

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 特 許 公 報 (B2)

(11) 特許番号

特許第6985029号
(P6985029)

(45) 発行日 令和3年12月22日 (2021. 12. 22)

(24) 登録日 令和3年11月29日 (2021. 11. 29)

(51) Int.Cl. F 1
A 6 3 F 7/02 (2006.01)
 A 6 3 F 7/02 3 0 4 D
 A 6 3 F 7/02 3 2 6 D

請求項の数 1 (全 108 頁)

(21) 出願番号	特願2017-95226 (P2017-95226)	(73) 特許権者	000144153
(22) 出願日	平成29年5月12日 (2017. 5. 12)		株式会社三共
(65) 公開番号	特開2018-191675 (P2018-191675A)		東京都渋谷区渋谷三丁目2 9 番 1 4 号
(43) 公開日	平成30年12月6日 (2018. 12. 6)	(72) 発明者	小倉 敏男
審査請求日	令和2年4月20日 (2020. 4. 20)		東京都渋谷区渋谷三丁目2 9 番 1 4 号 株 式会社三共内
		審査官	佐藤 高之
		(56) 参考文献	特許第6 5 4 9 1 6 6 (J P , B 2)
		(58) 調査した分野 (Int.Cl., DB名)	A 6 3 F 7 / 0 2

(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項 1】

遊技が可能な遊技機であって、
 遊技領域を視認可能な窓部と、
 第 1 可動体と、
 前記第 1 可動体とは別の第 2 可動体と、
 演出音を出力可能な音出力手段と、
 発光可能な発光手段と、
 を備え、

前記窓部は、第 1 透過部材と、該第 1 透過部材よりも前記遊技領域側に設けられ、孔部
 または切欠部が形成された第 2 透過部材と、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 可動体と前記第 2 可動体とは、前記第 2 透過部材よりも前記遊技領域側に設け
 られた可動体であり、

前記第 1 可動体は、前記第 1 透過部材と前記第 2 透過部材との間に形成された空間に進
 入しない第 1 位置と、前記第 1 透過部材と前記第 2 透過部材との間に形成された空間に進
 入する第 2 位置と、に移動可能であり、

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 位置と
 、前記第 2 位置にある前記第 1 可動体と干渉することがない位置であり遊技者が該第 2 可

10

20

動体を視認することが可能な第 4 位置と、に移動可能であり、
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、を一連の動作として実行し、
前記一連の動作の後に、前記第 1 可動体と前記第 2 可動体とによる可動体演出を実行し、
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をさらに備え、
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、
ことを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、パチンコ遊技機、スロットマシンなどの遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

特許文献 1 には、例えば、前面扉（特許文献 1 では、扉枠 5）に設けられた窓部（特許文献 1 では、遊技窓 101）を透して遊技領域が視認可能となっており、この窓部が、所定の間隔をもって互いに平行に配置される 2 枚の透明板である第 1 透過部材及び第 2 透過部材（特許文献 1 では、外側ガラス板 1201a 及び内側ガラス板 1201b）にて構成されるとともに、2 枚の透明板のうち遊技領域側の第 2 透過部材（特許文献 1 では、内側ガラス板 1201b）の一部に孔部を形成し、演出用可動体を、該演出用可動体の一部が孔部を介して遊技領域側の第 2 透過部材よりも遊技者側に位置するように設けた遊技機（特許文献 1 では、パチンコ機）が開示されている。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【特許文献 1】特開 2009 - 78015 号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

上記特許文献 1 の遊技機では、演出用可動体を、該演出用可動体の一部が孔部を介して遊技領域側の透明板（第 2 透過部材）よりも遊技者側に配置されるように設けただけであるため、演出の効果を向上させるのに限界があるという問題があった。

【0005】

本発明は、上記実情に鑑みてなされたものであり、演出の効果を向上させることができる遊技機を提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0006】

(A) 本願の観点 A に係る遊技機は、
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 50 に示す変形例 13 の可動導光板 MGP 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、
発光可能な発光手段（例えば、可動体 LED 350A、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

10

20

30

40

50

過部材（例えば、第２透過部材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可動体と前記第２可動体とは、前記第２透過部材よりも前記遊技領域側に設けられた可動体（例えば、図５０による図示）であり、

前記第１可動体は、前記第１透過部材と前記第２透過部材との間に形成された空間に進入しない第１位置と、前記第１透過部材と前記第２透過部材との間に形成された空間に進入する第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３３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）、

10

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位置と、前記第２位置にある前記第１可動体と干渉することがない位置であり遊技者が該第２可動体を視認することが可能な第４位置と、に移動可能であり（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）、

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、を一連の動作として実行し（例えば、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）、

20

前記一連の動作の後に、前記第１可動体と前記第２可動体とによる可動体演出を実行し（例えば、可動導光板ＭＧＰの導光表示と第１可動体３００とによる可動体演出が実行可能）、

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）をさらに備え、

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、

ことを特徴とする。

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。

（１）本願の第１の観点に係る遊技機は、

30

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５０に示す変形例１３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透過部材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透過部材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、

40

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３３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

50

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)、
ことを特徴とする。

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。

【0007】

(2) 上記(1)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50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52に示す変形例14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、ようにしてもよい。

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。

【0008】

(3) 上記(1)または(2)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50、図52の可動導光板MGPなど)である、ようにしてもよい。

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。

【0009】

(4) 上記(1)~(3)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、ようにしてもよい。

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。

【0010】

(5) 上記(1)~(4)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、ようにしてもよい。

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。

【0011】

(6) 上記(1)~(5)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、

30

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、ようにしてもよい。

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。

【0012】

(7) 上記(1)~(6)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、ようにしてもよい。

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、可動体演出に対する違和感を低減できる。

40

【0013】

(8) 上記(1)~(6)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、ようにしてもよい。

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。

【0014】

(9) 上記(1)~(6)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、ようにしてもよい。

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。

【0015】

50

(1 0) 上記 (1) ~ (6) 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 M G P が第 3 位置 P 3 に位置するときと第 4 位置 P 4 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)、ようにしてもよい。

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 0 1 6 】

(1 1) 上記 (1) ~ (1 0) 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 5 2 の発光部品 (L E D)、普通入賞球装置 6 A や普通可変入賞球装置 6 B の発光部品 (L E D)、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 (L E D) 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、ようにしてもよい。

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 0 1 7 】

(1 2) 上記 (1) ~ (1 1) 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 5 0 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 5 0 の演出用 L E D 9 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、ようにしてもよい。

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 0 1 8 】

(1 3) 上記 (1) ~ (1 2) 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 M G P の第 4 位置 P 4 への移動と第 1 可動体 3 0 0 の第 2 位置 P 2 への移動とが実行可能であるなど)、ようにしてもよい。

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。

【図面の簡単な説明】

【 0 0 1 9 】

【図 1】実施の形態のパチンコ遊技機を正面から見た正面図である。

【図 2】主基板における回路構成の一例を示すブロック図である。

【図 3】遊技機用枠を開放した状態を示す斜視図である。

【図 4】(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 5】(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 6】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 7】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 8】筒状部を示す縦断面図である。

【図 9】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 10】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。

10

20

30

40

50

- 【図 1 1】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 1 2】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 1 3】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 1 4】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 1 5】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 1 6】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 1 7】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 1 8】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 1 9】可動体演出における各可動体及び演出用 L E D の動作の一例を示すタイミングチャートである。 10
- 【図 2 0】(A) は演出用 L E D 及び可動体 L E D の発光態様を側方から見た概略図、(B) は演出用 L E D 及び可動体 L E D の発光態様を上方から見た概略図である。
- 【図 2 1】(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 2 2】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。
- 【図 2 3】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 2 4】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。 20
- 【図 2 5】変動パターンの構成例を示す説明図である。
- 【図 2 6】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 2 7】(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 5 7 中の処理の一例を示すフローチャートである。
- 【図 2 8】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 2 9】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。
- 【図 3 0】(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 3 1】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 3 2】(A) ~ (F) は複合演出の流れの一例を示す説明図である。 30
- 【図 3 3】変形例 1 の第 1 可動体の二段階動作を示す説明図である。
- 【図 3 4】(A) ~ (C) は変形例 1、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 3 5】(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 3 6】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。
- 【図 3 7】変形例 2 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 3 8】変形例 2 B の第 1 可動体の揺動動作を示す説明図である。
- 【図 3 9】変形例 2 C の第 1 可動体の複数位置停止を示す説明図である。
- 【図 4 0】(A) は変形例 2 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。 40
- 【図 4 1】変形例 3 の窓部ユニットを示す横断面図である。
- 【図 4 2】変形例 4 の窓部ユニットを示す横断面図である。
- 【図 4 3】(A) は変形例 5 の固定式の球通路を示す縦断面図、(B) (C) は変形例 5 の移動式の球通路を示す縦断面図である。
- 【図 4 4】(A) は変形例 6 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。
- 【図 4 5】変形例 7 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 4 6】(A) は変形例 8 の窓部ユニットを示す横断面図、(B) は変形例 9 の窓部ユ 50

ニットを示す横断面図である。

【図４７】（Ａ）は変形例１０の筒状体の構成を示す説明図、（Ｂ）は変形例１０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４８】（Ａ）は変形例１１の筒状体の構成を示す説明図、（Ｂ）は変形例１１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４９】（Ａ）は変形例１２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。

【図５０】変形例１３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５１】変形例１４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５２】変形例１４の第１可動体と第２可動体の動作を示す説明図である。

10

【図５３】（Ａ）（Ｂ）は変形例１５の窓部ユニットを示す縦断面図である。

【図５４】（Ａ）は変形例１６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５５】変形例１６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。

【図５６】変形例１７のパチンコ遊技機を正面から見た正面図である。

【図５７】（Ａ）、（Ｂ）は変形例１７の枠側可動体の動作例を示す図である。

【図５８】変形例１７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ＰＴＢ－２の場合の枠側可動体演出の決定例を示す図である。

20

【図５９】（Ａ）は変形例１８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６０】変形例１９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】

【００２０】

（本発明の一実施の形態に係るパチンコ遊技機１の構成等）

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

30

【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（以下、遊技機と略記する場合がある）１は、大別して、遊技盤面２００Ａ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（台枠）３とから構成されている。遊技盤２には、ガイドレール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。

40

【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（操作ノブ）が設けられている。

【００２３】

50

遊技盤 2 は、図 3 及び図 9 に示すように、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 200A 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 200 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 205 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。

【0024】

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「-」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。

【0025】

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 5A 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 4A による第 1 特図の変動表示や第 2 特別図柄表示器 4B 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 5L, 5C, 5R 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。

【0026】

このように、演出表示装置 5A の表示領域では、第 1 特別図柄表示器 4A 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 4B 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 5A の表示領域には、後述する可動体（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）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 5Z 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 10 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 5A の表示領域の一部を特定遊技情報表示領域 5Z としているが、演出表示装置 5X, 5Y の少なくとも一方の表示領域に特定遊技情報表示領域 5Z 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。

【００２７】

演出表示装置５Ｘ，５Ｙは、演出表示装置５Ａよりも表示画面の横幅が略半分とされ、演出表示装置５Ａ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５Ａ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５Ｘ，５Ｙにて演出表示装置５Ａ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５Ａ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５Ａとは別個の演出も行われたりすることがある。

【００２８】

また、これら演出表示装置５Ａ，５Ｘ，５Ｙは、遊技盤２よりも背面側に配設され、該遊技盤２に形成された開口２ｃを通して視認できるようになっている。なお、本実施の形態では、演出表示装置５Ｘ，５Ｙの一部は盤面板２００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２ｃには枠状のセンター飾り枠５２が設けられている。

【００２９】

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

【００３０】

ここで、特図ゲームに対応した変動表示の保留は、普通入賞球装置６Ａが形成する第１始動入賞口や、普通可変入賞球装置６Ｂが形成する第２始動入賞口を、遊技球が通過（進入）することによる始動入賞に基づいて発生する。すなわち、特図ゲームや演出図柄の変動表示といった変動表示ゲームを実行するための始動条件（「実行条件」ともいう）は成立したが、先に成立した開始条件に基づく変動表示ゲームが実行中であることやパチンコ遊技機１が大当た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容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。

【００３１】

第１特別図柄表示器４Ａ及び第２特別図柄表示器４Ｂ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２５Ａと第２保留表示器２５Ｂとが設けられている。第１保留表示器２５Ａは、第１特図保留記憶数を特定可能に表示し、第２保留表示器２５Ｂは、第２特図保留記憶数を特定可能に表示する。例えば、第１保留表示器２５Ａと第２保留表示器２５Ｂ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。

【００３２】

演出表示装置５Ａの下方には、普通入賞球装置６Ａが設けられ、演出表示装置５Ｙの下方には、普通可変入賞球装置６Ｂが設けられている。普通入賞球装置６Ａは、例えば所定の球受部材によって常に一定の開放状態に保たれる始動領域（第１始動領域）としての第１始動入賞口を形成する。普通可変入賞球装置６Ｂは、図２に示す普通電動役物用となるソレノイド８１によって、遊技領域１０に突出する突出位置となる閉鎖状態と遊技領域１０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。

【００３３】

第１始動入賞口を通過（進入）した遊技球が第１始動口スイッチ２２Ａによって検出されたことに基づき、所定個数（例えば３個）の遊技球が賞球として払い出され、第１特図

10

20

30

40

50

保留記憶数が所定の上限値（例えば「４」）以下であれば、第１始動条件が成立する。また、第２始動入賞口を通過（進入）した遊技球が第２始動口スイッチ２２Ｂによって検出されたことに基づき、所定個数（例えば３個）の遊技球が賞球として払い出され、第２特図保留記憶数が所定の上限値（例えば「４」）以下であれば、第２始動条件が成立する。

【００３４】

図１に示すように、普通入賞球装置６Ａ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８２によって開閉駆動される大入賞口扉によって開放状態と閉鎖状態とに変化する特定領域としての大入賞口を形成する。このように、特定領域としての大入賞口は、遊技球が通過（進入）しやすく遊技者にとって有利な開放状態と、遊技球が通過（進入）できない（または通過（進入）しにくい）遊技者にとって不利な閉鎖状態とに変化する。

10

【００３５】

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

【００３６】

第２保留表示器２５Ｂの右側方位置には、普通図柄表示器２０が設けられている。一例として、普通図柄表示器２０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４１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４１を通過したときには、図２のゲートスイッチ２１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２０の右側方位置には、普図保留表示器２５Ｃが設けられている。普図保留表示器２５Ｃは、例えば４個のＬＥＤを含んで構成され、通過ゲート４１を通過した有効通過球数としての普図保留記憶数を表示する。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。

20

30

【００３７】

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ＬＥＤ９が設けられている。

40

【００３８】

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から溢れた余剰球やファール球などをパチンコ遊技機１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に出力するプッシュセンサ３５Ｂが設けられている。

【００３９】

50

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 3 1 A が取り付けられている。スティックコントローラ 3 1 A は、遊技者が把持する操作桿を含み、操作桿の所定位置（例えば遊技者が操作桿を把持したときに操作手の人差し指が掛かる位置など）には、トリガボタンが設けられている。トリガボタンは、遊技者がスティックコントローラ 3 1 A の操作桿を操作手（例えば左手など）で把持した状態において、所定の操作指（例えば人差し指など）で押引操作することなどにより所定の指示操作ができるように構成されていればよい。操作桿の内部には、トリガボタンに対する押引操作などによる所定の指示操作を検知するトリガセンサが内蔵されていればよい。

【 0 0 4 0 】

スティックコントローラ 3 1 A の下部における遊技機用枠 3 の下部内部などには、操作桿に対する傾倒操作を検知する傾倒方向センサユニットを含むコントローラセンサユニット 3 5 A が設けられていればよい。例えば、傾倒方向センサユニットは、パチンコ遊技機 1 と正対する遊技者の側からみて操作桿の中心位置よりも左側で遊技盤 2 の盤面と平行に配置された 2 つの透過形フォトセンサ（平行センサ対）と、この遊技者の側からみて操作桿の中心位置よりも右側で遊技盤 2 の盤面と垂直に配置された 2 つの透過形フォトセンサ（垂直センサ対）とを組み合わせた 4 つの透過形フォトセンサを含んで構成されていればよい。

【 0 0 4 1 】

次に、パチンコ遊技機 1 の回路構成について説明する。パチンコ遊技機 1 には、例えば図 2 に示すような主基板 1 1、演出制御基板 1 2、音声制御基板 1 3、LED 制御基板 1 4、主基板 1 1 と演出制御基板 1 2 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 1 5、払出制御基板、情報端子基板、発射制御基板、インタフェース基板などといった、各種の基板が配置されている。

【 0 0 4 2 】

主基板 1 1 は、メイン側の制御基板であり、パチンコ遊技機 1 における遊技の進行を制御するための各種回路が搭載されている。主基板 1 1 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 1 2 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 1 1 は、第 1 特別図柄表示器 4 A と第 2 特別図柄表示器 4 B 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 2 0 の点灯 / 消灯 / 発色制御などを行って普通図柄表示器 2 0 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 1 1 には、例えば遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 や、スイッチ回路 1 1 0、ソレノイド回路 1 1 1 などが搭載されている。

【 0 0 4 3 】

図 2 に示すように、主基板 1 1 には、通過ゲート 4 1 を通過した遊技球を検出するゲートスイッチ 2 1、第 1 始動口スイッチ 2 2 A、第 2 始動口スイッチ 2 2 B、カウントスイッチ 2 3 からの検出信号を伝送する配線が接続されている。また、第 1 特別図柄表示器 4 A、第 2 特別図柄表示器 4 B、普通図柄表示器 2 0、第 1 保留表示器 2 5 A、第 2 保留表示器 2 5 B、普通図柄保留表示器 2 5 C などの表示制御を行うための指令信号を伝送する配線が接続されている。

【 0 0 4 4 】

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

【 0 0 4 5 】

主基板 1 1 に搭載された遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、例えば 1 チップの

10

20

30

40

50

マイクロコンピュータであり、遊技制御用のプログラムや固定データ等を記憶するROM 101 (Read Only Memory 101) と、遊技制御用のワークエリアを提供するRAM 102 (Random Access Memory 102) と、遊技制御用のプログラムを実行して制御動作を行うCPU 103 (Central Processing Unit 103) と、CPU 103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/O 105 (Input/Output port 105) 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、CPU 103がROM 101から読み出したプログラムを実行することにより、パチンコ遊技機1における遊技の進行を制御するための処理が実行される。このとき、ROM 101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、RAM 102がメインメモリとして使用される。

10

【0046】

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CPU 103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/O 105は、各種信号が入力される入力ポートと、各種信号を送送するための出力ポートとを備える。

【0047】

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。

20

【0048】

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信号(例えば、ソレノイド81やソレノイド82をオンする信号など)を、普通電動役物用のソレノイド81や大入賞口扉用のソレノイド82に伝送する。主基板11から演出制御基板12に伝送される演出制御コマンドは、中継基板15によって中継される。

【0049】

図2に示すように、演出制御基板12は、主基板11とは独立したサブ側の制御基板であり、中継基板15を介して主基板11から伝送された制御信号を受信して、演出表示装置5A, 5X, 5Y、スピーカ8L, 8R及び演出用LED9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。

30

【0050】

演出制御基板12には、プログラムに従って制御動作を行う演出制御用CPU 120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 121と、演出制御用CPU 120のワークエリアを提供するRAM 122と、演出表示装置5A, 5X, 5Y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123と、演出制御用CPU 120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124と、I/O 125とが搭載されている。一例として、演出制御用CPU 120がROM 121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12の機能(演出の実行)を実現する。このとき、ROM 121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 122がメインメモリとして使用される。

40

【0051】

表示制御部123は、演出制御用CPU 120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123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。

【0052】

乱数回路124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 120が

50

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。

【 0 0 5 3 】

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。

【 0 0 5 4 】

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。

【 0 0 5 5 】

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。

【 0 0 5 6 】

次に、図 3 に基づいて、パチンコ遊技機 1 の構造について説明する。

【 0 0 5 7 】

図 3 に示すように、外枠 6 0 は、上板 6 1、下板 6 2、左側板 6 3 及び右側板 6 4 により縦長四角枠状に形成されている。上板 6 1 及び下板 6 2 は木材により板状に形成されており、遊技場等に設置される図示しない遊技島に釘等を介して設置固定できるようになっている。左側板 6 3 及び右側板 6 4 は、アルミニウム材の押出成型により板状に形成されている。

【 0 0 5 8 】

外枠 6 0 の開口下部には幕板 6 5 が設けられ、開口下部が閉塞されている。外枠 6 0 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 6 0 の左側辺付近を中心として該外枠 6 0 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。

【 0 0 5 9 】

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 7 0（図 9 参照）が挿入可能な大きさを有する開口部（図示略）が形成されている。また、開口部の左側上下位置には、係止凹部（図示略）が設けられているとともに、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 7 0 を開口部に挿入し、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 を取付け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 から容易に取外すことができる。

【 0 0 6 0 】

次に、窓部 5 1 を構成する窓部ユニット 5 1 A について、図 4 ~ 図 9 に基づいて説明する。図 4 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 5 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 6 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 7 は、窓部ユニットの構成を斜め後ろから見

10

20

30

40

50

た状態を示す分解斜視図である。図 8 は、筒状部を示す縦断面図である。図 9 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。

【 0 0 6 1 】

図 4 ~ 図 7 に示すように、窓部ユニット 5 1 A は、第 1 透過体 2 5 0 と、該第 1 透過体 2 5 0 よりも遊技領域 1 0 側に配置され、盤面板 2 0 0 の開口 2 c に対応する位置に孔部 2 7 0 が形成された第 2 透過体 2 6 0 と、を有する。

【 0 0 6 2 】

第 1 透過体 2 5 0 は、透明なガラス材からなる前透過板 2 5 1 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 2 5 2 及び第 2 筒状体 2 5 3 からなる筒状部と、から構成されている。第 2 筒状体 2 5 3 は、第 1 筒状体 2 5 2 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 2 5 2 及び第 2 筒状体 2 5 3 各々の前側の開口は前透過板 2 5 1 よりも若干小さく形成されており、第 1 筒状体 2 5 2 の背面側の開口から前透過板 2 5 1 を挿入し、そのさらに背面側から第 2 筒状体 2 5 3 を嵌合することで、前透過板 2 5 1 の周縁部が第 1 筒状体 2 5 2 及び第 2 筒状体 2 5 3 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。

【 0 0 6 3 】

第 1 筒状体 2 5 2 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 2 5 6 と、を有している。また、第 1 筒状体 2 5 2 の外周面と、第 2 筒状体 2 5 3 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。

【 0 0 6 4 】

第 2 筒状体 2 5 3 は、後側の開口周縁部に複数形成された取付孔にネジ N 1 を取付け、該ネジ N 1 を第 1 筒状体 2 5 2 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 2 5 2 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 2 5 2 及び第 2 筒状体 2 5 3 各々の前側の開口周縁部により挟持された前透過板 2 5 1 も一体化されて第 1 透過体 2 5 0 を構成する。なお、前透過板 2 5 1 の周縁部と第 1 筒状体 2 5 2 及び第 2 筒状体 2 5 3 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。

【 0 0 6 5 】

第 1 筒状体 2 5 2 及び第 2 筒状体 2 5 3 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 9 に示すように縦断面視略三角状をなしており、前透過板 2 5 1 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。

【 0 0 6 6 】

窓部 5 1 の下方位置には、前述した上皿 9 0 が設けられている。上皿 9 0 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 9 0 の上方に第 1 透過体 2 5 0 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 2 5 0 は、上皿 9 0 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 2 5 1 は、上端が上皿 9 0 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 9 0 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。

【 0 0 6 7 】

本実施の形態では、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 2 5 1 の全周縁に沿うように設けられる筒状部でなくても、前透過板 2 5 1 の周縁の一部に沿うアーチ状部であってもよい。

【 0 0 6 8 】

また、図 6 ~ 図 8 に示すように、第 1 筒状体 2 5 2 や第 2 筒状体 2 5 3 の周方向の複数個所には、前後方向に延設される凸条部 2 5 4 A や凹条部 2 5 4 B からなる補強構造部 2

10

20

30

40

50

５４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なども補強構造部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。

【００６９】

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。

10

【００７０】

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。

【００７１】

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。

20

【００７２】

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。

【００７３】

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９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。

30

【００７４】

また、図８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。

【００７５】

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８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。

40

【００７６】

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

50

よいし、一部が開口 2 c の外側に位置するようになっていてもよい。

【0077】

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）できるようにになっている（図 4（A）にて網線領域で示す窓部 51 参照）。図 9 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。

【0078】

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 に対し前方に突出する凸状に形成されており、窓部ユニット 51A を開閉枠 50 に取付けた状態において、第 1 筒状体 252 及び第 2 筒状体 253 からなる筒状部が、開閉枠 50 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。

【0079】

よって、遊技盤面 200A とともに遊技領域 10 を形成する後透過板 261 は開閉枠 50 の前後方向の板厚寸法内に収める一方、筒状部は開閉枠 50 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 50 の前後寸法を長寸化することなく、前透過板 251 を後透過板 261 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 251 と後透過板 261 との間に広い空間部 S を形成することができる。

【0080】

また、第 1 筒状体 252 及び第 2 筒状体 253 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 10 に入りにくくしているため、遊技領域 10 の上部の前方が上壁部にて隠されてしまうが、遊技者の目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。

【0081】

また、パチンコ遊技機 1 にあっては、例えば、前透過板 251 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 10 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 251 と後透過板 261 との離間寸法 L1、L2 を長くすることで、後透過板 261 の板厚を増大させることなく、前透過板 251 を遊技領域 10 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 251 と後透過板 261 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。

【0082】

次に、図 10～図 18 に基づいて、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 を有する可動体ユニットについて説明する。図 10 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 11 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 12 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 13 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 14 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 15 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 16 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 17 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 18 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。

【0083】

このように演出制御用 CPU 120 は、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 から送

10

20

30

40

50

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。

【 0 0 8 4 】

なお、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、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。

【 0 0 8 5 】

本実施の形態では、以下に説明する第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による可動体演出や、これら可動体とスピーカ8L、8R、及び演出用LED9等とによる複合演出や、遊技者がスティックコントローラ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。

【 0 0 8 6 】

図10～図18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。

【 0 0 8 7 】

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。

【 0 0 8 8 】

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13及び図16参照）と、遊技盤2の中央側に配置される第1演出位置（図14及び図17参照）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。

【 0 0 8 9 】

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。

【 0 0 9 0 】

本体部 3 0 2 は、略六面体を成しており、左右方向を向く回転軸 3 0 5 に対して固着されている。以降、本体部 3 0 2 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。

【 0 0 9 1 】

回転軸 3 0 5 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 3 2 0 により回転するようになっており、本体部 3 0 2 の面 A が正面を向き、面 B が上方を向く回転待機状態（図 1 3 及び図 1 6 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 1 4 及び図 1 7 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 1 5 及び図 1 8 参照）と、に本体部 3 0 2 の回転状態を切り換え可能となっている。第 2 駆動機構 3 2 0 は、第 1 可動体 3 0 0 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。

10

【 0 0 9 2 】

第 1 突出部 3 0 3 は、第 3 駆動モータ 3 3 1 や図示しないギヤ及びラック等から成る第 3 駆動機構 3 3 0 により、本体部 3 0 2 に内蔵される第 1 収納状態（図 1 3、図 1 5 及び図 1 6、図 1 8 参照）と、本体部 3 0 2 の面 A から外方へ突出する第 1 突出状態（図 1 4 及び図 1 7 参照）と、に切り換え可能となっている。第 1 収納状態にあつては、第 1 突出部 3 0 3 全体が本体部 3 0 2 内に収納されており、該本体部 3 0 2 から外部に突出しないようになっている。第 3 駆動機構 3 3 0 は、第 1 突出部 3 0 3 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。

20

【 0 0 9 3 】

第 2 突出部 3 0 4 は、第 4 駆動モータ 3 4 1 や図示しないギヤ及びラック等から成る第 4 駆動機構 3 4 0 により、本体部 3 0 2 に一部内蔵される第 2 収納状態（図 1 3、図 1 4 及び図 1 6、図 1 7 参照）と、本体部 3 0 2 の面 B から外方へ突出する第 2 突出状態（図 1 5 及び図 1 8 参照）と、に切り換え可能となっている。第 2 収納状態にあつては、第 1 突出部 3 0 3 の一部が本体部 3 0 2 の面 B よりも外方に突出しているが、前記回転待機状態や第 1 回転状態において面 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 3 4 0 は、第 2 突出部 3 0 4 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。

30

【 0 0 9 4 】

第 2 可動体 4 0 0 は、ベース部材 7 0 0 の下辺部に取付けられており、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 4 1 0 により、遊技盤 2 の下方側に配置される第 2 待機位置（図 1 3、図 1 5 及び図 1 6、図 1 8 参照）と、遊技盤 2 の中央側に配置される第 2 演出位置（図 1 4 及び図 1 7 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 4 0 0 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 4 1 0 は、第 2 可動体 4 0 0 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。

【 0 0 9 5 】

第 3 可動体 5 0 0 L、5 0 0 R は、ベース部材 7 0 0 の下辺部の左右両側に取付けられており、第 6 駆動モータ 5 1 1 L、5 1 1 R や図示しない回転アーム、ギヤ等から成る第 6 駆動機構 5 1 0 L、5 1 0 R により、遊技盤 2 の下方側に配置される第 3 待機位置（図 1 3、図 1 5 及び図 1 6、図 1 8 参照）と、遊技盤 2 の中央側に配置される第 3 演出位置（図 1 4 及び図 1 7 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、前記回転アームは、前後方向に延びる図示しない軸を中心として回転するようになっており、各第 3 可動体 5 0 0 L、5 0 0 R 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 4 0 0 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 4 0 0 の左右両側に近接した位置に配置される。第 3 可動体 5 0 0 L、5 0 0 R 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 5 1 0 L、5 1 0 R は、第 3 可動体 5 0 0 L、5 0 0 R 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。

40

50

【 0 0 9 6 】

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13及び図14参照)と、遊技盤2の中央側に配置される第4演出位置(図15参照)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。

10

【 0 0 9 7 】

図10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500L, 500Rが第3待機位置、第4可動体600L, 600R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13参照)。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16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。

20

【 0 0 9 8 】

また、図11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500L, 500Rが第3演出位置、第4可動体600L, 600R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500L, 500R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14参照)。つまり、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や第3可動体500L, 500Rを合体可能に移動させる制御が可能である。

30

【 0 0 9 9 】

また、図12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500L, 500Rが第3待機位置、第4可動体600L, 600R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600L, 600R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15参照)。つまり、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4可動体600L, 600Rを合体可能に移動させる制御が可能である。

40

【 0 1 0 0 】

50

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(図17、図18参照)。

【0101】

よって、第1可動体300と、第2可動体400、第3可動体500L、500R、第4可動体600L、600R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。

10

【0102】

次に、演出制御用CPU120による可動体ユニットの動作制御の一例について図13～図19を用いて説明する。図19は、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。

【0103】

図13及び図16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13及び図16の実線部分参照)。

【0104】

20

本実施の形態における可動体演出では、図19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。

【0105】

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13及び図16の矢印1参照)。図13及び図16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。

30

【0106】

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14及び図17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14及び図17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。

40

50

【 0 1 0 7 】

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回動状態にあつては、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14及び図17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。

10

【 0 1 0 8 】

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。

【 0 1 0 9 】

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14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。

20

【 0 1 1 0 】

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。

30

【 0 1 1 1 】

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。

【 0 1 1 2 】

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。

40

【 0 1 1 3 】

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。

【 0 1 1 4 】

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

50

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15及び図18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15及び図18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。

【0115】

10

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15及び図18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15及び図18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、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。

【0116】

20

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15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。

【0117】

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。

30

【0118】

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。

【0119】

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12参照)。

40

【0120】

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。

【0121】

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

50

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。

【0122】

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。

【0123】

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20を用いて説明する。図20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。

【0124】

図20(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している。

【0125】

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。

【0126】

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。

【0127】

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21を用いて説明する。図21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。

【0128】

図21(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。この待機状態にあつては、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。

【 0 1 2 9 】

なお、演出表示装置 5 X , 5 Y の上下には、演出表示装置 5 X , 5 Y 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 5 A 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 5 X , 5 Y は、レール部材に対して上下方向の回動軸を中心に回動可能に取付けられている。このように演出表示装置 5 X , 5 Y 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 9 0 0 により移動及び回動可能に設けられている。

【 0 1 3 0 】

演出制御用 C P U 1 2 0 は、表示装置演出の所定の開始条件が成立すると、図 2 1 (B) に示すように、演出表示装置 5 X , 5 Y を演出表示装置 5 A の前方側の位置に近づけるように移動させた後、孔部 2 7 0 を介して後透過板 2 6 1 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 5 X , 5 Y を第 1 動作状態に変化させる。つまり、演出制御用 C P U 1 2 0 は、後透過板 2 6 1 の背面側の位置で待機状態の演出表示装置 5 X , 5 Y 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。

【 0 1 3 1 】

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。

【 0 1 3 2 】

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 2 1 (C) に示すように、演出制御用 C P U 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 C P U 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。

【 0 1 3 3 】

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。

【 0 1 3 4 】

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 2 2 を用いて説明する。図 2 2 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。

【 0 1 3 5 】

図 2 2 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。

【 0 1 3 6 】

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

10

20

30

40

50

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。

【0137】

(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10に向けて発射される。遊技領域10を流下した遊技球が通過ゲート41を遊技球が通過したことに基づいて、普通図柄表示器20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、普通図柄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6Bの可動板が遊技領域10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10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。

【0138】

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。

【0139】

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「大当り」となり、大当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り遊技状態に制御される。大当り遊技状態は、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、大当り遊技状態には制御されない。

【0140】

大当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。

【0141】

ラウンドの実行中に大入賞口を開放状態とした大入賞口扉は、遊技盤2の表面を落下する遊技球を受け止め、その後に大入賞口を閉鎖状態とすることにより、特別可変入賞球装置7を遊技者にとって不利な第2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)。

【0142】

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伴って、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。

10

【0143】

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伴っ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。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。

【0144】

20

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23(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もよい。

30

【0145】

40

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。

【0146】

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

50

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 6 B 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。

【0147】

特図ゲームにおける確定特別図柄として、複数種類の大当り組合せのうち、所定の確変大当り組合せ（「確変大当り組合せ」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「確変大当り」となった場合は大当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、大当り遊技状態の終了後に変動表示結果が「大当り」となって再び大当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こ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。

【0148】

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 6 B 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。

【0149】

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。

【0150】

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ない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。

【0151】

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。

【0152】

（主基板 11 の主要な動作）

主基板 11 では、CPU 103 が遊技制御用タイマ割り込み処理を実行する。遊技制御用タイマ割り込み処理は、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）からの割り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、割り込み要求信号の供給間隔である所定時間（2 ms）ごとに実行される。遊技制御用タイマ割り込み処理では、CPU 103 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り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。

【0153】

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。

10

【0154】

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 6B（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 11 から演出制御基板 12 に対して実際に伝送させる処理である。

20

【0155】

（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 11 から演出制御基板 12 に送信される演出制御コマンドについて説明する。図 23（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。

【0156】

変動パターン指定コマンド 81XX（H）、表示結果指定コマンド 8CXX（H）、図柄確定指定コマンド 8F00（H）、当り開始指定コマンド A000（H）、当り終了指定コマンド A300（H）、第 1 始動入賞指定コマンド B100（H）、第 2 始動入賞指定コマンド B200（H）、大入賞口入賞指定コマンド B300（H）が予め用意されている。「XX」は EXT データである。表示結果指定コマンド 8CXX（H）の「XX」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 23（B）に示すように、「ハズレ」なら「00」、「非確変大当り」なら「01」、「非確変大当り（昇格演出失敗）」なら「02」、「確変大当り」なら「03」、「確変大当り（昇格演出成功）」なら「04」など）。

30

【0157】

（特別図柄プロセス処理）

図 24 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、RAM 102 に設けられる。特別図柄プロセス処理において、CPU 103 は、始動入賞判定処理を実行する（S101）。例えば、CPU 103 は、第 1 始動口スイッチ 22A 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 104 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 MR1、大当り種別決定用の乱数値 MR2、変動パターン決定用の乱数値 MR3 を抽出し、抽出した数値を第 1 保留データとして、RAM 102 の第 1 特図保留記憶部に保持する。第 2 始動口スイッチ 22B 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

40

50

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MR１～MR３を抽出し、抽出した数値を第２保留データとして、RAM１０２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。

【０１５８】

10

CPU１０３は、S１０１を実行した後、特図プロセスフラグの値に応じて、S１１０～S１１７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。

【０１５９】

S１１０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、CPU１０３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。

20

【０１６０】

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）。

30

【０１６１】

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。

【０１６２】

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。

40

【０１６３】

実施の形態では、図２５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

50

ーマルリーチから発展する。)の実行を指定し、P A 3 - 4、P B 3 - 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。

【 0 1 6 4 】

C P U 1 0 3 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 M R 3 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、P B 3 - 2 ~ P B 3 - 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 M R 3 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、P A 1 - 1、P A 3 - 2 ~ P A 3 - 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 M R 3 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、P A 2 - 1、P A 3 - 2 ~ P A 3 - 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、P A 1 - 1 又は P A 2 - 1 > P A 3 - 2 > P A 3 - 3 > P A 3 - 4 の順で高い。大当たり時は、P B 3 - 4 > P B 3 - 3 > P B 3 - 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。

10

【 0 1 6 5 】

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 4 A 又は第 2 特別図柄表示器 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。

20

【 0 1 6 6 】

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、C P U 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「-」、「確変大当たり」のときは「7」、「非確変大当たり」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。

30

【 0 1 6 7 】

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、C P U 1 0 3 は、今回の可変表示結果が「大当たり」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。

40

【 0 1 6 8 】

S 1 1 4 の大当たり開放前処理は、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(大当た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、大当たり開放前処理を終了す

50

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。

【0169】

S 1 1 5 の大当たり開放中処理は、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。カウントスイッチ23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 10
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82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 20
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。

【0170】

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。

【0171】

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 30
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。

【0172】

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。 40

【0173】

（演出制御基板12の動作）

図27（A）は、演出制御基板12の演出制御用CPU120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CPU120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（S51）。その後、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、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（S53）、以下の処理を実行する。 50

【 0 1 7 4 】

演出制御用CPU120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：S54）。このコマンド解析処理において演出制御用CPU120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。

【 0 1 7 5 】

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CPU120は、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する（S56）。

【 0 1 7 6 】

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27（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。

【 0 1 7 7 】

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。

【 0 1 7 8 】

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。

【 0 1 7 9 】

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

10

20

30

40

50

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。

【0180】

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。

10

【0181】

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。

【0182】

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。

20

【0183】

(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。

【0184】

図26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。

30

【0185】

(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。

40

【0186】

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

50

されている。演出制御パターンを構成するデータは、ROM 121に格納されている。

【0187】

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。

10

【0188】

図28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。

【0189】

次にS170～S175の処理を説明する。S170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CPU120は、主基板11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。

20

【0190】

S171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29に示す可変表示開始設定処理において、演出制御用CPU120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(S321)。例えば、演出制御用CPU120は、主基板11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。

30

【0191】

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。

40

【0192】

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CPU120は、「左」及び「右」の演出図柄表示エリア5L、5R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CPU120は、乱数回路124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、ROM121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5Aの画面上における「左」の演出図柄表示エリア5L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124又は演出用ランダ

50

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 121 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 124 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 121 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。

10

【0193】

可変表示内容が「リーチ（ハズレ）」である場合に、演出制御用 CPU 120 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 CPU 120 は、乱数回路 124 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 121 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 124 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 121 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。

20

【0194】

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 120 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 120 は、乱数回路 124 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 121 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。

30

40

【0195】

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

50

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。

【 0 1 9 6 】

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。

【 0 1 9 7 】

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 C P U 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 C P U 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。

【 0 1 9 8 】

S 3 2 3 の処理の後、演出制御用 C P U 1 2 0 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 (S 3 2 3 A) を実行する。

【 0 1 9 9 】

図 3 0 (A) に示す可動体演出設定処理では、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 (S 5 0 1) 。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 (S 5 0 1 ; Y e s) には、可動体演出の有無及び種類を決定する (S 5 0 2) 。詳しくは、S 5 0 2 の処理では、演出制御用 C P U 1 2 0 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 3 0 (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。

【 0 2 0 0 】

図 3 0 (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 1 5 % 、 「実行あり」で「動作パターン P T A - 1 (図 1 1 に示す第 1 動作形態) 」が 5 5 % の確率で決定され、「実行あり」で「動作パターン P T A - 2 (図 1 1 に示す第 1 動作形態となった後に図 1 2 に示す第 2 動作形態) 」が 3 0 % 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 1 0 % 、 「実行あり」で「動作パターン P T A - 1 (第 1 動作形態) 」が 2 0 % の確率で決定され、「実行あり」で「動作パターン P T A - 2 (第 1 動作形態後に第 2 動作形態) 」が 7 0 % 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 P T A - 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 3 0 0 が図 1 2 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 P T A - 1 (図 1 1 に示す第 1 動作形態) 」が実行されるため、第 1 可動体 3 0 0 が図 1 1 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 P T A - 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 P T A - 2 は、図 1 2 に示す第 2 動作形態のみを行うものとしてもよい。

10

20

30

40

50

【 0 2 0 1 】

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。

【 0 2 0 2 】

図 3 0 (A) に示す S 5 0 2 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 (S 5 0 3)。可動体演出が有りに決定された場合 (S 5 0 3 ; Y e s) 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 (S 5 0 4)。S 5 0 4 の処理の後、S 5 0 2 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 (S 5 0 5)。つまり、S 5 0 2 において決定された動作パターン P T A - 1 又は P T A - 2 を設定する。S 5 0 1 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 (S 5 0 1 ; N o) や、S 5 0 3 にて可動体演出が無しの場合 (S 5 0 3 ; N o) や、S 5 0 5 の処理の後には、可動体演出設定処理を終了する。

10

【 0 2 0 3 】

図 2 9 に戻って、S 3 2 3 A の処理に続いて、演出制御用 C P U 1 2 0 は、例えば変動パ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、R A M 1 2 2 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 (S 3 2 4)。そして、演出表示装置 5 A 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 (S 3 2 5)。このときには、例えば S 3 2 3 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 1 2 3 の V D P に対して伝送させることなどにより、演出表示装置 5 A 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 5 L、5 C、5 R にて演出図柄の変動を開始させればよい。

20

【 0 2 0 4 】

S 3 2 5 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 5 D の第 1 保留表示や第 2 保留記憶表示エリア 5 U の第 2 保留表示などを更新するための設定を行う (S 3 2 6)。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 5 D 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 5 U 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 (S 3 2 7)、可変表示開始設定処理を終了する。

30

【 0 2 0 5 】

図 2 8 に戻って、S 1 7 2 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 3 1 に示す可変表示中演出処理では、演出制御用 C P U 1 2 0 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 (S 3 4 1)。一例として、S 3 4 1 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。S 3 4 1 にて可変表示時間が経過していない場合には (S 3 4 1 ; N o)、演出制御用 C P U 1 2 0 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 (S 3 4 2)。保留表示変化演出期間は、例えば図 2 9 に示す S 3 2 3 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ればよい。保留表示変化演出期間である

40

50

場合には (S 3 4 2 ; Y e s)、保留表示変化演出を実行するための制御が行われる (S 3 4 3)。S 3 4 3 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 1 2 3 や音声制御基板 1 3、LED 制御基板 1 4 などに対して伝送させる。これにより、演出表示装置 5 A、5 X、5 Y の画面上に所定の演出画像を表示させること、スピーカ 8 L、8 R から所定の効果音を出力させること、演出用 LED 9 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。

【 0 2 0 6 】

S 3 4 2 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 (S 3 4 2 ; N o)、S 3 4 3 の処理の後には、演出制御用 C P U 1 2 0 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 (S 3 4 6)。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、予め定められていればよい。S 3 4 6 にてリーチ演出期間であると判定されたときには (S 3 4 6 ; Y e s)、リーチ演出を実行するための制御が行われる (S 3 4 7)。S 3 4 7 の処理の後には、演出制御用 C P U 1 2 0 は、可動体演出フラグがオンであるか否かを判定する (S 3 4 7 A)。可動体演出フラグがオンである場合には (S 3 4 7 A ; Y e s)、スティックコントローラ 3 1 A 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 (S 3 4 7 B)。操作有効期間である場合には (S 3 4 7 B ; Y e s)、スティックコントローラ 3 1 A の操作があったか否かを判定する (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。

【 0 2 0 7 】

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 2 0 8 】

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

10

20

30

40

50

り待ち処理に対応した値である“3”に更新してから(S352)、可変表示中演出処理を終了する。

【0209】

S173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CPU120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。

10

【0210】

S174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。当り中処理では、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。

20

【0211】

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。

30

【0212】

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32を用いて説明する。図32は、(A)～(F)は複合演出の流れの一例を示す説明図である。

【0213】

まず、図32(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32(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。

40

【0214】

その後、図32(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。

【0215】

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32(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

50

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。

【0216】

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32(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32(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32(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。

10

【0217】

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。

20

【0218】

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16に示す第1待機位置(原点位置)から、図17または図18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。

30

【0219】

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(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。

40

【0220】

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。

【0221】

50

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16に示す第1待機位置（原点位置）から、図17または図18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なっており、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。

【0222】

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304）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。

【0223】

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。

【0224】

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。

【0225】

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。

【0226】

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。

【0227】

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。

【0228】

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。

10

【0229】

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。

【0230】

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。

20

【0231】

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。

30

【0232】

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。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。

【0233】

40

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。

【0234】

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

50

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。

【0235】

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21参照）。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。

【0236】

具体的には、第1可動体300の前側の部分（開閉枠50の開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。

【0237】

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ればよい。

【0238】

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。

【0239】

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LED350B、可動体LED350CL、350CR、及び可動体LED350DL、350DR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。

【0240】

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発光態様に变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。

【0241】

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。

【0242】

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

10

20

30

40

50

、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。

【0243】

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。このようにすることで、第1可動体300を光により目立たせることができる。

10

【0244】

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。

【0245】

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。

【0246】

(変形例1)

20

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13及び図16の矢印1参照)ようにしているが、これに限定されない。図33に示す変形例1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33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。

30

【0247】

また、第1可動体300は、図33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。

40

【0248】

さらに、第1可動体300は、図34(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1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34(A)に示す可動体演出決定用

50

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。

【0249】

図34(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、「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、「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、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33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33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。

【0250】

変形例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。

【0251】

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。

【0252】

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ため、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。

【0253】

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1では、図34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っており、図33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。

【0254】

また、図34(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LED350A、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34(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。

10

【0255】

図34(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、「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、「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)」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、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33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33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。

20

30

【0256】

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。

40

【0257】

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。

【0258】

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ことができ、インパクトのある発光演出を

50

提供することができる。

【0259】

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。

【0260】

また、図34(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Vo1）の演出音出力される。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Vo2）の演出音出力される。第2動作ACT2の音量Vo2は第1動作ACT1の音量Vo1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34(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。

10

【0261】

図34(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）」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、「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33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33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。

20

30

【0262】

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（例えば、スピーカ8L、8R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。

40

【0263】

例えば、第2動作ACT2の第2演出音態様（例えば音量Vo2）の演出音は第1動作ACT1の第1演出音態様（例えば音量Vo1）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。

50

【 0 2 6 4 】

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 3 0 0 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 3 0 0 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 3 0 0 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。

【 0 2 6 5 】

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。

【 0 2 6 6 】

図 3 4 (A) ~ (C) に示すように、第 1 可動体 3 0 0 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、第 1 動作 A C T 1 よりも第 2 動作 A C T 2 の方が、期待度が高い場合には、第 2 動作 A C T 2 が第 1 動作 A C T 1 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。

【 0 2 6 7 】

また、演出制御用 C P U 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、図 3 5 (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、大当たりの可能性を示唆する大当た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。

【 0 2 6 8 】

リーチ発展予告時の可動体演出の決定例としては、図 3 5 (B) に示すように、演出制御用 C P U 1 2 0 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 3 5 (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 3 5 (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 A C T 1 のみ」が 3 0 % の確率で決定され、「第 1 動作 A C T 1 後に第 2 動作 A C T 2」が 7 0 % 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 A C T 1 のみ」の可動体演出よりも「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、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。

【 0 2 6 9 】

リーチ発展予告時の可動体演出は、例えば、図 3 6 (A 1) 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 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 3 5 (B) に示す可動体演出決定用テーブルを用いて第 1 動作 A C T 1 に決定された場合には、図 3 6 (A 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 3 3 に示す第 1 可動体 3 0 0

10

20

30

40

50

が原点位置 P 0 から第 1 位置 P 1 に移動)を行う。図 3 5 (B) に示す可動体演出決定用テーブルを用いて第 2 動作 A C T 2 に決定された場合には、図 3 6 (A 2) に示す第 1 可動体 3 0 0 が第 1 動作 A C T 1 を行った後、図 3 6 (A 3) に示すように第 2 動作 A C T 2 (図 3 3 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 3 6 (A 4) 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 3 0 0 が原点位置 P 0 に復帰する。なお、第 1 動作 A C T 1 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 3 5 (B) に示す決定例には、第 1 可動体 3 0 0 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。

【 0 2 7 0 】

大当たり予告時の可動体演出の決定例としては、図 3 5 (C) に示すように、演出制御用 C P U 1 2 0 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 3 5 (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 3 0 0 が動作せず、原点位置 P 0 に止まったままとなる。一方、スーパーリーチ A (大当たり)変動パターンの場合は、「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る。図 3 3 に示すように第 1 可動体 3 0 0 が第 1 動作 A C T 1 した後に第 2 動作 A C T 2 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、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)大当たりとなることを知る(大当たり確定予告)ことができ、遊技の興趣が向上する。

【 0 2 7 1 】

大当たり予告時の可動体演出は、例えば図 3 6 (B 1) に示すように、スーパーリーチ演出が開始され、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 3 6 (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 3 3 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 3 5 (C) に示すスーパーリーチ(大当たり)の場合には、図 3 6 (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 3 3 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 3 6 (B 4) に示すように、大当たり表示がされ、第 1 可動体 3 0 0 が原点位置 P 0 に復帰する。一方、図 3 5 (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 3 6 (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、大当た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)大当たりとなることを知る(大当たり確定予告)ことができる。

【 0 2 7 2 】

なお、図 3 6 (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 3 6 (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 3 5 (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 2 7 3 】

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 3 5 (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 3 5 (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 2 7 4 】

（変形例 2 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 1 6 の矢印 1 参照）ようにしているが、これに限定されない。図 3 7 に示す変形例 2 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ればよい。変形例 2 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。

10

【 0 2 7 5 】

（変形例 2 B）

また、図 3 8 に示す変形例 2 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ればよい。変形例 2 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。

20

【 0 2 7 6 】

（変形例 2 C）

また、図 3 9 に示す変形例 2 C のように、第 1 可動体 3 0 0 は、凹円弧状経路 R T 1 の途中位置 P S 1 と該途中位置 P S 1 よりも進出した進出位置 P S 2 とに進出可能であり、第 1 可動体 3 0 0 が途中位置 P S 1 に進出する場合と、第 1 可動体 3 0 0 が進出位置 P S 2 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 2 C によれば、第 1 可動体 3 0 0 が途中位置 P S 1 に進出する場合と、第 1 可動体 3 0 0 が進出位置 P S 2 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 P S 1 よりも進出位置 P S 2 の方が、期待度が高い場合には、進出位置 P S 2 では途中位置 P S 1 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。

30

【 0 2 7 7 】

（変形例 2 D）

また、図 4 0 に示す変形例 2 D のように、窓部 5 1 は、第 1 透過体 2 5 0 と第 2 透過体 2 6 0 とを結ぶ方向に延出する壁部 W L , W R（仕切り板）を備える。壁部 W L , W R は、前透過板 2 5 1 と後透過板 2 6 1 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 5 1 の強度を高めることができる。また、壁部 W L , W R は、前透過板 2 5 1 と後透過板 2 6 1 とで連結されたものであってもよい。この場合には、窓部 5 1 の強度をさらに高めることができる。特に、第 1 可動体 3 0 0 が進入可能な空間部 S を有する窓部 5 1 においては、このような強度向上は有用である。この壁部 W L , W R には、第 1 可動体 3 0 0 を第 2 位置 P 2 に案内する下向き直線状または円弧状の案内孔 W L 1 , W R 1（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 W L , W R の各案内孔 W L 1 , W R 1 には、第 1 可動体 3 0 0 の左側面と右側面とに突出した突出棒部 B P が挿入可能となっている。このため、壁部 W L , W R は、窓部 5 1 の強度を高めるだけでなく、第 2 位置 P 2 に動作する第 1 可動体 3 0 0 が上下方向に振動するこ

40

50

とを低減でき、第1可動体300を安定して支持できる。

【0278】

また、上記実施の形態では、図16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。

【0279】

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。

【0280】

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41の変形例3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42の変形例4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、本体部302全体を移動させてもよい。

【0281】

(変形例3)

ここで、図41に基づいて、変形例3について説明する。図41は、変形例3の窓部ユニットを示す横断面図である。図41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。

【0282】

(変形例4)

また、図42に基づいて、変形例4について説明する。図42は、変形例4の窓部ユニットを示す横断面図である。図42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。

【0283】

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。

【 0 2 8 4 】

例えば、誘導通路の一例としてのワープ通路 8 0 0 は、遊技領域 1 0 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 8 0 0 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。

【 0 2 8 5 】

（変形例 5）

ここで、図 4 3 に基づいて、変形例 5 について説明する。図 4 3 は、（ A ）は変形例 5 の固定式の球通路を示す縦断面図、（ B ）（ C ）は変形例 3 の移動式の球通路を示す縦断面図である。

10

【 0 2 8 6 】

図 4 3 （ A ）に示すように、一部が前方に屈曲するワープ通路 8 0 0 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 8 0 1 の一部を、後透過板 2 6 1 に形成した孔部 2 7 1 に背面側から挿入し、ワープ通路 8 0 0 の一部が孔部 2 7 1 を介して後透過板 2 6 1 よりも前側に位置するようになっている。

【 0 2 8 7 】

このようにすることで、通路形成部材 8 0 1 を透して、遊技球が第 1 透過体 2 5 0 の前透過板 2 5 1 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。

【 0 2 8 8 】

20

また、遊技球を直線状に流下させる第 1 ワープ通路 8 0 0 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 8 0 0 B と、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 8 0 1 の一部を、第 1 通路位置（図 4 3 （ B ）参照）と該第 1 通路位置よりも前方の第 2 通路位置（図 4 3 （ 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 2 6 1 に形成した孔部 2 7 1 を介して第 2 ワープ通路 8 0 0 B の少なくとも一部が後透過板 2 6 1 よりも前側に位置するようにしてもよい。

【 0 2 8 9 】

このようにすることで、通路形成部材 8 0 1 を透して、遊技球が第 1 透過体 2 5 0 の前透過板 2 5 1 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。

30

【 0 2 9 0 】

また、前記実施の形態では、第 2 制御で移動する本体部 3 0 2 の一部が、本体部 3 0 2 内から突出動作する第 1 突出部 3 0 3 や第 2 突出部 3 0 4 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。

【 0 2 9 1 】

40

また、前記実施の形態では、第 1 可動体 3 0 0 が第 1 演出位置まで移動したときに、本体部 3 0 2 の所定部（前半部）のみが後透過板 2 6 1 よりも前側に位置するようになっているが、本発明はこれに限定されるものではなく、第 1 可動体 3 0 0 全体が後透過板 2 6 1 よりも前側に位置するようにしてもよい。

【 0 2 9 2 】

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 3 0 0 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 2 6 1 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

50

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。

【0293】

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。

【0294】

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500L、500R、第4可動体600L、600R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。

10

【0295】

また、前記実施の形態では、第1可動体300は、演出表示装置5A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。

【0296】

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500L、500R及び第4可動体600L、600R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6B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。

20

【0297】

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200Aよりも前側に設けられているものであってもよい。

30

【0298】

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500L、500R及び第4可動体600L、600R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。

【0299】

また、前記実施の形態では、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。

40

【0300】

また、前記実施の形態では、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。

50

【0301】

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。

【0302】

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第1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。

10

【0303】

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。

20

【0304】

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。

【0305】

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。

30

【0306】

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。

【0307】

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。

40

【0308】

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6及び図7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を外すことで分離できるようになっている。

【0309】

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

50

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。

【0310】

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。

【0311】

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。

【0312】

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。

【0313】

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。

【0314】

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。

【0315】

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5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、側面視三角形形状になっていてもよい。

【0316】

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。

【0317】

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。

【 0 3 1 8 】

また、前記実施の形態では、前透過板 2 5 1 はガラス材、第 1 筒状体 2 5 2 及び第 2 筒状体 2 5 3 は非透光性の合成樹脂材、後透過板 2 6 1 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 2 5 1 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 2 6 1 をガラス材にて構成してもよい。また、第 1 筒状体 2 5 2 や第 2 筒状体 2 5 3 を、透光性を有する合成樹脂材にて構成してもよい。

【 0 3 1 9 】

(変形例 6)

ここで、図 4 4 に基づいて、変形例 6 について説明する。図 4 4 は、(A) は変形例 4 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。

10

【 0 3 2 0 】

図 4 4 (A) に示すように、第 1 透過体 2 5 0 の筒状部を構成する筒状体 2 5 2 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 3 0 0 の所定部が後透過板 2 6 1 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 3 0 0 に搭載された可動体 L E D 3 5 0 C L , 3 5 0 C R から外側方に向けて照射された光は、筒状体 2 5 2 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。

20

【 0 3 2 1 】

また、図 4 4 (B) に示すように、例えば、第 1 可動体 3 0 0 の所定部が後透過板 2 6 1 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 5 0 における窓部 5 1 の上方（または左右側方や下方）に設けられた演出用 L E D 9 から照射された光が、筒状体 2 5 2 A を透過して空間部 S の内部にある第 1 可動体 3 0 0 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 3 0 0 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 3 0 0 の演出効果をより向上させることができる。

【 0 3 2 2 】

また、図 4 4 (B) に示すように、第 1 可動体 3 0 0 が第 1 透過体 2 5 0 と第 2 透過体 2 6 0 との間に進入したときに、第 1 透過体 2 5 0 と第 2 透過体 2 6 0 とを結ぶ側面部（図 4 4 の筒状体 2 5 2 A ）から所定演出（例えば、演出用 L E D 9 から照射された光が、筒状体 2 5 2 A を透過して空間部 S の内部にある第 1 可動体 3 0 0 に出射されることで、第 1 可動体 3 0 0 が発光装飾されるなど）を実行すると、第 1 可動体 3 0 0 を装飾する装飾演出が実行される。つまり、第 1 透過体 2 5 0 と第 2 透過体 2 6 0 との間に進入した第 1 可動体 3 0 0 を、側面部（図 4 4 の筒状体 2 5 2 A ）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。

30

【 0 3 2 3 】

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 L E D 9 はフルカラー L E D であり、図 4 4 (B) に示すように、演出用 L E D 9 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 L E D 9 からの青色、緑色、赤色の光が第 1 可動体 3 0 0 に照射されることで、期待度に応じた第 1 可動体 3 0 0 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。

40

【 0 3 2 4 】

また、筒状体 2 5 2 A 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

50

ればよい。具体的には、例えば、図44(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。

【0325】

(変形例7)

図45に示す変形例7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。

【0326】

変形例7によれば、遊技機用枠3にLED9a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、LED9a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気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。

【0327】

なお、開閉枠50側にLED9a(発光部品)を設け、開閉枠50側のLED9a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気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LED9a(発光部品)を備えているので、開閉枠50側のみでLED9a(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LED9a(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。

【0328】

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45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。

【0329】

また、遊技領域には、前記発光部品(例えば、図45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)が配置され、前記装飾演

10

20

30

40

50

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。

【0330】

また、開閉枠50には、図45に示すLED9a(発光部品)とは異なる演出用LED9(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LED9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LED9(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。

10

【0331】

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。

20

【0332】

(変形例8)

図46(A)に示す変形例8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8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。

30

【0333】

図46(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。

40

【0334】

(変形例9)

図46(B)に示す変形例9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

50

えば導光板 G P) を備えるとしてもよい。例えば、筒状体 2 5 2 A に入射されて該筒状体 2 5 2 A の内部を導光された光が導光板 G P に入射され、この入射光によって導光板 G P での導光表示が行われるようものや、発光部品 (例えば、図 4 4 に示す可動体 L E D 3 5 0 C L , 3 5 0 C R など) からの光が筒状体 2 5 2 A を透過して導光板 G P に入射され、この入射光によって導光板 G P での導光表示が行われるようものであればよい。変形例 9 によれば、筒状体 2 5 2 A (側面部) に設けられた画像導光表示手段 (例えば導光板 G P) 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。

【 0 3 3 5 】

(変形例 1 0)

図 4 7 (A) に示す変形例 1 0 のように、筒状体 2 5 2 A (側面部) は、入射された光を導光可能な導光部材 2 6 0 d を備え、導光部材 2 6 0 d は、複数の光出射部 9 b (図 4 7 では横 3 列の L E D 群) と、各光出射部 9 b に対応して該導光部材 2 6 0 d を複数に区分けした対応領域部 2 6 0 e (図 4 7 では横 3 列の対応領域部 2 6 0 e) とを備える。なお、筒状体 2 5 2 A 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 9 b に対応する筒状体 2 5 2 A (側面部) における対応領域部 2 6 0 e が発光する演出であるとしてもよい。例えば、図 4 7 (B) に示すように、特定演出は、各対応領域部 2 6 0 e が遊技者から遠い方から近い方に順次に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に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 2 6 0 d の光出射部 9 b が発光する演出としてもよい。変形例 1 0 によれば、演出の効果を向上させることができる。

【 0 3 3 6 】

図 4 7 (B) に示すように、筒状体 2 5 2 A (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 2 6 0 e のみ発光するパターン、最奥側と中間の 2 つの対応領域部 2 6 0 e が発光するパターン、全ての対応領域部 2 6 0 e 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。

【 0 3 3 7 】

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。

【 0 3 3 8 】

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 5 2 の発光部品 (L E D) 、普通入賞球装置 6 A や普通可変入賞球装置 6 B の発光部品 (L E D) 、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 (L E D) 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。

【 0 3 3 9 】

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 5 0 の演出用 L E D 9) 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 5 0 の演出用 L E D 9) 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。

【0340】

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。

【0341】

また、画像導光表示手段（例えば図46（B）に示す導光板GP）または前記導光部材（例えば図47（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45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45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46（B）に示す導光板GP）または前記導光部材（例えば図47（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。

【0342】

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。

【0343】

（変形例11）

変形例10では、図47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48（A）に示す変形例11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48（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11によれば、演出の効果を向上させることができる。

【0344】

（変形例12）

次に、図49に基づいて、変形例12について説明する。図49は、（A）は変形例12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12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。

【0345】

具体的には、図49（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49（B）における網点領域を参照）と、左右の側端面

10

20

30

40

50

から内部に入射された導光板 L E D 2 9 0 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。

【 0 3 4 6 】

後透過板 2 6 1 は、第 1 可動体 3 0 0 に設けられ、孔部 2 7 0 の側端面から内部に入射された導光板 L E D 2 9 1 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 E 2、つまり、後透過板 2 6 1 の内部に入射された光により発光する発光領域 E 2 (図 4 9 (B) における斜線領域を参照) と、孔部 2 7 0 の側端面から内部に入射された導光板 L E D 2 9 1 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。

【 0 3 4 7 】

発光領域 E 1、E 2 は、端面から内部に入射された導光板 L E D 2 9 0、2 9 1 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 E 1、E 2 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)。

【 0 3 4 8 】

前透過板 2 5 1 や後透過板 2 6 1 の端面から内部に光が入射されると、発光領域 E 1、E 2 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 2 5 1 や後透過板 2 6 1 に所定の画像 (静止画像) が表示される (図 4 9 (B) における網点領域と斜線領域を参照)。

【 0 3 4 9 】

本変形例 1 2 に示すように、第 1 透過体 2 5 0 の前透過板 2 5 1 と第 2 透過体 2 6 0 の後透過板 2 6 1 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 2 6 1 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。

【 0 3 5 0 】

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。

【 0 3 5 1 】

また、本変形例 1 2 では、可動体に設けた導光板 L E D からの光を孔部 2 7 0 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 5 0 側に取付けられる第 1 透過体 2 5 0 や第 2 透過体 2 6 0 に発光体を設けなくて済み、配線を演出制御基板 1 2 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 5 1 A 側に設けた導光板 L E D 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 2 5 1 と後透過板 2 6 1 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。

【 0 3 5 2 】

また、本変形例 1 2 では、前透過板 2 5 1 と後透過板 2 6 1 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。

【 0 3 5 3 】

(変形例 1 3)

図 5 0 に示す変形例 1 3 のように、第 1 可動体 3 0 0 とは別の可動導光板 M G P (第 2 可動体) を備え、可動導光板 M G P は、第 1 可動体 3 0 0 の第 1 位置 P 1 と第 2 位置 P 2

10

20

30

40

50

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P3と第4位置P4とで移動可能となっている。第4位置P4は、図50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。

【0354】

図51に示す変形例13の可動体演出実行処理（S347G）では、演出制御用CPU120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P3から第4位置P4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P4に到達したか否かを判定する（S73）。演出制御用CPU120は、可動導光板MGPが第4位置P4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P4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P4に到達している場合（S73；Yes）には、第1可動体300の第2位置P2への移動を開始し（S74）、第1可動体300の第2位置P2での動作が実行される（S75）。

【0355】

一方、可動導光板MGPが第4位置P4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CPU120は、可動導光板MGPの第4位置P4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P4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P4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P3から離れる時間を含む時間である）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。

【0356】

第1可動体300の動作を制限する（S76）内容としては、図51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。

【0357】

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。

【0358】

変形例13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。

【0359】

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。

【 0 3 6 0 】

可動導光板 M G P 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 M G P 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 M G P が第 3 位置 P 3 に位置し、第 1 可動体 3 0 0 が第 1 位置 P 1 に位置するとき、つまり、可動導光板 M G P が第 1 位置 P 1 の第 1 可動体 3 0 0 よりも手前側に位置するとき、可動導光板 M G P の導光表示とその背後に位置する第 1 可動体 3 0 0 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 M G P が第 4 位置 P 4 に位置し、第 1 可動体 3 0 0 が第 2 位置 P 2 に位置するとき、つまり、進出した可動導光板 M G P の導光表示とその背後で進出した第 1 可動体 3 0 0 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 M G P が第 4 位置 P 4 に移動した後に、第 1 可動体 3 0 0 が第 2 位置 P 2 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。

10

【 0 3 6 1 】

また、可動導光板 M G P が第 4 位置 P 4 に移動した後に、第 1 可動体 3 0 0 が第 2 位置 P 2 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。

【 0 3 6 2 】

可動導光板 M G P が第 4 位置 P 4 に移動不可能の場合には、第 1 可動体 3 0 0 を第 2 位置 P 2 に進出させることに替えて、第 1 可動体 3 0 0 を第 1 位置 P 1 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 M G P に第 1 可動体 3 0 0 が接触することを防止でき、第 1 可動体 3 0 0 や可動導光板 M G P の破損を防止できる。また、第 1 可動体 3 0 0 が第 1 位置 P 1 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。

20

【 0 3 6 3 】

また、可動導光板 M G P が第 4 位置 P 4 に移動不可能の場合には、第 1 可動体 3 0 0 を第 2 位置 P 2 に移動させないとしたり、第 1 可動体 3 0 0 を停止させたままとしたりするので、移動不可能な可動導光板 M G P に第 1 可動体 3 0 0 が接触することを防止でき、第 1 可動体 3 0 0 や可動導光板 M G P の破損を防止できる。

【 0 3 6 4 】

また、可動導光板 M G P が第 3 位置 P 3 に位置するときと第 4 位置 P 4 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。

30

【 0 3 6 5 】

また、可動導光板 M G P が第 4 位置 P 4 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 5 2 の発光部品（ L E D ）、普通入賞球装置 6 A や普通可変入賞球装置 6 B の発光部品（ L E D ）、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（ L E D ）の少なくとも一つ）を消灯または該可動導光板 M G P が第 4 位置 P 4 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。

40

【 0 3 6 6 】

また、可動導光板 M G P が第 4 位置 P 4 に位置するときには、開閉枠 5 0 の演出用 L E D 9（開閉扉側発光部品）を消灯または該可動導光板 M G P が第 4 位置 P 4 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。

【 0 3 6 7 】

また、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）による遊技者の動作の検出に基づいて、可動導光板 M G P の第 4 位置 P 4 への

50

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。

【0368】

(変形例14)

前記変形例13では、第4位置P4は図50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52に示す変形例14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14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。

10

【0369】

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。

【0370】

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。

20

【0371】

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。

【0372】

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15、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。

30

【0373】

(変形例15)

ここで、図53に基づいて、変形例15について説明する。図53は、(A)、(B)は変形例15の窓部ユニットを示す縦断面図である。

【0374】

図53(A)(B)に示す変形例5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。

40

【0375】

また、図53(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53(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。

【0376】

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

50

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 500 L, 500 R 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。

【0377】

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 500 L, 500 R 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 500 L, 500 R）の移動量を異ならせることができる。

10

【0378】

また、第 1 可動体 300、第 2 可動体 400 や第 3 可動体 500 L, 500 R は、演出位置まで移動したときに遊技者の目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 500 L, 500 R 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。

20

【0379】

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。

【0380】

（変形例 16）

次に、図 54 に基づいて、変形例 16 について説明する。図 54 は、（A）は変形例 16 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。

30

【0381】

前記実施の形態では、窓部ユニット 51A 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 6 の窓部ユニット 51B 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 54（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 54（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。

【0382】

この場合、窓部ユニット 51B 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 350A 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。

40

【0383】

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

50

300も後側へ戻るなの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。

【0384】

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。

【0385】

変形例16では、図54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。

【0386】

例えば、図55に示す変形例16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、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CPU120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55（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。

【0387】

図55（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、「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、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、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、遊技の興趣が向上する。

【0388】

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55（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。

【0389】

図55（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、「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 P T B - 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 3 0 0 が図 3 3 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 B (大当り) 変動パターンの場合にも、「第 1 動作パターン P T B - 1 (第 1 動作 A C T 1 のみ)」が実行されるため、第 1 可動体 3 0 0 が図 3 3 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。

【 0 3 9 0 】

10

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。

【 0 3 9 1 】

図 5 5 (A) に戻り、S 5 0 2 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 (S 5 0 3) 。可動体演出が有りに決定された場合 (S 5 0 3 ; Y e s) 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 (S 5 0 4) 。S 5 0 4 の処理の後、S 5 0 2 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 (S 5 0 5) 。つまり、S 5 0 2 において決定された動作パターン P T B - 1 又は P T B - 2 を設定する。S 5 0 1 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 (S 5 0 1 ; N o) や、S 5 0 3 にて可動体演出が無しの場合 (S 5 0 3 ; N o) や、S 5 0 5 の処理の後には、可動体演出設定処理を終了する。

20

【 0 3 9 2 】

変形例 1 6 では、少なくとも第 1 透過体 2 5 0 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 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。

30

【 0 3 9 3 】

また、透過部材動作演出は、第 1 透過体 2 5 0 のみを遊技者側に動作させる演出、または、第 1 透過体 2 5 0 と第 2 透過体 2 6 0 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。

【 0 3 9 4 】

また、透過部材動作演出としては、第 1 透過体 2 5 0 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 2 5 0 と第 2 透過体 2 6 0 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。

40

【 0 3 9 5 】

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 3 5 A、プッシュセンサ 3 5 B 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 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。

【 0 3 9 6 】

50

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。

【0397】

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。

【0398】

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。

【0399】

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る。

【0400】

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。

【0401】

（変形例17）

図56に示す変形例17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57（A）に破線で示す非突出状態と、図57（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57（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

10

20

30

40

50

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。

【0402】

例えば、図58に示す変形例17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58(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

【0403】

図58(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33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33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。

20

【0404】

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。

30

【0405】

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)。

【0406】

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58(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。

40

【0407】

図58(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

50

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、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たりの期待感を持つことができ、遊技の興趣が向上する。

10

【0408】

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。

【0409】

変形例17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。

20

【0410】

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。

【0411】

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、大当たり期待度など）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。

30

【0412】

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。

【0413】

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。

40

【0414】

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56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57（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56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

50

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。

【0415】

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。

【0416】

（変形例18）

図59（A）、（B）に示す変形例18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6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。

【0417】

変形例18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。

【0418】

（変形例19）

図60に示す変形例19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LZ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LZ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LY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。

【0419】

変形例19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。

【0420】

なお、変形例18、変形例19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。

10

【0421】

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。

【0422】

20

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。

【0423】

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

【0424】

また、演出制御用CPU120は、前記第3制御を実行した後、演出表示装置5X、5Y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。

30

【0425】

また、前述したように、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、演出表示装置5X、5Yを孔部270に通過させるためには、演出表示装置5X、5Yを孔部270よりも大きくすることはできない。

40

【0426】

よって、本発明のように、演出表示装置5X、5Yを前側へ移動させる第3制御を行った後、演出表示装置5X、5Y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5X、5Y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。

【0427】

50

また、左右の演出表示装置 5 X , 5 Y を孔部 2 7 0 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 2 7 0 を通過させるので、孔部 2 7 0 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 2 7 0 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 2 7 0 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。

【 0 4 2 8 】

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 1 0 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 1 0 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。

【 0 4 2 9 】

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 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。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 2 6 0 の後透過板 2 6 1 とが接触して破損することを防止することができる。

【 0 4 3 0 】

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 1 2 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 2 0、第 1 保留表示器 2 5 A、第 2 保留表示器 2 5 B、普図保留表示器 2 5 C など主基板 1 1 に接続される各種表示装置であってもよい。

【 0 4 3 1 】

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 4 3 2 】

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 4 3 3 】

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 4 3 4 】

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

10

20

30

40

50

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。

【0435】

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。

【0436】

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。

10

【0437】

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。

【0438】

また、このようにすることで、図 2 2 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。

20

【0439】

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 透過体に接触しないようになっていればよい。

【0440】

例えば、主基板 1 1 に、開閉枠 5 0 の開放を検出するための扉開放検出スイッチ（図省略）を接続するとともに、主基板 1 1 は、扉開放検出スイッチにより開閉枠 5 0 の開放を検出したことに基づいて、開閉枠 5 0 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 1 2 に送信するようにする。そして、演出制御用 CPU 1 2 0 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 5 X , 5 Y を待機位置へ移動させる制御を行うようにしてもよい。

30

【0441】

これによれば、例えば、演出表示装置 5 X , 5 Y 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 5 X , 5 Y の動作異常が発生して該演出表示装置 5 X , 5 Y が後透過板 2 6 1 の前側で動かなくなったり、遊技領域 1 0 内で球詰まりが生じたりするなどして、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、開閉枠 5 0 を開放する際に演出表示装置 5 X , 5 Y が後透過板 2 6 1 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 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。

40

【0442】

さらに、開閉枠 5 0 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 2 6 1 よりも前側、つまり、遊技領域 1 0 よりも前側に移動していた演出表示装置 5 X , 5 Y 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 5 X , 5 Y 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 5 X , 5 Y が破損したり、遊技球が演出表示装置 5 X , 5 Y との衝突により跳ねて盤面板 2 0 0 の開口 2 c を介して盤面板 2 0 0 の背面側に進入してし

50

まうことを防止できる。

【0443】

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。

【0444】

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。

【0445】

(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出制御用CPU120により、図33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34（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。

【0446】

(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33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

10

20

30

40

50

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34(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。

【0447】

(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、

10

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33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)、

20

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34(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。

【0448】

(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5Aなど)が前記窓部を介して視認可能に配置され、

30

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。

【0449】

(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5Z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。

40

【0450】

(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34(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。

【0451】

(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34(A

50

）の第 2 速度 V_2 は第 1 速度 V_1 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。

【 0 4 5 2 】

（ A 8 ）上記（ A 2 ）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 3 4（ B ）の第 2 輝度 I_2 は第 1 輝度 I_1 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。

【 0 4 5 3 】

（ A 9 ）上記（ A 2 ）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 3 4（ B ）の第 2 輝度 I_2 は第 1 輝度 I_1 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。

【 0 4 5 4 】

（ A 1 0 ）上記（ A 3 ）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 3 4（ C ）の第 2 演出音態様（音量 V_o2 ）が第 1 演出音態様（音量 V_o1 ）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。

【 0 4 5 5 】

（ A 1 1 ）上記（ A 3 ）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 3 4（ C ）の第 2 演出音態様（音量 V_o2 ）が第 1 演出音態様（音量 V_o1 ）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。

【 0 4 5 6 】

（ A 1 2 ）上記（ A 1 ）～（ A 1 1 ）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 5 0 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。

【 0 4 5 7 】

（ A 1 3 ）上記（ A 1 ）～（ A 1 2 ）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 CPU 1 2 0）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 CPU 1 2 0 は、第 1 待機位置にある第 1 可動体 3 0 0 を、本体部 3 0 2 の面 A 側（前側）の所定部（前半分）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 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 CPU 1 2 0 は、第

10

20

30

40

50

1 制御を実行した後、本体部 3 0 2 の面 A 側（前側）の所定部（前半分）の一部である第 1 突出部 3 0 3 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 3 0 2 の面 A 側（前側）の所定部（前半分）の一部である第 2 突出部 3 0 4 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。

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。

10

【0458】

（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 CPU 1 2 0 は、第 2 制御において、本体部 3 0 2 の所定部（前半分）の一部である第 1 突出部 3 0 3 や第 2 突出部 3 0 4 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。

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。

【0459】

20

（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 3 0 0 を支持する第 2 可動体 4 0 0 及び第 3 可動体 5 0 0 L , 5 0 0 R や、第 2 動作形態において、第 1 可動体 3 0 0 を支持する第 4 可動体 6 0 0 L , 6 0 0 R 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。

【0460】

（A16）上記（A13）～（A15）のいずれかの遊技機において、

前記可動体（例えば、第 1 可動体 3 0 0）とは異なる第 2 可動体（例えば、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 など）を備え

30

、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 CPU 1 2 0 は、第 1 制御を行った後に、第 1 可動体 3 0 0 に第 2 可動体 4 0 0、第 3 可動体 5 0 0 L , 5 0 0 R、第 4 可動体 6 0 0 L , 6 0 0 R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。

【0461】

（A17）上記（A16）の遊技機において、

40

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 4 0 0 及び第 3 可動体 5 0 0 L , 5 0 0 R が第 1 可動体 3 0 0 と合体したときや、第 2 動作形態において第 4 可動体 6 0 0 L , 6 0 0 R が第 1 可動体 3 0 0 と合体したときにおいて、これら第 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 は、後透過板 2 6 1 よりも後側に配置されるようになっている部分（図 1 7、図 1 8 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。

【0462】

50

(A 1 8) 上記(A 1 3) ~ (A 1 7) のいずれかの遊技機において、

前記窓部(例えば、窓部 5 1)は、前記遊技領域(例えば、遊技領域 1 0)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 2 2 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。

【0 4 6 3】

(A 1 9) 上記(A 1 3) ~ (A 1 8) 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 L E D 3 5 0 C L, 3 5 0 C R、3 5 0 D L, 3 5 0 D R など)が設けられている(図 2 0 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。

【0 4 6 4】

(A 2 0) 上記(A 1 3) ~ (A 1 9) 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 1 0)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 5 1)を有する開閉枠(例えば、開閉枠 5 0)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 L E D 9)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 C P U 1 2 0)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 C P U 1 2 0 は、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 の動作に応じて演出用 L E D 9 の発光態様を第 1 ~ 第 5 発光態様に变化させることが可能な部分。図 1 9 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。

【0 4 6 5】

(A 2 1) 上記(A 2 0) の遊技機において、

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 C P U 1 2 0 は、演出用 L E D 9 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 2 0 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。

【0 4 6 6】

(A 2 2) 上記(A 1 3) ~ (A 2 1) 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 1 0)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 5 1)を有する開閉枠(例えば、開閉枠 5 0)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 L E D 9)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 C P U 1 2 0)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 L E D 9 は、第 1 制御を行った後に第 1 可動体 3 0 0 に向けて光を照射可能に設けられている。変形例 6 の図 4 4 (B) 参照)、ようにしてもよい。

10

20

30

40

50

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。

【0467】

(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3の図43(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。

10

【0468】

(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5の図43(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。

20

【0469】

(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、

30

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、S323A、S172の処理を実行する演出制御用CPU120により、図33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)。

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。

【0470】

(B2) 上記(B1)の遊技機において、

40

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事が可能であり、

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。

【0471】

(B3) 上記(B1)または(B2)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、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、

50

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 4 7 2 】

(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 2 7 (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 2 7 (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 4 7 3 】

(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 4 7 4 】

(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 3 5 (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 3 5 (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 4 7 5 】

(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。

【 0 4 7 6 】

(C 1) 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 5 1) 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 5) 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、

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 3 0 0 のスライド板 3 0 1 とベース部材 7 0 0 のレール 7 0 1 など) を備える。

10

20

30

40

50

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。

【0477】

(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。

【0478】

(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16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37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。

【0479】

(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38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。

【0480】

(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39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。

【0481】

(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40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40(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。

【0482】

(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。

【0483】

(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。

【0484】

(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、

10

20

30

40

50

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。

【0485】

(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27(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27(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。

【0486】

(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。

【0487】

(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透過部材と該第2透過部材とを結ぶ側面部(例えば、図44の筒状体252Aなど)から所定演出(例えば、図44(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。

【0488】

(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。

【0489】

(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45に示す光入射部260

10

20

30

40

50

a 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45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。

10

【0490】

(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。

20

【0491】

(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44(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。

30

【0492】

(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45に示すように、第1可動体300の回転、拡張、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。

【0493】

(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45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。

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

【0494】

(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

50

扉（例えば、開閉枠 5 0 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 L E D 9 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。

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 4 9 5 】

（ D 9 ）上記（ D 1 ）～（ D 8 ）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（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。

【 0 4 9 6 】

（ D 1 0 ）上記（ D 1 ）～（ D 9 ）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（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。

【 0 4 9 7 】

（ E 1 ）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 5 1 ）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 5 ）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 4 6（ A ）に示す変形例 8 のように、第 1 透過体 2 5 0 と第 2 透過体 2 6
0 とを結ぶ筒状体 2 5 2 A（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。

【 0 4 9 8 】

（ E 2 ）上記（ E 1 ）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 4 6（ A ）
に示す画像表示手段 D P 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。

【 0 4 9 9 】

（ E 3 ）上記（ E 1 ）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 2 5 2 A（側面部）
に投影されることにより、この筒状体 2 5 2 A（側面部）において前記特定演出が実行

10

20

30

40

50

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。

【0500】

(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46(B)に示す変形例9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。

【0501】

(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47(A)に示す変形例10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47、図48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。

【0502】

(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。

【0503】

(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47(B)、図48(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。

【0504】

(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。

【0505】

(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。

10

20

30

40

50

【 0 5 0 6 】

(E 1 0) 上記 (E 1) ~ (E 9) 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 (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。

【 0 5 0 7 】

10

(E 1 1) 上記 (E 4) または (E 5) 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 4
5 に示す遮光部材 2 6 0 c 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。

【 0 5 0 8 】

(E 1 2) 上記 (E 1) ~ (E 1 1) 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。

【 0 5 0 9 】

20

(F 1) 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 5 1) と、

第 1 可動体 (例えば、第 1 可動体 3 0 0 など) と、

前記第 1 可動体とは別の第 2 可動体 (例えば、図 5 0 に示す変形例 1 3 の可動導光板 M
G P 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第 1
可動体の少なくとも一部が進入可能であり、

30

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、S 3 2 3 A、S 1 7 2 の処理を実行する演出制御用 C P U 1 2 0 により、図
3 3 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) 、

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 M G P は
、第 1 可動体 3 0 0 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 3 0 0 を第 2 位置 P 2 に移動させるときには該第 1 可動体 3 0 0 の第 2 位
置 P 2 への移動に干渉しない第 4 位置 P 4 に移動可能であるなど) 。

40

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 5 1 0 】

(F 2) 上記 (F 1) 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 5 0 に
示すように、第 2 位置 P 2 よりも第 1 透過体 2 5 0 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 5 2 に示す変形例 1 4 のように、第 1 可動体 3
0 0 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。

50

【 0 5 1 1 】

(F 3) 上記 (F 1) または (F 2) 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 5 0、図 5 2 の可動導光板 M G P 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。

【 0 5 1 2 】

(F 4) 上記 (F 1) ~ (F 3) 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。

10

【 0 5 1 3 】

(F 5) 上記 (F 1) ~ (F 4) 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。

【 0 5 1 4 】

(F 6) 上記 (F 1) ~ (F 5) 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 M G P 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。

20

【 0 5 1 5 】

(F 7) 上記 (F 1) ~ (F 6) 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。

【 0 5 1 6 】

(F 8) 上記 (F 1) ~ (F 6) 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。

30

【 0 5 1 7 】

(F 9) 上記 (F 1) ~ (F 6) 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。

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。

【 0 5 1 8 】

(F 1 0) 上記 (F 1) ~ (F 6) 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 M G P が第 3 位置 P 3 に位置するときと第 4 位置 P 4 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。

40

【 0 5 1 9 】

(F 1 1) 上記 (F 1) ~ (F 1 0) 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 5 2 の発光部品 (L E D)、普通入賞球装置 6 A や普通可変入賞球装置 6 B の発光部品 (L E D)、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 (L E D) の少なくとも一つなど)

50

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。

【0520】

(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。

【0521】

(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。

【0522】

(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5)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55(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)、

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54(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。

【0523】

(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55(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)。

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。

ことを特徴とする請求項1に記載の遊技機。

10

20

30

40

50

【 0 5 2 4 】

(G 3) 上記 (G 1) 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。

【 0 5 2 5 】

(G 4) 上記 (G 1) ~ (G 3) 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 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。

【 0 5 2 6 】

(G 5) 上記 (G 1) ~ (G 4) 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 3 0 0 が第 1 透過体 2 5 0 と第 2 透過体 2 6 0 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 3 0 0 が第 1 透過体 2 5 0 と第 2 透過体 2 6 0 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。

【 0 5 2 7 】

(G 6) 上記 (G 5) 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。

【 0 5 2 8 】

(G 7) 上記 (G 1) ~ (G 6) 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 5 2 の発光部品 (L E D)、普通入賞球装置 6 A や普通可変入賞球装置 6 B の発光部品 (L E D)、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 (L E D) の少なくとも一つなど) 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。

【 0 5 2 9 】

(G 8) 上記 (G 1) ~ (G 7) 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 5 0 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 5 0 の演出用 L E D 9 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。

10

20

30

40

50

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 5 3 0 】

(G 9) 上記 (G 1) ~ (G 7) 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 5 1 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。

【 0 5 3 1 】

(G 1 0) 上記 (G 1) ~ (G 9) 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 2 5 0 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 3 0 0 の第 1 透過体 2 5 0 と第 2 透過体 2 6 0 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。

【 0 5 3 2 】

(H 1) 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 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り、

前記枠体は、動作可能な枠側可動手段（例えば、図 5 6 に示す変形例 1 7 の枠側可動体 S L , S R 、図 5 7 (B) に示す打球操作ハンドル H B 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 3 0 0 が第 1 透過体 2 5 0 と第 2 透過体 2 6 0 との間に進入することに関連して枠側可動体 S L , S R や打球操作ハンドル H B 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。

【 0 5 3 3 】

(H 2) 上記 (H 1) 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が実行可能である（例えば、図 5 8 (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。

【 0 5 3 4 】

(H 3) 上記 (H 2) 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。

【 0 5 3 5 】

(H 4) 上記 (H 1) ~ (H 3) のいずれかの遊技機において、

10

20

30

40

50

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。

【0536】

(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。

【0537】

(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 56 に示す打球操作ハンドル HB、スティックコントローラ 31A、プッシュボタン 31B 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 56 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。

【0538】

(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 56 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。

【0539】

(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 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 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。

【0540】

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。

【0541】

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。

【0542】

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。

【0543】

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

10

20

30

40

50

開始可能となるとともに、各々が識別可能な複数種類の図柄を変動表示可能な変動表示装置に変動表示結果が導出されることにより1ゲームが終了し、該変動表示装置に導出された変動表示結果に応じて入賞が発生可能とされたスロットマシンにも適用可能である。

【0544】

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。

【0545】

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。

10

【0546】

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）。

【0547】

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。

20

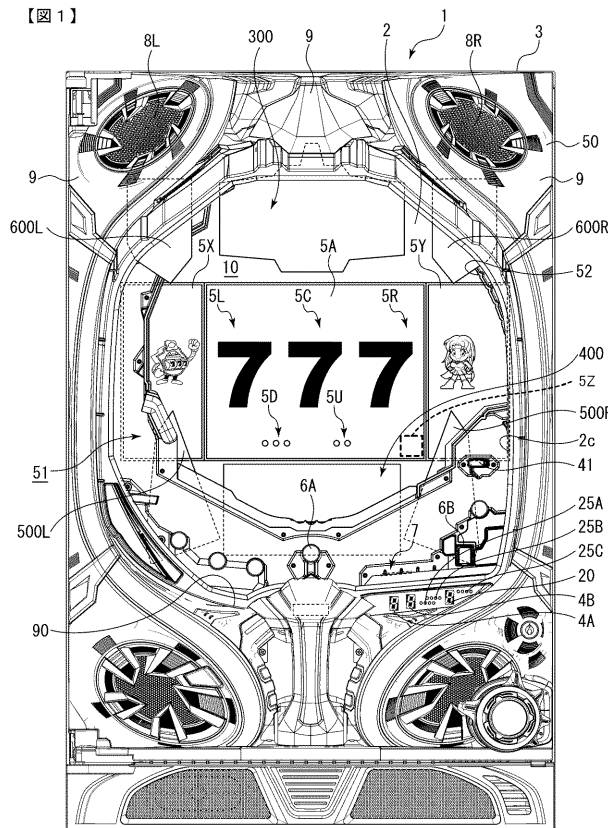
【符号の説明】

【0548】

1...パチンコ遊技機、2...遊技盤、5A, 5X, 5Y...演出表示装置、11...主基板、12...演出制御基板、51...窓部、100...遊技制御用マイクロコンピュータ、120...演出制御用CPU、250...第1透過体、251...前透過板、252...第1筒状体、253...第2筒状体、254...補強構造部、260...第2透過体、261...後透過板、270...孔部、300...第1可動体、303...第1突出部、304...第2突出部

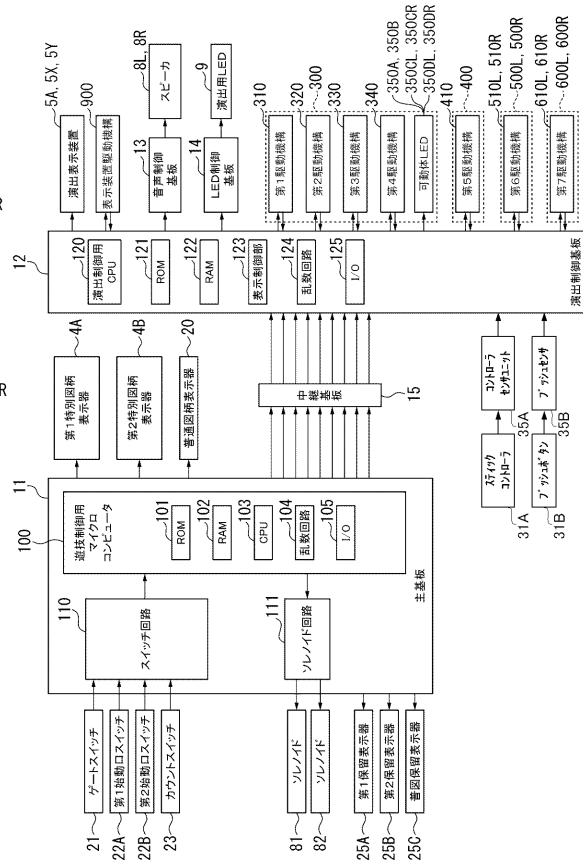
【図 1】

【図 1】



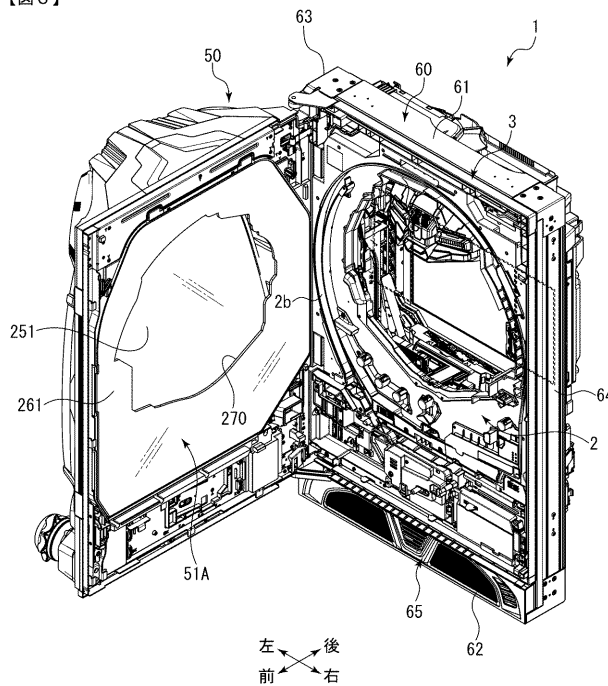
【図 2】

【図 2】



【図 3】

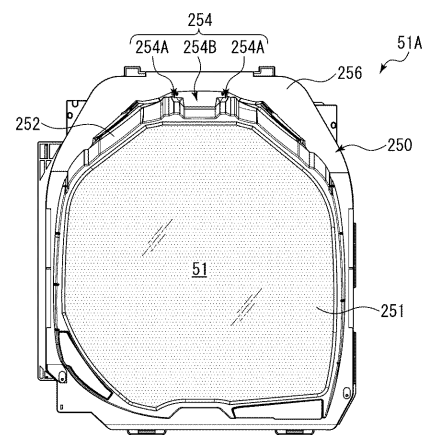
【図 3】



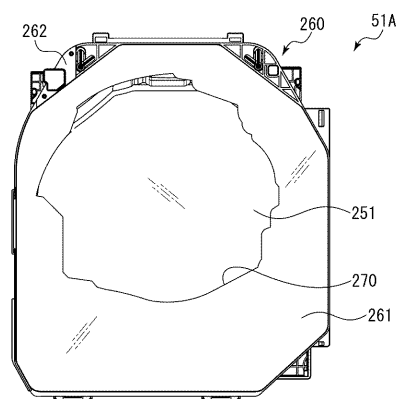
【図 4】

【図 4】

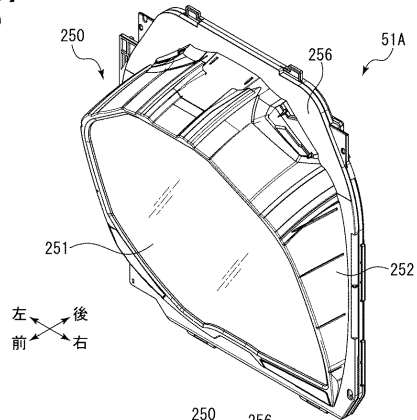
(A)



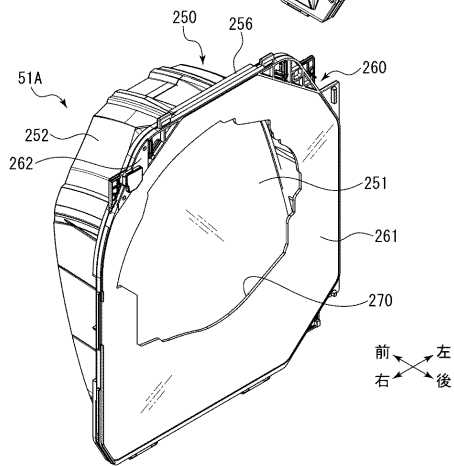
(B)



【図5】

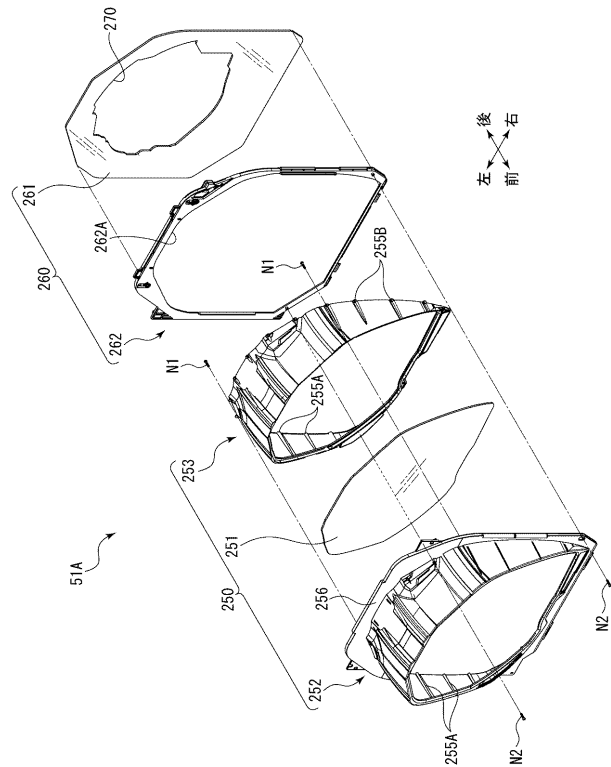
【図5】
(A)

(B)



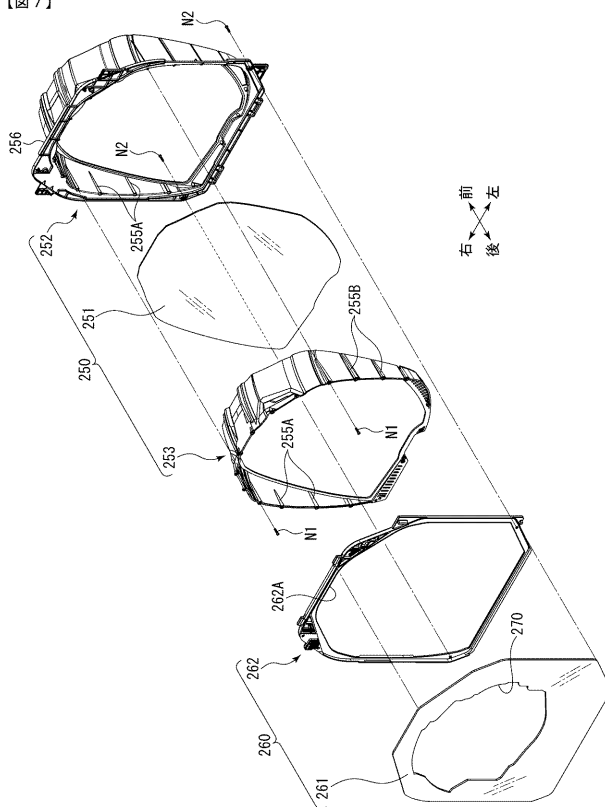
【図6】

【図6】



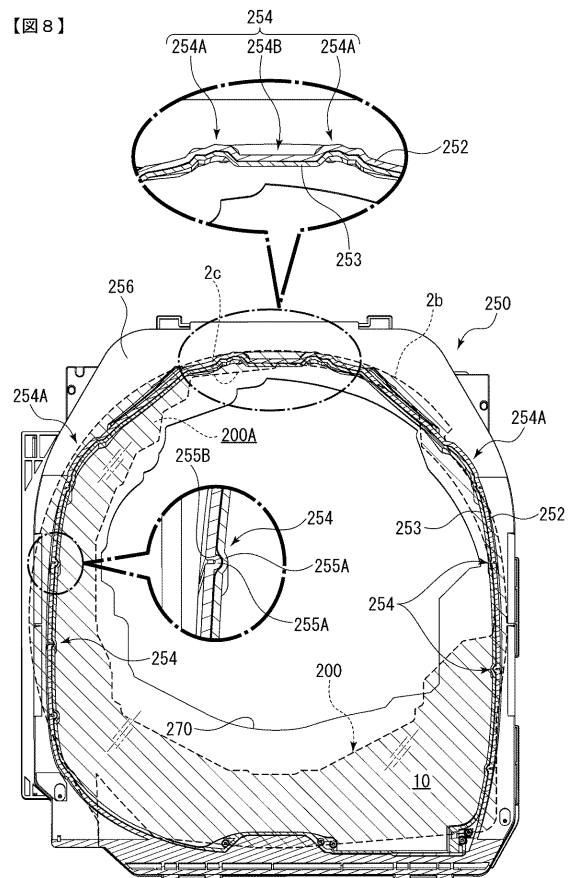
【図7】

【図7】



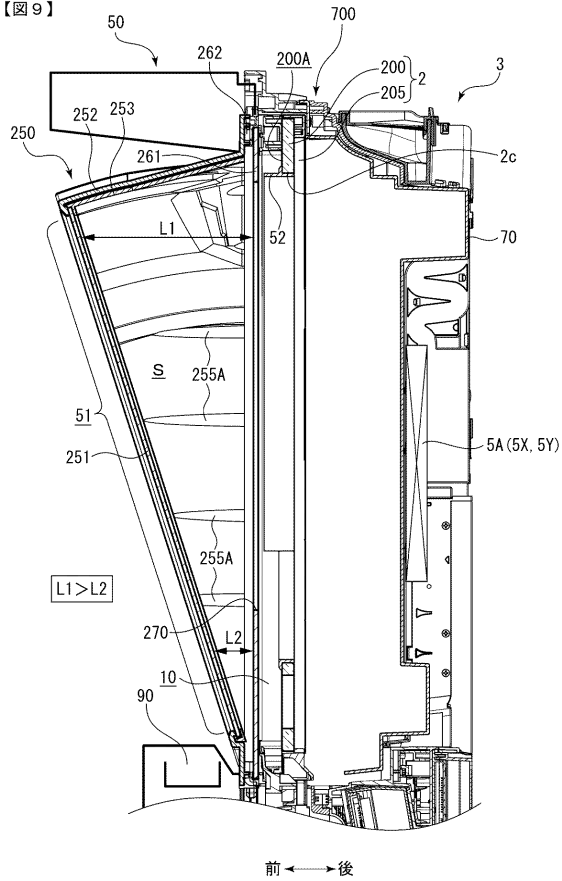
【図8】

【図8】



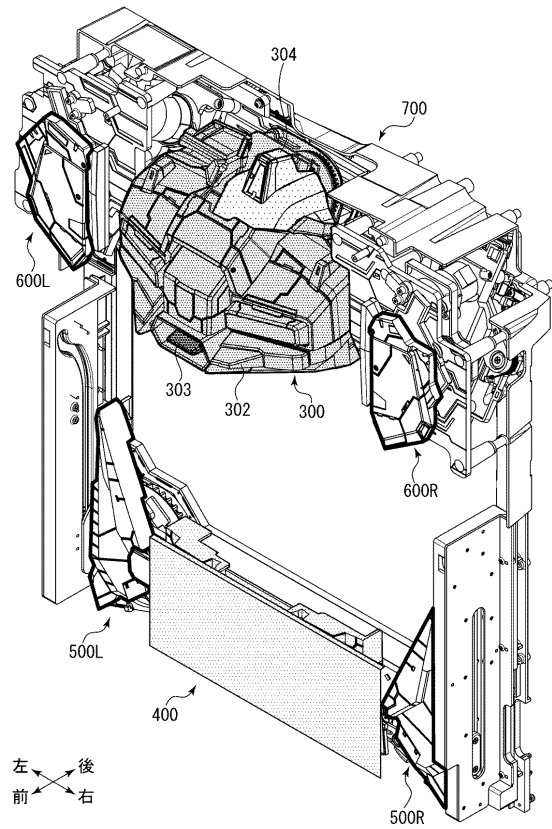
【図 9】

【図 9】



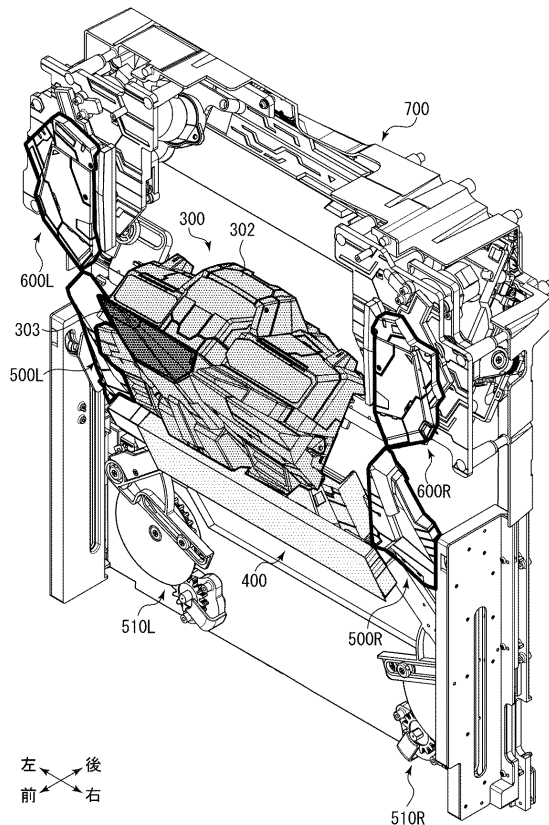
【図 10】

【図 10】



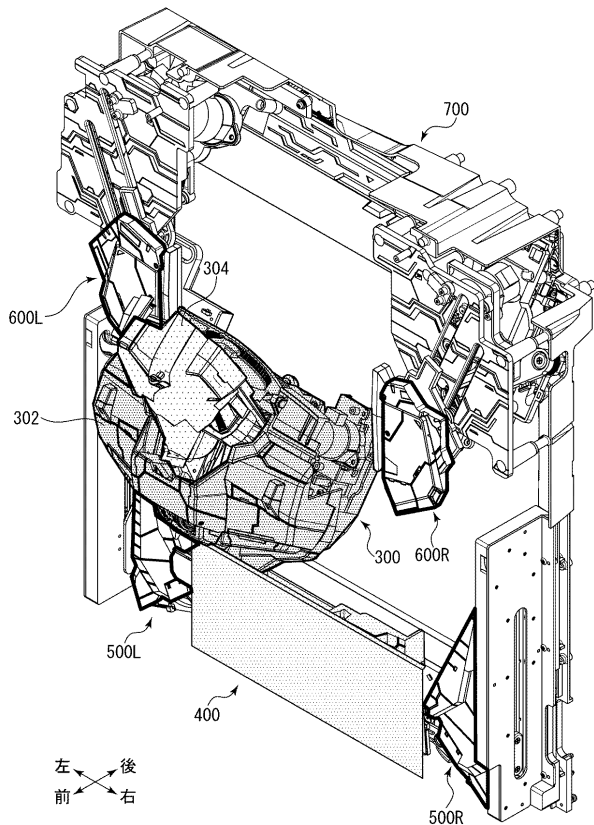
【図 11】

【図 11】



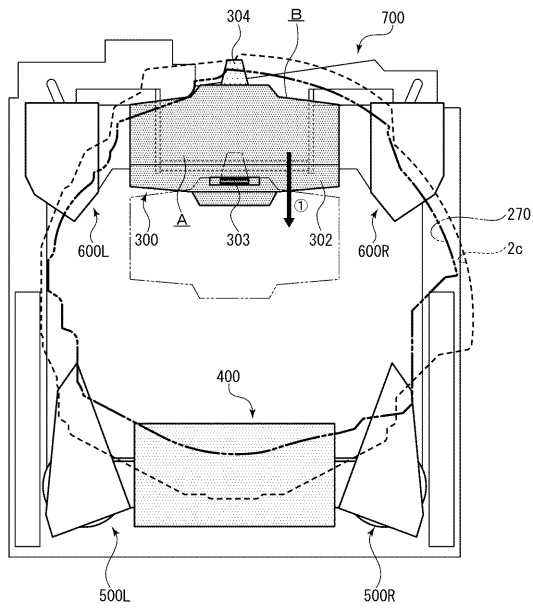
【図 12】

【図 12】



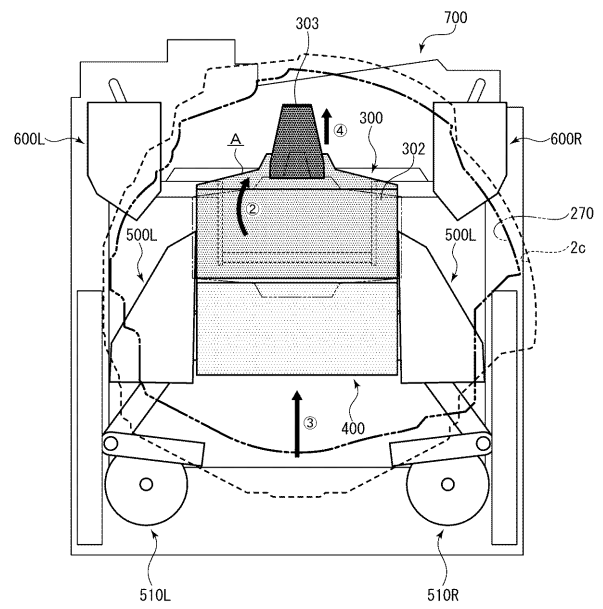
【図 13】

【図 13】



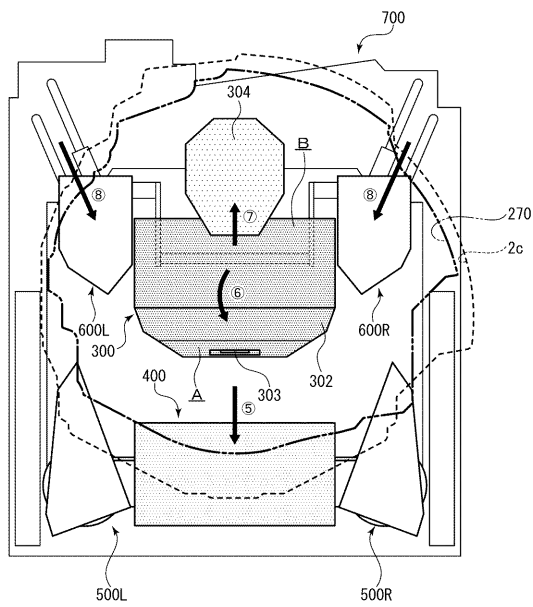
【図 14】

【図 14】



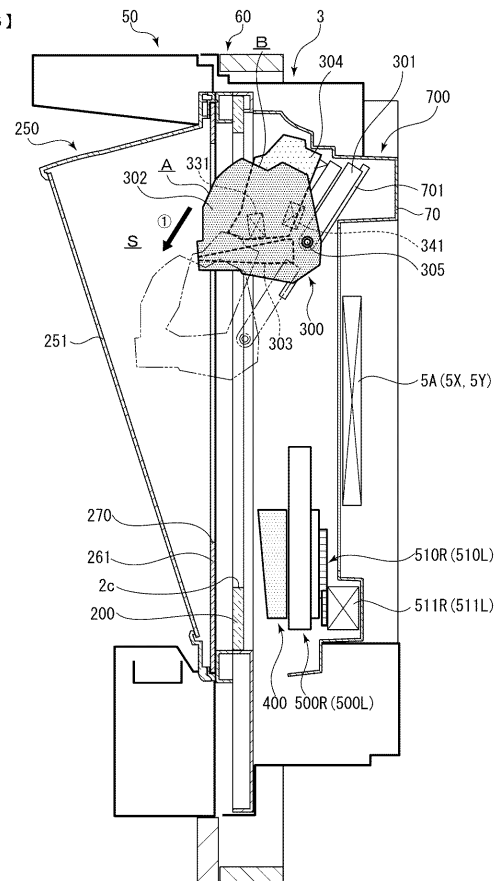
【図 15】

【図 15】



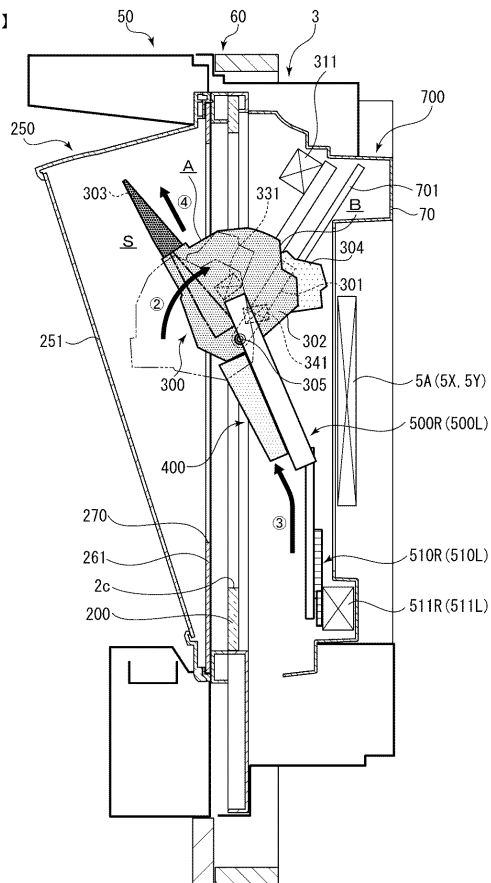
【図 16】

【図 16】



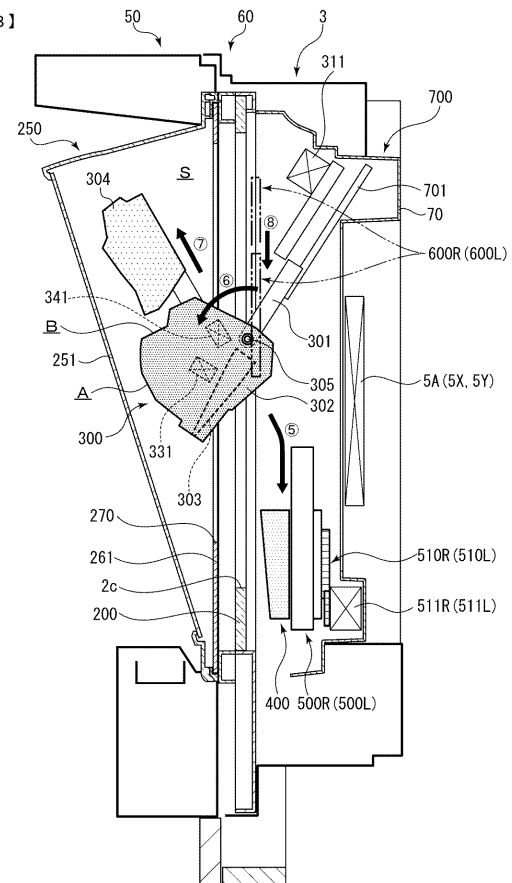
【図 17】

【図 17】



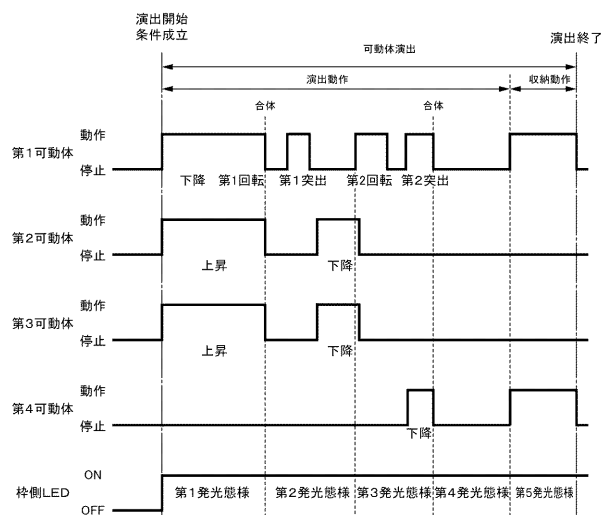
【図 18】

【図 18】



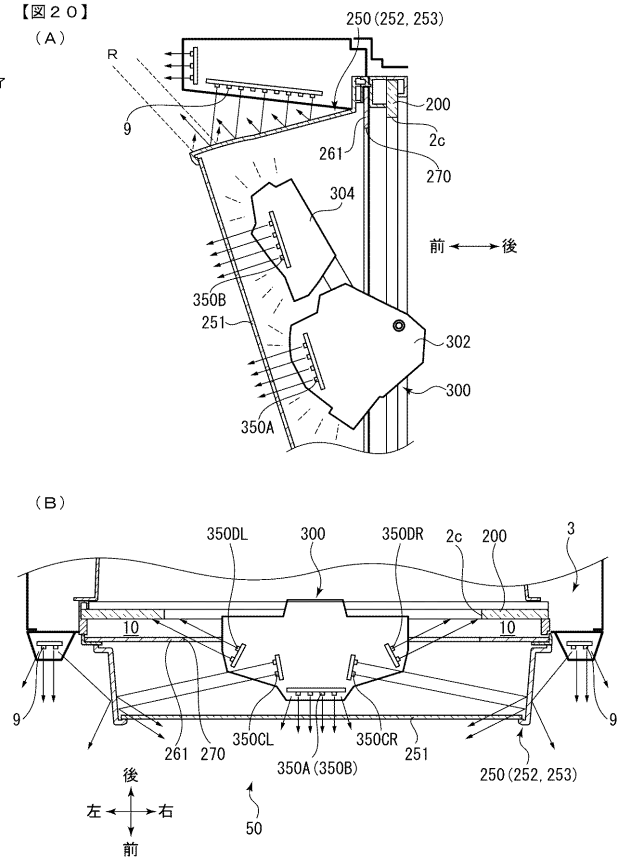
【図 19】

【図 19】



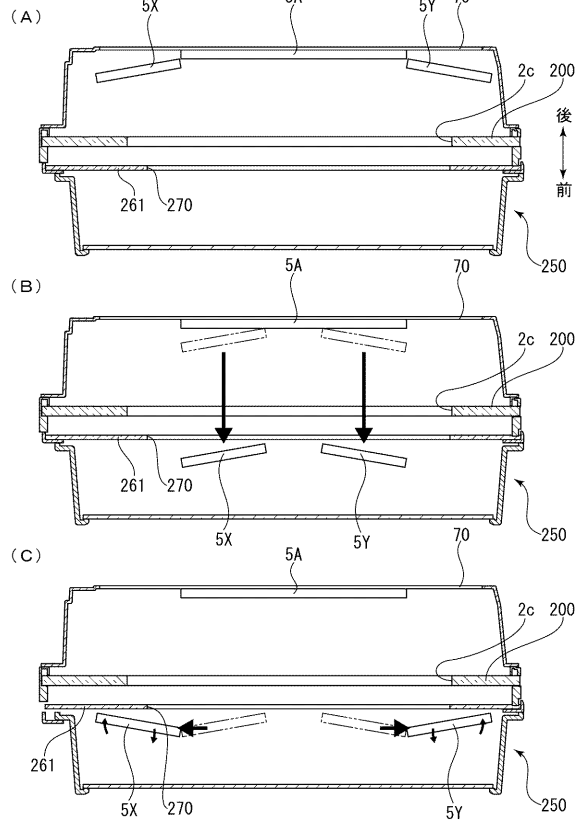
【図 20】

【図 20】



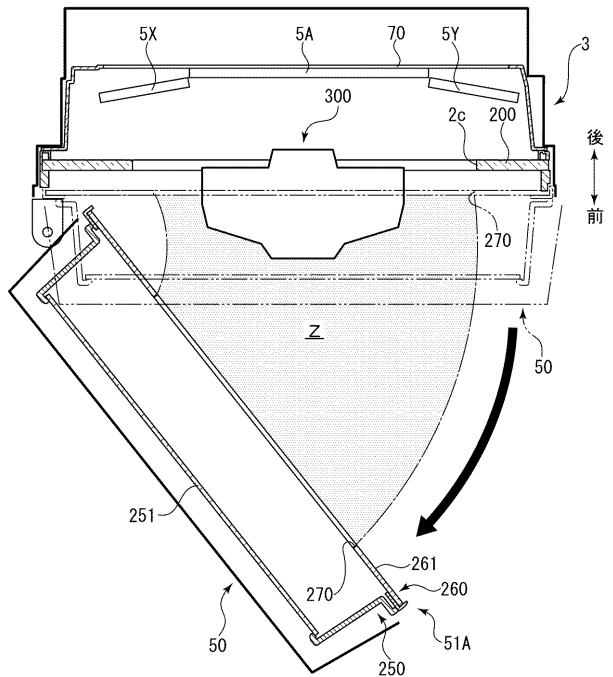
【図 2 1】

【図 2 1】



【図 2 2】

【図 2 2】



【図 2 3】

【図 2 3】

(A)

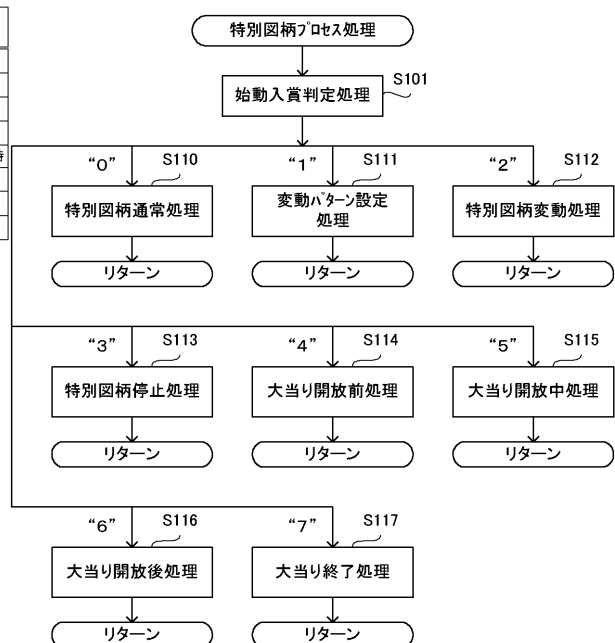
MODE	EXT	演出制御コマンド名	内容	送信 タイミング
81	XX	変動パターン指定	変動パターンの指定 (XX=変動パターン)	変動開始時
8C	XX	表示結果指定	表示結果の指定 (XX=表示結果)	変動開始時
8F	00	図柄確定指定	図柄の変動の終了の指定	変動終了時
A0	XX	当り開始指定	大当り開始 (ファンファール開始) を指定	大当り開始時
A3	XX	当り終了指定	大当り終了 (エンディング 開始) を指定	ラウンド 遊技終了時
B1	00	第1始動入賞指定	第1始動入賞口への入賞の指定	始動入賞時
B2	00	第2始動入賞指定	第2始動入賞口への入賞の指定	始動入賞時
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 2 4】

【図 2 4】



【図 25】

【図 25】

変動パターン	特図変動時間(ms)	内容
PA1-1	12000	非リチ (ハズレ)
PA2-1	3000	短縮有り→非リチ (ハズレ)
PA3-2	20000	ノーマルリチ (ハズレ)
PA3-3	40000	ノーマルリチ→スーパーリチA (ハズレ)
PA3-4	48000	ノーマルリチ→スーパーリチB (ハズレ)
PB3-2	20000	ノーマルリチ (大当たり)
PB3-3	40000	ノーマルリチ→スーパーリチA (大当たり)
PB3-4	48000	ノーマルリチ→スーパーリチB (大当たり)

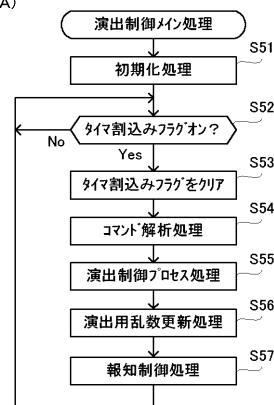
【図 26】

【図 26】

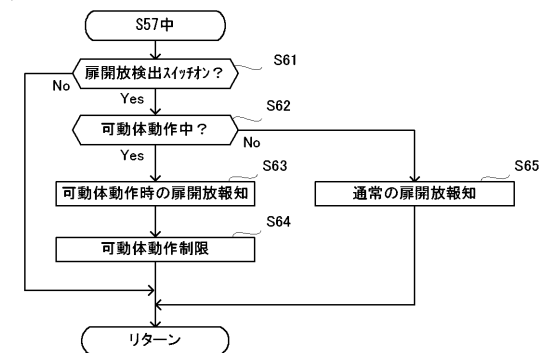
コマンド解析処理で行われる処理

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

【図 27】

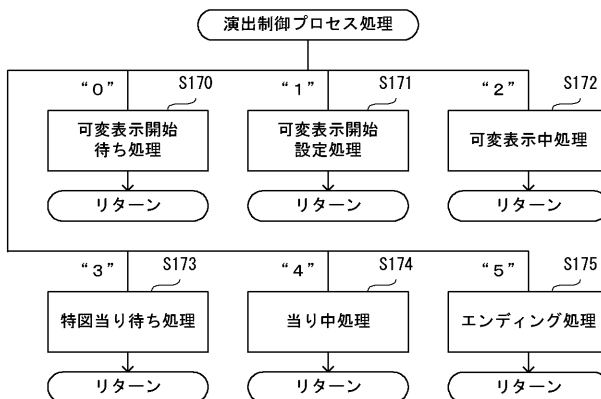
【図 27】
(A)

(B)



【図 28】

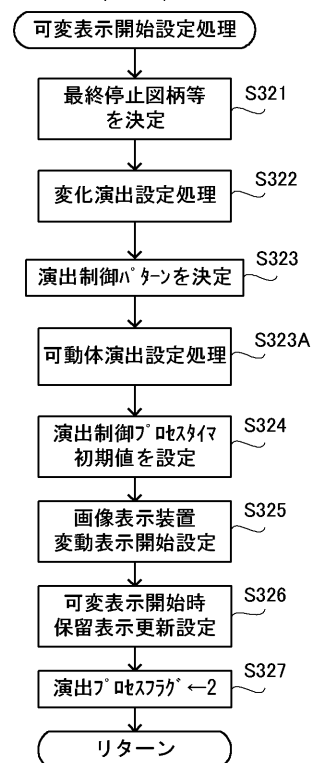
【図 28】



【図 29】

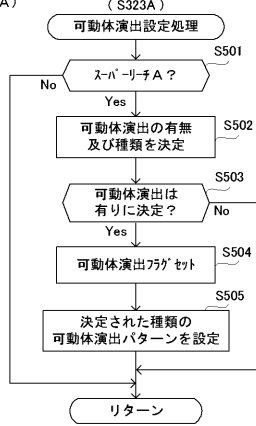
【図 29】

(S171)



【図 30】

【図 30】
(A)

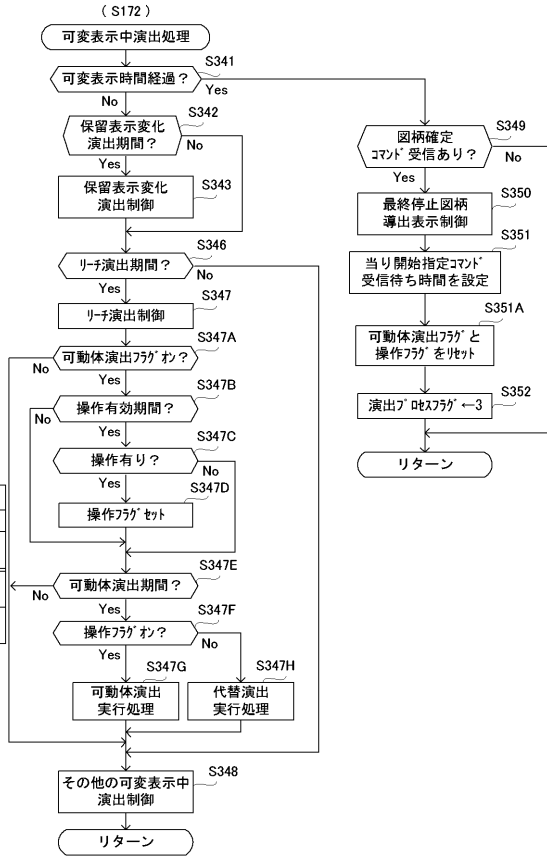


(B) スーパ-リーチAの場合の可動体演出の決定例 (S502)

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)
スーパ-リーチA (ハズレ)	15%	55%	30%
スーパ-リーチA (大当たり)	10%	20%	70%

【図 31】

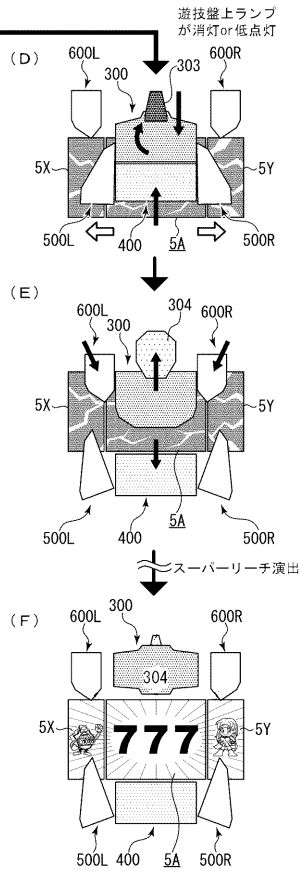
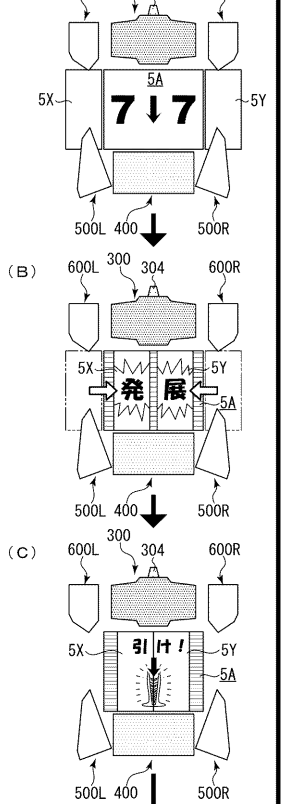
【図 31】



【図 32】

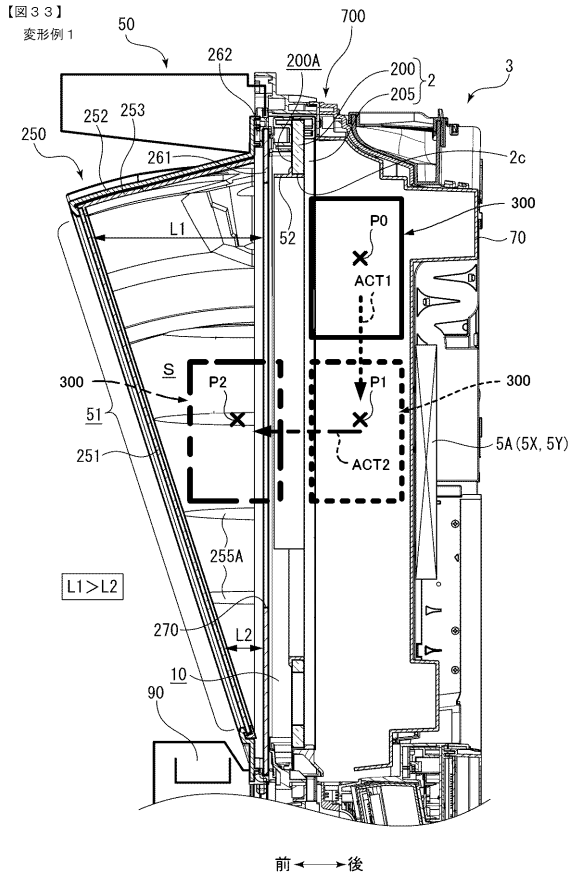
【図 32】

(A)



【図 33】

【図 33】
変形例 1



【図 3 4】

【図 3 4】

(A) 変形例 1 : 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	実行なし	可動体演出	
		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)
スーパーリーチ A (ハズレ)	1 5 %	5 5 %	3 0 %
スーパーリーチ A (大当たり)	1 0 %	2 0 %	7 0 %

※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 : スーパーリーチ 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	実行なし	可動体演出	
		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)
スーパーリーチ A (ハズレ)	1 5 %	5 5 %	3 0 %
スーパーリーチ A (大当たり)	1 0 %	2 0 %	7 0 %

※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 : スーパーリーチ 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	実行なし	可動体演出	
		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)
スーパーリーチ A (ハズレ)	1 5 %	5 5 %	3 0 %
スーパーリーチ A (大当たり)	1 0 %	2 0 %	7 0 %

※第 1 動作 (原点位置から第 1 位置に動作) は第 1 演出音態様 (音量Vo1) 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 演出音態様 (音量Vo2) で実行される。
 但し、Vo1 < Vo2 (なお、Vo1 > Vo2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。

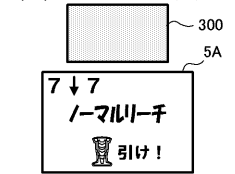
※第 1 演出音態様は曲Aが音量Vo1で再生される態様であり、第 2 演出音態様は曲Bが音量Vo2で再生される態様であるとしてもよい。

【図 3 6】

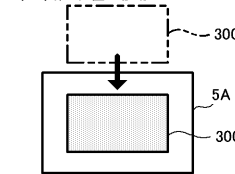
【図 3 6】

<リーチ発展予告時の可動体演出>

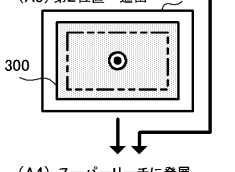
(A1) ノーマルリーチ演出開始



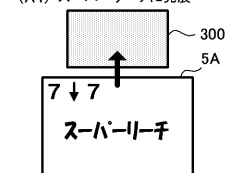
(A2) 第 1 位置へ移動



(A3) 第 2 位置へ進出

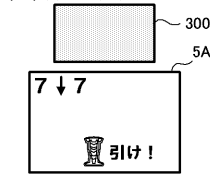


(A4) スーパーリーチに発展

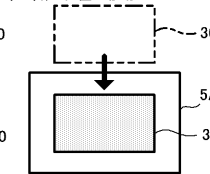


<煽り演出時の可動体演出>

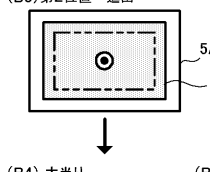
(B1) 煽り演出開始



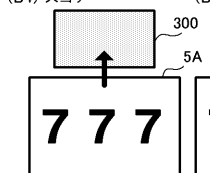
(B2) 第 1 位置へ移動



(B3) 第 2 位置へ進出

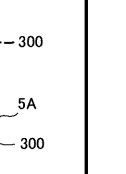


(B4) 大当たり



可動体が動作せず

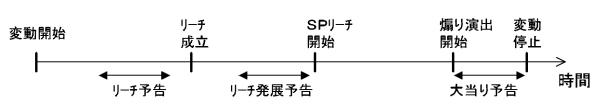
(B5) ハズレ



【図 3 5】

【図 3 5】

(A) 各種の予告の実行タイミング



(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	3 0 %	7 0 %

(C) 大当たり予告時の可動体演出の決定例

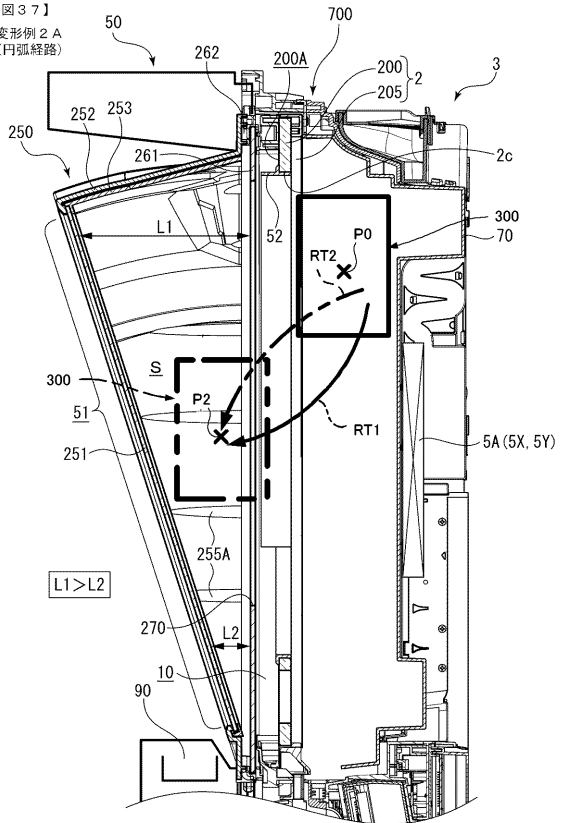
可変表示内容	大当たり予告時の可動体演出	
	動作せず	第 1 動作後に第 2 動作
スーパーリーチ A (ハズレ)	1 0 0 %	0 %
スーパーリーチ A (大当たり)	0 %	1 0 0 %

【図 3 7】

【図 3 7】

変形例 2 A

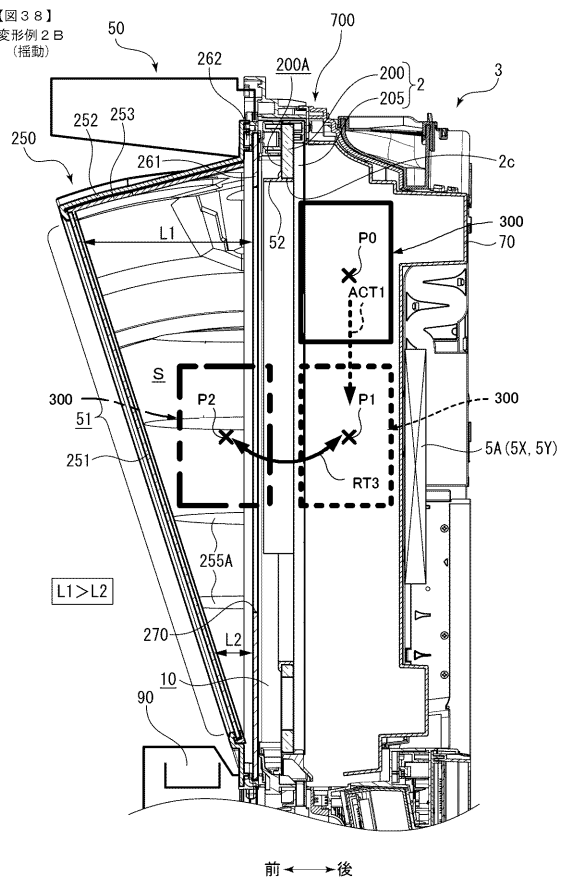
(円弧経路)



前 ← → 後

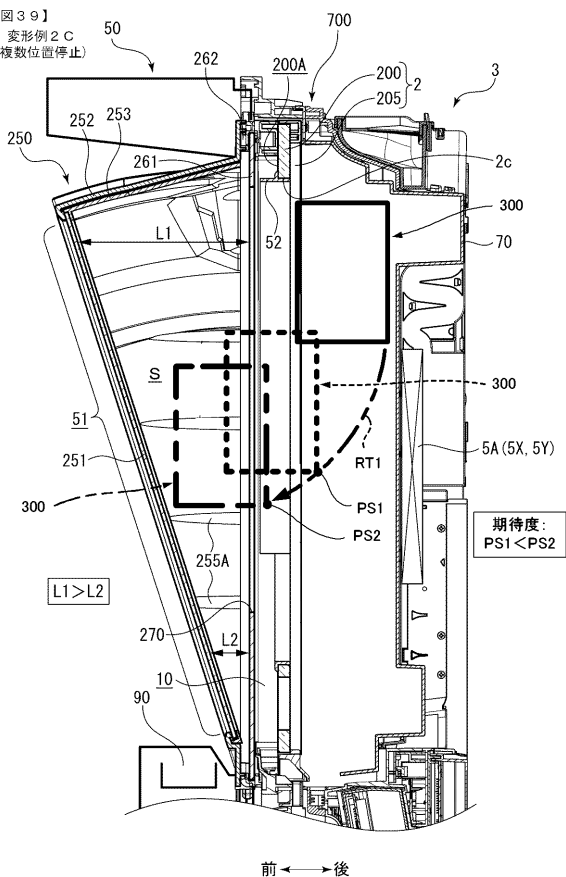
【圖 38】

【図 38】
変形例 2B
(揺動)



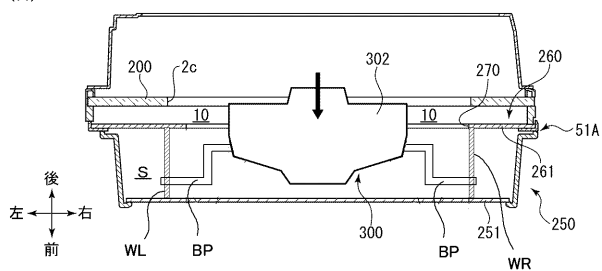
【 図 3 9 】

【図 39】
変形例 2 C
(複数位置停止)



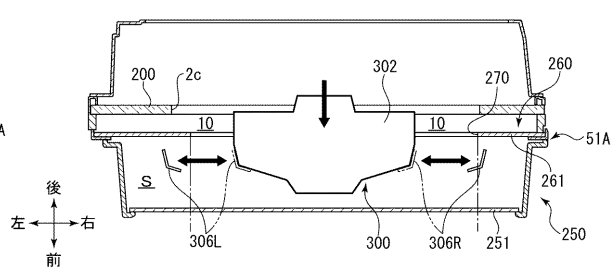
【 図 4 0 】

【図 40】 変形例 2 D (仕切り板に案内孔)
(A)



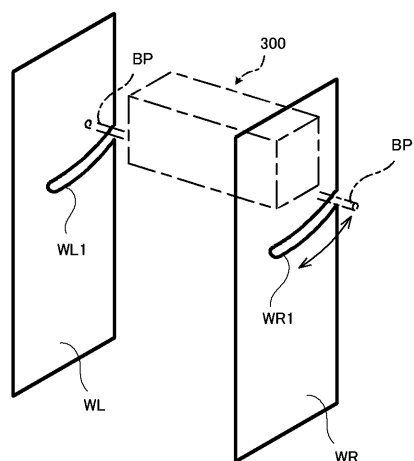
【 図 4 1 】

【图 4-1】 变形例 3

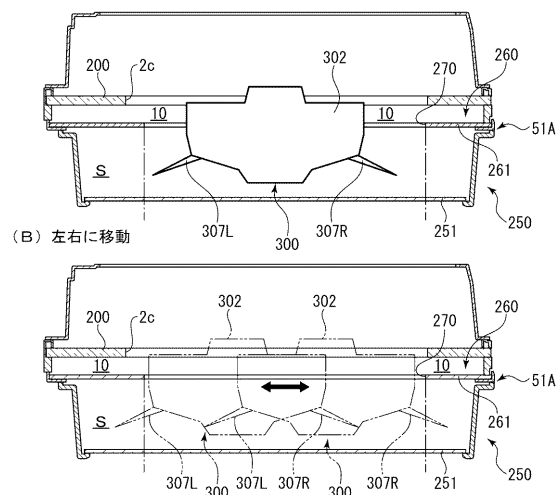


【 図 4 2 】

【图 4-2】 变形例 4



(A)

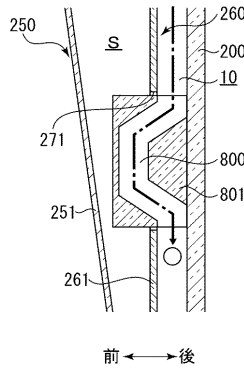


【図 4 3】

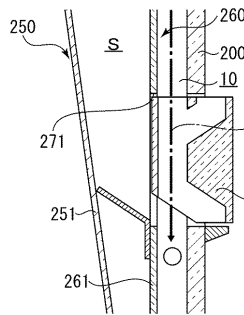
【図 4 3】

変形例 5

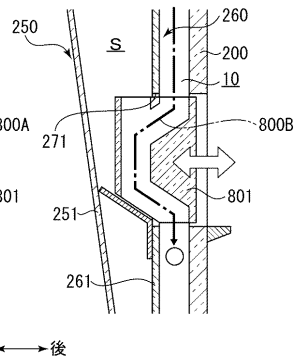
(A) 固定



(B) 移動

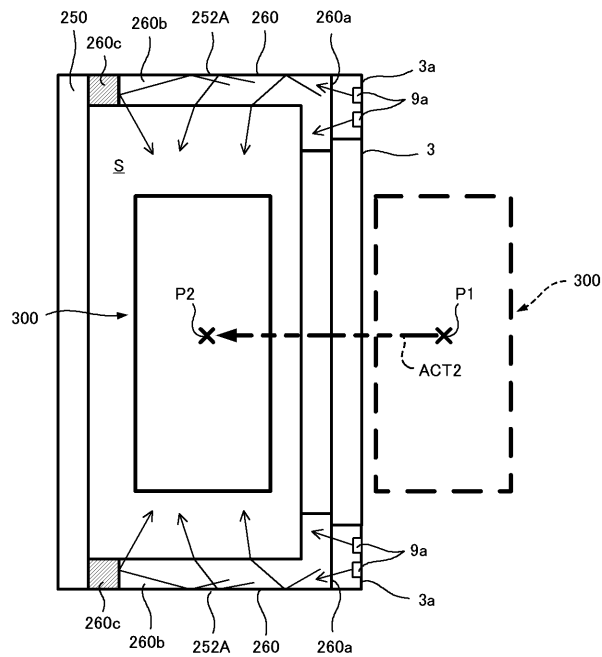


(C)



【図 4 5】

【図 4 5】 変形例 7



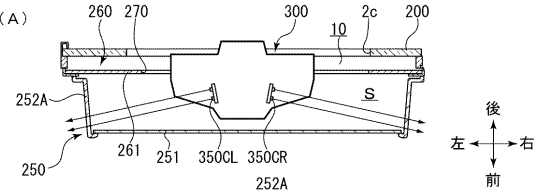
※可動体の回転、拡張、揺動、変形に合わせた複数の発光演出を実行してもよい

【図 4 4】

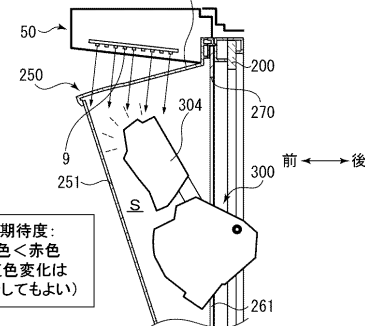
【図 4 4】

変形例 6

(A)

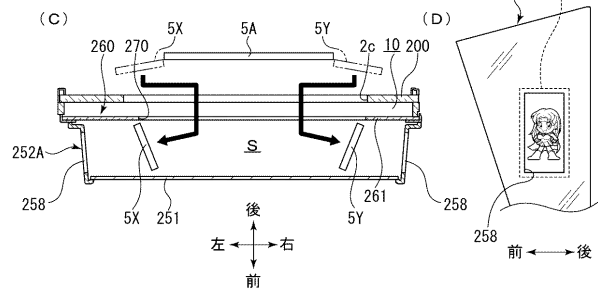


(B)

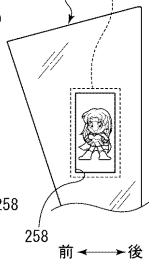


発光色の期待度:
青色<緑色<赤色
(例えば、虹色変化は
大当り確定としてもよい)

(C)



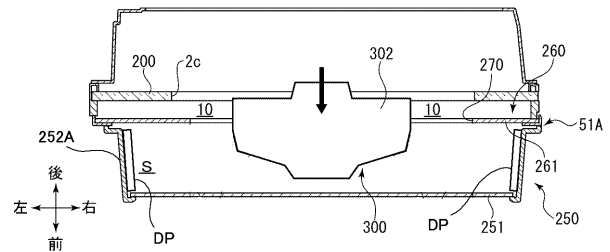
(D)



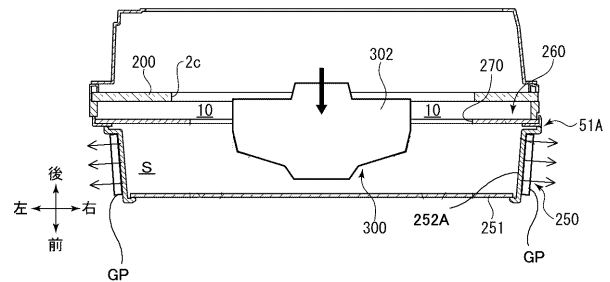
【図 4 6】

【図 4 6】

(A) 変形例 8

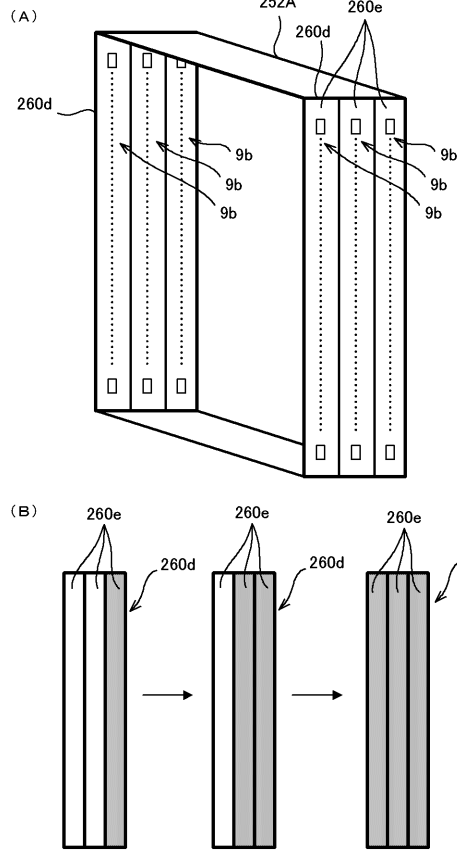


(B) 変形例 9



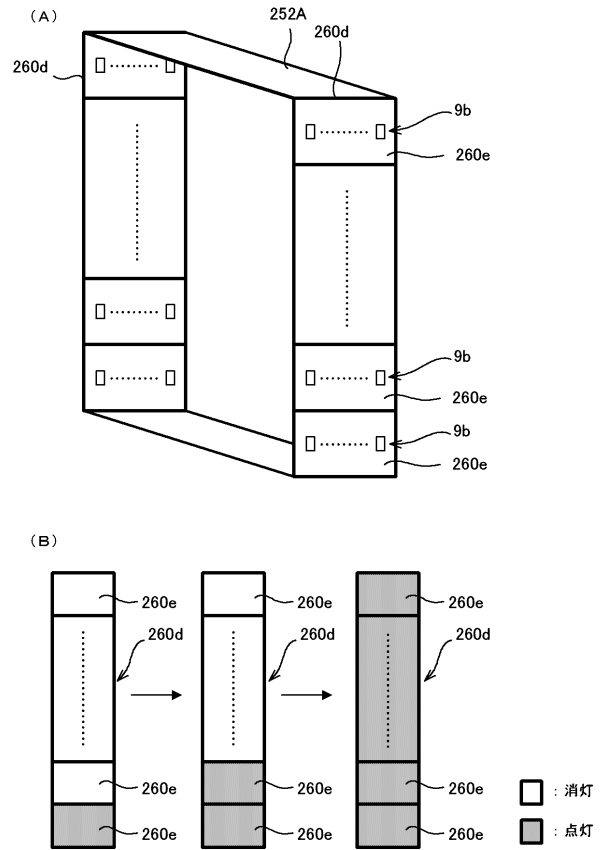
【図 47】

【図 47】 変形例 10



【図 48】

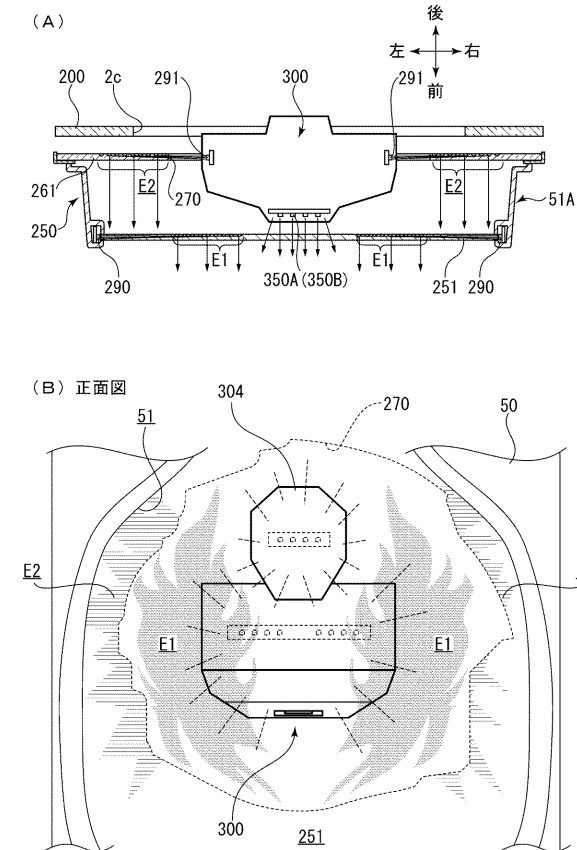
【図 48】 変形例 11



【図 49】

【図 49】

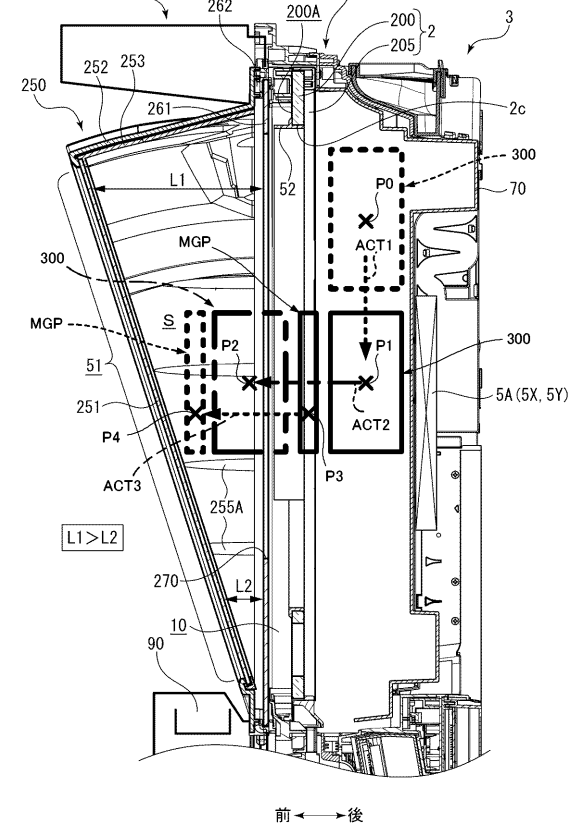
変形例 12



【図 50】

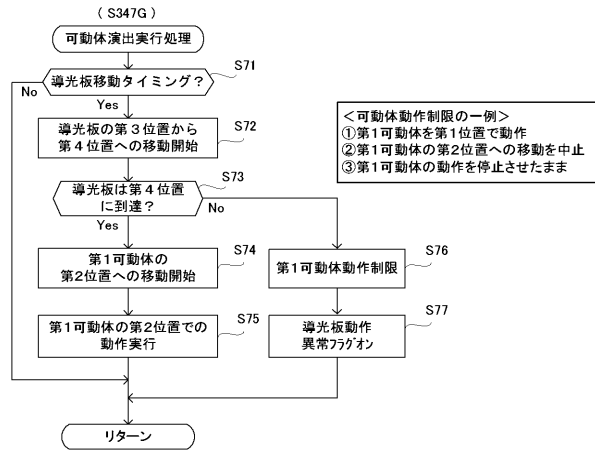
【図 50】

変形例 13



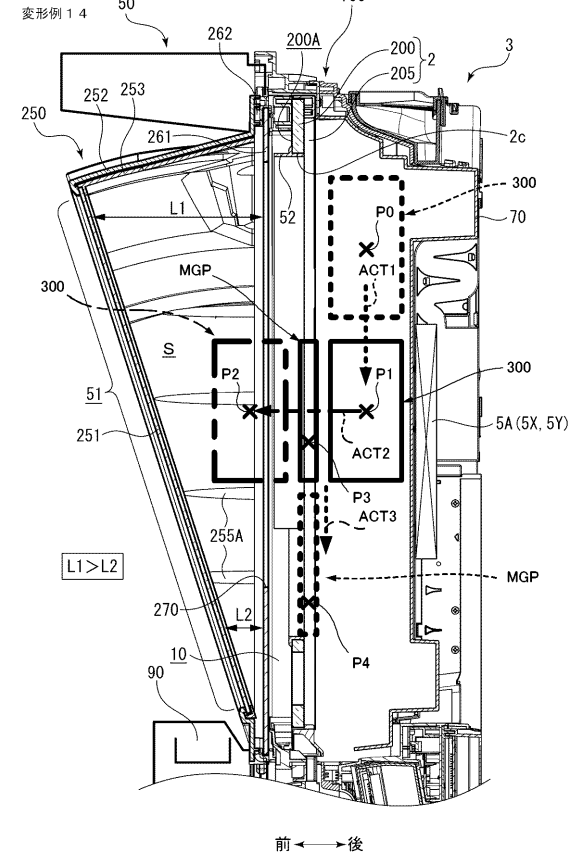
【図 5 1】

【図 5 1】



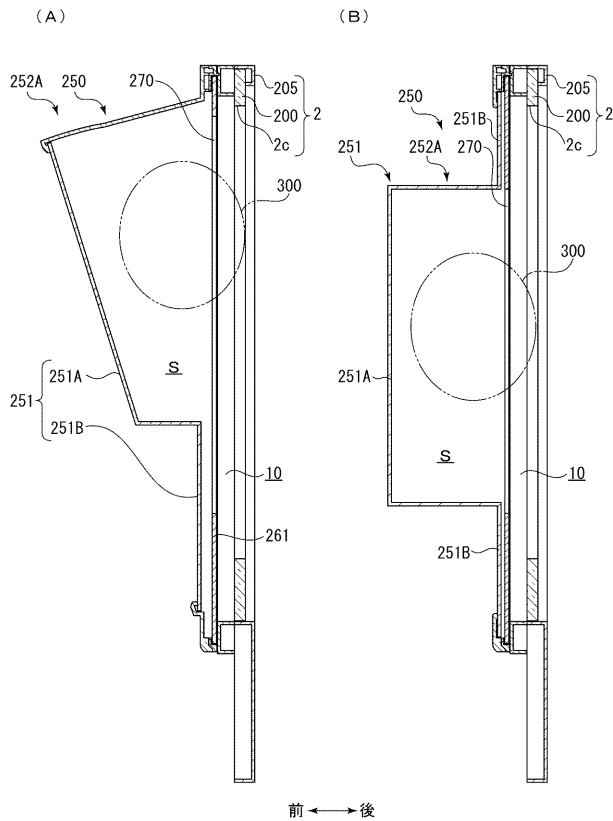
【図 5 2】

【図 5 2】



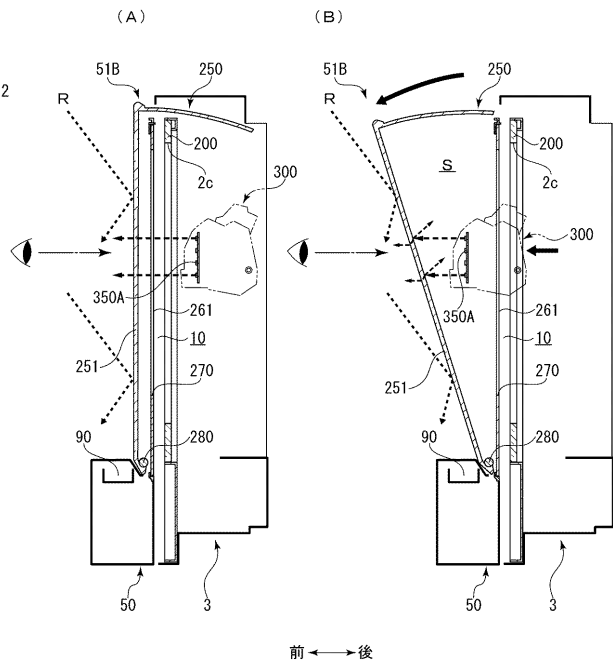
【図 5 3】

【図 5 3】 変形例 1 5



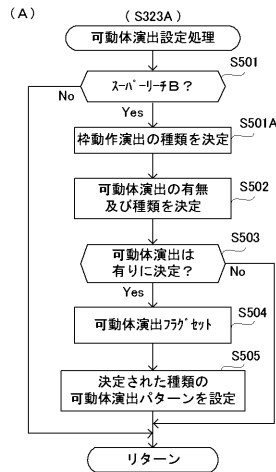
【図 5 4】

【図 5 4】 変形例 1 6



【図 55】

【図 55】 変形例 16



(B) スハ-リチBの場合の枠動作演出の決定例 (S501A)

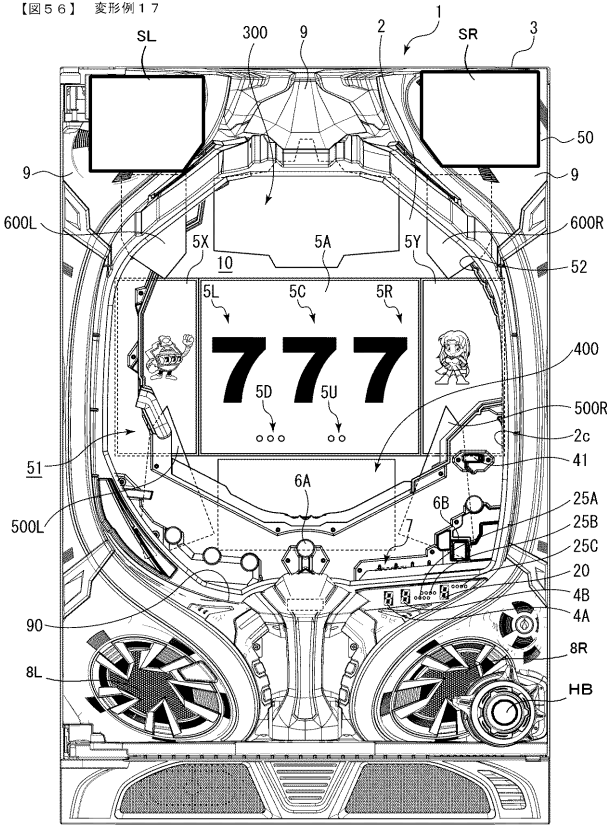
可変表示内容	枠動作演出	
	第1透過体のみが突出	第1透過体及び第2透過体が突出
スハ-リチB (ハズレ)	70%	30%
スハ-リチB (大当り)	30%	70%

(C) スハ-リチB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	
		第1動作ハ-ンPTB-1 (第1動作のみ)	第2動作ハ-ンPTB-2 (第1動作+第2動作)
スハ-リチB (ハズレ)	15%	55%	30%
スハ-リチB (大当り)	10%	20%	70%

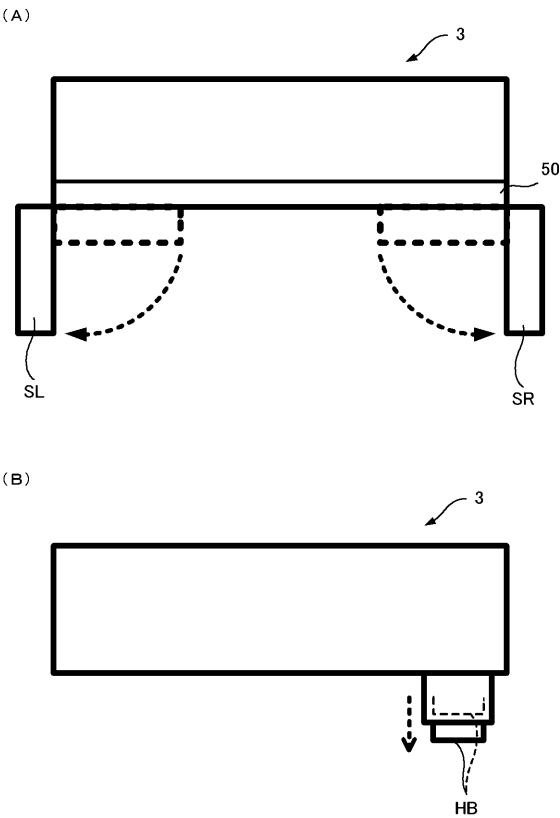
【図 56】

【図 56】 変形例 17



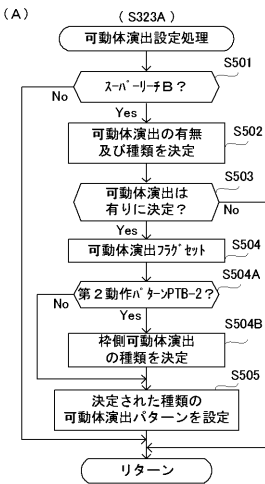
【図 57】

【図 57】 変形例 17



【図 58】

【図 58】 変形例 17



(B) スハ-リチB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	第1動作ハ-ンPTB-1 (第1動作のみ)	第2動作ハ-ンPTB-2 (第1動作+第2動作)
スハ-リチB (ハズレ)	15%	55%	30%
スハ-リチB (大当り)	10%	20%	70%

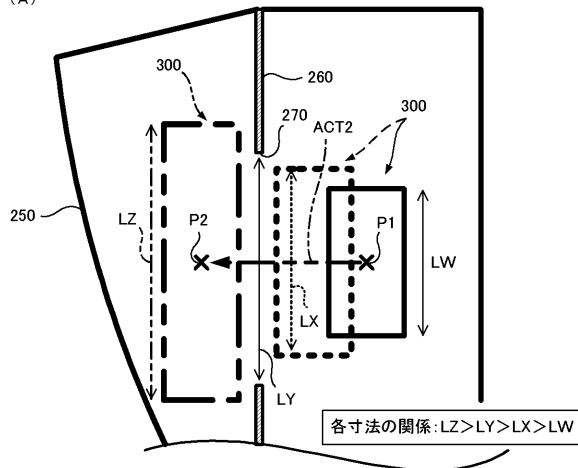
(C) 第2動作ハ-ンPTB-2の場合の枠側可動体演出の決定例 (S504B)

可変表示内容	枠側可動体演出	
	可動体のみが動作	可動体と枠側可動体とが連動
スハ-リチB (ハズレ)	80%	20%
スハ-リチB (大当り)	20%	80%

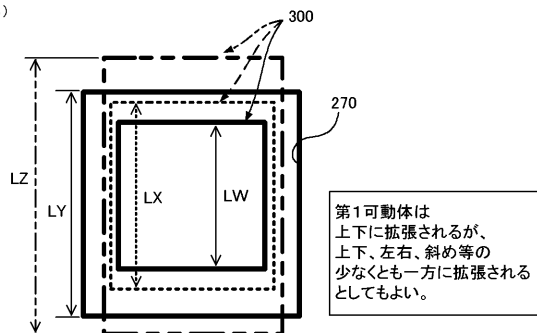
【図 59】

【図 59】 変形例 18

(A)

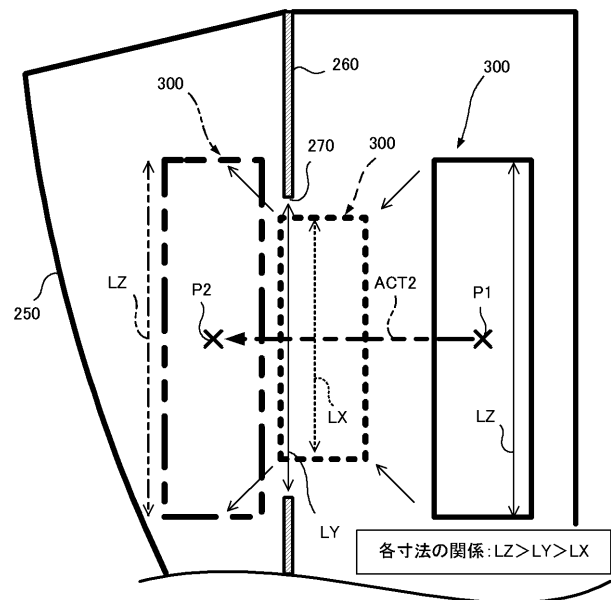


(B)



【図 60】

【図 60】 変形例 19



第1可動体は第1位置と第2位置とで上下長さがLZで同じとしているが、開口幅LYよりも大きければ、両長さが異なってもよい。

第1可動体は上下に拡張されるが、上下、左右、斜め等の少なくとも一方に拡張されるとしてもよい。