

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 公開特許公報(A)

(11) 特許出願公開番号

特開2011-224082

(P2011-224082A)

(43) 公開日 平成23年11月10日(2011.11.10)

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

審査請求 有 請求項の数 7 O L (全 45 頁)

(21) 出願番号 特願2010-95179 (P2010-95179)
 (22) 出願日 平成22年4月16日 (2010.4.16)

(71) 出願人 000132747
 株式会社ソフィア
 群馬県桐生市境野町7丁目201番地
 (74) 代理人 100098073
 弁理士 津久井 照保
 (72) 発明者 鎌田 勉
 群馬県太田市吉沢町990番地 株式会社
 ソフィア内
 Fターム(参考) 2C088 AA42 BC22 BC25 CA27 DA07
 DA13 EB55 EB78

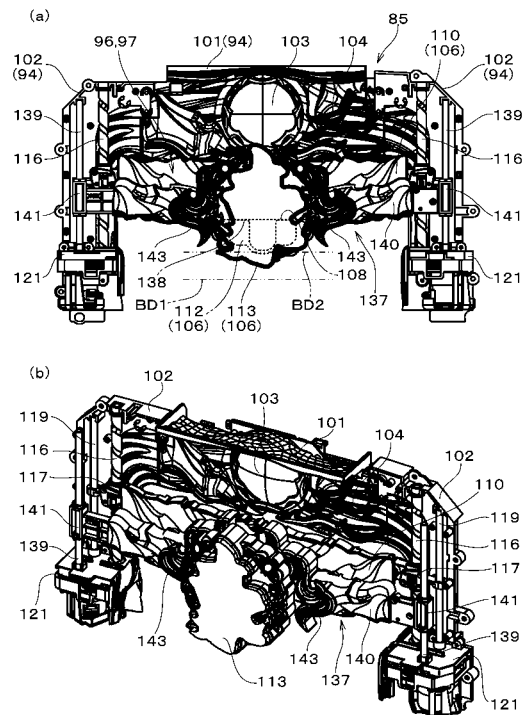
(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【要約】

【課題】 限られた内部スペースを有効に活用できる遊技機を提供する。

【解決手段】 第1昇降役物ユニット96は、第1役物本体部106と、第1役物本体部106を昇降動作させる昇降駆動機構107と、第1役物本体部106とともに昇降する第1昇降係合部108とを備え、第2昇降役物ユニット97は、昇降自在な第2役物本体部137と、第2役物本体部137とともに昇降し、第1昇降係合部108に上方から係合可能な第2昇降係合部138とを備え、第1昇降係合部108に第2昇降係合部138を係合して、第1役物本体部106と第2役物本体部137とを連動して昇降動作可能とし、第2役物本体部137が下死点に位置すると、第1役物本体部106と第2役物本体部137との連動を解除し、第2役物本体部137を下死点で停止させ、第2役物本体部106の第2昇降ランプ143が第1役物本体部106の第1昇降ランプ113の後方で昇降する。

【選択図】 図18



【特許請求の範囲】

【請求項 1】

遊技盤に設けられた始動入賞領域への遊技球の入賞に基づき、識別図柄を変動表示させる変動表示ゲームを表示可能な変動表示装置と、

前記変動表示ゲームの進行に関連して作動する演出用役物装置と、
を備えた遊技機において、

前記演出用役物装置には、第 1 昇降役物ユニットと第 2 昇降役物ユニットとを備えて演出動作を実行可能な演出役物ユニットを含み、

前記第 1 昇降役物ユニットは、昇降可能な第 1 役物本体部と、該第 1 役物本体部を昇降動作させる昇降駆動機構と、前記第 1 役物本体部とともに昇降する第 1 昇降係合部と、を備え、

10

前記第 2 昇降役物ユニットは、昇降自在な第 2 役物本体部と、該第 2 役物本体部とともに昇降し、前記第 1 昇降係合部に上方から係合可能な第 2 昇降係合部と、を備え、

前記第 2 役物本体部が当該第 2 役物本体部の下死点よりも上方に位置し、且つ前記第 1 役物本体部が当該第 1 役物本体部の下死点よりも上方に位置する状態では、前記第 1 昇降係合部に前記第 2 昇降係合部を係合して、前記第 1 役物本体部と前記第 2 役物本体部とを連動して昇降動作可能とし、

前記第 2 役物本体部が当該第 2 役物本体部の下死点に位置すると、前記第 1 役物本体部と前記第 2 役物本体部との連動を解除し、前記第 2 役物本体部を当該第 2 役物本体部の下死点で停止させ、

20

前記第 1 役物本体部には第 1 昇降具を備え、前記第 2 役物本体部には第 2 昇降具を備え、

前記第 2 昇降具は、前記第 1 昇降具の後方で昇降し、前記第 1 昇降具に重なって位置する被覆状態と、前記第 1 昇降具とは上下方向にずれて位置する露出状態とに変換可能であることを特徴とする遊技機。

【請求項 2】

前記第 1 昇降係合部の下死点となる第 1 係合下死点を、前記第 2 昇降係合部の下死点となる第 2 係合下死点よりも下方に設定し、

前記第 1 昇降係合部が前記第 2 係合下死点よりも上方に位置する状態では、前記第 1 昇降係合部に前記第 2 昇降係合部を係合して、前記第 1 役物本体部と前記第 2 役物本体部とを連動し、

30

前記第 1 昇降係合部が前記第 2 係合下死点よりも下方に位置する状態では、前記第 1 昇降係合部が前記第 2 昇降係合部から下方へ離間して前記第 1 役物本体部と前記第 2 役物本体部との連動を解除することを特徴とする請求項 1 に記載の遊技機。

【請求項 3】

前記昇降駆動機構は、表面に螺旋溝が形成された縦長な昇降シャフトと、該昇降シャフトの螺旋溝に突起を係合し、前記昇降シャフトに沿って昇降可能な昇降スライダートと、前記昇降シャフトを回動させる回動駆動源と、を備え、

前記昇降スライダートに前記第 1 役物本体部を接続し、

前記回動駆動源により前記昇降シャフトを回動すると、前記昇降スライダートとともに第 1 役物本体部が昇降することを特徴とする請求項 2 に記載の遊技機。

40

【請求項 4】

前記第 1 役物本体部と前記第 2 役物本体部とを電氣的に接続するための役物接続配線を備え、

前記第 1 昇降係合部には、前記役物接続配線を収納可能な役物配線収納空間部を形成したことを特徴とする請求項 3 に記載の遊技機。

【請求項 5】

前記始動入賞領域への遊技球の入賞を始動条件とし、該始動条件の成立毎に遊技の進行に関わる遊技乱数を抽出する乱数抽出手段と、

前記始動入賞領域への遊技球の入賞により抽出された前記遊技乱数を予め設定された記

50

憶上限数まで記憶可能な始動入賞記憶手段と、

前記演出用役物装置の演出動作を制御可能な演出役物制御手段と、を備え、

前記演出用役物装置は、演出動作を実行可能な報知役物ユニットを前記演出役物ユニットとは別個にして含み、

前記報知役物ユニットは、

前記変動表示ゲームの進行と前記始動入賞記憶手段に記憶された前記遊技乱数とに基づいて姿勢を変換可能な報知役物本体部と、

該報知役物本体部に配置され、前記始動入賞記憶手段に記憶された前記遊技乱数の記憶個数を報知可能な入賞報知部と、を備え、

前記演出役物制御手段は、前記変動表示ゲームの進行および前記報知役物ユニットの状態に対応して前記演出役物ユニットの演出動作を制御することを特徴とする請求項1から請求項4のいずれかに記載の遊技機。

10

【請求項6】

前記始動入賞領域の上方には、遊技球を転動面に転動して前記始動入賞領域へ導き得るステージ部を配置し、

前記演出用役物装置は、前記変動表示装置と前記ステージ部との間で演出動作を実行可能な装飾役物ユニットを含み、

該装飾役物ユニットは、発光体を実装し、前記変動表示ゲームの進行に連動して、前記発光体が前記変動表示装置寄りに位置する表示装置装飾状態と、前記ステージ部寄りに位置するステージ装飾状態とに変換可能とし、該ステージ装飾状態において、前記発光体からの光を前記ステージ部へ照射して発光装飾を実行可能としたことを特徴とする請求項1から請求項5のいずれかに記載の遊技機。

20

【請求項7】

前記装飾役物ユニットは、前記表示装置装飾状態に変換すると、下死点に位置する前記第2役物本体部を下方から押し上げることを特徴とする請求項6に記載の遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、遊技盤に設けられた始動入賞領域への遊技球の入賞に基づき、識別図柄を変動表示させる変動表示ゲームを表示可能な変動表示装置と、変動表示ゲームの進行に関連して作動する演出用役物装置と、を備えたパチンコ遊技機等の遊技機に関する。

30

【背景技術】

【0002】

従来、遊技機、例えば、パチンコ遊技機においては、始動口（始動入賞領域）への遊技球の入賞に基づき、識別図柄を変動表示する変動表示ゲームを行い、当該変動表示ゲームの結果によって遊技者に利益を付与するように構成されている。また、変動表示ゲームの進行に伴って様々な態様の演出を実行可能としている。

【0003】

例えば、遊技盤に演出役物（可動式演出装置）を備え、該演出役物を変動表示ゲームの進行に伴って移動したり発光したりして演出を実行する。また、識別図柄を表示する変動表示装置の前方に演出役物を移動して演出を実行する旨が提案されている（例えば、特許文献1参照）。

40

【先行技術文献】

【特許文献】

【0004】

【特許文献1】特開2007-244666号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

ところで、近年では、演出役物の数や配置等に工夫を凝らす他、演出役物を大型化して

50

遊技の興趣を高めようとする傾向にある。しかしながら、パチンコ遊技機内のスペースには制限があるため、演出役物を大型化した場合には演出役物自体の数や演出役物の作動範囲（移動範囲）が限られてしまい、この結果、十分な演出効果が期待できない。

【0006】

本発明は、上記の事情に鑑みてなされたものであり、その目的は、演出役物を大型化したとしても、限られた遊技機内のスペースを有効に活用することができ、十分な演出効果が期待できる遊技機を提供しようとするものである。

【課題を解決するための手段】

【0007】

本発明は、上記目的を達成するために提案されたものであり、請求項1に記載のものは、遊技盤に設けられた始動入賞領域への遊技球の入賞に基づき、識別図柄を変動表示させる変動表示ゲームを表示可能な変動表示装置と、

10

前記変動表示ゲームの進行に関連して作動する演出用役物装置と、
を備えた遊技機において、

前記演出用役物装置には、第1昇降役物ユニットと第2昇降役物ユニットとを備えて演出動作を実行可能な演出役物ユニットを含み、

前記第1昇降役物ユニットは、昇降可能な第1役物本体部と、該第1役物本体部を昇降動作させる昇降駆動機構と、前記第1役物本体部とともに昇降する第1昇降係合部と、を備え、

前記第2昇降役物ユニットは、昇降自在な第2役物本体部と、該第2役物本体部とともに昇降し、前記第1昇降係合部に上方から係合可能な第2昇降係合部と、を備え、

20

前記第2役物本体部が当該第2役物本体部の下死点よりも上方に位置し、且つ前記第1役物本体部が当該第1役物本体部の下死点よりも上方に位置する状態では、前記第1昇降係合部に前記第2昇降係合部を係合して、前記第1役物本体部と前記第2役物本体部とを連動して昇降動作可能とし、

前記第2役物本体部が当該第2役物本体部の下死点に位置すると、前記第1役物本体部と前記第2役物本体部との連動を解除し、前記第2役物本体部を当該第2役物本体部の下死点で停止させ、

前記第1役物本体部には第1昇降具を備え、前記第2役物本体部には第2昇降具を備え、

30

前記第2昇降具は、前記第1昇降具の後方で昇降し、前記第1昇降具に重なって位置する被覆状態と、前記第1昇降具とは上下方向にずれて位置する露出状態とに変換可能であることを特徴とする遊技機である。

【0008】

請求項2に記載のものは、前記第1昇降係合部の下死点となる第1係合下死点を、前記第2昇降係合部の下死点となる第2係合下死点よりも下方に設定し、

前記第1昇降係合部が前記第2係合下死点よりも上方に位置する状態では、前記第1昇降係合部に前記第2昇降係合部を係合して、前記第1役物本体部と前記第2役物本体部とを連動し、

前記第1昇降係合部が前記第2係合下死点よりも下方に位置する状態では、前記第1昇降係合部が前記第2昇降係合部から下方へ離間して前記第1役物本体部と前記第2役物本体部との連動を解除することを特徴とする請求項1に記載の遊技機である。

40

【0009】

請求項3に記載のものは、前記昇降駆動機構は、表面に螺旋溝が形成された縦長な昇降シャフトと、該昇降シャフトの螺旋溝に突起を係合し、前記昇降シャフトに沿って昇降可能な昇降スライダーと、前記昇降シャフトを回動させる回動駆動源と、を備え、

前記昇降スライダーに前記第1役物本体部を接続し、

前記回動駆動源により前記昇降シャフトを回動すると、前記昇降スライダーとともに第1役物本体部が昇降することを特徴とする請求項2に記載の遊技機である。

【0010】

50

請求項 4 に記載のものは、前記第 1 役物本体部と前記第 2 役物本体部とを電氣的に接続するための役物接続配線を備え、

前記第 1 昇降係合部には、前記役物接続配線を収納可能な役物配線収納空間部を形成したことを特徴とする請求項 3 に記載の遊技機である。

【 0 0 1 1 】

請求項 5 に記載のものは、前記始動入賞領域への遊技球の入賞を始動条件とし、該始動条件の成立毎に遊技の進行に関わる遊技乱数を抽出する乱数抽出手段と、

前記始動入賞領域への遊技球の入賞により抽出された前記遊技乱数を予め設定された記憶上限数まで記憶可能な始動入賞記憶手段と、

前記演出用役物装置の演出動作を制御可能な演出役物制御手段と、を備え、

前記演出用役物装置は、演出動作を実行可能な報知役物ユニットを前記演出役物ユニットとは別個にして含み、

前記報知役物ユニットは、

前記変動表示ゲームの進行と前記始動入賞記憶手段に記憶された前記遊技乱数とに基づいて姿勢を変換可能な報知役物本体部と、

該報知役物本体部上に配置され、前記始動入賞記憶手段に記憶された前記遊技乱数の記憶個数を報知可能な入賞報知部と、を備え、

前記演出役物制御手段は、前記変動表示ゲームの進行および前記報知役物ユニットの状態に対応して前記演出役物ユニットの演出動作を制御することを特徴とする請求項 1 から請求項 4 のいずれかに記載の遊技機である。

【 0 0 1 2 】

請求項 6 に記載のものは、前記始動入賞領域の上方には、遊技球を転動面に転動して前記始動入賞領域へ導き得るステージ部を配置し、

前記演出用役物装置は、前記変動表示装置と前記ステージ部との間で演出動作を実行可能な装飾役物ユニットを含み、

該装飾役物ユニットは、発光体を実装し、前記変動表示ゲームの進行に連動して、前記発光体が前記変動表示装置寄りに位置する表示装置装飾状態と、前記ステージ部寄りに位置するステージ装飾状態とに変換可能とし、該ステージ装飾状態において、前記発光体からの光を前記ステージ部へ照射して発光装飾を実行可能としたことを特徴とする請求項 1 から請求項 5 のいずれかに記載の遊技機である。

【 0 0 1 3 】

請求項 7 に記載のものは、前記装飾役物ユニットは、前記表示装置装飾状態に変換すると、下死点に位置する前記第 2 役物本体部を下方から押し上げることを特徴とする請求項 6 に記載の遊技機である。

【 発明の効果 】

【 0 0 1 4 】

本発明によれば、以下のような優れた効果を奏する。

請求項 1 に記載の発明によれば、演出用役物装置には、第 1 昇降役物ユニットと第 2 昇降役物ユニットとを備えて演出動作を実行可能な演出役物ユニットを含み、第 1 昇降役物ユニットは、昇降可能な第 1 役物本体部と、該第 1 役物本体部を昇降動作させる昇降駆動機構と、第 1 役物本体部とともに昇降する第 1 昇降係合部と、を備え、第 2 昇降役物ユニットは、昇降自在な第 2 役物本体部と、該第 2 役物本体部とともに昇降し、第 1 昇降係合部に上方から係合可能な第 2 昇降係合部と、を備え、第 2 役物本体部が当該第 2 役物本体部の下死点よりも上方に位置し、且つ第 1 役物本体部が当該第 1 役物本体部の下死点よりも上方に位置する状態では、第 1 昇降係合部に第 2 昇降係合部を係合して、第 1 役物本体部と第 2 役物本体部とを連動して昇降動作可能とし、第 2 役物本体部が当該第 2 役物本体部の下死点に位置すると、第 1 役物本体部と第 2 役物本体部との連動を解除し、第 2 役物本体部を当該第 2 役物本体部の下死点で停止させるので、第 1 昇降役物ユニットの昇降駆動機構とは別個の駆動源を第 2 昇降役物ユニットに設けなくても、2 つの演出役物（第 1 役物本体部、第 2 役物本体部）を昇降させて演出動作を実行することができる。したがっ

10

20

30

40

50

て、演出動作を実行する構成要素を大型化したとしても、限られた遊技機内のスペースを有効に活用することができ、十分な演出効果が期待できる遊技機を実現することができる。また、単一の駆動源を用いたとしても、第1役物本体部と第2役物本体部とが常に同一の昇降動作を行うことを避けることができ、演出役物ユニットで行われる演出が単調となる不都合を抑制することができる。これにより、演出動作を実行する構成の設計の自由度を増すことができ、従来にない態様の演出を実行可能な遊技機を実現することができる。

【0015】

また、第1役物本体部には第1昇降具を備え、第2役物本体部には第2昇降具を備え、第2昇降具は、第1昇降具の後方で昇降し、第1昇降具に重なって位置する被覆状態と、第1昇降具とは上下方向にずれて位置する露出状態とに変換可能であるので、第1役物本体部(第1昇降具)と第2役物本体部(第2昇降具)とが別個に昇降している状態が判り易くなり、演出効果を向上させることができる。

10

【0016】

請求項2に記載の発明によれば、第1昇降係合部の下死点となる第1係合下死点を、第2昇降係合部の下死点となる第2係合下死点よりも下方に設定し、第1昇降係合部が第2係合下死点よりも上方に位置する状態では、第1昇降係合部に第2昇降係合部を係合して、第1役物本体部と第2役物本体部とを連動し、第1昇降係合部が第2係合下死点よりも下方に位置する状態では、第1昇降係合部が第2昇降係合部から下方へ離間して第1役物本体部と第2役物本体部との連動を解除するので、簡単な構成で第1役物本体部の昇降動作と第2役物本体部の昇降動作とを異ならせることができる。

20

【0017】

請求項3に記載の発明によれば、昇降駆動機構は、表面に螺旋溝が形成された縦長な昇降シャフトと、該昇降シャフトの螺旋溝に突起を係合し、昇降シャフトに沿って昇降可能な昇降スライダーと、昇降シャフトを回動させる回動駆動源と、を備え、昇降スライダーに第1役物本体部を接続し、回動駆動源により昇降シャフトを回動すると、昇降スライダーとともに第1役物本体部が昇降するので、昇降駆動機構をコンパクトに構成することができ、限られた遊技機内のスペースを一層有効に活用することができる。

【0018】

請求項4に記載の発明によれば、第1役物本体部と第2役物本体部とを電氣的に接続するための役物接続配線を備え、第1昇降係合部には、役物接続配線を収納可能な役物配線収納空間部を形成したので、第1役物本体部と第2役物本体部とが係合したときに、役物接続配線が演出役物ユニットの外方に露出する不都合を防ぐことができる。

30

【0019】

請求項5に記載の発明によれば、始動入賞領域への遊技球の入賞を始動条件とし、該始動条件の成立毎に遊技の進行に関わる遊技乱数を抽出する乱数抽出手段と、始動入賞領域への遊技球の入賞により抽出された遊技乱数と、を予め設定された記憶上限数まで記憶可能な始動入賞記憶手段と、演出用役物装置の演出動作を制御可能な演出役物制御手段と、を備え、演出用役物装置は、演出動作を実行可能な報知役物ユニットを演出役物ユニットとは別個にして含み、報知役物ユニットは、変動表示ゲームの進行と始動入賞記憶手段に記憶された遊技乱数とに基づいて姿勢を変換可能な報知役物本体部と、該報知役物本体部上に配置され、始動入賞記憶手段に記憶された遊技乱数の記憶個数を報知可能な入賞報知部と、を備え、演出役物制御手段は、変動表示ゲームの進行および報知役物ユニットの状態に対応して演出役物ユニットの演出動作を制御するので、始動入賞領域への入賞数を報知する構成要素が演出動作を実行可能な演出部材としても機能することができる。したがって、従来にない斬新な演出を実行することができ、遊技の興趣を高めることができる。

40

【0020】

請求項6に記載の発明によれば、始動入賞領域の上方には、遊技球を転動面に転動して始動入賞領域へ導き得るステージ部を配置し、演出用役物装置は、変動表示装置とステージ部との間で演出動作を実行可能な装飾役物ユニットを含み、該装飾役物ユニットは、発光体を実装し、変動表示ゲームの進行に連動して、発光体の変動表示装置寄りに位置する

50

表示装置装飾状態と、ステージ部寄りに位置するステージ装飾状態とに変換可能とし、該ステージ装飾状態において、発光体からの光をステージ部へ照射して発光装飾を実行可能としたので、ステージ部の周辺で演出動作を実行する構成要素がステージ部に光を照射する発光手段としても機能することができる。したがって、ステージ部の発光手段を配置するスペースを演出動作実行用の構成要素を配置するスペースとは別個に確保する必要がなく、限られた遊技機内のスペースを有効に活用しつつ遊技の興趣を高めることができる。

【0021】

請求項7に記載の発明によれば、装飾役物ユニットは、表示装置装飾状態に変換すると、下死点に位置する第2役物本体部を下方から押し上げるので、装飾役物ユニットを演出動作可能な構成としてだけでなく、第2役物本体部の駆動源としても利用することができる。また、装飾役物ユニットと演出役物ユニットとを容易に連動させることができる。

10

【図面の簡単な説明】

【0022】

【図1】パチンコ遊技機の斜視図である。

【図2】遊技盤の正面図である。

【図3】遊技盤の分解斜視図である。

【図4】装飾枠部の分解斜視図である。

【図5】ステージ部の斜視図である。

【図6】(a)はステージ部の正面図、(b)はステージ部の平面図、(c)は(a)のA-A断面図である。

20

【図7】枠体基部の分解斜視図である。

【図8】ユニット装着パネルから装飾役物ユニットおよび報知役物ユニットを外した状態の斜視図である。

【図9】演出役物ユニットの斜視図である。

【図10】昇降シャフトおよび各昇降ガイドを露出させた演出役物ユニットの斜視図である。

【図11】演出役物ユニットの分解斜視図である。

【図12】第1昇降係合部の説明図であり、(a)は第1昇降ランプの後方位置から切断した斜視図、(b)は側面図である。

【図13】第1役物本体部および第2役物本体部の説明図であり、(a)は第1昇降係合部に第2昇降係合部を係合した状態の背面図、(b)は(a)のX-X断面図、(c)は役物接続配線の収納状態を示す背面図、(d)は第2昇降係合部を第1昇降係合部から上方へ離間した状態の背面図、(e)は(d)のY-Y断面図である。

30

【図14】(a)は昇降シャフトと昇降回転モータとを接続する構成要素の説明図であり、(b)は昇降スライダの内部構造の説明図である。

【図15】上死点到達センサおよびスライダー検出片の説明図であり、(a)はスライダー検出片が上死点到達センサから外れた状態の説明図、(b)は上死点到達センサがスライダー検出片を検出する状態の説明図である。

【図16】第2昇降ガイドの係止状態を示す説明図である。

【図17】第1役物本体部および第2役物本体部が下死点に位置した状態における演出役物ユニットの説明図であり、(a)は正面図、(b)は斜視図である。

40

【図18】第1役物本体部と第2役物本体部とが連動可能な状態における演出役物ユニットの説明図であり、(a)は正面図、(b)は斜視図である。

【図19】第2役物本体部が下死点に位置した状態における演出役物ユニットの説明図であり、(a)は正面図、(b)は斜視図である。

【図20】装飾役物ユニットの説明図であり、(a)は斜視図、(b)は分解斜視図である。

【図21】第1装飾伝達ギアと第2装飾伝達ギアとの噛合状態の説明図であり、(a)は正面図、(b)は背面図である。

【図22】表示装置装飾状態に変換した装飾役物ユニットの要部の斜視図である。

50

- 【図 2 3】装飾配線ホルダの説明図である。
- 【図 2 4】報知役物ユニットおよび報知役物ブラケットの斜視図である。
- 【図 2 5】報知役物ユニットの分解斜視図である。
- 【図 2 6】報知役物ベースの分解斜視図である。
- 【図 2 7】(a) は報知役物ユニットと報知役物本体部の本体基部とを後方から見た斜視図であり、(b) は報知駆動ギアと報知本体ギアとの噛合状態を示す説明図である。
- 【図 2 8】支持回転体の装着状態を示す説明図であり、(a) は報知役物ユニットの背面図、(b) は(a) の Z - Z 断面図である。
- 【図 2 9】報知電気配線および報知配線収納空間部の説明図であり、(a) は報知役物ユニットの側方から見た説明図、(b) は第 1 報知姿勢における状態の説明図、(c) は第 2 報知姿勢における状態の説明図である。 10
- 【図 3 0】遊技制御装置を中心に示した制御システムのブロック図である。
- 【図 3 1】演出制御装置を中心に示した制御システムのブロック図である。
- 【図 3 2】報知演出発光部および役物発光部の発光態様の説明図である。
- 【図 3 3】報知役物本体部を第 2 報知姿勢に変換し、第 1 役物本体部および第 2 役物本体部を下死点に移動した遊技盤の正面図である。
- 【図 3 4】報知役物本体部を第 2 報知姿勢に変換し、第 1 役物本体部および第 2 役物本体部を下死点に移動し、装飾役物本体部を表示装置装飾状態に変換した遊技盤の正面図である。
- 【図 3 5】遊技制御装置におけるメイン処理のフローチャートの前半部である。 20
- 【図 3 6】遊技制御装置におけるメイン処理のフローチャートの後半部である。
- 【図 3 7】遊技制御装置におけるタイマ割込み処理のフローチャートである。
- 【図 3 8】遊技制御装置における特図ゲーム処理のフローチャートである。
- 【図 3 9】遊技制御装置における始動口スイッチ監視処理のフローチャートである。
- 【図 4 0】遊技制御装置における特図始動口スイッチ共通処理のフローチャートである。
- 【図 4 1】遊技制御装置における特図保留情報判定処理のフローチャートである。
- 【図 4 2】始動口入賞演出図柄コマンドの内容を示す表である。
- 【図 4 3】演出制御装置におけるメイン処理のフローチャートである。
- 【図 4 4】演出制御装置における報知役物ユニット作動処理のフローチャートである。
- 【図 4 5】演出制御装置における割込み処理のフローチャートである。 30
- 【図 4 6】第 2 実施形態における第 2 役物本体部と装飾役物本体部との連動状態を示す正面図である。
- 【図 4 7】第 2 実施形態における第 2 役物本体部と装飾役物本体部との連動状態を示す背面図である。
- 【図 4 8】第 2 実施形態における第 2 役物本体部に設けられた押圧受部の説明図である。
- 【発明を実施するための形態】
- 【0023】
- 以下、代表的な遊技機であるパチンコ遊技機を例に挙げて本発明の実施の形態を図面に基づき説明する。
- パチンコ遊技機 1 は、図 1 に示すように、矩形状の機枠（外枠）2 に前面枠（内枠）3 を開閉可能な状態で軸着し、該前面枠 3 には矩形状の遊技盤 5（図 2 参照）を前方から収納可能としている。また、前面枠 3 の前側には、一側（図 1 中、左側）が軸着された透明部材保持枠 8 を開閉可能に設け、該透明部材保持枠 8 に透視可能な透明部材 9 を保持し、透明部材 9 を通して遊技盤 5 の表面をパチンコ遊技機 1 の前方から透視できるように構成している。さらに、透明部材保持枠 8 の下部には上皿ユニット 11 を設け、透明部材保持枠 8 の下方には下皿ユニット 12 を上皿ユニット 11 に対して左右方向にずれた位置に配置している。また、下皿ユニット 12 の一側方（図 1 中、右側方）には、発射装置（図示せず）を操作するための発射操作ユニット（発射操作ハンドル）14 を備え、他側方（図 1 中、左側方）には下側スピーカ 15 を備えている。さらに、上皿ユニット 11 の前側には、遊技中に遊技者が操作するための遊技演出用ボタン 18 を備え、透明部材保持枠 8 の 40
- 50

上縁部の左右両側には上側スピーカ 2 1 を備えている。

【 0 0 2 4 】

遊技盤 5 は、図 2 および図 3 に示すように、合板やプラスチックなどで形成された矩形状の遊技盤本体 2 2 を備え、該遊技盤本体 2 2 の表面にガイドレール 2 3 や複数のサイドケース 2 4 を止着して遊技領域 2 5 を区画形成している。また、遊技領域 2 5 内の略中央に包囲枠体（センターケース）2 5 を備え、該包囲枠体 2 6 の前側部を遊技盤本体 2 2 の前側に突出した状態で配置するとともに、後側部を遊技盤本体 2 2 の裏側に突出した状態で配置し、包囲枠体 2 6 の後方には表示部 2 7 a が設けられた変動表示装置 2 7 を備え、複数の識別情報を変動表示させる変動表示ゲーム（第 1 特図変動表示ゲーム、第 2 特図変動表示ゲーム）の演出表示を表示部 2 7 a で表示可能としている。

10

【 0 0 2 5 】

また、遊技領域 2 5 のうち包囲枠体 2 6 の一側方（図 1 中、左側方）には普図始動ゲート 2 8 を配置し、遊技球の普図始動ゲート 2 8 への入賞（通過）を契機として普図変動表示ゲームを実行可能としている。そして、包囲枠体 2 6 の下方には第 1 始動口 3 1 と第 2 始動口 3 2 とからなる始動入賞領域 3 3 を設けている。具体的には、包囲枠体 2 6 の左右方向の中央部の直下に第 1 始動口 3 1 を備え、該第 1 始動口 3 1 の直下には、羽根状の普通電動役物 3 2 a が左右に備えられた第 2 始動口 3 2 を備え、第 1 始動口 3 1 への遊技球の入賞に基づいて変動表示装置 2 7 が第 1 特図変動表示ゲームの演出画像を表示し、第 2 始動口 3 2 への遊技球の入賞に基づいて変動表示装置 2 7 が第 2 特図変動表示ゲームの演出画像を表示するように設定されている。さらに、該第 2 始動口 3 2 の下方には大入賞口（アタッカー）3 5 を配置し、大入賞口 3 5 の左右両側方には、発光により各種の装飾表示を行うサイドランプ 3 6 を配置し、該サイドランプ 3 6 に一般入賞口 3 7 を備えている。そして、大入賞口 3 5 の下方に位置する遊技領域 2 5 の下端には、入賞せずに流下してきた遊技球を回収するアウト口 3 8 を設けている。また、サイドケース 2 4 の下部のうち大入賞口 3 5 を挟んでガイドレール 2 3 とは反対側に位置する箇所には一括表示装置 3 9 を備え、該一括表示装置 3 9 において普図変動表示ゲーム、特図変動表示ゲーム、遊技状態の表示を行う。

20

【 0 0 2 6 】

次に、包囲枠体 2 6 について説明する。

包囲枠体 2 6 は、図 3 に示すように、遊技盤本体 2 2 の表面側に配置される前側部としての装飾枠部 4 1 と、遊技盤本体 2 2 の裏面側に配置される後側部としての枠体基部 4 2 とを備えて構成されており、遊技盤本体 2 2 の中央部に開設された大きな枠体装着開口部 2 2 a に、装飾枠部 4 1 と枠体基部 4 2 とで遊技盤本体 2 2 を前後から挟む状態で装着されている。また、包囲枠体 2 6 には、変動表示ゲームの進行に関連して作動する（変動表示ゲームの進行状況（結果態様）毎に予め設定された態様で作動する）演出用役物装置 4 4 を複数種類備えている。なお、各演出用役物装置 4 4 については、後で詳細に説明する。

30

【 0 0 2 7 】

装飾枠部 4 1 は、図 4 に示すように、遊技盤本体 2 2 の表面のうち枠体装着開口部 2 2 a の開口縁に沿って止着される環状の装飾ベース 4 6 を備え、該装飾ベース 4 6 の上部には庇状の鎧部 4 7 を左右両側方へ向けて下り傾斜した状態で備えるとともに、装飾ベース 4 6 よりも前方へ突出した状態に設定している。また、鎧部 4 7 の左右両側の傾斜下端から縦長な側辺部 4 8 を装飾ベース 4 6 よりも前方へ突出した状態で備え、鎧部 4 7 と側辺部 4 8 とで円弧状の壁を形成して遊技球（詳しくは遊技領域 2 5 内を包囲枠体 2 6 の上方から流下してくる遊技球）が鎧部 4 7 や側辺部 4 8 に当接可能とし、遊技球が包囲枠体 2 6 の内部へ入ることを規制している。さらに、装飾ベース 4 6 の下部（言い換えると、始動入賞領域 3 3 の直上に位置する箇所）には、上面に遊技球を横方向（前後方向および左右方向）へ転動可能なステージ部 5 0 を遊技盤 5 の左右方向に沿って横長に延設するとともに普図始動ゲート 2 8 寄り（図 2 中、左寄り）に配置し、装飾ベース 4 6 の下部のうちステージ部 5 0 よりも普図始動ゲート 2 8 側に位置する箇所には、遊技球が流下可能な球

40

50

導入路（ワープ流路）5 1を設けている。そして、球導入路5 1の入口5 1 aを装飾枠部4 1の外方（詳しくは遊技領域2 5の普図始動ゲート2 8側（図2中、左側））へ向けて開放した状態で開設し、球導入路5 1の出口5 1 bをステージ部5 0の側端部へ連通している。

【0028】

また、装飾ベース4 6の下部のうちステージ部5 0を挟んで球導入路5 1とは反対側（図4中、右側）には演出露出開口5 2を開設し、該演出露出開口5 2から枠体基部4 2上の演出用役物装置4 4の一部を遊技盤5の前方へ露出可能とし、装飾ベース4 6の内縁部のうち演出露出開口5 2の上方（直上）から鑑部4 7の左右方向の中央部分に亘る箇所には、発光により演出動作を実行する屈曲筋状の役物発光部5 4を演出用役物装置4 4の一種として複数条備え、該役物発光部5 4が雷光を模して発光演出を実行できるように構成されている。さらに、役物発光部5 4の上部の前方には、複数の文字形状を模した枠装飾パネル5 5を配置し、役物発光部5 4の側方（包囲枠体2 6の中央寄り）、および球導入路5 1の上方には、前面が半球状の枠側部装飾ランプ5 6をそれぞれ備えている。

10

【0029】

ステージ部5 0は、図4～図6に示すように、ステージフロント部5 8とステージリア部5 9とを前後に重合して構成された部材である。そして、ステージ部5 0（ステージフロント部5 8）の後側、言い換えると包囲枠体2 6の後寄りに配置された第1ステージ6 1と、当該ステージ部5 0（ステージフロント部5 8）の前側、言い換えると包囲枠体2 6の前寄りに第1ステージ6 1よりも1段低い状態で配置された第2ステージ6 2と、第1ステージ6 1の前端部と第2ステージ6 2の後端部とを接続する起立壁6 3とを備え、第1ステージ6 1の側方（図5中、左側方）には球導入路5 1の出口（下流端）5 1 bに連通する導入接続路6 4を接続し、球導入路5 1を流下してきた遊技球が導入接続路6 4を通過して第1ステージ6 1の転動面（第1転動面6 1 a）上へ導入されるように構成されている。

20

【0030】

第1ステージ6 1は、図5および図6（a）、（b）に示すように、左右両側から中央部へ向けて下り傾斜した略円弧状で形成され、当該第1ステージ6 1の中央部（左右方向の中央部）を上方へ緩やかに隆起するとともに遊技盤5の後寄り（枠体基部4 2寄り）に配置し、当該第1ステージ6 1の左右両側を中央部に対して遊技盤5の前寄りに配置して第1転動面6 1 aを遊技盤5の前後方向に湾曲させている。また、第1ステージ6 1の左右方向の途中には、遊技球を前方へ案内可能な第1放出部6 6を複数箇所、具体的には、第1ステージ6 1の中央の隆起部の左右両側方、言い換えると第1ステージ6 1のうち始動入賞領域3 3（第1始動口3 1、第2始動口3 2）の直上から外れた位置に配置している。そして、第1放出部6 6の底面をその左右方向の中央部分が下方に凹む湾曲面で形成し、この湾曲面を前方へ下り傾斜した状態に設定して、第1放出部6 6に到達した遊技球が第1放出部6 6上を左右に揺動しながら第1ステージ6 1の前方へ転動して第2ステージ6 2の転動面（第2転動面6 2 a）上へ放出できるように構成されている。

30

【0031】

また、右側の第1放出部6 6と第1ステージ6 1の右端部との間、左側の第1放出部6 6と第1ステージ6 1の左端部との間、左右両側の第1放出部6 6の間には、それぞれ落下阻止片6 7を第1ステージ6 1の前縁部から上方へ突出し、遊技球が第1ステージ6 1のうち第1放出部6 6から外れた位置から前方へ落下することを落下阻止片6 7により阻止している。さらに、図5および図6（c）に示すように、第1ステージ6 1の後縁部および導入接続路6 4の後縁部から透明なステージ壁部6 8を立設し、該ステージ壁部6 8の上端から庇状の透明なステージ天井部6 9を遊技盤5の前方へ向けて延設し、第1転動面6 1 a上の遊技球がステージ部5 0の後方や上方へ外れる不都合、ひいては変動表示装置2 7や枠体基部4 2の演出用役物装置4 4に衝突する不都合をステージ壁部6 8およびステージ天井部6 9により阻止している。

40

【0032】

50

第2ステージ62は、図5および図6(a)、(b)に示すように、左右方向の長さを第1ステージ61の左右方向の長さよりも短く設定し、左右両側から中央部へ向けて下り傾斜した略円弧状に形成されている。また、当該第2ステージ62の右端部を第1ステージ61の右側の第1放出部66の直下に配置するとともに、当該第2ステージ62の左端部を第1ステージ61の左側の第1放出部66の直下に配置し、遊技球が第1放出部66から落下して第2ステージ62の端部へ流入可能としている。さらに、第2ステージ62の左右方向の途中には、遊技球を前方へ案内可能な第2放出部70を複数箇所、具体的には、第2ステージ62の中央部の左右両側方、言い換えると第2ステージ62のうち始動入賞領域33の直上から外れた位置に配置している。そして、第2放出部70の底面をその左右方向の中央部分が下方に凹む湾曲面で形成し、この湾曲面を前方へ下り傾斜した状態に設定して、第2放出部70に到達した遊技球が第2放出部70上を左右に揺動しながら第2ステージ62の前方へ転動して遊技領域25へ放出できるように構成されている。

【0033】

さらに、ステージ部50は、図2に示すように、当該ステージ部50の左右方向の中央部、言い換えると当該ステージ部50のうち始動入賞領域33の直上に位置する部分に、ステージ部50の転動面(第1転動面61a、第2転動面62a)上を転動する遊技球を始動入賞領域33の直上へ誘導可能な入賞誘導路73を備えている。入賞誘導路73は、図5および図6(c)に示すように、ステージ壁部68を凹ませて形成された縦長な落下誘導部74と、第1ステージ61の下方に形成された流下誘導部75と、第2転動面62a上に形成された転動誘導部76とから構成されている。具体的に説明すると、落下誘導部74を上端部が第1転動面61aよりも上方に位置するとともに下端部が第1転動面61aよりも下方、且つ第2転動面62aよりも上方に位置する状態で形成し、該落下誘導部74の下端から流下誘導部75を前方の第2ステージ62へ向けて下り傾斜した姿勢に設定している。また、流下誘導部75の下流端(前端)を起立壁63に開設された開放開口77へ連通して前方の第2ステージ62側へ開放し、第2転動面62aのうち開放開口77の前方に位置する箇所(言い換えると第2転動面62aの左右方向の中央部)には、転動誘導部76を始動入賞領域33の直上へ向けて下り傾斜した溝状に形成している。そして、図6(b)に示すように、第1転動面61aの左右方向の中央部(落下誘導部74の前方の位置)のうち遊技盤5の後寄りに位置する箇所には、誘導連通開口78を円弧状に切り欠いて開設するとともに落下誘導部74の上端部(言い換えると、入賞誘導路73の上流端)に連通し、第1転動面61a上を転動する遊技球を誘導連通開口78へ通して入賞誘導路73へ案内できるように構成されている。

【0034】

次に、枠体基部42について説明する。

枠体基部42は、図7に示すように、遊技盤5の裏面側に止着される額縁状の基部ケース81を前側が開放した状態で備え、該基部ケース81の後部には矩形状の表示開口窓81aを前後方向へ貫通して開設し、基部ケース81の後方から変動表示装置27を装着して、変動表示装置27の表示部27aを表示開口窓81aから包囲枠体26の前方へ臨ませている。さらに、表示開口窓81aの周縁の前側には、複数の演出用役物装置44(演出役物ユニット85、装飾役物ユニット86、報知役物ユニット87)を備えている。詳しくは、表示開口窓81aの上縁部の前側および左右両側縁部の前側には倒コ字状の演出役物ユニット85を備え、表示開口窓81aの下縁部の前側には横長なユニット装着パネル89を止着している。また、図7および図8に示すように、該ユニット装着パネル89の前面のうちステージ部50の後方に位置する箇所には装飾役物ユニット86を備え、演出露出開口52の後方に位置する箇所には、報知役物ブラケット90の前面側に支持された報知役物ユニット87を備えている。そして、遊技盤5の正面から見ると、図2に示すように、演出役物ユニット85(詳しくは演出役物ユニット85の上部)と報知役物ユニット87との間に役物発光部54を配置し、ステージ部50の側方(図2中、右側方)には報知役物ユニット87を配置し、該報知役物ユニット87の前面側を演出露出開口52から遊技盤5の前方へ露出している。

10

20

30

40

50

【 0 0 3 5 】

演出役物ユニット 8 5 は、図 9 ~ 図 1 1 に示すように、倒コ字状（門型）の演出ユニットベース 9 4 の前側に第 1 昇降役物ユニット 9 6 と第 2 昇降役物ユニット 9 7 とを備えて演出動作を実行可能なユニットである。演出ユニットベース 9 4 は、倒コ字状の金属製演出ベースプレート 1 0 0 を備え、該演出ベースプレート 1 0 0 の上辺の前面には横長な上側ベースパネル 1 0 1 を止着するとともに演出ベースプレート 1 0 0 の左右両側辺の前面には縦長な側部ベースパネル 1 0 2 を止着し、上側ベースパネル 1 0 1 の左右両端に側部ベースパネル 1 0 2 の上端部を接続している。また、上側ベースパネル 1 0 1 の中央部には、上部発光基板 1 0 3 a の前方を円形状の上部レンズ 1 0 3 b で被覆して構成された上部装飾ランプ 1 0 3 を備え、上側ベースパネル 1 0 1 のうち上部装飾ランプ 1 0 3 の側方、詳しくは装飾枠部 4 1 の役物発光部 5 4 寄りの位置（図 1 1 中、上部装飾ランプ 1 0 3 の右側方）には、雷光を模して発光演出を実行可能な屈曲筋状の上部演出発光部 1 0 4 を左右方向に延在する姿勢で複数条備えている。そして、上側ベースパネル 1 0 1 および側部ベースパネル 1 0 2 の前方には第 1 昇降役物ユニット 9 6 を配置している。

10

【 0 0 3 6 】

第 1 昇降役物ユニット 9 6 は、図 1 0 ~ 図 1 2 に示すように、昇降可能な第 1 役物本体部 1 0 6 と、該第 1 役物本体部 1 0 6 を昇降動作させる昇降駆動機構 1 0 7 と、第 1 役物本体部 1 0 6 に設けられて第 1 役物本体部 1 0 6 とともに昇降する第 1 昇降係合部 1 0 8（図 1 2（a）参照）とを備えて構成されている。具体的に説明すると、第 1 役物本体部 1 0 6 は、横長形状の第 1 昇降バー 1 1 0 を備え、該第 1 昇降バー 1 1 0 の左右両端に昇降駆動機構 1 0 7 をそれぞれ接続している。また、図 1 2（b）および図 1 3（a）、（b）に示すように、第 1 昇降バー 1 1 0 の左右方向の中央部分の下縁部から平板状の昇降ブラケット 1 1 1 を下方へ向けて延設し、該昇降ブラケット 1 1 1 の下部の前面には、ブロック状の昇降役物連結部 1 1 2 を前端部が第 1 役物本体部 1 0 6 の前面よりも遊技盤 5 の前方に位置する姿勢で備え、昇降役物連結部 1 1 2 の上部には、後述する第 2 昇降役物ユニット 9 7 の一部を係合（載置）可能な第 1 昇降係合部 1 0 8 を形成している。さらに、昇降役物連結部 1 1 2 の前端部には、上部装飾ランプ 1 0 3 よりも一回り大きな第 1 昇降具として機能する第 1 昇降ランプ 1 1 3 を上端部が第 1 昇降バー 1 1 0 よりも上方に突出する状態で配置して、第 1 昇降バー 1 1 0 と第 1 昇降ランプ 1 1 3 とを昇降ブラケット 1 1 1 および昇降役物連結部 1 1 2 で連結し、第 1 昇降バー 1 1 0 および昇降ブラケット 1 1 1 と、第 1 昇降ランプ 1 1 3 との間を前後に離間して第 2 昇降役物ユニット 9 7 の一部を挿入可能としている。なお、第 1 昇降ランプ 1 1 3 内には、LED 等の発光体が実装された第 1 昇降発光基板 1 1 3 a を内蔵している（図 1 3（b）、（e）参照）。

20

30

【 0 0 3 7 】

昇降駆動機構 1 0 7 は、左右両側の縦長な側部ベースパネル 1 0 2 の前面側にそれぞれ設けられた機構であり、図 1 0 および図 1 4（a）に示すように、表面に螺旋溝 1 1 6 a が形成された縦長な昇降シャフト 1 1 6 と、該昇降シャフト 1 1 6 の螺旋溝 1 1 6 a に突起を係合し、昇降シャフト 1 1 6 に沿って昇降可能な昇降スライダー 1 1 7 と、昇降シャフト 1 1 6 を回動させる回動駆動源として機能する昇降回動モータ 1 1 8 と、昇降スライダー 1 1 7 の昇降を昇降シャフト 1 1 6 から外れた位置で案内する縦長な第 1 昇降ガイド 1 1 9 とを備え、昇降スライダー 1 1 7 には第 1 役物本体部 1 0 6（第 1 昇降バー 1 1 0）の側端部を接続している。具体的に説明すると、側部ベースパネル 1 0 2 の下部の前面側にギアボックス 1 2 1 を備え、該ギアボックス 1 2 1 の下面に昇降回動モータ 1 1 8 を出力軸が縦向きとなる姿勢且つ当該昇降回動モータ 1 1 8 の上側に位置する姿勢で備え、ギアボックス 1 2 1 内に収納される昇降駆動ギア 1 2 2 を昇降回動モータ 1 1 8 の出力軸へ共回り状態で軸着している（図 1 4（a）参照）。また、出力軸よりも側部ベースパネル 1 0 2 側の位置には、昇降シャフト 1 1 6 をギアボックス 1 2 1 から側部ベースパネル 1 0 2 の上部に亘って延設し、該昇降シャフト 1 1 6 の上端を側部ベースパネル 1 0 2 の上端部（詳しくは側部ベースパネル 1 0 2 の上端部に設けられたシャフト軸受 1 1 6 b）に軸着し、昇降シャフト 1 1 6 の下端をギアボックス 1 2 1 内に挿入してシャフトギア 1

40

50

23へ共回り状態で軸着している。さらに、昇降シャフト116を挟んで第1役物本体部106とは反対側(図14(a)中、昇降シャフト116の左側)には第1昇降ガイド119を昇降シャフト116と平行な姿勢で延設し、該第1昇降ガイド119の上端を側部ベースパネル102の上端部へ係止するとともに、下端をギアボックス121の上面へ係止している(図15(a)参照)。そして、ギアボックス121内には昇降伝達ギア124を備えて昇降駆動ギア122とシャフトギア123とを接続し、昇降回動モータ118から発生した回動力が昇降駆動ギア122、昇降伝達ギア124、シャフトギア123を介して昇降シャフト116へ伝達して昇降シャフト116が当該昇降シャフト116の中心軸周りに回動するように構成されている。

【0038】

また、図14(b)に示すように、昇降スライダ-117にはシャフト受開口126とガイド受開口127とを貫通し、シャフト受開口126には昇降シャフト116を挿通するとともにガイド受開口127には第1昇降ガイド119を挿通して、昇降スライダ-117が昇降シャフト116の軸方向および第1昇降ガイド119の軸方向に沿って摺動可能としている。さらに、昇降シャフト116に係合する突起として機能するスライダ-転動体128をステンレス球で構成し、シャフト受開口126内にスライダ-転動体128を転動可能な状態、且つ昇降シャフト116の軸中心側に向けて突出する状態で保持し、該スライダ-転動体128の突出部分を昇降シャフト116の螺旋溝116aに嵌合(係合)している。そして、昇降スライダ-117のうちシャフト受開口126を挟んでガイド受開口127とは反対側には、第1役物本体部106の側端部を止着する第1役物止着部を突設している。さらに、図16に示すように、昇降スライダ-117、昇降シャフト116、第1昇降ガイド119をスライダ-カバー130で前方から被覆し、該スライダ-カバー130の上端部と側部ベースパネル102との上端部との間に昇降シャフト116の上端および第1昇降ガイド119の上端を挟持している。なお、図11に示すように、演出役物ユニット85の一侧(図11中、右側)に位置するスライダ-カバー130の前面には、第2昇降役物ユニット97の一部と電氣的に接続される昇降中継基板131を止着している。

【0039】

このような構成の昇降駆動機構107を第1役物本体部106の左右両側に備え、左右両側の昇降回動モータ118を駆動して左右両側の昇降シャフト116を同じ方向に回動すると、昇降スライダ-117が昇降シャフト116と共回りすることを第1昇降ガイド119により阻止され、この状態で昇降スライダ-117内のスライダ-転動体128が螺旋溝116aに沿って転動して上下方向へ移動する。これにより、昇降スライダ-117とともに第1役物本体部106が昇降シャフト116および第1昇降ガイド119の軸方向に沿って昇降する。そして、昇降スライダ-117が上昇して側部ベースパネル102の上部に当接すると、第1役物本体部106および第1昇降係合部108が上死点に到達し、昇降スライダ-117が下降してギアボックス121の上面に当接すると、第1役物本体部106および第1昇降係合部108が下死点に到達する。そして、図14(a)および図15に示すように、昇降スライダ-117にはスライダ-検出片117aを突設して昇降スライダ-117とともに昇降可能とし、側部ベースパネル102の上部にはスライダ-検出片117aを検出可能な上死点到達センサ133を設け(図15(a)参照)、昇降スライダ-117および第1役物本体部106および第1昇降係合部108が上死点に到達すると、上死点到達センサ133がスライダ-検出片117aを検出して、第1役物本体部106および第1昇降係合部108が上死点に到達したことを検知できるように構成されている(図15(b)参照)。なお、第1役物本体部106および第1昇降係合部108の下死点到達については、昇降回動モータ118の駆動制御ステップ数や、下死点到達を検出可能なセンサ(図示せず)からの信号を判定して検知してもよい。

【0040】

そして、ギアボックス121の前側には、昇降伝達ギア124の外周面(歯)を露出させるギア露出窓121aを開設し、メンテナンス作業時などにおいてギア露出窓121a

10

20

30

40

50

から露出した昇降伝達ギア 1 2 4 を指などで回せば、昇降シャフト 1 1 6 が回転して第 1 役物本体部 1 0 6 を手で昇降できるように構成されている。また、昇降回転モータ 1 1 8 をギアボックス 1 2 1 に止着するモータブラケット 1 3 4 を金属板で構成し、昇降回転モータ 1 1 8 で発生した熱をモータブラケット 1 3 4 へ伝達して放出可能としている。さらに、昇降回転モータ 1 1 8 のコネクタを演出役物ユニット 8 5 の前方に露出させ、ギア露出窓 1 2 1 a の下縁部には、コネクタに接続されたモータ駆動配線（図示せず）の中間部分を係合する配線係合部 1 2 1 b を備えている。

【 0 0 4 1 】

第 2 昇降役物ユニット 9 7 は、図 1 1 ~ 図 1 3 に示すように、昇降自在な第 2 役物本体部 1 3 7 と、該第 2 役物本体部 1 3 7 とともに昇降し、第 1 昇降係合部 1 0 8 に上方から係合可能な第 2 昇降係合部 1 3 8 と、第 2 役物本体部 1 3 7 の昇降を案内する縦長な第 2 昇降ガイド 1 3 9 とを備え、スライダカバー 1 3 0 よりも前方、且つ第 1 昇降ランプ 1 1 3 よりも後方の位置に配置されている。具体的に説明すると、第 2 役物本体部 1 3 7 には、第 1 役物本体部 1 0 6（第 1 昇降バー 1 1 0）よりも横長であり、且つ第 1 昇降バー 1 1 0 と第 1 昇降係合部 1 0 8 との上下離間距離よりも僅かに広い上下幅を呈する板状の第 2 昇降バー 1 4 0 を備え、該第 2 昇降バー 1 4 0 の左右両端には昇降挿通開口 1 4 1 a（図 1 6 参照）が開設された昇降ガイド受部 1 4 1 を備え、昇降挿通開口 1 4 1 a に第 2 昇降ガイド 1 3 9 を摺動可能な状態で挿通している。また、図 1 2（a）に示すように、第 2 昇降バー 1 4 0（第 2 役物本体部 1 3 7）のうち左右方向の中央部の下縁部を第 2 昇降係合部 1 3 8 とし、第 2 昇降バー 1 4 0 の前面側のうち第 2 昇降係合部 1 3 8 の左右両側方に位置する箇所には、第 2 昇降具として機能し、火炎を連想させる形状の第 2 昇降ランプ 1 4 3 を備えている。該第 2 昇降ランプ 1 4 3 内には、LED 等の発光体を実装された第 2 昇降発光基板 1 4 3 a を内蔵し（図 1 3（b）、（e）参照）、該第 2 昇降発光基板 1 4 3 a と、スライダカバー 1 3 0 に止着された昇降中継基板 1 3 1 とをフレキシブルフラットケーブル等の昇降ランプ配線（図示せず）で接続し、該昇降ランプ配線を通して第 2 昇降ランプ 1 4 3 に電力や信号を供給可能としている。

【 0 0 4 2 】

そして、図 1 6 に示すように、スライダカバー 1 3 0 の前方には第 2 昇降ガイド 1 3 9 を昇降シャフト 1 1 6 および第 1 昇降ガイド 1 1 9 と平行な姿勢で延設し、該第 2 昇降ガイド 1 3 9 の上端をスライダカバー 1 3 0 の上端部へ係止するとともに、下端をギアボックス 1 2 1 の上面（詳しくはギアボックス 1 2 1 の上面に突設されたガイドホルダ 1 4 4）へ係止している。さらに、図 9 および図 1 1 に示すように、第 2 昇降ガイド 1 3 9 および第 2 役物本体部 1 3 7 の端部をガイドカバー 1 4 5 で前方から被覆し、該ガイドカバー 1 4 5 の上端部とスライダカバー 1 3 0 の上端部との間に第 2 昇降ガイド 1 3 9 の上端を挟持するとともに、ガイドカバー 1 4 5 の下端部とギアボックス 1 2 1（ガイドホルダ 1 4 4）との間に第 2 昇降ガイド 1 3 9 の下端を挟持している。また、昇降ガイド受部 1 4 1 が第 2 昇降ガイド 1 3 9 に沿って摺動して第 2 役物本体部 1 3 7 が昇降し、昇降ガイド受部 1 4 1 がギアボックス 1 2 1 の上面（ガイドホルダ 1 4 4）に上方から当接すると、第 2 役物本体部 1 3 7 および第 2 昇降係合部 1 3 8 が下死点に到達するように構成されている。

【 0 0 4 3 】

さらに、演出役物ユニット 8 5 は、図 1 3（b）、（e）に示すように、第 1 役物本体部 1 0 6 の第 1 昇降発光基板 1 1 3 a と第 2 役物本体部 1 3 7 の第 2 昇降発光基板 1 4 3 a とをフレキシブルフラットケーブル等の役物接続配線 1 4 7 で接続し、昇降ランプ配線および第 2 昇降発光基板 1 4 3 a を通して第 1 昇降ランプ 1 1 3 に電力や信号を供給可能としている。また、役物接続配線 1 4 7 の第 2 昇降発光基板 1 4 3 a 側（図 1 3（b）中、左側）を第 2 昇降係合部 1 3 8 から下方へ引き出すとともに、第 1 昇降発光基板 1 1 3 a 側（図 1 3（b）中、右側）を第 1 昇降ランプ 1 1 3 の背面から後方へ引き出し、役物接続配線 1 4 7 の中間部分を第 1 昇降係合部 1 0 8 側へ垂れ下げて弛ませている。そして、図 1 3（b）、（c）、（e）に示すように、第 1 昇降係合部 1 0 8 には役物配線収納

空間部 1 4 8 を昇降役物連結部 1 1 2 の内側へ凹む状態で形成し、該役物配線収納空間部 1 4 8 に役物接続配線 1 4 7 (詳しくは役物接続配線 1 4 7 の弛み部分) を収納している。

【 0 0 4 4 】

このような構成の第 1 昇降役物ユニット 9 6 および第 2 昇降役物ユニット 9 7 を備えた演出役物ユニット 8 5 においては、図 2 および図 9 に示すように、第 1 役物本体部 1 0 6 が当該第 1 役物本体部 1 0 6 の上死点 (第 1 役物上死点) に位置するとともに、第 2 役物本体部 1 3 7 が当該第 2 役物本体部 1 3 7 の下死点 (第 2 役物上死点) に位置すると、第 1 昇降ランプ 1 1 3 および第 2 昇降ランプ 1 4 3 が上部装飾ランプ 1 0 3 の前方に位置して被覆する。さらに、第 1 昇降ランプ 1 1 3 が役物発光部 5 4 の上端部の側方および枠装飾パネル 5 5 の上端部の側方に位置し、第 2 昇降ランプ 1 4 3 が第 1 昇降ランプ 1 1 3 の上側の左右両側縁部の後方に位置する。また、図 1 7 から図 1 9 に示すように、第 1 役物本体部 1 0 6 が第 1 役物上死点よりも下方に移動するとともに、第 2 役物本体部 1 3 7 が第 2 役物上死点よりも下方に移動すると、第 1 昇降ランプ 1 1 3 および第 2 昇降ランプ 1 4 3 が上部装飾ランプ 1 0 3 の前方から下方へ外れ、上部装飾ランプ 1 0 3 が演出役物ユニット 8 5 の前方に露出する。さらに、第 1 役物本体部 1 0 6 が当該第 1 役物本体部 1 0 6 の下死点 (第 1 役物下死点) に位置するとともに、第 2 役物本体部 1 3 7 が当該第 2 役物本体部 1 3 7 の下死点 (第 2 役物下死点) に位置すると、ギアボックス 1 2 1 の上面が昇降スライダー 1 1 7 および昇降ガイド受部 1 4 1 の下降を規制して、第 1 昇降バー 1 1 0 と第 2 昇降バー 1 4 0 とが前後に並ぶ。また、昇降役物連結部 1 1 2 を第 1 昇降バー 1 1 0 から下方に離間している一方、第 2 昇降バー 1 4 0 の下縁部の一部を第 2 昇降係合部 1 3 8 としているため、第 1 昇降係合部 1 0 8 の下死点となる第 1 係合下死点 B D 1 が、第 2 昇降係合部 1 3 8 の下死点となる第 2 係合下死点 B D 2 よりも下方に設定される (図 1 7 参照)。そして、図 1 3 (a) , (b) および図 1 8 に示すように、第 1 役物本体部 1 0 6 が第 1 役物下死点から上昇して第 1 昇降係合部 1 0 8 が第 2 係合下死点 B D 2 よりも上方に位置している状態では、第 1 役物本体部 1 0 6 の昇降役物連結部 1 1 2 上に第 2 役物本体部 1 3 7 の第 2 昇降バー 1 4 0 を載せて第 2 役物本体部 1 3 7 を第 2 役物下死点よりも上方に持ち上げ、この状態で昇降駆動機構 1 0 7 を駆動すると、第 1 役物本体部 1 0 6 と第 2 役物本体部 1 3 7 とが一体となって昇降する。言い換えると、第 2 役物本体部 1 3 7 が第 2 役物下死点よりも上方に位置し、且つ第 1 役物本体部 1 0 6 が第 1 役物下死点よりも上方に位置する状態、さらには第 1 昇降係合部 1 0 8 が第 2 係合下死点 B D 2 よりも上方に位置する状態では、演出役物ユニット 8 5 は、第 1 昇降係合部 1 0 8 に第 2 昇降係合部 1 3 8 を係合し、第 1 役物本体部 1 0 6 と第 2 役物本体部 1 3 7 とを連動して昇降動作可能とする。また、第 1 昇降係合部 1 0 8 に第 2 昇降係合部 1 3 8 を係合すると、第 1 昇降バー 1 1 0 (第 1 役物本体部 1 0 6) が第 2 昇降バー 1 4 0 (第 2 役物本体部 1 3 7) から上方にずれて位置し、さらには、第 2 昇降具である第 2 昇降ランプ 1 4 3 (詳しくは、第 2 昇降ランプ 1 4 3 の上部) が第 1 昇降具である第 1 昇降ランプ 1 1 3 から上方にずれて位置して露出状態となる。

【 0 0 4 5 】

さらに、昇降駆動機構 1 0 7 の駆動により第 1 役物本体部 1 0 6 と第 2 役物本体部 1 3 7 とを連動して、第 2 役物本体部 1 3 7 を第 2 役物下死点まで下げるとともに第 2 昇降係合部 1 3 8 を第 2 係合下死点 B D 2 まで下げ (図 1 9 参照)、引き続き第 1 役物本体部 1 0 6 を下げて第 1 昇降係合部 1 0 8 が第 2 係合下死点 B D 2 よりも下方に位置すると、図 1 7 に示すように、第 1 昇降係合部 1 0 8 が第 2 昇降係合部 1 3 8 から下方へ離間して第 1 役物本体部 1 0 6 と第 2 役物本体部 1 3 7 との連動を解除し、第 2 役物本体部 1 3 7 を第 2 役物下死点で停止させるとともに第 1 役物本体部 1 0 6 の下降を許容し、第 1 昇降バー 1 1 0 が第 2 昇降バー 1 4 0 の後方で下降する。このとき、第 1 昇降ランプ 1 1 3 が第 2 昇降ランプ 1 4 3 から下方へ離れる方向に移動するため、役物接続配線 1 4 7 の弛み部分が役物配線収納空間部 1 4 8 から第 1 昇降ランプ 1 1 3 が離れた移動距離の分だけ僅かに引き出される。そして、第 1 役物本体部 1 0 6 が第 1 役物下死点に到達すると、第 1 昇

降バー 110 が第 2 昇降バー 140 の後方に重なって位置し、さらには、第 2 昇降具である第 2 昇降ランプ 143 (詳しくは、第 2 昇降ランプ 143 の上部) が第 1 昇降具である第 1 昇降ランプ 113 の後方に重なって位置して被覆状態となる。

【0046】

第 1 役物本体部 106 および第 2 役物本体部 137 がそれぞれの下死点に位置した状態で、昇降駆動機構 107 を駆動して第 1 役物本体部 106 を上昇させると、第 1 昇降バー 110 が第 2 昇降バー 140 の後方で上昇して被覆状態から露出状態に変換する。さらに、第 1 昇降係合部 108 が第 2 係合下死点 BD2 (すなわち第 2 昇降係合部 138 が停止している位置) に到達すると、第 1 役物本体部 106 が第 2 昇降係合部 138 に第 1 昇降係合部 108 を下方から係合し (図 19 参照)、引き続き昇降駆動機構 107 を駆動して第 1 役物本体部 106 が上昇すると、第 1 昇降係合部 108 と第 2 昇降係合部 138 との係合を維持した状態で、第 1 役物本体部 106 と第 2 役物本体部 137 とが共に上昇する (図 18 参照)。

10

【0047】

このようにして昇降動作を実行する演出役物ユニット 85 は、第 2 役物本体部 137 が第 2 役物下死点よりも上方に位置し、且つ第 1 役物本体部 106 が第 1 役物下死点よりも上方に位置する状態では、第 1 昇降係合部 108 に第 2 昇降係合部 138 を係合して、第 1 役物本体部 106 と第 2 役物本体部 137 とを連動して昇降動作可能とし、第 2 役物本体部 137 が第 2 役物下死点に位置すると、第 1 役物本体部 106 と第 2 役物本体部 137 との連動を解除し、第 2 役物本体部 137 を第 2 役物下死点で停止させるとともに、第 1 役物本体部 106 の下降を許容するので、第 1 昇降役物ユニット 96 の昇降駆動機構 107 とは別個の駆動源を第 2 昇降役物ユニット 97 に設けなくても、2 つの演出役物 (第 1 役物本体部 106、第 2 役物本体部 137) を昇降させて演出動作を実行することができる。したがって、演出動作を実行する構成要素を大型化したとしても、限られたパチンコ遊技機 1 内のスペースを有効に活用することができ、十分な演出効果が期待できるパチンコ遊技機 1 を実現することができる。また、単一の駆動源を用いたとしても、第 1 役物本体部 106 と第 2 役物本体部 137 とが常に同一の昇降動作を行うことを避けることができ、演出役物ユニット 85 で行われる演出が単調となる不都合を抑制することができる。これにより、演出動作を実行する構成の設計の自由度を増すことができ、従来にない態様の演出を実行可能なパチンコ遊技機 1 を実現することができる。

20

30

【0048】

また、第 1 係合下死点 BD1 を第 2 係合下死点 BD2 よりも下方に設定し、第 1 昇降係合部 108 が第 2 係合下死点 BD2 よりも上方に位置する状態では、第 1 昇降係合部 108 に第 2 昇降係合部 138 を係合して、第 1 役物本体部 106 と第 2 役物本体部 137 とを連動し、第 1 昇降係合部 108 が第 2 係合下死点 BD2 よりも下方に位置する状態では、第 1 昇降係合部 108 が第 2 昇降係合部 138 から下方へ離間して第 1 役物本体部 106 と第 2 役物本体部 137 との連動を解除するので、簡単な構成で第 1 役物本体部 106 の昇降動作と第 2 役物本体部 137 の昇降動作とを異ならせることができる。さらに、昇降駆動機構 107 には、表面に螺旋溝 116a が形成された縦長な昇降シャフト 116 と、該昇降シャフト 116 の螺旋溝 116a に突起を係合し、昇降シャフト 116 に沿って昇降可能な昇降スライダー 117 と、昇降シャフト 116 を回動させる昇降回動モータ 118 とを備え、昇降駆動機構 107 の昇降スライダー 117 に第 1 役物本体部 106 を接続し、昇降回動モータ 118 により昇降シャフト 116 を回動すると、昇降スライダー 117 とともに第 1 役物本体部 106 が昇降するので、昇降駆動機構 107 をコンパクトに構成することができ、限られたパチンコ遊技機 1 内のスペースを一層有効に活用することができる。

40

【0049】

そして、第 1 役物本体部 106 と第 2 役物本体部 137 とを役物接続配線 147 で接続し、第 1 昇降係合部 108 には、役物接続配線 147 を収納可能な役物配線収納空間部 148 を形成したので、第 1 役物本体部 106 と第 2 役物本体部 137 とが係合したときに

50

、役物接続配線 1 4 7 が演出役物ユニット 8 5 の外方に露出する不都合を防ぐことができる。また、第 2 昇降ランプ 1 4 3 は、第 1 昇降ランプ 1 1 3 の後方で昇降し、第 1 昇降ランプ 1 1 3 に重なって位置する被覆状態と、第 1 昇降ランプ 1 1 3 とは上下方向にずれて位置する露出状態とに変換可能であるので、第 1 役物本体部 1 0 6 (第 1 昇降ランプ 1 1 3) と第 2 役物本体部 1 3 7 (第 2 昇降ランプ 1 4 3) とが別個に昇降している状態が判り易くなり、演出効果を向上させることができる。

【0050】

次に装飾役物ユニット 8 6 について説明する。

装飾役物ユニット 8 6 は、変動表示装置 2 7 とステージ部 5 0 との間で演出動作を実行可能なユニットであり、図 2 0 (a) , (b) に示すように、当該装飾役物ユニット 8 6 の背面側に配置された装飾役物ベース 1 5 1 と、該装飾役物ベース 1 5 1 に回動可能な状態で軸着された装飾役物本体部 1 5 2 (第 1 装飾役物本体部 1 5 2 L および第 2 装飾役物本体部 1 5 2 R) とを備えて構成されている。装飾役物ベース 1 5 1 は、金属板製の装飾ベースプレート 1 5 4 を備え、該装飾ベースプレート 1 5 4 の前面から装飾役物ユニット 8 6 の前方に向けて 2 つの装飾回動軸 1 5 5 (第 1 装飾回動軸 1 5 5 L および第 2 装飾回動軸 1 5 5 R) を装飾ベースプレート 1 5 4 の左右方向に離間した状態で延設している。そして、第 1 装飾回動軸 1 5 5 L には第 1 装飾役物本体部 1 5 2 L を軸着するとともに、第 2 装飾回動軸 1 5 5 R には第 2 装飾役物本体部 1 5 2 R を軸着し、両装飾役物本体部 1 5 2 が第 1 役物本体部 1 0 6 および第 2 役物本体部 1 3 7 よりも遊技盤 5 の後寄りに位置し、且つ V 字状となる姿勢で起立可能としている。また、装飾ベースプレート 1 5 4 の一側寄り (図 2 0 (b) 中、左寄り) に位置する第 1 装飾回動軸 1 5 5 L の下方には、装飾回動モータ 1 5 6 を出力軸が当該装飾回動モータ 1 5 6 から装飾ベースプレート 1 5 4 へ向けて前後方向に延在する姿勢で備え、出力軸の後端部 (装飾ベースプレート 1 5 4 側の端部) には装飾駆動ギア 1 5 7 を共回り状態で軸着している。

【0051】

装飾役物本体部 1 5 2 は、長尺な板状部材で構成されており、該装飾役物本体部 1 5 2 の前面側には、火炎を連想させる形状の装飾役物ランプ 1 5 9 を備え、該装飾役物ランプ 1 5 9 に実装した発光体から発せられた光を装飾役物ユニット 8 6 の前方に照射可能としている。そして、第 1 装飾役物本体部 1 5 2 L の一端部 (図 2 0 (b) 中、右端部) には、円板状の第 1 装飾軸着部 1 6 1 を軸受孔が第 1 装飾役物本体部 1 5 2 L の長手方向とは直交する方向に貫通した状態で備え、第 1 装飾回動軸 1 5 5 L に第 1 装飾軸着部 1 6 1 を軸着して第 1 装飾役物本体部 1 5 2 L の他端部 (図 2 0 (b) 中、左端部) を上下方向へ移動可能としている。一方、第 2 装飾役物本体部 1 5 2 R の一端部 (図 2 0 (b) 中、左端部) には、半円板状の第 2 装飾軸着部 1 6 2 を軸受孔が第 2 装飾役物本体部 1 5 2 R の長手方向とは直交する方向に貫通した状態で備え、第 2 装飾回動軸 1 5 5 R に第 2 装飾軸着部 1 6 2 を軸着して第 2 装飾役物本体部 1 5 2 R の他端部 (図 2 0 (b) 中、右端部) を上下方向へ移動可能としている。また、第 1 装飾軸着部 1 6 1 の外周には第 1 装飾伝達ギア 1 6 3 を形成するとともに、第 2 装飾軸着部 1 6 2 の外周には第 2 装飾伝達ギア 1 6 4 を形成し、第 1 装飾伝達ギア 1 6 3 と第 2 装飾伝達ギア 1 6 4 とを左右方向に並べた状態で噛合している (図 2 1 (a) 参照)。

【0052】

そして、装飾役物ユニット 8 6 は、図 2 1 (b) に示すように、第 1 装飾伝達ギア 1 6 3 の下方に装飾駆動ギア 1 5 7 を噛合し、装飾回動モータ 1 5 6 を駆動すると、装飾回動モータ 1 5 6 の回動力を装飾駆動ギア 1 5 7 から第 1 装飾伝達ギア 1 6 3 および第 2 装飾伝達ギア 1 6 4 へ伝達して、第 1 装飾役物本体部 1 5 2 L と第 2 装飾役物本体部 1 5 2 R とを同期回動して状態を変換可能としている。具体的には、第 1 装飾役物本体部 1 5 2 L と第 2 装飾役物本体部 1 5 2 R とを V 字状に起立して装飾役物ランプ 1 5 9 (装飾役物ランプ 1 5 9 内に実装された発光体) が変動表示装置 2 7 寄り (詳しくは変動表示装置 2 7 の前方に重なる場所) に位置する表示装置装飾状態に変換したり (図 2 2 参照)、第 1 装飾役物本体部 1 5 2 L と第 2 装飾役物本体部 1 5 2 R とを横向き直線状に倒伏して装飾役

物ランプ 159 (装飾役物ランプ 159 内に実装された発光体) がステージ部 50 寄り (詳しくはステージ壁部 68 の後方に重なる場所) に位置するステージ装飾状態に変換したりする (図 20 (a) および図 21 参照) 。さらに、ステージ装飾状態で装飾役物ランプ 159 が発光すれば、装飾役物ランプ 159 からの光をステージ壁部 68 へ通してステージ部 50 へ照射し、ステージ部 50 に対する発光装飾を実行することができる。

【 0053 】

また、図 21 および図 22 に示すように、第 1 装飾伝達ギア 163 の上部および第 2 装飾伝達ギア 164 の上部には回動ストッパ 165 をそれぞれ突設し、表示装置装飾状態において回動ストッパ 165 同士を当接して装飾役物本体部 152 が近づき過ぎること、ひいては装飾役物ランプ 159 同士が当接することを規制している。さらに、第 2 装飾伝達ギア 164 の下部には装飾回動検出片 166 を突設して第 2 装飾役物本体部 152 R と共回り可能とし、装飾ベースプレート 154 のうち第 2 装飾回動軸 155 R の下方には、装飾回動検出片 166 を検出可能な装飾回動検出センサ 167 を設け、第 1 装飾役物本体部 152 L と第 2 装飾役物本体部 152 R とを横向き直線状に倒伏すると、装飾回動検出センサ 167 が装飾回動検出片 166 を検出して装飾役物ユニット 86 がステージ装飾状態に変換したことを検知できるように構成されている。

10

【 0054 】

さらに、装飾役物ユニット 86 のうち第 1 装飾軸着部 161 の前方および第 2 装飾軸着部 162 の前方には、装飾発光基板 170 を保持する横長な発光基板ホルダ 171 を備え、該発光基板ホルダ 171 (装飾発光基板 170) の左右方向の中央部を装飾カバーパネル 172 で前方から被覆して発光パネル部 173 を構成し、発光基板ホルダ 171 の左右両側を半球状の側部レンズ 174 で前方から被覆して発光装飾部 175 を構成している。また、該発光装飾部 175 を発光パネル部 173 よりも装飾役物ユニット 86 の前方へ膨出させ、ステージ部 50 のうち第 1 ステージ 61 の左右方向の中央部の後方に発光パネル部 173 を配置し、第 1 ステージ 61 の左右両側部の後方に発光装飾部 175 を配置している (図 6 (a) および (b) 参照) 。そして、装飾発光基板 170 に実装された LED 等の発光体を発光して発光パネル部 173 および発光装飾部 175 がステージ部 50 の後方で装飾演出を実行するように構成されている。

20

【 0055 】

なお、装飾発光基板 170 と各装飾役物ランプ 159 とをフレキシブルフラットケーブル等の装飾役物配線 177 (図 22 参照) でそれぞれ接続して各装飾役物ランプ 159 に電力や信号を供給可能とし、装飾役物配線 177 を弛ませた状態に設定している。また、図 23 に示すように、ユニット装着パネル 89 のうち装飾発光基板 170 の側方に位置する箇所には、装飾役物配線 177 の弛み部分を係合する装飾配線ホルダ 178 を設け、装飾役物本体部 152 が装飾役物配線 177 により回動を規制される不都合、および装飾役物配線 177 の弛み部分が装飾役物本体部 152 の回動に伴って大きく暴れてしまう不都合を阻止している。

30

【 0056 】

次に、報知役物ユニット 87 について説明する。

報知役物ユニット 87 は、遊技球が始動入賞領域 33 に入賞したが未処理 (実行保留) となっている特図変動表示ゲームの回数を所定数 (本実施形態では 4 つ) まで表示して報知可能なユニットである。そして、図 24 および図 25 に示すように、当該報知役物ユニット 87 のベースとして報知役物ブラケット 90 の前面に止着される報知役物ベース 181 と、該報知役物ベース 181 に回動可能な状態で軸着された報知役物本体部 182 と、該報知役物本体部 182 上に配置された入賞報知部 183 および報知演出発光部 184 とを備え、報知役物本体部 182 を回動により姿勢変換して演出動作を実行するように構成されている。報知役物ベース 181 は、図 26 および図 27 (a) に示すように、縦向き姿勢に設定された薄肉円板状の報知ベースプレート 186 を備え、該報知ベースプレート 186 の中心には円筒状の回動軸受 187 を報知役物ベース 181 の後方へ向けて突設するとともに、報知役物ベース 181 の背面と回動軸受 187 の外周面とを複数の補強リブ

40

50

188で固定し、回動軸受187の前後両端部には軸受スリーブ189を装着している。また、報知ベースプレート186の背面のうち回動軸受187から側方(図26中、右側方)に外れた箇所には、報知回動モータ190を出力軸が報知ベースプレート186を貫通して前方に突出した状態、且つ回動軸受187の軸中心と平行となる姿勢で止着し、報知ベースプレート186の前面には報知駆動ギア191を配置して報知回動モータ190の出力軸に共回り状態で軸着している。

【0057】

報知役物本体部182は、報知役物ベース181の前面側に軸着される厚肉円板状の部材であり、図25および図27(a)に示すように、報知役物ベース181の前面側に軸着される本体基部193を備え、該本体基部193の前面には、LED等の発光体を実装された報知発光基板194と、該報知発光基板194を当該報知役物本体部182の前方から被覆する透光可能な報知カバー195とを備え、該報知カバー195の表面には報知装飾パネル196を装着している。また、本体基部193の背面の中心には、回動軸受187に軸着される回動軸197を後端部が報知役物ベース181側に突出する状態で挿通し、本体基部193の背面のうち回動軸197の周囲に位置する箇所には、報知駆動ギア191に噛合する円環状の報知本体ギア198を本体基部193と共回りする状態で設け、本体基部193の外周部分には、報知発光基板194から発生した熱を放出するための放熱孔199を複数開設している(図27(a)参照)。

【0058】

また、報知カバー195のうち回動軸197の延長線上から外れた位置には円形の入賞報知光拡散部201を複数(本実施形態では4個)形成し、報知装飾パネル196のうち入賞報知光拡散部201に重合する箇所には入賞報知レンズ部202を備え、報知発光基板194のうち入賞報知光拡散部201の後方に位置する箇所にはLED等の入賞報知発光体203を実装し、入賞報知光拡散部201、入賞報知レンズ部202、入賞報知発光体203により入賞報知部183を構成している。さらに、報知カバー195のうち入賞報知光拡散部201よりも報知カバー195の中心側(回動軸197の延長線寄り)には、屈曲筋状の報知演出光拡散部205を複数条形成し、報知装飾パネル196のうち報知演出光拡散部205に重合する箇所には、報知演出光拡散部205よりも太い屈曲筋状の報知演出レンズ部206を備え、報知発光基板194のうち報知演出光拡散部205の後方に位置する箇所にはLED等の報知演出発光体207を実装し、報知演出光拡散部205、報知演出レンズ部206、報知演出発光体207により報知演出発光部184を構成している。

【0059】

そして、報知役物ベース181と報知役物本体部182との間(報知ベースプレート186と本体基部193との間)には、図28に示すように、報知役物本体部182の背面を支持可能な支持転動体209を転動可能な状態で複数(本実施形態では3つ)挟持している。具体的には、報知ベースプレート186の外周部分のうち、回動軸197の周りに同位相ずつずれた位置(本実施形態では120度ずつ位相がずれた位置)に円筒状の転動体ホルダ210を貫通孔が報知ベースプレート186の前後方向に沿って貫通する状態で備え(図27(b)参照)、該転動体ホルダ210内にステンレス鋼球で形成された支持転動体209を保持し、転動体ホルダ210の後部には転動体押え具211を挿入して支持転動体209の後部を押圧し、支持転動体209の前側球面部が転動体ホルダ210から前方に突出して本体基部193に当接するように構成されている。

【0060】

このような構成の報知役物ベース181および報知役物本体部182を備えた報知役物ユニット87においては、図27(b)に示すように、回動軸197を回動軸受187に軸着するとともに報知本体ギア198を報知駆動ギア191に噛合し、この状態で報知回動モータ190を駆動すると、報知役物本体部182を回動して姿勢を変換するように構成されている。詳しくは、報知役物本体部182を回動して入賞報知部183を回動軸197よりもステージ部50側の位置で上下に移動し、入賞報知部183が報知役物本体部

182の回動中心(回動軸197)よりもステージ部50寄りに位置する第1報知姿勢(図24参照)と、入賞報知部183が報知役物本体部182の回動中心の下方に位置する第2報知姿勢(図32~図34参照)とに変換し、第2報知姿勢では報知演出発光部184が入賞発光部から上方へ向けて延在する状態に設定される。このとき、報知役物ベース181と報知役物本体部182の間には、報知役物本体部182を支持可能な支持転動体209を転動可能な状態で挟持しているので、報知役物本体部182を円滑に回動することができ、報知役物ユニット87の演出動作(姿勢変換)を滞りなく実行することができる。なお、本実施形態では、支持転動体209を球体としたが、本発明ではこれに限定されない。要は、報知役物本体部182を円滑に回動させながら支持可能であれば、どのような構成の支持転動体であってもよく、例えば、円筒状のころであってもよい。

10

【0061】

また、図27(a),(b)に示すように、報知役物本体部182の背面(本体基部193の背面)には報知回動検出片213を突設して報知役物本体部182と共回り可能とし、報知役物ベース181の前面(装飾ベースプレート154のうち本体基部193に対向する前面)には、報知回動検出片213を検出可能な報知回動検出センサ214を設けている。そして、報知役物ユニット87が報知役物本体部182を回動して第1報知姿勢に変換すると、報知回動検出センサ214が報知回動検出片213を検出して報知役物本体部182が第1報知姿勢に変換したことを検知できるように構成されている。

【0062】

さらに、報知役物ユニット87は、図29に示すように、報知役物本体部182内に内蔵された報知発光基板194と、報知役物ブラケット90の下部の背面側に止着された報知中継基板215とをフレキシブルフラットケーブル等の報知電気配線216で接続し、該報知電気配線216を通して報知発光基板194(入賞報知部183、報知演出発光部184)に電力や信号を供給可能としている。また、報知役物本体部182の本体基部193のうち回動軸受187から外れた位置には、報知電気配線216を報知役物本体部182の後方へ引き出すための配線挿通開口217を開設し、該配線挿通開口217の開口縁から筒状の配線支持部218を後方の報知役物ベース181側へ向けて突設し、報知ベースプレート186には、配線支持部218および報知電気配線216を挿通するベース側開口219を回動軸受187が中心となる円弧状に開設し、報知役物本体部182が回動すると、報知電気配線216の端部(報知役物本体部182側に位置する端部)が配線支持部218に支持された状態でベース側開口219内を移動可能としている。

20

30

【0063】

また、回動軸受187の外方、詳しくは回動軸受187と報知回動モータ190の間には、報知電気配線216を収納(挿通)する報知配線収納空間部220を設け(図29(a)参照)、報知配線収納空間部220内に報知電気配線216の中間部分を弛ませて収納し、報知役物本体部182の回動動作に伴って報知電気配線216を報知配線収納空間部220に対して出し入れ可能としている。具体的には、第1報知姿勢においては、図29(b)に示すように、配線挿通開口217および配線支持部218を回動軸受187の上方に位置させて報知配線収納空間部220の上部に近づけ、報知電気配線216を報知配線収納空間部220内に押し入れて弛ませる。一方、第2報知姿勢においては、図29(c)に示すように、配線挿通開口217および配線支持部218を回動軸受187よりもステージ部50側(回動軸受187を挟んで報知配線収納空間部220とは反対側)に位置させて報知配線収納空間部220から遠ざけ、報知電気配線216を報知配線収納空間部220内から引き出して回動軸受187の上部に巻き付ける。

40

【0064】

さらに、報知配線収納空間部220を挟んで報知役物ベース181とは反対側(報知配線収納空間部220の後側)には、報知電気配線216が報知配線収納空間部220から後方へ外れることを阻止する平板状の配線ストッパー221を設け、配線ストッパー221のうち回動軸受187側に位置する縁部(報知電気配線216の延在方向に沿う縁部)には、補強リブ188に嵌合する嵌合凹部222を形成している。これにより、報知役物

50

本体部 1 8 2 の回動に伴って報知電気配線 2 1 6 が動いたとしても、報知電気配線 2 1 6 が報知配線収納空間部 2 2 0 から外れることを配線ストッパー 2 2 1 により防ぐことができる。また、回動軸受 1 8 7 と配線ストッパー 2 2 1 との隙間を屈曲させることができ、この隙間から報知電気配線 2 1 6 を抜け難くすることができる。

【 0 0 6 5 】

次に、パチンコ遊技機 1 の遊技進行等の制御を行う遊技制御装置 2 2 5、および該遊技制御装置 2 2 5 を中心とする制御システムについて説明する。

遊技制御装置 2 2 5 は、図 3 0 に示すように、遊技制御を司る CPU、遊技制御のための制御プログラム等を記憶している ROM、および遊技制御時にワークエリアとして利用される RAM、入力部（入力インターフェース）、出力部（出力インターフェース）等から構成されている。そして、各種検出装置（磁気センサスイッチ 2 2 6、振動センサスイッチ 2 2 7、第 1 始動口スイッチ 2 2 8、第 2 始動口スイッチ 2 2 9、ゲートスイッチ 2 3 0、入賞口スイッチ 2 3 1、カウントスイッチ 2 3 2、前面枠開放検出スイッチ 2 3 3、保持枠開放検出スイッチ 2 3 4、電源装置 2 3 5 等）からの検出信号を受けて、特別遊技状態（大当たり状態）、遊技者に対する報知、停電対応処理等、種々の処理を行う。さらに、演出制御装置 2 4 0 や払出制御装置 2 4 1 の他、大入賞口 3 5 を開閉するための大入賞口ソレノイド 2 4 2、普通電動役物 3 2 a を開閉するための普電ソレノイド 2 4 3、一括表示装置 3 9、外部情報端子 2 4 4 等に指令信号を送信して、遊技を統括的に制御する。

【 0 0 6 6 】

演出制御装置 2 4 0 は、図 3 1 に示すように、演出制御を司る CPU、演出制御のための制御プログラムを格納した PROM、画像データを格納した画像 ROM、演出制御時のワークエリアとして利用される VRAM、入力インターフェース、出力インターフェース等から構成されている。そして、パチンコ遊技機 1 における遊技の進行に伴って発生する信号、具体的には、遊技制御装置 2 2 5 からの制御信号、遊技演出用ボタン 1 8 に設けられたスイッチからの信号、各演出用役物装置 4 4 に設けられたセンサからの信号等に基づいて、各演出用役物装置（制御対象部）4 4 の演出動作を制御する。詳しくは、変動表示装置 2 7 の表示部 2 7 a の表示、上側スピーカ 2 1 や下側スピーカ 1 5 からの効果音出力、遊技盤 5 に設けられた役物発光部 5 4、第 1 昇降発光基板 1 1 3 a、第 2 昇降発光基板 1 4 3 a、装飾発光基板 1 7 0、報知発光基板 1 9 4 等を含む盤装飾装置 2 4 5 の発光や透明部材保持枠 8 に設けられた LED 等の枠装飾装置 2 4 6 の発光、遊技盤 5 に設けられた演出用役物装置 4 4 を駆動するモータ（昇降回動モータ 1 1 8、装飾回動モータ 1 5 6、報知回動モータ 1 9 0 等）や透明部材保持枠 8 に設けられた演出部材（図示せず）を駆動するモータ等の枠演出装置 2 4 8 の駆動を制御する。

【 0 0 6 7 】

次に、上記した構成を有する遊技盤 5（パチンコ遊技機 1）の動作、特に、遊技球のステージ部 5 0 上での挙動や、特図変動表示ゲームにおいて遊技制御装置 2 2 5 および演出制御装置 2 4 0 が行う制御について説明する。なお、遊技制御装置 2 2 5 は、予め変動表示ゲーム（特図変動表示ゲーム、普図変動表示ゲーム）を行っておらず、且つ特別遊技状態を発生していない状態（通常遊技状態）で遊技進行を制御しているものとする。また、演出役物ユニット 8 5 の第 1 役物本体部 1 0 6 および第 2 役物本体部 1 3 7 が上死点に位置し、装飾役物ユニット 8 6 がステージ装飾状態に設定され、報知役物ユニット 8 7 が第 1 報知姿勢に設定されているものとする（図 2 参照）。

【 0 0 6 8 】

発射装置（図示せず）から発射された遊技球が遊技領域 2 5 へ飛入して流下し、普図始動ゲート 2 8 へ入賞（通過）すると、遊技制御装置 2 2 5 が普図変動表示ゲームを実行し、この普図変動表示ゲームの結果態様に応じて異なる制御信号を一括表示装置 3 9 へ送信し、結果態様を示す普通図柄を一括表示装置 3 9 で表示する制御を行う。そして、普図変動表示ゲームの結果態様が「当たり」を示す状態になった場合には、第 2 始動口 3 2 の普通電動役物 3 2 a を開いて、遊技球が第 2 始動口 3 2 へ入賞し易い状態に変換し、「はず

10

20

30

40

50

れ」を示す状態になった場合には普通電動役物 3 2 a を閉じた状態に維持する。さらに、普図変動表示ゲームの実行中に遊技球が普図始動ゲート 2 8 へ入賞した場合には、遊技制御装置 2 2 5 は、この入賞に基づく普図変動表示ゲームの実行を予め設定された記憶上限数（例えば 4 個）まで記憶して保留し、実行中の普図変動表示ゲームの終了後に、保留分の普図変動表示ゲームを順次実行する。

【 0 0 6 9 】

また、遊技領域 2 5 を流下する遊技球が球導入路 5 1 の入口 5 1 a に流入すると、この遊技球は、球導入路 5 1 を流下して球導入路 5 1 の出口 5 1 b から導入接続路 6 4 を通り第 1 ステージ 6 1 へ排出され、第 1 ステージ 6 1 の第 1 転動面 6 1 a を左右方向の中央部分へ向けて転動する。そして、第 1 転動面 6 1 a を転動する勢いが弱くなった状態で左右いずれかの第 1 放出部 6 6 に到達すると、この第 1 放出部 6 6 を前方へ転動して第 1 ステージ 6 1 から第 2 ステージ 6 2 の第 2 転動面 6 2 a へ落下して第 2 放出部 7 0 に到達する。さらに、第 2 放出部 7 0 を前方へ転動して、遊技領域 2 5 のうち始動入賞領域 3 3 から外れた箇所へ流下し易い。したがって、第 1 放出部 6 6 および第 2 放出部 7 0 に案内された遊技球は始動入賞領域 3 3 へ入賞し難い。

10

【 0 0 7 0 】

さらに、遊技球が第 1 転動面 6 1 a を転動する勢いが弱くなった状態で第 1 ステージ 6 1 の左右方向の中央部のうち遊技盤 5 の前寄りに到達した場合には、遊技球は、第 1 ステージ 6 1 の中央部を通り過ぎて再び左右方向に転動し始める。しかしながら、遊技球が第 1 転動面 6 1 a を転動する勢いが弱くなった状態で第 1 ステージ 6 1 の左右方向の中央部のうち遊技盤 5 の後寄りに到達した場合には、この遊技球は、誘導連通開口 7 8 を通過して入賞誘導路 7 3（落下誘導部 7 4、流下誘導部 7 5、転動誘導部 7 6）を流下し、転動誘導部 7 6 から包囲枠体 2 6 の前方へ放出され、始動入賞領域 3 3 の直上に落下する。したがって、誘導連通開口 7 8 により入賞誘導路 7 3 へ流下してきた遊技球は、始動入賞領域 3 3 へ入賞し易い。この結果、第 1 転動面 6 1 a のうち遊技盤 5 の後寄りを転動するかどうかで遊技球の始動入賞領域 3 3 への入賞し易さを異ならせることができる。

20

【 0 0 7 1 】

一方、遊技球が包囲枠体 2 6 の下方から弾かれてステージ部 5 0 上へ進入してきた場合には、この遊技球は、第 2 ステージ 6 2 の第 2 転動面 6 2 a を横方向（前後方向あるいは左右方向）へ転動する。そして、第 2 転動面 6 2 a を転動する勢いが弱くなった状態で左右いずれかの第 2 放出部 7 0 に到達すると、この第 2 放出部 7 0 を前方へ転動して遊技領域 2 5 のうち始動入賞領域 3 3 から外れた箇所へ流下し易い。したがって、第 2 放出部 7 0 に案内された遊技球は始動入賞領域 3 3 へ入賞し難い。さらに、遊技球が第 2 転動面 6 2 a を転動する勢いが弱くなった状態で転動誘導部 7 6 に到達すると、この遊技球は、転動誘導部 7 6 に沿ってステージ部 5 0（第 2 ステージ 6 2）の前方へ流下し、始動入賞領域 3 3 の直上に落下する。このことから、第 2 ステージ 6 2 を転動する遊技球は、始動入賞領域 3 3 へ入賞するチャンスがある。

30

【 0 0 7 2 】

このようにして遊技球を転動可能なステージ部 5 0 の後方には、ステージ装飾状態の装飾役物本体部 1 5 2 が位置しており、この装飾役物本体部 1 5 2 内の発光体（装飾役物ランプ 1 5 9 の発光体）を発光すれば、発光体からの光をステージ部 5 0 へ照射して発光装飾を実行可能となる。したがって、ステージ部 5 0 の周辺で演出動作を実行する構成要素がステージ部 5 0 に光を照射する発光手段としても機能することができる。これにより、ステージ部 5 0 の発光手段を配置するスペースを演出動作実行用の構成要素（装飾役物ユニット 8 6）を配置するスペースとは別個に確保する必要がなく、限られたパチンコ遊技機 1 内のスペースを有効に活用しつつ遊技の興趣を高めることができる。

40

【 0 0 7 3 】

さらに、第 1 ステージ 6 1 の左右両側を中央部に対して遊技盤 5 の前寄りに配置して第 1 転動面 6 1 a を遊技盤 5 の前後方向に湾曲させているので、第 1 転動面 6 1 a を直線状に延設した場合に比べて遊技球の転動距離を長くすることができ、ステージ部 5 0 上（第

50

1 ステージ 6 1 上) で遊技球の転動勢を十分に減衰させることができる。これにより、ステージ部 5 0 上における遊技球の挙動を遊技者に見せ易くすることができる。また、図 6 (a) , (b) に示すように、第 1 ステージ 6 1 の左右両側部の後方に発光装飾部 1 7 5 を配置しているので、第 1 転動面 6 1 a を湾曲させたために形成された空間を発光装飾部 1 7 5 の配置場所として有効に活用することができる。そして、ステージ部 5 0 の側方には報知役物ユニット 8 7 を配置しているので、ステージ部 5 0 上で転動する遊技球の挙動と、報知役物ユニット 8 7 が実行する演出動作との相乗効果を期待することができ、遊技の興趣の向上を図ることができる。

【 0 0 7 4 】

また、遊技球が第 1 始動口 3 1 へ入賞して第 1 始動口スイッチ 2 2 8 により検出されると、遊技制御装置 2 2 5 が第 1 始動口 3 1 への入賞を契機 (始動条件) にして第 1 特図変動表示ゲームを実行し、第 2 始動口 3 2 へ入賞して第 2 始動口スイッチ 2 2 9 により検出されると、遊技制御装置 2 2 5 が第 2 始動口 3 2 への入賞を契機 (始動条件) にして第 2 特図変動表示ゲームを実行する。具体的に説明すると、遊技制御装置 2 2 5 は、乱数抽出手段として機能して、各特図変動表示ゲームの始動条件の成立毎 (すなわち、遊技球が第 1 始動口 3 1 または第 2 始動口 3 2 へ入賞する毎) に遊技の進行に関わる遊技乱数、詳しくは特図変動表示ゲームの結果態様の決定に用いられる遊技乱数を抽出する。さらに、この抽出された遊技乱数と、予め設定されたゲーム結果決定条件とを比較して、各特図変動表示ゲームの結果態様を「はずれ」, 「 N (ノーマル) リーチはずれ」, 「 S P (スペシャル) 1 リーチはずれ」, 「 S P (スペシャル) 2 リーチはずれ」, 「 S P (スペシャル) 3 リーチはずれ」, 「大当たり」のいずれかに決定し、この決定された結果態様に応じて異なる制御信号を一括表示装置 3 9 および演出制御装置 2 4 0 へ送信する。この結果、一括表示装置 3 9 では結果態様を示す特別図柄を表示し、演出制御装置 2 4 0 では、結果態様に対応する演出表示 (具体的には、複数の識別図柄を変動表示した後に停止表示する演出表示) を変動表示装置 2 7 に実行させる制御を行う。そして、各特図変動表示ゲームの結果態様が「大当たり」であった場合には、遊技制御装置 2 2 5 は、予め設定された期間に亘って特別遊技状態を発生させて大入賞口 3 5 を開き、遊技球が大入賞口 3 5 に入賞し易い状態に変換する一方、「はずれ」, 「 N リーチはずれ」, 「 S P 1 リーチはずれ」, 「 S P 2 リーチはずれ」, 「 S P 3 リーチはずれ」であった場合には、大入賞口 3 5 を閉じた状態に維持して、遊技球の大入賞口 3 5 への入賞を規制する。

【 0 0 7 5 】

また、演出制御装置 2 4 0 が演出役物制御手段として機能し、特図変動表示ゲームの進行に基づいて、演出用役物装置 4 4 を駆動して演出動作を実行する制御を行う。例えば、各特図変動表示ゲームの結果態様が「 S P 1 リーチはずれ」, 「 S P 2 リーチはずれ」, 「 S P 3 リーチはずれ」, 「大当たり」であった場合には、演出役物ユニット 8 5 における第 1 役物本体部 1 0 6 および第 2 役物本体部 1 3 7 の昇降動作、装飾役物ユニット 8 6 の装飾役物本体部 1 5 2 を回動してステージ装飾状態から表示装置装飾状態に変換する動作、報知役物ユニット 8 7 の報知役物本体部 1 8 2 を回動して第 1 報知姿勢から第 2 報知姿勢に変換する動作を適宜組み合わせる演出動作を行う。そして、演出動作の終了後には、演出役物ユニット 8 5 の第 1 役物本体部 1 0 6 および第 2 役物本体部 1 3 7 を上死点へ戻し、装飾役物ユニット 8 6 の装飾役物本体部 1 5 2 をステージ装飾状態に戻し、報知役物ユニット 8 7 の報知役物本体部 1 8 2 を第 1 報知姿勢に戻す。

【 0 0 7 6 】

さらに、特別遊技状態の発生中や各特図変動表示ゲームの実行中に遊技球が始動入賞領域 3 3 (第 1 始動口 3 1 または第 2 始動口 3 2) へ入賞した場合には、遊技制御装置 2 2 5 は、始動入賞記憶手段として機能して、始動入賞領域 3 3 への遊技球の入賞により抽出された遊技乱数、言い換えると、この入賞に基づく第 1 特図変動表示ゲームの実行 (結果態様の表示) または第 2 特図変動表示ゲームの実行 (結果態様の表示) を始動記憶としてそれぞれ予め設定された記憶上限数 (例えば各 4 個) まで記憶して保留し、この保留数 (始動記憶数) を一括表示装置 3 9 に表示する。そして、実行中の特図変動表示ゲームの終

10

20

30

40

50

了後には、保留分の特図変動表示ゲームの実行（結果態様の表示）を順次行う。

【0077】

また、第2特図変動表示ゲームに対する始動記憶がある場合には、演出制御装置240が遊技制御装置225からの指令信号を受信して報知役物ユニット87の入賞報知部183の制御を行い、入賞報知部183の点灯により第2特図変動表示ゲームの始動記憶数（換言すると、始動入賞記憶手段としての遊技制御装置225に記憶された遊技乱数の記憶個数）を報知する。さらに、第1特図変動表示ゲームに対する始動記憶、または第2特図変動表示ゲームに対する始動記憶がある場合には、演出制御装置240が遊技制御装置225からの指令信号を受信して演出用役物装置44の制御を行い、演出用役物装置44の動作により、保留中の特図変動表示ゲームがどのような結果態様になる予定であるかを特図変動表示ゲームの実行前に予告する先読み演出（事前報知）を実行する。

10

【0078】

先読み演出の実行について説明すると、まず、遊技制御装置225は、特図変動表示ゲームの実行が保留されると、この保留された特図変動表示ゲームの始動条件の成立時に抽出された遊技乱数に対応して遊技情報（先読み演出コマンド）を設定する。具体的には、抽出された遊技乱数によって決定される特図変動表示ゲームの結果態様（保留分の特図変動表示ゲームの結果態様）を情報内容として遊技情報を設定する。そして、始動入賞記憶手段として機能して、遊技情報を特図変動表示ゲームの始動記憶（遊技乱数）とともに記憶上限数まで記憶し、記憶した遊技情報を演出制御装置240へ送信する。

20

【0079】

遊技情報を受信した演出制御装置240は、変動表示ゲームの進行（進行予定）を遊技情報の内容から判定し、遊技情報の内容、言い換えると、遊技乱数によって決定される特図変動表示ゲームの結果態様が「SP3リーチはずれ」または「大当たり」であると判定した場合には、演出役物制御手段として機能して演出用役物装置44の演出動作（先読み演出動作）を実行する制御を行う。先読み演出動作においては、まず、報知役物ユニット87の報知役物本体部182を回動して第1報知姿勢から第2報知姿勢へ変換し、第2報知姿勢へ変換したならば、この姿勢変換に基づいて報知演出発光部184を発光する。具体的には、縦向きとなった報知演出発光部184を点灯箇所が入賞報知部183側となる下側から役物発光部54側となる上側へ次第に伸びていくような態様（図32中、下側に示す白抜きの矢印L1に沿って伸びていくような態様）で発光する。報知役物本体部182の姿勢変換および報知演出発光部184の全体の発光が実行されたならば、この報知役物本体部182の姿勢変換および報知演出発光部184の発光を契機にして、役物発光部54を点灯箇所が報知役物本体部182側となる下側から上部演出発光部104側となる上側へ次第に伸びていくような態様（図32中、上側に示す白抜きの矢印L2に沿って伸びていくような態様）で発光する。さらに、役物発光部54の全体が発光したならば、演出役物ユニット85の上部演出発光部104を点灯箇所が役物発光部54側から第1昇降ランプ113側（図32中、左側）へ次第に伸びていくような態様で発光する。

30

【0080】

報知演出発光部184、役物発光部54、上部演出発光部104の全体がそれぞれ発光したならば、第1昇降ランプ113および第2昇降ランプ143を発光し、この発光状態を維持しながら第1役物本体部106および第2役物本体部137を下死点まで移動して、第1昇降ランプ113および第2昇降ランプ143を変動表示装置27の表示部27aの中央部分に位置させる（図33参照）。さらに、装飾役物ユニット86の装飾役物本体部152を表示装置装飾状態に変換して装飾役物本体部152の先端部（上端部）を第1昇降ランプ113の左右両側方に位置させ（図34参照）、この装飾役物本体部152の装飾役物ランプ159の他、演出役物ユニット85の上部装飾ランプ103、装飾枠部41の枠側部装飾ランプ56、装飾役物ユニット86の発光装飾部175等を発光する。そして、これらの発光を予め設定された発光設定時間に亘って維持したならば、先読み演出動作において発光した装飾役物本体部152、上部装飾ランプ103、枠側部装飾ランプ56、発光装飾部175、役物発光部54、報知演出発光部184、第1昇降ランプ11

40

50

3、第2昇降ランプ143等の発光を停止して消灯する。また、装飾役物本体部152をステージ装飾状態に戻し、第1役物本体部106及び第2役物本体部137を上死点まで移動し、報知役物本体部182を回動して第2報知姿勢から第1報知姿勢へ戻して、先読み演出動作を終了する。

【0081】

このようにして先読み演出動作を行うパチンコ遊技機1においては、演出役物ユニット85のうち、回動して姿勢を変換可能な報知役物本体部182上に入賞報知部183を備え、演出制御装置240が変動表示ゲーム(特図変動表示ゲーム)の進行および報知役物ユニット87の状態(第2報知姿勢に変換したこと)に対応して演出役物ユニット85および装飾役物ユニット86の演出動作を実行する制御を行うので、始動入賞領域33への入賞数を報知する構成要素が演出部材としても機能し、別個に設けられた演出役物ユニット85および装飾役物ユニット86とともに演出動作を実行することができる。したがって、始動入賞領域33への入賞数の報知手段を用いて従来になかった斬新な演出を実行することができ、遊技の興趣を高めることができる。さらに、演出制御装置240は、報知役物本体部182の第2報知姿勢への姿勢変換とともに報知演出発光部184の発光が実行されたことを契機にして、役物発光部54を発光する制御を行うので、報知発光部および役物発光部54における発光と、報知役物ユニット87、演出役物ユニット85、装飾役物ユニット86の各演出動作とを絡めて一層斬新な演出を実行することができる。

10

【0082】

次に、上記の先読み演出動作を実現するための制御をフローチャートに基づいて説明する。まず、パチンコ遊技機1に電源が投入された場合に遊技制御装置225において実行されるメイン処理では、図35、36に示すように、所定時間周期(例えば、1ミリ秒周期)で行われるタイマ割込みを禁止する処理(S1)、割込みが発生したときに実行するジャンプ先のベクタアドレスを設定する割込みベクタ設定処理(S2)、割込みが発生したときにレジスタ等の値を退避する領域のスタックポインタを設定するスタックポインタ設定処理(S3)、割込み処理のモードを設定する割込みモード設定処理(S4)を行う。その後、払出制御装置241のプログラムの正常起動を待つための待機(例えば4msの時間待ち)を行い(S5)、RAMやEEPROM等の読み書き可能なRWM(リードライトメモリ)のアクセスを許可し(S6)、出力部の全ポートをオフ(出力が無い状態)に設定し(S7)、シリアルポートを使用しない状態に設定する処理を行う(S8)。

20

30

【0083】

さらに、電源装置235に設けられた初期化スイッチがONになっているか否かを判定し(S9)、初期化スイッチがONでないと判定された場合には、RAM内の停電検査領域のデータをチェックし(S10)、停電復旧時の電源投入であるか否かを判定する(S11)。そして、停電復旧時の電源投入であると判定された場合には、RAMに記憶されているデータが壊れているか否かを判定するために、チェックサムが正常であるか否かを調べる(S12、S13)。具体的には、停電があった際にRAMに記憶されていたデータのチェックサムと、RAMに現在記憶されているデータのチェックサムとが一致するか否かを判定する。そして、チェックサムが正常であると判定された場合、すなわちRAMに記憶されているデータが正常であると判定された場合には、停電復旧処理を実行し、初期化すべき領域に停電復旧時の初期値をセーブし(S14)、エラーや不正監視に係る領域をリセットする(S15)。また、RAM内の遊技状態を記憶する領域を調べて遊技状態が高確率状態(詳しくは、特図変動表示ゲームの結果態様が大当たりとなる確率が通常の遊技進行時よりも高く設定された状態)であるか否かを判定し(S16)、高確率状態であると判定された場合には、高確率報知フラグ領域にオン情報をセーブし(S17)、一括表示装置39に設けられる高確率報知LEDを点灯させるONデータをセグメント領域に設定する(S18)。そして、ステップS16において高確率状態ではないと判定された場合、またはステップS18において高確率報知LEDを点灯させる準備を行った場合には、後述の特図ゲーム処理を合理的に実行するために用意されている処理番号に対応す

40

50

る停電復旧時のコマンドを演出制御装置 240 へ送信する (S19)。

【0084】

一方、ステップ S9 にて初期化スイッチが ON であると判定された場合、またはステップ S11 にて停電復旧時の電源投入でないと判定された場合、またはステップ S13 にてチェックサムが異常であると判断された場合には、CPU が使用する RAM 内の作業領域をリセットし (S20)、初期化すべき領域に電源投入時の初期値をセーブし (S21)、電源投入時のコマンドを演出制御装置 240 へ送信する (S22)。

【0085】

そして、ステップ S19 にて停電復旧時のコマンドを演出制御装置 240 に送信した後、またはステップ S22 にて電源投入時のコマンドを演出制御装置 240 に送信した後は、タイマ割込み信号および乱数更新トリガ信号 (CTC) を発生する CTC (Counter/Timer Circuit) 回路を起動するとともに (S23)、乱数生成回路を起動設定する (S24)。さらに、電源投入時の乱数生成回路内のソフト乱数レジスタの値を各種初期値乱数 (特図変動表示ゲームにおける大当たり図柄を決定する乱数の初期値、または普図変動表示ゲームにおける当たり図柄を決定する乱数の初期値) として RAM にセーブし (S25)、ステップ S1 で禁止された割込みを許可し (S26)、各種初期値乱数の値を更新して乱数の規則性を崩すための初期値乱数更新処理を行う (S27)。

【0086】

ステップ S27 にて初期値乱数更新処理を実行したならば、電源装置 235 から入力されている停電監視信号をチェックして停電が発生したか否かを判定し (S28)、停電が発生していないと判定された場合にはステップ S27 に戻り、上記初期値乱数更新処理 (S27) と停電監視信号のチェック (S28) を繰り返し行う。一方、ステップ S28 にて停電が発生していると判定された場合には、ステップ S26 にて許可された割込みを一旦禁止する処理 (S29)、全出力ポートをオフ (出力が無い状態) に設定する処理 (S30) を行う。さらに、停電復旧検査領域に停電復旧検査領域チェックデータをセーブする処理 (S31)、電源遮断時における RAM のチェックサムを算出する処理 (S32) を行った後、チェックサムをセーブし (S33)、RAM へのアクセスを禁止する処理 (S34) を行ってから、パチンコ遊技機 1 の電源が遮断されるまで待機する。

【0087】

また、遊技制御装置 225 は、メイン処理においてタイマ割込みを許可している場合には、所定時間周期毎にタイマ割込み処理を実行する。タイマ割込み処理について、図 37 に示すフローチャートを用いて説明すると、まず、所定のレジスタに保持されている値を RAM に移してレジスタ退避の処理を行い (S41)、各種センサ (第 1 始動口スイッチ 228、第 2 始動口スイッチ 229、ゲートスイッチ 230 等) からの入力を取込む入力処理 (S42)、各種処理でセットされた出力データに基づいてソレノイド (大入賞口ソレノイド 242、普電ソレノイド 243) 等のアクチュエータを駆動制御する出力処理 (S43) を行う。

【0088】

次に、各種処理で送信バッファにセットされたコマンドを演出制御装置 240 や払出制御装置 241 等へ出力するコマンド送信処理 (S44)、乱数更新処理 1 (S45)、乱数更新処理 2 (S46) を行う。その後、第 1 始動口スイッチ 228、第 2 始動口スイッチ 229、入賞口スイッチ 231 等の遊技球検出用センサから正常な信号の入力があるか否かの監視や、前面枠 3 や透明部材保持枠 8 が開放されていないか等のエラーの監視を行う入賞口スイッチ / エラー監視処理 (S47) を行う。また、特図変動表示ゲームに関する処理を行う特図ゲーム処理 (S48)、普図変動表示ゲームに関する処理を行う普図ゲーム処理 (S49) を行う。

【0089】

各変動表示ゲームの処理を実行したならば、一括表示装置 39 における各変動表示ゲームの表示内容や遊技に関する各種情報の表示内容を編集するセグメント LED 編集処理 (S50)、磁気センサスイッチ 226 や振動センサスイッチ 227 からの検出信号をチェ

10

20

30

40

50

ックして異常がないか判定する磁気エラー監視処理（S51）、外部の各種装置に出力する信号を出力バッファにセットする外部情報編集処理（S52）を行う。そして、割込み要求をクリアして割込みの終了を宣言し（S53）、ステップS41で退避したレジスタのデータを復帰し（S54）、割込みを許可（S55）してタイマ割込み処理を終了する。

【0090】

タイマ割込み処理にて行われる特図ゲーム処理（S48）においては、第1始動口スイッチ228および第2始動口スイッチ229からの入力信号の監視、特図変動表示ゲームに関する処理全体の制御、特別図柄の表示の設定を行う。図38に示すフローチャートに基づいて具体的に説明すると、まず、第1始動口スイッチ228および第2始動口スイッチ229の遊技球の検出（言い換えると、第1始動口31または第2始動口32への入賞）を監視する始動口スイッチ監視処理（S61）と、大入賞口35内に設けられたカウントスイッチ232の遊技球の検出（言い換えると、大入賞口35への入賞）を監視するカウントスイッチ監視処理（S62）とを実行する。なお、始動口スイッチ監視処理については、後で詳細に説明する。

10

【0091】

次に、特図ゲーム処理タイマを更新（-1）して、当該ゲーム処理タイマがタイムアップしたか否かをチェックし（S63、S64）、特図ゲーム処理タイマがタイムアップしたと判定すると、特図ゲーム処理番号に対応する処理に岐らせるために参照する特図ゲームシーケンス岐テーブルを設定する処理を実行し（S65）、当該テーブルを用いて特図ゲーム処理番号に対応する処理の岐先アドレスを取得する（S66）。そして、岐処理終了後のリターンアドレスをスタック領域に退避させる処理（S67）を行った後、ゲーム処理番号に応じてゲーム岐処理を行う（S68）。

20

【0092】

具体的には、ゲーム処理番号が「0」の場合には、特図変動表示ゲームの変動開始を監視し、特図変動表示ゲームの変動開始の設定や演出の設定や、特図変動中処理を行うために必要な情報の設定等を行う特図普段処理（S69）を行い、ゲーム処理番号が「1」の場合には、特図の停止表示時間の設定や、特図表示中処理を行うために必要な情報の設定等を行う特図変動中処理（S70）を行う。また、ゲーム処理番号が「2」の場合には、特図変動表示ゲームの遊技結果が大当たりであれば、大当たりの種類に応じたファンファーレコマンドの設定や、各大当たり状態における大入賞口35の開放パターンに応じたファンファーレ時間の設定や、ファンファーレ/インターバル中処理を行うために必要な情報の設定等を行う特図表示中処理（S71）を行う。

30

【0093】

さらに、ゲーム処理番号が「3」の場合には、大入賞口35の開放時間の設定や開放回数の更新、大入賞口開放中処理を行うために必要な情報の設定等を行うファンファーレ/インターバル中処理（S72）を行い、ゲーム処理番号が「4」の場合には、インターバルコマンドまたは大当たり終了画面のコマンドを設定する処理や、大入賞口残存球処理を行うために必要な情報の設定等を行う大入賞口開放中処理（S73）を行う。そして、ゲーム処理番号が「5」の場合には、大当たり状態の終了時において大入賞口35内にある残存球が排出されるための時間を設定する処理や、大当たり終了処理を行うために必要な情報の設定等を行う大入賞口残存球処理（S74）を行い、ゲーム処理番号が「6」の場合には、特図普段処理（S69）を行うために必要な情報の設定等を行う大当たり終了処理（S75）を行う。

40

【0094】

このようにしてゲーム岐処理を実行した後、または、ステップS64において特図ゲーム処理タイマがタイムアップしていないと判定された後には、第1特図表示器の変動表示を制御するためのテーブルを準備し（S76）、第1特図表示器に係る図柄変動制御処理を行う（S77）。さらに、第2特図表示器の変動を制御するためのテーブルを準備し（S78）、第2特図表示器に係る図柄変動制御処理を行う（S79）。

50

【 0 0 9 5 】

次に、特図ゲーム処理中に実行される始動口スイッチ監視処理（S 6 1）を、図 3 9 に示すフローチャートに基づいて説明する。

始動口スイッチ監視処理においては、まず、第 1 始動口 3 1 による始動口入賞演出コマンドを設定するテーブルを準備し（S 8 1）、第 1 始動口 3 1 による保留の情報を設定するテーブルを準備し（S 8 2）、この後に特図始動口スイッチ共通処理（S 8 3）を行う。なお、特図始動口スイッチ共通処理については後で詳細に説明する。次に、普通電動役物 3 2 a が作動中であるか否か、すなわち、普通電動役物 3 2 a が開いて遊技球が第 2 始動口 3 2 へ入賞し易い状態であるか否かを判定し（S 8 4 , S 8 5）、普通電動役物 3 2 a が作動中ではないと判定した場合には、第 2 始動口 3 2 への不正入賞数が不正発生判定個数以上であるか否かを判定する（S 8 6 , S 8 7）。

10

【 0 0 9 6 】

そして、ステップ S 8 7 において不正入賞数が不正判定個数以上でないと判定された場合、またはステップ S 8 5 において普通電動役物 3 2 a が作動中であると判定した場合には、第 2 始動口 3 2 による始動口入賞演出コマンドを設定するテーブルを準備し（S 8 8）、第 2 始動口 3 2 による保留の情報を設定するテーブルを準備し（S 8 9）、この後に特図始動口スイッチ共通処理（S 9 0）を行って、始動口スイッチ監視処理を終了する。一方、ステップ S 8 7 において不正入賞数が不正判定個数以上であると判定された場合には、ステップ S 8 8 ~ S 9 0 を実行せずに始動口スイッチ監視処理を終了し、第 2 始動口 3 2 への入賞に基づく演出の準備を行わない。

20

【 0 0 9 7 】

次に、始動口スイッチ監視処理中に実行される特図始動口スイッチ共通処理（S 8 3 , S 9 0）を、図 4 0 に示すフローチャートに基づいて説明する。

特図始動口スイッチ共通処理においては、まず、第 1 始動口スイッチ 2 2 8 および第 2 始動口スイッチ 2 2 9 のうち監視対象の始動口スイッチに入力があるか否かをチェックし（S 9 1 , S 9 2）、監視対象の始動口スイッチに入力がない場合には、特図始動口スイッチ共通処理を終了する。一方、入力がある場合には、当該監視対象の始動口スイッチの始動口入賞フラグをセーブし（S 9 3）、遊技乱数となる大当たり乱数をロード（抽出）する（S 9 4）。また、監視対象の始動口スイッチへの入賞の回数に関する情報がパチンコ遊技機 1 の外部に設けられた管理装置（図示せず）に対して出力された回数（始動口信号出力回数）をロードし（S 9 5）、このロードした値を更新（+ 1）して出力回数がオーバーフローするか否かをチェックする（S 9 6 , S 9 7）。このチェックの結果、出力回数がオーバーフローしない場合には、更新後の値を遊技制御装置 2 2 5 の R A M の始動口信号出力回数領域にセーブする（S 9 8）。そして、更新の値を始動口信号出力回数領域にセーブした後、または、ステップ S 9 7 にて出力回数がオーバーフローした場合には、監視対象の始動口スイッチに対応する更新対象の特図保留（始動記憶）数が上限値未満か否かをチェックする（S 9 9 , S 1 0 0）。このチェックの結果、特図保留数が上限値以上である場合には、ステップ S 9 1 , S 9 2 に係る入力が第 1 始動口スイッチ 2 2 8 の入力であるか否かをチェックし（S 1 0 1 , S 1 0 2）、第 1 始動口スイッチ 2 2 8 の入力である場合には、飾り特図保留数コマンド（オーバーフローコマンド）を準備し（S 1 0 3）、コマンド設定処理（S 1 0 4）を行って、特図始動口スイッチ共通処理を終了する。また、ステップ S 1 0 2 にて第 1 始動口スイッチ 2 2 8 の入力でないとして判定された場合にも、特図始動口スイッチ共通処理を終了する。

30

40

【 0 0 9 8 】

さらに、ステップ S 1 0 0 のチェックの結果、特図保留数が上限値未満である場合には、更新対象の特図保留数を更新（+ 1）する処理（S 1 0 5）を行った後、特図保留数に対応する乱数セーブ領域のアドレスを算出する（S 1 0 6）。そして、監視対象の始動口スイッチの飾り特図保留数コマンド（MODE）を準備し（S 1 0 7）、当該監視対象の始動口スイッチの大当たり図柄乱数をロード（抽出）し（S 1 0 8）、特図保留数に対応する飾り特図保留数コマンド（ACTION）を準備し（S 1 0 9）、コマンド設定処理を行う（S

50

110)。さらに、大当たり乱数をRAMの乱数セーブ領域にセーブし(S111)、次に、大当たり図柄乱数をRAMの乱数セーブ領域にセーブするとともにレジスタに退避し(S112)、特図変動表示ゲームでの変動パターンを決定するための変動パターン乱数(変動パターン乱数1~3)を抽出し、RAMの乱数セーブ領域にセーブする(S113~S115)。さらに、ステップS112にてレジスタに退避した監視対象の始動口スイッチに対応する大当たり図柄乱数をロードして準備し(S116)、ロードした大当たり図柄乱数を用いて特図保留情報判定処理を実行して先読み演出の準備を行い(S117)、特図始動口スイッチ共通処理を終了する。

【0099】

次に、特図始動口スイッチ共通処理中に実行される特図保留情報判定処理(S117)を、図41に示すフローチャートに基づいて説明する。

特図保留情報判定処理においては、まず、特図始動口スイッチ共通処理のステップS92に係る始動口スイッチの入力が第2始動口スイッチ229の入力であるか否かをチェックし(S121、S122)、第2始動口スイッチ229の入力でない場合には、第2始動口32の開放延長機能が作動中、即ち、第2始動口32がサポート中(時短動作状態中)であるか否かを判定し(S123)、第2始動口32がサポート中でないと判定すると、大当たり状態(特別遊技状態)であるか否かを判定する(S124)。そして、ステップS123にて第2始動口32がサポート中であると判定した場合、またはステップS124にて大当たり状態であると判定した場合には、特図保留情報判定処理を終了する。

【0100】

また、ステップS122にて第2始動口スイッチ229の入力であると判定した場合、またはステップS124にて大当たり状態ではないと判定した場合には、大当たり判定処理を行って(S125)、特図始動口スイッチ共通処理のステップS94にて抽出された大当たり乱数値(遊技乱数)が大当たり判定値(予め設定されたゲーム結果決定条件)と一致するか否かに応じて大当たりであるか否かを判定する。さらに、はずれ情報テーブルを設定する処理(S126)を行った後、S125における大当たり判定処理の判定結果が大当たりであるか否かを判定し(S127)、大当たりであると判定すると、大当たり図柄乱数チェックテーブル1を準備する(S128)。

【0101】

次に、特図始動口スイッチ共通処理のステップS92に係る始動口スイッチの入力が第1始動口スイッチ228の入力であるか否かをチェックし(S129、S130)、第1始動口スイッチ228の入力でないと判定すると、ステップS128で準備した大当たり図柄乱数チェックテーブル1に置き換えて、大当たり図柄乱数チェックテーブル2を準備する(S131)。そして、ステップS130にて第1始動口スイッチ228の入力であると判定した後、またはステップS131にて大当たり図柄乱数チェックテーブル2を準備した後に、大当たり図柄乱数に対応する入賞情報ポインタを取得する処理(S132)、大当たり情報テーブルのアドレステーブルを設定する処理(S133)、入賞情報ポインタに対応する大当たり情報テーブルを取得する処理(S134)を行う。

【0102】

ステップS132~S134の処理を行った後、あるいは、ステップS127にて大当たりではないと判定した場合には、ステップS126またはステップS134で設定した情報テーブル(はずれ情報テーブル、大当たり情報テーブル)から停止図柄パターン情報を取得し(S135)、当該停止図柄パターン情報をRAMの作業用の図柄情報領域にセーブする(S136)。続いて、ステップS126またはステップS134で設定した情報テーブルから始動口入賞演出図柄コマンドを取得し(S137)、当該始動口入賞演出図柄コマンドをRAMの入賞演出図柄コマンド領域にセーブする(S138)。

【0103】

次に、監視対象の始動口スイッチ(第1始動口スイッチ228または第2始動口スイッチ229のいずれか)の始動口入賞フラグを準備した後(S139)、当該監視対象の始動口(第1始動口31または第2始動口32のいずれか)に関して設定された特図情報を

10

20

30

40

50

設定する特図情報設定処理を行う（S 1 4 0）。さらに、特図変動表示ゲームにおける変動態様のうち、後半変動パターンを設定する後半変動パターン設定処理（S 1 4 1）、特図変動表示ゲームの変動態様を設定する変動パターン設定処理（S 1 4 2）を行う。そして、変動パターンに対応する始動口入賞演出コマンドを準備し（S 1 4 3）、コマンド設定処理（S 1 4 4）を行う。続けて、入賞演出図柄コマンド領域から始動口入賞演出図柄コマンドをロードして準備し（S 1 4 5）、コマンド設定処理（S 1 4 6）を行って、特図保留情報判定処理を終了する。

【0104】

なお、ステップS 1 4 5において準備される始動口入賞演出図柄コマンドは、特図始動口スイッチ共通処理のステップS 9 4にて抽出された遊技乱数に対応する特図変動表示ゲームの結果態様、言い換えると、実行保留中の特図変動表示ゲームの結果態様の内容に対応して予め複数設定されている。具体的には、図4 2に示すように、始動口入賞演出図柄コマンド1では、保留中の特図変動表示ゲームが「Nリーチはずれ以下」であることを示し、始動口入賞演出図柄コマンド2では、保留中の特図変動表示ゲームが「SP1リーチはずれ」であることを示し、始動口入賞演出図柄コマンド3では、保留中の特図変動表示ゲームが「SP2リーチはずれ」であることを示し、始動口入賞演出図柄コマンド4では、保留中の特図変動表示ゲームが「SP3リーチはずれ」であることを示し、始動口入賞演出図柄コマンド5では、保留中の特図変動表示ゲームが「大当たり」であることを示す。

10

【0105】

次に、演出制御装置2 4 0で行われるメイン処理を、図4 3に示すフローチャートに基づいて説明する。

20

演出制御装置2 4 0のメイン処理においては、まず、電源投入時の初期化処理（S 1 5 1）と、タイマを起動する処理（S 1 5 2）とを実行する。さらに、メインコマンド解析処理（S 1 5 3）を行って、遊技制御装置2 2 5から送信される遊技に関するコマンドを正しく受信したかを判定し、正しく受信していた場合にはコマンドを確定する処理を行う。メインコマンド解析処理を実行したならば、遊技の進行に伴う演出に関する制御処理を複数実行する。具体的には、特図変動表示ゲームの進行と並行して変動表示装置2 7で表示される識別図柄の表示制御や演出用役物装置4 4の駆動制御に関するゲーム制御処理（S 1 5 4）、変動表示装置2 7のうち識別図柄とは別個の演出表示等を制御する表示制御処理（S 1 5 5）、上側スピーカ2 1および下側スピーカ1 5からの出力を制御する音制御処理（S 1 5 6）、透明部材保持枠8上に設けられた枠装飾装置2 4 6の作動を制御する装飾制御処理（S 1 5 7）を行う。さらに、エラー発生（例えば、前面枠3や透明部材保持枠8の開放）の監視を行うエラー監視処理（S 1 5 8）、変動表示装置2 7における識別図柄の変動態様（変動パターン）等の詳細を決定する乱数を更新する乱数更新処理（S 1 5 9）を行い、メインコマンド解析処理（S 1 5 3）に戻る。

30

【0106】

ここで、ステップS 1 5 4のゲーム制御処理においては、演出用役物装置4 4における上記先読み演出（事前報知）の作動設定を実行する。例えば、報知役物ユニット8 7に対しては、図4 4に示す報知役物ユニット作動処理に基づいて先読み演出の作動設定を行う。具体的に説明すると、報知役物ユニット作動処理では、まず、遊技制御装置2 2 5から送信された信号をチェックして特図変動表示ゲーム（第1特図変動表示ゲームまたは第2特図変動表示ゲーム）の実行を開始したか否かを判定し（S 1 6 1）、特図変動表示ゲームの実行が開始していなければ、報知役物ユニット作動処理を終了する。一方、特図変動表示ゲームの実行の開始を確認したならば、特図保留情報判定処理のステップS 1 4 5にて準備された始動口入賞演出図柄コマンドを遊技制御装置2 2 5から読み込んで確認する（S 1 6 2）。次に、確認された始動口入賞演出図柄コマンドに始動口入賞演出図柄コマンド5が含まれているか否か（言い換えると、保留中の特図変動表示ゲームが「大当たり」であるか否か）を判定し（S 1 6 3）、始動口入賞演出図柄コマンド5が含まれていなければ、始動口入賞演出図柄コマンド4が含まれているか否か（言い換えると、保留中の

40

50

特図変動表示ゲームが「SP3リーチはずれ」であるか否か)を判定する(S164)。そして、ステップS163にて始動口入賞演出図柄コマンド5が含まれていると判定された場合、または、ステップS164にて始動口入賞演出図柄コマンド4が含まれていると判定された場合には、報知役物本体部182の回動(詳しくは報知回動モータ190の駆動)を設定する(S165)とともに、報知演出発光部184の発光を設定し(S166)、報知役物ユニット作動処理を終了する。このような報知役物ユニット作動処理を実行した結果、特図変動表示ゲームの開始を契機にして、この開始される特図変動表示ゲームとは別個に保留中の特図変動表示ゲームの結果態様の内容を判別する。そして、判別の結果、「大当たり」または「SP3リーチはずれ」が含まれる場合には、「大当たり」または「SP3リーチはずれ」を予告するための先読み演出を実行するように設定される。

10

【0107】

また、演出役物ユニット85および装飾役物ユニット86においても、先読み演出の作動設定を行い、特図変動表示ゲームの開始を契機にして、この開始される特図変動表示ゲームとは別個に保留中の特図変動表示ゲームの結果態様の内容を判別する。そして、判別の結果、「大当たり」または「SP3リーチはずれ」が含まれる場合には、「大当たり」または「SP3リーチはずれ」を予告するための先読み演出を実行するように設定される。

【0108】

また、演出制御装置240は、メイン処理において割り込みを許可している場合には、所定時間周期毎に割り込み処理を実行する。割り込み処理について、図45に示すフローチャートを用いて説明すると、まず、プログラムで管理するソフトタイマを更新するタイマ更新処理(S171)を行い、演出制御装置240に入力される信号を処理する入力処理(S172)、演出制御装置240から出力する信号を処理する出力処理(S173)を行う。その後、遊技制御装置225から演出制御装置240へ送信される遊技に関するコマンドを受信するメインコマンド受信処理(S174)を行い、割り込み処理を終了する。そして、出力処理においては、演出役物ユニット85、装飾役物ユニット86、報知役物ユニット87において先読み演出を実行する旨が設定されている場合には、演出役物ユニット85、装飾役物ユニット86、報知役物ユニット87に出力信号を送信して先読み演出を実行する。

20

【0109】

ところで、上記実施形態では、演出役物ユニット85の第2役物本体部137は、第1役物本体部106が昇降動作を行うときのみ昇降するように構成されているが、本発明はこれに限定されない。例えば、図46～図48に示す第2実施形態では、基本的には第1実施形態と同じ構成であるが、第2役物本体部137が装飾役物ユニット86の装飾役物本体部152の動作にも連動して昇降するように構成されている点で異なる。具体的に説明すると、第2実施形態における第2役物本体部137は、第2昇降バー140の下縁部のうち第2昇降係合部138から左右両側方に外れた位置に短冊状の押圧受部250を演出役物ユニット85の後方へ向けて延設し、該押圧受部250の延設端部を第1役物本体部106よりも遊技盤5の後寄りであり、且つ装飾役物本体部152の直上に位置させている。

30

40

【0110】

このような構成の押圧受部250を第2役物本体部137に備えて第1役物本体部106および第2役物本体部137をそれぞれ下死点に移動し、この状態で装飾役物ユニット86を装飾役物本体部152が起立する表示装置装飾状態に変換すると、装飾役物本体部152の上端部が押圧受部250を下方から押圧して、下死点位置に位置する第2役物本体部137を下方から押し上げる。また、装飾回動モータ156の駆動を制御して、表示装置装飾状態における装飾役物本体部152を左右方向に揺動すれば、装飾役物本体部152が押圧受部250を上方へ押圧したり押圧を解除したりして、第2役物本体部137を下死点近傍で小刻みに昇降することができる。したがって、装飾役物ユニット86を演出動作可能な構成としてだけでなく、第2役物本体部137の駆動源としても利用すること

50

ができる。装飾役物ユニット 8 6 と演出役物ユニット 8 5 とを容易に連動させることができる。

【 0 1 1 1 】

ところで、上記実施形態においては、ステージ部 5 0 を第 1 ステージ 6 1 および第 2 ステージ 6 2 により上下 2 段に別れた構成としたが、本発明はこれに限定されない。例えば、1 段で構成されたステージ部でもよいし、3 段以上で構成されたステージ部であってもよい。さらに、上記実施形態における演出役物ユニット 8 5 は、縦長な昇降シャフト 1 1 6 を備えて昇降駆動機構 1 0 7 を構成し、昇降シャフト 1 1 6 を回動して第 1 役物本体部 1 0 6、ひいては第 2 役物本体部 1 3 7 を昇降可能としたが、本発明はこれに限定されない。要は、第 1 役物本体部 1 0 6 を昇降可能であれば、どのような仕組みの昇降駆動機構 10
 であってもよい。さらに、第 1 役物本体部 1 0 6 には、発光可能な第 1 昇降ランプ 1 1 3 を第 1 昇降具として備え、第 2 役物本体部 1 3 7 には、発光可能な第 2 昇降ランプ 1 4 3 を第 2 昇降具として備えたが、本発明はこれに限定されない。要は、第 1 役物本体部 1 0 6 には第 1 昇降具を備えるとともに、第 2 役物本体部 1 3 7 には第 2 昇降具を備え、第 2 昇降具が第 1 昇降具の後方で昇降して被覆状態と露出状態とに変換可能であれば、どのような構成の第 1 昇降具および第 2 昇降具を備えてもよい。

【 0 1 1 2 】

また、上記実施形態における報知役物ユニット 8 7 は、報知役物本体部 1 8 2 を回動して姿勢を変換可能としたが、本発明はこれに限定されない。要は、報知役物本体部 1 8 2 の姿勢を変換して、遊技進行に伴う演出動作や先読み演出動作を実行できれば、どのような構成の報知役物ユニットであってもよい。例えば、報知役物本体部をスライド移動して姿勢を変換する報知役物ユニットであってもよい。さらに、上記実施形態における報知役物本体部 1 8 2 は、入賞報知部 1 8 3 の点灯により第 2 特図変動表示ゲームの始動記憶数を報知するように構成したが、本発明はこれに限定されない。例えば、入賞報知部 1 8 3 の点灯により、第 1 特図変動表示ゲームの始動記憶数を報知するように構成してもよい。 20

【 0 1 1 3 】

さらに、上記実施形態における先読み演出のパチンコ遊技機 1 の制御では、報知役物本体部 1 8 2 の第 2 報知姿勢への姿勢変換とともに報知演出発光部 1 8 4 の発光（点灯）が実行されたことを契機にして、役物発光部 5 4 を発光（点灯）する制御を行ったが、本発明はこれに限定されない。例えば、報知演出発光部 1 8 4 や役物発光部 5 4 に複数の発光 30
 色で発光可能な発光体（例えば 2 色 LED）を備えて構成し、報知演出発光部 1 8 4 および役物発光部 5 4 を予め発光しておき、報知役物本体部 1 8 2 の第 2 報知姿勢への姿勢変換とともに報知演出発光部 1 8 4 の発光色の変更が実行されたことを契機にして、役物発光部 5 4 の発光色を変更する制御を行ってもよい。要は、報知役物本体部 1 8 2 の第 2 報知姿勢への姿勢変換とともに報知演出発光部 1 8 4 の状態変換（消灯状態から点灯状態への変換や、発光色の変更）が実行されたことを契機にして、役物発光部 5 4 の状態変換（消灯状態から点灯状態への変換や、発光色の変更）を実行する制御を行ってもよい。

【 0 1 1 4 】

そして、上記実施形態では、演出用役物装置 4 4 における先読み演出の動作設定（例えば、報知役物ユニット作動処理）において、保留中の特図変動表示ゲームの結果態様が「大当たり」または「SP3リーチはずれ」となる予定である場合に先読み演出を実行するように設定したが、本発明はこれに限定されず、「はずれ」、「Nリーチはずれ」、「SP1リーチはずれ」、「SP2リーチはずれ」となる予定である場合においても先読み演出を実行するように設定してもよい。また、結果態様毎に、先読み演出動作の態様（演出用役物装置 4 4 の動作パターンや発光パターン）を異ならせてもよい。例えば、報知役物ユニット作動処理においては、保留中の特図変動表示ゲームの結果態様の内容を判別し、この判別結果に基づいて先読み演出動作の態様を場合分けして設定してもよい。 40

【 0 1 1 5 】

また、上記実施形態では、代表的な遊技機であるパチンコ遊技機を例にして説明したが、本発明はこれに限らず、遊技盤に設けられた始動入賞領域への遊技球の入賞に基づき、 50

識別図柄を変動表示させる変動表示ゲームを表示可能な変動表示装置と、前記変動表示ゲームの進行に関連して作動する演出用役物装置と、を備えた遊技機であればどのような遊技機でもよい。例えば、封入球式パチンコ機、アレンジボール式遊技機、雀球式遊技機等の遊技機であってもよい。

【 0 1 1 6 】

なお、前記した実施の形態は全ての点で例示であって制限的なものではないと考えられるべきである。本発明は、上記した説明に限らず特許請求の範囲によって示され、特許請求の範囲と均等の意味及び範囲内での全ての変更が含まれるものである。

【 符号の説明 】

【 0 1 1 7 】

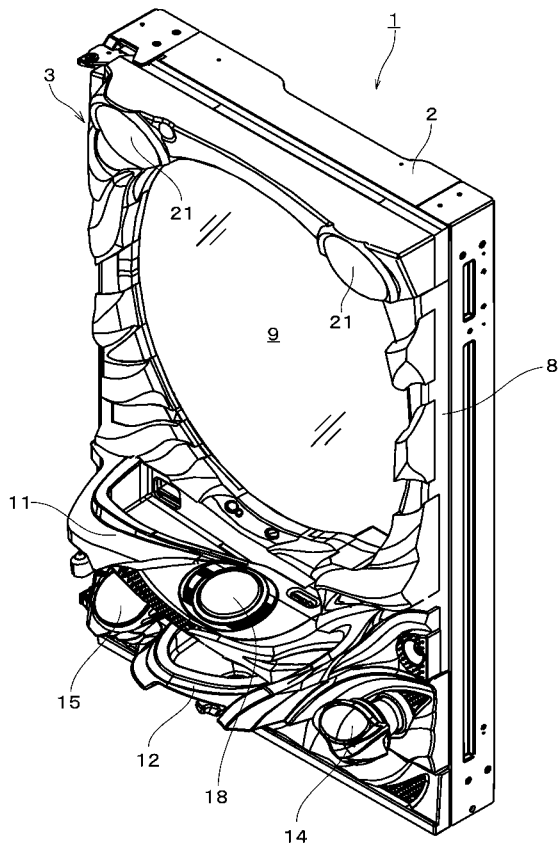
1	パチンコ遊技機	
5	遊技盤	
2 6	包囲枠体	
2 7	変動表示装置	
3 1	第 1 始動口	
3 2	第 2 始動口	
3 3	始動入賞領域	
4 1	装飾枠部	
4 2	枠体基部	
4 4	演出用役物装置	20
5 0	ステージ部	
5 4	役物発光部	
6 1	第 1 ステージ	
6 1 a	第 1 転動面	
6 2	第 2 ステージ	
6 2 a	第 2 転動面	
7 3	入賞誘導路	
7 8	誘導連通開口	
8 5	演出役物ユニット	
8 6	装飾役物ユニット	30
8 7	報知役物ユニット	
9 6	第 1 昇降役物ユニット	
9 7	第 2 昇降役物ユニット	
1 0 6	第 1 役物本体部	
1 0 7	昇降駆動機構	
1 0 8	第 1 昇降係合部	
1 1 0	第 1 昇降バー	
1 1 3	第 1 昇降ランプ	
1 1 6	昇降シャフト	
1 1 7	昇降スライダ	40
1 1 8	昇降回動モータ	
1 3 7	第 2 役物本体部	
1 3 8	第 2 昇降係合部	
1 4 0	第 2 昇降バー	
1 4 3	第 2 昇降ランプ	
1 4 7	役物接続配線	
1 4 8	役物配線収納空間部	
1 5 2	装飾役物本体部	
1 5 2 L	第 1 装飾役物本体部	
1 5 2 R	第 2 装飾役物本体部	50

- 1 5 5 装飾回動軸
- 1 5 6 装飾回動モータ
- 1 5 9 装飾役物ランプ
- 1 7 5 発光装飾部
- 1 8 1 報知役物ベース
- 1 8 2 報知役物本体部
- 1 8 3 入賞報知部
- 1 8 4 報知演出発光部
- 1 8 7 回動軸受
- 1 8 8 補強リブ
- 1 9 0 報知回動モータ
- 1 9 7 回動軸
- 2 0 9 支持転動体
- 2 1 6 報知電気配線
- 2 2 0 報知配線収納空間部
- 2 2 1 配線ストッパー
- 2 2 2 嵌合凹部
- 2 2 5 遊技制御装置
- 2 4 0 演出制御装置
- 2 5 0 押圧受部

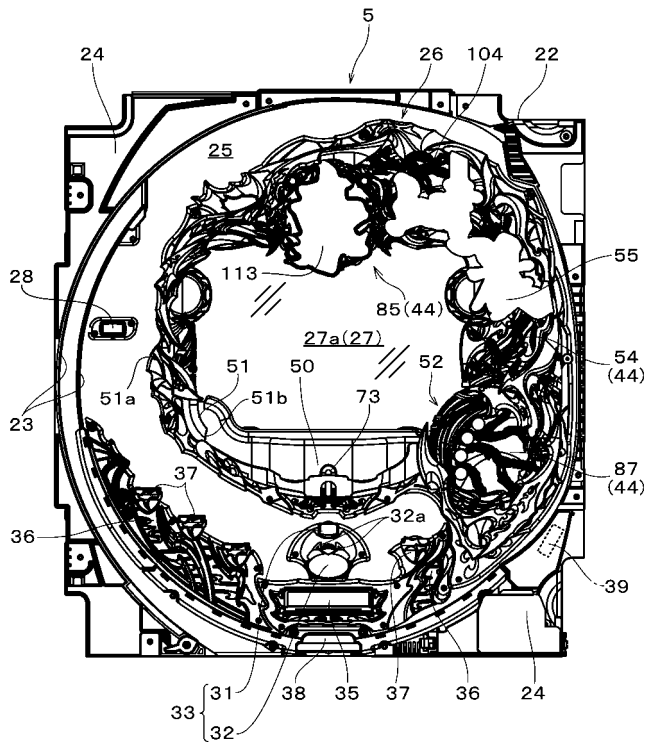
10

20

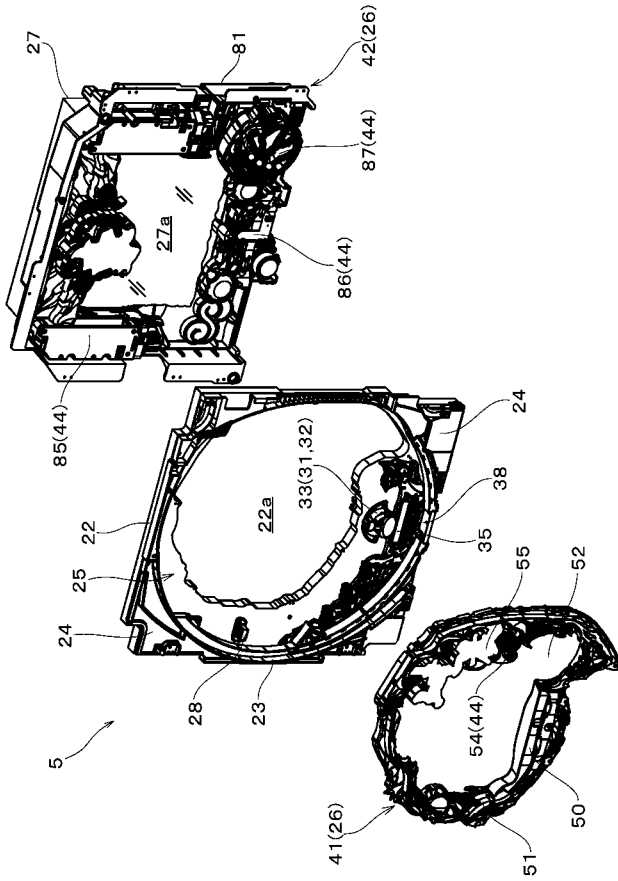
【図1】



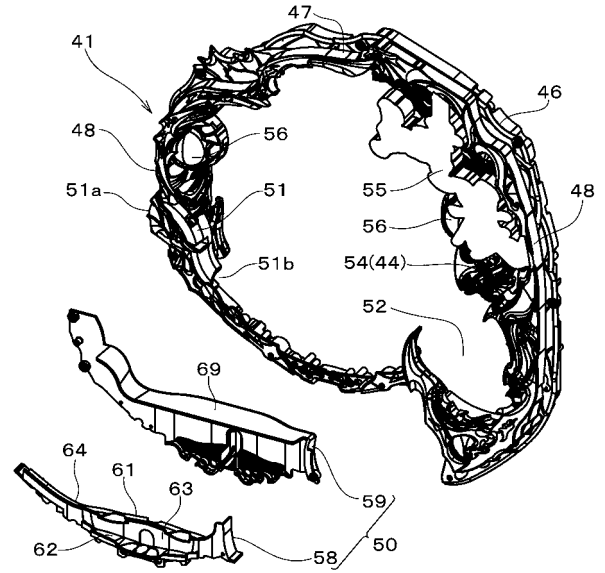
【図2】



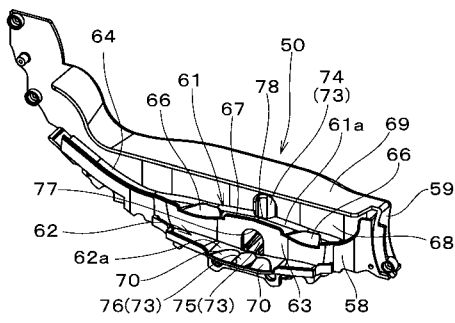
【 図 3 】



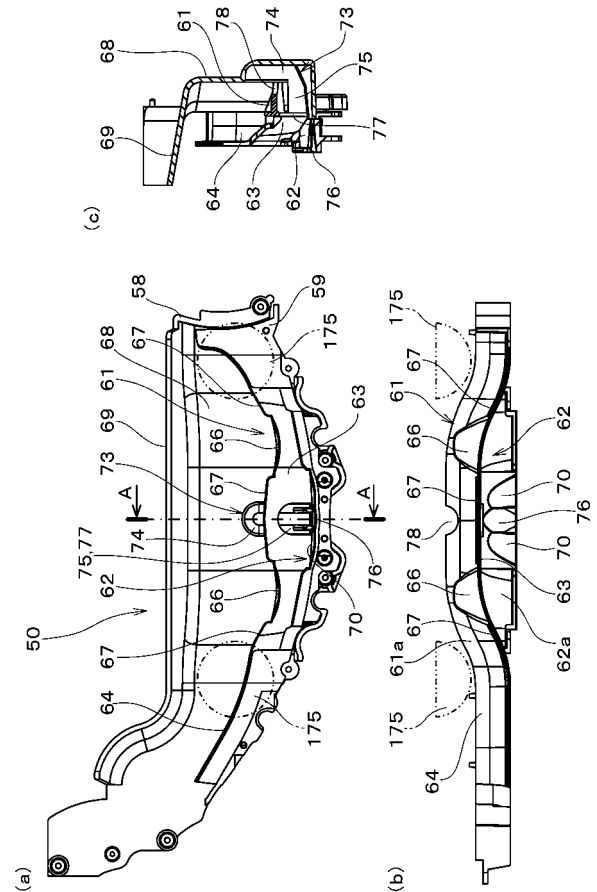
【 図 4 】



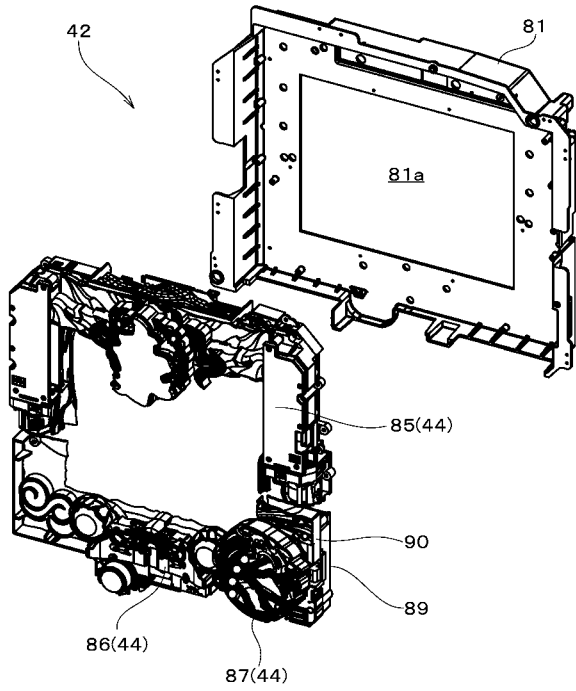
【 図 5 】



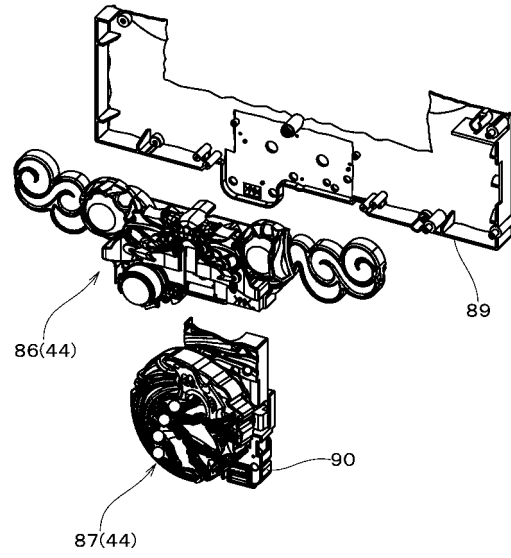
【 図 6 】



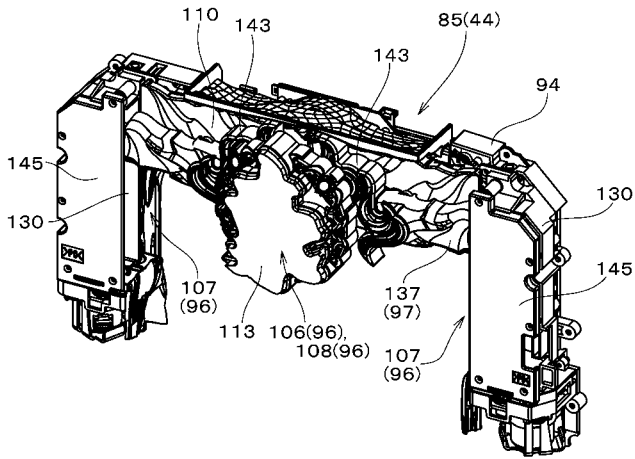
【 図 7 】



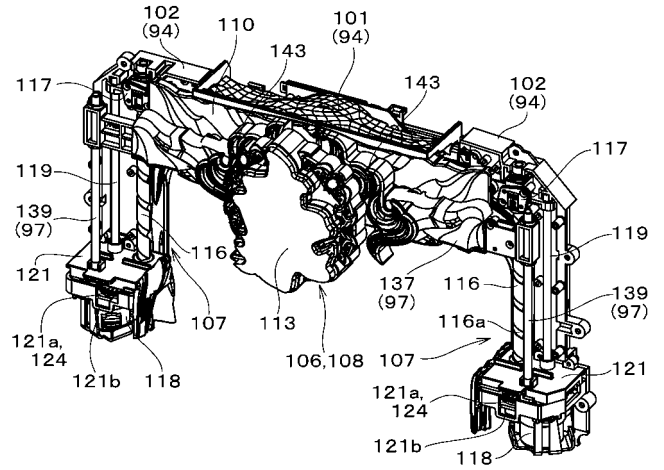
【 図 8 】



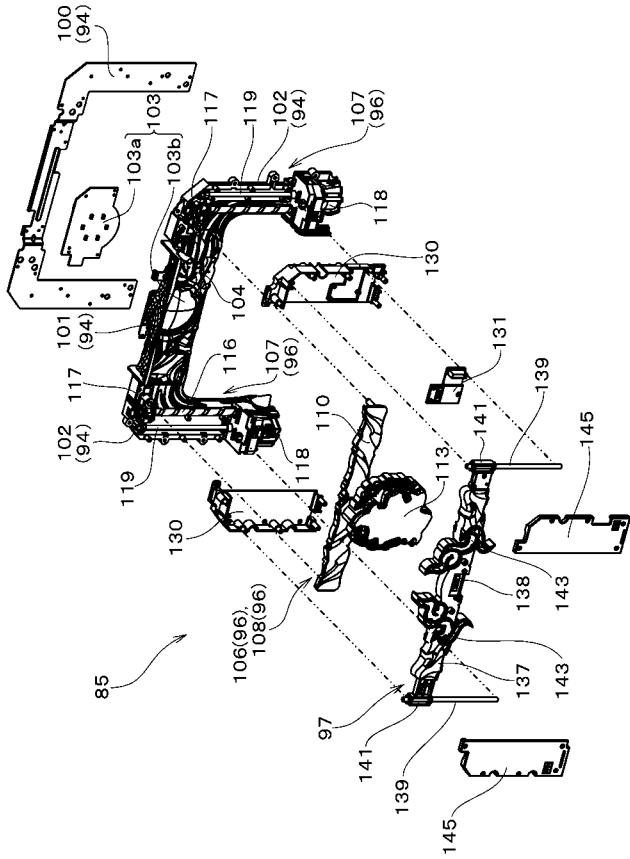
【 図 9 】



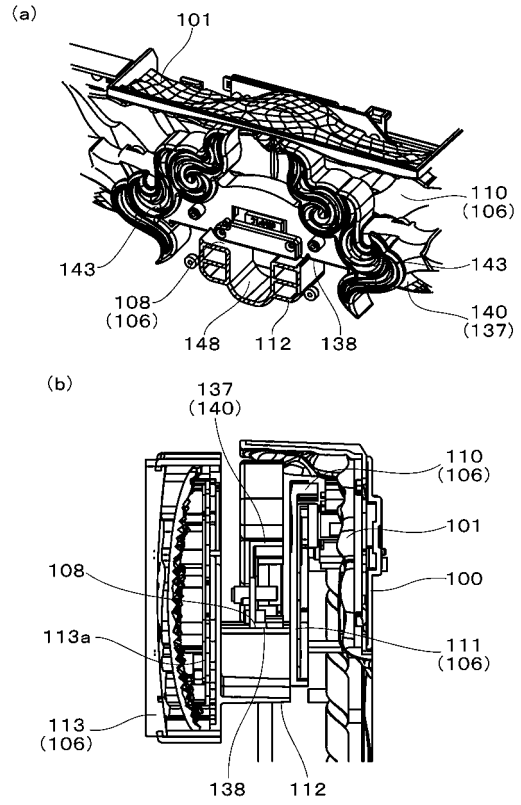
【 図 10 】



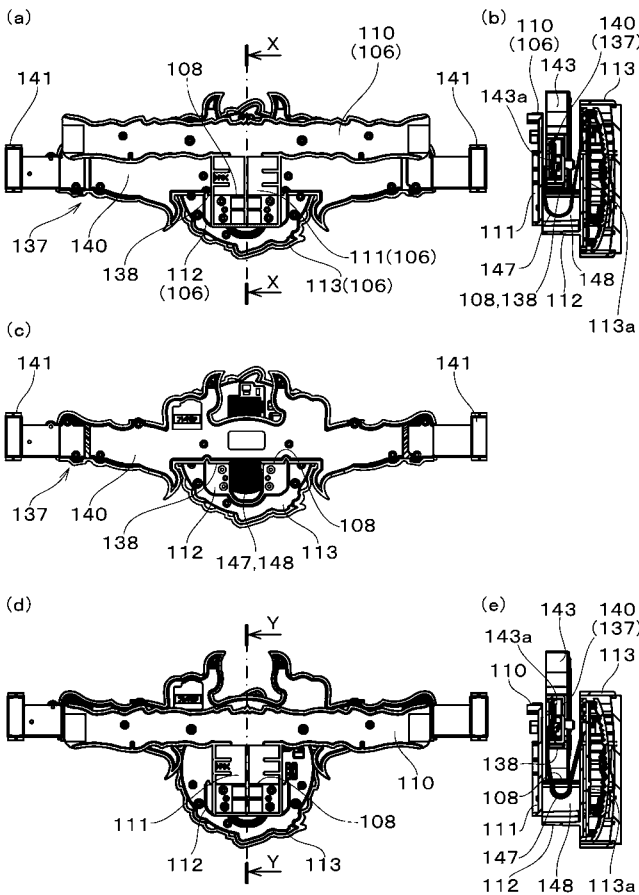
【図 1 1】



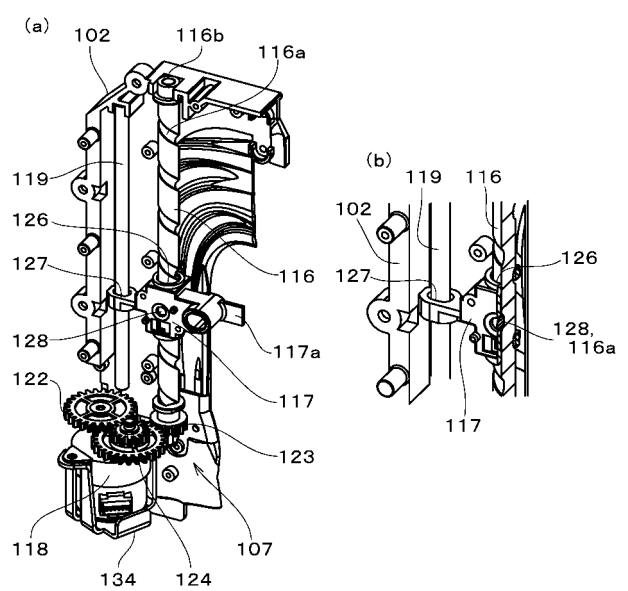
【図 1 2】



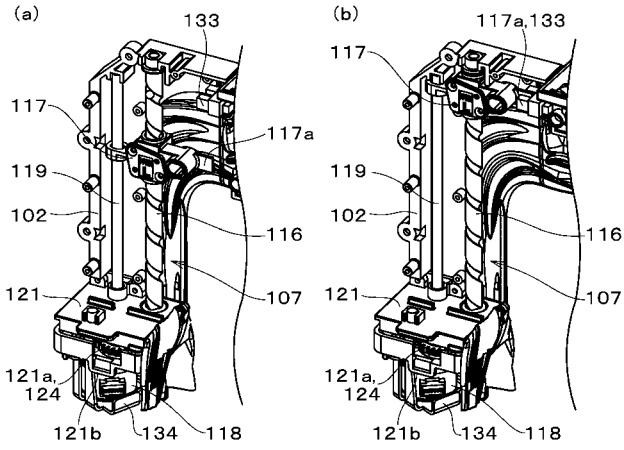
【図 1 3】



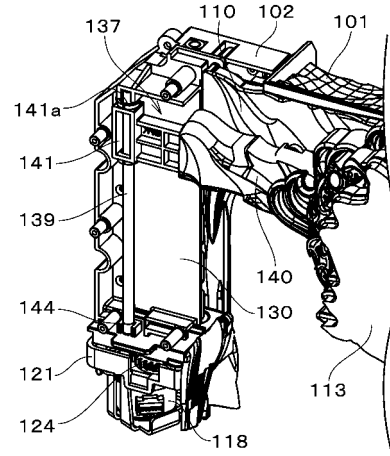
【図 1 4】



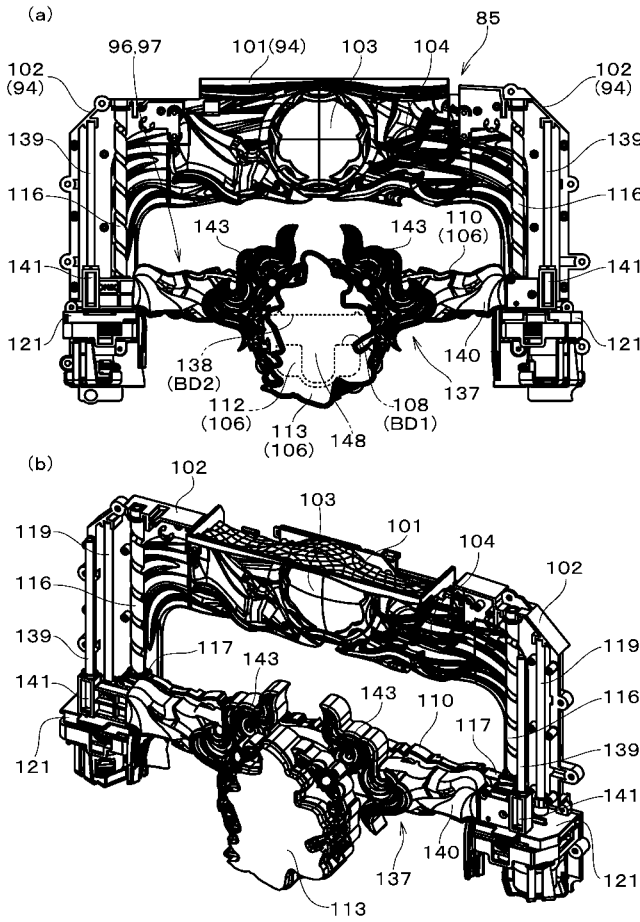
【 図 1 5 】



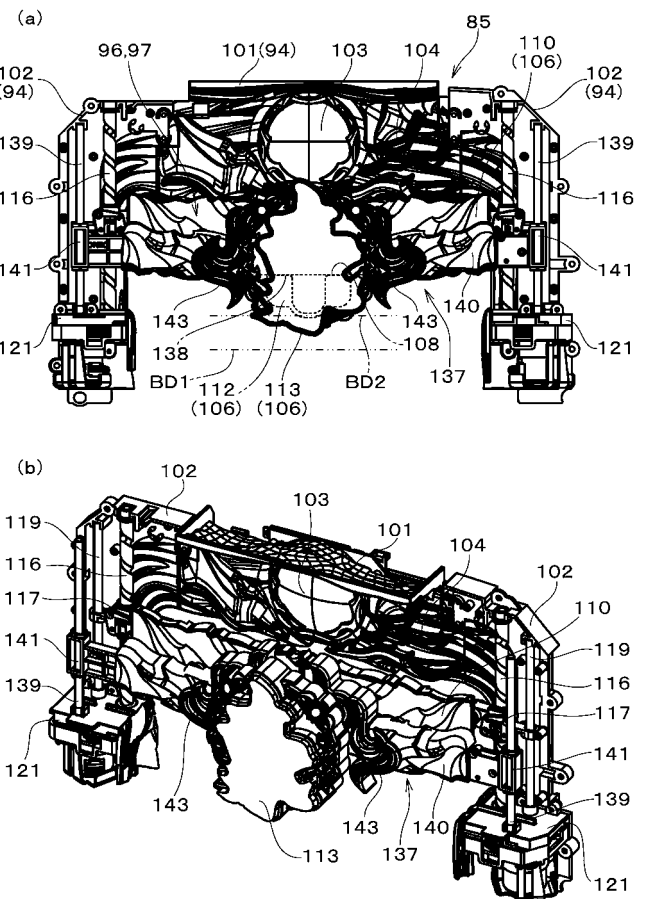
【 図 1 6 】



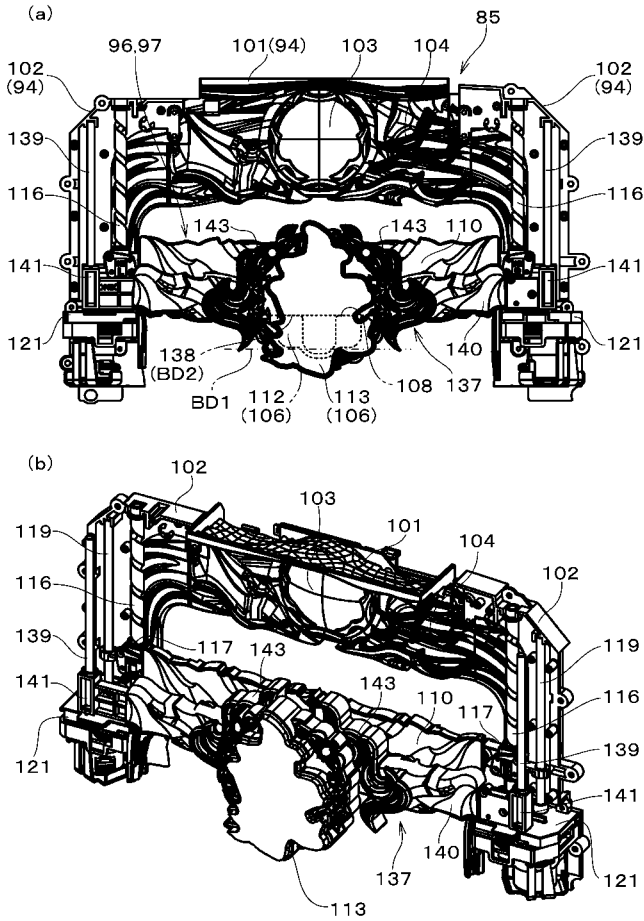
【 図 1 7 】



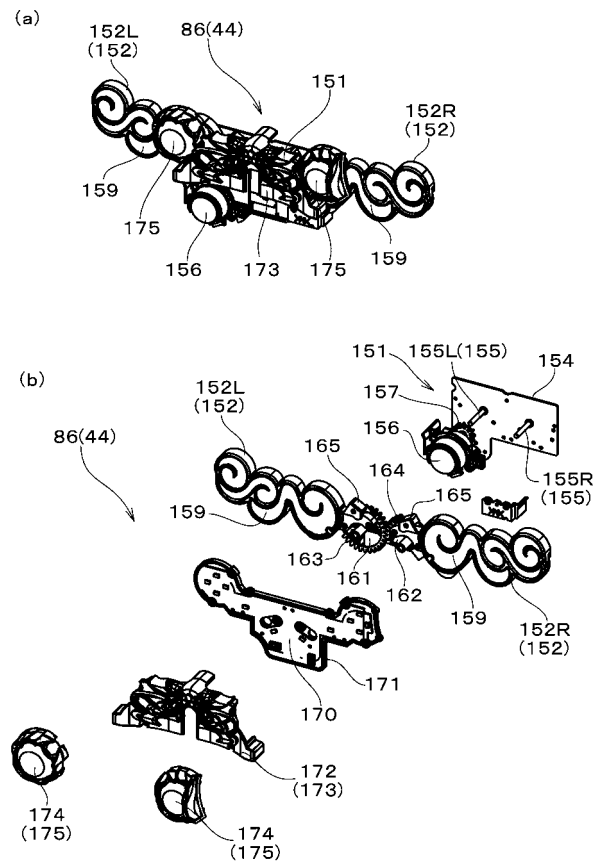
【 図 1 8 】



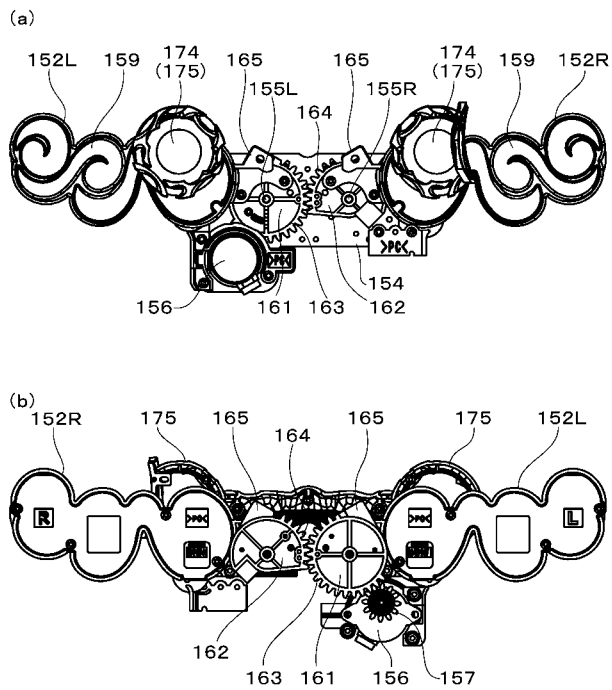
【図19】



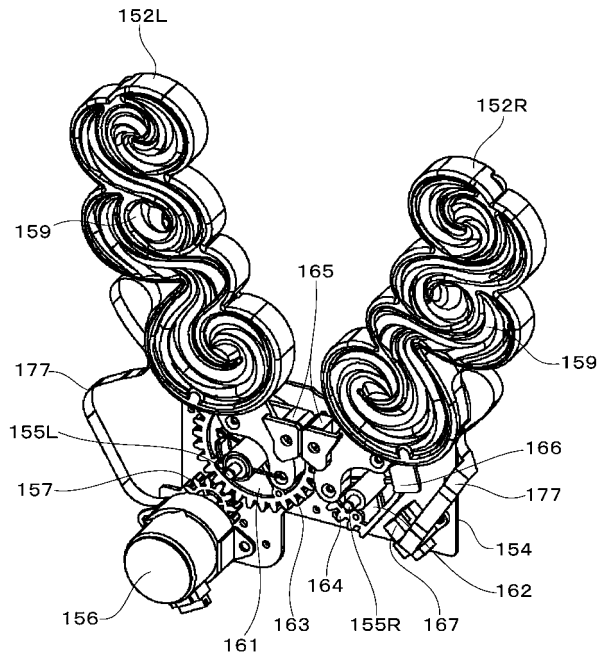
【図20】



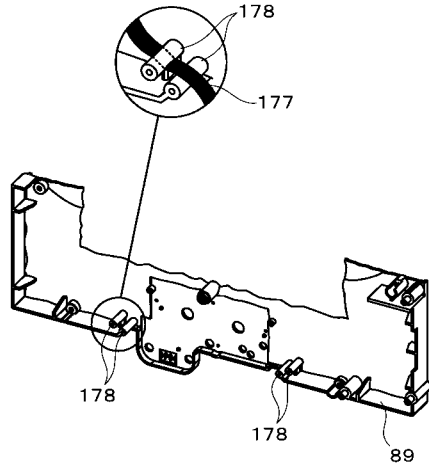
【図21】



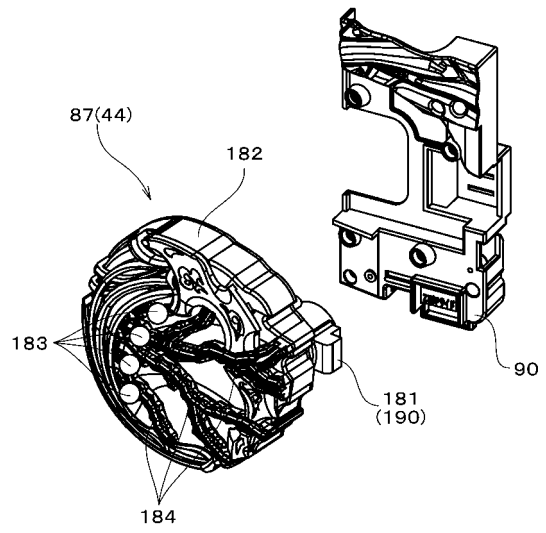
【図22】



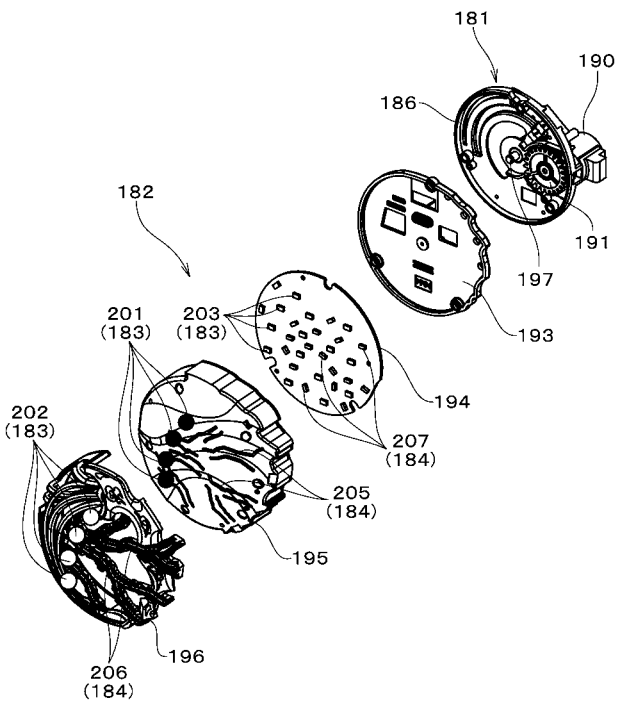
【 図 2 3 】



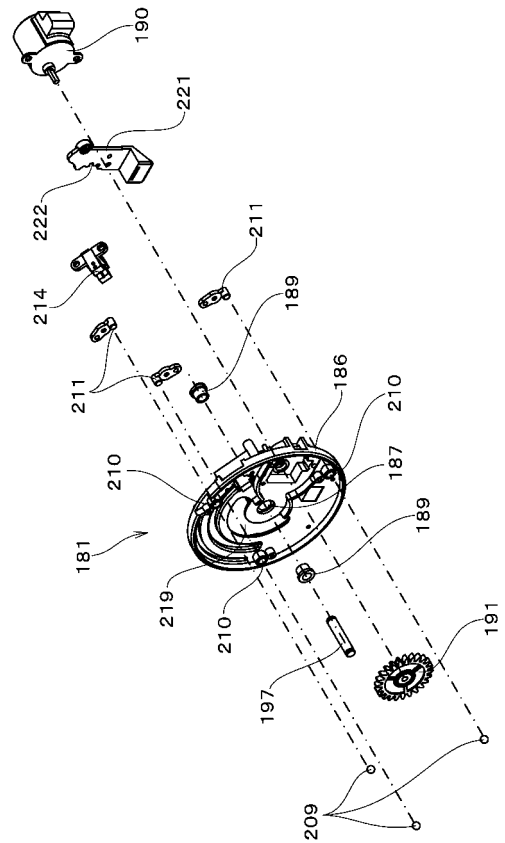
【 図 2 4 】



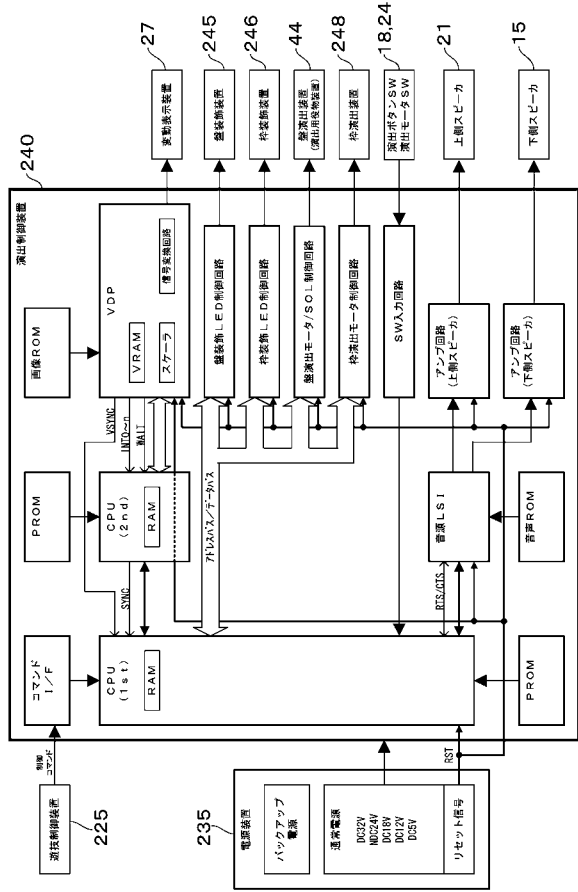
【 図 2 5 】



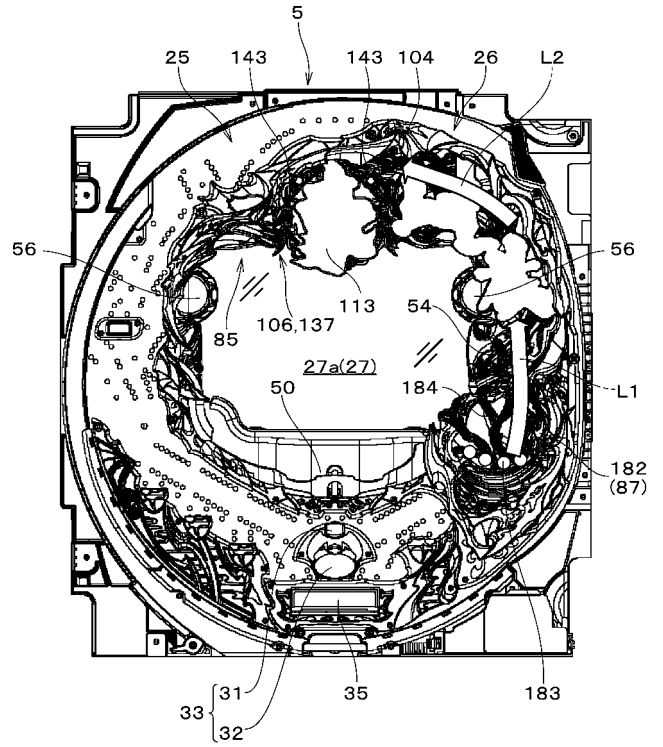
【 図 2 6 】



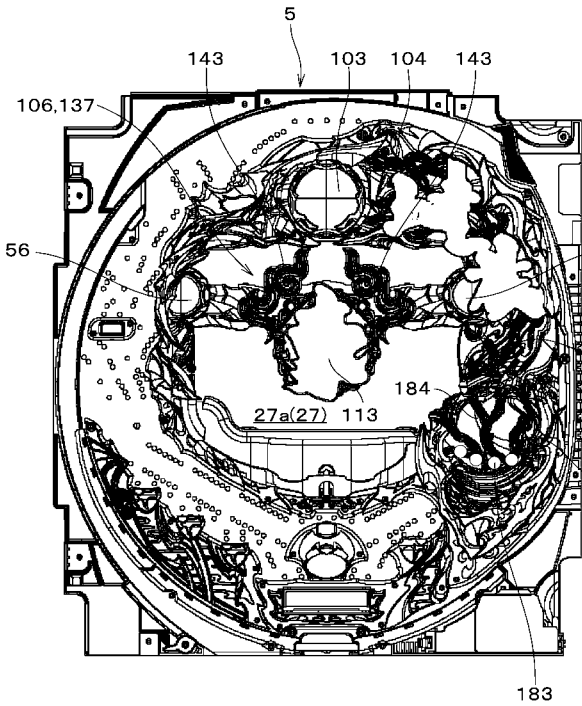
【図 3 1】



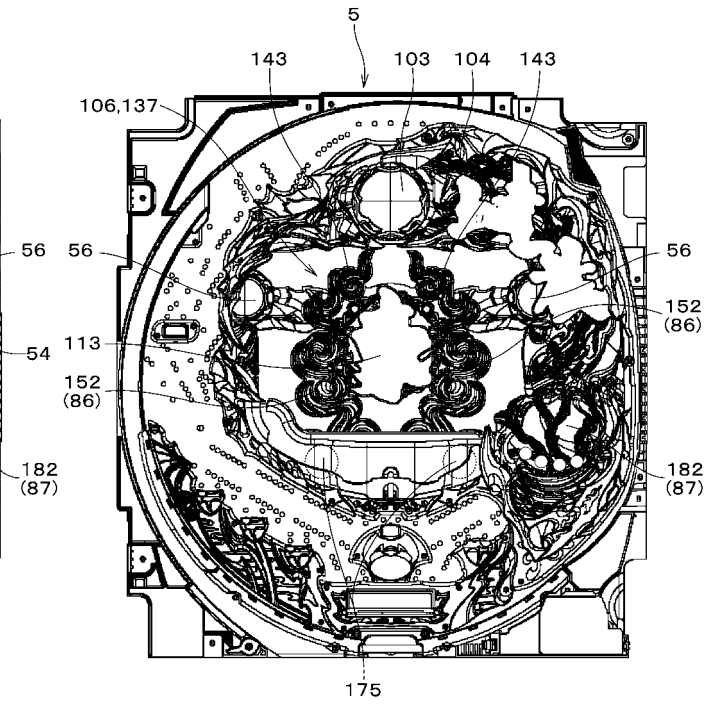
【図 3 2】



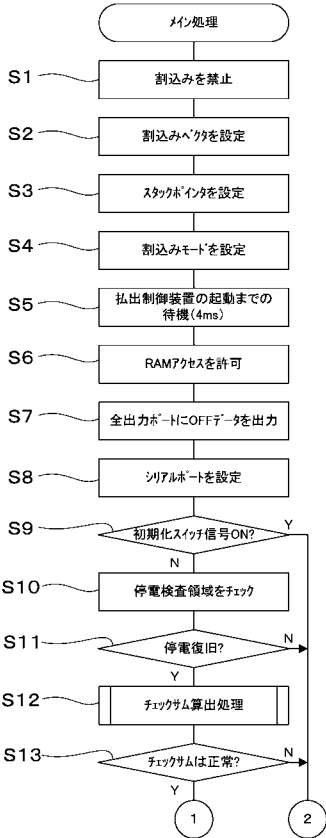
【図 3 3】



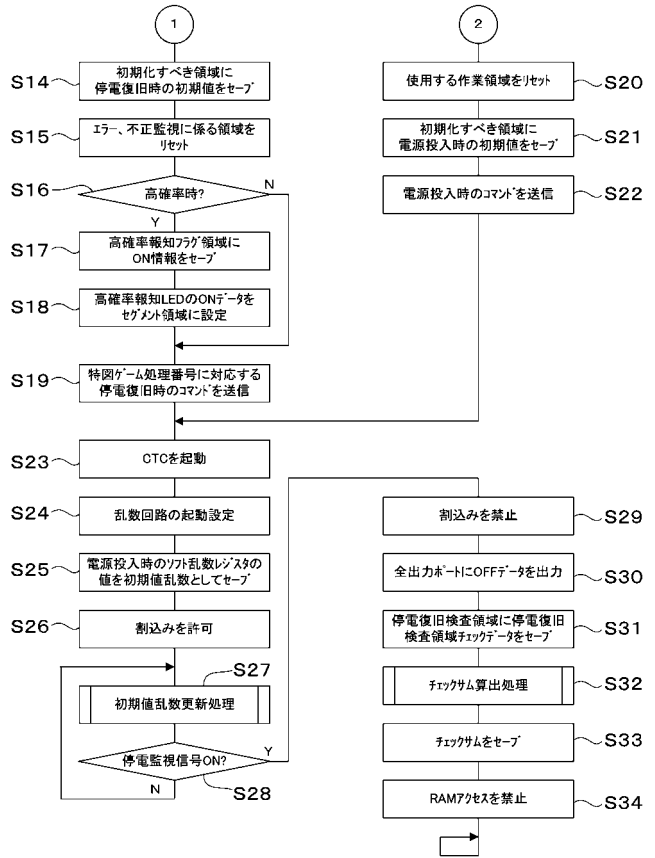
【図 3 4】



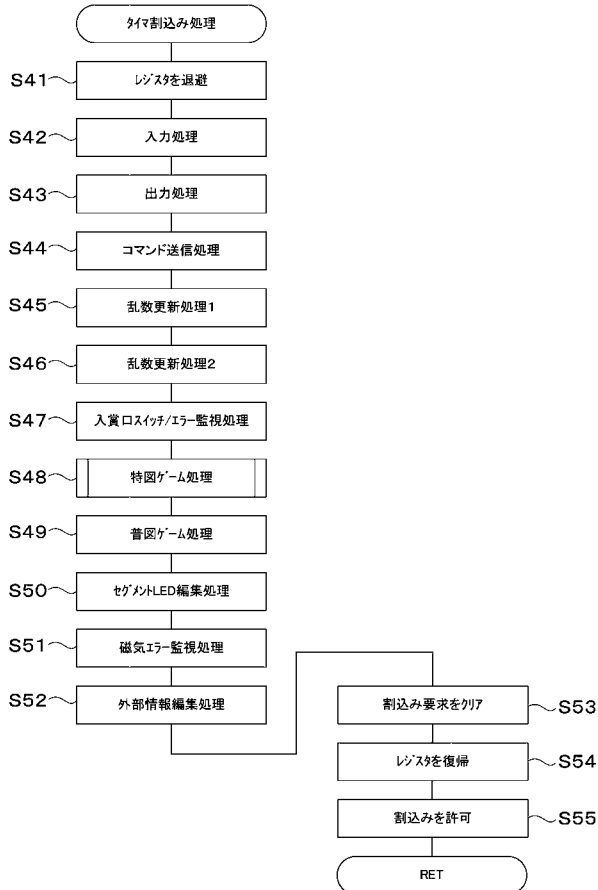
【図35】



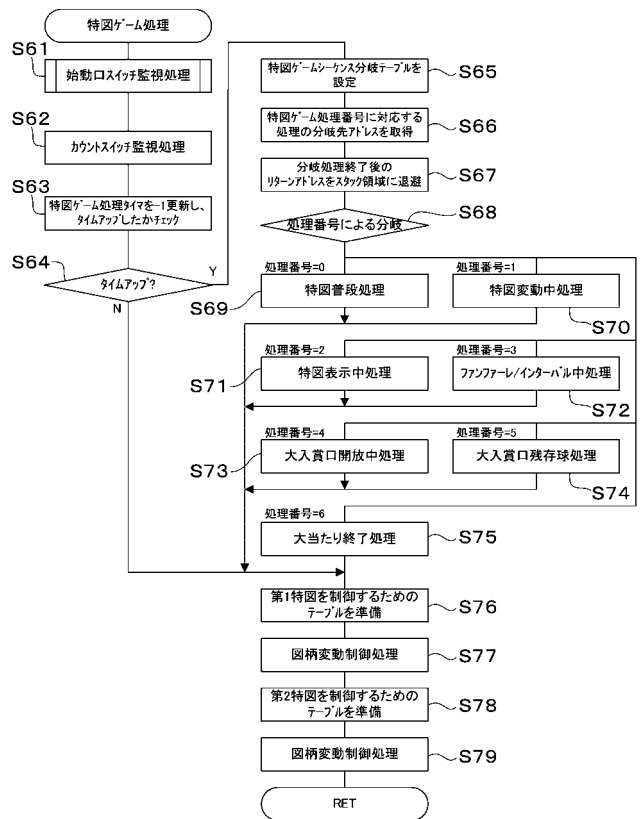
【図36】



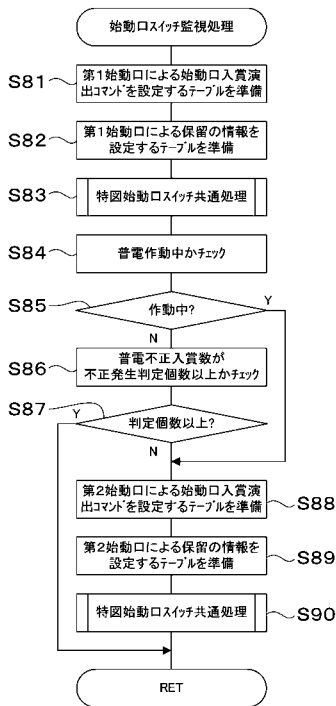
【図37】



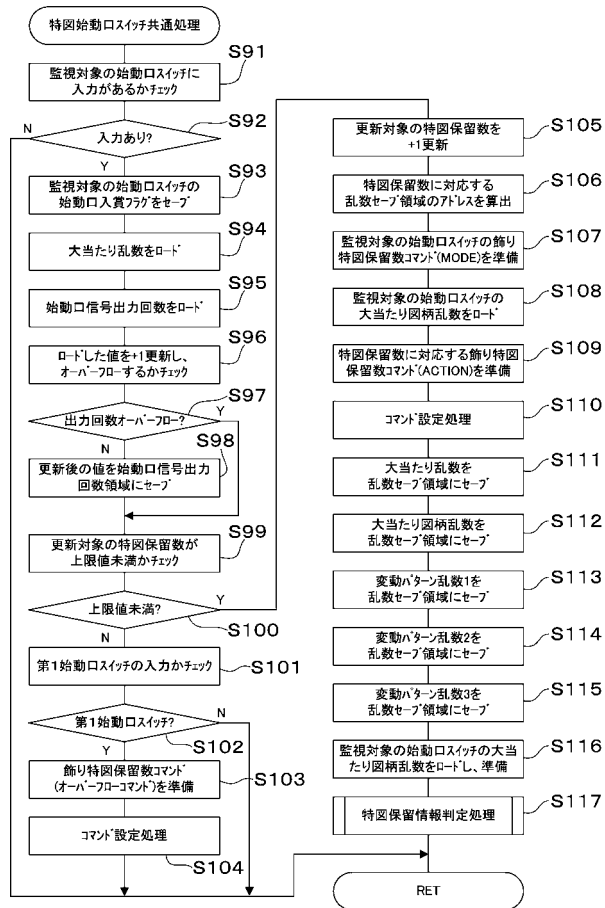
【図38】



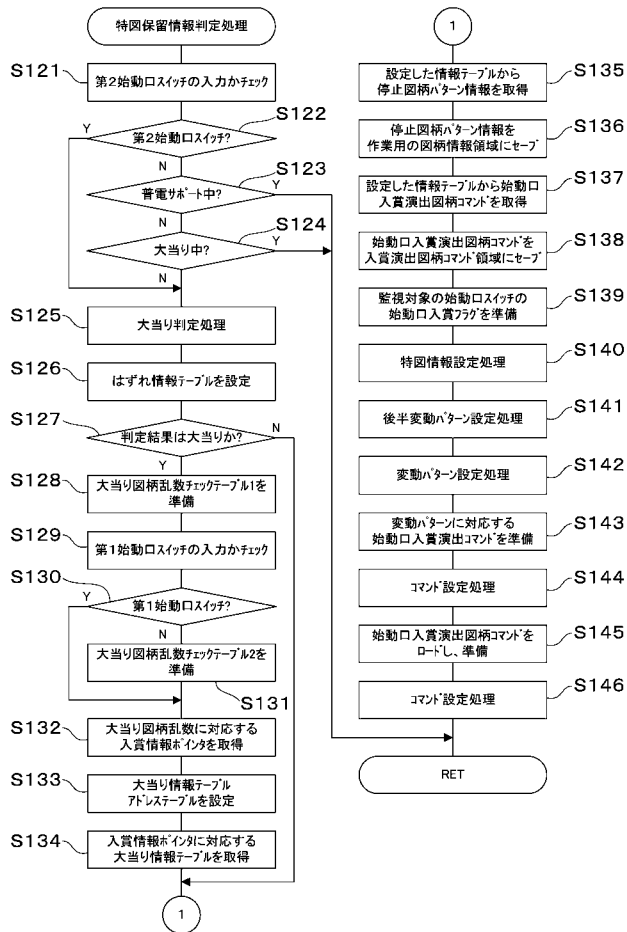
【図39】



【図40】



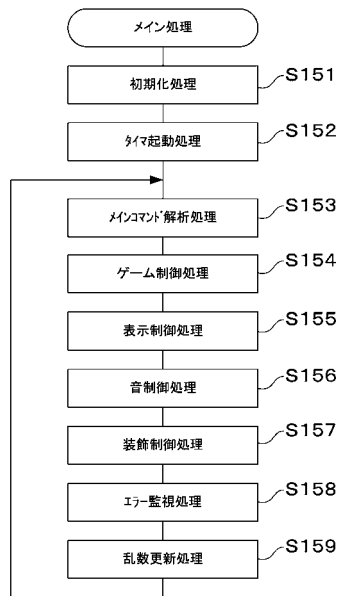
【図41】



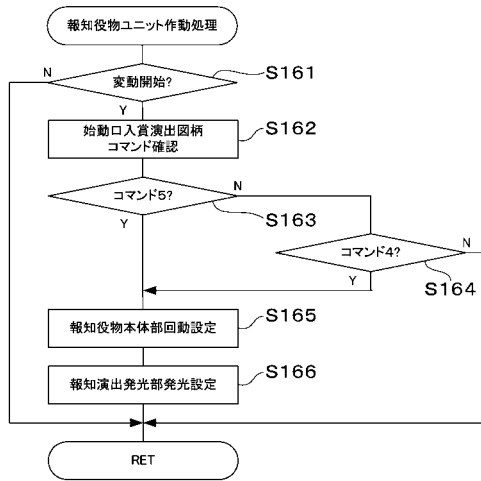
【図42】

名称	MODE	ACTION	内容
始動口入賞演出図柄コマンド1	A3H	01H	当該保留が「Nリーチはずれ以下」であることを指示
始動口入賞演出図柄コマンド2		02H	当該保留が「SP1リーチはずれ」であることを指示
始動口入賞演出図柄コマンド3		03H	当該保留が「SP2リーチはずれ」であることを指示
始動口入賞演出図柄コマンド4		04H	当該保留が「SP3リーチはずれ」であることを指示
始動口入賞演出図柄コマンド5		05H	当該保留が「大当たり」であることを指示する

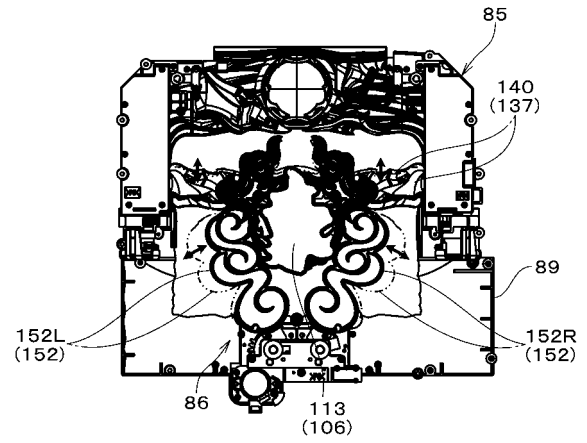
【図43】



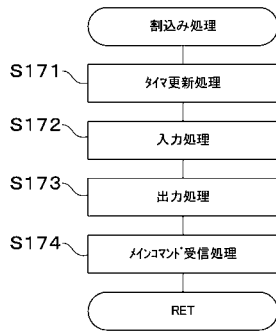
【 図 4 4 】



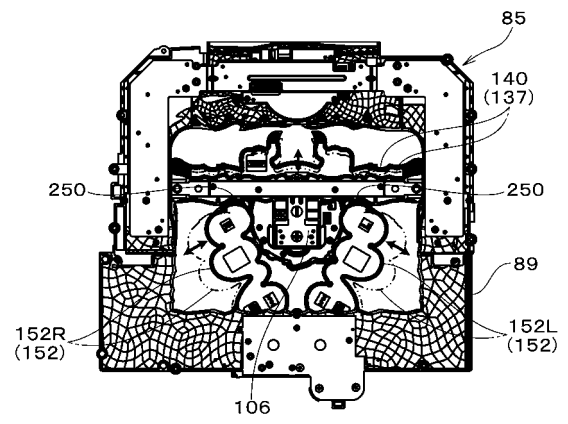
【 図 4 6 】



【 図 4 5 】



【 図 4 7 】



【 図 4 8 】

