリーン 5 の全面において、映像（光）が表示されない範囲をなくしている。また、第 2 サブ L E D 3 3 B L, 3 3 B R は、最後退位置にあるスクリーン 5 非投影領域 5 N L, 5 N R に図示しない照射光を照射する。

30

【0052】

また、スクリーン 5 における周囲の部材、具体的には、センターフレーム 4 C、釘、風車などが難反射材で形成されている。難反射材としては、投影光 L P を反射しにくい色である黒などの黒色系の色とされたものや、投影光 L P を反射しにくい材質、例えばカーボンブラック、酸化クロム、表面が荒い材質のものを用いてもよい。

【0053】

また、スクリーン 5 の投影領域 5 X には、図 1 に示すように、飾り図柄表示エリア 5 L, 5 C, 5 R、保留表示エリア 5 H 1, 5 H 2、保留数表示エリア 5 F、及び今回表示エリア 5 K が配置されている。また、飾り図柄表示エリア 5 L, 5 C, 5 R では、特図ゲームに対応して、飾り図柄の可変表示が行われる。その後、特図ゲームにおける可変表示結果として確定特別図柄が導出表示されることに対応して、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R において可変表示結果となる確定飾り図柄（最終停止図柄）が導出表示される。なお、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R の夫々にて可変表示が行われる飾り図柄を夫々、左図柄、中図柄、右図柄とも称する。なお、識別情報の可変表示を可変表示ゲームと総称する場合があるが、上述した特図ゲーム、普図ゲームとともに、飾り図柄の可変表示も可変表示ゲームに含まれる。

40

【0054】

特図ゲームにおける可変表示結果が「大当たり」になるとときには、飾り図柄表示エリア 5

50

L, 5C, 5Rにおいて、予め定められた大当り組み合わせとなる確定飾り図柄が導出表示される。また、特図ゲームにおける可変表示結果が「大当り」とならないときには、飾り図柄表示エリア5L, 5C, 5Rにおいて、予め定められた大当り組み合わせとは異なる確定飾り図柄が導出表示される。予め定められた大当り組み合わせの一例は、左図柄、中図柄、右図柄が同一図柄となる組み合わせ（例えば、「7」「7」「7」）等）である。

【0055】

保留表示エリア5H1, 5H2では、特図ゲームに対応する飾り図柄の可変表示の保留数が特定可能に表示される。例えば、保留表示エリア5H1, 5H2では、第1特図ゲームに対応する飾り図柄及び第2特図ゲームに対応する飾り図柄ごとの入賞順（消化順）がわかるような態様で、飾り図柄の可変表示の保留数に応じた数の保留表示が表示される。具体的には、第1保留表示エリア5H1には、第1特図ゲームに対応する飾り図柄の保留表示が入賞順に従って並べられて表示され、第2保留表示エリア5H2には、第2特図ゲームに対応する飾り図柄の保留表示が入賞順に従って並べられて表示される。また、保留表示エリア5H1, 5H2では、当該特図ゲームに対応する飾り図柄の可変表示が開始される毎に、開始される可変表示に対応する保留表示が消去（消化）されるとともに、消去される保留表示の他に他の保留表示があるときには当該他の保留表示の表示位置が消去される保留表示の側（今回表示エリア5Kの側）に移動（シフト）される。

【0056】

保留数表示エリア5Fでは、保留表示エリア5H1, 5H2と同様、特図ゲームに対応する飾り図柄の可変表示の保留数が特定可能に表示される。その表示態様は、算用数字で表示される態様である。今回表示エリア5Kでは、今回表示（消化時表示、アクティブ表示などとも称される場合がある）が表示される。今回表示とは、消化された保留表示に対応する飾り図柄の可変表示に応じて表示されるもの（保留表示が消化されるときに消化される保留表示に代えて表示されるもの）である。なお、保留表示や今回表示は、単純な図形、例えば円形で示されている。

【0057】

遊技機1では、種々の演出が実行可能である。例えば、遊技機1では、確定飾り図柄が導出表示される迄の間において、例えば、予め定められた大当り組み合わせと一部が一致している状態（リーチ状態）で行われるリーチ演出が実行される。大当り組み合わせと一部が一致している状態とは、例えば、同一の左図柄と右図柄とが導出表示されている状態であって中図柄が未だ可変表示している状態である。また、遊技機1では、保留表示の表示態様による演出や今回表示の表示態様による演出が実行可能である。また、遊技機1では、スピーカ8やランプ9を用いた演出も実行可能である。遊技機1では、これらの演出を実行することによって、例えば大当り期待度（信頼度）を遊技者に報知又は示唆している。

【0058】

ある演出Aの大当り期待度（信頼度）は、例えば、（大当りとなるときに演出Aが実行される確率）×（大当りになる確率）／{（大当りとなるときに演出Aが実行される確率）×（大当りになる確率）＋（大当りとならないときに演出Aが実行される確率）×（大当りにならない確率）}によって算出される（大当り期待度が「1」になる場合には必ず「大当り」になる）。

【0059】

なお、演出に関する判定や決定（演出の実行有無、実行する演出の種類、内容等に関する判定や決定）は、始動入賞時に行われる場合と可変表示開始時に行われる場合とがあってもよい。

【0060】

図5は、各種の制御基板等を示す構成図である。遊技機1には、例えば図5に示すように、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、電源基板16等が搭載されている。なお、遊技機1には、例えば、払出制御基板、

情報端子基板、発射制御基板、インタフェース基板、タッチセンサ基板等が搭載されていてもよい。これらの基板は、遊技機に関する制御を行う制御手段となる。

【0061】

主基板11は、メイン側の制御基板である。主基板11は、第1保留表示器25A、第2保留表示器25B、普図保留表示器25C、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を制御する機能、中継基板15を介して演出制御基板12側に演出制御コマンドを出力する機能、ホールの管理コンピュータに各種の情報を出力する機能等を有する。

【0062】

演出制御基板12側に出力される演出制御コマンドは、例えば、第1始動入賞口（第2始動入賞口）への入賞を通知する第1始動口入賞指定コマンド（第2始動口入賞指定コマンド）、第1特図保留記憶数（第2特図保留記憶数）を通知する第1保留記憶数通知コマンド（第2保留記憶数通知コマンド）、入賞時の判定結果として可変表示結果が大当たりとなるか否かの判定結果や大当たり種別の判定結果を示す図柄指定コマンド、特別図柄や飾り図柄等の変動パターンの種別（カテゴリ、グループ）を指定する変動カテゴリ指定コマンド、変動パターンを指定する変動パターン指定コマンド、特別図柄や飾り図柄等の可変表示結果を指定する可変表示結果通知コマンド、遊技機1の現在の遊技状態（例えば、低確状態、高確状態、低ベース状態、高ベース状態等）を指定する遊技状態指定コマンド等である。

【0063】

主基板11には、例えば図5に示すように、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等が搭載されている。スイッチ回路110は、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、カウンタスイッチ23からの検出信号を遊技制御用マイクロコンピュータ100に出力する。ソレノイド回路111は、遊技制御用マイクロコンピュータ100からのソレノイド駆動信号を普通電動役物用のソレノイド81や大入賞口扉用のソレノイド82に出力する。

【0064】

遊技制御用マイクロコンピュータ100は、例えば図5に示すように、ROM101、RAM102、CPU103、乱数回路104、I/O105を備える。CPU103は、例えば、各種の判定（決定）に用いる各種の乱数値（乱数値を示す数値データ）を更新可能にカウントする。例えば、CPU103は、乱数回路104等によって、特図表示結果判定（決定）用の乱数値MR1、大当たり種別判定（決定）用の乱数値MR2、変動カテゴリ決定用の乱数値MR3、普図表示結果判定用の乱数値MR4、変動パターン決定用の乱数値MR5を更新可能にカウントする。乱数値MR1は、特図ゲームにおける特別図柄等の可変表示結果を「大当たり」するか否か（大当たり遊技状態に制御するか否か）を判定（決定）するために用いられる乱数値である。乱数値MR2は、可変表示結果を「大当たり」とする場合に、大当たり種別を複数種類のいずれかに判定（決定）するために用いられる乱数値である。乱数値MR3は、変動カテゴリを予め用意された複数種類のいずれかに決定するために用いられる乱数値である。乱数値MR4は、普図ゲームにおける普通図柄の可変表示結果を「普図当り」とするか否か（普通可変入賞球装置6B（電動チューリップ型役物）を拡大開放状態に制御するか否か）を判定（決定）するために用いられる乱数値である。乱数値MR5は、変動パターンを予め用意された複数種類のいずれかに決定するために用いられる乱数値である。

【0065】

ROM101は、CPU103によって実行されるプログラムを記憶する。また、ROM101は、CPU103が各種の判定（決定）を行うために用いられる各種テーブルを構成するデータを記憶する。RAM102は、保留情報として未だ開始されていない可変表示に関する情報（特図保留記憶、普図保留記憶）を入賞順（消化順）がわかるような態様で（例えば入賞順を示した保留番号に対応付けて）記憶する。なお、特図保留記憶は、具体的には、入賞時における乱数値MR1等の値を示す数値データ（または、当該数値デ

10

20

30

40

50

ータによる判定（決定）結果を示す情報）であってもよい。普図保留記憶は、具体的には、入賞時における乱数値MR4の値を示す数値データ（または、当該数値データによる判定（決定）結果を示す情報）であってもよい。また、RAM102は、現在の遊技状態（例えば、低確状態、高確状態、低ベース状態、高ベース状態等）を示す情報（例えば、各種のフラグ等）を記憶する。RAM102は、電源基板16に設けられるバックアップ電源回路によってバックアップされるバックアップRAMであってもよい。

【0066】

演出制御基板12は、サブ側の制御基板である。演出制御基板12は、演出制御コマンドを入力する機能、プロジェクタ32の映像投影等における演出を判定（決定）する機能等を有する。

【0067】

演出制御基板12は、例えば図5に示すように、演出制御用CPU120、ROM121、RAM122、表示制御部123、乱数回路124、I/O125を備える。演出制御用CPU120は、例えば、乱数回路124等によって、各種の演出判定（決定）用の乱数値を更新可能にカウントする。また、演出制御用CPU120は、ROM121から読み出したプログラムを実行することにより各種の判定（決定）を行う。

【0068】

ROM121は、演出制御用CPU120によって実行されるプログラムを記憶する。また、ROM121は、演出制御用CPU120が各種の判定（決定）を行うために用いられる各種テーブルを構成するデータを記憶する。RAM122は、保留情報として未だ開始されていない可変表示に関する情報（変動カテゴリ指定コマンドや図柄指定コマンド等によって示される情報）を入賞順（消化順）がわかるような態様で（例えば入賞順を示したバッファ番号に対応付けて）記憶する。また、RAM122は、演出制御用CPU120による決定結果（例えば、保留表示等の表示態様の決定内容等）を記憶する。また、RAM122は、現在の遊技状態（例えば、低確状態、高確状態、低ベース状態、高ベース状態等）を示す情報（例えば、各種のフラグ等）を記憶してもよい。

【0069】

表示制御部123は、プロジェクタ32及びサブLED33を制御する。例えば、表示制御部123は、演出制御用CPU120からの指令や制御データ等に基づいて、飾り図柄の可変表示や、保留表示や今回表示の表示態様による演出等の各種の演出に応じたプロジェクタ32から投影される映像の内容やサブLED33の点灯、点滅等を制御する。音声制御基板13は、演出制御基板12（演出制御用CPU120）からの指令や制御データ等に基づいてスピーカ8を制御する。ランプ制御基板14は、演出制御基板12（演出制御用CPU120）からの指令や制御データ等に基づいてランプ9を制御する。

【0070】

電源基板16は、主基板11、演出制御基板12、払出制御基板等の各制御基板と独立して設置され、パチンコ遊技機1内の各制御基板及び機構部品が使用する電圧を生成する。例えば、電源基板16では、AC24V、VLP（直流+24V）、VSL（直流+30V）、VDD（直流+12V）、VCC（直流+5V）及びVBB（直流+5V）を生成する。電源基板16には、バックアップ電源回路と、クリアスイッチとが搭載されていればよい。バックアップ電源回路は、例えばVDD（直流+5V）の電源ラインから充電されるコンデンサを含んでいればよい。アクチュエータ駆動部17は、演出制御用CPU120からの指令や制御データ等に基づいて、ミラー用アクチュエータ35や巻取ローラ57L、57R、さらにはスクリーン駆動機構34におけるステッピングモータの駆動制御を行う。

【0071】

本実施形態に係るパチンコ遊技機1では、プロジェクタ32から投影された映像がスクリーン5に表示されることによって演出が実行される。以下、パチンコ遊技機1におけるプロジェクタ32からスクリーン5に映像を表示することによる演出の一例及びパチンコ遊技機1における作用効果について説明する。

10

20

30

40

50

【0072】

例えば、普通入賞球装置6Aへの入賞の後に、第1開始条件が成立すると、図1に示す飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rの変動表示が開始される演出が実行される。また、変動表示が開始された後に確定飾り図柄が導出表示される迄の間においてリーチ演出が実行されたり、特別図柄として大当り図柄が導出表示された後に移行する大当り遊技中における大当り演出が実行されたりする。これらの演出は、プロジェクタ32から投影された映像がスクリーン5に投影されることで表示される。

【0073】

プロジェクタ32から投影された画像がスクリーン5に表示される際の大きさは、プロジェクタ32が投影した画像の大きさによって変化するとともに、プロジェクタ32とスクリーン5との間の距離によっても変化する。スクリーン駆動機構34は、スクリーン5を前進または後退させることにより、プロジェクタ32とスクリーン5との間の距離を調整して変化させる。

10

【0074】

プロジェクタ32から投影された映像は、まず、ロゴ役物26の内側に配置された反射ミラー28に到達する。反射ミラー28では、投影された映像がスクリーン5に向けて反射される。スクリーン5では、投影された映像が映し出され、さまざまな演出が実行される。

【0075】

例えば、特図ゲームでは、第1段階と第2段階とで構成されるスーパーリーチ演出が実行されることがある。このようなスーパーリーチ演出は、ある特図ゲームで実行される演出として、相対的に大当り期待度が高い演出である。相対的に大当り期待度が高いとは、特図ゲームで実行される全リーチ演出の中で、大当り期待度が相対的に高く、例えば大当り期待度が高い順で上位50%の順位、または上記30%順位など、相当の高い順位に入る演出である。

20

【0076】

スーパーリーチ演出における第1段階で実行される演出（以下「第1段階演出」という）は、スクリーン5が最前進位置に配置された状態で実行される。また、第2段階で実行される演出（以下「第2段階演出」という）は、スクリーン5が最後退位置に配置された状態で実行される。

30

【0077】

スーパーリーチ演出のさらに具体的な内容を説明すると、第1段階において、スクリーン5を最前進位置に配置し、図1に示すメインキャラクタMCが図示しない敵キャラクタと対決する演出がメイン演出として実行される。メインキャラクタMCと敵キャラクタとの対決の結果、メインキャラクタMCが勝利すると、スクリーン5における飾り図柄表示エリアに大当り組み合わせとなる確定飾り図柄が導出表示されて大当りとなる。こうして、スーパーリーチ演出は、第2段階へは移行せず、第1段階で終了する。

【0078】

また、メインキャラクタMCが敗北すると、プロジェクタ32からの画像の投影及び第1LED33からの照射光の照射を中断して、一旦画面がブラックアウト（暗転）し、終了パターンまたは復活パターンに移行する。終了パターンでは、そのままメイン演出が継続し、スクリーン5における飾り図柄表示エリアに確定飾り図柄以外の飾り図柄が導出表示されてハズレとなり、特図ゲームが終了する。この場合も、スーパーリーチ演出は、第2段階へは移行せず、第1段階で終了する。

40

【0079】

また、復活パターンでは、スーパーリーチ演出が第1段階から第2段階に移行する。第2段階では、メイン演出からサブ演出に移行し、サブ演出として復活演出が実行される。復活演出を実行する前の画面がブラックアウトしているときに、スクリーン駆動機構34を作動させてスクリーン5を最後退位置に移動させる。スクリーン5の移動が完了したら、プロジェクタ32からの画像の投影を再開するとともに、第1サブLED33に代えて

50

第2サブLED33BをONにして第2サブLED33Bから照射光を照射して、第2段階での演出を実行する。第2段階での演出では、スクリーン5が後退し、スクリーン5に大きく表示されたメインキャラクタMCによる演出が実行されるので、興趣の向上を図ることができる。また、第2段階で表示されるメインキャラクタMCは、第1段階で表示されるメインキャラクタよりも大きく表示される。第2段階では、メインキャラクタMCを大きく表示することにより、大当りに対する期待感を高めることができる。

【0080】

さらに、復活演出では、メインキャラクタMCを助けに来たサブキャラクタSC1、SC2がメインキャラクタMCとともに敵キャラクタと戦う演出が実行される。そして、メインキャラクタMC及びサブキャラクタSC1、SC2が敵キャラクタに勝利した場合には飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rに大当り組み合わせとなる確定飾り図柄が導出表示されて大当りとなる。また、メインキャラクタMC及びサブキャラクタSC1、SC2が敵キャラクタに敗北した場合には、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rに確定飾り図柄以外の飾り図柄が導出表示されてはずれとなる。こうして、スーパーリーチ演出が終了する。スーパーリーチ演出が終了した後は、第1段階から第2段階への移行時と同様に、画面をプロジェクタ32からの画像の投影及び第1LED33からの照射光の照射を中断して、一旦画面がブラックアウトさせる。そして、スクリーン駆動機構34によってスクリーン5を前進させてスクリーン5を最前進位置に配置して、スクリーン5に確定飾り図柄等を表示する。

【0081】

スクリーン5が最前進位置に配置されているときと、最後退位置に配置されているときとは、スクリーン5とプロジェクタ32との間の距離が異なるものとなる。具体的に、スクリーン5が最前進位置に配置されているときには、最後退位置に配置されている場合よりもスクリーン5とプロジェクタ32との間の距離が短くなる。例えば、図6に模式的に示すように、メインキャラクタ画像MCBをプロジェクタ32からスクリーン5に投影した場合、スクリーン5が最前進位置MF1に配置され、スクリーン5とプロジェクタ32との間の距離が短いときのメインキャラクタ画像MCFの大きさは、スクリーン5が最後退位置MR1に配置され、スクリーン5とプロジェクタ32との間の距離が長いときのメインキャラクタ画像MCRが大きく映る。

【0082】

上記のスーパーリーチ演出では、第1段階ではスクリーン5が最前進位置に配置された状態でメインキャラクタMCがスクリーン5に表示され、第2段階ではスクリーン5が最後退位置に配置された状態でメインキャラクタMCがスクリーン5に表示される。このため、プロジェクタ32が投影するメインキャラクタMCの画像の大きさを維持したままスクリーン5を後退させるだけで、メインキャラクタMCをスクリーン5に大きく表示することができる。したがって、スクリーン5を動かしたとしても好適な画像をスクリーン5に表示できる。なお、反対にスクリーン5を前進させることにより、プロジェクタ32で投影するメインキャラクタMCの画像の大きさを維持したままメインキャラクタMCをスクリーン5に小さく表示することができる。

【0083】

また、例えば特図ゲームで実行される演出において、第1演出モードと第2演出モードが設定されている。特図ゲームの多くは第1演出モードで実行されるが、特図ゲームが繰り返し実行されている過程において、所定の移行条件を満たすと、第1演出モードから第2演出モードに移行することがある。第2演出モードに移行した後は、第2演出モードでの特図ゲームにおける演出が所定回数（例えば4回）実行され、その後第1演出モードに戻るか大当り遊技状態に移行する。第1演出モード中は、スクリーン5が最前進位置に配置された状態で演出が実行され、第2演出モード中は、スクリーン5が最後退位置に配置された状態で演出が実行される。このように、スクリーン5の位置が最前進位置と最後退位置とでそれぞれ実行されることがあるので、実行される演出の多様化を図ることができ、興趣の向上に寄与することができる。

【0084】

第1演出モード中と第2演出モード中には、いずれの場合でも、例えばメインキャラクターMCをスクリーン5に表示した演出が実行される。これらの演出を実行する際には、スクリーン5に表示されるメインキャラクターMCの大きさは、例えば第1演出モード中と第2演出モード中とで維持される。

【0085】

第1演出モード中は、スクリーン5が最前進位置に配置されているときに実行され、第2演出モード中は、スクリーン5が最後退位置に配置されているときに実行される。このため、プロジェクタ32から投影される映像の大きさが、第1演出モード中と第2演出モード中とで同じであると、メインキャラクターMCの大きさが変わってしまい、遊技者に違和感を与える懸念がある。

10

【0086】

ここで、本実施形態に係るパチンコ遊技機1では、プロジェクタ32で投影される画像を小さくすることで、第1演出モード中と第2演出モード中にスクリーン5に表示されるメインキャラクターMCの大きさを維持している。さらに説明すると、図7に模式的に示すように、プロジェクタ32からスクリーン5に大きなメインキャラクター画像MCBSを投影した場合、スクリーン5が最前進位置MF2に配置され、スクリーン5とプロジェクタ32との間の距離が短いときには、スクリーン5にメインキャラクター画像MCFが表示される。また、プロジェクタ32からスクリーン5に小さなメインキャラクター画像MCBBを投影した場合、スクリーン5が最後退位置MR2に配置され、スクリーン5とプロジェクタ32との間の距離が長いときにスクリーン5に表示されるメインキャラクター画像MCRの大きさは、メインキャラクター画像MCFの大きさと同じとなる。このため、遊技者に与える違和感を軽減することができ、スクリーン5を動かしたとしても好適な画像をスクリーン5に表示することができる。

20

【0087】

また、投影領域5Xには、プロジェクタ32から投影された映像による画像表示での演出が実行される。ここで、スクリーン5における平面表示領域5Aには、図1に示すように、プロジェクタ32の性質等により、プロジェクタ32から投影される映像が届かない非投影領域5NL、5NRが生じてしまう。

【0088】

このような非投影領域5NL、5NRに対しては、サブLED33A、33Bから照射される照射光が映されている。このように、非投影領域5NL、5NRにサブLED33A、33Bの照射光を照射することにより、プロジェクタ32が映像を投影できない領域があるものの好適に演出を実行することができる。なお、非投影領域5NL、5NRには、サブLED33A、33Bによる照射光を単に照射する態様のほか、非投影領域5NL、5NRの映像をサブLED33A、33Bの照射光で補完するようにしてもよい。

30

【0089】

また、プロジェクタ32からスクリーン5に投影される画像は台形状を成している。本実施形態においてスクリーン5は長方形であることから、スクリーン5に投影される画像の台形の長辺の長さを短辺の長さに合わせるいわゆる台形補正を行うことが考えられる。ところが、台形補正を行うためのスクリーン5とプロジェクタ32との距離関係等の制約から、台形補正によっても画像を長方形にまでは補正できず、台形の上方左右位置にプロジェクタ32の映像が表示できない非投影領域5NL、5NRが生じている。本実施形態では、この非投影領域5NL、5NRにサブLED33の照射光を照射することによって、長方形のスクリーン5の全体に光があてられることにより、スクリーン5が長方形であることを遊技者に認識させることができる。また、横長の長方形をなすスクリーン5の全ての領域に画像を表示することができるので、プロジェクタが投影できない領域があったとしても好適に演出を実行することができる。したがって、興趣の低下を抑制することができる。

40

【0090】

50

また、本実施形態では、スクリーン 5 が移動するものの、プロジェクタ 3 2 から投影される画像が表示される幕部材 5 6 は、平面状を維持している。このため、スクリーン 5 を移動させたとしても、スクリーン 5 に表示される画像が歪むなどの事態が生じないようにすることができる。

【0091】

なお、本実施形態では、サブ L E D 3 3 A, 3 3 B が遊技枠 3 A の内側下前方に配置されており、スクリーン 5 との相対的な位置関係としては、スクリーン 5 の下側前面にサブ L E D 3 3 A, 3 3 B が配置されている。サブ L E D 3 3 A, 3 3 B の配置位置はその他の位置としてもよく、例えば、スクリーン 5 の上側前面としてもよいし、右方前面または左方前面としてもよい。

10

【0092】

また、非投影領域 5 N L, 5 N R に表示される画像は、サブ L E D 3 3 A, 3 3 B 以外の表示装置によって形成してもよい。例えば、サブ L E D 3 3 A, 3 3 B に代えて、プロジェクタ 3 2 とは異なる他のサブプロジェクタを用いてもよいし、スクリーン 5 の非投影領域 5 N L, 5 N R に液晶表示装置を配置して、液晶表示装置で画像を表示してもよい。また、C R T (Cathode Ray Tube) ディスプレイや E L ディスプレイなど他の表示装置であってもよい。スクリーン 5 の非投影領域 5 N L, 5 N R に他の表示装置を配置する場合には、他の表示装置をスクリーン駆動機構 3 4 の支持プレート 3 4 A に設ければよい。他の表示装置を支持プレート 3 4 A に設けることにより、スクリーン 5 の移動に追従して他の表示装置を移動させることができる。

20

【0093】

また、非投影領域 5 N L, 5 N R は、平面領域に形成されているが、非投影領域に役物などの立体物を設けて、サブ L E D で照射して立体物を発光させるようにしてもよい。あるいは、立体物を光透過性材料で構成して、立体物の裏側にサブ L E D 等を配置して立体物を発光させるようにしてもよい。

【0094】

また、プロジェクタ 3 2 から投影される投影光 L P は、反射ミラー 2 8 の面積よりも広い範囲に投射されている。このため、プロジェクタ 3 2 から投影された投影光 L P は、反射ミラー 2 8 によって反射されてスクリーン 5 に投影される映像のほか、ロゴ役物 2 6 における装飾材 2 6 A を照らす光となる。装飾材 2 6 A は、光透過性材料によって構成されているので、プロジェクタ 3 2 から投射される光が透過して装飾が施されることとなる。

30

【0095】

また、反射ミラー 2 8 に投影された投影光 L P は、図 8 に示すように、ロゴ役物 2 6 における装飾材 2 6 A の裏面及び役物用筐体 2 6 B の内側面並びに反射ミラー 2 8 の裏面の間で乱反射する。この光の乱反射により、装飾材 2 6 A を通過する光の輝度を高めることができる。さらに、役物用筐体 2 6 B の内側面及び反射ミラー 2 8 の裏面は、白色であり、光の反射率が高くなっている。このため、ロゴ役物 2 6 の内側面及び反射ミラー 2 8 の裏面の間で乱反射する光の量が多くなり、装飾材 2 6 A を通過する光の輝度をさらに高めることができる。

【0096】

なお、装飾材 2 6 A を通過する光の輝度を高めるために、ロゴ役物 2 6 の内側面及び反射ミラー 2 8 における役物用筐体 2 6 B の裏面の間で光の吸収量を減らし、反射量が多くなるようにしてもよい。具体的には、上記のように白色とするほか、光の反射率の高い素材で役物用筐体 2 6 B を形成してもよいし、光の反射率の高い素材からなる層を形成してもよい。

40

【0097】

また、スクリーン 5 の表示やロゴ役物 2 6 を用いた演出の内容などによっては、プロジェクタ 3 2 から投影される投影光 L P の投影範囲を反射ミラー 2 8 の内側のみに限定したり、反射ミラー 2 8 の範囲を超えてロゴ役物 2 6 の内側にまで投影光 L P が到達するようにしたりしてもよい。例えば、大当たり期待度が高い演出が実行されないときには、プロジ

50

ェクタ 3 2 から投影される投影光 L P を反射ミラー 2 8 の内側に限定してロゴ役物 2 6 を投影光 L P が透過することによる装飾を行わず、大当たり期待度が高い演出が実行されるときには、プロジェクタ 3 2 から投影される投影光 L P を反射ミラー 2 8 より広い範囲としてロゴ役物 2 6 を投影光 L P が透過することによる装飾を行うようにしてもよい。ロゴ役物 2 6 を投影光 L P が透過することによる装飾を行うにあたって、プロジェクタ 3 2 から投影される投影光 L P によって種々の装飾を容易に行うことができる。

【0098】

また、プロジェクタ 3 2 は、スクリーン 5 から見て相対的に上方に配置されているが、スクリーン 5 から見て下方に配置されていてもよいし、右方又は左方に配置されていてもよい。プロジェクタ 3 2 をスクリーン 5 から見て相対的に下方に配置する場合には、例えば反射ミラー 2 8 を普通入賞球装置 6 A、普通可変入賞球装置 6 B、または特別可変入賞球装置 7 の裏面側に配置してもよい。また、プロジェクタ 3 2 をスクリーン 5 から見て右方又は左方に配置する場合には、スクリーン 5 の右方または左方における装飾構造物の裏面側等に反射ミラー 2 8 を配置してもよい。

【0099】

また、スクリーン 5 の幕部材 5 6 における投影領域 5 X を延長した余長部にはプロジェクタ 3 2 から投影される画像が表示されることがないようにされているが、余長部にもプロジェクタ 3 2 から投影される画像が表示されるようにしてもよい。特に、スクリーン 5 が最後退位置に配置されているときには、投影領域 5 X に隣接する余長部（以下「投影領域隣接部」という）が前後方向に沿って配置される。この投影領域隣接部にプロジェクタ 3 2 から投影される画像を表示してもよい。投影領域隣接部に画像を表示することにより、演出の多様化の幅を広げることができ、興趣の向上に寄与することができる。

【0100】

また、スクリーン 5 を駆動する支持プレート 3 4 A の左右方向の幅よりも左巻取ローラ 5 7 L と右巻取ローラ 5 7 R との離間距離を長くしてもよい。支持プレート 3 4 A の左右方向の幅よりも左巻取ローラ 5 7 L と右巻取ローラ 5 7 R との離間距離の方が長いことにより、スクリーン 5 が最後退位置に配置されているときに、投影領域隣接部が、左右方向に傾斜を持った面となり、この投影領域隣接部にプロジェクタ 3 2 から画像を投影してもよい。画像が投影される投影領域隣接部が左右方向に傾斜を持った面とされていることにより、投影領域隣接部に表示される画像を見やすくすることができる。

【0101】

また、プロジェクタ 3 2 とスクリーン 5 との間の距離を調整して変化させるにあたって、スクリーン駆動機構 3 4 によってスクリーン 5 を前進または後退させているが、他の態様であってもよい。例えば、プロジェクタ 3 2 を反射ミラー 2 8 の方向に前進させ、または反射ミラー 2 8 から遠ざかる方向に後退させてプロジェクタ 3 2 とスクリーン 5 との距離を変化させてもよい。または、反射ミラー 2 8 を移動させて反射ミラー 2 8 とプロジェクタ 3 2 との距離または反射ミラー 2 8 とプロジェクタ 3 2 との距離を変化させてもよい。要は、プロジェクタ 3 2、反射ミラー 2 8、及びスクリーン 5 の少なくともいずれか 1 つを移動させてプロジェクタ 3 2 とスクリーン 5 との距離を変化させてもよい。

【0102】

また、スクリーン 5 が移動してプロジェクタ 3 2 から投影光が投影される位置は、最前進位置または最後退位置の 2 か所とされているが、その他の位置であったり、その他の位置を含んでいたりしてもよい。例えば、スクリーン 5 の最前進位置と最後退位置との間の数か所に途中表示位置を設定しておき、これらの位置でスクリーン 5 を停止させてプロジェクタ 3 2 から投影光が投影される位置としてもよい。最前進位置や最後退位置がプロジェクタ 3 2 から投影光が投影される位置に含まれないようにしてもよい。

【0103】

また、スクリーン 5 を移動させている間は、スクリーン 5 に表示される画像をブラックアウトさせているが、スクリーン 5 に画像を表示したままスクリーン 5 を移動させてもよい。スクリーン 5 に画像を表示したままスクリーン 5 を移動させることにより、画像が連

10

20

30

40

50

続的に大きくなる変化や、画像が移動しながらもその大きさが変化しない状態を表現することができ、興趣の向上に寄与することができる。

【0104】

また、スクリーン駆動機構34によって幕部材56を移動させる方向をプロジェクタ32から投影される投影光の光軸に沿った方向としてもよい。本実施形態では、図2におけるスクリーン5を移動させるようにスクリーン駆動機構34のロッド34Bを斜め下方に向いた方向に移動させればよい。この場合、巻取ローラ57L、57R及び従動ローラ48L、58Rも傾斜させるのが好適である。幕部材56を移動させる方向をプロジェクタ32から投影される投影光の光軸に沿った方向とすることで、反射ミラー28の取付角度の調整をなくしても、幕部材56に好適に映像を投影することができる。

10

【0105】

また、電源を立ち上げて（ONにして）から、しばらくの準備時間、例えばプロジェクタ32からの投影光を投影可能となるまでの間は、サブLED33による照射光の照射を抑制するようにしてもよい。電源を立ち上げたときにプロジェクタ32が投影可能となるまでには、プロジェクタ32の暖機運転が必要となり、暖機運転を行っている間は、プロジェクタ32からの適切な投影制御ができないことがある。プロジェクタ32からの投影光の投影ができない状態でサブLED33から照射光を照射した場合には、スクリーン5のうち、非投影領域5NL、5NRのみが明るい状態となり、違和感を覚えさせる虞がある。この点、電源を立ち上げてから、準備時間の間は、サブLED33からの照射光の照射を抑制することにより、スクリーン5のうち、非投影領域5NL、5NRのみが明るい状態となることによる違和感を小さくすることができる。なお、サブLED33からの照射光の照射を抑制する態様としては、照射光の照射を中止または遮断してもよいし、照射光の光量を小さくするようにしてもよい。

20

【0106】

また、プロジェクタ32からスクリーン5までの間における各開口部などのプロジェクタ32から投影される投影光の光路上にレンズを設けてもよい。プロジェクタ32から投影される投影光の光路上にレンズ設けることにより、プロジェクタ32から投影される映像の大きさを調整することができる。またプロジェクタ32から投影される投影光の光路上にレンズ設けるレンズとして、魚眼レンズを用いてもよい。魚眼レンズを用いることで、映像を大きく表示することができる。

30

【0107】

また、非投影領域5NL、5NRに光を照射するにあたり、非投影領域5NL、5NRが投影領域5Xよりも目立たないようにしながらも、スクリーン5の全体としては台形ではなく長方形であるかのような印象を遊技者に与えられる工夫をしてもよい。具体的には、投影領域5Xと非投影領域5NL、5NRとを別素材で形成し、投影領域5Xに使用される素材よりも非投影領域5NL、5NRで使用される素材の方が、黒かったり表面が荒かったりして反射率が低くなるようにしてもよい。また、投影領域5Xと非投影領域5NL、5NRとを一体的に形成する場合には、非投影領域5NL、5NRを黒塗りしたり、表面処理を施して表面を粗くしたりして、反射率を低くしてもよい。また、投影準備を行うタイミングをプロジェクタ32の暖機運転を行っているときとしているが、他のタイミングとしてもよい。例えば、プロジェクタ32が始動時に動作確認をする場合の動作確認中であったり、プロジェクタ32の光源の確認作業であったりしてもよい。つまり、プロジェクタ32が所定の映像を投影可能となるまでの間のタイミングのいずれかであってもよい。また、プロジェクタ32としては、電源がONとなっているものの、消費電力を抑えたセーブモードを備えるものを用いてもよい。このようなプロジェクタ32では、プロジェクタ32がセーブモードにあるときには、電源を立ち上げたときと同様に、投影光を投影可能となるまでに暖機運転を要することとなる。ただし、セーブモード時から投影光を投影可能となるまでの暖機運転に必要な時間は、電源を立ち上げてから投影光を投影可能となるまでの暖機運転に必要な時間よりも短くなる。この暖機運転に必要な時間に基づいて、投影準備を行うタイミングを決定してもよい。

40

50

【0108】

＜第2実施形態＞

次に、本発明の第2実施形態に係る遊技機について説明する。図9は、第2実施形態に係るパチンコ遊技機の正面図、図10は、その側断面図である。なお、本実施形態に係るパチンコ遊技機1Aの説明、また、さらなる他の実施形態や変形例の説明において、上記のパチンコ遊技機1と共通する構成については同一の符号を付し、その詳しい説明は省略することがある。

【0109】

図9及び図10に示すように、本実施形態に係るパチンコ遊技機1Aは、上記第1実施形態と異なるスクリーン71及びスクリーン駆動機構72を備えている。スクリーン71は、表示領域として平面表示領域71A及び立体表示領域71Bを備えている。立体表示領域71Bは、中央立体表示領域71BC、右立体表示領域71BR、及び左立体表示領域71BLを備えている。これらの中央立体表示領域71BC、右立体表示領域71BR、及び左立体表示領域71BLは、いずれもフィギア状をなしている。スクリーン60は、平板にフィギア状の立体物が貼り付けられて形成されており、立体物が貼り付けられていない位置が平面表示領域71Aとなり、立体物が貼り付けられた位置が立体表示領域71Bとなる。スクリーン71上に表示される画像は、スクリーン5の平面表示領域5A及び立体表示領域5Bの双方に形成され、プロジェクタ32からの映像によるいわゆるプロジェクションマッピングによって演出が実行される。

【0110】

スクリーン71における平面表示領域71Aには、後に説明する特定画像や背景画像、さらにはキャラクタなどの画像が主に表示される。また、中央立体表示領域71BC、右立体表示領域71BR、及び左立体表示領域71BLには、それぞれの立体表示領域に対応するキャラクタが主に表示される。図9に示す例では、中央立体表示領域71BCにメインキャラクタ画像MCが表示され、左立体表示領域71BLに第1サブキャラクタ画像SC1が表示され、右立体表示領域71BRに第2サブキャラクタ画像SC2が表示される。

【0111】

なお、中央立体表示領域71BC、左立体表示領域71BL、右立体表示領域71BRには、それぞれ対応するメインキャラクタ画像MC、第1サブキャラクタ画像SC1、及び第2サブキャラクタ画像SC2キャラクタを表示しているが、他の画像を表示するようにしてもよい。例えば、表示されるキャラクタが入れ替わり、中央立体表示領域71BCに第1サブキャラクタ画像SC1または第2サブキャラクタ画像SC2が表示されるようにしてもよい。また、立体表示領域71Bにキャラクタ以外の画像、例えば背景画像が表示されるようにしてもよいし、平面表示領域71Aにキャラクタ画像が表示されるようにしてもよい。

【0112】

スクリーン71における立体表示領域71Bにプロジェクタ32から映像が投影されることにより、図12(A)に示すように、立体表示領域71Bには、立体形状に合わせた立体画像に見える画像は表示される。また、立体表示領域71Bに映像が投影されていない状態では、図12(B)に示すように、立体表示領域71Bにおける立体形状は視認困難な状態であり、遊技者が立体表示領域71Bの立体形状を認識することは難しい状態となっている。

【0113】

立体表示領域71Bが設けられていることにより、プロジェクタ32とスクリーン71との間の距離は、一様とではない。具体的には、スクリーン71の表面にプロジェクタ32を配置した場合には、立体表示領域71Bの方が、平面表示領域71Aよりも近くなる。このため、プロジェクタ32から投影される映像の焦点は、プロジェクタ32から投影される映像における所定軸、例えば光軸上の立体表示領域71Bの表面に相当する位置（以下「立体表面相当位置」という）と平面表示領域71Aに相当する位置（以下「平面表

面相当位置」という)の間の位置、例えばその中間位置に設定されている。立体表面相当位置と平面表面相当位置とに間に焦点を設定することにより、スクリーン71の全面にわたって映像の歪みを小さくすることができる。また、立体表面相当位置と平面表面相当位置とに間に焦点を設定する代わりに焦点を調節可能としてもよいし、立体表面相当位置と平面表面相当位置とに間に焦点を設定し、さらに焦点を調節可能としてもよい。

【0114】

なお、図13に示すように、スクリーン71においても、投影領域71Xにおける幅広部71XWと幅狭部71XNとが形成されており、平面表示領域71Aの多くの部分が幅狭部71XNに含まれ、わずかな部分が幅広部71XWに含まれている。また、立体表示領域71Bは、全て幅広部71XWに含まれている。ただし、平面表示領域71A及び立

10

【0115】

スクリーン71には、図3に示すスクリーン5のような余長部は形成されていない。このため、スクリーン71の全体がパチンコ遊技機1の前面側から視認可能とされている。ただし、スクリーン71のような立体表示領域が形成されたスクリーンに図3に示すような余長部が設けられたものとしてもよい。

20

【0116】

スクリーン71が取り付けられたスクリーン駆動機構72は、図11に示すように、板状の支持プレート75を備えている。スクリーン71は、支持プレート75の表面に貼り付けられている。支持プレート75の背面側には、ロッド76が接続されており、ロッド76の後端部にはラック77が設けられている。

【0117】

ロッド76の後端部の左右位置には、左ピニオンギヤ78L及び右ピニオンギヤ78Rが設けられている。ピニオンギヤ78L、78Rは、ラック77におけるラック歯と噛み合う構造である。ピニオンギヤ78L、78Rは、図示しないステッピングモータによって鉛直軸周りに回転可能とされている。ピニオンギヤ78L、78Rが回転することにより、ピニオンギヤ78L、78Rに噛み合うラック77が進退し、ラック77の進退に伴ってロッド76及び支持プレート75、さらには、スクリーン71が進退する。なお、スクリーン71は、図4に示すスクリーン5と同様に、最前進位置に配置される場合と、再後退位置に配置される場合とがある。

30

【0118】

また、図13に示すように、飾り図柄表示エリア5L、5C、5R、保留表示エリア5H1、5H2、保留数表示エリア5F、及び今回表示エリア5Kは、いずれも平面表示領域71Aに表示されている。このため、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rに表示される飾り図柄、保留表示エリア5H1、5H2に表示される保留表示、保留数表示エリア5Fに表示される保留数表示、及び今回表示エリア5Kに表示される今回表示は、いずれも

40

【0119】

以上の構成を有する本実施形態に係るパチンコ遊技機1Aでは、第1実施形態に係るパチンコ遊技機1と同様、非投影領域71NL、71NRに対しては、サブLED33L、33Rから照射される照射光が映されている。このように、非投影領域5NL、5NRにサブLED33L、33Rの照射光を照射することにより、プロジェクタ32が映像を投影できない領域があるものの好適に演出を実行することができる。

【0120】

また、パチンコ遊技機1Aでは、スクリーン駆動機構72によって、スクリーン71を最前進位置及び最後退位置に移動させて、スクリーン71に映像を投影することができる

50

。したがって、実行される演出の多様化を図ることができ、興趣の向上に寄与することができる。さらには、スクリーンを動かしても好適な画像をスクリーンに表示できる。

【0121】

また、スクリーン71において、立体表示領域71Bに映像が投影されたときには、立体表示領域71Bにおける立体形状と投影された映像とが組み合わせられて形成されるいわば立体画像表示による演出が実行される。このような立体画像表示による演出が実行されることにより、平面的な画像を用いた演出よりも興趣の高めた演出を実行することができる。特に、スクリーンが立体的であることから、平面的なスクリーンにいわゆる3D表示を行った場合よりもリアルに立体形状を表現することができるので、平面的な画像を用いた演出よりも興趣の高めた演出を実行することができる。

10

【0122】

さらに、平面表示領域71Aには、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rに飾り図柄が、保留表示エリア5H1、5H2に保留表示が、保留数表示エリア5Fに保留数表示が、今回表示エリア5Kに今回表示がそれぞれ表示される。これらの飾り図柄、保留表示、保留数表示、今回表示の画像（以下「特定情報画像」という）は、遊技の進行の上で遊技者に確実に伝えることが求められる情報を含んでいる。このような特定情報画像が平面状の平面表示領域71Aに表示されることにより、特定情報画像に含まれる情報を遊技者が誤認することを抑制できる。

【0123】

なお、特定情報画像には、上記の画像のほかの情報の画像が含まれるようにしてもよい。例えば、音量調整の案内を行う音量調整表示の画像、光量調整の案内を行う光量調整表示の画像、飾り図柄を小さく表示した小図柄の画像などを含んでもよい。特定情報画像は、平面表示領域71Aにおける投影領域71X内において、プロジェクタ32から投影される映像による画像にすべてが含まれて表示されている。このような画像の表示態様に変えて、平面表示領域71Aにおける投影領域71Xを外れた非投影領域5NL、5NRに特定情報画像を表示するようにしてもよい。ただし、サブLED33、34では画像を表示することは難しいので、この場合には、非投影領域71NL、71NRには、プロジェクタ32以外の他のプロジェクタや液晶表示装置などの表示装置によって画像を表示することが好適となる。

20

【0124】

また、特定情報画像は、全部が平面表示領域71Aに表示されるのではなく、例えばその一部が立体表示領域71Bに表示されたり、全てが立体表示領域に表示されたりするようにしてもよい。特に、飾り図柄については、大きな文字で表示されることから、その一部あるいは全部が立体表示領域71Bに表示されるようにしてもよい。また、遊技の進行における関与は小さいが、画像表示が乱れることにより不具合が生じる画像、例えば著名人の肖像やキャラクタなどの完全な表示が要望される画像である完全表示要望画像についても平面表示領域71Aに表示し、立体表示領域71Bに表示しないようにしてもよい。特定画像には、特定情報画像と完全表示要望画像とが含まれる。また、平面表示領域5A及び立体表示領域5Bでは、種々の演出が実行されるが、これらの演出は、平面表示領域5Aのみで実行されてもよいし、立体表示領域5Bのみで行われてもよい。また、平面表示領域5Aは、スクリーン5の上方に形成され、立体表示領域5Bはスクリーン5の下方に形成されているが、その他の位置に形成されていてもよい。例えば、平面表示領域5Aが下方に配置され、立体表示領域5Bが上方に配置されていてもよいし、平面表示領域5Aが右側または左側、立体表示領域5Bがその反対の左側または右側に配置されていてもよい。あるいは、中央に平面表示領域5Aが形成され平面表示領域5Aの周りを囲むようにして立体表示領域5Bが形成されていてもよいし、中央に立体表示領域5Bが形成され立体表示領域5Bの周りを囲むようにして平面表示領域5Aが形成されていてもよい。

30

40

【0125】

なお、本実施形態に係るスクリーン71は、余長部を備えていない。このため、従動ローラや巻取ローラなどを設ける必要がなく、簡素な構成でスクリーンを前後方向に移動さ

50

ることができる。なお、本実施形態に係るスクリーン 7 1 としては、余長部を設けていないが、余長部を設けたスクリーンに立体表示領域を形成してもよい。また、余長部を設けていないスクリーンを上記第 1 実施形態における図 3 等に示すスクリーン駆動機構 3 4 に取り付けてもよい。

【0126】

また、本実施形態では、スクリーン 7 1 が移動するものの、プロジェクタ 3 2 から投影される画像が表示される平面表示領域 7 1 A 及び立体表示領域 7 1 B とプロジェクタ 3 2 との相対的な距離関係は維持されている。このため、スクリーン 7 1 を移動させたとしても、スクリーン 7 1 に表示される画像が歪むなどの事態が生じないようにすることができる。

10

【0127】

< 第 3 実施形態 >

次に、第 3 実施形態に係るパチンコ遊技機について説明する。図 1 4 は、第 3 実施形態に係るパチンコ遊技機の正面図、図 1 5 は、図 1 6 の側断面図である、図 1 6 は、扉枠の斜視図である。図 1 4 に示すように、本実施形態に係るパチンコ遊技機 1 B には、右打ちした際に遊技球を誘導する右打誘導路 4 E が形成されている。なお、「右打ち」とは、一般に、遊技球が遊技盤 2 の右側に形成されたルートを通して遊技領域の下方に流下するように遊技球を発射することをいう。右打誘導路 4 E は、例えば遊技盤 2 の中央部に固定的に設けられたセンターフレーム 4 C の上端部 4 D の上面によって形成される。また、右打ちされた遊技球は、図示しない釘等によって拡大開放状態の普通可変入賞球装置 6 B 及び開放状態の特別可変入賞球装置 7 に向けて誘導される。また、図示しない釘構成によって、右打ちされた遊技球は、拡大開放状態の普通可変入賞球装置 6 B 及び開放状態の特別可変入賞球装置 7 には入賞しやすいが、普通入賞球装置 6 A には入賞しにくくなっている。

20

【0128】

さらに、パチンコ遊技機 1 B においては、図 1 に示すロゴ役物 2 6 及び反射ミラー 2 8 は設けられていない。さらに、プロジェクタ 3 2 は、遊技盤 2 の裏面側に配置されておらず、図 1 5 に示すように、上方張出部 3 D の前端位置に対して取り付けられている。上方張出部 3 D の下面には、プロジェクタ 3 2 から投影される投影光 L P が通過可能とされた開口部 3 E が形成されている。

【0129】

また、遊技枠 3 A には、図 1 に示す扉枠 3 B と異なる図 1 6 に示す扉枠 5 0 が取り付けられている。また、本実施形態では、図 1 に示すロゴ役物 2 6 及び反射ミラー 2 8 は設けられていない。さらに、プロジェクタ 3 2 は、遊技盤 2 の裏面側に配置されておらず、図 1 5 に示すように、上方張出部 3 D の前端位置に対して取り付けられている。上方張出部 3 D の下面には、プロジェクタ 3 2 から投影される投影光 L P が通過可能とされた開口部 3 E が形成されている。

30

【0130】

上方張出部 3 D は、遊技枠 3 A と一体的に形成されており、扉枠 5 0 よりも前方にまで張り出している。さらに、図 1 6 に示すように、遊技枠 3 A に設けられた回転軸部材 3 X は、上方張出部 3 D にまで到達している。扉枠 5 0 は、上方張出部 3 D とは別体に形成されており、遊技枠 3 A 及び上方張出部 3 D に対して、回転軸部材 3 X 周りに回動可能である。

40

【0131】

扉枠 5 0 は、縦長の矩形状をなす枠体 5 1 を備えている。枠体 5 1 は、長手方向が鉛直方向に沿うように配置されている。枠体 5 1 の上辺には、天板 5 2 が取り付けられている。天板 5 2 の中央位置には、プロジェクタ 3 2 から投影された投影光 L P が通過可能とされた天板開口部 5 2 A が形成されている。

【0132】

天板 5 2 の先端辺と枠体 5 1 の下端辺には、傾斜枠 5 3 が取り付けられている。枠体 5 1 と傾斜枠 5 3 とは、下端辺において一体となっている。また、枠体 5 1 には内側透明板

50

5 4 が取り付けられ、傾斜枠 5 3 には外側透明板 5 5 が取り付けられている。内側透明板 5 4 及び外側透明板 5 5 は、いずれも透視性を備えており、パチンコ遊技機 1 B の前に位置する遊技者は内側透明板 5 4 及び外側透明板 5 5 を通して遊技盤 2 を視認可能である。これらの内側透明板 5 4 及び外側透明板 5 5 は、第 1 実施形態におけるガラス板に変えて設けられている。

【0133】

内側透明板 5 4 の上方半分位置には、中央開口部 5 4 A が形成されている。中央開口部 5 4 A は、スクリーン 5 の表面形状より上方部分が一回り大きい矩形状をなしており、プロジェクタ 3 2 から投影された投影光 L P が通過可能となっている。中央開口部 5 4 A の形状は、この形状に限らず、円形や楕円形など他の形状であってもよい。

10

【0134】

内側透明板 5 4 は、遊技盤 2 の表面に沿って配設され、遊技盤 2 の表面との離間距離が遊技球の直径よりも長く、遊技球の直径の 2 倍よりも短くなっている。内側透明板 5 4 と遊技盤 2 との離間距離をこの範囲とすることによって、内側透明板 5 4 によって、遊技領域からの遊技球の飛び出しを防止している。また、遊技盤 2 における内側透明板 5 4 の中央開口部 5 4 A に対応する位置は、スクリーン 5 が配置され、遊技球の進入が抑制された構造である。この構造によって、内側透明板 5 4 における中央開口部 5 4 A からの遊技球の飛び出しを防止している。

【0135】

また、外側透明板 5 5 は、内側透明板 5 4 の正面側の全面を覆って取り付けられている。このため、プロジェクタ 3 2 は、内側透明板 5 4 と外側透明板 5 5 との間に配置された状態となる。外側透明板 5 5 が設けられていることにより、遊技者が内側透明板 5 4 や遊技盤 2、あるいは上方張出部 3 D に設けられたプロジェクタ 3 2 に触ったりすることを抑制している。また、プロジェクタ 3 2 とスクリーン 5 との間に遊技者などが手などの異物を介在させて、映像が遮られる事態を抑制している。

20

【0136】

内側透明板 5 4 は、例えばアクリル製であり、外側透明板 5 5 は、例えばガラス製である。内側透明板 5 4 がアクリル製であることにより、加工が容易であり、中央開口部 5 4 A を容易に形成することができる。また、外側透明板 5 5 がガラス製であることにより、耐久性を高くすることができる。ただし、内側透明板 5 4 がガラス製であってもよく、外側透明板 5 5 がアクリル製であってもよい。また、内側透明板 5 4 及び外側透明板 5 5 とも、透視性を備える他の素材で形成されていてもよい。

30

【0137】

また、図 1 5 及び図 1 6 に示すように、内側透明板 5 4 の下方位置における中央部に遊技球排出孔 5 4 B が形成されている。遊技球排出孔 5 4 B は、裏面側の遊技機用枠 3 に連通しており、内側透明板 5 4 と外側透明板 5 5 との間に入り込んだ遊技球を遊技機用枠 3 に向けて排出可能である。また、内側透明板 5 4 が取り付けられた枠体 5 1 と外側透明板 5 5 が取り付けられた傾斜枠 5 3 とは、取り外し可能である。このため、枠体 5 1 と傾斜枠 5 3 とを取り外すことで、内側透明板 5 4 と外側透明板 5 5 とは、離間可能である。また、遊技球排出孔 5 4 B は、上皿ユニットの裏側に配置されている。この上皿ユニットにより、遊技球排出孔 5 4 B がパチンコ遊技機 1 B の正面外側からは視認できないように、遊技球排出孔 5 4 B が隠されている。また、遊技球排出孔は、上皿ユニットよりも上方に配置され、遊技者が視認可能となる高さ位置に形成されていてもよい。この場合、遊技球排出孔 5 4 B から排出される遊技球が遊技機用枠 3 に排出されるようにしてもよいし、遊技領域に排出されるようにしてもよい。また、遊技球排出孔 5 4 B に代えて、扉枠 5 0 の手前側の例えば図示しない上皿または下皿に排出されるようにしてもよい。また、上皿ユニットが設けられていない遊技機では、遊技球排出孔は、裏側を隠すための化粧板、上皿や下皿、あるいは遊技球を打ち出す際の遊技者に操作されるハンドルなどの付属物やこれらの付属物が設けられるプレートなどに隠される位置に形成されていてもよい。

40

【0138】

50

パチンコ遊技機 1 Bでは、内側透明板 5 4 と外側透明板 5 5 との間には、遊技球の直径よりも幅が広い部分がある。このため、内側透明板 5 4 と外側透明板 5 5 との間に遊技球が紛れ込んでしまったときに、その遊技球が内側透明板 5 4 と外側透明板 5 5 との間に残存してしまう問題が生じ得る。

【0139】

この点、遊技球排出孔 5 4 B が形成されていることにより、内側透明板 5 4 と外側透明板 5 5 との間に紛れ込んだ遊技球を裏面側の遊技機用枠 3 に向けて排出することができる。また、内側透明板 5 4 が取り付けられた枠体 5 1 と外側透明板 5 5 が取り付けられた傾斜枠 5 3 とは、取り外し可能とされている。このため、例えば内側透明板 5 4 と外側透明板 5 5 との間に紛れ込んだ遊技球が遊技球排出孔 5 4 B から排出されないときでも、枠体 5 1 と傾斜枠 5 3 とを取り外すことにより、遊技球を容易に取り出すことができる。

10

【0140】

また、遊技盤 2 には、上記第 2 実施形態と同様に、右打ちした際に遊技球を誘導する右打誘導路 4 E が形成されている。また、プロジェクタ 3 2 は、プロジェクタ 3 2 から投影される映像の光路は、平面視すると右打誘導路 4 E よりも下側を通過する位置に配置されている。

【0141】

以上の構成を有する本実施形態に係るパチンコ遊技機 1 B では、第 1 実施形態に係るパチンコ遊技機 1 と同様、非投影領域 5 N L, 5 N R に対しては、サブ L E D 3 3 から照射される照射光が映されている。このように、非投影領域 5 N L, 5 N R にサブ L E D 3 3 の照射光を照射することにより、プロジェクタ 3 2 が映像を投影できない領域があるものの好適に演出を実行することができる。

20

【0142】

また、パチンコ遊技機 1 B では、スクリーン駆動機構 7 2 によって、スクリーン 7 1 を最前進位置及び最後退位置に移動させて、スクリーン 7 1 に映像を投影することができる。したがって、実行される演出の多様化を図ることができ、興趣の向上に寄与することができる。さらには、スクリーンを動かしても好適な画像をスクリーンに表示できる。

【0143】

また、プロジェクタ 3 2 が投影する画像を遮らない位置に右打誘導路 4 E が形成されていることにより、右打誘導路 4 E を通過する遊技球の影がスクリーン 5 に投影されるなどの事態を抑制することができる。したがって、プロジェクタ 3 2 から投影される画像がスクリーン 5 に確実に表示されるので、プロジェクタ 3 2 を用いた演出効果を確実に発揮することができる。

30

【0144】

また、右打誘導路 4 E を形成する場合には、平面視したときにプロジェクタ 3 2 から投影される映像の光路と右打誘導路 4 E とが重なってしまう。この点、プロジェクタ 3 2 から投影される映像の光路が平面視すると右打誘導路 4 E よりも下側を通過する位置にプロジェクタ 3 2 が配置されていることにより、プロジェクタ 3 2 から投影される映像が右打誘導路 4 E と重ならないようにすることができる。

【0145】

本実施形態に係るパチンコ遊技機 1 B においては、上記の実施形態と異なり、投影した投影光 L P が直接スクリーン 5 に到達する向きでプロジェクタ 3 2 が配置されている。このため、プロジェクタ 3 2 から投影される投影光 L P を反射させる反射ミラーを設ける必要がなくなり、部品点数の削減に寄与することができる。また、パチンコ遊技機 1 B では、遊技枠 3 A の上方において、前方に突出する上方張出部 3 D にプロジェクタ 3 2 が設けられている。このため、プロジェクタ 3 2 とスクリーン 5 との間の距離を確保することができ、スクリーン 5 に投影する画像を十分に大きくすることができる。

40

【0146】

なお、プロジェクタ 3 2 を配置するにあたり、本実施形態では、遊技枠 3 A の上方において、前方に突出する上方張出部 3 D を備えている。これに対して、遊技枠 3 A の側方ま

50

たは下方において、前方に突出する張出部を形成し、当該張出部にプロジェクタ 3 2 を配置してもよい。

【0147】

また、プロジェクタ 3 2 は、遊技枠 3 A に設けられた上方張出部 3 D に設けられ、スクリーン 5 は遊技枠 3 A が固定された遊技機用枠 3 に設けられている。このため、例えば、扉枠 5 0 を開放させたりパチンコ遊技機 1 B を搬送したりしても、プロジェクタ 3 2 とスクリーン 5 との相対的な位置関係が変わらないようにすることができる。したがって、プロジェクタ 3 2 から投影される画像をスクリーン 5 に精度よく映し出すことができる。なお、本実施形態では、遊技枠 3 A に取り付けられた上方張出部 3 D にプロジェクタ 3 2 が設けられているが、例えば扉枠 5 0 に上方張出部を設け、当該上方張出部にプロジェクタ 3 2 を設けるようにしてもよい。

10

【0148】

また、上方張出部 3 D、天板 5 2、及び内側透明板 5 4 には、プロジェクタ 3 2 から投影される投影光 LP を通過可能とされた開口部 3 E、天板開口部 5 2 A、及び中央開口部 5 4 A がそれぞれ形成されている。このため、プロジェクタ 3 2 から投影される映像をスクリーン 5 に確実に映し出すことができる。なお、これらの開口部 3 E、天板開口部 5 2 A、及び中央開口部 5 4 A は、いずれも空間として形成されているが、これらの開口部に透明の板などを設けてもよい。透明の板を設けることにより、開口部を通した異物の混入や部材の脱落などを防止することができる。また、これらの開口部にレンズを設けてもよい。開口部にレンズを設けることにより、プロジェクタ 3 2 から投影される映像の大きさを調整することができる。

20

【0149】

また、上記の実施形態では、プロジェクタ 3 2 をスクリーン 5 の後方に配置し、プロジェクタ 3 2 から投影された映像を反射ミラー 2 8 で反射させてスクリーン 5 に投影している。これに対して、プロジェクタ 3 2 をスクリーン 5 の前方に配置して、プロジェクタ 3 2 が投影した映像をスクリーン 5 に直接投影するようにしてもよい。この場合、例えば、ロゴ役物 2 6 の内側など適宜の位置にプロジェクタ 3 2 を配置すればよい。

【0150】

<第4実施形態>

次に、第4実施形態に係るパチンコ遊技機について説明する。図17は、第4実施形態に係るパチンコ遊技機の正面図である。図17に示すように、本実施形態に係るパチンコ遊技機 1 C は、スクリーン 5 の側方であって、遊技盤 2 における遊技領域の右側高さ方向略中央位置において、サブ画像表示装置 7 0 が設けられている。サブ画像表示装置 7 0 は、例えば液晶表示装置によって構成される。サブ画像表示装置 7 0 は、スクリーン 5 と異なり、画像を表示する画像表示領域はすべて平面で構成されている。

30

【0151】

なお、サブ画像表示装置 7 0 の設置箇所は、遊技盤 2 における遊技領域の右側高さ方向略中央位置に限定されず、他の位置であってもよい。例えば、サブ画像表示装置 7 0 は、遊技領域の外部や遊技機用枠 3 の前面上部、前面下部、前面側方といった、パチンコ遊技機 1 における任意の位置に設置されてもよい。また、サブ画像表示装置 7 0 は、固定的に取り付けられているが、図示しない駆動機構などにより、前後上下左右に移動可能であってもよい。また、スクリーン 5 の表面に重なり合う位置に配置されてもよい。また、サブ画像表示装置は、他の画像表示装置、例えば、プロジェクタとスクリーンとを備える表示装置であってもよい。

40

【0152】

また、本実施形態に係るパチンコ遊技機 1 C において、サブ画像表示装置 7 0 には、特定情報画像の一部が表示されている。具体的には、保留表示、保留数表示、今回表示の画像が表示されている。ただし、サブ画像表示装置 7 0 に他の特定情報画像、例えば飾り図柄や音量調整の案内を行う音量調整表示の画像、光量調整の案内を行う光量調整表示の画像、飾り図柄を小さく表示した小表示の画像が表示されるようにしてもよい。

50

【0153】

以上の構成を有する本実施形態に係るパチンコ遊技機1Cでは、第1実施形態に係るパチンコ遊技機1と同様、非投影領域5NL, 5NRに対しては、サブLED33から照射される照射光が映されている。このように、非投影領域5NL, 5NRにサブLED33の照射光を照射することにより、プロジェクタ32が映像を投影できない領域があるものの好適に演出を実行することができる。

【0154】

また、本実施形態に係るパチンコ遊技機1Cは、平面表示領域が形成されたサブ画像表示装置70を備えている。このため、遊技者が画像情報を認識しやすい表示を行うことができる平面表示領域の面積を大きくすることができる。したがって、多くの特定情報画像を遊技者が認識しやすい状態で表示することができる。また、サブ画像表示装置70が移動可能であることにより、特定情報画像や完全表示要望画像などの特定画像を見やすく表示するとともに、多彩な演出を行うことができる。

【0155】

<第5実施形態>

次に、本発明の第5実施形態について説明する。図18は、第5実施形態に係るパチンコ遊技機の正面図、図19は、図18の側断面図、図20は、第5実施形態におけるパチンコ遊技機のスクリーンの平面図である。図18～図20に示すように、本実施形態に係るパチンコ遊技機1Dは、スクリーン5における非投影領域5NL, 5NRの裏側にサブLED33が配置されており、スクリーン5における非投影領域5NL, 5NRは光透過性材料で構成されている。また、図20に示すように、サブLED33は、スクリーン5を進退させるスクリーン駆動機構34の支持プレート34Aに取り付けられている。

【0156】

以上の構成を有する本実施形態に係るパチンコ遊技機1Dでは、非投影領域5NL, 5NRの裏側に、サブLED33が設けられており、非投影領域5NL, 5NRを透過したサブLED33の光によって、非投影領域5NL, 5NRの映像を補完している。このように、非投影領域5NL, 5NRの映像をサブLED33の透過光で補完することにより、プロジェクタ32が映像を投影できない領域があるものの好適に演出を実行することができる。

【0157】

なお、上記の例では、非投影領域5NL, 5NRを光透過性材料で構成しているが、投影領域5X及び非投影領域5NL, 5NRを一体的に有するスクリーン5を形成するには、スクリーン5における投影領域5Xも光透過性材料で構成することとなる。この場合、投影領域5Xの裏側に光反射性の高い材料を配設しておいてもよい。投影領域5Xの裏側に光反射性の高い材料を配設することで、投影領域5X自体は光透過性であるものの、投影領域5Xの裏側に配置された光反射性の高い材料によってプロジェクタ32から投影された投影光LPが反射されるので、プロジェクタ32から投影された映像を好適に表示することができる。

【0158】

また、パチンコ遊技機1Dでは、サブLED33は、支持プレート34Aに取り付けられており、スクリーン5が進退したときに、サブLED33がスクリーン5の進退に追従して移動する。このため、最前進位置及び最後退位置のいずれの位置にスクリーン5が配置された場合でも非投影領域5NL, 5NRに光を供給することができる。したがって、LEDの設置数が過大となることを抑制できる。

【0159】

また、非投影領域5NL, 5NRの裏側のサブLED33を配置して光を映すにあたり、非投影領域5NL, 5NRが投影領域5Xよりも目立たないようにしながらも、スクリーン5の全体としては台形ではなく長方形であるかのような印象を遊技者に与えられる工夫をしてもよい。具体的には、サブLED33の側方を囲うようにしてシールド材を配置し、サブLED33から照射された光の非投影領域5NL, 5NRから投影領域5Xへの

漏れ出しを抑制してもよい。サブLED 33から照射された光の非投影領域5NL, 5NRから投影領域5Xへの漏れ出しを抑制することにより、非投影領域5NL, 5NRを明るくして非投影領域5NL, 5NRが投影領域5Xよりも目立たないようにしてスクリーン5の全体としては台形ではなく長方形であるかのような印象を遊技者に与えながらも、スクリーン5に投影されるプロジェクタ32からの映像をはっきりと表示することができる。ただし、サブLED 33から照射される光が集中して非投影領域5NL, 5NRが明るくなりすぎる場合には、サブLED 33から照射される光の光量を小さくすればよい。またサブLED 33の側方を囲うようにしてシールド材を配置する代わりに、一面が開口面とされたケース内にサブLED 33を収容し、当該開口面を非投影領域5NL, 5NRで覆うように配置してもよい。この場合にも、非投影領域5NL, 5NRを明るくして非投影領域5NL, 5NRが投影領域5Xよりも目立たないようにしてスクリーン5の全体としては台形ではなく長方形であるかのような印象を遊技者に与えながらも、スクリーン5に投影されるプロジェクタ32からの映像をはっきりと表示することができる。

10

【0160】

あるいは、非投影領域5NL, 5NRの光が目立たなくなるようにしてもよい。具体的には、スクリーン5における非投影領域5NL, 5NR部分の厚さを投影領域5X部分の厚さよりも厚くなるようにしてもよい。あるいは、サブLED 33が発する光量が小さくなるようにしてもよい。特に、プロジェクタ32から投影される投影光の光量が少なくなる場合に、サブLED 33が発する光量も小さくなるようにしてもよい。

【0161】

20

以下、本発明の変形例について説明する。

<変形例1>

プロジェクタ32またはサブLED 33A, 33Bから投影される映像に、図21に示すように、スクリーン5に仮想光源 α が含まれるようにしてもよい。この場合、仮想光源 α が光源となってスクリーン5の他の部分、図21に示す例では、中央立体表示領域5BCを挟んで仮想光源 α の反対側となる位置に中央立体表示領域5BCの影 β が発生することがある。このような影 β が発生する領域に、特定情報画像や完全表示要望画像を表示しないように制御してもよい。影 β が発生する領域に特定情報画像を表示しないようにすることで、特定情報画像による情報が遊技者に伝わりにくくなる事態を抑制することができる。また、影 β が発生する領域に完全表示要望画像を表示しないようにすることで、完全表示要望画像の不完全な表示を抑制することができる。

30

【0162】

なお、仮想光源 α や影 β の発生については、プロジェクタ32及びサブLED 33A, 33Bから投影される映像の内容及びスクリーン5の形状に基づいて予め想定することができる。このため、プロジェクタ32またはサブLED 33から投影される映像について、特定情報画像や完全表示要望画像の表示を行わない制御を実行することができる。

【0163】

<変形例2>

また、プロジェクタ32から投影される映像が表示されるスクリーンとしては、図22に示すように、表面の平面表示領域5A及び立体表示領域5Bのみならず、側面表示領域や底面表示領域を含めた複数の表示面が設けられたスクリーン60としてもよい。スクリーン60の概要について説明すると、スクリーン60は、奥面表示領域61、右側面表示領域62、左側面表示領域63、及び底面表示領域64を備えている。また、奥面表示領域61には、上記の第1実施形態と同様の平面表示領域61A及び立体表示領域61Bが設けられている。右側面表示領域62、左側面表示領域63、及び底面表示領域64は、いずれも平面表示領域のみが形成されている。ただし、右側面表示領域62、左側面表示領域63、及び底面表示領域64の一部または全部に立体表示領域を設けてもよい。

40

【0164】

このような多面の表示領域を備えるスクリーン60において、特定情報画像や完全表示要望画像については、平面表示領域に表示するのが好適である。図22に示す例では、特

50

定情報画像として、飾り図柄表示エリア 5 L, 5 C, 5 R、保留表示エリア 5 H 1, 5 H 2、保留数表示エリア 5 F、今回表示エリア 5 K、小図柄表示エリア 5 S に、それぞれ飾り図柄、保留表示、保留数表示、今回表示、小図柄の各画像が表示されている。また、複数の特定情報画像を同時に表示する際には、複数の特定情報画像を異なる表示領域に表示するようにしてもよい。例えば、図 1 と同様に飾り図柄、保留表示、保留数表示、今回表示の画像を表示する場合に、飾り図柄を奥面表示領域 6 1 における平面表示領域 6 1 A に表示し、保留表示、保留数表示、及び今回表示の画像を底面表示領域 6 4 に表示するようにしてもよい。これらの奥面表示領域 6 1 における平面表示領域 6 1 A 及び底面表示領域 6 4 はいずれも平面であるので、特定情報画像を見やすく表示することができる。

【0165】

また、他の特定情報画像を表示するにあたり、例えば、特定情報画像として、小図柄、音量調整表示、光量調整表示、右打ち表示等の各画像を表示する場合に、小図柄、音量調整表示、右打ち表示等の各画像を平面表示領域に表示するようにしてもよい。さらに、奥面表示領域 6 1 における平面表示領域 6 1 A、右側面表示領域 6 2、左側面表示領域 6 3、及び底面表示領域 6 4 においてそれぞれ表示する画像を変えるようにしてもよい。例えば、奥面表示領域 6 1 における平面表示領域 6 1 A に飾り図柄の画像を表示し、底面表示領域 6 4 に保留数及び保留の画像を表示するようにしてもよい。このような態様により、特定情報画像を見やすく表示する領域を広くすることができる。また、完全表示要望画像についても、右側面表示領域 6 2、左側面表示領域 6 3、及び底面表示領域 6 4 のいずれかに表示するようにしてもよい。

【0166】

また、図 2 2 及び図 2 3 に示す例では、奥面表示領域 6 1 に投影領域の幅広部と幅狭部とが形成され、幅狭部の側方に非投影領域が形成される。さらには、右側面表示領域 6 2 及び左側面表示領域 6 3 においては、投影領域と非投影領域とが形成されている。奥面表示領域 6 1 における非投影領域には、遊技枠の内側に設けられた図示しないサブ LED から照射光を照射して、非投影領域を発光させることができる。同様に、右側面表示領域 6 2 及び左側面表示領域 6 3 における非投影領域にも、遊技枠の内側に設けられた図示しないサブ LED から照射光を照射して、非投影領域を発光させることができる。また、奥面表示領域 6 1 の非投影領域を光透過性材料で形成し、非投影領域の裏側にサブ LED 等を配置して非投影領域を発光させてもよい。同様に、右側面表示領域 6 2 及び左側面表示領域 6 3 の非投影領域を光透過性材料で形成し、非投影領域の裏側にサブ LED 等を配置して非投影領域を発光させてもよい。

【0167】

<変形例 3>

変形例 2 のように、複数の表示面が設けられたスクリーン 6 0 において、共通する情報を異なる特定情報画像で表示してもよい。例えば、特定情報画像として右打ち表示の画像を表示する際に、奥面表示領域 6 1、右側面表示領域 6 2、及び左側面表示領域 6 3 に右打ち表示の画像を表示してもよい。かかる表示により、遊技者がスクリーン 6 0 を見る角度が変化した場合でも、遊技者の特定情報の視認を補助することができる。

【0168】

また、複数の表示面に特定情報画像を表示するにあたり、異なる特定情報画像を異なる表示面に表示するようにしてもよい。例えば、共通する情報を異なる特定情報画像で表示する例として、右打ち表示の画像を表示するにあたり「右打ち」と記載した文字情報を表示することもできるし、右方向を向いた矢印の画像を表示することもできる。この場合、「右打ち」と記載した文字情報の画像からなる特定情報画像を奥面表示領域 6 1 に表示し、右方向を向いた矢印の画像を右側面表示領域 6 2 及び左側面表示領域 6 3 に表示してもよい。このように、ある特定情報を異なる特定情報画像で表示することにより、対象となる特定情報を多面的に提供することができ、遊技者の注意を喚起することができる。

【0169】

<変形例 4>

変形例 3 において、スクリーン 6 0 における奥面表示領域 6 1、右側面表示領域 6 2、左側面表示領域 6 3、及び底面表示領域 6 4 は、遊技盤 2 の中央に形成されたスクリーン取付孔 2 A に設けられている。ここで、スクリーン取付孔 2 A の内縁に沿って額縁状役物が取り付けられ、その額縁状の役物内に奥面表示領域 6 1、右側面表示領域 6 2、左側面表示領域 6 3、及び底面表示領域 6 4 に設けられているようにしてもよい。

【0170】

額縁状の役物内に奥面表示領域 6 1、右側面表示領域 6 2、左側面表示領域 6 3、及び底面表示領域 6 4 に設けられているようにすることで、奥面表示領域 6 1 が額縁の奥方に埋め込まれている印象を遊技者に与えることができ、興趣の向上を図ることができる。また、額縁状の役物が形成されていることにより、スクリーン 6 0 を他の背景と明確に仕切ることができる。

10

【0171】

なお、本変形例では、額縁状の役物内にスクリーン 6 0 を設けているが、奥面表示領域 6 1 に額縁状の役物を模した画像及び額縁状の役物を模した画像内にスクリーン 6 0 を模した画像を表示してもよい。このような表示を行うことにより、遊技者が視認している画像が本物の役物と画像表示された役物のいずれであるかのような錯覚を与えることができ、興趣の向上に寄与することができる。

【0172】

<変形例 5>

スクリーン 5 に画像を表示するにあたり、焦点が合っていない画像であるいわゆるブレ画像を重ねて表示して、画像の一部が吸い込まれるような表示を行うようにしてもよい。例えば、図 2 4 に示すように、中央立体表示領域 5 B C には、焦点の合った映像を投影して画像を表示し、その周囲の表示領域、具体的には、右立体表示領域 5 B R、左立体表示領域 5 B L、及び平面表示領域 5 A には焦点が合っていないブレ画像を表示してもよい。

20

【0173】

このようなブレ画像を表示することにより、中央立体表示領域 5 B C に表示されたメインキャラクタ画像 M C に、周囲の画像、例えば左立体表示領域 5 B L 及び右立体表示領域 5 B R にそれぞれ表示されたサブキャラクタ画像 S C 1、S C 2 (図 1 参照)並びに平面表示領域 5 A に表示された背景画像が吸い込まれるような表示を行ってもよい。このような表示を行うことにより、画像表現の多様化を図ることができ、興趣の向上に寄与することができる。また、焦点が合った映像が投影される表示領域が中央立体表示領域 5 B C であることにより、中央立体表示領域 5 B C に表示されるメインキャラクタ画像 M C を中心とした演出を行う際に好適な仕様とすることができる。

30

【0174】

さらに、上記のような画像の一部が吸い込まれるような表示を行った後に、スクリーン 5 に表示されていた画像の全体または画像背景などが変化する画像表示の変更を行うようにしてもよい。画像の一部が吸い込まれるような表示を行った後に画像表示の変更を行うことにより、画像表示の変更が行われたことを遊技者に明確に認識させることができる。画像表示の変更が行われる場面としては、いわゆるリーチ演出における発展演出、大当たり遊技状態以外の遊技状態である通常遊技状態中の演出におけるモード変更演出、大当たり遊技状態中に場面変更演出などの演出が行われる場面を挙げることができる。

40

【0175】

<変形例 6>

スクリーン 5 に画像を表示するにあたり、スクリーン 5 における平面表示領域 5 A から立体表示領域 5 B にわたって縦方向に延在する黒色部分を表示することにより、スクリーン 5 に表示された画像が中央から開かれるような画像を表示してもよい。このようなスクリーン 5 に表示された画像が中央から開かれるような画像の表示により、画像表示の多様化を図ることができ、興趣の向上に寄与することができる。

【0176】

また、黒色部分をスクリーン 5 における中央部分に表示し、中央立体表示領域 5 B C に

50

表示されるメインキャラクタ画像MCの手が黒色部分を押し広げる画像を表示することにより、メインキャラクタ画像MCが画像全体を開いているような画像を表示してもよい。このような画像を表示する演出を行うことで、メインキャラクタ画像MCを中心とした演出を好適に行うことができる。

【0177】

さらに、上記のような画面が開かれるような画像を表示した後に、スクリーン5に表示されていた画像表示の変更を行うようにしてもよい。画面が開かれるような画像を表示した後に画像表示の変更を行うことにより、画像表示の変更が行われたことを遊技者に明確に認識させることができる。

【0178】

<変形例7>

スクリーン5に画像を表示するにあたり、スクリーン5に表示される画像の全体にひび画像（亀裂画像）を表示し、画像が破壊されるような画像を表示してもよい。このような画像が破壊されるような画像の表示により、画像表示の多様化を図ることができ、興趣の向上に寄与することができる。例えば、スクリーン5の中央部分に鉄球がぶつかった画像を表示し、当該鉄球の画像を中心にひび割れが生じる画像を表示してもよい。

【0179】

また、例えば、図25に示すように、スクリーン5における平面表示領域5A及び立体表示領域5Bにランダムに黒色状の亀裂画像CCを表示し、この亀裂画像CCから画像全体が切り裂かれているような画像を表示してもよい。このときに、立体表示領域5Bに表示されるキャラクタ画像のうち、切り裂かれるキャラクタ画像と切り裂かれないキャラクタ画像とがあり、切り裂かれなかったキャラクタ画像を用いた演出を実行してもよい。例えば、左右立体表示領域5BL、5BRにそれぞれ表示されたサブキャラクタ画像SC1、SC2が亀裂によって引き裂かれ、中央立体表示領域5BCに表示されたメインキャラクタ画像MCが亀裂によって引き裂かれなかった場合には、メインキャラクタ画像MCを用いた演出を実行すればよい。また、中央立体表示領域5BCに表示されたメインキャラクタ画像MCが亀裂によって引き裂かれ、左右立体表示領域5BL、5BRにそれぞれ表示されたサブキャラクタ画像SC1、SC2が亀裂によって引き裂かれなかった場合には、サブキャラクタ画像SC1、SC2を用いた演出を実行すればよい。

【0180】

<変形例8>

スクリーン5に映像を表示するにあたり、スクリーン5の全体を縮小させた映像を投影することにより、スクリーン5が奥方に移動（後退）したかのような演出を実行してもよい。このような映像を表示することにより、実際にスクリーン5を移動させることなく、スクリーン5が移動したかのような多彩な演出を実行することができ、興趣の向上に寄与することができる。

【0181】

例えば、実際にスクリーン5を後退させたとなると、スクリーン5に表示される画像は大きくなるので、スクリーン5が後退したことの实感を遊技者に与えにくくなる。ところが、画像を小さく表示することにより、実際にスクリーン5を後退させることなくスクリーン5が後退したような演出を実行することができる。

【0182】

また、スクリーン5の全体を拡大させた映像を投影することにより、スクリーン5が奥方から移動（前進）したかのような演出を実行してもよい。このような演出を行うことで、実際にスクリーン5を移動させることなく、スクリーン5が移動したかのような多彩な演出を実行することができ、興趣の向上に寄与することができる。

【0183】

<変形例9>

スクリーン5に映像を表示するにあたり、複数の立体表示領域5BC、5BL、5BRにそれぞれ表示されるキャラクタ画像MC、SC1、SC2のそれぞれに音声に対応付け

10

20

30

40

50

ておき、キャラクタ画像MC, SC1, SC2がエフェクト（強調）表示された場合に、対応する音声を発するようにしてもよい。例えば、メインキャラクタ画像MCが歌を歌う場合には、メインキャラクタ画像MCをエフェクト表示し、サブキャラクタ画像SC1, SC2を非エフェクト表示するようにしてもよい。このようなエフェクト表示及び音声の発生により、興趣の向上に寄与することができる。

【0184】

エフェクト表示は種々の態様で行うことができる。例えば、非エフェクト表示が発光させない（消灯する）態様であるのに対して、エフェクト表示は発光させるようにしてもよいし、非エフェクト表示よりも光量を大きくした表示としたり、いわゆるスポットライト表示を行ったりすることができる。また、非エフェクト表示と色を変えた表示を行うこともできる。

10

【0185】

<変形例10>

本変形例では、スクリーン5の手前に、図26（C）に示す可動役物80が設けられている。また、本変形例では、演出モードとして、第1演出モードと第2演出モードが設定されており、第1演出モード中から第2演出モードに移行することがあり、第2演出モードに移行した後、所定回数の特図ゲームが終了した後に第1演出モードに戻る。また、可動役物80は、スクリーン5の手前位置に設けられた図示しない収納領域に収納された図26（A）に示す収納状態と、可動役物80が収納領域からせり上がった図26（C）に示す露出状態とがある。第1演出モード中は、主に可動役物80が収納状態なり、第2演出モード中は、主に可動役物80が露出状態となる。

20

【0186】

第1演出モードから第2演出モードへの移行は、移行可能条件が成立した特図ゲーム中にプッシュボタン31Bが操作されることで行われる。遊技者は、移行可能条件が成立した特図ゲーム中にプッシュボタン31Bを操作することにより、演出モードを第1演出モードから第2演出モードに移行させることができる。以下、本変形例における第1演出モードから第2演出モードへの移行の流れについて説明する。図26は、本変形例を説明するためのスクリーンの正面図を用いた説明図である。

【0187】

例えば、第1演出モード中であって特図ゲームが実行されているときに移行可能条件が成立すると、図26（A）に示すように、スクリーン5に操作要求画像HAが表示される。移行可能条件は、特図ゲームが開始されたこと及び当該特図ゲームが開始されたときに無効条件が成立していないときに成立する。操作要求画像HAは、プッシュボタン31Bを模した画像と、当該画像の上方に配置された下方を向いた矢印で構成されている。スクリーン5の操作要求画像HAが表示されることにより、プッシュボタン31Bの操作を遊技者に要求することができる。

30

【0188】

無効条件は、例えば、以下の条件のうちの少なくとも1つを満たすことである。

（1）当該特図ゲームにおいて、プッシュボタン31Bの操作を要求する演出が行われること

40

（2）当該特図ゲームにおける可変表示結果が「大当たり」になること

（3）プッシュボタン31Bの操作によって演出モードの選択以外の所定の選択行為が可能な状態となっていること

（4）前回の特図ゲームで演出モード入替操作が行われたこと

（5）所定回数の特図ゲームが実行される間、大当たり遊技状態に移行する割合が高い状態中（いわゆるST中）における特図ゲームの残り回数が0回または1回となっていること

（6）前回の特図ゲームから連続する演出（いわゆる連続演出）が実行されていること

（7）可変表示の表示結果が「大当たり」となる可能性を予告するものであり、予告の対象となる可変表示が開始される前に、特図ゲームの保留情報等に基づいて実行される演出（いわゆる先読み演出）が実行されること

50

【0189】

上記の無効条件が設定されていることにより、演出モードを入れ替えるにあたって不適切なタイミングとなった場合における演出モードの入れ替えを抑制することができる。具体的に、無効条件として（１）（３）が設定されていることにより、プッシュボタン３１Ｂの操作の誤認を抑制することができる。また、無効条件として（２）が設定されていることにより、当該特図ゲーム後には大当り遊技状態に移行する場合におけるモード選択を抑制することができる。無効条件として（４）が設定されていることにより、可動役物８０の移動時間が確保できない場合における演出モードの入れ替えを抑制することができる。この点について説明すると、可動役物８０が収納状態から露出状態に移行するまでには、所定の移動時間が必要となる。所定の移動時間は、演出モードの入れ替えが実行される特図ゲームで確保されるが、演出モードの入れ替えに要する時間を考慮した場合、操作要求画像ＨＡを表示する十分な時間を確保できないことが懸念される。このため、（４）の条件を設定している。

10

【0190】

無効条件として（５）が設定されていることにより、特別な演出を実行する際における当該演出を妨げないようにすることができる。この点についてさらに説明すると、ＳＴ中の特図ゲームの残り回数が０回または１回となっているときには、大当りへの期待を高める特別な演出が実行される割合が高くされている。このような特別な演出を演出モードの入れ替え操作で妨げないようにすることができる。無効条件として（６）（７）が設定されていることにより、複数の特図ゲームにまたがって実行される演出を演出モードの入れ替え操作で妨げないようにすることができる。

20

【0191】

移行可能条件が成立した当該特図ゲームの実行中に操作要求画像ＨＡの表示による操作要求に応じて遊技者がプッシュボタン３１Ｂを操作すると、次の特図ゲームが開始されたときに、図２６（Ｂ）に示すように、収納領域に収納されていた可動役物８０がスクリーン５の手前位置にせり上がってくる。図２６（Ａ）（Ｂ）に示す例では、可動役物８０がせり上がってくる位置に操作要求画像ＨＡが表示されている。可動役物８０は、図２６（Ａ）に示す操作要求画像ＨＡが表示されていた位置にせり上がってくる。このように、操作要求画像ＨＡが表示された位置に可動役物８０がせり上がるので、操作要求画像ＨＡの表示位置は可動役物８０のせり上がり位置を遊技者に案内することができる。

30

【0192】

可動役物８０は、底面が半円形の柱状体であり、いわば「かまぼこ形状」をなしている。可動役物８０は、図２６（Ｂ）に示す状態を平面視した際に半円形状な柱状体である。また、可動役物８０のせり上がり位置は、立体表示領域５Ｂにおける中央立体表示領域５ＢＣの手前位置である。このため、可動役物８０がせり上がると、可動役物８０によって中央立体表示領域５ＢＣは隠されてしまう。

【0193】

ただし、図２６（Ｂ）に示すように、可動役物８０のせり上がりに合わせて、立体表示領域５Ｂは移動しないが、立体表示領域５Ｂに表示されていたメインキャラクタ画像ＭＣの表示位置が上昇する。そして、図２６（Ｃ）に示すように、可動役物８０のせり上がりが完了して露出状態となると、可動役物８０によって中央立体表示領域５ＢＣは隠されるとともに、可動役物８０の上にメインキャラクタ画像ＭＣが乗っているような画像が表示される。こうして、可動役物８０が露出状態となって第２演出モードによる演出が実行される。

40

【0194】

第２演出モードによる演出が実行される際、可動役物８０が露出状態となって、スクリーン５の手前に位置している。第２演出モードでは、プロジェクタ３２は、スクリーン５のほかに可動役物８０に画像を表示することを前提として映像を投影する。第１演出モードでは、上記の第１実施形態と同様にスクリーン５に映像を投影することによる画像を表示した演出が実行され、第２演出モードでは、スクリーン５と可動役物８０に映像を投影

50

することによる画像を表示した演出が実行される。このため、演出の多様化を図ることができる。また、第1演出モードと第2演出モードを遊技者が選択することができるので、遊技者の嗜好に応じた演出を実行することができる。

【0195】

なお、本変形例では、可動役物80がかまぼこ形状をなしているが、他の形状、例えば所定のキャラクタを立体的に表す形状としてもよい。また、可動役物80は1種類のみが収納状態及び露出状態となっているが2種類以上の複数の可動役物が収納状態及び露出状態となるようにしてもよい。この場合、複数の可動役物が同時に露出状態となるようにしてもよいし、1種類ずつのみ露出状態となるようにしてもよい。

【0196】

また、本変形例では可動役物80のせり上がりに合わせてメインキャラクタ画像MCの表示位置が上昇しているが、メインキャラクタ画像MCの表示位置は変動しないようにしてもよい。この場合、例えば、可動役物80にメインキャラクタMCが隠されてしまう映像を表示してもよいし、メインキャラクタ画像MCの表示位置がスクリーン5から可動役物80に移行するようにしてもよい。メインキャラクタ画像MCの表示位置がスクリーン5から可動役物80に移行するときには、例えばメインキャラクタ画像MCがスクリーン5から可動役物80に向けてジャンプするような画像を表示してもよい。

【0197】

<変形例11>

変形例10では、操作要求画像HAは、可動役物80がせり上がってくる位置に表示されている。これに対して、操作要求画像HAはこのような位置以外の位置に表示してもよい。例えば、平面表示領域5Aに操作要求画像HAを表示してもよい。平面表示領域5Aに操作要求画像HAを表示することにより、操作要求画像HAを遊技者に認識させやすくすることができる。

【0198】

あるいは、操作要求画像HAを平面表示領域5Aと立体表示領域5Bとの間にまたがって表示してもよいし、図22に示す変形例2のように、奥面表示領域61、右側面表示領域62、左側面表示領域63、及び底面表示領域64を備えるスクリーン60を用いる場合には、右側面表示領域62、左側面表示領域63、または底面表示領域64に表示してもよいし、奥面表示領域61、右側面表示領域62、左側面表示領域63、及び底面表示領域64の複数の間にまたがって表示してもよい。

【0199】

<変形例12>

上記の変形例10における第1演出モード（可動役物80が収納状態にある演出モード）中の特図ゲームで実行される演出として、可動役物80が徐々にせり上がる演出（以下「せり上がり演出」という）を設けることができる。また、せり上がり演出を実行するにあたり、スクリーン5の表示を真っ暗とするブラックアウト表示を行い、せり上がる可動役物80をライトアップする表示（以下「ライトアップ表示」という）を行うようにしてもよい。ライトアップ表示を行うことにより、せり上がる可動役物80を際立たせる演出を実行することができ、興趣の向上に寄与することができる。可動役物80のライトアップは、プロジェクタ32を用いて実行すればよい。

【0200】

また、ライトアップ演出は、可動役物80を1色の映像で照らす演出としてもよいし、2色や3色あるいは複数色、例えばレインボーで照らす演出としてもよい。また、ライトアップ演出は、単に可動役物80を照らすのみならず、可動役物80にキャラクタなどの映像を投影する演出としてもよい。特に、可動役物80としてかまぼこ形状の可動役物ではなくフィギア形状などの役物を用いる場合には、当該フィギアに応じた映像を表示するようにしてもよい。

【0201】

<変形例13>

10

20

30

40

50

変形例 1 2 において説明したせり上がり演出において、可動役物 8 0 がせり上がり動作を行い、最終的に停止した可動役物 8 0 のせり上がり高さに応じて大当たり期待度が異なるようにしてもよい。例えば、せり上がり演出において、可動役物 8 0 のせり上がり高さを上段（露出状態に相当）、中段、下段、不変（収納状態に相当）の 4 段階とし、可動役物 8 0 のせり上がり高さが上段＞中段＞下段＞不変の順で大当たり期待度が高くなるようにすればよい。あるいは、その他の順番、例えば不変＞上段＞中段＞下段などの順としてもよい。

【0202】

可動役物 8 0 がせり上がるときの動作は、徐々にせり上がり高さが高くなっていく動作としてもよいし、いろいろな高さまで一旦上昇した後、上下動を繰り返して最終的な高さ位置に停止するようにしてもよい。この場合、せり上がり高さが不変となるせり上がり演出では、一旦可動役物 8 0 が上昇した後、最終的に可動役物 8 0 が下降して収納状態となってせり上がり高さが不変となる。

【0203】

また、せり上がり高さが同じであっても可動役物 8 0 のせり上がり動作によって大当たり期待度が異なるようにしてもよい。例えば、最終的には可動役物 8 0 が中段で停止する場合において、可動役物 8 0 が一旦上段まで上昇した後に下降して中段で停止したときには、上段まで上昇することなく中段で停止したときよりも大当たり期待度が高くなるようにしてもよい。

【0204】

また、せり上がり演出中に可動役物 8 0 にプロジェクタ 3 2 から映像を投影し、投影した映像に応じて大当たり期待度が異なるようにしてもよい。例えば、可動役物 8 0 が上段までせり上がり場合、可動役物 8 0 に投影される映像が赤色のスポットライトであるときには、青色のスポットライトであるときよりも大当たり期待度が高くなるようにしてもよい。さらには、可動役物 8 0 が上段までせり上がり場合、可動役物 8 0 に特別の柄やキャラクターの画像が表示されるときには、可動役物 8 0 に単色のスポットライトが投影されるときよりも大当たり期待度が高くなるようにしてもよい。また、可動役物 8 0 のせり上がり高さ、可動役物 8 0 のせり上がり動作、可動役物 8 0 に投影される映像のいずれかを組み合わせた態様に依拠して、大当たり期待度が高くなるようにしてもよい。

【0205】

また、せり上がり演出は、大当たり遊技状態以外の特図ゲーム中に実行されるのみならず、他の遊技状態、例えば大当たり遊技状態中に実行されるようにしてもよい。例えば、大当たりの種類として、大入賞口扉の開放回数（いわゆるラウンド数）が異なる大当たりがある場合、大入賞口扉の開放が継続するか否かの示唆または報知をせり上がり演出によって実行してもよい。例えば、ラウンド数が 4 R と 1 6 R の大当たりがある場合に、第 4 R 中にせり上がり演出を実行し、可動役物 8 0 のせり上がり高さ、可動役物 8 0 のせり上がり動作、可動役物 8 0 に投影される映像のいずれかを組み合わせた態様により、ラウンドが継続するか否かを示唆または報知してもよい。

【0206】

<変形例 1 4>

せり上がり演出を実行するにあたって、中飾り図柄表示エリア 5 C に表示される中飾り図柄が、せり上がる可動役物 8 0 に乗って持ち上げられて中飾り図柄表示エリア 5 C に運ばれるようにしてもよい。例えば、左飾り図柄表示エリア 5 L 及び右飾り図柄表示エリア 5 R に表示された飾り図柄でリーチ状態が形成されている場合に、せり上がり演出によって中図柄を運ぶことにより、演出の多様化を図ることができ、興味を高めることができる。また、中図柄を複数運び、最終的に選択される中飾り図柄によって確定飾り図柄を導出するようにしてもよい。

【0207】

また、いわゆる擬似連予告演出を実行する場合に、擬似連の継続を示唆する継続示唆図柄をせり上がり演出によって運ばれる中飾り図柄としてもよい。ここでの擬似連予告演出

10

20

30

40

50

とは、例えば変動パターンに基づいて、1の変動表示において、表示結果の導出表示前に中飾り図柄を仮停止図柄として仮停止表示させた後、変動表示を再開することによりあたかも複数回の変動表示が実行されたかのように見せる演出である。また、継続示唆図柄とは、擬似連予告における変動表示の再開を示唆または報知する図柄であり、例えば「NEXT」の文字を含む図柄である。また、継続示唆図柄は、「継続」、「続く」、「次」など、変動表示の再開を想起させる文字を含む他の図柄としてもよい。このように、擬似連予告における継続示唆図柄をせり上がり演出で表示することにより、演出の多様化を図ることができ、興趣の向上に寄与することができる。

【0208】

<変形例15>

図1に示す保留表示エリア5H1、5H2に表示される保留表示や今回表示エリア5Kに表示される今回表示を種々の態様で表示してもよい。保留表示や今回表示は、単純な図形のみならず、所定の物やキャラクタを模した絵柄としてもよい。これらの種々の絵柄を1種類のみ表示するようにしてもよいし、複数種類を表示するようにしてもよい。さらに、複数種類の絵柄を表示する場合には、絵柄の種類に応じて大当たり期待度を異ならせるようにしてもよい。また、保留表示が移動する場合や保留表示から今回表示に移動する場合には、絵柄が変化するようにしてもよい。さらに、キャラクタを模した絵柄であるキャラクタ絵柄は、立体表示領域5Bに表示されるキャラクタ画像MC、SC1、SC2をデフォルメしたキャラクタ絵柄としてもよい。キャラクタ絵柄は、他のキャラクタを模した絵柄であってもよい。

【0209】

また、今回表示としてキャラクタ絵柄が表示されているときには、他の絵柄が表示されているときよりも大当たり期待度が高くあるようにすればよい。このとき、今回表示としてキャラクタ絵柄が表示されているときにおいて、今回表示エリア5Kの下に穴が開く映像を投影し、今回表示として表示されたキャラクタ絵柄が穴に落ちて消える演出を行ってもよい。今回表示にキャラクタ絵柄が表示されて大当たり期待度が高いと認識させたにも関わらず、キャラクタ絵柄が穴に落ちて消えることにより、遊技者に驚きを与えることができ、興趣の向上を図ることができる。

【0210】

また、キャラクタ絵柄が穴に落ちる演出を行った後、穴に落ちたキャラクタ絵柄に相当するキャラクタ画像がせり上がり演出によって上昇してくる画像が表示されてもよい。穴に落ちたキャラクタ絵柄に相当するキャラクタ画像がせり上がり演出によって上昇してくることにより、キャラクタ絵柄が穴に落ちて落胆を覚える遊技者に改めて期待感を付与することができ、興趣の向上に寄与することができる。また、穴に落ちたキャラクタ絵柄に相当するキャラクタ画像は上昇してくるせり上がり演出が行われるときと行われないうちがあるようにしてもよい。この場合、キャラクタ絵柄が穴に落ちた後、せり上がり演出が行われるか否かに対する楽しさを与えることができるので、興趣の向上を図ることができる。

【0211】

<変形例16>

立体表示領域5Bには、中央立体表示領域5BC、左立体表示領域5BL、及び右立体表示領域5BRが設けられ、これらの領域にはそれぞれメインキャラクタ画像MC、第1サブキャラクタ画像SC1、及び第2サブキャラクタ画像SC2が表示される。特図ゲームにおける演出として、これらのメインキャラクタ画像MC、第1サブキャラクタ画像SC1、及び第2サブキャラクタ画像SC2に対応する演出を実行可能としてもよい。メインキャラクタ画像MC、第1サブキャラクタ画像SC1、及び第2サブキャラクタ画像SC2に対応する演出を実行可能とすることにより、演出の多様化を図ることができ、興趣の向上に寄与することができる。

【0212】

また、メインキャラクタ画像MC、第1サブキャラクタ画像SC1、及び第2サブキャラ

10

20

30

40

50

ラクタ画像 S C 2 に対応する演出を実行する際には、当該演出に対するキャラクタ画像 M C, S C 1, S C 2 が表示される立体表示領域 5 B C, 5 B L, 5 B R をエフェクトで光らせるようにしてもよい。例えば、メインキャラクタ画像 M C に対応する演出を実行する場合には、中央立体表示領域 5 B C の周囲を光で照らしたエフェクトをかけてもよい。エフェクトをかける際には、中央立体表示領域 5 B C におけるメインキャラクタ画像 M C を表示しておいてもよいし、表示しないようにしてもよい。このように、エフェクトをかけたキャラクタ画像が表示される立体表示領域に応じた演出が実行されるので、実行される演出に対する準備をする時間を遊技者に与えることができる。したがって、興趣の向上の寄与することができる。

【0213】

10

<変形例 17>

プロジェクタ 3 2 から投影される画像を表示するスクリーンとして、上記の第 1 実施形態では、平面表示領域 5 A 及び立体表示領域 5 B が固定的に設けられたスクリーン 5 を用いている。これに対して、図 2 7 に示すように、表示面（スクリーン）を切り替えることができる多面スクリーン 9 0 を用いてもよい。

【0214】

図 2 7 に示すように、多面スクリーン 9 0 は、スクリーン本体 9 1 と、回転駆動機構 9 2 とを備えている。スクリーン本体 9 1 は帯状の布材を備えて構成されている。回転駆動機構 9 2 は、相対的に上方に配置された上ローラ 9 2 A 及び相対的に下方に配置された下ローラ 9 2 B を備えている。上ローラ 9 2 A には、図示しないモータ構造が接続されており、上ローラ 9 2 A は駆動ローラとして機能する。また、下ローラ 9 2 B は、回転可能に軸支されており、従動ローラとして機能する。

20

【0215】

これらの上ローラ 9 2 A 及び下ローラ 9 2 B にスクリーン本体 9 1 が掛け回されている。図 2 7 に示す状態で、表側に第 1 スクリーン 9 1 A が形成され、裏側に第 2 スクリーン 9 1 B が形成されている。また、多面スクリーン 9 0 は、スクリーン駆動機構 9 5 に取り付けられておりスクリーン駆動機構 9 5 を作動させることにより、多面スクリーン 9 0 が前後方向に移動可能とされている。また、スクリーン駆動機構 9 5 は、スクリーン本体 9 1 がスクロール可能となるように、スクリーン本体 9 1 を支持している。

【0216】

30

上ローラ 9 2 A に接続されたモータ構造はステッピングモータを備えており、上ローラ 9 2 A の回転量を規制しながら上ローラ 9 2 A に回転力を付与している。上ローラ 9 2 A が回転すると、上ローラ 9 2 A の回転に伴ってスクリーン本体 9 1 が回転移動する。また、スクリーン本体 9 1 の回転移動に伴い、下ローラ 9 2 B が従動して、スクリーン本体 9 1 の回転を案内する。上ローラ 9 2 A 及び下ローラ 9 2 B は、図 2 7 に示す状態で反時計回りに回転する。

【0217】

図 2 7 に示す状態で表側に配置されている第 1 スクリーン 9 1 A には、プロジェクタ 3 2 から投射されて反射ミラー 2 8 で反射した映像が投影される。また、第 1 スクリーン 9 1 A にも、上記の第 1 実施形態と同様、プロジェクタ 3 2 から投影された映像が届かない非投影領域が形成される。非投影領域には、サブ L E D 3 3 A, 3 3 B からの照射光が照射される。

40

【0218】

第 1 スクリーン 9 1 A 及び第 2 スクリーン 9 1 B には、それぞれ異なる背景が描かれている。具体的には、例えば、第 1 スクリーン 9 1 A には、背景としての町が描かれている。第 2 スクリーン 9 1 B には、背景としての海が描かれている。

【0219】

上ローラ 9 2 A に接続されたモータ機構におけるステッピングモータは、第 1 スクリーン 9 1 A と第 2 スクリーン 9 1 B とが入れ替わる位置まで上ローラ 9 2 A を回転させて、スクリーン本体 9 1 をスクロールさせる。スクリーン本体 9 1 のスクロールにより、プロ

50

ジェクタ 3 2 から投影される映像が表示されるスクリーン（以下「アクティブスクリーン」という）を第 1 スクリーン 9 1 A から第 2 スクリーン 9 1 B に切り替える。

【0 2 2 0】

このような構成の多面スクリーン 9 0 を用いることにより、アクティブスクリーンの背景を容易に変更することができる。このため、プロジェクタ 3 2 から投影される映像とアクティブスクリーンの背景とのバランスを変更することができ、興趣の向上に寄与することができる。

【0 2 2 1】

また、スクリーン本体 9 1 を回転させてアクティブスクリーンを切り換える際、図 2 8 に示すように、スクリーン本体 9 1 の移動方向に沿った補助線 H L や移動方向を示した矢印 H Y をスクリーン本体 9 1 に表示してもよい。スクリーン本体 9 1 の移動方向に沿った補助線 H L や移動方向を示した矢印 H Y を表示することにより、アクティブスクリーンの切り替わりの臨場感を高めることができ、興趣の向上に寄与することができる。なお、これらの補助線 H L 及び矢印 H Y は、両方を表示してもよいしいずれか一方を表示してもよい。

【0 2 2 2】

なお、本変形例において、第 1 スクリーン 9 1 A 及び第 2 スクリーン 9 1 B は、いずれも立体表示領域が形成されていない平面表示領域からなるスクリーンであるが、立体表示領域が形成されたスクリーンとしてもよい。立体表示領域を形成する場合には、例えば、柔軟性を有する素材でスクリーン本体 9 1 を形成すればよい。柔軟性を有する素材でスクリーンを形成することで、ローラ 9 2 A, 9 2 B を通過するときには立体状の部分が平面状となるが、ローラ 9 2 A, 9 2 B を通過した後に再び立体形状に戻る素材を用いればよい。あるいは、スクリーン本体 9 1 として弾性を有する平面状の素材を用い、アクティブスクリーンとなるときには、スクリーンの裏側から型を押し当てて立体形状を形成するようにしてもよい。

【0 2 2 3】

また、スクリーン本体 9 1 は、第 1 スクリーン 9 1 A 及び第 2 スクリーン 9 1 B の 2 つのスクリーンがアクティブスクリーンとなるようにされているが、3 つ以上のスクリーンがアクティブスクリーンとなるようにされていてもよい。また、第 1 スクリーン 9 1 A と第 2 スクリーン 9 1 B とが重畳することなく、独立してアクティブスクリーンとなるが、スクリーン本体 9 1 の一部が複数のアクティブスクリーンにおいて利用されるようにしてもよい。

【0 2 2 4】

また、3 つのスクリーンがアクティブスクリーンとなるようにされている場合、3 つのローラを三角形の頂点にそれぞれ配設して、各ローラ間のスクリーン本体部分がスクリーンとなるようにしてもよい。このとき、3 つのローラを正三角形の頂点に配設し、各 3 つのスクリーンの大きさが共通となるようにしてもよい。

【0 2 2 5】

また、スクリーン本体 9 1 の内側に立体状のフィギアや役物等を配設しておき、スクリーン 9 1 A, 9 1 B のいずれかを、中央に穴部が形成された穴開きスクリーンとしてもよい。穴開きスクリーンには、矩形状の穴部が形成されており、穴部の横方向の長さはスクリーン本体 9 1 の幅よりもわずかに短くされ、穴部の高さ方向の長さは、上ローラ 9 2 A と下ローラ 9 2 B の間の幅よりもわずかに短くされている。このスクリーンにおける穴部を介して、多面スクリーン内側に設けられたフィギアなどを視認可能となるようにしてもよい。あるいは、穴開きスクリーンにおける穴部を介して、プロジェクタ 3 2 から投影される投影光が投射されるようにしてもよい。なお、多面スクリーンの内側に配設されたフィギア役物は、固定された形態に変化のないものであってもよいし、可動式のものであってもよい。また、可動式である場合には、その場で変形するものであってもよいし、例えば前方に移動し、穴開きスクリーンの面一または穴開きスクリーンの手前位置まで移動するものであってもよい。また、立体形状のフィギアや役物等に代えて画像表示装置などを

配設してもよい。

【0226】

<変形例18>

特図ゲームにおける演出の際に、図3に示す立体表示領域5BC、5BL、5BRの一部にキャラクタ画像を表示しておき、他の一部には立体表示領域に画像を表示しないようにしてもよい。また、特図ゲームの進行に伴い、画像を表示していない立体表示領域に画像を徐々に表示するようにしてもよい。

【0227】

例えば、特図ゲームが開始する際に、中央立体表示領域5BCにメインキャラクタ画像MCを表示するとともに、左立体表示領域5BL及び右立体表示領域5BRには、画像を

10

【0228】

特図ゲームが開始する際には、左立体表示領域5BL及び右立体表示領域5BRには画像が表示されていなかったが、特図ゲームの進行に伴って画像が表示され、当該特図ゲームの進行途中または終了時には、左立体表示領域5BL及び右立体表示領域5BRにサブキャラクタ画像SC1、SC2が表示されるようにしてもよい。このように、特図ゲームの進行に伴ってサブキャラクタ画像SC1、SC2が表示されることにより、演出の多様化を図ることができ、興趣の向上に寄与することができる。

【0229】

20

また、サブキャラクタ画像SC1、SC2を表示するにあたり、その表示変化の態様によって大当たり期待度が異なるようにしてもよい。例えば、最終的に両方のサブキャラクタSC1、SC2が表示される場合には、第1サブキャラクタ画像SC1が表示され、第2サブキャラクタ画像SC2が表示されない場合よりも大当たり期待度が高くなるようにしてもよい。また、最終的に第1サブキャラクタ画像SC1のみが表示された場合には、第2サブキャラクタ画像SC2のみが表示された場合よりも大当たり期待度が高くなるようにしてもよい。あるいは、メインキャラクタ画像MCやサブキャラクタ画像SC1、SC2の表示位置が入れ替わり、その表示位置によって大当たり期待度が異なるようにしてもよい。例えば、メインキャラクタ画像MCの通常表示位置が中央立体表示領域5BC、第1サブキャラクタ画像SC1の通常表示位置が左立体表示領域5BL、第2サブキャラクタ画像SC2の通常表示位置が右立体表示領域である場合、通常表示位置以外の立体表示領域にキャラクタ画像MC、SC1、SC2が表示されることによって大当たり期待度が異なるようにしてもよい。キャラクタ画像MC、SC1、SC2の表示位置によって大当たり期待度が異なることにより、興趣の向上を図ることができる。このとき、メインキャラクタMCが通常表示領域以外の立体表示領域に表示されたときの方が、サブキャラクタSC1、SC2が通常表示領域以外の立体表示領域に表示されたときよりも大当たり期待度が高くなるようにしてもよいし、逆に大当たり期待度が低くなるようにしてもよい。また、表示位置が通常表示領域でなくなったキャラクタ画像が多い方が、大当たり期待度が高くなるようにしてもよい。

30

【0230】

40

また、サブキャラクタ画像SC1、SC2の表示手順によって大当たり期待度が異なるようにしてもよい。例えば、第1表示手順として、左右立体表示領域5BL、5BRの上方から徐々に彫刻されて形成されるようにサブキャラクタ画像SC1、SC2を表示してもよい。また、第2表示手順として、左右立体表示領域5BL、5BRの全体に突然格子状の溝の画像が表示され、続いて当該溝の画像が爆発してサブキャラクタ画像SC1、SC2が出てくる画像を表示してもよい。このうち、第2表示手順による表示の方が、第1表示手順による表示よりも大当たり期待度が高くなるようにしてもよい。

【0231】

<変形例19>

図3に示す立体表示領域5Bを形成する際には、浮彫り加工（浮彫り細工）によってレ

50

リーフ状に形成してもよい。立体表示領域 5 B がリーフ状に形成されていることにより、立体表示領域 5 B における凹凸感を高めることができるので、プロジェクタ 3 2 から投影される映像の立体感を際立たせることができる。その結果、画像が与えるインパクトを大きくすることができ、興趣の向上に寄与することができる。

【0232】

<変形例 20>

複数の立体表示領域に映像を投影するときに、順次映像を投影するようにしてもよい。例えば、図 29 (A) に示すように、中央立体表示領域 5 B C、左立体表示領域 5 B L、右立体表示領域 5 B R に映像を投影するときに、まず、中央立体表示領域 5 B C に映像を投影してメインキャラクタ画像 M C を表示する。次に、図 22 (B) に示すように、立体表示領域 5 B L に映像を投影して第 1 サブキャラクタ画像 S C 1 を表示する。それから、図 1 に示すように、右立体表示領域 5 B R に映像を投影して第 2 サブキャラクタ画像 S C 2 を表示する。この手順で立体表示領域 5 B に画像を表示するようにしてもよい。このように、複数の立体表示領域に順次映像を投影して画像を表示することにより、立体表示領域 5 B に形成される画像の歪みを認識させにくくすることができる。

【0233】

<変形例 21>

上記の第 1 実施形態では、特図ゲームにおいて可変表示結果として導出表示される特別図柄に応じて、飾り図柄が導出表示されるが、他の例としてもよい。例えば、飾り図柄の導出表示とともに、または飾り図柄の導出表示に変えて、特図ゲームにおいて可変表示結果として導出表示される特別図柄に応じて立体表示領域 5 B の表示態様を異ならせる演出を実行してもよい。

【0234】

例えば、飾り図柄の導出表示とともに、立体表示領域 5 B の表示態様を異ならせる演出について説明する。この演出では、左立体表示領域 5 B L に表示される第 1 サブキャラクタ画像 S C 1 と、右立体表示領域 5 B R に表示される第 2 サブキャラクタ画像 S C 2 とが奥から手前位置に飛んでくる画像を表示する。このとき、第 1 サブキャラクタ画像 S C 1 及び第 2 サブキャラクタ画像 S C 2 は、いずれも左立体表示領域 5 B L 及び右立体表示領域 5 B R の大きさよりも小さい大きさで表示されている。また、左立体表示領域 5 B L 及び右立体表示領域 5 B R は、それぞれ飾り図柄とともに表示されている。

【0235】

ここで、特別図柄として大当りに応じた特別図柄が導出表示される場合には、奥から手前位置に飛んできた第 1 サブキャラクタ画像 S C 1 及び第 2 サブキャラクタ画像 S C 2 が左立体表示領域 5 B L 及び右立体表示領域 5 B R に一致して止まるように表示される。また、特別図柄としてはずれに応じた特別図柄が導出表示される場合には、奥から手前位置に飛んできた第 1 サブキャラクタ画像 S C 1 及び第 2 サブキャラクタ画像 S C 2 は、左立体表示領域 5 B L 及び右立体表示領域 5 B R から外れて飛んでいくように表示される。このように、特図ゲームにおいて可変表示結果として導出表示される特別図柄に応じてサブキャラクタ画像 S C 1、S C 2 の表示態様を異ならせる演出を実行してもよい。このような演出を実行することにより、飾り図柄の表示態様以外の表示によって大当りへの期待感を高めることができるので、興趣の向上に寄与することができる。

【0236】

また、立体表示領域 5 B の表示態様に応じて大当り期待度を異ならせるようにすることもできる。例えば、奥から手前位置に飛んでくるキャラクタが多いほど、キャラクタが少ないよりも大当り期待度が高くなるようにしてもよい。また、飛んでくるキャラクタがサブキャラクタ S C 1、S C 2 であるよりもメインキャラクタ M C であるほうが、大当り期待度が高くなるようにしてもよい。また、キャラクタが飛んでくる速度や距離などによって大当り期待度が異なるようにしてもよい。

【0237】

<変形例 22>

また、図 1 に示すスクリーン 5 の周囲に装飾が施された役物を配置しておき、当該役物に施された装飾がスクリーン 5 内に進出したような画像を表示してもよい。例えば、スクリーン 5 の周囲に、植物の蔦の装飾が施された役物を配置しておき、役物に施された装飾における蔦が延長した状態を模した画像をスクリーン 5 に表示してもよい。このような画像を表示することにより、あたかも役物が成長したかのような印象を遊技者に与える演出を実行することができるので、興趣の向上を図ることができる。

【0238】

<変形例 23>

特図ゲーム等における演出を実行する前に、スクリーン 5 の全貌を遊技者に視認させる演出（以下、「確認演出」という）を実行することもできる。確認演出は、例えば単色の投影光 LP をスクリーン 5 に投影して、立体表示領域 5 B の影が分かるようにする演出である。確認演出を実行することにより、演出の映像が投影されて画像が表示されるスクリーン 5 の全貌を遊技者に認識させることができる。このため、スクリーン 5 に凹凸があった場合でも、遊技者に与える違和感を軽減することができ、快適に遊技を行わせることができる。

【0239】

なお、確認演出の実行時期としては、例えばデモ画面の表示中に一定時間ごとに確認演出を行ってもよいし、デモ画面が表示されていた状態から特図ゲームが開始されたときの最初の特図ゲームにおける冒頭の所定時間、例えば 1 秒間に確認演出を行うようにすればよい。

【0240】

その他にも、本発明の趣旨を逸脱しない範囲で、任意に変更及び修正が可能である。例えば、本発明は、いわゆる封入式遊技機にも適用することができる。

【0241】

また、上記の各実施の形態では、遊技機としてパチンコ機を示したが、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（遊技）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、RT、AT、ART、CZ（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。このようなスロット機における画像を表示する手段として、上記各実施形態及び変形例で示したプロジェクタ、スクリーン、サブ LED 等を設けてもよい。

【0242】

例えば、本発明に係る遊技機は、上述のようなゲームが可能な上述のようなスロット機であって、被投影領域（例えば、当該スロット機に設けられるスクリーンの平面表示領域及び立体表示領域）に対して斜め方向を向いた投影方向から画像を投影する投影手段（例えば、当該スロット機に設けられるプロジェクタ）を備え、前記投影手段から投影される画像の投影領域（例えば、当該スロット機に設けられる投影領域）には、幅が広い幅広部（例えば、当該スロット機に設けられる投影領域における幅広部）と、前記幅広部よりも幅が狭い幅狭部（例えば、当該スロット機に設けられる投影領域における幅狭部）とがあり、前記投影領域における幅狭部の外の領域（例えば、当該スロット機に設けられる非投影領域）を発光させる発光手段（例えば、当該スロット機に設けられるサブ LED）と、前記被投影領域と前記投影手段との間の距離を調整する距離調整手段（例えば、当該スロット機に設けられるスクリーン駆動機構）と、をさらに備え、前記被投影領域と前記投影手段との間の距離を変化させる（例えば、当該スロット機に設けられるスクリーン駆動機構でスクリーンを後退または前進させる）ときに、前記投影手段で投影する画像の大きさを維持する（例えば、当該スロット機に設けられるプロジェクタから投影される画像の大きさを維持する）ことで、前記被投影領域に表示される画像の大きさを変化させる（例えば、当該スロット機に設けられるプロジェクタとスクリーンの距離を短くすることで、プ

ロジェクタが投影する画像の大きさを維持したまま、スクリーンに表示される画像を大きくする)ことを特徴とするスロット機であってもよい。

【0243】

また、上述のようなゲームが可能な上述のようなスロット機であって、被投影領域（例えば、当該スロット機に設けられるスクリーンの平面表示領域及び立体表示領域）に対して斜め方向を向いた投影方向から画像を投影する投影手段（例えば、当該スロット機に設けられるプロジェクタ）を備え、前記投影手段から投影される画像の投影領域（例えば、当該スロット機に設けられる投影領域）には、幅が広い幅広部（例えば、当該スロット機に設けられる投影領域における幅広部）と、前記幅広部よりも幅が狭い幅狭部（例えば、当該スロット機に設けられる投影領域における幅狭部）とがあり、前記投影領域における幅狭部の外の領域（例えば、当該スロット機に設けられる非投影領域）を発光させる発光手段（例えば、当該スロット機に設けられるサブLED）と、前記被投影領域と前記投影手段との間の距離を調整する距離調整手段（例えば、当該スロット機に設けられるスクリーン駆動機構）と、をさらに備え、前記被投影領域と前記投影手段との間の距離を変化させる（例えば、当該スロット機に設けられるスクリーン駆動機構でスクリーンを後退または前進させる）ときに、前記投影手段で投影する画像の大きさを変化させる（例えば、当該スロット機に設けられるプロジェクタから投影される画像の大きさを大きくするまたは小さくする）ことで、前記被投影領域に表示される画像の大きさを維持する（例えば、当該スロット機に設けられるプロジェクタとスクリーンの距離を短くするときに、プロジェクタが投影する画像を大きくして、スクリーンに表示する画像の大きさを維持する、または、プロジェクタとスクリーンの距離を長くするときに、プロジェクタが投影する画像を小さくして、スクリーンに表示される画像の大きさを維持する）ことを特徴とするスロット機であってもよい。

【0244】

また、例えば、プリペイドカードや会員カード等の遊技用記録媒体の記録情報より特定される大きさの遊技価値である度数を使用して、遊技に使用するための遊技得点を付与するとともに、付与された遊技得点又は遊技による入賞により付与された遊技得点を使用して遊技機内に封入された遊技球を遊技領域に打ち込んで遊技者が遊技を行う遊技機にも本発明を適用してもよい。

【0245】

また、上記では、遊技機として遊技媒体を使用するものを例にしたが本発明による遊技機は、所定数の景品としての遊技媒体を払い出す遊技機に限定されず、遊技球等の遊技媒体を封入し景品の付与条件が成立した場合に得点を付与する封入式の遊技機に適用してもよい。

【符号の説明】

【0246】

1…遊技機（パチンコ遊技機）、2…遊技盤、3…遊技機用枠、3A…遊技枠、3B…扉枠、4A…第1特別図柄表示装置、4B…第2特別図柄表示装置、5…スクリーン、5H…保留表示エリア、6A…普通入賞球装置、6B…普通可変入賞球装置、7…特別可変入賞球装置、8…スピーカ、9…ランプ、11…主基板、12…演出制御基板、13…音声制御基板、14…ランプ制御基板、15…中継基板、16…電源基板、20…普通図柄表示器、21…ゲートスイッチ、22A…第1始動口スイッチ、22B…第2始動口スイッチ、23…カウントスイッチ、25A…第1保留表示器、25B…第2保留表示器、25C…普図保留表示器、26…ロゴ役物、28…反射ミラー、31A…スティックコントローラ、31B…押しボタン、32…プロジェクタ、33…サブLED、スクリーン駆動機構34、41…通過ゲート、100…遊技制御用マイクロコンピュータ、101、121…ROM、102、122…RAM、103…CPU、104、124…乱数回路、105、126…I/O、120…演出制御用CPU、123…表示制御部

【図 1】

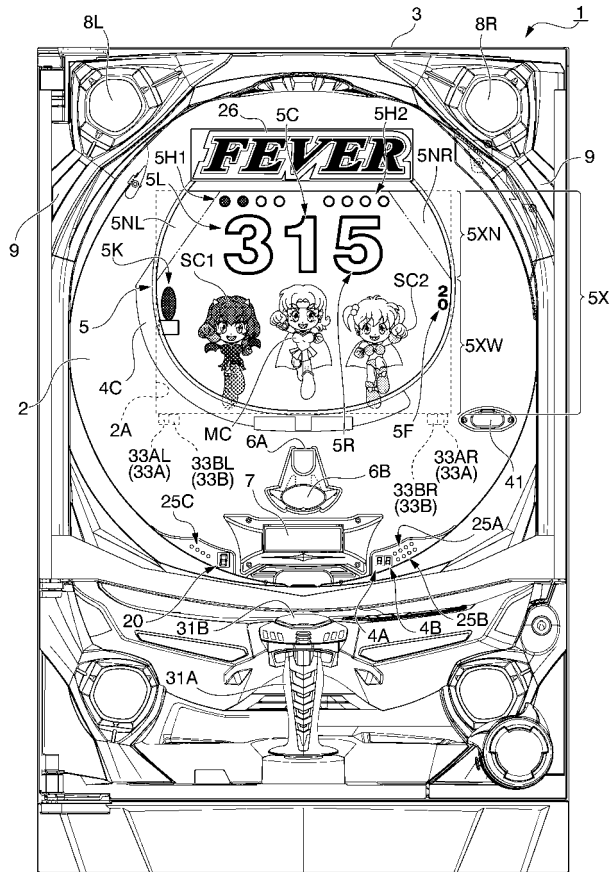


図 1

【図 2】

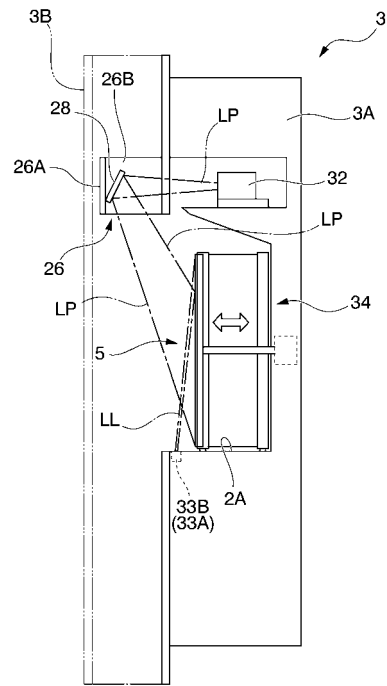


図 2

【図 3】

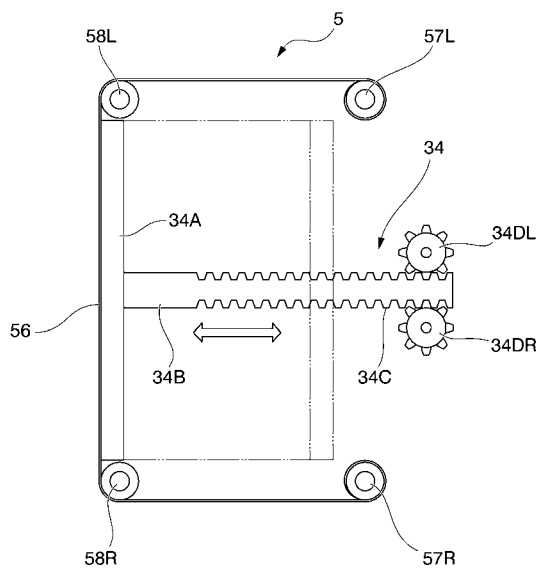


図 3

【図 4】

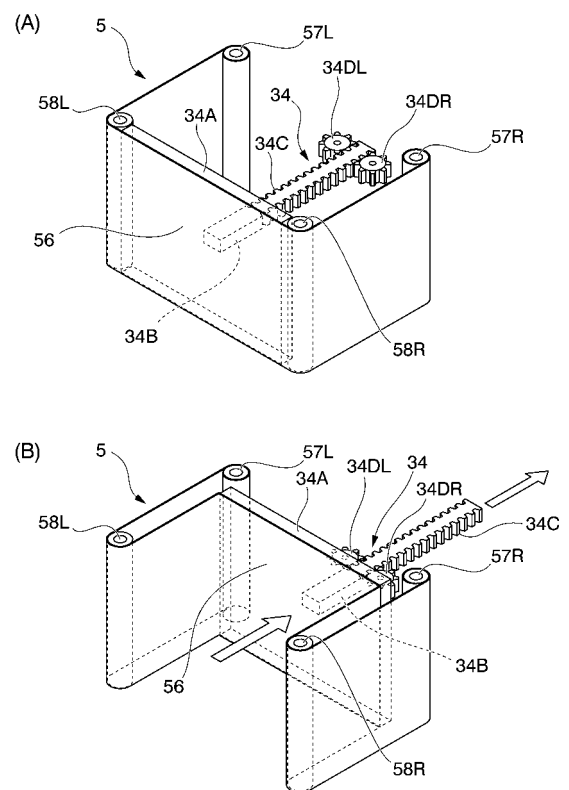
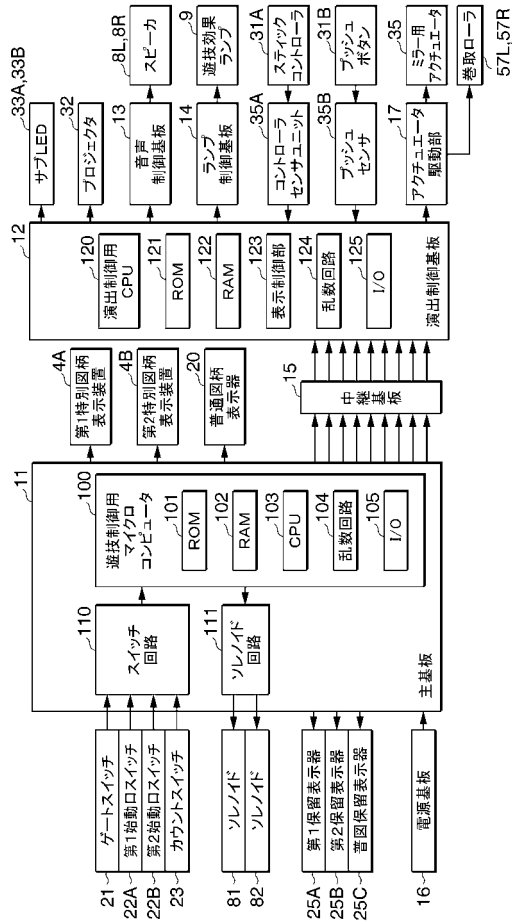


図 4

【図 5】



【図 7】

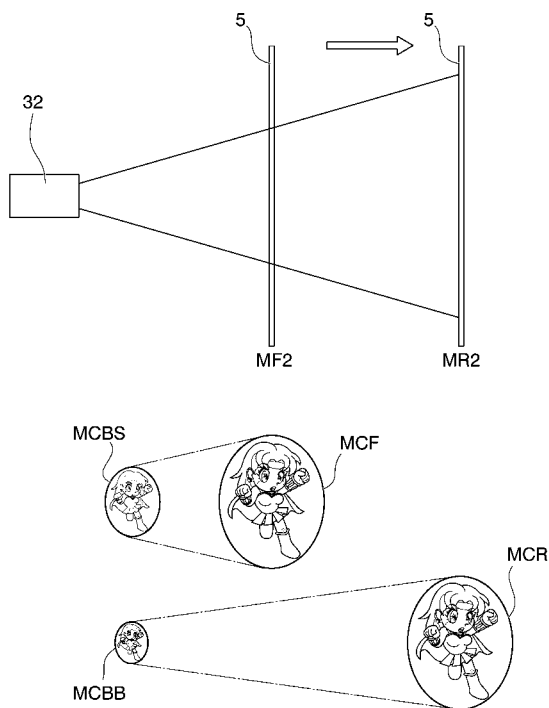


図 7

【図 6】

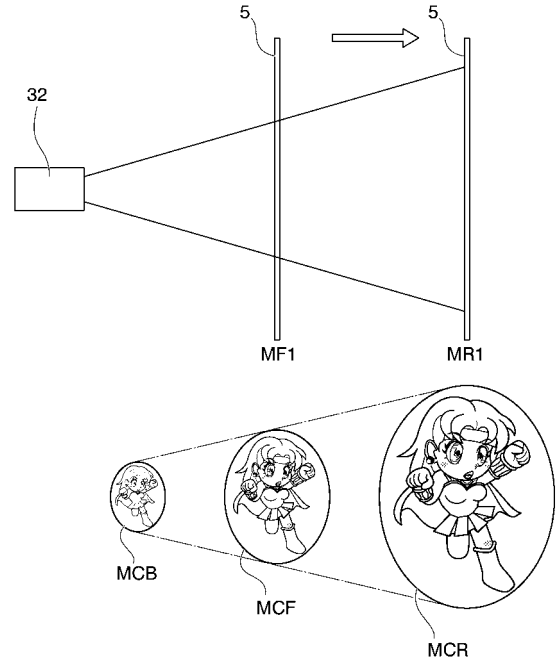


図 6

【図 8】

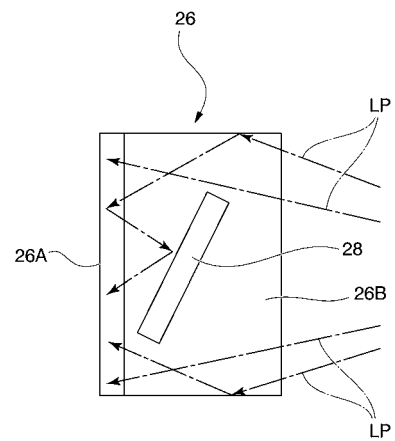


図 8

【図 9】

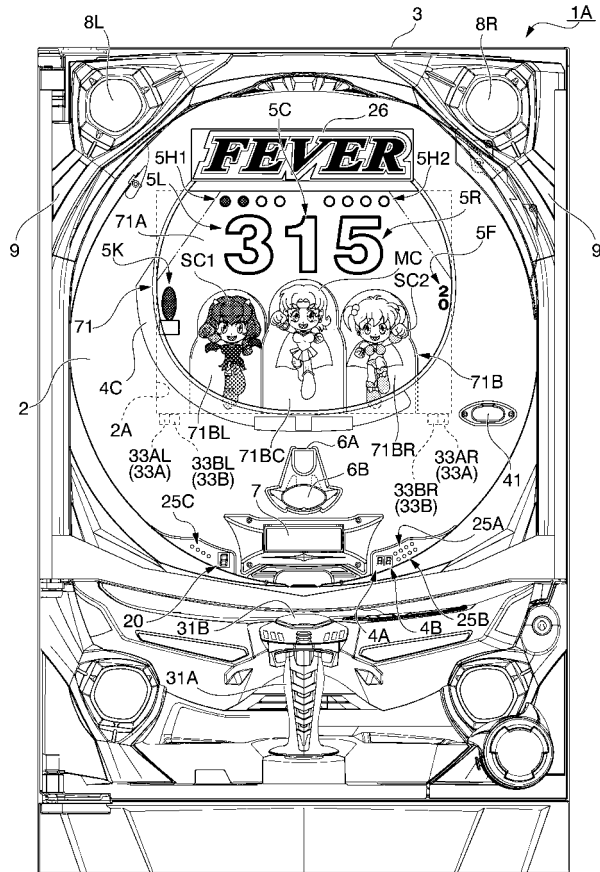


図 9

【図 10】

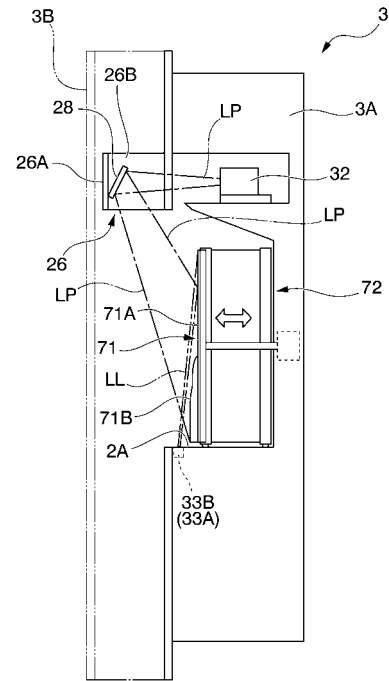


図 10

【図 11】

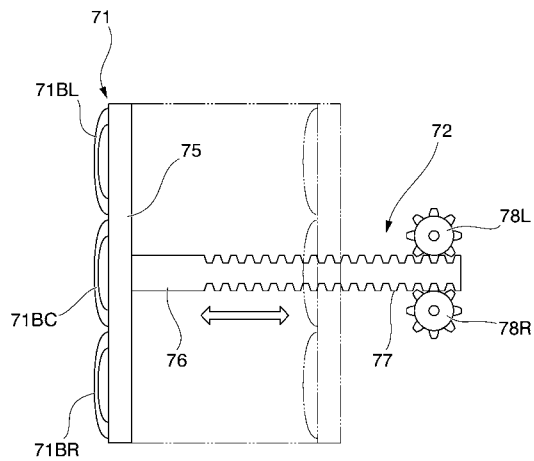


図 11

【図 12】

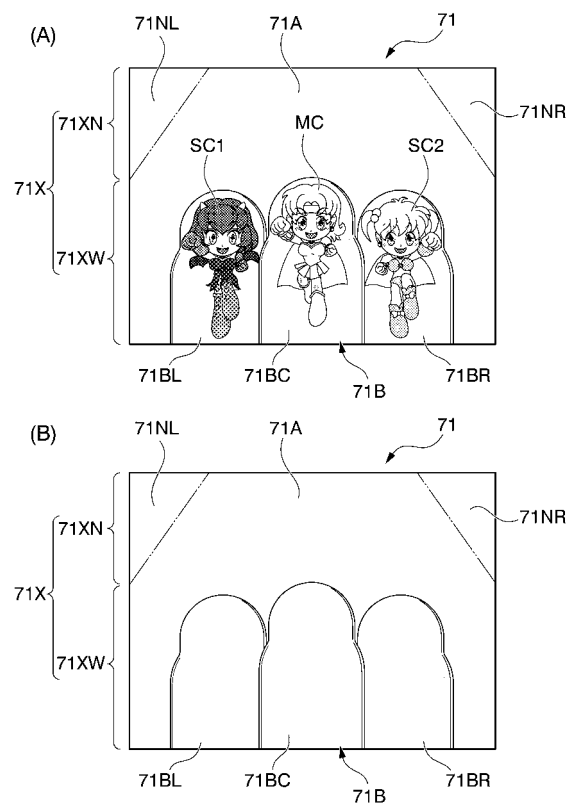


図 12

【図 13】

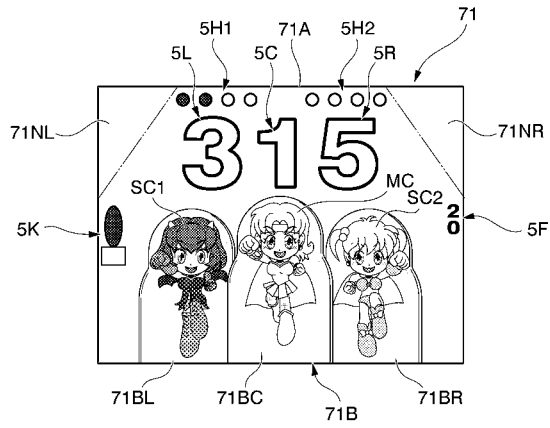


図 13

【図 14】

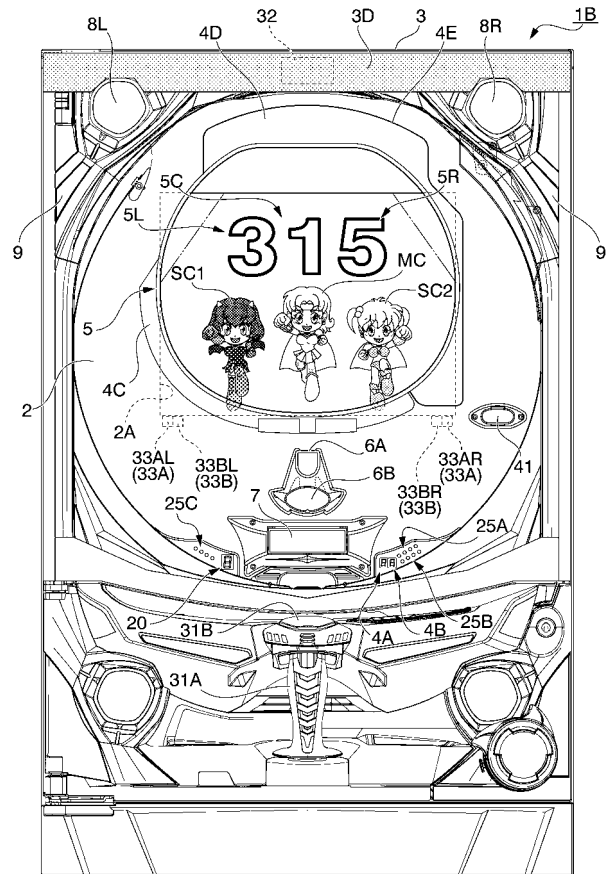


図 14

【図 15】

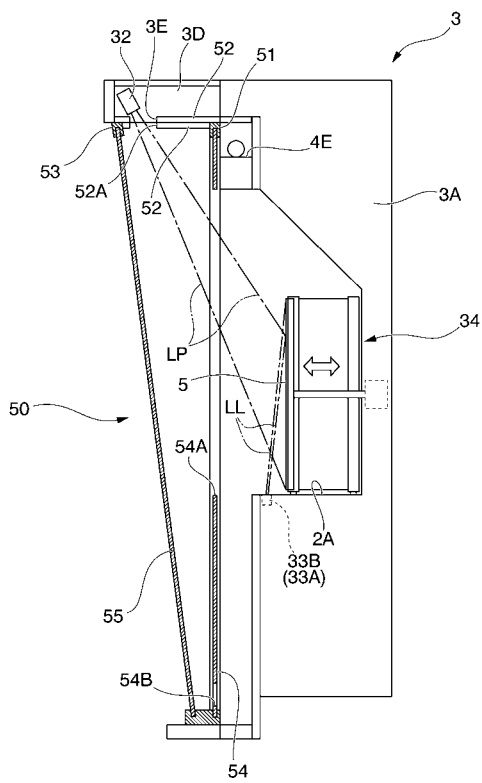


図 15

【図 16】

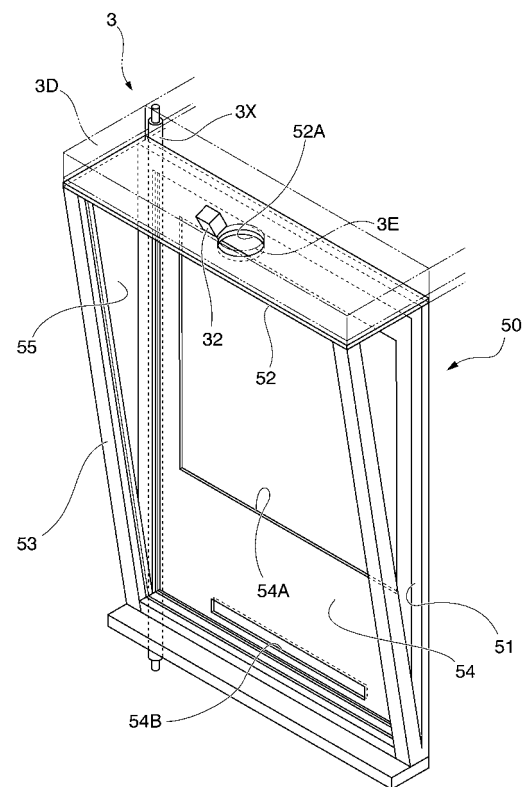


図 16

【図 17】

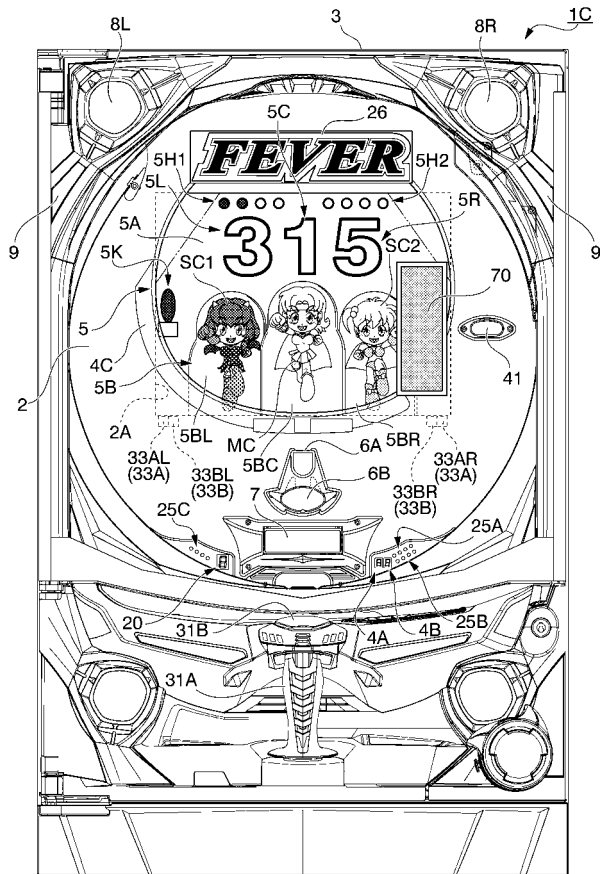


図 17

【図 18】

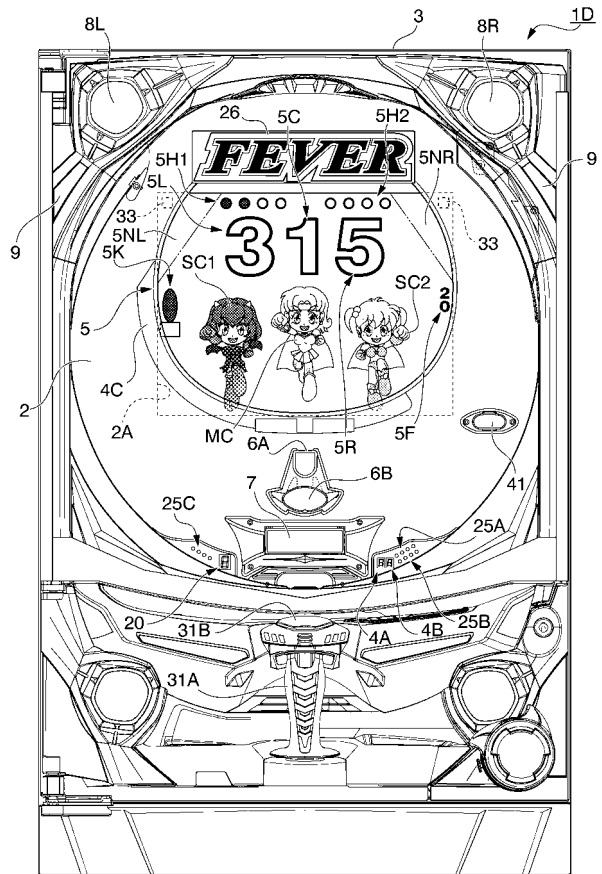


図 18

【図 19】

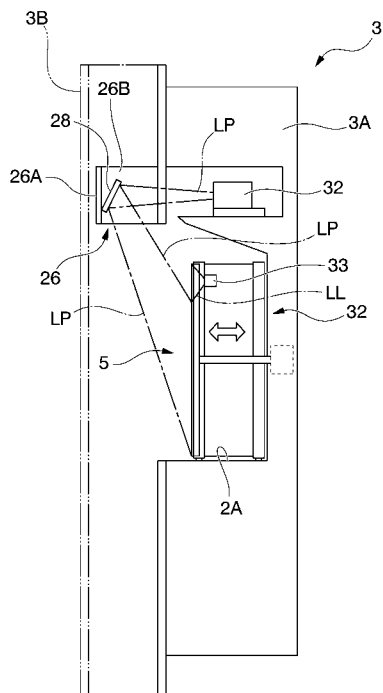


図 19

【図 20】

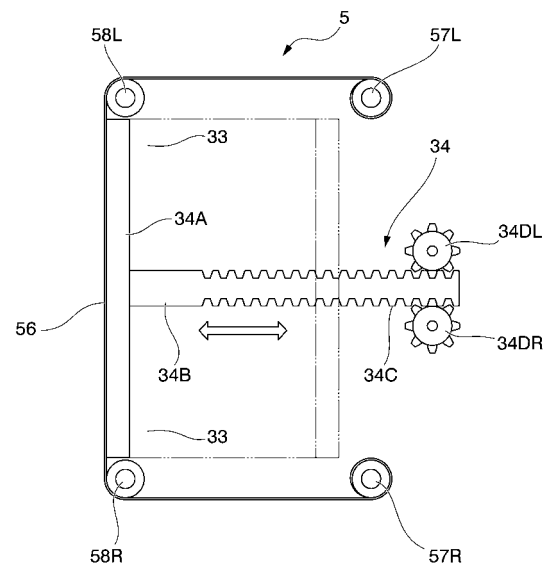


図 20

