

(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2018-191971

(P2018-191971A)

(43) 公開日 平成30年12月6日(2018.12.6)

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

審査請求 有 請求項の数 1 O L (全 70 頁)

(21) 出願番号	特願2017-97875 (P2017-97875)	(71) 出願人	000144153
(22) 出願日	平成29年5月17日 (2017. 5. 17)		株式会社三共
			東京都渋谷区渋谷三丁目2 9 番1 4 号
		(72) 発明者	小倉 敏男
			東京都渋谷区渋谷三丁目2 9 番1 4 号 株
			式会社三共内
		F ターム (参考)	2C088 AA35 AA36 BC22 BC25 DA07
			DA09 EB55 EB78
			2C333 AA11 CA29 CA50 CA76 GA01
			GA05

(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【要約】

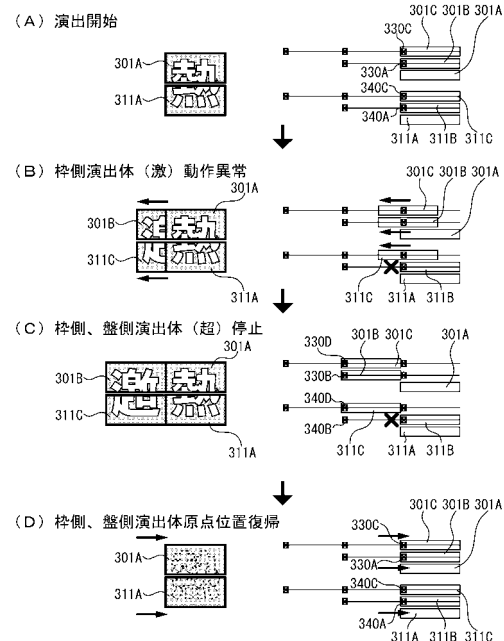
【課題】不適切な演出が実行されることを抑制できる遊技機を提供すること。

【解決手段】所定の演出タイミングにおいて、盤側演出体311B、311Cが第3位置まで移動するとともに、枠側演出体301B、301Cが第3対応位置まで移動して第1演出部372Aと第2演出部372Bとを含む複数の演出部からなる複合演出部が形成された場合に、枠側文字用LED350A、350B、350C、盤側文字用LED360A、360B、360C、枠側背景用LED351A、351B、351C、盤側背景用LED361A、361B、361C、演出用LED9を特別発光態様にて発光させるとともに、演出表示装置5に特別画像を表示する特別演出を実行可能であり、前記所定の演出タイミングにおいて、盤側演出体311B、311Cが第3位置まで移動せずに複合演出部が形成されない場合は前記特別演出を実行しない。

【選択図】図22

【図22】

可動演出パターンCの実行時に動作異常が発生した場合の流れ



【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 部材に設けられる第 1 演出部と、
前記第 1 部材とは異なる第 2 部材に設けられる第 2 演出部と、
を備え、
前記第 2 演出部は、所定動作により第 1 状態と該第 1 状態とは異なる第 2 状態とに変化可能であり、

所定の演出タイミングにおいて、前記第 2 演出部が前記第 1 状態から前記第 2 状態に変化して前記第 1 演出部と前記第 2 演出部とを含む複数の演出部からなる複合演出部が形成された場合に特別演出を実行可能な演出実行手段を備え、

前記演出実行手段は、前記所定の演出タイミングにおいて、前記第 2 演出部が前記第 1 状態から前記第 2 状態に変化せずに前記複合演出部が形成されない場合は前記特別演出を実行しない

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において、画像を表示可能な表示装置や、動作可能な可動体や、光を照射可能な発光手段といった複数の演出部を用いて演出を行うものがあった。

【0003】

この種の遊技機として、例えば、前枠 53 の上部左右側から可動体 600L, 600R を上昇し合体させることにより一の可動体（複合演出部）を形成する演出が可能なもの等があった（例えば、特許文献 1 参照）。

【0004】

また、遊技盤に設けられたと、遊技盤 110 に設けられた盤ランプ 116 及び画像表示部 114 と、枠部材 150 側に設けられた発光領域 174, 175 及び枠ランプ 172 とを連動して発光することにより、X 状の発光部（複合演出部）を形成する演出が可能なもの等があった（例えば、特許文献 2 参照）。

【先行技術文献】**【特許文献】****【0005】**

【特許文献 1】特開 2016 - 187621 号公報

【特許文献 2】特開 2014 - 208036 号公報

【発明の概要】**【発明が解決しようとする課題】****【0006】**

上記特許文献 1、2 に記載の遊技機のように、複数の演出部により複合演出部を形成する演出を行うものにおいて、複数の演出部のうち一部の演出部が不具合等により動作しない場合に他の演出部のみが動作すると、不適切な演出が実行されてしまうという問題があった。

【0007】

本発明は、このような問題点に着目してなされたもので、不適切な演出が実行されることを抑制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】**【0008】**

10

20

30

40

50

前記課題を解決するために、本発明の手段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部材（例えば、ガラス扉枠５０または遊技機用枠３）に設けられる第１演出部（例えば、枠側演出体３０１Ａ，３０１Ｂ，３０１Ｃまたは盤側演出体３１１Ａ，３１１Ｂ，３１１Ｃ／第１演出部７１１，７１２）と、

前記第１部材とは異なる第２部材（例えば、遊技機用枠３またはガラス扉枠５０）に設けられる第２演出部（例えば、盤側演出体３１１Ａ，３１１Ｂ，３１１Ｃまたは枠側演出体３０１Ａ，３０１Ｂ，３０１Ｃ／第２演出部７０１，７０２）と、

を備え、

前記第２演出部は、所定動作により第１状態と該第１状態とは異なる第２状態とに変化可能であり（例えば、盤側演出体３１１Ａの後側には、盤側演出体３１１Ｂが、盤側演出体３１１Ａの背面側に位置する第１位置（原点位置）と、第１位置よりも左側の第２位置と、の間で左右方向に移動可能に立設されている。さらに、盤側演出体３１１Ｂの後側には、盤側演出体３１１Ｃが、盤側演出体３１１Ａの背面側に位置する第１位置（原点位置）と、第２位置よりもさらに左側の第３位置と、の間で左右方向に移動可能に立設されている。）、

所定の演出タイミングにおいて、前記第２演出部が前記第１状態から前記第２状態に変化して前記第１演出部と前記第２演出部とを含む複数の演出部からなる複合演出部が形成された場合に特別演出を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０が、スーパーリーチ演出の実行期間における大当たりまたははずれの確定報知を実行する直前のタイミングにおいて、第２演出部としての盤側演出体３１１Ｂ，３１１Ｃが第１位置から第２位置または第３位置まで移動するとともに、第１演出部としての枠側演出体３０１Ｂ，３０１Ｃが第１対応位置から第２対応位置または第３対応位置まで移動して、枠側演出体３０１Ａ，３０１Ｂ，３０１Ｃと盤側演出体３１１Ａ，３１１Ｂ，３１１Ｃとを含む複数の演出部からなる複合演出部が形成された場合に、枠側文字用ＬＥＤ３５０Ａ，３５０Ｂ，３５０Ｃ、盤側文字用ＬＥＤ３６０Ａ，３６０Ｂ，３６０Ｃ、枠側背景用ＬＥＤ３５１Ａ，３５１Ｂ，３５１Ｃ、盤側背景用ＬＥＤ３６１Ａ，３６１Ｂ，３６１Ｃ、演出用ＬＥＤ９を特別発光態様にて発光させるとともに、演出表示装置５に特別画像（例えば、カットイン画像など）を表示する特別演出を実行可能である部分。演出制御用ＣＰＵ１２０がＳ３１１の可動演出処理を実行する部分）を備え、

前記演出実行手段は、前記所定の演出タイミングにおいて、前記第２演出部が前記第１状態から前記第２状態に変化せずに前記複合演出部が形成されない場合は前記特別演出を実行しない（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０が、所定の演出タイミングにおいて、盤側演出体３１１Ｂ，３１１Ｃが第１位置から第２位置または第３位置まで移動せずに複合演出部が形成されない場合は可動演出を中断して特別演出を実行しない部分。演出制御用ＣＰＵ１２０がＳ３１１の可動演出処理におけるＳ３６３，３６８，３７３，３７８，３８３，３８８，３９３，３９８の各タイミングで各演出体位置センサのいずれかが検出状態でない場合に可動演出中断フラグをセットする部分。)

ことを特徴としている。

この特徴によれば、不適切な演出が実行されることにより遊技者に違和感を与えることを抑制できる。

【０００９】

本発明の手段２の遊技機は、手段１に記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、前記所定の演出タイミングにおいて、前記第２演出部が前記第１状態から前記第２状態に変化せずに前記複合演出部が形成されない場合に、前記特別演出とは異なる特殊演出を実行可能である（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０が、特別演出の実行タイミングにおいて、枠側文字用ＬＥＤ３５０Ａ，３５０Ｂ，３５０Ｃ、盤側文字用ＬＥＤ３６０Ａ，３６０Ｂ，３６０Ｃ、枠側背景用ＬＥＤ３５１Ａ，３５１Ｂ，３５１Ｃ、盤側背景用ＬＥＤ３６１Ａ，３６１Ｂ，３６１Ｃ、演出用ＬＥＤ９を特別発光態様とは異なる特殊発光態様（例えば、発光色や発光輝度等が異なる発光態様）にて発光させたり

、演出表示装置 5 に特別画像としてのカットイン画像とは態様が異なるカットイン画像（例えば、キャラクタなし画像など）を表示したり、カットイン画像とは異なる画像を表示する部分。）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、演出効果が低下することを抑制できる。

【0010】

本発明の手段 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 演出部は、所定の動作により前記第 2 演出部の前記第 1 状態に対応する第 1 対応状態と前記第 2 状態に対応する第 2 対応状態とに変化可能である（例えば、枠側演出体 301A の後側には、枠側演出体 301B が、枠側演出体 301A の背面側に位置する第 1 位置（原点位置）と、枠側演出体 301A の左側に位置し盤側演出体 311B の第 2 位置に対応する第 2 対応位置と、の間で左右方向に移動可能に立設されている。さらに、枠側演出体 301B の後側には、枠側演出体 301C が、枠側演出体 301A の背面側に位置する第 1 位置（原点位置）と、第 2 対応位置よりもさらに左側であって盤側演出体 311C の第 3 位置に対応する第 3 対応位置と、の間で左右方向に移動可能に立設されている。）

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。

【0011】

本発明の手段 4 の遊技機は、手段 3 に記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、

前記第 2 演出部の前記第 1 状態から変化途中である第 3 状態への変化に連動して、前記第 1 演出部を前記第 1 対応状態から前記第 3 状態に対応する第 3 対応状態に変化させる第 1 連動演出と、

前記第 2 演出部の前記第 3 状態から前記第 2 状態への変化に連動して、前記第 1 演出部を前記第 3 対応状態から前記第 2 対応状態に変化させる第 2 連動演出と、

を実行可能である（例えば、演出制御用 CPU 120 が、盤側演出体 311B, 311C の第 1 位置から、第 3 位置への移動途中である第 2 位置への移動に連動して、枠側演出体 301B, 301C を第 1 対応位置から第 2 対応位置に移動させる第 1 連動演出と、盤側演出体 311B, 311C の第 2 位置から第 3 位置への移動に連動して、枠側演出体 301B, 301C を第 2 対応位置から第 3 対応位置に移動させる第 2 連動演出と、を実行可能である部分。）

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。

【0012】

本発明の手段 5 の遊技機は、手段 4 に記載の遊技機であって、

前記演出実行手段は、

前記第 1 連動演出の実行後に前記第 2 連動演出を実行可能であり、

前記第 1 連動演出の実行により前記第 2 演出部が前記第 3 状態に変化するとともに前記第 1 演出部が前記第 3 対応状態に変化したことに基づいて前記第 2 連動演出を開始する（例えば、演出制御用 CPU 120 が、第 1 連動演出の実行後に第 2 連動演出を実行可能であり、第 1 連動演出の実行により盤側演出体 311B, 311C が第 2 位置に移動するとともに枠側演出体 301B, 301C が第 2 対応位置に変化したことに基づいて第 2 連動演出を開始する部分。図 21 ~ 図 23 参照）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第 2 演出部が第 3 状態に変化しないまたは第 1 演出部が第 3 対応状態に変化しないにもかかわらず第 2 連動演出が行われることがないので、不適切な第 2 連動演出が実行されることにより遊技者に違和感を与えることを抑制できる。

【0013】

本発明の手段 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、

前記演出実行手段は、前記所定の演出タイミング以外の演出タイミングにおいて、前記第1演出部による演出を単独で実行可能である（例えば、図24（B）に示すように、演出制御用CPU120は、可動演出を行っていない状態において、盤側文字用LED360A及び盤側背景用LED361Aを消灯するとともに、盤側演出体311B、311Cを第1位置に配置したまま、枠側発光部9Hと枠側文字用LED350A及び枠側背景用LED351Aとを枠側発光部9L、9Rの発光態様に応じた発光態様にて発光させる、つまり、枠側演出体301A、301B、301Cにより単独で演出を、可動演出以外の演出（例えば、予告演出や大当り演出など）として実行可能である。）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第1演出部を他の演出にも利用できるもので、演出効果を高めることができる。

10

【0014】

本発明の手段7の遊技機は、手段3～6のいずれかに記載の遊技機であって、前記演出実行手段は、

前記第2演出部の前記第1状態から前記第2状態への変化に連動して、前記第1演出部を前記第1対応状態から前記第2対応状態に変化させることが可能であり、

前記所定の演出タイミングにおいて、前記第1演出部と前記第2演出部とのうち一方が変化不能な状態である場合は他方も変化させない（例えば、演出制御用CPU120は、図23に示すように、盤側演出体311B、311Cの第1位置から第2位置への移動に連動して、枠側演出体301B、301Cを第1対応位置から第2対応位置に移動させることが可能であり、大当りまたははずれの確定報知を実行する直前のタイミングT3において、盤側演出体311B、311Cと枠側演出体301B、301Cとのうち一方が動作不能な状態である場合は、他方が動作可能な状態であっても動作させない。）

20

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第1演出部と第2演出部とのうち一方が変化しないにもかかわらず他方が変化することがないので、不適切な演出が実行されることにより遊技者に違和感を与えることを抑制できる。

【0015】

本発明の手段8の遊技機は、手段3～7のいずれかに記載の遊技機であって、

前記第1演出部（例えば、盤側演出体311A、311B、311C）が設けられる本体部（例えば、遊技機用枠3）と、

30

前記本体部に対し開閉可能であり前記第2演出部（例えば、枠側演出体301A、301B、301C）が設けられる開閉部（例えば、ガラス扉枠50）と、

を備え、

前記演出実行手段は、

前記第2演出部の前記第1状態から前記第2状態への変化に連動して、前記第1演出部を前記第1対応状態から前記第2対応状態に変化させるとともに、前記第1演出部と前記第2演出部に連動して前記可動体を動作させることが可能であり（例えば、演出制御用CPU120が、盤側演出体311B、311Cの第1位置から第2位置への移動に連動して、枠側演出体301B、301Cを第1対応位置から第2対応位置に移動させる第1連動演出と、盤側演出体311B、311Cの第2位置から第3位置への移動に連動して、枠側演出体301B、301Cを第2対応位置から第3対応位置に移動させる第2連動演出と、を実行可能である部分。）

40

前記第2演出部と前記第1演出部とが連動しているときに前記開閉部が開放した場合、前記第1演出部と前記第2演出部の変化を停止させる（例えば、図26に示すように、第1演出装置300による可動演出に連動して第2演出装置400や第3演出装置500が動作している期間中にガラス扉枠50が開放した場合、開放したタイミングT4で第1演出部としての枠側演出体301B、301Cと第2演出部としての盤側演出体311B、311Cの動作を停止させるようにしてもよい。）

ことを特徴としている。

50

この特徴によれば、開閉部の開放により第２演出部の変化を停止したにもかかわらず第１演出部が変化することがないので、不適切な演出が実行されることにより遊技者に違和感を与えることを抑制できる。

【００１６】

本発明の手段９の遊技機は、手段１～８のいずれかに記載の遊技機であって、

前記第２演出部の変化を制御する制御手段（例えば、可動演出処理を実行する演出制御用ＣＰＵ１２０）を備え、

前記制御手段は、

前記第２演出部を原点位置に位置させるための第１動作制御（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０が、第１動作制御として第２初期化処理のステップＳ１０５～ステップＳ１１４の非検出時動作制御やステップＳ１２０～ステップＳ１２８の検出時動作制御を実行する部分など）と、前記第２演出部が正常に動作可能であることを確認するための第２動作制御（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０が、第２動作制御として第２初期化処理のステップＳ２０１～ステップＳ２１３の実動作確認用動作制御を実行する部分など）と、前記第２演出部による演出を行うための第３動作制御（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０が、演出図柄の変動表示を実行している期間においてＳ３１１の可動演出処理を実行して可動演出を実行する部分）とを行うことが可能であり、

前記第２動作制御においては、第１速度と該第１速度よりも速い第２速度との範囲内で前記第２演出部が動作するように制御し（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０は、実動作確認用動作制御を実行する場合、第１速度である最低速度（低速）と該最低速度よりも速い第２速度としての最高速度（高速）との範囲内の速度で可動役物が動作するように制御する部分）、

前記第１動作制御においては、前記第２動作制御における前記第１速度以下の速度で前記第２演出部が動作するように制御する（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０が、第１動作制御としての非検出時動作制御や検出時動作制御を実行する場合、第２動作制御としての実動作確認用動作制御における最低速度以下の速度（本実施例では、実動作確認用動作制御における最低速度と同じ速度）で各演出体や可動体が動作するように制御する部分）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第２演出部を安全に原点位置に位置させることができる。

【００１７】

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】

【００１８】

【図１】パチンコ遊技機を正面から見た正面図である。

【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】（Ａ）は枠側ユニット及び盤側ユニットを示す平面図、（Ｂ）は枠側ユニット及び盤側ユニットを示す正面図、（Ｃ）は枠側演出体を示す縦断面図、（Ｄ）は盤側演出体を示す断面図である。

【図４】パチンコ遊技機の上部における内部機構を示す概略縦断面図である。

【図５】演出制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。

【図６】第２初期化処理の一例を示すフローチャートである。

【図７】第２初期化処理の一例を示すフローチャートである。

【図８】非検出時動作制御と検出時動作制御と実動作確認用動作制御の動作例を示す説明図である。

【図９】非検出時動作制御と検出時動作制御と実動作確認用動作制御の動作速度例を示す説明図である。

【図１０】演出制御プロセス処理の一例を示すフローチャートである。

【図１１】演出制御プロセス処理における演出図柄変動開始処理を示すフローチャートで

10

20

30

40

50

ある。

【図 1 2】可動演出パターン決定用テーブルを示す図である。

【図 1 3】演出図柄変動中処理の一例を示すフローチャートである。

【図 1 4】可動演出処理の一例を示すフローチャートである。

【図 1 5】可動演出処理の一例を示すフローチャートである。

【図 1 6】可動演出処理の一例を示すフローチャートである。

【図 1 7】可動演出処理の一例を示すフローチャートである。

【図 1 8】(A)は演出パターン A、(B)は演出パターン B、(C)は演出パターン C の動作態様を示す図である。

【図 1 9】演出パターン C に基づく可動演出の実行時における制御内容の一例を示すタイミングチャートである。 10

【図 2 0】(A)～(G)はスーパーリーチ演出の演出態様の一例を示す説明図である。

【図 2 1】演出パターン C に基づく可動演出の実行時に動作異常が発生した場合の制御内容の一例を示すタイミングチャートである。

【図 2 2】(A)～(D)は図 2 1 に対応する説明図である。

【図 2 3】演出パターン C に基づく可動演出の実行時に動作異常が発生した場合の制御内容の他の例を示すタイミングチャートである。

【図 2 4】(A)は非演出時における各発光部の状態、(B)は演出時における各発光部の状態を示す概略説明図である。

【図 2 5】本発明の変形例 1 を示す図である。 20

【図 2 6】本発明の変形例 2 を示すタイミングチャートである。

【発明を実施するための形態】

【0019】

本発明に係る遊技機を実施するための形態を実施例に基づいて以下に説明する。

【実施例】

【0020】

まず、遊技機の一例であるパチンコ遊技機 1 の全体の構成について説明する。尚、以下の説明にて、図 1 の手前側をパチンコ遊技機 1 の前方（前面、正面）側、奥側を後方（背面）側として説明する。尚、本実施例でパチンコ遊技機 1 の前面とは、遊技者側からパチンコ遊技機 1 を見たときに該遊技者と対向する対向面である。尚、フローチャートの各ステップの説明にて、例えば「ステップ S 1」と記載する箇所を「S 1」と略記する場合がある。また、本実施例で『実行』と『実施』とは同義である。 30

【0021】

図 1 は、本実施例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 1 0 が形成されている。この遊技領域 1 0 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 5 0 a を有するガラス扉枠 5 0 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 5 0 により遊技領域 1 0 を開閉できるようになっており、ガラス扉枠 5 0 を閉鎖したときにガラス窓 5 0 a を通して遊技領域 1 0 を透視できるようになっている。 40

【0022】

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 2 0 0（図 4 参照）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 2 5 0（図 4 参照）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。

【0023】

遊技盤 2 の所定位置（図 1 に示す例では、遊技領域の右側方）には、第 1 特別図柄表示 50

器 4 A と、第 2 特別図柄表示器 4 B とが設けられている。第 1 特別図柄表示器 4 A と第 2 特別図柄表示器 4 B はそれぞれ、例えば 7 セグメントやドットマトリクス of LED (発光ダイオード) 等から構成され、変動表示ゲームの一例となる特図ゲームにて、各々を識別可能な複数種類の識別情報 (特別識別情報) である特別図柄 (「特図」ともいう) が、変動可能に表示 (変動表示または可変表示ともいう) される。以下では、第 1 特別図柄表示器 4 A にて変動表示される特別図柄を「第 1 特図」ともいい、第 2 特別図柄表示器 4 B にて変動表示される特別図柄を「第 2 特図」ともいう。

【 0 0 2 4 】

遊技盤 2 の遊技領域の中央付近には、演出表示装置 5 が設けられている。演出表示装置 5 は、例えば LCD (液晶表示装置) 等から構成され、各種の演出画像を表示する表示領域を形成している。演出表示装置 5 の表示領域では、第 1 特別図柄表示器 4 A による第 1 特図の変動表示や第 2 特別図柄表示器 4 B による第 2 特図の変動表示のそれぞれに対応して、例えば 3 つといった複数の変動表示部となる演出図柄表示エリアにて、各々を識別可能な複数種類の識別情報 (装飾識別情報) である演出図柄 (飾り図柄ともいう) が変動表示される。この演出図柄の変動表示も、変動表示ゲームに含まれる。

【 0 0 2 5 】

一例として、演出表示装置 5 の表示領域には、「左」、「中」、「右」の演出図柄表示エリア 5 L, 5 C, 5 R が配置されている。そして、第 1 特別図柄表示器 4 A での第 1 特図の変動と第 2 特別図柄表示器 4 B での第 2 特図の変動のうち、いずれかが開始されることに伴って、「左」、「中」、「右」の各演出図柄表示エリア 5 L, 5 C, 5 R にて演出図柄の変動 (例えば上下方向のスクロール表示) が開始される。その後、演出表示装置 5 の「左」、「中」、「右」の各演出図柄表示エリア 5 L, 5 C, 5 R にて、確定演出図柄 (最終停止図柄) が停止表示される。

【 0 0 2 6 】

このように、演出表示装置 5 の表示領域では、第 1 特別図柄表示器 4 A での第 1 特図を用いた特図ゲーム、または、第 2 特別図柄表示器 4 B での第 2 特図を用いた特図ゲームと同期して、各々が識別可能な複数種類の演出図柄の変動表示を行い、確定演出図柄を導出表示 (あるいは単に「導出」ともいう) する。尚、演出図柄の変動表示中に変動表示が仮停止するようにしても良い。

【 0 0 2 7 】

演出図柄の変動表示が開始された後、確定演出図柄が導出表示されるまでには、「左」、「中」、「右」の各演出図柄表示エリア 5 L, 5 C, 5 R、又は、演出図柄表示エリア 5 L, 5 C, 5 R のうち少なくともいずれか 1 つ (例えば「左」の演出図柄表示エリア 5 L など) にて、例えば図柄番号が小さいものから大きいものへと順次に上方から下方へと流れるようなスクロール表示が行われ、図柄番号が最大 (例えば「8」) である演出図柄が表示されると、続いて図柄番号が最小 (例えば「1」) である演出図柄が表示される。

【 0 0 2 8 】

演出表示装置 5 の表示領域の下部の左右 2 箇所には、第 1 保留記憶表示エリア 5 D、第 2 保留記憶表示エリア 5 U が設定されている。第 1 保留記憶表示エリア 5 D、第 2 保留記憶表示エリア 5 U では、特図ゲームに対応した変動表示の保留記憶数 (特図保留記憶数) を特定可能に表示する保留記憶表示が行われる。

【 0 0 2 9 】

ここで、特図ゲームに対応した変動表示の保留は、普通入賞球装置 6 A が形成する第 1 始動入賞口や、普通可変入賞球装置 6 B が形成する第 2 始動入賞口を、遊技球が通過 (進入) することによる始動入賞に基づいて発生する。即ち、特図ゲームや演出図柄の変動表示といった変動表示ゲームを実行するための始動条件 (「実行条件」ともいう) は成立したが、先に成立した開始条件に基づく変動表示ゲームが実行中であることやパチンコ遊技機 1 が大当り遊技状態に制御されていることなどにより、変動表示ゲームの開始を許容する開始条件が成立していないときに、成立した始動条件に対応する変動表示の保留が行われる。本実施例では、第 1 始動入賞口や第 2 始動入賞口を遊技球が通過 (進入) すること

10

20

30

40

50

による始動入賞に基づいて発生した保留記憶表示を丸型の白色表示とする。尚、以下の説明では、第1保留記憶表示エリア5D、第2保留記憶表示エリア5Uでの表示を保留表示と総称することがある。

【0030】

図1に示す例では、保留記憶表示エリアとともに、第1特別図柄表示器4A及び第2特別図柄表示器4Bの上部と下部に、特図保留記憶数を特定可能に表示するための第1保留表示器25Aと第2保留表示器25Bとが設けられている。第1保留表示器25Aは、第1特図保留記憶数を特定可能に表示する。第2保留表示器25Bは、第2特図保留記憶数を特定可能に表示する。第1特図保留記憶数と第2特図保留記憶数とを加算した変動表示の保留記憶数は、特に、合計保留記憶数ともいう。

10

【0031】

演出表示装置5の下方には、普通入賞球装置6Aと、普通可変入賞球装置6Bとが設けられている。普通入賞球装置6Aは、例えば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第1始動入賞口を形成する。普通可変入賞球装置6Bは、図2に示す普通電動役物用となるソレノイド81によって、第2始動入賞口を閉鎖状態と開放状態とに変化させる可動板を有する。

【0032】

一例として、普通可変入賞球装置6Bは、普通電動役物用のソレノイド81が非検出状態であるときに可動板が遊技領域10側に突出することにより、遊技球が第2始動入賞口を通過（進入）し難い閉鎖状態となる。普通電動役物用のソレノイド81が検出状態であるときに可動板が遊技盤2の背面側に退避することにより、遊技球が第2始動入賞口を通過（進入）しやすい開放状態となる。尚、普通可変入賞球装置6Bは、閉鎖状態であるときでも、第2始動入賞口には遊技球が進入可能であるものの、開放状態であるときよりも遊技球が進入する可能性が低くなるように構成してもよい。このように、第2始動入賞口は、遊技球が通過（進入）しやすい開放状態と、遊技球が通過（進入）し難いまたは通過（進入）できない開放状態とに変化する。

20

【0033】

普通入賞球装置6Aに形成された第1始動入賞口を通過（進入）した遊技球は、例えば図2に示す第1始動口スイッチ22Aによって検出される。普通可変入賞球装置6Bに形成された第2始動入賞口を通過（進入）した遊技球は、例えば図2に示す第2始動口スイッチ22B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ことに基づき、所定個数（例えば3個）の遊技球が賞球として払い出され、第1特図保留記憶数が所定の上限値（例えば「4」）未満であれば、第1始動条件が成立する。第2始動口スイッチ22Bによって遊技球が検出されたことに基づき、所定個数（例えば3個）の遊技球が賞球として払い出され、第2特図保留記憶数が所定の上限値（例えば「4」）未満であれば、第2始動条件が成立する。

30

【0034】

普通入賞球装置6Aと普通可変入賞球装置6Bの下方位置には、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、図2に示す大入賞口扉用となるソレノイド82によって開閉駆動される大入賞口扉を備え、その大入賞口扉によって開放状態と閉鎖状態とに変化する所定領域としての大入賞口を形成する。

40

【0035】

一例として、特別可変入賞球装置7では、大入賞口扉用のソレノイド82が非検出状態であるときに大入賞口扉が大入賞口を閉鎖状態として、遊技球が大入賞口を通過（進入）できなくする。その一方で、特別可変入賞球装置7では、大入賞口扉用のソレノイド82が検出状態であるときに大入賞口扉が大入賞口を開放状態として、遊技球が大入賞口を通過（進入）し易くする。このように、大入賞口は、遊技球が通過（進入）し易く遊技者にとって有利な開放状態と、遊技球が通過（進入）できず遊技者にとって不利な閉鎖状態とに変化する。尚、遊技球が大入賞口を通過（進入）できない閉鎖状態に代えて、あるいは閉鎖状態の他に、遊技球が大入賞口を通過（進入）し難い一部開放状態を設けてもよい。

50

【 0 0 3 6 】

大入賞口を通過（進入）した遊技球は、例えば図 2 に示すカウンスイッチ 2 3 によって検出される。カウンスイッチ 2 3 によって遊技球が検出されたことに基づき、所定個数（例えば 1 5 個）の遊技球が賞球として払い出される。こうして、開放状態となった特別可変入賞球装置 7 の大入賞口を遊技球が通過（進入）したときには、他の入賞口（例えば第 1 始動入賞口や第 2 始動入賞口）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。従って、特別可変入賞球装置 7 の大入賞口が開放状態となれば、その大入賞口に遊技球が進入可能となり、遊技者にとって有利な第 1 状態となる。その一方で、特別可変入賞球装置 7 の大入賞口が閉鎖状態となれば、大入賞口に遊技球を通過（進入）させて賞球を得ることが不可能または困難になり、遊技者にとって不利な第 2 状態となる。

10

【 0 0 3 7 】

遊技盤 2 の所定位置（図 1 に示す例では、遊技領域の下方）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、第 1 特別図柄表示器 4 A や第 2 特別図柄表示器 4 B と同様に 7 セグメントやドットマトリクス of LED 等から構成され、特別図柄とは異なる複数種類の識別情報である普通図柄（「普図」あるいは「普通図」ともいう）を変動可能に表示（変動表示）する。このような普通図柄の変動表示は、普図ゲーム（「普通図ゲーム」ともいう）と称される。

【 0 0 3 8 】

普通図柄表示器 2 0 の側方には、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、通過ゲート 4 1 を通過した有効通過球数としての普図保留記憶数を表示する。

20

【 0 0 3 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（図示略）。また、第 1 始動入賞口、第 2 始動入賞口及び大入賞口とは異なる入賞口として、例えば所定の球受部材によって常に一定の開放状態に保たれる単一または複数の一般入賞口が設けられてもよい。この場合には、一般入賞口のいずれかに進入した遊技球が所定の一般入賞球スイッチによって検出されたことに基づき、所定個数（例えば 1 0 個）の遊技球が賞球として払い出されればよい。遊技領域の最下方には、いずれの入賞口にも進入しなかった遊技球が取り込まれるアウト口が設けられている。

30

【 0 0 4 0 】

遊技機用枠 3 の右下部位置には、遊技球を遊技領域に向けて発射するために遊技者等によって操作される打球操作ハンドル（操作ノブ）が設けられている。例えば、打球操作ハンドルは、遊技者等による操作量（回転量）に応じて遊技球の弾発力を調整する。打球操作ハンドルには、打球発射装置が備える発射モータの駆動を停止させるための単発発射スイッチや、タッチリング（タッチセンサ）が設けられていればよい。

【 0 0 4 1 】

遊技領域下方の遊技機用枠 3 の所定位置には、賞球として払い出された遊技球や貸出しによって払い出された遊技球を、打球発射装置へと供給可能に保持（貯留）する上皿 9 0（打球供給皿）が設けられている。遊技機用枠 3 の下部には、上皿 9 0 から溢れた余剰球などを、パチンコ遊技機 1 の外部へと排出可能に保持（貯留）する下皿 9 1 が設けられている。

40

【 0 0 4 2 】

遊技機用枠 3 の左右上部位置には、効果音等を再生出力するためのスピーカ 8 L , 8 R が設けられている。また、遊技領域 1 0 の左右側には、演出用 LED 9 により発光する枠側発光部 9 L , 9 R がガラス扉 5 0 の周縁に沿って設けられている。

【 0 0 4 3 】

遊技機用枠 3 の上辺部における左右のスピーカ 8 L , 8 R の間には、アクリル樹脂材等の透過性部材にて正面視横長長方形に形成された演出用表示窓 6 0 が設けられており、

50

該演出用表示窓 60 を透して後述する第 1 演出装置 300 の枠側演出体 301A, 301B, 301C と、演出用 LED9 により発光する枠側発光部 9H とが視認可能とされている(図 24 参照)。また、演出用表示窓 60 の下方には、透過性部材からなる盤面板 200 及びガラス窓 50a を透して後述する第 1 演出装置 300 の盤側演出体 311A, 311B, 311C が視認可能に配置されている。

【0044】

また、演出用表示窓 60 の下方には、演出表示装置 5 の上方の待機位置と、該待機位置よりも下方であり演出表示装置 5 の前面略中央位置に配置される演出位置と、の間で上下方向に移動可能な可動体 401 を有する第 2 演出装置 400 が設けられている。また、演出表示装置 5 の右側方には、前後方向を向く回転軸を中心として回転可能な可動体 501

10

【0045】

ここで、第 1 演出装置 300 について、図 3 及び図 4 に基づいて説明する。図 3 は、(A) は枠側ユニット及び盤側ユニットを示す平面図、(B) は枠側ユニット及び盤側ユニットを示す正面図、(C) は枠側演出体を示す縦断面図、(D) は盤側演出体を示す断面図である。図 4 は、パチンコ遊技機の上部における内部機構を示す概略縦断面図である。

【0046】

図 3 及び図 4 に示すように、第 1 演出装置 300 は、正面視横長四角形状に形成された 3 つの枠側演出体 301A, 301B, 301C と、3 つのうち 2 つの枠側演出体 301B, 301C を駆動するための駆動機構 302 と、枠側演出体 301B, 301C の位置を検出するための枠側演出体位置センサ 330A ~ 330E と、枠側発光部 9H を構成する複数の演出用 LED9 が前面に設けられた LED 基板 9A と、を有する枠側演出体ユニット 300A と、正面視横長四角形状に形成された 3 つの盤側演出体 311A, 311B, 311C と、3 つのうち 2 つの盤側演出体 311B, 311C を駆動するための駆動機構 312 と、盤側演出体 311B, 311C の位置を検出するための盤側演出体位置センサ 340A ~ 340E と、を有する盤側演出体ユニット 300B と、から主に構成される。

20

【0047】

枠側演出体 301A, 301B, 301C 及び盤側演出体 311A, 311B, 311C は、各々の正面視形状は全て同形状をなし、非透光性部材からなるベース部材 370 と、ベース部材 370 の前面側に該前面を被覆するように取付けられるカバー部材 371 と、から構成され、内部には、複数の枠側文字用 LED350A, 350B, 350C、盤側文字用 LED360A, 360B, 360C が前方に光を照射可能に設けられた LED 基板と、複数の枠側背景用 LED351A, 351B, 351C、盤側背景用 LED361A, 361B, 361C が前方に光を照射可能に設けられた LED 基板と、が内蔵されている。

30

【0048】

カバー部材 371 の前面には、光を透過可能な透過性部材からなる第 1 演出部 372A、第 2 演出部 372B が設けられている。第 1 演出部 372A、第 2 演出部 372B は、枠側文字用 LED350A, 350B, 350C、盤側文字用 LED360A, 360B, 360C からの光が出射される第 1 領域 Z1 と、枠側背景用 LED351A, 351B, 351C、盤側背景用 LED361A, 361B, 361C からの光が出射される第 2 領域 Z2 と、を有している。尚、枠側文字用 LED350A, 350B, 350C、盤側文字用 LED360A, 360B, 360C と枠側背景用 LED351A, 351B, 351C、盤側背景用 LED361A, 361B, 361C とは遮光性部材により仕切られており、第 1 領域 Z1 と第 2 領域 Z2 とを個別に発光させることができるようになっている。

40

【0049】

また、枠側演出体 301A の第 1 領域 Z1 は「熱」の文字の上部、盤側演出体 311A の第 1 領域 Z1 は「熱」の文字の下部、枠側演出体 301B の第 1 領域 Z1 は「激」の文

50

字の上部、盤側演出体 3 1 1 B の第 1 領域 Z 1 は「激」の文字の下部、枠側演出体 3 0 1 C の第 1 領域 Z 1 は「超」の文字の上部、盤側演出体 3 1 1 C の第 1 領域 Z 1 は「超」の文字の下部を各々模った形状とされている。

【0050】

盤側演出体 3 1 1 A は、盤側演出体ユニット 3 0 0 B の右側に移動不能に立設されている。盤側演出体 3 1 1 A の後側には、盤側演出体 3 1 1 B が、盤側演出体 3 1 1 A の背面側に位置する第 1 位置（原点位置）と、第 1 位置よりも左側の第 2 位置と、の間で左右方向に移動可能に立設されている。さらに、盤側演出体 3 1 1 B の後側には、盤側演出体 3 1 1 C が、盤側演出体 3 1 1 A の背面側に位置する第 1 位置（原点位置）と、第 2 位置よりもさらに左側の第 3 位置と、の間で左右方向に移動可能に立設されている。

10

【0051】

枠側演出体 3 0 1 A は、枠側演出体ユニット 3 0 0 A の右側に移動不能に立設されている。枠側演出体 3 0 1 A の後側には、枠側演出体 3 0 1 B が、枠側演出体 3 0 1 A の背面側に位置する第 1 位置（原点位置）と、枠側演出体 3 0 1 A の左側に位置し盤側演出体 3 1 1 B の第 2 位置に対応する第 2 対応位置と、の間で左右方向に移動可能に立設されている。さらに、枠側演出体 3 0 1 B の後側には、枠側演出体 3 0 1 C が、枠側演出体 3 0 1 A の背面側に位置する第 1 位置（原点位置）と、第 2 対応位置よりもさらに左側であって盤側演出体 3 1 1 C の第 3 位置に対応する第 3 対応位置と、の間で左右方向に移動可能に立設されている。

20

【0052】

尚、本実施例では、枠側演出体 3 0 1 B が第 2 位置及び盤側演出体 3 1 1 B が第 2 対応位置に移動した状態においてパチンコ遊技機 1 を正面側の所定の視点位置から見たときに、枠側演出体 3 0 1 B 及び盤側演出体 3 1 1 B の右側辺部と枠側演出体 3 0 1 A 及び盤側演出体 3 1 1 A の左側辺部とが僅かに重畳し、枠側演出体 3 0 1 C 及び盤側演出体 3 1 1 C が第 3 位置及び第 3 対応位置に移動した状態においてパチンコ遊技機 1 を正面側の所定の視点位置から見たときに、枠側演出体 3 0 1 C 及び盤側演出体 3 1 1 C の右側辺部と枠側演出体 3 0 1 B 及び盤側演出体 3 1 1 B の左側辺部とが僅かに重畳するようになっているが、互いの側辺部が左右方向のほぼ同位置に配置されてもよいし、互いに離れた位置に配置されてもよい。

30

【0053】

枠側演出体ユニット 3 0 0 A の駆動機構 3 0 2 は、枠側演出体 3 0 1 B を駆動するための枠側演出体用モータ 3 1 0 A と、枠側演出体ユニット 3 0 0 A の下部に左右方向に延設され枠側演出体用モータ 3 1 0 A により軸心周りに回動する駆動軸 3 7 5 A と、駆動軸 3 7 5 A の上方に左右方向に延設される案内軸 3 7 6 A と、枠側演出体 3 0 1 C を駆動するための枠側演出体用モータ 3 1 0 B と、枠側演出体ユニット 3 0 0 A の下部における駆動軸 3 7 5 A の後側に左右方向に延設され枠側演出体用モータ 3 1 0 B により軸心周りに回動する駆動軸 3 7 5 B と、駆動軸 3 7 5 B の上方に左右方向に延設される案内軸 3 7 6 B と、を有する。

【0054】

駆動軸 3 7 5 A , 3 7 5 B は、枠側演出体 3 0 1 B , 3 0 1 C 各々のベース部材 3 7 0 の下部に左右方向に形成された貫通孔に挿入され、案内軸 3 7 6 A , 3 7 6 B は、枠側演出体 3 0 1 B , 3 0 1 C 各々のベース部材 3 7 0 の上部に左右方向に形成された貫通孔に挿入されており、枠側演出体 3 0 1 B , 3 0 1 C は、これら駆動軸 3 7 5 A , 3 7 5 B と案内軸 3 7 6 A , 3 7 6 B とにより立設した状態で左右方向に移動可能に支持されている。また、駆動軸 3 7 5 A , 3 7 5 B の周面には凹状の溝部（図示略）が螺旋状に形成されており、該溝部には、枠側演出体 3 0 1 B , 3 0 1 C 各々のベース部材 3 7 0 の下部に左右方向に形成された貫通孔の内周面に形成された係止部（図示略）が係止されている。よって、枠側演出体 3 0 1 B , 3 0 1 C は、枠側演出体用モータ 3 1 0 A , 3 1 0 B により駆動軸 3 7 5 A , 3 7 5 B が正逆回動することで左右方向に移動する。

40

【0055】

50

盤側演出体ユニット 3 0 0 B の駆動機構 3 1 2 は、盤側演出体 3 1 1 B を駆動するための盤側演出体用モータ 3 2 0 A と、盤側演出体ユニット 3 0 0 B の下部に左右方向に延設され盤側演出体用モータ 3 2 0 A により軸心周りに回転する駆動軸 3 8 5 A と、駆動軸 3 8 5 A の上方に左右方向に延設される案内軸 3 8 6 A と、盤側演出体 3 1 1 C を駆動するための盤側演出体用モータ 3 2 0 B と、盤側演出体ユニット 3 0 0 B の下部における駆動軸 3 8 5 A の後側に左右方向に延設され盤側演出体用モータ 3 2 0 B により軸心周りに回転する駆動軸 3 8 5 B と、駆動軸 3 8 5 B の上方に左右方向に延設される案内軸 3 8 6 B と、を有する。

【 0 0 5 6 】

駆動軸 3 8 5 A , 3 8 5 B は、盤側演出体 3 1 1 B , 3 1 1 C 各々のベース部材 3 7 0 の下部に左右方向に形成された貫通孔に挿入され、案内軸 3 8 6 A , 3 8 6 B は、盤側演出体 3 1 1 B , 3 1 1 C 各々のベース部材 3 7 0 の上部に左右方向に形成された貫通孔に挿入されており、盤側演出体 3 1 1 B , 3 1 1 C は、これら駆動軸 3 8 5 A , 3 8 5 B と案内軸 3 8 6 A , 3 8 6 B とにより立設した状態で左右方向に移動可能に支持されている。また、駆動軸 3 8 5 A , 3 8 5 B の周面には凹状の溝部（図示略）が螺旋状に形成されており、該溝部には、盤側演出体 3 1 1 B , 3 1 1 C 各々のベース部材 3 7 0 の下部に左右方向に形成された貫通孔の内周面に形成された係止部（図示略）が係止されている。よって、盤側演出体 3 1 1 B , 3 1 1 C は、盤側演出体用モータ 3 2 0 A , 3 2 0 B により駆動軸 3 8 5 A , 3 8 5 B が正逆回転することで左右方向に移動する。

【 0 0 5 7 】

また、駆動軸 3 7 5 A , 3 7 5 B 、 3 8 5 A , 3 8 5 B 各々の下方には、枠側演出体 3 0 1 B , 3 0 1 C 及び盤側演出体 3 1 1 B , 3 1 1 C の下面における左端部から突出する被検出片 3 1 5 を検出可能な枠側演出体位置センサ 3 3 0 A ~ 3 3 0 E 及び盤側演出体位置センサ 3 4 0 A ~ 3 4 0 E が設けられている。詳しくは、枠側演出体位置センサ 3 3 0 A , 3 3 0 C 及び盤側演出体位置センサ 3 4 0 A , 3 4 0 C は、枠側演出体 3 0 1 B , 3 0 1 C 及び盤側演出体 3 1 1 B , 3 1 1 C が第 1 位置に位置しているか否かを検出するセンサであり、枠側演出体位置センサ 3 3 0 B , 3 3 0 D 及び盤側演出体位置センサ 3 4 0 B , 3 4 0 D は、枠側演出体 3 0 1 B , 3 0 1 C 及び盤側演出体 3 1 1 B , 3 1 1 C が第 2 位置に位置しているか否かを検出するセンサであり、枠側演出体位置センサ 3 3 0 E 及び盤側演出体位置センサ 3 4 0 E は、枠側演出体 3 0 1 B , 3 0 1 C 及び盤側演出体 3 1 1 B , 3 1 1 C が第 3 位置に位置しているか否かを検出するセンサであり、これら枠側演出体位置センサ 3 3 0 A ~ 3 3 0 E 及び盤側演出体位置センサ 3 4 0 A ~ 3 4 0 E は演出制御基板 1 2 に接続されている。

【 0 0 5 8 】

図 4 に示すように、枠側演出体ユニット 3 0 0 A は、ガラス扉枠 5 0 の上部に設けられ、盤側演出体ユニット 3 0 0 B は、遊技機用枠 3 における遊技盤 2 の盤面板 2 0 0 の上部背面側に設けられている。詳しくは、盤側演出体ユニット 3 0 0 B は、枠側演出体ユニット 3 0 0 A に対し下方かつ後方にずれた位置に配置されているが、盤側演出体ユニット 3 0 0 B の上端と枠側演出体ユニット 3 0 0 A の下端とは上下方向のほぼ同じ位置に配置されている。つまり、枠側演出体ユニット 3 0 0 A と盤側演出体ユニット 3 0 0 B とは、前後方向及び上下方向の異なる位置（互いに重複しない位置）に配置されているが、パチンコ遊技機 1 を正面側の所定の視点位置から見たときに、盤側演出体ユニット 3 0 0 B の上端が枠側演出体ユニット 3 0 0 A の下端に近接して見えるように配置されている（図 1 参照）。

【 0 0 5 9 】

さらに、枠側演出体ユニット 3 0 0 A の右側に固定された枠側演出体 3 0 1 A の直下に、盤側演出体ユニット 3 0 0 B の右側に固定された盤側演出体 3 1 1 A が近接して配置されることで、パチンコ遊技機 1 を正面側の所定の視点位置から見たときに、枠側演出体 3 0 1 A と盤側演出体 3 1 1 A の第 1 領域 Z 1 により「熱」の文字が形成される。また、枠側演出体 3 0 1 B と枠側演出体 3 0 1 B とが各々第 2 位置に移動した場合、枠側演出体 3

0 1 B の直下に盤側演出体 3 1 1 B が近接して配置されることで、パチンコ遊技機 1 を正面側の所定の視点位置から見たときに、枠側演出体 3 0 1 B と盤側演出体 3 1 1 B の第 1 領域 Z 1 により「激」の文字が形成される。また、枠側演出体 3 0 1 B と枠側演出体 3 0 1 B とが各々第 3 位置に移動した場合、枠側演出体 3 0 1 C の直下に盤側演出体 3 1 1 C が近接して配置されることで、パチンコ遊技機 1 を正面側の所定の視点位置から見たときに、枠側演出体 3 0 1 C と盤側演出体 3 1 1 C の第 1 領域 Z 1 により「超」の文字が形成される。

【0060】

このように構成される第 1 演出装置 3 0 0 は、後述する可動演出を行っていない状態において、枠側演出体 3 0 1 B , 3 0 1 C 及び盤側演出体 3 1 1 B , 3 1 1 C が第 1 位置 (原点位置) にあるため、枠側演出体 3 0 1 A と盤側演出体 3 1 1 A の第 1 領域 Z 1 からなる「熱」の文字と、その左側の枠側発光部 9 H とが視認可能である (図 2 4 (A) 参照) 。また、後述する可動演出において、枠側演出体 3 0 1 B と枠側演出体 3 0 1 B とが各々第 2 位置に移動した場合は、枠側演出体 3 0 1 A , 3 0 1 B と盤側演出体 3 1 1 A , 3 1 1 B の第 1 領域 Z 1 からなる「激熱」の文字が視認可能となる一方、枠側発光部 9 H の右半部が視認不能となる。また、枠側演出体 3 0 1 B と枠側演出体 3 0 1 B とが各々第 2 位置に移動し、かつ、枠側演出体 3 0 1 C と枠側演出体 3 0 1 C とが各々第 3 位置に移動した場合、枠側演出体 3 0 1 A , 3 0 1 B , 3 0 1 C と盤側演出体 3 1 1 A , 3 1 1 B , 3 1 1 C の第 1 領域 Z 1 からなる「超激熱」の文字が視認可能となる一方、枠側発光部 9 H の全域が視認不能となる。

【0061】

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 といった、各種の制御基板が搭載されている。また、パチンコ遊技機 1 には、主基板 1 1 と演出制御基板 1 2 との間で伝送される各種の制御信号を中継するための中継基板 1 5 なども搭載されている。その他にも、遊技盤 2 などの背面には、例えば払出制御基板、情報端子基板、発射制御基板、インタフェース基板、電源基板などといった、各種の基板が配置されている。

【0062】

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 での遊技の進行を制御するための各種回路が搭載されている。主基板 1 1 は、主として、特図ゲームにて用いる乱数の設定機能、所定位置に配設されたスイッチ等からの出力信号を入力可能とする機能、演出制御基板 1 2 などからなるサブ側の制御基板に宛てて、指令情報の一例となる制御コマンドを制御信号として出力して送信する機能、外部に各種情報を出力する機能などを備えている。また、主基板 1 1 は、第 1 特別図柄表示器 4 A と第 2 特別図柄表示器 4 B を構成する各 LED (例えばセグメント LED) などの点灯 / 消灯制御を行って第 1 特図や第 2 特図の変動表示を制御することや、普通図柄表示器 2 0 の点灯 / 消灯 / 発色制御などを行って普通図柄表示器 2 0 による普通図柄の変動表示を制御することといった、所定の表示図柄の変動表示を制御する機能も備えている。

【0063】

主基板 1 1 には、例えば遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 や、遊技球検出用の各種スイッチからの検出信号を取り込んで遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に伝送するスイッチ回路 1 1 0 、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 からのソレノイド駆動信号をソレノイド 8 1 , 8 2 に伝送するソレノイド回路 1 1 1 などが搭載されている。

【0064】

演出制御基板 1 2 は、主基板 1 1 とは独立したサブ側の制御基板であり、中継基板 1 5 を介して主基板 1 1 から伝送された制御信号を受信して、演出表示装置 5 、スピーカ 8 L , 8 R 及び演出用 LED 9 といった演出用の電気部品による演出動作を制御するための各種回路が搭載されている。即ち、演出制御基板 1 2 は、演出表示装置 5 の表示動作や、第 1 演出装置 3 0 0 の枠側演出体 3 0 1 B , 3 0 1 C や盤側演出体 3 1 1 B , 3 1 1 C を駆動する枠側演出体用モータ 3 1 0 A , 3 1 0 B 、盤側演出体用モータ 3 2 0 A , 3 2 0 B

、第2演出装置400の可動体401を駆動する第2可動体用モータ410及び第3演出装置500の可動体501を駆動する第3可動体用モータ510の動作制御や、スピーカ8L, 8Rからの音声出力動作の全部または一部、演出用LED9、可動体401に内蔵された第2可動体用LED450、可動体501に内蔵された第3可動体用LED550などの点灯/消灯動作の全部または一部といった、演出用の電気部品に所定の演出動作を実行させるための制御内容を決定する機能を備えている。尚、中継基板15を有しない構成としても良い。

【0065】

音声制御基板13は、演出制御基板12とは別個に設けられた音声出力制御用の制御基板であり、演出制御基板12からの指令や制御データ(音番号や音量レベル等)などに基づき、スピーカ8L, 8Rから音声を出力させるための音声信号処理を実行する処理回路などが搭載されている。LED制御基板14は、演出制御基板12とは別個に設けられたLED出力制御用の制御基板であり、演出制御基板12からの指令や制御データなどに基づき、演出用LED9などの点灯/消灯駆動を行うLEDドライバ回路などが搭載されている。

【0066】

図2に示すように、主基板11には、ゲートスイッチ21、第1始動口スイッチ22A、第2始動口スイッチ22B、カウントスイッチ23からの検出信号を伝送する配線が接続されている。尚、ゲートスイッチ21、第1始動口スイッチ22A、第2始動口スイッチ22B、カウントスイッチ23は、例えばセンサと称されるものなどのように、遊技球を検出できる任意の構成を有するものであればよい。また、主基板11には、第1特別図柄表示器4A、第2特別図柄表示器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などの表示制御を行うための指令信号を伝送する配線が接続されている。

【0067】

主基板11から演出制御基板12に向けて伝送される制御信号は、中継基板15によって中継される。中継基板15を介して主基板11から演出制御基板12に対して伝送される制御コマンドは、例えば電気信号として送受信される演出制御コマンドである。

【0068】

本実施例で用いられる演出制御コマンドは、例えば2バイト構成であり、1バイト目はMODE(コマンドの分類)を示し、2バイト目はEXT(コマンドの種類)を表す。尚、以下に説明するコマンドは一例であって、他のコマンド形態を用いてもよい。ここで、XXHは不特定の16進数であることを示し、演出制御コマンドによる指示内容に応じた値であればよい。

【0069】

コマンド8001Hは、第1特別図柄表示器4Aでの変動開始を指定する第1変動開始コマンドである。コマンド8002Hは、第2特別図柄表示器4Bでの変動開始を指定する第2変動開始コマンドである。コマンド81XXHは、変動パターン(変動時間)を指定する変動パターン指定コマンドであり、指定する変動パターンなどに応じて、異なるEXTデータが設定される。

【0070】

コマンド8CXXHは、変動表示結果通知コマンドであり、変動表示結果を指定する演出制御コマンドである。尚、コマンド8C00Hは、「はずれ」となる旨の事前決定結果を示すコマンドである。コマンド8C01Hは、「大当り」で大当り種別が「確変大当りA」となる旨を通知するコマンドである。コマンド8C02Hは、「大当り」で大当り種別が「確変大当りB」となる旨を通知するコマンドである。コマンド8C03Hは、「大当り」で大当り種別が「非確変大当り」となる旨を通知するコマンドである。

【0071】

コマンド8F00Hは、演出図柄の変動停止(確定)を指定する図柄確定コマンドである。コマンド95XXHは、その時点の遊技状態を指定する遊技状態指定コマンドである

10

20

30

40

50

。コマンド A 0 X X H は、大当り遊技状態の開始を指定する大当り開始指定コマンド（「ファンファーレコマンド」ともいう）である。コマンド A 1 X X H は、大当り遊技状態にて、大入賞口が開放状態となったこと及び大入賞口が開放状態である期間であることを通知する大入賞口開放中通知コマンドである。コマンド A 2 X X H は、大当り遊技状態にて、大入賞口が開放状態から閉鎖状態となったこと及び大入賞口が閉鎖状態である期間であることを通知する大入賞口開放後通知コマンドである。コマンド A 3 X X H は、大当り遊技状態の終了を指定する大当り終了指定コマンドである。尚、大入賞口開放中通知コマンドや大入賞口開放後通知コマンドでは、例えば通常開放大当り状態や短期開放大当り状態のラウンドの実行回数（例えば「1」～「16」または「1」～「5」）に対応した E X T データが設定される。

10

【0072】

コマンド B 1 0 0 H は、普通入賞球装置 6 A が形成する第 1 始動入賞口への入賞によって第 1 始動条件が成立したことを通知する第 1 始動口入賞指定コマンドである。コマンド B 2 0 0 H は、普通可変入賞球装置 6 B が形成する第 2 始動入賞口への入賞によって第 2 始動条件が成立したことを通知する第 2 始動口入賞指定コマンドである。コマンド C 1 X X H は、第 1 特図保留記憶数を通知する第 1 保留記憶数通知コマンドである。コマンド C 2 X X H は、第 2 特図保留記憶数を通知する第 2 保留記憶数通知コマンドである。

【0073】

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、遊技制御用のプログラムや固定データ等を記憶する R O M 1 0 1（Read only Memory 101）と、遊技制御用のワークエリアを提供する R A M 1 0 2（Random Access Memory 102）と、遊技制御用のプログラムを実行して制御動作を行う C P U 1 0 3（Central Processing Unit 103）と、C P U 1 0 3 とは独立して乱数値を示す数値データの更新を行う乱数回路 1 0 4 と、I / O 1 0 5（Input/Outputport 105）とを備えて構成される。

20

【0074】

一例として、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 では、C P U 1 0 3 が R O M 1 0 1 から読み出し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ための各種処理が実行される。

【0075】

主基板 1 1 では、特図表示結果判定用の乱数値 M R 1、大当り種別判定用の乱数値 M R 2、変動パターン判定用の乱数値 M R 3、普図表示結果判定用の乱数値 M R 4 等の各種乱数値の数値データが、カウント可能に制御される。尚、乱数回路 1 0 4 は、これらの乱数値 M R 1 ~ M R 4 の一部または全部を示す数値データをカウントできるものであればよく、乱数回路 1 0 4 にてカウントしない乱数値については、C P U 1 0 3 が、ソフトウェアによって各種の数値データを更新することでカウントするようにすればよい。

30

【0076】

本実施例では、複数の変動パターンが予め用意されている。具体的に、本実施例では、変動表示結果が「はずれ」となる場合のうち、演出図柄の変動表示態様が「非リーチ」である場合と「リーチ」である場合のそれぞれに対応して、また、変動表示結果が「大当り」となる場合などに対応して、複数の変動パターンが予め用意されている。

40

【0077】

変動表示結果が「大当り」である場合に対応した変動パターンである大当り変動パターンや、演出図柄の変動表示態様が「リーチ」である場合のリーチ変動パターンには、ノーマルリーチのリーチ演出が実行されるノーマルリーチ変動パターンと、スーパーリーチ、スーパーリーチ といったスーパーリーチのリーチ演出が実行されるスーパーリーチ変動パターンとがある。尚、本実施例では、ノーマルリーチ変動パターンを 1 種類のみしか設けていないが、本発明はこれに限定されるものではなく、スーパーリーチと同様に、ノーマルリーチ、ノーマルリーチ、...のように、複数のノーマルリーチ変動パターンを設けても良い。また、スーパーリーチ変動パターンでも、スーパーリーチ やスーパーリ

50

ーチに加えてスーパーリーチ ...といった3以上のスーパーリーチ変動パターンを設けても良い。

【0078】

本実施例におけるノーマルリーチのリーチ演出が実行されるノーマルリーチ変動パターンの特図変動時間については、スーパーリーチ変動パターンであるスーパーリーチ、スーパーリーチよりも短く設定されている。また、本実施例におけるスーパーリーチ、スーパーリーチといったスーパーリーチのリーチ演出が実行されるスーパーリーチ変動パターンの特図変動時間については、スーパーリーチのスーパーリーチ演出が実行される変動パターンの方が、スーパーリーチのスーパーリーチ演出が実行される変動パターンよりも特図変動時間が長く設定されている。

10

【0079】

尚、本実施例では、スーパーリーチ、スーパーリーチ、ノーマルリーチの順に変動表示結果が「大当り」となる大当り期待度(大当り信頼度)が高くなるように設定されているため、ノーマルリーチ変動パターン及びスーパーリーチ変動パターンにおいては変動時間が長いほど大当り期待度(大当り信頼度)が高くなっている。また、本実施例では、大当りとなる場合に、必ずリーチ状態となってスーパーリーチ、スーパーリーチ、ノーマルリーチのいずれかが実行されるようになっているが、本発明はこれに限定されるものではなく、非リーチの変動パターンでも大当りとなる場合があるようにしてもよい。

【0080】

図2に示す遊技制御用マイクロコンピュータ100が備えるROM101には、ゲーム制御用のプログラムの他にも、遊技の進行を制御するために用いられる各種の選択用データ、テーブルデータなどが格納されている。例えば、ROM101には、CPU103が各種の判定や決定、設定を行うために予め用意された複数の判定テーブルや設定テーブルなどを構成するデータが記憶されている。また、ROM101には、CPU103が主基板11から各種の制御コマンドとなる制御信号を送信するために用いられる複数のコマンドテーブルを構成するテーブルデータや、変動パターンを複数種類格納する変動パターンテーブルを構成するテーブルデータなどが、記憶されている。

20

【0081】

ROM101に記憶される表示結果判定テーブルは、第1特別図柄表示器4Aや第2特別図柄表示器4Bの特図ゲームにおいて確定特別図柄が導出表示される前に、その変動表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かを、乱数値MR1に基づいて決定するために参照されるテーブルである。

30

【0082】

本実施例の表示結果判定テーブルでは、遊技状態が通常状態または時短状態(低確状態)であるか、確変状態(高確状態)であるかに応じて、乱数値MR1と比較される数値(判定値)が、「大当り」や「はずれ」の特図表示結果に割り当てられている。

【0083】

表示結果判定テーブルでは、特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御するか否かの決定結果に対して判定用データが割り当てられている。具体的に、本実施例では、遊技状態が確変状態(高確状態)であるときに、通常状態または時短状態(低確状態)であるときよりも多くの判定値が、「大当り」の特図表示結果に割り当てられている。これにより、確変制御が行われる確変状態(高確状態)では、通常状態または時短状態(低確状態)であるときに特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定される確率(本実施例では約1/300)に比べて、特図表示結果を「大当り」として大当り遊技状態に制御すると決定される確率が高くなる(本実施例では約1/30)。即ち、表示結果判定テーブルでは、遊技状態が確変状態(高確状態)であるときに、通常状態や時短状態であるときに比べて大当り遊技状態に制御すると決定される確率が高くなるように、判定用データが大当り遊技状態に制御するか否かの決定結果に割り当てられている。

40

【0084】

50

尚、ROM 101には、大当り遊技状態に制御すると決定されたときに、乱数値MR2に基づき、大当り種別を複数種類のいずれかに決定するために参照される大当り種別判定テーブルや、乱数値MR3に基づいて変動パターンを、前述した変動パターンのいずれかに決定するための変動パターン判定テーブルも記憶されている。

【0085】

設定例として、変動特図が第1特図であるか第2特図であるかに応じて、「確変大当りA」と「確変大当りB」の大当り種別に対する判定値の割当てが異なっている。つまり、変動特図が第2特図である場合には、ラウンド数の少ない「確変大当りB」の大当り種別に割当てがなく、第2特図の変動表示では「確変大当りB」が発生しないようにすることで、時短制御に伴う高開放制御により、普通可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口に遊技球が進入しやすい遊技状態中に、得られる賞球が少ない「確変大当りB」が頻発して遊技興趣が低下してしまうことを防止できるようになっている。

10

【0086】

また、ROM 101に記憶されている変動パターン判定テーブルとしては、「大当り」とすることが事前決定されたときに使用される大当り用変動パターン判定テーブルと、「はずれ」にすることが事前決定されたときに使用されるはずれ用変動パターン判定テーブルとが予め用意されている。尚、本実施例では、はずれのときよりも大当りとなる時の方がリーチの変動パターンが決定されやすくなり、リーチが発生した場合の方が大当りになる可能性（信頼度や期待度）が高くなるとともに、同じリーチの変動パターンであっても、ノーマルリーチよりもスーパーリーチの方が大当りになる可能性（信頼度や期待度）が高く、同じスーパーリーチであってもスーパーリーチの変動パターンの方が、確変大当りになる可能性（信頼度や期待度）が高くなるように、大当り用変動パターン判定テーブルとはずれ用変動パターン判定テーブルにおいて、各変動パターンに対応する判定値が設定されている。

20

【0087】

尚、はずれ用変動パターン判定テーブルは、合計保留記憶数や時短状態に対応した複数のテーブルを含んでおり、保留記憶数や時短状態に応じて、合計保留記憶数が2～4個に対応する短縮の非リーチはずれの変動パターン（PA1-2）や、合計保留記憶数が5～8個に対応する短縮の非リーチはずれの変動パターン（PA1-3）や、短縮の非リーチはずれの変動パターン（PA1-4）を、合計保留記憶数や遊技状態（時短状態）に応じて決定することで、合計保留記憶数が多くなる程、短い変動パターンが実行され易い、つまり、単位時間当りの変動回数が高まることで、無駄な始動入賞の発生を防ぐことが可能であるとともに、時短制御中（時短状態中）では、時短制御が実行されていないときよりも、短縮の非リーチはずれの変動パターン（PA1-4）が多く決定されて単位時間当りの変動回数が高まることで、次の大当りまでの期間を短縮でき、遊技者の連荘感を向上できるようにしている。

30

【0088】

図2に示す遊技制御用マイクロコンピュータ100が備えるRAM 102は、その一部または全部が所定の電源基板からのバックアップ電源によってバックアップされているバックアップRAMであればよい。すなわち、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（バックアップ電源としてのコンデンサが放電してバックアップ電源が電力供給不能になるまで）は、RAM 102の一部または全部の内容は保存され、再度の電源投入にて、遊技状態すなわち遊技制御手段の制御状態に応じたデータ（特図プロセスフラグなど）と未払出賞球数を示すデータ等の遊技の進行状態を示すデータを引き継ぐようにすればよい。

40

【0089】

このようなRAM 102には、遊技の進行などを制御するために用いられる各種のデータを保持する領域として、図示しない遊技制御用データ保持エリアが設けられている。遊技制御用データ保持エリアは、普通入賞球装置6Aが形成する第1始動入賞口を遊技球が通過（進入）して始動入賞（第1始動入賞）が発生したものの未だ開始されていない第1

50

特図を用いた特図ゲームの保留データとして、乱数値MR1、乱数値MR2、乱数値MR3を示す数値データなどを記憶する第1特図保留記憶部と、普通可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口を遊技球が通過（進入）して始動入賞（第2始動入賞）が発生したものの未だ開始されていない第2特図を用いた特図ゲームの保留データとして、乱数値MR1、乱数値MR2、乱数値MR3を示す数値データなどを記憶する第2特図保留記憶部と、普通図保留記憶部と、特図プロセスフラグ等の遊技の進行状況などに応じて状態を更新可能な複数種類のフラグが設けられている遊技制御フラグ設定部と、遊技の進行を制御するために用いられる各種のタイマが設けられている遊技制御タイマ設定部と、遊技の進行を制御するために用いられるカウント値を計数するための複数種類のカウンタが設けられている遊技制御カウンタ設定部と、遊技の進行を制御するために用いられるデータを一時的に記憶する各種のバッファが設けられている遊技制御バッファ設定部とを備えている。

10

【0090】

図2に示すように、演出制御基板12には、プログラムに従って制御動作を行う演出制御用CPU120と、演出制御用のプログラムや固定データ等を記憶するROM121と、演出制御用CPU120のワークエリアを提供するRAM122と、演出表示装置5での表示動作の制御内容を決定するための処理などを実行する表示制御部123と、演出制御用CPU120とは独立して乱数値を示す数値データの更新を行う乱数回路124と、I/O125とが搭載されている。

【0091】

一例として、演出制御基板12では、演出制御用CPU120がROM121から読み出した演出制御用のプログラムを実行することにより、演出用の電気部品による演出動作を制御するための各種処理が実行される。例えば、これら演出動作を制御するための処理として、演出制御用CPU120がI/O125を介して演出制御基板12の外部から各種信号の入力を受け付ける受信処理、演出制御用CPU120がI/O125を介して演出制御基板12の外部へと各種信号を出力する送信処理なども行われる。

20

【0092】

尚、演出制御基板12の側でも、主基板11と同様に、例えば、各種演出の実行、非実行や、演出の種別等を決定するための各種の乱数値（演出用乱数ともいう）が設定されている。また、ROM121には、演出制御用のプログラムの他にも、第1演出装置300の枠側演出体301B、301Cや盤側演出体311B、311C、第2演出装置400の可動体401及び第3演出装置500の可動体501の動作を含む演出動作を制御するために用いられる各種のテーブルデータ、例えば、各種演出の実行、非実行や、演出の種別等を決定するための複数の判定テーブルを構成するテーブルデータ、各変動パターンに対応する演出制御パターンを構成するパターンデータなどが記憶されている。

30

【0093】

演出制御パターンのうち、特図変動時演出制御パターンは、各変動パターンに対応して、特別図柄の変動が開始されてから確定特別図柄が導出表示されるまでの期間における、演出図柄の変動表示動作や各可動体（第1演出装置300の枠側演出体301B、301Cや盤側演出体311B、311C、第2演出装置400の可動体401及び第3演出装置500の可動体501）を動作させるリーチ演出等の様々な演出動作の制御内容を示すデータなどから構成されている。

40

【0094】

また、RAM122には、演出動作を制御するために用いられる各種データを保持する領域として、例えば図示しない演出制御用データ保持エリアが設けられている。演出制御用データ保持エリアは、演出動作状態や主基板11から送信された演出制御コマンド等に応じて状態を更新可能な複数種類のフラグが設けられている演出制御フラグ設定部と、各種演出動作の進行を制御するために用いられる複数種類のタイマやカウンタが設けられている演出制御タイマ設定部や演出制御カウンタ設定部と、各種演出動作の進行を制御するために用いられるデータを一時的に記憶する各種のバッファが設けられている演出制御バッファ設定部とを備えている。

50

【 0 0 9 5 】

尚、本実施例では、演出制御バッファ設定部の所定領域に、第1特図保留記憶の合計保留記憶数の最大値（例えば「4」）に対応した格納領域（バッファ番号「1-1」～「1-4」に対応した領域）と、第2特図保留記憶の合計保留記憶数の最大値（例えば「4」）に対応した格納領域（バッファ番号「2-1」～「2-4」に対応した領域）が設けられ、その時点の保留記憶の状況を特定可能な保留記憶バッファを構成するデータが記憶されており、該保留記憶バッファのデータに基づいて、第1保留記憶表示エリア5Dと第2保留記憶表示エリア5Uの保留表示が表示される。

【 0 0 9 6 】

演出制御基板12には、可動体としての第1演出装置300の枠側演出体301B, 301Cや盤側演出体311B, 311C、第2演出装置400の可動体401を駆動する第2可動体用モータ410及び第3演出装置500の可動体501を駆動する第3可動体用モータ510が接続されており、該第1演出装置300の枠側演出体301B, 301Cや盤側演出体311B, 311C、第2演出装置400の可動体401及び第3演出装置500の可動体501の動作が演出制御基板12（演出制御用CPU120）により制御される。

【 0 0 9 7 】

また、演出制御用CPU120は、遊技制御用マイクロコンピュータ100から送信された演出制御コマンド（制御情報）に基づいて、演出図柄の変動表示制御や予告演出といった遊技に関連する各種演出を実行可能とされている。演出制御用CPU120が演出図柄の変動表示中において実行する予告演出としては、例えば、大当りの可能性を示唆する大当り予告演出（リーチ演出やスーパーリーチ演出等を含む）、リーチになるか否かを示唆するリーチ予告、停止図柄を予告する停止図柄予告、遊技状態が確率変動状態であるか否か（潜伏しているか否か）を予告する潜伏予告といったように、変動表示開始時やリーチ成立時において実行される複数の予告を含む。そして演出制御用CPU120は、これら予告演出を含む各種演出において、各可動体（第1演出装置300の枠側演出体301B, 301Cや盤側演出体311B, 311C、第2演出装置400の可動体401及び第3演出装置500の可動体501）を原点位置（第1位置など）から演出位置（第3位置や第2位置）まで動作させる可動体演出を実行可能としている。

【 0 0 9 8 】

尚、第1演出装置300の枠側演出体301B, 301Cや盤側演出体311B, 311C及び第2演出装置400の可動体401は、動作により変位する可動体であるため、原点位置を検出する原点検出センサを有している原点検出対象役物とされているのに対し、第3演出装置500の可動体501は、正面視円形をなし、また、所定の模様には特に上下がないとともに、回転軸を中心として回転するだけで所定位置から移動することがないので、原点位置を設けていない。よって、原点位置を検出する原点検出センサを有していない原点検出非対象役物とされている。

【 0 0 9 9 】

次に、本実施例のパチンコ遊技機1の動作（作用）を説明する。主基板11では、所定の電源基板からの電力供給が開始されると、遊技制御用マイクロコンピュータ100が起動し、CPU103によって遊技制御メイン処理となる所定の処理が実行される。遊技制御メイン処理を開始すると、CPU103は、割込み禁止に設定した後、必要な初期設定を行う。この初期設定では、例えばRAM102がクリアされる。また、遊技制御用マイクロコンピュータ100に内蔵されたCTC（カウンタ/タイマ回路）のレジスタ設定を行う。これにより、以後、所定時間（例えば、2ミリ秒）ごとにCTCから割込み要求信号がCPU103へ送出され、CPU103は定期的にタイマ割込み処理を実行することができる。初期設定が終了すると、割込みを許可した後、ループ処理に入る。尚、遊技制御メイン処理では、パチンコ遊技機1の内部状態を前回の電力供給停止時の状態に復帰させるための処理を実行してから、ループ処理に入るようにしてもよい。

【 0 1 0 0 】

こうした遊技制御メイン処理を実行したCPU103は、CTCからの割込み要求信号を受信して割込み要求を受け付けると、遊技制御用タイマ割込み処理を実行する。遊技制御用タイマ割込み処理を開始すると、CPU103は、まず、所定のスイッチ処理を実行することにより、スイッチ回路110を介してゲートスイッチ21、第1始動口スイッチ22A、第2始動口スイッチ22B、カウントスイッチ23といった各種スイッチから入力される検出信号の状態を判定する(S11)。続いて、所定のメイン側エラー処理を実行することにより、パチンコ遊技機1の異常診断を行い、その診断結果に応じて必要ならば警告を発生可能とする(S12)。この後、所定の情報出力処理を実行する(S13)。

【0101】

10

次に、乱数値MR1～MR4といった遊技用乱数の少なくとも一部をソフトウェアにより更新するための遊技用乱数更新処理を実行する(S14)。この後、特別図柄プロセス処理を実行する(S15)。

【0102】

特別図柄プロセス処理に続いて、普通図柄表示器20での表示動作(例えばセグメントLEDの点灯、消灯など)を制御して、普通図柄の変動表示や普通可変入賞球装置6Bの可動翼片の傾動動作設定などを行う普通図柄プロセス処理が実行される(S16)。その後、コマンド制御処理を実行することにより、主基板11から演出制御基板12などのサブ側の制御基板に対して制御コマンドを送信(出力)する(S17)。

【0103】

20

この特別図柄プロセス処理では、まず、始動入賞判定処理を実行する(S21)。その後、遊技制御フラグ設定部に設けられた特図プロセスフラグの値に応じて、S22～S29の処理のいずれかを選択して実行する。

【0104】

S21の始動入賞処理では、第1始動口スイッチ22Aや第2始動口スイッチ22Bによる第1始動入賞や第2始動入賞があったか否かを判定し、入賞があった場合には、乱数値MR1、MR2、MR3を抽出して、第1始動入賞である場合には、第1特図保留記憶部の空きエントリの最上位に格納し、第2始動入賞である場合には、第2特図保留記憶部の空きエントリの最上位に格納する。

【0105】

30

S22の特別図柄通常処理は、特図プロセスフラグの値が“0”のときに実行される。特別図柄通常処理では、保留データの有無などに基づいて特図ゲームを開始するか否かの判定が行われる。また、乱数値MR1を示す数値データに基づき、変動表示結果を「大当り」とするか否かを、その変動表示結果が導出表示される前に決定(事前決定)する。さらに、変動表示結果に対応して確定特別図柄(大当り図柄やはずれ図柄のいずれか)が設定される。そして、特図プロセスフラグの値が“1”に更新される。

【0106】

S23の変動パターン設定処理は、特図プロセスフラグの値が“1”のときに実行される。変動パターン設定処理には、変動表示結果を「大当り」とするか否かの事前決定結果などに基づき、乱数値MR3を示す数値データを用いて変動パターンを複数種類のいずれかに決定する処理などが含まれている。そして、特図プロセスフラグの値が“2”に更新される。

40

【0107】

S24の特別図柄変動処理は、特図プロセスフラグの値が“2”のときに実行される。特別図柄変動処理には、第1特別図柄表示器4Aや第2特別図柄表示器4Bにて特別図柄を変動させるための設定を行う処理や、その特別図柄が変動を開始してから経過時間を計測する処理などが含まれている。尚、特別図柄の変動経過時間が特図変動時間に達したときには、特図プロセスフラグの値が“3”に更新される。

【0108】

S25の特別図柄停止処理は、特図プロセスフラグの値が“3”のときに実行される。

50

特別図柄停止処理には、第 1 特別図柄表示器 4 A や第 2 特別図柄表示器 4 B にて特別図柄の変動表示結果となる確定特別図柄を停止表示（導出）させるための設定を行う処理が含まれている。そして、大当りフラグがオンとなっているか否かの判定などが行われ、大当りフラグがオンである場合には特図プロセスフラグの値が“ 4 ”に更新される。その一方で、大当りフラグがオフである場合には、特図プロセスフラグの値が“ 0 ”に更新される。

【 0 1 0 9 】

S 2 6 の大当り開放前処理は、特図プロセスフラグの値が“ 4 ”のときに実行される。大当り開放前処理には、変動表示結果が「大当り」となったことなどに基づき、大当り遊技状態にてラウンドの実行を開始して大入賞口を開放状態とするための設定を行う処理などが含まれている。具体的には、大入賞口を開放状態とする期間の上限を「 2 9 秒」に設定するとともに、ラウンドを実行する上限回数となる大入賞口の開放回数を、「非確変大当り」または「確変大当り A」である場合には、「 1 6 回」に設定する。一方、大当り種別が「確変大当り B」である場合には、ラウンドを実行する上限回数となる大入賞口の開放回数を「 5 回」に設定する。このときには、特図プロセスフラグの値が“ 5 ”に更新される。

10

【 0 1 1 0 】

S 2 7 の大当り開放中処理は、特図プロセスフラグの値が“ 5 ”のときに実行される。この大当り開放中処理には、大入賞口を開放状態としてからの経過時間を計測する処理や、その計測した経過時間やカウントスイッチ 2 3 によって検出された遊技球の個数などに基づいて、大入賞口を開放状態から閉鎖状態に戻すタイミングとなったか否かを判定する処理などが含まれている。そして、大入賞口を閉鎖状態に戻すときには、大入賞口雇用のソレノイド 8 2 に対するソレノイド駆動信号の供給を停止させる処理などを実行した後、特図プロセスフラグの値が“ 6 ”に更新される。

20

【 0 1 1 1 】

S 2 8 の大当り開放後処理は、特図プロセスフラグの値が“ 6 ”のときに実行される。この大当り開放後処理には、大入賞口を開放状態とするラウンドの実行回数が大入賞口開放回数最大値に達したか否かを判定する処理や、大入賞口開放回数最大値に達した場合に大当り終了指定コマンドを送信するための設定を行う処理などが含まれている。そして、ラウンドの実行回数が大入賞口開放回数最大値に達していないときには、特図プロセスフラグの値が“ 5 ”に更新される一方、大入賞口開放回数最大値に達したときには、特図プロセスフラグの値が“ 7 ”に更新される。

30

【 0 1 1 2 】

S 2 9 の大当り終了処理は、特図プロセスフラグの値が“ 7 ”のときに実行される。この大当り終了処理には、大当り遊技状態の終了を報知するエンディング演出が実行される期間に対応した待ち時間が経過するまで待機する処理などが含まれている。こうした設定が行われたときには、特図プロセスフラグの値が“ 0 ”に更新される。

【 0 1 1 3 】

尚、大当り終了処理では、遊技制御バッファ設定部に記憶されている大当り種別バッファ値を読み出して、大当り種別が「非確変大当り」、「確変大当り A」、「確変大当り B」のいずれであったかを特定する。そして、特定した大当り種別が「非確変大当り」ではないと判定された場合には、確変制御を開始するための設定（確変フラグのセット）を行う。

40

【 0 1 1 4 】

また、特定した大当り種別が「非確変大当り」である場合には、時短制御を開始するための設定（時短フラグのセットと時短制御中に実行可能な特図ゲームの上限値に対応して予め定められたカウント初期値（本実施例では「 1 0 0 」）を時短回数カウンタにセット）を行う。

【 0 1 1 5 】

次に、演出制御基板 1 2 の動作を説明する。まず、演出制御用 C P U 1 2 0 は、電源が

50

投入されると、図 5 に示すメイン処理の実行を開始する。メイン処理では、まず、RAM 領域のクリアや各種初期値の設定、また演出制御の起動間隔（例えば、2ms）を決めるためのタイマの初期設定等を行うための第 1 初期化处理（S50）と、各可動体（第 1 演出装置 300 の柰側演出体 301B、301C や盤側演出体 311B、311C、第 2 演出装置 400 の可動体 401 及び第 3 演出装置 500 の可動体 501）の原点位置への復帰と動作確認を行うための第 2 初期化处理を行う（S51）。

【0116】

その後、演出制御用 CPU 120 は、タイマ割込フラグの監視（S52）を行うループ処理に移行する。タイマ割込が発生すると、演出制御用 CPU 120 は、タイマ割込処理によりタイマ割込フラグをセットする。メイン処理で、タイマ割込フラグがセット（オン）されていたら、演出制御用 CPU 120 は、そのフラグをクリアし（S53）、以下の処理を実行する。

10

【0117】

演出制御用 CPU 120 は、まず、コマンド解析処理を行う（S54）。コマンド解析処理では、受信コマンドバッファに格納されている主基板 11 から送信されてきたコマンドが、どのコマンド（図 5 参照）であるのか解析する。尚、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 から送信された演出制御コマンドは、演出制御 INT 信号にもとづく割込処理で受信され、RAM に形成されているバッファ領域に保存されている。そして、受信した演出制御コマンドに応じたフラグをセットする処理等を行う。

20

【0118】

次いで、演出制御用 CPU 120 は、演出制御プロセス処理を行う（S55）。演出制御プロセス処理では、制御状態に応じた各プロセスのうち、現在の制御状態（演出制御プロセスフラグ）に対応した処理を選択して演出表示装置 5 の表示制御を実行する。

【0119】

次いで、大当り図柄判定用乱数などの演出用乱数を生成するためのカウンタのカウント値を更新する演出用乱数更新処理を実行した後（S56）、サブ側エラー処理（S57）を実行し、その後、S52 に移行する。

【0120】

図 6 は、本実施例の第 2 初期化处理（S51）を示すフローチャートである。第 2 初期化处理において演出制御用 CPU 120 は、先ず、設定データに基づいて最初に動作させる可動体を特定する（S101）。設定データには、可動体の順序データが含まれており、本実施例では、該順序として第 1 演出装置 300 第 2 演出装置 400 第 3 演出装置 500 の順が予め設定されている。第 1 演出装置 300 は、複数の可動体（柰側演出体 301B、301C 及び盤側演出体 311B、311C）を有していることから、柰側演出体 301B 柰側演出体 301C 盤側演出体 311B 盤側演出体 311C 可動体 401 可動体 501 の順が予め設定されている。よって、最初に S101 が実行されるときには、第 1 演出装置 300 の柰側演出体 301B が対象の可動体として特定されることになる。尚、動作順序は任意であり、種々に変更可能である。

30

【0121】

次いで、S101 で特定した可動体が原点検出を行うことが必要な原点検出対象可動体であるか否かを判定する（S102）。

40

【0122】

本実施例において、これら原点検出を行うことが必要な原点検出対象可動体としては、柰側演出体位置センサ 330A～330E 及び盤側演出体位置センサ 340A～340E を有する第 1 演出装置 300 と、第 2 可動体用位置センサ 420 を有する第 2 演出装置 400 と、を有し、原点検出センサを有しない第 3 演出装置 500 の可動体 501 は該当しない。よって、S101 で特定した可動体が第 1 演出装置 300 の柰側演出体 301B、301C、盤側演出体 311B、311C、第 2 演出装置 400 の可動体 401 のいずれかである場合には、該判定において「Y」と判定される一方、S101 で特定した可動体が第 3 演出装置 500 である場合には、「N」と判定されることになる。

50

【 0 1 2 3 】

S 1 0 2 において「N」と判定された場合には S 1 3 0 に進む。一方、S 1 0 2 において「Y」と判定された場合には、S 1 0 3 に進んで、動作対象可動体に対応する原点検出センサの検出状態を特定し (S 1 0 3)、原点検出センサが検出状態であるか否か、つまり、対象の可動体が原点位置 (初期位置) に位置しているか否かを判定する (S 1 0 4)。

【 0 1 2 4 】

原点位置 (初期位置) に位置していない場合 (S 1 0 4 ; N) には、S 1 0 5 に進んで、非検出時動作制御の実行回数を計数するための非検出時動作回数カウンタに 0 をセットした後 (S 1 0 5)、動作対象可動体を動作させるための制御速度として、後述する実動作確認用動作制御 (ロング初期化動作制御) における最低速度 (図 8、図 9 参照) と同じ動作速度で動作対象可動体を動作させるための最低制御速度を設定し (S 1 0 6)、動作対象可動体の駆動モータ、例えば、動作対象可動体が第 1 演出装置 3 0 0 であれば、枠側演出体用モータ 3 1 0 A、3 1 0 B 及び盤側演出体用モータ 3 2 0 A、3 2 0 B を原点位置方向に駆動開始し、例えば、動作対象可動体が第 2 演出装置 4 0 0 であれば、第 2 可動体用モータ 4 1 0 を原点位置方向に駆動開始するとともに (S 1 0 7)、非検出時動作期間タイマのタイマカウントを開始する (S 1 0 8)。尚、非検出時動作期間タイマのタイマカウントは、例えば、第 1 初期化処理にて初期化された C T C から一定期間毎に出力される信号の数をカウントすること等により行うようにすればよい。

【 0 1 2 5 】

そして、原点検出センサが検出状態となるかとともに、非検出時動作期間タイマが上限時間に対応する値となったか否かを監視する監視状態に移行する (S 1 0 9、S 1 1 0)。

【 0 1 2 6 】

動作対象可動体の駆動装置 (例えば、枠側演出体用モータ 3 1 0 A、3 1 0 B 及び盤側演出体用モータ 3 2 0 A、3 2 0 B 等) を原点位置方向に駆動させることで動作対象可動体が原点位置 (初期位置) に位置して原点検出センサが検出状態となった場合には、駆動モータの駆動を停止して S 1 3 0 に進む。一方、非検出時動作期間タイマが上限時間に対応する値となった場合、つまり、上限時間が経過しても動作対象可動体が原点位置 (初期位置) に位置しなかった場合には、S 1 1 2 に進んで、非検出時動作回数カウンタに 1 を加算して (S 1 1 2)、該加算後の非検出時動作回数カウンタの値が、動作エラー判定回数 (例えば 3) に達したか否かを判定する (S 1 1 3)。

【 0 1 2 7 】

S 1 1 3 において非検出時動作回数カウンタの値が動作エラー判定回数に達している場合には、駆動モータの駆動を停止し、当該動作対象可動体の動作エラー (原点復帰エラー) を記憶し (S 1 1 4)、S 1 3 0 に進む。つまり、非検出時動作制御において動作対象可動体が原点位置 (初期位置) に位置しなかった場合には、当該動作対象可動体について後述する実動作確認用動作制御を実行しないようにする (当該動作対象可動体をデッドエンド状態にする) ために動作エラーを記憶し、S 1 3 0 に進む。

【 0 1 2 8 】

尚、本実施例では、S 1 1 3 において非検出時動作回数カウンタの値が動作エラー判定回数に達している場合には、当該動作対象可動体をデッドエンド状態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、S 1 1 3 において非検出時動作回数カウンタの値が動作エラー判定回数に達している場合に、初期化エラー処理を開始し、該初期化エラー処理を実行することにより、第 2 初期化処理を中断することで、演出制御メイン処理が S 5 2 に進むことなく中断され、演出制御基板 1 2 (演出制御用 C P U 1 2 0 など) は起動しない状態 (デッドエンド状態) にするようにしてもよい。

【 0 1 2 9 】

また、動作対象可動体をデッドエンド状態とした場合、演出制御基板 1 2 (演出制御用 C P U 1 2 0 など) は起動するが、例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 は、可動体を動作さ

10

20

30

40

50

せることを示す入力信号（例えば、演出ボタン等の検出信号）の受け付けを無効としたり、該入力信号が入力されても、当該動作対象可動体を動作させないようにするといった処理を実行することが好ましい。

【0130】

一方、非検出時動作回数カウンタの値が動作エラー判定回数に達していない場合には、駆動モータの駆動を停止してS106に戻り、再度、S106～S108の処理を行うことにより、動作対象可動体を、実動作確認用動作制御（ロング初期化動作制御）における最低速度にて原点位置に移動させる動作（非検出時動作制御）を開始して、前述したS109、S110の監視状態に移行する。

【0131】

よって、S110にてエラー判定時間が経過したと判定されたとしても、動作エラー判定回数に達するまで繰返し動作対象可動体を原点位置（初期位置）に移動させる動作（非検出時動作制御）を実行している間に動作対象可動体が原点位置（初期位置）にて検出した場合には、S114に進むことなく、S130に進むことになる。

【0132】

一方、上記したS104において「Y」と判定されてS120に進んだ場合には、検出時動作回数カウンタに0をセットした後、検出時動作プロセスデータをセットし（S121a）、検出時動作プロセスタイマのタイマカウントを開始する（S121b）。尚、検出時動作プロセスタイマのタイマカウントとしては、前述した非検出時動作期間タイマのタイマカウントと同様に、第1初期化処理にて初期化されたCTCから一定期間毎に出力される信号の数をカウントすること等により行うようにすればよい。また、本実施例の検出時動作プロセスデータには、動作対象可動体を動作させるための制御速度として、後述する実動作確認用動作制御（ロング初期化動作制御）における最低速度（図8、図9参照）と同じ動作速度で動作対象可動体を動作させるための最低制御速度が記述（設定）されている。

【0133】

次いで、セットされた検出時動作プロセスデータに設定されている最低制御速度に基づいて動作対象可動体を動作させるとともに（S122）、プロセスデータが完了したか否かを判定し（S123）、プロセスデータが完了していない場合には、S122に戻り、動作対象可動体を検出時動作プロセスデータに設定されている最低制御速度に基づいて動作させる。

【0134】

このように、検出時動作制御においては、検出時動作プロセスデータが完了するまで、検出時動作プロセスデータに設定されている最低制御速度に基づく最低速度、つまり、実動作確認用動作制御（ロング初期化動作制御）における最低速度にて、原点位置（初期位置）から一旦離れ、該原点位置（初期位置）から離れた位置から原点位置（初期位置）に戻るといった動作を行う（図8参照）。尚、原点位置から離れた位置とは、原点位置の近傍位置、つまり、各原点センサにより各可動体の被検出部を検出できない位置であって各演出位置よりも原点位置に近い所定位置（検出時動作位置）として設定されている。

【0135】

S123の判定において、セットされている検出時動作プロセスデータが完了したと判定した場合には、可動役物駆動モータの駆動を停止してS124に進んで、原点検出センサが検出状態になっているか否か、つまり、動作対象可動体が原点位置（初期位置）に位置しているか否かを判定（確認）する。

【0136】

原点検出センサが検出状態になっている場合、つまり、動作対象可動体が原点位置（初期位置）に位置している場合にはS130に進む。

【0137】

一方、原点検出センサが検出状態になっていない場合、つまり、動作対象可動体が原点位置（初期位置）に位置していない場合には、検出時動作回数カウンタに1を加算して（

10

20

30

40

50

S 1 2 6)、該加算後の検出時動作回数カウンタの値が、動作エラー判定回数(例えば3)に達したか否かを判定する(S 1 2 7)。検出時動作回数カウンタの値が動作エラー判定回数に達している場合には、S 1 2 8に進んで当該動作対象可動体の動作エラーを記憶し(S 1 2 8)、S 1 3 0に進む。つまり、検出時動作制御において動作対象可動体が原点位置(初期位置)に位置しなかった場合には、当該動作対象可動体について後述する実動作確認用動作制御を実行しないようにする(当該動作対象可動体をデッドエンド状態とする)ために動作エラーを記憶し、S 1 3 0に進む。

【0138】

尚、本実施例では、S 1 2 7において検出時動作回数カウンタの値が動作エラー判定回数に達している場合には、当該動作対象可動体をデッドエンド状態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、S 1 1 3において検出時動作回数カウンタの値が動作エラー判定回数に達している場合に、初期化エラー処理を開始し、該初期化エラー処理を実行することにより、第2初期化処理が中断されることで、演出制御メイン処理がS 5 2に進むことなく中断され、演出制御基板12は起動しない状態(デッドエンド状態)にするようにしてもよい。

【0139】

また、動作対象可動体をデッドエンド状態とした場合、演出制御基板12(演出制御用CPU120など)は起動するが、例えば、演出制御用CPU120は、可動体を動作させる入力信号(例えば、演出ボタン等の検出信号)の受け付けを無効としたり、該入力信号が入力されても当該動作対象可動体を動作させないようにするといった処理を実行することが好ましい。

【0140】

S 1 0 2で「N」と判定された場合、S 1 0 9で「Y」と判定された場合、もしくはS 1 2 4で「Y」と判定された場合に実行するS 1 3 0においては、可動体のうちで未だ動作対象としていない残りの可動体が存在するか否かを判定し、残りの可動体が存在しない場合(具体的には、動作対象可動体が第3演出装置500である場合)には、図7に示す実動作確認用動作制御を行う処理に移行する。一方、残りの可動体が存在する場合には、S 1 3 1に進んで、次に動作させる可動体を特定した後、S 1 0 2に戻って、該特定した動作対象可動体について、S 1 0 2以降の上記した処理を同様に実行する。

【0141】

尚、動作対象可動体が第1演出装置300の枠側演出体301Bである場合にS 1 3 1が実行される場合には、設定データに基づいて第1演出装置300の枠側演出体301Cが動作対象可動体として特定され、動作対象可動体が第1演出装置300の枠側演出体301Cである場合にS 1 3 1が実行される場合には、第1演出装置300の盤側演出体311Bが動作対象可動体として特定され、動作対象可動体が第1演出装置300の盤側演出体311Bである場合にS 1 3 1が実行される場合には、設定データに基づいて第1演出装置300の盤側演出体311Cが動作対象可動体として特定され、動作対象可動体が第1演出装置300の盤側演出体311Cである場合にS 1 3 1が実行される場合には、設定データに基づいて第2演出装置400の可動体401が動作対象可動体として特定され、動作対象可動体が第2演出装置400の可動体401である場合にS 1 3 1が実行される場合には、第3演出装置500の可動体501が動作対象可動体として特定される。

【0142】

次に図7に示す処理について説明すると、図7に示すS 2 0 0において演出制御用CPU120は、先ず、前述のS 1 0 1と同様に、設定データに基づいて最初に動作確認する可動体(確認対象可動体)を特定する(S 2 0 0)。次いで、当該対象可動体の動作エラーの記憶が有るか否かを判定する(S 2 0 1)。

【0143】

確認対象可動体の動作エラーの記憶が有る場合は、S 2 0 2 a ~ S 2 1 3までの処理を実行することなくS 2 2 0に進む。このようにすることで、本実施例では、これら非検出時動作制御や検出時動作制御において動作エラーと判定された可動体については実動作確

認用動作制御を行わないようになっている。

【0144】

一方、確認対象可動体の動作エラーの記憶が無い場合は、S202aに進んで、確認対象可動体に対応する実動作確認用プロセスデータをセットする。つまり、確認対象可動体が第1演出装置300（枠側演出体301B，301C及び盤側演出体311B，311C）であれば、第1演出装置300の実動作確認用プロセスデータをセットし、確認対象可動体が第2演出装置400（可動体401）であれば、第2演出装置400の実動作確認用プロセスデータをセットし、確認対象可動体が第3演出装置500（可動体501）であれば、第3演出装置500の実動作確認用プロセスデータをセットする。尚、これら各実動作確認用プロセスデータには、演出において当該可動体が可動体演出において実際に行う動作と同一の動作を行うように制御速度等が記述（設定）されている。

10

【0145】

次いで、実動作確認用プロセスタイマのタイマカウントを開始する（S202b）。尚、実動作確認用プロセスタイマのタイマカウントとしては、前述した非検出時動作期間タイマのタイマカウントと同様に、第1初期化処理にて初期化されたCTCから一定期間毎に出力される信号の数をカウントすること等により行うようにすればよい。

【0146】

そして、セットされた実動作確認用プロセスデータにおいて実動作確認用プロセスタイマのタイマカウント値に対応して設定されている制御速度にて確認対象可動体を動作させるとともに（S203）、プロセスデータが完了したか否かを判定し（S204）、プロセスデータが完了していない場合には、S203に戻り、確認対象可動体を、その時点の実動作確認用プロセスタイマのタイマカウント値に対応して設定されている制御速度に基づいて動作させる。

20

【0147】

このように、実動作確認用プロセスデータが完了するまで、実動作確認用プロセスデータに実動作確認用プロセスタイマのタイマカウント値に対応して設定されている制御速度にて確認対象可動体を動作させることにより、確認対象可動体の制御速度を、時系列的に順次変更して、可動体演出において当該可動体を実際に動作させる際に設定する制御速度と同一の加速または減速を行うことができる。

【0148】

そして、S204の判定において、セットされている実動作確認用プロセスデータが完了したと判定した場合には、駆動モータの駆動を停止し、当該確認対象可動体は原点検出対象可動体であるか否かを判定する（S204a）。当該確認対象可動体が原点検出対象可動体でなければ、つまり、第3演出装置500であればS220に進む。一方、当該対象役物が原点検出対象可動体であれば、つまり、第1演出装置300または第2演出装置400であれば原点検出センサが検出状態になっているか否か、つまり、動作対象可動体が原点位置（初期位置）に位置しているか否かを判定（確認）する（S205）。

30

【0149】

原点検出センサが検出状態になっている場合、つまり、確認対象可動体が原点位置（初期位置）に位置している場合にはS220に進む。一方、原点検出センサが検出状態になっていない場合、つまり、確認対象可動体が原点位置（初期位置）に位置していない場合には、前述した非検出時動作制御を（図6参照）を行って確認対象可動体を原点位置（初期位置）に位置させるためにS206～S213の処理を行う。

40

【0150】

具体的には、非検出時動作制御の実行回数を計数するための非検出時動作回数カウンタに0をセットした後（S206）、制御速度として実動作確認用動作制御（ロング初期化動作制御）における最低速度と同じ動作速度で動作対象可動体を動作させるための最低制御速度を設定し（S207）、確認対象可動体の駆動装置、例えば、確認対象可動体が第1演出装置300であれば、枠側演出体用モータ310A，310B、盤側演出体用モータ320A，320Bを原点位置（初期位置）方向に駆動開始するとともに（S208）

50

、非検出時動作期間タイマのタイマカウントを開始する（Ｓ２０９）。

【０１５１】

そして、原点検出センサが検出状態となるかとともに、非検出時動作期間タイマが上限時間に対応する値となったか否かを監視する監視状態に移行する（Ｓ２１０、Ｓ２１１）。

【０１５２】

確認対象可動体の駆動装置（例えば、枠側演出体用モータ３１０Ａ、３１０Ｂ、盤側演出体用モータ３２０Ａ、３２０Ｂ）を原点位置（初期位置）方向に駆動させることで確認対象可動体が原点位置（初期位置）に位置して原点検出センサが検出状態となった場合には、Ｓ２１０にて「Ｙ」と判定されてＳ２２０に進む。一方、非検出時動作期間タイマが上限時間に対応する値となった場合、つまり、上限時間が経過しても確認対象可動体が原点位置（初期位置）に位置しなかった場合には、Ｓ２１２に進んで、非検出時動作回数カウンタに１を加算して（Ｓ２１２）、該加算後の非検出時動作回数カウンタの値が、動作エラー判定回数（例えば３）に達したか否かを判定する（Ｓ２１３）。

10

【０１５３】

非検出時動作回数カウンタの値が動作エラー判定回数に達している場合には、当該動作対象可動体の動作エラーを記憶して（Ｓ２１４）、当該動作対象可動体について以後は実動作を実行しないようにするようし、Ｓ２２０に進む。尚、本実施例では、Ｓ２１３において非検出時動作回数カウンタの値が動作エラー判定回数に達している場合に、当該動作対象可動体の動作エラーを記憶し、当該動作対象可動体について以後は実動作を実行しないようにするようしたが、本発明はこれに限定されるものではなく、Ｓ２１３において非検出時動作回数カウンタの値が動作エラー判定回数に達している場合には、当該動作対象可動体をデッドエンド状態にするようにしてもよい。あるいは、初期化エラー処理を開始し、該初期化エラー処理を実行することにより、第２初期化処理が中断されることで、演出制御メイン処理がＳ５２に進むことなく中断され、演出制御基板１２は起動しない状態（デッドエンド状態）にするようにしてもよい。

20

【０１５４】

また、動作対象可動体をデッドエンド状態とした場合、演出制御基板１２（演出制御用ＣＰＵ１２０など）は起動するが、例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０は、可動体を動作させる入力信号（例えば、演出ボタン等の検出信号）の受け付けを無効としたり、該入力信号が入力されても当該動作対象可動体を動作させないようにするといった処理を実行することが好ましい。

30

【０１５５】

一方、非検出時動作回数カウンタの値が動作エラー判定回数に達していない場合には、Ｓ２０７に戻り、再度、Ｓ２０７、Ｓ２０８、Ｓ２０９の処理を行うことにより、確認対象可動体を、実動作確認用動作制御（ロング初期化動作制御）における最低速度にて原点位置（初期位置）に移動させる動作（原点復帰時動作）を開始して、前述したＳ２１０、Ｓ２１１の監視状態に移行する。

【０１５６】

よって、Ｓ２１１にてエラー判定時間が経過したと判定されたとしても、動作エラー判定回数に達するまで繰返し確認対象可動体を原点位置（初期位置）に移動させる動作（非検出時動作制御）を実行している間において、確認対象可動体が原点位置（初期位置）にて検出された場合には、Ｓ２２０に進むことになる。

40

【０１５７】

Ｓ２０１で「Ｙ」と判定された場合、Ｓ２０４ａで「Ｎ」と判定された場合、Ｓ２０５で「Ｙ」と判定された場合、もしくはＳ２１０で「Ｙ」と判定された場合に実行するＳ２２０においては、可動体のうちで未だ動作確認の確認対象としていない残りの可動体が存在するか否かを判定し、残りの可動体が存在しない場合（具体的には、動作確認の対象役物が第３演出装置５００である場合）には、当該処理を終了する一方、残りの可動体が存在する場合には、Ｓ２２１に進んで、次に動作確認する可動体を特定した後、Ｓ２０１に

50

戻って、該特定した対象体について、S 2 0 1以降の上記した処理を同様に実行する。尚、S 2 2 0において残りの可動体が存在しない場合に動作エラー記録が記憶されている場合、次回の電源投入時に第2初期化処理が実行されることで解消した場合、その時点でクリアされることになる。

【0158】

ここで、これら図6、図7に示す第2初期化処理が実行されることによる可動体の動作態様及び制御内容について、図8、図9を用いて説明する。図8は、演出制御用CPU120が行う非検出時動作制御、検出時動作制御及び実動作確認用動作制御の動作態様を示す概略説明図である。図9は、(A)は実動作確認用動作制御における制御速度を示す説明図、(B)は検出時動作制御における制御速度を示す説明図、(C)は非検出時動作制御における制御速度を示す説明図である。

10

【0159】

尚、図8及び図9においては、原点検出対象可動体である第1演出装置300の枠側演出体301B、301Cや盤側演出体311B、311C及び第2演出装置400の可動体401における非検出時動作制御(ショート初期化動作制御)、検出時動作制御(ショート初期化動作制御)及び実動作確認用動作制御(ロング初期化動作制御)についてのみ説明し、原点検出対象可動体でない第3演出装置500の可動体501についての説明は省略することとする。また、第1演出装置300の枠側演出体301B、301Cや盤側演出体311B、311C各々の往復動作距離(回動範囲)と第2演出装置400の可動体401の往復動作距離(移動範囲)とは同一ではないが、説明の便宜上、同一の概念図を用いて説明することとする。

20

【0160】

図8に示すように、第1演出装置300の枠側演出体301B、301Cや盤側演出体311B、311C及び第2演出装置400の可動体401は、それぞれ原点位置(退避位置、初期位置)と演出位置(操作可能位置)との間で往復動作可能に設けられており、原点位置から演出位置への往動作や演出位置から原点位置への復動作は、前述した可動体演出等において実際に行う実動作とされている。

【0161】

演出制御用CPU120は、第2初期化処理を実行したときに可動体の被検出部が原点検出センサにより検出されない場合、つまり、可動体は何らかの理由(例えば、搬送や遊技島への設置時に原点位置から動いてしまっている場合、前回の動作時に原点復帰できなかった場合(例えば、演出の実行時において、モータの脱調、故障、引っ掛かりなどにより可動体の原点復帰が確認できなかったり動作できなくなるといった可動体エラー(動作異常)が発生した場合など)、遊技機の振動により原点位置から動いてしまった場合など)により原点位置以外の位置(例えば、図8における非検出時動作制御に対応する黒丸で示す位置など、原点位置と演出位置との間の所定位置)にある場合、原点復帰させるための非検出時動作制御を実行する。この非検出時動作制御を実行する場合、可動体は原点位置から離れた位置にあるため、動作としては可動体を原点位置方向に移動させる動作のみとされている。

30

【0162】

また、演出制御用CPU120は、第2初期化処理を実行したときに第1演出装置300の枠側演出体301B、301Cや盤側演出体311B、311C及び第2演出装置400の可動体401の被検出部が原点検出センサにより検出された場合、検出時動作制御を実行する。

40

【0163】

例えば、被検出部が原点検出センサにより確実に検出されるように、被検出部が原点検出センサにより検出されたときから可動体の原点位置方向への動作が規制されるまでの間に所定の動作可能範囲(例えば、遊び)が設定されている場合などにおいては、原点復帰して原点検出センサにより検出された位置よりもさらに奥側にずれた位置に停止することがある。よって、被検出部が原点検出センサにより検出されていても、可動体をより正確

50

な原点位置に復帰させるための検出時動作制御を行う。

【0164】

この検出時動作制御は、原点検出センサによる被検出部の検出状態を一旦解除するために可動体を原点位置から離れた位置へ移動させた後に原点位置に復帰させる必要があるが、演出位置まで移動させる必要はないので、可動体を原点位置から該原点位置の近傍である検出時動作位置まで移動させた後、原点位置に復帰させる。つまり、実動作よりも短い距離で往復動作させる（図12（A）（B）参照）。

【0165】

また、演出制御用CPU120は、第2初期化处理において非検出時動作制御または検出時動作制御を実行した後、実動作確認用動作制御を実行する。実動作確認用動作制御は、可動体が各種演出等において実際に行う実動作と同一の動作とされている。尚、本実施例では、実動作確認用動作制御（ロング初期化動作制御）は、後述する可動演出パターンCのときの動作を行う。また、実動作確認用動作制御では、第1演出装置300の枠側演出体301B、301Cや盤側演出体311B、311C及び第2演出装置400の可動体401の各動作を確認するものであり、枠側演出体301B、301Cや盤側演出体311B、311C及び可動体401の連動はしない。

【0166】

次に、演出制御用CPU120が非検出時動作制御、検出時動作制御及び実動作確認用動作制御を実行する際に設定する制御速度について比較する。尚、図9（A）、図9（B）、図9（C）にて示す速度は、演出制御用CPU120が各可動体を動作させるために設定する制御速度であって、可動体の実際の動作速度とは異なる。つまり、例えば、所定の可動体を動作させる場合において、原点位置と演出位置との間における一の移動区間と他の移動区間に同一の制御速度を設定した場合でも、一の移動区間と他の移動区間とで態様が異なる場合（例えば、パネがある区間とない区間、直線区間と曲線区間）や、同一の移動区間でも上昇する場合と下降する場合においては、可動体を実際に動作させた場合の動作速度は制御速度とは異なることがある。また、可動体に対し同一の制御速度を設定しても、各可動体の大きさ、重量、動作態様、動作距離、駆動機構等の違いがある場合、各可動体の実際の動作速度は必ずしも同一にはならない。複数の可動体を同一性能のステッピングモータにて動作させる場合において、各可動体に対し同一の制御速度を設定しても、各可動体の大きさ、重量、動作態様、動作距離、駆動機構等の違いがある場合、各可動体の実際の動作速度は必ずしも同一にはならない。

【0167】

図9（A）に示すように、演出制御用CPU120は、実動作確認用動作制御を実行する場合、セットした実動作確認用プロセスデータにおいて実動作確認用プロセスタイマのタイマカウント値に対応して設定されている制御速度に基づいて確認対象可動体を動作させる。具体的には、原点位置から加速した後に減速して演出位置に停止させるとともに、演出位置から加速した後に減速して原点位置に停止させる制御を行う。すなわち、各可動体が正常に動作可能であることを確認するための実動作確認用動作制御では、原点位置と演出位置との間において、可動体の制御速度を低速 高速 低速の順に変化させる。つまり、演出制御用CPU120は、各可動体の可動体演出を実行する場合、第1速度である最低速度（低速）と該最低速度よりも速い第2速度としての最高速度（高速）との範囲内の速度で各可動体が動作するように制御するため、実動作確認用動作制御を実行する場合においても、第1速度である最低速度（低速）と該最低速度よりも速い第2速度としての最高速度（高速）との範囲内の速度で各可動体が動作するように制御する。

【0168】

すなわち、上記第1速度としての最低速度や第2速度としての最高速度は、可動体の実際の動作速度であって、該動作速度としての最低速度や最高速度となるように制御速度が設定されることになる。尚、以下においては、最低制御速度に基づいて可動体を動作させた場合は最低速度にて動作し、最高制御速度に基づいて可動体を動作させた場合は最高速度にて動作するものとして説明する。

10

20

30

40

50

【 0 1 6 9 】

ここで、可動体の加速時及び減速時における動作速度が、実動作確認用動作制御における最低速度となるように制御速度が設定されている。また、演出位置に移動した後に原点位置に復帰させる際においては、演出位置に停止させるときよりも長い時間にわたり実動作確認用動作制御における最低速度となるように制御することで、可動体を確実に減速させてから原点検出センサにより被検出部が検出されるようにしている。

【 0 1 7 0 】

図 9 (B) に示すように、演出制御用 C P U 1 2 0 は、検出時動作制御を実行する場合、原点位置から演出位置まで移動させる期間及び演出位置から原点位置まで移動させる期間において、常に実動作確認用動作制御における最低速度 (第 1 速度) にて可動体が動作するように制御する。つまり、演出制御用 C P U 1 2 0 は、第 1 動作制御としての検出時動作制御における最高速度が、第 2 動作制御としての実動作確認用動作制御における最低速度以下の速度 (本実施例では、実動作確認用動作制御における最低速度と同じ速度) となるように、常に実動作確認用動作制御において設定されている制御速度のうち最も低い最低制御速度に基づいて可動体を動作させる制御を行う。

10

【 0 1 7 1 】

また、検出時動作制御の場合、実動作確認用動作制御に比べて可動体の動作距離が短いため、実動作確認用動作制御において加速したときの制御速度、つまり高速で動作させると、原点検出センサにて被検出部を確実に検出できなかつたり、近距離から可動体が原点位置に復帰して移動規制されたときの衝撃により可動体等が破損したりする虞があるため、実動作確認用動作制御における最低速度にて動作するように制御する。

20

【 0 1 7 2 】

また、図 9 (C) に示すように、演出制御用 C P U 1 2 0 は、非検出時動作制御を実行する場合、原点位置と演出位置との間の任意の位置から原点位置まで移動させる期間において、常に実動作確認用動作制御における最低速度 (第 1 速度) にて動作するように制御する。つまり、演出制御用 C P U 1 2 0 は、第 1 動作制御としての非検出時動作制御における最高速度 (最大動作速度) が、第 2 動作制御としての実動作確認用動作制御における最低速度以下の速度 (本実施例では、実動作確認用動作制御における最低速度と同じ速度) となるように、常に実動作確認用動作制御において設定されている制御速度のうち最も低い最低制御速度に基づいて可動体を動作させる制御を行う。

30

【 0 1 7 3 】

この場合、可動体は原点位置からどの程度離れた位置にあるかが不明であるため、可動体が原点位置の近傍に位置していた場合、実動作確認用動作制御において加速したときの制御速度、つまり高速で動作させると、可動体が原点位置に復帰したときに原点検出センサにて被検出部を確実に検出できなかつたり、近距離から可動体が原点位置に復帰して移動規制されたときの衝撃により可動体等が破損したりする虞があるため、実動作確認用動作制御における最低速度にて動作するように制御する。

【 0 1 7 4 】

このように本実施例では、演出制御用 C P U 1 2 0 は、第 1 動作制御としての非検出時動作制御や検出時動作制御を実行する場合、実動作確認用動作制御において設定されている最低制御速度に基づいて常に単一 (一定) の動作速度で可動体が動作するように制御を行う。そして、これら最低速度は、各可動体に対応する実動作確認用動作制御における最低速度であり、各可動体に共通する動作速度ではないので、各可動体における最低速度は異なる場合がある。

40

【 0 1 7 5 】

具体的には、第 1 演出装置 3 0 0 の枠側演出体 3 0 1 B , 3 0 1 C や盤側演出体 3 1 1 B , 3 1 1 C 及び第 2 演出装置 4 0 0 の可動体 4 0 1 は、図 1 に示すように、大きさ、重量、動作態様、動作距離、駆動モータを含む駆動機構が各々異なるため、同一の制御速度を設定した場合でも可動体の実際の動作速度は異なる。また、各可動体に対し異なる制御速度を設定した場合においても可動体の実際の動作速度は異なる。このように、最低速度

50

は各可動体に応じて設定された制御速度に基づく動作速度であり、可動体に最適な最低速度にて動作するように制御するため、態様が異なる複数の可動体を原点位置にて確実に検出させることが可能となる。

【0176】

図10は、演出制御メイン処理の演出制御プロセス処理(S55)を示すフローチャートである。演出制御プロセス処理では、演出制御用CPU120は、先ず、演出表示装置5の第1保留記憶表示エリア5D及び第2保留記憶表示エリア5Uでの保留記憶表示を、保留記憶バッファの記憶内容に応じた表示に更新する保留表示更新処理を実行する(S72)。

【0177】

その後、演出制御用CPU120は、演出制御プロセスフラグの値に応じてS73～S79のうちのいずれかの処理を行う。各処理においては、以下のような処理を実行する。

【0178】

変動パターン指定コマンド受信待ち処理(S73)：遊技制御用マイクロコンピュータ100から変動パターン指定コマンドを受信しているか否か確認する。具体的には、コマンド解析処理で変動パターン指定コマンドを受信しているか否か確認する。変動パターン指定コマンドを受信していれば、演出制御プロセスフラグの値を演出図柄変動開始処理(S74)に対応した値に変更する。

【0179】

演出図柄変動開始処理(S74)：演出図柄の変動が開始されるように制御する。そして、演出制御プロセスフラグの値を演出図柄変動中処理(S75)に対応した値に更新する。

【0180】

演出図柄変動中処理(S75)：変動パターンを構成する各変動状態(変動速度)の切替タイミングや、後述する可動演出において枠側演出体301A, 301B, 301C及び盤側演出体311A, 311B, 311Cの駆動やLEDの発光等を制御するとともに、変動時間の終了を監視する。そして、変動時間が終了したら、演出制御プロセスフラグの値を演出図柄変動停止処理(S76)に対応した値に更新する。

【0181】

演出図柄変動停止処理(S76)：全図柄停止を指示する演出制御コマンド(図柄確定コマンド)を受信したことにもとづいて、演出図柄の変動を停止し表示結果(停止図柄)を導出表示する制御を行う。そして、演出制御プロセスフラグの値を大当たり表示処理(S77)または変動パターン指定コマンド受信待ち処理(S73)に対応した値に更新する。

【0182】

大当たり表示処理(S77)：変動時間の終了後、演出表示装置5に大当たりの発生を報知するための画面を表示する制御を行う。そして、演出制御プロセスフラグの値を大当たり遊技中処理(S78)に対応した値に更新する。

【0183】

大当たり遊技中処理(S78)：大当たり遊技中の制御を行う。例えば、大入賞口開放中指定コマンドや大入賞口開放後指定コマンドを受信したら、演出表示装置5におけるラウンド数の表示制御等を行う。そして、演出制御プロセスフラグの値を大当たり終了演出処理(S79)に対応した値に更新する。

【0184】

大当たり終了演出処理(S79)：演出表示装置5において、大当たり遊技状態が終了したことを遊技者に報知する表示制御を行う。そして、演出制御プロセスフラグの値を変動パターン指定コマンド受信待ち処理(S73)に対応した値に更新する。

【0185】

図11は、図10に示された演出制御プロセス処理における演出図柄変動開始処理(S74)を示すフローチャートである。演出図柄変動開始処理において、演出制御用CPU

10

20

30

40

50

120は、まず、S271において第1変動開始コマンド受信フラグがセットされているか否かを判定する(S271)。第1変動開始コマンド受信フラグがセットされている場合は(S271; Y)、始動入賞時受信コマンドバッファにおける第1特図保留記憶のバッファ番号「1-0」~「1-4」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグを、バッファ番号1個分ずつ上位にシフトする(S272)。尚、バッファ番号「1-0」の内容については、シフトする先が存在しないためにシフトすることはできないので消去される。

【0186】

具体的には、第1特図保留記憶のバッファ番号「1-1」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「1-0」に対応付けて格納するようにシフトし、第1特図保留記憶のバッファ番号「1-2」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「1-1」に対応付けて格納するようにシフトし、第1特図保留記憶のバッファ番号「1-3」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「1-2」に対応付けて格納するようにシフトし、第1特図保留記憶のバッファ番号「1-4」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「1-3」に対応付けて格納するようにシフトする。

【0187】

また、S271において第1変動開始コマンド受信フラグがセットされていない場合は(S271; N)、第2変動開始コマンド受信フラグがセットされているか否かを判定する(S273)。第2変動開始コマンド受信フラグがセットされていない場合は(S273; N)、演出図柄変動開始処理を終了し、第2変動開始コマンド受信フラグがセットされている場合は(S273; Y)、始動入賞時受信コマンドバッファにおける第2特図保留記憶のバッファ番号「2-0」~「2-4」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグを、バッファ番号1個分ずつ上位にシフトする(S274)。尚、バッファ番号「2-0」の内容については、シフトする先が存在しないためにシフトすることはできないので消去される。

【0188】

具体的には、第2特図保留記憶のバッファ番号「2-1」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「2-0」に対応付けて格納するようにシフトし、第2特図保留記憶のバッファ番号「2-2」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「2-1」に対応付けて格納するようにシフトし、第2特図保留記憶のバッファ番号「2-3」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「2-2」に対応付けて格納するようにシフトし、第2特図保留記憶のバッファ番号「2-4」に対応付けて格納されている各種コマンドデータと各種フラグをバッファ番号「2-3」に対応付けて格納するようにシフトする。

【0189】

S272またはS274の実行後、演出制御用CPU120は、変動パターン指定コマンド格納領域から変動パターン指定コマンドを読み出す(S275)。

【0190】

次いで、表示結果指定コマンド格納領域に格納されているデータ(即ち、受信した表示結果指定コマンド)に応じて演出図柄の表示結果(停止図柄)を決定する(S276)。この場合、演出制御用CPU120は、表示結果指定コマンドで指定される表示結果に応じた演出図柄の停止図柄を決定し、決定した演出図柄の停止図柄を示すデータを演出図柄表示結果格納領域に格納する。

【0191】

尚、この実施例では、受信した変動表示結果指定コマンドが確変大当たりAに該当する第2変動表示結果指定コマンドである場合において、演出制御用CPU120は、例えば、停止図柄として3図柄が「7」で揃った演出図柄の組合せ(大当たり図柄)を決定する。また、受信した変動表示結果指定コマンドが確変大当たりBに該当する第3変動表示結果指定コマンドである場合においては、停止図柄として、「7」以外の奇数図柄の複数の組合せ

10

20

30

40

50

(例えば「１１１」、「３３３」、「５５５」、「９９９」などの演出図柄の組合せ)の中から決定する。また、受信した変動表示結果指定コマンドが非確変大当りに該当する第４変動表示結果指定コマンドである場合において、演出制御用ＣＰＵ１２０は、例えば、停止図柄として３図柄が偶数図柄で揃った演出図柄の組合せ(大当り図柄)を決定する。また、受信した変動表示結果指定コマンドが、はずれに該当する第１変動表示結果指定コマンドである場合には、停止図柄として３図柄が不揃いとなる演出図柄の組合せ(はずれ図柄)を決定する。

【０１９２】

これら停止図柄の決定においては、演出制御用ＣＰＵ１２０は、例えば、停止図柄を決定するための乱数を抽出し、演出図柄の組合せを示すデータと数値とが対応付けられている停止図柄判定テーブルを用いて、演出図柄の停止図柄を決定すれば良い。即ち、抽出した乱数に一致する数値に対応する演出図柄の組合せを示すデータを選択することによって停止図柄を決定すれば良い。

【０１９３】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、Ｓ２７５にて変動パターン指定コマンド格納領域から読み出した変動パターン指定コマンドから変動パターンを特定し、該特定した変動パターンがスーパーリーチ変動パターンであるか否かを判定する(Ｓ２７７)。スーパーリーチ変動パターンでない場合はＳ２８１に進む。また、スーパーリーチ変動パターンである場合は、可動演出パターン決定用乱数を抽出するとともに、図１２に示す可動演出パターン決定用テーブルを用いて、可動演出の実行及び実行する可動演出の演出パターン(種別)を決定し(Ｓ２７８)、Ｓ２７８にて決定した可動演出パターンを記憶し(Ｓ２７９)、Ｓ２８１に進む。

【０１９４】

尚、本実施例では、可動演出パターン決定用乱数は、例えば、１～１００の範囲の乱数とされていて１～１００の範囲のいずれかの値が抽出される。つまり、可動演出パターン決定用乱数の判定値数は１～１００の範囲の１００個とされているが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら可動演出パターン決定用乱数の範囲等は適宜に決定すれば良い。また、これら可動演出パターン決定用乱数を生成するための可動演出パターン決定用乱数カウンタがＲＡＭ１２２に設定されており、該可動演出パターン決定用乱数カウンタが乱数更新処理にてタイマ割込毎に更新される。また、Ｓ２７７においてスーパーリーチ変動パターンであると判定した場合、後述するパターンＡ～Ｃのいずれかに基づいて可動演出を実行するようにしているが、可動演出の実行の有無を決定するようにしてもよい。

【０１９５】

本実施例の可動演出は、スーパーリーチ変動パターンに基づく変動表示期間中に実行されるスーパーリーチ演出(以下、スーパーリーチ演出と略称する)の実行期間における所定の演出タイミング(本実施例では、大当りまたははずれの確定報知を実行する直前のタイミング)において開始され、第１演出装置３００の枠側演出体３０１Ａ、３０１Ｂ、３０１Ｃ、盤側演出体３１１Ａ、３１１Ｂ、３１１Ｃ、枠側文字用ＬＥＤ３５０Ａ、３５０Ｂ、３５０Ｃ、盤側文字用ＬＥＤ３６０Ａ、３６０Ｂ、３６０Ｃ、枠側背景用ＬＥＤ３５１Ａ、３５１Ｂ、３５１Ｃ、盤側背景用ＬＥＤ３６１Ａ、３６１Ｂ、３６１Ｃ、演出用ＬＥＤ９、演出表示装置５等を用いて大当りになる可能性を示唆する示唆演出とされている。

【０１９６】

図１８(Ａ)に示すように、パターンＡは、第１演出装置３００の枠側演出体３０１Ｂ、３０１Ｃ及び盤側演出体３１１Ｂ、３１１Ｃを枠側演出体３０１Ａ、盤側演出体３１１Ａの背面側の第１位置に視認不能に停止させたまま、枠側文字用ＬＥＤ３５０Ａ及び盤側文字用ＬＥＤ３６０Ａにより「熱」の文字に対応する第１領域Ｚ１を発光した後、所定期間(例えば、枠側演出体３０１Ｃ及び盤側演出体３１１Ｃを第２位置まで移動させるのに要する期間。例えば、約２秒)経過後において、枠側背景用ＬＥＤ３５１Ａ及び盤側背景

10

20

30

40

50

用LED361Aにより第2領域Z2を発光させるとともに(図20(F)参照)、演出表示装置5においてカットイン画像(図20(F)参照)を表示する特別演出を実行するパターンとされている。

【0197】

図18(B)に示すように、パターンBは、枠側文字用LED350A, 350B及び盤側文字用LED360A, 360Bにより「激」及び「熱」の文字に対応する第1領域Z1を発光させるとともに、枠側演出体301B及び盤側演出体311Bを第3位置(第3対応位置)まで移動させる連動演出を実行して「激熱」の文字を視認可能な複合演出部が形成された場合に、枠側背景用LED351A, 351B及び盤側背景用LED361A, 361Bにより第2領域Z2を発光させるとともに、演出表示装置5においてカットイン画像を表示する特別演出を実行するパターンとされている。

10

【0198】

図18(C)に示すように、パターンCは、枠側文字用LED350A, 350B, 350C及び盤側文字用LED360A, 360B, 360Cにより「超」、「激」、「熱」の文字に対応する第1領域Z1を発光させるとともに、枠側演出体301B, 301C及び盤側演出体311B, 311Cを第2位置(第2対応位置)まで移動する第1連動演出を実行し、さらに枠側演出体301C及び盤側演出体311Cを第3位置(第3対応位置)まで移動させる第2連動演出を実行して「超激熱」の文字を視認可能な複合演出部が形成された場合に、枠側背景用LED351A, 351B, 351C及び盤側背景用LED361A, 361B, 361Cにより第2領域Z2を発光させるとともに、演出表示装置5においてカットイン画像(図20(D)参照)を表示する特別演出を実行するパターンとされている。

20

【0199】

図12に示すように、可動演出パターン決定用テーブルにおいては、「パターンA」、「パターンB」、「パターンC」のそれぞれに対して、変動表示結果が大当たりとなる場合、変動パターンがスーパーリーチ はずれである場合のそれぞれに異なる判定値が、図12に示す判定値数となるように割り当てられている。

【0200】

具体的には、変動表示結果が大当たりとなる場合については、「パターンA」に対して10個の判定値が割り当てられ、「パターンB」に対して30個の判定値が割り当てられ、「パターンC」に対して60個の判定値が割り当てられている。また、変動パターンがスーパーリーチ はずれである場合については、「パターンA」に対して60個の判定値が割り当てられ、「パターンB」に対して30個の判定値が割り当てられ、「パターンC」に対して10個の判定値が割り当てられている。

30

【0201】

このように判定値が割り当てられていることにより、当該スーパーリーチ 変動パターンに基づく変動表示において、大当たりとなる場合には、スーパーリーチはずれとなる場合よりも高い割合でパターンCに基づく可動演出が実行される。一方、スーパーリーチ はずれである場合については、大当たりとなる場合よりも高い割合でパターンAに基づく可動演出が実行される。

40

【0202】

すなわち、パターンCに基づく可動演出が実行される場合、パターンA、Bに基づく可動演出が実行される場合よりも大当たり期待度が高く、パターンBに基づく可動演出が実行される場合、パターンAに基づく可動演出が実行される場合よりも大当たり期待度が高い。尚、本実施例では、スーパーリーチ 変動パターンに基づく変動表示において100%の割合で可動演出が実行されるようになっているが、スーパーリーチ 変動パターンに基づく変動表示において所定の割合で可動演出の非実行を決定し得るようになる場合にあっては、パターンA~Cのいずれかに基づく可動演出が実行される場合、可動演出が実行されない場合よりも大当たり期待度が高くなるようにすればよい。

【0203】

50

尚、各パターン A ~ C の大当たり期待度（信頼度）とは、各パターン A ~ C のいずれかに基づく可動演出が実行されて「大当たり」となる確率を、各パターン A ~ C のいずれかに基づく可動演出が実行されて「大当たり」となる確率と各パターン A ~ C のいずれかに基づく可動演出が実行されて「はずれ」となる確率との和で除算した数値である。

【0204】

尚、特に図示しないが、演出制御用 CPU 120 は、S 277 ~ S 279 の処理に加えて、可動演出の他に、予告演出決定処理を実施して、当該変動表示において大当たりになる可能性を示唆する予告演出を実行するか否かを決定するようにしてもよい。

【0205】

図 11 に戻って、S 281 において演出制御用 CPU 120 は、変動パターン指定コマンドに応じた演出制御パターン（プロセステーブル）を選択する。そして、選択したプロセステーブルのプロセスデータ 1 におけるプロセスタイマをスタートさせる（S 282）

。

【0206】

尚、プロセステーブルには、演出表示装置 5 の表示を制御するための表示制御実行データ、各 LED の点灯を制御するための LED 制御実行データ、スピーカ 8 L, 8 R から出力する音の制御するための音制御実行データや、プッシュボタン 31 B やスティックコントローラ 31 A の操作を制御するための操作部制御実行データ等が、各プロセスデータ n（1 ~ N 番まで）に対応付けて時系列に順番配列されている。

【0207】

次いで、演出制御用 CPU 120 は、プロセスデータ 1 の内容（表示制御実行データ 1、LED 制御実行データ 1、音制御実行データ 1、操作部制御実行データ 1）に従って演出装置（演出用部品としての演出表示装置 5、演出用部品としての各種 LED 及び演出用部品としてのスピーカ 8 L, 8 R、操作部（プッシュボタン 31 B、スティックコントローラ 31 A 等））の制御を実行する（S 283）。例えば、演出表示装置 5 において変動パターンに応じた画像を表示させるために、表示制御部 123 に指令を出力する。また、各種 LED を点灯 / 消灯制御を行わせるために、LED 制御基板 14 に対して制御信号（LED 制御実行データ）を出力する。また、スピーカ 8 L, 8 R からの音声出力を行わせるために、音声制御基板 13 に対して制御信号（音番号データ）を出力する。

【0208】

尚、この実施例では、演出制御用 CPU 120 は、変動パターン指定コマンドに 1 対 1 に対応する変動パターンによる演出図柄の変動表示が行われるように制御するが、演出制御用 CPU 120 は、変動パターン指定コマンドに対応する複数種類の変動パターンから、使用する変動パターンを選択するようにしてもよい。

【0209】

そして、変動時間タイマに、変動パターン指定コマンドで特定される変動時間に相当する値を設定する（S 284）。また、変動制御タイマに所定時間を設定する（S 285）。尚、所定時間は例えば 30 ms であり、演出制御用 CPU 120 は、所定時間が経過する毎に左中右の演出図柄の表示状態を示す画像データを VRAM に書き込み、表示制御部 123 が VRAM に書き込まれた画像データに応じた信号を演出表示装置 5 に出力し、演出表示装置 5 が信号に応じた画像を表示することによって演出図柄の変動が実現される。次いで、演出制御プロセスフラグの値を演出図柄変動中処理（S 75）に対応した値にする（S 286）。

【0210】

図 13 は、本実施例の演出図柄変動中処理の一例を示すフロー図である。演出図柄変動中処理において、演出制御用 CPU 120 は、プロセスタイマ、変動時間タイマ、変動制御タイマのそれぞれの値を - 1 する（S 301, S 302, S 303）。

【0211】

そして、演出制御用 CPU 120 は、プロセスタイマがタイマアウトしたか否か確認する（S 304）。プロセスタイマがタイマアウトしていない場合には、プロセスタイマに

10

20

30

40

50

対応するプロセスデータの内容（表示制御実行データ、LED制御実行データ、音制御実行データ、操作部制御データ等）に従って演出装置（演出用部品）の制御を実行する（S305）。

【0212】

一方、プロセスタイマがタイマアウトしていたら、プロセスデータの切り替えを行う（S306）。即ち、プロセステーブルにおける次に設定されているプロセスタイマ設定値をプロセスタイマに設定することによってプロセスタイマをあらためてスタートさせる（S307）。また、その次に設定されている表示制御実行データ、LED制御実行データ、音制御実行データ、操作部制御データ等にもとづいて演出装置（演出用部品）に対する制御状態を変更する（S308）。

10

【0213】

そして、演出制御用CPU120は、スーパーリーチのプロセスデータか否かを確認する（S309）。具体的には、変動パターン指定コマンド格納領域から読み出した変動パターン指定コマンドから変動パターンを特定し、該特定した変動パターンがスーパーリーチ変動パターンであるか否かを判定する。

【0214】

スーパーリーチのプロセスデータでない場合には、S330に進む。一方、スーパーリーチのプロセスデータである場合には、S310に進んで、枠側演出体（枠側演出体ユニット300A）または盤側演出体（盤側演出体ユニット300B）のいずれかの動作エラーの記録（例えば、S51の第2初期化处理において動作エラー記録が記憶されている場合や、前回の可動演出において動作エラーが記録された場合など）があるか否かを確認する。

20

【0215】

枠側演出体（枠側演出体ユニット300A）または盤側演出体（盤側演出体ユニット300B）のいずれかの動作エラーの記録がある場合には、S330に進む。これにより、枠側演出体ユニット300Aまたは盤側演出体ユニット300Bが動作異常状態であるにもかかわらず可動演出を実行してしまうことを回避できる。一方、枠側演出体（枠側演出体ユニット300A）または盤側演出体（盤側演出体ユニット300B）のいずれかの動作エラーの記録がない場合には、S311に進んで、可動演出の実行期間であるか否かを判定する。

30

【0216】

可動演出処理実行タイミング、つまり、可動演出を実行する期間である場合には、S312に進んで可動演出処理を実行し、可動演出処理実行タイミングでない場合には、可動演出を実行せずにS330に進む。よって、演出図柄の変動表示中の予め定められたタイミングとなったときに、可動演出処理が開始されて、可動演出パターンのうち「パターンA」、「パターンB」、「パターンC」のいずれかが実行される。

【0217】

ここで、S312にて実行される可動演出処理について、図14～図17に基づいて説明する。図14～図17は、可動演出処理の一例を示すフローチャートである。

【0218】

可動演出処理（S312）において演出制御用CPU120は、先ず、可動演出を中断したことを示す可動演出中断フラグがセットされているか否かを判定する（S340）。可動演出中断フラグがセットされている場合には、S341～S350までの処理を実行することなくS352に進む。一方、可動演出中断フラグがセットされていない場合には、S341に進み、可動演出が実行中であることを示す可動演出実行中フラグがセットされているか否かを判定する。

40

【0219】

可動演出実行中フラグがセットされている場合には、S342～S350までの処理を実行することなくS351に進み、可動演出実行中フラグがセットされていない場合には、S342に進んで、可動演出実行中フラグをセットする。そして、S343に進んで、

50

可動演出期間タイマに所定の可動演出期間（例えば、可動演出を実行する時間（例えば、約 5 秒など）に対応する値）をセットする。

【0220】

S 3 4 4 においては、可動演出パターンはパターン A であるか否かを判定する。S 3 4 4 において可動演出パターンがパターン A であると判定された場合には、S 3 4 5 に進み、パターン A に応じた可動演出プロセスデータを選択し、S 3 4 9 に進む。S 3 4 4 において可動演出パターンがパターン A でないと判定された場合には、S 3 4 6 に進み、可動演出パターンはパターン B であるか否かを判定する。可動演出パターンがパターン B であると判定された場合には、S 3 4 7 に進み、パターン B に応じた可動演出プロセスデータを選択し、S 3 4 9 に進む。

10

【0221】

S 3 4 6 において可動演出パターンがパターン B でないと判定された場合には、S 3 4 8 に進み、パターン C に応じた可動演出プロセスデータを選択し、S 3 4 9 に進む。S 3 4 9 においては、可動演出プロセスタイマをスタートし、可動演出の最初のプロセスデータの内容の制御を実施（S 3 5 0）し、当該処理を終了する。

【0222】

S 3 5 1 においては、可動演出プロセスタイマを - 1 し、S 3 5 2 に進み、S 3 5 2 においては、可動演出期間タイマを - 1 する。そして、演出制御用 CPU 1 2 0 は、可動演出期間タイマがタイマアウトしたか否かを確認する（S 3 5 3）。可動演出期間タイマがタイマアウトした場合には、可動演出を終了するために S 3 6 0 に進み、可動演出実行中フラグをクリアするとともに、可動演出中断フラグがセットされていれば該可動演出中断フラグをクリアして、可動演出処理を終了する。

20

【0223】

一方、可動演出期間タイマがタイマアウトしていない場合には、S 3 5 4 に進み、可動演出中断フラグがセットされているか否かを判定する。可動演出中断フラグがセットされている場合には、当該処理を終了する。また、可動演出中断フラグがセットされていない場合には、S 3 5 5 に進み、可動演出プロセスタイマがタイマアウトしたか否かを確認する。また、可動演出プロセスタイマがタイマアウトしていない場合には、S 3 5 8 に進み、可動演出プロセスタイマがタイマアウトした場合には、可動演出プロセスデータの切替を実行し、次の可動演出プロセスタイマをスタートさせる（S 3 5 6、S 3 5 7）。

30

【0224】

そして、演出制御用 CPU 1 2 0 は、可動演出プロセスデータの制御内容を実施し、可動演出パターンがパターン A であるか否かを判定する（S 3 5 8、S 3 5 9）。可動演出パターンがパターン A である場合には、当該処理を終了する。また、可動演出パターンがパターン A でない場合には、図 1 5 の S 3 6 2 に進む。

【0225】

図 1 5 に示すように、S 3 6 2 において演出制御用 CPU 1 2 0 は、先ず、可動演出パターンがパターン B であるか否かを判定する。可動演出パターンがパターン B でない場合（可動演出パターンがパターン C である場合）には、図 1 6 の S 3 7 8 に進む。

【0226】

一方、可動演出パターンがパターン B である場合には、S 3 6 3 に進み、枠側演出体 3 0 1 B 及び盤側演出体 3 1 1 B が、可動演出期間において第 1 位置から第 2 位置への移動開始タイミングであるか否かを判定する。枠側演出体 3 0 1 B 及び盤側演出体 3 1 1 B が第 1 位置から第 2 位置への移動開始タイミングでない場合には、S 3 6 8 に進み、第 1 位置から第 2 位置への移動開始タイミングである場合には、S 3 6 4 に進む。

40

【0227】

S 3 6 4 においては、演出制御用 CPU 1 2 0 は、先ず、第 1 位置に対応する枠側演出体位置センサ 3 3 0 A が検出状態であるか否か、つまり、枠側演出体 3 0 1 B が第 1 位置に位置しているか否かを判定する。第 1 位置に対応する枠側演出体位置センサ 3 3 0 A が検出状態である場合には、S 3 6 5 に進み、第 1 位置に対応する盤側演出体位置センサ 3

50

40 A が検出状態であるか否か、つまり、盤側演出体 3 1 1 B が第 1 位置に位置しているか否かを判定する。そして、第 1 位置に対応する盤側演出体位置センサ 3 4 0 A が検出状態である場合には、枠側演出体 3 0 1 B 及び盤側演出体 3 1 1 B が第 1 位置に正常に位置しているとして、処理を終了する。

【0228】

一方、S 3 6 4 にて第 1 位置に対応する枠側演出体位置センサ 3 3 0 A が検出状態ではない場合、または S 3 6 5 において盤側演出体位置センサ 3 4 0 A が検出状態ではない場合には、いずれかが第 1 位置に位置していない、つまり、動作異常が発生している可能性があるとして S 3 6 6 に進み、S 3 6 6 において可動演出中断フラグをセットし、サブ側エラー処理において枠側演出体 3 0 1 B 及び盤側演出体 3 1 1 B を第 1 位置に復帰させるための復帰フラグをセット (S 3 6 7) して、当該処理を終了する。

10

【0229】

尚、本実施例では、演出制御用 CPU 1 2 0 は、可動演出処理における各タイミングで可動演出中断フラグをセットした場合、スーパーリーチ演出の実行は継続したまま、セットしたタイミング以降に実行する予定であった可動演出処理を中断する。また、可動演出処理における各タイミングで復帰フラグをセットした場合、スーパーリーチ演出の実行は継続したまま、サブ側エラー処理において各演出体を第 1 位置に復帰させるための復帰動作処理を並行して実行する。尚、復帰動作処理においては、S 5 1 の第 2 初期化処理における復帰動作処理と同様に、複数回 (例えば、3 回) にわたり原点復帰動作を実行する。また、復帰動作処理において各演出体が原点位置に復帰した場合はエラー記録をクリアし、各演出体が原点位置に復帰しなかった場合、演出制御用 CPU 1 2 0 は動作エラー記録を記憶することで、次回、スーパーリーチの変動パターンが実行される際に S 3 1 0 にて動作エラー記録があると判定されることになり、これにより動作異常が解消しないまま可動演出が開始されることを回避できる。

20

【0230】

また、各演出体の第 1 位置への復帰動作処理をサブ側エラー処理にて実行することで、例えば、可動演出の終了間近で動作異常が発生した場合において、可動演出が終了した後も復帰動作処理を並行して実行することができるため、復帰動作処理を確実に実行することが可能となるが、本発明はこれに限定されるものではなく、可動演出処理において実行するようにしてもよい。あるいは、次回第 2 初期化処理が実行されるまでこのような復帰動作処理を実行しないようにしてもよい。

30

【0231】

S 3 6 8 においては、演出制御用 CPU 1 2 0 は、枠側演出体 3 0 1 B 及び盤側演出体 3 1 1 B が、可動演出期間において第 1 位置から第 2 位置への移動完了タイミングであるか否かを判定する。

【0232】

枠側演出体 3 0 1 B 及び盤側演出体 3 1 1 B が第 1 位置から第 2 位置への移動完了タイミングでない場合には、S 3 7 3 に進み、枠側演出体 3 0 1 B 及び盤側演出体 3 1 1 B が第 1 位置から第 2 位置への移動完了タイミングである場合には、S 3 6 9 に進む。

【0233】

40

S 3 6 9 においては、演出制御用 CPU 1 2 0 は、第 2 位置に対応する枠側演出体位置センサ 3 3 0 B が検出状態であるか否か、つまり、枠側演出体 3 0 1 B が第 2 位置に位置しているか否かを判定する。第 2 位置に対応する枠側演出体位置センサ 3 3 0 B が検出状態である場合には、S 3 7 0 に進み、第 2 位置に対応する盤側演出体位置センサ 3 4 0 B が検出状態であるか否か、つまり、盤側演出体 3 1 1 B が第 2 位置に位置しているか否かを判定する。そして、第 1 位置に対応する盤側演出体位置センサ 3 4 0 B が検出状態である場合には、枠側演出体 3 0 1 B 及び盤側演出体 3 1 1 B が第 2 位置に正常に位置しているとして、処理を終了する。

【0234】

一方、S 3 6 9 にて第 2 位置に対応する枠側演出体位置センサ 3 3 0 B が検出状態では

50

ない場合、または S 3 7 0 において盤側演出体位置センサ 3 4 0 B が検出状態ではない場合には、いずれかが第 2 位置に位置していない、つまり、動作異常が発生している可能性があるとして S 3 7 1 に進み、S 3 7 1 において可動演出中断フラグをセットし、サブ側エラー処理において梓側演出体 3 0 1 B 及び盤側演出体 3 1 1 B を第 1 位置に復帰させるための復帰フラグをセット (S 3 7 2) して、当該処理を終了する。

【 0 2 3 5 】

S 3 7 3 においては、演出制御用 C P U 1 2 0 は、梓側演出体 3 0 1 B 及び盤側演出体 3 1 1 B が、可動演出期間において第 2 位置から第 1 位置への移動完了タイミングであるか否かを判定する。梓側演出体 3 0 1 B 及び盤側演出体 3 1 1 B が第 2 位置から第 1 位置への移動完了タイミングでない場合には、当該処理を終了する。

10

【 0 2 3 6 】

一方、梓側演出体 3 0 1 B 及び盤側演出体 3 1 1 B が第 2 位置から第 1 位置への移動完了タイミングである場合には、S 3 7 4 に進み、第 1 位置に対応する梓側演出体位置センサ 3 3 0 A が検出状態であるか否か、つまり、梓側演出体 3 0 1 B が第 1 位置に位置しているか否かを判定する。第 1 位置に対応する梓側演出体位置センサ 3 3 0 A が検出状態である場合には、S 3 7 5 に進み、第 1 位置に対応する盤側演出体位置センサ 3 4 0 A が検出状態であるか否か、つまり、盤側演出体 3 1 1 B が第 1 位置に位置しているか否かを判定する。そして、第 1 位置に対応する盤側演出体位置センサ 3 4 0 A が検出状態である場合には、梓側演出体 3 0 1 B 及び盤側演出体 3 1 1 B が第 1 位置に正常に位置しているとして、当該処理を終了する。

20

【 0 2 3 7 】

一方、S 3 7 4 にて第 1 位置に対応する梓側演出体位置センサ 3 3 0 A が検出状態ではない場合、または S 3 7 5 において盤側演出体位置センサ 3 4 0 A が検出状態ではない場合には、いずれかが第 1 位置に位置していない、つまり、動作異常が発生している可能性があるとして S 3 7 6 に進み、S 3 7 6 において可動演出中断フラグをセットし、サブ側エラー処理において梓側演出体 3 0 1 B 及び盤側演出体 3 1 1 B を第 1 位置に復帰させるための復帰フラグをセット (S 3 6 7) して、当該処理を終了する。

【 0 2 3 8 】

図 1 6 に示す S 3 7 8 において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、まず、梓側演出体 3 0 1 B , 3 0 1 C 及び盤側演出体 3 1 1 B , 3 1 1 C が、可動演出期間において第 1 位置から第 2 位置への移動開始タイミングであるか否かを判定する。梓側演出体 3 0 1 B , 3 0 1 C 及び盤側演出体 3 1 1 B , 3 1 1 C が第 1 位置から第 2 位置への移動開始タイミングでない場合には、S 3 8 3 に進み、梓側演出体 3 0 1 B , 3 0 1 C 及び盤側演出体 3 1 1 B , 3 1 1 C が第 1 位置から第 2 位置への移動開始タイミングである場合には、S 3 7 9 に進む。

30

【 0 2 3 9 】

S 3 7 9 においては、演出制御用 C P U 1 2 0 は、まず、第 1 位置に対応する梓側演出体位置センサ 3 3 0 A , 3 3 0 C が検出状態であるか否か、つまり、梓側演出体 3 0 1 B , 3 0 1 C が第 1 位置に位置しているか否かを判定する。第 1 位置に対応する梓側演出体位置センサ 3 3 0 A , 3 3 0 C が検出状態である場合には、S 3 8 0 に進み、第 1 位置に対応する盤側演出体位置センサ 3 4 0 A , 3 4 0 C が検出状態であるか否か、つまり、盤側演出体 3 1 1 B , 3 1 1 C が第 1 位置に位置しているか否かを判定する。そして、第 1 位置に対応する盤側演出体位置センサ 3 4 0 A , 3 4 0 C が検出状態である場合には、梓側演出体 3 0 1 B , 3 0 1 C 及び盤側演出体 3 1 1 B , 3 1 1 C が第 1 位置に正常に位置しているとして、処理を終了する。

40

【 0 2 4 0 】

一方、S 3 7 9 にて第 1 位置に対応する梓側演出体位置センサ 3 3 0 A , 3 3 0 C が検出状態ではない場合、または S 3 8 0 において盤側演出体位置センサ 3 4 0 A , 3 4 0 C が検出状態ではない場合には、いずれかが第 1 位置に位置していない、つまり、動作異常が発生している可能性があるとして S 3 8 1 に進み、S 3 8 1 において可動演出中断フラ

50

グをセットし、サブ側エラー処理において梓側演出体 3 0 1 B , 3 0 1 C 及び盤側演出体 3 1 1 B , 3 1 1 C を第 1 位置に復帰させるための復帰フラグをセット (S 3 8 2) して、当該処理を終了する。

【 0 2 4 1 】

S 3 8 3 においては、演出制御用 C P U 1 2 0 は、梓側演出体 3 0 1 B , 3 0 1 C 及び盤側演出体 3 1 1 B , 3 1 1 C が、可動演出期間において第 1 位置から第 2 位置への移動完了タイミングであるか否かを判定する。梓側演出体 3 0 1 B , 3 0 1 C 及び盤側演出体 3 1 1 B , 3 1 1 C が第 1 位置から第 2 位置への移動完了タイミングでない場合には、S 3 8 8 に進み、梓側演出体 3 0 1 B , 3 0 1 C 及び盤側演出体 3 1 1 B , 3 1 1 C が第 1 位置から第 2 位置への移動完了タイミングである場合には、S 3 8 4 に進む。

10

【 0 2 4 2 】

S 3 8 4 においては、演出制御用 C P U 1 2 0 は、第 2 位置に対応する梓側演出体位置センサ 3 3 0 B , 3 3 0 D が検出状態であるか否か、つまり、梓側演出体 3 0 1 B , 3 0 1 C が第 2 位置に位置しているか否かを判定する。第 2 位置に対応する梓側演出体位置センサ 3 3 0 B , 3 3 0 D が検出状態である場合には、S 3 8 5 に進み、第 2 位置に対応する盤側演出体位置センサ 3 4 0 B , 3 4 0 D が検出状態であるか否か、つまり、盤側演出体 3 1 1 B , 3 1 1 C が第 2 位置に位置しているか否かを判定する。そして、第 2 位置に対応する盤側演出体位置センサ 3 4 0 B , 3 4 0 D が検出状態である場合には、梓側演出体 3 0 1 B , 3 0 1 C 及び盤側演出体 3 1 1 B , 3 1 1 C が第 2 位置に正常に位置しているとして、処理を終了する。

20

【 0 2 4 3 】

一方、S 3 8 4 にて第 2 位置に対応する梓側演出体位置センサ 3 3 0 B , 3 3 0 D が検出状態ではない場合、または S 3 8 5 において盤側演出体位置センサ 3 4 0 B , 3 4 0 D が検出状態ではない場合には、いずれかが第 2 位置に位置していない、つまり、動作異常が発生している可能性があるとして S 3 8 6 に進み、S 3 8 6 において可動演出中断フラグをセットし、サブ側エラー処理において梓側演出体 3 0 1 B , 3 0 1 C 及び盤側演出体 3 1 1 B , 3 1 1 C を第 1 位置に復帰させるための復帰フラグをセット (S 3 8 7) して、当該処理を終了する。つまり、梓側演出体 3 0 1 B , 3 0 1 C 及び盤側演出体 3 1 1 B , 3 1 1 C を第 1 位置から第 3 位置 (第 3 対応位置) まで移動させる途中段階において、梓側演出体 3 0 1 B , 3 0 1 C 及び盤側演出体 3 1 1 B , 3 1 1 C のうちいずれかが第 2 位置 (第 2 対応位置) まで移動していない場合、途中段階で可動演出を即座に中断するため、動作異常であるにもかかわらず梓側演出体 3 0 1 C 及び盤側演出体 3 1 1 C を第 3 位置まで移動させる処理を実行することを回避できる。

30

【 0 2 4 4 】

S 3 8 8 においては、演出制御用 C P U 1 2 0 は、梓側演出体 3 0 1 C が、可動演出期間において第 2 位置から第 3 位置への移動開始タイミングであるか否かを判定する。梓側演出体 3 0 1 C が第 2 位置から第 3 位置への移動開始タイミングでない場合には、S 3 9 3 に進み、梓側演出体 3 0 1 C が第 2 位置から第 3 位置への移動開始タイミングである場合には、S 3 8 9 に進む。

【 0 2 4 5 】

40

S 3 8 9 においては、演出制御用 C P U 1 2 0 は、先ず、第 2 位置に対応する梓側演出体位置センサ 3 3 0 D が検出状態であるか否か、つまり、梓側演出体 3 0 1 C が第 2 位置に位置しているか否かを判定する。第 2 位置に対応する梓側演出体位置センサ 3 3 0 D が検出状態である場合には、S 3 9 0 に進み、第 2 位置に対応する盤側演出体位置センサ 3 4 0 D が検出状態であるか否か、つまり、盤側演出体 3 1 1 C が第 2 位置に位置しているか否かを判定する。そして、第 2 位置に対応する盤側演出体位置センサ 3 4 0 D が検出状態である場合には、梓側演出体 3 0 1 C 及び盤側演出体 3 1 1 C が第 2 位置に正常に位置しているとして、処理を終了する。

【 0 2 4 6 】

一方、S 3 8 9 にて第 2 位置に対応する梓側演出体位置センサ 3 3 0 D が検出状態では

50

ない場合、または S 3 9 0 において盤側演出体位置センサ 3 4 0 D が検出状態ではない場合には、いずれかが第 2 位置に位置していない、つまり、動作異常が発生している可能性があるとして S 3 9 1 に進み、S 3 9 1 において可動演出中断フラグをセットし、サブ側エラー処理において梓側演出体 3 0 1 B , 3 0 1 C 及び盤側演出体 3 1 1 B , 3 1 1 C を第 1 位置に復帰させるための復帰フラグをセット (S 3 9 2) して、当該処理を終了する。

【 0 2 4 7 】

S 3 9 3 においては、演出制御用 C P U 1 2 0 は、梓側演出体 3 0 1 C が、可動演出期間において第 2 位置から第 3 位置への移動完了タイミングであるか否かを判定する。梓側演出体 3 0 1 C が第 2 位置から第 3 位置への移動完了タイミングでない場合には、図 1 7 の S 3 9 8 に進む。一方、梓側演出体 3 0 1 C が第 2 位置から第 3 位置への移動完了タイミングである場合には、S 3 9 4 に進む。

10

【 0 2 4 8 】

S 3 9 4 においては、演出制御用 C P U 1 2 0 は、先ず、第 3 位置に対応する梓側演出体位置センサ 3 3 0 E が検出状態であるか否か、つまり、梓側演出体 3 0 1 C が第 3 位置に位置しているか否かを判定する。第 3 位置に対応する梓側演出体位置センサ 3 3 0 E が検出状態である場合には、S 3 9 5 に進み、第 3 位置に対応する盤側演出体位置センサ 3 4 0 E が検出状態であるか否か、つまり、盤側演出体 3 1 1 C が第 3 位置に位置しているか否かを判定する。そして、第 3 位置に対応する盤側演出体位置センサ 3 4 0 E が検出状態である場合には、梓側演出体 3 0 1 C 及び盤側演出体 3 1 1 C が第 3 位置に正常に位置しているとして、当該処理を終了する。

20

【 0 2 4 9 】

また、この S 3 9 4、S 3 9 5 において梓側演出体 3 0 1 C 及び盤側演出体 3 1 1 C が第 3 位置に正常に位置していると判定したタイミングで、演出制御用 C P U 1 2 0 は、複合演出部が形成されたとして、梓側文字用 L E D 3 5 0 A , 3 5 0 B , 3 5 0 C、盤側文字用 L E D 3 6 0 A , 3 6 0 B , 3 6 0 C、梓側背景用 L E D 3 5 1 A , 3 5 1 B , 3 5 1 C、盤側背景用 L E D 3 6 1 A , 3 6 1 B , 3 6 1 C、演出用 L E D 9 を特別発光態様にて発光させるとともに、演出表示装置 5 に特別画像 (例えば、カットイン画像など) を表示する特別演出を実行する。尚、可動演出の開始時や複合演出部が形成されたタイミングにおいてこれら L E D を発光させたり演出表示装置 5 に画像を表示したりする制御は、プロセスデータに従って実行される。

30

【 0 2 5 0 】

一方、S 3 9 4 にて第 3 位置に対応する梓側演出体位置センサ 3 3 0 E が検出状態ではない場合、または S 3 9 5 において盤側演出体位置センサ 3 4 0 E が検出状態ではない場合には、いずれかが第 3 位置に位置していない、つまり、動作異常が発生している可能性があるとして S 3 9 6 に進み、S 3 9 6 において可動演出中断フラグをセットし、サブ側エラー処理において梓側演出体 3 0 1 B , 3 0 1 C 及び盤側演出体 3 1 1 B , 3 1 1 C を第 1 位置に復帰させるための復帰フラグをセット (S 3 9 7) して、当該処理を終了する。

40

【 0 2 5 1 】

図 1 7 に示すように、S 3 9 8 において演出制御用 C P U 1 2 0 は、梓側演出体 3 0 1 C 及び盤側演出体 3 1 1 C が、可動演出期間において第 3 位置から第 1 位置への移動完了タイミングであるか否かを判定する。尚、第 3 位置から第 1 位置への移動する梓側演出体 3 0 1 C 及び盤側演出体 3 1 1 C が第 2 位置に到達したタイミングで梓側演出体 3 0 1 B 及び盤側演出体 3 1 1 B が梓側演出体 3 0 1 C 及び盤側演出体 3 1 1 C とともに第 1 位置へ移動する。

【 0 2 5 2 】

梓側演出体 3 0 1 C が第 3 位置から第 1 位置への移動完了タイミング (梓側演出体 3 0 1 B 及び盤側演出体 3 1 1 B が第 2 位置から第 1 位置への移動完了タイミング) でない場合には、当該処理を終了する。一方、梓側演出体 3 0 1 C が第 3 位置から第 1 位置への移

50

動完了タイミングである場合には、S 3 9 9 に進む。

【0 2 5 3】

S 3 9 9 においては、演出制御用CPU 1 2 0 は、第 1 位置に対応する柵側演出体位置センサ 3 3 0 C が検出状態であるか否か、つまり、柵側演出体 3 0 1 C が第 1 位置に位置しているか否かを判定する。尚、このとき、第 1 位置に対応する柵側演出体位置センサ 3 3 0 A が検出状態であるか否か、つまり、柵側演出体 3 0 1 B が第 1 位置に位置しているか否かも判定する。

【0 2 5 4】

第 1 位置に対応する柵側演出体位置センサ 3 3 0 A , 3 3 0 C が検出状態である場合には、S 4 0 0 に進み、第 1 位置に対応する盤側演出体位置センサ 3 4 0 A , 3 4 0 C が検出状態であるか否か、つまり、盤側演出体 3 1 1 B , 3 1 1 C が第 1 位置に位置しているか否かを判定する。そして、第 1 位置に対応する盤側演出体位置センサ 3 4 0 A , 3 4 0 C が検出状態である場合には、柵側演出体 3 0 1 B , 3 0 1 C 及び盤側演出体 3 1 1 B , 3 1 1 C が第 1 位置に正常に位置しているとして、処理を終了する。

【0 2 5 5】

一方、S 3 9 9 にて第 1 位置に対応する柵側演出体位置センサ 3 3 0 A , 3 3 0 C が検出状態ではない場合、または S 4 0 0 において盤側演出体位置センサ 3 4 0 A , 3 4 0 C が検出状態ではない場合には、いずれかが第 1 位置に位置していない、つまり、動作異常が発生している可能性があるとして S 4 0 1 に進み、S 4 0 1 において可動演出中断フラグをセットし、サブ側エラー処理において柵側演出体 3 0 1 B , 3 0 1 C 及び盤側演出体 3 1 1 B , 3 1 1 C を第 1 位置に復帰させるための復帰フラグをセット (S 4 0 2) して、当該処理を終了する。

【0 2 5 6】

尚、本実施例では、S 3 6 3 , S 3 7 8 , S 3 8 8 の各移動開始タイミング及び S 3 6 8 , S 3 7 3 , S 3 8 3 , S 3 9 3 , 3 9 8 の各移動完了タイミングにおいて、演出制御用CPU 1 2 0 は、各演出体位置センサのいずれかが検出状態でない場合に可動演出中断フラグをセット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、各タイミングにおいて各演出体位置センサのいずれかが検出状態でない場合に、複数回 (例えば、3 回など) にわたり各演出体位置センサの検出状況を確認しても検出状態でないと判定した場合に可動演出中断フラグをセットするようにしてもよい。

【0 2 5 7】

また、図 2 2 の S 3 7 8 ~ S 3 8 7 の処理については、図 2 1 の S 3 6 3 ~ S 3 7 2 の処理と共通処理にしてもよい。

【0 2 5 8】

図 1 3 に戻って、S 3 3 0 においては、変動制御タイマがタイマアウトしているか否かを確認する (S 3 3 0) 。変動制御タイマがタイマアウトしている場合には (S 3 3 0 ; Y) 、演出制御用CPU 1 2 0 は、左中右の演出図柄の次表示画面 (前回の演出図柄の表示切り替え時点から 3 0 m s 経過後に表示されるべき画面) の画像データを作成し、V R A M の所定領域に書き込む (S 3 3 1) 。そのようにして、演出表示装置 5 において、演出図柄の変動制御が実現される。表示制御部 1 2 3 は、設定されている背景画像等の所定領域の画像データと、プロセステーブルに設定されている表示制御実行データにもとづく画像データとを重畳したデータに基づく信号を演出表示装置 5 に出力する。そのようにして、演出表示装置 5 において、演出図柄の変動における背景画像、キャラクタ画像及び演出図柄が表示される。また、変動制御タイマに所定値を再セットする (S 3 3 2) 。

【0 2 5 9】

また、変動制御タイマがタイマアウトしていない場合 (S 3 3 0 ; N) 、S 3 3 2 の実行後、演出制御用CPU 1 2 0 は、変動時間タイマがタイマアウトしているか否か確認する (S 3 3 3) 。変動時間タイマがタイマアウトしていれば、演出制御プロセスフラグの値を演出図柄変動停止処理 (S 7 6) に応じた値に更新する (S 3 3 5) 。変動時間タイマがタイマアウトしていなくても、図柄確定指定コマンドを受信したことを示す確定コマ

ンド受信フラグがセットされていたら（S 3 3 4；Y）、演出制御プロセスフラグの値を演出図柄変動停止処理（S 7 6）に応じた値に更新する（S 3 3 5）。変動時間タイマがタイマアウトしていなくても図柄確定指定コマンドを受信したら変動を停止させる制御に移行するので、例えば、基板間でのノイズ等に起因して長い変動時間を示す変動パターン指定コマンドを受信したような場合でも、正規の変動時間経過時（特別図柄の変動終了時）に、演出図柄の変動を終了させることができる。

【0 2 6 0】

尚、演出図柄の変動制御に用いられているプロセステーブルには、演出図柄の変動表示中のプロセスデータが設定されている。つまり、プロセステーブルにおけるプロセスデータ1～nのプロセスタイマ設定値の和は演出図柄の変動時間に相当する。よって、S 3 3 4の処理において最後のプロセスデータnのプロセスタイマがタイマアウトしたときには、切り替えるべきプロセスデータ（表示制御実行データやLED制御実行データ等）はなく、プロセステーブルにもとづく演出図柄の演出制御は終了する。

10

【0 2 6 1】

次に、演出制御用CPU 1 2 0がスーパーリーチ変動パターンに基づく変動表示中に実行するスーパーリーチ演出における制御内容について、図1 9～図2 3に基づいて説明する。図1 9は、演出パターンCに基づく可動演出の実行時における制御内容の一例を示すタイミングチャートである。図2 0は、（A）～（G）はスーパーリーチ演出の演出態様の一例を示す説明図である。

20

【0 2 6 2】

図1 9に示すように、演出制御用CPU 1 2 0は、スーパーリーチ変動パターンに基づく演出図柄の変動表示を開始したタイミングT 1から所定期間が経過したタイミングT 2において、演出表示装置5において演出図柄による変動表示をリーチ状態とした後（図2 0（A）参照）、スーパーリーチ演出に発展させる（図2 0（B）参照）。スーパーリーチ演出においては、味方キャラクタと敵キャラクタとがバトルを行い（図2 0（C）参照）、味方キャラクタが勝利すれば大当たりとなり、敗北すればはずれとなる。

30

【0 2 6 3】

次いで、演出制御用CPU 1 2 0は、バトルの決着がつく直前、つまり、スーパーリーチ演出を開始したタイミングT 2から所定期間が経過したタイミングT 3において、可動演出を開始する。具体的には、演出制御用CPU 1 2 0は、まず、枠側演出体位置センサ3 3 0 A，3 3 0 C及び盤側演出体位置センサ3 4 0 A，3 4 0 Cが検出状態であるか否か、つまり、枠側演出体3 0 1 B，3 0 1 C及び盤側演出体3 1 1 B，3 1 1 Cが第1位置（原点位置）に位置しているか否かを判定する。そして、枠側演出体位置センサ3 3 0 A，3 3 0 C及び盤側演出体位置センサ3 4 0 A，3 4 0 Cが検出状態である場合、つまり、枠側演出体3 0 1 B，3 0 1 C及び盤側演出体3 1 1 B，3 1 1 Cが第1位置（原点位置）に位置している場合、枠側文字用LED 3 5 0 A，3 5 0 B，3 5 0 C及び盤側文字用LED 3 6 0 A，3 6 0 B，3 6 0 Cの点灯を開始するとともに、枠側演出体用モータ3 1 0 A，3 1 0 B及び盤側演出体用モータ3 2 0 A，3 2 0 Bにより枠側演出体3 0 1 B，3 0 1 C及び盤側演出体3 1 1 B，3 1 1 Cを駆動させる。

40

【0 2 6 4】

次いで、タイミングT 3から所定期間、すなわち、枠側演出体3 0 1 B，3 0 1 C及び盤側演出体3 1 1 B，3 1 1 Cが第1位置から第2位置に到達するのに要する期間（例えば、約1秒）が経過したタイミングT 4において、枠側演出体位置センサ3 3 0 B，3 3 0 D及び盤側演出体位置センサ3 4 0 B，3 4 0 Dが検出状態であるか否か、つまり、枠側演出体3 0 1 B，3 0 1 C及び盤側演出体3 1 1 B，3 1 1 Cが第2位置に位置しているか否かを判定する。そして、枠側演出体位置センサ3 3 0 B，3 3 0 D及び盤側演出体位置センサ3 4 0 B，3 4 0 Dが検出状態である場合、つまり、枠側演出体3 0 1 B，3 0 1 C及び盤側演出体3 1 1 B，3 1 1 Cが第2位置まで正常に移動したと判定した場合、枠側演出体用モータ3 1 0 A及び盤側演出体用モータ3 2 0 Aを停止する一方、枠側演出体用モータ3 1 0 B及び盤側演出体用モータ3 2 0 Bを継続して駆動する。これにより

50

、枠側演出体 3 0 1 A , 3 0 1 B 及び盤側演出体 3 1 1 A , 3 1 1 B により「激熱」の文字が形成されるとともに、枠側演出体 3 0 1 C 及び盤側演出体 3 1 1 C は第 2 位置を通過してさらに第 3 位置に向けて移動する。

【 0 2 6 5 】

タイミング T 4 から所定期間、すなわち、枠側演出体 3 0 1 C 及び盤側演出体 3 1 1 C が第 2 位置から第 3 位置に到達するのに要する期間（例えば、約 1 秒）が経過したタイミング T 5 において、枠側演出体位置センサ 3 3 0 E 及び盤側演出体位置センサ 3 4 0 E が検出状態であるか否か、つまり、枠側演出体 3 0 1 C 及び盤側演出体 3 1 1 C が第 3 位置に位置しているか否かを判定する。そして、枠側演出体位置センサ 3 3 0 E 及び盤側演出体位置センサ 3 4 0 E が検出状態である場合、つまり、枠側演出体 3 0 1 C 及び盤側演出体 3 1 1 C が第 3 位置まで正常に移動したと判定した場合、枠側演出体用モータ 3 1 0 B 及び盤側演出体用モータ 3 2 0 B の駆動を停止する。これにより、枠側演出体 3 0 1 A , 3 0 1 B , 3 0 1 C 及び盤側演出体 3 1 1 A , 3 1 1 B , 3 1 1 C により「超激熱」の文字が形成される（図 2 0 (D) 参照）。

【 0 2 6 6 】

さらに、演出制御用 CPU 1 2 0 は、枠側演出体 3 0 1 A , 3 0 1 B , 3 0 1 C 及び盤側演出体 3 1 1 A , 3 1 1 B , 3 1 1 C により、「超激熱」の文字を有する複合演出部が形成されたことに基づいて、枠側背景用 LED 3 5 1 A , 3 5 1 B , 3 5 1 C 及び盤側背景用 LED 3 6 1 A , 3 6 1 B , 3 6 1 C や演出用 LED 9 をパターン C に対応する発光色（例えば、赤色、金色、虹色など。図 1 8 (C) や図 2 0 (D) における網線領域参照）にて点灯するとともに、演出表示装置 5 にパターン C に対応する態様のカットイン画像（例えば、キャラクタ画像大）を表示する特別演出を実行する（図 2 0 (D) 参照）。

【 0 2 6 7 】

また、可動演出パターンとしてパターン A が決定されている場合は、タイミング T 3 において枠側演出体位置センサ 3 3 0 A , 3 3 0 C 及び盤側演出体位置センサ 3 4 0 A , 3 4 0 C が検出状態であるか否か、つまり、枠側演出体 3 0 1 B , 3 0 1 C 及び盤側演出体 3 1 1 B , 3 1 1 B が第 1 位置（原点位置）に位置していると判定した場合、枠側演出体 3 0 1 A 及び盤側演出体 3 1 1 A により「熱」の文字を有する複合演出部が形成されたことに基づいて、枠側背景用 LED 3 5 1 A 及び盤側背景用 LED 3 6 1 A や演出用 LED 9 をパターン A に対応する発光色（例えば、白色、青色など。図 2 0 (F) における斜線領域参照）にて点灯するとともに、演出表示装置 5 にパターン A に対応する態様のカットイン画像（例えば、キャラクタ画像小）を表示する特別演出を実行する（図 2 0 (F) 参照）。

【 0 2 6 8 】

尚、可動演出パターンとしてパターン B が決定されている場合は、タイミング T 3 から所定期間（例えば、約 1 秒）が経過したタイミング T 4 において、枠側演出体位置センサ 3 3 0 B 及び盤側演出体位置センサ 3 4 0 B が検出状態であるか否か、つまり、枠側演出体 3 0 1 B 及び盤側演出体 3 1 1 B が第 2 位置に位置しているか否かを判定する。そして、枠側演出体位置センサ 3 3 0 B 及び盤側演出体位置センサ 3 4 0 B が検出状態である場合、つまり、枠側演出体 3 0 1 B 及び盤側演出体 3 1 1 B が第 2 位置まで正常に移動したと判定した場合、枠側演出体用モータ 3 1 0 A 及び盤側演出体用モータ 3 2 0 A を停止する。これにより、枠側演出体 3 0 1 A , 3 0 1 B 及び盤側演出体 3 1 1 A , 3 1 1 B により「激熱」の文字が形成される。そして、演出制御用 CPU 1 2 0 は、枠側演出体 3 0 1 A , 3 0 1 B 及び盤側演出体 3 1 1 A , 3 1 1 B により、「激熱」の文字を有する複合演出部が形成されたことに基づいて、枠側背景用 LED 3 5 1 A , 3 5 1 B 及び盤側背景用 LED 3 6 1 A , 3 6 1 B や演出用 LED 9 をパターン B に対応する発光色（例えば、黄色、緑色など。図 1 8 (B) における斜線領域参照）にて点灯するとともに、演出表示装置 5 にパターン B に対応する態様のカットイン画像（例えば、キャラクタ画像中）を表示する特別演出を実行する（図示略）。

【 0 2 6 9 】

尚、図 19 に示すように、パターン C の場合、特別演出が「超激熱」の複合演出部が形成されたタイミング T5 からタイミング T6 の期間にわたり実行され、パターン B の場合は、特別演出が「激熱」の複合演出部が形成されたタイミング T4 からタイミング T6 の期間にわたり実行され、パターン A の場合は、特別演出が「熱」の複合演出部が形成されるタイミング T3 からタイミング T6 の期間にわたり実行されるが、パターン A, B においてもパターン C に対応するタイミング T5 から開始されるようにしてもよい。また、特別演出の終了タイミングもタイミング T6 に限らず、特別演出を開始してから一定期間が経過したタイミングで終了するようにしてもよい。

【0270】

そして、演出制御用 CPU 120 は、特別演出が終了したタイミング T6 において、点灯している枠側文字用 LED 350A, 350B, 350C、盤側文字用 LED 360A, 360B, 360C 及び枠側背景用 LED 351A, 351B, 351C、盤側背景用 LED 361A, 361B, 361C を消灯するとともに、枠側演出体 301B, 301C 及び盤側演出体 311B, 311C が第 2 位置や第 3 位置へ移動している場合は第 1 位置へ退避させる。

【0271】

尚、図 19 に示すように、本実施例では、パターン C, B において枠側演出体 301B, 301C 及び盤側演出体 311B, 311C を第 2 位置や第 3 位置へ進出させる際の移動速度と、第 2 位置や第 3 位置から第 1 位置へ退避させる移動速度とは同じであるが、進出速度と退避速度とを異ならせてもよい。例えば、進出速度を退避速度より速くすることで、複合演出部がより瞬時に形成されるように見せることができるため、インパクトある演出を提供することができる一方で、退避動作速度（原点復帰動作速度）を、前述した実動作確認用動作制御（ロング初期化動作制御）における最低制御速度とすることで、好適に原点復帰させることが可能となる。

【0272】

次いで、変動表示結果が大当りの場合は、バトルに勝利して大当りになったことを示す確定報知が実行される（図 20（E）参照）。一方、変動表示結果がはずれの場合は、バトルに敗北してはずれになったことを示す確定報知が実行される（図 20（G）参照）。尚、可動演出が終了してから確定報知を実行するまでに、変動表示結果に応じて（例えば、大当りになる場合のみ）、第 2 演出装置 400 の可動体 401 や第 3 演出装置 500 の可動体 501 を動作させる可動体演出等を実行するようにしてもよい。また、可動演出の実行に連動して第 2 演出装置 400 の可動体 401 や第 3 演出装置 500 の可動体 501 を動作させる可動体演出を実行するようにしてもよい。

【0273】

また、本実施例では、演出制御用 CPU 120 は、特別演出が終了したタイミング T6 において、点灯している枠側文字用 LED 350A, 350B, 350C、盤側文字用 LED 360A, 360B, 360C 及び枠側背景用 LED 351A, 351B, 351C、盤側背景用 LED 361A, 361B, 361C を消灯するようにしているが（図 20（E）（G）参照）、図 20（D）（E）にて実行したパターンに基づく特別演出を確定報知が終了するまで継続するようにしてもよい。このようにする場合、大当りの確定報知を行う場合は、枠側文字用 LED 350A, 350B, 350C、盤側文字用 LED 360A, 360B, 360C 及び枠側背景用 LED 351A, 351B, 351C、盤側背景用 LED 361A, 361B, 361C を虹色にて発光させ、はずれの確定報知を行う場合は、枠側文字用 LED 350A, 350B, 350C、盤側文字用 LED 360A, 360B, 360C 及び枠側背景用 LED 351A, 351B, 351C、盤側背景用 LED 361A, 361B, 361C を消灯することが好ましい。

【0274】

上記したように、パターン B, C に基づく可動演出は、第 1 部材であるガラス扉枠 50 側に設けられる枠側演出体 301B, 301C と、第 2 部材である遊技機用枠 3 側に設けられる盤側演出体 311B, 311C とが第 2 位置（第 2 対応位置）または第 3 位置（第

10

20

30

40

50

3 対応位置)まで連動して、枠側演出体 3 0 1 B, 3 0 1 C の前面に表示される文字の上半部(第 1 演出部 3 7 2 A)と盤側演出体 3 1 1 B, 3 1 1 C の前面に表示される文字の下半部(第 2 演出部 3 7 2 B)とが各々上下に対応する位置に近接して配置され、左右方向に並設される 2 つの文字(例えば、「激熱」)または 3 つの文字(例えば、「超激熱」)及び背景からなる複合演出部が形成された場合に、枠側文字用 LED 3 5 0 A, 3 5 0 B, 3 5 0 C、盤側文字用 LED 3 6 0 A, 3 6 0 B, 3 6 0 C 及び枠側背景用 LED 3 5 1 A, 3 5 1 B, 3 5 1 C、盤側背景用 LED 3 6 1 A, 3 6 1 B, 3 6 1 C の点灯及び演出表示装置 5 でのカットイン画像の表示による特別演出が実行されるものである。

【0275】

しかし、「超」及び「激」の上半部が各々表示される枠側演出体 3 0 1 B, 3 0 1 C と、「超」及び「激」の下半部が各々表示される盤側演出体 3 1 1 B, 3 1 1 C とは、それぞれ別個所に設けられ、かつ、別個の駆動機構 3 0 2, 3 1 2 により各々独立して駆動可能なものであるため、例えば、枠側の演出体と盤側の演出体のうち少なくとも一方が何らかの理由(例えば、引っ掛かり、モータ(駆動源)の故障、断線、ノイズなど)により動作しない、つまり、動作異常が発生した場合、他方のみが動作したとしても、一の文字、つまり、第 1 演出部 3 7 2 A と第 2 演出部 3 7 2 B とからなる複合演出部が形成されない。

10

【0276】

特に、演出制御基板 1 2 は遊技盤 2 の背面側、つまり、遊技機用枠 3 側に設けられているため、第 1 部材であるガラス扉枠 5 0 側に設けられる枠側演出体 3 0 1 B, 3 0 1 C を駆動する枠側演出体用モータ 3 1 0 A, 3 1 0 B は、第 2 部材である遊技機用枠 3 側に設けられる盤側演出体 3 1 1 B, 3 1 1 C を駆動する盤側演出体用モータ 3 2 0 A, 3 2 0 B に比べて、演出制御基板 1 2 に接続する配線が長くなるとともに、ガラス扉枠 5 0 は遊技機用枠 3 に対し開閉可能であるため、ガラス扉枠 5 0 の開閉に応じて配線の所定部位で曲げが生じる。このように配線が長くなることで、ノイズの影響を受けやすくなるばかりか、中継基板等との接続箇所が増加するので断線の可能性が高くなる。また、ガラス扉枠 5 0 の開閉による振動で引っ掛かりなどが生じやすくなる。

20

【0277】

よって、本実施例では、演出制御用 CPU 1 2 0 は、可動演出において枠側の演出体と盤側の演出体のうち少なくとも一方が動作しない場合、他方のみが動作したとしても複合演出部が形成されないので、特別演出を実行しない。

30

【0278】

ここで、演出パターン C に基づく可動演出の実行時に動作異常が発生した場合の制御内容について、図 2 1 ~ 図 2 3 に基づいて説明する。図 2 1 は、演出パターン C に基づく可動演出の実行時に動作異常が発生した場合の制御内容の一例を示すタイミングチャートである。図 2 2 は、(A) ~ (D) は図 2 1 に対応する説明図である。図 2 3 は、演出パターン C に基づく可動演出の実行時に動作異常が発生した場合の制御内容の他の例を示すタイミングチャートである。

【0279】

図 2 1 に示すように、演出制御用 CPU 1 2 0 は、スーパーリーチ演出を開始したタイミング T 2 から所定期間が経過したタイミング T 3 において、枠側演出体位置センサ 3 3 0 A, 3 3 0 C 及び盤側演出体位置センサ 3 4 0 A, 3 4 0 C が検出状態であるか否かを判定し、枠側演出体位置センサ 3 3 0 A, 3 3 0 C 及び盤側演出体位置センサ 3 4 0 A, 3 4 0 C が検出状態である場合、つまり、枠側演出体 3 0 1 B, 3 0 1 C 及び盤側演出体 3 1 1 B, 3 1 1 C が第 1 位置(原点位置)に位置している場合、枠側文字用 LED 3 5 0 A, 3 5 0 B, 3 5 0 C 及び盤側文字用 LED 3 6 0 A, 3 6 0 B, 3 6 0 C の点灯を開始するとともに、枠側演出体用モータ 3 1 0 A, 3 1 0 B 及び盤側演出体用モータ 3 2 0 A, 3 2 0 B により枠側演出体 3 0 1 B, 3 0 1 C 及び盤側演出体 3 1 1 B, 3 1 1 C を駆動させる(図 2 2 (A) (B) 参照)。

40

【0280】

50

次いで、タイミング T 3 から所定期間（例えば、約 1 秒）が経過したタイミング T 4 において、桙側演出体位置センサ 3 3 0 B , 3 3 0 D 及び盤側演出体位置センサ 3 4 0 B , 3 4 0 D が検出状態であるか否かを判定する。ここで、例えば、桙側演出体位置センサ 3 3 0 B , 3 3 0 D 及び盤側演出体位置センサ 3 4 0 D は検出状態であるが、盤側演出体位置センサ 3 4 0 B が検出状態にならない場合、つまり、盤側演出体 3 1 1 B が第 2 位置まで移動していないと判定した場合、盤側演出体 3 1 1 B が第 1 位置から移動していないか、あるいは、第 1 位置と第 2 位置との間で停止してしまっているとして、可動演出中断フラグをセットし、可動演出を中断するための処理を実行するとともに、移動させた各演出体を第 1 位置まで復帰させるための復帰フラグをセットする。

【 0 2 8 1 】

10

具体的には、可動演出中断フラグをセットしたことに基づいて、全ての桙側演出体用モータ 3 1 0 A , 3 1 0 B 及び盤側演出体用モータ 3 2 0 A , 3 2 0 B を停止するとともに、桙側文字用 L E D 3 5 0 A , 3 5 0 B , 3 5 0 C 及び盤側文字用 L E D 3 6 0 A , 3 6 0 B , 3 6 0 C を消灯し、可動演出を中断する（図 2 2 (C) 参照）。よって、本来、桙側演出体 3 0 1 C 及び盤側演出体 3 1 1 C が第 3 位置に到達するタイミングになっても、桙側背景用 L E D 3 5 1 A , 3 5 1 B , 3 5 1 C 、盤側背景用 L E D 3 6 1 A , 3 6 1 B , 3 6 1 C 、演出用 L E D 9 を消灯したままとするとともに、演出表示装置 5 に特別画像としてのカットイン画像を表示しない。つまり、特別演出を実行しない。

【 0 2 8 2 】

また、復帰フラグをセットしたことに基づいて、第 2 位置まで移動している桙側演出体 3 0 1 B , 3 0 1 C 及び盤側演出体 3 1 1 C を第 1 位置に復帰させる復帰動作制御を実行する（図 2 2 (D) 参照）。

20

【 0 2 8 3 】

このように、演出制御用 C P U 1 2 0 は、桙側演出体 3 0 1 B , 3 0 1 C 及び盤側演出体 3 1 1 B , 3 1 1 C を第 1 位置から第 3 位置まで移動させる処理を開始したにもかかわらず、いずれかの演出体（ここでは盤側演出体 3 1 1 B ）が第 2 位置まで移動していないと判定した場合、可動演出を中断する。すなわち、「超激熱」なる文字からなる複合演出部を形成できないので、複合演出部が形成された場合に行う特別演出も実行しない。これにより、図 2 2 (C) に示すように、「激」の上半部と「超」の過半部とが上下に近接配置されて複合演出部が形成されていない状態で不適切な演出が行われることを回避できる。

30

【 0 2 8 4 】

尚、図 2 1 では、桙側演出体 3 0 1 B , 3 0 1 C 及び盤側演出体 3 1 1 B , 3 1 1 C が第 2 位置に到達するタイミング T 4 において、盤側演出体 3 1 1 B が第 1 位置から動いていないことで第 2 位置にて検出されない形態を例示したが、第 1 位置から移動したが第 2 位置に到達するまでの間で停止してしまった場合においても可動演出は中断される。

【 0 2 8 5 】

また、図 2 1 では、桙側演出体 3 0 1 B , 3 0 1 C 及び盤側演出体 3 1 1 B , 3 1 1 C が第 2 位置に到達するタイミング T 4 において、盤側演出体 3 1 1 B が第 2 位置に到達していないことで可動演出を中断する形態を例示したが、桙側演出体 3 0 1 B 以外の桙側演出体 3 0 1 B , 3 0 1 C や盤側演出体 3 1 1 C のうち少なくとも一の演出体が第 2 位置に到達していない場合でも、可動演出を中断する。

40

【 0 2 8 6 】

また、タイミング T 4 において、全ての桙側演出体位置センサ 3 3 0 B , 3 3 0 D 及び盤側演出体位置センサ 3 4 0 B , 3 4 0 D が検出状態であると判定した、つまり、全ての桙側演出体 3 0 1 B , 3 0 1 C 及び盤側演出体 3 1 1 B , 3 1 1 C が第 2 位置まで移動したが、桙側演出体 3 0 1 C 及び盤側演出体 3 1 1 C が第 3 位置に到達するタイミングにおいて、桙側演出体位置センサ 3 3 0 E と盤側演出体位置センサ 3 4 0 E のうち少なくとも一方が検出状態にならない、つまり、第 3 位置まで移動していないと判定した場合、いずれかが第 2 位置から移動していないか、あるいは、第 2 位置と第 3 位置との間で停止して

50

しまっているとして、可動演出中断フラグをセットし、可動演出を中断するための処理を実行するとともに、移動させた各演出体を第1位置まで復帰させるための復帰フラグをセットする。

【0287】

また、本実施例では、タイミングT4において、全ての枠側演出体位置センサ330B、330D及び盤側演出体位置センサ340B、340Dが検出状態であると判定する、つまり、枠側演出体301B、301Cと盤側演出体311B、311Cのうちいずれかが第2位置（第2対応位置）まで移動しない場合には可動演出を中断するようになっているが、タイミングT4において少なくとも「激」に対応する枠側演出体301Bと盤側演出体311Bとが第2位置（第2対応位置）まで移動していることを検出できれば、タイミングT4において演出を中断させなくてもよい。

10

【0288】

また、図21では、枠側演出体301B、301C及び盤側演出体311B、311Cが第2位置に到達するタイミングT4において、盤側演出体311Bが第2位置に到達していないことで可動演出を中断する形態を例示したが、例えば、図23に示すように、スーパーリーチ演出を開始したタイミングT2から所定期間が経過したタイミングT3において、枠側演出体位置センサ330A、330C及び盤側演出体位置センサ340A、340Cのうち少なくとも1つのセンサが非検出状態である場合、つまり、枠側演出体301B、301C及び盤側演出体311B、311Cのうち少なくとも1つの演出体が第1位置に位置していない場合は、可動演出中断フラグをセットして可動演出を中断する。

20

【0289】

枠側演出体301B、301C及び盤側演出体311B、311Cのうち少なくとも1つの演出体が第1位置に位置していない場合の要因としては、例えば、可動演出の実行期間以外において、ノイズの影響等により枠側演出体用モータ310A、310B及び盤側演出体用モータ320A、320Bが誤作動してしまったり、パチンコ遊技機1の振動などにより演出体が移動してしまうこと等が考えられる。このような場合、「超激熱」なる文字からなる複合演出部を形成できない可能性があるとして可動演出を中断してしまうため、複合演出部が形成されていない状態で特別演出などの不適切な演出が行われることを回避できる。

【0290】

30

このように演出制御用CPU120は、スーパーリーチ演出（以下、スーパーリーチ演出と略称する）の実行期間における所定の演出タイミング（本実施例では、大当たりまたははずれの確定報知を実行する直前のタイミング）において、第2演出部としての盤側演出体311B、311Cが第1位置から第2位置または第3位置まで移動して（第1状態から第2状態に変化して）、枠側演出体301A、301B、301Cと盤側演出体311A、311B、311Cとを含む複数の演出部からなる複合演出部が形成された場合に、枠側文字用LED350A、350B、350C、盤側文字用LED360A、360B、360C、枠側背景用LED351A、351B、351C、盤側背景用LED361A、361B、361C、演出用LED9を特別発光態様にて発光させるとともに、演出表示装置5に特別画像（例えば、カットイン画像など）を表示する特別演出を実行可能である一方、前記所定の演出タイミングにおいて、盤側演出体311B、311Cが第1位置から第2位置または第3位置まで移動せずに複合演出部が形成されない場合は前記特別演出を実行しない。具体的には、枠側文字用LED350A、350B、350C、盤側文字用LED360A、360B、360C、枠側背景用LED351A、351B、351C、盤側背景用LED361A、361B、361C、演出用LED9を消灯するとともに、演出表示装置5に特別画像としてのカットイン画像を表示しない。

40

【0291】

また、演出制御用CPU120は、盤側演出体311B、311Cの第1位置から第2位置への移動に連動して、枠側演出体301B、301Cを第1対応位置から第2対応位置に移動させる第1連動演出と、盤側演出体311B、311Cの第2位置から第2位置

50

への移動に連動して、枠側演出体 3 0 1 B , 3 0 1 C を第 2 対応位置から第 3 対応位置に移動させる第 2 連動演出と、を実行可能である。

【 0 2 9 2 】

そして、第 1 連動演出の実行後に第 2 連動演出を実行可能であり、第 1 連動演出の実行により盤側演出体 3 1 1 B , 3 1 1 C が第 2 位置に移動するとともに枠側演出体 3 0 1 B , 3 0 1 C が第 2 対応位置に変化したことに基づいて第 2 連動演出を開始することで、盤側演出体 3 1 1 B , 3 1 1 C が第 2 位置まで移動しない、または枠側演出体 3 0 1 B , 3 0 1 C が第 2 対応位置まで移動しないにもかかわらず第 2 連動演出が行われることがないので、不適切な第 2 連動演出が実行されることにより遊技者に違和感を与えることを抑制できる。

10

【 0 2 9 3 】

また、演出制御用 CPU 1 2 0 は、図 2 3 に示すように、盤側演出体 3 1 1 B , 3 1 1 C の第 1 位置から第 2 位置への移動に連動して、枠側演出体 3 0 1 B , 3 0 1 C を第 1 対応位置から第 2 対応位置に移動させることが可能であり、大当たりまたははずれの確定報知を実行する直前のタイミング T 3 において、盤側演出体 3 1 1 B , 3 1 1 C と枠側演出体 3 0 1 B , 3 0 1 C とのうち一方が動作不能な状態である場合、他方も動作させないことで、不適切な演出が実行されることにより遊技者に違和感を与えることを抑制できる。

【 0 2 9 4 】

また、演出制御用 CPU 1 2 0 は、前記所定の演出タイミング（例えば、スーパーリーチ演出の実行期間における大当たりまたははずれの確定報知を実行する直前のタイミング）以外の演出タイミングにおいて、枠側演出体 3 0 1 A , 3 0 1 B , 3 0 1 C による演出を単独で実行可能である。

20

【 0 2 9 5 】

例えば、図 2 4 に示すように、演出用表示窓 6 0 は、ガラス扉枠 5 0 の左右側辺部に上下方向に延設される枠側発光部 9 L の上部と枠側発光部 9 R の上部とを連設するように横長に形成されている。第 1 演出装置 3 0 0 は、可動演出を行っていない状態において、枠側演出体 3 0 1 B , 3 0 1 C 及び盤側演出体 3 1 1 B , 3 1 1 C が第 1 位置（原点位置）にあるため、演出用表示窓 6 0 を透して枠側演出体 3 0 1 A と枠側発光部 9 H とが左右に並設されている状態が視認可能となる。

【 0 2 9 6 】

ここで、枠側演出体 3 0 1 A は、前面に「熱」の上半部の文字の外形線が装飾されているものの、図 2 4 (A) に示すように、枠側文字用 LED 3 5 0 A と枠側背景用 LED 3 5 1 A とが消灯していれば「熱」の上半部の文字は目立たない。尚、その下方の盤側演出体 3 1 1 A も盤側文字用 LED 3 6 0 A と盤側背景用 LED 3 6 1 A とが消灯していれば「熱」の下半部の文字は目立たない。

30

【 0 2 9 7 】

よって、例えば、図 2 4 (B) に示すように、演出制御用 CPU 1 2 0 は、可動演出を行っていない状態において、盤側文字用 LED 3 6 0 A 及び盤側背景用 LED 3 6 1 A を消灯するとともに、盤側演出体 3 1 1 B , 3 1 1 C を第 1 位置に配置したまま、枠側発光部 9 H と枠側文字用 LED 3 5 0 A 及び枠側背景用 LED 3 5 1 A とを枠側発光部 9 L , 9 R の発光態様に応じた発光態様にて発光させる、つまり、枠側演出体 3 0 1 A , 3 0 1 B , 3 0 1 C による単独演出を、可動演出以外の演出（例えば、予告演出や大当たり演出など）として実行可能である。このように、可動演出において複合演出部の一部を構成する枠側演出体 3 0 1 A を、枠側発光部 9 L , 9 R , 9 H と同様の枠側発光部の一部として違和感なく利用することができる。このようにすることで、可動演出を実行したときに、いつもは枠側発光部の一部として発光している部位が複合演出部の一部を構成することになるため、遊技者に意外性を与えることができる。

40

【 0 2 9 8 】

また、演出制御用 CPU 1 2 0 は、例えば、所定のエラー（異常）の発生に伴い、枠側発光部 9 L , 9 R , 9 H を該エラーの報知として発光させている場合、該エラー報知を妨

50

げることがないように、可動演出の実行を制限してエラー報知を優先して実行するようにしてもよい。このようにすることで、異常の発生を遊技店の店員等が早期に把握することができる。

【0299】

以上説明したように、本発明の実施例としてのパチンコ遊技機1にあっては、第1部材としてのガラス扉枠50に設けられる第1演出部としての枠側演出体301A, 301B, 301Cと、ガラス扉枠50とは異なる第2部材としての遊技機用枠3に設けられる第2演出部としての盤側演出体311A, 311B, 311Cと、を備え、盤側演出体311B, 311Cは、所定動作により第1位置と第3位置との間で移動可能であり、演出制御用CPU120は、スーパーリーチ演出の実行期間における大当たりまたははずれの確定報知を実行する直前のタイミングにおいて、盤側演出体311B, 311Cが第1位置から第2位置または第3位置まで移動するとともに、枠側演出体301B, 301Cが第1対応位置から第2対応位置または第3対応位置まで移動して、枠側演出体301A, 301B, 301Cの第1演出部372Aと盤側演出体311A, 311B, 311Cの第2演出部372Bとを含む複数の演出部からなる複合演出部が形成された場合に、枠側文字用LED350A, 350B, 350C、盤側文字用LED360A, 360B, 360C、枠側背景用LED351A, 351B, 351C、盤側背景用LED361A, 361B, 361C、演出用LED9を特別発光態様にて発光させるとともに、演出表示装置5に特別画像（例えば、カットイン画像など）を表示する特別演出を実行可能であり、前記所定の演出タイミングにおいて、盤側演出体311B, 311Cが第1位置から第2位置または第3位置まで移動せずに複合演出部が形成されない場合は前記特別演出を実行しない（例えば、本実施例では、枠側文字用LED350A, 350B, 350C、盤側文字用LED360A, 360B, 360C、枠側背景用LED351A, 351B, 351C、盤側背景用LED361A, 361B, 361C、演出用LED9を消灯するとともに、演出表示装置5に特別画像としてのカットイン画像を表示しない）。

【0300】

このようにすることで、盤側演出体311B, 311C（枠側演出体301B, 301C）のうちいずれかが第2位置（第2対応位置）または第3位置（第3対応位置）まで移動せず複合演出部が形成されないにもかかわらず特別演出が行われることがないので、不適切な演出が実行されることにより遊技者に違和感を与えることを抑制できる。

【0301】

また、本実施例では、大当たりとなる場合に、必ずリーチ状態となってスーパーリーチ、スーパーリーチ、ノーマルリーチのいずれかが実行されるようになっており、スーパーリーチ、スーパーリーチ、ノーマルリーチの順に変動表示結果が「大当たり」となる大当たり期待度（大当たり信頼度）が高くなるように設定されている。よって、スーパーリーチ演出の可動演出において可動演出（特別演出）が実行された場合、可動演出（特別演出）が実行されない場合より高い割合で遊技者にとって有利な価値（例えば、大当たり遊技状態）が付与されることになる。つまり、特別演出が実行されるスーパーリーチ演出は、実行された場合に遊技者にとって有利度が高い演出であることで、遊技者は可動演出において特別演出が実行されることを期待するようになるため、特別演出に注目させることが可能となる。

【0302】

尚、有利度とは、例えば、賞球、大当たりラウンド数の多寡や、大当たり、確率変動制御、時短制御といった出球の増加にかかわる制御の実行（付与）に対する期待度だけでなく、上記制御の実行を示唆する演出（成功演出）の実行に対する期待度等を含む。言い換えると、演出制御用CPU120は、賞球、大当たりラウンド数、大当たり、確率変動制御、時短制御や演出成功の実行（付与）を決定した場合、決定していないときよりも高い割合で特別演出の実行を決定することになる。

【0303】

また、本実施例では、演出制御用CPU120は、スーパーリーチ演出の実行期間に

おける大当りまたははずれの確定報知を実行する直前のタイミングにおいて、盤側演出体 3 1 1 B , 3 1 1 C (枠側演出体 3 0 1 B , 3 0 1 C) のうちいずれかが第 2 位置 (第 2 対応位置) または第 3 位置 (第 3 対応位置) まで移動せず複合演出部が形成されない場合は前記特別演出を実行しない形態 (例えば、本実施例では、枠側文字用 L E D 3 5 0 A , 3 5 0 B , 3 5 0 C 、盤側文字用 L E D 3 6 0 A , 3 6 0 B , 3 6 0 C 、枠側背景用 L E D 3 5 1 A , 3 5 1 B , 3 5 1 C 、盤側背景用 L E D 3 6 1 A , 3 6 1 B , 3 6 1 C 、演出用 L E D 9 を消灯するとともに、演出表示装置 5 に特別画像としてのカットイン画像を表示しない) を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、盤側演出体 3 1 1 B , 3 1 1 C (枠側演出体 3 0 1 B , 3 0 1 C) のうちいずれかが第 2 位置 (第 2 対応位置) または第 3 位置 (第 3 対応位置) まで移動せず複合演出部が形成されない場合に、特別演出とは異なる特殊演出を実行可能としてもよい。

10

【 0 3 0 4 】

具体的には、特別演出の実行タイミングにおいて、枠側文字用 L E D 3 5 0 A , 3 5 0 B , 3 5 0 C 、盤側文字用 L E D 3 6 0 A , 3 6 0 B , 3 6 0 C 、枠側背景用 L E D 3 5 1 A , 3 5 1 B , 3 5 1 C 、盤側背景用 L E D 3 6 1 A , 3 6 1 B , 3 6 1 C 、演出用 L E D 9 を特別発光態様とは異なる特殊発光態様 (例えば、発光色や発光輝度等が異なる発光態様) にて発光させたり、演出表示装置 5 に特別画像としてのカットイン画像とは態様が異なるカットイン画像 (例えば、キャラクタなし画像など) を表示したり、カットイン画像とは異なる画像を表示するようにしてもよく、このようにすることで、何もせずに演出効果が低下することを抑制できる。

20

【 0 3 0 5 】

つまり、本実施例では、可動演出において、枠側演出体 3 0 1 B , 3 0 1 C 及び盤側演出体 3 1 1 B , 3 1 1 C のいずれかが正常に動作しない場合、移動開始タイミングにおいて最初から移動させずに可動演出を中断すること、移動途中で移動を停止して可動演出を中断すること、移動完了タイミングにおいて第 2 位置 (第 2 対応位置) や第 3 位置 (第 3 対応位置) まで移動していない場合に可動演出を中断することを含む形態、すなわち、枠側演出体 3 0 1 B , 3 0 1 C 及び盤側演出体 3 1 1 B , 3 1 1 C の動作処理を最初から実行しないことで複合演出部が形成されない場合や、動作処理を実行したが複合演出部が形成されない場合に、可動演出を中断することで特別演出を実行しない形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、枠側演出体 3 0 1 B , 3 0 1 C 及び盤側演出体 3 1 1 B , 3 1 1 C の動作処理を最初から実行しないことで複合演出部が形成されない場合や、動作処理を実行したが複合演出部が形成されない場合に、可動演出を中断せずに、特別演出以外の特殊演出を実行可能とするようにしてもよい。

30

【 0 3 0 6 】

また、本実施例では、第 2 演出部としての盤側演出体 3 1 1 B , 3 1 1 C だけでなく、第 1 演出部としての枠側演出体 3 0 1 B , 3 0 1 C が、第 2 対応位置または第 3 対応位置と、の間で左右方向に移動可能に設けられている。

【 0 3 0 7 】

このように、第 2 演出部だけでなく第 1 演出部も移動可能に設けられているため、演出効果を高めることができる。

40

【 0 3 0 8 】

また、本実施例では、演出制御用 C P U 1 2 0 が、盤側演出体 3 1 1 B , 3 1 1 C の第 1 位置から第 2 位置への移動に連動して、枠側演出体 3 0 1 B , 3 0 1 C を第 1 対応位置から第 2 対応位置に移動させる第 1 連動演出と、盤側演出体 3 1 1 B , 3 1 1 C の第 2 位置から第 3 位置への移動に連動して、枠側演出体 3 0 1 B , 3 0 1 C を第 2 対応位置から第 3 対応位置に移動させる第 2 連動演出と、を実行可能である。

【 0 3 0 9 】

このようにすることで、盤側演出体 3 1 1 B , 3 1 1 C と枠側演出体 3 0 1 B , 3 0 1 C とが、第 2 位置及び第 2 対応位置を経て第 3 位置及び第 3 対応位置まで移動するので、演出効果を高めることができる。

50

【0310】

また、前記実施例では、演出制御用CPU120は、第1連動演出の実行後に第2連動演出を実行可能であり、第1連動演出の実行により盤側演出体311B, 311Cが第2位置に移動するとともに枠側演出体301B, 301Cが第2対応位置に変化したことに基づいて第2連動演出を開始する。

【0311】

このようにすることで、盤側演出体311B, 311Cが第2位置まで移動しないまたは枠側演出体301B, 301Cが第2対応位置まで移動しないにもかかわらず第2連動演出が行われることがないので、不適切な第2連動演出が実行されることにより遊技者に違和感を与えることを抑制できる。

10

【0312】

また、本実施例では、図24(B)に示すように、演出制御用CPU120は、盤側文字用LED360A及び盤側背景用LED361Aを消灯するとともに、盤側演出体311B, 311Cを第1位置に配置したまま、枠側発光部9Hと枠側文字用LED350A及び枠側背景用LED351Aとを枠側発光部9L, 9Rの発光態様に応じた発光態様にて発光させることが可能である。

【0313】

このようにすることで、第1演出部372Aを可動演出以外の他の演出にも利用できるので、演出効果を高めることができる。

【0314】

また、本実施例では、演出制御用CPU120は、図23に示すように、盤側演出体311B, 311Cの第1位置から第2位置への移動に連動して、枠側演出体301B, 301Cを第1対応位置から第2対応位置に移動させることが可能であり、大当たりまたははずれの確定報知を実行する直前のタイミングT3において、盤側演出体311B, 311Cと枠側演出体301B, 301Cとのうち一方が動作不能な状態である場合は、他方が動作可能な状態であっても動作させない。

20

【0315】

このようにすることで、第1演出部と第2演出部とのうち一方が変化しないにもかかわらず他方が変化することがないので、不適切な演出が実行されることにより遊技者に違和感を与えることを抑制できる。

30

【0316】

以上、本発明の実施例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例に限られるものではなく、本発明の要旨を逸脱しない範囲における変更や追加があっても本発明に含まれる。

【0317】

例えば、前記実施例では、第1部材としてのガラス扉枠50に設けられる第1演出部を枠側演出体301A, 301B, 301Cとし、第2部材としての遊技機用枠3に設けられる第2演出部を盤側演出体311A, 311B, 311C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部材としての遊技機用枠3に設けられる第1演出部を盤側演出体311A, 311B, 311Cとし、第2演出部をガラス扉枠50に設けられる第2部材としての枠側演出体301A, 301B, 301Cとしてもよい。

40

【0318】

また、前記実施例では、第1部材や第2部材として、ガラス扉枠50や遊技機用枠3を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、第1部材と第2部材とは、互いに異なる部材であれば、例えば、ガラス扉枠50と遊技機用枠3とのうちいずれか一方に設けられる2つの部材であってもよいし、ガラス扉枠50や遊技機用枠3以外の部材(例えば、ガラス扉枠50の下方の下扉枠や外枠など)に設けられる部材であってもよい。あるいは、一の部材の第1部位に第1演出部を設け、第1部位とは異なる第2部位に第2演出部を設けてもよい。

【0319】

50

また、前記実施例では、第 1 演出装置 300 は、パチンコ遊技機 1 の上辺部に沿うように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、左側辺部、右側辺部、下辺部などに沿うように設けられていてもよく、遊技者が一の視点から視認可能な位置であれば、いずれの箇所に設けられていてもよい。

【0320】

また、前記実施例では、第 1 演出部としての枠側演出体 301B, 301C と第 2 演出部としての盤側演出体 311B, 311C とは、各々ガラス扉 50 の上辺部付近に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、少なくとも第 2 演出部は、複数個所に各々独立して配置される複数の演出部を有していてもよい。さらに、第 1 演出部や第 2 演出部は各々複数の演出部を有していなくても、一の演出部のみにより構成されていてもよい。

10

【0321】

また、前記実施例では、第 1 演出装置 300 は、第 1 演出部としての枠側演出体 301B, 301C と第 2 演出部としての盤側演出体 311B, 311C とは、それぞれ上下に対応するように配置され、左右方向に移動可能に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、第 1 演出部と第 2 演出部とは、上下に対応する位置だけでなく、左右または前後に対応する位置に設けられていてもよい。

【0322】

また、少なくとも第 2 演出部は、第 1 状態から第 2 状態に変化可能であれば、前記実施例のように、第 1 位置と第 2 位置との間でスライド移動可能なものでなくともよく、例えば、変形例 2 のように回転可能に設けられたものであってもよい。つまり、所定の動作（例えば、移動、回転、回転、揺動、変形など）により状態が変化するものであれば、必ずしも移動可能に設けられていなくてもよい。

20

【0323】

また、前記実施例では、第 2 演出部としての盤側演出体 311B, 311C が移動可能なだけでなく、第 1 演出部としての枠側演出体 301B, 301C も移動可能な形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、少なくとも第 2 演出部が第 1 状態と第 2 状態とに変化可能であれば、第 1 演出部は必ずしも第 1 状態に対応する第 1 対応状態と第 2 状態に対応する第 2 対応状態とに変化可能でなくともよい。

【0324】

30

例えば、前記実施例の場合、予め第 1 演出部としての枠側演出体 301B が第 2 対応位置、枠側演出体 301C が第 3 対応位置に各々位置し、「超激熱」の文字の上半部を構成している状態で固定されているものにおいて、第 2 演出部としての盤側演出体 311A, 311B, 311C を、各枠側演出体 301A, 301B, 301C に対応する位置へ移動可能とするもの等であってもよい。

【0325】

また、前記実施例では、第 1 演出部としての枠側演出体 301B, 301C と第 2 演出部としての盤側演出体 311B, 311C とが、第 1 位置から第 2 位置（第 2 対応位置）または第 3 位置（第 3 対応位置）に移動することで、第 1 演出部 372A と第 2 演出部 372B とからなる複合演出部（例えば、「熱」、「激熱」、「超激熱」など）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、第 1 演出装置 300 のように、第 1 演出部としての枠側演出体 301A, 301B, 301C と第 2 演出部の盤側演出体 311A, 311B, 311C によってのみ複合演出部が形成されるものに限定されるものではなく、第 1 演出部及び第 2 演出部以外の他の演出部を含む複数の演出部により複合演出部が形成されるようにしてもよい。

40

【0326】

このような形態の一例を、図 25 に示す変形例 1 に基づいて説明する。図 25 は、本発明の変形例 1 を示す図である。

【0327】

図 25 に示すように、本変形例 1 のパチンコ遊技機 1 は、遊技機用枠 3 の遊技盤 2 の背

50

面上部左右側の第 1 位置と遊技盤 2 の背面中央部の第 2 位置との間で揺動可能な第 2 演出部 7 0 1 , 7 0 2 と、ガラス扉枠 5 0 の上面を構成する第 1 対応位置とガラス扉枠 5 0 の上面に対し突出する第 2 対応位置との間で動作可能な第 1 演出部 7 1 1 , 7 1 2 と、ガラス扉枠 5 0 側に動作不能に設けられた第 3 演出部 7 0 3 と、を有する。そして、左側の第 1 演出部 7 1 1 と右側の第 2 演出部 7 0 1 が第 2 位置及び第 2 対応位置へ動作した後、右側の第 1 演出部 7 1 2 と左側の第 2 演出部 7 0 2 が第 2 位置及び第 2 対応位置へ動作することで、第 1 演出部 7 1 1 , 7 1 2 と第 2 演出部 7 0 1 , 7 0 2 と第 3 演出部 7 0 3 とを含む複数の演出部により、正面視円形状の前面に「V」の文字が表示される複合演出部が形成される。

【0328】

10

また、前記実施例では、第 1 演出部としての枠側演出体 3 0 1 B , 3 0 1 C と第 2 演出部としての盤側演出体 3 1 1 B , 3 1 1 C とは、所定の視点から見たときに互いに上下に近接して配置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、本変形例 1 のように、第 1 演出部 7 1 1 , 7 1 2 と第 2 演出部 7 0 1 , 7 0 2 とが（第 3 演出部 7 0 3 を挟んで上下に）離間して配置されるものであってもよい。

【0329】

また、前記実施例では、第 1 演出部としての枠側演出体 3 0 1 B , 3 0 1 C と第 2 演出部としての盤側演出体 3 1 1 B , 3 1 1 C とは、各々第 2 位置（第 2 対応位置）側に向けて同じ方向にスライド移動可能に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、本変形例 1 のように、第 1 演出部と第 2 演出部の動作態様が異なる（例えば、動作方向、動作角度、動作速度など）ものであってもよい。

20

【0330】

また、前記実施例や変形例 1 では、複合演出部として、「超激熱」や「V」などの文字が視認可能な演出部を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、複合演出部は、複数の演出部により形成されるものであれば、「超激熱」や「V」などの文字だけでなく、記号、数字、図形、図柄、絵柄、装飾等を含むものであってもよいし、これらを含まないもの（例えば、複数の演出部により所定形状（例えば、円形や星形など）の演出部が形成されるもの）等であってもよい。さらには、複数の演出部により必ずしも一の演出体を形成する複合演出部でなくともよく、例えば、点する複数の第 1 演出部により文字の左半部が形成され、点する複数の第 2 演出部により文字の右半部が形成されることにより複合演出部が形成されるもの等であってもよい。

30

【0331】

次に、本発明の変形例 2 について、図 2 6 に基づいて説明する。図 2 6 は、本発明の変形例 2 を示すタイミングチャートである。

【0332】

前記実施例では、可動演出において第 1 演出装置 3 0 0 が動作する際に、第 2 演出装置 4 0 0 や第 3 演出装置 5 0 0 は動作しない形態を例示していたが、例えば、図 2 6 に示すように、連動開始タイミング T 3 において、第 1 演出装置 3 0 0 に連動して第 2 演出装置 4 0 0 や第 3 演出装置 5 0 0 を動作させてもよい。このようにすることで、演出効果がより向上する。

40

【0333】

また、第 1 演出装置 3 0 0 による可動演出に連動して第 2 演出装置 4 0 0 や第 3 演出装置 5 0 0 が動作している期間中にガラス扉枠 5 0 が開放した場合、開放したタイミング T 4 で第 1 演出部としての枠側演出体 3 0 1 B , 3 0 1 C と第 2 演出部としての盤側演出体 3 1 1 B , 3 1 1 C の動作を停止させるようにしてもよい。このようにすることで、ガラス扉枠 5 0 の開放により盤側演出体 3 1 1 B , 3 1 1 C の移動を停止したにもかかわらず枠側演出体 3 0 1 B , 3 0 1 C が移動することがないので、不適切な演出が実行されることにより遊技者に違和感を与えることを抑制できる。

【0334】

また、前記実施例では、第 1 演出装置 3 0 0 の枠側演出体 3 0 1 B , 3 0 1 C は、演出

50

用表示窓 60 により被覆されていることで、外部から触れることができない構成とされていたが、例えば、第 1 演出部と第 2 演出部のうち第 1 演出部をパチンコ遊技機 1 から外方に突出可能に設けてもよい。この場合、第 1 演出部が突出した状態でガラス扉枠 50 を開放すると、突出した第 1 演出部が隣接するパチンコ遊技機や遊技用装置等の周囲の構造物や人に接触する可能性があり危険であるため、第 1 演出部が突出動作している期間にガラス扉枠 50 が開放された場合、第 1 演出部の突出動作を中断して停止するようにすることが好ましい。

【0335】

ここで、第 2 演出部は遊技機用枠 3 側にあり外方に突出することはないが、第 1 演出部の突出動作を停止した場合は可動演出中断フラグがセットされることになり、これに応じ

10

【0336】

また、第 1 演出装置 300 の可動演出に連動している第 2 演出装置 400 や第 3 演出装置 500 にあっては、遊技機用枠 3 側にあり外方に突出することはないため、第 1 演出装置 300 の動作停止に応じて停止させずに動作を継続することが可能である。

【0337】

また、本変形例 2 では、枠側演出体 301B, 301C 及び盤側演出体 311B, 311C の動作期間中にガラス扉枠 50 が開放した場合、枠側演出体 301B, 301C 及び盤側演出体 311B, 311C の動作を停止する形態を例示したが、本発明はこれに限定

20

【0338】

また、前記実施例では、演出制御用 CPU 120 は、可動演出を、スーパーリーチ 変動パターンに基づく変動表示期間中に実行されるスーパーリーチ 演出の実行期間における大当たりまたははずれの確定報知を実行する直前のタイミングにて開始する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、スーパーリーチ 演出の実行期間における他のタイミング（例えば、リーチが成立したタイミング、スーパーリーチに発展するタイ

30

【0339】

また、前記実施例では、演出制御用 CPU 120 は、確定報知を実行する直前のタイミングに到達したときに前記可動演出を開始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、例えば、確定報知を実行する直前において、プッシュボタン 31B やスティックコントローラ 31A の操作有効期間において操作を検出したタイミングで可動演出を開始するようにしてもよい。

【0340】

さらに、可動演出は、スーパーリーチ 演出の実行期間だけでなく、例えば、可動演出以外の演出（例えば、大当たりの可能性を示唆する予告演出、リーチ演出、擬似連演出、大当たり中において実行されるラウンド数を報知するラウンド数報知演出、大当たり終了後に高確率状態に移行することを報知する昇格報知演出、大当たり終了後に高確率状態に移行することが報知されていない状態において高確率状態に制御されている可能性を示唆する潜伏報知演出など）における種々のタイミングで実行してもよい。

40

【0341】

また、前記実施例では、図 19 及び図 20 にて説明したパターン C に基づく可動演出では、タイミング T3 において、枠側演出体 301B, 301C と盤側演出体 311B, 311C とを一斉に第 2 位置（第 2 対応位置）及び第 3 位置（第 3 対応位置）まで移動させて一気に「超激熱」の文字を形成する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるもの

50

ではなく、例えば、枠側演出体 3 0 1 B , 3 0 1 C と盤側演出体 3 1 1 B , 3 1 1 C を第 2 位置 (第 2 対応位置) まで移動して一時停止させ、一時停止させてから所定時間経過後に枠側演出体 3 0 1 C と盤側演出体 3 1 1 C とを第 3 位置 (第 3 対応位置) まで移動させるようにしてもよい。

【 0 3 4 2 】

つまり、枠側演出体 3 0 1 B , 3 0 1 C と盤側演出体 3 1 1 B , 3 1 1 C を段階的 (ステップアップ的) に移動させるようにしてもよい。また、例えば、リーチ成立時に枠側演出体 3 0 1 B , 3 0 1 C と盤側演出体 3 1 1 B , 3 1 1 C を第 2 位置 (第 2 対応位置) まで移動して一時停止させておき、リーチ演出中に枠側演出体 3 0 1 C と盤側演出体 3 1 1 C とを第 3 位置 (第 3 対応位置) まで移動させるようにするなど、各移動タイミングを異ならせてもよい。

10

【 0 3 4 3 】

さらに、枠側演出体 3 0 1 B , 3 0 1 C と盤側演出体 3 1 1 B , 3 1 1 C の移動を開始する前に、枠側演出体 3 0 1 B , 3 0 1 C と盤側演出体 3 1 1 B , 3 1 1 C を振動させたり、枠側文字用 L E D 3 5 0 A , 3 5 0 B , 3 5 0 C 、盤側文字用 L E D 3 6 0 A , 3 6 0 B , 3 6 0 C 及び枠側背景用 L E D 3 5 1 A , 3 5 1 B , 3 5 1 C 、盤側背景用 L E D 3 6 1 A , 3 6 1 B , 3 6 1 C 等を点滅させたりすること等により、移動開始を示唆する予告動作を実行するようにしてもよい。

【 0 3 4 4 】

また、前記実施例では、図 1 9 及び図 2 0 にて説明したパターン C に基づく可動演出では、枠側演出体 3 0 1 B , 3 0 1 C と盤側演出体 3 1 1 B , 3 1 1 C とを一斉に第 2 位置 (第 2 対応位置) 及び第 3 位置 (第 3 対応位置) まで移動させ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、例えば、「激」に対応する枠側演出体 3 0 1 B と盤側演出体 3 1 1 B とを最初に第 2 位置 (第 2 対応位置) まで移動させた後、「超」に対応する枠側演出体 3 0 1 C と盤側演出体 3 1 1 C とを一気に第 3 位置 (第 3 対応位置) まで移動させるようにしてもよい。

20

【 0 3 4 5 】

さらに、枠側演出体 3 0 1 B を第 2 対応位置に移動した後に盤側演出体 3 1 1 B を第 2 位置まで移動し、枠側演出体 3 0 1 C を第 3 対応位置に移動した後に盤側演出体 3 1 1 C を第 3 位置まで移動するなど、各枠側演出体と盤側演出体とを交互に移動させてもよい。つまり、第 1 演出部と第 2 演出部の連動とは、必ずしも一緒 (同時、一斉) に動作するものでなくてもよい。

30

【 0 3 4 6 】

また、前記実施例では、可動演出における特別演出として、枠側背景用 L E D 3 5 1 A , 3 5 1 B , 3 5 1 C 及び盤側背景用 L E D 3 6 1 A , 3 6 1 B , 3 6 1 C により第 2 領域 Z 2 を発光させるとともに、演出表示装置 5 においてカットイン画像を表示する演出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、特別演出の演出態様は種々に変更可能であり、上記以外の演出装置を用いた演出としてもよい。詳しくは、第 1 演出部に設けた第 1 演出手段 (例えば、枠側背景用 L E D 3 5 1 A , 3 5 1 B , 3 5 1 C) と第 2 演出部に設けた第 2 演出手段 (例えば、盤側背景用 L E D 3 6 1 A , 3 6 1 B , 3 6 1 C) とを用いた演出に限定されるものではなく、第 1 演出部や第 2 演出部以外に設けられた演出手段 (例えば、演出表示装置 5 など) を用いた演出としてもよい。

40

【 0 3 4 7 】

また、前記実施例によれば、第 1 演出装置 3 0 0 や第 2 演出装置 4 0 0 の動作を制御する制御手段としての演出制御用 C P U 1 2 0 は、第 1 動作制御としての非検出時動作制御や検出時動作制御と、可動体が正常に動作可能であることを確認するための第 2 動作制御としての実動作確認用動作制御と、可動体による可動演出や可動体演出を行うための第 3 動作制御と、を実行可能であり、実動作確認用動作制御を実行する場合、第 1 速度である最低速度 (低速) と該最低速度よりも速い第 2 速度としての最高速度 (高速) との範囲内の速度で可動体が動作するように制御し、非検出時動作制御や検出時動作制御を実行する

50

場合、第2動作制御としての実動作確認用動作制御における最低速度以下の速度で可動体が動作するように制御する。

【0348】

このようにすることで、第1動作制御において、可動体はいかなるタイミングでも停止可能な速度で動作するため、安全に原点位置に位置させることができる。具体的には、非検出時動作制御や検出時動作制御では、実動作確認用動作制御に比べて可動体を原点位置まで移動させる距離が短い場合があるため、非検出時動作制御や検出時動作制御における最高速度を、実動作確認用動作制御における最低速度とすることで、被検出部を検出手段により確実に検出させることができるとともに、可動体を高速で移動させたまま移動規制された衝撃で破損することを回避できる。

10

【0349】

尚、非検出時動作制御や検出時動作制御を実行する際に、実動作確認用動作制御における最低速度以下の速度で可動体が動作するように制御する場合、非検出時動作制御や検出時動作制御を実行する際に設定する制御速度と、実動作確認用動作制御において設定する最低制御速度とは同一の制御速度でもよいし異なる制御速度でもよい。

【0350】

また、演出制御用CPU120は、非検出時動作制御及び検出時動作制御を実行する場合、常に予め設定された単一(一定)の動作速度、つまり、常に実動作確認用動作制御における最低速度にて第1演出装置300や第2演出装置400が動作するように制御する。このようにすることで、第1演出装置300や第2演出装置400を原点位置に位置させる際の速度を一定とすることができ、第1演出装置300や第2演出装置400の破損等を防ぐことができる。

20

【0351】

また、演出制御用CPU120は、非検出時動作制御及び検出時動作制御を実行する場合、実動作確認用動作制御における最低速度(第1速度)にて第1演出装置300や第2演出装置400が動作するように制御する。このようにすることで、第1演出装置300や第2演出装置400の安全動作を確保しつつ、過度に速度を下げる(例えば、実動作確認用動作制御における最低速度よりも遅い速度とするなど)ことなく安全に動作できる最高速度(第1速度)を選択することで、非検出時動作制御や検出時動作制御の期間を短縮することができる。

30

【0352】

また、演出制御用CPU120は、第2初期化处理におけるS104にて原点検出センサが検出状態(ON)ではない場合はS105~S114の非検出時動作制御を実行し、S104にて原点検出センサが検出状態である場合はS120~S128の検出時動作制御を実行し、非検出時動作制御を実行する場合、検出時動作制御における最低速度で可動体が動作するように制御する。

【0353】

このようにすることで、非検出時動作制御や検出時動作制御によって、各原点位置センサの不具合の有無も把握することができる。また、非検出時動作制御を実行する場合は、可動体が原点位置の近くにあるか否かが不明であるのに対し、検出時動作制御を実行する場合は、可動体は原点位置にあることため、検出時動作制御においては、非検出時動作制御よりも速い速度であって、実動作確認用動作制御における最低速度以下の速度で動作するようにしてもよい。

40

【0354】

また、演出制御用CPU120は、特定の異常(例えば、演出の実行時に発生した動作異常など)が発生している場合において、第2初期化处理におけるステップS109にて原点検出センサが検出状態でない場合、動作エラー判定回数が「3」に達するまで、実動作確認用動作制御における最低速度にて第1演出装置300や第2演出装置400が原点位置方向へ向けて移動するように制御する。

【0355】

50

このようにすることで、特定の異常（例えば、演出の実行時に発生した動作異常などのエラー）が発生している場合に実行される異常時動作においても、第1演出装置300や第2演出装置400を安全に動作させることができる。具体的には、例えば、演出の実行時に動作異常が発生した場合、その後第2初期化处理が行われるときは、可動体は原点位置に復帰していないため、非検出時動作制御が実行されることになる。また、動作異常が発生した場合、第2初期化处理においても可動体は動作しないことが考えられるため、異常時動作として実動作確認用動作制御における最低速度にて第1演出装置300や第2演出装置400が原点位置方向へ向けて動作するように制御する。

【0356】

また、演出制御用CPU120は、第2初期化处理におけるステップS201にて当該対象役物の動作エラーの記憶が有る場合、S220に進んで実動作確認用動作制御を行わない。

10

【0357】

このようにすることで、異常によって第1演出装置300や第2演出装置400が実動作確認用動作制御中に原点位置以外で停止してしまうことを防ぐことができる。具体的には、例えば、演出の実行時に動作異常が発生した場合、第2初期化处理においても可動体は動作しないことが考えられるため、その場合は実動作確認用動作制御を実行しても駆動手段に負荷がかかるだけで無駄になるため、実動作確認用動作制御は実行しないことが好ましい。

【0358】

20

また、第1可動体としての第1演出装置300、第2演出装置400と、第2可動役物としての第3演出装置500とを有し、演出制御用CPU120は、第2初期化处理におけるステップS102において、可動体が原点検出を行うことが必要な原点検出対象可動体であると判定した場合、非検出時動作制御または検出時動作制御と実動作確認用動作制御とを実行する一方、ステップS102において可動体が原点検出を行うことが必要な原点検出対象可動体でないと判定した場合、ステップS130に進み非検出時動作制御と検出時動作制御とを行わない。

【0359】

このようにすることで、必要な可動体だけ実動作確認用動作制御を行うことができ、実動作確認用動作制御による動作確認時間を短縮することができる。

30

【0360】

また、第1可動体としての第1演出装置300、第2演出装置400と、第2可動役物としての第3演出装置500とを有し、演出制御用CPU120は、第1演出装置300と第2演出装置400の各々の第1動作としての非検出時動作制御や検出時動作制御を実行する場合、各々の実動作確認用動作制御における最低速度にて可動体が動作するように制御し、実動作確認用動作制御の動作速度は、第1演出装置300と第2演出装置400とで異なるようにする。

【0361】

このようにすることで、各々の可動体に応じた動作速度によって各可動体の安全動作を確保しつつ、非検出時動作制御及び検出時動作制御の期間を短縮することができる。例えば、第1演出装置300と第2演出装置400とにおいて、実動作確認用動作制御において同一の制御速度を設定しても、各可動体の大きさ、重量、動作態様、動作距離、駆動機構等の違いがある場合、非検出時動作制御及び検出時動作制御を実行した場合の各可動体の実際の動作速度は異なることになる。

40

【0362】

具体的には、非検出時動作制御及び検出時動作制御において、同一の制御速度（実動作確認用動作制御において設定されている最低制御速度）を設定した場合でも、複数の可動体のうち重量が大きい可動体の実際の動作速度は、重量が小さい可動体の実際の動作速度よりも遅くなる。また、可動体を上昇させる場合、下降させる場合に比べて実際の動作速度は遅くなる。また、駆動機構として可動部を演出方向に付勢するバネ等が設けられてい

50

る場合、バネが縮んでいる状態で付勢力に抗する方向に移動させる場合、バネが伸びている状態で付勢力に抗する方向に移動させる場合に比べて実際の動作速度は遅くなる。このように、非検出時動作制御及び検出時動作制御において、可動体を実動作確認用動作制御における最低速度以下の速度で可動体が動作するように制御する場合、各可動体の大きさ、重量、動作態様、動作距離、駆動機構等を考慮して、各々の実動作確認用動作制御において個別の最低制御速度を設定することが好ましい。

【0363】

例えば、第1可動部と第2可動部とが、原点位置に向けて移動する際に遊技者から見たときに第1可動部の手前側に第2可動部が重なるように前後に配置されるものにおいて、非検出時動作制御、検出時動作制御及び実動作確認用動作制御のいずれかを実行する際に、第1可動部及び第2可動部双方の動作制御を一緒に行う場合、第1可動部と第2可動部の動作速度（最低速度）が異なるように制御することが好ましい。このようにすることで、仮に、第1可動部と第2可動部とが何らかの理由でそれぞれ原点位置から離れた位置まで移動した状態で電源が検出状態とされ、S51の第2初期化处理において第1可動部及び第2可動部双方の非検出時動作制御が一緒に行われる場合において、第1可動部及び第2可動部双方の動作速度（最低速度）が同一になるように制御されると、第2可動部により第1可動部が隠れて原点位置へ移動する状況が見え難くなるが、第1可動部と第2可動部の最低速度が異なるように制御することで、第1可動部と第2可動部とが移動する際にずれていくので、第1可動部及び第2可動部各々の原点復帰動作を確認しやすくなる。

【0364】

また、第1可動部と、該第1可動部よりも大きい（あるいは長い）第2可動部とを有する場合においても、第1可動部と第2可動部の動作速度（最低速度）が異なるように制御することが好ましい。このようにすることで、例えば、第2可動部よりも小さい（あるいは短い）ので目立たない第1可動部の非検出時動作制御、検出時動作制御及び実動作確認用動作制御のいずれかにおける最低速度が、第1可動部よりも大きい（あるいは長い）ので目立つ第2可動部の非検出時動作制御、検出時動作制御及び実動作確認用動作制御のいずれかにおける最低速度よりも遅くすることで、第1可動部及び第2可動部それぞれの動作を確認しやすくなる。

【0365】

このように、第1可動部と該第1可動部とは異なる第2可動部とを有する場合において、第1可動部と第2可動部それぞれの非検出時動作制御、検出時動作制御及び実動作確認用動作制御における動作速度（最低速度）が異なるように制御することが好ましい。尚、このように第1可動部と第2可動部の動作速度（最低速度）が異なるように制御する場合、第1可動部と第2可動部それぞれの非検出時動作制御、検出時動作制御及び実動作確認用動作制御において設定する最低制御速度は異なってもよいし、同一でもよい。

【0366】

また、前記実施例では、可動体の一例として、原点位置と演出位置との間で回動可能な第1演出装置300における枠側演出体301B、301C及び盤側演出体311B、311Cと、原点位置と演出位置との間で直線移動可能な第2演出装置400と、回転軸を中心として回転可能な第3演出装置500と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、これら可動役物の動作態様（例えば、移動方向や回動方向）や設置数は上記のものに限らず種々に変更可能である。また、上記以外の動作態様に動作する可動体を適用してもよい。

【0367】

また、前記実施例では、原点検出対象可動体として原点位置と演出位置との間で動作可能な第1演出装置300、第2演出装置400を適用し、原点非対象役物として第3演出装置500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、原点位置と演出位置との間で動作しない第3演出装置500のような可動役物においても、可動体501の回転位置に原点位置を設定することにより原点検出対象可動体としてもよい。

10

20

30

40

50

【 0 3 6 8 】

また、前記実施例では、第 2 初期化処理において、一の可動役物に対し第 1 動作制御としての非検出時動作制御または検出時動作制御を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、少なくとも非検出時動作制御のみを実行するようにしてもよい。尚、非検出時動作制御のみを実行可能とする場合、第 2 初期化処理において原点検出センサにより可動役物が検出されている場合は非検出時動作制御を実行しなくてもよい。

【 0 3 6 9 】

また、前記実施例では、演出制御用 CPU 120 が、第 1 動作制御としての非検出時動作制御や検出時動作制御を実行する場合、第 2 動作制御としての実動作確認用動作制御における最低速度と同じ速度で可動役物が動作するように制御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、非検出時動作制御や検出時動作制御において、第 2 動作制御としての実動作確認用動作制御における最低速度以下の速度で可動役物が動作するように制御すればよく、例えば、実動作確認用動作制御における最低速度よりも遅い動作速度にて可動役物が動作するように制御してもよい。

【 0 3 7 0 】

また、前記実施例では、第 1 動作制御である非検出時動作制御または検出時動作制御においては、常に予め設定された単一の動作速度（実動作確認用動作制御における最低速度）にて可動役物が動作する、つまり、可動役物が常に一定の速度にて動作するように制御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、例えば、原点位置に復帰する際に、実動作確認用動作制御における最低速度から漸次減速させて最低速度よりも低い速度にて動作するように制御してもよい。つまり、第 1 動作制御である非検出時動作制御または検出時動作制御においては、実動作確認用動作制御における最低速度よりも低い速度であれば、所定の移動期間において速度が可変するようにしてもよい。

【 0 3 7 1 】

また、前記実施例では、第 1 動作制御である非検出時動作制御または検出時動作制御においては、それぞれ同一の動作速度（実動作確認用動作制御における最低速度）にて可動役物の動作を制御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、非検出時動作制御における最高速度が、検出時動作制御における最低速度以下の速度となるように制御するようになっていれば、例えば、非検出時動作制御と検出時動作制御とで異なる動作速度にて可動役物を動作させるようにしてもよい。

【 0 3 7 2 】

また、前記実施例では、エラーなど特定の異常が発生している場合に可動役物が検出手段にて検出されていないとき、つまり、第 2 初期化処理におけるステップ S 109 にて原点検出センサが検出状態でない場合、動作エラー判定回数が「3」に達するまで、実動作確認用動作制御における最低速度にて第 1 演出装置 300 や第 2 演出装置 400 を原点位置方向へ向けて移動させる制御を繰返し行う形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、検出時動作制御における最低速度よりも低い速度、例えば、エラー用に設定され、比較的大きなトルクが得られる低速である特別速度で可動役物が動作するように制御するようにしてもよい。

【 0 3 7 3 】

また、前記実施例では、第 2 初期化処理におけるステップ S 124 にて原点検出センサが検出状態になっていない場合、つまり、動作対象可動体が原点位置（初期位置）に位置していない場合には、原点検出センサが検出状態になるまで、S 122 ~ S 127 の処理を繰返し行う、つまり、設定されたプロセスデータに基づき、実動作確認用動作制御において設定されている最低制御速度に基づいて可動役物を検出時動作制御させ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 初期化処理におけるステップ S 124 にて原点検出センサが検出状態になっていない場合には、その時点から可動役物を実動作確認用動作制御において設定されている最低制御速度に基づいて原点位置方向へ移動させる非検出時動作制御を実行するようにしてもよい。

【0374】

また、前記実施例では、複数の可動体として第1演出装置300、第2演出装置400、第3演出装置500を備え、第2初期化处理においては、非検出時動作制御、検出時動作制御、実動作確認用動作制御の実行対象とする可動体として、第1演出装置300、第2演出装置400、第3演出装置500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2初期化处理において非検出時動作制御、検出時動作制御、実動作確認用動作制御の実行対象とする可動役物とは、第1演出装置300、第2演出装置400、第3演出装置500といった一の可動体を実行対象とするものに限らず、例えば、一の可動体が動作可能な複数の可動部を有する場合、これら各可動部各々を非検出時動作制御、検出時動作制御、実動作確認用動作制御の実行対象とし、各可動部を順次非検出時動作制御、検出時動作制御、実動作確認用動作制御させるようにしてもよい。

10

【0375】

また、前記実施例では、第2初期化处理における実動作確認用動作制御において、演出制御用CPU120は、可動役物を往動作及び復動作それぞれにおいて加速及び減速して、低速 高速 低速 停止となるように制御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、可動体演出時の動作制御や実動作確認用動作制御における動作速度は上記した形態に制御するものに限らず、例えば、低速 高速 低速 高速 低速 停止といったように低速と高速とを複数回繰り返すように制御してもよいし、動作速度が低速 中速 高速の順に変化するように制御してもよい。

【0376】

20

また、往動作と復動作とで動作速度の変化態様や最低速度が異なるように制御してもよい。尚、往動作と復動作とで最低速度が異なる場合、非検出時動作制御や検出時動作制御における最高速度を、実動作確認用動作制御における往動作と復動作とのうち速度が低い方の最低速度以下の速度となるように設定すればよい。

【0377】

また、前記実施例では、第2初期化处理における実動作確認用動作制御において、演出制御用CPU120は、可動体を加速及び減速して動作速度を変化させる制御を行う形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、単一の動作速度にて可動体が動作するように制御してもよい。このように単一の動作速度にて可動体が動作するように制御する場合、該単一の動作速度が、実動作確認用動作制御における最低速度となるため、非検出時動作制御や検出時動作制御における最高速度を、該最低速度以下の速度となるように設定すればよい。

30

【0378】

また、前記実施例では、第1動作としての非検出時動作制御や検出時動作制御を、パチンコ遊技機1の起動時である第2初期化处理において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、起動時以外のタイミング（例えば、役物エラーや他の各種エラーを含むエラー処理の実行後や、図柄の変動開始時や、可動役物演出の実行後など）にて実行するようにしてもよい。

【0379】

また、前記実施例では、第2初期化处理における可動役物の順序データとして、第1演出装置300 第2演出装置400 第3演出装置500の順に非検出時動作制御または検出時動作制御や実動作確認用動作制御が実行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、順序は任意であり、前述したように、上記以外の順序で各動作を実行するようにしてもよい。また、複数のうち2以上の可動役物についての非検出時動作制御、検出時動作制御及び実動作確認用動作制御のうちいずれかを並行して一緒に実行するようにしてもよい。

40

【0380】

また、全ての可動体について非検出時動作制御または検出時動作制御を実行した後に実動作確認用動作制御が実行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、一の可動体の非検出時動作制御または検出時動作制御と実動作確認用動作制御とを

50

実行した後、他の非検出時動作制御または検出時動作制御と実動作確認用動作制御とを実行するようにしてもよい。

【0381】

また、前記実施例では、実動作確認用プロセスデータを、実際の演出時の動作と同一の動作内容が記述されたもの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、これら実動作確認用動作制御としては、実際の演出における動作速度の各動作を全て含むものであれば、完全に同一の動作でなくともよく、例えば、動作の一部が異なる複数の演出動作がある場合には、異なる複数の演出動作を全て組み込んだ確認専用の動作を記述した実動作確認用プロセスデータとしてもよい。

【0382】

また、前記実施例では、S113、S127、S213の動作エラー判定回数を「3」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、これら動作エラー判定回数は、「3」以外の回数に適宜に設定してもよく、S113、S127、S213各々の動作エラー判定回数を異なる回数としてもよい。

【0383】

また、前記実施例では、非検出時動作制御、検出時動作制御及び実動作確認用動作制御を第2初期化処理にて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、例えば、非検出時動作制御や検出時動作制御の実行タイミングは任意に設定可能であり、例えば、可動体演出の終了後や、図柄の変動表示が開始されるときや、デモ演出を実行したときなどに実行するようにしてもよい。

【0384】

また、前記実施例では、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。

【0385】

また、前記実施例では、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。

【0386】

具体的には、筐体と該筐体の前面を開閉可能な開閉扉を備えるスロットマシンに本発明を適用する場合、例えば、第1部材としての筐体に第1演出部を設け、第2部材としての開閉扉に第2演出部を設けるとともに、これら第1演出部と第2演出部とを開閉扉に設けた視認窓から視認可能とし、所定の演出タイミングにおいて、前記第2演出部が前記第1状態から前記第2状態に変化して前記第1演出部と前記第2演出部とを含む複数の演出部からなる複合演出部が形成されるようにすればよい。

【0387】

また、開閉扉に、筐体に設けられるリールを透視可能な透視窓や画像を表示可能な表示領域が視認可能に設けられるとともに、これら透視窓や表示領域の前面側が透光性部材からなるカバーパネルにより被覆されてなるものにおいて、該カバーパネルにより覆われた空間内に設けられた第1部材に第1演出部を設け、該空間外に設けられた第2部材に第2演出部を指触可能に設け、所定の演出タイミングにおいて、前記第2演出部が前記第1状態から前記第2状態に変化して前記第1演出部と前記第2演出部とを含む複数の演出部からなる複合演出部が形成されるようにしてもよい。

【0388】

10

20

30

40

50

また、前記実施例では、遊技媒体の一例として、球状の遊技球（パチンコ球）が適用されていたが、球状の遊技媒体に限定されるものではなく、例えば、メダル等の非球状の遊技媒体であってもよい。

【符号の説明】

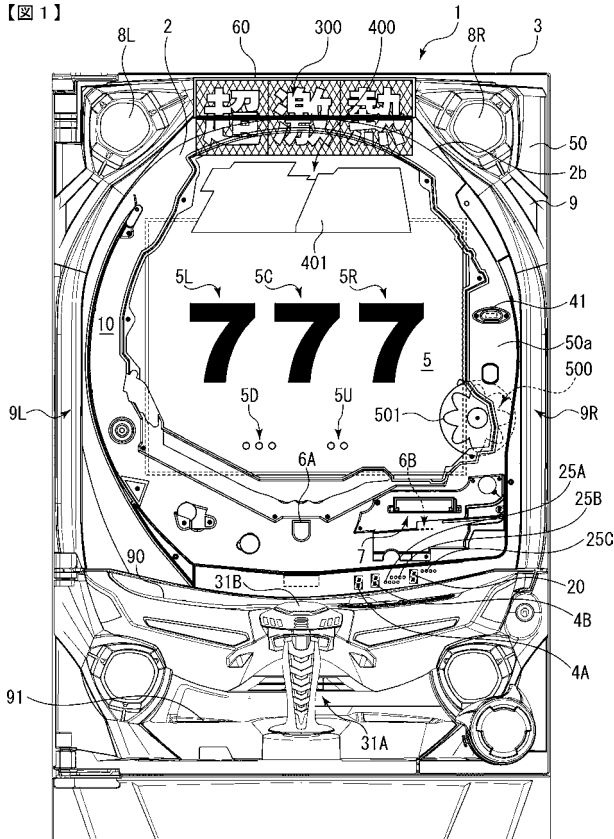
【0389】

1	パチンコ遊技機
5	演出表示装置
120	演出制御用CPU
300	第1演出装置
301A, 301B, 301C	枠側演出体
311A, 311B, 311C	盤側演出体
350A, 350B, 350C	枠側文字用LED
360A, 360B, 360C	盤側文字用LED
372A	第1演出部
372B	第2演出部
400	第2演出装置
500	第3演出装置

10

【図1】

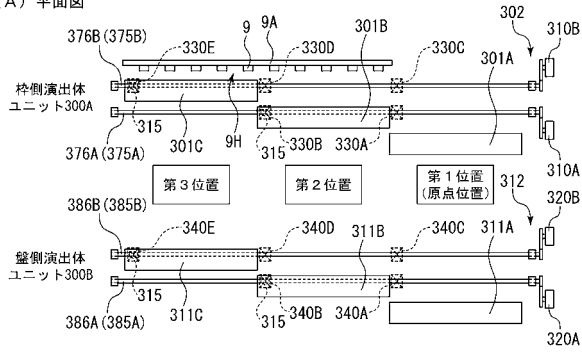
【図1】



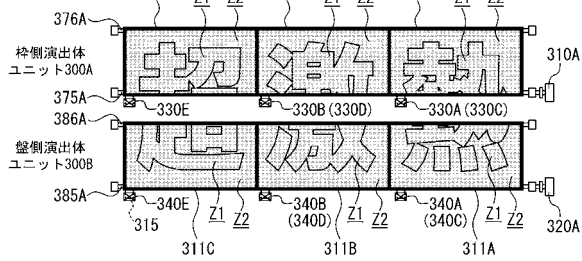
【図 3】

【図 3】

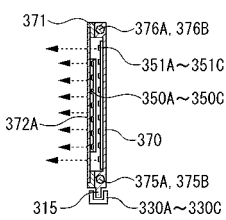
(A) 平面図



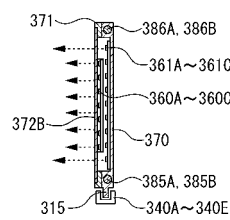
(B) 正面図



(C) 断面図 (柵側演出)

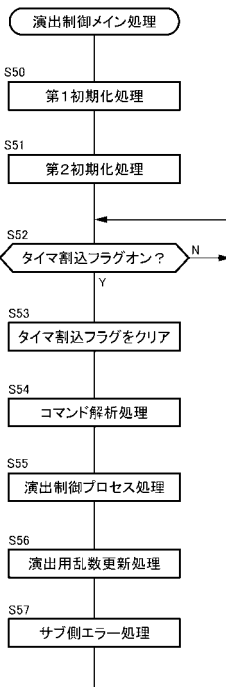


(D) 断面図 (盤側演出)



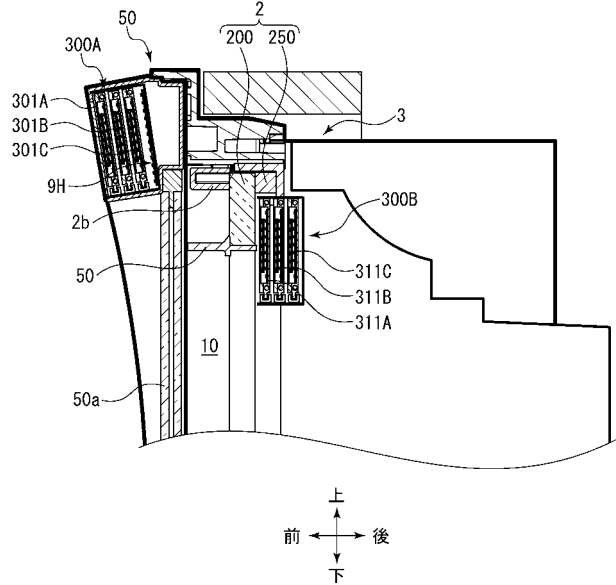
【図 5】

【図 5】



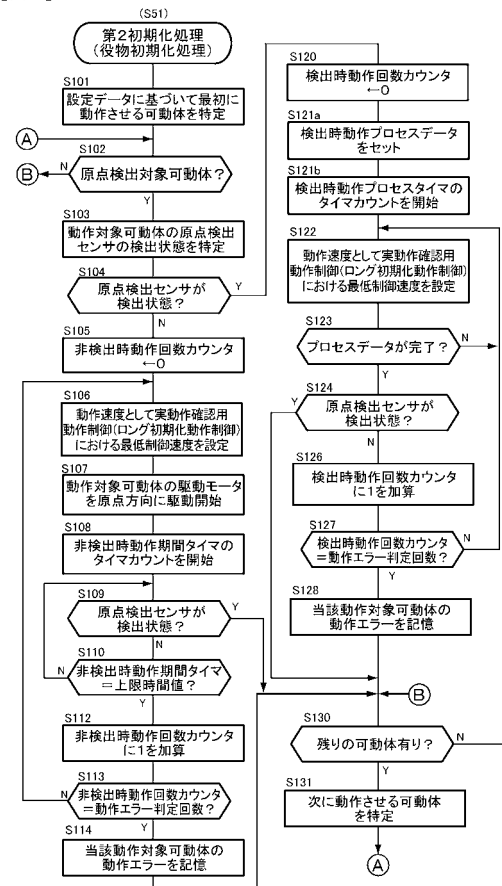
【図 4】

【図 4】



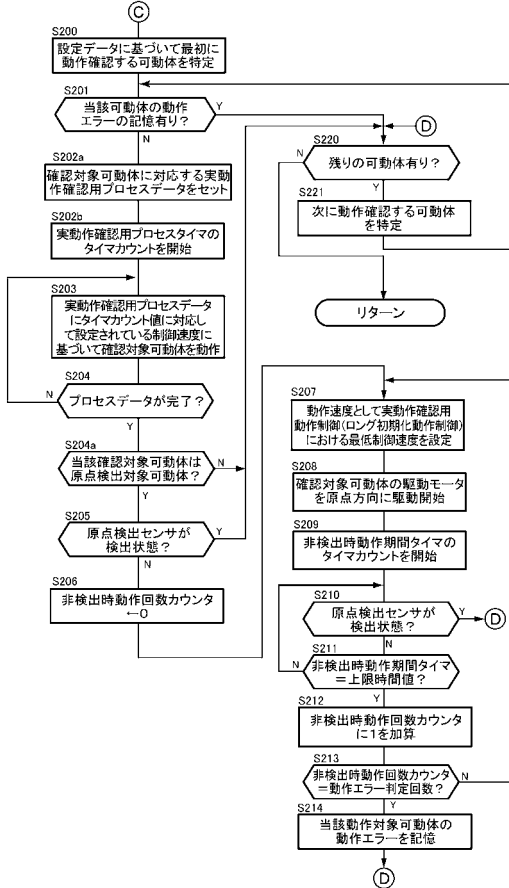
【図 6】

【図 6】



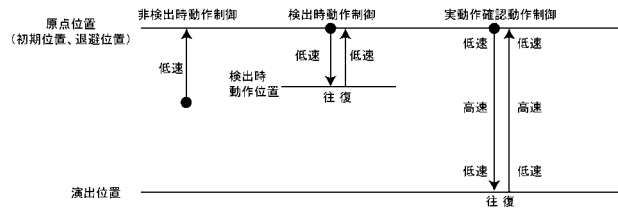
【図 7】

【図 7】



【図 8】

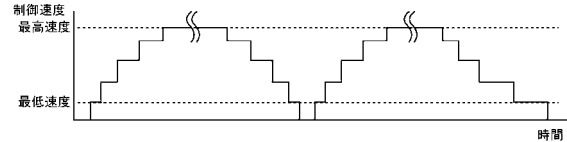
【図 8】



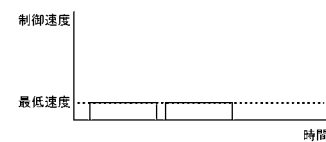
【図 9】

【図 9】

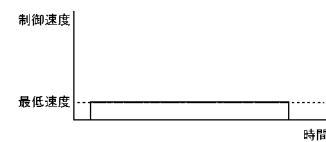
(A) 実動作確認用動作制御



(B) 検出時動作制御

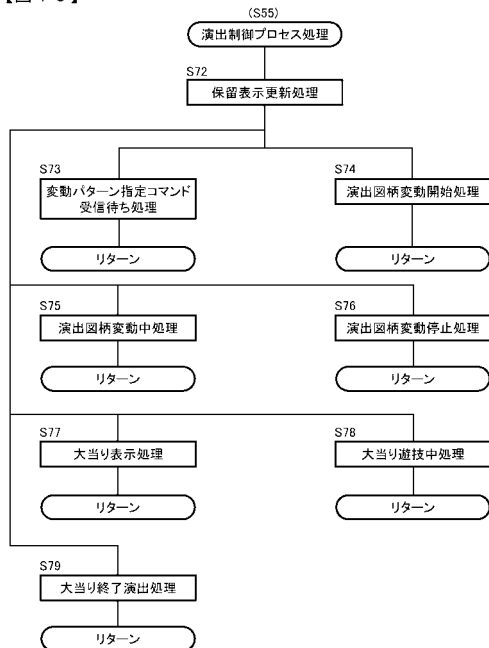


(C) 非検出時動作制御(エラー時を含む)



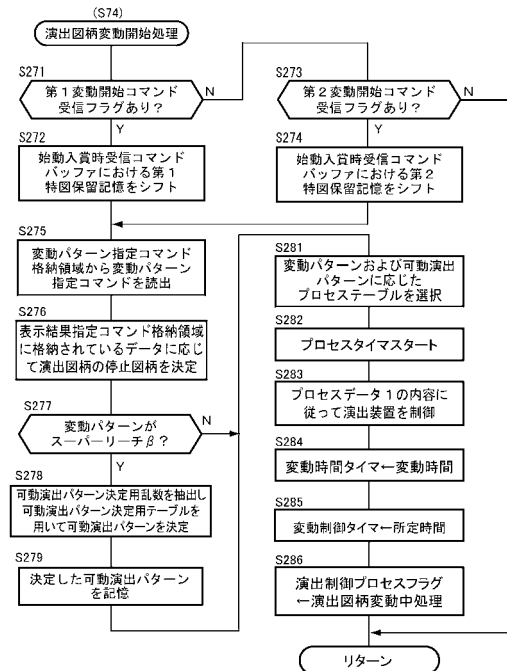
【図 10】

【図 10】



【図 11】

【図 11】



【図 1 2】

【図 1 2】

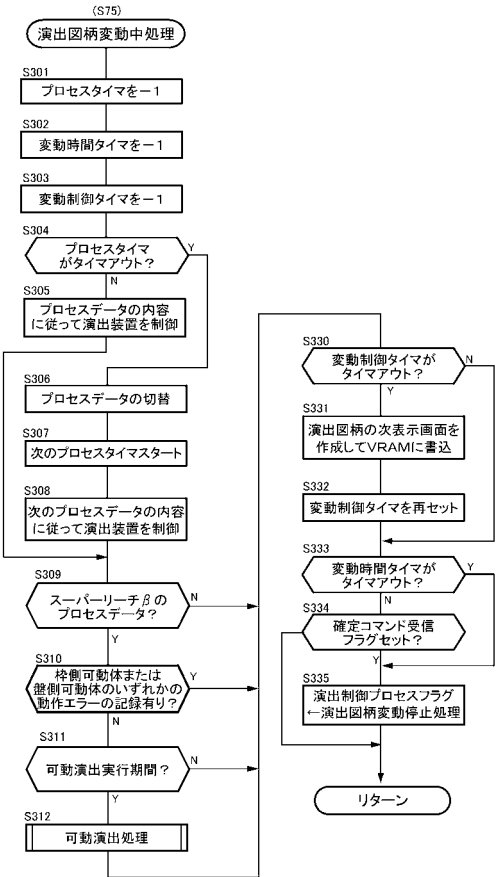
可動演出パターン決定用テーブル

パターン種別	大当り	スリーはずれ
パターンA(熱)	10	60
パターンB(激熱)	30	30
パターンC(超激熱)	60	10

(数値は判定値数)

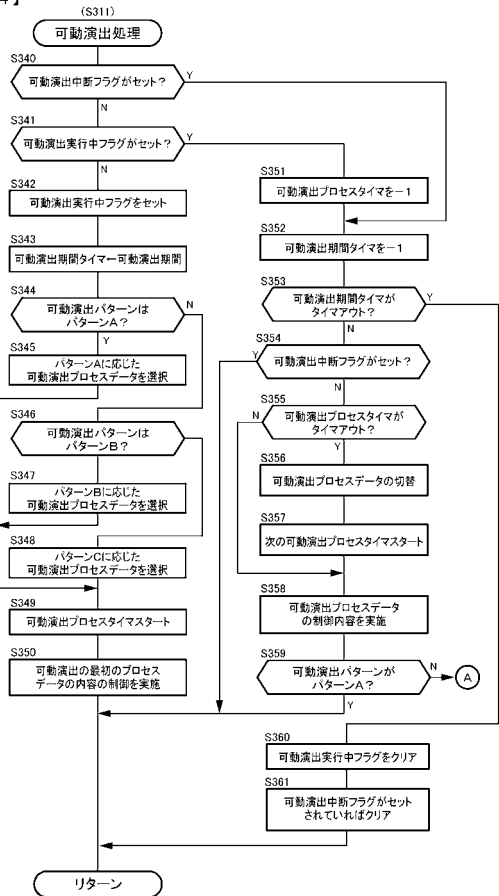
【図 1 3】

【図 1 3】



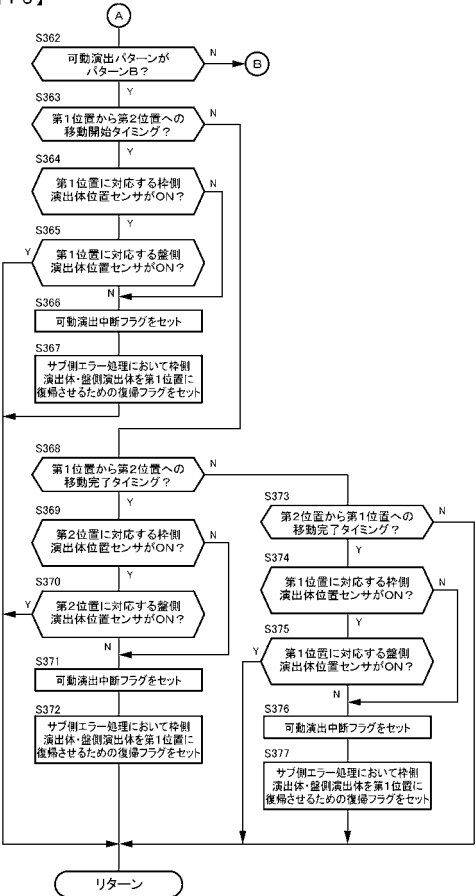
【図 1 4】

【図 1 4】



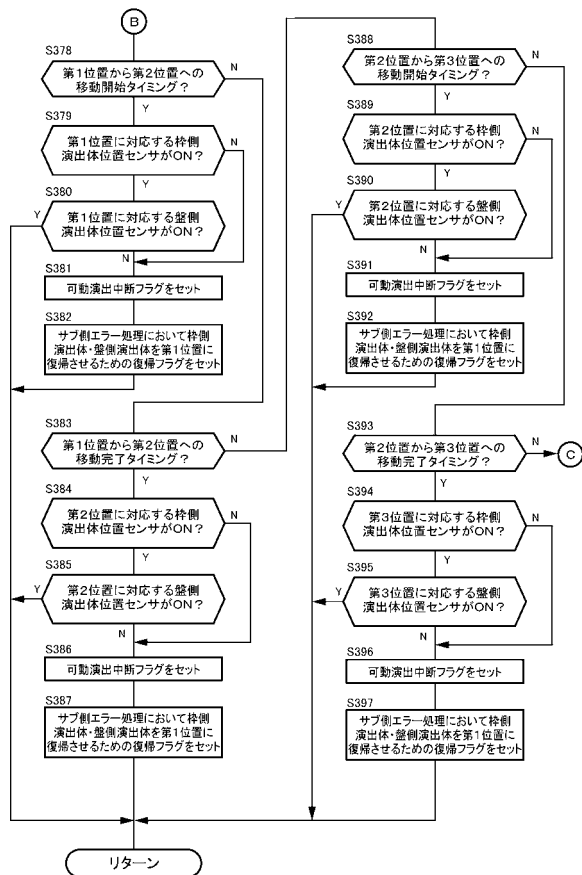
【図 1 5】

【図 1 5】



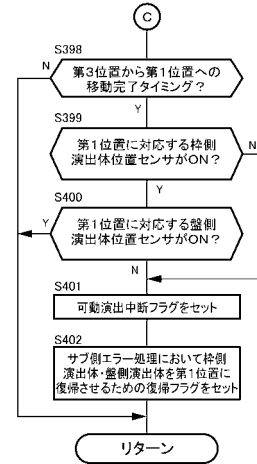
【図 16】

【図 16】



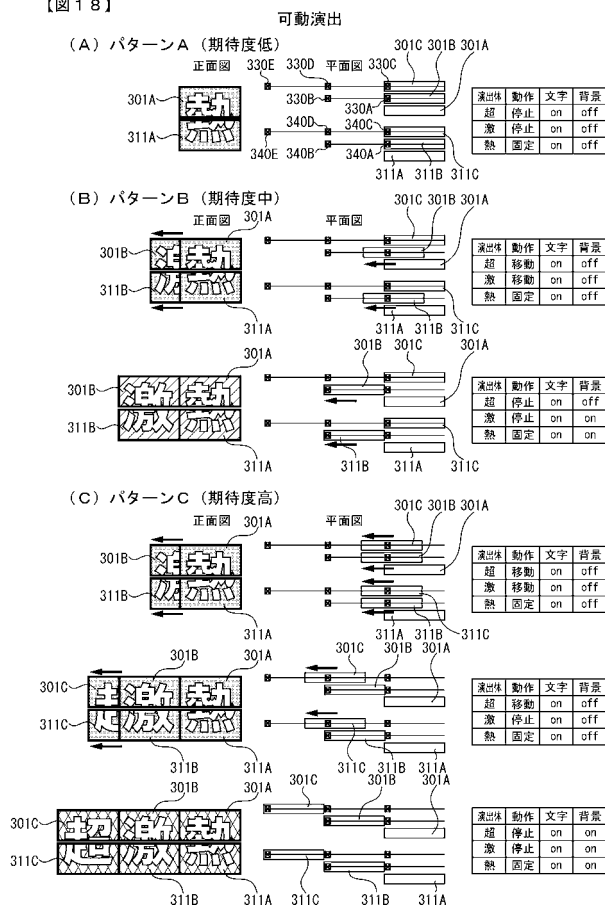
【図 17】

【図 17】



【図 18】

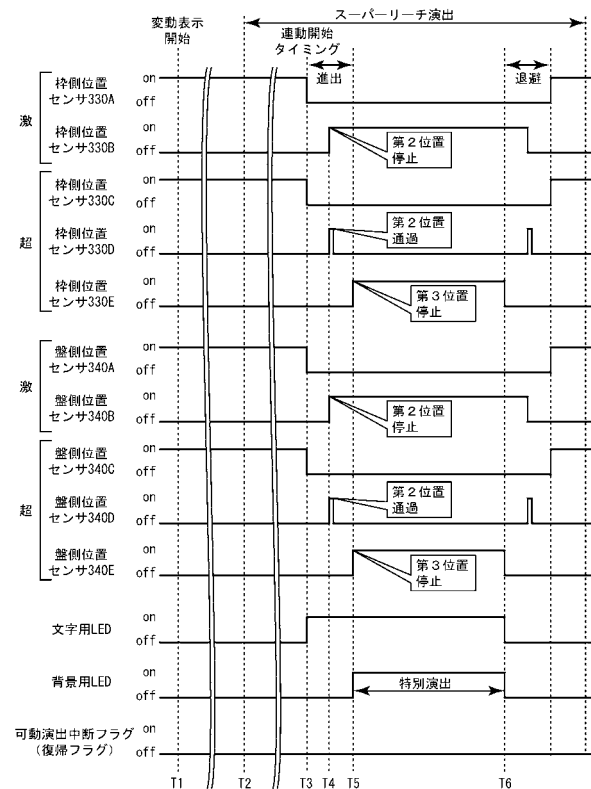
【図 18】



【図 19】

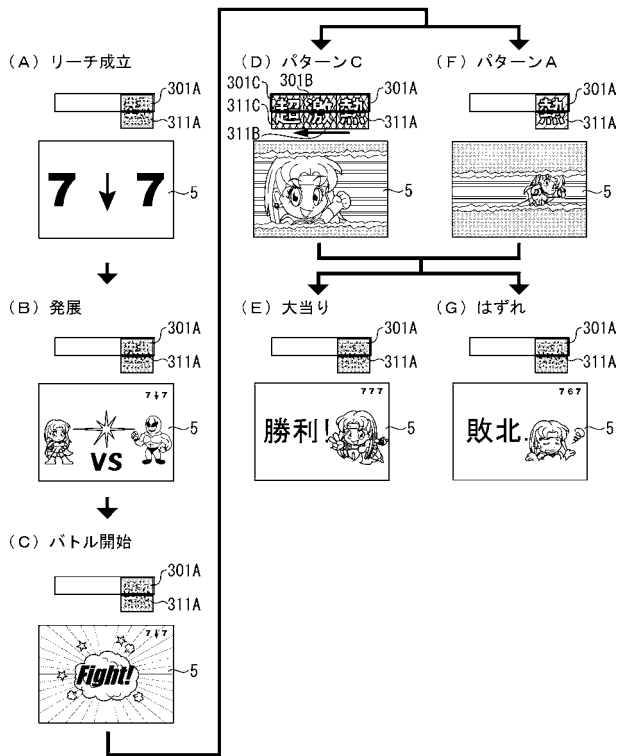
【図 19】

可動演出パターン C (動作正常時)



【図 20】

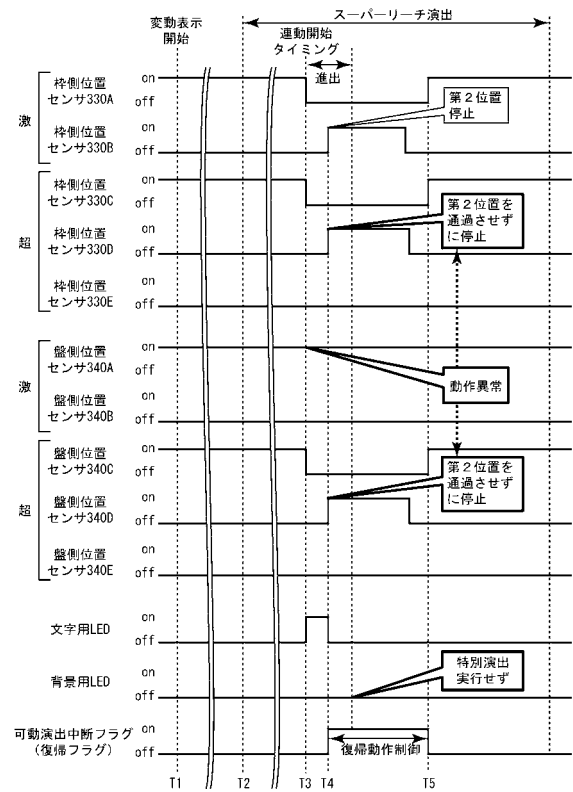
【図 20】



【図 21】

【図 21】

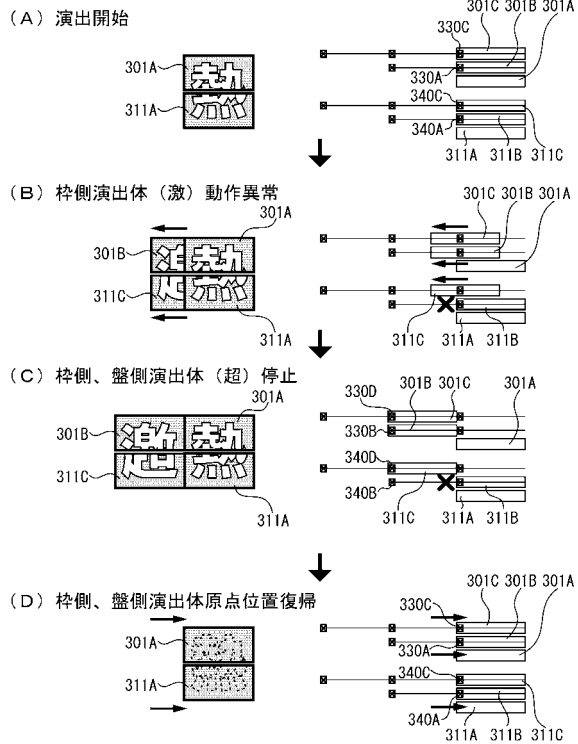
可動演出パターン C (動作異常発生時)



【図 22】

【図 22】

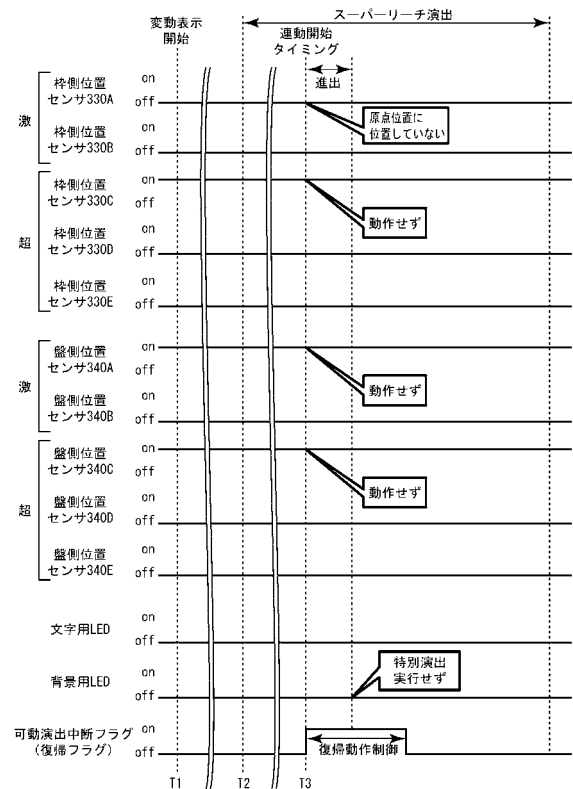
可動演出パターン C の実行時に動作異常が発生した場合の流れ



【図 23】

【図 23】

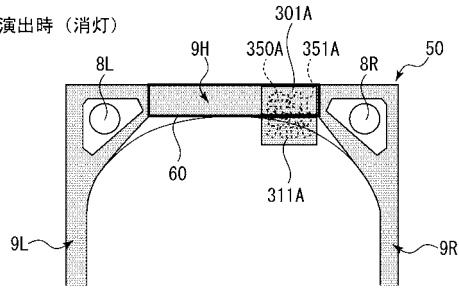
可動演出パターン C (動作異常発生時)



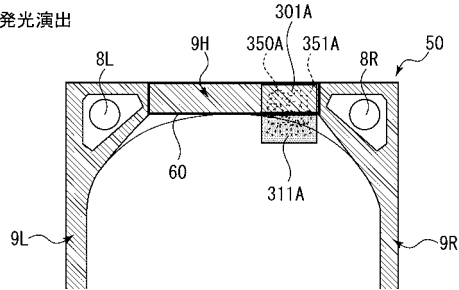
【図 2 4】

【図 2 4】

(A) 非演出時（消灯）



(B) 枠発光演出

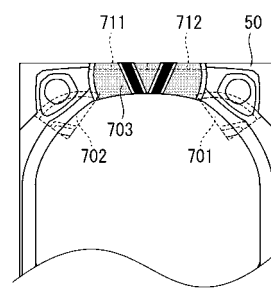


【図 2 5】

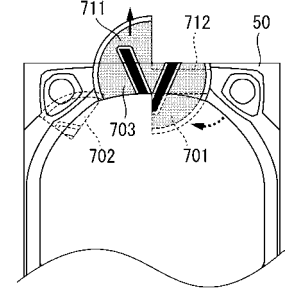
【図 2 5】

変形例 1

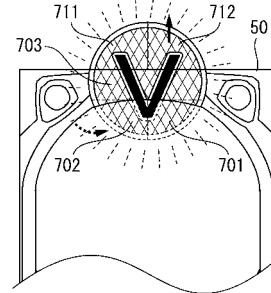
(A) 第 1 状態



(B)



(C) 第 2 状態



【図 2 6】

【図 2 6】

変形例 2

可動演出の実行中にガラス扉が開放した場合

