

(19) 日本国特許庁(JP)

## (12) 特許公報(B2)

(11) 特許番号

特許第6974833号  
(P6974833)

(45) 発行日 令和3年12月1日(2021.12.1)

(24) 登録日 令和3年11月9日(2021.11.9)

(51) Int.CI.

A 63 F 7/02 (2006.01)

F 1

A 63 F 7/02 304 D

請求項の数 2 (全 66 頁)

(21) 出願番号 特願2017-190222 (P2017-190222)  
 (22) 出願日 平成29年9月29日 (2017.9.29)  
 (65) 公開番号 特開2019-63147 (P2019-63147A)  
 (43) 公開日 平成31年4月25日 (2019.4.25)  
 審査請求日 令和2年9月29日 (2020.9.29)

早期審査対象出願

(73) 特許権者 599104196  
 株式会社サンセイアールアンドディ  
 愛知県名古屋市中区丸の内2丁目11番1  
 3号  
 (74) 代理人 110000291  
 特許業務法人コスマス国際特許商標事務所  
 (72) 発明者 小川 慎也  
 愛知県名古屋市中区丸の内二丁目11番1  
 3号 株式会社サンセイアールアンドディ  
 内  
 (72) 発明者 中園 武  
 愛知県名古屋市中区丸の内二丁目11番1  
 3号 株式会社サンセイアールアンドディ  
 内

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】遊技機

## (57) 【特許請求の範囲】

## 【請求項 1】

正面から見て遊技機枠の右側に配された右側可動体、及び、前記遊技機枠の左側に配された左側可動体と、

演出を制御可能な演出制御手段と、を備え、

前記右側可動体および前記左側可動体は、所定の閉状態と所定の開状態とをとることが可能であり、

前記演出制御手段は、前記遊技機枠の上部に配された可動装飾体を所定の初期位置から当該初期位置よりも上方の第1の移動位置に移動させることを、遊技者に有利な状態になる期待度が高い特定演出の実行前に行い、前記第1の移動位置にある前記可動装飾体を当該第1の移動位置よりも上方の第2の移動位置まで移動させることと、前記特定演出を開始させることとした後で、前記可動装飾体を前記第2の移動位置に位置させたまま、当該特定演出の実行中に、前記右側可動体と前記左側可動体とを共に前記閉状態から前記開状態に変化させる可動演出を実行可能であり、

前記右側可動体および前記左側可動体が共に前記開状態であるときの前記遊技機枠の左右方向の幅寸法は、前記右側可動体および前記左側可動体が共に前記閉状態であるときの前記遊技機枠の左右方向の幅寸法よりも長いことを特徴とする遊技機。

## 【請求項 2】

請求項1に記載の遊技機であって、

前記右側可動体と前記左側可動体とが左右対称の形状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、パチンコ遊技機等に代表される遊技機に関する。

**【背景技術】****【0002】**

下記特許文献1に示されているように、遊技に際して、可動部を動作させる可動演出を行う遊技機が公知である。具体的にはこの文献に記載の遊技機では、前扉の上部に、演出用の可動部が配されている。演出用の可動部は、マンホールを模した収納部から人形を飛び出させるものである。

10

**【先行技術文献】****【特許文献】****【0003】**

【特許文献1】特開2004-16722号公報

**【発明の概要】****【発明が解決しようとする課題】****【0004】**

しかしながら上記した遊技機には、可動演出の演出効果を向上させるため、さらなる改良の余地がある。

**【0005】**

本発明は上記事情に鑑みてなされたものである。すなわちその課題は、可動演出の演出効果の向上を図ることである。

20

**【課題を解決するための手段】****【0006】**

本発明の遊技機は、

正面から見て遊技機枠の右側に配された右側可動体、及び、前記遊技機枠の左側に配された左側可動体と、

演出を制御可能な演出制御手段と、を備え、

前記右側可動体および前記左側可動体は、所定の閉状態と所定の開状態とをとることが可能であり、

30

前記演出制御手段は、前記遊技機枠の上部に配された可動装飾体を所定の初期位置から当該初期位置よりも上方の第1の移動位置に移動させることを、遊技者に有利な状態になる期待度が高い特定演出の実行前に行い、前記第1の移動位置にある前記可動装飾体を当該第1の移動位置よりも上方の第2の移動位置まで移動させることと、前記特定演出を開始させることとした後で、前記可動装飾体を前記第2の移動位置に位置させたまま、当該特定演出の実行中に、前記右側可動体と前記左側可動体とを共に前記閉状態から前記開状態に変化させる可動演出を実行可能であり、

前記右側可動体および前記左側可動体が共に前記開状態であるときの前記遊技機枠の左右方向の幅寸法は、前記右側可動体および前記左側可動体が共に前記閉状態であるときの前記遊技機枠の左右方向の幅寸法よりも長いことを特徴とする遊技機である。

40

**【発明の効果】****【0007】**

本発明によれば、可動演出の演出効果を向上可能である。

**【図面の簡単な説明】****【0008】**

【図1】実施形態に係る遊技機の斜視図である。

【図2】同遊技機が備える遊技機枠の構造を示す斜視図である。

【図3】実施形態に係る遊技機の正面図である。

【図4】実施形態に係る遊技機の右側面図である。

【図5】同遊技機が備える遊技盤の正面図である。

50

【図 6】図 5 に示す A 部分の拡大図であり、同遊技機が備える表示器類を示す図である。

【図 7】前扉の分解斜視図である。

【図 8】上側装飾ユニットが中間状態である場合の遊技機の正面図である。

【図 9】上側装飾ユニットが最終状態である場合の遊技機の正面図である。

【図 10】前扉の上部の右側面図である。

【図 11】上側装飾ユニットが最終状態であり、左上部ユニット及び右上部ユニットが開放状態である場合の遊技機の正面図である。

【図 12】左上部ユニットの構造を示す斜視図である。

【図 13】上側装飾ユニットが最終状態であり、左上部ユニット及び右上部ユニットが開放状態であり、回転体が反転した状態である場合の遊技機の正面図である。 10

【図 14】図 13 に示した状態から裏側レンズ部を右回りに回転させた状態の遊技機の正面図である。

【図 15】回転体の前後回転駆動部を示す右側面図である。

【図 16】回転体の煽り動作を示す右側面図である。

【図 17】飾り羽根の動作を示す図である。

【図 18】回転体の左右回転駆動部を示す図である。

【図 19】昇降ユニットの構造を示す斜視図である。

【図 20】第 1 可動装飾体の上昇動作を説明するための図である。

【図 21】第 2 可動装飾体の上昇動作を説明するための図である。

【図 22】上側装飾ユニットが中間状態であるときの前扉を斜め下から見た斜視図である。 20

【図 23】上側装飾ユニットが最終状態であるときの前扉を斜め下から見た斜視図である。

【図 24】上側装飾ユニットの窪み部に遊技球が載っている状態を示す斜視図である。

【図 25】上側装飾ユニットの復帰動作に応じて遊技球が窪み部から落ちる様子を示す斜視図である。

【図 26】窪み部から落ちた遊技球が上側装飾ユニットの外部に排出される様子を示す斜視図である。

【図 27】第 1 可動装飾体の落下防止機構を示す図である。

【図 28】発光表示部の分解斜視図である。 30

【図 29】発光表示部による発光演出を説明するための図である。

【図 30】上側装飾ユニットの分解斜視図である。

【図 31】上側装飾ユニットが最終状態にある場合の前扉を後方から見た斜視図である。

【図 32】上側装飾ユニットが初期状態にある場合の前扉を下方から見た斜視図である。

【図 33】上側装飾ユニットが中間状態にある場合の前扉を下方から見た斜視図である。

【図 34】上側装飾ユニットが最終状態にある場合の前扉を下方から見た斜視図である。

【図 35】上側装飾ユニットが最終状態にあり、左上部ユニット及び右上部ユニットが開放状態にある場合の前扉を下方から見た斜視図である。

【図 36】実施形態に係る遊技機の遊技制御基板側の電気的な構成を示すブロック図である。 40

【図 37】同遊技機の演出制御基板側の電気的な構成を示すブロック図である。

【図 38】同遊技機における上側装飾ユニットの電気的な構成を示すブロック図である。

【図 39】当たり種別判定テーブルである。

【図 40】遊技制御用マイコンが取得する各種乱数を示す表である。

【図 41】( A ) 大当たり判定テーブルである。 ( B ) リーチ判定テーブルである。 ( C ) 普通図柄当たり判定テーブルである。 ( D ) 普通図柄変動パターン選択テーブルである。

【図 42】特図変動パターン判定テーブルである。

【図 43】電チューブの開放パターン決定テーブルである。

【図 44】メイン側タイマ割り込み処理のフローチャートである。 50

【図45】サブ側タイマ割り込み処理のフローチャートである。

【図46】受信コマンド解析処理のフローチャートである。

【図47】変更例に係る遊技機の正面図である。

【図48】他の変更例に係る遊技機の右側面図である。

【発明を実施するための形態】

【0009】

### 1. 遊技機の構造

本発明の実施形態であるパチンコ遊技機について、図面に基づいて説明する。なお、以下の説明において遊技機の一例としてのパチンコ遊技機の各部の左右方向は、そのパチンコ遊技機に対面する遊技者にとっての左右方向に一致させて説明する。また、パチンコ遊技機の各部の前方向をパチンコ遊技機に対面する遊技者に近づく方向とし、パチンコ遊技機の各部の後方向をパチンコ遊技機に対面する遊技者から離れる方向として説明する。

【0010】

図1に示すように、実施形態のパチンコ遊技機PY1は、遊技機枠2を備えている。遊技機枠2は、図2に示すように、外枠22と内枠21と前扉23(前枠)とを備えている。外枠22(基枠部)は、パチンコ遊技機PY1の外郭部を形成する縦長方形形状の枠体である。内枠21(第1の開閉枠部)は、外枠22の内側に配置されていて、後述の遊技盤1を取付ける縦長方形形状の枠体である。前扉23(第2の開閉枠部)は、外枠22及び内枠21の前面側に配置されていて、遊技盤1を保護する縦長方形形状のものである。前扉23は、遊技者に正対する部分であり、種々の飾り付けがなされている。前扉23は、前面部に相当する。

【0011】

遊技機枠2は、左端側にヒンジ部24を備えて構成されている。このヒンジ部24により、前扉23は、外枠22及び内枠21に対してそれぞれ回動自在になっていて、内枠21は、外枠22及び前扉23に対してそれぞれ回動自在になっている。前扉23の中央には開口部23aが形成されていて、遊技者が後述の遊技領域6を視認できるように透明の透明板23tが開口部23aに取付けられている。開口部23aに取り付けられた透明板23tのうち開口部23aの内側に位置する部分を、窓部23mと称する。透明板23tは、本形態ではガラス板であるが、透明な合成樹脂板であってもよい。すなわち、透明板23tは、前方から遊技領域6を視認可能なものであればよい。

【0012】

図1、図3、及び図4に示すように、前扉23は、上側装飾ユニット200と、左側装飾ユニット210と、右側装飾ユニット220と、操作機構ユニット230とを備えている。なお、これらの各ユニットは、ベース枠23w(図2参照)の前面側に取り付けられている。

【0013】

操作機構ユニット230は、前扉23の下側に配されるものである。操作機構ユニット230は、右下部に、回転角度に応じた発射強度で遊技球を発射させるためのハンドル72k(発射操作部)を備えている。また操作機構ユニット230の上側には、遊技球(貸球や賞球)を貯留する上皿34が設けられるとともに、遊技の進行に伴って実行される演出時などに遊技者が操作し得る入力部40k(演出ボタン)やセレクトボタン42k(十字キー)が設けられている。また操作機構ユニット230の下側には、上皿34に収容しきれない遊技球を貯留する下皿35が設けられている。

【0014】

また操作機構ユニット230は、上皿34や入力部40k等が設けられている上側部38の左前部には、左下装飾部231が設けられている。左下装飾部231は、透光可能な合成樹脂部材からなり、内蔵されている後述の左下枠ランプ232(LED)が放つ光を透過させる。また操作機構ユニット230の上側部38の右前方には、右下装飾部233が設けられている。右下装飾部233は、透光可能な合成樹脂部材からなり、内蔵されている後述の右下枠ランプ234(LED)が放つ光を透過させる。左下装飾部231の前

10

20

30

40

50

面の下側および左側の左下縁部 231a と、右下装飾部 233 の前面の下側および右側の右下縁部 233a には、光を拡散させるためのローレット加工が施されている。よって、左下枠ランプ 232 が発光すると、左下装飾部 231 の左下縁部 231a は面発光し、右下枠ランプ 234 が発光すると、右下装飾部 233 の右下縁部 233a は面発光する。

【0015】

左側装飾ユニット 210 は、前扉 23 における窓部 23m の左側に配されるものである。左側装飾ユニット 210 は、透光可能な合成樹脂部材からなる左中装飾部 211 と、左中装飾部 211 に後方から光を入射させる左中枠ランプ 212 (LED) を備えている。左中装飾部 211 は、前扉 23 における窓部 23m の左側を上下方向に沿って装飾している。左中装飾部 211 の前面部 211a には、光を拡散させるためのローレット加工が施されている。左中枠ランプ 212 は、前扉 23 における窓部 23m の左側に上下方向に沿って複数配置されている。左中枠ランプ 212 が点灯すると、左中装飾部 211 の前面部 211a が面発光する。なお、左側装飾ユニット 210 の下部には、左中装飾部 211 と比べて後方に奥まっている逃げ部 219 (左中装飾部 211 よりも前方に突出していない部分) が設けられている。この逃げ部 219 は、上皿 34 に遊技球を供給するためにホールに設置される装置 (「象の鼻」と通称される装置) を配するスペースを確保するためのものである。

【0016】

右側装飾ユニット 220 は、前扉 23 における窓部 23m の右側に配されるものである。右側装飾ユニット 220 は、透光可能な合成樹脂部材からなる右中装飾部 221 と、右中装飾部 221 に後方から光を入射させる右中枠ランプ 222 (LED) を備えている。右中装飾部 221 は、前扉 23 における窓部 23m の右側を上下方向に沿って装飾している。右中装飾部 221 の前面部 221a には、光を拡散させるためのローレット加工が施されている。右中枠ランプ 222 は、前扉 23 における窓部 23m の右側に上下方向に沿って複数配置されている。右中枠ランプ 222 が点灯すると、右中装飾部 221 の前面部 221a が面発光する。なお、右側装飾ユニット 220 には、左側装飾ユニット 210 の逃げ部 219 に相当するものは設けられていない。

【0017】

上側装飾ユニット 200 は、前扉 23 の上側に配されており、左側装飾ユニット 210 、右側装飾ユニット 220 、操作機構ユニット 230 よりも前方に突出している (図 4)。上側装飾ユニット 200 は、左右方向中央に配された中央上部ユニット 400 と、中央上部ユニット 400 の左方に配された左上部ユニット 500 と、中央上部ユニット 400 の右方に配された右上部ユニット 550 とを有している。

【0018】

左上部ユニット 500 の前方部分には、透光可能な合成樹脂部材からなる左上装飾部 525 が設けられている。左上装飾部 525 の前面部 525a には、光を拡散させるためのローレット加工が施されている。左上部ユニット 500 に内蔵された左上枠ランプ 528 (LED) を点灯させると、左上装飾部 525 の前面部 525a が面発光する。また、右上部ユニット 550 の前方部分には、透光可能な合成樹脂部材からなる右上装飾部 575 が設けられている。右上装飾部 575 の前面部 575a には、光を拡散させるためのローレット加工が施されている。右上部ユニット 550 に内蔵された右上枠ランプ 578 (LED) を点灯させると、右上装飾部 575 の前面部 575a が面発光する。

【0019】

ここで、右上装飾部 575 (前面部 575a) 、右中装飾部 221 (前面部 221a) 、および右下装飾部 233 (右下縁部 233a) は、形状的に、正面視略 J 字形状 (図 3) に繋がり、また右側面視略逆 C 字形状 (図 4) に繋がるように立体的にデザインされている。また、左上装飾部 525 (前面部 525a) 、左中装飾部 211 (前面部 211a) 、および左下装飾部 231 (左下縁部 231a) は、逃げ部 219 を除いて、右側の各装飾部とは左右対称の形状にデザインされている。前扉 23 の右側で繋がる前面部 575a 、前面部 221a 、及び右下縁部 233a は、外側 (前扉 23 の上下左右の縁寄り) より

りも内側（前扉 23 の窓部 23 m 寄り）が前方に位置するように傾斜している。また、前扉 23 の左側で繋がる前面部 525a、前面部 211a、及び左下縁部 231a も、外側よりも内側が前方に位置するように傾斜している。

【0020】

各種の枠ランプ（右上枠ランプ 578、右中枠ランプ 222、右下枠ランプ 234、左上枠ランプ 528、左中枠ランプ 212、左下枠ランプ 232）を発光させると、前扉 23 の右上から右下までの上下のライン（詳細には、上下方向の中央が上端や下端よりも後方に位置するように湾曲したライン、図 4）と、前扉 23 の左上から左下までの上下のライン（逃げ部 219 を除く）が強調されて発光する。なお、逃げ部 219 を設けることなく、左側の各装飾部が形状的に繋がるように構成してもよい。

10

【0021】

なお、右上装飾部 575、右中装飾部 221、右下装飾部 233 を総称する場合、右側装飾部 700（あるいは右側レンズ部 700）と言う。右側装飾部 700 は、前扉 23 の右側部 730 を上下方向に装飾している（図 3）。また、前面部 575a、前面部 221a、右下縁部 233a を総称する場合、右側発光面部 701 と言う。また、左上装飾部 525、左中装飾部 211、左下装飾部 231 を総称する場合、左側装飾部 705（あるいは左側レンズ部 705）と言う。左側装飾部 705 は、前扉 23 の左側部 720 を上下方向に装飾している（図 3）。また、前面部 525a、前面部 211a、左下縁部 231a を総称する場合、左側発光面部 706 と言う。また、右上枠ランプ 578、右中枠ランプ 222、右下枠ランプ 234 を総称する場合、右側枠ランプと言う。また、左上枠ランプ 528、左中枠ランプ 212、左下枠ランプ 232 を総称する場合、左側枠ランプと言う。

20

【0022】

なお、上側装飾ユニット 200 の詳細な構成については後述する。

【0023】

遊技機枠 2 には、図 5 に示す遊技盤 1 が取り付けられている。図 5 に示すように、遊技盤 1 には、ハンドル 72k の操作により発射された遊技球が流下する遊技領域 6 が、レール部材 62 で囲まれて形成されている。また遊技盤 1 には、後述の盤ランプ 54 が設けられている。また遊技領域 6 には、遊技球を誘導する複数の遊技くぎが突設されている。

30

【0024】

また遊技領域 6 の中央付近には、液晶表示装置である画像表示装置 50（演出表示手段）が設けられている。なお画像表示装置は、有機EL表示装置などの他の画像表示装置であってもよい。画像表示装置 50 の表示画面 50a（表示部）には、後述の第 1 特別図柄および第 2 特別図柄の可変表示に同期した演出図柄 EZ（装飾図柄）の可変表示を行う演出図柄表示領域がある。なお、演出図柄 EZ を表示する演出を演出図柄変動演出という。演出図柄変動演出を「装飾図柄変動演出」や単に「変動演出」と称することもある。

【0025】

演出図柄表示領域は、例えば「左」「中」「右」の 3 つの演出図柄表示領域からなる。左演出図柄表示領域には左演出図柄 EZ1 が表示され、中演出図柄表示領域には中演出図柄 EZ2 が表示され、右演出図柄表示領域には右演出図柄 EZ3 が表示される。演出図柄 EZ はそれぞれ、例えば「1」～「8」までの数字をあらわした複数の図柄からなる。画像表示装置 50 は、左演出図柄 EZ1、中演出図柄 EZ2、右演出図柄 EZ3 の組み合わせによって、後述の第 1 特図表示器 81a および第 2 特図表示器 81b にて表示される第 1 特別図柄および第 2 特別図柄の可変表示の結果（つまりは大当たり抽選の結果）を、わかりやすく表示する。

40

【0026】

例えば大当たりに当選した場合には「777」などのゾロ目で演出図柄を停止表示する。また、はずれであった場合には「637」などのバラケ目で演出図柄を停止表示する。これにより、遊技者による遊技の進行状況の把握が容易となる。つまり遊技者は、一般的には大当たり抽選の結果を第 1 特図表示器 81a や第 2 特図表示器 81b により把握する

50

のではなく、画像表示装置 50 にて把握する。なお、演出図柄表示領域の位置は固定的でなくともよい。また、演出図柄の変動表示の態様としては、例えば上下方向にスクロールする態様がある。

【0027】

画像表示装置 50 は、上記のような演出図柄 E Z を用いた演出図柄変動演出のほか、大当たり遊技に並行して行われる大当たり演出や、客待ち用のデモ演出（客待ち演出）などを表示画面 50 a に表示する。なお演出図柄変動演出では、数字等の演出図柄 E Z のほか、背景画像やキャラクタ画像などの演出図柄 E Z 以外の演出画像も表示される。

【0028】

また画像表示装置 50 の表示画面 50 a には、後述の第 1 特図保留や第 2 特図保留の記憶数に応じて保留アイコン H A（演出保留画像）を表示する保留アイコン表示領域がある。保留アイコン H A の表示により、後述の第 1 特図保留表示器 83 a にて表示される第 1 特図保留の記憶数や、後述の第 2 特図保留表示器 83 b にて表示される第 2 特図保留の記憶数を、遊技者にわかりやすく示すことができる。

10

【0029】

遊技領域 6 の中央付近であって画像表示装置 50 の前方には、センター枠 61（内側壁部）が配されている。センター枠 61 の下部には、上面を転動する遊技球を、後述の第 1 始動口 11 へと誘導可能なステージ 61 s が形成されている。またセンター枠 61 の左部には、入口から遊技球を流入させ、出口からステージ 61 s へ遊技球を流出させるワープ 61 w が設けられている。またセンター枠 61 の上部には、上下動可能な盤可動体 55 k が設けられている。盤可動体 55 k は、表示画面 50 a の上方の原点位置から表示画面 50 a と前後で重なる演出位置に移動可能なものである。

20

【0030】

遊技領域 6 における画像表示装置 50 の下方には、遊技球の入球し易さが常に変わらない第 1 始動口 11 を備える第 1 始動入賞装置 11 D が設けられている。第 1 始動口 11 を、第 1 入球口や、固定入球口、第 1 始動入賞口、第 1 始動領域ともいう。また第 1 始動入賞装置 11 D を、第 1 入球手段や、固定入球手段、第 1 始動入賞装置ともいう。第 1 始動口 11 への遊技球の入賞は、第 1 特別図柄の抽選（大当たり抽選、すなわち大当たり乱数等の取得と判定）の契機となっている。

30

【0031】

また遊技領域 6 における第 1 始動口 11 の下方には、第 2 始動口 12 を備える普通可変入賞装置（普通電動役物いわゆる電チューブ）12 D が設けられている。第 2 始動口 12 を、第 2 入球口や、可変入球口、第 2 始動入賞口、第 2 始動領域ともいう。電チューブ 12 D を、第 2 入球手段や、可変入球手段、第 2 始動入賞装置ともいう。第 2 始動口 12 への遊技球の入賞は、第 2 特別図柄の抽選（大当たり抽選）の契機となっている。

【0032】

電チューブ 12 D は、開状態と閉状態とをとる電チューブ開閉部材 12 k（入球口開閉部材）を備え、電チューブ開閉部材 12 k の作動によって第 2 始動口 12 を開閉するものである。電チューブ開閉部材 12 k は、後述の電チューボレノイド 12 s により駆動される。電チューブ開閉部材 12 k が開状態にあるときには、第 2 始動口 12 への遊技球の入球が可能となり、閉状態にあるときには、第 2 始動口 12 への遊技球の入球が不可能となる。つまり、第 2 始動口 12 は、遊技球の入球し易さが変化可能な始動口である。なお、電チューブは、電チューブ開閉部材が開状態にあるときの方が閉状態にあるときよりも第 2 始動口への入球を容易にすれば、閉状態にあるときに第 2 始動口への入球を不可能とするものでなくともよい。

40

【0033】

また、遊技領域 6 における第 1 始動口 11 の右方には、大入賞口 14 を備えた大入賞装置（特別電動役物）14 D が設けられている。大入賞口 14 を、特別入賞口ともいう。また大入賞装置 14 D を、アタッカー（AT）や、特別入賞手段、特別可変入賞装置ともいう。大入賞装置 14 D は、開状態と閉状態とをとる AT 開閉部材 14 k（特別入賞口開閉

50

部材)を備え、AT開閉部材14kの作動により大入賞口14を開閉するものである。AT開閉部材14kは、後述のATソレノイド14sにより駆動される。大入賞口14は、AT開閉部材14kが開状態であるときだけ遊技球が入球可能となる。

#### 【0034】

また、センター枠61の右方には、遊技球が通過可能なゲート13が設けられている。ゲート13を、通過口や通過領域ともいう。ゲート13への遊技球の通過は、電チュー12Dを開放するか否かを決める普通図柄抽選(すなわち普通図柄乱数(当たり乱数)の取得と判定)の実行契機となっている。さらに遊技領域6の下部には、複数の一般入賞口10が設けられている。また遊技領域6の最下部には、遊技領域6へ打ち込まれたもののいずれの入賞口にも入賞しなかった遊技球を遊技領域6外へ排出するアウトロ19が設けられている。 10

#### 【0035】

このように各種の入賞口等が配されている遊技領域6には、左右方向の中央より左側の左遊技領域6L(第1遊技領域)と、右側の右遊技領域6R(第2遊技領域)とがある。左遊技領域6Lを遊技球が流下するように遊技球を発射する打方を、左打ちという。一方、右遊技領域6Rを遊技球が流下するように遊技球を発射する打方を、右打ちという。本形態のパチンコ遊技機PY1では、左打ちにて遊技したときに遊技球が流下する流路を、第1流路R1といい、右打ちにて遊技したときに遊技球が流下する流路を、第2流路R2という。

#### 【0036】

第1流路R1上には、第1始動口11と、電チュー12Dと、アウトロ19とが設けられている。遊技者は第1流路R1を流下するように遊技球を打ち込むことで、第1始動口11への入賞を狙うことができる。なお、第1流路R1上にゲートは配されていないため、左打ちをしている場合に電チュー12Dが開放されることはない。 20

#### 【0037】

一方、第2流路R2上には、ゲート13と、大入賞装置14Dと、電チュー12Dと、アウトロ19とが設けられている。遊技者は第2流路R2を流下するように遊技球を打ち込むことで、ゲート13への通過や、第2始動口12及び大入賞口14への入賞を狙うことができる。

#### 【0038】

また図5に示すように、遊技盤1の右下部には表示器類8が配置されている。表示器類8には、図6に示すように、第1特別図柄を可変表示する第1特図表示器81a、第2特別図柄を可変表示する第2特図表示器81b、及び、普通図柄(普図)を可変表示する普図表示器82が含まれている。第1特別図柄を、第1特図又は特図1ともいい、第2特別図柄を第2特図又は特図2ともいう。また、普通図柄を普図ともいう。 30

#### 【0039】

また表示器類8には、第1特図表示器81aの作動保留(第1特図保留)の記憶数を表示する第1特図保留表示器83a、第2特図表示器81bの作動保留(第2特図保留)の記憶数を表示する第2特図保留表示器83b、および普図表示器82の作動保留(普図保留)の記憶数を表示する普図保留表示器84が含まれている。 40

#### 【0040】

第1特別図柄の可変表示は、第1始動口11への遊技球の入賞を契機として行われる。第2特別図柄の可変表示は、第2始動口12への遊技球の入賞を契機として行われる。なお以下の説明では、第1特別図柄および第2特別図柄を総称して特別図柄(特図)ということがある。また、第1特図表示器81aおよび第2特図表示器81bを総称して特図表示器81といふことがある。また、第1特図保留表示器83aおよび第2特図保留表示器83bを総称して特図保留表示器83といふことがある。

#### 【0041】

特図表示器81では、特別図柄を可変表示(変動表示)したあと停止表示することにより、第1始動口11又は第2始動口12への入賞に基づく抽選(特別図柄抽選、大当たり

抽選)の結果を報知する。停止表示される特別図柄(停止図柄、可変表示の表示結果として導出表示される特別図柄)は、特別図柄抽選によって複数種類の特別図柄の中から選択された一つの特別図柄である。停止図柄が予め定めた特定特別図柄(特定の停止態様の特別図柄すなわち大当たり図柄)である場合には、停止表示された特定特別図柄の種類(つまり当選した大当たりの種類)に応じた開放パターンにて大入賞口14を開放させる大当たり遊技(特別遊技の一例)が行われる。なお、特別遊技における大入賞口の開放パターンについては後述する。

#### 【0042】

具体的には特図表示器81は、例えば横並びに配された8個のLED(Light Emitting Diode)から構成されており、その点灯態様によって大当たり抽選の結果に応じた特別図柄を表示するものである。例えば大当たり(後述の複数種類の大当たりのうちの一つ)に当選した場合には、「 」(：点灯、：消灯)というように左から1, 2, 5, 6番目にあるLEDが点灯した大当たり図柄を表示する。また、ハズレである場合には、「 」というように一番右にあるLEDのみが点灯したハズレ図柄を表示する。ハズレ図柄として全てのLEDを消灯させる態様を採用してもよい。なおハズレ図柄は、特定特別図柄ではない。また、特別図柄が停止表示される前には所定の変動時間にわたって特別図柄の変動表示がなされるが、その変動表示の態様は、例えば左から右へ光が繰り返し流れるように各LEDが点灯するという態様である。なお変動表示の態様は、各LEDが停止表示(特定の態様での点灯表示)されていなければ、全LEDが一斉に点滅するなどなんでもよい。

#### 【0043】

本パチンコ遊技機PY1では、第1始動口11または第2始動口12への遊技球の入賞(入球)があると、その入賞に対して取得した大当たり乱数等の各種乱数の値(数値情報、判定用情報)は、後述の特図保留記憶部105に一旦記憶される。詳細には、第1始動口11への入賞であれば第1特図保留として、後述の第1特図保留記憶部105aに記憶され、第2始動口12への入賞であれば第2特図保留として、後述の第2特図保留記憶部105bに記憶される。各々の特図保留記憶部105に記憶可能な特図保留の数には上限があり、本形態における上限値はそれぞれ「4」となっている。

#### 【0044】

特図保留記憶部105に記憶された特図保留は、その特図保留に基づく特別図柄の可変表示が可能となったときに消化される。特図保留の消化とは、その特図保留に対応する大当たり乱数等を判定して、その判定結果を示すための特別図柄の可変表示を実行することをいう。従って本パチンコ遊技機PY1では、第1始動口11または第2始動口12への遊技球の入賞に基づく特別図柄の可変表示がその入賞後にすぐに行えない場合、すなわち特別図柄の可変表示の実行中や特別遊技の実行中に入賞があった場合であっても、所定数を上限として、その入賞に対する大当たり抽選の権利を留保することができるようになっている。

#### 【0045】

そしてこのような特図保留の数は、特図保留表示器83に表示される。具体的には特図保留表示器83はそれぞれ、例えば4個のLEDで構成されており、特図保留の数だけLEDを点灯させることにより特図保留の数を表示する。

#### 【0046】

普通図柄の可変表示は、ゲート13への遊技球の通過を契機として行われる。普図表示器82では、普通図柄を可変表示(変動表示)したあと停止表示することにより、ゲート13への遊技球の通過に基づく普通図柄抽選の結果を報知する。停止表示される普通図柄(普図停止図柄、可変表示の表示結果として導出表示される普通図柄)は、普通図柄抽選によって複数種類の普通図柄の中から選択された一つの普通図柄である。停止表示された普通図柄が予め定めた特定普通図柄(所定の停止態様の普通図柄すなわち普通当たり図柄)である場合には、現在の遊技状態に応じた開放パターンにて第2始動口12を開放させる補助遊技が行われる。なお、第2始動口12の開放パターンについては後述する。

10

20

30

40

50

## 【0047】

具体的には普図表示器 8 2 は、例えば 2 個の L E D から構成されており（図 6 参照）、その点灯態様によって普通図柄抽選の結果に応じた普通図柄を表示するものである。例えば抽選結果が当たりである場合には、「 」（：点灯、：消灯）というように両 L E D が点灯した普通当たり図柄を表示する。また抽選結果がハズレである場合には、「 」というように右の L E D のみが点灯した普通ハズレ図柄を表示する。普通ハズレ図柄として全ての L E D を消灯させる態様を採用してもよい。なお普通ハズレ図柄は、特定普通図柄ではない。普通図柄が停止表示される前には所定の変動時間にわたって普通図柄の変動表示がなされるが、その変動表示の態様は、例えば両 L E D が交互に点灯するという態様である。なお変動表示の態様は、各 L E D が停止表示（特定の態様での点灯表示）されていなければ、全 L E D が一斉に点滅するなどなんでもよい。10

## 【0048】

本パチンコ遊技機 P Y 1 では、ゲート 1 3 への遊技球の通過があると、その通過に対し取得した普通図柄乱数（当たり乱数）の値は、後述の普図保留記憶部 1 0 6 に普図保留として一旦記憶される。普図保留記憶部 1 0 6 に記憶可能な普図保留の数には上限があり、本形態における上限値は「 4 」となっている。

## 【0049】

普図保留記憶部 1 0 6 に記憶された普図保留は、その普図保留に基づく普通図柄の可変表示が可能となったときに消化される。普図保留の消化とは、その普図保留に対応する普通図柄乱数（当たり乱数）を判定して、その判定結果を示すための普通図柄の可変表示を実行することをいう。従って本パチンコ遊技機 P Y 1 では、ゲート 1 3 への遊技球の通過に基づく普通図柄の可変表示がその通過後にすぐに行えない場合、すなわち普通図柄の可変表示の実行中や補助遊技の実行中に入賞があった場合であっても、所定数を上限として、その通過に対する普通図柄抽選の権利を留保することができるようになっている。20

## 【0050】

そしてこのような普図保留の数は、普図保留表示器 8 4 に表示される。具体的には普図保留表示器 8 4 は、例えば 4 個の L E D で構成されており、普図保留の数だけ L E D を点灯させることにより普図保留の数を表示する。

## 【0051】

## 2. 上側装飾ユニットの構成

30

次に図 3 及び図 7 ~ 図 3 5 に基づいて、上側装飾ユニット 2 0 0 の構成を詳細に説明する。図 7 に示すように、上側装飾ユニット 2 0 0 は、前扉 2 3 のベース枠 2 3 w の上部に取り付けられている。上側装飾ユニット 2 0 0 は、昇降ユニット 3 0 0 と、中央上部ユニット 4 0 0 と、左上部ユニット 5 0 0 と、右上部ユニット 5 5 0 とを備えている。中央上部ユニット 4 0 0 、左上部ユニット 5 0 0 、右上部ユニット 5 5 0 は、昇降ユニット 3 0 0 の前面側に配された取付ベース 3 3 1 に組み付けられている。なお、前扉 2 3 における上側装飾ユニット 2 0 0 を除いた部分を前扉基部 7 1 0 と言う。

## 【0052】

昇降ユニット 3 0 0 は、上側装飾ユニット 2 0 0 の昇降動作を行うものである（図 3 および図 8 ~ 図 1 0 ）。左上部ユニット 5 0 0 および右上部ユニット 5 5 0 は、開閉動作を行うものである（図 9 および図 1 1 ）。中央上部ユニット 4 0 0 は、前後回転動作（反転動作、図 1 1 および図 1 3 ）と、左右回転動作（キメ動作、図 1 3 および図 1 4 ）を行うものである。40

## 【0053】

まず昇降動作について説明する。上側装飾ユニット 2 0 0 は、図 3 に示す初期状態から、2 段階、上方に伸びることができる。1 段階、上方に伸びた状態が、図 8 に示す中間状態であり、2 段階、上方に伸びた状態が、図 9 に示す最終状態である。

## 【0054】

上側装飾ユニット 2 0 0 は、図 9 に示すように、最終状態において最下段に位置する固定装飾体 3 1 0 と、最上段に位置する第 1 可動装飾体 3 3 0 と、中段に位置する第 2 可動

50

装飾体 250 とを備えている。第1可動装飾体 330 と第2可動装飾体 250 とを総称する場合、可動装飾体と言う。

【0055】

固定装飾体 310 は、昇降ユニット 300 に設けられており、前扉 23 のベース枠 23W (図 7) に取り付けられたまま動くことのないものである。固定装飾体 310 には、後述する発光表示部 312 が設けられている。

【0056】

第1可動装飾体 330 は、中央上部ユニット 400、左上部ユニット 500、右上部ユニット 550、及びこれらのユニットが取り付けられる取付ベース 331 (図 7) を備えている。第1可動装飾体 330 は、固定装飾体 310 に対して 2 段階、上方に移動可能なものである。第1可動装飾体 330 は、図 3 に示す初期位置では、固定装飾体 310 と前後方向で重なるように、固定装飾体 310 の前方に位置する。また図 8 に示す中間位置では、固定装飾体 310 よりも上方に位置する。また図 9 に示す最終位置では、中間位置よりもさらに上方に位置する。

10

【0057】

第2可動装飾体 250 は、昇降ユニット 300 に設けられており、固定装飾体 310 よりも前方、且つ、第1可動装飾体 330 よりも後方に配されている。第2可動装飾体 250 は、固定装飾体 310 に対して 1 段階だけ、上方に移動可能なものである。第2可動装飾体 250 は、上側装飾ユニット 200 が初期状態にあるときには、第1可動装飾体 330 の後方に隠れている (図 3)。なお、この位置が第2可動装飾体 250 の初期位置である。また、上側装飾ユニット 200 が初期状態にあるときは、固定装飾体 310 も第1可動装飾体 330 および第2可動装飾体 250 の後方に隠れている。

20

【0058】

また第2可動装飾体 250 は、上側装飾ユニット 200 の初期状態から中間状態への変形時には、第1可動装飾体 330 の後方に隠れたまま第1可動装飾体 330 とともに上方に移動する。よって、上側装飾ユニット 200 が中間状態にあるときもまだ、第1可動装飾体 330 の後方に隠れている (図 8)。なお、この時点で固定装飾体 310 は遊技者から視認可能となる。

【0059】

そして第2可動装飾体 250 は、上側装飾ユニット 200 が中間状態から最終状態に変形したときには、第1可動装飾体 330 に追従することなくその位置に留まる。これにより、遊技者から視認可能となる (図 9)。なお、この位置が第2可動装飾体 250 の最終位置である。

30

【0060】

このように上側装飾ユニット 200 は、初期状態 (図 3) では、最も前方に位置する第1可動装飾体 330 だけが遊技者から視認可能となっており、中間状態 (図 8) では、第1可動装飾体 330 と固定装飾体 310 とが上下に並んで視認可能となる。そして最終状態 (図 9) では、第1可動装飾体 330、第2可動装飾体 250、及び固定装飾体 310 が、上から下にかけてこの順に配置されて視認可能となる。

【0061】

40

上側装飾ユニット 200 が初期状態にあるときの前扉 23 の上下方向の長さ (第1の長さ) を  $X_1$  (図 3)、上側装飾ユニット 200 が中間状態にあるときの前扉 23 の上下方向の長さ (第2の長さ) を  $X_2$  (図 8)、上側装飾ユニット 200 が最終状態であるときの前扉 23 の上下方向の長さ (第3の長さ) を  $X_3$  (図 9) とすると、各長さの関係は、 $X_1 < X_2 < X_3$  となる。つまり本形態では、上側装飾ユニット 200 が変形することにより、遊技機枠 2 (前扉 23) が上に伸びることとなる。ちなみに、 $X_3$  は、 $X_1$  の 1.25 倍程度である。しかも、上側装飾ユニット 200 における第1可動装飾体 330 の左右方向の幅  $W_1$  (図 8) は、前扉 23 の左右方向の幅  $W_2$  よりは若干短いが、窓部 23m の左右方向の幅  $W_3$  よりは長い。つまり第1可動装飾体 330 は、比較的幅のある可動物 (遊技機枠 2 と同程度の幅をもつ可動物) であり、これが上方に移動する。よって、単に

50

遊技機枠 2 (前扉 23) に配された可動物が動いただけの印象とはならず、遊技機枠 2 (前扉 23) 全体が上に伸びたような印象を遊技者に与えることが可能となっている。なお、前扉 23 の左側部 720 の上前方部 (左上前方部 721) および右側部 730 の上前方部 (右上前方部 731) は、第 1 可動装飾体 330 に含まれている。つまり、左上前方部 721 および右上前方部 731 は上側装飾ユニット 200 の変形時に移動する箇所である。

#### 【0062】

ここで、図 10 (A) ~ (C) に示すように、第 1 可動装飾体 330 は、真上に移動するのではなく、上斜め前方に向かって移動する。即ち、第 1 可動装飾体 330 の移動方向は、上下方向の成分と前後方向の成分とを含んでいる。このため、真上に移動する構成と比べて、遊技機枠 2 (前扉 23) の一部がずれたような印象を与え易くなっている。具体的には、デザイン的に繋がっていた右上装飾部 575 (左上装飾部 525) と右中装飾部 221 (左中装飾部 211) とが上下に分離しつつ、右上装飾部 575 (左上装飾部 525) が右中装飾部 221 (左中装飾部 211) に対して前方にずれる。これにより、遊技機枠 2 (前扉 23) のデザインが崩れる。よって、遊技者に対して遊技機枠 2 がずれたような斬新な印象を与えることが可能となっている。なお、右上装飾部 575 を右側可動装飾部とも言い、右中装飾部 221 および右下装飾部 233 (図 9) を総称して右側固定装飾部 704 と言う。また、左上装飾部 525 を左側可動装飾部とも言い、左中装飾部 211 および左下装飾部 231 を総称して左側固定装飾部 709 と言う。

#### 【0063】

なお、昇降ユニット 300 の機構については後述する。

#### 【0064】

次に、左上部ユニット 500 および右上部ユニット 550 の開閉動作について、図 9、図 11 及び図 12 に基づいて説明する。図 9 に示した状態を、左上部ユニット 500 および右上部ユニット 550 の閉塞状態 (閉状態) といい、図 11 に示す状態を、左上部ユニット 500 および右上部ユニット 550 の開放状態 (開状態) という。左上部ユニット 500 と右上部ユニット 550 は、左右対称の形状をしており、構成要素は同じである。よって以下では、左上部ユニット 500 について説明し、右上部ユニット 550 については詳細な説明を省略する。

#### 【0065】

図 12 に示すように、左上部ユニット 500 は、左側可動体 510 と、左側可動体 510 を駆動させるための開閉駆動部 530 とを備えている。開閉駆動部 530 は、ステッピングモータである左上部モータ 531 と、左上部モータ 531 の回転軸に取り付けられた駆動ギア 532 と、駆動ギア 532 と噛み合っている従動ギア 533 と、従動ギア 533 と噛み合っている扇形ギア部 534 とを備えている。扇形ギア部 534 は、左側可動体 510 に固定されている。よって、左上部モータ 531 を駆動することにより、駆動ギア 532、従動ギア 533、扇形ギア部 534 が連動し、左側可動体 510 は、軸部材 511 を回転中心として回転する。

#### 【0066】

左側可動体 510 は、閉塞状態において遊技者に視認されない内側部材 512 と、閉塞状態において遊技者に視認される外側部材 520 とが組み合わされたものである。内側部材 512 は、円形状の内側レンズ部 513 と、内側レンズ部 513 を囲う内側本体部 515 を備えており、外側部材 520 は、円形状の外側レンズ部 521 (図 9) と、外側レンズ部 521 を囲う外側本体部 523 を備えている。内側本体部 515 および外側本体部 523 は、透光性を有する合成樹脂からなる。左側可動体 510 の前方部分が、上述した左上装飾部 525 であり、左上装飾部 525 の前面部 525a は、外側本体部 523 の前面部である。

#### 【0067】

また左側可動体 510 は、内側部材 512 と外側部材 520 との間に、左上枠ランプ 528 (LED) が両面に実装された LED 基板を内蔵している。左上枠ランプ 528 が点

10

20

30

40

50

灯すると、左上装飾部 525 の前面部 525a が面発光する。また、左上部ユニット 500 が閉塞状態（図 9）であれば、外側レンズ部 521 を通った光が遊技者からよく見え、左上部ユニット 500 が開放状態（図 11）であれば、内側レンズ部 513 を通った光が遊技者からよく見える。

【0068】

また左上部ユニット 500 は、内側に（つまり左上部ユニット 500 が開放状態である場合に遊技者に見える内側部材 512 の表面 512a 側に）、左鏡面部 527 を備えている（図 11）。この左鏡面部 527 によって、開閉駆動部 530（図 12）が遊技者から見えないようにになっている。左上部ユニット 500 が開放状態である場合、左上枠ランプ 528 の光であって内側レンズ部 513 等を通った光の一部が、左鏡面部 527 で反射する。よって、左上部ユニット 500 が開放状態である場合の発光演出の演出効果が、左鏡面部 527 がない場合よりも高められる。10

【0069】

なお、右上部ユニット 550 については、左側可動体 510 に対応する構成を右側可動体 560 と称し、左上部モータ 531 に対応する構成を右上部モータ 581 と称し、左鏡面部 527 に対応する構成を右鏡面部 577 と称し、残りの構成を左上部ユニット 500 における構成と同様の名称および符号とする。また、右側可動体 560 の前方部分が上述の右上装飾部 575 であり、右側可動体 560 における外側本体部 523 の前面部が、右上装飾部 575 の前面部 575a である。また、右側可動体 560 は、内側部材 512 と外側部材 520 との間に、右上枠ランプ 578（LED）が両面に実装された LED 基板を内蔵している。20

【0070】

左側可動体 510 および右側可動体 560 の回転量は 90 度程度である。左側可動体 510 および右側可動体 560 は、閉塞状態では前面部 525a, 575a を内側に向けるように斜めに配されているが（図 9）、開放状態では前面部 525a, 575a を外側に向ける（図 11）。左上部ユニット 500 および右上部ユニット 550 が開放状態である場合の第 1 可動装飾体 330 の左右方向の幅を W4（図 11）とすると、W4 は、左上部ユニット 500 および右上部ユニット 550 が閉塞状態である場合の第 1 可動装飾体 330 の左右方向の幅 W1（図 8）よりも長い。なお、左側可動体 510 及び右側可動体 560 の回転量は適宜設計できる。例えば、左上部ユニット 500 および右上部ユニット 550 が開放状態である場合、第 1 可動装飾体 330 の左右方向の幅が前扉 23 の幅 W2 よりも長くなるように構成してもよい。30

【0071】

次に、中央上部ユニット 400 の前後回転動作（反転動作）および左右回転動作（キメ動作）について、図 11 および図 13～図 18 に基づいて説明する。図 11 に示す状態を中央上部ユニット 400 の初期状態といい、図 13 に示す状態を中央上部ユニット 400 の反転状態といい、図 14 に示す状態を中央上部ユニット 400 のキメ状態（最終状態）という。

【0072】

中央上部ユニット 400 は、左右方向に沿う回転軸を中心に前方に回転可能な回転体 401 を備えている。回転体 401 は、初期状態において遊技者に正対する表側装飾部 410（図 11）と、反転状態およびキメ状態において遊技者に正対する裏側装飾部 430（図 13、図 14）とを備えている。表側装飾部 410 は、縦長の八角形状にデザインされた表側レンズ部 411 と、表側レンズ部 411 が取り付けられる正面視円形状の表側ベース部材 420 とを備えている。表側装飾部 410 には、第 1 中央枠ランプ 428（LED）が内蔵されている。表側レンズ部 411 は、周縁部から中心部 414 にかけて後方に窪んだ形状となっており、中心部 414 は、それ以外の箇所よりも細かく凹凸がつけられている。第 1 中央枠ランプ 428 が点灯すると、その光は表側レンズ部 411 を通って前方に出射される。つまり、表側レンズ部 411 が発光する。40

【0073】

裏側装飾部 430 は、図 13 に示すように、半球形状の裏側レンズ部 431 と、裏側レンズ部 431 が取り付けられる正面視円形状の裏側ベース部材 440 とを備えている。裏側ベース部材 440 は、表側装飾部 410 の表側ベース部材 420 に対して同心円となるように組み付けられており、裏側ベース部材 440 と表側ベース部材 420 とは合わせて円柱形状をなしている。

#### 【0074】

裏側レンズ部 431 は、中央上部ユニット 400 が反転状態（図 13）にある場合に正面視円形状となるように配されている。裏側レンズ部 431 の半球面には、所定のデザインが施されている。裏側レンズ部 431 は、裏側ベース部材 440 に対して、前後方向に沿う回転軸を中心に回転可能に取り付けられている。裏側レンズ部 431 の原点位置は、図 13 に示す位置であり、ここから右に 90 度回転することにより、図 14 に示す状態となる。図 14 に示す位置が、裏側レンズ部 431 の動作位置である。つまり裏側レンズ部 431 は、中央上部ユニット 400 が反転状態である場合、所定のデザイン（実施形態では手のデザイン）が横向きに寝ている状態にあり、キメ動作によって右に 90 度回転することにより、所定のデザインの向きが正される。

#### 【0075】

また裏側装飾部 430 は、裏側レンズ部 431 の右回転に伴って出現する 5 枚の飾り羽根 450 を備えている（図 14）。各飾り羽根 450 は、透光性を有する合成樹脂からなる。飾り羽根 450 の前面には凹凸が付けられている。飾り羽根 450 は、裏側レンズ部 431 と裏側ベース部材 440 との間に配されている。飾り羽根 450 は、裏側レンズ部 431 が動作位置から原点位置（図 13）に戻るのに伴って収納される。

#### 【0076】

裏側レンズ部 431 には、第 2 中央枠ランプ 448（LED）が内蔵されている。第 2 中央枠ランプ 448 が点灯すると、裏側レンズ部 431 におけるデザインが施されている箇所が発光する。また、第 2 中央枠ランプ 448 の光の一部は飾り羽根 450 を導通する。よって、飾り羽根 450 も一部発光する。

#### 【0077】

ここで、回転体 401 の前後回転動作（反転動作）は、図 15 に示す前後回転駆動部 460 によって実現される。図 15 に示すように、前後回転駆動部 460 は、ステッピングモータである第 1 中央上部モータ 461 と、第 1 中央上部モータ 461 の回転軸に取り付けられた第 1 ギア 462、第 1 ギア 462 に噛み合う第 2 ギア 463、第 2 ギア 463 に噛み合う第 3 ギア 464、第 3 ギア 464 に噛み合うギア部（不図示）を有する原動車 465、原動車 465 の回転に応じて断続的に回転する従動車 468 を備えている。原動車 465 は、回転体 401 の回転軸に取り付けられている。よって、第 1 中央上部モータ 461 が駆動されると、第 1 ギア 462、第 2 ギア 463、第 3 ギア 464、原動車 465 が連動し、回転体 401 が回転する。

#### 【0078】

原動車 465 と従動車 468 はゼネバ機構を構成している。原動車 465 には、回転体 401 側とは反対の端面に 2 つのピン部 466 が設けられている。原動車 465 が回転することにより、ピン部 466 が従動車 468 のスロット 469 に入り込み、従動車 468 を回転させる。これにより、従動車 468 は断続的に回転する。従動車 468 には、回転体 401 の原点位置を検知する第 1 フォトセンサ 475 の発光部と受光部の間に入り込む第 1 遮蔽部 471 と、回転体 401 の終点位置を検知する第 2 フォトセンサ 476 の発光部と受光部との間に入り込む第 2 遮蔽部 472 とが設けられている。また従動車 468 の回転体 401 側の端面には、不図示の突起部が設けられている。この突起部は、回転体 401 の原点位置と終点位置において、不図示の被当接部に当接するようになっている。これにより、回転体 401 の回転範囲が原点位置と終点位置の間に規制される。すなわち、従動車 468 は、回転体 401 の回転範囲を規制する手段としても機能する。

#### 【0079】

このような前後回転駆動部 460 により、回転体 401 の前後回転動作が実現されてい

10

20

30

40

50

る。図15(B)は、回転体401が原点位置(図15(A))から前向きに半周回転した状態であり、図15(C)は、回転体401が原点位置から前向きに1周半回転した状態である。つまり、回転体401は、原点位置から前向きに1周半回転すると終点位置に到達する。回転体401の回転範囲を半周とせずに1周半とすることで、よりインパクトの強い可動演出が可能となる。

#### 【0080】

なお、回転体401の動作パターンには、図15に示した第1動作パターン(裏側レンズ部431を前方に位置させる動作パターン)の他に、図16に示す第2動作パターンがある。第2動作パターンは、回転体401を原点位置から前向きに1/6周回転させ(図16(B))、原点位置に戻す(図16(A))という動作を複数回繰り返す動作パターンである。本形態では、第1動作パターンは、大当たり当選を報知するために利用され、第2動作パターンは、大当たりの期待感を煽るために利用される。

10

#### 【0081】

次に、裏側レンズ部431の左右回転動作(キメ動作)について説明する。裏側レンズ部431のキメ動作は、裏側レンズ部431が右に90度回転する動作である(図13および図14)。この動作に伴って5枚の飾り羽根450が、収納状態(裏側レンズ部431の後方に収納された状態)から、出現状態(裏側レンズ部431の径方向外側に露出した状態)に変化する。具体的には図17(A)に示すように、裏側ベース部材440に回転可能に取り付けられている5枚の飾り羽根450が、収納状態からそれぞれ反時計方向に回転することにより、図17(B)に示す出現状態に変化する。

20

#### 【0082】

裏側レンズ部431および飾り羽根450の動作は、図18に示す左右回転駆動部480によって実現される。図18は、中央上部ユニット400が反転状態(図13)にあるときの後方から見た裏側ベース部材440の内部である。左右回転駆動部480は、外周の一部にギア部482が設けられた円盤部材481と、円盤部材481の湾曲溝部483に軸部486が嵌っている扇状歯車485と、扇状歯車485と噛み合っている従動歯車488と、扇状歯車485を付勢するトーションばね490とを備えている。扇状歯車485、従動歯車488、及びトーションばね490は、各飾り羽根450に対応して、5つずつ設けられている。また、円盤部材481には、各扇状歯車485の軸部486に対応して、5つの湾曲溝部483が設けられている。

30

#### 【0083】

各従動歯車488は、各飾り羽根450の回転軸451(図17)に取り付けられている。また、円盤部材481は、裏側レンズ部431の回転軸に取り付けられている。つまり、裏側レンズ部431の回転軸は、裏側ベース部材440の中心に設けられた挿通孔441(図17)に挿通され、円盤部材481の中心部481a(図18)にビス止めされている。

#### 【0084】

図18では図示を省略するが、円盤部材481のギア部482には、ステッピングモータである第2中央上部モータ494の回転軸に固定された駆動ギアが噛み合っている。よって、第2中央上部モータ494が駆動されると、円盤部材481および裏側レンズ部431が共に回転する。また、円盤部材481が回転すると、各扇状歯車485が軸部486を湾曲溝部483にガイドされつつ、トーションばね490の付勢力により回転する。その結果、従動歯車488と飾り羽根450とが回転する(図17(A)及び図18)。これにより、中央上部ユニット400は、図13に示した反転状態から図14に示したキメ状態に変形する。なお、第2中央上部モータ494を逆回転させれば、裏側レンズ部431および飾り羽根450はキメ動作とは逆方向に回転する。これにより、図14に示したキメ状態から図13に示した反転状態に戻る。

40

#### 【0085】

次に、昇降ユニット300の駆動機構について図19～図21に基づいて説明する。図19に示すように、昇降ユニット300は、後端に配されたベースプレート301と、固

50

定装飾体310と、第2可動装飾体250と、取付ベース331（第1可動装飾体330のうち中央上部ユニット400等を取り付ける部材）と、昇降駆動部350とを備えている。昇降駆動部350は、昇降ユニット300の右端部と左端部の2箇所に同じ構成のものが設けられている。昇降駆動部350によって、上側装飾ユニット200の昇降動作が実現される。

【0086】

昇降駆動部350は、ステッピングモータである昇降モータ351と、駆動ギア352と、2段ギア353と、特殊ギア355と、第1アーム370と、第1ねじりコイルばね375と、第2アーム380と、第2ねじりコイルばね385とを備えている。

【0087】

昇降モータ351の出力軸には駆動ギア352が取り付けられている。駆動ギア352には、2段ギア353の外側ギア353aが噛み合っている。2段ギア353の内側ギア353bには、特殊ギア355のギア部356が噛み合っている。特殊ギア355は、ギア部356に金属板358が取り付けられたものである。金属板358は、ギア部356の歯先円よりも径方向外側に延びている延設部360を備えている。延設部360は、1周にわたって設けられているのではなく、およそ1/3周程度の範囲で設けられている。金属板358の延設部360には、左右方向に伸びる係合軸部362が固定されている。この係合軸部362は、第1アーム370の長孔部371に係合している。なお、ベースプレート301には、特殊ギア355の回転範囲を規制するための前方突起部302が設けられている。特殊ギア355の原点位置では延設部360の一端360aが前方突起部302の下面にあたり、特殊ギア355の終点位置では延設部360の他端360bが前方突起部302の上面にあたる。

【0088】

第1アーム370は、側面視略L字形状とされ、基端部370aが、ベースプレート301に取り付けられた第1軸部303に軸支されている。第1軸部303には、第1ねじりコイルばね375が取り付けられている。第1ねじりコイルばね375の一端は、ベースプレート301側に取り付けられ、他端は第1アーム370に取り付けられている。第1ねじりコイルばね375は、第1可動装飾体330が上昇する向きの付勢力を第1アーム370に対して与える。

【0089】

また、第1アーム370の先端部370bは、取付ベース331（第1可動装飾体330の一部）の右側部333Rの下部に軸支されている。また、取付ベース331の右端面の上部には、取付ブラケット335が固定されており、取付ブラケット335には、右側脚部336Rが固定されている。右側脚部336Rの上下方向の長さは、取付ベース331の右側部333Rの上下方向の長さよりも長い。なお、取付ベース331の右側部333Rと右側脚部336Rとの間には、後述の掛止部340が固定されている。

【0090】

また昇降ユニット300は、昇降モータ351や、2段ギア353、特殊ギア355等が組み付けられるギア組付部材390と、円弧状のガイド溝部397を有するガイドプレート396とを備えている。ガイドプレート396は、ギア組付部材390の外側（図19では右側）に取り付けられている。ガイドプレート396のガイド溝部397には、右側脚部336Rの下端部に設けられた係合軸部338が係合している。なお、ギア組付部材390の上部前方には、後述の規制部391が設けられている。

【0091】

また昇降駆動部350は、3つのフォトセンサを有している。1つは、第1可動装飾体330の初期位置を検知するための初期位置用フォトセンサP51であり、もう1つは、第1可動装飾体330の中間位置を検知するための中間位置用フォトセンサP52であり、もう1つは、第1可動装飾体330の最終位置を検知するための最終位置用フォトセンサP53である。各フォトセンサP51～P53は、ギア組付部材390に取り付けられている。初期位置用フォトセンサP51および最終位置用フォトセンサP53の受光部と

10

20

30

40

50

発光部との間を遮蔽する遮蔽部 355a は、特殊ギア 355 に設けられている。これに対して、中間位置用フォトセンサ PS2 の受光部と発光部との間を遮蔽する遮蔽板 357 は、特殊ギア 355 の回転軸に取り付けられている。遮蔽板 357 は、円形状であり、取付状態においてガイドプレート 396 の外側（図 19 では右側）に位置する。

【0092】

また、第 2 アーム 380 は、側面視略 I 字形状とされ、基端部 380a が、ベースプレート 301 に取り付けられた第 2 軸部 304 に軸支されている。第 2 軸部 304 には、第 2 ねじりコイルばね 385 が取り付けられている。第 2 ねじりコイルばね 385 の一端は、ベースプレート 301 側に取り付けられ、他端は第 2 アーム 380 に取り付けられている。第 2 ねじりコイルばね 385 は、第 2 可動装飾体 250 が上昇する向きの付勢力を第 2 アーム 380 に対して与えている。なお、ベースプレート 301 には、第 1 軸部 303 および第 2 軸部 304 をカバーする軸カバー 389 が設けられている。また、第 2 アーム 380 の基端部 380a 側には、内側（図 19 では左側）に膨出している膨出部 381 が設けられている。

【0093】

また、第 2 アーム 380 の先端部 380b は、第 2 可動装飾体 250 の右側部の下部に軸支されている。また、第 2 可動装飾体 250 の右側部の上部には、左右方向に延びる係合軸部 251 が設けられている。この係合軸部 251 は、取付ベース 331（第 1 可動装飾体 330 の一部）の右側部 333R の内側（図 19 では左側）に設けられている直線溝部 339 に係合している。

【0094】

なお、昇降ユニット 300 の左端部も、図 19 に示した右端部と同様に構成されている。昇降ユニット 300 の左端部については、取付ベース 331 の右側部 333R に対応する構成を左側部 333L（図 24）と称し、右側脚部 336R に対応する構成を左側脚部 336L（図 24）と称し、残りの構成は昇降ユニット 300 の右端部の構成と同様の名称および符号とする。

【0095】

上側装飾ユニット 200 は、このような昇降駆動部 350 によって、次のように動作する。すなわち、昇降モータ 351 が駆動されると、図 20 に示すように、駆動ギア 352、2 段ギア 353、特殊ギア 355 が連動し、特殊ギア 355 の係合軸部 362 が第 1 アーム 370 の長孔部 371 内を摺動する。これにより、第 1 アーム 370 が第 1 可動装飾体 330 を持ち上げる方向（図中時計方向）に回動する。第 1 ねじりコイルばね 375（図 19）は、第 1 アーム 370 が回動するのを付勢力により補助する。

【0096】

第 1 アーム 370 が回動するのに連れて、第 1 可動装飾体 330 は、右側脚部 336R の係合軸部 338 をガイドプレート 396 のガイド溝部 397 にガイドされつつ、上斜め前方に移動する。初期位置（図 20（A））では第 1 アーム 370 の長孔部 371 の上端にあった係合軸部 362 が、長孔部 371 の下端まで移動したところが、第 1 可動装飾体 330 の中間位置（図 20（B））である。この状態では、ガイド溝部 397 の下端にあった係合軸部 338 が、ガイド溝部 397 の中間部まで移動している。

【0097】

このように第 1 可動装飾体 330 が上昇するのに伴って、図 21 に示すように、第 2 可動装飾体 250 も上昇する。第 2 可動装飾体 250 は、初期位置では係合軸部 251 が第 1 可動装飾体 330 の直線溝部 339 の上端に係合しており、上昇を規制されている（図 21（A））。第 1 可動装飾体 330 が上昇すると、第 2 アーム 380 が第 2 ねじりコイルばね 385（図 19）に付勢されて、第 2 可動装飾体 250 を持ち上げる方向（図中時計方向）に回動する。そのため、第 2 可動装飾体 250 は、第 1 可動装飾体 330 に追従して上昇する（図 21（B））。よって、第 1 可動装飾体 330 が中間位置に至るまで、第 2 可動装飾体 250 は第 1 可動装飾体 330 の後方に隠れたまま上昇する。

【0098】

10

20

30

40

50

第1可動装飾体330の中間位置では、第2可動装飾体250の係合軸部251は、まだ直線溝部339の上端に位置したままである。また、この位置において、第2アーム380の膨出部381(図19)が軸カバー389に当接するため、第2アーム380のこれ以上の回動が規制される。よって、この位置が、第2可動装飾体250の最終位置となる。

#### 【0099】

さらに昇降モータ351を駆動させると、図20(B)及び(C)に示すように、第1可動装飾体330が中間位置からさらに上昇を開始する。具体的には、特殊ギア355が回転し、これに応じて特殊ギア355の係合軸部362が第1アーム370の長孔部371の下端から上端まで摺動する。これにより、第1アーム370が回動し、第1可動装飾体330は、係合軸部338をガイド溝部397にガイドされつつ、最終位置まで上昇する。最終位置では、係合軸部338はガイド溝部397の上端まで移動している。

10

#### 【0100】

第1可動装飾体330が中間位置から最終位置まで移動しても、図21(B)及び(C)に示すように、第2可動装飾体250は上昇することなくその場に留まる。よって、第2可動装飾体250の係合軸部251の位置は変わらないまま、第1可動装飾体330の直線溝部339だけが上昇する。第1可動装飾体330が最終位置にあるときには、係合軸部251は直線溝部339の下端に位置する。

#### 【0101】

ここで、ガイド溝部397は、右側面視で前方に膨らむように湾曲しているが(図20)、下端397aよりも上端397bが前方にあり、上端397bよりも、下端397aから上端397bに至るまでの途中の箇所397c(中間部から上端397bに至るまでの途中の箇所397c)が前方にある。この途中の箇所397cを、最前方位置397cという。つまり、ガイド溝部397は、第1可動装飾体330を中間位置から最終位置に到達させる過程で(最前方位置397cから上端397bまでの区間で)、右側脚部336R(あるいは左側脚部336L)の係合軸部338を後方にガイドする。

20

#### 【0102】

このため、第1可動装飾体330はその動作の終盤で、第2可動装飾体250の上部を後方に押し込むように作用する。つまり、第2可動装飾体250は、第2アーム380に対する取付軸を回転中心として後方に回動する(図21(B)及び(C))。これにより、第2可動装飾体250は、第1可動装飾体330が中間位置に位置していたときよりも、起立することとなる(前方に向かって斜め上向きに傾斜している第2可動装飾体250の鉛直面に対する傾斜角が小さくなる)。よって、第2可動装飾体250と固定装飾体310の上部との隙間(図21(B)のL1、図21(C)のL2)は、第1可動装飾体330が中間位置に位置しているときよりも最終位置に位置しているときの方が小さくなる(L1 > L2)。また第1可動装飾体330の取付ベース331と第2可動装飾体250との隙間(図21(B)のL3、図21(C)のL4)も、第1可動装飾体330が中間位置に位置していたときよりも最終位置に位置しているときの方が小さくなる(L3 > L4)。

30

#### 【0103】

このように本形態では、第1可動装飾体330は、初期位置から中間位置までの移動により固定装飾体310との間隔を広げ、中間位置から最終位置までの移動により固定装飾体310との間隔を狭める(図21)。これに応じて、第2可動装飾体250の鉛直面に対する傾きは、第1可動装飾体330が中間位置に至るまでは大きくなるが、最終位置に至ることで小さくなる。したがって、第1可動装飾体330が最終位置にあるときには、第1可動装飾体330、第2可動装飾体250、および固定装飾体310が比較的隙間なく配置されるため、遊技者からは一体感のある1つの演出装置として視認され易くなっている。

40

#### 【0104】

なお、図22は、第1可動装飾体330が中間位置にあるときの上側装飾ユニット20

50

0を右斜め下から見た斜視図であり、図23は、第1可動装飾体330が最終位置にあるときの上側装飾ユニット200を右斜め下から見た斜視図である。図22に示すように、第1可動装飾体330が中間位置にあるときには、第2可動装飾体250と固定装飾体310との間に隙間RSが大きく見える。これに対して、第1可動装飾体330が最終位置にあるときには、図23に示すように第2可動装飾体250と固定装飾体310との隙間RSは小さくなる。

#### 【0105】

ここで、上側装飾ユニット200における球排出構造について主に図19及び図24～図26に基づいて説明する。上側装飾ユニット200が最終状態にある場合（つまり第1可動装飾体330が最終位置にある場合）、固定装飾体310や第2可動装飾体250とともに、上側装飾ユニット200の左右両側に配された昇降駆動部350も露出する（図9）。上述したように本形態では、ギア組付部材390に、規制部391が設けられている（図19）。規制部391は、ギア組付部材390の上部前方から上斜め前方に突出している。ギア組付部材390の上部前方は、特殊ギア355をカバーする部分であるため、特殊ギア355のギア部356の形状に合わせて湾曲している。その湾曲した上面から規制部391が突出している。よって、規制部391の元部の後方側は、下方に窪んだ窪み部393（特定部に相当）となっている。

#### 【0106】

図24は第1可動装飾体330が最終位置にある場合の後方から見た斜視図である。第1可動装飾体330が最終位置にある場合、窪み部393の内側（図24では左側）には、特殊ギア355の延設部360が位置している。また、窪み部393の外側（図24では右側）には、左側脚部336Lが位置している。すなわち、窪み部393の左右は、延設部360と左側脚部336Lとで囲われている。

#### 【0107】

そして第1可動装飾体330が最終位置にある場合、第1アーム370と左側脚部336Lとの隙間を通して遊技球を窪み部393に置くことができてしまう。窪み部393に置かれた遊技球は、規制部391により前方への移動を規制され、特殊ギア355の延設部360により内側（左側）への移動を規制されるため、窪み部393に留まる（図24）。

#### 【0108】

ここで、上側装飾ユニット200が最終状態から中間状態、初期状態に戻る場合に、仮に窪み部393に遊技球が留まったままとなってしまうと、次に上側装飾ユニット200が開くまで遊技球を取り出すことができなくなってしまう。つまり、遊技者に持ち球を戻せなくなってしまう。また、このように上側装飾ユニット200の内部に遊技球が入ったままになってしまふと、上側装飾ユニット200の動作時に遊技球が噛んで予定通りの動作ができなかったり、上側装飾ユニット200が故障する原因になったりすることが考えられる。

#### 【0109】

そこで本形態では、窪み部393に遊技球が載せられてしまっても、上側装飾ユニット200が初期状態に戻る過程で遊技球が上側装飾ユニット200の外部に排出されるようになっている。具体的には、第1可動装飾体330を最終位置から初期位置に戻すために昇降モータ351を駆動させると、特殊ギア355が回転する。そして、図25に示すように、第1可動装飾体330が中間位置を過ぎたくらいで、特殊ギア355における延設部360のない個所が窪み部393の内側（図25では左側）に位置する。つまり、窪み部393の内側が開放され（窪み部393の内側に延設部360が位置しなくなり）、これにより、遊技球が内側に転がる。なお、特殊ギア355の周縁部における延設部360のない個所を、球逃がし部と称する。

#### 【0110】

窪み部393から内側へ転がった遊技球は、第1アーム370と第2アーム380の間を通り（図25）、上側装飾ユニット200の左下部201Lの上面202に落下する

10

20

30

40

50

(図26)。上側装飾ユニット200の左下部201Lの上面202は、右側(内側)から左側(外側)にかけて下方に傾斜するよう湾曲している第1傾斜面202aと、後方から前方にかけて下方に傾斜している第2傾斜面202bとを有している。窪み部393から落下した遊技球は、まず第1傾斜面202aに落下し、第1傾斜面202aを転動して第2傾斜面202bに到達する。そして、第2傾斜面202bを転動して上側装飾ユニット200の外部に排出される。なお、第2傾斜面202bから落下した遊技球が上皿34に入るように構成しておくとよい。上側装飾ユニット200における右端部については、左端部と左右対称の構成であるため説明を省略するが、左下部201Lに対応する構成を右下部201R(図9)と称するものとする。

## 【0111】

10

なお、上側装飾ユニット200における窪み部393以外の箇所に遊技球が嵌ることはない。例えば、上側装飾ユニット200におけるギア組付部材390とガイドプレート396との間隙L5(図26)は遊技球の直径未満となっている。よって、ギア組付部材390とガイドプレート396の間に遊技球が入ることはない。

## 【0112】

次に、第1可動装飾体330の予定外の移動を防止するためのストッパー機構について図19及び図27に基づいて説明する。上述したように、第1可動装飾体330には、取付ベース331の左右の端部に、掛止部340(図19)が取り付けられている。掛止部340は、図19および図27に示すように、取付ブラケット335の前側プレート335aと対向する本体プレート341と、本体プレート341の外側(図中右側)の端部から延び、右側脚部336Rにビス止めされている取付プレート342とを備えている。

20

## 【0113】

また、ギア組付部材390の上部前方には、規制部391(突状部)が設けられている。ギア組付部材390の上部前方は、特殊ギア355をカバーする部分であり、特殊ギア355のギア部356の形状に合わせて湾曲している。その湾曲した上面から、規制部391が上斜め前方に突出している。規制部391と掛止部340とにより、ストッパー機構が構成される。

## 【0114】

上側装飾ユニット200が初期状態にある場合(第1可動装飾体330が初期位置にある場合)、規制部391と掛止部340とは、図27に示す位置関係にある。即ち、規制部391は、取付ブラケット335と掛止部340とに挟まれた空間(前側に取付ブラケット335が位置し、後ろ側に掛止部340が位置する空間)にある。言い換れば、規制部391は、掛止部340と取付ブラケット335との間に嵌っている。但しこの状態では、規制部391と掛止部340とは接触してはいない。なお、第1可動装飾体330において、掛止部340等によって形成される規制部391が嵌る部分を嵌合部と称する。

30

## 【0115】

仮に、初期位置にある第1可動装飾体330に対して、前方へ垂れ下がる向きの荷重(つまり第1可動装飾体330が落下するような荷重)が一定量以上かかった場合、掛止部340が規制部391に当接する。つまり、第1可動装飾体330の左右両端部にある2つの掛止部340, 340が、それぞれ規制部391, 391に引っ掛かる。そのため、第1可動装飾体330が初期位置から大きくずれずに留まる。言い換れば、上側装飾ユニット200から第1可動装飾体330が外れて落下するのが抑制される。もちろん、昇降モータ351の誤作動等で第1可動装飾体330に対して初期位置よりも前方に垂れ下がる向きの荷重がかかった場合にも、2つの掛止部340, 340が規制部391, 391に引っ掛けたため、第1可動装飾体330の不測の移動が抑制される。

40

## 【0116】

特に本形態のパチンコ遊技機PY1では、第1可動装飾体330が中央上部ユニット400や左上部ユニット500、右上部ユニット550といった可動式の重量物を備えているため、規制部391と掛止部340とを設けておき、第1可動装飾体330が完全に落

50

下することができないように補強しておくことが安全性の観点から好ましい。

【0117】

なお、上側装飾ユニット200が最終状態にある場合（第1可動装飾体330が最終位置にある場合）や上側装飾ユニット200が中間状態にある場合（第1可動装飾体330が中間位置にある場合）には、掛止部340、340は、第1可動装飾体330に前向きの荷重がかかっても規制部391に当接しない位置（具体的には規制部391から見て上斜め前方）にある（図24、図25参照）。つまり、第1可動装飾体330が最終位置や中間位置にある場合には、規制部391は嵌合部から外れており、掛止部340は規制部391に係合不可能である。第1可動装飾体330が初期位置に戻ることで、掛止部340は、規制部391の後方に近接するようになり（図27参照）、第1可動装飾体330に前向きの荷重がかかった場合に、規制部391に係合可能となる。 10

【0118】

次に、上側装飾ユニット200における固定装飾体310について図23及び図28～図30に基づいて説明する。図23に示すように、固定装飾体310は、前側カバー311と、発光表示部312と、スピーカユニット318とを備えている。前側カバー311は、固定装飾体310の前面側に配されているものであり、遊技者が視認可能な表面には、所定形状のデザインが施されている。前側カバー311には発光表示部312を前方に臨ませる開口部311aが設けられている。

【0119】

発光表示部312は、図28に示すように、透光性を有したスモーク色の前面パネル313と、前面パネル313の裏面側に配される着色シート314と、着色シート314の後方に配される固定部用LED基板316とを備えている。前面パネル313は、前側カバー311に対して後方から開口部311aを塞ぐように取り付けられている（図23）。固定部用LED基板316には、複数のLED（固定部用LED317）が面実装されている。固定部用LED317の発光面は前向きである。 20

【0120】

着色シート314は、図29（A）に示すように、殆ど透光性を有しない黒色部314aと、透光性を有した青色部314bと、透光性を有した赤色部314cと、着色されていない未着色部314dとを備えている。これにより発光表示部312は、固定部用LED317を発光させていないときには、図29（B）に示すように前面パネル313のスモーク色により全体が黒っぽくなつて柄が見えない状態となる。これに対して、固定部用LED317を青色で発光させると、図29（C）に示す柄（「CHANCE」の文字の柄）で発光し、固定部用LED317を赤色で発光させると、図29（D）に示す柄（「HYPER CHANCE」の文字の柄）で発光する。 30

【0121】

詳述すると、着色シート314は、図29（C）の柄と図29（D）の柄とを重ねた時に、何れの柄にも含まれない部分を黒色部314aとしていると共に、何れの柄にも含まれる部分を未着色部314dとしている。また、図29（C）の柄と図29（D）の柄とを重ねた時に、図29（C）の柄のみの部分を青色部314bとしていると共に、図29（D）の柄のみの部分を赤色部314cとしている。 40

【0122】

従って、固定部用LED317を青色に発光させると、青色部314bと未着色部314dでは光が透過し、黒色部314aと赤色部314cでは光が透過しない。よって、図29（C）のような柄（「CHANCE」の文字の柄）が青色に発光することとなる。また、固定部用LED317を赤色に発光させると、赤色部314cと未着色部314dでは光が透過し、黒色部314aと青色部314bでは光が透過しない。よって、図29（D）のような柄（「HYPER CHANCE」の文字の柄）が赤色に発光することとなる。なお、LEDを白色で発光させた場合は、図29（A）のような柄が発光する。

【0123】

このように、発光表示部312は、固定部用LED317の発光色に応じて、異なる柄 50

(本形態では予告文字)を発光表示させることが可能である。よって、どちらの柄が表示されるのかに対して期待を持たせ、遊技興趣を向上することが可能となっている。なお本形態では、発光表示部312が「CHANCE」の予告文字を表示した場合よりも、「HYPER CHANCE」の予告文字を表示した場合の方が、高い大当たり当選期待度が示される。「CHANCE」の予告文字を表示する表示態様を第1表示態様といい、「HYPER CHANCE」の予告文字を表示する表示態様を第2表示態様という。

【0124】

スピーカユニット318は、図23及び図30に示すように、前側カバー311および発光表示部312の後方であって、ベースプレート301の前方に配されている。スピーカユニット318は、左右2つのスピーカ600, 600と、複数の穴が形成された網目部603を2つ有する網目板602と、スピーカ600, 600および網目板602が固定される支持部材605とを備えている。

10

【0125】

各スピーカ600は、音声を出力する振動板601が下向きとなるように、支持部材605に取り付けられている。スピーカ600は、前後方向よりも左右方向が長い底面視略長方形状である。

【0126】

網目板602は、固定装飾体310の下面を構成するものであり、左右方向中央部が最も高く、左右両端部が最も低いアーチ形状である。網目部603は、網目板602の左右に1つずつ設けられている。左の網目部603は、左のスピーカ600の振動板601の下方に位置し、右の網目部603は、右のスピーカ600の振動板601の下方に位置する。網目板602は、網目部603によりスピーカ600から出力される音を通しつつ、スピーカ600を保護する。

20

【0127】

本形態では、振動板601が真下に向くようにスピーカ600が配されている。そのため、振動板601が下斜め前に向くようにスピーカ600を傾けて配置するよりも前後方向の取り付けスペースを小さくすることが可能となっている。また2つのスピーカ600, 600がそれぞれ振動板601, 601を真下に向けて配置されている。よって、アーチ形状の網目板602における網目部603の形状に倣って各振動板601が内側を向くようにスピーカ600を配置するよりも、各スピーカ600から出力される音同士の干渉を抑制することが可能である。よって、特定の位置に遊技者の頭があるときにしか音が良く聞こえないといった不都合を防ぐことが可能である。つまり本形態では、複数のスピーカ600を振動板601が下を向くように配置することにより、スピーカ600のコンパクトな配置(特に比較的大きめのスピーカのコンパクトな配置)と、良好な音の聞こえ方を両立している。

30

【0128】

また本形態では、スピーカ600が下向きに音を出力するため、振動板601を前向きに配した構成に比べて、遊技者の頭上から音が降ってくるような印象を与えることが可能となっており、従来にない音響効果を実現することが可能となっている。

40

【0129】

ところで本形態では、上側装飾ユニット200が初期状態であるときには、スピーカ600の前方に回転体401が位置している(図3)。よって、このときには、スピーカ600からの音が多少こもって聞こえることがある。これに対して上側装飾ユニット200が中間状態(図8)、最終状態(図9)と変形することによって、スピーカ600の前方から回転体401が退く。よって、上側装飾ユニット200の変形とともに、スピーカ600からの音がよりクリアに遊技者に聞こえるようになる。本形態では、上側装飾ユニット200が初期状態から中間状態に変形する場合には、スピーカ600から第1の効果音を出力し、上側装飾ユニット200が中間状態から最終状態に変形する場合には、スピーカ600から第2の効果音を出力する。よって、これらの効果音は、上側装飾ユニット200が初期状態にある場合の音声よりも遊技者にクリアに聞こえる。つまり本形態では、

50

上側装飾ユニット200の変形とスピーカ600から出力される音の聞こえ方の変化とが連携した斬新な演出効果が発揮されることとなる。

【0130】

なお、第1の効果音と第2の効果音はどのような効果音であってもよい。また、これらの効果音が同じであってもよい。

【0131】

次に、上側装飾ユニット200における第2可動装飾体250について図23及び図31に基づいて説明する。図23及び図31に示すように、第2可動装飾体250は、前面側に配されている前側装飾部260と、前側装飾部260の後方に配された可動部用LED基板270(図31)とを備えている。可動部用LED基板270には、複数のLED(可動部用LED271)が発光面を前向きにして面実装されている。可動部用LED基板270は、前側を前側装飾部260に覆われ(図23)、後ろ側を無色透明の合成樹脂部材からなるケース部材280に覆われている(図31)。ケース部材280は、前方を開口させた箱状である。すなわち、第2可動装飾体250は、前側装飾部260とケース部材280とによって形成される薄板状のハウジングに可動部用LED基板270を内蔵したものである。なお、ケース部材280の左側部の上部と右側部の上部とに、上述した係合軸部251が取り付けられている。

【0132】

図23に示すように、前側装飾部260には、所定のデザインを成すように複数の開口部261が設けられており、各開口部261には、透光可能なレンズ部材263が嵌められている。可動部用LED271を発光させると、その光はレンズ部材263によって拡散されて前方側へ出射される。なお、前側装飾部260に施されているデザインは、回転体401の表側レンズ部411のデザインを模したものである。

【0133】

詳細には第2可動装飾体250には、回転体401の表側レンズ部411のデザインを模した八角形のデザインの装飾発光部265が左右に5つ設けられている。各装飾発光部265の左右両側には、直線状の仕切発光部267が設けられている。可動部用LED271は、レンズ部材263と前後で重なる位置に配されている。これらの可動部用LED271は、白色、青色、赤色、虹色等、種々の発光色で発光され、また、点灯、点滅等、種々の点灯方式で発光される。例えば、可動部用LED271の発光態様には、単色で点灯する第1発光態様と、虹色で点滅する第2発光態様とがある。本形態では、第1発光態様で発光した場合よりも第2発光態様で発光した場合の方が、高い大当たり当選期待度が示される。なお、発光態様は適宜変更可能であり、例えば、所定の点滅速度で点滅する発光態様を第1発光態様とし、第1発光態様よりも速い点滅速度で点滅する発光態様を第2発光態様としてもよい。

【0134】

また前側装飾部260の表面260aには、銀メッキが施されている。従って、レンズ部材263に拡散された可動部用LED271の光や、第2可動装飾体250以外の箇所に設けられたLEDの光が、前側装飾部260の表面260aで反射し、発光演出の演出効果を高めることが可能となっている。

【0135】

ここで本形態における発光演出について図32～図35に基づいて説明する。図32～図35は、遊技機枠2の上部(主に上側装飾ユニット200)を底面側から見た斜視図であり、図32は、上側装飾ユニット200が初期状態であるときを示し、図33は、上側装飾ユニット200が中間状態であるときを示し、図34は、上側装飾ユニット200が最終状態で、且つ、左上部ユニット500および右上部ユニット550が閉塞状態であるときを示し、図35は、上側装飾ユニット200が最終状態で、且つ、左上部ユニット500および右上部ユニット550が開放状態であるときを示している。

【0136】

図32に示すように、上側装飾ユニット200が初期状態である場合、上側装飾ユニッ

10

20

30

40

50

ト 2 0 0 における発光箇所は、回転体 4 0 1 と、左上部ユニット 5 0 0 と、右上部ユニット 5 5 0 との 3 か所である。よって、上側装飾ユニット 2 0 0 を利用した発光演出としては、回転体 4 0 1 の表側装飾部 4 1 0 、左上部ユニット 5 0 0 、右上部ユニット 5 5 0 を所定の発光態様で発光させる発光演出が実行される。なお、左中装飾部 2 1 1 や右中装飾部 2 2 1 等の上側装飾ユニット 2 0 0 以外の発光箇所も所定の発光態様で発光する。

#### 【 0 1 3 7 】

上側装飾ユニット 2 0 0 が初期状態から中間状態に変形すると、図 3 3 に示すように、固定装飾体 3 1 0 における発光表示部 3 1 2 が遊技者から視認可能に露出する。この状態では、上側装飾ユニット 2 0 0 が初期状態である場合の発光演出に加えて、発光表示部 3 1 2 に「 C H A N C E 」を発光表示する発光演出、あるいは「 H Y P E R C H A N C E 」を発光表示する発光演出も実行される。つまり、発光箇所が、回転体 4 0 1 、左上部ユニット 5 0 0 、右上部ユニット 5 5 0 、および発光表示部 3 1 2 の 4 か所に増える。しかも単に発光箇所が増えているだけではなく、新たな発光箇所が出現し、そこが発光するため、発光範囲が拡大している。

#### 【 0 1 3 8 】

さらに上側装飾ユニット 2 0 0 が中間状態から最終状態に変形すると、図 3 4 に示すように、第 2 可動装飾体 2 5 0 が遊技者から視認可能に露出する。この状態では、上側装飾ユニット 2 0 0 が中間状態である場合の発光演出に加えて、装飾発光部 2 6 5 および仕切発光部 2 6 7 が発光する発光演出も実行される。つまり、発光箇所が、回転体 4 0 1 、左上部ユニット 5 0 0 、右上部ユニット 5 5 0 、発光表示部 3 1 2 、および第 2 可動装飾体 2 5 0 ( 装飾発光部 2 6 5 および仕切発光部 2 6 7 ) の 5 か所に増える。この場合も、単に発光箇所が増えているだけではなく、新たな発光箇所が出現し、そこが発光するため、発光範囲が拡大している。

#### 【 0 1 3 9 】

また、上側装飾ユニット 2 0 0 が最終状態である場合に、左上部ユニット 5 0 0 および右上部ユニット 5 5 0 が閉塞状態から開放状態に変形すると、図 3 5 に示すように、左鏡面部 5 2 7 ( リフレクター部の一例 ) および右鏡面部 5 7 7 ( リフレクター部の一例 ) が露出する。また本形態では、中央上部ユニット 4 0 0 にも、回転体 4 0 1 の左下方から右下方にかけて、中央鏡面部 5 9 9 ( リフレクター部の一例 ) が設けられている。中央鏡面部 5 9 9 の左部および右部は、左上部ユニット 5 0 0 および右上部ユニット 5 5 0 が閉塞状態である場合には遊技者から視認不能に隠れているが ( 図 3 4 ) 、左上部ユニット 5 0 0 および右上部ユニット 5 5 0 が開放状態となることにより露出する ( 図 3 5 ) 。

#### 【 0 1 4 0 】

この状態では、左上部ユニット 5 0 0 の左上枠ランプ 5 2 8 や右上部ユニット 5 5 0 の右上枠ランプ 5 7 8 等の各種のランプの光が、各鏡面部 ( 左鏡面部 5 2 7 、右鏡面部 5 7 7 、中央鏡面部 5 9 9 ) に反射する。また、これらの光は、第 2 可動装飾体 2 5 0 における前側装飾部 2 6 0 の表面 2 6 0 a でも反射する。よって、図 3 4 に示した状態 ( 左上部ユニット 5 0 0 および右上部ユニット 5 5 0 が閉塞状態である状態 ) よりも、上側装飾ユニット 2 0 0 における広い範囲が光ることとなる。

#### 【 0 1 4 1 】

このように本形態では、上側装飾ユニット 2 0 0 の変形に応じて、発光箇所が段階的に増えていく ( 発光領域が段階的に拡大していく ) 。具体的には、図 3 2 ~ 図 3 5 に示した 4 段階で変形していく。しかも本形態では、上側装飾ユニット 2 0 0 が徐々に遊技者の頭上に覆い被さるように、前方且つ上方に伸びていく ( 図 1 0 ) 。従って、遊技者の頭上がどんどん明るく覆われていく斬新な発光演出を行うことが可能となっている。これにより、遊技興味を向上することが可能となっている。

#### 【 0 1 4 2 】

##### 3 . 遊技機の電気的構成

次に図 3 6 ~ 図 3 8 に基づいて、本パチンコ遊技機 P Y 1 における電気的な構成を説明する。図 3 6 及び図 3 7 に示すようにパチンコ遊技機 P Y 1 は、大当たり抽選や遊技状態

10

20

30

40

50

の移行などの遊技利益に関する制御を行う遊技制御基板 100 (主制御基板)、遊技の進行に伴って実行する演出に関する制御を行う演出制御基板 120 (サブ制御基板)、遊技球の払い出しに関する制御を行う払出制御基板 170 等を備えている。なお、遊技制御基板 100 は、メイン制御部を構成し、演出制御基板 120 は、後述する画像制御基板 140、音声制御基板 161、及びサブドライブ基板 162 とともにサブ制御部 199 を構成する。

#### 【0143】

なお、サブ制御部 199 は、少なくとも演出制御基板 120 を備え、演出手段 (画像表示装置 50 やスピーカ 600、盤ランプ 54、盤可動体 55k、各種の枠ランプ、各種の枠可動体等) を用いた遊技演出を制御可能であればよい。各種の枠ランプには、左下枠ランプ 232、左中枠ランプ 212、左上枠ランプ 528、右下枠ランプ 234、右中枠ランプ 222、右上枠ランプ 578、第1中央枠ランプ 428、第2中央枠ランプ 448、固定部用 LED 317、可動部用 LED 271 がある。また各種の枠可動体には、昇降ユニット 300、左上部ユニット 500、右上部ユニット 550、中央上部ユニット 400 がある。

#### 【0144】

またパチンコ遊技機 PY1 は、電源基板 190 を備えている。電源基板 190 は、遊技制御基板 100、演出制御基板 120、及び払出制御基板 170 に対して電力を供給するとともに、これらの基板を介してその他の機器に対して必要な電力を供給する。電源基板 190 には、バックアップ電源回路 192 が設けられている。バックアップ電源回路 192 は、本パチンコ遊技機 PY1 に対して電力が供給されていない場合に、後述する遊技制御基板 100 の遊技用 RAM (Random Access Memory) 104 や演出制御基板 120 の演出用 RAM 124 に対して電力を供給する。従って、遊技制御基板 100 の遊技用 RAM 104 や演出制御基板 120 の演出用 RAM 124 に記憶されている情報は、パチンコ遊技機 PY1 の電断時であっても保持される。また、電源基板 190 には、電源スイッチ 191 が接続されている。電源スイッチ 191 の ON / OFF 操作により、電源の投入 / 遮断が切替えられる。なお、遊技制御基板 100 の遊技用 RAM 104 に対するバックアップ電源回路を遊技制御基板 100 に設けたり、演出制御基板 120 の演出用 RAM 124 に対するバックアップ電源回路を演出制御基板 120 に設けたりしてもよい。

#### 【0145】

図 36 に示すように、遊技制御基板 100 には、プログラムに従ってパチンコ遊技機 PY1 の遊技の進行を制御する遊技制御用ワンチップマイコン (以下「遊技制御用マイコン」) 101 が実装されている。遊技制御用マイコン 101 には、遊技の進行を制御するためのプログラム等を記憶した遊技用 ROM (Read Only Memory) 103、ワークメモリとして使用される遊技用 RAM 104、遊技用 ROM 103 に記憶されたプログラムを実行する遊技用 CPU (Central Processing Unit) 102、データや信号の入出力を行うための遊技用 I/O (Input / Output) ポート 118 が含まれている。遊技用 RAM 104 には、上述した特図保留記憶部 105 (第1特図保留記憶部 105a および第2特図保留記憶部 105b) と普図保留記憶部 106 とが設けられている。なお、遊技用 ROM 103 は外付けであってもよい。

#### 【0146】

遊技制御基板 100 には、中継基板 110 を介して各種センサやソレノイドが接続されている。そのため、遊技制御基板 100 には各センサから信号が入力され、各ソレノイドには遊技制御基板 100 から信号が出力される。具体的にはセンサ類としては、第1始動口センサ 11a、第2始動口センサ 12a、ゲートセンサ 13a、大入賞口センサ 14a、および一般入賞口センサ 10a が接続されている。

#### 【0147】

第1始動口センサ 11a は、第1始動口 11 内に設けられて第1始動口 11 に入賞した遊技球を検出するものである。第2始動口センサ 12a は、第2始動口 12 内に設けられ

10

20

30

40

50

て第2始動口12に入賞した遊技球を検出するものである。ゲートセンサ13aは、ゲート13内に設けられてゲート13を通過した遊技球を検出するものである。大入賞口センサ14aは、大入賞口14内に設けられて大入賞口14に入賞した遊技球を検出するものである。一般入賞口センサ10aは、一般入賞口10内に設けられて一般入賞口10に入賞した遊技球を検出するものである。

【0148】

またソレノイド類としては、電チューソレノイド12s、およびATソレノイド14sが接続されている。電チューソレノイド12sは、電チューアクション部材12kを駆動するものである。ATソレノイド14sは、大入賞装置14DのAT開閉部材14kを駆動するものである。

10

【0149】

さらに遊技制御基板100には、特図表示器81(第1特図表示器81aおよび第2特図表示器81b)、普図表示器82、特図保留表示器83(第1特図保留表示器83aおよび第2特図保留表示器83b)、および普図保留表示器84が接続されている。すなわち、これらの表示器類8の表示制御は、遊技制御用マイコン101によりなされる。

【0150】

また遊技制御基板100は、払出制御基板170に各種コマンドや信号を送信するとともに、払い出し監視のために払出制御基板170から信号を受信する。払出制御基板170には、カードユニットCU(パチンコ遊技機PY1に隣接して設置され、挿入されているプリペイドカード等の情報に基づいて球貸しを可能にするもの)、および賞球払出装置73が接続されているとともに、発射制御回路175を介して発射装置72が接続されている。発射装置72には、ハンドル72k(図5参照)が含まれる。

20

【0151】

払出制御基板170は、遊技制御用マイコン101からの信号や、パチンコ遊技機PY1に接続されたカードユニットCUからの信号に基づいて、賞球払出装置73の賞球モータ73mを駆動して賞球の払い出しを行ったり、貸球の払い出しを行ったりする。払い出される遊技球は、その計数のため賞球センサ73aにより検知されて、賞球センサ73aによる検知信号が払出制御基板170に出力される。

【0152】

なお遊技者による発射装置72のハンドル72k(図1参照)の操作があった場合には、タッチスイッチ72aがハンドル72kへの接触を検知し、発射ボリューム72bがハンドル72kの回転量を検知する。そして、発射ボリューム72bの検知信号の大きさに応じた強さで遊技球が発射されるよう発射ソレノイド72sが駆動されることとなる。本パチンコ遊技機PY1においては、0.6秒程度で一発の遊技球が発射されるようになっている。

30

【0153】

また遊技制御基板100は、演出制御基板120に対し各種コマンドを送信する。遊技制御基板100と演出制御基板120との接続は、遊技制御基板100から演出制御基板120への信号の送信のみが可能な単方向通信接続となっている。すなわち、遊技制御基板100と演出制御基板120との間には、通信方向規制手段としての図示しない単方向性回路(例えばダイオードを用いた回路)が介在している。

40

【0154】

図37に示すように、演出制御基板120には、プログラムに従ってパチンコ遊技機PY1の演出を制御する演出制御用ワンチップマイコン(以下「演出制御用マイコン」)121が実装されている。演出制御用マイコン121には、遊技の進行に伴って演出を制御するためのプログラム等を記憶した演出用ROM123、ワークメモリとして使用される演出用RAM124、演出用ROM123に記憶されたプログラムを実行する演出用CPU122、データや信号の入出力を行うための演出用I/Oポート138が含まれている。なお、演出用ROM123は外付けであってもよい。

【0155】

50

また図37に示すように、演出制御基板120には、画像制御基板140、音声制御基板161（音声制御回路）、サブドライブ基板162（サブドライブ回路）が接続されている。画像制御基板140には画像表示装置50が接続され、音声制御基板161にはスピーカ600が接続されている。また図37および図38に示すように、サブドライブ基板162には、盤ランプ54、盤可動体55k、複数の枠ランプ（左中枠ランプ212、左下枠ランプ232、右中枠ランプ222、右下枠ランプ234）が接続されているとともに、枠上部中継基板180を介して、上側装飾ユニット200に搭載されている各種の電子部品が接続されている。

#### 【0156】

具体的には、枠上部中継基板180には、昇降ユニット300の昇降モータ351、初期位置用フォトセンサPS1、中間位置用フォトセンサPS2、最終位置用フォトセンサPS3、固定部用LED317、可動部用LED271が接続されている。また枠上部中継基板180には、中央上部ユニット400の第1中央上部モータ461、第2中央上部モータ494、第1フォトセンサ475、第2フォトセンサ476、第1中央枠ランプ428、第2中央枠ランプ448が接続されている。また枠上部中継基板180には、左上部ユニット500の左上部モータ531および左上枠ランプ528が接続されており、右上部ユニット550の右上部モータ581、右上枠ランプ578が接続されている。

#### 【0157】

図37に示すように、演出制御基板120の演出制御用マイコン121は、遊技制御基板100から受信したコマンドに基づいて、画像制御基板140の画像用CPU141に画像表示装置50の制御を行わせる。画像制御基板140は、画像表示等の制御のためのプログラム等を記憶した画像用ROM142、ワークメモリとして使用される画像用RAM143、及び、画像用ROM142に記憶されたプログラムを実行する画像用CPU141を備えている。なお、画像用ROM142には、画像表示装置50に表示される静止画データや動画データ、具体的にはキャラクタ、アイテム、図形、文字、数字および記号等（演出図柄を含む）や背景画像等の画像データが格納されている。

#### 【0158】

また演出制御用マイコン121は、遊技制御基板100から受信したコマンドに基づいて、音声制御基板161を介してスピーカ600から音声、楽曲、効果音等を出力する。スピーカ600から出力する音声等の音響データは、演出制御基板120の演出用ROM123に格納されている。なお、音声制御基板161にCPUを実装してもよく、その場合、そのCPUに音声制御を実行させてもよい。さらにこの場合、音声制御基板161にROMを実装してもよく、そのROMに音響データを格納してもよい。また、スピーカ600を画像制御基板140に接続し、画像制御基板140の画像用CPU141に音声制御を実行させてもよい。さらにこの場合、画像制御基板140の画像用ROM142に音響データを格納してもよい。

#### 【0159】

また図37および図38に示すように、演出制御用マイコン121は、遊技制御基板100から受信したコマンドに基づいて、サブドライブ基板162、枠上部中継基板180を介して、各種の枠ランプ（左中枠ランプ212、左上枠ランプ528等）や盤ランプ54等のランプの点灯制御を行う。詳細には演出制御用マイコン121は、各ランプの発光態様を決める発光パターンデータ（点灯/消灯や発光色等を決めるデータ、ランプ駆動データともいう）を作成し、発光パターンデータに従って各ランプの発光を制御する。なお、発光パターンデータの作成には演出制御基板120の演出用ROM123に格納されているデータを用いる。

#### 【0160】

さらに演出制御用マイコン121は、遊技制御基板100から受信したコマンドに基づいて、サブドライブ基板162、枠上部中継基板180を介して、各種の枠可動体（昇降ユニット300、中央上部ユニット400、左上部ユニット500、右上部ユニット550）や盤可動体55k等の可動体の駆動制御を行う。詳細には演出制御用マイコン121

10

20

30

40

50

は、各可動体の動作態様を決める動作パターンデータ（可動体駆動データともいう）を作成し、動作パターンデータに従って、各可動体の駆動制御を行う。動作パターンデータの作成には演出制御基板120の演出用ROM123に格納されているデータを用いる。

#### 【0161】

なお、サブドライブ基板162にCPUを実装してもよく、その場合、そのCPUにランプの点灯制御や、可動体の駆動制御を行わせてもよい。さらにこの場合、サブドライブ基板162にROMを実装してもよく、そのROMに発光パターンや動作パターンに関するデータを格納してもよい。

#### 【0162】

また演出制御基板120には、入力部検知センサ40a（演出ボタン検知センサ）およびセレクトボタン検知センサ42aが接続されている。入力部検知センサ40aは、入力部40k（図1参照）が押下操作されたことを検出するものである。入力部40kが押下操作されると入力部検知センサ40aから演出制御基板120に対して検知信号が出力される。セレクトボタン検知センサ42aは、セレクトボタン42k（図1参照）が押下操作されたことを検知するものである。セレクトボタン42kが押下操作されるとセレクトボタン検知センサ42aから演出制御基板120に対して検知信号が出力される。

10

#### 【0163】

なお図36～図38は、あくまで本パチンコ遊技機PY1における電気的な構成を説明するための機能ブロック図であり、図36～図38に示す基板だけが設けられているわけではない。遊技制御基板100を除いて、図36～図38に示す何れか複数の基板を1つの基板として構成しても良く、図36～図38に示す1つの基板を複数の基板として構成しても良い。

20

#### 【0164】

##### 4. 大当たり等の説明

本形態のパチンコ遊技機PY1では、大当たり抽選（特別図柄抽選）の結果として、「大当たり」と「はずれ」がある。「大当たり」のときには、特図表示器81に「大当たり図柄」が停止表示される。「はずれ」のときには、特図表示器81に「ハズレ図柄」が停止表示される。大当たりに当選すると、停止表示された特別図柄の種類（大当たりの種類）に応じた開放パターンにて、大入賞口14を開放させる「大当たり遊技」が実行される。大当たり遊技を特別遊技ともいう。

30

#### 【0165】

大当たり遊技は、本形態では、複数回のラウンド遊技（単位開放遊技）と、初回のラウンド遊技が開始される前のオープニング（OPとも表記する）と、最終回のラウンド遊技が終了した後のエンディング（EDとも表記する）とを含んでいる。各ラウンド遊技は、OPの終了又は前のラウンド遊技の終了によって開始し、次のラウンド遊技の開始又はEDの開始によって終了する。ラウンド遊技の大入賞口の閉鎖の時間（インターバル時間）は、その閉鎖前の開放のラウンド遊技に含まれる。

#### 【0166】

大当たりには複数の種別がある。大当たりの種別は図39に示す通りである。図39に示すように、本形態では大きく分けて2つの種別がある。確変大当たりと通常大当たりである。確変大当たりは、大当たり遊技後の遊技状態を後述する高確率状態に制御する大当たりである。通常大当たりは、大当たり遊技後の遊技状態を後述する通常確率状態（低確率状態）に制御する大当たりである。

40

#### 【0167】

より具体的には、特図1の抽選（第1特別図柄の抽選）にて当選可能な確変大当たり及び通常大当たりは、1Rから8Rまでは大入賞口14を1R当たり最大29.5秒にわたって開放し、9Rから16Rまでは大入賞口14を1R当たり最大0.1秒にわたって開放する大当たりである。つまり、これらの大当たりの総ラウンド数は16Rであるものの、実質的なラウンド数は8Rである。実質的なラウンド数とは、1ラウンド当たりの入賞上限個数（本形態では8個）まで遊技球が入賞可能なラウンド数のことである。これらの

50

大当たりでは 9 R から 16 R までは、大入賞口 14 の開放時間が極めて短く、賞球の見込めないラウンドとなっている。なお、特図 1 の抽選によって「確変大当たり」に当選した場合には、第 1 特図表示器 81a に「特図 1\_確変図柄」が停止表示され、「通常大当たり」に当選した場合には、第 1 特図表示器 81a に「特図 1\_通常図柄」が停止表示される。

#### 【0168】

また、特図 2 の抽選（第 2 特別図柄の抽選）にて当選可能な確変大当たり及び通常大当たりは、1 R から 16 R まで大入賞口 14 を 1 R 当たり最大 29.5 秒にわたって開放する大当たりである。つまり、これらの大当たりは実質的なラウンド数も 16 R である。特図 2 の抽選によって「確変大当たり」に当選した場合には、第 2 特図表示器 81b に「特図 2\_確変図柄」が停止表示され、「通常大当たり」に当選した場合には、第 2 特図表示器 81b に「特図 2\_通常図柄」が停止表示される。10

#### 【0169】

いずれの大当たりに当選した場合であっても、大当たり遊技後には後述する電サポ制御状態（高ベース状態）に制御される。電サポ制御状態は、高確率状態に伴って制御される場合には次回の大当たり当選まで継続する。一方、通常確率状態（低確率状態）に伴って制御される場合には、電サポ回数（時短回数）が 100 回に設定される。電サポ回数とは、電サポ制御状態における特別図柄の変動表示の上限実行回数のことである。

#### 【0170】

なお図 39 に示すように、特図 1 の抽選および特図 2 の抽選における大当たりの振分率は、共に確変大当たりが 6.5%、通常大当たりが 3.5% となっている。但し、特図 1 の抽選に基づいて大当たりに当選した場合には実質的なラウンド数が 8 ラウンドの大当たり遊技が実行される一方、特図 2 の抽選に基づいて大当たりに当選した場合には実質的なラウンド数が 16 ラウンドの大当たり遊技が実行される点で、特図 1 の抽選よりも特図 2 の抽選の方が、遊技者にとって有利となるように設定されている。20

#### 【0171】

ここで本パチンコ遊技機 PY1 では、大当たりか否かの抽選は「大当たり乱数」に基づいて行われ、当選した大当たりの種別の抽選は「当たり種別乱数」に基づいて行われる。図 40 (A) に示すように、大当たり乱数は 0 ~ 65535 までの範囲で値をとる。当たり種別乱数は、0 ~ 99 までの範囲で値をとる。なお、第 1 始動口 11 又は第 2 始動口 12 への入賞に基づいて取得される乱数には、大当たり乱数および当たり種別乱数の他に、「リーチ乱数」および「変動パターン乱数」がある。30

#### 【0172】

リーチ乱数は、大当たり判定の結果がはずれである場合に、その結果を示す演出図柄変動演出においてリーチを発生させるか否かを決める乱数である。リーチとは、複数の演出図柄のうち変動表示されている演出図柄が残り一つとなっている状態であって、変動表示されている演出図柄がどの図柄で停止表示されるか次第で大当たり当選を示す演出図柄の組み合わせとなる状態（例えば「7 7」の状態）のことである。なお、リーチ状態において停止表示されている演出図柄は、表示画面 50a 内で多少揺れているように表示されていたり、拡大と縮小を繰り返すように表示されていたりしてもよい。このリーチ乱数は、0 ~ 255 までの範囲で値をとる。40

#### 【0173】

また、変動パターン乱数は、変動時間を含む変動パターンを決めるための乱数である。変動パターン乱数は、0 ~ 99 までの範囲で値をとる。また、ゲート 13 への通過に基づいて取得される乱数には、図 40 (B) に示す普通図柄乱数（当たり乱数）がある。普通図柄乱数は、電チューブ 12D を開放させる補助遊技を行うか否かの抽選（普通図柄抽選）のための乱数である。普通図柄乱数は、0 ~ 65535 までの範囲で値をとる。

#### 【0174】

##### 5. 遊技状態の説明

次に、本形態のパチンコ遊技機 PY1 の遊技状態に関して説明する。パチンコ遊技機 PY1

10

20

30

40

50

Y 1 の特図表示器 8 1 および普図表示器 8 2 には、それぞれ、確率変動機能と変動時間短縮機能がある。特図表示器 8 1 の確率変動機能が作動している状態を「高確率状態」といい、作動していない状態を「通常確率状態（非高確率状態）」という。高確率状態では、大当たり確率が通常確率状態よりも高くなっている。すなわち、大当たりと判定される大当たり乱数の値が通常確率状態で用いる大当たり判定テーブルよりも多い大当たり判定テーブルを用いて、大当たり判定を行う（図 4 1（A）参照）。つまり、特図表示器 8 1 の確率変動機能が作動すると、作動していないときに比して、特図表示器 8 1 による特別図柄の可変表示の表示結果（すなわち停止図柄）が大当たり図柄となる確率が高くなる。

#### 【 0 1 7 5 】

また、特図表示器 8 1 の変動時間短縮機能が作動している状態を「時短状態」といい、作動していない状態を「非時短状態」という。時短状態では、特別図柄の変動時間（変動表示開始時から表示結果の導出表示時までの時間）が、非時短状態よりも短くなっている。すなわち、変動時間の短い変動パターンが選択されることが非時短状態よりも多くなるよう定められた変動パターンテーブルを用いて、変動パターンの判定を行う（図 4 2 参照）。つまり、特図表示器 8 1 の変動時間短縮機能が作動すると、作動していないときに比して、特別図柄の可変表示の変動時間として短い変動時間が選択されやすくなる。その結果、時短状態では、特図保留の消化のペースが速くなり、始動口への有効な入賞（特図保留として記憶され得る入賞）が発生しやすくなる。そのため、スムーズな遊技の進行のもとで大当たりを狙うことができる。

#### 【 0 1 7 6 】

特図表示器 8 1 の確率変動機能と変動時間短縮機能とは同時に作動することもあるし、片方のみが作動することもある。そして、普図表示器 8 2 の確率変動機能および変動時間短縮機能は、特図表示器 8 1 の変動時間短縮機能に同期して作動するようになっている。すなわち、普図表示器 8 2 の確率変動機能および変動時間短縮機能は、時短状態において作動し、非時短状態において作動しない。よって、時短状態では、普通図柄抽選における当選確率が非時短状態よりも高くなっている。すなわち、当たりと判定される普通図柄乱数（当たり乱数）の値が非時短状態で用いる普通図柄当たり判定テーブルよりも多い普通図柄当たり判定テーブルを用いて、当たり判定（普通図柄の判定）を行う（図 4 1（C）参照）。つまり、普図表示器 8 2 の確率変動機能が作動すると、作動していないときに比して、普図表示器 8 2 による普通図柄の可変表示の表示結果が、普通当たり図柄となる確率が高くなる。

#### 【 0 1 7 7 】

また時短状態では、普通図柄の変動時間が非時短状態よりも短くなっている。本形態では、普通図柄の変動時間は非時短状態では 7 秒であるが、時短状態では 1 秒である（図 4 1（D）参照）。さらに時短状態では、補助遊技における電チューラー 1 2 D の開放時間が、非時短状態よりも長くなっている（図 4 3 参照）。すなわち、電チューラー 1 2 D の開放時間延長機能が作動している。加えて時短状態では、補助遊技における電チューラー 1 2 D の開放回数が非時短状態よりも多くなっている（図 4 3 参照）。すなわち、電チューラー 1 2 D の開放回数増加機能が作動している。

#### 【 0 1 7 8 】

普図表示器 8 2 の確率変動機能と変動時間短縮機能、および電チューラー 1 2 D の開放時間延長機能と開放回数増加機能が作動している状況下では、これらの機能が作動していない場合に比して、電チューラー 1 2 D が頻繁に開放され、第 2 始動口 1 2 へ遊技球が頻繁に入賞することとなる。その結果、発射球数に対する賞球数の割合であるベースが高くなる。従って、これらの機能が作動している状態を「高ベース状態」といい、作動していない状態を「低ベース状態」という。高ベース状態では、手持ちの遊技球を大きく減らすことなく大当たりを狙うことができる。なお、高ベース状態とは、いわゆる電サポ制御（電チューラー 1 2 D により第 2 始動口 1 2 への入賞をサポートする制御）が実行されている状態である。よって、高ベース状態を電サポ制御状態や入球容易状態ともいう。これに対して、低ベース状態を非電サポ制御状態や非入球容易状態ともいう。

10

20

30

40

50

## 【0179】

高ベース状態は、上記の全ての機能が作動するものでなくてもよい。すなわち、普図表示器82の確率変動機能、普図表示器82の変動時間短縮機能、電チューリ2Dの開放時間延長機能、および電チューリ2Dの開放回数増加機能のうち一つ以上の機能の作動によって、その機能が作動していないときよりも電チューリ2Dが開放され易くなつていればよい。また、高ベース状態は、時短状態に付隨せずに独立して制御されるようにしてもよい。

## 【0180】

本形態のパチンコ遊技機PY1では、確変大当たりへの当選による大当たり遊技後の遊技状態は、高確率状態かつ時短状態かつ高ベース状態である。この遊技状態を特に、「高確高ベース状態」という。高確高ベース状態は、所定回数（本形態では10000回）の特別図柄の可変表示が実行されるか、又は、大当たりに当選してその大当たり遊技が実行されることにより終了する。つまり本形態では、高確高ベース状態は実質的に次回の大当たり当選まで継続する。なお、高確高ベース状態の終了条件を、大当たりに当選してその大当たり遊技が実行されることだけとしてもよい。

10

## 【0181】

また、通常大当たりへの当選による大当たり遊技後の遊技状態は、通常確率状態（非高確率状態すなわち低確率の状態）かつ時短状態かつ高ベース状態である。この遊技状態を特に、「低確高ベース状態」という。低確高ベース状態は、所定回数（本形態では100回）の特別図柄の可変表示が実行されるか、又は、大当たりに当選してその大当たり遊技が実行されることにより終了する。

20

## 【0182】

なお、パチンコ遊技機PY1を初めて遊技する場合において電源投入後の遊技状態は、通常確率状態かつ非時短状態かつ低ベース状態である。この遊技状態を特に、「低確低ベース状態」という。低確低ベース状態を「通常遊技状態」と称することとする。また、特別遊技（大当たり遊技）の実行中の状態を「特別遊技状態（大当たり遊技状態）」と称することとする。さらに、高確率状態および高ベース状態のうち少なくとも一方の状態に制御されている状態を、「特典遊技状態」と称することとする。

## 【0183】

高確高ベース状態や低確高ベース状態といった高ベース状態では、右打ちにより右遊技領域6R（図5参照）へ遊技球を進入させた方が有利に遊技を進行できる。電サポ制御により低ベース状態と比べて電チューリ2Dが開放されやすくなつてあり、第1始動口11への入賞よりも第2始動口12への入賞の方が容易となつてあるからである。そのため、普通図柄抽選の契機となるゲート13へ遊技球を通過させつつ、第2始動口12へ遊技球を入賞させるべく右打ちを行う。これにより左打ちをするよりも、多数の始動入賞（始動口への入賞）を得ることができる。なお本パチンコ遊技機PY1では、大当たり遊技中も右打ちにて遊技を行う。

30

## 【0184】

これに対して、低ベース状態では、左打ちにより左遊技領域6L（図5参照）へ遊技球を進入させた方が有利に遊技を進行できる。電サポ制御が実行されていないため、高ベース状態と比べて電チューリ2Dが開放されにくくなつてあり、第2始動口12への入賞よりも第1始動口11への入賞の方が容易となつてあるからである。そのため、第1始動口11へ遊技球を入賞させるべく左打ちを行う。これにより右打ちするよりも、多数の始動入賞を得ることができる。

40

## 【0185】

## 6. パチンコ遊技機PY1の動作

次に、図44に基づいて遊技制御用マイコン101の動作について説明し、図45及び図46に基づいて演出制御用マイコン121の動作について説明する。まず、遊技制御用マイコン101の動作について説明する。

## 【0186】

50

[メイン側タイマ割り込み処理] 遊技制御用マイコン101は、図44に示すメイン側タイマ割り込み処理を例えれば4msecといった短時間毎に繰り返す。まず、遊技制御用マイコン101は、大当たり抽選に用いる大当たり乱数、大当たりの種別を決めるための当たり種別乱数、演出図柄変動演出においてリーチ状態とするか否か決めるためのリーチ乱数、変動パターンを決めるための変動パターン乱数、普通図柄抽選に用いる普通図柄乱数(当たり乱数)等を更新する乱数更新処理を行う(S101)。なお各乱数の少なくとも一部は、カウンタIC等からなる公知の乱数生成回路を利用して生成される所謂ハードウェア乱数であってもよい。全ての乱数をハードウェア乱数とする場合、ソフトウェアによる乱数の更新処理は必要ない。また乱数発生回路は、遊技制御用マイコン101に内蔵されていてもよい。

10

#### 【0187】

次に、遊技制御用マイコン101は、入力処理を行う(S102)。入力処理(S102)では、主にパチンコ遊技機PY1に取り付けられている各種センサ(第1始動口センサ11a、第2始動口センサ12a、大入賞口センサ14a、一般入賞口センサ10a等(図36参照))が検知した検出信号を読み込み、入賞口の種類に応じた賞球を払い出すための払い出しデータを遊技用RAM104の所定の記憶領域にセットする。

#### 【0188】

続いて、遊技制御用マイコン101は、始動口センサ検出処理(S103)、特別動作処理(S104)、および普通動作処理(S105)を実行する。始動口センサ検出処理(S103)では、第1始動口センサ11a又は第2始動口センサ12aによる入賞検知があれば、入賞検知のあつた始動口に対応する保留記憶が4個未満であることを条件に大当たり乱数等の乱数(大当たり乱数、当たり種別乱数、リーチ乱数、及び変動パターン乱数(図40(A)参照))を取得する。また、ゲートセンサ13aによる通過検知があれば、普図保留が4個未満であることを条件に普通図柄乱数(図40(B)参照)を取得する。

20

#### 【0189】

特別動作処理(S104)では、始動口センサ検出処理(S103)にて取得した大当たり乱数等の乱数を所定の判定テーブル(図39、図41(A)(B)、図42参照)を用いて判定する。そして、大当たり抽選の結果を示すための特別図柄の表示(変動表示と停止表示)を行う。この特別図柄の表示に際しては、特別図柄の変動表示の変動パターンの情報を含む変動開始コマンドを遊技用RAM104の所定の記憶領域にセットする。そして、大当たり乱数の判定の結果、大当たりに当選していた場合には、大当たりの種別に応じた所定の開放パターン(開放時間や開放回数、図39参照)に従って大入賞口14を開放させる大当たり遊技(特別遊技)を行う。この大当たり遊技の実行に際しては、当選した大当たり図柄の種別の情報を含むオープニングコマンドを遊技用RAM104の所定の記憶領域にセットする。なお特別動作処理(S104)において、大当たり乱数等の乱数の記憶がない場合には、演出制御用マイコン121に客待ち演出を実行させるための客待ち待機コマンドをセットする。

30

#### 【0190】

普通動作処理(S105)では、始動口センサ検出処理(S103)にて取得した普通図柄乱数を所定の判定テーブル(図41(C)参照)を用いて判定する。そして、その判定結果を報知するための普通図柄の表示(変動表示と停止表示)を行う。普通図柄乱数の判定の結果、普通当たり図柄に当選していた場合には、遊技状態に応じた所定の開放パターン(開放時間や開放回数、図43参照)に従って電チュー12Dを開放させる補助遊技を行う。

40

#### 【0191】

次に、遊技制御用マイコン101は、上述の各処理においてセットしたコマンド等を演出制御基板120等に出力する出力処理(S106)を行う。

#### 【0192】

以上の遊技制御用マイコン101における処理と並行して、演出制御用マイコン121は図45および図46に示す処理を行う。以下、演出制御用マイコン121の動作について説明する。

50

## 【0193】

[サブ側タイマ割り込み処理] 演出制御用マイコン121は、図45に示すようなサブ側タイマ割り込み処理を所定の短時間毎に繰り返す。サブ側タイマ割り込み処理ではまず、受信コマンド解析処理(S1001)を行う。

## 【0194】

[受信コマンド解析処理] 図46に示すように受信コマンド解析処理(S1001)では、演出制御用マイコン121はまず、遊技制御用マイコン101から変動開始コマンドを受信しているか否かを判定する(S1101)。受信していなければ、ステップS1104に進むが、受信していれば、変動演出パターン選択処理(S1102)を行う。

## 【0195】

変動演出パターン選択処理(S1102)では、変動演出パターン決定用乱数を取得するとともに、変動開始コマンドの解析結果等に基づいて一つのテーブルを選択し、その選択したテーブルを用いて、取得した変動演出パターン決定用乱数を判定することにより、変動演出パターンを選択する。なお、選択した変動演出パターンを示すデータは演出用RAM124の所定の記憶領域に格納される。この変動演出パターンの選択により、変動演出中ににおける発光演出や可動体駆動演出(可動演出)の実行の有無やそのタイミングといった詳細までを含めて演出の内容が決定される。

## 【0196】

なお発光演出には、盤ランプ54を発光させる演出や、枠ランプ(右下枠ランプ234、右中枠ランプ222、右上枠ランプ578、左下枠ランプ232、左中枠ランプ212、左上枠ランプ528、第1中央枠ランプ428、第2中央枠ランプ448、固定部用LED317、可動部用LED271)を発光させる演出がある。また可動体駆動演出には、盤可動体55kを動作させる演出や、枠可動体(昇降ユニット300、中央上部ユニット400、左上部ユニット500、右上部ユニット550)を動作させる演出がある。

## 【0197】

次に演出制御用マイコン121は、ステップS1102で選択した変動演出パターンで変動演出を開始させるための変動演出開始コマンドを、演出用RAM124の所定の記憶領域にセットする(S1103)。そしてステップS1104に進む。

## 【0198】

ステップS1104では演出制御用マイコン121は、遊技制御用マイコン101からオープニングコマンドを受信しているか否かを判定する。受信していなければ、ステップS1107に進むが、受信していれば、大当たり演出パターン選択処理(S1105)を行う。

## 【0199】

大当たり演出パターン選択処理(S1105)では、オープニングコマンドの解析結果に基づいて、大当たり遊技中に実行する大当たり演出の演出パターン(大当たり演出パターン)を選択する。なお、ここで選択した大当たり演出パターンを示すデータは演出用RAM124の所定の記憶領域に格納される。この大当たり演出パターンの選択により、大当たり遊技中ににおける発光演出や可動体駆動演出の実行の有無やそのタイミングといった詳細までを含めて演出の内容が決定される。

## 【0200】

次に演出制御用マイコン121は、ステップS1105で選択した大当たり演出パターンで大当たり演出を開始させるための大当たり演出開始コマンドを、演出用RAM124の所定の記憶領域にセットする(S1106)。その後、その他の処理として他の受信コマンドに基づく処理を行って(S1107)、受信コマンド解析処理を終える。

## 【0201】

図45に戻り、演出制御用マイコン121は、受信コマンド解析処理(S1001)に続いてコマンド送信処理(S1002)を行う。コマンド送信処理(S1002)では、受信コマンド解析処理でセットした各種コマンドを画像制御基板140に送信する。コマンド送信処理が実行されると、コマンドを受信した画像制御基板140は、画像表示装置50を用いて各種の演出(変動演出や大当たり演出、客待ち演出など)を実行する。例えば、ステップS1103で

10

20

30

40

50

セットされた変動演出開始コマンドを受信した画像制御基板 140 は、変動演出開始コマンドに指定された内容の変動演出を実行する。

【0202】

続いて演出制御用マイコン 121 は、音声処理(S1003)を行う。音声処理(S1003)では、受信コマンド解析処理で選択した演出パターンの演出に合うタイミングでスピーカ 600 から音声等を出力させるべく、音データ(スピーカ 600 からの音声や効果音等の出力を制御するデータ)を作成したり、音声制御基板 161 に出力したりする。

【0203】

特に本形態では、上側装飾ユニット 200 を変形させる場合、特定の効果音(上述した第 1 の効果音や第 2 の効果音)をスピーカ 600 から出力する。

10

【0204】

続いて演出制御用マイコン 121 は、ランプ処理(S1005)を行う。ランプ処理(S1005)では、受信コマンド解析処理で選択した演出パターンの演出に合うタイミングで盤ランプ 54 や、各種の枠ランプ(右下枠ランプ 234、右中枠ランプ 222、右上枠ランプ 578、左下枠ランプ 232、左中枠ランプ 212、左上枠ランプ 528、第 1 中央枠ランプ 428、第 2 中央枠ランプ 448、固定部用 LED 317、可動部用 LED 271)を発光させるべく、ランプ駆動データ(盤ランプ 54 や枠ランプの発光を制御するデータ)を作成したり、サブドライブ基板 162 に出力したりする。

【0205】

特に本形態では、上側装飾ユニット 200 を初期状態から中間状態に変形させる場合、発光表示部 312 の固定部用 LED 317 を青色または赤色で発光させる。また、上側装飾ユニット 200 を中間状態から最終状態に変形させる場合、第 2 可動装飾体 250 の可動部用 LED 271 を所定の発光態様(上述した第 1 発光態様あるいは第 2 発光態様)で発光させる。また、左上部ユニット 500 および右上部ユニット 550 を閉塞状態から開放状態に変形させた場合には、左上部ユニット 500 の左上枠ランプ 528 と右上部ユニット 550 の右上枠ランプ 578 を特定の発光態様(閉塞状態のときとは異なる発光色)で発光させる。また、回転体 401 に反転動作とキメ動作を行わせた場合には、第 2 中央枠ランプ 448 を特定の発光態様(虹色)で発光させる。なお、上側装飾ユニット 200 が初期状態にある場合にも、回転体 401 の第 1 中央枠ランプ 428 や、左上部ユニット 500 の左上枠ランプ 528、右上部ユニット 550 の右上枠ランプ 578、左中枠ランプ 212、右中枠ランプ 222、左下枠ランプ 232、右下枠ランプ 234 といった各種の枠ランプを、所定の発光態様(例えば単色)で発光させる。上述したランプの発光態様は適宜変更可能である。

20

【0206】

続いて演出制御用マイコン 121 は、可動体処理(S1006)を行う。可動体処理(S1006)では、受信コマンド解析処理で選択した演出パターンの演出に合うタイミングで盤可動体 55k や、各種の枠可動体(昇降ユニット 300、中央上部ユニット 400、左上部ユニット 500、右上部ユニット 550)を駆動させるべく、可動体駆動データ(盤可動体 55k や枠可動体の動作を制御するデータ)を作成したり、サブドライブ基板 162 に出力したりする。

30

【0207】

具体的には、盤可動体 55k の出現タイミングであれば、盤可動体 55k を待機位置から動作位置に移動させるための可動体駆動データ(出現駆動データ)をサブドライブ基板 162 に出力し、盤可動体 55k の復帰タイミングであれば、盤可動体 55k を動作位置から待機位置に移動させるための可動体駆動データ(復帰駆動データ)をサブドライブ基板 162 に出力する。これにより、所定の盤可動体駆動演出が実行される。

40

【0208】

また、上側装飾ユニット 200 を初期状態から中間状態に変形させる場合、中間状態から最終状態に変形させる場合、逆に初期状態に戻す場合等には、各種の動作に応じた可動体駆動データ(昇降モータ 351 を駆動させるためのデータ)をサブドライブ基板 162

50

に出力する。

【0209】

また、左上部ユニット500や右上部ユニット550を閉塞状態から開放状態に変形させる場合、逆に開放状態から閉塞状態に戻す場合等には、各種の動作に応じた可動体駆動データ（左上部モータ531や右上部モータ581を駆動させるためのデータ）をサブドライブ基板162に出力する。

【0210】

また、回転体401に前後回転動作（反転動作）を行わせ、裏側レンズ部431に左右回転動作（キメ動作）を行わせる場合、逆に回転体401を表側装飾部410が前方を向いている状態に戻す場合等には、各種の動作に応じた可動体駆動データ（第1中央上部モータ461や第2中央上部モータ494を駆動させるためのデータ）をサブドライブ基板162に出力する。また、回転体401に上述した第2動作パターン（図16）の動作（煽り動作）を行わせる場合、その動作に応じた可動体駆動データ（第1中央上部モータ461を駆動させるためのデータ）をサブドライブ基板162に出力する。

10

【0211】

なお本形態では、1回の変動演出中に、上側装飾ユニット200を初期状態から中間状態に変形させる第1動作、中間状態から最終状態に変形させる第2動作、最終状態において左上部ユニット500および右上部ユニット550を閉塞状態から開放状態に変形させる第3動作、回転体401に反転動作とキメ動作を行わせる第4動作を行うことがある。例えば、第1動作はSPリーチの発展前に行われ、第2動作はSPリーチの発展時に行われ、第3動作はSPリーチの中盤で所謂チャンスアップとして行われ、第4動作はSPリーチの終盤（例えば味方キャラクタと敵キャラクタがバトルをするバトル演出のSPリーチでは勝敗の分岐点で勝利に分岐したタイミング、つまり大当たり当選報知のタイミング）で行われる。これによれば、上側装飾ユニット200が変形するほど大当たり当選に期待が持てるようになるため、遊技興趣を向上可能である。

20

【0212】

なおSPリーチ（スーパー・リーチ）とは、ノーマルリーチよりもリーチ後の変動時間が長いリーチであり、ノーマルリーチよりも高い大当たり当選期待度を示すリーチ演出である（図42参照）。本形態では、SPリーチはノーマルリーチを経て発展的に実行される。また本形態では、回転体401の煽り動作を、1回の変動演出中における第1動作の前や、第1動作と第2動作の間や、第2動作と第3動作の間にチャンスアップとして行うことがある。

30

【0213】

上側装飾ユニット200の初期状態から中間状態への変形タイミング、中間状態から最終状態への変形タイミング、最終状態から中間状態への復帰タイミング、中間状態から初期状態への復帰タイミング、中間状態を維持する期間、最終状態を維持する期間は、適宜変更可能である。また、左上部ユニット500の閉塞状態から開放状態への開放タイミング、開放状態から閉塞状態への閉塞タイミング、開放状態を維持する期間、右上部ユニット550の閉塞状態から開放状態への開放タイミング、開放状態から閉塞状態への閉塞タイミング、開放状態を維持する期間は、適宜変更可能である。また、回転体401の反転動作およびキメ動作の実行タイミング、煽り動作の実行タイミングは、適宜変更可能である。

40

【0214】

具体的には例えば、昇降ユニット300、左上部ユニット500、右上部ユニット550、中央上部ユニット400の各部を、SPリーチの発展時に動作させたり、大当たり当選報知時に動作させたり、高確率状態への移行確定を報知するために動作させたりすることができる。また、昇降ユニット300、左上部ユニット500、右上部ユニット550、中央上部ユニット400を、大当たり中は変形後の状態で維持させたり、高確率状態中は変形後の状態で維持させたりすることができる。

【0215】

50

また、入力部 40k (演出ボタン) を所定の操作方法 (一発押しや連打、長押し等) で遊技者に押させるスイッチ演出として、枠可動体を用いた可動体駆動演出や枠ランプを用いた発光演出を行ってもよい。あるいは、客待ち演出として、枠可動体を用いた可動体駆動演出や枠ランプを用いた発光演出を行ってもよい。

#### 【0216】

また例えば、大当たり変動 (大当たり当選に基づく変動) において、上側装飾ユニット 200 を初期状態にしたまま、左上部ユニット 500 および右上部ユニット 550 を開放状態に制御し、さらに回転体 401 に反転動作とキメ動作を行わせてよい。この場合、その後の大当たり遊技において、左上部ユニット 500 および右上部ユニット 550 を開放状態にしたまま上側装飾ユニット 200 を中間状態に制御し、さらにその後に高確率状態に移行した場合に、上側装飾ユニット 200 を最終状態に制御してもよい。このように構成すると、大当たり変動中、大当たり遊技中、高確率状態中と遊技が進行するにつれて、遊技機枠 2 (前扉 23) が上に伸び上がっていくという斬新な見た目で興奮を向上可能である。なお、大当たり遊技後に高確率状態に移行しない場合 (低確高ベース状態に移行する場合) は、上側装飾ユニット 200 を中間状態のままでよいし、初期状態に戻してもよい。回転体 401 は、少なくとも大当たり遊技が終了するまでには、表側装飾部 410 が正面を向いている状態に戻しておくとよい。次の大当たり当選報知として回転体 401 を動作させることができることである。

#### 【0217】

また、大当たり変動において上側装飾ユニット 200 を最終状態まで変形させた場合、その後の大当たり遊技中や高確率状態 (あるいは高ベース状態) 中まで上側装飾ユニット 200 が最終状態を維持するようにしてもよい。このように構成すれば遊技者にとって有利な状態である場合は、遊技機枠 2 (前扉 23) が伸びた状態に維持されることとなり、遊技者の高揚感を持続させ易くなるとともに、ホール来店者の注目を集め易くなる。

#### 【0218】

##### 7. 本形態の効果等

A 以上詳細に説明したように本形態のパチンコ遊技機 PY1 では、前扉 23 の上下方向の長さが変化可能であるため (図 3、図 8、図 9)、前扉 23 の動作によって遊技興奮を高め得る。特に本形態のパチンコ遊技機 PY1 では、第 1 可動装飾体 330 が初期位置から中間位置、中間位置から最終位置と 2 段階上方に移動できるため、前扉 23 が上方に伸びている印象をより強く遊技者に与えることが可能である。

#### 【0219】

また本形態のパチンコ遊技機 PY1 では、第 1 可動装飾体 330 の左右方向の幅 W1 (図 8) は、窓部 23m の幅 W3 よりも長いため、前扉 23 の左右方向の幅感が維持されたまま、前扉 23 が上方に伸びている見た目となる。よって、遊技者に斬新な印象を与えることが可能である。

#### 【0220】

また本形態のパチンコ遊技機 PY1 では、上下方向に移動可能な第 1 可動装飾体 330 に、さらに左側可動体 510 や右側可動体 560、中央上部ユニット 400 といった可動物が設けられているため、上側装飾ユニット 200 の変形バリエーションを多様化でき、上側装飾ユニット 200 を用いた演出の演出効果を一層高めることが可能である (図 9、図 11、図 13、図 14)。

#### 【0221】

B また本形態のパチンコ遊技機 PY1 では、第 1 可動装飾体 330 が移動することで、右側装飾部 700 (右上装飾部 575、右中装飾部 221 および右下装飾部 233) のうちの右側可動装飾部 (右上装飾部 575) が、右側固定装飾部 704 (右中装飾部 221 および右下装飾部 233) を残して移動し、左側装飾部 705 (左上装飾部 525、左中装飾部 211 および左下装飾部 231) のうちの左側可動装飾部 (左上装飾部 525) が、左側固定装飾部 709 (左中装飾部 211 および左下装飾部 231) を残して移動する。これにより、前扉 23 を装飾している装飾部 (右側装飾部 および左側装飾部) のデ

10

20

30

40

50

ザインが崩れる。よって、前扉 23 の一部がずれたような斬新な印象を遊技者に与え（図 10）、遊技興趣を高めることが可能である。

#### 【0222】

特に本形態のパチンコ遊技機 PY1 では、前扉 23 を上下方向に沿って装飾している左側装飾部 705 および右側装飾部 700 の一部（左上装飾部 525 および右上装飾部 575）が、前方にも移動するため（図 10）、前扉 23 の一部がずれる感じを遊技者に与え易くなっている。また本形態のパチンコ遊技機 PY1 では、第 1 可動装飾体 330 が初期位置から中間位置へ、中間位置から最終位置へと段階的に移動するため、前扉 23 の一部がずれる感じを一層大きく遊技者に与えることが可能となっている。また本形態のパチンコ遊技機 PY1 では、発光箇所である左側装飾部 705 や右側装飾部 700 がずれるため、斬新な前扉 23 の変形演出となっている。

#### 【0223】

C また本形態のパチンコ遊技機 PY1 では、第 1 可動装飾体 330 が初期位置から中間位置まで移動する間は、第 2 可動装飾体 250 は第 1 可動装飾体 330 に追従し、第 1 可動装飾体 330 が中間位置から最終位置まで移動するときは、第 2 可動装飾体 250 が追従しない（図 3、図 8、図 9）。よって、第 2 可動装飾体 250 の出現に面白みが出るため、遊技興趣を向上可能である。特に本形態のパチンコ遊技機 PY1 では、第 1 可動装飾体 330 が最終位置に至ることで第 2 可動装飾体 250 の装飾発光部 265、仕切発光部 267 が視認可能となり（図 34）、これらの部分による演出効果が發揮されるため、遊技興趣を一層向上可能である。

#### 【0224】

また本形態のパチンコ遊技機 PY1 では、第 1 可動装飾体 330 が中間位置から最終位置に至ることで、第 2 可動装飾体 250 が固定装飾体 310 側に近づくため（図 21～図 23）、第 1 可動装飾体 330、第 2 可動装飾体 250、及び固定装飾体 310 が一体感のあるものとなり、上側装飾ユニット 200 による演出の演出効果を高め得る。

#### 【0225】

D また本形態のパチンコ遊技機 PY1 では、第 1 可動装飾体 330 が最終位置にある間に、いたずら等により上側装飾ユニット 200 の窪み部 393 に遊技球が置かれて（図 24）、第 1 可動装飾体 330 が初期位置に移動する際に、特殊ギア 355（延設部 360）が動いて窪み部 393 から遊技球を逃がす（図 25）。そして、窪み部 393 からこぼれた遊技球は第 1 傾斜面 202a および第 2 傾斜面 202b を転がって上側装飾ユニット 200 の外に排出される（図 26）。よって、上側装飾ユニット 200 の内部に遊技球が溜まってしまい、第 1 可動装飾体 330 の動作に不具合が出る等の事態を防止可能である。

#### 【0226】

E また本形態のパチンコ遊技機 PY1 では、前扉 23 の上部に設けられた比較的幅広の第 1 可動装飾体 330 が初期位置から前側に移動しようとした場合には、掛止部 340 が規制部 391 にひっかかるようになっている（図 27）。よって、第 1 可動装飾体 330 の予定外の移動（特に本形態では落下）によるケガ等の発生や、第 1 可動装飾体 330 自体、あるいはその周辺の部材の破損、損傷を防止可能である。

#### 【0227】

特に本形態のパチンコ遊技機 PY1 では、初期位置から最終位置まで変位可能な第 1 可動装飾体 330 に、左側可動体 510、右側可動体 560、中央上部ユニット 400 といった可動部が搭載されている。よって、第 1 可動装飾体 330 の演出効果を高めつつも、可動部（左側可動体 510、右側可動体 560、中央上部ユニット 400）を搭載したことで重くなった第 1 可動装飾体 330 の落下を防止可能である。

#### 【0228】

F また本形態のパチンコ遊技機 PY1 では、スピーカ 600 の近傍にある第 1 可動装飾体 330 の変形時に特定の音（効果音）を出力することで、遊技興趣を向上可能である。特に本形態のパチンコ遊技機 PY1 では、第 1 可動装飾体 330 が初期状態から中間

10

20

30

40

50

状態、中間状態から最終状態と変形していくことで、スピーカ 600 の前方の空間が開けることになる（図 20、図 32～図 34）。そのため、第 1 可動装飾体 330 の変形時に出力される効果音が、第 1 可動装飾体 330 の変形前に出力されていた音よりも聞こえやすい音となる。よって、第 1 可動装飾体 330 の変形と音響品質の向上とによって上側装飾ユニット 200 の変形演出の演出効果を高める（演出の壮大さを高める）ことが可能である。

#### 【0229】

また本形態のパチンコ遊技機 PY1 では、第 1 可動装飾体 330 を有する上側装飾ユニット 200 にスピーカ 600 が内蔵されている（つまり、動作する部分の近くに音の出力源がある）。そのため、スピーカ 600 から出力される音を、第 1 可動装飾体 330 の動作と関連付け易くすることが可能である。よって、第 1 可動装飾体 330 の動作時の遊技興味を一層向上可能である。また、第 1 可動装飾体 330 の近くにスピーカ 600 があるため、第 1 可動装飾体 330 の動作がスピーカ 600 から出力される音の響き方に影響を与え易くなっている。

#### 【0230】

また本形態のパチンコ遊技機 PY1 では、スピーカ 600 が前扉 23 の上部に下向きに取り付けられているため（図 30、図 32）、窓部 23m の前方に頭を位置させている遊技者に対して、頭上から降り注ぐように音が出力されることとなり、音による興味向上を見込める。

#### 【0231】

また本形態のパチンコ遊技機 PY1 では、スピーカ 600 よりも前方に位置する第 1 可動装飾体 330 がさらに前方に移動すること（図 10）、第 1 可動装飾体 330 がスピーカ 600 よりも上方に移動すること、左側可動体 510 及び右側可動体 560 の動作によって第 1 可動装飾体 330 の左右方向の幅が広がること（図 35）等によって、スピーカ 600 から出力される音の反響の状態が変わり、音の聞こえ方が変わることに期待できる。よって、音による演出効果の向上を見込める。特に図 35 に示す状態では、遊技者の頭上に半ドーム形状（ドームを縦に半分に割ったような形状）の覆いが形成されたようになるので、音の反響の状態が変わり、音響品質の向上を見込める。

#### 【0232】

G また本形態のパチンコ遊技機 PY1 では、可動装飾体（第 1 可動装飾体 330 及び第 2 可動装飾体 250）が移動することで発光表示部 312 が出現するため（図 33）、上側装飾ユニット 200 を利用した斬新な発光演出が可能となり、発光演出による興味向上を見込める。また本形態のパチンコ遊技機 PY1 では、第 1 可動装飾体 330 にも表側レンズ部 411 や左上装飾部 525、右上装飾部 575 といった発光箇所があり、これらの発光箇所は、第 1 可動装飾体 330 が初期位置にある場合に発光され、これらの発光箇所と発光表示部 312 とが、第 1 可動装飾体 330 が中間位置にある場合に発光される。よって、第 1 可動装飾体 330 の移動の前後で、発光箇所が増えることになるため、発光演出の派手さが変化することとなり、さらなる興味向上を見込める。

#### 【0233】

さらに本形態のパチンコ遊技機 PY1 では、第 1 可動装飾体 330 が中間位置から最終位置に移動すると、第 2 可動装飾体 250 の装飾発光部 265 および仕切発光部 267 が出現する（図 34）。よって、第 1 可動装飾体 330 が初期位置、中間位置、最終位置と移動する度に、発光箇所が増えていく斬新な発光演出が可能となり、さらなる興味向上を見込める。加えて本形態のパチンコ遊技機 PY1 では、左側可動体 510 及び右側可動体 560 を開放状態にすることで左鏡面部 527、右鏡面部 577、中央鏡面部 599 が露出し（図 35）、光を反射するようになるため、一層明るくなり、発光演出の演出効果を高めることができる。

#### 【0234】

##### 8. 変更例

以下、変更例について説明する。なお、変更例の説明において、上記形態のパチンコ遊

10

20

30

40

50

技機 P Y 1 と同様の構成については、同じ符号を付して説明を省略する。勿論、変更例に係る構成同士を適宜組み合わせて構成してもよい。また、上記形態および下記変更例中の技術的特徴は、本明細書において必須なものとして説明されていなければ、適宜、削除することが可能である。

【 0 2 3 5 】

上記形態において、右上装飾部 5 7 5 (左上装飾部 5 2 5 )と右中装飾部 2 2 1 (左中装飾部 2 1 1 )とが上下に分離したときにできる间隙部分に、これらの装飾部と繋がるデザインの装飾部 (及び枠ランプ) を設けてもよい。つまり、右上装飾部 5 7 5 (左上装飾部 5 2 5 )と右中装飾部 2 2 1 (左中装飾部 2 1 1 )とが上下に分離すると、これらの装飾部と繋がるデザインの装飾部が出現する構成としてもよい。このように構成すると、上側装飾ユニットが变形したときでも前扉のデザインの連續性が維持されるため、前扉が上に伸びた印象をより強く与えることが可能となる。

10

【 0 2 3 6 】

また上記形態では、上側装飾ユニット 2 0 0 は、初期状態から中間状態、中間状態から最終状態と、上方に 2 段階伸びることが可能な構成としたが、所定方向への移動の段階数は、3 段階以上であってもよい。1 段階だけとする場合、第 2 可動装飾体 2 5 0 を設けなくともよい。

【 0 2 3 7 】

また上記形態では、前扉 2 3 が上方に伸びる構成としたが、左方、右方、前方等伸びる方向は別の方向であってもよい。左方や右方に伸びる構成の場合、左方や右方に移動する可動部の上下方向の長さは、前扉の上下方向の長さと同じ程度であるとよい。また、前方に伸びる構成の場合、前方に移動する可動部の上下方向の長さは、前扉の上下方向の長さと同じ程度であるとよい。また上記形態では、第 1 可動装飾体 3 3 0 は上斜め前方に移動する構成としたが (図 1 0 )、真上に移動する構成としてもよい。

20

【 0 2 3 8 】

また上記形態では、第 1 可動装飾体 3 3 0 の左右方向の幅 W 1 (図 8 )を、窓部の幅 W 3 よりも長いが前扉 2 3 の幅 W 2 よりも短い長さとしたが、第 1 可動装飾体の左右方向の幅を、前扉の左右方向の幅と全く同じ長さにしてもよい。このように構成すれば、前扉が初期状態と完全に同じ幅感で上に伸びることになり、上記形態よりも前扉 2 3 が上に伸びている印象を強めることが見込める。但し、第 1 可動装飾体 3 3 0 が上記形態くらいの横幅であれば、十分に前扉 2 3 が初期状態と同じ幅感で上に伸びている印象を遊技者に与えることが可能である。

30

【 0 2 3 9 】

また上記形態では、装飾部の一部を含む可動装飾部 (右上装飾部 5 7 5 や左上装飾部 5 2 5 を含む第 1 可動装飾体 3 3 0 )が初期位置から前方に移動することで前扉 2 3 の一部がずれた印象を与えるように構成したが (図 1 0 )、装飾部の一部を含む可動装飾部のずれ方向は、前後方向、左右方向、上下方向、これらを組み合わせた方向、時計方向、反時計方向のいずれであってもよい。例えば、図 4 7 は、左右方向右向きにずれる例を示し、図 4 8 は、上下方向下向きにずれる例を示している。

40

【 0 2 4 0 】

図 4 7 に示す例では、右上装飾部 5 7 5 X や左上装飾部 5 2 5 X を含む可動装飾体 3 3 0 X が右下にずれることで前扉 2 3 X の左中装飾部 2 1 1 X や右中装飾部 2 2 1 X とのデザイン的な繋がりが崩れている。また、図 4 8 に示す例では、右上装飾部 5 7 5 Y (左上装飾部) を含む可動装飾体 3 3 0 Y が下前方にずれることで前扉 2 3 Y の右中装飾部 2 2 1 Y (左中装飾部) とのデザイン的な繋がりが崩れている。

【 0 2 4 1 】

また上記形態では、前扉 2 3 の左側部に左側装飾部 (左下装飾部 2 3 1 、左中装飾部 2 1 1 および左上装飾部 5 2 5 )を設け、前扉 2 3 の右側部に右側装飾部 (右下装飾部 2 3 3 、右中装飾部 2 2 1 および右上装飾部 5 7 5 )を設けたが、左右いずれかの側部にだけ装飾部を設けてもよい。

50

## 【0242】

また上記形態では、第2可動装飾体250は第1可動装飾体330が中間位置から最終位置に移動する際に、位置を変えない構成としたが(図21(B)(C))、第1可動装飾体330に多少追従するものであってもよい。

## 【0243】

また上記形態では、第2可動装飾体250は、装飾発光部265や仕切発光部267を備えていて発光演出を行うことが可能なものとしたが、前面等の表面にデザインが施されているだけで発光機能を備えていないものであってもよい。この場合、デザインが施されている面が演出部に相当する。

## 【0244】

また上記形態では、固定装飾体310が、着色シート314を有する発光表示部312(図29に示すように「CHANCE」の文字や「HYPER CHANCE」の文字を表示することが可能な表示部)を備える構成としたが、固定装飾体が有する表示部は、文字等の柄を表示できないものでもよい。例えば、単なる発光部(LEDを有していて発光が可能なもの)であってもよい。

## 【0245】

また、固定装飾体が有する表示部は、ドットマトリクス表示器、7セグメント表示器、液晶表示装置、EL(エレクトロルミネッセンス)表示装置、文字やキャラクタ等がデザインされた部分等、どのようなものであってもよい。また、このような表示部は、第2可動装飾体250に設けられていてもよい。この場合、表示部は演出部に相当する。

10

## 【0246】

また上記形態では、左上部ユニット500と右上部ユニット550は同じように動作する構成としたが、左上部ユニット500だけ動作したり、右上部ユニット550だけ動作したり、互いに異なる動作をしたりしてもよい。例えば、左上部ユニット500を閉塞状態から開放状態に切り替えるとともに右上部ユニット550を開放状態から閉塞状態に切り替え、続いて、左上部ユニット500を開放状態から閉塞状態に切り替えるとともに右上部ユニット550を閉塞状態から開放状態に切り替える動作を繰り返し行う動作パターン(揺動動作パターン)があってもよい。この場合、揺動動作パターンの方が、開放維持パターン(左上部ユニット500および右上部ユニット550をともに閉塞状態から開放状態に制御しこれを維持する動作パターン)よりも、高い大当たり当選期待度が示されるようになるとよい。

20

## 【0247】

また上記形態において、普通図柄の変動表示に並行して、普通図柄抽選の結果を報知する演出(普図演出)を行うこととしてもよい。この場合、普図演出として、上側装飾ユニット200を用いた演出を行ってもよい。

## 【0248】

また、上側装飾ユニット200を用いた演出を、所謂先読み演出(例えば連続予告)として行ってもよい。先読み演出とは、始動入賞によって取得された判定用情報(大当たり乱数等の乱数値)に基づいて特定された始動入賞コマンドを利用して、その始動入賞に基づく特図変動(特別図柄の変動表示)の開始直前の当否判定よりも前にその始動入賞に対する大当たり期待度を示唆する演出である。具体的には例えば、連続する4回の特図変動にわたる連続予告として、1回目の特図変動に伴う変動演出では、上側装飾ユニット200を初期状態から中間状態に変形させ、2回目の特図変動に伴う変動演出では、上側装飾ユニット200を中間状態から初期状態に戻し、3回目の特図変動に伴う変動演出では、再び上側装飾ユニット200を初期状態から中間状態に変形させ、4回目の特図変動に伴う変動演出では、中間状態から最終状態に変形させる。この場合、4回目の変動は、SPリーチに発展する変動であるとよい。また、表示画面50aに特定の背景を表示させるとよい。つまり画像表示装置50上でもゾーン予告を行うとよい。この構成によれば、上側装飾ユニット200が一旦初期状態に戻ったのにもかかわらず再び中間状態へと変形するため、遊技者の注意を惹き、遊技興奮を高めることが可能となる。

30

40

50

## 【0249】

また、上側装飾ユニット200の可動範囲を設定できるようにしてもよい。つまり、上側装飾ユニット200が最終状態まで移動できる通常設定と、中間状態までしか移動できない第1制限設定と、中間状態にも移動できない（初期状態のまま昇降しない）第2制限設定とに設定できるようにしてもよい。可動範囲の設定は、電源投入時の初期設定でしか設定できない（つまりホール店員等でないと設定できない）ようにしてもよいし、入力部40k等の操作により遊技者でもできるようにしてもよい。可動範囲を制限することは、遊技店内の島設備（例えば、大当たり回数や変動回数を表示するデータ表示器等）の都合上、上側装飾ユニット200を最終状態や中間状態に変形させられない場合に特に効果的である。

10

## 【0250】

また上記形態では、上側装飾ユニット200を前扉23に設けたが、上側装飾ユニット200に含まれる技術的思想は、盤可動体（遊技盤が備える可動体）にも適用可能である。例えば、変形に伴って発光範囲が拡大する盤可動体、球排出構造を備えた盤可動体、ストッパー機構を備えた盤可動体、第1可動装飾体が最終位置に至ることにより第2可動装飾体と固定装飾体との距離が近づく盤可動体等を構成することができる。

## 【0251】

また上記形態では、球排出構造として図24～図26に示す構成を用いたが、球排出構造は、可動物の動き等に応じて適宜変更可能である。可動物が初期位置に戻る際に遊技球を押して、装置外へ排出する構成としてもよいし、遊技球が転がる傾斜面（上記形態では第1傾斜面202aや第2傾斜面202b）の無い構成としてもよい。また、遊技球が装置内に留まってしまう原因は、上記形態のような延設部360が窪み部393からの落下を阻止してしまうことに限られない。

20

## 【0252】

また上記形態では、第1可動装飾体330の落下を規制可能なストッパー機構（規制部391や掛止部340）を設けたが、可動物が設計範囲外（予定されている可動範囲外）の位置へ移動するのを規制するものであれば、規制部や掛止部によって規制される動作は落下に限られない。例えば、前後方向、左右方向、上下方向への移動や、回転等を規制するものでもよい。規制の方法は、上記形態のように掛止部340が規制部391に引っかかる構造以外でもよい。例えば、可動物全体が他の部材にあたることで移動が規制される構造であってもよい。

30

## 【0253】

また上記形態では、スピーカ600を有する上側装飾ユニット200を前扉23の上部に設けたが、スピーカと演出用の可動物を有した装飾体ユニットを、前扉の下部、左部、右部など、上部以外の位置に配してもよい。また、スピーカは、演出用の可動物とユニット化されていなくてもよい。

## 【0254】

また上記形態において、上側装飾ユニット200が初期状態にある場合（第1可動装飾体330が初期位置にある場合）は、表側装飾部410、左上装飾部525、右上装飾部575を白色で点灯させる割合（派手でない発光態様の割合）が、赤色で点灯させる割合（派手な発光態様の割合）よりも高く、上側装飾ユニット200が最終状態である場合（第1可動装飾体が最終位置にある場合）は、表側装飾部410、左上装飾部525、右上装飾部575を白色で点灯させる割合が、赤色で点灯させる割合よりも低くなるようにしてもよい。このような構成によれば、第1可動装飾体330の位置によって発光部（表側装飾部410、左上装飾部525、右上装飾部575）の発光態様の仕様が変化するため、遊技興奮を向上可能である。

40

## 【0255】

また上記形態では、当選した大当たり図柄の種類に基づいて高確率状態への移行が決定される遊技機として構成したが、いわゆるV確機（大入賞口内の特定領域（V領域）の通過に基づいて高確率状態に制御する遊技機）として構成してもよい。また上記形態では、

50

一旦高確率状態に制御されると次の大当たり遊技の開始まで高確率状態への制御が続く遊技機（いわゆる確変ループタイプの遊技機）として構成したが、いわゆるＳＴ機（確変の回数切りの遊技機）として構成してもよい。また、いわゆる1種2種混合機や、ハネモノタイプの遊技機として構成してもよい。すなわち、本明細書に示されている発明は、遊技機のゲーム性を問わず、種々のゲーム性の遊技機に対して好適に採用することが可能である。

【0256】

また、特別遊技として、小当たり遊技（大入賞口の総開放時間が所定時間（例えば1.8秒）以下と短い特別遊技）を行うことがあってもよい。小当たり遊技の実行中の状態を小当たり遊技状態と言う。

10

【0257】

また、大入賞口（大入賞装置）は、複数（例えば2つ）あってもよい。

【0258】

また上記形態では、第1始動口11又は第2始動口12への入賞に基づいて取得する乱数（判定用情報）として、大当たり乱数等の4つの乱数を取得することとしたが、一つの乱数を取得してその乱数に基づいて、大当たりか否か、当たりの種別、リーチの有無、及び変動パターンの種類を決めるようにしてもよい。すなわち、始動入賞に基づいて取得する乱数の個数および各乱数において何を決定するかは任意に設定可能である。

【0259】

また上記形態では、大当たりに当選してそのことを示す特別図柄が停止表示されたことを制御条件として、大当たり遊技状態（特別遊技状態）に制御されるパチンコ遊技機として構成した。これに対して、スロットマシン（回胴式遊技機、パチスロ遊技機）として構成してもよい。つまり、スロットマシンの筐体が、上側装飾ユニット200、左側装飾ユニット210、右側装飾ユニット220を備えている構成としてもよい。この場合、筐体の前面側に開閉可能に取り付けられているものが、前扉（前面部）に相当する。また筐体内のリールを視認可能にするためのものが、窓部に相当する。

20

【0260】

また、スロットマシンのタイプは、どのようなタイプであってもよい。ビッグボーナスやレギュラーボーナスへの入賞によって獲得メダルを増やす所謂ノーマル機（Aタイプのスロットマシン）であれば、ビッグボーナスやレギュラーボーナス等のボーナスを実行している状態が特別遊技状態に相当する。また、小役に頻繁に入賞可能なART（アシストリプレイタイム）やAT（アシストタイム）等の特別な遊技期間にて獲得メダルを増やす所謂ART機やAT機であれば、ARTやAT中の状態が特別遊技状態に相当する。また、ノーマル機では特別遊技状態への制御条件は、ビッグボーナスやレギュラーボーナスに当選した上で、有効化された入賞ライン上に、ビッグボーナスやレギュラーボーナスへの移行契機となる図柄の組み合せが各リールの表示結果として導出表示されることである。また、ART機やAT機では特別遊技状態への制御条件は、例えば、ARTやATの実行抽選に当選した上で、規定ゲーム数を消化するなどしてARTやATの発動タイミングを迎えることである。

30

【0261】

9. 上記した実施の形態に示されている発明

上記した実施の形態には、以下の各手段の発明が示されている。以下に記す手段の説明では、上記した実施の形態における対応する構成名や表現、図面に使用した符号を参考のためにかっこ書きで付記している。但し、各発明の構成要素はこの付記に限定されるものではない。

40

【0262】

手段A

手段A1に係る発明：

遊技者が正対する前面部（前扉23）を備え、

前記前面部は、特定方向（上下方向）の長さが第1の長さ（X1）である第1状態（図

50

3) から、前記特定方向の長さが前記第1の長さよりも長い第2状態(図8)に変形することが可能であることを特徴とする遊技機。

【0263】

この構成の遊技機によれば、遊技者が正対する前面部の長さが変化可能であるため、前面部の動作による演出効果を高め得る。

【0264】

手段A2に係る発明：

手段A1に記載の遊技機であって、

前記前面部は、前記特定方向に直交する方向(左右方向)における一方の側部の一部(左側部720の上部の一部、左上前方部721)および他方の側部の一部(右側部730の上部の一部、右上前方部731)を含む可動部(第1可動装飾体330)が前記特定方向(上方)に移動することにより、前記第2状態(図8)に変形するものであることを特徴とする遊技機。

10

【0265】

この構成の遊技機によれば、前面部における特定方向に直交する方向の両側部を含む可動部が特定方向に移動するため、前面部が特定方向に直交する方向の長さを維持したまま特定方向に伸びているような斬新な見た目となる。その結果、前面部の動作による演出効果を高め得る。

【0266】

手段A3に係る発明：

20

手段A2に記載の遊技機であって、

前記特定方向は、上下方向であり、

前記特定方向に直交する方向は、左右方向であり、

前記可動部は、前記前面部における左側部の上部の一部(左上前方部721)および右側部の上部の一部(右上前方部731)を含むものである(図8)ことを特徴とする遊技機。

【0267】

この構成の遊技機によれば、前面部の左側部および右側部が、上方に移動可能な可動部を構成しているため、前面部が左右の幅を維持したまま上方に伸びているような斬新な見た目となる。その結果、前面部の動作による演出効果を高め得る。

30

【0268】

手段A4に係る発明：

手段A2又は手段A3に記載の遊技機であって、

前記可動部は、前記第2状態よりもさらに前記特定方向に移動することが可能である(図9)ことを特徴とする遊技機。

【0269】

この構成の遊技機によれば、可動部が第2状態よりもさらに特定方向に移動できるため、前面部が特定方向に伸びる印象をより強く遊技者に与えることが可能となる。

【0270】

手段A5に係る発明：

40

手段A2から手段A4までのいずれかに記載の遊技機であって、

前記可動部は、初期状態(閉塞状態、図9)から演出状態(開放状態、図11)に変形可能な変形部(左側可動体510、右側可動体560)を備えていることを特徴とする遊技機。

【0271】

この構成の遊技機によれば、特定方向に移動可能な可動部に、さらに変形部が設けられているため、前面部の変形による演出効果を一層高めることが可能となる。

【0272】

ところで、特開2013-59691号公報に記載の遊技機では、遊技に際して、前扉に設けられている可動部を動作させる可動演出を行う。具体的にはこの文献に記載の遊技

50

機では、前扉の上部に、発光可能な発光部を備えた可動部が配されている。可動部は、発光部を露出させない閉状態と、発光部を露出させる開状態とをとり得る。可動部が閉状態から開状態に変わって発光部が露出することにより、演出効果が発揮される。しかしながらこの文献に記載の遊技機には、可動演出の演出効果を向上させるため、さらなる改良の余地がある。そこで上記した A 1 ~ A 5 に係る発明は、特開 2013 - 59691 号公報に記載の遊技機に対して、「前面部は、特定方向の長さが第 1 の長さである第 1 状態から、特定方向の長さが第 1 の長さよりも長い第 2 状態に変形することが可能である」という点で相違している。これにより、可動演出の演出効果の向上という課題を解決する（作用効果を奏する）ことが可能である。

## 【0273】

10

## 手段 B

## 手段 B 1 に係る発明：

遊技者が正対する前面部（前扉 23）を備え、

前記前面部は、

当該前面部を装飾する装飾部（左下装飾部 231、左中装飾部 211 および左上装飾部 525 からなる左側装飾部 705、右下装飾部 233、右中装飾部 221 および右上装飾部 575 からなる右側装飾部 700）の一部（左上装飾部 525 である左側可動装飾部、右上装飾部 575 である右側可動装飾部）を含む可動部（第 1 可動装飾体 330）と、

前記装飾部の残りの部分（左下装飾部 231 および左中装飾部 211 からなる左側固定装飾部 709、右下装飾部 233 および右中装飾部 221 からなる右側固定装飾部 704）を含む固定部（前扉基部 710）と、を備え、

前記可動部は、所定の方向（上斜め前方）に移動可能なものである（図 10）ことを特徴とする遊技機。

## 【0274】

この構成の遊技機によれば、可動部が移動することで装飾部の一部も移動するため、前面部を装飾している装飾部のデザインが崩れる。これにより、前面部の一部がずれたような斬新な印象を遊技者に与えることが可能となる。その結果、前面部の動作による演出効果を高め得る。

## 【0275】

30

## 手段 B 2 に係る発明：

手段 B 1 に記載の遊技機であって、

前記装飾部は、前記前面部を第 1 の方向（上下方向）に沿って装飾しているものあり、

前記可動部は、前記第 1 の方向とは異なる第 2 の方向（前後方向の成分を含む方向）に移動可能なものである（図 10）ことを特徴とする遊技機。

## 【0276】

なお、第 2 の方向は、第 1 の方向以外の方向の成分を含んでいればよい。具体的には、第 1 の方向が上下方向であり、第 2 の方向が上下方向の成分と前後方向の成分とを含む方向である構成を例示できる。

## 【0277】

40

この構成の遊技機によれば、前面部を第 1 の方向に沿って装飾している装飾部の一部が、第 1 の方向とは異なる第 2 の方向に移動するため、前面部の一部がずれる感じを遊技者に与え易くすることが可能となる。

## 【0278】

## 手段 B 3 に係る発明：

手段 B 2 に記載の遊技機であって、

前記装飾部は、前記前面部における左側部（720）および右側部（730）のうちの少なくとも一方の側部を、前記第 1 の方向である上下方向に沿って装飾しているものであることを特徴とする遊技機。

## 【0279】

50

この構成の遊技機によれば、前面部の左側部又は右側部を上下方向に沿って装飾している装飾部の一部が移動する斬新な前面部の変形演出を実行可能となる。

【0280】

手段B4に係る発明：

手段B1から手段B3までのいずれかに記載の遊技機であって、

前記装飾部は、透光可能なものであり、

前記前面部は、前記装飾部に光を入射させる発光部（左下枠ランプ232、左中枠ランプ212、左上枠ランプ528からなる左枠ランプ、右下枠ランプ234、右中枠ランプ222、右上枠ランプ578からなる右枠ランプ）を有していることを特徴とする遊技機。10

【0281】

この構成の遊技機によれば、発光演出に利用される装飾部の一部が分離する斬新な前面部の変形演出を実行可能となる。

【0282】

手段B5に係る発明：

手段B1から手段B4までのいずれかに記載の遊技機であって、

前記可動部は、第1の位置（中間位置、図10（B））に移動する場合と、第1の位置よりも移動量が大きい第2の位置（最終位置、図10（C））に移動する場合とがあることを特徴とする遊技機。20

【0283】

なお、移動量（固定部からの移動量）が大きいとは、移動距離（固定部からの移動距離）が長いことを意味する。

【0284】

この構成の遊技機によれば、第1の位置だけでなく、これよりも移動量の大きい第2の位置にも移動できるため、前面部の一部がずれる感じを一層大きく遊技者に与えることが可能となる。

【0285】

手段B6に係る発明：

手段B1から手段B5までのいずれかに記載の遊技機であって、

前記可動部は、初期状態（閉塞状態、図9）から演出状態（開放状態、図11）に変形可能な变形部（左側可動体510、右側可動体560）を備えていることを特徴とする遊技機。30

【0286】

この構成の遊技機によれば、可動部に变形部が設けられているため、前面部の変形による演出効果を一層高めることが可能となる。

【0287】

ところで、特開2004-16722号公報に記載の遊技機では、遊技に際して、可動部を動作させる可動演出を行う。具体的にはこの文献に記載の遊技機では、前扉の上部に、演出用の可動部が配されている。演出用の可動部は、マンホールを模した収納部から人形を飛び出させるものである。しかしながらこの文献に記載の遊技機には、可動演出の演出効果を向上させるため、さらなる改良の余地がある。そこで上記したB1～B6に係る発明は、特開2004-16722号公報に記載の遊技機に対して、「前面部は、当該前面部を装飾する装飾部の一部を含む可動部と、装飾部の残りの部分を含む固定部と、を備え、可動部は、所定の方向に移動可能なものである」という点で相違している。これにより、可動演出の演出効果の向上という課題を解決する（作用効果を奏する）ことが可能である。40

【0288】

手段C

手段C1に係る発明：

第1装飾体（固定装飾体310）と、前記第1装飾体に対して移動可能な第2装飾体（50

第2可動装飾体250)および第3装飾体(第1可動装飾体330)と、を備え、  
前記第2装飾体は、

前記第3装飾体が第1位置(初期位置、図3)から第2位置(中間位置、図8)まで  
移動するときには前記第3装飾体に追従し、

前記第3装飾体が第2位置(中間位置、図8)から第3位置(最終位置、図9)まで  
移動するときには前記第3装飾体に追従しない、あるいは追従の程度が小さいものである  
ことを特徴とする遊技機。

【0289】

この構成の遊技機によれば、第3装飾体が第1位置から第3位置まで移動する途中で第  
2装飾体が置いて行かれる挙動により、演出を斬新なものとし、遊技興趣を向上可能である。

10

【0290】

手段C2に係る発明：

手段C1に記載の遊技機であって、

前記第2装飾体は、前面側に演出部(装飾発光部265、仕切発光部267)を有し、  
前記演出部は、

前記第3装飾体が前記第2位置にあるときには、遊技者から視認不可能あるいは視認  
困難とされており(図22)、

前記第3装飾体が前記第3位置に移動すると、遊技者から視認可能となる(図23)  
ことを特徴とする遊技機。

20

【0291】

この構成の遊技機によれば、第3装飾体が第3位置に至ることで第2装飾体の演出部が  
視認可能となり、この演出部による演出効果が発揮されるため、演出を斬新なものとし、  
遊技興趣を向上可能である。

【0292】

手段C3に係る発明：

手段C1又は手段C2に記載の遊技機であって、

後方から前方に向かって前記第1装飾体、前記第2装飾体、前記第3装飾体の順に配さ  
れており、

前記第2装飾体および前記第3装飾体は、初期位置よりも前方かつ上方に移動可能なも  
のであり、

30

前記第3装飾体(第1可動装飾体330)は、前記第2位置(中間位置)から前記第3  
位置(最終位置)に移動するときに、前記第2装飾体(第2可動装飾体250)を前記第  
1装飾体(固定装飾体310)側に近づける(図21)ことを特徴とする遊技機。

【0293】

この構成の遊技機によれば、第3装飾体が第2位置から第3位置に至ることで、第2装  
飾体が第1装飾体側に近づくため、第1～第3装飾体が一体感のあるものとなり、装飾体  
による演出の演出効果を高めることが可能となる。

【0294】

手段C4に係る発明：

手段C1から手段C3までのいずれかに記載の遊技機であって、

40

遊技者が正対する前面部(前扉23)を備え、

前記第1装飾体、前記第2装飾体、および前記第3装飾体は、前記前面部の上部に配さ  
れていますことを特徴とする遊技機。

【0295】

この構成の遊技機によれば、前面部の上部に配された装飾体の斬新な変形により、遊技  
興趣を向上可能である。

【0296】

ところで、上記したC1～C4に係る発明は、特開2004-16722号公報に記載  
の遊技機に対して、「第2装飾体は、第3装飾体が第1位置から第2位置まで移動すると

50

きには第3装飾体に追従し、第3装飾体が第2位置から第3位置まで移動するときには第3装飾体に追従しない、あるいは追従の程度が小さい」という点で相違している。これにより、可動演出の演出効果の向上という課題を解決する（作用効果を奏する）ことが可能である。

【0297】

手段D

手段D1に係る発明：

第1の位置（初期位置、図3）から第2の位置（最終位置、図9）に変位可能な装飾体（第1可動装飾体330）を有する装飾体ユニット（上側装飾ユニット200）を備え、  
前記装飾体ユニットは、

前記装飾体が前記第2の位置にあるときには、遊技球が載置され得る特定部（窪み部393、図24）が露出するものであり、

前記装飾体が前記第2の位置から前記第1の位置に変位する際に、前記特定部に載置されていた遊技球が当該装飾体ユニットの外に排出されるように構成されている（図24～図26）ことを特徴とする遊技機。

【0298】

この構成の遊技機によれば、装飾体が第2の位置にある間に、いたずら等により装飾体ユニットの特定部に遊技球が置かれても、装飾体が第1の位置に移動する際に、その遊技球が装飾体ユニットの外に排出される。よって、装飾体ユニットの内部に遊技球が溜まってしまい、装飾体の動作に不具合が出る等の事態を防止可能である。

【0299】

手段D2に係る発明：

手段D1に記載の遊技機であって、

前記装飾体ユニットは、前記装飾体とともに動作する可動部（延設部360を有する特殊ギア355）を備え、

前記可動部は、前記装飾体が前記第2の位置にあるときには前記特定部から遊技球がこぼれるのを規制し（図24）、前記装飾体が前記第2の位置から前記第1の位置に変位するのに伴って前記特定部から遊技球を逃がすように構成されている（図25）ことを特徴とする遊技機。

【0300】

この構成の遊技機によれば、装飾体が第2の位置から第1の位置に移動する際に、可動部が動いて特定部から遊技球を逃がすことで、遊技球が特定部に残るのを防止することが可能となる。

【0301】

手段D3に係る発明：

手段D2に記載の遊技機であって、

前記装飾体ユニットは、前記特定部からこぼれた遊技球を当該装飾体ユニットの外に誘導する傾斜部（第1傾斜面202a、第2傾斜面202b）を有している（図26）ことを特徴とする遊技機。

【0302】

この構成の遊技機によれば、特定部からこぼれた遊技球が傾斜部を転がって装飾体ユニットの外に排出されるため、装飾体ユニットの内部に遊技球が残るのを防止することが可能となる。

【0303】

ところで、特開2004-16722号公報に記載の遊技機では、遊技に際して、可動部を動作させる可動演出を行う。具体的にはこの文献に記載の遊技機では、前扉の上部に、演出用の可動部が配されている。演出用の可動部は、マンホールを模した収納部から人形を飛び出させるものである。しかしながらこの文献に記載の遊技機には、人形を飛び出させた際、いたずら等により収納部に遊技球などの異物を詰め込まれ、可動部の動作に不具合が生じることが懸念される。そこで上記したD1～D3に係る発明は、特開2004

10

20

30

40

50

- 16722号公報に記載の遊技機に対して、「装飾体が第2の位置から第1の位置に変位する際に、特定部に載置されていた遊技球が装飾体ユニットの外に排出されるように構成されている」という点で相違している。これにより、可動部の動作に不具合が生じ難い遊技機を提供するという課題を解決する（作用効果を奏する）ことが可能である。

【0304】

手段E

手段E1に係る発明：

初期位置（図3）から動作位置（最終位置、図9）に変位可能な装飾体（第1可動装飾体330）と、  
前記装飾体が前記初期位置から前記動作位置とは異なる位置へ移動するのを規制可能な規制部（規制部391、図27）と、を備えていることを特徴とする遊技機。 10

【0305】

この構成の遊技機によれば、規制部により装飾体が意図しない方向に移動するのを規制することが可能となる。

【0306】

手段E2に係る発明：

手段E1に記載の遊技機であって、

前記装飾体は、第1の方向（例えば上下方向）に移動可能なものであり、

前記規制部は、前記装飾体が前記第1の方向と交差する第2の方向（例えば前方）に移動するのを規制可能なものであることを特徴とする遊技機。 20

【0307】

この構成の遊技機によれば、規制部により装飾体が移動方向と交差する方向に移動するのを防止することが可能となる。

【0308】

手段E3に係る発明：

手段E2に記載の遊技機であって、

前記装飾体は、前記第2の方向へ移動する場合に前記規制部にひっかかる掛止部（掛止部340）を備えていることを特徴とする遊技機。

【0309】

この構成の遊技機によれば、掛止部が規制部にひっかかることで、装飾体の予定外の移動を防止することが可能となる。 30

【0310】

手段E4に係る発明：

手段E2又は手段E3に記載の遊技機であって、

内側を視認可能な窓部（窓部23m）を有する前面部（前扉23）を備え、

前記装飾体は、前記前面部の上部に配されていることを特徴とする遊技機。

【0311】

この構成の遊技機によれば、前面部の上部に装飾体が設けられている遊技機において規制部により装飾体の予定外の移動を防止しているため、前面部に設けられた装飾体の予定外の移動による遊技者等のケガや装置の破損等を防止することが可能である。 40

【0312】

手段E5に係る発明：

手段E4に記載の遊技機であって、

前記装飾体の左右方向の幅寸法（W1、図8）は、前記窓部の左右方向の幅寸法（W3）以上であることを特徴とする遊技機。

【0313】

この構成の遊技機によれば、比較的幅広の装飾体が移動するため、装飾体の動作による演出効果を向上可能であるとともに、このような幅広の装飾体の予定外の移動を規制部により防止することで安全性を確保することが可能である。

【0314】

10

20

30

40

50

手段 E 6 に係る発明 :

手段 E 4 又は手段 E 5 に記載の遊技機であって、

前記装飾体は、初期状態（閉塞状態、図 9）から演出状態（開放状態、図 11）に変形可能な変形部（左側可動体 510、右側可動体 560）を備えていることを特徴とする遊技機。

【 0315 】

この構成の遊技機によれば、初期位置から動作位置に変位可能な装飾体に、さらに変形部が設けられているため、前面部の変形による演出効果を一層高めることが可能であるとともに、変形部があることで装飾体が比較的重くなってしまっても規制部により予定外の移動を防止することが可能である。

10

【 0316 】

ところで、特開 2004-16722 号公報に記載の遊技機では、遊技に際して、可動部を動作させる可動演出を行う。具体的にはこの文献に記載の遊技機では、前扉の上部に、演出用の可動部が配されている。演出用の可動部は、貝の殻であり、閉じた状態から開くことが可能なものである。ここでこの文献に記載の遊技機のように、可動部を有する遊技機においては、可動部が意図しない方向に移動することができないように工夫しておくことが望まれる。そこで上記した E 1 ~ E 6 に係る発明は、特開 2004-16722 号公報に記載の遊技機に対して、「装飾体が初期位置から動作位置とは異なる位置へ移動するのを規制可能な規制部を備えている」という点で相違している。これにより、可動部が意図しない方向に移動するのを防ぐという課題を解決する（作用効果を奏する）ことが可能である。

20

【 0317 】

手段 F

手段 F 1 に係る発明 :

音を出力するスピーカ（600）と、

第 1 状態（初期状態、図 3）から第 2 状態（最終状態、図 9）に変形可能な可動体（第 1 可動装飾体 330）と、を備え、

前記可動体は、前記スピーカの近傍に配されており（図 30）、

前記スピーカは、前記可動体の前記第 2 状態への変形時に、特定の音（例えば第 2 の効果音）を出力可能であることを特徴とする遊技機。

30

【 0318 】

この構成の遊技機によれば、スピーカの近傍にある可動体の変形時に特定の音を出力することで、遊技興奮を向上可能である。

【 0319 】

手段 F 2 に係る発明 :

手段 F 1 に記載の遊技機であって、

前記可動体は、

前記スピーカの前方に配されており、

前記第 1 状態において正面視で前記スピーカと重なる範囲よりも、前記第 2 状態において正面視で前記スピーカと重なる範囲の方が少ないものである（図 3、図 9）ことを特徴とする遊技機。

40

【 0320 】

この構成の遊技機によれば、可動体が第 1 状態から第 2 状態に変形することで、スピーカの前方の空間が開けることになるため、可動体の変形後に输出される音が、可動体の変形前に输出されていた音よりも聞こえやすい音となる。よって、可動体の変形と音による演出の演出効果を高めることが可能となる。

【 0321 】

手段 F 3 に係る発明 :

手段 F 1 又は手段 F 2 に記載の遊技機であって、

前記スピーカと前記可動体とを有する装飾体ユニット（上側装飾ユニット 200）を備

50

え、

前記スピーカは、前記装飾体ユニットにおける固定部（固定装飾体 310）に設けられており、

前記可動体は、前記固定部に対して移動可能なものであることを特徴とする遊技機。

【0322】

この構成の遊技機によれば、可動体を有する装飾体ユニットにスピーカが内蔵されているため、スピーカから出力される音を、可動体の動作と関連付け易くすることが可能となり、可動体の動作時の遊技興趣を向上可能である。

【0323】

手段 F4 に係る発明：

10

手段 F3 に記載の遊技機であって、

内側を視認可能な窓部（窓部 23m）を有する前面部（前扉 23）を備え、

前記装飾体ユニットは、前記前面部における上部に設けられており、

前記スピーカは、下向きに音を出すように前記窓部の前方に配されていることを特徴とする遊技機。

【0324】

この構成の遊技機によれば、スピーカが前面部の上部に下向きに取り付けられているため、窓部の前方に頭を位置させている遊技者に対して、頭上から降り注ぐように音が出力されることとなり、音による興趣向上を見込める。

【0325】

20

手段 F5 に係る発明：

手段 F1 から手段 F4 までのいずれかに記載の遊技機であって、

前記可動体は、

前記スピーカよりも前方に位置しており、

前記第 1 状態よりも前記第 2 状態の方が前方に位置するものである（図 20、図 21）ことを特徴とする遊技機。

【0326】

この構成の遊技機によれば、スピーカよりも前方に位置する可動体がさらに前方に移動することにより、スピーカから出力される音の聞こえ方が変わることに期待でき、音による演出効果の向上を見込める。

30

【0327】

手段 F6 に係る発明：

手段 F1 から手段 F5 までのいずれかに記載の遊技機であって、

前記可動体は、

前記第 1 状態よりも前記第 2 状態の方が上方に位置するものであり、

前記第 2 状態では前記スピーカよりも上方に位置するものである（図 32、図 34）ことを特徴とする遊技機。

【0328】

この構成の遊技機によれば、可動体がスピーカよりも上方に移動することにより、スピーカから出力される音の聞こえ方が変わることに期待でき、音による演出効果の向上を見込める。

40

【0329】

手段 F7 に係る発明：

手段 F1 から手段 F6 までのいずれかに記載の遊技機であって、

前記可動体は、第 1 位置（閉塞状態の位置、図 9）から第 2 位置（開放状態の位置、図 11）に変位可能な可動部材（左側可動体 510、右側可動体 560）をさらに備え、

前記可動部材は、

前記可動体が前記第 2 状態である場合に、前記第 2 位置に位置することがあり（図 11）、

前記第 2 位置に変位することにより前記可動体の左右方向の幅を広げるものである（

50

図8における幅W1、図11における幅W4)ことを特徴とする遊技機。

【0330】

この構成の遊技機によれば、可動部材の動作によって可動体の左右方向の幅が広がるため、スピーカから出力される音の聞こえ方が変わることに期待でき、音による演出効果の向上を見込める。

【0331】

ところで、特開2016-198559号公報に記載の遊技機では、前扉の上部にスピーカを配している。具体的にはこの文献に記載の遊技機では、前扉の左上部と右上部とともにスピーカを設けるとともに、遊技機の左右中央で遊技する遊技者が音を聞き取りやすいように、前方に向けて出力された音を内側に向ける構造を有している。しかしながらこの文献に記載の遊技機には、音の出力を伴う演出による遊技の興趣を向上させるため、さらなる改良の余地がある。そこで上記したF1~F7に係る発明は、特開2016-198559号公報に記載の遊技機に対して、「可動体は、スピーカの近傍に配されており、スピーカは、可動体の第2状態への変形時に、特定の音を出力可能である」という点で相違している。これにより、音の出力を伴う演出による遊技興趣の向上という課題を解決する(作用効果を奏する)ことが可能である。

【0332】

手段G

手段G1に係る発明:

第1発光部(発光表示部312)を有する第1装飾体(固定装飾体310)と、  
前記第1装飾体に対して移動可能な第2装飾体(第1可動装飾体330)と、を備え、  
前記第1発光部は、

前記第2装飾体の移動前は遊技者から視認不可能又は視認し難く(図32)、

前記第2装飾体の移動により遊技者から視認し易くなる(図33)ことを特徴とする遊技機。

【0333】

この構成の遊技機によれば、第2装飾体が移動することで第1発光部が出現するため、斬新な発光演出が可能となり、発光演出による興趣向上を見込める。

【0334】

手段G2に係る発明:

手段G1に記載の遊技機であって、

前記第2装飾体は、第2発光部(表側装飾部410、左上装飾部525、右上装飾部575)を有し、

前記第2装飾体が前記第1装飾体に対して移動前の第1の位置(初期位置、図32)にあるときには、前記第2発光部が発光することがあり、

前記第2装飾体が前記第1装飾体に対して移動後の第2の位置(中間位置、図33)にあるときには、前記第1発光部および前記第2発光部が発光することがあることを特徴とする遊技機。

【0335】

この構成の遊技機によれば、第2装飾体の移動の前後で、発光する部分が増えることになるため、発光演出の派手さが変化することとなり、さらなる興趣向上を見込める。

【0336】

手段G3に係る発明:

手段G2に記載の遊技機であって、

第3発光部(装飾発光部265、仕切発光部267)を有する第3装飾体(第2可動装飾体250、図34)を備え、

前記第2装飾体(第1可動装飾体330)は、前記第2の位置(中間位置、図33)からさらに第3の位置(最終位置、図34)に移動可能なものであり、

前記第3発光部は、前記第2装飾体が前記第3の位置に移動することにより遊技者から視認し易くなるものであり、

10

20

30

40

50

前記第2装飾体が前記第3の位置にあるときには、前記第1発光部、前記第2発光部、及び、前記第3発光部が発光することがあることを特徴とする遊技機。

【0337】

この構成の遊技機によれば、第2装飾体が第1の位置、第2の位置、第3の位置と変位する度に、発光する部分が増えていく斬新な発光演出が可能となり、さらなる興趣向上を見込める。

【0338】

手段G4に係る発明：

手段G1から手段G3までのいずれかに記載の遊技機であって、

前記第2装飾体は、特定の面（内側部材512の表面512a、図35）を露出させない閉状態（図34）から前記特定の面を露出させる開状態（図35）に変形可能な可動部材（左側可動体510、右側可動体560）をさらに備え、

10

前記可動部材は、光を反射可能なリフレクター部（左鏡面部527、右鏡面部577）を前記特定の面側に備えていることを特徴とする遊技機。

【0339】

この構成の遊技機によれば、可動部材を開状態にすることでリフレクター部が露出し、光を反射するようになるため、一層明るくなり、発光演出の演出効果を高めることが可能である。

【0340】

手段G5に係る発明：

20

手段G1から手段G4までのいずれかに記載の遊技機であって、

遊技者が正対する前面部（前扉23）を備え、

前記第1装飾体および前記第2装飾体は、前記前面部の上部に配されていることを特徴とする遊技機。

【0341】

この構成の遊技機によれば、前面部の上部に配された装飾体が変形し、発光することにより、遊技者の頭上が明るくなる。よって、斬新な発光演出とすることが可能となる。

【0342】

ところで、特開2017-80477号公報に記載の遊技機では、枠ランプや盤ランプといった演出用の発光部を有する。具体的にはこの文献に記載の遊技機では、前扉に設けられた枠ランプを、遊技盤の中央に配された表示装置や、その周囲に配された盤ランプとともに所定の発光態様で発光させることにより、一定の演出効果を発揮している。しかしながらこの文献に記載の遊技機には、発光部を利用した演出による遊技興趣の向上のため、さらなる改良の余地がある。そこで上記したG1～G5に係る発明は、特開2017-80477号公報に記載の遊技機に対して、「第1装飾体に対して移動可能な第2装飾体を備え、第1装飾体が有する第1発光部は、第2装飾体の移動前は遊技者から視認不可能又は視認し難く、第2装飾体の移動により遊技者から視認し易くなる」という点で相違している。これにより、発光部を利用した演出による遊技興趣の向上という課題を解決する（作用効果を奏する）ことが可能である。

30

【符号の説明】

40

【0343】

P Y 1 … パチンコ遊技機

2 3 … 前扉（前面部）

2 3 m … 窓部

2 0 0 … 上側装飾ユニット

2 0 2 a … 第1傾斜面（傾斜部）

2 0 2 b … 第2傾斜面（傾斜部）

2 1 1 … 左中装飾部

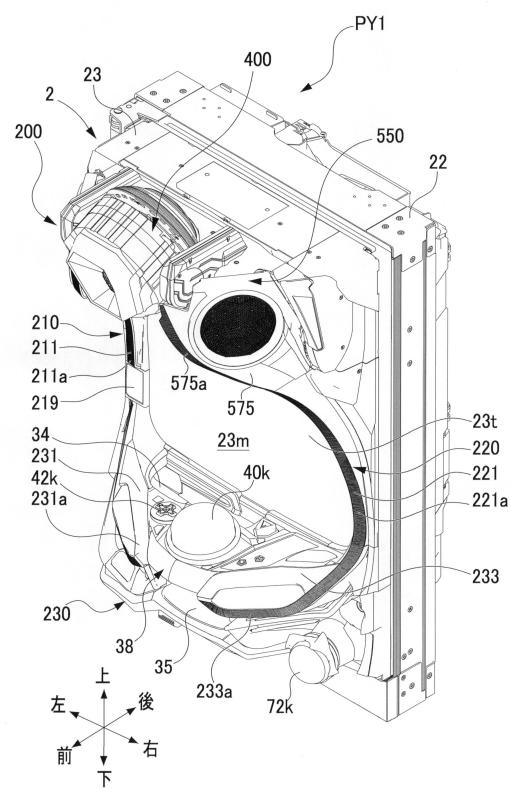
2 1 2 … 左中枠ランプ

2 2 1 … 右中装飾部

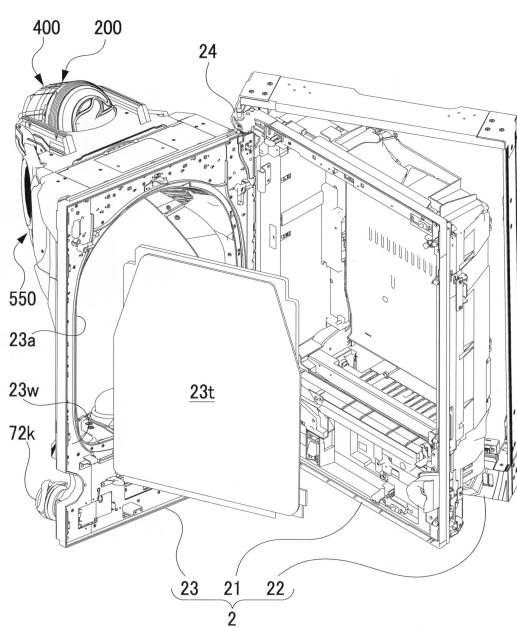
50

2 2 2 ... 右中枠ランプ	
2 3 1 ... 左下装飾部	
2 3 2 ... 左下枠ランプ	
2 3 3 ... 右下装飾部	
2 3 4 ... 右下枠ランプ	
2 5 0 ... 第2可動装飾体	
2 6 5 ... 装飾発光部(演出部)	
2 6 7 ... 仕切発光部(演出部)	
3 1 0 ... 固定装飾体	10
3 1 2 ... 発光表示部	
3 3 0 ... 第1可動装飾体	
3 4 0 ... 掛止部	
3 5 5 ... 特殊ギア	
3 6 0 ... 延設部	
3 9 3 ... 窪み部(特定部)	
4 1 0 ... 表側装飾部	
5 1 0 ... 左側可動体	
5 2 5 ... 左上装飾部	
5 2 8 ... 左上枠ランプ	
5 6 0 ... 右側可動体	20
5 7 5 ... 右上装飾部	
5 7 8 ... 右上枠ランプ	
6 0 0 ... スピーカ	

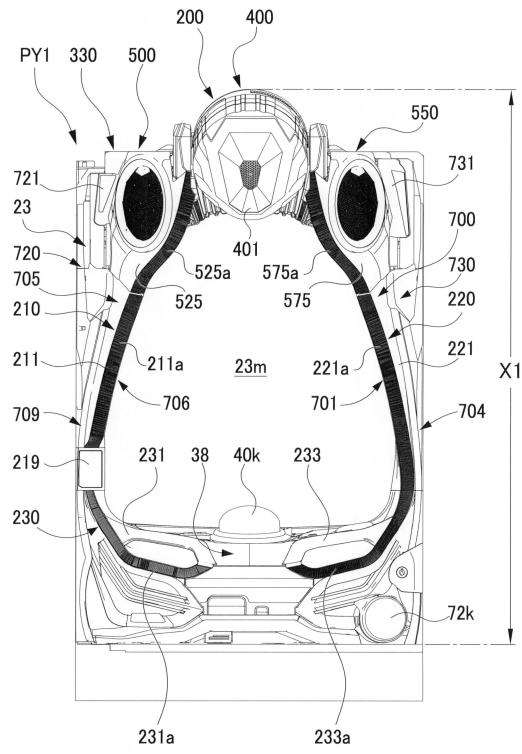
【図1】



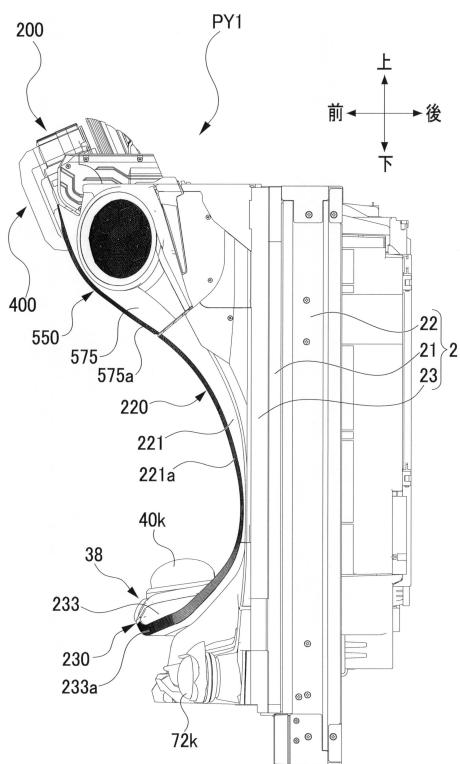
【図2】



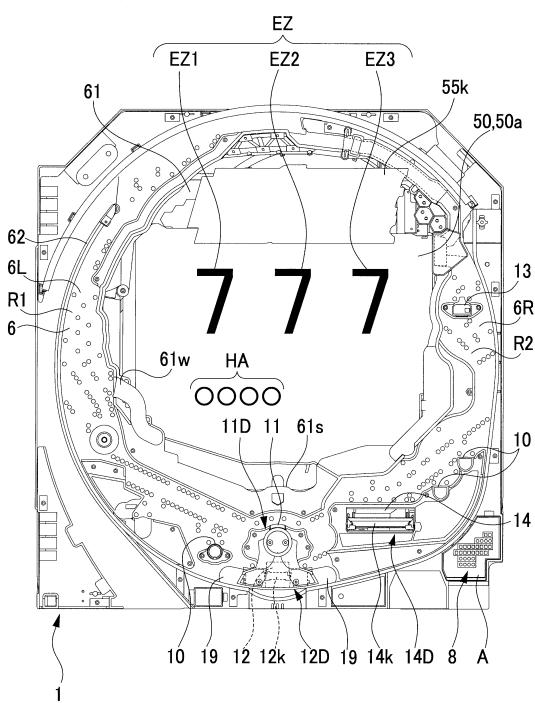
【図3】



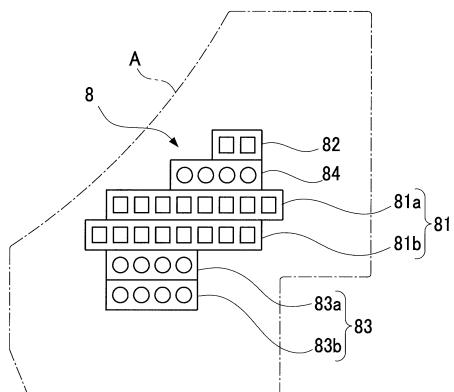
【図4】



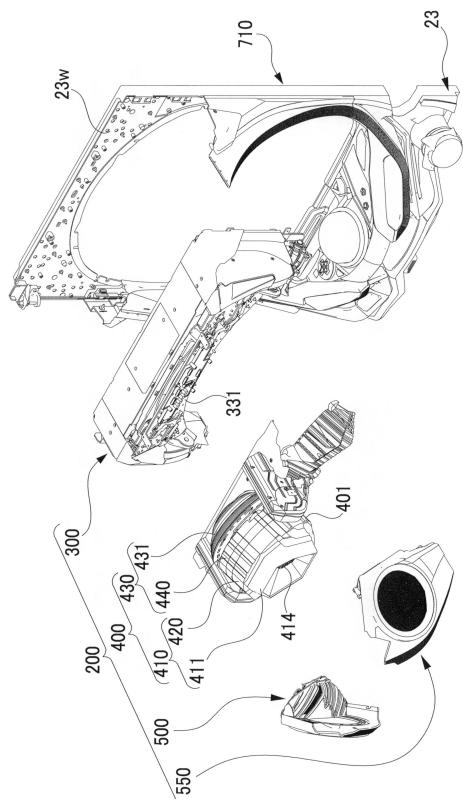
【 図 5 】



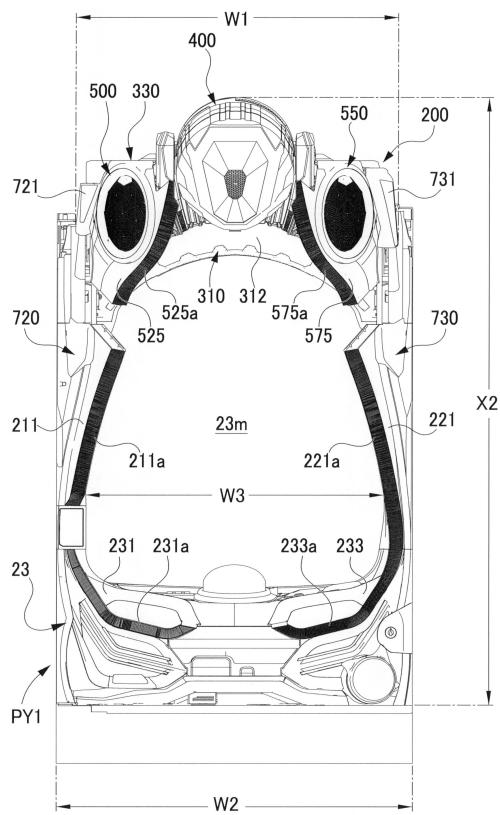
【 図 6 】



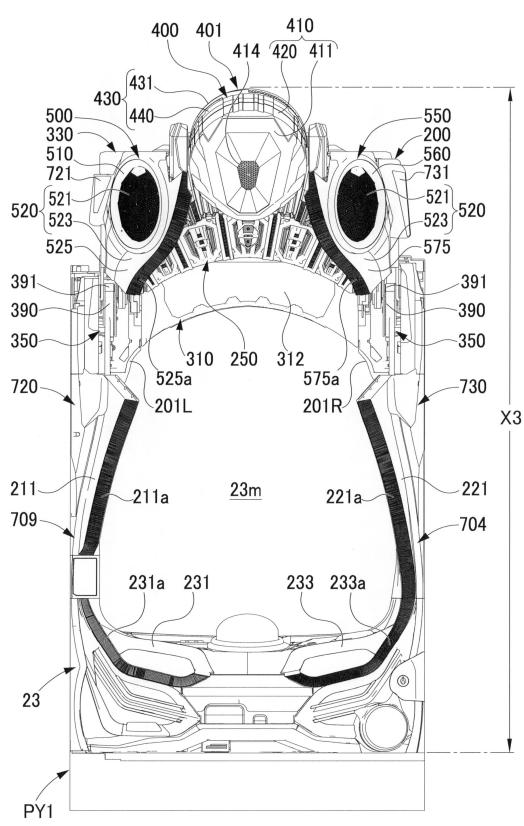
【 四 7 】



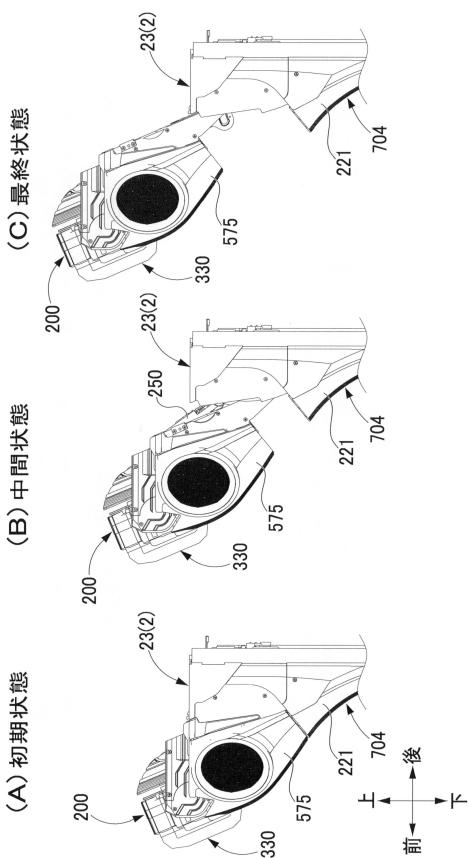
【 図 8 】



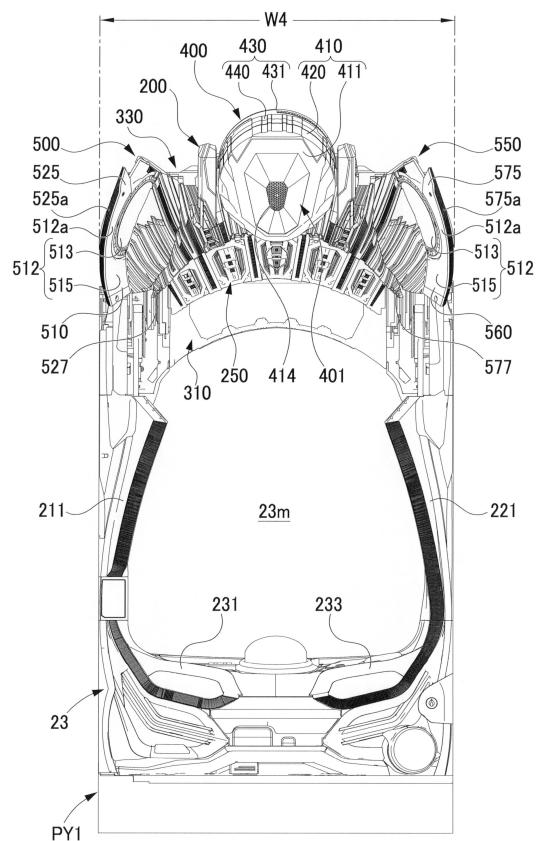
【図9】



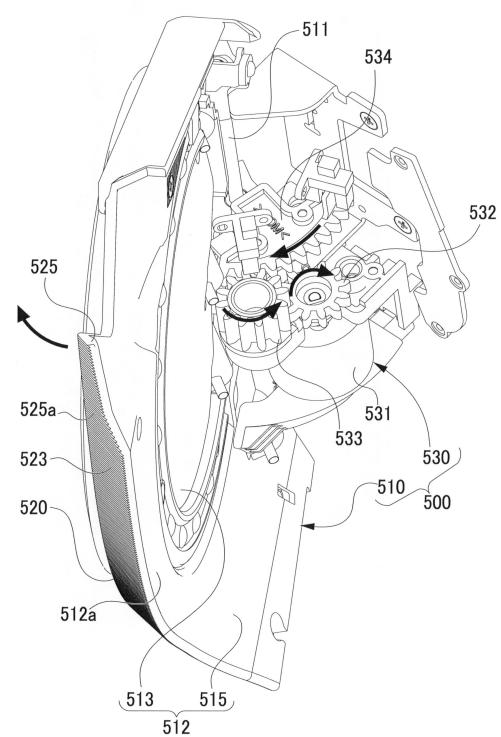
【図10】



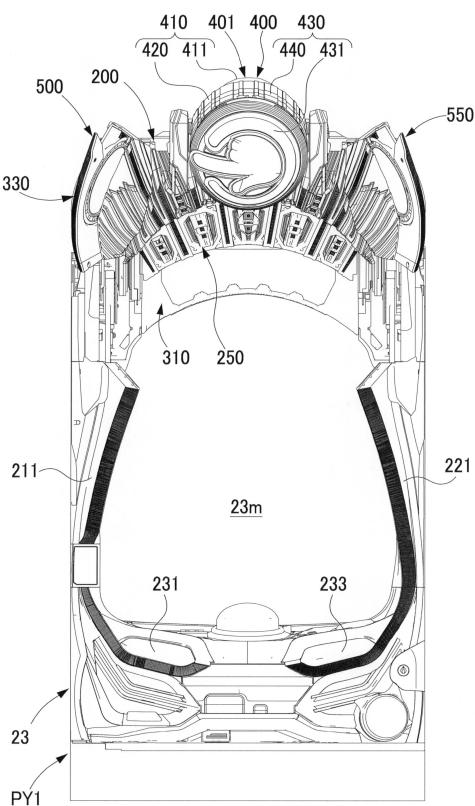
【図11】



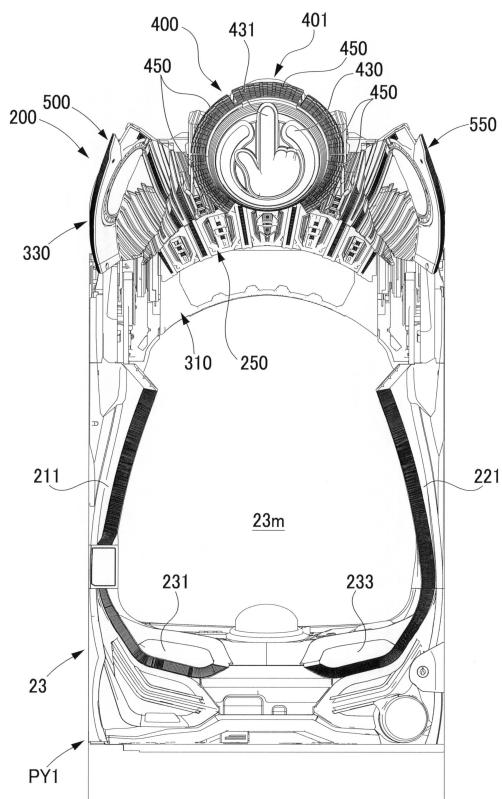
【図12】



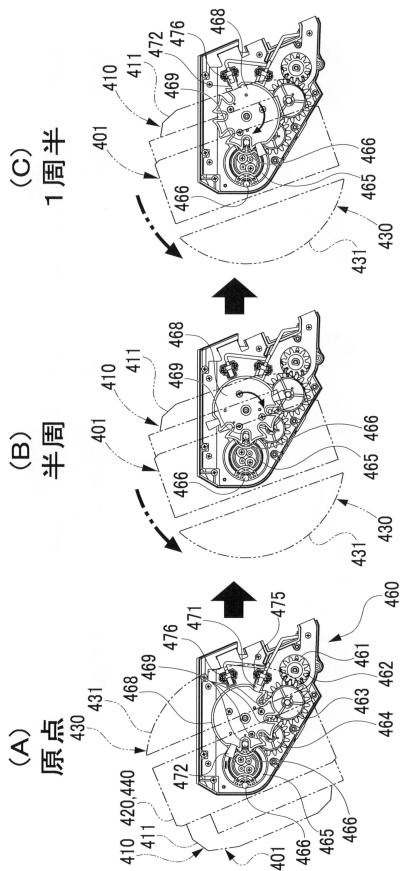
【図13】



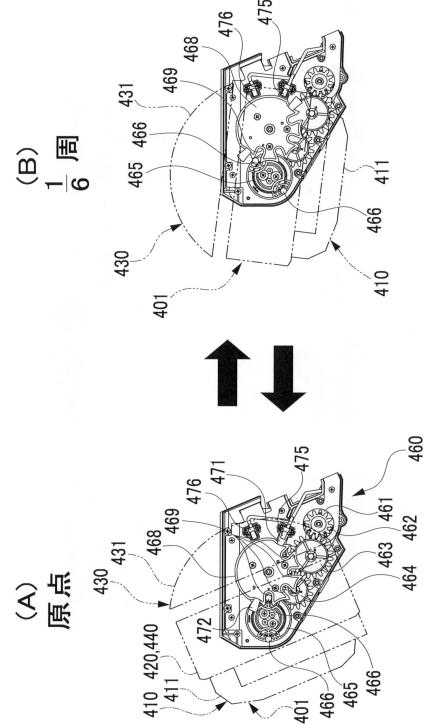
【図14】



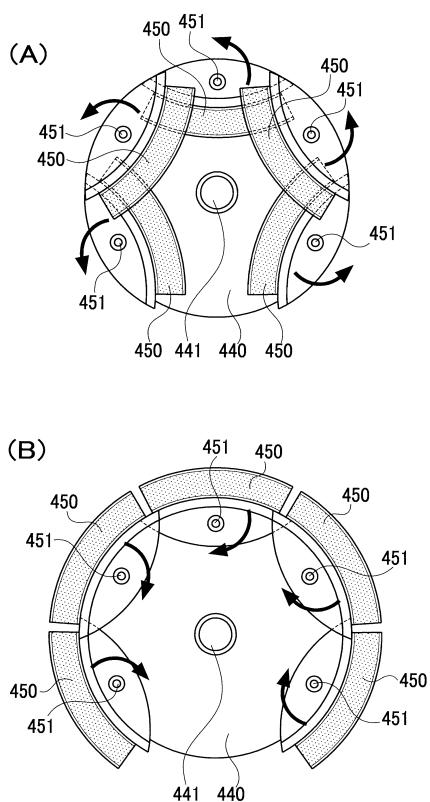
【図15】



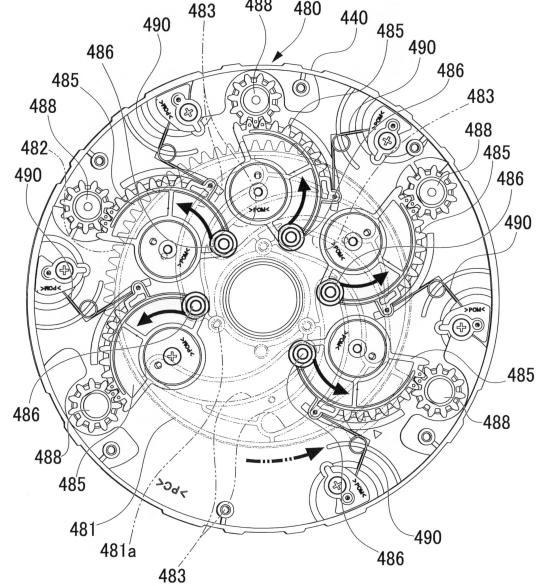
【図16】



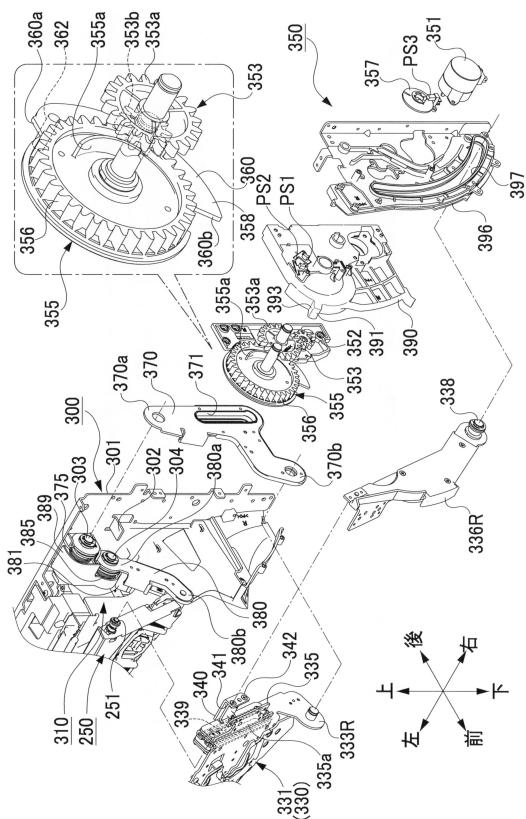
【図17】



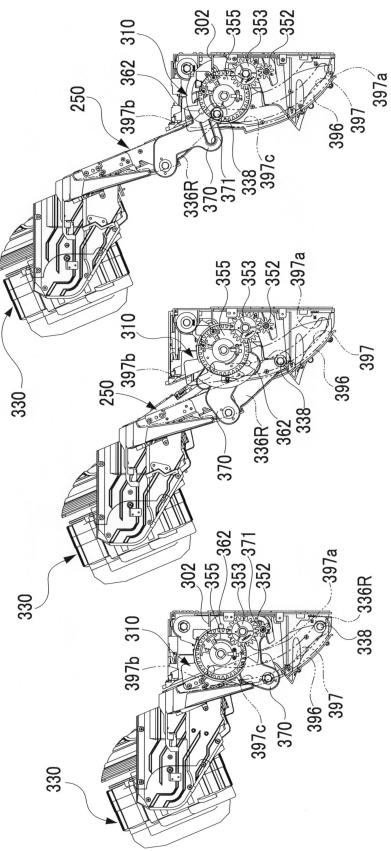
【図18】



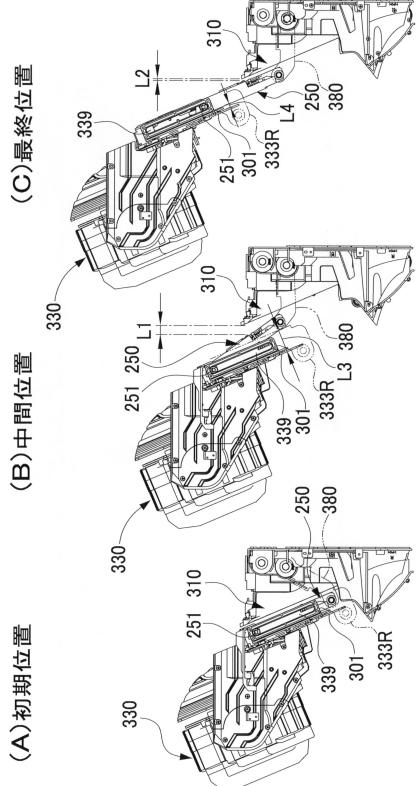
### 【図19】



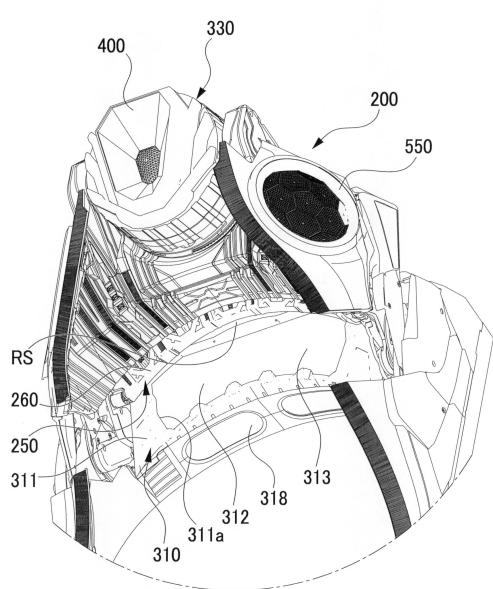
【図20】



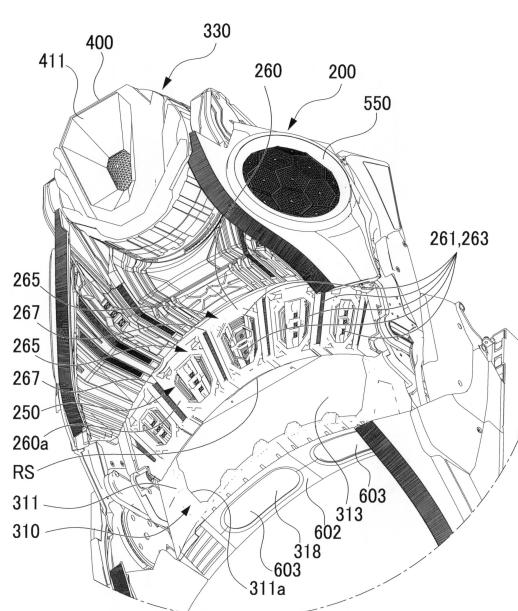
【図21】



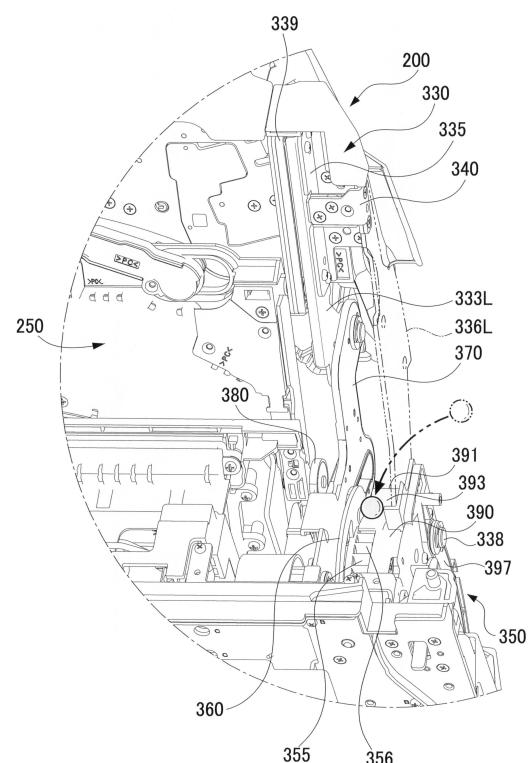
## 【図22】



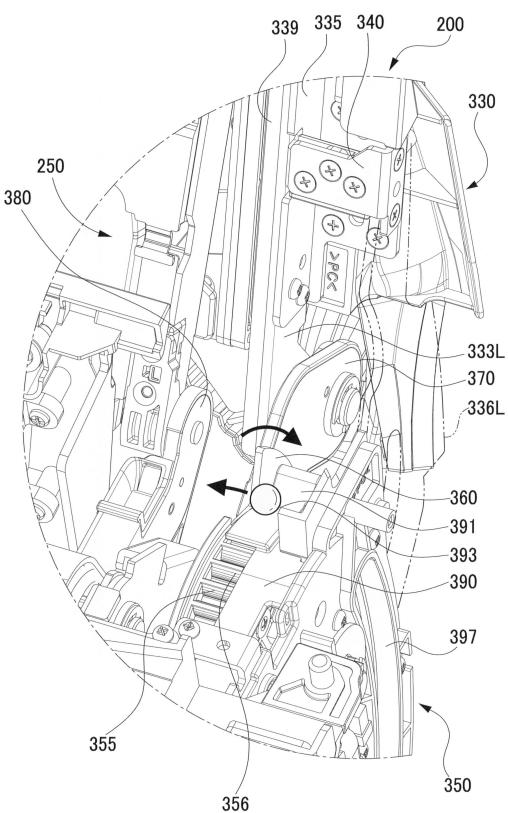
【図23】



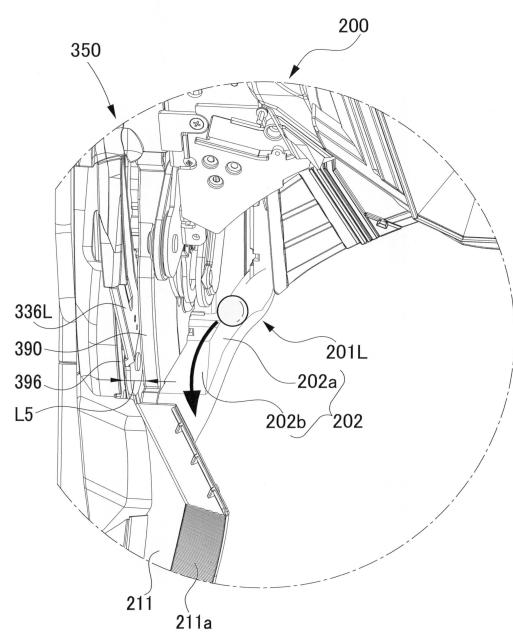
【図24】



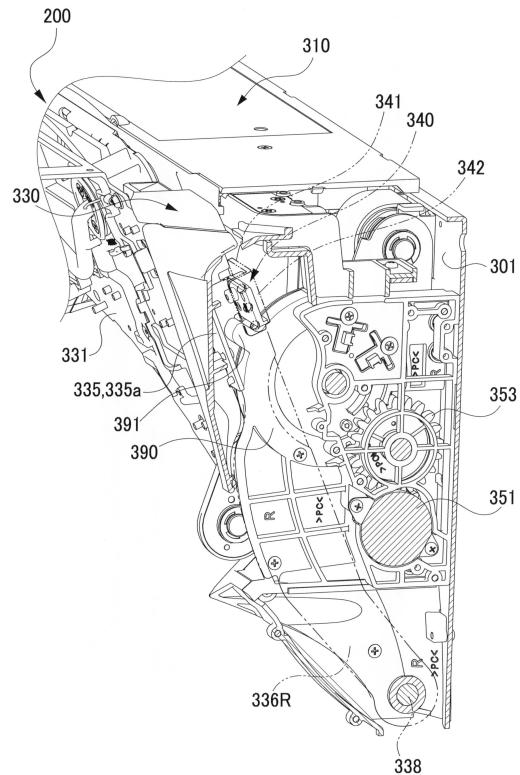
【図25】



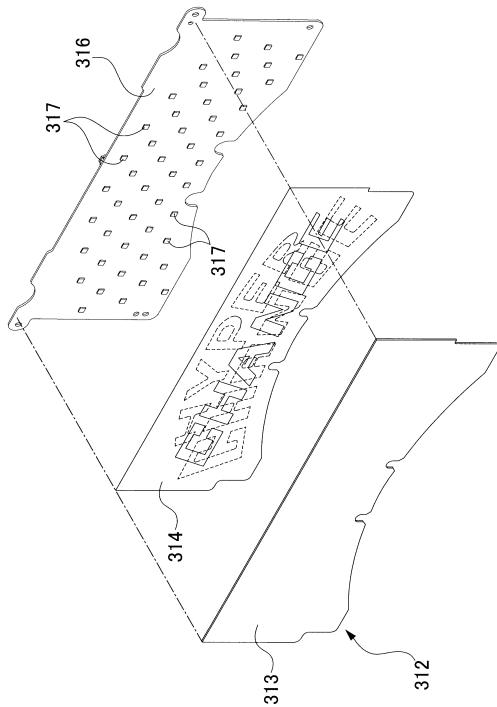
【図26】



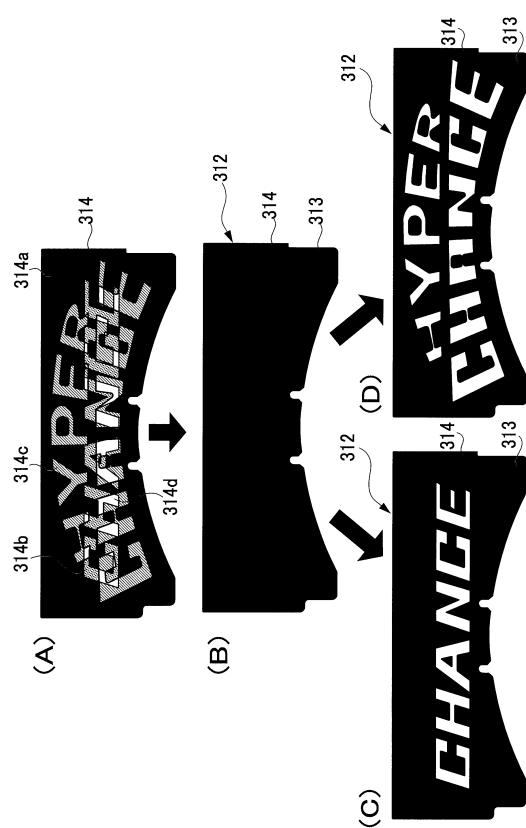
【図27】



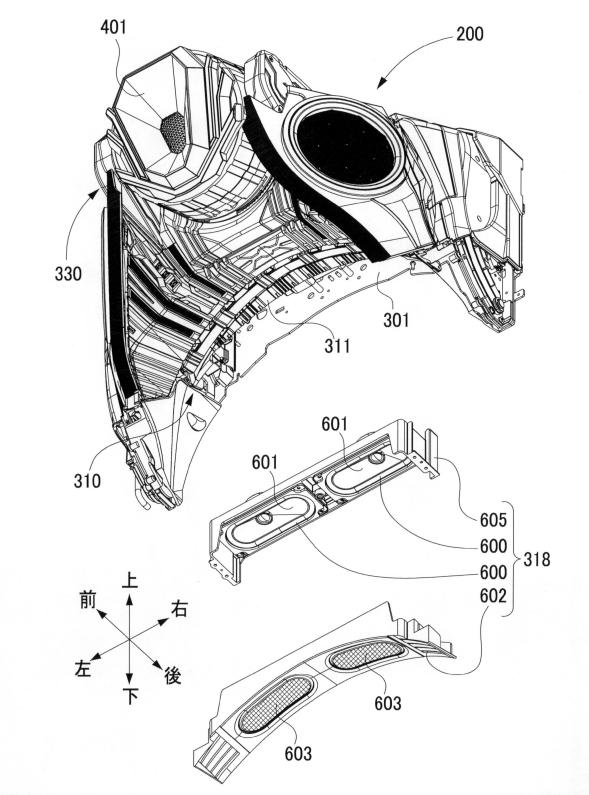
【図28】



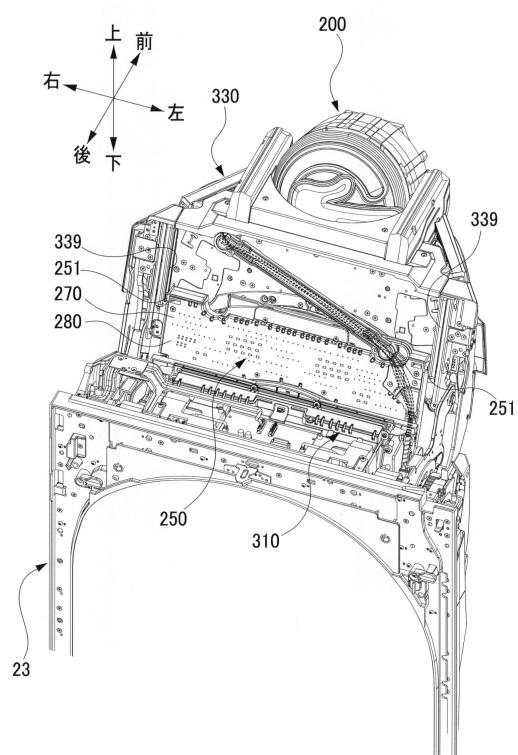
### 【図29】



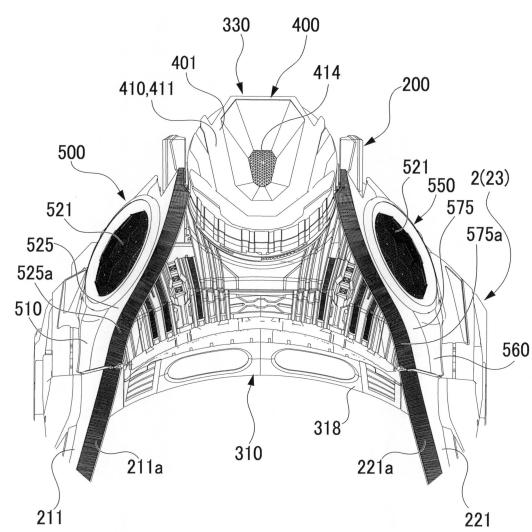
【図30】



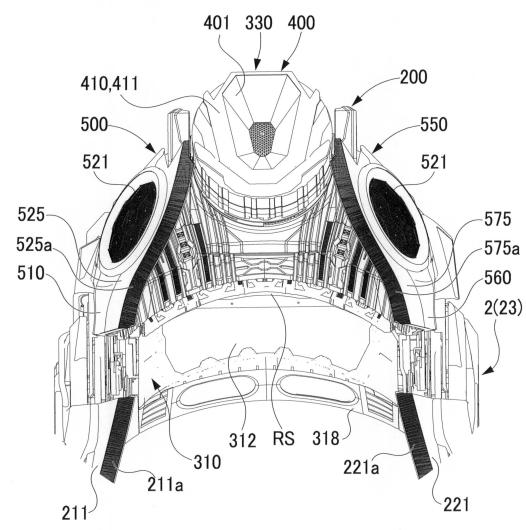
【図31】



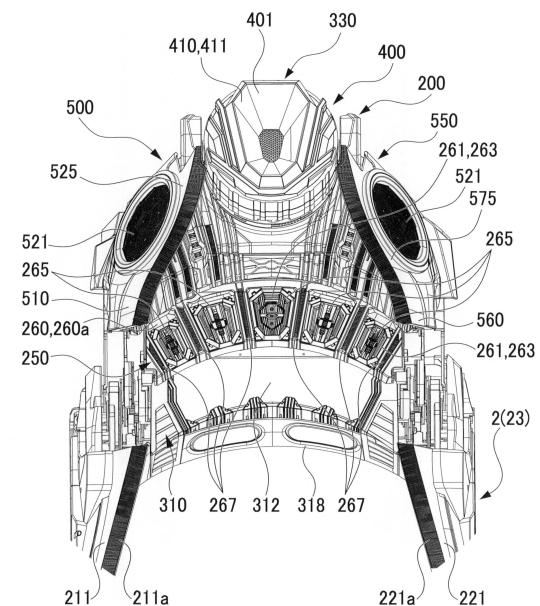
【図32】



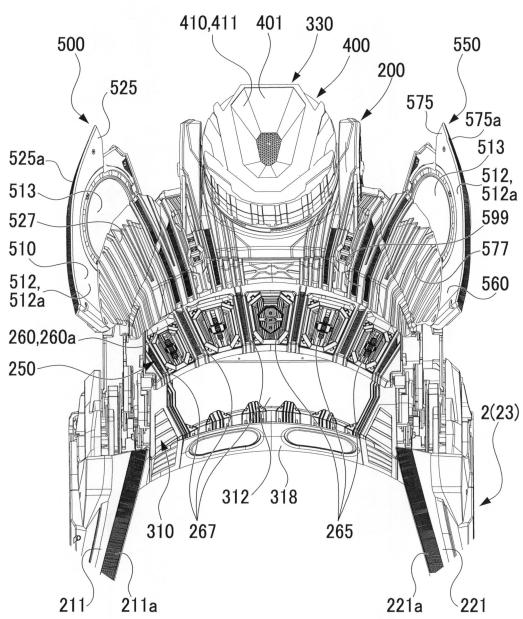
【図33】



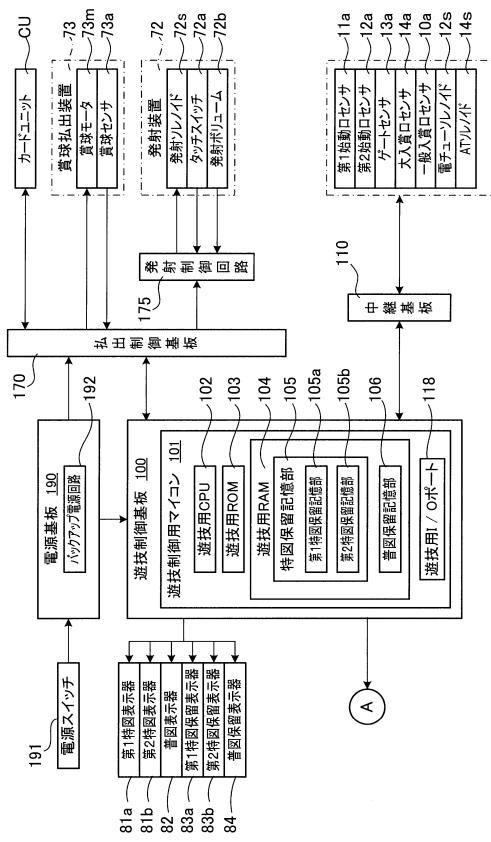
【図34】



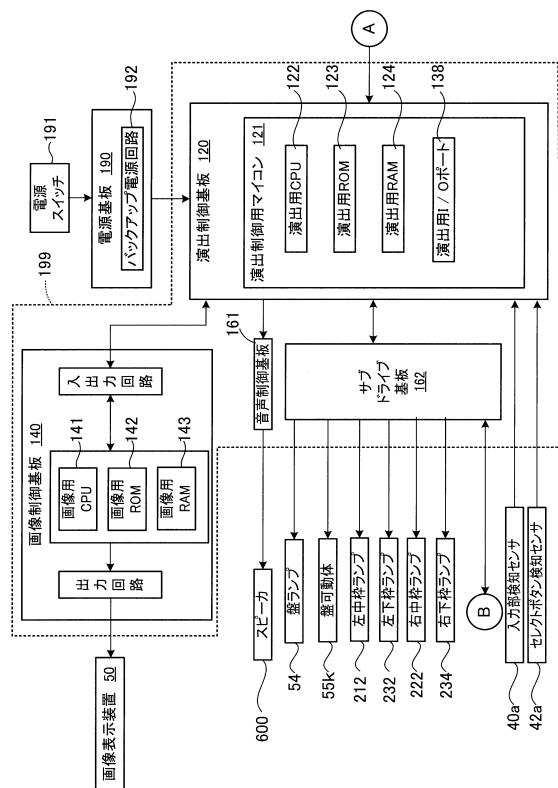
【図35】



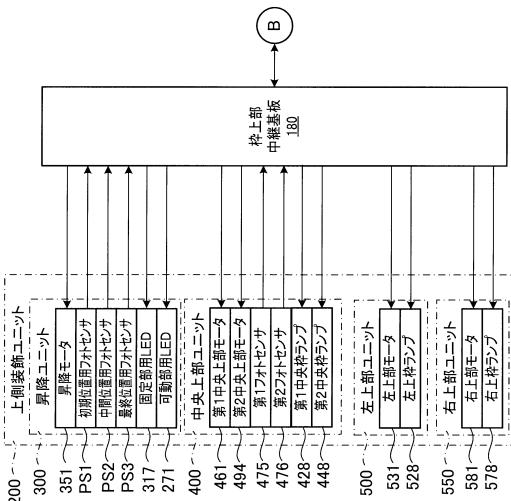
【図36】



【図37】



【図38】



【図39】

当たる割合判定マーカー		特別因数の種類		特因停止→帳面分離		入出金の階級(バラン		大当たる割合		大当たり直後の 遊技状況		電サガ回数	
特因	私設	当たるの種類	私設	回数	ラウンド数	開始回数	終了回数	最大連続回数	連続回数	連続回数	連続回数	回数	回数
特図1	0~64	通常大当たり	特因→通常回路	11H	65%	16R	1回	9~16R	0~16R	0~16R	0~16R	次回大当たりまで	
	65~99	通常大当たり	特因→通常回路	12H	35%	16R	1回	1~9R	9~16R	23~29R	1~16R	次回大当たりまで	100回
特図2	0~64	通常大当たり	特因→通常回路	21H	65%	16R	1回	1~16R	9~16R	23~29R	1~16R	次回大当たりまで	
	65~99	通常大当たり	特因→通常回路	22H	35%	16R	1回	1~16R	1~16R	23~29R	1~16R	次回大当たりまで	100回

【図40】

(A)	乱数カウンタ名	乱数名	数値範囲	用途
ラベル-TRND-A	大当たり乱数	0~65535		大当たり判定用
ラベル-TRND-AS	当たり種別乱数	0~99		当たり種別判定用
ラベル-TRND-RC	リーチ乱数	0~255		リーチの有無の判定用
ラベル-TRND-T1	変動バーゲン乱数	0~99		変動バーゲン決定用

(B)	乱数カウンタ名	乱数名	数値範囲	用途
ラベル-TRND-H	普通図柄乱数 (当たり乱数)	0～65535	普通図柄抽選の当否判定用	

【 図 4 1 】

(A)大当たり判定テーブル		
状態	大当たり乱数値	判定結果
通常確率状態 (非高確率状態)	1~210 0~65535のうち上記以外の数値	大当たり ハズレ
高確率状態	1~1660 0~65535のうち上記以外の数値	大当たり ハズレ

(B)リーチ判定テーブル			
状態	リーチ乱数値	判定結果	
非時短状態	1~30	リーチ有り	
	0~255のうち上記以外の数値	リーチ無し	
時短状態	1~10	リーチ有り	
	0~255のうち上記以外の数値	リーチ無し	

(C)普通図柄当たり判定テーブル		
状態	普通図柄乱数値	判定結果
非時短状態	1~6000	当たり
	0~65535のうち上記以外の数値	ハズレ
時短状態	1~65535	当たり
	0~65535のうち上記以外の数値	ハズレ

(D)普通図柄変動パターン選択テーブル	
状態	普通図柄の変動時間
非時短状態	7秒
時短状態	1秒

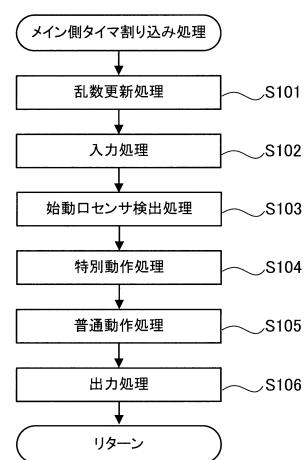
【図4-2】

状態	判定結果	保留球数	特徴変動パターン	振分率(%)	変動パターン	変動時間(ms)	停止時間(ms)	* 備考	
								P1	P2
非時短状態	大当たり	-	45~94	45	P1	50000	600	強(SPI)→チ	弱(SPI)→チ
				45~94	P2	30000	600	弱(SPI)→チA	弱(SPI)→チA
				95~99	P3	30000	600	弱(SPI)→チA	弱(SPI)→チA
	リーチ有りハズレ	-	5~44	5	P4	15000	600	弱(SPI)→チ	弱(SPI)→チ
				5~44	P11	50000	600	弱(SPI)→チB	弱(SPI)→チB
				15~94	P12	30000	600	弱(SPI)→チA	弱(SPI)→チA
時短状態	リーチ無しハズレ	0~2	35~99	65	P13	30000	600	弱(SPI)→チ	弱(SPI)→チ
				0~99	P14	15000	600	弱(SPI)→チ	弱(SPI)→チ
				100	P21	10000	600	弱(SPI)→チ	弱(SPI)→チ
	大当たり	-	0~39	40	P22	50000	600	弱(SPI)→チ	弱(SPI)→チ
				40~44	P31	30000	600	弱(SPI)→チB	弱(SPI)→チB
				75~94	P32	30000	600	弱(SPI)→チA	弱(SPI)→チA
時短状態	リーチ有りハズレ	0~1	35~99	5	P33	15000	600	弱(SPI)→チ	弱(SPI)→チ
				0~44	P41	50000	600	弱(SPI)→チ	弱(SPI)→チ
				15~94	P42	30000	600	弱(SPI)→チA	弱(SPI)→チA
	リーチ無しハズレ	0~1	35~99	65	P43	15000	600	弱(SPI)→チ	弱(SPI)→チ
				0~99	P51	10000	600	弱(SPI)→チ	弱(SPI)→チ
				100	P52	6000	600	弱(SPI)→チ	弱(SPI)→チ

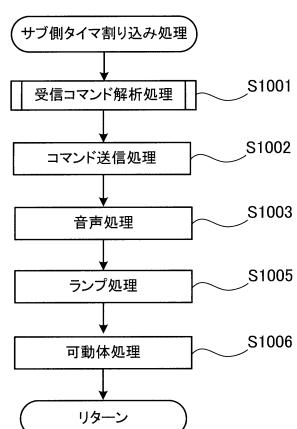
【図43】

状態	普通回柄の種別	参照テーブル	開放回数	開放時間	インターバル時間
非時短状態	普通当たり回柄	電チュー開放TBL1	1	0.2秒／1回	-
時短状態	普通当たり回柄	電チュー開放TBL2	3	1.0秒／1回	0.5秒

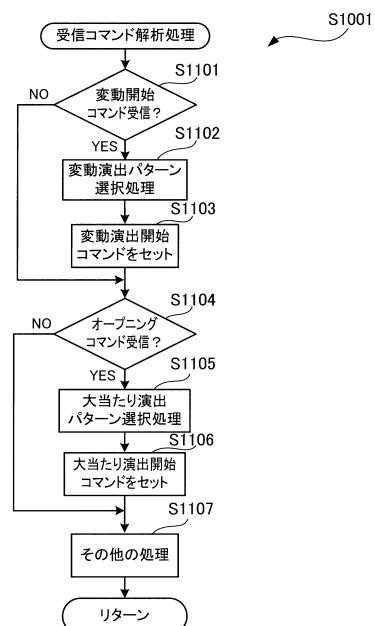
【図44】



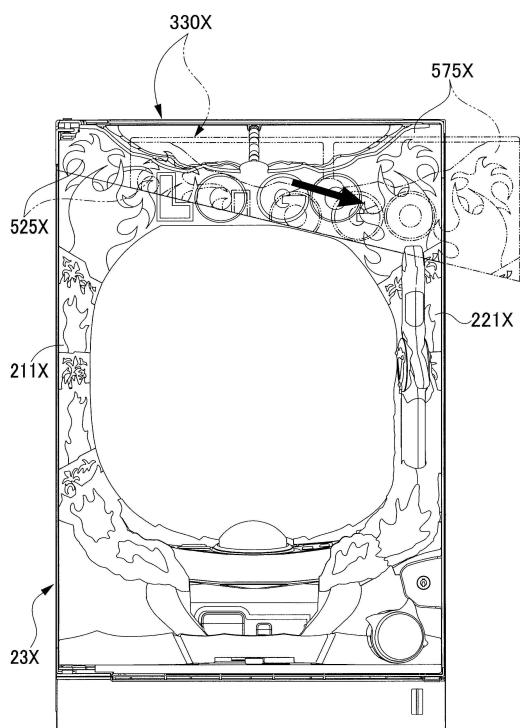
【図45】



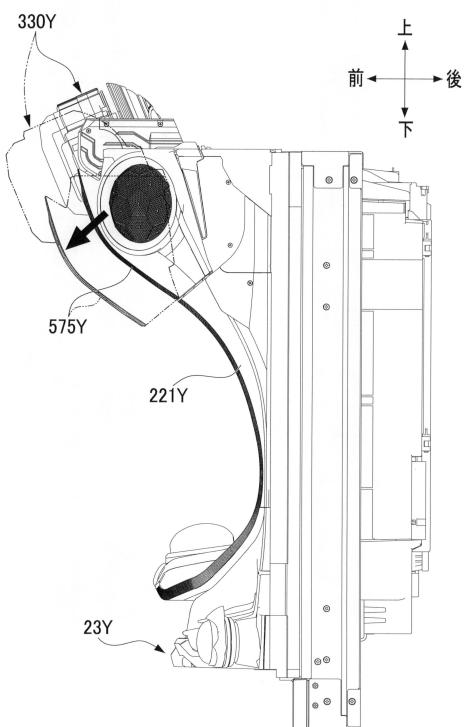
【図46】



【図47】



【図48】



---

フロントページの続き

(72)発明者 山本 和弘

愛知県名古屋市中区丸の内二丁目11番13号 株式会社サンセイアールアンドディ内

審査官 阿部 知

(56)参考文献 特開2017-012360 (JP, A)

特開2015-054177 (JP, A)

特開2015-077287 (JP, A)

特開2017-055983 (JP, A)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)

A 63 F 7 / 02