

(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 1

A 63 F 7/02

304 D

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】遊戯機

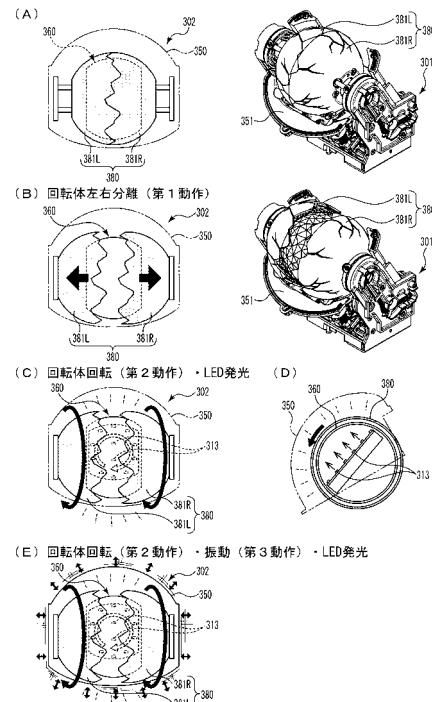
(57) 【要約】

【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戯機を提供すること。

【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301の演出体302と、遊戯者の動作に応じて、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2 7

【図2 7】



【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】

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、操作部の操作カ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】****【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味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、

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）がプ

20

30

40

50

ツシュセンサ 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（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、興奮を向上させることができる。

【0008】

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 LED 313）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 120 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 LED 313 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 313 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。

【0009】

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 120 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 LED 313 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 313 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。

【0010】

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。

10

20

30

40

50

【0011】

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360）は、発光ベース部材（例えば、固定ベース361）と前記発光手段（例えば、演出用LED313）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362）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368）が設けられている（図26参照）

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。

【0012】

10

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31の演出体302）は、

ベース部（例えば、ベース体301）に支持され、前記発光手段（例えば、演出用LED313）が設けられる固定部（例えば、固定体360）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362）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368）が設けられている（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。

20

【0013】

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31の演出体302）は、

操作に応じてベース部（例えば、ベース体301）に対し変位可能な変位部（例えば、操作体350）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301Bに立設された支持軸340A～340C）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380）と、

30

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340A～340Cは、回転体380の下方に設けられていることで、回転体380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24参照）

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。

【0014】

40

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31の演出体302）は、

操作に応じてベース部（例えば、ベース体301）に対し変位可能な変位部（例えば、操作体350）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301B）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380）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

50

部 301L, 301R と操作カバー 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。

【0015】

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

【0016】

【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】KT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り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り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)は大当た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10】(A)は高ベース状態、(B)は小当た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11】(A)は図8のA-A断面図、(B)は図8のB-B断面図である。

【図12】(A)は図11(A)の要部拡大図、(B)は図11(B)の要部拡大図である。

30

【図13】(A)は図8のC-C断面図、(B)は図8のD-D断面図である。

【図14】(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】(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】(A)は第2始動入賞が発生したとき、(B)は小当た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】(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18】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19】プッシュボタンを示す斜視図である。

【図20】プッシュボタンの構造を示す分解斜視図である。

【図21】演出体の構造を示す分解斜視図である。

【図22】(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】(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24】(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】(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

50

を示す G - G 断面図である。

【図 26】図 24 (A) の I - I 断面図である。

【図 27】(A) ~ (E) は演出体の動作例を説明するための図である。

【図 28】(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】(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 30】(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 31】(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 32】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 33】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】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 35】(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】(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 37】第 2 演出装置を示す分解斜視図である。

【図 38】第 2 可動体を右斜め前から見た分解斜視図である。

【図 39】第 2 可動体を右斜め後ろから見た分解斜視図である。

【図 40】(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 LED などからなる。特別図柄は、「0」～「9」を示す数字や「-」などの点灯パターンなどにより表される。特別図柄には、LED を全て消灯したパターンが含まれてもよい。

【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様子も含まれる。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。

10

【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、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。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、第 2 特図を用いた特図ゲームを「第 2 特図ゲーム」ともい。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。

20

【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 26 が設けられている。なお、右打ち表示器 26 は、例えば、LED によって構成され、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（具体的には、CPU 103）によって点灯制御される（図 2 参照）。

30

【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 LCD（液晶表示装置）や有機 EL（Electro Luminescence）等から構成され、各種の演出画像を表示する。画像表示装置 5 は、プロジェクタ及びスクリーンから構成されていてもよい。画像表示装置 5 には、各種の演出画像が表示される。

【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。

40

【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 LED 37 が設けられている。なお、右打ち報知用 LED 37 は、演出制御基板 12 に搭載された演出制御用 CPU 120 によって点灯制御される（図 2 参照）。

50

【0028】

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。

【0029】

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

【0030】

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6A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22Aによって検出される。第1始動口スイッチ22A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。

10

【0031】

画像表示装置5の右方には、通過ゲート41が設けられている。通過ゲート41を通過した遊技球は、ゲートスイッチ21によって検出される。

【0032】

通過ゲート41の下方には、大入賞口702A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702Bを、前後方向に進退移動させることにより、大入賞口扉702Bの下方に位置する大入賞口702A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4Aまたは第2特別図柄表示装置4Bに特定表示結果(大当たり図柄)が導出表示されたときに生起する大当たり遊技状態において、大入賞口扉702B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702Bを前方に向けて前進移動させ、入賞領域となる大入賞口702Aを第1状態とする開放制御を実行する。

20

【0033】

特別可変入賞球装置7の下方には、小当たり用の特殊入賞口703Aを形成する特殊可変入賞球装置17と、第2始動入賞口を有する可変入賞球装置6B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17が配置され、その右上に隣り合うように可変入賞球装置6Bが配置されている。これら特殊可変入賞球装置17および可変入賞球装置6B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701Bや特殊入賞口扉703Bを前後方向に進退移動させることにより、特殊入賞口扉703Bの下方に位置する特殊入賞口703Aや始動入賞口扉701B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。

30

【0034】

特殊可変入賞球装置17は、第1特別図柄表示装置4Aまたは第2特別図柄表示装置4Bに所定表示結果(小当たり図柄)が導出表示されたときに生起する小当たり遊技状態において、特殊入賞口扉703B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703B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703A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6Bは、普通図柄表示器20に当たり図柄が導出表示されたときに、始動入賞口扉701B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701B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。

40

【0035】

また、本実施の形態では、可変入賞球装置6Bと比較して特殊可変入賞球装置17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17および可変入賞球装置

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 状態となつていれば、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 状態となつていなければ、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 状態となつていれば、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 状態となつていなければ、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

【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。

20

【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。

30

【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 15 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。

40

【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 10 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 状態となつた特殊入賞口 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、特別可変入賞球装置 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、特別可変入賞球装置 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

50

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。

10

【 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、大当たり遊技中や K T 状態（いわゆる小当たりタイム）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。

20

【 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。

30

【 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 LED などからなり、特別図柄とは異なる複数種類の普通識別情報としての普通図柄の可変表示を行う。普通図柄は、「0」～「9」を示す数字や「-」などの点灯パターンなどにより表される。普通図柄には、LED を全て消灯したパターンが含まれてもよい。このような普通図柄の可変表示は、普図ゲームともいう。

【 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 LED を含んで構成され、実行が保留されている普図ゲームの数である普図保留記憶数を LED の点灯個数により表示する。

40

【 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、大当た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た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

50

なかった遊技球が取り込まれるアウトロが設けられている。

【0050】

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8L、8R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LED9が設けられている。

【0051】

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500及び第2演出装置800が設けられている。

【0052】

遊技機用枠3の右下部位置には、遊技球を打球発射装置により遊技領域に向けて発射するため遊技者等によって操作される打球操作ハンドル(操作ノブ)30が設けられている。

【0053】

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。

【0054】

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31が設けられている。プッシュボタン31に対する操作は、プッシュセンサ35B(図2参照)により検出される。

【0055】

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31が設けられるが、プッシュボタン31以外の検出手段が設けられていてもよい。

【0056】

(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30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6A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4Aによる第1特図ゲームが開始される。

【0057】

なお、特図ゲームの実行中の期間や、後述する大当たり遊技状態や小当た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。

【0058】

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(大当たり図柄、例えば「7」、後述の大当た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、「大当たり」となる。また、大当た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、極低い割合で小当たり図柄が停止表示され、「小当たり」となる場合があるように構成してもよい。

【0059】

第1特図ゲームでの表示結果が「大当たり」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たり遊技状態に制御される。

【0060】

大当たり遊技状態では、特別可変入賞球装置7により形成される大入賞口702A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29秒間や1.8秒間)の

10

20

30

40

50

経過タイミングと、大入賞口 702A 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 702A 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 702A 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。大当たり遊技状態では、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】

大当たり遊技状態においては、遊技者は、遊技球を大入賞口 702A に進入させることで、賞球を得ることができる。従って、大当たり遊技状態は、遊技者にとって有利な状態である。大当た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、「大当たり」には、大当たり種別が設定されている。例えば、大入賞口 702A の開放様様（ラウンド数や開放上限期間）や、大当たり遊技状態後の遊技状態（通常状態、確変状態（高確率状態）、KT 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たり種別が設定されている。大当たり種別として、多くの賞球を得ることができる大当たり種別や、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たり種別が設けられていてもよい。

【0063】

大当たり遊技状態が終了した後は、上記大当たり種別に応じて、確変状態や KT 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「大当たり」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「大当たり」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】

KT 状態では、通常状態よりも小当たりになりやすい KT 制御が実行される。このパチンコ遊技機 1 では、小当た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、大当た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。

30

【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「普図当たり」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 6B 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。

【0067】

確変状態や KT 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、次回の大当た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たり遊技状態等の有利状態、確変状態、KT 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「大当たり」となる確率などのパチンコ遊技機 1 が、パチンコ遊技機 1 の初期設定状態（例えばシステムリセットが行われた場合のように、電源投入後に所定の復帰処理を実行しなかったとき）と同一に制御される状態である。

【0069】

大当たり遊技を終了し、遊技状態が確変状態や KT 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 3 0 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 4 1 を通過すると、普通図柄表示器 2 0 による普図ゲームが開始される。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 4 1 を通過した場合（遊技球が通過ゲート 4 1 を通過したが当該通過に基づく普図ゲームを直ちに実行できない場合）には、当該通過に基づく普図ゲームは所定の上限数（例えば 4 ）まで保留される。

【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 6 B を所定期間開放状態とする開放制御が行われる（第 2 始動入賞口が開放状態になる）。

10

【0071】

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

【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 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。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 1 7 により形成される特殊入賞口 7 0 3 A 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 7 0 2 A 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 8 L、8 R からの音声出力、及び / 又は、遊技効果 LED 9 の点等 / 消灯、第 1 演出装置 5 0 0 や第 2 演出装置 8 0 0 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 5 L、5 C、5 R 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。

10

【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。

20

【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。

30

【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。

40

【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】

50

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、大当た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た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）における大当た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もよい。

【 0 0 8 6 】

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

【 0 0 8 7 】

大当たり遊技状態中にも、大当たり遊技状態を報知する大当たり中演出が実行される。大当たり中演出としては、ラウンド数を報知する演出や、大当た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、小当たり遊技状態中にも、小当たり遊技状態を報知する小当たり中演出が実行される。なお、小当たり遊技状態中と、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で、例えばその後の遊技状態を高確状態とする大当たり種別）での大当たり遊技状態とで、共通の演出を実行することで、現在が小当たり遊技状態中であるか、大当た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、小当たり遊技状態の終了後と大当た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

【 0 0 8 8 】

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）。

【 0 0 8 9 】

（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 1 1 、演出制御基板 1 2 、音声制御基板 1 3 、 LED 制御基板 1 4 、中継基板 1 5 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

【 0 0 9 0 】

主基板 1 1 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）、大当たり遊技状態、小当たり遊技状態、遊技状態など）を制御する機能を有する。主基板 1 1 は、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 、スイッチ回路 1 1 0 、ソレノイド回路 1 1 1 などを有する。

【 0 0 9 1 】

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 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) 1 0 1 と、 RAM (Random Access Memory) 1 0 2 と、 CPU (Central Processing Unit) 1 0 3 と、乱数回路 1 0 4 と、 I / O (Input/Output port) 1 0 5 とを備える。

40

【 0 0 9 2 】

CPU 1 0 3 は、 ROM 1 0 1 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 1 1 の機能を実現する処理）を行う。このとき、 ROM 1 0 1 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 1 0 2 がメインメモリとして使用される。 RAM 1 0 2 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 1 0 1 に記憶されたプログラムの全部又は一部を RAM 1 0 2 に展開

50

して、RAM102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、CPU103が所定のコンピュータプログラムを実行することで更新されるもの（ソフトウェアで更新されるもの）であってもよい。

【0094】

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

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CPU120と、ROM121と、RAM122と、表示制御部123と、乱数回路124と、I/O125とが搭載されている。

40

【0100】

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

【0101】

演出制御用CPU120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

【0102】

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

【0103】

表示制御部123は、演出制御用CPU120からの演出の実行指示に基づき、実行する演出に応じた映像信号を画像表示装置5に供給することで、演出画像を画像表示装置5に表示させる。表示制御部123は、さらに、演出画像の表示に同期した音声出力や、遊技効果LED9および右打ち報知用LED37の点灯／消灯を行うため、音指定信号（出力する音声を指定する信号）を音声制御基板13に供給したり、LED信号（LEDの点灯／消灯態様を指定する信号）をLED制御基板14に供給したりする。また、表示制御部123は、後述する演出体302、第1可動体501、第2可動体800L, 800Rを動作させる信号を当該演出体302、第1可動体501、第2可動体800L, 800R又は当該演出体302、第1可動体501、第2可動体800L, 800Rを駆動する駆動回路に供給する。

10

【0104】

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

20

【0105】

LED制御基板14は、遊技効果LED9や右打ち報知用LED37を駆動する各種回路を搭載しており、当該LED信号に基づき遊技効果LED9や右打ち報知用LED37を駆動し、当該LED信号が指定する態様で遊技効果LED9や右打ち報知用LED37を点灯／消灯する。このようにして、表示制御部123は、音声出力、LEDの点灯／消灯を制御する。

30

【0106】

なお、音声出力、LEDの点灯／消灯の制御（音指定信号やLED信号の供給等）、演出体302、第1可動体501、第2可動体800L, 800Rの制御（演出体302、第1可動体501、第2可動体800L, 800Rを動作させる信号の供給等）は、演出制御用CPU120が実行するようにしてもよい。

30

【0107】

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

【0108】

演出制御基板12に搭載されたI/O125は、例えば主基板11などから伝送された演出制御コマンドを取り込むための入力ポートと、各種信号（映像信号、音指定信号、LED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。

40

【0109】

演出制御基板12、音声制御基板13、LED制御基板14といった、主基板11以外の基板をサブ基板ともいう。パチンコ遊技機1のようにサブ基板が機能別に複数設けられていてもよいし、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。

【0110】

(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たりが発生した場合には、主として10R確変大当たり、6R確変大当たり、または6R通常大当たりが発生する。

【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たりになりやすいKT状態（いわゆる小当たりタイム）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、小当た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、小当た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、小当た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、小当た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、小当た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）よりも小当た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た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た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た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た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た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た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秒よりも短いことか

50

ら、第1KT状態において一の遊技球が通過ゲート41を通過した場合に可変入賞球装置6B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6B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10R確変大当たりが発生した場合には、その大当たり遊技の終了後に高確率/低ベース状態(高確率/第2KT状態)に移行し、次の大当た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6R確変大当たりが発生した場合には、その大当たり遊技の終了後に高確率/高ベース状態(高確率/第1KT状態)に移行し、次の大当た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6R通常大当たりが発生した場合には、その大当たり遊技の終了後に低確率/高ベース状態(低確率/第1KT状態)に移行し、次の大当たりが発生するか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】

KT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、KT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、KT状態において大当たりが発生した場合には、主として10R確変大当たり、6R確変大当たり、2R確変大当たり、または2R通常大当たりが発生する。

20

【0118】

図3に示すように、高確率/高ベース状態(高確率/第1KT状態)において10R確変大当たりまたは2R確変大当たりが発生した場合には、その大当たり遊技の終了後に高確率/低ベース状態(高確率/第2KT状態)に移行し、次の大当た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1KT状態)において6R確変大当たりが発生した場合には、その大当たり遊技の終了後に高確率/高ベース状態(高確率/第1KT状態)に移行し、次の大当た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、6R確変大当た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1KT状態)において2R通常大当たりが発生した場合には、その大当たり遊技の終了後に低確率/高ベース状態(低確率/第1KT状態)に移行し、次の大当たりが発生するか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1KT状態)において10R確変大当たりまたは2R確変大当たりが発生した場合には、その大当たり遊技の終了後に高確率/低ベース状態(高確率/第2KT状態)に移行し、次の大当た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1KT状態)において6R確変大当たりが発生した場合には、その大当たり遊技の終了後に高確率/高ベース状態(高確率/第1KT状態)に移行し、次の大当た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1KT状態)において2R通常大当たりが発生した場合には、その大当たり遊技の終了後に低確率/高ベース状態(低確率/第1KT状態)に移行し、次の大当たりが発生するか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、2R通常大当たりとなる確率が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、6R通常大当たりや2R通常大当たりが発生して低確率/高ベース状態となった後、次の大当た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KT状態))に移行する。

40

50

【0120】

図3に示すように、高確率／低ベース状態（高確率／第2KT状態）において10R確変大当たりまたは2R確変大当たりが発生した場合には、その大当たり遊技の終了後に高確率／低ベース状態（高確率／第2KT状態）に移行し、次の大当た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、10R確変大当たりまたは2R確変大当たりとなる確率が15%であるので、一旦高確率／低ベース状態となると15%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2KT状態）において6R確変大当たりが発生した場合には、大当たり遊技中にV領域（図示略）に遊技球が進入すれば、その大当たり遊技の終了後に高確率／高ベース状態（高確率／第1KT状態）に移行し、次の大当た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2KT状態）において2R通常大当たりが発生した場合には、その大当たり遊技の終了後に低確率／高ベース状態（低確率／第1KT状態）に移行し、次の大当たりが発生するか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

【0121】

なお、図3では、低確率／低ベース状態（通常状態（非KT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、10R確変大当たりまたは2R確変大当たりが発生した場合には、高確率／低ベース状態（高確率／第2KT状態）に移行することになる。また、6R確変大当たりが発生した場合には、高確率／高ベース状態（高確率／第1KT状態）に移行することになる。また、2R通常大当たりが発生した場合には、低確率／高ベース状態（低確率／第1KT状態）に移行し、次の大当たりが発生するか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ことになる。

20

【0122】

また、図3では、高確率／高ベース状態（高確率／第1KT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、10R確変大当たりが発生した場合には、高確率／低ベース状態（高確率／第2KT状態）に移行することになる。また、6R確変大当たりが発生した場合には、高確率／高ベース状態（高確率／第1KT状態）に移行することになる。また、6R通常大当たりが発生した場合には、低確率／高ベース状態（低確率／第1KT状態）に移行し、次の大当たりが発生するか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ことになる。

30

【0123】

また、図3では、低確率／高ベース状態（低確率／第1KT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、10R確変大当たりが発生した場合には、高確率／低ベース状態（高確率／第2KT状態）に移行することになる。また、6R確変大当たりが発生した場合には、高確率／高ベース状態（高確率／第1KT状態）に移行することになる。また、6R通常大当たりが発生した場合には、低確率／高ベース状態（低確率／第1KT状態）に移行し、次の大当たりが発生するか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ことになる。

40

【0124】

また、図3では、高確率／低ベース状態（高確率／第2KT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、10R確変大当たりが発生した場合には、高確率／低ベース状態（高確率／第2KT状態）に移行することになる。また、6R確変大当たりが発生した場合には、高確率／高ベース状態（高確率／第1KT状態）に移行することになる。また、6R通常大当たりが発生した場合には、低確率／高ベース状態（低確率／第1KT状態）に移行し、次の大当たりが発生するか50回の可変表示を終了するまで低確率／高

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、普図当たりと決定された場合には普通図柄表示器20に当た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、当た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、当た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。

10

20

30

【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始動入賞口に遊技球が入賞することと、入賞球装置6Cの第2始動入賞口に遊技球が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状態となっているときに第2始動入賞口に遊技球が入賞する、或いは、入賞球装置6Cに遊技球が入賞すると、第2特別図柄の可変表示が実行され、小当たりとすることに決定された場合には、第2特別図柄表示装置4Bに小当たり図柄が導出表示される。そして、小当た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秒と短いのに対して、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、小当たりが発生しやすい状態ではあるものの、特殊入賞口703Aに遊技球が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）。

40

【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

50

構成されている。このように、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41を通過してから該遊技球が可変入賞球装置6Bに到達するまでの時間よりも短いため、可変入賞球装置6B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6Bに到達することとなる。従って、第1KT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41を通過した遊技球は、可変入賞球装置6Bに入賞しやすくなっている。

【0131】

次に、図4(B)を用いて、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の開放パターンについて説明する。図4(B)に示すように、通過ゲート41を遊技球が通過してゲートスイッチ21にて遊技球が検出されると、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。なお、本実施の形態における第2KT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ある第1KT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、1/100）。このため、図4(B)に示すように、第2KT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1KT状態と比較して可変入賞球装置6Bが第1状態となり難い。

【0132】

第2KT状態では、第1KT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6C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2KT状態は、第1KT状態よりも遊技球が可変入賞球装置6B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17に到達し易い状態であり、主に入賞球装置6Cが構成する第2始動入賞口に遊技球が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6C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、小当りとすること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(B)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。

【0133】

第2KT状態では、前述したように第1KT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2KT状態では、図4(B)に示すように、上流側の可変入賞球装置6B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2KT状態と比較して下流側の特殊可変入賞球装置17に遊技球が進入しやすく特殊入賞口703Aに遊技球が入賞しやすい。

【0134】

(入賞ユニット700)

次に、入賞ユニット700について、図5～図18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り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10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11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12は、(A)は図11(A)の要部拡大図、(B)は図11(B)の要部拡大図である。図13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14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

10

20

30

40

50

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)は小当た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。

30

【0137】

(第1通路形成ユニット700A)

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。

30

【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LED201が設けられたLED基板726が取付けられている。また、L

50

ED 基板 726 の前面右側には、右打ち報知用 LED37、第1特図用 LED211、第2特図用 LED212、第1保留用 LED221、第2保留用 LED222 がユニット化された表示ユニット 727 が取付けられている。また、規制部 721B には各ソレノイド 81～83 が取付けられるとともに、貫通孔 725A～725E から進入する遊技球を第2通路形成ユニット 700B に向けて誘導する誘導壁等を構成している。

【0140】

カバー部材 731 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 731A と、前壁部 731A 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 731B と、からなる。

【0141】

そして、ベース部材 721 とカバー部材 731 とを組合せることで、カバー部材 731 の前壁部 731A とベース部材 721 の後壁部 721A 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。

【0142】

図 8 に示すように、第1通路形成ユニット 700A における後壁部 721A と前壁部 731A との間には、流入口 723 に流入した遊技球を誘導する遊技球通路 710 と、入賞球装置 6C（第2始動入賞口）に進入した遊技球を貫通孔 725B に向けて左斜め下側に誘導する入賞球通路 711 と、が形成されている。

【0143】

遊技球通路 710 は、流入口 723 に流入した遊技球を下方に向けて左側に誘導して出口 724 から流出可能に誘導する。詳しくは、流入口 723 に流入した遊技球を下方に向けて誘導する第1通路部 710A と、第1通路部 710A 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 710B と、第2通路部 710B 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 710C と、第3通路部 710C 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 710D と、を有する。

【0144】

上下方向を向く第1通路部 710A の途中の左側方には、特別可変入賞球装置 7 の大入賞口 702A 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 702B 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 702B が第1通路部 710A 側に突出することで大入賞口 702A 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 702B が第1通路部 710A から遊技盤 2 側に退避することで大入賞口 702A 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。

【0145】

また、第1通路部 710A の下流側には、分岐通路部 710E が形成されており、第1通路部 710A を流下してきた遊技球のうち一部の遊技球を、貫通孔 725E を介して第2通路形成ユニット 700B へ誘導する。つまり、分岐通路部 710E の入口はアウト口を形成している。

【0146】

左右方向を向く第2通路部 710B の底壁には、可変入賞球装置 6B の第2始動入賞口 701A 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 701A 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 701B により開閉可能とされている。可変入賞球装置 6B は、始動入賞口扉 701B が第1通路部 710A から遊技盤 2 側に退避することで第2始動入賞口 701A 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 701B が第2通路部 710B 側に突出することで第2始動入賞口 701A に遊技球が進入困難となるとともに、始動入賞口扉 701B の上面を遊技球が左側に向けて流下可能

10

20

30

40

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の順に通過して出口724から流出する。尚、一部の遊技球はアウトロ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、大当た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、小当た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。

10

【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。

20

【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、大当た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。

30

【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）。

40

【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、平面視略三角形状をなす

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 745 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 752 は、平面視略三角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 745 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 753 は、凹部 746 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 751, 752, 753 の凹部 746 の前面からの突出寸法は、規制部 751、規制部 753、規制部 752 の順に長寸となっている。

【0163】

一方、規制部 761 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 762 は、平面視略三角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 763 は、側面視略三角形状をなす三角板部により構成されている。また、規制部 761, 762, 763 の前壁部 731A の背面からの突出寸法は、規制部 761、規制部 763、規制部 762 の順に長寸となっている。

10

【0164】

これら規制部 751, 752, 753 と規制部 761, 762, 763 のうち規制部 752 及び規制部 762 の突出寸法は同一であり、他の規制部 751, 753, 761, 763 よりも長寸の突出寸法 L5 とされている。

20

【0165】

これら前後の規制部 751, 752, 753 と規制部 761, 762, 763 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 751, 752, 753 と規制部 761, 762, 763 とが交互に配置されている。そして、図 12 (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 752 と規制部 762 との前後方向の離間寸法 L3 は、遊技球の直径 2R よりも短寸とされている (2R > L3)。

20

【0166】

よって、第2通路部 710B を左方に向けて流下する遊技球は、規制部 761, 751, 762, 752, 763, 753 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 (A) 参照）。

30

【0167】

よって、これら前後の規制部 751, 752, 753 と規制部 761, 762, 763 とは、遊技球が第2始動入賞口 701A の上流側から第2状態にある始動入賞口扉 701B の上面における下流側端部付近まで延びる第2通路部 710B を流下するのに要する時間、つまり、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を遅延させるための第1遅延手段を構成している。

【0168】

また、図 13 (A) 及び図 14 (A) に示すように、最も上流側に配置された規制部 761 は、誘導壁部 742 により左斜め下方に向けて誘導されながら規制部 743 により前壁部 731A 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 710B 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 710E に流入可能に誘導する。また、底壁部 745 の上流側端縁、つまり、アウト口の下辺には突出片 747 が突設されているため、第1通路部 710A から流入した遊技球はアウト口よりも第2通路部 710B の方に高い割合で誘導されるようになっている。

40

【0169】

(第3通路部 710C)

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($L1 > L2$)。

20

【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。

30

【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($2R > L4$)。

40

【0175】

よって、第4通路部710Dを左方に向け流下する遊技球は、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)。

【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】

10

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】

20

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】

30

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】

40

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

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対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】

10

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】

20

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】

30

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】

40

よって、複数の遊技球が一齊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。

50

【0190】

よって、図16(C)に示すように、小当た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、小当た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。

10

【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、小当た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。

20

【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。

30

【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。

40

【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

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 LED 201 が発光すると、入賞ユニット用 LED 201 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になっている。

10

【0198】

また、入賞ユニット用 LED 201 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 LED 201 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。

20

【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 とを電気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。

30

【0200】

また、ソレノイド 81 と演出制御基板 12 とを電気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 とを電気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 とを電気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 とを電気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 とを電気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 とを電気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。

40

【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 LED 201 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 LED 201 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)

50

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)は操作体が操作非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

20

30

40

50

【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。

【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。

【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。

【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(

図23(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23(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350と、ベース体301に固定される固定体360と、従動ギヤ323,323の回転により固定体360の周囲を回転可能な回転体380と、から主に構成される。

【0210】

図21～図26に示すように、操作体350は、操作ベース351と、操作ベース351の上部に組付けられる操作カバー352と、により略球体状に構成される。操作ベース351には、挿通孔353A～353Cが形成されており、これら挿通孔353A～353Cには水平ベース部301Aの支持軸340A～340Cが下方から挿通されている。支持軸340A～340Cにおける操作ベース351と水平ベース部301Aとの間には圧縮バネ341が環装され、また、支持軸340A～340Cの頭部により操作ベース351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350は圧縮バネ341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

【0211】

また、支持軸340A～340Cは、回転体380の下方に設けられていることで、回転体380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24参照)。また、操作ベース351には振動用モータ312が取付けられている。

【0212】

操作カバー352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350の内部に配置される固定体360や回転体380を、操作カバー352を通して視認可能とされている。また、操作カバー352は、プッシュボタン31がガラス扉50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303、左カバー304L、右カバー304R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19参照)。

20

【0213】

また、操作カバー352の左右側面には、半円状の切欠部352L,352Rが形成されており、ベース体301の支持部301L,301Rとの干渉を回避できるようになっている。

【0214】

固定体360は、固定ベース361と、固定ベース361の上部に組付けられる固定カバー362と、固定ベース361と固定カバー362との間に配置される基板ベース363と、上面に複数の演出用LED313が上向きに光を照射可能に設けられ、基板ベース363の上面に固定されるLED基板364と、から主に構成される。

30

【0215】

固定ベース361は、駆動機構部361Aと、駆動機構部361Aから左右側方に延設される軸部361L,361Rと、を有する。駆動機構部361Aの下面には、開閉用モータ311が取付けられている。駆動機構部361Aの上面には、上方に突出した開閉用モータ311の駆動軸(図示略)に固着された駆動ギヤ365と、駆動ギヤ365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365に噛合する従動ギヤ366L,366Rと、駆動機構部361A及び軸部361L,361R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380を左右方向にスライド移動させるためのスライド部材367L,367Rと、が設けられている。

40

【0216】

従動ギヤ366L,366R各々の上面における偏心位置には連結軸366Aが突設されており、連結軸366Aはスライド部材367L,367Rに形成された前後方向を向く長孔367Aに挿入されている。また、スライド部材367L,367Rは、固定ベース361と上方の基板ベース363との間に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311により駆動ギヤ365と従動ギヤ366L,366Rが正逆回転することにより、スライド部材367L,367Rは、互いに近接する近接位置(図25(A)参照)と左右に離間する離間位置(図25(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の表面はダイヤカット状に形成されるとともに、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)。

20

【0219】

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。

20

【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箇所に形成されている。

30

【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, 382R

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 3 5 1 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 3 5 1 の所定部 3 5 1 A がベース体 3 0 1 の傾斜ベース部 3 0 1 B の所定部 3 0 1 T 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。

【 0 2 3 1 】

よって、遊技者が操作カバー 3 5 2 を強く押し下げたことで衝撃が加わっても操作カバー 3 5 2 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 は左カバー 3 0 4 L 及び右カバー 3 0 4 R 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。

【 0 2 3 2 】

また、操作体 3 5 0 は、ベース体 3 0 1 の傾斜ベース部 3 0 1 B に対し操作ベース 3 5 1 が 3 本の支持軸 3 4 0 A ~ 3 4 0 C により移動可能に案内され、圧縮バネ 3 4 1 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 3 5 1 の挿通孔 3 5 3 A ~ 3 5 3 C が支持軸 3 4 0 A ~ 3 4 0 C より大径に形成されている。よって、振動用モータ 3 1 2 により振動可能とされている。詳しくは、操作体 3 5 0 は、操作ベース 3 5 1 が支持軸 3 4 0 A ~ 3 4 0 C に沿って斜め上下方向へ動く往復動作や、支持軸 3 4 0 A ~ 3 4 0 C と挿通孔 3 5 3 A ~ 3 5 3 C 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。

【 0 2 3 3 】

また、振動用モータ 3 1 2 による振動は、支持軸 3 4 0 A ~ 3 4 0 C を介してベース体 3 0 1 にも伝達されることで、ベース体 3 0 1 から固定体 3 6 0 や回転体 3 8 0 だけでなく、ガラス扉枠 5 0 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 3 0 を介して遊技者にも振動が伝達可能とされている。

【 0 2 3 4 】

また、演出体 3 0 2 のうち、遊技者の操作に応じてベース体 3 0 1 に対し変位（動作）するのは操作体 3 5 0 のみであり、固定体 3 6 0 や回転体 3 8 0 が操作体 3 5 0 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 3 8 0 やその駆動機構が組付けられた固定体 3 6 0 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 C 2 0 は、右側の軸部 3 6 1 R, 3 6 2 R 内における配線カバー部 3 6 3 B の上面側にて引き回されているので、回転体 3 8 0 が操作体 3 5 0 の動作に影響を受けることがない。

【 0 2 3 5 】

図 2 5 に示すように、回転体 3 8 0 は、回転用モータ 3 1 0 により、ベース体 3 0 1 に支持される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 を中心として縦回転可能であるとともに、開閉用モータ 3 1 1 により、近接位置と離間位置との間でスライド部材 3 6 7 L, 3 6 7 R が左右方向にスライド移動することで、回転部 3 8 1 L, 3 8 1 R が合体位置（図 2 5 (A) 参照）と分離位置（図 2 5 (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 3 8 0 は、回転用モータ 3 1 0 による縦回転動作と、開閉用モータ 3 1 1 による左右方向へのスライド移動動作と、回転用モータ 3 1 0 及び開閉用モータ 3 1 1 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。

【 0 2 3 6 】

図 2 7 (A) に示すように、このように構成された演出体 3 0 2 は、回転体 3 8 0 の回転部 3 8 1 L, 3 8 1 R 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 3 5 0 の操作カバー 3 5 2 を通して内部の回転体 3 8 0 は視認可能とされるが、回転体 3

10

20

30

40

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の光を外方へ射出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、興趣が向上する。

【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、プッシュボタン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、プッシュボタン31を模したボタン画像と、操作有効期間を示すタイマーゲージ画像と、「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、プッシュボタン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 28 (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 29 (A) に示すように、大当た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 28 (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 29 (I) に示すように、可変表示結果が大当たりの場合、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 Z 2 が敵キャラクタ Z 3 を倒してバトルに勝利したことを報知する大当たり報知用画像 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たりになったことが報知される。

20

【 0 2 4 7 】

一方、図 29 (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 Z 2 が敵キャラクタ 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。

20

【 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、興奮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 30 ~ 図 32 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 30 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 31 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 32 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 30 ~ 図 32 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 30 (A) 参照）よりも下方の演出位置（図 30 (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対の第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。

10

【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。

20

30

【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。

40

【0270】

50

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。

10

【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。

20

【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。

30

【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L E D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。

40

【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る。

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を中心として回動可能となっている。

【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の外径側端部には、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を中心として回動可能となっている。

【0280】

(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。

20

【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動して第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動する

50

。同様に、反時計回り方向に回動する第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動する。

【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の回動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の回動に応じて配線部材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が下方に回動すると、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の回動を阻害するこ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が下方に回動したときに接続部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る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

【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。

30

【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の回動に応じて配線部材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動し、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動することで、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。

10

【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。

20

【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、大当たり遊技状態や小当た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。

30

【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。

40

【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】

50

ベース体 810 は、ベース体側基部材 811 と、ベース体側基部材 811 の前面側に取付けられたベース体側カバー部材 812 と、ベース体 810 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 820L, 820R と、から主に構成されている。ベース体側基部材 811 は、左右にそれぞれ配置されたサイド部材 811L, 811R と、サイド部材 811L, 811R を連結するセンター部材 811C と、から構成されている。同様に、ベース体側カバー部材 812 は、左右にそれぞれ配置されたサイド部材 812L, 812R と、サイド部材 812L, 812R を連結するセンター部材 812C と、から構成されている。尚、左側の構成（ベース体側基部材 811 のサイド部材 811L、ベース体側カバー部材 812 のサイド部材 812L、第2可動体 800L、ベース体側駆動機構 820L）と、右側の構成（ベース体側基部材 811 のサイド部材 811R、ベース体側カバー部材 812 のサイド部材 812R、第2可動体 800R、ベース体側駆動機構 820R）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

【0311】

図38及び図39に示すように、ベース体側駆動機構 820R は、ベース体側基部材 811 のサイド部材 811R の背面側に配設された第2演出用モータ 821 と、サイド部材 811R の前面側に配設され第2演出用モータ 821 の駆動軸に取付けられた第1ギヤ 822 と、第1ギヤ 822 に噛合しベース体側カバー部材 812 のサイド部材 812R の軸部に回動可能に取付けられた第2ギヤ 823 と、第2ギヤ 823 に噛合しサイド部材 812R の凹部に回動可能に取付けられた第3ギヤ 824 と、から主に構成されている。

20

【0312】

第2可動体 800R は、第2可動体側基部材 801 と、第2可動体側基部材 801 の前面側に取付けられた第2可動体側カバー部材 802 と、第2可動体側カバー部材 802 の前面側に取付けられた装飾部材 803 と、ベース体 810 に回動可能に取付けられた第1アーム 804 及び第2アーム 805 と、第2可動体側基部材 801 及び第2可動体側カバー部材 802 に対して装飾部材 803 を相対回動させるための第2可動体側駆動機構 850 と、から主に構成されている。

30

【0313】

第2可動体側基部材 801 の下部には、前後方向に貫通して後述する第5ギヤ 852 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 801a が形成されており、第2可動体側基部材 801 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 802 の凹部 802a と同心円状に延びる弧状の溝部 801b が形成されている。また、第2可動体側基部材 801 の上部前面側には、複数の第2演出用 LED 840A を有する第2装飾 LED 基板 840 を有している（図38参照）。

30

【0314】

第2可動体側カバー部材 802 の上部前面側には、背面側に凹む凹部 802a と、凹部 802a の外径側にて凹部 802a と同心円状に延びるスリット 802b と、が形成されており（図38参照）、スリット 802b は、第2可動体側基部材 801 の溝部 801b に位置合わせされている。

【0315】

装飾部材 803 の上部背面側には、背面側に突出する第1軸部 803a と、第1軸部 803a の側方にて背面側に突出する当該第1軸部 803a よりも小径な第2軸部 803b と、が形成されており、第2軸部 803b は、第1軸部 803a よりも前後方向の寸法が長尺となっている（図39参照）。装飾部材 803 の第1軸部 803a は、第2可動体側カバー部材 802 の凹部 802a に回動可能に取付けられており、第2軸部 803b は、第2可動体側カバー部材 802 のスリット 802b に挿通されて当該スリット 802b に沿って摺動可能となっており、第2軸部 803b の背面側端部は、第2可動体側基部材 801 の溝部 801b に挿入されて当該溝部 801b に沿って摺動可能となっている。

40

【0316】

第1アーム 804 の上端部背面側には、背面側に突出する軸部 804a が形成されており（図39参照）、第1アーム 804 の下端部前面側には、背面側に凹む凹部 804b 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。

30

【0320】

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可動体側カバー部材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可動体側カバー部材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、ベース体側カバー部材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可動体側カバー部材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演出位置まで回動する。

【0332】

第1演出位置まで回動した第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、原点位置まで回動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動し、第2ギヤ823が時計回り方向に回動し、第3ギヤ824が反時計回り方向に回動する。

【0334】

第3ギヤ824の回動に従動して第1アーム804の軸部804aが反時計回り方向に回動することにより、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動する(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可動体側カバー部材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動して第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可動体側カバー部材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に対して反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が反時計回り方向に回動し、第5ギヤ852が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に対して時計回り方向に相対回動して、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動が進むと、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動する。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】

10

20

30

40

50

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 LED840A 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できるとなっている。

【0341】

このように、第2可動体 800L, 800R が原点位置から第1演出位置まで回動する際の動作様と原点位置から第2演出位置まで回動する際の動作様とは、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演出位置まで回動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演出位置まで回動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。

10

【0342】

また、第2演出位置へ回動する途中で、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演出位置まで回動させると第2演出位置まで回動させるとことで、途中までは同じ態様で回動するため、より意外性を与えることができる。

20

【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動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。

30

【0344】

また、第2可動体 800L, 800R を第1演出位置まで回動したときと第2演出位置まで回動したときとで態様が異なることで、演出制御用 CPU120 は、第2可動体 800L, 800R を第1演出位置まで回動させる第1演出パターンと、第2可動体 800L, 800R を第2演出位置まで回動させる第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。

30

【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 CPU120 は、第2可動体 800R のみを第1演出位置まで回動させる第1演出パターン、第2可動体 800R のみを第2演出位置まで回動させる第2演出パターン、第2可動体 800L のみを第1演出位置まで回動させる第3演出パターン、第2可動体 800L のみを第2演出位置まで回動させる第4演出パターン、第2可動体 800L, 800R を共に第1演出位置まで回動させる第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演出位置まで回動させる第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演出位置まで回動させる第7演出パターン、第2可動体 800L, 800R を共に第2演出位置まで回動させる第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。

40

【0346】

さらに、演出制御用 CPU120 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】

50

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。

10

【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、大当たり遊技状態や小当た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。

20

【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っては、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ったため、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、

30

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、大当たり遊技状態）と、該有利状態とは異なる状態である特殊状態（例えば、小当たり遊技状態）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K T状態）よりも小当たりになりやすいK T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）であって、

40

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、

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751, 752, 753と規制部761, 762, 763）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771, 772, 773, 774と規制部781, 782, 783）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、CPU103が、表示結果を小当たり表示結果としたときに特殊入賞口703Aを開放させる制御を行う部分。図10（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「普図当たり」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6B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10（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部分。図15参照）

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。

【0351】

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703Aに遊技球が進入した場合は10個の賞球が付与され、第2始動入賞口701A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。

【0352】

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6B）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710B）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710D）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751, 752, 753と規制部761, 762, 763）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771, 772, 773, 774と規制部781, 782, 783）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、L1）は前記第2遊技媒体通路における通路幅寸法（例えば、L2）よりも大きく（L1 > L2）、

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L5）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 12 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 6B）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 710B）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 731A 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 761）を含む（図 14 (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 6B）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 702A）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 103 が、表示結果を大当たり表示結果としたときに大入賞口 702A 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 6B）及び前記第 2 可変手段（例えば、特殊可変入賞球装置 17）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 710B）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 710D）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 700A）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 731A）と後側に配置される後壁（例えば、後壁部 721A）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 C20）を隠蔽するための光拡散部（例えば、光拡散部 790）が設けられている（図 17、図 18 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 700A）は、前記後壁（例え

10

20

30

40

50

ば、後壁部 721A) 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 LED 201)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17(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。

【0357】

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700A)は、

前記第1所定領域(例えば、第2始動入賞口701A)及び前記第2所定領域(例えば、特殊入賞口703A)とは異なる第3所定領域(例えば、入賞球装置6C(第2始動入賞口))と、
10

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22C)と、

を備え、

前記検出手段からの配線部材(例えば、配線部材C5)と他の配線部材(例えば、配線部材C1~C4、C6~C7)とが前記後壁の後側にて結束されている(図18参照)
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。
20

【0358】

(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710において、上流側に設けた可変入賞球装置6Bに対応する第1遅延手段と、可変入賞球装置6Bよりも下流側に設けた特殊可変入賞球装置17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6Bと下流側の特殊可変入賞球装置17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6B及び特殊可変入賞球装置17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700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6Bと特殊可変入賞球装置17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。
30

【0359】

また、前記実施の形態では、第1遅延手段としての規制部751, 752, 753と規制部761, 762, 763は、第2通路部710Bにおいて第2始動入賞口701Aを開閉可能な始動入賞口扉701Bに対応する領域だけでなく、始動入賞口扉701B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751, 752, 753と規制部761, 762, 763は、少なくとも始動入賞口扉701Bに対応する領域に設けられていればよい。

【0360】

また、前記実施の形態では、第2遅延手段としての規制部771, 772, 773, 774と規制部781, 782, 783は、第4通路部710Dにおいて特殊入賞口703Aを開閉可能な特殊入賞口扉703Bに対応する領域だけでなく、特殊入賞口扉703B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771, 772, 773, 774と規制部781, 782, 783は、少なくとも特殊入賞口扉703Bに対応する領域に設けられていればよい。
40

【0361】

また、前記実施の形態では、可変入賞球装置6B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17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710の前壁部731A
50

と後壁部 721A とに遊技球に接触可能に突設された規制部 751, 752, 753、761, 762, 763 及び規制部 771, 772, 773, 774、781, 782, 783 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 701B や特殊入賞口扉 703B の上面、あるいは、始動入賞口扉 701B や特殊入賞口扉 703B 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 710 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 710 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】

また、前記実施の形態では、水平面に対する始動入賞口扉 701B の上面の傾斜角度や水平面に対する特殊入賞口扉 703B 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 701B の上面の傾斜角度よりも水平面に対する特殊入賞口扉 703B の上面の傾斜角度を大きくすることで、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延するようにもよい。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】

また、前記実施の形態では、可変入賞球装置 6B 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 17 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 710B と第 4 通路部 710D は、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】

また、可変入賞球装置 6B (始動入賞口扉 701B の上面) や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とは、単に遊技球が始動入賞口扉 701B や特殊入賞口扉 703B 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 701B や特殊入賞口扉 703B 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 701B の上面を流下する遊技球の流下速度が特殊入賞口扉 703B 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 6B 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 17 よりも長くなる (例えば、始動入賞口扉 701B における遊技球の流下方向の長さが特殊入賞口扉 703B 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 701B の方が特殊入賞口扉 703B よりも大きい。) ことで、可変入賞球装置 6B の方が特殊可変入賞球装置 17 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。

【0365】

また、始動入賞口扉 701B 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 6B の方が特殊可変入賞球装置 17 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 6B (始動入賞口扉 701B の上面) や特殊可変入賞球装置 17 (特殊入賞口扉 703B 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 6B (始動入賞口扉 701B の上面) や特殊可変入賞球装置 17 (特殊入賞口扉 703B 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】

また、前記実施の形態では、可変入賞球装置 6B の始動入賞口扉 701B は、特殊可变

10

20

30

40

50

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、大当た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、大当た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、大当たり種別として第1大当たりと該第1大当たりよりもラウンド数が多い第2大当たりとを含む複数種類の大当たりに制御可能なものの場合、第1大当た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大当た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大当た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大当た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、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動することにより第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味を向上させることができ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、興奮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)

10

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)

20

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、

30

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、

40

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、

50

前記固定部（例えば、固定体360）は、発光ベース部材（例えば、固定ベース361）と前記発光手段（例えば、演出用LED313）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362）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368）が設けられている（図26参照）

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31の演出体302）は、

10

ベース部（例えば、ベース体301）に支持され、前記発光手段（例えば、演出用LED313）が設けられる固定部（例えば、固定体360）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362）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368）が設けられている（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】

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、

20

前記可動体（例えば、プッシュボタン31の演出体302）は、

操作に応じてベース部（例えば、ベース体301）に対し変位可能な変位部（例えば、操作体350）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301Bに立設された支持軸340A～340C）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380）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340A～340Cは、回転体380の下方に設けられていることで、回転体380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24参照）

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31の演出体302）は、

操作に応じてベース部（例えば、ベース体301）に対し変位可能な変位部（例えば、操作体350）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301B）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380）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と操作カバー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部分）

40

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発明の变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。

20

【0380】

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。

30

【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、大当たり遊技状態や小当た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2014-188048号公報や特開2017-47257号公報等に記載されたもののように、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510）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520L, 520R、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530L, 530R、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540L, 540R）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501）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560、第1演出用モータ560L, 560R）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（左右上下方向）に回動可能な部分。図36参照）

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520L, 520R、第3演出部530L, 530R、第4演出部540L, 540R）は、前記第1演出部（例えば、第1演出部510）にリンク部材（例えば、連結部材523、第4演出部540L, 540Rの第1軸部541c, 542c、第1アーム体564、第2アーム565、第4演出部540L, 540R）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560、第1演出用モータ560L, 560R）の動力が伝達されることにより動作する（図36参照）

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510）は発光手段（例えば、LED基板514）を有し、

10

20

30

40

50

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）と電気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、

20

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）、

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】

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、

40

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。

【 0 3 9 0 】

(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。

【 0 3 9 1 】

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。

【 0 3 9 2 】

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。

【 0 3 9 3 】

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。

【 0 3 9 4 】

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。

【 0 3 9 5 】

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もよい。

【 0 3 9 6 】

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

10

20

30

40

50

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にのみ第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が動作するものであってもよい。

【0397】

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

【0398】

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。

【0399】

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。

【0400】

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】

【0401】

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

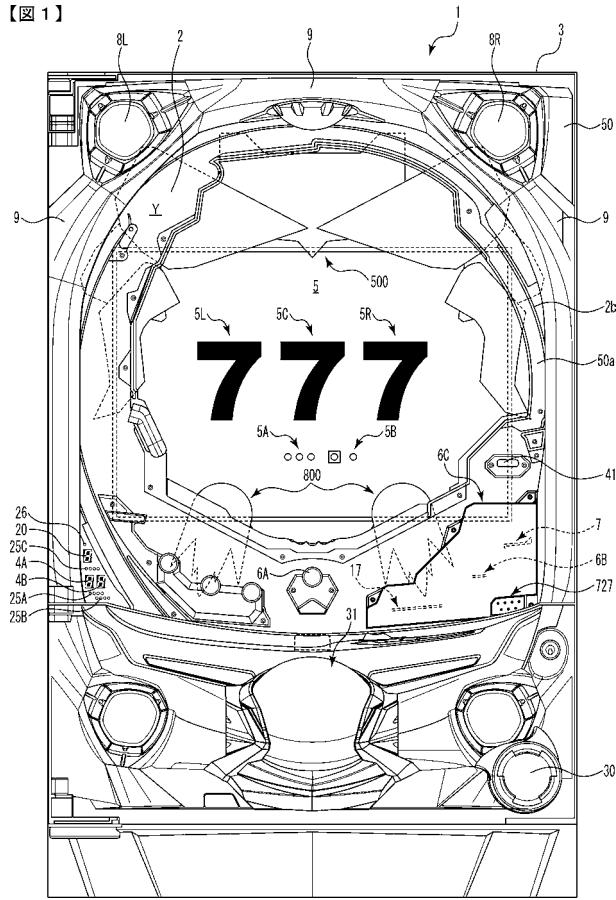
20

30

40

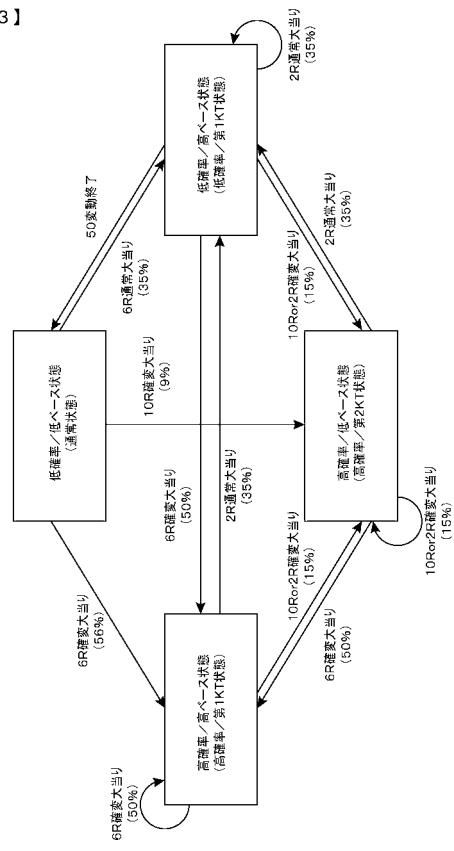
【 図 1 】

【図 1】



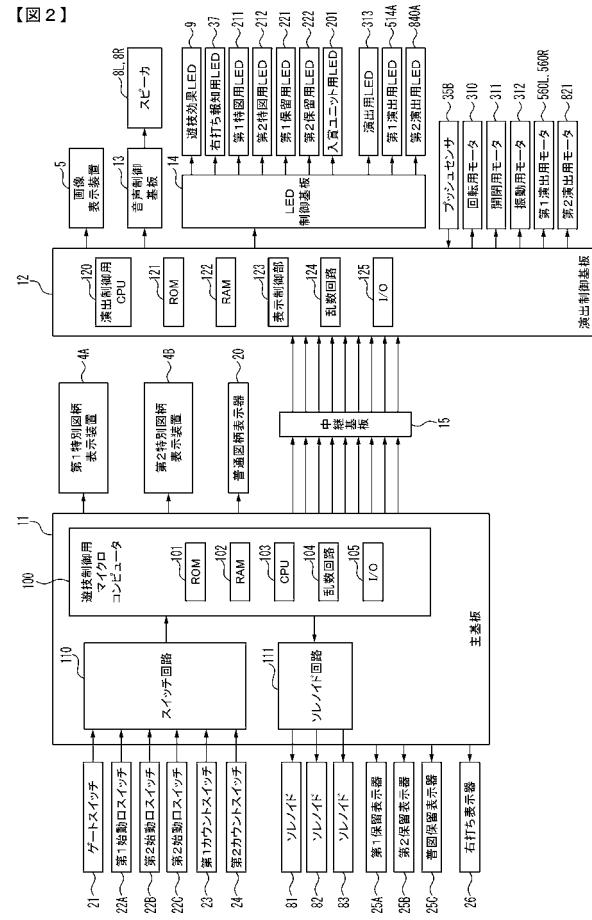
【 図 3 】

【図3】



【 図 2 】

【図2】

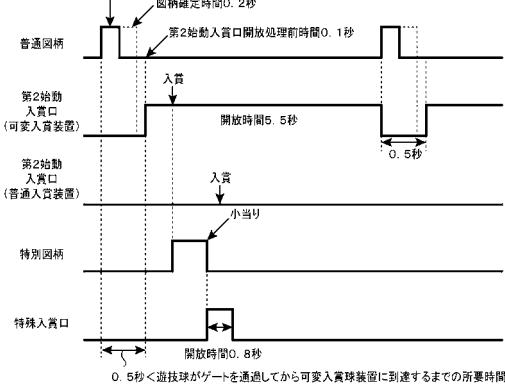


【 図 4 】

【図4】

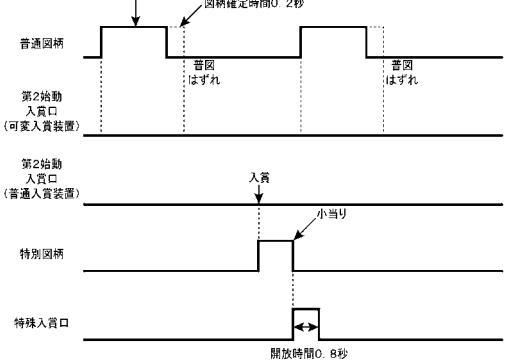
(A) 第1KT状態

変動時間0.2秒

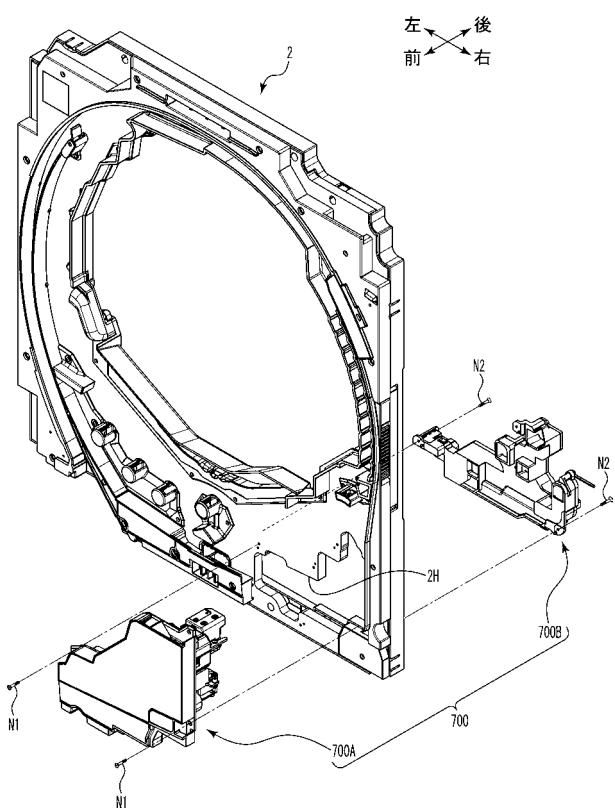


(B) 第2KT 狀態

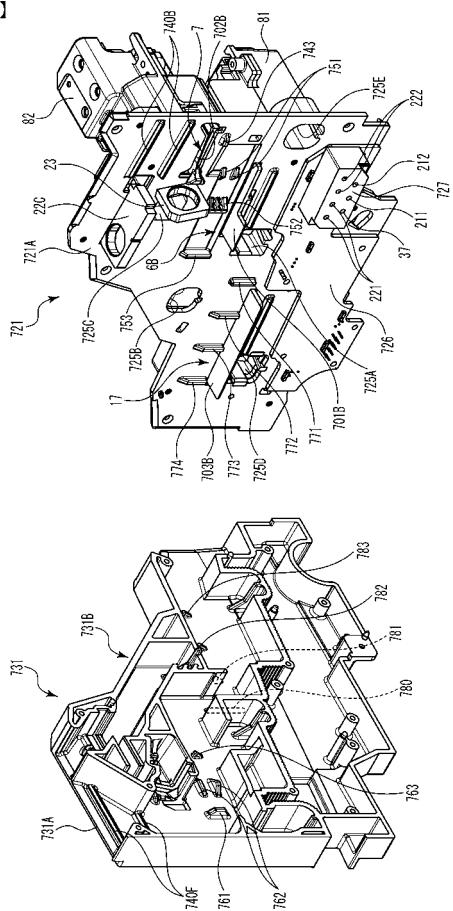
変動時間



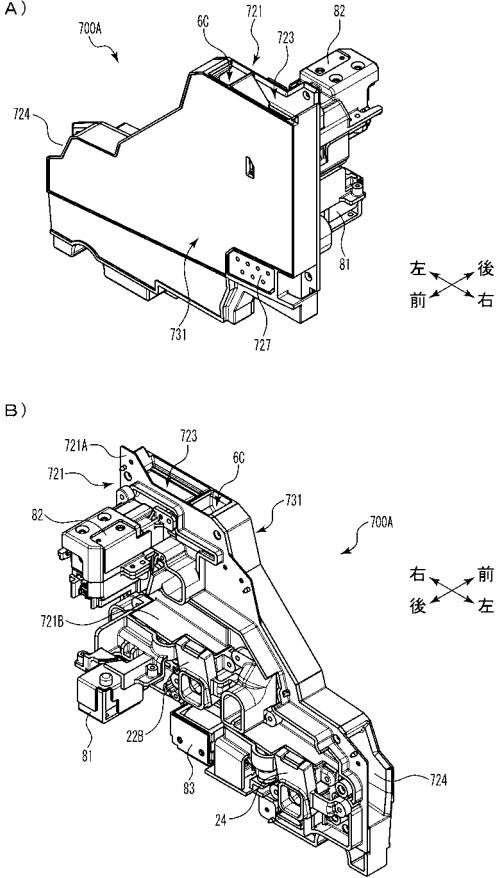
【図5】



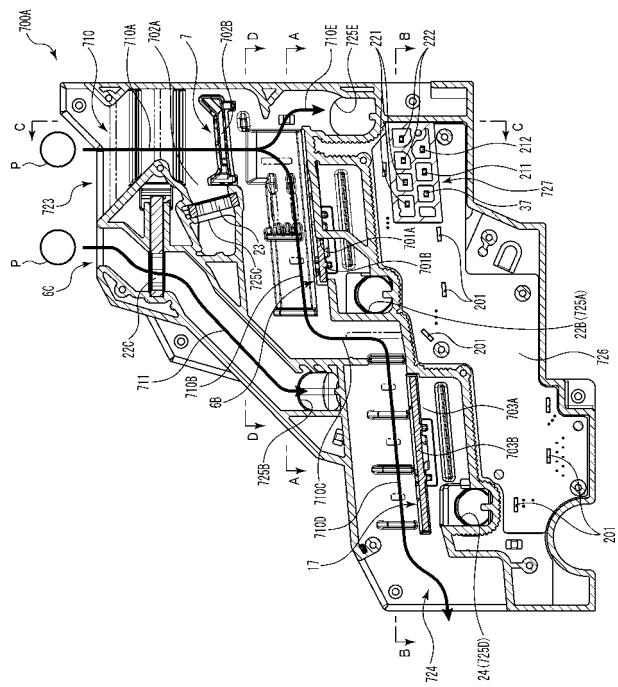
【図7】



【図6】



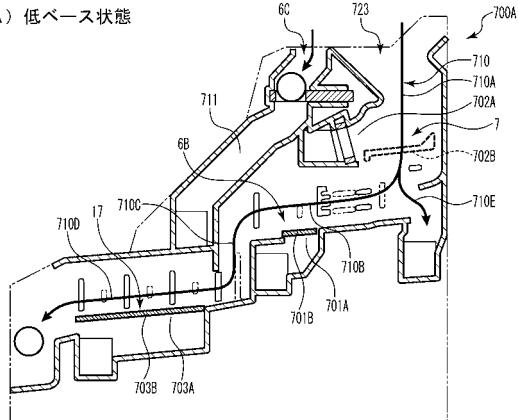
【図8】



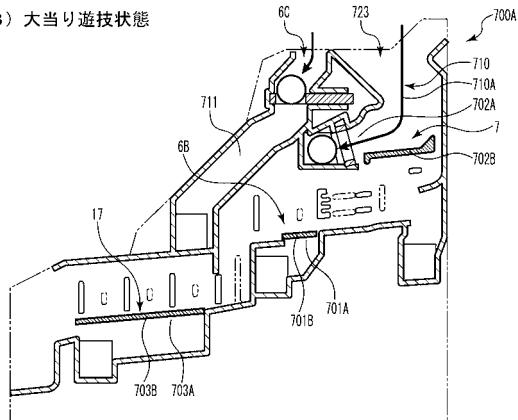
【図 9】

【図9】遊技球の流れ

(A) 低ベース状態



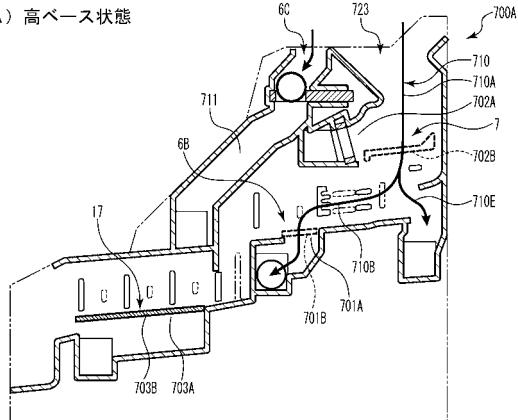
(B) 大当り遊技状態



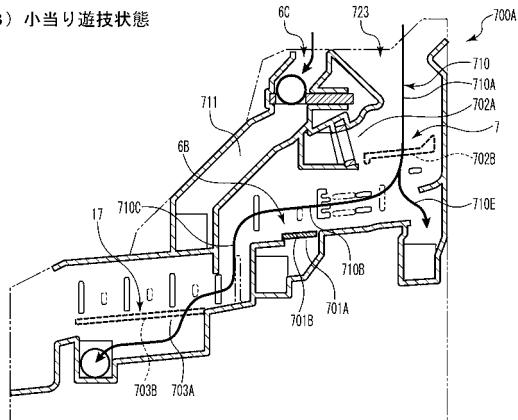
【図 10】

【図10】遊技球の流れ

(A) 高ベース状態



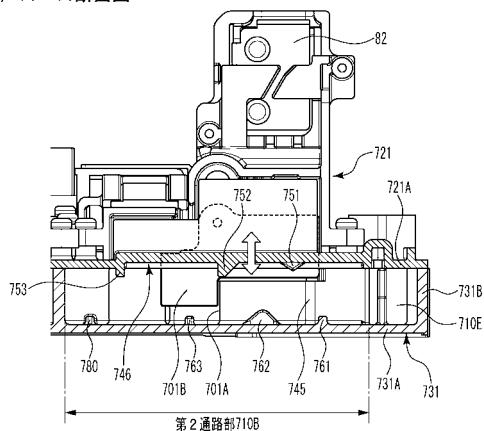
(B) 小当り遊技状態



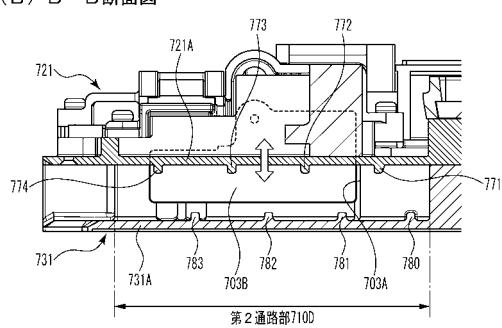
【図 11】

【図11】

(A) A-A断面図



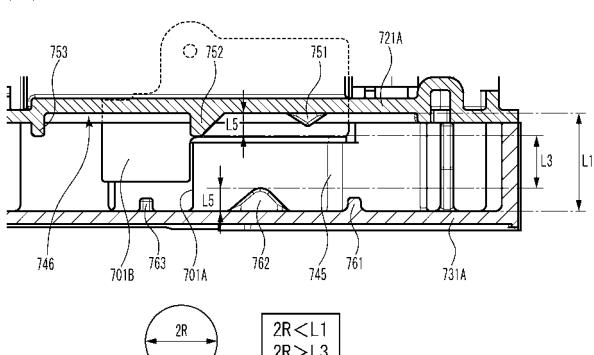
(B) B-B断面図



【図 12】

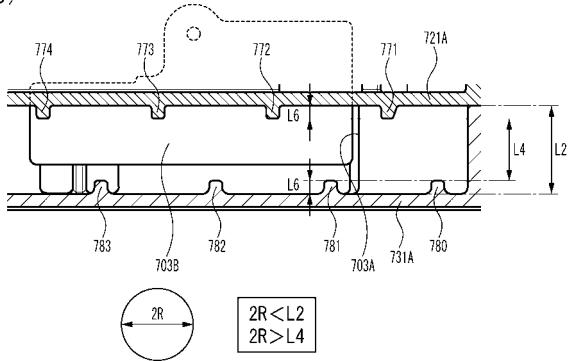
【図12】

(A)



L1 > L2
L3 < L4
L5 > L6

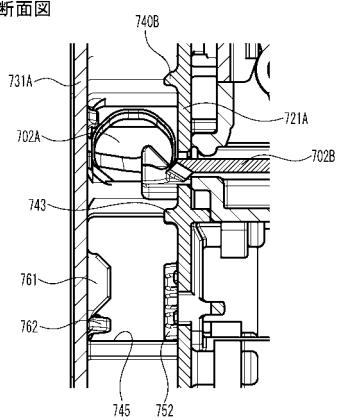
(B)



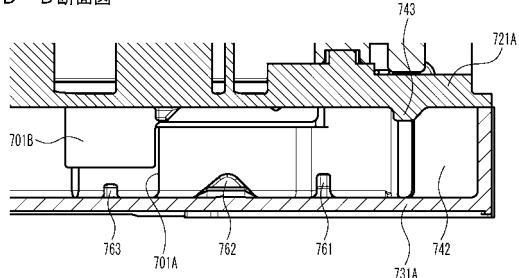
【図 1 3】

【図 1 3】

(A) C-C 断面図



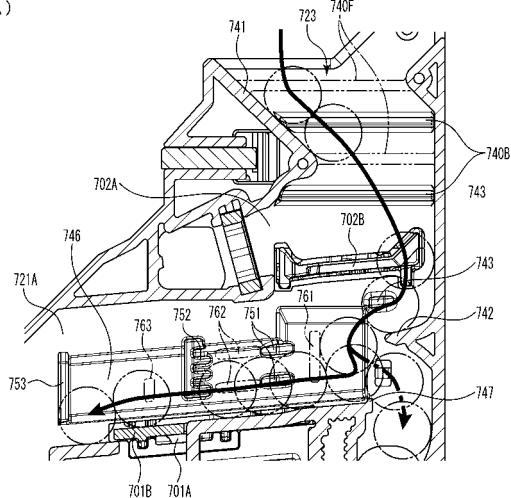
(B) D-D 断面図



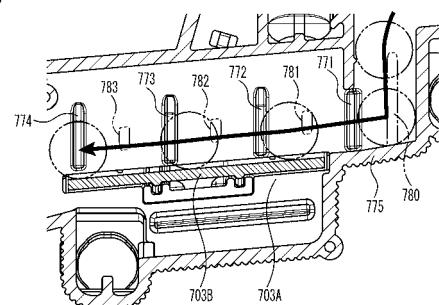
【図 1 4】

【図 1 4】

(A)



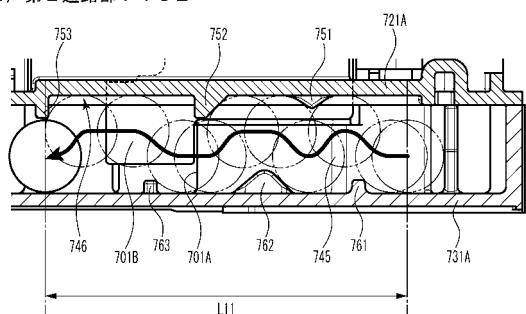
(B)



【図 1 5】

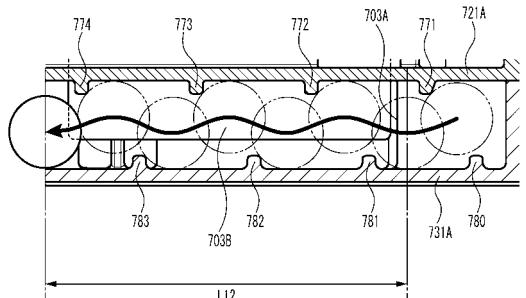
【図 1 5】

(A) 第2通路部 710B



距離L11の流下に要する時間T1

(B) 第2通路部 710D



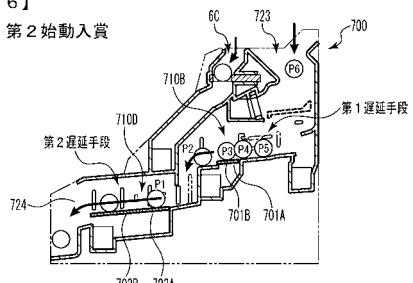
距離L12の流下に要する時間T2

L11=L12
T1>T2

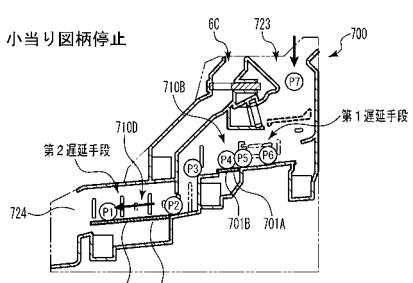
【図 1 6】

【図 1 6】

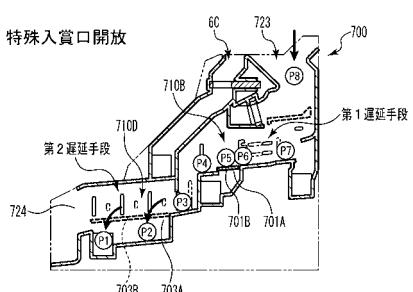
(A) 第2始動入賞



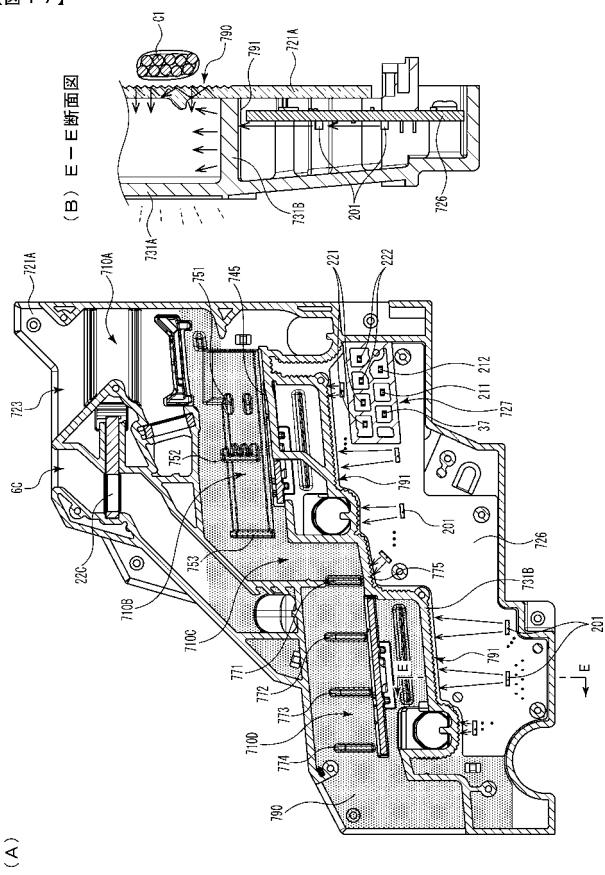
(B) 小当り回柄停止



(C) 特殊入賞口開放

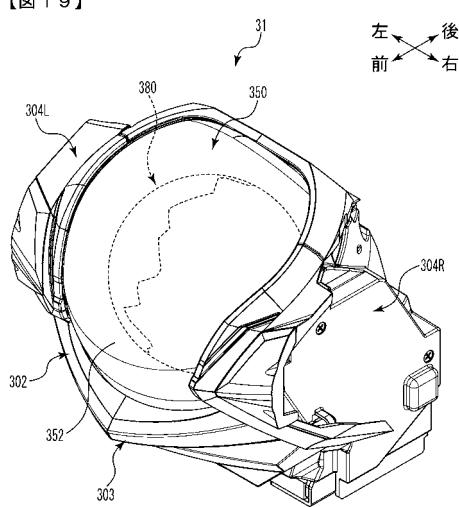


【図17】

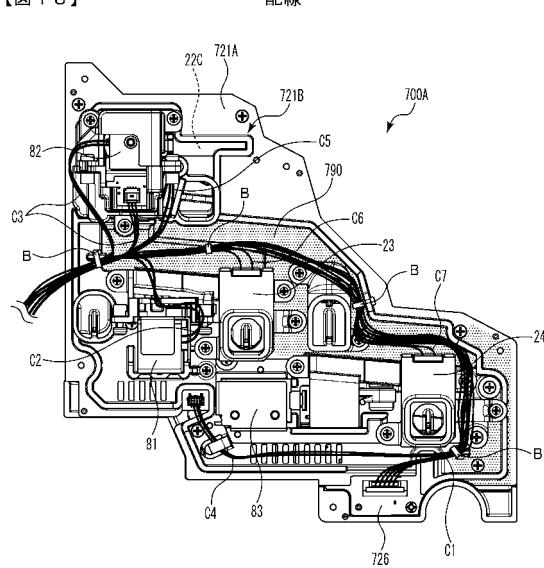


(A)

【図19】
【図19】

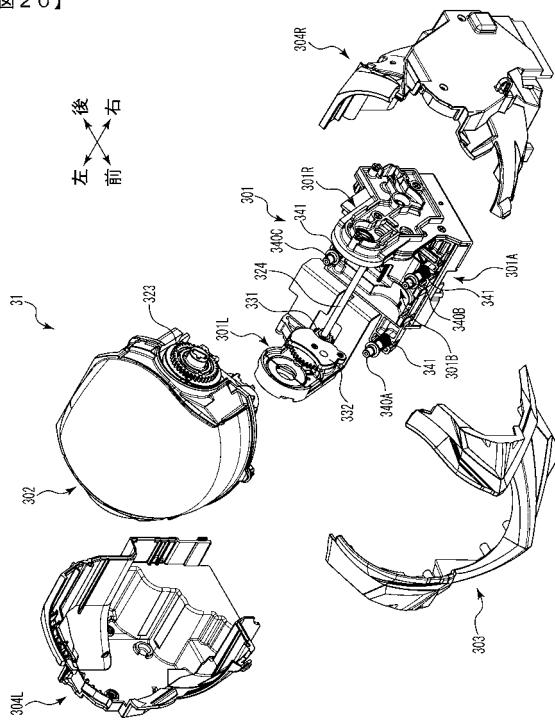


【図18】

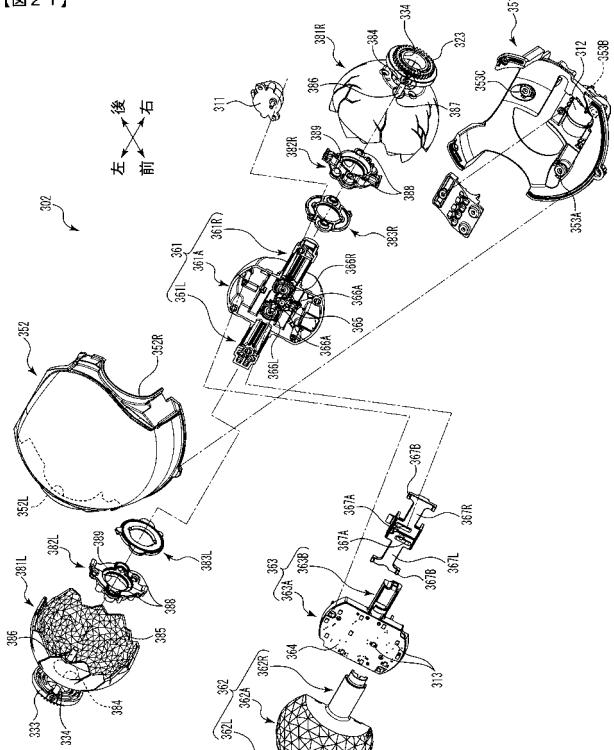


配線

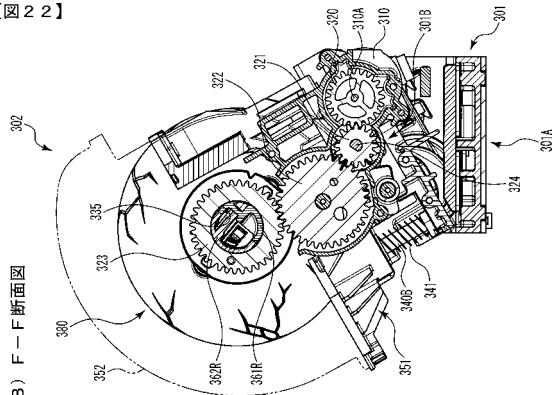
【図20】



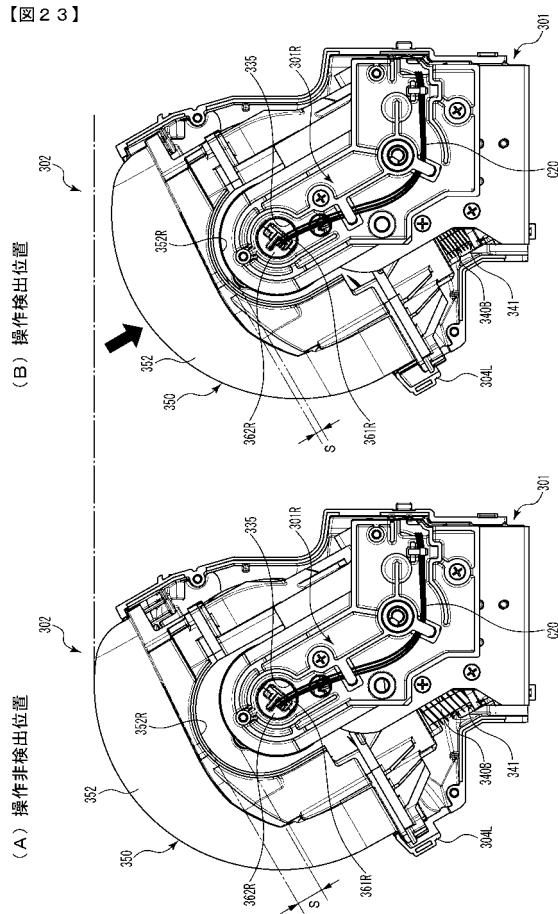
【図21】



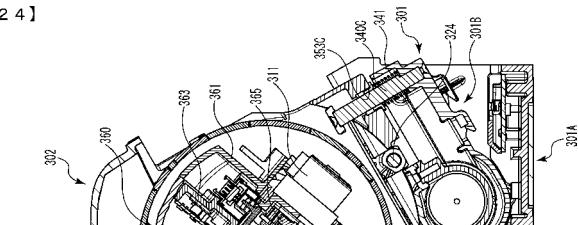
【図22】



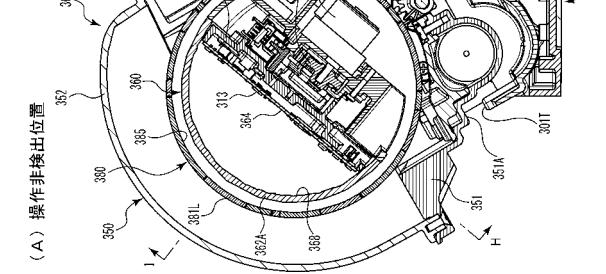
【図23】



【図24】



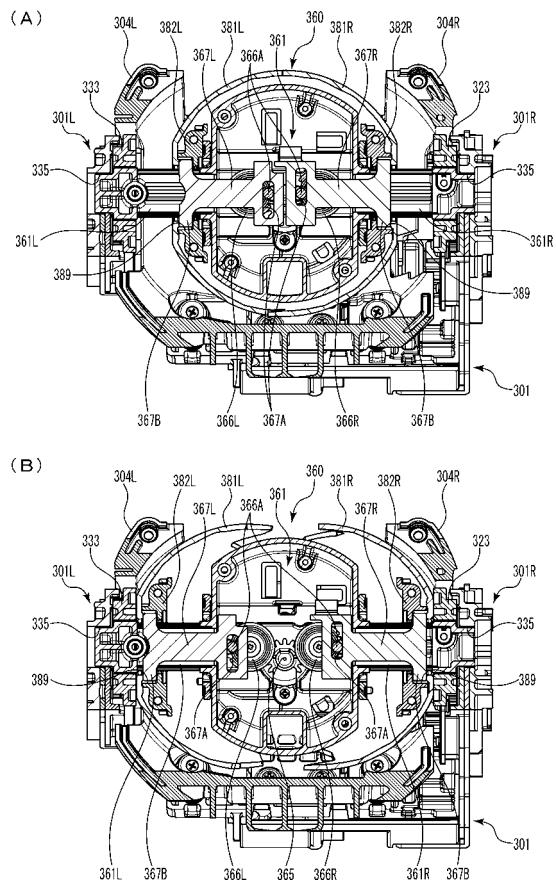
G-G断面図



【 図 25 】

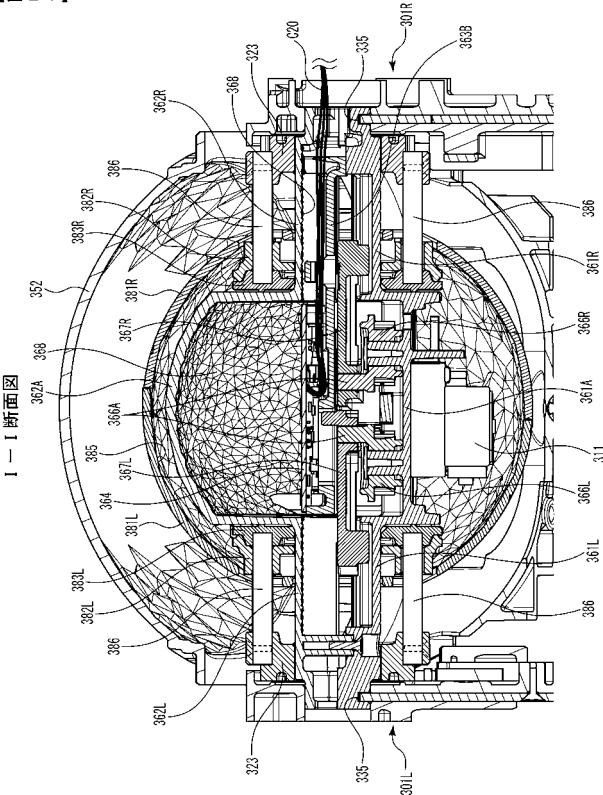
【図25】

H—H断面図



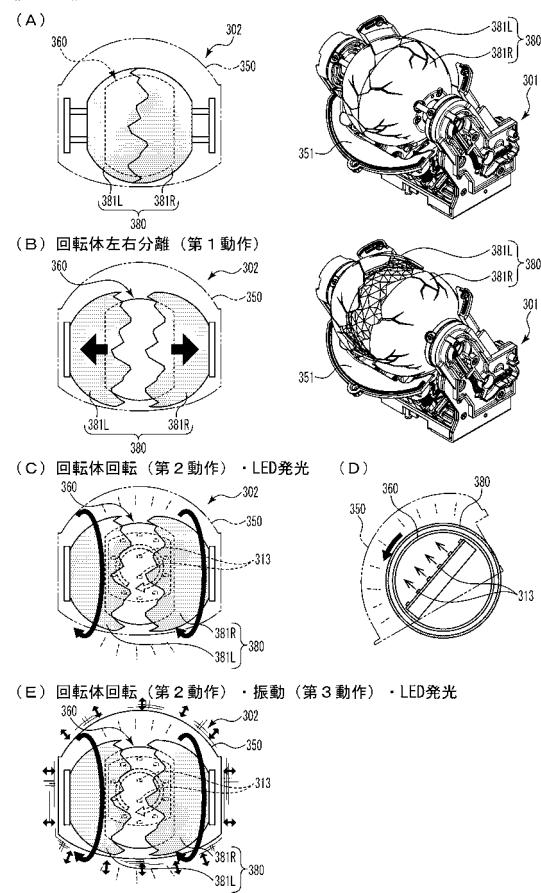
【 図 2 6 】

【图26】



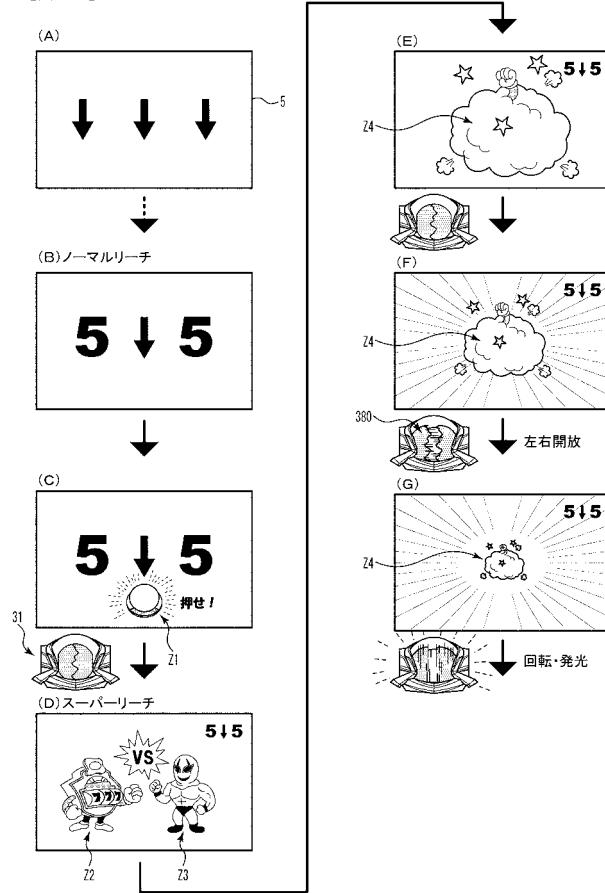
【 図 27 】

【図27】



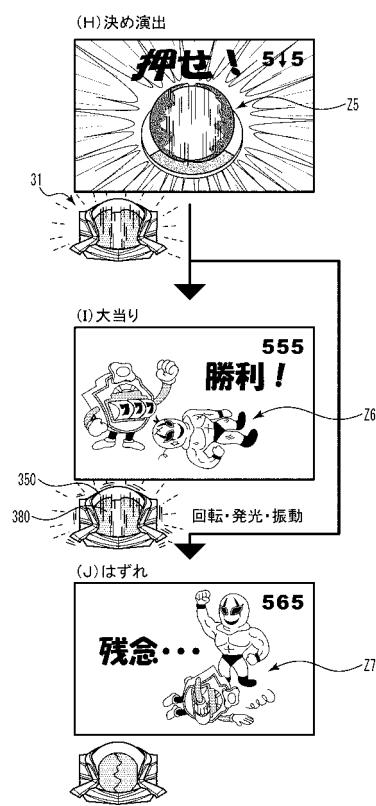
【 図 2 8 】

【図28】



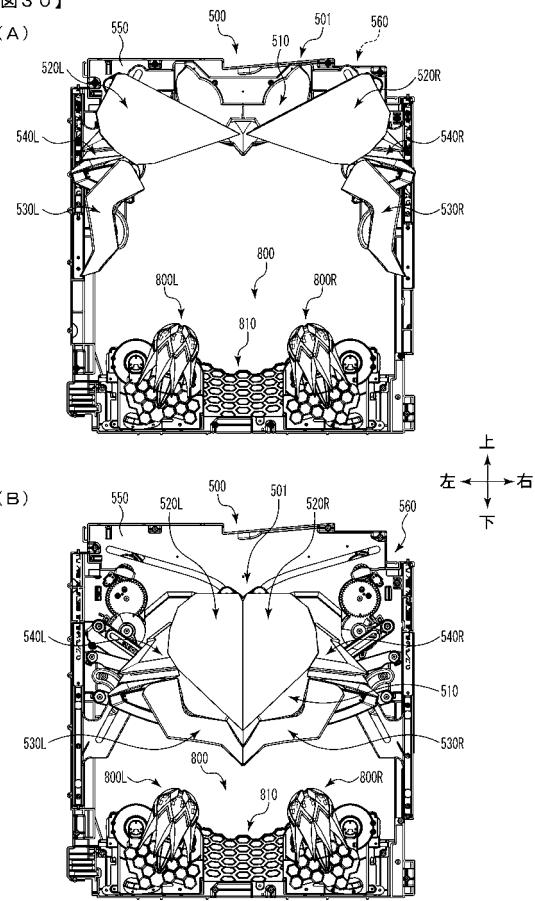
【図 29】

【図29】



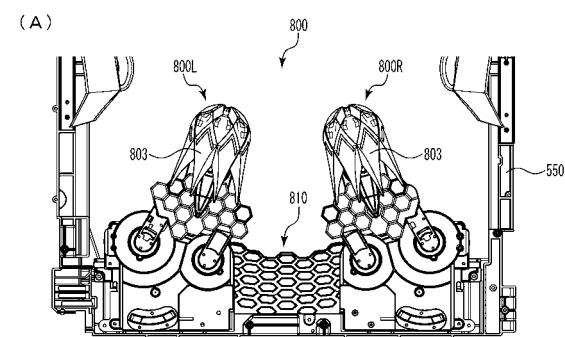
【図 30】

【図30】

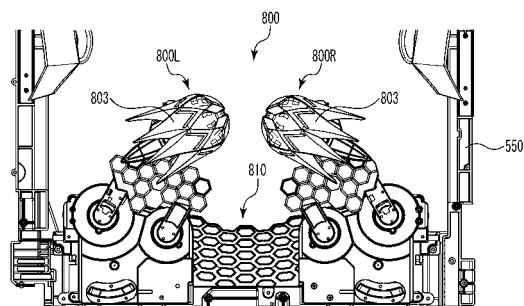


【図 31】

【図31】

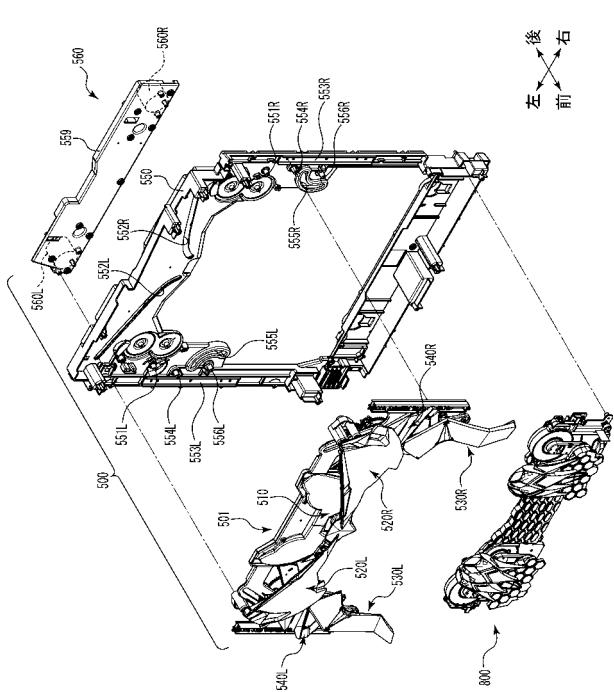


(B)



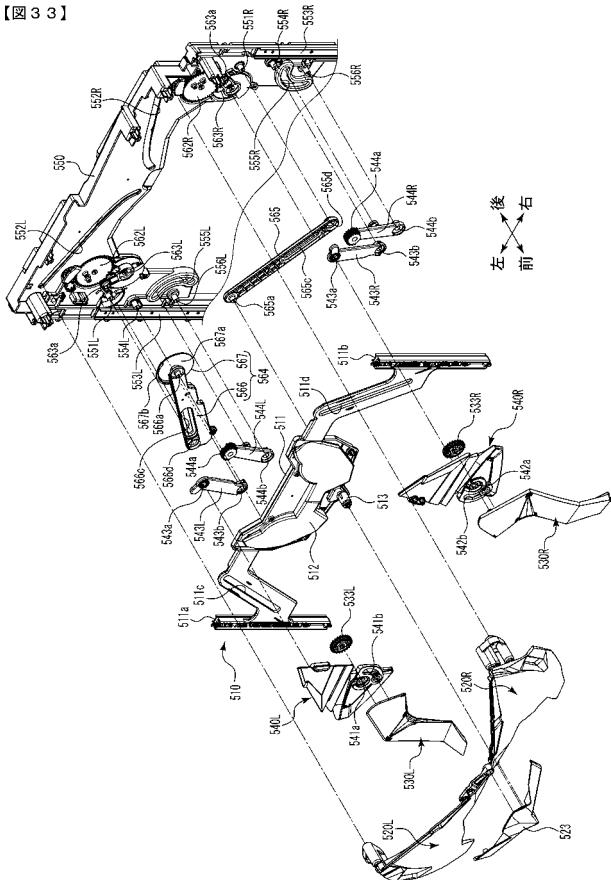
【図 32】

【図32】



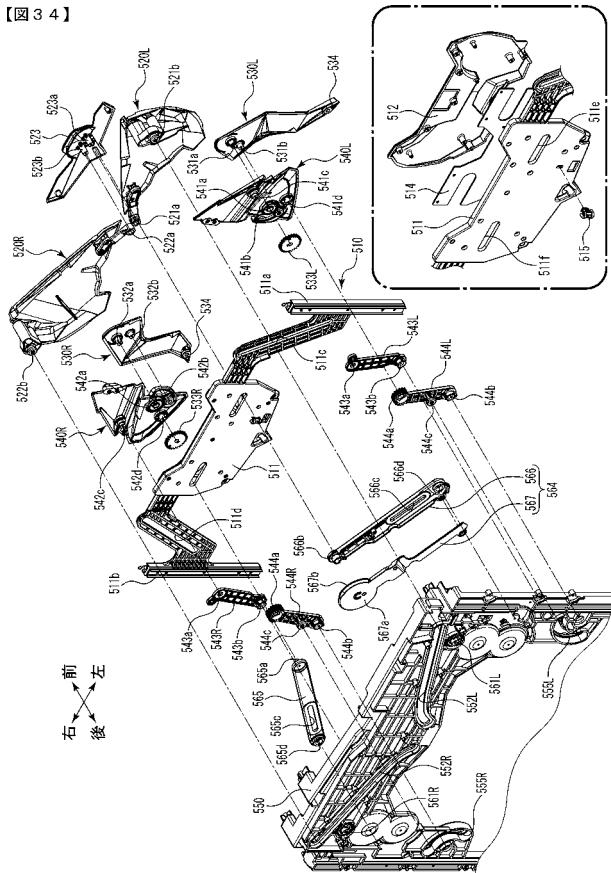
【 図 3 3 】

【図33】



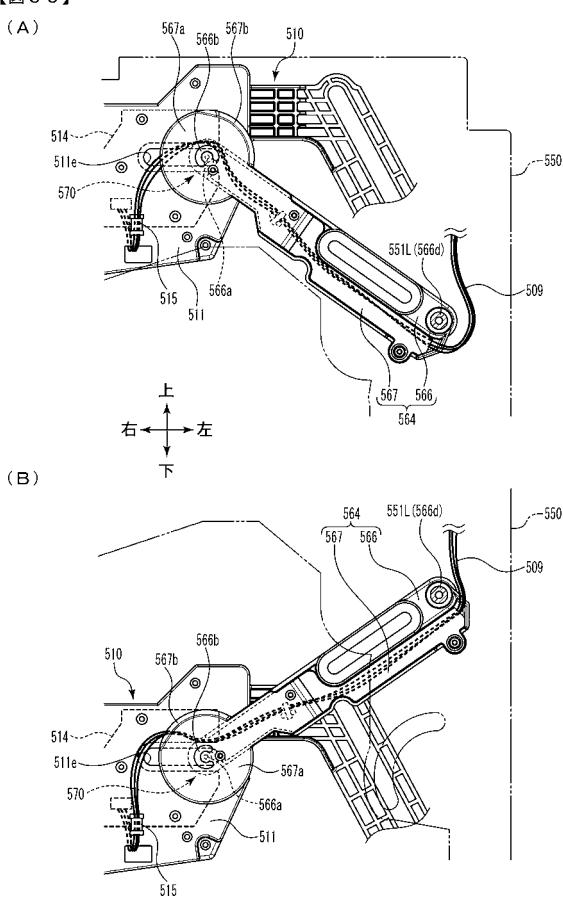
【 図 3 4 】

【図34】



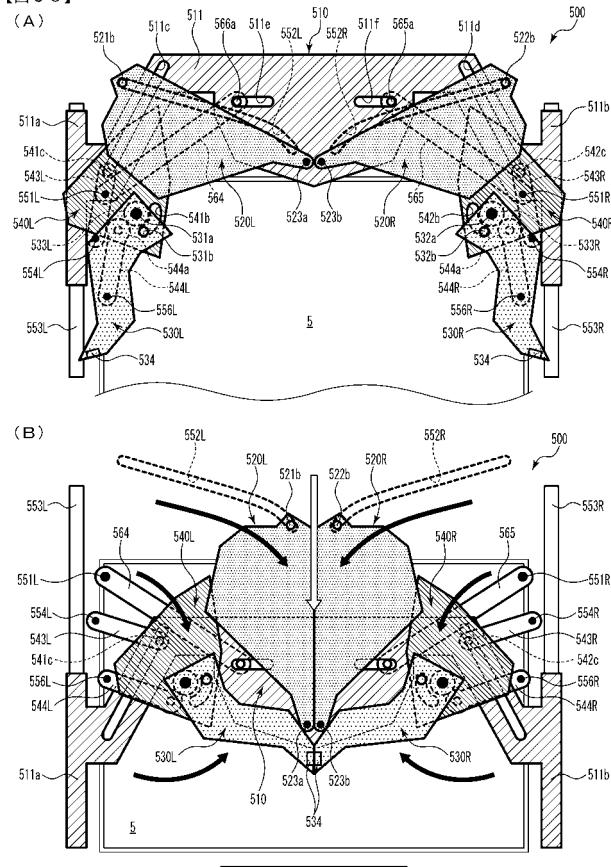
【図35】

【图35】



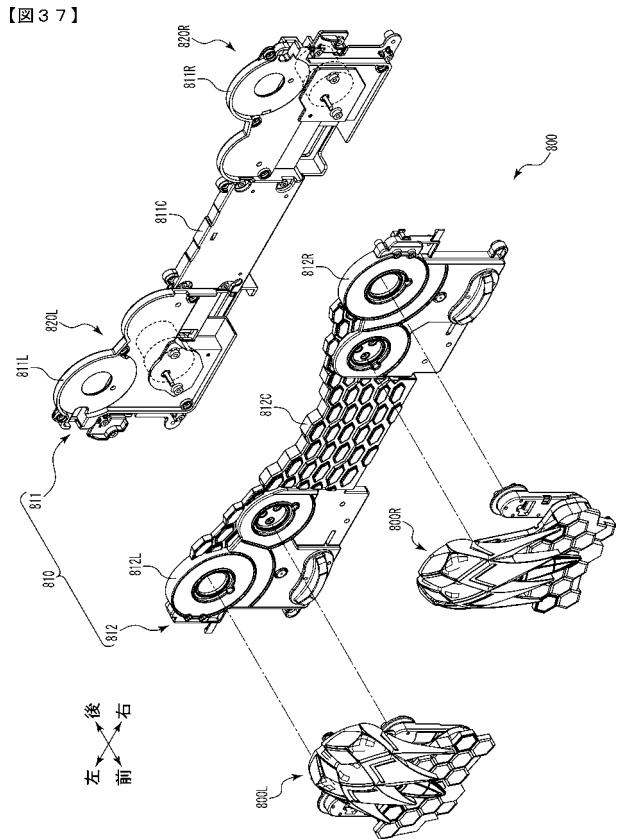
【 図 3 6 】

【図36】



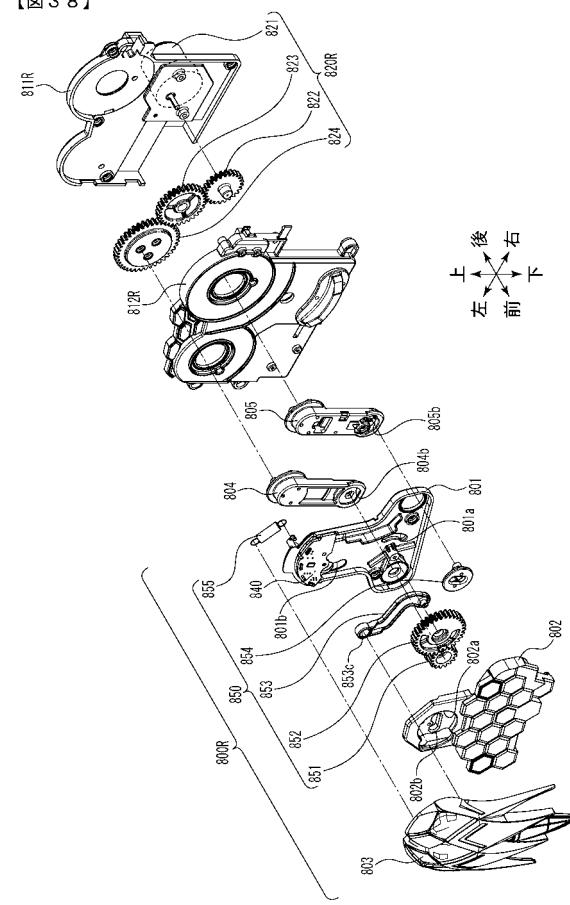
→ 第1動作 → 第2動作

【図37】

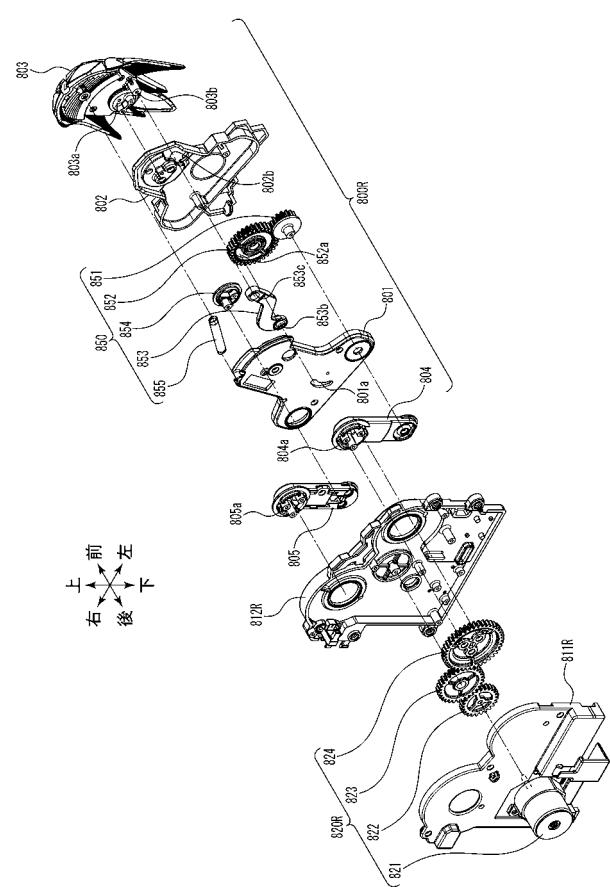


【図38】

【図38】



【図39】



【図40】

【図40】

