

(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2016-221393

(P2016-221393A)

(43) 公開日 平成28年12月28日(2016.12.28)

(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 1 O L (全 90 頁)

(21) 出願番号	特願2016-197763 (P2016-197763)	(71) 出願人	000161806
(22) 出願日	平成28年10月6日 (2016.10.6)		京楽産業. 株式会社
(62) 分割の表示	特願2014-237174 (P2014-237174) の分割	(74) 代理人	100104880
原出願日	平成26年11月21日 (2014.11.21)		弁理士 古部 次郎
		(74) 代理人	100107216
			弁理士 伊與田 幸穂
		(74) 代理人	100125346
			弁理士 尾形 文雄
		(72) 発明者	▲浜▼田 敬大
			愛知県名古屋市中区錦三丁目24番4号
			京楽産業. 株式会社内
		(72) 発明者	泉 邦秋
			愛知県名古屋市中区錦三丁目24番4号
			京楽産業. 株式会社内

最終頁に続く

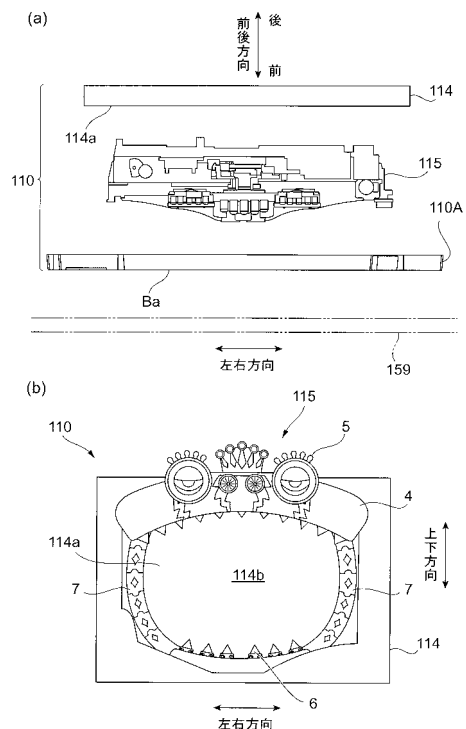
(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【要約】

【課題】遊技の興趣性を更に高めることが可能な遊技機を提供する。

【解決手段】画像表示部114の表示面114aにおける正面視略中央に対する上寄りの位置に上アゴ演出体4が待機し、下寄りには下アゴ演出体6が位置する。画像表示部114の中央に対する右寄りの位置および左寄りには、それぞれ頬演出体7が位置する。可動物である上アゴ演出体4、目玉演出体5、下アゴ演出体6および頬演出体7によって画像表示部114の所定領域114bが取り囲まれており、遊技盤本体110Aの略中央位置の広い範囲に顔パーツを配置している。このように、所定領域114bのほぼ全周にわたり、動作することで顔の表情変化を表すための上アゴ演出体4等が配置されている。

【選択図】図28



【特許請求の範囲】**【請求項 1】**

演出を行う遊技機であって、
所定領域にて画像表示の演出を行う画像表示部と、
前記画像表示部の前記所定領域を取り囲むように位置し、動きの演出を行う可動物と、
を備えることを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】**【技術分野】****【0001】**

本発明は、遊技球の入賞によって大当たりの抽選を行うパチンコ遊技機や遊技媒体の投入の際の抽選結果を複数リールの停止時に図柄の組み合わせで表示するスロットマシン等の遊技機に関するものである。

10

【背景技術】**【0002】**

パチンコ遊技機等の遊技機では、遊技球が始動口等の役物に入賞することにより大当たりの抽選が行われる。そして、大当たりに当選した場合には、遊技機は、大入賞口が開放されて、多くの賞球を獲得し得る大当たり遊技状態となる。また、遊技機では、遊技者による遊技球の遊技に伴って、可動役物の動きや画像表示部での表示、各種のランプの点灯、スピーカによる音響等の各種の演出が行われる。

演出に用いられる役物の構成として、従来から種々のものが提案されている（例えば、特許文献 1 参照）。特許文献 1 は、遊技者の操作により遊技媒体が打ち込まれる遊技領域を有する遊技盤と、遊技領域に備えられ遊技者から視認可能に配置される第一装飾可動体と、第一装飾可動体を片持支持して上下方向に移動させる第一装飾可動体駆動ユニットと、第一装飾可動体の前側に配置され略長尺状の本体部が略水平な第一配置状態に配置されると第一装飾可動体を遮蔽可能であると共に本体部が略垂直な第二配置状態に配置されると第一装飾可動体と第一装飾可動体駆動ユニットとの間を遮蔽可能である右可動装飾体及び左可動装飾体とを具備する遊技機を開示する。

20

【先行技術文献】**【特許文献】****【0003】**

30

【特許文献 1】特開 2012 - 139600 号公報

【発明の概要】**【発明が解決しようとする課題】****【0004】**

ここで、従来から提案されている遊技機での可動体配置では、遊技中のみならず遊技開始前の段階で遊技に対する集中力を十分に高めることが困難であった。

本発明は、遊技の興趣性を更に高めることが可能な遊技機を提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】**【0005】**

40

本発明が適用される遊技機は、演出を行う遊技機（例えばパチンコ遊技機 100）であって、所定領域（例えば所定領域 114b, 114c）にて画像表示の演出を行う画像表示部（例えば画像表示部 114）と、前記画像表示部（例えば画像表示部 114）の前記所定領域（例えば所定領域 114b, 114c）を取り囲むように位置し、動きの演出を行う可動物（例えば可動役物 115 の上アゴ演出体 4、目玉演出体 5、下アゴ演出体 6、頬演出体 7）と、を備えることを特徴とするものである。

【0006】

なお、本欄における上記符号は、本発明の説明に際して例示的に付したものであり、この符号により本発明が減縮されるものではない。

【発明の効果】

50

【 0 0 0 7 】

本発明によれば、遊技の興趣性を更に高めることが可能になる。

【図面の簡単な説明】

【 0 0 0 8 】

【図 1】本実施の形態に係るパチンコ遊技機の概略正面図である。

【図 2】(a) は遊技盤の右下に配設された表示器の一例を示す拡大図であり、(b) はパチンコ遊技機の部分平面図である。

【図 3】本実施の形態のパチンコ遊技機の制御ユニットの内部構成を示す図である。

【図 4】本実施の形態の遊技制御部の機能構成を示すブロック図である。

【図 5 - 1】遊技制御部による基本処理の動作を示すフローチャートである。

10

【図 5 - 2】遊技制御部による電源遮断時処理の動作を示すフローチャートである。

【図 5 - 3】本実施の形態の遊技制御部の主制御処理の動作を示すフローチャートである。

【図 6】始動口スイッチ処理の内容を示すフローチャートである。

【図 7】ゲートスイッチ処理の内容を示すフローチャートである。

【図 8】特別図柄処理の内容を示すフローチャートである。

【図 9】大当たり判定処理の内容を示すフローチャートである。

【図 10】変動パターン選択処理の内容を示すフローチャートである。

【図 11】停止中処理の内容を示すフローチャートである。

【図 12】客待ち設定処理の内容を示すフローチャートである。

20

【図 13】普通図柄処理の内容を示すフローチャートである。

【図 14】大入賞口処理の内容を示すフローチャートである。

【図 15】遊技状態設定処理の内容を示すフローチャートである。

【図 16】電動チューリップ処理の内容を示すフローチャートである。

【図 17】本実施の形態で用いられる乱数の構成例を示す図であり、(a) は大当たり乱数の構成例を示す図であり、(b) は大当たり図柄乱数の構成例を示す図であり、(c) はリーチ乱数の構成例を示す図であり、(d) は当たり乱数の構成例を示す図である。

【図 18】変動パターン選択処理において用いられる変動パターンの設定例を示す図である。

【図 19 - 1】コマンドの構成を示す図であり、(a) はコマンドのデータ構造を示す図であり、(b) はコマンドのビット列としての構造を示す図である。

30

【図 19 - 2】演出制御部の動作を示すフローチャートであり、(a) はメイン処理を示す図、(b) は割り込み処理を示す図である。

【図 20】コマンド受信処理の内容を示すフローチャートである。

【図 21】モードフラグの設定例を示す図である。

【図 22】図 20 の演出選択処理の内容を示すフローチャートである。

【図 23】図 20 の変動演出終了中処理の内容を示すフローチャートである。

【図 24】図 20 の当たり演出選択処理の内容を示すフローチャートである。

【図 25】図 20 のエンディング演出選択処理の内容を示すフローチャートである。

【図 26】図 20 の客待ちコマンド受信処理の内容を示すフローチャートである。

40

【図 27】演出ボタン処理の内容を示すフローチャートである。

【図 28】可動役物の構成を説明する図である。

【図 29】可動役物の上アゴ演出体および目玉演出体の昇降動作を説明する正面図である。

【図 30】可動役物の上アゴ演出体の変形動作を説明する正面図である。

【図 31】可動役物の目玉演出体の変形動作を説明する正面図である。

【図 32】目玉演出体の他の動作を説明する正面図である。

【図 33】上アゴ演出体による目玉演出体の変形動作を説明する正面図である。

【図 34】可動役物の動き演出を説明する図である。

【図 35】可動役物の動き演出を説明する図である。

50

【図 3 6】可動役物の動き演出を説明する図である。

【図 3 7】可動役物の変形例を説明する図である。

【図 3 8】下アゴ演出体の斜視図である。

【図 3 9】下アゴ可動体を説明するための図である。

【図 4 0】下アゴ可動体の姿勢を説明するための図である。

【図 4 1】下アゴ可動体の長さの変化を説明するための図である。

【図 4 2】装飾体の軌跡を説明するための図である。

【図 4 3】下アゴ可動体の伸縮機構を説明するための図である。

【図 4 4】下アゴ駆動部の駆動機構を説明するための図である。

【図 4 5】下アゴ可動体の変形例を説明するための図である。

10

【図 4 6】頬演出体の斜視図である。

【図 4 7】右側頬演出体を説明するための図である。

【図 4 8】頬可動体の姿勢を説明するための図である。

【図 4 9】頬可動体が第 2 状態から第 1 状態へ切り替わる動作を説明する図である。

【図 5 0】頬可動体の長さの変化を説明するための図である。

【図 5 1】右側頬演出体および左側頬演出体の動作を説明するための図である。

【図 5 2】上側支持体の伸縮機構を説明するための図である。

【図 5 3】頬駆動部の駆動機構を説明するための図である。

【図 5 4】頬可動体の変形例を説明するための図である。

【図 5 5】下アゴ演出体および頬演出体の変形例を説明するための図である。

20

【発明を実施するための形態】

【0009】

以下、添付図面を参照して、本発明の実施の形態について詳細に説明する。

〔遊技機の基本構成〕

図 1 は、本実施の形態に係るパチンコ遊技機 100 の概略正面図である。

図 1 に示す遊技機の一例としてのパチンコ遊技機 100 は、遊技者の指示操作により打ち出された遊技球が入賞すると賞球を払い出すように構成されたものである。このパチンコ遊技機 100 は、遊技球が打ち出される遊技盤 110 と、遊技盤 110 を囲む枠部材 150 とを備えている。遊技盤 110 は、枠部材 150 に着脱自在に取り付けられている。

【0010】

30

遊技盤 110 は、前面に、遊技球により遊技を行うための遊技領域 111 と、下方から発射された遊技球が上昇して遊技領域 111 の上部位置へ向かう通路を形成するレール部材 112 と、遊技領域 111 の右側に遊技球を案内する案内部材 113 とを備えている。

本実施の形態では、遊技者により視認され易い遊技領域 111 の位置に、演出のための各種の画像を表示する画像表示部 114 が配設されている。この画像表示部 114 は、液晶ディスプレイ等による表示画面を備え、遊技者によるゲームの進行に伴い、例えば、特別図柄抽選の判定結果を遊技者に報知するための装飾図柄を表示したり、キャラクタの登場やアイテムの出現による演出画像や後述の保留表示を用いた演出画像を表示したりする。

また、遊技盤 110 の前面に、各種の演出に用いられる可動役物 115 および盤ランプ 116 を備えている。可動役物 115 は、遊技盤 110 上で動作することにより各種の演出を行い、また、盤ランプ 116 は、発光することで各種の演出を行う。

40

【0011】

遊技領域 111 には、遊技球が落下する方向に変化を与えるための図示しない遊技くぎおよび風車等が配設されている。また、遊技領域 111 には、入賞や抽選に関する種々の役物が所定の位置に配設されている。また、遊技領域 111 には、遊技領域 111 に打ち出された遊技球のうち入賞口に入賞しなかったものを遊技領域 111 の外に排出する排出口 117 が配設されている。

【0012】

本実施の形態では、入賞や抽選に関する種々の役物として、遊技球が入賞すると特別図

50

柄抽選（大当たり抽選）が始動する第1始動口121および第2始動口122と、遊技球が通過すると普通図柄抽選（開閉抽選）が始動する始動ゲート（以下、単にゲートと呼ぶ）124と、が遊技盤110に配設されている。なお、図1において、ゲート124は、遊技領域111の左右にそれぞれ設けられており、左側のゲート124は124Lと記載し、右側のゲート124は124Rと記載している。また、ここにいう第1始動口121および第2始動口122とは、予め定められた1の特別図柄表示器の作動契機となる入賞口をいう。具体的には、第1始動口121および第2始動口122には、入賞の際に遊技球の通過を検知するスイッチ（後述の第1始動口スイッチ211および第2始動口スイッチ212）が設けられている。そして、第1始動口121または第2始動口122に遊技球が入賞した際にこのスイッチが遊技球の通過を検知することが、特別図柄表示器を作動させる契機となる。

10

【0013】

第2始動口122は、チューリップの花の形をした一对の羽根が電動ソレノイドにより開閉作動すると共に点灯する普通電動役物としての電動チューリップ（開閉部材）123を備えている。電動チューリップ123は、羽根が閉じていると、遊技球が第2始動口122へ入り難い一方で、羽根が開くと第2始動口122の入口が拡大して遊技球が第2始動口122へ入り易くなるように構成されている。そして、電動チューリップ123は、普通図柄抽選に当選すると、点灯ないし点滅しながら羽根が規定時間（例えば0.15秒ないし1.8秒間）および規定回数（例えば1回ないし3回）だけ開く。

20

【0014】

パチンコ遊技機100は、遊技状態として、特別図柄抽選の当選確率に基づき、当選確率の低い低確率状態と、低確率状態よりも当選確率の高い高確率状態とを有している。そして、所定の条件に基づいて低確率状態と高確率状態とのいずれかの状態に制御される。なお、上記の低確率状態と高確率状態の他に、特別図柄抽選の当選確率が低確率状態よりも高く高確率状態よりも低い中確率状態を設定することも可能である。この場合、パチンコ遊技機100は、所定の条件に基づいて低確率状態、中確率状態および高確率状態のいずれかの状態に制御される。

また、パチンコ遊技機100は、第2始動口122への入賞機会が少ない時短無状態と、時短無状態よりも第2始動口122への入賞機会が多い時短状態とを有している。そして、所定の条件に基づいて時短無状態と時短状態とのいずれかの状態に制御される。時短状態とは、例えば、電動チューリップ123が開閉作動する際の開時間を延長すること、普通図柄抽選の当たり当選確率を高確率にすること、あるいは普通図柄変動時間を短縮すること、のいずれか1つまたは複数の組合せによって制御される遊技状態である。なお、時短状態では、特別図柄の特別図柄変動時間が短縮されていても良い。

30

【0015】

また、本実施の形態では、入賞や抽選に関するその他の役物として、特別図柄抽選の結果に応じて開放する特別電動役物としての大入賞口125と、遊技球が入賞しても抽選を行わない普通入賞口126と、が遊技盤110に配設されている。

本実施の形態では、遊技盤110の左下の位置に、抽選結果や保留数に関する表示を行う表示器130が配設されている。

40

【0016】

また、遊技盤110の裏面には、特別図柄抽選の判定等を含む遊技制御を行う遊技制御基板、演出を統括的に制御する演出制御基板、画像および音による演出を制御する画像制御基板、各種のランプおよび可動役物115による演出を制御するランプ制御基板などの図示しない各種の基板等が取り付けられる。また、遊技盤110の裏面には、供給された24VのAC電源をDC電源に変換して各種の基板等に出力するスイッチング電源（不図示）が配設されている。

【0017】

枠部材150は、遊技者がハンドル151に触れてレバー152を時計方向に回転させる操作を行うとその操作角度に応じた打球力にて遊技球を所定の時間間隔（例えば1分間

50

に 100 個)で電動発射する発射装置(不図示)を備えている。また、枠部材 150 は、遊技者のレバー 152 による操作と連動したタイミングで発射装置に遊技球を 1 つずつ順に供給する供給装置(不図示)と、供給装置が発射装置に供給する遊技球を一時的に溜めておく皿 153 と、を備えている。この皿 153 には、例えば払い出しユニットによる払出球が払い出される。

なお、本実施の形態では、皿 153 を上下皿一体で構成しているが、上皿と下皿とを分離する構成例も考えられる。また、発射装置のハンドル 151 を所定条件下で発光させたり、振動させたりする構成例も考えられる。

【0018】

また、枠部材 150 は、発射装置のハンドル 151 に遊技者が触れている状態であっても遊技球の発射を一時的に停止させるための停止ボタン 154 と、皿 153 に溜まっている遊技球を箱(不図示)に落下させて取り出すための取り出しボタン 155 と、を備えている。

また、枠部材 150 は、パチンコ遊技機 100 の遊技状態や状況を告知したり各種の演出を行ったりするスピーカ 156 および枠ランプ 157 を備えている。スピーカ 156 は、楽曲や音声、効果音により、告知や各種の演出を行う。枠ランプ 157 は、LED 等の発光体で構成され、点灯・点滅によるパターンや発光色の違い等で光による各種の演出を行う。なお、枠ランプ 157 については、光の照射方向を変更する演出を行うことを可能にする構成例が考えられる。

また、枠部材 150 には、開閉自在の前面枠(不図示)が設けられており、この前面枠は、遊技盤 110 を遊技者と隔てるための透明板(不図示)を備えている。

【0019】

図 2 は、本実施の形態に係るパチンコ遊技機 100 を説明する図であり、図 2(a) は、遊技盤 110 の右下に配設された表示器 130 の一例を示す拡大図であり、図 2(b) は、パチンコ遊技機 100 の部分平面図である。

パチンコ遊技機 100 の表示器 130 は、図 2(a) に示すように、第 1 始動口 121 の入賞に対応して作動する第 1 特別図柄表示器 221 と、第 2 始動口 122 の入賞に対応して作動する第 2 特別図柄表示器 222 と、ゲート 124 の通過に対応して作動する普通図柄表示器 223 と、を備えている。第 1 特別図柄表示器 221 は、第 1 始動口 121 の入賞に基づき、特別図柄を変動表示した後に停止表示させて抽選結果を表示する。第 2 特別図柄表示器 222 は、第 2 始動口 122 の入賞に基づき、特別図柄を変動表示した後に停止表示させて抽選結果を表示する。普通図柄表示器 223 は、遊技球がゲート 124 を通過したことに基づき、普通図柄を変動表示した後に停止表示させて抽選結果を表示する。本実施の形態では、第 1 特別図柄表示器 221、第 2 特別図柄表示器 222 は、各々 LED を配列した表示装置で構成され、その点灯態様によって特別図柄抽選の抽選結果が表示される。同様に、普通図柄表示器 223 も、LED を配列した表示装置で構成され、その点灯態様によって普通図柄抽選の抽選結果が表示される。

【0020】

また、表示器 130 は、第 1 特別図柄表示器 221 での保留に対応して作動する第 1 特別図柄保留表示器 218 と、第 2 特別図柄表示器 222 での保留に対応して作動する第 2 特別図柄保留表示器 219 と、普通図柄表示器 223 での保留に対応して作動する普通図柄保留表示器 220 と、を備えている。本実施の形態では、第 1 特別図柄保留表示器 218、第 2 特別図柄保留表示器 219 および普通図柄保留表示器 220 は、各々 LED を配列した表示装置で構成され、その点灯態様によって保留数が表示される。

【0021】

ここで、保留について説明する。特別図柄の変動表示動作中(入賞 1 回分の変動表示が行なわれている間)にさらに第 1 始動口 121 または第 2 始動口 122 に遊技球が入賞した場合、特別図柄が変動中であるために、後の入賞に基づく特別図柄の変動表示動作を開始することができない。そのため、後の入賞は規定個数(例えば 4 個)を限度に記憶され、その入賞した遊技球に対する特別図柄を始動させるための権利が、先に入賞した遊技球

10

20

30

40

50

に対する変動表示動作が終了するまで、保留される。なお、普通図柄に関しても、特別図柄と同様の処理を行う。このような保留がなされていることおよびその保留の数（未変動数）が、第１特別図柄保留表示器２１８、第２特別図柄保留表示器２１９および普通図柄保留表示器２２０に表示される。

【００２２】

さらに、表示器１３０は、パチンコ遊技機１００の状態を表示する状態表示器２２４を備えている。本実施の形態では、状態表示器２２４は、３個のＬＥＤを配列した表示装置で構成されている。３個のＬＥＤのうち１つは、パチンコ遊技機１００の状態が、特別図柄抽選の当選確率が高確率である高確率状態となっているか否かを点灯により報知するものである。他の１つは、パチンコ遊技機１００の状態が、第２始動口１２２に入賞しやすい時短状態となっているか否かを点灯により報知するものである。さらに他の１つは、右打ちすることによって（遊技球の打球力を変更することによって）遊技者に有利な状態となっているか否かを点灯により報知するものである。なお、状態表示器２２４には、さらにＬＥＤを設け、他の遊技状態に関する情報を報知するようにしても良い。

【００２３】

また、表示器１３０は、特別図柄抽選の抽選結果に応じて行われる大当たり遊技において大入賞口１２５が作動される際のラウンド数を表示するラウンド数表示器２２５を備えている。大当たり遊技については後述する。ラウンド数表示器２２５は、ＬＥＤを配列した表示装置で構成され、その点灯態様によって大当たり遊技における大入賞口１２５の作動ラウンド数が表示される。

【００２４】

パチンコ遊技機１００の枠部材１５０は、遊技者が演出に対する入力を行うための入力装置を備えている。図２（ｂ）に示すように、本実施の形態では、入力装置の一例として、演出ボタン１６１と、演出ボタン１６１に隣接し、略十字に配列された複数のキーからなる演出キー１６２と、が枠部材１５０に配設されている。例えば、演出において複数の画像の中から１つの画像を選択する操作を受け付ける場合を考える。この場合、例えば、遊技者は、十字に配列された４つのキーからなる演出キー１６２を操作することにより、画像表示部１１４に表示されている複数の画像のいずれかを指示し、演出ボタン１６１を操作することにより、指示した画像を選択するような演出を採用することができる。また、入力装置の形態としては、図示した演出ボタン１６１および演出キー１６２の他、レバーやダイヤル等、演出の内容等に応じて様々な入力形態を採用することができる。

【００２５】

〔制御ユニットの構成〕

次に、パチンコ遊技機１００での動作制御や信号処理を行う制御ユニットについて説明する。

図３は、制御ユニットの内部構成を示すブロック図である。図３に示すように、制御ユニットは、メイン制御手段として、特別図柄の当選の判定等を行う遊技制御部２００を備えている。また、サブ制御手段として、演出を統括的に制御する演出制御部３００と、画像および音響を用いた演出を制御する画像／音響制御部３１０と、各種のランプおよび可動役物１１５を用いた演出を制御するランプ制御部３２０と、払出球の払い出し制御を行う払出制御部３３０と、を備えている。

【００２６】

メイン制御手段である遊技制御部２００は、メイン基板としての図示しない遊技制御基板により構成されている。また、サブ制御手段である演出制御部３００、画像／音響制御部３１０、ランプ制御部３２０および払出制御部３３０の各々は、サブ基板としての図示しない演出制御基板、画像制御基板、ランプ制御基板、および払出制御基板により個別に構成されている。

【００２７】

〔遊技制御部の構成・機能〕

遊技制御部２００は、特別図柄抽選の抽選結果の判定等を行う際の演算処理を行うＣＰ

10

20

30

40

50

U 2 0 1 と、C P U 2 0 1 にて実行されるプログラムや各種データ等が記憶された R O M 2 0 2 と、C P U 2 0 1 の作業用メモリ等として用いられる R A M 2 0 3 と、を備えている。

【 0 0 2 8 】

遊技制御部 2 0 0 は、パチンコ遊技機 1 0 0 の遊技状態を、高確率状態または低確率状態のいずれか、時短無状態または時短状態のいずれかで制御する。これにより、パチンコ遊技機 1 0 0 の遊技状態は、高確率状態および時短状態である高確率時短遊技状態、低確率状態および時短状態である低確率時短遊技状態、高確率状態および時短無状態である高確率時短無遊技状態、低確率状態および時短無状態である低確率時短無遊技状態のいずれかとなる。そして、遊技制御部 2 0 0 は、所定の条件に基づき、高確率状態と低確率状態とを切り替え、時短無状態と時短状態とを切り替える。また、遊技制御部 2 0 0 は、時短状態において、時短無状態よりも普通図柄抽選の当たり当選確率を高確率にする、普通図柄変動時間を短縮する、電動チューリップ 1 2 3 の開時間を延長する等の制御を行う。

10

【 0 0 2 9 】

遊技制御部 2 0 0 は、第 1 始動口 1 2 1 または第 2 始動口 1 2 2 に遊技球が入賞したことを契機として特別図柄抽選を行う。そして、特別図柄抽選の判定結果に応じて大当たり遊技等の特別遊技を行う。特別遊技において、遊技制御部 2 0 0 は、特別電動役物である大入賞口 1 2 5 が所定条件（例えば 2 9 . 5 秒経過または遊技球 1 0 個の入賞）を満たすまで開状態を維持するラウンドを所定回数だけ繰り返すように制御する。そして、遊技制御部 2 0 0 は、大当たり大入賞口 1 2 5 が開く際の開閉動作間隔を制御する。

20

【 0 0 3 0 】

また、遊技制御部 2 0 0 は、ゲート 1 2 4 を遊技球が通過したことを契機として普通図柄抽選を行う。そして、普通図柄抽選の判定結果に応じて電動チューリップの作動を制御する。

また、遊技制御部 2 0 0 は、特別図柄変動中に遊技球が第 1 始動口 1 2 1 または第 2 始動口 1 2 2 へ入賞したことにより発生する保留や、普通図柄変動中に遊技球がゲート 1 2 4 を通過したことにより発生する保留の設定を行う。

さらに、遊技制御部 2 0 0 は、特別図柄抽選および普通図柄抽選の判定結果、高確率状態と低確率状態の変更情報、時短無状態と時短状態の変更情報、保留の設定情報等の遊技制御に伴う情報を演出制御部 3 0 0 に送る。

30

【 0 0 3 1 】

さらに、遊技制御部 2 0 0 は、第 1 始動口 1 2 1、第 2 始動口 1 2 2、大入賞口 1 2 5 および普通入賞口 1 2 6 に遊技球が入賞すると、遊技球が入賞した場所に応じて 1 つの遊技球当たり所定数の賞球を払い出すように、払出制御部 3 3 0 に対する指示を行う。例えば、第 1 始動口 1 2 1 に遊技球が入賞すると 3 個の賞球、第 2 始動口 1 2 2 に遊技球が入賞すると 4 個の賞球、大入賞口 1 2 5 に遊技球が入賞すると 1 3 個の賞球、普通入賞口 1 2 6 に遊技球が入賞すると 1 0 個の賞球をそれぞれ払い出すように、払出制御部 3 3 0 に指示命令（コマンド）を送る。なお、ゲート 1 2 4 を遊技球が通過したことを検出しても、それに連動した賞球の払い出しは払出制御部 3 3 0 に指示しない。

払出制御部 3 3 0 が遊技制御部 2 0 0 の指示に従って賞球の払い出しを行った場合には、遊技制御部 2 0 0 は、払い出した賞球の個数に関する情報を払出制御部 3 3 0 から取得する。それにより、払い出した賞球の個数を管理する。

40

【 0 0 3 2 】

遊技制御部 2 0 0 には、検知手段として、図 3 に示すように、第 1 始動口 1 2 1 への遊技球の入賞を検出する第 1 始動口検出部（第 1 始動口スイッチ（S W））2 1 1 と、第 2 始動口 1 2 2 への遊技球の入賞を検出する第 2 始動口検出部（第 2 始動口スイッチ（S W））2 1 2 と、電動チューリップ 1 2 3 を開閉する電動チューリップ開閉部 2 1 3 と、ゲート 1 2 4 への遊技球の通過を検出するゲート検出部（ゲートスイッチ（S W））2 1 4 と、が接続されている。

さらに、遊技制御部 2 0 0 には、大入賞口 1 2 5 への遊技球の入賞を検出する大入賞口

50

検出部（大入賞口スイッチ（SW））215と、大入賞口125を閉状態と突出傾斜した開状態とに設定する大入賞口開閉部216と、普通入賞口126への遊技球の入賞を検出する普通入賞口検出部（普通入賞口スイッチ（SW））217と、が接続されている。

【0033】

また、遊技制御部200には、特別図柄の変動中に第1始動口121へ入賞した未変動分の保留個数を表示する第1特別図柄保留表示器218と、特別図柄の変動中に第2始動口122へ入賞した未変動分の保留個数を表示する第2特別図柄保留表示器219と、普通図柄の変動中にゲート124を通過した未変動分の保留個数を表示する普通図柄保留表示器220と、が接続されている。

さらに、遊技制御部200には、第1始動口121への遊技球の入賞により行われる特別図柄の変動表示および特別図柄抽選の結果を表示する第1特別図柄表示器221と、第2始動口122への遊技球の入賞により行われる特別図柄の変動表示および特別図柄抽選の結果を表示する第2特別図柄表示器222と、普通図柄の変動表示および普通図柄抽選の結果を表示する普通図柄表示器223と、パチンコ遊技機100の状態を表示する状態表示器224と、が接続されている。

【0034】

そして、第1始動口スイッチ211、第2始動口スイッチ212、ゲートスイッチ214、大入賞口スイッチ215および普通入賞口スイッチ217にて検出された検出信号が、遊技制御部200に送られる。また、遊技制御部200からの制御信号が、電動チューリップ開閉部213、大入賞口開閉部216、第1特別図柄保留表示器218、第2特別図柄保留表示器219、普通図柄保留表示器220、第1特別図柄表示器221、第2特別図柄表示器222、普通図柄表示器223および状態表示器224に送られる。それにより、遊技制御部200は、上記した払い出し賞球数に関連する各種制御を行う。

【0035】

さらに、遊技制御部200には、ホールに設置されたホストコンピュータ（不図示）に対して各種の情報を送信する盤用外部情報端子基板350が接続されている。そして、遊技制御部200は、払出制御部330から取得した、払い出した賞球数に関する情報や遊技制御部200の状態等を示す情報を、盤用外部情報端子基板350を介してホストコンピュータに送信する。

【0036】

〔演出制御部の構成・機能〕

演出制御部300は、演出を制御する際の演算処理を行うCPU301と、CPU301にて実行されるプログラムや各種データ等が記憶されたROM302と、CPU301の作業用メモリ等として用いられるRAM303と、日時を計測するリアルタイムクロック（RTC）304と、を備えている。

演出制御部300は、例えば遊技制御部200から送られる特別図柄抽選での当選か否かの判定結果および変動パターンに基づいて、演出内容を設定する。その際、演出ボタン161または演出キー162を用いたユーザからの操作入力を受けて、操作入力に応じた演出内容を設定する場合もある。この場合、例えば演出ボタン161等のコントローラ（不図示）から操作に応じた信号（操作信号）を受け付け、この操作信号により識別される操作内容を演出の設定に反映させる。

また、演出制御部300は、遊技が所定期間中断された場合には、演出の1つとして客待ち用の画面表示の設定を指示する。

さらには、演出制御部300は、遊技制御部200より受信した高確率状態と低確率状態の変更情報、時短無状態と時短状態の変更情報に基づいて演出内容を設定する。

また、演出制御部300は、設定した演出内容の実行を指示するコマンドを画像／音響制御部310およびランプ制御部320に送る。

【0037】

〔画像／音響制御部の構成・機能〕

画像／音響制御部310は、演出内容を表現する画像および音響を制御する際の演算処

10

20

30

40

50

理を行うCPU311と、CPU311にて実行されるプログラムや各種データ等が記憶されたROM312と、CPU311の作業用メモリ等として用いられるRAM313と、を備えている。

そして、画像／音響制御部310は、演出制御部300から送られたコマンドに基づいて、画像表示部114に表示する画像およびスピーカ156から出力する音響を制御する。

具体的には、画像／音響制御部310のROM312には、画像表示部114において遊技中に表示する図柄画像や背景画像、遊技者に抽選結果を報知するための装飾図柄、遊技者に予告演出を表示するためのキャラクタやアイテム等といった画像データが記憶されている。

ROM312には、さらに、画像データと同期させて、または画像データとは独立にスピーカ156から出力させる楽曲や音声、さらにはジングル等の効果音等といった各種音響データが記憶されている。CPU311は、ROM312に記憶された画像データや音響データの中から、演出制御部300から送られたコマンドに対応したものを選択して読み出す。さらには、読み出した画像データを用いて背景画像表示、図柄画像表示、図柄画像変動、およびキャラクタ／アイテム表示等のための画像処理と、読み出した音響データを用いた音声処理とを行う。

そして、画像／音響制御部310は、画像処理された画像データにより画像表示部114での画面表示を制御する。また、音声処理された音響データによりスピーカ156から出力される音響を制御する。

【0038】

〔ランプ制御部の構成・機能〕

ランプ制御部320は、盤ランプ116や枠ランプ157の発光、および可動役物115の動作を制御する際の演算処理を行うCPU321と、CPU321にて実行されるプログラムや各種データ等が記憶されたROM322と、CPU321の作業用メモリ等として用いられるRAM323と、を備えている。

そして、ランプ制御部320は、演出制御部300から送られたコマンドに基づいて、盤ランプ116や枠ランプ157の点灯／点滅や発光色等を制御する。また、可動役物115の動作を制御する。

具体的には、ランプ制御部320のROM322には、演出制御部300にて設定される演出内容に応じた盤ランプ116や枠ランプ157での点灯／点滅パターンデータおよび発光色パターンデータ（発光パターンデータ）が記憶されている。CPU321は、ROM322に記憶された発光パターンデータの中から、演出制御部300から送られたコマンドに対応したものを選択して読み出す。そして、ランプ制御部320は、読み出した発光パターンデータにより盤ランプ116や枠ランプ157の発光を制御する。

また、ランプ制御部320のROM322には、演出制御部300にて設定される演出内容に応じた可動役物115の動作パターンデータが記憶されている。CPU321は、可動役物115に対しては、読み出した動作パターンデータによりその動作を制御する。

【0039】

〔払出制御部の構成・機能〕

払出制御部330は、払出球の払い出しを制御する際の演算処理を行うCPU331と、CPU331にて実行されるプログラムや各種データ等が記憶されたROM332と、CPU331の作業用メモリ等として用いられるRAM333と、を備えている。

そして、払出制御部330は、遊技制御部200から送られたコマンドに基づいて、払出球の払い出しを制御する。

具体的には、払出制御部330は、遊技制御部200から、遊技球が入賞した場所（第1始動口121等）に応じた所定数の賞球を払い出すコマンドを取得する。そして、コマンドに指定された数だけの賞球を払い出すように払出駆動部334を制御する。ここでの払出駆動部334は、遊技球の貯留部から遊技球を送り出す駆動モータで構成される。

【0040】

10

20

30

40

50

また、払出制御部 330 には、払出駆動部 334 により遊技球の貯留部から実際に払い出された賞球の数を検出する払出球検出部 335 と、貯留部（不図示）での遊技球の貯留の有無を検出する球有り検出部 336 と、遊技者が遊技する際に使用する遊技球や払い出された賞球が保持される皿 153 が満タン状態に有るか否かを検出する満タン検出部 337 と、が接続されている。そして、払出制御部 330 は、払出球検出部 335、球有り検出部 336 および満タン検出部 337 にて検出された検出信号を受け取り、これらの検出信号に応じた所定の処理を行う。

さらに、払出制御部 330 には、ホールに設置されたホストコンピュータに対して各種の情報を送信する枠用外部情報端子基板 340 が接続されている。そして、払出制御部 330 は、例えば払出駆動部 334 に対して払い出すように指示した賞球数に関する情報や払出球検出部 335 にて検出された実際に払い出された賞球数に関する情報等を枠用外部情報端子基板 340 を介してホストコンピュータに送信する。また、遊技制御部 200 に対しても、同様の情報を送信する。

【0041】

〔遊技制御部の機能構成〕

続いて、遊技制御部 200 の機能構成を説明する。

図 4 は、遊技制御部 200 の機能構成を示すブロック図である。図 4 に示すように、遊技制御部 200 は、各種抽選処理を実行する機能部として、乱数取得部 231 と、普通図柄判定部 232 と、特別図柄変動制御部 233 と、特別図柄判定部 234 と、普通図柄変動制御部 236 と、を備えている。

また、遊技制御部 200 は、特別図柄変動に伴う処理を実行する機能部として、変動パターン選択部 235 を備えている。

さらに、遊技制御部 200 は、各種役物の動作制御や賞球等に関するデータ処理を実行する機能部として、大入賞口動作制御部 237 と、電動チューリップ動作制御部 238 と、賞球処理部 239 と、出力制御部 240 と、乱数制御部 241 と、を備えている。

【0042】

乱数取得部 231 は、特別図柄抽選に用いられる乱数値と、普通図柄抽選に用いられる乱数値とを取得する。特別図柄抽選に用いられる乱数値の場合、具体的には、第 1 始動口 121 や第 2 始動口 122 に遊技球が入賞したことを条件として、乱数の種類ごとに、所定の範囲の数値の中から 1 つの数値（乱数値）が選択（取得）される。取得された乱数値は、特別図柄判定部 234 による判定に用いられる。詳しくは後述するが、特別図柄抽選に用いられる乱数としては、大当たりか否かを示す大当たり乱数、大当たりの種類を示す図柄乱数、変動パターン乱数、リーチ乱数等が有る。

また、普通図柄抽選に用いられる乱数値の場合、具体的には、ゲート 124 を遊技球が通過したことを条件として、所定の範囲の数値の中から 1 つの数値（乱数値）が選択（取得）される。取得された乱数値は、普通図柄判定部 232 による判定に用いられる。なお、普通図柄抽選に用いられる乱数としては、当たりか否かを示す当たり乱数の他、当たりの種類を示す図柄乱数や変動パターン乱数等が設定される場合もある。

特別図柄変動制御部 233 は、特別図柄抽選が行われた場合に、抽選結果に応じて、第 1 特別図柄表示器 221 または第 2 特別図柄表示器 222 における特別図柄の変動を制御する。

【0043】

特別図柄判定部 234 は、特別図柄の変動開始時に、後述する図 17 に示すような乱数テーブルを用いて、特別図柄抽選の抽選結果が「大当たりか否か」、「大当たりに当選した場合の大当たりの種類」、「大当たりに当選していない場合での小当たりかはずれか」等を判定する。すなわち、特別図柄判定部 234 は、乱数取得部 231 により取得された特別図柄抽選用の乱数値に基づいて、遊技者にとって有利な特別遊技（大当たり遊技等）を行うか否かを判定する。なお、特別図柄抽選は、乱数取得部 231 および特別図柄判定部 234 により行われる処理である。

【0044】

10

20

30

40

50

ここで、「大当たり」は、大当たり遊技の終了後に発生する遊技状態に応じて複数の種類に分けられる。具体的には、時短無状態か時短状態か、および高確率状態か低確率状態かの組み合わせによって大当たりの種類が決まる。すなわち、大当たり遊技の終了後に発生する遊技状態に基づく大当たりの種類としては、大当たり遊技の終了後に、高確率時短遊技状態となる大当たり（以下、高確率時短遊技状態の大当たり）、低確率時短遊技状態となる大当たり（以下、低確率時短遊技状態の大当たり）、高確率時短無遊技状態となる大当たり（以下、高確率時短無遊技状態の大当たり）、低確率時短無遊技状態となる大当たり（以下、低確率時短無遊技状態の大当たり）が有り得る。これらの大当たりは、各々個別の特別図柄に対応付けられており、特別図柄抽選において当選した特別図柄の種類に応じて大当たりの種類が確定する。

10

【0045】

また、「大当たり」は、大当たり遊技の時間が長く多量の遊技球の払い出しが期待できる大当たりと、大当たり遊技の時間が短く遊技球の払出がほとんど期待できない大当たりとに分けられる場合がある。前者は「長当たり」と呼ばれ、後者は「短当たり」と呼ばれる。例えば、「長当たり」では、大入賞口125の開状態が所定条件（例えば29.5秒経過または10個の遊技球の入賞）を満たすまで維持されるラウンドが所定回数（例えば15回）繰り返される。また、「短当たり」では、一定時間（例えば0.1秒）だけ大入賞口125が開状態となるラウンドが所定回数（例えば15回）繰り返される。

【0046】

また、大当たりに当選していない場合の「小当たり」は、例えば0.1秒だけ大入賞口125が開状態となる態様が所定回数（例えば15回）行われる小当たり遊技が行われる。なお、小当たり当選時には、小当たり遊技が終了した後においても小当たり当選前の遊技状態を継続する。すなわち、小当たり当選時の遊技状態が高確率時短遊技状態である場合には、小当たり遊技の終了後においても高確率時短遊技状態が継続され、遊技状態は移行しない。同様に、小当たりの当選時の遊技状態が低確率時短無遊技状態である場合には、小当たり遊技の終了後においても低確率時短無遊技状態が継続され、遊技状態は移行しない。

20

また、「小当たり」は、「はずれ」の一種であり、遊技者に有利となる上記の遊技状態のいずれも設定されない。

【0047】

変動パターン選択部235は、第1特別図柄表示器221や第2特別図柄表示器222にて表示する特別図柄の変動パターン（変動時間）を選択する。具体的には、変動パターン選択部235は、大当たり遊技を行うか否かの判定結果およびリーチを行うか否かの判定結果等に基づいて、変動パターンを決定する。そして、変動パターン選択部235により選択された変動パターンに基づいて、特別図柄変動制御部233が特別図柄の変動を制御する。変動パターン選択部235および特別図柄変動制御部233の動作の詳細については後述する。

30

ここで、「リーチ」とは、後述する装飾図柄において遊技者に大当たりを期待させるための演出である。

【0048】

普通図柄判定部232は、普通図柄の変動開始時に、後述する図17(d)に示すような乱数テーブルを用いて、普通図柄の抽選結果が「当たりか否か」を判定する。すなわち、普通図柄判定部232は、乱数取得部231により取得された普通図柄抽選用の乱数値に基づいて、電動チューリップ123を開閉作動させる補助遊技を行うか否かを判定する。また、普通図柄抽選において複数の種類の当たりが設定される場合は、普通図柄判定部232は、判定結果が当たりであった場合の「当たりの種類」を判定する。なお、普通図柄抽選は、乱数取得部231および普通図柄判定部232により行われる処理である。

40

普通図柄変動制御部236は、普通図柄抽選が行われた場合に、抽選結果に応じて、普通図柄表示器223による普通図柄の変動を制御する。

電動チューリップ動作制御部238は、普通図柄判定部232により普通図柄抽選にお

50

いて「当たり」と判定された場合に、電動チューリップ 1 2 3 を規定時間および規定回数だけ開放し、第 2 始動口 1 2 2 に遊技球が入賞容易となる状態を発生させる。また、「はずれ」と判定された場合には、電動チューリップ 1 2 3 のこのような開放状態を発生させない。

【 0 0 4 9 】

大入賞口動作制御部 2 3 7 は、特別図柄判定部 2 3 4 により特別図柄抽選において「大当たり」と判定された場合に、大当たり遊技として、当選した大当たりの種類に基づいて特定される作動パターンで大入賞口 1 2 5 の開放動作を制御する。また、大入賞口動作制御部 2 3 7 は、特別図柄判定部 2 3 4 により特別図柄抽選において「小当たり」と判定された場合に、小当たり遊技として、規定時間および規定回数だけ大入賞口 1 2 5 を開放する。

10

賞球処理部 2 3 9 は、入賞や抽選に関する種々の役物への入賞個数の管理および入賞に応じた賞球の払い出しの制御用コマンドをセットする。

出力制御部 2 4 0 は、遊技制御部 2 0 0 から演出制御部 3 0 0 および払出制御部 3 3 0 への制御用コマンドの出力を制御する。

乱数制御部 2 4 1 は、乱数取得部 2 3 1 が所定のタイミングで取得する各種の乱数値を更新する。

【 0 0 5 0 】

なお、本実施の形態の大入賞口 1 2 5 は、内部に、図示しない特別入賞口を有している。すなわち、大入賞口 1 2 5 に入球した遊技球は、内部に設けられる特別入賞口にも入球可能に構成されている。また、特別入賞口は、遊技制御部 2 0 0 によって、開閉が制御される。本実施の形態では、特別入賞口は、大当たり遊技が行われる際に、予め定められた開閉パターンに基づいて開閉する。

20

そして、特別入賞口に入球した場合、大当たり遊技の終了後に、パチンコ遊技機 1 0 0 の状態が所定の遊技状態に移行する。本実施の形態では、特別入賞口に入球した場合に、高確率状態に移行するように設定している。ここで、特別入賞口に入賞した場合に、大当たり遊技の終了後に移行させる所定の遊技状態としては、高確率状態に限らず、例えば時短状態や中確率状態などに移行するように設定しても良い。

なお、大入賞口 1 2 5 と特別入賞口とは一体に構成されることに限定されない。例えば、大入賞口 1 2 5 とは別に第 2 大入賞口を設け、この第 2 大入賞口が上述した特別入賞口として機能するように構成しても構わない。

30

【 0 0 5 1 】

〔遊技機の基本動作〕

次に、パチンコ遊技機 1 0 0 の基本動作を説明する。

パチンコ遊技機 1 0 0 の遊技制御部 2 0 0 は、電源が投入されると、起動時の基本処理として、各種装置の初期化や初期設定を行う。そして、基本処理を行った後、遊技制御部 2 0 0 は、遊技の進行に関する一連の処理である主制御処理を繰り返し実行する。また、電源を遮断する際には、遊技制御部 2 0 0 は、一連の電源遮断時処理を実行する。

【 0 0 5 2 】

図 5 - 1 は、遊技制御部 2 0 0 による基本処理の動作を示すフローチャートである。

40

遊技制御部 2 0 0 は、パチンコ遊技機 1 0 0 の電源が投入されると、まず、RAM 2 0 3 (図 3 参照)へのアクセスを許可する(ステップ(以下、ステップを「S」と記載する)1 0 1)。そして、遊技制御部 2 0 0 は、RAM 2 0 3 をクリアするための RAM クリアスイッチが ON となっているか否かを判断する(S 1 0 2)。

RAM クリアスイッチが OFF である場合(S 1 0 2 で No)、次に、遊技制御部 2 0 0 は、電源遮断時の動作に関するバックアップフラグが ON となっているか否かを判断する(S 1 0 3)。

バックアップフラグが ON である場合(S 1 0 3 で Yes)、次に、遊技制御部 2 0 0 は、電源遮断時に作成されたチェックサムが正常か否かを判断する(S 1 0 4)。

チェックサムが正常である場合(S 1 0 4 で Yes)、次に、遊技制御部 2 0 0 は、復

50

帰処理を実行する（S 1 0 5）。この復帰処理において、遊技制御部 2 0 0 は、電源が遮断された状態からの復旧に伴う、演出制御部 3 0 0 等のサブ制御手段の設定を行う。具体的には、遊技制御部 2 0 0 は、電源が遮断される際におけるパチンコ遊技機 1 0 0 の内部状態（大当たり遊技中か否か、高確率状態と低確率状態のいずれか、時短状態と時短無状態のいずれか）を反映させるように、サブ制御手段を設定するためのコマンドを演出制御部 3 0 0 へ出力する。また、この復帰処理において、遊技制御部 2 0 0 は、バックアップフラグを O F F にする。

【 0 0 5 3 】

一方、R A M クリアスイッチが O N（S 1 0 2 で Y e s）、バックアップフラグが O F F（S 1 0 3 で N o）、チェックサムが異常（S 1 0 4 で N o）のいずれかに該当する場合、次に遊技制御部 2 0 0 は、初期化处理として、R A M 2 0 3 の記憶内容をクリアし（S 1 0 6）、R A M 2 0 3 の作業領域を設定する（S 1 0 7）。そして、遊技制御部 2 0 0 は、サブ制御手段を設定（初期化）するためのコマンドを演出制御部 3 0 0 へ出力し、サブ基板（サブ制御手段）の設定を行う（S 1 0 8）。サブ基板の設定には、各サブ基板に搭載されている R A M 3 0 3、3 1 3、3 2 3 をクリアすること等が含まれる。

【 0 0 5 4 】

復帰処理（S 1 0 5 参照）が終了した後、またはサブ基板の設定（S 1 0 8 参照）が終了した後、遊技制御部 2 0 0 は、遊技制御に用いられる各種のカウントおよびタイマーを設定する（S 1 0 9）。そして、遊技制御部 2 0 0 は、割り込み許可（S 1 1 0）、割り込み禁止（S 1 1 1）、図柄乱数制御処理（S 1 1 2）、初期値乱数更新処理（S 1 1 3）、電源遮断フラグが O N となっているか否かの判断（S 1 1 4）をループ処理として繰り返し実行する。

ここで、割り込み許可（S 1 1 0）および割り込み禁止（S 1 1 1）は、このループ処理（S 1 1 0 ~ S 1 1 4）の実行中に割り込み処理の実行を可能とするために設けられている。本実施の形態では、この割り込み処理により、遊技制御における主制御処理が実行される。主制御処理の詳細については後述する。

図柄乱数制御処理（S 1 1 2）において、遊技制御部 2 0 0 は、特別図柄抽選で用いられる変動パターン乱数の更新を行う。

初期値乱数更新処理（S 1 1 3）において、遊技制御部 2 0 0 は、遊技制御において用いられる各種の乱数値の初期値を更新する。

電源遮断フラグの判断において、電源遮断フラグが O F F である場合（S 1 1 4 で N o）、パチンコ遊技機 1 0 0 の電源は遮断されず、遊技制御部 2 0 0 は、ループ処理（S 1 1 0 ~ S 1 1 4）と共に割り込みによる主制御処理が繰り返し実行する。一方、電源遮断フラグが O N である場合（S 1 1 4 で Y e s）、遊技制御部 2 0 0 は、パチンコ遊技機 1 0 0 の電源を遮断するための処理（電源遮断時処理）を開始する。

【 0 0 5 5 】

図 5 - 2 は、遊技制御部 2 0 0 による電源遮断時処理の動作を示すフローチャートである。

電源遮断時処理において、遊技制御部 2 0 0 は、まず、各種の出力を行うための出力ポートの設定をクリアする（S 1 1 5）。次に、遊技制御部 2 0 0 は、チェックサムを作成し、R A M 2 0 3 に格納する（S 1 1 6）。次に、遊技制御部 2 0 0 は、バックアップフラグを O N にし（S 1 1 7）、R A M 2 0 3 へのアクセスを禁止して（S 1 1 8）、無限ループに移行する。

【 0 0 5 6 】

〔遊技機の主制御処理〕

次に、パチンコ遊技機 1 0 0 の主制御処理を説明する。

遊技制御部 2 0 0 は、主制御処理において、パチンコ遊技機 1 0 0 における遊技を制御すると共に、サブ制御手段である演出制御部 3 0 0 に対して演出の制御を指示し、払出制御部 3 3 0 に対して賞球の払い出しの制御を指示する。

【 0 0 5 7 】

図 5 - 3 は、遊技制御部 2 0 0 の主制御処理の動作を示すフローチャートである。

主制御処理は、遊技制御における一連の処理からなり、予め設定された一定時間（例えば 4 ミリ秒）ごとに繰り返し実行される。本実施の形態において、遊技制御部 2 0 0 は、予め設定された一定時間ごとに割り込みを発生させ、図 5 - 1 に示すループ処理の中で割り込みが許可（S 1 1 0 参照）されると、割り込み処理として主制御処理を実行する。図 5 - 3 に示すように、主制御処理では、乱数更新処理、スイッチ処理、図柄処理、電動役物処理、賞球処理、出力処理が順次実行される（S 5 0 1 ~ S 5 0 6）。

【 0 0 5 8 】

乱数更新処理（S 5 0 1）では、遊技制御部 2 0 0 は、乱数制御部 2 4 1 の機能（サブルーチン）を呼び出し、遊技制御部 2 0 0 による遊技制御で用いられる各種の乱数の値を更新する。乱数の設定および乱数値の更新の詳細については後述する。

10

【 0 0 5 9 】

スイッチ処理（S 5 0 2）としては、始動口スイッチ処理、ゲートスイッチ処理が行われる。

始動口スイッチ処理では、遊技制御部 2 0 0 は、乱数取得部 2 3 1 の機能（サブルーチン）を呼び出し、図 3 の第 1 始動口スイッチ 2 1 1 および第 2 始動口スイッチ 2 1 2 の状態を監視し、スイッチが ON となった場合に、特別図柄抽選のための処理を実行する。

ゲートスイッチ処理では、遊技制御部 2 0 0 は、乱数取得部 2 3 1 の機能（サブルーチン）を呼び出し、図 3 のゲートスイッチ 2 1 4 の状態を監視し、スイッチが ON となった場合に、普通図柄抽選のための処理を実行する。

20

これらのスイッチ処理の詳細な内容については後述する。

【 0 0 6 0 】

図柄処理（S 5 0 3）としては、特別図柄処理、普通図柄処理が行われる。

特別図柄処理では、遊技制御部 2 0 0 は、特別図柄変動制御部 2 3 3、特別図柄判定部 2 3 4、変動パターン選択部 2 3 5 の各機能（サブルーチン）を呼び出し、特別図柄変動およびこの図柄変動に伴う処理を実行する。

普通図柄処理では、遊技制御部 2 0 0 は、普通図柄変動制御部 2 3 6 および普通図柄判定部 2 3 2 の機能（サブルーチン）を呼び出し、普通図柄変動およびこの図柄変動に伴う処理を実行する。

これらの図柄処理の詳細な内容については後述する。

30

【 0 0 6 1 】

電動役物処理（S 5 0 4）としては、大入賞口処理および電動チューリップ処理が行われる。

大入賞口処理では、遊技制御部 2 0 0 は、大入賞口動作制御部 2 3 7 の機能（サブルーチン）を呼び出し、所定の条件に基づいて特別電動役物である大入賞口 1 2 5 の開放動作を制御する。

電動チューリップ処理では、遊技制御部 2 0 0 は、電動チューリップ動作制御部 2 3 8 の機能（サブルーチン）を呼び出し、所定の条件に基づいて普通電動役物である電動チューリップ 1 2 3 の開放動作を制御する。

これらの電動役物処理の詳細な内容については後述する。

40

【 0 0 6 2 】

賞球処理（S 5 0 5）では、遊技制御部 2 0 0 は、賞球処理部 2 3 9 の機能（サブルーチン）を呼び出し、入賞個数の管理および入賞に応じた賞球の払い出しの制御用コマンドをセットする。

【 0 0 6 3 】

出力処理（S 5 0 6）では、遊技制御部 2 0 0 は、出力制御部 2 4 0 の機能（サブルーチン）を呼び出し、演出制御用のコマンドを演出制御部 3 0 0 へ出力し、払い出し制御用のコマンドを払出制御部 3 3 0 へ出力する。演出制御用コマンドは、S 5 0 2 から S 5 0 4 までの各処理において生成され、RAM 2 0 3 に設けられた制御用コマンドの格納領域に格納（セット）される。払い出し制御用コマンドは、S 5 0 5 の処理において生成され

50

、R A M 2 0 3 に設けられた制御用コマンドの格納領域に格納（セット）される。R A M 2 0 3 には、制御用コマンドの種類ごとに格納領域が設定されている。

【 0 0 6 4 】

出力制御部 2 4 0 は、出力処理（S 5 0 6）において R A M 2 0 3 の各制御用コマンドの格納領域を順に調べ、個々の格納領域に制御用コマンドが格納されていれば（すなわち、S 5 0 2 ~ S 5 0 5 の処理で制御用コマンドが生成されていれば）、その制御用コマンドを読み出し、出力先（演出制御部 3 0 0 または払出制御部 3 3 0）へ出力する。

【 0 0 6 5 】

本実施の形態では、図 5 - 3 に示したように、一連の主制御処理の最後に出力処理を行う。すなわち、第 1 の処理手段としての上記各機能による S 5 0 2 ~ S 5 0 5 の各処理において生成されたコマンドを、その各処理においては R A M 2 0 3 の対応する格納領域に格納しておく。そして、これらの一連の処理の後に、第 2 の処理手段としての出力制御部 2 4 0 が、R A M 2 0 3 の格納領域に蓄積された、各処理で生成されたコマンドをまとめて出力する。言い換えれば、本実施の形態では、主制御処理を 1 サイクル実行すると、その 1 サイクルの実行において生成されたコマンドが、その 1 サイクルの実行における最後のコマンド生成が行われた後に、出力される。

【 0 0 6 6 】

〔遊技制御部の R A M の構成例〕

特に図示しないが、R A M 2 0 3 には、上記の主制御処理で生成されたコマンドを、コマンドの種類ごとに格納するコマンド格納領域が設けられる。

また、詳しくは後述するが、遊技制御部 2 0 0 から演出制御部 3 0 0 へ送られるコマンドは、例えば、コマンドの種類を示すコードと、コマンドの内容を示すデータとを含む 2 バイトの情報であり、主に 1 バイトでコードを記述し、他の 1 バイトでデータを記述している。コードは、例えば、特別図柄抽選や普通図柄抽選に関する停止図柄、変動パターン、保留、事前判定、大入賞口 1 2 5 や電動チューリップ 1 2 3 の作動指示、パチンコ遊技機 1 0 0 の動作に関わるエラーの報知等の情報の種類を特定する。データは、コードにより特定された情報の具体的な内容を特定する。例えば、特別図柄抽選における停止図柄の種類、選択された変動パターン、保留数等の情報や、大入賞口 1 2 5 の作動の具体的内容（開放または閉鎖）、エラー報知の開始または終了の指示等が記述される。

【 0 0 6 7 】

上述した R A M 2 0 3 の各コマンド格納領域には、1 つのコマンド格納領域に対して一種類または複数種類のコマンドが対応付けられている。そして、図 5 - 3 に示した主制御処理において、遊技制御部 2 0 0 は、生成したコマンドを、そのコマンドに対応付けられているコマンド格納領域に格納していく。

ここで、主制御処理では、1 サイクルの処理が実行される度に、必ずしも全てのコマンドが生成される訳ではない。例えば、第 1 始動口 1 2 1 や第 2 始動口 1 2 2 への入賞がないときは、特別図柄抽選の停止図柄や変動パターンに関するコマンドは生成されない。また、大入賞口 1 2 5 や電動チューリップ 1 2 3 の作動指示のコマンドは、これらの電動役物を作動させるべきタイミングでなければ生成されない。また、エラーを報知するコマンドは、そもそもエラーが発生していなければ生成されない。

したがって、主制御処理の出力処理（図 5 - 3 の S 5 0 6 参照）が行われる際には、通常、R A M 2 0 3 に設けられたコマンド格納領域のうち、いくつかのコマンド格納領域にはコマンドが格納されており、他のコマンド格納領域にはコマンドが格納されていない状態となる。

【 0 0 6 8 】

〔出力制御部による出力処理〕

次に、出力制御部 2 4 0 による出力処理（図 5 - 3 の S 5 0 6）について説明する。

遊技制御部 2 0 0 の出力制御部 2 4 0 は、まず、R A M 2 0 3 に設けられたコマンド格納領域の 1 つに着目し、着目したコマンド格納領域にコマンドが格納されているか否かを調べる。そして、コマンドが格納されているならば、出力制御部 2 4 0 は、格納されてい

10

20

30

40

50

るコマンドを読み出して演出制御部 3 0 0 へ出力する。

【 0 0 6 9 】

着目したコマンド格納領域にコマンドが格納されていなかった場合、コマンド格納領域に格納されていたコマンドを出力した後、出力制御部 2 4 0 は、未処理のコマンド格納領域が有るか否かを調べる。未処理のコマンド格納領域が有る場合、出力制御部 2 4 0 は、未処理のコマンド格納領域の 1 つに着目し、着目したコマンド格納領域に対するコマンドの有無の確認、出力を繰り返す。

そして、全てのコマンド格納領域に対して処理を行ったならば、出力処理を終了する。

【 0 0 7 0 】

以上のように、本実施の形態では、主制御処理を 1 サイクル実行した際に、その際のパチンコ遊技機 1 0 0 の状況に応じてコマンドが生成され、生成されたコマンドは R A M 2 0 3 のコマンド格納領域に格納される。そして、1 サイクルの主制御処理の最後に、その 1 サイクルの実行で生成されたコマンドをまとめて R A M 2 0 3 のコマンド格納領域から読み出し、出力する。

【 0 0 7 1 】

このような構成としたことにより、主制御処理においては、生成したコマンドを出力するためには、出力制御部 2 4 0 の機能を 1 回呼び出すだけで良い。すなわち、コマンドを生成する度に、生成したコマンドを出力する機能（サブルーチン）を用意する必要がないため、制御命令の数を削減し、出力処理に関するプログラムのサイズの増大を抑制することができる。また、コマンドを生成する度に、生成したコマンドを出力する機能呼び出す必要がないため、出力処理全体に要する時間を短縮することができる。

【 0 0 7 2 】

〔遊技機の基本動作の変形例〕

なお、図 5 - 1 乃至図 5 - 3 を参照して説明した動作例では、基本処理におけるループ処理の部分で割り込みを許可し、割り込み処理として一連の処理からなる主制御処理を実行した。しかしながら、主制御処理は、一定時間ごとに繰り返し実行されるように構成されていれば良く、具体的な実現手段（実行手順）は、図 5 - 1 乃至図 5 - 3 に示した例には限定されない。例えば、基本処理の一連の動作の中に主制御処理を組み入れておき、所定のタイミングで経過時間を計測し、一定時間（例えば 4 ミリ秒）ごとに主制御処理へ戻る構成としても良い。また、基本処理の一連の動作の中に主制御処理を組み入れる一方で、図 5 - 1 乃至図 5 - 3 を参照して説明した動作と同様に、一定時間ごとに割り込みを発生させ、割り込みが発生したならば基本処理中に組み入れられた主制御処理へ戻る構成としても良い。

【 0 0 7 3 】

また、基本処理で生成されたコマンドを出力する場合は、原則として、コマンドを生成する度に、R A M 2 0 3 のコマンド格納領域に格納し、主制御処理における第 2 の処理手段である出力制御部 2 4 0 の機能を呼び出して出力する。基本処理は、電源投入時に行われる初期動作等の特別処理であり、電源投入時のパチンコ遊技機 1 0 0 の状態等の条件に基づく分岐により処理手順が変動する場合があるため、出力処理に漏れが無いように、生成したコマンドを速やかに出力するためである。なお、関連する複数の処理により連続的にコマンドが生成される場合等、具体的な処理の要請に応じて、複数のコマンドを R A M 2 0 3 のコマンド格納領域に格納し、まとめて出力する処理手順を採っても良い。

【 0 0 7 4 】

〔遊技制御部による乱数更新処理〕

特別図柄抽選等の遊技制御における各種の抽選に用いられる判定情報としての乱数値は、カウンタによって計数され、所定の初期値から始まって、図 5 - 3 に示す主制御処理の乱数更新処理（S 5 0 1）が行われるたびに 1 ずつ加算される。そして、各抽選が行われた時点の値が始動口スイッチ処理（図 6）およびゲートスイッチ処理（図 7）で取得され、特別図柄処理（図 8）や普通図柄処理（図 1 3）で使用される。この乱数値のカウンタは無限ループカウンタであり、計数された乱数値が、設定されている乱数の最大値（例え

ば、後述する図 17 (a) に示した大当たり乱数では 299) に達した後は、再び初期値に戻る。また、乱数更新処理は一定時間ごとに行われるため、各乱数の初期値が特定されてしまうと、更新間隔や初期値の情報に基づいて当選値が推定される恐れがある。そこで、主制御処理から図 5 - 1 に示す基本処理に戻った後、S 113 の初期値乱数更新処理において、各乱数の初期値をランダムに変更する。

【 0075 】

〔遊技制御部による始動口スイッチ処理〕

図 6 は、図 5 - 3 の S 502 に示したスイッチ処理のうちの始動口スイッチ処理の内容を示すフローチャートである。

この始動口スイッチ処理は、第 1 始動口 121 における入賞に対する処理と、第 2 始動口 122 における入賞に対する処理とが順次行われる。図 6 を参照すると、遊技制御部 200 は、まず、第 1 始動口 121 に遊技球が入賞して第 1 始動口スイッチ 211 が ON となったか否かを判断する (S 601)。第 1 始動口スイッチ 211 が ON となったならば、次に遊技制御部 200 は、第 1 始動口 121 の入賞における未変動分の保留数 U1 が上限値未満か否かを判断する (S 602)。図 6 に示す例では、上限値を 4 個としている。保留数 U1 が上限値に達している場合は (S 602 で No)、それ以上未変動分の入賞を保留することができないので、第 1 始動口 121 における入賞に対する処理を終了する。

【 0076 】

一方、保留数 U1 が上限値未満である場合 (S 602 で Yes)、次に遊技制御部 200 は、保留数 U1 の値を 1 加算する (S 603)。そして、遊技制御部 200 の乱数取得部 231 は、今回の入賞による抽選のための乱数値を取得し、RAM 203 に設定された所定の格納領域に格納する (S 604)。ここでは、第 1 始動口 121 の入賞なので、特別図柄抽選のための乱数値が取得される。このとき取得される乱数値は、先行する S 501 の乱数更新処理で更新された値である。そして、この乱数値により、後の特別図柄処理において特別図柄抽選の結果が確定される。ここにいう乱数値としては、大当たり、小当たりまたははずれを決定する大当たり乱数値、大当たりの種類 (大当たり遊技の終了後における時短状態か時短無状態、高確率状態と低確率状態、長当たり、短当たり) を決定する図柄乱数値 (大当たり図柄乱数値)、図柄変動における変動パターンを特定するための変動パターン乱数値、はずれのときにリーチ有り演出をするか否かを決定するリーチ乱数値、等が含まれる。

【 0077 】

次に、遊技制御部 200 は、特別図柄の変動表示動作が保留されている (すなわち未抽選の) 入賞球 (保留球) に対して、抽選結果の予告演出を行うための事前判定処理を行う (S 605)。この事前判定処理は、抽選結果の判定を図柄変動開始時ではなく始動口入賞時に (すなわち S 605 において) 行うものである。なお、事前判定に基づく予告演出を行わない遊技機においては、この事前判定処理を省略する場合がある。

この後、遊技制御部 200 は、S 603 による保留数 U1 の増加を演出制御部 300 に通知するための保留数増加コマンドを RAM 203 に設定された制御コマンド用の所定の格納領域にセットし (S 606)、第 1 始動口 121 における入賞に対する処理を終了する。S 605 の事前判定処理が行われた場合は、保留数増加コマンドには、S 605 で得られた事前判定の判定結果の情報が含まれる。

【 0078 】

次に、第 2 始動口 122 における入賞に対する処理が行われる。図 6 を参照すると、次に遊技制御部 200 は、第 2 始動口 122 に遊技球が入賞して第 2 始動口スイッチ 212 が ON となったか否かを判断する (S 607)。第 2 始動口スイッチ 212 が ON となったならば、次に遊技制御部 200 は、第 2 始動口 122 の入賞における未変動分の保留数 U2 が上限値未満か否かを判断する (S 608)。図 6 に示す例では、上限値を 4 個としている。保留数 U2 が上限値に達している場合は (S 608 で No)、それ以上未変動分の入賞を保留することができないので、第 2 始動口 122 における入賞に対する処理を終了する。

10

20

30

40

50

【 0 0 7 9 】

一方、保留数 U 2 が上限値未満である場合（ S 6 0 8 で Y e s ）、次に遊技制御部 2 0 0 は、保留数 U 2 の値を 1 加算する（ S 6 0 9 ）。そして、遊技制御部 2 0 0 の乱数取得部 2 3 1 は、今回の入賞による抽選のための乱数値を取得し、 R A M 2 0 3 に設定された所定の格納領域に格納する（ S 6 1 0 ）。ここでは、第 2 始動口 1 2 2 の入賞なので、上記の S 6 0 4 と同様に、特別図柄抽選のための乱数値（大当たり乱数値、大当たり図柄乱数値）、リーチ乱数値、変動パターン乱数値など）が取得される。このとき取得される乱数値は、 S 5 0 1 の乱数更新処理で更新された値である。そして、この乱数値により後の特別図柄処理において特別図柄抽選の結果が確定される。

【 0 0 8 0 】

次に、遊技制御部 2 0 0 は、特別図柄の変動表示動作が保留されている（すなわち未抽選の）入賞球（保留球）に対して、抽選結果の予告演出を行うための事前判定処理を行う（ S 6 1 1 ）。この事前判定処理の内容は、上記の S 6 0 5 と同様である。この事前判定処理も、事前判定に基づく予告演出を行わない遊技機においては、この事前判定処理を省略する場合がある。

この後、遊技制御部 2 0 0 は、 S 6 0 9 による保留数 U 2 の増加を演出制御部 3 0 0 に通知するための保留数増加コマンドを R A M 2 0 3 に設定された制御コマンド用の所定の格納領域にセットし（ S 6 1 2 ）、第 2 始動口 1 2 2 における入賞に対する処理を終了する。 S 6 1 1 の事前判定処理が行われた場合は、保留数増加コマンドには、 S 6 1 1 で得られた事前判定の判定結果の情報が含まれる。

【 0 0 8 1 】

〔遊技制御部によるゲートスイッチ処理〕

図 7 は、ゲート 1 2 4 を遊技球が通過した場合のゲートスイッチ処理の内容を示すフローチャートである。

このゲートスイッチ処理において、遊技制御部 2 0 0 は、まず、ゲート 1 2 4 を遊技球が通過してゲートスイッチ 2 1 4 が O N となったか否かを判断する（ S 7 0 1 ）。ゲートスイッチ 2 1 4 が O N となったならば、次に遊技制御部 2 0 0 は、未変動分の保留数 G が上限値未満か否かを判断する（ S 7 0 2 ）。図 7 に示す例では、上限値を 4 個としている。保留数 G が上限値に達している場合は（ S 7 0 2 で N o ）、それ以上未変動分の入賞を保留することができないので、ゲートスイッチ処理を終了する。

【 0 0 8 2 】

一方、保留数 G が上限値未満である場合（ S 7 0 2 で Y e s ）、次に遊技制御部 2 0 0 は、保留数 G の値を 1 加算する（ S 7 0 3 ）。そして、遊技制御部 2 0 0 の乱数取得部 2 3 1 は、今回の入賞による抽選のための乱数値を取得し、 R A M 2 0 3 に設定された所定の格納領域に格納する（ S 7 0 4 ）。ここでは、ゲート 1 2 4 の入賞なので、普通図柄抽選のための乱数値（当たり乱数値など）が取得される。

【 0 0 8 3 】

S 7 0 4 で乱数値が取得された後、遊技制御部 2 0 0 は、 S 7 0 3 による保留数 G の増加を演出制御部 3 0 0 に通知するための保留数 G 増加コマンドを R A M 2 0 3 に設定された制御コマンド用の所定の格納領域にセットし（ S 7 0 5 ）、ゲート 1 2 4 における入賞に対する処理を終了する。

【 0 0 8 4 】

〔遊技制御部による特別図柄処理〕

図 8 は、図 5 - 3 の S 5 0 3 に示した図柄処理のうちの特別図柄処理の内容を示すフローチャートである。

この特別図柄処理において、遊技制御部 2 0 0 の特別図柄変動制御部 2 3 3 は、まず、 R A M 2 0 3 においてセットされるフラグの設定（以下、フラグ設定）において当たり遊技フラグが O N になっているか否かを調べる（ S 8 0 1 ）。ここで、当たり遊技フラグは、パチンコ遊技機 1 0 0 が大当たり遊技中であることを識別するためにセットされるフラグである。実行中の大当たり遊技の種類に応じて、長当たり遊技フラグ、短当たり遊技フ

10

20

30

40

50

ラグのいずれかがセットされる。本実施の形態では、これらを総称して当たり遊技フラグと呼ぶ。

【 0 0 8 5 】

当たり遊技フラグが ON である場合、既にパチンコ遊技機 1 0 0 は大当たり遊技中であるので、特別図柄変動を開始することなく特別図柄処理を終了する (S 8 0 1 で Y e s)。一方、当たり遊技フラグが OFF である場合 (S 8 0 1 で N o)、次に特別図柄変動制御部 2 3 3 は、パチンコ遊技機 1 0 0 の現在の状態が特別図柄変動中か否かを判断する (S 8 0 2)。特別図柄変動中でない場合 (S 8 0 2 で N o)、次に特別図柄変動制御部 2 3 3 は、特別図柄の未変動分の保留数 U 1、U 2 (図 6 参照) に関する処理を行う (S 8 0 3 ~ S 8 0 6)。本実施の形態では、第 1 始動口 1 2 1 の入賞に係る保留数 U 1 と第 2 始動口 1 2 2 の入賞に係る保留数 U 2 とを区別しているので、この処理も対応する始動口ごとに個別に行う。

【 0 0 8 6 】

具体的には、特別図柄変動制御部 2 3 3 は、まず第 2 始動口 1 2 2 の入賞に係る保留数 U 2 が 1 以上か判断する (S 8 0 3)。保留数 U 2 が 1 以上である場合 (S 8 0 3 で Y e s)、特別図柄変動制御部 2 3 3 は、保留数 U 2 の値を 1 減算する (S 8 0 4)。一方、保留数 U 2 = 0 である場合は (S 8 0 3 で N o)、特別図柄変動制御部 2 3 3 は、次に第 1 始動口 1 2 1 の入賞に係る保留数 U 1 が 1 以上か判断する (S 8 0 5)。保留数 U 1 が 1 以上である場合 (S 8 0 5 で Y e s)、特別図柄変動制御部 2 3 3 は、保留数 U 1 の値を 1 減算する (S 8 0 6)。一方、保留数 U 1 = 0 である場合は (S 8 0 5 で N o)、特別図柄の抽選を始動するための入賞が無いことを意味するため、特別図柄変動を開始せず、別ルーチンの客待ち設定処理を実行して処理を終了する (S 8 1 6)。

なお、本実施の形態では、第 2 始動口 1 2 2 の入賞に係る保留数 U 2 に関する処理を優先させて行った。すなわち、保留数 U 2 が 1 以上である場合は保留数 U 2 に関する処理を行い、保留数 U 2 = 0 である場合に保留数 U 1 に関する処理を行っている (S 8 0 3 ~ S 8 0 6 参照)。これに対し、第 1 始動口 1 2 1 と第 2 始動口 1 2 2 のどちらの入賞に関わらず、例えば入賞した順に保留数 U 1、U 2 を減算していくような制御とすることも可能である。

【 0 0 8 7 】

S 8 0 4 または S 8 0 6 で保留数 U 1 または保留数 U 2 を減算した後、特別図柄変動制御部 2 3 3 は、R A M 2 0 3 のフラグ設定においてセットされた客待ちフラグを OFF とする (S 8 0 7)。客待ちフラグは、パチンコ遊技機 1 0 0 が客待ち状態であることを識別するためのフラグであり、客待ち設定処理 (S 8 1 6、図 1 2 参照) においてセットされる。

【 0 0 8 8 】

次に、特別図柄変動制御部 2 3 3 は、別ルーチンによる大当たり判定処理および変動パターン選択処理を実行する (S 8 0 8、S 8 0 9)。詳しくは後述するが、この大当たり判定処理および変動パターン選択処理によって、第 1 特別図柄表示器 2 2 1、第 2 特別図柄表示器 2 2 2 に変動表示される特別図柄の変動用の設定情報 (大当たり図柄、遊技状態、変動パターン等) が決定される。なお、これらの情報は演出制御部 3 0 0 に送られる変動開始コマンドに含まれる。

【 0 0 8 9 】

この後、特別図柄変動制御部 2 3 3 は、大当たり判定処理および変動パターン選択処理で決定された設定内容に基づき、図 2 に示す第 1 特別図柄表示器 2 2 1、第 2 特別図柄表示器 2 2 2 により表示される特別図柄の変動を開始する (S 8 1 0)。そして、この設定内容を示す設定情報 (大当たり図柄、遊技状態、変動パターン等) を含んだ変動開始コマンドを生成し、R A M 2 0 3 に設定された制御コマンド用の所定の格納領域にセットする (S 8 1 1)。S 8 1 1 でセットされた変動開始コマンドは、図 5 - 3 の S 5 0 6 に示した出力処理で演出制御部 3 0 0 へ送信される。

【 0 0 9 0 】

10

20

30

40

50

S 8 0 2 で特別図柄変動中と判断された場合 (S 8 0 2 で Y e s)、または S 8 1 1 で変動開始コマンドがセットされた後、特別図柄変動制御部 2 3 3 は、変動時間を経過したか否かを判断する (S 8 1 2)。すなわち、S 8 1 0 で特別図柄の変動を開始してからの経過時間が S 8 0 9 の変動パターン選択処理で設定された変動時間に達したか否かが判断される。変動時間を経過していなければ (S 8 1 2 で N o)、特別図柄変動が継続されるので、そのまま特別図柄処理が終了する。

【 0 0 9 1 】

一方、変動時間を経過した場合 (S 8 1 2 で Y e s)、特別図柄変動制御部 2 3 3 は、まず、第 1 特別図柄表示器 2 2 1、第 2 特別図柄表示器 2 2 2 における特別図柄の変動を S 8 0 8 の大当たり判定処理で決定された図柄で停止する (S 8 1 3)。後述する装飾図柄を停止させるための変動停止コマンドを R A M 2 0 3 に設定された制御コマンド用の所定の格納領域にセットする (S 8 1 4)。そして、別ルーチンの停止中処理を実行する (S 8 1 5)。停止中処理の内容については後述する。S 8 1 4 でセットされた変動停止コマンドは、図 5 - 3 の S 5 0 6 に示した出力処理で演出制御部 3 0 0 へ送信される。

【 0 0 9 2 】

〔遊技制御部による大当たり判定処理〕

図 9 は、大当たり判定処理 (図 8 の S 8 0 8) の内容を示すフローチャートである。

この大当たり判定処理において、遊技制御部 2 0 0 の特別図柄判定部 2 3 4 は、まず、今回の特別図柄抽選における大当たり乱数値の判定を行い (S 9 0 1)、大当たりまたは小当たりしたか否かを判断する (S 9 0 2、S 9 0 5)。大当たりまたは小当たりしたか否かは、図 6 の S 6 0 4 または S 6 1 0 で取得した大当たり乱数の値が、大当たりの当選値として設定された値または小当たりの当選値として設定された値と一致したか否かを判断することによって決定される (図 1 7 (a) 参照)。

【 0 0 9 3 】

S 9 0 1 の乱数判定の結果が大当たりだった場合 (S 9 0 2 で Y e s)、次に特別図柄判定部 2 3 4 は、大当たり図柄乱数値の判定を行う (S 9 0 3)。この判定の結果に応じて、大当たりの種類 (高確率状態か低確率状態、時短状態か時短無状態、長当たり、短当たり) が決定される。いずれの大当たりとなるかは、図 6 の S 6 0 4 または S 6 1 0 で取得した大当たり図柄乱数の値が、大当たりの種類ごとに予め設定された値のうちのいずれと一致したかによって決定される (図 1 7 (b) 参照)。

【 0 0 9 4 】

以上の判定の後、特別図柄判定部 2 3 4 は、大当たり図柄乱数の判定により決定された大当たりの種類を表す図柄 (大当たり図柄) を設定情報として R A M 2 0 3 に設定された所定の格納領域にセットする (S 9 0 4)。

【 0 0 9 5 】

S 9 0 1 の乱数判定の結果が小当たりだった場合 (S 9 0 2 で N o、S 9 0 5 で Y e s)、次に特別図柄判定部 2 3 4 は、小当たりであることを表す図柄 (以下、小当たり図柄) を設定情報として R A M 2 0 3 に設定された所定の格納領域にセットする (S 9 0 6)。

【 0 0 9 6 】

S 9 0 1 の乱数判定の結果が大当たりでも小当たりでもない場合 (S 9 0 2、S 9 0 5 で N o)、次に特別図柄判定部 2 3 4 は、抽選にはずれたことを表す図柄 (以下、はずれ図柄) を設定情報として R A M 2 0 3 に設定された所定の格納領域にセットする (S 9 0 7)。

【 0 0 9 7 】

〔遊技制御部による変動パターン選択処理〕

図 1 0 は、変動パターン選択処理 (図 8 の S 8 0 9) の内容を示すフローチャートである。

この変動パターン選択処理において、遊技制御部 2 0 0 の変動パターン選択部 2 3 5 は、まず、大当たり判定処理 (図 9) の S 9 0 2 の判断結果を用いて今回の特別図柄抽選で

10

20

30

40

50

大当たりしたか否かを判断する（S1001）。そして、大当たりだった場合（S1001でYes）、変動パターン選択部235は、大当たり用の変動パターンテーブルをROM202から読み出してRAM203に設定された所定の格納領域にセットする（S1002）。

【0098】

一方、大当たりしなかった場合（S1001でNo）、次に変動パターン選択部235は、遊技者に大当たりを期待させるためのいわゆるリーチ演出を行うか否かを決定するための乱数値の判定を行う（S1003）。リーチ演出を行うか否かは、図6のS604またはS610で取得したリーチ乱数の値が予め設定された値と一致したか否かを判断することによって決定される（図17（c）参照）。

乱数値を用いた判定の結果、リーチ演出を行う場合（S1004でYes）、変動パターン選択部235は、リーチ用の変動パターンテーブルをROM202から読み出してRAM203に設定された所定の格納領域にセットする（S1005）。また、リーチ演出を行わない場合（S1004でNo）、変動パターン選択部235は、はずれ用の変動パターンテーブルをROM202から読み出してRAM203に設定された所定の格納領域にセットする（S1006）。

ここで、変動パターンテーブルとは、予め用意されている複数の変動パターン（変動時間10秒、30秒、60秒、90秒など）と変動パターン乱数の値とを対応付けたテーブルである（図18参照）。

【0099】

次に、変動パターン選択部235は、図6のS604またはS610で取得した変動パターン乱数値およびS1002、S1005、S1006でセットされた変動パターンテーブルを用いて、変動パターン乱数値の判定を行う（S1007）。すなわち、変動パターン選択部235は、RAM203にセットされた変動パターンテーブルを参照し、変動パターン乱数の乱数値に応じた変動パターンを選択する。したがって、同じ乱数値が取得された場合でも、特別図柄抽選の結果が、大当たりしたか否か、大当たりしていない場合はリーチ演出を行うか否か、といった状態の違いに応じて参照される変動パターンテーブルが異なるので、決定される変動パターンが異なる。

【0100】

この後、変動パターン選択部235は、S1007で選択した変動パターンを設定情報としてRAM203に設定された所定の格納領域にセットする（S1008）。S1008でセットされた変動パターンの設定情報は、図8のS811でセットされる変動開始コマンドに含まれ、図5-3のS506に示した出力処理で演出制御部300へ送信される。本実施の形態で選択される変動パターンおよびその設定の詳細については後述する。

【0101】

〔遊技制御部による停止中処理〕

図11は、停止中処理（図8のS815）の内容を示すフローチャートである。

この停止中処理において、遊技制御部200は、まず、RAM203のフラグ設定において時短状態であることを示すフラグ（以下、時短フラグ）がONになっているか否かを調べる（S1101）。時短フラグがONである場合（S1101でYes）、遊技制御部200は、時短状態での抽選回数（変動回数）Jの値を1減算し（S1102）、抽選回数Jが0になったか否かを調べる（S1103）。そして、抽選回数J=0であれば（S1103でYes）、時短フラグをOFFにする（S1104）。なお、時短フラグをONにする操作と、抽選回数Jの初期値の設定は、後述の大入賞口処理（図14）における遊技状態設定処理（図15）で行われる。

【0102】

時短フラグがOFFであった場合（S1101でNo）またはS1104で時短フラグをOFFにした後、あるいはS1102で減算した後の抽選回数Jの値が0でない場合（S1103でNo）、次に遊技制御部200は、RAM203のフラグ設定において高確率状態であることを示すフラグ（以下、確変フラグ）がONになっているか否かを調べる

(S 1 1 0 5)。なお、この確変フラグと先の時短フラグが共に O N である場合は、高確率時短遊技状態であり、確変フラグが O N であり時短フラグが O F F である場合は、高確率時短無遊技状態である。

【 0 1 0 3 】

確変フラグが O N である場合 (S 1 1 0 5 で Y e s)、遊技制御部 2 0 0 は、高確率状態での抽選回数 (変動回数) X の値を 1 減算し (S 1 1 0 6)、抽選回数 X が 0 になったか否かを調べる (S 1 1 0 7)。そして、抽選回数 X = 0 であれば (S 1 1 0 7 で Y e s)、確変フラグを O F F にする (S 1 1 0 8)。なお、確変フラグを O N にする操作と、抽選回数 X の初期値の設定は、後述の大入賞口処理 (図 1 4) における遊技状態設定処理 (図 1 5) で行われる。

10

【 0 1 0 4 】

確変フラグが O F F であった場合 (S 1 1 0 5 で N o) または S 1 1 0 8 で確変フラグを O F F にした後、あるいは S 1 1 0 6 で減算した後の抽選回数 X の値が 0 でない場合 (S 1 1 0 7 で N o)、次に遊技制御部 2 0 0 は、今回の特別図柄抽選で大当たりしたか否かを判断する (S 1 1 0 9)。そして、大当たりだった場合 (S 1 1 0 9 で Y e s)、次に遊技制御部 2 0 0 は、大当たりの種類が長当たりか否かを判断する (S 1 1 1 0)。

【 0 1 0 5 】

ここで、大当たりか否かの判断は、大当たり判定処理 (図 9) の判定結果に基づいて判断することができる。例えば、後述する図 1 7 (b) の図表に示す図柄のいずれかがセットされているならば、S 1 1 0 9 で Y e s である。大当たり判定処理により R A M 2 0 3 に、はずれ図柄または小当たり図柄がセットされているならば、S 1 1 0 9 で N o である。

20

【 0 1 0 6 】

大当たりの種類が長当たりであった場合 (S 1 1 1 0 で Y e s)、遊技制御部 2 0 0 は、長当たり遊技フラグを O N にする (S 1 1 1 1)。これにより、R A M 2 0 3 の遊技状態の設定が、大当たりの種類が長当たりである大当たり遊技状態 (長当たり遊技状態) となる。なお、ここでは長当たりにおいて、高確率状態か低確率状態かを区別していない。高確率状態となるか低確率状態となるかは、後述の大入賞口処理 (図 1 4) における遊技状態設定処理 (図 1 5) で該当するフラグを O N にすることによって特定される。

【 0 1 0 7 】

30

大当たりの種類が長当たりでなかった場合 (S 1 1 1 0 で N o)、遊技制御部 2 0 0 は、短当たり遊技フラグを O N にする (S 1 1 1 2)。これにより、R A M 2 0 3 の遊技状態の設定が、大当たりの種類が短当たりである大当たり遊技状態 (短当たり遊技状態) となる。長当たりの場合と同様、短当たりの場合も高確率状態か低確率状態かを区別していない。

【 0 1 0 8 】

S 1 1 1 1 または S 1 1 1 2 で当たり遊技フラグを O N にした後、遊技制御部 2 0 0 は、抽選回数 J、X の値を初期化する (S 1 1 1 3)。また、S 1 1 0 1 において時短フラグが O N であって、S 1 1 0 3 において抽選回数 J が 0 でなかった場合、遊技制御部 2 0 0 は、時短フラグを O F F にする (S 1 1 1 4)。同様に、S 1 1 0 5 において確変フラグが O N であって、S 1 1 0 7 において抽選回数 X が 0 でなかった場合、遊技制御部 2 0 0 は、確変フラグを O F F にする (S 1 1 1 4)。

40

【 0 1 0 9 】

S 1 1 1 3 で抽選回数 J、X の値を初期化した後、遊技制御部 2 0 0 は、オープニング動作を開始する (S 1 1 1 7)。ここで、オープニング動作の内容は、S 1 1 1 1、S 1 1 1 2 のいずれで当たり遊技フラグが O N となったかに応じて異なる。すなわち、当たり遊技フラグの状態に応じて、長当たり遊技、短当たり遊技の各遊技状態において設定されたオープニング動作のいずれかが行われることとなる。

この後、遊技制御部 2 0 0 は、演出制御部 3 0 0 において当たり遊技フラグに応じたオープニング動作における演出を行うためのオープニングコマンドを R A M 2 0 3 に設定さ

50

れた制御コマンド用の所定の格納領域にセットして (S 1 1 1 8)、停止中処理を終了する。このオープニングコマンドは、図 5 - 3 の S 5 0 6 に示した出力処理で演出制御部 3 0 0 へ送信される。

【 0 1 1 0 】

これに対し、今回の特別図柄抽選の結果が大当たりでなかった場合 (S 1 1 0 9 で N o)、次に遊技制御部 2 0 0 は、今回の特別図柄抽選の結果が小当たりであったか否かを判断する (S 1 1 1 5)。小当たりでなかった場合は (S 1 1 1 5 で N o)、停止中処理を終了する。

一方、小当たりであった場合 (S 1 1 1 5 で Y e s)、遊技制御部 2 0 0 は、小当たり遊技を開始して、停止中処理を終了する (S 1 1 1 6)。これにより、R A M 2 0 3 の遊技状態の設定が小当たり遊技状態となる。なお、小当たり遊技では、前述したように、大入賞口 1 2 5 を所定回数開閉し、所定時間経過後に終了する。

【 0 1 1 1 】

〔遊技制御部による客待ち設定処理〕

図 1 2 は、客待ち設定処理 (図 8 の S 8 1 6) の内容を示すフローチャートである。

この客待ち設定処理において、遊技制御部 2 0 0 は、まず、R A M 2 0 3 のフラグ設定において客待ちフラグが O N になっているか否かを調べる (S 1 2 0 1)。ここで、客待ちフラグは、パチンコ遊技機 1 0 0 が客待ち状態であることを識別するためにセットされるフラグである。

【 0 1 1 2 】

客待ちフラグが O N である場合、パチンコ遊技機 1 0 0 は客待ち状態であるので、そのまま処理を終了する (S 1 2 0 1 で Y e s)。一方、客待ちフラグが O F F である場合、遊技制御部 2 0 0 は、客待ちコマンドを生成して R A M 2 0 3 に設定された制御コマンド用の所定の格納領域にセットし (S 1 2 0 2)、客待ちフラグを O N にする (S 1 2 0 3)。S 1 2 0 2 でセットされた客待ちコマンドは、図 5 - 3 の S 5 0 6 に示した出力処理で演出制御部 3 0 0 へ送信される。なお、客待ちフラグは、特別図柄の変動が停止して、保留が無い状態でセットされるフラグである (図 8 参照)。

【 0 1 1 3 】

〔遊技制御部による普通図柄処理〕

図 1 3 は、図 5 - 3 の S 5 0 3 に示した図柄処理のうちの普通図柄処理の内容を示すフローチャートである。

この普通図柄処理において、遊技制御部 2 0 0 の普通図柄変動制御部 2 3 6 は、まず、R A M 2 0 3 のフラグ設定において補助遊技フラグが O N になっているか否かを調べる (S 1 3 0 1)。ここで、補助遊技フラグは、普通図柄抽選で当選した場合にセットされるフラグである。補助遊技フラグが設定されている状態は、電動チューリップ 1 2 3 が後述の電動チューリップ処理 (図 1 6) にしたがって開放され、第 2 始動口 1 2 2 に入賞し易くなっている状態である (補助遊技状態)。

【 0 1 1 4 】

補助遊技フラグが O N である場合、既に補助遊技状態となっており、普通図柄が停止している状態なので、普通図柄変動を開始することなく普通図柄処理を終了する (S 1 3 0 1 で Y e s)。一方、補助遊技フラグが O F F である場合 (S 1 3 0 1 で N o)、次に普通図柄変動制御部 2 3 6 は、パチンコ遊技機 1 0 0 の現在の状態が普通図柄変動中か否かを判断する (S 1 3 0 2)。普通図柄変動中でない場合 (S 1 3 0 2 で N o)、次に普通図柄変動制御部 2 3 6 は、普通図柄の未変動分の保留数 G (図 7 参照) が 1 以上か判断する (S 1 3 0 3)。保留数 G = 0 である場合は (S 1 3 0 3 で N o)、普通図柄の抽選を開始するための入賞が無いことを意味するため、普通図柄変動を開始せずに処理を終了する。

【 0 1 1 5 】

これに対し、保留数 G が 1 以上である場合 (S 1 3 0 3 で Y e s)、普通図柄変動制御部 2 3 6 は、保留数 G の値を 1 減算する (S 1 3 0 4)。そして、普通図柄判定部 2 3 2

10

20

30

40

50

が、今回の普通図柄抽選における当たり乱数値の判定を行って、普通図柄抽選に当選したか否かを判断する（S 1 3 0 5）。当選したか否かは、図 7 の S 7 0 4 で取得した当たり乱数の値が、後述する図 1 7（d）に示すテーブル等において当選値として設定された値と一致したか否かを判断することによって決定される。なお、普通図柄抽選において複数の種類の当たりが設定される場合、普通図柄判定部 2 3 2 は、例えば、S 1 3 0 4 で当たりと判定すると、次に当たりの種類に関する乱数値（当たり図柄乱数値）の判定を行って当たりの種類を特定する。

【0 1 1 6】

次に、普通図柄変動制御部 2 3 6 は、普通図柄抽選の結果に応じて普通図柄の設定を行う（S 1 3 0 6）。すなわち、普通図柄抽選に当選した場合は、当選したことを表す図柄（以下、当たり図柄）を設定情報として R A M 2 0 3 に設定された所定の格納領域にセットする。一方、普通図柄抽選に当選しなかった場合は、抽選にはずれたことを表す図柄（以下、はずれ図柄）を設定情報として R A M 2 0 3 に設定された所定の格納領域にセットする。

【0 1 1 7】

次に、普通図柄変動制御部 2 3 6 は、普通図柄の変動時間の設定を行う（S 1 3 0 7）。この変動時間は、図 1 1 における S 1 1 0 4、S 1 1 1 4、後述の図 1 5 における S 1 5 0 4、S 1 5 0 7 等の処理で設定される時短フラグに基づいて設定される。すなわち、S 1 3 0 7 による設定の際に時短フラグが O N である場合は、短時間（例えば 1 . 5 秒）に設定され、時短フラグが O F F である場合は、長時間（例えば 4 . 0 秒）に設定される。この設定の後、普通図柄変動制御部 2 3 6 は、S 1 3 0 7 の設定内容に基づき、図 2（a）および図 3 に示す普通図柄表示器 2 2 3 における普通図柄の変動を開始する（S 1 3 0 8）。なお、普通図柄の変動パターンを抽選により決定することもできる。この場合、例えば、遊技球がゲート 1 2 4 を通過した際に、乱数取得部 2 3 1 が普通図柄の変動パターン乱数値を取得し、S 1 3 0 7 において、普通図柄変動制御部 2 3 6 が普通図柄の変動パターン乱数値を判定することにより、変動時間が設定される。

【0 1 1 8】

S 1 3 0 8 で普通図柄の変動を開始した後、または S 1 3 0 2 で普通図柄変動中と判断された場合（S 1 3 0 2 で Y e s）、普通図柄変動制御部 2 3 6 は、変動時間を経過したか否かを判断する（S 1 3 0 9）。すなわち、S 1 3 0 8 で普通図柄の変動を開始してから経過時間が S 1 3 0 7 で設定された変動時間に達したか否かが判断される。変動時間を経過していなければ（S 1 3 0 9 で N o）、普通図柄変動が継続されるので、そのまま普通図柄処理が終了する。

【0 1 1 9】

一方、変動時間が終了した場合（S 1 3 0 9 で Y e s）、普通図柄変動制御部 2 3 6 は、普通図柄表示器 2 2 3 における普通図柄の変動を停止する（S 1 3 1 0）。そして、普通図柄変動制御部 2 3 6 は、S 1 3 0 5 の判定結果が当選であったか否かを判断する（S 1 3 1 1）。当選であったならば（S 1 3 1 1 で Y e s）、補助遊技フラグを O N にする（S 1 3 1 2）。一方、はずれであったならば（S 1 3 1 1 で N o）、補助遊技フラグを O N にすること無く普通図柄処理を終了する。

【0 1 2 0】

〔遊技制御部による大入賞口処理〕

図 1 4 は、図 5 - 3 の S 5 0 4 に示した電動役物処理のうちの大入賞口処理の内容を示すフローチャートである。

この大入賞口処理において、遊技制御部 2 0 0 の大入賞口動作制御部 2 3 7 は、まず、R A M 2 0 3 のフラグ設定において当たり遊技フラグが O N になっているか否かを調べる（S 1 4 0 1）。当たり遊技フラグが O F F である場合、大入賞口 1 2 5 への入賞はないので、大入賞口処理を終了する（S 1 4 0 1 で N o）。一方、当たり遊技フラグが O N である場合（S 1 4 0 1 で Y e s）、次に大入賞口動作制御部 2 3 7 は、パチンコ遊技機 1 0 0 が停止中処理（図 1 1）で開始された大当たり時の動作制御におけるオープニング動

10

20

30

40

50

作の最中か否かを判断する (S 1 4 0 2) 。

【 0 1 2 1 】

パチンコ遊技機 1 0 0 がオープニング中である場合 (S 1 4 0 2 で Y e s) 、次に大入賞口動作制御部 2 3 7 は、予め設定されたオープニング動作が行われるべき時間 (オープニング時間) を経過したか否かを判断する (S 1 4 0 3) 。オープニング時間を経過していないならば、大入賞口 1 2 5 でのオープニング動作が継続されるので、大入賞口処理を終了する (S 1 4 0 3 で N o) 。一方、オープニング時間を経過したならば (S 1 4 0 3 で Y e s) 、次に大入賞口動作制御部 2 3 7 は、大入賞口 1 2 5 の作動設定を行い (S 1 4 0 4) 、入賞個数 C を初期化 ($C = 0$) し (S 1 4 0 5) 、大入賞口 1 2 5 の作動のラウンド数 R の値を現在の値から 1 加算して (S 1 4 0 6) 、大入賞口 1 2 5 を作動開始 (開放) する (S 1 4 0 7) 。

10

【 0 1 2 2 】

S 1 4 0 4 の作動設定では、大入賞口 1 2 5 の作動パターンと、その作動パターンで作動させるラウンド数 (作動ラウンド数) とが設定される。大入賞口 1 2 5 が作動する場合としては、特別図柄抽選で、長当たりまたは短当たりの大当たりであった場合と、小当たりであった場合がある。作動パターンおよびラウンド数は、これらの当たりの種類に応じて様々に設定される。なお、大当たり遊技においては、大入賞口 1 2 5 の作動を複数回 (複数ラウンド) 連続して行うことが規定されている。一例としては、長当たりの場合、例えば、1 5 ラウンド (1 5 R) 作動させ、1 ラウンドでは 2 9 . 5 秒の開放を 1 回行う。短当たりの場合、例えば、1 5 ラウンド (1 5 R) 作動させ、1 ラウンドでは 0 . 1 秒の開放を 1 回行う。小当たりの場合、例えば、1 ラウンド (1 R) 作動させ、この 1 ラウンドで 0 . 1 秒の開放を 1 5 回行う。ここで、短当たりでの作動と小当たりでの作動を上記の例で比較すると、共に 0 . 1 秒の開放が 1 5 回行われることとなる。すなわち、遊技者から見える大入賞口 1 2 5 の動作は、短当たりの場合と小当たりの場合とで同じであり、遊技盤 1 1 0 上の大入賞口 1 2 5 の動作のみから短当たりと小当たりとを区別することはできない。

20

【 0 1 2 3 】

また、別の例としては、長当たりでは、1 5 ラウンド (1 5 R) 作動させ、1 ラウンドでは 2 9 . 5 秒の開放を 1 回行い、短当たりでは、2 ラウンド (2 R) 作動させ、1 ラウンドでは 0 . 9 秒の開放を 2 回行い、小当たりでは、1 ラウンド (1 R) 作動させ、この 1 ラウンドで 0 . 9 秒の開放を 2 回行う。この場合も、短当たりでの作動と小当たりでの作動を比較すると、共に 0 . 9 秒の開放が 2 回行われることとなり、遊技者から見える大入賞口 1 2 5 の動作は、短当たりの場合と小当たりの場合とで同様となる。

30

【 0 1 2 4 】

なお、小当たりの際には、大入賞口 1 2 5 の開放累積時間が 1 . 8 秒以内に設定されなければならないことが法令により定められている。一方で、大当たり (長当たりまたは短当たり) の際には、大入賞口 1 2 5 を複数回連続開放させなければならない。そこで、上記のように小当たりでの作動と短当たりでの作動を外見上区別し難くしようとする場合、小当たりでは、1 作動での開放累積時間が 1 . 8 秒以内を満たす範囲で、大入賞口 1 2 5 が 2 回以上開放する作動形態が設定され、短当たりでは、小当たりの開放回数と同数のラウンド数が設定される。

40

【 0 1 2 5 】

次に、大入賞口動作制御部 2 3 7 は、S 1 4 0 4 で設定された作動パターンにおける開放時間を経過したか否かを判断する (S 1 4 0 8) 。大入賞口 1 2 5 での開放状態が開放時間を経過していない場合 (S 1 4 0 8 で N o) 、次に大入賞口動作制御部 2 3 7 は、大入賞口 1 2 5 への入賞個数 C が規定の個数 (例えば 9 個) 以上か否かを判断する (S 1 4 0 9) 。開放時間を経過しておらず、かつ入賞個数 C が規定個数未満である場合は、大入賞口 1 2 5 の作動状態 (開放状態) が継続されるので、大入賞口処理を終了する (S 1 4 0 9 で N o) 。一方、開放時間を経過したか (S 1 4 0 8 で Y e s) 、または入賞個数 C が規定個数に達した場合 (S 1 4 0 9 で Y e s) 、大入賞口動作制御部 2 3 7 は、大入賞

50

□ 1 2 5 を作動終了（閉口）する（S 1 4 1 0）。

【 0 1 2 6 】

次に、大入賞口動作制御部 2 3 7 は、大入賞口 1 2 5 の作動のラウンド数 R が S 1 4 0 4 で設定された最大値に達したか否かを判断する（S 1 4 1 1）。そして、最大値に達していないならば、残りの作動が行われるため、大入賞口処理を終了する（S 1 4 1 1 で N o）。

【 0 1 2 7 】

大入賞口 1 2 5 の作動のラウンド数 R が最大値に達したならば（S 1 4 1 1 で Y e s）、次に大入賞口動作制御部 2 3 7 は、エンディング動作を開始する（S 1 4 1 2）。ここで、エンディング動作の内容は、長当たり遊技、短当たり遊技の各遊技において設定されたエンディング動作のうち、当たり遊技フラグの状態に対応するものとなる。

10

この後、大入賞口動作制御部 2 3 7 は、演出制御部 3 0 0 において当たり遊技フラグに応じたエンディング動作における演出を行うためのエンディングコマンドを R A M 2 0 3 に設定された制御コマンド用の所定の格納領域にセットする（S 1 4 1 3）。このエンディングコマンドは、図 5 - 3 の S 5 0 6 に示した出力処理で演出制御部 3 0 0 へ送信される。

【 0 1 2 8 】

次に、大入賞口動作制御部 2 3 7 は、大入賞口 1 2 5 の作動のラウンド数 R を 0 にリセットした後（S 1 4 1 4）、エンディング動作の開始からの経過時間が予め設定されたエンディング動作が行われるべき時間（エンディング時間）を経過したか否かを判断する（S 1 4 1 7）。エンディング時間を経過していないならば、エンディング動作が継続されるので、大入賞口処理を終了する（S 1 4 1 7 で N o）。一方、エンディング時間を経過したならば（S 1 4 1 7 で Y e s）、次に大入賞口動作制御部 2 3 7 は、遊技制御部 2 0 0 による遊技状態設定処理を経た後（S 1 4 1 8）、当たり遊技フラグを O F F にして、大入賞口処理を終了する（S 1 4 1 9）。遊技状態設定処理の内容については後述する。

20

【 0 1 2 9 】

S 1 4 0 2 で、パチンコ遊技機 1 0 0 がオープニング中ではないと判断した場合（S 1 4 0 2 で N o）、次に大入賞口動作制御部 2 3 7 は、エンディング中か否かを判断する（S 1 4 1 5）。そして、エンディング中であるならば（S 1 4 1 5 で Y e s）、上記 S 1 4 1 7 以降の動作を実行する。

30

【 0 1 3 0 】

一方、パチンコ遊技機 1 0 0 がエンディング中でもないならば（S 1 4 1 5 で N o）、次に大入賞口動作制御部 2 3 7 は、大入賞口 1 2 5 が作動（開放）中か否かを判断する（S 1 4 1 6）。そして、作動中でないならば（S 1 4 1 6 で N o）、上記 S 1 4 0 5 以降の動作を実行し、作動中であるならば（S 1 4 1 6 で Y e s）、上記 S 1 4 0 8 以降の動作を実行する。

なお、前述した小当たり遊技で行われる演出は、短当たり遊技で行われる演出と同様であり、演出から短当たりと小当たりとを区別することはできない。

【 0 1 3 1 】

〔遊技状態設定処理〕

40

エンディング時間を経過した場合（S 1 4 1 7 で Y e s）に実行される、遊技制御部 2 0 0 による遊技状態設定処理（S 1 4 1 8）の内容を図 1 5 に示す。

遊技状態設定処理が行われる場合、前提として、図 1 4 の S 1 4 0 1 で当たり遊技フラグが O N となっている。そこで、図 1 5 に示すように、遊技制御部 2 0 0 は、まず、その当たりの種類を判断する（S 1 5 0 1、S 1 5 0 2、S 1 5 0 3、S 1 5 0 6）。これらの判断は、例えば大当たり判定処理（図 9）で R A M 2 0 3 に設定情報としてセットされた図柄の種類に基づいて判断することができる。なお、これらの判断は大当たり判定処理（図 9）の S 9 0 2、S 9 0 3、S 9 0 5 と概ね同様であるので、S 9 0 2、S 9 0 3、S 9 0 5 の判断結果を用いても良い。

【 0 1 3 2 】

50

小当たりである場合 (S 1 5 0 1 で Y e s)、遊技状態 (パチンコ遊技機 1 0 0 の内部状態) は変更しないので、遊技状態設定処理を終了する。

当たりの種類が低確率時短遊技状態の大当たりである場合 (S 1 5 0 1 で N o、S 1 5 0 2、S 1 5 0 3 で Y e s)、遊技制御部 2 0 0 は、時短フラグを O N にする (S 1 5 0 4)。これにより、R A M 2 0 3 の遊技状態の設定が低確率時短遊技状態となる。また、遊技制御部 2 0 0 は、抽選回数 J の初期値を設定し (S 1 5 0 5)、遊技状態設定処理を終了する。抽選回数 J の初期値は、図示の例では 1 0 0 回である。したがって、低確率時短遊技状態における抽選が 1 0 0 回行われたならば、低確率時短遊技状態が終了し、低確率時短無遊技状態となる。

【 0 1 3 3 】

一方、当たりの種類が低確率時短無遊技状態の大当たりである場合 (S 1 5 0 1 で N o、1 5 0 2 で Y e s、S 1 5 0 3 で N o)、遊技制御部 2 0 0 は、時短フラグ、確変フラグとも O N にせず処理を終了する。したがって、この大当たりの後の遊技に対する R A M 2 0 3 の遊技状態の設定は、低確率時短無遊技状態となる。

【 0 1 3 4 】

当たりの種類が高確率時短遊技状態の大当たりである場合 (S 1 5 0 1、S 1 5 0 2 で N o、S 1 5 0 6 で Y e s)、遊技制御部 2 0 0 は、時短フラグを O N にし (S 1 5 0 7)、抽選回数 J の初期値を設定する (S 1 5 0 8)。この場合の抽選回数 J の初期値は、図示の例では 1 0 0 0 0 回である。また、遊技制御部 2 0 0 は、確変フラグを O N にし (S 1 5 0 9)、抽選回数 X の初期値を設定する (S 1 5 1 0)。抽選回数 X の初期値は、図示の例では 1 0 0 0 0 回である。これにより、R A M 2 0 3 の遊技状態の設定が高確率時短遊技状態となる。そして、この高確率時短遊技状態における抽選が 1 0 0 0 0 回行われたならば、高確率時短遊技状態が終了し、低確率時短無遊技状態となる。

【 0 1 3 5 】

一方、当たりの種類が高確率時短無遊技状態の大当たりである場合 (S 1 5 0 1、S 1 5 0 2、S 1 5 0 6 で N o)、遊技制御部 2 0 0 は、確変フラグのみを O N にし (S 1 5 0 9)、抽選回数 X の初期値 (1 0 0 0 0 回) を設定する (S 1 5 1 0)。これにより、R A M 2 0 3 の遊技状態の設定が高確率時短無遊技状態となる。そして、この高確率時短無遊技状態における抽選が 1 0 0 0 0 回行われたならば、高確率時短無遊技状態が終了し、低確率時短無遊技状態となる。

【 0 1 3 6 】

〔遊技制御部による電動チューリップ処理〕

図 1 6 は、図 5 - 3 の S 5 0 4 に示した電動役物処理のうちの電動チューリップ処理の内容を示すフローチャートである。

電動チューリップ処理において、遊技制御部 2 0 0 の電動チューリップ動作制御部 2 3 8 は、まず、R A M 2 0 3 のフラグ設定において補助遊技フラグが O N になっているか否かを調べる (S 1 6 0 1)。補助遊技フラグが O F F である場合、電動チューリップ 1 2 3 は開放しないため、電動チューリップ処理を終了する (S 1 6 0 1 で N o)。一方、補助遊技フラグが O N である場合 (S 1 6 0 1 で Y e s)、次に電動チューリップ動作制御部 2 3 8 は、電動チューリップ 1 2 3 が作動中か否かを判断する (S 1 6 0 2)。

【 0 1 3 7 】

電動チューリップ 1 2 3 が作動中でない場合 (S 1 6 0 2 で N o)、電動チューリップ動作制御部 2 3 8 は、電動チューリップ 1 2 3 の作動パターンを設定を行い (S 1 6 0 3)、設定した作動パターンで電動チューリップ 1 2 3 を作動させる (S 1 6 0 4)。ここで、作動パターンは、図 1 1 における S 1 1 0 4、S 1 1 1 4、図 1 5 における S 1 5 0 4、S 1 5 0 7 等の処理で設定される時短フラグに基づいて設定される。例えば、S 1 6 0 3 による設定の際に時短フラグが O F F である場合は、0 . 1 5 秒の開放時間で 1 回開放する作動パターンが設定され、時短フラグが O N である場合は、1 . 8 0 秒の開放時間で 3 回開放する作動パターンが設定される。このように、通常、時短フラグが O N であるとき (時短状態のとき) は、電動チューリップ 1 2 3 が長時間、複数回開放され、第 2 始

10

20

30

40

50

動口 1 2 2 に入賞し易くなる入賞サポート（電チューサポート）が行われる。なお、時短フラグが ON の場合または OFF の場合における電動チューリップ 1 2 3 の作動パターン（補助遊技の種類）を複数用意し、普通図柄処理（図 1 3 参照）で判定される当たりの種類に応じて、作動パターンを設定するように構成しても良い。

【 0 1 3 8 】

S 1 6 0 2 で電動チューリップ 1 2 3 が作動中と判断された場合（S 1 6 0 2 で Yes）、または S 1 6 0 4 で電動チューリップ 1 2 3 を作動させた後、電動チューリップ動作制御部 2 3 8 は、設定されている作動パターンにおける開放時間が経過したか否かを判断する（S 1 6 0 5）。開放時間を経過していなければ、電動チューリップ 1 2 3 の作動状態（開放状態）が継続されるので、電動チューリップ処理を終了する（S 1 6 0 5 で No）。一方、開放時間を経過したならば（S 1 6 0 5 で Yes）、電動チューリップ動作制御部 2 3 8 は、補助遊技フラグを OFF として、電動チューリップ処理を終了する（S 1 6 0 6）。

【 0 1 3 9 】

〔乱数による判定の手法〕

ここで、大当たり判定処理（図 9）、変動パターン選択処理（図 1 0）、普通図柄処理（図 1 3）等で行われる、乱数による判定の手法について詳細に説明する。

図 1 7 は、本実施の形態において特別図柄抽選および普通図柄抽選で用いられる乱数（判定テーブル）の構成例を示す図である。

図 1 7 (a) には特別図柄抽選で用いられる大当たり乱数の構成例、図 1 7 (b) には特別図柄抽選で用いられる大当たり図柄乱数の構成例、図 1 7 (c) には特別図柄抽選で用いられるリーチ乱数の構成例、図 1 7 (d) には普通図柄抽選で用いられる当たり乱数の構成例が、それぞれ示されている。

【 0 1 4 0 】

図 1 7 (a) を参照すると、大当たり乱数の判定値として、大当たり遊技後のパチンコ遊技機 1 0 0 の遊技状態が低確率状態となる大当たり（以下、低確率状態の大当たり）と大当たり遊技後の遊技状態が高確率状態となる大当たり（以下、高確率状態の大当たり）の 2 種類と、小当たりとが設定されている。乱数（大当たり乱数）の値の範囲は、いずれも 0 ~ 2 9 9 の 3 0 0 個である。低確率状態の特別図柄抽選（大当たり抽選）の場合、当選値は 1 つだけが設定され、当選確率は 1 / 3 0 0 である。また高確率状態の特別図柄抽選の場合、当選値は 1 0 個設定され、当選確率は 1 0 / 3 0 0 (= 1 / 3 0) である。すなわち図示の例では、高確率状態で始動口 1 2 1、1 2 2 に入賞し特別図柄抽選が行われると、低確率状態で特別図柄抽選が行われる場合に比べて、当選確率が 1 0 倍となる。また、小当たりの当選値は、低確率状態か高確率状態かに関わらず 3 個設定され、当選確率は 3 / 3 0 0 (= 1 / 1 0 0) である。

【 0 1 4 1 】

図 1 7 (b) を参照すると、大当たり図柄には、低確率図柄 A、低確率図柄 B、高確率図柄 A、高確率図柄 B、潜確図柄の 5 種類が用意されている。ここで、低確率図柄 A および低確率図柄 B は、低確率状態の大当たりであることを表す図柄であり、このうち低確率図柄 A は長当たり（低確率時短遊技状態の大当たり）、低確率図柄 B は短当たり（低確率時短無遊技状態の大当たり）をそれぞれ表す。高確率図柄 A および高確率図柄 B は、高確率状態の大当たりであることを表す図柄であり、このうち高確率図柄 A は長当たり（高確率時短遊技状態の大当たり）、高確率図柄 B は短当たり（高確率時短無遊技状態の大当たり）をそれぞれ表す。潜確図柄は、高確率時短無遊技状態の大当たりであることを表す図柄である。したがって、高確率図柄 B と潜確図柄とは大当たり遊技後の遊技状態が同じであるが、潜確図柄は、高確率状態であることを遊技者に明確に報知しない潜伏演出を行う条件とするために高確率図柄 B とは分けて設けられている。乱数（大当たり図柄乱数）の値の範囲は 0 ~ 2 4 9 の 2 5 0 個である。また、大当たり図柄乱数では、特別図柄抽選が行われる契機となる第 1 始動口 1 2 1 と第 2 始動口 1 2 2 の各々について当選値が設定される。

【 0 1 4 2 】

低確率図柄 A では、第 1 始動口 1 2 1 および第 2 始動口 1 2 2 とともに、当選値として 3 5 個の値が割り当てられている。したがって、大当たりに当選した場合に低確率図柄 A での当選となる確率は、 $35 / 250 (= 7 / 50)$ である。

低確率図柄 B では、第 1 始動口 1 2 1 および第 2 始動口 1 2 2 とともに、当選値として 1 5 個の値が割り当てられている。したがって、大当たりに当選した場合に低確率図柄 B での当選となる確率は、 $15 / 250 (= 3 / 50)$ である。

【 0 1 4 3 】

高確率図柄 A では、第 1 始動口 1 2 1 に入賞した場合の当選値として 2 5 個の値が割り当てられている。したがって、第 1 始動口 1 2 1 に入賞したことによって開始された特別図柄抽選において大当たりに当選した場合に高確率図柄 A での当選となる確率は、 $25 / 250 (= 1 / 10)$ である。

一方、第 2 始動口 1 2 2 に入賞した場合の当選値として 1 7 5 個の値が割り当てられている。したがって、第 2 始動口 1 2 2 に入賞したことによって開始された特別図柄抽選において大当たりに当選した場合に高確率図柄 A での当選となる確率は、 $175 / 250 (= 7 / 10)$ である。

【 0 1 4 4 】

高確率図柄 B では、第 1 始動口 1 2 1 に入賞した場合の当選値として 7 5 個の値が割り当てられている。したがって、第 1 始動口 1 2 1 に入賞したことによって開始された特別図柄抽選において大当たりに当選した場合に高確率図柄 B での当選となる確率は、 $75 / 250 (= 3 / 10)$ である。

一方、第 2 始動口 1 2 2 に入賞した場合の当選値として 2 5 個の値が割り当てられている。したがって、第 2 始動口 1 2 2 に入賞したことによって開始された特別図柄抽選において大当たりに当選した場合に高確率図柄 B での当選となる確率は、 $25 / 250 (= 1 / 10)$ である。

【 0 1 4 5 】

潜確図柄では、第 1 始動口 1 2 1 に入賞した場合の当選値として 1 0 0 個の値が割り当てられている。したがって、第 1 始動口 1 2 1 に入賞したことによって開始された特別図柄抽選において大当たりに当選した場合に潜確図柄での当選となる確率は、 $100 / 250 (= 2 / 5)$ である。

一方、第 2 始動口 1 2 2 には潜確図柄での当選値が割り当てられておらず、第 2 始動口 1 2 2 に入賞した場合に潜確図柄での当選となることはない。

【 0 1 4 6 】

以上のように、図 1 7 (b) に示す例では、第 1 始動口 1 2 1 に入賞した場合の大当たりは、高確率時短無遊技状態の大当たり（高確率図柄 B、潜確図柄）となる確率が高く、第 2 始動口 1 2 2 に入賞した場合の大当たりは、高確率時短遊技状態の大当たり（高確率図柄 A）となる確率が高い。このように、第 1 始動口 1 2 1 に入賞した場合と第 2 始動口 1 2 2 に入賞した場合における大当たりの種類の当選確率を相違させることにより、様々な遊技性を持たせることができる。また、遊技盤 1 1 0 における第 1 始動口 1 2 1 と第 2 始動口 1 2 2 の配置を工夫し、特定の状態（モード）では第 1 始動口 1 2 1 と第 2 始動口 1 2 2 のいずれか一方を狙い易くなるように構成することによって、遊技者にさらに積極的な遊技への参加を促すことも可能である。

【 0 1 4 7 】

次に、リーチ乱数の判定について説明する。

図 1 7 (c) を参照すると、乱数の値の範囲は 0 ~ 2 4 9 の 2 5 0 個であり、リーチ演出を行う抽選結果（リーチ有）に 2 2 個の乱数値が割り当てられ、リーチ演出を行わない抽選結果（リーチ無）に 2 2 8 個の乱数値が割り当てられている。すなわち図示の例では、特別図柄抽選で大当たりしなかった場合に、 $22 / 250 (= 11 / 125)$ の確率でリーチ演出が行われる。ここで、リーチ演出は、特別図柄変動時に画像表示部 1 1 4 において行われる演出である。以下、リーチ演出を行わない特別図柄変動時の演出をリーチ無

10

20

30

40

50

し演出と呼び、これに対応してリーチ演出をリーチ有り演出とも呼ぶ。

【0148】

多くの場合、特別図柄変動時には、第1特別図柄表示器221および第2特別図柄表示器222（以下、これらを区別しない場合は特別図柄表示器221、222と記載）の表示制御に連動させて、画像表示部114において装飾図柄を用いた演出が行われる。装飾図柄は、例えば、1～9の数字が縦方向に連続して記された数列からなる図柄が三列表示されて構成される。そして、特別図柄表示器221、222における特別図柄の変動表示が開始されるのと同時に、画像表示部114に表示された装飾図柄がスクロールを開始する。また、特別図柄が停止表示されるのと同時に、装飾図柄も停止する。一般に、特別図柄抽選の判定結果が大当たりである場合、装飾図柄の停止表示では、横または斜めにわたる一直線上に同一の数字が三つ揃って並ぶ。この特別図柄の変動表示に伴って行われる装飾図柄を用いた演出を変動演出と呼ぶ。

10

【0149】

リーチ有り演出においては、変動演出として、装飾図柄に関して次のような固有の動作が行われる。まず、装飾図柄のスクロールが停止して各図柄を停止表示する際に、まず、いずれか2つの図柄（数列）が先に停止する。このとき、横または斜めにわたる一直線上に同一の数字が停止表示される。次に、最後の一行がスクロール速度を徐々に遅くして、一直線上に同一の数字が三つ揃うのではないかと期待感を遊技者に与える。このようなリーチ有り演出では、最後の1列のスクロールが停止する前に、さまざまなキャラクタが登場したり、ストーリーが展開したりするいわゆるスーパーリーチ演出が行われる場合がある。また、リーチ有り演出と共に行われる上記の変動演出をリーチ時変動演出とも呼ぶ。

20

一方、リーチ無し演出においては、リーチ有り演出のような遊技者に期待感を与える演出がなされることなく、横または斜めにわたる一直線上に同一の数字が揃わない状態で図柄が停止表示する。

【0150】

このように、リーチ乱数は、大当たり乱数の判定の結果がはずれであった場合に、画像表示部114においてリーチ有り演出を行うか、リーチ無し演出を行うかを決定するためのもので、所定の確率でリーチ有り演出が出現するようにして、遊技者に対して適度に期待感を与えるようにしている。

30

付言すると、大当たりに当選した場合には、リーチ有り演出が必ず行われ、最終的に横または斜めにわたる一直線上に、同一の数字が揃った状態で装飾図柄が停止表示する。これに対して、小当たりに当選した場合やはずれの場合のリーチ有り演出は、上記一直線上に、同一の数字が揃わない状態で装飾図柄が停止表示する。

【0151】

次に、普通図柄抽選に用いられる当たり乱数の判定について説明する。

図17(d)を参照すると、乱数の値の範囲は0～9の10個であり、時短フラグOFFのときの当選値として1個の値が割り当てられ、時短フラグONのときの当選値として9個の値が割り当てられている。したがって、時短無状態のときにゲート124を遊技球が通過して普通図柄抽選が行われると、1/10の確率で当選する。これに対し、時短状態のときにゲート124を遊技球が通過して普通図柄抽選が行われると、9/10の確率で当選する。

40

また、特に図示していないが、普通図柄抽選で当たりと判定された場合に行われる補助遊技の内容（電動チューリップ123の開放パターン）が異なる複数の当たりを設定することができる。この場合、例えば、特別図柄抽選における当たりの種類を特定する大当たり図柄乱数（図17(b)参照）と同様に、普通図柄抽選における当たりの種類を特定するための当たり図柄乱数が設定される。そして、遊技制御部200は、乱数取得部231により、ゲートスイッチ処理（図7参照）で当たり乱数の乱数値と共に、当たり図柄乱数の乱数値を取得し、普通図柄判定部234により、取得された乱数値に基づいて当たりの種類を特定する。

50

なお、図 17 の各乱数の構成例に示した乱数の範囲、当選値の割合、当選値の各値は例示に過ぎず、図示の値に限定されるものではない。

【0152】

〔変動パターンの設定例〕

次に、図 10 に示した変動パターン選択処理において用いられる変動パターンの設定例について説明する。

図 18 は、図 10 に示した変動パターン選択処理において用いられる変動パターンの設定例を示す図である。

図 18 に示す例では、特別図柄抽選の判定結果が大当たりであった場合（図 10 の S 1 0 0 1 で Yes の場合）の変動パターンとして、3 種類の変動パターン A ~ C が設定されている。また、特別図柄抽選の判定結果がはずれ（図 10 の S 1 0 0 1 で No の場合）であった場合の変動パターンとして、6 種類の変動パターン D ~ I が設定されている。変動時間は、変動パターン A が 9 0 秒、変動パターン B が 6 0 秒、変動パターン C が 3 0 秒、変動パターン D が 6 0 秒、変動パターン E が 3 0 秒、変動パターン F が 1 5 秒、変動パターン G が 1 3 秒、変動パターン H が 7 秒、変動パターン I が 3 秒にそれぞれ設定されている。すなわち、特別図柄の変動パターンは、特別図柄抽選における判定結果および特別図柄の変動時間を定める。

【0153】

また、変動パターン D ~ F は、リーチ演出が行われる場合（図 10 の S 1 0 0 4 で Yes の場合）に選択される変動パターンであり、変動パターン G ~ I は、リーチ演出が行われない場合（図 10 の S 1 0 0 4 で No の場合）に選択される変動パターンとして設定されている。変動パターン D ~ F のようにリーチ演出を伴う変動パターンによる特別図柄変動をリーチ変動とも呼ぶ。なお、特別図柄抽選の判定結果が大当たりのときには必ずリーチ演出を行うように構成しているため、変動パターン A ~ C が選択される場合においてリーチ演出の有無は参照されない。

【0154】

さらに、変動パターン G ~ I のうち、変動パターン G は保留数が 0 個であるとき、変動パターン H は保留数が 1 個または 2 個であるとき、変動パターン I は保留数が 3 個または 4 個であるときにそれぞれ選択される変動パターンとして設定されている。すなわち、特別図柄抽選における判定の保留数が多いほど、特別図柄変動の平均時間が短くなるように設定されている。

【0155】

遊技制御部 2 0 0 は、遊技球が始動口 1 2 1、1 2 2 に入賞した際に取得した変動パターン乱数値（図 6 の S 6 0 4、S 6 1 0 参照）と、図 18 の設定例に示す判定結果、リーチ演出の有無、保留数等の条件とに基づいて特別図柄の変動パターンを決定する。そして、決定された特別図柄の変動パターンの情報は、変動開始コマンドに含まれて、遊技制御部 2 0 0 から演出制御部 3 0 0 へ送られる。演出制御部 3 0 0 では、後述するように、特別図柄変動時の演出として、変動開始コマンドに含まれる変動パターンの情報に基づいて特定される変動時間に対応する（その変動時間で実行可能な）演出が選択されて実行される。

【0156】

なお、図示はしていないが、特別図柄抽選の判定結果が大当たりであった場合に選択される変動パターン A ~ C のうち、最も高い割合で変動パターン A が選択され、次に高い割合で変動パターン B が選択され、最も低い割合で変動パターン C が選択されるように設定することができる。

また、図 18 に示した例では、遊技球が第 1 始動口 1 2 1 に入賞した場合と第 2 始動口 1 2 2 に入賞した場合とを区別していないが、第 1 始動口 1 2 1 と第 2 始動口 1 2 2 のいずれに入賞したかに応じて変動パターンの設定を異ならせることもできる。

【0157】

〔制御コマンドの構成および伝送方式〕

ここで、遊技制御部 200 から演出制御部 300 へ出力されるコマンド（演出制御用コマンドおよび設定用コマンド）の構成および伝送方式について説明する。

図 19 - 1 は、コマンドの構成を示す図である。図 19 - 1 (a) はコマンドのデータ構造を示し、図 19 - 1 (b) はコマンドのビット列としての構造を示す。

【0158】

図 19 - 1 (a) に示すように、遊技制御部 200 から演出制御部 300 へ出力されるコマンドは、1 コマンドが 2 バイトで構成される。このコマンドは、第 1 データ部としての 1 バイトの「コード部」と、第 2 データ部としての 1 バイトの「データ部」で構成されている。「コード部」には、コマンドの種類を示すコードが記述され、「データ部」には、コマンドの値を示すデータが記述される。このコマンドは、1 本のシリアル信号により調歩同期を用いて、遊技制御部 200 から演出制御部 300 へ送信される。なお、より一般的には、第 1 データ部である「コード」は、 a ビット (a は 2 以上の整数) のサイズで、先頭の 1 ビットの値が 1 または 0 の何れか一方に特定され、第 2 データ部である「データ」は、 $n \times a$ ビット (n は 1 以上の整数) のサイズで、先頭の 1 ビットの値が前記第 1 データ部の先頭の 1 ビットの値とは異なる値に特定されている。

【0159】

調歩同期を用いるため、コマンドを構成する「コード部」および「データ部」の各々の先頭には 1 ビットのスタートビット（図中、「S」と記載されたビット）が設けられ、最後尾には 1 ビットのエンドビット（図中、「E」と記載されたビット）が設けられる。また、コマンドを構成する「コード部」および「データ部」の各々には 1 ビットのパリティビット（図中、「P」と記載されたビット）が設けられる。

【0160】

図 19 - 1 (a) に示したように、コマンドを構成する「コード部」と「データ部」とは、どちらも 1 バイト（8 ビット）のデータサイズを有する。そして、伝送される際、「コード部」および「データ部」には、それぞれ、スタートビット、エンドビットおよびパリティビットが設けられる。そのため、コマンドを受信する演出制御部 300 において、受信したデータ列がコマンドの「コード部」であるのか「データ部」であるのかを、データ列の外形から識別することは容易ではない。そこで、本実施の形態では、「コード部」と「データ部」とを識別するためのフラグを設定する。具体的には、「コード部」を構成する 8 ビット値の特定箇所の値と、「データ部」を構成する 8 ビット値のうち「コード部」の特定箇所に対応する箇所の値とが異なるようにする。

【0161】

図 19 - 1 (b) に示す例では、「コード部」および「データ部」のそれぞれの先頭の 1 ビットをフラグとして用いている。すなわち、「コード部」を構成する 8 ビット値においては、先頭の 1 ビットの値を「1」とし、「データ部」を構成する 8 ビット値においては、先頭の 1 ビットの値を「0」とする。これにより、演出制御部 300 は、受信したデータ列のスタートビットに続く先頭の 1 ビットの値を調べることにより、そのデータ列が「コード部」か「データ部」かを識別することができる。なお、フラグの具体的な値は例示に過ぎず、「コード部」と「データ部」とを識別可能であれば、上記に示す値とは異なる値を用いても良い。また、本実施の形態では、「コード部」および「データ部」を各々 8 ビットのデータ列としているが、他のデータサイズ（ a ビット（ a は 2 以上の整数））であっても、同様の手法により「コード部」と「データ部」とを識別することが可能である。

【0162】

ここで、「コード部」は先頭の 1 ビットの値が「1」に特定されているので、「コード部」が取り得る値の範囲は、10000000B（＝80H）から11111111B（＝FFH）までの128個である。なお、各値に付された文字「B」は2進数表記であることを示し、文字「H」は16進数表記であることを示す。また、「データ部」は先頭の 1 ビットの値が「0」に特定されているので、「データ部」が取り得る値の範囲は、00000000B（＝00H）から01111111B（＝7FH）までの128個である

。すなわち、図19-1(a)、(b)に示す構成によれば、各々128種類の値を取り得る、128種類のコマンドを設定することができる。そして、各コードの値と、遊技制御部200のRAM203(図3参照)の各コマンド格納領域とを対応付けておくことにより、生成されたコマンドは、そのコマンドが対応付けられたコマンド格納領域に格納されることとなる。

【0163】

ところで、パチンコ遊技機100では、遊技状態や特別図柄抽選の判定結果等に応じて多くの種類の演出が実行される。そのため、演出制御用のコマンドも多くのコマンド数を用意される。特に、コマンドの具体的な内容を示す値である「データ部」は、上記の128個では不足することもあり得る(例えば、特別図柄の変動パターンを特定するコマンド等)。一方、コマンドの種類を示す「コード部」は、通常、上記の128個よりも小さい数で足りる。そこで、「コード部」のビット列の一部を、「データ部」の値を記述するために用いることが考えられる。

10

【0164】

例えば、「コード部」の最後尾の1ビットを「データ部」の値の記述に用いる場合を考える。以下、「コード部」および「データ部」を構成する8ビットのビット列における各ビットを、第1ビット～第8ビットと呼ぶ。また、「コード部」を構成するビット列とは別に、実際にコマンドの種類を示すコードの値を「コード値」と呼び、「データ部」を構成するビット列とは別に、実際にコマンドの値を示すデータの値を「データ値」と呼ぶ。すると、コード値は、「コード部」のビット列のうち、第1ビットから第7ビットまでを用いて記述され、データ値は、「データ部」のビット列の全て(第1ビットから第8ビットまで)と、「コード部」の第8ビットとを用いて記述される。

20

【0165】

このように構成すれば、コード値の取り得る範囲は、第1ビットの値が「1」に特定されており、全体で7ビットのサイズであるので、10000000B(=40H)から1111111B(=7FH)までの64個である。また、データ値の取り得る範囲は、第1ビットの値が「0」に特定された「データ部」の8ビットで表現される128個と「コード部」の第8ビットの値「0」、「1」とを合わせて、256個である。したがって、データ値として256種類の値を持つコマンドを設定することが可能となる。データ値の具体的な範囲は、「データ部」の第1ビットの値が「0」に特定されているので、00000000B(=000H)～00111111B(=07FH)、10000000B(=100H)～10111111B(=17FH)となる。

30

【0166】

別の見方によれば、上記の「コード部」の一部を用いてデータ値を記述する手法は、「コード部」における第8ビットの値のみが異なる2種類のコードを有するコマンドを、同一の種類のコマンドとして扱うことを意味する。例えば、変動パターンを特定するコマンドのコードの値を11011000B(=D8H)とした例において、上記の「コード部」の一部を用いてデータ値を記述する手法を用いると、「コード部」の値11011000B(=D8H)の第8ビットの値が「1」となった値11011001B(=D9H)を「コード部」の値とするコマンドも、変動パターンを特定するコマンドとして用いられることとなる。

40

【0167】

なお、「コード部」の一部を用いてデータ値を記述する場合における上記の構成は例示に過ぎず、具体的なビット数や値は上記の構成例には限定されない。例えば、「コード部」の第7ビットおよび第8ビットを用いてデータ値を記述するように構成しても良い。より一般的には、「コード部」を構成する所定のビットと「データ部」を構成するビットとを用いてデータ値が記述され、「コード部」の残りの部分を構成するビットを用いてコード値が記述される。また、「コード部」および「データ部」のサイズをaビット、「コード部」においてデータ値の記述に用いられるデータのサイズをbビット(bはa-1よりも小さく、1以上の整数)とすると、データ値のサイズは、(a+b)ビットとなる。

50

【 0 1 6 8 】

また、扱うことができるデータ値の数を増やす手段としては、データ値を記述する「データ部」のビット列を増やすことも考えられる。例えば、データ値を記述するビット列として、「データ部 1」と「データ部 2」とを用意することが考えられる。この場合、各ビット列を 8 ビットとすれば、合計で 16 ビットのビット列によりデータ値を記述することが可能となる。「データ部 1」と「データ部 2」とを識別するために、8 ビットのビット列のうち第 2 ビットをフラグとして用いることにすると、例えば、「データ部 1」の第 1 ビットおよび第 2 ビットを「00B」とし、「データ部 2」の第 1 ビットおよび第 2 ビットを「01B」とすることができる。なお、第 1 ビットは、「コード部」と識別するためのフラグとして値「0」となっている。すなわち、このようなデータ構成とする場合、「データ部 1」と「データ部 2」とを合わせた「データ部」に記述されるデータ値は、16 ビットのビット列の 1 番目のビットおよび 9 番目のビットの値が、「データ部」であることを表す値「0」となる。より一般的には、同じサイズの複数の「データ部」によりデータ値が記述される場合、個々の「データ部」のサイズが a ビットであれば、先頭から a ビットごとに、「データ部」であることを表す値が記述される。

10

【 0 1 6 9 】

このように構成すると、「データ部 1」の取り得る値の範囲は、00000000B (= 00H) から 00111111B (= 3FH) までの 64 個であり、「データ部 2」の取り得る値の範囲は、01000000B (= 40H) から 01111111B (= 7FH) までの 64 個であるので、合計で 4096 (= 64 × 64) 個となる。なお、ここでは、「コード部」と「データ部」(「データ部 1」および「データ部 2」)とを識別するためのフラグとして第 1 ビットを用い、「データ部 1」と「データ部 2」とを識別するためのフラグとして第 2 ビットを用いることとしたが、第 1、第 2 ビットを用いて 4 種類のビット列を識別するためのフラグを設定しても良い。例えば、「コード部」は第 1、第 2 ビットの値を「11B」とし、「データ部」は第 1、第 2 ビットの値を「00B」、「01B」、「10B」のいずれかとすることが考えられる。

20

【 0 1 7 0 】

〔演出制御部の動作〕

次に、演出制御部 300 の動作を説明する。

図 19 - 2 は、演出制御部 300 の動作を示すフローチャートである。

30

演出制御部 300 の動作は、図 19 - 2 (a) に示すメイン処理と、図 19 - 2 (b) に示す割り込み処理とからなる。図 19 - 2 (a) を参照すると、演出制御部 300 は、まず起動時に初期設定を行い (S 1901)、CTC (Counter/Timer Circuit) の周期設定を行った後 (S 1902)、設定された周期にしたがって、演出制御において用いられる各種の乱数値を更新しながら (S 1903)、割り込み処理を受け付ける。

【 0 1 7 1 】

割り込み処理は、S 1902 で設定された周期にしたがって定期的に行われる。図 19 - 2 (b) を参照すると、この割り込み処理において、演出制御部 300 は、遊技制御部 200 からのコマンドを受信してコマンド受信処理を行う (S 1911)。このコマンド受信処理において、演出内容 (演出パターン) が選択される。また、演出制御部 300 は、遊技者による演出ボタン 161 等の操作を受け付けるための演出ボタン処理を行う (S 1912)。この後、演出制御部 300 は、選択した演出パターンの情報を含むコマンドを画像 / 音響制御部 310 およびランプ制御部 320 に送信するコマンド送信処理を行う (S 1913)。これにより、画像表示部 114 への画像表示や音響出力、可動役物 115 の動作、盤ランプ 116 や枠ランプ 157 の発光等による演出が行われる。

40

【 0 1 7 2 】

〔演出制御部によるコマンド受信処理〕

図 20 は、コマンド受信処理 (図 19 - 2 (b) の S 1911) の内容を示すフローチャートである。

このコマンド受信処理において、演出制御部 300 は、まず、受信したコマンドが保留

50

数を増加するためのコマンド（保留数増加コマンド）か否かを判断する（S 2 0 0 1）。この保留数増加コマンドは、遊技制御部 2 0 0 において、図 6 に示した始動口スイッチ処理においてセットされ（S 6 0 6、S 6 1 2）、図 5 - 3 に示した出力処理（S 5 0 6）で演出制御部 3 0 0 へ送信されたコマンドである。

受信したコマンドが保留数増加コマンドであった場合（S 2 0 0 1 で Y e s）、演出制御部 3 0 0 は、R A M 3 0 3 に保持されている保留数の値を 1 加算し（S 2 0 0 2）、加算後の保留数の値を示す保留数コマンドを R A M 3 0 3 にセットする（S 2 0 0 3）。

【 0 1 7 3 】

受信したコマンドが保留数増加コマンドでない場合（S 2 0 0 1 で N o）、または S 2 0 0 3 の保留数増加コマンドのセット後にコマンドを受信した場合、演出制御部 3 0 0 は、受信したコマンドが変動開始コマンドか否かを判断する（S 2 0 0 4）。この変動開始コマンドは、遊技制御部 2 0 0 において、図 8 に示した特別図柄処理においてセットされ（S 8 1 1）、図 5 - 3 に示した出力処理（S 5 0 6）で演出制御部 3 0 0 へ送信されたコマンドである。

受信したコマンドが変動開始コマンドであった場合（S 2 0 0 4 で Y e s）、演出制御部 3 0 0 は、演出選択処理を実行する（S 2 0 0 5）。また、変動開始コマンドを受信した際は、演出選択処理において用いられる演出制御用の乱数値が取得される。この乱数値は、図 1 9 - 2（a）に示すメイン処理の S 1 9 0 3 で定期的に更新される乱数値である。演出選択処理の詳細については後述する。

【 0 1 7 4 】

受信したコマンドが変動開始コマンドでない場合（S 2 0 0 1 および S 2 0 0 4 で N o）、または S 2 0 0 5 の演出選択処理の実行後にコマンドを受信した場合、演出制御部 3 0 0 は、受信したコマンドが変動停止コマンドか否かを判断する（S 2 0 0 6）。この変動停止コマンドは、遊技制御部 2 0 0 において、図 8 に示した特別図柄処理においてセットされ（S 8 1 4）、図 5 - 3 に示した出力処理（S 5 0 6）で演出制御部 3 0 0 へ送信されたコマンドである。

受信したコマンドが変動停止コマンドであった場合（S 2 0 0 6 で Y e s）、演出制御部 3 0 0 は、変動演出終了中処理を実行する（S 2 0 0 7）。変動演出終了中処理の詳細については後述する。

【 0 1 7 5 】

受信したコマンドが変動開始コマンドおよび変動停止コマンドでない場合（S 2 0 0 1、S 2 0 0 4 および S 2 0 0 6 で N o）、または S 2 0 0 7 の変動演出終了中処理の実行後にコマンドを受信した場合、演出制御部 3 0 0 は、受信したコマンドが大当たり演出におけるオープニングを開始するためのオープニングコマンドか否かを判断する（S 2 0 0 8）。このオープニングコマンドは、図 1 1 に示した停止中処理においてセットされ（S 1 1 1 8）、図 5 - 3 に示した出力処理（S 5 0 6）で演出制御部 3 0 0 へ送信されたコマンドである。

受信したコマンドがオープニングコマンドであった場合（S 2 0 0 8 で Y e s）、演出制御部 3 0 0 は、当たり演出選択処理を実行する（S 2 0 0 9）。また、オープニングコマンドを受信した際は、当たり演出選択処理において用いられる演出制御用の乱数値が取得されるようにしても良い。この乱数値は、図 1 9 - 2（a）に示すメイン処理の S 1 9 0 3 で定期的に更新される乱数値である。当たり演出選択処理の詳細については後述する。

【 0 1 7 6 】

受信したコマンドが変動開始コマンド、変動停止コマンドおよびオープニングコマンドでない場合（S 2 0 0 1、S 2 0 0 4、S 2 0 0 6 および S 2 0 0 8 で N o）、または S 2 0 0 9 の当たり演出選択処理の実行後にコマンドを受信した場合、演出制御部 3 0 0 は、受信したコマンドが大当たり演出におけるエンディングを開始するためのエンディングコマンドか否かを判断する（S 2 0 1 0）。このエンディングコマンドは、図 1 4 に示した大入賞口処理においてセットされ（S 1 4 1 3）、図 5 - 3 に示した出力処理（S 5 0

6)で演出制御部300へ送信されたコマンドである。

受信したコマンドがエンディングコマンドであった場合(S2010でYes)、演出制御部300は、エンディング演出選択処理を実行する(S2011)。また、エンディングコマンドを受信した際は、エンディング演出選択処理において用いられる演出制御用の乱数値が取得されるようにしても良い。この乱数値は、図19-2(a)に示すメイン処理のS1903で定期的に更新される乱数値である。エンディング演出選択処理の詳細については後述する。

【0177】

受信したコマンドが変動開始コマンド、変動停止コマンド、オープニングコマンドおよびエンディングコマンドでない場合(S2001、S2004、S2006、S2008およびS2010でNo)、またはS2011のエンディング演出選択処理の終了後にコマンドを受信した場合、次に演出制御部300は、受信したコマンドが客待ち状態に移行するための客待ちコマンド受信処理を実行する(S2012)。客待ちコマンド受信処理の詳細については後述する。

【0178】

図21は、モードフラグの設定例を示す図である。

演出制御部300により演出が行われる場合、設定される演出モードに基づき、種々の演出パターンが選択されて実行される。この演出モードは、RAM303にセットされるモードフラグによって決定される。ここで、モードフラグは、0~4の値のいずれかが設定されており、それぞれAモードからEモードまでの5種類の演出モードが割り当てられている。なお、モードフラグは、特別図柄抽選の抽選結果または特別図柄抽選の抽選回数に応じて設定される。

【0179】

高確率図柄Aの大当たりにはモードフラグ1が、低確率図柄Aの大当たりにはモードフラグ2が、高確率図柄Bおよび低確率図柄Bの大当たりにはモードフラグ3が、潜確図柄の大当たりおよび小当たりにはモードフラグ4が、それぞれ割り当てられている。ここで、これらの図柄の種類は、図17(b)に示したものと同様である。いずれの当たりにもモードフラグ0は割り当てられていない。なお、モードフラグ1~4において、特別図柄抽選を所定回数実行することでモードフラグ0が設定される。

さらに、図21に示す例では、変動演出終了中処理で用いられるパラメータM(M値)が、Aモードを除く各モードに対して個別に設定されている。後述するように、パラメータMの値は、特別図柄変動が行われ、停止する度に1ずつ減算される。

【0180】

図22は、図20の演出選択処理(S2005)の内容を示すフローチャートである。

この演出選択処理において、演出制御部300は、まず受信した変動開始コマンドを解析する(S2201)。また、演出制御部300は、RAM303の設定からパチンコ遊技機100の現在のモードフラグを参照し(S2202)、RAM303に保持されている保留数の値を1減算する(S2203)。そして、演出制御部300は、変動開始コマンドの解析結果から得られる各種の設定情報(大当たりの種類、大当たり遊技後の遊技状態、変動パターン等の情報)およびモードフラグにより決定される演出モードに基づき、その演出モードで画像表示部114に表示する画像による図柄変動の演出パターン(変動演出パターン)を選択する(S2204)。最後に、演出制御部300は、選択した演出パターンによる演出に用いられる画像データや音響データをROM302から読み出し、これらのデータと共に、選択した演出の実行開始を指示する変動演出開始コマンドをRAM303にセットして、演出選択処理を終了する(S2205)。

【0181】

S2204における図柄変動の演出パターンの選択処理では、演出モードと変動パターンと演出乱数(図19-2のS1903において更新されている乱数の1つであり、変動開始コマンド受信時に演出乱数値を取得している)とに基づいて演出パターンが決定される。ここで決定された演出パターンに基づいて、装飾図柄の変動表示、実行する背景演出

および予告演出が決定される。なお、装飾図柄の変動表示とは、第1特別図柄表示器221または第2特別図柄表示器222で行われる特別図柄の変動表示に伴い、画像表示部114にて行われる演出表示である。この装飾図柄の変動表示において、リーチ演出等が実行される。

【0182】

図23は、図20の変動演出終了中処理(S2007)の内容を示すフローチャートである。

この変動演出終了中処理において、演出制御部300は、まず受信した変動停止コマンドを解析する(S2301)。また、演出制御部300は、RAM303の設定からパチンコ遊技機100の現在のモードフラグを参照する(S2302)。そして、演出制御部300は、変動停止コマンドの解析の結果から得られる特別図柄変動が停止した際の図柄の種類を示す情報に基づいて特別図柄抽選の抽選結果が当たり(大当たりまたは小当たり)か否かを判断する(S2303)。何らかの当たりである場合は(S2303でYes)、その当たりの種類に応じて、図21に示した設定例に基づきRAM303にセットされているモードフラグを変更する(S2304)。

【0183】

一方、特別図柄抽選の抽選結果が当たりでない場合(S2303でNo)、次に演出制御部300は、モードフラグの値が0か否かを調べる(S2305)。モードフラグが0でない場合(S2305でNo)、演出制御部300は、パラメータMを1減算し(S2306)、Mの値が0になったか否かを調べる(S2307)。すなわち、パラメータMの値は、変動停止コマンドを受信した際に0となっていない限り、変動停止コマンドを受信する度に(すなわち特別図柄変動が停止する度に)1ずつ減算される。Mの値が0になったならば(S2307でYes)、演出制御部300は、モードフラグを0に設定する(S2308)。

【0184】

S2305でモードフラグが0であった場合(S2305でYes)、S2307でパラメータMの値が0にならなかった場合(S2307でNo)、またはS2308でモードフラグを0に設定した後、あるいはS2304でモードフラグを変更した後、演出制御部300は、図柄変動の演出の終了を指示するための変動演出終了コマンドをRAM303にセットして、変動演出終了中処理を終了する(S2309)。ここで、図21を参照すると、S2304でモードフラグを変更した場合は、変動演出終了後の演出モードは当たりの種類に応じた演出モードとなる。また、S2305でモードフラグが0であった場合およびS2308でモードフラグを0に設定した場合は、変動演出終了後の演出モードはAモードとなる。また、S2307でパラメータMの値が0にならなかった場合は、これまでの演出モードが継続される。

【0185】

図24は、図20の当たり演出選択処理(S2009)の内容を示すフローチャートである。

この当たり演出選択処理において、演出制御部300は、まず受信したオープニングコマンドを解析し(S2401)、モードフラグに基づく演出モードの内容に応じて演出のパターン(当たり演出パターン)を選択する(S2402)。そして、演出制御部300は、選択した演出パターンによる演出に用いられる画像データや音響データをROM302から読み出し、これらのデータと共に、選択した演出を指示する当たり演出開始コマンドをRAM303にセットして、当たり演出選択処理を終了する(S2403)。これにより、大当たり中の演出が決定される。なお、当たり演出パターンの選択(S2402)において、コマンド受信時に取得される乱数値に基づく判定を行っても良い。

【0186】

図25は、図20のエンディング演出選択処理(S2011)の内容を示すフローチャートである。

このエンディング演出選択処理において、演出制御部300は、まず受信したエンディ

10

20

30

40

50

ングコマンドを解析し（Ｓ２５０１）、モードフラグに基づく演出モードの内容に応じて演出のパターン（エンディング演出パターン）を選択する（Ｓ２５０２）。そして、演出制御部３００は、選択した演出パターンによる演出に用いられる画像データや音響データをＲＯＭ３０２から読み出し、これらのデータと共に、選択した演出を指示するエンディング演出開始コマンドをＲＡＭ３０３にセットして、エンディング演出選択処理を終了する（Ｓ２５０３）。なお、エンディング演出パターンの選択（Ｓ２５０２）において、コマンド受信時に取得される乱数値に基づく判定を行っても良い。

【０１８７】

図２６は、図２０の客待ちコマンド受信処理（Ｓ２０１２）の内容を示すフローチャートである。

10

演出制御部３００は、客待ち状態に移行するための客待ちコマンドを受信したか否かを判断する（Ｓ２６０１）。客待ちコマンドを受信した場合（Ｓ２６０１でＹｅｓ）、演出制御部３００は、経過時間の計測を開始し（Ｓ２６０２）、ＲＡＭ３０３に保持されている計測フラグをＯＮにする（Ｓ２６０３）。一方、受信したコマンドが客待ちコマンドでなかった場合（Ｓ２６０１でＮｏ）、演出制御部３００は、ＲＡＭ３０３に保持されている計測フラグがＯＮになっているか否かを判断する（Ｓ２６０４）。計測フラグがＯＦＦであれば（Ｓ２６０４でＮｏ）、客待ちコマンド受信処理を終了する。

【０１８８】

計測フラグがＯＮである場合（Ｓ２６０４でＹｅｓまたはＳ２６０３でＯＮにした後）、次に演出制御部３００は、計測時間があらかじめ定められたタイムアップ時間に達したか否かを判断する（Ｓ２６０５）。タイムアップしていない場合（Ｓ２６０５でＮｏ）、客待ちコマンド受信処理を終了する。一方、タイムアップした場合（Ｓ２６０５でＹｅｓ）、演出制御部３００は、ＲＡＭ３０３に保持されている計測フラグをＯＦＦにし（Ｓ２６０６）、客待ち演出を行うための客待ち演出コマンドをＲＡＭ３０３にセットして客待ちコマンド受信処理を終了する（Ｓ２６０７）。

20

【０１８９】

以上のようにしてコマンド受信処理が完了すると、ＲＡＭ３０３には、変動演出開始コマンド、変動演出終了コマンド、当たり演出開始コマンド、エンディング演出開始コマンド、客待ち演出コマンドのいずれかがセットされている。

【０１９０】

30

図２７は、演出ボタン処理（図１９－２（ｂ）のＳ１９１２）の内容を示すフローチャートである。

この演出ボタン処理において、演出制御部３００は、まず遊技者による演出ボタン１６１等の操作手段が操作されたか否かを判断する（Ｓ２７０１）。ここで、操作手段の操作とは、演出ボタン１６１が押下されてＯＮとなること、演出キー１６２の中央キーや周囲キーが押下されてＯＮとなることを含む。また、タッチパネル等、演出ボタン１６１および演出キー１６２以外の操作用デバイスがパチンコ遊技機１００に設けられている場合は、そのデバイスの操作を検知したことを含む。演出制御部３００は、これらのデバイスのコントローラから操作信号を受け付けて、操作が行われたことを検知する。

【０１９１】

40

演出ボタン１６１等の操作手段が操作されたならば（Ｓ２７０１でＹｅｓ）、演出制御部３００は、操作手段の操作内容を示す情報を含む演出ボタンコマンドをＲＡＭ３０３にセットして演出ボタン処理を終了する（Ｓ２７０２）。

【０１９２】

この後、演出制御部３００は、図１９－２（ｂ）のコマンド送信処理（Ｓ１９１３）を行って、上記のコマンド受信処理および演出ボタン処理でＲＡＭ３０３にセットされたコマンドを画像／音響制御部３１０およびランプ制御部３２０に送信する。そして、画像／音響制御部３１０およびランプ制御部３２０が、受信したコマンドに基づき、画像表示部１１４への画像表示、音響出力、可動役物１１５の動作、盤ランプ１１６や枠ランプ１１７の発光等を制御して、設定された演出を実行する。

50

【 0 1 9 3 】

〔事前判定に基づく予告演出〕

次に、本実施の形態による事前判定に基づく予告演出について説明する。

本実施の形態では、図 6 を参照して説明したように、第 1 始動口 1 2 1 (図 1 参照) に遊技球が入賞して第 1 始動口スイッチ 2 1 1 (図 3 参照) が ON となった場合、および第 2 始動口 1 2 2 (図 1 参照) に遊技球が入賞して第 2 始動口スイッチ 2 1 2 (図 3 参照) が ON となった場合に、図柄変動時の特別図柄判定部 2 3 4 および変動パターン選択部 2 3 5 による判定 (図 8 の S 8 0 8、S 8 0 9 参照) に先立って、特別図柄抽選の抽選結果の事前判定 (先読み) を行う (図 6 の S 6 0 5、S 6 1 1 参照) 。

【 0 1 9 4 】

また、本実施の形態では、上記の事前判定の結果に基づいて、判定結果を遊技者に示唆する予告演出 (示唆演出) を行う。この予告演出は、事前判定が行われた入賞球 (保留球) に対する図柄変動よりも先に行われる他の入賞球に対する図柄変動の際に実行される。本実施の形態では、保留球は、1 つの始動口 (第 1 始動口 1 2 1 または第 2 始動口 1 2 2) につき 4 個を上限としている (図 6 参照) 。また、第 2 始動口 1 2 2 の保留球の消化を優先するものとする。この場合、例えば、第 2 始動口 1 2 2 のある保留球について事前判定を行った場合、その保留球についての図柄変動が行われる前に、現在変動中の変動 (当該変動と呼ぶ) を含め、最大で 4 個の入賞球についての図柄変動が行われることとなる。事前判定が行われた保留球に係る予告演出において、その保留球についての図柄変動が行われる前に複数回の図柄変動が行われる場合、その複数回の図柄変動にまたがる予告演出を行っても良い。

【 0 1 9 5 】

〔可動役物 1 1 5 について〕

次に、上述した可動役物 1 1 5 (図 1 参照) について説明する。

この可動役物 1 1 5 は、パチンコ遊技機 1 0 0 (図 1 参照) が行う演出のうち、動きの演出 (動き演出) を担い、かつ必要に応じて光による演出 (光演出) を担うように構成されている。

図 2 8 は、可動役物 1 1 5 の構成を説明する図である。同図の (a) は概略平面図、(b) は概略正面図であり、これらは、正確性よりも理解し易いように図示されたものである。

図 2 8 の (a) に示すように、可動役物 1 1 5 は、パチンコ遊技機 1 0 0 の平面視で画像表示部 1 1 4 の表示面 1 1 4 a よりも前側に位置する。また、可動役物 1 1 5 は、遊技盤 1 1 0 の一部を構成する遊技盤本体 1 1 0 A の盤面 B a よりも後ろ側に位置する。このように、可動役物 1 1 5 は、画像表示部 1 1 4 の表示面 1 1 4 a と遊技盤本体 1 1 0 A の盤面 B a との間に位置する。

なお、ここにいう遊技盤本体 1 1 0 A の盤面 B a には、遊技くぎや風車等が配設される遊技領域 1 1 1 (図 1 参照) が形成される。また、ここにいう画像表示部 1 1 4 の表示面 1 1 4 a は、画像の表示が可能な例えば液晶の画面であり、正面視で矩形形状であり、より具体的には、横長の四角形状である。

本実施の形態では、可動役物 1 1 5 が盤面 B a よりも後方に位置する構成を採用するが、可動役物 1 1 5 の一部が盤面 B a よりも前方に位置するように構成する例も考えられる。

【 0 1 9 6 】

本実施の形態に係る遊技盤 1 1 0 の遊技盤本体 1 1 0 A は、ベニヤ (合板、木) 製ではなく、光を透過する樹脂製 (非木材製) の板状部材であり、いわゆる透明遊技板である。このため、遊技盤本体 1 1 0 A の後ろにある可動役物 1 1 5 の部分も、遊技者が視認可能である。

付言すると、遊技盤本体 1 1 0 A は、凹凸形状や切欠き形状を成形により一体形成されるポリカーボネート (P C) 製である。また、遊技盤本体 1 1 0 A を、素材としてのアクリル製の板材を切削加工により凹凸形状や切欠き形状を形成する場合に適用することも考

えられる。

なお、遊技盤本体 1 1 0 A の表面ないし裏面にシール等を貼り付けることで、遊技盤本体 1 1 0 A の後ろ側を隠すことが考えられる。かかる場合には、遊技盤本体 1 1 0 A の後ろで待機する可動役物 1 1 5 が遊技者により視認困難になり、可動役物 1 1 5 が登場する動き演出に対する強い印象を遊技者に与えることが可能になる。

【 0 1 9 7 】

〔可動役物 1 1 5 の構成〕

図 2 8 の (b) に示すように、可動役物 1 1 5 は、左右方向 (横方向) に延びる長手形状の上アゴ演出体 4 と、上アゴ演出体 4 よりも横方向の長さが短い目玉演出体 5 と、横方向に延びる下アゴ演出体 6 と、上下方向 (縦方向) に延びる長尺状の頬演出体 7 と、を含

10

んで構成されている。

なお、本実施の形態では、可動役物 1 1 5 を複数の可動物 (各種演出体 4 ~ 7) で構成しているが、他の構成すなわち一つの可動物で構成することも考えられる。

【 0 1 9 8 】

可動役物 1 1 5 は、あるテーマないしモチーフを基に構成されている。本実施の形態に係る可動役物 1 1 5 は、人の顔をモチーフにして構成されている。すなわち、可動役物 1 1 5 の演出体 4 ~ 7 の各々は、パーツを表すものであり、全体で顔を表すように配設されている。

より具体的には、上アゴ演出体 4 は顔の上アゴを表すものであり、目玉演出体 5 は顔の両目を表すものであり、下アゴ演出体 6 は顔の下アゴを表すものであり、頬演出体 7 は顔の頬を表すものである。これらは、顔の表情を変えるように動くことが可能である。このため、可動役物 1 1 5 の演出体 4 ~ 7 を、顔の表情を表すための可動物ということができ

20

る。

このように、顔の表情を持つ可動役物 1 1 5 の場合、無意識に認識作用が働く顔を遊技盤 1 1 0 に配置することになり、遊技を開始する前の段階で他の機種との差別化を図ることが可能になる。

【 0 1 9 9 】

なお、本実施の形態では、人の顔をモチーフにし、顔のパーツとして上アゴ等を表す可動物を採用しているが、顔の他のパーツ例えば、額や眉毛、鼻、耳等を表す可動物を採用することも考えられる。また、顔に設けられている他のパーツ例えば舌や頭髮、額のひげ、しわ等の容易に視認可能なパーツを可動物として採用することが考えられる。また、顔の輪郭を表すためのアゴ等を可動物として採用することも考えられる。

30

また、可動役物 1 1 5 を動物の顔ないし姿をモチーフにする例や、所定のキャラクタをモチーフにする例が考えられる。また、乗り物ないし建築物等の人工的なものをモチーフにする例や、風景ないし植物等の自然的なもの (天然物) をモチーフにする例のほか、これらを模式的に示す記号ないし公知周知な図形をモチーフにする例が考えられる。また、画面を持つテレビ等の家電や携帯電話等の携帯情報端末等をモチーフにする例も考えられる。

【 0 2 0 0 】

可動役物 1 1 5 を構成するこれらの各種演出体 4 ~ 7 はいずれも可動物であり、動き演出を行うタイミングで動くことが可能である。

40

付言すると、ここにいう動き演出は、遊技中における所定条件を満たすことで実行する演出制御例が考えられる。変動演出におけるリーチ演出後の発展演出への移行の際または発展演出の際に、各種演出体 4 ~ 7 の一部が動いたりその全部が動いたりするものである。

また、大当たり遊技中の場合とそれ以外の場合とで動きの態様を異ならしめたり、時短中の場合とそれ以外の場合とで動きの態様を異ならしめたりすることが考えられる。

また、高確率状態であることを遊技者に明確に報知しない潜伏演出において、演出抽選の結果に応じて可動役物 1 1 5 の動き態様が異なる場合や、事前判定の結果に応じて可動役物 1 1 5 の動き態様が異なる場合も考えられる。

50

また、大当たり終了後の図柄変動の回数が所定数に達すると高確率状態から低確率状態に移行する所謂ST機において、高確率状態の残り変動回数に応じて可動役物115の動き態様が異なる場合が考えられる。例えば、大当たり終了直後と所定数に近くなったときとで可動役物115の動き態様が異なる場合等である。

また、払い出し球の数に応じて可動役物115の動き態様が異なる場合が考えられる。

【0201】

〔待機状態における各種演出体4～7の位置関係〕

図28の(b)に示す可動役物115は、待機状態の場合を示す。すなわち、図28の(b)は、可動役物115の各種演出体4～7が待機状態にある場合の相対的な位置関係を示している。

10

待機状態の上アゴ演出体4を基準に他の演出体5～7の位置関係を説明すると、上アゴ演出体4の上側に目玉演出体5が位置し、上アゴ演出体4に対して目玉演出体5とは反対の側に下アゴ演出体6が位置する。そして、縦方向に延びる頬演出体7は、上アゴ演出体4と下アゴ演出体6との間に位置する。

【0202】

言い換えると、可動役物115の各種演出体4～7は、待機状態の場合、遊技盤本体110Aの略中央部に大きく形成された開口部の周りに位置する。このように、各種演出体4～7は、遊技盤本体110Aの開口部の周縁部に沿って位置する。

より詳細には、待機状態の場合には、上アゴ演出体4および目玉演出体5は、遊技盤本体110Aの開口部上側に位置する。そして、開口部の上縁部に沿うように上アゴ演出体4が配設され、開口部の下縁部に沿うように下アゴ演出体6が配設され、開口部の左縁部および右縁部に沿うように頬演出体7が配設されている。

20

なお、上述したように、可動役物115は、遊技盤本体110Aと離間して後方に位置し、かつ、可動役物115の外形寸法が遊技盤本体110Aの開口部よりも大きい場合には、各種演出体4～7は正面視で部分的に遊技盤本体110Aに隠されることになる。したがって、上述した各種演出体4～7と開口部との位置関係は厳密なものでもなくてもよいといえる。

【0203】

〔待機状態における各種演出体4～7の画像表示部114に対する位置関係〕

待機状態の各種演出体4～7が正面視で画像表示部114との関係においていかなる位置にあるのかを図28の(b)により説明する。なお、可動役物115の各種演出体4～7は、上述したように可動物であり、待機状態以外の状態の一つである演出状態では様々な動き演出を行う。

30

遊技盤本体110Aの開口部を通じて視認可能な画像表示部114が遊技盤110の正面視略中央に位置し、待機状態では、かかる画像表示部114との相対的な関係において各種演出体4～7が位置しているといえることができる。

すなわち、画像表示部114の表示面114a(図28の(a)参照)における正面視略中央に対する上寄りの位置に上アゴ演出体4が待機し、下寄りには下アゴ演出体6が位置する。なお、目玉演出体5は、上アゴ演出体4の画像表示部114とは反対の側(上側)に位置する。

40

また、画像表示部114の中央に対する右寄りの位置および左寄りには、それぞれ頬演出体7が位置する。

【0204】

言い換えると、可動物である上アゴ演出体4、目玉演出体5、下アゴ演出体6および頬演出体7が、表示面114aにおける所定領域114bを囲むように配置されている。すなわち、上アゴ演出体4、目玉演出体5、下アゴ演出体6および頬演出体7により画像表示部114の所定領域114bが取り囲まれており、遊技盤本体110Aの略中央位置の広い範囲に顔パーツを配置している。

言い換えると、所定領域114bのほぼ全周にわたり、動作することで顔の表情変化を表すための上アゴ演出体4等が配置されている。これにより、無意識に認識作用が働く顔

50

の表情を変化させる演出が可能になる。

【0205】

また、本実施の形態では、画像表示部114の上寄りの位置に上アゴ演出体4を配置し、画像表示部114の下寄りの位置に下アゴ演出体6を配置する構成であることから、これを見た遊技者は、口を大きく開いている状態であることを容易に認識し得る。したがって、遊技者が可動役物115を見たときのインパクトを高めることが可能になる。

このようなインパクトを高める作用は、遊技中はもちろん、遊技を開始する前にパチンコ遊技機100を見たときにも奏するものである。

【0206】

〔画像表示部114の所定領域114bについて〕

次に、画像表示部114の表示面114aに設定される所定領域114bについて種々の変形例も含めて説明する。

図28の(b)に示すように、所定領域114bは、表示面114aの一部の領域に設定されるものである(表示面114aの一部領域の設定)。すなわち、各種演出体4~7の全部または一部が正面視で画像表示部114の表示面114aと重なるように配設されており、各種演出体4~7により囲まれる表示面114aの領域が所定領域114bとして設定される。

このように、本実施の形態では、各種演出体4~7の全部または一部は、表示面114aを部分的に隠すように表示面114aの前に位置する。

【0207】

所定領域114bを表示面114aの一部の領域とする場合には限られず、表示面114aの全領域が所定領域114bとして設定される例も考えられる(表示面114aの全領域設定)。かかる例では、各種演出体4~7が正面視で画像表示部114をほぼ囲んで配設されることになり、例えば各種演出体4~7のすべてが画像表示部114の表示面114aと重ならないようになる。

【0208】

また、本実施の形態では、可動物に取り囲まれる所定領域114bを画像表示部114の表示面114aの正面視略中央としているが、これに限定されるものではない。すなわち、所定領域114bを表示面114aの任意の領域とするものである。したがって、所定領域114bを、正面視略中央以外の表示面114aの領域とする例が考えられる。例えば、表示面114aの4辺のうちいずれかの辺における縁部の一部領域としたり、表示面114aの縁に沿って複数の辺、例えば2辺や4辺にわたって延びる周縁領域としたり、表示面114aの四隅のいずれか一つの領域としたりする例である。

【0209】

また、本実施の形態では、可動物に取り囲まれる所定領域114bを一つとしているが、複数とすることも考えられる(例えば図29の(c)に図示の所定領域114cを参照)。すなわち、所定領域114bを互いに異なる位置になるように複数設ける例である。

【0210】

上述した本実施の形態ないし変形例では、所定領域114bを取り囲むものは固定物ではなく、可動物である。したがって、可動物が動くことによって所定領域114bが変化することが考えられる。すなわち、可動物の動きの種類に応じて、可動物に取り囲まれる所定領域114bが待機状態と演出状態とで、所定領域114bの面積が変わったり、所定領域114bの形状が変わったり、表示面114aに対する所定領域114bの位置が異なったりする場合がある(所定領域114bが変化する場合)。

また、可動物の動きの種類によっては、逆に、待機状態と演出状態とで所定領域114bの面積、大きさおよび位置が変わらない例も考えられる。例えば、可動役物115としての可動物が円環状ないしリング状のものであり、かつ、可動物の動きが遊技盤本体110Aの盤面Baと略平行な面内で回転中心の位置をほぼ変えずに回転する場合には、所定領域114の変化が実質的にない(所定領域114bが変化しない場合)。

【0211】

付言すると、上述した本実施の形態では、所定領域 1 1 4 b を取り囲む可動物を複数の演出体 4 ~ 7 で構成しているが、単一すなわち一つの演出体で構成することも考えられる。例えば、所定形状の貫通穴を介して画像表示部 1 1 4 の所定領域 1 1 4 b を視認可能なフレーム状の枠部材（不図示）が画像表示部 1 1 4 に対して移動可能である例である。

かかる例では、枠部材が画像表示部 1 1 4 の表示面 1 1 4 a に沿って上方向や下方向、左方向、右方向に移動することが考えられる（平行移動）。枠部材が平行移動する場合には、移動する枠部材の貫通穴に対応する表示面 1 1 4 a の領域が所定領域 1 1 4 b となり、所定領域 1 1 4 b には、枠部材の貫通穴を介して遊技者に見せるための画像が表示される。

このように、平行移動の場合には、枠部材の動きと所定領域 1 1 4 b の位置とが連動して演出が実行される演出制御例が考えられる。

【 0 2 1 2 】

また、複数の部材で一つの演出体を構成する例が考えられる。例えば、複数の円弧形状部材を互いに連結して円形が形成されるリング状の環状部材が、画像表示部 1 1 4 に対して回転可能である例もある。かかる例では、環状部材が画像表示部 1 1 4 の表示面 1 1 4 a に平行な回転面を有し、環状部材の半径方向内側に設定される回転中心の周りにぐるぐる回ることが考えられる（環状部材の回転）。

また、環状部材の動きとして、上述した回転運動のほかに、円形から他の形状例えば星形に変形する動きが考えられる（環状部材の変形）。

【 0 2 1 3 】

また、所定領域 1 1 4 b を取り囲む可動物を複数の演出体で構成する場合、複数の演出体の一部または全部が互いに異なる種類の動きを行う構成が考えられ、また、複数の演出体の一部または全部が同じ動きを行う構成も考えられる。

なお、所定領域 1 1 4 b について説明したが、後述する所定領域 1 1 4 c（図 2 9 の（c）参照）についても略同じであることから、説明を省略することがある。

【 0 2 1 4 】

〔演出体 4 ~ 7 の画像表示部 1 1 4 に対する位置関係の意義〕

ここで、従来から提案されている遊技機での可動物配置では、遊技中のみならず遊技開始前の段階で遊技に対する集中力を十分に高めることが困難であった。

そこで、遊技の興趣性を更に高めることが可能にするために、以下の構成を採用する。

すなわち、本実施の形態に係る遊技機は、演出を行う遊技機（例えばパチンコ遊技機 1 0 0）であって、所定領域（例えば所定領域 1 1 4 b, 1 1 4 c）にて画像表示の演出を行う画像表示部（例えば画像表示部 1 1 4）と、前記画像表示部（例えば画像表示部 1 1 4）の前記所定領域（例えば所定領域 1 1 4 b, 1 1 4 c）を取り囲むように位置し、動きの演出を行う可動物（例えば可動物 1 1 5 の上アゴ演出体 4、目玉演出体 5、下アゴ演出体 6、頬演出体 7）と、を備えることを特徴とするものである。

【 0 2 1 5 】

〔各種演出体 4 ~ 7 の動きについて〕

可動物 1 1 5 を構成する上アゴ演出体 4、目玉演出体 5、下アゴ演出体 6 および頬演出体 7 の各々は、種々の動きを行うように構成されている。人の顔をモチーフとする本実施の形態においては、顔の表情が変化するように行われる動きがある。すなわち、顔の表情が変わるように、各種演出体 4 ~ 7 が動く。なお、各種演出体 4 ~ 7 は、顔の表情変化とは関係のない動きを行う場合がある。

【 0 2 1 6 】

〔上アゴ演出体 4 および目玉演出体 5 が昇降する動き〕

上アゴ演出体 4 および目玉演出体 5 が昇降する動きについて説明する。

図 2 9 は、可動物 1 1 5 の上アゴ演出体 4 および目玉演出体 5 の昇降動作を説明する正面図である。同図の（a）は、上アゴ演出体 4 が目玉演出体 5 と共に待機している場合、（b）は上アゴ演出体 4 が目玉演出体 5 と共に上下方向に移動している場合、（c）は上アゴ演出体 4 が目玉演出体 5 と離れて単独で上下方向に移動している場合を示す。なお

10

20

30

40

50

、同図の（a）～（c）はいずれも、下アゴ演出体 6 および頬演出体 7 を破線で図示する。

上アゴ演出体 4 が下降する場合は、図 29 の（a）、（b）および（c）の順に下方向に移動し、また、上アゴ演出体 4 が上昇する場合は、同図の（c）、（b）および（a）の順に上方向に移動する。

上アゴ演出体 4 は、上述したように、横方向（正面視左右方向）に延びる長手形状である。そして、横方向に延びる状態のまま、上下方向に移動する。さらに説明すると、上下移動の際に、上アゴ演出体 4 の姿勢が維持される場合のほか、上アゴ演出体 4 の姿勢が変わる場合も考えられる。

【0217】

より具体的に説明すると、上アゴ演出体 4 および目玉演出体 5 は一体で、図 29 の（a）に示す位置から同図の（b）に示す位置に姿勢を維持したまま移動可能である。

また、上アゴ演出体 4 は、同図の（b）に示す位置から同図の（c）に示す位置に移動可能である。その一方で、目玉演出体 5 は、同図の（b）に示す位置までは下降するものの、上アゴ演出体 4 が同図の（c）に示す位置までは下降しない。すなわち、上アゴ演出体 4 と目玉演出体 5 とは、上下方向の移動可能距離が互いに異なる。

このため、目玉演出体 5 は下降動作の途中までは、上アゴ演出体 4 に随伴するが、下降端に達すると、上アゴ演出体 4 と分離する。

【0218】

言い換えると、上アゴ演出体 4 は、目玉演出体 5 と共に下降する場合のほか、上アゴ演出体 4 単独で下降する場合がある。したがって、上アゴ演出体 4 の上下方向の移動区間 K には、上アゴ演出体 4 が目玉演出体 5 と共に下降する区間 K 1 と、上アゴ演出体 4 が単独で下降する区間 K 2 と、が含まれる。

【0219】

画像表示部 114 の表示面 114 a における所定領域 114 b について説明する。ここにいう所定領域 114 b を、上アゴ演出体 4 と下アゴ演出体 6 と頬演出体 7 とで囲まれる領域を指すとする、上アゴ演出体 4 の下方向への移動に伴い、所定領域 114 b の面積は狭まっていく。

そして、上アゴ演出体 4 が単独で下降し始めると、上アゴ演出体 4 と目玉演出体 5 と頬演出体 7 とで囲まれる所定領域 114 c が新たに画定される。かかる所定領域 114 c は、上アゴ演出体 4 により所定領域 114 b と区分けされている。このように区分けされた所定領域 114 b と所定領域 114 c とで、互いに異なる内容の画像演出を行うことが考えられる。例えば、所定領域 114 b に演出ボタン 161（図 2 の（b）参照）を押し下げる操作を指示する画像（操作指示画像）を表示し、かつ、所定領域 114 c には、特別図柄判定の結果を報知するための装飾図柄が変動する画像（図柄変動画像）を表示する画像演出例が考えられる。

なお、上アゴ演出体 4 により区分けされている所定領域 114 b および所定領域 114 c に、区分けとは関係なく一つの画像演出を行うことが考えられる。所定領域 114 b および所定領域 114 c を用いて例えば、所定キャラクタが動き回る画像（キャラクタの動き画像）を表示する画像演出例が考えられる。

【0220】

〔上アゴ演出体 4 の昇降機構についての概要〕

上アゴ演出体 4 は、不図示の昇降機構に接続されており、かかる昇降機構の作用により昇降する。ここにいう昇降機構は、周知慣用の技術を用いて構成することが可能である。昇降機構の構成として、例えば上下に設けられた一対のプーリーに巻き掛けられるベルトに上アゴ演出体 4 を取り付け、プーリーを駆動回転させることにより上アゴ演出体 4 を昇降させる例が考えられる。また、昇降機構の他の構成として、例えば上アゴ演出体 4 が駆動源を備え、駆動源の駆動力で上下方向に延びるシャフトに沿って上アゴ演出体 4 が昇降する例が考えられる。

【0221】

かかる上アゴ演出体 4 の昇降機構を、上アゴ演出体 4 の左端部および右端部の各々に配設する構成を採用することができる。かかる場合、左端部の昇降機構と右端部の昇降機構の両方に駆動源からの駆動力が伝達されるように構成することが考えられ、また、いずれか一方のみに駆動源からの駆動力が伝達され、他方には駆動源からの駆動力が伝達されないように構成することが考えられる。

また、上アゴ演出体 4 の左端部と右端部のいずれか一方に昇降機構を配設する構成を採用することも考えられる（片持ち構造）。

【0222】

〔目玉演出体 5 の昇降機構についての概要〕

ここで、目玉演出体 5 は、不図示の昇降機構に接続されており、かかる昇降機構の作用により昇降する。ここにいう昇降機構は、周知慣用の技術を用いて構成することが可能である。

なお、駆動源の駆動力が目玉演出体 5 の昇降機構に伝達されることで目玉演出体 5 が昇降する例が考えられる。また、目玉演出体 5 の昇降機構には駆動力が伝達されず、上アゴ演出体 4 の昇降動作に伴い目玉演出体 5 が昇降する例が考えられる。前者の場合には、目玉演出体 5 を上アゴ演出体 4 の昇降とは独立して昇降させることが可能である一方で、昇降機構が複雑化するおそれがある。また、後者の場合には、昇降機構を簡略化することが可能である一方で、目玉演出体 5 を単独で昇降させることができず、動きの演出が制約されるおそれがある。

【0223】

〔上アゴ演出体 4 および目玉演出体 5 が変形する動き〕

次に、上アゴ演出体 4 および目玉演出体 5 が変形する動きについて説明する。上アゴ演出体 4 の変形動作を図 30 で説明し、目玉演出体 5 の変形動作を図 31 で説明した後に、上アゴ演出体 4 および目玉演出体 5 が協働して行う変形動作を図 33 で説明する。また、目玉演出体 5 単体で行う他の動作について図 32 を用いて説明する。

【0224】

〔上アゴ演出体 4 の構成〕

図 30 は、可動役物 115 の上アゴ演出体 4 の変形動作を説明する正面図であり、(a) は変形していない状態（変形前）を示し、(b) は変形している状態（変形後）を示す。なお、同図の (b) では、変形前後の比較のために変形前の上アゴ演出体 4 を破線で部分的に図示している。

図 30 の (a) および (b) に示すように、上アゴ演出体 4 は、上アゴ演出体 4 の横方向略中央に位置する中央位置部 41a と、中央位置部 41a の左側に位置する左位置部 41b と、中央位置部 41a の右側に位置する右位置部 41c と、を含んで構成されている。

そして、中央位置部 41a は、連結部 41d により左位置部 41b と回転自在に連結されている。また、中央位置部 41a は、連結部 41e により右位置部 41c と回転自在に連結されている。

【0225】

上アゴ演出体 4 は、下面に複数の上歯を持つ。すなわち、中央位置部 41a の下面に前歯（中切歯）41a1 が設けられ、左位置部 41b の下面に左奥歯 41b1 が複数設けられ、右位置部 41c の下面に右奥歯 41c1 が複数設けられている。

このような前歯 41a1、左奥歯 41b1 および右奥歯 41c1 は、透光部材で構成され、後方に位置する発光源が発光することで発光演出が実行されるように構成されている。

【0226】

また、上アゴ演出体 4 は、上アゴ演出体 4 の上側に位置する目玉演出体 5 を受ける受け部を持つ。すなわち、左位置部 41b の上面に凹形状の左受け部 41b2 が形成され、右位置部 41c の上面に凹形状の右受け部 41c2 が形成されている。左受け部 41b2 および右受け部 41c2 は、目玉演出体 5 の下部形状に対応する凹形状に形成されている。

なお、左受け部 4 1 b 2 および右受け部 4 1 c 2 の上面に、目玉演出体 5 の受け入れに伴う衝撃を緩和するためのゴム等の緩衝部材を貼り付ける例が考えられる。

【0227】

また、上アゴ演出体 4 の左位置部 4 1 b には、後方からの光を透過する透過部 4 1 b 3 , 4 1 b 4 が形成されている。また、右位置部 4 1 c には、後方からの光を透過する透過部 4 1 c 3 , 4 1 c 4 が形成されている。

左位置部 4 1 b の透過部 4 1 b 3 は、左受け部 4 1 b 2 の位置から下方に稲妻状に延び、また、右位置部 4 1 c の透過部 4 1 c 3 は、右受け部 4 1 c 2 の位置から下方に稲妻状に延びている。左位置部 4 1 b の透過部 4 1 b 4 は右端に位置し、また、右位置部 4 1 c の透過部 4 1 c 4 は左端に位置する。

そして、左位置部 4 1 b において透過部 4 1 b 3 , 4 1 b 4 以外の部分は、光を透過しないように形成され、また、右位置部 4 1 c において透過部 4 1 c 3 , 4 1 c 4 以外の部分は、光を透過しないように形成されている。これにより、透過部 4 1 b 3 , 4 1 b 4 , 4 1 c 3 , 4 1 c 4 は、後方に位置する発光源が発光することで、その光で光演出を行う。

上述した連結部 4 1 d , 4 1 e は透光部材で構成され、透過部 4 1 b 3 , 4 1 b 4 , 4 1 c 3 , 4 1 c 4 と同じく、発光演出が可能である。

【0228】

〔上アゴ演出体 4 の変形動作〕

このように構成される上アゴ演出体 4 は、図 30 の (a) に示すように、変形前は、左位置部 4 1 b の透過部 4 1 b 4 が中央位置部 4 1 a の左端と接するようであり、右位置部 4 1 c の透過部 4 1 c 4 が中央位置部 4 1 a の右端と接するようである。すなわち、中央位置部 4 1 a と左位置部 4 1 b とが連続するよう見えると共に、中央位置部 4 1 a と右位置部 4 1 c とが連続するよう見える。

言い換えると、変形前は中央位置部 4 1 a の下面と左位置部 4 1 b の下面とが互いに連続し、また、中央位置部 4 1 a の下面と右位置部 4 1 c の下面とが互いに連続している。すなわち、正面視で左位置部 4 1 b の下面、中央位置部 4 1 a の下面および右位置部 4 1 c の下面がなだらかな曲線状になっている。

このため、変形前は、一見すると、上アゴ演出体 4 は一体的な構造物であると認識し得るものであり、中央位置部 4 1 a 、左位置部 4 1 b および右位置部 4 1 c の 3 つに分割されるとは認識し難い。

【0229】

そして、変形後では、図 30 の (b) に示すように、上アゴ演出体 4 の左位置部 4 1 b が連結部 4 1 d 周りを回転することで中央位置部 4 1 a に対して変位する。こうして、中央位置部 4 1 a と左位置部 4 1 b とが分割される。すなわち、左位置部 4 1 b の透過部 4 1 b 4 が中央位置部 4 1 a の左端と離れ、連結部 4 1 d の下側に比較的大きくて目立つ空間 4 1 f が形成されている。

また、右位置部 4 1 c が連結部 4 1 e 周りを回転して中央位置部 4 1 a に対し変位することで、中央位置部 4 1 a と右位置部 4 1 c とが分割される。すなわち、右位置部 4 1 c の透過部 4 1 c 4 が中央位置部 4 1 a の右端と離れ、連結部 4 1 e の下側に比較的大きくて目立つ空間 4 1 g が形成されている。

言い換えると、変形後は、正面視で中央位置部 4 1 a の下面と左位置部 4 1 b の下面とが互いに分断され、また、中央位置部 4 1 a の下面と右位置部 4 1 c の下面とが互いに分断されている。

【0230】

このように、図 30 の (a) に示す変形前では、左位置部 4 1 b および右位置部 4 1 c が中央位置部 4 1 a に対して斜め下方に延びており (上に凸形状) 、同図の (b) に示す変形後の状態では、中央位置部 4 1 a に対し左位置部 4 1 b および右位置部 4 1 c が斜め上方に延びるようになる (下に凸形状) 。

【0231】

10

20

30

40

50

〔上アゴ演出体 4 の変形タイミング〕

上アゴ演出体 4 において行われる上述の変形は、任意のタイミングで行われるように構成することが考えられる。任意のタイミングとしては、上アゴ演出体 4 の一連の動きの中で予め定められたものであるとすることが考えられ、また、上アゴ演出体 4 の演出中において演出ボタン 161 が遊技者により操作されたときにすることも考えられる。

また、上アゴ演出体 4 が昇降する際、上アゴ演出体 4 が上下方向における所定の位置にあると変形する例も考えられる。かかる例での変形する所定の位置は、1 箇所であっても複数箇所であってもよい。例えば、上アゴ演出体 4 が目玉演出体 5 と共に待機している位置（図 29 の（a）参照）で行う場合や、上アゴ演出体 4 が目玉演出体 5 と共に上下方向に移動する区間 K1（同図の（b）参照）内で行う場合、上アゴ演出体 4 が目玉演出体 5 と離れて単独で上下方向に移動する区間 K2（同図の（c）参照）内で行う場合等が考えられる。また、これら複数の場合のうち任意の組み合わせで行う場合も考えられる。

【0232】

本実施の形態では、上アゴ演出体 4 において、中央位置部 41a と左位置部 41b とが分割すると共に中央位置部 41a と右位置部 41c とが分割するように構成されている。すなわち、左位置部 41b の連結部 41d 周りの回転と右位置部 41c の連結部 41e 周りの回転とが同時にないしほぼ同時に行われるように構成されている（左右同時の変形）。

しかしながら、これに限られず、左位置部 41b の連結部 41d 周りの回転と右位置部 41c の連結部 41e 周りの回転とが、別個独立にも行われるように構成することも考えられる。すなわち、中央位置部 41a と左位置部 41b との分割が行われる一方で中央位置部 41a と右位置部 41c との分割が行われない例や、逆に、中央位置部 41a と右位置部 41c との分割が行われる一方で中央位置部 41a と左位置部 41b との分割が行われない例である（左右別々の変形）。

【0233】

〔上アゴ演出体 4 の変形機構〕

このような上アゴ演出体 4 を変形させるための機構としては、周知慣用の技術を用いて構成することが考えられる。

例えば、左位置部 41b および / または右位置部 41c の中央位置部 41a に対する回転を、モータの駆動力が所定機構に伝達されることで実現する構成例が考えられる（モータによる変形動作）。

【0234】

また、別の構成例としては、例えば、上アゴ演出体 4 の昇降動作に伴い、移動側の左位置部 41b および / または右位置部 41c が上下方向に関して位置固定の別部材と係合することにより、左位置部 41b の連結部 41d 周りの回転および / または右位置部 41c の連結部 41e 周りの回転が行われるものが考えられる（昇降に伴う係合による変形動作）。ここにいう別部材と係合することで変形前の状態から変形後の状態に移行し、係合しなくなると、変形後の状態から変形前の状態に戻る。

【0235】

ここにいう別部材は、上アゴ演出体 4 の変形を行わずに上アゴ演出体 4 を昇降させるときに妨げとならないように、出没可能なものであることが考えられる。すなわち、上アゴ演出体 4 の変形を行うときに突出し、変形を行わないときには退避するように構成される。

当然ながら、ここにいう別部材は、上アゴ演出体 4 の昇降の移動端（上端ないし下端）に位置するときには、出没可能なものである必要はなく、固定物で構成することが可能である。

【0236】

さらに説明すると、ここにいう別部材として、左位置部 41b と係合するもの及び右位置部 41c と係合するものという 2 つ用いる例が考えられる。また、ここにいう別部材として、左位置部 41b と係合するものまたは右位置部 41c と係合するもののいずれか 1

つを用いる例も考えられる。

後者の例では、例えば左位置部 4 1 b と係合する 1 つの別部材のみを用いることになる。より詳細には、1 つの別部材が左位置部 4 1 b と係合することで左位置部 4 1 b が連結部 4 1 d 周りを回転する場合、かかる左位置部 4 1 b の回転に連動して右位置部 4 1 c が連結部 4 1 e 周りを回転するように構成する。かかる構成は、左位置部 4 1 b が中央位置部 4 1 a に対して回転すると右位置部 4 1 c も中央位置部 4 1 a に対して回転する機構（連動機構）を上アゴ演出体 4 が備えることになる。

かかる連動機構は、左位置部 4 1 b と別部材との係合が解除され、変形時に回転する方向とは逆の方向に左位置部 4 1 b が回転することで変形前の状態に戻ると、右位置部 4 1 c も変形前の状態に戻るよう構成される。言い換えると、連動機構は、別部材と係合しない右位置部 4 1 c の回転が、左位置部 4 1 b の回転に追従するように構成される。

10

【0237】

〔目玉演出体 5 の構成〕

図 3 1 は、可動役物 1 1 5 の目玉演出体 5 の変形動作を説明する正面図であり、(a) は変形していない状態（変形前）を示し、(b) は変形している状態（変形後）を示す。なお、同図の (b) では、変形前後の比較のために変形前の目玉演出体 5 を破線で部分的に図示している。

図 3 1 の (a) および (b) に示すように、目玉演出体 5 は、目玉演出体 5 の横方向略中央に位置する中央位置部 5 1 a と、中央位置部 5 1 a の左側に位置する左位置部 5 1 b と、中央位置部 5 1 a の右側に位置する右位置部 5 1 c と、を含んで構成されている。

20

そして、中央位置部 5 1 a は、連結部 5 1 d により左位置部 5 1 b と回転自在に連結されている。また、中央位置部 5 1 a は、連結部 5 1 e により右位置部 5 1 c と回転自在に連結されている。

また、目玉演出体 5 の中央位置部 5 1 a は、回転軸 5 1 f を有する。この回転軸 5 1 f は、目玉演出体 5 が遊技盤本体 1 1 0 A ないし画像表示部 1 1 4（図 2 8 参照）に対して回転する際の回転中心となるものである。

【0238】

ここで、目玉演出体 5 の左位置部 5 1 b は、人の眼球を模した眼球部 5 1 b 1 と、人の上まぶたを模した上まぶた部 5 1 b 2 と、人の下まぶたを模した下まぶた部 5 1 b 3 と、人のまつげを模したまつげ部 5 1 b 4 と、を持つ。また、右位置部 5 1 c は、人の眼球を模した眼球部 5 1 c 1 と、人の上まぶたを模した上まぶた部 5 1 c 2 と、人の下まぶたを模した下まぶた部 5 1 c 3 と、人のまつげを模したまつげ部 5 1 c 4 と、を持つ。

30

【0239】

本実施の形態では、眼球部 5 1 b 1、5 1 c 1 およびまつげ部 5 1 b 4、5 1 c 4 は、上まぶた部 5 1 b 2、5 1 c 2 および下まぶた部 5 1 b 3、5 1 c 3 とは異なり、動くことが可能ではなく、左位置部 5 1 b、右位置部 5 1 c の各本体に固定されている。しかしながら、眼球部 5 1 b 1、5 1 c 1 とまつげ部 5 1 b 4、5 1 c 4 のいずれか一方または両方を、左位置部 5 1 b、右位置部 5 1 c の各本体に対して動くことが可能なように構成することも考えられる。

逆に、本実施の形態では、可動の上まぶた部 5 1 b 2、5 1 c 2 および下まぶた部 5 1 b 3、5 1 c 3 を、いずれか一方または両方を左位置部 5 1 b、右位置部 5 1 c の本体に固定する例も考えられる。

40

【0240】

〔目玉演出体 5 の変形動作〕

このように構成される目玉演出体 5 は、図 3 1 の (a) に示すように、変形前は、左位置部 5 1 b の眼球部 5 1 b 1 および右位置部 5 1 c の眼球部 5 1 c 1 は、その中心部が回転軸 5 1 f の上下方向位置と略同じである。

【0241】

そして、変形後では、同図の (b) に示すように、目玉演出体 5 の左位置部 5 1 b が連結部 5 1 d を中心とする回転をし、また、右位置部 5 1 c が連結部 5 1 e を中心とする回

50

転をすることによって中央位置部 5 1 a に対して変位する。すなわち、左位置部 5 1 b の眼球部 5 1 b 1 および右位置部 5 1 c の眼球部 5 1 c 1 の中心部は、回転軸 5 1 f に対する相対的な位置が変わり、回転軸 5 1 f の上下方向位置よりも上方になっている。

【0242】

さらに説明すると、左位置部 5 1 b および右位置部 5 1 c の回転により、左位置部 5 1 b の上まぶた部 5 1 b 2 および右位置部 5 1 c の上まぶた部 5 1 c 2 の各々の向きが、変形の前後で変わる。すなわち、眼球部 5 1 b 1 , 5 1 c 1 を横切る上まぶた部 5 1 b 2 , 5 1 c 2 の下端は、変形前には略水平だったものの、変形後では中央位置部 5 1 a の方向に傾いている。

言い換えると、左位置部 5 1 b の上まぶた部 5 1 b 2 では、上まぶた部 5 1 b 2 の左側が上になって右側が下がっている。右位置部 5 1 c の上まぶた部 5 1 c 2 では、上まぶた部 5 1 c 2 の右側が上になって左側が下がっている。

なお、別の言い方をすると、変形により、左位置部 5 1 b の眼球部 5 1 b 1 と右位置部 5 1 c の眼球部 5 1 c 1 とが互いに近接する方向に移動する。

【0243】

このような目玉演出体 5 の変形動作によって目の表情を変えることが可能になり、人の顔をモチーフとする可動役物 1 1 5 により表される顔の表情が変わる。すなわち、変形後には、変形前に比べて眼球部 5 1 b 1 , 5 1 c 1 の位置が高くなり、かつ、目尻が上がることで目がつり上がったように感じられる。このような吊り目は、顔の表情がきつくなり、怒った顔というように認識され得る。

さらに説明すると、目玉演出体 5 は、変形前には目頭と目尻が同じ高さであるものの、変形後には目尻が目頭よりも高くなっている。すなわち、上まぶた部 5 1 b 2 , 5 1 c 2 の横方向に延びる下端の線は、変形前には略水平であったものの、変形後には傾いて目尻側が上になっている。このような上まぶた部 5 1 b 2 , 5 1 c 2 の姿勢の変化は、上まぶた部 5 1 b 2 , 5 1 c 2 が上に上がっている状態（目を見開いた状態）に比べ、上述した吊り目をより強く認識させることが可能になる。

【0244】

なお、本実施の形態では備えていないが、吊り目をさらに強く意識させるために、眉間にしわを寄せているとの印象を持つような構造とすることも考えられる。

また、本実施の形態では、目玉演出体 5 の変形によって吊り目を認識するような変形を採用するが、目の他の表情、例えば垂れ目を認識させるような変形も考えられる。

また、本実施の形態では、目玉演出体 5 の右目および左目を同じように変形動作させる例を説明するが、いずれか一方の目のみを変形動作させ他方は変形動作させないという変形も考えられる。

【0245】

〔目玉演出体 5 の他の動作〕

本実施の形態では、目玉演出体 5 の左位置部 5 1 b において、上まぶた部 5 1 b 2 および下まぶた部 5 1 b 3 は、人がまばたきをするように、眼球部 5 1 b 1 に対して動くことが可能である。同じく、右位置部 5 1 c において、上まぶた部 5 1 c 2 および下まぶた部 5 1 c 3 は、人がまばたきをするように、眼球部 5 1 c 1 に対して動くことが可能である。

上まぶた部 5 1 b 2 , 5 1 c 2 および下まぶた部 5 1 b 3 , 5 1 c 3 が眼球部 5 1 b 1 , 5 1 c 1 に対して動くことにより、目の開き度合いを大きく変えることが可能になり、眼球部 5 1 b 1 , 5 1 c 1 の露出面積をより大きく変化させることが可能である。

【0246】

このように、上まぶた部 5 1 b 2 , 5 1 c 2 のみならず、下まぶた部 5 1 b 3 , 5 1 c 3 も可動である。そして、後述するように、目を見開いた状態（図 3 2 の（a）参照）や目を閉じた状態（同図の（b）参照）に移行する際、上まぶた部 5 1 b 2 , 5 1 c 2 の移動量ないし回転量を少なくすることが可能になり、機構を簡素化することが可能になる。

【0247】

10

20

30

40

50

上まぶた部 5 1 b 2 , 5 1 c 2 および下まぶた部 5 1 b 3 , 5 1 c 3 の動きについて、より具体的に説明する。

図 3 2 は、目玉演出体 5 の他の動作を説明する正面図である。同図の (a) は、眼球部 5 1 b 1 , 5 1 c 1 が上まぶた部 5 1 b 2 , 5 1 c 2 および下まぶた部 5 1 b 3 , 5 1 c 3 により隠されずに露出している状態を示す。また、同図の (b) は、上まぶた部 5 1 b 2 , 5 1 c 2 および下まぶた部 5 1 b 3 , 5 1 c 3 により眼球部 5 1 b 1 , 5 1 c 1 が隠されている状態を示す。

目玉演出体 5 の左位置部 5 1 b において、上まぶた部 5 1 b 2 および下まぶた部 5 1 b 3 が後方に退避することで眼球部 5 1 b 1 の露出量が増え、図 3 2 の (a) に示すように、左目が大きく見開いた状態になる。同じく、右位置部 5 1 c において、上まぶた部 5 1 c 2 および下まぶた部 5 1 c 3 が後方に退避することで眼球部 5 1 c 1 の露出量が増え、右目が大きく見開いた状態になる。

【 0 2 4 8 】

また、目玉演出体 5 の左位置部 5 1 b および右位置部 5 1 c において、上まぶた部 5 1 b 2 , 5 1 c 2 および下まぶた部 5 1 b 3 , 5 1 c 3 が眼球部 5 1 b 1 , 5 1 c 1 を隠すように移動ないし回転すると、図 3 2 の (b) に示すように、左目および右目が閉じた状態になる。

【 0 2 4 9 】

このように、半目の状態 (図 3 1 の (a) 参照) から、図 3 2 の (a) に示すように目を大きく見開いた状態に移行したり同図の (b) に示すように目を閉じた状態に移行したりすると、吊り目の場合 (図 3 1 の (b) 参照) とは異なる顔の表情の変化を遊技者に認識させることが可能になる。

このような半目の状態 (図 3 1 の (a) 参照) 、吊り目の状態 (同図の (b) 参照) のほか、図 3 2 の (a) に図示の目を見開いた状態および同図の (b) に図示の目を閉じた状態の中のいずれかから他の状態に移行させることで、様々な目の表情変化を実現することが可能になる。

【 0 2 5 0 】

なお、目玉演出体 5 の演出として、動きの演出以外の演出が考えられる。例えば、目の明るさを変える演出である。例えば、図 3 2 の (a) に図示の目を大きく見開いた状態は、半目の状態 (図 3 1 の (a) 参照) よりも眼球部 5 1 b 1 , 5 1 c 1 が明るく光るような演出である。

このような目の明るさが異なる演出について付言すると、眼球部 5 1 b 1 , 5 1 c 1 の後方に位置する光源の発光量が変化するように制御する例が考えられる。また、光源の発光量を変化させずに一定であるものの、上まぶた部 5 1 b 2 , 5 1 c 2 および下まぶた部 5 1 b 3 , 5 1 c 3 の開度を変えることにより、目の明るさが変わるようにする例も考えられる。

【 0 2 5 1 】

なお、顔の表情としては考え難い目の表情とすることも考えられる。例えば、目を見開いて吊り目になる場合や、閉じて吊り目になる場合等である。また、左目と右目とで明るさが変わるように制御する場合も考えられる。

また、図 3 2 では、両目が互いに同じ開き具合である場合を示しているが、左目と右目で開き具合を互いに異ならしめる例も考えられる。例えば、片目だけをまばたきさせるウインク動作を行う場合である。

【 0 2 5 2 】

〔目玉演出体 5 の変形動作を実現する機構について〕

ここで、目玉演出体 5 の左位置部 5 1 b が連結部 5 1 d を中心として回転をし、右位置部 5 1 c が連結部 5 1 e を中心として回転をするための機構としては、種々のものが考えられる。例えば、左位置部 5 1 b および / または右位置部 5 1 c の中央位置部 5 1 a に対する回転を、モータ駆動力が所定機構に伝達されることで実現する構成例である。

【 0 2 5 3 】

また、上アゴ演出体 4 の変形動作を利用して目玉演出体 5 の変形動作を実現する構成例も考えられる。以下、具体的に説明する。なお、上アゴ演出体 4 の構成および変形動作を既に説明し（図 3 0 参照）、また、目玉演出体 5 の構成および変形動作も既に説明しているので（図 3 1 参照）、重複する説明を省略することがある。

【 0 2 5 4 】

図 3 3 は、上アゴ演出体 4 による目玉演出体 5 の変形動作を説明する正面図であり、（ a ）は変形していない状態（変形前）を示し、（ b ）は変形している状態（変形後）を示す。

図 3 3 の（ a ）に示すように、目玉演出体 5 の左位置部 5 1 b が上アゴ演出体 4 における左位置部 4 1 b の左受け部 4 1 b 2 に受け入れられ、かつ、右位置部 5 1 c が右位置部 4 1 c の左受け部 4 1 c 2 に受け入れられている。

そして、上アゴ演出体 4 の左位置部 4 1 b が連結部 4 1 d 周りに回転すると、図 3 3 の（ b ）に示すように、左受け部 4 1 b 2 に受け入れられている目玉演出体 5 の左位置部 5 1 b は、連結部 5 1 d （図 3 1 参照）周りに回転する。同じく、上アゴ演出体 4 の右位置部 4 1 c が連結部 4 1 e 周りに回転すると、右受け部 4 1 c 2 に受け入れられている目玉演出体 5 の右位置部 5 1 c は、連結部 5 1 e （図 3 1 参照）周りに回転する。

これにより、目玉演出体 5 の両目が吊り目になり、顔の表情が変わる。

【 0 2 5 5 】

このように、可動物としての上アゴ演出体 4 および目玉演出体 5 が互いに隣接し、両者が協働して顔の表情を変える動き演出を行っている。すなわち、上アゴ演出体 4 に載置されている目玉演出体 5 の変形動作は、上アゴ演出体 4 の変形動作に伴って行われる。このため、目玉演出体 5 の回転動作を実現する機構を簡素化することが可能になる。

なお、上アゴ演出体 4 および目玉演出体 5 は、後述するように、互いに離間した状態でいずれか一方または両方が単独で動きの演出を行う。

【 0 2 5 6 】

なお、目玉演出体 5 の変形動作は、目の表情を表す上まぶた部 5 1 b 2 , 5 1 c 2 および下まぶた部 5 1 b 3 , 5 1 c 3 の動作とは別に実行させることが可能である。したがって、図 3 3 の（ b ）に示す半目の状態での目玉演出体 5 の変形動作のほか、目を見開いた状態（図 3 2 の（ a ）参照）での目玉演出体 5 の変形動作や目を閉じた状態（同図の（ b ）参照）での目玉演出体 5 の変形動作を行うことが可能である。

【 0 2 5 7 】

〔可動役物 1 1 5 による動き演出について〕

次に、可動役物 1 1 5 により行われる動き演出について説明する。かかる動き演出は、可動物である上アゴ演出体 4、目玉演出体 5、下アゴ演出体 6 および頬演出体 7 の動きにより実現される。なお、上アゴ演出体 4 および目玉演出体 5 については上述しているが、下アゴ演出体 6 および頬演出体 7 はまだ説明していない。これら下アゴ演出体 6 および頬演出体 7 の各々は長尺形状であり、曲線状に変形可能である。下アゴ演出体 6 および頬演出体 7 についての詳細な構成や動きについては後述する。

【 0 2 5 8 】

図 3 4、図 3 5 および図 3 6 は、可動役物 1 1 5 の動き演出を説明する図であり、各図の（ a ）、（ b ）、（ c ）および（ d ）は時系列で示している。また、図 3 4 の（ d ）の次に図 3 5 の（ a ）に移行し、同図の（ d ）の次に図 3 6 の（ a ）に移行する。

以下説明する可動役物 1 1 5 の一連の動き演出は、その一例を示すものであり、その一部のみを実行する演出例も考えられ、また、途中の動き演出を部分的に省略する演出例も考えられる。

なお、図 3 4 ~ 図 3 6 において待機状態を示すもの（図 2 8 の（ b ）および図 2 9 の（ a ）参照）は、開始時を示す図 3 4 の（ a ）と終了時を示す図 3 6 の（ d ）である。また、図 3 4 ~ 図 3 6 において可動役物 1 1 5 の位置が待機状態と同じものとしては、図 3 4 の（ c ）および図 3 5 の（ c ）である。すなわち、図 3 4 の（ a ）、同図の（ c ）、図 3 5 の（ c ）および図 3 6 の（ d ）における上アゴ演出体 4、目玉演出体 5、下アゴ演出体

6 および頬演出体 7 の相対的な位置関係は、互いに同じものである。

【0259】

図 3 4 の (a) に示す待機状態では、上述したように、上アゴ演出体 4 の上側に目玉演出体 5 が位置し、上アゴ演出体 4 の下方に下アゴ演出体 6 が位置する。そして、上アゴ演出体 4 と下アゴ演出体 6 との間には、縦方向に延びる頬演出体 7 が位置する。そして、これら上アゴ演出体 4、目玉演出体 5、下アゴ演出体 6 および頬演出体 7 が画像表示部 1 1 4 の表示面 1 1 4 a を囲んでいる。囲まれた表示面 1 1 4 a が所定領域 1 1 4 b とされ、所定領域 1 1 4 b に画像を表示して画像演出を行うようになっている。

【0260】

図 3 4 の (a) に示す待機状態では、目玉演出体 5 の眼球部 5 1 b 1 , 5 1 c 1 が半目の状態であり、動き演出が開始されると、同図の (b) に示すように、まず眼球部 5 1 b 1 , 5 1 c 1 が大きく見開いた状態に移行する。この際、目玉演出体 5 の眼球部 5 1 b 1 , 5 1 c 1 は、待機状態よりも明るくなる。なお、同図の (b) に示す場合は、目玉演出体 5 だけが動作して動き演出を行っており、上アゴ演出体 4、下アゴ演出体 6 および頬演出体 7 はいずれも動作しておらず、待機状態のままである。

その後、目玉演出体 5 は、図 3 4 の (c) に示すように元に戻る。

【0261】

次に、図 3 4 の (d) に示すように、上アゴ演出体 4 では、左位置部 4 1 b および右位置部 4 1 c が上方向に移動し、空間 4 1 f , 4 1 g が形成される。そして、上アゴ演出体 4 のかかる移動に伴い、目玉演出体 5 では、左位置部 5 1 b および右位置部 5 1 c が中央方向に傾くように上方向に移動する。これにより、目玉演出体 5 の左目および右目が吊り目になったような印象を与える。このように、上アゴ演出体 4 および目玉演出体 5 が協働し、吊り目に変える動き演出を行う。

なお、同図の (d) に示す場合は、上アゴ演出体 4 および目玉演出体 5 が動作して動き演出を行っており、下アゴ演出体 6 および頬演出体 7 は未動作である。

【0262】

その後、図 3 5 の (a) に示すように、上アゴ演出体 4 と目玉演出体 5 との協働による吊り目への変化を維持したまま、下アゴ演出体 6 が動作し、動き演出に加わる。

下アゴ演出体 6 の姿勢は、横方向に延びる状態と画像表示部 1 1 4 の表示面 1 1 4 a 略中央に向かって凸状の状態とのいずれかが選択される。下アゴ演出体 6 の姿勢が凸状の状態では、口角が下がるように見え、顔の表情が怒っているような印象を与える。

下アゴ演出体 6 が凸状の状態になると、所定領域 1 1 4 b の面積が減り、下アゴ演出体 6 により画定される領域 1 1 4 d が形成される。

なお、領域 1 1 4 d が形成された場合、所定領域 1 1 4 b に表示される画像（例えば図柄変動画像）とは別の内容の画像（操作指示画像）を領域 1 1 4 d に表示する演出制御例や、領域 1 1 4 d および所定領域 1 1 4 b で同じ内容の画像（キャラクタの動き画像）を表示する演出制御例が考えられる。付言すると、領域 1 1 4 d が形成される際に所定領域 1 1 4 c もまた形成される場合には、上述した区分けされた領域（所定領域 1 1 4 b , 1 1 4 c、領域 1 1 4 d のうちの任意の組み合わせ）がある場合、領域ごとに異なる内容の画像を表示したり区分けされた領域をまたがって同じ内容の画像を表示したりする演出制御例も考えられる。

【0263】

さらに、下アゴ演出体 6 の動作に続き、図 3 5 の (b) に示すように、左右一対の頬演出体 7 の各々が動作し、動き演出に加わる。

頬演出体 7 の姿勢は、縦方向に延びる状態と画像表示部 1 1 4 の表示面 1 1 4 a 略中央に向かって移動した状態とのいずれかが選択される。

頬演出体 7 が移動した状態になると、所定領域 1 1 4 b の面積が減る。そして、左側の頬演出体 7 により画定される領域 1 1 4 e が形成され、また、右側の頬演出体 7 により画定される領域 1 1 4 f が形成される。

なお、領域 1 1 4 e および / または領域 1 1 4 f が形成された場合、所定領域 1 1 4 b

10

20

30

40

50

に表示される画像（例えば図柄変動画像）とは別の内容の画像（操作指示画像）を表示する演出制御例や、同じ内容の画像（キャラクタの動き画像）を表示する演出制御例が考えられる。付言すると、領域 1 1 4 e , 1 1 4 f が形成される際に所定領域 1 1 4 c もまた形成される場合には、上述した区分けされた領域（所定領域 1 1 4 b , 1 1 4 c、領域 1 1 4 e , 1 1 4 f のうちの任意の組み合わせ）がある場合、領域ごとに異なる内容の画像を表示したり区分けされた領域をまたがって同じ内容の画像を表示したりする演出制御例も考えられる。このような演出制御例は、領域 1 1 4 d を含む任意の組み合わせに対して行う例も考えられる。

【0264】

図 3 5 の (b) に示す可動役物 1 1 5 による顔は、怒り顔であるような印象を与える。このように、上アゴ演出体 4 と目玉演出体 5 との協働による吊り目への変化（図 3 4 の (d) 参照）、下アゴ演出体 6 の変化および左右一対の頬演出体 7 の変化を通じて、顔の表情変化を遊技者が感じることが可能になる。

なお、本実施の形態では、下アゴ演出体 6 の動作に続いて頬演出体 7 が動作する場合について説明するが、下アゴ演出体 6 および頬演出体 7 が同時に作動する例や、頬演出体 7 の動作に続いて下アゴ演出体 6 が動作する例が考えられる。

その後、上アゴ演出体 4、目玉演出体 5、下アゴ演出体 6 および頬演出体 7 のいずれも、図 3 5 の (c) に示すように元に戻る。

【0265】

次に、昇降可能な上アゴ演出体 4 は、目玉演出体 5 と共に下降した後、図 3 5 の (d) に示すように、途中で目玉演出体 5 と分離してさらに下降する。目玉演出体 5 は、下降移動端に達すると下降動作を停止する。すなわち、上アゴ演出体 4 の移動下端は、目玉演出体 5 の移動下端よりも下側に位置する。このため、上アゴ演出体 4 は、途中まで目玉演出体 5 と共に下降するが、目玉演出体 5 の移動下端を過ぎると、単独で下降を続ける。

上アゴ演出体 4 は、下端移動端にて空間 4 1 f , 4 1 g が形成されるように変形する。すなわち、上アゴ演出体 4 において、左位置部 4 1 b および右位置部 4 1 c が中央位置部 4 1 a に対して上方に移動し、下に凸状となるように変形する。言い換えると、上アゴ演出体 4 は、中央位置部 4 1 a が下アゴ演出体 6 に近接するように変形している。

別の表現をすると、所定領域 1 1 4 b とは別の所定領域 1 1 4 c がより広い面積となるように、上アゴ演出体 4 が変形する。所定領域 1 1 4 b は、より狭い面積となるように上アゴ演出体 4 が変形する。

【0266】

なお、図 3 5 の (d) に示す上アゴ演出体 4 における空間 4 1 f , 4 1 g は、同図の (a) に示す場合よりも大きくなっている。すなわち、左位置部 4 1 b および右位置部 4 1 c の中央位置部 4 1 a に対する移動量を比べると、図 3 5 の (d) の場合の方が同図の (a) に示す場合よりも多い。

【0267】

そして、図 3 6 の (a) に示すように、目玉演出体 5 は、回転軸 5 1 f を中心として回転する。目玉演出体 5 の回転領域は、所定領域 1 1 4 c 内に部分的に位置する。

かかる目玉演出体 5 の回転時には、上述したように、上アゴ演出体 4 の中央位置部 4 1 a が下方に移動しており、下アゴ演出体 6 に近接して位置する。すなわち、上アゴ演出体 4 は、中央位置部 4 1 a が目玉演出体 5 の回転領域から遠ざかるように変形する。このため、目玉演出体 5 が上アゴ演出体 4 と干渉することがより確実に回避される。

なお、目玉演出体 5 が一方向に回転する場合と双方向に回転する場合とが考えられる。

【0268】

ここで、上アゴ演出体 4 および目玉演出体 5 は、例えば図 3 5 の (b) に示すように、両者が協働して動き演出を行う場合（第 1 の動き演出の一例）のほか、例えば図 3 6 の (a) に示すように、互いに離間して各々が単独で動き演出を行う場合（第 2 の動き演出の一例）がある。そして、協働する動き演出と単独での動き演出の切り替えは、演出制御部 3 0 0 の CPU 3 0 1（制御手段の一例）により実行される。

10

20

30

40

50

なお、図 3 5 の (d) に示すように、上アゴ演出体 4 と目玉演出体 5 とが離間した後に、上アゴ演出体 4 が単独で動き演出を行う一方で、目玉演出体 5 が単独での動き演出を行わないという制御例もある。また、当然ながら、目玉演出体 5 が単独で動き演出を行う一方で、上アゴ演出体 4 が単独での動き演出を行わないという制御例もある。

【 0 2 6 9 】

一連の動き演出の説明に戻る。図 3 6 の (a) に示す場合の後、同図の (b) に示すように、目玉演出体 5 が元の姿勢に戻ると、上アゴ演出体 4 が元の姿勢に戻って上昇し、上アゴ演出体 4 が目玉演出体 5 に接近していく。さらなる上アゴ演出体 4 の上昇動作により、同図の (c) に示すように、上アゴ演出体 4 が目玉演出体 5 と接続した後に、同図の (d) に示すように、上アゴ演出体 4 および目玉演出体 5 は待機位置に戻る。

10

これにより、可動役物 1 1 5 の一連の動き演出は終了する。

【 0 2 7 0 】

なお、図 3 4 ~ 図 3 6 に示す可動役物 1 1 5 の一連の動き演出を部分的ないし全体的に実行して顔のパーツを動かすと、可動役物 1 1 5 による演出に幅を持たせることが可能になる。例えば、特別図柄判定の結果を報知する演出に顔の表情を変える動き演出を行うことで、遊技者が遊技する際に遊技の興趣性を更に高めることが可能になる。

【 0 2 7 1 】

ここで、可動役物 1 1 5 の上アゴ演出体 4、目玉演出体 5 および下アゴ演出体 6 の相対的な位置関係について説明する。

可動役物 1 1 5 の上アゴ演出体 4 (移動体の一例) は、目玉演出体 5 に近い位置にある例えば図 3 4 の (b) に示す状態 (第 1 の状態の一例) と、下アゴ演出体 6 に近い位置にある図 3 5 の (d) または図 3 6 の (a) に示す状態 (第 2 の状態の一例) という 2 つの状態を持つ。すなわち、例えば図 3 4 の (b) に示す状態は、上アゴ演出体 4 が目玉演出体 5 に近く下アゴ演出体 6 から遠い位置にあり、図 3 5 の (d) または図 3 6 の (a) に示す状態は、上アゴ演出体 4 が下アゴ演出体 6 に近く目玉演出体 5 から遠い位置にある。

20

このような 2 つの状態の切り替えは、演出制御部 3 0 0 の C P U 3 0 1 (制御手段の一例) により実行される。

【 0 2 7 2 】

〔 変形例 〕

次に、可動役物 1 1 5 についての変形例を説明する。

30

図 3 7 は、可動役物の変形例を説明する図であり、同図の (a) は待機状態を示し、(b) は演出状態を示す。

変形例に係る可動役物 1 1 5 は、図 3 7 の (a)、(b) に示すように、可動物として上アゴ演出体 4、目玉演出体 5、下アゴ演出体 6 および頬演出体 7 を備えるほか、可動物である回転演出体 6 A を備えている。この回転演出体 6 A は長尺形状であり、その一端部 6 A 1 が回転可能に保持されている。

【 0 2 7 3 】

可動役物 1 1 5 の回転演出体 6 A は、図 3 7 の (a) に示すように、他の可動物の後ろに収容されて待機している。より具体的には、回転演出体 6 A は、下アゴ演出体 6 の背後に位置し、遊技者の視認が困難なように隠れている。

40

そして、回転演出体 6 A は、動き演出を行うタイミングで、一端部 6 A 1 を中心に回転し、図 3 7 の (b) に示すように出現する。

このように、回転演出体 6 A (移動体の一例) は、同図の (a) に示す待機状態 (第 1 の状態の一例) と同図の (b) に示す演出状態 (第 2 の状態の一例) という 2 つの状態を持ち、待機状態では、正面視右側の頬演出体 7 に近い位置にあり、演出状態では、正面視左側の頬演出体 7 に近い位置にある。そして、2 つの状態の切り替えは、演出制御部 3 0 0 の C P U 3 0 1 (制御手段の一例) により実行される。

【 0 2 7 4 】

〔 可動役物 1 1 5 の動き演出についての意義 〕

ここで、従来から提案されている遊技機での可動物演出では、遊技者の集中力等の維持

50

を十分に図ることが困難であった。

そこで、遊技者が遊技する際に遊技の興趣性を更に高めることを可能にするために、以下の構成を採用する。

すなわち、本実施の形態に係る遊技機は、動き演出を行う遊技機（例えばパチンコ遊技機 1 0 0）であって、第 1 の可動物（例えば可動役物 1 1 5 の上アゴ演出体 4）および第 2 の可動物（例えば可動役物 1 1 5 の目玉演出体 5）と、隣接する前記第 1 の可動物（例えば可動役物 1 1 5 の上アゴ演出体 4）および前記第 2 の可動物（例えば可動役物 1 1 5 の目玉演出体 5）が協働して行う第 1 の動き演出と、互いに離間する当該第 1 の可動物（例えば可動役物 1 1 5 の上アゴ演出体 4）および当該第 2 の可動物（例えば可動役物 1 1 5 の目玉演出体 5）のいずれか一方または両方が単独で行う第 2 の動き演出と、を制御する制御手段（例えば演出制御部 3 0 0 の C P U 3 0 1）と、を備えることを特徴とするものである。

10

【0275】

また、本実施の形態に係る遊技機は、演出を行う遊技機（例えばパチンコ遊技機 1 0 0）であって、互いに離間して位置する第 1 の演出体（例えば可動役物 1 1 5 の目玉演出体 5、右側の頬演出体 7）および第 2 の演出体（例えば可動役物 1 1 5 の下アゴ演出体 6、左側の頬演出体 7）と、前記第 1 の演出体（例えば可動役物 1 1 5 の目玉演出体 5、右側の頬演出体 7）と前記第 2 の演出体（例えば可動役物 1 1 5 の下アゴ演出体 6、左側の頬演出体 7）との間での移動が可能に構成される移動体（例えば可動役物 1 1 5 の上アゴ演出体 4、回転演出体 6 A）と、前記移動体（例えば可動役物 1 1 5 の上アゴ演出体 4、回転演出体 6 A）が前記第 1 の演出体（例えば可動役物 1 1 5 の目玉演出体 5、右側の頬演出体 7）に近い位置にある第 1 の状態および当該移動体（例えば可動役物 1 1 5 の上アゴ演出体 4、回転演出体 6 A）が前記第 2 の演出体（例えば可動役物 1 1 5 の下アゴ演出体 6、左側の頬演出体 7）に近い位置にある第 2 の状態を含む複数の状態のいずれかに移行する制御を行う制御手段（例えば演出制御部 3 0 0 の C P U 3 0 1）と、を備えることを特徴とするものである。

20

【0276】

次に、可動役物 1 1 5 が備える下アゴ演出体 6 について説明する。

< 下アゴ演出体 6 >

図 3 8 は、下アゴ演出体 6 の斜視図である。

30

図 3 8 に示すように、下アゴ演出体 6 は、所定の演出を実行する下アゴ可動体 6 1 と、下アゴ可動体 6 1 を駆動する下アゴ駆動部 6 3 とを備える。

下アゴ可動体 6 1 は、複数の関節を有する長尺状の役物である。言い替えると、下アゴ可動体 6 1 は、多関節体である。そして、下アゴ可動体 6 1 は、自身の長手方向と交差する方向において湾曲（屈曲）可能である。

下アゴ駆動部 6 3 は、下アゴ可動体 6 1 を支持するとともに、下アゴ可動体 6 1 の姿勢を切り替える駆動力を下アゴ可動体 6 1 に供給する。

【0277】

< 下アゴ可動体 6 1 >

図 3 9 は、下アゴ可動体 6 1 を説明するための図である。

40

図 3 9 に示すように、下アゴ可動体 6 1 は、第 1 装飾体 6 1 1 A ~ 第 6 装飾体 6 1 1 F および第 1 連結体 6 1 3 A ~ 第 5 連結体 6 1 3 E を備える。この下アゴ可動体 6 1 は、第 1 装飾体 6 1 1 A ~ 第 6 装飾体 6 1 1 F と、第 1 連結体 6 1 3 A ~ 第 5 連結体 6 1 3 E とを交互に並べて連結させることにより、長尺状に構成される。

【0278】

第 1 装飾体 6 1 1 A ~ 第 6 装飾体 6 1 1 F は、各々の前側側面にキャラクタの顔の造形が施されている小片である。

なお、以下の説明においては、第 1 装飾体 6 1 1 A ~ 第 6 装飾体 6 1 1 F のいずれかを区別しない場合には、第 1 装飾体 6 1 1 A ~ 第 6 装飾体 6 1 1 F の各々を、単に装飾体 6 1 1 ということがある。

50

【0279】

第1連結体613A～第5連結体613Eは、装飾体611同士を連結する小片である。第1連結体613A～第5連結体613Eは、各々の両端にて装飾体611を回転可能に保持する。なお、詳細は後述するが、第1連結体613A～第5連結体613Eは、装飾体611間の距離が変更可能となるように、装飾体611を保持する。

なお、以下の説明においては、第1連結体613A～第5連結体613Eのいずれかを区別しない場合には、第1連結体613A～第5連結体613Eの各々を、単に連結体613ということがある。

【0280】

さて、第1装飾体611Aおよび第6装飾体611Fは、各々第1貫通孔615Aおよび第2貫通孔615Bを備える。この第1貫通孔615Aおよび第2貫通孔615Bは、各々の内部に、下アゴ駆動部63に設けられた支持軸639が挿入される。そして、下アゴ可動体61の両端（第1装飾体611Aおよび第6装飾体611F）は、下アゴ駆動部63の支持軸639によって、回転可能に支持される。

【0281】

また、第1装飾体611Aおよび第6装飾体611Fは、各々の後側側面に第1ピン616Aおよび第2ピン616Bを備える。この第1ピン616Aおよび第2ピン616Bは、それぞれ第1貫通孔615Aおよび第2貫通孔615Bよりも、下アゴ可動体61の長手方向中央側に位置する。そして、第1ピン616Aおよび第2ピン616Bは、下アゴ駆動部63からの駆動を受け、上下方向に移動する（後述）。

【0282】

また、第1装飾体611A～第6装飾体611Fは、キャラクタがかぶる王冠を模した形状であり、かつキャラクタの歯（牙）を模した造形が施された王冠部617A～617Fを各々備える。

また、第1装飾体611A～第6装飾体611Fは、LED（Light Emitting Diode）などにより構成される発光体619A～619Fを各々備える。この発光体619A～619Fは、それぞれ王冠部617A～617Fの後側に設けられ、王冠部617A～617Fを光らせる。

【0283】

<下アゴ可動体61の姿勢>

図40は、下アゴ可動体61の姿勢を説明するための図である。具体的には、図40（a）は第1状態の下アゴ可動体61を示し、図40（b）は第2状態の下アゴ可動体61を示す。

【0284】

まず、図40（a）に示すように、下アゴ可動体61は、画像表示部114の外周に沿うように設けられる。具体的には、画像表示部114の下側の側面に沿って設けられる。

そして、この下アゴ可動体61は、上述のように、下アゴ駆動部63からの駆動を受けて姿勢を切り替える。具体的には、下アゴ可動体61は、図40（a）に示すような第1状態と、図40（b）に示すような第2状態とで切り替わる。

以下、第1状態および第2状態について各々説明をする。

【0285】

まず、図40（a）に示すように、第1状態においては、下アゴ可動体61は、上側（一方向）に突出する向きに湾曲する。言い替えると、第1状態においては、下アゴ可動体61は、上側に凸の姿勢である。

また、第1状態においては、下アゴ可動体61が、下アゴ駆動部63の覆い部材638から遊技者が視認可能な位置まで突出する。言い替えると、第1状態においては、下アゴ可動体61が、画像表示部114中央に向けて突出する。さらに言い替えると、下アゴ可動体61が、遊技盤110（図1参照）の中央側に進出している状態である。なお、第1状態においては、下アゴ可動体61の両端（第1装飾体611Aおよび第6装飾体611Fの一部）は、覆い部材638に隠れた（覆われた）状態である。

【0286】

次に、図40(b)に示すように、第2状態においては、下アゴ可動体61は、下側(一方向と反対方向)に突出する向きに湾曲する。言い替えると、第2状態においては、下アゴ可動体61は、下側に凸の姿勢である。

また、第2状態においては、下アゴ可動体61が、下アゴ駆動部63の覆い部材638に覆われている。言い替えると、第2状態においては、下アゴ可動体61が、画像表示部114中央から離間する向きに突出する。さらに言い替えると、下アゴ可動体61が、遊技盤110(図1参照)の外周側に退避している状態である。

【0287】

付言すると、図40(b)に示すように、第2状態においては、第1装飾体611A~第6装飾体611Fのキャラクタの顔が、覆い部材638に隠れた状態である。一方で、下アゴ可動体61の王冠部617A~617Fは、覆い部材638から遊技者が視認可能な位置に突出している。

【0288】

なお、第1状態と第2状態との切り替えは、下アゴ可動体61が、下アゴ駆動部63からの駆動力を受けることを契機とする。そして、第1状態と第2状態とが切り替えられると、下アゴ可動体61の湾曲する向きが変化する。言い替えると、下アゴ可動体61の曲率が変化する。

また、下アゴ可動体61が第1状態と第2状態とを切り替えることにより、下アゴ可動体61が構成する顔の表情の変化を表す演出を実行する。例えば、下アゴ可動体61が上側に突出する第1状態により、例えば怒りの表情を表すことができる。また、下アゴ可動体61が下側に突出する第2状態により、例えば通常の状態を表すことができる。

【0289】

また、図40においては、下アゴ可動体61の長手方向中央が最も突出するように湾曲することを示したが、これに限定されない。すなわち、下アゴ可動体61の長手方向中央以外が、最も突出するように下アゴ可動体61が湾曲してもよい。また、最も突出する箇所の長手方向における位置が、第1状態と第2状態とで互いに異なってもよい。さらに、第1状態および第2状態において、下アゴ可動体61が突出する向きも、一方向とその反対方向とに限定されるものではなく、一方向と、一方向以外の他方向とであってもよい。

【0290】

また、上記では説明を省略したが、図示の例においては下アゴ駆動部63が、例えばポリウレタンなどの樹脂により形成される弾性部材636を備える。この弾性部材636は、第2状態である下アゴ可動体61の下側側面と対向する位置に設けられる。そして、下アゴ可動体61が第1状態から第2状態への切り替わる際、言い替えると下アゴ可動体61が下降する際に、弾性部材636に対して下アゴ可動体61が突き当たり停止する。このことにより、下アゴ可動体61が第1状態から第2状態へ切り替わる際に、下アゴ可動体61が受ける衝撃、あるいは下アゴ可動体61によって発生する音が抑制される。

【0291】

<第1状態および第2状態の切替動作>

<下アゴ可動体61の長さ>

図41は、下アゴ可動体61の長さの変化を説明するための図である。

さて、下アゴ可動体61は、装飾体611同士の間隔が変化し得る(詳細は後述)。このことにより、下アゴ可動体61は、長手方向において伸縮可能である。

そして、下アゴ可動体61は、第1状態と第2状態とを切り替える際に、全体の長さを変化させる。

【0292】

図41を参照しながら具体的に説明をすると、第1状態(実線で示す下アゴ可動体61参照)においては、下アゴ可動体61の長手方向長さは、長さL1である。また、第2状態(破線で示す下アゴ可動体61参照)においては、下アゴ可動体61の長手方向長さは、長さL2である。

10

20

30

40

50

ここで、下アゴ駆動部 6 3 の支持軸 6 3 9 間の距離は、長さ L 3 である。また、長さ L 3 は、長さ L 1 あるいは長さ L 2 よりも短い。さらに説明をすると、図示の例においては、長さ L 1 > 長さ L 2 > 長さ L 3 の関係である。

【 0 2 9 3 】

そして、下アゴ可動体 6 1 は、例えば第 1 状態（実線で示す下アゴ可動体 6 1 参照）から第 2 状態（破線で示す下アゴ可動体 6 1 参照）へと切り替わる際には、長さ L 1 から、長さ L 3 を経て、長さ L 2 になる。つまり、下アゴ可動体 6 1 は、第 1 状態と第 2 状態とで切り替わる際に、一旦収縮した後に、伸長する。このように、下アゴ可動体 6 1 は、湾曲向きの変更の際に長手方向において伸縮することで、固定された支持軸 6 3 9 の間を通過する際に、支持軸 6 3 9 の間で詰まり、動きが止まることが抑制される。

10

付言すると、下アゴ可動体 6 1 は、下アゴ駆動部 6 3 によって両端側が保持（固定）された状態で、湾曲の向きを変化させるものである。

【 0 2 9 4 】

< 装飾体 6 1 1 の軌跡 >

図 4 2 は、装飾体 6 1 1 の軌跡を説明するための図である。

さて、上述のように下アゴ可動体 6 1 が第 1 状態と第 2 状態とで切り替わることにともない、互いに連結されている装飾体 6 1 1 は、一斉に移動する。そして、図 4 2 に示すように、第 1 装飾体 6 1 1 A ~ 第 6 装飾体 6 1 1 F 各々が描く軌跡 D A ~ D F は、互いに異なる。

【 0 2 9 5 】

20

さらに説明をすると、装飾体 6 1 1 の間隔、すなわち第 1 装飾体 6 1 1 A ~ 第 6 装飾体 6 1 1 F 同士の距離を変化させながら（広げながら / 縮めながら）、下アゴ可動体 6 1 が上下方向に移動する。このことにより、第 1 装飾体 6 1 1 A ~ 第 6 装飾体 6 1 1 F の各々に設けられたキャラクタの顔が互いに押し合いながら、それぞれ予測が困難な動きをし得る。

【 0 2 9 6 】

付言すると、第 1 装飾体 6 1 1 A ~ 第 6 装飾体 6 1 1 F 各々の軌跡 D A ~ D F は、図示のように滑らかな曲線を描くものには限定されない。例えば、第 1 装飾体 6 1 1 A ~ 第 6 装飾体 6 1 1 F 各々が互いに押し合うことにより、移動方向と交差する方向で振動（往復運動）を繰り返しながら移動する場合も考えられる。そして、このように往復する場合には、第 1 装飾体 6 1 1 A ~ 第 6 装飾体 6 1 1 F 各々の軌跡 D A ~ D F は、ぎざぎざに屈曲した線（ジグザグ状の線）となる。

30

【 0 2 9 7 】

さて、下アゴ可動体 6 1 は、第 1 状態と第 2 状態とで切り替わる際に、下アゴ可動体 6 1 が所定の位置を通過するまでは、元の状態（第 1 状態および第 2 状態のいずれか）を維持しようとする。

さらに説明をすると、図示の例の下アゴ可動体 6 1 は、装飾体 6 1 1 同士が離間しようとする力（詳細は後述）により、下アゴ駆動部 6 3 の支持軸 6 3 9 よりも上側の領域 E A においては、上側に突出しようとし、下アゴ駆動部 6 3 の支持軸 6 3 9 よりも下側の領域 E B においては、下側に突出しようとする。

40

【 0 2 9 8 】

そして、下アゴ可動体 6 1 は、第 1 状態と第 2 状態とで切り替わる際には、下アゴ駆動部 6 3 からの駆動力を受けながら、徐々に曲率を変更する。すなわち、下アゴ可動体 6 1 が徐々に直線状に近づく。そして、所定の位置（例えば、下アゴ駆動部 6 3 の支持軸 6 3 9 同士を結ぶ直線 L A）を通過すると、一気に曲率を変更する。このとき、下アゴ可動体 6 1 が、元の状態とは反対の向きに湾曲する。このように、下アゴ可動体 6 1 は、第 1 状態と第 2 状態とを切り替える過程において、曲率が変化する速度を、相対的に遅い速度から早い速度へと切り替える。

【 0 2 9 9 】

なお、図示の例においては、下アゴ可動体 6 1 は、第 1 状態と第 2 状態とのいずれかの

50

状態となるように、下アゴ駆動部 6 3 により駆動を受ける。言い替えると、下アゴ可動体 6 1 が、直線 L A に沿った直線状の姿勢、あるいは直線に近い姿勢を維持することは回避され、いずれかの向きに湾曲した状態となる。このように下アゴ可動体 6 1 を直線状の姿勢で待機することを回避し、湾曲した姿勢をとることで、待機中の下アゴ可動体 6 1 が、意図しないタイミングで突出することが抑制される。

【0300】

<下アゴ可動体 6 1 の伸縮機構>

図 4 3 は、下アゴ可動体 6 1 の伸縮機構を説明するための図である。具体的には、図 4 3 (a) は後側からみた下アゴ可動体 6 1 の一部分解斜視図を示し、図 4 3 (b) は後側からみた下アゴ可動体 6 1 の背面図を示す。

10

【0301】

次に、図 4 3 (a) および (b) を参照しながら、下アゴ可動体 6 1 を伸縮させる具体的な機構を説明する。

以下の説明においては、第 4 装飾体 6 1 1 D および第 3 連結体 6 1 3 C を例に説明する。なお、詳細な説明は省略するが、下アゴ可動体 6 1 における第 1 装飾体 6 1 1 A ~ 第 6 装飾体 6 1 1 F は互いに同様の構造を有しており、第 1 連結体 6 1 3 A ~ 第 5 連結体 6 1 3 E は、互いに同様の構造を有している。

【0302】

図 4 3 (a) に示すように、第 4 装飾体 6 1 1 D は、前側側面にキャラクタの顔の造形が施された装飾本体 6 1 1 3 と、装飾本体 6 1 1 3 に対して固定される抑え部 6 1 1 5 とを備える。また、装飾本体 6 1 1 3 は、2 つのピン 6 1 1 7 を備える。

20

また、第 3 連結体 6 1 3 C は、連結本体 6 1 3 1 と、連結本体 6 1 3 1 を跨いで第 3 装飾体 6 1 1 C および第 4 装飾体 6 1 1 D の間に収縮して設けられるスプリング 6 1 3 3 と、連結本体 6 1 3 1 との間でスプリング 6 1 3 3 を抑える抑え部 6 1 3 5 とを備える。また、連結本体 6 1 3 1 は、内部にピン 6 1 1 7 が移動可能に配置されるスリット 6 1 3 7 を備える。

【0303】

そして、第 3 連結体 6 1 3 C のスリット 6 1 3 7 内に、第 4 装飾体 6 1 1 D のピン 6 1 1 7 と、第 3 装飾体 6 1 1 C のピン 6 1 1 7 とを配置しながら、第 3 連結体 6 1 3 C は、第 3 装飾体 6 1 1 C と第 4 装飾体 6 1 1 D とを連結する (図 4 3 (b) 参照) 。

30

ここで、スプリング 6 1 3 3 による付勢力を受けながら、スリット 6 1 3 7 内でのピン 6 1 1 7 の位置が変化する。このことにより、第 3 装飾体 6 1 1 C と第 4 装飾体 6 1 1 D との距離が変化する。

このように構成される下アゴ可動体 6 1 は、連結体 6 1 3 を介して装飾体 6 1 1 同士の間隔を変えながら (矢印 F A , F B 参照) 、第 1 状態あるいは第 2 状態を切り替える。

【0304】

<下アゴ駆動部 6 3 の駆動機構>

図 4 4 は、下アゴ駆動部 6 3 の駆動機構を説明するための図である。

次に、図 4 4 を参照しながら、下アゴ駆動部 6 3 における下アゴ可動体 6 1 を駆動させる機構を具体的に説明する。

40

【0305】

図 4 4 に示すように、下アゴ駆動部 6 3 は、駆動源 6 3 1 と、駆動源 6 3 1 からの駆動を受けて回転する第 1 ギア 6 3 3、第 2 ギア 6 3 5、および第 3 ギア 6 3 7 と、第 1 ギア 6 3 3 ~ 第 3 ギア 6 3 7 を介して駆動を受け上下方向に移動する駆動プレート 6 4 3 と、駆動プレート 6 4 3 を上側に付勢するスプリング 6 4 7 (第 1 スプリング 6 4 7 A および第 2 スプリング 6 4 7 B) を備える。

【0306】

駆動源 6 3 1 は、正転および逆転可能な駆動モータにより構成される。

第 1 ギア 6 3 3 ~ 第 3 ギア 6 3 7 は、例えば平歯車により構成される。また、第 3 ギア 6 3 7 は、側面に駆動ピン 6 4 1 を備える。

50

【0307】

駆動プレート643は、上下方向に移動可能な板状部材である。この駆動プレート643は、内部に駆動ピン641が移動可能に配置される第1スリット644を備える。

また、駆動プレート643は、左右両側からそれぞれ上側に向けて延びる第1アーム646Aおよび第2アーム646Bを備える。そして、この第1アーム646Aおよび第2アーム646Bの各々の先端には、第2スリット645Aおよび第3スリット645Bが形成されている。そして、これらの第2スリット645Aおよび第3スリット645Bの内部には、下アゴ可動体61の第1ピン616Aおよび第2ピン616Bが、それぞれ移動可能に配置される。

【0308】

第1スプリング647Aおよび第2スプリング647Bは、駆動プレート643が上側に移動する動作を補助する。付言すると、第1スプリング647Aおよび第2スプリング647Bは、駆動プレート643の上昇動作を確実に、あるいは高速に行うための構成である。

【0309】

そして、駆動源631が正転および逆転することにもない、第1ギア633～第3ギア637が回転する。このとき第3ギア637に設けられた駆動ピン641の位置が、上下方向において変化する。この駆動ピン641の上下にもない、駆動プレート643が上下方向に移動する。そして、駆動プレート643の上下にもない、第2スリット645Aおよび第3スリット645B内に配置された第1ピン616Aおよび第2ピン616Bが上下方向に押圧され、結果として下アゴ可動体61に駆動力が伝達される。この駆動力を受けた下アゴ可動体61は、第1状態と第2状態とで切り替わる。

【0310】

なお、上述のように、下アゴ可動体61は、両端に同一の駆動源631からの駆動力を受ける。このことにより、下アゴ可動体61がより安定して第1状態と第2状態とで切り替わる。

また、下アゴ可動体61が受ける駆動力は、両端よりも長手方向中央側で、下アゴ可動体61の長手方向と交差する方向（図示の例では上下方向）に加えられる。したがって、例えば下アゴ可動体61の両端そのものを回転させる駆動力を加えるよりも、駆動力を小さくすることが可能となる。

【0311】

また、下アゴ駆動部63は、下アゴ可動体61の長手方向の両端に力を加えながら、下アゴ可動体61の曲率を変更する。さらに説明をすると、下アゴ駆動部63は、下アゴ可動体61の長手方向中央部を支持しない。

この構成により、下アゴ可動体61の長手方向中央部周辺の設計が自由になる。また、画像表示部114における視認可能な領域も広がる。さらに説明をすると、上側に突出する第1状態における下アゴ可動体61と、下アゴ駆動部63とにより挟まれる領域を通して、画像表示部114が視認可能となる（図40参照）。

【0312】

また、下アゴ駆動部63が下アゴ可動体61の長手方向中央部を支持しない構成により、下アゴ可動体61の長手方向中央側において、装飾体611同士が横揺れ（装飾体611同士が互いに進退する向きの移動）しながら変形するなど、下アゴ可動体61がよりインパクトのある変形を行い得る。また、下アゴ可動体61は、両端側から中央部へ向けて波が向かうように変形し得る。

【0313】

<下アゴ演出体6の変形例>

図45は、下アゴ可動体61の変形例を説明するための図である。具体的には、図45（a）は第1の変形例である下アゴ可動体610Aを示し、図45（b）は第2の変形例である下アゴ可動体610Bを示し、図45（c）は第3の変形例である下アゴ可動体610Cを示す。

10

20

30

40

50

【0314】

さて、上記では下アゴ可動体 6 1 を多関節体とすることを例示したが、これに限定されない。

図 4 5 (a) に示すように、弾性変形可能な部材により形成された棒状の部材により下アゴ可動体 6 1 0 A を構成してもよい。この下アゴ可動体 6 1 0 A は、自身の弾性により長さ方向において伸縮しながら、湾曲の向きを変化させる。

また、図 4 5 (b) に示すように、蛇腹状に形成された部材により下アゴ可動体 6 1 0 B を構成してもよい。この下アゴ可動体 6 1 0 B は、蛇腹部分を変形させて長さ方向において伸縮しながら、湾曲の向きを変化させる。

【0315】

また、上記では下アゴ可動体 6 1 は、各々の関節に伸縮する機構を備える構成を説明したが、これに限定されない。下アゴ可動体 6 1 全体としての長さ（長手方向長さ）が伸縮すればよく、例えば下アゴ可動体 6 1 の少なくともいずれか 1 箇所に伸縮する機構を備える構成であってもよい。例えば、下アゴ可動体 6 1 の一端側に伸縮する機構を備える構成であってもよい。

【0316】

さらに、上記では下アゴ可動体 6 1 が、湾曲する姿勢となることを説明したが、これに限定されない。

例えば、図 4 5 (c) に示す下アゴ可動体 6 1 0 C のように、折れ曲がる姿勢となる構成であってもよい。さらに説明をすると、下アゴ可動体 6 1 0 C のように、長手方向に沿ういずれかの位置で屈曲するように、下アゴ可動体 6 1 0 C を構成してもよい。

付言すると、上記では下アゴ可動体 6 1 を多関節の役物として説明をしたが、下アゴ可動体 6 1 は、少なくとも 1 つの関節を備えればよい。したがって、例えば図 4 5 (c) に示す下アゴ可動体 6 1 0 C のように、1 つの関節を備える構成であってもよい。

【0317】

また、上記では、下アゴ駆動部 6 3 が、下アゴ可動体 6 1 両端に下アゴ可動体 6 1 の長手方向と交差する方向に力を加えることを説明したが、これに限定されない。

例えば、下アゴ駆動部 6 3 が、下アゴ可動体 6 1 の一端に下アゴ可動体 6 1 の長手方向と交差する方向に力を加える構成であってもよい。あるいは、下アゴ可動体 6 1 にギアなどの回転体を設け、下アゴ駆動部 6 3 がこの回転体を回転駆動させる構成でもよい。

【0318】

次に、可動役物 1 1 5 が備える頬演出体 7 について説明する。

< 頬演出体 7 >

図 4 6 は、頬演出体 7 の斜視図である。

図 4 6 に示すように、頬演出体 7 は、右側頬演出体 7 A および左側頬演出体 7 B を有する。この右側頬演出体 7 A および左側頬演出体 7 B は、遊技者からみて画像表示部 1 1 4 を挟んで対向して設けられる。さらに説明をすると、右側頬演出体 7 A および左側頬演出体 7 B は、画像表示部 1 1 4 の外周、より具体的には画像表示部 1 1 4 の左側の側面および右側の側面に各々沿うように設けられる。

【0319】

ここで、右側頬演出体 7 A と左側頬演出体 7 B とは、互いに鏡像の関係にある。すなわち、右側頬演出体 7 A と左側頬演出体 7 B とは、左右方向における構成（配置）が互いに入れ替わった関係である点を除き、同様に構成されている。

以下の説明においては、右側頬演出体 7 A について説明をする。

【0320】

< 右側頬演出体 7 A >

図 4 7 は、右側頬演出体 7 A を説明するための図である。

図 4 7 に示すように、右側頬演出体 7 A は、所定の演出を実行する頬可動体 7 1 と、頬可動体 7 1 を駆動する頬駆動部 7 3 とを備える。

頬可動体 7 1 は、複数の関節を有する長尺状の役物である。言い替えると、頬可動体 7

10

20

30

40

50

１は、多関節体である。そして、頬可動体 7 1 は、自身の長手方向と交差する方向において湾曲（屈曲）可能である。

頬駆動部 7 3 は、頬可動体 7 1 を支持するとともに、頬可動体 7 1 の姿勢を切り替える駆動力を頬可動体 7 1 に供給する。

【 0 3 2 1 】

< 頬可動体 7 1 >

次に、図 4 7 を参照しながら、頬可動体 7 1 の具体的な構成を説明する。

図 4 7 に示すように、頬可動体 7 1 は、第 1 装飾体 7 1 1 A ~ 第 7 装飾体 7 1 1 G と、上側支持体 7 1 3 と、下側支持体 7 1 5 とを備える。この頬可動体 7 1 は、上側支持体 7 1 3、第 1 装飾体 7 1 1 A ~ 第 7 装飾体 7 1 1 G、および下側支持体 7 1 5 をこの順で連結させることにより、長尺状に構成される。

10

【 0 3 2 2 】

第 1 装飾体 7 1 1 A ~ 第 7 装飾体 7 1 1 G は、各々略直方体状の小片である。

なお、以下の説明においては、第 1 装飾体 7 1 1 A ~ 第 7 装飾体 7 1 1 G のいずれかを区別しない場合には、第 1 装飾体 7 1 1 A ~ 第 7 装飾体 7 1 1 G の各々を、単に装飾体 7 1 1 ということがある。

【 0 3 2 3 】

第 1 装飾体 7 1 1 A ~ 第 6 装飾体 7 1 1 F は、それぞれ接続ピン 7 1 2 A ~ 7 1 2 F を長手方向の一端側（下側）に備える。そして、第 1 装飾体 7 1 1 A ~ 第 6 装飾体 7 1 1 F は、接続ピン 7 1 2 A ~ 7 1 2 F を介して互いに回転可能に連結される。

20

【 0 3 2 4 】

また、第 1 装飾体 7 1 1 A ~ 第 7 装飾体 7 1 1 G は、遊技者が後側から照射される光を視認可能な程度に透明な部材により構成した透過部 7 1 7 A ~ 7 1 7 G を備える。また、第 1 装飾体 7 1 1 A ~ 第 7 装飾体 7 1 1 G は、LED などにより構成される発光体 7 1 9 A ~ 7 1 9 G を備える。この発光体 7 1 9 A ~ 7 1 9 G は、透過部 7 1 7 A ~ 7 1 7 G の後側に設けられ、透過部 7 1 7 A ~ 7 1 7 G を光らせる。

【 0 3 2 5 】

上側支持体 7 1 3 は、略直方体状の部材であり、頬駆動部 7 3 に設けられた支持軸 7 3 9 A によって、回転可能に支持される。また、上側支持体 7 1 3 は、長手方向の一端側に接続ピン 7 1 3 A を備える。そして、この接続ピン 7 1 3 A に、第 1 装飾体 7 1 1 A が回転可能に連結される。言い替えると、上側支持体 7 1 3 は、第 1 装飾体 7 1 1 A ~ 第 6 装飾体 7 1 1 F が連結された部材の上側の端部を、頬駆動部 7 3 に対して回転可能に接続する。

30

【 0 3 2 6 】

下側支持体 7 1 5 は、略直方体状の部材であり、第 7 装飾体 7 1 1 G に対して接続される。なお、図示の例においては、下側支持体 7 1 5 とは第 7 装飾体 7 1 1 G と一体となって互いに固定されて構成される。

【 0 3 2 7 】

また、下側支持体 7 1 5 は、頬駆動部 7 3 に設けられた支持軸 7 3 9 B によって、長手方向の中央側を回転可能に支持される。また、下側支持体 7 1 5 は、下側支持体 7 1 5 の長手方向に沿うスリット 7 1 5 A を備える。このスリット 7 1 5 A 内部には、頬駆動部 7 3 に設けられた駆動ピン 7 5 3 が移動可能に配置される。そして、下側支持体 7 1 5 は、左右方向に移動する駆動ピン 7 5 3（頬駆動部 7 3）からの駆動を受け、支持軸 7 3 9 B を中心としながら回転する。

40

この下側支持体 7 1 5 は、第 1 装飾体 7 1 1 A ~ 第 7 装飾体 7 1 1 G が連結された部材の下側の端部を、頬駆動部 7 3 に対して回転可能に接続する。

【 0 3 2 8 】

< 頬可動体 7 1 の姿勢 >

図 4 8 は、頬可動体 7 1 の姿勢を説明するための図である。具体的には、図 4 8 は第 2 状態の頬可動体 7 1 を示す。なお、上記の図 4 7 は第 1 状態の頬可動体 7 1 を示す。

50

【0329】

図47および図48に示すように、頬可動体71は、頬駆動部73からの駆動を受けて姿勢を切り替える。具体的には、頬可動体71は、図47に示すような第1状態と、図48に示すような第2状態である姿勢とで切り替える。

以下、第1状態および第2状態について各々説明をする。

【0330】

まず、図47に示すように、第1状態においては、頬可動体71は、左側（一方向）に突出する向きに湾曲する。言い替えると、第1状態においては、頬可動体71は、左側に凸の姿勢である。

また、第1状態においては、頬可動体71は、画像表示部114中央に向けて突出する。言い替えると、第1状態の頬可動体71は、遊技盤110（図1参照）の中央側に進出している状態である。

【0331】

次に、図48に示すように、第2状態においては、頬可動体71は、右側（一方向と反対方向）に突出する向きに湾曲する。言い替えると、第2状態においては、頬可動体71は、右側に凸の姿勢である。

また、第2状態においては、頬可動体71は、画像表示部114中央から離間する向きに突出する。言い替えると、第2状態の頬可動体71は、遊技盤110（図1参照）の外周側に退避している状態である。

【0332】

なお、第1状態と第2状態との切り替えは、頬可動体71が、頬駆動部73からの駆動力を受けることを契機とする。そして、第1状態と第2状態とが切り替えられることにより、頬可動体71の湾曲する向き、言い替えると、頬可動体71の曲率が変化する。

【0333】

また、図48に示すように、頬駆動部73は、第2状態である頬可動体71の右側側面に沿う形状のリブ736を備える。そして、頬可動体71が第1状態から第2状態への切り替わる際に、頬可動体71がリブ736に突き当たり停止する。このことにより、頬可動体71が第1状態から第2状態へ切り替わる際に、頬可動体71の位置がより安定し得る。

【0334】

ここで、図47および図48においては、頬可動体71の長手方向中央が最も突出するように湾曲することを説明したが、これに限定されない。すなわち、頬可動体71の長手方向中央以外が、最も突出するように頬可動体71が湾曲してもよい。また、最も突出する箇所の長手方向における位置が、第1状態と第2状態とで互いに異なってもよい。さらに、第1状態および第2状態において、頬可動体71が突出する向きも、一方向とその反対方向とに限定されるものではなく、一方向と、一方向以外の他方向とであってもよい。

【0335】

なお、上記では説明を省略したが、図示の例においては、頬可動体71が第2状態（図48参照）である際に、略円弧状を形成するよう、第1装飾体711A～第7装飾体711Gの左右の側面が曲面により形成されている。さらに説明をすると、第1装飾体711A～第7装飾体711Gの右側側面は、上下方向中央部が突出するように湾曲し、第1装飾体711A～第7装飾体711Gの左側側面は、上下方向中央部が凹むように湾曲している。

【0336】

< 第1状態および第2状態の切替動作 >

図49は、頬可動体71が第2状態から第1状態へ切り替わる動作を説明する図である。

次に、図49を参照しながら、頬可動体71が、第2状態から第1状態へと切り替わる動作について説明をする。

【0337】

まず、図 49 (a) に示すように、初期状態として頬可動体 7 1 が第 2 状態、すなわち右に凸の姿勢であるものとする。

次に、図 49 (b) に示すように、頬駆動部 7 3 の駆動ピン 7 5 3 が右側移動する。この駆動ピン 7 5 3 の移動にともない、下側支持体 7 1 5 は、支持軸 7 3 9 B を中心に回転する。その結果、支持軸 7 3 9 B を挟んで駆動ピン 7 5 3 とは反対側に配置された第 7 装飾体 7 1 1 G は、左側へと移動する。

【 0 3 3 8 】

そして、図 49 (b)、図 49 (c) および図 49 (d) に示すように、駆動ピン 7 5 3 がさらに右側へ移動する。この駆動ピン 7 5 3 の移動にともない、第 7 装飾体 7 1 1 G、第 6 装飾体 7 1 1 F、第 5 装飾体 7 1 1 E、第 4 装飾体 7 1 1 D、第 3 装飾体 7 1 1 C、第 2 装飾体 7 1 1 B、第 1 装飾体 7 1 1 A が、この順で左側に向けて移動を開始する。

そして、図 49 (e) に示すように、頬可動体 7 1 が第 1 状態、すなわち左に凸の姿勢となる。

【 0 3 3 9 】

なお、詳細な説明は省略するが、頬可動体 7 1 の第 1 状態から第 2 状態への切り替えは、図 49 (e) に示すように第 1 状態（左に凸の姿勢）から、頬駆動部 7 3 の駆動ピン 7 5 3 が左側に動くことにともない、図 49 (d)、図 49 (c)、図 49 (b) を経て、図 49 (a) に示すように第 2 状態（右に凸の姿勢）へと切り替わる。

【 0 3 4 0 】

このように頬可動体 7 1 が波型に変形しながら、頬可動体 7 1 が第 1 状態および第 2 状態の間で状態を切り替える。さらに説明すると、頬可動体 7 1 は、一端側（下端側）から他端側（上端側）へ向けて波が向かうように変形する。なお、このとき、頬可動体 7 1 を構成する第 1 装飾体 7 1 1 A ~ 第 7 装飾体 7 1 1 G は、順次、長手方向と交差する方向で移動する。

【 0 3 4 1 】

さて、図示の例の頬可動体 7 1 は、長手方向を圧縮する向きに付勢する力（詳細は後述）を受けている。このことにより、頬可動体 7 1 は、第 1 状態と第 2 状態とで切り替わる際に、頬可動体 7 1 が所定の位置（状態）を通過するまでは、第 1 状態および第 2 状態の各々の状態を維持しようとする。

【 0 3 4 2 】

例えば、上記の所定の位置（状態）を、図 49 (c) に示す頬可動体 7 1 の姿勢とする。この場合、図 49 (b) の状態においては、頬可動体 7 1 は、右側に突出しようとする。言い替えると、図 49 (a) の状態になろうとする。

一方、図 49 (d) の状態においては、頬可動体 7 1 は、左側に突出しようとする。言い替えると、図 49 (e) の状態になろうとする。

【 0 3 4 3 】

このことにより、頬可動体 7 1 は、第 1 状態と第 2 状態とで切り替わる際に、頬駆動部 7 3 からの駆動力を受けながら、徐々に、曲率を変更する。そして、所定の状態（上記の例では図 49 (c)）を通過すると、一気に曲率を変更する。このとき、元の状態とは反対の向きに湾曲する。このように、頬可動体 7 1 は、第 1 状態と第 2 状態とを切り替える過程において、曲率が変化する速度を、相対的に遅い速度から早い速度へと切り替える。

【 0 3 4 4 】

なお、図示の例においては、頬可動体 7 1 は、第 1 状態と第 2 状態とのいずれかの状態となるように、頬駆動部 7 3 により駆動を受ける。言い替えると、頬可動体 7 1 が、直線状の姿勢あるいは直線に近い姿勢を維持することは回避され、いずれかの向きに湾曲した状態となる。このように頬可動体 7 1 を直線状の姿勢で待機することを回避し、湾曲した姿勢をとるようにすることで、待機中の頬可動体 7 1 が、意図しないタイミングで突出することが抑制される。

【 0 3 4 5 】

< 頬可動体 7 1 の長さ >

10

20

30

40

50

図 5 0 は、頬可動体 7 1 の長さの変化を説明するための図である。

さて、頬可動体 7 1 は、長手方向において伸縮可能に構成されている（詳細は後述）。そして、第 1 状態と第 2 状態とを切り替える際に、頬可動体 7 1 は、その全体の長さを変化させる。

【 0 3 4 6 】

図 5 0 を参照しながら具体的に説明をすると、第 1 状態（実線で示す頬可動体 7 1 参照）においては、頬可動体 7 1 の長手方向長さは、長さ L 4 である。また、第 2 状態（破線で示す頬可動体 7 1 参照）においては、頬可動体 7 1 の長手方向長さは、長さ L 5 である。

ここで、頬駆動部 7 3 の支持軸 7 3 9 A および支持軸 7 3 9 B 間の上下方向における距離は、長さ L 6 である。また、長さ L 6 は、長さ L 4 あるいは長さ L 5 よりも短い。さらに説明をすると、長さ L 5 > 長さ L 4 > 長さ L 6 の関係である。

【 0 3 4 7 】

そして、頬可動体 7 1 は、例えば第 1 状態（実線で示す頬可動体 7 1 参照）から第 2 状態（破線で示す頬可動体 7 1 参照）へと切り替わる際には、長さ L 4 から、長さ L 6 を経て、L 5 になる。つまり、頬可動体 7 1 は、第 1 状態と第 2 状態とで切り替わる際に、一旦収縮した後に、伸長する。このように、頬可動体 7 1 は、湾曲向きの変更の際に長手方向において伸縮することで、固定された支持軸 7 3 9 A および支持軸 7 3 9 B の間を通過する際に、支持軸 7 3 9 A および支持軸 7 3 9 B の間で詰まり、動きが止まることが抑制される。

付言すると、頬可動体 7 1 は、頬駆動部 7 3 によって両端側が保持（固定）された状態で、湾曲の向きを変化させるものである。

【 0 3 4 8 】

< 右側頬演出体 7 A および左側頬演出体 7 B の動作 >

図 5 1 は、右側頬演出体 7 A および左側頬演出体 7 B の動作を説明するための図である。具体的には、図 5 1 (a) 乃至 (c) は、それぞれ右側頬演出体 7 A および左側頬演出体 7 B の各々の頬可動体 7 1 が湾曲している状態を示す。

【 0 3 4 9 】

次に、図 5 1 (a) 乃至 (c) を参照しながら、右側頬演出体 7 A および左側頬演出体 7 B の各々が備える頬可動体 7 1 の動作について説明をする。

右側頬演出体 7 A および左側頬演出体 7 B の各々が備える頬可動体 7 1 は、各頬可動体 7 1 の切り替え動作を同期させて演出を実行する。さらに説明をすると、右側頬演出体 7 A および左側頬演出体 7 B の動作により、頬可動体 7 1 が構成する顔の表情の変化を表す演出を実行する。

【 0 3 5 0 】

まず、図 5 1 (a) に示すように、右側頬演出体 7 A および左側頬演出体 7 B の各頬可動体 7 1 が、互いに接近する向きに湾曲する。すなわち、頬が狭まる（頬可動体 7 1 が内に凸）状態である。このように右側頬演出体 7 A および左側頬演出体 7 B を動作させることにより、例えば怒りの表情を表すことができる。

なお、右側頬演出体 7 A および左側頬演出体 7 B を動作させた状態になると、左側頬演出体 7 B により画定される領域 1 1 4 e が形成され、また、右側頬演出体 7 A により画定される領域 1 1 4 f が形成される。

【 0 3 5 1 】

また、図 5 1 (b) に示すように、右側頬演出体 7 A および左側頬演出体 7 B の各頬可動体 7 1 が、互いに離間する向きに湾曲する。すなわち、頬が膨らむ（頬可動体 7 1 が外に凸）状態である。このように右側頬演出体 7 A および左側頬演出体 7 B を動作させることにより、例えば通常の表情を表すことができる。

【 0 3 5 2 】

また、他の例としては、図 5 1 (a) のように頬が狭まる状態によって驚きの表情、図 5 1 (b) のように頬が膨らむ状態によって拗ねた表情を表してもよい。

そして、これらの表情を切り替えることで、例えばキャラクタの感情の変化を表すことが可能となる。

【 0 3 5 3 】

さて、図 5 1 (a) および (b) とは異なり、右側頬演出体 7 A および左側頬演出体 7 B の各頬可動体 7 1 が、同一方向に突出するよう湾曲してもよい。例えば、図 5 1 (c) に示すように、各頬可動体 7 1 が、ともに左側に湾曲してもよい。この状態により、例えば片側の頬が膨れたことを表してもよい。なお、図 5 1 (c) に示す状態においては、右側頬演出体 7 A により画定される領域 1 1 4 f が形成される。

【 0 3 5 4 】

なお、各頬可動体 7 1 の湾曲の向きを切り替えることで、複数 (2 つ) の頬可動体 7 1 に挟まれる空間が大きく変形する。さらに説明をすると、図示の例においては、遊技者が注目する画像表示部 1 1 4 の中央を挟んだ空間が大きく変形することで、遊技者に大きなインパクトが与えられる。

付言すると、右側頬演出体 7 A および左側頬演出体 7 B は、各々頬駆動部 7 3 (図 5 0 参照) を別で備えることから、各頬可動体 7 1 を独立して動作させてももちろんよい。

【 0 3 5 5 】

< 上側支持体 7 1 3 の伸縮機構 >

図 5 2 は、上側支持体 7 1 3 の伸縮機構を説明するための図である。具体的には、図 5 2 は、後側からみた上側支持体 7 1 3 を示す。

【 0 3 5 6 】

次に、図 5 2 を参照しながら、頬可動体 7 1 を伸縮させる具体的な機構を説明する。

図示の例においては、頬可動体 7 1 の上側支持体 7 1 3 が、頬可動体 7 1 の長手方向において伸縮可能に設けられている。

【 0 3 5 7 】

この上側支持体 7 1 3 は、第 1 部材 7 1 3 B と、第 2 部材 7 1 3 C と、圧縮コイル 7 1 3 D とを備える。

まず、第 1 部材 7 1 3 B は、略直方体状の部材であり、長手方向の一端側に、支持孔 7 1 3 E を備える。この支持孔 7 1 3 E の内部には、頬駆動部 7 3 の支持軸 7 3 9 A が挿入される。また、第 1 部材 7 1 3 B は、支持孔 7 1 3 E とは反対側の端部から長手方向に延び、内部に第 2 部材 7 1 3 C の一部をスライド可能に収容する開口 7 1 3 G を備える。

【 0 3 5 8 】

また、第 2 部材 7 1 3 C は、略直方体状の部材であり、長手方向の一端側に第 1 装飾体 7 1 1 A が連結される接続ピン 7 1 3 A を備える。そして、この第 2 部材 7 1 3 C は、一端 (上側の端部) が第 1 部材 7 1 3 B の内部でスライドするように設けられる。また、第 2 部材 7 1 3 C は、この一端から長手方向に延び、内部に圧縮コイル 7 1 3 D を収容するスリット 7 1 3 H を備える。

【 0 3 5 9 】

圧縮コイル 7 1 3 D は、第 2 部材 7 1 3 C のスリット 7 1 3 H 内に圧縮して配置され、第 1 部材 7 1 3 B の支持孔 7 1 3 E と、第 2 部材 7 1 3 C の接続ピン 7 1 3 A とが離間する向きに、第 1 部材 7 1 3 B および第 2 部材 7 1 3 C を付勢する。すなわち、圧縮コイル 7 1 3 D は、上側支持体 7 1 3 向きに力を加える。このことにより、圧縮コイル 7 1 3 D は、頬可動体 7 1 に対して、頬可動体 7 1 を長手方向で圧縮する力を加える。

【 0 3 6 0 】

さて、圧縮コイル 7 1 3 D の付勢力を受けながら、第 1 部材 7 1 3 B の内部で第 2 部材 7 1 3 C の位置が変化することにもない、頬可動体 7 1 の長手方向における長さが変化する。このことにより、頬可動体 7 1 全体が長手方向において伸縮する (矢印 J 参照) 。

なお、上側支持体 7 1 3 が伸縮することにより、例えば図示の例とは異なり装飾体 7 1 1 の各々の間が伸縮する構成と比較して、組み付け作業が簡便となる。

【 0 3 6 1 】

< 頬駆動部 7 3 の駆動機構 >

10

20

30

40

50

図 5 3 は、頬駆動部 7 3 の駆動機構を説明するための図である。

次に、図 5 3 を参照しながら、頬駆動部 7 3 における頬可動体 7 1 を駆動させる機構を具体的に説明する。

【 0 3 6 2 】

図 5 3 に示すように、頬駆動部 7 3 は、駆動源 7 4 1 と、駆動源 7 4 1 からの駆動を受けて回転する第 1 ギア 7 4 3、第 2 ギア 7 4 5、第 3 ギア 7 4 7、および第 4 ギア 7 4 9 と、第 4 ギア 7 4 9 と噛み合うラックギア 7 5 1 とを備える。

【 0 3 6 3 】

駆動源 7 4 1 は、正転および逆転可能な駆動モータにより構成される。

第 1 ギア 7 4 3 ~ 第 4 ギア 7 4 9 は、例えば平歯車により構成される。

ラックギア 7 5 1 は、駆動ピン 7 5 3 を備えるとともに、左右方向に移動するよう構成されている。

【 0 3 6 4 】

そして、駆動源 7 4 1 が正転および逆転することにもない、第 1 ギア 7 4 3 ~ 第 4 ギア 7 4 9 を介して駆動力が伝達され、ラックギア 7 5 1 に設けられた駆動ピン 7 5 3 が移動する（矢印 K 参照）。この駆動ピン 7 5 3 の移動にもない、下側支持体 7 1 5（および第 7 装飾体 7 1 1 G）が支持軸 7 3 9 B を中心としながら回転し、結果として頬可動体 7 1 に駆動力が伝達される。

【 0 3 6 5 】

さて、頬駆動部 7 3 は、頬可動体 7 1 の長手方向の一端に力を加えながら、頬可動体 7 1 の曲率を変更する。さらに説明をすると、頬駆動部 7 3 は、頬可動体 7 1 の長手方向中央部を支持しない。

この構成により、頬可動体 7 1 の長手方向中央部周辺の設計が自由になる。また、画像表示部 1 1 4 における視認可能な領域も広がる。さらに説明をすると、左側に突出する第 1 状態における頬可動体 7 1 と、頬駆動部 7 3 とにより挟まれる領域を通して、画像表示部 1 1 4 が視認可能となる（図 4 6 参照）。

【 0 3 6 6 】

< 頬演出体 7 の変形例 >

図 5 4 は、頬可動体 7 1 の変形例を説明するための図である。具体的には、図 5 4（a）は第 1 の変形例である刀演出体 7 1 0 A を示し、図 5 4（b）は第 2 の変形例である蛇演出体 7 1 0 B を示し、図 5 4（c）は第 3 の変形例である長尺演出体 7 1 0 C ~ 7 1 0 F を示し、図 5 4（d）は第 4 の変形例である屈曲演出体 7 1 0 G を示す。

【 0 3 6 7 】

さて、上記では頬可動体 7 1 を説明したが、曲率が変化する構成あるいは湾曲の向きが変化する構成であれば、形状は特に限定されない。

例えば、図 5 4（a）に示すように、頬可動体 7 1 は、刀の形状を模した刀演出体 7 1 0 A により構成してもよい。さらに説明をすると、図 5 4（a 1）に示す通常時の刀演出体 7 1 0 A は直線に近い形状である。一方、図 5 4（a 2）に示す演出動作時は、刀演出体 7 1 0 A の曲率が変化し、湾曲する。すなわち、刀がしなる。このことにより、刀が勢いよく振り下ろされる動作を表現してもよい。

【 0 3 6 8 】

また、例えば、図 5 4（b）に示すように、頬可動体 7 1 は、蛇の形状を模した蛇演出体 7 1 0 B により構成してもよい。この蛇演出体 7 1 0 B の曲率が変化する（湾曲の向きが変化する）ことにより、蛇が這う動作を表現してもよい。

【 0 3 6 9 】

また、例えば、図 5 4（c）に示すように、頬可動体 7 1 は、複数の長尺演出体 7 1 0 C ~ 7 1 0 F を並べて構成してもよい。この長尺演出体 7 1 0 C ~ 7 1 0 F は、同期して動作（曲率を変化）させてもよいし、各々別個に動作させてもよい。例えば、複数の長尺演出体 7 1 0 C ~ 7 1 0 F の各々の曲率を別個に変化させることにより、滝が流れる様子を表現してもよい。

10

20

30

40

50

【 0 3 7 0 】

さて、上記では類可動体 7 1 を多関節とすることを例示したが、これに限定されない。類可動体 7 1 を弾性変形可能な部材により形成された棒状の部材や、蛇腹状に形成された部材により構成されてもよい。

また、類可動体 7 1 は、類可動体 7 1 の一端側に伸縮する機構（上側支持体 7 1 3）を備える構成を説明したが、全体としての長さが伸縮すればよく、例えば類可動体 7 1 の中央側に伸縮する機構を備える構成であってもよい。あるいは、類可動体 7 1 の各々の関節に伸縮する機構を有する構成であってもよい。

【 0 3 7 1 】

さらに、上記では類可動体 7 1 が、湾曲する姿勢となることを説明したが、これに限定されない。

例えば、図 5 4（d）に示す屈曲演出体 7 1 0 G のように、折れ曲がる姿勢となる構成であってもよい。さらに説明をすると、屈曲演出体 7 1 0 G のように、長手方向に沿ういずれかの位置で、屈曲するように構成してもよい。

付言すると、上記では類可動体 7 1 を多関節の役物として説明をしたが、類可動体 7 1 は、少なくとも 1 つの関節を備えればよい。したがって、例えば図 5 4（d）に示す屈曲演出体 7 1 0 G のように、1 つの関節を備える構成であってもよい。

【 0 3 7 2 】

また、上記では、類駆動部 7 3 が、類可動体 7 1 の一端に類可動体 7 1 の長手方向と交差する方向に力を加える構成を説明したが、これに限定されない。

例えば類駆動部 7 3 が、類可動体 7 1 の両端に、類可動体 7 1 の長手方向と交差する方向に力を加える構成であってもよい。あるいは、類可動体 7 1 にギアなどの回転体を設け、類駆動部 7 3 がこの回転体を回転駆動させる構成でもよい。

【 0 3 7 3 】

< 下アゴ演出体 6 および類演出体 7 の動作タイミング >

さて、上記下アゴ演出体 6 および類演出体 7 の演出は、例えばパチンコ遊技機 1 0 0 の遊技状態を報知するために実行される。このことにより、遊技者は、下アゴ演出体 6 および類演出体 7 の演出を見ることにより、パチンコ遊技機 1 0 0 の遊技状態を把握あるいは推測することができる。

【 0 3 7 4 】

具体的には、例えば、抽選の結果、遊技状態が、高確率状態となった際、あるいは時短状態となった際などに、下アゴ演出体 6 および類演出体 7 のいずれか一方または両方が演出を実行する。より具体的には、下アゴ演出体 6 における下アゴ可動体 6 1 の湾曲の向き、類演出体 7 における類可動体 7 1 の湾曲の向きが切り替わる。このことにより、遊技者は遊技状態を知ることができる。

さらに説明をすると、例えば、画像表示部 1 1 4 において遊技者に抽選結果を報知するための装飾図柄が表示された後に、下アゴ演出体 6 の下アゴ可動体 6 1 および類演出体 7 の類可動体 7 1 それぞれの湾曲の向きが切り替わることにより、ユーザは高確率状態となったことを推測することができる。

【 0 3 7 5 】

なお、下アゴ演出体 6 および類演出体 7 を動作させるタイミングは、抽選結果を報知するための装飾図柄が表示された後に限定されない。例えば、装飾図柄の変動開始から変動停止までの変動演出が行われる際であってもよい。また、特定の遊技状態に移行する前や、特定の遊技状態に移行した後の所定のタイミングでもよい。さらに、図 1 に示すように、第 2 大入賞口 1 2 7 に遊技球が入賞し、例えば高確率状態に移行する際や時短状態に移行する際に、下アゴ演出体 6 および類演出体 7 のいずれか一方または両方を動作させるようにしても良い。

【 0 3 7 6 】

ここで、下アゴ演出体 6 および類演出体 7 の演出は、必ずしも下アゴ可動体 6 1 および類可動体 7 1 の湾曲向きの変更を伴わなくともよい。例えば、下アゴ可動体 6 1 および類

10

20

30

40

50

可動体 7 1 の湾曲向きを変更しない範囲において、下アゴ可動体 6 1 および頬可動体 7 1 の曲率を変化させ、再び曲率を戻す動作を繰り返す（揺動する）ことで、下アゴ演出体 6 および頬演出体 7 による演出を実行してもよい。このような演出を行うことにより、下アゴ演出体 6 および頬演出体 7 の湾曲向きの切替動作に対する遊技者の期待感を煽ることが可能となる。

【 0 3 7 7 】

< 下アゴ演出体 6 および頬演出体 7 の変形例 >

図 5 5 は、下アゴ演出体 6 および頬演出体 7 の変形例を説明するための図である。さらに説明をすると、図 5 5 は、下アゴ演出体 6 および頬演出体 7 が設けられたスロットマシン 9 0 0 の概略側面図である。

さて、上記の説明においては、下アゴ演出体 6 および頬演出体 7 がパチンコ遊技機 1 0 0 に設けられることを詳細に説明したが、パチンコ遊技機 1 0 0 以外の遊技機に設けられてもよい。

【 0 3 7 8 】

例えば、図 5 5 に示すように、スロットマシン 9 0 0 に下アゴ演出体 6 および頬演出体 7 が設けられてもよい。

さらに説明をすると、図 5 5 に示すスロットマシン 9 0 0 は、回転しながら複数種類の図柄を例えば上から下へと循環させるように表示するリール 9 0 1 と、メダルが投入されるメダル投入口 9 0 3 と、リール 9 0 1 の回転を開始させるために操作される操作レバー 9 0 5 と、リール 9 0 1 の回転を停止させるために操作されるストップボタン 9 0 7 と、メダルが払い出されるメダル払出口 9 0 9 と、遊技に応じて表示による演出や情報表示を行う液晶ディスプレイ 9 1 1 と、液晶ディスプレイ 9 1 1 の前面を覆う透明板 9 1 3 とを備える。

【 0 3 7 9 】

また、このスロットマシン 9 0 0 は、液晶ディスプレイ 9 1 1 と透明板 9 1 3 との間の前後方向における空間に下アゴ演出体 6 および頬演出体 7 を備える。そして、この下アゴ演出体 6 および頬演出体 7 は、上記のように、湾曲の向きを切り替える演出を実行する。

【 0 3 8 0 】

上記のように、本実施の形態では、可動物の動きにより、遊技の興趣性を高めることが可能な遊技機を提供するために、以下の構成を採用した。

すなわち、所定の演出を行う遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1 0 0 ）であって、長尺状に形成されるとともに、長手方向と交差する方向に湾曲可能である装飾部（例えば、下アゴ可動体 6 1 ）と、前記装飾部（例えば、下アゴ可動体 6 1 ）が一方向に湾曲する第 1 状態と、当該一方向以外の他方向に湾曲する第 2 状態とを切り替える切替手段（例えば、下アゴ駆動部 6 3 ）とを備えることを特徴とすることができる。

また、所定の演出を行う遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1 0 0 ）であって、長尺状に形成されるとともに、長手方向と交差する方向に屈曲可能である装飾部（例えば、下アゴ可動体 6 1 ）と、前記装飾部（例えば、下アゴ可動体 6 1 ）が一方向に屈曲する第 1 状態と、当該一方向以外の他方向に屈曲する第 2 状態とを切り替える切替手段（例えば、下アゴ駆動部 6 3 ）とを備えることを特徴とすることができる。

【 0 3 8 1 】

上記のように、本実施の形態では、可動物の動きにより、遊技の興趣性を高めることが可能な遊技機を提供するために、以下の構成を採用した。

すなわち、所定の演出を行う遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1 0 0 ）であって、長尺状に形成されるとともに、自身の長手方向と交差する方向に湾曲可能である第 1 装飾部（例えば、右側頬演出体 7 A ）と、前記第 1 装飾部（例えば、右側頬演出体 7 A ）から離れて設けられ、長尺状に形成されるとともに、自身の長手方向と交差する方向に湾曲可能である第 2 装飾部（例えば、左側頬演出体 7 B ）と、前記第 1 装飾部（例えば、右側頬演出体 7 A ）および前記第 2 装飾部（例えば、左側頬演出体 7 B ）が互いに接近する向きに湾曲する第 1 状態と、当該第 1 装飾部（例えば、右側頬演出体 7 A ）および当該第 2 装飾部

10

20

30

40

50

(例えば、左側類演出体 7 B) が互いに離間する向きに湾曲する第 2 状態とを切り替える切替手段 (演出制御部 3 0 0) とを備えることを特徴とすることができる。

また、所定の演出を行う遊技機 (例えば、パチンコ遊技機 1 0 0) であって、長尺状に形成されるとともに、自身の長手方向と交差する方向に屈曲可能である第 1 装飾部 (例えば、右側類演出体 7 A) と、前記第 1 装飾部 (例えば、右側類演出体 7 A) から離れて設けられ、長尺状に形成されるとともに、自身の長手方向と交差する方向に屈曲可能である第 2 装飾部 (例えば、左側類演出体 7 B) と、前記第 1 装飾部 (例えば、右側類演出体 7 A) および前記第 2 装飾部 (例えば、左側類演出体 7 B) が互いに接近する向きに屈曲する第 1 状態と、当該第 1 装飾部 (例えば、右側類演出体 7 A) および当該第 2 装飾部 (例えば、左側類演出体 7 B) が互いに離間する向きに屈曲する第 2 状態とを切り替える切替手段 (演出制御部 3 0 0) とを備えることを特徴とすることができる。

10

【0382】

以上、本書にて可動役物 1 1 5 における種々の構造や制御等について説明したが、説明した内容の全部または一部を他の構造や制御等に適用ないし組み合わせることは、本書に言及がない場合であっても可能である。また、種々の変形例についても言及したが、かかる変形例の内容を他の構造や制御等に適用ないし組み合わせることは、本書に言及がない場合であっても可能である。

【0383】

なお、本実施の形態では、遊技制御部 2 0 0 の主制御処理において、主制御処理の各処理で生成されたコマンドを最後にまとめて演出制御部 3 0 0 へ出力する動作について説明した (図 5 - 3 参照)。

20

また、本実施の形態では、電源復帰時に、遊技制御部 2 0 0 により初期的に実行される基本処理において、設定の初期化を指示するコマンド等を演出制御部 3 0 0 へ出力するために、主制御処理で用いられる出力制御部 2 4 0 の機能 (サブルーチン) を呼び出して実行することについて説明した (図 5 - 1 参照)。

また、本実施の形態では、遊技制御部 2 0 0 から演出制御部 3 0 0 へ出力されるコマンドを「コード部」と「データ部」とで構成し、各々の先頭ビットに識別用のフラグを設けることについて説明した (図 1 9 - 1 参照)。

また、本実施の形態では、遊技制御部 2 0 0 から演出制御部 3 0 0 へ出力されるコマンドの「コード部」の一部を、データ値を記述するために用いる構成について説明した。

30

【0384】

〔本実施の形態の技術的特徴〕

上記のように、本実施の形態では、遊技制御手段の動作を制御する制御命令の増加を削減するため、遊技制御部 2 0 0 により所定の時間間隔で繰り返し実行される主制御処理において、1 サイクルの主制御処理の最後に、その 1 サイクルの実行で生成されたコマンドをまとめて、演出制御部 3 0 0 へ出力することとした。すなわち、上記の目的を達成する遊技機は、

遊技の進行に応じて演出を行う遊技機 (例えば、パチンコ遊技機 1 0 0) であって、

遊技の進行に関する一連の処理である主制御処理を所定の条件にしたがって繰り返し実行し、当該主制御処理を実行して得られた遊技に関する情報を含むデータを生成する遊技制御手段 (例えば、遊技制御部 2 0 0) と、

40

一連の前記主制御処理を 1 サイクル実行する度に、当該 1 サイクルの実行により生成された前記データを、当該 1 サイクルの実行における最後のデータの生成が行われた後に出力する出力手段 (例えば、出力制御部 2 4 0) と、

前記出力手段 (例えば、出力制御部 2 4 0) から出力されたデータを受け付け、受け付けたデータに基づき演出を行う演出制御手段 (例えば、演出制御部 3 0 0) と、

を備える。

このようにすれば、生成されたデータごとに出力処理を行う必要がないため、出力処理を行うための制御命令を削減し、プログラムサイズの増大を抑制することができる。また、データが生成される度に出力処理を行う必要がないため、出力処理全体に要する時間を

50

短縮することができる。

また、より詳細には、上記の遊技機において、

前記主制御処理で生成されたデータを、データごとに設定された記憶領域（例えば、コマンド格納領域）に記憶する記憶手段（例えば、RAM 203）をさらに備え、

前記遊技制御手段（例えば、遊技制御部 200）は、前記主制御処理において生成した前記データを、生成したデータに対応付けられた前記記憶領域（例えば、コマンド格納領域）に記憶させ、

前記出力手段（例えば、出力制御部 240）は、前記記憶手段（例えば、RAM 203）の各記憶領域に対してデータが記憶されているか否かを調べ、データが記憶されている記憶領域からデータを読み出して出力する。

このようにすれば、出力処理を行う度に、各記憶領域を確認して、記憶されているデータを出力するので、データ出力の漏れを防止することができる。

【0385】

また、上記の目的を達成する他の遊技機は、

遊技の進行に応じて演出を行う遊技機（例えば、パチンコ遊技機 100）であって、

遊技の進行に関する一連の処理である主制御処理を所定の条件にしたがって繰り返し実行し、当該主制御処理とは異なる条件にしたがって当該主制御処理とは異なる特別処理を実行する遊技制御手段（例えば、遊技制御部 200）と、

前記遊技制御手段（例えば、遊技制御部 200）から出力されたデータを受け付け、前記データに基づき演出に関わる処理を行う演出制御手段（例えば、演出制御部 300）と、を備え、

前記主制御処理において前記遊技制御手段（例えば、遊技制御部 200）による処理は、

遊技の進行に基づく処理を行うと共に、当該処理を実行して得られた情報を含むデータを生成する 1 または複数の第 1 の処理手段（例えば、遊技制御部 200）を呼び出して実行する部分と、

前記第 1 の処理手段（例えば、遊技制御部 200）の実行により生成されたデータを前記演出制御手段（例えば、演出制御部 300）へ出力する第 2 の処理手段（例えば、出力制御部 240）を呼び出して実行する部分と、を含み、

前記特別処理において前記遊技制御手段（例えば、遊技制御部 200）による処理は、遊技機（例えば、パチンコ遊技機 100）の設定を行う設定処理を実行する部分と、

前記設定処理において生成されたデータを、前記主制御処理における前記第 2 の処理手段（例えば、出力制御部 240）を呼び出して、前記演出制御手段（例えば、演出制御部 300）へ出力する部分と、を含む、構成とすることができる。

このようにすれば、特別処理で生成されたデータの出力処理を行うために個別の制御命令を用意する必要がないため、出力処理を行うための制御命令を削減し、プログラムサイズの増大を抑制することができる。

また、より詳細には、上記の遊技機において、

前記主制御処理で生成されたデータを、データごとに設定された記憶領域に記憶する記憶手段（例えば、RAM 203）をさらに備え、

前記主制御処理における前記第 1 の処理手段（例えば、遊技制御部 200）は、処理の実行により生成した前記データを、生成したデータに対応付けられた前記記憶領域（例えば、コマンド格納領域）に順次記憶させ、

前記主制御処理における前記第 2 の処理手段（例えば、出力制御部 240）は、前記記憶手段（例えば、RAM 203）の各記憶領域に対してデータが記憶されているか否かを調べ、データが記憶されている記憶領域からデータを読み出して出力し、

前記特別処理における前記設定処理では、前記設定処理において生成されたデータを、前記記憶手段（例えば、RAM 203）における所定の前記記憶領域に記憶させる。

このようにすれば、出力処理を行う度に、各記憶領域を確認して、記憶されているデータを出力するので、データ出力の漏れを防止することができる。

【0386】

また、本実施の形態では、遊技制御手段から演出制御手段へのデータ伝送の精度を向上させるため、第1データ部である「コード」の所定のビットと、第2データ部である「データ」の所定のビットを、「コード」と「データ」とを識別するためのフラグとして用いた。すなわち、上記の目的を達成する遊技機は、

遊技の進行に応じて演出を行う遊技機（例えば、パチンコ遊技機100）であって、
遊技の進行に関する主制御処理を実行し、当該主制御処理を実行して得られた遊技に関する情報を含むデータを生成して出力する遊技制御手段（例えば、遊技制御部200）と

、
前記遊技制御手段（例えば、遊技制御部200）から出力されたデータを受け付け、受け付けたデータに基づき演出に関わる処理を行う演出制御手段（例えば、演出制御部300）と、を備え、

前記遊技制御手段（例えば、遊技制御部200）により生成される前記データは、
aビット（aは2以上の整数）のサイズで、先頭の1ビットの値が1または0の何れか一方に特定されている第1データ部（例えば、「コード」）と、

n×aビット（nは1以上の整数）のサイズで、先頭の1ビットの値が前記第1データ部（例えば、「コード」）の先頭の1ビットの値とは異なる値に特定されている第2データ部（例えば、「データ」）と、を含む、構成とすることができる。

このようにすれば、先頭の1ビットの値を認識することにより、第1データ部と第2データ部とを明確に区別することができるため、遊技制御手段から演出制御手段へのデータ伝送の精度を向上させることができることができる。

また、より好ましくは、上記の遊技機において、

前記遊技制御手段（例えば、遊技制御部200）により生成される前記データの前記第2データ部（例えば、「データ」）は、先頭からaビットごとに、先頭の1ビットの値と同じ値が設定される。

このようにすれば、第2データ部のサイズが大きい場合でも、特定のサイズごとに切り分けて、各々が第2データ部であることを識別することが容易となる。

【0387】

また、本実施の形態では、実行対象の変動パターンを特定するコマンドを送信する場合のように、大きなサイズのデータを送る必要がある場合にも、遊技制御手段から演出制御手段へ送られるデータ全体のサイズの増大を抑制するため、第1データ部である「コード」の所定のビットをデータ値を記述するために用い、「コード」の一部と第2データ部である「データ」とでデータ値を記述する手法を提案した。すなわち、上記の目的を達成する遊技機は、

遊技の進行に応じて演出を行う遊技機（例えば、パチンコ遊技機100）であって、
遊技の進行に関する主制御処理を実行し、当該主制御処理を実行して得られた遊技に関する情報を含むデータを生成して出力する遊技制御手段（例えば、遊技制御部200）と

、
前記遊技制御手段（例えば、遊技制御部200）から出力されたデータを受け付け、当該データに基づき演出に関わる処理を行う演出制御手段（例えば、演出制御部300）と、を備え、

前記遊技制御手段（例えば、遊技制御部200）により生成される前記データは、
aビット（aは3以上の整数）のサイズで、先頭の1ビットの値が1または0の何れか一方に特定されている第1データ部（例えば、「コード」）と、

n×aビット（nは1以上の整数）のサイズで、先頭の1ビットの値が前記第1データ部（例えば、「コード」）の先頭の1ビットの値とは異なる値に特定されている第2データ部（例えば、「データ」）と、を含み、

前記第1データ部（例えば、「コード」）を構成する所定のビットと、前記第2データ部（例えば、「データ」）を構成するビットとを用いて、所定の種類のデータが記録され、当該第1データ部（例えば、「コード」）における当該所定のビットを除く残りのビッ

10

20

30

40

50

トを用いて、当該所定の種類のデータとは異なる他の種類のデータが記録される構成とすることができる。

また、上記の目的を達成する他の本発明による遊技機は、

遊技の進行に応じて演出を行う遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1 0 0）であって、

遊技の進行に関する主制御処理を実行し、当該主制御処理を実行して得られた遊技に関する情報を含むデータを生成して出力する遊技制御手段（例えば、遊技制御部 2 0 0）と

、
前記遊技制御手段（例えば、遊技制御部 2 0 0）から出力されたデータを受け付け、当該データに基づき演出に関わる処理を行う演出制御手段（例えば、演出制御部 3 0 0）とを備え、

10

前記遊技制御手段（例えば、遊技制御部 2 0 0）により生成される前記データは、

a ビット（a は 3 以上の整数）のサイズで、先頭の 1 ビットの値が 1 または 0 の何れか一方に特定されている第 1 データ部（例えば、「コード」）と、

a ビットのサイズで、先頭の 1 ビットの値が前記第 1 データ部（例えば、「コード」）の先頭の 1 ビットの値とは異なる値に特定されている第 2 データ部（例えば、「データ」）と、を含み、

前記第 1 データ部（例えば、「コード」）を構成する b ビット（b は a - 1 よりも小さく、1 以上の整数）と、前記第 2 データ部（例えば、「データ」）を構成する a ビットとを用いて、(a + b) ビットのサイズのデータが記録される構成とすることができる。

上記のような構成とすれば、第 1 データ部および第 2 データ部の合計サイズを変えなく、第 2 データ部に記録されるべきデータのサイズを、より大きくすることが可能となるため、遊技制御手段から演出制御手段へ大きなサイズのデータを送る場合に、伝送されるデータ全体のサイズの増大を抑制することができる。

20

【符号の説明】

【 0 3 8 8 】

4 ... 上アゴ演出体（可動物の一例）

5 ... 目玉演出体（可動物の一例）

6 ... 下アゴ演出体（可動物の一例）

7 ... 頬演出体（可動物の一例）

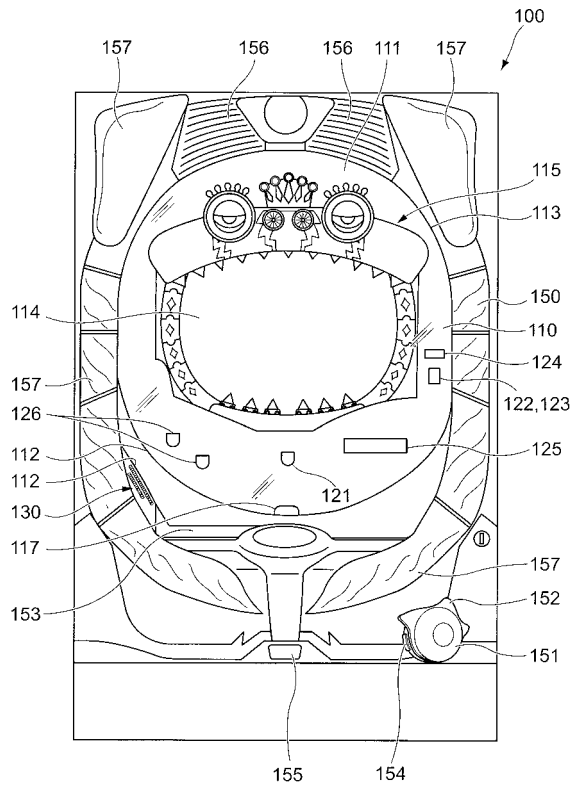
1 0 0 ... パチンコ遊技機（遊技機の一例）

30

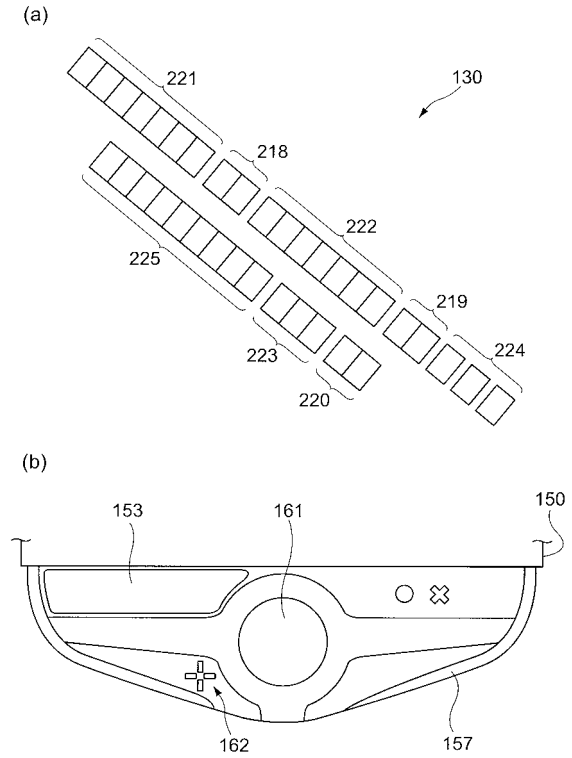
1 1 4 ... 画像表示部（画像表示部の一例）

1 1 4 b , 1 1 4 c ... 所定領域（所定領域の一例）

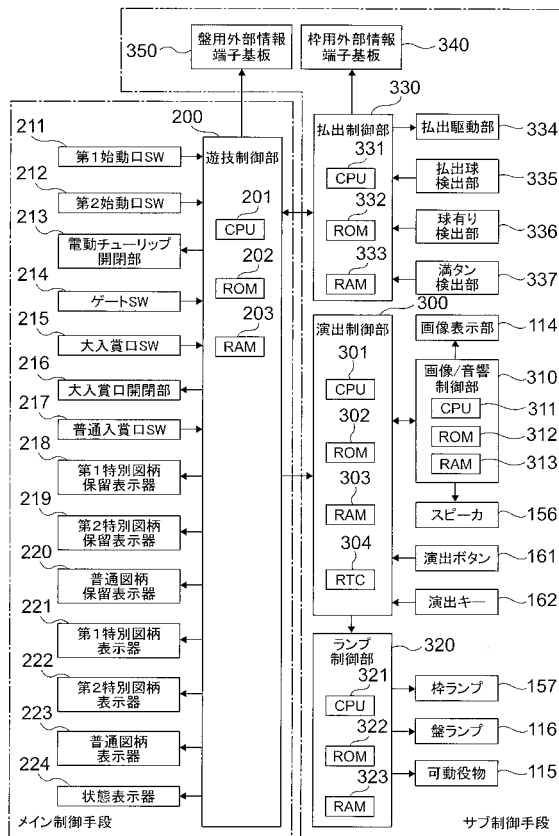
【図 1】



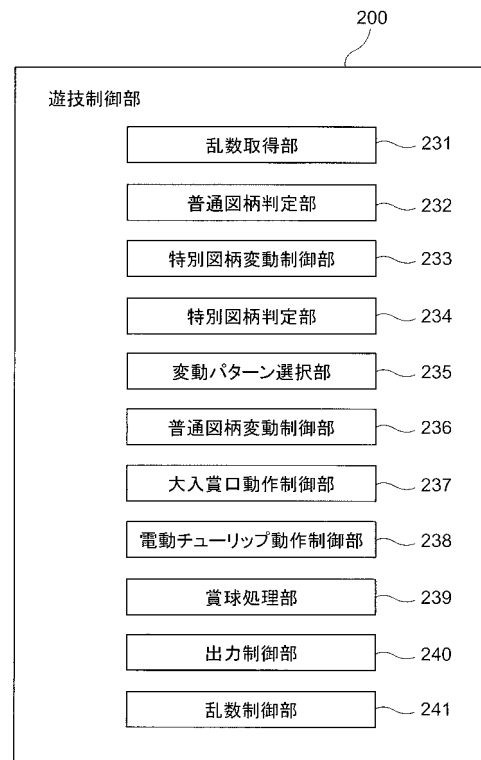
【図 2】



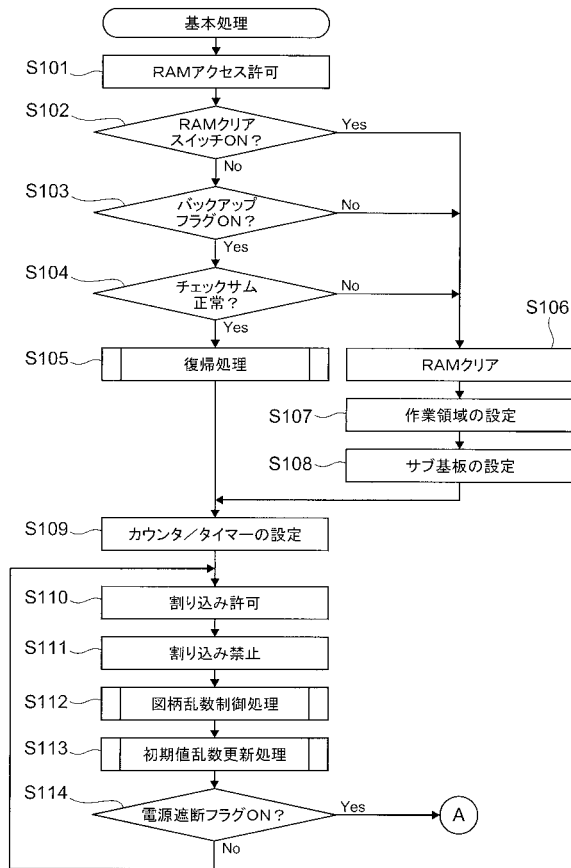
【図 3】



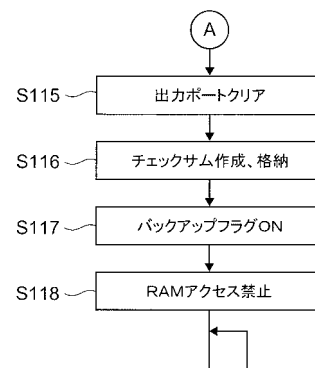
【図 4】



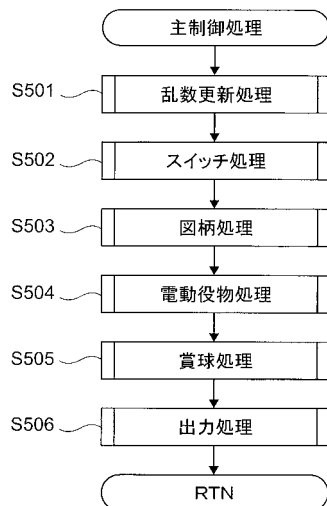
【図 5 - 1】



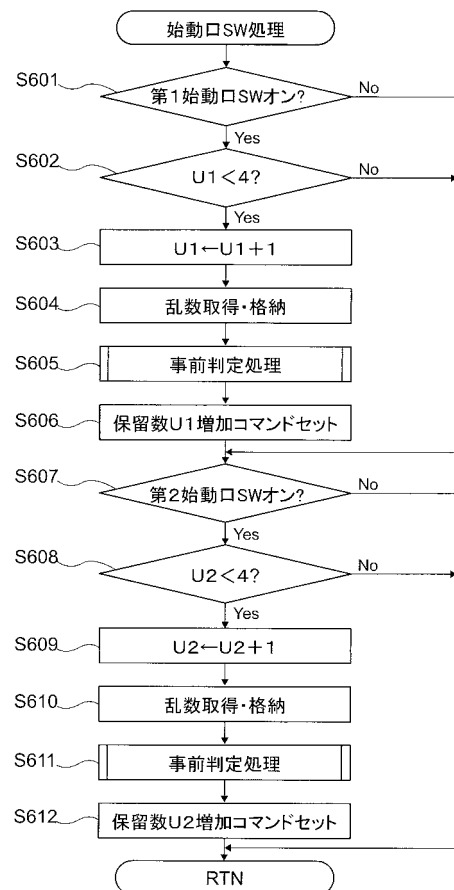
【図 5 - 2】



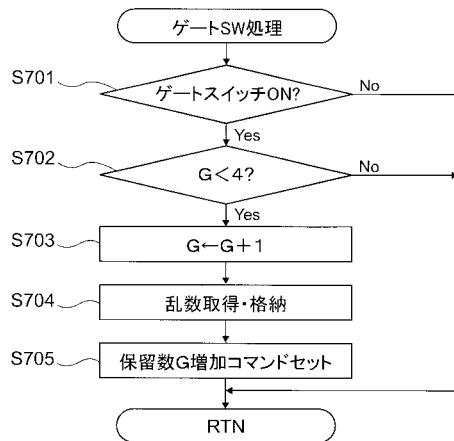
【図 5 - 3】



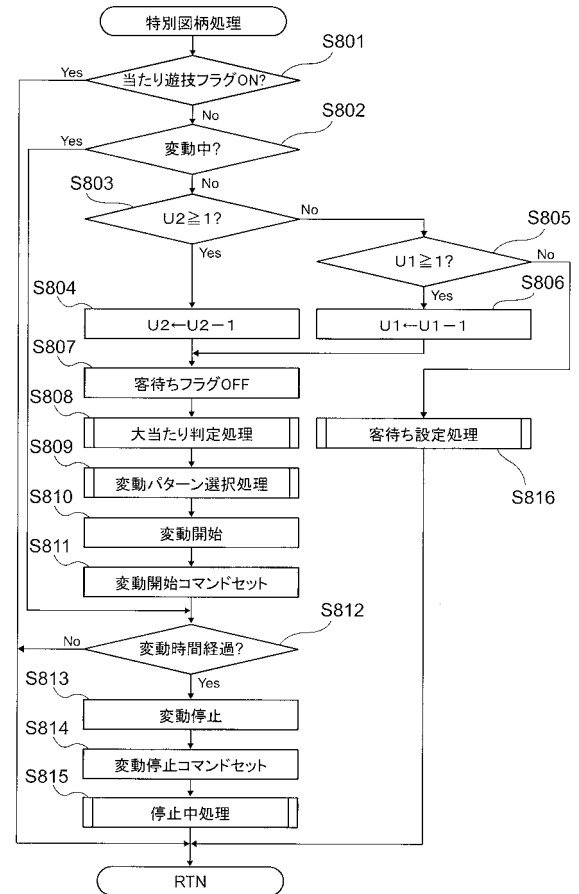
【図 6】



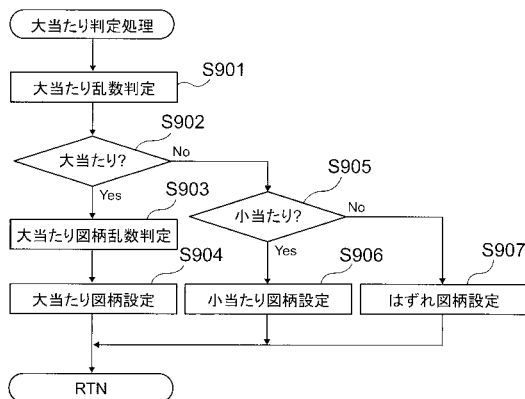
【図 7】



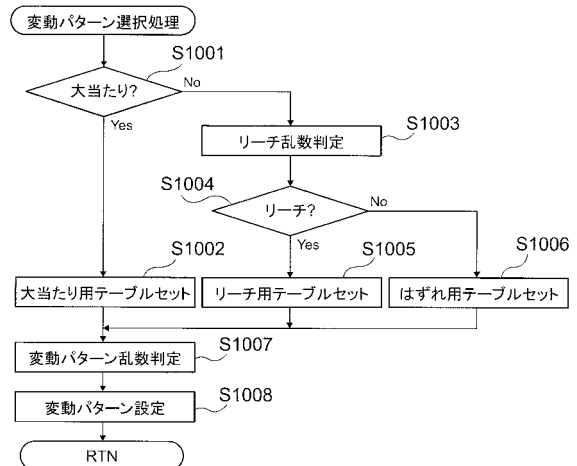
【図 8】



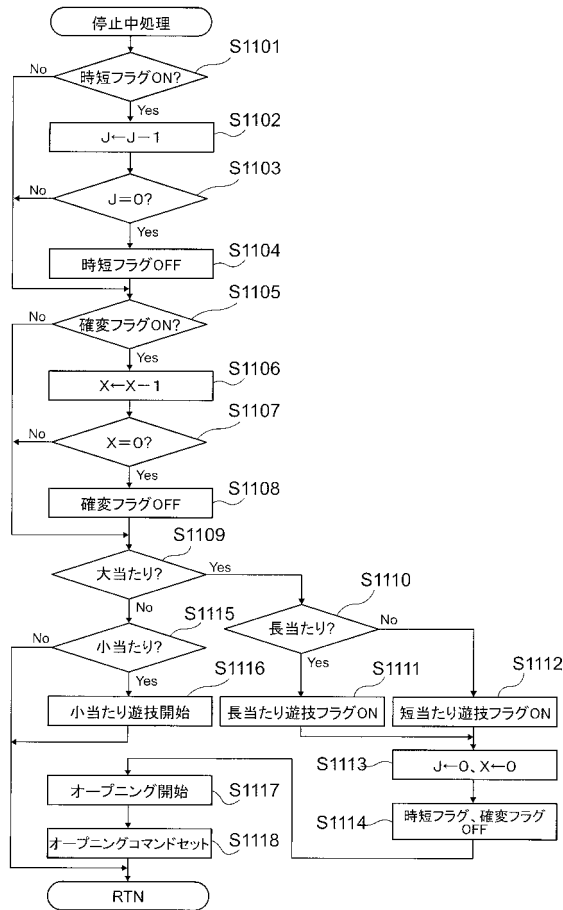
【図 9】



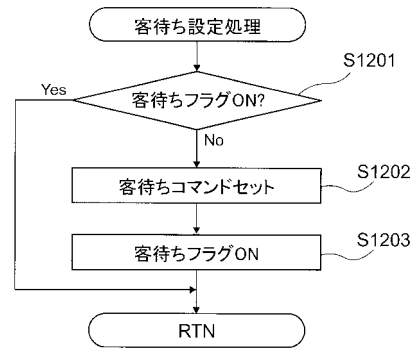
【図 10】



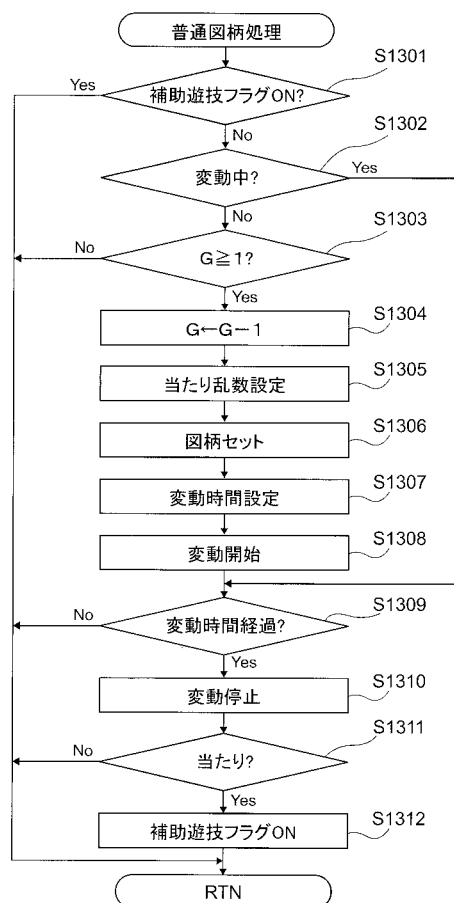
【図 1 1】



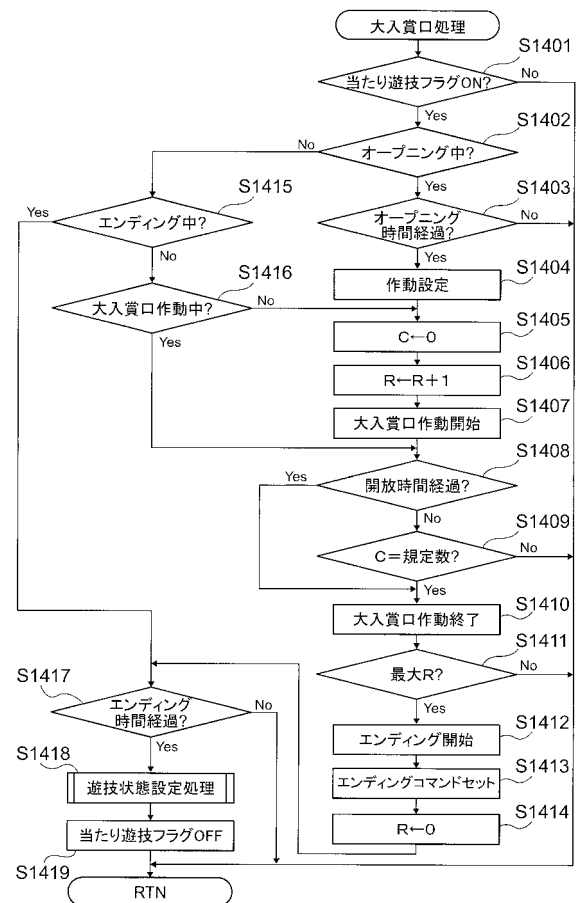
【図 1 2】



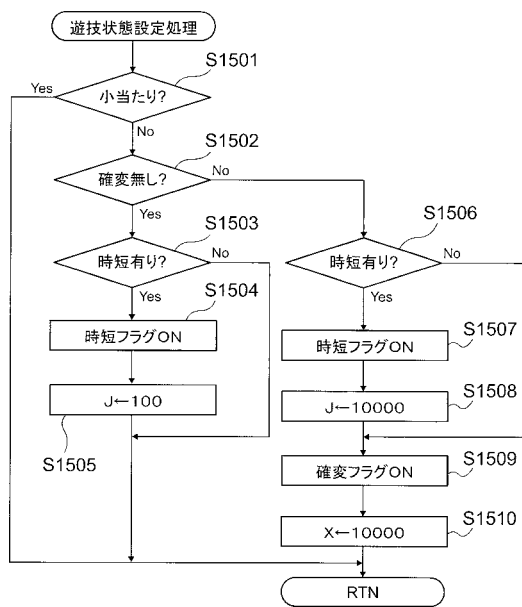
【図 1 3】



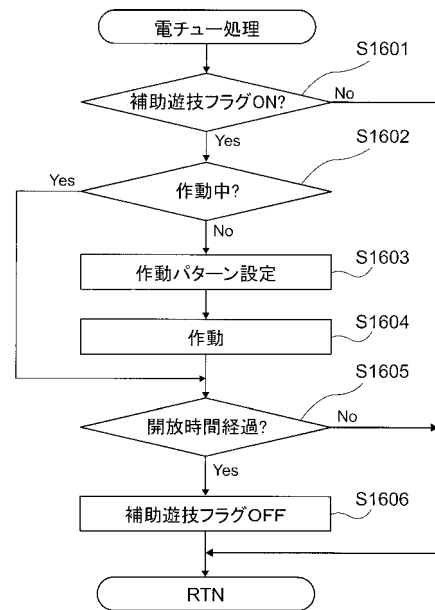
【図 1 4】



【 図 1 5 】



【 ㊦ 1 6 】



【 図 1 7 】

(a)大当たり乱数		範囲	割合	乱数値
大当たり	低確率状態	0～299	1/300	5
	高確率状態		10/300	3, 7, 37, 67, 97, 127, 157, 187, 217, 247
小当たり			3/300	8, 58, 208

(b)大当たり図柄乱数

		範囲	割合	乱数値
低確率図柄A (長当たり)	第1始動口	0～249	35/250	0～34
	第2始動口			
低確率図柄B (短当たり)	第1始動口		15/250	35～49
	第2始動口			
高確率図柄A (長当たり)	第1始動口		25/250	50～74
	第2始動口		175/250	50～224
高確率図柄B (短当たり)	第1始動口		75/250	75～149
	第2始動口		25/250	225～249
潜確図柄 (短当たり)	第1始動口	100/250	150～249	
	第2始動口	—	—	

(c)リーチ乱数

	範囲	割合	乱数値
リーチ有	0~249	22/250	0~21
リーチ無		228/250	22~249

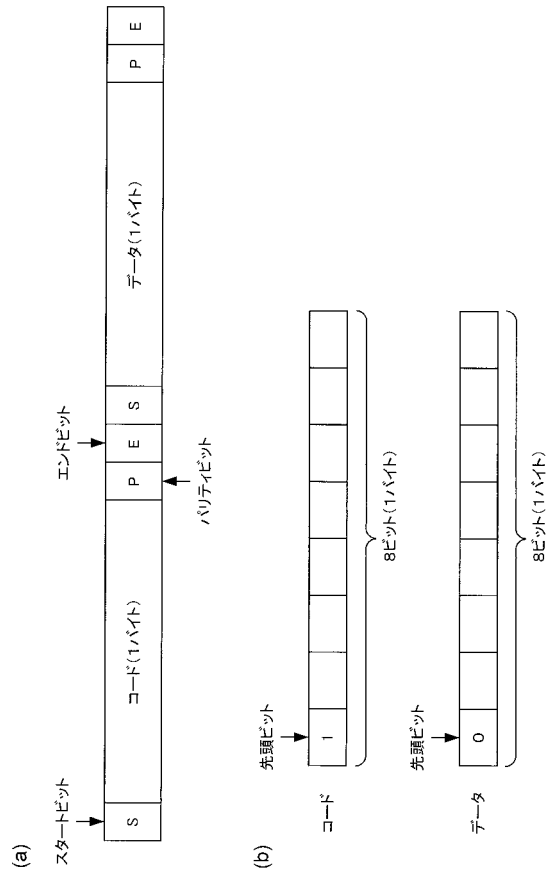
(d) 当たり乱数

		範囲	割合	乱数値
当たり	時短フラグOFF	0~9	1/10	0
	時短フラグON		9/10	1~9

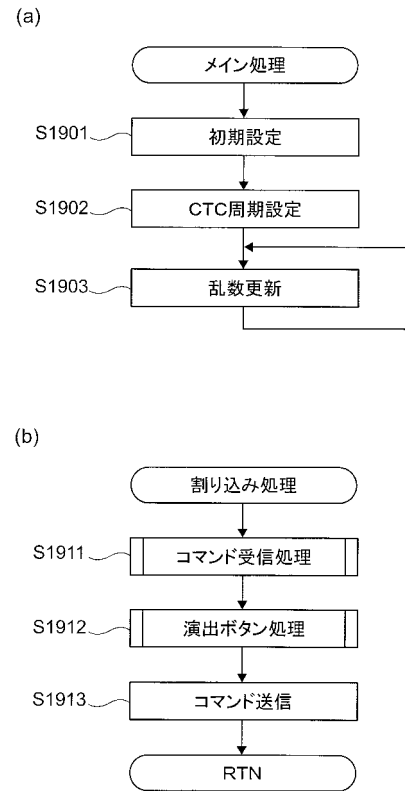
【 図 1 8 】

判定結果	リーチ演出	保留数	変動パターン	変動時間
大当たり			変動パターンA	90秒
			変動パターンB	60秒
			変動パターンC	30秒
	有		変動パターンD	60秒
はずれ	有		変動パターンE	30秒
	有		変動パターンF	15秒
	無	0	変動パターンG	13秒
	無	1~2	変動パターンH	7秒
	無	3~4	変動パターンI	3秒

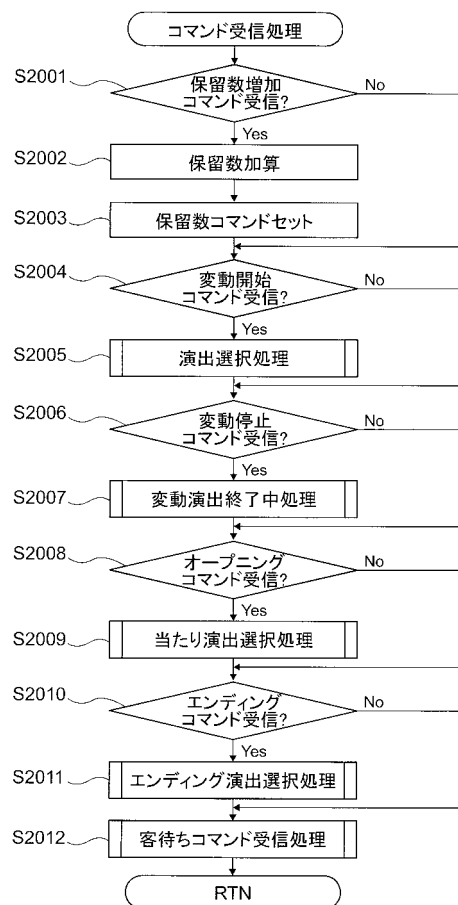
【図 19 - 1】



【図 19 - 2】



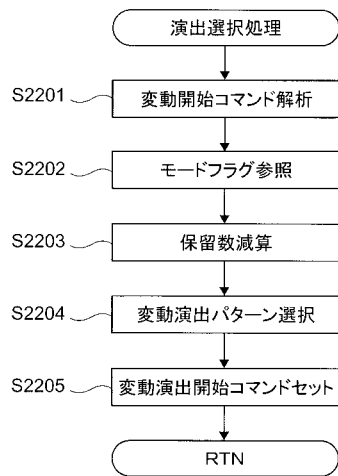
【図 20】



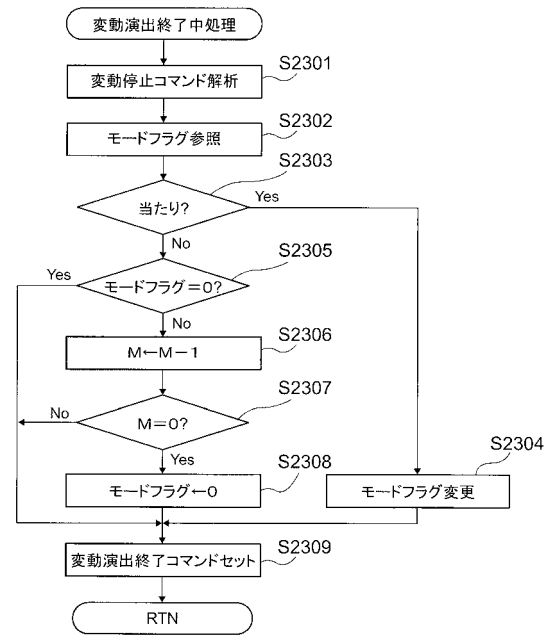
【図 21】

当たりの種類	モードフラグ	演出モード	M値
	0	Aモード	—
高確率図柄A	1	Bモード	$M_a \leftarrow 10000$
低確率図柄A	2	Cモード	$M_b \leftarrow 100$
高確率図柄B／低確率図柄B	3	Dモード	$M_c \leftarrow 100$
潜確図柄／小当たり図柄	4	Eモード	$M_d \leftarrow 30$

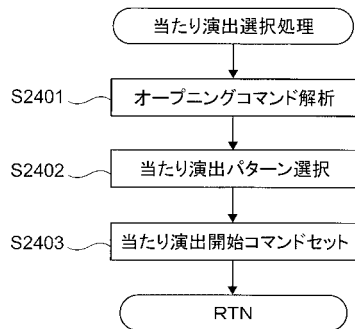
【図 2 2】



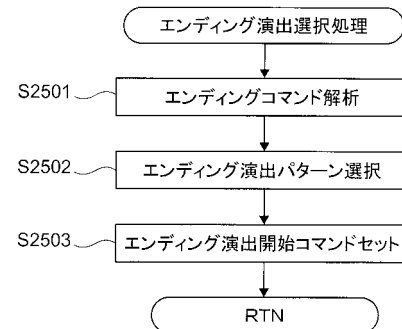
【図 2 3】



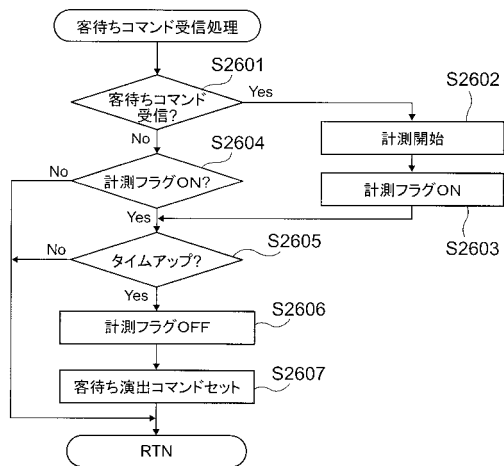
【図 2 4】



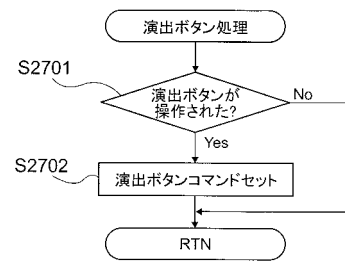
【図 2 5】



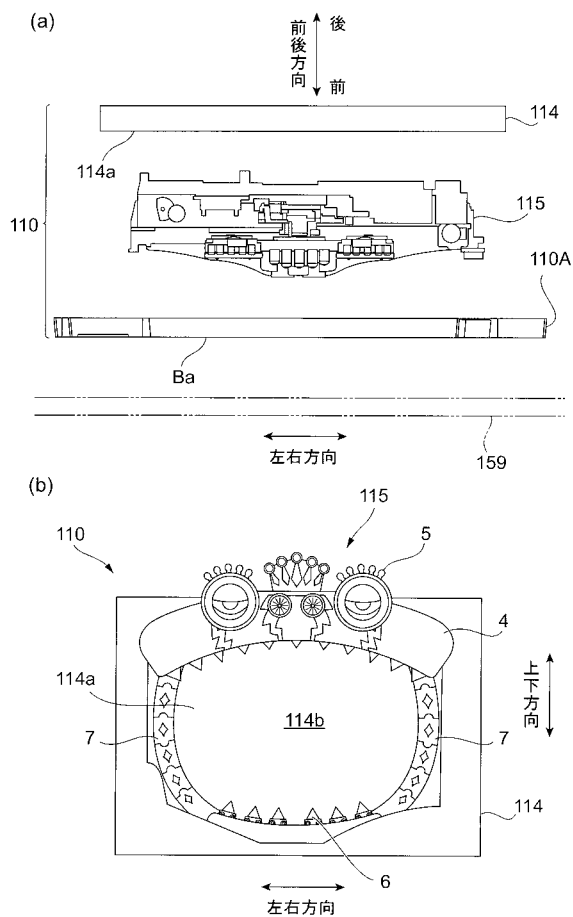
【図 26】



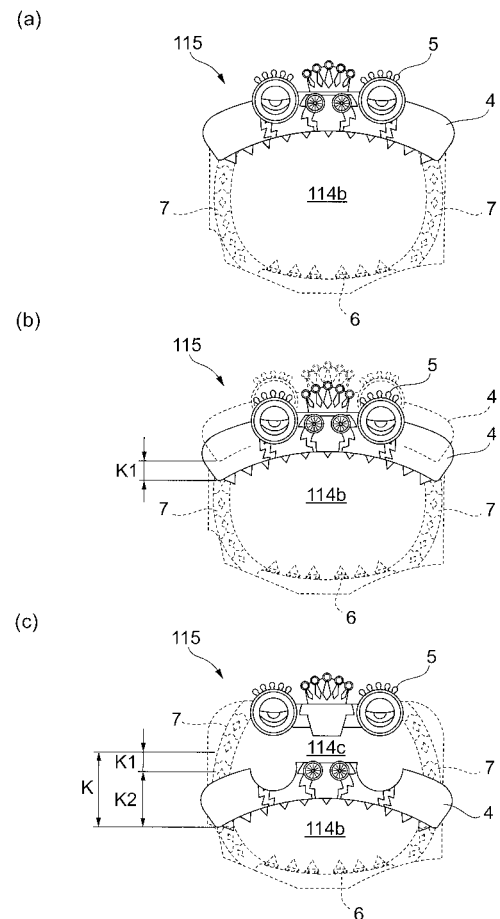
【図 27】



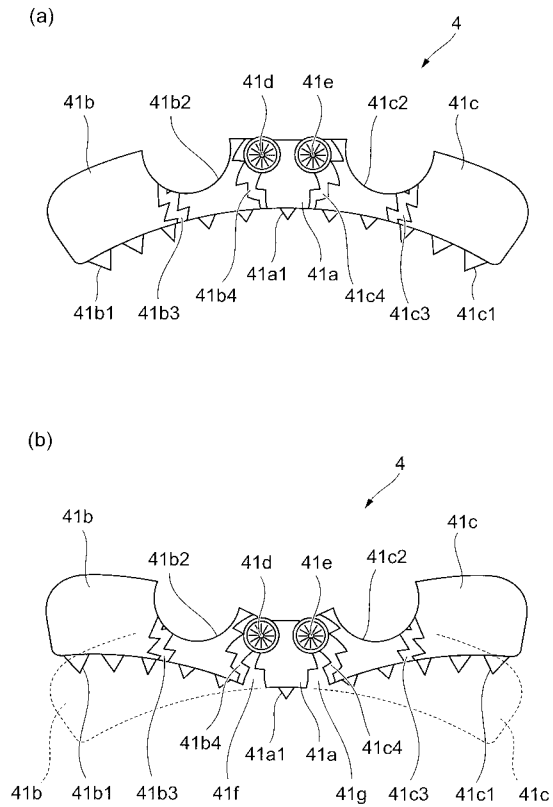
【図 28】



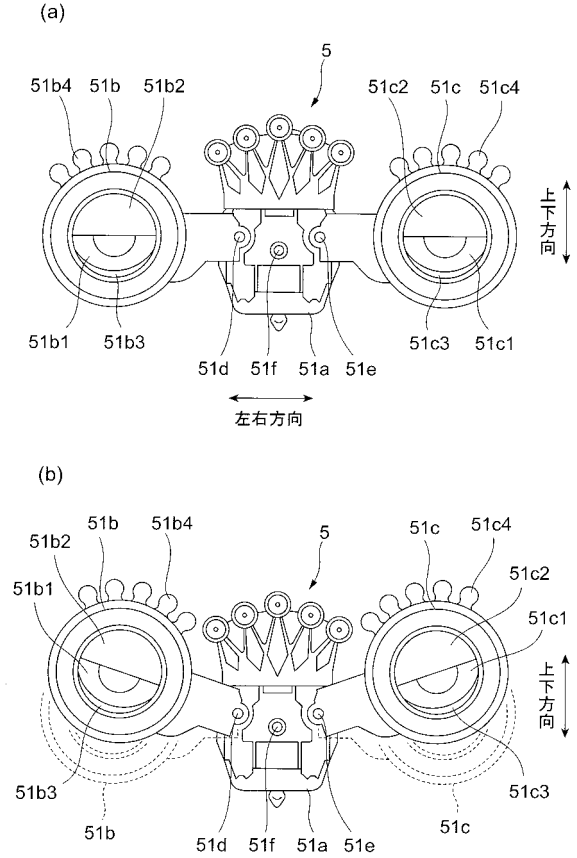
【図 29】



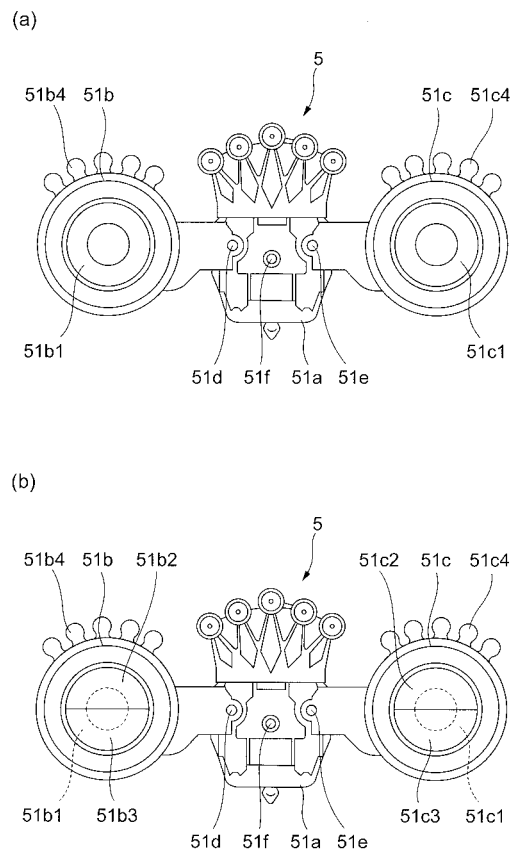
【図 3 0】



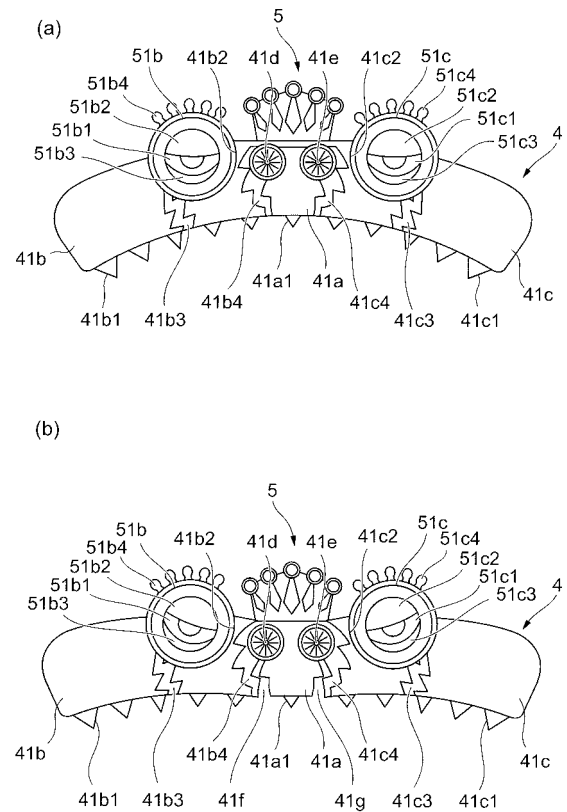
【図 3 1】



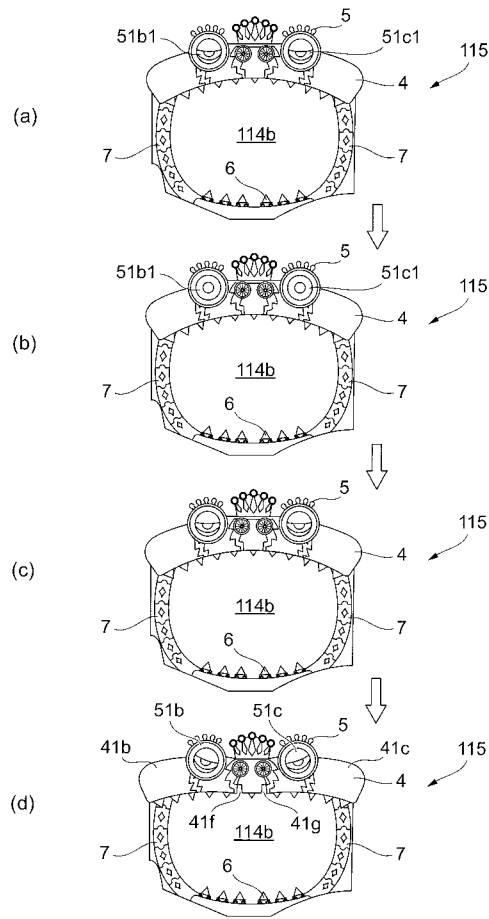
【図 3 2】



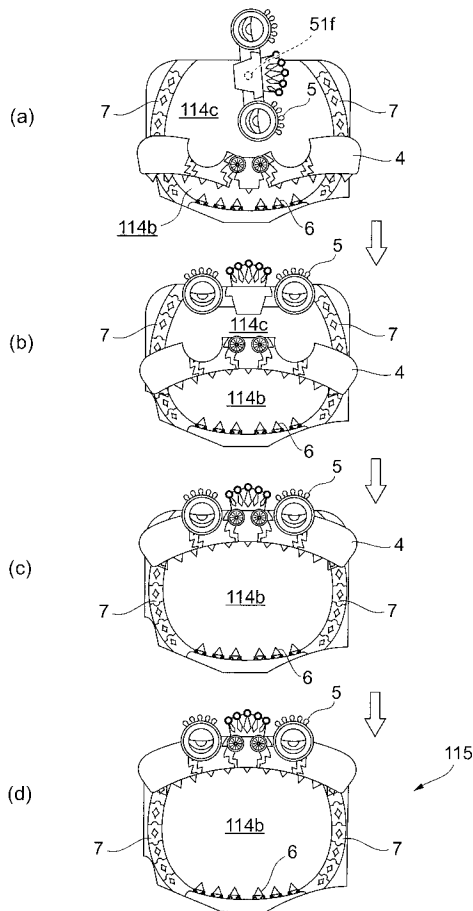
【図 3 3】



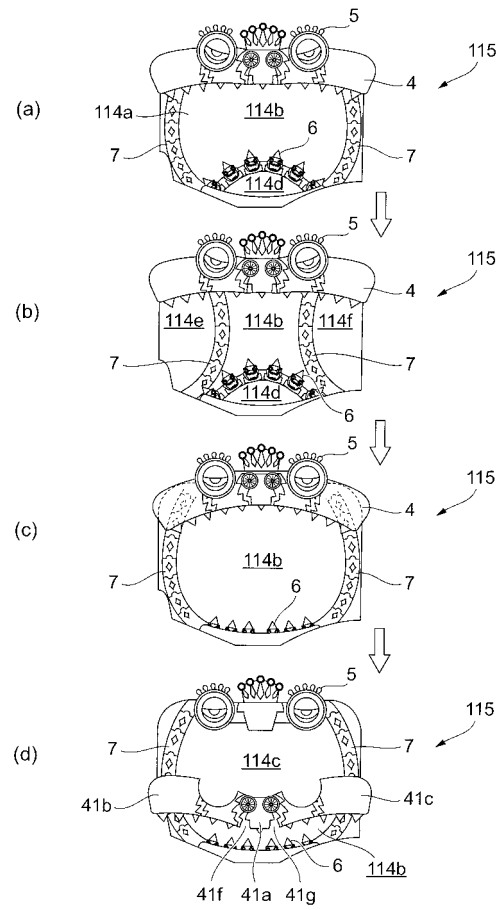
【図 3 4】



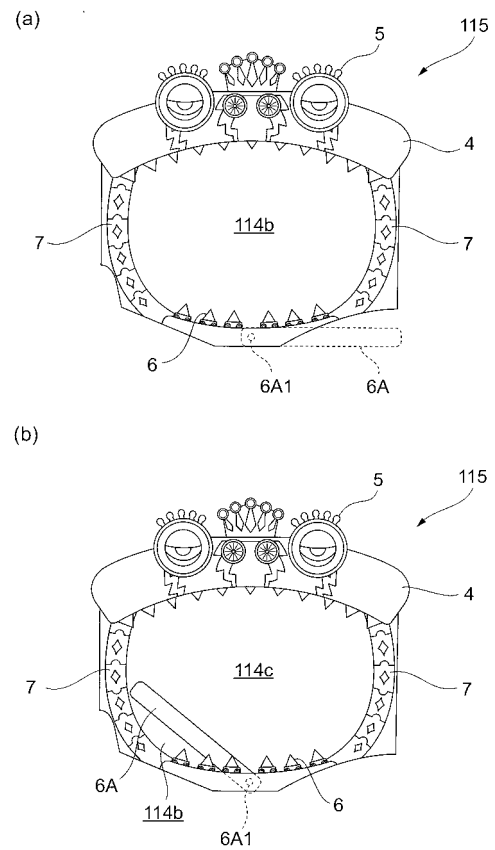
【図 3 6】



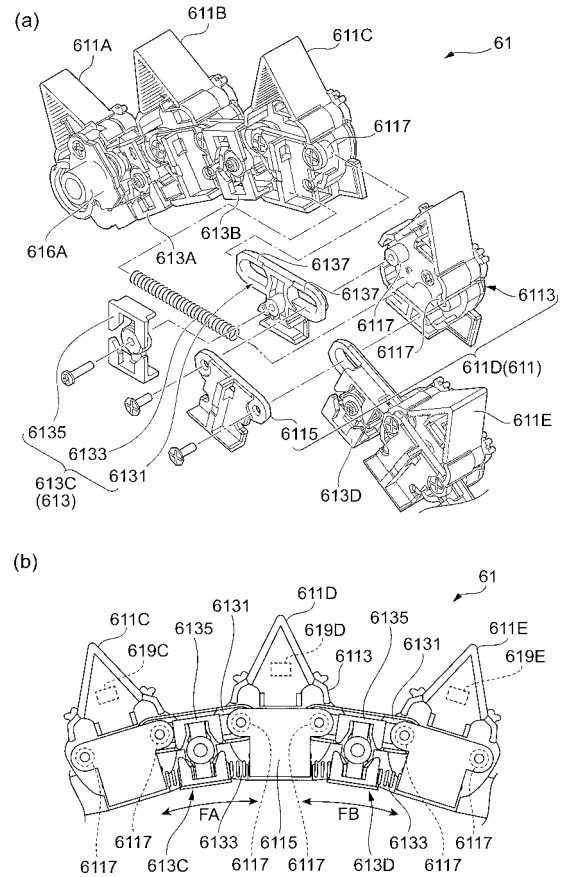
【図 3 5】



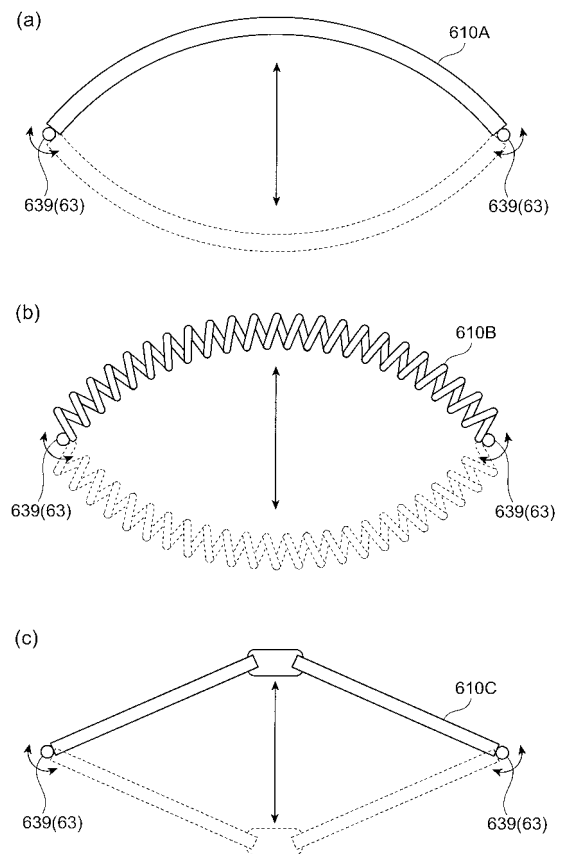
【図 3 7】



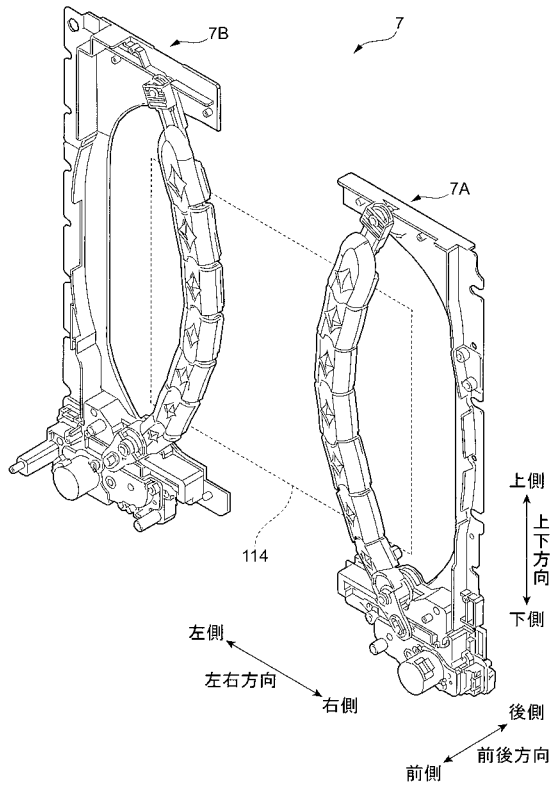
【 図 4 3 】



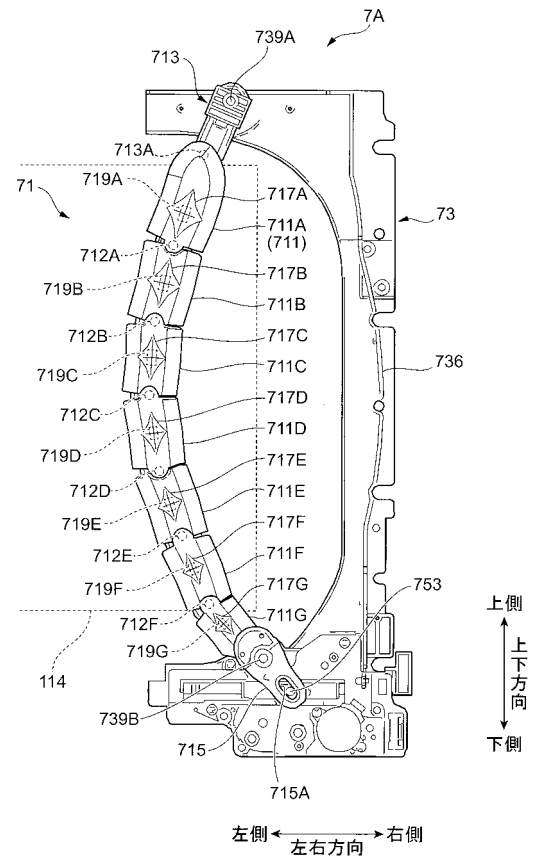
【 図 4 5 】



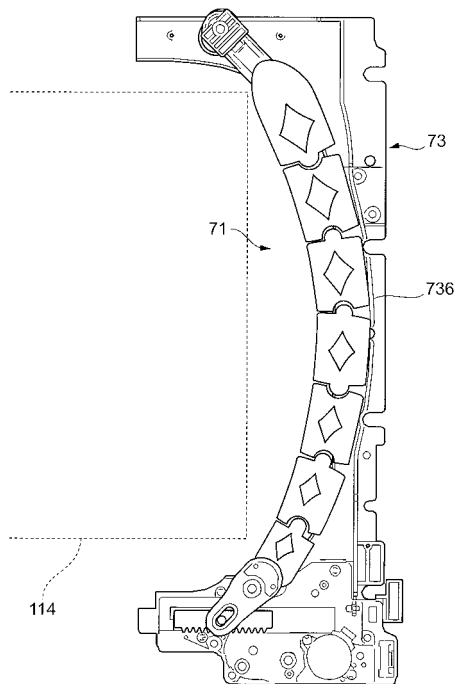
【図 4 6】



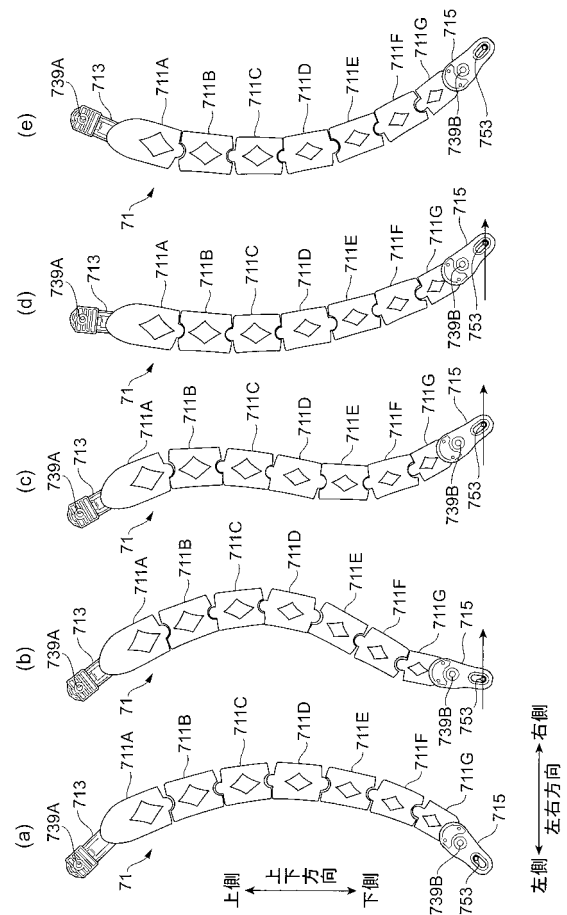
【図 4 7】



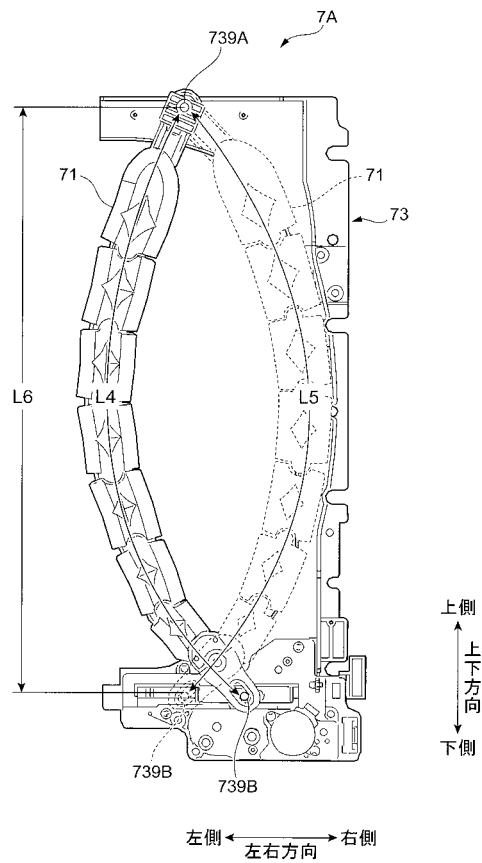
【図 4 8】



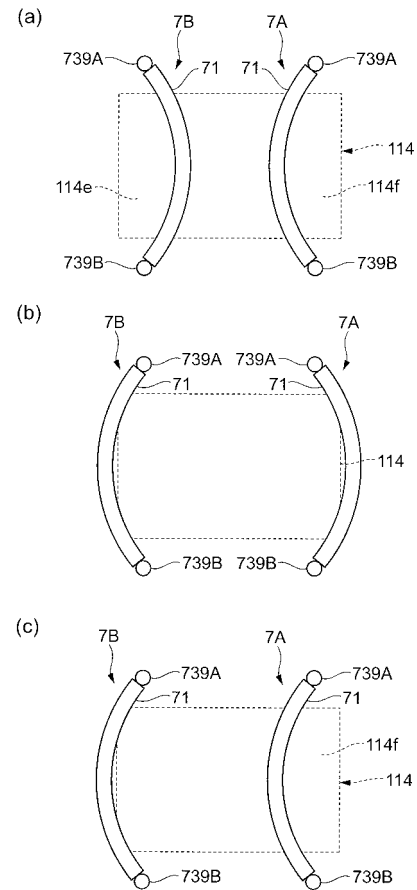
【図 4 9】



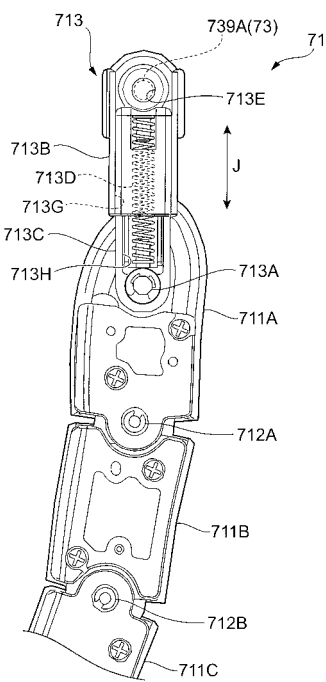
【図 50】



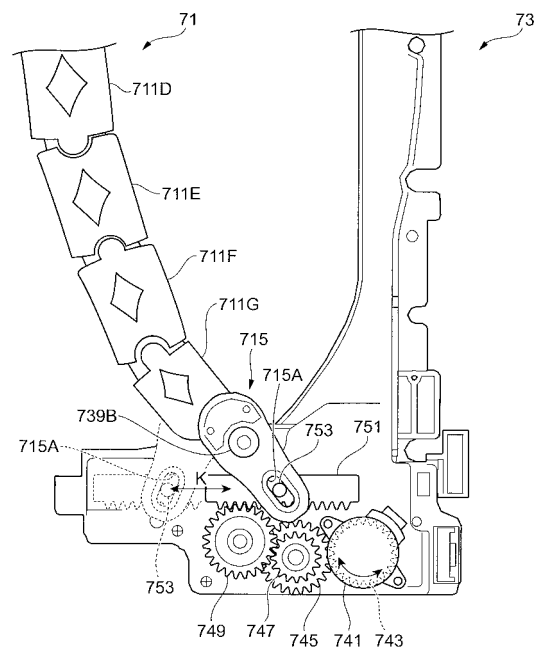
【図 51】



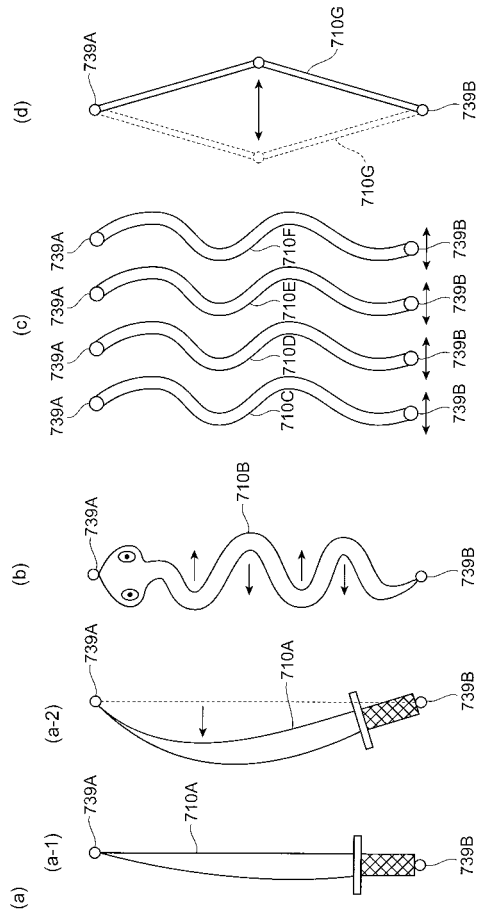
【図 52】



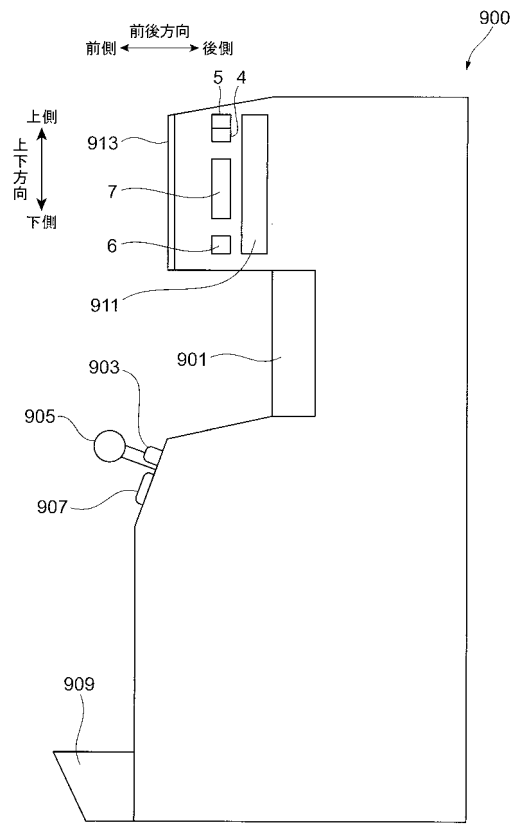
【図 53】



【図 5 4】



【図 5 5】



フロントページの続き

(72)発明者 叶内 茂

東京都台東区浅草 5 - 4 2 - 3 有限会社イング 2 1 内

F ターム(参考) 2C088 BC25 EB58 EB78