

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号

特許第7051485号

(P7051485)

(45)発行日 令和4年4月11日(2022.4.11)

(24)登録日 令和4年4月1日(2022.4.1)

(51)国際特許分類

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

F I

A 6 3 F	7/02	3 3 4
A 6 3 F	7/02	3 2 6 B
A 6 3 F	7/02	3 2 6 C
A 6 3 F	7/02	3 0 4 B

請求項の数 1 (全142頁)

(21)出願番号 特願2018-30717(P2018-30717)
 (22)出願日 平成30年2月23日(2018.2.23)
 (65)公開番号 特開2019-141488(P2019-141488
 A)
 (43)公開日 令和1年8月29日(2019.8.29)
 審査請求日 令和3年1月8日(2021.1.8)

(73)特許権者 000144153
 株式会社三共
 東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号
 (72)発明者 小倉 敏男
 東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号
 株式会社三共内
 審査官 福村 拓

最終頁に続く

(54)【発明の名称】 遊技機

(57)【特許請求の範囲】

【請求項1】

第1機構体と該第1機構体を着脱可能な特定第2機構体とを備える遊技機であって、
 前記第1機構体は、前記特定第2機構体と遊技機外の特別第2機構体とを含む第2機構体
 に着脱可能であり、前記第1機構体と前記第2機構体を制御可能な制御手段を有し、
 前記第2機構体は、
 動作可能な可動体と、
 前記可動体を駆動させる駆動手段と、
 前記可動体の状態を検出するための第1検出手段と、遊技者の操作を検出するための第2
 検出手段と、を含む複数の検出手段と、
 を備え、
 各検出手段の検出状態を特定可能な検出特定情報を前記制御手段に出力可能であり、
 前記制御手段は、
 前記駆動手段により前記可動体を駆動させる制御が可能であり、
前記第1検出手段の検出状態が変化する動作であって前記可動体を原点位置に復帰させる
初期動作を前記可動体に行わせるための初期動作制御を実行可能であり、
前記初期動作制御の実行によって前記第2機構体から出力される検出特定情報に基づいて
 、前記第1機構体が装着されている前記特定第2機構体であるか否かを判定し、該判定の
 結果に基づいて、前記複数種類の第2機構体各々の状態に応じた態様の演出を行うことが
 可能である

ことを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、遊技が可能な遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

遊技機として、第1機構体（例えば、遊技盤や前面扉など）と該第1機構体を着脱可能な第2機構体（例えば、遊技枠や筐体）とを備え、第1機構体に該第1機構体や第2機構体を制御可能な制御手段（例えば、演出制御手段など）が設けられたパチンコ遊技機やスロットマシン等がある。

10

【0003】

この種の遊技機として、例えば、遊技盤（第1機構体）に設けられた制御手段が、遊技枠（第2機構体）に動作可能に設けられた可動体の異常状態を検出したことに基づいて所定の異常報知を行うことが可能なもの等があった（例えば、特許文献1参照）。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0004】

【文献】特開2016-67424号公報

【発明の概要】

20

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

上記特許文献1の遊技機では、可動体を有する遊技枠に対応しない遊技盤（例えば、種類が異なる特定遊技枠に対応する遊技盤など）が装着された場合、制御手段が可動体の異常を認識できずにモータ等に駆動信号を出力してしまうことで、モータ等が発火するなどの不具合が発生する可能性があるという問題があった。

【0006】

本発明は、上記実情に鑑みてなされたものであり、特定第2機構体に装着されることによる不具合の発生を防止することができる遊技機を提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

30

【0007】

手段Aの遊技機は、第1機構体と該第1機構体を着脱可能な特定第2機構体とを備える遊技機であって、

前記第1機構体は、前記特定第2機構体と遊技機外の特別第2機構体とを含む第2機構体に着脱可能であり、前記第1機構体と前記第2機構体を制御可能な制御手段を有し、

前記第2機構体は、

動作可能な可動体と、

前記可動体を駆動させる駆動手段と、

前記可動体の状態を検出するための第1検出手段と、遊技者の操作を検出するための第2検出手段と、を含む複数の検出手段と、

40

を備え、

各検出手段の検出状態を特定可能な検出特定情報を前記制御手段に出力可能であり、

前記制御手段は、

前記駆動手段により前記可動体を駆動させる制御が可能であり、

前記第1検出手段の検出状態が変化する動作であって前記可動体を原点位置に復帰させる初期動作を前記可動体に行わせるための初期動作制御を実行可能であり、

前記初期動作制御の実行によって前記第2機構体から出力される検出特定情報に基づいて、前記第1機構体が装着されている前記特定第2機構体であるか否かを判定し、該判定の結果に基づいて、前記複数種類の第2機構体各々の状態に応じた態様の演出を行うことが可能である

50

ことを特徴とする。

さらに、前記課題を解決するために、本発明の手段１の遊技機は、

第１機構体（例えば、遊技盤２／可変表示ユニット）と該第１機構体を着脱可能な第２機構体（例えば、開閉枠５０及び遊技機用枠３からなる遊技枠／本体部）とを備える遊技機（例えば、パチンコ遊技機１Ａ，１Ｂ／スロットマシン）であって、

前記第１機構体は、該第１機構体と第２機構体を制御可能な制御手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０）を有し、特定第２機構体を含む複数種類の第２機構体（例えば、専用枠と共通枠）に着脱可能であり、

前記第２機構体は、該第２機構体の状態を検出するための複数の検出手段（例えば、遊技枠は、該遊技枠に搭載された操作手段や可動体の状態（位置）を検出可能なスティック原点位置センサ３５Ａ、スティック引き位置センサ３５Ｂ、ボタンセンサ３６Ａ、ロケット原点位置センサ３７Ａ、ロケット突出位置センサ３７Ｂ、十字ボタンセンサ３８Ａ～３８Ｄ、カバー体原点位置センサ３９Ａ、カバー体開放位置センサ３９Ｂなど）を備え、各検出手段の検出状態を特定可能な検出特定情報を前記制御手段に出力可能であり（例えば、遊技枠に設けられるシリアル変換ＩＣ１３０は、入力ポート１３１への検出信号の入力状態を特定可能なシリアルデータを生成して演出制御基板１２に出力することが可能である。））、

前記制御手段は、前記第２機構体から出力される検出特定情報に基づいて、前記第１機構体が装着されている前記特定第２機構体であるか否かを判定し、該判定結果に基づいて演出を行うことが可能である（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０が、Ｓ５１Ｂの第３初期化処理のＳ６１～Ｓ６５，Ｓ６８～Ｓ７１，Ｓ８０～Ｓ８３，Ｓ８７において、シリアル変換ＩＣ１３０から受信したシリアルデータに基づいて遊技枠の種類を判定し、該判定結果に基づいて、図１８に示すような演出を行う部分。）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定第２機構体に装着されることによる不具合の発生を防止することができる。

【０００８】

本発明の手段２の遊技機は、手段１に記載の遊技機であって、

前記制御手段は、前記第２機構体から出力される特定の信号に基づいて前記特定第２機構体であるか否かを判定する（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０が、Ｓ５１Ｂの第３初期化処理のＳ６１～Ｓ６５，Ｓ６８～Ｓ７１，Ｓ８０～Ｓ８３，Ｓ８７において、特定のポート番号（例えば、４（Ｄ）、５（Ｃ）、１（ｇ）、２（ｆ））のシリアルデータを特定し、該特定したシリアルデータに検出信号の入力状態を示すデータがあるか否かにより専用枠か共通枠かを判定する部分。）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定第２機構体であるか否かを好適に判定することができる。

【０００９】

本発明の手段３の遊技機は、手段１または２に記載の遊技機であって、

前記制御手段は、前記第２機構体から出力される特定の信号の入力時間に基づいて前記特定第２機構体であるか否かを判定する（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０が、Ｓ５１Ｂの第３初期化処理において、遊技枠側のシリアル変換ＩＣ１３０から出力される特定の信号の入力時間に基づいて専用枠と共通枠のいずれであるかを判定する部分。変形例）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定第２機構体であるか否かを好適に判定することができる。

【００１０】

本発明の手段４の遊技機は、手段１～３のいずれかに記載の遊技機であって、

前記制御手段は、前記第２機構体から出力される複数の特定の信号に基づいて前記特定第２機構体であるか否かを判定する（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０が、Ｓ５１Ｂの第３初期化処理のＳ６１～Ｓ６５，Ｓ６８～Ｓ７１，Ｓ８０～Ｓ８３，Ｓ８７において、複数の特定のポート番号（例えば、４（Ｄ）、５（Ｃ）、１（ｇ）、２（ｆ））のシリアルデ

10

20

30

40

50

ータを特定し、該特定したシリアルデータに検出信号の入力状態を示すデータがあるか否かにより専用枠か共通枠かを判定する部分。)

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定第2機構体であるか否かを好適に判定することができる。

【0011】

本発明の手段5の遊技機は、手段1～4のいずれかに記載の遊技機であって、

前記第2機構体（例えば、開閉枠50及び遊技機用枠3からなる遊技枠）は、

遊技者が操作可能な操作手段（例えば、スティックコントローラ31A、プッシュボタン31Bなど）を含み、

前記操作手段の操作を検出するための検出手段の検出状態を特定可能な検出特定情報を前記制御手段に出力可能である（例えば、シリアル変換IC130が、入力ポート131へのスティックコントローラ31Aやプッシュボタン31Bからの検出信号の入力状態を特定可能なシリアルデータを生成して演出制御基板12に出力することが可能な部分。）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、操作異常の発生を防止することができる。

【0012】

本発明の手段6の遊技機は、手段1～5のいずれかに記載の遊技機であって、

前記第2機構体（例えば、開閉枠50及び遊技機用枠3からなる遊技枠）は、

動作可能な可動体（例えば、専用枠のロケット45、カバー体48、スティックコントローラ31Aなど）を含み、

前記可動体の駆動状態を特定可能な駆動特定情報を前記制御手段に出力可能である（例えば、シリアル変換IC130が、入力ポート131への振動モータ35C、ロケットモータ37C、カバー体モータ39C、スティックモータ35Dからの駆動信号の入力状態を特定可能なシリアルデータを生成して演出制御基板12に出力することが可能な部分。）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、動作異常の発生を防止することができる。

【0013】

本発明の手段7の遊技機は、手段1～6のいずれかに記載の遊技機であって、

前記制御手段は、前記判定の結果に基づいて、前記複数種類の第2機構体各々の状態に応じた態様の演出を行う（例えば、演出制御用CPU120が、S51Bの第3初期化処理において専用枠フラグがセットされている場合、各演出タイミングで専用枠に対応する画像を表示する演出を行い（図18（A）～（C）参照）、S51Bの第3初期化処理において共通枠フラグがセットされている場合、各演出タイミングで共通枠に対応する画像を表示する演出を行う（図18（D）～（F）参照）部分。）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第2機構体の種類に応じて適切な演出を行うことができる。

【0014】

本発明の手段8の遊技機は、手段1～7のいずれかに記載の遊技機であって、

前記複数種類の第2機構体は、動作可能な可動体（例えば、共通枠のスティックコントローラ31A）を有する第2機構体（例えば、共通枠）を含み、

前記制御手段は、前記判定の結果に基づいて、前記第2機構体の種類に応じた異なる動作態様で可動体を動作させる演出を行う（例えば、演出制御用CPU120が、共通枠の場合、スティックコントローラ31Aの操作促進演出において、スティックコントローラ31Aを上昇位置まで上昇させる演出を実行可能な部分。図18（D）参照）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第2機構体の種類に応じて適切な演出を行うことができる。

【0015】

本発明の手段9の遊技機は、手段1～8のいずれかに記載の遊技機であって、

前記制御手段は、遊技機への電力供給が開始されたときに前記特定第2機構体であるか否かを判定し、該判定の結果に応じた種別の演出制御処理を行うことが可能である（例えば

10

20

30

40

50

、演出制御用CPU120が、S51Bの第3初期化処理で遊技枠の種類を特定した結果に基づいて、演出図柄変動中処理や大当り遊技中処理において、遊技枠の種類に応じた演出（例えば、図18参照）を実行する部分。）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第2機構体の種類に応じて適切な演出を行うことができる。

【0016】

本発明の手段10の遊技機は、手段1～9のいずれかに記載の遊技機であって、前記制御手段は、遊技機への電力供給が開始されたときに前記特定第2機構体であるか否かを判定し、所定の演出タイミングにおいて前記判定結果に応じた態様で演出を行うことが可能である（例えば、演出制御用CPU120が、S51Bの第3初期化処理において専用枠フラグがセットされている場合、各演出タイミングで専用枠に対応する画像を表示する演出を行い（図18（A）～（C）参照）、S51Bの第3初期化処理において共通枠フラグがセットされている場合、各演出タイミングで共通枠に対応する画像を表示する演出を行う（図18（D）～（F）参照）部分。）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第2機構体の種類に応じて適切な演出を行うことができる。

【0017】

尚、本発明は、本発明の請求項に記載された発明特定事項のみを有するものであっても良いし、本発明の請求項に記載された発明特定事項とともに該発明特定事項以外の構成を有するものであっても良い。

【図面の簡単な説明】

【0018】

【図1】本発明の実施例としてのパチンコ遊技機1Aを正面から見た正面図である。

【図2】図1のパチンコ遊技機1Aの主基板における回路構成の一例を示すブロック図である。

【図3】図1のパチンコ遊技機1Aの遊技機用枠を開放した状態を示す斜視図である。

【図4】本発明の実施例としてのパチンコ遊技機1Bを正面から見た正面図である。

【図5】図4のパチンコ遊技機1Bの主基板における回路構成の一例を示すブロック図である。

【図6】図4のパチンコ遊技機1Bの遊技機用枠を開放した状態を示す斜視図である。

【図7】専用枠と共通枠に搭載される操作手段や可動体の種類を比較する説明図である。

【図8】遊技枠側の検出手段と演出制御基板との配線接続状態を示すブロック図である。

【図9】（A）は専用枠、（B）は共通枠のシリアル変換ICの各入力ポートに接続される各種電子部品との関係を示す説明図である。

【図10】演出制御用CPUが実行する演出制御メイン処理の制御内容の一例を示すフローチャートである。

【図11】演出制御用CPUが実行する第2初期化処理の制御内容の一例を示すフローチャートである。

【図12】演出制御用CPUが実行する第2初期化処理の制御内容の一例を示すフローチャートである。

【図13】非検出時動作制御と検出時動作制御と実動作確認用動作制御の動作例を示す説明図である。

【図14】非検出時動作制御と検出時動作制御と実動作確認用動作制御の動作速度例を示す説明図である。

【図15】演出制御用CPUが実行する第3初期化処理の制御内容の一例を示すフローチャートである。

【図16】（A）～（F）は演出制御用CPUが第3初期化処理において行う報知の一例を示す図である。

【図17】演出制御プロセス処理の一例を示すフローチャートである。

【図18】（A）～（F）は本発明の変形例1としての演出態様の一例を示す図である。

10

20

30

40

50

【図 19】本発明の変形例 2 としての第 3 初期化処理の制御内容の一例を示すフローチャートである。

【図 20】本発明の変形例 3 としての演出制御メイン処理の制御内容の一例を示すフローチャートである。

【図 21】本発明の変形例 4 としての遊技枠と遊技盤との要部を示す図である。

【図 22】(A) は窓部ユニットを示す正面図、(B) は窓部ユニットを示す背面図である。

【図 23】(A) は窓部ユニットを斜め前から見た状態を示す斜視図、(B) は窓部ユニットを斜め後から見た状態を示す斜視図である。

【図 24】窓部ユニットの構成を斜め前から見た状態を示す分解斜視図である。

10

【図 25】窓部ユニットの構成を斜め後ろから見た状態を示す分解斜視図である。

【図 26】筒状部を示す縦断面図である。

【図 27】開閉枠及び遊技機用枠の内部構造を示す縦断面図である。

【図 28】動作待機形態の可動体ユニットを斜め前から見た状態を示す斜視図である。

【図 29】第 1 動作形態の可動体ユニットを斜め前から見た状態を示す斜視図である。

【図 30】第 2 動作形態の可動体ユニットを斜め前から見た状態を示す斜視図である。

【図 31】動作待機形態の可動体ユニットを正面から見た概略図である。

【図 32】第 1 動作形態の可動体ユニットを正面から見た概略図である。

【図 33】第 2 動作形態の可動体ユニットを正面から見た概略図である。

【図 34】動作待機形態の可動体ユニットを側面から見た概略図である。

20

【図 35】第 1 動作形態の可動体ユニットを側面から見た概略図である。

【図 36】第 2 動作形態の可動体ユニットを側面から見た概略図である。

【図 37】可動体演出における各可動体及び演出用 LED の動作の一例を示すタイミングチャートである。

【図 38】(A) は演出用 LED 及び可動体 LED の発光態様を側方から見た概略図、(B) は演出用 LED 及び可動体 LED の発光態様を上方から見た概略図である。

【図 39】(A) は演出表示装置の通常時を示す待機状態を示す概略図、(B) は演出表示装置の第 1 動作状態を示す概略図、(C) は演出表示装置の第 2 動作状態を示す概略図である。

【図 40】可動体ユニットの第 2 動作形態において開閉枠を開放した状態を示す概略図である。

30

【図 41】特別図柄プロセス処理で送信設定される主な演出制御コマンドの一例を示す図である。

【図 42】特別図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。

【図 43】変動パターンの構成例を示す説明図である。

【図 44】コマンド解析処理にて実行される処理内容の一例を示す説明図である。

【図 45】(A) は演出制御メイン処理の一例を示すフローチャート、(B) は S 57 中の処理の一例を示すフローチャートである。

【図 46】演出制御プロセス処理の一例を示すフローチャートである。

【図 47】可変表示開始設定処理の一例を示すフローチャートである。

40

【図 48】(A) は可動体演出設定処理の一例を示すフローチャート、(B) はスーパーリーチ A の場合の可動体演出の決定例を示す図である。

【図 49】可変表示中演出処理の一例を示すフローチャートである。

【図 50】(A) ~ (F) は複合演出の流れの一例を示す説明図である。

【図 51】変形例 5 の第 1 可動体の二段階動作を示す説明図である。

【図 52】(A) ~ (C) は変形例 5、別例 1、別例 2 の場合の可動体演出の決定例を示す図である。

【図 53】(A) は各種の予告の実行タイミングの一例を示す図、(B)、(C) は可動体演出の決定例を示す図である。

【図 54】リーチ発展予告時と煽り演出時の可動体演出の一例を示す説明図である。

50

【図 5 5】変形例 6 A の第 1 可動体の円弧状経路で動作することを示す説明図である。

【図 5 6】変形例 6 B の第 1 可動体の揺動動作を示す説明図である。

【図 5 7】変形例 6 C の第 1 可動体の複数位置停止を示す説明図である。

【図 5 8】(A) は変形例 6 D の窓部ユニットを示す横断面図、(B) は仕切り板の案内孔などを説明するための図である。

【図 5 9】変形例 7 の窓部ユニットを示す横断面図である。

【図 6 0】変形例 8 の窓部ユニットを示す横断面図である。

【図 6 1】(A) は変形例 9 の固定式の球通路を示す縦断面図、(B) (C) は変形例 9 の移動式の球通路を示す縦断面図である。

【図 6 2】(A) は変形例 10 の窓部ユニットを示す横断面図、(B) は窓部ユニットを示す縦断面図、(C) は他の例としての窓部ユニットを示す横断面図、(D) は (C) の側面図である。

10

【図 6 3】変形例 11 の第 2 透過体と遊技機用枠の構成を示す説明図である。

【図 6 4】(A) は変形例 12 の窓部ユニットを示す横断面図、(B) は変形例 13 の窓部ユニットを示す横断面図である。

【図 6 5】(A) は変形例 14 の筒状体の構成を示す説明図、(B) は変形例 14 の筒状体における発光態様が段階的に異なる例を示す図である。

【図 6 6】(A) は変形例 15 の筒状体の構成を示す説明図、(B) は変形例 15 の筒状体における発光態様が段階的に異なる例を示す図である。

【図 6 7】(A) は変形例 16 の窓部ユニットを示す横断面図、(B) は導光板演出の演出態様を示す正面図である。

20

【図 6 8】変形例 17 の第 1 可動体と第 2 可動体の動作を示す説明図である。

【図 6 9】変形例 18 の可動体演出実行処理の一例を示すフローチャートである。

【図 7 0】変形例 18 の第 1 可動体と第 2 可動体の動作を示す説明図である。

【図 7 1】(A) (B) は変形例 19 の窓部ユニットを示す縦断面図である。

【図 7 2】(A) は変形例 20 の窓部ユニットが第 1 視認位置に位置する状態を示す縦断面図、(B) は窓部ユニットが第 2 視認位置へ移動した状態を示す縦断面図である。

【図 7 3】変形例 20 の可動体演出設定処理の一例を示すフローチャート、(B) はスーパーリーチ B の場合の枠動作演出の決定例を示す図、(C) はスーパーリーチ B の場合の可動体演出の決定例を示す図である。

30

【図 7 4】変形例 21 のパチンコ遊技機を正面から見た正面図である。

【図 7 5】(A)、(B) は変形例 21 の枠側可動体の動作例を示す図である。

【図 7 6】変形例 21 の可動体演出設定処理の一例を示すフローチャート、(B) はスーパーリーチ B の場合の枠側可動体演出の決定例を示す図、(C) は第 2 動作パターン P T B-2 の場合の枠側可動体演出の決定例を示す図である。

【図 7 7】(A) は変形例 22 の第 1 可動体の変形動作を示す説明図、(B) は (A) に示す第 1 可動体と第 2 透過体の孔部との大小関係などを示す正面図である。

【図 7 8】変形例 23 の第 1 可動体の変形動作を示す説明図である。

【発明を実施するための形態】

【0019】

40

本発明に係る遊技機を実施するための形態を実施例に基づいて以下に説明する。

【実施例】

【0020】

まず、遊技機の一例であるパチンコ遊技機 1 A の全体の構成について説明する。図 1 は、パチンコ遊技機を正面から見た正面図である。図 2 は、主基板における回路構成の一例を示すブロック図である。図 3 は、遊技機用枠を開放した状態を示す斜視図である。尚、以下において、図 1 の手前側をパチンコ遊技機 1 A の前方（前面、正面）側、奥側を背面（後方）側とし、パチンコ遊技機 1 A を前面側から見たときの上下左右方向を基準として説明する。尚、本実施の形態におけるパチンコ遊技機 1 A の前面とは、該パチンコ遊技機 1 A にて遊技を行う遊技者と対向する対向面である。

50

【0021】

図1は、本実施の形態におけるパチンコ遊技機の正面図であり、主要部材の配置レイアウトを示す。パチンコ遊技機1A（以下、遊技機と略記する場合がある）は、大別して、遊技盤面を前面側に有する遊技盤2（ゲージ盤ともいう）と、遊技盤2を支持固定する遊技機用枠3（台枠）とから構成されている。遊技盤2は、遊技機用枠3に対し着脱可能であり、また、遊技盤2には、ガイドレール2bによって囲まれた正面視略円形状の遊技領域（「遊技部」ともいう）10が形成されている。この遊技領域10は、遊技媒体としての遊技球が打球発射装置（図示略）から発射されて打ち込まれ、打ち込まれた遊技球が流下可能な領域とされている。

【0022】

また、遊技機用枠3には、遊技領域10を視認するための窓部51が設けられた開閉枠50が左側辺を中心として回動可能に設けられ、該開閉枠50により遊技領域10を開閉できるようになっており、開閉枠50を閉鎖したときに窓部51を通して遊技領域10を透視できるようになっている。また、開閉枠50は、遊技機用枠3の前面全域を被覆可能な大きさに形成されており、窓部51の下方には遊技球を遊技領域に向けて発射するために遊技者等によって操作される打球操作ハンドル30（操作ノブ）が設けられている。

【0023】

打球操作ハンドル30の前面には、原点位置と該原点位置よりも前方に突出する突出位置との間で前後方向に移動可能な可動体としてのロケット45が設けられており、打球操作ハンドル30の内部に設けられたロケットモータ37Cにより前後に駆動できるようになっている。また、打球操作ハンドル30の内部には、ロケット45が原点位置にあることを検出し、検出信号を演出制御基板12に出力するロケット原点位置センサ37Aと、ロケット45が突出位置にあることを検出し、検出信号を演出制御基板12に出力するロケット突出位置センサ37Bと、が設けられている。

【0024】

遊技盤2は、アクリル樹脂、ポリカーボネート樹脂、メタクリル樹脂等の透光性を有する合成樹脂材（透過性部材）にて正面視略四角形状に形成され、前面である遊技盤面に障害釘（図示略）やガイドレール2b（図3参照）等が設けられた盤面板（図示略）と、該盤面板の背面側に一体的に取付けられるスペーサ部材（図示略）と、から主に構成されている。本実施の形態の遊技盤2は、透光性を有する合成樹脂材にて構成されていたが、これに限られるものではなく、ベニヤ板等の非透光性部材にて正面視略四角形状に構成されていてもよい。

【0025】

遊技盤2の所定位置（図1に示す例では、遊技領域10の右側下部位置）には、第1特別図柄表示器4Aと、第2特別図柄表示器4Bとが設けられている。これらは、7セグメントのLEDなどからなり、特別図柄は、「0」～「9」を示す数字や「ー」などの点灯パターンなどであればよい。特別図柄には、LEDを全て消灯したパターンが含まれてもよい。第1特別図柄表示器4Aと第2特別図柄表示器4Bはそれぞれ、変動表示ゲームの一例となる特図ゲームにおいて、各々を識別可能な複数種類の識別情報（特別識別情報）である特別図柄（「特図」ともいう）が、変動可能に表示（変動表示または可変表示ともいう）される。特別図柄の変動表示（可変表示）とは、複数種類の特別図柄を更新表示などにより変動させる（変動可能に表示する）ことである（他の可変表示についても同じ）。変動表示の最後には、表示結果（可変表示結果）として所定の特別図柄が停止表示（導出表示）される。以下では、第1特別図柄表示器4Aにおいて変動表示される特別図柄を「第1特図」ともいい、第2特別図柄表示器4Bにおいて変動表示される特別図柄を「第2特図」ともいう。第1特図の特図ゲームを「第1特図ゲーム」と、第2特図の特図ゲームを「第2特図ゲーム」ともいう。

【0026】

遊技盤2における遊技領域10の中央付近には、演出表示装置5A、5X、5Yが設けられている。演出表示装置5A、5X、5Yは、例えばLCD（液晶表示装置）等から構成

10

20

30

40

50

され、各種の演出画像を表示する表示領域を形成している。演出表示装置 5 A の表示領域では、特図ゲームにおける第 1 特別図柄表示器 4 A による第 1 特図の変動表示や第 2 特別図柄表示器 4 B による第 2 特図の変動表示のそれぞれに対応して（例えば、第 1 特図ゲームや第 2 特図ゲームと同期して）、例えば 3 つといった複数の変動表示部となる「左」、「中」、「右」の演出図柄表示エリア 5 L, 5 C, 5 R にて、各々を識別可能な複数種類の識別情報（装飾識別情報）である演出図柄（飾り図柄）が変動表示（例えば上下方向のスクロール表示や更新表示）される。この演出図柄の変動表示も、変動表示ゲームに含まれる。

【0027】

このように、演出表示装置 5 A の表示領域では、第 1 特別図柄表示器 4 A における第 1 特図を用いた特図ゲーム、または、第 2 特別図柄表示器 4 B における第 2 特図を用いた特図ゲームと同期して、各々が識別可能な複数種類の演出図柄の変動表示を行い、変動表示結果となる確定演出図柄（最終停止図柄）を導出表示する。また、図 1 に示すように、演出表示装置 5 A の表示領域には、後述する可動体（第 1 可動体 3 0 0、第 2 可動体 4 0 0、第 3 可動体 5 0 0 L, 5 0 0 R 及び第 4 可動体 6 0 0 L, 6 0 0 R）がいずれの位置にあっても遊技に関する特定遊技情報（例えば、小図柄、第 4 図柄、右打ち表示、保留表示などのうちの少なくとも一つ）を表示する特定遊技情報表示領域 5 Z を備えている。小図柄は、第 1 特図ゲームに対応して可変表示され演出図柄よりも小さい第 1 小図柄と、第 2 特図ゲームに対応して可変表示され演出図柄よりも小さい第 2 小図柄とが含まれる。小図柄は、常時表示されるものや所定期間のみ表示されるものであってもよい。第 4 図柄は、現在変動表示（可変表示）中の状態であるのか否かを示す図柄である。右打ち表示は、遊技者に対して、遊技球が遊技領域の 1 0 の右側に発射されるよう打球操作ハンドルの操作を促す表示である。この実施の形態では、演出表示装置 5 A の表示領域の一部を特定遊技情報表示領域 5 Z としているが、演出表示装置 5 X, 5 Y の少なくとも一方の表示領域に特定遊技情報表示領域 5 Z を備えるようにしてもよい。また、遊技盤 2 に特定遊技情報表示装置（例えば、LED、ランプ、7 セグメント LED、液晶表示装置など）を備えるようにしてもよい。

【0028】

演出表示装置 5 X, 5 Y は、演出表示装置 5 A よりも表示画面の横幅が略半分とされ、演出表示装置 5 A の左右側に、後述するように移動及び回転可能に設けられている。本実施の形態では、主に中央の演出表示装置 5 A にて演出図柄の変動表示や各種演出が行われ、演出表示装置 5 X, 5 Y にて演出表示装置 5 A に関連する演出が行われるようになっているが、演出表示装置 5 A に替えて演出図柄の変動表示が行われたり、演出表示装置 5 A とは別個の演出も行われたりすることがある。

【0029】

また、これら演出表示装置 5 A, 5 X, 5 Y は、遊技盤 2 よりも背面側に配設され、該遊技盤 2 に形成された開口 2 c を通して視認できるようになっている。尚、本実施の形態では、演出表示装置 5 X, 5 Y の一部は盤面板 2 0 0 を通して視認できるようになっている。また、遊技盤 2 における開口 2 c には枠状のセンター飾り枠 5 2 が設けられている。

【0030】

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

【0031】

ここで、特図ゲームに対応した変動表示の保留は、普通入賞球装置 6 A が形成する第 1 始動入賞口や、普通可変入賞球装置 6 B が形成する第 2 始動入賞口を、遊技球が通過（進入）することによる始動入賞に基づいて発生する。すなわち、特図ゲームや演出図柄の変動

10

20

30

40

50

表示といった変動表示ゲームを実行するための始動条件（「実行条件」ともいう）は成立したが、先に成立した開始条件に基づく変動表示ゲームが実行中であることやパチンコ遊技機 1 A が大当り遊技状態に制御されていることなどにより、変動表示ゲームの開始を許可する開始条件が成立していないときに、成立した始動条件に対応する変動表示の保留が行われる。

【0032】

第 1 特別図柄表示器 4 A 及び第 2 特別図柄表示器 4 B の右側方位置には、特図保留記憶数を特定可能に表示するための第 1 保留表示器 2 5 A と第 2 保留表示器 2 5 B とが設けられている。第 1 保留表示器 2 5 A は、第 1 特図保留記憶数を特定可能に表示し、第 2 保留表示器 2 5 B は、第 2 特図保留記憶数を特定可能に表示する。例えば、第 1 保留表示器 2 5 A と第 2 保留表示器 2 5 B とはそれぞれ、複数の LED を含んで構成され、LED の点灯個数によって第 1 特図保留記憶数（第 1 特図ゲームの保留記憶数）と第 2 特図保留記憶数（第 2 特図ゲームの保留記憶数）とを表示する。

10

【0033】

演出表示装置 5 A の下方には、普通入賞球装置 6 A が設けられ、演出表示装置 5 Y の下方には、普通可変入賞球装置 6 B が設けられている。普通入賞球装置 6 A は、例えば所定の球受部材によって常に一定の開放状態に保たれる始動領域（第 1 始動領域）としての第 1 始動入賞口を形成する。普通可変入賞球装置 6 B は、図 2 に示す普通電動役物用となるソレノイド 8 1 によって、遊技領域 1 0 に突出する突出位置となる閉鎖状態と遊技領域 1 0 から退避する退避位置となる開放状態とに変化する可動板を有する普通電動役物を備え、始動領域（第 2 始動領域）としての第 2 始動入賞口を形成する。

20

【0034】

第 1 始動入賞口を通過（進入）した遊技球が第 1 始動口スイッチ 2 2 A によって検出されたことに基づき、所定個数（例えば 3 個）の遊技球が賞球として払い出され、第 1 特図保留記憶数が所定の上限值（例えば「4」）以下であれば、第 1 始動条件が成立する。また、第 2 始動入賞口を通過（進入）した遊技球が第 2 始動口スイッチ 2 2 B によって検出されたことに基づき、所定個数（例えば 3 個）の遊技球が賞球として払い出され、第 2 特図保留記憶数が所定の上限值（例えば「4」）以下であれば、第 2 始動条件が成立する。

【0035】

図 1 に示すように、普通入賞球装置 6 A の右方位置には、特別可変入賞球装置 7 が設けられている。特別可変入賞球装置 7 は、図 2 に示すソレノイド 8 2 によって開閉駆動される大入賞口扉によって開放状態と閉鎖状態とに変化する特定領域としての大入賞口を形成する。このように、特定領域としての大入賞口は、遊技球が通過（進入）しやすく遊技者にとって有利な開放状態と、遊技球が通過（進入）できない（または通過（進入）しにくい）遊技者にとって不利な閉鎖状態とに変化する。

30

【0036】

大入賞口を通過（進入）した遊技球が図 2 に示すカウントスイッチ 2 3 によって検出されたことに基づき、所定個数（例えば 1 5 個）の遊技球が賞球として払い出される。従って、特別可変入賞球装置 7 において大入賞口が開放状態となれば、その大入賞口に遊技球が進入可能となり、遊技者にとって有利な第 1 状態となる。その一方で、特別可変入賞球装置 7 において大入賞口が閉鎖状態となれば、大入賞口に遊技球を通過（進入）させて賞球を得ることが不可能または困難になり、遊技者にとって不利な第 2 状態となる。

40

【0037】

第 2 保留表示器 2 5 B の右側方位置には、普通図柄表示器 2 0 が設けられている。一例として、普通図柄表示器 2 0 は、7 セグメントの LED などからなり、特別図柄とは異なる複数種類の普通識別情報である普通図柄（普図、普通図）の可変表示を行う。普通図柄の可変表示は普図ゲーム（普通図ゲーム）ともいう。普図ゲームは、遊技球が通過ゲート 4 1 を通過したことに基づいて実行される。遊技球が通過ゲート 4 1 を通過したときには、図 2 のゲートスイッチ 2 1 がオンになり、これにより当該遊技球の通過が検出される。普通図柄表示器 2 0 の右側方位置には、普図保留表示器 2 5 C が設けられている。普図保留

50

表示器 25C は、例えば 4 個の LED を含んで構成され、通過ゲート 41 を通過した有効通過球数としての普図保留記憶数を表示する。つまり、普図保留表示器 25C は、実行が保留されている普図ゲームの数である普図保留記憶数を LED の点灯個数により表示する。

【0038】

遊技盤 2 の表面には、遊技球の流下方向や速度を変化させる風車及び多数の障害釘が設けられている。また、遊技盤 2 には、遊技領域側発光部品が配置されている。この遊技領域側発光部品としては、例えばセンター飾り枠 52 に設けられた図示省略の発光部品 (LED)、普通入賞球装置 6A や普通可変入賞球装置 6B に設けられた図示省略の発光部品 (LED) などがある。また、遊技盤 2 は、その表面の少なくとも一部 (例えば導光領域) を発光させるための発光部品 (LED) を備えるようにしてもよい。遊技領域の最下方には、いずれの入賞口にも進入しなかった遊技球が取り込まれるアウト口が設けられている。遊技機用枠 3 の左右上部位置には効果音等を再生出力するためのスピーカ 8L, 8R が設けられており、遊技領域周辺部には遊技効果用の演出用 LED 9 が設けられている。

10

【0039】

遊技領域 10 の下方における遊技機用枠 3 の所定位置には、賞球として払い出された遊技球や所定の球貸機により貸し出された遊技球を、打球発射装置 (図示略) へと供給可能に保持 (貯留) する上皿 90 (打球供給皿ともいう) が設けられている。遊技機用枠 3 の下部には、上皿 90 から僅かれた余剰球やファール球などをパチンコ遊技機 1A の外部へと排出する排出口 (図示略) が設けられている。上皿を形成する部材にはプッシュボタン 31B が設けられている。プッシュボタン 31B の設置位置における上皿の本体内部などには、プッシュボタン 31B に対する遊技者の操作 (例えば押下) を検出し、操作検出信号を演出制御基板 12 に出力するボタンセンサ 36A が設けられている。また、上皿 90 を形成する部材には十字ボタン 46 が設けられている。十字ボタン 46 の設置位置における上皿 90 の本体内部などには、十字ボタン 46 に対する遊技者の操作 (例えば、上、下、左、右の押下) を検出し、操作検出信号を演出制御基板 12 に出力する十字ボタンセンサ 38A ~ 38D が設けられている。

20

【0040】

遊技機用枠 3 の下部箇所には、遊技者が把持して傾倒操作が可能なスティックコントローラ 31A が取付けられている。スティックコントローラ 31A の下部における遊技機用枠 3 の下部内部などには、操作桿が原点位置にあることを検出し、検出信号を演出制御基板 12 に出力するスティック原点位置センサ 35A と、操作桿が引き位置にあることを検出し、操作検出信号を演出制御基板 12 に出力するスティック引き位置センサ 35B と、が設けられている。また、スティックコントローラ 31A の内部には、該スティックコントローラ 31A を振動させることが可能な振動モータ 35C が設けられている。

30

【0041】

遊技機用枠 3 の前面上部には、天発光部 47 を遊技者に視認不能に隠蔽する原点位置と演出部を遊技者に視認可能に開放する開放位置との間で回動可能な可動体としてのカバー体 48 が設けられており、内部に設けられたカバー体モータ 39C により開閉駆動できるようになっている。また、遊技機用枠 3 の内部には、カバー体 48 が原点位置にあることを検出し、検出信号を演出制御基板 12 に出力するカバー体原点位置センサ 39A と、カバー体 48 が開放位置にあることを検出し、検出信号を演出制御基板 12 に出力するカバー体開放位置センサ 39B と、が設けられている。

40

【0042】

また、遊技機用枠 3 の前面には、天発光部 47 の左右側から窓部 51 の左右側辺に沿うように下方に向けて複数の演出用 LED 9 からなる発光部が帯状に延設されている。

【0043】

次に、パチンコ遊技機 1A の回路構成について説明する。パチンコ遊技機 1A には、例えば図 2 に示すような主基板 11、演出制御基板 12、音声制御基板 13、LED 制御基板 14、主基板 11 と演出制御基板 12 との間で伝送される各種の制御信号を中継するための中継基板 15、払出制御基板、情報端子基板、発射制御基板、インタフェース基板など

50

といった、各種の基板が配置されている。

【0044】

主基板11は、メイン側の制御基板であり、パチンコ遊技機1Aにおける遊技の進行を制御するための各種回路が搭載されている。主基板11は、主として、特図ゲームにおいて用いる乱数の設定機能、所定位置に配設されたスイッチ等からの信号の入力を行う機能、演出制御基板12などからなるサブ側の制御基板に宛てて、指令情報の一例となる制御コマンドを制御信号として出力して送信する機能、ホールの管理コンピュータに対して各種情報を出力する機能などを備えている。また、主基板11は、第1特別図柄表示器4Aと第2特別図柄表示器4Bを構成する各LED（例えばセグメントLED）などの点灯／消灯制御を行って第1特図や第2特図の変動表示を制御することや、普通図柄表示器20の点灯／消灯／発色制御などを行って普通図柄表示器20による普通図柄の変動表示を制御することといった、所定の表示図柄の変動表示を制御する機能も備えている。また、主基板11には、例えば遊技制御用マイクロコンピュータ100や、スイッチ回路110、ソレノイド回路111などが搭載されている。

10

【0045】

図2に示すように、主基板11には、通過ゲート41を通過した遊技球を検出するゲートスイッチ21、第1始動口スイッチ22A、第2始動口スイッチ22B、カウントスイッチ23からの検出信号を伝送する配線が接続されている。また、第1特別図柄表示器4A、第2特別図柄表示器4B、普通図柄表示器20、第1保留表示器25A、第2保留表示器25B、普図保留表示器25Cなどの表示制御を行うための指令信号を伝送する配線が接続されている。

20

【0046】

主基板11から演出制御基板12に向けて伝送される制御信号は、例えば電気信号として送受信される演出制御コマンドである。演出制御コマンドには、例えば、演出図柄の変動時間及びリーチ演出の種類や擬似連の有無等の変動態様を示す変動パターンを示す変動パターン指定コマンド等が含まれている。

【0047】

主基板11に搭載された遊技制御用マイクロコンピュータ100は、例えば1チップのマイクロコンピュータであり、遊技制御用のプログラムや固定データ等を記憶するROM101（Read Only Memory101）と、遊技制御用のワークエリアを提供するRAM102（Random Access Memory102）と、遊技制御用のプログラムを実行して制御動作を行うCPU103（Central Processing Unit103）と、CPU103とは独立して乱数値を示す数値データの更新を行う乱数回路104と、I/O105（Input/Output port105）と、を備えて構成される。一例として、遊技制御用マイクロコンピュータ100では、CPU103がROM101から読み出したプログラムを実行することにより、パチンコ遊技機1Aにおける遊技の進行を制御するための処理が実行される。このとき、ROM101が記憶する各種データ（変動パターンや各種の決定テーブルなどのデータ）が用いられ、RAM102がメインメモリとして使用される。

30

【0048】

乱数回路104は、遊技の進行を制御するときに使用される各種の乱数値（遊技用乱数）を示す数値データを更新可能にカウントする。遊技用乱数はCPU103が所定のコンピュータプログラムを実行することで更新されるものであってもよい。I/O105は、各種信号が入力される入力ポートと、各種信号を伝送するための出力ポートとを備える。

40

【0049】

スイッチ回路110は、遊技球検出用の各種スイッチ（ゲートスイッチ21、始動口スイッチ（第1始動口スイッチ22Aおよび第2始動口スイッチ22B）、カウントスイッチ23）からの検出信号（遊技球が通過又は進入してスイッチがオンになったことを示す検出信号）を取り込んで遊技制御用マイクロコンピュータ100に伝送する。

【0050】

ソレノイド回路111は、遊技制御用マイクロコンピュータ100からのソレノイド駆動

50

信号（例えば、ソレノイド 8 1 やソレノイド 8 2 をオンする信号など）を、普通電動役物用のソレノイド 8 1 や大入賞口扉用のソレノイド 8 2 に伝送する。主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に伝送される演出制御コマンドは、中継基板 1 5 によって中継される。

【0051】

図 2 に示すように、演出制御基板 1 2 は、主基板 1 1 とは独立したサブ側の制御基板であり、中継基板 1 5 を介して主基板 1 1 から伝送された制御信号を受信して、演出表示装置 5 A、5 X、5 Y、スピーカ 8 L、8 R 及び演出用 LED 9 といった演出用の電気部品による演出動作を制御するための各種回路が搭載されている。

【0052】

演出制御基板 1 2 には、プログラムに従って制御動作を行う演出制御用 CPU 1 2 0 と、演出制御用のプログラムや固定データ等を記憶する ROM 1 2 1 と、演出制御用 CPU 1 2 0 のワークエリアを提供する RAM 1 2 2 と、演出表示装置 5 A、5 X、5 Y における表示動作の制御内容を決定するための処理などを実行する表示制御部 1 2 3 と、演出制御用 CPU 1 2 0 とは独立して乱数値を示す数値データの更新を行う乱数回路 1 2 4 と、I/O 1 2 5 とが搭載されている。一例として、演出制御用 CPU 1 2 0 が ROM 1 2 1 に記憶されたプログラムを実行することにより、演出制御基板 1 2 の機能（演出の実行）を実現する。このとき、ROM 1 2 1 が記憶する各種データ（演出制御パターンに用いるデータや各種の決定テーブルなどのデータ）が用いられ、RAM 1 2 2 がメインメモリとして使用される。

【0053】

また、演出制御基板 1 2 の ROM 1 2 1 には、遊技盤 2 に設けられた可動体を動作させるための動作制御データだけでなく、パチンコ遊技機 1 A を構成する開閉枠 5 0 及び遊技機用枠 3 を含む遊技枠に設けられた可動体を動作させるための動作制御データや、遊技枠に設けられた操作手段に対応する画像を表示するための画像データ等が記憶されている。

【0054】

表示制御部 1 2 3 は、演出制御用 CPU 1 2 0 からの表示制御指令に基づき、演出表示装置 5 において表示する演出画像の映像信号を出力し、演出表示装置 5 に演出画像を表示する。一例として、表示制御部 1 2 3 には、VDP（Video Display Processor）、CGROM（Character Generator ROM）、VRAM（Video RAM）などが搭載されていればよい。

【0055】

乱数回路 1 2 4 は、演出動作を制御するときに使用される各種の乱数値（演出用乱数）を示す数値データを更新可能にカウントする。演出用乱数は、演出制御用 CPU 1 2 0 が所定のコンピュータプログラムを実行することで更新されるものであってもよい。演出制御基板 1 2 に搭載された I/O 1 2 5 は、主基板 1 1 などから伝送された演出制御コマンドを取り込むための入力ポートと、各種信号を伝送するための出力ポートとを備える。

【0056】

音声制御基板 1 3 は、演出制御基板 1 2 からの効果音信号に基づき、スピーカ 8 L、8 R から音声（効果音信号が指定する音声）を出力させる機能を有する。LED 制御基板 1 4 は、演出制御基板 1 2 からの電飾信号に基づき、演出用 LED 9 の点灯／消灯駆動（電飾信号が示す駆動内容による点灯／消灯）を行う機能を有する。

【0057】

演出表示装置 5 A は、液晶パネルなどの表示パネルと、表示パネルを駆動するドライバ回路を備える。表示制御部 1 2 3 から I/O 1 2 5 を介して演出表示装置 5 A に供給された映像信号は、ドライバ回路に入力される。ドライバ回路は、映像信号が表す画像を表示パネルに表示させる。また、演出表示装置 5 X、5 Y は、演出表示装置 5 A とのサイズの違いや後述するように可動することなどの違いはあるものの、表示構成に関しては演出表示装置 5 A と同様に構成されている。

【0058】

演出表示装置 5 A の演出図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R や演出表示装置 5 X、5 Y の演

10

20

30

40

50

出図柄表示エリアでは、第1又は第2特図ゲームが開始されることに対応して、演出図柄の変動表示が開始される。第1、第2特図ゲームにおいて可変表示結果（確定特別図柄ともいう）が停止表示されるときには、演出図柄の変動表示の表示結果（可変表示結果）となる確定演出図柄（3つの演出図柄の組合せ）が停止表示（導出表示）される。

【0059】

また、演出制御基板12には、音量や光量等の演出設定を行うための設定切替スイッチ55、第1可動体300の第1駆動機構310、第2駆動機構320、第3駆動機構330、第4駆動機構340、第2可動体400の第5駆動機構410、第3可動体500L、500Rの第6駆動機構510L、510R、第4可動体600L、600Rの第7駆動機構610L、610Rといった遊技盤2側に設けられる盤側電子部品と、スティック原点位置センサ35A、スティック引き位置センサ35B、振動モータ35C、ボタンセンサ36A、ロケット原点位置センサ37A、ロケット突出位置センサ37B、ロケットモータ37C、十字ボタンセンサ38A～38D、カバー体原点位置センサ39A、カバー体開放位置センサ39B、カバー体モータ39Cといった遊技枠側に設けられる枠側電子部品と、が接続されている。

【0060】

次に、図3に基づいて、パチンコ遊技機1Aの構造について説明する。

【0061】

図3に示すように、遊技機用枠3は、上板61、下板62、左側板63及び右側板64により縦長四角枠状に形成される外枠60に支持されている。詳しくは、外枠60の開口下部は幕板65により閉塞され、外枠60の左上角部及び左下角部には、遊技機用枠3の左上角部及び左下角部に設けられた上下方向を向く回転軸（図示略）を回転可能に支持する軸受部（図示略）が設けられており、遊技機用枠3は、外枠60の左側辺付近を中心として該外枠60の開口を閉鎖する閉鎖位置と開口を開放する開放位置との間で回転可能に支持されている。

【0062】

遊技機用枠3には、遊技盤2の背面側に設けられる各種部品や装置を被覆する裏カバー70が挿入可能な大きさの開口を有する装着部160が形成されており、装着部160の左側上下位置には係止凹部（図示略）が設けられ、右側上下位置には盤押え金具（図示略）が設けられている。よって、遊技機用枠3の前方から遊技盤2の背面の裏カバー70を装着部160に挿入し、該遊技盤2の左端部を係止凹部（図示略）に差し込んだ状態で右端部を盤押え金具（図示略）で係止することにより、遊技機用枠3に遊技盤2を装着できるようになっている。また、盤押え金具の係止状態を解除すれば遊技盤2を遊技機用枠3から容易に取外することができる。

【0063】

また、図3及び図6に示すように、遊技機用枠3の装着部160の下部には、遊技機用枠3及び開閉枠50からなる遊技枠に設けられたセンサやモータ等の各種電子部品からの配線が接続される枠側コネクタWCNが設けられ、遊技盤2の下部には、遊技盤2に設けられたセンサやモータ等の各種電子部品からの配線が接続される盤側コネクタBCNが設けられており、遊技盤2を前方から装着部160に装着することで枠側コネクタWCNと盤側コネクタBCNとが接続されるようになっている。これにより、遊技盤2を装着部160に装着することで演出制御基板12に制御される電子部品のうち盤側の電子部品がそれぞれ演出制御基板12に接続され、遊技盤2を装着部160から取外すことで演出制御基板12に制御される電子部品のうち盤側の電子部品と演出制御基板12との接続が解除されるようになっている。

【0064】

次に、図4～図7には、他のパチンコ遊技機1Bが示されている。パチンコ遊技機1Aは、開閉枠50及び遊技機用枠3からなる遊技枠が、特定の機種に固有の意匠及び役物等を有し、特定の機種にのみ使用される専用枠として製造されたものであるのに対し、パチンコ遊技機1Bは、開閉枠50及び遊技機用枠3からなる遊技枠が、所定の意匠及び役物等

を有し、複数の機種に共通して使用される共通枠として製造されたものである。

【0065】

図4～図6に示すように、パチンコ遊技機1Bは、遊技機の基本的な構造や回路構成などについてはパチンコ遊技機1Aとほぼ同様に構成されているため、パチンコ遊技機1Aと同様の機能を有する構成部位や電子部品等については同じ符号を付すことにより詳細な説明は省略することとする。

【0066】

図1～図6に示すように、パチンコ遊技機1Aとパチンコ遊技機1Bとは、それぞれ外枠60に回動可能に支持され開閉枠50を有する遊技機用枠3と、遊技機用枠3の装着部160に着脱可能な遊技盤2と、から主に構成され、遊技盤2の背面側には主基板11及び演出制御基板12が取付けられているが、開閉枠50の前面意匠は異なる。

10

【0067】

各パチンコ遊技機1A、1Bの遊技盤2は、機種に固有の役物（例えば、各種入賞口など）が設けられた遊技領域10が形成されるとともに、機種に固有の演出用可動体や装飾部材等が設けられている一方で、盤面板の外形などはほぼ同様に形成されているため、パチンコ遊技機1Aの遊技機用枠3の装着部160とパチンコ遊技機1Bの遊技機用枠3の装着部160のいずれにも装着できるようになっている。また、前述した枠側コネクタWCNと盤側コネクタBCNも、各パチンコ遊技機1A、1Bにおいて同じように設けられている。

20

【0068】

図7に示すように、各パチンコ遊技機1A、1Bの遊技枠は、打球操作ハンドル30、スティックコントローラ31A、プッシュボタン31B、十字ボタン46など、遊技者が操作可能な操作手段が設けられている。また、パチンコ遊技機1Aには、天発光部47を開閉可能なカバー体48が設けられている。これら打球操作ハンドル30、スティックコントローラ31A、プッシュボタン31B、十字ボタン46などは、同様の機能を有し同じ用途で使用する操作手段であるが、図7に示すように、それぞれ外観意匠や機能等が異なっている。

【0069】

詳しくは、打球操作ハンドル30は、発射装置により遊技領域10に遊技球を発射させるための回転操作が可能とされている。パチンコ遊技機1Aの打球操作ハンドル30には、原点位置と突出位置との間で移動可能な可動体であるロケット45が設けられているが、パチンコ遊技機1Bの打球操作ハンドル30にはロケットは設けられていない。

30

【0070】

スティックコントローラ31Aは、原点位置（非操作位置）と該原点位置よりも手前側の引き位置（操作位置）との間で移動可能であり、原点位置においてスティック原点位置センサ35Aにより検出され、引き位置においてスティック引き位置センサ35Bにより検出され、振動モータ35Cにより振動するようになっている。一方、パチンコ遊技機1Aのスティックコントローラ31Aは上下動しないが、パチンコ遊技機1Bのスティックコントローラ31Aはスティックモータ35Dにより上下動するようになっている。また、パチンコ遊技機1Aとパチンコ遊技機1Bとでスティックコントローラ31Aの意匠は異なる。

40

【0071】

プッシュボタン31Bは、原点位置（非操作位置）と該原点位置よりも下側の操作位置（操作位置）との間で移動可能であり、操作位置においてボタンセンサ36Aにより検出されるようになっている。また、パチンコ遊技機1Aとパチンコ遊技機1Bとでプッシュボタン31Bの意匠は異なる。

【0072】

十字ボタン46は、原点位置（非操作位置）と該原点位置よりも前側、後側、左側、右側のいずれかの部位が下方に押下可能であり、各操作位置において各十字ボタンセンサ38A～38Dにより検出されるようになっている。尚、パチンコ遊技機1Aとパチンコ遊技

50

機 1 B とで十字ボタン 4 6 の意匠は同一である。

【 0 0 7 3 】

カバー体 4 8 は、原点位置と開放位置との間で回動可能であり、原点位置においてカバー体原点位置センサ 3 9 A により検出され、開放位置においてカバー体開放位置センサ 3 9 B により検出され、カバー体モータ 3 9 C によりカバー体 4 8 を回動できるようになっている。一方、パチンコ遊技機 1 B には、天発光部 4 7 及び該天発光部 4 7 を開閉可能なカバー体 4 8 は設けられていない。

【 0 0 7 4 】

また、専用枠（パチンコ遊技機 1 A）はスティックコントローラ 3 1 A を上下動させるスティックモータを有しないし、共通枠（パチンコ遊技機 1 B）はスティックコントローラ 3 1 A を上下動させるスティックモータ 3 5 D を有している。また、専用枠（パチンコ遊技機 1 A）は演出用の可動体としてロケット 4 5 を動作させるためのロケットモータ 3 7 C と、カバー体 4 8 を動作させるためのカバー体モータ 3 9 C とを有しているが、共通枠はロケットモータやカバー体モータを有しない。

【 0 0 7 5 】

尚、パチンコ遊技機 1 B の演出制御基板 1 2 には、図 5 に示すように、音量や光量等の演出設定を行うための設定切替スイッチ 5 5、可動体 7 0 0 の第 1 駆動機構 7 0 1、第 2 駆動機構 7 0 2 といった遊技盤 2 側に設けられる盤側電子部品と、スティック原点位置センサ 3 5 A、スティック引き位置センサ 3 5 B、振動モータ 3 5 C、スティックモータ 3 5 D、ボタンセンサ 3 6 A、十字ボタンセンサ 3 8 A ~ 3 8 D といった遊技枠側に設けられる枠側電子部品と、が接続されている。

【 0 0 7 6 】

また、演出制御基板 1 2 の ROM 1 2 1 には、遊技盤 2 に設けられた可動体を動作させるための動作制御データだけでなく、パチンコ遊技機 1 B を構成する開閉枠 5 0 及び遊技機用枠 3 を含む遊技枠に設けられた可動体を動作させるための動作制御データや、遊技枠に設けられた操作手段に対応する画像を表示するための画像データ等が記憶されている。

【 0 0 7 7 】

本実施例では、例えば、パチンコ遊技機 1 A の遊技盤 2 をパチンコ遊技機 1 B の遊技機用枠 3 の装着部 1 6 0 に装着したり、パチンコ遊技機 1 B の遊技盤 2 をパチンコ遊技機 1 A の遊技機用枠 3 の装着部 1 6 0 に装着することが可能である。すなわち、一の遊技盤 2（例えば、所定機種種の遊技盤 2）を、専用枠または共通枠のいずれにも装着可能である。また、遊技盤 2 を装着部 1 6 0 に装着することにより枠側コネクタ W C N と盤側コネクタ B C N とが接続され、遊技盤 2 に設けられる演出制御基板 1 2 に制御される電子部品のうち、遊技枠側に設けられる電子部品が演出制御基板 1 2 に配線接続される。

【 0 0 7 8 】

よって、例えば、パチンコ遊技機の製造メーカーでの製造開発段階あるいは遊技店に納入された後などにおいて、専用枠に装着するものとして製造された遊技盤 2 をパチンコ遊技機 1 B の装着部 1 6 0 に装着したり、共通枠に装着するものとして製造された遊技盤 2 をパチンコ遊技機 1 A の装着部 1 6 0 に装着した場合でも、演出制御基板 1 2 と遊技枠側の電子部品とは配線接続されてしまう。そして、遊技枠に対応しない遊技盤 2 を装着したままパチンコ遊技機 1 A、1 B の電源を投入した場合、演出制御用 CPU 1 2 0 が制御する遊技枠側の可動体の動作態様等が異なるため、演出制御用 CPU 1 2 0 が遊技枠側の可動体に対し動作信号等を出力しても、可動体が動作しなかったり、可動体が誤動作したりすることがあるばかりか、対応しない動作信号を出力することによって駆動源であるモータ等に無理な負荷がかかり焼きついてしまうといった不具合が生じる可能性がある。

【 0 0 7 9 】

また、後述するようにスティックコントローラ 3 1 A やプッシュボタン 3 1 B の操作を促す演出を行う場合に、これらスティックコントローラ 3 1 A やプッシュボタン 3 1 B の演出表示装置 5 に画像を表示することがあるが（図 1 8 参照）、遊技枠に対応しない遊技盤 2 が装着された場合、演出制御用 CPU 1 2 0 は、当該遊技盤 2 を装着した遊技枠に設け

10

20

30

40

50

られているスティックコントローラ 3 1 A やプッシュボタン 3 1 B とは異なるスティックコントローラ 3 1 A やプッシュボタン 3 1 B の画像を表示してしまう可能性がある。

【0080】

よって、本実施例では、遊技盤 2 を遊技機用枠 3 の装着部 1 6 0 に装着して電源を投入した際に、演出制御用 CPU 1 2 0 は、遊技枠に設けられる各種検出手段から出力される検出特定情報に基づいて、遊技盤 2 が装着されている遊技機用枠 3 が特定遊技機用枠（例えば、専用枠または共通枠）であるか否かを判定し、特定遊技機用枠であると判定したときに報知を行うことが可能である。

【0081】

次に、図 8 に基づいて、開閉枠 5 0 及び遊技機用枠 3 からなる遊技枠に設けられる各種電子部品と演出制御基板 1 2 との配線接続状況について説明する。

【0082】

図 8（A）に示すように、遊技枠が専用枠であるパチンコ遊技機 1 A においては、演出制御基板 1 2 と各種電子部品（例えば、スティック原点位置センサ 3 5 A、スティック引き位置センサ 3 5 B、振動モータ 3 5 C、ボタンセンサ 3 6 A、ロケット原点位置センサ 3 7 A、ロケット突出位置センサ 3 7 B、ロケットモータ 3 7 C、十字ボタンセンサ 3 8 A ～ 3 8 D、カバー体原点位置センサ 3 9 A、カバー体開放位置センサ 3 9 B、カバー体モータ 3 9 C）との間には、パラレルデータをシリアルデータに変換するためのシリアル変換 IC 1 3 0 が設けられている。

【0083】

また、図 8（B）に示すように、共通枠であるパチンコ遊技機 1 B においては、演出制御基板 1 2 と各種電子部品（例えば、スティック原点位置センサ 3 5 A、スティック引き位置センサ 3 5 B、振動モータ 3 5 C、スティックモータ 3 5 D、ボタンセンサ 3 6 A、十字ボタンセンサ 3 8 A ～ 3 8 D）との間には、パラレルデータをシリアルデータに変換するためのシリアル変換 IC 1 3 0 が設けられている。

【0084】

図 8（A）（B）に示すシリアル変換 IC 1 3 0 は、各種電子部品からの検出信号（パラレルデータ）が入力される入力ポート 1 3 1 と、演出制御基板 1 2 のシリアル通信部 1 3 3 に対しシリアルデータを出力するためのシリアル通信部 1 3 2 と、を有し、入力ポート 1 3 1 の各ポート番号（0（H）～7（a）、図 9 参照）各々の検出信号の入力状態に基づいて、入力ポート 1 3 1 への検出信号の入力状態を特定可能な 1 6 ビットのシリアルデータを生成し、該生成したシリアルデータをシリアル通信部 1 3 2 から演出制御基板 1 2 に出力できるようになっている。

【0085】

このようにパチンコ遊技機 1 A、1 B にあっては、遊技機用枠 3 に対して着脱可能な遊技盤 2 に演出制御基板 1 2 が設けられており、演出制御基板 1 2 と遊技枠側に設けられる枠側電子部品とはシリアルデータ通信が可能とされていることで、パラレルデータにより通信する場合に比べて演出制御基板 1 2 と各枠側電子部品との配線数を減らすことができるようになっている。

【0086】

尚、図 8 においては、遊技枠の各種電子部品から入力されるパラレルデータをシリアル変換 IC 1 3 0 によりシリアルデータに変換して演出制御基板 1 2 に出力する回路構成を記載しているが、パチンコ遊技機 1 A、1 B は、特に詳細な図示はしないが、演出制御基板 1 2 からシリアルデータにて出力される各種制御情報をパラレルデータに変換するパラレル変換 IC（図示略）を有し、パラレル変換 IC により変換したパラレルデータを遊技枠の各種電子部品（例えば、振動モータ 3 5 C、ロケットモータ 3 7 C、カバー体モータ 3 9 C、スティックモータ 3 5 D）に出力できるようになっている。

【0087】

また、図 8 においては、説明の便宜上、遊技枠側に設けられる全ての電子部品からの検出信号は一のシリアル変換 IC 1 3 0 の入力ポート 1 3 1 に入力される形態を例示したが、

10

20

30

40

50

本発明はこれに限定されるものではなく、シリアル変換ＩＣ１３０を複数設けてもよい。また、シリアル変換ＩＣ１３０は、遊技枠の所定箇所（例えば、開閉枠５０の背面など）に設けられることが好ましい。

【００８８】

また、本実施例では、パチンコ遊技機１Ａ，１Ｂの電源を投入したときに、入力ポート１３１に、スティックコントローラ３１Ａ、プッシュボタン３１Ｂ、十字ボタン４６、ロケット４５、カバー体２８を検出している各種センサからは検出信号（オン状態を示す信号）が出力されるようになっている。そして、シリアル変換ＩＣ１３０は、入力ポート１３１の各ポート番号（０（Ｈ）～７（ａ）、図９参照）各々の信号の入力状態（オン状態、オフ状態）を確認し、入力ポート１３１への検出信号の入力状態を特定可能な１６ビットのシリアルデータを生成し、シリアル通信部１３２を介して演出制御基板１２のシリアル通信部１３３に出力するようになっている。

10

【００８９】

また、本実施例では、パチンコ遊技機１Ａ，１Ｂの電源を投入したときに、シリアル変換ＩＣ１３０が、入力ポート１３１の各ポート番号（０（Ｈ）～７（ａ））各々の信号の入力状態を確認することにより入力ポート１３１への検出信号の入力状態を特定可能なシリアルデータを生成して演出制御基板１２に出力する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、パチンコ遊技機１Ａ，１Ｂの電源を投入したときに、演出制御用ＣＰＵ１２０がシリアル変換ＩＣ１３０に対し入力取込信号（ラッチ信号）を出力し、該入力取込信号（ラッチ信号）が入力されたことに基づいてシリアル変換ＩＣ１３０が入力ポート１３１への検出信号の入力状態を特定可能なシリアルデータを生成して演出制御基板１２に出力するようにしてもよい。

20

【００９０】

また、本実施例では、パチンコ遊技機１Ａ，１Ｂの電源を投入したときに、振動モータ３５Ｃ、ロケットモータ３７Ｃ、カバー体モータ３９Ｃ、スティックモータ３５Ｄからの駆動信号は入力ポート１３１に入力されることはなく、演出制御用ＣＰＵ１２０からモータの駆動信号が出力され、該駆動信号に基づいて各モータが駆動することにより、駆動信号が入力ポート１３１に入力されるようになっている。

【００９１】

尚、本実施例では、演出制御用ＣＰＵ１２０からモータの駆動信号が出力されたことに基づいて各モータが駆動することで駆動信号が入力ポート１３１に入力される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、モータを検出可能な検出手段を設け、パチンコ遊技機１Ａ，１Ｂの電源を投入したときに該検出手段からの検出信号が入力されるようにしてもよい。

30

【００９２】

図９（Ａ）に示すように、遊技枠が専用枠であるパチンコ遊技機１Ａでは、遊技枠の各種電子部品からの検出信号は、入力ポート１３１の各ポート番号０（Ｈ）～７（Ａ）、０（ｈ）～７（ａ）に入力され、図９（Ｂ）に示すように、共通枠であるパチンコ遊技機１Ｂでは、遊技枠の各種電子部品からの検出信号は、入力ポート１３１における各ポート番号０（Ｈ）～７（Ａ）、０（ｈ）～７（ａ）に入力されるようになっている。

40

【００９３】

詳しくは、図９（Ａ）（Ｂ）に示すように、ボタンセンサ３５は、パチンコ遊技機１Ａ，１Ｂともにポート番号３（Ｅ）に接続され、スティック原点位置センサ３５Ａ、スティック引き位置センサ３５Ｂは、パチンコ遊技機１Ａ，１Ｂともにポート番号７（Ａ）、０（ｈ）に接続され、十字ボタンセンサ３８Ａ～３８Ｄは、パチンコ遊技機１Ａ，１Ｂともにポート番号４（ｄ）～７（ａ）に接続されている。

【００９４】

一方、振動モータ３５Ｃは、パチンコ遊技機１Ａではポート番号２（Ｆ）、パチンコ遊技機１Ｂではポート番号０（Ｈ）に接続されている。つまり、振動モータ３５Ｃからの検出信号が入力されるポート番号がパチンコ遊技機１Ａとパチンコ遊技機１Ｂとで異なってい

50

る。また、ロケット原点位置センサ 37 A、ロケット突出位置センサ 37 B、ロケットモータ 37 C は、パチンコ遊技機 1 A ではポート番号 4 (D) ~ 6 (B) に接続されているが、パチンコ遊技機 1 B ではポート番号 4 (D) ~ 6 (B) には接続されていない。また、カバー体原点位置センサ 39 A、カバー体開放位置センサ 39 B、カバー体モータ 39 C は、パチンコ遊技機 1 A ではポート番号 1 (g) ~ 3 (e) に接続されているが、パチンコ遊技機 1 B ではポート番号 1 (g) ~ 3 (e) に接続されていない。

【0095】

このように、シリアル変換 IC 130 の入力ポート 131 に入力される検出信号は、ボタンセンサ 35、スティック原点位置センサ 35 A 及びスティック引き位置センサ 35 B、十字ボタンセンサ 38 A ~ 38 D についてはパチンコ遊技機 1 A, 1 B とともに共通のポート番号に入力されるが、振動モータ 35 C については、パチンコ遊技機 1 A とパチンコ遊技機 1 B とで異なるポート番号に入力され、また、ロケット原点位置センサ 37 A、ロケット突出位置センサ 37 B、ロケットモータ 37 C、カバー体原点位置センサ 39 A、カバー体開放位置センサ 39 B、カバー体モータ 39 C については、検出信号はパチンコ遊技機 1 A の特定のポート番号に入力されるが、パチンコ遊技機 1 B の特定のポート番号には入力されない。

【0096】

すなわち、演出制御用 CPU 120 は、検出対象物が同じ検出手段や機能や用途が同じ駆動源であっても、専用枠と共通枠とで、検出信号が入力される入力ポート 131 のポート番号が異なっていることや、特定のポート番号に専用枠と共通枠のうち一方でしか検出信号が入力されないことや、専用枠と共通枠とで検出信号の入力ポート数が異なることのうち少なくともいずれか一の判別事項に基づいて、専用枠と共通枠とを判別する。

【0097】

図 9 (A) (B) に示すように、演出制御基板 12 の ROM 121 には、専用枠及び共通枠の各電子部品からの検出信号が入力ポート 131 のいずれのポート番号に入力されるかを特定可能なデータが記憶されている。よって、演出制御用 CPU 120 は、電源投入時において、シリアル変換 IC 130 から受信したシリアルデータにおいて、遊技枠に設けられた各種電子部品のうち特定の電子部品からの検出信号が入力されるポート番号に該当するシリアルデータを特定し、特定したシリアルデータに検出信号の入力状態を示すデータがあるか否かを確認することにより、遊技盤 2 を装着した遊技枠が専用枠または共通枠であるかを判定し、該判定結果に基づく報知を行うことができるようになっている。

【0098】

次に、演出制御基板 12 の動作を説明する。まず、演出制御用 CPU 120 は、電源が投入されると、図 10 に示すメイン処理の実行を開始する。メイン処理では、まず、RAM 領域のクリアや各種初期値の設定、また演出制御の起動間隔 (例えば、2 ms) を決めるためのタイマの初期設定等を行うための第 1 初期化处理 (S50) と、遊技盤 2 側に設けられた各可動体 (第 1 可動体 300、第 2 可動体 400、第 3 可動体 500 L, 500 R 及び第 4 可動体 600 L, 600 R / 可動体 700) の原点位置への復帰と動作確認を行うための第 2 初期化处理 (S51A) と、遊技枠側に設けられた各可動体 (ロケット 45、カバー体 28、パチンコ遊技機 1 B のスティックコントローラ 31 A など) の原点位置への復帰と動作確認を行うための第 3 初期化处理 (S51B) とを行う。その後、演出制御用 CPU 120 は、タイマ割込フラグの監視 (S52) を行うループ処理に移行する。タイマ割込が発生すると、演出制御用 CPU 120 は、タイマ割込処理によりタイマ割込フラグをセットする。メイン処理で、タイマ割込フラグがセット (オン) されていたら、演出制御用 CPU 120 は、そのフラグをクリアし (S53)、以下の処理を実行する。

【0099】

演出制御用 CPU 120 は、まず、コマンド解析処理を行う (S54)。コマンド解析処理では、受信コマンドバッファに格納されている主基板 11 から送信されてきたコマンドが、どのコマンド (図 4 参照) であるのか解析する。尚、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 から送信された演出制御コマンドは、演出制御 INT 信号にもとづく割込処理で

10

20

30

40

50

受信され、RAMに形成されているバッファ領域に保存されている。そして、受信した演出制御コマンドに応じたフラグをセットする処理等を行う。

【0100】

次いで、演出制御用CPU120は、演出制御プロセス処理を行う(S55)。演出制御プロセス処理では、制御状態に応じた各プロセスのうち、現在の制御状態(演出制御プロセスフラグ)に対応した処理を選択して演出表示装置5の表示制御を実行する。

【0101】

次いで、大当り図柄判定用乱数などの演出用乱数を生成するためのカウンタのカウント値を更新する演出用乱数更新処理を実行した後(S56)、サブ側エラー処理(S57)を実行し、その後、サブ側報知処理(S58)を実行した後、S52に移行する。

10

【0102】

図11は、本実施例の第2初期化処理(S51A)を示すフローチャートである。第2初期化処理において演出制御用CPU120は、先ず、設定データに基づいて最初に動作させる可動体を特定する(S101)。設定データには、可動体の順序データが含まれており、本実施例では、該順序として第1可動体300→第2可動体400→第3可動体500L, 500R→第4可動体600L, 600Rの順が予め設定されている。よって、最初にS101が実行されるときには、第1可動体300が対象の可動体として特定されることになる。次いで、S101で特定した可動体が原点検出を行うことが必要な原点検出対象可動体であるか否かを判定する(S102)。

【0103】

20

本実施例において、これら原点検出を行うことが必要な原点検出対象可動体としては、原点位置検出センサを有する可動体のみが該当し、原点検出センサを有しない可動体は該当しない。よって、S101で特定した可動体が原点位置検出センサを有する可動体のいずれかである場合には、該判定において「Y」と判定される一方、S101で特定した可動体が原点位置検出センサを有しない可動体である場合には、「N」と判定されることになる。

【0104】

S102において「N」と判定された場合にはS130に進む。一方、S102において「Y」と判定された場合には、S103に進んで、動作対象可動体に対応する原点検出センサの検出状態を特定し(S103)、原点検出センサが検出状態であるか否か、つまり、対象の可動体が原点位置(初期位置)に位置しているか否かを判定する(S104)。

30

【0105】

原点位置(初期位置)に位置していない場合(S104; N)には、S105に進んで、非検出時動作制御の実行回数を計数するための非検出時動作回数カウンタに0をセットした後(S105)、動作対象可動体を動作させるための制御速度として、後述する実動作確認用動作制御(ロング初期化動作制御)における最低速度(図13、図14参照)と同じ動作速度で動作対象可動体を動作させるための最低制御速度を設定し(S106)、動作対象可動体の駆動モータ、例えば、動作対象可動体が第1可動体300であれば、第1可動体駆動モータ303を原点位置方向に駆動開始し、例えば、動作対象可動体が第1可動体300であれば、レバー用モータ36を原点位置方向に駆動開始するとともに(S107)、非検出時動作期間タイマのタイマカウントを開始する(S108)。尚、非検出時動作期間タイマのタイマカウントは、例えば、第1初期化処理にて初期化されたCTCから一定期間毎に出力される信号の数をカウントすること等により行うようにすればよい。

40

【0106】

そして、原点検出センサが検出状態となるかとともに、非検出時動作期間タイマが上限時間に対応する値となったか否かを監視する監視状態に移行する(S109、S110)。

【0107】

動作対象可動体の駆動装置(例えば、第1可動体駆動モータ303等)を原点位置方向に駆動させることで動作対象可動体が原点位置(初期位置)に位置して原点検出センサが検出状態となった場合には、駆動モータの駆動を停止してS130に進む。一方、非検出時

50

動作期間タイマが上限時間に対応する値となった場合、つまり、上限時間が経過しても動作対象可動体が原点位置（初期位置）に位置しなかった場合には、S 1 1 2に進んで、非検出時動作回数カウンタに1を加算して（S 1 1 2）、該加算後の非検出時動作回数カウンタの値が、動作エラー判定回数（例えば3）に達したか否かを判定する（S 1 1 3）。

【0108】

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

10

【0109】

尚、本実施例では、S 1 1 3において非検出時動作回数カウンタの値が動作エラー判定回数に達している場合には、当該動作対象可動体をデッドエンド状態する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、S 1 1 3において非検出時動作回数カウンタの値が動作エラー判定回数に達している場合に、初期化エラー処理を開始し、該初期化エラー処理を実行することにより、第2初期化処理を中断することで、演出制御メイン処理がS 5 2に進むことなく中断され、演出制御基板12（演出制御用CPU120など）は起動しない状態（デッドエンド状態）にするようにしてもよい。

【0110】

20

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

【0111】

一方、非検出時動作回数カウンタの値が動作エラー判定回数に達していない場合には、駆動モータの駆動を停止してS 1 0 6に戻り、再度、S 1 0 6～S 1 0 8の処理を行うことにより、動作対象可動体を、実動作確認用動作制御（ロング初期化動作制御）における最低速度にて原点位置に移動させる動作（非検出時動作制御）を開始して、前述したS 1 0 9、S 1 1 0の監視状態に移行する。

30

【0112】

よって、S 1 1 0にてエラー判定時間が経過したと判定されたとしても、動作エラー判定回数に達するまで繰返し動作対象可動体を原点位置（初期位置）に移動させる動作（非検出時動作制御）を実行している間に動作対象可動体が原点位置（初期位置）にて検出した場合には、S 1 1 4に進むことなく、S 1 3 0に進むことになる。

【0113】

一方、上記したS 1 0 4において「Y」と判定されてS 1 2 0に進んだ場合には、検出時動作回数カウンタに0をセットした後、検出時動作プロセスデータをセットし（S 1 2 1 a）、検出時動作プロセスタイマのタイマカウントを開始する（S 1 2 1 b）。尚、検出時動作プロセスタイマのタイマカウントとしては、前述した非検出時動作期間タイマのタイマカウントと同様に、第1初期化処理にて初期化されたCTCから一定期間毎に出力される信号の数をカウントすること等により行うようにすればよい。また、本実施例の検出時動作プロセスデータには、動作対象可動体を動作させるための制御速度として、後述する実動作確認用動作制御（ロング初期化動作制御）における最低速度（図13、図14参照）と同じ動作速度で動作対象可動体を動作させるための最低制御速度が記述（設定）されている。

40

【0114】

次いで、セットされた検出時動作プロセスデータに設定されている最低制御速度に基づいて動作対象可動体を動作させるとともに（S 1 2 2）、プロセスデータが完了したか否か

50

を判定し（S 1 2 3）、プロセスデータが完了していない場合には、S 1 2 2に戻り、動作対象可動体を検出時動作プロセスデータに設定されている最低制御速度に基づいて動作させる。

【0 1 1 5】

このように、検出時動作制御においては、検出時動作プロセスデータが完了するまで、検出時動作プロセスデータに設定されている最低制御速度に基づく最低速度、つまり、実動作確認用動作制御（ロング初期化動作制御）における最低速度にて、原点位置（初期位置）から一旦離れ、該原点位置（初期位置）から離れた位置から原点位置（初期位置）に戻るという動作を行う（図 1 3 参照）。尚、原点位置から離れた位置とは、原点位置の近傍位置、つまり、各原点センサにより各可動体の被検出部を検出できない位置であって各演出位置よりも原点位置に近い所定位置（検出時動作位置）として設定されている。

10

【0 1 1 6】

S 1 2 3の判定において、セットされている検出時動作プロセスデータが完了したと判定した場合には、可動体駆動モータの駆動を停止してS 1 2 4に進んで、原点検出センサが検出状態になっているか否か、つまり、動作対象可動体が原点位置（初期位置）に位置しているか否かを判定（確認）する。

【0 1 1 7】

原点検出センサが検出状態になっている場合、つまり、動作対象可動体が原点位置（初期位置）に位置している場合にはS 1 3 0に進む。

【0 1 1 8】

一方、原点検出センサが検出状態になっていない場合、つまり、動作対象可動体が原点位置（初期位置）に位置していない場合には、検出時動作回数カウンタに1を加算して（S 1 2 6）、該加算後の検出時動作回数カウンタの値が、動作エラー判定回数（例えば3）に達したか否かを判定する（S 1 2 7）。検出時動作回数カウンタの値が動作エラー判定回数に達している場合には、S 1 2 8に進んで当該動作対象可動体の原点復帰エラーを記憶し（S 1 2 8）、S 1 3 0に進む。つまり、検出時動作制御において動作対象可動体が原点位置（初期位置）に位置しなかった場合には、当該動作対象可動体について後述する実動作確認用動作制御を実行しないようにする（当該動作対象可動体をデッドエンド状態にする）ために原点復帰エラーを記憶し、S 1 3 0に進む。

20

【0 1 1 9】

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

30

【0 1 2 0】

また、動作対象可動体をデッドエンド状態とした場合、演出制御基板1 2（演出制御用CPU 1 2 0など）は起動するが、例えば、演出制御用CPU 1 2 0は、可動体を動作させる入力信号（例えば、演出ボタン等の検出信号）の受け付けを無効としたり、該入力信号が入力されても当該動作対象可動体を動作させないようにするといった処理を実行することが好ましい。

40

【0 1 2 1】

S 1 0 2で「N」と判定された場合、S 1 0 9で「Y」と判定された場合、もしくはS 1 2 4で「Y」と判定された場合に実行するS 1 3 0においては、可動体のうちで未だ動作対象としていない残りの可動体が存在するか否かを判定し、残りの可動体が存在しない場合（具体的には、動作対象可動体が第3可動体5 0 0である場合）には、図 1 2 に示す実動作確認用動作制御を行う処理に移行する。一方、残りの可動体が存在する場合には、S 1 3 1に進んで、次に動作させる可動体を特定した後、S 1 0 2に戻って、該特定した動

50

作対象可動体について、S 1 0 2 以降の上記した処理を同様に実行する。

【0 1 2 2】

尚、動作対象可動体が第1可動体300である場合にS 1 3 1が実行される場合には、設定データに基づいて第2可動体400が動作対象可動体として特定され、動作対象可動体が第2可動体400である場合にS 1 3 1が実行される場合には、設定データに基づいて（操作レバー31）が動作対象可動体として特定され、動作対象可動体が（操作レバー31）である場合にS 1 3 1が実行される場合には、設定データに基づいて第3可動体500が動作対象可動体として特定される。

【0 1 2 3】

次に図12に示す処理について説明すると、図12に示すS 2 0 0において演出制御用CPU120は、先ず、前述のS 1 0 1と同様に、設定データに基づいて最初に動作確認する可動体（確認対象可動体）を特定する（S 2 0 0）。次いで、当該対象可動体の原点復帰エラーの記憶が有るか否かを判定する（S 2 0 1）。10

【0 1 2 4】

確認対象可動体の原点復帰エラーの記憶が有る場合は、S 2 0 2 a～S 2 1 3までの処理を実行することなくS 2 2 0に進む。このようにすることで、本実施例では、これら非検出時動作制御や検出時動作制御において原点復帰エラーと判定された可動体については実動作確認用動作制御を行わないようになっている。

【0 1 2 5】

一方、確認対象可動体の原点復帰エラーの記憶が無い場合は、S 2 0 2 aに進んで、確認対象可動体に対応する実動作確認用プロセスデータをセットする。つまり、確認対象可動体が第1可動体300であれば、第1可動体300の実動作確認用プロセスデータをセットし、確認対象可動体が第2可動体400であれば、第2可動体400の実動作確認用プロセスデータをセットし、確認対象可動体が（操作レバー31）であれば、（操作レバー31）の実動作確認用プロセスデータをセットし、確認対象可動体が第3可動体500であれば、第3可動体500の実動作確認用プロセスデータをセットする。尚、これら各実動作確認用プロセスデータには、演出において当該可動体が可動体演出において実際に行う動作と同一の動作を行うように制御速度等が記述（設定）されている。20

【0 1 2 6】

次いで、実動作確認用プロセスタイマのタイマカウントを開始する（S 2 0 2 b）。尚、実動作確認用プロセスタイマのタイマカウントとしては、前述した非検出時動作期間タイマのタイマカウントと同様に、第1初期化処理にて初期化されたCTCから一定期間毎に出力される信号の数をカウントすること等により行うようにすればよい。30

【0 1 2 7】

そして、セットされた実動作確認用プロセスデータにおいて実動作確認用プロセスタイマのタイマカウント値に対応して設定されている制御速度にて確認対象可動体を動作させるとともに（S 2 0 3）、プロセスデータが完了したか否かを判定し（S 2 0 4）、プロセスデータが完了していない場合には、S 2 0 3に戻り、確認対象可動体を、その時点の実動作確認用プロセスタイマのタイマカウント値に対応して設定されている制御速度に基づいて動作させる。40

【0 1 2 8】

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

【0 1 2 9】

そして、S 2 0 4の判定において、セットされている実動作確認用プロセスデータが完了したと判定した場合には、駆動モータの駆動を停止し、当該確認対象可動体は原点検出対象可動体であるか否かを判定する（S 2 0 4 a）。当該確認対象可動体が原点検出対象可50

動体でなければ、つまり、第3可動体500であればS220に進む。一方、当該対象役物が原点検出対象可動体であれば、つまり、第1可動体300または第2可動体400であれば原点検出センサが検出状態になっているか否か、つまり、動作対象可動体が原点位置（初期位置）に位置しているか否かを判定（確認）する（S205）。

【0130】

原点検出センサが検出状態になっている場合、つまり、確認対象可動体が原点位置（初期位置）に位置している場合にはS220に進む。一方、原点検出センサが検出状態になっていない場合、つまり、確認対象可動体が原点位置（初期位置）に位置していない場合には、前述した非検出時動作制御を（図11参照）を行って確認対象可動体を原点位置（初期位置）に位置させるためにS206～S213の処理を行う。

10

【0131】

具体的には、非検出時動作制御の実行回数を計数するための非検出時動作回数カウンタに0をセットした後（S206）、制御速度として実動作確認用動作制御（ロング初期化動作制御）における最低速度と同じ動作速度で動作対象可動体を動作させるための最低制御速度を設定し（S207）、確認対象可動体の駆動装置、例えば、確認対象可動体が第1可動体300であれば、第1可動体駆動モータ303を原点位置（初期位置）方向に駆動開始するとともに（S208）、非検出時動作期間タイマのタイマカウントを開始する（S209）。

【0132】

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

20

【0133】

確認対象可動体の駆動装置（例えば、第1可動体駆動モータ303）を原点位置（初期位置）方向に駆動させることで確認対象可動体が原点位置（初期位置）に位置して原点検出センサが検出状態となった場合には、S210にて「Y」と判定されてS220に進む。一方、非検出時動作期間タイマが上限時間に対応する値となった場合、つまり、上限時間が経過しても確認対象可動体が原点位置（初期位置）に位置しなかった場合には、S212に進んで、非検出時動作回数カウンタに1を加算して（S212）、該加算後の非検出時動作回数カウンタの値が、動作エラー判定回数（例えば3）に達したか否かを判定する（S213）。

30

【0134】

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

40

【0135】

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

【0136】

一方、非検出時動作回数カウンタの値が動作エラー判定回数に達していない場合には、S207に戻り、再度、S207、S208、S209の処理を行うことにより、確認対象

50

可動体を、実動作確認用動作制御（ロング初期化動作制御）における最低速度にて原点位置（初期位置）に移動させる動作（原点復帰時動作）を開始して、前述した S 2 1 0、S 2 1 1 の監視状態に移行する。

【0137】

よって、S 2 1 1 にてエラー判定時間が経過したと判定されたとしても、動作エラー判定回数に達するまで繰り返し確認対象可動体を原点位置（初期位置）に移動させる動作（非検出時動作制御）を実行している間において、確認対象可動体が原点位置（初期位置）にて検出された場合には、S 2 2 0 に進むことになる。

【0138】

S 2 0 1 で「Y」と判定された場合、S 2 0 4 a で「N」と判定された場合、S 2 0 5 で「Y」と判定された場合、もしくは S 2 1 0 で「Y」と判定された場合に実行する S 2 2 0 においては、可動体のうちで未だ動作確認の確認対象としていない残りの可動体が存在するか否かを判定し、残りの可動体が存在しない場合（具体的には、動作確認の対象役物が第3可動体 5 0 0 である場合）には、S 1 1 4 や S 1 2 8 で記憶したエラーの記録をクリア（S 2 2 2）して、当該処理を終了する一方、残りの可動が存在する場合には、S 2 2 1 に進んで、次に動作確認する可動体を特定した後、S 2 0 1 に戻って、該特定した対象体について、S 2 0 1 以降の上記した処理を同様に実行する。

【0139】

ここで、これら図 1 1、図 1 2 に示す第2初期化処理が実行されることによる可動体の動作態様及び制御内容について、図 1 3、図 1 4 を用いて説明する。図 1 3 は、演出制御用 CPU 1 2 0 が行う非検出時動作制御、検出時動作制御及び実動作確認用動作制御の動作態様を示す概略説明図である。図 1 4 は、（A）は実動作確認用動作制御における制御速度を示す説明図、（B）は検出時動作制御における制御速度を示す説明図、（C）は非検出時動作制御における制御速度を示す説明図である。

【0140】

尚、図 1 3 及び図 1 4 においては、原点検出対象可動体である可動体における非検出時動作制御（ショート初期化動作制御）、検出時動作制御（ショート初期化動作制御）及び実動作確認用動作制御（ロング初期化動作制御）についてのみ説明し、原点検出対象可動体でない可動体についての説明は省略することとする。また、第1可動体 3 0 0 の往復動作距離（回動範囲）と第2可動体 4 0 0 の往復動作距離（移動範囲）等の往復動作距離（移動範囲）とは同一ではないが、説明の便宜上、同一の概念図を用いて説明することとする。

【0141】

図 1 3 に示すように、各可動体は、それぞれ原点位置（退避位置、初期位置）と演出位置（操作可能位置）との間で往復動作可能に設けられており、原点位置から演出位置への往動作や演出位置から原点位置への復動作は、前述した可動体演出等において実際に行う実動作とされている。

【0142】

演出制御用 CPU 1 2 0 は、第2初期化処理を実行したときに可動体の被検出部が原点検出センサにより検出されない場合、つまり、可動体が何らかの理由（例えば、搬送や遊技島への設置時に原点位置から動いてしまっている場合、前回の動作時に原点復帰できなかった場合（例えば、演出の実行時において、モータの脱調、故障、引っ掛かりなどにより可動体の原点復帰が確認できなかったり動作できなくなるといった可動体エラー（動作異常）が発生した場合など）、遊技機の振動により原点位置から動いてしまった場合など）により原点位置以外の位置（例えば、図 1 3 における非検出時動作制御に対応する黒丸で示す位置など、原点位置と演出位置との間の所定位置）にある場合、原点復帰させるための非検出時動作制御を実行する。この非検出時動作制御を実行する場合、可動体は原点位置から離れた位置にあるため、動作としては可動体を原点位置方向に移動させる動作のみとされている。また、演出制御用 CPU 1 2 0 は、第2初期化処理を実行したときに各可動体の被検出部が原点検出センサにより検出された場合、検出時動作制御を実行する。

【0143】

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

【0144】

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

【0145】

また、演出制御用CPU120は、第2初期化処理において非検出時動作制御または検出時動作制御を実行した後、実動作確認用動作制御を実行する。実動作確認用動作制御は、可動体が各種演出等において実際に行う実動作と同一の動作とされている。

【0146】

次に、演出制御用CPU120が非検出時動作制御、検出時動作制御及び実動作確認用動作制御を実行する際に設定する制御速度について比較する。尚、図14（A）、図14（B）、図14（C）にて示す速度は、演出制御用CPU120が各可動体を動作させるために設定する制御速度であって、可動体の実際の動作速度とは異なる。つまり、例えば、所定の可動体を動作させる場合において、原点位置と演出位置との間における一の移動区間と他の移動区間に同一の制御速度を設定した場合でも、一の移動区間と他の移動区間で態様が異なる場合（例えば、バネがある区間とない区間、直線区間と曲線区間）や、同一の移動区間でも上昇する場合と下降する場合においては、可動体を実際に動作させた場合の動作速度は制御速度とは異なることがある。また、可動体に対し同一の制御速度を設定しても、各可動体の大きさ、重量、動作態様、動作距離、駆動機構等の違いがある場合、各可動体の実際の動作速度は必ずしも同一にはならない。複数の可動体を同一性能のステッピングモータにて動作させる場合において、各可動体に対し同一の制御速度を設定しても、各可動体の大きさ、重量、動作態様、動作距離、駆動機構等の違いがある場合、各可動体の実際の動作速度は必ずしも同一にはならない。

【0147】

図14（A）に示すように、演出制御用CPU120は、実動作確認用動作制御を実行する場合、セットした実動作確認用プロセスデータにおいて実動作確認用プロセスタイマのタイマカウント値に対応して設定されている制御速度に基づいて確認対象可動体を動作させる。具体的には、原点位置から加速した後に減速して演出位置に停止させるとともに、演出位置から加速した後に減速して原点位置に停止させる制御を行う。すなわち、各可動体が正常に動作可能であることを確認するための実動作確認用動作制御では、原点位置と演出位置との間において、可動体の制御速度を低速→高速→低速の順に変化させる。つまり、演出制御用CPU120は、各可動体の可動体演出を実行する場合、第1速度である最低速度（低速）と該最低速度よりも速い第2速度としての最高速度（高速）との範囲内の速度で各可動体が動作するように制御するため、実動作確認用動作制御を実行する場合においても、第1速度である最低速度（低速）と該最低速度よりも速い第2速度としての最高速度（高速）との範囲内の速度で各可動体が動作するように制御する。

【0148】

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

【0149】

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

【0150】

図14(B)に示すように、演出制御用CPU120は、検出時動作制御を実行する場合、原点位置から演出位置まで移動させる期間及び演出位置から原点位置まで移動させる期間において、常に実動作確認用動作制御における最低速度（第1速度）にて可動体が動作するように制御する。つまり、演出制御用CPU120は、第1動作制御としての検出時動作制御における最高速度が、第2動作制御としての実動作確認用動作制御における最低速度以下の速度（本実施例では、実動作確認用動作制御における最低速度と同じ速度）となるように、常に実動作確認用動作制御において設定されている制御速度のうち最も低い最低制御速度に基づいて可動体を動作させる制御を行う。

10

【0151】

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

20

【0152】

また、図14(C)に示すように、演出制御用CPU120は、非検出時動作制御を実行する場合、原点位置と演出位置との間の任意の位置から原点位置まで移動させる期間において、常に実動作確認用動作制御における最低速度（第1速度）にて動作するように制御する。つまり、演出制御用CPU120は、第1動作制御としての非検出時動作制御における最高速度（最大動作速度）が、第2動作制御としての実動作確認用動作制御における最低速度以下の速度（本実施例では、実動作確認用動作制御における最低速度と同じ速度）となるように、常に実動作確認用動作制御において設定されている制御速度のうち最も低い最低制御速度に基づいて可動体を動作させる制御を行う。

30

【0153】

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

【0154】

このように本実施例では、演出制御用CPU120は、第1動作制御としての非検出時動作制御や検出時動作制御を実行する場合、実動作確認用動作制御において設定されている最低制御速度に基づいて常に単一（一定）の動作速度で可動体が動作するように制御を行う。そして、これら最低速度は、各可動体に対応する実動作確認用動作制御における最低速度であり、各可動体に共通する動作速度ではないので、各可動体における最低速度は異なる場合がある。

40

【0155】

具体的には、第1可動体300の第1可動部302と第2可動体400の第2可動部401、402との操作レバー31は、図1に示すように、大きさ、重量、動作態様、動作距離、駆動モータを含む駆動機構が各々異なるため、同一の制御速度を設定した場合でも可動体の実際の動作速度は異なる。また、各可動体に対し異なる制御速度を設定した場合においても可動体の実際の動作速度は異なる。このように、最低速度は各可動体に応じて設

50

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

【0156】

図15は、本実施例の第3初期化处理（S51B）を示すフローチャートである。第3初期化处理において演出制御用CPU120は、先ず、シリアル変換IC130から受信したシリアルデータから、入力ポート131のポート番号4（D）、5（C）、1（g）、2（f）のシリアルデータ、つまり、パチンコ遊技機1Bの共通枠には搭載されていないロケット45のロケット原点位置センサ37Aからの検出信号が入力されるポート番号4（D）、ロケット突出位置センサ37Bからの検出信号が入力されるポート番号5（C）、カバー体28のカバー体原点位置センサ39Aからの検出信号が入力されるポート番号1（g）、カバー体開放位置センサ39Bからの検出信号が入力されるポート番号2（f）のシリアルデータを特定する（S61）。

10

【0157】

次いで、特定したシリアルデータに検出信号の入力状態を示すデータがあるか否かを判定し（S62）、検出信号の入力状態を示すデータ（例えば、ロケット原点位置センサ37A（ポート番号4（D））やカバー体原点位置センサ39A（ポート番号7（A））からの検出信号の入力状態を示すデータ）がある場合は、専用枠である可能性が高いため、ロケットモータ37Cを駆動してロケット45の初期化（原点位置への復帰動作）を実行し、ポート番号6（B）のシリアルデータを特定した後（S63）、カバー体モータ39Cを駆動してカバー体28の初期化（原点位置への復帰動作）を実行し、ポート番号3（e）のシリアルデータを特定する（S64）。

20

【0158】

そして、ポート番号6（B）、3（e）の両方が検出信号の入力状態を示すデータであるか否かを判定し（S65）、ポート番号6（B）、3（e）の両方が駆動信号の入力状態を示すデータであった場合、共通枠にはないロケットモータ37Cやカバー体モータ39Cが搭載されているとして、遊技枠が専用枠であることを示す専用枠フラグをセットし（S66）、専用枠であることを示す報知A（図16（A）参照）を開始し（S67）、処理を終了する。

【0159】

S65においてポート番号6（B）、3（e）の両方が駆動信号の入力状態を示すデータでなかった場合、ポート番号6（B）、3（e）の一方が駆動信号の入力状態を示すデータであるか否かを判定し（S68）、ポート番号6（B）、3（e）の一方が駆動信号の入力状態を示すデータである場合は、他方の可動体に動作エラーが生じている可能性があるとして、駆動信号の非入力状態のデータに対応する可動体についてのエラー情報を記憶し（S69）、S66に進む。つまり、一方が駆動信号の入力状態を示すデータである場合は、他方の可動体に動作エラーが生じているだけである可能性が高いため、専用枠であると判定する。

30

【0160】

また、S68においてポート番号6（B）、3（e）の一方が駆動信号の入力状態を示すデータでない場合、つまり、ポート番号6（B）、3（e）の両方が駆動信号の入力状態を示すデータではない場合は、ロケットモータ37Cやカバー体モータ39Cが搭載されていない共通枠である可能性があるとして、振動モータ35Cを駆動させてポート番号2（F）、0（H）のシリアルデータを特定する（S70）。

40

【0161】

そして、ポート番号2（F）が駆動信号の入力状態を示すデータであるか否かを判定し（S71）、ポート番号2（F）が駆動信号の入力状態を示すデータである場合は、遊技枠が専用枠である可能性が高いため、S69に進む。一方、ポート番号2（F）が駆動信号の入力状態を示すデータでない場合、つまり、ポート番号0（H）が駆動信号の入力状態を示すデータである場合は、共通枠である可能性もあり、専用枠であるか共通枠であるか

50

を特定不能であるため、S 7 2に進む。つまり、操作手段からの検出信号の入力状態を確認したときには専用枠である可能性が高いと判定したが、可動体からの駆動信号の入力状態を確認したときには共通枠である可能性もあると判定したことで、専用枠であるか共通枠であるかを特定不能であり、何らかの異常が発生している可能性が高いと判定する。

【0162】

S 6 2において検出信号の入力状態を示すデータがない場合は、振動モータ35Cを駆動してポート番号0(H)のシリアルデータを特定する(S 8 0)。そして、ポート番号0(H)が駆動信号の入力状態を示すデータであるか否かを判定し(S 8 1)、ポート番号0(H)が駆動信号の入力状態を示すデータである場合は、共通枠である可能性が高いとして、スティックモータ35Dを駆動させてスティックコントローラ31Aの初期化(原点位置への復帰動作)を実行し、ポート番号1(G)のシリアルデータを特定する(S 8 2)。そして、ポート番号1(G)が駆動信号の入力状態を示すデータであるか否かを判定し(S 8 3)、ポート番号1(G)が駆動信号の入力状態を示すデータである場合はS 8 5に進み、ポート番号1(G)が駆動信号の入力状態を示すデータでない場合は、駆動信号が非入力状態のデータに対応するスティックコントローラ31Aのエラー情報を記憶した後(S 8 4)、S 8 5に進む。そして、共通枠であるパチンコ遊技機1Bであることを示す共通枠フラグをセットし(S 8 5)、共通枠であることを示す報知B(図16(B)参照)を開始し(S 8 6)、処理を終了する。

【0163】

このように、ポート番号1(G)の駆動信号の入力状態を確認する前に、スティックコントローラ31Aの初期化(原点位置への復帰動作)を実行することで、スティックコントローラ31Aがあるにもかかわらず、何らかの理由でスティックコントローラ31Aが原点位置からずれた位置に移動してしまっていることによりポート番号1(G)が駆動信号の入力状態を示すデータにならないことで、共通枠ではないと判定してしまうことを回避できる。

【0164】

S 8 1においてポート番号0(H)が駆動信号の入力状態を示すデータでない場合、専用枠である可能性があるため、ポート番号2(F)が駆動信号の入力状態を示すデータであるか否かを判定し(S 8 7)、ポート番号2(F)が駆動信号の入力状態を示すデータである場合は、専用枠である可能性が高いため、S 6 3に進み、ポート番号2(F)が駆動信号の入力状態を示すデータでない場合は、専用枠であるか共通枠であることを特定することが困難であるため、S 7 2に進む。

【0165】

S 7 1またはS 8 7においてポート番号2(F)が駆動信号の入力状態を示すデータでない場合は、専用枠であるか共通枠であることを特定不能(または特定困難)であるため、共通枠であるパチンコ遊技機1Bであることを示す共通枠フラグをセットし(S 7 2)、共通枠であることを示す報知C(図16(C)参照)を開始し(S 7 3)、処理を終了する。

【0166】

尚、S 7 2においては、専用枠であるか共通枠であることを特定不能であるが、専用枠よりも汎用性が高い共通枠であることを示す共通枠フラグをセットすることで、演出制御用CPU120は暫定的に共通枠であるとして以降の制御を行うことができるようにした形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、専用枠であることを示す専用枠フラグをセットしてもよいし、特定不能であることを示す別個のフラグをセットするようにしてもよい。

【0167】

また、S 6 9, S 8 4にて可動体のエラー状態が記憶された場合、該エラー状態はRAMクリアが行われない限り消去されないため、以降の処理に進んだときにエラー状態として記憶された可動体について動作制御を行わないようにする(当該動作対象可動体をデッドエンド状態する)ことができるため、不具合が生じている可能性がある可動体の動作制御を実行することによりモータ等の駆動源に負荷をかけてしまうことを抑制できる。

【0168】

また、演出制御用CPU120は、S67、S73、S86にて開始した各種報知A～Cについて、演出制御メイン処理におけるS58において継続的に実行する。詳しくは、報知A及び報知Bについては、報知を開始してから所定時間（例えば、10秒など）が経過したタイミングで終了し、報知Cについては、所定の解除条件（例えば、電源をオフ状態にする、RAMクリアを実行するなど）が成立するまで継続するようにすればよい。

【0169】

次に、演出制御用CPU120が実行する各種報知の報知態様について説明する。演出制御用CPU120は、遊技機用枠3が専用枠であると判定した場合、図16（A）に示すように、演出表示装置5の表示画面に「遊技機用枠は「専用枠」です」なる画像G1を表示する報知Aを実行する。また、演出制御用CPU120は、遊技機用枠3が共通枠であると判定した場合、図16（B）に示すように、演出表示装置5の表示画面に「遊技機用枠は「共通枠」です」なる画像G2を表示する報知Bを実行する。また、演出制御用CPU120は、遊技機用枠3が専用枠であるか共通枠であるかを特定不能であると判定した場合、図16（C）に示すように、演出表示装置5の表示画面に「盤枠不一致エラー 遊技機用枠と遊技盤の組合せまたは可動体の動作状況をご確認ください」なる画像G3を表示するとともに、表示画面左右の演出用LED9を所定態様で点灯させる報知Cを実行する。

【0170】

このように、遊技盤2を装着した遊技機用枠3が専用枠であるか共通枠であるかの報知を、専用枠のパチンコ遊技機1Aと共通枠のパチンコ遊技機1Bとにそれぞれ搭載される演出表示装置5（5A）により行うことで、遊技盤2を装着した遊技枠が専用枠及び共通枠のいずれであるか、または特定不能であるかを、遊技者に認識可能に報知することができる。また、報知Cのように、演出表示装置5以外の演出用LED9や天発光部47などの他の報知手段を用いて報知を行うようにしてもよい。

【0171】

また、S51Aの第2初期化処理におけるS114、S128、S214において可動体の動作エラーを記憶した場合において、演出制御用CPU120は、図16（D）に示すように、演出表示装置5の表示画面に「振動モータエラー」なる画像G4を表示するとともに、表示画面左右の演出用LED9を所定態様で点灯させる報知Dを実行してもよい。

【0172】

また、S51Bの第3初期化処理におけるS69やS84において非入力状態のデータに対応する可動体のエラー情報を記憶する場合、つまり、遊技枠側の可動体の動作エラーが生じている可能性がある場合において、演出制御用CPU120は、図16（E）に示すように、演出表示装置5の表示画面に「枠可動体エラー」なる画像G5を表示するとともに、表示画面の上方左右側の演出用LED9を所定態様で点灯させる報知Eを実行してもよい。また、スティックコントローラの動作エラーの場合、演出表示装置5の表示画面に「スティックコントローラエラー」なる画像G6を表示するとともに、表示画面の上方の共通枠にしかない天発光部47を所定態様で点灯させる報知Eを実行してもよい。

【0173】

また、図16においては、報知手段の一例として、演出表示装置5などの表示装置と演出用LED9や天発光部47などの発光体とを記載した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、音を出力可能なスピーカ8L、8R等を報知手段として適用してもよい。

【0174】

図17は、演出制御メイン処理の演出制御プロセス処理（S55）を示すフローチャートである。演出制御プロセス処理では、演出制御用CPU120は、先ず、演出表示装置5の第1保留記憶表示エリア5D及び第2保留記憶表示エリア5Uでの保留記憶表示を、保留記憶バッファの記憶内容に応じた表示に更新する保留表示更新処理を実行する（S172）。

【0175】

その後、演出制御用CPU120は、演出制御プロセスフラグの値に応じてS173～S179のうちのいずれかの処理を行う。各処理においては、以下のような処理を実行する。

【0176】

変動パターン指定コマンド受信待ち処理（S173）：遊技制御用マイクロコンピュータ100から変動パターン指定コマンドを受信しているか否か確認する。具体的には、コマンド解析処理で変動パターン指定コマンドを受信しているか否か確認する。変動パターン指定コマンドを受信していれば、演出制御プロセスフラグの値を演出図柄変動開始処理（S174）に対応した値に変更する。

【0177】

演出図柄変動開始処理（S174）：演出図柄の変動が開始されるように制御する。そして、演出制御プロセスフラグの値を演出図柄変動中処理（S175）に対応した値に更新する。

【0178】

演出図柄変動中処理（S175）：変動パターンを構成する各変動状態（変動速度）の切替タイミング等を制御するとともに、変動時間の終了を監視する。そして、変動時間が終了したら、演出制御プロセスフラグの値を演出図柄変動停止処理（S176）に対応した値に更新する。

【0179】

演出図柄変動停止処理（S176）：全図柄停止を指示する演出制御コマンド（図柄確定コマンド）を受信したことにもとづいて、演出図柄の変動を停止し表示結果（停止図柄）を導出表示する制御を行う。そして、演出制御プロセスフラグの値を大当たり表示処理（S177）または変動パターン指定コマンド受信待ち処理（S173）に対応した値に更新する。

【0180】

大当たり表示処理（S177）：変動時間の終了後、演出表示装置5に大当たりの発生を報知するための画面を表示する制御を行う。そして、演出制御プロセスフラグの値を大当たり遊技中処理（S178）に対応した値に更新する。

【0181】

大当たり遊技中処理（S178）：大当たり遊技中の制御を行う。例えば、大入賞口開放中指定コマンドや大入賞口開放後指定コマンドを受信したら、演出表示装置5におけるラウンド数の表示制御等を行う。そして、演出制御プロセスフラグの値を大当たり終了演出処理（S179）に対応した値に更新する。

【0182】

大当たり終了演出処理（S179）：演出表示装置5において、大当たり遊技状態が終了したことを遊技者に報知する表示制御を行う。そして、演出制御プロセスフラグの値を変動パターン指定コマンド受信待ち処理（S173）に対応した値に更新する。

【0183】

尚、演出制御用CPU120は、演出図柄変動中処理（S175）、大当たり表示処理（S177）、大当たり遊技中処理（S178）、大当たり遊技中処理（S178）などにおける所定のタイミング（例えば、可動体演出の実行条件が成立したタイミング）で、可動体を原点位置と演出位置との間で移動させる可動体演出を実行可能としている。

【0184】

以上説明したように、本発明の実施例としてのパチンコ遊技機1A、1Bにあっては、遊技盤2（第1機構体）と該遊技盤2を着脱可能な遊技枠（第2機構体）とを備え、遊技盤2は、該遊技盤2と遊技枠を制御可能な制御手段としての演出制御用CPU120を有し、特定遊技枠（例えば、専用枠）を含む複数種類の遊技枠（例えば、専用枠と共通枠）に着脱可能であり、遊技枠は、該遊技枠に搭載された操作手段や可動体の状態（位置）を検出可能な検出手段（例えば、スティック原点位置センサ35A、スティック引き位置センサ35B、ボタンセンサ36A、ロケット原点位置センサ37A、ロケット突出位置セン

10

20

30

40

50

サ 3 7 B、十字ボタンセンサ 3 8 A～3 8 D、カバー体原点位置センサ 3 9 A、カバー体開放位置センサ 3 9 Bなど）を備え、遊技枠に設けられるシリアル変換 IC 1 3 0 は、入力ポート 1 3 1 への検出信号の入力状態を特定可能なシリアルデータを生成して演出制御基板 1 2 に出力することが可能であり、演出制御用 CPU 1 2 0 は、遊技枠から出力される検出特定情報（シリアル変換 IC 1 3 0 から受信したシリアルデータ）に基づいて、遊技盤 2 が装着されている遊技枠が専用枠（または共通枠）であるか否かを判定し、専用枠（または共通枠）であると判定したときに報知を行う。

【0 1 8 5】

このようにすることで、共通枠用の遊技盤 2 が専用枠に装着されることによる不具合の発生を防止することができる。また、専用枠用の遊技盤 2 が共通枠に装着されることによる不具合の発生を防止することができる。

10

【0 1 8 6】

詳しくは、遊技盤 2 を遊技枠に装着することで、遊技盤 2 に設けられる演出制御用 CPU 1 2 0 は、遊技枠側のシリアル変換 IC 1 3 0 から出力されるシリアルデータにより入力ポート 1 3 1 への検出信号の入力状態を確認することによって、専用枠であるか共通枠であるかを判定するだけでなく、該判定結果を演出表示装置 5 により報知するため、遊技盤 2 と遊技枠とが一致しているか否かを作業者が容易に認識することができる。よって、遊技盤 2 と遊技枠とが一致していない状態で電源を投入して遊技を行った場合に、演出制御用 CPU 1 2 0 が、装着した遊技枠に搭載されている可動体を該可動体とは異なる可動体の動作制御データに基づいて駆動させてしまい、これにより可動体の駆動源であるモータ等に負荷がかかり焼き付いてしまったり、可動体の部品を破損させてしまう、といった不具合が生じることを防止することができる。

20

【0 1 8 7】

さらに、パチンコ遊技機 1 A は、図 2 2 以降に説明するように、遊技領域を視認可能な窓部（例えば、窓部 5 1）が設けられた枠体（例えば、開閉枠 5 0 など）と、可動体（例えば、第 1 可動体 3 0 0 など）と、を備え、前記窓部は、第 1 透過部材（例えば、第 1 透過体 2 5 0）と、該第 1 透過部材よりも前記遊技領域側に設けられ、孔部（例えば、孔部 2 7 0）または切欠部が形成された第 2 透過部材（例えば、第 2 透過体 2 6 0）と、を有し、該第 1 透過部材と該第 2 透過部材との間に形成された空間（例えば、空間部 S）に前記孔部または前記切欠部を介して前記可動体の少なくとも一部が進入可能である。よって、このような第 1 可動体 3 0 0 を有する遊技盤 2 を共通枠に装着した場合、共通枠の窓部 5 1 には、第 1 可動体 3 0 0 が進入可能な孔部や切欠部を有していないため、第 1 可動体 3 0 0 を動作させたときに第 1 可動体 3 0 0 が窓部 5 1 に衝突して破損してしまうことがあるため、上記のようにすることで、専用枠用の遊技盤 2 が共通枠に装着されることによる不具合の発生を防止することができる。

30

【0 1 8 8】

また、本実施例では、遊技盤 2 を装着した遊技枠の種別を、遊技盤 2 に設けられた制御手段（演出制御用 CPU 1 2 0）と、複数種類の遊技枠に搭載され演出制御用 CPU 1 2 0 により制御される操作手段や可動体を検出可能な複数の検出手段を利用して特定することができるため、例えば、複数種類の遊技枠に各々を識別可能な識別情報を設け、遊技盤 2 に設けられた制御手段が該識別情報を読み取ることにより判定するといった手間をかけることなく容易に行うことができる。

40

【0 1 8 9】

また、演出制御用 CPU 1 2 0 は、S 5 1 B の第 3 初期化処理の S 6 1～S 6 5，S 6 8～S 7 1，S 8 0～S 8 3，S 8 7 において、特定のポート番号のシリアルデータを特定し、該特定したシリアルデータに検出信号の入力状態を示すデータがあるか否かにより専用枠か共通枠かを判定する。

【0 1 9 0】

このようにすることで、専用枠（または共通枠）であるか否かを好適に判定することができる。例えば、専用枠にしか搭載されていない可動体が原点位置にあることを検出可能な

50

複数の原点位置センサからの検出信号が入力される複数のポート番号のうち特定のポート番号（例えば、4（D）、5（C）、1（g）、2（f））のシリアルデータを特定し、該特定したシリアルデータに検出信号の入力状態を示すデータがあるか否かにより専用枠か共通枠かを判定するようにすることで、専用枠（または共通枠）であるか否かを好適に判定することができる。

【0191】

また、演出制御用CPU120は、S51Bの第3初期化処理のS61～S65，S68～S71，S80～S83，S87において、複数の特定のポート番号のシリアルデータを特定し、該特定したシリアルデータに検出信号の入力状態を示すデータがあるか否かにより専用枠か共通枠かを判定する。

10

【0192】

このようにすることで、専用枠（または共通枠）であるか否かを好適に判定することができる。例えば、専用枠にしか搭載されていない可動体が原点位置にあることを検出可能な複数の原点位置センサからの検出信号が入力される複数のポート番号（例えば、4（D）、5（C）、1（g）、2（f））のシリアルデータを特定し、該特定したシリアルデータに検出信号の入力状態を示すデータがあるか否かにより専用枠か共通枠かを判定するようにすることで、一のポート番号のシリアルデータに基づいて判定する場合よりも、専用枠（または共通枠）であるか否かを正確に判定することができる。

【0193】

また、遊技枠は、遊技者が操作可能な操作手段（例えば、スティックコントローラ31A、プッシュボタン31Bなど）を含み、シリアル変換IC130は、入力ポート131へのスティックコントローラ31Aやプッシュボタン31Bからの検出信号の入力状態を特定可能なシリアルデータを生成して演出制御基板12に出力することが可能である。

20

【0194】

このようにすることで、操作異常の発生を防止することができる。また、遊技者が操作可能な操作手段は、専用枠や共通枠を問わず多くの機種に搭載されている可能性が高く、また、各種遊技枠で意匠や操作態様等が変更される可能性が高いものであるため、操作手段からの検出信号の入力状態を利用すれば、遊技枠の種類を特定しやすくなる。

【0195】

また、遊技枠は、動作可能な可動体（例えば、専用枠のロケット45、カバー体48、スティックコントローラ31Aなど）を含み、シリアル変換IC130は、入力ポート131への振動モータ35C、ロケットモータ37C、カバー体モータ39C、スティックモータ35Dからの駆動信号の入力状態を特定可能なシリアルデータを生成して演出制御基板12に出力することが可能である。

30

【0196】

このようにすることで、動作異常の発生を防止することができる。また、可動体は、専用枠や共通枠を問わず多くの機種に搭載されている可能性が高く、また、各種遊技枠で意匠や操作態様等が変更される可能性が高いものであるため、可動体からの駆動信号の入力状態を利用すれば、遊技枠の種類を特定しやすくなる。

【0197】

また、演出制御用CPU120は、複数種類の遊技枠で共通に設けられる報知手段（例えば、演出表示装置5，5A、演出用LED9など）を用いて報知を行う。

40

【0198】

このようにすることで、いずれの種類の遊技枠でも適切に報知できる。つまり、遊技盤2を専用枠でない共通枠に装着した場合でも、遊技盤2と遊技枠と一致していない旨の報知を行うことができるため、不具合の発生を防止することができる。

【0199】

また、演出制御用CPU120が報知していても遊技は実行可能であり、報知の対象となった検出対象物の使用を制限する。詳しくは、演出制御用CPU120がS51Bの第3初期化処理でエラー情報が記憶された可動体をデッドエンド状態としたまま遊技を行うこ

50

とが可能となる。

【0200】

このようにすることで、異常の発生を防止することができる。詳しくは、演出制御用CPU120が不適切な制御データに基づく制御を実行することを回避できるため、不具合の発生を好適に防止することができる。

【0201】

また、本発明の実施例としてのパチンコ遊技機1A、1Bにあつては、遊技盤2（第1機構体）と該遊技盤2を着脱可能な遊技枠（第2機構体）とを備え、遊技盤2は、該遊技盤2と遊技枠を制御可能な制御手段としての演出制御用CPU120を有し、特定遊技枠（例えば、専用枠）を含む複数種類の遊技枠（例えば、専用枠と共通枠）に着脱可能であり、遊技枠は、該遊技枠に搭載された操作手段や可動体の状態（位置）を検出可能な検出手段（例えば、スティック原点位置センサ35A、スティック引き位置センサ35B、ボタンセンサ36A、ロケット原点位置センサ37A、ロケット突出位置センサ37B、十字ボタンセンサ38A～38D、カバー体原点位置センサ39A、カバー体開放位置センサ39Bなど）を備え、遊技枠に設けられるシリアル変換IC130は、入力ポート131への検出信号の入力状態を特定可能なシリアルデータを生成して演出制御基板12に出力することが可能であり、演出制御用CPU120は、遊技枠から出力される検出特定情報（シリアル変換IC130から受信したシリアルデータ）に基づいて、遊技盤2が装着されている遊技枠が専用枠（または共通枠）であるか否かを判定することが可能である。

【0202】

このようにすることで、共通枠用の遊技盤2が専用枠に装着されることによる不具合の発生を防止することができる。また、専用枠用の遊技盤2が共通枠に装着されることによる不具合の発生を防止することができる。

【0203】

詳しくは、遊技盤2を遊技枠に装着することで、遊技盤2に設けられる演出制御用CPU120は、遊技枠側のシリアル変換IC130から出力されるシリアルデータにより入力ポート131への検出信号の入力状態を確認することによって、専用枠であるか共通枠であるかを判定する。よって、遊技盤2と遊技枠とが一致していない状態で電源を投入して遊技を行った場合に、演出制御用CPU120が、装着した遊技枠に搭載されている可動体を該可動体とは異なる可動体の動作制御データに基づいて駆動させてしまい、これにより可動体の駆動源であるモータ等に負荷がかかり焼き付いてしまったり、可動体の部品を破損させてしまう、といった不具合が生じることを防止することができる。

【0204】

また、前記実施例では、演出制御用CPU120は、S51Bの第3初期化処理におけるS63、S64にて可動体の初期化動作制御を実行することで、該可動体を駆動するモータからの駆動信号の入力状態を特定する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、各検出手段は、初期化動作制御の実行によって検出状況が変化するものであって、演出制御用CPU120は、初期化動作制御の実行時において可動体の原点位置検出センサからの検出信号が入力されるポート番号のシリアルデータを特定して遊技枠の種類を特定するようにしてもよい。

【0205】

このようにすることで、的確な判定ができる。詳しくは、可動体の原点位置センサからの検出信号の入力状態を確認する前に、ロケット45やカバー体28の初期化（原点位置への復帰動作）を実行することで、ロケット45やカバー体28があるにもかかわらず、何らかの理由で可動体が原点位置からずれた位置に移動してしまっていることにより検出信号の入力状態を示すデータにならないことで、専用枠ではないと判定してしまうことを回避できる。

【0206】

尚、操作手段であるスティックコントローラ31A、プッシュボタン31B及び十字ボタン46については、図示しない付勢手段等により常時原点位置に位置するようになってい

10

20

30

40

50

るため、本実施例では、初期化処理を実行することなく原点位置センサからの検出信号の入力状態を確認するようにしているが、初期化処理を実行してから検出信号の入力状態を確認するようにしてもよい。また、可動体について、初期化処理を実行することなく原点位置センサからの検出信号の入力状態を確認することで可動体を特定するようにしてもよい。

【0207】

また、前記実施例では、S51Bの第3初期化処理において、遊技盤2が装着された遊技枠の種類を判定した後、該判定結果を報知する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、遊技盤2が装着された遊技枠の種類を判定した後、必ずしも判定結果を報知しなくてもよい。このようにした場合、遊技盤2が非正規な遊技枠に装着されたまま遊技が行われる可能性があるが、演出制御用CPU120がS51Bの第3初期化処理において可動体のエラー状態等を記憶していることになるので、可動体は動作しないものの、負荷がかかる状態で作動すること等は回避できる。

10

【0208】

また、前記実施例では、専用枠の遊技盤2を共通枠に装着した場合または共通枠の遊技盤2を専用枠に装着した場合、つまり、遊技盤2が非正規な遊技枠に装着された場合でも、装着された遊技枠の種類が特定できた場合は該特定した遊技枠の種類が報知される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、遊技盤2が非正規の遊技枠または正規の遊技枠に装着された場合、遊技枠の種類を特定可能に報知しなくても、遊技盤2と遊技枠とが不一致または一致している旨を報知するようにしてもよい。さらに、遊技盤2と遊技枠とが不一致であると判定したときにのみエラー報知を行い、一致していると判定したときには報知を行わないようにしてもよい。あるいは、遊技盤2が非正規な遊技枠に装着された場合に、遊技を行うことが不能な状態とするようにしてもよい。

20

【0209】

また、前記実施例では、遊技盤2を装着した遊技枠の種類を特定することができない場合、特定不能である旨を報知する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、特定不能であった場合は、遊技盤2と遊技枠とが不一致であることを特定可能に報知してもよいし、あるいはエラー報知を行ってもよい。

【0210】

また、前記実施例では、演出制御用CPU120は、S51Bの第3初期化処理において遊技盤2が装着された遊技枠の種類が専用枠または共通枠のいずれであるか判定する処理を実行する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、遊技盤2が装着された遊技枠の種類が専用枠であるか否かまたは共通枠であるか否かを判定する、つまり、特定遊技枠（例えば、専用枠または専用枠）であるか否かを判定するようにしてもよい。

30

【0211】

また、前記実施例では、S51Bの第3初期化処理において遊技盤2が装着された遊技枠の種類が専用枠または共通枠のいずれであるか判定する処理を実行する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、遊技枠の可動体の初期化処理（原点位置への復帰動作制御）と、遊技盤2が装着された遊技枠の種類が専用枠または共通枠のいずれであるか判定する処理とを切り離して別個で行うようにしてもよい。つまり、少なくとも遊技盤2が装着された遊技枠の種類が専用枠または共通枠のいずれであるか特定する処理が行われるようになっていれば、判定結果の報知や、判定結果に基づいて遊技枠側の電子部品の制御を行うようになっていればよい。

40

【0212】

また、前記実施例では、演出制御用CPU120は、S51Bの第3初期化処理において、遊技枠側のシリアル変換IC130から受信したシリアルデータから特定のポート番号、つまり、専用枠と共通枠とを判別可能なポート番号のシリアルデータを特定し、該特定したデータに検出信号の入力状態を示すデータがあるか否かによって専用枠であるか否かを判定する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、遊技枠

50

側のシリアル変換IC130から出力される特定の信号の入力時間に基づいて専用枠と共通枠のいずれであるかを判定するようにしてもよい。

【0213】

例えば、専用枠に搭載された可動体と共通枠に搭載された可動体とで、可動体を初期化動作制御により原点位置に復帰させる際に、可動体が原点位置検出センサにより検出されてから可動体を停止させるまでの時間などが違う場合は、原点位置検出センサからの信号が入力される時間の違いによって専用枠と共通枠のいずれであるかを判定することが可能であるため、入力ポートに入力される信号数や入力されるビット（ポート番号）が同じである場合であっても、専用枠と共通枠のいずれであるかを判定することができる。

【0214】

また、前記実施例では、遊技盤2が装着された遊技枠の種別を特定するためのS51Bの第3初期化処理を、遊技盤2側に設けられた可動体の原点位置への復帰動作制御を行う第2初期化処理の後に実行する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、第3初期化処理を第2初期化処理の前に実行してもよいし、第3初期化処理と第2初期化処理とを一の初期化処理にて一緒に行うようにしてもよい。

【0215】

また、第3初期化処理を第2初期化処理の前に実行するようにした場合において、第3初期化処理にて遊技盤2と遊技枠とが一致していないと判定した場合や遊技枠の種類を特定不能と判定した場合において、第2初期化処理以降の処理を実行しないようにしてもよく、このようにすることで、遊技盤2と遊技枠とが一致していない状態で遊技が行われて不具合が生じてしまうことを回避することができる。

【0216】

次に、本発明の変形例1について、図18に基づいて説明する。図18は、(A)～(C)は専用枠における表示態様の一例、(D)～(F)は共通枠における表示態様の一例を示す図である。

【0217】

図18に示すように、演出制御用CPU120は、例えば、図柄の変動表示中や大当たり遊技状態等における所定タイミングにおいて、スティックコントローラ31Aやプッシュボタン31Bの操作を促す操作促進演出を行うことが可能とされており、操作促進演出として、スティックコントローラ31Aやプッシュボタン31Bの操作を促す画像を表示することが可能である。

【0218】

詳しくは、専用枠の場合、プッシュボタン31Bの操作促進演出では、図18(A)に示すように、「押せ!!」なる画像G10と、専用枠のプッシュボタン31Bに対応する画像G11と、が表示され、スティックコントローラ31Aの操作促進演出では、図18(B)に示すように、「引け!!」なる画像G12と、専用枠のスティックコントローラ31Aに対応する画像G13と、が表示される。

【0219】

一方、共通枠の場合、プッシュボタン31Bの操作促進演出では、図18(D)に示すように、「押せ!!」なる画像G10と、共通枠のプッシュボタン31Bに対応する画像であり画像G11とは異なるG21と、が表示され、スティックコントローラ31Aの操作促進演出では、図18(E)に示すように、「引け!!」なる画像G12と、共通枠のスティックコントローラ31Aに対応する画像であり画像G13とは異なる画像G23と、が表示される。

【0220】

また、演出制御用CPU120は、例えば、大当たり遊技中など球抜きが必要になったタイミングにおいて、球抜きを促す画像を表示することがある。詳しくは、下皿を有していない専用枠の場合は、図18(C)に示すように、「球を抜いてください」なる画像G14が表示されるが、下皿91を有する共通枠の場合は、図18(F)に示すように、「下皿が満タンです。球を抜いてください」など、画像G14とは異なる画像G24が表示され

10

20

30

40

50

る。

【0221】

前記実施例では、専用枠に装着される遊技盤2に設けられる演出制御基板12のROM121には、専用枠に対応する動作制御データや画像データが記憶され、共通枠に装着される遊技盤2に設けられる演出制御基板12のROM121には、共通枠に対応する動作制御データや画像データが記憶されているため、専用枠に対応する遊技盤2を共通枠に装着したり、共通枠に対応する遊技盤2を専用枠に装着したりする、つまり、遊技盤2を非正規な（対応しない）遊技枠に装着すると、対応しない動作制御データに基づいて可動体の動作制御を実行したり、対応しない画像データに基づいて操作手段の画像を表示してしまうことになる。

10

【0222】

ここで、一の遊技盤2を、専用枠である遊技機用枠3と共通枠である遊技機用枠3との双方に装着して使用することができるようにする場合、演出制御基板12のROM121には、専用枠に対応する可動体の動作制御データや画像データと共通枠に対応する可動体の動作制御データや画像データ、つまり、複数種類の遊技枠各々に対応する動作制御データや画像データを予め記憶しておき、S51Bの第3初期化处理において専用枠フラグと共通枠フラグのいずれがセットされたかによって、セットされているフラグに対応する可動体の動作制御データや画像データに基づいて動作制御や表示制御を行うことができるようにすることで、遊技盤2を装着した遊技枠の可動体や操作手段に対応する制御を行うことができる。

20

【0223】

このようにすることで、遊技盤2を専用枠に装着した場合は、専用枠に対応する制御データに基づいて、例えば、図18（A）～（C）に示すような表示制御や可動体の動作制御を実行することができ、また、遊技盤2を共通枠に装着した場合は、共通枠に対応する制御データに基づいて、例えば、図18（D）～（F）に示すような表示制御や可動体の動作制御を実行することができるため、モータ等の電子部品に負荷をかけることなく動作制御を実行したり、遊技者に違和感を与えることがない画像を表示する制御を実行することが可能となる。

【0224】

このように、本発明の実施例としてのパチンコ遊技機1A、1Bにあっては、遊技盤2（第1機構体）と該遊技盤2を着脱可能な遊技枠（第2機構体）とを備え、遊技盤2は、該遊技盤2と遊技枠を制御可能な制御手段としての演出制御用CPU120を有し、特定遊技枠（例えば、専用枠）を含む複数種類の遊技枠（例えば、専用枠と共通枠）に着脱可能であり、遊技枠は、該遊技枠に搭載された操作手段や可動体の状態（位置）を検出可能な検出手段（例えば、スティック原点位置センサ35A、スティック引き位置センサ35B、ボタンセンサ36A、ロケット原点位置センサ37A、ロケット突出位置センサ37B、十字ボタンセンサ38A～38D、カバー体原点位置センサ39A、カバー体開放位置センサ39Bなど）を備え、遊技枠に設けられるシリアル変換IC130は、入力ポート131への検出信号の入力状態を特定可能なシリアルデータを生成して演出制御基板12に出力することが可能であり、演出制御用CPU120は、遊技枠から出力される検出特定情報（シリアル変換IC130から受信したシリアルデータ）に基づいて、遊技盤2が装着されている遊技枠が専用枠（または共通枠）であるか否かを判定し、該判定結果に基づいて演出（例えば、図18に示す操作促進演出や球抜きエラー演出など）を行うことが可能である。

30

【0225】

このようにすることで、共通枠用の遊技盤2が専用枠に装着されることによる不具合の発生を防止することができる。また、専用枠用の遊技盤2が共通枠に装着されることによる不具合の発生を防止することができる。

40

【0226】

また、演出制御用CPU120は、前記判定の結果に基づいて、前記複数種類の第2機構

50

体各々の状態に応じた態様の演出を行う。例えば、S 5 1 B の第 3 初期化処理において専用枠フラグがセットされている場合、各演出タイミングで専用枠に対応する画像を表示する演出を行い（図 1 8（A）～（C）参照）、S 5 1 B の第 3 初期化処理において共通枠フラグがセットされている場合、各演出タイミングで共通枠に対応する画像を表示する演出を行う（図 1 8（D）～（F）参照）。

【0 2 2 7】

このようにすることで、遊技枠の種類に応じた適切な演出を行うことができる。

【0 2 2 8】

また、複数種類の遊技枠は、動作可能な可動体（例えば、共通枠のスティックコントローラ 3 1 A）を有する共通枠を含み、演出制御用 CPU 1 2 0 は、共通枠の場合、例えば、図 1 8（E）に示すようなスティックコントローラ 3 1 A の操作促進演出を行う場合において、スティックコントローラ 3 1 A を上昇位置まで上昇させる演出を実行可能にしてもよい。

【0 2 2 9】

このようにすることで、遊技枠の種類に応じた適切な演出を行うことができる。

【0 2 3 0】

また、演出制御用 CPU 1 2 0 は、S 5 1 B の第 3 初期化処理で遊技枠の種類を特定した結果に基づいて、演出図柄変動中処理や大当り遊技中処理において、遊技枠の種類に応じた演出（例えば、図 1 8 参照）を実行することが可能である。

【0 2 3 1】

このようにすることで、遊技枠の種類に応じた適切な演出を行うことができる。

【0 2 3 2】

また、演出制御用 CPU 1 2 0 は、遊技機への電力供給が開始されたときに専用枠であるか否かを判定し、例えば、図柄の変動表示中や大当り遊技状態中などの所定の演出タイミングにおいて前記判定結果に応じた態様で演出を行うことが可能である。例えば、演出制御用 CPU 1 2 0 が、S 5 1 B の第 3 初期化処理において専用枠フラグがセットされている場合、各演出タイミングで専用枠に対応する画像を表示する演出を行い（図 1 8（A）～（C）参照）、S 5 1 B の第 3 初期化処理において共通枠フラグがセットされている場合、各演出タイミングで共通枠に対応する画像を表示する演出を行う（図 1 8（D）～（F）参照）。

【0 2 3 3】

このようにすることで、遊技枠の種類に応じて適切な演出を行うことができる。

【0 2 3 4】

次に、本発明の変形例 2 について、図 1 9 に基づいて説明する。図 1 9 は、本発明の変形例 2 における第 3 初期化処理を示すフローチャートである。

【0 2 3 5】

前記変形例 1 では、演出制御用 CPU 1 2 0 は、S 5 1 B の第 3 初期化処理においてセットされている専用枠フラグまたは共通枠フラグに応じた動作制御データや画像データに基づいて動作制御や表示制御を行う形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、演出制御基板 1 2 に接続された設定切替スイッチ 5 5 に、専用枠に対応する制御または共通枠に対応する制御のいずれを行うかを遊技場の店員等が切替操作可能な機能を付加し、演出制御用 CPU 1 2 0 は、設定切替スイッチ 5 5 により設定された内容に応じて制御を行うようにしてもよい。

【0 2 3 6】

ここで、演出制御用 CPU 1 2 0 が設定切替スイッチ 5 5 により設定された内容に応じた制御を行うことができるようにした場合における第 3 初期化処理の一例を、図 1 9 に基づいて説明する。

【0 2 3 7】

図 1 9 に示すように、第 3 初期化処理において演出制御用 CPU 1 2 0 は、先ず、設定切替スイッチ 5 5 による設定内容は専用枠に設定されているか否かを判定する（S 3 0 1）

10

20

30

40

50

。専用枠である場合には、シリアル変換 IC 130 から受信したシリアルデータから、入力ポート 131 におけるポート番号 4 (D)、5 (C)、1 (g)、2 (f) のシリアルデータ、つまり、非正規なパチンコ遊技機 1B の共通枠には搭載されていないロケット 45 のロケット原点位置センサ 37A からの検出信号が入力されるポート番号 4 (D)、ロケット突出位置センサ 37B からの検出信号が入力されるポート番号 5 (C)、カバー体 28 のカバー体原点位置センサ 39A からの検出信号が入力されるポート番号 1 (g)、カバー体開放位置センサ 39B からの検出信号が入力されるポート番号 2 (f) のシリアルデータを特定する (S302)。

【0238】

次いで、特定したシリアルデータに検出信号の入力状態を示すデータがあるか否かを判定し (S303)、検出信号の入力状態を示すデータ (例えば、ロケット原点位置センサ 37A (ポート番号 4 (D)) やカバー体原点位置センサ 39A (ポート番号 7 (A)) からの検出信号の入力状態を示すデータ) がある場合は、専用枠である可能性が高いため、ロケットモータ 37C を駆動してロケット 45 の初期化 (原点位置への復帰動作) を実行し、ポート番号 6 (B) のシリアルデータを特定した後 (S304)、カバー体モータ 39C を駆動してカバー体 28 の初期化 (原点位置への復帰動作) を実行し、ポート番号 3 (e) のシリアルデータを特定する (S305)。

【0239】

そして、ポート番号 6 (B)、3 (e) の両方が駆動信号の入力状態を示すデータであるか否かを判定し (S306)、ポート番号 6 (B)、3 (e) の両方が駆動信号の入力状態を示すデータであった場合、共通枠にはないロケットモータ 37C やカバー体モータ 39C が搭載されているとして、遊技枠が専用枠であることを示す専用枠フラグをセットし (S307)、専用枠であることを示す報知 A (図 16 (A) 参照) を開始し (S308)、処理を終了する。

【0240】

S301 において設定切替スイッチ 55 による設定内容は専用枠に設定されていない、つまり、共通枠に設定されている場合、ポート番号 3 (E)、7 (A) のシリアルデータを特定する (S310)。次いで、検出信号の入力状態を示すデータがあるか否かを判定し (S311)、検出信号の入力状態を示すデータがある場合は、振動モータ 35C を駆動し、共通枠であれば検出信号が入力されるポート番号 0 (H) のシリアルデータを特定した後 (S312)、ポート番号 0 (H) が検出信号の入力状態を示すデータであるか否かを判定する (S313)。

【0241】

ポート番号 0 (H) が検出信号の入力状態を示すデータである場合は、スティックモータ 335C を駆動してスティックコントローラ 31A の初期化 (原点位置への復帰動作) を実行し、ポート番号 1 (G) のシリアルデータを特定した後 (S314)、ポート番号 1 (G) が駆動信号の入力状態を示すデータであるか否かを判定する (S315)。そして、ポート番号 1 (G) が駆動信号の入力状態を示すデータである場合、共通枠にしか搭載されていないスティックモータ 35D があることから、共通枠であることを示す共通枠フラグをセットし (S316)、共通枠であることを示す報知 B (図 16 (B) 参照) を開始し (S317)、処理を終了する。

【0242】

また、S303 においてシリアルデータがない場合、S306 においてポート番号 6 (B)、3 (e) の両方が駆動信号の入力状態を示すデータでない場合、S311 において検出信号の入力状態を示すデータがない場合、S313 においてポート番号 0 (H) が信号の入力状態を示すデータでない場合、S315 においてポート番号 1 (G) が駆動信号の入力状態を示すデータでない場合のいずれかであるときには、専用枠であるか共通枠であるかを特定不能であるため、共通枠であるパチンコ遊技機 1B であることを示す共通枠フラグをセットし (S318)、共通枠であることを示す報知 C (図 16 (C) 参照) を開始し (S319)、処理を終了する。

10

20

30

40

50

【0243】

このように、遊技盤2（第1機構体）と該遊技盤2を着脱可能な遊技枠（第2機構体）とを備え、遊技盤2は、該遊技盤2と遊技枠を制御可能な制御手段としての演出制御用CPU120と、該遊技盤2の正規の遊技枠の種別若しくは該遊技盤2の非正規の遊技枠の種別のいずれかを設定可能な設定手段（例えば、設定切替スイッチ55）と、を有し、遊技枠（例えば、専用枠と共通枠）に着脱可能であり、遊技枠は、該遊技枠に搭載された操作手段や可動体の状態（位置）を検出可能な検出手段（例えば、スティック原点位置センサ35A、スティック引き位置センサ35B、ボタンセンサ36A、ロケット原点位置センサ37A、ロケット突出位置センサ37B、十字ボタンセンサ38A～38D、カバー体原点位置センサ39A、カバー体開放位置センサ39Bなど）を備え、遊技枠に設けられるシリアル変換IC130は、入力ポート131への検出信号の入力状態を特定可能なシリアルデータを生成して演出制御基板12に出力することが可能であり、演出制御用CPU120は、シリアル変換IC130から出力されるシリアルデータに基づいて、遊技盤2が設定切替スイッチ55にて設定されている遊技枠の種別と一致しているか否かを判定する。

10

【0244】

このようにすることで、遊技盤2が非正規の遊技枠に装着されることによる不具合の発生を防止することができる。詳しくは、遊技盤2を遊技枠に装着したときに、演出制御用CPU120は、遊技枠側のシリアル変換IC130から出力されるシリアルデータに基づいて、遊技盤2が設定切替スイッチ55にて設定されている遊技枠の種別と一致しているか否か、つまり、正規な遊技枠に装着されたか否かを判定するため、遊技枠が多種類ある場合でも、遊技盤2と遊技枠とが一致しているか否かを容易に判定することができる。

20

【0245】

また、演出制御用CPU120は、複数種類の遊技枠のうち一の遊技枠に対応する第1初期化動作制御（例えば、S51Bの第3初期化処理のS304，S305）と他の遊技枠に対応する第2初期化動作制御（例えば、S51Bの第3初期化処理のS314）とを実行可能であり、第1初期化動作制御と第2初期化動作制御各々の実行時における検出特定情報に基づいて遊技枠の種類の判定を行うようにしてもよい。

【0246】

このようにすることで、的確な判定ができる。

30

【0247】

また、演出制御用CPU120は、複数種類の遊技枠のうち一の遊技枠に対応する第1初期化動作制御（例えば、S51Bの第3初期化処理のS304，S305）と他の遊技枠に対応する第2初期化動作制御（例えば、S51Bの第3初期化処理のS314）とを実行可能であり、S51Bの第3初期化処理のS301にて設定切替スイッチ55の設定内容を確認し、専用枠に設定されている場合はS304，S305において専用枠に対応する初期化動作制御を実行し、共通枠に設定されている場合はS312，S314において共通枠に対応する初期化動作制御を実行し、シリアル変換IC130から受信したシリアルデータに基づいて遊技枠の種類の判定を行う。

【0248】

このようにすることで、的確な判定ができる。詳しくは、遊技盤2を遊技枠に装着したときに、演出制御用CPU120は、S51Bの第3初期化処理において、設定切替スイッチ55が専用枠に設定されている場合はS304，S305のみを実行し、設定切替スイッチ55が共通枠に設定されている場合はS314のみを実行すればよい。ため、遊技枠が多種類ある場合でも、遊技盤2と遊技枠とが一致しているか否かを容易に判定することができる。

40

【0249】

次に、本発明の変形例3について、図20に基づいて説明する。図20は、本発明の変形例3における演出制御メイン処理を示すフローチャートである。

【0250】

50

前記変形例 1 では、演出制御用 CPU 120 は、S55 における演出制御プロセス処理において、S51B の第 3 初期化処理においてセットされた専用枠フラグまたは共通枠フラグに対応する動作制御データや画像データに基づいて動作制御や表示制御を行う形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、図 20 に示すように、S55 における演出制御プロセス処理として、予め専用枠に対応する第 1 演出制御プロセス処理 (S55A) と、共通枠に対応する第 2 演出制御プロセス処理 (S55B) とを実行可能としておき、セットされたフラグが専用枠である場合は第 1 演出制御プロセス処理 (S55A) を実行し、セットされたフラグが共通枠である場合は第 2 演出制御プロセス処理 (S55B) を実行するようにしてもよい。

【0251】

次に、本発明の変形例 4 について、図 21 に基づいて説明する。図 21 は、本発明の変形例 4 を説明する図であり、(A) は専用枠の要部を示す斜視図、(B) は共通枠の要部を示す斜視図である。

【0252】

前記実施例及び変形例 1～3 では、遊技盤 2 は、専用枠と共通枠の双方の遊技機用枠 3 に装着可能な形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、専用枠に対応する遊技盤 2 を共通枠に装着または共通枠に対応する遊技盤 2 を専用枠に装着したときに、遊技を行うことが困難な状態となるようにしてもよい。

【0253】

具体的には、例えば、図 21 (A) に示すように、専用枠に対応する遊技盤 2 の前面所定位置に凸部 800 を設け、また、専用枠の開閉枠 50 の背面における凸部 800 に対応する位置に凸部 800 を収容可能な凹部 801 を形成する一方、図 21 (B) に示すように、共通枠の開閉枠 50 の背面における凸部 800 に対応する位置に凹部 801 を形成しない。このようにすることで、専用枠に対応する遊技盤 2 を共通枠に装着した場合、開閉枠 50 を閉鎖しようとしても凸部 800 が開閉枠 50 の背面に当接して閉鎖できなくなるので、遊技を行うことが困難な状態とすることができる。

【0254】

また、専用枠の遊技盤 2 に設けられた可動体の一部が、原点位置において開閉枠 50 側に突出しており、開閉枠 50 を閉鎖したときに前方に突出した窓部 51 側に収容されるものである場合において、この専用枠の遊技盤 2 を共通枠に装着したとしても、共通枠の開閉枠 50 を閉鎖しようとしても凸部 800 が開閉枠 50 の背面に当接して閉鎖できなくなることで、閉鎖した開閉枠 50 が遊技盤 2 から前方に突出する可動体に接触して可動体を破損してしまうことを回避することができる。

【0255】

尚、特に図示しないが、共通枠に対応する遊技盤 2 の前面所定位置に凸部を設け、また、共通枠の開閉枠 50 の背面における凸部に対応する位置に凸部を収容可能な凹部を形成する一方、専用枠の開閉枠 50 の背面における凸部に対応する位置に凹部を形成しないようにしてもよく、このようにすることで、共通枠に対応する遊技盤 2 を専用枠に装着した場合、開閉枠 50 を閉鎖しようとしても凸部が開閉枠 50 の背面に当接して閉鎖できなくなるので、遊技を行うことが困難な状態とすることができる。

【0256】

上記のように、遊技盤 2 を非正規な遊技機用枠 3 に装着した場合に、開閉枠 50 が閉鎖できなくなるなどして遊技を行うことが困難な状態とすることで、非正規な遊技盤 2 を装着したまま遊技が可能な状態となることで、遊技枠の電子部品に不具合が生じること等を抑制することができる。

【0257】

さらに、上記では、遊技盤 2 は専用枠と共通枠のいずれにも装着可能な形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、遊技盤 2 を非正規な遊技枠に装着することができない、つまり、専用枠に対応する遊技盤 2 は専用枠にしか装着できず、共通枠に対応する遊技盤 2 は共通枠にしか装着できないようにしてもよい。

10

20

30

40

50

【0258】

また、前記実施例では、専用枠の一例として、窓部51が前方に突出するように設けられたパチンコ遊技機1Aを適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、パチンコ遊技機1Bのように窓部51が前方に突出しないものであってもよい。

【0259】

また、前記実施例では、本発明を遊技機の一例であるパチンコ遊技機に適用した場合において、第1機構体として遊技盤2を、第1機構体を着脱可能な第2機構体として開閉枠50及び遊技機用枠3からなる遊技枠を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、本発明を遊技機の他の例であるスロットマシンに適用した場合においては、リール等の可変表示装置を視認可能な視認領域を有し演出制御基板が設けられる可変表示ユニットを第1機構体とし、可変表示ユニットを着脱可能な本体部を第2機構体とすることが考えられる。

10

【0260】

また、前記実施例では、遊技枠の種別として、専用枠と共通枠の2種類の遊技枠を記載した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、専用枠として第1専用枠や第2専用枠といったように複数種類の専用枠を有していてもよいし、共通枠が第1共通枠や第2共通枠といったように複数種類の共通枠を有していてもよい。つまり、遊技枠の種類が3種類以上あってもよい。また、複数種類の遊技枠は、専用枠と共通枠といった分類だけでなく、単に装飾（カラーバリエーション）や搭載される可動体、つまり、検出手段の種類等が異なるなどの分類でもよいし、旧バージョンと新バージョンなどの分類であ

20

【0261】

詳しくは、可変表示ユニットは、筐体の前面開口の上部を閉鎖可能であり前記視認領域を有する上部パネル、リール、演出制御基板を有し、本体部は、前面が開口する筐体と、該筐体の前面開口の下部を閉鎖し、スタートスイッチ、ストップスイッチ、メダル投入部、クレジットスイッチ等、複数の機種に共通して使用され遊技の進行に関連する操作手段が設けられる下部パネルと、から構成されていけばよい。このようにすることで、可変表示

30

【0262】

次に、窓部51を構成する窓部ユニット51Aについて、図22～図27に基づいて説明する。図22は、(A)は窓部ユニットを示す正面図、(B)は窓部ユニットを示す背面図である。図23は、(A)は窓部ユニットを斜め前から見た状態を示す斜視図、(B)は窓部ユニットを斜め後から見た状態を示す斜視図である。図24は、窓部ユニットの構成を斜め前から見た状態を示す分解斜視図である。図25は、窓部ユニットの構成を斜め後ろから見た状態を示す分解斜視図である。図26は、筒状部を示す縦断面図である。図27は、開閉枠及び遊技機用枠の内部構造を示す縦断面図である。

40

【0263】

図22～図25に示すように、窓部ユニット51Aは、第1透過体250と、該第1透過体250よりも遊技領域10側に配置され、盤面板200の開口2cに対応する位置に孔部270が形成された第2透過体260と、を有する。

【0264】

第1透過体250は、透明なガラス材からなる前透過板251からなる板状部と、非透光性の合成樹脂材により筒状に形成された第1筒状体252及び第2筒状体253からなる筒状部と、から構成されている。第2筒状体253は、第1筒状体252の内部に背面側の開口から嵌合可能に設けられ、第1筒状体252及び第2筒状体253各々の前側の開口は前透過板251よりも若干小さく形成されており、第1筒状体252の背面側の開口

50

から前透過板 251 を挿入し、そのさらに背面側から第 2 筒状体 253 を嵌合することで、前透過板 251 の周縁部が第 1 筒状体 252 及び第 2 筒状体 253 各々の前側の開口周縁部により挟持されるようになっている。

【0265】

第 1 筒状体 252 は、筒状部と、該筒状部における後側の開口周縁部から周囲に広がるように形成された板状のフランジ部 256 と、を有している。また、第 1 筒状体 252 の外周面と、第 2 筒状体 253 の内周面にはメッキ加工が施され、メッキ加工により補強されている。

【0266】

第 2 筒状体 253 は、後側の開口周縁部に複数形成された取付孔にネジ N1 を取付け、該ネジ N1 を第 1 筒状体 252 の後側の開口周縁部に複数形成されたネジ孔に螺入することにより第 1 筒状体 252 に一体化されて筒状部を構成するとともに、これら第 1 筒状体 252 及び第 2 筒状体 253 各々の前側の開口周縁部により挟持された前透過板 251 も一体化されて第 1 透過体 250 を構成する。なお、前透過板 251 の周縁部と第 1 筒状体 252 及び第 2 筒状体 253 各々の前側の開口周縁部とは接着剤等を介して接合される。

【0267】

第 1 筒状体 252 及び第 2 筒状体 253 は、上壁部の前後長さ寸法が下壁部の前後長さ寸法よりも長寸となるように形成されていることで、特に図 27 に示すように縦断面視略三角状をなしており、前透過板 251 は、下方に向けて後側に傾斜する、つまり、上端が前側に傾倒する傾倒姿勢をなすように配置されている。

【0268】

窓部 51 の下方位置には、前述した上皿 90 が設けられている。上皿 90 は上方が開放しており、遊技を行うための遊技球を投入可能としているため、上皿 90 の上方に第 1 透過体 250 が突出していると遊技球の投入の邪魔になってしまう。また、第 1 透過体 250 は、上皿 90 を形成する部材よりも前方に突出するように設けられている。よって、前透過板 251 は、上端が上皿 90 を形成する部材の前端よりも前方に位置するとともに、下端が上皿 90 よりも後側に位置するように、上方から下方に向けて後側に傾斜するように配設される。

【0269】

本実施の形態では、第 1 筒状体 252 及び第 2 筒状体 253 からなる筒状部は、下壁部の前後長さ寸法が上壁部の前後長さ寸法に比べて極端に短い、本発明はこれに限定されるものではなく、上壁部と下壁部の前後長さ寸法はほぼ同じであってもよいし、上壁部の前後長さ寸法が下壁部の前後長さ寸法よりも短寸となってもよい。また、前透過板 251 の全周縁に沿うように設けられる筒状部でなくとも、前透過板 251 の周縁の一部に沿うアーチ状部であってもよい。

【0270】

また、図 24～図 26 に示すように、第 1 筒状体 252 や第 2 筒状体 253 の周方向の複数個所には、前後方向に延設される凸条部 254A や凹条部 254B からなる補強構造部 254 が形成されている。また、第 1 筒状体 252 にネジ N1 のネジ孔を形成するために内周面に形成される凸条部 255A や、第 2 筒状体 253 にネジ N1 の取付孔を形成するために内周面に形成される凸条部 255A や外周面に形成される凹条部 255B など補強構造部 254 として機能している。このように第 1 筒状体 252 や第 2 筒状体 253 の周方向の複数個所に補強構造部 254 が形成されることで、筒状部の外周面に凹凸部が形成されて強度が向上する。

【0271】

また、このような凹凸部と前述したように外周面に施されたメッキ加工とにより、筒状部の外周面に装飾部が設けられている。本実施の形態では、補強用の凹凸部とメッキ加工とにより装飾部が設けられているが、本発明はこれに限定されるものではなく、外周面を着色したり絵柄を設けたりするなどして装飾部を構成してもよい。

【0272】

第2透過体260は、透明なアクリル樹脂、ポリカーボネート樹脂、メタクリル樹脂等の透光性を有する合成樹脂材からなり、孔部270が形成された後透過板261からなる板状部と、非透光性の合成樹脂材により枠状に形成された枠体262と、から構成されている。後透過板261は、枠体262の開口262Aを閉鎖するように枠体262の背面に接着剤等を介して固着される。

【0273】

このように構成された第1透過体250と第2透過体260とは、第1筒状体252のフランジ部256に形成された複数の取付孔に前側から取付けたネジN2を、枠体262に形成されたネジ孔に螺入することにより一体化されて一の窓部ユニット51Aを形成する。窓部ユニット51Aは、図3に示すように、遊技機用枠3を開放する開放位置にある開閉枠50の背面側に、該開閉枠50の開口（図示略）を閉鎖するように取付けられる。

10

【0274】

窓部ユニット51Aは、開閉枠50に対し着脱可能とされ、機種変更等に応じて交換できるようになっている。具体的には、開閉枠50の背面に突設された係止ピンを枠体262に形成された係止孔に挿通した状態で、枠体262に設けられた係止フックを係止ピンに係止することで取付けられている。

【0275】

窓部ユニット51Aを開閉枠50の背面に取付けた状態で、開閉枠50を開放位置から閉鎖位置まで回動して遊技機用枠3の前面を閉鎖すると、図27に示すように、後透過板261が、遊技盤2の盤面板200の前方に所定の隙間を隔てて該盤面板200に対しほぼ平行に配置され、盤面板200と後透過板261との間に、遊技球が流下可能な遊技領域10が形成される。

20

【0276】

また、図26に示すように、後透過板261は、パチンコ遊技機1を正面（遊技者側）から見たときに、盤面板200の遊技盤面200Aにおいてガイドレール2bにより囲まれる遊技領域10全域を前方から覆うように配置されるとともに、孔部270は、盤面板200に形成された開口2cに対応する位置に配置される。

【0277】

本実施の形態では、遊技領域10とは、遊技球が流下可能な領域、つまり、盤面板200の遊技盤面200Aにおいてガイドレール2bに囲まれた領域のうち開口2cを除く領域と、開口2cに対応する領域、つまり、演出表示装置5A、5X、5Yや後述する各種可動体が遊技者から視認可能に設けられる領域と、を含む（図26において斜線で示す領域）。また、開口2cにはセンター飾り枠52が設けられていることで、遊技球が開口2c内に流入することが規制されている。

30

【0278】

また、本実施の形態では、孔部270は、盤面板200に形成された開口2cとは、形状が異なるとともに大きさも小さく、かつ、該開口2cに対応する位置に設けられているが、本発明はこれに限定されるものではなく、孔部270とほぼ同形に形成されていてもよいし、一部が開口2cの外側に位置するようになっていてもよい。

【0279】

よって、このように構成される遊技領域10は、窓部51を構成する前透過板251と後透過板261とを透して、パチンコ遊技機1の前方である遊技者側から視認（透視）できるようになっている（図22（A）にて網線領域で示す窓部51参照）。図27に示すように、後透過板261と遊技盤面200Aとは互いに平行をなすように起立状態で設置されるのに対し、前透過板251は、上方から下方に向けて漸次後側に傾斜するように、後透過板261に対し傾斜する前傾姿勢で配置されるため、後透過板261に対する上方の離間寸法L1よりも下方の離間寸法L2の方が離間寸法L1よりも短寸とされている。

40

【0280】

板状部としての前透過板251と、筒状部としての第1筒状体252及び第2筒状体253と、からなる第1透過体250は、第2透過体260を構成する後透過板261に対し

50

前方に突出する凸状に形成されており、窓部ユニット 5 1 A を開閉枠 5 0 に取付けた状態において、第 1 筒状体 2 5 2 及び第 2 筒状体 2 5 3 からなる筒状部が、開閉枠 5 0 の開口に背面側から挿入され前方に突出するように設けられる。

【0281】

よって、遊技盤面 2 0 0 A とともに遊技領域 1 0 を形成する後透過板 2 6 1 は開閉枠 5 0 の前後方向の板厚寸法内に収める一方、筒状部は開閉枠 5 0 の前面に対し前方に突出するように設けることで、開閉枠 5 0 の前後寸法を長寸化することなく、前透過板 2 5 1 を後透過板 2 6 1 から極力前方に離して配置することができる。これにより、前透過板 2 5 1 と後透過板 2 6 1 との間に広い空間部 S を形成することができる。

【0282】

また、第 1 筒状体 2 5 2 及び第 2 筒状体 2 5 3 の上壁部は、前方に向けて下方に傾斜するように形成され、パチンコ遊技機 1 の前上方からの外光を遊技領域 1 0 に入りにくくしているため、遊技領域 1 0 の上部の前方が上壁部にて隠されてしまうが、遊技者の視線位置は上壁部よりも下方に位置するため、見上げれば視認可能である。

【0283】

また、パチンコ遊技機 1 にあっては、例えば、前透過板 2 5 1 に磁石を押しつけるなどして磁気センサを誤作動させて不正に入賞を発生させたり、遊技領域 1 0 を流下する遊技球を磁力により不正に誘導するといった不正行為が行われる可能性があるが、前透過板 2 5 1 と後透過板 2 6 1 との離間寸法 L 1 , L 2 を長くすることで、後透過板 2 6 1 の板厚を増大させることなく、前透過板 2 5 1 を遊技領域 1 0 から極力遠ざけて磁石の磁力による影響を減衰させることができるので、磁石による不正行為を好適に抑制することができる。また、不正な磁気を検知する磁石センサを搭載した遊技機にあっては、磁石センサでは検知できない範囲における前透過板 2 5 1 と後透過板 2 6 1 との離間寸法を長くすることで、上記不正行為を好適に抑制することが可能となるとともに、磁石センサの配置数を軽減することができる。

【0284】

次に、図 2 8 ~ 図 3 6 に基づいて、第 1 可動体 3 0 0、第 2 可動体 4 0 0、第 3 可動体 5 0 0 L, 5 0 0 R 及び第 4 可動体 6 0 0 L, 6 0 0 R を有する可動体ユニットについて説明する。図 2 8 は、動作待機形態の可動体ユニットを斜め前から見た状態を示す斜視図である。図 2 9 は、第 1 動作形態の可動体ユニットを斜め前から見た状態を示す斜視図である。図 3 0 は、第 2 動作形態の可動体ユニットを斜め前から見た状態を示す斜視図である。図 3 1 は、動作待機形態の可動体ユニットを正面から見た概略図である。図 3 2 は、第 1 動作形態の可動体ユニットを正面から見た概略図である。図 3 3 は、第 2 動作形態の可動体ユニットを正面から見た概略図である。図 3 4 は、動作待機形態の可動体ユニットを側面から見た概略図である。図 3 5 は、第 1 動作形態の可動体ユニットを側面から見た概略図である。図 3 6 は、第 2 動作形態の可動体ユニットを側面から見た概略図である。

【0285】

このように演出制御用 CPU 1 2 0 は、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 から送信された演出制御コマンド（制御情報）に基づいて、演出図柄の変動表示制御や予告演出といった遊技に関連する各種演出を実行可能とされている。

【0286】

なお、演出制御用 CPU 1 2 0 が演出図柄の変動表示中において実行する予告演出としては、例えば、大当りの可能性を示唆する大当り予告演出や、リーチになるか否かを示唆するリーチ予告、停止図柄を予告する停止図柄予告、遊技状態が確率変動状態であるか否か（潜伏しているか否か）を予告する潜伏予告といったように、変動表示開始時やリーチ成立時において実行される複数の予告を含む。

【0287】

本実施の形態では、以下に説明する第 1 可動体 3 0 0、第 2 可動体 4 0 0、第 3 可動体 5 0 0 L, 5 0 0 R 及び第 4 可動体 6 0 0 L, 6 0 0 R による可動体演出や、これら可動体とスピーカ 8 L, 8 R、及び演出用 LED 9 等による複合演出や、遊技者がスティック

10

20

30

40

50

コントローラ 31A 等の操作手段を操作したことを条件に実行される操作演出といった各種演出が各種予告として実行可能とされている。

【0288】

図 28～図 36 に示すように、可動体ユニットは、遊技盤 2 と該遊技盤 2 の背面側に設けられる演出表示装置 5A, 5X, 5Y との間に設けられ、演出表示装置 5A, 5X, 5Y を支持する裏カバー 70 に固定されるベース部材 700 と、該ベース部材 700 に対し移動可能に設けられた第 1 可動体 300、第 2 可動体 400、第 3 可動体 500L, 500R 及び第 4 可動体 600L, 600R と、を有する。ベース部材 700 は、上辺部、左側辺部、右側辺部、下辺部により四角枠状に形成され、各上辺部、左側辺部、右側辺部、下辺部が演出表示装置 5A の表示画面の各辺に沿うように配設され、中央の開口を介して演出表示装置 5A, 5X, 5Y の表示画面を視認できるようになっている。この可動体ユニットは、後述するように動作待機形態、第 1 動作形態、第 2 動作形態に変化可能である。

10

【0289】

第 1 可動体 300 は、ベース部材 700 の上辺部から斜め下方に向けて延びるレール 701 に沿って前後方向に移動可能に取付けられるスライド板 301 と、スライド板 301 の先端に回転軸 305 を介して回転可能に軸支される本体部 302 と、本体部 302 に対し突出及び収納動作可能に取付けられる第 1 突出部 303 及び第 2 突出部 304 と、第 1 駆動機構 310、第 2 駆動機構 320、第 3 駆動機構 330 及び第 4 駆動機構 340 (図 2 参照) と、から主に構成されている。

【0290】

20

第 1 可動体 300 は、第 1 駆動モータ 311 やギヤ等から成る第 1 駆動機構 310 により、遊技盤 2 の上方側に配置される原点位置である第 1 待機位置 (図 31 及び図 34 参照) と、遊技盤 2 の中央側に配置される第 1 演出位置 (図 32 及び図 35 参照) と、にレール 701 に沿って移動可能となっている。第 1 駆動機構 310 は、第 1 可動体 300 の位置を検出する第 1 待機位置センサ及び第 1 演出位置センサを備えている。

【0291】

第 1 可動体 300 のスライド板 301 が、ベース部材 700 のレール 701 に沿って前後方向に移動可能に取付けられているので、第 1 可動体 300 が第 1 透過体 250 と第 2 透過体 260 との間に加速させて進出させることができる。つまり、第 1 可動体 300 のスライド板 301 とベース部材 700 のレール 701 とが加速進出手段を構成する。また、加速性をさらに高めるために、スライド板 301 とレール 701 との摺動抵抗がより低い材料、形状にしてもよい。また、さらに摺動抵抗を低下させるために潤滑油などを塗るようにしてもよい。また、第 1 可動体 300 の加速を支援する図示省略しない加速支援手段 (例えば、バネ部材など) を備えるようにしてもよい。例えば、バネ部材が自然長よりも縮められた付勢状態から、自然長に戻ろうとするバネ力により、第 1 可動体 300 の加速を支援することができる。このため、遊技者に対して迫力のある可動体演出を提供することができる。

30

【0292】

本体部 302 は、略六面体を成しており、左右方向を向く回転軸 305 に対して固着されている。以降、本体部 302 において、通常状態 (動作待機形態) で正面を向く面を面 A、上方を向く面を面 B として説明する。

40

【0293】

回転軸 305 は、図示しない第 2 駆動モータやギヤ等から成る第 2 駆動機構 320 により回転するようになっており、本体部 302 の面 A が正面を向き、面 B が上方を向く回転待機状態 (図 31 及び図 34 参照) と、面 A が斜め前方側上方を向き、面 B が後方側を向く第 1 回転状態 (図 32 及び図 35 参照) と、面 A が斜め前方側下方を向き、面 B が斜め前方側上方を向く第 2 回転状態 (図 33 及び図 36 参照) と、に本体部 302 の回転状態を切換え可能となっている。第 2 駆動機構 320 は、第 1 可動体 300 の回転状態を検出する回転待機位置センサ、第 1 回転位置センサ及び第 2 回転位置センサを備えている。

【0294】

50

第1突出部303は、第3駆動モータ331や図示しないギヤ及びラック等から成る第3駆動機構330により、本体部302に内蔵される第1収納状態（図31、図33及び図34、図36参照）と、本体部302の面Aから外方へ突出する第1突出状態（図32及び図35参照）と、に切換え可能となっている。第1収納状態にあっては、第1突出部303全体が本体部302内に収納されており、該本体部302から外部に突出しないようになっている。第3駆動機構330は、第1突出部303の状態を検出する第1突出位置センサ及び第1収納位置センサを備えている。

【0295】

第2突出部304は、第4駆動モータ341や図示しないギヤ及びラック等から成る第4駆動機構340により、本体部302に一部内蔵される第2収納状態（図31、図32及び図34、図35参照）と、本体部302の面Bから外方へ突出する第2突出状態（図33及び図36参照）と、に切換え可能となっている。第2収納状態にあっては、第1突出部303の一部が本体部302の面Bよりも外方に突出しているが、前記回動待機状態や第1回動状態において面Bの背面側に配置されているため、遊技者（正面側）から目立たなくなっている。第4駆動機構340は、第2突出部304の状態を検出する第2突出位置センサ及び第2収納位置センサを備えている。

【0296】

第2可動体400は、ベース部材700の下辺部に取り付けられており、図示しない第5駆動モータやギヤ及びラック等から成る第5駆動機構410により、遊技盤2の下方側に配置される第2待機位置（図31、図33及び図34、図36参照）と、遊技盤2の中央側に配置される第2演出位置（図32及び図35参照）と、の間で上下方向に移動可能となっている。第2可動体400は、第2演出位置において上端が前方側に倒れるように傾斜している。第5駆動機構410は、第2可動体400の位置を検出する第2待機位置センサ及び第2演出位置センサを備えている。

【0297】

第3可動体500L、500Rは、ベース部材700の下辺部の左右両側に取り付けられており、第6駆動モータ511L、511Rや図示しない回動アーム、ギヤ等から成る第6駆動機構510L、510Rにより、遊技盤2の下方側に配置される第3待機位置（図31、図33及び図34、図36参照）と、遊技盤2の中央側に配置される第3演出位置（図32及び図35参照）と、の間で上下方向に移動可能となっている。詳しくは、前記回動アームは、前後方向に延びる図示しない軸を中心として回動するようになっており、各第3可動体500L、500Rは、第3待機位置において第2待機位置における第2可動体400の左右両側から離間した位置に配置され、第3演出位置において第2演出位置における第2可動体400の左右両側に近接した位置に配置される。第3可動体500L、500Rは、第3演出位置において上端が前方側に倒れるように傾斜している。第6駆動機構510L、510Rは、第3可動体500L、500Rの位置を検出する第3待機位置センサ及び第3演出位置センサを備えている。

【0298】

第4可動体600L、600Rは、ベース部材700の上辺部の左右両側に取り付けられており、図示しない第7駆動モータやギヤ及びラック等から成る第7駆動機構610L、610Rにより、遊技盤2の上方側に配置される第4待機位置（図31及び図32参照）と、遊技盤2の中央側に配置される第4演出位置（図33参照）と、の間で上下方向に移動可能となっている。詳しくは、各第4可動体600L、600Rは、ベース部材700の上辺部の左右両側から中央部に向けて互いに近接するように移動するようになっており、各第4可動体600L、600Rは、第4待機位置において第1待機位置における第1可動体300の左右両側から離間した位置に配置され、第4演出位置において第1演出位置における第1可動体300の左右両側に近接した位置に配置される。第7駆動機構610L、610Rは、第4可動体600L、600Rの位置を検出する第4待機位置センサ及び第4演出位置センサを備えている。

【0299】

図 28 に示すように、可動体ユニットの動作待機形態にあつては、第 1 可動体 300 が第 1 待機位置（原点位置）、第 2 可動体 400 が第 2 待機位置、第 3 可動体 500 L、500 R が第 3 待機位置、第 4 可動体 600 L、600 R が第 4 待機位置に配置されており、第 1 可動体 300 は、回動待機状態であるとともに、第 1 突出部 303 及び第 2 突出部 304 は、第 1 収納状態及び第 2 収納状態となっている。このとき、各可動体は、遊技盤 2 の開口 2c の周縁側に配置されるため、遊技者（正面側）から演出表示装置 5A、5X、5Y の表示画面を視認できるようになっている（図 31 参照）。例えば、図 1 に示すように、第 1 可動体 300 の第 1 待機位置（原点位置）は、第 1 可動体 300 が演出表示装置 5A に重複しない位置であると言える。なお、第 1 可動体 300 の第 1 待機位置（原点位置）はこれに限定されず、例えば、第 1 可動体 300 が演出表示装置 5A の一部に重複する位置としてもよい。また、図 34 に示すように、第 1 待機位置（原点位置）にある第 1 可動体 300 の前面側の一部分のみが、後透過板 261 の孔部 270 を介して、僅かに第 1 透過体 250 と第 2 透過体 260 との間に進入しているが、進入しないようにしてもよい。

10

【0300】

また、図 29 に示すように、可動体ユニットの第 1 動作形態にあつては、第 1 可動体 300 が第 1 演出位置、第 2 可動体 400 が第 2 演出位置、第 3 可動体 500 L、500 R が第 3 演出位置、第 4 可動体 600 L、600 R が第 4 待機位置に配置されており、第 1 可動体 300 は、第 1 回動状態であるとともに、第 1 突出部 303 は、第 1 突出状態となり、第 2 突出部 304 は、第 2 収納状態となっている。このとき、第 1 可動体 300、第 2 可動体 400、第 3 可動体 500 L、500 R 及び第 1 突出部 303 が演出表示装置 5A、5X、5Y の前面側に配置され、所定の形状を成す構造物を構成するように互いに接触または近接することにより合体する（図 32 参照）。つまり、演出制御用 CPU 120 は、第 1 制御を行った後に、第 1 可動体 300 に第 2 可動体 400 や第 3 可動体 500 L、500 R を合体可能に移動させる制御が可能である。

20

【0301】

また、図 30 に示すように、可動体ユニットの第 2 動作形態にあつては、第 1 可動体 300 が第 1 演出位置、第 2 可動体 400 が第 2 待機位置、第 3 可動体 500 L、500 R が第 3 待機位置、第 4 可動体 600 L、600 R が第 4 演出位置に配置されており、第 1 可動体 300 は、第 2 回動状態であるとともに、第 1 突出部 303 は、第 1 収納状態となり、第 2 突出部 304 は、第 2 突出状態となっている。このとき、第 1 可動体 300、第 4 可動体 600 L、600 R 及び第 2 突出部 304 が演出表示装置 5A、5X、5Y の前面側に配置され、第 1 動作形態とは異なる形状の構造物を構成するように互いに接触または近接することにより合体する（図 33 参照）。つまり、演出制御用 CPU 120 は、第 1 制御を行った後に、第 1 可動体 300 に第 4 可動体 600 L、600 R を合体可能に移動させる制御が可能である。

30

【0302】

また、第 1 動作形態において第 2 可動体 400 及び第 3 可動体 500 L、500 R が第 1 可動体 300 と合体したときや、第 2 動作形態において第 4 可動体 600 L、600 R が第 1 可動体 300 と合体したときにおいて、これら第 2 可動体 400、第 3 可動体 500 L、500 R 及び第 4 可動体 600 L、600 R は、後透過板 261 よりも後側に配置されるようになっている（図 35、図 36 参照）。

40

【0303】

よって、第 1 可動体 300 と、第 2 可動体 400、第 3 可動体 500 L、500 R、第 4 可動体 600 L、600 R とは、合体したときに第 1 制御における第 1 可動体 300 の移動方向、つまり、前後方向の異なる位置に位置するため、奥行き感を生じさせることができる。

【0304】

次に、演出制御用 CPU 120 による可動体ユニットの動作制御の一例について図 31～図 37 を用いて説明する。図 37 は、可動体演出における各可動体及び演出用 LED の動

50

作の一例を示すタイミングチャートである。

【0305】

図31及び図34に示すように、可動体ユニットの動作待機形態にあっては、第1可動体300は、第1待機位置において、本体部302の面A側（前側）の一部が後透過板261の孔部270を介して後透過板261よりも前透過板251側、つまり前側に位置している（特に、図31及び図34の実線部分参照）。

【0306】

本実施の形態における可動体演出では、図37に示すように、演出制御用CPU120は、可動体演出の開始条件が成立する（例えば、可動演出の実行中における操作手段（例えば、演出ボタンやスティックコントローラ31Aなど）の操作受付期間中に操作手段の操作を検出したときや、操作有効期間が終了して可動体の実行タイミングとなったときなど）と、第1可動体300、第2可動体400、第3可動体500L、500Rを動作させる。演出用LED9は、第1発光態様により発光演出を行う。

【0307】

詳しくは、第1可動体300は、第1駆動機構310により第1待機位置から第1演出位置に向けて斜め下方向に移動する（図31及び図34の矢印1参照）。図31及び図34の仮想線部分に示すように、第1可動体300が第1演出位置に移動した際には、本体部302の面A側（前側）の所定部（前半分）が後透過板261の孔部270を介して後透過板261よりも前透過板251側に位置し、本体部302が第1待機位置よりも前方側に配置される。つまり、演出制御用CPU120は、第1待機位置にある第1可動体300を、本体部302の面A側（前側）の所定部（前半分）が後透過板261の孔部270を介して後透過板261よりも前透過板251側に位置するまで前側に移動させる第1制御を実行可能である。また、第2可動体400は第2演出位置、第3可動体500L、500Rは第3演出位置に向けて移動する。

【0308】

第1可動体300、第2可動体400、及び第3可動体500L、500Rが所定位置まで移動すると、図示しない第1演出位置センサ、第2演出位置センサ、第3演出位置センサにより検出され、演出制御用CPU120は、前記第1演出位置センサ、第2演出位置センサ、第3演出位置センサが各可動体を検出したことに基づいて、第1可動体300が第1回動状態となるように回動軸305を右側面視反時計回りに回動させる（第1回転、図32及び図35の矢印2参照）。演出制御用CPU120は、第1可動体300が第1回動位置センサに検出されたことに基づいて第1可動体300の第1回動を停止させる。このとき、第2可動体400及び第3可動体500L、500Rの前端側が前方側に傾倒（図32及び図35の矢印3参照）し、第1可動体300、第2可動体400、第3可動体500L、500Rが合体する。回動するときでも、本体部302の面A側（前側）の所定部（前半分）が後透過板261の孔部270を介して後透過板261よりも前透過板251側に位置している。

【0309】

次いで、演出制御用CPU120は、演出用LED9を第2発光態様により発光させるとともに、第3駆動機構330により第1突出部303を前記第1突出位置センサに検出されるまで本体部302の面Aから外方へ突出させ第1突出状態とする。前述のように第1可動体300の第1回動状態にあっては、本体部302の面Aが斜め前方側上方を向いているため、第1突出部303は斜め前上方に向けて突出する（図32及び図35の矢印4参照）。すなわち、第1突出部303は、本体部302の移動方向（斜め下方向）に対し交差する方向に移動する。つまり、演出制御用CPU120は、第1制御を実行した後、本体部302の面A側（前側）の所定部（前半分）の一部である第1突出部303を、前記第1制御における移動方向（前下方向）に対し交差する方向（前上方向）に移動させる第2制御を実行可能である。これら第1制御と第2制御とを実行することにより、可動体ユニットは第1動作形態に変化する。

【0310】

このように、第1可動体300は、本体部302が斜め前方下側に移動した後、第1突出部303が前透過板251と後透過板261との間に形成された空間部Sで斜め前方側上方に突出するため、後透過板261に接触させることなく、第1突出部303の移動動作を好適に見せることができる。また、第1動作形態や第2動作形態に変化する際においても、前透過板251に接触することはない。

【0311】

また、本体部302の前側の所定部が後透過板261よりも前側の空間部Sに位置する第1動作形態においては、第1突出部303が第1突出状態に変化していることで、図32に示すようにパチンコ遊技機1の前側から見たときに、第1突出部303は本体部302の周囲に広がるように移動、つまり、突出することで、本体部302の一部が拡張して第1可動体300が拡大しているように見えるため、遊技者にインパクトを与えることができる。

10

【0312】

また、第1突出部303が本体部302の周囲に広がるように第1突出状態に変化した後においても、パチンコ遊技機1の前側から見たときに第1突出部303は孔部270に対応する領域外へ突出する、つまり、遊技球の遊技領域10側へせり出すことがないので、第1突出部303により遊技球の視認が阻害されることはない。

【0313】

また、可動体ユニットの第1動作形態の際には、第1可動体300、第2可動体400、第3可動体500L、500R及び第1突出部303が所定の形状を成す構造物を構成する。詳しくは、第1可動体300の下方には、第2可動体400が当接または近接するように配置され、第1可動体300の左右には、第3可動体500L、500Rが当接または近接するように配置されることで、第2可動体400及び第3可動体500L、500Rが第1可動体300の支持手段となり、互いに支え合うようになるため、第1突出部303の突出動作や該突出動作後の第1可動体300の揺れ等が抑制され、姿勢を安定させることができる。

20

【0314】

また、第2可動体400及び第3可動体500L、500Rの大部分は、第1可動体300と合体したときに、後透過板261よりも遊技領域10側（背面側）に配置されるため、合体して構成される構造物に奥行き感を生じさせることができる。

30

【0315】

また、演出用LED9の第2発光態様は、第1発光態様よりも輝度が低下しているため、可動体ユニットが第1動作形態時（第2制御時）において、演出用LED9の光により各可動体の視認性の低下を抑制することができる。

【0316】

次に、演出制御用CPU120は、可動体ユニットの第1動作形態の状態が所定時間経過したことに基づいて、第1突出部303を前記第1収納位置センサに検出されるまで移動させて第1収納状態とするとともに、前記第2待機位置センサ及び第3待機位置センサに検出されるまで第2可動体400を第2待機位置、第3可動体500L、500Rを第3待機位置に移動させる（図33及び図36の矢印5参照）。次いで、第2可動体400及び第3可動体500L、500Rが第1可動体300の回動動作に干渉しない位置に到達した後に、第1可動体300が第2回動状態となるように回動軸305を右側面視時計回りに回動させる（第2回転、図33及び図36の矢印6参照）とともに、演出用LED9を第3発光態様により発光させる。演出制御用CPU120は、第1可動体300が第2回動位置センサに検出されたことに基づいて第1可動体300の第2回動を停止させる。

40

【0317】

そして、第2突出部304を前記第2突出位置センサに検出されるまで突出させて第2突出状態とする（図33及び図36の矢印7参照）とともに、第4可動体600L、600Rを前記第4演出位置センサに検出されるまで第4演出位置に向けて移動させる（図33及び図36の矢印7参照）。つまり、演出制御用CPU120は、第1制御を実行した後

50

、本体部 302 の面 A 側（前側）の所定部（前半分）の一部である第 2 突出部 304 を、前記第 1 制御における移動方向（前下方向）に対し交差する方向（前上方向）に移動させる第 2 制御を実行可能である。これら第 1 制御と第 2 制御とを実行することにより、可動体ユニットは第 2 動作形態に変化する。このとき、演出用 LED9 を第 4 発光態様により発光させる。

【0318】

また、本体部 302 の前側の所定部が後透過板 261 よりも前側の空間部 S に位置する第 2 動作形態においては、第 2 突出部 304 が第 2 突出状態に変化していることで、図 33 に示すようにパチンコ遊技機 1 の前側から見たときに、第 2 突出部 304 は本体部 302 の周囲に広がるように移動、つまり、突出することで、本体部 302 の一部が拡張して第 1 可動体 300 が拡大しているように見えるため、遊技者にインパクトを与えることができる。

10

【0319】

また、第 2 突出部 304 が本体部 302 の周囲に広がるように第 2 突出状態に変化した後においても、パチンコ遊技機 1 の前側から見たときに第 2 突出部 304 は孔部 270 に対応する領域外へ突出する、つまり、遊技球の流下領域へせり出すことがないので、第 1 突出部 303 により遊技球の視認が阻害されることはない。

【0320】

可動体ユニットの第 2 動作形態の際には、第 1 可動体 300、第 4 可動体 600L、600R 及び第 2 突出部 304 が第 1 動作形態とは異なる形状の構造物を構成するように合体する。詳しくは、第 1 可動体 300 の左右には、第 4 可動体 600L、600R が当接または近接するように配置されることで、第 4 可動体 600L、600R が第 1 可動体 300 の支持手段となり、互いに支え合うようになるため、第 2 突出部 304 の突出動作や該突出動作後の第 1 可動体 300 の揺れ等が抑制され、姿勢を安定させることができる。

20

【0321】

また、第 4 可動体 600L、600R の大部分は、第 1 可動体 300 と合体したときに、後透過板 261 よりも遊技領域 10 側（背面側）に配置されるため、合体して構成される構造物に奥行き感を生じさせることができる（図 30 参照）。

【0322】

また、演出用 LED9 の第 4 発光態様は、第 1 発光態様及び第 3 発光態様よりも輝度が低下しているため、可動体ユニットが第 2 動作形態時（第 2 制御時）において、演出用 LED9 の光により各可動体の視認性の低下を抑制することができる。

30

【0323】

可動体ユニットの第 2 動作形態が所定時間経過することにより各可動体による演出動作が終了すると、演出制御用 CPU120 は、第 2 突出部 304 を前記第 2 収納位置センサに検出されるまで移動させて第 2 収納状態とするとともに、前記第 1 待機位置センサ及び第 4 待機位置センサに検出されるまで第 1 可動体 300 を第 1 待機位置、第 4 可動体 600L、600R を第 4 待機位置に向けて移動させる（収納動作）。このとき、演出用 LED9 を第 5 発光態様により発光させる。第 1 可動体 300 が第 1 待機位置、第 4 可動体 600L、600R が第 4 待機位置に移動すると、可動体ユニットによる可動体演出が完了する。

40

【0324】

なお、演出用 LED9 による第 1 発光態様～第 5 発光態様は、可動体の各種動作態様に応じて異なる態様となっていればよい。発光態様とは、例えば、発光する色、輝度、点灯または点滅、点滅速度等含む。

【0325】

次いで、演出用 LED9 及び可動体 LED350A、350B、350CL、350CR、350DL、350DR による発光演出における演出効果について図 38 を用いて説明する。図 38 は、（A）は演出用 LED 及び可動体 LED の発光態様を側方から見た概略図、（B）は演出用 LED 及び可動体 LED の発光態様を上方から見た概略図である。

50

【0326】

図38(A)(B)に示されるように、開閉枠50の前面における第1透過体250の周囲に配置される演出用LED9は、第1透過体250に向けて光を照射するが、第1透過体250(第1筒状体252)の外周面にはメッキ加工が施されているため、演出用LED9からの光は、反射されて第1透過体250内に入り込まないようにになっている。さらに、演出用LED9からの光以外の周囲の外光R(例えば、遊技店の室内光などの光や隣接する遊技機からの光など)も同様に第1透過体250内に入り込まないようにになっている。

【0327】

つまり、各可動体及び遊技領域10の視認性が低下することを防止できるとともに、可動体LED350A、350B、350CL、350CR、350DL、350DRの発光演出に影響を与えないようにできる。また、第1透過体250の周囲が照射されることにより、各可動体の周囲を囲うように目立たせることができるとともに、当該パチンコ遊技機1にて遊技を行う遊技者だけでなく周囲にも演出をアピールすることができる。

【0328】

また、可動体LEDは、正面側(遊技者側)を向く本体部302に取付けられる可動体LED350A、第2突出部304に取付けられる可動体LED350Bと、側面側を向く可動体LED350CL、350CRと、背面側(遊技領域10側)を向くそれぞれ光を可動体LED350DL、350DRと、から成る(発光手段)。可動体LED350A、350Bによる正面側への光は前透過板251を介して前方側に照射され、可動体LED350DL、350DRによる背面側への光は遊技領域10(遊技領域10を流下する遊技球、入賞口や誘導通路など)を照射するようになっている。なお、可動体LED350CL、350CRの側面側への光は、第1透過体250に向けて照射されるが、第1透過体250(第2筒状体253)の内周面にはメッキ加工が施されているため、可動体LED350CL、350CRの光は、前方側へ反射される。つまり、正面側に対して光を集めて演出効果を高めることができるとともに、演出用LED9の発光演出に影響を与えないようにすることができる。

【0329】

次いで、演出表示装置5X、5Yにおける表示装置演出の一例を、図39を用いて説明する。図39は、(A)は演出表示装置の通常時を示す待機状態を示す概略図、(B)は演出表示装置の第1動作状態を示す概略図、(C)は演出表示装置の第2動作状態を示す概略図である。

【0330】

図39(A)に示すように、演出表示装置の通常時には、演出表示装置5X、5Yが演出表示装置5Aの左右両側に配置される待機状態となっている。この待機状態にあっては、待機状態は、表示部が中央側を向くように若干傾斜した状態で配置されている。

【0331】

なお、演出表示装置5X、5Yの上下には、演出表示装置5X、5Yの移動を案内する図示しないレール部材(案内手段)がそれぞれ配設されている。このレール部材は、演出表示装置5Aの前面側の位置で前後方向に延びる部分と、前後の部分の両端部から左右に離れる方向に延びる部分と、から構成されており、演出表示装置5X、5Yは、レール部材に対して上下方向の回転軸を中心に回転可能に取付けられている。このように演出表示装置5X、5Yは、図示しないレール部材や駆動モータ等からなる表示装置駆動機構900により移動及び回転可能に設けられている。

【0332】

演出制御用CPU120は、表示装置演出の所定の開始条件が成立すると、図39(B)に示すように、演出表示装置5X、5Yを演出表示装置5Aの前方側の位置に近づけるように移動させた後、孔部270を介して後透過板261の背面側の位置から前面側の位置に移動させ、演出表示装置5X、5Yを第1動作状態に変化させる。つまり、演出制御用CPU120は、後透過板261の背面側の位置で待機状態の演出表示装置5X、5Yを

、該演出表示装置 5 X，5 Y の所定部が後透過板 2 6 1 の孔部 2 7 0 を介して後透過板 2 6 1 よりも前透過板 2 5 1 側に位置するまで前側に移動させる第 3 制御を実行可能である。

【0333】

演出表示装置 5 X，5 Y は、表示部が中央側を向くように若干傾斜した状態のまま後透過板 2 6 1 よりも前透過板 2 5 1 側の位置に移動するため、遊技者から表示部が視認しやすい状態を保ちながら演出表示装置 5 X，5 Y の移動を好適に見せることができる。

【0334】

演出表示装置 5 X，5 Y が後透過板 2 6 1 よりも前透過板 2 5 1 側の位置まで移動すると、図 3 9 (C) に示すように、演出制御用 CPU 1 2 0 は、演出表示装置 5 X，5 Y を互いに離間する方向に移動させるとともに、図示しない回動モータにより演出表示装置 5 X，5 Y の表示部が左右方向の外側を向くように回動させる。つまり、演出制御用 CPU 1 2 0 は、第 3 制御を実行した後、前記第 3 制御における移動方向（前後方向）に対し交差する方向（左右方向）に移動させる第 4 制御を実行可能である。これら第 3 制御と第 4 制御とを実行することにより、演出表示装置 5 X，5 Y は第 2 動作状態に変化する。

【0335】

また、演出表示装置 5 X，5 Y の表示部は、第 2 動作状態において左右方向の外側を向くため、表示部の表示内容を遊技者以外にも視認可能とすることができる。なお、演出表示装置 5 X，5 Y の移動を案内するレール部材は、待機状態から第 1 動作状態に変化する際、また第 1 動作状態から第 2 動作状態に変化する際において、演出表示装置 5 X，5 Y と後透過板 2 6 1 との接触を防止する接触防止手段として機能しているため、演出表示装置 5 X，5 Y または後透過板 2 6 1 が破損することを防止できる。

【0336】

次に、後透過板 2 6 1 と第 1 可動体 3 0 0 との関係性について図 4 0 を用いて説明する。図 4 0 は、可動体ユニットの第 2 動作形態において開閉枠を開放した状態を示す概略図である。

【0337】

図 4 0 に示すように、後透過板 2 6 1 の孔部 2 7 0 は、第 1 可動体 3 0 0 よりも大きく形成されている。より詳しくは、開閉枠 5 0 を開閉動作する際には、開閉枠 5 0 のヒンジ部分（上下方向の回動軸）を中心として孔部 2 7 0 も回動する。可動体ユニットの第 2 動作形態における第 1 可動体 3 0 0 は、可動体ユニットの各動作形態において最も突出している可動体であり、該第 1 可動体 3 0 0 の前側の部分（開閉枠 5 0 の閉鎖状態において孔部 2 7 0 よりも前透過板 2 5 1 側に配置される部分）は、孔部 2 7 0 の回動領域 Z 内に配置されている。

【0338】

したがって、開閉枠 5 0 を開閉動作しても後透過板 2 6 1 が第 1 可動体 3 0 0 に対して接触することがない。これによれば、例えば、可動体ユニットの動作中、つまり、第 1 制御や第 2 制御の実行中に動作エラー等が発生し、開閉枠 5 0 を開放してメンテナンスを行う必要が生じた場合であっても、後透過板 2 6 1 に接触することなく開閉枠 5 0 を開放できるため、後透過板 2 6 1 や第 1 可動体 3 0 0 が破損することを防止できる。

【0339】

（遊技の進行や演出の進行など）

次に、パチンコ遊技機 1 における遊技の進行を概略的に説明する。パチンコ遊技機 1 の打球操作ハンドルを遊技者が回転操作すると、遊技球が遊技領域 1 0 に向けて発射される。遊技領域 1 0 を流下した遊技球が通過ゲート 4 1 を遊技球が通過したことに基づいて、普通図柄表示器 2 0 による普図ゲームが開始される。普通図柄の変動を開始させた後、普図変動時間となる所定時間が経過し、普図当り図柄以外の普通図柄が停止表示されれば、普通図柄の変動表示結果が「普図はずれ」となる。特定の普通図柄（普図当り図柄）が停止表示されれば、普通図柄の変動表示結果が「普図当り」となり、普通可変入賞球装置 6 B の可動板が遊技領域 1 0 から退避する開放制御が行われ、所定時間が経過すると遊技領域 1 0 に突出する閉鎖位置に戻る通常開放制御が行われる。なお、すでに他の普図ゲームが

実行されている下記の開放制御中など、普図ゲームを開始できないときには、4つなどを上限として普図ゲームの実行は保留される。保留された普図ゲームは、開始可能になったときに開始される。

【0340】

遊技球が第1始動入賞口に入賞したことなどにより第1始動条件が成立した後に、例えば前回の特図ゲームや大当たり遊技状態が終了したことなどにより第1開始条件が成立したことに基づいて、第1特別図柄表示器4Aによる特図ゲームが開始される。また、遊技球が第2始動入賞口に入賞したことなどにより第2始動条件が成立した後に、例えば前回の特図ゲームや大当たり遊技状態が終了したことなどにより第2開始条件が成立したことに基づいて、第2特別図柄表示器4Bによる特図ゲームが開始される。なお、すでに他の特図ゲームが実行されている、後述の大当たり遊技状態に制御されているときなど、特図ゲームを開始できないとき（開始条件が成立していないとき）には、4つなどを上限として特図ゲームの実行は保留される。保留された特図ゲームは、開始条件の成立により実行される。

10

【0341】

特図ゲームでは、特別図柄の変動表示を開始させた後、変動表示時間が経過すると確定特別図柄（特図表示結果）を導出表示する。このとき、特定の特別図柄（大当たり図柄、例えば「3」、「7」などの特図）が停止表示されれば、特定表示結果としての「大当たり」となり、大当たり図柄とは異なる特別図柄（ハズレ図柄、例えば「-」などの特図）が停止表示されれば「はずれ」となる。特図ゲームでの変動表示結果が「大当たり」になった後には、遊技者にとって有利なラウンド（「ラウンド遊技」ともいう）を所定回数実行する特定遊技状態としての大当たり遊技状態に制御される。大当たり遊技状態は、遊技者にとって有利な有利状態である。特図ゲームでの変動表示結果が「ハズレ」のときには、大当たり遊技状態には制御されない。

20

【0342】

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

【0343】

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

30

【0344】

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

40

【0345】

実施の形態では、可変表示中に上記リーチ態様となったことに対応してリーチ演出が実行される。リーチ演出として、演出態様がそれぞれ異なるノーマルリーチ、スーパーリーチA（ノーマルリーチから発展する）、及び、スーパーリーチB（ノーマルリーチから発展する）が用意されている。実施の形態では、大当たり期待度は、スーパーリーチB>スーパーリーチA>ノーマルリーチ（スーパーリーチに発展しないノーマルリーチ）の順で高い

50

。大当たり期待度は、例えば、特図ゲームの可変表示結果が「大当たり」となる割合であり、ここでは、演出図柄の可変表示の表示結果が「大当たり」となる割合でもある。

【0346】

特図ゲームの可変表示結果が「大当たり」となるときには、演出表示装置5Aまたは演出表示装置5X、5Yの表示領域にて、演出図柄の可変表示の表示結果として、予め定められた大当たり組合せとなる確定演出図柄が導出表示される（演出図柄の可変表示の表示結果が「大当たり」となる）。一例として、「左」、「中」、「右」の演出図柄表示エリア5L、5C、5Rにおける所定の有効ライン上に同一の演出図柄（例えば、確変大当たりのときに「7」、非確変大当たりのときに「6」など）が揃って停止表示される。実施の形態では、後述する図41（B）に示すように、「非確変」には、大当たり中に昇格演出（失敗）が実行される非確変大当たりと、昇格演出自体を実行しない非確変大当たりの2種類があり、「確変」には、大当たり中に昇格演出（成功）が実行される確変大当たりと、昇格演出自体を実行しない確変大当たりの2種類がある。昇格演出は、確変昇格演出のことであり、大当たり中の所定ラウンド（例えば、7ラウンド）において実行され、確変大当たりへの昇格に成功又は失敗したことを表示する演出である。大当たり種別が「非確変（昇格演出失敗）」のときには、同一の演出図柄「6」が揃って停止表示され、大当たり中の7ラウンドにおいて確変昇格演出（失敗）が実行される。大当たり種別が「確変（昇格演出成功）」のときには、同一の演出図柄「6」が揃って停止表示され、大当たり中の7ラウンドにおいて確変昇格演出（成功）が実行される。なお、確変昇格演出は、7ラウンド以外のラウンドや複数ラウンドにわたって実行されるものや、ファンファーレ演出、エンディング演出などに実行されるものであってもよい。また、昇格演出は、ラウンド継続を報知するラウンド昇格演出などであってよい。

【0347】

可変表示結果が「ハズレ」となる場合には、演出図柄の可変表示態様がリーチ態様とならずに、演出図柄の可変表示の表示結果として、非リーチ組合せの確定演出図柄が停止表示されることや、演出図柄の可変表示態様がリーチ態様となった後に、演出図柄の可変表示の表示結果として、大当たり組合せでない所定のリーチ組合せ（リーチハズレ組合せ）の確定演出図柄が停止表示されることもある。

【0348】

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

【0349】

特図ゲームにおける確定特別図柄として、複数種類の大当たり組合せのうち、所定の確変大当たり組合せ（「確変大当たり組合せ」ともいう）となる確定演出図柄が停止表示され、変動表示結果が「確変大当たり」となった場合は大当たり遊技状態に制御され、その終了後には、時短制御とともに確率変動制御（確変制御）が行われる。この確変制御が行われることにより、各回の特図ゲームにおいて変動表示結果が「大当たり」となる確率は、通常状態に比べて高くなるように向上する。このため、確変制御が行われる状態（確変状態）は、通常状態に比べて遊技者にとって有利な遊技状態である。確変制御は、大当たり遊技状態の終了後に変動表示結果が「大当たり」となって再び大当たり遊技状態に制御されるという条件が成立したとき、大当たり遊技状態の終了後に所定回数（例えば時短回数と同じ100回）の特

図ゲームが実行されたとき、大当り遊技状態の終了後に特図ゲームが開始されるごとに実行される確変転落抽選にて確変制御を終了させる「確変転落あり」の決定がなされたとき、などに終了すればよい。

【0350】

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

10

【0351】

通常状態とは、大当り遊技状態等の有利状態や、時短状態や、確変状態等の遊技者にとって有利な状態以外の遊技状態のことであり、例えば、普図ゲームにおける可変表示結果が「普図当り」となる確率及び特図ゲームにおける可変表示結果が「大当り」となる確率が、パチンコ遊技機1の初期設定状態（例えばシステムリセットが行われた場合のように、電源投入後に所定の復帰処理を実行しなかったとき）と同一に制御される状態である。

20

【0352】

時短状態は「高ベース」と、時短状態でない遊技状態は「低ベース」「非時短状態」と、確変状態は「高確」ともいわれる。確変状態でない遊技状態は、「低確」、「非確変」ともいわれる。確変状態及び時短状態になっているときの遊技状態は、「高確高ベース」ともいわれる。確変状態となっているが時短状態になっていないときの遊技状態は、「高確低ベース」ともいわれる。確変状態となっていないが時短状態になっているときの遊技状態は、「低確高ベース」ともいわれる。通常状態は、「低確低ベース」ともいわれる。

【0353】

次に、本実施の形態におけるパチンコ遊技機1の主要な動作を、フローチャートなどを参照して説明する。各動作（各処理）では、フローチャートに現れていない処理などが行われる場合がある。

30

【0354】

（主基板11の主要な動作）

主基板11では、CPU103が遊技制御用タイマ割込み処理を実行する。遊技制御用タイマ割込み処理は、所定期間（例えば2ミリ秒）ごとに供給されるCTC（カウンタ／タイマ回路）からの割込み要求信号によるタイマ割り込みが発生すること、つまり、割込み要求信号の供給間隔である所定時間（2ms）ごとに実行される。遊技制御用タイマ割込み処理では、CPU103は、スイッチ処理、遊技用乱数更新処理、特別図柄プロセス、普通図柄プロセス処理、コマンド制御処理などを実行し、遊技制御用タイマ割込み処理がタイマ割り込みごとに繰り返し実行されることで、遊技の制御などが実現される。

40

【0355】

スイッチ処理では、スイッチ回路110を介してゲートスイッチ21、第1始動口スイッチ22A、第2始動口スイッチ22B、カウントスイッチ23といった各種スイッチから検出信号が入力されたかを判定することによって、各スイッチがオンとなったか否か（つまり、遊技球の進入又は通過があったか否か）をスイッチごとに判定する。この判定の結果は、特別図柄プロセス処理や普通図柄プロセス処理において使用される。

【0356】

遊技用乱数更新処理は、主基板11の側で用いられる複数種類の遊技用乱数のうち、少なくとも一部をソフトウェアにより更新するための処理である。特別図柄プロセス処理は、スイッチ処理での判定結果などに基づいて、特図ゲームの保留や実行、大当り遊技状態な

50

どを実現するための処理である。普通図柄プロセス処理は、スイッチ処理での判定結果などに基づいて、普図ゲームの保留や実行、普図当りのときの普通可変入賞球装置 6 B（第 2 始動入賞口）の開放状態などを実現するための処理である。コマンド制御処理は、特別図柄プロセス処理などで送信設定された演出制御コマンドを、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して実際に伝送させる処理である。

【0357】

（特別図柄プロセス処理で送信設定される演出制御コマンド）

次に、特別図柄プロセス処理にて送信設定され、コマンド制御処理にて主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に送信される演出制御コマンドについて説明する。図 4 1（A）に、主な演出制御コマンドの例を示す。なお、以下の「（H）」は 16 進数であることを示す。

【0358】

変動パターン指定コマンド 8 1 X X（H）、表示結果指定コマンド 8 C X X（H）、図柄確定指定コマンド 8 F 0 0（H）、当り開始指定コマンド A 0 0 0（H）、当り終了指定コマンド A 3 0 0（H）、第 1 始動入賞指定コマンド B 1 0 0（H）、第 2 始動入賞指定コマンド B 2 0 0（H）、大入賞口入賞指定コマンド B 3 0 0（H）が予め用意されている。「X X」は E X T データである。表示結果指定コマンド 8 C X X（H）の「X X」には、可変表示結果に対応する数値が設定される（例えば、図 4 1（B）に示すように、「ハズレ」なら「0 0」、「非確変大当り」なら「0 1」、「非確変大当り（昇格演出失敗）」なら「0 2」、「確変大当り」なら「0 3」、「確変大当り（昇格演出成功）」なら「0 4」など）。

【0359】

（特別図柄プロセス処理）

図 4 2 は、特別図柄プロセス処理の一例を示すフローチャートである。以下で説明する各フラグ、各カウンタ、各タイマは、R A M 1 0 2 に設けられる。特別図柄プロセス処理において、C P U 1 0 3 は、始動入賞判定処理を実行する（S 1 0 1）。例えば、C P U 1 0 3 は、第 1 始動口スイッチ 2 2 A がオンであるか（スイッチ処理でオンと判定されたか。他のスイッチについても同じ。）を判定する。オンの場合には、第 1 特図保留記憶数が上限数（例えば、4）に達しているかを判定し、上限数に達していない場合には、第 1 始動入賞が発生したとして、乱数回路 1 0 4 または遊技用乱数更新処理で更新される遊技用乱数値のうちから、特図表示結果（特別ゲームの可変表示結果）決定用の乱数値 M R 1、大当り種別決定用の乱数値 M R 2、変動パターン決定用の乱数値 M R 3 を抽出し、抽出した数値を第 1 保留データとして、R A M 1 0 2 の第 1 特図保留記憶部に保持する。第 2 始動口スイッチ 2 2 B がオンであるかを判定する。オンの場合には、第 2 特図保留記憶数が上限数（例えば、4）に達しているかを判定し、上限数に達していない場合には、第 2 始動入賞が発生したとして、前記と同様に乱数値 M R 1 ～M R 3 を抽出し、抽出した数値を第 2 保留データとして、R A M 1 0 2 の第 2 特図保留記憶部に保持する。第 1 保留データ及び第 2 保留データは、始動入賞順に保持される。第 1 特図保留記憶数や第 2 特図保留記憶数は、第 1 保留データや第 2 保留データの数や、各記憶数をカウントするカウンタによって特定すればよい（以下、同じ。）。始動入賞判定処理では、第 1 始動入賞があったときに、第 1 始動入賞指定コマンド、第 1 特図保留記憶数の加算指定コマンドの送信設定が行われ、第 2 始動入賞があったときに、第 2 始動入賞指定コマンド、第 2 特図保留記憶数の加算指定コマンドの送信設定が行われる。

【0360】

C P U 1 0 3 は、S 1 0 1 を実行した後、特図プロセスフラグの値に応じて、S 1 1 0 ～S 1 1 7 の処理のいずれかを選択して実行する。下記の時短フラグは、時短状態のときにオンになるフラグで、確変フラグは、確変状態のときにオンになるフラグである。

【0361】

S 1 1 0 の特別図柄通常処理は、特図プロセスフラグの値が「0」のときに実行される。例えば、C P U 1 0 3 は、第 2 特図保留記憶数が「0」でないときには、第 2 特図ゲームを実行するための処理を行い、特図プロセスフラグの値を「1」に更新して本処理を終了

10

20

30

40

50

する。第2特図保留記憶数が「0」で、第1特図保留記憶数が「0」でないときには、第1特図ゲームを実行するための処理を行い、特図プロセスフラグの値を「1」に更新して本処理を終了する。両者が「0」のときは、本処理を終了する。

【0362】

第2特図ゲームを実行するための処理では、第2特図保留記憶部に保持されている第2保留データ（乱数値MR1～MR3）のうち最も古い第2保留データを第2特図保留記憶部からRAM102の所定バッファに読み出す。読み出された第2保留データは、第2特図保留記憶部から削除される。そして、所定バッファに読み出した第2保留データのうち、乱数値MR1と、大当たり決定テーブル（ROM101に格納されている。以下、決定テーブルについて同じ）と、に基づいて、今回実行する第2特図ゲームの可変表示結果（「大当たり」又は「ハズレ」）を決定する。「大当たり」とする決定割合は、確変状態のとき（確変フラグがオンのとき）の方が、非確変状態のとき（確変フラグがオフのとき）よりも高い。「大当たり」と決定した場合には、乱数値MR2と、大当たり種別決定テーブルと、に基づいて、大当たり種別（「確変」又は「非確変」）を決定する。実施の形態では、「非確変」、「非確変（昇格演出失敗）」、「確変」、「確変（昇格演出成功）」のいずれかを決定する。前記の決定結果や第2特図ゲームを実行する旨の情報はRAM102に保持され、適宜参照される（他の決定などについても同じ）。

10

【0363】

第1特図ゲームを実行するための処理でも、上記第2特図ゲームを実行するための処理と同様の処理を行い、第1保留データの所定バッファへの読み出し、第1特図ゲームの可変表示結果の決定（大当たり種別の決定を含む）などを行う。

20

【0364】

S111の変動パターン設定処理は、特図プロセスフラグの値が「1」のときに実行される。例えば、CPU103は、変動パターンを決定（選択）し、第1特図ゲーム又は第2特図ゲームの実行開始の設定を行う。変動パターンは、可変表示の実行時間（特図変動時間）や、演出図柄の可変表示のパターンを指定するものである。

【0365】

実施の形態では、図43に示すように、ハズレ時変動パターンとして、PA1-1、PA2-1、PA3-2～PA3-4がある。大当たり時変動パターンとして、B3-2～PB3-4がある。PA1-1、PA2-1は、非リーチを指定する。PA2-1は、特図変動時間（特図ゲームの実行期間）が通常（PA1-1）よりも短くなっている時短用（短縮有り）のパターンである。PA3-2、PB3-2は、ノーマルリーチの実行（スーパーリーチへの発展無し）を指定し、PA3-3、PB3-3は、スーパーリーチA（ノーマルリーチから発展する。）の実行を指定し、PA3-4、PB3-4は、スーパーリーチB（ノーマルリーチから発展する。）の実行を指定する。

30

【0366】

CPU103は、今回の可変表示結果が「大当たり」のときには、所定バッファに読み出した第1、第2保留データのうちの乱数値MR3と大当たり用の変動パターン決定テーブルとに基づいて、PB3-2～PB3-4のいずれかを今回の変動パターンとして決定する。可変表示結果が「ハズレ」のときで且つ非時短状態のとき（時短フラグがオフのとき）には、乱数値MR3と第1ハズレ用の変動パターン決定テーブルとに基づいて、PA1-1、PA3-2～PA3-4のいずれかを今回の変動パターンとして決定する。可変表示結果が「ハズレ」のときで且つ時短状態のとき（時短フラグがオンのとき）には、乱数値MR3と第2ハズレ用の変動パターン決定テーブルとに基づいて、PA2-1、PA3-2～PA3-4のいずれかを今回の変動パターンとして決定する。変動パターンの決定割合は、ハズレ時は、PA1-1又はPA2-1>PA3-2>PA3-3>PA3-4の順で高い。大当たり時は、PB3-4>PB3-3>PB3-2の順で高い。このため、スーパーリーチB>スーパーリーチA>ノーマルリーチの順で大当たり期待度が高い。

40

【0367】

変動パターンの決定後、例えば、駆動信号を第1特別図柄表示器4A又は第2特別図柄表

50

示器 4 B に供給開始し、第 1 特図ゲーム又は第 2 特図ゲームの実行を開始する。上記の決定結果や現在の遊技状態（確変フラグや時短フラグの状態で特定できる）などを指定する、表示結果指定コマンド、第 1 又は第 2 特図保留記憶数の減算指定コマンド、変動パターン指定コマンドの送信設定を行い、特図プロセスフラグの値を「2」にしてから、本処理を終了する。

【0368】

S 1 1 2 の特別図柄変動処理は、特図プロセスフラグの値が「2」のときに実行される。例えば、CPU 1 0 3 は、特図ゲームが開始してからの経過時間（タイマなどによって測定すればよい。他の経過時間についても同じ。）が、今回の変動パターンに対応する特図変動時間に達したか（可変表示結果の導出タイミングであるか）を判定し、達していないときには、第 1 特図ゲーム又は第 2 特図ゲームを実行する駆動信号を第 1 特別図柄表示器 4 A 又は第 2 特別図柄表示器 4 B に供給して特別図柄を変動させる処理を行ってから本処理を終了する。一方、特図変動時間に達したときには、所定の駆動信号を第 1 特別図柄表示器 4 A 又は第 2 特別図柄表示器 4 B に供給し、今回の可変表示結果の図柄（「ハズレ」のときは「ー」、「確変大当り」のときは「7」、「非確変大当り」のときは「3」など）を停止表示（導出表示）させ、図柄確定指定コマンドの送信設定を行い、特図プロセスフラグの値を「3」に更新する。タイマ割り込みの発生毎に S 1 1 2 が繰り返し実行されることによって、特図ゲームの実行が実現される。

10

【0369】

S 1 1 3 の特別図柄停止処理は、特図プロセスフラグの値が「3」のときに実行される。例えば、CPU 1 0 3 は、今回の可変表示結果が「大当り」のときは、時短フラグ、確変フラグをオフにリセットなどする。その後、当り開始指定コマンドの送信設定を行い、特図プロセスフラグを「4」に更新して本処理を終了する。「ハズレ」で時短状態のときは、時短状態において実行可能な所定回数の可変表示が実行されたかを判定し（例えば、カウンタなどによってカウントすればよい。）、所定回数の可変表示が実行されている場合には、時短フラグをオフにリセットし、特図プロセスフラグの値を「0」にするなどして本処理を終了する。「ハズレ」で時短状態でない、所定回数の可変表示が未実行の場合にも、特図プロセスフラグの値を「0」にするなどして本処理を終了する。

20

【0370】

S 1 1 4 の大当り開放前処理は、特図プロセスフラグの値が「4」のときに実行される。例えば、当り開始指定コマンドの送信設定を行ってから経過時間が、予め設定されているファンファーレ待ち時間（大当り遊技状態におけるファンファーレの開始から終了するまでの待ち時間）に達したかを判定し、達していなければ、大当り開放前処理を終了する。ファンファーレ待ち時間に達したときには、ラウンド遊技の開始のため、大入賞口を開放状態とする処理（ソレノイド駆動信号の供給）などを行い、特図プロセスフラグを「5」に更新する。タイマ割り込みの発生毎に S 1 1 4 が繰り返し行われることによって、ラウンド遊技の開始タイミングまでの待機（ファンファーレの終了までの待機）及び大入賞口の開放などが実現される。

30

【0371】

S 1 1 5 の大当り開放中処理は、特図プロセスフラグの値が「5」のときに実行される。例えば、CPU 1 0 3 は、ラウンド遊技を終了するタイミングになったかを判定する。カウンタスイッチ 2 3 がオンの回数（大入賞口に進入した遊技球の数）が所定値（例えば「9」）になったり（カウンタなどでカウントすればよい。）、ラウンド遊技を開始してから（大入賞口を開放状態としてから）の経過時間がラウンド遊技の上限期間（例えば、29 秒）に達したりして、ラウンド遊技を終了するタイミングとなったときには、大入賞口を閉鎖状態に戻してラウンド遊技を終了させる処理（ソレノイド 8 2 をオフにする処理）などを行う。このとき、終了したラウンド遊技が、最後のラウンド遊技（例えば、15 ラウンド目）であるとき（カウンタなどでカウントすればよい。）、当り終了指定コマンドを送信する設定を行い、特図プロセスフラグの値を「7」に更新し、本処理を終了する。最後のラウンド遊技でないときは、特図プロセスフラグを「6」に更新し、本処理を終了

40

50

する。現在がラウンド遊技を終了するタイミングでないときは、そのまま本処理を終了する（大入賞口を開放状態に維持する処理などを行ってもよい）。タイマ割り込みの発生毎にS 1 1 5が繰り返し行われることによって、大入賞口を閉鎖状態に戻すタイミングまで大入賞口の開放状態が維持され、最後に大入賞口が閉鎖される。

【0372】

S 1 1 6の大当たり開放後処理は、特図プロセスフラグの値が「6」のときに実行される。例えば、CPU 1 0 3は、ラウンド遊技が終了してから（大入賞口を閉鎖してから）の経過時間が、所定の閉鎖時間（ラウンド遊技のインターバル期間）に達したかを判定し、達していない場合には、閉鎖状態が維持され、本処理は終了する。所定の閉鎖時間に達したときには、ラウンド遊技の開始のため、大入賞口を開放状態とする処理などを実行し、特図プロセスフラグの値を「5」に更新し、本処理を終了する。

10

【0373】

S 1 1 4で大入賞口が開放されてからタイマ割り込みの発生ごとにS 1 1 5、S 1 1 6が繰り返し実行されることによって、各ラウンド遊技が実現される。

【0374】

S 1 1 7の大当たり終了処理は、特図プロセスフラグの値が「7」のときに実行される。例えば、最後のラウンド遊技を終了してから（大入賞口を閉鎖してから）の経過時間が、予め定められたエンディング待ち時間（大当たり遊技状態におけるエンディングの開始から終了するまでの待ち時間）に達したかを判定し、達していないときには、本処理を終了する。エンディング待ち時間に達したときには、エンディングが終了するので、今回の大当たり種別が「確変」のときに時短フラグ及び確変フラグをオンにし、「非確変」のときに、時短フラグをオンにして、確変フラグをオフのままにする。そして、特図プロセスフラグの値を「0」に更新して本処理を終了する。

20

【0375】

（演出制御基板12の動作）

図45（A）は、演出制御基板12の演出制御用CPU 1 2 0が実行する演出制御メイン処理を示すフローチャートである。演出制御用CPU 1 2 0は、電源が投入されると、メイン処理の実行を開始する。メイン処理では、RAM領域のクリアや各種初期値の設定、演出制御の起動間隔（例えば、2ms）を決めるためのタイマの初期設定等を行うための初期化処理を行う（S 5 1）。その後、タイマ割込フラグの監視（S 5 2）を行うループ処理に移行する。タイマ割込が発生すると、タイマ割込処理においてタイマ割込フラグをセットする。メイン処理において、タイマ割込フラグがセット（オン）されていたら、そのフラグをクリアし（S 5 3）、以下の処理を実行する。

30

【0376】

演出制御用CPU 1 2 0は、受信した演出制御コマンドを解析し、受信した演出制御コマンドに応じたフラグをセットする処理等を行う（コマンド解析処理：S 5 4）。このコマンド解析処理において演出制御用CPU 1 2 0は、受信コマンドバッファに格納されている主基板11から送信されてきたコマンドの内容を確認する。遊技制御用マイクロコンピュータ100から送信された演出制御コマンドは、演出制御INT信号にもとづく割込処理で受信され、RAMに形成されているバッファ領域に保存されている。コマンド解析処理では、バッファ領域に保存されている演出制御コマンドがどのコマンド（図3参照）であるのか解析し、解析結果に対応した設定や制御などを行う。

40

【0377】

次いで、演出制御用CPU 1 2 0は、演出制御プロセス処理を行う（S 5 5）。演出制御プロセス処理では、制御状態に応じた各プロセスのうち、現在の制御状態（演出制御プロセスフラグ）に対応した処理を選択して演出表示装置5A、5X、5Yの表示および動作制御を実行する。次いで、演出制御用CPU 1 2 0は、大当たり図柄判定用乱数などの演出用乱数を生成するためのカウンタのカウント値を更新する演出用乱数更新処理を実行する（S 5 6）。

【0378】

50

次いで、演出制御用CPU120は、異常又はエラーが発生している場合には、異常等報知を実行する報知制御処理を実行し（S57）、この後、S52に移行する。図45（B）に示すように報知制御処理では、例えば、開閉枠50の開放を検知可能な図示しない扉開放検出スイッチがオンであるか否かを判定する（S61）。例えば、主基板11には、開閉枠50の開放を検出するための扉開放検出スイッチ（図示略）が接続されている。主基板11は、扉開放検出スイッチにより開閉枠50の開放を検出したことに基づいて、開閉枠50が開放されたことを示す扉開放中指定コマンドを演出制御基板12に送信する。このため、主基板11からの扉開放中指定コマンドを受信している場合には、扉開放検出スイッチがオンであると判定することができる。

【0379】

扉開放検出スイッチがオンであれば（S61；Yes）、第1可動体300が動作中であるか否かを判定する（S62）。例えば、第1可動体300が原点位置にあれば、動作中でないと判定され、原点位置になれば動作中であると判定される。第1可動体300が動作中であれば（S62；Yes）、可動体動作時の扉開放報知（第1開放報知）が実行される（S63）。一方、第1可動体300が動作中でなければ（S62；No）、通常時の扉開放報知（第2開放報知）が実行される（S65）。可動体動作時の扉開放報知は、通常時の扉開放報知とは異なる態様としている。例えば、可動体動作時の扉開放報知は、通常時の扉開放報知に比べて報知音が大きいあるいは報知画像や報知発光が目立つ態様としている。また、可動体動作時の扉開放報知は、可動物が動作中である旨の報知（例えば「可動物が動作中！」や「動作中の可動物に注意！」の報知画像を表示したりやその内容を音声出力したりするなど）を有するものであり、通常時の扉開放報知はその旨を有さないものとしてもよい。

【0380】

このように第1開放報知であれば、第1可動体300の動作中における開閉枠50の開放であることを報知でき、動作中の第1可動体300を考慮しつつ開閉枠50の開放に対処することができる。また、第2開放報知であれば、第1可動体300が動作していないときの開閉枠50の開放であることを報知でき、第1可動体300を気にせず開閉枠50の開放に対処することができる。このため、開閉枠50の開放報知の際に、第1可動体300の動作有無に応じた適切な処置を実行できる。なお、可動体動作時の扉開放報知と通常時の扉開放報知とを区別せずに同一の報知としてもよい。

【0381】

S63のあとには、第1可動体300の動作を制限する（S64）。例えば、第1可動体300の動作を停止する。第1可動体300の動作中に、開閉枠50の開放が検知されると、第1可動体300の動作が制限されるので、第1可動体300や第2透過体260の破損を防止できる。

【0382】

なお、第1可動体300の動作を制限する（S64）例として、第1可動体300を待機位置へ移動させる制御を行うようにしてもよい。これによれば、例えば、可動体演出において第1制御や第2制御を実行しているときに、第1可動体300の動作異常が発生して該第1可動体300が第1演出位置などで動かなくなったり、遊技領域10内で球詰まりが生じたりするなどして、開閉枠50を開放してメンテナンスを行う必要が生じた場合であっても、開閉枠50を開放する際に第1可動体300が後透過板261と接触しない位置（例えば、待機位置等）に向けて退避するため、後透過板261や第1可動体300が破損することを防止できる。

【0383】

さらに、開閉枠50を開放する際に、球詰まりにより数珠繋ぎ状態で滞留していた遊技球が落下したとしても、第1制御により後透過板261よりも前側、つまり、遊技領域10よりも前側に移動していた第1可動体300が待機位置側へ退避することにより、落下した遊技球が第1可動体300に衝突することを回避できるため、遊技球との衝突により第1可動体300が破損したり、遊技球が第1可動体300との衝突により跳ねて盤面板2

10

20

30

40

50

00の開口2cを介して盤面板200の背面側に進入してしまうことを防止できる。

【0384】

一方、扉開放検出スイッチがオンでないとき（S61；No）、S64のあと、又は、S65のあとには、本処理は終了する。

【0385】

（コマンド解析処理）

コマンド解析処理では、演出制御コマンド受信用バッファに格納されている受信コマンド（演出制御基板12が受信した演出制御コマンド）を解析し（例えば、MODEデータを確認する）、当該受信コマンドがどの演出制御コマンドであるかを特定し、特定した演出制御コマンドに応じた処理を行う。

【0386】

図44に、コマンド解析処理による解析によって特定された演出制御コマンドと、その演出制御コマンドに対応してコマンド解析処理にて行われる処理内容と、の関係を示す。図中における各フラグ、各格納領域は、RAM122に設けられる。フラグについて「セット」とは、当該フラグをオン状態にすることである。各フラグの状態や各格納領域に格納されたコマンドは、適宜のタイミングでリセットや消去されるようにすればよい。特図保留記憶数の加算指定コマンドや特図保留記憶数の減算指定コマンドを受信したときには、それに応じて演出表示装置5Aの第1保留記憶表示エリア5Dまたは第2保留記憶表示エリア5Uの保留表示画像の数を増減させてもよい。

【0387】

（演出制御プロセス処理）

演出制御用CPU120は、演出制御プロセス処理において各種演出の実行を開始するための開始設定（演出の開始設定）、開始設定した演出を実行する演出動作制御などを行う。以下で説明する各フラグ、各タイマ、各カウンタなどはRAM122に設けられる。

【0388】

演出の開始設定は、例えば、演出制御パターンをRAM122に使用パターンとしてセットし、かつ、プロセスタイマに、前記でセットした演出制御パターンに応じた初期値を設定することを含む。プロセスタイマのタイマ値は、初期値の設定後、タイマ割り込みの発生毎に所定タイミング（演出制御プロセス処理開始時、後述の演出動作制御時など）において減算される。演出制御パターンは、各種演出（演出図柄の可変表示を含む。）を実行するためのデータの集まりであって、プロセスタイマのタイマ値と比較されるプロセスタイマ判定値と、当該判定値に対応付けられた演出制御実行データ（表示制御データ、音声制御データ、点灯制御データなど）や終了コードなどを含んだプロセスデータから構成されている。演出制御パターンを構成するデータは、ROM121に格納されている。

【0389】

演出動作制御は、演出の開始設定でセットした演出制御パターンに基づいて演出の実行する制御である。具体的には、プロセスタイマの現在のタイマ値に合致するプロセスタイマ判定値に対応する演出制御実行データのうちの、表示制御データに従った表示制御指令を表示制御部123に伝送して演出表示装置5A、5X、5Yに画像を表示させたり、駆動制御データに従った駆動制御指令を表示装置駆動機構900に伝送して演出表示装置5X、5Yを駆動させたり、音声制御データに従った効果音信号を音声制御基板13に伝送してスピーカ8L、8Rから音声を出力させたり、点灯制御データに従った電飾信号をLED制御基板14に伝送して演出用LED9を点灯／消灯させたりして、演出を実行する制御を行う。タイマ割り込みの発生毎に演出動作制御が繰り返し行われることで、各種の演出の実行が実現される。

【0390】

図46は、演出制御プロセス処理の一例を示すフローチャートである。演出制御プロセス処理において、演出制御用CPU120は、演出プロセスフラグの値に応じて、S170～S175のいずれかを実行する。

【0391】

次に S 1 7 0 ～ S 1 7 5 の処理を説明する。S 1 7 0 の可変表示開始待ち処理は、演出プロセスフラグの値が「0」のときに実行される処理である。可変表示開始待ち処理では、演出制御用 C P U 1 2 0 は、主基板 1 1 からの変動パターン指定コマンドなどを受信したか否かを判定する。当該判定は、例えば変動パターン指定コマンド格納領域に当該コマンドが格納されているか否かによって判定すればよい。当該コマンドを受信している場合、演出プロセスフラグの値を「1」に更新して本処理は終了する。当該コマンドを受信していない場合、本処理はそのまま終了する。

【0392】

S 1 7 1 の可変表示開始設定処理は、演出プロセスフラグの値が「1」のときに実行される処理である。図 4 7 に示す可変表示開始設定処理において、演出制御用 C P U 1 2 0 は、まず、演出図柄の可変表示結果としての確定演出図柄となる最終停止図柄などを決定する（S 3 2 1）。例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 は、主基板 1 1 から伝送された変動パターン指定コマンドで示された変動パターンや、可変表示結果通知コマンドで示された可変表示結果といった、可変表示内容に基づいて、最終停止図柄を決定する。一例として、変動パターンや可変表示結果の組合せに応じた可変表示内容には、「非リーチ（ハズレ）」、「リーチ（ハズレ）」、「非確変（大当たり）」、「確変（大当たり）」がある。

【0393】

可変表示内容が「非リーチ（ハズレ）」の場合には、演出図柄の可変表示状態がリーチ状態にはならず、非リーチ組合せの確定演出図柄が停止表示されて、可変表示結果が「ハズレ」となる。可変表示内容が「リーチ（ハズレ）」の場合には、演出図柄の可変表示状態がリーチ状態となった後に、リーチハズレ組合せの確定演出図柄が停止表示されて、可変表示結果が「ハズレ」となる。可変表示内容が「非確変（大当たり）」の場合には、可変表示結果が「大当たり」となり、大当たり遊技状態の終了後における遊技状態が時短状態となる。可変表示内容が「確変（大当たり）」の場合には、可変表示結果が「大当たり」となり、大当たり遊技状態の終了後における遊技状態が確変状態となる。

【0394】

可変表示内容が「非リーチ（ハズレ）」である場合に、演出制御用 C P U 1 2 0 は、「左」及び「右」の演出図柄表示エリア 5 L、5 R にて異なる（不一致の）演出図柄を最終停止図柄に決定する。演出制御用 C P U 1 2 0 は、乱数回路 1 2 4 又は演出用ランダムカウンタなどにより更新される左確定図柄決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、ROM 1 2 1 に予め記憶されて用意された左確定図柄決定テーブルを参照することなどにより、確定演出図柄のうち演出表示装置 5 A の画面上における「左」の演出図柄表示エリア 5 L に停止表示される左確定演出図柄を決定する。次に、乱数回路 1 2 4 又は演出用ランダムカウンタなどにより更新される右確定図柄決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、ROM 1 2 1 に予め記憶されて用意された右確定図柄決定テーブルを参照することなどにより、確定演出図柄のうち演出表示装置 5 A の画面上における「右」の演出図柄表示エリア 5 R に停止表示される右確定演出図柄を決定する。このときには、右確定図柄決定テーブルにおける設定などにより、右確定演出図柄の図柄番号が左確定演出図柄の図柄番号とは異なるように、決定されるとよい。続いて、乱数回路 1 2 4 又は演出用ランダムカウンタなどにより更新される中確定図柄決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、ROM 1 2 1 に予め記憶されて用意された中確定図柄決定テーブルを参照することなどにより、確定演出図柄のうち演出表示装置 5 A の画面上における「中」の演出図柄表示エリア 5 C に停止表示される中確定演出図柄を決定する。

【0395】

可変表示内容が「リーチ（ハズレ）」である場合に、演出制御用 C P U 1 2 0 は、「左」及び「右」の演出図柄表示エリア 5 L、5 R にて同一の（一致する）演出図柄を最終停止図柄に決定する。演出制御用 C P U 1 2 0 は、乱数回路 1 2 4 又は演出用ランダムカウンタなどにより更新される左右確定図柄決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、ROM 1 2 1 に予め記憶されて用意された左右確定図柄決定テーブルを参照することなどにより、確定演出図柄のうち演出表示装置 5 A の画面上における「左」と「右」の演出図柄表示

エリア 5 L、5 R にて揃って停止表示される図柄番号が同一の演出図柄を決定する。さらに、乱数回路 1 2 4 又は演出用ランダムカウンタなどにより更新される中確定図柄決定用の乱数値を示す数値データを抽出し、ROM 1 2 1 に予め記憶されて用意された中確定図柄決定テーブルを参照することなどにより、確定演出図柄のうち演出表示装置 5 A の画面上における「中」の演出図柄表示エリア 5 C にて停止表示される中確定演出図柄を決定する。例えば中確定演出図柄の図柄番号が左確定演出図柄及び右確定演出図柄の図柄番号と同一になる場合のように、確定演出図柄が大当たり組合せとなってしまう場合には、任意の値（例えば「1」）を中確定演出図柄の図柄番号に加算又は減算することなどにより、確定演出図柄が大当たり組合せとはならずリーチ組合せとなるようにすればよい。あるいは、中確定演出図柄を決定するときには、左確定演出図柄及び右確定演出図柄の図柄番号との差分（図柄差）を決定し、その図柄差に対応する中確定演出図柄を設定してもよい。

10

【0396】

可変表示内容が「非確変（大当たり）」や「確変（大当たり）」である場合に、演出制御用 CPU 1 2 0 は、「左」、「中」、「右」の演出図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R にて同一の（一致する）演出図柄を最終停止図柄に決定する。演出制御用 CPU 1 2 0 は、乱数回路 1 2 4 又は演出用ランダムカウンタなどにより更新される大当たり確定図柄決定用の乱数値を示す数値データを抽出する。続いて、ROM 1 2 1 に予め記憶されて用意された大当たり確定図柄決定テーブルを参照することなどにより、演出表示装置 5 A の画面上における「左」、「中」、「右」の演出図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R に揃って停止表示される図柄番号が同一の演出図柄を決定する。このときには、可変表示内容が「非確変（大当たり）」と「確変（大当たり）」のいずれであるかや、大当たり中昇格演出が実行されるか否かなどに応じて、通常図柄（例えば偶数を示す演出図柄）と確変図柄（例えば奇数を示す演出図柄）のいずれを確定演出図柄とするかが決定されればよい。大当たり中昇格演出は、演出表示装置 5 A において大当たりを想起させるが確変状態を想起させないような演出図柄の組合せ（非確変大当たり組合せ）が一旦は停止表示されてから、大当たり遊技状態中や大当たり遊技状態の終了時に確変状態となるか否かを報知する演出である。

20

【0397】

具体的な一例として、可変表示内容が「非確変（大当たり）」である場合には、複数種類の通常図柄のうちから、確定演出図柄となるものを決定する。また、可変表示内容が「確変（大当たり）」で大当たり中昇格演出を実行しないと決定されたときには、複数種類の確変図柄のうちから、確定演出図柄となるものを決定する。これに対して、可変表示内容が「確変（大当たり）」であっても大当たり中昇格演出を実行すると決定されたときには、複数種類の通常図柄のうちから、確定演出図柄となるものを決定する。これにより、確定演出図柄として確変図柄が揃って導出表示されたにもかかわらず、大当たり中昇格演出が実行されてしまうことを防止して、遊技者に不信感を与えないようにすればよい。

30

【0398】

S 3 2 1 の処理の後、保留表示変化演出の実行設定を行う変化演出設定処理が実行される（S 3 2 2）。変化演出設定処理では、保留表示データ記憶部の記憶内容などに基づいて保留表示変化演出の実行条件が成立したときに、保留表示変化演出の実行設定が行われる。なお、変化演出設定処理では、「擬似連」の可変表示演出が実行されるか否かなどに基づいて保留表示変化演出の実行条件が成立したときに、保留表示変化演出の実行設定が行われるようにしてもよい。

40

【0399】

S 3 2 2 の処理の後、演出制御パターンを予め用意された複数パターンのいずれかに決定する（S 3 2 3）。例えば、演出制御用 CPU 1 2 0 は、変動パターン指定コマンドで示された変動パターンなどに対応して、複数用意された演出制御パターン（特図変動時演出制御パターン）のいずれかを選択し、使用パターンとしてセットする。また、演出制御用 CPU 1 2 0 は、S 3 2 2 の変化演出設定処理による保留表示変化演出の実行設定に対応して、複数用意された演出制御パターン（表示変化演出制御パターン）のいずれかを選択し、使用パターンとしてセットする。

50

【0400】

S323の処理の後、演出制御用CPU120は、例えばスーパーリーチAのリーチ演出の場合に可動体を動作させる可動体演出設定処理（S323A）を実行する。

【0401】

図48（A）に示す可動体演出設定処理では、演出制御用CPU120は、主基板11からの変動パターン指定コマンドに示された変動パターンに基づいて、スーパーリーチAの変動パターンであるかを判定する（S501）。スーパーリーチAの変動パターンであると判定された場合（S501；Yes）には、可動体演出の有無及び種類を決定する（S502）。詳しくは、S502の処理では、演出制御用CPU120は、可動体演出決定用乱数を示す数値データを抽出するとともに、この抽出した数値データと図48（B）に示す可動体演出決定用テーブルとを用いて、可動体演出を実行するか否かと、実行ありの場合にはその動作パターンとを決定する。

10

【0402】

図48（B）に示すように、スーパーリーチA（ハズレ）変動パターンの場合には、「実行なし」が15%、「実行あり」で「動作パターンPTA-1（図29に示す第1動作形態）」が55%の確率で決定され、「実行あり」で「動作パターンPTA-2（図29に示す第1動作形態となった後に図30に示す第2動作形態）」が30%の確率で決定される。これに対して、スーパーリーチA（大当たり）変動パターンの場合には、「実行なし」が10%、「実行あり」で「動作パターンPTA-1（第1動作形態）」が20%の確率で決定され、「実行あり」で「動作パターンPTA-2（第1動作形態後に第2動作形態）」が70%の確率で決定される。大当たりの場合には、ハズレの場合よりも可動体演出が実行され易くなっており、可動体演出について大当たりの期待感を持つことができ、遊技の興趣が向上する。また、スーパーリーチA（大当たり）変動パターンの場合には、スーパーリーチA（ハズレ）変動パターンの場合よりも、「動作パターンPTA-2（第1動作形態後に第2動作形態）」の可動体演出が実行され易くなっており、第1可動体300が図30に示す第2動作形態に動作する可動体演出について、大当たりの期待感を持つことができ、遊技の興趣が向上する。また、スーパーリーチA（大当たり）変動パターンの場合にも、「動作パターンPTA-1（図29に示す第1動作形態）」が実行されるため、第1可動体300が図29に示す第1動作形態に動作する可動体演出についても大当たりの期待感を持つことができ、遊技の興趣が向上する。なおここでは、動作パターンPTA-2は、第1動作形態となった後に第2動作形態を行うものとしているが、これに限定されない。例えば、動作パターンPTA-2は、図30に示す第2動作形態のみを行うものとしてもよい。

20

30

【0403】

なお、スーパーリーチAの変動パターンに限らず、スーパーリーチBの変動パターンにおいて可動体演出が実行可能であるとしてもよい。また、スーパーリーチの変動パターンには、擬似連変動を有する変動パターンを含めるようにしてもよい。例えば、可動体演出の決定については、擬似連変動の回数が多いほど期待度が高くなるような決定割合にしてもよい。大当たりか否かと擬似連変動の回数とに応じて決定割合を異なるように設定すればよい。

【0404】

図48（A）に示すS502の処理の後、可動体演出が有りに決定されたか否かを判定する（S503）。可動体演出が有りに決定された場合（S503；Yes）には、可動体演出の実行有りを示す可動体演出フラグをオン状態にセットする（S504）。S504の処理の後、S502で決定された種類の可動体演出に対応する可動体演出パターンを設定する（S505）。つまり、S502において決定された動作パターンPTA-1又はPTA-2を設定する。S501にてスーパーリーチ変動パターンでないと判定された場合（S501；No）や、S503にて可動体演出が無しの場合（S503；No）や、S505の処理の後には、可動体演出設定処理を終了する。

40

【0405】

図47に戻って、S323Aの処理に続いて、演出制御用CPU120は、例えば変動パ

50

ターン指定コマンドにより指定された変動パターンに対応して、RAM 122の所定領域（演出制御タイマ設定部など）に設けられた演出制御プロセスタイマの初期値を設定する（S324）。そして、演出表示装置5Aの画面上にて演出図柄などの変動を開始させるための設定を行う（S325）。このときには、例えばS323の処理にて決定された演出制御パターン（特図変動時演出制御パターン）に含まれる表示制御データが指定する表示制御指令を表示制御部123のVDPに対して伝送させることなどにより、演出表示装置5Aの表示領域に設けられた「左」、「中」、「右」の各演出図柄表示エリア5L、5C、5Rにて演出図柄の変動を開始させればよい。

【0406】

S325の処理の後には、演出図柄の可変表示が開始されることに対応して、第1保留記憶表示エリア5Dの第1保留表示や第2保留記憶表示エリア5Uの第2保留表示などを更新するための設定を行う（S326）。例えば、第1特図ゲームが実行（開始）される場合には、第1保留記憶表示エリア5Dにおいて保留番号が「1」に対応した表示部位（左端の表示部位）を消去（消化）するとともに、他の保留番号「2」～「4」に対応した表示部位における第1保留表示を1つずつ左方向に移動（シフト）させる。一方、第2特図ゲームが実行（開始）される場合には、第2保留記憶表示エリア5Uにおいて、保留番号が「1」に対応した表示部位（右端の表示部位）を消去（消化）するとともに、他の保留番号「2」～「4」に対応した表示部位における第2保留表示を1つずつ右方向に移動（シフト）させる。その後、演出プロセスフラグの値を可変表示中演出処理に対応した値である“2”に更新してから（S327）、可変表示開始設定処理を終了する。

【0407】

図46に戻って、S172の可変表示中処理は、演出プロセスフラグの値が「2」のときに実行される処理である。図49に示す可変表示中演出処理では、演出制御用CPU120は、例えば演出制御プロセスタイマのタイマ値などに基づいて、変動パターンに対応した可変表示時間が経過したか否かを判定する（S341）。一例として、S341の処理では、演出制御プロセスタイマのタイマ値を更新（例えば1減算）し、更新後の演出制御プロセスタイマ値に対応して演出制御パターンから終了コードが読み出されたときなどに、可変表示時間が経過したと判定すればよい。S341にて可変表示時間が経過していない場合には（S341；No）、演出制御用CPU120は、保留表示変化演出を実行するための保留表示変化演出期間であるか否かを判定する（S342）。保留表示変化演出期間は、例えば図47に示すS323の処理にて決定された演出制御パターン（表示変化演出制御パターン）において予め定められていけばよい。保留表示変化演出期間である場合には（S342；Yes）、保留表示変化演出を実行するための制御が行われる（S343）。S343の処理では、表示変化演出制御パターンの設定に基づいて作成した各種指令を、表示制御部123や音声制御基板13、LED制御基板14などに対して伝送させる。これにより、演出表示装置5A、5X、5Yの画面上に所定の演出画像を表示させること、スピーカ8L、8Rから所定の効果音を出力させること、演出用LED9を点灯、点滅又は消灯させること、あるいは、これらの一部又は全部を組み合わせることで、所定の演出装置にて保留表示変化演出を実行できればよい。

【0408】

S342にて保留表示変化演出期間ではないと判定されたときや（S342；No）、S343の処理の後には、演出制御用CPU120は、リーチ演出を実行するためのリーチ演出期間であるか否かを判定する（S346）。リーチ演出期間は、例えば変動パターンに応じて決定された演出制御パターンにおいて、予め定められていけばよい。S346にてリーチ演出期間であると判定されたときには（S346；Yes）、リーチ演出を実行するための制御が行われる（S347）。S347の処理の後には、演出制御用CPU120は、可動体演出フラグがオンであるか否かを判定する（S347A）。可動体演出フラグがオンである場合には（S347A；Yes）、スティックコントローラ31A等の操作が有効である操作有効期間であるか否かを判定する（S347B）。操作有効期間である場合には（S347B；Yes）、スティックコントローラ31Aの操作があったか

10

20

30

40

50

否かを判定する（S 3 4 7 C）。スティックコントローラ 3 1 A の操作があった場合には（S 3 4 7 C ; Y e s）、操作フラグをオン状態にセットする（S 3 4 7 D）。S 3 4 7 B にて操作有効期間ではないと判定されたときや（S 3 4 7 B ; N o）、S 3 4 7 C にてスティックコントローラ 3 1 A の操作がないと判定されたときや（S 3 4 7 C ; N o）、S 3 4 7 D の処理の後には、可動体演出期間であるか否かを判定する（S 3 4 7 E）。可動体演出期間である場合には（S 3 4 7 E ; Y e s）、操作フラグがオンであるか否かを判定する（S 3 4 7 F）。操作フラグがオンである場合には（S 3 4 7 F ; Y e s）、可動体演出実行処理が行われる（S 3 4 7 G）。操作フラグがオンでない場合には（S 3 4 7 F ; N o）、可動体演出に替わる代替演出実行処理が行われる（S 3 4 7 H）。なお、操作フラグがオンでない場合でも（S 3 4 7 F ; N o）、可動体演出実行処理が行われる（S 3 4 7 G）ようにしてもよい。

10

【0 4 0 9】

S 3 4 7 A にて可動体演出フラグがオンではないと判定されたときや（S 3 4 7 A ; N o）、S 3 4 7 E にて可動体演出期間ではないと判定されたときや（S 3 4 7 E ; N o）、S 3 4 7 G の処理の後や、S 3 4 7 H の処理の後には、演出制御用 C P U 1 2 0 は、例えば変動パターンに対応して決定された演出制御パターンにおける設定などに基づいて、その他、演出図柄の可変表示動作を含めた可変表示中における演出を実行するための制御が行われる（S 3 4 8）。

【0 4 1 0】

S 3 4 1 にて可変表示時間が経過した場合には（S 3 4 1 ; Y e s）、主基板 1 1 から伝送される図柄確定コマンドの受信があったか否かを判定する（S 3 4 9）。このとき、図柄確定コマンドの受信がなければ（S 3 4 9 ; N o）、可変表示中演出処理を終了して待機する。なお、可変表示時間が経過した後、図柄確定コマンドを受信することなく所定時間が経過した場合には、図柄確定コマンドを正常に受信できなかったことに対応して、所定のエラー処理が実行されるようにしてもよい。S 3 4 9 にて図柄確定コマンドの受信があった場合には（S 3 4 9 ; Y e s）、例えば表示制御部 1 2 3 の V D P 等に対して所定の表示制御指令を伝送させることといった、演出図柄の可変表示において表示結果となる最終停止図柄（確定演出図柄）を導出表示させる制御を行う（S 3 5 0）。また、S 3 5 0 の処理では、演出図柄の可変表示における最終停止図柄を導出表示させる。そして、S 3 5 0 の処理の後には、当り開始指定コマンド受信待ち時間として予め定められた一定時間を設定する（S 3 5 1）。S 3 5 1 の処理の後には、可動体演出フラグと操作フラグとをオフ状態にリセットする（S 3 5 1 A）。そして、演出プロセスフラグの値を特図当り待ち処理に対応した値である“3”に更新してから（S 3 5 2）、可変表示中演出処理を終了する。

20

30

【0 4 1 1】

S 1 7 3 の特図当り待ち処理は、演出プロセスフラグの値が「3」のときに実行される処理である。演出制御用 C P U 1 2 0 は、最終停止図柄を導出表示させてからの現在の経過時間（所定のタイマで計測すればよい）が、予め設定されている当り開始指定コマンド受信待ち時間に達したかを判定し、達していないときに、当り開始指定コマンドの受信があった場合（当り開始指定コマンド受信フラグがオンのとき）、大当り中演出（大当り遊技状態中に実行されるファンファーレ開始からエンディングの前までの演出）の開始設定（演出制御パターンのセットなど）を行う。その後、演出プロセスフラグの値を「4」に更新し、本処理を終了する。当り開始指定コマンド受信待ち時間に達しておらず、当り開始指定コマンドの受信もない場合は、そのまま本処理を終了する。現在の経過時間が前記の待ち時間に達している場合、特図ゲームの可変表示結果が「ハズレ」と判断して、演出プロセスフラグの値を「0」に更新し、本処理を終了する。現在の経過時間が前記の待ち時間に達しておらず、当り開始指定コマンド受信待ち時間は経過していないことになるので、そのまま本処理を終了する。

40

【0 4 1 2】

S 1 7 4 の当り中処理は、演出プロセスフラグの値が「4」のときに実行される処理であ

50

る。演出制御用CPU120は、例えば大当り遊技状態での演出内容に対応した演出制御パターン等を設定し、その設定内容に基づく演出画像を演出表示装置5A, 5X, 5Yの画面上に表示させることや、演出表示装置5X, 5Yを動作させることや、音声制御基板13に対する指令（効果音信号）の出力によりスピーカ8L, 8Rから音声や効果音を出力させること、LED制御基板14に対する指令（電飾信号）の出力により演出用LED9を点灯、消灯等させることといった、アタッカーとしての大入賞口扉が開放状態となる所定期間における各種の演出動作を制御する。当中処理では、例えば主基板11からの当り終了指定コマンドを受信したことに対応して、演出プロセスフラグの値をエンディング演出処理に対応した値である“5”に更新する。

【0413】

S175のエンディング処理は、演出プロセスフラグの値が「5」のときに実行される処理であり、大当り遊技状態終了時のエンディングを実行するための処理である。エンディング処理においては、演出表示装置5A, 5X, 5Yにおいて、大当り遊技状態が終了したことを遊技者に報知する表示制御を行う。

【0414】

次に、本実施の形態における可動体演出及び表示装置演出を含む複合演出の一例を、図50を用いて説明する。図50は、(A)～(F)は複合演出の流れの一例を示す説明図である。

【0415】

まず、図50(A)に示すように、例えば、所定の図柄変動表示中においてリーチ状態が成立した後、図50(B)に示すように、演出表示装置5X, 5Yを演出表示装置5Aの前方側の位置に近づくように移動し、演出表示装置5X, 5Yにスーパーリーチ演出等に発展したことを示す表示が実行される。

【0416】

その後、図50(C)に示すように、演出表示装置5X, 5Yが互いに接触して1つの表示部を形成するとともに、該表示部に遊技者に対して操作手段を操作するよう促す操作促進画像が表示される。

【0417】

遊技者が操作手段の操作受付期間中に該操作手段を操作すると、図50(D)に示すように、演出表示装置5X, 5Yが待機位置に移動するとともに、本実施の形態における可動体演出の開始条件が成立したとして可動体演出が実行され、第1可動体300、第2可動体400、第3可動体500L, 500Rが演出動作して可動体ユニットが動作待機形態から第1動作形態に変化する。このとき、各可動体が演出表示装置5Aの表示部の前方に重畳して演出表示装置5Aの表示部が遊技者から視認困難となる。

【0418】

可動体ユニットの第1動作形態が所定時間経過すると、図50(E)に示すように、第2可動体400、第3可動体500L, 500Rが収納されるとともに、第1可動体300及び第4可動体600L, 600Rが演出動作して可動体ユニットが第1動作形態から第2動作形態に変化する。このときにも、各可動体が演出表示装置5Aの表示部の前方に重畳して演出表示装置5Aの表示部が遊技者から視認困難となる。また、可動体演出の実行中（例えば、図50(D)に示すように可動体ユニットが動作待機形態から第1動作形態に変化するとき、可動体ユニットが第1動作形態のとき、図50(E)に示すように第2動作形態に変化するときなど）には、遊技領域側発光部品（例えば、センター飾り枠52の発光部品（LED）、普通入賞球装置6Aや普通可変入賞球装置6Bの発光部品（LED）、遊技盤2の表面の少なくとも一部を発光させるための発光部品（LED）の少なくとも一つ）を消灯または該可動体演出を実行していないときよりも低い輝度で発光させている。これにより、可動体演出を目立たせることができ、可動体演出に遊技者を注視させることができる。よって、演出の効果を向上させることができる。

【0419】

次いで、可動体ユニットの第2動作形態が所定時間経過すると、第1可動体300及び第

10

20

30

40

50

4可動体600L, 600Rの収納動作が実行され、可動体演出が終了する。そして、スーパーリーチ演出が実行され、このスーパーリーチ演出の実行後に、例えば大当りの場合には、演出表示装置5Aに大当りを示す図柄を揃えて（例えば、7-7-7等）を表示するとともに、演出表示装置5X, 5Yにエフェクト画像（例えば、キャラクタや文字等）を表示する。

【0420】

以上説明したように、上記実施の形態のパチンコ遊技機1では、遊技領域10を視認するための窓部51と、動作可能に設けられた第1可動体300と、第1可動体300を制御するための制御手段としての演出制御用CPU120と、を備え、窓部51は、第1透過体250と、該第1透過体250よりも遊技領域10側に配置され孔部270が形成された第2透過体260と、を有し、第1透過体250と第2透過体260との間に形成された空間部Sに孔部270を介して第1可動体300の少なくとも一部が進入可能であり、第1可動体300は、第1透過体250と第2透過体260との間に進入する第1演出位置に移動する第2動作が実行可能である。つまり、第1可動体300が図34に示す第1待機位置（原点位置）から、図35または図36に示す第1演出位置に一気に進入させることができ、驚きのある可動体演出を提供することができる。これにより、演出の効果を向上させることができる。

10

【0421】

また、第1可動体300を第1透過体250と第2透過体260との間に加速させて進出させる加速進出手段（第1可動体300のスライド板301とベース部材700のレール701とで構成される）を備えるので、第1可動体300のスライド板301が、ベース部材700のレール701に沿って斜め下方向に加速させて進出させることができる。このため、遊技者に対して迫力のある可動体演出を提供することができる。これにより、演出の効果を向上させることができる。

20

【0422】

例えば、ベース部材700のレール701は、斜め下向き直線状の経路（下向き案内経路部）を有する案内部材としているので、斜め下向きのレール701に沿って第1可動体300のスライド板301が下向きに案内されることで、第1可動体300を加速させて第2位置P2に進出させることができる。このため、遊技者に対して迫力のある可動体演出を提供することができる。なお、レール701の一部に、下向き以外の部分を有していてもよい。

30

【0423】

また、第1可動体300は、演出表示装置5A（表示手段）に重畳しない位置（あるいは、一部が表示手段に重畳する位置であってもよい）である図34に示す第1待機位置（原点位置）から、図35または図36に示す第1演出位置に動作可能である。例えば、原点位置の第1可動体300は、遊技者から見えないまたは見え難くっており、原点位置にあった第1可動体300が突然に第1演出位置に出現してくるので、遊技者に驚きを与えることができる。このため、遊技者に対して迫力のある可動体演出を提供することができる。

【0424】

また、演出制御用CPU120は、第1待機位置にある第1可動体300を、本体部302の面A側（前側）の所定部（前半分）が後透過板261の孔部270を介して後透過板261よりも前透過板251側に位置するまで前側に移動させる第1制御と、該第1制御を実行した後、本体部302の面A側（前側）の所定部（前半分）の一部である第1突出部303を、前記第1制御における移動方向（前下方向）に対し交差する方向（前上方向）に移動させたり、第1制御を実行した後、本体部302の面A側（前側）の所定部（前半分）の一部である第2突出部304を、前記第1制御における移動方向（前下方向）に対し交差する方向（前上方向）に移動させる第2制御と、を行うことが可能である。この構成によれば、第1可動体300を第1透過体250側へ移動させる第1制御を行った後、本体部302の所定部の少なくとも一部（例えば、第1突出部303や第2突出部30

40

50

4) を、第2透過体260よりも第1透過体250側で第1制御における移動方向（前下方向）とは異なる方向（前上方向）に移動させる第2制御を行うことにより、遊技者によりインパクトを与えることができるため、演出の効果を向上させることができる。

【0425】

具体的には、第1可動体300を第1透過体250側へ移動させる第1制御だけでなく、第1制御を行った後、第1制御における移動方向（前下方向）とは異なる方向（前上方向）に移動させる第2制御を行うことにより、本体部302の一部（例えば、第1突出部303や第2突出部304）が拡張して第1可動体300が拡大しているように見えるため、遊技者にインパクトを与えることができる。

【0426】

また、後透過板261は、遊技盤面200Aとの間を遊技球が流下可能となるように盤面板200の前側に対向して配置され、遊技盤面200Aとの間に遊技球の流下領域を形成するものであるため、孔部270は、遊技領域10において遊技球の流下領域に対応しない演出領域（盤面板200に形成された開口2c）に対応する位置に形成される。つまり、遊技球の流下領域を確保する必要があるため孔部270を大きくするには限界があり、また、第1可動体300を孔部270に通過させるためには、第1可動体300を孔部270よりも大きくすることはできない。

【0427】

よって、本発明のように、第1可動体300を前側へ移動させる第1制御を行った後、本体部302の所定部の少なくとも一部（例えば、第1突出部303や第2突出部304）を、第2透過体260よりも前側で第1制御における移動方向（前下方向）とは異なる方向（前上方向）に移動させる第2制御を行うことにより、孔部270を必要以上に大きくすることなく、しかも後透過板261よりも前側の遊技者に近い位置にて、第1可動体300を正面（遊技者側）から見たときに本体部302の一部が拡張しているように見せることができるため、遊技者により迫力ある演出を提供することができる。

【0428】

また、演出制御用CPU120は、第2制御において、本体部302の所定部（前半分）の一部である第1突出部303や第2突出部304を、第1制御における移動方向（前下方向）に対し交差する方向（前上方向）に移動させる。このようにすることで、第2制御における第1可動体300の第1突出部303や第2突出部304の移動（突出動作）を好適に見せることができる。

【0429】

また、第2制御において、本体部302の所定部（前半分）の一部である第1突出部303や第2突出部304を、第1制御における移動方向（前下方向）に対し交差する方向であって、かつ、前透過板251に沿う方向である前上方向に移動させるため、正面から見たときに、第1突出部303や第2突出部304を、本体部302の周囲に拡張するように、かつ、遊技者側に向けて移動させることができるため、より迫力ある演出を提供することができる。

【0430】

第1可動体300は、第2制御において遊技領域10とは反対方向（前側）へ移動する、すなわち、第1制御及び第2制御により漸次前方側にせり出すように移動するため、迫力のある演出を行うことができる。

【0431】

また、第1可動体300は、第1制御により、第1待機位置から第1演出位置へ向けて前下方に下降しながら前側に移動するため、水平に移動するものに比べて、遊技者側に向けて移動してくる様子を分かりやすくすることができる。また、前方への移動時に本体部302の面Aだけでなく面Bも視認できるようになるため、本体部302を大きく見せることができる。

【0432】

また、第1動作形態において、第1可動体300を支持する第2可動体400及び第3可

10

20

30

40

50

動体 500L, 500R や、第 2 動作形態において、第 1 可動体 300 を支持する第 4 可動体 600L, 600R などの支持手段を備える。このようにすることで、第 1 可動体 300 の動作時や動作後の姿勢を安定させることができる。

【0433】

より詳しくは、第 1 可動体 300 は、遊技盤 2 の背面側に設けられたベース部材 700 に動作可能に支持されており、盤面板 200 と後透過板 261 とを介して前側に移動するため、後透過板 261 の手前までしか移動しない従来の可動体に比べて移動距離が長くなるため、ガイドレール等を介して安定して支持させることも考えられるが、後透過板 261 よりも前側までガイドレール等を設けると、可動体演出の非実行時において、ガイドレール等により後方の遊技領域 10 の一部が見え難くなるなど、視認性が低下する虞がある。よって、このように他の第 4 可動体 600L, 600R などにより演出動作時にのみ支持されるようにすることで、可動体演出の非実行時における遊技領域 10 の視認性の低下を防止することができる。

10

【0434】

また、第 1 可動体 300 とは異なる第 2 可動体（例えば、第 2 可動体 400、第 3 可動体 500L, 500R 及び第 4 可動体 600L, 600R など）を備え、演出制御用 CPU 120 は、第 1 制御を行った後に、第 1 可動体 300 に第 2 可動体 400、第 3 可動体 500L, 500R、第 4 可動体 600L, 600R などとを合体可能に移動させる制御が可能である。このようにすることで、合体により第 1 可動体 300 と第 2 可動体（例えば、第 2 可動体 400、第 3 可動体 500L, 500R 及び第 4 可動体 600L, 600R など）とが互いに支え合うため、移動後の姿勢を安定させることができる。

20

【0435】

具体的には、可動体ユニットの第 1 動作形態及び第 2 動作形態において、第 1 可動体 300 とは異なる第 2 可動体 400、第 3 可動体 500L, 500R 及び第 4 可動体 600L, 600R が、第 1 可動体 300 の周辺位置で当接または近接するように配置されるため、第 1 突出部 303 及び第 2 突出部 304 の突出動作や該突出動作後に該第 1 可動体 300 が揺れたりしても、互いに支え合い、姿勢を安定させることができる。

【0436】

また、第 1 動作形態において第 2 可動体 400 及び第 3 可動体 500L, 500R が第 1 可動体 300 と合体したときや、第 2 動作形態において第 4 可動体 600L, 600R が第 1 可動体 300 と合体したときにおいて、これら第 2 可動体 400、第 3 可動体 500L, 500R 及び第 4 可動体 600L, 600R は、後透過板 261 よりも後側に配置されるようになっている。このようにすることで、第 1 可動体 300 と第 2 可動体（例えば、第 2 可動体 400、第 3 可動体 500L, 500R 及び第 4 可動体 600L, 600R など）とは、合体したときに第 1 制御における第 1 可動体 300 の移動方向（前後方向）の異なる位置に位置するため、奥行き感を生じさせることができる。

30

【0437】

また、窓部 51 は、遊技領域 10 を開閉可能であり（図 3 参照）、第 1 可動体 300 は、窓部 51 を開閉する際に第 2 透過体 260 に接触しない（図 39 参照）。このようにすることで、第 1 可動体 300 や第 2 透過体 260 の破損を防止できる。

40

【0438】

具体的には、第 1 可動体 300 の前側の部分（開閉枠 50 の閉鎖状態において孔部 270 よりも前透過板 251 側に配置される部分）は、孔部 270 の回動領域 Z 内に配置されているため、開閉枠 50 を開閉動作しても後透過板 261 が第 1 可動体 300 に対して接触することがない。これによれば、例えば、可動体ユニットの動作中、つまり、第 1 制御や第 2 制御の実行中に動作エラー等が発生して第 1 可動体 300 が第 1 演出位置にて停止したままとなり、開閉枠 50 を開放してメンテナンスを行う必要が生じた場合であっても、後透過板 261 に接触することなく開閉枠 50 を開放できるため、後透過板 261 や第 1 可動体 300 が破損することを防止できる。

【0439】

50

なお本実施の形態では、第1可動体300は、可動体演出において第1制御や第2制御の
実行中であっても孔部270の回動領域Z内に配置されているため、後透過板261に接
触することなく開閉枠50を開放できる形態を例示したが、本発明はこれに限定されるも
のではなく、開閉枠50を開閉する際に第2透過体に接触しないようになってい

【0440】

また、第1可動体300には、第1制御を行った後に、第1透過体250以外に向けて光
を照射可能な発光手段（例えば、可動体LED350A、可動体LED350B、可動体
LED350CL、350CR、及び可動体LED350DL、350DR等）が設けら
れている。このようにすることで、遊技者だけでなく周囲にも演出をアピールすることが
できる。

【0441】

具体的には、第1可動体300の移動演出だけでなく、可動体LED350A、可動体L
ED350B、可動体LED350CL、350CR、及び可動体LED350DL、3
50DRの発光演出も行うことができるため、広範囲に演出をアピールすることができる。

【0442】

また、遊技領域10を形成するための遊技盤2を有する遊技機用枠3と、遊技機用枠3に
対し開閉可能に設けられ窓部51を有する開閉枠50と、開閉枠50における窓部51以
外の領域に設けられる開閉扉側発光部品としての演出用LED9と、演出用LED9の発
光制御を行う発光制御手段としての演出制御用CPU120とを備え、演出制御用CPU
120は、第1可動体300、第2可動体400、第3可動体500L、500R及び第
4可動体600L、600Rの動作に応じて演出用LED9の発光態様を第1～第5発光
態様に変化させることが可能である。このようにすることで、第1可動体300の移動を
好適に演出することができる。

【0443】

また、演出制御用CPU120は、演出用LED9を第1発光態様にて発光させた後、該
第1発光態様よりも輝度が低い第2発光態様にて発光させる制御を行う。このようにする
ことで、第1可動体300などの透視性の低下を抑制することができる。

【0444】

具体的には、第1発光態様で第1制御を行った後、可動体ユニットが第1動作形態時（第
2制御時）において、第1発光態様よりも輝度が低い第2発光態様にて発光させるため、
第1可動体300が拡大しているように見える演出である第2制御時に、演出用LED9
の光によりハレーション等が起こり、各可動体の視認性の低下を抑制することができる。

【0445】

また、遊技領域10を形成するための遊技盤2を有する遊技機用枠3と、遊技機用枠3に
対し開閉可能に設けられ窓部51を有する開閉枠50と、開閉枠50における窓部51以
外の領域に設けられる開閉扉側発光部品としての演出用LED9と、演出用LED9の発
光制御を行う発光制御手段としての演出制御用CPU120とを備え、演出用LED9は
、第1制御が行われた後に第1可動体300に向けて光を照射可能に設けられている。こ
のよう

【0446】

この発明は、上記実施の形態などに限定されず、さらに様々な変形及び応用が可能である
（上記構成を削除してもよい）。以下に上記実施の形態の変形例を示す。下記の変形例そ
れぞれについて、少なくとも一部を組み合わせても良い。

【0447】

上記実施の形態では、第2透過体260には孔部270が形成されているが、これに限定
されない。例えば、第2透過体260には、第1可動体300が進入可能な大きさの切欠
部が形成されているものであってもよい。

【0448】

（変形例5）

上記実施の形態では、第1可動体300は、第1駆動機構310により第1待機位置（原

10

20

30

40

50

点位置)から第1演出位置に向けて斜め下方向に移動する(図31及び図34の矢印1参照)ようにしているが、これに限定されない。図51に示す変形例5のように、第1可動体300は、第1透過体250と第2透過体260との間に進入しない第1位置P1に動作する第1動作ACT1と、第1透過体250と第2透過体260との間に進入する第2位置P2に動作する第2動作ACT2と、が実行可能としてもよい。つまり、第1可動体300が図51に示すように二段階動作するようにしてもよい。例えば、第1可動体300は、第1透過体250と第2透過体260との間に進入しない第1待機位置(原点位置P0)から真下の第1位置P1に移動する第1動作ACT1(例えば、垂下方向への移動)が可能である。さらに、第1可動体300は、第1位置P1から遊技者側に向かって、第1透過体250と第2透過体260との間に後透過板261の孔部270を介して進入する第2位置P2に動作する第2動作ACT2(例えば、水平方向への移動)が可能である。

10

【0449】

また、第1可動体300は、図51に示すように、演出表示装置5A(表示手段)に重畳しない位置(あるいは、一部が表示手段に重畳する位置であってもよい)である原点位置P0から第1位置P1または第2位置P2に動作可能である。例えば、原点位置P0の第1可動体300は、遊技者から見えないまたは見え難くなっており、原点位置P0にあった第1可動体300が突然に第1位置P1または第2位置P2に出現してくるので、遊技者に驚きを与えることができる。このため、遊技者に対して迫力のある可動体演出を提供することができる。

20

【0450】

さらに、第1可動体300は、図52(A)に示すように、第1動作ACT1と第2動作ACT2とで動作速度が異なるようにしてもよい。第1動作ACT1(原点位置P0から第1位置P1への移動)は第1速度V1で実行される。第2動作ACT2(第1位置P1から第2位置P2への移動)は第2速度V2で実行される。第2動作ACT2の動作速度(第2速度V2)は第1動作ACT1の動作速度(第1速度V1)よりも大きい。例えば、第1速度V1、V2は最大速度、平均速度などとしてもよい。詳しくは、変形例5のS502の処理では、演出制御用CPU120は、可動体演出決定用乱数を示す数値データを抽出するとともに、この抽出した数値データと図52(A)に示す可動体演出決定用テーブルとを用いて、可動体演出を実行するか否かと、実行ありの場合にはその動作パターンとを決定すればよい。

30

【0451】

図52(A)に示すように、スーパーリーチA(ハズレ)変動パターンの場合には、「実行なし」が15%、「実行あり」で「第1動作パターンPTB-1(第1動作ACT1のみ)」が55%の確率で決定され、「実行あり」で「第2動作パターンPTB-2(第1動作ACT1後に第2動作ACT2)」が30%の確率で決定される。これに対して、スーパーリーチA(大当たり)変動パターンの場合には、「実行なし」が10%、「実行あり」で「第1動作パターンPTB-1(第1動作ACT1のみ)」が20%の確率で決定され、「実行あり」で「第2動作パターンPTB-2(第1動作ACT1後に第2動作ACT2)」が70%の確率で決定される。大当たりの場合には、ハズレの場合よりも可動体演出が実行され易くなっており、可動体演出について大当たりの期待感を持つことができ、遊技の興趣が向上する。また、スーパーリーチA(大当たり)変動パターンの場合よりも、「第2動作パターンPTB-2(第1動作ACT1後に第2動作ACT2)」の可動体演出が実行され易くなっており、第1可動体300が図51に示す第2動作ACT2を実行する可動体演出について、大当たりの期待感を持つことができ、遊技の興趣が向上する。また、スーパーリーチA(大当たり)変動パターンの場合にも、「第1動作パターンPTB-1(第1動作ACT1のみ)」が実行されるため、第1可動体300が図51に示す第1動作ACT1を実行する可動体演出についても大当たりの期待感を持つことができ、遊技の興趣が向上する。

40

【0452】

50

変形例 5 によれば、第 1 可動体 300 は、第 1 透過体 250 と第 2 透過体 260 との間に進入しない第 1 位置 P1 に動作する第 1 動作 ACT1 と、第 1 透過体 250 と第 2 透過体 260 との間に進入する第 2 位置 P2 に動作する第 2 動作 ACT2 と、が実行可能である。特に、第 2 動作 ACT2 では、第 1 可動体 300 が第 1 透過体 250 と第 2 透過体 260 との間に進入する第 2 位置 P2 に動作するので、遊技者に対して迫力のある可動体演出を提供することができる。また、第 1 動作 ACT1 と第 2 動作 ACT2 とで動作速度が異なる。このため、多様性のある可動体演出を提供することができる。これにより、演出の効果を向上させることができる。

【0453】

例えば、第 2 動作 ACT2 の動作速度（第 2 速度 V2）は第 1 動作 ACT1 の動作速度（第 1 速度 V1）よりも大きいとしている。このため、遊技者にとって遠い第 1 位置 P1 の動作速度よりも、遊技者に近い第 2 位置 P2 の動作速度の方が速いので、迫力のある可動体演出を提供できる。

【0454】

なお、第 2 動作 ACT2 の動作速度（第 2 速度 V2）は第 1 動作 ACT1 の動作速度（第 1 速度 V1）よりも小さいとしてもよい。この場合には、第 1 可動体 300 が後透過板 261 の孔部 270 または切欠部を介して進入するときの動作速度が遅くなっているので、第 2 動作 ACT2 における第 1 可動体 300 の振動など（進行方向とは異なる方向の振動など）が低減され、第 1 可動体 300 が孔部 270 または切欠部に接触することを抑制できる。このため、第 1 可動体 300 の第 2 動作 ACT2 による故障を低減することができる。

【0455】

なお、第 1 動作 ACT1 と第 2 動作 ACT2 とで、動作速度、動作範囲、動作経路及び動作方向のうちの少なくとも一つが異なるようにしてもよい。なお、この変形例 5 では、図 52 に示すように第 1 動作 ACT1 と第 2 動作 ACT2 とで動作速度が異なり、図 51 に示すように第 1 動作 ACT1 と第 2 動作 ACT2 とで動作方向も異なっている。例えば、動作範囲については、第 2 動作 ACT2 の方が第 1 動作 ACT1 よりも動作範囲が大きいとしたり、その逆に小さくしたりしてもよい。また、動作経路については、第 2 動作 ACT2 の方が第 1 動作 ACT1 よりも動作経路が大きいとしたり、その逆に小さくしたりしてもよい。また、動作方向については、第 2 動作 ACT2 は第 1 動作 ACT1 とは異なる方向によりも動作経路が大きいとしたり、その逆に小さくしたりしてもよい。

【0456】

また、図 52（B）に示す別例 1 のように、第 1 可動体 300 は、第 1 動作 ACT1 と第 2 動作 ACT2 とで動作に伴う発光手段（例えば、可動体 LED 350A、350B、350CL、350CR、350DL、350DR など）の発光態様が異なるようにしてもよい。第 1 動作 ACT1（原点位置 P0 から第 1 位置 P1 への移動）は第 1 発光態様（例えば輝度 I1）で実行される。第 2 動作 ACT2（第 1 位置 P1 から第 2 位置 P2 への移動）は第 2 発光態様（例えば輝度 I2）で実行される。第 2 動作 ACT2 の輝度 I2 は第 1 動作 ACT1 の輝度 I1 よりも小さい。詳しくは、別例 1 の S502 の処理では、演出制御用 CPU 120 は、可動体演出決定用乱数を示す数値データを抽出するとともに、この抽出した数値データと図 52（B）に示す可動体演出決定用テーブルとを用いて、可動体演出を実行するか否かと、実行ありの場合にはその動作パターンとを決定すればよい。

【0457】

図 52（B）に示すように、スーパーリーチ A（ハズレ）変動パターンの場合には、「実行なし」が 15%、「実行あり」で「第 1 動作パターン PTC-1（第 1 動作 ACT1 のみ）」が 55% の確率で決定され、「実行あり」で「第 2 動作パターン PTC-2（第 1 動作 ACT1 後に第 2 動作 ACT2）」が 30% の確率で決定される。これに対して、スーパーリーチ A（大当たり）変動パターンの場合には、「実行なし」が 10%、「実行あり」で「第 1 動作パターン PTC-1（第 1 動作 ACT1 のみ）」が 20% の確率で決定され、「実行あり」で「第 2 動作パターン PTC-2（第 1 動作 ACT1 後に第 2 動作 ACT2

10

20

30

40

50

）」が70%の確率で決定される。大当りの場合には、ハズレの場合よりも可動体演出が実行され易くなっており、可動体演出について大当りの期待感を持つことができ、遊技の興趣が向上する。また、スーパーリーチA（大当り）変動パターンの場合には、スーパーリーチA（ハズレ）変動パターンの場合よりも、「第2動作パターンPTC-2（第1動作ACT1後に第2動作ACT2）」の可動体演出が実行され易くなっており、第1可動体300が図51に示す第2動作ACT2を実行する可動体演出について、大当りの期待感を持つことができ、遊技の興趣が向上する。また、スーパーリーチA（大当り）変動パターンの場合にも、「第1動作パターンPTC-1（第1動作ACT1のみ）」が実行されるため、第1可動体300が図51に示す第1動作ACT1を実行する可動体演出についても大当りの期待感を持つことができ、遊技の興趣が向上する。

10

【0458】

別例1によれば、第1可動体300は、第1透過体250と第2透過体260との間に進入しない第1位置P1に動作する第1動作ACT1と、第1透過体250と第2透過体260との間に進入する第2位置P2に動作する第2動作ACT2と、が実行可能である。特に、第2動作ACT2では、第1可動体300が第1透過体250と第2透過体260との間に進入する第2位置P2に動作するので、遊技者に対して迫力のある可動体演出を提供することができる。また、第1動作ACT1と第2動作ACT2とで動作に伴う発光手段（例えば、可動体LED350A、350B、350CL、350CR、350DL、350DRなど）の発光態様が異なる。このため、多様性のある可動体演出を提供することができる。これにより、演出の効果を向上させることができる。

20

【0459】

例えば、第2動作ACT2の第2発光態様（例えば輝度I2）は第1動作ACT1の第1発光態様（例えば輝度I1）よりも小さいとしている。このため、第1可動体300が遊技者側に近づいたときの眩しさを低減することができる。

【0460】

なお、第2動作ACT2の第2発光態様（例えば輝度I2）は第1動作ACT1の第1発光態様（例えば輝度I1）よりも大きいとしてもよい。この場合には、第1可動体300が遊技者側に近づいたときの方が眩しくすることができ、インパクトのある発光演出を提供することができる。

【0461】

なお、別例1では、第1可動体300の発光手段（例えば、可動体LED350A、350B、350CL、350CR、350DL、350DRなど）の第1発光態様と第2発光態様として輝度が異なるとしているが、光量、発光色、点滅間隔、発光シーケンス（例えば可動体LED350A、350B、350CL、350CR、350DL、350DRが点灯する順番など）などの少なくとも一つが異なるようにしてもよい。

30

【0462】

また、図52（C）に示す別例2のように、第1可動体300は、第1動作ACT1と第2動作ACT2とで動作に伴う音出力手段（例えば、スピーカ8L、8Rなど）の演出音が異なるようにしてもよい。第1動作ACT1（原点位置P0から第1位置P1への移動）では、第1演出音態様（例えば音量V01）の演出音が出力される。第2動作ACT2（第1位置P1から第2位置P2への移動）では、第2演出音態様（例えば音量V02）の演出音が出力される。第2動作ACT2の音量V02は第1動作ACT1の音量V01よりも大きい。詳しくは、別例2のS502の処理では、演出制御用CPU120は、可動体演出決定用乱数を示す数値データを抽出するとともに、この抽出した数値データと図52（C）に示す可動体演出決定用テーブルとを用いて、可動体演出を実行するか否かと、実行ありの場合にはその動作パターンとを決定すればよい。

40

【0463】

図52（C）に示すように、スーパーリーチA（ハズレ）変動パターンの場合には、「実行なし」が15%、「実行あり」で「第1動作パターンPTC-1（第1動作ACT1のみ）」が55%の確率で決定され、「実行あり」で「第2動作パターンPTC-2（第1動

50

作 A C T 1 後に第 2 動作 A C T 2)」が 30% の確率で決定される。これに対して、スーパーリーチ A (大当り) 変動パターンの場合には、「実行なし」が 10%、「実行あり」で「第 1 動作パターン P T C - 1 (第 1 動作 A C T 1 のみ)」が 20% の確率で決定され、「実行あり」で「第 2 動作パターン P T C - 2 (第 1 動作 A C T 1 後に第 2 動作 A C T 2)」が 70% の確率で決定される。大当りの場合には、ハズレの場合よりも可動体演出が実行され易くなっており、可動体演出について大当りの期待感を持つことができ、遊技の興趣が向上する。また、スーパーリーチ A (大当り) 変動パターンの場合には、スーパーリーチ A (ハズレ) 変動パターンの場合よりも、「第 2 動作パターン P T C - 2 (第 1 動作 A C T 1 後に第 2 動作 A C T 2)」の可動体演出が実行され易くなっており、第 1 可動体 300 が図 51 に示す第 2 動作 A C T 2 を実行する可動体演出について、大当りの期待感を持つことができ、遊技の興趣が向上する。また、スーパーリーチ A (大当り) 変動パターンの場合にも、「第 1 動作パターン P T C - 1 (第 1 動作 A C T 1 のみ)」が実行されるため、第 1 可動体 300 が図 51 に示す第 1 動作 A C T 1 を実行する可動体演出についても大当りの期待感を持つことができ、遊技の興趣が向上する。

10

【0464】

別例 2 によれば、第 1 可動体 300 は、第 1 透過体 250 と第 2 透過体 260 との間に進入しない第 1 位置 P 1 に動作する第 1 動作 A C T 1 と、第 1 透過体 250 と第 2 透過体 260 との間に進入する第 2 位置 P 2 に動作する第 2 動作 A C T 2 と、が実行可能である。特に、第 2 動作 A C T 2 では、第 1 可動体 300 が第 1 透過体 250 と第 2 透過体 260 との間に進入する第 2 位置 P 2 に動作するので、遊技者に対して迫力のある可動体演出を提供することができる。また、第 1 動作 A C T 1 と第 2 動作 A C T 2 とで動作に伴う (例えば、スピーカ 8 L, 8 R など) の演出音が異なる。このため、多様性のある可動体演出を提供することができる。これにより、演出の効果を向上させることができる。

20

【0465】

例えば、第 2 動作 A C T 2 の第 2 演出音態様 (例えば音量 V o 2) の演出音は第 1 動作 A C T 1 の第 1 演出音態様 (例えば音量 V o 1) の演出音よりも大きいとしている。このため、第 1 可動体 300 の遊技者に近い第 2 動作を演出音によって盛り上げることができる。このため、迫力のある可動体演出を提供できる。

【0466】

なお、第 2 動作 A C T 2 の第 2 演出音態様 (例えば音量 V o 2) の演出音は第 1 動作 A C T 1 の第 1 演出音態様 (例えば音量 V o 1) の演出音よりも小さいとしてもよい。この場合には、第 1 可動体 300 の遊技者に近い第 2 動作を、あえて演出音による演出を弱めることで、第 1 可動体 300 の第 2 動作 A C T 2 自体に注目させることができる。例えば、静寂効果によって第 1 可動体 300 の第 2 動作 A C T 2 に注視させることができる。このため、迫力のある可動体演出を提供できる。

30

【0467】

なお、この別例 2 では、第 1 動作 A C T 1 と第 2 動作 A C T 2 とで、動作に伴う演出音の音量が異なるとしているが、これに限定されない。第 1 動作 A C T 1 と第 2 動作 A C T 2 とで、動作に伴う演出音の音量、音程、テンポ、楽曲、メロディなどのうちの少なくとも一つが異なるようにしてもよい。一例として、楽曲が異なる例としては、第 1 動作 A C T 1 の第 1 演出音態様は例えば楽曲 A が所定音量で再生され、第 2 動作 A C T 2 の第 2 演出音態様は例えば楽曲 B が所定音量 (楽曲 A のときと同じ音量) で再生されるようにしてもよい。また、楽曲及び音量が異なる例としては、第 1 動作 A C T 1 の第 1 演出音態様は例えば楽曲 A が第 1 音量で再生され、第 2 動作 A C T 2 の第 2 演出音態様は例えば楽曲 B が第 2 音量 (楽曲 A のときの第 1 音量とは異なる音量) で再生されるようにしてもよい。

40

【0468】

図 52 (A) ~ (C) に示すように、第 1 可動体 300 は、第 1 動作 A C T 1 の実行後に第 2 動作 A C T 2 を実行する場合と、第 1 動作 A C T 1 の実行後に第 2 動作 A C T 2 を実行せずに原点位置 P 0 に戻る場合とがあり、第 1 動作 A C T 1 と第 2 動作 A C T 2 とで、有利状態に制御される期待度 (例えば、大当り期待度など) が異なるので、可動体演出に

50

遊技者を注視させることができる。これにより、演出の効果を向上させることができる。例えば、第1動作ACT1よりも第2動作ACT2の方が、期待度が高い場合には、第2動作ACT2が第1動作ACT1よりも遊技者に近い位置での動作演出となることと相まって、可動体演出の効果を高めることができる。

【0469】

また、演出制御用CPU120が演出図柄の変動表示中において実行する予告演出としては、図53(A)に示すように、変動開始から変動停止までの複数のタイミングにおいて各種の予告演出が実行可能となっている。これらの予告演出としては、リーチになるか否かを示唆するリーチ予告、有利なリーチに発展するか否かを示唆するリーチ発展予告、大当りの可能性を示唆する大当り予告演出などがある。上記実施の形態や変形例の可動体演出をこれらの予告演出において実行するようにしてもよい。

10

【0470】

リーチ発展予告時の可動体演出の決定例としては、図53(B)に示すように、演出制御用CPU120は、可動体演出決定用乱数を示す数値データを抽出するとともに、この抽出した数値データと図53(B)に示す可動体演出決定用テーブルとを用いて、可動体演出の動作パターンを決定すればよい。なお、可動体演出を実行するか否かと、実行ありの場合にはその動作パターンを決定するようにしてもよい。図53(B)に示すように、スーパーリーチ変動パターンの場合には、「第1動作ACT1のみ」が30%の確率で決定され、「第1動作ACT1後に第2動作ACT2」が70%の確率で決定される。スーパーリーチに発展する場合には、「第1動作ACT1のみ」の可動体演出よりも「第1動作ACT1後に第2動作ACT2」の可動体演出が実行され易くなっており、可動体演出について大当りの期待感を持つことができ、遊技の興趣が向上する。

20

【0471】

リーチ発展予告時の可動体演出は、例えば、図54(A1)に示すように、ノーマルリーチ演出が開始され、スティックコントローラ31Aの操作を促進する操作促進画像が表示される。遊技者がスティックコントローラ31Aを操作すると、図53(B)に示す可動体演出決定用テーブルを用いて第1動作ACT1に決定された場合には、図54(A2)に示すように、第1可動体300が第1動作ACT1(図51に示す第1可動体300が原点位置P0から第1位置P1に移動)を行う。図53(B)に示す可動体演出決定用テーブルを用いて第2動作ACT2に決定された場合には、図54(A2)に示す第1可動体300が第1動作ACT1を行った後、図54(A3)に示すように第2動作ACT2(図51に示す第1可動体300が遊技者側に向かって第2位置P2進出)を行う。そして、図54(A4)に示すように、スーパーリーチ発展が表示され、第1可動体300が原点位置P0に復帰する。なお、第1動作ACT1のみの場合には、スーパーリーチに発展しないとしてもよい。また、図53(B)に示す決定例には、第1可動体300が動作せずリーチ発展を示すリーチ発展パターンを選択可能に備えるようにしてもよい。

30

【0472】

大当り予告時の可動体演出の決定例としては、図53(C)に示すように、演出制御用CPU120は、可動体演出決定用乱数を示す数値データを抽出するとともに、この抽出した数値データと図53(C)に示す可動体演出決定用テーブルとを用いて、可動体演出の動作パターンを決定すればよい。また、スーパーリーチA(ハズレ)変動パターンの場合には、可動体演出が実行されない。つまり、第1可動体300が動作せず、原点位置P0に止まったままとなる。一方、スーパーリーチA(大当り)変動パターンの場合には、「第1動作ACT1後に第2動作ACT2」の可動体演出が実行される。図51に示すように第1可動体300が第1動作ACT1した後に第2動作ACT2を実行する可動体演出について、大当りの期待感を持つことができ、第1可動体300が動作すれば(第1動作ACT1後に第2動作ACT2)大当りとなることを知る(大当り確定予告)ことができ、遊技の興趣が向上する。

40

【0473】

大当り予告時の可動体演出は、例えば図54(B1)に示すように、スーパーリーチ演出

50

が開始され、煽り演出においてスティックコントローラ 3 1 A の操作を促進する操作促進画像が表示される。遊技者がスティックコントローラ 3 1 A を操作すると、図 5 4 (B 2) に示すように、第 1 可動体 3 0 0 が第 1 動作 A C T 1 (図 5 1 に示す第 1 可動体 3 0 0 が原点位置 P 0 から第 1 位置 P 1 に移動) を行う。そして、図 5 3 (C) に示すスーパーリーチ (大当り) の場合には、図 5 4 (B 3) に示すように第 1 可動体 3 0 0 が第 2 動作 A C T 2 (図 5 1 に示す第 1 可動体 3 0 0 が遊技者側に向かって第 2 位置 P 2 進出) を行う。そして、図 5 4 (B 4) に示すように、大当り表示がされ、第 1 可動体 3 0 0 が原点位置 P 0 に復帰する。一方、図 5 3 (C) に示すスーパーリーチ (ハズレ) の場合には、第 1 可動体 3 0 0 が動作せず、図 5 4 (B 5) に示すように、第 1 可動体 3 0 0 が原点位置 P 0 に止まったままで、ハズレ表示がされる。つまり、大当り予告時の可動体演出では、第 1 可動体 3 0 0 が動作すれば (第 1 動作 A C T 1 後に第 2 動作 A C T 2) 大当りとなることを知る (大当り確定予告) ことができる。

【0 4 7 4】

なお、図 5 4 (B 1) では、第 1 可動体 3 0 0 が原点位置 P 0 にあるときにスティックコントローラ 3 1 A を操作しているが、図 5 4 (B 2) に示すように第 1 可動体 3 0 0 が第 1 位置 P 1 に移動した後、スティックコントローラ 3 1 A の操作に基づいて第 1 可動体 3 0 0 の第 2 動作 A C T 2 を実行させる動作演出が実行可能としてもよい。例えば、図 5 3 (C) に示す「動作せず」を「第 1 動作のみ」とすればよい。この場合には、遊技者の動作の検出に基づいて第 1 可動体 3 0 0 が第 2 動作 A C T 2 を実行するという動作演出を提供することができる。つまり、第 1 位置 P 1 にある第 1 可動体 3 0 0 が第 2 位置 P 2 に移動するの否かに遊技者を注視させることができ、遊技者を遊技に参加させることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【0 4 7 5】

また、変動表示 (可変表示) における第 1 タイミングと第 2 タイミングとで、第 1 動作 A C T 1 のみが実行される実行割合と、第 1 動作 A C T 1 の実行後に第 2 動作 A C T 2 が実行される実行割合とが異なるようにしてもよい。例えば図 5 3 (A) に示すリーチ発展予告の実行タイミング (第 1 タイミング) と、図 5 3 (A) に示す大当り予告の実行タイミング (第 2 タイミング) とで、第 1 動作 A C T 1 のみが実行される実行割合と、第 1 動作 A C T 1 の実行後に第 2 動作 A C T 2 が実行される実行割合とが異なるようにしている。この場合には、遊技の興趣を向上させることができる。また、所定予告 (例えばリーチ発展予告) における複数のタイミングで両実行割合が異なるようにしてもよい。

【0 4 7 6】

(変形例 6 A)

上記実施の形態では、第 1 可動体 3 0 0 は、第 1 駆動機構 3 1 0 により第 1 待機位置 (原点位置) から第 1 演出位置に向けて斜め下方向に移動する (図 3 4 の矢印 1 参照) ようにしているが、これに限定されない。図 5 5 に示す変形例 6 A のように、第 1 可動体 3 0 0 が原点位置 P 0 から第 2 位置 P 2 に凹円弧状経路 R T 1 で動作するようにしたり、凸円弧状経路 R T 2 で動作するようにしたりしてもよい。つまり、第 1 可動体 3 0 0 を下向き案内経路部 (図示省略のレール、ガイド部材など) は、凸状または凹状の下向き円弧状の経路に形成されていけばよい。変形例 6 A によれば、第 1 可動体 3 0 0 を下向き円弧状の経路で案内することができ、第 1 可動体 3 0 0 を下向きに加速させて進出させることができる。このため、遊技者に対して迫力のある可動体演出を提供することができる。

【0 4 7 7】

(変形例 6 B)

また、図 5 6 に示す変形例 6 B のように、第 1 可動体 3 0 0 が原点位置 P 0 から第 1 位置 P 1 に動作した後、第 1 可動体 3 0 0 が第 1 位置 P 1 と第 2 位置 P 2 とで凹円弧状経路 R T 3 に沿って揺動可能としてもよい。つまり、第 1 可動体 3 0 0 の揺動案内経路部 (図示省略のレール、ガイド部材など) は、凹円弧状の経路に形成されていけばよい。変形例 6 B によれば、第 1 可動体 3 0 0 が凹円弧状経路 R T 3 に沿って揺動可能であるので、第 1 可動体 3 0 0 の進出と後退とが実行される可動体揺動演出を提供することができる。この

ため、演出の効果を向上させることができる。

【0478】

(変形例6C)

また、図57に示す変形例6Cのように、第1可動体300は、凹円弧状経路RT1の途中位置PS1と該途中位置PS1よりも進出した進出位置PS2とに進出可能であり、第1可動体300が途中位置PS1に進出する場合と、第1可動体300が進出位置PS2に進出する場合とで、有利状態に制御される期待度(例えば、大当たり期待度など)が異なるようにしてもよい。変形例6Cによれば、第1可動体300が途中位置PS1に進出する場合と、第1可動体300が進出位置PS2に進出する場合とで、有利状態に制御される期待度(例えば、大当たり期待度など)が異なるので、可動体演出に遊技者を注視させることができる。これにより、演出の効果を向上させることができる。例えば、途中位置PS1よりも進出位置PS2の方が、期待度が高い場合には、進出位置PS2では途中位置PS1よりも遊技者に近い位置での動作演出となることと相まって、可動体演出の効果を高めることができる。

10

【0479】

(変形例6D)

また、図58に示す変形例6Dのように、窓部51は、第1透過体250と第2透過体260とを結ぶ方向に延出する壁部WL, WR(仕切り板)を備える。壁部WL, WRは、前透過板251と後透過板261とのうちの少なくとも一方に立設されたものとすればよい。この場合には、窓部51の強度を高めることができる。また、壁部WL, WRは、前透過板251と後透過板261とで連結されたものであってもよい。この場合には、窓部51の強度をさらに高めることができる。特に、第1可動体300が進入可能な空間部Sを有する窓部51においては、このような強度向上は有用である。この壁部WL, WRには、第1可動体300を第2位置P2に案内する下向き直線状または円弧状の案内孔WL1, WR1(あるいは案内溝であってもよい)がそれぞれ形成されている。この壁部WL, WRの各案内孔WL1, WR1には、第1可動体300の左側面と右側面とに突出した突出棒部BPが挿入可能となっている。このため、壁部WL, WRは、窓部51の強度を高めるだけでなく、第2位置P2に動作する第1可動体300が上下方向に振動することを低減でき、第1可動体300を安定して支持できる。

20

【0480】

また、上記実施の形態では、図34に示すようにレール701が孔部270に向かって進出するものの、第1透過体250と第2透過体260との間に進入していないが、レール701(案内部材)が孔部270を介して第1透過体250と第2透過体260との間に進入するようにしてもよい。これによれば、レール701が孔部270または切欠部に向けて進出可能であるので、進出したレール701によって第1可動体300が加速されて第1透過体250と第2透過体260との間に進出させることができる。このため、遊技者に対して迫力のある可動体演出を提供することができる。

30

【0481】

また、扉開放検出スイッチによる開閉枠50の開放検知に基づいて、第1可動体300の第1透過体250と第2透過体260との間への進入を制限するようにしてもよい。これによれば、第1可動体300や第2透過体260の破損を防止できる。

40

【0482】

前記実施の形態では、第2制御の実行により、第1突出部303が本体部302の周囲に広がるように第1突出状態に変化した場合、パチンコ遊技機1の前側から見たときに第1突出部303は孔部270に対応する領域外へ突出する、つまり、遊技球の遊技領域10側へせり出すことがないので、第1突出部303により遊技球の視認が阻害されることはない形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、図59の変形例7に示すように、第1可動体300の所定部の少なくとも一部が、遊技球の遊技領域10に対応する領域に重なるように移動してもよいし、あるいは、図60の変形例8に示すように、第1可動体300の所定部の少なくとも一部が遊技球の遊技領域10に対応する領域に重

50

なるように、本体部 302 全体を移動させてもよい。

【0483】

(変形例 7)

ここで、図 59 に基づいて、変形例 7 について説明する。図 59 は、変形例 7 の窓部ユニットを示す横断面図である。図 59 に示すように、第 1 可動体 300 の本体部 302 において、第 1 制御の実行により後透過板 261 よりも前側に位置する所定部に、可動部 306L, 306R が左右方向に移動可能に設けられている場合において、これら可動部 306L, 306R をそれぞれ外側方に向けて移動させたときに、これら可動部 306L, 306R のすくなくとも一部が、孔部 270 に対応する領域外である遊技領域 10 に対応する位置に重なるようにしてもよい。

10

【0484】

(変形例 8)

また、図 60 に基づいて、変形例 8 について説明する。図 60 は、変形例 8 の窓部ユニットを示す横断面図である。図 60 に示すように、第 1 可動体 300 の本体部 302 において、第 1 制御の実行により後透過板 261 よりも前側に位置する所定部に、突出部 307L, 307R が本体部 302 に対し突設されている場合において、これら突出部 307L, 307R のすくなくとも一部が、孔部 270 に対応する領域外である遊技領域 10 に対応する位置に重なるように、本体部 302 を含む第 1 可動体 300 全体を左右方向や上下方向に移動させてもよい。

20

【0485】

また、前記実施の形態では、第 1 待機位置にある第 1 可動体 300 を、本体部 302 の所定部（前半分）が後透過板 261 の孔部 270 を介して後透過板 261 よりも前透過板 251 側に位置するまで前側に移動させることができる形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、ベース部に動作不能に設けられた非可動体のすくなくとも一部を、後透過板 261 の孔部 270 を介して後透過板 261 よりも前透過板 251 側に位置するように設けてもよい。また、このようにする場合、可動体演出に用いる可動体だけでなく、例えば、遊技球を誘導可能な誘導通路のすくなくとも一部を、後透過板 261 の孔部 270 を介して後透過板 261 よりも前透過板 251 側に位置するように設けてもよい。

【0486】

例えば、誘導通路の一例としてのワープ通路 800 は、遊技領域 10 を流下する遊技球を所定領域（例えば、ステージや入賞口など）まで誘導する誘導通路であるが、誘導通路は、このようなワープ通路 800 に限らず、入賞領域に進入した入賞球を誘導する入賞通路や演出用の球通路等であってもよい。

30

【0487】

(変形例 9)

ここで、図 61 に基づいて、変形例 9 について説明する。図 61 は、(A) は変形例 9 の固定式の球通路を示す縦断面図、(B) (C) は変形例 7 の移動式の球通路を示す縦断面図である。

【0488】

図 61 (A) に示すように、一部が前方に屈曲するワープ通路 800 を形成する透光性を有する合成樹脂材からなる通路形成部材 801 の一部を、後透過板 261 に形成した孔部 271 に背面側から挿入し、ワープ通路 800 の一部が孔部 271 を介して後透過板 261 よりも前側に位置するようになっている。

40

【0489】

このようにすることで、通路形成部材 801 を透して、遊技球が第 1 透過体 250 の前透過板 251 に近い位置を流下する様子を視認できるようになるので、遊技の興趣が向上する。

【0490】

また、遊技球を直線状に流下させる第 1 ワープ通路 800 A と、遊技球を前後に蛇行させて流下させる第 2 ワープ通路 800 B と、を形成する透光性を有する合成樹脂材からなる

50

通路形成部材 801 の一部を、第 1 通路位置（図 61（B）参照）と該第 1 通路位置よりも前方の第 2 通路位置（図 61（C）参照）との間で前後移動可能に設け、第 2 通路位置に移動したときに、後透過板 261 に形成した孔部 271 を介して第 2 ワーブ通路 800 B の少なくとも一部が後透過板 261 よりも前側に位置するようにしてもよい。

【0491】

このようにすることで、通路形成部材 801 を透して、遊技球が第 1 透過体 250 の前透過板 251 に近い位置を流下する様子を視認できるようになるので、遊技の興趣が向上する。

【0492】

また、前記実施の形態では、第 2 制御で移動する本体部 302 の一部が、本体部 302 内から突出動作する第 1 突出部 303 や第 2 突出部 304 である形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、可動体において、第 1 制御により孔部を介して第 2 透過体よりも第 1 透過体側に位置する部分（所定部）またはその一部が、第 2 制御において第 1 制御での移動方向と異なる方向に移動できればよい。つまり、第 2 制御において動作する部分は、突出動作するものに限られず、スライド移動や回転などにより移動できるものであってもよい。また、可動体の所定部の移動方向は、第 1 制御における可動体の移動方向と異なれば、例えば、左右、上下、斜め方向等自由に変更することができる。

【0493】

また、前記実施の形態では、第 1 可動体 300 が第 1 演出位置まで移動したときに、本体部 302 の所定部（前半部）のみが後透過板 261 よりも前側に位置するようになっていたが、本発明はこれに限定されるものではなく、第 1 可動体 300 全体が後透過板 261 よりも前側に位置するようにしてもよい。

【0494】

また、前記実施の形態では、可動体の一例である第 1 可動体 300 は、第 1 待機位置から第 1 演出位置へ向けて前下方にスライド移動する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、第 1 待機位置から第 1 演出位置へ向けて前側に水平に移動するものでもよいし、前上方、前左方、前右方等に移動するものでもよい。つまり、後透過板 261 の後側から前側に向けて移動可能に設けられていればよい。また、前側に移動するものであればスライド移動ではなく、回転により前側に移動するものでもよい。

【0495】

また、前記実施の形態では、可動体の一例である第 1 可動体 300 は、第 1 待機位置において前部が後透過板 261 よりも前側に位置するように配置されている形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、第 1 待機位置において全体が後透過板 261 よりも後側に位置するように配置されていてもよい。

【0496】

また、前記実施の形態では、第 1 可動体 300 のみが第 1 演出位置まで移動したときに、本体部 302 の所定部が後透過板 261 よりも前側に位置する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、第 2 可動体 400、第 3 可動体 500 L、500 R、第 4 可動体 600 L、600 R といった複数の可動体が、演出位置まで移動したときに所定部が後透過板 261 よりも前側に位置するようにしてもよい。

【0497】

また、前記実施の形態では、第 1 可動体 300 は、演出表示装置 5 A の上方位置に配置されている形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、可動体の配置位置は任意に変更可能である。

【0498】

また、前記実施の形態では、演出位置まで移動したときに所定部が後透過板 261 よりも前側に位置するように動作する可動体の一例として、演出用の可動役物である第 1 可動体 300 を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、第 2 可動体 400、第 3 可動体 500 L、500 R 及び第 4 可動体 600 L、600 R 等を演出位置まで移動したときに所定部が後透過板 261 よりも前側に位置するように動作する可動体として適用し

10

20

30

40

50

てもよいし、これらとは別個に設けた演出用の可動体でもよい。さらに、このように演出制御基板 12 に接続される演出用の可動役物に限らず、第 1 特別図柄表示器 4 A、第 2 特別図柄表示器 4 B、普通図柄表示器 20、第 1 保留表示器 25 A、第 2 保留表示器 25 B、普通図柄保留表示器 25 C など主基板 11 に接続される各種表示装置や、普通可変入賞球装置 6 B や特別可変入賞球装置 7 等を可動体として適用してもよい。

【0499】

また、前記実施の形態では、可動体としての第 1 可動体 300 は、少なくとも一部（後半部）が遊技盤 2 の背面側に設けられている形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、盤面板 200 の遊技盤面 200 A よりも前側に設けられているものであってもよい。

【0500】

また、前記実施の形態では、可動体とは異なる第 2 可動体（例えば、第 2 可動体 400、第 3 可動体 500 L、500 R 及び第 4 可動体 600 L、600 R など）を、可動体を支持する支持手段とする形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、可動体自体や可動体を動作させる駆動機構等を適宜タイミングで固定するロック機構等を支持手段としてもよい。

【0501】

また、前記実施の形態では、第 2 可動体 400、第 3 可動体 500 L、500 R 及び第 4 可動体 600 L、600 R が第 1 可動体 300 と合体したときにおいて、後透過板 261 よりも後側に配置される形態を例示したが、例えば、可動体を前後に伸縮自在に構成し、後透過板 261 よりも後側の位置から後透過板 261 よりも前側の位置まで伸長するようにすることで奥行き感を生じさせるようにしてもよい。

【0502】

また、前記実施の形態では、第 2 可動体 400、第 3 可動体 500 L、500 R 及び第 4 可動体 600 L、600 R が第 1 可動体 300 と合体した後に第 2 制御により第 1 突出部 303 や第 2 突出部 304 が突出する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、合体と同時にまたは合体前に第 1 突出部 303 や第 2 突出部 304 が突出したり移動したりするようにしてもよい。

【0503】

また、以上説明したように、本実施の形態のパチンコ遊技機 1 では、遊技領域 10 を視認するための窓部 51 を備え、窓部 51 は、第 1 透過体 250 と、第 1 透過体 250 よりも前記遊技領域 10 側に配置される第 2 透過体 260 と、を有し、第 1 透過体 250 は、板状部としての前透過板 251 と筒状部としての第 1 筒状体 252 及び第 2 筒状体 253 とを有してなり、前記筒状部は、補強構造部 254 を有する。

【0504】

このように、筒状部としての第 1 筒状体 252 及び第 2 筒状体 253 を有することにより、開閉枠 50 の板厚を大きくしなくても板状部としての前透過板 251 と後透過板 261 とを離して配置できるので演出効果が向上するとともに、第 1 透過体 250 の筒状部が補強されているため、第 1 透過体 250 の板状部である前透過板 251 と後透過板 261 との間に形成される空間部 S の周囲を覆う筒状部から不正部材が進入されるといった不正行為を防止できる。

【0505】

より詳しくは、第 1 筒状体 252 及び第 2 筒状体 253 からなる筒状部は、開閉枠 50 の開口から前方に突出するように遊技者から視認可能に設けられていることで、ガラス板からなる前透過板 251 を避けて筒状部から不正部材などを進入させる不正行為が行われる可能性が高いが、上記のように補強構造部 254 が複数個所に設けられていることで、筒状部の強度が向上するため、筒状部を撓ませて前透過板 251 との間に隙間を生じさせたり、穴をあけたりするなどして不正部材を進入させるといった不正行為を抑制できる。

【0506】

また、補強構造部 254 は、前透過板 251 から第 2 透過体 260 に向けて延設される凹

10

20

30

40

50

凸状部（例えば、凸条部 254A, 255A や凹条部 254B, 255B など）であることで、筒状部を好適に補強することができる。より詳しくは、前後方向の強度が向上するので、前透過板 251 が叩かれるなど外力が加えられたときの衝撃により第 1 筒状体 252 や第 2 筒状体 253 が破損することを抑制できる。

【0507】

また、筒状部としての第 1 筒状体 252 及び第 2 筒状体 253 は非透光性の合成樹脂材により筒状に形成されている。また、第 1 筒状体 252 の外周面と、第 2 筒状体 253 の内周面にはメッキ加工が施されていることで、周囲の光（例えば、外光や隣接する遊技機からの光など）が入り込んで遊技領域 10 の視認性が低下することを防止できる。

【0508】

また、第 1 筒状体 252 や第 2 筒状体 253 の周方向の複数個所に補強構造部 254 が形成されることで、筒状部の外周面に凹凸部が形成され、このような凹凸部と外周面に施されたメッキ加工とにより、筒状部の外周面に装飾部が設けられていることで、外観体裁を向上させることができる。

【0509】

また、窓部 51 の下方に、遊技球を貯留可能な貯留部としての上皿 90 を備え、前透過板 251 は、下方に向けて遊技領域 10 側に傾斜するように設けられていることで、上皿 90 へ遊技球を投入する際に第 1 透過体 250 が邪魔になることを回避できる。

【0510】

また、第 1 透過体 250 と第 2 透過体 260 とは、分離可能に一体化されている。具体的には、図 24 及び図 25 に示すように、第 1 透過体 250 と第 2 透過体 260 とは、ネジ N2 を取付けることで一体化され、ネジ N2 を取外すことで分離できるようになっている。

【0511】

このようにすることで、例えば、前透過板 251 と後透過板 261 とのうち一方に傷が付いたり、経年劣化したりすることで遊技領域 10 の視認性が低下したり、あるいは破損するなどして交換が必要になった場合、第 1 透過体 250 と第 2 透過体 260 とを分離することで一方のみを部分的に交換することができるため、交換時のコストを低減することができる。特に、機種によって孔部 270 の形状や位置等が異なる後透過板 261 を有する第 2 透過体 260 だけを交換可能とし、第 1 透過体 250 は複数の機種に共通して使用することが可能となる。

【0512】

また、前記実施の形態では、第 2 透過体 260 を構成する後透過板 261 に形成される孔部 270 は、盤面板 200 に形成された開口 2c に対応する位置、つまり、遊技球の流下領域以外の領域（演出領域）に対応する位置に形成されている形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、少なくとも一部が遊技球の流下領域に対応する位置に形成されていてもよい。

【0513】

また、前記実施の形態では、第 2 透過体 260 を構成する後透過板 261 に孔部 270 が形成されている形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、後透過板 261 に切欠部が形成されていてもよい。具体的には、例えば、遊技領域 10 を視認可能とするために、後透過板 261 は遊技領域 10 とほぼ同形に形成されるものであるが、その周縁の一部に切欠部を形成し、該切欠部を介して可動体を後透過板 261 よりも前側に位置するまで前側へ移動させることができるようにしてもよい。

【0514】

また、前記実施の形態では、孔部 270 は 1 個所にのみ設けられた形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、孔部や切欠部は複数個所に形成されていてもよい。

【0515】

また、前記実施の形態では、第 1 透過体 250 は、透過性部材からなる板状部としての前透過板 251 と筒状部としての第 1 筒状体 252 及び第 2 筒状体 253 とを有しており、第 1 筒状体 252 及び第 2 筒状体 253 は非透過性部材にて構成されている、つまり、第

10

20

30

40

50

1 透過体 250 の一部が非透過性部材からなる形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、第 1 筒状体 252 及び第 2 筒状体 253 も透過性部材にて構成されていてもよい。すなわち、第 1 透過体 250 は、板状部または筒状部の少なくとも一部が透過性部材にて構成されていればよい。

【0516】

また、前記実施の形態では、第 2 透過体 260 は、後透過板 261 と枠体 262 とを有しており、枠体 262 は非透過性部材にて構成されている、つまり、第 2 透過体 260 の一部が非透過性部材からなる形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、枠体 262 も透過性部材にて構成されていてもよい。すなわち、第 2 透過体 260 は、少なくとも一部が透過性部材にて構成されていればよい。

10

【0517】

また、前記実施の形態では、第 1 透過体 250 を構成する筒状部として、第 1 筒状体 252 及び第 2 筒状体 253 を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、筒状部は、前透過板 251 と後透過板 261 との間に形成される空間部 S の側周面を閉鎖する壁部にて構成されていれば完全な筒状でなくてもよく、例えば、アーチ状に形成された側壁部にて構成されていてもよい。詳しくは、筒状部は側面視略四角形状となるが、側面視三角形状になっていてもよい。

【0518】

また、前記実施の形態では、第 1 透過体 250 を構成する板状部としての前透過板 251 と、筒状部としての第 1 筒状体 252 及び第 2 筒状体 253 とは、それぞれ別部材を一体に組付けることにより構成した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、板状部及び筒状部を、透過性を有する合成樹脂材により一体成型により形成するようにしてもよい。

20

【0519】

また、前記実施の形態では、筒状部を第 1 筒状体 252 と第 2 筒状体 253、つまり、複数の部材により構成した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、単一の部材にて構成してもよい。

【0520】

また、前記実施の形態では、前透過板 251 はガラス材、第 1 筒状体 252 及び第 2 筒状体 253 は非透光性の合成樹脂材、後透過板 261 は透光性を有する合成樹脂材にて構成した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、前透過板 251 を透光性を有する合成樹脂材にて構成してもよいし、後透過板 261 をガラス材にて構成してもよい。また、第 1 筒状体 252 や第 2 筒状体 253 を、透光性を有する合成樹脂材にて構成してもよい。

30

【0521】

(変形例 10)

ここで、図 62 に基づいて、変形例 10 について説明する。図 62 は、(A) は変形例 8 としての窓部ユニットを示す横断面図、(B) は窓部ユニットを示す縦断面図、(C) は他の例としての窓部ユニットを示す横断面図、(D) は (C) の側面図である。

【0522】

図 62 (A) に示すように、第 1 透過体 250 の筒状部を構成する筒状体 252 A が透光性を有する合成樹脂材にて構成されている場合、例えば、第 1 可動体 300 の所定部が後透過板 261 よりも前側になる第 1 演出位置まで移動した状態において、該第 1 可動体 300 に搭載された可動体 LED 350 CL, 350 CR から外側方に向けて照射された光は、筒状体 252 A を透過してパチンコ遊技機 1 の左右側方に出射されるようになる。よって、当該パチンコ遊技機 1 にて遊技を行う遊技者だけでなく、その周囲の遊技客に演出をアピールすることが可能となる。

40

【0523】

また、図 62 (B) に示すように、例えば、第 1 可動体 300 の所定部が後透過板 261 よりも前側になる演出位置まで移動した状態において、開閉枠 50 における窓部 51 の上

50

方（または左右側方や下方）に設けられた演出用ＬＥＤ９から照射された光が、筒状体２５２Ａを透過して空間部Ｓの内部にある第１可動体３００に出射されるようにしてもよい。このようにすることで、第１演出位置まで移動した第１可動体３００の直上（または真横や真下）から光を照射可能となるので、第１可動体３００の演出効果をより向上させることができる。

【０５２４】

また、図６２（Ｂ）に示すように、第１可動体３００が第１透過体２５０と第２透過体２６０との間に進入したときに、第１透過体２５０と第２透過体２６０とを結ぶ側面部（図６２の筒状体２５２Ａ）から所定演出（例えば、演出用ＬＥＤ９から照射された光が、筒状体２５２Ａを透過して空間部Ｓの内部にある第１可動体３００に出射されることで、第１可動体３００が発光装飾されるなど）を実行することで、第１可動体３００を装飾する装飾演出が実行される。つまり、第１透過体２５０と第２透過体２６０との間に進入した第１可動体３００を、側面部（図６２の筒状体２５２Ａ）の所定演出によって装飾することができる。このため、遊技者に対して迫力のある可動体演出を提供することができる。これにより、演出の効果を向上させることができる。

10

【０５２５】

また、装飾演出としては複数種類の実行パターンがある。例えば、演出用ＬＥＤ９はフルカラーＬＥＤであり、図６２（Ｂ）に示すように、演出用ＬＥＤ９は、青色、緑色、赤色の３種類の発光パターン（複数種類の実行パターン）で発光可能である。この発光パターンの種類（装飾演出の実行パターンの種類）に応じて、有利状態に制御される期待度（例えば、大当り期待度など）が異なるようにしてもよい。例えば、期待度は、青色（期待度：小）＜緑色（期待度：中）＜赤色（期待度：大）の関係としてもよい。これによれば、装飾演出（演出用ＬＥＤ９からの青色、緑色、赤色の光が第１可動体３００に照射されることで、期待度に応じた第１可動体３００の発光演出）に遊技者を注視させることができる。これにより、演出の効果を向上させることができる。

20

【０５２６】

また、筒状体２５２Ａ全体が透光性を有していなくても、一部のみが透光性を有していればよい。具体的には、例えば、図６２（Ｃ）に示すように、非透光性の合成樹脂材にて構成した筒状体２５２Ａの周面（例えば、左右側面など）の一部に透視窓２５８を形成し、演出表示装置５Ｘ，５Ｙを、その表示部が後透過板２６１よりも前側になる演出位置まで移動させた際に表示部が透視窓２５８に臨むように配置することで、空間部Ｓの内部にある演出表示装置５Ｘ，５Ｙの表示部に表示された画像を、透視窓２５８を透して視認することができるようにしてもよい。このようにすることで、表示位置まで移動した演出表示装置５Ｘ，５Ｙに表示された画像をパチンコ遊技機１の側方から視認できるという所定演出が実行されるため、演出効果をより向上させることができる。

30

【０５２７】

（変形例１１）

図６３に示す変形例１１のように、第２透過体２６０（第２透過部材）は、光が入射可能な光入射部２６０ａを有し、遊技機用枠３（遊技機本体）は、第２透過体２６０の光入射部２６０ａと対向する対向部３ａに配置されたＬＥＤ９ａ（発光部品）を有し、第２透過体２６０の筒状体２５２Ａ（側面部）は、ＬＥＤ９ａから光入射部２６０ａに入射された光が該筒状体２５２Ａ（側面部）の内部を導光可能な導光部２６０ｂを有し、この導光部２６０ｂからの光が筒状体２５２Ａ（側面部）の空間部Ｓ側の面から第１可動体３００に向けて出射可能であるとしてもよい。筒状体２５２Ａは例えば導光部材であり、該筒状体２５２Ａの内部に入射された光が空間部Ｓ側の面から出射可能となっている。また、筒状体２５２Ａの第１透過体２５０側の先端部には、遮光部材２６０ｃ（入射抑制手段）を有しており、該筒状体２５２Ａの内部に入射された光が第１透過体２５０に入射されないようになっている。なお、遮光部材２６０ｃに替えて反射部材（入射抑制手段）を設けるようにしてもよい。

40

【０５２８】

50

変形例 11 によれば、遊技機用枠 3 に LED 9a を配置し、遊技機用枠 3 に対して開閉可能な開閉枠 50 の第 2 透過体 260 は、LED 9a から入射された光を該第 2 透過体 260 の内部で伝播させて筒状体 252A (側面部) に導光可能な導光部 260b を有し、該導光部 260b からの光が筒状体 252A (側面部) から第 1 可動体 300 に向けて出射可能としているので、開閉枠 50 と遊技機用枠 3 とを接続ケーブルなどで電氣的接続すること無く装飾演出を実現できる。つまり、開閉枠 50 に電気部品を設けることが無い。このため、開閉枠 50 を閉じる際に電気配線を噛み込む問題を解消できる。

【0529】

なお、開閉枠 50 側に LED 9a (発光部品) を設け、開閉枠 50 側の LED 9a と遊技機用枠 3 (遊技機本体) 側に設けられた制御基板や電源基板などを接続ケーブルによって電氣的に接続されるようにしてもよい。この構成によれば、開閉枠 50 は、筒状体 252A (側面部) を発光させるための LED 9a (発光部品) を備えているので、開閉枠 50 側のみで LED 9a (発光部品) から筒状体 252A (側面部) までの光路を確保できる。また、遊技機用枠 3 (遊技機本体) 側に LED 9a (発光部品) を配置することが不要となるので、遊技機用枠 3 (遊技機本体) の設計自由度を向上させることができる。

【0530】

また、第 1 可動体 300 は、第 1 透過体 250 と第 2 透過体 260 との間に進入したときに、図 63 に示すように、複数種類の動作 (例えば、第 1 可動体 300 の回転、拡張、揺動、変形など) が実行可能であり、この複数種類の動作に応じて装飾演出の実行パターンが異なる (第 1 可動体 300 の回転、拡張、揺動、変形に合わせた複数種類の発光態様とするなど) ようにしてもよい。この場合には、多様性のある装飾演出を提供することができる。これにより、演出の効果を向上させることができる。

【0531】

また、遊技領域には、前記発光部品 (例えば、図 63 に示す LED 9a など) とは異なる遊技領域側発光部品 (例えば、センター飾り枠 52 の発光部品 (LED)、普通入賞球装置 6A や普通可変入賞球装置 6B の発光部品 (LED)、遊技盤 2 の表面の少なくとも一部を発光させるための発光部品 (LED) の少なくとも一つ) が配置され、前記装飾演出を実行するときには、前記遊技領域側発光部品を消灯または該装飾演出を実行していないときよりも低い輝度で発光させるようにしてもよい。この場合には、第 1 透過体 250 と第 2 透過体 260 との間に進入した第 1 可動体 300 を、筒状体 252A (側面部) からの光の照射によって目立たせることができる。このため、装飾演出に遊技者を注視させることができる。これにより、演出の効果を向上させることができる。

【0532】

また、開閉枠 50 には、図 63 に示す LED 9a (発光部品) とは異なる演出用 LED 9 (開閉扉側発光部品) が配置され、装飾演出を実行するときには、演出用 LED 9 を消灯または該装飾演出を実行していないときよりも低い輝度で発光させるようにしてもよい。この場合には、装飾演出を実行するときには、開閉枠 50 の演出用 LED 9 (開閉扉側発光部品) を消灯または該装飾演出を実行していないときよりも低い輝度で発光させるので、第 1 透過体 250 と第 2 透過体 260 との間に進入した第 1 可動体 300 を、導光部 260b を伝わって筒状体 252A (側面部) から出射された光が第 1 可動体 300 に照射され、第 1 可動体 300 は明るく、開閉枠 50 の窓部 51 以外は暗くなることによって装飾演出を目立たせることができる。このため、装飾演出に遊技者を注視させることができる。これにより、演出の効果を向上させることができる。

【0533】

また、コントローラセンサユニット 35A によるスティックコントローラ 31A の操作検出またはプッシュセンサ 35B によるプッシュボタン 31B の操作検出に基づいて前記所定演出が実行可能であるとしてもよい。これによれば、演出の効果を向上させることができる。また、遊技者を遊技に参加させることができ、遊技の興趣を向上させることができる。また、コントローラセンサユニット 35A によるスティックコントローラ 31A の操作検出またはプッシュセンサ 35B によるプッシュボタン 31B の操作検出に基づいて前

10

20

30

40

50

記所定演出の態様が変化可能であるとしてもよい。これによれば、演出の効果を向上させることができる。また、遊技者を遊技に参加させることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【0534】

(変形例12)

図64(A)に示す変形例12のように、第1透過体250と第2透過体260とを結ぶ筒状体252A(側面部)において特定演出を実行可能であるとしてもよい。変形例12によれば、第1透過体250と第2透過体260とを結ぶ筒状体252A(側面部)において特定演出が実行されることにより、演出の効果を向上させることができる。また、側面部における特定演出は、第1可動体300の進出の有無に関わらず実行可能であるが、例えば、第1透過体250と第2透過体260との間に第1可動体300が進入したときに、側面部において特定演出を実行することにより、遊技者に対して迫力のある可動体演出を提供することができる。また、第1透過体250と第2透過体260との間に可動体が進入していないときに、側面部において特定演出を実行することにより、可動体演出の実行などを期待させることができ、演出の効果を高めることができる。

10

【0535】

図64(A)に示すように、筒状体252A(側面部)は、前記特定演出として画像を表示する画像表示手段DP(例えば、液晶表示装置、有機ELなど)を備える。これによれば、側面部に設けられた画像表示手段DPが特定演出の画像を表示するので、演出の効果を向上させることができる。なお、画像表示手段DPに替えて、画像を投影する投影手段(プロジェクタ)を備え、この投影手段(プロジェクタ)からの画像が筒状体252A(側面部)に投影されることにより、この筒状体252A(側面部)において前記特定演出が実行可能であるとしてもよい。

20

【0536】

(変形例13)

図64(B)に示す変形例13のように、筒状体252A(側面部)は、入射された光が内部に導光されることで前記特定演出のための画像を導光表示する画像導光表示手段(例えば導光板GP)を備えるとしてもよい。例えば、筒状体252Aに入射されて該筒状体252Aの内部を導光された光が導光板GPに入射され、この入射光によって導光板GPでの導光表示が行われるようなものや、発光部品(例えば、図62に示す可動体LED350CL, 350CRなど)からの光が筒状体252Aを透過して導光板GPに入射され、この入射光によって導光板GPでの導光表示が行われるようなものであればよい。変形例13によれば、筒状体252A(側面部)に設けられた画像導光表示手段(例えば導光板GP)が特定演出のための画像を導光表示するので、演出の効果を向上させることができる。

30

【0537】

(変形例14)

図65(A)に示す変形例14のように、筒状体252A(側面部)は、入射された光を導光可能な導光部材260dを備え、導光部材260dは、複数の光出射部9b(図65では横3列のLED群)と、各光出射部9bに対応して該導光部材260dを複数に区分けした対応領域部260e(図65では横3列の対応領域部260e)とを備える。なお、筒状体252A自体が導光部材であってもよい。前記特定演出は、光出射部9bに対応する筒状体252A(側面部)における対応領域部260eが発光する演出であるとしてもよい。例えば、図65(B)に示すように、特定演出は、各対応領域部260eが遊技者から遠い方から近い方に順次発光する演出としてもよい。その逆に、遊技者から近い方から遠い方に順次発光する演出としてもよい。なお、前記特定演出は、導光部材260dの光出射部9bが発光する演出としてもよい。変形例14によれば、演出の効果を向上させることができる。

40

【0538】

図65(B)に示すように、筒状体252A(側面部)における発光態様が段階的に異なる複数種類の発光態様パターン(最奥側の対応領域部260eのみ発光するパターン、最

50

奥側と中間の2つの対応領域部260eが発光するパターン、全ての対応領域部260eが発光するパターンの3種類)があり、これらの発光態様パターンの種類に応じて、有利状態に制御される期待度が異なるようにしてもよい。この場合には、発光態様パターンの種類に応じて、有利状態に制御される期待度が異なるので、特定演出に遊技者を注視させることができる。これにより、演出の効果を向上させることができる。

【0539】

また、特定演出としては複数種類の特定発光パターン(例えば、発光色、輝度、点滅間隔のうちの少なくとも一つが異なる特定発光パターン)があり、この特定発光パターンの種類に応じて、有利状態に制御される期待度が異なるようにしてもよい。この場合には、特定発光パターンの種類に応じて、有利状態に制御される期待度が異なるので、特定演出に遊技者を注視させることができる。これにより、演出の効果を向上させることができる。

10

【0540】

また、特定演出を実行するときには、前記遊技領域側発光部品(例えば、センター飾り枠52の発光部品(LED)、普通入賞球装置6Aや普通可変入賞球装置6Bの発光部品(LED)、遊技盤2の表面の少なくとも一部を発光させるための発光部品(LED)の少なくとも一つ)を消灯または該特定演出を実行していないときよりも低い輝度で発光させるようにしてもよい。これによれば、特定演出を実行するときには、遊技領域側発光部品を消灯または該特定演出を実行していないときよりも低い輝度で発光させるので、特定演出を目立たせることができる。このため、特定演出に遊技者を注視させることができる。これにより、演出の効果を向上させることができる。

20

【0541】

また、特定演出を実行するときには、開閉扉側発光部品(開閉枠50の演出用LED9)を消灯または該特定演出を実行していないときよりも低い輝度で発光させるようにしてもよい。これによれば、特定演出を実行するときには、開閉扉の開閉扉側発光部品(開閉枠50の演出用LED9)を消灯または該特定演出を実行していないときよりも低い輝度で発光させるので、特定演出を目立たせることができる。このため、特定演出に遊技者を注視させることができる。これにより、演出の効果を向上させることができる。

【0542】

また、遊技者の動作を検出する動作検出手段(例えば、コントローラセンサユニット35A、プッシュセンサ35Bなど)を備え、動作検出手段による遊技者の動作の検出に基づいて(例えば、コントローラセンサユニット35Aによるスティックコントローラ31Aの操作検出またはプッシュセンサ35Bによるプッシュボタン31Bの操作検出に基づいて)前記特定演出が実行可能であるようにしてもよい。これによれば、演出の効果を向上させることができる。また、遊技者を遊技に参加させることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

30

【0543】

また、画像導光表示手段(例えば図64(B)に示す導光板GP)または前記導光部材(例えば図65(A)に示す導光部材260d)からの光が第1透過体250と第2透過体260とのうちの少なくとも一方に入射されることを抑制する入射抑制手段(例えば、図63に示す遮光部材260cや反射部材など)を備えるようにしてもよい。これによれば、入射抑制手段(例えば、図63に示す遮光部材260cや反射部材など、あるいは離間部(隙間部)など)により、画像導光表示手段(例えば図64(B)に示す導光板GP)または前記導光部材(例えば図65(A)に示す導光部材260d)からの光が第1透過体250と第2透過体260とのうちの少なくとも一方に入射されることが抑制されるので、第1透過体250または第2透過体260の一部が予期せぬ発光態様となることを抑制できる。このため、演出の効果を向上させることができる。

40

【0544】

また、窓部51は、第1透過体250と第2透過体260とが着脱可能な本体部材を備えるようにしてもよい。例えば、第1透過体250は遊技者側に露出しており、第1透過体250が悪意の遊技者などに故意に傷つけられる虞もあり、第2透過体260に比べて損

50

傷し易い。また、第2透過体260については、第1可動体300が進出しているときに開閉枠50が開かれると該第1可動体300が接触する虞がある。このように、第1透過体250または第2透過体260の単位で交換が可能であるので、窓部51全部を交換する必要が無い。このため、部品交換コストを低減でき、窓部51のメンテナンス性に優れる。

【0545】

(変形例15)

変形例14では、図65では横3列の光出射部9bと、横3列の対応領域部260eとしているが、図66(A)に示す変形例15のように、縦複数列の光出射部9bと、縦複数列の対応領域部260eとしてもよい。前記特定演出は、縦複数列の対応領域部260eが発光する演出であるとしてもよい。例えば、図66(B)に示すように、特定演出は、各対応領域部260eが下から上に順次が発光する演出としてもよい。その逆に、上から下に順次が発光する演出としてもよい。なお、前記特定演出は、導光部材260dの光出射部9bが発光する演出としてもよい。変形例15によれば、演出の効果を向上させることができる。

【0546】

(変形例16)

次に、図67に基づいて、変形例16について説明する。図67は、(A)は変形例16の窓部ユニットを示す横断面図、(B)は導光板演出の演出態様を示す正面図である。本変形例16では、前透過板251や後透過板261が導光板として機能する一例について説明する。

【0547】

具体的には、図67(A)(B)に示すように、前透過板251は、左右の側端面から内部に入射された導光板LED290からの光を前方へ反射して前面から出射させる所定の導光パターンを形成する発光領域E1、つまり、前透過板251の内部に入射された光により発光する発光領域E1(図67(B)における網点領域を参照)と、左右の側端面から内部に入射された導光板LED290からの光を前方へ反射して前面から出射させる所定の導光パターンを形成しない非発光領域と、を有する。

【0548】

後透過板261は、第1可動体300に設けられ、孔部270の側端面から内部に入射された導光板LED291からの光を前方へ反射して前面から出射させる所定の導光パターンを形成する発光領域E2、つまり、後透過板261の内部に入射された光により発光する発光領域E2(図67(B)における斜線領域を参照)と、孔部270の側端面から内部に入射された導光板LED291からの光を前方へ反射して前面から出射させる所定の導光パターンを形成しない非発光領域と、を有する。

【0549】

発光領域E1、E2は、端面から内部に入射された導光板LED290、291からの入射光を誘導して前面から出射させるように微細な凹凸状態(粗面)に背面側に形成されている。具体的には、発光領域E1、E2は、光の進行方向を側方から見たときの断面視で一定ピッチの略半円形状をなす凹凸状態(粗面)に形成されている(詳細な図示なし)。

【0550】

前透過板251や後透過板261の端面から内部に光が入射されると、発光領域E1、E2に形成された複数の凹部からなるドットパターンによって前透過板251や後透過板261に所定の画像(静止画像)が表示される(図67(B)における網点領域と斜線領域を参照)。

【0551】

本変形例16に示すように、第1透過体250の前透過板251と第2透過体260の後透過板261とは、端面から入射された光を導光して面発光させる導光板として機能することで、可動体演出における演出効果をより高めることができる。特に、可動体が、所定部が後透過板261よりも前側になる演出位置まで移動した状態においても、その前方で

10

20

30

40

50

発光領域 E 1 を発光させて可動体を演出することができる。

【0552】

また、発光領域 E 1 と、該発光領域 E 1 より後方の発光領域 E 2 と、を発光可能とすることで、可動体の前後位置に応じた発光領域 E 1, E 2 を発光させることができるため、可動体により近い個所で発光演出を行うことができる。また、発光領域 E 1, E 2 を同時に発光させることで、前後の奥行き感を生じさせることができるため、演出効果が向上する。

【0553】

また、本変形例 16 では、可動体に設けた導光板 LED からの光を孔部 270 の端面から入射させることができるようにすることで、開閉枠 50 側に取付けられる第 1 透過体 250 や第 2 透過体 260 に発光体を設けなくて済み、配線を演出制御基板 12 が搭載される遊技機用枠 3 側から引き回す必要がなくなるので、配線作業の複雑化を回避できる。なお、発光領域 E 2 を、窓部ユニット 51A 側に設けた導光板 LED からの光により発光させるようにしてもよい。また、前透過板 251 と後透過板 261 の双方に発光領域 E 1, E 2 を設けたが、いずれか一方のみに設けるようにしてもよい。

【0554】

また、本変形例 16 では、前透過板 251 と後透過板 261 の双方に発光領域 E 1, E 2 を設けた一例を説明したが、筒状部を、端面から入射された光を導光して面発光させる導光体として機能させるようにしてもよい。この場合、筒状部を透光性を有する透過性部材にて構成し、筒状部の前端または後端から光を入射させることで、外周面の一部に設けた発光領域が発光するようにすればよい。

【0555】

(変形例 17)

図 68 に示す変形例 17 のように、第 1 可動体 300 とは別の可動導光板 MGP (第 2 可動体) を備え、可動導光板 MGP は、第 1 可動体 300 の第 1 位置 P 1 と第 2 位置 P 2 との間の第 3 位置 P 3 に位置可能であり、第 1 可動体 300 を第 2 位置 P 2 に移動させるときには該第 1 可動体 300 の第 2 位置 P 2 への移動に干渉しない第 4 位置 P 4 に移動可能であるとしてもよい。例えば、可動導光板 MGP は、光が内部に導光されることで導光表示する導光板 (透明演出手段) であって、図示しない導光板用駆動機構によって第 3 位置 P 3 と第 4 位置 P 4 とで移動可能となっている。第 4 位置 P 4 は、図 68 に示すように、第 2 位置 P 2 よりも第 1 透過体 250 に近い位置である。図示しない導光板用駆動機構は、可動導光板 MGP の位置を検出する第 3 位置センサ及び第 4 位置センサ (判定手段) を備えている。

【0556】

図 69 に示す変形例 17 の可動体演出実行処理 (S347G) では、演出制御用 CPU 120 は、可動導光板 MGP の移動タイミングであるか否かを判定する (S71)。移動タイミングであると判定された場合 (S71; Yes) には、可動導光板 MGP の第 3 位置 P 3 から第 4 位置 P 4 への移動を開始させる (S72)。S72 の処理の後、可動導光板 MGP が第 4 位置 P 4 に到達したか否かを判定する (S73)。演出制御用 CPU 120 は、可動導光板 MGP が第 4 位置 P 4 に位置すると第 4 位置センサの検出信号がオンとなり、第 4 位置センサからの検出信号に基づいて、可動導光板 MGP が第 4 位置 P 4 に到達したことを判定することができる。可動導光板 MGP が第 4 位置 P 4 に到達している場合 (S73; Yes) には、第 1 可動体 300 の第 2 位置 P 2 への移動を開始し (S74)、第 1 可動体 300 の第 2 位置 P 2 での動作が実行される (S75)。

【0557】

一方、可動導光板 MGP が第 4 位置 P 4 に到達していない場合 (S73; No) には、第 1 可動体 300 の動作を制限する (S76)。演出制御用 CPU 120 は、可動導光板 MGP の第 4 位置 P 4 への移動開始から所定の第 1 時間が経過した後において第 4 位置センサからの検出信号がオンでない場合には、可動導光板 MGP が第 4 位置 P 4 に到達していないと判断すればよい。また、可動導光板 MGP の第 4 位置 P 4 への移動開始から第 2 時間 (但し、第 2 時間は第 1 時間よりも短い時間であって第 3 位置 P 3 から離れる時間を含

10

20

30

40

50

む時間である)が経過した後も第3位置センサでの検出信号がオフにならない場合には、可動導光板MGPが第3位置P3に止まったままであり、可動導光板MGPが第4位置P4に到達していないと判断してもよい。

【0558】

第1可動体300の動作を制限する(S76)内容としては、図69に示すように、第1可動体300を第1位置P1で動作させること、第1可動体300の第2位置P2への移動を中止すること、第1可動体300の動作を停止させたままとすることなどとすればよい。

【0559】

S76の処理の後、可動導光板MGPが動作異常であることを示す導光板動作異常フラグをオンにセットする(S77)。なお、可動導光板MGPの移動タイミングでない場合(S71;No)や、S75の処理の後や、S77の処理の後には、可動体演出実行処理を終了する。

10

【0560】

変形例17によれば、第1可動体300を第2位置P2に移動させるときには該第1可動体300の該第2位置P2への移動に干渉しない第4位置P4に移動可能であるので、遊技者に対して迫力のある可動体演出を提供することができる。このため、演出の効果を高めることができる。

【0561】

また、可動導光板MGPの第4位置P4が、第2位置P2よりも第1透過体250に近い位置である場合には、第1透過体250と第2透過体260との間に進入した第2位置P2よりも手前側の第4位置P4に可動導光板MGPが移動しているので、第1可動体300と可動導光板MGPとが進出した可動体演出を提供することができ、演出の効果を向上させることができる。

20

【0562】

可動導光板MGPは、光が内部に導光されることで導光表示する透明演出手段であるので、可動導光板MGPの導光表示により、演出の効果を向上させることができる。例えば、可動導光板MGPが第3位置P3に位置し、第1可動体300が第1位置P1に位置するとき、つまり、可動導光板MGPが第1位置P1の第1可動体300よりも手前側に位置するとき、可動導光板MGPの導光表示とその背後に位置する第1可動体300とによる可動体演出が実行可能であるので、遊技者に対して迫力のある可動体演出を提供することができる。また、可動導光板MGPが第4位置P4に位置し、第1可動体300が第2位置P2に位置するとき、つまり、進出した可動導光板MGPの導光表示とその背後で進出した第1可動体300とによる可動体演出が実行可能であるので、遊技者に対して迫力のある可動体演出を提供することができる。また、可動導光板MGPが第4位置P4に移動した後に、第1可動体300が第2位置P2に移動するという一連の可動体演出を提供できる。このため、演出の効果を向上させることができる。

30

【0563】

また、可動導光板MGPが第4位置P4に移動した後に、第1可動体300が第2位置P2に移動するという一連の可動体演出を提供できる。このため、演出の効果を向上させることができる。

40

【0564】

可動導光板MGPが第4位置P4に移動不可能の場合には、第1可動体300を第2位置P2に進出させることに替えて、第1可動体300を第1位置P1にて動作させることができる。このため、移動不可能な可動導光板MGPに第1可動体300が接触することを防止でき、第1可動体300や可動導光板MGPの破損を防止できる。また、第1可動体300が第1位置P1にて動作するので、可動体演出に対する違和感を低減できる。

【0565】

また、可動導光板MGPが第4位置P4に移動不可能の場合には、第1可動体300を第2位置P2に移動させないとしたり、第1可動体300を停止させたままとしたりするの

50

で、移動不可能な可動導光板MGPに第1可動体300が接触することを防止でき、第1可動体300や可動導光板MGPの破損を防止できる。

【0566】

また、可動導光板MGPが第3位置P3に位置するときと第4位置P4に位置するときとで、有利状態に制御される期待度（例えば、大当たり期待度など）が異なるようにしてもよい。これによれば、可動体演出に遊技者を注視させることができる。これにより、演出の効果を向上させることができる。

【0567】

また、可動導光板MGPが第4位置P4に位置するときには、遊技領域側発光部品（例えば、センター飾り枠52の発光部品（LED）、普通入賞球装置6Aや普通可変入賞球装置6Bの発光部品（LED）、遊技盤2の表面の少なくとも一部を発光させるための発光部品（LED）の少なくとも一つ）を消灯または該可動導光板MGPが第4位置P4に位置していないときよりも低い輝度で発光させるようにしてもよい。これによれば、可動体演出を目立たせることができる。このため、可動体演出に遊技者を注視させることができる。これにより、演出の効果を向上させることができる。

【0568】

また、可動導光板MGPが第4位置P4に位置するときには、開閉枠50の演出用LED9（開閉扉側発光部品）を消灯または該可動導光板MGPが第4位置P4に位置していないときよりも低い輝度で発光させるようにしてもよい。これによれば、可動体演出を目立たせることができる。このため、可動体演出に遊技者を注視させることができる。これにより、演出の効果を向上させることができる。

【0569】

また、動作検出手段（例えば、コントローラセンサユニット35A、プッシュセンサ35Bなど）による遊技者の動作の検出に基づいて、可動導光板MGPの第4位置P4への移動と第1可動体300の第2位置P2への移動とが実行可能であるとしてもよい。これによれば、演出の効果を向上させることができる。また、遊技者を遊技に参加させることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【0570】

（変形例18）

前記変形例17では、第4位置P4は図68に示すように第2位置P2よりも第1透過体250に近い位置としているが、これに限定されない。例えば、図70に示す変形例18のように、第4位置P4は、第1可動体300の移動経路から離れた位置であるとしてもよい。変形例18のように、可動導光板MGP（第2可動体）の第4位置P4が、第1可動体300の移動経路から離れた位置である場合でも、第1可動体300が第2位置P2に進出し、且つ、可動導光板MGPが第1可動体300の移動経路から離れた第4位置P4に位置するという可動体演出を提供することができ、演出の効果を向上させることができる。

【0571】

また、第2位置に進出した第1可動体300と該第1可動体300の移動経路から離れた位置に移動した透明演出手段が位置することによる可動体演出が実行可能であるので、遊技者に対して迫力のある可動体演出を提供することができる。

【0572】

また、特に図示しないが、開閉枠50における窓部51以外の領域に設けられ筒状部である第1筒状体252や第2筒状体253を支持する支持部として、例えば、開閉枠50の前面に突設され演出用LED9により発光する発光部を形成するLEDカバーを備えることで、筒状部が支持部としてのLEDカバーにより支持されるため、破損や不正行為を抑制できる。

【0573】

また、前記実施の形態では、板状部としての前透過板251は筒状部の前側の開口を閉鎖するように配置され、該前透過板251を透して遊技領域10の全域を視認可能な形態を

10

20

30

40

50

例示したが、板状部としての前透過板 251 は、筒状部の前側の開口を閉鎖する第 1 板状部と筒状部の外側に配置される第 2 板状部とから構成されていてもよい。

【0574】

また、前記実施の形態では、前透過板 251 は後透過板 261 に対し傾斜するように配置した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、以下の変形例 19、16 に示すように、前透過板 251 を後透過板 261 に対し略平行に配置してもよい。また、前透過板 251 の一部のみが傾斜し、他部は平行に配置されていてもよい。

【0575】

(変形例 19)

ここで、図 71 に基づいて、変形例 19 について説明する。図 71 は、(A)、(B) は変形例 19 の窓部ユニットを示す縦断面図である。

10

【0576】

図 71 (A) (B) に示す変形例 9 のように、前透過板 251 は、筒状部としての筒状体 252A の前側の開口を閉鎖する第 1 板状部 251A と、筒状体 252A の外側に配置される第 2 板状部 251B と、から構成されていてもよい。

【0577】

また、図 71 (A) に示すように、第 1 板状部 251A は後透過板 261 に対し傾斜するように配置し、第 2 板状部 251B は後透過板 261 に対し略平行に配置してもよい。さらに、図 71 (B) に示すように、第 1 板状部 251A 及び第 2 板状部 251B 双方を後透過板 261 に対し略平行に配置してもよい。

20

【0578】

また、前記実施の形態では、第 1 可動体 300 の下方に配置される第 2 可動体 400 や第 3 可動体 500L、500R は、演出位置へ移動した場合でも後透過板 261 よりも前側に位置しないように設けられている形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、前透過板 251 が、下方に向けて後側に傾斜するように配置されたものにおいて、第 1 可動体 300 を、本体部 302 の所定部が後透過板 261 の孔部 270 を介して後透過板 261 よりも前透過板 251 側に位置するまで前側に移動可能とするとともに、第 2 可動体 400 や第 3 可動体 500L、500R を、所定部が後透過板 261 の孔部 270 を介して後透過板 261 よりも前透過板 251 側に位置するまで前側に移動可能とするようにしてもよい。

30

【0579】

そしてこのようにした場合、各可動体を演出位置まで移動した状態において、第 1 可動体 300 の第 1 所定部は、第 2 可動体 400 や第 3 可動体 500L、500R の所定部よりも前側に位置するようにすることが好ましい。このようにすることで、前透過板 251 の傾斜に合わせて第 1 可動体 300 と第 2 可動体 (第 2 可動体 400 や第 3 可動体 500L、500R) の移動量を異ならせることができる。

【0580】

また、第 1 可動体 300、第 2 可動体 400 や第 3 可動体 500L、500R は、演出位置まで移動したときに遊技者の視線位置よりも下方に位置する場合、後透過板 261 よりも前側に移動することになると、演出位置まで移動した可動体により該可動体よりも下方の遊技領域 10 (特に、始動入賞口や大入賞口など) が見え難くなってしまう虞がある。よって、上記のように第 1 可動体 300 よりも下方の第 2 可動体 400 や第 3 可動体 500L、500R については、演出位置において第 1 可動体 300 よりも前側に突出しないように移動させることで、下方の遊技領域 10 の視認性を低下させることを防止することができる。

40

【0581】

また、前記実施の形態では、板状部としての前透過板 251 は、前面が平坦面状に形成されていたが、本発明はこれに限定されるものではなく、非平坦面状 (例えば、湾曲面状や球面状など) に形成されていてもよい。

【0582】

50

(変形例 20)

次に、図 7 2 に基づいて、変形例 20 について説明する。図 7 2 は、(A) は変形例 20 の窓部ユニットが第 1 視認位置に位置する状態を示す縦断面図、(B) は窓部ユニットが第 2 視認位置へ移動した状態を示す縦断面図である。

【0583】

前記実施の形態では、窓部ユニット 51 A は、開閉枠 50 に対し筒状部が前方に突出する状態で移動不能に設けられている形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、変形例 10 の窓部ユニット 51 B の第 1 透過体 250 のように、前透過板 251 が、後透過板 261 に対し前方に離れた位置に該後透過板 261 とほぼ平行をなすように位置する第 1 視認位置 (図 7 2 (A) 参照) と、後透過板 261 に対し上端が前側に傾斜する第 2 視認位置 (図 7 2 (B) 参照) と、の間で、下辺部に設けられた左右方向を向く回動軸 280 を中心として回動可能に設けられていてもよい。

10

【0584】

この場合、窓部ユニット 51 B の一部である第 1 透過体 250 は、第 1 視認位置から第 2 視認位置へ向けて遊技者側に突出可能に設けられているので、遊技者は第 1 透過体 250 が第 2 視認位置へ移動したことが分かりにくい。しかし、第 1 透過体 250 の第 2 視認位置への移動に応じて第 1 可動体 300 が前方に移動することで、第 1 透過体 250 が移動したことを認識しやすくなる。具体的に説明すると、例えば、前透過板 251 の傾倒角度が変化することで、可動体 LED 350 A から出射された光の前透過板 251 への入射角度が変化し、これにより前透過板 251 の背面で反射する光が増加し、後方にある遊技領域 10 の前面が照らされるばかりか、前方に出射される光量が低減することにより、遊技者側からの遊技領域 10 の視認性が向上する。

20

【0585】

また、第 1 透過体 250 の第 2 視認位置から第 1 視認位置への移動に応じて第 1 可動体 300 も後側へ戻ることで演出効果が向上する。また、外光 R の前透過板 251 に対する入射角度が変化することによっても、前透過板 251 で反射する光が変化し、前透過板 251 を通した第 1 可動体 300 や遊技領域 10 の視認態様が変化することにより、第 1 透過体 250 が前方へ移動したことを認識しやすくなる。

【0586】

また、第 1 透過体 250 と共に可動体も遊技者側に飛び出すので、インパクトを与えることができる。さらに、第 1 透過体 250 の下辺側は移動しないので、他の部位 (例えば、下方にある上皿 90 への遊技球の投入など) の邪魔になることを回避できる。

30

【0587】

変形例 20 では、図 7 2 に示すように第 1 透過体 250 のみを遊技者側に動作させる透過部材動作演出が実行可能であるが、これ以外に、第 1 透過体 250 と第 2 透過体 260 との両方を遊技者側に動作させる透過部材動作演出も実行可能としてもよい。

【0588】

例えば、図 7 3 に示す変形例 20 の可動体演出設定処理 (S323A) では、演出制御用 CPU 120 は、主基板 11 からの変動パターン指定コマンドに示された変動パターンに基づいて、スーパーリーチ B の変動パターンであるかを判定する (S501)。スーパーリーチ B の変動パターンであると判定された場合 (S501; Yes) には、枠動作演出の種類を決定する (S501A)。例えば、S501A の処理では、演出制御用 CPU 120 は、枠動作演出決定用乱数を示す数値データを抽出するとともに、この抽出した数値データと図 7 3 (B) に示す枠動作演出決定用テーブルとを用いて、枠動作演出を実行するか否かと、実行ありの場合にはその動作パターンとを決定する。

40

【0589】

図 7 3 (B) に示すように、スーパーリーチ B (ハズレ) 変動パターンの場合には、「一方透過部材動作パターン (第 1 透過体 250 のみが突出)」が 70% の確率で決定され、「両方透過部材動作パターン (第 1 透過体 250 及び第 2 透過体 260 が突出)」が 30% の確率で決定される。これに対して、スーパーリーチ B (大当たり) 変動パターンの場合には

50

、「一方透過部材動作パターン（第1透過体250のみが突出）」が30%の確率で決定され、「両方透過部材動作パターン（第1透過体250及び第2透過体260が突出）」が70%の確率で決定される。スーパーリーチB（大当たり）変動パターンの場合、スーパーリーチB（ハズレ）変動パターンの場合よりも、両方透過部材動作パターンによる枠動作演出が実行され易くなっており、両方透過部材動作パターンによる枠動作演出について、大当たりの期待感を持つことができ、遊技の興味が向上する。また、スーパーリーチA（大当たり）変動パターンの場合にも、一方透過部材動作パターンが実行されるため、一方透過部材動作パターン（第1透過体250のみが突出）による枠動作演出についても大当たりの期待感を持つことができ、遊技の興味が向上する。

【0590】

S501Aの処理の後、可動体演出の有無及び種類を決定する（S502）。例えば、S502の処理では、演出制御用CPU120は、可動体演出決定用乱数を示す数値データを抽出するとともに、この抽出した数値データと図73（C）に示す可動体演出決定用テーブルとを用いて、可動体演出を実行するか否かと、実行ありの場合にはその動作パターンとを決定する。

【0591】

図73（C）に示すように、スーパーリーチB（ハズレ）変動パターンの場合、「実行なし」が15%、「実行あり」で「第1動作パターンPTB-1（第1動作ACT1のみ）」が55%の確率で決定され、「実行あり」で「第2動作パターンPTB-2（第1動作ACT1後に第2動作ACT2）」が30%の確率で決定される。これに対して、スーパーリーチB（大当たり）変動パターンの場合、「実行なし」が10%、「実行あり」で「第1動作パターンPTB-1（第1動作ACT1のみ）」が20%の確率で決定され、「実行あり」で「第2動作パターンPTB-2（第1動作ACT1後に第2動作ACT2）」が70%の確率で決定される。大当たりの場合には、ハズレの場合よりも可動体演出が実行され易くなっており、可動体演出について大当たりの期待感を持つことができ、遊技の興味が向上する。また、スーパーリーチB（大当たり）変動パターンの場合、スーパーリーチB（ハズレ）変動パターンの場合よりも、「第2動作パターンPTB-2（第1動作ACT1後に第2動作ACT2）」の可動体演出が実行され易くなっており、第1可動体300が図51に示す第2動作ACT2を実行する可動体演出について、大当たりの期待感を持つことができ、遊技の興味が向上する。また、スーパーリーチB（大当たり）変動パターンの場合にも、「第1動作パターンPTB-1（第1動作ACT1のみ）」が実行されるため、第1可動体300が図51に示す第1動作ACT1を実行する可動体演出についても大当たりの期待感を持つことができ、遊技の興味が向上する。

【0592】

なお、スーパーリーチBの変動パターンに限らず、スーパーリーチAの変動パターンにおいて可動体演出が実行可能であるとしてもよい。また、スーパーリーチの変動パターンには、擬似連変動を有する変動パターンを含めるようにしてもよい。例えば、可動体演出の決定については、擬似連変動の回数が多いほど期待度が高くなるような決定割合にしてもよい。大当たりか否かと擬似連変動の回数とに応じて決定割合を異なるように設定すればよい。

【0593】

図73（A）に戻り、S502の処理の後、可動体演出が有りに決定されたか否かを判定する（S503）。可動体演出が有りに決定された場合（S503；Yes）には、可動体演出の実行有りを示す可動体演出フラグをオン状態にセットする（S504）。S504の処理の後、S502で決定された種類の可動体演出に対応する可動体演出パターンを設定する（S505）。つまり、S502において決定された動作パターンPTB-1又はPTB-2を設定する。S501にてスーパーリーチ変動パターンでないと判定された場合（S501；No）や、S503にて可動体演出が無しの場合（S503；No）や、S505の処理の後には、可動体演出設定処理を終了する。

【0594】

変形例 20 では、少なくとも第 1 透過体 250 を遊技者側に動作させる透過部材動作演出が実行可能であり、この透過部材動作演出が実行されたことにより、第 1 可動体 300 を第 1 透過体 250 と第 2 透過体 260 との間に移動可能であるので、遊技者に対して迫力のある可動体演出を提供することができる。このため、演出の効果を高めることができる。

【0595】

また、透過部材動作演出は、第 1 透過体 250 のみを遊技者側に動作させる演出、または、第 1 透過体 250 と第 2 透過体 260 との両方を遊技者側に動作させる演出であるので、遊技者に対して迫力のある透過部材動作演出を提供することができる。このため、演出の効果を高めることができる。

【0596】

また、透過部材動作演出としては、第 1 透過体 250 のみを遊技者側に動作させる一方透過部材動作パターンと、第 1 透過体 250 と第 2 透過体 260 との両方を遊技者側に動作させる両方透過部材動作パターンとがあり、一方透過部材動作パターンと両方透過部材動作パターンとで、有利状態に制御される期待度（例えば、大当たり期待度など）が異なるので、透過部材動作演出に遊技者を注視させることができる。これにより、演出の効果を向上させることができる。

【0597】

また、透過部材動作演出の実行と、動作検出手段（例えば、コントローラセンサユニット 35A、プッシュセンサ 35B など）による遊技者の動作の検出とに基づいて、第 1 可動体 300 を第 1 透過体 250 と第 2 透過体 260 との間に移動可能であるとしてもよい。この場合は、演出の効果を向上させることができる。また、遊技者を遊技に参加させることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【0598】

また、透過部材動作演出が実行されて第 1 可動体 300 が第 1 透過体 250 と第 2 透過体 260 との間に移動する第 1 動作パターンと、透過部材動作演出が実行されて第 1 可動体 300 が第 1 透過体 250 と第 2 透過体 260 との間に移動しない第 2 動作パターンとが実行可能であるとしてもよい。この場合には、可動体演出にバリエーションを持たせることができ、可動体演出の興趣を向上させることができる。これにより、演出の効果を向上させることができる。また、第 1 動作パターンと第 2 動作パターンとで、有利状態に制御される期待度が異なるので、可動体演出に遊技者を注視させることができる。これにより、演出の効果を向上させることができる。

【0599】

また、透過部材動作演出を実行するときには、遊技領域側発光部品（例えば、センター飾り枠 52 の発光部品（LED）、普通入賞球装置 6A や普通可変入賞球装置 6B の発光部品（LED）、遊技盤 2 の表面の少なくとも一部を発光させるための発光部品（LED）の少なくとも一つ）を消灯または該透過部材動作演出を実行していないときよりも低い輝度で発光させるようにしてもよい。この場合には、透過部材動作演出を目立たせることができる。このため、透過部材動作演出に遊技者を注視させることができる。これにより、演出の効果を向上させることができる。

【0600】

また、透過部材動作演出を実行するときには、開閉扉側発光部品（開閉枠 50 の演出用 LED9）を消灯または該透過部材動作演出を実行していないときよりも低い輝度で発光させるようにしてもよい。この場合には、透過部材動作演出を目立たせることができる。このため、透過部材動作演出に遊技者を注視させることができる。これにより、演出の効果を向上させることができる。

【0601】

また、透過部材動作演出を実行するときには、窓部 51 の窓部側発光部品を点灯または該透過部材動作演出を実行していないときよりも高い輝度で発光させるようにしてもよい。この場合には、透過部材動作演出を目立たせることができる。このため、透過部材動作演出に遊技者を注視させることができる。これにより、演出の効果を向上させることができ

10

20

30

40

50

る。

【0602】

また、第1透過体250が遊技者側に動作したことを検出する検出手段（例えば、第1透過体用位置センサなど）を備え、第1透過体250が遊技者側に動作したことが検出された場合に、第1可動体300の第1透過体250と第2透過体260との間への移動が実行されるようにしてもよい。この場合には、第1透過体250が遊技者側に動作した後に、第1可動体300が第1透過体250と第2透過体260との間に移動するという一連の可動体演出を適切に実行することができる。このため、演出の効果を向上させることができる。また、第1透過体250が遊技者側に動作していないときには、第1可動体300が第1透過体250と第2透過体260との間に移動しないので、第1透過体250と第1可動体300の破損を防止できる。

10

【0603】

（変形例21）

図74に示す変形例21のように、開閉枠50（枠体）は、動作可能な枠側可動体SL，SR（枠側可動手段）を備える。枠側可動体SL，SRは、図示しない枠側可動体用駆動機構によって、図75（A）に破線で示す非突出状態と、図75（A）に実線で示す突出状態とに変位可能となっている。また、第1可動体300が第1透過体250と第2透過体260との間に進入することに関連して枠側可動体SL，SRを動作させる枠連動演出（単に、連動演出と呼ぶこともある）を実行可能であるようにしてもよい。この枠連動演出では、第1可動体300が第1透過体250と第2透過体260との間に進入するタイミングと、枠側可動体SL，SRの動作を開始するタイミングとを合わせる演出となっている。つまり、第1可動体300の第2位置P2への第1動作ACT2と、枠側可動体SL，SRが図75（A）に実線で示す突出状態になる動作とが同期しており、両動作が開始する際の連動感に優れた枠連動演出を提供することができる。

20

【0604】

例えば、図76に示す変形例21の可動体演出設定処理（S323A）では、演出制御用CPU120は、主基板11からの変動パターン指定コマンドに示された変動パターンに基づいて、スーパーリーチBの変動パターンであるかを判定する（S501）。スーパーリーチBの変動パターンであると判定された場合（S501；Yes）には、可動体演出の有無及び種類を決定する（S502）。例えば、S502の処理では、演出制御用CPU120は、可動体演出決定用乱数を示す数値データを抽出するとともに、この抽出した数値データと図76（B）に示す可動体演出決定用テーブルとを用いて、可動体演出を実行するか否かと、実行ありの場合にはその動作パターンとを決定する。

30

【0605】

図76（B）に示すように、スーパーリーチB（ハズレ）変動パターンの場合には、「実行なし」が15%、「実行あり」で「第1動作パターンPTB-1（第1動作ACT1のみ）」が55%の確率で決定され、「実行あり」で「第2動作パターンPTB-2（第1動作ACT1後に第2動作ACT2）」が30%の確率で決定される。これに対して、スーパーリーチB（大当たり）変動パターンの場合には、「実行なし」が10%、「実行あり」で「第1動作パターンPTB-1（第1動作ACT1のみ）」が20%の確率で決定され、「実行あり」で「第2動作パターンPTB-2（第1動作ACT1後に第2動作ACT2）」が70%の確率で決定される。大当たりの場合には、ハズレの場合よりも可動体演出が実行され易くなっており、可動体演出について大当たりの期待感を持つことができ、遊技の興趣が向上する。また、スーパーリーチB（大当たり）変動パターンの場合には、スーパーリーチB（ハズレ）変動パターンの場合よりも、「第2動作パターンPTB-2（第1動作ACT1後に第2動作ACT2）」の可動体演出が実行され易くなっており、第1可動体300が図51に示す第2動作ACT2を実行する可動体演出について、大当たりの期待感を持つことができ、遊技の興趣が向上する。また、スーパーリーチB（大当たり）変動パターンの場合にも、「第1動作パターンPTB-1（第1動作ACT1のみ）」が実行されるため、第1可動体300が図51に示す第1動作ACT1を実行する可動体演出につ

40

50

いても大当りの期待感を持つことができ、遊技の興味が向上する。

【0606】

なお、スーパーリーチBの変動パターンに限らず、スーパーリーチAの変動パターンにおいて可動体演出が実行可能であるとしてもよい。また、スーパーリーチの変動パターンには、擬似連変動を有する変動パターンを含めるようにしてもよい。例えば、可動体演出の決定については、擬似連変動の回数が多いほど期待度が高くなるような決定割合にしてもよい。大当たりか否かと擬似連変動の回数とに応じて決定割合を異なるように設定すればよい。

【0607】

S502の処理の後、可動体演出が有りに決定されたか否かを判定する(S503)。可動体演出が有りに決定された場合(S503; Yes)には、可動体演出の実行有りを示す可動体演出フラグをオン状態にセットする(S504)。

【0608】

S504の処理の後、第2動作パターンPTB-2に決定されたか否かを判定する(S504A)。第2動作パターンPTB-2に決定された場合(S504A; Yes)には、枠側可動体SL, SRが動作する演出である枠側可動体演出の種類を決定する(S504B)。例えば、S504Bの処理では、演出制御用CPU120は、枠側可動体演出決定用乱数を示す数値データを抽出するとともに、この抽出した数値データと図76(C)に示す枠側可動体演出決定用テーブルとを用いて、枠側可動体演出を実行するか否かと、実行ありの場合にはその動作パターンとを決定する。

【0609】

図76(C)に示すように、スーパーリーチB(ハズレ)変動パターンの場合には、「非連動パターン(第1可動体300のみが動作)」が80%の確率で決定され、「連動パターン(第1可動体300と枠側可動体SL, SRとが連動)」が20%の確率で決定される。これに対して、スーパーリーチB(大当たり)変動パターンの場合には、「非連動パターン(第1可動体300のみが動作)」が20%の確率で決定され、「連動パターン(第1可動体300と枠側可動体SL, SRとが連動)」が80%の確率で決定される。スーパーリーチB(大当たり)変動パターンの場合には、スーパーリーチB(ハズレ)変動パターンの場合よりも、連動パターンによる枠動作演出が実行され易くなっており、第1可動体300と枠側可動体SL, SRとが連動する連動演出について、大当りの期待感を持つことができ、遊技の興味が向上する。また、スーパーリーチB(大当たり)変動パターンの場合にも、枠側可動体SL, SRが動作せずに第1可動体300のみが動作する非連動演出についても大当りの期待感を持つことができ、遊技の興味が向上する。

【0610】

S504Bの処理の後、S502で決定された種類の可動体演出に対応する可動体演出パターンを設定する(S505)。つまり、S502において決定された動作パターンPTB-1又はPTB-2を設定する。S501にてスーパーリーチ変動パターンでないと判定された場合(S501; No)や、S503にて可動体演出が無しの場合(S503; No)や、S505の処理の後には、可動体演出設定処理を終了する。

【0611】

変形例21では、第1可動体300が第1透過体250と第2透過体260との間に進入することに関連して枠体の枠側可動手段を動作させる枠連動演出を実行可能であるので、遊技者に対して迫力のある枠連動演出を提供することができる。このため、演出の効果を高めることができる。

【0612】

また、第1可動体300が第1透過体250と第2透過体260との間に進入したときに、枠側可動手段を動作させる連動パターンと、枠側可動手段を動作させない非連動パターンとが実行可能であるので、枠連動演出にバリエーションを持たせることができ、枠連動演出の興味が向上させることができる。これにより、演出の効果を向上させることができる。

【0613】

また、連動パターンと非連動パターンとで、有利状態に制御される期待度（例えば、大当り期待度など）が異なるので、枠連動演出に遊技者を注視させることができる。これにより、演出の効果を向上させることができる。

【0614】

また、第1可動体300が第1透過体250と第2透過体260との間に進入するタイミングと、枠側可動手段の動作を開始するタイミングとを合わせることで、両動作が開始する際の連動感に優れた枠連動演出を提供することができる。このため、演出の効果を向上させることができる。

【0615】

なお、第1透過体250と第2透過体260との間に進入した第1可動体300を戻すタイミングと、枠側可動手段の動作前を戻すタイミングとを合わせるとしてもよい。この場合には、両動作が終了する際の連動感に優れた枠連動演出を提供することができる。このため、演出の効果を向上させることができる。

【0616】

また、第1可動体300が第1透過体250と第2透過体260との間に進入することに関連して枠体の操作手段（例えば図74に示す打球操作ハンドルHB）の少なくとも一部が動作する枠連動演出を実行可能であるとしてもよい。ここでは、図75（B）に示すように打球操作ハンドルHBの少なくとも一部が突出する動作としている。なお、操作手段の動作は、例えば、その操作手段（例えば図74に示す打球操作ハンドルHB）の少なくとも一部が振動、揺動、進出、後退及び移動のうちの少なくとも一つの動作とすればよい。これによれば、操作手段の動作が遊技者に直接的に伝達されることから、遊技者に対してより迫力のある枠連動演出を提供することができる。このため、演出の効果を高めることができる。なお、操作手段としては打球操作ハンドルHBに限らず、スティックコントローラ31A、プッシュボタン31Bなどとしてもよい。

【0617】

また、動作検出手段（例えば、コントローラセンサユニット35A、プッシュセンサ35Bなど）による遊技者の動作の検出に基づいて、第1可動体300を第1透過体250と第2透過体260との間に進入可能であるとしてもよい。この場合は、演出の効果を向上させることができる。また、遊技者を遊技に参加させることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【0618】

（変形例22）

図77（A）、（B）に示す変形例22のように、第1可動体300は、第1透過体250と第2透過体260との間に位置しないときと、第1透過体250と第2透過体260との間に位置するときとで、その大きさが異なっている。例えば、第1可動体300は、該第1可動体300の上部が上方向に進出可能であり、且つ、該第1可動体300の下部が下方向に進出可能であり、上下方向に拡張可能とするものである。詳しくは、第1可動体300は、第1透過体250と第2透過体260との間に位置しないとき、例えば第1位置P1にあるときには、第2透過体260の孔部270（図24に示す後透過板261に形成された孔部270）の開口径（開口の縦方向の長さLY）よりも小さい縦方向の長さLWであり、孔部270に進入直前の位置では縦方向の長さがLX（但し、各長さはLY>LX>LWである）となり、第1透過体250と第2透過体260との間に位置するときには、孔部270の開口径（開口の縦方向の長さLY）よりも大きい縦方向の長さLZとなる。例えば、第1可動体300は、孔部270から出た後に縦方向が長さLZに拡張されている。なお、第1可動体300は、第1透過体250と第2透過体260との間に位置しないときには、第1位置P1から一定速度で第2位置P2に向かうようにしてもよいし、孔部270に進入するまでは速度が徐々に大きくなり該孔部270に進入した後はそれよりも大きい速度で移動するようにしてもよい。

【0619】

変形例 22 によれば、第 1 可動体 300 の大きさが、第 1 透過体 250 と第 2 透過体 260 との間に位置しないときと、第 1 透過体 250 と第 2 透過体 260 との間に位置するときとで、異なっているので、可動体演出を向上させることができる。特に、第 1 可動体 300 は、第 1 透過体 250 と第 2 透過体 260 との間に位置しないときには、孔部 270 の開口径よりも小さいが、第 1 透過体 250 と第 2 透過体 260 との間に位置するときには、孔部 270 の開口径よりも大きくなるので、遊技者側で大きくなった第 1 可動体 300 を見せることができ、より迫力のある可動体演出を提供することができる。

【0620】

(変形例 23)

図 78 に示す変形例 23 のように、第 1 可動体 300 は、第 2 透過体 260 の孔部 270 を進入する際には小さくなっており、第 1 透過体 250 と第 2 透過体 260 との間に位置しないときと、第 1 透過体 250 と第 2 透過体 260 との間に位置するときとの両方で、その大きさが孔部 270 よりも大きくなっている。例えば、第 1 可動体 300 は、第 1 透過体 250 と第 2 透過体 260 との間に位置しないとき（例えば第 1 位置 P1 にあるとき）の縦方向の長さが L2 であり、第 1 透過体 250 と第 2 透過体 260 との間に位置するとき（例えば第 2 位置 P2 にあるとき）の縦方向の長さも L2 であり、いずれも孔部 270 よりも大きくなっている（孔部 270 の開口径（開口の縦方向の長さ L1 よりも大きくなっている）。なお、第 1 可動体 300 は、孔部 270 よりも大きければ、第 1 位置 P1 と第 2 位置 P2 とで同じ大きさでなくてもよい。

【0621】

変形例 23 によれば、孔部 270 の開口径よりも大きかった第 1 可動体 300 が、一旦、孔部 270 の開口径よりも小さくなって該孔部 270 を通過し、第 2 位置 P2 にて孔部 270 の開口径よりも大きくなるので、変化に意外性のある可動体演出を提供することができる。このため、可動体演出を向上させることができる。

【0622】

なお、変形例 22、変形例 23 では、第 1 可動体 300 は上下方向に拡張しているが、上下、左右、斜め等の少なくとも一方に拡張するようにしたり、変形するようにしたりしてもよい。また、第 1 可動体 300 は、その少なくとも一部が進出方向を回転軸として回転可能に構成され、時計方向に回転するとその時計方向の回転によって外周側が拡張され（例えば、第 1 可動体 300 の羽根部が放射方向あるいは周方向などに進出されるなど）、それとは反対に反時計回りに回転するとその反時計方向の回転によって外周側が縮小され（例えば、第 1 可動体 300 の羽根部が回転中心方向あるいは周方向などに収納されるなど）としてもよい。

【0623】

また、以上説明したように、本実施の形態のパチンコ遊技機 1 では、遊技領域 10 を視認するための窓部 51 と、動作可能に設けられた演出表示装置 5X、5Y と、演出表示装置 5X、5Y を制御するための演出制御用 CPU 120 と、を備え、窓部 51 は、第 1 透過体 250 と該第 1 透過体 250 よりも前記遊技領域 10 側に配置され孔部 270 が形成された第 2 透過体 260 と、を有し、演出制御用 CPU 120 は、後透過板 261 の背面側の位置で待機状態の演出表示装置 5X、5Y を、該演出表示装置 5X、5Y の所定部が後透過板 261 の孔部 270 を介して後透過板 261 よりも前透過板 251 側に位置するまで前側に移動させる第 3 制御を実行可能である。

【0624】

このようにすることで、演出表示装置 5X、5Y の所定部を第 2 透過体 260 の後透過板 261 よりも第 1 透過体 250 側に位置するまで移動させることが可能であることにより、遊技者によりインパクトを与えることができるため、演出の効果を向上させることができる。

【0625】

また、演出表示装置 5X、5Y は、表示部が中央側を向くように若干傾斜した状態のまま後透過板 261 よりも前透過板 251 側の位置に移動することが可能である。このように

10

20

30

40

50

することで、演出表示装置 5 X, 5 Y の移動を好適に見せることができる。

【0626】

また、演出制御用 CPU 120 は、前記第 3 制御を実行した後、演出表示装置 5 X, 5 Y を、前記第 3 制御における移動方向（前後方向）に対し交差する方向（左右方向）に移動させる第 4 制御を実行可能である。このようにすることで、表示部の表示内容を遊技者以外にも視認可能とすることができる。

【0627】

また、前述したように、後透過板 261 は、遊技盤面 200 A との間を遊技球が流下可能となるように盤面板 200 の前側に対向して配置され、遊技盤面 200 A との間に遊技球の流下領域を形成するものであるため、孔部 270 は、遊技領域 10 において遊技球の流下領域に対応しない演出領域（盤面板 200 に形成された開口 2c）に対応する位置に形成される。つまり、遊技球の流下領域を確保する必要があるため孔部 270 を大きくするには限界があり、また、演出表示装置 5 X, 5 Y を孔部 270 に通過させるためには、演出表示装置 5 X, 5 Y を孔部 270 よりも大きくすることはできない。

【0628】

よって、本発明のように、演出表示装置 5 X, 5 Y を前側へ移動させる第 3 制御を行った後、演出表示装置 5 X, 5 Y の所定部の少なくとも一部（本実施の形態では全体）を、第 2 透過体 260 よりも前側で第 1 制御における移動方向（前方向）とは異なる方向（左右方向）に移動させる第 4 制御を行うことにより、孔部 270 を必要以上に大きくすることなく、しかも後透過板 261 よりも前側の遊技者に近い位置にて、演出表示装置 5 X, 5 Y の表示部を見せることができるため、遊技者により迫力ある演出を提供することができる。

【0629】

また、左右の演出表示装置 5 X, 5 Y を孔部 270 を介して前側に移動させるために、一旦中央寄りに移動させてから孔部 270 を通過させるので、孔部 270 を必要以上に大きくすることなく演出表示装置 5 X, 5 Y を通過可能とすることができる。そして、孔部 270 を通過した後、さらに演出表示装置 5 X, 5 Y を左右方向へ移動させることができるため、孔部 270 の位置に制限されることなく、所望の位置（例えば、中央の演出表示装置 5 A の視認を妨げない、あるいは隠蔽する位置など）にて、表示部に表示した画像を見せることができる。また、移動後は、演出表示装置 5 X, 5 Y の後方に演出表示装置 5 A が位置するので、奥行き感を生じさせることができる。

【0630】

また、第 3 制御を実行することにより演出表示装置 5 X, 5 Y の表示部が遊技領域 10 よりも前側に配置されるので、例えば、左打ちや右打ちなどの報知だけでなく、所定位置に設けられた入賞領域に向けて遊技球を狙って打ち出させる報知画像などを、遊技領域 10 の前側から、かつ、狙い箇所の近くで表示することができる。

【0631】

また、演出表示装置 5 X, 5 Y の移動を案内するレール部材（図示略）は、待機状態から第 1 動作状態に変化する際、また第 1 動作状態から第 2 動作状態に変化する際において、演出表示装置 5 X, 5 Y と後透過板 261 との接触を防止する接触防止手段として機能している。このようにすることで、演出表示装置 5 X, 5 Y と第 2 透過体 260 の後透過板 261 とが接触して破損することを防止することができる。

【0632】

また、前記実施の形態では、表示装置の一例として、演出図柄の変動表示が可能な演出表示装置 5 A の側方に補助的に設けられる演出表示装置 5 X, 5 Y を適用した形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、表示装置は、演出表示装置 5 A を対象としてもよいし、演出表示装置 5 A, 5 X, 5 Y とは別個に設けた演出用の表示装置（例えば、可動体などに搭載される表示装置など）であってもよい。また、このように演出制御基板 12 に接続される演出用の表示装置に限らず、第 1 特別図柄表示器 4 A、第 2 特別図柄表示器 4 B、普通図柄表示器 20、第 1 保留表示器 25 A、第 2 保留表示器 25 B、普

10

20

30

40

50

図保留表示器 2 5 C など主基板 1 1 に接続される各種表示装置であってもよい。

【0 6 3 3】

また、前記実施の形態では、第 3 制御において、演出表示装置 5 X, 5 Y が後透過板 2 6 1 よりも前側まで移動する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、このような演出表示装置 5 X, 5 Y の移動に応じて、表示画面の表示態様を変化させる（例えば、演出表示装置 5 X, 5 Y の前方への移動に応じて画像を拡大したり、図柄やキャラクタを動かしたり、背景色を変化させたりするなど）表示制御を行うことで、表示装置の移動と表示画像の変化とによって演出効果を向上させることが可能となる。

【0 6 3 4】

また、前記実施の形態では、演出表示装置 5 X, 5 Y を第 1 動作状態に変化させたときに、演出表示装置 5 X, 5 Y 全体が後透過板 2 6 1 よりも前側に位置するようになっていたが、本発明はこれに限定されるものではなく、演出表示装置 5 X, 5 Y の所定部（例えば、表示部）のみが後透過板 2 6 1 よりも前側に位置するようにしてもよい。

【0 6 3 5】

また、前記実施の形態では、第 4 制御において、演出表示装置 5 X, 5 Y を左右方向に移動させた後、表示部が外側方を向くように回動させる形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、演出表示装置 5 X, 5 Y の表示部が前透過板 2 5 1 に沿うように回動させるようにしてもよく、このようにすることで、表示部をより遊技者側に近づけることが可能となる。

【0 6 3 6】

また、前記実施の形態では、演出表示装置 5 X, 5 Y は、前後左右方向に略平行に移動可能に設けられた形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、第 3 制御において前後方向に向けて上方または下方に傾斜するように移動させてもよい。また、第 4 制御において、上方または下方に移動させるようにしてもよい。

【0 6 3 7】

また、前記実施の形態では、演出表示装置 5 X, 5 Y のみが後透過板 2 6 1 よりも前側まで移動する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、演出表示装置 5 A や他の表示装置が後透過板 2 6 1 よりも前側に移動するようにしてもよい。

【0 6 3 8】

また、前記実施の形態では、可動体としての演出表示装置 5 X, 5 Y は、非動作状態において遊技盤 2 の背面側に設けられている形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、盤面板 2 0 0 の遊技盤面 2 0 0 A よりも前側に設けられているものであってもよい。

【0 6 3 9】

また、前記実施の形態では、演出表示装置 5 X, 5 Y は、第 4 制御の実行後、正面から見たときに遊技領域 1 0 における遊技球の流下領域に対応する位置に配置される形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、第 4 制御の実行後、正面から見たときに遊技領域 1 0 における遊技球の流下領域に対応する位置以外（演出領域に対応する位置）、つまり、孔部 2 7 0 に対応する領域内で演出表示装置 5 X, 5 Y を移動させるようにすることが好ましい。

【0 6 4 0】

また、このようにすることで、図 4 0 にて可動体を一例として説明したように、例えば、演出表示装置 5 X, 5 Y の動作中、つまり、第 3 制御や第 4 制御の実行中に動作エラー等が発生し、開閉枠 5 0 を開放してメンテナンスを行う必要が生じた場合であっても、後透過板 2 6 1 に接触することなく開閉枠 5 0 を開放できるため、後透過板 2 6 1 や演出表示装置 5 X, 5 Y が破損することを防止できる。

【0 6 4 1】

前記実施の形態では、演出表示装置 5 X, 5 Y を孔部 2 7 0 に対応する領域内で移動させるため、後透過板 2 6 1 に接触することなく開閉枠 5 0 を開放できる形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、開閉枠 5 0 を開閉する際に第 2 透過体に接触し

10

20

30

40

50

ないようになっていればよい。

【0642】

例えば、主基板11に、開閉枠50の開放を検出するための扉開放検出スイッチ（図示略）を接続するとともに、主基板11は、扉開放検出スイッチにより開閉枠50の開放を検出したことに基づいて、開閉枠50が開放されたことを示す扉開放中指定コマンドを演出制御基板12に送信するようにする。そして、演出制御用CPU120は、第3制御や第4制御を実行しているときに扉開放中指定コマンドを受信した場合演出表示装置5X、5Yを待機位置へ移動させる制御を行うようにしてもよい。

【0643】

これによれば、例えば、演出表示装置5X、5Yの第3制御や第4制御を実行しているときに、演出表示装置5X、5Yの動作異常が発生して該演出表示装置5X、5Yが後透過板261の前側で動かなくなったり、遊技領域10内で球詰まりが生じたりするなどして、開閉枠50を開放してメンテナンスを行う必要が生じた場合であっても、開閉枠50を開放する際に演出表示装置5X、5Yが後透過板261と接触しない位置（例えば、待機位置等）に向けて退避するため、後透過板261や演出表示装置5X、5Yが破損することを防止できる。

【0644】

さらに、開閉枠50を開放する際に、球詰まりにより数珠繋ぎ状態で滞留していた遊技球が落下したとしても、第3制御により後透過板261よりも前側、つまり、遊技領域10よりも前側に移動していた演出表示装置5X、5Yが待機位置側へ退避することにより、落下した遊技球が演出表示装置5X、5Yに衝突することを回避できるため、遊技球との衝突により演出表示装置5X、5Yが破損したり、遊技球が演出表示装置5X、5Yとの衝突により跳ねて盤面板200の開口2cを介して盤面板200の背面側に進入してしまうことを防止できる。

【0645】

また、演出制御用CPU120は、第1可動体300の第1制御や第2制御、または演出表示装置5X、5Yの第3制御や第4制御を実行しているときに扉開放中指定コマンドを受信した場合、第1可動体300や演出表示装置5X、5Yを待機位置へ移動させるだけでなく、実行中の演出表示を中断して、少なくとも第1可動体300や演出表示装置5X、5Yが後透過板261よりも後側に移動するまで、開閉枠50の開放を規制する報知（例えば、「開閉枠を開放しないでください」なる音声を出したり演出表示装置5X、5Yなどにメッセージを表示したりする）を行うようにしてもよい。

【0646】

また、開閉枠50を閉鎖状態にロックするためのロック機構等を設け、演出制御用CPU120は、第1可動体300の第1制御や第2制御、または演出表示装置5X、5Yの第3制御や第4制御を実行しているときに扉開放中指定コマンドを受信した場合、ロック機構によりロックして開閉枠50の開放を規制するようにしてもよい。

【0647】

（A1）遊技が可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機など）であって、遊技領域を視認可能な窓部（例えば、窓部51）と、可動体（例えば、第1可動体300など）と、を備え、

前記窓部は、第1透過部材（例えば、第1透過体250）と、該第1透過部材よりも前記遊技領域側に設けられ、孔部（例えば、孔部270）または切欠部が形成された第2透過部材（例えば、第2透過体260）と、を有し、該第1透過部材と該第2透過部材との間に形成された空間（例えば、空間部S）に前記孔部または前記切欠部を介して前記可動体の少なくとも一部が進入可能であり、

前記可動体は、前記第1透過部材と前記第2透過部材との間に進入しない第1位置に動作する第1動作と、前記第1透過部材と前記第2透過部材との間に進入する第2位置に動作する第2動作と、が実行可能であり（例えば、S323A、S172の処理を実行する演

10

20

30

40

50

出制御用CPU120により、図51に示すように第1可動体300は、第1位置P1に移動する第1動作ACT1と、第2位置P2に動作する第2動作ACT2と、が実行可能であるなど）、

前記第1動作と前記第2動作とで動作速度が異なる（例えば、図52（A）に示すように第1動作での第1速度V1と第2動作での第2速度V2とが異なるなど）。

この構成によれば、演出の効果を向上させることができる。

【0648】

（A2）遊技が可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機など）であって、遊技領域を視認可能な窓部（例えば、窓部51）と、

可動体（例えば、第1可動体300など）と、

発光手段（例えば、可動体LED350A、350B、350CL、350CR、350DL、350DRなど）と、を備え、

前記窓部は、第1透過部材（例えば、第1透過体250）と、該第1透過部材よりも前記遊技領域側に設けられ、孔部（例えば、孔部270）または切欠部が形成された第2透過部材（例えば、第2透過体260）と、を有し、該第1透過部材と該第2透過部材との間に形成された空間（例えば、空間部S）に前記孔部または前記切欠部を介して前記可動体の少なくとも一部が進入可能であり、

前記可動体は、前記第1透過部材と前記第2透過部材との間に進入しない第1位置に動作する第1動作と、前記第1透過部材と前記第2透過部材との間に進入する第2位置に動作する第2動作と、が実行可能であり（例えば、S323A、S172の処理を実行する演出制御用CPU120により、図51に示すように第1可動体300は、第1位置P1に移動する第1動作ACT1と、第2位置P2に動作する第2動作ACT2と、が実行可能であるなど）、

前記第1動作と前記第2動作とで動作に伴う前記発光手段の発光態様が異なる（例えば、図52（B）に示すように第1動作での第1発光態様I1と第2動作での第2発光態様I2とが異なるなど）。

この構成によれば、演出の効果を向上させることができる。

【0649】

（A3）遊技が可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機など）であって、遊技領域を視認可能な窓部（例えば、窓部51）と、

可動体（例えば、第1可動体300など）と、

演出音を出力可能な音出力手段（例えば、スピーカ8L、8Rなど）と、を備え、

前記窓部は、第1透過部材（例えば、第1透過体250）と、該第1透過部材よりも前記遊技領域側に設けられ、孔部（例えば、孔部270）または切欠部が形成された第2透過部材（例えば、第2透過体260）と、を有し、該第1透過部材と該第2透過部材との間に形成された空間（例えば、空間部S）に前記孔部または前記切欠部を介して前記可動体の少なくとも一部が進入可能であり、

前記可動体は、前記第1透過部材と前記第2透過部材との間に進入しない第1位置に動作する第1動作と、前記第1透過部材と前記第2透過部材との間に進入する第2位置に動作する第2動作と、が実行可能であり（例えば、S323A、S172の処理を実行する演出制御用CPU120により、図51に示すように第1可動体300は、第1位置P1に移動する第1動作ACT1と、第2位置P2に動作する第2動作ACT2と、が実行可能であるなど）、

前記第1動作と前記第2動作とで動作に伴う前記音出力手段の演出音が異なる（例えば、図52（C）に示すように第1動作ACT1での第1演出音態様（例えば音量V01）と第2動作ACT2での第2演出音態様（例えば音量V02）とが異なるなど）。

この構成によれば、演出の効果を向上させることができる。

【0650】

（A4）上記（A1）～（A3）のいずれかの遊技機において、

表示演出を実行可能な表示手段（例えば、演出表示装置 5 A など）が前記窓部を介して視認可能に配置され、

前記可動体は、前記表示手段に重畳しない位置または一部が前記表示手段に重畳する位置である原点位置に位置可能であり、該原点位置から前記第 1 位置または前記第 2 位置に動作可能である、ようにしてもよい。

この構成によれば、遊技者に対して迫力のある可動体演出を提供することができる。

【0651】

（A5）上記（A1）～（A4）のいずれかの遊技機において、

前記可動体がいずれの位置にあっても遊技に関する特定遊技情報（例えば、小図柄、第 4 図柄、右打ち表示、保留表示などのうちの少なくとも一つ）を表示する特定遊技情報表示手段（例えば、図 1 の特定遊技情報表示領域 5 Z など）を備える、ようにしてもよい。

この構成によれば、迫力のある可動体演出を提供できるだけでなく、遊技に関する特定遊技情報、つまり遊技者にとって重要な遊技情報を、常時遊技者に見せることができる。このため、重要な遊技情報が可動体演出で視認不可能になることを防止できる。

【0652】

（A6）上記（A1）の遊技機において、

前記第 2 動作の動作速度は前記第 1 動作の動作速度よりも大きい（例えば、図 5 2（A）の第 2 速度 V2 は第 1 速度 V1 よりも大きいなど）、ようにしてもよい。

この構成によれば、迫力のある可動体演出を提供できる。

【0653】

（A7）上記（A1）の遊技機において、

前記第 2 動作の動作速度は前記第 1 動作の動作速度よりも小さい（例えば、図 5 2（A）の第 2 速度 V2 は第 1 速度 V1 よりも小さいなど）、ようにしてもよい。

この構成によれば、可動体の第 2 動作による故障を低減することができる。

【0654】

（A8）上記（A2）の遊技機において、

前記発光手段は前記可動体に設けられ、

前記第 2 動作の方が前記第 1 動作よりも前記発光手段の発光輝度が低い（例えば、図 5 2（B）の第 2 輝度 I2 は第 1 輝度 I1 よりも小さいなど）、ようにしてもよい。

この構成によれば、遊技者側に近づいたときの眩しさを低減することができる。

【0655】

（A9）上記（A2）の遊技機において、

前記発光手段は前記可動体に設けられ、

前記第 2 動作の方が前記第 1 動作よりも前記発光手段の発光輝度が高い（例えば、図 5 2（B）の第 2 輝度 I2 は第 1 輝度 I1 よりも大きいなど）、ようにしてもよい。

この構成によれば、遊技者側に近づいたときの方が眩しくすることができ、インパクトのある発光演出を提供することができる。

【0656】

（A10）上記（A3）の遊技機において、

前記第 2 動作では、前記第 1 動作の場合よりも前記音出力手段の演出音の音量が大きい、音程が高い、テンポが速いとするもののうちの少なくとも一つが実行可能である（例えば、図 5 2（C）の第 2 演出音態様（音量 V02）が第 1 演出音態様（音量 V01）よりも大きいなど）、ようにしてもよい。

この構成によれば、迫力のある可動体演出を提供できる。

【0657】

（A11）上記（A3）の遊技機において、

前記第 2 動作では、前記第 1 動作の場合よりも前記音出力手段の演出音の音量が小さい、音程が低い、テンポが遅いとするもののうちの少なくとも一つが実行可能である（例えば、図 5 2（C）の第 2 演出音態様（音量 V02）が第 1 演出音態様（音量 V01）よりも小さいなど）、ようにしてもよい。

この構成によれば、迫力のある可動体演出を提供できる。

【0658】

(A12) 上記(A1)～(A11)のいずれかの遊技機において、遊技機本体(例えば、遊技機用枠3など)と、前記遊技機本体に対して開閉可能な開閉扉(例えば、開閉枠50など)とを備え、前記開閉扉は前記窓部を備え、前記可動体が動作中に前記開閉扉が開放されたときの第1開放報知は、前記可動体が動作していないときに前記開閉扉が開放されたときの第2開放報知とは異なる、ようにしてもよい。

この構成によれば、開閉扉の開放報知の際に、可動体の動作有無に応じた適切な処置を実行できる。

10

【0659】

(A13) 上記(A1)～(A12)のいずれかの遊技機において、前記可動体を制御するための制御手段(例えば、演出制御用CPU120)を備え、前記制御手段は、前記可動体の所定部が前記孔部または前記切欠部を介して前記第2透過部材よりも前記第1透過部材側に位置するまで該第1透過部材側へ移動させる第1制御(例えば、演出制御用CPU120は、第1待機位置にある第1可動体300を、本体部302の面A側(前側)の所定部(前半分)が後透過板261の孔部270を介して後透過板261よりも前透過板251側に位置するまで前側に移動させる第1制御を実行可能である部分)と、前記第1制御を実行した後、前記所定部の少なくとも一部を前記第1制御における移動方向に対し交差する方向に移動させる第2制御(例えば、演出制御用CPU120は、第1制御を実行した後、本体部302の面A側(前側)の所定部(前半分)の一部である第1突出部303を、前記第1制御における移動方向(前下方向)に対し交差する方向(前上方向)に移動させる第2制御を実行可能である部分や、第1制御を実行した後、本体部302の面A側(前側)の所定部(前半分)の一部である第2突出部304を、前記第1制御における移動方向(前下方向)に対し交差する方向(前上方向)に移動させる第2制御を実行可能である部分など)と、を行うことが可能である、ようにしてもよい。

20

この構成によれば、可動体を第1透過部材側へ移動させる第1制御を行った後、所定部の少なくとも一部を、第2透過部材よりも第1透過部材側で第1制御における移動方向とは異なる方向に移動させる第2制御を行うことにより、遊技者によりインパクトを与えることができるため、演出の効果を向上させることができる。

30

【0660】

(A14) 上記(A13)の遊技機において、前記所定部の少なくとも一部は、前記第2制御において前記遊技領域とは異なる方向へ移動する(例えば、演出制御用CPU120は、第2制御において、本体部302の所定部(前半分)の一部である第1突出部303や第2突出部304を、第1制御における移動方向(前下方向)に対し交差する方向(前上方向)に移動させる部分)、ようにしてもよい。

40

この構成によれば、第2制御における可動体の移動を好適に見せることができる。

【0661】

(A15) 上記(A13)または(A14)の遊技機において、前記可動体の移動に応じて該可動体を支持する支持手段(例えば、第1動作形態において、第1可動体300を支持する第2可動体400及び第3可動体500L、500Rや、第2動作形態において、第1可動体300を支持する第4可動体600L、600Rなど)を備える、ようにしてもよい。

この構成によれば、可動体の動作や動作後の姿勢を安定させることができる。

【0662】

(A16) 上記(A13)～(A15)のいずれかの遊技機において、

50

前記可動体（例えば、第1可動体300）とは異なる第2可動体（例えば、第2可動体400、第3可動体500L、500R及び第4可動体600L、600Rなど）を備え、前記制御手段は、前記第1制御を行った後に、前記可動体に前記第2可動体を合体可能に移動させる制御が可能である（例えば、演出制御用CPU120は、第1制御を行った後に、第1可動体300に第2可動体400、第3可動体500L、500R、第4可動体600L、600Rなどを合体可能に移動させる制御が可能である部分）、ようにしてもよい。

この構成によれば、合体により可動体と第2可動体とが互いに支え合うため、移動後の姿勢を安定させることができる。

【0663】

（A17）上記（A16）の遊技機において、

前記第2可動体は、前記可動体と合体したときに該第2可動体の少なくとも一部が前記第2透過部材よりも前記遊技領域側に配置される（例えば、第1動作形態において第2可動体400及び第3可動体500L、500Rが第1可動体300と合体したときや、第2動作形態において第4可動体600L、600Rが第1可動体300と合体したときにおいて、これら第2可動体400、第3可動体500L、500R及び第4可動体600L、600Rは、後透過板261よりも後側に配置されるようになっている部分（図35、図36参照））、ようにしてもよい。

この構成によれば、可動体と第2可動体とは、合体したときに第1制御における可動体の移動方向の異なる位置に位置するため、奥行き感を生じさせることができる。

【0664】

（A18）上記（A13）～（A17）のいずれかの遊技機において、

前記窓部（例えば、窓部51）は、前記遊技領域（例えば、遊技領域10）を開閉可能であり（図3参照）、

前記可動体は、前記窓部を開閉する際に前記第2透過部材に接触しない（図40参照）、ようにしてもよい。

この構成によれば、可動体や第2透過部材の破損を防止できる。

【0665】

（A19）上記（A13）～（A18）のいずれかの遊技機において、

前記可動体には、前記第1制御を行った後に、前記第1透過部材以外に向けて光を照射可能な発光手段（例えば、可動体LED350CL、350CR、350DL、350DRなど）が設けられている（図38参照）、ようにしてもよい。

この構成によれば、遊技者だけでなく周囲にも演出をアピールすることができる。

【0666】

（A20）上記（A13）～（A19）のいずれかの遊技機において、

前記遊技領域（例えば、遊技領域10）を形成するための遊技盤（例えば、遊技盤2）を有する遊技機枠（例えば、遊技機用枠3など）と、

前記遊技機枠に対し開閉可能に設けられ前記窓部（例えば、窓部51）を有する開閉枠（例えば、開閉枠50）と、

前記開閉枠における前記窓部以外の領域に設けられる開閉扉側発光部品（例えば、演出用LED9）と、

前記開閉扉側発光部品の発光制御を行う発光制御手段（例えば、演出制御用CPU120）と、を備え、

前記発光制御手段は、前記可動体の移動に応じて発光態様を異ならせる（例えば、演出制御用CPU120は、第1可動体300、第2可動体400、第3可動体500L、500R及び第4可動体600L、600Rの動作に応じて演出用LED9の発光態様を第1～第5発光態様に変化させることが可能な部分。図37参照）、ようにしてもよい。

この構成によれば、可動体の移動を好適に演出することができる。

【0667】

（A21）上記（A20）の遊技機において、

10

20

30

40

50

前記発光制御手段は、前記第1制御を行った後、該第1制御を行う前よりも輝度を低下させる（例えば、演出制御用CPU120は、演出用LED9を第1発光態様にて発光させた後、該第1発光態様よりも輝度が低い第2発光態様にて発光させる制御を行う部分。図38参照）、ようにしてもよい。

この構成によれば、可動体の透視性の低下を抑制することができる。

【0668】

（A22）上記（A13）～（A21）のいずれかの遊技機において、
前記遊技領域（例えば、遊技領域10）を形成するための遊技盤（例えば、遊技盤2）を有する遊技機枠（例えば、遊技機用枠3など）と、
前記遊技機枠に対し開閉可能に設けられ前記窓部（例えば、窓部51）を有する開閉枠（例えば、開閉枠50）と、
前記開閉枠における前記窓部以外の領域に設けられる開閉扉側発光部品（例えば、演出用LED9）と、
前記開閉扉側発光部品の発光制御を行う発光制御手段（例えば、演出制御用CPU120）と、を備え、
前記開閉扉側発光部品は、前記第1制御を行った後に前記可動体に向けて光を照射可能に設けられている（例えば、演出用LED9は、第1制御を行った後に第1可動体300に向けて光を照射可能に設けられている。変形例10の図62（B）参照）、ようにしてもよい。

この構成によれば、可動体を光により目立たせることができる。

【0669】

（A23）上記（A13）～（A22）のいずれかの遊技機において、
前記遊技領域（例えば、遊技領域10）には、遊技媒体（例えば、遊技球）を誘導する誘導通路（例えば、ワープ通路800など）が設けられ、
前記誘導通路は、該誘導通路の少なくとも一部が前記孔部（例えば、孔部271）または前記切欠部を介して前記第2透過部材（例えば、第2透過体260）よりも前記第1透過部材（例えば、第1透過体250）側に位置する（変形例7の図61（A）参照）、ようにしてもよい。

この構成によれば、遊技媒体が第1透過部材に近い位置を流下するようになるので、遊技の興趣が向上する。

【0670】

（A24）上記（A13）～（A23）のいずれかの遊技機において、
前記遊技領域（例えば、遊技領域10）には、遊技媒体（例えば、遊技球）を誘導する誘導通路（例えば、第1ワープ通路800A、第2ワープ通路800Bなど）が設けられ、
前記誘導通路は、該誘導通路の少なくとも一部が前記孔部（例えば、孔部271）または前記切欠部を介して前記第2透過部材よりも前記第1透過部材側に位置するまで第1透過部材側へ移動可能である（変形例9の図61（B）（C）参照）、ようにしてもよい。
この構成によれば、遊技媒体が第1透過部材に近い位置を流下するようになるので、遊技の興趣が向上する。

【0671】

（B1）遊技が可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機など）であって、
遊技領域を視認可能な窓部（例えば、窓部51）と、
可動体（例えば、第1可動体300など）と、
を備え、
前記窓部は、第1透過部材（例えば、第1透過体250）と、該第1透過部材よりも前記遊技領域側に設けられ、孔部（例えば、孔部270）または切欠部が形成された第2透過部材（例えば、第2透過体260）と、を有し、該第1透過部材と該第2透過部材との間に形成された空間（例えば、空間部S）に前記孔部または前記切欠部を介して前記可動体の少なくとも一部が進入可能であり、
前記可動体は、原点位置から前記第1透過部材と前記第2透過部材との間に進入しない第

10

20

30

40

50

1 位置に動作する第 1 動作と、前記第 1 位置から前記第 1 透過部材と前記第 2 透過部材との間に進入する第 2 位置に動作する第 2 動作と、が実行可能である（例えば、S 3 2 3 A、S 1 7 2 の処理を実行する演出制御用 CPU 1 2 0 により、図 5 1 に示すように第 1 可動体 3 0 0 は、第 1 位置 P 1 に移動する第 1 動作 A C T 1 と、第 2 位置 P 2 に動作する第 2 動作 A C T 2 と、が実行可能であるなど）。

この構成によれば、演出の効果を向上させることができる。

【0 6 7 2】

（B 2）上記（B 1）の遊技機において、

前記可動体は、前記第 1 動作の実行後に前記第 2 動作を実行せずに前記原点位置に戻ることが可能であり、

前記第 1 動作と前記第 2 動作とで、有利状態に制御される期待度が異なる。

この構成によれば、演出の効果を向上させることができる。

【0 6 7 3】

（B 3）上記（B 1）または（B 2）の遊技機において、

遊技機本体（例えば、遊技機用枠 3 など）と、前記遊技機本体に対して開閉可能な開閉扉（例えば、開閉枠 5 0 など）と、前記開閉扉の開放を検知する扉開放検知手段と、を備え、前記開閉扉は前記窓部を備え、

前記可動体が前記第 1 動作を実行した後、前記扉開放検知手段による前記開閉扉の開放検知に基づいて前記可動体の前記第 2 動作が制限される。

この構成によれば、可動体や第 2 透過部材の破損を防止できる。

【0 6 7 4】

（B 4）上記（B 3）の遊技機において、

前記可動体が動作中に前記開閉扉が開放されたときの第 1 開放報知（例えば、図 4 5（B）の S 6 3 の可動体動作時の扉開放報知など）は、前記可動体が動作していないときに前記開閉扉が開放されたときの第 2 開放報知（例えば、図 4 5（B）の S 6 5 の通常時の扉開放報知など）とは異なる。

この構成によれば、開閉扉の開放報知の際に、可動体の動作有無に応じた適切な処置を実行できる。

【0 6 7 5】

（B 5）上記（B 1）～（B 4）のいずれかの遊技機において、

遊技者の動作を検出する動作検出手段（例えば、コントローラセンサユニット 3 5 A、プッシュセンサ 3 5 B など）を備え、

前記可動体が前記第 1 動作を実行した後、前記動作検出手段による遊技者の動作の検出に基づいて（例えば、コントローラセンサユニット 3 5 A によるスティックコントローラ 3 1 A の操作検出またはプッシュセンサ 3 5 B によるプッシュボタン 3 1 B の操作検出に基づいて）前記可動体の前記第 2 動作を実行させる動作演出が実行可能である。

この構成によれば、演出の効果を向上させることができる。

【0 6 7 6】

（B 6）上記（B 1）～（B 5）のいずれかの遊技機において、

可変表示における複数のタイミングにおいて前記可動体が動作可能であり、

前記複数のタイミングにおける第 1 タイミングと第 2 タイミングとで、前記第 1 動作のみが実行される実行割合と、前記第 1 動作の実行後に前記第 2 動作が実行される実行割合とが異なる（例えば、図 5 3（A）に示すリーチ発展予告の実行タイミング（第 1 タイミング）と、図 5 3（A）に示す大当たり予告の実行タイミング（第 2 タイミング）とで、第 1 動作 A C T 1 のみが実行される実行割合と、第 1 動作 A C T 1 の実行後に第 2 動作 A C T 2 が実行される実行割合とが異なるなど）。

この構成によれば、遊技の興趣を向上させることができる。

【0 6 7 7】

（B 7）上記（B 1）～（B 6）のいずれかの遊技機において、

表示演出を実行可能な表示手段（例えば、演出表示装置 5 A など）が前記窓部を介して視

10

20

30

40

50

認可能に配置され、

前記原点位置は、前記可動体が前記表示手段に重畳しない位置または前記可動体の一部のみが前記表示手段に重畳する位置である。

この構成によれば、遊技者に対して迫力のある可動体演出を提供することができる。

【0678】

(C1) 遊技が可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機など）であって、

遊技領域を視認可能な窓部（例えば、窓部51）と、

可動体（例えば、第1可動体300など）と、を備え、

前記窓部は、第1透過部材（例えば、第1透過体250）と、該第1透過部材よりも前記遊技領域側に設けられ、孔部（例えば、孔部270）または切欠部が形成された第2透過部材（例えば、第2透過体260）と、を有し、該第1透過部材と該第2透過部材との間に形成された空間（例えば、空間部S）に前記孔部または前記切欠部を介して前記可動体の少なくとも一部が進出可能であり、

該遊技機は、前記可動体を前記第1透過部材と前記第2透過部材との間に加速させて進出させる加速進出手段（例えば、第1可動体300のスライド板301とベース部材700のレール701など）を備える。

この構成によれば、演出の効果を向上させることができる。

【0679】

(C2) 上記(C1)の遊技機において、

前記加速進出手段は、前記可動体を前記第1透過部材と前記第2透過部材との間に案内する案内経路部の少なくとも一部に下向き案内経路部を有する案内部材である（例えば、第1可動体300のスライド板301とベース部材700のレール701など）。

この構成によれば、演出の効果を向上させることができる。

【0680】

(C3) 上記(C2)の遊技機において、

前記下向き案内経路部は下向き直線状（例えば、図34の直線形状のレール701など）または下向き円弧状の経路（例えば、図55の凹円弧状経路RT1、凸円弧状経路RT2など）に形成されている。

この構成によれば、演出の効果を向上させることができる。

【0681】

(C4) 上記(C3)の遊技機において、

前記案内経路部は、前記可動体を揺動可能に形成されている（例えば、図56の凹円弧状経路RT3など）。

この構成によれば、演出の効果を向上させることができる。

【0682】

(C5) 上記(C1)～(C3)のいずれかの遊技機において、

前記可動体は、前記案内経路部の途中位置と該途中位置よりも進出した進出位置とに進出可能であり（例えば、図57の途中位置PS1と進出位置PS2など）、

前記可動体が前記途中位置に進出する場合と、前記可動体が前記進出位置に進出する場合とで、有利状態に制御される期待度が異なる（例えば、第1可動体300が途中位置PS1に進出する場合と、第1可動体300が進出位置PS2に進出する場合とで、有利状態に制御される期待度（例えば、大当たり期待度など）が異なるなど）。

この構成によれば、演出の効果を向上させることができる。

【0683】

(C6) 上記(C2)～(C5)のいずれかの遊技機において、

前記窓部は、前記第1透過部材と前記第2透過部材とを結ぶ方向に延出する壁部（例えば、図58の壁部WL, WRなど）を備え、

前記案内経路部は、前記可動体の案内方向に沿って前記壁部に形成された案内溝または案内孔（例えば、図58(B)に示すように、第1可動体300を第2位置P2に案内する下向き直線状または円弧状の案内孔WL1, WR1など）である。

この構成によれば、遊技の興趣を向上させることができる。

【0684】

(C7) 上記(C1)～(C6)のいずれかの遊技機において、
前記可動体の加速を支援する加速支援手段(例えば、バネ部材など)を備える。
この構成によれば、遊技者に対して迫力のある可動体演出を提供することができる。

【0685】

(C8) 上記(C1)～(C7)のいずれかの遊技機において、
前記案内部材は、前記孔部または前記切欠部に向けて進出可能である(例えば、レール701(案内部材)が孔部270を介して第1透過体250と第2透過体260との間に進入するなど)。
この構成によれば、遊技者に対して迫力のある可動体演出を提供することができる。

【0686】

(C9) 上記(C1)～(C8)のいずれかの遊技機において、
遊技機本体と、前記遊技機本体に対して開閉可能な開閉扉(例えば、開閉枠50など)と、
前記開閉扉の開放を検知する扉開放検知手段(例えば、扉開放検出スイッチなど)と、
を備え、
前記開閉扉は前記窓部を備え、
前記扉開放検知手段による前記開閉扉の開放検知に基づいて、前記可動体の前記第1透過部材と前記第2透過部材との間への進入を制限する(例えば、扉開放検出スイッチによる開閉枠50の開放検知に基づいて、第1可動体300の第1透過体250と第2透過体260との間への進入を制限するなど)。
この構成によれば、可動体や第2透過部材の破損を防止できる。

【0687】

(C10) 上記(C9)の遊技機において、
前記可動体が動作中に前記開閉扉が開放されたときの第1開放報知(例えば、図45(B)のS63の可動体動作時の扉開放報知など)は、前記可動体が動作していないときに前記開閉扉が開放されたときの第2開放報知(例えば、図45(B)のS65の通常時の扉開放報知など)とは異なる。
この構成によれば、開閉扉の開放報知の際に、可動体の動作有無に応じた適切な処置を実行できる。

【0688】

(C11) 上記(C1)～(C10)のいずれかの遊技機において、
遊技者の動作を検出する動作検出手段(例えば、コントローラセンサユニット35A、プッシュセンサ35Bなど)を備え、
前記動作検出手段による遊技者の動作の検出に基づいて(例えば、コントローラセンサユニット35Aによるスティックコントローラ31Aの操作検出またはプッシュセンサ35Bによるプッシュボタン31Bの操作検出に基づいて)、前記可動体を前記第1透過部材と前記第2透過部材との間に進入させる動作演出が実行可能である。
この構成によれば、演出の効果を向上させることができる。

【0689】

(D1) 遊技が可能な遊技機(例えば、パチンコ遊技機など)であって、
遊技領域を視認可能な窓部(例えば、窓部51)と、
可動体(例えば、第1可動体300など)と、
を備え、
前記窓部は、第1透過部材(例えば、第1透過体250)と、該第1透過部材よりも前記遊技領域側に設けられ、孔部(例えば、孔部270)または切欠部が形成された第2透過部材(例えば、第2透過体260)と、を有し、該第1透過部材と該第2透過部材との間に形成された空間(例えば、空間部S)に前記孔部または前記切欠部を介して前記可動体の少なくとも一部が進入可能であり、
前記可動体が前記第1透過部材と前記第2透過部材との間に進入したときに、該第1透過

10

20

30

40

50

部材と該第2透過部材とを結ぶ側面部（例えば、図62の筒状体252Aなど）から所定演出（例えば、図62（B）に示すように、演出用LED9から照射された光が、筒状体252Aを透過して空間部Sの内部にある第1可動体300に出射されることで、第1可動体300が発光装飾されるなど）を実行することで、前記可動体を装飾する装飾演出が実行可能である。

この構成によれば、演出の効果を向上させることができる。

【0690】

（D2）上記（D1）の遊技機において、

前記所定演出は、前記側面部から前記可動体に向けて光を照射可能な演出である。

この構成によれば、演出の効果を向上させることができる。

【0691】

（D3）上記（D1）または（D2）の遊技機において、

遊技機本体（例えば、遊技機用枠3など）と、前記遊技機本体に対して開閉可能な開閉扉（例えば、開閉枠50など）と、を備え、

前記開閉扉は前記窓部を備え、

前記第2透過部材は、光が入射可能な光入射部（例えば、図63に示す光入射部260aなど）を有し、

前記遊技機本体は、前記第2透過部材の前記光入射部と対向する対向部（例えば、対向部3aなど）に配置された発光部品（例えば、LED9aなど）を有し、

前記第2透過部材は、前記発光部品から前記光入射部に入射された光を該第2透過部材の内部を伝わって前記側面部に導光可能な導光部（例えば、導光部260bなど）を有し、該導光部からの光が前記側面部から前記可動体に向けて出射可能である（例えば、図63に示すように、導光部260bからの光が筒状体252Aの空間部S側の面から第1可動体300に向けて出射可能であるなど）。

この構成によれば、開閉扉と遊技機本体とを電氣的接続を行うこと無く装飾演出を実現できる。

【0692】

（D4）上記（D1）または（D2）の遊技機において、

遊技機本体（例えば、遊技機用枠3など）と、前記遊技機本体に対して開閉可能な開閉扉と、を備え、

前記開閉扉は前記窓部を備え、

前記開閉扉は、前記側面部を発光させるための発光部品（例えば、LED9aなど）を備え、

前記発光部品は、前記遊技機本体側の接続ケーブルと電氣的に接続されており、

前記発光部品からの光が前記側面部から前記可動体に向けて出射可能である。

この構成によれば、開閉扉側のみで光路を確保でき、遊技機本体の設計自由度を向上させることができる。

【0693】

（D5）上記（D1）～（D4）のいずれかの遊技機において、

前記装飾演出としては複数種類の実行パターンがあり（例えば、図62（B）に示すように、演出用LED9が、青色、緑色、赤色の3種類の発光パターン（複数種類の実行パターン）で発光可能であるなど）、

前記装飾演出の実行パターンの種類に応じて、有利状態に制御される期待度が異なる（例えば、期待度は、青色（期待度：小）＜緑色（期待度：中）＜赤色（期待度：大）の関係とするなど）。

この構成によれば、演出の効果を向上させることができる。

【0694】

（D6）上記（D1）～（D5）のいずれかの遊技機において、

前記可動体は、前記第1透過部材と前記第2透過部材との間に進入したときに複数種類の動作が実行可能であり（例えば、図63に示すように、第1可動体300の回転、拡張、

10

20

30

40

50

揺動、変形など）、前記複数種類の動作に応じて前記装飾演出の実行パターンが異なる（例えば、第1可動体300の回転、拡張、揺動、変形に合わせた複数種類の発光態様とするなど）。

この構成によれば、演出の効果を向上させることができる。

【0695】

(D7) 上記(D1)～(D6)のいずれかの遊技機において、
前記遊技領域には、前記発光部品（例えば、図63に示すLED9aなど）とは異なる遊技領域側発光部品（例えば、センター飾り枠52の発光部品(LED)、普通入賞球装置6Aや普通可変入賞球装置6Bの発光部品(LED)、遊技盤2の表面の少なくとも一部を発光させるための発光部品(LED)の少なくとも一つなど）が配置され、
前記装飾演出を実行するときには、前記遊技領域側発光部品を消灯または該装飾演出を実行していないときよりも低い輝度で発光させる。

10

この構成によれば、演出の効果を向上させることができる。

【0696】

(D8) 上記(D1)～(D7)のいずれかの遊技機において、
遊技機本体（例えば、遊技機用枠3など）と、前記遊技機本体に対して開閉可能な開閉扉（例えば、開閉枠50など）と、を備え、
前記開閉扉は前記窓部を備え、
前記開閉扉には、前記発光部品とは異なる開閉扉側発光部品（例えば、演出用LED9など）が配置され、
前記装飾演出を実行するときには、前記開閉扉側発光部品を消灯または該装飾演出を実行していないときよりも低い輝度で発光させる。

20

この構成によれば、演出の効果を向上させることができる。

【0697】

(D9) 上記(D1)～(D8)のいずれかの遊技機において、
遊技者の動作を検出する動作検出手段（例えば、コントローラセンサユニット35A、プッシュセンサ35Bなど）を備え、
前記動作検出手段による遊技者の動作の検出に基づいて（例えば、コントローラセンサユニット35Aによるスティックコントローラ31Aの操作検出またはプッシュセンサ35Bによるプッシュボタン31Bの操作検出に基づいて）前記所定演出が実行可能である。
この構成によれば、演出の効果を向上させることができる。

30

【0698】

(D10) 上記(D1)～(D9)のいずれかの遊技機において、
遊技者の動作を検出する動作検出手段（例えば、コントローラセンサユニット35A、プッシュセンサ35Bなど）を備え、
前記動作検出手段による遊技者の動作の検出に基づいて（例えば、コントローラセンサユニット35Aによるスティックコントローラ31Aの操作検出またはプッシュセンサ35Bによるプッシュボタン31Bの操作検出に基づいて）前記所定演出の態様が変化可能である。

この構成によれば、演出の効果を向上させることができる。

40

【0699】

(E1) 遊技が可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機など）であって、
遊技領域を視認可能な窓部（例えば、窓部51）と、
可動体（例えば、第1可動体300など）と、
を備え、
前記窓部は、第1透過部材（例えば、第1透過体250）と、該第1透過部材よりも前記遊技領域側に設けられ、孔部（例えば、孔部270）または切欠部が形成された第2透過部材（例えば、第2透過体260）と、を有し、該第1透過部材と該第2透過部材との間に形成された空間（例えば、空間部S）に前記孔部または前記切欠部を介して前記可動体の少なくとも一部が進入可能であり、

50

前記第1透過部材と前記第2透過部材とを結ぶ側面部において特定演出を実行可能である（例えば、図64（A）に示す変形例12のように、第1透過体250と第2透過体260とを結ぶ筒状体252A（側面部）において特定演出を実行可能であるなど）。この構成によれば、演出の効果を向上させることができる。

【0700】

（E2）上記（E1）の遊技機において、前記側面部は、前記特定演出として画像を表示する画像表示手段（例えば、図64（A）に示す画像表示手段DPなど）を備える。この構成によれば、演出の効果を向上させることができる。

【0701】

（E3）上記（E1）の遊技機において、画像を投影する投影手段（例えば、プロジェクタなど）を備え、前記投影手段からの画像が前記側面部に投影されることにより、該側面部において前記特定演出が実行可能である（例えば、プロジェクタからの画像が筒状体252A（側面部）に投影されることにより、この筒状体252A（側面部）において前記特定演出が実行可能であるなど）。この構成によれば、演出の効果を向上させることができる。

【0702】

（E4）上記（E1）の遊技機において、前記側面部は、入射された光が内部に導光されることで前記特定演出のための画像を導光表示する画像導光表示手段（例えば、図64（B）に示す変形例13の導光板GPなど）を備える。この構成によれば、演出の効果を向上させることができる。

【0703】

（E5）上記（E1）の遊技機において、前記側面部は、入射された光を導光可能な導光部材（例えば、図65（A）に示す変形例14の導光部材260dなど）を有し、前記特定演出は、前記導光部材に設けられた光出射部が発光する演出、または、前記光出射部（例えば、光出射部9bなど）に対応する該側面部における対応領域部（例えば、図65、図66の対応領域部260eなど）が発光する演出である。この構成によれば、演出の効果を向上させることができる。

【0704】

（E6）上記（E1）～（E5）のいずれかの遊技機において、前記特定演出としては複数種類の特定発光パターン（例えば、発光色、輝度、点滅間隔のうちの少なくとも一つが異なる特定発光パターンなど）があり、前記特定発光パターンの種類に応じて、有利状態に制御される期待度（例えば、大当たり期待度など）が異なる。この構成によれば、演出の効果を向上させることができる。

【0705】

（E7）上記（E5）の遊技機において、前記特定演出としては、前記側面部における発光態様が段階的に異なる複数種類の発光態様パターン（例えば、図65（B）、図66（B）に示すように、筒状体252A（側面部）における発光態様が段階的に異なる複数種類の発光態様パターンなど）があり、前記発光態様パターンの種類に応じて、有利状態に制御される期待度（例えば、大当たり期待度など）が異なる。この構成によれば、演出の効果を向上させることができる。

【0706】

（E8）上記（E1）～（E7）のいずれかの遊技機において、前記遊技領域には、遊技領域側発光部品（例えば、センター飾り枠52の発光部品（LED）、普通入賞球装置6Aや普通可変入賞球装置6Bの発光部品（LED）、遊技盤2の

10

20

30

40

50

表面の少なくとも一部を発光させるための発光部品（ＬＥＤ）の少なくとも一つなどが配置され、

前記特定演出を実行するときには、前記遊技領域側発光部品を消灯または該特定演出を実行していないときよりも低い輝度で発光させる。

この構成によれば、演出の効果を向上させることができる。

【０７０７】

（Ｅ９）上記（Ｅ１）～（Ｅ８）のいずれかの遊技機において、

遊技機本体（例えば、遊技機用枠３など）と、前記遊技機本体に対して開閉可能な開閉扉（例えば、開閉枠５０など）と、を備え、

前記開閉扉は前記窓部を備え、

前記開閉扉には、開閉扉側発光部品（例えば、開閉枠５０の演出用ＬＥＤ９など）が配置され、

前記特定演出を実行するときには、前記開閉扉側発光部品を消灯または該特定演出を実行していないときよりも低い輝度で発光させる。

この構成によれば、演出の効果を向上させることができる。

【０７０８】

（Ｅ１０）上記（Ｅ１）～（Ｅ９）のいずれかの遊技機において、

遊技者の動作を検出する動作検出手段（例えば、コントローラセンサユニット３５Ａ、プッシュセンサ３５Ｂなど）を備え、

前記動作検出手段による遊技者の動作の検出に基づいて（例えば、コントローラセンサユニット３５Ａによるスティックコントローラ３１Ａの操作検出またはプッシュセンサ３５Ｂによるプッシュボタン３１Ｂの操作検出に基づいて）前記特定演出が実行可能である。

この構成によれば、演出の効果を向上させることができる。

【０７０９】

（Ｅ１１）上記（Ｅ４）または（Ｅ５）の遊技機において、

前記画像導光表示手段または前記導光部材からの光が前記第１透過部材と前記第２透過部材とのうちの少なくとも一方に入射されることを抑制する入射抑制手段（例えば、図６３に示す遮光部材２６０ｃや反射部材など）を備える。

この構成によれば、演出の効果を向上させることができる。

【０７１０】

（Ｅ１２）上記（Ｅ１）～（Ｅ１１）のいずれかの遊技機において、

前記窓部は、前記第１透過部材と前記第２透過部材とが着脱可能な本体部材を備える。

この構成によれば、部品交換コストを低減でき、窓部のメンテナンス性に優れる。

【０７１１】

（Ｆ１）遊技が可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機など）であって、

遊技領域を視認可能な窓部（例えば、窓部５１）と、

第１可動体（例えば、第１可動体３００など）と、

前記第１可動体とは別の第２可動体（例えば、図６８に示す変形例１７の可動導光板ＭＧＰなど）と、を備え、

前記窓部は、第１透過部材（例えば、第１透過体２５０）と、該第１透過部材よりも前記遊技領域側に設けられ、孔部（例えば、孔部２７０）または切欠部が形成された第２透過部材（例えば、第２透過体２６０）と、を有し、該第１透過部材と該第２透過部材との間に形成された空間（例えば、空間部Ｓ）に前記孔部または前記切欠部を介して前記第１可動体の少なくとも一部が進入可能であり、

前記第１可動体は、前記第１透過部材と前記第２透過部材との間に進入しない第１位置と、前記第１透過部材と前記第２透過部材との間に進入する第２位置と、に移動可能であり（例えば、Ｓ３２３Ａ、Ｓ１７２の処理を実行する演出制御用ＣＰＵ１２０により、図５１に示すように第１可動体３００は、第１位置Ｐ１に移動する第１動作ＡＣＴ１と、第２位置Ｐ２に動作する第２動作ＡＣＴ２と、が実行可能であるなど）、

前記第２可動体は、前記第１可動体の前記第１位置と前記第２位置との間の第３位置に位

10

20

30

40

50

置可能であり、前記第 1 可動体を前記第 2 位置に移動させるときには該第 1 可動体の該第 2 位置への移動に干渉しない第 4 位置に移動可能である（例えば、可動導光板 MGP は、第 1 可動体 300 の第 1 位置 P1 と第 2 位置 P2 との間の第 3 位置 P3 に位置可能であり、第 1 可動体 300 を第 2 位置 P2 に移動させるときには該第 1 可動体 300 の第 2 位置 P2 への移動に干渉しない第 4 位置 P4 に移動可能であるなど）。

この構成によれば、演出の効果を向上させることができる。

【0712】

（F2）上記（F1）の遊技機において、

前記第 4 位置は、前記第 2 位置よりも前記第 1 透過部材に近い位置（例えば、図 68 に示すように、第 2 位置 P2 よりも第 1 透過体 250 に近い位置など）または前記第 1 可動体の移動経路から離れた位置（例えば、図 70 に示す変形例 18 のように、第 1 可動体 300 の移動経路から離れた位置など）である。

この構成によれば、演出の効果を向上させることができる。

【0713】

（F3）上記（F1）または（F2）の遊技機において、

前記第 2 可動体は、光が内部に導光されることで導光表示する透明演出手段（例えば、図 68、図 70 の可動導光板 MGP など）である。

この構成によれば、演出の効果を向上させることができる。

【0714】

（F4）上記（F1）～（F3）のいずれかの遊技機において、

前記第 1 可動体が前記第 1 位置に位置するときに前記第 2 可動体が前記第 3 位置に位置可能である。

この構成によれば、演出の効果を向上させることができる。

【0715】

（F5）上記（F1）～（F4）のいずれかの遊技機において、

前記第 1 可動体を前記第 2 位置に移動させる前に、前記第 2 可動体を前記第 4 位置に移動させる。

この構成によれば、演出の効果を向上させることができる。

【0716】

（F6）上記（F1）～（F5）のいずれかの遊技機において、

前記第 2 可動体が前記第 4 位置に移動したことを判定する判定手段（例えば、可動導光板 MGP の位置を検出する第 3 位置センサ及び第 4 位置センサなど）を備え、前記判定手段による判定に基づいて、前記第 1 可動体の前記第 2 位置への移動が実行可能である。

この構成によれば、演出の効果を向上させることができる。

【0717】

（F7）上記（F1）～（F6）のいずれかの遊技機において、

前記第 2 可動体が前記第 4 位置に移動不可能の場合には、前記第 1 可動体が前記第 1 位置で動作可能である。

この構成によれば、第 1 可動体や第 2 可動体の破損を防止でき、可動体演出に対する違和感を低減できる。

【0718】

（F8）上記（F1）～（F6）のいずれかの遊技機において、

前記第 2 可動体が前記第 4 位置に移動不可能の場合には、前記第 1 可動体を前記第 2 位置に移動させない。

この構成によれば、第 1 可動体や第 2 可動体の破損を防止できる。

【0719】

（F9）上記（F1）～（F6）のいずれかの遊技機において、

前記第 2 可動体が前記第 4 位置に移動不可能の場合には、前記第 1 可動体を停止させたままとする。

10

20

30

40

50

この構成によれば、第 1 可動体や第 2 可動体の破損を防止できる。

【0720】

(F10) 上記(F1)～(F6)のいずれかの遊技機において、
前記第2可動体が前記第3位置に位置するときと前記第4位置に位置するときとで、有利状態に制御される期待度が異なる(例えば、可動導光板MGPが第3位置P3に位置するときと第4位置P4に位置するときとで、有利状態に制御される期待度(例えば、大当り期待度など)が異なるなど)。

この構成によれば、演出の効果を向上させることができる。

【0721】

(F11) 上記(F1)～(F10)のいずれかの遊技機において、
前記遊技領域には、遊技領域側発光部品(例えば、センター飾り枠52の発光部品(LED)、普通入賞球装置6Aや普通可変入賞球装置6Bの発光部品(LED)、遊技盤2の表面の少なくとも一部を発光させるための発光部品(LED)の少なくとも一つなど)が配置され、

前記第2可動体が前記第4位置に位置するときには、前記遊技領域側発光部品を消灯または該第2可動体が前記第4位置に位置していないときよりも低い輝度で発光させる。

この構成によれば、演出の効果を向上させることができる。

【0722】

(F12) 上記(F1)～(F11)のいずれかの遊技機において、
遊技機本体(例えば、遊技機用枠3など)と、前記遊技機本体に対して開閉可能な開閉扉(例えば、開閉枠50など)と、を備え、

前記開閉扉は前記窓部を備え、

前記開閉扉には、開閉扉側発光部品(例えば、開閉枠50の演出用LED9など)が配置され、

前記第2可動体が前記第4位置に位置するときには、前記開閉扉側発光部品を消灯または該第2可動体が前記第4位置に位置していないときよりも低い輝度で発光させる。

この構成によれば、演出の効果を向上させることができる。

【0723】

(F13) 上記(F1)～(F12)のいずれかの遊技機において、
遊技者の動作を検出する動作検出手段(例えば、コントローラセンサユニット35A、プッシュセンサ35Bなど)を備え、

前記動作検出手段による遊技者の動作の検出に基づいて、前記第2可動体の前記第4位置への移動と前記第1可動体の前記第2位置への移動とが実行可能である(例えば、可動導光板MGPの第4位置P4への移動と第1可動体300の第2位置P2への移動とが実行可能であるなど)。

この構成によれば、演出の効果を向上させることができる。

【0724】

(G1) 遊技が可能な遊技機(例えば、パチンコ遊技機など)であって、

遊技領域を視認可能な窓部(例えば、窓部51)と、

可動体(例えば、第1可動体300など)と、

を備え、

前記窓部は、第1透過部材(例えば、第1透過体250)と、該第1透過部材よりも前記遊技領域側に設けられ、孔部(例えば、孔部270)または切欠部が形成された第2透過部材(例えば、第2透過体260)と、を有し、該第1透過部材と該第2透過部材との間に形成された空間(例えば、空間部S)に前記孔部または前記切欠部を介して前記可動体の少なくとも一部が進入可能であり、

前記第1透過部材と前記第2透過部材とのうちの少なくとも該第1透過部材を遊技者側に動作させる透過部材動作演出を実行可能であり(例えば、図73(B)に示すように、第1透過体250のみを遊技者側に動作させる透過部材動作演出、第1透過体250と第2透過体260との両方を遊技者側に動作させる透過部材動作演出など)、

10

20

30

40

50

前記透過部材動作演出が実行されたことにより、前記可動体を、前記第1透過部材と前記第2透過部材との間に移動可能である（例えば、図72（B）に示すように、第1可動体300を第1透過体250と第2透過体260との間に移動可能であるなど）。

この構成によれば、演出の効果を向上させることができる。

【0725】

（G2）上記（G1）の遊技機において、

前記透過部材動作演出は、前記第1透過部材のみを遊技者側に動作させる演出、または、前記第1透過部材と前記第2透過部材との両方を遊技者側に動作させる演出である（例えば、図73（B）に示すように、第1透過体250のみを遊技者側に動作させる透過部材動作演出、第1透過体250と第2透過体260との両方を遊技者側に動作させる透過部材動作演出など）。

10

この構成によれば、演出の効果を向上させることができる。

【0726】

（G3）上記（G1）の遊技機において、

前記透過部材動作演出としては、前記第1透過部材のみを遊技者側に動作させる一方透過部材動作パターンと、前記第1透過部材と前記第2透過部材との両方を遊技者側に動作させる両方透過部材動作パターンとがあり、

前記一方透過部材動作パターンと前記両方透過部材動作パターンとで、有利状態に制御される期待度（例えば、大当たり期待度など）が異なる。

この構成によれば、演出の効果を向上させることができる。

20

【0727】

（G4）上記（G1）～（G3）のいずれかの遊技機において、

遊技者の動作を検出する動作検出手段（例えば、コントローラセンサユニット35A、プッシュセンサ35Bなど）を備え、

前記透過部材動作演出の実行と、前記動作検出手段による遊技者の動作の検出とに基づいて、前記可動体を前記第1透過部材と前記第2透過部材との間に移動可能である（例えば、第1可動体300を第1透過体250と第2透過体260との間に移動可能であるなど）。

この構成によれば、演出の効果を向上させることができる。

【0728】

30

（G5）上記（G1）～（G4）のいずれかの遊技機において、

前記透過部材動作演出が実行されて前記可動体が前記第1透過部材と前記第2透過部材との間に移動する第1動作パターンと、前記透過部材動作演出が実行されて前記可動体が前記第1透過部材と前記第2透過部材との間に移動しない第2動作パターンとが実行可能である（例えば、透過部材動作演出が実行されて第1可動体300が第1透過体250と第2透過体260との間に移動する第1動作パターンと、透過部材動作演出が実行されて第1可動体300が第1透過体250と第2透過体260との間に移動しない第2動作パターンとが実行可能であるなど）。

この構成によれば、演出の効果を向上させることができる。

【0729】

40

（G6）上記（G5）の遊技機において、

前記第1動作パターンと前記第2動作パターンとで、有利状態に制御される期待度が異なる。

この構成によれば、演出の効果を向上させることができる。

【0730】

（G7）上記（G1）～（G6）のいずれかの遊技機において、

前記遊技領域には、遊技領域側発光部品（例えば、センター飾り枠52の発光部品（LED）、普通入賞球装置6Aや普通可変入賞球装置6Bの発光部品（LED）、遊技盤2の表面の少なくとも一部を発光させるための発光部品（LED）の少なくとも一つなど）が配置され、

50

前記透過部材動作演出を実行するときには、前記遊技領域側発光部品を消灯または該透過部材動作演出を実行していないときよりも低い輝度で発光させる。

この構成によれば、演出の効果を向上させることができる。

【0731】

(G8) 上記(G1)～(G7)のいずれかの遊技機において、
遊技機本体(例えば、遊技機用枠3など)と、前記遊技機本体に対して開閉可能な開閉扉(例えば、開閉枠50など)と、を備え、

前記開閉扉は前記窓部を備え、

前記開閉扉には、開閉扉側発光部品(例えば、開閉枠50の演出用LED9など)が配置され、

前記透過部材動作演出を実行するときには、前記開閉扉側発光部品を消灯または該透過部材動作演出を実行していないときよりも低い輝度で発光させる。

この構成によれば、演出の効果を向上させることができる。

【0732】

(G9) 上記(G1)～(G7)のいずれかの遊技機において、

前記窓部には、窓部側発光部品が配置され、

前記透過部材動作演出を実行するときには、前記窓部側発光部品(例えば、窓部51の窓部側発光部品など)を点灯または該透過部材動作演出を実行していないときよりも高い輝度で発光させる。

この構成によれば、演出の効果を向上させることができる。

【0733】

(G10) 上記(G1)～(G9)のいずれかの遊技機において、

前記透過部材動作演出が実行されたことに基づいて、前記第1透過部材が遊技者側に動作したことを検出可能な検出手段(例えば、第1透過体用位置センサなど)を備え、

前記検出手段による検出に基づいて、前記可動体を、前記第1透過部材と前記第2透過部材との間に移動可能である(例えば、第1透過体250が遊技者側に動作したことが検出された場合に、第1可動体300の第1透過体250と第2透過体260との間への移動が実行されるなど)。

この構成によれば、演出の効果を向上させることができる。

【0734】

(H1) 遊技が可能な遊技機(例えば、パチンコ遊技機など)であって、

遊技領域を視認可能な窓部(例えば、窓部51)が設けられた枠体(例えば、開閉枠50など)と、

可動体(例えば、第1可動体300など)と、を備え、

前記窓部は、第1透過部材(例えば、第1透過体250)と、該第1透過部材よりも前記遊技領域側に設けられ、孔部(例えば、孔部270)または切欠部が形成された第2透過部材(例えば、第2透過体260)と、を有し、該第1透過部材と該第2透過部材との間に形成された空間(例えば、空間部S)に前記孔部または前記切欠部を介して前記可動体の少なくとも一部が進入可能であり、

前記枠体は、動作可能な枠側可動手段(例えば、図74に示す変形例21の枠側可動体SL, SR、図75(B)に示す打球操作ハンドルHBなど)を備え、

前記可動体が前記第1透過部材と前記第2透過部材との間に進入することに関連して前記枠側可動手段を動作させる枠連動演出を実行可能である(例えば、第1可動体300が第1透過体250と第2透過体260との間に進入することに関連して枠側可動体SL, SRや打球操作ハンドルHBを動作させる枠連動演出など)。

この構成によれば、演出の効果を向上させることができる。

【0735】

(H2) 上記(H1)の遊技機において、

前記可動体が前記第1透過部材と前記第2透過部材との間に進入したときに、前記枠側可動手段を動作させる連動パターンと、前記枠側可動手段を動作させない非連動パターンと

10

20

30

40

50

が実行可能である（例えば、図 7 6（C）に示す「非連動パターン（第 1 可動体 3 0 0 のみが動作）」と「連動パターン（第 1 可動体 3 0 0 と枠側可動体 S L，S R とが連動）」など）。

この構成によれば、演出の効果を向上させることができる。

【0736】

（H3）上記（H2）の遊技機において、前記連動パターンと前記非連動パターンとで、有利状態に制御される期待度（例えば、大当たり期待度など）が異なる。

この構成によれば、演出の効果を向上させることができる。

【0737】

（H4）上記（H1）～（H3）のいずれかの遊技機において、前記可動体が前記第 1 透過部材と前記第 2 透過部材との間に進入するタイミングと、前記枠側可動手段の動作を開始するタイミングとを合わせる。

この構成によれば、演出の効果を向上させることができる。

【0738】

（H5）上記（H1）～（H4）のいずれかの遊技機において、前記第 1 透過部材と前記第 2 透過部材との間に進入した前記可動体を戻すタイミングと、前記枠側可動手段の動作前を戻すタイミングとを合わせる。

この構成によれば、演出の効果を向上させることができる。

【0739】

（H6）上記（H1）～（H5）のいずれかの遊技機において、前記枠側可動手段は、遊技者による操作が可能な操作手段（例えば、図 7 4 に示す打球操作ハンドル H B、スティックコントローラ 3 1 A、プッシュボタン 3 1 B など）であり、前記枠側可動手段の動作は、前記操作手段の少なくとも一部が動作することである（例えば、例えば図 7 4 に示す打球操作ハンドル H B の少なくとも一部が動作することなど）。この構成によれば、演出の効果を向上させることができる。

【0740】

（H7）上記（H6）の遊技機において、前記操作手段の動作は、振動、揺動、進出、後退及び移動のうちの少なくとも一つの動作である（例えば、例えば図 7 4 に示す打球操作ハンドル H B の少なくとも一部が振動、揺動、進出、後退及び移動のうちの少なくとも一つの動作など）。

この構成によれば、演出の効果を向上させることができる。

【0741】

（H8）上記（H1）～（H7）のいずれかの遊技機において、遊技者の動作を検出する動作検出手段（例えば、コントローラセンサユニット 3 5 A、プッシュセンサ 3 5 B など）を備え、前記動作検出手段による遊技者の動作の検出に基づいて、前記可動体を前記第 1 透過部材と前記第 2 透過部材との間に進入可能である（例えば、第 1 可動体 3 0 0 を第 1 透過体 2 5 0 と第 2 透過体 2 6 0 との間に進入可能であるなど）。

この構成によれば、演出の効果を向上させることができる。

【0742】

以上、本発明の実施の形態を図面により説明してきたが、具体的な構成はこれら実施の形態に限られるものではなく、本発明の要旨を逸脱しない範囲における変更や追加があっても本発明に含まれる。

【0743】

例えば、前記実施の形態では、遊技機の一例としてパチンコ遊技機 1 を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、予め定められた球数の遊技球が遊技機内部に循環可能に内封され、遊技者による貸出要求に応じて貸し出された貸出球や、入賞に応じて付与された賞球数が加算される一方、遊技に使用された遊技球数が減算されて記憶される、所謂、封入式遊技機にも本発明を適用可能である。これら封入式遊技機におい

10

20

30

40

50

ては遊技球ではなく得点やポイントが遊技者に付与されるので、これら付与される得点やポイントが遊技価値に該当する。

【０７４４】

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

【０７４５】

また、前記実施の形態では、遊技機の一例としてパチンコ遊技機が適用されていたが、例えば遊技用価値を用いて１ゲームに対して所定数の賭数を設定することによりゲームが開始可能となるとともに、各々が識別可能な複数種類の図柄を変動表示可能な変動表示装置

10

【０７４６】

スロットマシンの場合、本発明の遊技領域とは、例えば、リール等の変動表示装置による図柄の変動表示が実行される可変表示領域などが該当する。また、本発明の表示装置とは、上記のような図柄の変動表示装置（例えば、リールや液晶表示器など）が該当する。

【０７４７】

実施の形態では、検出手段としてコントローラセンサユニット３５Ａやプッシュセンサ３５Ｂを用いた例について説明したが、これに限らず、赤外線センサ等の非接触式の検出手段やタッチパネルなどの接触式の検出手段を設け、遊技者の動作を検出するようにしてもよい。

20

【０７４８】

識別情報（特図、演出図柄、普図など）の可変表示は識別情報が点滅することを含む。例えば特図において、全てのセグメントが消灯したパターンと少なくとも一部のセグメントを点灯させた１つのパターン（例えば、ハズレ図柄）とを交互に繰り返すものも可変表示に含まれる。可変表示にて停止表示される特別図柄は、停止表示の前（変動中）に表示される特別図柄とは異なる図柄であってもよい（演出図柄、普通図柄についても同様）。

【０７４９】

本発明の遊技機は、遊技媒体を封入し入賞の発生に基づいて得点を付与する封入式遊技機やスロットマシンなどにも適用することができる。

30

【符号の説明】

【０７５０】

- １Ａ，１Ｂ パチンコ遊技機
- ２ 遊技盤
- ３ 遊技機用枠
- ５，５Ｘ，５Ｙ，５Ｚ 演出表示装置
- １２ 演出制御基板
- ３５Ａ スティック原点位置センサ
- ３５Ｂ プッシュセンサ
- ３５Ｃ 振動モータ
- ３６Ａ ボタンセンサ
- ３７Ａ ロケット原点位置センサ
- ３７Ｃ ロケットモータ
- ３８Ａ～３８Ｄ 十字ボタンセンサ
- ３９Ａ カバー体原点位置センサ
- ５０ 開閉枠
- ５５ 設定切替スイッチ
- １２０ 演出制御用ＣＰＵ

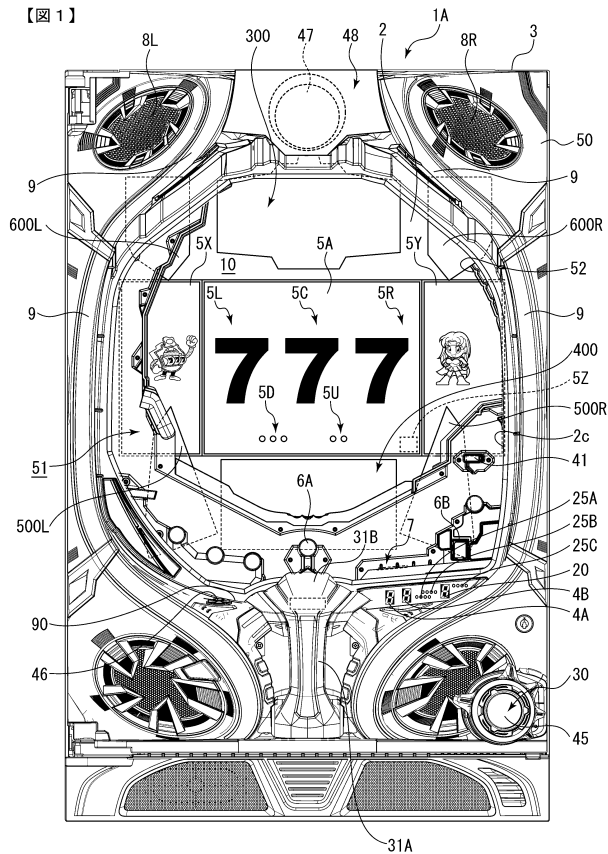
40

50

【図面】

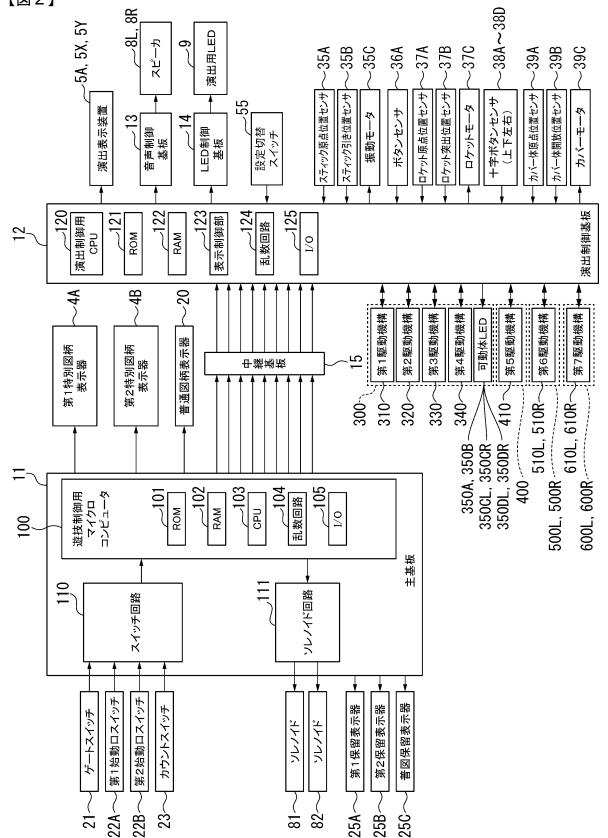
【図 1】

【図 1】



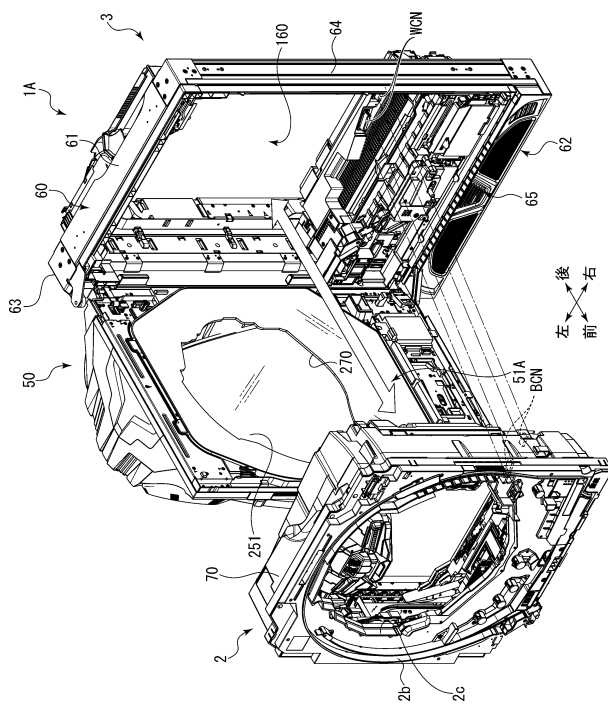
【図 2】

【図 2】



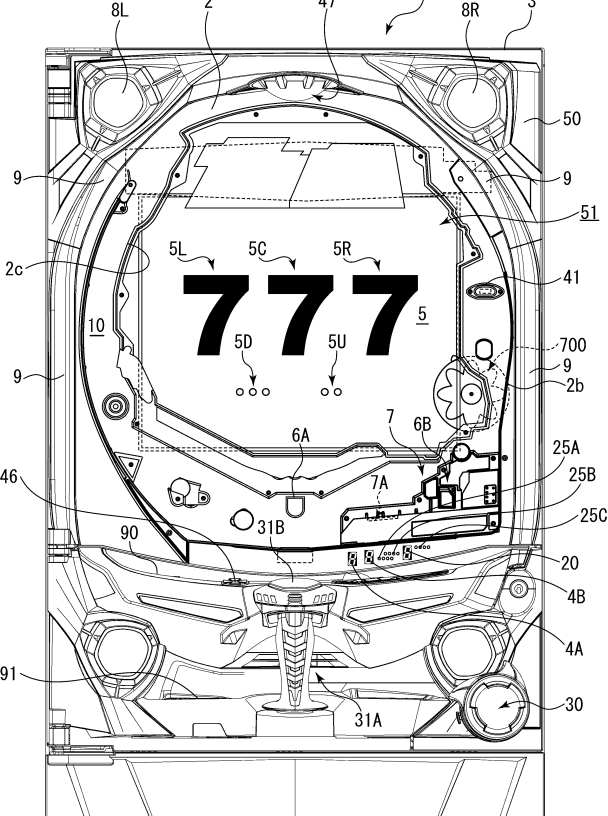
【図 3】

【図 3】

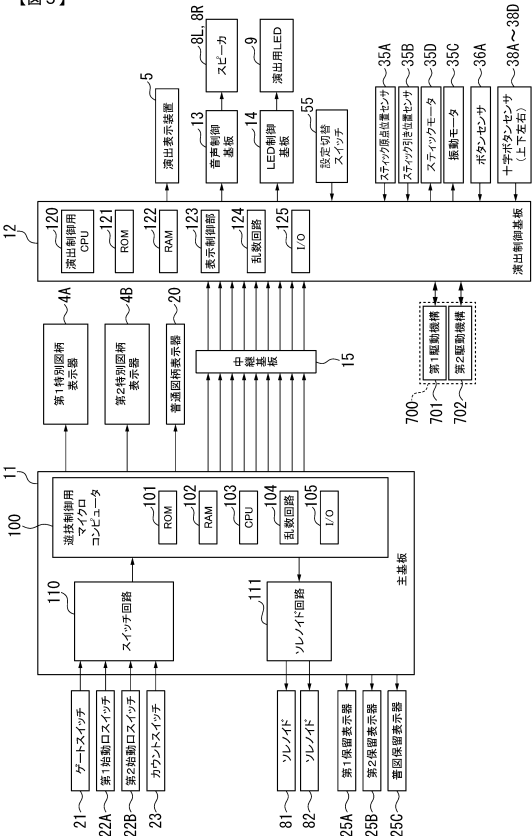


【図 4】

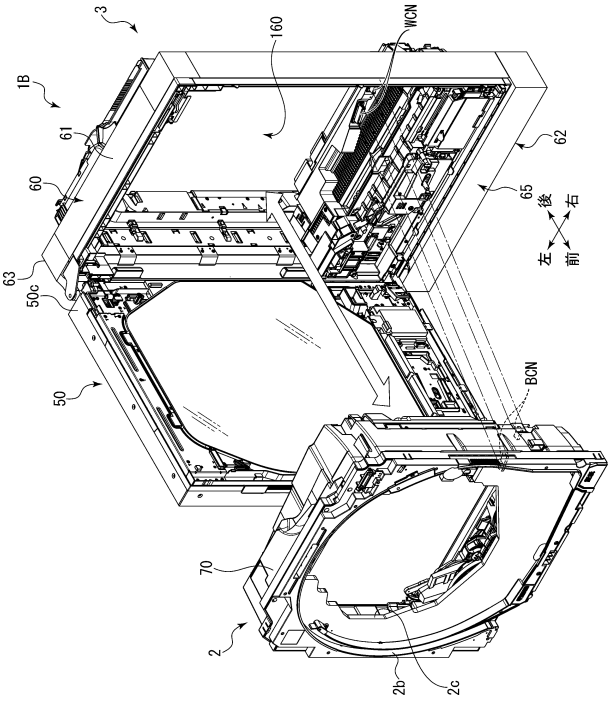
【図 4】



【図 5】
【図 5】



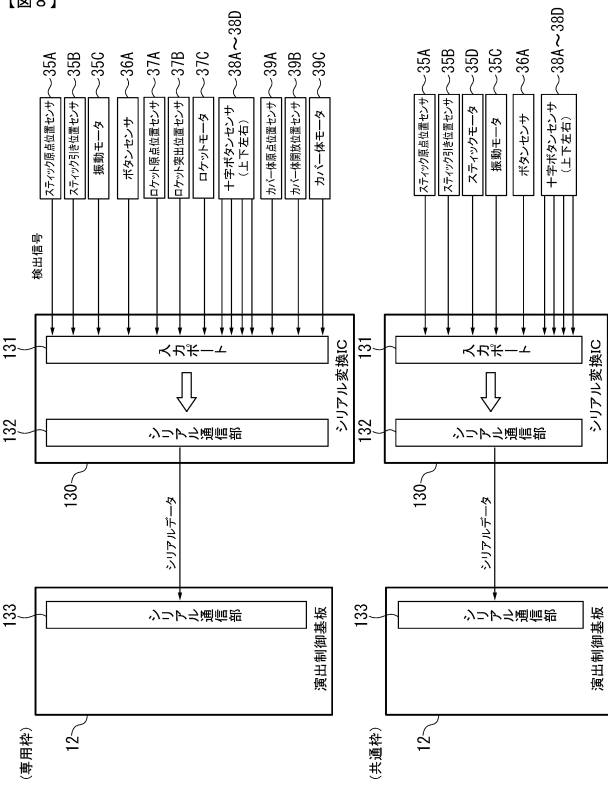
【図 6】
【図 6】



【図 7】
【図 7】

	専用枠 (パチンコ1A)	共通枠 (パチンコ1B)
打球操作 ハンドル 30		
スティック コントローラ (振動モータ) 31A		
プッシュ ボタン 31B		
十字キー 46		
カバー体 48		

【図 8】
【図 8】



10

20

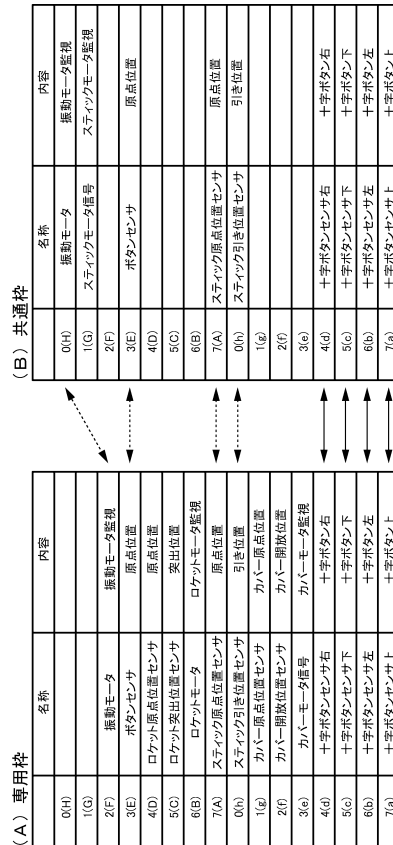
30

40

50

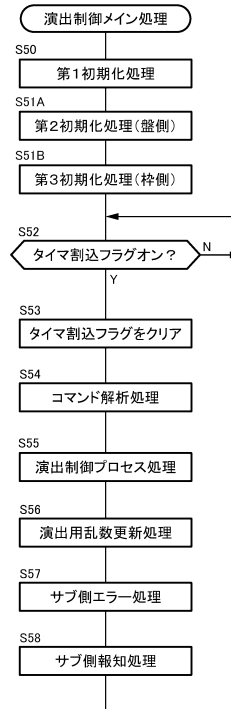
【図 9】

【図 9】



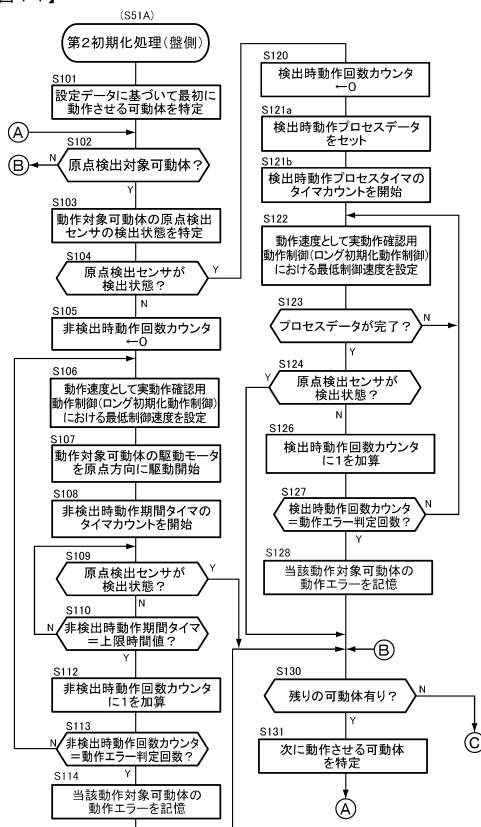
【図 10】

【図 10】



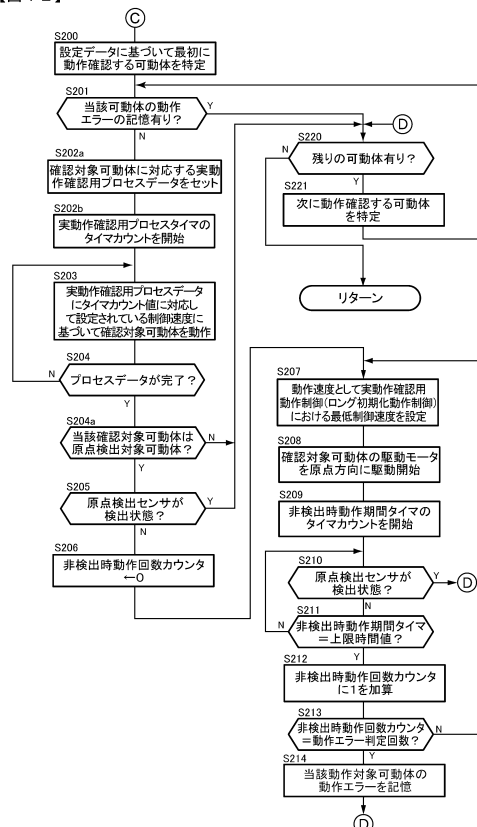
【図 1 1】

【図 1 1】



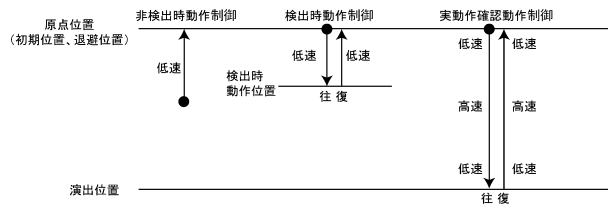
【圖 12】

【图 1 2】



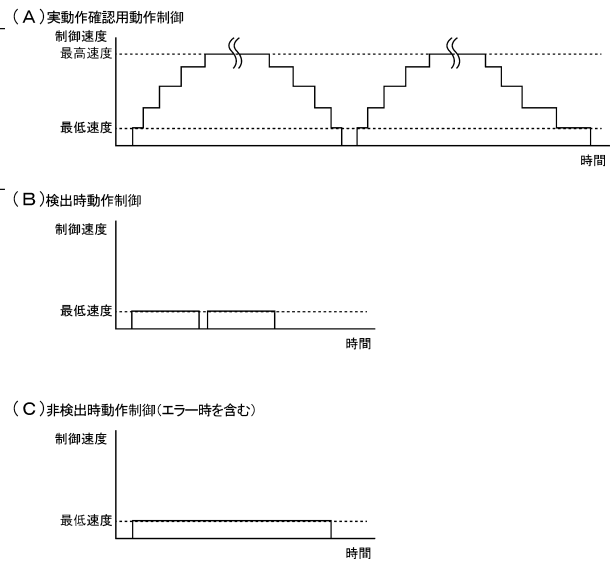
【図 13】

【図 13】



【図 14】

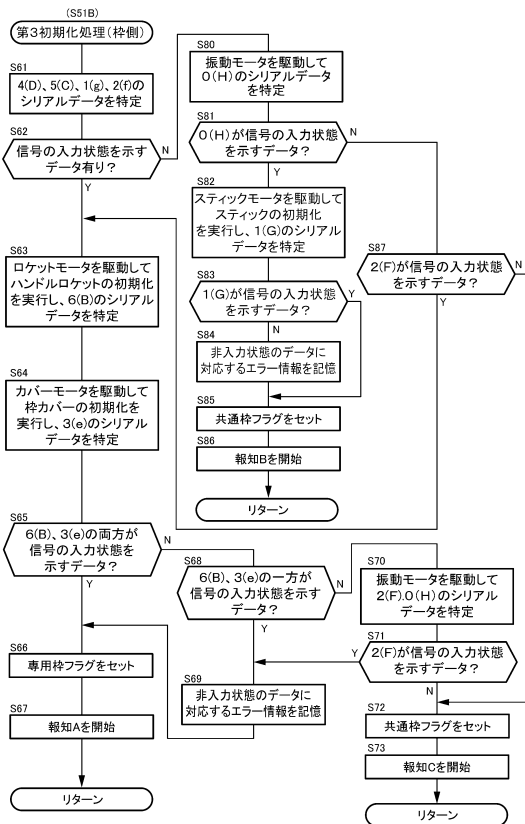
【図 14】



10

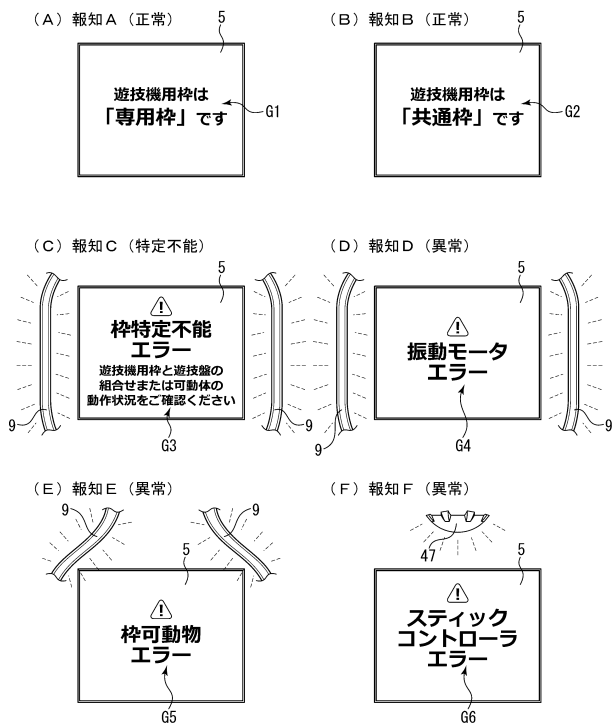
【図 15】

【図 15】



【図 16】

【図 16】



20

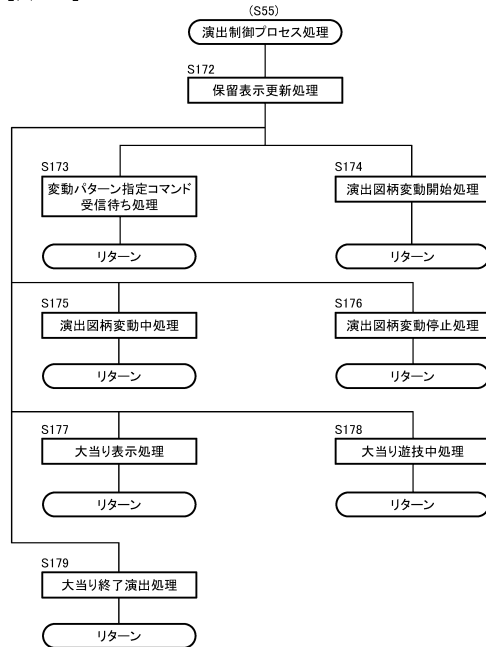
30

40

50

【図 17】

【図 17】



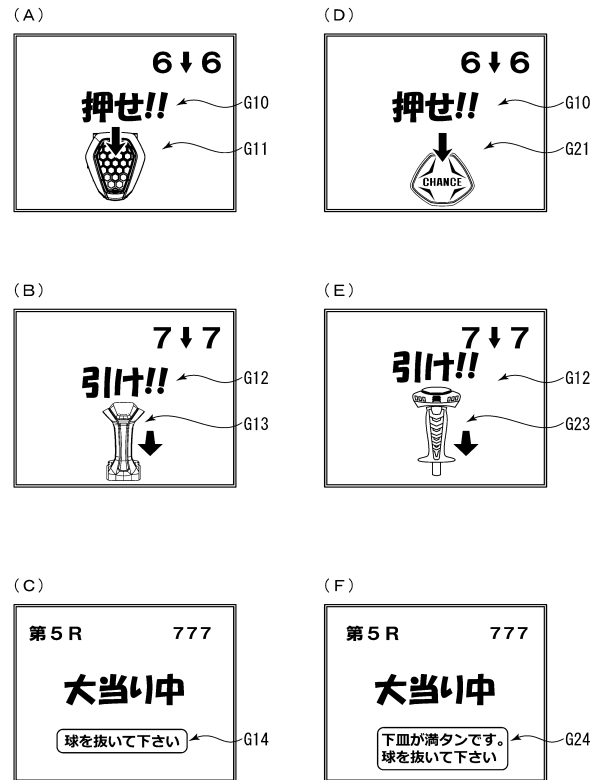
【図 18】

【図 18】

専用枠

変形例 1

共通枠



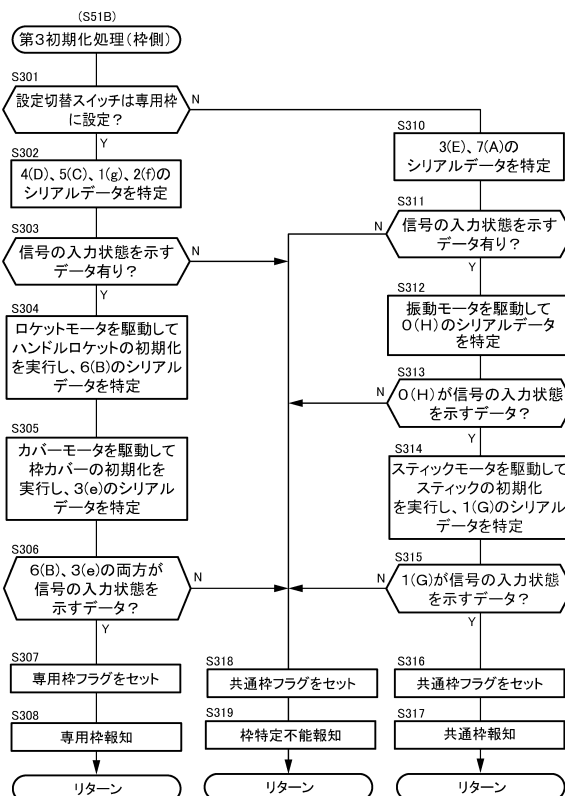
10

20

【図 19】

【図 19】

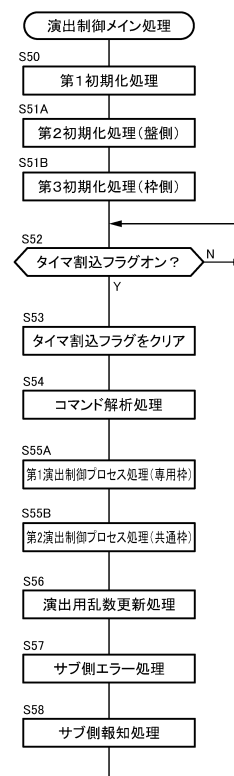
変形例 2



【図 20】

【図 20】

変形例 3



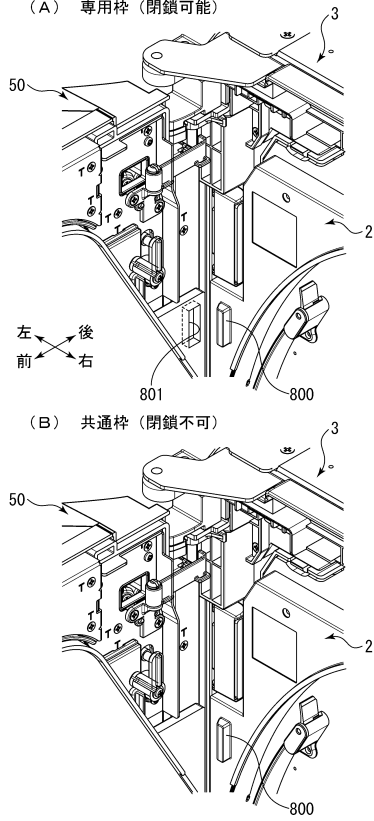
30

40

50

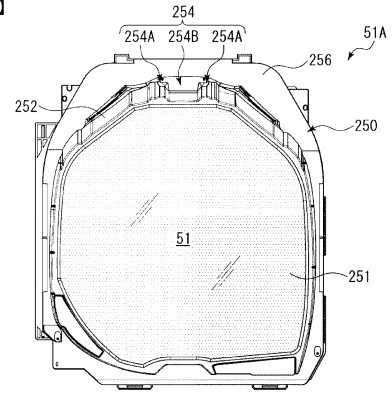
【図 2 1】

【図 2 1】 変形例 4
(A) 専用枠 (閉鎖可能)

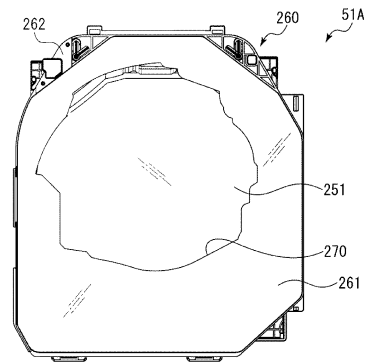


【図 2 2】

【図 2 2】 (A)

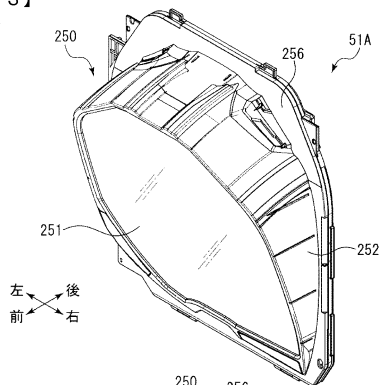


(B)

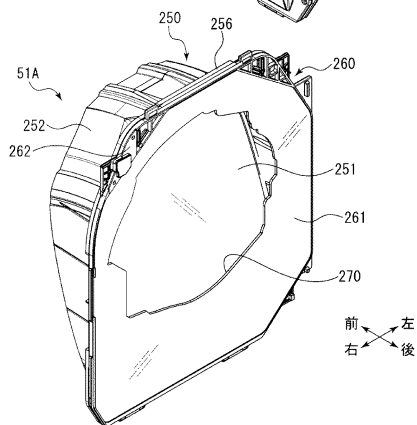


【図 2 3】

【図 2 3】 (A)

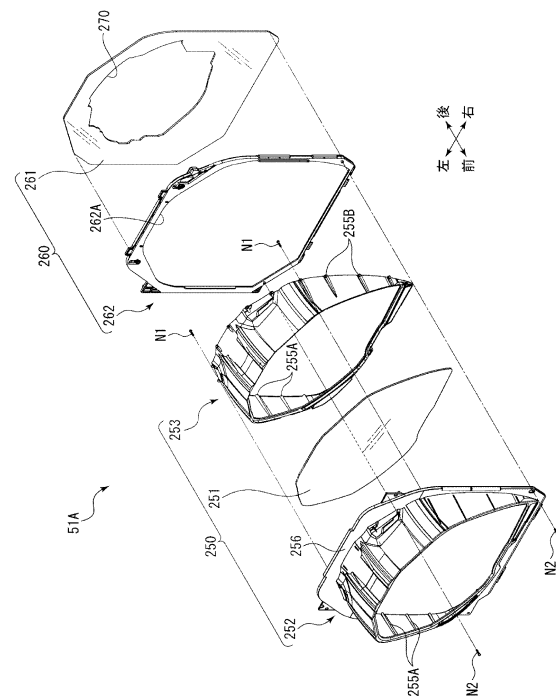


(B)



【図 2 4】

【図 2 4】



10

20

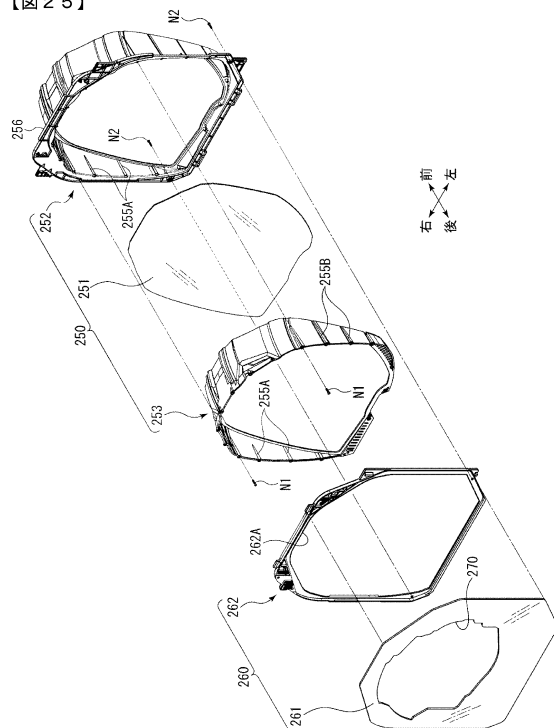
30

40

50

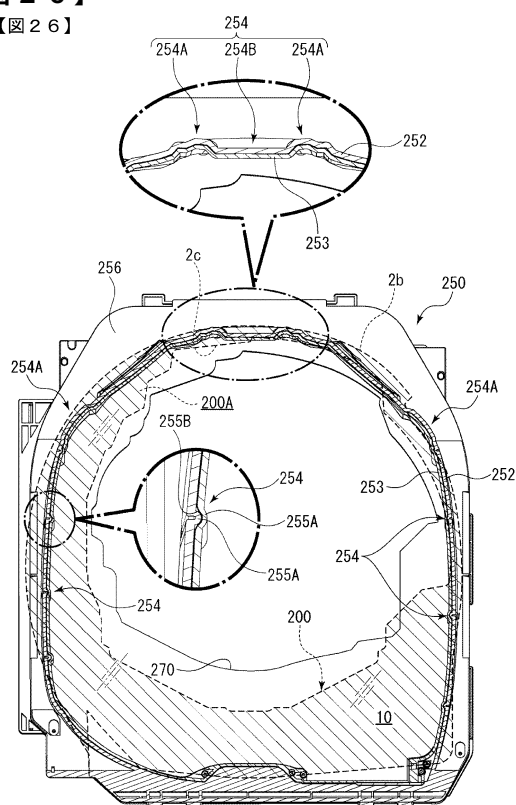
【図 25】

【図25】



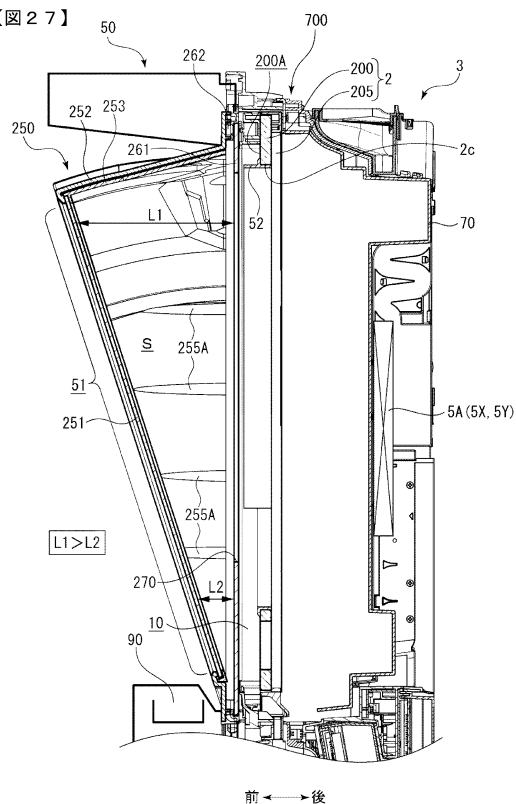
【図 2 6】

【图 26】



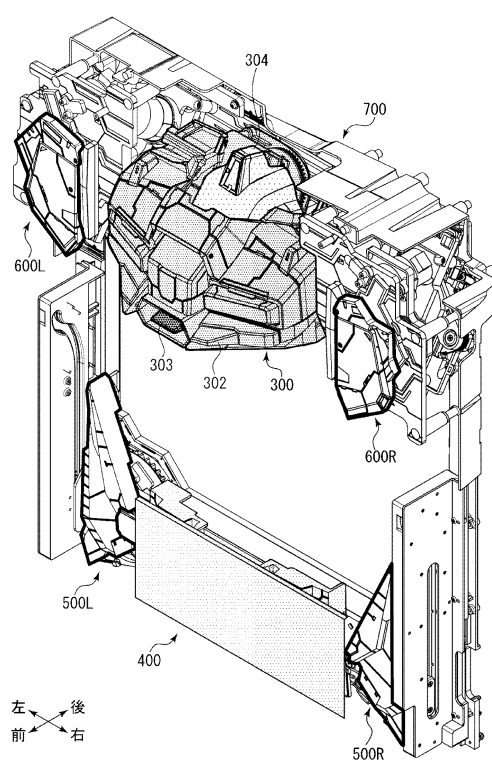
【図 27】

【图 27】



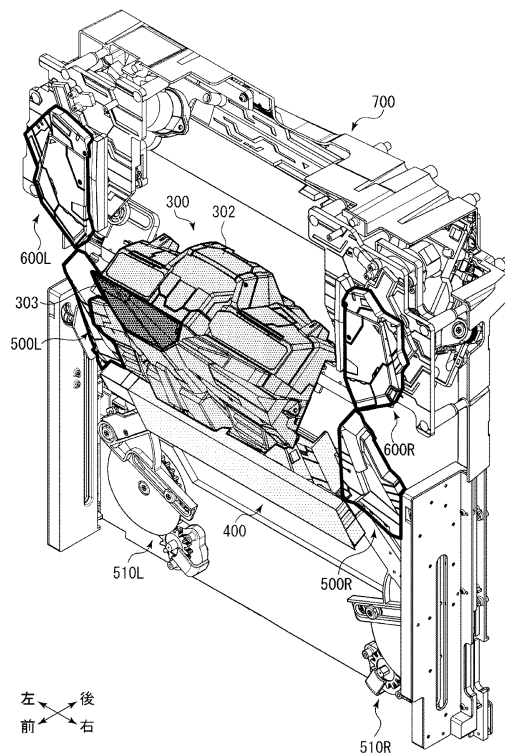
【図 28】

【図 28】



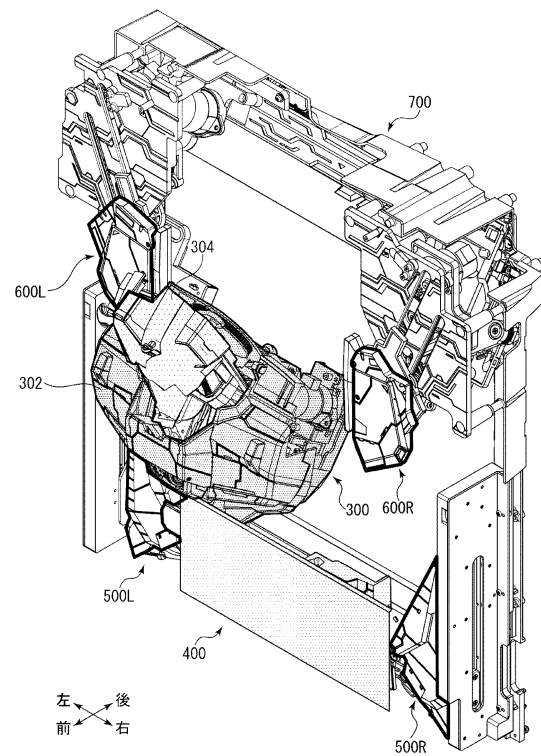
【図 29】

【図 29】



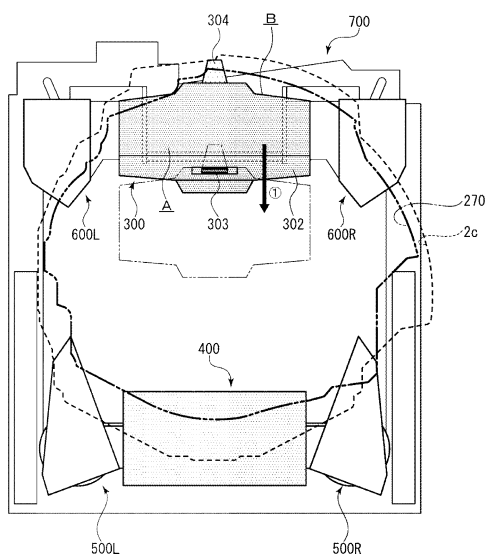
【図 30】

【図 30】



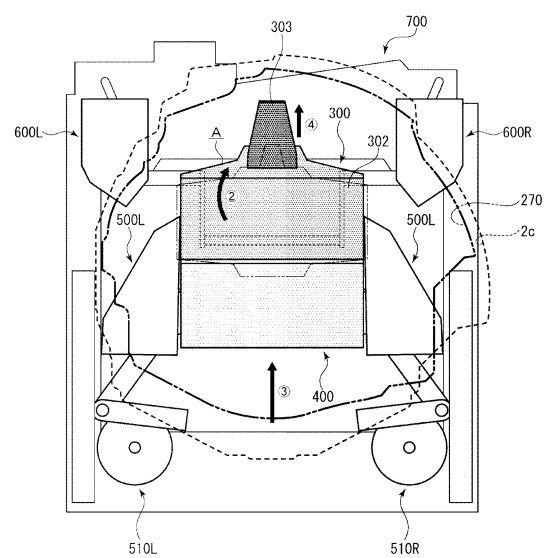
【図 31】

【図 31】



【図 32】

【図 32】



10

20

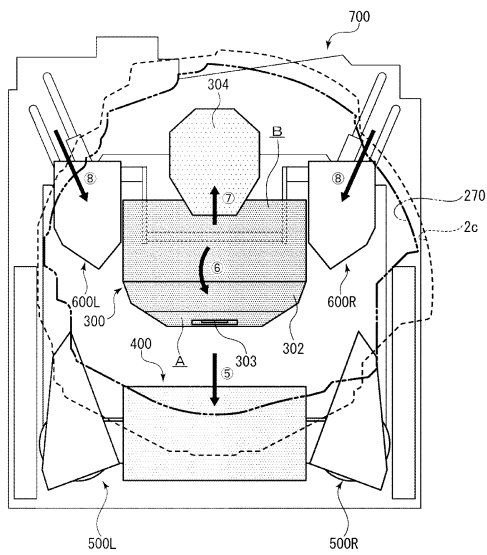
30

40

50

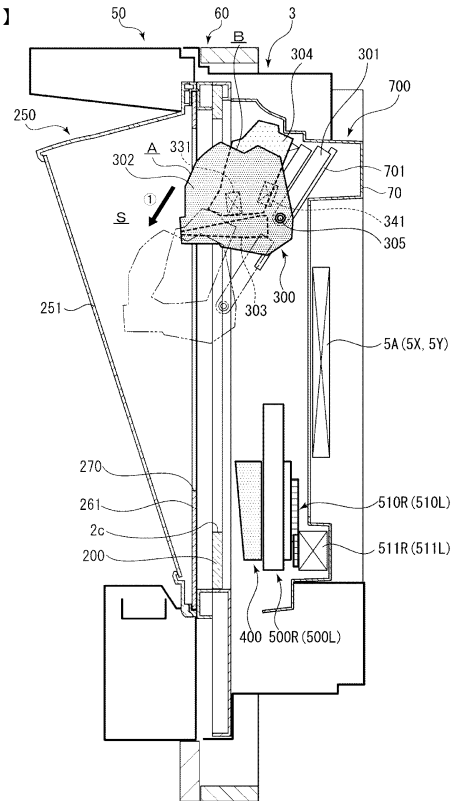
【図 3 3】

【図 3 3】



【図 3 4】

【図 3 4】

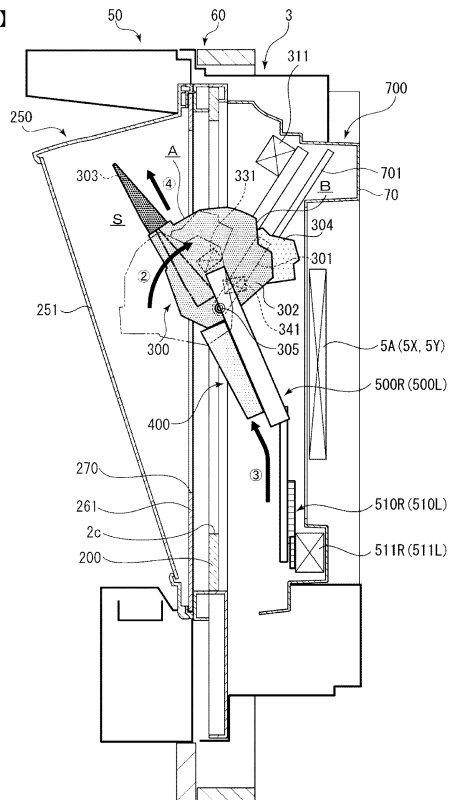


10

20

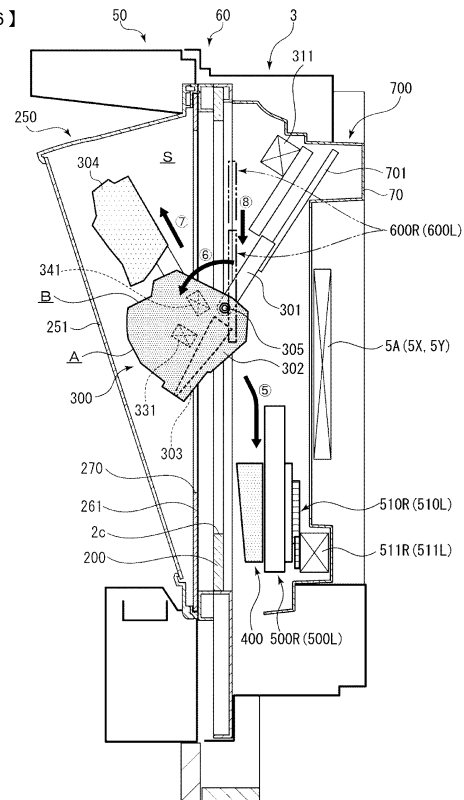
【図 3 5】

【図 3 5】



【図 3 6】

【図 3 6】



30

40

50

【図 4 1】

【図 4 1】
(A)

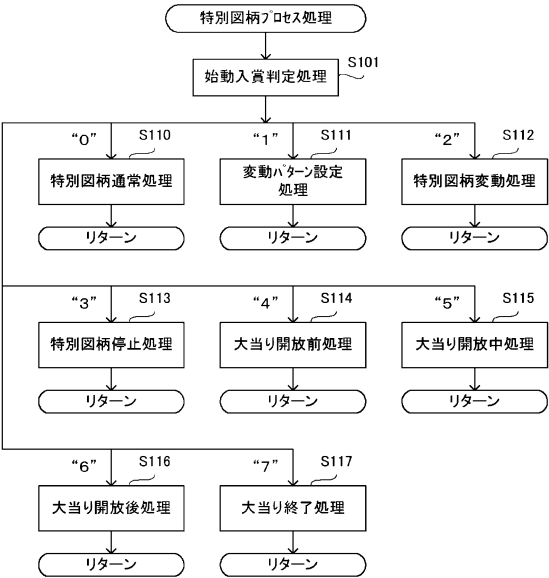
MODE	EXT	演出制御コマンド名	内容	送信 タイミング
B1	XX	変動パターン指定	変動パターンの指定 (XX=変動パターン)	変動開始時
8C	XX	表示結果指定	表示結果の指定 (XX=表示結果)	変動開始時
8F	00	図柄確定指定	図柄の変動の終了の指定	変動終了時
A0	XX	当り開始指定	大当り開始 (ファンファール開始) を指定	大当り開始時
A3	XX	当り終了指定	大当り終了 (エンディング開始) を指定	ラウンド遊技終了時
B1	00	第1始動入賞指定	第1始動入賞口への入賞の指定	始動入賞時
B2	00	第2始動入賞指定	第2始動入賞口への入賞の指定	始動入賞時
B3	00	大入賞口入賞指定	大入賞口への入賞の指定	入賞時

(B)

MODE	EXT	演出制御コマンド名	内容
8C	00	第 1 表示結果指定	ハズレ
8C	01	第 2 表示結果指定	非確変
8C	02	第 3 表示結果指定	非確変 (昇格演出失敗)
8C	03	第 4 表示結果指定	確変
8C	04	第 5 表示結果指定	確変 (昇格演出成功)

【図 4 2】

【図 4 2】



10

【図 4 3】

【図 4 3】

変動パターン	特図変動時間 (ms)	内容
PA1-1	12000	非リーチ (ハズレ)
PA2-1	3000	短縮有リ→非リーチ (ハズレ)
PA3-2	20000	ノーマルリーチ (ハズレ)
PA3-3	40000	ノーマルリーチ→スーパーリーチA (ハズレ)
PA3-4	48000	ノーマルリーチ→スーパーリーチB (ハズレ)
PB3-2	20000	ノーマルリーチ (大当り)
PB3-3	40000	ノーマルリーチ→スーパーリーチA (大当り)
PB3-4	48000	ノーマルリーチ→スーパーリーチB (大当り)

【図 4 4】

【図 4 4】

コマンド解析処理で行われる処理

演出制御コマンド名	処理内容
変動パターン指定	変動パターン指定コマンド格納領域にコマンドを格納
表示結果指定	表示結果指定コマンド格納領域にコマンドを格納
図柄確定指定	図柄確定指定コマンド受信フラグをセット
当り開始指定	当り開始指定コマンド受信フラグをセット
当り終了指定	当り終了指定コマンド受信フラグをセット
第1始動入賞指定	第1始動入賞指定コマンド受信フラグをセット
第2始動入賞指定	第2始動入賞指定コマンド受信フラグをセット
大入賞口入賞指定	大入賞口入賞指定コマンド受信フラグをセット
第1特図保留記憶数加算指定	第1特図保留記憶数加算指定コマンド受信フラグをセット
第2特図保留記憶数加算指定	第2特図保留記憶数加算指定コマンド受信フラグをセット
第1特図保留記憶数減算指定	第1特図保留記憶数減算指定コマンド受信フラグをセット
第2特図保留記憶数減算指定	第2特図保留記憶数減算指定コマンド受信フラグをセット

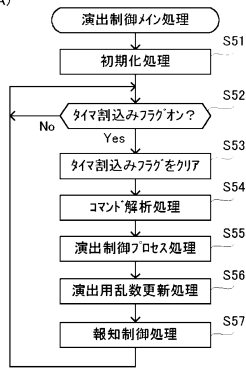
20

30

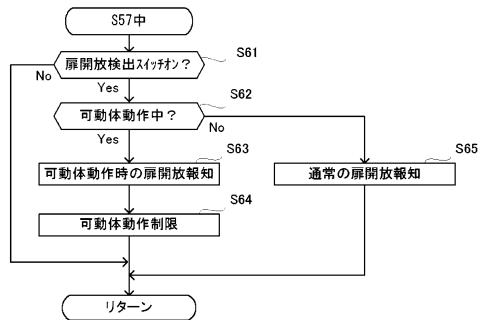
40

50

【図 4 5】

【図 4 5】
(A)

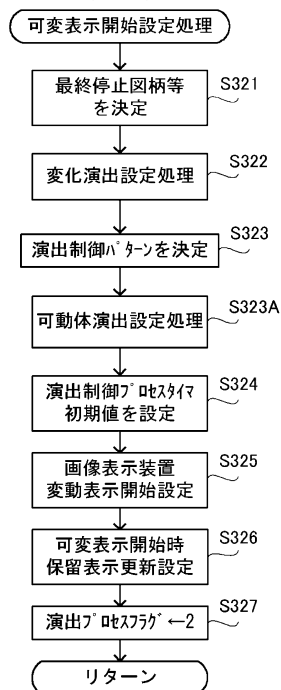
(B)



【図 4 7】

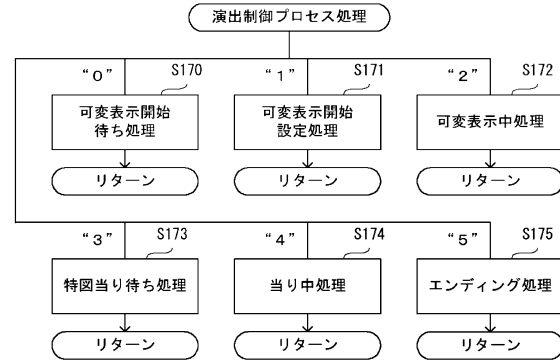
【図 4 7】

(S171)



【図 4 6】

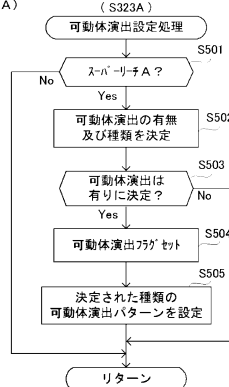
【図 4 6】



【図 4 8】

【図 4 8】

(A)



(B) スローリッチAの場合の可動体演出の決定例 (S502)

可変表示内容	可動体演出		
	実行なし	実行あり	
		動作パターンPTA-1 (第1動作形態)	動作パターンPTA-2 (第1動作形態後に第2動作形態)
スローリッチA (小)	15%	55%	30%
スローリッチA (大)	10%	20%	70%

10

20

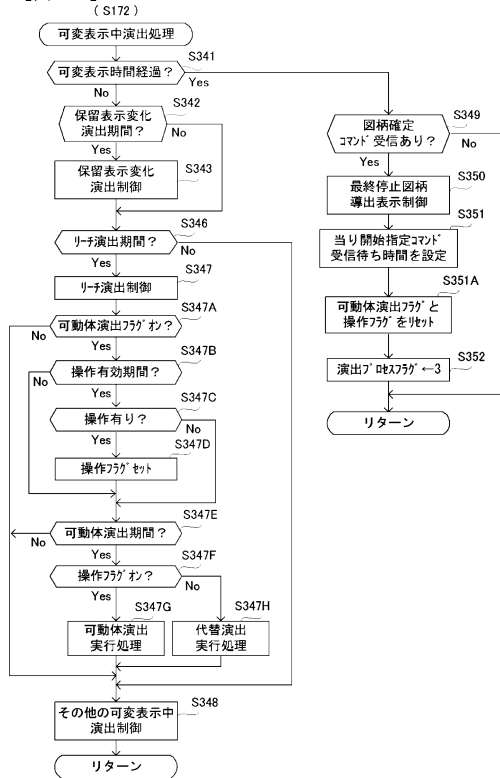
30

40

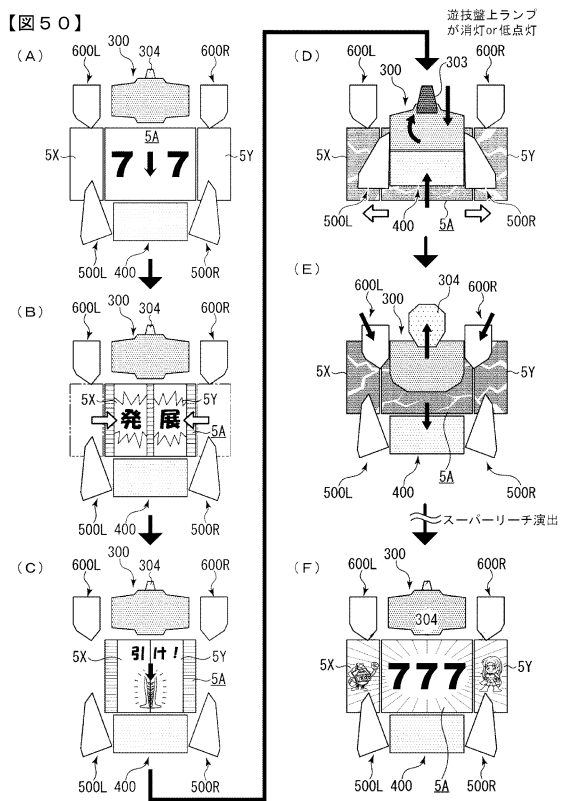
50

【圖 49】

【図 49】

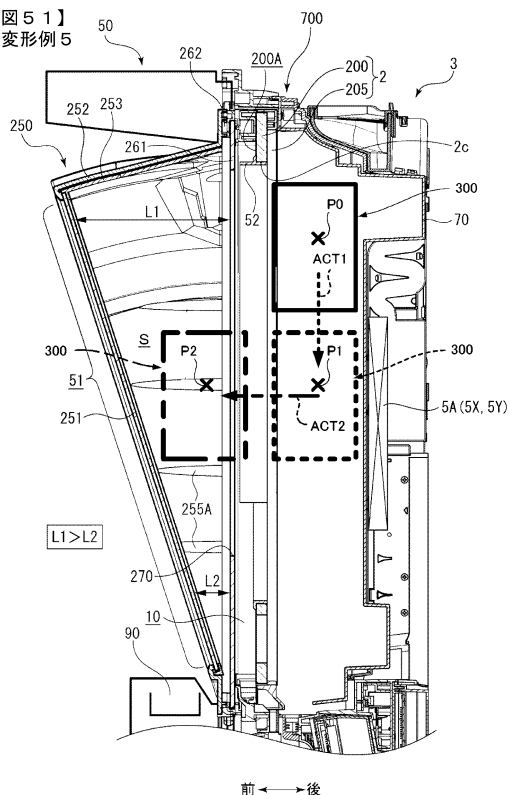


【図 50】



【図 5 1】

【图 5 1】
变形例 5



【圖 5 2】

【図 5 2】

(A) 変形例 5: スーパーリーチ A の場合の可動体演出 (速度変化) の決定例 (S502)

可変表示内容	可動体演出		
	実行なし	実行あり	
		第1動作h'ターンPTB-1 (第1動作のみ)	第2動作h'ターンPTB-2 (第1動作+第2動作)
スハ-リーチA (hA'レ)	15%	55%	30%
スハ-リーチA (大当り)	10%	20%	70%

※第1動作（原点位置から第1位置に動作）は第1速度V1で実行される。
第2動作（第1位置から第2位置に動作）は第2速度V2で実行される。
但し、 $V1 < V2$ （なお、 $V1 > V2$ としてもよい）。

(B) 別例 1 : π - H^+ - π - A の場合の可動体演出 (発光態様変化) の決定例 (S502)

可変表示内容	可動体演出		
	実行なし	実行あり	
		第1動作h'ターンPTC-1 (第1動作のみ)	第2動作h'ターンPTC-2 (第1動作+第2動作)
ス=ハ-リチA (hA'レ)	15%	55%	30%
ス=ハ-リチA (大当り)	10%	20%	70%

※第1動作（原点位置から第1位置に動作）は第1発光態様（輝度I1）で実行される。
第2動作（第1位置から第2位置に動作）は第2発光態様（輝度I2）で実行される。
但し、 $I1 > I2$ （なお、 $I1 < I2$ としてもよい）。

(C) 別例 2 : λ - μ -リーチ A の場合の可動体演出 (演出音態様変化) の決定例 (S502)

可変表示内容	可動体演出		
	実行なし	実行あり	
		第1動作h'ターンPTD-1 (第1動作のみ)	第2動作h'ターンPTD-2 (第1動作+第2動作)
スハ-リーチA (hス'レ)	15%	55%	30%
スハ-リーチA (大当り)	10%	20%	70%

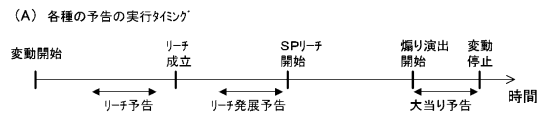
※第1動作（原点位置から第1位置に動作）は第1演出音感様（音量Vol1）で実行される。
第2動作（第1位置から第2位置に動作）は第2演出音感様（音量Vol2）で実行される。
但し、Vol1<Vol2（なお、Vol1>Vol2としてもよい）。

※第1演出音態様は曲Aが再生される態様であり、第2演出音態様は曲Bが再生される態様であるとしてもよい。

※第1演出音態様は曲Aが音量Vol1で再生される態様であり、第2演出音態様は曲Bが音量Vol2で再生される態様であるとしてもよい。

【図 5 3】

【図 5 3】



(B) リーチ発展予告時の可動体演出の決定例

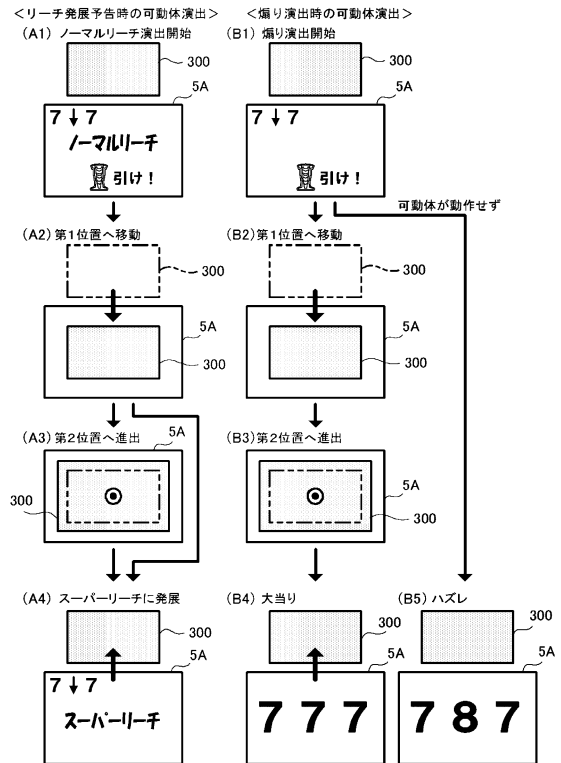
可変表示内容	リーチ発展予告時の可動体演出	
	第 1 動作のみ	第 1 動作後に第 2 動作
スーパーリーチ	30%	70%

(C) 大当り予告時の可動体演出の決定例

可変表示内容	大当り予告時の可動体演出	
	動作せず	第 1 動作後に第 2 動作
スーパーリーチA (ハズレ)	100%	0%
スーパーリーチA (大当り)	0%	100%

【図 5 4】

【図 5 4】

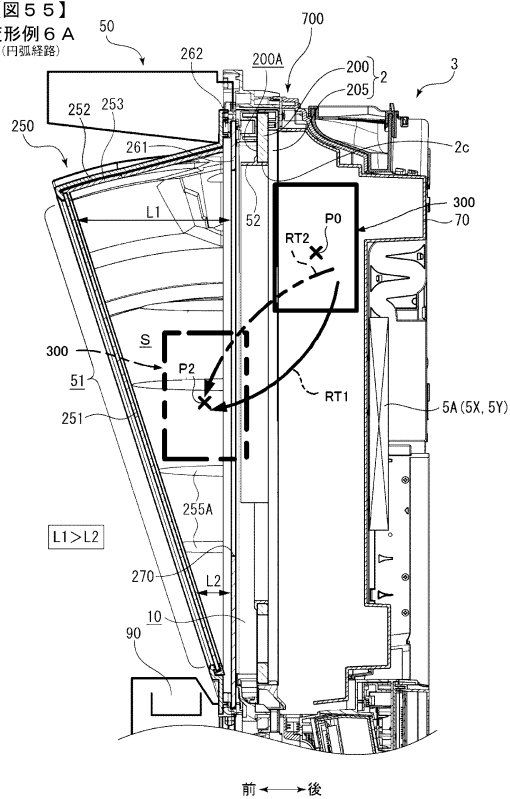


【図 5 5】

【図 5 5】

変形例 6 A

(円弧経路)

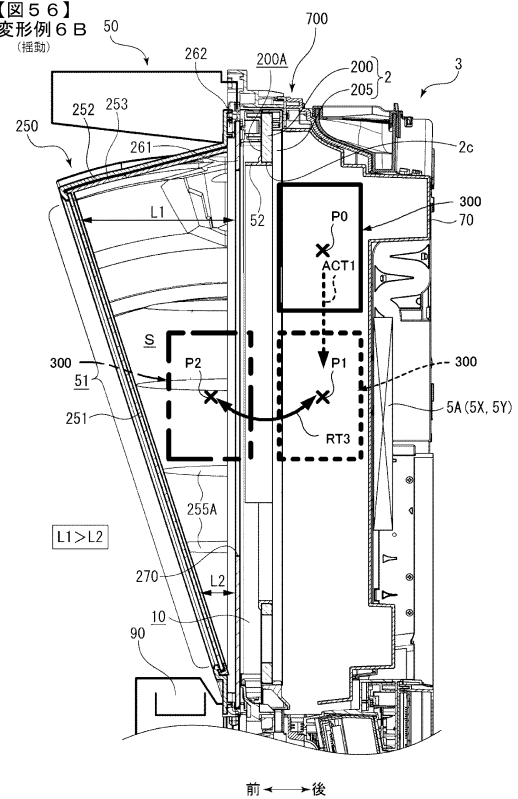


【図 5 6】

【図 5 6】

変形例 6 B

(揺動)



10

20

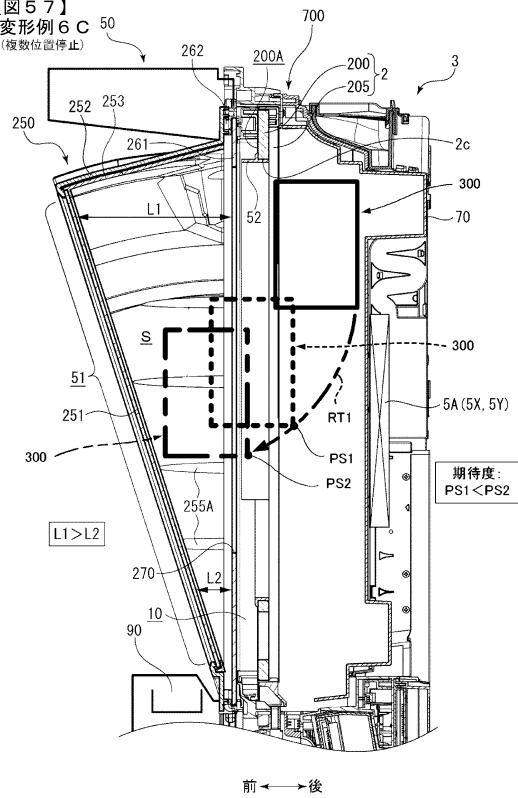
30

40

50

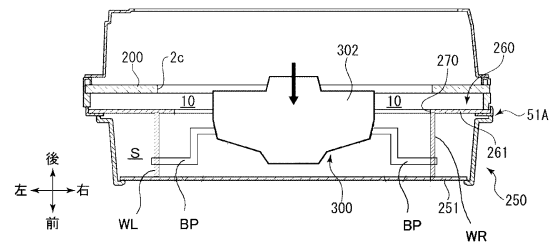
【図 57】

【図 57】
変形例 6 C
(複数位置停止)

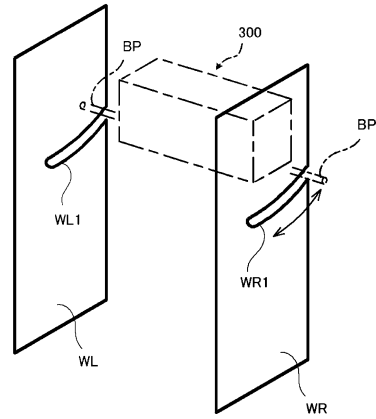


【図 58】

【図 58】変形例 6 D (仕切り板に案内孔)
(A)



(B)

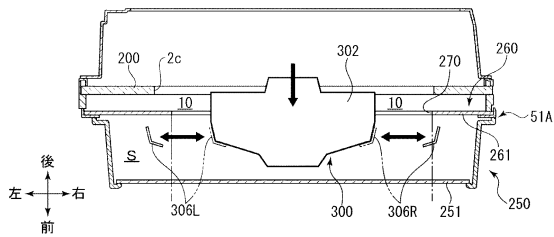


10

20

【図 59】

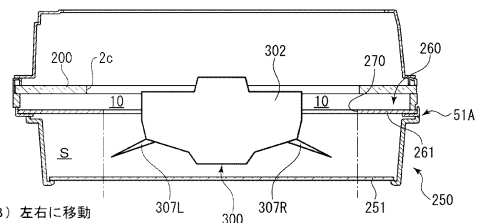
【図 59】
変形例 7



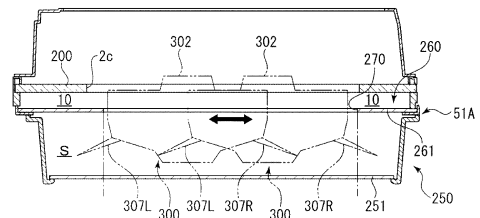
【図 60】

【図 60】
変形例 8

(A)



(B) 左右に移動



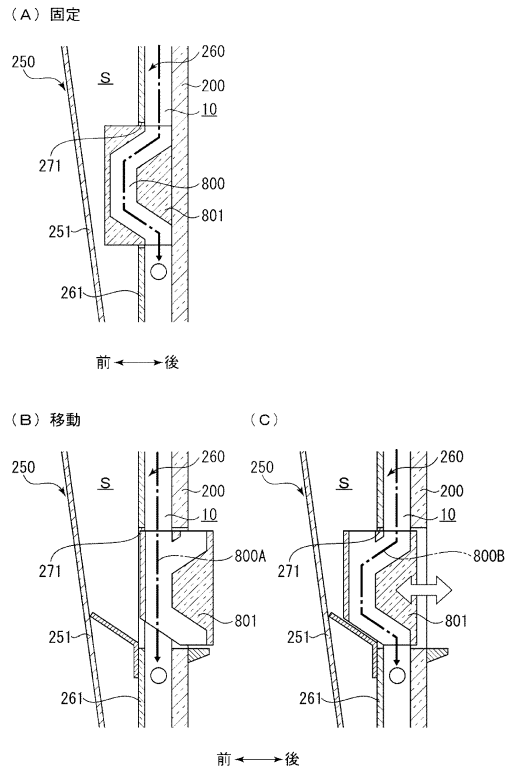
30

40

50

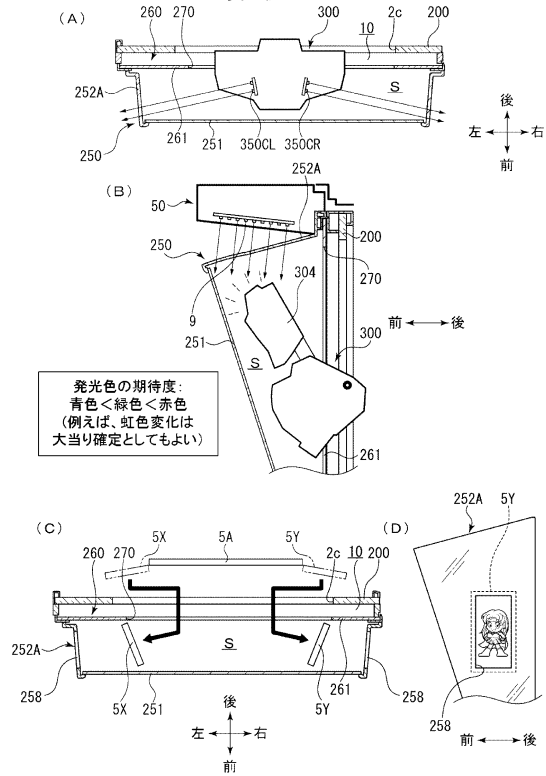
【図 6 1】

【図 6 1】 変形例 9



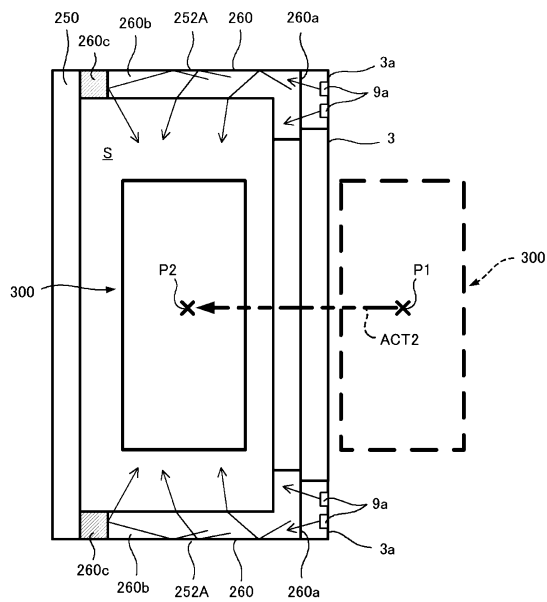
【図 6 2】

【図 6 2】 変形例 10



【図 6 3】

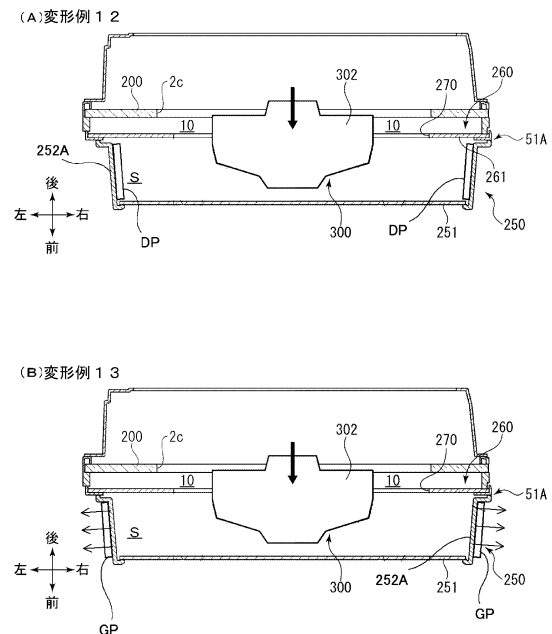
【図 6 3】 変形例 11



※可動体の回転、拡張、揺動、変形に合わせた
複数の発光演出を実行してもよい

【図 6 4】

【図 6 4】



10

20

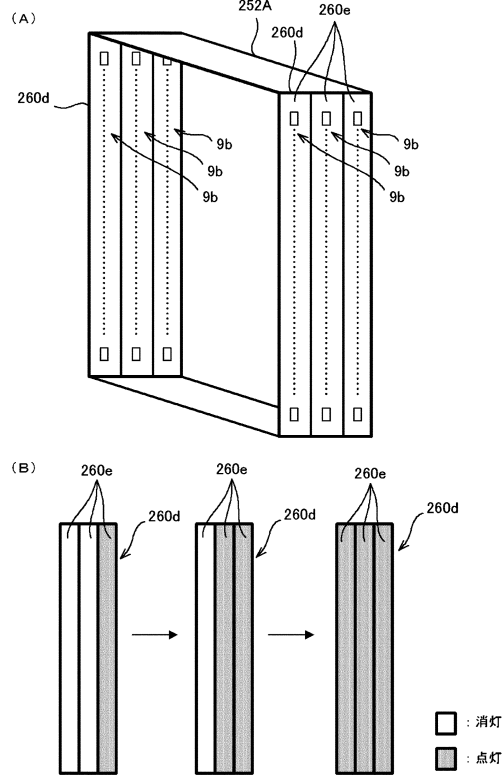
30

40

50

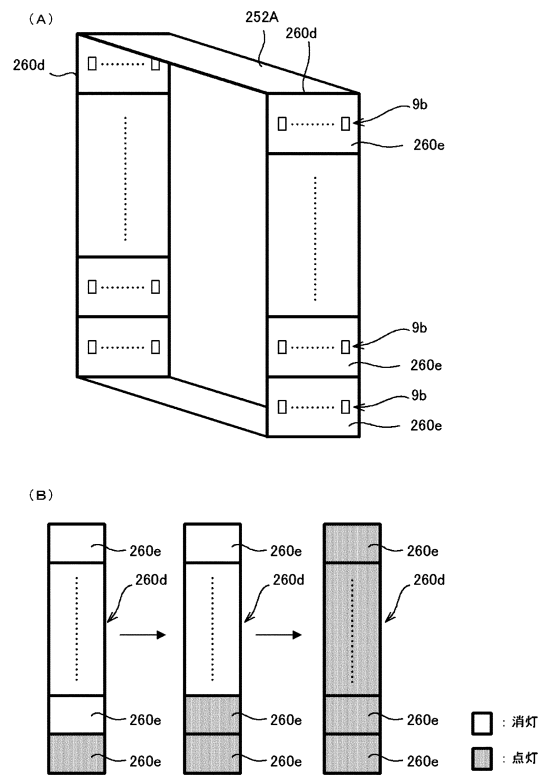
【図 6 5】

【図 6 5】変形例 1 4



【図 6 6】

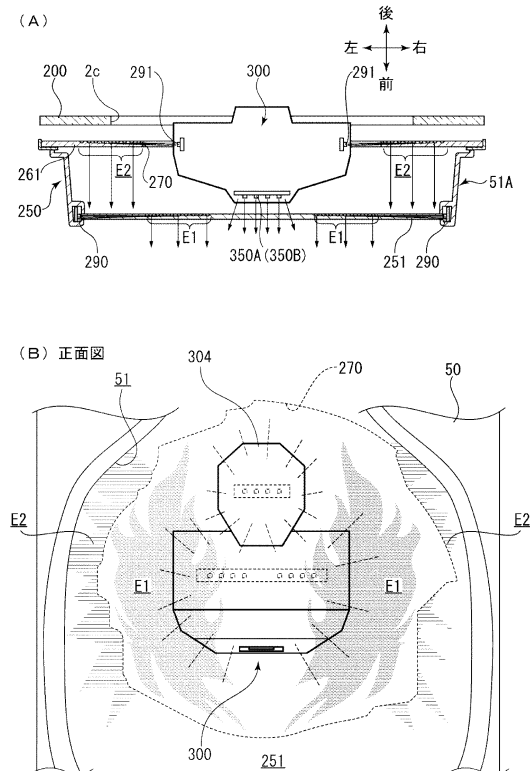
【図 6 6】変形例 1 5



【図 6 7】

【図 6 7】

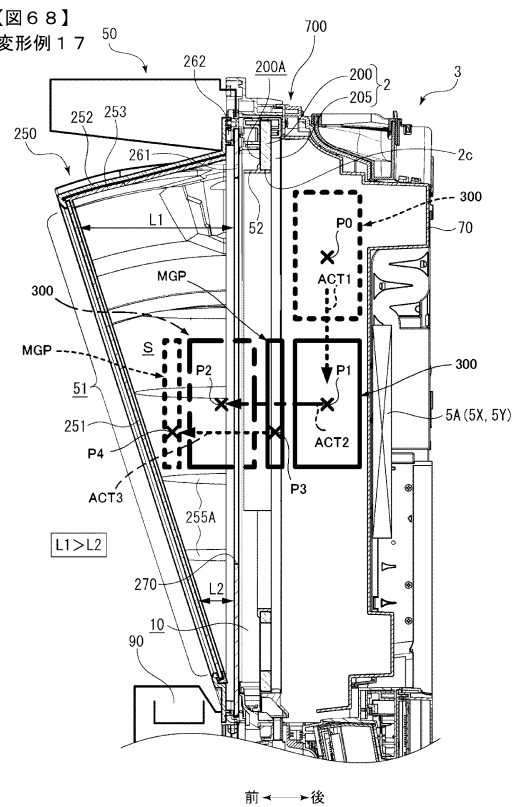
変形例 1 6



【図 6 8】

【図 6 8】

変形例 1 7



10

20

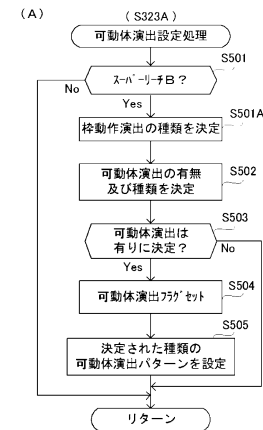
30

40

50

【図 7 3】

【図 7 3】 変形例 2 0



(B) スレ-リチBの場合の稼働演出の決定例 (S501A)

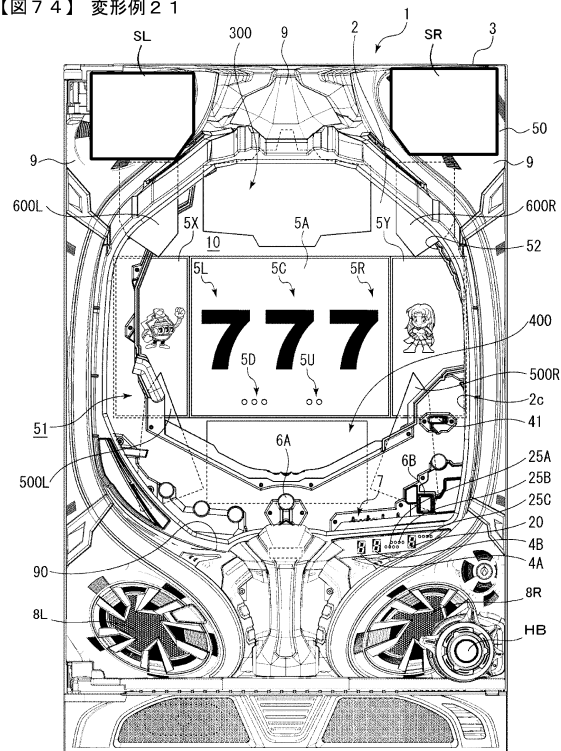
可変表示内容	稼働演出	
	第 1 透過体のみが突出	第 1 透過体及び第 2 透過体が突出
スレ-リチB (ハズレ)	7 0 %	3 0 %
スレ-リチB (大当り)	3 0 %	7 0 %

(C) スレ-リチBの場合の可動体演出の決定例 (S502)

可変表示内容	実行なし	可動体演出	
		実行あり	
		第 1 動作ハ-タンPTB-1 (第 1 動作のみ)	第 2 動作ハ-タンPTB-2 (第 1 動作+第 2 動作)
スレ-リチB (ハズレ)	1 5 %	5 5 %	3 0 %
スレ-リチB (大当り)	1 0 %	2 0 %	7 0 %

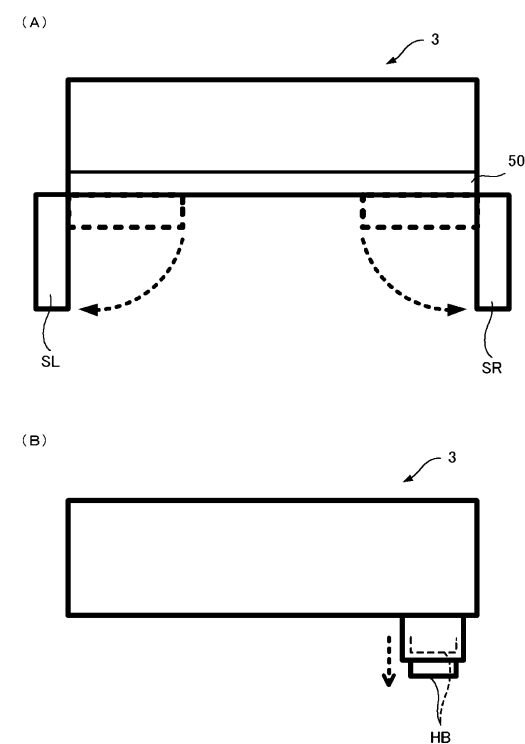
【図 7 4】

【図 7 4】 変形例 2 1



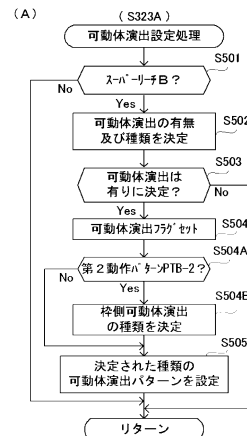
【図 7 5】

【図 7 5】 変形例 2 1



【図 7 6】

【図 7 6】 変形例 2 1



(B) スレ-リチBの場合の可動体演出の決定例 (S502)

可変表示内容	実行なし	可動体演出	
		実行あり	
		第 1 動作ハ-タンPTB-1 (第 1 動作のみ)	第 2 動作ハ-タンPTB-2 (第 1 動作+第 2 動作)
スレ-リチB (ハズレ)	1 5 %	5 5 %	3 0 %
スレ-リチB (大当り)	1 0 %	2 0 %	7 0 %

(C) 第 2 動作ハ-タンPTB-2の場合の稼働可動体演出の決定例 (S504B)

可変表示内容	可動体のみが動作	稼働可動体演出	
		稼働可動体演出	
		可動体のみが動作	可動体と稼働可動体とが連動
スレ-リチB (ハズレ)	8 0 %	2 0 %	
スレ-リチB (大当り)	2 0 %	8 0 %	

10

20

30

40

50

フロントページの続き

- (56)参考文献 特開 2013-116159 (JP, A)
 特開 2017-113198 (JP, A)
 特開 2016-096873 (JP, A)
- (58)調査した分野 (Int.Cl., DB名)
 A 63 F 7 / 02