

(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2020-156545

(P2020-156545A)

(43) 公開日 令和2年10月1日(2020.10.1)

(51) Int.Cl.

A63F 7/02 (2006.01)

F I

A63F 7/02 304D

テーマコード (参考)

2C088

審査請求 未請求 請求項の数 1 O L (全 76 頁)

(21) 出願番号 特願2019-55877 (P2019-55877)
 (22) 出願日 平成31年3月25日 (2019. 3. 25)

(71) 出願人 000144153
 株式会社三共
 東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号
 (72) 発明者 小倉 敏男
 東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号 株
 式会社三共内
 Fターム(参考) 2C088 AA51 EB78

(54) 【発明の名称】 遊技機

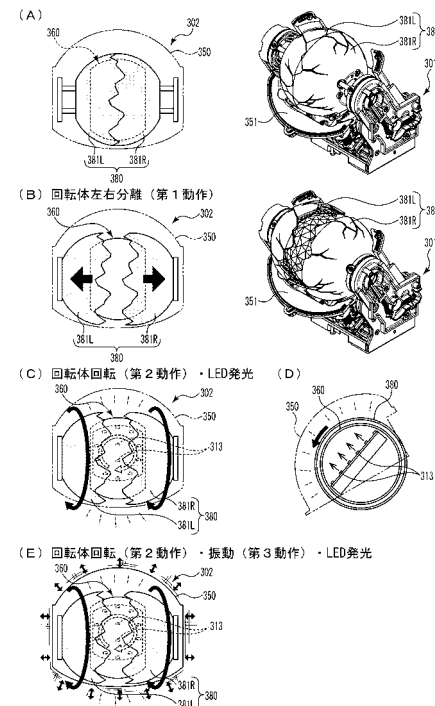
(57) 【要約】

【課題】可動体の動作により興趣を向上させることができる遊技機を提供すること。

【解決手段】第1方向への第1動作(例えば、左右方向へのスライド動作)と、該第1方向とは異なる第2方向への第2動作(例えば、縦回転動作)と、前記第1動作及び前記第2動作とは異なる第3動作(例えば、上下・前後・左右の3次元方向への往復動作)とが可能なプッシュボタン31の演出体302と、遊技者の動作を検知可能なプッシュセンサ35Bと、を備え、遊技者の動作に応じて、演出体302による前記第1動作、前記第2動作及び前記第3動作のうち少なくとも2以上の動作を複合して実行可能であるとともに、振動を発生可能である。

【選択図】 図27

【図27】



【特許請求の範囲】**【請求項 1】**

遊技が可能な遊技機であって、

第 1 方向への第 1 動作と、該第 1 方向とは異なる第 2 方向への第 2 動作と、前記第 1 動作及び前記第 2 動作とは異なる第 3 動作とが可能な可動体と、

遊技者の動作を検知可能な動作検知手段と、

を備え、

遊技者の動作に応じて、前記可動体による前記第 1 動作、前記第 2 動作及び前記第 3 動作のうち少なくとも 2 以上の動作を複合して実行可能であるとともに、振動を発生可能である

10

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、遊技が可能な遊技機に関する。

【背景技術】**【0002】**

遊技機としてのパチンコ遊技機やスロットマシン等において、遊技者が操作可能な操作ユニットを備えたもの等がある。

【0003】

20

この種の遊技機において、所定方向に操作可能とされた操作部と、操作部の内部において左右方向を向く回転軸を中心として回転可能に設けられ、操作部の操作力バーを介して視認可能とされた可動体と、を有する操作ユニットを備えたもの等があった（例えば、特許文献 1 参照）。

【先行技術文献】**【特許文献】****【0004】****【特許文献 1】**特開 2017 - 189184 号公報**【発明の概要】****【発明が解決しようとする課題】**

30

【0005】

上記特許文献 1 に記載の遊技機では、遊技者の操作に応じて可動体が回転する演出を実行可能であるが、可動体の回転動作だけでは興味が不十分であるという問題があった。

【0006】

本発明は、このような問題点に着目してなされたもので、可動体の動作により興趣を向上させることができる遊技機を提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】**【0007】**

手段 1 の遊技機は、

遊技が可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1）であって、

40

第 1 方向への第 1 動作（例えば、左右方向へのスライド動作）と、該第 1 方向とは異なる第 2 方向への第 2 動作（例えば、縦回転動作）と、前記第 1 動作及び前記第 2 動作とは異なる第 3 動作（例えば、上下・前後・左右の 3 次元方向への往復動作）とが可能な可動体（例えば、プッシュボタン 31 の演出体 302）と、

遊技者の動作を検知可能な動作検知手段（例えば、プッシュセンサ 35B）と、

を備え、

遊技者の動作に応じて、前記可動体による前記第 1 動作、前記第 2 動作及び前記第 3 動作のうち少なくとも 2 以上の動作を複合して実行可能であるとともに、振動を発生可能である（例えば、遊技者によりプッシュボタン 31 の操作体 350 が押圧操作されて操作非検出位置から操作検出位置まで移動（変位）することによって遊技者の操作（動作）がブ

50

ッシュセンサ 3 5 B により検出されたことに基づいて、プッシュボタン 3 1 において、回転体 3 8 0 の第 2 動作（縦回転）や、振動用モータ 3 1 2 による操作体 3 5 0 の第 3 動作（振動）といった複数の動作が複合して行われる部分など。図 2 7、図 2 8 参照）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、遊技者動作の際に、可動体の複数の動作が行われるとともに振動が発生することにより、興趣を向上させることができる。

【 0 0 0 8 】

手段 2 の遊技機は、手段 1 に記載の遊技機であって、

前記可動体（例えば、プッシュボタン 3 1 の演出体 3 0 2 ）は発光手段（例えば、演出用 LED 3 1 3 ）を有し、

前記発光手段からの光が前記第 2 方向とは異なる方向へ向けて移動する態様の発光演出を実行可能な演出実行手段を備える（例えば、演出制御用 CPU 1 2 0 が、回転体 3 8 0 の回転部 3 8 1 L , 3 8 1 R が縦回転しているときに、複数の演出用 LED 3 1 3 を正面視時計回り（または反時計回り）、つまり、第 2 方向である縦回転方向とは異なる横回転方向に順次点灯させる発光制御を行うことで、これら演出用 LED 3 1 3 の光を外方へ出射する半球状の固定カバー 3 6 2 があたかも回転しているように見せる発光演出を実行可能な部分。図 2 7（C）（D）参照）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、演出効果を高めることができる。

【 0 0 0 9 】

手段 3 の遊技機は、手段 2 に記載の遊技機であって、

前記第 2 動作は回転動作であり、

前記演出実行手段は、前記第 2 動作の実行中に前記発光演出を実行可能である（例えば、演出制御用 CPU 1 2 0 が、回転体 3 8 0 の回転部 3 8 1 L , 3 8 1 R が縦回転しているときに、複数の演出用 LED 3 1 3 を正面視時計回り（または反時計回り）、つまり、第 2 方向である縦回転方向とは異なる横回転方向に順次点灯させる発光制御を行うことで、これら演出用 LED 3 1 3 の光を外方へ出射する半球状の固定カバー 3 6 2 があたかも回転しているように見せる発光演出を実行可能な部分。図 2 7（C）（D）参照）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第 2 動作を強調でき、演出効果をさらに高めることができる。

【 0 0 1 0 】

手段 4 の遊技機は、手段 2 または手段 3 に記載の遊技機であって、

前記可動体（例えば、プッシュボタン 3 1 の演出体 3 0 2 ）は、

ベース部（例えば、ベース体 3 0 1 ）に支持される固定部（例えば、固定体 3 6 0 ）と

、
前記ベース部に対し回転駆動部材（例えば、従動ギヤ 3 2 3、可動リング 3 8 2 L , 3 8 2 R、連結シャフト 3 8 6 など）を介して前記固定部の周囲を回転可能に支持される回転部（例えば、回転体 3 8 0 ）と、

を有し、

前記固定部は、

前記発光手段が設けられる第 1 固定部（例えば、基板部 3 6 3 A や半球部 3 6 2 A ）と

、
前記第 1 固定部から前記回転駆動部材の内部を挿通して前記ベース部に支持される第 2 固定部（例えば、配線カバー部 3 6 3 B や軸部 3 6 2 L , 3 6 2 R ）と、

を有し、

前記第 2 固定部は、前記発光手段からの配線部材（例えば、配線部材 C 2 0 ）を前記固定部外へ引き回し可能である（図 2 3、図 2 6 参照）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、発光手段からの配線部材をスペース効率よく固定部外へ引き回すことができる。

10

20

30

40

50

【 0 0 1 1 】

手段 5 の遊技機は、手段 4 に記載の遊技機であって、

前記固定部（例えば、固定体 3 6 0）は、発光ベース部材（例えば、固定ベース 3 6 1）と前記発光手段（例えば、演出用 LED 3 1 3）からの光を透過可能な発光カバー部材（例えば、固定カバー 3 6 2）とから構成され、

前記発光カバー部材における前記第 1 固定部及び前記第 2 固定部に対応する位置に光拡散部（例えば、光拡散部 3 6 8）が設けられている（図 2 6 参照）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、スペース効率を高めつつ、意匠性の低下を抑えることができる。

【 0 0 1 2 】

手段 6 の遊技機は、手段 1 ～ 5 のいずれかに記載の遊技機であって、

前記可動体（例えば、プッシュボタン 3 1 の演出体 3 0 2）は、

ベース部（例えば、ベース体 3 0 1）に支持され、前記発光手段（例えば、演出用 LED 3 1 3）が設けられる固定部（例えば、固定体 3 6 0）を有し、

前記固定部は、前記発光手段からの光を透過可能に前記発光手段を被覆する発光カバー部材（例えば、固定カバー 3 6 2）を有し、

前記発光カバー部材には光拡散部（例えば、光拡散部 3 6 8）が設けられている（図 2 6 参照）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、発光手段から出射される光を好適に拡散できるため、意匠性を高めることができる。

【 0 0 1 3 】

手段 7 の遊技機は、手段 1 ～ 6 のいずれかに記載の遊技機であって、

前記可動体（例えば、プッシュボタン 3 1 の演出体 3 0 2）は、

操作に応じてベース部（例えば、ベース体 3 0 1）に対し変位可能な変位部（例えば、操作体 3 5 0）と、

前記ベース部に対し前記変位部を変位可能に支持する支持部（例えば、傾斜ベース部 3 0 1 B に立設された支持軸 3 4 0 A ～ 3 4 0 C）と、

前記ベース部に対し前記変位部とは別個に回転可能に支持される回転部（例えば、回転体 3 8 0）と、

を有し、

前記支持部は、前記回転部と重ならない位置に配置されている（例えば、支持軸 3 4 0 A ～ 3 4 0 C は、回転体 3 8 0 の下方に設けられていることで、回転体 3 8 0 と重なったり交差したりしない位置に配置されている部分。図 2 4 参照）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、変位部に対する操作による衝撃を好適に吸収できる。

【 0 0 1 4 】

手段 8 の遊技機は、手段 1 ～ 7 のいずれかに記載の遊技機であって、

前記可動体（例えば、プッシュボタン 3 1 の演出体 3 0 2）は、

操作に応じてベース部（例えば、ベース体 3 0 1）に対し変位可能な変位部（例えば、操作体 3 5 0）と、

前記ベース部に対し前記変位部を変位可能に支持する支持部（例えば、傾斜ベース部 3 0 1 B）と、

前記ベース部に対し前記変位部とは別個に回転可能に支持される回転部（例えば、回転体 3 8 0）と、

を有し、

前記変位部は、変位したときに前記回転部に接触しないように設けられている（例えば、遊技者が操作可能な操作カバー 3 5 2 は、操作非検出位置と操作検出位置のいずれにおいても、支持部 3 0 1 L , 3 0 1 R など他の部材に接触しないように設けられている。具体的には、図 2 3 に示すように、操作非検出位置と操作検出位置いずれにおいても、支持

10

20

30

40

50

部 3 0 1 L , 3 0 1 R と操作カバー 3 5 2 の切欠部 3 5 2 L , 3 5 2 R との間には隙間 S が形成されるので接触しない部分)

ことを特徴としている。

この特徴によれば、変位部に対する操作による衝撃にて回転部が破損することを防止できる。

【 0 0 1 5 】

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

【図面の簡単な説明】

10

【 0 0 1 6 】

【図 1】本実施の形態におけるパチンコ遊技機を示す正面図である。

【図 2】パチンコ遊技機の回路構成例を示すブロック図である。

【図 3】遊技状態の遷移の仕方を説明するための説明図である。

【図 4】K T 状態における可変入賞球装置および特殊可変入賞球装置の開放パターンを説明するための説明図である。

【図 5】遊技盤から第 1 通路形成ユニットと第 2 通路形成ユニットを取外した状態を示す斜視図である。

【図 6】(A) は第 1 通路形成ユニットを右斜め前から見た状態、(B) は右斜め後ろから見た状態を示す斜視図である。

20

【図 7】第 1 通路形成ユニットのベース部材からカバー部材を取外した状態を示す斜視図である。

【図 8】第 1 通路形成ユニットの内部構造を示す縦断面図である。

【図 9】(A) は低ベース状態、(B) は大当り遊技状態における遊技球の流れを示す説明図である。

【図 1 0】(A) は高ベース状態、(B) は小当り遊技状態における遊技球の流れを示す説明図である。

【図 1 1】(A) は図 8 の A - A 断面図、(B) は図 8 の B - B 断面図である。

【図 1 2】(A) は図 1 1 (A) の要部拡大図、(B) は図 1 1 (B) の要部拡大図である。

30

【図 1 3】(A) は図 8 の C - C 断面図、(B) は図 8 の D - D 断面図である。

【図 1 4】(A) は第 1 通路部及び第 2 通路部における遊技球の流れを正面から見た状態を示す縦断面図、(B) は第 4 通路部における遊技球の流れを正面から見た状態を示す縦断面図である。

【図 1 5】(A) は第 2 通路部における遊技球の流れを上方から見た状態を示す横断面図、(B) は第 4 通路部における遊技球の流れを上方から見た状態を示す横断面図である。

【図 1 6】(A) は第 2 始動入賞が発生したとき、(B) は小当り図柄が停止したとき、(C) は特殊入賞口が開放したときの遊技球の流れを示す説明図である。

【図 1 7】(A) は第 1 通路形成ユニットの内部構造を示す縦断面図、(B) は(A) の E - E 断面図である。

40

【図 1 8】第 1 通路形成ユニットの背面における配線状態を示す背面図である。

【図 1 9】プッシュボタンを示す斜視図である。

【図 2 0】プッシュボタンの構造を示す分解斜視図である。

【図 2 1】演出体の構造を示す分解斜視図である。

【図 2 2】(A) は演出体を示す正面図、(B) は(A) の F - F 断面図である。

【図 2 3】(A) は操作体が操作非検出位置にある状態、(B) は操作体が操作非検出位置にある状態を示す右側面図である。

【図 2 4】(A) は図 2 2 (A) の G - G 断面図、(B) は操作体が操作検出位置にある状態を示す G - G 断面図である。

【図 2 5】(A) は図 2 4 (A) の H - H 断面図、(B) は回転体が分離位置にある状態

50

を示す G - G 断面図である。

【図 2 6】図 2 4 (A) の I - I 断面図である。

【図 2 7】(A) ~ (E) は演出体の動作例を説明するための図である。

【図 2 8】(A) ~ (G) は可変表示中における各種演出の動作例を説明するための図である。

【図 2 9】(H) ~ (J) は可変表示中における各種演出の動作例を説明するための図である。

【図 3 0】A) は動作前の第 1 演出装置及び第 2 演出装置を示す正面図、(B) は動作後の第 1 演出装置と動作前の第 2 演出装置を示す正面図である。

【図 3 1】(A) は動作前の第 2 演出装置を示す説明図、(B) は動作後の第 2 演出装置を示す正面図である。

【図 3 2】第 1 演出装置及び第 2 演出装置を示す分解斜視図である。

【図 3 3】第 1 演出装置を右斜め前から見た分解斜視図である。

【図 3 4】第 1 演出装置を右斜め後ろから見た分解斜視図である。

【図 3 5】(A) は第 1 演出装置が原点位置にあるときの配線カバー部材の説明図、(B) は第 1 演出装置が演出位置にあるときの配線カバー部材の説明図である。

【図 3 6】(A) は第 1 可動体が原点位置にある状態、(B) は第 1 可動体が演出位置状態を示す説明図である。

【図 3 7】第 2 演出装置を示す分解斜視図である。

【図 3 8】第 2 可動体を右斜め前から見た分解斜視図である。

【図 3 9】第 2 可動体を右斜め後ろから見た分解斜視図である。

【図 4 0】(A) は第 2 可動体が原点位置にあるときの状態、(B) は第 2 可動体が第 1 演出位置に移動する途中の状態、(C) は第 2 可動体が第 1 演出位置にあるときの状態、(D) は第 2 可動体が第 2 演出位置に移動する途中の状態、(E) は第 2 可動体が第 2 演出位置にあるときの状態を示す説明図である。

【発明を実施するための形態】

【0017】

(基本説明)

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

【0018】

(パチンコ遊技機 1 の構成等)

図 1 は、本実施の形態におけるパチンコ遊技機の正面図であり、主要部材の配置レイアウトを示す。パチンコ遊技機 (以下、遊技機と略記する場合がある) 1 は、大別して、遊技盤面を構成する遊技盤 (ゲージ盤) 2 と、遊技盤 2 を支持固定する遊技機用枠 (台枠) 3 とから構成されている。遊技盤 2 には、ガイドレール 2 b によって囲まれた正面視略円形状の遊技領域 Y が形成されている。この遊技領域 Y には、遊技媒体としての遊技球が打球発射装置 (図示略) から発射されて打ち込まれる。また、遊技機用枠 3 には、ガラス窓 50 a を有するガラス扉枠 50 が左側辺を中心として回動可能に設けられ、該ガラス扉枠 50 により遊技領域 Y を開閉できるようになっており、ガラス扉枠 50 を閉鎖したときにガラス窓 50 a を通して遊技領域 Y を透視できるようになっている。

【0019】

図 1 に示すように、遊技盤 2 は、アクリル樹脂、ポリカーボネート樹脂、メタクリル樹脂等の透光性を有する合成樹脂材にて正面見略四角形状に形成され、前面である遊技盤面に障害釘 (図示略) やガイドレール 2 b 等が設けられた盤面板 (図示略) と、該盤面板の背面側に一体的に取付けられるスペーサ部材 (図示略) と、から主に構成されている。尚、遊技盤 2 はベニヤ板にて構成されていてもよい。

【0020】

遊技盤 2 の所定位置 (図 1 に示す例では、遊技領域 Y の左側方) には、複数種類の特別識別情報としての特別図柄 (特図ともいう) の可変表示 (特図ゲームともいう) を行う第

10

20

30

40

50

1 特別図柄表示装置 4 A 及び第 2 特別図柄表示装置 4 B が設けられている。これらは、それぞれ、7 セグメントの L E D などからなる。特別図柄は、「0」～「9」を示す数字や「-」などの点灯パターンなどにより表される。特別図柄には、L E D を全て消灯したパターンが含まれてもよい。

【0021】

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

【0022】

なお、第 1 特別図柄表示装置 4 A において可変表示される特別図柄を「第 1 特図」ともいい、第 2 特別図柄表示装置 4 B において可変表示される特別図柄を「第 2 特図」ともいう。また、第 1 特図を用いた特図ゲームを「第 1 特図ゲーム」といい、第 2 特図を用いた特図ゲームを「第 2 特図ゲーム」ともいう。なお、特別図柄の可変表示を行う特別図柄表示装置は 1 種類であってもよい。

【0023】

また、第 1 特別図柄表示装置 4 A 及び第 2 特別図柄表示装置 4 B の下方には、遊技領域の右方を狙って発射操作を行う右打ち操作を促すための右打ち表示器 2 6 が設けられている。なお、右打ち表示器 2 6 は、例えば、L E D によって構成され、主基板 1 1 に搭載された遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0（具体的には、C P U 1 0 3）によって点灯制御される（図 2 参照）。

【0024】

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

【0025】

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

【0026】

また、例えば、画像表示装置 5 の画面上には、実行が保留されている可変表示に対応する保留表示を表示するための表示エリアが設けられている。本実施の形態では、第 1 特図の可変表示に対応する保留表示を表示するための第 1 保留表示領域 5 A と、第 2 特図の可変表示に対応する保留表示を表示するための第 2 保留表示領域 5 B とが設けられている。なお、画像表示装置 5 の画面上には、実行中の可変表示に対応するアクティブ表示を表示するための表示エリアが設けられていてもよい。保留表示及びアクティブ表示を総称して可変表示に対応する可変表示対応表示ともいう。

【0027】

また、画像表示装置 5 の右方には、右打ち操作を促すための右打ち報知用 L E D 3 7 が設けられている。なお、右打ち報知用 L E D 3 7 は、演出制御基板 1 2 に搭載された演出制御用 C P U 1 2 0 によって点灯制御される（図 2 参照）。

【 0 0 2 8 】

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

【 0 0 2 9 】

また、遊技盤 2 の所定位置には、複数の L E D を含んで構成された第 1 保留表示器 2 5 A と第 2 保留表示器 2 5 B とが設けられ、第 1 保留表示器 2 5 A は、L E D の点灯個数によって、第 1 保留記憶数を表示し、第 2 保留表示器 2 5 B は、L E D の点灯個数によって、第 2 保留記憶数を表示する。

【 0 0 3 0 】

画像表示装置 5 の下方には、第 1 始動入賞口を有する入賞球装置 6 A が設けられている。第 1 始動入賞口に入賞した遊技球は、遊技盤 2 の背面に導かれ、第 1 始動口スイッチ 2 2 A によって検出される。第 1 始動口スイッチ 2 2 A によって遊技球が検出された場合には、この検出情報に基づき、所定個数（ 1 個 ）の遊技球が賞球として払い出される。

【 0 0 3 1 】

画像表示装置 5 の右方には、通過ゲート 4 1 が設けられている。通過ゲート 4 1 を通過した遊技球は、ゲートスイッチ 2 1 によって検出される。

【 0 0 3 2 】

通過ゲート 4 1 の下方には、大入賞口 7 0 2 A を形成する特別可変入賞球装置 7 が設けられている。特別可変入賞球装置 7 は、やや傾斜した状態で左右方向に延在し、遊技球が流下する流路の底面として形成される板状の大入賞口扉 7 0 2 B を、前後方向に進退移動させることにより、大入賞口扉 7 0 2 B の下方に位置する大入賞口 7 0 2 A に遊技球が入賞可能な第 1 状態（開放状態ともいう）と遊技球が入賞不能な第 2 状態（閉鎖状態ともいう）とに変化させる。特別可変入賞球装置 7 は、第 1 特別図柄表示装置 4 A または第 2 特別図柄表示装置 4 B に特定表示結果（大当り図柄）が導出表示されたときに生起する大当り遊技状態において、大入賞口扉 7 0 2 B を後方に向けて後退移動させた第 2 状態から大入賞口扉 7 0 2 B を前方に向けて前進移動させ、入賞領域となる大入賞口 7 0 2 A を第 1 状態とする開放制御を実行する。

【 0 0 3 3 】

特別可変入賞球装置 7 の下方には、小当り用の特殊入賞口 7 0 3 A を形成する特殊可変入賞球装置 1 7 と、第 2 始動入賞口を有する可変入賞球装置 6 B とが設けられており、図 1 に示すように、左側に特殊可変入賞球装置 1 7 が配置され、その右上に隣り合うように可変入賞球装置 6 B が配置されている。これら特殊可変入賞球装置 1 7 および可変入賞球装置 6 B は、やや傾斜した状態で左右方向に延在し、遊技球が流下する流路の底面として形成される板状の始動入賞口扉 7 0 1 B や特殊入賞口扉 7 0 3 B を前後方向に進退移動させることにより、特殊入賞口扉 7 0 3 B の下方に位置する特殊入賞口 7 0 3 A や始動入賞口扉 7 0 1 B の下方に位置する第 2 始動入賞口に遊技球が入賞可能な第 1 状態（開放状態ともいう）と遊技球が入賞不能な第 2 状態（閉鎖状態ともいう）とに変化させる。

【 0 0 3 4 】

特殊可変入賞球装置 1 7 は、第 1 特別図柄表示装置 4 A または第 2 特別図柄表示装置 4 B に所定表示結果（小当り図柄）が導出表示されたときに生起する小当り遊技状態において、特殊入賞口扉 7 0 3 B を前方に向けて前進移動させた第 2 状態から特殊入賞口扉 7 0 3 B を後方に向けて後退移動させ、入賞領域となる特殊入賞口 7 0 3 A を第 1 状態とする開放制御を実行する。また、可変入賞球装置 6 B は、普通図柄表示器 2 0 に当り図柄が導出表示されたときに、始動入賞口扉 7 0 1 B を前方に向けて前進移動させた第 2 状態から始動入賞口扉 7 0 1 B を後方に向けて後退移動させ、入賞領域となる第 2 始動入賞口を第 1 状態とする開放制御を実行する。

【 0 0 3 5 】

また、本実施の形態では、可変入賞球装置 6 B と比較して特殊可変入賞球装置 1 7 の方が若干大きい。また、図 1 に示すように、特殊可変入賞球装置 1 7 および可変入賞球装置

10

20

30

40

50

6 Bは大入賞口扉7 0 2 Bが右上から左下に向けてやや傾斜する態様で形成されているので、特殊可変入賞球装置1 7や可変入賞球装置6 B上の遊技球は、特殊可変入賞球装置1 7や可変入賞球装置6 Bが第2状態であれば特殊可変入賞球装置1 7や可変入賞球装置6 B上を右上から左下に向けて移動して行く。また、図1に示すように、特殊可変入賞球装置1 7と可変入賞球装置6 Bとは隣り合うように配置されているので、特別可変入賞球装置7に入賞することなく可変入賞球装置6 B上に落下した遊技球は、可変入賞球装置6 Bの大入賞口扉7 0 2 Bが後退移動されて第2始動入賞口が第1状態となっていれば、遊技球は第2始動入賞口に入賞し、特殊可変入賞球装置1 7の方には遊技球は流れて行かない。一方、第2始動入賞口が第1状態となっていなければ、遊技球は可変入賞球装置6 Bの大入賞口扉7 0 2 Bの上を移動して特殊可変入賞球装置1 7の方に導かれる。この際に特殊可変入賞球装置1 7の大入賞口扉7 0 2 Bが後退移動されて特殊入賞口7 0 3 Aが第1状態となっていれば、遊技球は特殊入賞口7 0 3 Aに入賞する。さらに、特殊入賞口7 0 3 Aも第1状態となっていなければ、遊技球は特殊可変入賞球装置1 7の大入賞口扉7 0 2 Bの上を通過することになる。

10

20

30

40

50

【0036】

また、本実施の形態では、特別可変入賞球装置7、特殊可変入賞球装置1 7および可変入賞球装置6 Bには、大入賞口扉7 0 2 B上を流下する遊技球の流下速度を低下させる複数の規制片が形成されている。本実施の形態では、特別可変入賞球装置7、特殊可変入賞球装置1 7および可変入賞球装置6 Bにおいて規制片が設けられていることによって、左上から右下方向または右上から左下方向に向けて流下する遊技球を前後方向成分の動きをもって蛇行するように、遊技球の流下方向を変更させて、その流下にかかる時間を、規制片がない場合よりも遅延させる。

【0037】

なお、本実施の形態では、図1に示すように、特殊可変入賞球装置1 7が左側に配置され、可変入賞球装置6 Bが右側に配置されているのであるが、特殊可変入賞球装置1 7および可変入賞球装置6 Bの大入賞口扉7 0 2 Bが右上方から左下方に緩やかに傾斜するように形成され、大入賞口扉7 0 2 Bが後退しておらず第2状態である場合には可変入賞球装置6 Bの方から特殊可変入賞球装置1 7の方に向かって遊技球が流れるように構成されているので、この意味で、可変入賞球装置6 Bの方が上流側に設けられ、特殊可変入賞球装置1 7の方が下流側に設けられているといえる。

【0038】

大入賞口7 0 2 A内には、大入賞口7 0 2 A内に入賞した遊技球を検出可能なスイッチ（第1カウントスイッチ2 3）が設けられている。第1カウントスイッチ2 3によって遊技球が検出された場合には、この検出情報に基づき、所定個数（例えば1 5個）の遊技球が賞球として払い出される。従って、特別可変入賞球装置7が開放制御されて大入賞口7 0 2 Aが第1状態となれば、遊技者にとって有利な状態となる。その一方で、特別可変入賞球装置7が閉鎖制御されて大入賞口7 0 2 Aが第2状態となれば、大入賞口7 0 2 Aに遊技球を通過（進入）させて賞球を得ることができないため、遊技者にとって不利な状態となる。

【0039】

特殊入賞口7 0 3 A内には、特殊入賞口7 0 3 A内に入賞した遊技球を検出可能なスイッチ（第2カウントスイッチ2 4）が設けられている。第2カウントスイッチ2 4によって遊技球が検出された場合には、この検出情報に基づき、所定個数（例えば1 0個）の遊技球が賞球として払い出される。ここで、特殊可変入賞球装置1 7において第1状態となった特殊入賞口7 0 3 Aを遊技球が通過（進入）したときには、大入賞口7 0 2 Aに遊技球が入賞したときと比較すると賞球の数が少ないものの、例えば第1始動入賞口1や第2始動入賞口といった、他の入賞口を遊技球が通過（進入）したときよりも多くの賞球が払い出されるようになっている。従って、特殊可変入賞球装置1 7が開放制御されて特殊入賞口7 0 3 Aが第1状態となれば、遊技者にとって有利な状態となる。その一方で、特殊可変入賞球装置1 7が閉鎖制御されて特殊入賞口7 0 3 Aが第2状態となれば、特殊入賞

口 7 0 3 A に遊技球を通過（進入）させて賞球を得ることができないため、遊技者にとって不利な状態となる。

【 0 0 4 0 】

また、可変入賞球装置 6 B の第 2 始動入賞口内には、第 2 始動入賞口内に入賞した遊技球を検出可能な第 2 始動口スイッチ 2 2 B が設けられている。第 2 始動口スイッチ 2 2 B によって遊技球が検出された場合には、この検出情報に基づき、所定個数（ 1 個 ）の遊技球が賞球として払い出される。

【 0 0 4 1 】

また、入賞球装置 6 C の第 2 始動入賞口内には、第 2 始動入賞口内に入賞した遊技球を検出可能な第 2 始動口スイッチ 2 2 C が設けられている。第 2 始動口スイッチ 2 2 C によって遊技球が検出された場合には、この検出情報に基づき、所定個数（ 1 個 ）の遊技球が賞球として払い出される。

【 0 0 4 2 】

以下、第 1 始動入賞口と第 2 始動入賞口とを総称して始動入賞口または始動口ということがある。

【 0 0 4 3 】

なお、このパチンコ遊技機 1 では、通過ゲート 4 1、特別可変入賞球装置 7（大入賞口 7 0 2 A）、可変入賞球装置 6 B（第 2 始動入賞口）、入賞球装置 6 C および特殊可変入賞球装置 1 7（特殊入賞口 7 0 3 A）が遊技領域の右方に設けられているので、大当り遊技中や K T 状態（いわゆる小当りタイム）中である場合には、遊技者は遊技領域の右方を狙って発射操作（いわゆる右打ち操作）を行う。

【 0 0 4 4 】

遊技盤 2 の所定位置（図 1 に示す例では、遊技領域の左右下方 4 箇所）には、所定の玉受部材によって常に一定の開放状態に保たれる一般入賞口 1 0 が設けられる。この場合には、一般入賞口 1 0 のいずれかに進入したときには、所定個数（例えば 1 0 個）の遊技球が賞球として払い出される。

【 0 0 4 5 】

一般入賞口 1 0 を含む各入賞口に遊技球が進入することを「入賞」ともいう。特に、始動口（第 1 始動入賞口、第 2 始動入賞口始動口）への入賞を始動入賞ともいう。

【 0 0 4 6 】

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

【 0 0 4 7 】

普通図柄表示器 2 0 の上方には、普図保留表示器 2 5 C が設けられている。普図保留表示器 2 5 C は、例えば 4 個の L E D を含んで構成され、実行が保留されている普図ゲームの数である普図保留記憶数を L E D の点灯個数により表示する。

【 0 0 4 8 】

なお、このパチンコ遊技機 1 では、通過ゲート 4 1 を遊技球が通過したことにもとづいて普通図柄の可変表示が実行されることから、通過ゲート 4 1 は普通始動領域としての役割を担っているのであるが、大当り図柄が導出表示された場合にも通過ゲート 4 1 を遊技球が通過したことにもとづいて大当り遊技状態に移行するので、通過ゲート 4 1 は作動領域としての役割も担っている。従って、通過ゲート 4 1 は、普通始動領域と作動領域との両方の役割を担う兼用ゲートとして構成されている。

【 0 0 4 9 】

遊技盤 2 の表面には、上記の構成以外にも、遊技球の流下方向や速度を変化させる風車及び多数の障害釘が設けられている。遊技領域の最下方には、いずれの入賞口にも進入し

10

20

30

40

50

なかった遊技球が取り込まれるアウト口が設けられている。

【 0 0 5 0 】

遊技機用枠 3 の左右上部位置には、効果音等を再生出力するためのスピーカ 8 L、8 R が設けられており、さらに遊技領域周辺部には、遊技効果用の遊技効果 LED 9 が設けられている。

【 0 0 5 1 】

遊技盤 2 の所定位置（図 1 では図示略）には、演出に応じて動作する可動体を有する第 1 演出装置 5 0 0 及び第 2 演出装置 8 0 0 が設けられている。

【 0 0 5 2 】

遊技機用枠 3 の右下部位置には、遊技球を打球発射装置により遊技領域に向けて発射するために遊技者等によって操作される打球操作ハンドル（操作ノブ）3 0 が設けられている。

10

【 0 0 5 3 】

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

【 0 0 5 4 】

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

20

【 0 0 5 5 】

パチンコ遊技機 1 では、遊技者の動作（操作等）を検出する検出手段として、プッシュボタン 3 1 が設けられるが、プッシュボタン 3 1 以外の検出手段が設けられていてもよい。

【 0 0 5 6 】

（遊技の進行の概略）

このパチンコ遊技機 1 では、遊技状態が通常状態である場合には、遊技者は遊技領域の左方を狙って発射操作（いわゆる左打ち操作）を行うのが有利である。パチンコ遊技機 1 が備える打球操作ハンドル 3 0 への遊技者による回転操作により、左打ち操作を行い、入賞球装置 6 A に形成された第 1 始動入賞口に遊技球が進入すると、第 1 特別図柄表示装置 4 A による第 1 特図ゲームが開始される。

30

【 0 0 5 7 】

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

【 0 0 5 8 】

第 1 特図ゲームにおいて、確定特別図柄として特定の特別図柄（大当り図柄、例えば「7」、後述の大当り種別に応じて実際の図柄は異なる。）が停止表示されれば、「大当り」となる。また、大当り図柄とは異なる特別図柄（はずれ図柄、例えば「-」）が停止表示されれば「はずれ」となる。なお、第 1 特図ゲームであっても、極低い割合で小当り図柄が停止表示され、「小当り」となる場合があるように構成してもよい。

40

【 0 0 5 9 】

第 1 特図ゲームでの表示結果が「大当り」になった後には、遊技球が通過ゲート 4 1 を通過したことを条件として、遊技者にとって有利な有利状態として大当り遊技状態に制御される。

【 0 0 6 0 】

大当り遊技状態では、特別可変入賞球装置 7 により形成される大入賞口 7 0 2 A が所定の態様で開放状態となる。当該開放状態は、所定期間（例えば 2 9 秒間や 1 . 8 秒間）の

50

経過タイミングと、大入賞口 7 0 2 A に進入した遊技球の数が所定個数（例えば 9 個）に達するまでのタイミングと、のうちのいずれか早いタイミングまで継続される。前記所定期間は、1 ラウンドにおいて大入賞口 7 0 2 A を開放することができる上限期間であり、以下、開放上限期間ともいう。このように大入賞口 7 0 2 A が開放状態となる 1 のサイクルをラウンド（ラウンド遊技）という。大当り遊技状態では、当該ラウンドが所定の上限回数（15 回や 2 回）に達するまで繰り返し実行可能となっている。

【0061】

大当り遊技状態においては、遊技者は、遊技球を大入賞口 7 0 2 A に進入させることで、賞球を得ることができる。従って、大当り遊技状態は、遊技者にとって有利な状態である。大当り遊技状態におけるラウンド数が多い程、また、開放上限期間が長い程遊技者にとって有利となる。

10

【0062】

なお、「大当り」には、大当り種別が設定されている。例えば、大入賞口 7 0 2 A の開放態様（ラウンド数や開放上限期間）や、大当り遊技状態後の遊技状態（通常状態、確変状態（高確率状態）、K T 状態、高ベース状態など）を複数種類用意し、これらに応じて大当り種別が設定されている。大当り種別として、多くの賞球を得ることができる大当り種別や、賞球の少ない又はほとんど賞球を得ることができない大当り種別が設けられていてもよい。

【0063】

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

20

【0064】

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

【0065】

K T 状態では、通常状態よりも小当りになりやすい K T 制御が実行される。このパチンコ遊技機 1 では、小当り遊技状態でもある程度の賞球を得ることができるので、大当り遊技状態と比べると得られる賞球が少ないが遊技者にとって有利な状態である。

【0066】

高ベース状態では、平均的な特図変動時間（特図を変動させる期間）を通常状態よりも短縮させる制御（時短制御）が実行され（時短状態）、普図ゲームで「普図当り」となる確率を通常状態よりも向上させる等により、可変入賞球装置 6 B の第 2 始動入賞口に遊技球が進入しやすくなる制御（高開放制御、高ベース制御）も実行される。高ベース状態は、特別図柄（特に第 2 特別図柄）の変動効率が向上する状態であるので、遊技者にとって有利な状態である。

30

【0067】

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

40

【0068】

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

【0069】

大当り遊技を終了し、遊技状態が確変状態や K T 状態、高ベース状態に制御されると、遊技者は遊技領域の右方を狙って発射操作（右打ち操作）を行うのが有利である。パチン

50

コ遊技機 1 が備える打球操作ハンドル 30 への遊技者による回転操作により、右打ち操作を行い、遊技球が通過ゲート 41 を通過すると、普通図柄表示器 20 による普図ゲームが開始される。なお、前回の普図ゲームの実行中の期間等に遊技球が通過ゲート 41 を通過した場合（遊技球が通過ゲート 41 を通過したが当該通過に基づく普図ゲームを直ちに実行できない場合）には、当該通過に基づく普図ゲームは所定の上限数（例えば 4）まで保留される。

【0070】

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

10

【0071】

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

【0072】

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

20

【0073】

第 2 特図ゲームでの表示結果が「大当り」になった後には、遊技球が通過ゲート 41 を通過したことを条件として、遊技者にとって有利な有利状態として大当り遊技状態に制御される。第 2 特図ゲームでの表示結果が「小当り」になった後には、小当り遊技状態に制御される。

【0074】

小当り遊技状態では、特殊可変入賞球装置 17 により形成される特殊入賞口 703A が所定の開放態様で開放状態となる。なお、大当り種別と同様に、「小当り」にも小当り種別を設けてもよい。

30

【0075】

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

【0076】

なお、遊技状態は、大当り遊技状態中に遊技球が特定領域（例えば、大入賞口 702A 内の特定領域）を通過したことに基づいて、変化してもよい。例えば、遊技球が特定領域を通過したとき、その大当り遊技状態後に確変状態に制御してもよい。

（演出の進行など）

40

【0077】

パチンコ遊技機 1 では、遊技の進行に応じて種々の演出（遊技の進行状況を報知したり、遊技を盛り上げたりする演出）が実行される。当該演出について以下説明する。なお、当該演出は、画像表示装置 5 に各種の演出画像を表示することによって行われるが、当該表示に加えて又は代えて、スピーカ 8L、8R からの音声出力、及び／又は、遊技効果 LED9 の点等／消灯、第 1 演出装置 500 や第 2 演出装置 800 の動作等により行われてもよい。

【0078】

遊技の進行に応じて実行される演出として、画像表示装置 5 に設けられた「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア 5L、5C、5R では、第 1 特図ゲーム又は第 2 特図ゲ

50

ームが開始されることに対応して、飾り図柄の可変表示が開始される。第1特図ゲームや第2特図ゲームにおいて表示結果（確定特別図柄ともいう。）が停止表示されるタイミングでは、飾り図柄の可変表示の表示結果となる確定飾り図柄（3つの飾り図柄の組合せ）も停止表示（導出）される。

【0079】

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

【0080】

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

【0081】

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

【0082】

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

【0083】

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

【0084】

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

【0085】

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

【0086】

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

10

【0087】

大当り遊技状態中にも、大当り遊技状態を報知する大当り中演出が実行される。大当り中演出としては、ラウンド数を報知する演出や、大当り遊技状態の価値が向上することを示す昇格演出が実行されてもよい。また、小当り遊技状態中にも、小当り遊技状態を報知する小当り中演出が実行される。なお、小当り遊技状態中と、一部の大当り種別（小当り遊技状態と同様の態様の大当り遊技状態の大当り種別で、例えばその後の遊技状態を高確状態とする大当り種別）での大当り遊技状態とで、共通の演出を実行することで、現在が小当り遊技状態中であるか、大当り遊技状態中であるかを遊技者に分からないようにしてもよい。そのような場合であれば、小当り遊技状態の終了後と大当り遊技状態の終了後とで共通の演出を実行することで、高確状態であるか低確状態であるかを識別できないようにしてもよい。

20

【0088】

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

【0089】

（基板構成）

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

30

【0090】

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

【0091】

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

40

【0092】

CPU 103 は、ROM 101 に記憶されたプログラムを実行することにより、遊技の進行を制御する処理（主基板 11 の機能を実現する処理）を行う。このとき、ROM 101 が記憶する各種データ（後述の変動パターン、後述の演出制御コマンド、後述の各種決定を行う際に参照される各種テーブルなどのデータ）が用いられ、RAM 102 がメインメモリとして使用される。RAM 102 は、その一部または全部がパチンコ遊技機 1 に対する電力供給が停止しても、所定期間記憶内容が保存されるバックアップ RAM となっている。なお、ROM 101 に記憶されたプログラムの全部又は一部を RAM 102 に展開

50

して、RAM 102上で実行するようにしてもよい。

【0093】

乱数回路104は、遊技の進行を制御するときに使用される各種の乱数値（遊技用乱数）を示す数値データを更新可能にカウントする。遊技用乱数は、CPU 103が所定のコンピュータプログラムを実行することで更新されるもの（ソフトウェアで更新されるもの）であってもよい。

【0094】

I/O 105は、例えば各種信号（後述の検出信号）が入力される入力ポートと、各種信号（第1特別図柄表示装置4A、第2特別図柄表示装置4B、普通図柄表示器20、第1保留表示器25A、第2保留表示器25B、普図保留表示器25Cなどを制御（駆動）する信号、ソレノイド駆動信号）を伝送するための出力ポートとを含んで構成される。

10

【0095】

スイッチ回路110は、遊技球検出用の各種スイッチ（ゲートスイッチ21、始動口スイッチ（第1始動口スイッチ22Aおよび第2始動口スイッチ22B）、カウントスイッチ（第1カウントスイッチ23および第2カウントスイッチ24））からの検出信号（遊技球が通過又は進入してスイッチがオンになったことを示す検出信号など）を取り込んで遊技制御用マイクロコンピュータ100に伝送する。検出信号の伝送により、遊技球の通過又は進入が検出されたことになる。

【0096】

ソレノイド回路111は、遊技制御用マイクロコンピュータ100からのソレノイド駆動信号（例えば、ソレノイド81やソレノイド82、ソレノイド83をオンする信号など）を、普通電動役物用のソレノイド81や大入賞口扉702B用のソレノイド82、特殊入賞口703A用のソレノイド83に伝送する。

20

【0097】

主基板11（遊技制御用マイクロコンピュータ100）は、遊技の進行の制御の一部として、遊技の進行に応じて演出制御コマンド（遊技の進行状況等を指定（通知）するコマンド）を演出制御基板12に供給する。主基板11から出力された演出制御コマンドは、中継基板15により中継され、演出制御基板12に供給される。当該演出制御コマンドには、例えば主基板11における各種の決定結果（例えば、特図ゲームの表示結果（大当たり種別を含む。）、特図ゲームを実行する際に使用される変動パターン（詳しくは後述））、遊技の状況（例えば、可変表示の開始や終了、大入賞口702Aの開放状況、入賞の発生、保留記憶数、遊技状態）、エラーの発生等を指定するコマンド等が含まれる。

30

【0098】

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

【0099】

演出制御基板12には、演出制御用CPU 120と、ROM 121と、RAM 122と、表示制御部123と、乱数回路124と、I/O 125とが搭載されている。

40

【0100】

演出制御用CPU 120は、ROM 121に記憶されたプログラムを実行することにより、表示制御部123とともに演出を実行するための処理（演出制御基板12の上記機能を実現するための処理であり、実行する演出の決定等を含む）を行う。このとき、ROM 121が記憶する各種データ（各種テーブルなどのデータ）が用いられ、RAM 122がメインメモリとして使用される。

【0101】

演出制御用CPU 120は、プッシュセンサ35Bからの検出信号（遊技者による操作を検出したときに出力される信号であり、操作内容を適宜示す信号）に基づいて演出の実行を表示制御部123に指示することもある。

50

【 0 1 0 2 】

表示制御部 1 2 3 は、V D P (Video Display Processor)、C G R O M (Character Generator ROM)、V R A M (Video RAM)などを備え、演出制御用 C P U 1 2 0 からの演出の実行指示に基づき、演出を実行する。

【 0 1 0 3 】

表示制御部 1 2 3 は、演出制御用 C P U 1 2 0 からの演出の実行指示に基づき、実行する演出に応じた映像信号を画像表示装置 5 に供給することで、演出画像を画像表示装置 5 に表示させる。表示制御部 1 2 3 は、さらに、演出画像の表示に同期した音声出力や、遊技効果 L E D 9 および右打ち報知用 L E D 3 7 の点灯 / 消灯を行うため、音指定信号 (出力する音声を指定する信号) を音声制御基板 1 3 に供給したり、L E D 信号 (L E D の点灯 / 消灯態様を指定する信号) を L E D 制御基板 1 4 に供給したりする。また、表示制御部 1 2 3 は、後述する演出体 3 0 2、第 1 可動体 5 0 1、第 2 可動体 8 0 0 L、8 0 0 R を動作させる信号を当該演出体 3 0 2、第 1 可動体 5 0 1、第 2 可動体 8 0 0 L、8 0 0 R 又は当該演出体 3 0 2、第 1 可動体 5 0 1、第 2 可動体 8 0 0 L、8 0 0 R を駆動する駆動回路に供給する。

10

【 0 1 0 4 】

音声制御基板 1 3 は、スピーカ 8 L、8 R を駆動する各種回路を搭載しており、当該音指定信号に基づきスピーカ 8 L、8 R を駆動し、当該音指定信号が指定する音声をスピーカ 8 L、8 R から出力させる。

【 0 1 0 5 】

L E D 制御基板 1 4 は、遊技効果 L E D 9 や右打ち報知用 L E D 3 7 を駆動する各種回路を搭載しており、当該 L E D 信号に基づき遊技効果 L E D 9 や右打ち報知用 L E D 3 7 を駆動し、当該 L E D 信号が指定する態様で遊技効果 L E D 9 や右打ち報知用 L E D 3 7 を点灯 / 消灯する。このようにして、表示制御部 1 2 3 は、音声出力、L E D の点灯 / 消灯を制御する。

20

【 0 1 0 6 】

なお、音声出力、L E D の点灯 / 消灯の制御 (音指定信号や L E D 信号の供給等)、演出体 3 0 2、第 1 可動体 5 0 1、第 2 可動体 8 0 0 L、8 0 0 R の制御 (演出体 3 0 2、第 1 可動体 5 0 1、第 2 可動体 8 0 0 L、8 0 0 R を動作させる信号の供給等) は、演出制御用 C P U 1 2 0 が実行するようにしてもよい。

30

【 0 1 0 7 】

乱数回路 1 2 4 は、各種演出を実行するために使用される各種の乱数値 (演出用乱数) を示す数値データを更新可能にカウントする。演出用乱数は、演出制御用 C P U 1 2 0 が所定のコンピュータプログラムを実行することで更新されるもの (ソフトウェアで更新されるもの) であってもよい。

【 0 1 0 8 】

演出制御基板 1 2 に搭載された I / O 1 2 5 は、例えば主基板 1 1 などから伝送された演出制御コマンドを取り込むための入力ポートと、各種信号 (映像信号、音指定信号、L E D 信号) を伝送するための出力ポートとを含んで構成される。

【 0 1 0 9 】

演出制御基板 1 2、音声制御基板 1 3、L E D 制御基板 1 4 といった、主基板 1 1 以外の基板をサブ基板ともいう。パチンコ遊技機 1 のようにサブ基板が機能別に複数設けられていてもよいし、1 のサブ基板が複数の機能を有するように構成してもよい。

40

【 0 1 1 0 】

(遊技状態の遷移)

ここで、本実施の形態における遊技状態の遷移について説明する。図 3 は、パチンコ遊技機 1 の遊技状態の遷移の仕方を説明するための説明図である。まず、本実施の形態では、低確率 / 低ベース状態 (通常状態 (非 K T 状態)) では、遊技者は遊技領域の左方を狙って遊技球の発射操作 (左打ち) を行う。そのため、通常状態では、主として第 1 始動入賞口への始動入賞が発生し、主として第 1 特別図柄の可変表示が実行される。また、主と

50

して第1特別図柄の可変表示が実行されることから、低確率/低ベース状態において大当りが発生した場合には、主として10R確変大当り、6R確変大当り、または6R通常大当りが発生する。

【0111】

(KT状態の説明)

次に、本実施の形態における遊技状態について説明する。まず、本実施の形態における遊技状態には、通常状態(低確率/非KT状態)と、通常状態よりも小当りになりやすいKT状態(いわゆる小当りタイム)とがある。さらに、KT状態には第1KT状態と第2KT状態との2種類があり、この本実施の形態では、遊技状態には、低確率状態且つ非KT状態(低確率/非KT状態:通常状態)に制御されている場合と、低確率且つ第1KT状態(低確率/第1KT状態)に制御されている場合と、高確率且つ第1KT状態(高確率/第1KT状態)に制御されている場合と、高確率且つ第2KT状態(高確率/第2KT状態)に制御されている場合とがある。

10

【0112】

KT状態のうち第1KT状態は、後述するように、小当りが発生しやすく特殊可変入賞球装置17が第1状態となりやすいものの、上流側の可変入賞球装置6Bの開放時間が極めて長く、小当りが発生しても下流側の特殊可変入賞球装置17に遊技球が入賞するケースは極めて少ない(例えば、100変動するごとに1球程度)。具体的には、第1KT状態では、小当りが発生しやすい状態に制御されるとともに高ベース状態に制御されて可変入賞球装置6Bの開放時間が長くなるように制御される。また、KT状態のうち第2KT状態は、後述するように、上流側の可変入賞球装置6Bが開放し難いが、小当りが発生した場合には下流側の特殊可変入賞球装置17に遊技球が入賞しやすい。具体的には、第2KT状態では、小当りが発生しやすい状態に制御されるとともに低ベース状態に制御されて可変入賞球装置6Bが開放し難くなるように制御される。

20

【0113】

また、KT状態は、通常状態(低確率/非KT状態)よりも小当りになりやすい遊技状態である。具体的には、本実施の形態では、普図当りとなって可変入賞球装置6Bが第1状態となる確率はKT状態の方が通常状態より高くなっている。そして、第1特別図柄の変動時には小当りと決定される割合が低いのに対して、第2特別図柄の変動時には小当りと決定される割合が高くなるよう構成されている(ただし、後述する強制はずれの場合を除く)ため、KT状態を、通常状態よりも小当りになりやすい遊技状態としている。これにより、KT状態では、主に第2特別図柄の変動を行わせることにより小当りを頻繁に発生させ、遊技者に有利な遊技状態となっている。

30

【0114】

なお、KT状態を、通常状態よりも小当りになりやすい遊技状態とするための構成としては、これに限るものではない。例えば、KT状態であっても普図当りとなって可変入賞球装置6Bが第1状態となる確率は通常状態と同じ(例えば、10%または100%)であるが、第2特別図柄の変動時に選択する変動パターンの有する特図変動時間(可変表示時間)が、KT状態の方が通常状態よりも短く構成することにより、KT状態の方が通常状態よりも一定時間に対する変動回数の割合が高くなり、KT状態を通常状態よりも小当りになりやすい遊技状態とするものであってもよい。

40

【0115】

また、本実施の形態では、遊技球が通過ゲート41を通過してから可変入賞球装置6Bに到達するまでの所要時間が0.6秒以上になるよう構成されている。具体的には、通過ゲート41および可変入賞球装置6Bの設置位置や、遊技球の流下経路を形成する釘群により調整されている。詳しくは後述するが、本実施の形態では遊技球が通過ゲート41を通過したことにもとづいて可変入賞球装置6Bが開放状態に制御され得る構成であり、後述する第1KT状態では遊技球が通過ゲート41を通過してから可変入賞球装置6Bが開放状態に制御されるまでの時間が0.5秒となっており、遊技球が通過ゲート41を通過してから可変入賞球装置6Bに到達するまでの所要時間である0.6秒よりも短いことが

50

ら、第 1 K T 状態において一の遊技球が通過ゲート 4 1 を通過した場合に可変入賞球装置 6 B が開放状態に制御された場合、該一の遊技球がそのまま可変入賞球装置 6 B に入賞可能となっている。

【0116】

図 3 に示すように、低確率 / 低ベース状態において 10 R 確変大当りが発生した場合には、その大当り遊技の終了後に高確率 / 低ベース状態（高確率 / 第 2 K T 状態）に移行し、次の大当りが発生するまで高確率 / 低ベース状態が維持される。また、低確率 / 低ベース状態において 6 R 確変大当りが発生した場合には、その大当り遊技の終了後に高確率 / 高ベース状態（高確率 / 第 1 K T 状態）に移行し、次の大当りが発生するまで高確率 / 高ベース状態が維持される。また、低確率 / 低ベース状態において 6 R 通常大当りが発生した場合には、その大当り遊技の終了後に低確率 / 高ベース状態（低確率 / 第 1 K T 状態）に移行し、次の大当りが発生するか 50 回の可変表示を終了するまで低確率 / 高ベース状態が維持される。

10

【0117】

K T 状態（高確率 / 高ベース状態、低確率 / 高ベース状態、高確率 / 低ベース状態）に移行した後である場合には、本実施の形態では、遊技者は遊技領域の右方を狙って遊技球の発射操作（右打ち）を行う。そのため、K T 状態では、主として第 2 始動入賞口への始動入賞が発生し、主として第 2 特別図柄の可変表示が実行される。また、主として第 2 特別図柄の可変表示が実行されることから、K T 状態において大当りが発生した場合には、主として 10 R 確変大当り、6 R 確変大当り、2 R 確変大当り、または 2 R 通常大当りが発生する。

20

【0118】

図 3 に示すように、高確率 / 高ベース状態（高確率 / 第 1 K T 状態）において 10 R 確変大当りまたは 2 R 確変大当りが発生した場合には、その大当り遊技の終了後に高確率 / 低ベース状態（高確率 / 第 2 K T 状態）に移行し、次の大当りが発生するまで高確率 / 低ベース状態が維持される。また、高確率 / 高ベース状態（高確率 / 第 1 K T 状態）において 6 R 確変大当りが発生した場合には、その大当り遊技の終了後に高確率 / 高ベース状態（高確率 / 第 1 K T 状態）に移行し、次の大当りが発生するまで高確率 / 高ベース状態が維持される。なお、本実施の形態では、第 2 特別図柄の可変表示が実行される場合には、6 R 確変大当りとなる確率が合計で 50 % であるので、一旦高確率 / 高ベース状態となると 50 % の割合で高確率 / 高ベース状態がループすることになる。また、高確率 / 高ベース状態（高確率 / 第 1 K T 状態）において 2 R 通常大当りが発生した場合には、その大当り遊技の終了後に低確率 / 高ベース状態（低確率 / 第 1 K T 状態）に移行し、次の大当りが発生するか 50 回の可変表示を終了するまで低確率 / 高ベース状態が維持される。

30

【0119】

図 3 に示すように、低確率 / 高ベース状態（低確率 / 第 1 K T 状態）において 10 R 確変大当りまたは 2 R 確変大当りが発生した場合には、その大当り遊技の終了後に高確率 / 低ベース状態（高確率 / 第 2 K T 状態）に移行し、次の大当りが発生するまで高確率 / 低ベース状態が維持される。また、低確率 / 高ベース状態（低確率 / 第 1 K T 状態）において 6 R 確変大当りが発生した場合には、その大当り遊技の終了後に高確率 / 高ベース状態（高確率 / 第 1 K T 状態）に移行し、次の大当りが発生するまで高確率 / 高ベース状態が維持される。また、低確率 / 高ベース状態（低確率 / 第 1 K T 状態）において 2 R 通常大当りが発生した場合には、その大当り遊技の終了後に低確率 / 高ベース状態（低確率 / 第 1 K T 状態）に移行し、次の大当りが発生するか 50 回の可変表示を終了するまで低確率 / 高ベース状態が維持される。なお、本実施の形態では、第 2 特別図柄の可変表示が実行される場合には、2 R 通常大当りとなる確率が 35 % であるので、一旦低確率 / 高ベース状態となると 35 % の割合で低確率 / 高ベース状態がループすることになる。なお、6 R 通常大当りや 2 R 通常大当りが発生して低確率 / 高ベース状態となった後、次の大当りが発生することなく、50 回の可変表示が終了した場合には、図 3 に示すように、低確率 / 低ベース状態（通常状態（非 K T 状態））に移行する。

40

50

【 0 1 2 0 】

図 3 に示すように、高確率 / 低ベース状態（高確率 / 第 2 K T 状態）において 1 0 R 確変大当りまたは 2 R 確変大当りが発生した場合には、その大当り遊技の終了後に高確率 / 低ベース状態（高確率 / 第 2 K T 状態）に移行し、次の大当りが発生するまで高確率 / 低ベース状態が維持される。なお、本実施の形態では、第 2 特別図柄の可変表示が実行される場合には、第 2 特別図柄の可変表示が実行される場合には、1 0 R 確変大当りまたは 2 R 確変大当りとなる確率が 1 5 % であるので、一旦高確率 / 低ベース状態となると 1 5 % の割合で高確率 / 低ベース状態がループすることになる。また、高確率 / 低ベース状態（高確率 / 第 2 K T 状態）において 6 R 確変大当りが発生した場合には、大当り遊技中に V 領域（図示略）に遊技球が進入すれば、その大当り遊技の終了後に高確率 / 高ベース状態（高確率 / 第 1 K T 状態）に移行し、次の大当りが発生するまで高確率 / 高ベース状態が維持される。また、高確率 / 低ベース状態（高確率 / 第 2 K T 状態）において 2 R 通常大当りが発生した場合には、その大当り遊技の終了後に低確率 / 高ベース状態（低確率 / 第 1 K T 状態）に移行し、次の大当りが発生するか 5 0 回の可変表示を終了するまで低確率 / 高ベース状態が維持される。

10

【 0 1 2 1 】

なお、図 3 では、低確率 / 低ベース状態（通常状態（非 K T 状態））では第 1 特別図柄の可変表示が実行される場合について説明したが、低い割合で第 2 特別図柄の可変表示が実行される可能性もありうる。この場合、1 0 R 確変大当りまたは 2 R 確変大当りが発生した場合には、高確率 / 低ベース状態（高確率 / 第 2 K T 状態）に移行することになる。また、6 R 確変大当りが発生した場合には、高確率 / 高ベース状態（高確率 / 第 1 K T 状態）に移行することになる。また、2 R 通常大当りが発生した場合には、低確率 / 高ベース状態（低確率 / 第 1 K T 状態）に移行し、次の大当りが発生するか 5 0 回の可変表示を終了するまで低確率 / 高ベース状態が維持されることになる。

20

【 0 1 2 2 】

また、図 3 では、高確率 / 高ベース状態（高確率 / 第 1 K T 状態）では第 2 特別図柄の可変表示が実行される場合について説明したが、低い割合で第 1 特別図柄の可変表示が実行される可能性もありうる。この場合、1 0 R 確変大当りが発生した場合には、高確率 / 低ベース状態（高確率 / 第 2 K T 状態）に移行することになる。また、6 R 確変大当りが発生した場合には、高確率 / 高ベース状態（高確率 / 第 1 K T 状態）に移行することになる。また、6 R 通常大当りが発生した場合には、低確率 / 高ベース状態（低確率 / 第 1 K T 状態）に移行し、次の大当りが発生するか 5 0 回の可変表示を終了するまで低確率 / 高ベース状態が維持されることになる。

30

【 0 1 2 3 】

また、図 3 では、低確率 / 高ベース状態（低確率 / 第 1 K T 状態）では第 2 特別図柄の可変表示が実行される場合について説明したが、低い割合で第 1 特別図柄の可変表示が実行される可能性もありうる。この場合、1 0 R 確変大当りが発生した場合には、高確率 / 低ベース状態（高確率 / 第 2 K T 状態）に移行することになる。また、6 R 確変大当りが発生した場合には、高確率 / 高ベース状態（高確率 / 第 1 K T 状態）に移行することになる。また、6 R 通常大当りが発生した場合には、低確率 / 高ベース状態（低確率 / 第 1 K T 状態）に移行し、次の大当りが発生するか 5 0 回の可変表示を終了するまで低確率 / 高ベース状態が維持されることになる。

40

【 0 1 2 4 】

また、図 3 では、高確率 / 低ベース状態（高確率 / 第 2 K T 状態）では第 2 特別図柄の可変表示が実行される場合について説明したが、低い割合で第 1 特別図柄の可変表示が実行される可能性もありうる。この場合、1 0 R 確変大当りが発生した場合には、高確率 / 低ベース状態（高確率 / 第 2 K T 状態）に移行することになる。また、6 R 確変大当りが発生した場合には、高確率 / 高ベース状態（高確率 / 第 1 K T 状態）に移行することになる。また、6 R 通常大当りが発生した場合には、低確率 / 高ベース状態（低確率 / 第 1 K T 状態）に移行し、次の大当りが発生するか 5 0 回の可変表示を終了するまで低確率 / 高

50

ベース状態が維持されることになる。

【0125】

次に、KT状態における可変入賞球装置6Bおよび特殊可変入賞球装置17の開放パターンについて説明する。図4は、KT状態における可変入賞球装置6Bおよび特殊可変入賞球装置17の開放パターンを説明するための説明図である。また、図4(A)は、第1KT状態における可変入賞球装置6Bおよび特殊可変入賞球装置17の開放パターンを示し、図4(B)は、第2KT状態における可変入賞球装置6Bおよび特殊可変入賞球装置17の開放パターンを示している。

【0126】

まず、図4(A)を用いて、第1KT状態における可変入賞球装置6Bおよび特殊可変入賞球装置17の開放パターンについて説明する。図4(A)に示すように、遊技者によって遊技領域の右方に打ち出された遊技球が通過ゲート41を遊技球が通過してゲートスイッチ21にて検出されると、普通図柄表示器20において普通図柄の可変表示が実行され、普図当りと決定された場合には普通図柄表示器20に当り図柄が導出表示され、はずれと決定された場合には普通図柄表示器20にはずれ図柄が導出表示される。本実施の形態では、図4(A)に示すように、普通図柄の可変表示時間は0.2秒とされ、当り図柄やはずれ図柄を導出表示する図柄確定時間は0.2秒とされている。そして、当り図柄を導出表示した場合には、図4(A)に示すように、図柄確定時間0.2秒を経過した後、第2始動入賞口開放処理前時間0.1秒を経過してから、可変入賞球装置6Bが5.5秒間にわたって第1状態とされ、該可変入賞球装置6Bが構成する第2始動入賞口に遊技球が入賞可能となる。

【0127】

尚、第1KT状態において遊技領域の右方に打ち出された遊技球の一部は、入賞球装置6Cの第2始動入賞口に入賞可能となっている。つまり、第2KT状態における第2特別図柄の可変表示は、可変入賞球装置6Bの第2始動入賞口に入賞することと、入賞球装置6Cの第2始動入賞口に入賞することによって実行される。

【0128】

可変入賞球装置6Bが第1状態となっておりときに第2始動入賞口に入賞する、或いは、入賞球装置6Cに入賞すると、第2特別図柄の可変表示が実行され、小当りとするに決定された場合には、第2特別図柄表示装置4Bに小当り図柄が導出表示される。そして、小当り図柄を導出表示した場合には、図4(A)に示すように、特殊可変入賞球装置17が0.8秒間にわたって第1状態とされ、特殊入賞口703Aに遊技球が入賞可能な状態となる。しかしながら、第1KT状態では、図4(A)に示すように、下流側の特殊可変入賞球装置17の開放時間が0.8秒と短いに対して、上流側の可変入賞球装置6Bの開放時間が5.5秒と長い。従って、第1KT状態では、小当りが発生しやすい状態ではあるものの、特殊入賞口703Aに入賞することは極めて稀である(例えば、100可変表示ごとに1球程度)。

【0129】

なお、第1KT状態では、図4(A)に示すように、可変入賞球装置6Bの開放を終了した後、次の可変入賞球装置6Bの開放を行えるのは、次の普通図柄の可変表示時間0.2秒と図柄確定時間0.2秒と第2始動入賞口開放前処理時間0.1秒とを合計した少なくとも0.5秒を経過した後である。従って、本実施の形態では、第1KT状態では、可変入賞球装置6Bの開放した後のインターバル期間として少なくとも0.5秒の閉鎖期間が設けられていることになる。

【0130】

また、本実施の形態では、第1KT状態では、普通図柄の変動が行われていない状態で遊技球が通過ゲート41を通過した後、可変入賞球装置6Bが開放状態に制御されるのは、普通図柄の可変表示時間0.2秒と図柄確定時間0.2秒と第2始動入賞口開放前処理時間0.1秒とを合計した0.5秒を経過した後であるとともに、遊技球が通過ゲート41を通過してから可変入賞球装置6Bに到達するまでの所要時間が約0.6秒であるよう

構成されている。このように、第 1 K T 状態では、普通図柄の変動が行われていない状態で遊技球が通過ゲート 4 1 を通過してから可変入賞球装置 6 B が開放状態に制御されるまでの時間の方が、普通図柄の変動が行われていない状態で遊技球が通過ゲート 4 1 を通過してから該遊技球が可変入賞球装置 6 B に到達するまでの時間よりも短いため、可変入賞球装置 6 B が既に開放状態に制御されているときに遊技球が該可変入賞球装置 6 B に到達することとなる。従って、第 1 K T 状態では、普通図柄の変動が行われていない状態で通過ゲート 4 1 を通過した遊技球は、可変入賞球装置 6 B に入賞しやすくなっている。

【 0 1 3 1 】

次に、図 4 (B) を用いて、第 2 K T 状態における可変入賞球装置 6 B および特殊可変入賞球装置 1 7 の開放パターンについて説明する。図 4 (B) に示すように、通過ゲート 4 1 を遊技球が通過してゲートスイッチ 2 1 にて遊技球が検出されると、普通図柄表示器 2 0 において普通図柄の可変表示が実行され、普図当りと決定された場合には普通図柄表示器 2 0 に当り図柄が導出表示され、はずれと決定された場合には普通図柄表示器 2 0 にはずれ図柄が導出表示される。なお、本実施の形態における第 2 K T 状態は、時短制御が実行されない低ベース状態でもあるので、時短制御実行される高ベース状態でもある第 1 K T 状態と比較して、普通図柄の可変表示時間が 1 . 0 秒と長く設定されているとともに、普通図柄の当り確率が低く設定されている (例えば、1 / 1 0 0)。このため、図 4 (B) に示すように、第 2 K T 状態では、普図当りが発生することは極めて稀であるため第 1 K T 状態と比較して可変入賞球装置 6 B が第 1 状態となり難い。

【 0 1 3 2 】

第 2 K T 状態では、第 1 K T 状態と同じく、遊技領域の右方に打ち出された遊技球の一部が、入賞球装置 6 C が構成する第 2 始動入賞口に入賞可能となっている。つまり、第 2 K T 状態は、第 1 K T 状態よりも遊技球が可変入賞球装置 6 B の第 2 始動入賞口に入賞することなく特殊可変入賞球装置 1 7 に到達し易い状態であり、主に入賞球装置 6 C が構成する第 2 始動入賞口に入賞することによって第 2 特別図柄の可変表示が実行される。主に入賞球装置 6 C が構成する第 2 始動入賞口への遊技球の入賞によって第 2 特別図柄の可変表示が実行され、小当りとするに決定された場合には、第 2 特別図柄表示装置 4 B に小当り図柄が導出表示される。そして、小当り図柄を導出表示した場合には、図 4 (B) に示すように、特殊可変入賞球装置 1 7 が 0 . 8 秒間にわたって第 1 状態とされ、特殊入賞口 7 0 3 A に遊技球が入賞可能な状態となる。

【 0 1 3 3 】

第 2 K T 状態では、前述したように第 1 K T 状態とは異なり普図当り確率が低く設定されており、普通図柄の可変表示時間が 1 . 0 秒と長い。従って、第 2 K T 状態では、図 4 (B) に示すように、上流側の可変入賞球装置 6 B の開放時間が短いとともに普通図柄の可変表示時間が長いので、第 2 K T 状態と比較して下流側の特殊可変入賞球装置 1 7 に遊技球が進入しやすく特殊入賞口 7 0 3 A に遊技球が入賞しやすい。

【 0 1 3 4 】

(入賞ユニット 7 0 0)

次に、入賞ユニット 7 0 0 について、図 5 ~ 図 1 8 に基づいて説明する。図 5 は、遊技盤から第 1 通路形成ユニットと第 2 通路形成ユニットを取外した状態を示す斜視図である。図 6 は、(A) は第 1 通路形成ユニットを右斜め前から見た状態、(B) は右斜め後ろから見た状態を示す斜視図である。図 7 は、第 1 通路形成ユニットのベース部材からカバー部材を取外した状態を示す斜視図である。図 8 は、第 1 通路形成ユニットの内部構造を示す縦断面図である。図 9 は、(A) は低ベース状態、(B) は大当り遊技状態における遊技球の流れを示す説明図である。図 1 0 は、(A) は高ベース状態、(B) は小当り遊技状態における遊技球の流れを示す説明図である。図 1 1 は、(A) は図 8 の A - A 断面図、(B) は図 8 の B - B 断面図である。図 1 2 は、(A) は図 1 1 (A) の要部拡大図、(B) は図 1 1 (B) の要部拡大図である。図 1 3 は、(A) は図 8 の C - C 断面図、(B) は図 8 の D - D 断面図である。図 1 4 は、(A) は第 1 通路部及び第 2 通路部における遊技球の流れを正面から見た状態を示す縦断面図、(B) は第 4 通路部における遊技

球の流れを正面から見た状態を示す縦断面図である。図 15 は、(A) は第 2 通路部における遊技球の流れを上方から見た状態を示す横断面図、(B) は第 4 通路部における遊技球の流れを上方から見た状態を示す横断面図である。図 16 は、(A) は第 2 始動入賞が発生したとき、(B) は小当り図柄が停止したとき、(C) は特殊入賞口が開放したときの遊技球の流れを示す説明図である。図 17 は、(A) は第 1 通路形成ユニットの内部構造を示す縦断面図、(B) は (A) の E - E 断面図である。図 18 は、第 1 通路形成ユニットの背面における配線状態を示す背面図である。尚、以下において、図 1 の手前側をパチンコ遊技機 1 の前方 (前面、正面) 側、奥側を背面 (後方) 側とし、パチンコ遊技機 1 を前面側から見たときの上下左右方向を基準として説明する。尚、本実施の形態におけるパチンコ遊技機 1 の前面とは、該パチンコ遊技機 1 にて遊技を行う遊技者と対向する対向面である。

10

【0135】

図 5 ~ 図 8 に示すように、入賞ユニット 700 は、可変入賞球装置 6B、入賞球装置 6C、特別可変入賞球装置 7 及び特殊可変入賞球装置 17 を有し、可変入賞球装置 6B、特別可変入賞球装置 7 及び特殊可変入賞球装置 17 に進入可能に遊技球を誘導する遊技球通路 710 と、入賞球装置 6C に進入した入賞球を誘導する入賞球通路 711 とを含む複数の入賞通路を形成する第 1 通路形成ユニット 700A と、各入賞口に入賞した遊技球を遊技領域 Y の背面側にてパチンコ遊技機 1 外へ誘導するための入賞球通路を形成する第 2 通路形成ユニット 700B と、から構成されている。

20

【0136】

図 5 に示すように、第 1 通路形成ユニット 700A は、遊技盤 2 の右側下部に形成された孔部 2H に前方から挿入されるように複数のネジ N1 により遊技盤 2 に取付けられ、第 2 通路形成ユニット 700B は、遊技盤 2 の前面側から複数のネジ N2 により遊技盤 2 に取付けられる。第 1 通路形成ユニット 700A と第 2 通路形成ユニット 700B とが遊技盤 2 に取付けられることで、遊技球通路 710 や入賞球通路 711 が遊技盤 2 の前面側に配置されるとともに、第 1 通路形成ユニット 700A 側の各種入賞口と第 2 通路形成ユニット 700B 側の入賞球通路とが連通し、第 1 通路形成ユニット 700A と第 2 通路形成ユニット 700B とが一体化される。

【0137】

(第 1 通路形成ユニット 700A)

30

図 6 ~ 図 8 に示すように、第 1 通路形成ユニット 700A は、遊技盤 2 にネジ N1 により取付けられるベース部材 721 と、該ベース部材 721 の前面側に配置されるカバー部材 731 と、から構成される。これらベース部材 721 及びカバー部材 731 は、透光性を有する合成樹脂材からなる透過性部材とされている。第 1 通路形成ユニット 700A の上部には、遊技球が流入可能な流入口 723 が形成されるとともに、その左側には入賞球装置 6C (第 2 始動入賞口) が形成されている。また、第 1 通路形成ユニット 700A の左側部には、遊技球が流出可能な流出口 724 が形成されている。

【0138】

流入口 723 を介して第 1 通路形成ユニット 700A 内に進入した遊技球は、遊技球通路 710 により誘導され、いずれの入賞口にも入賞しなかった場合は流出口 724 を介して左側方に流出される。入賞球装置 6C (第 2 始動入賞口) に進入した遊技球は、入賞球通路 711 により誘導され、第 2 始動口スイッチ 22C に検出された後に第 2 通路形成ユニット 700B に向けて誘導される。

40

【0139】

ベース部材 721 は、遊技盤 2 の遊技盤面 (前面) に沿って配置される板状の後壁部 721A と、後壁部 721A の背面に突設される規制部 721B と、からなる。後壁部 721A には、各種入賞口に入賞した遊技球を背面側に誘導するための貫通孔 725A ~ 725E 及び始動入賞口扉 701B、大入賞口扉 702B、特殊入賞口扉 703B を挿通可能とする複数の貫通孔が形成されている。後壁部 721A の前面下部には、前面に複数の入賞ユニット用 LED 201 が設けられた LED 基板 726 が取付けられている。また、L

50

E D 基板 7 2 6 の前面右側には、右打ち報知用 L E D 3 7、第 1 特図用 L E D 2 1 1、第 2 特図用 L E D 2 1 2、第 1 保留用 L E D 2 2 1、第 2 保留用 L E D 2 2 2 がユニット化された表示ユニット 7 2 7 が取付けられている。また、規制部 7 2 1 B には各ソレノイド 8 1 ~ 8 3 が取付けられるとともに、貫通孔 7 2 5 A ~ 7 2 5 E から進入する遊技球を第 2 通路形成ユニット 7 0 0 B に向けて誘導する誘導壁等を構成している。

【 0 1 4 0 】

カバー部材 7 3 1 は、遊技盤 2 の遊技盤面（前面）に沿って配置される板状の前壁部 7 3 1 A と、前壁部 7 3 1 A の背面に突設され、各遊技球通路の通路壁等を形成する規制部 7 3 1 B と、からなる。

【 0 1 4 1 】

10

そして、ベース部材 7 2 1 とカバー部材 7 3 1 とを組合せることで、カバー部材 7 3 1 の前壁部 7 3 1 A とベース部材 7 2 1 の後壁部 7 2 1 A との間に、遊技球が通過可能な遊技球通路や各種入賞口が形成される。これら遊技球通路や各種入賞口は遊技領域 Y に配置される。

【 0 1 4 2 】

図 8 に示すように、第 1 通路形成ユニット 7 0 0 A における後壁部 7 2 1 A と前壁部 7 3 1 A との間には、流入口 7 2 3 に流入した遊技球を誘導する遊技球通路 7 1 0 と、入賞球装置 6 C（第 2 始動入賞口）に進入した遊技球を貫通孔 7 2 5 B に向けて左斜め下側に誘導する入賞球通路 7 1 1 と、が形成されている。

【 0 1 4 3 】

20

遊技球通路 7 1 0 は、流入口 7 2 3 に流入した遊技球を下方に向けて左側に誘導して流出口 7 2 4 から流出可能に誘導する。詳しくは、流入口 7 2 3 に流入した遊技球を下方に向けて誘導する第 1 通路部 7 1 0 A と、第 1 通路部 7 1 0 A の下流側に設けられ、遊技球を左斜め下方に向けて誘導する第 2 通路部 7 1 0 B と、第 2 通路部 7 1 0 B の下流側に設けられ、遊技球を下方に向けて誘導する第 3 通路部 7 1 0 C と、第 3 通路部 7 1 0 C の下流側に設けられ、遊技球を左斜め下方に向けて誘導する第 4 通路部 7 1 0 D と、を有する。

【 0 1 4 4 】

上下方向を向く第 1 通路部 7 1 0 A の途中の左側方には、特別可変入賞球装置 7 の大入賞口 7 0 2 A が右側に開口するように設けられている。また、大入賞口扉 7 0 2 B は、遊技球の流下方向に対して交差する方向に移動可能であるとともに、左側に向けて下方に傾斜するように配置されている。特別可変入賞球装置 7 は、大入賞口扉 7 0 2 B が第 1 通路部 7 1 0 A 側に突出することで大入賞口 7 0 2 A に遊技球が進入容易となる第 1 状態（進入容易状態）と、大入賞口扉 7 0 2 B が第 1 通路部 7 1 0 A から遊技盤 2 側に退避することで大入賞口 7 0 2 A に遊技球が進入困難となる第 2 状態（進入困難状態）と、に変化可能である。

30

【 0 1 4 5 】

また、第 1 通路部 7 1 0 A の下流側には、分岐通路部 7 1 0 E が形成されており、第 1 通路部 7 1 0 A を流下してきた遊技球のうち一部の遊技球を、貫通孔 7 2 5 E を介して第 2 通路形成ユニット 7 0 0 B へ誘導する。つまり、分岐通路部 7 1 0 E の入口はアウト口を形成している。

40

【 0 1 4 6 】

左右方向を向く第 2 通路部 7 1 0 B の底壁には、可変入賞球装置 6 B の第 2 始動入賞口 7 0 1 A が上側に開口するように設けられており、第 2 始動入賞口 7 0 1 A は、遊技球の流下方向に対して交差する方向に移動可能であるとともに、左側に向けて下方に傾斜するように配置された始動入賞口扉 7 0 1 B により開閉可能とされている。可変入賞球装置 6 B は、始動入賞口扉 7 0 1 B が第 1 通路部 7 1 0 A から遊技盤 2 側に退避することで第 2 始動入賞口 7 0 1 A に遊技球が進入容易となる第 1 状態（進入容易状態）と、始動入賞口扉 7 0 1 B が第 2 通路部 7 1 0 B 側に突出することで第 2 始動入賞口 7 0 1 A に遊技球が進入困難となるとともに、始動入賞口扉 7 0 1 B の上面を遊技球が左側に向けて流下可能

50

となる第2状態（進入困難状態）と、に変化可能である。このように、始動入賞口扉701Bは第2状態において第2通路部710Bの底壁の一部を構成する。

【0147】

上下方向を向く第3通路部710Cは、所定の長さを有しており、第3通路部710Cを第2通路部710Bよりも下方位置配置するための段差を形成している。

【0148】

左右方向を向く第4通路部710Dの底壁には、特殊可変入賞球装置17の特殊入賞口703Aが上側に開口するように設けられており、特殊入賞口703Aは、遊技球の流下方向に対して交差する方向に移動可能であるとともに、左側に向けて下方に傾斜するように配置される特殊入賞口扉703Bにより開閉可能とされている。特殊可変入賞球装置17は、特殊入賞口扉703Bが第4通路部710Dから遊技盤2側に退避することで特殊入賞口703Aに遊技球が進入容易となる第1状態（進入容易状態）と、特殊入賞口扉703Bが第4通路部710D側に突出することで特殊入賞口703Aに遊技球が進入困難となるとともに、特殊入賞口扉703Bの上面を遊技球が左側に向けて流下可能となる第2状態（進入困難状態）と、に変化可能である。このように、特殊入賞口扉703Bは第2状態において第4通路部710Dの底壁の一部を構成する。

【0149】

また、第1通路部710A～第4通路部710Dにおける前壁部731Aと後壁部721A各々の対向面には、通路部を遊技球が通過する際の遊技球の移動を遅延させるための遅延手段としての規制部が複数形成されている。尚、規制部については後述する。

【0150】

このように構成された第1通路形成ユニット700A（入賞ユニット700）にあっては、図9（A）に示すように、低ベース状態において流入口723に流入した遊技球は、可変入賞球装置6B、特別可変入賞球装置7及び特殊可変入賞球装置17がいずれも第2状態（進入困難状態）に制御されているときには、遊技球通路710を第1通路部710A、第2通路部710B、第3通路部710C、第4通路部710Dの順に通過して流出口724から流出する。尚、一部の遊技球はアウト口に進入して分岐通路部710Eを通過する。

【0151】

また、図9（B）に示すように、大当り遊技状態において流入口723に流入した遊技球は、特別可変入賞球装置7が第1状態（進入容易状態）に制御され、可変入賞球装置6B及び特殊可変入賞球装置17が第2状態（進入困難状態）に制御されているときには、第1通路部710Aを流下している途中で大入賞口扉702Bにより左側に誘導されて大入賞口702Aに進入可能となる。

【0152】

また、図10（A）に示すように、高ベース状態において流入口723に流入した遊技球は、可変入賞球装置6Bが第1状態（進入容易状態）に制御され、特別可変入賞球装置7及び特殊可変入賞球装置17がいずれも第2状態（進入困難状態）に制御されているときには、遊技球通路710を第1通路部710A、第2通路部710Bの順に通過し、第2通路部710Bを流下している途中で第2始動入賞口701Aに進入可能となる。

【0153】

また、図10（B）に示すように、小当り遊技状態において流入口723に流入した遊技球は、特殊可変入賞球装置17が第1状態（進入容易状態）に制御され、特別可変入賞球装置7及び可変入賞球装置6Bがいずれも第2状態（進入困難状態）に制御されているときには、遊技球通路710を第1通路部710A、第2通路部710B、第3通路部710C、第4通路部710Dの順に通過し、第4通路部710Dを流下している途中で特殊入賞口703Aに進入可能となる。

【0154】

（第1通路部710A）

次に、第1通路部710Aについて、図7、図13及び図14に基づいて説明する。図

10

20

30

40

50

7、図13及び図14に示すように、第1通路部710Aの大入賞口扉702Bよりも上流側に対応する部分における後壁部721Aの前面には、左右方向に延びる複数の規制部740Bが通路側に向けて突出するように上下に形成されており、また、第1通路部710Aの大入賞口扉702Bよりも上流側に対応する部分における前壁部731Aの背面には、左右方向に延びる規制部740Fが通路側に向けて突出するように上下に形成されている。これら前後の規制部740F、740Bは、互いに対向する位置から遊技球の流下方向にずれて配置されている。

【0155】

つまり、遊技球の流下方向に向けて前後の規制部740F、740Bが交互に配置されており、第1通路部710Aを下方に向けて落下する遊技球が前後の規制部740F、740Bに交互に接触することで、遊技球が前後方向成分の動きをもって蛇行する（所謂ジグザグ動作する）ように遊技球を流下させて、遊技球の流下速度を低減させるようになっている。これにより、遊技球が大入賞口扉702Bの上面に勢いよく落下して大入賞口扉702Bが破損することを防止できる。

【0156】

また、図14に示すように、第1通路部710Aにおける流入口723近傍には、上方から落下してくる遊技球を右側に向けて誘導する誘導壁部741が右斜め下方に傾斜するように形成されている。また、第1通路部710Aにおける大入賞口扉702Bの下方右側には、上方から落下してくる遊技球を左側の第2通路部710Bに向けて誘導する誘導壁部742が左斜め下方に傾斜するように形成されている。

【0157】

よって、流入口723の左側から流入した遊技球は、誘導壁部741により右側に誘導されるため、大当り遊技状態において大入賞口扉702Bの上面右側、つまり、傾斜上位側に誘導されやすくなっている。また、大入賞口扉702Bの右側を通過した遊技球は、誘導壁部742により左斜め下方に向けて誘導される。

【0158】

図7、図13及び図14に示すように、後壁部721Aにおける大入賞口扉702Bと誘導壁部742との間には、左右方向に延びる規制部743が通路側に向けて突出するように形成されており、誘導壁部742により左斜め下方に向けて誘導される遊技球を前壁部731A寄りに誘導できるようになっている。

【0159】

（第2通路部710B）

次に、第2通路部710Bについて、図11～図14に基づいて説明する。図11（A）、図12（A）、図13（B）及び図14（A）に示すように、第2通路部710Bは、第1通路部710Aから左側の第3通路部710Cに向けて下方に傾斜するように配置される底壁部745と、前壁部731A及び後壁部721Aとにより形成されている。底壁部745における下流側には、上向きに開口する第2始動入賞口701Aが形成されており、該第2始動入賞口701Aは始動入賞口扉701Bにより開閉可能とされている。

【0160】

図12（A）に示すように、後壁部721Aの前面における第2通路部710Bに対応する部分には凹部746が形成されており、第2通路部710Bの前後寸法L1（通路幅寸法）が、第1通路部710A、第3通路部710Cや第4通路部710Dの前後寸法L2よりも長寸とされている（ $L1 > L2$ ）。

【0161】

図12（A）及び図14に示すように、後壁部721Aにおける凹部746の前面には複数の規制部751、752、753が遊技球の流下方向に向けて所定間隔おきに形成され、前壁部731Aの背面における凹部746に対応する部分には、複数の規制部761、762、763が遊技球の流下方向に向けて所定間隔おきに形成されている。

【0162】

図12（A）及び図14と図7を参照して、規制部751は、平面視略三角形形状をなす

10

20

30

40

50

上下一対の三角板部からなり、下方の三角板部のみが底壁部 7 4 5 上を流下する遊技球に当接可能に配置されている。規制部 7 5 2 は、平面視略三角形形状をなし上下方向に所定間隔おきに配置される 4 つの三角板部とこれら 4 つの三角板部を連結するように上下方向に延設される縦長板部とにより構成され、下方の 2 つの三角板部と縦長板部の下部のみが底壁部 7 4 5 上を流下する遊技球に当接可能に配置されている。規制部 7 5 3 は、凹部 7 4 6 の左側辺に沿って延設される縦長板部により構成されている。また、規制部 7 5 1 , 7 5 2 , 7 5 3 の凹部 7 4 6 の前面からの突出寸法は、規制部 7 5 1 、規制部 7 5 3 、規制部 7 5 2 の順に長寸となっている。

【 0 1 6 3 】

一方、規制部 7 6 1 は、側面視略台形状をなす縦長板部により構成されている。規制部 7 6 2 は、平面視略三角形形状をなす三角板部と該三角板部の上方に配置される左右方向を向く横長板部とにより構成されている。規制部 7 6 3 は、側面視略三角形形状をなす三角板部により構成されている。また、規制部 7 6 1 , 7 6 2 , 7 6 3 の前壁部 7 3 1 A の背面からの突出寸法は、規制部 7 6 1 、規制部 7 6 3 、規制部 7 6 2 の順に長寸となっている。

10

【 0 1 6 4 】

これら規制部 7 5 1 , 7 5 2 , 7 5 3 と規制部 7 6 1 , 7 6 2 , 7 6 3 のうち規制部 7 5 2 及び規制部 7 6 2 の突出寸法は同一であり、他の規制部 7 5 1 , 7 5 3 , 7 6 1 , 7 6 3 よりも長寸の突出寸法 L_5 とされている。

【 0 1 6 5 】

これら前後の規制部 7 5 1 , 7 5 2 , 7 5 3 と規制部 7 6 1 , 7 6 2 , 7 6 3 は、互いに対向する位置から遊技球の流下方向にずれて配置されている。つまり、遊技球の流下方向に向けて前後の規制部 7 5 1 , 7 5 2 , 7 5 3 と規制部 7 6 1 , 7 6 2 , 7 6 3 とが交互に配置されている。そして、図 1 2 (A) に示すように、少なくとも突出長さが最も長い前後の規制部 7 5 2 と規制部 7 6 2 との前後方向の離間寸法 L_3 は、遊技球の直径 $2R$ よりも短寸とされている ($2R > L_3$) 。

20

【 0 1 6 6 】

よって、第 2 通路部 7 1 0 B を左方に向けて流下する遊技球は、規制部 7 6 1 , 7 5 1 , 7 6 2 , 7 5 2 , 7 6 3 , 7 5 3 の順に前後に交互に接触することで、前後方向成分の動きをもって蛇行する (所謂ジグザグ動作する) ように流下するので、遊技球が左側に向けて直線的に流下する場合に比べて、遊技球の流下速度 (移動速度) が低減されるようになっている (図 1 5 (A) 参照) 。

30

【 0 1 6 7 】

よって、これら前後の規制部 7 5 1 , 7 5 2 , 7 5 3 と規制部 7 6 1 , 7 6 2 , 7 6 3 とは、遊技球が第 2 始動入賞口 7 0 1 A の上流側から第 2 状態にある始動入賞口扉 7 0 1 B の上面における下流側端部付近まで延びる第 2 通路部 7 1 0 B を流下するのに要する時間、つまり、始動入賞口扉 7 0 1 B の上面を遊技球が通過する際の遊技球の移動を遅延させるための第 1 遅延手段を構成している。

【 0 1 6 8 】

また、図 1 3 (A) 及び図 1 4 (A) に示すように、最も上流側に配置された規制部 7 6 1 は、誘導壁部 7 4 2 により左斜め下方に向けて誘導されながら規制部 7 4 3 により前壁部 7 3 1 A 寄りに誘導された遊技球に接触可能とされていることで、該接触した遊技球を上流側に押し戻すように誘導可能とされている。よって、第 2 通路部 7 1 0 B に流入する遊技球をより滞留させることができるばかりか、一部の遊技球を上流側のアウト口から分岐通路部 7 1 0 E に流入可能に誘導する。また、底壁部 7 4 5 の上流側端縁、つまり、アウト口の下辺には突出片 7 4 7 が突設されているため、第 1 通路部 7 1 0 A から流入した遊技球はアウト口よりも第 2 通路部 7 1 0 B の方に高い割合で誘導されるようになって

40

【 0 1 6 9 】

(第 3 通路部 7 1 0 C)

50

次に、第3通路部710Cについて説明すると、図8及び図14(B)に示すように、第3通路部710Cは、第2通路部710Bの下流端から下方の第4通路部710Dに向けて上下方向に延設されている。前壁部731Aの背面における第3通路部710Cの下部に対応する部分には、上下方向に延びる規制部780が通路側に向けて突出するように形成されており、落下してくる遊技球を後壁部721A側に寄せるように誘導しつつ流下速度を低下可能とされている。

【0170】

(第4通路部710D)

次に、第4通路部710Dについて、図11、図12及び図14に基づいて説明する。図11(B)、図12(B)及び図14(B)に示すように、第4通路部710Dは、第3通路部710Cから左側の流出口724に向けて下方に傾斜するように配置される底壁部775と、前壁部731A及び後壁部721Aとにより形成されている。底壁部775における下流側には、上向きに開口する特殊入賞口703Aが形成されており、該特殊入賞口703Aは特殊入賞口扉703Bにより開閉可能とされている。

10

【0171】

図12(B)に示すように、第4通路部710Dの前後寸法L2(通路幅寸法)は、第1通路部710A、第3通路部710Cと同寸とされ、第2通路部710Bの前後寸法L1よりも短寸とされている($L1 > L2$)。

【0172】

図12(B)及び図14に示すように、後壁部721Aの前面には複数の規制部771, 772, 773, 774が遊技球の流下方向に向けて所定間隔おきに形成され、前壁部731Aの背面には、複数の規制部781, 782, 783が遊技球の流下方向に向けて所定間隔おきに形成されている。

20

【0173】

図12(B)及び図14と図7を参照して、規制部771, 772, 773, 774は、上下方向に延設される縦長板部により構成されている。規制部781, 782, 783は、側面視略三角形形状をなし、規制部771, 772, 773, 774よりも上下寸法が短寸の三角板部からなる。また、規制部771, 772, 773, 774の後壁部721Aの前面からの突出寸法及び規制部781, 782, 783の前壁部731Aの背面からの突出寸法は同寸のL6となっている。

30

【0174】

これら前後の規制部771, 772, 773, 774と規制部781, 782, 783は、互いに対向する位置から遊技球の流下方向にずれて配置されている。つまり、遊技球の流下方向に向けて前後の規制部771, 772, 773, 774と規制部781, 782, 783とが交互に配置されている。そして、図12(B)に示すように、規制部771, 772, 773, 774と規制部781, 782, 783との前後方向の離間寸法L4は、遊技球の直径2Rよりも短寸とされている($2R > L4$)。

【0175】

よって、第4通路部710Dを左方に向けて流下する遊技球は、規制部771, 781, 772, 782, 773, 783の順に前後に交互に接触することで、前後方向成分の動きをもって蛇行する(所謂ジグザグ動作する)ように流下するので、遊技球が左側に向けて直線的に流下する場合に比べて、遊技球の流下速度(移動速度)が低減されるようになっている(図15(B)参照)。

40

【0176】

よって、これら規制部771, 772, 773, 774と規制部781, 782, 783とは、遊技球が特殊入賞口703Aの上流側から第2状態にある特殊入賞口扉703Bの上面における下流側端部付近まで延びる第4通路部710Dを流下するのに要する時間、つまり、特殊入賞口扉703Bの上面を遊技球が通過する際の遊技球の移動を遅延させるための第2遅延手段を構成している。

【0177】

50

(第2通路部710Bと第4通路部710Dにおける遊技球の移動)

次に、第2通路部710Bと第4通路部710Dについて、図12、図15及び図16に基づいて説明する。図15(A)に示すように、第2通路部710Bは、第2始動入賞口701Aの上流側から第2始動入賞口701Aの下流側にかけて延設される通路である。そして、可変入賞球装置6Bが第2状態であるときには始動入賞口扉701Bが底壁部745の一部を構成するため、遊技球は第2始動入賞口701Aに向けて流下した後、始動入賞口扉701Bの上面を通過して下流側に誘導される。可変入賞球装置6Bが第1状態であるときには始動入賞口扉701Bが退避して第2始動入賞口701Aが開放されるため、遊技球は第2始動入賞口701Aに進入可能となる。

【0178】

そして第2通路部710Bに対応する前壁部731Aと後壁部721Aには、遊技球の流下方向に向けて第1遅延手段としての規制部751, 752, 753と規制部761, 762, 763が交互に設けられているため、第2始動入賞口701Aの上流側の底壁部745上を移動する際の遊技球の移動が遅延されるとともに、可変入賞球装置6Bが第2状態であるときには始動入賞口扉701Bの上面を移動する際の遊技球の移動が遅延される。

【0179】

一方、図15(B)に示すように、第4通路部710Dは、第2通路部710Bの下流側において、特殊入賞口703Aの上流側から特殊入賞口703Aの下流側にかけて延設される通路である。そして、特殊可変入賞球装置17が第2状態であるときには特殊入賞口扉703Bが底壁部775の一部を構成するため、遊技球は特殊入賞口703Aに向けて流下した後、特殊入賞口扉703Bの上面を通過して下流側に誘導される。特殊可変入賞球装置17が第1状態であるときには特殊入賞口扉703Bが退避して特殊入賞口703Aが開放されるため、遊技球は特殊入賞口703Aに進入可能となる。

【0180】

そして第4通路部710Dに対応する前壁部731Aと後壁部721Aには、遊技球の流下方向に向けて第1遅延手段としての規制部771, 772, 773, 774と規制部781, 782, 783が交互に設けられているため、特殊入賞口703Aの上流側の底壁部745上を移動する際の遊技球の移動が遅延されるとともに、特殊可変入賞球装置17が第2状態であるときには特殊入賞口扉703Bの上面を移動する際の遊技球の移動が遅延される。

【0181】

ここで、第2通路部710Bにおいて上流位置から下流位置までの第2始動入賞口701Aを含む通路部の距離L11を遊技球が流下するのに要する時間T1と、第4通路部710Dにおいて上流位置から下流位置までの特殊入賞口703Aを含む通路部の距離L12を遊技球が流下するのに要する時間T2とを比較する。

【0182】

尚、距離L11と距離L12とは同一であり、始動入賞口扉701B及び底壁部745の水平面に対する傾斜角度と、特殊入賞口扉703B及び底壁部775の水平面に対する傾斜角度とは同一とされているが、図12(A)(B)に示すように、第2通路部710Bの前後寸法L1(通路幅寸法)は第4通路部710Dの前後寸法L2よりも長寸とされ($L1 > L2$)、また、第2通路部710Bの規制部751, 752, 753と規制部761, 762, 763のうち突出寸法が最大の規制部752及び規制部762の突出寸法L5は、第4通路部710Dの規制部771, 772, 773, 774と規制部781, 782, 783の突出寸法L6よりも長寸とされ($L5 > L6$)、さらに、第2通路部710Bにおいて最大の前後の規制部同士の前後方向の離間寸法L3は、第4通路部710Dにおいて最大の前後の規制部同士の前後方向の離間寸法L4よりも短寸とされている($L3 < L4$)。

【0183】

つまり、可変入賞球装置6Bが設けられた第2通路部710Bは、特殊可変入賞球装置

10

20

30

40

50

１７が設けられた第４通路部７１０Ｄに比べて、通路の前後寸法（通路幅寸法）が長く、かつ、第１遅延手段を構成する規制部７５１，７５２，７５３、７６１，７６２，７６３の最大突出寸法は、第２遅延手段を構成する規制部７７１，７７２，７７３，７７４、７８１，７８２，７８３の最大突出寸法よりも長寸であるので、各々の通路を遊技球が左側に向けて流下する際における前後方向の振れ幅が大きく、かつ、複数の規制部のうち少なくとも流下方向に隣り合う前後一对の規制部間を通過する際の間口が狭いことで、前後に大きく蛇行しながら左側に向けて流下することになるため、第２通路部７１０Ｂを通過する遊技球の移動速度が第４通路部７１０Ｄを通過する遊技球の移動速度に比べて遅くなるだけでなく、前後方向成分が大きくなることで移動距離も長くなる。

【０１８４】

よって、第１遅延手段を構成する規制部７５１，７５２，７５３、７６１，７６２，７６３による遊技球の移動の遅延度合いの方が、第２遅延手段を構成する規制部７７１，７７２，７７３，７７４、７８１，７８２，７８３による遊技球の移動の遅延度合いよりも大きいことで、距離Ｌ１１を遊技球が流下するのに要する時間Ｔ１が、距離Ｌ１２を遊技球が流下するのに要する時間Ｔ２よりも長くなる（ $T1 > T2$ ）。尚、遅延度合いとは、遊技球が始動入賞口扉７０１Ｂや特殊入賞口扉７０３Ｂの上面を下流側の第３通路部７０１Ｃに向けて流下する場合において、前後に蛇行せず直線的に流下する際の移動速度や移動に要する時間に対する、第１遅延手段や第２遅延手段により前後に蛇行しながら流下する際の移動速度や移動に要する時間の割合である。

【０１８５】

このように第２通路部７１０Ｂと第４通路部７１０Ｄは、通路の前後寸法や、第１遅延手段や第２遅延手段を構成する規制部の壁部からの突出寸法が各々異なることで、それぞれ可変入賞球装置６Ｂ（始動入賞口扉７０１Ｂの上面）を遊技球が通過する際の遊技球の移動速度の方が、特殊可変入賞球装置１７（特殊入賞口扉７０３Ｂの上面）を遊技球が通過する際の遊技球の移動速度よりも遅くなるように構成されている。

【０１８６】

（第２ＫＴ状態における遊技球の流下態様）

次に、第２ＫＴ状態における遊技球通路７１０の遊技球の流下態様について、図１６に基づいて説明する。

【０１８７】

図１６（Ａ）に示すように、遊技者が右打ち遊技を行った場合、入賞ユニット７００の流入口７２３や入賞球装置６Ｃに遊技球が流入可能となり、流入口７２３に流入した遊技球は遊技球通路７１０を流下した後、流出口７２４から流出する。遊技者の右打ち操作により一定間隔（例えば、０．６秒間隔）で発射された大半の遊技球が順次流入口７２３に流入する場合、第２通路部７１０Ｂには第１遅延手段（規制部７５１，７５２，７５３と規制部７６１，７６２，７６３）が設けられ、第４通路部７１０Ｄには第２遅延手段（規制部７７１，７７２，７７３，７７４と規制部７８１，７８２，７８３）が設けられていることで、各々の通路部における遊技球の移動速度が、第１遅延手段や第２遅延手段によらず第３通路部７１０Ｃに向けて直線的に移動する場合の移動速度に比べて低下する。

【０１８８】

よって、複数の遊技球が一斉に流下する状態になるが、第１遅延手段が遊技球の移動を遅延させる遅延度合いが、第２遅延手段が遊技球の移動を遅延させる遅延度合いよりも大きいことで、第２通路部７１０Ｂの方が第４通路部７１０Ｄよりも多くの遊技球が流下しているという状況が多くなる。ここで、遊技状態が第２ＫＴ状態である場合において入賞球装置６Ｃに遊技球が入賞した場合、第２特別図柄の可変表示が開始される。

【０１８９】

次いで、図１６（Ｂ）に示すように、第２特別図柄の可変表示の表示結果が小当たりとなって小当たり図柄が停止表示されたときに、第４通路部７１０Ｄには、例えば２個の遊技球Ｐ１，Ｐ２が特殊入賞口扉７０３Ｂの上面を流下し、第２通路部７１０Ｂには、例えば４個の遊技球Ｐ３～Ｐ６が流下していることが多い。

10

20

30

40

50

【0190】

よって、図16(C)に示すように、小当り図柄が停止表示されたことに基づいて、特殊入賞口扉703Bが開放すると、特殊入賞口扉703Bの上面の遊技球P1、P2が落下して特殊入賞口703Aに進入(入賞)するが、後続の遊技球P3~P6は第1遅延手段により移動が遅延されていたことにより、これら遊技球P3~P6が遊技球P1、P2とともに特殊入賞口703Aに進入し難くなるため、小当りの発生に基づき特殊入賞口703Aが開放されたときに大量の遊技球が一斉に進入するなどして過度に入賞が発生してしまうことが抑制される。

【0191】

つまり、一の遊技球通路710に2つの可変入賞球装置が上流側と下流側とに配設されたものにおいて、第2通路部710Bに設けられた第1遅延手段による遊技球の移動の遅延度合いの方が、第4通路部710Dに設けられた第2遅延手段による遊技球の移動の遅延度合いよりも大きいことで、始動入賞口扉701Bの上面を通過する遊技球の移動速度の方が特殊入賞口扉703Bの上面を通過する遊技球の移動速度よりも遅くなるため、第2通路部710Bの方が第4通路部710Dよりも遊技球が滞留しやすくなる。

【0192】

また、特殊入賞口扉703Bの上面にある遊技球P1、P2の移動が第2遅延手段により遅延されることで、小当りの発生に基づいて特殊入賞口703Aが開放されたときに複数の遊技球P1、P2を一斉に特殊入賞口703Aに入賞させることができる一方で、第4通路部710Dの上流側の第2通路部710Bを流下する遊技球の移動が第1遅延手段により遅延されることで、特殊入賞口703Aが開放されたときに特殊入賞口扉703Bの上面を流下している遊技球P1、P2に加えて後続球P3~P6などが過度に入賞することを抑制できるため、上流側の可変入賞球装置6Bと下流側の特殊可変入賞球装置17各々における遊技球の遅延度合いの最適化を図ることができる。

【0193】

また、第2通路部710Bと第4通路部710Dとの間に、これら通路部における遊技球の流下方向(例えば、左斜め下方向)に対し交差する前後方向に遊技球を誘導する第3通路部710Cが設けられていることで、第2通路部710Bを流下する後続球が第4通路部710Dに到達するまでに要する時間が長くなるため、特殊入賞口703Aが開放されたときに該特殊入賞口703Aに遊技球が過度に入賞することを抑制できる。

【0194】

また、本実施の形態では、第2通路部710Bに設けられた第1遅延手段による遊技球の移動の遅延度合いの方が、第4通路部710Dに設けられた第2遅延手段による遊技球の移動の遅延度合いよりも大きいことで、特殊入賞口703Aが開放されたときに特殊入賞口扉703Bの上面を流下している遊技球P1、P2に加えて後続球P3~P6などが過度に入賞することを抑制しているが、例えば、図15(A)(B)に示すように、第2始動入賞口701Aが特殊入賞口703Aよりも小さく形成されていることで、第1遅延手段による遊技球の移動の遅延度合いを第2遅延手段による遊技球の移動の遅延度合いよりも大きくすることによって、第2始動入賞口701Aが開放されたときに始動入賞口扉701Bの上面を流下している多数の遊技球が過度に入賞してしまうことを防止できる。

【0195】

次に、図17及び図18に示すように、第1通路形成ユニット700Aの後壁部721Aの背面における第2通路部710B、第3通路部710C、第4通路部710Dに対応する部分(図17及び図18において網点で示す領域参照)には、凹凸状に形成され光拡散部790が形成されている。

【0196】

LED基板726は、前壁部731Aと後壁部721Aとの間における第2通路部710B、第3通路部710C、第4通路部710Dの下方位置に、前壁部731Aや後壁部721Aに対し略平行に配置されており、その前面には複数の入賞ユニット用LED201が設けられている。複数の入賞ユニット用LED201は、7色の光を発光可能で、L

10

20

30

40

50

ＥＤ基板７２６の前面に沿うように光を照射可能なアングルＬＥＤとされており、カバー部材７３１の規制部７３１Ｂの一部にて構成される第２通路部７１０Ｂや第４通路部７１０Ｄの壁部を下方から照射可能に設けられている。また、規制部７３１Ｂの一部である第２通路部７１０Ｂや第４通路部７１０Ｄの壁部にも凹凸状の光拡散部７９１が形成されている。

【０１９７】

よって、入賞ユニット用ＬＥＤ２０１が発光すると、入賞ユニット用ＬＥＤ２０１からの光が規制部７３１Ｂである第２通路部７１０Ｂや第４通路部７１０Ｄの壁部に入射して光拡散部７９１により拡散されることで、第２通路部７１０Ｂや第４通路部７１０Ｄの壁部が発光するとともに、さらに規制部７３１Ｂから後壁部７２１Ａに入射した光が光拡散部７９０にて前方に反射し拡散されて前方に出射されるようになっているため、第２通路部７１０Ｂ、第３通路部７１０Ｃ、第４通路部７１０Ｄや第２始動入賞口７０１Ａ及び特殊入賞口７０３Ａを発光させることができるようになっている。

【０１９８】

また、入賞ユニット用ＬＥＤ２０１を後壁部７２１Ａの背面側に配置して後方から前方に向けて光を照射可能とした場合、後述する配線部材Ｃ２０等が邪魔になることがあるのに対し、遊技盤２の前面側に形成される遊技領域Ｙに遊技球通路７１０を設けるために前壁部７３１Ａと後壁部７２１Ａとの間に形成された通路下方の空間を利用して、入賞ユニット用ＬＥＤ２０１を設けることができるため、スペース効率を高めつつ、好適に発光演出を実現することができる。

【０１９９】

また、図１８に示すように、後壁部７２１Ａの背面側には、ＬＥＤ基板７２６と演出制御基板１２とを電氣的に接続するための配線部材Ｃ１が、光拡散部７９０に対応する部分に沿うように、下方から左上方に向けて背面視略逆Ｃ字形状に配線されている。このように、透過性部材からなる後壁部７２１Ａの背面側に配線部材Ｃ１を配線する場合でも、配線部材Ｃ１を凹凸形状の光拡散部７９０の背面側に沿うように配線されることで、光拡散部７９０によって前方からの視認性が損なわれることで、遊技者側から後壁部７２１Ａを通して配線部材Ｃ１を視認することが困難となるので、意匠性の低下を抑えることができる。

【０２００】

また、ソレノイド８１と演出制御基板１２とを電氣的に接続するための配線部材Ｃ２、ソレノイド８２と演出制御基板１２とを電氣的に接続するための配線部材Ｃ３、ソレノイド８３と演出制御基板１２とを電氣的に接続するための配線部材Ｃ４、第２始動口スイッチ２２Ｃと演出制御基板１２とを電氣的に接続するための配線部材Ｃ５、第１カウントスイッチ２３と演出制御基板１２とを電氣的に接続するための配線部材Ｃ６、第２カウントスイッチ２４と演出制御基板１２とを電氣的に接続するための配線部材Ｃ７とが、光拡散部７９０の背面側にて配線部材Ｃ１に集結され、各配線部材Ｃ１～Ｃ７は複数個所で結束部材Ｂにて収束されていることで、複数の入賞口を配置したユニットを実現でき、配線スペースを集約できる。

【０２０１】

また、図１７（Ａ）に示すように、入賞ユニット７００の第１通路形成ユニット７００Ａには、遊技球通路７１０を発光させるための複数の入賞ユニット用ＬＥＤ２０１を有するＬＥＤ基板７２６が取付けられているため、第１通路形成ユニット７００Ａを遊技盤２に取付けるだけで、これら演出用の入賞ユニット用ＬＥＤ２０１も一緒に遊技盤２に設けることができる。また、入賞ユニット７００の第１通路形成ユニット７００Ａには、表示部を有する表示ユニット７２７が取付けられていることで、第１通路形成ユニット７００Ａを遊技盤２に取付けるだけで、通路とは異なる各種情報を表示可能な表示ユニット７２７も一緒に遊技盤２に設けることができる。

【０２０２】

（プッシュボタン３１）

次に、プッシュボタン 31 について、図 19 ~ 図 29 に基づいて説明する。図 19 は、プッシュボタンを示す斜視図である。図 20 は、プッシュボタンの構造を示す分解斜視図である。図 21 は、演出体の構造を示す分解斜視図である。図 22 は、(A) は演出体を示す正面図、(B) は (A) の F - F 断面図である。図 23 は、(A) は操作体が操作非検出位置にある状態、(B) は操作体が操作検出位置にある状態を示す右側面図である。図 24 は、(A) は図 22 (A) の G - G 断面図、(B) は操作体が操作検出位置にある状態を示す G - G 断面図である。図 25 は、(A) は図 24 (A) の H - H 断面図、(B) は回転体が分離位置にある状態を示す G - G 断面図である。図 26 は、図 24 (A) の I - I 断面図である。図 27 は、(A) ~ (E) は演出体の動作例を説明するための図である。図 28 は、(A) ~ (G) は可変表示中における各種演出の動作例を説明するための図である。図 29 は、(H) ~ (J) は可変表示中における各種演出の動作例を説明するための図である。

10

【0203】

図 19 及び図 20 に示すように、プッシュボタン 31 は、ガラス扉枠 50 におけるガラス窓 50a の下方に固定されるベース体 301 と、ベース体 301 に支持される演出体 302 と、ベース体 301 及び演出体 302 の前側を被覆するようにベース体 301 に装着される前カバー 303 と、ベース体 301 及び演出体 302 の左右側を被覆するようにベース体 301 に装着される左カバー 304L 及び右カバー 304R と、を主に有する。前カバー 303 と左カバー 304L 及び右カバー 304R は非透過性の合成樹脂材にて構成されている。

20

【0204】

ベース体 301 は、略水平に配置される水平ベース部 301A と、水平ベース部 301A の左右側辺から斜め前上方に向けて延設される左右の支持部 301L, 301R と、水平ベース部 301A の上方において後辺が前辺よりも上方に位置するように傾斜して配置される傾斜ベース部 301B と、を主に有している。

【0205】

図 20 及び図 22 ~ 図 24 に示すように、右側の支持部 301R の左側面には、回転用モータ 310 が下方位置に固定されているとともに、回転用モータ 310 の駆動軸 310A に固着された駆動ギヤ 320 と、駆動ギヤ 320 に噛合する従動ギヤ 321 と、従動ギヤ 321 に噛合する従動ギヤ 322 と、従動ギヤ 322 に噛合する従動ギヤ 323 とがそれぞれ左右方向を向く回転軸を中心として回転可能に設けられている。

30

【0206】

一方、左側の支持部 301L の右側面には、連結軸 324 を介して従動ギヤ 321 と同軸をなして連結された従動ギヤ 331 と、従動ギヤ 331 に噛合する従動ギヤ 332 と、従動ギヤ 322 に噛合する従動ギヤ 323 とがそれぞれ左右方向を向く回転軸を中心として回転可能に設けられている。よって、回転用モータ 310 により駆動ギヤ 320 が回転すると従動ギヤ 321 ~ 323 が回転するとともに、連結軸 324 を介して従動ギヤ 331 ~ 333 が連動して回転する。

【0207】

尚、説明の便宜上、図 20 において従動ギヤ 323, 323 は演出体 302 側に設けられているが (従動ギヤ 323 は図 21 参照)、実際には支持部 301L, 301R に回転可能に設けられている。

40

【0208】

傾斜ベース部 301B の前辺左右位置及び後辺中央位置には、後述する操作体 350 を斜め上下方向に移動可能に案内するための支持軸 340A ~ 340C が斜め前上方に向けて立設されており、各支持軸 340A ~ 340C の外周には、操作体 350 を上方に付勢するための圧縮バネ 341 が環装されている。また、傾斜ベース部 301B には、操作体 350 の操作を検出するためのプッシュセンサ 35B (図 2 参照) が設けられている。

【0209】

図 24 に示すように、演出体 302 は、ベース体 301 に対し上方の操作非検出位置 (

50

図 2 3 (A) 参照) と操作非検出位置よりも後下方の操作検出位置 (図 2 3 (B) 参照) との間で斜め上下方向に移動可能に支持される変位部を構成する操作体 3 5 0 と、ベース体 3 0 1 に固定される固定体 3 6 0 と、従動ギヤ 3 2 3 , 3 2 3 の回転により固定体 3 6 0 の周囲を回転可能な回転体 3 8 0 と、から主に構成される。

【 0 2 1 0 】

図 2 1 ~ 図 2 6 に示すように、操作体 3 5 0 は、操作ベース 3 5 1 と、操作ベース 3 5 1 の上部に組付けられる操作カバー 3 5 2 と、により略球体状に構成される。操作ベース 3 5 1 には、挿通孔 3 5 3 A ~ 3 5 3 C が形成されており、これら挿通孔 3 5 3 A ~ 3 5 3 C には水平ベース部 3 0 1 A の支持軸 3 4 0 A ~ 3 4 0 C が下方から挿通されている。支持軸 3 4 0 A ~ 3 4 0 C における操作ベース 3 5 1 と水平ベース部 3 0 1 A との間には圧縮バネ 3 4 1 が環装され、また、支持軸 3 4 0 A ~ 3 4 0 C の頭部により操作ベース 3 5 1 の操作検出位置より上方への移動が規制されることで、操作体 3 5 0 は圧縮バネ 3 4 1 による付勢力により常時操作検出位置に維持されるようになっている。

10

【 0 2 1 1 】

また、支持軸 3 4 0 A ~ 3 4 0 C は、回転体 3 8 0 の下方に設けられていることで、回転体 3 8 0 と重なったり交差したりしない位置に配置されている (図 2 4 参照) 。また、操作ベース 3 5 1 には振動用モータ 3 1 2 が取付けられている。

【 0 2 1 2 】

操作カバー 3 5 2 は、透光性を有する合成樹脂材により透明に形成されており、操作体 3 5 0 の内部に配置される固定体 3 6 0 や回転体 3 8 0 を、操作カバー 3 5 2 を通して視認可能とされている。また、操作カバー 3 5 2 は、プッシュボタン 3 1 がガラス扉枠 5 0 に組付けられた状態において、上面部及び前面部が前カバー 3 0 3 、左カバー 3 0 4 L 、右カバー 3 0 4 R に被覆されず外部に露呈し、遊技者が押圧操作可能な操作部を構成する (図 1 9 参照) 。

20

【 0 2 1 3 】

また、操作カバー 3 5 2 の左右側面には、半円状の切欠部 3 5 2 L , 3 5 2 R が形成されており、ベース体 3 0 1 の支持部 3 0 1 L , 3 0 1 R との干渉を回避できるようになっている。

【 0 2 1 4 】

固定体 3 6 0 は、固定ベース 3 6 1 と、固定ベース 3 6 1 の上部に組付けられる固定カバー 3 6 2 と、固定ベース 3 6 1 と固定カバー 3 6 2 との間に配置される基板ベース 3 6 3 と、上面に複数の演出用 LED 3 1 3 が上向きに光を照射可能に設けられ、基板ベース 3 6 3 の上面に固定される LED 基板 3 6 4 と、から主に構成される。

30

【 0 2 1 5 】

固定ベース 3 6 1 は、駆動機構部 3 6 1 A と、駆動機構部 3 6 1 A から左右側方に延設される軸部 3 6 1 L , 3 6 1 R と、を有する。駆動機構部 3 6 1 A の下面には、開閉用モータ 3 1 1 が取付けられている。駆動機構部 3 6 1 A の上面には、上方に突出した開閉用モータ 3 1 1 の駆動軸 (図示略) に固着された駆動ギヤ 3 6 5 と、駆動ギヤ 3 6 5 の左右に上下方向を向く回転軸を中心に回転可能に配置され駆動ギヤ 3 6 5 に噛合する従動ギヤ 3 6 6 L , 3 6 6 R と、駆動機構部 3 6 1 A 及び軸部 3 6 1 L , 3 6 1 R の上面を左右方向にスライド移動可能に設けられ、回転体 3 8 0 を左右方向にスライド移動させるためのスライド部材 3 6 7 L , 3 6 7 R と、が設けられている。

40

【 0 2 1 6 】

従動ギヤ 3 6 6 L , 3 6 6 R 各々の上面における偏心位置には連結軸 3 6 6 A が突設されており、連結軸 3 6 6 A はスライド部材 3 6 7 L , 3 6 7 R に形成された前後方向を向く長孔 3 6 7 A に挿入されている。また、スライド部材 3 6 7 L , 3 6 7 R は、固定ベース 3 6 1 と上方の基板ベース 3 6 3 との間において左右方向に移動可能に案内されている。よって、開閉用モータ 3 1 1 により駆動ギヤ 3 6 5 と従動ギヤ 3 6 6 L , 3 6 6 R が正逆回転することにより、スライド部材 3 6 7 L , 3 6 7 R は、互いに近接する近接位置 (図 2 5 (A) 参照) と左右に離間する離間位置 (図 2 5 (B) 参照) との間で左右方向に

50

移動する。

【0217】

固定カバー362は、透光性を有する合成樹脂材により透明に形成されており、半球部362Aと、半球部362Aから左右側方に延設される軸部362L、362Rと、を有する。半球部362Aの表面はダイカット状に形成されているとともに、半球部362A及び軸部362L、362Rの裏面には、凹凸状の光拡散部368（図26参照）が形成されている。半球部362Aは、LED基板364の前面側を覆うように設けられるため、演出用LED313からの光を拡散して外部に出射可能とされている。また、演出用LED313から半球部362Aに入射した光の一部は、軸部362L、362R側に導光され、軸部362L、362Rの裏面に形成された光拡散部368により拡散されて外部に出射可能とされている。

10

【0218】

基板ベース363は、LED基板364が配置される基板部363Aと、基板部363Aから右側方に延設される配線カバー部363Bと、を有し、固定ベース361と固定カバー362との間に配置され、固定ベース361と固定カバー362とにより形成される空間を上下に区画する。よって、基板ベース363の下面側には、スライド部材367L、367Rなどの駆動機構部の配置スペースが形成される一方で、基板ベース363の上面側には、LED基板364と演出制御基板12とを接続するための配線部材C20を配線可能な配線スペースが形成される（図26参照）。

【0219】

20

一端が接続された配線部材C20は、配線カバー部363Bと固定カバー362の軸部362Rとにより形成される配線スペースに沿うように配置され、配線カバー部363Bの右側端部から右側方に引き回される。また、軸部362Rの内面には光拡散部368が形成されていることにより、固定カバー362の外側から内部の配線部材C20を視認することが困難とされている。

【0220】

回転体380は、中空の球状体を左右に分割した形状をなす回転部381L、381Rと、固定ベース361の軸部361L、361Rと固定カバー362の軸部362L、362Rとにより形成される左右方向を向く略円筒状の軸部（以下、軸部361L、362L、361R、362Rと称する）に回転可能に環装される可動リング382L、382R及び連結リング383L、383Rと、を有する。

30

【0221】

回転部381L、381Rは、透過性を有し所定色（例えば、赤色など）に着色された合成樹脂材にて構成され、内面には凹凸状の光拡散部385が形成されている。また、側面には軸部361L、362L、361R、362Rに挿入可能な孔部384が形成されているとともに、孔部384の周囲には、ベース体301の従動ギヤ323、333と連結リング383L、383Rとを連結固定するための連結シャフト386が挿通可能な挿通孔387が2箇所形成されている。

【0222】

可動リング382L、382Rは、軸部361L、362L、361R、362Rが挿入可能な円形の開口389が形成されている。開口389内にはスライド部材367L、367Rの端部367Bが配置され、スライド部材367L、367Rに対し可動リング382L、382Rが回転可能、かつ、外側方に離脱不能に係止される。そして可動リング382L、382Rは、開口389内に配置したスライド部材367L、367Rの端部367Bを回転部381L、381Rとで左右側から挟むように回転部381L、381Rにネジを介して止着される。

40

【0223】

また、可動リング382L、382Rは、開口389の周縁部に2つの挿通孔388が形成されており、これら挿通孔388を連結シャフト386に挿入することで、連結シャフト386により左右方向に移動可能に案内される。つまり、可動リング382L、38

50

2 R 及びこの可動リング 3 8 2 L , 3 8 2 R と一体化された回転部 3 8 1 L , 3 8 1 R は、連結シャフト 3 8 6 により左右方向にスライド移動可能に案内される。

【 0 2 2 4 】

連結リング 3 8 3 L , 3 8 3 R に連結シャフト 3 8 6 を介して一体化された従動ギヤ 3 2 3 , 3 3 3 には、軸部 3 6 1 L , 3 6 2 L 、 3 6 1 R , 3 6 2 R が挿入可能な円形の開口 3 3 4 が形成されているため、軸部 3 6 1 L , 3 6 2 L 、 3 6 1 R , 3 6 2 R を中心として回転可能となるようにベース体 3 0 1 の左右の支持部 3 0 1 L , 3 0 1 R に支持されている。

【 0 2 2 5 】

図 2 3 ~ 図 2 6 に示すように、固定体 3 6 0 は、左右の軸部 3 6 1 L , 3 6 2 L 、 3 6 1 R , 3 6 2 R が支持部 3 0 1 L , 3 0 1 R に形成された貫通孔 3 3 5 に相対回転不能に固定されることにより、ベース体 3 0 1 に対し固定されるとともに、軸部 3 6 1 L , 3 6 2 L 、 3 6 1 R , 3 6 2 R の端部が貫通孔 3 3 5 を介して側方に露呈される。また、右側の軸部 3 6 1 R , 3 6 2 R の右端面には開口が形成されていることで、配線部材 C 2 0 を支持部 3 0 1 R の外側方に引き回すことができるようになっている。

【 0 2 2 6 】

また、これら左右方向を向く軸部 3 6 1 L , 3 6 2 L 、 3 6 1 R , 3 6 2 R には、回転部 3 8 1 L , 3 8 1 R 及び可動リング 3 8 2 L , 3 8 2 R と、連結リング 3 8 3 L , 3 8 3 R 及び従動ギヤ 3 2 3 , 3 3 3 が回転可能に挿入されている。よって、回転用モータ 3 1 0 を回転することにより従動ギヤ 3 2 3 , 3 3 3 が回転することで、軸部 3 6 1 L , 3 6 2 L 、 3 6 1 R , 3 6 2 R に対し平行な 2 本の連結シャフト 3 8 6 に挿入された可動リング 3 8 2 L , 3 8 2 R と回転部 3 8 1 L , 3 8 1 R とが、軸部 3 6 1 L , 3 6 2 L 、 3 6 1 R , 3 6 2 R を中心として回転する。

【 0 2 2 7 】

また、開閉用モータ 3 1 1 により駆動ギヤ 3 6 5 と従動ギヤ 3 6 6 L , 3 6 6 R が正逆回転することにより、スライド部材 3 6 7 L , 3 6 7 R が近接位置 (図 2 5 (A) 参照) と離間位置 (図 2 5 (B) 参照) との間で左右方向に移動することで、図 2 5 (A) に示すように、左右の回転部 3 8 1 L , 3 8 1 R が互いに当接または近接して球状体を形成する合体位置 (原点位置) と、図 2 5 (B) に示すように、左右の回転部 3 8 1 L , 3 8 1 R が互いに離間して球状体が左右に分離される分離位置との間で左右方向にスライド移動する。

【 0 2 2 8 】

(プッシュボタン 3 1 の動作例)

次に、プッシュボタン 3 1 の動作例について、図 2 3 ~ 図 2 7 に基づいて説明する。プッシュボタン 3 1 は、ベース体 3 0 1 と、ベース体 3 0 1 に対し変位可能に設けられた操作体 3 5 0 、ベース体 3 0 1 に対し固定された固定体 3 6 0 及び該固定体 3 6 0 に対し回転可能な回転体 3 8 0 とからなる演出体 3 0 2 と、から主に構成され、中空状の操作体 3 5 0 の内部に中空状の回転体 3 8 0 が配置され、回転体 3 8 0 の内部に固定体 3 6 0 が配置されている。

【 0 2 2 9 】

図 2 3 及び図 2 4 に示すように、プッシュボタン 3 1 は、演出体 3 0 2 における操作体 3 5 0 が、上方の操作非検出位置 (図 2 3 (A) 及び図 2 4 (A) 参照) と下方の操作検出位置 (図 2 3 (B) 及び図 2 4 (B) 参照) との間で斜め上下方向に移動可能とされている。通常は圧縮バネ 3 4 1 の付勢力により操作非検出位置に維持され、操作カバー 3 5 2 が下方に押圧操作されることで操作検出位置まで移動する。操作検出位置においてプッシュセンサ 3 5 B が操作ベース 3 5 1 に設けられた図示しない被検出部を検出することで、遊技者による押圧操作 (動作) が検出される。また、手を離せば、圧縮バネ 3 4 1 の付勢力により操作非検出位置まで付勢される。

【 0 2 3 0 】

図 2 4 に示すように、操作体 3 5 0 は、操作非検出位置において支持軸 3 4 0 A ~ 3 4

10

20

30

40

50

0 Cの頭部に操作ベース351が当接することにより上方への移動が規制され、操作検出位置において操作ベース351の所定部351Aがベース体301の傾斜ベース部301Bの所定部301Tに当接することにより下方への移動が規制される。一方、遊技者が操作可能な操作カバ－352は、操作非検出位置と操作検出位置のいずれにおいても、支持部301L, 301Rなど他の部材に接触しないように設けられている。具体的には、図23に示すように、操作非検出位置と操作検出位置いずれにおいても、支持部301L, 301Rと操作カバ－352の切欠部352L, 352Rとの間には隙間Sが形成されるので接触しない。

【0231】

よって、遊技者が操作カバ－352を強く押し下げたことで衝撃が加わっても操作カバ－352が破損しにくいので、遊技者に怪我をさせることを抑制できる。尚、この隙間Sは左カバ－304L及び右カバ－304Rにより被覆されるので、遊技者の指挟みなどが防止されている。

10

【0232】

また、操作体350は、ベース体301の傾斜ベース部301Bに対し操作ベース351が3本の支持軸340A～340Cにより移動可能に案内され、圧縮バネ341の付勢力により上方に付勢されることで操作非検出位置に維持されており、また、操作ベース351の挿通孔353A～353Cが支持軸340A～340Cより大径に形成されている。よって、振動用モータ312により振動可能とされている。詳しくは、操作体350は、操作ベース351が支持軸340A～340Cに沿って斜め上下方向へ動く往復動作や、支持軸340A～340Cと挿通孔353A～353Cとの間に遊びがあることで前後左右に傾いたりする往復動作を含む。

20

【0233】

また、振動用モータ312による振動は、支持軸340A～340Cを介してベース体301にも伝達されることで、ベース体301から固定体360や回転体380だけでなく、ガラス扉枠50や遊技機用枠3などにも伝達されるため、パチンコ遊技機1全体が振動可能とされている。また、打球操作ハンドル30を介して遊技者にも振動が伝達可能とされている。

【0234】

また、演出体302のうち、遊技者の操作に応じてベース体301に対し変位（動作）するのは操作体350のみであり、固定体360や回転体380が操作体350の動作に応じて動作することはないので、回転動作が可能な回転体380やその駆動機構が組付けられた固定体360に遊技者の操作による外力が直接伝達され断線や故障等が発生することが抑制される。また、配線部材C20は、右側の軸部361R, 362R内における配線カバ－部363Bの上面側にて引き回されているので、回転体380が操作体350の動作に影響を受けることがない。

30

【0235】

図25に示すように、回転体380は、回転用モータ310により、ベース体301に支持される左右方向を向く軸部361L, 362L、361R, 362Rを中心として縦回転可能であるとともに、開閉用モータ311により、近接位置と離間位置との間でスライド部材367L, 367Rが左右方向にスライド移動することで、回転部381L, 381Rが合体位置（図25（A）参照）と分離位置（図25（B）参照）との間で左右方向にスライド移動する。このように回転体380は、回転用モータ310による縦回転動作と、開閉用モータ311による左右方向へのスライド移動動作と、回転用モータ310及び開閉用モータ311による縦回転動作及びスライド移動動作とを各々実行可能である。

40

【0236】

図27（A）に示すように、このように構成された演出体302は、回転体380の回転部381L, 381Rが原点位置である合体位置に位置している状態において、操作体350の操作カバ－352を通して内部の回転体380は視認可能とされるが、回転体3

50

80の内部の固定体360は視認困難とされている。

【0237】

また、演出体302は、図27(B)に示すように、開閉用モータ311により回転体380の回転部381L, 381Rが左右方向(第1方向)へ直線的にスライド移動するスライド動作(第1動作)と、図27(C)(D)に示すように、回転用モータ310により回転体380の回転部381L, 381Rが縦方向(第2方向)に回転する回転動作(第2動作)と、図27(E)に示すように、振動用モータ312により操作体350が振動により上下・前後・左右の3次元方向に往復動する往復動作(第3動作)と、が可能とされている。

【0238】

また、図27(C)(D)に示すように、演出制御用CPU120は、回転体380の回転部381L, 381Rが縦回転しているときに、複数の演出用LED313を正面視時計回り(または反時計回り)、つまり、第2方向である縦回転方向とは異なる横回転方向に順次点灯させる発光制御を行うことで、これら演出用LED313の光を外方へ出射する半球状の固定カバー362があたかも回転しているように見せる発光演出を実行可能である。つまり、回転部381L, 381Rによる構造物の回転動作と演出用LED313による回転発光制御とを一斉に行うことで、回転動作をより好適に見せることができるので、興味が向上する。

【0239】

さらに、回転体380の回転動作及び演出用LED313による回転発光制御に加えて、図27(E)に示すように、振動用モータ312により操作体350を3次元方向に往復動作させることができる。

【0240】

このように演出制御用CPU120は、演出体302における回転体380の左右方向(第1方向)へのスライド動作(第1動作)と、回転体380の第1方向とは異なる縦方向(第2方向)への回転動作(第2動作)と、操作体350の第1動作及び第2動作とは異なる往復動作(第3動作)とを各々個別に実行可能であるとともに、第1動作、第2動作及び第3動作のうち少なくとも2以上の動作を複合して実行可能である。

【0241】

(可変表示中における各種演出の動作例)

次に、図28に基づいて、スーパーリーチの可変表示を一例として、スーパーリーチの可変表示の実行中において演出制御用CPU120が実行する各種演出における動作例を説明する。

【0242】

図28(A)に示すように、例えば、スーパーリーチの可変表示が開始された後、所定時間が経過すると、図28(B)に示すように、可変表示態様がノーマルリーチとなってノーマルリーチ演出が開始される。次いで、ノーマルリーチからスーパーリーチに切替わるタイミングとなる前のタイミングにおいて、図28(C)に示すように、演出制御用CPU120は、押しボタン31の操作を促進する操作促進演出を開始する。

【0243】

操作促進演出では、押しボタン31を模したボタン画像と、操作有効期間を示すタイムゲージ画像と、「押せ!」なる文字画像とからなる操作促進画像Z1が所定期間にわたり表示される。このとき、押しボタン31は、操作体350は操作非検出位置に維持されて往復動作(第3動作)せず、また、回転体380は合体位置(原点位置)においてスライド移動(第1動作)や回転動作(第2動作)が行われない非動作状態とされ、演出用LED313は非発光状態とされている。次いで、図28(D)(E)に示すように、味方キャラクタZ2と敵キャラクタZ3とが対決するスーパーリーチ演出が開始される。

【0244】

そして、図28(F)に示すように、スーパーリーチ演出が開始されてから所定期間が

10

20

30

40

50

経過したタイミングで、演出画像 Z 4 の縮小表示が開始されるのに応じて、プッシュボタン 3 1 における回転体 3 8 0 が第 1 動作により左右に分離される。次いで、図 2 8 (G) に示すように、左右に分離された回転体 3 8 0 が第 2 動作により縦回転を開始するとともに、演出用 LED 3 1 3 による回転発光演出が開始される。

【 0 2 4 5 】

さらに所定期間が経過したタイミングで、図 2 9 (A) に示すように、大当りであるか否かを報知するための決め操作演出が開始され、プッシュボタン 3 1 の操作を促進する操作促進演出が開始される。ここでは、図 2 8 (C) におけるボタン画像よりも大きなボタン画像からなる操作促進画像 Z 5 が所定期間にわたり表示される。尚、操作促進画像 Z 5 は、第 1 動作により左右に分離された回転体 3 8 0 が第 2 動作により縦回転しながら演出用 LED 3 1 3 による回転発光演出が行われるプッシュボタン 3 1 を模した (対応した) ボタン画像とされている。

10

【 0 2 4 6 】

次いで、図 2 9 (I) に示すように、可変表示結果が大当りの場合、プッシュボタン 3 1 の操作が検出または操作が検出されずに操作有効期間が経過したタイミングで、味方キャラクター Z 2 が敵キャラクター Z 3 を倒してバトルに勝利したことを報知する大当り報知用画像 Z 6 が表示されるとともに、プッシュボタン 3 1 では、第 1 動作により左右に分離された回転体 3 8 0 が第 2 動作により縦回転しながら演出用 LED 3 1 3 による回転発光演出が行われるとともに、操作体 3 5 0 が第 3 動作により 3 次元方向に往復動作、つまり、振動することにより、可変表示結果が大当りになったことが報知される。

20

【 0 2 4 7 】

一方、図 2 9 (J) に示すように、可変表示結果がはずれの場合、プッシュボタン 3 1 の操作が検出または操作が検出されずに操作有効期間が経過したタイミングで、味方キャラクター Z 2 が敵キャラクター Z 3 に寄り倒されてバトルに敗北したことを報知するはずれ報知用画像 Z 7 が表示される。これに伴い、プッシュボタン 3 1 では、第 2 動作、第 3 動作及び回転発光演出が停止されるとともに、第 1 動作により回転体 3 8 0 が合体位置に戻されることにより、可変表示結果がはずれになったことが報知される。

【 0 2 4 8 】

このように、スーパーリーチ演出では、遊技者によりプッシュボタン 3 1 の操作体 3 5 0 が押圧操作されて操作非検出位置から操作検出位置まで移動 (変位) することによって遊技者の操作 (動作) がプッシュセンサ 3 5 B により検出されたことに基づいて、プッシュボタン 3 1 において、回転体 3 8 0 の第 2 動作 (縦回転) や、振動用モータ 3 1 2 による操作体 3 5 0 の第 3 動作 (振動) といった複数の動作が複合して行われることにより、興趣を向上させることができる。

30

【 0 2 4 9 】

(各演出装置について)

図 3 0 ~ 図 3 2 に基づいて、第 1 演出装置 5 0 0 及び第 2 演出装置 8 0 0 について説明する。図 3 0 は、(A) は動作前の第 1 演出装置及び第 2 演出装置を示す正面図、(B) は動作後の第 1 演出装置と動作前の第 2 演出装置を示す正面図である。図 3 1 は、(A) は動作前の第 2 演出装置を示す説明図、(B) は動作後の第 2 演出装置を示す正面図である。図 3 2 は、第 1 演出装置及び第 2 演出装置を示す分解斜視図である。

40

【 0 2 5 0 】

図 3 0 ~ 図 3 2 に示すように、第 1 演出装置 5 0 0 は、画像表示装置 5 と遊技盤 2 との間に固定的に設置されるベース枠体 5 5 0 と、ベース枠体 5 5 0 に動作可能に設けられた複数の第 1 演出部 5 1 0、第 2 演出部 5 2 0 L、5 2 0 R、第 3 演出部 5 3 0 L、5 3 0 R 及び第 4 演出部 5 4 0 L、5 4 0 R を有し、ベース枠体 5 5 0 の上部に位置する原点位置と該原点位置 (図 3 0 (A) 参照) よりも下方の演出位置 (図 3 0 (B) 参照) との間で移動可能な第 1 可動体 5 0 1 を備え、該第 1 可動体 5 0 1 を原点位置から演出位置へと移動させることにより、第 1 演出部 5 1 0、第 2 演出部 5 2 0 L、5 2 0 R、第 3 演出部 5 3 0 L、5 3 0 R 及び第 4 演出部 5 4 0 L、5 4 0 R により一の構造体 (本実施の形態

50

では、所定のキャラクタの頭部)が構成されるようになっている。

【0251】

第2演出装置800は、ベース枠体550の左右両側に動作可能に取付けられた第2可動体800L, 800Rを有し、該第2可動体800L, 800Rを原点位置(図30参照)から演出位置である画像表示装置5の中央側に向かって当該画像表示装置5の前面側に移動させたり(図31(A)参照)、原点位置(図30参照)から演出位置である画像表示装置5の中央側に向かって当該画像表示装置5の前面側に移動させるとともに、それぞれの装飾部材803, 803同士を互いに向かい合わせるように傾動させたりすることが可能となっている(図31(B)参照)。

【0252】

(第1演出装置500)

次に、図30及び図32~図36に基づいて第1演出装置500を説明する。図33は、第1演出装置を右斜め前から見た分解斜視図である。図34は、第1演出装置を右斜め後ろから見た分解斜視図である。

【0253】

図30及び図32に示すように、第1演出装置500は、ベース枠体550と、第1原点位置(図30(A)参照)と第1演出位置(図30(B)参照)との間で上下方向へ移動可能な第1演出部510と、第2原点位置(図30(A)参照)と第2演出位置(図30(B)参照)との間で第1演出部510の移動方向とは異なる方向へ移動可能な第2演出部520L, 520Rと、第3原点位置(図30(A)参照)と第3演出位置(図30(B)参照)との間で第1演出部510の移動方向とは異なる方向へ移動可能な第3演出部530L, 530Rと、第4原点位置(図30(A)参照)と第4演出位置(図30(B)参照)との間で第1演出部510の移動方向とは異なる方向へ移動可能な第4演出部540L, 540Rとを有する第1可動体501と、第1演出部510を第1原点位置と第1演出位置との間で動作させる第1駆動機構560と、第1駆動機構560の制御を行う制御基板(図示略)や第1駆動機構560の第1演出用モータ560L, 560R等を保持しベース枠体550の上部背面側に配置される基盤用保持フレーム559と、から主に構成されており、各演出位置に配置された第1演出部510と、第2演出部520L, 520R、第3演出部530L, 530R及び第4演出部540L, 540Rとにより、一の構造体(本実施の形態では、所定のキャラクタの頭部)として認識可能とされている(図30(B)参照)。

【0254】

第2演出部520L, 520R、第3演出部530L, 530R及び第4演出部540L, 540Rは、第1演出部510に直接または間接的に接続され、第1駆動機構560による第1演出部510の第1原点位置から第1演出位置への移動に応じて、第2演出部520L, 520Rが第2原点位置から第2演出位置、第3演出部530L, 530Rが第3原点位置から第3演出位置、第4演出部540L, 540Rが第4原点位置から第4演出位置に移動可能となっている。

【0255】

図32及び図33に示すように、ベース枠体550は、上方側から順に、前後方向に貫通して斜め方向に延びる第1スリット552L, 552Rと、前方に突出する第1軸部551L, 551Rと、左側辺部または右側辺部に固定された上下方向に延びるガイドレール553L, 553R(図32参照)と、前方に突出する第2軸部554L, 554Rと、前後方向に貫通する円弧状の第2スリット555L, 555Rと、前方に突出する第3軸部556L, 556Rと、を有している。

【0256】

図33及び図34に示すように、第1演出部510は、ベース枠体550の前面側に配置され、可動部材511と、可動部材511の前面側に配置される装飾部材512と、可動部材511の下端部に固定されて装飾部材512よりも前面側に突出する軸部材513と、可動部材511と装飾部材512との間に配置され複数の第1演出部用LED514

10

20

30

40

50

A (図2参照)を有するLED基板514 (図34一点鎖線枠内参照)と、可動部材511の背面側に取付けられた配線ホルダ515 (図34一点鎖線枠内参照)と、から主に構成されている。

【0257】

可動部材511は、上下方向に延設された第1演出部レール511a, 511bと、前後方向に貫通して斜め方向に延びる第1スリット511c, 511dと、前後方向に貫通して左右方向に延びる第2スリット511e, 511f (図34一点鎖線枠内参照)と、を有している。第1演出部レール511a, 511bは、ベース枠体550のガイドレール553L, 553Rに沿って摺動可能に設けられている。

【0258】

装飾部材512は、透明樹脂で形成された透光部を有し、LED基板514の第1演出部用LED514Aから照射された光を、透光部を介して透過させることができる。また、軸部材513の中央部には、前後方向に貫通する貫通孔が形成されている。

【0259】

第2演出部520L, 520Rは、第2演出部520L, 520Rを回動可能に連結する連結部材523を有する。尚、左右の第2演出部520L, 520Rは略同一構成であるため、第2演出部520Rの説明は簡略化する。

【0260】

第2演出部520Lの背面右側には第1軸部521aが突設され、第1軸部521aの中心部には前後方向に貫通する貫通孔が形成されている (図34参照)。第2演出部520Lの背面左端部には第2軸部521bが突設されている。第2軸部521bは、ベース枠体550の第1スリット552Lに挿入されて当該第1スリット552Lに沿って摺動可能となっている。

【0261】

第2演出部520Lと同様に、第2演出部520Rの背面には、第1軸部522aと、第2軸部522bと、が形成され、第2軸部522bは、ベース枠体550の第1スリット552Rに挿入されて当該第1スリット552Rに沿って摺動可能となっている。

【0262】

連結部材523の背面側左右方向中央部には、後方に突出する左右一对の第1軸部523a及び第2軸部523bが形成されている (図34参照)。第1軸部523aは、第2演出部520Lの第1軸部521aの貫通孔に挿通され、第2軸部523bは、第2演出部520Rの第1軸部522aの貫通孔に挿通されている。これにより、第2演出部520Lは、第1軸部523aを中心として回動可能となっており、第2演出部520Rは、第2軸部523bを中心として回動可能となっている。また、第1軸部523aは、前後方向の寸法が第2演出部520Lの第1軸部521aよりも長尺であるため、第2演出部520Lの第1軸部521aから突出する背面側端部が軸部材513の貫通孔に固定される。すなわち、第2演出部520L, 520Rは、連結部材523の第1軸部523aを介して第1演出部510の軸部材513に接続されている。

【0263】

第3演出部530L, 530Rは、第1演出部510の前面側、かつ、第2演出部520L, 520R各々の下方に配置され、第4ギヤ533L, 533Rを有する。尚、第3演出部530L, 530Rは略同一構成であるため、第3演出部530Rの説明は簡略化する。

【0264】

第3演出部530Lの背面側には、一端部側 (上方側) に形成された、後方に突出する第1軸部531aと、第1軸部531aの下方側に位置し後方に突出する第2軸部531bと、他端部 (下方側) に固定された永久磁石534を有している (図34参照)。第3演出部530Lと同様に、第3演出部530Rは、第1軸部532aと、第2軸部532bと、永久磁石534と、を有している (図34参照)。

【0265】

10

20

30

40

50

第4演出部540L, 540Rは、第1演出部510と第3演出部530L, 530Rの間、かつ、第2演出部520L, 520R各々の下方側に配置され、第3アーム543L, 543Rと、第4アーム544L, 544Rとを有する。尚、第4演出部540L, 540Rは略同一構成であるため、第4演出部540Rの説明は簡略化する。

【0266】

第4演出部540Lには、前後方向に貫通する貫通孔541aと、前後方向に貫通する円弧状のスリット541bと、が形成されている。また、第4演出部540Lの背面側には、後方に突出する第1軸部541c及び第2軸部541dが形成されている。第4演出部540Lの貫通孔541aには、第3演出部530Lの第1軸部531aが挿通される。第1軸部531aは、前後方向の寸法が貫通孔541aよりも長尺であるため、貫通孔541aから突出する背面側端部が、第4ギヤ533Lに固定される。第4演出部540Lのスリット541bには、第3演出部530Lの第2軸部531bが挿通されて当該第2軸部531bがスリット541bに沿って摺動可能となっている。第1軸部541cは、可動部材511の第1スリット511cに挿通されて当該第1スリット511cに沿って摺動可能となっており、前後方向の長さ寸法が第1スリット511cよりも長尺であるため、背面側端部が第1スリット511cから突出して、第3アーム543Lの第1貫通孔543aに回動可能に取付けられている。すなわち、第4演出部540Lは、第1軸部541cと第3アーム543Lを介して第1演出部510の可動部材511に接続されている。

【0267】

第4演出部540Lと同様に、第4演出部540Rには、貫通孔542aと、スリット542bと、第1軸部542cと第2軸部542dとが形成されている。第4演出部540Rの貫通孔542aには、第3演出部530Rの第1軸部532aが挿通され、貫通孔541aから突出する第1軸部532aの背面側端部が、第4ギヤ533Rに固定される。第4演出部540Rのスリット542bには、第3演出部530Rの第2軸部532bが挿通されて当該第2軸部532bがスリット542bに沿って摺動可能となっている。第4演出部540Rの第1軸部542cは、可動部材511の第1スリット511dに挿通されて当該第1スリット511dに沿って摺動可能となっており、第1スリット511dから突出する背面側端部が、第3アーム543Rの第1貫通孔543aに回動可能に取付けられている。すなわち、第4演出部540Rは、第1軸部542cと第3アーム543Rを介して第1演出部510の可動部材511に接続されている。

【0268】

第3アーム543L, 543Rは、一端部(上端部)に前後方向に貫通する第1貫通孔543aと、他端部(下端部)に前後方向に貫通する第2貫通孔543bと、を有している。第3アーム543Lは、第2貫通孔543bにベース枠体550の第2軸部554Lが挿入されて当該第2軸部554Lを中心として回動可能となっている。第3アーム543Rは、第2貫通孔543bにベース枠体550の第2軸部554Rが挿入されて当該第2軸部554Rを中心として回動可能となっている。

【0269】

第4アーム544L, 544Rには、一端部(上端部)に前方に突出するギヤ部544aと、他端部(下端部)に前後方向に貫通する貫通孔544bと、背面側上下方向中央部に後方に突出する軸部544cと、が形成されており、ギヤ部544aには、前後方向に貫通する貫通孔が形成されている。第4アーム544Lは、ギヤ部544aの貫通孔に第4演出部540Lの第2軸部541dが挿入されて当該第2軸部541dを中心として回動可能となっているとともに、ギヤ部544aが第4ギヤ533Lに噛合されている。また、第4アーム544Lは、貫通孔544bにベース枠体550の第3軸部556Lが挿入されて当該第3軸部556Lを中心として回動可能となっている。さらに、第4アーム544Lの軸部544cは、ベース枠体550の第2スリット555Lに挿入されて当該第2スリット555Lに沿って摺動可能となっている。

【0270】

第４アーム５４４Ｒは、ギヤ部５４４ａの貫通孔に第４演出部５４０Ｒの第２軸部５４２ｄが挿入されて当該第２軸部５４２ｄを中心として回動可能となっているとともに、ギヤ部５４４ａが第４ギヤ５３３Ｒに噛合されている。また、第４アーム５４４Ｒは、貫通孔５４４ｂにベース枠体５５０の第３軸部５５６Ｒが挿入されて当該第３軸部５５６Ｒを中心として回動可能となっている。さらに、第４アーム５４４Ｒの軸部５４４ｃは、ベース枠体５５０の第２スリット５５５Ｒに挿入されて当該第２スリット５５５Ｒに沿って摺動可能となっている。

【０２７１】

また、ベース枠体５５０及び第４演出部５４０Ｌに取付けられた第３アーム５４３Ｌ及び第４アーム５４４Ｌは互いに略平行に配置されており、第３アーム５４３Ｌの第１貫通孔５４３ａ及び第４アーム５４４Ｌのギヤ部５４４ａの貫通孔間の線分と第３アーム５４３Ｌの第２貫通孔５４３ｂ及び第４アーム５４４Ｌの貫通孔５４４ｂ間の線分とが互いに略平行となっている。すなわち、ベース枠体５５０、第４演出部５４０Ｌ、第３アーム５４３Ｌ及び第４アーム５４４Ｌは、平行リンクを形成している。

【０２７２】

また、ベース枠体５５０及び第４演出部５４０Ｒに取付けられた第３アーム５４３Ｒ及び第４アーム５４４Ｒは互いに略平行に配置されており、第３アーム５４３Ｒの第１貫通孔５４３ａ及び第４アーム５４４Ｒのギヤ部５４４ａの貫通孔間の線分と第３アーム５４３Ｒの第２貫通孔５４３ｂ及び第４アーム５４４Ｒの貫通孔５４４ｂ間の線分とが互いに略平行となっている。すなわち、ベース枠体５５０、第４演出部５４０Ｒ、第３アーム５４３Ｒ及び第４アーム５４４Ｒは、平行リンクを形成している。

【０２７３】

また、第４演出部５４０Ｌ、５４０Ｒには、第３演出部５３０Ｌは第１軸部５３１ａ及び第２軸部５３１ｂと第４ギヤ５３３Ｌとを介して接続されており、第３演出部５３０Ｒは第１軸部５３２ａ及び第２軸部５３２ｂと第４ギヤ５３３Ｒとを介して接続されている。すなわち、第３演出部５３０Ｌ、５３０Ｒは、第４演出部５４０Ｌ、５４０Ｒを介して第１演出部５１０に接続されている。

【０２７４】

第１駆動機構５６０は、前述した制御基板に接続された第１演出用モータ５６０Ｌ、５６０Ｒと、第１演出用モータ５６０Ｌ、５６０Ｒの駆動軸に取付けられた第１ギヤ５６１Ｌ、５６１Ｒ（図３４参照）と、第１ギヤ５６１Ｌ、５６１Ｒに噛合する第２ギヤ５６２Ｌ、５６２Ｒ（図３３参照）と、第２ギヤ５６２Ｌ、５６２Ｒに噛合する第３ギヤ５６３Ｌ、５６３Ｒ（図３３参照）と、第３ギヤ５６３Ｌの回転に従動するとともに、第１演出部５１０に対し第１演出用モータ５６０Ｌ、５６０Ｒの動作に使用される電気を伝達するための第１アーム体５６４と、第３ギヤ５６３Ｒの回転に従動する第２アーム５６５と、から主に構成されている。第３ギヤ５６３Ｌ、５６３Ｒは、外径側端部から径方向外径側に突出して前後方向前方側に突出する軸部５６３ａを有している（図３３参照）。

【０２７５】

第１アーム体５６４は、第１アーム部材５６６と、第１アーム部材５６６に取付けられたＬＥＤ基板５１４と第１演出部５１０の外部の基盤用保持フレーム５５９に設けられた中継基板等を含む演出制御基板１２とを電気的に接続するための配線部材５０９を保護するための配線カバー部材５６７と、から主に構成されている。

【０２７６】

第１アーム部材５６６は、一端部（右端部）側から順に、前方に突出する第１軸部５６６ａ（図３３参照）と、第１軸部５６６ａの背面側に形成され後方に突出する円弧状の第２軸部５６６ｂ（図３４参照）と、前後方向に貫通して長手方向に沿って延びるスリット５６６ｃと、前後方向に貫通する貫通孔５６６ｄと、が形成されている。第１軸部５６６ａは、可動部材５１１の第２スリット５１１ｅに挿入されて当該第２スリット５１１ｅに沿って摺動可能となっている。スリット５６６ｃには、第３ギヤ５６３Ｌの軸部５６３ａが挿入されて当該軸部５６３ａがスリット５６６ｃに沿って相対的に摺動可能となってい

10

20

30

40

50

る。また、第1アーム部材566は、貫通孔566dにベース枠体550の第1軸部551Lが挿入されて当該第1軸部551Lを中心として回転可能となっている。

【0277】

配線カバー部材567の左右方向中央側に配置される一端部には、円形状の底部567aが形成されており、底部567aの外側端部には、前後方向前方側に突出し、当該底部567aと同心円状に延びる円弧状の立ち上がり部567bが形成されている。

【0278】

第1アーム体564は、第1アーム部材566と配線カバー部材567との間に一端部側（底部567a側）から他端部側（貫通孔566d側）にかけて連通する中空部を有し、中空部に配線部材509を配設することができる（図35参照）。

10

【0279】

第2アーム565は、一端部（左端部）から順に、前方に突出する第1軸部565a（図33参照）と、前後方向に貫通して長尺方向に沿って延びるスリット565cと、前後方向に貫通する貫通孔565dと、が形成されている。第1軸部565aは、可動部材511の第2スリット511fに挿入されて当該第2スリット511fに沿って摺動可能となっている。スリット565cには、第3ギヤ563Rの軸部563aが挿入されて当該軸部563aがスリット565cに沿って相対的に摺動可能となっている。また、第2アーム565は、貫通孔565dにベース枠体550の第1軸部551Rが挿入されて当該第1軸部551Rを中心として回転可能となっている。

【0280】

20

（第1演出装置500の動作例）

次に、図35及び図36に基づいて第1演出装置500の動作例について説明する。図35は、（A）は第1演出装置が原点位置にあるときの配線カバー部材の説明図、（B）は第1演出装置が演出位置にあるときの配線カバー部材の説明図である。図36は、（A）は第1可動体が原点位置にある状態、（B）は第1可動体が演出位置状態を示す説明図である。尚、図36は各演出部の動作を説明するために概略化した説明図である。

【0281】

図36に示すように、第1演出装置500は、第1駆動機構560の第1演出用モータ560L、560Rを駆動させることで、第1演出部510が第1原点位置から第1演出位置へと移動され、第1演出部510の移動に伴って、第2演出部520L、520Rが第2原点位置から第2演出位置に移動され、第3演出部530L、530Rが第3原点位置から第3演出位置に移動され、第4演出部540L、540Rが第4原点位置から第4演出位置に移動され、これら各演出部により一の構造体（本実施の形態では、キャラクタの頭部）が構成される。以下、第1可動体501の動作について詳しく説明する。

30

【0282】

図36（A）に示すように、第1可動体501が原点位置に位置しているとき、第1演出部510は、第1原点位置において一部が画像表示装置5の前面側に重畳し、第2演出部520L、520Rは、第2原点位置において一部が画像表示装置5の前面側に重畳し、第3演出部530L、530Rは、第3原点位置において一部が画像表示装置5の前面側に重畳し、第4演出部540L、540Rは、第4原点位置において一部が画像表示装置5の前面側に重畳している。また、第1原点位置に配置された第1演出部510と、第2原点位置に配置された第2演出部520L、520R、第3原点位置に配置された第3演出部530L、530R及び第4原点位置に配置された第4演出部540L、540Rとは、少なくとも一部が相互に前後方向で重畳している。

40

【0283】

第1演出用モータ560L、560Rを駆動させることにより、第1ギヤ561L、561R、第2ギヤ562L、562R、第3ギヤ563L、563Rが駆動する。このとき、第3ギヤ563Lの軸部563aが時計回り方向に回転して第1アーム体564のスリット566cに沿って左側から右側へと相対的に摺動する。これに伴って、第1アーム体564は、ベース枠体550の第1軸部551Lを中心として時計回り方向に回転する

50

。同様に、反時計回り方向に回転する第3ギヤ563Rの軸部563aが第2アーム565のスリット565cに沿って右側から左側へと相対的に移動する。これに伴って、第2アーム565は、ベース枠体550の第1軸部551Rを中心として時計回り方向に回転する。

【0284】

第1アーム体564の右端部は、第1軸部566aが可動部材511の第2スリット511e内を左右に往復移動することで左右方向への移動が吸収されている。同様に、第2アーム565の左端部は、第1軸部565aが可動部材511の第2スリット511f内を左右に往復移動することで左右方向への移動が吸収されている。これらによって、第1アーム体564及び第2アーム565は、第1演出部510を第1原点位置から第1演出位置に向かって下方側へと直線移動させる。

10

【0285】

また、配線部材509は、第1アーム体564の回転中心側から先端部に向けて引き回された後、第2軸部566bの上方を回り込むようにして下方の配線ホルダ515に向けて引き回されている。そして、特に図35に示すように、配線カバー部材567により、第1アーム体564の回転に応じて配線部材509が第1アーム体564とベース枠体550との接続部570近傍において挟み込まれて断線することが防止されている。

【0286】

詳しくは、第1アーム体564が下方に回転すると、配線カバー部材567の右端部側（底部567a側）にて配線部材509が撓みやすくなっている（図35（B）参照）。つまり、配線部材509は、第1アーム体564の回転を阻害することがないように予め余裕をもった長さを有するとともに、第1アーム体564の第1軸部565aは第1演出部510の第2スリット511eに対し左右方向に移動、かつ、回転可能に接続されていることで、第1アーム体564と第1演出部510との接続部570において配線部材509を固定することはできないため、第1アーム体564が下方に回転したときに接続部570の近傍において配線部材509に撓みが生じるようになっている。よって、配線カバー部材567の底部567aは、接続部570の近傍を背面側から被覆するように配置されることで、配線部材509が後方に撓むことが規制されているとともに、立ち上がり部567bによって配線部材509が底部567aよりも外側に飛び出すことが規制されている。これにより、配線部材509が背面側へと大きく飛び出すことで、第1可動体501が演出位置から原点位置に戻るときなどにおいて第1アーム体564とベース枠体550との間に挟み込まれることが防止されている。

20

30

【0287】

また、第1アーム部材566は、第2軸部566bによって配線部材509を支持可能であり、意図しない位置に配線部材509が垂れ下がることを防止していることから、意図しない位置に垂れ下がった配線部材509が第1アーム体564とベース枠体550との間に挟み込まれることが防止されている。

【0288】

また、配線カバー部材567の底部567aは、第2軸部566bを中心とする円形をなし、第2軸部566bと第2スリット511eとからなる接続部570の周囲を広く覆うように形成されているため、第1アーム体564の回転に応じて配線部材509が大きく変形して撓んだりしても背面側に飛び出すことが規制されるため、第1アーム体564とベース枠体550との間に挟み込まれることが防止される。

40

【0289】

図36に戻って、第1演出部510が第1原点位置から第1演出位置に移動するにあたって、第2演出部520L、520Rは、第1演出部510に従動して下方側へと移動する。これに伴って、第2演出部520L、520Rの第2軸部521b、522bは、ベース枠体550の第1スリット552L、552Rに沿って左右端側から中央端側へと案内される。

【0290】

50

これにより、第2演出部520L, 520Rは、第2原点位置から第2演出位置に移動するにあたって、第2演出部520L, 520Rの第1軸部521a, 522aが下方方向へと移動しながら、第2演出部520L, 520Rが第1軸部523a及び第2軸部523bを中心として互いに正面視で反対方向へ回動して互いに当接する。

【0291】

また、第1演出部510が第1原点位置から第1演出位置に移動するにあたって、第4演出部540L, 540Rは、第1軸部541c, 542cが第1演出部510の移動に従動して当該第1演出部510の第1スリット511c, 511dに沿って移動する。第1軸部541c, 542cの移動に伴って、第3アーム543L, 543Rは、ベース枠体550の第2軸部554L, 554Rを中心として回動するとともに、第4アーム544L, 544Rもベース枠体550の第3軸部556L, 556Rを中心として回動する。これにより、第4演出部540L, 540Rは、第4原点位置にあるときの姿勢を保ちながら回動する。

10

【0292】

また、第1演出部510が第1原点位置から第1演出位置に移動するにあたって、第3演出部530L, 530Rは、第4演出部540L, 540Rと共に移動するとともに、第4ギヤ533L, 533Rが第4アーム544L, 544Rのギヤ部544aの回転に従動して回動される。

【0293】

これにより、第3演出部530L, 530Rは、第4演出部540L, 540Rの移動に応じて第1軸部531a, 532aを中心として回動することによって、第3演出部530L, 530Rの下端が第3演出位置において永久磁石534, 534により相互に吸着されて当接する。

20

【0294】

このように、第1可動体501は、第1駆動機構560により第1方向(上下方向)へ移動可能な第1演出部510と、第1方向とは異なる第2方向へ移動可能な複数の演出部(第2演出部520L, 520R、第3演出部530L, 530R及び第4演出部540L, 540R)を有し、第2演出部520L, 520Rは、第1演出部510に対し第1軸部523a及び第2軸部523bを介して接続され、第4演出部540L, 540Rは、第1演出部510に対し第3アーム543L, 543Rを介して接続され、第3演出部530L, 530Rは、第4演出部540L, 540Rに第1軸部531a, 532aを介して接続されることにより、第1演出部510に対し第4演出部540L, 540Rを介して間接的に接続されている。尚、第2演出部520L, 520R及び第4演出部540L, 540Rは、一端が動作可能な第1演出部510に接続されるとともに他端が固定されたベース枠体550に接続されている。

30

【0295】

よって、第1駆動機構560により第1演出部510が第1方向(上下方向)に移動することで、第2演出部520L, 520Rは、第1演出部510に応じて上下動しながら前後方向を向く第1軸部523a及び第2軸部523bを中心として第2方向(左右上下方向)に回動し、第4演出部540L, 540Rは前後方向を向く第2軸部554L, 554R及び第3軸部556L, 556Rを中心として第2方向(左右上下方向)に回動し、第3演出部530L, 530Rは、第4演出部540L, 540Rに応じて回動しながら前後方向を向く第1軸部531a, 532aを中心として第2方向(左右上下方向)に回動する。

40

【0296】

つまり、複数の第2演出部(第2演出部520L, 520R、第3演出部530L, 530R及び第4演出部540L, 540R)は、第1演出部510にリンク部材(軸やアームなど)を介して接続されていることで、第1駆動機構560により駆動する第1演出部510の第1方向(上下方向)への移動に応じて該第1駆動機構560の動力がリンク部材を介して伝達されることにより、第1方向(上下方向)とは異なる第2方向(左右上

50

下方向)に回動可能であり、複数の第2演出部各々に駆動機構を設ける必要がないため、複数の第2演出部の駆動のための部品数や配線数を削減できることにより製造コストを削減することができる。

【0297】

より詳しくは、第1演出用モータ560L, 560Rにより駆動する第1演出部510には、電気部品である第1演出部用LED514Aを有するLED基板514が設けられ、LED基板514と演出制御基板12とを接続する配線部材509は、第1演出用モータ560Lからの動力を第1演出部510に伝達するための第1アーム体564を利用して配線されている。

【0298】

すなわち、第1可動体501は、LED基板514などの電気部品が配設されることで所定の重量を有する第1演出部510は、第1演出用モータ560L, 560Rにより駆動する一方で、電気部品等が搭載されない他の第2演出部(第2演出部520L, 520R、第3演出部530L, 530R及び第4演出部540L, 540R)については、少なくとも第1演出部510より軽量であるため、第1演出部510の移動により従動するように構成されているため、複数の第2演出部の駆動のための部品数や配線数を削減できることにより製造コストを削減することができる。尚、電気部品は、LED等の発光手段だけでなく、モータやソレノイド等の駆動源であっても同様の効果を奏する。

【0299】

また、第1演出部510が第1方向(上下方向)へ動作可能であるのに対し、第2演出部520L, 520R、第3演出部530L, 530R及び第4演出部540L, 540Rは第1方向(上下方向)とは異なる第2方向(左右上下方向)に動作可能であることで、第1演出部510、第2演出部520L, 520R、第3演出部530L, 530R及び第4演出部540L, 540Rの全てが同方向に移動するものに比べて動作が複雑になるので、演出効果を高めることができる。

【0300】

また、第1演出部510は上下方向に直線的に移動するものであるのに対し、第2演出部520L, 520R、第3演出部530L, 530R及び第4演出部540L, 540Rは回動するものである、つまり、第1演出部510の動作態様と第2演出部520L, 520R、第3演出部530L, 530R及び第4演出部540L, 540Rの動作態様とが異なることで、各演出部の動きがより複雑化されるため、演出効果を高めることができる。

【0301】

また、第2演出部520L, 520R、第3演出部530L, 530R及び第4演出部540L, 540Rは、各々第1演出部510の左右側に配置される左右一対の部材からなり、第1演出部510が原点位置に位置しているときに、左右側には第2演出部520L, 520Rが位置し、第2演出部520L, 520R各々の下方左右側に第3演出部530L, 530R及び第4演出部540L, 540Rが位置する。つまり、図36(A)に示すように、第1演出部510が原点位置に位置しているときには各々が左右側に離間する第2~4原点位置に位置する一方で、図36(B)に示すように、第1演出部510が演出位置まで移動したときには、各々が中央側にて当接または近接して合体する第2~4演出位置に位置するように離接可能に動作する。

【0302】

よって、第1可動体501が原点位置に位置しているときには、第1演出部510、第2演出部520L, 520R、第3演出部530L, 530R及び第4演出部540L, 540Rがばらばらに配置されることにより、これらによって一の演出用可動体(第1可動体501)として認識することが困難な状態とする一方で、第1可動体501が演出位置に位置しているときには、第1演出部510、第2演出部520L, 520R、第3演出部530L, 530R及び第4演出部540L, 540Rにより一の演出用可動体(第1可動体501)として認識することが容易な状態となるので、遊技者に意外性を与える

10

20

30

40

50

ことができるとともに、演出の際の意匠性を高めることができる。

【0303】

また、第2演出部520L、520R、第3演出部530L、530R及び第4演出部540L、540Rは、第2～4演出位置において第1演出位置に位置する第1演出部510の前面側に一部が重畳することで、一体感をより強調することができる。さらに、これら第1演出部510、第2演出部520L、520R、第3演出部530L、530R及び第4演出部540L、540Rは、第1～4演出位置において、第1～第4原点位置に位置しているときよりも画像表示装置5との前後方向の重畳領域が大きくなることで、迫力ある演出を実現できる。

【0304】

また、第2演出部520L、520Rは、第1演出部510の左右方向の中央位置にある第1軸部523a及び第2軸部523bを中心として上方に回転し、第3演出部530L、530Rは、第1演出部510の左右側に位置する第1軸部531a及び第2軸部531bを中心として下方に回転することで、上方の第2演出部520L、520Rと下方の第3演出部530L、530Rとが逆の動作を行うため、動きをより複雑化することができる。

【0305】

また、第3演出部530Lと第3演出部530Rとは、第3演出位置において永久磁石534、534により相互に吸着されることで、ギヤ等の遊びなどにより第3演出位置において第3演出部530Lと第3演出部530Rの先端部同士が離れることが抑制されるので、第3演出位置での意匠性を高めることができる。

【0306】

また、演出制御用CPU120は、第1可動体501が演出位置まで移動したときに、画像表示装置5の表示領域における第1可動体501の周囲に強調表示画像（例えば、エフェクト画像など）を表示することで、より迫力ある演出を実現できる。

【0307】

また、このような第1可動体501を原点位置から演出位置まで移動させる可動体演出は、例えば、図28及び図29にて示したように、演出図柄の可変表示期間におけるスーパーリーチへの発展タイミング（例えば、図28（D）のタイミング）や、決め演出のタイミング（例えば、図29（I）のタイミング）、あるいは、可変表示態様がリーチ態様となるまでの間のタイミングなど種々のタイミングで実行可能である。また、図柄の可変表示期間以外（例えば、大当り遊技状態や小当り遊技状態の実行期間中やデモ演出期間など）において実行可能としてもよい。また、プッシュボタン31の演出体302の第1動作、第2動作、第3動作等と一緒に実行可能としてもよい。

【0308】

（第2演出装置800）

次に、図30、図31、及び図37～図39に基づいて第2演出装置800を説明する。図37は、第2演出装置を示す分解斜視図である。図38は、第2可動体を右斜め前から見た分解斜視図である。図39は、第2可動体を右斜め後ろから見た分解斜視図である。

【0309】

図30、図31、及び図37に示すように、第2演出装置800は、画像表示装置5と遊技盤2との間のベース枠体550の下部に固定的に設置されたベース体810と、ベース体810の左右側に動作可能に取付けられた第2可動体800L、800Rと、を有する。第2可動体800L、800Rは、ベース体810の下部前面側の原点位置（図30参照）と原点位置よりも上方の第1演出位置（図31（A）参照）との間、及び原点位置と該原点位置よりも上方で第1演出位置とは異なる第2演出位置（図31（B）参照）との間で移動可能である。つまり、第2可動体800L、800Rは、第1演出位置と第2演出位置との間において原点位置を通過することで移動可能となっている。

【0310】

ベース体 8 1 0 は、ベース体側基部材 8 1 1 と、ベース体側基部材 8 1 1 の前面側に取付けられたベース体側カバー部材 8 1 2 と、ベース体 8 1 0 の左右両端部それぞれに設けられたベース体側駆動機構 8 2 0 L , 8 2 0 R と、から主に構成されている。ベース体側基部材 8 1 1 は、左右にそれぞれ配置されたサイド部材 8 1 1 L , 8 1 1 R と、サイド部材 8 1 1 L , 8 1 1 R を連結するセンター部材 8 1 1 C と、から構成されている。同様に、ベース体側カバー部材 8 1 2 は、左右にそれぞれ配置されたサイド部材 8 1 2 L , 8 1 2 R と、サイド部材 8 1 2 L , 8 1 2 R を連結するセンター部材 8 1 2 C と、から構成されている。尚、左側の構成（ベース体側基部材 8 1 1 のサイド部材 8 1 1 L、ベース体側カバー部材 8 1 2 のサイド部材 8 1 2 L、第 2 可動体 8 0 0 L、ベース体側駆動機構 8 2 0 L）と、右側の構成（ベース体側基部材 8 1 1 のサイド部材 8 1 1 R、ベース体側カバー部材 8 1 2 のサイド部材 8 1 2 R、第 2 可動体 8 0 0 R、ベース体側駆動機構 8 2 0 R）は、ほぼ同一構成であるため、以下、右側の構成についてのみ説明する。

10

【 0 3 1 1 】

図 3 8 及び図 3 9 に示すように、ベース体側駆動機構 8 2 0 R は、ベース体側基部材 8 1 1 のサイド部材 8 1 1 R の背面側に配設された第 2 演出用モータ 8 2 1 と、サイド部材 8 1 1 R の前面側に配設され第 2 演出用モータ 8 2 1 の駆動軸に取付けられた第 1 ギヤ 8 2 2 と、第 1 ギヤ 8 2 2 に噛合しベース体側カバー部材 8 1 2 のサイド部材 8 1 2 R の軸部に回動可能に取付けられた第 2 ギヤ 8 2 3 と、第 2 ギヤ 8 2 3 に噛合しサイド部材 8 1 2 R の凹部に回動可能に取付けられた第 3 ギヤ 8 2 4 と、から主に構成されている。

20

【 0 3 1 2 】

第 2 可動体 8 0 0 R は、第 2 可動体側基部材 8 0 1 と、第 2 可動体側基部材 8 0 1 の前面側に取付けられた第 2 可動体側カバー部材 8 0 2 と、第 2 可動体側カバー部材 8 0 2 の前面側に取付けられた装飾部材 8 0 3 と、ベース体 8 1 0 に回動可能に取付けられた第 1 アーム 8 0 4 及び第 2 アーム 8 0 5 と、第 2 可動体側基部材 8 0 1 及び第 2 可動体側カバー部材 8 0 2 に対して装飾部材 8 0 3 を相対回動させるための第 2 可動体側駆動機構 8 5 0 と、から主に構成されている。

【 0 3 1 3 】

第 2 可動体側基部材 8 0 1 の下部には、前後方向に貫通して後述する第 5 ギヤ 8 5 2 が取付けられる軸部と同心円状に延びる弧状のスリット 8 0 1 a が形成されており、第 2 可動体側基部材 8 0 1 の上部には、後方側に凹んで後述する第 2 可動体側カバー部材 8 0 2 の凹部 8 0 2 a と同心円状に延びる弧状の溝部 8 0 1 b が形成されている。また、第 2 可動体側基部材 8 0 1 の上部前面側には、複数の第 2 演出用 LED 8 4 0 A を有する第 2 装飾 LED 基板 8 4 0 を有している（図 3 8 参照）。

30

【 0 3 1 4 】

第 2 可動体側カバー部材 8 0 2 の上部前面側には、背面側に凹む凹部 8 0 2 a と、凹部 8 0 2 a の外径側に凹部 8 0 2 a と同心円状に延びるスリット 8 0 2 b と、が形成されており（図 3 8 参照）、スリット 8 0 2 b は、第 2 可動体側基部材 8 0 1 の溝部 8 0 1 b に位置合わせされている。

【 0 3 1 5 】

装飾部材 8 0 3 の上部背面側には、背面側に突出する第 1 軸部 8 0 3 a と、第 1 軸部 8 0 3 a の側方に背面側に突出する当該第 1 軸部 8 0 3 a よりも小径な第 2 軸部 8 0 3 b と、が形成されており、第 2 軸部 8 0 3 b は、第 1 軸部 8 0 3 a よりも前後方向の寸法が長尺となっている（図 3 9 参照）。装飾部材 8 0 3 の第 1 軸部 8 0 3 a は、第 2 可動体側カバー部材 8 0 2 の凹部 8 0 2 a に回動可能に取付けられており、第 2 軸部 8 0 3 b は、第 2 可動体側カバー部材 8 0 2 のスリット 8 0 2 b に挿通されて当該スリット 8 0 2 b に沿って摺動可能となっており、第 2 軸部 8 0 3 b の背面側端部は、第 2 可動体側基部材 8 0 1 の溝部 8 0 1 b に挿入されて当該溝部 8 0 1 b に沿って摺動可能となっている。

40

【 0 3 1 6 】

第 1 アーム 8 0 4 の上端部背面側には、背面側に突出する軸部 8 0 4 a が形成されており（図 3 9 参照）、第 1 アーム 8 0 4 の下端部前面側には、背面側に凹む凹部 8 0 4 b が

50

形成されている（図38参照）。第1アーム804は、ベース体側カバー部材812のサイド部材812Rの前面側に配置され当該サイド部材812Rを前後方向に貫通する貫通孔を介して軸部804aがベース体側駆動機構820Rの第3ギヤ824に固定され、第2可動体側基部材801の背面側に配置され凹部804bが当該第2可動体側基部材801の下端部に回動可能に取付けられている。

【0317】

第2アーム805の上端部背面側には、背面側に突出する軸部805aが形成されており（図39参照）、第2アーム805の下端部前面側には、背面側に凹む凹部805bが形成されている（図38参照）。第2アーム805は、ベース体側カバー部材812のサイド部材812Rの前面側に配置され軸部805aが当該サイド部材812Rの上端部に回動可能に取付けられ、第2可動体側基部材801の背面側に配置され凹部805bが当該第2可動体側基部材801の下端部に抜止部材854を用いて回動可能に取付けられている。

10

【0318】

また、ベース体側カバー部材812のサイド部材812R及び第2可動体側基部材801に取付けられた第1アーム804及び第2アーム805は互いに略平行に配置されており、第1アーム804の軸部804a及び第2アーム805の軸部805a間の線分と第1アーム804の凹部804b及び第2アーム805の凹部805b間の線分とが互いに略平行となっている。すなわち、サイド部材812R、第2可動体側基部材801、第1アーム804及び第2アーム805は、平行リンクを形成している。

20

【0319】

第2可動体側駆動機構850は、第2可動体側基部材801の前面側に配設され第2可動体側基部材801を前後方向に貫通する貫通孔を介して第1アーム804の凹部804bに固定された第4ギヤ851と、第4ギヤ851に噛合し第2可動体側基部材801の軸部に回動可能に取付けられた第5ギヤ852と、第5ギヤ852と装飾部材803とを連結するクランク部材853と、第2可動体側基部材801の前面側に配設され当該第2可動体側基部材801を前後方向に貫通する貫通孔を介して第2アーム805の凹部805bに固定された抜止部材854と、装飾部材803と第2可動体側基部材801とを連結するコイルバネ855と、から主に構成されている。

【0320】

30

第5ギヤ852の背面側には、前後方向前面側に凹んで第5ギヤと同心円状に延びる扇状の溝部852aが形成されている（図39参照）。

【0321】

クランク部材853の下端部には、前面側に突出する第1軸部853a（図38参照）と、背面側に突出する第2軸部853b（図39参照）と、が形成されており、クランク部材853の上端部には、前後方向に貫通する貫通孔853cが形成されている。クランク部材853の第1軸部853aは、第5ギヤ852の溝部852aに挿通されて当該溝部852aに沿って摺動可能となっており、クランク部材853の第2軸部853bは、第2可動体側基部材801のスリット801aに挿通されて当該スリット801aに沿って摺動可能となっており、クランク部材853の貫通孔853cは、装飾部材803の第2軸部803bに回動可能に取付けられている。

40

【0322】

コイルバネ855は、引きばねであって、右側端部が第2可動体側基部材801の軸部に係止され、左側端部が装飾部材803の軸部に係止されている。

【0323】

（第2演出装置800の動作例）

次に、図40に基づいて第2演出装置800の動作例について説明する。図40は、（A）は第2可動体が原点位置にあるときの状態、（B）は第2可動体が第1演出位置に移動する途中の状態、（C）は第2可動体が第1演出位置にあるときの状態、（D）は第2可動体が第2演出位置に移動する途中の状態、（E）は第2可動体が第2演出位置にある

50

ときの状態を示す説明図である。尚、図40については、第2可動体側力バー部材802の図示を省略する等、一部簡略化している。

【0324】

図40に示すように、第2可動体800Rは、第2可動体側基部材801、第2可動体側力バー部材802及び装飾部材803が、原点位置(図40(A)参照)から第1演出位置(図40(C)参照)、または原点位置から第2演出位置(図40(E)参照)に回動可能となっている。また、第2可動体800Rは、第2演出位置に移動するにあたって、装飾部材803が対向する第2可動体800Lに向かって傾動することが可能となっている(図31(B)参照)。以下、第2可動体800Rの動作について詳しく説明する。

【0325】

図40(A)に示すように、原点位置にある第2可動体800Rは、第1アーム804及び第2アーム805が共に略垂直方向に位置し、第1アーム804の軸部804a及び第2アーム805の軸部805aは、第1アーム804の凹部804b及び第2アーム805の凹部805bよりも上方側に位置している。これにより、第2可動体側基部材801は、その大半がサイド部材812Rの前面側に配置されている。

【0326】

また、クランク部材853の第1軸部853aは、第5ギヤ852の溝部852a内の周方向両端部から離間している。同様に、クランク部材853の第2軸部853bは、第2可動体側基部材801のスリット801a内の周方向反時計回り方向側端部に当接している。また、装飾部材803の第2軸部803bは、第2可動体側基部材801の溝部801b内の周方向時計回り方向側端部に当接している。

【0327】

また、第2可動体800Rは、コイルバネ855を介して装飾部材803が第2可動体側基部材801に連結されているため、第2可動体側基部材801に対して意図せず傾動することが防止されている。

【0328】

第2可動体800Rが原点位置にある状態から第2演出用モータ821を正回転させると、第1ギヤ822が時計回り方向(第1方向)に回動し、第2ギヤ823が反時計回り方向(第2方向)に回動し、第3ギヤ824が時計回り方向に回動する。

【0329】

第3ギヤ824の回動に従動して第1アーム804の軸部804aが時計回り方向に回動することにより、第1アーム804の凹部804b側端部(他端部)が時計回り方向に移動する。また、第1アーム804の凹部804b側端部の移動に従動して第2可動体側基部材801が時計回り方向に移動する。さらに、第2可動体側基部材801の移動に従動して第2アーム805の凹部805b側端部が時計回り方向に移動するとともに、第2アーム805の軸部805aが時計回り方向に回動する(図40(B)(C)参照)。

【0330】

また、第2可動体側基部材801、第1アーム804、第2アーム805、ベース体側力バー部材812のサイド部材812Rは、平行リンクを構成していることから、第2可動体側基部材801及び第2可動体側力バー部材802は、原点位置での姿勢を保ちながら時計回りに回動して第1演出位置まで移動する(図40(C)参照)。

【0331】

また、第1アーム804が軸部804aを中心として時計回りに回動するにあたって、第1アーム804の凹部804bは、第2可動体側基部材801に対して時計回り方向に相対回動する。第1アーム804の凹部804bに従動して第4ギヤ851が時計回り方向に回動し、第5ギヤ852が反時計回り方向に回動する。これに伴って、第5ギヤ852の溝部852aは、クランク部材853の第1軸部853aに対して反時計回り方向に相対回動する。このとき、第5ギヤ852の溝部852aは、第5ギヤ852の回動が停止されるまで、周方向時計回り方向側の端部がクランク部材853の第2軸部853bと当接しない構成となっている。これにより、装飾部材803は、原点位置での姿勢を保ち

10

20

30

40

50

ながら第1演出位置まで回転する。

【0332】

第1演出位置まで回転した第2可動体800Rは、第2演出用モータ821を逆回転させることにより、原点位置から第1演出位置に移動した際とは逆の手順で、原点位置まで回転させることができる。

【0333】

第2可動体800Rが原点位置にある状態から第2演出用モータ821を逆回転に駆動させると、第1ギヤ822が反時計回り方向に回転し、第2ギヤ823が時計回り方向に回転し、第3ギヤ824が反時計回り方向に回転する。

【0334】

第3ギヤ824の回転に従動して第1アーム804の軸部804aが反時計回り方向に回転することにより、第1アーム804の凹部804b側端部が反時計回り方向に移動する。また、第1アーム804の凹部804b側端部の移動に従動して第2可動体側基部材801が反時計回り方向に移動する。さらに、第2可動体側基部材801の移動に従動して第2アーム805の凹部805b側端部が反時計回り方向に移動するとともに、第2アーム805の軸部805aが反時計回り方向に回転する(図40(D)(E)参照)。

【0335】

第2演出用モータ821を正回転させたときと同様に、第2可動体側基部材801及び第2可動体側力バネ部材802は、原点位置での姿勢を保ちながら反時計回り方向に回転して第2演出位置まで移動する(図40(E)参照)。このとき、第2可動体側基部材801、第2可動体側力バネ部材802は、第1演出位置と近い位置に位置する。

【0336】

また、第1アーム804が軸部804aを中心として反時計回りに回転するにあたって、第1アーム804の凹部804bは、第2可動体側基部材801に対して反時計回り方向に相対回転する。第1アーム804の凹部804bに従動して第4ギヤ851が反時計回り方向に回転し、第5ギヤ852が時計回り方向に回転する。これに伴って、第5ギヤ852の溝部852aは、クランク部材853の第1軸部853aに対して時計回り方向に相対回転して、周方向反時計回り方向側の端部がクランク部材853の第2軸部853bに当接する(図40(D)参照)。

【0337】

第5ギヤ852の溝部852aの周方向反時計回り方向側の端部がクランク部材853の第2軸部853bに当接後、さらに第5ギヤ852の時計回り方向への回転が進むと、第5ギヤ852によってクランク部材853の第1軸部853aが時計回り方向に押圧され、クランク部材853は、第2可動体側基部材801に対して下方側へと移動する。このとき、クランク部材853の第1軸部853a及び第2軸部853b側の一端部は、第2軸部853bが第2可動体側基部材801のスリット801aに案内されるとともに、クランク部材853の貫通孔853c側の他端部は、貫通孔853cに挿通された装飾部材803の第2軸部803bが第2可動体側基部材801の溝部801bに案内される。すなわち、貫通孔853cに挿通された装飾部材803が第2可動体側基部材801の溝部801bに案内されながら下方側へと移動されることによって、装飾部材803は、第2可動体側基部材801に連結されるコイルバネ855のバネ力に抗して、装飾部材803の第1軸部803aを中心として第2可動体側基部材801に対して反時計回り方向に相対回転する。このようにして、装飾部材803は、その上端部が対向する第2可動体800L側に傾動した状態で第2演出位置に移動される(図40(E)参照)。

【0338】

第2演出位置に移動した第2可動体800Rは、第2演出用モータ821を正回転させることにより、原点位置から第2演出位置に移動した際とは逆の手順で、原点位置に移動させることができる。このとき、装飾部材803は、コイルバネ855の復元力により原点位置へと移動される。

【0339】

また、図示しないが、装飾部材 803 の上端部には、透明樹脂で形成された透光部が形成されているため、第 2 可動体 800R の各第 2 演出用 LED 840A を点灯させることによって、装飾部材 803 を発光させる発光演出が実行される。

【0340】

これらのように、第 2 演出装置 800 は、第 2 可動体 800L, 800R を原点位置から第 1 演出位置や第 2 演出位置に移動可能であるとともに、第 2 演出位置に移動させる際には左右の装飾部材 803, 803 同士を互いに向かい合わせるように傾動させることが可能となっている。

【0341】

このように、第 2 可動体 800L, 800R が原点位置から第 1 演出位置まで回転する際の動作態様と原点位置から第 2 演出位置まで回転する際の動作態様とは、回転方向は異なるものの同じ回転動作であるとともに、第 1 演出位置と第 2 演出位置とが近い位置であるため、第 1 演出位置まで回転したときには装飾部材 803 が傾倒しない第 1 態様となる一方で、第 2 演出位置まで回転したときには装飾部材 803 が傾倒する第 2 態様となることで、遊技者に意外性を与えることができる。

【0342】

また、第 2 演出位置へ回転する途中で、第 2 可動体 800L, 800R のうち一部の部材である装飾部材 803 のみを傾動させることができることで、第 1 演出位置まで回転させるときと第 2 演出位置まで回転させるときとで、途中までは同じ態様で回転するため、より意外性を与えることができる。

【0343】

また、一の第 2 演出用モータ 821 を正回転または逆回転させることで、第 2 可動体 800L, 800R を第 1 演出位置と第 2 演出位置とのいずれかまで選択的に回転させることができることで、第 1 演出位置用または第 2 演出位置用の駆動機構を省略することができるため、構成を簡素化しつつ演出の多様化を図ることができる。

【0344】

また、第 2 可動体 800L, 800R を第 1 演出位置まで回転したときと第 2 演出位置まで回転したときとで態様が異なることで、演出制御用 CPU 120 は、第 2 可動体 800L, 800R を第 1 演出位置まで回転させる第 1 演出パターンと、第 2 可動体 800L, 800R を第 2 演出位置まで回転させる第 2 演出パターンとを、可変表示の表示結果に応じて異なる割合で実行可能とすること等が可能であるため、演出の多様化を図ることができる。

【0345】

また、第 2 演出装置 800 は、第 2 可動体 800L, 800R にそれぞれベース体側駆動機構 820L, 820R が設けられていることから、演出制御用 CPU 120 は、第 2 可動体 800R のみを第 1 演出位置まで回転させる第 1 演出パターン、第 2 可動体 800R のみを第 2 演出位置まで回転させる第 2 演出パターン、第 2 可動体 800L のみを第 1 演出位置まで回転させる第 3 演出パターン、第 2 可動体 800L のみを第 2 演出位置まで回転させる第 4 演出パターン、第 2 可動体 800L, 800R を共に第 1 演出位置まで回転させる第 5 演出パターン、第 2 可動体 800L を第 1 演出位置に第 2 可動体 800R を第 2 演出位置まで回転させる第 6 演出パターン、第 2 可動体 800L を第 2 演出位置に第 2 可動体 800R を第 1 演出位置まで回転させる第 7 演出パターン、第 2 可動体 800L, 800R を共に第 2 演出位置まで回転させる第 8 演出パターンのうちいずれかで演出を実行可能であるため、演出の多様化を図ることができる。

【0346】

さらに、演出制御用 CPU 120 は、第 2 可動体 800L, 800R を原点位置と第 1 演出位置との間、原点位置と第 2 演出位置との間、第 1 演出位置と第 2 演出位置との間などで往復動作させることで、例えば、可変表示結果が大当たりとなる可能性を煽る演出等を実行することも可能である。

【0347】

また、第2演出装置800は、第2可動体800L、800Rそれぞれの第2可動体側基部材801に取付けられた第2装飾LED基板840の各可動体用LEDを点灯させることによって、装飾部材803の透光部を透過した光による演出が可能であるため、演出の興趣を高めることができる。

【0348】

また、前記実施例の形態では、第2演出装置800は、第2可動体800L、800Rそれぞれの装飾部材803が向かい合うように傾動する形態を例示したが、本発明はこれに限られるものではなく、第2可動体800L、800Rそれぞれの装飾部材803が反対方向に傾動してもよく、同一方向に傾動してもよい。また、傾動に限らず、回転してもよい。

【0349】

また、このような第2可動体800L、800Rを原点位置から演出位置まで移動させる可動体演出は、例えば、図28及び図29にて示したように、演出図柄の可変表示期間におけるスーパーリーチへの発展タイミング（例えば、図28(D)のタイミング）や、決め演出のタイミング（例えば、図29(I)のタイミング）、あるいは、可変表示態様がリーチ態様となるまでの間のタイミングなど種々のタイミングで実行可能である。また、図柄の可変表示期間以外（例えば、大当り遊技状態や小当り遊技状態の実行期間中やデモ演出期間など）において実行可能としてもよい。また、プッシュボタン31の演出体302の第1動作、第2動作、第3動作や第1可動体501による可動体演出等と一緒に実行可能としてもよい。

【0350】

（第1発明）

以上説明したように、本実施の形態には、以下に示す第1発明が含まれている。つまり、可動部材が退避して大入賞口が開放されることで該大入賞口に遊技媒体が進入容易となる進入容易状態と、可動部材が進出して大入賞口が閉鎖されることで該大入賞口に遊技媒体が進入困難となる進入困難状態とに変化可能であり、進入困難状態において可動部材上を遊技媒体が通過可能となる可変手段（可変入賞装置）を備えた遊技機において、例えば、特開2017-184938号公報等に記載されたもののように、第1可変手段と該第1可変手段よりも下流側に設けられる第2可変手段とを備え、下流側の第2可変手段の可動部材の上面には、進入困難状態において遊技媒体が左方向に向けて前後に蛇行しながら可動部材上を通過するように案内する複数の案内面が形成されていることで、進入困難状態において可動部材上を遊技媒体が通過する際の遅延度合いが、第2可変手段の方が第1可変手段よりも高くなるようにしたもの等があった。しかし、上流側と下流側とに2つの可変手段を備えるものにあつては、上流側の第1可変手段と下流側の第2可変手段各々における遊技媒体の遅延度合いの最適化を図る必要があつたため、上流側の第1可変手段と下流側の第2可変手段各々における遊技媒体の遅延度合いの最適化を図ることができる遊技機を提供することを目的として、

第1発明の手段1の遊技機は、

遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）と、該有利状態とは異なる状態である特殊状態（例えば、小当り遊技状態）と、第1特定状態（例えば、高ベース状態）と、該第1特定状態よりも前記特殊状態により遊技価値（例えば、賞球など）が付与されやすい第2特定状態（例えば、通常状態（低確率/非KT状態）よりも小当りになりやすいKT状態など）と、に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機1）であつて、

第1所定領域（例えば、第2始動入賞口701A）に遊技媒体（例えば、遊技球）が進入容易な進入容易状態（例えば、第1状態）と進入困難な進入困難状態（例えば、第2状態）とに変化可能な第1可変手段（例えば、可変入賞球装置6B）と、

前記第1可変手段の下流側に設けられ、前記第1所定領域とは異なる第2所定領域（例えば、特殊入賞口703A）に遊技媒体が進入容易な進入容易状態（例えば、第1状態）と進入困難な進入困難状態（例えば、第2状態）とに変化可能な第2可変手段（例えば、特殊可変入賞球装置17）と、

10

20

30

40

50

前記第 1 可変手段を遊技媒体が通過する際の遊技媒体の移動を遅延させるための第 1 遅延手段（例えば、第 1 遅延手段としての規制部 7 5 1 , 7 5 2 , 7 5 3 と規制部 7 6 1 , 7 6 2 , 7 6 3 ）と、

前記第 2 可変手段を遊技媒体が通過する際の遊技媒体の移動を遅延させるための第 2 遅延手段（例えば、第 2 遅延手段としての規制部 7 7 1 , 7 7 2 , 7 7 3 , 7 7 4 と規制部 7 8 1 , 7 8 2 , 7 8 3 ）と、

を備え、

前記特殊状態に制御されることに対応して前記第 2 可変手段が進入容易状態とされ（例えば、CPU 1 0 3 が、表示結果を小当り表示結果としたときに特殊入賞口 7 0 3 A を開放させる制御を行う部分。図 1 0 (B) 参照）、

前記第 1 特定状態では、前記第 2 特定状態よりも前記第 1 可変手段が進入容易状態に変化しやすく（例えば、高ベース状態では、平均的な特図変動時間（特図を変動させる期間）を通常状態よりも短縮させる制御（時短制御）が実行され（時短状態）、普図ゲームで「普図当り」となる確率を通常状態よりも向上させる等により、可変入賞球装置 6 B の第 2 始動入賞口に遊技球が進入しやすくなる制御（高開放制御、高ベース制御）も実行される。部分。図 1 0 (A) 参照）、

前記第 1 遅延手段による遊技媒体の移動の遅延度合いの方が前記第 2 遅延手段による遊技媒体の移動の遅延度合いよりも大きい（例えば、第 1 遅延手段を構成する規制部 7 5 1 , 7 5 2 , 7 5 3 、7 6 1 , 7 6 2 , 7 6 3 による遊技球の移動の遅延度合いの方が、第 2 遅延手段を構成する規制部 7 7 1 , 7 7 2 , 7 7 3 , 7 7 4 、7 8 1 , 7 8 2 , 7 8 3 による遊技球の移動の遅延度合いよりも大きい部分。図 1 5 参照）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、上流側の第 1 可変手段と下流側の第 2 可変手段との遅延度合いの最適化を図ることができ、第 1 特定状態にて下流側の第 2 可変手段への遊技媒体の流下を規制しつつ、第 2 特定状態にて第 2 可変手段への遊技媒体の過剰な進入を抑制できる。

【 0 3 5 1 】

第 1 発明の手段 2 の遊技機は、手段 1 に記載の遊技機であって、

前記第 2 可変手段の前記第 2 所定領域に遊技媒体が進入したときの方が、前記第 1 可変手段の前記第 1 所定領域に遊技媒体が進入したときよりも付与される遊技価値が大きい（例えば、特殊入賞口 7 0 3 A に遊技球が進入した場合は 1 0 個の賞球が付与され、第 2 始動入賞口 7 0 1 A に遊技球が進入した場合は 1 個の賞球が付与される部分）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、遊技価値の大小に対応して遅延度合いの最適化を図ることができる。

【 0 3 5 2 】

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

前記第 1 可変手段（例えば、可変入賞球装置 6 B ）を遊技媒体が通過可能とするための第 1 遊技媒体通路（例えば、第 2 通路部 7 1 0 B ）と、

前記第 2 可変手段を遊技媒体が通過可能とするための第 2 遊技媒体通路（例えば、第 4 通路部 7 1 0 D ）と、

を備え、

前記第 1 遅延手段は、遊技媒体が蛇行しながら通過するように前記第 1 遊技媒体通路の側壁に突設される複数の第 1 突出部（例えば、規制部 7 5 1 , 7 5 2 , 7 5 3 と規制部 7 6 1 , 7 6 2 , 7 6 3 ）にて構成され、

前記第 2 遅延手段は、遊技媒体が蛇行しながら通過するように前記第 2 遊技媒体通路の側壁に突設される複数の第 2 突出部（例えば、規制部 7 7 1 , 7 7 2 , 7 7 3 , 7 7 4 と規制部 7 8 1 , 7 8 2 , 7 8 3 ）にて構成され、

前記第 1 遊技媒体通路における通路幅寸法（例えば、L 1 ）は前記第 2 遊技媒体通路における通路幅寸法（例えば、L 2 ）よりも大きく（ $L 1 > L 2$ ）、

前記第 1 突出部における前記側壁からの突出寸法（例えば、突出寸法 L 5 ）は前記第 2

10

20

30

40

50

突出部における前記側壁からの突出寸法（例えば、突出寸法 L 6）よりも大きい（L 5 > L 6、図 1 2 参照）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、スペース効率を高めつつ遅延度合いの最適化を図ることができる。

【0353】

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

前記第 1 可変手段（例えば、可変入賞球装置 6 B）を遊技媒体が通過可能とするための第 1 遊技媒体通路（例えば、第 2 通路部 7 1 0 B）を備え、

前記第 1 遅延手段は、前記第 1 遊技媒体通路の側壁（例えば、前壁部 7 3 1 A の背面）に突設され、前記第 1 遊技媒体通路を通過する遊技媒体に接触することで該遊技媒体を上流側に向けて誘導可能な特別突出部（例えば、規制部 7 6 1）を含む（図 1 4（A）参照）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第 1 遊技媒体通路を通過する遊技媒体の遅延度合いをより一層高めることができる。また、他の部材に接触して弾かれた偶発的な遊技媒体の進入を抑制できる。

【0354】

第 1 発明の手段 5 の遊技機は、手段 1 ~ 4 のいずれかに記載の遊技機であって、

前記第 1 可変手段（例えば、可変入賞球装置 6 B）よりも上流側に設けられ、前記第 1 所定領域及び前記第 2 所定領域とは異なる特別領域（例えば、大入賞口 7 0 2 A）に遊技媒体が進入容易な進入容易状態（例えば、第 1 状態）と進入困難な進入困難状態（例えば、第 2 状態）とに変化可能な特別可変手段（例えば、特別可変入賞球装置 7）を備え、

前記有利状態に制御されることに対応して前記特別可変手段が進入容易状態に変化しやすくなる（例えば、CPU 1 0 3 が、表示結果を大当り表示結果としたときに大入賞口 7 0 2 A を開放させる制御を行う部分など。図 9（B）参照）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、遊技媒体の第 3 可変手段への到達時間が短くなるため、有利状態の制御の短縮化を図ることができる。

【0355】

第 1 発明の手段 6 の遊技機は、手段 1 ~ 5 のいずれかに記載の遊技機であって、

前記第 1 可変手段（例えば、可変入賞球装置 6 B）及び前記第 2 可変手段（例えば、特殊可変入賞球装置 1 7）を有し、前記第 1 可変手段の前記第 1 所定領域に進入可能に遊技媒体を誘導する第 1 遊技媒体通路（例えば、第 2 通路部 7 1 0 B）と、前記第 2 可変手段の前記第 1 所定領域に進入可能に遊技媒体を誘導する第 2 遊技媒体通路（例えば、第 4 通路部 7 1 0 D）とを形成するための通路形成ユニット（例えば、第 1 通路形成ユニット 7 0 0 A）を備え、

前記通路形成ユニットは、

前記第 1 遊技媒体通路及び前記第 2 遊技媒体通路の前側に配置される前壁（例えば、前壁部 7 3 1 A）と後側に配置される後壁（例えば、後壁部 7 2 1 A）を有し、

前記後壁には、該後壁の後側にて引き回される配線部材（例えば、配線部材 C 2 0）を隠蔽するための光拡散部（例えば、光拡散部 7 9 0）が設けられている（図 1 7、図 1 8 参照）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、限られたスペースにおいて、シール等による隠蔽を行うことなく配線部材を後壁の後側にて引き回すことができ、意匠性の低下を抑えることができる。また、遊技媒体の視認性を前壁にて確保しつつ、後壁においてスペース効率を高めることができる。

【0356】

第 1 発明の手段 7 の遊技機は、手段 6 に記載の遊技機であって、

前記通路形成ユニット（例えば、第 1 通路形成ユニット 7 0 0 A）は、前記後壁（例え

10

20

30

40

50

ば、後壁部 7 2 1 A) に沿って光を出射可能な発光手段 (例えば、入賞ユニット用 L E D 2 0 1) を備え、

前記光拡散部は、前記発光手段からの光を前方へ出射可能である (図 1 7 (B) 参照) ことを特徴としている。

この特徴によれば、発光手段を後壁の後側に配置する必要がなくなるので、スペース効率を高めつつ、好適に発光演出を実現できる。

【 0 3 5 7 】

第 1 発明の手段 8 の遊技機は、手段 6 または 7 に記載の遊技機であって、

前記通路形成ユニット (例えば、第 1 通路形成ユニット 7 0 0 A) は、

前記第 1 所定領域 (例えば、第 2 始動入賞口 7 0 1 A) 及び前記第 2 所定領域 (例えば、特殊入賞口 7 0 3 A) とは異なる第 3 所定領域 (例えば、入賞球装置 6 C (第 2 始動入賞口)) と、

前記第 3 所定領域に進入した遊技媒体を検出可能な検出手段 (例えば、第 2 始動口スイッチ 2 2 C) と、

を備え、

前記検出手段からの配線部材 (例えば、配線部材 C 5) と他の配線部材 (例えば、配線部材 C 1 ~ C 4 、 C 6 ~ C 7) とが前記後壁の後側にて結束されている (図 1 8 参照)

ことを特徴としている。

この特徴によれば、複数の領域を配置したユニットを実現でき、配線スペースを集約できる。

【 0 3 5 8 】

(第 1 発明の変形および応用に関する説明)

また、前記実施の形態では、一の遊技球通路 7 1 0 において、上流側に設けた可変入賞球装置 6 B に対応する第 1 遅延手段と、可変入賞球装置 6 B よりも下流側に設けた特殊可変入賞球装置 1 7 に対応する第 2 遅延手段とを設け、上流側の可変入賞球装置 6 B と下流側の特殊可変入賞球装置 1 7 との遅延度合いを異ならせる構成において、これら 2 つの可変入賞球装置 6 B 及び特殊可変入賞球装置 1 7 と、各々に対応する第 1 遅延手段及び第 2 遅延手段とが、一の入賞ユニット 7 0 0 に一体化して設けられていることで、個々の可変入賞球装置や遅延手段を遊技盤 2 に個別に設ける場合に比べて、可変入賞球装置 6 B と特殊可変入賞球装置 1 7 との遅延度合いにバラつきが生じにくくなるので、最適化を図りやすくなる。

【 0 3 5 9 】

また、前記実施の形態では、第 1 遅延手段としての規制部 7 5 1 , 7 5 2 , 7 5 3 と規制部 7 6 1 , 7 6 2 , 7 6 3 は、第 2 通路部 7 1 0 B において第 2 始動入賞口 7 0 1 A を開閉可能な始動入賞口扉 7 0 1 B に対応する領域だけでなく、始動入賞口扉 7 0 1 B よりも上流側の領域にも設けられている形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、第 1 遅延手段としての規制部 7 5 1 , 7 5 2 , 7 5 3 と規制部 7 6 1 , 7 6 2 , 7 6 3 は、少なくとも始動入賞口扉 7 0 1 B に対応する領域に設けられていけばよい。

【 0 3 6 0 】

また、前記実施の形態では、第 2 遅延手段としての規制部 7 7 1 , 7 7 2 , 7 7 3 , 7 7 4 と規制部 7 8 1 , 7 8 2 , 7 8 3 は、第 4 通路部 7 1 0 D において特殊入賞口 7 0 3 A を開閉可能な特殊入賞口扉 7 0 3 B に対応する領域だけでなく、特殊入賞口扉 7 0 3 B よりも上流側の領域にも設けられている形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、第 2 遅延手段としての規制部 7 7 1 , 7 7 2 , 7 7 3 , 7 7 4 と規制部 7 8 1 , 7 8 2 , 7 8 3 は、少なくとも特殊入賞口扉 7 0 3 B に対応する領域に設けられていけばよい。

【 0 3 6 1 】

また、前記実施の形態では、可変入賞球装置 6 B を遊技球が通過する際の遊技球の移動を遅延させるための第 1 遅延手段や、特殊可変入賞球装置 1 7 を遊技球が通過する際の遊技球の移動を遅延させるための第 2 遅延手段として、遊技球通路 7 1 0 の前壁部 7 3 1 A

10

20

30

40

50

と後壁部 7 2 1 A とに遊技球に接触可能に突設された規制部 7 5 1, 7 5 2, 7 5 3、7 6 1, 7 6 2, 7 6 3 及び規制部 7 7 1, 7 7 2, 7 7 3, 7 7 4、7 8 1, 7 8 2, 7 8 3 を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、可変入賞球装置を遊技球が通過する際の遊技球の移動を遅延させることが可能なものであれば、例えば、始動入賞口扉 7 0 1 B や特殊入賞口扉 7 0 3 B の上面、あるいは、始動入賞口扉 7 0 1 B や特殊入賞口扉 7 0 3 B の上流側の通路底面に形成した凹状または凸状の案内面や、遊技球を前後方向に誘導可能な傾斜面や、遊技球が乗り上げ可能な段差等からなる遅延手段や、遊技球通路 7 1 0 の上壁等に設けた遅延手段や、あるいは、一定間隔で遊技球通路 7 1 0 に対し出退可能に設けられる規制手段等であってもよい。

【0362】

10

また、前記実施の形態では、水平面に対する始動入賞口扉 7 0 1 B の上面の傾斜角度や水平面に対する特殊入賞口扉 7 0 3 B の上面の傾斜角度は略同一とされた形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、水平面に対する始動入賞口扉 7 0 1 B の上面の傾斜角度よりも水平面に対する特殊入賞口扉 7 0 3 B の上面の傾斜角度を大きくすることで、始動入賞口扉 7 0 1 B の上面を遊技球が通過する際の遊技球の移動速度の方が特殊入賞口扉 7 0 3 B の上面を遊技球が通過する際の遊技球の移動速度よりも遅延するようにしてもよい。また、上記規制部の形状、大きさ、配置位置、配置数等は種々に変更可能である。

【0363】

20

また、前記実施の形態では、可変入賞球装置 6 B を遊技球が通過する際の遊技球の移動速度を遅延させるための第 1 遅延手段と、特殊可変入賞球装置 1 7 を遊技球が通過する際の遊技球の移動速度を遅延させるための第 2 遅延手段とを有し、第 2 通路部 7 1 0 B と第 4 通路部 7 1 0 D は、可変入賞球装置 6 B (始動入賞口扉 7 0 1 B の上面) を遊技球が通過する際の遊技球の移動速度の方が、特殊可変入賞球装置 1 7 (特殊入賞口扉 7 0 3 B の上面) を遊技球が通過する際の遊技球の移動速度よりも遅くなるように構成されている形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、少なくとも第 1 遅延手段が設けられていれば、第 2 遅延手段は設けられていなくてもよい。

【0364】

30

また、可変入賞球装置 6 B (始動入賞口扉 7 0 1 B の上面) や特殊可変入賞球装置 1 7 (特殊入賞口扉 7 0 3 B の上面) を遊技球が通過する際の遊技球の移動速度とは、単に遊技球が始動入賞口扉 7 0 1 B や特殊入賞口扉 7 0 3 B といった可動部材の上面を流下する速度ではなく、始動入賞口扉 7 0 1 B や特殊入賞口扉 7 0 3 B を遊技球が上流側から下流側まで移動するのに要する通過時間であるため、例えば、始動入賞口扉 7 0 1 B の上面を流下する遊技球の流下速度が特殊入賞口扉 7 0 3 B の上面を流下する遊技球の流下速度よりも速くても、可変入賞球装置 6 B の方が前後に蛇行する距離や時間、または上流端から下流端までの流下距離が特殊可変入賞球装置 1 7 よりも長くなる (例えば、始動入賞口扉 7 0 1 B における遊技球の流下方向の長さが特殊入賞口扉 7 0 3 B における遊技球の流下方向の長さよりも長い。始動入賞口扉 7 0 1 B の方が特殊入賞口扉 7 0 3 B よりも大きい。) ことで、可変入賞球装置 6 B の方が特殊可変入賞球装置 1 7 よりも遊技球が通過する際の遊技球の移動速度が遅くなるようにしたもの等を含む。

40

【0365】

また、始動入賞口扉 7 0 1 B の上流側で第 1 遅延手段等により移動速度が低下されることにより、可変入賞球装置 6 B の方が特殊可変入賞球装置 1 7 よりも遊技球が通過する際の遊技球の移動速度が遅くなるものであってもよい。つまり、第 1 遅延手段や第 2 遅延手段は必ずしも可変入賞球装置 6 B (始動入賞口扉 7 0 1 B の上面) や特殊可変入賞球装置 1 7 (特殊入賞口扉 7 0 3 B の上面) に対応する領域に設けられるものだけでなく、可変入賞球装置 6 B (始動入賞口扉 7 0 1 B の上面) や特殊可変入賞球装置 1 7 (特殊入賞口扉 7 0 3 B の上面) に対応しない上流側などに設けられているものであってもよい。

【0366】

50

また、前記実施の形態では、可変入賞球装置 6 B の始動入賞口扉 7 0 1 B は、特殊可変

入賞球装置 17 の特殊入賞口扉 703B に対し上下方向を向く第 3 通路部 710C を介して上流側で、かつ、上方位置に設けられている形態、つまり、始動入賞口扉 701B と特殊入賞口扉 703B との間に段部が形成される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、段部のない傾斜面上に始動入賞口扉 701B と特殊入賞口扉 703B とが配置されていてもよい。

【0367】

また、前記実施の形態では、可変入賞球装置 6B よりも上流側に、大入賞口 702A に遊技球が進入容易な進入容易状態（例えば、第 1 状態）と進入困難な進入困難状態（例えば、第 2 状態）とに変化可能な特別可変手段としての特別可変入賞球装置 7 が設けられた形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、可変入賞球装置 6B よりも下流側に配設されていてもよい。

10

【0368】

また、前記実施の形態では、可変入賞球装置 6B とは別個に第 2 始動入賞口を構成する入賞球装置 6C を設けた形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、必ずしも入賞球装置 6C（第 2 始動入賞口）が可変入賞球装置 6B とは別個に設けられていなくてもよい。

【0369】

また、前記実施の形態では、大当り遊技状態に制御されることで特別可変入賞球装置 7 が第 1 状態となる形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、大当り遊技状態に制御されることで特殊可変入賞球装置 17 が第 1 状態となるようにしてもよい。さらにこの場合、大当り種別として第 1 大当りと該第 1 大当りよりもラウンド数が多い第 2 大当りとを含む複数種類の大当りに制御可能なものの場合、第 1 大当りに制御されたときには特殊可変入賞球装置 17 が第 1 状態となり、第 2 大当りに制御されたときには特別可変入賞球装置 7 が第 1 状態となるようにしてもよい。あるいは、第 1 大当りに制御されたときには特別可変入賞球装置 7 が第 1 状態となり、第 2 大当りに制御されたときには特殊可変入賞球装置 17 が第 1 状態となるようにしてもよい。

20

【0370】

（第 2 発明）

また、本実施の形態には、以下に示す第 2 発明が含まれている。つまり、遊技機としてのパチンコ遊技機やスロットマシン等において、遊技者が操作可能な操作ユニットを備えた遊技機において、例えば、特開 2017-189184 号公報等に記載されたもののようにより、所定の作動口に進入した遊技球により作用部材が遊技球の自重により回転することにより第 1 状態から第 2 状態に変化する非電動可変手段を備えているもの等があった。しかし、遊技者の操作に応じて可動体が回転する演出を実行可能であるが、可動体の回転動作だけでは興味が不十分であるという問題があったため、可動体の動作により興趣を向上させることができる遊技機を提供することを目的として、

30

第 2 発明の手段 1 の遊技機は、

遊技が可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1）であって、

第 1 方向への第 1 動作（例えば、左右方向へのスライド動作）と、該第 1 方向とは異なる第 2 方向への第 2 動作（例えば、縦回転動作）と、前記第 1 動作及び前記第 2 動作とは異なる第 3 動作（例えば、上下・前後・左右の 3 次元方向への往復動作）とが可能な可動体（例えば、プッシュボタン 31 の演出体 302）と、

40

遊技者の動作を検知可能な動作検知手段（例えば、プッシュセンサ 35B）と、
を備え、

遊技者の動作に応じて、前記可動体による前記第 1 動作、前記第 2 動作及び前記第 3 動作のうち少なくとも 2 以上の動作を複合して実行可能であるとともに、振動を発生可能である（例えば、遊技者によりプッシュボタン 31 の操作体 350 が押圧操作されて操作非検出位置から操作検出位置まで移動（変位）することによって遊技者の操作（動作）がプッシュセンサ 35B により検出されたことに基づいて、プッシュボタン 31 において、回転体 380 の第 2 動作（縦回転）や、振動用モータ 312 による操作体 350 の第 3 動作

50

(振動)といった複数の動作が複合して行われる部分など。図27、図28参照)
ことを特徴としている。

この特徴によれば、遊技者動作の際に、可動体の複数の動作が行われるとともに振動が発生することにより、興趣を向上させることができる。

【0371】

第2発明の手段2の遊技機は、手段1に記載の遊技機であって、

前記可動体(例えば、プッシュボタン31の演出体302)は発光手段(例えば、演出用LED313)を有し、

前記発光手段からの光が前記第2方向とは異なる方向へ向けて移動する態様の発光演出を実行可能な演出実行手段を備える(例えば、演出制御用CPU120が、回転体380の回転部381L, 381Rが縦回転しているときに、複数の演出用LED313を正面視時計回り(または反時計回り)、つまり、第2方向である縦回転方向とは異なる横回転方向に順次点灯させる発光制御を行うことで、これら演出用LED313の光を外方へ出射する半球状の固定カバー362があたかも回転しているように見せる発光演出を実行可能な部分。図27(C)(D)参照)

ことを特徴としている。

この特徴によれば、演出効果を高めることができる。

【0372】

第2発明の手段3の遊技機は、手段2に記載の遊技機であって、

前記第2動作は回転動作であり、

前記演出実行手段は、前記第2動作の実行中に前記発光演出を実行可能である(例えば、演出制御用CPU120が、回転体380の回転部381L, 381Rが縦回転しているときに、複数の演出用LED313を正面視時計回り(または反時計回り)、つまり、第2方向である縦回転方向とは異なる横回転方向に順次点灯させる発光制御を行うことで、これら演出用LED313の光を外方へ出射する半球状の固定カバー362があたかも回転しているように見せる発光演出を実行可能な部分。図27(C)(D)参照)

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第2動作を強調でき、演出効果をさらに高めることができる。

【0373】

第2発明の手段4の遊技機は、手段2または手段3に記載の遊技機であって、

前記可動体(例えば、プッシュボタン31の演出体302)は、

ベース部(例えば、ベース体301)に支持される固定部(例えば、固定体360)と

前記ベース部に対し回転駆動部材(例えば、従動ギヤ323、可動リング382L, 382R、連結シャフト386など)を介して前記固定部の周囲を回転可能に支持される回転部(例えば、回転体380)と、

を有し、

前記固定部は、

前記発光手段が設けられる第1固定部(例えば、基板部363Aや半球部362A)と

前記第1固定部から前記回転駆動部材の内部を挿通して前記ベース部に支持される第2固定部(例えば、配線カバー部363Bや軸部362L, 362R)と、

を有し、

前記第2固定部は、前記発光手段からの配線部材(例えば、配線部材C20)を前記固定部外へ引き回し可能である(図23、図26参照)

ことを特徴としている。

この特徴によれば、発光手段からの配線部材をスペース効率よく固定部外へ引き回すことができる。

【0374】

第2発明の手段5の遊技機は、手段4に記載の遊技機であって、

前記固定部（例えば、固定体 3 6 0）は、発光ベース部材（例えば、固定ベース 3 6 1）と前記発光手段（例えば、演出用 LED 3 1 3）からの光を透過可能な発光カバー部材（例えば、固定カバー 3 6 2）とから構成され、

前記発光カバー部材における前記第 1 固定部及び前記第 2 固定部に対応する位置に光拡散部（例えば、光拡散部 3 6 8）が設けられている（図 2 6 参照）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、スペース効率を高めつつ、意匠性の低下を抑えることができる。

【0375】

第 2 発明の手段 6 の遊技機は、手段 1 ~ 5 のいずれかに記載の遊技機であって、

前記可動体（例えば、プッシュボタン 3 1 の演出体 3 0 2）は、

10

ベース部（例えば、ベース体 3 0 1）に支持され、前記発光手段（例えば、演出用 LED 3 1 3）が設けられる固定部（例えば、固定体 3 6 0）を有し、

前記固定部は、前記発光手段からの光を透過可能に前記発光手段を被覆する発光カバー部材（例えば、固定カバー 3 6 2）を有し、

前記発光カバー部材には光拡散部（例えば、光拡散部 3 6 8）が設けられている（図 2 6 参照）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、発光手段から出射される光を好適に拡散できるため、意匠性を高めることができる。

【0376】

20

第 2 発明の手段 7 の遊技機は、手段 1 ~ 6 のいずれかに記載の遊技機であって、

前記可動体（例えば、プッシュボタン 3 1 の演出体 3 0 2）は、

操作に応じてベース部（例えば、ベース体 3 0 1）に対し変位可能な変位部（例えば、操作体 3 5 0）と、

前記ベース部に対し前記変位部を変位可能に支持する支持部（例えば、傾斜ベース部 3 0 1 B に立設された支持軸 3 4 0 A ~ 3 4 0 C）と、

前記ベース部に対し前記変位部とは別個に回転可能に支持される回転部（例えば、回転体 3 8 0）と、

を有し、

前記支持部は、前記回転部と重ならない位置に配置されている（例えば、支持軸 3 4 0 A ~ 3 4 0 C は、回転体 3 8 0 の下方に設けられていることで、回転体 3 8 0 と重なったり交差したりしない位置に配置されている部分。図 2 4 参照）

30

ことを特徴としている。

この特徴によれば、変位部に対する操作による衝撃を好適に吸収できる。

【0377】

第 2 発明の手段 8 の遊技機は、手段 1 ~ 7 のいずれかに記載の遊技機であって、

前記可動体（例えば、プッシュボタン 3 1 の演出体 3 0 2）は、

操作に応じてベース部（例えば、ベース体 3 0 1）に対し変位可能な変位部（例えば、操作体 3 5 0）と、

前記ベース部に対し前記変位部を変位可能に支持する支持部（例えば、傾斜ベース部 3 0 1 B）と、

40

前記ベース部に対し前記変位部とは別個に回転可能に支持される回転部（例えば、回転体 3 8 0）と、

を有し、

前記変位部は、変位したときに前記回転部に接触しないように設けられている（例えば、遊技者が操作可能な操作カバー 3 5 2 は、操作非検出位置と操作検出位置のいずれにおいても、支持部 3 0 1 L , 3 0 1 R など他の部材に接触しないように設けられている。具体的には、図 2 3 に示すように、操作非検出位置と操作検出位置いずれにおいても、支持部 3 0 1 L , 3 0 1 R と操作カバー 3 5 2 の切欠部 3 5 2 L , 3 5 2 R との間には隙間 S が形成されるので接触しない部分）

50

ことを特徴としている。

この特徴によれば、変位部に対する操作による衝撃にて回転部が破損することを防止できる。

【0378】

(第2発明の変形および応用に関する説明)

前記実施の形態では、遊技者によりプッシュボタン31が操作される前に、回転体380の第1動作(スライド動作)が終了して第2動作(縦回転)が実行されている形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、遊技者によるプッシュボタン31が操作に応じて、回転体380の第1動作(スライド動作)と第2動作(縦回転)と振動用モータ312による操作体350の第3動作(振動)とのうち少なくとも2以上が複合して実行されるようになっていればよい。

10

【0379】

例えば、遊技者によりプッシュボタン31が操作されるまでは、図28(C)のような非動作状態となっており、遊技者によるプッシュボタン31が操作に応じて、回転体380の第1動作(スライド動作)と第2動作(縦回転)、及び振動用モータ312による操作体350の第3動作(振動)の全てが複合して実行されるようにしてもよい。また、遊技者によるプッシュボタン31が操作に応じて、第1動作と第2動作が実行されたり、第1動作と第3動作とが実行されたり、第2動作と第3動作とが実行されたりするようにしてもよい。

【0380】

20

また、前記実施の形態では、遊技者によりプッシュボタン31が操作される前に、回転体380の第1動作(スライド動作)が終了して第2動作(縦回転)が実行されている形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、遊技者によりプッシュボタン31が操作される前に第3動作(振動)が実行されるようにしてもよい。

【0381】

また、前記実施の形態では、プッシュボタン31の演出体302の第1動作、第2動作、第3動作をスーパーリーチの可変表示の実行中に実行する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、スーパーリーチ以外の可変表示の実行中に演出体302の第1動作、第2動作、第3動作を実行可能としてもよいし、図柄の可変表示期間以外(例えば、大当り遊技状態や小当り遊技状態の実行期間中やデモ演出期間など)において演出体302の第1動作、第2動作、第3動作を実行可能としてもよい。

30

【0382】

また、前記実施の形態では、第1方向への第1動作を左右方向へのスライド動作とし、第1方向とは異なる第2方向への第2動作を縦回転動作とし、第1動作及び第2動作とは異なる第3動作を上下・前後・左右の3次元方向への往復動作とした形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、第1動作、第2動作、第3動作の動作態様や動作方向は種々に変更可能である。

【0383】

また、前記実施の形態では、遊技者の動作に応じて、第1方向への第1動作と、該第1方向とは異なる第2方向への第2動作と、前記第1動作及び前記第2動作とは異なる第3動作とが可能な可動体の一例として、遊技者が操作可能なプッシュボタン31の演出体302を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、遊技者の動作に応じて、第1方向への第1動作と、該第1方向とは異なる第2方向への第2動作と、前記第1動作及び前記第2動作とは異なる第3動作とが可能な可動体であれば、例えば、第1演出装置500や第2演出装置800など遊技盤2側に設けられる可動体や、ガラス扉枠50などパチンコ遊技機1の枠側に設けられる可動体等を適用してもよい。

40

【0384】

(第3発明)

また、本実施の形態には、以下に示す第3発明が含まれている。つまり、遊技機としてのパチンコ遊技機やスロットマシン等において、動作可能な複数の演出部を備え、各演出

50

部が所定位置から特定位置へ移動することで、該特定位置に位置した各演出部により一の演出用可動体として認識可能な演出装置を備えた遊技機において、例えば、特開 2 0 1 4 - 1 8 8 0 4 8 号公報や特開 2 0 1 7 - 4 7 2 5 7 号公報等に記載されたもののよう、複数の演出部として、第 1 駆動部により駆動する第 1 演出部と、第 1 駆動部とは別個の第 2 駆動部により駆動する複数の第 2 演出部と、を有するもの等があった。しかし、複数の演出部を別個の駆動部により動作させるため、部品点数や配線数が増加し、製造コストが嵩むという問題があったため、部品点数や配線数の削減により製造コストを抑えつつ、演出効果を高めることができる遊技機を提供することを目的として、

第 3 発明の手段 1 の遊技機は、

遊技が可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1）であって、

第 1 所定位置と第 1 特定位置との間で第 1 方向への動作が可能な第 1 演出部（例えば、第 1 原点位置と第 1 演出位置との間で上下方向への直線移動可能な第 1 演出部 5 1 0）と、

第 2 所定位置と第 2 特定位置との間で前記第 1 方向とは異なる第 2 方向への動作が可能な複数の第 2 演出部（例えば、第 2 原点位置と第 2 演出位置との間で上下左右方向へ回動可能な第 2 演出部 5 2 0 L，5 2 0 R、第 3 原点位置と第 3 演出位置との間で上下左右方向へ回動可能な第 3 演出部 5 3 0 L，5 3 0 R、第 4 原点位置と第 4 演出位置との間で上下左右方向へ回動可能な第 4 演出部 5 4 0 L，5 4 0 R）と、

を備え、

前記第 1 所定位置に配置された前記第 1 演出部と前記第 2 所定位置に配置された前記複数の第 2 演出部とにより、一の演出用可動体（例えば、第 1 可動体 5 0 1）として認識可能であり、

前記第 1 演出部を前記第 1 所定位置と前記第 1 特定位置との間で動作させる駆動部（例えば、第 1 駆動機構 5 6 0、第 1 演出用モータ 5 6 0 L，5 6 0 R）を備え、

前記複数の第 2 演出部は、前記第 1 演出部に接続され、前記駆動部による前記第 1 演出部の前記第 1 方向への動作に応じて前記第 2 方向へ動作可能である（例えば、複数の第 2 演出部（第 2 演出部 5 2 0 L，5 2 0 R、第 3 演出部 5 3 0 L，5 3 0 R 及び第 4 演出部 5 4 0 L，5 4 0 R）は、第 1 演出部 5 1 0 にリンク部材（軸やアームなど）を介して接続されていることで、第 1 駆動機構 5 6 0 により駆動する第 1 演出部 5 1 0 の第 1 方向（上下方向）への移動に応じて該第 1 駆動機構 5 6 0 の動力がリンク部材を介して伝達されることにより、第 1 方向（上下方向）とは異なる第 2 方向（左右上下方向）に回動可能な部分。図 3 6 参照）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、複数の第 2 演出部の駆動のための部品数や配線数を削減できることにより製造コストを削減しつつ、演出効果を高めることができる。

【0385】

第 3 発明の手段 2 の遊技機は、手段 1 に記載の遊技機であって、

前記複数の第 2 演出部（例えば、第 2 演出部 5 2 0 L，5 2 0 R、第 3 演出部 5 3 0 L，5 3 0 R、第 4 演出部 5 4 0 L，5 4 0 R）は、前記第 1 演出部（例えば、第 1 演出部 5 1 0）にリンク部材（例えば、連結部材 5 2 3、第 4 演出部 5 4 0 L，5 4 0 R の第 1 軸部 5 4 1 c，5 4 2 c、第 1 アーム体 5 6 4、第 2 アーム 5 6 5、第 4 演出部 5 4 0 L，5 4 0 R）を介して接続され、前記第 1 演出部から前記リンク部材を介して前記駆動部（例えば、第 1 駆動機構 5 6 0、第 1 演出用モータ 5 6 0 L，5 6 0 R）の動力が伝達されることにより動作する（図 3 6 参照）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、駆動部の動力を好適に複数の第 2 演出部に伝達できる。

【0386】

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

前記第 1 演出部（例えば、第 1 演出部 5 1 0）は発光手段（例えば、LED 基板 5 1 4）を有し、

前記第1演出部に対し前記駆動部（例えば、第1駆動機構560、第1演出用モータ560L、560R）の動力を伝達するための動力伝達部材（例えば、第1アーム体564）を備え、

前記動力伝達部材は、前記発光手段と前記第1演出部の外部に設けられた電気部品（例えば、演出制御基板12）と電氣的に接続するための配線部材（例えば、配線部材509）を保護するための配線カバー（例えば、配線カバー部材567）を有し、

前記配線カバーは、前記第1演出部と前記動力伝達部材との接続部（例えば、接続部570）の近傍での前記配線部材の移動を規制するように前記接続部に配置されている（図35参照）

ことを特徴としている。

10

この特徴によれば、接続部の近傍にて配線部材の挟み込みによる断線を防止できる。

【0387】

第3発明の手段4の遊技機は、手段1～3いずれかに記載の遊技機であって、

前記複数の第2演出部は、

上側第1可動部及び上側第2可動部（例えば、第2演出部520L、520R）と、

前記上側第1可動部の下方に配置される下側第1可動部及び前記上側第2可動部の下方に配置される下側第2可動部（例えば、第2演出部520L、520R各々の下方左右側に位置する第3演出部530L、530R及び第4演出部540L、540R）と、

を有し、

前記上側第1可動部と前記上側第2可動部とは、前記駆動部（例えば、第1駆動機構560、第1演出用モータ560L、560R）による前記第1演出部の前記第1方向への動作に応じて前記第2方向へ従動することで接離可能であり（例えば、第1演出部510が演出位置まで移動したときには、第2演出部520L、520Rが中央側にて当接して合体する第2演出位置に位置するように離接可能に動作可能な部分。図36参照）、

20

前記下側第1可動部と前記下側第2可動部とは、前記駆動部による前記第1演出部の前記第1方向への動作に応じて前記第2方向へ従動することで接離可能である（例えば、第1演出部510が演出位置まで移動したときには、第3演出部530L、530R及び第4演出部540L、540Rが中央側にて当接または近接して合体する第2、3演出位置に位置するように離接可能に動作可能な部分。図36参照）

ことを特徴としている。

30

この特徴によれば、複数の演出部が複合することにより一の演出用可動体が構成されるため、意匠性を高めることができる。

【0388】

第3発明の手段5の遊技機は、手段4に記載の遊技機であって、

前記下側第1可動部と前記下側第2可動部（例えば、第3演出部530L、530R）とは、前記第2所定位置（例えば、第3演出位置）において磁石（例えば、永久磁石534）により相互に吸着される（図36参照）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、所定位置での意匠性を高めることができる。

【0389】

40

第3発明の手段6の遊技機は、手段1～5のいずれかに記載の遊技機であって、

表示手段（例えば、画像表示装置5）を備え、

前記第1演出部（例えば、第1演出部510）は、前記第1所定位置（例えば、第1演出位置）において少なくとも一部が前記表示手段の前側に重畳し、

前記第2演出部（例えば、第2演出部520L、520R、第3演出部530L、530R、第4演出部540L、540R）は、前記第2所定位置（例えば、第2～4演出位置）において少なくとも一部が前記表示手段の前側に重畳し、

前記第1所定位置に配置された前記第1演出部と前記第2所定位置に配置された前記第2演出部とは、少なくとも一部が相互に前後方向で重畳する（例えば、第2～4演出位置において第1演出位置に位置する第1演出部510の前面側に一部が重畳する部分。図3

50

6 参照)

ことを特徴としている。

この特徴によれば、可動体を用いた迫力ある演出を安価に実現できる。

【0390】

(第3発明の変形および応用に関する説明)

前記実施の形態では、第1演出部として第1原点位置と第1演出位置との間で第1方向(上下方向)に動作可能な第1演出部510を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、第1演出部の移動方向は上記上下方向に限定されるものではなく、左右方向や前後方向であってもよい。

【0391】

10

また、前記実施の形態では、第2～4原点位置と第2～4演出位置との間で第1方向とは異なる第2方向へ移動可能な複数の第2演出部として、第2方向(左右上下方向)に回動可能な第2演出部520L, 520R、第3演出部530L, 530R及び第4演出部540L, 540Rを適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、複数の第2演出部の移動方向は上記上下方向に限定されるものではなく、第1方向とは異なる方向であれば、上下方向や前後方向であってもよい。また、第2演出部の移動方向の少なくとも一部に第1方向と異なる第2方向が含まれていれば、一部に第1方向が含まれていてもよい。

【0392】

20

また、前記実施の形態では、複数の第2演出部として3つの第2演出部520L, 520R、第3演出部530L, 530R及び第4演出部540L, 540Rを適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、2つの第2演出部のみを有していてもよいし、4以上の第2演出部を有していてもよい。

【0393】

また、前記実施の形態では、第1演出部の第1方向への移動態様が直線的な移動で、第2演出部の第2方向への移動態様が回動である、つまり、第1演出部と第2演出部の動作態様が異なる形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、少なくとも移動方向が異なっていれば、第1演出部と第2演出部双方が直線的に移動可能または双方が回動可能であるなど、動作態様は同一であってもよい。

【0394】

30

また、前記実施の形態では、第1演出部510、第2演出部520L, 520R、第3演出部530L, 530R及び第4演出部540L, 540Rが第1～4演出位置まで移動したときに、これら第1演出部510、第2演出部520L, 520R、第3演出部530L, 530R及び第4演出部540L, 540Rが合体することで一の演出用可動体として認識可能となる形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、各演出部が互いに近接するなどすることにより一の演出用可動体として認識可能となれば、必ずしも複数の演出部が合体しなくてもよい。

【0395】

40

また、前記実施の形態では、第2演出部520L, 520R、第3演出部530L, 530R及び第4演出部540L, 540Rは、第1演出部510の移動に応じて一斉に回動する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、第1演出部510の移動に応じて複数の演出部のうち少なくとも一つの可動部が動作するものであればよい。また、第1演出部510の移動に応じて各演出部が動作を開始するタイミングは一斉でもよいし、各演出部の動作開始タイミングが前後にずれていてもよい。

【0396】

50

また、前記実施の形態では、第1演出部510、第2演出部520L, 520R、第3演出部530L, 530R及び第4演出部540L, 540Rは、第1～4原点位置と第1～4演出位置との間で移動するときに、第1演出部510の動作に応じて第2演出部520L, 520R、第3演出部530L, 530R及び第4演出部540L, 540Rが動作する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、第1～4原点位置

から第 1 ～ 4 演出位置まで進出動作するときのみ、または第 1 ～ 4 演出位置から第 1 ～ 4 原点位置まで退避動作するときのみ第 1 演出部 5 1 0 の動作に応じて第 2 演出部 5 2 0 L , 5 2 0 R、第 3 演出部 5 3 0 L , 5 3 0 R 及び第 4 演出部 5 4 0 L , 5 4 0 R が動作するものであってもよい。

【 0 3 9 7 】

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

【 0 3 9 8 】

前記実施の形態では、遊技機の一例としてパチンコ遊技機 1 を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、予め定められた球数の遊技球が遊技機内部に循環可能に内封され、遊技者による貸出要求に応じて貸し出された貸出球や、入賞に応じて付与された賞球数が加算される一方、遊技に使用された遊技球数が減算されて記憶される、所謂、封入式遊技機にも本発明を適用可能である。尚、これら封入式遊技機においては遊技球ではなく得点やポイントが遊技者に付与されるので、これら付与される得点やポイントが遊技価値に該当する。

【 0 3 9 9 】

また、前記実施の形態では、遊技機の一例としてパチンコ遊技機が適用されていたが、例えば遊技用価値を用いて 1 ゲームに対して所定数の賭数を設定することによりゲームが開始可能となるとともに、各々が識別可能な複数種類の図柄を変動表示可能な変動表示装置に変動表示結果が導出されることにより 1 ゲームが終了し、該変動表示装置に導出された変動表示結果に応じて入賞が発生可能とされたスロットマシンにも適用可能である。

【 0 4 0 0 】

遊技が可能な遊技機とは、少なくとも遊技を行うものであれば良く、パチンコ遊技機やスロットマシンに限らず、一般ゲーム機であっても良い。

【 符号の説明 】

【 0 4 0 1 】

1	パチンコ遊技機
6 C	入賞球装置
6 B	可変入賞球装置
7	特別可変入賞球装置
1 7	特殊可変入賞球装置
3 1	プッシュボタン
3 5 0	操作体
3 8 0	回転体
5 0 0	第 1 演出装置
5 0 1	第 1 可動体
5 1 0	第 1 演出部
5 2 0 L , 5 2 0 R	第 2 演出部
5 3 0 L , 5 3 0 R	第 3 演出部
7 0 0	入賞ユニット
7 1 0	遊技球通路
7 5 1 ～ 7 5 3	規制部
7 6 1 ～ 7 6 3	規制部

10

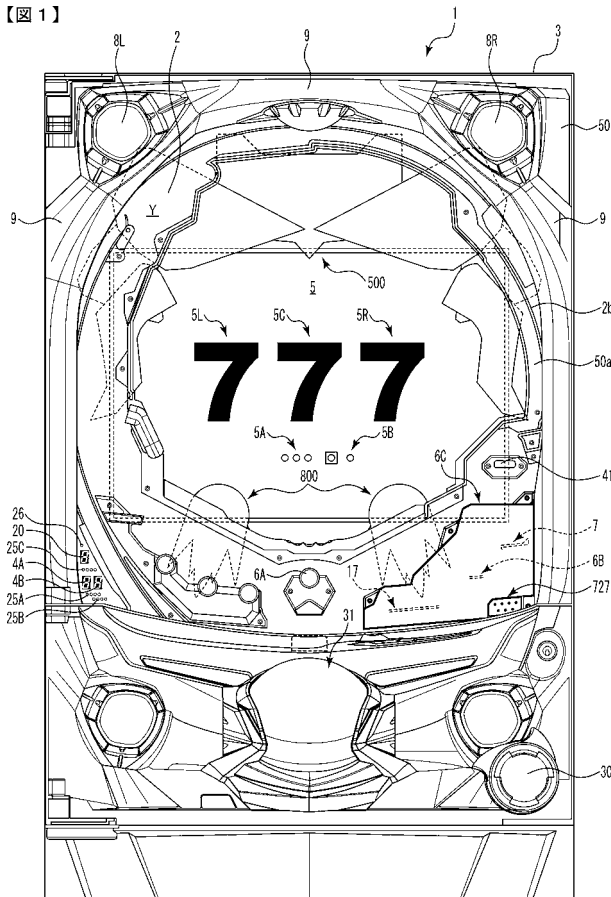
20

30

40

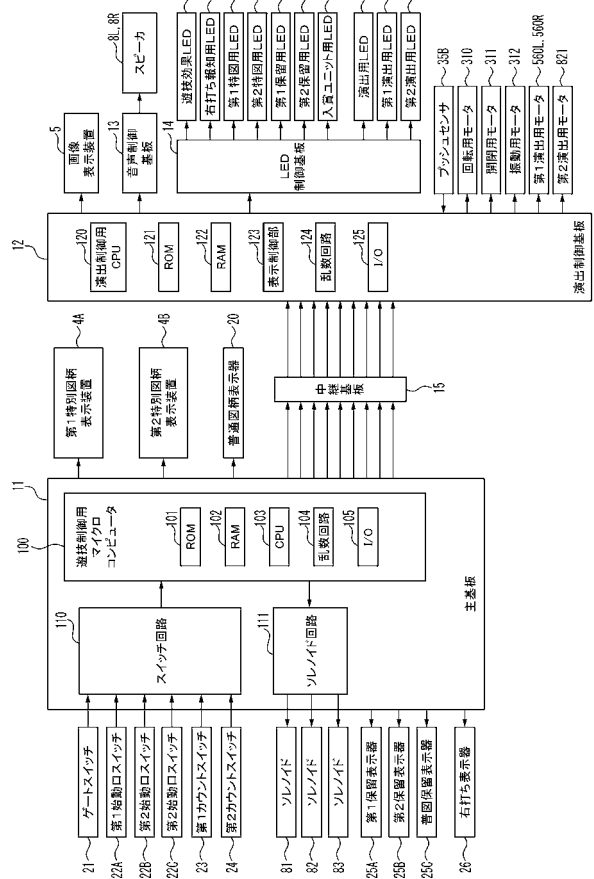
【 図 1 】

【圖 1】



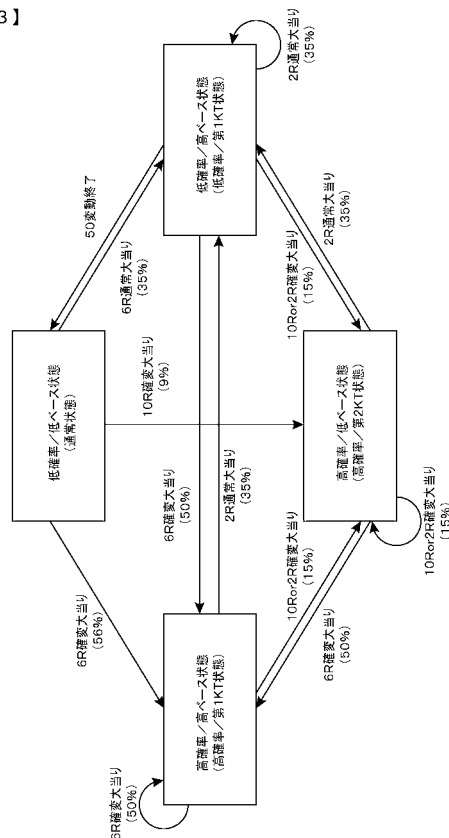
【 図 2 】

【図 2】



【 図 3 】

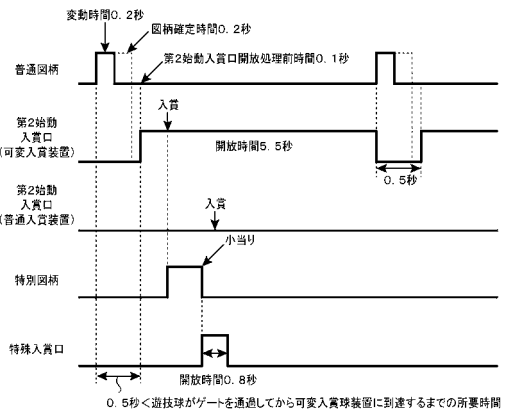
【図 3】



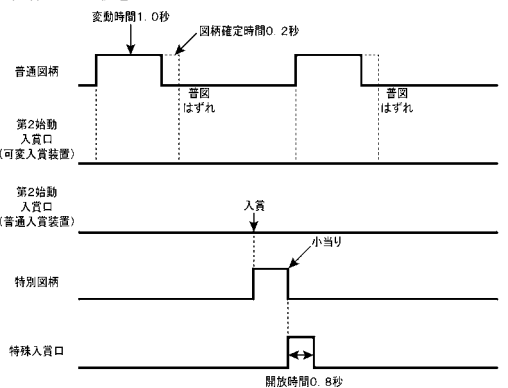
【 図 4 】

【図 4】

(A) 第 1 K T 狀態

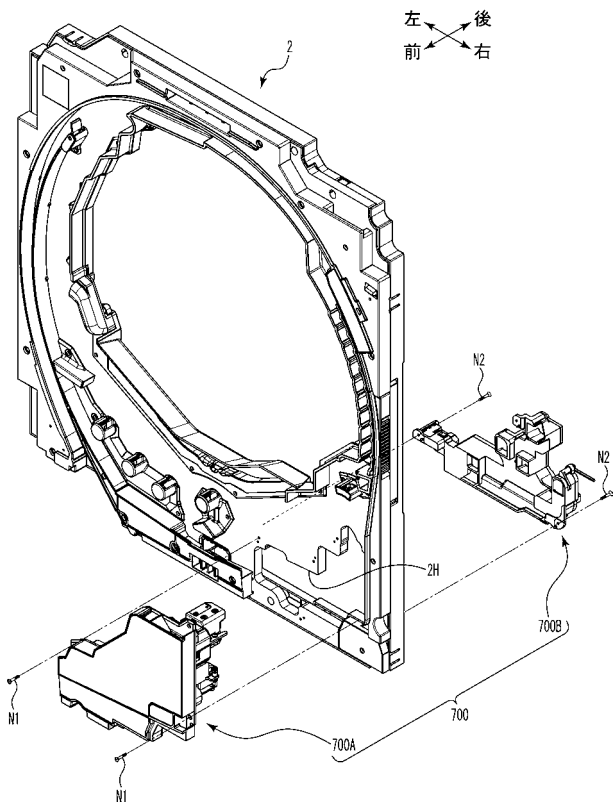


(B) 第2KT狀態



【図 5】

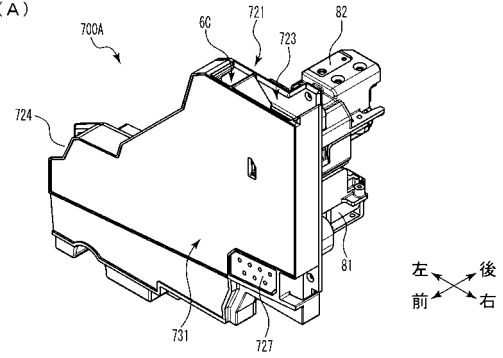
【図 5】



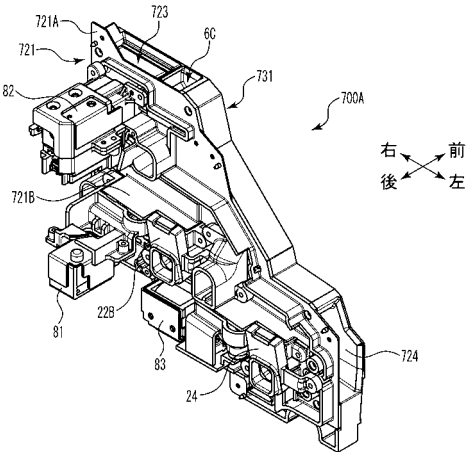
【図 6】

【図 6】

(A)

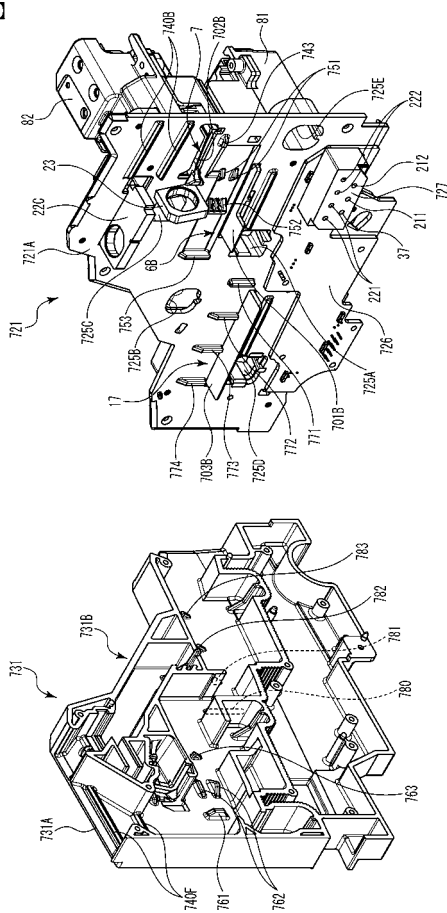


(B)



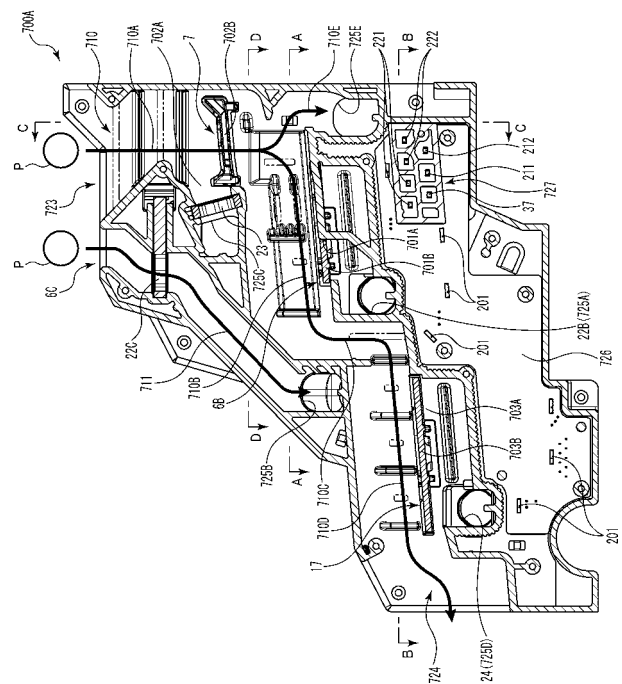
【図 7】

【図 7】



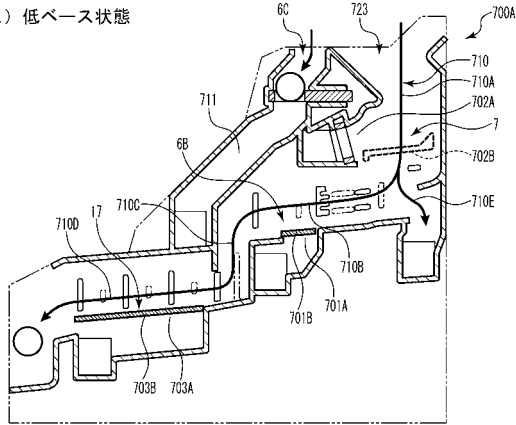
【図 8】

【図 8】

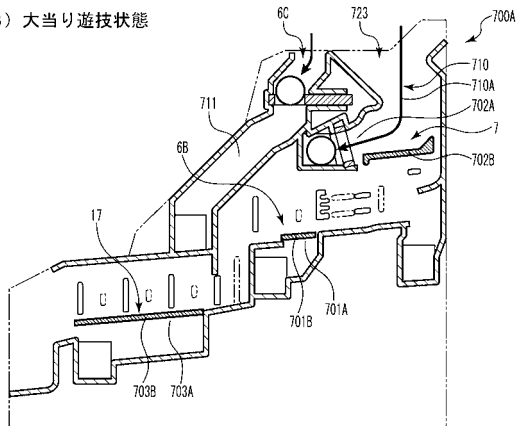


【図 9】

遊技球の流れ
(A) 低ベース状態

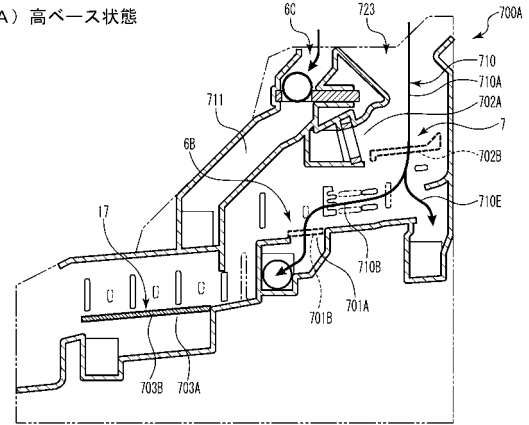


(B) 大当り遊技状態

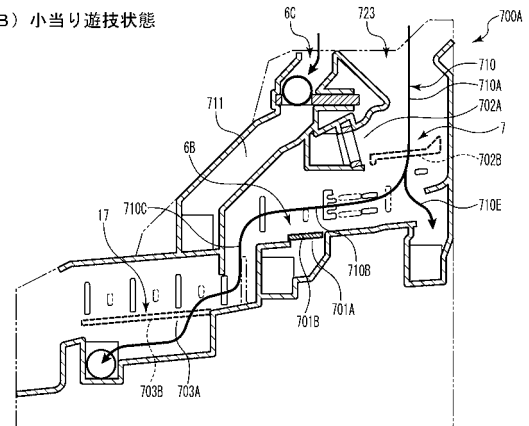


【図 10】

遊技球の流れ
(A) 高ベース状態

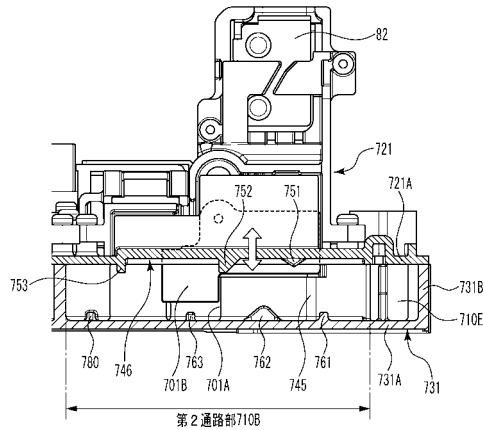


(B) 小当り遊技状態

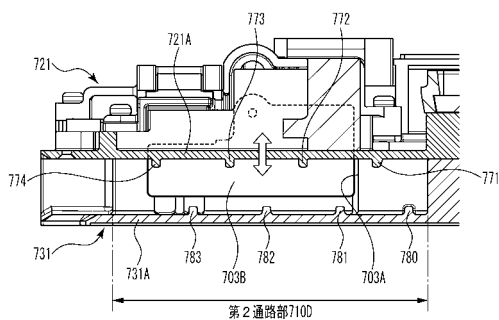


【図 11】

(A) A-A断面図

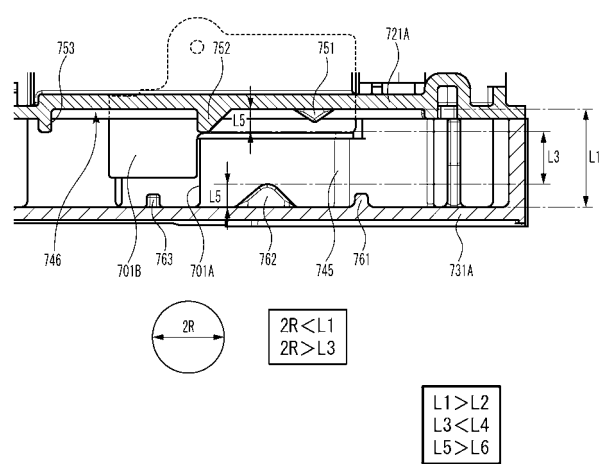


(B) B-B断面図

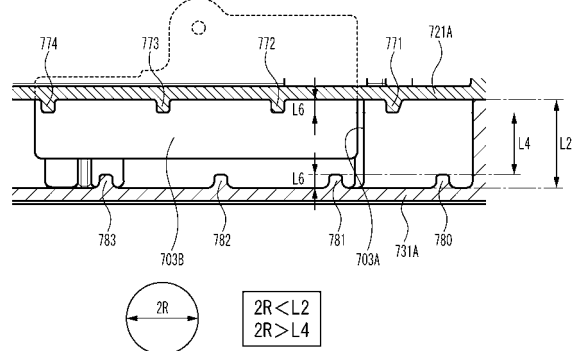


【図 12】

(A)



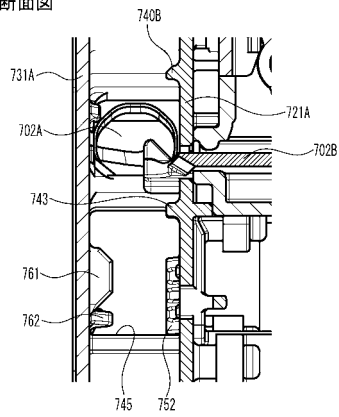
(B)



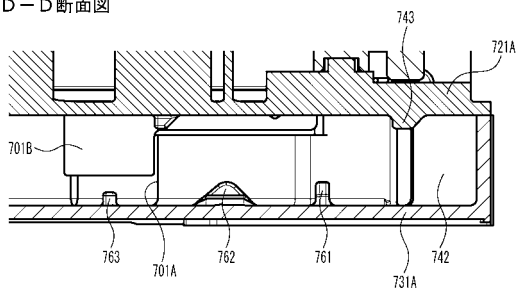
【図 13】

【図 13】

(A) C-C断面図



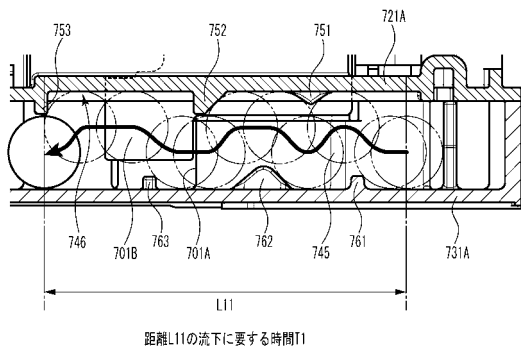
(B) D-D断面図



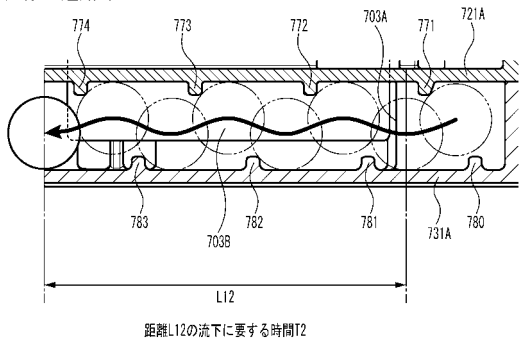
【図 15】

【図 15】

(A) 第2通路部 710B



(B) 第2通路部 710D



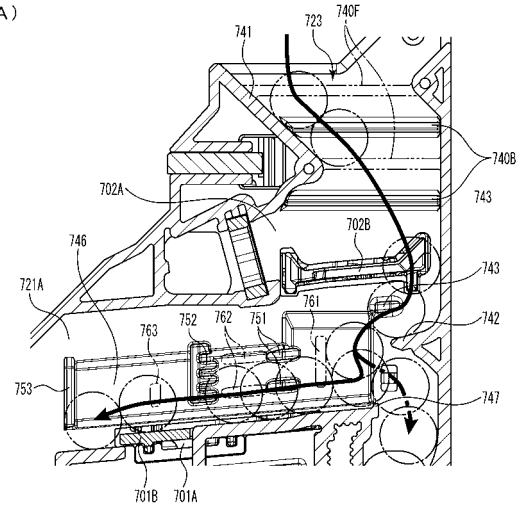
$$L11 = L12$$

$$T1 > T2$$

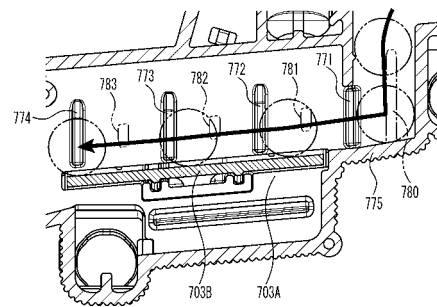
【図 14】

【図 14】

(A)



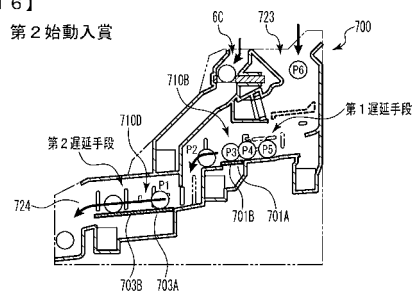
(B)



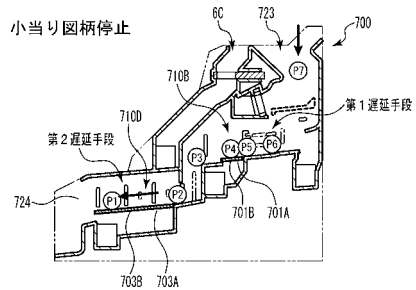
【図 16】

【図 16】

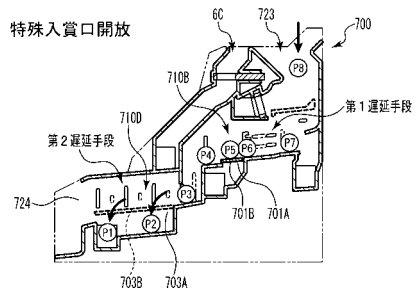
(A) 第2始動入賞



(B) 小当り図柄停止

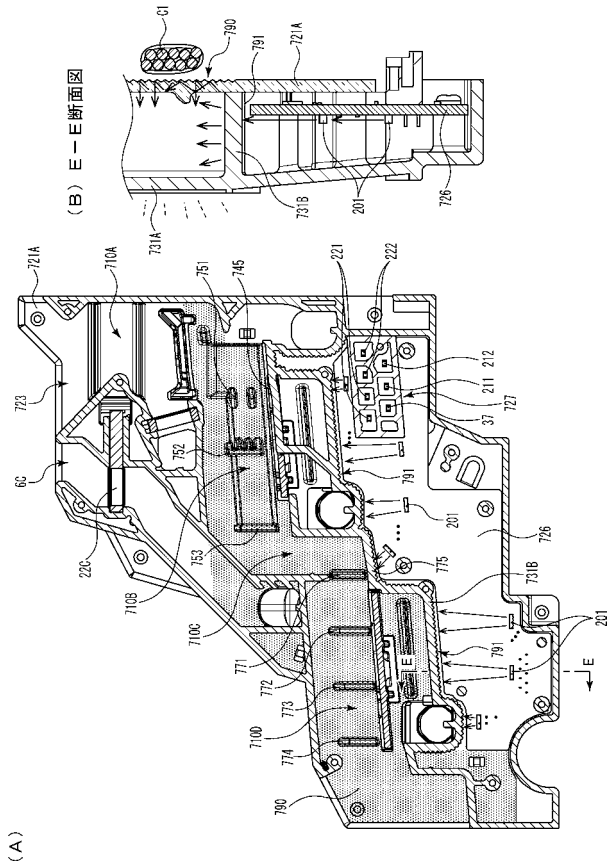


(C) 特殊入賞口開放



【図 17】

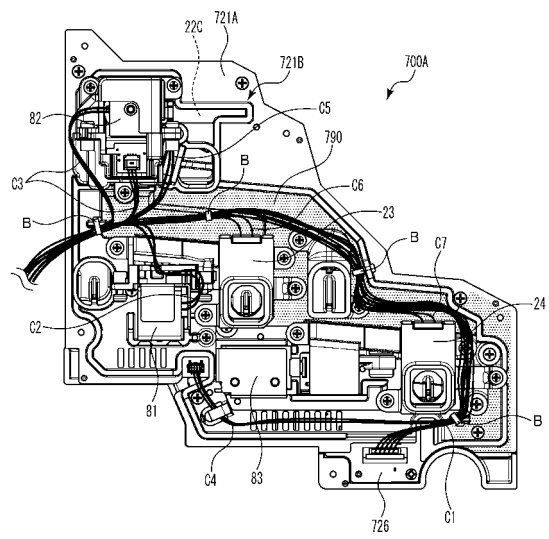
【図 17】



【図 18】

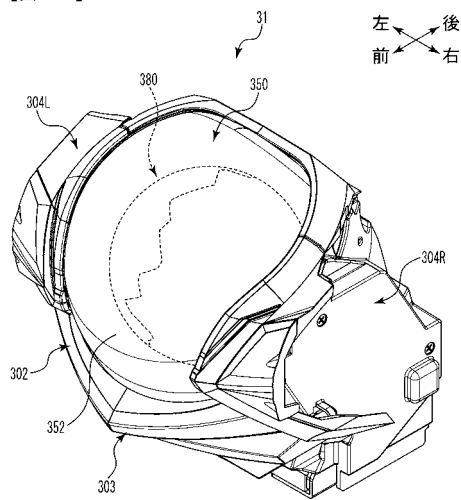
【図 18】

配線

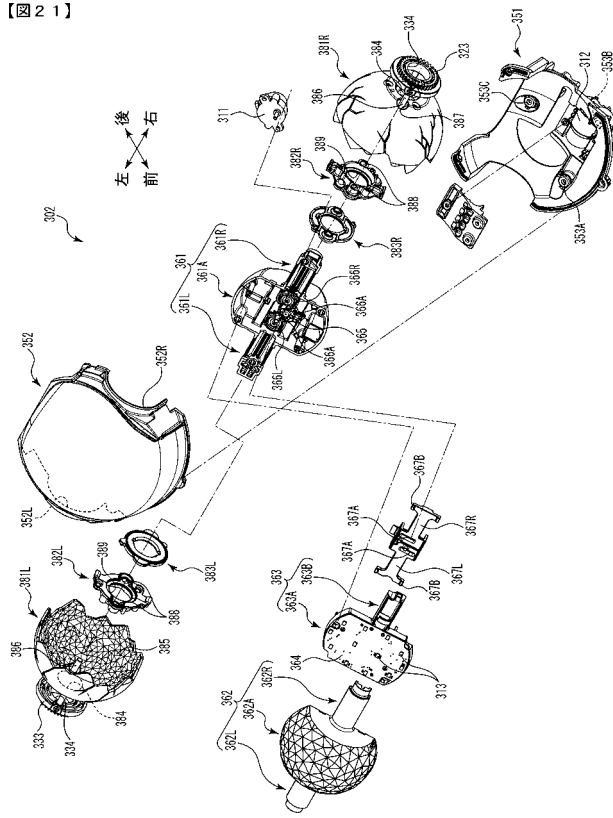


【図 19】

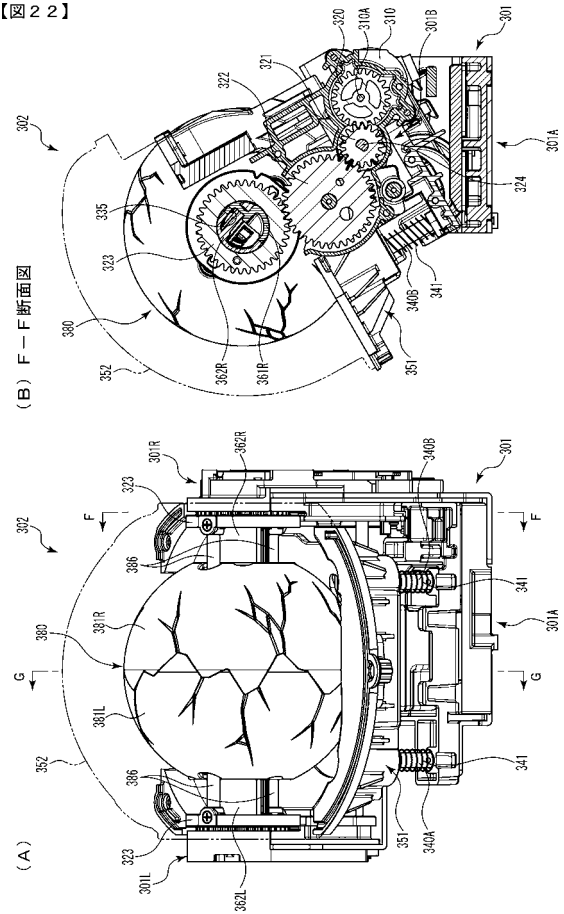
【図 19】



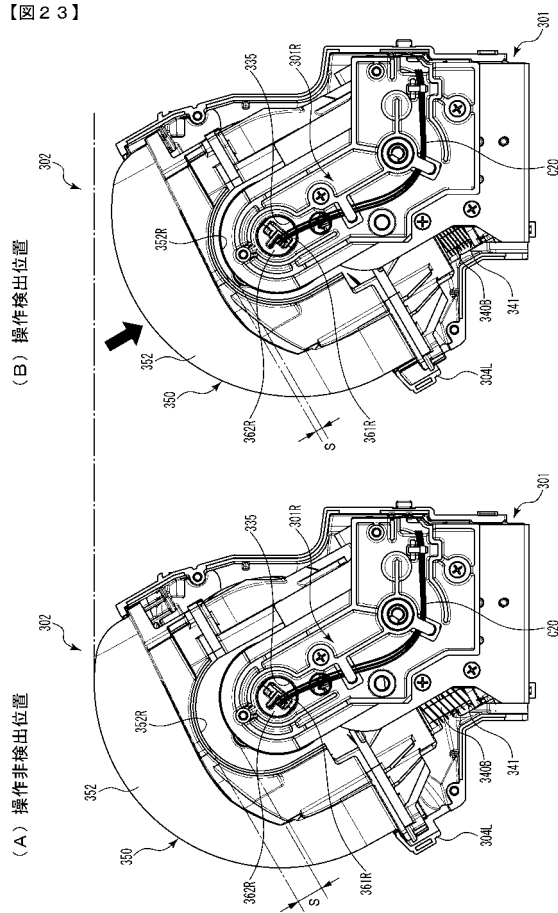
【図 2 1】
【図 2 1】



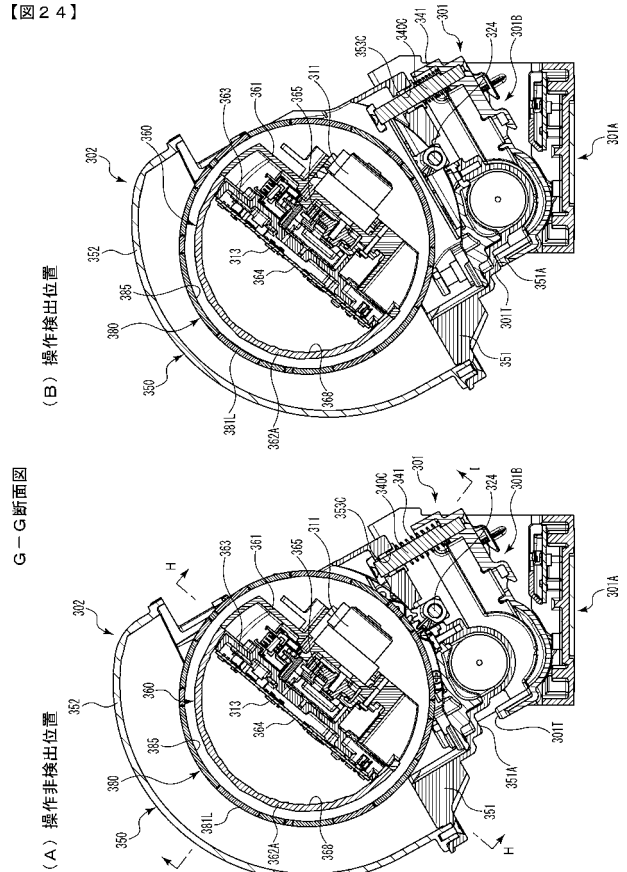
【図 2 2】
【図 2 2】



【図 2 3】
【図 2 3】



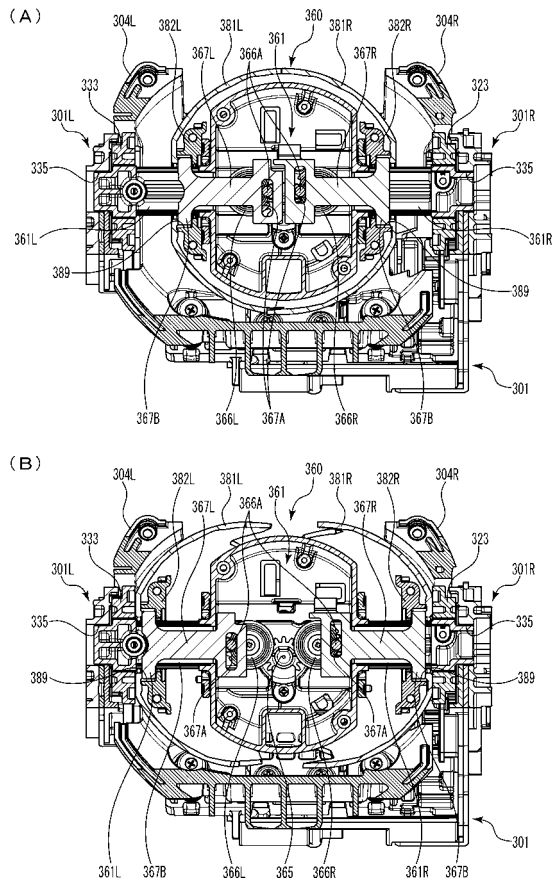
【図 2 4】
【図 2 4】



【 図 2 5 】

【図 25】

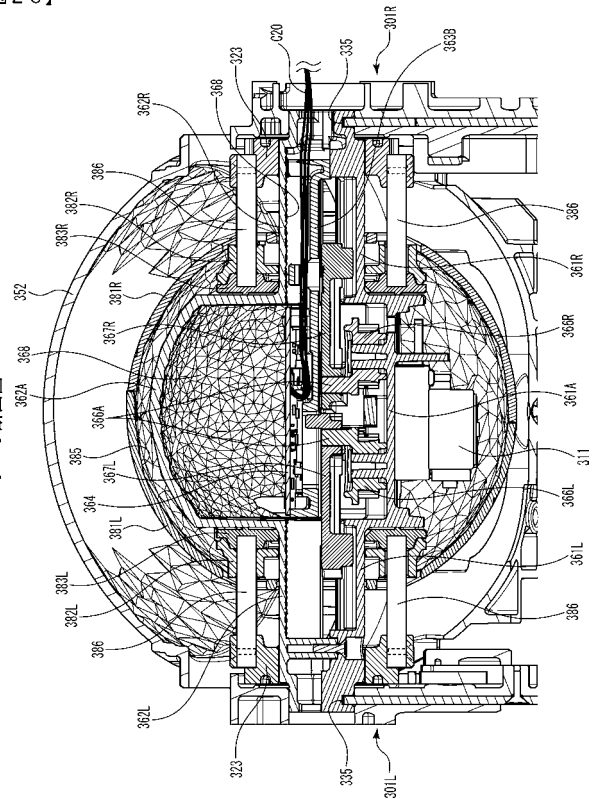
H-H断面図



【 図 2 6 】

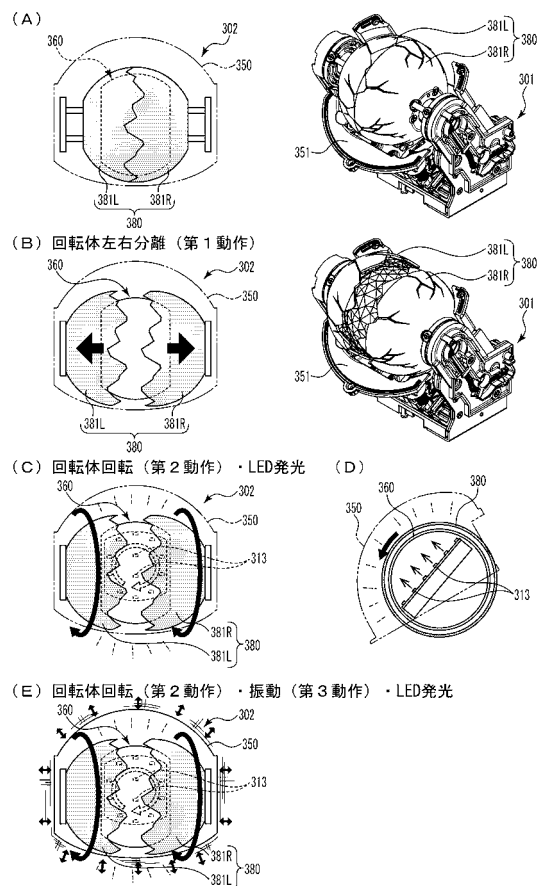
【图 26】

一一一断面图



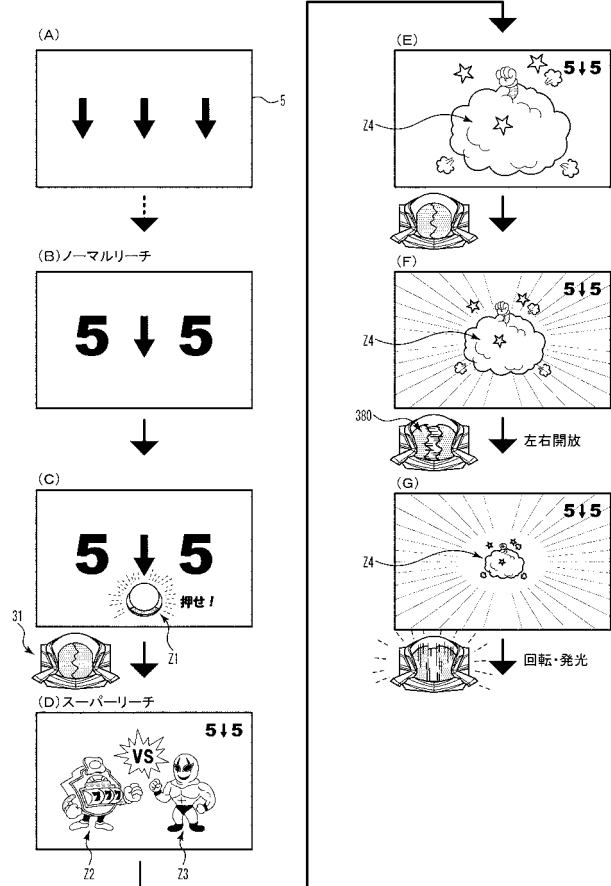
【 図 2 7 】

【圖 27】



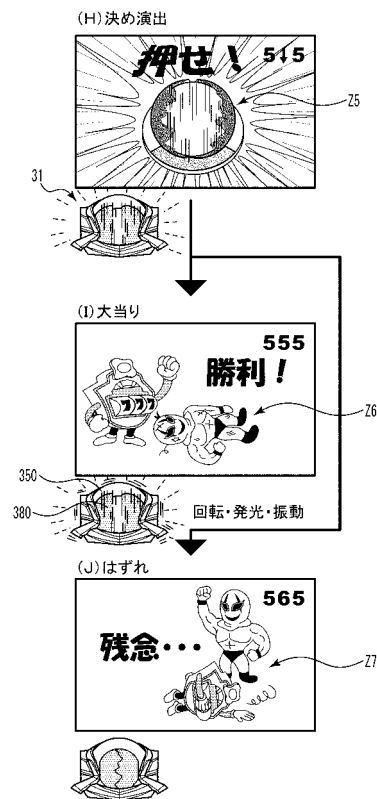
【 図 2 8 】

【圖 28】



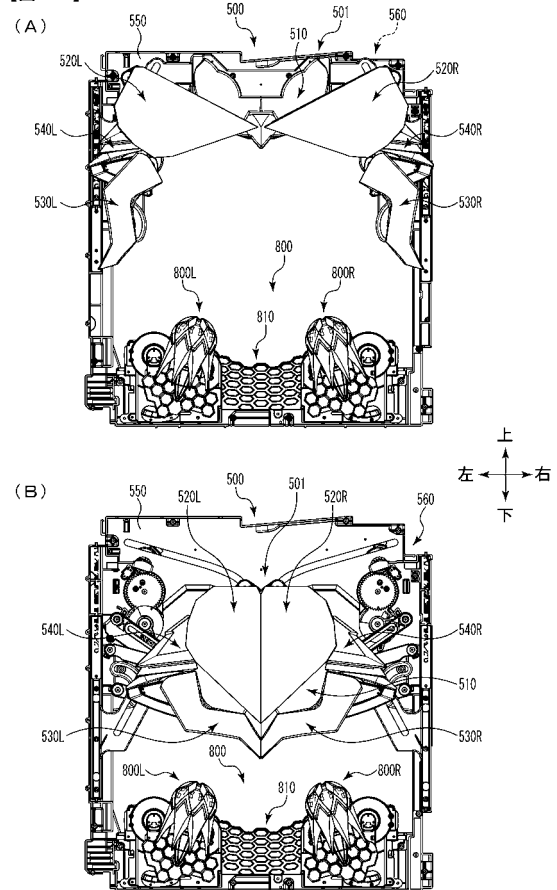
【図 29】

【図 29】



【図 30】

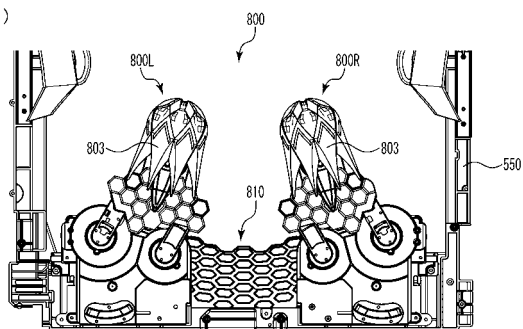
【図 30】



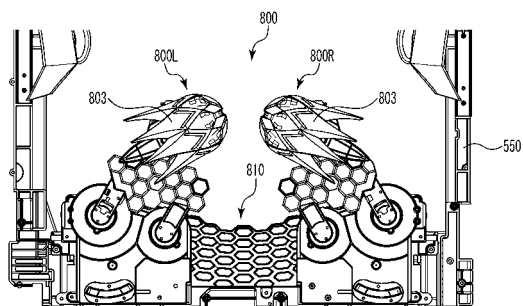
【図 31】

【図 31】

(A)

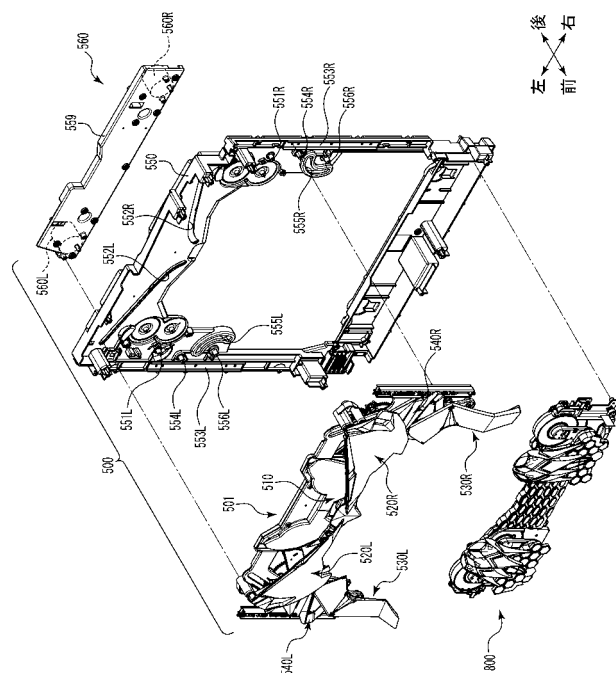


(B)



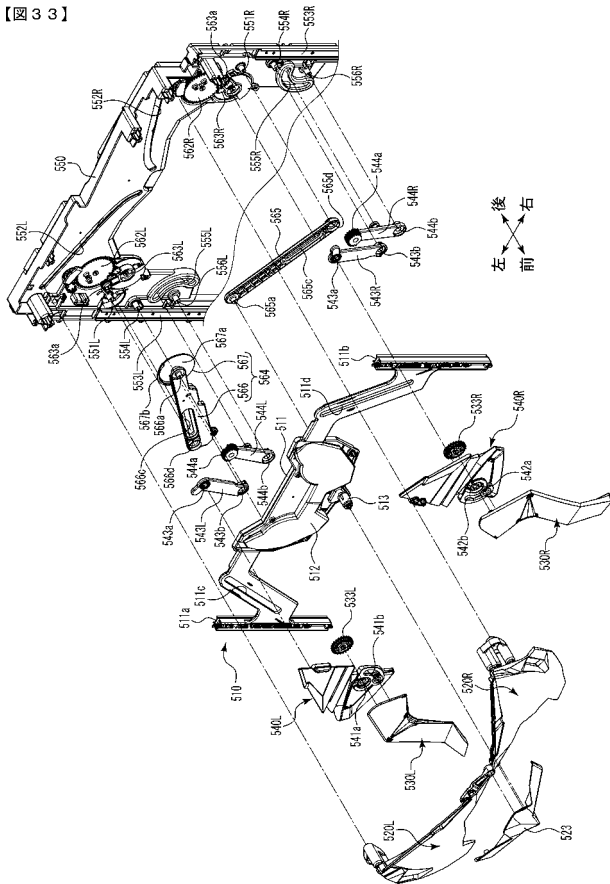
【図 32】

【図 32】



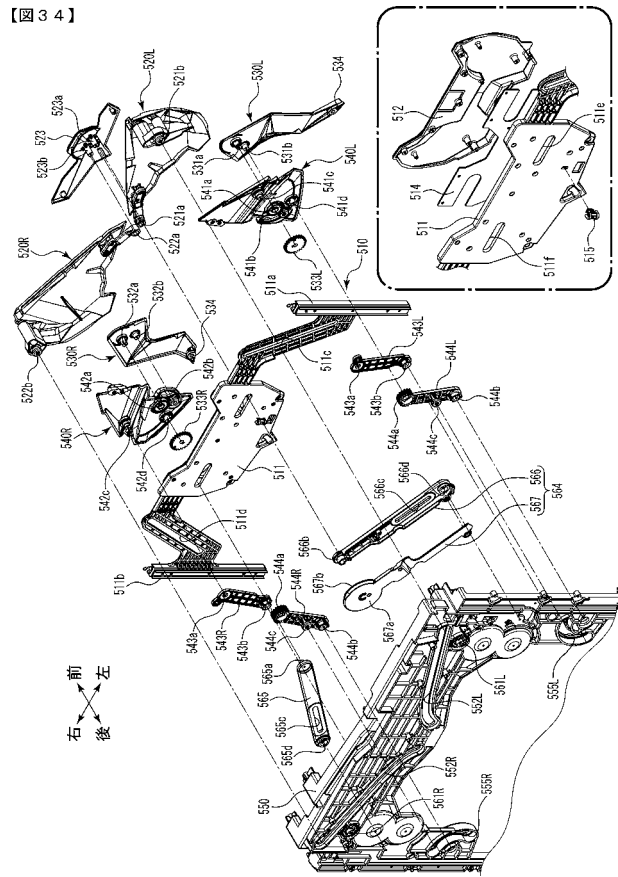
【 図 3 3 】

【図 3 3】



【 図 3 4 】

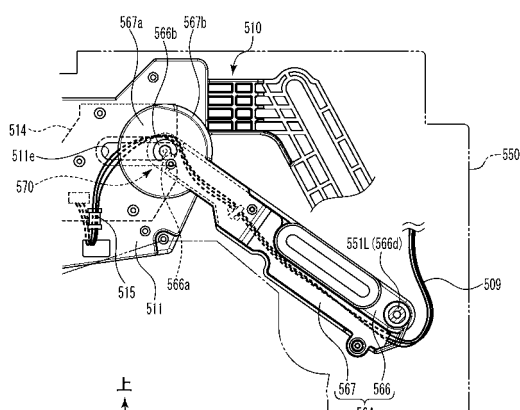
【図 3 4】



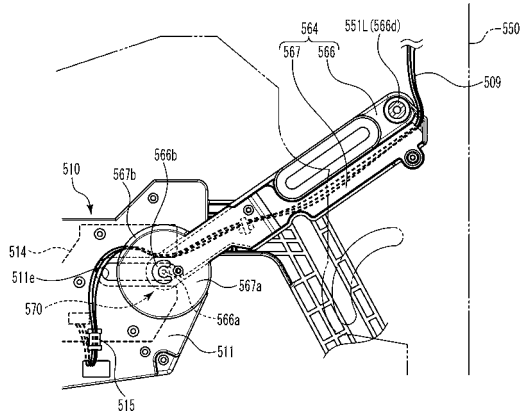
【 図 3 5 】

【図 35】

(A)



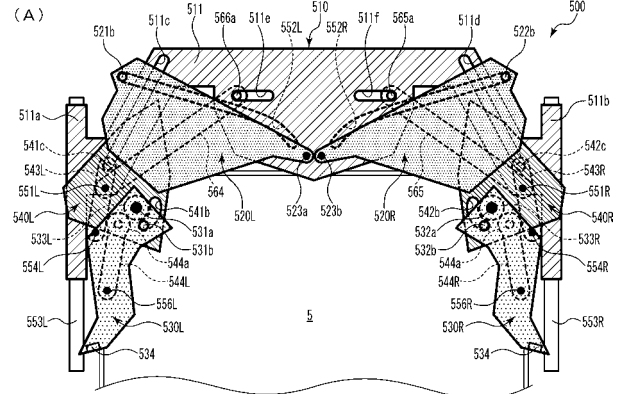
(B)



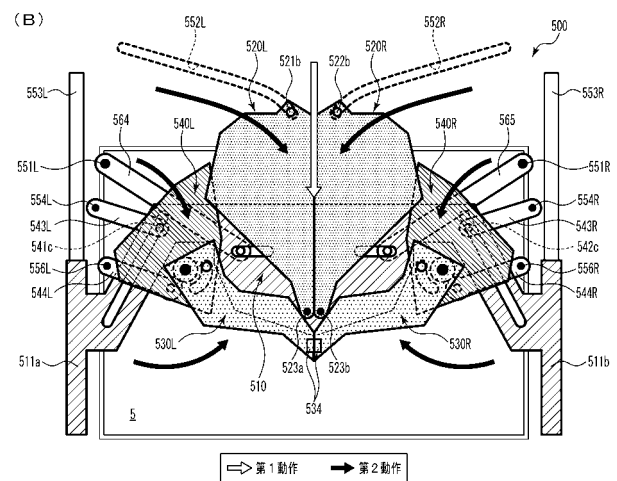
【 図 3 6 】

【図 3 6】

(A)

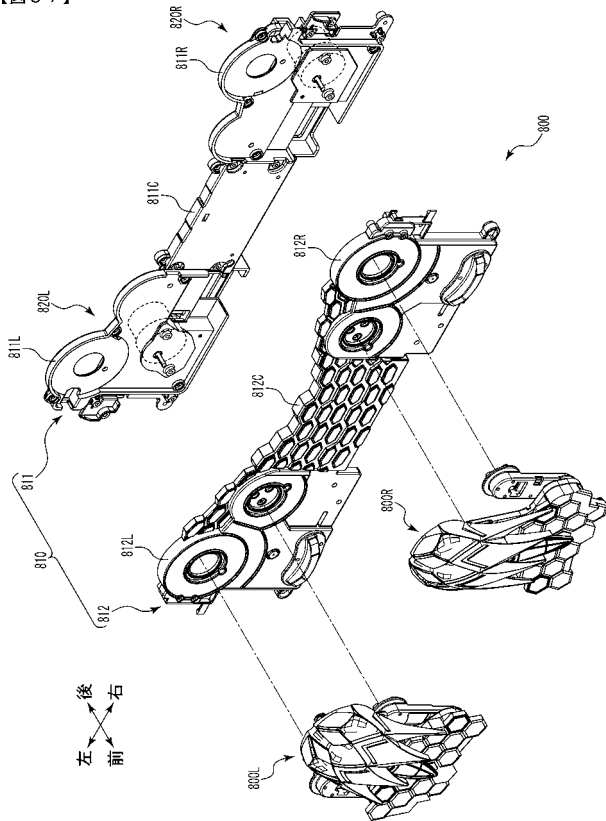


(B)



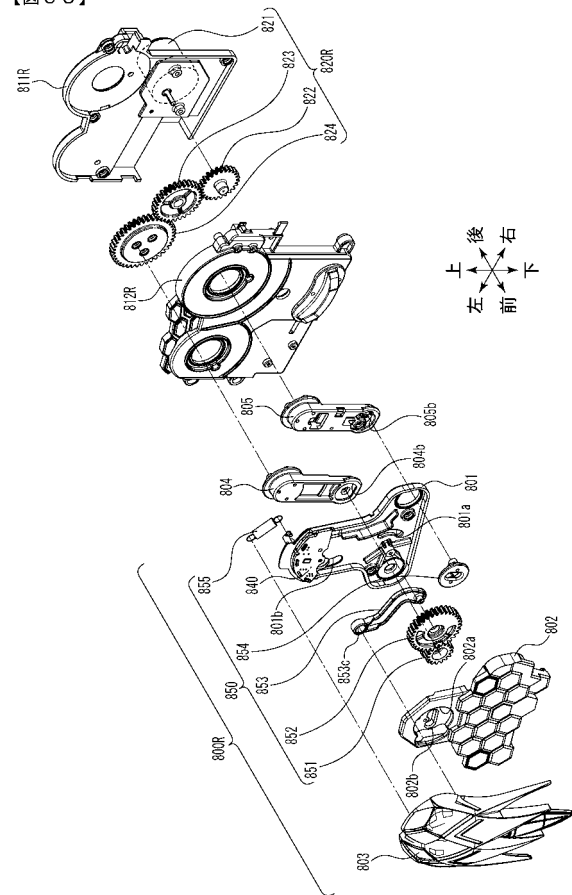
【図 37】

【図 37】



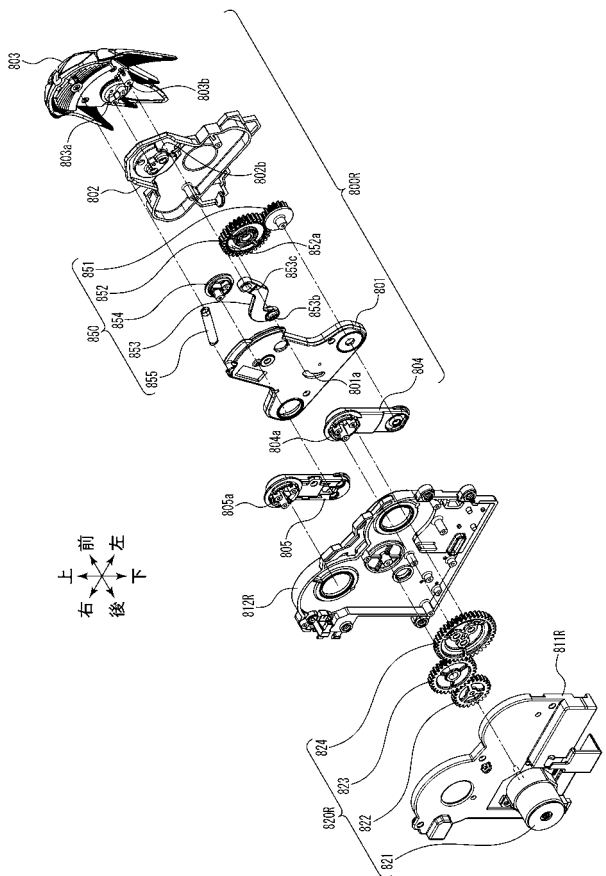
【図 38】

【図 38】



【図 39】

【図 39】



【図 40】

【図 40】

