

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 公開特許公報(A)

(11) 特許出願公開番号

特開2019-63105

(P2019-63105A)

(43) 公開日 平成31年4月25日(2019.4.25)

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

審査請求 未請求 請求項の数 6 O L (全 65 頁)

(21) 出願番号	特願2017-189742 (P2017-189742)	(71) 出願人	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13号
(22) 出願日	平成29年9月29日(2017.9.29)	(74) 代理人	110000291 特許業務法人コスモ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2丁目11番13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2丁目11番13号 株式会社サンセイアールアンドディ内
		Fターム(参考)	2C088 DA09 EB78

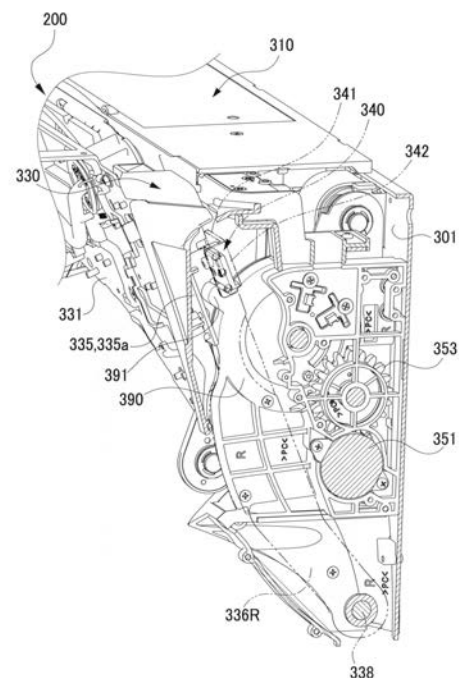
(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【要約】

【課題】 可動部が意図しない方向に移動するのを防ぐこと。

【解決手段】 パチンコ遊技機P Y 1 は、初期位置から最終位置まで上昇可能な第1可動装飾体330と、第1可動装飾体330が前方に垂れ下がるのを防止する規制部391とを備えている。第1可動装飾体330が初期位置よりも前側に移動しようとする、第1可動装飾体330の掛止部340が規制部391にひっかかる。そのため、第1可動装飾体330の予定外の移動が防止される。

【選択図】 図27



【特許請求の範囲】

【請求項 1】

初期位置から動作位置に変位可能な装飾体と、
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と、を備えている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、

前記装飾体は、第 1 の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。

10

【請求項 3】

請求項 2 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を備えていることを特徴とする遊技機。

【請求項 4】

請求項 2 又は請求項 3 に記載の遊技機であって、

内側を視認可能な窓部を有する前面部を備え、

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。

【請求項 5】

請求項 4 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は、前記窓部の左右方向の幅寸法以上であることを特徴とする遊技機。

20

【請求項 6】

請求項 4 又は請求項 5 に記載の遊技機であって、

前記装飾体は、初期状態から演出状態に変形可能な変形部を備えてい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。

30

【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、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。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【特許文献 1】特開 2004-16722 号公報

40

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

ところで上記した遊技機のように、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ないように工夫しておくことが望まれる。

【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、可動部が意図しない方向に移動するのを防ぐことである。

【課題を解決するための手段】

【0006】

50

本発明の遊技機は、
初期位置から動作位置に変位可能な装飾体と、
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
規制部と、を備えていることを特徴とする遊技機である。

【発明の効果】

【0007】

本発明によれば、可動部が意図しない方向に移動するのを防ぐことが可能である。

【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。

10

【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。

【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。

20

【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。

【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。

30

【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
。

【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。

40

【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可動装飾体のストッパー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。

【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。

50

【図 3 5】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 3 6】実施形態に係る遊技機の遊技制御基板側の電氣的な構成を示すブロック図である。

【図 3 7】同遊技機の演出制御基板側の電氣的な構成を示すブロック図である。

【図 3 8】同遊技機における上側装飾ユニットの電氣的な構成を示すブロック図である。

【図 3 9】当たり種別判定テーブルである。

【図 4 0】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 4 1】(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。

10

【図 4 2】特図変動パターン判定テーブルである。

【図 4 3】電チューの開放パターン決定テーブルである。

【図 4 4】メイン側タイマ割り込み処理のフローチャートである。

【図 4 5】サブ側タイマ割り込み処理のフローチャートである。

【図 4 6】受信コマンド解析処理のフローチャートである。

【図 4 7】変更例に係る遊技機の正面図である。

【図 4 8】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】

20

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 P Y 1 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 2 2 と内枠 2 1 と前扉 2 3 (前枠) とを備えている。外枠 2 2 (基枠部) は、パチンコ遊技機 P Y 1 の外郭部を形成する縦長形状の枠体である。内枠 2 1 (第 1 の開閉枠部) は、外枠 2 2 の内側に配置されていて、後述の遊技盤 1 を取付ける縦長形状の枠体である。前扉 2 3 (第 2 の開閉枠部) は、外枠 2 2 及び内枠 2 1 の前面側に配置されていて、遊技盤 1 を保護する縦長形状のものである。前扉 2 3 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 2 3 は、前面部に相当する。

30

【0011】

遊技機枠 2 は、左端側にヒンジ部 2 4 を備えて構成されている。このヒンジ部 2 4 により、前扉 2 3 は、外枠 2 2 及び内枠 2 1 に対してそれぞれ回動自在になっていて、内枠 2 1 は、外枠 2 2 及び前扉 2 3 に対してそれぞれ回動自在になっている。前扉 2 3 の中央には開口部 2 3 a 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 2 3 t が開口部 2 3 a に取付けられている。開口部 2 3 a に取り付けられた透明板 2 3 t のうち開口部 2 3 a の内側に位置する部分を、窓部 2 3 m と称する。透明板 2 3 t 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 2 3 t は、前方から遊技領域 6 を視認可能なものであればよい。

40

【0012】

図 1、図 3、及び図 4 に示すように、前扉 2 3 は、上側装飾ユニット 2 0 0 と、左側装飾ユニット 2 1 0 と、右側装飾ユニット 2 2 0 と、操作機構ユニット 2 3 0 とを備えている。なお、これらの各ユニットは、ベース枠 2 3 w (図 2 参照) の前面側に取り付けられている。

【0013】

50

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が設けられているとともに、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

【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

10

20

30

40

50

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) よりも内側 (前扉 23 の窓部 23m 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。

【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。

【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、ルール部材 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。

【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 E2 (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 E2 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E Z 1が表示され、中演出図柄表示領域には中演出図柄E Z 2が表示され、右演出図柄表示領域には右演出図柄E Z 3が表示される。演出図柄E Z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E Z 1、中演出図柄E Z 2、右演出図柄E Z 3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。

【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てもよい。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50a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50a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83a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83b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。

【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61s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61sへ遊技球を流出させるワープ61w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55kが設けられている。盤可動体55kは、表示画面50aの上方の原点位置から表示画面50aと前後で重なる演出位置に移動可能なものである。

【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11D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11D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。

【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）12D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12D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】

10

20

30

40

50

電チュー１２Ｄは、開状態と閉状態とをとる電チュー開閉部材１２ｋ（入球口開閉部材）を備え、電チュー開閉部材１２ｋの作動によって第２始動口１２を開閉するものである。電チュー開閉部材１２ｋは、後述の電チューソレノイド１２ｓにより駆動される。電チュー開閉部材１２ｋ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、電チューは、電チュー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るものであれば、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てもよい。

【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）１４Ｄ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１４Ｄ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１４Ｄは、開状態と閉状態とをとるＡＴ開閉部材１４ｋ（特別入賞口開閉部材）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定める普通図柄抽選（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口１９が設けられている。

【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、アウト口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。

【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、アウト口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。

【００３９】

また表示器類 8 には、第 1 特図表示器 8 1 a 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 8 3 a、第 2 特図表示器 8 1 b 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 8 3 b、および普図表示器 8 2 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 8 4 が含まれている。

【0040】

第 1 特別図柄の可変表示は、第 1 始動口 1 1 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 1 2 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 8 1 a および第 2 特図表示器 8 1 b を総称して特図表示器 8 1 ということがある。また、第 1 特図保留表示器 8 3 a および第 2 特図保留表示器 8 3 b を総称して特図保留表示器 8 3 ということがある。

10

【0041】

特図表示器 8 1 では、特別図柄を可変表示（変動表示）したあとと停止表示することにより、第 1 始動口 1 1 又は第 2 始動口 1 2 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 1 4 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。

20

【0042】

具体的には特図表示器 8 1 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。

30

【0043】

本パチンコ遊技機 P Y 1 では、第 1 始動口 1 1 または第 2 始動口 1 2 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 1 0 5 に一旦記憶される。詳細には、第 1 始動口 1 1 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 1 0 5 a に記憶され、第 2 始動口 1 2 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 1 0 5 b に記憶される。各々の特図保留記憶部 1 0 5 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。

40

【0044】

特図保留記憶部 1 0 5 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という。従って本パチンコ遊技機 P Y 1 では、第 1 始動口 1 1 または第 2 始動口 1 2 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

50

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。

【0047】

具体的には普図表示器82は、例えば2個のLED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LED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LED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LED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LED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。

【0048】

本パチンコ遊技機PY1では、ゲート13への遊技球の通過があると、その通過に対して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106に普図保留として一旦記憶される。普図保留記憶部106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106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PY1では、ゲート13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。

【0050】

そしてこのような普図保留の数は、普図保留表示器84に表示される。具体的には普図保留表示器84は、例えば4個のLEDで構成されており、普図保留の数だけLED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

次に図3及び図7～図35に基づいて、上側装飾ユニット200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200は、前扉23のベース枠23wの上部に取り付けられている。上側装飾ユニット200は、昇降ユニット300と、中央上部ユニット400と、左上部ユニット500と、右上部ユニット550とを備えている。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は、昇降ユニット300の前面側に配された取付ベース331に組み付けられている。なお、前扉23における

上側装飾ユニット 200 を除いた部分を前扉基部 710 という。

【0052】

昇降ユニット 300 は、上側装飾ユニット 200 の昇降動作を行うものである（図 3 および図 8～図 10）。左上部ユニット 500 および右上部ユニット 550 は、開閉動作を行うものである（図 9 および図 11）。中央上部ユニット 400 は、前後回転動作（反転動作、図 11 および図 13）と、左右回転動作（キメ動作、図 13 および図 14）を行うものである。

【0053】

まず昇降動作について説明する。上側装飾ユニット 200 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 200 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 310 と、最上段に位置する第 1 可動装飾体 330 と、中段に位置する第 2 可動装飾体 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。

【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。

【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。

【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

10

20

30

40

50

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】

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 $X1$ （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 $X2$ （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 $X3$ （図 9）とすると、各長さの関係は、 $X1 < X2 < X3$ 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、 $X3$ は、 $X1$ 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 $W1$ （図 8）は、前扉 23 の左右方向の幅 $W2$ よりは若干短い、窓部 23m の左右方向の幅 $W3$ 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、デザインの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 5

3 2、従動ギア 5 3 3、扇形ギア部 5 3 4 が連動し、左側可動体 5 1 0 は、軸部材 5 1 1 を回転中心として回転する。

【0066】

左側可動体 5 1 0 は、閉塞状態において遊技者に視認されない内側部材 5 1 2 と、閉塞状態において遊技者に視認される外側部材 5 2 0 とが組み合わされたものである。内側部材 5 1 2 は、円形状の内側レンズ部 5 1 3 と、内側レンズ部 5 1 3 を囲う内側本体部 5 1 5 とを備えており、外側部材 5 2 0 は、円形状の外側レンズ部 5 2 1（図 9）と、外側レンズ部 5 2 1 を囲う外側本体部 5 2 3 とを備えている。内側本体部 5 1 5 および外側本体部 5 2 3 は、透光性を有する合成樹脂からなる。左側可動体 5 1 0 の前方部分が、上述した左上装飾部 5 2 5 であり、左上装飾部 5 2 5 の前面部 5 2 5 a は、外側本体部 5 2 3 の前面部である。

10

【0067】

また左側可動体 5 1 0 は、内側部材 5 1 2 と外側部材 5 2 0 との間に、左上枠ランプ 5 2 8（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 5 2 8 が点灯すると、左上装飾部 5 2 5 の前面部 5 2 5 a が面発光する。また、左上部ユニット 5 0 0 が閉塞状態（図 9）であれば、外側レンズ部 5 2 1 を通った光が遊技者からよく見え、左上部ユニット 5 0 0 が開放状態（図 11）であれば、内側レンズ部 5 1 3 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 5 0 0 は、内側に（つまり左上部ユニット 5 0 0 が開放状態である場合に遊技者に見える内側部材 5 1 2 の表面 5 1 2 a 側に）、左鏡面部 5 2 7 を備えている（図 11）。この左鏡面部 5 2 7 によって、開閉駆動部 5 3 0（図 12）が遊技者から見えなくなっている。左上部ユニット 5 0 0 が開放状態である場合、左上枠ランプ 5 2 8 の光であって内側レンズ部 5 1 3 等を通った光の一部が、左鏡面部 5 2 7 で反射する。よって、左上部ユニット 5 0 0 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 5 2 7 がない場合よりも高められる。

20

【0069】

なお、右上部ユニット 5 5 0 については、左側可動体 5 1 0 に対応する構成を右側可動体 5 6 0 と称し、左上部モータ 5 3 1 に対応する構成を右上部モータ 5 8 1 と称し、左鏡面部 5 2 7 に対応する構成を右鏡面部 5 7 7 と称し、残りの構成を左上部ユニット 5 0 0 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 5 6 0 の前方部分が上述の右上装飾部 5 7 5 であり、右側可動体 5 6 0 における外側本体部 5 2 3 の前面部が、右上装飾部 5 7 5 の前面部 5 7 5 a である。また、右側可動体 5 6 0 は、内側部材 5 1 2 と外側部材 5 2 0 との間に、右上枠ランプ 5 7 8（LED）が両面に実装された LED 基板を内蔵している。

30

【0070】

左側可動体 5 1 0 および右側可動体 5 6 0 の回転量は 90 度程度である。左側可動体 5 1 0 および右側可動体 5 6 0 は、閉塞状態では前面部 5 2 5 a、5 7 5 a 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 5 2 5 a、5 7 5 a を外側に向ける（図 11）。左上部ユニット 5 0 0 および右上部ユニット 5 5 0 が開放状態である場合の第 1 可動装飾体 3 3 0 の左右方向の幅を W4（図 11）とすると、W4 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の第 1 可動装飾体 3 3 0 の左右方向の幅 W1（図 8）よりも長い。なお、左側可動体 5 1 0 及び右側可動体 5 6 0 の回転量は適宜設計できる。例えば、左上部ユニット 5 0 0 および右上部ユニット 5 5 0 が開放状態である場合、第 1 可動装飾体 3 3 0 の左右方向の幅が前扉 2 3 の幅 W2 よりも長くなるように構成してもよい。

40

【0071】

次に、中央上部ユニット 4 0 0 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 4 0 0 の初期状態といい、図 13 に示す状態を中央上部ユニット 4 0 0

50

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を通して前方に出射される。つまり、表側レンズ部411が発光する。

10

【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。

20

【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】

30

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。

40

【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。

50

【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。

10

【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。

20

【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。

30

【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。

40

【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。

50

【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。

10

【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】

20

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。

30

【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。

40

【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。

50

【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PS1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PS2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PS3である。各フォトセンサPS1～PS3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PS1および最終位置用フォトセンサPS3の受光部と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）に回転する。第1ねじりコイルばね375（図19）は、第1アーム370が回転するのを付勢力により補助する。

【0096】

第1アーム370が回転するのに連れて、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

10

20

30

40

50

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）に回転する。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】

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のこれ以上の回転が規制される。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が回転し、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。

【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。

【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転する（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 2 1（B）の L 3、図 2 1（C）の L 4）も、第 1 可動装飾体 3 3 0 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（L 3 > L 4）。

【0103】

このように本形態では、第 1 可動装飾体 3 3 0 は、初期位置から中間位置までの移動により固定装飾体 3 1 0 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 3 1 0 との間隔を狭める（図 2 1）。これに応じて、第 2 可動装飾体 2 5 0 の鉛直面に対する傾きは、第 1 可動装飾体 3 3 0 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 3 3 0 が最終位置にあるときには、第 1 可動装飾体 3 3 0、第 2 可動装飾体 2 5 0、および固定装飾体 3 1 0 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。

10

【0104】

なお、図 2 2 は、第 1 可動装飾体 3 3 0 が中間位置にあるときの上側装飾ユニット 2 0 0 を右斜め下から見た斜視図であり、図 2 3 は、第 1 可動装飾体 3 3 0 が最終位置にあるときの上側装飾ユニット 2 0 0 を右斜め下から見た斜視図である。図 2 2 に示すように、第 1 可動装飾体 3 3 0 が中間位置にあるときには、第 2 可動装飾体 2 5 0 と固定装飾体 3 1 0 との間に隙間 R S が大きく見える。これに対して、第 1 可動装飾体 3 3 0 が最終位置にあるときには、図 2 3 に示すように第 2 可動装飾体 2 5 0 と固定装飾体 3 1 0 との隙間 R S は小さくなる。

20

【0105】

ここで、上側装飾ユニット 2 0 0 における球排出構造について主に図 1 9 及び図 2 4～図 2 6 に基づいて説明する。上側装飾ユニット 2 0 0 が最終状態にある場合（つまり第 1 可動装飾体 3 3 0 が最終位置にある場合）、固定装飾体 3 1 0 や第 2 可動装飾体 2 5 0 とともに、上側装飾ユニット 2 0 0 の左右両側に配された昇降駆動部 3 5 0 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 3 9 0 に、規制部 3 9 1 が設けられている（図 1 9）。規制部 3 9 1 は、ギア組付部材 3 9 0 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 3 9 0 の上部前方は、特殊ギア 3 5 5 をカバーする部分であるため、特殊ギア 3 5 5 のギア部 3 5 6 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 3 9 1 が突出している。よって、規制部 3 9 1 の元部の後方側は、下方に窪んだ窪み部 3 9 3（特定部に相当）となっている。

30

【0106】

図 2 4 は第 1 可動装飾体 3 3 0 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 3 3 0 が最終位置にある場合、窪み部 3 9 3 の内側（図 2 4 では左側）には、特殊ギア 3 5 5 の延設部 3 6 0 が位置している。また、窪み部 3 9 3 の外側（図 2 4 では右側）には、左側脚部 3 3 6 L が位置している。すなわち、窪み部 3 9 3 の左右は、延設部 3 6 0 と左側脚部 3 3 6 L とで囲われている。

【0107】

そして第 1 可動装飾体 3 3 0 が最終位置にある場合、第 1 アーム 3 7 0 と左側脚部 3 3 6 L との隙間を通して遊技球を窪み部 3 9 3 に置くことができてしまう。窪み部 3 9 3 に置かれた遊技球は、規制部 3 9 1 により前方への移動を規制され、特殊ギア 3 5 5 の延設部 3 6 0 により内側（左側）への移動を規制されるため、窪み部 3 9 3 に留まる（図 2 4）。

40

【0108】

ここで、上側装飾ユニット 2 0 0 が最終状態から中間状態、初期状態と戻す場合に、仮に窪み部 3 9 3 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 2 0 0 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 2 0 0 の内部に遊技球が入ったままとなってしまうと、上側装飾ユニット 2 0 0 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 2 0 0 が故障する原因になったりすることが考え

50

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。

10

【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の間を通過して（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（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に湾曲している第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いよい。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。

20

【0111】

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。

30

【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。

40

【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。言い換えれば、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。

50

【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。言い換えれば、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に引っ掛かるため、第1可動装飾体330の不測の移動が抑制される。

10

【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が完全に落下することが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。

20

【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。

30

【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。

【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っ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。

40

【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

50

に、何れの柄にも含まれない部分を黒色部 3 1 4 a 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 3 1 4 d としている。また、図 2 9 (C) の柄と図 2 9 (D) の柄とを重ねた時に、図 2 9 (C) の柄のみの部分を青色部 3 1 4 b としていると共に、図 2 9 (D) の柄のみの部分を赤色部 3 1 4 c としている。

【0 1 2 2】

従って、固定部用 LED 3 1 7 を青色に発光させると、青色部 3 1 4 b と未着色部 3 1 4 d では光が透過し、黒色部 3 1 4 a と赤色部 3 1 4 c では光が透過しない。よって、図 2 9 (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 LED 3 1 7 を赤色に発光させると、赤色部 3 1 4 c と未着色部 3 1 4 d では光が透過し、黒色部 3 1 4 a と青色部 3 1 4 b では光が透過しない。よって、図 2 9 (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 2 9 (A) のような柄が発光する。

10

【0 1 2 3】

このように、発光表示部 3 1 2 は、固定部用 LED 3 1 7 の発光色に応じて、異なる柄 (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 3 1 2 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。

20

【0 1 2 4】

スピーカユニット 3 1 8 は、図 2 3 及び図 3 0 に示すように、前側カバー 3 1 1 および発光表示部 3 1 2 の後方であって、ベースプレート 3 0 1 の前方に配されている。スピーカユニット 3 1 8 は、左右 2 つのスピーカ 6 0 0、6 0 0 と、複数の穴が形成された網目部 6 0 3 を 2 つ有する網目板 6 0 2 と、スピーカ 6 0 0、6 0 0 および網目板 6 0 2 が固定される支持部材 6 0 5 とを備えている。

【0 1 2 5】

各スピーカ 6 0 0 は、音声を出力する振動板 6 0 1 が下向きとなるように、支持部材 6 0 5 に取り付けられている。スピーカ 6 0 0 は、前後方向よりも左右方向が長い底面視略長形状である。

30

【0 1 2 6】

網目板 6 0 2 は、固定装飾体 3 1 0 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 6 0 3 は、網目板 6 0 2 の左右に 1 つずつ設けられている。左の網目部 6 0 3 は、左のスピーカ 6 0 0 の振動板 6 0 1 の下方に位置し、右の網目部 6 0 3 は、右のスピーカ 6 0 0 の振動板 6 0 1 の下方に位置する。網目板 6 0 2 は、網目部 6 0 3 によりスピーカ 6 0 0 から出力される音を通しつつ、スピーカ 6 0 0 を保護する。

【0 1 2 7】

本形態では、振動板 6 0 1 が真下に向くようにスピーカ 6 0 0 が配されている。そのため、振動板 6 0 1 が下斜め前に向くようにスピーカ 6 0 0 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 6 0 0、6 0 0 がそれぞれ振動板 6 0 1、6 0 1 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 6 0 2 における網目部 6 0 3 の形状に倣って各振動板 6 0 1 が内側に向くようにスピーカ 6 0 0 を配置するよりも、各スピーカ 6 0 0 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 6 0 0 を振動板 6 0 1 が下に向くように配置することにより、スピーカ 6 0 0 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。

40

【0 1 2 8】

50

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。

【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、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 LED 271）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 LED 271 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 LED 271 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 LED 271 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 LED 271 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 LED 271 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 5
00 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。

10

【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
ト 200 における発光箇所は、回転体 401 と、左上部ユニット 500 と、右上部ユニッ
ト 550 との 3 か所である。よって、上側装飾ユニット 200 を利用した発光演出として
は、回転体 401 の表側装飾部 410、左上部ユニット 500、右上部ユニット 550 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 211 や右中装飾
部 221 等の上側装飾ユニット 200 以外の発光箇所も所定の発光態様で発光する。

【0137】

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と、図 33 に示すように、
固定装飾体 310 における発光表示部 312 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 200 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
12 に「CHANCE」を発光表示する発光演出、あるいは「HYPER CHANCE
」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 401、左上部ユ
ニット 500、右上部ユニット 550、および発光表示部 312 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。

20

【0138】

さらに上側装飾ユニット 200 が中間状態から最終状態に変形すると、図 34 に示すよ
うに、第 2 可動装飾体 250 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 200 が中間状態である場合の発光演出に加えて、装飾発光部 265 および仕切
発光部 267 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 401、左
上部ユニット 500、右上部ユニット 550、発光表示部 312、および第 2 可動装飾体
250（装飾発光部 265 および仕切発光部 267）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。

30

【0139】

また、上側装飾ユニット 200 が最終状態である場合に、左上部ユニット 500 および
右上部ユニット 550 が閉塞状態から開放状態に変形すると、図 35 に示すように、左鏡
面部 527（リフレクター部の一例）および右鏡面部 577（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 400 にも、回転体 401 の左下方から右
下方にかけて、中央鏡面部 599（リフレクター部の一例）が設けられている。中央鏡面
部 599 の左部および右部は、左上部ユニット 500 および右上部ユニット 550 が閉塞
状態である場合には遊技者から視認不能に隠れているが（図 34）、左上部ユニット 50
0 および右上部ユニット 550 が開放状態となることにより露出する（図 35）。

40

【0140】

この状態では、左上部ユニット 500 の左上枠ランプ 528 や右上部ユニット 550 の
右上枠ランプ 578 等の各種のランプの光が、各鏡面部（左鏡面部 527、右鏡面部 57
7、中央鏡面部 599）に反射する。また、これらの光は、第 2 可動装飾体 250 におけ

50

る前側装飾部 260 の表面 260a でも反射する。よって、図 34 に示した状態（左上部ユニット 500 および右上部ユニット 550 が閉塞状態である状態）よりも、上側装飾ユニット 200 における広い範囲が光ることとなる。

【0141】

このように本形態では、上側装飾ユニット 200 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 32～図 35 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 200 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 10）。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、遊技興趣を向上することが可能となっている。

10

【0142】

3. 遊技機の電氣的構成

次に図 36～図 38 に基づいて、本パチンコ遊技機 PY1 における電氣的な構成を説明する。図 36 及び図 37 に示すようにパチンコ遊技機 PY1 は、大当たり抽選や遊技状態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。

20

【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。

30

40

【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

50

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RAM104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ROM103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。

10

【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12Dの電チュー開閉部材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。

20

【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。

30

【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。

40

【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。

【0153】

50

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。

【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。

10

【0155】

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。

20

【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。

30

【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。

40

【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。

50

【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出するものである。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。

【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。

【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。

【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。ラウンド遊技間の大入賞口の閉鎖の時間（インターバル時間

10

20

30

40

50

）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。

【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。これらの大当たりでは9Rから16R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、1Rから16Rまで大入賞口14を1R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16R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。

【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65%、通常大当たりが35%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。

【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。

【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定する乱数である。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 5 0 a 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 ～ 2 5 5 までの範囲で値をとる。

【0 1 7 3】

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 ～ 9 9 までの範囲で値をとる。また、ゲート 1 3 への通過に基づいて取得される乱数には、図 4 0 (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 1 2 D 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 ～ 6 5 5 3 5 までの範囲で値をとる。

10

【0 1 7 4】

5. 遊技状態の説明

次に、本形態のパチンコ遊技機 P Y 1 の遊技状態に関して説明する。パチンコ遊技機 P 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。

20

【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に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。

30

【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。

40

【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 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 1 2 D の開放時間

50

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１２Ｄの開放回数が非時短状態よりも多くなっている（図４３参照）。すなわち、電チュー１２Ｄの開放回数増加機能が作動している。

【０１７８】

普図表示器８２の確率変動機能と変動時間短縮機能、および電チュー１２Ｄ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１２Ｄが頻繁に開放され、第２始動口１２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１２Ｄにより第２始動口１２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

【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１２Ｄの開放時間延長機能、および電チュー１２Ｄ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１２Ｄが開放され易くなっていればよい。また、高ベース状態は、時短状態に付随せずに独立して制御されるようにしてもよい。

20

【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。

【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。

30

【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。

40

【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１２Ｄが開放されやすくなっており、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っているからである。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

50

右打ちにて遊技を行う。

【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 6 L（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 1 2 D が開放されにくくなっており、第 2 始動口 1 2 への入賞よりも第 1 始動口 1 1 への入賞の方が容易となっているからである。そのため、第 1 始動口 1 1 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。

【0185】

6. パチンコ遊技機 P Y 1 の動作

次に、図 4 4 に基づいて遊技制御用マイコン 1 0 1 の動作について説明し、図 4 5 及び図 4 6 に基づいて演出制御用マイコン 1 2 1 の動作について説明する。まず、遊技制御用マイコン 1 0 1 の動作について説明する。

【0186】

〔メイン側タイマ割り込み処理〕遊技制御用マイコン 1 0 1 は、図 4 4 に示すメイン側タイマ割り込み処理を例えば 4 m s e c といった短時間毎に繰り返す。まず、遊技制御用マイコン 1 0 1 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を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 I C 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 1 0 1 に内蔵されているともよい。

【0187】

次に、遊技制御用マイコン 1 0 1 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 P Y 1 に取り付けられている各種センサ（第 1 始動口センサ 1 1 a、第 2 始動口センサ 1 2 a、大入賞口センサ 1 4 a、一般入賞口センサ 1 0 a 等（図 3 6 参照））が検知した検出信号を読み込み、入賞口の種別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 R A M 1 0 4 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 1 0 1 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 1 1 a 又は第 2 始動口センサ 1 2 a による入賞検知があれば、入賞検知のあっ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 4 0（A）参照））を取得する。また、ゲートセンサ 1 3 a 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 4 0（B）参照）を取得する。

【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 3 9，図 4 1（A）（B），図 4 2 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 R A M 1 0 4 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 3 9 参照）に従って大入賞口 1 4 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 R A M 1 0 4 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 1 2 1 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

10

20

30

40

50

セットする。

【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。

【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。

【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RAM1

10

20

30

40

50

24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を变形させる場合、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。

【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LED317、可動部用LED271)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、サブドライバ基板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LED317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LED271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。

【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5

5 k や、各種の枠可動体（昇降ユニット 3 0 0、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）を駆動させるべく、可動体駆動データ（盤可動体 5 5 k 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 1 6 2 に出力したりする。

【0207】

具体的には、盤可動体 5 5 k の出現タイミングであれば、盤可動体 5 5 k 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 1 6 2 に出力し、盤可動体 5 5 k の復帰タイミングであれば、盤可動体 5 5 k 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 1 6 2 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。

10

【0208】

また、上側装飾ユニット 2 0 0 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 3 5 1 を駆動させるためのデータ）をサブドライブ基板 1 6 2 に出力する。

【0209】

また、左上部ユニット 5 0 0 や右上部ユニット 5 5 0 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 5 3 1 や右上部モータ 5 8 1 を駆動させるためのデータ）をサブドライブ基板 1 6 2 に出力する。

20

【0210】

また、回転体 4 0 1 に前後回転動作（反転動作）を行わせ、裏側レンズ部 4 3 1 に左右回転動作（キメ動作）を行わせる場合、逆に回転体 4 0 1 を表側装飾部 4 1 0 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 4 6 1 や第 2 中央上部モータ 4 9 4 を駆動させるためのデータ）をサブドライブ基板 1 6 2 に出力する。また、回転体 4 0 1 に上述した第 2 動作パターン（図 1 6）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 4 6 1 を駆動させるためのデータ）をサブドライブ基板 1 6 2 に出力する。

【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 2 0 0 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 5 0 0 および右上部ユニット 5 5 0 を閉塞状態から開放状態に変形させる第 3 動作、回転体 4 0 1 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 S P リーチの発展前に行われ、第 2 動作は S P リーチの発展時に行われ、第 3 動作は S P 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 S P 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 S P 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 2 0 0 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。

30

【0212】

なお S P 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 4 2 参照）。本形態では、S P 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 4 0 1 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。

40

【0213】

上側装飾ユニット 2 0 0 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

50

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。

【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】

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とを行わせてもよい。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方で興趣を向上可能である。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を中間状態のままとしてもよいし、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もよい。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からである。

【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趣を高め得る。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よりも長いために、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発揮されるため、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も（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て（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といった可動物が搭載されている。よって、第1可動装飾体330の演出効果を高めつつも、可動物（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。

10

【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。

20

【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の動作時の遊技興趣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出力されることがとなり、音による興趣向上を見込める。

30

【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。

40

【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、発光演出による興趣向上を見込める。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

50

。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、さらなる興趣向上を見込める。

【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、さらなる興趣向上を見込める。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可能である。

10

【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技機PY1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。

【0235】

上記形態において、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)とが上下に分離したときにできる間隙部分に、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変形したときでも前扉のデザインの連続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。

20

【0236】

また上記形態では、上側装飾ユニット200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250を設けなくてもよい。

30

【0237】

また上記形態では、前扉23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330は上斜め前方に移動する構成としたが(図10)、真上に移動する構成としてもよい。

【0238】

また上記形態では、第1可動装飾体330の左右方向の幅W1(図8)を、窓部の幅W3よりも長い前扉23の幅W2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23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330が上記形態くらいの横幅であれば、十分に前扉23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。

40

【0239】

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575や左上装飾部525を含む第1可動装飾体330)が初期位置から前方に移動することで前扉23の一部がずれた印象を与えるように構成したが(図10)、装飾部の一部を含む可動装飾部のず

50

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47は、左右方向右向きにずれる例を示し、図48は、上下方向下向きにずれる例を示している。

【0240】

図47に示す例では、右上装飾部575Xや左上装飾部525Xを含む可動装飾体330Xが右下にずれることで前扉23Xの左中装飾部211Xや右中装飾部221Xとのデザイン的な繋がりが崩れている。また、図48に示す例では、右上装飾部575Y（左上装飾部）を含む可動装飾体330Yが下前方にずれることで前扉23Yの右中装飾部221Y（左中装飾部）とのデザイン的な繋がりが崩れている。

【0241】

また上記形態では、前扉23の左側部に左側装飾部（左下装飾部231、左中装飾部211および左上装飾部525）を設け、前扉23の右側部に右側装飾部（右下装飾部233、右中装飾部221および右上装飾部575）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。

【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。

【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するとよい。

【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】

10

20

30

40

50

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、S P
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、遊技興趣を高めることが可能となる。

10

【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。

20

【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。

30

【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。

【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にひ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。

40

【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。

50

【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、遊技興趣を向上可能である。

10

【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、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。

20

【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。

【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ようにするかは任意に設定可能である。

30

【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。

40

【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わ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。

50

また、A R T機やA T機では特別遊技状態への制御条件は、例えば、A R TやA T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A R TやA Tの発動タイミングを迎えることである。

【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。

【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増加可能であるため、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。

【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：

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。

【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】

10

20

30

40

50

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：

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A1～A5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】

〈手段B〉

手段B1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】

手段B2に係る発明：

手段B1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方向（上下方向）に沿って装飾しているものであり、

前記可動部は、前記第1方向とは異なる第2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】

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Ｂ３に係る発明：

手段Ｂ２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】

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。

【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多い第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。

【０２８３】

なお、移動量（固定部からの移動量）が多いとは、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。

【０２８６】

この構成の遊技機によれば、可動部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。

【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

10

【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（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。

20

【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。

【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。

30

【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、

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、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。

40

【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

50

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、

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る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、

10

20

30

40

50

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2004-16722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。

【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。

【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。

【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。

【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】

手段E6に係る発明：

手段E4又は手段E5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う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。

【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E1～E6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。

【0317】

〈手段F〉

手段F1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。

【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、遊技興趣を向上可能である。

【0319】

手段F2に係る発明：

手段F1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。

【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、可動体の変形後に出力される音が、可動体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、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。

10

【0321】

手段F3に係る発明：

手段F1又は手段F2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。

20

【0323】

手段F4に係る発明：

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出力されることとなり、音による興趣向上を見込める。

30

【0325】

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。

40

【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より期待でき、音による演出効果の向上を見込める。

【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）

50

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より期待でき、音による演出効果の向上を見込める。

【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（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より期待でき、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 G 3 に係る発明：

手段 G 2 に記載の遊技機であって、

第 3 発光部（装飾発光部 2 6 5、仕切発光部 2 6 7）を有する第 3 装飾体（第 2 可動装飾体 2 5 0、図 3 4）を備え、

前記第 2 装飾体（第 1 可動装飾体 3 3 0）は、前記第 2 の位置（中間位置、図 3 3）からさらに第 3 の位置（最終位置、図 3 4）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、

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 G 4 に係る発明：

手段 G 1 から手段 G 3 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 5 1 2 の表面 5 1 2 a、図 3 5）を露出させない閉状態（図 3 4）から前記特定の面を露出させる開状態（図 3 5）に変形可能な可動部材（左側可動体 5 1 0、右側可動体 5 6 0）をさらに備え、

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 5 2 7、右鏡面部 5 7 7）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 G 5 に係る発明：

手段 G 1 から手段 G 4 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 2 3）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に変形し、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 2 0 1 7－8 0 4 7 7 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 G 1～G 5 に係る発明は、特開 2 0 1 7－8 0 4 7 7 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

10

20

30

40

50

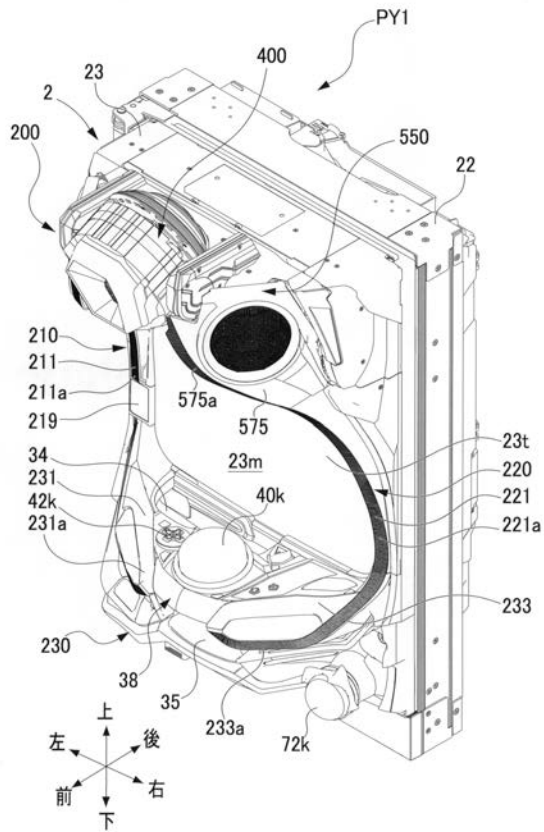
又は視認し難く、第2装飾体の移動により遊技者から視認し易くなる」という点で相違している。これにより、発光部を利用した演出による遊技興趣の向上という課題を解決する（作用効果を奏する）ことが可能である。

【符号の説明】

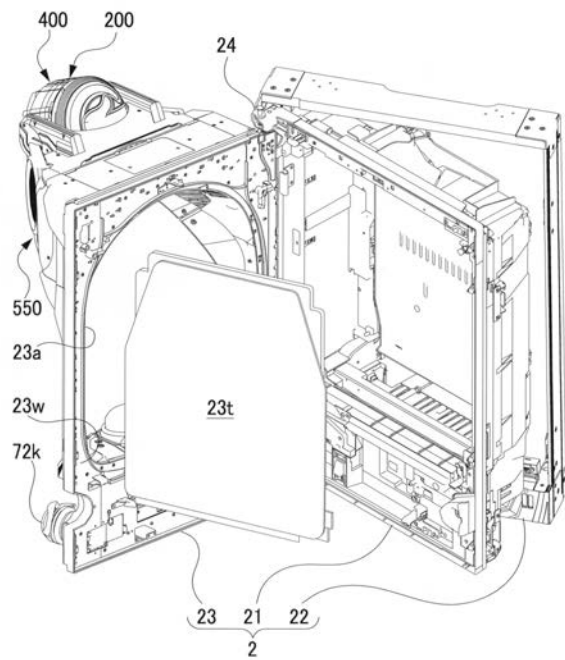
【0343】

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）	10
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	
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	20
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	
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	30
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	
5 7 5	…右上装飾部	
5 7 8	…右上枠ランプ	
6 0 0	…スピーカ	

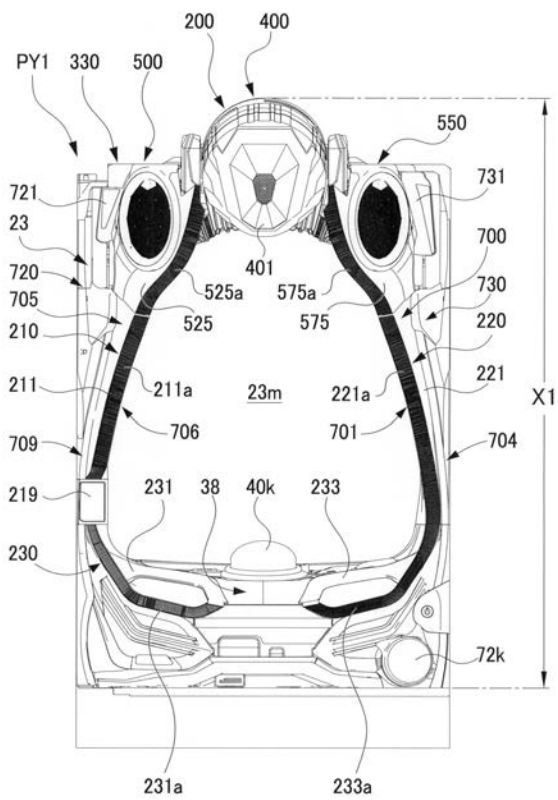
【図 1】



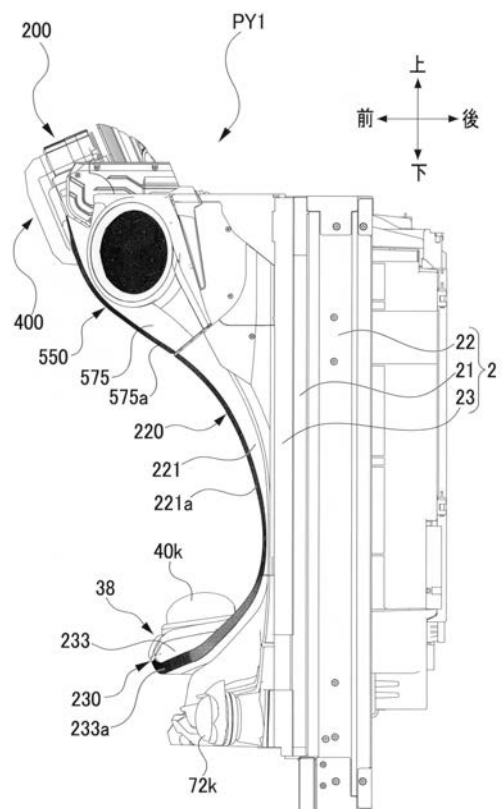
【図 2】



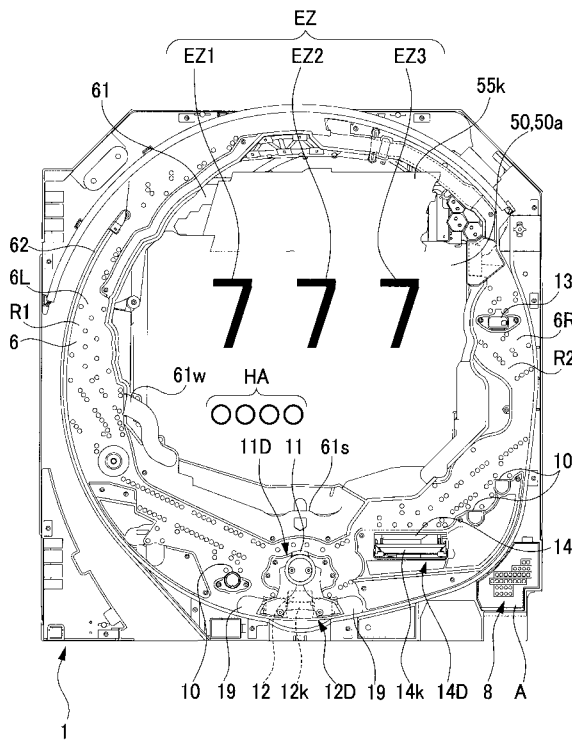
【図 3】



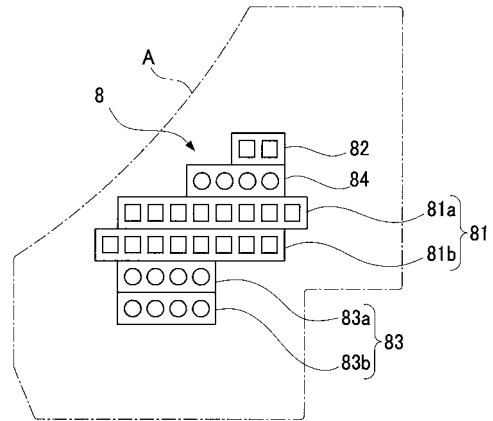
【図 4】



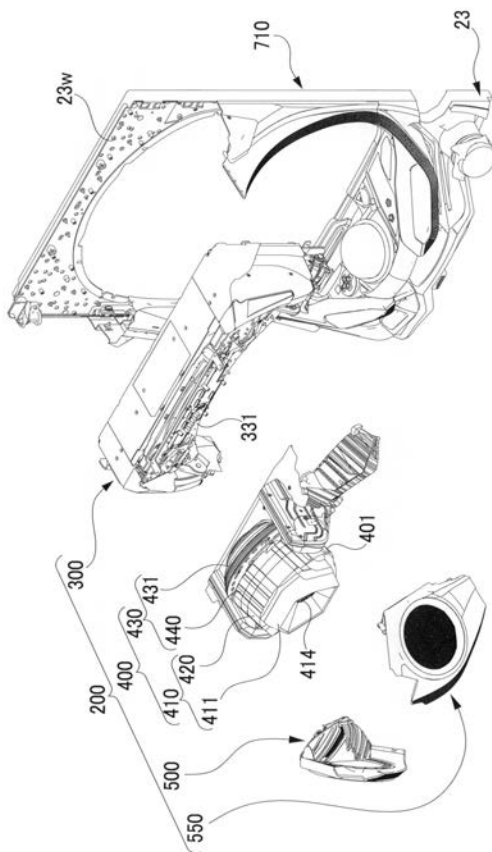
【図 5】



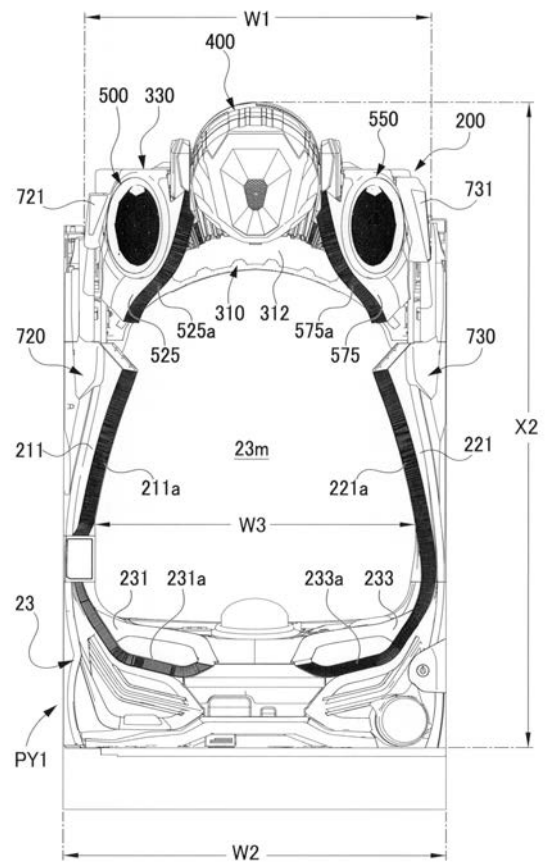
【図 6】



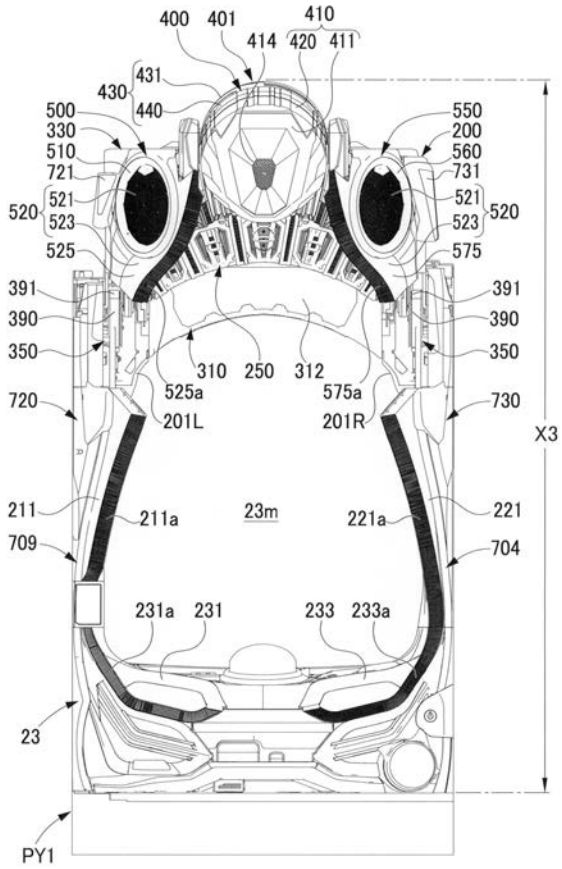
【図 7】



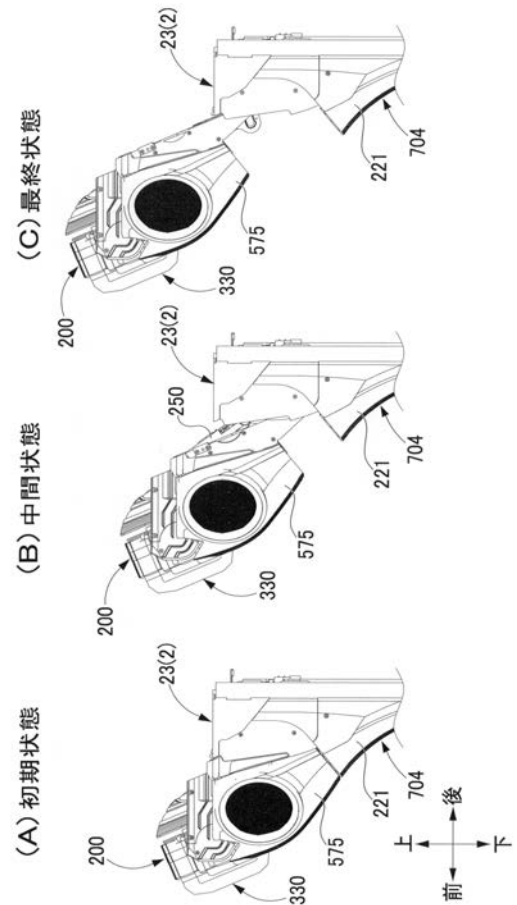
【図 8】



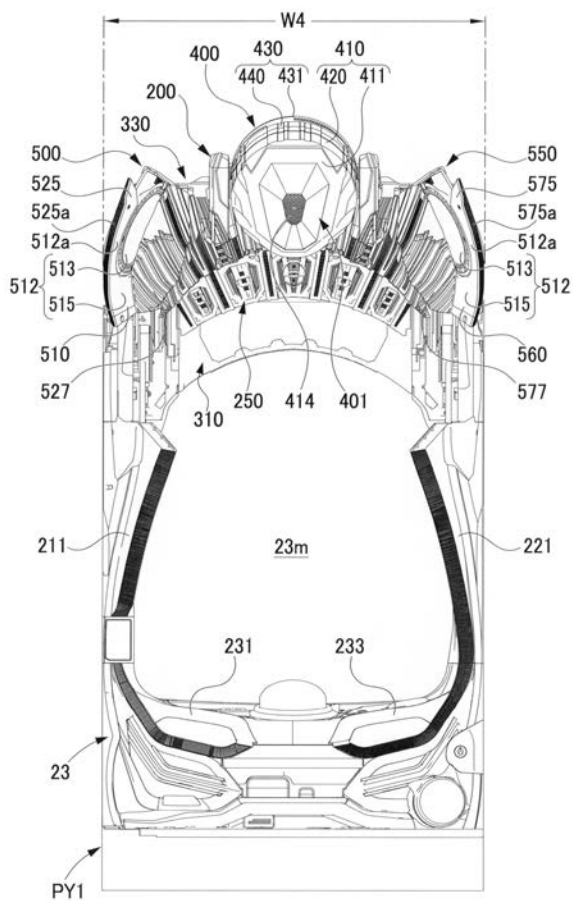
【図 9】



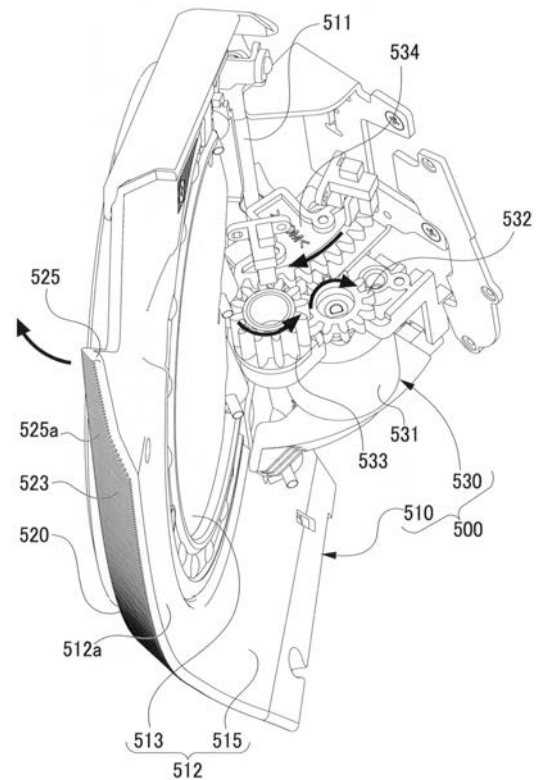
【図 10】



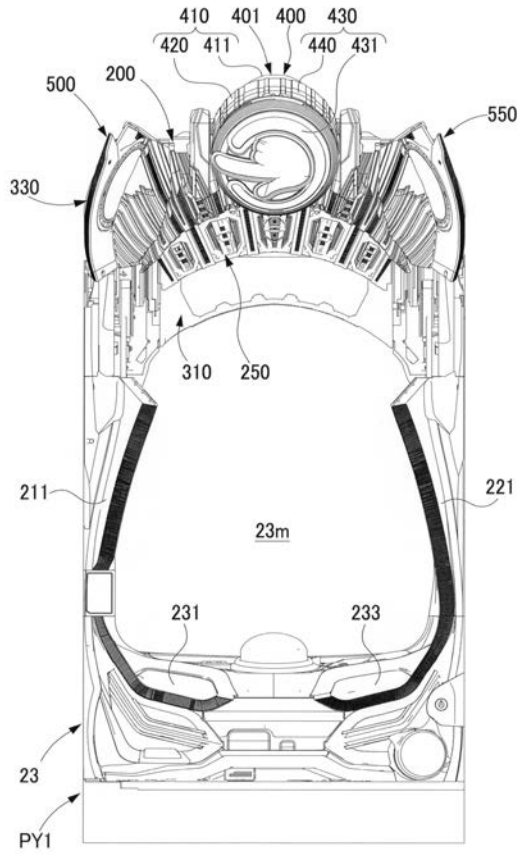
【図 11】



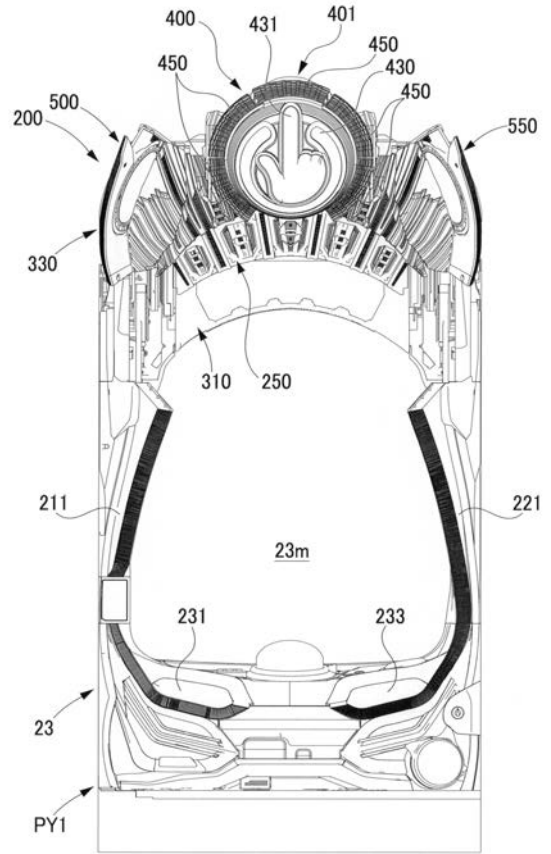
【図 12】



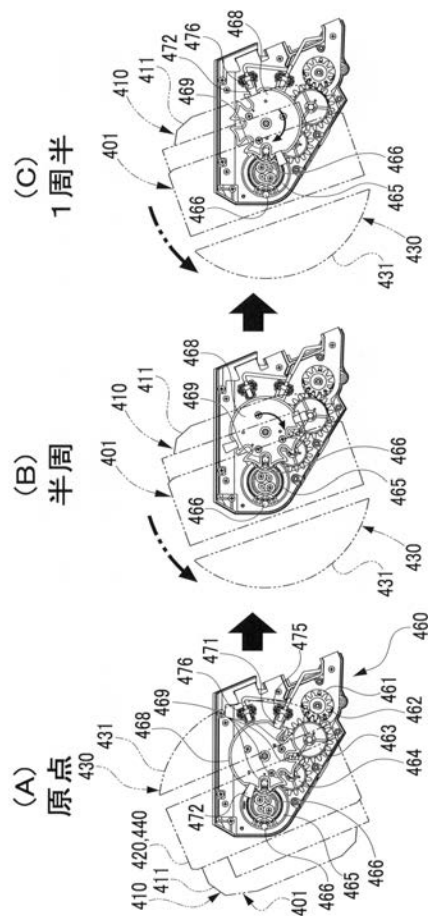
【図 1 3】



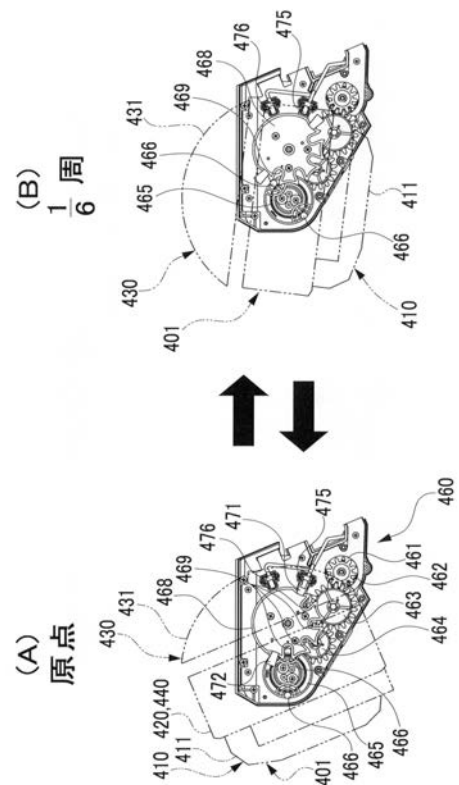
【図 1 4】



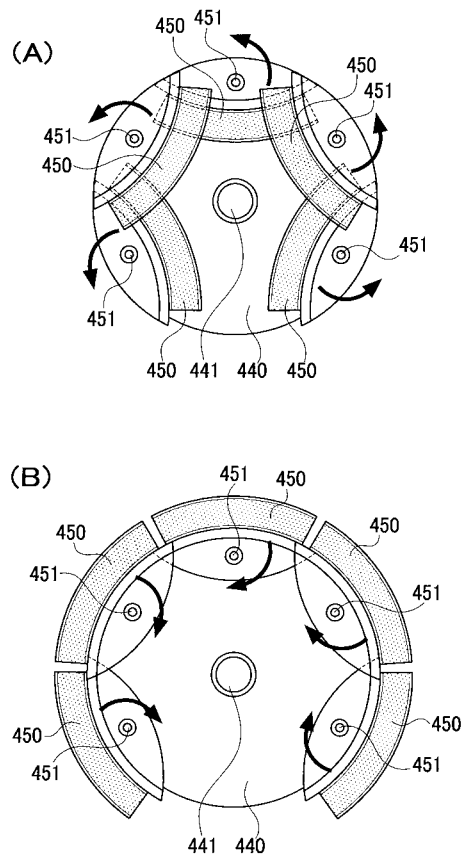
【図 1 5】



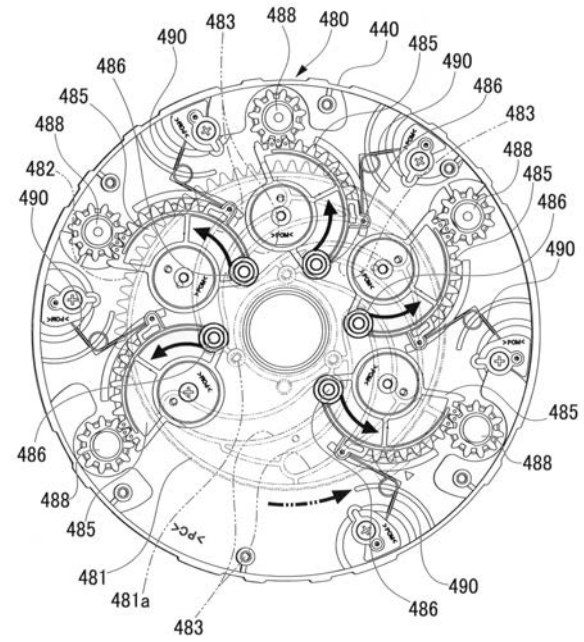
【図 1 6】



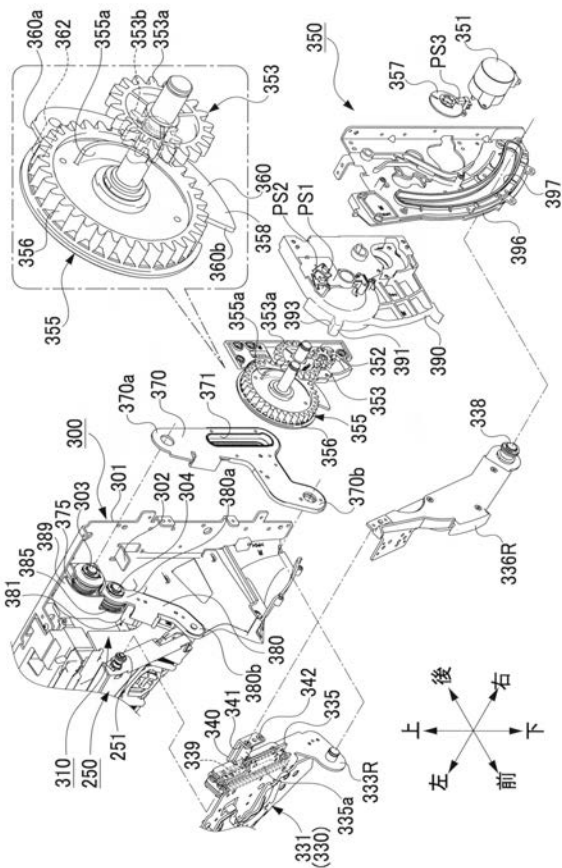
【図 17】



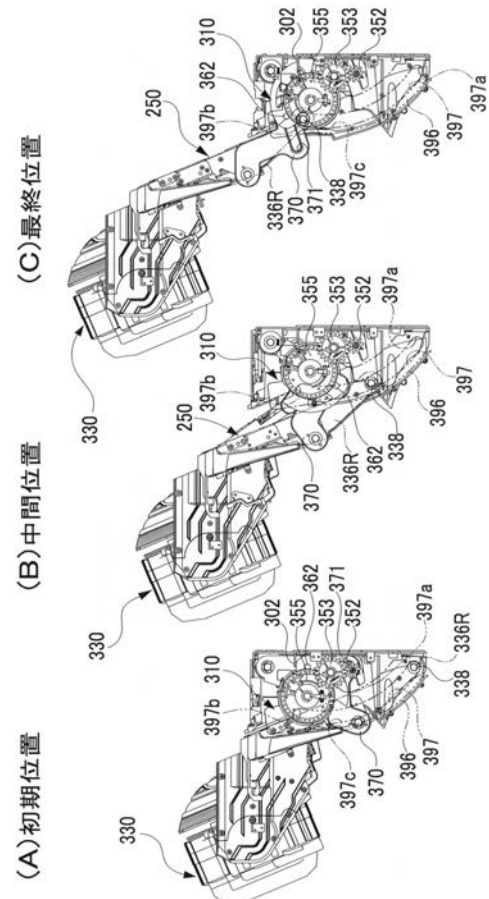
【図 18】



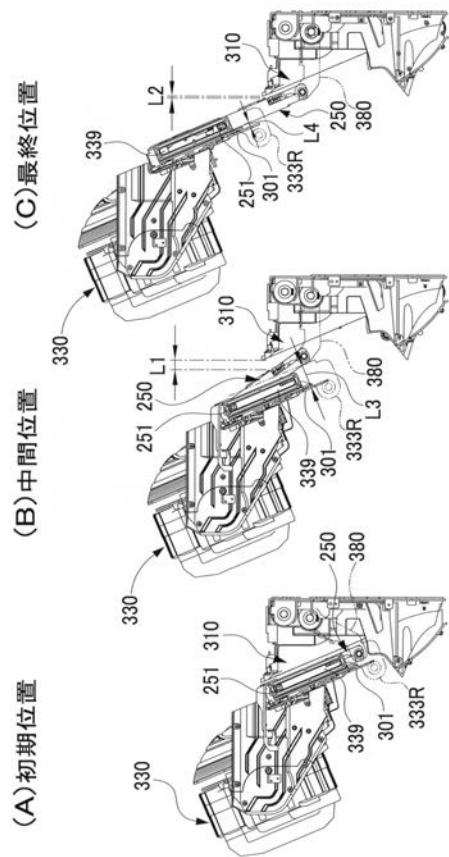
【図 19】



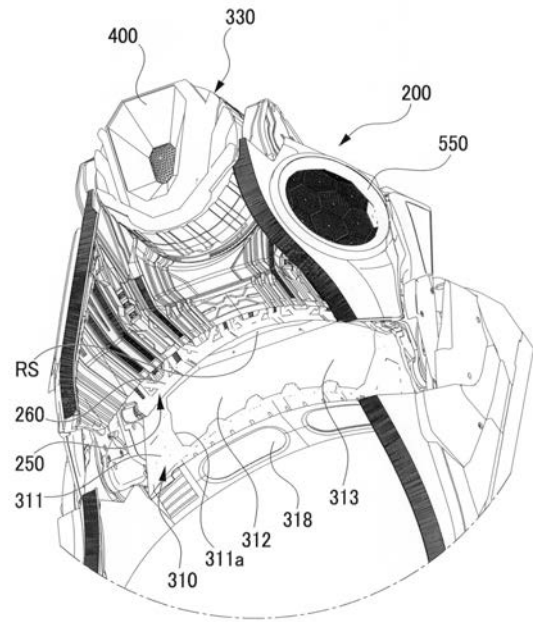
【図 20】



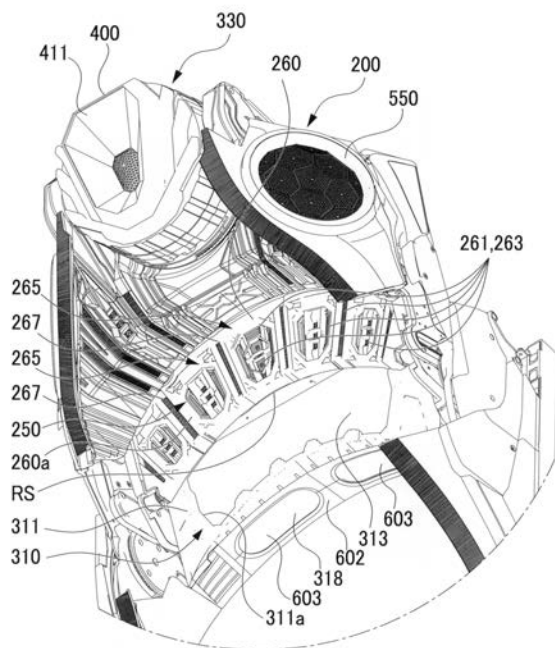
【図 2 1】



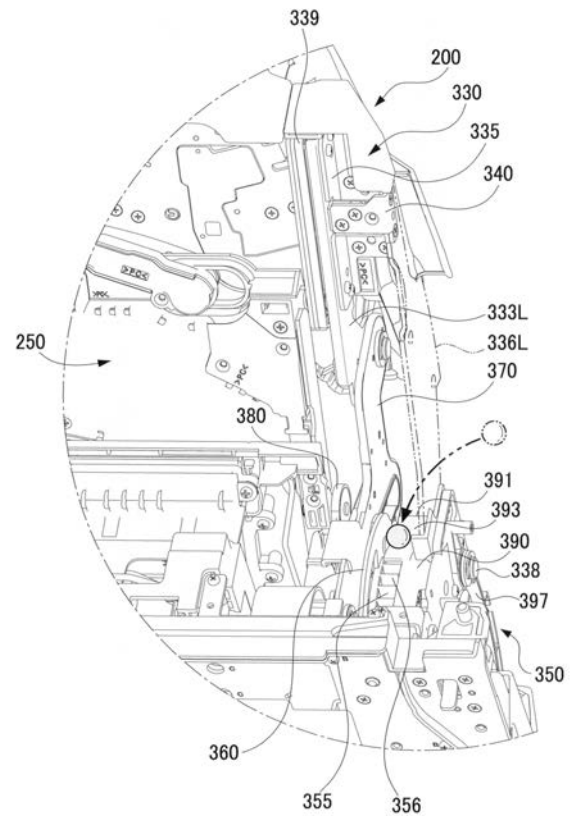
【図 2 2】



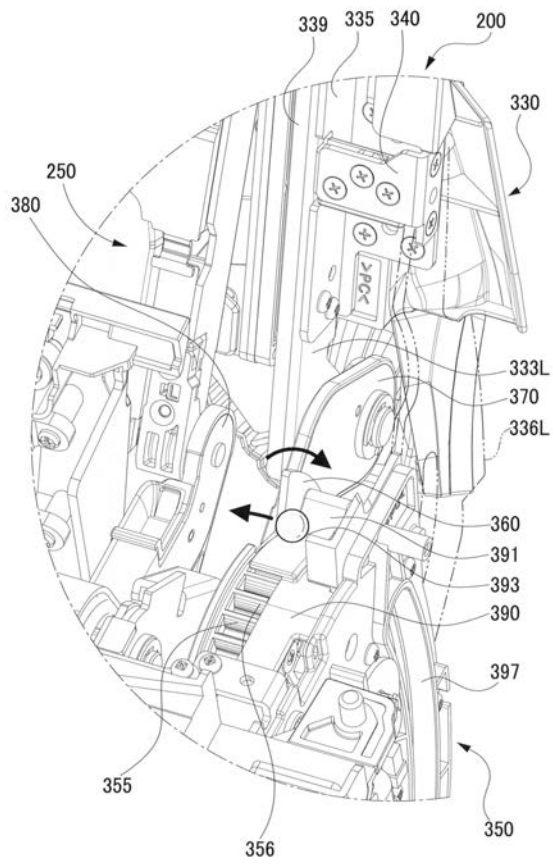
【図 2 3】



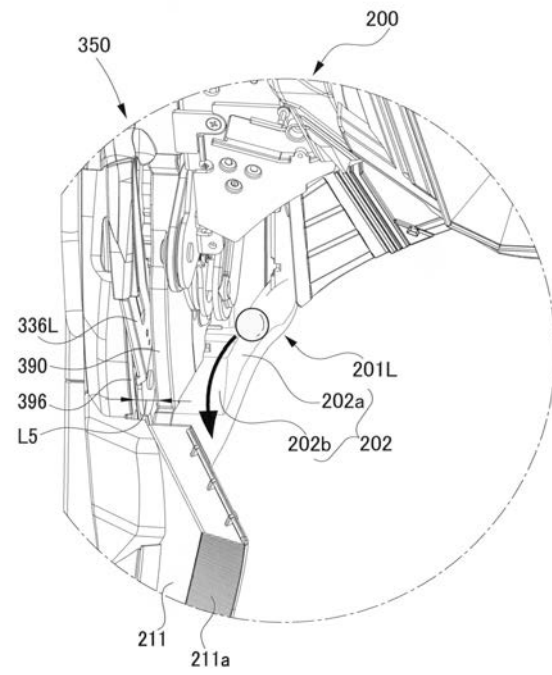
【図 2 4】



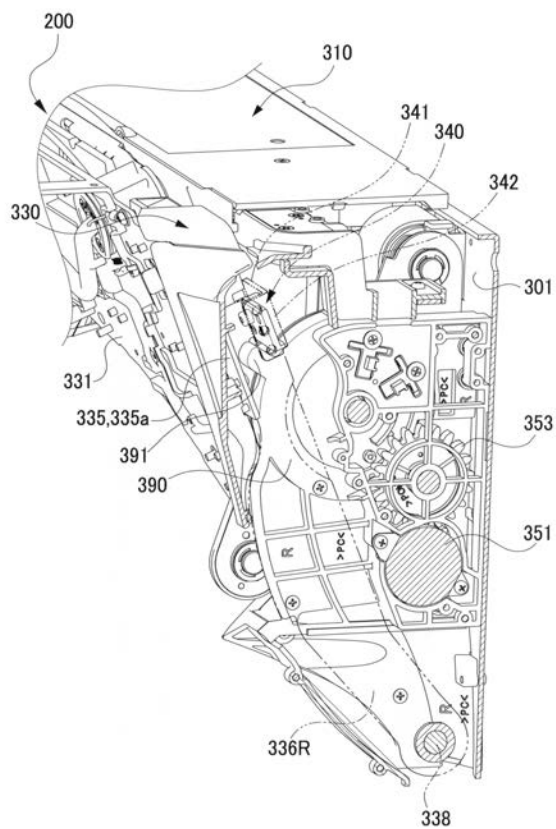
【図 25】



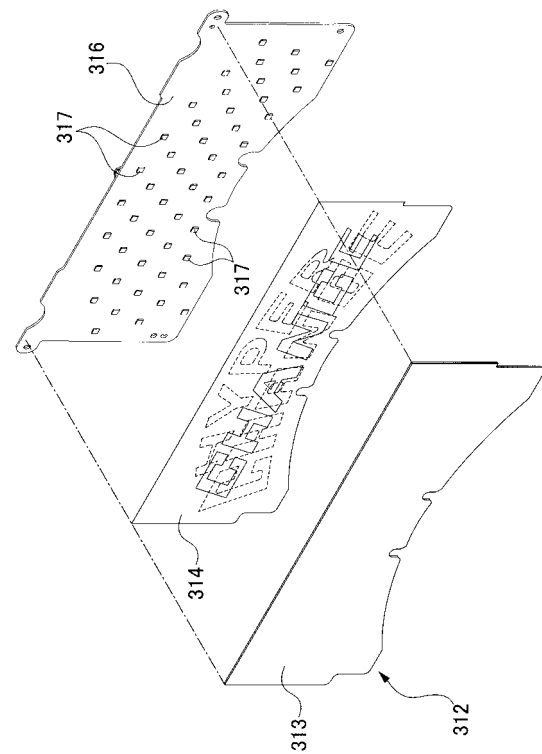
【図 26】



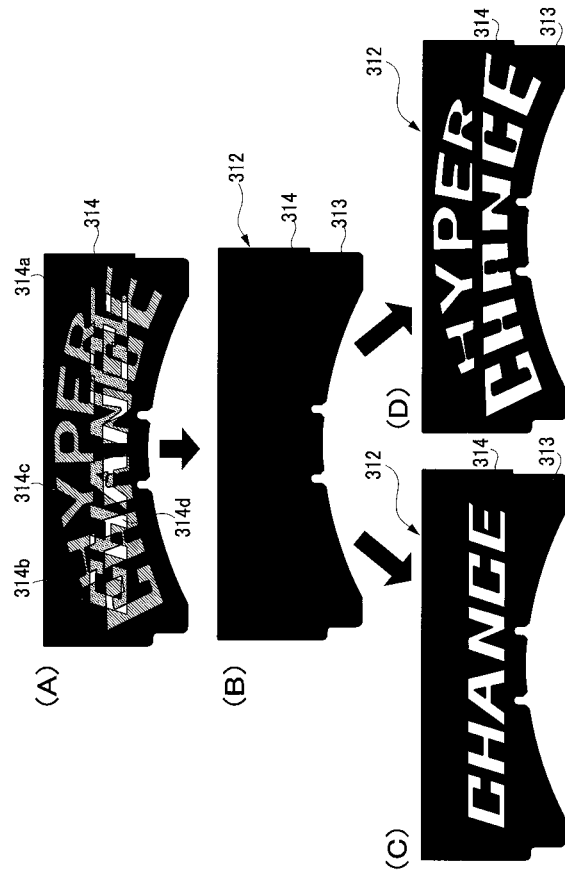
【図 27】



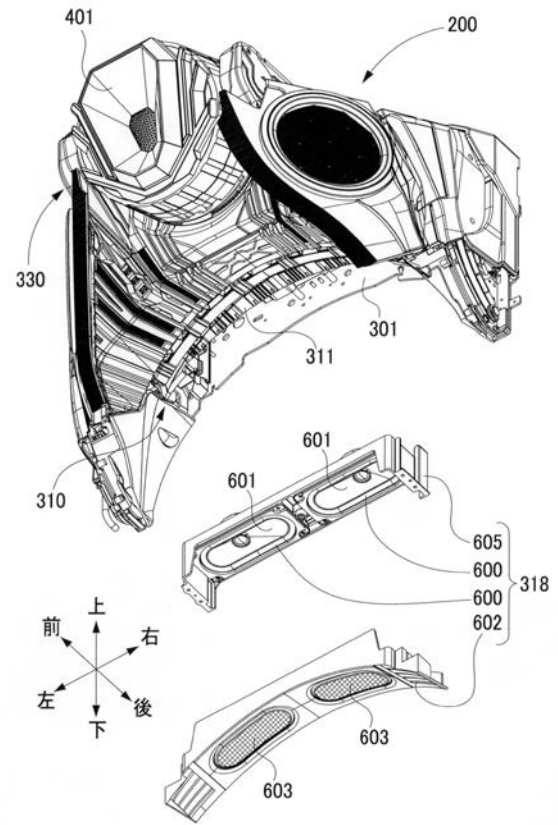
【図 28】



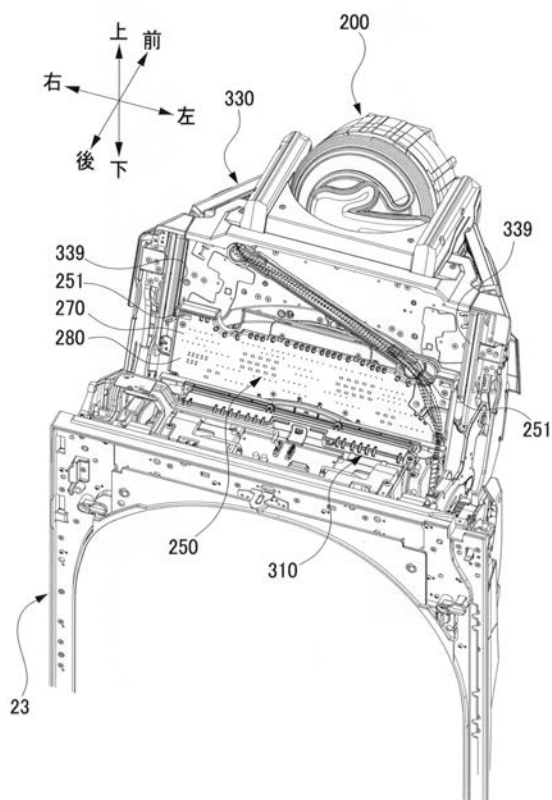
【図 29】



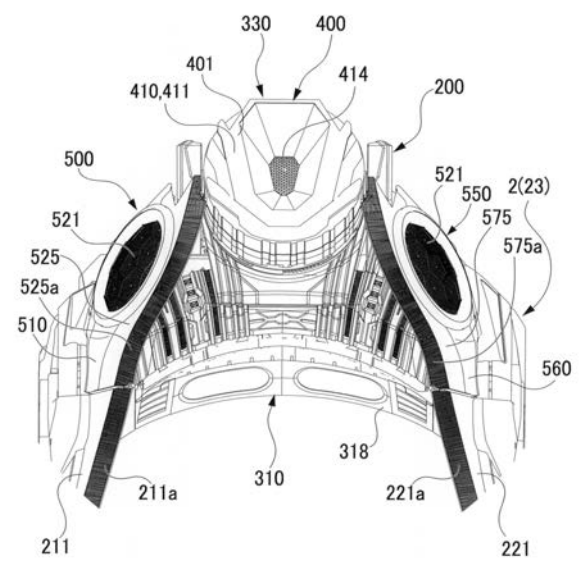
【図 30】



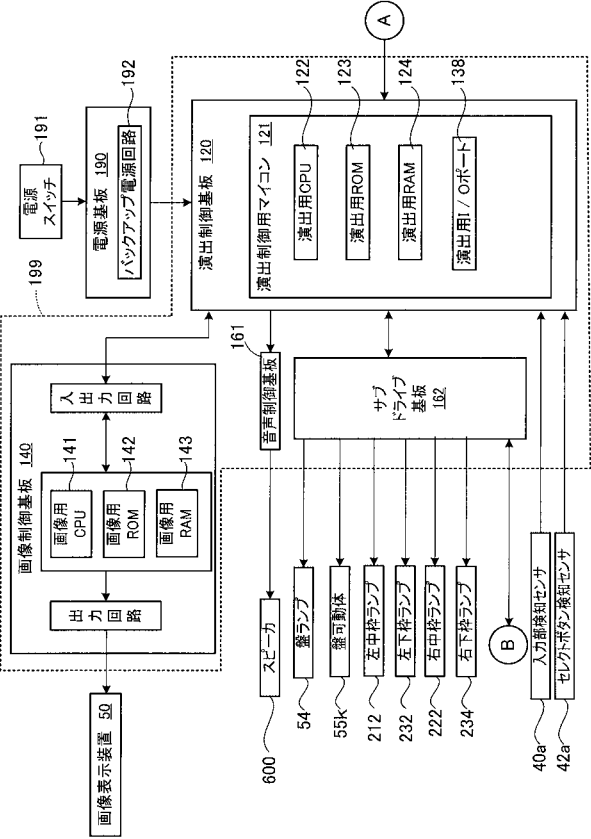
【図 31】



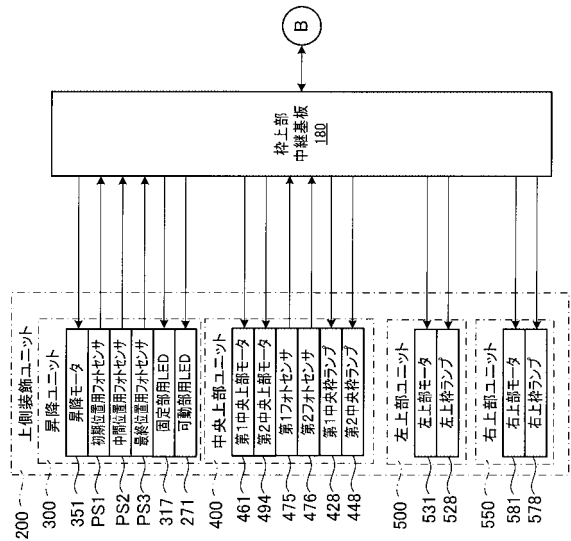
【図 32】



【図 37】



【図 38】



【図 39】

特図	当たり確率	特図1. 通常図柄	特図2. 通常図柄	特図停止 図柄データ	特図停止 図柄データ	大入賞口の開放パターン		電サが回数
						1回当たり 図柄数	2回当たり 図柄数	
特図1	0~64	通常大当たり	通常大当たり	11H	11H	1~16R	1~16R	電サが回数
	65~98	通常大当たり	通常大当たり	12H	12H	1~16R	1~16R	電サが回数
特図2	0~64	通常大当たり	通常大当たり	21H	21H	1~16R	1~16R	電サが回数
	65~98	通常大当たり	通常大当たり	22H	22H	1~16R	1~16R	電サが回数

【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	変動パターン乱数	0~99	変動パターン判定用

(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	大当たり
	0～65535のうち上記以外の数値	ハズレ
高確率状態	1～1660	大当たり
	0～65535のうち上記以外の数値	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

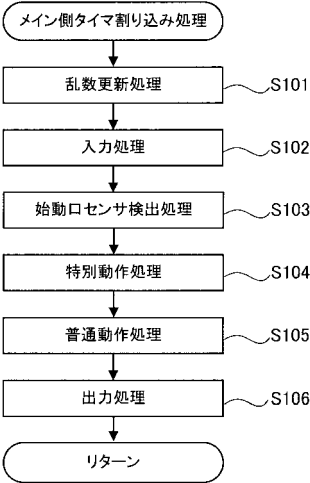
【図 4 2】

特図変動パターン判定テーブル	状態	判定結果	保留球数	特図変動パターン 品数値	振分率(%)	変動パターン	変動時間(ms)	停止時間(ms)	*備考
	非時短状態	大当たり	-	0~44	45	P1	50000	600	強SPリーチ
				45~79	35	P2	30000		弱SPリーチB
				80~94	15	P3	30000		弱SPリーチA
				95~99	5	P4	15000		ノーマルリーチ
	時短状態	リーチ有りハズレ	-	0~4	5	P11	50000	600	強SPリーチ
				5~14	10	P12	30000		弱SPリーチB
				15~34	20	P13	30000		弱SPリーチA
				35~99	65	P14	15000		ノーマルリーチ
	時短状態	リーチ無しハズレ	0~2 3~4	0~99	100	P21	10000	600	-
				0~39	40	P31	50000		強SPリーチ
				40~74	35	P32	30000		弱SPリーチB
				75~94	20	P33	30000		弱SPリーチA
	時短状態	リーチ有りハズレ	-	95~99	5	P41	15000	600	強SPリーチ
				0~4	10	P42	30000		弱SPリーチB
				5~14	20	P43	30000		弱SPリーチA
				15~34	65	P44	15000		ノーマルリーチ
	時短状態	リーチ無しハズレ	0~1 2~4	35~99	65	P51	10000	600	-
				0~99	100	P52	3000		-

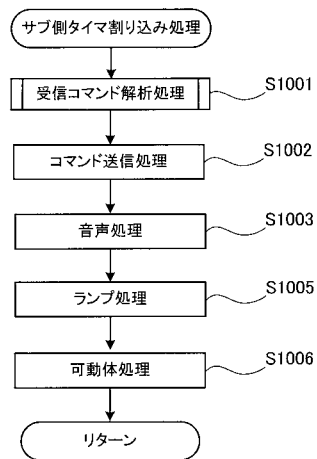
【図 4 3】

電チューの開放パターン(作動態様)決定テーブル					
状態	普通図柄の種類	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	普通当たり図柄	電チュー開放TBL1	1	0.2秒/1回	-
時短状態		電チュー開放TBL2	3	1.0秒/1回	0.5秒

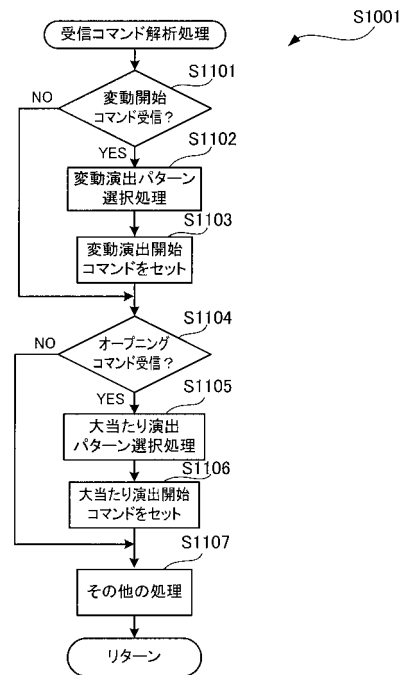
【図 4 4】



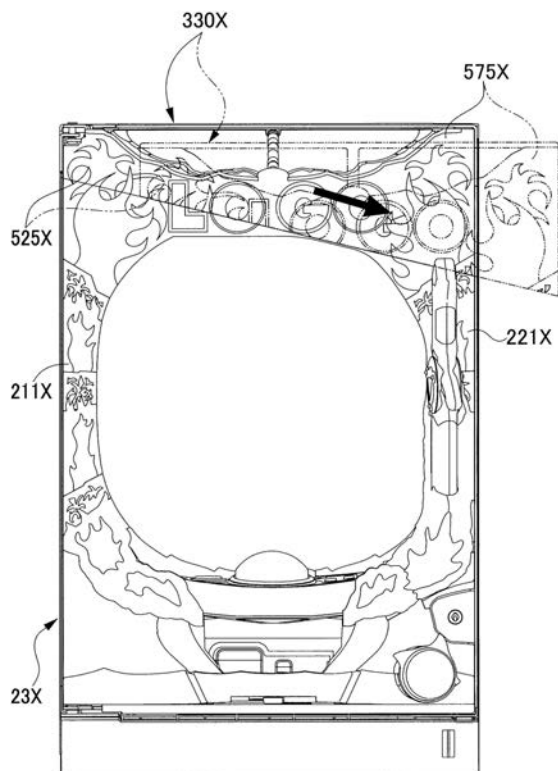
【図 4 5】



【図 4 6】



【図 4 7】



【図 4 8】

