

(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2017-192419

(P2017-192419A)

(43) 公開日 平成29年10月26日(2017. 10. 26)

(51) Int.Cl.
A63F 7/02 (2006.01)F1
A63F 7/02 304Dテーマコード(参考)
2C088

審査請求 有 請求項の数 1 O L (全 54 頁)

(21) 出願番号 特願2016-82702(P2016-82702)
(22) 出願日 平成28年4月18日(2016. 4. 18)(71) 出願人 000144153
株式会社三共
東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号
(74) 代理人 100098729
弁理士 重信 和男
(74) 代理人 100163212
弁理士 溝渕 良一
(74) 代理人 100204467
弁理士 石川 好文
(74) 代理人 100156535
弁理士 堅田 多恵子
(72) 発明者 小倉 敏男
東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号 株
式会社三共内
Fターム(参考) 2C088 BC21 BC25 DA07 EB78

(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【要約】

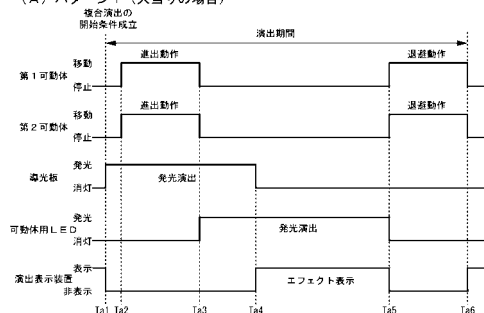
【課題】発光演出の演出効果を向上させることができる遊技機を提供すること。

【解決手段】遊技が可能なパチンコ遊技機1であって、移動可能に設けられた可動体302L、302R、402と、可動体302L、302R、402の移動領域E1、E2の少なくとも一部と重なる所定の導光パターンを奥行き方向の遊技者側に形成する導光部501と、可動体302L、302R、402の移動領域E1、E2の少なくとも一部と重なるように表示領域が配置された表示手段5と、を備え、可動体302L、302R、402の移動期間のうち少なくとも一部の期間で導光部501の所定の導光パターンを発光させる発光演出を実行可能である。

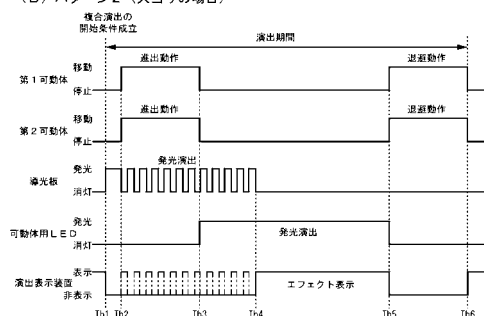
【選択図】 図23

【図23】

(A) パターン1(大当りの場合)



(B) パターン2(大当りの場合)



【特許請求の範囲】

【請求項 1】

遊技が可能な遊技機であって、
移動可能に設けられた可動体と、
前記可動体の移動領域の少なくとも一部と重なる所定の導光パターンを奥行き方向の遊技者側に形成する導光部と、
前記可動体の移動領域の少なくとも一部と重なるように表示領域が配置された表示手段と、
を備え、
前記可動体の移動期間のうち少なくとも一部の期間で前記導光部の前記所定の導光パターンを発光させる発光演出を実行可能である
ことを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、遊技が可能な遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

遊技機の一例であるパチンコ遊技機やスロットマシンにおいて、例えば、図柄の変動表示や遊技に関連する演出画像を表示する表示装置とは別個に、透光性を有する導光板と該導光板の端面に光を入射可能な発光体とを備え、導光板の内部に入射された光により導光板の前面または後面に形成された凹凸からなる模様が発光する表示装置を備えるものがある。

【0003】

また、この種の表示装置を備える遊技機において、導光板の背面側に可動体が該導光板に接触しないように移動可能に設けられたもの等があった（例えば、特許文献 1 参照）。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0004】

【特許文献 1】特開 2015-150171 号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

上記特許文献 1 に記載の遊技機は、導光板を発光させる発光演出に可動体が関連するものではないため、可動体を用いた演出の演出効果が不十分であるといった問題があった。

【0006】

本発明は、このような問題点に着目してなされたもので、発光演出の演出効果を向上させることができる遊技機を提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0007】

上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、
移動可能に設けられた可動体（例えば、第 1 可動体 302L、302R、第 2 可動体 402）と、

前記可動体の移動領域（例えば、移動領域 E1、移動領域 E2）の少なくとも一部と重なる所定の導光パターン（例えば、右端面 501a から内部に入射された導光板 LED 502 からの光を前方へ反射して前面から出射させる導光パターン）を奥行き方向の遊技者側に形成する導光部（例えば、導光板 501）と、

前記可動体の移動領域（例えば、移動領域 E1、移動領域 E2）の少なくとも一部と重なるように表示領域が配置された表示手段（例えば、演出表示装置 5）と、

を備え、

前記可動体の移動期間（例えば、進出動作開始時 T a 2 から進出動作終了時 T a 3 までの期間）のうち少なくとも一部の期間で前記導光部の前記所定の導光パターンを発光させる発光演出を実行可能である（例えば、第 1 可動体 3 0 2 L, 3 0 2 R 及び第 2 可動体 4 0 2 の移動期間のうち少なくとも一部の期間で導光板 5 0 1 の前記所定の導光パターンを発光させる発光演出を実行可能である。図 2 3 (A) 及び図 2 7、図 2 8 参照）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、発光演出が実行されることにより可動体の移動が視認し難くなるので、演出効果を向上させることができる。

【0008】

10

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、

前記可動体（例えば、第 1 可動体 3 0 2 L, 3 0 2 R、第 2 可動体 4 0 2）の移動の開始前から終了後まで前記発光演出を実行する（例えば、第 1 可動体 3 0 2 L, 3 0 2 R 及び第 2 可動体 4 0 2 の移動の開始前から終了後まで導光板 5 0 1 による発光演出を実行する。図 2 3 (A) 及び図 2 6～図 2 9 参照）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、発光演出が終了したときには可動体の移動が終了しており、可動体の移動がより視認し難くなるので、演出効果を向上させることができる。

【0009】

20

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、

前記発光演出の発光態様を複数種類のうちからいずれかに決定する態様決定手段（例えば、演出制御用 CPU 1 2 0 は、導光板 5 0 1 による発光演出の発光態様を、導光板 5 0 1 を白色で発光させる白色パターン、導光板 5 0 1 を赤色で発光させる赤色パターン、導光板 5 0 1 を点滅発光させるフラッシュパターンのうちからいずれかに決定する。図 2 2 参照）と、

遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態）に制御する有利状態制御手段（例えば、CPU 1 0 3 は、特図ゲームの変動表示を開始するときに、始動入賞が発生したときに記憶した乱数値に基づいて、当該変動表示の表示結果として大当たり表示結果を導出表示するか否かを決定（抽選）する処理を実行し、変動表示結果が「大当たり」となった場合は、大当たり遊技状態において大入賞口を開閉させる処理を行う大当たり開放前処理、大当たり開放中処理、大当たり開放後処理、大当たり終了処理を行う。）と、

30

を備え、

前記態様決定手段は、前記有利状態制御手段により前記有利状態に制御されるか否かに応じて発光態様を決定し（例えば、演出制御用 CPU 1 2 0 は、CPU 1 0 3 により大当たり遊技状態に制御されるか否かに応じて発光態様を決定する）、

前記発光演出では前記態様決定手段が決定した発光態様にて発光する（例えば、導光板 5 0 1 による発光演出では演出制御用 CPU 1 2 0 が決定した発光態様にて発光する。図 2 2 参照）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、発光態様の種別に応じて遊技者に期待を持たせることができるため、興趣を向上させることができる。

40

【0010】

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

前記可動体は発光部（例えば、可動体 LED 3 0 7 L, 3 0 7 R、可動体 LED 4 0 7 A～4 0 7 D）を有し、

前記発光演出を実行するとき、前記表示手段及び前記可動体の発光部を消灯させる（例えば、導光板 5 0 1 の発光演出を実行するとき、演出表示装置 5 及び第 1 可動体 3 0 2 L, 3 0 2 R 及び第 2 可動体 4 0 2 の各可動体 LED 3 0 7 L, 3 0 7 R 及び各可動体 LED 4 0 7 A～4 0 7 D を消灯させる。図 2 6～図 2 8 参照）

ことを特徴としている。

50

この特徴によれば、発光演出の効果を高めつつ、可動体の移動の視認性をさらに低下させることができる。

【0011】

本発明の手段5の遊技機は、手段1～4のいずれかに記載の遊技機であって、

前記可動体（例えば、第2可動体402）は、該可動体を移動させるための部位であって該可動体が少なくとも移動しているときに遊技者から少なくとも一部が視認可能な移動機構部（例えば、機構部分E）を備え、

前記所定の導光パターンは、前記可動体における前記移動機構部の移動領域の前方に配置される（例えば、所定の導光パターンは、第2可動体402における機構部分Eの移動領域の前方に配置される。図22参照）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、可動体の移動機構部を発光演出により視認し難くすることができる。

【0012】

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、

前記可動体は発光部（例えば、可動体LED307L、307R、可動体LED407A～407D）を有し、

前記導光部は、前記所定の導光パターンを形成する形成領域（例えば、発光領域506）と前記所定の導光パターンを形成しない非形成領域（例えば、非発光領域507における非発光部507A～507E／非発光部507F）とを有し、

前記非形成領域に対応するように前記発光部を配置した状態に前記可動体を動作させて前記発光部及び前記導光部による発光演出を実行可能である（例えば、非発光部507A～507Eに対応するように各可動体LED307L、307R及び各可動体LED407A～407Dを配置した状態に第1可動体302L、302R及び第2可動体402を動作させて各可動体LED307L、307R及び各可動体LED407A～407D及び導光板501による発光演出を実行可能である。図29参照）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、導光部を形成領域で発光させるだけでなく、非形成領域についても可動体の発光部にて発光させることができるので、発光演出の演出効果を向上させることができる。

【0013】

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】

【0014】

【図1】パチンコ遊技機を正面から見た正面図である。

【図2】主基板における回路構成の一例を示すブロック図である。

【図3】第1演出ユニット及び第2演出ユニットを示す正面図である。

【図4】（A）は第1演出ユニットを示す正面図、（B）は第1演出ユニットを示す背面図である。

【図5】第1演出ユニットの構成を斜め前から見た状態を示す分解斜視図である。

【図6】第1演出ユニットの構成を斜め後ろから見た状態を示す分解斜視図である。

【図7】（A）は駆動ユニットを示す正面図、（B）は駆動ユニットを示す背面図である。

【図8】（A）は駆動ベースを示す正面図、（B）は回動部材を示す正面図である。

【図9】（A）～（C）は駆動ユニットの作用を示す説明図である。

【図10】（A）（B）は同じく駆動ユニットの作用を示す説明図である。

【図11】（A）は第2演出ユニットを示す正面図、（B）は第2演出ユニットを示す背面図である。

10

20

30

40

50

【図 1 2】第 2 演出ユニットの構成を斜め前から見た状態を示す分解斜視図である。

【図 1 3】第 2 演出ユニットの構成を斜め後ろから見た状態を示す分解斜視図である。

【図 1 4】(A) は可動体が第 2 待機位置にあるときの各可動ベースを示す概略図、(B) は可動体が第 2 進出位置へ向けて移動を開始したときの各可動ベースを示す概略図である。

【図 1 5】(A) は可動体が第 2 進出位置へ向けて移動しているときの各可動ベースを示す概略図、(B) は可動体が第 2 進出位置に停止したときの各可動ベースを示す概略図である。

【図 1 6】(A) は可動体が第 2 待機位置にあるときの各演出部を示す概略図、(B) は可動体が第 2 進出位置へ向けて移動を開始したときの各演出部を示す概略図である。

10

【図 1 7】可動体が第 2 進出位置に停止したときの各演出部を示す概略図である。

【図 1 8】(A) は可動体が第 2 待機位置にあるときの第 2 演出部を示す背面図、(B) は可動体が第 2 進出位置へ移動を開始したときの第 2 演出部を示す背面図である。

【図 1 9】(A) は導光板装置を示す正面図、(B) は(A)の A-A 断面図である。

【図 2 0】(A) は導光板装置の要部を示す拡大正面図、(B) は(A)の B-B 断面図、(C) は(B)の要部を示す拡大図である。

【図 2 1】各可動体の移動領域と導光板装置との関係性を示す説明図である。

【図 2 2】(A) は可動体移動態様決定テーブル、(B) は導光板発光態様決定テーブル、(C) は可動体 L E D 発光態様決定テーブル、(D) は演出表示装置表示態様決定テーブルを示す説明図である。

20

【図 2 3】(A) は複合演出のパターン 1 の態様、(B) は複合演出のパターン 2 の態様を示す説明図である。

【図 2 4】(A) は複合演出のパターン 3 の態様、(B) は複合演出のパターン 4 の態様を示す説明図である。

【図 2 5】(A) は複合演出前の状態を示す説明図、(B) は(A)の状態における導光板の説明図、(C) は(A)の状態における演出表示装置の説明図、(D) は(A)の状態における第 1 可動体及び第 2 可動体の説明図である。

【図 2 6】(A) は複合演出のパターン 1 における導光板の発光演出開始時の状態を示す説明図、(B) は(A)の状態における導光板の説明図、(C) は(A)の状態における演出表示装置の説明図、(D) は(A)の状態における第 1 可動体及び第 2 可動体の説明図である。

30

【図 2 7】(A) は複合演出のパターン 1 における第 1 可動体及び第 2 可動体の動作開始時の状態を示す説明図、(B) は(A)の状態における導光板の説明図、(C) は(A)の状態における演出表示装置の説明図、(D) は(A)の状態における第 1 可動体及び第 2 可動体の説明図である。

【図 2 8】(A) は複合演出のパターン 1 における第 1 可動体及び第 2 可動体の動作完了時の状態を示す説明図、(B) は(A)の状態における導光板の説明図、(C) は(A)の状態における演出表示装置の説明図、(D) は(A)の状態における第 1 可動体及び第 2 可動体の説明図である。

【図 2 9】(A) は複合演出のパターン 1 における可動体 L E D の発光演出時の状態を示す説明図、(B) は(A)の状態における導光板の説明図、(C) は(A)の状態における演出表示装置の説明図、(D) は(A)の状態における第 1 可動体及び第 2 可動体の説明図である。

40

【図 3 0】(A) は複合演出のパターン 1 における演出表示装置の表示演出時の状態を示す説明図、(B) は(A)の状態における導光板の説明図、(C) は(A)の状態における演出表示装置の説明図、(D) は(A)の状態における第 1 可動体及び第 2 可動体の説明図である。

【図 3 1】(A) は複合演出のパターン 3 における導光板の発光演出時の状態を示す説明図、(B) は複合演出のパターン 3 における演出表示装置の表示演出時の状態を示す説明図である。

50

【図 3 2】 (A) (B) は複合演出のパターン 2 の変形例を示す説明図である。

【発明を実施するための形態】

【0015】

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】

【0016】

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。図 1 は、パチンコ遊技機を正面から見た正面図である。図 2 は、主基板における回路構成の一例を示すブロック図である。尚、以下において、図 1 の手前側をパチンコ遊技機 1 の前方（前面、正面）側、奥側を背面（後方）側とし、パチンコ遊技機 1 を前面側から見たときの上下左右方向を基準として説明する。尚、本実施例におけるパチンコ遊技機 1 の前面とは、該パチンコ遊技機 1 にて遊技を行う遊技者と対向する対向面である。

【0017】

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 2（ゲージ盤ともいう）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 10 が形成されている。この遊技領域 10 には、遊技媒体としての遊技球が打球発射装置（図示略）から発射されて打ち込まれる。また、遊技機用枠 3 には、ガラス窓 50 a を有するガラス扉枠 50 が左側辺を中心として回動可能に設けられ、該ガラス扉枠 50 により遊技領域 10 を開閉できるようになっており、ガラス扉枠 50 を閉鎖したときにガラス窓 50 a を通して遊技領域 10 を透視できるようになっている。

【0018】

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視略四角形状に形成され、前面である遊技盤面に障害釘（図示略）やガイドレール 2 b 等が設けられた盤面板（図示略）と、該盤面板の背面側に一体的に取付けられるスペーサ部材（図示略）と、から主に構成されている。尚、遊技盤 2 はベニヤ板にて構成されていてもよい。

【0019】

遊技盤 2 の所定位置（図 1 に示す例では、遊技領域 10 の右側下部位置）には、第 1 特別図柄表示器 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、変動表示ゲームの一例となる特図ゲームにおいて、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 におい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 において変動表示される特別図柄を「第 2 特図」ともいう。

【0020】

遊技盤 2 における遊技領域 10 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、特図ゲームにおける第 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 5 L, 5 C, 5 R 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。

【0021】

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 における第 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 における第 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、変動表示結果となる確定演出図柄（最終停止図柄）を導出表示する。

【0022】

演出表示装置5は、遊技盤2よりも背面側に配設され、該遊技盤2に形成された開口2cを通して視認できるようになっている。尚、遊技盤2における開口2cには枠状のセンター飾り枠51が設けられている。遊技盤2の背面と演出表示装置5との間には、後述する第1演出ユニット300や第2演出ユニット400が設けられている。また、第1演出ユニット300及び第2演出ユニット400の前方には、導光板装置500が設けられており、後述する導光板501を介して、第1演出ユニット300や第2演出ユニット400の可動体（図30参照）及び演出表示装置5の表示画面を視認できるようになっている。

【0023】

10

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5D、第2保留記憶表示エリア5Uが設定されている。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。

【0024】

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6Aが形成する第1始動入賞口や、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）することによる始動入賞に基づいて発生する。すなわち、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可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。

20

【0025】

第1特別図柄表示器4A及び第2特別図柄表示器4Bの上方位置には、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し、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。

【0026】

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、例えば所定の球受部材によって常に一定の開放状態に保たれる始動領域（第1始動領域）としての第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、垂直位置となる通常開放状態と傾動位置となる拡大開放状態とに変化する一対の可動翼片を有する電動チューリップ型役物（普通電動役物）を備え、始動領域（第2始動領域）としての第2始動入賞口を形成する。

30

【0027】

第1始動入賞口を通過（進入）した遊技球が第1始動口スイッチ22Aによって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」）以下であれば、第1始動条件が成立する。また、第2始動入賞口を通過（進入）した遊技球が第2始動口スイッチ22Bによって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」）以下であれば、第2始動条件が成立する。

40

【0028】

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に示すソレノイド82によって開閉駆動される大入賞口扉によって開放状態と閉鎖状態とに変化する特定領域としての大入賞口を形成する。このように、特定領域としての大入賞口は、遊技球が通過（進入）しやすく遊技者にとって有利な開放状態と、遊技球が通過（進入）できない（または通過（進入）しにくい）遊技者にとって不利な閉鎖状態とに変化する。

50

【0029】

大入賞口を通過（進入）した遊技球が図2に示すカウントスイッチ23によって検出されたことに基づき、所定個数（例えば15個）の遊技球が賞球として払い出される。したがって、特別可変入賞球装置7において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において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。

【0030】

第2保留表示器25Bの上方位置には、普通図柄表示器20が設けられている。普通図柄表示器20の上方には、普図保留表示器25Cが設けられている。普図保留表示器25Cは、例えば4個のLEDを含んで構成され、通過ゲート41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。

10

【0031】

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。また、遊技領域10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。遊技機用枠3の左右上部位置には、効果音等を再生出力するためのスピーカ8L、8Rが設けられており、さらに遊技領域10の周辺部には、演出用LED9が設けられている。遊技機用枠3の右下部位置には、遊技媒体としての遊技球を遊技領域10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。

20

【0032】

遊技領域10の下方における遊技機用枠3の所定位置には、賞球として払い出された遊技球や所定の球貸機により貸し出された遊技球を、発射装置（図示略）へと供給可能に保持（貯留）する上皿90（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90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91が設けられている。下皿91を形成する部材に取付けられたスティックコントローラ31Aの傾倒操作はコントローラセンサユニット35Aにて検出され、上皿90を形成する部材に設けられたプッシュボタン31Bに対してなされた押下動作はプッシュセンサ35Bにて検出される。

【0033】

30

次に、パチンコ遊技機1の回路構成について説明する。パチンコ遊技機1には、例えば図2に示すような主基板11、演出制御基板12、音声制御基板13、LED制御基板14、主基板11と演出制御基板12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15、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などといった、各種の基板が配置されている。

【0034】

主基板11は、メイン側の制御基板であり、パチンコ遊技機1における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11は、主として、特図ゲームにおい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信号の入力を行う機能、演出制御基板12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、ホールの管理コンピュータに対して各種情報を出力する機能などを備えている。また、主基板11は、第1特別図柄表示器4Aと第2特別図柄表示器4B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20の点灯／消灯／発色制御などを行って普通図柄表示器20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。また、主基板11には、例えば遊技制御用マイクロコンピュータ100や、スイッチ回路110、ソレノイド回路111などが搭載されている。

40

【0035】

図2に示すように、主基板11には、通過ゲート41を通過した遊技球を検出するゲー

50

トスイッチ 2 1、第 1 始動口スイッチ 2 2 A、第 2 始動口スイッチ 2 2 B、カウントスイッチ 2 3 からの検出信号を伝送する配線が接続されている。また、第 1 特別図柄表示器 4 A、第 2 特別図柄表示器 4 B、普通図柄表示器 2 0、第 1 保留表示器 2 5 A、第 2 保留表示器 2 5 B、普図保留表示器 2 5 C 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。

【0036】

主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に向けて伝送される制御信号は、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。演出制御コマンドには、例えば、演出図柄の変動時間及びリーチ演出の種類や擬似連の有無等の変動態様を示す変動パターンを示す変動パターン指定コマンド等が含まれている。

10

【0037】

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 ROM 1 0 1 (ReadOnlyMemory 1 0 1) と、遊技制御用のワークエリアを提供する RAM 1 0 2 (RandomAccessMemory 1 0 2) と、遊技制御用のプログラムを実行して制御動作を行う CPU 1 0 3 (CentralProcessingUnit 1 0 3) と、CPU 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 1 0 5) と、を備えて構成される。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、CPU 1 0 3 が ROM 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、パチンコ遊技機 1 における遊技の進行を制御するための処理が実行される。

20

【0038】

図 2 に示すように、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、演出用 LED 9、第 1 演出用モータ 3 1 1 L、3 1 1 R、第 2 演出用モータ 4 2 5、可動体 LED 3 0 7 L、3 0 7 R、可動体 LED 4 0 7 A~4 0 7 D、第 1 位置センサ 3 2 9、第 2 位置センサ 4 3 2 及び導光板 LED 5 0 2 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や、スティックコントローラ 3 1 A、プッシュボタン 3 1 B といった電気部品の動作を検出するための各種回路が搭載されている。

【0039】

30

演出制御基板 1 2 には、プログラムに従って制御動作を行う演出制御用 CPU 1 2 0 と、演出制御用のプログラムや固定データ等を記憶する ROM 1 2 1 と、演出制御用 CPU 1 2 0 のワークエリアを提供する RAM 1 2 2 と、演出表示装置 5 における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 1 2 3 と、演出制御用 CPU 1 2 0 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 2 4 と、I/O 1 2 5 とが搭載されている。一例として、演出制御基板 1 2 では、演出制御用 CPU 1 2 0 が ROM 1 2 1 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処理が実行される。また、ROM 1 2 1 には、演出制御用のプログラムの他にも、演出動作を制御するために用いられる各種のデータテーブルなどが格納されている。

40

【0040】

次に、パチンコ遊技機 1 における遊技の進行を概略的に説明する。パチンコ遊技機 1 では、遊技領域 1 0 に設けられた通過ゲート 4 1 を遊技球が通過したことに基づいて、普通図柄表示器 2 0 による普図ゲームが開始される。普通図柄の変動を開始させた後、普図変動時間となる所定時間が経過し、普図当り図柄以外の普通図柄が停止表示されれば、普通図柄の変動表示結果が「普図はずれ」となる。特定の普通図柄（普図当り図柄）が停止表示されれば、普通図柄の変動表示結果が「普図当り」となり、普通可変入賞球装置 6 B の拡大開放制御（傾動制御）が行われ、所定時間が経過すると垂直位置に戻る通常開放制御が行われる。

【0041】

50

遊技球が第1始動入賞口に入賞したことなどにより第1始動条件が成立した後に、例えば前回の特図ゲームや大当たり遊技状態が終了したことなどにより第1開始条件が成立したことに基づいて、第1特別図柄表示器4Aによる特図ゲームが開始される。また、遊技球が第2始動入賞口に入賞したことなどにより第2始動条件が成立した後に、例えば前回の特図ゲームや大当たり遊技状態が終了したことなどにより第2開始条件が成立したことに基づいて、第2特別図柄表示器4Bによる特図ゲームが開始される。

【0042】

特図ゲームでは、特別図柄の変動表示を開始させた後、変動表示時間が経過すると確定特別図柄（特図表示結果）を導出表示する。このとき、特定の特別図柄（大当たり図柄）が停止表示されれば、特定表示結果としての「大当たり」となり、大当たり図柄とは異なる特別図柄が停止表示されれば「はずれ」となる。特図ゲームでの変動表示結果が「大当たり」になった後には、遊技者にとって有利なラウンド（「ラウンド遊技」ともいう）を所定回数実行する特定遊技状態としての大当たり遊技状態に制御される。

【0043】

大当たり遊技状態においては、特別可変入賞球装置7の大入賞口扉が、所定の上限時間（例えば29秒間や0.1秒間）が経過するまでの期間あるいは所定個数（例えば9個）の入賞球が発生するまでの期間にて、大入賞口を開放状態とする。これにより、特別可変入賞球装置7を遊技者にとって有利な第1状態（開放状態）とするラウンドが実行される。

【0044】

ラウンドの実行中に大入賞口を開放状態とした大入賞口扉は、遊技盤2の表面を落下する遊技球を受け止め、その後に大入賞口を閉鎖状態とすることにより、特別可変入賞球装置7を遊技者にとって不利な第2状態（閉鎖状態）に変化させて、1回のラウンドを終了させる。大入賞口の開放サイクルであるラウンドは、その実行回数が所定の上限回数（例えば「16」など）に達するまで、繰り返し実行可能となっている。

【0045】

演出表示装置5の演出図柄表示エリア5L、5C、5Rでは、特図ゲームが開始されることに対応して、演出図柄の変動表示が開始される。そして、演出図柄の変動表示が開始されてから変動表示が終了するまでの期間では、演出図柄の変動表示状態が所定のリーチ状態となることがある。リーチ状態とは、演出表示装置5の表示領域にて停止表示された演出図柄が大当たり組合せの一部を構成しているときに未だ停止表示されていない演出図柄については変動が継続している表示状態、あるいは、全部または一部の演出図柄が大当たり組合せの全部または一部を構成しながら同期して変動している表示状態のことである。

【0046】

特図ゲームにおける確定特別図柄として、複数種類の大当たり組合せのうち、所定の通常大当たり組合せ（「非確変大当たり組合せ」ともいう）となる確定演出図柄が停止表示され、変動表示結果が「非確変大当たり」となった場合は大当たり状態に制御され、その終了後には、時間短縮制御（時短制御）が行われる。時短制御が行われることにより、特図ゲームにおける特別図柄の変動表示時間（特図変動時間）は、通常状態に比べて短縮される。尚、時短制御では、普通図柄の当選頻度が高められて、普通可変入賞球装置6Bへの入賞頻度が高められる、いわゆる電チューサポートが実施される。時短制御は、大当たり遊技状態の終了後に所定回数（例えば100回）の特図ゲームが実行されることと、変動表示結果が「大当たり」となることのうち、いずれかの条件が先に成立したときに、終了すればよい。

【0047】

特図ゲームにおける確定特別図柄として、複数種類の大当たり組合せのうち、所定の確変大当たり組合せ（「確変大当たり組合せ」ともいう）となる確定演出図柄が停止表示され、変動表示結果が「確変大当たり」となった場合は大当たり状態に制御され、その終了後には、時短制御とともに確率変動制御（確変制御）が行われる。この確変制御が行われることにより、各回の特図ゲームにおいて変動表示結果が「大当たり」となる確率は、通常状態に比べて高くなるように向上する。確変制御は、大当たり遊技状態の終了後に変動表示結果が「大当たり」となって再び大当たり遊技状態に制御されるという条件が成立したとき、大当たり遊技

状態の終了後に所定回数（例えば時短回数と同じ100回）の特図ゲームが実行されたとき、大当り遊技状態の終了後に特図ゲームが開始されるごとに実行される確変転落抽選にて確変制御を終了させる「確変転落あり」の決定がなされたとき、などに終了すればよい。

【0048】

時短制御が行われるときには、普図ゲームにおける普通図柄の変動時間（普図変動時間）を通常状態のときよりも短くする制御や、各回の普図ゲームで普通図柄の変動表示結果が「普図当り」となる確率を通常状態のときよりも向上させる制御、変動表示結果が「普図当り」となったことに基づく普通可変入賞球装置6Bにおける可動翼片の傾動制御を行う傾動制御時間を通常状態のときよりも長くする制御、その傾動回数を通常状態のときよりも増加させる制御といった、遊技球が第2始動入賞口を通過（進入）しやすくして第2始動条件が成立する可能性を高めることで遊技者にとって有利となる制御（電チューサポート制御、高開放制御）が行われる。これにより、第2特図を用いた特図ゲームを実行するための第2始動条件が成立しやすくなり、特図ゲームが頻繁に実行可能となることで、次に変動表示結果が「大当り」となるまでの時間が短縮される。

10

【0049】

次に、本実施例におけるパチンコ遊技機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において遊技制御用タイマ割込み処理を開始すると、スイッチ処理、メイン側エラー処理、情報出力処理、遊技用乱数更新処理、特別図柄プロセス処理、普通図柄プロセス処理、コマンド制御処理を実行する。

20

【0050】

特別図柄プロセス処理では、遊技制御フラグ設定部（図示略）に設けられた特図プロセスフラグの値をパチンコ遊技機1における遊技の進行状況に応じて更新し、第1特別図柄表示器4Aや第2特別図柄表示器4Bにおける表示動作の制御や、特別可変入賞球装置7における大入賞口の開閉動作設定などを、所定の手順で行うために各種の処理が選択されて実行される。

【0051】

特別図柄プロセス処理において、CPU103は、まず、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、特図表示結果判定用、大当り種別判定用、変動パターン判定用などの乱数値をそれぞれ抽出して、第1特図保留記憶部や第2特図保留記憶部における空きエントリの最上位に格納（記憶）する始動入賞処理を実行する。

30

【0052】

また、CPU103は、第1特図保留記憶部や第2特図保留記憶部に記憶されている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や、特図表示結果判定用の乱数値を示す数値データに基づき、特別図柄や演出図柄の変動表示結果を「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）する特別図柄通常処理を実行する。つまり、CPU103は、特図ゲームの変動表示を開始するときに、始動入賞が発生したときに記憶した乱数値に基づいて、当該変動表示の表示結果として大当り表示結果を導出表示するか否かを決定（抽選）する処理を実行する。

40

【0053】

次いで、変動パターンを複数種類のいずれかに決定する変動パターン設定処理、特別図柄を変動させるための設定や特別図柄が変動を開始してからの経過時間を計測する処理を行う特別図柄変動処理、特別図柄の変動を停止させて確定特別図柄を停止表示（導出）させるための設定を行う特別図柄停止処理を行う。また、変動表示結果が「大当り」となった場合は、大当り遊技状態において大入賞口を開閉させる処理を行う大当り開放前処理、大当り開放中処理、大当り開放後処理、大当り終了処理を行う。

【0054】

50

次に、演出制御基板 12 の動作を説明する。まず、演出制御用 CPU 120 は、電源が投入されると、メイン処理の実行を開始する。メイン処理においてタイマ割込が発生すると、コマンド解析処理、演出制御プロセス処理、演出用乱数更新処理、音量調整処理を実行する。

【0055】

演出制御プロセス処理では、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。次いで、演出制御プロセスフラグの値に応じて、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どうかを確認する変動パターン指定コマンド受信待ち処理、演出図柄の変動が開始されるように制御する演出図柄変動開始処理、演出図柄変動開始処理にてセットされたプロセスデータに応じて変動パターンを構成する各変動状態（変動速度）の切替タイミング等の制御や変動時間の終了を監視するとともに、演出表示装置 5 の表示制御、スピーカ 8L、8R からの音出力、演出用 LED 9、可動体 LED 307L、307R、可動体 LED 407A～407D、導光板 LED 502 の発光、第 1 演出ユニット 300 の第 1 可動体 302L、302R 及び第 2 演出ユニット 400 の第 2 可動体 402 の駆動制御等を行う演出図柄変動中処理、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演出図柄変動停止処理を行う。

【0056】

大当たり表示処理においては、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。大当たり遊技中処理においては、大当たり遊技中の制御を行う。大当たり終了演出処理においては、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。

【0057】

このように演出制御用 CPU 120 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。

【0058】

尚、演出制御用 CPU 120 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、大当たりの可能性を示唆する大当たり予告演出や、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。

【0059】

本実施例では、以下に説明する導光板装置 500 による導光板演出（発光演出）や演出表示装置 5 による表示演出、第 1 可動体 302L、302R 及び第 2 可動体 402 が動作する可動体演出、可動体演出と導光板演出や表示演出が行われる複合演出、遊技者がスティックコントローラ 31A またはプッシュボタン 31B を操作したことを条件に実行される操作演出といった各種演出が各種予告として実行可能とされている。

【0060】

次に、図 3 に基づいて、第 1 演出ユニット 300 及び第 2 演出ユニット 400 について説明する。図 3 は、第 1 演出ユニット及び第 2 演出ユニットを示す正面図である。

【0061】

図 3 に示すように、ベース枠 200 は、略四角枠状に形成され、遊技盤 2 の背面における開口 2c に対応する位置に取付けられる。ベース枠 200 の背面には、該ベース枠 200 に形成された略四角形状の開口 201 を閉鎖するように演出表示装置 5 が取付けられる。また、ベース枠 200 の上辺部には第 1 演出ユニット 300 が設けられ、下辺部には第 2 演出ユニット 400 が設けられている。尚、本実施例では、第 1 演出ユニット 300 及び第 2 演出ユニット 400 は一のベース枠 200 に設けられているが、それぞれ別個のベース体に設けられていてもよい。

【0062】

第1演出ユニット300は、ベース枠200の上辺部に取り付けられるベース部材301と、ベース部材301に対し上方の第1待機位置（図3において実線で示す位置）と下方の第1進出位置（図3において2点鎖線で示す位置）との間で斜め上下方向に移動可能に設けられた第1可動体302L、302Rと、を有する。第2演出ユニット400は、ベース枠200の下辺部に取り付けられるベース体401と、ベース体401に対し下方の第2待機位置（図3において実線で示す位置）と上方の第2進出位置（図3において2点鎖線で示す位置）との間で移動可能に設けられた第1可動部402A、第2可動部402B及び第3可動部402Cからなる第2可動体402と、を有する。

【0063】

第1演出ユニット300の第1可動体302L、302Rは、第1待機位置において一部が演出表示装置5の表示画面（開口201）に重畳し、第1進出位置において全体が演出表示装置5の表示画面（開口201）に重畳する。一方、第2可動体402は、第2待機位置において一部が演出表示装置5の表示画面（開口201）に重畳し、第2進出位置において全体が演出表示装置5の表示画面（開口201）に重畳する。また、第1可動体302L、302Rは、第1進出位置へ移動したときに、第2進出位置へ移動した第2可動体402の左右側に配置されるようになっている。また、本実施例では、第1待機位置及び第2待機位置がそれぞれの駆動初期位置とされている。

【0064】

次に、第1演出ユニット300について、図4～図10に基づいて説明する。図4は、（A）は第1演出ユニットを示す正面図、（B）は第1演出ユニットを示す背面図である。図5は、第1演出ユニットの構成を斜め前から見た状態を示す分解斜視図である。図6は、第1演出ユニットの構成を斜め後ろから見た状態を示す分解斜視図である。図7は、（A）は駆動ユニットを示す正面図、（B）は駆動ユニットを示す背面図である。図8は、（A）は駆動ベースを示す正面図、（B）は回動部材を示す正面図である。図9は、（A）～（C）は駆動ユニットの作用を示す説明図である。図10は、（A）（B）は同じく駆動ユニットの作用を示す説明図である。尚、図4及び図5では、理解を助けるために、第1可動体302L、302Rをドットにより示している。

【0065】

図4に示すように、第1演出ユニット300のベース部材301は、上辺部301Aと、上辺部301Aの左端から下方に垂下する左辺部301Bと、上辺部301Aの右端から下方に垂下する右辺部301Cと、から略下向きコ字形に形成されている。第1可動体302L、302Rは、ベース部材301の前面側において、第1進出位置に向けて互いに左右に離れるように斜め上下方向移動可能に設けられ、第1待機位置において上辺部301Aの前面側に配置される。第1待機位置においては、第1可動体302L、302Rのそれぞれの内側斜辺が互いに当接するように並設される。また、上辺部301Aにおける第1可動体302L、302Rの上方には、発光可能な装飾部303が左右方向に向けて延設されている。尚、これら第1可動体302L、302R及び装飾部303は、例えば、前面に当該パチンコ遊技機1の機種名（タイトル）等が表示されるタイトルパネル部として利用されることが多い。

【0066】

また、第1可動体302L、302Rには、複数の可動体LED307L、307Rが前面側に設けられており、この可動体LED307L、307Rの光により演出効果を向上できる。尚、可動体LED307L、307Rは、第1可動体302L、302Rの前面に設けられ光が前方へ直接出射される形態に限られず、透光性を有する合成樹脂材からなるカバー体にて第1可動体302L、302Rの前面を形成し、該第1可動体302L、302Rの後方に可動体LED307L、307Rを配置することで、可動体LED307L、307Rの光がカバー体を介して間接的に前方へ出射されるようにしてもよい。

【0067】

ベース部材301は、透光性を有する合成樹脂材にて形成されており、背面側に設けら

10

20

30

40

50

れる各種の基板 304A, 304B, 304C の前面に設けられる発光ダイオード (LED (図示略)) からの光により前面が発光するようになっている。

【0068】

ベース部材 301 の左辺部 301B 及び右辺部 301C の背面には、第 1 可動体 302L, 302R を駆動させる駆動ユニット 305L, 305R が設けられている。駆動ユニット 305L, 305R は、ベース部材 301 の左辺部 301B 及び右辺部 301C の背面に取付けられる駆動ベース 310L, 310R と、駆動ベース 310L, 310R に取付けられるステッピングモータからなる第 1 演出用モータ 311L, 311R と、第 1 演出用モータ 311L, 311R の動力を第 1 可動体 302L, 302R へ伝達する動力伝達手段を構成する第 1 ～第 4 ギヤ 312A ～ 312D 及び回動部材 313L, 313R と、を備える。

10

【0069】

また、ベース部材 301 における左辺部 301B 及び右辺部 301C の背面には、固定レール 350L, 350R がそれぞれの内側辺に沿って取付けられており、該固定レール 350L, 350R には、第 1 可動体 302L, 302R に取付けられる摺動レール 351L, 351R が摺動可能に設けられている。よって、第 1 可動体 302L, 302R は、背面視略ハの字形に設けられた固定レール 350L, 350R に対し摺動する摺動レール 351L, 351R により斜め上下方向に移動案内されている。尚、特に詳細な図示はしないが、摺動レール 351L, 351R は固定レール 350L, 350R の背面に摺動可能に設けられているが、第 1 可動体 302L, 302R の前面はベース部材 301 の前面側に配置されている。また、第 1 可動体 302L, 302R の背面には、回動部材 313L, 313R に連結されるロック板 306L, 306R が左右方向にスライド移動可能に取付けられている。

20

【0070】

次に、駆動ユニット 305L, 305R の詳細について説明する。尚、左右の駆動ユニット 305L, 305R はほぼ同様に構成されているので、以下においては、左側の駆動ユニット 305L について説明し、右側の駆動ユニット 305R についての詳細な説明は省略することとする。

【0071】

図 5 ～図 7 に示すように、駆動ベース 310L の背面には、第 1 演出用モータ 311L が取付けられている。第 1 演出用モータ 311L の駆動軸 311a は駆動ベース 310L を挿通して前面側に突出されており、該駆動軸 311a の先端には、第 1 ギヤ 312A が固着されている。駆動ベース 310L の背面には、前後方向を向く回動軸 320B, 320C, 320D が突設されており、回動軸 320B には第 1 ギヤ 312A に噛合する第 2 ギヤ 312B が回動可能に軸支され、回動軸 320C には第 2 ギヤ 312B に噛合する第 3 ギヤ 312C が回動可能に軸支され、回動軸 320D には第 3 ギヤ 312C に噛合する第 4 ギヤ 312D が回動可能に軸支されている。

30

【0072】

第 4 ギヤ 312D の背面周縁部所定箇所からは、連結片 321 が回動中心から離れる方向に延設されており、該連結片 321 の背面には、回動部材 313L に連結するための連結軸 322 が後側に向けて突設されている。

40

【0073】

図 8 (A) に示すように、駆動ベース 310L には、ロック板 306L を移動案内する案内溝 323 が形成されている。案内溝 323 は、固定レール 350L に対し略平行となるように左斜め下方に向けて延設される案内部 323A と、案内部 323A の上端から左方に向けてフック状に屈曲する規制部 323B と、から構成され、この案内溝 323 には、後述するロック板 306L の被案内軸 342 が挿入されている。尚、案内部 323A と規制部 323B との接続部は湾曲状に形成され、被案内軸 342 が円滑に案内部 323A と規制部 323B とを行き来できるようになっている。

【0074】

50

図 8 (B) に示すように、回動部材 3 1 3 L の左端部には軸受孔 3 2 5 が形成されており、該軸受孔 3 2 5 に駆動ベース 3 1 0 L の背面に突設された前後方向を向く回動軸 3 2 4 が挿入されることで、回動部材 3 1 3 L は、駆動ベース 3 1 0 L の背面側において、回動軸 3 2 4 を中心として回動可能に軸支されている。軸受孔 3 2 5 の近傍からは、第 1 長孔 3 2 6 が軸受孔 3 2 5 から離れる方向に向けて直線状に延設されており、該第 1 長孔 3 2 6 には、第 4 ギヤ 3 1 2 D の連結軸 3 2 2 が摺動可能に挿入される。

【0075】

第 1 長孔 3 2 6 の左端部近傍からは、第 2 長孔 3 2 7 が軸受孔 3 2 5 から離れる方向に向けて円弧状に延設されており、該第 2 長孔 3 2 7 には、後述するロック板 3 0 6 L の被案内軸 3 4 2 が摺動可能に挿入されている。第 2 長孔 3 2 7 の右端部は、第 1 長孔 3 2 6 の左端部に下方に配置され、第 2 長孔 3 2 7 は第 1 長孔 3 2 6 に対し若干傾斜するように設けられている。

【0076】

また、第 1 長孔 3 2 6 の上方には、駆動ベース 3 1 0 L の背面に設けられた第 1 位置センサ 3 2 9 により検出される検出片 3 2 8 が形成されている。本実施例では、第 1 可動体 3 0 2 L が第 1 待機位置にあるときに第 1 位置センサ 3 2 9 により検出片 3 2 8 が検出されるようになっている。

【0077】

ロック板 3 0 6 L は、正面視略台形状に形成され、下部には左右方向を向くガイド孔 3 4 0 A、3 4 0 B が左右に並設されている。そしてガイド孔 3 4 0 A、3 4 0 B には、第 1 可動体 3 0 2 L の背面に突設された左右のガイド軸 3 4 1 A、3 4 1 B がそれぞれ挿入されており、これによりロック板 3 0 6 L は、背面側の駆動ベース 3 1 0 L と前面側の第 1 可動体 3 0 2 L との間で、該第 1 可動体 3 0 2 L に対して左右方向にスライド移動可能に設けられている。

【0078】

また、ロック板 3 0 6 L の背面には、円柱状の被案内軸 3 4 2 が突設されている。この被案内軸 3 4 2 は、駆動ベース 3 1 0 L の案内溝 3 2 3 を挿通して、さらにその背面側の回動部材 3 1 3 L の第 2 長孔 3 2 7 に挿入される。

【0079】

このように構成された駆動ユニット 3 0 5 L は、第 1 演出用モータ 3 1 1 L の駆動軸 3 1 1 a が回転すると、この回転力が第 1 ギヤ 3 1 2 A、第 2 ギヤ 3 1 2 B、第 3 ギヤ 3 1 2 C、第 4 ギヤ 3 1 2 D から回動部材 3 1 3 L に伝達され、さらに回動部材 3 1 3 L からロック板 3 0 6 L に伝達されることで、該ロック板 3 0 6 L が設けられた第 1 可動体 3 0 2 L が第 1 待機位置と第 1 進出位置との間で移動する。つまり、これら第 1 ギヤ 3 1 2 A、第 2 ギヤ 3 1 2 B、第 3 ギヤ 3 1 2 C、第 4 ギヤ 3 1 2 D、回動部材 3 1 3 L、ロック板 3 0 6 L は、第 1 演出用モータ 3 1 1 L の動力を第 1 可動体 3 0 2 L へ伝達する動力伝達機構を構成している。

【0080】

そして、図 7 (A) (B) に示すように、第 1 可動体 3 0 2 L が第 1 待機位置にあるときには、連結軸 3 2 2 が第 1 長孔 3 2 6 の回動軸 3 2 4 側の端部に当接していることで、回動部材 3 1 3 L は背面視において左斜め上方に傾斜した状態で維持されている。一方、被案内軸 3 4 2 は、案内溝 3 2 3 の上方の規制部 3 2 3 B に配置されている。この状態において、連結軸 3 2 2 が第 1 長孔 3 2 6 の回動軸 3 2 4 側の端部に当接することで、回動部材 3 1 3 L の背面視反時計回りの回動が規制されている。

【0081】

詳しくは、第 1 可動体 3 0 2 L が第 1 待機位置にあるときにおいて、第 4 ギヤ 3 1 2 D の回動軸 3 2 0 D と回動部材 3 1 3 L の回動軸 3 2 4 とは左右に配置され、連結軸 3 2 2 は、回動軸 3 2 0 D の直上位置より回動軸 3 2 4 側であって、回動軸 3 2 0 D と回動軸 3 2 4 との間の上方位置に配置されている。そして連結軸 3 2 2 は、第 1 長孔 3 2 6 の回動軸 3 2 4 側の端部に当接することにより背面視時計回りの回動が規制され、これにより、

回動部材 3 1 3 L の背面視反時計回りの回動が規制されている。つまり、第 4 ギヤ 3 1 2 D の連結軸 3 2 2 と回動部材 3 1 3 L の第 1 長孔 3 2 6 とは、第 1 可動体 3 0 2 L が第 1 待機位置にあるときに回動部材 3 1 3 L の正面視時計回りの回動を規制する第 1 ロック機構（セルフロック機構）を構成している。

【0082】

また、被案内軸 3 4 2 が規制部 3 2 3 B に配置されることで、被案内軸 3 4 2 の下方への移動が規制されているとともに、第 1 ロック機構により回動部材 3 1 3 L の正面視時計回りの回動が規制されていることで、第 2 長孔 3 2 7 の左斜め下方への移動が規制されるため、被案内軸 3 4 2 の案内部 3 2 3 A 側への移動が規制される。

【0083】

詳しくは、第 1 可動体 3 0 2 L に設けられたロック板 3 0 6 L は、被案内軸 3 4 2 が略水平な規制部 3 2 3 B に配置されていることで、該ロック板 3 0 6 L 及び第 1 可動体 3 0 2 L の荷重が全て規制部 3 2 3 B の下辺にて受支されるため、案内溝 3 2 3 の上部位置にて維持されている。また、回動部材 3 1 3 L の第 2 長孔 3 2 7 が略水平な規制部 3 2 3 B に対し縦向きに交差するように配置されていることで、被案内軸 3 4 2 の規制部 3 2 3 B から案内部 3 2 3 A 側への移動が規制されるため、振動などの要因により被案内軸 3 4 2 が規制部 3 2 3 B から案内部 3 2 3 A 側へ移動することが防止される。

【0084】

つまり、駆動ベース 3 1 0 L における案内溝 3 2 3 の規制部 3 2 3 B と、ロック板 3 0 6 L の被案内軸 3 4 2 と、被案内軸 3 4 2 に作用して該被案内軸 3 4 2 の規制部 3 2 3 B から案内部 3 2 3 A 側への移動を規制する第 2 長孔 3 2 7 とは、第 1 可動体 3 0 2 L が第 1 待機位置にあるときにロック板 3 0 6 L 及び第 1 可動体 3 0 2 L の下方への移動を規制する第 2 ロック機構（セルフロック機構）を構成している。

【0085】

ここで、駆動ユニット 3 0 5 L の駆動状況を図 9 及び図 10 に基づいて説明する。尚、図 9 及び図 10 では、理解を助けるために、回動部材 3 1 3 L をドットにて示している。

まず、図 9 (A) に示すように、第 1 可動体 3 0 2 L が第 1 待機位置にある状態において、第 1 演出用モータ 3 1 1 L を駆動すると、駆動軸 3 1 1 a の回転力が第 1 ギヤ 3 1 2 A、第 2 ギヤ 3 1 2 B、第 3 ギヤ 3 1 2 C、第 4 ギヤ 3 1 2 D に伝達される。

【0086】

そして、第 4 ギヤ 3 1 2 D の連結軸 3 2 2 が背面視反時計回りに回転することで、図 9 (B) に示すように、回動部材 3 1 3 L は回動軸 3 2 4 を中心として背面視反時計回りの回動を開始する。これにより、第 2 長孔 3 2 7 が背面視左斜め下方に移動するので、被案内軸 3 4 2 を案内部 3 2 3 A 側へ移動させる。連結軸 3 2 2 が第 4 ギヤ 3 1 2 D の回動軸 3 2 0 D の直上付近まで回動すると、第 1 ロック機構による回動部材 3 1 3 L の回動規制状態が解除されるとともに、被案内軸 3 4 2 の規制部 3 2 3 B から案内部 3 2 3 A への移動規制が解除され、これにより第 2 ロック機構による被案内軸 3 4 2 の下方への移動規制が解除されるため、第 1 可動体 3 0 2 L の下方への移動規制状態が解除される。

【0087】

尚、被案内軸 3 4 2 が規制部 3 2 3 B を移動する際にはほぼ左方向へ移動するだけなので、第 1 可動体 3 0 2 L に対しロック板 3 0 6 L は背面視左側へスライドするものの、第 1 可動体 3 0 2 L はほぼ下降しないため、ロック及びロック解除動作により第 1 可動体 3 0 2 L が不自然に微動することが防止される。

【0088】

次いで、図 9 (C) に示すように、連結軸 3 2 2 が第 4 ギヤ 3 1 2 D の回動軸 3 2 0 D の直上位置より案内溝 3 2 3 側へ移動すると、被案内軸 3 4 2 が案内部 3 2 3 A に進入し、第 1 可動体 3 0 2 L が第 1 待機位置から第 1 進出位置側へ向けて移動可能となる。そして、図 10 (A) に示すように、連結軸 3 2 2 が背面視反時計回りに回動することにより、被案内軸 3 4 2 が第 2 長孔 3 2 7 により下方に押され案内溝 3 2 3 に沿って右斜め下方へ移動することで、第 1 可動体 3 0 2 L は固定レール 3 5 0 L に沿って右斜め下方へ移動

10

20

30

40

50

する。

【0089】

そして、図10(B)に示すように、連結軸322が案内部323Aの下端に位置することで回動部材313Lの回動が規制され、第1演出用モータ311Lが非通電状態となることで、第1可動体302Lは自重により下方の第1進出位置にて保持される。

【0090】

また、第1可動体302Lを第1進出位置から第1待機位置まで上昇させる場合は、第1演出用モータ311Lの駆動軸311aを下降の際と逆方向に駆動させる。これにより、回動部材313Lが回動軸320Dを中心として背面視時計回りに回動することで、被案内軸342が第2長孔327により上方に押されて案内溝323に沿って左斜め上方へ移動する。そして、被案内軸342が案内部323Aの上端に到達して規制部323Bへ移動することで、第2ロック機構により被案内軸342の下方への移動が規制されるとともに、連結軸322が第1長孔326の回動軸324側の端部に当接することで、第1ロック機構により回動部材313Lの背面視反時計回りの回動が規制される。

10

【0091】

また、第2長孔327は、直線状ではなく円弧状に形成されていることで、例えば、図9(C)に示すように、被案内軸342が案内部323A上部付近にあるときにおいて、第2長孔327が案内部323Aに対し平行にならずに交差するようになっている。

【0092】

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、駆動源である第1演出用モータ311L、311Rにより第1待機位置と該第1待機位置とは異なる第2待機位置との間で移動する第1可動体302L、302Rと、第1演出用モータ311L、311Rの動力を第1可動体302L、302Rに伝達する駆動力伝達手段（例えば、第1～第4ギヤ312A～312D、回動部材313L、313R）と、第1待機位置において第1可動体302L、302Rが第2待機位置側へ移動することを規制する第1ロック機構（例えば、第4ギヤ312Dの連結軸322、回動部材313Lの第1長孔326）及び第2ロック機構（例えば、案内溝323の規制部323B、ロック板306Lの被案内軸342、第2長孔327）と、を備え、前記駆動力伝達手段は、第1演出用モータ311L、311Rにより動作する特定伝達部材として回動部材313L、313Rを少なくとも含み、回動部材313L、313Rには、第1ロック機構及び第2ロック機構各々の一部（例えば、第1長孔326と第2長孔327）が設けられている。

20

30

【0093】

このようにすることで、2つのロック機構により第1可動体302L、302Rの第2待機位置への移動を十分に規制することができるとともに、一の回動部材313L、313Rを2つのロック機構各々の規制に利用することができるので、構造を簡素化して製造コストを低減することができる。

【0094】

また、第1ロック機構としての第4ギヤ312Dの連結軸322及び回動部材313L、313Rの第1長孔326は、第1可動体302L、302Rが第1待機位置にあるときに回動部材313L、313Rの回動を規制し、第2ロック機構としての案内溝323の規制部323B、ロック板306Lの被案内軸342及び第2長孔327は、第1可動体302L、302Rが第1待機位置にあるときに第1可動体302L、302Rの下降を規制することで、回動部材313L、313Rと第1可動体302L、302Rとがそれぞれ異なるロック機構により規制されるので、第1可動体302L、302Rの移動を好適に規制することができる。

40

【0095】

このように、第1待機位置にて第1可動体302L、302Rを2つのロック機構により保持することで規制するものではなく、一の第2ロック機構により第1可動体302L、302Rを直接的に保持し、他の第1ロック機構により第1演出用モータ311L、311Rの動力を第1可動体302L、302Rへ伝達する特定伝達部材としての回動部材

50

3 1 3 L, 3 1 3 Rを介して第1可動体3 0 2 L, 3 0 2 Rを間接的に保持するので、一のロック機構にかかる負荷を分散化することができる。

【0 0 9 6】

詳しくは、本実施例では、第1可動体3 0 2 L, 3 0 2 Rは、第1待機位置にあるときに第1ロック機構と第2ロック機構とにより第1待機位置から第1進出位置側への移動が規制されるが、第1可動体3 0 2 L, 3 0 2 Rの荷重は基本的に被案内軸3 4 2を介して規制部3 2 3 Bの下辺にて受支され、回動部材3 1 3 L, 3 1 3 Rに第1可動体3 0 2 L, 3 0 2 Rの荷重がかかりにくくなっている。よって、第1ロック機構を構成する連結軸3 2 2を回動させて規制状態としたり解除したりする際における連結軸3 2 2と第1長孔3 2 6の周縁との間に生じる摩擦抵抗が小さくなるので、第1ロック機構を規制状態と解除状態とに変化させる第1演出用モータ3 1 1 L, 3 1 1 Rにかかる負荷を極力軽減することができる。

10

【0 0 9 7】

尚、本実施例では、第1ロック機構と第2ロック機構とは、それぞれ対象となる部材を規制状態とする機構部の構成や構造が異なるものであったが、本発明はこれに限定されるものではなく、第1ロック機構と第2ロック機構とを同構造にしてもよい。

【0 0 9 8】

また、回動部材3 1 3 L, 3 1 3 Rは、第1ロック機構を構成する第1機構部としての第1長孔3 2 6と、該第1機構部とは別個に設けられ第2ロック機構を構成する第2機構部としての第2長孔3 2 7と、を有することで、第1機構部としての第1長孔3 2 6を移動する連結軸3 2 2と第2機構部としての第2長孔3 2 7を移動する被案内軸3 4 2とが接触して破損するなど不具合が生じることを回避できる。

20

【0 0 9 9】

また、第1可動体3 0 2 L, 3 0 2 Rが第1待機位置にある状態において、第1演出用モータ3 1 1 L, 3 1 1 Rを駆動し、連結軸3 2 2が第4ギヤ3 1 2 Dの回動軸3 2 0 Dの直上付近まで回動すると、第1ロック機構による回動部材3 1 3 L, 3 1 3 Rの回動規制状態が解除されるとともに、被案内軸3 4 2の規制部3 2 3 Bから案内部3 2 3 Aへの移動規制が解除され、これにより第2ロック機構による被案内軸3 4 2の下方への移動規制が解除されるため、第1可動体3 0 2 L, 3 0 2 Rの下方への移動規制状態が解除される。このようにすることで、各ロック機構のための駆動源をそれぞれ別個に設けることなく、第1可動体3 0 2 L, 3 0 2 Rを移動させるための第1演出用モータ3 1 1 L, 3 1 1 Rを利用して2つのロック機構各々の規制及び解除を行うことができるので、構造を簡素化して製造コストを低減することができる。

30

【0 1 0 0】

また、図7 (B)に示すように、第1可動体3 0 2 L, 3 0 2 Rが第1待機位置にあるとき、第1ロック機構としての第4ギヤ3 1 2 Dの連結軸3 2 2及び回動部材3 1 3 L, 3 1 3 Rの第1長孔3 2 6は、第2ロック機構としての案内溝3 2 3の規制部3 2 3 B、ロック板3 0 6 Lの被案内軸3 4 2及び第2長孔3 2 7よりも下方位置に配置されていることで、第1可動体3 0 2 L, 3 0 2 Rを第1待機位置で好適に移動規制することができる。

40

【0 1 0 1】

また、第2ロック機構は、第1可動体3 0 2 L, 3 0 2 Rに設けられる被案内軸3 4 2と、該被案内軸3 4 2を移動案内する案内溝3 2 3の案内部3 2 3 Aと、該案内部3 2 3 Aに連設され第1可動体3 0 2 L, 3 0 2 Rが第1待機位置にあるときに被案内軸3 4 2の移動を規制する規制部3 2 3 Bと、被案内軸3 4 2に作用して該被案内軸3 4 2を案内部3 2 3 A (規制解除位置)と規制部3 2 3 B (規制位置)との間で移動させる作用部としての第2長孔3 2 7と、を機構部として有し、回動部材3 1 3 L, 3 1 3 Rは第2長孔3 2 7を有することで、回動部材3 1 3 L, 3 1 3 Rの動作により第2長孔3 2 7が被案内軸3 4 2を移動させることで、第2ロック機構を規制状態と解除状態とに変化させることができる。

50

【0102】

つまり、第1ロック機構は、第1可動体302L、302Rを移動させる第1演出用モータ311L、311Rにより連結軸322を回動させることで、回動部材313L、313Rを回動規制状態と解除状態とに変化させるロック機構であるのに対し、第2ロック機構は、第1ロック機構による規制状態が解除された回動部材313L、313Rの動作（回動）を利用して第1可動体302L、302Rを規制状態と解除状態とに変化するロック機構であるため、それぞれのロック機構を別個の駆動源により規制状態と解除状態とに変化させることなく、第1可動体302L、302Rを移動させる一の駆動源の動力を利用して規制状態と解除状態とに変化させることが可能となる。

【0103】

そして、これら第1ロック機構と第2ロック機構の一部が一の回動部材313L、313Rに形成されているため、駆動ユニット305L、305Rの構造を簡素化できるとともに、製造コストを低減することができる。

【0104】

また、前記実施例では、第1可動体302L、302Rは、第1待機位置と第1進出位置との間で斜め上下方向に移動可能に設けられていたが、本発明はこれに限定されるものではなく、垂直方向、左右方向や前後方向に移動可能に設けられていてもよい。また、第1待機位置は第1進出位置よりも上方に設けられていたが、第1進出位置よりも下方に設けられていてもよい。さらに、直線的に移動するものでなくてもよく、例えば、回動するものであってもよい。

【0105】

また、前記実施例では、第1可動体302L、302Rは、駆動力伝達手段としての第1～第4ギヤ312A～312Dと回動部材313L、313Rにより斜め上下方向へ移動するようになっていたが、本発明はこれに限定されるものではなく、駆動力伝達手段は、上記のような回動ギヤやラックとピニオンとから構成されるギヤ機構等で構成されていてもよいし、回動部材313L、313Rのようなアーム機構で構成されていてもよい。

【0106】

また、前記実施例では、第1ロック機構と第2ロック機構とは、連結軸と長孔とにより構成されていたが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら以外の構造部にて構成されていてもよい。

【0107】

また、前記実施例では、駆動力伝達手段としての第1～第4ギヤ312A～312Dと回動部材313L、313Rとのうち回動部材313L、313Rに第1ロック機構及び第2ロック機構各々の一部が形成されていたが、本発明はこれに限定されるものではなく、第1～第4ギヤ312A～312D等の他の構成部に第1ロック機構及び第2ロック機構各々の一部が形成されていてもよい。

【0108】

また、前記実施例では、回動部材313L、313Rに第1長孔326と第2長孔327とが形成されていたが、本発明はこれに限定されるものではなく、回動部材313L、313Rに連結軸が形成されていてもよい。

【0109】

また、前記実施例では、第1可動体302L、302Rは、第1待機位置において2つのロック機構（第1ロック機構と第2ロック機構）により第1進出位置への移動が規制されるようになっていたが、本発明はこれに限定されるものではなく、3以上のロック機構により第1進出位置への移動が規制されるようにしてもよい。さらに、回動部材313L、313Rに第1ロック機構と第2ロック機構とのうち少なくとも一方を構成する構成部が2以上形成されていてもよい。

【0110】

次に、第2演出ユニット400について、図11～図18に基づいて説明する。図11は、（A）は第2演出ユニットを示す正面図、（B）は第2演出ユニットを示す背面図で

10

20

30

40

50

ある。図 1 2 は、第 2 演出ユニットの構成を斜め前から見た状態を示す分解斜視図である。図 1 3 は、第 2 演出ユニットの構成を斜め後ろから見た状態を示す分解斜視図である。図 1 4 は、(A) は可動体が第 2 待機位置にあるときの各可動ベースを示す概略図、(B) は可動体が第 2 進出位置へ向けて移動を開始したときの各可動ベースを示す概略図である。図 1 5 は、(A) は可動体が第 2 進出位置へ向けて移動しているときの各可動ベースを示す概略図、(B) は可動体が第 2 進出位置に停止したときの各可動ベースを示す概略図である。図 1 6 は、(A) は可動体が第 2 待機位置にあるときの各演出部を示す概略図、(B) は可動体が第 2 進出位置へ向けて移動を開始したときの各演出部を示す概略図である。図 1 7 は、可動体が第 2 進出位置に停止したときの各演出部を示す概略図である。図 1 8 は、(A) は可動体が第 2 待機位置にあるときの第 2 演出部を示す背面図、(B) は可動体が第 2 進出位置へ移動を開始したときの第 2 演出部を示す背面図である。尚、図 1 1、図 1 2、図 1 6、及び図 1 7 では、理解を助けるために、第 2 可動体 4 0 2 をドットにて示している。

10

【0111】

図 1 1～図 1 3 に示すように、第 2 演出ユニット 4 0 0 のベース体 4 0 1 は、第 2 可動体 4 0 2 を移動可能に支持するベース部材 4 0 1 A と、ベース部材 4 0 1 A の前面側に取付けられる装飾部材 4 0 1 B と、ベース部材 4 0 1 A の背面側に取付けられ、ベース枠 2 0 0 の下辺部に取付けられる取付部材 4 0 1 C と、から構成されている。これらベース部材 4 0 1 A と装飾部材 4 0 1 B と取付部材 4 0 1 C とは、それぞれ互いに離間して配置されている。

20

【0112】

ベース体 4 0 1 に対し移動可能に設けられる第 2 可動体 4 0 2 は、ベース部材 4 0 1 A と取付部材 4 0 1 C との間に回動可能に配設される第 1 可動部 4 0 2 A と、ベース部材 4 0 1 A と取付部材 4 0 1 C との間に上下方向に移動可能に配設される第 2 可動部 4 0 2 B と、ベース部材 4 0 1 A と装飾部材 4 0 1 B との間に回動可能に配設される第 3 可動部 4 0 2 C と、から構成されている。

【0113】

第 1 可動部 4 0 2 A は、第 1 可動ベース 4 1 0 A と、該第 1 可動ベース 4 1 0 A の前面側に取付けられ該第 1 可動ベース 4 1 0 A を被覆する第 1 演出部 4 1 1 A と、第 1 演出部 4 1 1 A の前面側に設けられる複数の可動体 L E D 4 0 7 A と、から構成されている。第 2 可動部 4 0 2 B は、第 2 可動ベース 4 1 0 B と、該第 2 可動ベース 4 1 0 B の前面側に取付けられ該第 2 可動ベース 4 1 0 B を被覆する第 2 演出部 4 1 1 B と、該第 2 演出部 4 1 1 B に対し回動可能に設けられた第 2 演出部 4 1 1 D と、第 2 演出部 4 1 1 B の前面側に設けられる複数の可動体 L E D 4 0 7 B と、第 2 演出部 4 1 1 D の前面側に設けられる可動体 L E D 4 0 7 D と、から構成されている。第 3 可動部 4 0 2 C は、第 3 可動ベース 4 1 0 C と、該第 3 可動ベース 4 1 0 C の前面側に取付けられ該第 3 可動ベース 4 1 0 C を被覆する第 3 演出部 4 1 1 C と、第 3 演出部 4 1 1 C の前面側に設けられる複数の可動体 L E D 4 0 7 C と、から構成されている。

30

【0114】

尚、可動体 L E D 4 0 7 A～4 0 7 D は、各演出部 4 1 1 A～4 1 1 D の前面に設けられ光が前方へ直接出射される形態に限られず、透光性を有する合成樹脂材にて各演出部 4 1 1 A～4 1 1 D を形成し、該各演出部 4 1 1 A～4 1 1 D の後方に可動体 L E D 4 0 7 A～4 0 7 D を配置することで、可動体 L E D 4 0 7 A～4 0 7 D の光が各演出部 4 1 1 A～4 1 1 D を介して間接的に前方へ出射されるようにしてもよい。

40

【0115】

第 1 可動部 4 0 2 A の第 1 可動ベース 4 1 0 A は、ベース部材 4 0 1 A の背面右側に突設された回動軸 4 2 0 が挿入される軸受孔 4 2 1 が右端部に形成されており、軸受孔 4 2 1 に挿入される回動軸 4 2 0 を中心として、左右方向を向く水平位置（図 1 4 (A) 参照）と左斜め上方に傾斜する傾斜位置（図 1 5 (B) 参照）との間で回動可能に軸支されている。第 1 可動ベース 4 1 0 A における軸受孔 4 2 1 の背面側には、ベース部材 4 0 1 A

50

に取付けられる軸受カバー 4 2 2 が配設されており、回動軸 4 2 0 からの逸脱が規制されている。また、第 1 可動ベース 4 1 0 A と軸受カバー 4 2 2 との間には、一端が第 1 可動ベース 4 1 0 A に係止され、他端が軸受カバー 4 2 2 に係止されたトーションパネ 4 2 3 が設けられており、該トーションパネ 4 2 3 により第 1 可動ベース 4 1 0 A は常時傾斜位置方向へ回動付勢されている。

【0 1 1 6】

ベース部材 4 0 1 A の前面右側には第 2 演出用モータ 4 2 5 が取付けられている。第 2 演出用モータ 4 2 5 の駆動軸 4 2 5 a は、ベース部材 4 0 1 A を挿通して背面側に突出され、該突出した駆動軸 4 2 5 a の先端には第 1 ギヤ 4 2 6 が固着されている。第 1 ギヤ 4 2 6 には、ベース部材 4 0 1 A の背面側に突設された回動軸 4 3 0 を中心として回動可能に設けられた第 2 ギヤ 4 2 7 が噛合されている。

10

【0 1 1 7】

第 2 ギヤ 4 2 7 の背面周縁部所定箇所からは、連結片 4 2 8 が回動中心から離れる方向に延設されており、該連結片 4 2 8 の背面には、第 1 可動ベース 4 1 0 A に連結するための連結軸 4 2 9 が後側に向けて突設されている。この連結軸 4 2 9 は、第 1 可動ベース 4 1 0 A における軸受孔 4 2 1 の右側に形成された長孔 4 2 4 に摺動可能に挿入されている。よって、第 2 演出用モータ 4 2 5 の駆動軸 4 2 5 a が回転し、第 1 ギヤ 4 2 6 及び第 2 ギヤ 4 2 7 を介して連結片 4 2 8 の連結軸 4 2 9 が回動することで、第 1 可動ベース 4 1 0 A が回動軸 4 2 0 を中心として回動するようになっている。

【0 1 1 8】

20

第 1 可動ベース 4 1 0 A の左端部には、第 2 可動ベース 4 1 0 B に対し動力を伝達するための連結軸 4 3 1 が前方に向けて突設されている。また、ベース部材 4 0 1 A の背面における回動軸 4 2 0 の近傍には第 2 位置センサ 4 3 2 が設けられており、第 1 可動ベース 4 1 0 A の所定箇所に設けられた検出部（図示略）を検出する。本実施例では、第 1 可動部 4 0 2 A が第 2 待機位置にあるときに第 2 位置センサ 4 3 2 により検出部（図示略）が検出されるようになっている。

【0 1 1 9】

第 2 可動ベース 4 1 0 B は、特に図 1 4（B）に示すように、左から右に向けてやや下方に傾斜する円弧状の連結溝 4 4 0 が左右方向に向けて延設されており、該連結溝 4 4 0 には、第 1 可動ベース 4 1 0 A の連結軸 4 3 1 が摺動可能に挿入されている。また、連結溝 4 4 0 の右端部下方位置には、第 3 可動ベース 4 1 0 C に対し動力を伝達するための連結軸 4 4 1 が前方に向けて突設されている。

30

【0 1 2 0】

第 2 可動ベース 4 1 0 B における連結溝 4 4 0 の下方には、ベース部材 4 0 1 A と連結するためのガイド部 4 4 5 が設けられている。詳しくは、ベース部材 4 0 1 A の前面には、上下方向を向く固定レール 4 4 2 が固定されており、該固定レール 4 4 2 には、摺動レール 4 4 3 A、4 4 3 B が上下方向に摺動可能に取付けられている。摺動レール 4 4 3 A の右側方には上下方向を向くガイド棒 4 4 4 が並設されており、ガイド部 4 4 5 は、このガイド棒 4 4 4 に対し上下方向に摺動可能に嵌挿されている。

【0 1 2 1】

40

つまり、第 2 可動ベース 4 1 0 B は、固定レール 4 4 2 に対し摺動レール 4 4 3 A、4 4 3 B が上下方向に移動するとともに、ガイド部 4 4 5 がガイド棒 4 4 4 に対し上下方向に移動することで、装飾部材 4 0 1 B の背面に隠蔽される下方位置（図 1 4（A）参照）と下方位置よりも上方の上方位置（図 1 5（B）参照）との間で、ベース部材 4 0 1 A に対し上下方向に移動案内されるようになっている。

【0 1 2 2】

第 3 可動ベース 4 1 0 C は、ベース部材 4 0 1 A の前面左側に突設された回動軸 4 5 0 が挿入される軸受孔 4 5 1 が左端部に形成されており、軸受孔 4 5 1 に挿入される回動軸 4 5 0 を中心として、左右方向を向く水平位置（図 1 4（A）参照）と右斜め上方に傾斜する傾斜位置（図 1 5（B）参照）との間で回動可能に軸支されている。また、第 3 可動

50

ベース 4 1 0 C の左端部からは、ガイド片 4 5 2 が回動中心から離れる方向に延設されており、該ガイド片 4 5 2 の背面にはガイド軸 4 5 3 が突設されている。ガイド軸 4 5 3 は、ベース部材 4 0 1 A における回動軸 4 5 0 を中心とする円弧状に形成されたガイド溝 4 5 4 に摺動可能に挿入され、これにより第 3 可動ベース 4 1 0 C の回動範囲を規定する。

【0 1 2 3】

また、第 3 可動ベース 4 1 0 C には、右端部から中央部に向けて下方に傾斜する円弧状の連結溝 4 5 5 が形成されており、該連結溝 4 5 5 には、第 2 可動ベース 4 1 0 B の連結軸 4 4 1 が摺動可能に挿入されている。

【0 1 2 4】

このように、第 1 可動ベース 4 1 0 A の連結軸 4 3 1 が第 2 可動ベース 4 1 0 B の連結溝 4 4 0 に摺動可能に挿入されることで第 1 可動ベース 4 1 0 A と第 2 可動ベース 4 1 0 B とが連結され、第 2 可動ベース 4 1 0 B の連結軸 4 4 1 が第 3 可動ベース 4 1 0 C の連結溝 4 5 5 に摺動可能に挿入されることで第 2 可動ベース 4 1 0 B と第 3 可動ベース 4 1 0 C とが連結されている。つまり、第 1 可動ベース 4 1 0 A と第 3 可動ベース 4 1 0 C とは第 2 可動ベース 4 1 0 B を介して連結されている。

【0 1 2 5】

次に、第 2 可動体 4 0 2 を構成する第 1 可動ベース 4 1 0 A、第 2 可動ベース 4 1 0 B 及び第 3 可動ベース 4 1 0 C の動作態様について、図 1 4 及び図 1 5 に基づいて説明する。

【0 1 2 6】

図 1 4 (A) に示すように、第 2 可動体 4 0 2 が第 2 待機位置にあるときには、第 1 可動ベース 4 1 0 A 及び第 3 可動ベース 4 1 0 C は水平位置にあり、第 2 可動ベース 4 1 0 B は下方位置にある。具体的には、第 1 可動ベース 4 1 0 A の回動軸 4 2 0 と第 3 可動ベース 4 1 0 C の回動軸 4 5 0 とは左右に離れて配置され、第 1 可動ベース 4 1 0 A と第 3 可動ベース 4 1 0 C とのうち一方は他方の回動軸側に傾倒するように配置される。また、このとき、連結軸 4 3 1 は連結溝 4 4 0 の左端部に配置され、連結軸 4 4 1 は連結溝 4 5 5 の左端部に配置されている。また、ガイド部 4 4 5 はガイド棒 4 4 4 の下方位置に配置され、摺動レール 4 4 3 A、4 4 3 B も固定レール 4 4 2 の前面に配置されている。

【0 1 2 7】

ここで、図 1 4 (B) に示すように、第 2 演出用モータ 4 2 5 の駆動軸 4 2 5 a が回転し、第 1 ギヤ 4 2 6 及び第 2 ギヤ 4 2 7 を介して連結片 4 2 8 の連結軸 4 2 9 が正面視時計回りに回動することで、第 1 可動ベース 4 1 0 A が回動軸 4 2 0 を中心として正面視時計回りに回動する。そして、第 1 可動ベース 4 1 0 A の回動に応じて連結軸 4 3 1 が上方へ移動することで、連結軸 4 3 1 は連結溝 4 4 0 を押し上げながら右側へ摺動するため、第 2 可動ベース 4 1 0 B が上昇する。第 2 可動ベース 4 1 0 B は、ガイド部 4 4 5 がガイド棒 4 4 4 により移動案内されることで、略鉛直上方に向けて移動する。

【0 1 2 8】

そして、第 2 可動ベース 4 1 0 B の上昇に応じて連結軸 4 4 1 が上方へ移動することで、連結軸 4 4 1 は連結溝 4 5 5 を押し上げながら上側へ摺動するため、第 3 可動ベース 4 1 0 C が正面視反時計回りに回動する。つまり、第 1 可動ベース 4 1 0 A の回動に応じて第 2 可動ベース 4 1 0 B と第 3 可動ベース 4 1 0 C とが連動する。

【0 1 2 9】

次いで、ガイド部 4 4 5 がガイド棒 4 4 4 の上端に到達すると、図 1 5 (A) に示すように、摺動レール 4 4 3 A、4 4 3 B が固定レール 4 4 2 に対し上方へスライド移動することで、第 2 可動ベース 4 1 0 B を上方へ移動案内する。

【0 1 3 0】

そして、図 1 5 (B) に示すように、連結軸 4 3 1 が連結溝 4 4 0 の右端部に到達するとともに、連結軸 4 4 1 が連結溝 4 5 5 の上端部に到達すると、第 1 可動ベース 4 1 0 A 及び第 3 可動ベース 4 1 0 C は傾斜位置に配置され、第 2 可動ベース 4 1 0 B は上方位置に配置される。このように第 2 可動体 4 0 2 が第 2 進出位置へ移動した状態において、第

10

20

30

40

50

1可動ベース410Aの先端と第3可動ベース410Cの先端とが近接して正面視略逆V字形をなすように配置される。

【0131】

また、図15(B)に示すように第2可動体402が第2進出位置にある状態において、第2演出用モータ425の駆動軸425aを逆回転させることで、第1可動ベース410Aが正面視反時計回りに回転し、これに応じて第2可動ベース410Bが下降することで第3可動ベース410Cが正面視時計回りに回転する。そして、第1可動ベース410A及び第3可動ベース410Cが水平位置に配置され、第2可動ベース410Bが下方位置に配置されることで、第2可動体402は第2待機位置に配置される。

【0132】

次に、第1演出部411A、第2演出部411B、411D及び第3演出部411Cについて説明する。

【0133】

第1演出部411A、第2演出部411B、411D及び第3演出部411Cは、それぞれ前面に装飾などが施された非透光性を有する演出部材からなり、第2待機位置から第2進出位置へはそれぞれ別個に移動し、第2進出位置へ移動したときに合体して所定の形態（例えば、図17参照）を構成するようになっている。このように、第2可動体402を構成する第1演出部411A、第2演出部411B、411D及び第3演出部411Cは、遊技者に注目される部分であるが、これら第1演出部411A、第2演出部411B、411D及び第3演出部411Cを第2待機位置と該第2待機位置とは異なる第2進出位置との間で移動させるための移動機構部が必要となる。

【0134】

移動機構部とは、第1演出部411A、第2演出部411B、411D及び第3演出部411Cを所定態様で動作させるために必要となる機構部であり、例えば、第1演出部411A、第2演出部411B、411D及び第3演出部411Cを動作可能に支持する第1可動ベース410A、第2可動ベース410B及び第3可動ベース410Cを含む。より具体的には、第1可動ベース410Aに形成される連結軸431、第2可動ベース410Bに形成される連結溝440や連結軸441、第3可動ベース410Cに形成される連結溝455など、各可動ベースを連結する連結部や、他の部材へ第2演出用モータ425の動力を伝達する動力伝達部（例えば、ギヤ部など）等を含む。

【0135】

これら移動機構部は、第1演出部411A、第2演出部411B、411D及び第3演出部411Cを所定態様で動作させるために形成されるものであって、第1演出部411A、第2演出部411B、411D及び第3演出部411Cに比べて見栄えが悪い。よって、第1演出部411A、第2演出部411B、411D及び第3演出部411Cの美観が損なわれることがないように、これら第1演出部411A、第2演出部411B、411D及び第3演出部411Cにより、第1可動ベース410A、第2可動ベース410B及び第3可動ベース410Cの前面を被覆している。

【0136】

但し、図11(A)及び図12に示すように、第2演出部411B、411Dは、第2可動ベース410Bの前面における略右側部分は被覆しているが、左側の機構部分E（図11(A)、図17において白色の領域参照）は被覆されていない。すなわち、この機構部分Eは、第1演出部411A、第2演出部411B、411D及び第3演出部411Cを動作させるために必要となる機構部であるが、第2進出位置において第1演出部411A、第2演出部411B、411D及び第3演出部411Cが所定形態となるとときに不要な部位となっている。

【0137】

図16(A)(B)及び図17には、第2可動体402が第2待機位置から第2進出位置へ移動する際の第1演出部411A、第2演出部411B、411D及び第3演出部411Cの動作態様が示されている。

【0138】

図16(A)に示すように、第2可動体402が第2待機位置にあるとき、第1演出部411A、第2演出部411B、411D及び第3演出部411Cは、ベース体401の装飾部材401B(図中斜線で示される部分)などにより前面側が被覆されて遊技者から視認困難な状態とされている。図16(B)に示すように、第2可動体402が第2待機位置から第2進出位置への移動を開始すると、各第1演出部411A、第2演出部411B、411D及び第3演出部411Cにおいてベース体401の上方に移動した部分が遊技者から視認可能となる。

【0139】

ここで、第2演出部411Dについて、図18(A)(B)に基づいて簡単に説明する。図18(A)に示すように、第2演出部411Dは、第2演出部411Bの前面側において、前後方向を向く回動軸460を介して傾倒位置と起立位置との間で回動可能に軸支されている。第2演出部411Dの背面には、回動軸460を中心として回動する回動部材461が一体的に固定されており、該回動部材461の周縁には連結軸462が突設されている。

10

【0140】

一方、第2演出部411Bには、スライド板463が上下方向に移動可能に設けられ、該スライド板463の上端に形成された連結長孔464に挿入されている。スライド板463は、回動軸460の周囲に環装されたトーションバネ465により常時下方に向けて付勢されており、第2可動体402が第2待機位置に位置しているときには、図18(A)に示すように、下端がベース部材401Aの所定箇所に当接することで上方位置に配置される。また、第2可動体402が第2待機位置から第2進出位置へ向けて上方へ移動すると、図18(B)に示すように、下端がベース部材401Aの所定箇所から離れるため、トーションバネ465により下方に付勢されて下方位置へ移動する。

20

【0141】

これにより、連結軸462が下側に向けて回動するため、第2演出部411Dは、第2可動体402の第2待機位置から第2進出位置へ向けて移動を開始した直後に、傾倒位置から起立位置へ移動する(図16(B)参照)。尚、特に図示しないが、第2可動体402が第2進出位置から第2待機位置へ移動すると、スライド板463の下端がベース部材401Aの所定箇所に当接し、トーションバネ465の付勢力に抗して上方位置へ移動されるため、第2演出部411Dは、第2可動体402が第2待機位置へ戻る直前に起立位置から傾倒位置へ移動する。

30

【0142】

図16(B)に示すように、第2可動体402が第2待機位置から第2進出位置への移動を開始し、第2可動ベース410Bが上昇すると、第2可動ベース410Bにおける機構部分Eが遊技者から視認可能となる。そして、図17に示すように、第2可動体402が第2進出位置にて停止したときも、第2可動ベース410Bにおける機構部分Eは遊技者から視認可能となる。

【0143】

前述したように、第2進出位置において第1演出部411A、第2演出部411B、411D及び第3演出部411Cが図17に示す所定形態となるとき、第2可動ベース410Bの機構部分Eは不要な部位であるため、第2演出部411Bを機構部分Eを被覆するために拡張することができない。しかし、本実施例では、図16(B)に示すように、第2可動体402が第2待機位置から第2進出位置へ移動しているときや、図17に示すように、第2可動体402が第2進出位置に停止しているときに、第2可動ベース410Bの機構部分Eは遊技者から視認可能となる。つまり、機構部分Eは、第2可動体402が第2待機位置から第2進出位置へ移動しているときや第2進出位置に停止しているときに遊技者から視認可能となる視認可能部とされている。

40

【0144】

このように、第2可動体402が第2待機位置から第2進出位置へ移動しているときや

50

第2進出位置に停止しているときに、第2可動ベース410Bの機構部分Eが遊技者から視認可能となると美観が損なわれるため、本実施例では、以下に説明するように、導光板装置500や第1演出ユニット300の第1可動体302L、302Rを利用して、第2可動ベース410Bの機構部分Eを遊技者から視認困難とするようにしている。

【0145】

次に、導光板装置500について、図19～図21に基づいて説明する。図19は、(A)は導光板装置を示す正面図、(B)は(A)のA-A断面図である。図20は、(A)は導光板装置の要部を示す拡大正面図、(B)は(A)のB-B断面図、(C)は(B)の要部を示す拡大図である。図21は、各可動体の移動領域と導光板装置との関係性を示す説明図である。尚、ここでは、理解を助けるために、後述する発光領域506をドット(網点)で示し、ドット(網点)がない非発光領域507を白色で示す。

10

【0146】

図19及び図20に示すように、導光板装置500は、遊技盤2の開口2cを閉鎖するように設けられる導光板501と、該導光板501の右端面501aに光を入射するための導光板LED502が複数搭載されたLED基板503と、導光板LED502からの光を導光板501の右端面501aに向けて集光するための集光レンズ504と、導光板501とLED基板503とを一体にするための枠部材505と、を主に有する。尚、導光板装置500は、遊技盤2の背面に固定されてもよいし、センター飾り枠51に固定されてもよい。

【0147】

導光板501は、所定の前後幅寸法(板厚=約5mm)を有するアクリルやポリカーボネートなどの透明な合成樹脂等の材質で形成された板部材であって、図19(B)に示すように、演出表示装置5、第1可動体302L、302R及び第2可動体402よりも前方に配置されている。

20

【0148】

また、導光板501は、右端面501aから内部に入射された導光板LED502からの光を前方へ反射して前面から出射させる所定の導光パターンを形成する第1領域としての発光領域506、つまり、導光板501の右端面501aから内部に入射された光により発光する発光領域(図19(A)及び図20(A)における網点領域を参照)と、右端面501aから内部に入射された導光板LED502からの光を前方へ反射して前面から出射させる所定の導光パターンを形成しない第2領域としての非発光領域507、つまり、導光板501の内部に入射された光により発光しない非発光領域(図19(A)及び図20(A)における白色領域を参照)と、を有する。

30

【0149】

発光領域506は、導光板501の略中央位置に放射状の図形が表れるように形成されており、導光板501の内部に光が入射したときには、発光領域506が光を反射して前方へ出射することで、導光板501に所定の画像が発光表示されるようになっている。

【0150】

非発光領域507は、発光領域506の中央に設けられる円形をなす非発光部507Aと、発光領域506における非発光部507Aの左右に設けられ非発光部507Aよりも小径の円形をなす複数の非発光部507Bと、発光領域506における非発光部507Aの上方に設けられ非発光部507Aよりも小径の円形をなす非発光部507Cと、発光領域506における非発光部507Aの右斜め下方に向けて配置され非発光部507Aよりも小径の円形をなす複数の非発光部507Dと、発光領域506における非発光部507Aの左斜め下方に向けて配置され非発光部507Aよりも小径の円形をなす複数の非発光部507Eと、導光板501の外縁(発光領域506よりも外側)に複数設けられる非発光部507Fと、からなり、導光板501の内部に光が入射したときでも発光表示されることがない領域とされている。特に、非発光部507A～507Eは、その周囲が発光領域506に囲まれた領域である。

40

【0151】

50

図20(C)に示すように、発光領域506は、右端面501aから内部に入射された導光板LED502からの入射光を誘導して前面から出射させるように微細な凹凸状態(粗面)に背面側に形成されている。具体的には、発光領域506は、光の進行方向を側方から見たときの断面視で一定ピッチの略半円形状をなす凹凸状態(粗面)に形成されている。図20(C)では、理解を助けるために、凹凸状態(粗面)を拡大して図示しているが、実際の発光領域506は、肉眼で確認することが困難な大きさの微細な凹凸状態となっている。

【0152】

導光板501の右端面501aから内部に光が入射されると、発光領域506に形成された複数の凹部510からなるドットパターンによって導光板501に所定の画像(静止画像)が表示される(図19(A)における網点領域を参照)。つまり、右端面501aから内部に入射された導光板LED502からの光を前方へ反射して前面から出射させる所定の導光パターンを形成する第1領域としての発光領域506は、複数の凹部510からなるドットパターンが形成された領域であり、右端面501aから内部に入射された導光板LED502からの光を前方へ反射して前面から出射させる所定の導光パターンを形成しない第2領域としての非発光領域507は、複数の凹部510からなるドットパターンが形成されていない領域である。また、本実施例では、導光板501により表示可能とする表示情報として所定の画像(図形)が例示されているが、これら以外にも、絵柄、文字、記号、図柄、あるいは模様等の装飾も含む他の表示情報を表示可能としても良い。

【0153】

尚、導光板501は、右端面501aから光が入射されていない状態では、発光領域506の部分を含む導光板501全体は無色透明の状態となり、後方の演出表示装置5の表示画像、第1可動体302L、302R、第2可動体402を導光板501の前方から視認(透視)可能となる。また、右端面501aから光が入射された状態では、発光領域506の部分は発光するが、発光領域506以外の部分は、無色透明の状態が維持される。

【0154】

尚、本実施例では、発光領域506が略半円形状をなす凹凸状態に形成されているが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、発光領域506をスタンパーやインジェクションにより導光板501の背面(後面)に凹凸部をつける成型方式にて構成しても良い。また、アクリル板に白色インクで反射ドットを印刷したシルク印刷方式や、アクリル板と反射板とをドット状の粘着材で貼り付けた貼着ドット方式や、溝加工方式等により反射部を構成しても良い。

【0155】

尚、本実施例では、導光板501の背面(後面)における発光領域506の各凹凸の形状が断面視で略半円形状となっているが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら発光領域506の各凹凸の断面形状を略三角形等、光を正面(前面)に向けて反射可能な反射面を構成するものであれば種々に変形可能である。

【0156】

集光レンズ504は、アクリルまたはポリカーボネート等の透光性を有する部材によって上下方向に延びる長尺板状に形成される。集光レンズ504の導光板501側の面には、正面視で導光板501側に膨出する半円形状の複数の凸部504Aが上下方向に連続して形成されている。集光レンズ504は、複数の凸部504Aが一体に設けられた単一の部材で構成されている。各凸部504Aは、導光板LED502のそれぞれに対応して1つつつ形成されている。

【0157】

尚、凸部504Aは導光板LED502に一对一に対応することに限らず、例えば1つの凸部504Aが2以上の導光板LED502に対応していてもよい。また、集光レンズ504は、複数の凸部504Aが一体に設けられた単一の部材で構成されることに限らず、導光板LED502に対応して別個に形成された複数の集光レンズを用いてもよい。

【0158】

図20(C)に示すように、集光レンズ504の導光板501側の前後幅は、集光レンズ504の導光板LED502側の前後幅よりも小さくなっている。また、集光レンズ504の導光板501側の前後幅は、導光板501の受光面の前後幅と略同じとなっていることで、集光レンズ504からの出射光は前後方向に拡散されることなく（光の漏れなく）導光板501に入射される。

【0159】

集光レンズ504の前面は、導光板LED502側から導光板501側に向けて漸次後側に傾斜する平坦な傾斜面となっており、集光レンズ504の後面は、導光板LED502側から導光板501側に向けて漸次前側に傾斜する平坦な傾斜面となっている。つまり、集光レンズ504は、導光板LED502側から導光板501側に向けて漸次板厚が薄くなるテーパ状に形成されている。

10

【0160】

また、集光レンズ504と導光板501との間に僅かな隙間が設けられる。例えば、この隙間の間隔は、パチンコ遊技機1の輸送や使用の際に振動が生じた場合であっても、集光レンズ504と導光板501とが接触しない程度の大きさとなっている。これにより、パチンコ遊技機1の輸送や使用の際に生じる振動によって、集光レンズ504や導光板501に傷が付くことを防止することができる。

【0161】

次に、導光板LED502からの出射光の導光状態について説明する。各導光板LED502から出射された出射光は、集光レンズ504に入射される。ここで、集光レンズ504の入射面はレンズ面をなすように湾曲状に形成されているので、導光板LED502からの出射光の指向性が高い場合であっても、集光レンズ504に入射する光は、集光レンズ504内で左右方向に放射状に拡散される。そして、集光レンズ504に入射する光は、内側の湾曲状のレンズ面を通過する際に、右方向に向けて屈折して出射される。

20

【0162】

これにより、導光板LED502からの出射光の指向性が高い場合であっても、導光板LED502からの出射光を、集光レンズ504によってある程度放射状に拡散させることができ、導光板501における発光領域を広げることが可能となる。また、集光レンズ504からの出射光は、水平方向に向けて誘導されるため（放射状に拡散することが抑制されるため）、各導光板LED502に対応する部分のみを発光させることができる。

30

【0163】

また、導光板LED502から集光レンズ504に入射された光は、前後方向に全反射を繰り返しつつ、前後方向の略中央位置に向けて集光され、最終的に集光レンズ504のうち導光板501側の端面（前後幅が最も小さい部分）から出射される。

【0164】

このような構成により、導光板LED502からの光を前後方向に拡散させることなく集光して導光板501に導くことができる。特に、導光板LED502の発光面の前後幅が、集光レンズ504の導光板LED502側の前後幅よりも大きい場合であっても、導光板LED502からの光を前後方向に拡散させることなく導光板501に導くことができるので、導光板LED502からの光が周囲に拡散されることを防止することができる。

40

【0165】

また、特に図示はしないが、例えば導光板LED502が前後方向に複数配置される場合であっても、集光レンズ504の導光板LED502の前後幅を導光板LED502の前後幅に応じて大きくすることにより、導光板LED502からの光を前後方向に拡散させることなく集光レンズ504に入射させることができる。よって、導光板501の前後幅よりも導光板LED502の発光領域の前後幅のほうが大きい場合であっても、導光板LED502からの光を前後方向に拡散させることなく集光して導光板501に導くことができる。

【0166】

50

集光レンズ504からの光が導光板501内に導かれ、発光領域506に到達すると、発光領域506にて光が前面側（遊技者の側）に向けて反射される。これにより、遊技者から見て、導光板501のうち発光領域506が反射光により発光することで、導光板501の前面に、図19（A）において網点で表された図形が表示されるようになる。尚、導光板501のうち発光領域506に対応する箇所が反射光により発光されることで、導光板501に所定の文字や図形等の画像が表示されるようになっていてもよい。

【0167】

図19（B）に示すように、遊技者から見て（前後方向で）、演出表示装置5は奥、導光板装置500は手前に配置される。遊技者から見て、演出表示装置5は横長長方形状をなす。例えば、演出表示装置5は、液晶パネルを備える液晶表示装置を用いる。例えば、液晶パネルとしては、ツイストネマティックモード（TNモード）、インプレインスイッチングモード（IPSモード）、バーティカルアライメントモード（VAモード）、強誘電性液晶モード、反強誘電性液晶モード、ホモジニアス型液晶モード、ゲストーホスト型液晶モード、高分子分散型液晶モード、ホログラフィック高分子分散型液晶モード等の種々のモードの液晶パネルを用いてもよい。尚、演出表示装置5は、液晶表示装置に限らず、有機EL表示装置、無機EL表示装置等のEL表示装置を用いてもよい。

【0168】

図21に示すように、発光領域506は、導光板501の背面側で動作する第1可動体302L、302Rの移動領域E1と、第2可動体402の移動領域E2と、演出表示装置5の表示領域と、の大部分に対して前後に重畳するように形成されている。尚、移動領域E1、E2は、図21において1点鎖線で囲まれた斜線領域である。

【0169】

詳しくは、第1可動体302L、302Rの移動領域E1は、第1可動体302L、302Rが第1待機位置から第1進出位置に移動するまでの領域であり、第2可動体402の移動領域E2は、第2可動体402が第2待機位置から第2進出位置に移動するまでの領域であり、第1待機位置と第1進出位置及び第2待機位置と第2進出位置を含む領域である。導光板501は、右端面501aから光が入射された状態では、発光領域506が発光した状態となり、後方の演出表示装置5の表示画像、第1可動体302L、302R、第2可動体402を導光板501の前方から視認（透視）困難または視認不能となる。すなわち、発光領域506が発光した状態にあっては、第1可動体302L、302R及び第2可動体402が移動動作中または動作完了時のいずれの状態であっても導光板501の前方から視認（透視）困難または視認不能となる。

【0170】

また、図21に示すように、第1可動体302L、302Rが第1進出位置に位置した際には、該第1可動体302L、302Rの複数の可動体LED307L、307Rが、導光板501の背面において、非発光領域507における複数の非発光部507Bに対応する位置に配置される。また、第2可動体402が第2進出位置に位置した際には、該第1可動体302L、302Rの複数の可動体LED407Aが、導光板501の背面において、非発光領域507における複数の非発光部507Dに対応する位置に配置され、複数の可動体LED407Bが、非発光部507Aに対応する位置に配置され、複数の可動体LED407Cが、非発光部507Eに対応する位置に配置され、可動体LED407Dが、非発光部507Cに対応する位置に配置される。すなわち、第1可動体302L、302Rが第1進出位置に位置し、第2可動体402が第2進出位置に位置した際には、可動体LED307L、307R、407A～407Dが非発光部507A～507Eを通して前方から視認可能となる（図28及び図29参照）。

【0171】

尚、演出表示装置5の表示画像は、第1可動体302L、302Rの移動領域E1と、第2可動体402の移動領域E2と、の後方に一部重畳するように配置されている。

【0172】

次に、複合演出について図22～図32に基づいて説明する。図22は、（A）は可動

10

20

30

40

50

体移動態様決定テーブル、(B)は導光板発光態様決定テーブル、(C)は可動体LED発光態様決定テーブル、(D)は演出表示装置表示態様決定テーブルを示す説明図である。図23は、(A)は複合演出のパターン1の態様、(B)は複合演出のパターン2の態様を示す説明図である。図24は、(A)は複合演出のパターン3の態様、(B)は複合演出のパターン4の態様を示す説明図である。図25は、(A)は複合演出前の状態を示す説明図、(B)は(A)の状態における導光板の説明図、(C)は(A)の状態における演出表示装置の説明図、(D)は(A)の状態における第1可動体及び第2可動体の説明図である。図26は、(A)は複合演出のパターン1における導光板の発光演出開始時の状態を示す説明図、(B)は(A)の状態における導光板の説明図、(C)は(A)の状態における演出表示装置の説明図、(D)は(A)の状態における第1可動体及び第2可動体の説明図である。図27は、(A)は複合演出のパターン1における第1可動体及び第2可動体の動作開始時の状態を示す説明図、(B)は(A)の状態における導光板の説明図、(C)は(A)の状態における演出表示装置の説明図、(D)は(A)の状態における第1可動体及び第2可動体の説明図である。図28は、(A)は複合演出のパターン1における第1可動体及び第2可動体の動作完了時の状態を示す説明図、(B)は(A)の状態における導光板の説明図、(C)は(A)の状態における演出表示装置の説明図、(D)は(A)の状態における第1可動体及び第2可動体の説明図である。図29は、(A)は複合演出のパターン1における可動体LEDの発光演出時の状態を示す説明図、(B)は(A)の状態における導光板の説明図、(C)は(A)の状態における演出表示装置の説明図、(D)は(A)の状態における第1可動体及び第2可動体の説明図である。図30は、(A)は複合演出のパターン1における演出表示装置の表示演出時の状態を示す説明図、(B)は(A)の状態における導光板の説明図、(C)は(A)の状態における演出表示装置の説明図、(D)は(A)の状態における第1可動体及び第2可動体の説明図である。図31は、(A)は複合演出のパターン3における導光板の発光演出時の状態を示す説明図、(B)は複合演出のパターン3における演出表示装置の表示演出時の状態を示す説明図である。図32は、(A)(B)は複合演出のパターン2の変形例を示す説明図である。尚、図26～図32では、理解を助けるために、遊技盤2の中央部において、遊技者から見て明るい部分を白色で示し、遊技者から見て暗い部分をドット(網点)にて示す。

【0173】

尚、本実施例では、遊技制御用マイクロコンピュータ100から受信した変動パターン指定コマンドから特定される変動パターンがスーパーリーチ変動パターンであった場合に演出制御用CPU120が実行する演出の一例を説明する。ここでいう演出とは、第1可動体302L、302R及び第2可動体402の動作演出、導光板装置500による導光板演出(発光演出)、第1可動体302L、302R及び第2可動体402に設けられる各可動体LEDによる演出、及び演出表示装置5による表示演出を含む複合演出である。

【0174】

演出制御用CPU120は、遊技制御用マイクロコンピュータ100から変動パターン指定コマンド(スーパーリーチ変動パターン)を受信したことに基づいて、複合演出の実行を決定するとともに、第1可動体302L、302R及び第2可動体402の動作演出、導光板装置500による導光板演出、可動体LED307L、307R、407A～407Dによる演出、及び演出表示装置5による表示演出といった演出態様を決定し、その後、演出表示装置5において演出図柄の変動表示を開始する。尚、本実施例では、遊技制御用マイクロコンピュータ100から受信した変動パターン指定コマンドがスーパーリーチ当り変動パターンであるかスーパーリーチはずれ変動パターンであるかにかかわらず100%の割合で複合演出の実行を決定するようになっているが、実行の有無を決定するようにしてもよい。

【0175】

具体的には、演出制御基板12が備えるROM121には、例えば図22(A)に示す可動体移動態様決定テーブル、図22(B)に示す導光板発光態様決定テーブル、図22

(C)に示す可動体LED発光態様決定テーブル、図22(D)に示す演出表示装置表示態様決定テーブル等が記憶されている。

【0176】

可動体移動態様決定テーブルとは、複合演出における第1可動体302L、302R及び第2可動体402の移動態様を決定するテーブルである。

【0177】

詳しくは、可動体移動態様決定テーブルは、第1可動体302L、302R及び第2可動体402を第1進出位置及び第2進出位置に移動させずに第1待機位置及び第2待機位置に停止したままの状態とする停止パターンと、第1可動体302L、302R及び第2可動体402を第1進出位置及び第2進出位置に移動させる移動パターンと、を有する。尚、停止パターンに決定された際には、移動パターンにおける第1可動体302L、302R及び第2可動体402の移動開始タイミングになったときでも、第1可動体302L、302R及び第2可動体402を第1待機位置及び第2待機位置に停止させたままとし、演出表示装置5により第1可動体302L、302R及び第2可動体402が第1進出位置及び第2進出位置に移動した画像Pのみを表示させる演出を行う(図31(B)参照)。

【0178】

尚、本実施例の可動体移動態様決定テーブルは、停止パターンと移動パターンのみの移動態様を有する態様を例について説明するが、本発明はこれに限定されるものではなく移動態様を複数設けてもよい。例えば、第1可動体302L、302R及び第2可動体402を第1進出位置及び第2進出位置に移動させる第1移動パターンと、第1可動体302L、302R及び第2可動体402を第1、第2待機位置と第1、第2進出位置との間の位置に移動させる第2移動パターン等を有してもよい。

【0179】

これら停止パターンと移動パターンは、可動体移動態様決定テーブルにおいて、遊技制御用マイクロコンピュータ100からの変動パターン指定コマンドから特定される変動表示の表示結果(はずれ、非確変大当り、確変大当り)に応じて決定される割合が異なっている。

【0180】

具体的には、はずれの場合には、停止パターンが80%の割合で移動態様として決定され、移動パターンが20%の割合で決定される。また、非確変大当りの場合には、停止パターンが20%の割合で移動態様として決定され、移動パターンが80%の割合で決定され、確変大当りの場合には、停止パターンが10%の割合で移動態様として決定され、移動パターンが90%の割合で決定される。すなわち、はずれの場合には、移動パターンよりも停止パターンの方が高い割合で決定され、大当りの場合には、停止パターンよりも移動パターンの方が高い割合で決定される。言い換えれば、可動体移動態様は、停止パターンよりも移動パターンの方が大当りの期待度が高い。また、非確変大当りの場合には、移動パターンよりも停止パターンの方が高い割合で決定され、確変大当りの場合には、停止パターンよりも移動パターンの方が高い割合で決定される。言い換えれば、停止パターンよりも移動パターンの方が確変大当りの期待度が高い。

【0181】

続いて、導光板発光態様決定テーブルについて説明する。導光板発光態様決定テーブルとは、複合演出における導光板装置500の発光態様を決定するテーブルである。

【0182】

詳しくは、導光板発光態様決定テーブルは、導光板501を白色で発光させる白色パターンと、導光板501を赤色で発光させる赤色パターンと、導光板501を点滅発光させるフラッシュパターンと、を有する。この導光板発光態様は、後述するように、第1可動体302L、302R及び第2可動体402の移動前(可動体移動態様決定テーブルにおける移動パターンの開始前)から移動終了後までの期間行われる(図23(A),(B)参照)。尚、可動体移動態様決定テーブルにおいて停止パターンが決定された際には、演

出表示装置 5 による第 1 可動体 3 0 2 L, 3 0 2 R 及び第 2 可動体 4 0 2 の画像表示後に所定期間行われる (図 2 4 (A) 参照)。

【0183】

尚、本実施例の導光板発光態様決定テーブルは、白色パターン、赤色パターン、フラッシュパターンを有する例について説明するが、本発明はこれに限定されるものではなく、発光態様は複数有していればよい。例えば、発光態様は青色パターンや緑色パターン、または紫色パターンやレインボーパターン等を有していてもよい。また、本実施例のフラッシュパターンは、導光板 5 0 1 を赤色で点滅発光させる態様として説明するが、これに限定されるものではなく、他の色で発光させてもよい。

【0184】

これら白色パターン、赤色パターン、フラッシュパターンは、導光板発光態様決定テーブルにおいて、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 からの変動パターン指定コマンドから特定される変動表示の表示結果 (はずれ、非確変大当り、確変大当り) に応じて決定される割合が異なっている。

【0185】

具体的には、はずれの場合には、白色パターンが 8 0 % の割合で発光態様として決定され、赤色パターンが 1 8 % の割合で決定され、フラッシュパターンが 2 % の割合で決定される。また、非確変大当りの場合には、白色パターンが 2 0 % の割合で発光態様として決定され、赤色パターンが 6 0 % の割合で決定され、フラッシュパターンが 2 0 % の割合で決定される。また、確変大当りの場合には、白色パターンが 2 % の割合で発光態様として決定され、赤色パターンが 1 8 % の割合で決定され、フラッシュパターンが 8 0 % の割合で決定される。

【0186】

すなわち、はずれの場合には、赤色パターン及びフラッシュパターンよりも白色パターンの方が高い割合で決定され、大当りの場合には、白色パターンよりも赤色パターン及びフラッシュパターンの方が高い割合で決定される。言い換えれば、発光態様は、白色パターンよりも赤色パターン及びフラッシュパターンの方が大当りの期待度が高い。

【0187】

また、非確変大当りの場合には、フラッシュパターンよりも赤色パターンの方が高い割合で決定され、確変大当りの場合には、赤色パターンよりもフラッシュパターンの方が高い割合で決定される。言い換えれば、赤色パターンよりもフラッシュパターンの方が確変大当りの期待度が高い。

【0188】

次いで、可動体 L E D 発光態様決定テーブルについて説明する。可動体 L E D 発光態様決定テーブルとは、複合演出における可動体 L E D 3 0 7 L, 3 0 7 R, 4 0 7 A ~ 4 0 7 D の発光態様を決定するテーブルである。尚、可動体 L E D 発光態様決定テーブルは、上記した可動体移動態様決定テーブルを用いて移動パターンを決定したときにのみ決定するために用いられるテーブルであり、停止パターンを決定したときには可動体 L E D 3 0 7 L, 3 0 7 R, 4 0 7 A ~ 4 0 7 D は発光させないので使用しない。

【0189】

詳しくは、可動体 L E D 発光態様決定テーブルは、可動体 L E D 3 0 7 L, 3 0 7 R, 4 0 7 A ~ 4 0 7 D を白色で発光させる白色パターンと、可動体 L E D 3 0 7 L, 3 0 7 R, 4 0 7 A ~ 4 0 7 D を赤色で発光させる赤色パターンと、可動体 L E D 3 0 7 L, 3 0 7 R, 4 0 7 A ~ 4 0 7 D を点滅発光させるフラッシュパターンと、を有する。これら可動体 L E D 発光態様は、第 1 可動体 3 0 2 L, 3 0 2 R 及び第 2 可動体 4 0 2 が可動体移動態様決定テーブルにおいて移動パターンに決定されたときに白色パターン、赤色パターン、フラッシュパターンの中から適宜決定される。尚、可動体 L E D 発光態様は、後述するように、第 1 可動体 3 0 2 L, 3 0 2 R 及び第 2 可動体 4 0 2 が第 1 進出位置及び第 2 進出位置に移動したとき (移動終了後) に所定期間行われる (図 2 3 (A), (B) 参照)。

10

20

30

40

50

【0190】

尚、本実施例の可動体LED発光態様決定テーブルは、白色パターン、赤色パターン、フラッシュパターンを有する例について説明するが、本発明はこれに限定されるものではなく、発光態様は複数有していればよい。例えば、発光態様は青色パターンや緑色パターン、または紫色パターンやレインボーパターン等を有していてもよい。

【0191】

これら可動体LED発光態様決定テーブルにおける白色パターン、赤色パターン、フラッシュパターンは、可動体LED発光態様決定テーブルにおいて、遊技制御用マイクロコンピュータ100からの変動パターン指定コマンドから特定される変動表示の表示結果（はずれ、非確変大当り、確変大当り）に応じて決定される割合が異なっている。

10

【0192】

具体的には、はずれの場合には、白色パターンが80%の割合で発光態様として決定され、赤色パターンが18%の割合で決定され、フラッシュパターンが2%の割合で決定される。また、非確変大当りの場合には、白色パターンが20%の割合で発光態様として決定され、赤色パターンが60%の割合で決定され、フラッシュパターンが20%の割合で決定される。また、確変大当りの場合には、白色パターンが2%の割合で発光態様として決定され、赤色パターンが18%の割合で決定され、フラッシュパターンが80%の割合で決定される。

【0193】

すなわち、はずれの場合には、赤色パターン及びフラッシュパターンよりも白色パターンの方が高い割合で決定され、大当りの場合には、白色パターンよりも赤色パターン及びフラッシュパターンの方が高い割合で決定される。言い換えれば、発光態様は、白色パターンよりも赤色パターン及びフラッシュパターンの方が大当りの期待度が高い。

20

【0194】

また、非確変大当りの場合には、フラッシュパターンよりも赤色パターンの方が高い割合で決定され、確変大当りの場合には、赤色パターンよりもフラッシュパターンの方が高い割合で決定される。言い換えれば、赤色パターンよりもフラッシュパターンの方が確変大当りの期待度が高い。

【0195】

次いで、演出表示装置表示態様決定テーブルについて説明する。演出表示装置表示態様決定テーブルとは、複合演出における演出表示装置5の表示態様を決定するテーブルである。

30

【0196】

詳しくは、演出表示装置表示態様決定テーブルは、演出表示装置5によりエフェクト画像の表示を行わないエフェクトなしパターンと、演出表示装置5によりエフェクト画像を白色で表示するエフェクトAパターンと、演出表示装置5によりエフェクト画像を赤色で表示するエフェクトBパターンと、を有する。これら演出表示装置表示態様は、後述するように、第1可動体302L、302R及び第2可動体402またはその画像が第1進出位置に移動したとき（移動終了後）に所定期間行われる（図23（A）、（B）及び図24（B）参照）。

40

【0197】

尚、本実施例の演出表示装置表示態様決定テーブルは、エフェクトなしパターンと、エフェクトAパターンと、エフェクトBパターンを有する例について説明するが、本発明はこれに限定されるものではなく、表示態様は複数有していればよい。例えば、表示態様は青色パターンや緑色パターン、または紫色パターンやレインボーパターン等を有していてもよい。また、表示態様は、色だけでなく図柄等が異なるパターンを複数用意してもよい。

【0198】

これらエフェクトなしパターンと、エフェクトAパターンと、エフェクトBパターンは、演出表示装置表示態様決定テーブルにおいて、遊技制御用マイクロコンピュータ100

50

からの変動パターン指定コマンドから特定される変動表示の表示結果（はずれ、非確変大当り、確変大当り）に応じて決定される割合が異なっている。

【0199】

具体的には、はずれの場合には、エフェクトなしパターンが80%の割合で表示態様として決定され、エフェクトAパターンが18%の割合で決定され、エフェクトBパターンが2%の割合で決定される。また、非確変大当りの場合には、エフェクトなしパターンが20%の割合で表示態様として決定され、エフェクトAパターンが60%の割合で決定され、エフェクトBパターンが20%の割合で決定される。また、確変大当りの場合には、エフェクトなしパターンが2%の割合で表示態様として決定され、エフェクトAパターンが18%の割合で決定され、エフェクトBフラッシュパターンが80%の割合で決定される。

10

【0200】

すなわち、はずれの場合には、エフェクトAパターン及びエフェクトBパターンよりもエフェクトなしパターンの方が高い割合で決定され、大当りの場合には、エフェクトなしパターンよりもエフェクトAパターン及びエフェクトBパターンの方が高い割合で決定される。言い換えれば、表示態様は、エフェクトなしパターンよりもエフェクトAパターン及びエフェクトBパターンの方が大当りの期待度が高い。

【0201】

また、非確変大当りの場合には、エフェクトBパターンよりもエフェクトAパターンの方が高い割合で決定され、確変大当りの場合には、エフェクトAパターンよりもエフェクトBパターンの方が高い割合で決定される。言い換えれば、エフェクトAパターンよりもエフェクトBパターンの方が確変大当りの期待度が高い。

20

【0202】

次に、実際の複合演出の流れを説明する。まず、図23(A)に示す大当りの場合の1の形態である複合演出のパターン1について説明する。尚、ここでの複合演出のパターン1は、可動体移動態様決定テーブルにおいて移動パターンに決定され、導光板発光態様決定テーブルにおいて赤色パターンに決定され、可動体LED発光態様決定テーブルにおいてフラッシュパターンに決定され、演出表示装置表示態様決定テーブルにおいてエフェクトBパターンに決定されている態様とする。

【0203】

まず、演出制御用CPU120は、遊技制御用マイクロコンピュータ100から変動パターン指定コマンド（スーパーリーチ変動パターン）を受信したに基づいて、各種演出態様を決定し、その後、演出表示装置5において演出図柄の変動表示を開始する。そして、所定のタイミングで演出図柄の変動表示状態を所定のリーチ状態とする（図25(A)参照）。

30

【0204】

このとき、図25(B)に示すように、導光板501は、消灯した状態、つまり、発光領域506が光を前方へ出射させずに、発光領域506の部分を含む導光板501全体が無色透明の状態となっており、後方の演出表示装置5の表示画像、第1可動体302L、302R、第2可動体402が導光板501の前方から視認（透視）可能となっている。また、図25(C)に示すように、演出表示装置5は、演出図柄の変動表示（所定のリーチ状態）を行っている。また、図25(D)に示すように、第1可動体302L、302R及び第2可動体402は、第1待機位置及び第2待機位置に位置しているとともに、可動体LED307L、307R、407A～407Dは消灯している。

40

【0205】

次いで、図示しないが、演出制御用CPU120は、演出表示装置5にて演出図柄の変動表示状態をリーチ状態とするとともに、変動表示とは別個にリーチ演出を開始した後、該リーチ演出をスーパーリーチ演出（例えば、キャラクタがバトルを行う画像を表示するなど）へ発展させる。そして、スーパーリーチ演出を開始した後、所定のタイミング（例えば、上記バトルの決着をつけるタイミング等）で、スティックコントローラ31Aまた

50

はプッシュボタン 3 1 B の操作を促す画像を表示する操作促進演出を実行する。演出制御用 CPU 1 2 0 は、操作促進演出を実行している期間においてスティックコントローラ 3 1 A (またはプッシュボタン 3 1 B) の操作を受付けたときまたはスティックコントローラ 3 1 A (またはプッシュボタン 3 1 B) の操作を受付けずに操作有効期間が終了したとき、つまり、複合演出の開始条件が成立したときに、複合演出のパターン 1 (演出パターン 1 に基づく複合演出)を開始する。

【0 2 0 6】

複合演出のパターン 1 では、演出制御用 CPU 1 2 0 は、操作促進演出を実行している期間においてスティックコントローラ 3 1 A (またはプッシュボタン 3 1 B) の操作を受付けたときまたはスティックコントローラ 3 1 A (またはプッシュボタン 3 1 B) の操作を受付けずに操作有効期間が終了したとき、つまり複合演出の開始条件成立時 T a 1 に、まず、導光板 LED 5 0 2 を点灯して導光板演出を実行する (図 2 3 (A) 及び図 2 6 (A) 参照)。

【0 2 0 7】

詳しくは、導光板 5 0 1 による発光演出時にあっては、図 2 6 (B) に示すように、導光板 5 0 1 が点灯した状態、つまり、発光領域 5 0 6 に形成された複数の凹部 5 1 0 からなるドットパターンによって前方へ光が出射されて発光領域 5 0 6 が発光することにより導光板 5 0 1 に所定の画像が表示された状態となっており、これにより後方の演出表示装置 5 の表示画像、第 1 可動体 3 0 2 L, 3 0 2 R、第 2 可動体 4 0 2 が導光板 5 0 1 の前方から視認 (透視) し難い状態となる。また、図 2 6 (C) に示すように、演出表示装置 5 は、消灯した状態、つまり、電圧の無印加状態で表示画面が暗表示 (黒表示) 状態となり、演出図柄の変動表示、画像演出、エフェクト演出等を行わない状態となる。また、図 2 6 (D) に示すように、第 1 可動体 3 0 2 L, 3 0 2 R 及び第 2 可動体 4 0 2 は、第 1 待機位置及び第 2 待機位置に位置しているとともに、可動体 LED 3 0 7 L, 3 0 7 R, 4 0 7 A ~ 4 0 7 D は消灯している。

【0 2 0 8】

次いで、第 1 演出用モータ 3 1 1 及び第 2 演出用モータ 4 2 5 を駆動して、第 1 可動体 3 0 2 L, 3 0 2 R を第 1 待機位置から第 1 進出位置、第 2 可動体 4 0 2 を第 2 待機位置から第 2 進出位置へ移動させる進出動作を開始する (図 2 3 (A)、図 2 7 (A) 及び図 2 8 (A) 参照)。

【0 2 0 9】

詳しくは、第 1 可動体 3 0 2 L, 3 0 2 R 及び第 2 可動体 4 0 2 の進出動作時 (進出動作開始時 T a 2 から進出動作終了時 T a 3 までの期間) にあっては、図 2 7 (B) 及び図 2 8 (B) に示すように、導光板 5 0 1 が点灯した状態を継続しているとともに、図 2 7 (C) 及び図 2 8 (C) に示すように、演出表示装置 5 は、消灯状態を継続している。また、図 2 7 (D) 及び図 2 8 (D) に示すように、第 1 可動体 3 0 2 L, 3 0 2 R 及び第 2 可動体 4 0 2 は、第 1 進出位置及び第 2 進出位置に向けて漸次移動するとともに、可動体 LED 3 0 7 L, 3 0 7 R, 4 0 7 A ~ 4 0 7 D は消灯している。

【0 2 1 0】

尚、図 2 8 (A) に示すように、第 1 可動体 3 0 2 L, 3 0 2 R 及び第 2 可動体 4 0 2 の進出動作終了時 T a 3 (第 1 可動体 3 0 2 L, 3 0 2 R 及び第 2 可動体 4 0 2 が第 1 進出位置及び第 2 進出位置に位置したとき) にあっては、第 1 可動体 3 0 2 L, 3 0 2 R の複数の可動体 LED 3 0 7 L, 3 0 7 R が導光板 5 0 1 の背面における非発光部 5 0 7 B に対応する位置に配置され、第 2 可動体 4 0 2 の複数の可動体 LED 4 0 7 A ~ 4 0 7 D が導光板 5 0 1 の背面における複数の非発光部 5 0 7 A, 5 0 7 C, 5 0 7 D, 5 0 7 E の各々に対応する位置に配置される。

【0 2 1 1】

このように、第 1 可動体 3 0 2 L, 3 0 2 R 及び第 2 可動体 4 0 2 の進出動作時 (進出動作開始時 T a 2 から進出動作終了時 T a 3 までの期間) にあっては、導光板 5 0 1 に所定の画像 (静止画像) が発光表示されると、導光板 5 0 1 は第 1 可動体 3 0 2 L, 3 0 2

R及び第2可動体402の前方に配設されていることから、導光板501から前方、つまり遊技者側に出射される光により、遊技者側から導光板501の後方にある第1可動体302L、302Rや第2可動体402を視認することが極めて困難な状況となる。つまり、遊技者は、第1可動体302L、302R及び第2可動体402の状態（移動しているか否かまたは移動態様）を把握し難くなるため、遊技者に第1可動体302L、302R及び第2可動体402の状態がどのようなになっているか興味を持たせることができる。

【0212】

また、第2可動体402の一部である機構部分Eは、第2待機位置から第2進出位置へ向けて移動する際に遊技者から視認可能となるが、導光板501から前方に出射される光により遊技者から視認困難となる。また、第2可動体402が第2進出位置に到達した際において、第1可動体302L、302Rは、第2可動体402における第2演出部411Bの左右側に配置される。特に左側の第1可動体302Lは、第2可動ベース410Bの一部である機構部分Eの前面側に重畳するように移動するため、第1可動体302Lによって機構部分Eが隠蔽されて遊技者から視認不能となる。

10

【0213】

また、第1可動体302L、302R及び第2可動体402の進出動作時にあっては、導光板501は、点灯した状態（発光演出）となっており、演出表示装置5及び可動体LED307L、307R、407A～407Dは、消灯した状態となっているため、導光板501の発光演出の効果の向上と、第1可動体302L、302R及び第2可動体402の視認性の低下が相乗的に得られる。

20

【0214】

次いで、演出制御用CPU120は、第1可動体302L、302R及び第2可動体402の進出動作終了時Ta3から可動体LED307L、307R、407A～407Dによる発光演出を実行する（図23（A）及び図29（A）参照）。

【0215】

詳しくは、可動体LED307L、307R、407A～407Dによる発光演出開始時にあっては、図29（B）に示すように、導光板501が点灯した状態を継続しているとともに、図29（C）に示すように、演出表示装置5は、消灯した状態を継続している。また、図29（D）に示すように、第1可動体302L、302R及び第2可動体402は、第1進出位置及び第2進出位置に位置した状態を維持しているとともに、可動体LED307L、307R、407A～407Dは点灯している。

30

【0216】

可動体LED307L、307R、407A～407Dによる発光演出を実行した際には、可動体LED307L、307R、407A～407Dから前方に照射された光は、導光板501の背面からそれぞれ対応する複数の非発光部507A～507Eを介して前方側（遊技者側）に出射される。すなわち、このときには、導光板501の発光演出により導光板501の発光領域506が発光するだけでなく、可動体LED307L、307R、407A～407Dによる発光演出により導光板501の非発光部507A～507Eも発光するようになり、導光板501と可動体LED307L、307R、407A～407Dとを用いた複合的な発光演出として演出効果を高めることができる。

40

【0217】

次いで、演出制御用CPU120は、導光板501による発光演出を終了させるとともに、導光板501による発光演出終了時Ta4から演出表示装置5によるエフェクト表示（表示演出）を行う（図23（A）及び図30（A）参照）。

【0218】

詳しくは、演出表示装置5によるエフェクト表示開始時にあっては、図30（B）に示すように、導光板501が消灯した状態となっている。また、図30（C）に示すように、演出表示装置5は、エフェクト表示状態となっている。また、図30（D）に示すように、第1可動体302L、302R及び第2可動体402は、第1進出位置及び第2進出位置に位置した状態を維持しているとともに、可動体LED307L、307R、407

50

A～407Dは点灯した状態を維持している。

【0219】

尚、このエフェクト表示とは、所定の画像であるエフェクト画像（例えば、稲妻等の画像やロゴや数字等）を演出表示装置5に表示することであり、エフェクト画像は、演出表示装置5における第1可動体302L、302R及び第2可動体402と重畳しない領域において、遊技者から視認可能となる。

【0220】

このように導光板501による発光演出を終了させることで、遊技者は、第1進出位置及び第2進出位置に位置した第1可動体302L、302R及び第2可動体402を視認可能となる。すなわち、複合演出の開始条件成立時Ta1から発光演出終了時Ta4までの期間（導光板501の発光演出期間）では、導光板501から前方に出射される光により、導光板501の後方にある第1可動体302L、302Rや第2可動体402が遊技者から視認困難となっていたため、遊技者は第1可動体302L、302Rや第2可動体402の状態を把握し難くなっていたが、導光板501による発光演出が終了した時点で第1進出位置及び第2進出位置に位置した第1可動体302L、302R及び第2可動体402が視認可能となる。

【0221】

すなわち、導光板501による発光演出を開始したときに第1待機位置及び第2待機位置にあったはずの第1可動体302L、302R及び第2可動体402が、発光演出を終了したときに第1進出位置及び第2進出位置に突然出現する、つまり、第1可動体302L、302R及び第2可動体402が移動したことを遊技者が分からないため、遊技者に対して驚きを与えることができる。

【0222】

また、第1進出位置及び第2進出位置に位置した第1可動体302L、302R及び第2可動体402が視認可能となった時点では、演出表示装置5のエフェクト表示にて第1可動体302L、302R及び第2可動体402を際立たせるように作用するため、複合演出の演出効果が向上する。

【0223】

尚、演出制御用CPU120は、可動体LED307L、307R、407A～407Dによる発光演出と、演出表示装置5によるエフェクト表示とを所定の期間行った後、可動体LED307L、307R、407A～407Dによる発光演出と演出表示装置5によるエフェクト表示とを終了させる。そして、可動体LED307L、307R、407A～407Dによる発光演出及び演出表示装置5によるエフェクト表示終了時Ta5から第1可動体302L、302R及び第2可動体402を第1待機位置及び第2待機位置に向けて退避させる退避動作を、退避動作終了時Ta6までの所定期間行い、複合演出を終了する。

【0224】

その後、演出制御用CPU120は、演出表示装置5における演出図柄表示エリア5L、5C、5Rに所定の演出図柄を揃えて（例えば、「7-7-7」）停止表示させて大当たりが確定したことを報知する。

【0225】

次いで、図23（B）に示す大当たりの場合の他の形態である複合演出のパターン2について説明する。尚、ここでの複合演出のパターン2は、可動体移動態様決定テーブルにおいて移動パターンに決定され、導光板発光態様決定テーブルにおいてフラッシュパターンに決定され、可動体LED発光態様決定テーブルにおいてフラッシュパターンに決定され、演出表示装置表示態様決定テーブルにおいてエフェクトBパターンに決定されている態様とする。

【0226】

図23（B）に示すように、複合演出のパターン2では、第1可動体302L、302R及び第2可動体402の進出動作開始時Tb2から発光演出終了時Tb4までの期間に

10

20

30

40

50

わたり、導光板 501 の消灯と点灯とを繰り返して点滅させるフラッシュパターンの導光板 501 による発光演出を継続して実行する。このようにすることで、進出動作時及び進出動作終了時の第 1 可動体 302 L, 302 R 及び第 2 可動体 402 がフラッシュパターンの導光板 501 による発光演出における導光板 501 の消灯時の短期間に視認できるようになる。尚、この導光板 501 の消灯と点灯とのそれぞれの間隔は、適宜設定してもよく、例えば、導光板 501 の消灯と点灯とのそれぞれの間隔を異なる長さとしてもよい。

【0227】

次いで、図 24 (A) に示すはずれの場合の 1 の形態である複合演出のパターン 3 について説明する。尚、ここでの複合演出のパターン 3 は、可動体移動態様決定テーブルにおいて停止パターンに決定され、導光板発光態様決定テーブルにおいて白色パターンに決定される態様とする。また、可動体移動態様決定テーブルにおいて停止パターンに決定された場合には、可動体 LED の発光演出を行わないとともに、演出表示装置の表示演出を行わない。言い換えれば、可動体 LED 発光態様決定テーブルにおいて可動体 LED 発光態様を決定しない。

【0228】

複合演出のパターン 3 では、まず、複合演出の開始条件成立時 Tc1 に導光板 LED 502 を点灯して導光板演出を実行する (図 31 (A) 参照)。このとき、第 1 可動体 302 L, 302 R 及び第 2 可動体 402 は、実際には動作せず、第 1 待機位置及び第 2 待機位置で待機している。そして、導光板 501 による発光演出終了時 Tc4 に演出表示装置 5 により第 1 進出位置及び第 2 進出位置に位置した状態の第 1 可動体 302 L, 302 R 及び第 2 可動体 402 の画像 P を表示する (図 31 (B) 参照)。

【0229】

上述にて説明したように、複合演出の一例であるパターン 1 ～パターン 3 は、それぞれ大当りになる期待度が異なる。具体的には、複合演出のパターン 1 及びパターン 2 の大当り期待度は、複合演出のパターン 3 の大当り期待度よりも高くなっており、特に複合演出のパターン 2 の大当り期待度が複合演出のパターン 1 及びパターン 3 に比べて高くなっていく。このように、複合演出の種別によって、大当り期待度が異なるため、実行される複合演出の種別に応じて遊技者に期待を持たせることができるため、興趣を向上させることができる。具体的には、変動表示結果が大当りとなる場合、はずれとなる場合よりも高い割合で、第 1 可動体 302 L, 302 R 及び第 2 可動体 402 の移動態様は移動パターンが決定され、導光板 LED 502 や可動体 LED 307 L, 307 R、407 A ～ 407 D の発光態様は赤色パターンまたはフラッシュパターンが決定され、演出表示装置 5 の表示態様はエフェクト A, B が決定されるため、遊技者はこれら期待度が高いパターンが出現することを期待する一方で、期待度が低い停止パターン、白色パターン、エフェクトなしパターンが出現したときでも大当りを期待することができる。

【0230】

また、複合演出のパターン 2 における変形例として次のようなものもある。図 23 (B) において 2 点鎖線で示すように、演出表示装置 5 は、導光板 501 の発光演出における消灯時にエフェクト表示を行うようにしてもよい。言い換えれば、導光板 501 の発光演出において導光板 501 の点滅と演出表示装置 5 のエフェクト表示の点滅とを繰り返すようにしてもよい。

【0231】

具体的には、図 32 (A) に示すように、導光板 501 の発光演出における点灯時には、演出表示装置 5 のエフェクト表示を消灯させる。これにより、進出動作時における第 1 可動体 302 L, 302 R 及び第 2 可動体 402 が視認困難または視認不能な状態となる。また、図 32 (B) に示すように、導光板 501 の発光演出における消灯時には、演出表示装置 5 のエフェクト表示を点灯させる。これにより、進出動作時における第 1 可動体 302 L, 302 R 及び第 2 可動体 402 が視認可能となる。このように、導光板 501 の点滅と演出表示装置 5 のエフェクト表示の点滅とを繰り返すことによって、進出動作する第 1 可動体 302 L, 302 R 及び第 2 可動体 402 が瞬間的に連続して視認困難また

は視認不能な状態と視認可能な状態とを繰り返す演出を行うことができ、複合演出の幅が広がる。また、導光板501の発光演出における消灯時に、演出表示装置5のエフェクト表示を点灯させた際には、進出動作時における第1可動体302L、302R及び第2可動体402が視認可能となるが、演出表示装置5の光は遊技者から見て逆光となり、前方にある第1可動体302L、302R及び第2可動体402の周囲の方が明るくなって遊技者からの視認性が低下する。つまり、第1可動体302L、302R及び第2可動体402のシルエットのみ視認可能となる。尚、この場合の演出表示装置5のエフェクト表示画像は、前記実施例のエフェクト表示画像に比べ、光量が大きいが好ましい。

【0232】

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、移動可能に設けられた第1可動体302L、302R及び第2可動体402と、第1可動体302L、302R及び第2可動体402の移動領域E1、E2の少なくとも一部と重なる所定の導光パターンを奥行き方向の遊技者側に形成する導光板501と、を備え、第1可動体302L、302R及び第2可動体402の移動期間のうち少なくとも一部の期間で導光板501の発光領域506を発光させる発光演出を実行可能であるため、導光板501による発光演出が実行されることにより第1可動体302L、302R及び第2可動体402の移動が視認し難くなるので、演出効果を向上させることができる。

【0233】

具体的には、第1可動体302L、302R及び第2可動体402の進出動作時（進出動作開始時Ta2から進出動作終了時Ta3までの期間）にあっては、導光板501に所定の画像（静止画像）が発光表示されると、導光板501は第1可動体302L、302R及び第2可動体402の前方に配設されていることから、導光板501から前方、つまり遊技者側に出射される光により、遊技者からは導光板501の後方にある第1可動体302L、302Rや第2可動体402を視認し難くなる。つまり、遊技者は、第1可動体302L、302R及び第2可動体402が移動している状態を把握し難くなるため、遊技者に第1可動体302L、302R及び第2可動体402がどのような状態になっているか興味を持たせることができる。そして、導光板501による発光演出が終了されると、遊技者は、第1可動体302L、302R及び第2可動体402が視認可能となり、第1可動体302L、302R及び第2可動体402の状態を把握できるため、遊技者に対して驚きを与えることができる。

【0234】

また、本発明の実施例としてのパチンコ遊技機1にあっては、移動可能に設けられた第1可動体302L、302R及び第2可動体402と、第1可動体302L、302R及び第2可動体402の移動領域E1、E2の少なくとも一部と重なる所定の導光パターンを奥行き方向の遊技者側に形成する導光板501と、第1可動体302L、302R及び第2可動体402の移動領域E1、E2の少なくとも一部と重なるように表示領域が配置された演出表示装置5と、を備え、第1可動体302L、302R及び第2可動体402の移動期間のうち少なくとも一部の期間で導光板501の発光領域506を発光させる発光演出を実行可能であるため、導光板501による発光演出が実行されることにより第1可動体302L、302R及び第2可動体402の移動が視認し難くなるので、演出効果を向上させることができる。

【0235】

具体的には、第1可動体302L、302R及び第2可動体402の進出動作時（進出動作開始時Ta2から進出動作終了時Ta3までの期間）にあっては、導光板501に所定の画像（静止画像）が発光表示されると、導光板501は第1可動体302L、302R及び第2可動体402の前方に配設されていることから、導光板501から前方、つまり遊技者側に出射される光により、遊技者からは導光板501の後方にある第1可動体302L、302Rや第2可動体402を視認し難くなる。つまり、遊技者は、第1可動体302L、302R及び第2可動体402が移動している状態を把握し難くなるため、遊技者に第1可動体302L、302R及び第2可動体402がどのような状態になってい

るか興味を持たせることができる。そして、導光板 501 による発光演出が終了されると、遊技者は、第 1 可動体 302 L, 302 R 及び第 2 可動体 402 が視認可能となり、第 1 可動体 302 L, 302 R 及び第 2 可動体 402 の状態を把握できるため、遊技者に対して驚きを与えることができる。さらに、演出表示装置 5 は、その表示領域が第 1 可動体 302 L, 302 R 及び第 2 可動体 402 の移動領域 E1, E2 の少なくとも一部と重なるように後方に配置されているため、導光板 501 による発光演出と、第 1 可動体 302 L, 302 R 及び第 2 可動体 402 による動作演出と、演出表示装置 5 による表示演出と、を前後に重畳させた状態でそれぞれ行うことができ、複合演出の興味が向上する。

【0236】

また、本発明の実施例としてのパチンコ遊技機 1 にあっては、移動可能に設けられた第 1 可動体 302 L, 302 R 及び第 2 可動体 402 と、第 1 可動体 302 L, 302 R 及び第 2 可動体 402 の移動領域 E1, E2 の少なくとも一部と重なる所定の導光パターンを奥行き方向の遊技者側に形成する導光板 501 と、演出表示装置 5 と、を備え、第 1 可動体 302 L, 302 R 及び第 2 可動体 402 の移動期間のうち少なくとも一部の期間で導光板 501 の発光領域 506 を発光させる発光演出を実行可能であり、第 1 可動体 302 L, 302 R 及び第 2 可動体 402 に対応したエフェクト表示を演出表示装置 5 にて実行可能であるため、導光板 501 による発光演出が実行されることにより第 1 可動体 302 L, 302 R 及び第 2 可動体 402 の移動が視認し難くなるので、演出効果を向上させることができる。

【0237】

具体的には、第 1 可動体 302 L, 302 R 及び第 2 可動体 402 の進出動作時（進出動作開始時 Ta2 から進出動作終了時 Ta3 までの期間）にあっては、導光板 501 に所定の画像（静止画像）が発光表示されると、導光板 501 は第 1 可動体 302 L, 302 R 及び第 2 可動体 402 の前方に配設されていることから、導光板 501 から前方、つまり遊技者側に出射される光により、遊技者からは導光板 501 の後方にある第 1 可動体 302 L, 302 R や第 2 可動体 402 を視認し難くなる。つまり、遊技者は、第 1 可動体 302 L, 302 R 及び第 2 可動体 402 が移動している状態を把握し難くなるため、遊技者に第 1 可動体 302 L, 302 R 及び第 2 可動体 402 がどのような状態になっているか興味を持たせることができる。そして、導光板 501 による発光演出が終了されると、遊技者は、第 1 可動体 302 L, 302 R 及び第 2 可動体 402 が視認可能となり、第 1 可動体 302 L, 302 R 及び第 2 可動体 402 の状態を把握できるため、遊技者に対して驚きを与えることができる。さらに、第 1 可動体 302 L, 302 R 及び第 2 可動体 402 に対応したエフェクト表示を演出表示装置 5 にて実行可能であるため、導光板 501 による発光演出が終了されて第 1 可動体 302 L, 302 R 及び第 2 可動体 402 が視認可能となったときに、例えば、第 1 可動体 302 L, 302 R 及び第 2 可動体 402 を際立たせる演出を行うことができ、複合演出の興味が向上する。

【0238】

また、第 1 可動体 302 L, 302 R 及び第 2 可動体 402 の移動期間において、前方の導光板装置 500 により発光演出を行うことにより、遊技者から導光板 501 の後方にある第 1 可動体 302 L, 302 R や第 2 可動体 402 の少なくとも一部を視認し難くするため、非透光性の板材からなるシャッタ等により第 1 可動体 302 L, 302 R 及び第 2 可動体 402 の前方を被覆する場合に比べて、導光板装置 500 の発光演出に遊技者の興味を引き付けることができ、これにより第 1 可動体 302 L, 302 R 及び第 2 可動体 402 の移動に注目させにくくすることができるため、発光演出の終了に伴い第 1 可動体 302 L, 302 R 及び第 2 可動体 402 が第 1 進出位置、第 2 進出位置に出現したときの意外性を好適に高めることができる。

【0239】

また、特に第 2 可動体 402 は、第 1 演出部 411 A、第 2 演出部 411 B, 411 D 及び第 3 演出部 411 C を有し、これらは第 1 待機位置にあるときには横向きになり互いに前後に重なるように配置され、第 1 進出位置へ移動することで所定の形態をなすように

設けられている（図 16、図 17 参照）。つまり、第 1 待機位置にあるときと第 1 進出位置へ移動したときの形態が異なる可動体であるため、発光演出の終了に伴い第 1 可動体 302L, 302R が第 1 進出位置に出現したときの意外性を好適に高めることができる。

【0240】

さらに、第 1 可動体 302L, 302R と第 2 可動体 402 とは、第 1 待機位置と該第 1 待機位置とは異なる第 2 待機位置に配置され、複合演出以外のタイミングでそれぞれ単独で可動体演出を実行可能であるとともに、複合演出において互いに近接（合体）する可動体であるため、発光演出の終了に伴い第 1 可動体 302L, 302R と第 2 可動体 402 とが第 1 進出位置、第 2 進出位置にて合体した状態で出現したときの意外性を好適に高めることができる。

10

【0241】

また、前記実施例では、第 1 可動体 302L, 302R 及び第 2 可動体 402 の進出動作期間の少なくとも一部において導光板装置 500 による発光演出を実行することで、遊技者から導光板 501 の後方にある第 1 可動体 302L, 302R や第 2 可動体 402 の少なくとも一部を視認し難くする形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、第 1 可動体 302L, 302R や第 2 可動体 402 の少なくとも一部を視認不能となるようにしてもよい。

【0242】

尚、第 1 可動体 302L, 302R や第 2 可動体 402 の視認性を低下させる方法としては、導光板 LED 502 の発光輝度を高めること、発光色を可動体の表面色と同じまたは類似させること、可動体の表面色を暗い色（黒色等）にすること、導光板 501 を複数重畳して配置すること、のうち少なくともいずれかを適用することが好ましい。

20

【0243】

また、前記実施例では、第 1 可動体 302L, 302R と第 2 可動体 402 を対象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 可動体 302L, 302R と第 2 可動体 402 のうちいずれか一方の移動領域のみを発光領域 506 の少なくとも一部に重畳するように設け、移動期間の少なくとも一部において一方の可動体の視認性が困難となるようにしてもよい。

【0244】

また、前記実施例では、第 1 可動体 302L, 302R 及び第 2 可動体 402 の進出動作期間の少なくとも一部において実行される導光板装置 500 による発光演出を、第 1 可動体 302L, 302R 及び第 2 可動体 402 の進出動作期間の少なくとも一部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、退避動作期間の少なくとも一部において実行するようにしてもよい。

30

【0245】

また、前記実施例では、第 1 可動体 302L, 302R 及び第 2 可動体 402 の進出動作期間（進出動作開始時 Ta2 から進出動作終了時 Ta3 までの期間）にわたり、導光板 501 による発光演出を継続して行う形態（図 23（A）のパターン 1 や図 23（B）のパターン 2）を例に挙げ説明したが、本発明はこれに限定されるものではなく、第 1 可動体 302L, 302R 及び第 2 可動体 402 の移動期間のうち一部の期間で導光板 501 の発光演出を実行可能であればよい。

40

【0246】

例えば、図 24（B）に示すように、導光板 501 による発光演出は、複合演出の開始条件成立時 Td1 から開始され、第 1 可動体 302L, 302R 及び第 2 可動体 402 の進出動作開始時 Td2 中も継続され、且つ第 1 可動体 302L, 302R 及び第 2 可動体 402 の進出動作終了時 Td3 の前に終了されるようにしてもよい。このように、第 1 可動体 302L, 302R 及び第 2 可動体 402 の進出動作が開始されてから終了するまでの期間のうちの一部の期間（前半）にのみ発光演出を行うようにすることで、第 1 可動体 302L, 302R 及び第 2 可動体 402 は移動途中から視認容易になるが、動作を開始したことが分からない状況で移動途中の第 1 可動体 302L, 302R 及び第 2 可動体 4

50

02が突然出現するため、遊技者に驚きを与えることができる。

【0247】

また、図24(B)においては、第1可動体302L、302R及び第2可動体402の進出動作が開始されてから終了するまでの期間のうち前半に発光演出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、第1可動体302L、302R及び第2可動体402の進出動作が開始された後から終了するまでの期間のうちの途中に発光演出を実行してもよいし、第1可動体302L、302R及び第2可動体402の進出動作が開始されてから終了するまでの期間のうち後半に発光演出を実行するようにしてもよい。

【0248】

また、前記実施例では、複合演出として、第1可動体302L、302R及び第2可動体402の動作演出、導光板装置500による導光板演出（発光演出）、第1可動体302L、302R及び第2可動体402に設けられる各可動体LEDによる演出、及び演出表示装置5による表示演出を含む形態を例に挙げ説明したが、本発明はこれに限定されるものではなく、少なくとも第1可動体302L、302R及び第2可動体402の動作演出と導光板装置500による導光板演出を含んでいればよく、導光板装置500と可動体LED307L、307R、407A～407Dとによる発光演出や、演出表示装置5による第1可動体302L、302R及び第2可動体402に対応した表示演出（例えば、エフェクト表示演出など）を実行しないものでもよい。

【0249】

尚、第1可動体302L、302R及び第2可動体402の動作演出と導光板装置500による導光板演出のみで複合演出を行う場合には、導光板501の非発光部507A～507Fを発光領域506とする（導光板501の全面を発光領域506とする）ことにより、非発光部507A～507Fから第1可動体302L、302R及び第2可動体402が視認可能となることを防止してもよい。つまり、導光板501の発光演出時には、第1可動体302L、302R及び第2可動体402を視認不能としてもよい。

【0250】

また、前記実施例では、複合演出が演出表示装置5にてスーパーリーチ演出を実行した後、所定の演出図柄（抽選結果）を表示するまでの間に実行される形態を例に挙げ説明したが、本発明はこれに限定されるものではなく、適宜タイミングで実行されてもよい。例えば、複合演出は、リーチ状態が成立したとき、スーパーリーチへ発展するとき、図柄の変動表示が開始されるとき、擬似連を実行するときなど、図柄の変動表示中における他のタイミングにて実行するようにしてもよい。また、大当たり図柄を揃えた後に再変動させて確率変動大当たりであることを報知したり、大当たり中において確率変動大当たり昇格したことを報知する昇格演出を実行するとき、大当たり中において保留内連荘大当たりがあることを報知するとき、大当たりのラウンドが継続することを報知するときなど、その他の種々のタイミングにて実行するようにしてもよい。

【0251】

また、前記実施例では、発光領域506が、導光板501の背面側で動作する第1可動体302L、302Rの移動領域E1と、第2可動体402の移動領域E2と、演出表示装置5の表示領域と、の大部分に対して前後に重畳するように形成されている形態を例に挙げ説明したが、本発明はこれに限定されるものではなく、発光領域506は、第1可動体302L、302R及び第2可動体402の移動領域E1、E2の少なくとも一部と重なるように形成されていればよく、発光領域506により第1可動体302L、302R及び第2可動体402の一部（例えば、機構部分Eや主要な演出部など）がその進出移動時に遊技者から視認困難となり、発光領域506以外の領域（非発光領域507）により第1可動体302L、302R及び第2可動体402の一部がその進出移動時に遊技者から視認可能となってもよい。

【0252】

また、前記実施例では、演出表示装置5と、第1可動体302L、302Rの移動領域

E 1 及び第 2 可動体 4 0 2 の移動領域 E 2 とが、前後に重畳するように配置されている形態を例に挙げ説明したが、本発明はこれに限定されるものではなく、演出表示装置 5 と、第 1 可動体 3 0 2 L, 3 0 2 R の移動領域 E 1 及び第 2 可動体 4 0 2 の移動領域 E 2 とは、必ずしも前後に重畳していなくてもよい。例えば、演出表示装置 5 と第 1 可動体 3 0 2 L, 3 0 2 R の移動領域 E 1 及び第 2 可動体 4 0 2 の移動領域 E 2 とが重畳しないように左右または上下にずらして配置してもよい。

【0253】

このようにした場合でも、演出表示装置 5 により、第 1 可動体 3 0 2 L, 3 0 2 R 及び第 2 可動体 4 0 2 に対応した演出表示（例えば、エフェクト表示演出など）を実行することは可能である。また、前記実施例では、第 1 可動体 3 0 2 L, 3 0 2 R 及び第 2 可動体 4 0 2 に対応した演出表示の一例としてエフェクト表示演出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、例えば、第 1 可動体 3 0 2 L, 3 0 2 R 及び第 2 可動体 4 0 2 に関連する画像（可動体を模した画像等）を表示する演出表示など、エフェクト以外の表示としてもよい。

【0254】

また、第 1 可動体 3 0 2 L, 3 0 2 R 及び第 2 可動体 4 0 2 の移動の開始前から終了後まで導光板 5 0 1 による発光演出を実行するので、発光演出が終了したときには第 1 可動体 3 0 2 L, 3 0 2 R 及び第 2 可動体 4 0 2 の移動が終了しており、第 1 可動体 3 0 2 L, 3 0 2 R 及び第 2 可動体 4 0 2 の移動がより視認し難くなるので、演出効果を向上させることができる。

【0255】

すなわち、第 1 可動体 3 0 2 L, 3 0 2 R 及び第 2 可動体 4 0 2 の進出動作開始時 T a 2 より前に導光板 5 0 1 による発光演出の実行を開始するので、遊技者は、第 1 可動体 3 0 2 L, 3 0 2 R 及び第 2 可動体 4 0 2 が動作し始めたか否かを把握し難く、第 1 可動体 3 0 2 L, 3 0 2 R 及び第 2 可動体 4 0 2 の状態への興味を持たせる効果が向上する。そして、第 1 可動体 3 0 2 L, 3 0 2 R 及び第 2 可動体 4 0 2 の進出動作終了時 T a 3 以降の所定期間（進出動作終了時 T a 3 から発光演出終了時 T a 4 までの期間）導光板 5 0 1 による発光演出を行うため、導光板 5 0 1 による発光演出を終了させると、遊技者は、第 1 進出位置及び第 2 進出位置に位置した第 1 可動体 3 0 2 L, 3 0 2 R 及び第 2 可動体 4 0 2 を視認可能となり、演出効果が向上する。

【0256】

尚、第 1 可動体 3 0 2 L, 3 0 2 R 及び第 2 可動体 4 0 2 の進出動作終了時 T a 3 以降の所定期間（進出動作終了時 T a 3 から発光演出終了時 T a 4 までの期間）は、適宜設定できる。例えば、第 1 可動体 3 0 2 L, 3 0 2 R 及び第 2 可動体 4 0 2 の進出動作終了時 T a 3 以降の所定期間を長く設定することで、第 1 可動体 3 0 2 L, 3 0 2 R 及び第 2 可動体 4 0 2 を視認できない状態を長く継続させて、遊技者にさらに興味を持たせるようにしてもよい。

【0257】

また、導光板 5 0 1 による発光演出の発光態様を複数種類のうちからいずれかに決定する演出制御用 CPU 1 2 0 と、遊技者にとって有利な有利状態に制御する遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 の CPU 1 0 3 と、を備え、演出制御用 CPU 1 2 0 は、CPU 1 0 3 により有利状態に制御されるか否かに応じて発光態様を決定し、導光板 5 0 1 による発光演出では演出制御用 CPU 1 2 0 が決定した発光態様にて発光するようになっているため、導光板 5 0 1 の発光態様の種別に応じて遊技者に期待を持たせることができるため、興味を向上させることができる。

【0258】

具体的には、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 の CPU 1 0 3 は、演出図柄の変動時間及びリーチ演出の種類や擬似連の有無等の変動態様を示す変動パターンを示す変動パターン指定コマンドを演出制御基板 1 2 に送信する。演出制御基板 1 2 が備える ROM 1 2 1 には、可動体移動態様決定テーブル、導光板発光態様決定テーブル、可動体 LED

10

20

30

40

50

発光態様決定テーブル、演出表示装置表示態様決定テーブルが記憶されている。そして、演出制御用CPU120は、変動パターン指定コマンドから特定される図柄の変動表示結果が大当たり表示結果であるか否かに応じて、可動体移動態様決定テーブル、導光板発光態様決定テーブル、可動体LED発光態様決定テーブル、演出表示装置表示態様決定テーブルに基づき、例えば、演出用乱数等を用いて抽選により各種演出態様（演出パターン）を決定し、該抽選により決定した演出態様に基づいて演出を実行する。したがって、第1可動体302L、302R及び第2可動体402の移動態様、導光板501の発光態様、可動体LED307L、307R、407A～407Dの発光態様、演出表示装置5の表示態様を変えて複合演出を実行可能であり、例えば、導光板LED502を白色、赤色、フラッシュの態様で発光させることを可能とし、遊技者は、図柄の変動表示結果が大当たり表示結果となる場合、はずれ表示結果となる場合よりも高い割合で赤色またはフラッシュにて発光させるようにすることで、遊技者は、導光板装置500により赤色またはフラッシュの発光演出が実行されることで、白色の発光演出が実行される場合よりも大当たり表示結果が導出されることを期待できるため、遊技の興趣が向上する。また、各種演出態様を組み合わせて複合演出を実行するため、複合演出の幅が広がる。

10

【0259】

また、前記実施例では、遊技者にとって有利な有利状態の一例として大当たり遊技状態を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、遊技者にとって有利な有利状態とは、例えば、時短制御が行われる時短状態、確変制御が行われる確変状態等を含む。

20

【0260】

また、パチンコ遊技機1は演出表示装置5を備え、第1可動体302L、302R及び第2可動体402は可動体LED307L、307R、407A～407Dを有し、導光板501の発光演出を実行するとき、演出表示装置5及び第1可動体302L、302R及び第2可動体402可動体LED307L、307R、407A～407Dを消灯させるようになっているため、導光板501の発光演出の効果を高めつつ、第1可動体302L、302R及び第2可動体402の移動の視認性をさらに低下させることができる。すなわち、導光板501の発光演出の一部、詳しくは、複合演出の開始条件成立時Ta1から進出動作終了時Ta3までの期間には、演出表示装置5及び第1可動体302L、302R及び第2可動体402の可動体LED307L、307R、407A～407Dが消灯するため、導光板501の発光演出が際立つとともに、第1可動体302L、302R及び第2可動体402の視認性がさらに低下するように相乗的に作用する。

30

【0261】

また、第2可動体402は、第2可動体402を移動させるための部位であって第2可動体402が少なくとも移動しているときに遊技者から少なくとも一部が視認可能な機構部分Eを備え、所定の導光パターンは、第2可動体402における機構部分Eの移動領域の前方に配置されるので、第2可動体402の機構部分Eを導光板501の発光演出により視認し難くすることができる。

【0262】

このようにすることで、第2可動体402の移動に応じて移動機構部の機構部分Eが遊技者から視認可能となっても、導光板501による発光演出により機構部分Eが隠蔽されることにより機構部分Eの視認を困難化できるため、第2可動体402の移動途中における美観が損なわれることを抑制できる。

40

【0263】

また、第2可動体402が第2進出位置に到達した際において、第1可動体302L、302Rは、第2可動体402における第2演出部411Bの左右側に配置される。特に左側の第1可動体302Lは、第2可動ベース410Bの一部である機構部分Eの前面側に重畳するように移動するため、第1可動体302Lによって機構部分Eが隠蔽されて遊技者から視認不能となるため、導光板501による発光演出が終了しても、第2可動体402の美観が損なわれることを抑制できる。

50

【0264】

尚、機構部分Eを透光性を有する透過部材等により形成することで、第2可動体402が第2待機位置から第2進出位置へ移動する際に導光板501の発光演出が実行されたときの機構部分Eの視認性をより困難化してもよい。

【0265】

また、第1可動体302L、302R及び第2可動体402は、可動体LED307L、307R、407A～407Dを有し、導光板501は、所定の導光パターンを形成する発光領域506と所定の導光パターンを形成しない非発光領域507における非発光部507A～507Eとを有し、非発光部507A～507Eに対応するように可動体LED307L、307R、407A～407Dを配置した状態に第1可動体302L、302R及び第2可動体402を動作させて可動体LED307L、307R、407A～407D及び導光板501による発光演出を実行可能であるため、可動体LED307L、307R、407A～407Dを発光領域506で発光させるだけでなく、非発光部507A～507Eについても第1可動体302L、302R及び第2可動体402の可動体LED307L、307R、407A～407Dにて発光させることができるので、発光演出の演出効果を向上させることができる。

10

【0266】

尚、前記実施例では、その周囲が発光領域506に囲まれた領域である非発光部507A～507Eと対応した位置に可動体LED307L、307R、407A～407Dが配置される形態を例に挙げ説明したが、本発明はこれに限定されるものではなく、非発光領域507に対応するように可動体LEDが配置されればよい。例えば、可動体LEDが非発光領域507における非発光部507Fに対応するように配置されてもよい。

20

【0267】

例えば、前記実施例では、第1可動体302L、302R及び第2可動体402を備える態様について説明したが、導光板501の所定の導光パターンである発光領域506の少なくとも一部が可動体の前方に重畳するように配置されていれば、可動体は1つであってもよいし、3つ以上複数設けられていてもよい。また、第1可動体302L、302Rは、第1待機位置から第1進出位置（上方から下方）に移動し、第2可動体402は、第2待機位置から第2進出位置（下方から上方）に移動する態様について説明したが、本発明はこれに限定されるものではなく、第1可動体302L、302R及び第2可動体402は、左右方向及び前後方向または回動方向に移動してもよい。尚、第1可動体302L、302R及び第2可動体402がそれぞれの移動に追従するように同方向へ移動するものであってもよいし、交差する方向へ移動するものであってもよい。

30

【0268】

また、前記実施例では、可動体に設けられる発光部は、可動体LED307L、307R、407A～407Dといった発光ダイオードなどの光源により形成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、発光部は光を照射可能に構成されていれば、光源が発光部とは別個所に設けられ、導光部材等により導光されることで発光部が発光するように構成されていてもよい。

【0269】

また、前記実施例においては、導光板501の発光領域506が導光板501の背面に形成される複数の凹部510で構成される例を示したが、導光板501の内部に入射された光を導光板501の前面から出射させることで導光板501に表示情報を表示可能なのであれば、例えば、導光板501の内部に入射された光を全反射させずに、導光板501の前面から出射させる複数の凸部等の透光誘導部であってもよいし、あるいは、導光板501の前後面に形成される凹部や凸部ではなく、導光板501の内部に形成され、導光板501の前面から光を出射させるように導光板501の内部に入射された光を反射する反射部等であってもよい。

40

【0270】

また、前記実施例においては、導光板501が透明である例を示したが、光源からの光

50

を反射して表示情報を表示できるように透光性を有するものであればよく、半透明や不透明の導光板を用いてもよい。また、導光板は着色されていてもよく、有色透明等であってもよい。

【0271】

また、前記実施例では、導光部は一枚の導光板501にて構成されていたが、本発明はこれに限定されるものではなく、前後方向に重なるように設けられた複数の導光板にて構成されていてもよい。また、導光部が複数の導光板を有する場合、各導光板に設けられた第1領域が発光表示される画像は、導光板ごとに異なるものであってもよい。また、この場合、可動体に設けられた発光部は、複数の導光板のうち少なくともいずれかに設けられた非発光領域に対応する位置に配置されるようにすればよい。

10

【0272】

また、前記実施例においては、導光板装置500が遊技盤2の演出表示装置5の前側に取付けられる例を示したが、遊技盤2の演出表示装置5の前側以外の場所に取り付けられてもよいし、例えば遊技機用枠3のガラス窓50aが導光板501で形成され、この導光板501に光が入射されるように導光板装置が構成される等、遊技機用枠3に導光板装置500が設けられてもよい。

【0273】

また、前記実施例においては、第1進出位置及び第2進出位置に位置した第1可動体302L、302R及び第2可動体402が視認可能となった時点で演出表示装置5のエフェクト表示が第1可動体302L、302R及び第2可動体402を際立たせるように作用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、演出表示装置5のエフェクト画像と第1可動体302L、302R及び第2可動体402とが関連性を持って連続し、1つの図柄等を構成するようになっていてもよい。

20

【0274】

また、前記実施例では、導光部の一例として導光板装置500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、導光板装置500に代えて透過型液晶表示器や透過型EL（エレクトロルミネッセンス）表示装置等を適用してもよい。

【0275】

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。

30

【0276】

例えば、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。

【0277】

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。

40

【0278】

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。

【符号の説明】

50

10

- 10

【圖 1】

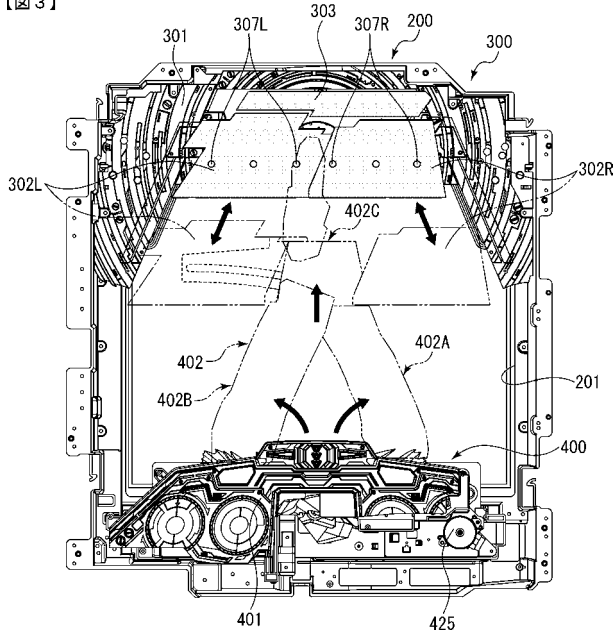


【図 2】



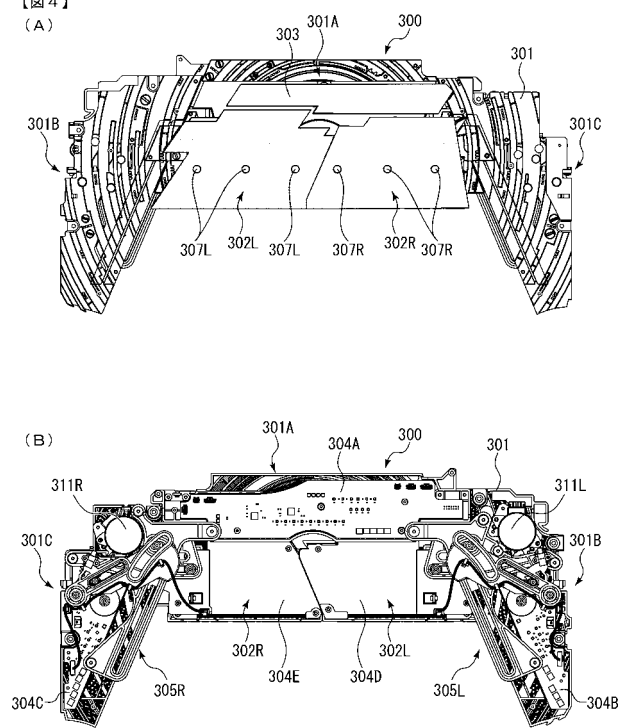
【図 3】

【図 3】



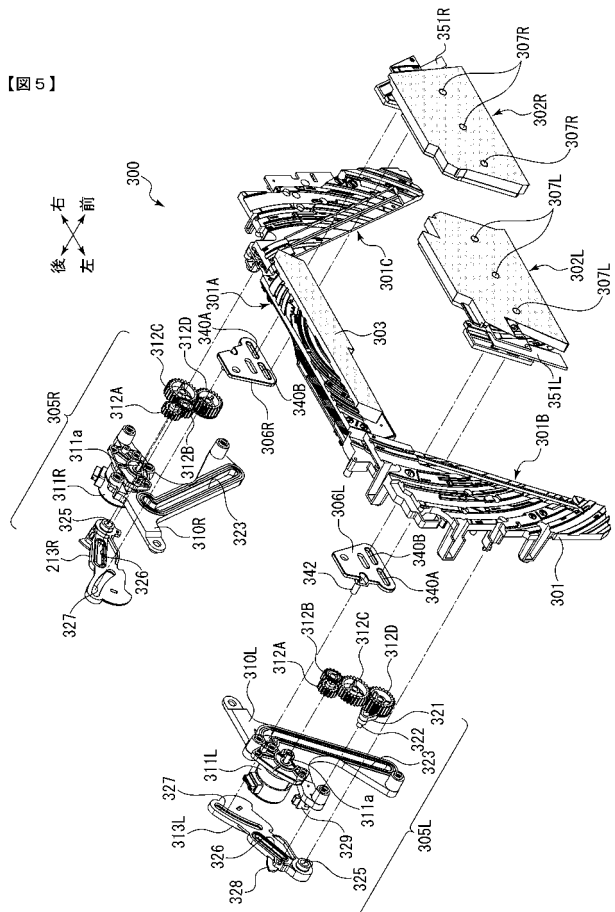
【図 4】

【図 4】



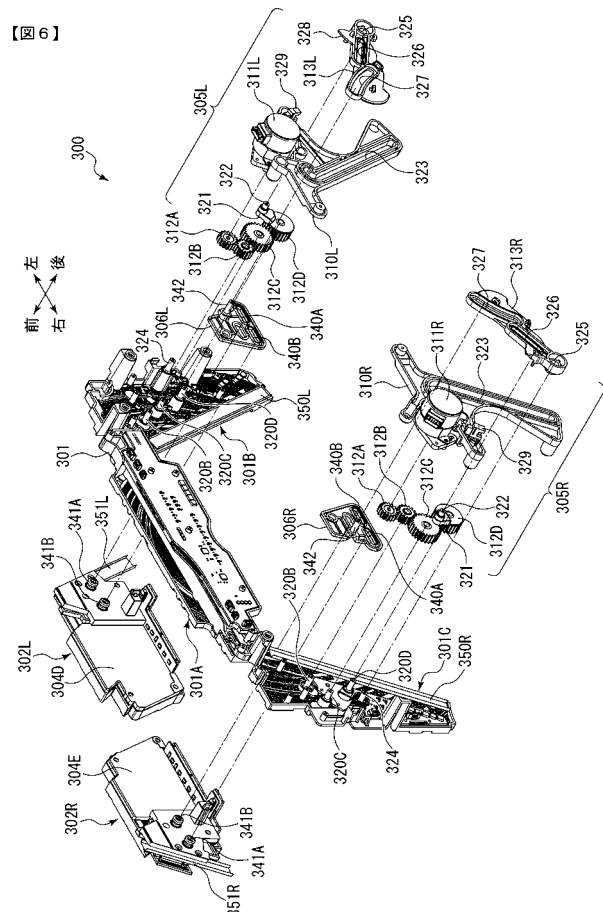
【図 5】

【図 5】



【図 6】

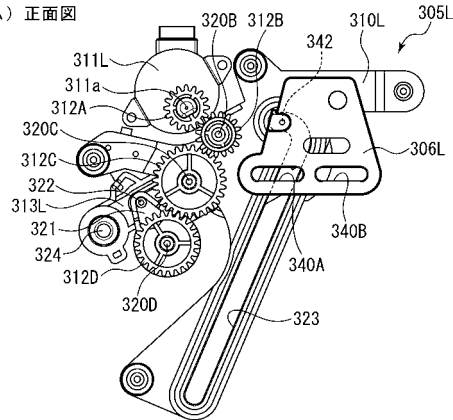
【図 6】



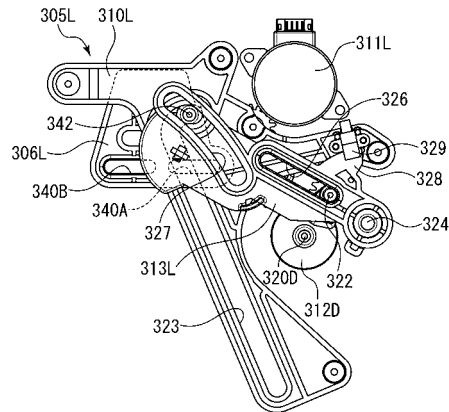
【図 7】

【図 7】

(A) 正面図



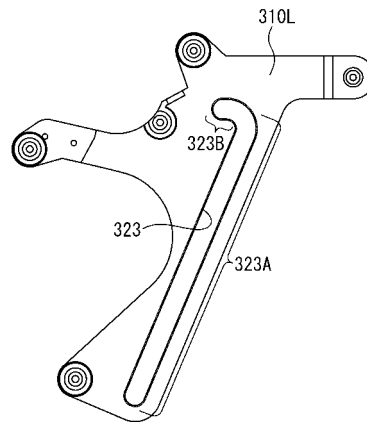
(B) 背面図



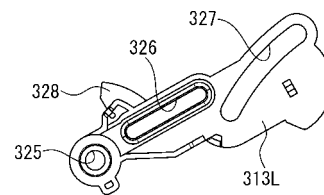
【図 8】

【図 8】

(A)



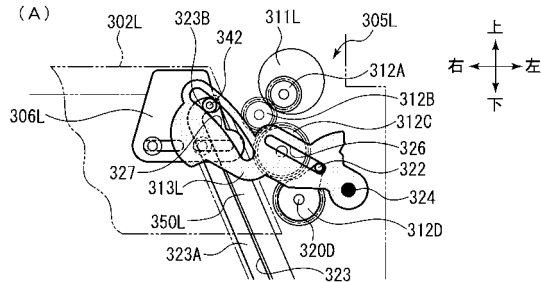
(B)



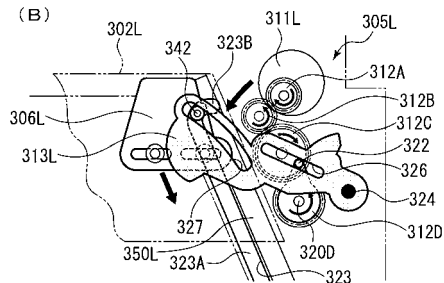
【図 9】

【図 9】

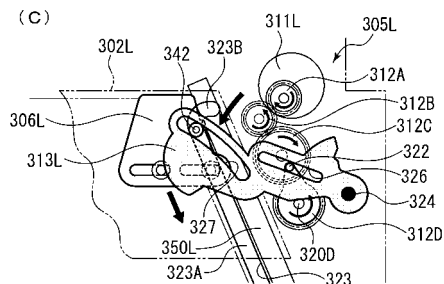
(A)



(B)



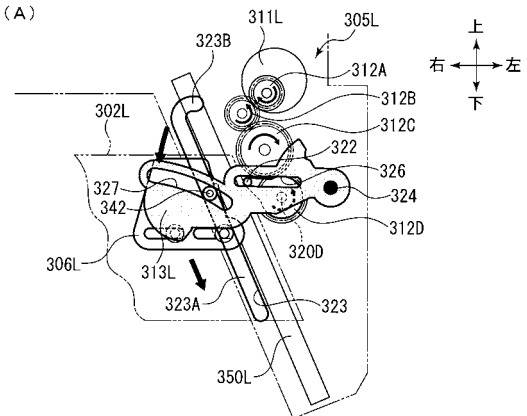
(C)



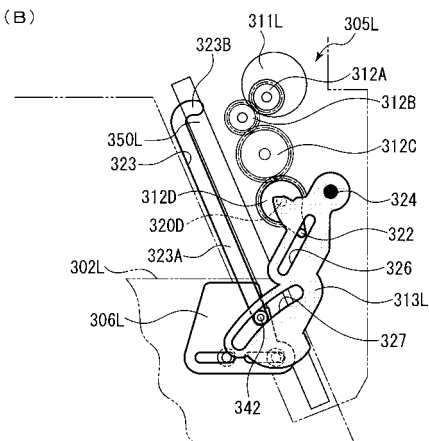
【図 10】

【図 10】

(A)



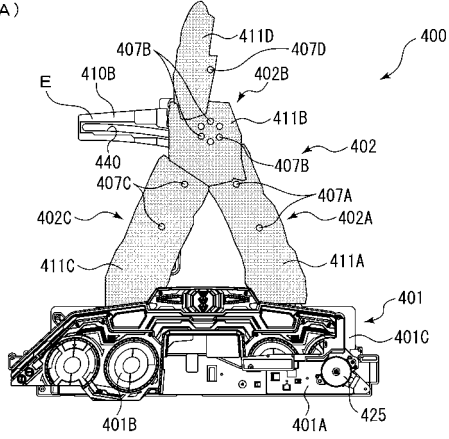
(B)



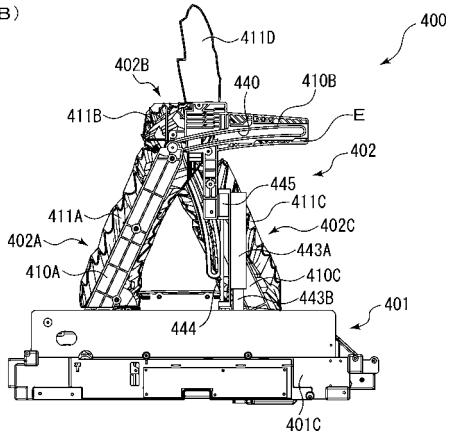
【図 1 1】

【図 1 1】

(A)

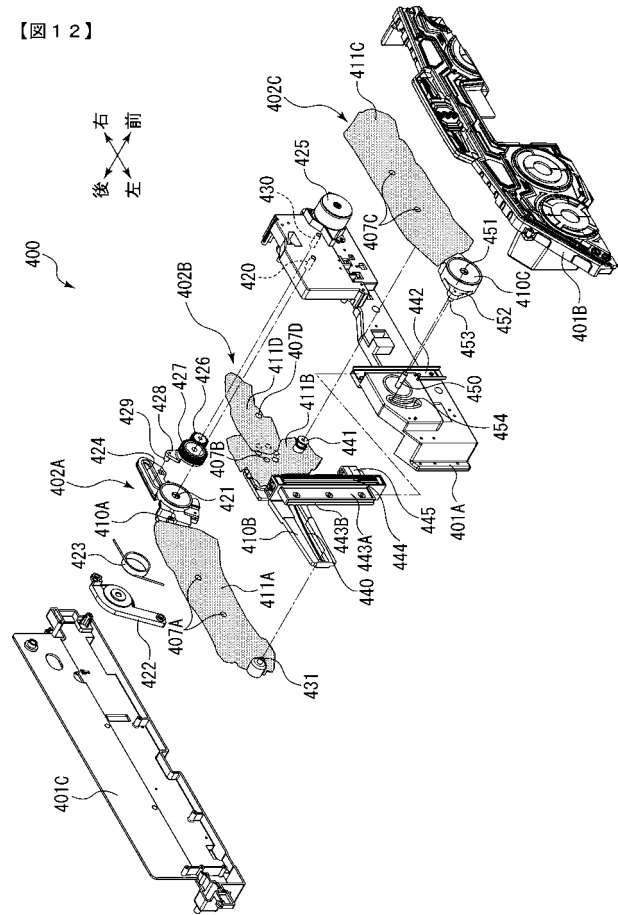


(B)



【図 1 2】

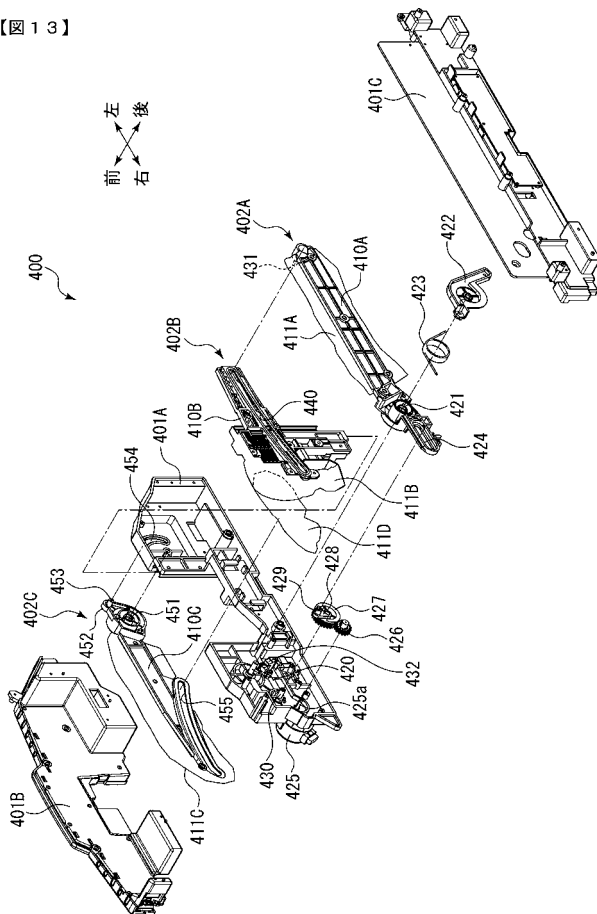
【図 1 2】



【図 1 3】

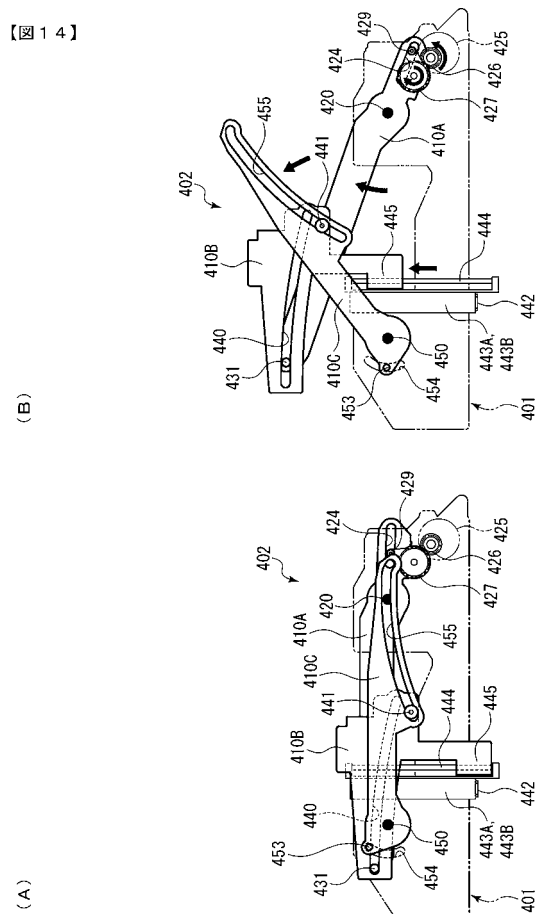
【図 1 3】

前
後
左
右



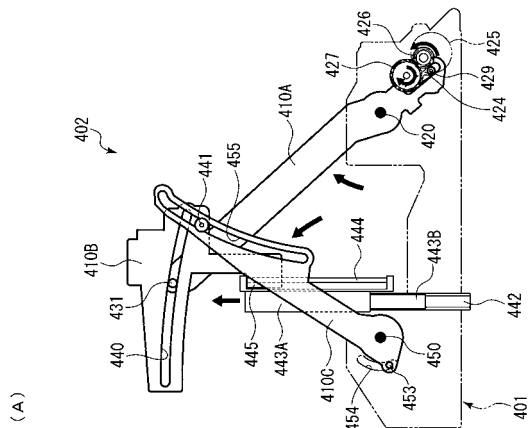
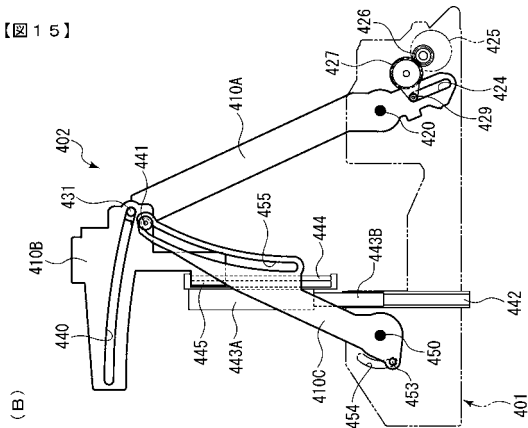
【図 1 4】

【図 1 4】



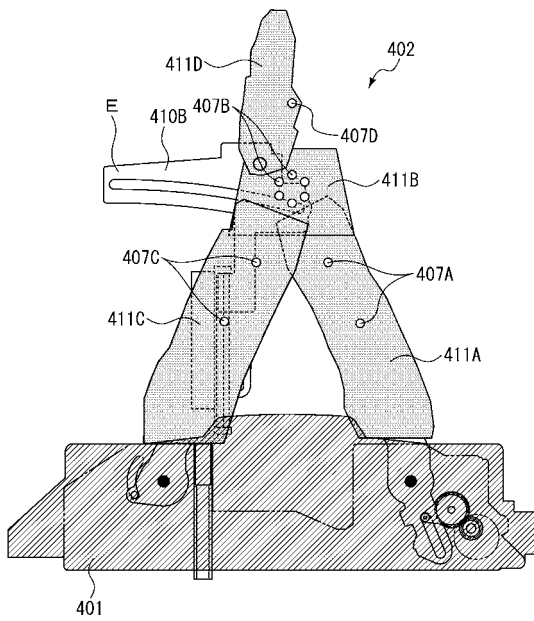
【図 15】

【图 15】



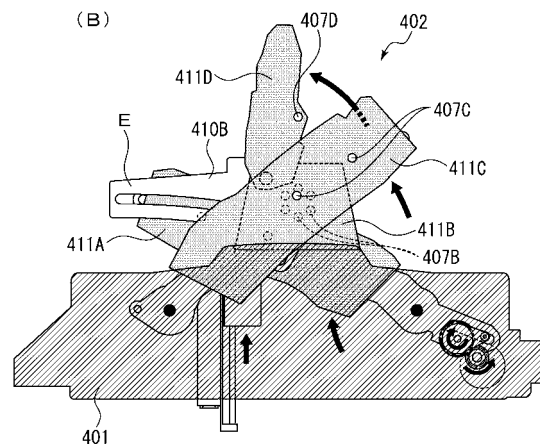
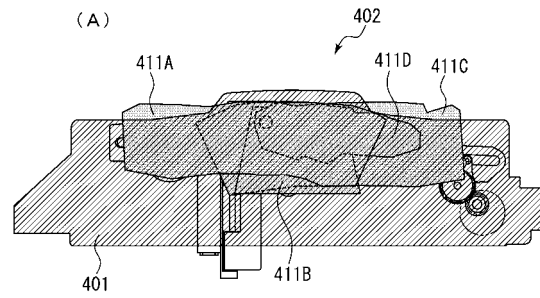
【図 17】

【图 17】



【 図 1 6 】

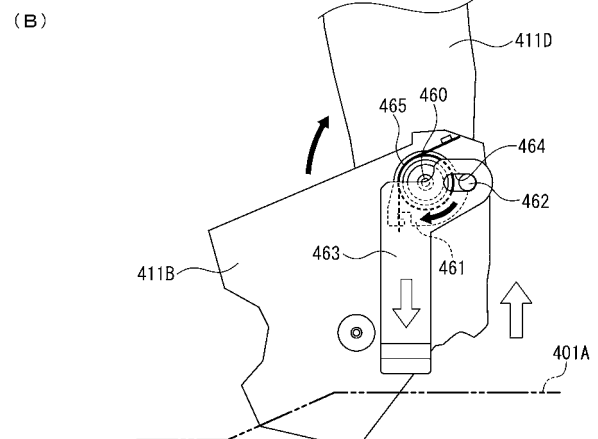
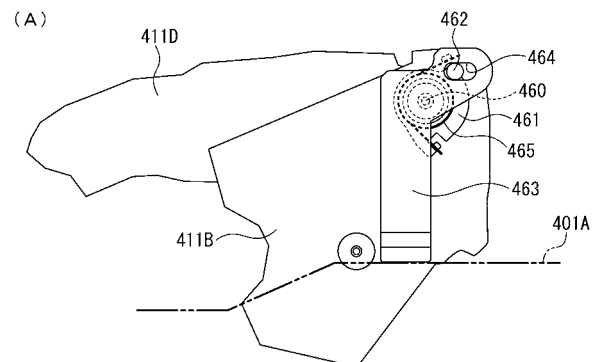
【図 16】



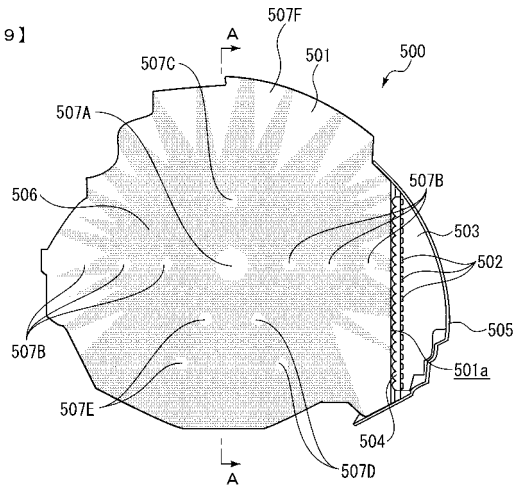
【 図 1 8 】

【图 18】

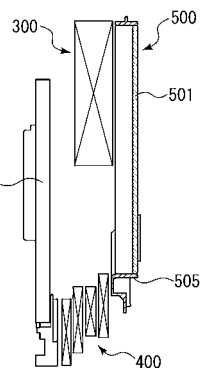
背面図



【図 19】

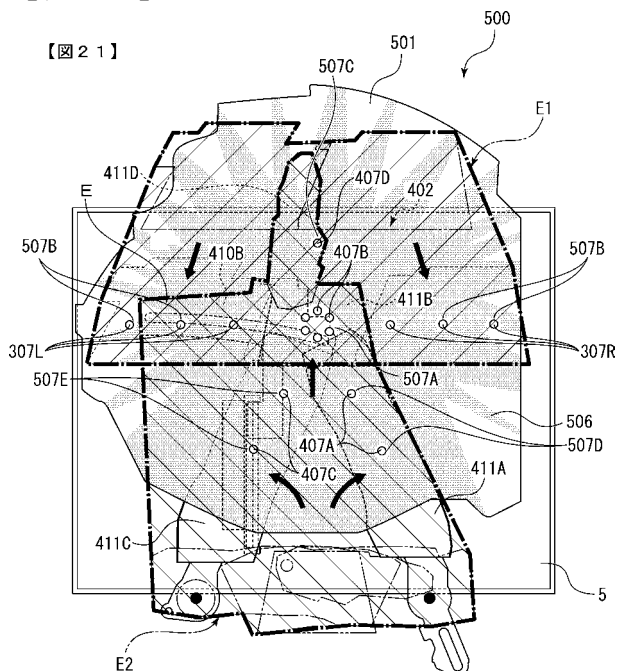
【図 19】
(A)

(B) A-A断面図



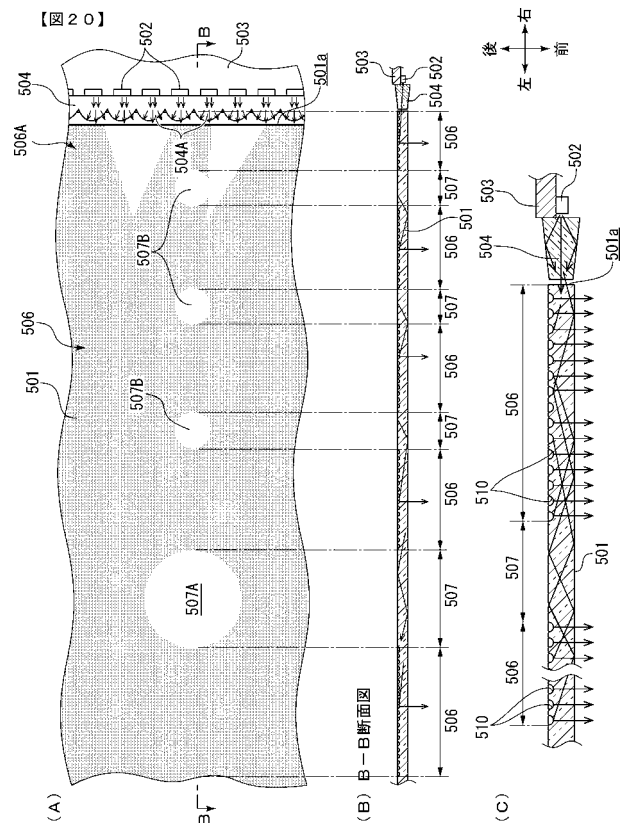
【図 21】

【図 21】



【図 20】

【図 20】



(A)

(B) B-B断面図

(C)

【図 22】

【図 22】

(A) 可動体移動態様決定テーブル

移動態様	はずれ	非確変大当り	確変大当り
停止(画像表示)	80%	20%	10%
移動	20%	80%	90%

(B) 導光板発光態様決定テーブル

発光態様	はずれ	非確変大当り	確変大当り
白	80%	20%	2%
赤	18%	60%	18%
フラッシュ	2%	20%	80%

※可動体の移動開始前から移動終了後までの発光態様

(C) 可動体LED発光態様決定テーブル(可動体の移動決定時)

発光態様	はずれ	非確変大当り	確変大当り
白	80%	20%	2%
赤	18%	60%	18%
フラッシュ	2%	20%	80%

※移動体が演出位置へ移動したときの発光態様

(D) 演出表示装置表示態様決定テーブル

表示態様	はずれ	非確変大当り	確変大当り
エフェクトなし	80%	20%	2%
エフェクトA(白)	18%	60%	18%
エフェクトB(赤)	2%	20%	80%

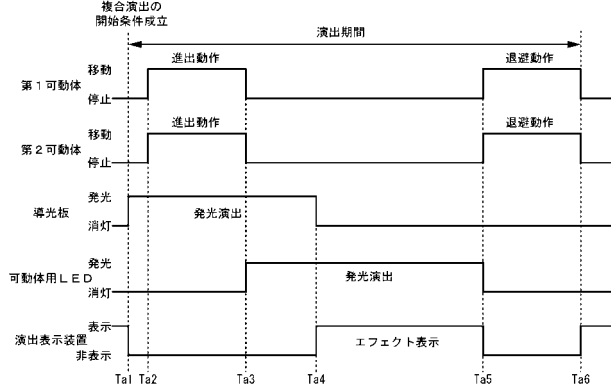
※移動体が演出位置へ移動したときの表示態様

※導光板発光時は、可動体LED消灯、演出表示装置を非表示

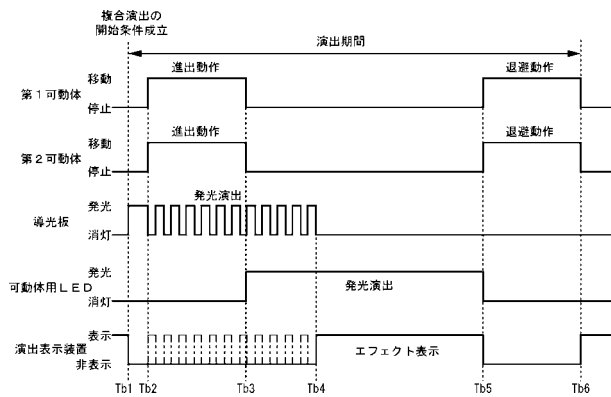
【図 2 3】

【図 2 3】

(A) パターン 1 (大当りの場合)



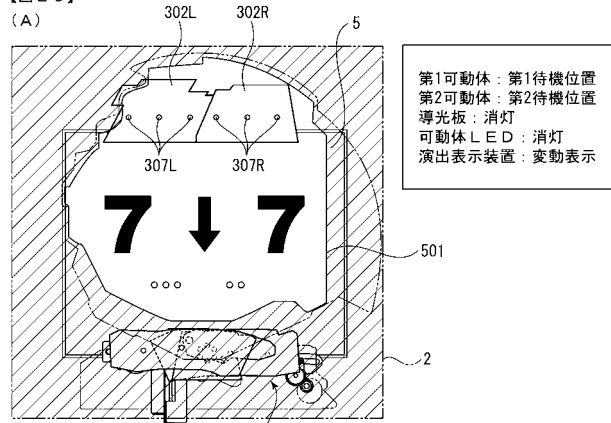
(B) パターン 2 (大当りの場合)



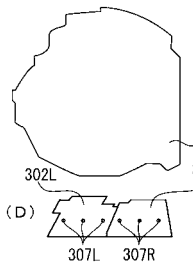
【図 2 5】

【図 2 5】

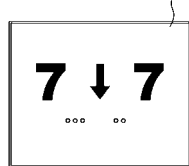
(A)



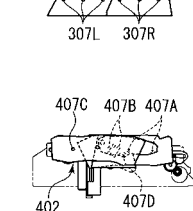
(B)



(C)



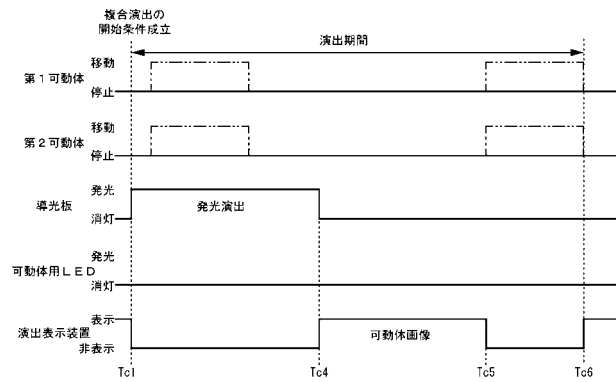
(D)



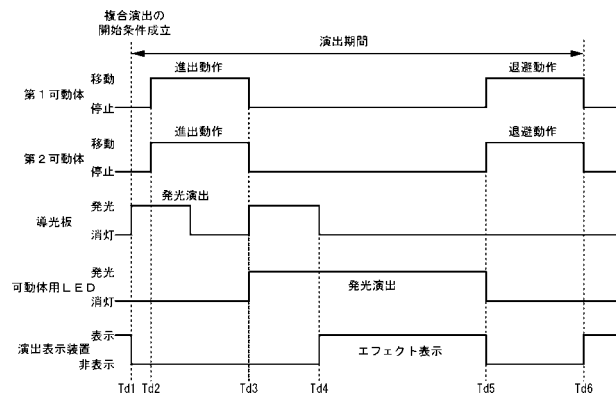
【図 2 4】

【図 2 4】

(A) パターン 3 (はずれの場合)



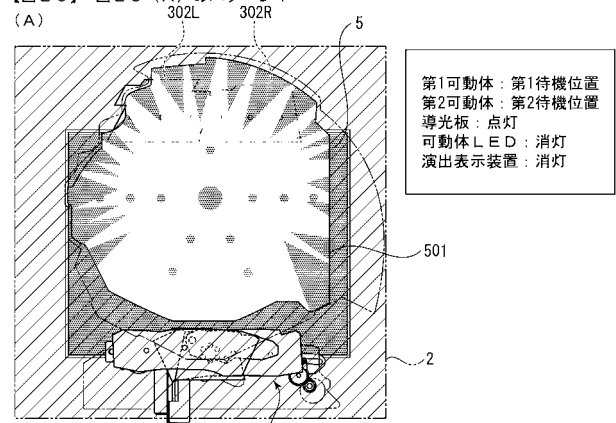
(B) パターン 4 (変形例)



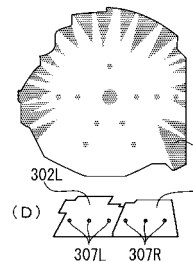
【図 2 6】

【図 2 6】 図 2 3 (A) のパターン 1

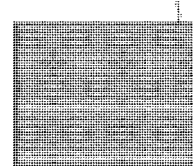
(A)



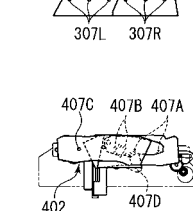
(B)



(C)

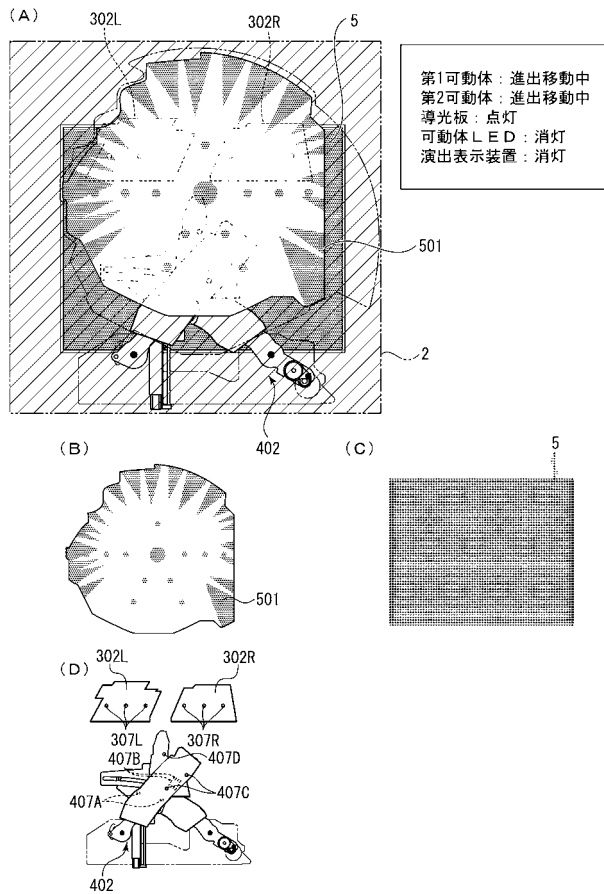


(D)



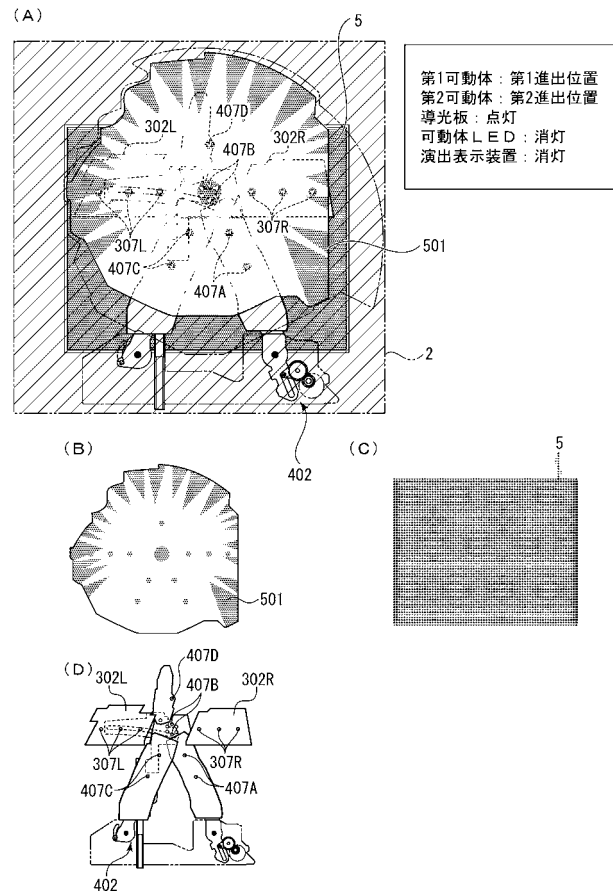
【図 27】

【図 27】



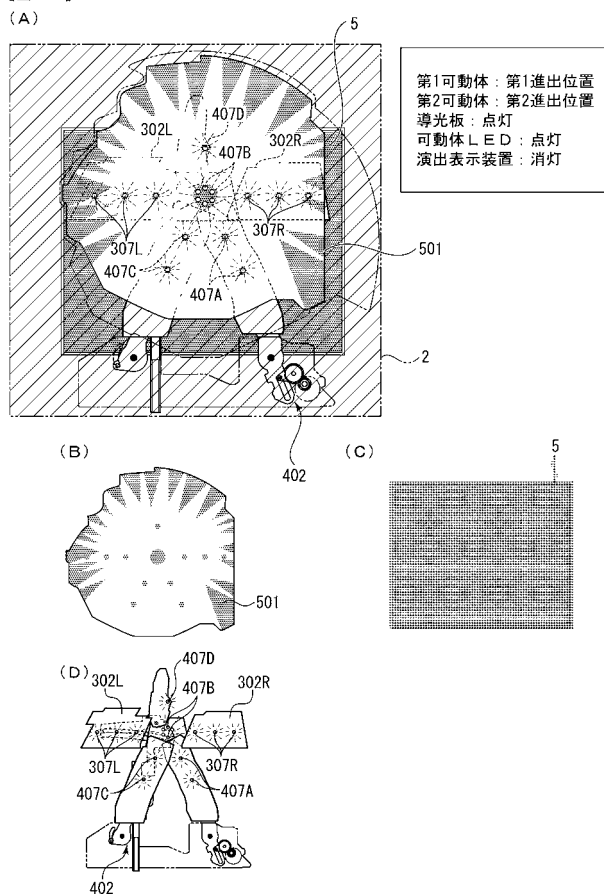
【図 28】

【図 28】



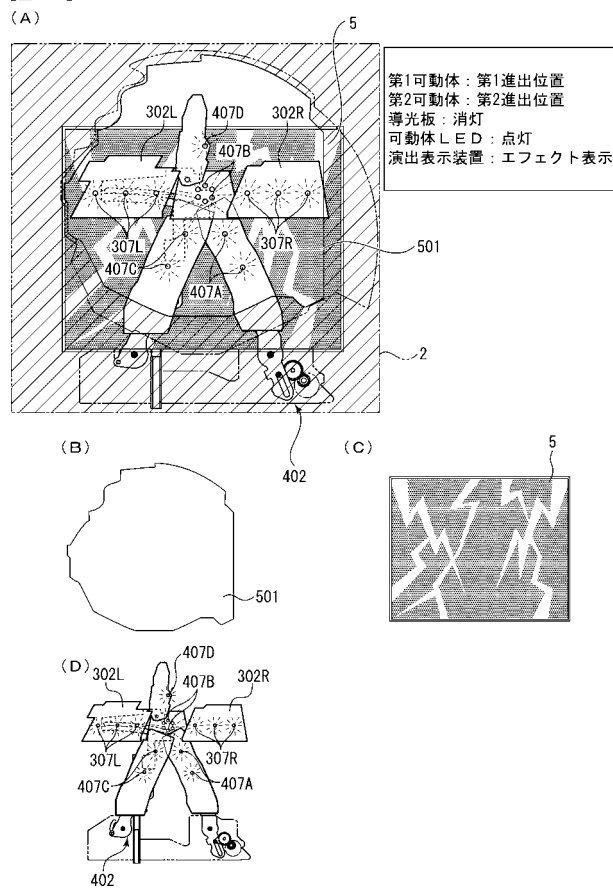
【図 29】

【図 29】



【図 30】

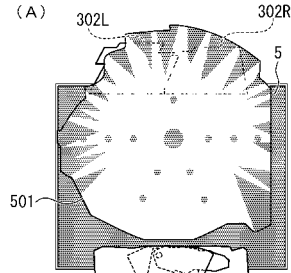
【図 30】



【図 3 1】

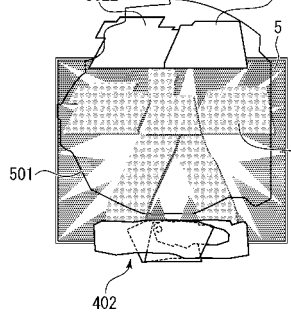
【図 3 1】 図 2 4 (A) のパターン 3

(A)



第1可動体：第1待機位置
第2可動体：第2待機位置
導光板：点灯
可動体LED：消灯
演出表示装置：消灯

(B)

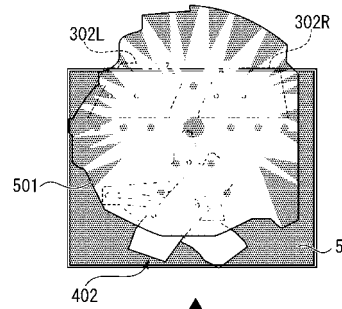


第1可動体：第1待機位置
第2可動体：第2待機位置
導光板：消灯
可動体LED：消灯
演出表示装置：可動体画像表示

【図 3 2】

【図 3 2】 変形例

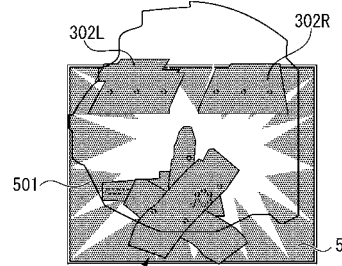
(A)



第1可動体：進出動作中
第2可動体：進出動作中
導光板：点灯
可動体LED：消灯
演出表示装置：消灯



(B)



第1可動体：進出動作中
第2可動体：進出動作中
導光板：消灯
可動体LED：消灯
演出表示装置：点灯

※図 2 3 (B) の 2 点鎖線の状況