

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特 許 公 報(B2)

(11) 特許番号

特許第6114225号
(P6114225)

(45) 発行日 平成29年4月12日(2017.4.12)

(24) 登録日 平成29年3月24日(2017.3.24)

(51) Int.Cl.

A63F 7/02 (2006.01)

F I

A63F 7/02 304D

請求項の数 8 (全 22 頁)

(21) 出願番号	特願2014-70152 (P2014-70152)	(73) 特許権者	000135210
(22) 出願日	平成26年3月28日(2014.3.28)		株式会社ニューギン
(65) 公開番号	特開2015-188695 (P2015-188695A)		愛知県名古屋市中村区烏森町3丁目56番地
(43) 公開日	平成27年11月2日(2015.11.2)	(74) 代理人	100105957
審査請求日	平成28年3月30日(2016.3.30)		弁理士 恩田 誠
		(74) 代理人	100068755
			弁理士 恩田 博宣
		(72) 発明者	松下 睦孝
			名古屋市中村区烏森町3丁目56番地 株式会社ニューギン内
		審査官	廣瀬 貴理

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項 1】

遊技盤と、該遊技盤に組み付けられた可動体と、を備え、前記可動体に所定の動作をさせて行う可動体演出を実行可能な遊技機において、

前記可動体のうち特定可動体による可動体演出は、該特定可動体を原位置から演出位置に移動させる動作を含み、前記特定可動体の原位置は、該特定可動体が所定の収容空間に収容されている位置に設定されており、

前記特定可動体が前記原位置にある状態において、前記特定可動体と、前記特定可動体とは別の部材であって前記遊技盤を構成する構成部材との間のクリアランスは、遊技媒体より小さく設定されていることにより、遊技媒体が前記特定可動体及び前記構成部材に跨

10

って滞留可能となっており、
前記特定可動体が前記演出位置に向かって移動した状態において、前記特定可動体と前記構成部材との間のクリアランスは、遊技媒体より大きく設定されていることにより、遊技媒体が前記収容空間に流入可能に構成されていることを特徴とする遊技機。

【請求項 2】

前記遊技盤には、開口部が設けられているとともに、前記構成部材とは別に、所定の画像を表示可能な表示装置が前記開口部から視認可能に組み付けられており、

前記特定可動体及び前記構成部材は、前記開口部内の下部において、前記表示装置の前面側に配設されていることを特徴とする請求項 1 に記載の遊技機。

【請求項 3】

20

前記構成部材の上面は、前記收容空間に向かって傾斜していることを特徴とする請求項 1 又は 2 に記載の遊技機。

【請求項 4】

前記可動体には、前記構成部材として前記特定可動体とは異なる非特定可動体をさらに含み、

前記非特定可動体は、可動体演出を実行することにより遊技媒体を前記收容空間に向かって案内可能に構成されていることを特徴とする請求項 1 ～ 3 の何れか 1 項に記載の遊技機。

【請求項 5】

遊技媒体を貯留可能な貯留空間を備え、

前記收容空間と前記貯留空間とは、前記收容空間に流入した遊技媒体を前記貯留空間へ案内可能に連通されており、

前記貯留空間は、前記遊技盤において前記收容空間の下方に設けられていることを特徴とする請求項 1 ～ 4 のうち何れか 1 項に記載の遊技機。

【請求項 6】

遊技媒体を貯留可能な貯留空間を備え、

前記收容空間と前記貯留空間とは、前記收容空間に流入した遊技媒体を前記貯留空間へ案内可能に連通されており、

前記貯留空間の底部は、遊技媒体を機外へ排出するための排出部に向かって傾斜していることを特徴とする請求項 1 ～ 5 のうち何れか 1 項に記載の遊技機。

【請求項 7】

前記排出部は、前記遊技盤に設けられた入賞口に流入した遊技媒体を機外に排出するための排出部、及びアウト口に流入した遊技媒体を機外に排出するための排出部のうち、少なくとも一方の排出部と兼用されていることを特徴とする請求項 6 に記載の遊技機。

【請求項 8】

前記構成部材の上面には、前記收容空間へ向かう方向に沿って延びる溝部が設けられていることを特徴とする請求項 1 ～ 7 のうち何れか 1 項に記載の遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

この発明は、可動体に所定の動作をさせて行う可動体演出を実行可能な遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

従来から、遊技機的一种であるパチンコ遊技機では、遊技盤に配設した演出用の可動体に所定の動作をさせることで、可動体演出を実行している（例えば、特許文献 1）。特許文献 1 のパチンコ遊技機では、遊技盤において、演出表示装置の前面側に複数の可動体を配設し、これら複数の可動体を動作させることにより遊技者の興味を向上させている。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【特許文献 1】特開 2010 - 259458 号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

ところで、パチンコ遊技機では、遊技媒体となる遊技球が遊技盤上の遊技領域を流下するときに、遊技釘等にぶつかったときの衝撃で跳ね上がったたり、遊技店の店員などが前面扉を開放させたときに誤って遊技球を落下させたりすることで、遊技球が可動体に乗り上げてしまう可能性がある。このような場合には、可動体の動作に伴って、遊技球が可動体と他の部材との間に挟み込まれることで、可動体の動作の妨げとなってしまう虞がある。

10

20

30

40

50

【 0 0 0 5 】

この発明は、上記従来技術に鑑みてなされたものであり、その目的は、遊技媒体によって可動体の動作が妨げられることを抑制できる遊技機を提供することにある。

【課題を解決するための手段】

【 0 0 0 6 】

上記課題を解決する遊技機は、遊技盤と、該遊技盤に組み付けられた可動体と、を備え、前記可動体に所定の動作をさせて行う可動体演出を実行可能な遊技機において、前記可動体のうち特定可動体による可動体演出は、該特定可動体を原位置から演出位置に移動させる動作を含み、前記特定可動体の原位置は、該特定可動体が所定の收容空間に收容されている位置に設定されており、前記特定可動体が前記原位置にある状態において、前記特定可動体と、前記特定可動体とは別の部材であって前記遊技盤を構成する構成部材との間のクリアランスは、遊技媒体より小さく設定されていることにより、遊技媒体が前記特定可動体及び前記構成部材に跨って滞留可能となっており、前記特定可動体が前記演出位置に向かって移動した状態において、前記特定可動体と前記構成部材との間のクリアランスは、遊技媒体より大きく設定されていることにより、遊技媒体が前記收容空間に流入可能に構成されていることを要旨とする。

10

【 0 0 0 7 】

上記遊技機について、前記遊技盤には、開口部が設けられているとともに、前記構成部材とは別に、所定の画像を表示可能な表示装置が前記開口部から視認可能に組み付けられており、前記特定可動体及び前記構成部材は、前記開口部内の下部において、前記表示装置の前面側に配設されていることが好ましい。

20

【 0 0 0 8 】

上記遊技機について、前記構成部材の上面は、前記收容空間に向かって傾斜していることが好ましい。

上記遊技機について、前記可動体には、前記構成部材として前記特定可動体とは異なる非特定可動体をさらに含み、前記非特定可動体は、可動体演出を実行することにより遊技媒体を前記收容空間に向かって案内可能に構成されていることが好ましい。

【 0 0 0 9 】

上記遊技機について、遊技媒体を貯留可能な貯留空間を備え、前記收容空間と前記貯留空間とは、前記收容空間に流入した遊技媒体を前記貯留空間へ案内可能に連通されており、前記貯留空間は、前記遊技盤において前記收容空間の下方に設けられていることが好ましい。

30

上記遊技機について、遊技媒体を貯留可能な貯留空間を備え、前記收容空間と前記貯留空間とは、前記收容空間に流入した遊技媒体を前記貯留空間へ案内可能に連通されており、前記貯留空間の底部は、遊技媒体を機外へ排出するための排出部に向かって傾斜していることが好ましい。

【 0 0 1 0 】

上記遊技機について、前記排出部は、前記遊技盤に設けられた入賞口に流入した遊技媒体を機外に排出するための排出部、及びアウト口に流入した遊技媒体を機外に排出するための排出部のうち、少なくとも一方の排出部と兼用されていることが好ましい。

40

【 0 0 1 1 】

上記遊技機について、前記構成部材の上面には、前記收容空間へ向かう方向に沿って延びる溝部が設けられていることが好ましい。

【発明の効果】

【 0 0 1 2 】

本発明によれば、遊技媒体によって可動体の動作が妨げられることを抑制できる。

【図面の簡単な説明】

【 0 0 1 3 】

【図 1】パチンコ遊技機を模式的に示す正面図。

【図 2】遊技盤を模式的に示す正面図。

50

【図 3】図 2 に示す A - A 線断面図。

【図 4】図 2 に示す B - B 線断面図。

【図 5】遊技盤の一部を拡大して模式的に示す斜視図。

【図 6】第 1 可動体が演出位置に移動した状態における遊技盤の一部を拡大して模式的に示す斜視図。

【図 7】図 6 に示す C - C 線断面図。

【図 8】第 2 可動体及び第 3 可動体が演出位置に移動した状態における遊技盤の一部を拡大して模式的に示す斜視図。

【図 9】図 8 に示す D - D 線断面図。

【図 10】パチンコ遊技機の電氣的構成を示すブロック図。

10

【図 11】特別図柄入力処理を示すフローチャート。

【図 12】特別図柄開始処理を示すフローチャート。

【図 13】第 2 可動体及び第 3 可動体が原位置にある状態における遊技盤の断面図。

【図 14】第 2 可動体及び第 3 可動体が演出位置に移動した状態における遊技盤の断面図。

。

【図 15】別の実施形態における遊技盤の断面図。

【図 16】別の実施形態における遊技盤を模式的に示す正面図。

【発明を実施するための形態】

【0014】

以下、パチンコ遊技機の一実施形態を説明する。なお、本明細書における「上」「下」「左」「右」「前（表）」「後（裏）」は、それぞれ遊技者から見たときの「上」「下」「左」「右」「前（表）」「後（裏）」を示すものとする。

20

【0015】

図 1 に示すように、遊技機としてのパチンコ遊技機は、遊技盤 Y B を有する。パチンコ遊技機は、該パチンコ遊技機の前面側において、遊技盤 Y B を遊技者から透視可能な状態で保護する不図示の保護ガラスと、該保護ガラスを支持する前面扉 Z T と、を有する。前面扉 Z T は、パチンコ遊技機の前面側において開閉可能となるように、左側縁部でパチンコ遊技機の機本体に支持されている。本実施形態のパチンコ遊技機では、前面扉 Z T を開放することにより、遊技盤 Y B にアクセス可能である。

【0016】

30

また、パチンコ遊技機の前面側には、遊技盤 Y B へ遊技媒体としての遊技球 Y K を発射させるときに遊技者によって操作される発射ハンドル H D が配設されている。また、パチンコ遊技機の前面側には、楽曲や効果音等を出力することにより、遊技演出としての音声演出を実行可能に構成されたスピーカ S P が配設されている。また、パチンコ遊技機の前面側には、図示しない L E D などの発光体を点滅や点灯させることにより、遊技演出としての発光演出を実行可能に構成された装飾ランプ S R が配設されている。

【0017】

図 2 に示すように、遊技盤 Y B は、表面に各種の装飾を施された遊技板 Y C を有する。遊技板 Y C の表側には、ガイドレール G R が円形渦巻き状に配設されているとともに、ガイドレール G R によって遊技板 Y C の前面側が区画されることにより、発射ハンドル H D の操作によって発射された遊技球 Y K が流下される遊技領域 Y R が設けられている。また、遊技板 Y C は、図示しない開口部を有するとともに、該開口部には、各種の意匠を施した装飾部材（意匠部材）が配設された枠状の表示枠体 H W が組み付けられている。表示枠体 H W は、開口部 H W a を有する。開口部 H W a は、遊技盤 Y B に設けられた開口部となる。前面扉 Z T が閉鎖された状態において、表示枠体 H W の前面と保護ガラスとの間のクリアランスは、表示枠体 H W の全周にわたって遊技球 Y K の大きさ（直径）よりも小さく設定されている。このため、前面扉 Z T が閉鎖された状態において、遊技領域 Y R を流下する遊技球 Y K は、原則として表示枠体 H W の開口部 H W a 内に流入しないようになっている。但し、例えば前面扉 Z T が開放された場合などには、遊技球 Y K が遊技領域 Y R から開口部 H W a 内に流入する可能性がある。

40

50

【 0 0 1 8 】

遊技盤 Y B には、複数種類の図柄として特別図柄を表示可能な特別図柄表示装置 1 1 が配設されている。特別図柄表示装置 1 1 では、特別図柄を変動させて行う図柄変動ゲームが表示される。以下の説明では、特別図柄を用いる図柄変動ゲームを「特別図柄変動ゲーム」と示す。特別図柄は、後述する大当りか否かの大当り判定（大当り抽選）の判定結果を報知するために用いられる図柄である。

【 0 0 1 9 】

特別図柄表示装置 1 1 では、特別図柄変動ゲームの開始と同時に特別図柄の変動表示が開始されるとともに、特別図柄変動ゲームの終了と同時に特別図柄が確定停止表示される。「変動表示」とは、図柄を表示する表示装置の表示領域内において、表示される図柄の種類が変化している状態である。「確定停止表示」とは、前記表示領域内において図柄が確定停止している状態である。特別図柄変動ゲームでは、後述する大当り判定の判定結果に応じた表示結果として、複数種類の特別図柄の中から選択された特別図柄が確定停止表示される。特別図柄は、大当りを認識し得る大当り図柄（大当り表示結果）と、はずれを認識し得るはずれ図柄（はずれ表示結果）とに分類される。

【 0 0 2 0 】

また、遊技盤 Y B には、所定の画像として各種の画像を表示することにより、遊技演出としての表示演出を実行可能に構成された演出表示装置 1 3 が配設されている。演出表示装置 1 3 の画像表示部 G H は、例えば液晶ディスプレイ型の表示部である。演出表示装置 1 3 は、画像表示部 G H が遊技者から視認可能となるように、表示枠体 H W の開口部 H W a と画像表示部 G H とを整合一致させた状態で遊技盤 Y B に対して組み付けられている。

【 0 0 2 1 】

そして、演出表示装置 1 3 では、特別図柄変動ゲームに関連する表示演出が表示される。詳しく説明すると、演出表示装置 1 3 では、上記表示演出の 1 つとして、複数種類の飾り図柄を複数の図柄列で変動させて図柄組み合わせを表示（導出）する図柄変動ゲームが行われる。飾り図柄変動ゲームでは、遊技者から見て左図柄列、中図柄列、及び右図柄列の 3 列にわたって図柄列が表示される。以下の説明では、飾り図柄を用いる図柄変動ゲームを「飾り図柄変動ゲーム」と示す。飾り図柄は、表示演出を多様化するために用いられる演出用の図柄（演出図柄）である。本実施形態のパチンコ遊技機では、左図柄列及び右図柄列に表示可能な飾り図柄として、[1] ~ [8] の各アラビア数字を模した画像が設定されている。

【 0 0 2 2 】

演出表示装置 1 3 では、特別図柄変動ゲームの開始と同時に飾り図柄の変動表示が開始される。また、演出表示装置 1 3 では、特別図柄変動ゲームの終了前に飾り図柄が一旦停止表示されるとともに、特別図柄変動ゲームの終了と同時に飾り図柄が確定停止表示される。なお、「一旦停止表示」とは、例えばゆれ変動状態など、前記表示領域内において図柄が再び変動表示される可能性があることを示す状態である。演出表示装置 1 3 は、特別図柄表示装置 1 1 に比較して大きい表示領域で構成されるとともに、飾り図柄は特別図柄に比較して遥かに大きく表示される。このため、遊技者は、専ら演出表示装置 1 3 に確定停止表示された図柄組み合わせから大当り又ははずれを認識できる。

【 0 0 2 3 】

そして、演出表示装置 1 3 には、特別図柄変動ゲームの表示結果に応じた表示結果が表示される。具体的に言えば、特別図柄変動ゲームで大当り図柄が確定停止表示される場合には、演出表示装置 1 3 にも大当り図柄（大当り表示結果）が確定停止表示される。本実施形態において、飾り図柄による大当り図柄は、演出表示装置 1 3 に確定停止表示された全列の飾り図柄が同一となる図柄組み合わせ（例えば [7 ・ 7 ・ 7] ）とされている。また、特別図柄変動ゲームでははずれ図柄が確定停止表示される場合には、演出表示装置 1 3 にもはずれ図柄（はずれ表示結果）が確定停止表示される。本実施形態において、飾り図柄によるはずれ図柄は、演出表示装置 1 3 に確定停止表示された全列の飾り図柄が同一でない図柄組み合わせ（例えば [1 ・ 3 ・ 2] や [7 ・ 8 ・ 7] ）とされている。

【 0 0 2 4 】

そして、左図柄列及び右図柄列に停止表示された飾り図柄が同一種類の場合には、その図柄組み合わせからリーチ状態を認識できる。リーチ状態は、複数の図柄列のうち、特定の図柄列（本実施形態では左右の図柄列）の飾り図柄が同一種類となって一旦停止表示され、かつ前記特定の図柄列以外の図柄列（本実施形態では中図柄列）の飾り図柄が変動表示されている状態である。このリーチ状態を認識できる図柄組み合わせが飾り図柄によるリーチの図柄組み合わせとなる。演出表示装置 1 3 では、飾り図柄変動ゲームにおいて、リーチの図柄組み合わせが表示されてから、最終的に図柄組み合わせが一旦停止表示される迄の間に、表示演出の 1 つとしてリーチ演出を表示可能である。

【 0 0 2 5 】

また、遊技盤 Y B において、演出表示装置 1 3 の下方には、遊技球 Y K が左右に転動可能に構成されたステージ 1 2 が配設されている。また、遊技盤 Y B において、ステージ 1 2 の上方には、左右方向に延びる区画部材 1 2 a が配設されている。区画部材 1 2 a は、上下方向に延びる後壁部と該後壁部の上端部から前方に向かって突出する天井部とを有しており、左右方向と直交する平面で切断したときの断面形状が逆 L 字型である。区画部材 1 2 a は、遊技領域 Y R において、遊技球 Y K が流下可能な領域と、演出表示装置 1 3 側の領域とを区画しており、ステージ 1 2 において跳ね上がった遊技球 Y K が表示枠体 H W の開口部 H W a 内に乗り上げることを抑制している。

【 0 0 2 6 】

遊技盤 Y B において、演出表示装置 1 3 の下方には、遊技球 Y K が入球可能な第 1 始動口 1 4 を有する第 1 始動口装置 1 5 が配設されている。第 1 始動口 1 4 は、遊技球 Y K が常に入球可能である。また、第 1 始動口 1 4 の奥方には、第 1 始動口 1 4 へ入球した遊技球 Y K を検知する第 1 始動口センサ S E 1（図 1 0 に示す）が設けられている。

【 0 0 2 7 】

遊技盤 Y B において、第 1 始動口 1 4 の右方には、遊技球 Y K が入球可能な第 2 始動口 1 6 を有する第 2 始動口装置 1 7 が配設されている。また、第 2 始動口 1 6 の奥方には、第 2 始動口 1 6 へ入球した遊技球 Y K を検知する第 2 始動口センサ S E 2（図 1 0 に示す）が設けられている。本実施形態では、各始動口センサ S E 1，S E 2 が遊技球 Y K を検知することで、特別図柄変動ゲームの始動条件が成立し得る。また、本実施形態では、各始動口センサ S E 1，S E 2 が遊技球 Y K を検知することで、予め定めた個数の賞球としての遊技球 Y K の払出条件が成立する。また、第 2 始動口装置 1 7 は、普通電動役物ソレノイド S O L 1（図 1 0 に示す）の作動により開閉動作を行う開閉扉（普通電動役物）1 8 を有している。開閉扉 1 8 は、第 2 始動口 1 6 へ遊技球 Y K が入球容易な開状態、及び第 2 始動口 1 6 へ遊技球 Y K が入球困難な閉状態に動作可能である。

【 0 0 2 8 】

遊技盤 Y B において、演出表示装置 1 3 の右下方には、遊技球 Y K が入球可能な大入賞口 1 9 を有する大入賞口装置 2 0 が配設されている。また、大入賞口 1 9 の奥方には、大入賞口 1 9 へ入球した遊技球 Y K を検知するカウントセンサ S E 3（図 1 0 に示す）が設けられている。本実施形態では、カウントセンサ S E 3 が大入賞口 1 9 に入球した遊技球 Y K を検知することで、予め定めた個数の賞球としての遊技球 Y K の払出条件が成立する。また、大入賞口装置 2 0 は、大入賞口ソレノイド S O L 2（図 1 0 に示す）の作動により開閉動作を行う大入賞口扉 2 1 を有している。大入賞口扉 2 1 は、大入賞口 1 9 へ遊技球 Y K が入球容易な開状態、及び大入賞口 1 9 へ遊技球 Y K が入球困難な閉状態に動作可能である。

【 0 0 2 9 】

本実施形態のパチンコ遊技機では、大当たり判定で肯定判定されると、特別図柄変動ゲームにて大当たり図柄が確定停止表示された後に大当たり遊技が付与される。大当たり遊技では、大入賞口扉 2 1 が開状態となり、大入賞口 1 9 へ遊技球 Y K を入球させ易くなる。このため、遊技者は、大当たり遊技中、賞球の払出条件を容易に獲得できるチャンスを得ることができる。

10

20

30

40

50

【 0 0 3 0 】

遊技盤 Y B において、演出表示装置 1 3 の右下方には、保留表示装置 2 2 が配設されている。保留表示装置 2 2 では、始動条件が成立したが開始条件が成立していないことで未だ実行されていない保留中の特別図柄変動ゲームの回数が表示される。以下の説明では、保留中の特別図柄変動ゲームの回数を「特別図柄保留数」と示す。

【 0 0 3 1 】

遊技盤 Y B において、演出表示装置 1 3 の右下方には、複数種類の図柄として普通図柄を表示可能な普通図柄表示装置 2 4 が配設されている。普通図柄表示装置 2 4 では、普通図柄を変動させて行う図柄変動ゲームが表示される。以下の説明では、普通図柄を用いる図柄変動ゲームを「普通図柄変動ゲーム」と示す。普通図柄表示装置 2 4 では、普通図柄変動ゲームの開始と同時に普通図柄の変動表示が開始されるとともに、普通図柄変動ゲームの終了と同時に普通図柄が確定停止表示される。本実施形態の普通図柄変動ゲームでは、後述する普通当り判定の判定結果に応じた表示結果として普通図柄が確定停止表示される。普通図柄は、普通当りを認識し得る普通当り図柄（普通当り表示結果）と、普通はずれを認識し得る普通はずれ図柄（普通はずれ表示結果）とに分類される。

10

【 0 0 3 2 】

本実施形態のパチンコ遊技機では、普通当り判定で肯定判定されると、普通図柄変動ゲームにて普通当り図柄が確定停止表示された後に普通当り遊技が付与される。普通当り遊技では、開閉扉 1 8 が開状態となり、第 2 始動口 1 6 へ遊技球 Y K を入球させ易くなる。このため、遊技者は、普通当り遊技中、特別図柄変動ゲームの始動条件と賞球の払出条件とを容易に獲得できるチャンスを得ることができる。

20

【 0 0 3 3 】

遊技盤 Y B において、演出表示装置 1 3 の右方には、作動ゲート 2 5 が配設されている。作動ゲート 2 5 には、入球（通過）した遊技球 Y K を検知するゲートセンサ S E 4（図 1 0 に示す）が設けられている。本実施形態では、ゲートセンサ S E 4 が遊技球 Y K を検知することで、普通図柄変動ゲームの始動条件が成立し得る。以下の説明では、始動条件が成立したが開始条件が成立していないことで未だ実行されていない保留中の普通図柄変動ゲームの回数を「普通図柄保留数」と示す。

【 0 0 3 4 】

また、図 2 ～図 4 に示すように、遊技盤 Y B には、所定の動作を行って可動体演出を実行可能な演出用の可動体が配設されている。本実施形態の可動体には、それぞれ配設位置や可動範囲を異ならせた複数の可動体として、第 1 可動体 K 1 a、K 1 b、第 2 可動体 K 2、及び第 3 可動体 K 3 がある。以下、各可動体 K 1 ～ K 3 と、表示枠体 H W において各可動体 K 1 ～ K 3 の周辺に配設された構成部材としての装飾部材について、詳しく説明する。

30

【 0 0 3 5 】

図 3 ～図 7 に示すように、非特定可動体としての第 1 可動体 K 1 a 及び第 1 可動体 K 1 b は、開口部 H W a の下縁部において、左右方向に並ぶように配設されている。各第 1 可動体 K 1 a、K 1 b は、何れも四角箱状である。表示枠体 H W において開口部 H W a の下縁部には、可動体演出の非実行時に各第 1 可動体 K 1 a、K 1 b が収容される収容部 K 1 c が設けられている。本実施形態において、各第 1 可動体 K 1 a、K 1 b が収容部 K 1 c に収容されている位置は、各第 1 可動体 K 1 a、K 1 b の原位置となる。

40

【 0 0 3 6 】

そして、図 6 及び図 7 に示すように、各第 1 可動体 K 1 a、K 1 b は、図示しないステッピングモータなどのアクチュエータによって、原位置（収容部 K 1 c）と、演出表示装置 1 3 の前面側に位置する演出位置との間で上下方向に沿って出没可能に構成されている。以下の説明では、各第 1 可動体 K 1 a、K 1 b を上下方向に沿って揺動させる可動体演出を「第 1 可動体演出」と示す。

【 0 0 3 7 】

また、図 3 ～図 7 に示すように、特定可動体としての第 2 可動体 K 2 は、開口部 H W a

50

の下縁部において、各第1可動体K1a, K1bの後方に配設されている。第2可動体K2は、左右方向に沿って延びる板状の可動体である。第2可動体K2の上面には、前後方向に沿って延びる微細な複数の溝部、換言すれば凸条が左右方向に沿って並んだローレット部K2dが形成されている。

【0038】

表示枠体HWにおいて開口部HWaの下縁部には、可動体演出の非実行時に第2可動体K2が收容される收容部K2cが設けられている。本実施形態において、第2可動体K2が收容部K2cに收容されている位置は、第2可動体K2の原位置となる。

【0039】

そして、図8及び図9に示すように、第2可動体K2は、図示しないステッピングモータなどのアクチュエータによって、原位置（收容部K2c）と、演出表示装置13の前側であって上方領域を覆う位置に設定された演出位置との間で上下方向に沿って出没可能に構成されている。

【0040】

また、図4～図7に示すように、第3可動体K3は、開口部HWaの上縁部に配設されている。第3可動体K3は、左右方向に沿って延びる板状の可動体である。表示枠体HWにおいて開口部HWaの上縁部には、可動体演出の非実行時に第3可動体K3が收容される收容部K3cが設けられている。本実施形態において、第3可動体K3が收容部K3cに收容されている位置は、第3可動体K3の原位置となる。

【0041】

そして、図8及び図9に示すように、第3可動体K3は、図示しないステッピングモータなどのアクチュエータによって、原位置（收容部K3c）と、演出表示装置13の前側であって下方領域を覆う位置に設定された演出位置との間で上下方向に沿って出没可能に構成されている。以下の説明では、第2可動体K2及び第3可動体K3を上下方向に沿って各演出位置へ移動させる可動体演出を「第2可動体演出」と示す。

【0042】

図3～図5に示すように、表示枠体HWにおいて、演出表示装置13の前側であって、收容部K2c（原位置にある第2可動体K2）の後側には、装飾部材として、左右方向に沿って延びる略板状の第1装飾部材30が配設されている。また、表示枠体HWにおいて、收容部K2c（原位置にある第2可動体K2）の前側であって、收容部K1c（原位置にある各第1可動体K1a, K1b）の後側には、装飾部材として、左右方向に沿って延びる略板状の第2装飾部材31が配設されている。第2装飾部材31は、左右方向における中央に四角箱状の仕切部31aを有する。第2装飾部材31の上面には、前後方向に沿って延びる微細な複数の溝部、換言すれば凸条が左右方向に沿って並んだローレット部31dが形成されている。

【0043】

各第1可動体K1a, K1b、第2可動体K2、第3可動体K3、第1装飾部材30、及び第2装飾部材31は、演出表示装置13の前側面に配設されている。そして、前述の各收容部K1cは、区画部材12aの後壁部と、第2装飾部材31と、開口部HWaにおける左右の壁とで区画された空間として形成されている。即ち、各收容部K1cは、開口部HWaの下縁部において、仕切部31aを挟んで左右に配置されている。

【0044】

また、前述の收容部K2cは、第1装飾部材30と、第2装飾部材31と、開口部HWaにおける左右の壁とで区画された空間として形成されている。收容部K2cは、開口部HWaの下縁部において、左右方向における開口部HWaの略全幅にわたって設けられているとともに、上下方向に沿って延びる略扁平な直方体状の空間である。

【0045】

図4に示すように、各第1可動体K1a, K1b、及び第2可動体K2が原位置にある場合、各可動体K1a, K1b, K2、第1装飾部材30、及び第2装飾部材31の上面は、同一平面上（又は略同一平面上）に位置している。そして、本実施形態のパチンコ遊

10

20

30

40

50

技機では、開口部HWaの下縁部において、各可動体K1a、K1b、K2と、各装飾部材30、31との間のクリアランスは、何れの部分においても遊技球YKの直径より小さく設定されている。詳しく説明すると、原位置に各第1可動体K1a、K1bが位置している状態において、前後方向における各第1可動体K1a、K1bと区画部材12aの後壁部との間のクリアランスC1は、遊技球YKの直径より小さい。原位置に各第1可動体K1a、K1bが位置している状態において、左右方向における仕切部31aと各第1可動体K1a、K1bとの間のクリアランスC2は、遊技球YKの直径より小さい。原位置に各第1可動体K1a、K1bが位置している状態において、前後方向における第2装飾部材31と各第1可動体K1a、K1bとの間のクリアランスC3は、遊技球YKの直径より小さい。

10

【0046】

また、原位置に第2可動体K2が位置している状態において、前後方向における第2装飾部材31と第2可動体K2との間のクリアランスC4は、遊技球YKの直径より小さい。原位置に第2可動体K2が位置している状態において、前後方向における第1装飾部材30と第2可動体K2との間のクリアランスC5は、遊技球YKの直径より小さい。ただし、第1装飾部材30と第2装飾部材31との間のクリアランス（離間距離）は、遊技球YKの直径より大きい。即ち、本実施形態のパチンコ遊技機において、前後方向における収容部K2cの大きさは、遊技球YKの直径よりも大きく設定されている。なお、各クリアランスC1～C5は、何れもゼロよりも大きく設定されており、各装飾部材30、31、及び各可動体K1a、K1b、K2は、相互に接触しないようになっている。

20

【0047】

そして、遊技盤YBにおいて、遊技板YCの裏側であって収容部K2cの下方には、左右方向に沿って延びるとともに、遊技球YKを貯留可能な貯留部としての貯留空間33が配設されている。貯留空間33は、各第1可動体K1a、K1bや第2可動体K2の動作範囲外（可動範囲外）に設けられている。貯留空間33は、前後方向及び左右方向に沿った大きさが遊技球YKの直径より大きい。また、貯留空間33は、収容部K2cの下端部において、該収容部K2cと連通している。

【0048】

次に、本実施形態のパチンコ遊技機の制御構成について説明する。

パチンコ遊技機の機裏側には、主制御基板40が装着されている。主制御基板40は、パチンコ遊技機における遊技に関する処理を実行するとともに、該処理の結果に応じて各種の制御信号（制御コマンド）を出力する。また、パチンコ遊技機の機裏側には、演出制御基板41が装着されている。演出制御基板41は、主制御基板40が出力した制御信号に基づいて、遊技演出の実行に関する処理を実行する。即ち、演出制御基板41は、演出表示装置13の表示態様（図柄、背景、文字などの表示画像など）、装飾ランプSRの発光態様、及びスピーカSPの音声出力態様を制御する。

30

【0049】

まず、主制御基板40について詳しく説明する。

図10に示すように、主制御基板40には、主制御用CPU40a、主制御用ROM40b、主制御用RAM40c、及び乱数生成回路40dが備えられている。主制御用CPU40aには、主制御用ROM40b、主制御用RAM40c、及び乱数生成回路40dが接続されている。また、主制御用CPU40aには、第1始動口センサSE1、第2始動口センサSE2、カウントセンサSE3、及びゲートセンサSE4が接続されている。また、主制御用CPU40aには、特別図柄表示装置11、保留表示装置22、及び普通図柄表示装置24が接続されている。また、主制御用CPU40aには、普通電動役物ソレノイドSOL1及び大入賞口ソレノイドSOL2が接続されている。

40

【0050】

主制御用ROM40bには、主制御用CPU40aが遊技に関する処理を実行するためのメイン制御プログラムが記憶されている。また、主制御用ROM40bには、複数種類の変動パターンが記憶されている。変動パターンは、特別図柄が変動を開始してから特別

50

図柄が確定停止表示される迄の間の遊技演出のベースとなるパターンを示すものである。即ち、変動パターンは、特別図柄の変動が開始されてから特別図柄が確定停止表示される迄の変動時間（演出時間）を特定可能である。また、変動パターンは、特別図柄の変動が開始されてから特別図柄が確定停止表示される迄の遊技演出の変動内容（演出内容）を特定可能である。また、主制御用ROM40bには、各種の判定値が記憶されている。詳しく説明すると、主制御用ROM40bには、大当たり判定に用いられる大当たり判定値、普通当たり判定に用いられる普通当たり判定値、リーチ演出の実行を許容するか否かのリーチ判定に用いられるリーチ判定値が記憶されている。

【0051】

また、主制御用RAM40cには、パチンコ遊技機の動作中に適宜書き換えられる各種情報（乱数値、タイマ値、フラグ等）が記憶される。また、主制御用CPU40aは、各種のソフトウェア乱数の値を所定の制御周期（割込み周期）毎に更新し、主制御用RAM40cに記憶させる乱数更新処理（ソフトウェア乱数生成処理）を実行する。ソフトウェア乱数は、リーチ判定に用いるリーチ判定用乱数や、特別図柄の大当たり図柄を決定するときに用いる大当たり図柄用乱数や、変動パターンを振り分けるときに用いられる変動パターン振分用乱数となる。乱数生成回路40dは、マイクロプロセッサに搭載された図示しないクロック回路から供給される内部システムクロック（例えば10MHz）の1周期毎に値を1更新することにより、ハードウェア乱数を生成する。ハードウェア乱数は、大当たり判定に用いる大当たり判定用乱数や、普通当たり判定に用いる普通当たり判定用乱数となる。

【0052】

次に、演出制御基板41について説明する。

演出制御基板41には、演出制御用CPU41a、演出制御用ROM41b、及び演出制御用RAM41cが備えられている。演出制御用CPU41aには、演出制御用ROM41b及び演出制御用RAM41cが接続されている。また、演出制御用CPU41aには、演出表示装置13、装飾ランプSR、及びスピーカSPが接続されている。

【0053】

演出制御用CPU41aは、各種のソフトウェア乱数の値を所定の制御周期（割込み周期）毎に更新し、演出制御用RAM41cに記憶させる乱数更新処理（ソフトウェア乱数生成処理）を実行する。演出制御用ROM41bには、遊技演出の実行などに関する処理を実行するための演出制御プログラムが記憶されている。演出制御用ROM41bには、表示演出用の表示演出データ（図柄、背景画像、文字、及びキャラクタなどの各種の画像データ）、音声演出用の音声演出データ（楽曲や効果音などの音声データ）、及び発光演出用の発光演出データ（点灯パターンなどの発光データ）が記憶されている。演出制御用RAM41cには、パチンコ遊技機の動作中に適宜書き換えられる各種情報（乱数値、タイマ値、フラグ等）が記憶される。

【0054】

次に、メイン制御プログラムに基づいて、主制御基板40の主制御用CPU40aが実行する各種処理について説明する。

最初に、特別図柄入力処理について説明する。主制御用CPU40aは、所定の制御周期毎に特別図柄入力処理を実行する。

【0055】

図11に示すように、主制御用CPU40aは、第1始動口14及び第2始動口16の何れかに遊技球YKが入球したか否かを判定する（ステップS a 1）。すなわち、ステップS a 1において、主制御用CPU40aは、各始動口センサSE1、SE2が遊技球YKを検知したときに出力する検知信号を入力したか否かを判定する。各始動口14、16に遊技球YKが入球していない場合（ステップS a 1：NO）、主制御用CPU40aは、特別図柄入力処理を終了する。

【0056】

一方、各始動口14、16に遊技球YKが入球した場合（ステップS a 1：YES）、主制御用CPU40aは、主制御用RAM40cに記憶されている特別図柄保留数が上限

10

20

30

40

50

数の4未満であるか否かを判定する(ステップS a 2)。特別図柄保留数が上限数の4未満ではない場合(ステップS a 2: NO)、主制御用CPU 40 aは、特別図柄入力処理を終了する。特別図柄保留数が上限数の4未満である場合(ステップS a 2: YES)、主制御用CPU 40 aは、特別図柄保留数に1加算し、特別図柄保留数を書き換える(ステップS a 3)。このとき、主制御用CPU 40 aは、1加算後の特別図柄保留数を表示するように保留表示装置22の表示内容を制御する。

【0057】

続いて、主制御用CPU 40 aは、各種乱数の値を取得するとともに、該取得した各種乱数の値を、該各種乱数の値を記憶させた順序と、最先に記憶された各種乱数の値が何れであるかと、を特定可能となるように主制御用RAM 40 cに記憶させる(ステップS a 4)。ステップS a 4において、主制御用CPU 40 aは、大当たり判定用乱数の値を乱数生成回路40 dから取得するとともに、大当たり図柄用乱数の値、リーチ判定用乱数の値、及び変動パターン振分用乱数の値を主制御用RAM 40 cから読み出して取得する。その後、主制御用CPU 40 aは、特別図柄入力処理を終了する。

【0058】

次に、特別図柄開始処理について説明する。主制御用CPU 40 aは、所定の制御周期毎に、特別図柄入力処理のあとに特別図柄開始処理を実行する。

図12に示すように、主制御用CPU 40 aは、特別図柄変動ゲームの開始条件が成立したか否かを判定する(ステップS b 1)。ステップS b 1において、主制御用CPU 40 aは、特別図柄変動ゲームの実行中ではなく、且つ大当たり遊技中ではない場合にステップS b 1を肯定判定する一方で、特別図柄変動ゲームの実行中、又は大当たり遊技中である場合にステップS b 1を否定判定する。開始条件が成立していない場合(ステップS b 1: NO)、主制御用CPU 40 aは、特別図柄開始処理を終了する。

【0059】

一方、特別図柄変動ゲームの開始条件が成立している場合(ステップS b 1: YES)、主制御用CPU 40 aは、主制御用RAM 40 cから特別図柄保留数を読み出す(ステップS b 2)。そして、主制御用CPU 40 aは、特別図柄保留数が0よりも大きいかが判定する(ステップS b 3)。特別図柄保留数が0よりも大きくない場合(ステップS b 3: NO)、主制御用CPU 40 aは、特別図柄開始処理を終了する。

【0060】

一方、特別図柄保留数が0よりも大きい場合(ステップS b 3: YES)、主制御用CPU 40 aは、特別図柄保留数を1減算し、特別図柄保留数を書き換える(ステップS b 4)。このとき、主制御用CPU 40 aは、1減算後の特別図柄保留数を表示するように保留表示装置22の表示内容を制御する。次に、主制御用CPU 40 aは、主制御用RAM 40 cに記憶されている各種乱数の値のうち、最先に記憶された各種乱数の値(大当たり判定用乱数、大当たり図柄用乱数、リーチ判定用乱数、及び変動パターン振分用乱数の値)を取得する(ステップS b 5)。

【0061】

次に、主制御用CPU 40 aは、取得した大当たり判定用乱数の値と、大当たり判定値とが一致するか否かの大当たり判定を行う(ステップS b 6)。大当たり判定用乱数の値と大当たり判定値とが一致する場合(ステップS b 6: YES)、主制御用CPU 40 aは、前述のステップS b 5の処理で読み出した大当たり図柄用乱数の値に基づき、特別図柄による大当たり図柄の中から特別図柄表示装置11にて確定停止表示させる確定停止図柄を決定する(ステップS b 7)。次に、主制御用CPU 40 aは、前述のステップS b 5の処理で読み出した変動パターン振分用乱数の値に基づいて、大当たり演出用の変動パターンを決定する(ステップS b 8)。その後、主制御用CPU 40 aは、ステップS b 9へ移行する。

【0062】

一方、大当たり判定用乱数の値と大当たり判定値とが一致しない場合(ステップS b 6: NO)、主制御用CPU 40 aは、リーチ判定用乱数の値に基づいて、リーチ判定を行う(ステップS b 10)。詳しく説明すると、主制御用CPU 40 aは、前述のステップS b

5 の処理で主制御用 R A M 4 0 c から取得したリーチ判定用乱数の値とリーチ判定値とが一致するか否かを判定する。

【 0 0 6 3 】

リーチ判定用乱数の値とリーチ判定値とが一致する場合（ステップ S b 1 0 : Y E S）、主制御用 C P U 4 0 a は、特別図柄表示装置 1 1 にて確定停止表示させる確定停止図柄としてはずれ図柄を決定する（ステップ S b 1 1）。次に、主制御用 C P U 4 0 a は、前述のステップ S b 5 の処理で読み出した変動パターン振分用乱数の値をもとに、はずれリーチ演出用の変動パターンを決定する（ステップ S b 1 2）。その後、主制御用 C P U 4 0 a は、ステップ S b 9 へ移行する。

【 0 0 6 4 】

一方、リーチ判定用乱数の値とリーチ判定値とが一致しない場合（ステップ S b 1 0 : N O）、主制御用 C P U 4 0 a は、特別図柄表示装置 1 1 にて確定停止表示させる確定停止図柄としてはずれ図柄を決定する（ステップ S b 1 3）。次に、主制御用 C P U 4 0 a は、前述のステップ S b 5 の処理で読み出した変動パターン振分用乱数の値をもとに、はずれ演出用の変動パターンを決定する（ステップ S b 1 4）。その後、主制御用 C P U 4 0 a は、ステップ S b 9 へ移行する。

【 0 0 6 5 】

そして、ステップ S b 9 において、主制御用 C P U 4 0 a は、演出制御基板 4 1 に対し、所定の制御コマンドを所定のタイミングで出力する等、図柄変動ゲームに関する各種処理を実行する。最初に、主制御用 C P U 4 0 a は、変動パターンを指示するとともに飾り図柄変動ゲームの開始を指示する変動パターン指定コマンドを出力する。また、主制御用 C P U 4 0 a は、特別図柄を変動開始させるように特別図柄表示装置 1 1 の表示内容を制御する。また、主制御用 C P U 4 0 a は、特別図柄変動ゲームの変動時間の計測を開始する。また、主制御用 C P U 4 0 a は、特別図柄を指示する特別図柄指定コマンドを出力する。そして、主制御用 C P U 4 0 a は、特別図柄開始処理を終了する。

【 0 0 6 6 】

なお、特別図柄開始処理とは別の処理で、主制御用 C P U 4 0 a は、指定した変動パターンに定められている変動時間の経過時に、決定している確定停止図柄を確定停止表示させるように特別図柄表示装置 1 1 の表示内容を制御する。また、主制御用 C P U 4 0 a は、指定した変動パターンに定められている変動時間の経過時に、飾り図柄の変動停止を指示し、図柄組み合わせを確定停止表示させるための全図柄停止コマンドを出力する。

【 0 0 6 7 】

次に、大当たり処理について説明する。

大当たり処理において、主制御用 C P U 4 0 a は、最初にオープニング演出の実行を指示するオープニングコマンドを出力する。次に、主制御用 C P U 4 0 a は、オープニング時間の経過後、ラウンド遊技を開始させる毎に、ラウンド遊技の開始を指示するラウンドコマンドを出力する。また、主制御用 C P U 4 0 a は、大入賞口ソレノイド S O L 2 を制御することにより、ラウンド遊技の開始に伴って大入賞口扉 2 1 を開動作させて大入賞口 1 9 を開放させるとともに、ラウンド遊技の終了条件の成立を契機に大入賞口扉 2 1 を閉動作させて大入賞口 1 9 を閉鎖させる。1 回のラウンド遊技の終了条件は、ラウンド遊技の開始から規定時間が経過したことや、規定個数の遊技球がカウントセンサ S E 3 により検知されたことにより成立する。そして、主制御用 C P U 4 0 a は、最終回のラウンド遊技が終了すると、エンディング演出の実行を指示するエンディングコマンドを出力する。主制御用 C P U 4 0 a は、エンディング時間の経過時にエンディング演出を終了させることによって大当たり遊技を終了させる。また、主制御用 C P U 4 0 a は、大当たり遊技を終了させると、大当たり遊技終了後の遊技状態を所定の遊技状態（例えば、確率変動状態など）に制御する処理を行う。

【 0 0 6 8 】

次に、演出制御プログラムに基づいて、演出制御基板 4 1 の演出制御用 C P U 4 1 a が実行する各種処理について説明する。演出制御用 C P U 4 1 a は、主制御用 C P U 4 0 a

10

20

30

40

50

から制御コマンドを入力すると、その制御コマンドに応じて各種処理を実行する。

【0069】

最初に、飾り図柄変動処理について説明する。

飾り図柄変動処理において、演出制御用CPU41aは、特別図柄指定コマンドを入力すると、特別図柄指定コマンドにより指定された最終停止図柄に基づき、演出表示装置13に確定停止表示させる飾り図柄による図柄組み合わせを決定する。演出制御用CPU41aは、特別図柄指定コマンドにより指定された最終停止図柄が大当たり図柄である場合には、大当たりの図柄組み合わせを決定する。

【0070】

また、演出制御用CPU41aは、指定された最終停止図柄がはずれ図柄である場合には、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンに基づいて演出表示装置13に確定停止表示させる飾り図柄による図柄組み合わせを決定する。即ち、演出制御用CPU41aは、指定された最終停止図柄がはずれ図柄である場合であって、はずれリーチ演出用の変動パターンが指定されたときには、はずれリーチの図柄組み合わせを決定する。また、演出制御用CPU41aは、指定された最終停止図柄がはずれ図柄である場合であって、はずれ演出用の変動パターンが指定されたときには、はずれの図柄組み合わせを決定する。

10

【0071】

また、演出制御用CPU41aは、変動パターン指定コマンドを入力すると、全図柄列の飾り図柄の変動表示を開始させ、飾り図柄変動ゲームが開始されるように演出表示装置13の表示内容を制御する。演出制御用CPU41aは、入力した変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンに基づいて、飾り図柄変動ゲームの具体的な演出内容を特定するとともに、該特定した演出内容で飾り図柄変動ゲームが表示されるように演出表示装置13の表示内容を制御する。そして、演出制御用CPU41aは、全図柄停止コマンドの入力を契機として、決定した飾り図柄を確定停止表示させるように演出表示装置13を制御する。

20

【0072】

次に、大当たり演出処理について説明する。

演出制御用CPU41aは、オープニングコマンドを入力すると、オープニング演出の演出内容を特定するとともに、該特定した演出内容でオープニング演出が行われるように、演出表示装置13、スピーカSP、及び装飾ランプSRを制御する。演出制御用CPU41aは、ラウンドコマンドを入力すると、ラウンド演出の演出内容を特定するとともに、該特定した演出内容でラウンド演出が行われるように、演出表示装置13、スピーカSP、及び装飾ランプSRを制御する。演出制御用CPU41aは、エンディングコマンドを入力すると、エンディング演出の演出内容を特定するとともに、該特定した演出内容でエンディング演出が行われるように、演出表示装置13、スピーカSP、及び装飾ランプSRを制御する。

30

【0073】

次に、可動体演出処理について説明する。

演出制御用CPU41aは、第1可動体演出の開始条件が成立すると、第1可動体演出が行われるように各第1可動体K1a、K1bの動作を制御する。そして、演出制御用CPU41aは、第1可動体演出の終了条件が成立すると、各第1可動体K1a、K1bが原位置（収容部K1c）へ移動するように、各第1可動体K1a、K1bの動作を制御する。

40

【0074】

例えば、第1可動体演出の開始条件として初回のラウンド遊技の開始を設定する一方で、第1可動体演出の終了条件としてエンディング演出の開始を設定できる。この場合、演出制御用CPU41aは、初回のラウンド遊技を指示するラウンドコマンドを入力すると、スピーカSPから出力される楽曲のリズムに合わせて各第1可動体K1a、K1bが上下方向に揺動されるように各第1可動体K1a、K1bの動作を制御する。そして、演出

50

制御用CPU41aは、エンディングコマンドを入力すると、各第1可動体K1a, K1bが原位置(収容部K1c)へ移動するように、各第1可動体K1a, K1bの動作を制御する。なお、第1可動体演出の開始条件としては、例えば保留中の図柄変動ゲームに大当りの図柄変動ゲームが含まれること(所謂、保留内大当り)など、他の条件を設定することができる。

【0075】

また、演出制御用CPU41aは、第2可動体演出の開始条件が成立すると、第2可動体演出が行われるように第2可動体K2及び第3可動体K3の動作を制御する。そして、演出制御用CPU41aは、第2可動体演出の終了条件が成立すると、第2可動体K2が原位置(収容部K2c)へ移動するように、第2可動体K2の動作を制御する。また、演出制御用CPU41aは、第3可動体K3が原位置(収容部K3c)へ移動するように、第3可動体K3の動作を制御する。

10

【0076】

例えば、第2可動体演出の開始条件として飾り図柄変動ゲームにおける所定の演出期間の開始を設定する一方で、第2可動体演出の終了条件として前記所定の演出期間の終了を設定できる。この場合、演出制御用CPU41aは、演出期間が開始されると、第2可動体演出が行われるように第2可動体K2及び第3可動体K3の動作を制御する。また、演出制御用CPU41aは、演出期間が終了されると、それぞれ原位置へ移動するように第2可動体K2及び第3可動体K3の動作を制御する。

【0077】

20

次に、上記のように構成されたパチンコ遊技機の作用について説明する。

図13に示すように、各可動体K1a, K1b, K2がそれぞれ原位置に位置している状態では、各可動体K1a, K1b, K2、及び各装飾部材30, 31の上面が同一平面上(略同一平面上)に位置するとともに、各クリアランスC1~C5はすべて遊技球YKの直径より小さい。このため、例えば遊技店の店員などがメンテナンス等のために前面扉ZTを開放した場合に、仮に遊技球YKが遊技領域YRから開口部HWaの下縁部に流入したとしても、該遊技球YKが各クリアランスC1~C5から遊技盤の内部に侵入することが抑制される。そして、本実施形態のパチンコ遊技機において、開口部HWaに流入した遊技球YKは、各クリアランスC1~C5上において、前後方向に係止された状態、即ち各可動体K1a, K1b, K2と装飾部材30, 31とに跨って滞留可能である。特に、本実施形態の各クリアランスC1~C5は、ゼロより大きく形成されていることから、開口部HWaに流入した遊技球YKが各クリアランスC1~C5に僅かに嵌り込み易く、振動などによって前後方向に移動することが抑制される。

30

【0078】

また、第2可動体K2の上面には、ローレット部K2dが形成されているとともに、第2装飾部材31の上面にはローレット部31dが形成されている。前述のように、各ローレット部K2d, 31dは、前後方向に沿って延びる微細な複数の溝部を含んで構成されていることから、各ローレット部K2d, 31dと遊技球YKとが左右方向に係止された状態となり、遊技球が振動などによって左右方向に移動することが抑制される。

【0079】

40

この状態において、第1可動体演出が行われたとしても、各第1可動体K1a, K1bが四角箱状に形成されていることから、遊技球YKがクリアランスC1~C3から収容部K1cに流入することが抑制されている。また、図中において二点鎖線で示すように、遊技球YKがクリアランスC3(図中には示されていない)の上方に滞留している場合において、第1可動体演出が実行されると、各第1可動体K1a, K1bの上方への移動に伴って、遊技球YKがクリアランスC4へ向かって移動される。即ち、本実施形態の各第1可動体K1a, K1bは、第1可動体演出を実行することにより遊技球YKを収容部K2cに向かって案内可能に構成されている。

【0080】

そして、図14に示すように、第2可動体演出が行われると、第2可動体K2の上方へ

50

の移動に伴って、収容部 K 2 c の開口部が開放される。このため、クリアランス C 4 やクリアランス C 5 の上方に滞留していた遊技球 Y K は、収容部 K 2 c に流入するとともに、該収容部 K 2 c の下方に設けられた貯留空間 3 3 へ重力によって落下する。即ち、遊技球 Y K は、収容部 K 2 c によって貯留空間 3 3 へ案内される。前述のように、貯留空間 3 3 は、各可動体 K 1 a , K 1 b , K 2 , K 3 の動作範囲外に配設されていることから、第 2 可動体演出の終了に伴って第 2 可動体 K 2 が原位置（収容部 K 2 c）へ移動される場合であっても、第 2 可動体 K 2 と遊技球 Y K とが接触することがない。このように、本実施形態のパチンコ遊技機では、開口部 H W a 内から遊技球 Y K を貯留空間 3 3 へ排出するための通路と、第 2 可動体 K 2 を収容する収容部 K 2 c とが兼用されている。

【 0 0 8 1 】

10

上記のように構成されたパチンコ遊技機は以下の効果を奏する。

（ 1 ）第 2 可動体 K 2 による第 2 可動体演出の非実行時には、遊技球 Y K が第 2 可動体 K 2 及び各装飾部材 3 0 , 3 1 に跨って滞留可能となっている一方で、第 2 可動体 K 2 による第 2 可動体演出が行われると、遊技球 Y K が第 2 可動体 K 2 の収容部 K 2 c に流入可能となる。そして、収容部 K 2 c に流入した遊技球 Y K は、第 2 可動体 K 2 の動作範囲外に設けられた貯留空間 3 3 に案内される。したがって、本実施形態によれば、遊技球 Y K が第 2 可動体 K 2 や各装飾部材 3 0 , 3 1 に乗り上げた場合であっても、遊技球 Y K が第 2 可動体 K 2 と各装飾部材 3 0 , 3 1 との間に挟まってしまうことにより、遊技球 Y K によって第 2 可動体 K 2 の動作が妨げられることを抑制できる。

【 0 0 8 2 】

20

（ 2 ）第 2 可動体 K 2 及び各装飾部材 3 0 , 3 1 は、演出表示装置 1 3 を組み付けるための開口部 H W a 内の下部において、演出表示装置 1 3 の前面側に配設されていることから、遊技球 Y K が乗り上げ易くなっている。しかしながら、本実施形態では、遊技球 Y K が第 2 可動体 K 2 と各装飾部材 3 0 , 3 1 との間に挟まってしまうことを抑制し、遊技球 Y K によって第 2 可動体 K 2 の動作が妨げられることを抑制できる。

【 0 0 8 3 】

（ 3 ）各第 1 可動体 K 1 a , K 1 b による第 1 可動体演出が実行されることで、遊技球 Y K が収容部 K 2 c に向かって案内されることから、遊技球 Y K をスムーズに収容部 K 2 c にむかって移動させることができる。

【 0 0 8 4 】

30

（ 4 ）貯留空間 3 3 は、収容部 K 2 c の下方に設けられていることから、収容部 K 2 c に流入した遊技球 Y K を重力により案内が可能となる。したがって、パチンコ遊技機の構成を簡略化できる。

【 0 0 8 5 】

（ 5 ）第 2 装飾部材 3 1 は、上面にローレット部 3 1 d を有する。このため、乗り上げた遊技球 Y K が収容部 K 2 c へ向かう方向とは異なる方向に向かって移動することを抑制し、遊技球 Y K を滞留させることができる。

【 0 0 8 6 】

（ 6 ）第 2 可動体 K 2 は、上面にローレット部 K 2 d を有する。このため、乗り上げた遊技球 Y K が収容部 K 2 c へ向かう方向とは異なる方向に向かって移動することを抑制し、遊技球 Y K を滞留させることができる。

40

【 0 0 8 7 】

（ 7 ）第 2 可動体演出は、パチンコ遊技機における遊技演出の一環として行われることから、開口部 H W a 内に流入した遊技球 Y K を貯留空間 3 3 に排出させるための専用制御を実行する場合と比較して、遊技者による遊技を中断させてしまうことを抑制できる。即ち、開口部 H W a 内に流入した遊技球 Y K を、遊技中に貯留空間 3 3 へ随時、排出させることができる。

【 0 0 8 8 】

なお、上記実施形態は、次のような別の実施形態（別例）にて具体化できる。

・ 図 1 5 に示すように、第 1 装飾部材 3 0 や第 2 装飾部材 3 1 の上面 3 5 は、収容部 K

50

2 c へ向かって傾斜していてもよい。この構成によれば、各装飾部材 3 0 , 3 1 の上面 3 5 は、収容部 K 2 c に向かって傾斜していることから、乗り上げた遊技球 Y K をスムーズに収容部 K 2 c に向かって移動させることができる。

【 0 0 8 9 】

・図 1 6 に示すように、貯留空間 3 3 の底部（底面）3 3 a に遊技球 Y K をパチンコ遊技機の機外へ排出するための排出部（排出孔）3 6 を設けるとともに、貯留空間 3 3 の底部 3 3 a を排出部 3 6 に向かって傾斜させてもよい。この構成によれば、貯留空間 3 3 の底部 3 3 a が排出部 3 6 に向かって傾斜していることから、貯留空間 3 3 に流入した遊技球 Y K を簡便に排出部 3 6 から排出できる。

【 0 0 9 0 】

・また、排出部 3 6 は、遊技盤 Y B に設けられた入賞口に流入した遊技球 Y K を機外に排出するための排出部、及びアウト口 3 7 に流入した遊技球 Y K を機外に排出するための排出部のうち、少なくとも一方の排出部と兼用されていてもよい。ここで、入賞口は、第 1 始動口 1 4、第 2 始動口 1 6、及び大入賞口 1 9 や、普通入賞口である。また、アウト口 3 7 は、遊技盤 Y B に配設された入賞口に入球しなかった遊技球 Y K を機外に排出するための入球口である。この構成によれば、入賞口用の排出部、及びアウト口 3 7 用の排出部のうち少なくとも一方について、貯留空間 3 3 用の排出部 3 6 と兼用するため、パチンコ遊技機の構成を簡略化できる。

【 0 0 9 1 】

・第 2 装飾部材 3 1 や第 2 可動体 K 2 の上面には、前後方向に沿って延びる 1 本の溝部を有していてもよい。即ち、ローレットでなくてもよい。また、ローレット部は、第 1 装飾部材 3 0 や各第 1 可動体 K 1 a , K 1 b の上面に設けられていてもよい。

【 0 0 9 2 】

・各装飾部材 3 0 , 3 1、及び各可動体 K 1 a , K 1 b , K 2 は、上面に左右方向に沿って延びる 1 又は複数の溝部を有していてもよい。また、第 1 装飾部材 3 0、及び第 2 可動体 K 2 は、溝部（ローレット部）を有していなくてもよい。

【 0 0 9 3 】

・各装飾部材 3 0 , 3 1、及び各可動体 K 1 a , K 1 b , K 2 の上面は、左右方向における端部や中間部に設けられた凹部に向かって傾斜していてもよい。このような構成によれば、開口部 H W a に流入した遊技球 Y K を凹部に集めて簡便に回収できる。特に、左右方向における前記端部に凹部が設けられていることによって、該凹部が表示枠体 H W に設けられた他の装飾部材によって遊技者から視認困難（又は不能）となる場合、遊技球 Y K が演出表示装置 1 3 における表示演出の妨げとなることを抑制できる。

【 0 0 9 4 】

・各装飾部材 3 0 , 3 1、及び各可動体 K 1 a , K 1 b , K 2 の各上面は、同一平面上に位置していなくてもよく、上下方向における各上面の高さが異なってもよい。

・各装飾部材 3 0 , 3 1、及び各可動体 K 1 a , K 1 b , K 2 は、上方に向かって突出する凸部を有していてもよい。この場合、遊技球 Y K は、該凸部の側面において、各装飾部材 3 0 , 3 1 と、各可動体 K 1 a , K 1 b , K 2 とに跨って滞留可能である。

【 0 0 9 5 】

・各第 1 可動体 K 1 a , K 1 b、第 2 可動体 K 2、及び第 3 可動体 K 3 の形状や、配設位置、及び動作範囲を変更してもよい。また、各第 1 可動体 K 1 a , K 1 b や第 3 可動体 K 3 を省略するなど、可動体の個数を変更してもよい。

【 0 0 9 6 】

・各第 1 可動体 K 1 a , K 1 b と第 2 可動体 K 2 とは隣り合うように配設されていてもよい。この場合、各第 1 可動体 K 1 a , K 1 b は、第 2 可動体 K 2 とは別の部材であって遊技盤 Y B を構成する構成部材として把握することも可能である。

【 0 0 9 7 】

・収容部 K 2 c の形状を変更してもよい。例えば、収容部 K 2 c の開口部が貯留空間 3 3 との連設部分よりも後方に位置することで、収容部 K 2 c が傾斜する通路形状であって

10

20

30

40

50

もよい。

【0098】

・表示枠体HWは、第1装飾部材30及び第2装飾部材31に加えて、又は代えて他の装飾部材を有していてもよい。

・貯留空間33は、左右方向における収容部K2cの端部と連設されていてもよい。

【0099】

・演出制御用CPU41aは、第2可動体K2を移動させて遊技球YKを収容部K2cに排出させるための専用制御を行ってもよい。この場合、演出制御用CPU41aは、例えば電源投入を契機として専用制御を行ってもよい。また、第2可動体K2を演出位置に移動させてから、各第1可動体K1a、K1bを上方に突出するように動作させてもよい。このような制御によれば、遊技球YKを収容部K2cへ移動させるとともに、流入させることができる。

10

【0100】

・表示枠体HWの前面と保護ガラスとのクリアランスは、一部が遊技球YKの直径より大きくてもよい。このように構成した場合、遊技領域YRを流下する遊技球YKが跳ね上がって開口部HWa内に流入する可能性がある。しかしながら、この実施形態によれば、開口部HWa内に遊技球YKが流入しても、遊技球YKを貯留空間33へ排出し、該遊技球YKによって各第1可動体K1a、K1bや第2可動体K2の動作が妨げられることを抑制できる。

【0101】

20

・大当り遊技とは別に、大入賞口19を開放する小当り遊技を設けてもよい。

・第1始動口14への遊技球YKの入球検知を契機に第1特別図柄変動ゲームを行う一方で、第2始動口16への遊技球YKの入球検知を契機に第2特別図柄変動ゲームを行ってもよい。この場合、第2特別図柄変動ゲームを優先的に実行してもよく、各始動口への入球順に各特別図柄変動ゲームを実行してもよい。

【0102】

・主制御用CPU40aは、特別図柄指定コマンドに代えて、大当りの種類を特定可能な制御コマンドを出力してもよい。なお、この制御コマンドは、大当りの種類毎に設定されたコマンドであって、特別図柄の種類は特定できない。また、大当りの種類毎に変動パターンを設定した場合には、演出制御用CPU41aが変動パターン指定コマンドをもとに大当りの種類を把握するようにしてもよい。

30

【0103】

・演出制御基板41をサブ統括制御基板とし、演出制御基板41とは別に演出表示装置13を専門に制御する表示制御基板、スピーカSPを専門に制御する音声制御基板、及び装飾ランプSRを専門に制御するランプ制御基板を設けてもよい。

【0104】

・特別図柄のみを用いる遊技機に具体化してもよい。この場合、演出表示装置13において特別図柄変動ゲームを表示するとよい。

・パチンコ遊技機に用いる遊技媒体の形状を変更してもよい。例えば、遊技媒体はメダルであってもよい。

40

【0105】

・遊技球YKが特定領域を通過することを契機に当り遊技を付与する遊技機（所謂1種2種混合機）に具体化してもよい。

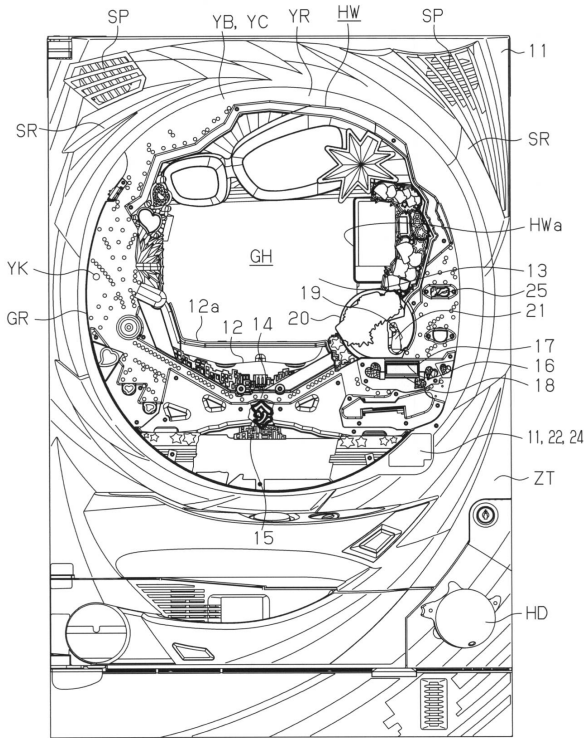
【符号の説明】

【0106】

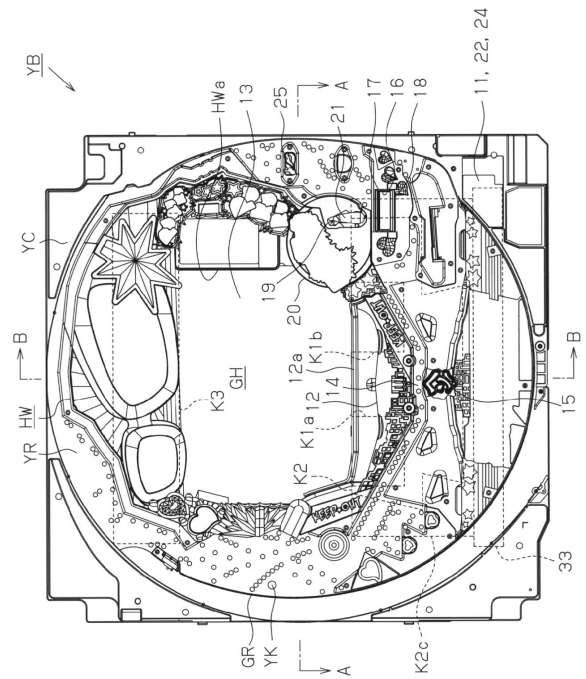
C1～C5...クリアランス、HW...表示枠体、HWa...開口部、K1a、K1b...第1可動体（非特定可動体）、K2...第2可動体（特定可動体）、K2c...収容部（原位置）、K3...第3可動体、YB...遊技盤、YK...遊技球、13...演出表示装置（表示装置）、30...第1装飾部材（構成部材）、31...第2装飾部材（構成部材）、31d...ローレット部（溝部）、33...貯留空間、33a...底部、36...排出部。

50

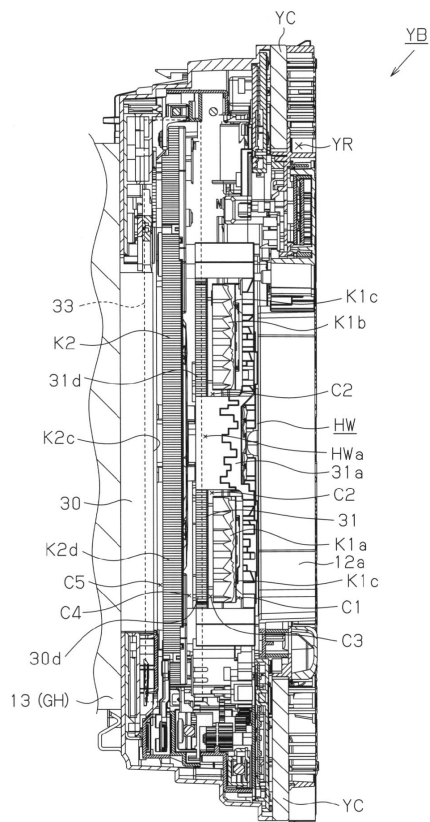
【図 1】



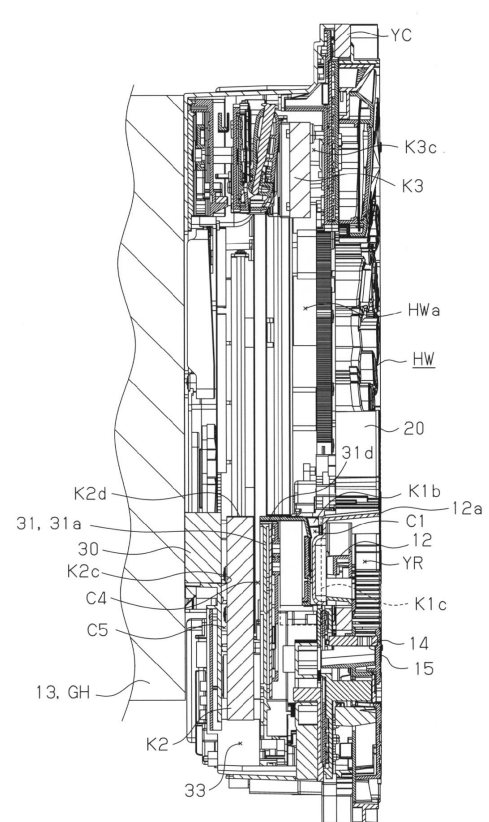
【図 2】



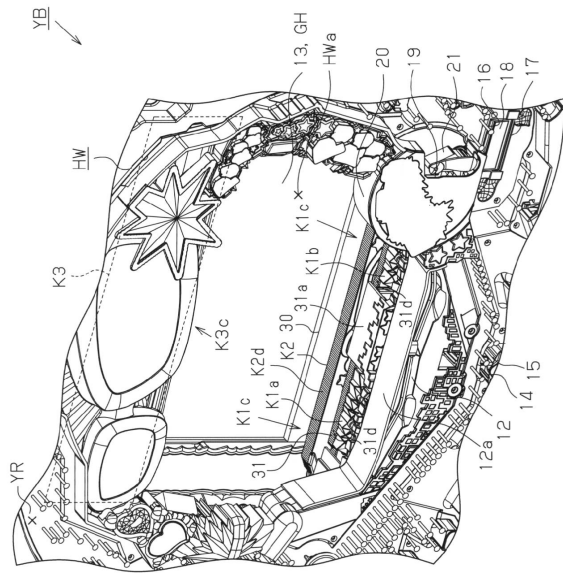
【図 3】



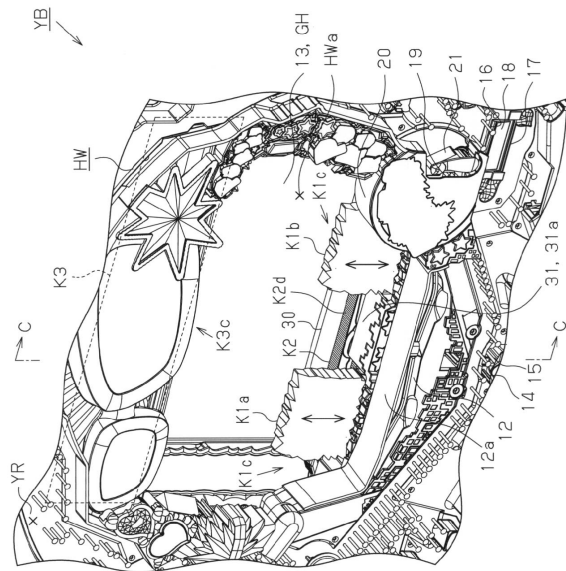
【図 4】



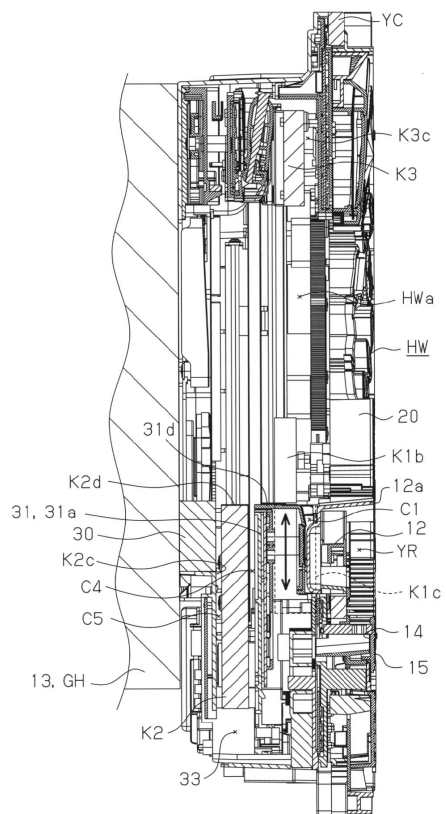
【 図 5 】



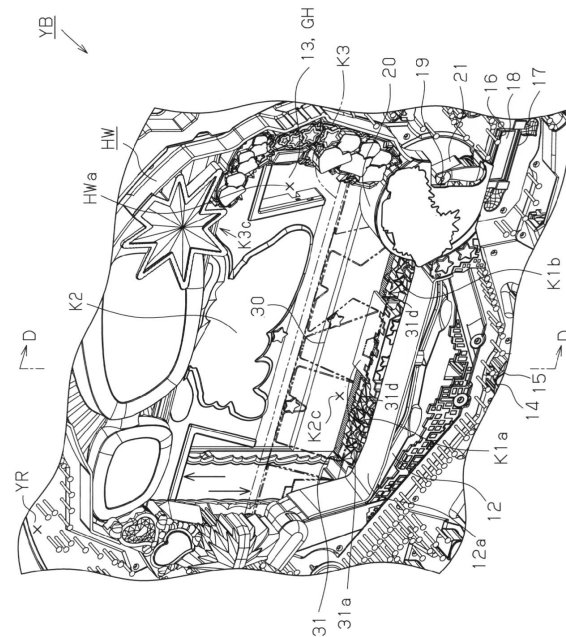
【 図 6 】



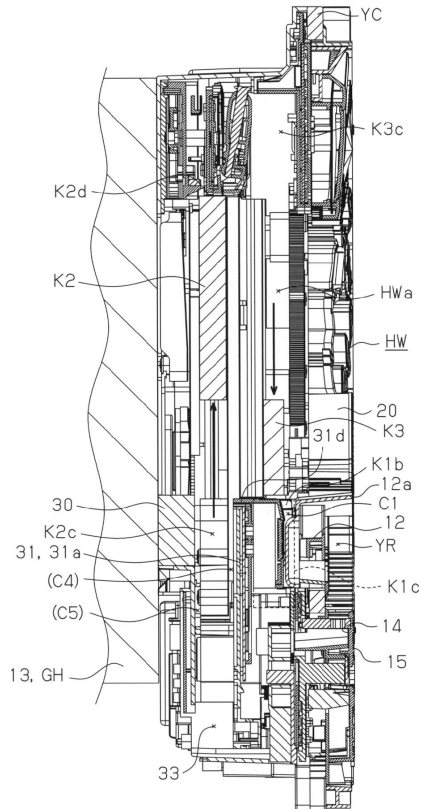
【 図 7 】



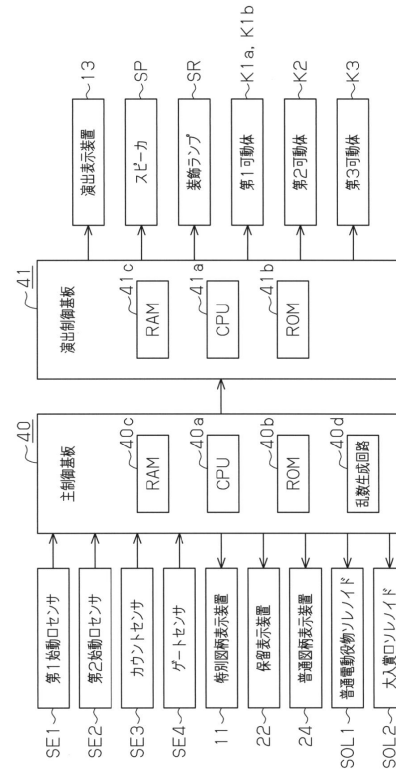
【 圖 8 】



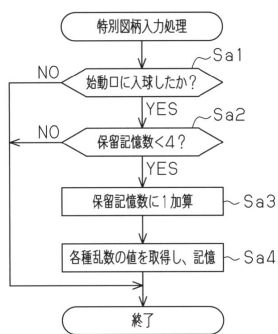
【図 9】



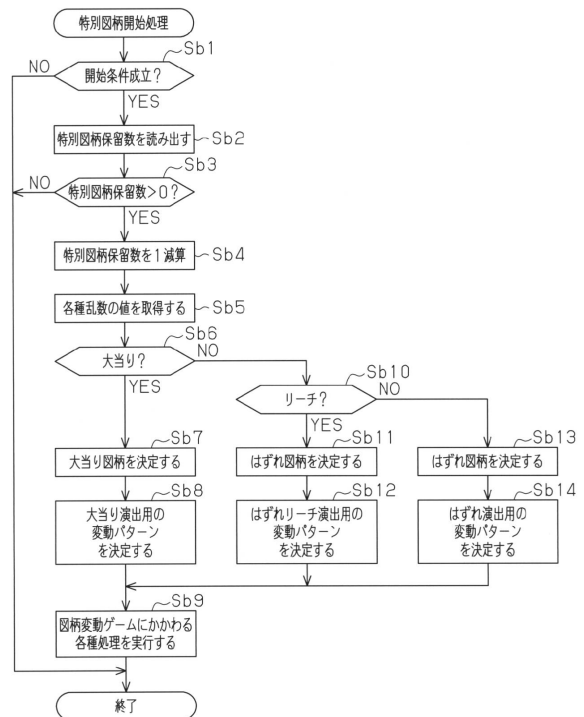
【図 10】



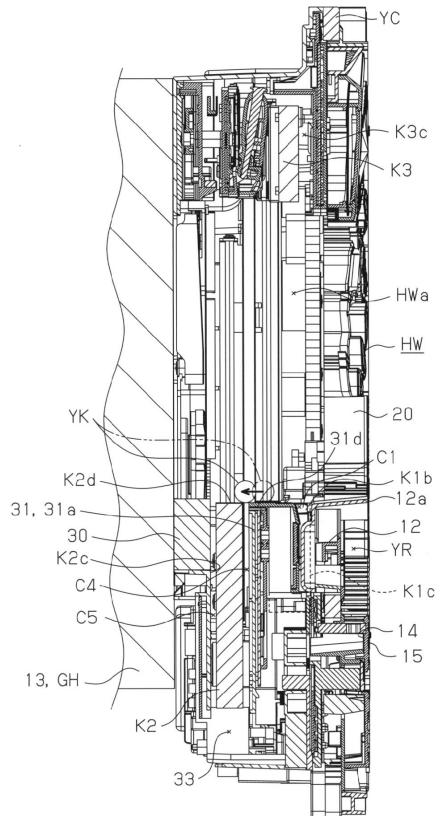
【図 11】



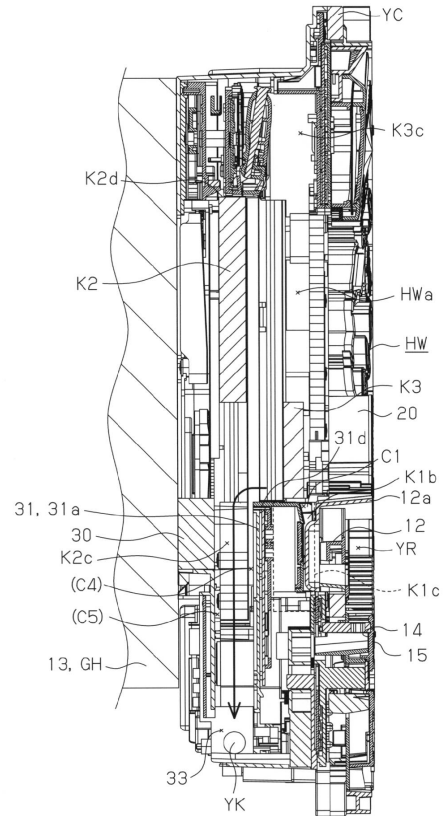
【図 12】



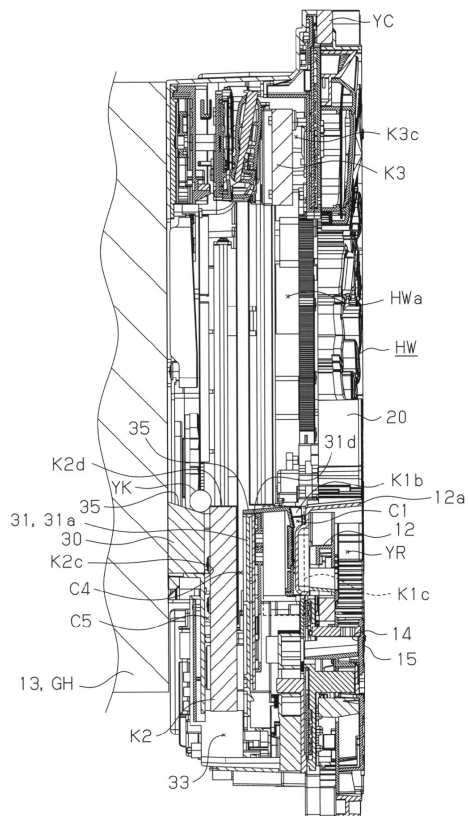
【図 13】



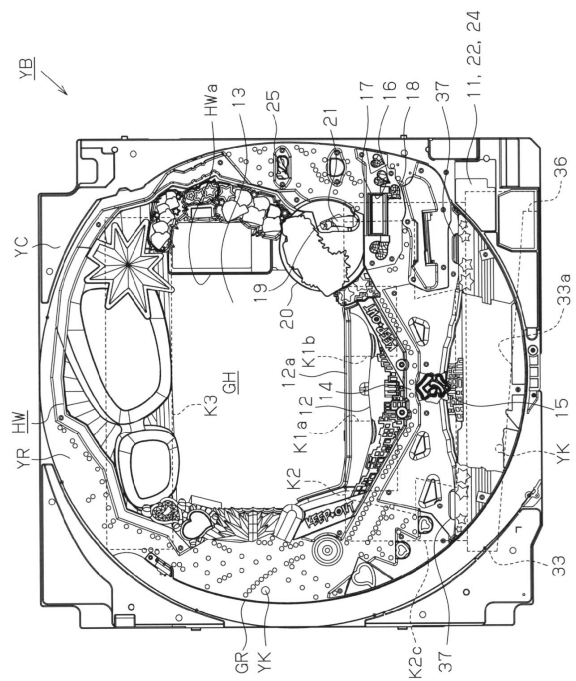
【図 14】



【図 15】



【図 16】



フロントページの続き

(56)参考文献 特開 2011-15757 (JP, A)
特開 2009-183330 (JP, A)
特開 2012-205741 (JP, A)
特開 2014-18305 (JP, A)
特開 2012-161695 (JP, A)
特開 2013-48745 (JP, A)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)
A63F 7/02