

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 特 許 公 報 (B2)

(11) 特許番号

特許第6717551号
(P6717551)

(45) 発行日 令和2年7月1日 (2020. 7. 1)

(24) 登録日 令和2年6月15日 (2020. 6. 15)

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

請求項の数 2 (全 237 頁)

(21) 出願番号	特願2018-88197 (P2018-88197)	(73) 特許権者	000148922
(22) 出願日	平成30年5月1日 (2018. 5. 1)		株式会社大一商会
(62) 分割の表示	特願2014-124811 (P2014-124811) の分割	(72) 発明者	市原 高明
原出願日	平成26年6月17日 (2014. 6. 17)		愛知県北名古屋市沖村西ノ川1番地 株式
(65) 公開番号	特開2018-114379 (P2018-114379A)		会社大一商会内
(43) 公開日	平成30年7月26日 (2018. 7. 26)	(72) 発明者	大橋 亮介
審査請求日	平成30年5月7日 (2018. 5. 7)		愛知県北名古屋市沖村西ノ川1番地 株式
前置審査			会社大一商会内
		(72) 発明者	黒木 修二
			愛知県北名古屋市沖村西ノ川1番地 株式
			会社大一商会内
		審査官	井上 昌宏
			最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項 1】

外枠と、前記外枠に対して開閉可能な本体枠とを備え、遊技球を用いて遊技が行われる遊技機であって、

前記外枠は、

下部に設けられて前記本体枠が外枠に対して閉じた状態で前記本体枠が載置される幕板を含む下部部材と、

前記外枠の左方側に設けられ、前記本体枠を開閉可能に支持するヒンジ部材と、
を少なくとも有し、

前記ヒンジ部材が設けられた側において前記外枠の前端より後方に退避した位置で横長に立設される立壁部と、

前記立壁部の手前で前記本体枠が開閉する際の回転軸より右方側に形成され、前記幕板の後面側へ遊技球を排出するための遊技球排出領域と、

を備え、

前記遊技球排出領域は、ヒンジ部材が設けられた側において前記外枠の前端より後方に退避した位置で前記ヒンジ部材の横方向幅より小さな幅で形成されており、

前記立壁部の上端は、前記幕板の前記本体枠が載置される部分のうち前記立壁部が後方に退避した位置に存在しない部分の上端より高くなるようにし、

前記本体枠が前記外枠に対して開いた状態で、前記立壁部は前記ヒンジ部材上を後方に向けて転動する遊技球を受け止め可能な1つの立壁部で構成され、

10

20

前記本体枠が前記外枠に対して閉じた状態で、前記立壁部は前記本体枠下端後面より後方で上方へ立ち上がる形態を呈して固定的に設けられ、

前記本体枠が閉じられているとき、前記立壁部の前壁面が前記ヒンジ部材前方から挿入される異物の直進を妨げる機能を有し、

前記本体枠が閉じられているときに前記本体枠の下面で前記遊技球排出領域のすべてが塞がれないように、前記遊技球排出領域は少なくとも前記本体枠下端後面より後方側に位置している

ことを特徴とする遊技機。

【請求項 2】

前記立壁部は、横方向の途中で前後方向に折れ曲がる屈曲部を有することを特徴とする請求項 1 に記載の遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、ぱちんこ遊技機（一般的に「パチンコ機」とも称する）や回胴式遊技機（一般的に「パチスロ機」とも称する）等の遊技機に関するものである。

【背景技術】

【0002】

従来、パチンコ機等の遊技機では、遊技を行わせるための遊技盤において、遊技球等の遊技媒体が打ち込まれる遊技領域が区画され、遊技領域内には、多数の障害釘が所定のゲージ配列をなして備えられている他、遊技領域の適宜位置には遊技媒体を受入可能な入賞口（例えば、一般入賞口、可変入賞口、始動入賞口（始動口）、役物入賞口、大入賞口、等）が複数備えられており、入賞口へ遊技媒体が受入れられることで所定数の遊技媒体が払出されるようになっている。また、この種の遊技盤は、略中央部分に遊技領域とは別に形成された開口を備え、該開口の後方に所定の演出画像を表示可能な演出表示手段（例えば、液晶表示装置）を備えており、遊技状態に応じて様々な演出画像を表示させることで、遊技者を楽しませられるようにすると共に飽き難くしたものが提案されている。

【0003】

この種の遊技機では、入賞口として始動入賞口（始動口）へ遊技媒体が受入れられると、所定の抽選結果を抽選した上で、演出表示手段に所定時間をかけて抽選した抽選結果を示唆する演出画像を表示させ、表示された抽選結果に応じて、通常時は閉鎖された役物入賞口や大入賞口等を所定パターンで開閉動作させることで、遊技媒体が大入賞口等へ受入れられる機会を多くして遊技者が有利となる有利遊技状態（例えば、「大当たり」遊技）を発生させるようになっている。

【0004】

更に、この種の遊技機では、演出表示手段において抽選結果を示唆する演出画像（例えば、複数の装飾図柄）の表示中に操作ボタンへの操作を伴う演出が行われる場合があり、遊技者によって操作ボタンが操作されることにより、演出画像の表示態様が変化し、大当たりに対する期待を持たせ、様々なバリエーションの演出を楽しませるものが知られている（例えば、特許文献 1 参照）。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0005】

【特許文献 1】特開 2013-102908 号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0006】

特許文献 1 に記載の遊技機は、遊技媒体がこぼれてしまうと、外枠と本体枠との間に遊技球が挟まれてしまう虞があった。

【0007】

10

20

30

40

50

本発明の目的は、外枠と本体枠との間に遊技球が挟まれることを低減させることを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0008】

〔解決手段1〕に係る遊技機は、

外枠と、前記外枠に対して開閉可能な本体枠とを備え、遊技球を用いて遊技が行われる遊技機であって、

前記外枠は、

下部に設けられて前記本体枠が外枠に対して閉じた状態で前記本体枠が載置される幕板を含む下部部材と、

前記外枠の左方側に設けられ、前記本体枠を開閉可能に支持するヒンジ部材と、
を少なくとも有し、

前記ヒンジ部材が設けられた側において前記外枠の前端より後方に退避した位置で横長に立設される立壁部と、

前記立壁部の手前で前記本体枠が開閉する際の回転軸より右方側に形成され、前記幕板の後面側へ遊技球を排出するための遊技球排出領域と、

を備え、

前記遊技球排出領域は、ヒンジ部材が設けられた側において前記外枠の前端より後方に退避した位置で前記ヒンジ部材の横方向幅より小さな幅で形成されており、

前記立壁部の上端は、前記幕板の前記本体枠が載置される部分のうち前記立壁部が後方に退避した位置に存在しない部分の上端より高くなるようにし、

前記本体枠が前記外枠に対して開いた状態で、前記立壁部は前記ヒンジ部材上を後方に向けて転動する遊技球を受け止め可能な1つの立壁部で構成され、

前記本体枠が前記外枠に対して閉じた状態で、前記立壁部は前記本体枠下端後面より後方で上方へ立ち上がる形態を呈して固定的に設けられ、

前記本体枠が閉じられているとき、前記立壁部の前壁面が前記ヒンジ部材前方から挿入される異物の直進を妨げる機能を有し、

前記本体枠が閉じられているときに前記本体枠の下面で前記遊技球排出領域のすべてが塞がれないように、前記遊技球排出領域は少なくとも前記本体枠下端後面より後方側に位置していることを特徴とする。

【発明の効果】

【0009】

請求項1に係る遊技機によれば、外枠と本体枠との間に遊技球が挟まれることを低減させることができる。

【図面の簡単な説明】

【0010】

【図1】本発明の一実施形態であるパチンコ機の正面図である。

【図2】パチンコ機の右側面図である。

【図3】パチンコ機の平面図である。

【図4】パチンコ機の背面図である。

【図5】パチンコ機を前から見た斜視図である。

【図6】パチンコ機を後ろから見た斜視図である。

【図7】本体枠から扉枠を開放させると共に、外枠から本体枠を開放させた状態で前から見たパチンコ機の斜視図である。

【図8】パチンコ機を扉枠、遊技盤、本体枠、及び外枠に分解して前から見た分解斜視図である。

【図9】パチンコ機を扉枠、遊技盤、本体枠、及び外枠に分解して後ろから見た分解斜視

10

20

30

40

50

図である。

【図10】パチンコ機における外枠の正面図である。

【図11】外枠の右側面図である。

【図12】外枠を前から見た斜視図である。

【図13】外枠を後ろから見た斜視図である。

【図14】外枠を分解して前から見た分解斜視図である。

【図15】(a)は外枠における外枠側上ヒンジ部材の部位を左枠部材を省略して下側から見た斜視図であり、(b)は(a)を分解して示す分解斜視図である。

【図16】(a)は外枠の外枠側上ヒンジ部材に対して本体枠の本体側上ヒンジ部材が取外されている状態を拡大して示す斜視図であり、(b)は外側上ヒンジ部材に本体側上ヒンジ部材が取付けられている状態を拡大して示す斜視図である。

10

【図17】外枠におけるロック部材の作用を示す説明図である。

【図18】(a)は図1におけるA-A断面図であり、(b)は(a)において外枠に対して扉枠と共に本体枠を開いた状態を示す断面図である。

【図19】(a)は外枠側下ヒンジ部材の部位に誘導羽根を備えて外枠に対して本体枠を開いた状態で示す説明図であり、(b)は(a)の実施形態において外枠に対して本体枠を閉じた状態で示す説明図であり、(c)は(a)及び(b)とは異なる実施形態の誘導羽根を備えて外枠に対して本体枠を開いた状態で示す説明図であり、(d)は(c)の実施形態において外枠に対して本体枠を閉じた状態で示す説明図である。

【図20】パチンコ機における扉枠の正面図である。

20

【図21】扉枠の背面図である。

【図22】扉枠を右前から見た斜視図である。

【図23】扉枠を左前から見た斜視図である。

【図24】扉枠を後ろから見た斜視図である。

【図25】扉枠を主な部材毎に分解して前から見た分解斜視図である。

【図26】扉枠を主な部材毎に分解して後ろから見た分解斜視図である。

【図27】扉枠の皿ユニットを前から見た斜視図である。

【図28】皿ユニットを後ろから見た斜視図である。

【図29】皿ユニットを主な部材毎に分解して前から見た分解斜視図である。

【図30】皿ユニットを主な部材毎に分解して後ろから見た分解斜視図である。

30

【図31】(a)は皿ユニットの演出操作ユニットを前から見た斜視図であり、(b)は演出操作ユニットを後ろから見た斜視図である。

【図32】演出操作ユニットを主な部材毎に分解して上から見た斜視図である。

【図33】演出操作ユニットを主な部材毎に分解して下から見た分解斜視図である。

【図34】演出操作ユニットの取付ベースユニットを分解して上から見た分解斜視図である。

【図35】取付ベースユニットを分解して下から見た分解斜視図である。

【図36】演出操作ユニットのタッチユニットを分解して上から見た分解斜視図である。

【図37】タッチユニットを分解して下から見た分解斜視図である。

【図38】演出操作ユニットのボタンユニットを分解して上から見た分解斜視図である。

40

【図39】ボタンユニットを分解して下から見た分解斜視図である。

【図40】皿ユニットの平面図である。

【図41】図40におけるB-B断面において演出操作ユニットの部位を拡大して示す断面図である。

【図42】図40におけるC-C断面において演出操作ユニットの部位を拡大して示す断面図である。

【図43】(a)は皿ユニットの扉右下演出ユニットの正面図であり、(b)は扉右下演出ユニットの右側面図である。

【図44】(a)は扉右下演出ユニットを前から見た斜視図であり、(b)は扉右下演出ユニットを後ろから見た斜視図である。

50

【図 4 5】図 4 3 (b) の扉右下演出ユニットにおける D-D 断面図である。

【図 4 6】扉右下演出ユニットを分解して前から見た分解斜視図である。

【図 4 7】扉右下演出ユニットを分解して後ろから見た分解斜視図である。

【図 4 8】扉右下演出ユニットの回転体内部ユニットを分解して前から見た分解斜視図である。

【図 4 9】回転体内部ユニットを分解して後ろから見た分解斜視図である。

【図 5 0】(a) は扉右下演出ユニットの扉右下回転体が前を向いた状態の正面図であり、(b) は扉右下回転体が後ろを向いた状態の正面図である。

【図 5 1】(a) は皿ユニットの上皿球抜きユニットを皿ユニットベースに取付けた状態で前から見た斜視図であり、(b) は上皿球抜きユニットを皿ユニットベースに取付けた状態で後ろから見た斜視図である。

10

【図 5 2】上皿球抜きユニットを分解して前から見た分解斜視図である。

【図 5 3】上皿球抜きユニットを分解して後ろから見た分解斜視図である。

【図 5 4】(a) は皿ユニットの下皿球抜きユニットを前から見た斜視図であり、(b) は下皿球抜きユニットを後ろから見た斜視図である。

【図 5 5】(a) は扉枠のファールカバーユニットを前から見た斜視図であり、(b) はファールカバーユニットを後ろから見た斜視図である。

【図 5 6】(a) はファールカバーユニットを蓋部材を外して前から見た分解斜視図であり、(b) はファールカバーユニットを蓋部材を外して後ろから見た分解斜視図である。

【図 5 7】蓋部材を外した状態のファールカバーユニットの正面図である。

20

【図 5 8】本体枠を前から見た斜視図である。

【図 5 9】本体枠を後ろから見た斜視図である。

【図 6 0】本体枠を主な部材毎に分解して前から見た分解斜視図である。

【図 6 1】本体枠を主な部材毎に分解して後ろから見た分解斜視図である。

【図 6 2】払出ユニットを前から見た斜視図である。

【図 6 3】払出ユニットを後ろから見た斜視図である。

【図 6 4】払出ユニットを主な構成毎に分解して前から見た分解斜視図である。

【図 6 5】払出ユニットを主な構成毎に分解して後ろから見た分解斜視図である。

【図 6 6】(a) は払出ユニットの球誘導ユニットを前から見た斜視図であり、(b) は球誘導ユニットを後ろから見た斜視図である。

30

【図 6 7】球誘導ユニットの分解斜視図である。

【図 6 8】(a) は払出ユニットの払出装置を前から見た斜視図であり、(b) は払出装置を後ろから見た斜視図である。

【図 6 9】払出装置を分解して前から見た分解斜視図である。

【図 7 0】払出装置を分解して後ろから見た分解斜視図である。

【図 7 1】(a) は払出装置の正面図であり、(b) は (a) における E-E 線で切断した断面図である。

【図 7 2】(a) は払出装置において球抜き可動片により球抜き通路を閉鎖した状態を示す説明図であり、(b) は球抜き可動片により球抜き通路を開放した状態を示す説明図である。

40

【図 7 3】払出装置における払出羽根の部位を拡大して示す説明図である。

【図 7 4】(a) は払出ユニットにおける上部満タン球経路ユニットを前から見た斜視図であり、(b) は上部満タン球経路ユニットを後ろから見た斜視図である。

【図 7 5】(a) は上部満タン球経路ユニットを分解して前から見た分解斜視図であり、(b) は上部満タン球経路ユニットを分解して後ろから見た分解斜視図である。

【図 7 6】(a) は払出ユニットにおける下部満タン球経路ユニットを前から見た斜視図であり、(b) は下部満タン球経路ユニットを後ろから見た斜視図である。

【図 7 7】下部満タン球経路ユニットを分解して前から見た分解斜視図である。

【図 7 8】下部満タン球経路ユニットを分解して後ろから見た分解斜視図である。

【図 7 9】(a) は下部満タン球経路ユニットにおいて誘導路開閉扉が閉じている状態を

50

示す説明図であり、(b)は誘導路開閉扉が開いている状態を示す説明図である。

【図80】扉枠のファールカバーユニットと下部満タン球経路ユニットとの関係を示す説明図である。

【図81】図76乃至図80とは異なる形態の誘導路開閉扉を示す説明図である。

【図82】払出ユニットにおける遊技球の流れを示す説明図である。

【図83】遊技盤の正面図である。

【図84】遊技盤を右前から見た斜視図である。

【図85】遊技盤を左前から見た斜視図である。

【図86】遊技盤を後ろから見た斜視図である。

【図87】遊技盤を主な構成毎に分解して前から見た分解斜視図である。

10

【図88】遊技盤を主な構成毎に分解して後ろから見た分解斜視図である。

【図89】遊技盤における前構成部材と遊技パネルのみを示す前から見た斜視図である。

【図90】遊技盤における前構成部材と遊技パネルのみを示す後ろから見た斜視図である。

。

【図91】遊技盤の表ユニットを前から見た斜視図である。

【図92】遊技盤の表ユニットを後ろから見た斜視図である。

【図93】(a)は表ユニットの始動口ユニットを前上から見た斜視図であり、(b)は始動口ユニットを後ろ下から見た斜視図である。

【図94】(a)は表ユニットのサイドユニットを前から見た斜視図であり、(b)はサイドユニットを後ろから見た斜視図である。

20

【図95】(a)は表ユニットのアタッカユニットを前上から見た斜視図であり、(b)はアタッカユニットを後ろ上から見た斜視図であり、(c)はアタッカユニットを後ろ下から見た斜視図である。

【図96】表ユニットのセンター役物を前から見た斜視図である。

【図97】表ユニットのセンター役物を後ろから見た斜視図である。

【図98】裏ユニットを前から見た斜視図である。

【図99】裏ユニットを後ろから見た斜視図である。

【図100】裏ユニットを主な構成毎に分解して前から見た分解斜視図である。

【図101】裏ユニットを主な構成毎に分解して後ろから見た分解斜視図である。

【図102】(a)は裏ユニットにおける裏上可動演出ユニットを前から見た斜視図であり、(b)は裏上可動演出ユニットを後ろから見た斜視図である。

30

【図103】裏上可動演出ユニットを分解して前から見た分解斜視図である。

【図104】裏上可動演出ユニットを分解して後ろから見た分解斜視図である。

【図105】裏上可動演出ユニットの裏上装飾体ユニットを分解して前から見た分解斜視図である。

【図106】裏上可動演出ユニットの裏上装飾体ユニットを分解して後ろから見た分解斜視図である。

【図107】裏上可動装飾体ユニットにおける裏上副装飾体の動きを示す説明図である。

【図108】裏上可動演出ユニットの裏上装飾体ユニットが退避位置の時の内部機構の状態を示す正面図である。

40

【図109】裏上可動演出ユニットの裏上装飾体ユニットが第一出現位置の時の内部機構の状態を示す正面図である。

【図110】裏上可動演出ユニットの裏上装飾体ユニットが第二出現位置の時の内部機構の状態を示す正面図である。

【図111】(a)は裏上可動演出ユニットの内部機構の一部を示す正面図であり、(b)は内部機構における(a)とは異なる一部を前から見た斜視図であり、(c)は(b)を後ろから見た斜視図である。

【図112】裏上可動演出ユニットの内部機構の一部の動きを示す説明図である。

【図113】(a)は退避位置における内部機構を構成している主な部材の状態を示す説明図であり、(b)は(a)の状態から第一伝達部材が回転して第一被伝達部材への回転

50

の伝達を開始された状態を示す説明図である。

【図114】(c)は図113(b)の状態から第一伝達部材と共に第一被伝達部材が更に回転して裏上装飾体ユニットが退避位置から第一出現位置へ向かって下降している状態を示す説明図であり、(d)は(c)の状態から第一伝達部材と共に第一被伝達部材が更に回転して第一被伝達部材への回転の伝達が終了し裏上装飾体ユニットが第一出現位置に到達した状態を示す説明図である。

【図115】(e)は図114(d)の状態から第一伝達部材と一緒に回転していた伝達機構の第二伝達部材が更に回転して第二被伝達部材への回転の伝達を開始された状態を示す説明図であり、(f)は(e)の状態から第二伝達部材と共に第二被伝達部材が回転して裏上装飾体ユニットが第一出現位置から第二出現位置へ向かって下降しながら回転して

10

いる状態を示す説明図である。

【図116】(g)は図115(f)の状態から第二伝達部材と共に第二被伝達部材が回転して裏上装飾体ユニットが第二出現位置へ向かって更に下降しながら回転している状態を示す説明図であり、(h)は(g)の状態から第二伝達部材と共に第二被伝達部材が更に回転して第二被伝達部材への回転の伝達が終了し裏上装飾体ユニットが第一出現位置の状態から下降しながら半回転して第二出現位置に到達した状態を示す説明図である。

【図117】(a)は裏ユニットの裏下前可動演出ユニットを前から見た斜視図であり、(b)は裏ユニットの裏下前可動演出ユニットを後ろから見た斜視図である。

【図118】(a)は裏下前可動演出ユニットの裏下前第一装飾体と裏下前第二装飾体とを通常の退避位置の状態を正面から示す説明図であり、(b)は裏下前可動演出ユニットの裏下前第一装飾体と裏下前第二装飾体とを出現位置の状態を正面から示す説明図である。

20

【図119】(a)は裏ユニットの裏右可動演出ユニットを前から見た斜視図であり、(b)は裏ユニットの裏右可動演出ユニットを後ろから見た斜視図である。

【図120】(a)は裏右回転装飾体の第一装飾面を正面へ向けた状態で示す裏右可動演出ユニットの正面図であり、(b)は(a)において裏右回転装飾体のシャッターを開いた状態で示す裏右可動演出ユニットの正面図であり、(c)は裏右回転装飾体の第二装飾面を正面へ向けた状態で示す裏右可動演出ユニットの正面図であり、(d)は裏右回転装飾体の第三装飾面を正面へ向けた状態で示す裏右可動演出ユニットの正面図である。

【図121】(a)は裏ユニットの裏左可動演出ユニットを前から見た斜視図であり、(b)は裏ユニットの裏左可動演出ユニットを後ろから見た斜視図である。

30

【図122】(a)は裏左回転装飾体の第一装飾面を正面へ向けた状態で示す裏左可動演出ユニットの正面図であり、(b)は裏左回転装飾体の第二装飾面を正面に向けた状態で示す裏左可動演出ユニットの正面図であり、(c)は裏左回転装飾体の第三装飾面を正面に向けた状態で示す裏左可動演出ユニットの正面図であり、(d)は(a)の状態を裏左回転装飾体の裏左突出装飾体を出現位置とした状態を示す裏左可動演出ユニットの正面図である。

【図123】図122(a)におけるF-F線で切断した断面図である。

【図124】(a)は裏ユニットの裏下後可動演出ユニットを前から見た斜視図であり、(b)は裏ユニットの裏下後可動演出ユニットを後ろから見た斜視図である。

40

【図125】裏下後可動演出ユニットの昇降ユニットを分解して前から見た分解斜視図である。

【図126】裏下後可動演出ユニットの昇降ユニットを分解して後ろから見た分解斜視図である。

【図127】裏下後回転装飾ユニットが下降端位置の時の昇降ユニットの状態を正面から示す説明図である。

【図128】裏下後回転装飾ユニットが上昇端位置の時の昇降ユニットの状態を正面から示す説明図である。

【図129】(a)は裏下後可動演出ユニットの正面図であり、(b)は裏下後可動演出ユニットの裏下後回転装飾体ユニットを前から見た斜視図であり、(c)は裏下後可動演

50

出ユニットの裏下後回転装飾体ユニットを後ろから見た斜視図である。

【図130】裏下後回転装飾体ユニットを分解して前から見た分解斜視図である。

【図131】裏下後回転装飾体ユニットを分解して後ろから見た分解斜視図である。

【図132】図129(a)におけるG-G線で切断した断面図である。

【図133】(a)は裏下後回転装飾ユニットの裏下後回転装飾体が回転停止している状態を示す正面図であり、(b)は裏下後回転装飾体が正面視反時計回りの方向へ回転している状態を示す正面図であり、(c)は裏下後回転装飾体が開いて正面視時計回りの方向へ回転する直前の状態を示す正面図であり、(d)は裏下後回転装飾体が正面視時計回りの方向へ回転している状態を示す正面図である。

【図134】(a)は裏下後回転装飾体ユニットにおいて裏下後回転駆動モータに係る駆動機構の構成を示す説明図であり、(b)は裏下後回転装飾体ユニットにおいて回転ダンパに係る差動機構の構成を示す説明図であり、(c)は裏下後回転装飾体ユニットにおいて裏下後回転駆動モータに係る駆動機構と回転ダンパに係る差動機構とを連結している連結機構の構成を示す説明図である。

【図135】(a)は裏下後回転装飾体が閉じて回転停止している時の連結機構の状態を示す説明図であり、(b)は裏下後回転装飾体が反時計回りの方向へ回転している時の連結機構の状態を示す説明図である。

【図136】(a)は裏下後回転装飾体が閉じて回転停止している時の連結機構の状態を示す説明図であり、(b)は駆動機構の連結リングが時計回りの方向へ回転して裏下後回転装飾体が開きつつある時の連結機構の状態を示す説明図であり、(c)は駆動機構の連結リングが更に時計回りの方向へ回転して裏下後回転装飾体が完全に開いた時の連結機構の状態を示す説明図であり、(d)は開いた状態の裏下後回転装飾体が駆動機構の連結機構と共に時計回りの方向へ回転している時の連結機構の状態を示す説明図である。

【図137】裏ユニットの裏四隅可動演出ユニットを前から見た斜視図である。

【図138】裏ユニットの裏四隅可動演出ユニットを後ろから見た斜視図である。

【図139】裏四隅可動演出ユニットにおける裏四隅第一ユニットを分解して前から見た分解斜視図である。

【図140】裏四隅可動演出ユニットにおける裏四隅第一ユニットを分解して後ろから見た分解斜視図である。

【図141】裏四隅可動演出ユニットにおける裏四隅第二ユニットを分解して前から見た分解斜視図である。

【図142】裏四隅可動演出ユニットにおける裏四隅第二ユニットを分解して後ろから見た分解斜視図である。

【図143】(a)は通常の退避位置の状態での裏四隅可動演出ユニットにおける裏四隅第一ユニットの正面図であり、(b)は裏四隅第一装飾体が出現位置の状態での裏四隅第一ユニットの正面図であり、(c)は裏四隅第二装飾体が出現位置の状態での裏四隅第一ユニットの正面図である。

【図144】(a)は裏四隅第一ユニットにおいて裏四隅第一装飾体が退避位置の時の駆動機構の状態を左側面から示す説明図であり、(b)は裏四隅第一ユニットにおいて裏四隅第一装飾体が退避位置から出現位置へ向かう途中の駆動機構の状態を左側面から示す説明図であり、(c)は裏四隅第一ユニットにおいて裏四隅第一装飾体が出現位置の時の駆動機構の状態を左側面から示す説明図である。

【図145】(a)は裏四隅第一ユニットにおいて裏四隅第二装飾体が退避位置の時の駆動機構の状態を左側面から示す説明図であり、(b)は裏四隅第一ユニットにおいて裏四隅第二装飾体が退避位置から出現位置へ向かう途中の駆動機構の状態を左側面から示す説明図であり、(c)は裏四隅第一ユニットにおいて裏四隅第二装飾体が出現位置の時の駆動機構の状態を左側面から示す説明図である。

【図146】センター役物における表上可動演出ユニットの表上可動装飾体の動きを示す遊技盤の正面図である。

【図147】裏ユニットにおける裏上可動演出ユニットの裏上装飾体が第一出現位置の状

10

20

30

40

50

態を示す遊技盤の正面図である。

【図148】裏ユニットにおける裏上可動演出ユニットの裏上装飾体が第二出現位置で、且つ、裏下前可動演出ユニットの裏下前第一装飾体と裏下前第二装飾体とが出現位置の状態を示す遊技盤の正面図である。

【図149】裏ユニットにおける裏右可動演出ユニットの裏右回転装飾体の第一装飾面を前方へ向けた状態で一对のシャッターが開いていると共に、裏左可動演出ユニットの裏左回転装飾体の第一装飾面を前方へ向けた状態で裏左突出装飾体が出現位置の状態を示す遊技盤の正面図である。

【図150】裏ユニットにおける裏右可動演出ユニットの裏右回転装飾体と裏左可動演出ユニットの裏左回転装飾体とを夫々の第二装飾面を前方へ向けた状態で示す遊技盤の正面図である。

10

【図151】裏ユニットにおける裏右可動演出ユニットの裏右回転装飾体と裏左可動演出ユニットの裏左回転装飾体とを夫々の第三装飾面を前方へ向けた状態で示す遊技盤の正面図である。

【図152】裏ユニットにおける裏下後可動演出ユニットの裏下後回転装飾体を上昇端位置で正面視反時計回りの方向へ回転させている状態を示す遊技盤の正面図である。

【図153】裏ユニットにおける裏下後可動演出ユニットの裏下後回転装飾体を上昇端位置で正面視時計回りの方向へ回転させていると共に、裏四隅可動演出ユニットの裏四隅第二装飾体が出現位置の状態を示す遊技盤の正面図である。

【図154】裏ユニットにおける裏四隅可動演出ユニットの裏四隅第一装飾体を出現位置の状態を示す遊技盤の正面図である。

20

【図155】(a)は、同実施の形態の主制御MPUによって実行されるメイン処理についてその手順を示すフローチャートであり、(b)は、同実施の形態の主制御MPUによって定期的に行われる割り込み処理についてその手順を示すフローチャートである。

【図156】同実施の形態の主制御MPUによって実行される特別図柄プロセス処理についてその手順を示すフローチャートである。

【図157】同実施の形態の主制御MPUによって実行される第一始動口通過処理についてその手順を示すフローチャートである。

【図158】同実施の形態の主制御MPUによって実行される第二始動口通過処理についてその手順を示すフローチャートである。

30

【図159】同実施の形態の主制御MPUによって実行される第一特別図柄プロセス処理についてその手順を示すフローチャートである。

【図160】同実施の形態の主制御MPUによって実行される第一特別図柄通常処理についてその手順を示すフローチャートである。

【図161】同実施の形態の主制御MPUによって実行される大当たり判定処理についてその手順を示すフローチャートである。

【図162】(A)大当たりについての抽選処理に用いられる大当たり判定テーブルであり、(B)大当たりについての抽選処理に用いられる図柄決定テーブルである。

【図163】同実施の形態の主制御MPUによって実行される第一特別図柄停止図柄設定処理についてその手順を示すフローチャートである。

40

【図164】同実施の形態の主制御MPUによって実行される第一変動パターン設定処理についてその手順を示すフローチャートである。

【図165】同実施の形態の主制御MPUによって実行される第一特別図柄変動処理についてその手順を示すフローチャートである。

【図166】同実施の形態の主制御MPUによって実行される第一特別図柄停止処理についてその手順を示すフローチャートである。

【図167】同実施の形態の周辺制御MPUによって実行されるサブメイン処理についてその手順を示すフローチャートである。

【図168】同実施の形態の周辺制御MPUによって実行される16mS定常処理についてその手順を示すフローチャートである。

50

- 【図169】バトル演出のタイミングチャートである。
- 【図170】バトル演出のタイミングチャートである。
- 【図171】バトル演出の一例について示す説明図である。
- 【図172】バトル演出の一例について示す説明図である。
- 【図173】バトル演出の一例について示す説明図である。
- 【図174】前構成部材及び表ユニットを遊技領域内における前後方向の略中央で切断した遊技盤の正面図である。
- 【図175】(a)は図174において遊技領域内の右部を拡大して示す正面図であり、(b)は(a)におけるH-H線で切断して要部のみを示す断面図である。
- 【図176】図174において上大入賞口付近を拡大して示す説明図である。 10
- 【図177】中央液晶表示装置の表示パネルにおける保留数表示の一例を示す図である。
- 【図178】中央液晶表示装置の表示パネルにおける保留数表示を用いた保留変更演出の一例を示す図である。
- 【図179】図178の保留変更演出のつづきとしての一例を示す図である。
- 【図180】図179の保留変更演出のつづきとしての一例を示す図である。
- 【図181】本例の保留変更演出と、対象となる保留画像の表示色の変化と、保留記憶の消化に伴って表示位置を変える対象となる保留画像の表示色とを模式的に表すタイムチャートである。
- 【図182】図168のステップS602の演出制御処理のうちの各処理として、周辺制御MPUが保留記憶に関わって実行する各処理を示すフローチャートである。 20
- 【図183】周辺制御MPUが実行する保留数指定コマンド処理のサブルーチンを示すフローチャートである。
- 【図184】図183のフローチャートのつづきである。
- 【図185】周辺制御MPUが実行する保留予告決定処理のサブルーチンを示すフローチャートである。
- 【図186】周辺制御MPUが実行する保留予告演出処理のサブルーチンを示すフローチャートである。
- 【図187】周辺制御MPUが実行する保留画像シフト処理のサブルーチンを示すフローチャートである。
- 【図188】周辺制御MPUが保留記憶に関わって各処理を実行するために必要な各テーブルや記憶エリアや処理動作を示す図である。 30
- 【図189】保留予告演出の流れを示す図の一例である。
- 【図190】予告保留画像の表示色が変化するパターンを示すシナリオパターンテーブルである。
- 【図191】参加型可動役物演出において、即時可動パターンが選択された場合のタイムチャートを示す図である。
- 【図192】参加型可動役物演出において、1秒後可動パターンが選択された場合のタイムチャートを示す図である。
- 【図193】参加型可動役物演出において、2秒後可動パターンが選択された場合のタイムチャートを示す図である。 40
- 【図194】裏上可動演出ユニットが可動するタイミングのパターンを示す図である。
- 【図195】参加型可動役物演出において1秒後可動役物演出が選択された場合における可動パターン予告が行われる演出の流れを示した図である。
- 【図196】演出ゲームに成功した場合のタイムチャートを示す図である。
- 【図197】演出ゲームに失敗した場合のタイムチャートを示す図である。
- 【図198】大当たりが抽選された場合に係るラウンド数毎の裏上可動演出ユニットが可動するタイミングのパターンを示す図である。
- 【図199】保留予告演出において、即時変化パターンが選択された場合のタイムチャートを示す図である。
- 【図200】保留予告演出において、1秒後変化パターンが選択された場合のタイムチャ 50

ートを示す図である。

【図201】保留予告演出において、2秒後変化パターンが選択された場合のタイムチャートを示す図である。

【図202】保留予告演出における、予告保留画像の変化タイミングパターンを示す変化タイミングテーブルである。

【図203】1秒後変化演出が選択された場合と即時変化演出が選択された場合とを比較した保留予告演出の一連の流れを示す図である。

【図204】大当たりが抽選された場合に係るラウンド数毎の予告保留画像の変化タイミングパターンを示す変化タイミングテーブルである。

【図205】予告変動演出における一連の流れの一例を示す図である。

10

【発明を実施するための形態】

【0011】

[1. パチンコ機の全体構造]

本発明の一実施形態であるパチンコ機1について、図面を参照して詳細に説明する。まず、図1乃至図9を参照して本実施形態のパチンコ機1の全体構成について説明する。図1は本発明の一実施形態であるパチンコ機の正面図である。図2はパチンコ機の右側面図であり、図3はパチンコ機の平面図であり、図4はパチンコ機の背面図である。図5はパチンコ機を前から見た斜視図であり、図6はパチンコ機を後ろから見た斜視図である。図7は本体枠から扉枠を開放させると共に、外枠から本体枠を開放させた状態で前から見たパチンコ機の斜視図である。図8はパチンコ機を扉枠、遊技盤、本体枠、及び外枠に分解して前から見た分解斜視図であり、図9はパチンコ機を扉枠、遊技盤、本体枠、及び外枠に分解して後ろから見た分解斜視図である。

20

【0012】

本実施形態のパチンコ機1は、遊技ホールの島設備（図示しない）に設置される枠状の外枠2と、外枠2の前面を開閉可能に閉鎖する扉枠3と、扉枠3を開閉可能に支持していると共に外枠2に開閉可能に取付けられている本体枠4と、本体枠4に前側から着脱可能に取付けられると共に扉枠3を通して遊技者側から視認可能とされ遊技者によって遊技球が打込まれる遊技領域5aを有した遊技盤5と、を備えている。

【0013】

パチンコ機1の外枠2は、図8及び図9等に示すように、上下に離間しており左右に延びている上枠部材10及び下枠部材20と、上枠部材10及び下枠部材20の両端同士を連結しており上下に延びている左枠部材30及び右枠部材40と、を備えている。上枠部材10、下枠部材20、左枠部材30、及び右枠部材40は、前後の幅が同じ幅に形成されている。また、上枠部材10及び下枠部材20の左右の長さに対して、左枠部材30及び右枠部材40の上下の長さが、長く形成されている。

30

【0014】

また、外枠2は、左枠部材30及び右枠部材40の下端同士を連結し下枠部材20の前側に取付けられる幕板部材50と、上枠部材10の正面視左端部側に取付けられている外枠側上ヒンジ部材60と、幕板部材50の正面視左端側上部と左枠部材30とに取付けられている外枠側下ヒンジ部材70と、を備えている。外枠2の外枠側上ヒンジ部材60と外枠側下ヒンジ部材70とによって、本体枠4及び扉枠3が開閉可能に取付けられている。

40

【0015】

パチンコ機1の扉枠3は、正面視の外形が四角形で前後に貫通している貫通口111を有した枠状の扉枠ベースユニット100と、扉枠ベースユニット100の前面下部に取付けられ遊技球を貯留可能な上皿201及び下皿202を有した皿ユニット200と、扉枠ベースユニット100の前面上部に取付けられるトップユニット350と、扉枠ベースユニット100の前面左部に取付けられる左サイドユニット400と、扉枠ベースユニット100の前面右部に取付けられる右サイドユニット450と、扉枠ベースユニット100の前面右下部に皿ユニット200を貫通して取付けられ上皿201に貯留された遊技球を

50

遊技盤 5 の遊技領域内へ打込むために遊技者が操作可能なハンドルユニット 500 と、扉枠ベースユニット 100 の後面下部に取付けられ遊技領域内へ打ち損じた遊技球を受けて皿ユニット 200 の下皿 202 へ排出するファールカバーユニット 520 と、扉枠ベースユニット 100 の後面下部に取付けられ上皿 201 の遊技球を球発射装置 680 へ送るための球送りユニット 540 と、扉枠ベースユニット 100 の後面に取付けられ貫通口 111 を閉鎖するガラスユニット 560 と、ガラスユニット 560 の後面下部を覆う防犯カバー 580 と、を備えている。

【0016】

パチンコ機 1 の本体枠 4 は、一部が外枠 2 の枠内に挿入可能とされると共に遊技盤 5 の外周を支持可能とされた枠状の本体枠ベース 600 と、本体枠ベース 600 の正面視左側の上下両端に取付けられ外枠 2 の外枠側上ヒンジ部材 60 及び外枠側下ヒンジ部材 70 に夫々回転可能に取付けられると共に扉枠 3 の扉枠側上ヒンジ部材 140 及び扉枠側下ヒンジ部材 150 が夫々回転可能に取付けられる本体枠側上ヒンジ部材 620 及び本体枠側下ヒンジ部材 640 と、本体枠ベース 600 の正面視左側面に取付けられる補強フレーム 660 と、本体枠ベース 600 の前面下部に取付けられており遊技盤 5 の遊技領域 5a 内に遊技球を打込むための球発射装置 680 と、本体枠ベースの正面視右側面に取付けられており外枠 2 と本体枠 4、及び扉枠 3 と本体枠 4 の間を施錠する施錠ユニット 700 と、本体枠ベース 600 の正面視上辺及び左辺に沿って後側に取付けられており遊技者側へ遊技球を払出す逆 L 字状の払出ユニット 800 と、本体枠ベース 600 の後面下部に取付けられている基板ユニット 900 と、本体枠ベース 600 の後側に開閉可能に取付けられ本体枠ベース 600 に取付けられた遊技盤 5 の後側を覆う裏カバー 980 と、を備えている。

【0017】

本体枠 4 の払出ユニット 800 は、本体枠ベース 600 の後側に取付けられる逆 L 字状の払出ユニットベース 801 と、払出ユニットベース 801 の上部に取付けられており上方へ開放された左右に延びた箱状で図示しない島設備から供給される遊技球を貯留する球タンク 802 と、球タンク 802 の下側で払出ユニットベース 801 に取付けられており球タンク 802 内の遊技球を正面視左方向へ誘導する左右に延びたタンクレール 803 と、払出ユニットベース 801 における正面視左側上部の後面に取付けられタンクレール 803 からの遊技球を蛇行状に下方へ誘導する球誘導ユニット 820 と、球誘導ユニット 820 の下側で払出ユニットベース 801 から着脱可能に取付けられており球誘導ユニット 820 により誘導された遊技球を払出制御基板ボックス 950 に収容された払出制御基板からの指示に基づいて一つずつ払出す払出装置 830 と、払出ユニットベース 801 の後面に取付けられ払出装置 830 によって払出された遊技球を下方へ誘導すると共に皿ユニット 200 における上皿 201 での遊技球の貯留状態に応じて遊技球を通常放出口又は満タン放出口の何れかから放出させる上部満タン球経路ユニット 850 と、払出ユニットベース 801 の下端に取付けられ上部満タン球経路ユニット 850 の通常放出口から放出された遊技球を前方へ誘導して前端から扉枠 3 の貫通球通路 526 へ誘導する通常誘導路及び満タン放出口から放出された遊技球を前方へ誘導して前端から扉枠 3 の満タン球受口 530 へ誘導する満タン誘導路を有した下部満タン球経路ユニット 860 と、を備えている。

【0018】

本体枠 4 の基板ユニット 900 は、本体枠ベース 600 の後側に取付けられる基板ユニットベース 910 と、基板ユニットベース 910 の正面視左側で本体枠ベース 600 の後側に取付けられ内部に低音スピーカを有したスピーカユニット 920 と、基板ユニットベース 910 の後側で正面視右側に取付けられ内部に電源基板が収容されている電源基板ボックス 930 と、スピーカユニット 920 の後側に取付けられており内部にインターフェイス制御基板が収容されているインターフェイス制御基板ボックス 940 と、電源基板ボックス 930 及びインターフェイス制御基板ボックス 940 に跨って取付けられており内部に遊技球の払出しを制御する払出制御基板が収容された払出制御基板ボックス 950 と、を備えている。

【0019】

パチンコ機1の遊技盤5は、図8及び図9等に示すように、遊技球が打込まれる遊技領域5aの外周を区画し球発射装置680から発射された遊技球を遊技領域5aの上部に案内する外レール1001及び内レール1002を有した前構成部材1000と、前構成部材1000の後側に取付けられると共に遊技領域5aの後端を区画する平板状の遊技パネル1100と、遊技パネル1100の後側の下部に取付けられており上方に開放された箱状の基板ホルダ1200と、基板ホルダ1200の後側に取付けられておりパチンコ機1の遊技を制御するための主制御基板を有している主制御ユニット1300と、遊技パネル1100の前側で遊技領域5a内に取付けられ遊技領域5a内に打込まれた遊技球を受入可能な複数の入賞口を有した表ユニット（図示は省略）と、基板ボックス1200の上側で遊技パネル1100の後側に取付けられ遊技パネル1100を通して遊技者側から視認可能な液晶表示装置を有した裏ユニット（図示は省略）と、を備えている。

10

【0020】

本実施形態のパチンコ機1は、上皿201に遊技球を貯留した状態で、遊技者がハンドルレバー504を回転操作すると、球発射装置680によってハンドルレバー504の回転角度に応じた強さで遊技球が遊技盤5の遊技領域5a内へ打込まれる。そして、遊技領域5a内に打込まれた遊技球が、図示しない入賞口に受入れられると、受入れられた入賞口に応じて、所定数の遊技球が払出装置830によって上皿201に払出される。この遊技球の払出しによって遊技者の興趣を高めることができるため、上皿201内の遊技球を遊技領域5a内へ打込ませることができ、遊技者に遊技を楽しませることができる。

20

【0021】

〔2. 外枠の全体構成〕

パチンコ機1の外枠2について、図10乃至図15を参照して説明する。図10はパチンコ機における外枠の正面図であり、図11は外枠の右側面図である。また、図12は外枠を前から見た斜視図であり、図13は外枠を後ろから見た斜視図である。図14は、外枠を分解して前から見た分解斜視図である。図15は（a）は外枠における外枠側上ヒンジ部材の部位を左枠部材を省略して下側から見た斜視図であり、（b）は（a）を分解して示す分解斜視図である。外枠2は、遊技ホール等のパチンコ機1が設置される島設備（図示は省略）に取付けられるものである。

【0022】

外枠2は、図示するように、上下に離間しており左右に延びている上枠部材10及び下枠部材20と、上枠部材10及び下枠部材20の両端同士を連結しており上下に延びている左枠部材30及び右枠部材40と、を備えている。上枠部材10、下枠部材20、左枠部材30、及び右枠部材40は、前後の幅が同じ幅に形成されている。また、上枠部材10及び下枠部材20の左右の長さに対して、左枠部材30及び右枠部材40の上下の長さが、長く形成されている。また、外枠2は、上枠部材10及び下枠部材20の左右両端面と、左枠部材30及び右枠部材40の左右方向の外側を向いた側面とが、同一面となるように組立てられている。

30

【0023】

また、外枠2は、上枠部材10の正面視左端部側に取付けられている外枠側上ヒンジ部材60と、外枠側上ヒンジ部材60の下面に取付けられているロック部材66と、幕板部材50の正面視左端側上部と左枠部材30とに取付けられている外枠側下ヒンジ部材70と、を備えている。外枠2の外枠側上ヒンジ部材60と外枠側下ヒンジ部材70とによって、本体枠4及び扉枠3を開閉可能に取付けることができる。

40

【0024】

また、外枠2は、左枠部材30及び右枠部材40の下端同士を連結し下枠部材20の前側に取付けられる幕板部材50と、幕板部材50の後側に取付けられていると共に両端が左枠部材30及び右枠部材40に夫々取付けられる幕板補強部材80と、幕板部材50の上面における左右中央から左寄りの位置に取付けられている平板状の左滑り部材81と、幕板部材50の上面における右端付近の位置に取付けられている平板状の右滑り部材82

50

と、を備えている。幕板補強部材 80 は、中実の部材（例えば、木材、合板、等）によって形成されており、下枠部材 20、左枠部材 30、及び右枠部材 40 に、取付けられている。

【0025】

更に、外枠 2 は、上枠部材 10 と左枠部材 30、上枠部材 10 と右枠部材 40、下枠部材 20 と左枠部材 30、及び下枠部材 20 と右枠部材 40 を、夫々連結している連結部材 85 を備えている。また、外枠 2 は、右枠部材 40 の内側（左側面側）に取付けられており後述する施錠ユニット 700 の外枠用鉤 703 が係止される上鉤掛部材 90 及び下鉤掛部材 91 を、備えている。

【0026】

[2-1. 上枠部材]

外枠 2 の上枠部材 10 は、所定厚さの無垢（中実）の材料（例えば、木材、合板、等）によって形成されている。この上枠部材 10 は、左右両端における前後方向の中央に、上下に貫通しており左右方向中央側へ窪んだ係合切欠部 11 を備えている。この係合切欠部 11 内には、連結部材 85 の後述する左上連結部材 85A 及び右上連結部材 85B の上横固定部 87 が取付けられる。また、上枠部材 10 は、正面視左側端部の上面と前面に、一般面よりも窪んだ取付段部 12 を備えている。この取付段部 12 には、外枠側上ヒンジ部材 60 が取付けられる。

【0027】

[2-2. 下枠部材]

外枠 2 の下枠部材 20 は、所定厚さの無垢（中実）の材料（例えば、木材、合板、等）によって形成されている。この下枠部材 20 は、左右の長さ及び上下の厚さが、上枠部材 10 の左右の長さ及び上下の厚さと同じ寸法に形成されていると共に、前後の幅が、上枠部材 10 の前後の幅よりも長く形成されている。下枠部材 20 は、左右両端における前後方向の中央よりも後側寄りの位置に、上下に貫通しており左右方向中央側へ窪んだ係合切欠部 21 を備えている。この係合切欠部 21 内には、連結部材 85 の後述する左下連結部材 85C 及び右下連結部材 85D の下横固定部 88 が取付けられる。

【0028】

また、下枠部材 20 は、左右両端の前面から後方へ窪んだ前端切欠部 22 を備えている。下枠部材 20 において、前端切欠部 22 の後端から下枠部材 20 の後面までの前後方向の幅が、上枠部材 10 の前後方向の幅と同じ寸法に形成されている。この下枠部材 20 は、外枠 2 に組立てた状態で、左右の前端切欠部 22 同士の間の部位が、幕板部材 50 内に挿入される。

【0029】

[2-3. 左枠部材及び右枠部材]

外枠 2 の左枠部材 30 及び右枠部材 40 は、一定の断面形状で上下に延びており、アルミ合金等の金属の押出型材によって形成されている。左枠部材 30 及び右枠部材 40 は、平面視において互いに対称の形状に形成されている。左枠部材 30 及び右枠部材 40 は、外枠 2 として組立てた時に、左右方向の外側となる側面において、前後方向中央に対して後寄りの位置から後端付近までの間に、内側へ窪んだ凹部 31、41 と、凹部 31、41 の反対側の側面から膨出しており内部が空洞に形成されている突出部 32、42 と、を備えている。この左枠部材 30 及び右枠部材 40 は、突出部 32、42 によって、強度・剛性が高められている。また、突出部 32、42 内には、連結部材 85 の後述する左上連結部材 85A 及び右上連結部材 85B の後側の下横固定部 88 が挿入されて取付けられる。

【0030】

また、左枠部材 30 及び右枠部材 40 は、表面に上下に延びた複数の溝が形成されている。この複数の溝によって、パチンコ機 1 を遊技ホール等の島設備に設置したり運搬したりする等の際に、作業者の指掛りとなってパチンコ機 1 を持ち易くすることができると共に、パチンコ機 1 の外観の意匠性を高めることができる。

【0031】

10

20

30

40

50

[2 - 4 . 幕板部材]

外枠 2 の幕板部材 5 0 は、後側が開放された箱状に形成されている。幕板部材 5 0 は、上面における正面視左端付近に後方へ平板状に延出している後方延出部 5 1 と、後方延出部 5 1 の左端から遊技球が通過可能な大きさで U 字状に切欠かれており上下に貫通している左排出孔 5 2 と、後方延出部 5 1 における左排出孔 5 2 の右側において遊技球が通過可能な大きさで上下に貫通している右排出孔 5 3 と、後方延出部 5 1 の後端を含む幕板部材 5 0 の上面の後端から上方へ平板状に延出している立壁部 5 4 と、立壁部 5 4 の上端付近から前方へ膨出しており前面が上方へ向かうに従って後方へ向かうように傾斜している返し部 5 5 と、を備えている。

【 0 0 3 2 】

10

幕板部材 5 0 は、後方延出部 5 1 の前側の上面と、後方延出部 5 1 の上面とに、外枠側下ヒンジ部材 7 0 が載置されるように、外枠側下ヒンジ部材 7 0 の後述する水平部 7 1 が取付けられる。また、幕板部材 5 0 の左排出孔 5 2 は、外枠 2 に組立てた状態で外枠側下ヒンジ部材 6 0 の後述する排出孔 7 4 と一致する位置に形成されている。また、右排出孔 5 3 は、外枠に組立てた状態で外枠側下ヒンジ部材 6 0 よりも右側となる位置に形成されている。右排出孔 5 3 は、左排出孔 5 2 よりも大きく形成されている（図 1 8 等を参照）。

【 0 0 3 3 】

また、幕板部材 5 0 は、後方延出部 5 1 よりも右側の上面が、前端側が低くなるように傾斜している。また、幕板部材 5 0 は、上面における後方延出部 5 1 よりも右側の部位に左滑り部材 8 1 を取付けるための左取付部 5 6 と、上面における右端付近に右滑り部材 8 2 を取付けるための右取付部 5 7 と、を備えている。幕板部材 5 0 は、上面に、左滑り部材 8 1 及び右滑り部材 8 2 を介して本体枠 3 の下面が載置される。

20

【 0 0 3 4 】

この幕板部材 5 0 は、図示するように、前面に浅いレリーフ状の装飾が形成されている。また、幕板部材 5 0 は、図示は省略するが、箱状の内部が複数のリブによって格子状に仕切られており、強度・剛性が高められている。また、幕板部材 5 0 は、幕板補強部材 8 0 の前側半分を、内部に収容可能に形成されている。

【 0 0 3 5 】

[2 - 5 . 外枠側上ヒンジ部材]

30

外枠 2 の外枠側上ヒンジ部材 6 0 は、図示するように、水平に延びた平板状で外形が四角形の上固定部 6 1 と、上固定部 6 1 の前端から前方へ延出している平板状の前方延出部 6 2 と、前方延出部 6 2 の右端から前方へ向かうに従って前方延出部 6 2 の左右中央へ延びており上下に貫通している軸受溝 6 3 と、上固定部 6 1 の平面視左辺から下方へ延びている平板状の横固定部 6 4 と、前方延出部 6 2 の左端から前端を周って軸受溝 6 3 が開口している部位までの端辺から下方へ延びており横固定部 6 4 と連続している平板状の垂下部 6 5 と、を備えている（図 1 5 (b) 等を参照）。

【 0 0 3 6 】

外枠側上ヒンジ部材 6 0 は、外枠 2 が組立てられた状態で、上固定部 6 1 が、上枠部材 1 0 の取付段部 1 2 の上面に載置されており、図示しないビスによって固定されている。また、前方延出部 6 2 は、上枠部材 1 0 の前端よりも前方へ延出している。また、横固定部 6 4 は、左枠部材 3 0 の外側側面の凹部 3 1 内に上側から挿入された状態で、ビスによって左枠部材 3 0 に固定されている。

40

【 0 0 3 7 】

この外枠側上ヒンジ部材 6 0 は、軸受溝 6 3 内に本体枠側上ヒンジ部材 6 2 0 の本体枠上ヒンジピン 6 2 2 を挿入させることで、外枠側下ヒンジ部材 7 0 と協働して本体枠 4 を開閉可能に支持することができる。この外枠側上ヒンジ部材 6 0 は、金属板をプレス成型により屈曲させて形成されている。

【 0 0 3 8 】

[2 - 6 . ロック部材]

50

外枠２のロック部材６６は、図１５に示すように、左右が所定幅で前後に延びている帯板状のロック本体６６ａと、ロック本体６６ａの後端から右方へ突出している操作部６６ｂと、ロック本体６６ａの後端から左方へ延びた後に斜め左前方へ延びている弾性変形可能な棒状の弾性部６６ｃと、ロック本体６６ａの後端付近で上下に貫通している取付孔６６ｄと、を備えている。このロック部材６６は、合成樹脂によって形成されている。ロック部材６６は、取付ビス６７によって、外枠側上ヒンジ部材６０における前方延出部６２の下面に回動可能に取付けられる。

【００３９】

このロック部材６６は、取付孔６６ｄを通して、ロック本体６６ａの後端が、外枠側上ヒンジ部材６０の前方延出部６２における軸受溝６３よりも後側の位置に取付けられる。また、ロック部材６６を外枠側上ヒンジ部材６０に取付けた状態では、ロック本体６６ａが、平面視で軸受溝６３を遮ることができると共に、前端付近の右側面が、外枠側上ヒンジ部材６０の垂下部６５における軸受溝６３の開口まで延びている部位と当接可能となるように前方へ延びている（図１７を参照）。

10

【００４０】

また、ロック本体６６ａの後端から左方へ延びている弾性部６６ｃの先端は、外枠側上ヒンジ部材６０における垂下部６５の内周面に当接している。このロック部材６６は、弾性部６６ｃの付勢力によって取付孔６６ｄを中心に、前端が左方へ回動する方向に付勢されている。従って、通常の状態では、ロック部材６６のロック本体６６ａの前端付近の右側面が、垂下部６５に当接している（図１７を参照）。この状態では、軸受溝６３におけるロック本体６６ａよりも前側の部位に、本体枠側上ヒンジ部材６２０の後述する本体枠側上ヒンジピン６２２を収容可能な空間が形成される。

20

【００４１】

このロック部材６６は、操作部６６ｂを操作することで、弾性部６６ｃの付勢力に抗してロック本体６６ａを回動させることができる。そして、操作部６６ｂの操作によって、ロック本体６６ａを、その前端が左方へ移動する方向へ回動させることで、平面視において軸受溝６３からロック本体６６ａを後退させることができ、軸受溝６３が全通している状態とすることができる。これにより、軸受溝６３内に本体枠側上ヒンジピン６２２を挿入したり、軸受溝６３内から本体枠側上ヒンジピン６２２を外したりすることができる。

【００４２】

30

〔２－７． 外枠側下ヒンジ部材〕

外枠２の外枠側下ヒンジ部材７０は、図示するように、水平に延びている平板状の水平部７１と、水平部７１の左辺において前後方向中央よりも後側の部位から上方へ立上がっている平板状の立上り部７２と、水平部７１の前端付近から上方へ突出している外枠下ヒンジピン７３と、水平部７１を上下に貫通しており遊技球が一つのみ通過可能な大きさの排出孔７４と、を備えている。この外枠側下ヒンジ部材７０は、金属板をプレス成型により屈曲させて形成されている。

【００４３】

外枠側下ヒンジ部材７０の水平部７１は、平面視において、左辺を底辺とした台形に形成されている。外枠下ヒンジピン７３は、円柱状で、上下方向中央よりも上部が、上端が窄まった円錐台状に形成されている。この外枠下ヒンジピン７３は、水平部７１の前端付近における左寄りの位置に取付けられている。排出孔７４は、水平部７１において、立上り部７２の前後方向中央の部位と接し、水平部７１の左辺から右方へ逆Ｕ字状に延びるように形成されている。この排出孔７４は、幕板部材５０の左排出孔５２と、略同じ大きさに形成されている。

40

【００４４】

外枠側下ヒンジ部材７０は、外枠２が組立てられた状態では、水平部７１が、幕板部材５０の左端付近の上面と後方延出部５１上に載置されており、水平部７１が、幕板部材５０の上面を貫通する図示しないビスによって幕板補強部材８０に固定されている。また、外枠２が組立てられた状態では、立上り部７２が、左枠部材３０の内側側面における突出

50

部 3 2 よりも前側の部位に、図示しないビスによって取付けられている。この外枠側下ヒンジ部材 7 0 は、外枠下ヒンジピン 7 3 を、本体枠 4 の本体枠側下ヒンジ部材 6 4 0 における本体枠用下ヒンジ孔（図示は省略）に挿通させることで、外枠側上ヒンジ部材 6 0 と協働して本体枠 4 を開閉可能に取付けることができる。

【0045】

また、外枠 2 が組立てられた状態では、排出孔 7 4 が、幕板部材 5 0 の左排出孔 5 2 と一致している。これにより、水平部 7 1 上の遊技球を、排出孔 7 4 及び左排出孔 5 2 を通して、幕板部材 5 0 の後側へ落下（排出）させることができる。詳述すると、外枠 2 に対して本体枠 4 を閉じる時に、外枠 2 と本体枠 4 との間に落下した遊技球が、本体枠 4 が閉じられるのに従って、外枠 2 と本体枠 4 との間が徐々に狭くなることから、間隔が広い後方側へ転動とすることとなり、排出孔 7 4 から排出させることができる。この際に、排出孔 7 4 が、パチンコ機 1 に組立てた状態で、外枠 2 に対して本体枠 4 を閉じた時に、本体枠 4 の後端と略同じとなる位置に形成されているため、外枠 2 と本体枠 4 との間に落下した遊技球を、排出孔 7 4 から排出させることで本体枠 4 よりも後側へ転動するのを阻止し易くすることができ、外枠側下ヒンジ部材 7 0 の部位に遊技球が留まり難くすることができる。

【0046】

[2-8. 連結部材]

外枠 2 の連結部材 8 5 は、上枠部材 1 0 と左枠部材 3 0 とを連結する左上連結部材 8 5 A と、上枠部材 1 0 と右枠部材 4 0 とを連結する右上連結部材 8 5 B と、下枠部材 2 0 と左枠部材 3 0 とを連結する左下連結部材 8 5 C と、下枠部材 2 0 と右枠部材 4 0 とを連結する右下連結部材 8 5 D と、がある。

【0047】

連結部材 8 5 は、水平に延びた平板状の水平固定部 8 6 と、水平固定部 8 6 の左右側辺の何れか一方から上方へ延出している平板状の上横固定部 8 7 と、水平固定部 8 6 における上横固定部 8 7 が延出している部位と同じ側から下方へ延出している平板状の下横固定部 8 8 と、を備えている。この連結部材 8 5 は、平板状の金属板を屈曲させて形成されている。

【0048】

左上連結部材 8 5 A 及び右上連結部材 8 5 B では、水平固定部 8 6 の前後方向の中央から上横固定部 8 7 が上方へ延出していると共に、上横固定部 8 7 の前後両側から下横固定部 8 8 が下方へ延出している。つまり、左上連結部材 8 5 A 及び右上連結部材 8 5 B では、下横固定部 8 8 が前後に離間して二つ備えられている。左上連結部材 8 5 A 及び右上連結部材 8 5 B の水平固定部 8 6 は、上枠部材 1 0 の下面に当接した状態で上枠部材 1 0 に固定される。また、左上連結部材 8 5 A 及び右上連結部材 8 5 B の上横固定部 8 7 は、上枠部材 1 0 の係合切欠部 1 1 内に挿入されて、上枠部材 1 0 の左右方向の端部に固定される。また、左上連結部材 8 5 A 及び右上連結部材 8 5 B の前側の下横固定部 8 8 は、左枠部材 3 0 又は右枠部材 4 0 突出部 3 2, 4 2 よりも前側の内側側面に固定される。更に、左上連結部材 8 5 A 及び右上連結部材 8 5 B の後側の下横固定部 8 8 は、左枠部材 3 0 又は右枠部材 4 0 突出部 3 2, 4 2 内に挿入されて外側側面から振じ込まれるビスにより左枠部材 3 0 又は右枠部材 4 0 に固定される。

【0049】

左下連結部材 8 5 C 及び右下連結部材 8 5 D では、上横固定部 8 7 の後端が、水平固定部 8 6 の後端よりも後方へ突出していると共に、上横固定部 8 7 の水平固定部 8 6 よりも後方へ突出している部位の下端から下横固定部 8 8 が水平固定部 8 6 よりも下方へ延出している。また、左下連結部材 8 5 C 及び右下連結部材 8 5 D では、上横固定部 8 7 の後端から水平固定部 8 6 と同じ側へ突出している屈曲部 8 9 を更に備えている。左下連結部材 8 5 C 及び右下連結部材 8 5 D の水平固定部 8 6 は、下枠部材 2 0 の上面に当接した状態で固定される。また、左下連結部材 8 5 C 及び右下連結部材 8 5 D の上横固定部 8 7 は、左枠部材 3 0 又は右枠部材 4 0 の突出部 3 2, 4 2 よりも前側の内側側面に固定される。

更に、左下連結部材 8 5 C 及び右下連結部材 8 5 D の下横固定部 8 8 は、下枠部材 2 0 の係合切欠部 2 1 内に挿入されて下枠部材 2 0 の左右方向の端部面に固定される。

【0050】

[2-9. 外枠側上ヒンジ部材のロック機構]

次に、本実施形態のパチンコ機 1 の外枠 2 において、外枠側上ヒンジ部材 6 0 におけるロック部材 6 6 による本体枠 4 の本体枠側上ヒンジ部材 6 2 0 に対するロック機構について、図 1 6 及び図 1 7 を参照して説明する。図 1 6 は (a) は外枠の外枠側上ヒンジ部材に対して本体枠の本体枠側上ヒンジ部材が取外されている状態を拡大して示す斜視図であり、(b) は外側上ヒンジ部材に本体側上ヒンジ部材が取付けられている状態を拡大して示す斜視図である。図 1 7 は外枠におけるロック部材の作用を示す説明図である。

10

【0051】

外枠 2 におけるロック部材 6 6 は、外枠側上ヒンジ部材 6 0 の前方延出部 6 2 に取付けた状態（通常の状態）では、弾性部 6 6 c の先端が垂下部 6 5 の内周面と当接しており、ロック本体 6 6 a がく字状に屈曲した軸受溝 6 3 の一部を閉塞するようになっていると共に、ロック本体 6 6 a の先端部分が、軸受溝 6 3 の最深部分を閉塞した状態とはならず、軸受溝 6 3 の最深部分に本体枠 4 の本体枠側上ヒンジ部材 6 2 0 の本体枠上ヒンジピン 6 2 2 を挿入可能な空間が形成された状態となっている。

【0052】

本実施形態における外枠側上ヒンジ部材 6 0 とロック部材 6 6 とを用いた本体枠上ヒンジピン 6 2 2 の支持機構は、本体枠上ヒンジピン 6 2 2 が軸受溝 6 3 の最深部分に挿入されてロック本体 6 6 a の前端の右側面が、右側の垂下部 6 5 と接近している状態（この状態ではロック本体 6 6 a の前端の右側面と右側の垂下部 6 5 との間に僅かな隙間があり当接した状態となっていない）である通常の軸支状態においては、屈曲している軸受溝 6 3 の最深部分に位置する本体枠上ヒンジピン 6 2 2 とロック本体 6 3 の前端面との夫々の中心が斜め方向にずれて対向した状態となっている。

20

【0053】

そして、この通常の軸支状態においては、重量のある本体枠 4 を軸支している本体枠上ヒンジピン 6 2 2 が軸受溝 6 3 の前端部分に当接した状態となっているので、本体枠上ヒンジピン 6 2 2 からロック部材 6 6 a の前端面への負荷がほとんどかかっていない。つまり、ロック部材 6 6 の弾性部 6 6 c に対し負荷がかかっていない状態となっている。なお、ロック本体 6 6 a の前端面が円弧状に形成されているため、ロック部材 6 6 を回動させるために操作部 6 6 b を回動操作した時に、ロック部材 6 6 がスムーズに回動するようになっている。また、図示では、ロック本体 6 6 a の前端面の円弧中心が、取付孔 6 6 d の中心（ロック部材 6 6 の回転中心）とされている。

30

【0054】

従って、本体枠上ヒンジピン 6 2 2 がく字状に形成された軸受溝 6 3 の傾斜に沿って抜ける方向に作用力 F が加かって、ロック本体 6 6 a の円弧状の前端面に当接したとき、その作用力 F を、本体枠上ヒンジピン 6 2 2 と円弧状の前端面との当接部分に作用する分力 F 1（ロック本体 6 6 a の前端面の円弧の法線方向）と、本体枠上ヒンジピン 6 2 2 と軸受溝 6 3 の一側内面との当接部分に作用する分力 F 2 と、に分けたときに、分力 F 1 の方向が取付孔 6 6 d（取付ビス 6 7）の中心（ロック部材 6 6 の回転中心）を向くため、ロック部材 6 6 のロック本体 6 6 a の前端が、右側の垂下部 6 5 から離れる方向に回転させるモーメントが働かず、本体枠上ヒンジピン 6 2 2 がロック部材 6 6 のロック本体 6 6 a の前端部と軸受溝 6 3 の一側内面との間に挟持された状態が保持される。

40

【0055】

このため、通常の軸支状態、或は、本体枠上ヒンジピン 6 2 2 の作用力がロック部材 6 6 にかかった状態でも、ロック部材 6 6 の弾性部 6 6 c に常時負荷がかからず、合成樹脂で一体形成される弾性部 6 6 c のクリープによる塑性変形を防止し、長期間に亘って本体枠上ヒンジピン 6 2 2 の軸受溝 6 3 からの脱落を防止することができる。なお、仮に無理な力がかかってロック部材 6 6 のロック本体 6 6 a の前端部が右方へ移動する方向へ回転

50

させられても、ロック本体 66a の前端右側面が垂下部 65 に当接してそれ以上回転しないので、ロック部材 66 が前方延出部 62 の外側にはみ出ないようになっている。

【0056】

なお、ロック本体 66a の前端面の形状は円弧状でなくても、上記した分力 F1 の作用により回転モーメントが生じない位置又はロック部材 66 をその前端部が前方突出部 62 の外側に向って回転させる回転モーメントが生ずる位置にロック部材 66 の回転中心（取付ビス 67 により固定される軸）を位置させることにより、常時ロック部材 66 の弾性部 66c に対しても負荷がかかることはないし、ロック部材 66 が回転してもロック本体 66a の前端の右側面が垂下部 65 に当接するだけであるため、ロック部材 66 が前方延出部 62 の外側にはみ出ることもない。

10

【0057】

外枠側上ヒンジ部材 60 の軸受溝 63 に、本体枠側上ヒンジ部材 620 の本体枠上ヒンジピン 622 を支持させる場合は、軸受溝 63 の開放されている側から軸受溝 63 内に本体枠上ヒンジピン 622 を挿入する。軸受溝 63 内に本体枠上ヒンジピン 622 を挿入すると、ロック部材 66 のロック本体 66a の右側面に本体枠上ヒンジピン 622 が当接し、弾性部 66c の付勢力に抗してロック本体 66a の前端が左方へ移動するようにロック部材 66 が取付ビス 67 を中心に回転する。これにより、軸受溝 63 を閉鎖していたロック本体 66a が後退して軸受溝 63 が開放され、軸受溝 63 の最深部（前端）へ本体枠上ヒンジピン 622 を移動させることができるようになる。

【0058】

20

そして、軸受溝 63 の最深部に本体枠上ヒンジピン 622 を移動させると、本体枠上ヒンジピン 622 とロック部材 66 のロック本体 66a との当接が解除され、弾性部 66c の付勢力によってロック本体 66a の前端が右方へ移動するようにロック部材 66 が回転し、ロック部材 66 が通常の状態に復帰する。これにより、本体枠上ヒンジピン 622 が、軸受溝 63 内におけるロック本体 66a の前端よりも前側の空間に収容された状態となり、本体枠上ヒンジピン 622 が、軸受溝 63 の最深部において回転可能な状態で保持（ロック）された状態となる。

【0059】

軸受溝 63 内から本体枠上ヒンジピン 622 を取外す場合は、ロック部材 66 の操作部 66b を操作して、ロック本体 66a の前端が左方へ移動するようにロック部材 66 を回転させ、弾性部 66c の付勢力に抗して軸受溝 63 からロック本体 66a を後退させる。これにより、軸受溝 63 の最深部と開口部とが連通した状態となり、軸受溝 63 から本体枠上ヒンジピン 622 を取外すことができる。

30

【0060】

[2-10. 外枠側下ヒンジ部材の部位における防犯機構と球噛み防止機構]

本実施形態のパチンコ機 1 における外枠 2 の外枠側下ヒンジ部材 70 の部位における防犯機構と外枠 2 と本体枠 4 との間に遊技球が挟まれるのを防止するための球噛み防止機構について、図 18 及び図 19 を参照して説明する。図 18 (a) は図 1 における A-A 断面図であり、(b) は (a) において外枠に対して扉枠と共に本体枠を開いた状態を示す断面図である。図 19 (a) は外枠側下ヒンジ部材の部位に誘導羽根を備えて外枠に対して本体枠を開いた状態で示す説明図であり、(b) は (a) の実施形態において外枠に対して本体枠を閉じた状態で示す説明図であり、(c) は (a) 及び (b) とは異なる実施形態の誘導羽根を備えて外枠に対して本体枠を開いた状態で示す説明図であり、(d) は (c) の実施形態において外枠に対して本体枠を閉じた状態で示す説明図である。

40

【0061】

外枠 2 は、組立てた状態では、幕板部材 50 の上面における正面視左端部に外枠側下ヒンジ部材 70 が取付けられている。外枠側下ヒンジ部材 70 の水平部 71 は、幕板部材 50 の上面の左端付近と後方延出部 51 の上面とに載置された状態で取付けられている。この幕板部材 50 には、上面の後端から上方へ立上っている立壁部 54 を備えている。これにより、外枠側下ヒンジ部材 70 と本体枠側下ヒンジ部材 640 との間の隙間を通して

50

、本体枠 4（パチンコ機 1）の後側へピアノ線等の不正な工具を侵入させようとしても、不正な工具の先端が幕板部材 50 の上面の後端から上方へ延出している立壁部 54 に当接するため、不正な工具がこれ以上後側へ挿入されるのを阻止することができ、外枠側下ヒンジ部材 70 の部位を介して不正行為が行われるのを防止することができる。

【0062】

また、立壁部 54 の上端に、前方へ延出している返し部 55 を備えているため、立壁部 54 に当接した不正な工具が上方へ曲がった場合、返し部 55 によって不正な工具の先端を更に前方へ折返させることができるため、本体枠 4 の後側へ不正な工具が侵入させられるのを阻止することができ、外枠側下ヒンジ部材 70 の部位を介して不正行為が行われるのを確実に阻止することができる。

10

【0063】

ところで、幕板部材 50 の上面の後端に上方へ延出している立壁部 54 を備えるようにした場合、図 18（b）に示すように、外枠 2 に対して本体枠 4 を開いている状態で、遊技球が外枠側下ヒンジ部材 70（水平部 71）上に落下した場合、水平部 71 上の遊技球が、立壁部 54 の存在によって水平部 71 の後端から後方へ排出されないため、外枠 2 と本体枠 4 との間に挟まれてしまう虞がある。これに対して、本実施形態では、外枠側下ヒンジ部材 70 の水平部 71 と、幕板部材 50 の後方延出部 51 とに、遊技球が通過可能な排出孔 74、右排出孔 52、及び左排出孔 53 を備えているため、外枠側下ヒンジ部材 70 の水平部 71 上の遊技球を、排出孔 74 等から下方へ排出することができ、外枠 2 と本体枠 4 との間に遊技球が挟まれるのを低減させることができる。

20

【0064】

従って、外枠 2 と本体枠 4 との間に遊技球が挟まれることで、外枠側下ヒンジ部材 70 の周りが破損したり、本体枠 4 が正常な状態で閉まらずに外枠 2 と本体枠 4 との間に隙間ができてしまい、その隙間を使って不正行為が行われてしまったりするのを防止することができる。

【0065】

また、本実施形態では、上記の構成に加えて、外枠 2 に対して本体枠 4 を開いている時に、外枠側下ヒンジ部材 70 上に落下した遊技球を、排出孔 74 等から排出させ易くするために、図 19 に示すように、外枠 2 や本体枠 4 に、遊技球を排出孔 74 等へ誘導する誘導羽根 95、96 を、備えるようにしても良い。

30

【0066】

具体的に説明すると、図 19（a）及び（b）に示す誘導羽根 95 は、先端が本体枠 4 よりも外側へ突出しており、基端側が本体枠 4 における左側面の後端付近の下側で上下に延びた軸周りに回動可能に取付けられており、棒状に形成されている。この誘導羽根 95 は、図示しないバネによって、平面視において反時計回りの方向へ回動するように付勢されている。そして、誘導羽根 95 は、図 19（a）に示すように、外枠 2 に対して本体枠 4 を開いた状態で、先端が本体枠 4 の左側面に対して直角よりもやや後方へ斜めに突出した状態となるように、反時計回りの方向への回動端が規制されている。従って、誘導羽根 95 は、この状態からは、バネの付勢力に抗することで、先端側が後方へ移動するように回動することができる。

40

【0067】

外枠 2 に対して本体枠 4 を開いている状態から、本体枠 4 を閉じる方向へ回動させると、誘導羽根 95 の先端が外枠側下ヒンジ部材 70 の立上り部 72 の右側面に当接し、誘導羽根 95 が図示しないバネの付勢力に抗して基端側を中心に先端が後方へ移動する方向（平面視において時計回りの方向）に回動する。そして、本体枠 4 を更に閉じる方向へ回動させると、誘導羽根 95 が本体枠 4 から後方へ突出しているような状態へ更に回動し、誘導羽根 95 が邪魔することなく外枠 2 に対して本体枠 4 を閉じることができる（図 19（b）を参照）。

【0068】

外枠 2 に対して本体枠 4 を閉じる際に、外枠側上ヒンジ部材 70 の水平部 71 上に遊技

50

球が落下した場合、本体枠４の後端から誘導羽根９５が斜め左後方へ突出しているため、外枠２と本体枠４との間に落下した遊技球を、本体枠４の左側面と誘導羽根９５とによって右側へ寄せることができ、本体枠４の後側へ遊技球が転動していつてしまうのを抑制することができると共に、遊技球を右側へ寄せることで排出孔７４へ誘導することができ、排出孔７４から遊技球を排出させることができる。従って、外枠２と本体枠４との間に遊技球が挟まれるのを防止することができる。

【００６９】

なお、外枠２に対して本体枠４を開く時には、誘導羽根９５が図示しないバネの付勢力によって、平面視において反時計回りの方向に、図１９（ａ）の位置の状態まで回転する。従って、本実施形態の誘導羽根９５は、本体枠４の開閉動作に伴って回転（可動）するものである。

10

【００７０】

一方、図１９（ｃ）及び（ｄ）に示す誘導羽根９６は、図示するように、両端が外枠２と本体枠４とに取付けられており、外枠２に対して本体枠４を開けている時には扇状に展開されると共に後方へ向かって低くなるように傾斜し、外枠２に対して本体枠４を閉めた時には折り畳まれる扇形の蛇腹状に形成されている。この誘導羽根９６は、上記の誘導羽根９５と同様に、本体枠４の開閉動作に伴って可動する。

【００７１】

この誘導羽根９６は、外枠２に対して本体枠４を開いている時に、外枠側下ヒンジ部材７０上へ遊技球が落下すると、外枠２と本体枠４との間で展開されている誘導羽根９６によって、落下してきた遊技球を本体枠４よりも後側へ転動させて誘導することができ、本体枠４の後側で開口している排出孔７４や右排出孔５３から遊技球を下方へ排出することができる。従って、この誘導羽根９６によっても、外枠２と本体枠４との間に遊技球が挟まれるのを防止することができる。

20

【００７２】

本実施形態によれば、誘導羽根９５、９６によって、水平部７１上の遊技球を排出孔７４へ誘導させることができるため、排出孔７４を大きくしなくても遊技球を排出孔７４から排出させることができ、水平部７１を貫通している孔（排出孔７４）が大きくなることで外枠側下ヒンジ部材７０の強度が低下してしまうのを抑制することができる。従って、外枠２と本体枠４との間に不正行為を行うための工具が差し込まれても、外枠側下ヒンジ部材７０が十分な強度を有しているため、外枠側下ヒンジ部材７０が歪み難く、外枠側下ヒンジ部材７０の部位で隙間が形成されてしまうのを抑制することができ、不正行為が行われるのを防止することができる。

30

【００７３】

[３．扉枠の全体構成]

パチンコ機１の扉枠３について、図２０乃至図２６を参照して説明する。図２０はパチンコ機における扉枠の正面図であり、図２１は扉枠の背面図である。図２２は扉枠を右前から見た斜視図であり、図２３は扉枠を左前から見た斜視図であり、図２４は扉枠を後ろから見た斜視図である。図２５は扉枠を主な部材毎に分解して前から見た分解斜視図であり、図２６は扉枠を主な部材毎に分解して後ろから見た分解斜視図である。

40

【００７４】

扉枠３は、正面視の外形が四角形で枠状の扉枠ベースユニット１００と、扉枠ベースユニット１００の前面下部に取付けられる皿ユニット２００と、扉枠ベースユニット１００の前面上部に取付けられるトップユニット３５０と、扉枠ベースユニット１００の前面左部に取付けられる左サイドユニット４００と、扉枠ベースユニット１００の前面右部に取付けられる右サイドユニット４５０と、扉枠ベースユニット１００の前面右下部に皿ユニット２００を貫通して取付けられるハンドルユニット５００と、を備えている。

【００７５】

また、扉枠３は、扉枠ベースユニット１００の後面下部に取付けられるファールカバーユニット５２０と、扉枠ベースユニット１００の後面下部に取付けられる球送りユニット

50

540と、扉枠ベースユニット100の後面に取付けられ貫通口111を閉鎖するガラスユニット560と、ガラスユニット560の後面下部を覆う防犯カバー580と、を備えている。

【0076】

扉枠3の扉枠ベースユニット100は、図25及び図26に等示すように、外形が縦長の長方形で前後に貫通している貫通口111を有した板状の扉枠ベース110と、扉枠ベース110の前面で正面視右下隅に取付けられておりハンドルユニット500を取付けるための筒状のハンドル取付部材120と、扉枠ベース110の後側に取付けられている枠状の補強ユニット130と、補強ユニット130の正面視左端側の上下両端に取付けられており前方へ突出して本体枠4の本体枠側上ヒンジ部材620及び本体枠側下ヒンジ部材640に回転可能に取付けられる扉枠側上ヒンジ部材140及び扉枠側下ヒンジ部材150と、扉枠ベース110の後側に回動可能に取付けられておりガラスユニット560を着脱可能に取付けるためのガラスユニット取付部材160と、を備えている。

10

【0077】

扉枠3の皿ユニット200は、詳細は後述するが、上下に列設されており前方へ膨出しており遊技球を貯留可能な上皿201及び下皿202と、上皿201及び下皿202が取付けられていると共に扉枠ベースユニット100の前面に取付けられる板状の皿ユニットベース210と、上皿201の前側で皿ユニットベース210に取付けられ画像を表示可能な上皿液晶表示装置244、遊技者が操作可能なタッチパネル246及び上皿演出ボタン257を有している演出操作ユニット220と、上皿201及び下皿202を前側から覆う皿ユニットカバー260と、正面視上皿201の右側に配置されており遊技状態に応じて回転する扉右下回転体270Aを有している扉右下演出ユニット270と、扉右下演出ユニット270を前側から覆う透明な演出ユニットカバー300と、上皿201に貯留されている遊技球を下皿202へ抜くための上皿球抜きユニット310と、下皿202に貯留されている遊技球を下方へ抜くための下皿球抜きユニット320と、遊技ホールの島設備においてパチンコ機1と隣接して配置される球貸機（図示は省略する。CRユニットとも称す）を操作するための球貸操作ユニット330と、皿ユニットベース210の上部に取付けられており発光装飾可能な上皿トップ装飾部材340と、を主に備えている。

20

【0078】

扉枠3のトップユニット350は、図25及び図26等示すように、扉枠ベースユニット100の前面において上辺に沿って取付けられる一部が透光性を有したユニットベース360と、ユニットベース360の前面で左右の中央に取付けられており前方へ膨出している透光性を有したトップ装飾部材370と、トップ装飾部材370内に取付けられており高音域のサウンドを出力するトップスピーカ（図示は省略）と、ユニットベース360の後側に取付けられており前面に複数のLEDが取付けられている扉枠上装飾基板380と、を備えている。

30

【0079】

扉枠3の左サイドユニット400は、図25及び図26等示すように、扉枠ベースユニット100の前面で貫通口111の左側外周縁に沿って取付けられる平板状のユニットベース410と、ユニットベース410の前面に取付けられており上端がトップユニット350のトップ装飾部材370の左端まで延びている透光性を有した左サイド装飾部材420と、左サイド装飾部材420の前側で正面視扉枠3の左上隅となる位置に取付けられており左スピーカ（図示は省略）を有した左スピーカユニット430と、ユニットベース410の後側に取付けられており前面に複数のLEDが取付けられた扉枠左装飾基板440と、を備えている。

40

【0080】

扉枠3の右サイドユニット450は、図25及び図26等示すように、扉枠ベースユニット100の前面で貫通口111の右側外周縁に沿って取付けられる平板状のユニットベース460と、ユニットベース460の前側に取付けられており上端がトップユニット350のトップ装飾部材370の右端まで延びている透光性を有した右サイド装飾部材4

50

70と、右サイド装飾部材470の前面で正面視扉枠3の右上隅となる位置に取付けられており右スピーカ（図示は省略）を有した右スピーカユニット480と、ユニットベース460と右サイド装飾部材470との間に取付けられており前面に複数のLEDが取付けられた扉枠右装飾基板（図示は省略）と、を備えている。

【0081】

扉枠3のハンドルユニット500は、図25及び図26等に応示するように、扉枠ベースユニット100のハンドル取付部材120に取付けられるハンドル本体502と、ハンドル本体502に回動可能に取付けられており遊技者が回動操作可能なハンドルレバー504と、ハンドルレバー504の前側からハンドル本体502に取付けられておりハンドル本体502と協働してハンドルレバー504を回動可能に支持しているハンドルカバー506と、を備えている。また、ハンドルユニット500は、図示は省略するが、ハンドル本体502内に取付けられておりハンドルレバー504の回転角度を検知するハンドル操作センサと、ハンドル本体502に取付けられており遊技者が操作可能なストップボタンと、ハンドル本体502内に取付けられており遊技者とハンドルレバー504との接触を検知する接触検知センサと、を備えている。

10

【0082】

扉枠3のファールカバーユニット520は、図25、図26、及び図55乃至図57等に応示するように、扉枠ベースユニット100の後側に取付けられ前側が開放された浅い箱状のユニット本体522と、ユニット本体522の前面に取付けられている平板状の蓋部材524と、を主に備えている。ファールカバーユニット520は、正面視左上隅において前後に貫通しており本体枠4の下部満タン球経路ユニット860の通常誘導路と皿ユニット200の上皿球供給口210aとを連通させる貫通球通路526と、貫通球通路526の正面視右側で後方へ向かって開口しており本体枠4の下部満タン球経路ユニット860の満タン誘導路と連通可能な満タン球受口528と、満タン球受口528の正面視右側で上方へ向かって開口しており本体枠4の球発射装置680により発射されにも関わらず遊技領域5a内へ到達しなかった遊技球（ファール球）を受けるファール球受口530と、正面視右下隅で前方へ向かって開口しており満タン球受口528及びファール球受口530に受入れられた遊技球を放出すると共に皿ユニット200の下皿球供給口210cと連通する球放出口532と、を備えている。

20

【0083】

扉枠3の球送りユニット540は、図25及び図26等に応示するように、左右に延びており後側が開放された箱状のユニット本体542と、ユニット本体542の後側に取付けられており前側が開放された箱状でファールカバーユニット520の正面視右側で扉枠ベースユニット100の後側に着脱可能に取付けられるユニットカバー544と、前方へ向かって開口しており皿ユニット200の上皿201に貯留されている遊技球が進入する球進入口546と、球進入口546に進入した遊技球を放出可能とされており後方へ向かって開口している球放出口548と、球進入口546に進入した遊技球を排出可能とされており球進入口546の下側で前方へ向かって開口している球排出口550と、を備えている。また、球送りユニット540は、図示は省略するが、球進入口546から進入した遊技球を一つずつ球放出口548から放出させるための球送りソレノイドと、球進入口546から進入した遊技球を球放出口548側又は球排出口550側の何れかに切替える切替機構と、を備えている。

30

40

【0084】

扉枠3のガラスユニット560は、図25及び図26等に応示するように、扉枠ベースユニット100の貫通口111よりも大きい枠状のユニット枠562と、ユニット枠562の前後両側に取付けられておりユニット枠562の枠内を閉鎖する一対のガラス板564と、を備えている。

【0085】

[3-1. 皿ユニットの全体構成]

扉枠3の皿ユニット200について、図27乃至図42を参照して詳細に説明する。図

50

27は扉枠の皿ユニットを前から見た斜視図であり、図28は皿ユニットを後ろから見た斜視図である。図29は皿ユニットを主な部材毎に分解して前から見た分解斜視図であり、図30は皿ユニットを主な部材毎に分解して後ろから見た分解斜視図である。図31(a)は皿ユニットの演出操作ユニットを前から見た斜視図であり、(b)は演出操作ユニットを後ろから見た斜視図である。図32は演出操作ユニットを主な部材毎に分解して上から見た斜視図であり、図33は演出操作ユニットを主な部材毎に分解して下から見た分解斜視図である。図34は演出操作ユニットの取付ベースユニットを分解して上から見た分解斜視図であり、図35は取付ベースユニットを分解して下から見た分解斜視図である。

【0086】

また、図36は演出操作ユニットのタッチユニットを分解して上から見た分解斜視図であり、図37はタッチユニットを分解して下から見た分解斜視図である。図38は演出操作ユニットのボタンユニットを分解して上から見た分解斜視図であり、図39はボタンユニットを分解して下から見た分解斜視図である。図40は皿ユニットの平面図であり、図41は図40におけるB-B断面において演出操作ユニットの部位を拡大して示す断面図であり、図42は図40におけるC-C断面において演出操作ユニットの部位を拡大して示す断面図である。

【0087】

更に、図43(a)は皿ユニットの扉右下演出ユニットの正面図であり、(b)は扉右下演出ユニットの右側面図であり、図44(a)は扉右下演出ユニットを前から見た斜視図であり、(b)は扉右下演出ユニットを後ろから見た斜視図である。図45は、図43(b)の扉右下演出ユニットにおけるD-D断面図である。図46は扉右下演出ユニットを分解して前から見た分解斜視図であり、図47は扉右下演出ユニットを分解して後ろから見た分解斜視図である。図48は扉右下演出ユニットの回転体内部ユニットを分解して前から見た分解斜視図であり、図49は回転体内部ユニットを分解して後ろから見た分解斜視図である。図50(a)は扉右下演出ユニットの扉右下回転体が前を向いた状態の正面図であり、(b)は扉右下回転体が後ろを向いた状態の正面図である。

【0088】

また、図51(a)は皿ユニットの上皿球抜きユニットを皿ユニットベースに取付けた状態で前から見た斜視図であり、(b)は上皿球抜きユニットを皿ユニットベースに取付けた状態で後ろから見た斜視図である。図52は上皿球抜きユニットを分解して前から見た分解斜視図であり、図53は上皿球抜きユニットを分解して後ろから見た分解斜視図である。また、図54(a)は皿ユニットの下皿球抜きユニットを前から見た斜視図であり、(b)下皿球抜きユニットを分解して前から見た分解斜視図である。

【0089】

皿ユニット200は、扉枠ベースユニット100から前方へ膨出している。この皿ユニット200は、払出装830から払出され遊技領域5a内に打込むための遊技球を貯留する上皿201と、上皿201の下側に配置されており上皿201から供給される遊技球を貯留可能な下皿202と、を備えている。また、皿ユニット200は、扉枠ベースユニット100に取付けられる平板状の皿ユニットベース210と、皿ユニットベース210の前面上部に取付けられると共に左右中央より左側が前方へ大きく膨出しており上皿201を形成している上皿本体212と、皿ユニットベース210の前面下部で左右中央に取付けられると共に前方へ大きく膨出しており下皿202を形成している下皿本体214と、を備えている。

【0090】

また、皿ユニット200は、上皿本体212の前側及び皿ユニットベース210の前面に取付けられる演出操作ユニット220と、上皿本体212、下皿本体214、及び演出操作ユニットの前側及び下側を覆い皿ユニットベース210の前面に取付けられる皿ユニットカバー260と、演出操作ユニット220の右側に配置されており皿ユニットベース210の前面右部に取付けられる扉右下演出ユニット270と、扉右下演出ユニット27

10

20

30

40

50

皿ユニットベース 210 の前面に取付けられる演出ユニットカバー 300 と、皿ユニットベース 210 を前後から挟むように取付けられており上皿本体 212 の上皿 201 内に貯留されている遊技球を下皿 202 へ抜き取るための上皿球抜きユニット 310 と、下皿本体 214 の下側に取付けられており下皿 202 に貯留されている遊技球を下方へ排出するための下皿球抜きユニット 320 と、を備えている。

【0091】

更に、皿ユニット 200 は、演出操作ユニット 220 の上面に取付けられており遊技ホールの島設備においてパチンコ機 1 と隣接して配置される球貸機を操作するための球貸操作ユニット 330 と、皿ユニットベース 210 の上部に取付けられており発光装飾可能な上皿トップ装飾部材 340 と、皿ユニットカバー 260 の後側で皿ユニットベース 210 の前面左側に取付けられており前方へ向かって光を照射可能な複数の LED を備えている皿ユニット左装飾基板 345 と、演出ユニットカバー 300 の後側且つ扉右下演出ユニット 270 の下側で皿ユニットベース 210 の前面右側に取付けられており前方へ向かって光を照射可能な複数の LED を備えている皿ユニット右装飾基板 346 と、皿ユニットベース 210 の後側に取付けられており後述する上皿前装飾基板 233、上皿後装飾基板 235、上皿液晶基板 241、加振装置 242、タッチパネル 246、演出ボタン装飾基板 251、演出ボタン押圧センサ 258、扉右下中継基板 281、皿ユニット左装飾基板 345、及び皿ユニット右装飾基板 346 と遊技盤 5 の図示しない周辺制御基板との接続を中継する皿ユニット中継基板 347 と、を備えている。

【0092】

[3-1a. 皿ユニットベース]

皿ユニット 200 の皿ユニットベース 210 は、図 29 及び図 30 に示すように、扉枠ベースユニット 100 の全幅に亘って左右に長く延びている。皿ユニットベース 210 は、正面視左上隅付近で前後に貫通していると共に後方へ筒状に延びている上皿球供給口 210a と、上皿球供給口 210a の下側で前後に貫通していると共に上下に延びている複数の長穴からなるスピーカスリット 210b と、正面視左右中央の下部において前後に貫通していると共に後方へ筒状に延びている下皿球供給口 210c と、下皿球供給口 210c の正面視右上側で前後に貫通していると共に上下に延びており上部が上皿本体 212 の右端に位置する上皿球送り口 210d と、を備えている。

【0093】

また、皿ユニットベース 210 は、上皿球送り口 210d の正面視左側で前後に貫通している内周が四角形の透口 210e と、透口 210e の下辺から前方へ板状に突出している受片 210f と、上皿球送り口 210d の正面視右上側で前後に貫通している逃し口 210g と、正面視右下隅で前後に貫通しており扉枠ベースユニット 100 のハンドル取付部材 120 が挿通されるハンドル挿通口 210h と、正面視右隅付近で前後に貫通しており施錠ユニット 700 の鍵シリンダ 710 が挿通されるシリンダ挿通口 210i と、筒状の下皿球供給口 210c の正面視右側の側面において後端から前方へ向かって切欠かれている切欠部 210j と、を備えている。

【0094】

[3-1b. 上皿本体]

皿ユニット 200 の上皿本体 212 は、図 29 及び図 30 に示すように、正面視左右の中央より左側の方が大きく前方へ膨出しており、上方及び後方へ開放された容器状に形成されている。上皿本体 212 は、正面視右端側に左方及び後方へのみ開放されており遊技球が流通可能な誘導通路部 212a を備えている。この上皿本体 212 は、底面が全体的に右端が低くなるように傾斜している。詳述すると、上皿本体 212 を皿ユニットベース 210 に取付けた状態で、上皿本体 212 の底面が、上皿球供給口 210a の下側の位置から上皿球送り口 210d の上端から遊技球の外径よりも若干下側の位置へ向かって低くなるように傾斜している。これにより、上皿球供給口 210a から前方へ放出された遊技球を、上皿本体 212 内に受けて貯留することができると共に、受けた遊技球を誘導通路部 212a の右端側から上皿球送り口 210d へ供給することができる。

【0095】

また、上皿本体212は、底面の後端側で左右の中央から右端付近まで延びている金属製のアース金具212bを備えている。このアース金具212bは、図示は省略するが、電氣的に接地（アース）されており、遊技球が接触することで、遊技球に帯電した静電気を除去することができる。

【0096】

[3-1c. 下皿本体]

皿ユニット200の下皿本体214は、図29及び図30に示すように、前端辺に対して後端辺が長い平面視台形で、上方及び後方が開放された容器状に形成されている。下皿本体214は、底面に上下に貫通しており下皿球抜きユニット320によって閉鎖可能とされている球抜き孔214aを備えており、球抜き孔214aへ向かって低くなるように底面が傾斜している。この下皿本体214は、皿ユニットベース210の下皿球供給口210cから前方へ放出された遊技球を受けて貯留することができると共に、球抜き孔214aから遊技球を皿ユニット200の下方へ排出することができる。

10

【0097】

[3-1d. 演出操作ユニットの全体構成]

皿ユニット200の演出操作ユニット220は、図31乃至図33に示すように、正面視左右の中央で皿ユニットベース210及び上皿本体212に取付けられる取付ベースユニット220Aと、取付ベースユニット220Aに取付けられるタッチユニット220Bと、タッチユニット220Bの正面視左側で取付ベースユニット220Aに取付けられるボタンユニット220Cと、タッチユニット220Bと取付ベースユニット220Aとの間に介装される円筒状の複数のダンパ222と、タッチユニット220B及びボタンユニット220Cの外周を上側から覆うように取付ベースユニット220Aに取付けられるユニットカバー224と、取付ベースユニット220Aの正面視右端に取付けられる装飾部材226と、を備えている。

20

【0098】

演出操作ユニット220のダンパ222は、円筒状に形成されており、外周面における軸方向の中央に溝222aが全周に亘って形成されている。本実施形態におけるダンパ222は、合成ゴムによって形成されている。複数のダンパ222によって、タッチユニット220Bが叩かれた時の衝撃を緩和させて取付ベースユニット220や皿ユニットベース210側へ作用する負荷（衝撃）を低減させることができると共に、タッチユニット220Bの後述する加振装置242による振動が、取付ベースユニット220や皿ユニットベース210側へ伝達されるのを低減させることができる。

30

【0099】

[3-1d-1. 取付ベースユニット]

演出操作ユニット220の取付ベースユニット220Aは、図32乃至図35に示すように、皿ユニットベース210の前面に取付けられ上方が開放された浅い箱状の取付ベース230と、取付ベース230の上側に取付けられると共に後端が上皿本体212の前端に取付けられ上側からタッチユニット200Bを収容可能な上方が開放された浅い箱状のユニットケース231と、ユニットケース231の前端に取付けられる横長の上皿前レンズ部材232と、上皿前レンズ部材232とユニットケース231との間に配置され前面に複数のLEDを備えた上皿前装飾基板233と、上皿前レンズ部材232の前側を覆いユニットカバー224に取付けられる透光性を有した上皿前装飾部材234と、を備えている。

40

【0100】

また、取付ベースユニット220Aは、ユニットケース231の後端に取付けられており上方へ向かって光を照射可能な複数のLEDを備えた上皿後装飾基板235と、上皿後装飾基板235の上側に配置されユニットカバー224に取付けられる透光性を有した上皿後装飾部材236と、上皿後装飾部材236の前側においてユニットカバー224とユニットケース231とによって挟持され上皿後装飾基板235からの光を導いて上端が線

50

状に発光可能な線状発光レンズ部材 2 3 7 と、上皿後装飾部材 2 3 6 の正面視右側でユニットカバー 2 2 4 に取付けられる筒状のボタン取付部材 2 3 8 と、ボタン取付部材 2 3 8 によって上下にスライド可能に取付けられる上皿球抜きボタン 2 3 9 と、を備えている。

【0101】

取付ベース 2 3 0 は、前後の略中央から前側に、前方へ向かうに従って低くなるように傾斜している平板状の取付側受部 2 3 0 a と、取付側受部 2 3 0 a を貫通しており左右に離間した二つの貫通口 2 3 0 b と、貫通口 2 3 0 b の周縁から下方へ延出している筒状の筒状受部 2 3 0 c と、を備えている。貫通口 2 3 0 b は、内周が四角形に形成されている。筒状受部 2 3 0 c は、下方へ向かうに従って窄まるように角錐筒状に形成されている（図 4 2 を参照）。詳述すると、筒状受部 2 3 0 c は、前側の内周壁が取付側受部 2 3 0 a の面に対して略垂直に延びており、後側の内周壁が取付側受部 2 3 0 a の面に対して下方へ向かうに従って前方へ向かうように傾斜して延びている。また、筒状受部 2 3 0 c は、左右両側の内周壁が取付側受部 2 3 0 a の面の垂直に対して下端（先端）同士が僅かに接近するように傾斜して延びている。

10

【0102】

ユニットケース 2 3 1 は、上方へ開放されておりタッチユニット 2 2 0 B を収容可能な収容凹部 2 3 1 a と、収容凹部 2 3 1 a の底面の正面視左右両端付近から夫々前後に離間して一対ずつ上方へ円柱状に突出している横支持ピン 2 3 1 b と、収容凹部 2 3 1 a の底面の前端付近から左右に離間して上方へ円柱状に突出している一対の前支持ピン 2 3 1 c と、収容凹部 2 3 1 a において底面の前後端側の左右中央から上方へ突出している中央支持突起 2 3 1 d と、収容凹部 2 3 1 a の底面の下側から下方へ向かうに従って窄まるように角錐状に突出しており左右に離間した二つの受突部 2 3 1 e と、を備えている。

20

【0103】

また、ユニットケース 2 3 1 は、収容凹部 2 3 1 a よりも正面視左側で上下に円形に貫通しておりボタンユニット 2 2 0 C の下部が挿通される挿通孔 2 3 1 f と、上面における挿通孔 2 3 1 f の周りに配置されておりボタンユニット 2 2 0 C を取付けるためのボタンユニット取付部 2 3 1 g と、収容凹部 2 3 1 a の後側の外周壁において左右に延びていると共に上端から下方へ窪み線状発光レンズ部材 2 3 7 の線状発光部 2 3 7 b が配置される切欠部 2 3 1 h と、を備えている。

【0104】

ユニットケース 2 3 1 の収容凹部 2 3 1 a は、平面視の形状が、左右に延びた四角形と、その四角形の左右両辺から外側へ突出した台形とを組合せた形状に形成されている。また、収容凹部 2 3 1 a は、左右両側の台形の部位の底面に対して、四角形の部位の底面が、下方へ低く形成されている。この収容凹部 2 3 1 a の底面の段差は、ダンパ 2 2 2 の高さ（軸方向の長さ）よりも若干低く形成されている。

30

【0105】

四つの横支持ピン 2 3 1 b は、収容凹部 2 3 1 a における台形の部位の底面から上方へ突出しており、筒状のダンパ 2 2 2 内へ挿入可能に形成されている。また、横支持ピン 2 3 1 b は、上端側に、上端側へ向かうに従って直径が小さくなる円錐台状のテーパ部 2 3 1 i を備えている（図 4 1 を参照）。横支持ピン 2 3 1 b は、収容凹部 2 3 1 a の底面からテーパ部 2 3 1 i の中間までの距離が、ダンパ 2 2 2 の長さと同じとされており、全体がダンパ 2 2 2 よりも長く形成されている。一対の前支持ピン 2 3 1 c は、筒状のダンパ 2 2 2 内へ挿入可能とされており、ダンパ 2 2 2 の半分の長さよりも若干長く形成されている。

40

【0106】

中央支持突起 2 3 1 d の上端は、収容凹部 2 3 1 a における台形の部位の底面と同じ高さまで突出している。受突部 2 3 1 e は、外周が四角形の円錐台状に形成されている。二つの受突部 2 3 1 e は、取付ベース 2 3 0 の二つの貫通口 2 3 0 b と対応した位置に形成されている。受突部 2 3 1 e は、前側の外周壁が収容凹部 2 3 1 a の底面に対して略垂直に延びており、後側の外周壁が収容凹部 2 3 1 a の底面に対して下方へ向かうに従って前

50

方へ向かうように傾斜して延びている。また、受突部 231e は、左右両側の外周壁が収容凹部 231a の面の垂直に対して下端（先端）同士が僅かに接近するように傾斜して延びている。受突部 231e の外周壁の形状は、取付ベース 230 の筒状受部 230c の内周壁の形状と対応している。この受突部 231e は、組立てた状態で、下端が取付ベース 231 の貫通口 230a 内に挿入されると共に、筒状受部 230c の内周壁との間に僅かな隙間が形成される。

【0107】

上皿前装飾部材 234 は、皿ユニット 200 が組立てられた状態で、前面が外部に露出する。上皿後装飾基板 235 は、上皿後装飾部材 236 を発光装飾させるための複数の装飾用 LED 235a と、線状発光レンズ部材 237 を発光装飾させるための複数の周縁用 LED 235b と、を備えている。

10

【0108】

線状発光レンズ部材 237 は、上皿後装飾部材 236 よりも左右が長く形成されており、上皿後装飾基板 235 の複数の周縁用 LED 235b の上側に配置される受光部 237a と、受光部 237a と連続しユニットケース 231 の切欠部 231h に嵌め込まれる平板状の線状発光部 237b と、を備えている。線状発光レンズ部材 237 は、線状発光部 237b をユニットケース 231 の切欠部 231h に嵌め込むことで、線状発光部 237a の前面が収容凹部 231a の内周壁の一部を形成する。また、線状発光レンズ部材 237 は、皿ユニット 200 が組立てられた状態で、線状発光部 237b の上端が外部に露出する。この線状発光レンズ部材 237 は、周縁用 LED 235b からの光を受光部 237a で受光することができ、受光部 237a で受光した光を線状発光部 237b へ導光して線状発光部 237b の上端全体を（線状に）発光させることができる。

20

【0109】

上皿球抜きボタン 239 は、ボタン取付部材 238 によって上下にスライド可能に取付けられ、ボタン取付部材 238 よりも下方へ延出している延出片 239a を備えている。この上皿球抜きボタン 239 を下方へ押圧することで、上皿球抜きユニット 310 を動作させて上皿 201 内に貯留されている遊技球を、上皿 201 から下皿 202 へ排出する（抜く）ことができる。

【0110】

取付ベースユニット 220A は、四つの横支持ピン 231b と二つの前支持ピン 231c に夫々挿入されたダンパ 222 によって、タッチユニット 220B を弾性的に支持することができる。また、タッチユニット 220B が取付けられるユニットケース 231 の下方へ突出している二つの受突部 231e の外周面と、ユニットケース 231 の下側で受突部 231e の下端が挿入されている取付ベース 230 の筒状受部の内周面との間に僅かな隙間を形成している。これにより、タッチユニット 220B 側からユニットケース 231 が下方へ移動するような力（衝撃）が作用した時に、その力が直ちに取付ベース 230 の取付側受部 230a に伝達されず、ユニットケース 231 の収容凹部 231a の底面が下方へある程度撓んで受突部 231e の下端の外周面が筒状受部 230c の内周面に当接することで、取付ベース 230 側へ力が伝達される。つまり、ユニットケース 231 から取付ベース 230 へ力を伝達させる際に、ユニットケース 231 が撓むため、その撓みによって力のある程度減衰させて取付ベース 230 へ伝達させることができる。

30

40

【0111】

また、ユニットケース 231 の受突部 231e 及び取付ベース 230 の筒状受部 230c は、それらが形成されている面（タッチユニット 220B の上面と平行な面）に対して傾斜した外周面及び内周面を備えているため、受突部 231e から筒状受部 230c へ伝達される力の一部が、筒状受部 230c が備えられている取付側受部 230a の底面に沿った方向へ作用する。これにより、受突部 231e（ユニットケース 231）側からの力が分散し、取付ベース 230 に対して一方向へ大きな力が作用するのを回避させることができ、取付ベース 230 が破損し難くなる。

【0112】

50

[3-1d-2. タッチユニット]

演出操作ユニット 220 のタッチユニット 220B は、図 36 及び図 37 に示すように、上方が開放された浅い箱状の下ケース 240 と、下ケース 240 内に上側から取付けられる上皿液晶基板 241 と、下ケース 240 内において上皿液晶基板 241 の左右両外側に配置される一対の加振装置 242 と、一対の加振装置 242 及び上皿液晶基板 241 の上側を覆うと共に下ケース 240 に取付けられ上方が開放された浅い箱状のベース部材 243 と、ベース部材 243 内に上側から挿入され上皿液晶基板 241 によって制御され画像を表示可能な上皿液晶表示装置 244 と、上皿液晶表示装置 244 の外周を覆う薄い金属板からなる枠状のアース金具 245 と、アース金具 245 及び上皿液晶表示装置 244 の上面を覆う透明なタッチパネル 246 と、タッチパネル 246 の外周を上側から覆いベース部材 243 を通して下ケース 240 に取付けられる枠状の上カバー 247 と、を備えている。

10

【 0113 】

また、タッチユニット 220B は、下ケース 240、ベース部材 243 及び上カバー 247 を組立てた状態で、それらの後端面において、下ケース 240 の下端から上カバー 247 の上端まで上下に延びていると共に、下ケース 240 等の後端面の左右の略全長に亘って延びており、下ケース 240、ベース部材 243 及び上カバー 247 の後端面に貼付けられている防水性を有したシート状の防水シール 248 を備えている。

【 0114 】

下ケース 240 は、外形がユニットケース 231 の収容凹部 213a の内形と対応しており、収容凹部 213a 内に収容可能に形成されている。下ケース 240 は、左右に延びた長方形の基板取付部 240a と、基板取付部 240a の左右両側から夫々台形に突出している平板状の突出部 240b と、各突出部 240b をダンパ 222 の外径と同じ内形で上下に貫通していると共に一部が左右方向外側へ開放されており前後に離間して形成された一対のダンパ取付凹部 240c と、ダンパ取付凹部 240c の内周面から突出しているフランジ部 240d と、突出部 240b における一対のダンパ取付凹部 240c の間で基板取付部 240a 寄りに配置され加振装置 242 が取付けられる加振装置取付部 240e と、を備えている。

20

【 0115 】

下ケース 240 のダンパ取付凹部 240c は、平面視の形状が C 字状に形成されており、C 字の開放されている側からダンパ 222 を挿入させることができる。また、フランジ部 240d は、ダンパ取付凹部 240c の上下の略中央で、ダンパ取付凹部 240c の C 字状の内周面の全周に亘って備えられている。このフランジ部 240d は、ダンパ 222 の溝 222a 内に挿入可能とされている。

30

【 0116 】

加振装置 242 は、小型の加振駆動モータ 242a と、加振駆動モータ 242a の回転軸に重心が偏芯して取付けられる錘 242b と、を備えている。この加振装置 242 は、加振駆動モータ 242a によって錘 242b を回転させることで、振動を発生させることができる。

【 0117 】

ベース部材 243 は、上皿液晶表示装置 244 が上側から挿入され浅い箱状に形成された液晶取付凹部 243a と、液晶取付凹部 243a の左右両側から外方へ延出している延出部 243b と、延出部 243b の先端で下ケース 240 のダンパ取付凹部 240c と対応する位置で上下に貫通しており上側が大径に座グリされたネジ孔 243c と、ネジ孔 243c の下端側に形成されており下端へ向かうに従って直径が大きくなる C 面取り状のテーパ部 243d (図 41 を参照) と、を備えている。

40

【 0118 】

ベース部材 243 のネジ孔 243c の下側の内径は、ユニットケース 231 における横支持ピン 231b のテーパ部 231i よりも先端側が通過することができると共に、テーパ部 231i よりも基端側(下側)が通過することができない大きさに形成されている。

50

【0119】

タッチパネル246は、衝撃に強く割れ難い強化ガラスと、強化ガラスの上面に備えられた静電容量方式の透明なセンサシートと、強化ガラス及びセンサシートの外周を覆う枠状の保護カバーと、を備えている。

【0120】

タッチユニット220Bは、下ケース240の左右に夫々一対ずつ備えられたダンパ取付凹部240c内に、C字の開放されている側からダンパ222を挿入して、ダンパ222を取付けることができる。この際に、ダンパ取付凹部240cの内周面から突出しているフランジ部240dが、ダンパ222の溝222a内に挿入される。これにより、ダンパ取付凹部240c内のダンパ222が、軸方向へ移動するのが規制される。ダンパ取付凹部240cにダンパ222を取付けた状態では、ダンパ222の上端がベース部材243の延出部243bの下面に当接すると共に、ダンパ222の下端が下ケース240の下端（下面）よりも下方へ突出する。

10

【0121】

また、タッチユニット220Bは、一対の加振装置242の加振駆動モータ242aが、下ケース240とベース部材243との間に挟持されている。一対の加振装置242は、夫々独立して振動を発生させることができる。

【0122】

また、タッチユニット220Bは、タッチパネル246を通して上皿液晶表示装置244に表示される画像を上側から視認することができる。そして、上皿液晶表示装置244にボタン等の画像を表示させ、遊技者がその画像のボタンを操作するようにタッチパネル246に触れることで、画像のボタンを操作することができる。

20

【0123】

更に、タッチユニット220Bは、後側の外周面に防止水シール248が貼付けられているため、皿ユニット200上で飲み物等の液体をこぼした時に、その液体がタッチユニット220B内に浸入するのを防止することができ、タッチユニット220Bが液体の浸入によって破損するのを防止することができる。

【0124】

[3-1d-3. ボタンユニット]

演出操作ユニット220のボタンユニット220Cは、図38及び図39に示すように、取付ベースユニット220Aにおけるユニットケース231のボタンユニット取付部231gに取付けられる円筒状のユニット本体250と、ユニット本体250の下側に配置され上面にLEDが備えられた演出ボタン装飾基板251と、演出ボタン装飾基板251の下側を覆いユニット本体250の下側に取付けられる基板カバー252と、を備えている。

30

【0125】

また、ボタンユニット220Cは、ユニット本体250内に上側から上下へスライド可能に挿入される筒状のボタンベース253と、ボタンベース253とユニット本体250との間に配置されボタンベース253を上方へ付勢するバネ部材254と、ボタンベース253内に挿入され演出ボタン装飾基板251のLEDからの光を上方へ導くことが可能な導光部材255と、導光部材255の上側に配置され複数の微小なプリズムを備えたシート状の拡散レンズ部材256と、拡散レンズ部材256の上側を覆いボタンベース253に取付けられる透光性を有した上皿演出ボタン257と、演出ボタン装飾基板251の上面に取付けられておりボタンベース253の下降端への移動を検知する演出ボタン押圧センサ258と、を備えている。

40

【0126】

ユニット本体250は、外周面の下端から外方へ延出しボタンユニット取付部231gに取付けられる三つの取付片250aと、内周面の下端から内方へ延出しているフランジ状の柵部250bと、内周面に沿って柵部250bを貫通している一対の貫通口250cと、を備えている。

50

【0127】

ボタンベース253は、棚部250bの内周に挿入される筒状の下筒部253aと、下筒部253aの上端から上方へ向かうに従って直径が大きくなる円錐筒状の上筒部253bと、上筒部253bの上端から下方へ延出しており下端がユニット本体250の貫通口250cを貫通可能とされていると共に下端から外方へ突出しユニット本体250の下面と係合（当接）可能な爪を有する一对の係合爪部253cと、上筒部253bの外周面から上端の外径よりも短く外方へ放射状に突出しており下端がユニット本体250の棚部250bの上面と当接可能な複数の平板状の当接片253dと、下筒部253a及び上筒部253bの外周面から外方へ平板状に延出しており演出ボタン押圧センサ258に検知される検知片253eと、を備えている。

10

【0128】

バネ部材254は、図示するように、コイルバネとされている。このバネ部材254は、下端がユニット本体250の棚部250bの上面に当接され、上端がボタンベース253における複数の当接片253dによって支持される。

【0129】

導光部材255は、ボタンベース253における上筒部253bの上部に嵌め込まれる円盤状の本体部255aと、本体部255aの下面から下方へボタンベース253の下筒部253aの下端付近まで延びている円柱状の複数の導光部255bと、を備えている。複数の導光部255bは、演出ボタン装飾基板251のLEDと対応するように備えられており、LEDからの光を導いて本体部255aの上面全体から放出させることができる。

20

【0130】

このボタンユニット220Cは、ボタンベース253、導光部材255、拡散レンズ部材256、及び上皿演出ボタン本体が一体的に組立てられており、それらが一緒にユニット本体250内を上下にスライドすることができる。これらボタンベース253等は、バネ部材254の付勢力によって、上皿演出ボタン257の上面がユニット本体250の上端よりも上方へ突出すると共に、ボタンベース253の一对の係合爪部253cがユニット本体250の下面と係合することで、これ以上の上昇が規制され、上皿演出ボタン257等が上昇端に位置した状態となる。

【0131】

30

バネ部材254の付勢力に抗して上皿演出ボタン257を下方へ押圧すると、上皿演出ボタン257等が下降し、ボタンベース253の検知片253eが、演出ボタン押圧センサ258によって検知され、上皿演出ボタン257の押圧操作が検知される。上皿演出ボタン257の押圧により、ボタンベース253が下降すると、ボタンベース253の複数の当接片253dの下端が、ユニット本体250の棚部250bの上面に当接し、これ以上の下降が規制され、上皿演出ボタン257等が下降端に位置した状態となる。

【0132】

また、ボタンユニット220Cは、演出ボタン装飾基板251のLEDを発光させることで、上皿演出ボタン257を発光装飾させることができる。演出ボタン装飾基板251のLEDは、フルカラーLEDとされており、上皿演出ボタン257を様々な色に発光装飾させることができる。

40

【0133】

[3-1d-4. 演出操作ユニットの特徴]

本実施形態の演出操作ユニット220は、図41に示すように、組立てた状態で、タッチユニット220Bの下ケース240のダンパ取付凹部240cに取付けられたダンパ222の下端が、下ケース240の下面よりも下方へ突出していることから、取付ベースユニット220Aのユニットケース231の収容凹部231aの底面と、タッチユニット220Bの下ケース240の下面との間に、隙間が形成される。また、ユニットケース231の四つの横支持ピン231bの先端面（上端面）は、ベース部材243のネジ孔243cの座グリの底面と一致しており、横支持ピン231bに対するタッチユニット220B

50

の上方へ移動が、横支持ピン231bの上端にねじ込まれたビス227の頭部の平座金によって規制されている。また、横支持ピン231bの上端側に形成されたテーパ部231iと、ベース部材243のネジ孔243cの下端側に形成されたテーパ部243dとは、互いに離間している。

【0134】

また、演出操作ユニット220は、図42に示すように、ユニットケース231の前支持ピン231cに挿入されているダンパ222の上面は、収容凹部231aの底面における横支持ピン231b側の底面よりも若干上方へ突出している。また、ユニットケース231の収容凹部231aの底面と、下ケース240の下面との間に隙間が形成されていることから、ユニットケース231の前支持ピン231cに挿入されたダンパ222の上面と、下ケース240の下面との間にも隙間が形成されている。また、ユニットケース231の中央支持突起231dの上面と下ケース240の下面との間にも隙間が形成されている。つまり、タッチユニット220Bは、左右両側の横支持ピン231bに挿入されたダンパ222によって、下面が宙に浮いた状態で取付ベースユニット220Aに取付けられている。

10

【0135】

更に、演出操作ユニット220は、取付ベースユニット220Aの取付ベース230における下方へ窄まる角錐筒状の筒状受部230c内に、上側からタッチユニット220Bが取付けられているユニットケース231における下方へ窄まる角錐状の受突部231eの下端が挿入されている。この筒状受部230cの内周壁と、受突部231eの外周壁との間には、僅かな隙間が形成されている。これにより、通常の状態では、取付ベース230には、ユニットケース231の内側（収容凹部231aの中央側）が宙に浮いた状態で、ユニットケース231の外周付近のみが取付けられている。

20

【0136】

また、演出操作ユニット220は、図31等に示すように、タッチユニット220Bにおいて遊技領域5aに近い後側の辺に沿って線状発光レンズ部材237の線状発光部237bの上端が線状（带状）に露出している。線状発光部237bの上端の長さは、タッチユニット220Bの後辺の長さの約2/3である。このタッチユニット220Bの後辺に沿って露出している線状発光部237bの上端の後側に、上皿後装飾部材236が配置されている。また、上皿後装飾部材236の正面視右側に、上皿球抜きボタン239が配置されている。更に、タッチユニット220Bの正面視左側に、ボタンユニット220Cが配置されている。

30

【0137】

この演出操作ユニット220は、遊技領域5a内に遊技球を打込むことで変化する遊技状態に応じて、遊技者に対して様々な演出を提示することができる。例えば、タッチユニット220Bの上皿液晶表示装置244に画像を表示させることで、透明なタッチパネル246を通して画像（演出画像）を遊技者に提示して楽しませることができる。

【0138】

この上皿液晶表示装置244に表示される画像として、操作ボタンを模した画像を表示させると共に、タッチパネル246のセンサシート246bによるタッチの検知を受付可能とすることで、遊技者に対して画像の操作ボタンを操作させることができ、タッチパネル246を用いた演出を楽しむことができる。タッチパネル246を用いた演出の際に上皿液晶表示装置244に表示される画像は、操作ボタンに限定するものではなく、様々な画像を表示させることができる。

40

【0139】

また、演出操作ユニット220では、タッチユニット220Bを複数のダンパ222によってユニットケース231から浮いた状態で支持しているため、遊技状態に応じて加振装置242を動作させることで、タッチユニット220Bを振動させることができる。タッチパネル246を用いた演出の際に、加振装置242によってタッチパネル246（タッチユニット220B）を振動させることで、加振装置242による振動をタッチパネル

50

246に接触している遊技者の指や手等に伝達させて、遊技者に対して画像の操作ボタンを操作しているにも関わらず恰も実体のある操作ボタンを操作しているように錯覚させて驚かせることができ、タッチパネル246と振動による演出を遊技者に楽しませて興味が低下するのを抑制することができる。

【0140】

更に、演出操作ユニット220では、タッチユニット220Bの正面視左側にボタンユニット220Cを備えているため、遊技状態に応じて遊技者に上皿演出ボタン257を押圧操作させて、上皿演出ボタン257の操作を楽しませることができる。詳述すると、タッチパネル246における画像の操作ボタンでは、タッチパネル246に触れるだけであるため実際の操作ボタンと比較して操作感に欠ける嫌いがあるが、上皿演出ボタン257では現実に押圧操作することができるため、上皿演出ボタン257の操作に違和感を与えてしまうことがなく、上皿演出ボタン257の操作を快適に楽しませることができ、遊技に対する興味が低下するのを抑制することができる。

10

【0141】

この演出操作ユニット220は、前方へ膨出している皿ユニット200において上皿201が備えられている部位に配置されているため、タッチユニット220Bやボタンユニット220Cを用いた演出中以外においても、遊技者をタッチユニット220B等を上から叩く虞がある。これに対して、演出操作ユニット220では、タッチユニット220Bをダンパ222によって下側のユニットケース231から浮いた状態で支持しているため、タッチユニット220Bが上から叩かれても、ダンパ222の弾性力によってその衝撃をある程度吸収することができる。詳述すると、タッチユニット220Bが叩かれたり等して上から衝撃（荷重）が作用すると、左右の横支持ピン231bが挿入されているダンパ222に伝達され、タッチユニット220Bが下降しながらダンパ222が圧縮される。横支持ピン231bに支持されたダンパ222が圧縮されることで、タッチユニット220Bからの衝撃が吸収される。

20

【0142】

そして、更に、衝撃によってタッチユニット220Bが下降すると、下ケース240の下面が前支持ピン231cが挿入されているダンパ222の上端に当接し、タッチユニット220Bの下降に伴って前支持ピン231cに支持されているダンパ222が下方へ圧縮される。これにより、横支持ピン231bに支持されているダンパ222に加えて、前支持ピン231cに支持されているダンパ222によっても、タッチユニット220Bからの衝撃が吸収される。

30

【0143】

タッチユニット220Bに作用する衝撃によってタッチユニット220Bが更に下降すると、タッチユニット220Bの下ケース240の下面がユニットケース231における収容凹部231aの左右両側の底面と中央支持突起231dの上面とに当接する。これにより、タッチユニット220Bからの衝撃が、複数のダンパ222介さず、タッチユニット220Bからユニットケース231へ直接作用することとなる。

【0144】

更に、タッチユニット220Bが下降すると、中央支持突起231dからの荷重によってユニットケース231の収容凹部231aの底面が、その中央が下方へ移動するように撓むこととなる。この収容凹部231aの底面の撓みによる弾性力によって、タッチユニット220Bからの衝撃が吸収される。この収容凹部231aの底面が撓むことで、収容凹部231aの底面の下側から下方へ突出している一对の受突部231eが下降する。そして、タッチユニット220Bからの衝撃によって受突部231eが更に下降すると、受突部231eの外周壁の下端側が、取付ベース230の筒状受部230cの内周壁に当接し、タッチユニット220Bからの衝撃が、ユニットケース231から取付ベース230へ伝達されることとなる。

40

【0145】

受突部231eの外周壁と筒状受部230cの内周壁は、夫々が下方へ窄まる角錐状に

50

形成されていることから、受突部 231 e から筒状受部 230 c（取付ベース 230 側）へ伝達される荷重が、取付ベース 230 の取付側受部 230 a の底面に沿った方向と底面に垂直な方向とに分散されて伝達される。このように、タッチユニット 220 B に作用した衝撃が、取付ベース 230 に伝達されるまでに、その衝撃を吸収する構成が幾重にも配置されているため、タッチユニット 220 B に作用した衝撃を十分に吸収して緩和させることができ、その衝撃によって、タッチユニット 220 B、ユニットケース 231、取付ベース 230 等を破損し難くすることができる。

【0146】

また、演出操作ユニット 220 は、遊技状態に応じて上皿後装飾基板 235 の周縁用 LED 235 b によりタッチユニット 220 B の後側の外周縁に沿って延びている線状発光レンズ部材 237 の線状発光部 237 b の上端を線状に発光させることができる。これにより、遊技者の関心をタッチユニット 220 B へ引付けることができ、タッチユニット 220 B における上皿液晶表示装置 244 に表示される画像や、タッチパネル 246 を用いたタッチ演出等を楽しませて興味が低下するのを抑制することができる。

10

【0147】

また、遊技状態に応じて、上皿後装飾基板 235 の装飾用 LED 235 a によりタッチパネル 220 B の後側（線状発光部 237 b よりも後側）に配置されている上皿後装飾部材 236 を発光装飾させることができる。この上皿後装飾部材 236 を発光装飾させることで、線状発光レンズ部材 237 の線状発光部 237 b の発光と同様に、遊技者の関心をタッチユニット 220 B 等の演出操作ユニット 220 へ引付けることができ、演出操作ユニット 220 によって提示される演出を楽しませて興味が低下するのを抑制することができる。

20

【0148】

更に、上皿液晶基板 241 や上皿液晶表示装置 244 を備えたタッチユニット 220 B を、取付ベースユニット 220 A の取付ベース 230 とユニットケース 231 とによって、皿ユニットカバー 260 の後述する上皿下被覆部 262 の上面よりも高い位置に配置していると共に、タッチユニット 220 B の後側の外周面に防水シール 248 を貼付けている。これにより、上皿 201 において、外気に触れることで上皿本体 212 や遊技球の表面で結露した水（水滴）が、上皿 201 の下方（上皿下被覆部 262 上）へ流動しても、タッチユニット 220 B 内へ結露した水が浸入するのを防止することができ、タッチユニット 220 B において不具合が発生するのを防止することができる。

30

【0149】

また、図 42 に示すように、上皿後装飾部材 236 や線状発光レンズ部材 237 を発光装飾させる上皿後装飾基板 235 を、上皿 201 の底面よりも高い位置に配置しているため、上皿 201 で結露した水滴にさらされることがなく、上皿後装飾基板 235 においてショートや腐蝕等の不具合が発生するのを防止することができる。

【0150】

[3-1 e. 皿ユニットカバー]

皿ユニット 200 の皿ユニットカバー 260 は、図 27 乃至図 30 に示すように、左右に延びていると共に、左右の中央が前方へ膨出しており、後方へ開放された殻状に形成されている。皿ユニットカバー 260 は、左右の略中央で前方へ開口しており後端が皿ユニットベース 210 によって閉鎖される下皿開口部 261 と、下皿開口部 261 の内周壁における天板側（上側）を形成しており上皿本体 212 及び演出操作ユニット 220 の下側を覆う上皿下被覆部 262 と、下皿開口部 261 の正面視左側に配置されており本体枠 4 のスピーカユニット 920 の低音スピーカからの音を透過させるスピーカグリル 263 と、スピーカグリル 263 の上側に配置され皿ユニット左装飾基板 345 によって発光装飾される皿ユニット左装飾部材 264 と、下皿開口部 261 の正面視右側に配置されておりハンドルユニット 500 のハンドル本体 502 の後部が通過するハンドル口 265 と、皿ユニットカバー 260 の底面を形成しており下皿本体 214 の下側を覆う底板部 266 と、左右の中央で底板部 266 を上下に貫通しており下皿球抜きユニット 320 によって閉

40

50

鎖される底板開口部 267 と、を備えている。

【0151】

下皿開口部 261 は、内周壁の底板側（下側）が下皿本体 214 によって閉鎖される。スピーカグリル 263 及び皿ユニット左装飾部材 264 は、金属板に複数の孔を設けたパンチングメタルによって構成されている。

【0152】

この皿ユニットカバー 260 は、正面視左側の表面が滑らかな感じに形成されているのに対して、右側の表面がゴツゴツした感じに形成されている。また、正面視の右側は、略全体的に透光性を有している。

【0153】

皿ユニットカバー 260 は、皿ユニット 200 に組立てた状態で、タッチユニット 220B の上面と上皿下被覆部 262 の下面との間が、片手で掴むことが可能な間隔に形成されている。これにより、遊技者が、タッチユニット 220B をタッチ操作する際に、下皿開口部 261 の上側を掴むことで、タッチする指（手や腕）を安定させることができ、タッチユニット 220B のタッチ操作を行い易くできる。

【0154】

詳述すると、組立てた状態では、タッチユニット 220B の前端上面と上皿下被覆部 262 の下面との間の厚さが約 25mm に、タッチユニット 220B の後端上面と上皿下被覆部 262 の下面との間の厚さが約 50mm に、上皿下被覆部 262 の前端からタッチユニット 220B の後端までの前後の距離が約 60mm に、夫々形成されている。また、タッチユニット 220B の上面が、水平に対して約 20 度傾斜している。これにより、タッチユニット 220B の上面と上皿下被覆部 262 の下面との間を、遊技者の手で掴むことができる。

【0155】

[3-1f. 扉右下演出ユニット]

皿ユニット 200 の扉右下演出ユニット 270 は、図 43 乃至図 50 に示すように、ハンドルユニット 500 の上側、且つ、演出操作ユニット 200 の右側に配置されており、遊技状態に応じて回転すると共に発光装飾する球状の扉右下回転体 270A を備えている。扉右下演出ユニット 270 は、皿ユニットベース 210 の前面で逃し口 210g を閉鎖するように取付けられ扉右下回転体 270A を回転可能に支持するユニットベース 271 と、ユニットベース 271 に取付けられている扉右下駆動モータ 272 と、扉右下駆動モータ 272 の回転軸に固定されている駆動ギア 273 と、駆動ギア 273 と噛合し扉右下回転体 270A に取付けられている従動ギア 274 と、従動ギア 274 を回転可能に支持しておりユニットベース 271 に取付けられている軸部材 275 と、を備えている。

【0156】

また、扉右下演出ユニット 270 は、従動ギア 274 とは扉右下回転体 270A の反対側に取付けられておりユニットベース 271 に回転可能に支持されている回転体側軸受部材 276 と、扉右下回転体 270A の従動ギア 274 とは反対側をユニットベース 271 と協働して回転可能に支持しているベース側軸受部材 277 と、ユニットベース 271 に取付けられており扉右下回転体 270A の回転位置を検知可能な二つの回転検知センサ 278 と、扉右下回転体 270A の正面視左側でユニットベース 271 に取付けられている装飾部材 279 と、ユニットベース 271 の後側に取付けられており前面に複数の LED を備えた扉右下ベース装飾基板 280 と、ユニットベース 271 の後側に取付けられており扉右下駆動モータ 272、回転検知センサ 278、扉右下ベース装飾基板 280、及び後述する扉右下回転体装飾基板 291 と周辺制御基板（図示は省略）との接続を中継する扉右下中継基板 281 と、を備えている。

【0157】

扉右下回転体 270A は、外殻を構成し夫々が半球殻状の前外殻部材 285 及び後外殻部材 286 と、前外殻部材 285 と後外殻部材 286 との間に配置される回転体内部ユニット 290 と、を備えている。前外殻部材 285 及び後外殻部材 286 は、回転軸を中心

10

20

30

40

50

に半円形状の切欠部 285a, 286a が夫々形成されている。前外殻部材 285 は、透光性を有した半球殻状の表面に、金属光沢を有し周方向へ帯状に延びている帯装飾 285b と、帯装飾 285b の中央に配置されているハート形のハート装飾 285c と、を備えている。一方、後外殻部材 286 は、透光性を有した半球殻状の表面に、金属光沢を有し周方向へ帯状に延びている帯装飾 286b を備えている。前外殻部材 285 と後外殻部材 286 とを合わせた時に、前外殻部材 285 の帯装飾 285b と後外殻部材 286 の帯装飾 286b とが繋がるように形成されている。

【0158】

回転体内部ユニット 290 は、図 48 及び図 49 に示すように、円盤状で両面に複数の LED が備えられている扉右下回転体装飾基板 291 と、扉右下回転体装飾基板 291 の中心に取付けられており扉右下回転体装飾基板 291 の面に対して垂直に延びており先端が軸部材 275 に取付けられる円柱状の第一固定軸部材 292 と、第一固定軸部材 292 とは扉右下回転体装飾基板 291 の反対側に取付けられており扉右下回転体装飾基板 291 の面に対して垂直に延びており先端がユニットベース 271 及びベース側軸受部材 277 に取付けられる円筒状の第二固定軸部材 293 と、を備えている。図示は省略するが、第二固定軸部材 293 の内部には、扉右下中継基板 281 と扉右下回転体装飾基板 291 とを接続する配線コードが挿入されている。

10

【0159】

また、回転体内部ユニット 290 は、扉右下回転体装飾基板 291 の両側に配置されており前外殻部材 285 及び後外殻部材 286 の内側に取付けられる平板で円環状の透明なリフレクタベース 294 と、リフレクタベース 294 に取付けられており円環状で軸方向外側へ開いた朝顔状の第一リフレクタ 295 と、第一リフレクタ 295 の円環内を通してリフレクタベース 294 に取付けられており中心に六角形の貫通孔 296a を有した第二リフレクタ 296 と、を備えている。第一リフレクタ 295 及び第二リフレクタ 296 は、表面に金属光沢を有したメッキ層が備えられており、扉右下回転体装飾基板 291 からの光を反射させることができる。また、第一リフレクタ 295 及び第二リフレクタ 296 には、放射状に延びた平板状のリブが複数備えられている。

20

【0160】

この回転体内部ユニット 290 は、扉右下回転体装飾基板 291、第一固定軸部材 292、及び第二固定軸部材 293 と、リフレクタベース 294、第一リフレクタ 295、及び第二リフレクタ 296 とが、相対回転可能に互いに分離している。

30

【0161】

ユニットベース 271 は、扉右下回転体 270A の後側に配置される環状のリング部 271a と、リング部 271a の外周におけるリング部 271a の中心に対して正面視斜め右上の部位から前方へ平板状に突出している第一突出片 271b と、リング部 271a の外周における第一突出片 271b とは反対側の部位から前方へ平板状に突出している第二突出片 271c と、第二突出片 271c の前端から後方へ向かって U 字状に窪み第二固定軸部材 293 の先端が挿入される軸受溝 271d と、を備えている。

【0162】

扉右下駆動モータ 272 は、第一突出片 271b の外側の側面（右側の側面）に、回転軸が貫通した状態で取付けられる。従動ギア 274 は、駆動ギア 273 よりも大径に形成されている。軸部材 275 は、第一突出片 271b の前端に取付けられる取付部 275a と、取付部 275a から筒状に突出している筒状軸部 275b と、を備えている。この軸部材 275 は、筒状軸部 275b の外周によって従動ギア 274 を回転可能に支持できると共に、筒状軸部 275b の内周によって第一固定軸部材 292 の先端を回転不能に支持できる。

40

【0163】

回転体側軸受部材 276 は、第二固定軸部材 293 が回転可能に挿入される軸受孔 276a と、外方へ延出している平板状の検知片 276b と、を備えている。ベース側軸受部材 277 は、ユニットベース 271 における第二突出片 271c の前端の U 字状の軸受溝

50

271dの開放されている前端側を閉鎖するように、第二突出片271cの前端に取付けられる。二つの回転検知センサ278は、扉右下回転体270Aの回転軸を挟んで対称に第二突出片271cに取付けられる。二つの回転検知センサ275は、扉右下回転体270Aのハート装飾285cが前方を向く回転位置（図50（a）を参照）と、ハート装飾285cが後方を向く回転位置（図50（b）を参照）とを、夫々検知することができる。

【0164】

本実施形態の扉右下演出ユニット270は、遊技状態に応じて、扉右下駆動モータ272によって扉右下回転体270Aを回転させることができると共に、ハート装飾285cが前方を向くように停止するか否かで、遊技者に対してチャンスの到来等を示唆することができ、遊技者を楽しませて興味が低下するのを抑制することができる。

10

【0165】

また、扉右下演出ユニット270は、扉右下回転体270A内部の扉右下回転体装飾基板291が回転不能に取付けられていることから、扉右下回転体270Aの回転中に、扉右下回転体装飾基板291（のLED）を発光させると、扉右下回転体270Aの回転につれて扉右下回転体装飾基板291から照射される光の位置が移動すると共に、第一リフレクタ295や第二リフレクタ296によって反射誘導される光の方向が変化するため、扉右下回転体装飾基板291のLEDを点滅させなくても、光が点滅しているように扉右下回転体270Aを発光装飾させたり、LEDから多様な色の光を照射することで扉右下回転体270Aを虹色に発光装飾させたりすることができ、遊技者を楽しませることができる。

20

【0166】

[3-1g. 演出ユニットカバー]

皿ユニット200の演出ユニットカバー300は、図29及び図30に示すように、扉右下演出ユニット270における球状の扉右下回転体270Aの前側を覆う半球状で透明な回転体カバー部301と、回転体カバー部301の外周に形成されており皿ユニットカバー260の正面視右側の装飾と連続した装飾部302と、回転体カバー部301の下部右側において前後に貫通しており施錠ユニット700の鍵シリンダ710が挿通されるシリンダ挿通口303と、を備えている。

【0167】

演出ユニットカバー300は、全体が後方が開放された容器状で、透光性を有している。この演出ユニットカバー300は、回転体カバー部301の上側が扉右下演出ユニット270の扉右下ベース装飾基板280によって発光装飾されると共に、回転体カバー部301の下側が皿ユニット右装飾基板346によって発光装飾される。

30

【0168】

[3-1h. 上皿球抜きユニット]

皿ユニット200の上皿球抜きユニット310は、図51乃至図53に示すように、皿ユニットベース210の透口210e及び受片210fを前側から覆うように皿ユニットベース210の前面に取付けられ後方が開放された縦長箱状で上部に上皿球抜きボタン239の延出片239aが挿通可能な挿通口311aを有しているカバー311と、カバー311内における皿ユニットベース210の透口210eの正面視左上となる位置に取付けられている前ベース部材312と、前ベース部材312によって回転可能に支持されており上皿球抜きボタン239の押圧により回動する押圧伝達部材313と、押圧伝達部材313を上皿球抜きボタン239が上昇する方向へ付勢している第一バネ部材314と、を備えている。

40

【0169】

また、上皿球抜きユニット310は、皿ユニットベース210の上皿球送り口210dを後側から閉鎖するように皿ユニットベース210の後側に取付けられている後ベース部材315と、後ベース部材315と皿ユニットベース210との間に配置されていると共に後ベース部材315によって昇降可能に取付けられており上側から押圧伝達部材313

50

が接触している上皿球抜きスライダ316と、上皿球抜きスライダ316を上方へ付勢している第二バネ部材317と、を備えている。

【0170】

前ベース部材312は、皿ユニットベース210の前面と平行に延びておりカバー311に取付けられる平板状のベース部312aと、ベース部312aの左右両端から前方へ平板状に延出している一对の延出片312bと、延出片312bの前端から後方へU字状に凹んだ軸支部312cと、ベース部312aの前面下端付近に備えられており第一バネ部材314の後端が係止される鉤状のバネ係止部（図示は省略）と、を備えている。

【0171】

押圧伝達部材313は、両端が前ベース部材312の一对の軸支部312c内へ回転可能に挿入される横長円柱状の軸部313aと、軸部313aから後方へ平板状に延出している後方延出片313bと、後方延出片313bの上面における正面視左端付近から上方へ平板状に延出しており上皿球抜きボタン239の延出片239cの下端が当接可能な上方延出片313cと、後方延出片313bの下面における正面視右端から下方へ平板状に延出している下方延出片313dと、軸部313aにおける正面視左端付近の下側から下方へ突出しており第一バネ部材314の前端が係止される鉤状のバネ係止部313eと、を備えている。下方延出片313dは、後方へ向かうに従って下方へ延びる三角形に形成されており、下端が上皿球抜きスライダ316と当接可能とされている。

【0172】

後ベース部材315は、皿ユニットベース210の後面と平行に平板状に延びており皿ユニットベース210に取付けられるベース部315aと、ベース部315aの前面で左右に離間して備えられており上皿球抜きスライダ316の左右両端をスライド可能に支持するスライダ支持部315bと、ベース部315aの上端における皿ユニットベース210の上皿球送り口210dの上部と対応する位置に前方へ開口していると共にベース部315aの後側で下方へ開口し遊技球が流通可能な上部入口315cと、を備えている。

【0173】

また、後ベース部材315は、ベース部315aの後側で上部入口315cと連続して下方へ延びていると共に後方へ開放されており下端が後方へ湾曲している第一誘導路315dと、第一誘導路315dの下側から下方へ延びた後に正面視左方へ延びて左端が左方へ開放されており全体が後方へ開放されているL字状の第二誘導路315eと、第二誘導路315eにおける左方へ延びた部位の後端側を閉鎖している平板状の通路蓋315fと、L字状の第二誘導路315eに二辺が囲まれるようにベース部315aを前後に貫通している開口部315gと、ベース部315aの前面から前方へボス状に突出しており第二バネ部材317の上端が係止されるバネ係止部315hと、を備えている。

【0174】

後ベース部材315におけるL字状の第二誘導路315eは、左方へ延びた部位が、左方へ向かうに従って低くなるように傾斜している。この第二誘導路315eの左端は、図51(b)に示すように、皿ユニットベース210における筒状の下皿球供給口210cの切欠部210jに挿入されており、第二誘導路315eと下皿球供給口210cとが互いに連通している。

【0175】

上皿球抜きスライダ316は、平板状で左右両端が後ベース部材315のスライダ支持部315bにスライド可能に支持されるスライダベース316aと、スライダベース316aの上端における正面視中央より左側から前方へ皿ユニットベース210の透口210eを通して受片210fの上側へ延出し上面に押圧伝達部材313の下方延出片313dの下端が当接可能な伝達片316bと、伝達片316bの下側でスライダベース316aの後側から下方へ向かうに従って後方へ突出している三角状の作動伝達部316cと、スライダベース316aの前面から突出しており第二バネ部材317の下端が係止される鉤状のバネ係止部316dと、を備えている。

【0176】

上皿球抜きユニット 310 は、皿ユニット 200 を組立てた状態で、後ベース部材 315 の上部入口 315c が、上皿本体 212 の誘導通路部 212a の正面視右端側となる下端に開口している。これにより、上皿 201 内の遊技球を、上部入口 315c からベース部 315a の後側の第一誘導部 315d を介して球送りユニット 540 へ供給することができる。

【0177】

また、上皿球抜きユニット 310 は、上皿球抜きボタン 239 を下方へ押圧すると、上皿球抜きボタン 239 の延出片 239a によって押圧伝達部材 313 が、第一バネ部材 314 の付勢力に抗して軸部 313a を中心に、下方延出片 313d の下端が下方へ移動する方向へ回動する。押圧伝達部材 313 の回動に伴って下方延出片 313d の下端が下方へ移動すると、下方延出片 313d の下端が当接している上皿球抜きスライダ 316 の伝達片 316b によって上皿球抜きスライダ 316 が第二バネ部材 317 の付勢力に抗して下方へスライドする。

10

【0178】

この上皿球抜きスライダ 316 が下方へスライドすることで、作動伝達部 316c が、球送りユニット 540 の切換機構を動作させて球送りユニット 540 内での流路が切換えられて、第一誘導路 315d 側が第二誘導路 315e 側と連通した状態となる。これにより、上皿 201 内の遊技球が、上部入口 315c、第一誘導路 315d、球送りユニット 540、及び第二誘導路 315e を通って、下皿球供給口 210c から下皿 202 へ排出され、上皿 201 内の遊技球を抜くことができる。

20

【0179】

なお、上皿球抜きボタン 239 の下方への押圧を解除すると、第一バネ部材 314 及び第二バネ部材 317 の付勢力によって、上皿球抜きスライダ 316 や上皿球抜きボタン 239 が上昇し、元の状態に復帰することができる。

【0180】

[3-1 i. 下皿球抜きユニット]

皿ユニット 200 の下皿球抜きユニット 320 は、図 54 等に示すように、皿ユニットカバー 260 の底板開口部 267 を閉鎖するように下皿本体 214 の下側に取付けられ下皿本体 214 の球抜き孔 214a と一致する開口部 321a を有している平板状の下皿球抜きベース 321 と、下皿球抜きベース 321 上を左右にスライドし開口部 321a を閉鎖可能な平板状のスライド蓋 322 と、スライド蓋 322 の前端に取付けられており皿ユニットカバー 260 の前面から外部へ露出する摘み部 323 と、スライド蓋 322 によって開口部 321a を閉鎖する方向へスライド蓋 322 を付勢しているバネ部材 324 と、バネ部材 324 の付勢力に抗してスライド蓋 322 を開口部 321a を開放している位置に保持する保持装置 325 と、を備えている。

30

【0181】

下皿球抜きベース 321 の開口部 321a は、正面視左右中から右寄りの位置に形成されている。この下皿球抜きベース 321 は、下皿本体 212 に取付けることで、下皿球抜きベース 321 と下皿本体 212 との間でスライド蓋 322 を左右へスライド可能に支持することができる。スライド蓋 322 は、正面視左端側に保持装置 325 によって保持される保持突起 322a を備えている。

40

【0182】

保持装置 325 は、下皿球抜きベース 321 に取付けられる本体 325a と、本体 325a から開閉可能に突出しており保持突起 322a を掴むことができる一対の保持爪 325b と、を備えている。保持装置 325 は、開いている一対の保持爪 325a の間に、保持突起 322a を挿入して本体 325a 側へ押圧すると、一対の保持爪 325b が閉じて保持突起 322a を保持すると共に、一対の保持爪 325b が閉じた状態で維持される。この状態で、保持突起 322a を本体 325a 側へ移動させると、一対の保持爪 325a が開いた状態となり、保持突起 322a の保持が解除される。

【0183】

50

この下皿球抜きユニット 320 は、摘み部 323（スライド蓋 322）が正面視右側へ移動している状態では、開口部 321a と下皿本体 214 の球抜き孔 214a との間にスライド蓋 322 が位置し、下皿 202 内の遊技球が、球抜き孔 214a から下方へ抜けることがなく、下皿 202 内に遊技球を貯留させることができる。

【0184】

この状態から、摘み部 323 を左側へ操作することでスライド蓋 322 が左方へスライドし、開口部 321a と球抜き孔 214a とが連通する。これにより、下皿 202 内の遊技球が球抜き孔 214a 及び開口部 321a を通って皿ユニット 200 の下方へ抜けるようになり、下皿 202 内の遊技球を抜くことができる。この際に、スライド蓋 322 の保持突起 322a が、保持装置 325 の一对の保持爪 325b によって保持されるため、摘み部 323 の操作をやめてもスライド蓋 322 が開いたままの状態となり、下皿 202 内の遊技球を抜き続けることができる。

10

【0185】

スライド蓋 322 を閉めるには、摘み部 323 を左側へ僅かに操作すると、一对の保持爪 325b が開いて保持突起 322a の保持が解除され、バネ部材 324 の付勢力によってスライド蓋 322 が右側へスライドして、球抜き孔 214a を閉鎖する。このように、下皿球抜きユニット 320 の摘み部 323 を操作することで、下皿 202 に遊技球を貯留させたり、下皿 202 に貯留された遊技球を抜いたりすることができる。

【0186】

[3-1j. 球貸操作ユニット]

20

皿ユニット 200 の球貸操作ユニット 330 は、図 29 及び図 30 等に示すように、演出操作ユニット 220 における正面視右端付近の上面に取付けられ透光性を有しているユニットケース 331 と、ユニットケース 331 の上面に露出しており遊技者が操作可能な球貸ボタン 332 と、球貸ボタン 332 の後側でユニットケース 331 の上面に露出しており遊技者が操作可能な返却ボタン 333 と、返却ボタン 333 の後側でユニットケース 331 の上面を通して遊技者側から視認可能とされている表示部 334 と、を備えている。

【0187】

この球貸操作ユニット 330 は、パチンコ機 1 に隣接して設けられた球貸機に対して現金やプリペイドカードを投入した上で、球貸ボタン 332 を押すと、所定数の遊技球を皿ユニット 200 の上皿 201 内へ貸出す（払出す）ことができると共に、返却ボタン 333 を押すと貸出された分の残りを引いた上で投入した現金の残金やプリペイドカードが返却される。また、表示部 334 には、球貸機に投入した現金やプリペイドカードの残数、或は、球貸機が故障した時のエラーコード等、が表示される。

30

【0188】

[3-1k. 上皿トップ装飾部材]

皿ユニット 200 の上皿トップ装飾部材 340 は、図 29 及び図 30 等に示すように、皿ユニットベース 210 の上端における左右中央に取付けられ左右に帯状に延びた透光性を有する上皿トップレンズ 340a と、上皿トップレンズ 340a の下側に取付けられており上面に複数の LED が取付けられた上皿トップ装飾基板 340b と、を備えている。

40

【0189】

この上皿トップ装飾部材 340 は、上皿トップ装飾基板 340b の LED を発光させることで、上皿トップレンズ 340a を帯状に発光させることができる。この上皿トップ装飾部材 340 は、演出操作ユニット 200 の後側に配置されていることから、上皿後装飾部材 236 や線状発光レンズ部材 237 等の発光装飾と同様に、上皿トップ装飾部材 340 を発光装飾させることで、遊技者の関心をタッチユニット 220B 等の演出操作ユニット 220 へ引付けることができ、演出操作ユニット 220 によって提示される演出を楽しませて興味が低下するのを抑制することができる。

【0190】

[3-1l. 皿ユニットの特徴的な作用効果]

50

本実施形態の皿ユニット２００は、遊技領域５ａの下側の遊技球を貯留する上皿２０１を有した皿ユニット２００の上面における演出操作ユニット２２０のタッチユニット２２０Ｂに、遊技領域５ａ内に遊技球を打込むことで変化する遊技状態に応じて上皿液晶表示装置２４４に画像を表示させる際に、上皿液晶表示装置２４４の遊技領域５ａに近い側の後側の外周縁に沿って帯状の線状発光レンズ部材２３７、上皿後装飾部材２３６、及び上皿トップ装飾部材３４０等を発光させることができるため、遊技者の視線が遊技領域５ａ内に集中していても、視線（視界）の外側から入る線状発光レンズ部材２３７等の光に気付くことができ、遊技者の視線（関心）を線状発光レンズ部材２３７等つまり上皿液晶表示装置２４４側へ引き付けることができる。従って、上皿液晶表示装置２４４において、遊技状態に応じて画像等の演出を提示する際に、線状発光レンズ部材２３７等を発光させることで、遊技者に対して上皿液晶表示装置２４４による演出の提示に気付かせることができ、上皿液晶表示装置２４４による演出を楽しませて興味が低下するのを抑制することができる。

10

【０１９１】

また、皿ユニット２００に遊技状態に応じて画像を表示可能な上皿液晶表示装置２４４を備えていることから、チャンスの到来を示唆する画像を表示させるようにした場合、遊技領域５ａ外に配置されている上皿液晶表示装置２４４によってチャンスの到来が示唆されることとなるため、遊技者に対して遊技領域５ａ内での遊技と、遊技領域５ａ外の上皿液晶表示装置２４４での演出との両方を気に掛けさせることができる。従って、遊技領域５ａ内と遊技領域５ａ外（上皿液晶表示装置２４４）とを気に掛けさせることで、スピード感のあるタイトな遊技を楽しませることができ、遊技者の興味が低下するのを抑制することができると共に、上皿液晶表示装置２４４においてチャンスの到来を示唆する画像を表示する時に、線状発光レンズ部材２３７等を発光させることで、遊技者を上皿液晶表示装置２４４に注目させることができ、チャンスの到来を確実に認識させて遊技者を楽しませることができる。この場合、遊技者によっては、遊技領域５ａ内と遊技領域５ａ外との両方が気になることで、どちらにも集中できなくなって興味が低下させてしまう虞があるが、遊技状態（チャンスの到来）に応じて線状発光レンズ部材２３７等が発光するため、線状発光レンズ部材２３７等が発光するまでは遊技領域５ａ内へ集中することができ、遊技領域５ａ内での遊技を楽しませることができると共に、線状発光レンズ部材２３７等の発光時には上皿液晶表示装置２４４での演出を楽しませることができ、遊技にメリハリを付けて飽き難くすることができる。

20

30

【０１９２】

また、遊技領域５ａの下側で遊技者側へ膨出した皿ユニット２００に上皿液晶表示装置２４４を備えているため、上皿液晶表示装置２４４が遊技者から近い位置に配置されることとなる。これにより、本パチンコ機１の正面に位置している遊技者によって上皿液晶表示装置２４４が隠れ易くなり、上皿液晶表示装置２４４を隣や後ろの他の遊技者からは見え難くなるため、上皿液晶表示装置２４４により提示される演出を当該遊技者のみに楽しませることができる。従って、上皿液晶表示装置２４４による演出を楽しんでいる時に、他の遊技者によって覗かれることで、不快に感じて興味が低下させてしまうのを低減させることができると共に、上皿液晶表示装置２４４による演出の提示の際に線状発光レンズ部材２３７等が発光することで、上皿液晶表示装置２４４による演出を見逃し難くすることができ、上皿液晶表示装置２４４による演出を楽しませて興味が低下するのを抑制することができる。

40

【０１９３】

更に、線状発光レンズ部材２３７等を帯状に発光させるようにしているため、点状に発光させる場合と比較して、線状発光レンズ部材２３７等の発光を目立ち易くすることができ、遊技者の意識が遊技領域５ａ内に集中していても、線状発光レンズ部材２３７等の発光に気付かせ易くすることができ、上皿液晶表示装置２４４やタッチパネル２４６等による演出を楽しませて興味が低下するのを抑制することができる。また、線状発光レンズ部材２３７等を帯状に発光させるため、他の発光装飾体等の発光とは異なる発光態様となり

50

、発光装飾体等の発光と誤認してしまうのを低減させることができ、確実に線状発光レンズ部材２３７等の発光に気付かせることができる。

【０１９４】

また、上皿液晶表示装置２４４の外周縁のうち遊技領域５ａに近い後側の位置に線状発光レンズ部材２３７等を配置しているため、線状発光レンズ部材２３７等を発光させた時に、線状発光レンズ部材２３７等の光を遊技者の視界に入り易くすることができ、線状発光レンズ部材２３７等の発光に気付かせて上皿液晶表示装置２４４の演出を楽しませることができる。

【０１９５】

また、上皿２０１等を有している皿ユニット２００の上面に上皿液晶表示装置２４４等を有した演出操作ユニット２００を備えており、皿ユニット２００の上皿２０１は遊技領域５ａ内に打込むための遊技球の量を確認するための遊技者がある程度の頻度で視線を向けることから、上皿２０１へ視線を向けた際に上皿液晶表示装置２４４や線状発光レンズ部材２３７等が視界に入り易く、線状発光レンズ部材２３７の発光に気が付き易くなる。また、遊技者が上皿２０１へある程度の頻度で視線を向けることから、視線を遊技領域５ａ内から上皿２０１（上皿液晶表示装置２４４）へ向け易い。従って、線状発光レンズ部材２３７等の発光に気付いた時に、即座に視線を上皿液晶表示装置２４４へ移すことができ、上皿液晶表示装置２４４により提示される演出を楽しませて興味が低下するのを抑制することができる。

10

【０１９６】

更に、遊技領域５ａの下側に演出操作ユニット２００を配置しており、下側から遊技者へ線状発光レンズ部材２３７等からの光が照射されるため、遊技領域５ａの上側に配置した場合と比較して、遊技者の目に入り易く線状発光レンズ部材２３７等の発光に気付かせ易くすることができ、遊技者を上皿液晶表示装置２４４に確実に注目させることが可能となり、演出操作ユニット２００による演出を楽しませて興味が低下するのを抑制することができる。

20

【０１９７】

また、遊技領域５ａの左右方向の中央と対応する位置に演出操作ユニット２００（上皿液晶表示装置２４４）を配置しているため、遊技者の視線の中心が遊技領域５ａ内のどの位置にあっても、線状発光レンズ部材２３７等からの光に気が付き易くすることができ、遊技者を確実に上皿液晶表示装置２４４へ注目させることが可能となり、演出操作ユニット２００による演出を楽しませて興味が低下するのを抑制することができる。

30

【０１９８】

また、演出操作ユニット２００にタッチパネル２４６を備えているため、画像による演出の他に、遊技者にタッチパネル２４６を操作させる演出も行うことができ、多彩な演出によって遊技者を楽しませることができると共に、遊技者にタッチパネル２４６を操作させることで、演出に参加させることができ、遊技者に対して能動的に演出を楽しませて興味が低下するのを抑制することができる。

【０１９９】

更に、タッチユニット２２０Ｂの後側の外周縁に沿って配置された線状発光レンズ部材２３７（線状発光部２３７ｂ）が、上皿２０１における遊技球を球送りユニット５４０（球発射装置６８０）へ送る誘導通路部２１２ａに沿って配置されていると共に、誘導通路部２１２ａとの間に上皿球抜きユニット３１０を動作させる上皿球抜きボタン２３９を配置されている。つまり、遊技者が遊技に必要な遊技球を確認する場所の近傍に線状発光レンズ部材２３７が備えられており、遊技中でも遊技者が気にする位置に線状発光レンズ部材２３７を配置した構成としているため、線状発光レンズ部材２３７の発光に気付かせることができ、遊技者の関心をタッチユニット２２０Ｂに引付けてタッチユニット２２０Ｂによる演出（上皿液晶表示装置２４４による演出画像、タッチパネル２４６のタッチ操作、等）のタイミングに気が付き易くすることができる。

40

【０２００】

50

また、上皿液晶基板 241 や上皿液晶表示装置 244 を備えたタッチユニット 220B を、取付ベースユニット 220A の取付ベース 230 とユニットケース 231 とによって、皿ユニットカバー 260 の上皿下被覆部 262 の上面よりも高い位置に配置していると共に、タッチユニット 220B の後側の外周面に防水シール 248 を貼付けているため、上皿 201 において、外気に触れることで上皿本体 212 や遊技球の表面で結露した水（水滴）が、上皿 201 の下方（上皿下被覆部 262 上）へ流動しても、タッチユニット 220B 内へ結露した水が浸入するのを防止することができ、タッチユニット 220B において不具合が発生するのを防止することができる。

【0201】

また、図 42 に示すように、上皿後装飾部材 236 や線状発光レンズ部材 237 を発光装飾させる上皿後装飾基板 235 を、上皿 201 の底面よりも高い位置に配置しているため、上皿 201 で結露した水滴にさらされることがなく、上皿後装飾基板 235 においてショートや腐蝕等の不具合が発生するのを防止することができる。

【0202】

更に、皿ユニット 200 の演出操作ユニット 220 において、加振装置 242 によってタッチパネル 246 と上皿液晶表示装置 244 とを備えたタッチユニット 220B を振動させた際に、タッチユニット 220B が複数（二つ）のダンパ 222 を挟んで浮いた状態で取付ベースユニット 220A のユニットケース 231 に取付けられているため、タッチユニット 220B（加振装置 242）の振動がダンパ 222 によって吸収・減衰されて取付ベースユニット 220A に伝わることとなり、取付ベースユニット 220A の振動を低減させることができる。従って、タッチユニット 220B のタッチパネル 246 をタッチ操作した際に、加振装置 242 によってタッチユニット 220B を振動させると、タッチユニット 220B のみが振動することとなるため、遊技者に対してタッチユニット 220B のタッチパネル 246 の操作感を十分に付与することができ、遊技者にタッチパネル 246 のタッチ操作を楽しませて興味が低下するのを抑制することができる。

【0203】

また、加振装置 242 によってタッチユニット 220B を振動させることができるため、遊技者に対してタッチパネル 246 の操作感の他に、タッチユニット 220B の振動によって驚かせたり、タッチパネル 246 を操作するタイミングを示唆したりすることができ、タッチユニット 220B のタッチパネル 246 による操作演出を楽しませて興味が低下するのを抑制することができる。

【0204】

更に、タッチユニット 220B を複数のダンパ 222 によって下側から支持しているため、タッチユニット 220B を上側から叩いたり強く押したりしてタッチユニット 220B に衝撃や荷重等が加えられても、ダンパ 222 によってその衝撃等を吸収することが可能となるため、衝撃等によってタッチユニット 220B や取付ベースユニット 220A 等が破損してしまうのを低減させることができ、タッチユニット 220B 等の破損により遊技が中断することで遊技者の興味が低下してしまうのを抑制することができる。

【0205】

また、タッチユニット 220B の操作する部位をタッチパネル 246 としていることから、遊技者が操作する際には、ボタンを押圧操作する場合と比較して、タッチパネル 246 に触れている時間が長くなるため、タッチパネル 246 に触れた時に加振装置 242 でタッチユニット 220B を振動させると、その振動を遊技者の指（手）に確実に伝達させることができる。従って、遊技者の指が振動することでタッチパネル 246 を操作していることを遊技者に実感させることができるため、十分な操作感を付与することができ、遊技者にタッチパネル 246 の操作を楽しませて興味が低下するのを抑制することができる。

【0206】

また、タッチユニット 220B の上皿液晶表示装置 244 に表示される画像を変更することで、タッチ操作（ボタン）の種類を簡単に変更することができ、多様な演出に対応す

10

20

30

40

50

ることが可能となり、多様な演出によって遊技者を飽き難くして興味が低下するのを抑制することができる。更に、タッチユニット220Bにタッチパネル246を備えているため、従来の押圧ボタンと比較して、タッチ、タップ（シングルタップ、ダブルタップ）、ドラッグ、フリック、ピンチ（ピンチアウト、ピンチイン）、スワイプ、タッチアンドホールド、等の様々な操作を行うことができる。これにより、より多彩な操作演出を行うことができ、遊技者を楽しませて興味が低下するのを抑制することができる。

【0207】

更に、タッチユニット220Bを、取付ベースユニット220A（ユニットケース231）に対して上方へ移動不能且つ下方へ移動可能に取付けるようにしており、複数のダンパ222の弾性力（付勢力）によってタッチユニット220Bが上側の移動端に押し付けられた状態となるため、タッチパネル246の操作中にタッチユニット220Bを動き難くすることができ、タッチパネル246の操作を的確に行い易くすることができる。また、タッチユニット220Bが動き難くなることから、遊技者に対してタッチユニット220Bが動かないものであると思わせることができ、動かないと思っていたタッチユニット220Bが遊技状態に応じて加振装置242により振動することで遊技者を驚かせることができ、遊技者を楽しませて興味が低下するのを抑制することができる。

10

【0208】

また、互いに離間した複数の加振装置242によってタッチユニット220Bを振動させるようにしているため、例えば、タッチパネル246において遊技者が操作する部位に近い位置の加振装置242を駆動させることで、強い振動を伝達させることができる。従って、タッチパネル246において、遊技者が操作すべき位置と異なる位置を操作した場合、遊技者に伝達される振動が異なることとなるため、遊技者に対して、操作を間違えていることを知らせることが可能となり、遊技者に対して正しい操作を行わせることができ、タッチパネル246を用いた操作演出を楽しませて興味が低下するのを抑制することができる。

20

【0209】

また、互いに離間した複数の加振装置242を備えているため、各加振装置242の振動の周波数や強さ等を適宜制御することで、タッチパネル246の任意の位置で共振現象を発生させることができる。従って、遊技者が操作した任意の位置で共振現象が発生するように各加振装置242を制御することで、より一層の操作感を付与したり、遊技者を大いに驚かせたりすることができ、遊技者を楽しませて興味が低下するのを抑制することができる。

30

【0210】

更に、タッチユニット220Bが上側から叩かれたり強く押されたりしてタッチユニット220Bに衝撃や荷重等が作用した場合、タッチユニット220Bの左右両端側がダンパ222を挟んでユニットケース231に取付けられているため、ダンパ222とタッチユニット220Bの撓りとによって上側からの衝撃等をある程度吸収して（減衰させて）ユニットケース231側へ伝達させることができる。また、ユニットケース231側では、ユニットケース231の外縁が下側の取付ベース230に取付けられているため、ユニットケース231を介したタッチユニット220B側からの衝撃や荷重等を、取付ベース230に対して広く分散させて伝達させることができる。この際に、ユニットケース231の下面から下方へ突出した受突部231eの外周壁と、取付ベース230の取付側受部230aの底面において受突部231eが挿入されている筒状受部230cの内周壁との間に隙間が形成されているため、タッチユニット220Bからの衝撃や荷重等によって、ユニットケース231が下方へ撓んだ後に、受突部231eと筒状受部230cとが当接してユニットケース231から取付ベース230へ衝撃等が伝達されることとなり、ユニットケース231の撓みによって、衝撃等が更に減衰された状態で取付ベース230に伝達される。この受突部231eの外周壁と筒状受部230cの内周壁は、下方へ窄まっているため、受突部231eと筒状受部230cとが当接すると、受突部231e（ユニットケース231）側からの衝撃や荷重等が、取付ベース230の取付側受部230aの底

40

50

面に対して斜め方向へ伝達され、取付ベース230の取付側受部230aの底面に垂直な方向と底面に沿った方向とに分解されることとなり、取付ベース230を撓ませようする底面に垂直な方向（下方向）の力が小さくなって取付ベース230側へ伝達される。従って、タッチユニット220Bが上側から叩かれたり強く押されたりしても、複数のダンパ222、ユニットケース231、取付ベース230によって、その衝撃等を効果的に減衰させることができ、タッチユニット220Bや取付ベースユニット220Aが破損するのを抑制することができる。

【0211】

[3-2. ファールカバーユニット]

扉枠3のファールカバーユニット520について、図55乃至図57を参照して詳細に説明する。図55(a)は扉枠のファールカバーユニットを前から見た斜視図であり、(b)はファールカバーユニットを後ろから見た斜視図である。また、図56(a)はファールカバーユニットを蓋部材を外して前から見た分解斜視図であり、(b)はファールカバーユニットを蓋部材を外して後ろから見た分解斜視図である。更に、図57は、蓋部材を外した状態のファールカバーユニットの正面図である。

10

【0212】

本実施形態のファールカバーユニット520は、図示するように、扉枠ベースユニット100の後側に取付けられ前側が開放された浅い箱状のユニット本体522と、ユニット本体522の前面に取付けられている平板状の蓋部材524と、を備えている。ファールカバーユニット520は、正面視左上隅において前後に貫通しており本体枠4の下部満タン球経路ユニット860の通常誘導路861と皿ユニット200の上皿球供給口210aとを連通させる貫通球通路526と、貫通球通路526の正面視右側で後方へ向かって開口しており本体枠4の下部満タン球経路ユニット860の満タン誘導路862と連通可能な満タン球受口528と、を備えている。

20

【0213】

また、ファールカバーユニット520は、満タン球受口528の正面視右側で上方へ向かって開口しており本体枠4の球発射装置680により発射されにも関わらず遊技領域5a内へ到達しなかった遊技球（ファール球）を受けるファール球受口530と、正面視右下隅で前方へ向かって開口しており満タン球受口528及びファール球受口530に受入れられた遊技球を放出すると共に皿ユニット200の下皿球供給口210cと連通する球放出口532と、を備えている。

30

【0214】

更に、ファールカバーユニット520は、ユニット本体522及び蓋部材524とによって、満タン球受口528及びファール球受口530と球放出口532との間に形成されており所定量の遊技球を貯留可能な広さを有している貯留通路533と、貯留通路533の内壁の一部を構成しており下端が回転可能にユニット本体522に取付けられている平板状の可動片534と、可動片534の貯留通路533から遠ざかる方向への回転を検知する満タン検知センサ535と、可動片534を貯留通路533の中心側へ付勢しているバネ536と、を備えている。

【0215】

このファールカバーユニット520は、皿ユニット200の下皿202内が遊技球で一杯になって、球放出口532から遊技球が下皿202側へ放出されなく無くると、貯留通路533内にある程度の数の遊技球を貯留することができる。そして、貯留通路533内にある程度の数の遊技球が貯留されると、遊技球の重さによって可動片534の上端が貯留通路533から遠ざかる方向へ移動するように可動片534が回転し、その回転が満タン検知センサ535によって検知される。これにより、下皿202が遊技球で満タンになっていると判断することができるため、満タン検知センサ535により満タンが検知されると、これ以上の遊技球の払出しを停止させると共に、その旨を遊技者や遊技ホールの係員等に報知して、下皿202の満タンを解消させるように促すことができる。

40

【0216】

50

また、ファールカバーユニット520は、ユニット本体522の後側で貫通球通路526の下側に取付けられており、本体枠4の後述する払出ユニット800における下部満タン球経路ユニット860の誘導路開閉扉863の作動突部863eが当接可能な扉開閉当接部537を備えている（図80を参照）。扉開閉当接部537は、後面が下方へ向かうに従って前方へ移動するように傾斜している。この扉開閉当接部537は、本体枠4に対して扉枠3を閉じると、誘導路扉部材863の作動突部863eが当接するように形成されている。この扉開閉当接部537に誘導路開閉部863の作動突部863eが当接することで、誘導路扉部材863が回転して通常誘導路861及び満タン誘導路862の下流端（前側開口）を開放させることができる。

【0217】

10

[4. 本体枠の全体構成]

本実施形態のパチンコ機1における本体枠4について、図58乃至図61を参照して説明する。図58は本体枠を前から見た斜視図であり、図59は本体枠を後ろから見た斜視図である。また、図60は本体枠を主な部材毎に分解して前から見た分解斜視図であり、図61は本体枠を主な部材毎に分解して後ろから見た分解斜視図である。本実施形態の本体枠4は、図示するように、前方が開放された箱状に形成されており、内部に遊技盤5が着脱可能に收容される。この本体枠4は、正面左辺側前端の上下において、遊技ホールの島設備に取付けられる枠状の外枠2に開閉可能に取付けられると共に、開放された前面側が閉鎖されるように扉枠3が開閉可能に取付けられるものである。

【0218】

20

本実施形態の本体枠4は、一部が外枠2の枠内に挿入可能とされると共に遊技盤5の外周を支持可能とされた枠状の本体枠ベース600と、本体枠ベース600の正面視左側の上下両端に取付けられ外枠2の外枠側上ヒンジ部材60及び外枠側下ヒンジ部材70に夫々回転可能に取付けられると共に扉枠3の扉枠側上ヒンジ部材140及び扉枠側下ヒンジ部材150が夫々回転可能に取付けられる本体枠側上ヒンジ部材620及び本体枠側下ヒンジ部材640と、本体枠ベース600の正面視左側面に取付けられる補強フレーム660と、を備えている。

【0219】

また、本体枠4は、本体枠ベース600の前面下部に取付けられており遊技盤5の遊技領域5a内に遊技球を打込むための球発射装置680と、本体枠ベースの正面視右側面に取付けられており外枠2と本体枠4、及び扉枠3と本体枠4の間を施錠する施錠ユニット700と、本体枠ベース600の正面視上辺及び左辺に沿って後側に取付けられており遊技者側へ遊技球を払出す逆L字状の払出ユニット800と、本体枠ベース600の後面下部に取付けられている基板ユニット900と、本体枠ベース600の後側に開閉可能に取付けられ本体枠ベース600に取付けられた遊技盤5の後側を覆う裏カバー980と、を備えている。

30

【0220】

[4-1. 本体枠ベース]

本実施形態における本体枠4の本体枠ベース600は、図58乃至図61に示すように、正面視の形状が上下に延びた長方形に形成されている。この本体枠ベース600は、上端よりやや下側の位置から全高の約3/4の高さの範囲で前後に貫通しており遊技盤5が前側から挿入される遊技盤挿入口601と、遊技盤挿入口601の下辺を形成しており遊技盤5が載置される遊技盤載置部602と、遊技盤載置部602の左右方向中央から上方へ突出しており遊技盤5の下端の左右及び後方への移動を規制する遊技盤規制部603と、を備えている。

40

【0221】

また、本体枠4は、遊技盤載置部602の正面視右下側に形成されている球発射装置680を取付けるための発射装置取付部604と、発射装置取付部604の正面視右側で前後に貫通しており施錠ユニット700の鍵シリンダ710が挿通されるシリンダ挿通口605と、遊技盤載置部602の正面視左右中央から左寄り下側で前後に貫通しており基板

50

ユニット900の低音スピーカを前方へ臨ませる接続用開口部606と、遊技盤載置部602の正面視左下側で前後に貫通しており基板ユニット900におけるスピーカユニット920を前方へ臨ませる円形状のスピーカ用開口部607と、を備えている。

【0222】

更に、本体枠4は、遊技盤挿入口601の正面視右辺から後方へ板状に延出しており、右側面に施錠ユニット700が取付けられると共に、後端に裏カバー980が回動可能に取付けられる後方延出部608を備えている。また、本体枠4は、後面における正面視左端の上下両端部付近に形成されており、本体枠側上ヒンジ部材620及び本体枠側下ヒンジ部材640を取付けるための上ヒンジ取付部609及び下ヒンジ取付部610を備えている。

10

【0223】

また、本体枠4は、接続用開口部606を開閉可能に閉鎖する開口カバー615と、遊技盤載置部602の正面視左右中央より左側でやや下側の位置に回動可能に取付けられ、遊技盤挿通口601に挿通された遊技盤5の前方への移動を規制可能な遊技盤ロック部材616と、を備えている。

【0224】

[4-2. 本体枠側上ヒンジ部材及び本体枠側下ヒンジ部材]

本実施形態における本体枠4の本体枠側上ヒンジ部材620と本体枠側下ヒンジ部材640について、図47乃至図50を参照して説明する。この本体枠側上ヒンジ部材620及び本体枠側下ヒンジ部材640は、本体枠4の上ヒンジ取付部609及び下ヒンジ取付部610に取付けられるものである。

20

【0225】

本体枠側上ヒンジ部材620は、水平に延びた平板状の板材の後部が下方へL字状に折り曲げられている上ヒンジ本体621と、上ヒンジ本体621の前端から上方へ円柱状に突出しており外枠側上ヒンジ部材60に軸支される本体枠側上ヒンジピン622と、本体枠側上ヒンジピン622の正面視左側で上ヒンジ本体621を貫通しており扉枠側上ヒンジ部材140を軸支するための扉枠用上ヒンジ孔623と、を備えている。本体枠側上ヒンジ部材620は、上ヒンジ本体621における下方へ折り曲げられた部位が、本体枠4の上ヒンジ取付部609に取付けられる。

【0226】

30

本体枠側下ヒンジ部材640は、水平に延びた平板状の板材の後部が上方へL字状に折り曲げられている下ヒンジ第一本体641と、下ヒンジ第一本体641の前端で上下に貫通しており外枠2の外枠側下ヒンジ部材70に軸支される外枠用下ヒンジ孔（図示は省略）と、下ヒンジ第一本体641の上側に配置されており水平に延びた平板状の板材の後部が上方へL字状に折り曲げられて下ヒンジ第二本体643と、下ヒンジ第二本体643の前端で上下に貫通しており扉枠3の扉枠側下ヒンジ部材150を軸支するための扉枠用下ヒンジ孔644と、下ヒンジ第二本体643の水平に延びている部位における扉枠用下ヒンジ孔644よりも後側で左端から上方へ延出しており扉枠3の回動範囲を規制するための規制片645と、を備えている。

【0227】

40

下ヒンジ第二本体643は、水平に延びた部位が、下ヒンジ第一本体641の水平に延びた部位の上側に一定の間隔を開けた状態で、上方へ折り曲げられた部位が下ヒンジ第一本体641の上方へ折り曲げられた部位の前面に当接している。この本体側下ヒンジ部材640は、下ヒンジ第一本体641及び下ヒンジ第二本体643の上方へ折り曲げられた部位が、本体枠4の下ヒンジ取付部610に取付けられる。

【0228】

[4-3. 補強フレーム]

本実施形態における本体枠4の補強フレーム660について、図47乃至図50を参照して説明する。補強フレーム660は、本体枠ベース600の左側面に取付けられるものである。この補強フレーム660は、平面視の断面形状が、右側が開放されたコ字状に形

50

成されており、一定の断面形状で上下に延びている。また、補強フレーム 660 には、前端から右方へ延びている部位の後側に、本体枠ベース 600 の遊技盤挿入口 601 に挿入された遊技盤 5 が前方及び上下に移動するのを規制する左位置決め部材 661 が、上下に離間して一組取付けられている。

【0229】

この補強フレーム 660 によって本体枠ベース 600 のヒンジ側（正面視左側）を補強することができると共に、外枠 2 と本体枠 4 の間を通した左側からの本体枠 4 内（遊技盤 5）への不正な工具の差し込みを防止することができる。

【0230】

[4-4. 球発射装置]

本実施形態における本体枠 4 の球発射装置 680 について、図 58、図 60 及び図 61 を参照して説明する。球発射装置 680 は、皿ユニット 200 の上皿 201 に貯留されている遊技球を、本体枠 4 に取付けられた遊技盤 5 の遊技領域 5a 内に打込むための装置である。この球発射装置 680 は、扉枠 3 の前面右下隅のハンドルユニット 500 のハンドルレバー 504 の回動角度に応じて、遊技球の打込強さが変化する。

【0231】

球発射装置 680 は、本体枠ベース 600 の発射装置取付部 604 に取付けられる平板状の発射ベース 681 と、発射ベース 681 の正面視右部の後面に取付けられており回転軸が発射ベース 681 を貫通して前方へ延出しているロータリーソレノイドからなる発射ソレノイド 682 と、発射ソレノイド 682 の回転軸に基端が取付けられている打球槌 683 と、打球槌 683 の先端付近から左斜め上方へ延出するように発射ベース 681 の前面に取付けられており遊技球が転動可能な発射レール 684 と、を備えている。

【0232】

この球発射装置 680 は、扉枠 3 の球送りユニット 540 から遊技球が発射レール 684 の上面右端に供給されるようになっており、発射レール 684 の上面右端に遊技球が供給されている状態で、ハンドルレバー 504 を回動操作すると、その回動操作角度に応じた強さで発射ソレノイド 682 が駆動して、打球槌 683 により遊技球を打球する。そして、打球槌 683 により打たれた遊技球は、発射レール 684 を通って遊技盤 5 の外レール 1001 及び内レール 1002 に案内されて遊技領域 5a 内に打込まれる。

【0233】

なお、遊技球の打込強さ等の関係で、打球した遊技球が遊技領域 5a 内に到達しなかった場合は、発射レール 684 と遊技盤 5（外レール 1001 及び内レール 1002）との間から、下方のファールカバーユニット 520 のファール球受口 530 へ落下し、ファールカバーユニット 520 内を通過して下皿 202 に排出される。

【0234】

[4-5. 施錠ユニット]

本実施形態における本体枠 4 の施錠ユニット 700 について、図 58 乃至図 61 を参照して説明する。本実施形態の施錠ユニット 700 は、本体枠 4 に取付けられ、本体枠 4 と扉枠 3、本体枠 4 と外枠 2、との間を施錠することができる。施錠ユニット 700 は、本体枠ベース 600 の後方延出部 608 の右側面に取付けられ上下に延びているユニットベース 701 と、ユニットベース 701 から前方へ突出しており扉枠 3 と係止可能な複数の扉枠用鉤 702 と、ユニットベース 701 から後方へ突出しており外枠 2 と係止可能な複数の外枠用鉤 703 と、ユニットベース 701 の下部から前方に円柱状に突出しており前側から挿入した開錠鍵の回動方向に応じて扉枠用鉤 702 又は外枠用鉤 703 の何れかの係止を開錠させる鍵シリンダ 710 と、を備えている。

【0235】

[4-6. 払出ユニット]

本実施形態における本体枠 4 の払出ユニット 800 について、図 62 乃至図 73 を参照して説明する。図 62 は払出ユニットを前から見た斜視図であり、図 63 は払出ユニットを後ろから見た斜視図である。また、図 64 は払出ユニットを主な構成毎に分解して前か

10

20

30

40

50

ら見た分解斜視図であり、図 6 5 は払出ユニットを主な構成毎に分解して後ろから見た分解斜視図である。また、図 6 6 (a) は払出ユニットの球誘導ユニットを前から見た斜視図であり、(b) は球誘導ユニットを後ろから見た斜視図である。更に、図 6 7 は、球誘導ユニットの分解斜視図である。また、図 6 8 (a) は払出ユニットの払出装置を前から見た斜視図であり、(b) は払出装置を後ろから見た斜視図である。また、図 6 9 は払出装置を分解して前から見た分解斜視図であり、図 7 0 は払出装置を分解して後ろから見た分解斜視図である。更に、図 7 1 (a) は払出装置の正面図であり、(b) は (a) における E-E 線で切断した断面図である。また、図 7 2 (a) は払出装置において球抜き可動片により球抜き通路を閉鎖した状態を示す説明図であり、(b) は球抜き可動片により球抜き通路を開放した状態を示す説明図である。図 7 3 は、払出装置における払出羽根の部位を拡大して示す説明図である。

10

【0236】

また、図 7 4 (a) は払出ユニットにおける上部満タン球経路ユニットを前から見た斜視図であり、(b) は上部満タン球経路ユニットを後ろから見た斜視図である。また、図 7 5 (a) は上部満タン球経路ユニットを分解して前から見た分解斜視図であり、(b) は上部満タン球経路ユニットを分解して後ろから見た分解斜視図である。更に、図 7 6 (a) は払出ユニットにおける下部満タン球経路ユニットを前から見た斜視図であり、(b) は下部満タン球経路ユニットを後ろから見た斜視図である。また、図 7 7 は下部満タン球経路ユニットを分解して前から見た分解斜視図であり、図 7 8 は下部満タン球経路ユニットを分解して後ろから見た分解斜視図である。更に、図 7 9 (a) は下部満タン球経路

20

【0237】

本実施形態の払出ユニット 8 0 0 は、図 6 2 及び図 6 3 等に示すように、本体枠ベース 6 0 0 の後側に取付けられる逆 L 字状の払出ユニットベース 8 0 1 と、払出ユニットベース 8 0 1 の上部に取付けられており上方へ開放された左右に延びた箱状で図示しない遊技ホールの島設備から供給される遊技球を貯留する球タンク 8 0 2 と、球タンク 8 0 2 の下

30

側で払出ユニットベース 8 0 1 に取付けられており球タンク 8 0 2 内の遊技球を正面視左方向へ誘導する左右に延びたタンクレール 8 0 3 と、を備えている。タンクレール 8 0 3 内では、遊技球を左方へ誘導させながら、上方から揺動可能に垂下している球均し部材 8 0 4 (図 8 2 を参照) によって、前後二列に整列させる。

40

【0238】

また、払出ユニット 8 0 0 は、払出ユニットベース 8 0 1 における正面視左側上部の後面に取付けられタンクレール 8 0 3 からの遊技球を蛇行状に下方へ誘導する球誘導ユニット 8 2 0 と、球誘導ユニット 8 2 0 の下側で払出ユニットベース 8 0 1 から着脱可能に取付けられており球誘導ユニット 8 2 0 により誘導された遊技球を払出制御基板ボックス 9 5 0 に收容された払出制御基板からの指示に基づいて一つずつ払出す払出装置 8 3 0 と、

を備えている。タンクレール 8 0 3 から払出装置 8 3 0 までは、遊技球が二列で流通し、払出装置 8 3 0 からは、遊技球が一つずつ払出される。

50

【0239】

満タン球受口 5 3 0 へ誘導する満タン誘導路 8 6 2、及び通常誘導路 8 6 1 及び満タン誘導路 8 6 2 の前端開口を本体枠 4 に対する扉枠 3 の開閉に応じて開閉する誘導路開閉扉 8 6 3、を有した下部満タン球経路ユニット 8 6 0 と、を備えている。

【0240】

[4-6 a. 球誘導ユニット]

本実施形態における払出ユニット 8 0 0 の球誘導ユニット 8 2 0 について、図 6 6 及び図 6 7 を参照して説明する。球誘導ユニット 8 2 0 は、上下に延びており後側が開放された箱状の前ケース 8 2 1 と、前ケース 8 2 1 の後側に取付けられており前側が開放された箱状の後ケース 8 2 2 と、前ケース 8 2 1 と後ケース 8 2 2 との間に取付けられており前ケース 8 2 1 と後ケース 8 2 2 と間を仕切る平板状の仕切板 8 2 3 と、仕切板 8 2 3 を貫通して前後両端が前ケース 8 2 1 及び後ケース 8 2 2 に取付けられている棒状の軸部材 8 2 4 と、軸部材 8 2 4 によって回動可能に取付けられており前ケース内及び後ケース内に夫々配置されている一对の可動片部材前 8 2 5 及び可動片部材後 8 2 6 と、前ケース 8 2 1 内に取付けられており一对の可動片部材前 8 2 5 及び可動片部材後 8 2 6 の回動位置を検知可能な球切れ検知センサ 8 2 7 と、を備えている。

10

【0241】

前ケース 8 2 1 は、右側面の上部において遊技球が通過可能に開口している球誘導入口 8 2 1 a と、底面の左右方向中央よりも右寄りの位置で遊技球が通過可能に開口している球誘導出口 8 2 1 b と、球誘導入口 8 2 1 a と球誘導出口 8 2 1 b とを連通しており遊技球が流通可能な誘導通路 8 2 1 c と、を備えている。誘導通路 8 2 1 c は、球誘導入口 8 2 1 a から左端付近まで水平に対して小さい角度で低くなるように斜めに延びている導入部 8 2 1 d と、導入部 8 2 1 d から前ケース 8 2 1 の左辺に沿って高さの中央付近まで下方へ真っ直ぐ延びている検知部 8 2 1 e と、検知部 8 2 1 d から前ケース 8 2 1 の左右の幅で蛇行状に延びている蛇行部 8 2 1 f と、で構成されている。また、前ケース 8 2 1 は、誘導通路 8 2 1 c における検知部 8 2 1 e の正面視右側の壁に切欠部 8 2 1 g を備えている。

20

【0242】

後ケース 8 2 2 は、右側面の上部において遊技球が通過可能に開口している球誘導入口 8 2 2 a と、底面の左右方向中央よりも右寄りの位置で遊技球が通過可能に開口している球誘導出口 8 2 2 b と、球誘導入口 8 2 2 a と球誘導出口 8 2 2 b とを連通しており遊技球が流通可能な誘導通路 8 2 2 c と、を備えている。誘導通路 8 2 2 c は、球誘導入口 8 2 2 a から左端付近まで水平に対して小さい角度で低くなるように斜めに延びている導入部 8 2 2 d と、導入部 8 2 2 d から後ケース 8 2 2 の左辺に沿って高さの中央付近まで下方へ真っ直ぐ延びている検知部 8 2 2 e と、検知部 8 2 2 d から後ケース 8 2 2 の左右の幅で蛇行状に延びている蛇行部 8 2 2 f と、で構成されている。また、後ケース 8 2 2 は、誘導通路 8 2 2 c における検知部 8 2 2 e の正面視右側の壁に切欠部 8 2 2 g を備えている。

30

【0243】

この後ケース 8 2 2 は、前ケース 8 2 1 に対して左右に略対称に形成されており、球誘導ユニット 8 2 0 を組立てた状態で、誘導通路 8 2 1 c と誘導通路 8 2 2 c とが前後に一致するように形成されている。

40

【0244】

軸部材 8 2 4 は、前ケース 8 2 1 及び後ケース 8 2 2 における切欠部 8 2 1 g、8 2 2 g の上端の下側且つ誘導通路 8 2 1 c、8 2 2 c の外側の位置に前後の端部が取付けられている。

【0245】

可動片部材前 8 2 5 は、上下に延びた平板状の可動片 8 2 5 a と、可動片 8 2 5 a の右側の面の上端で前後に貫通しており軸部材 8 2 4 が挿通される軸孔 8 2 5 b と、可動片 8 2 5 a の上端から可動片 8 2 5 a の右面に対して直角に右方向へ延びている延出部 8 2 5 c と、延出部 8 2 5 c と可動片 8 2 5 a とを連結しており軸孔 8 2 5 b を中心に扇状に延

50

びている連結部825dと、延出部825cの上部及び連結部825dの外周の中央付近から外方へ夫々突出しており前後に貫通している貫通孔を有した錘取付部825eと、延出部825cの右側先端から外方へ平板状に延出しており球切れ検知センサ827により検知可能な検知片825fと、連結部825dの外周における可動片825aに近い位置から外方へ平板状に延出しているストッパ片825gと、を備えている。

【0246】

この可動片部材前825は、軸孔825bに軸部材824を通すと、その自重によって、連結部825dの外周から突出している錘取付部825eが、軸孔825bの直下に位置するように回転し、可動片825aが軸孔825bの部位から斜め下方へ延出した状態となる。従って、球誘導ユニット820を組立てた状態では、連結部825dが前ケース821の切欠部821gに挿通されて、可動片825aの下端が誘導通路821c内に突出した状態となると共に、ストッパ片825gが誘導通路821c（検知部821e）の外壁に当接した状態となる。このストッパ片825gが誘導通路821cの外壁に当接することで、可動片825aの下端が、誘導通路821c内へ突出する方向（正面視左方向）へこれ以上回転するのが規制される。また、可動片部材前825は、可動片825aの下端を、誘導通路821cの壁に接近させる方向（正面視右方向）へ回転させると、可動片825aの左側の面が、誘導通路821cの内面と一致する。この状態では、可動片部材前825の検知片825fは、球切れ検知センサ827に対して非検知の状態となる。つまり、誘導通路821c内に遊技球がある時は、球切れ検知センサ827が非検知となる。

10

20

【0247】

可動片部材後826は、上下に延びた平板状の可動片826aと、可動片826aの右側の面の上端で前後に貫通しており軸部材824が挿通される軸孔826bと、可動片826aの上端から可動片826aの右面に対して直角に右方向へ延びている延出部826cと、延出部826cと可動片826aとを連結しており軸孔826bを中心に扇状に延びている連結部826dと、延出部826cの上部及び連結部826dの外周の中央付近から外方へ夫々突出しており前後に貫通している貫通孔を有した錘取付部826eと、延出部826cの右側先端から外方へ平板状に延出しており球切れ検知センサ827により検知可能な検知片826fと、連結部826dの外周における可動片826aに近い位置から外方へ平板状に延出しているストッパ片826gと、を備えている。

30

【0248】

この可動片部材後826は、軸孔826bに軸部材824を通すと、その自重によって、連結部826dの外周から突出している錘取付部826eが、軸孔826bの直下に位置するように回転し、可動片826aが軸孔826bの部位から斜め下方へ延出した状態となる。従って、球誘導ユニット820を組立てた状態では、連結部826dが後ケース822の切欠部822gに挿通されて、可動片826aの下端が誘導通路822c内に突出した状態となると共に、ストッパ片826gが誘導通路822c（検知部822e）の外壁に当接した状態となる。このストッパ片826gが誘導通路822cの外壁に当接することで、可動片826aの下端が、誘導通路822c内へ突出する方向（正面視左方向）へこれ以上回転するのが規制される。また、可動片部材前826は、可動片826aの下端を、誘導通路822cの壁に接近させる方向（正面視右方向）へ回転させると、可動片826aの左側の面が、誘導通路822cの内面と一致する。この状態では、可動片部材前826の検知片826fは、球切れ検知センサ827に対して非検知の状態となる。つまり、誘導通路822c内に遊技球がある時は、球切れ検知センサ827が非検知となる。

40

【0249】

本実施形態の球誘導ユニット820は、タンクレール803によって複数の遊技球が前後に夫々一列で並べられた状態で供給され、複数の遊技球が一列に並んだ状態で、前ケース821及び後ケース822によって、前後に二列の状態で下方の払出装830へ誘導することができる（図82を参照）。この際に、前ケース821と後ケース822とは仕

50

切板 8 2 3 によって仕切られているため、夫々の誘導通路 8 2 1 c, 8 2 2 c を流通する遊技球が、互いに干渉し合うことはなく、良好に流通することができる。

【0 2 5 0】

また、球誘導ユニット 8 2 0 の誘導通路 8 2 1 c, 8 2 2 c 内を遊技球が流通すると、遊技球が可動片部材前 8 2 5 及び可動片部材後 8 2 6 の可動片 8 2 5 a, 8 2 6 a に当接し、可動片 8 2 5 a, 8 2 6 a が誘導通路 8 2 1 c, 8 2 2 c の壁面と一致する方向へ可動片部材前 8 2 5 及び可動片部材後 8 2 6 が回転する。これにより、可動片部材前 8 2 5 及び可動片部材後 8 2 6 の検知片 8 2 5 f, 8 2 6 f が球切れ検知センサ 8 2 7 に対して非検知の状態となり、誘導通路 8 2 1 c, 8 2 2 c 内に遊技球があることが判る。

【0 2 5 1】

そして、球誘導ユニット 8 2 0 の下流側の払出装 8 3 0 により遊技球の払出し等が行われると、誘導通路 8 2 1 c, 8 2 2 c 内の遊技球が下流へ流れることとなる。誘導通路 8 2 1 c, 8 2 2 c 内を遊技球が流れると、導入部 8 2 1 d, 8 2 2 d を流れる遊技球の勢が強くなり、導入部 8 2 1 d, 8 2 2 d を流れた遊技球が、検知部 8 2 1 e, 8 2 2 e の上部で可動片 8 2 5 a, 8 2 6 a 側へ跳ね返り、可動片 8 2 5 a, 8 2 6 a に当接することとなる。この遊技球の当接により、可動片 8 2 5 a, 8 2 6 a が振動することとなるため、その振動により可動片 8 2 5 a, 8 2 6 a と誘導通路 8 2 1 c, 8 2 2 c の切欠部 8 2 1 g, 8 2 2 g との間に挟まれたり侵入したりした埃やゴミ等を除去することができ、自重等によって可動片 8 2 5, 8 2 6 a が良好に回転できるようになる。

【0 2 5 2】

また、球誘導ユニット 8 2 0 は、各誘導通路 8 2 1 c, 8 2 2 c 内を流通する遊技球を夫々別々の可動片部材前 8 2 5 及び可動片部材後 8 2 6 によって検知するようにしていると共に、可動片部材前 8 2 5 及び可動片部材後 8 2 6 の夫々の検知片 8 2 5 f, 8 2 6 f を一つの球切れ検知センサ 8 2 7 で検知するようにしているため、何れかの誘導通路 8 2 1 c, 8 2 2 c 内の遊技球がなくなると、可動片部材前 8 2 5 又は可動片部材後 8 2 6 の可動片 8 2 5 a, 8 2 6 a が誘導通路 8 2 1 c, 8 2 2 c 内へ突出するように回転し、遊技球のなくなった側の検知片 8 2 5 f, 8 2 6 f が球切れ検知センサ 8 2 7 で検知される。従って、遊技球の球切れを早期に検知することができるため、速やかに遊技球を補充させることができ、遊技が中断する時間を可及的に短くすることで、遊技者の興趣の低下を抑制することができる。

【0 2 5 3】

更に、可動片部材前 8 2 5 及び可動片部材後 8 2 6 の錘取付部 8 2 5 e, 8 2 6 e に、錘として金属ビスを掘り込んで取付けることで、可動片部材前 8 2 5 及び可動片部材後 8 2 6 と錘の重量とによって、可動片 8 2 5 a, 8 2 6 a の下端側を、誘導通路 8 2 1 c, 8 2 2 c 内に突出する方向へ回転させ易くすることができる。また、可動片 8 2 5 a, 8 2 6 a の上端を誘導通路 8 2 1 c, 8 2 2 c の外側で回転可能に取付けて、下端側が誘導通路 8 2 1 c, 8 2 2 c 内に突出するようにしているため、誘導通路 8 2 1 c, 8 2 2 c 内の埃やゴミ等が、可動片 8 2 5 a, 8 2 6 a の上端や下端に付着することがない。従って、可動片 8 2 5 a, 8 2 6 a が誘導通路 8 2 1 c, 8 2 2 c の壁側に回転しても、可動片 8 2 5 a, 8 2 6 a の下端と壁との間に埃やゴミ等が噛み込むことはないため、自重等によって良好に回転することができ、可動片 8 2 5 a, 8 2 6 a が回転しなくなるような不具合の発生を抑制することができる。

【0 2 5 4】

このように、本実施形態の球誘導ユニット 8 2 0 は、自重によって下端側が遊技球の流通する誘導通路 8 2 1 c, 8 2 2 c 内へ突出する可動片部材前 8 2 5 及び可動片部材後 8 2 6 の可動片 8 2 5 a, 8 2 6 a において、遊技球と当接する面の反対側の錘取付部 8 2 5 e, 8 2 6 e に金属ビスからなる錘を取付けることで、可動片部材前 8 2 5 及び可動片部材後 8 2 6 の自重と錘の重量とによって、可動片 8 2 5 a, 8 2 6 a の下端側を誘導通路 8 2 1 c, 8 2 2 c 内に回転（突出）させ易くすることができる。また、可動片 8 2 5 a, 8 2 6 a の上端を誘導通路 8 2 2 c の外側で回転可能に取付けて、下端側が誘導通路 8

21c, 822c内に突出するようにしているため、誘導通路821c, 822c内の埃やゴミ等が、可動片825a, 826aの上端や下端に付着することがない。従って、可動片825a, 826aが誘導通路821c, 822cの壁側に回転しても、可動片825a, 826aの下端と壁との間に埃やゴミ等が噛み込むことはないため、自重等によって良好に回転することができ、可動片825a, 826(可動片部材前825及び可動片部材後826)が回転しなくなるような不具合の発生を抑制することができる。

【0255】

また、錘としての金属ビスを、貫通孔とされた錘取付部825e, 826eに振じ込んで取付けるため、可動片部材前825及び可動片部材後826が頻繁に回転しても、錘が可動片部材前825及び可動片部材後826(錘取付部825e, 826e)から外れることがなく、長期に亘って可動片部材前825及び可動片部材後826を良好な状態に維持することができる。また、錘取付部825e, 826eに金属ビスを振じ込むだけで、可動片部材前825及び可動片部材後826に錘を容易に取付けることができるため、錘の取付けの手間を簡略化することができ、パチンコ機1の組立てに係るコストを低減させることができる。

10

【0256】

更に、誘導通路821c, 822c内において可動片825a, 825cが内部に突出する部位よりも上流側に、可動片825a, 825cへ向かって遊技球を誘導させる導入部822dを備えていることから、誘導通路821c, 822c内を遊技球が流れることで、遊技球が可動片825a, 826aに当接するため、遊技球の当接によって可動片825a, 826aを振動させることができる。従って、可動片825a, 826aの振動により、可動片825a, 826aと誘導通路821c, 822cの壁との間に挟まれたり侵入したりした埃やゴミ等を除去することができ、自重等によって可動片部材前825及び可動片部材後826が良好に回転するようにできる。

20

【0257】

従って、可動片部材前825及び可動片部材後826を良好に回転させることができるため、誘導通路821c, 822c内の遊技球の状態(有無)を確実に検知させることができ、遊技球の誤検知等による不具合の発生を抑制させることができる。また、払出装置830へ供給される遊技球が誘導通路821c, 822c内からなくなっても、可動片825a, 826aを介して確実に誘導通路821c, 822c内の有無を検知することができるため、速やかに遊技球を補充させることができ、遊技が中断する時間を可及的に短くすることで、遊技者の興趣の低下を抑制することができる。

30

【0258】

[4-6b. 払出装置]

本実施形態における払出ユニット800の払出装置830について、図68乃至図73を参照して説明する。払出装置830は、後側が開放されている箱状で、上面における左右方向中央に遊技球が通過可能に開口している払出入口831a、底面における正面視左端付近で遊技球が通過可能に開口している払出出口831b、底面における正面視右端付近で遊技球が通過可能に開口している球抜き出口831c、払出入口831aと払出出口831bとを連通しており遊技球が流通可能な払出通路831d、及び払出通路831dの途中から分岐して球抜き出口831cと連通しており遊技球が流通可能な球抜き通路831e、を有している前箱831と、前箱831の後側に取付けられており前側が開放されている箱状で、上面における左右方向中央に遊技球が通過可能に開口している払出入口832a、底面における正面視左端付近で遊技球が通過可能に開口している払出出口832b、底面における正面視右端付近で遊技球が通過可能に開口している球抜き出口832c、払出入口832aと払出出口832bとを連通しており遊技球が流通可能な払出通路832d、及び払出通路832dの途中から分岐して球抜き出口832cと連通しており遊技球が流通可能な球抜き通路832e、を有している後箱832、を備えている。

40

【0259】

また、払出装置830は、前箱831の前側に取付けられており後側が開放されている

50

浅い箱状の前カバー 833 と、前箱 831 内に取付けられており回転軸が前箱 831 を貫通して前カバー 833 内に延出している払出モータ 834 と、払出モータ 834 の回転軸に取付けられている駆動ギア 835 と、駆動ギア 835 と噛合しており前箱 831 と前カバー 833 とで回転可能に取付けられている平歯車状の中間ギア 836 と、中間ギア 836 と噛合している従動ギア 837 と、従動ギア 837 が回転可能に貫通しており前端が前カバー 833 に取付けられていると共に後端が前箱 831 を貫通して後箱 832 に取付けられている軸部材 838 と、軸部材 837 を貫通して回転可能に取付けられていると共に前箱 831 及び後箱 832 の払出通路 831d, 832d 内に配置されており従動ギア 837 と一体回転する払出羽根 839 と、前箱 831 と後箱 832 との間に取付けられており払出羽根 839 の回転を検知する羽根回転検知センサ 840 と、を備えている。

10

【0260】

更に、払出装置 830 は、前箱 831 と後箱 832 の間に取付けられており前箱 831 の払出通路 831d と後箱 832 の払出通路 832d とを仕切る平板状の仕切板 841 と、前箱 831 と後箱 832 との間に取付けられており払出羽根 839 の回転により払出されて払出出口 831b, 832b から放出される遊技球を検知する払出検知センサ 842 と、払出通路 831d, 832d と球抜き通路 831e, 832e とが分岐している部位で前箱 831 と後箱 832 とによって回動可能に取付けられており球抜き通路 831e, 832e を閉鎖可能な球抜き可動片 843 と、前箱 831 及び後箱 832 の正面視右側面上部で上下にスライド可能に取付けられており球抜き可動片 843 を回動可能又は回動不能とする球抜きレバー 844 と、を備えている。

20

【0261】

前箱 831 の払出通路 831d は、払出入口 831a から球抜き出口 831c へ向かうように正面視右下へ斜めに延び、前箱 831 の全高に対して上面から約 $1/3$ の高さのところで下方へ垂直に延びるように折れ曲がり、全高の中央付近で左方へ略水平に延びるように曲がった後に、前箱 831 の左右の幅に対して左端から約 $1/3$ のところで再び下方へ垂直に延びるように折れ曲がっており、前箱 831 の全高に対して底面から約 $1/4$ の高さのところで払出出口 831b の直上へ位置するようにクランク状に折れ曲がって払出出口 831b へ垂直に延びている。払出通路 831d 内のクランク状に折れ曲がっている部位に払出羽根 839 が配置される。

【0262】

30

一方、球抜き通路 831e は、払出通路 831d において払出入口 831a から右下へ斜めに延びている部位を更に延長する形態で、前箱 831 の全高に対して上面から約 $1/3$ の高さから中央付近の高さまでの間で分岐している。

【0263】

また、前箱 831 は、払出通路 831d 内の払出出口 831b へ向かって垂直に延びている部位において下方へ向かうに従って後方へ突出している誘導柵 831f と、正面視右側面の上部に形成されており球抜きレバー 844 を上下にスライド可能に取付けるためのレバー取付部 831g と、を備えている。

【0264】

40

後箱 832 の払出通路 832d は、払出入口 832a から球抜き出口 832c へ向かうように正面視右下へ斜めに延び、後箱 832 の全高に対して上面から約 $1/3$ の高さのところで下方へ垂直に延びるように折れ曲がり、全高の中央付近で左方へ略水平に延びるように曲がった後に、後箱 832 の左右の幅に対して左端から約 $1/3$ のところで再び下方へ垂直に延びるように折れ曲がっており、後箱 832 の全高に対して底面から約 $1/4$ の高さのところで払出出口 832b の直上へ位置するようにクランク状に折れ曲がって払出出口 832b へ垂直に延びている。払出通路 832d 内のクランク状に折れ曲がっている部位に払出羽根 839 が配置される。

【0265】

一方、球抜き通路 832e は、払出通路 832d において払出入口 832a から右下へ斜めに延びている部位を更に延長する形態で、後箱 832 の全高に対して上面から約 $1/3$

50

3の高さから中央付近の高さまでの間で分岐している。

【0266】

また、後箱832は、払出通路832d内の払出出口832bへ向かって垂直に延びている部位において下方へ向かうに従って前方へ突出している誘導柵832fと、正面視右側面の上部に形成されており球抜きレバー844を上下にスライド可能に取付けるためのレバー取付部832gと、を備えている。

【0267】

前箱831及び裏箱832の払出通路831d、832dと球抜き通路831e、832eは、同じ形状に形成されている。払出通路831d、832dは、払出羽根839が配置されている部位の上流までが仕切板841によって仕切られている。また、誘導柵831f、832fと払出出口831b、832bとの間に、払出検知センサ842が取付けられている。つまり、前箱831の払出通路831dを流通した遊技球と、後箱832の払出通路832dを流通した遊技球とは、夫々の誘導柵831f、832fによって前箱831と後箱832との前後の境界付近に寄せられて、一つの払出検知センサ842により検知される。

【0268】

従動ギア837は、中間ギア836と噛合する平歯車状のギア部837aと、ギア部837aの後面から周方向へ60度の角度の間隔で放射状に突出しており羽根回転検知センサ840によって検知可能な複数の検知片837bと、ギア部837aの中心から後方へ円筒状に突出していると共に後端の周面に凹凸が形成されており払出羽根839と連結可能な連結部837cと、を備えている。

【0269】

払出羽根839は、前後に円筒状に延びており軸部材838が挿通されるベース筒部839aと、ベース筒部839aの前端から周方向に一定間隔でベース筒部839aの軸直角方向へ突出している複数（三つ）の前羽根839bと、ベース筒部839aの後端から前羽根839bとは互い違いとなるように周方向に一定間隔でベース筒部839aの軸直角方向へ突出している複数（三つ）の後羽根839cと、ベース筒部839aの前端から前方へ筒状に突出していると共に前端的周面に従動ギア837の連結部837cと連結可能な凹凸が形成されている被連結部839dと、を備えている。

【0270】

払出羽根839の前羽根839b及び後羽根839cは、周方向へ120度の角度の間隔で夫々三つずつ備えられており、互い違いとなるように、前羽根839bに対して後羽根839cが、周方向へ60度の角度でオフセットして外方へ延出している。本実施形態の払出羽根839は、三つの前羽根839b（後羽根839c）同士の間が中心側へ窪んだ円弧によって結ばれており、その円弧の直径が遊技球の直径と同じか若干大きい。これにより、前羽根839b（後羽根839c）同士の間には、遊技球が一つのみ収容することが可能な球収容部839eが形成されている。

【0271】

また、三つの前羽根839b及び後羽根839cは、ベース筒部839aの軸を中心としたそれらの外周の直径D1が、遊技球の外径の1～1.4倍に形成されている。また、前羽根839b（後羽根839c）同士の間円弧の部位（球収容部839e）におけるベース筒部839aの軸に最も接近した部位までの、ベース筒部839aの軸を中心とした直径D2は、遊技球の外径の約0.3～0.4倍に形成されている（図73を参照）。つまり、前羽根839b及び後羽根839cの外周から球収容部839eの最も凹んだ部位までの深さ $[(\text{直径} D1 - \text{直径} D2) / 2]$ が、遊技球の外径の0.1～0.4倍とされている。

【0272】

従って、前羽根839b（後羽根839c）同士の間円弧の部位（球収容部839e）により、遊技球の外周の約 $3/10$ （ $1/4 \sim 1/3$ の間）を保持することができる。換言すると、遊技球の外径の約 $1/5$ （ $1/7 \sim 1/4$ ）の深さを収容することができる

。これにより、払出通路 8 3 1 d, 8 3 2 d 内の遊技球を、速やかに前羽根 8 3 9 b (後羽根 8 3 9 c) 同士の間 (球収容部 8 3 9 e) に収容することができる。

【0 2 7 3】

本実施形態の払出羽根 8 3 9 は、払出装置 8 3 0 を組立てた状態で、前羽根 8 3 9 b が前箱 8 3 1 の払出通路 8 3 1 d 内に、後羽根 8 3 9 c が後箱 8 3 2 の払出通路 8 3 2 d 内に位置し、夫々の払出通路 8 3 1 d, 8 3 2 d 内の遊技球を、夫々払出すことができる。また、払出羽根 8 3 9 は、払出通路 8 3 1 d, 8 3 2 d において、前箱 8 2 1 及び後箱 8 3 2 の全高の中央よりも下側でクランク状に折れ曲がっている部位に配置されている。詳しくは、払出通路 8 3 1 d, 8 3 2 d において、前箱 8 2 1 及び後箱 8 3 2 の全高の中央付近から下方へ垂直に延びている部位の直下に、払出羽根 8 3 9 の回転中心が位置している。そして、払出通路 8 3 1 d, 8 3 2 d のクランク状に折れ曲がっている部位では、払出羽根 8 3 9 から遠い側の壁 (内壁) が、払出羽根 8 3 9 の回転中心を中心とし、前羽根 8 3 9 b 及び後羽根 8 3 9 c の外周から遊技球の外径よりも小さい距離 S だけ離れた円弧状に形成されている (図 6 2 を参照)。なお、本実施形態では、距離 S が、遊技球の外径の 0.7 ~ 0.9 倍とされている。換言すると、球収容部 8 3 9 e の最も凹んだ部位から払出通路 8 3 1 d, 8 3 2 d の円弧状に形成されている部位までの距離が、遊技球の外径の 1.03 ~ 1.1 倍とされている。

10

【0 2 7 4】

これにより、払出装置 8 3 0 は、払出羽根 8 3 9 上に流下してきた遊技球が、前羽根 8 3 9 b, 8 3 9 c の外周に当接すると、払出通路 8 3 1 d, 8 3 2 d のクランク状に折れ曲がっている部位を通ることができず、払出出口 8 3 1 b, 8 3 2 b から下方へ放出されることはない。一方、遊技球が、球収容部 8 3 9 e に収容されると、払出羽根 8 3 9 の回転と共に移動し、払出通路 8 3 1 d, 8 3 2 d のクランク状に折れ曲がっている部位を通ることができ、払出出口 8 3 1 b, 8 3 2 b から下方へ放出される。

20

【0 2 7 5】

また、払出装置 8 3 0 では、前羽根 8 3 9 b 及び後羽根 8 3 9 c の直径 D1 を、遊技球の外径の約 1.2 ~ 1.4 倍とすると共に、球収容部 8 3 9 e により遊技球の外径の $1/7 \sim 1/4$ の深さを収容するようにしているため、払出羽根 8 3 9 の外径を可及的に小さくしつつ、遊技球の収容にかかる時間を短くすることができる。これにより、払出羽根 8 3 9 を速く回転させても、球収容部 8 3 9 e に遊技球を収容させて、払出出口 8 3 1 b, 8 3 2 b 側へ送ることができる。従って、従来よりも単位時間当りの遊技球の払出数を多くすることができ、遊技球の払出しにかかる時間を短縮することができる。

30

【0 2 7 6】

球抜き可動片 8 4 3 は、上下及び前後に板状に延びており下部が折れ曲がって正面視く字状に形成されている本体部 8 4 3 a と、本体部 8 4 3 a の上端で前後に筒状に延びており両端が夫々前箱 8 3 1 及び後箱 8 3 2 に回動可能に取付けられる軸筒部 8 4 3 b と、本体部 8 4 3 a のく字状に折れ曲がっている外側面の上部から突出している突出部 8 4 3 c と、本体部 8 4 3 c のく字状に折れ曲がっている下部において前後に貫通している貫通孔からなる錘取付部 8 4 3 d (図 7 2 を参照) と、を備えている。

【0 2 7 7】

球抜き可動片 8 4 3 は、払出装置 8 3 0 を組立てた状態では、本体部 8 4 3 a の下部が正面視斜め左下へ延びるような向きで、上端の軸筒部 8 4 3 b が、前箱 8 3 1 及び後箱 8 3 2 の払出通路 8 3 1 d, 8 3 2 d において、払出入口 8 3 1 a, 8 3 2 a から正面視右下へ斜めに延びている部位で、且つ、下方へ折れ曲がる部位よりもやや上側の正面視右側の壁の外側の位置で、回動可能に取付けられている。

40

【0 2 7 8】

本実施形態の払出装置 8 3 0 は、通常の状態では、球抜きレバー 8 4 4 を下方へスライドさせた状態としており、球抜きレバー 8 4 4 の下部が球抜き可動片 8 4 3 の突出部 8 4 3 c に正面視右側から当接している。これにより、球抜き可動片 8 4 3 は、正面視反時計回りへの回動が規制されている (図 7 2 (a) を参照)。

50

【0279】

この通常の状態では、球抜き可動片843のく字状に折れ曲がっている本体部843aにおいて、曲がっている部位よりも上側が垂直に伸びていると共に、曲がっている部位の下側が正面視斜め左下へ伸びている。そして、本体部843aの下端は、払出通路831d、832dと球抜き通路831e、832eとが分岐している部位の近傍に位置している。従って、球抜き可動片843（本体部843a）によって、球抜き通路831e、832eを閉鎖していると共に、本体部843aの左側を向いた面が、払出通路831d、832dの一部の壁を形成している。

【0280】

本実施形態の球抜き可動片843は、通常の状態において、球抜き可動片843の重心が、軸筒部843bの中心を通る垂直線の正面視左側に位置するように形成されており、自重によって正面視反時計回りに回転させようとする力が作用しているが、球抜きレバー844によって反時計回りへの回転が規制されているため、通常の状態が維持される。

【0281】

通常の状態から、球抜きレバー844を上方へスライドさせると、球抜きレバー844の下部が、球抜き可動片843の突出部843cから離れ、球抜き可動片843の正面視反時計回りへの回転の規制が解除される。従って、球抜き可動片843は、重心が軸筒部843bの直下へ位置するように、自重によって反時計回りへ回転することとなる。なお、球抜き可動片843は、本体部843aの下部の右側側面が、前箱831及び後箱832の右側面を形成している部材の左面に当接するまで、反時計回りに回転することができる（図61（b）を参照）。これにより、球抜き通路831e、832eが開放された状態となり、払出入口831a、832aから進入した遊技球が、払出通路831d、832dの途中で、球抜き可動片843の本体部843aに当接して球抜き可動片843を正面視反時計回りへ回転させて球抜き通路831e、832eを開放し、開放された球抜き通路831e、832eを流通して球抜き出口831c、832cから下方へ放出されることとなる。

【0282】

本実施形態では、球抜き可動片843に錘取付部843dを備えているため、この錘取付部843dに金属ビスからなる錘を掘り込んで取付けることで、球抜きレバー844を上方へスライドさせて、正面視反時計回りへの回転の規制を解除した時に、球抜き可動片843の自重と錘の重量とによって、球抜き可動片843の下端を球抜き通路831e、832e内へ突出する方向へ（正面視反時計回りに）回転させ易くすることができる。

【0283】

また、球抜きレバー844を下方へスライドさせて球抜き通路831e、832eを閉鎖している通常の状態において、払出入口831a、832aから進入した遊技球が、球抜き可動片843の本体部843aに当接するようにしているため、遊技球の当接によって球抜き可動片843を振動させることができる。従って、球抜き可動片843の下端と球抜き通路831e、832eの内面との間に挟まれたり侵入したりした埃やゴミ等を、球抜き可動片843の振動によって除去することができ、埃やゴミ等を噛み込んで球抜き可動片843が回転できなくなるのを防止することができる。

【0284】

また、錘としての金属ビスを、貫通孔とされた錘取付部843dに掘り込んで取付けることができるため、球抜き可動片843が頻繁に回転しても、錘が球抜き可動片843（錘取付部843d）から外れることがなく、長期に亘って球抜き可動片843を良好な状態に維持することができる。また、錘取付部843dに金属ビスを掘り込むだけで、球抜き可動片843に錘を容易に取付けることができるため、錘の取付けの手間を簡略化することができ、パチンコ機1の組立てに係るコストを低減させることができる。

【0285】

ところで、球抜き可動片843によって球抜き通路831e、832eを長期に亘って閉鎖していると、球抜き可動片843の回転軸に微細な埃が付着したり回転軸が錆びたり

10

20

30

40

50

して、球抜き可動片 843 が回動し辛くなることがある。これに対して、本実施形態では、払出入口 831a, 832a から進入した遊技球が、球抜き可動片 843 の本体部 843a に当接するようにしているため、球抜き可動片 843 により球抜き通路 831e, 832e を閉鎖している状態から、閉鎖を解除する球抜きレバー 844 を上方へスライドさせてロックを外した時に、遊技球が球抜き可動片 843 に当接することで、その当接の衝撃によって球抜き可動片 843 を回動させることができ、球抜き通路 831e, 832e を確実に開放させることができる。

【0286】

従って、球抜きレバー 844 を操作して球抜き通路 831e, 832e を開放させる際に、球抜き可動片 843 が良好に回動することができるため、遊技球の抜き取り作業を確実に行うことができ、メンテナンス等の際の作業性を良くすることができる。

10

【0287】

[4-6c. 上部満タン球経路ユニット]

本実施形態における払出ユニット 800 の上部満タン球経路ユニット 850 について、図 74 及び図 75 を参照して詳細に説明する。上部満タン球経路ユニット 850 は、払出ユニットベース 801 において、払出装置 830 の下側の位置に取付けられるものである。この上部満タン球経路ユニット 850 は、払出ユニットベース 801 に取付けられ後側が開放された箱状の上部満タンベース 851 と、上部満タンベース 851 の後側に取付けられており前側が開放された箱状の上部満タンカバー 852 と、上部満タンカバー 852 の後側に回転可能に取付けられており払出装置 830 を上方へ押圧可能な払出装置押圧部材 853 と、を備えている。

20

【0288】

また、上部満タン球経路ユニット 850 は、上面における正面視左右中央から左側の部位で遊技球が通過可能に上方へ開口している上部払出球受口 850a と、上面における正面視左右中央から右側の部位で遊技球が通過可能に上方へ開口している上部球抜き入口 850b と、上部満タンベース 851 と上部満タンカバー 852 との間に形成されており上部払出球受口 850a に受けられた遊技球が流通する所定広さの上部球貯留通路 850c と、上部球貯留通路 850c の下端における上部払出球受口 850a の直下の部位で下方へ開口している通常放出口 850d と、上部球貯留通路 850c の下端における通常放出口 850d を除いた部位で下方へ開口している満タン放出口 850e と、通常放出口 850d と満タン放出口 850e との間から上方へ突出しており上部球貯留通路 850c 内の下部を左右に仕切っている仕切片 850f と、を備えている。

30

【0289】

また、上部満タン球経路ユニット 850 は、上部球抜き入口 850b から進入した遊技球を下方へ誘導する上部球抜き通路 850g と、上部球抜き通路 850g の下端で下方へ向かって開口している上部球抜き出口 850h と、を備えている。この上部満タン球経路ユニット 850 は、正面視で左側から、通常放出口 850d、満タン放出口 850e、上部球抜き出口 850h が順に並んで下方へ開口している。また、上部満タン球経路ユニット 850 は、上部満タンベース 851 の右端に裏カバー 980 を取付けるための裏カバー取付部 854 を備えている。

40

【0290】

この上部満タン球経路ユニット 850 は、払出ユニット 800 に組立てた状態で、上部払出球受口 850a が、払出装置 830 の払出出口 831b の直下に位置していると共に、上部球抜き入口 850b が、払出装置 830 の球抜き出口 831c の直下に位置している。また、上部満タン球経路ユニット 850 は、払出ユニット 800 に組立てた状態で、通常放出口 850d、満タン放出口 850e、及び上部球抜き出口 850h は、下部満タン球経路ユニット 860 の通常誘導路 861、満タン誘導路 862、及び下部球抜き誘導路 865 の夫々後端開口の直上に夫々開口している（図 82 を参照）。

【0291】

上部満タン球経路ユニット 850 は、払出装置 830 によって払出されて払出出口 83

50

1 bから下方へ放出された遊技球が、上部払出球受口850 aから上部球貯留通路850 c内へ進入する。上部球貯留通路850 cの下端の通常放出口850 dが閉鎖されていない状態では、上部払出球受口850 aから上部球貯留通路850 c内へ進入した遊技球が、上部払出球受口850 aの直下に開口している通常放出口850 dから放出される。

【0292】

扉枠3の上皿201内が遊技球で満たされて遊技球を貯留させることができなくなり、更に、下部満タン球経路ユニット860の通常誘導路861内が遊技球で満たされると、通常放出口850 dが閉鎖された状態となる。この状態で上部球貯留通路850 c内に遊技球が進入すると、通常放出口850 dの上側に貯留される。そして、通常放出口850 dの上側に貯留されている遊技球の量が、仕切片850 fより高くなると、新たに上部球貯留通路850 c内に進入してきた遊技球は、仕切片850 fを乗り越えて満タン放出口850 eから下方へ放出されることとなり、下部満タン球経路ユニット860の満タン誘導路862を通して下皿202に送られることとなる。

10

【0293】

このように、上部満タン球経路ユニット850は、払出装装置830から払出された遊技球を、扉枠3における上皿201での遊技球の貯留量に応じて、自動的に上皿201から下皿202へ振分けることができる。

【0294】

[4-6d. 下部満タン球経路ユニット]

本実施形態における払出ユニット800の下部満タン球経路ユニット860について、図76乃至図81を参照して詳細に説明する。下部満タン球経路ユニット860は、払出ユニットベース801における上部満タン球経路ユニット850の下側に取付けられるものである。下部満タン球経路ユニット860は、上部満タン球経路ユニット850の通常放出口850 dから放出された遊技球を前方へ誘導して前端から扉枠3の貫通球通路526へ誘導する通常誘導路861と、上部満タン球経路ユニット850の満タン放出口850 eから放出された遊技球を前方へ誘導して前端から扉枠3の満タン球受口530へ誘導する満タン誘導路862と、通常誘導路861及び満タン誘導路862の前端開口を本体枠4に対する扉枠3の開閉に応じて開閉する誘導路開閉扉863と、誘導路開閉扉863を通常誘導路861及び満タン誘導路862の前端開口を閉鎖する方向へ付勢している閉鎖バネ864と、を備えている。

20

30

【0295】

また、下部満タン球経路ユニット860は、上部満タン球経路ユニット850の上部球抜き出口850 hから放出された遊技球を前方へ誘導し前後方向の中央右端から基板ユニット900の基板ユニットベース910上へ放出する下部球抜き誘導路865を、備えている。

【0296】

下部満タン球経路ユニット860は、通常誘導路861、満タン誘導路862、及び下部球抜き誘導路865が、正面視において、左側から順に右側へ並んでいる。これら通常誘導路861、満タン誘導路862、及び下部球抜き誘導路865は、後端が上方へ向かって開口している。また、通常誘導路861、及び満タン誘導路862は、左右に遊技球が複数並ぶ幅で、前端側が低くなるように本体枠4の前端付近まで前方へ延びている。更に、満タン誘導路862は、通常誘導路861よりも低い位置で前方へ延びている。これら通常誘導路861、満タン誘導路862、及び下部球抜き誘導路865は、図示するように、上下に分割可能な上ケース866及び下ケース867によって形成されている。

40

【0297】

誘導路開閉扉863は、下ケース867の前端における通常誘導路861と満タン誘導路862との間の部位に、回動可能に取り付けられており、閉鎖バネ864によって正面視時計回りの方向へ付勢されている。更に詳述すると、下部満タン球経路ユニット860の前端において、正面視で通常誘導路861の前端開口の右側に開口している満タン誘導路862は、通常誘導路861に対して一つの遊技球の高さ分低い位置に配置されている。

50

そして、誘導路開閉扉 8 6 3 は、通常誘導路 8 6 1 の下側で、且つ、満タン誘導路 8 6 2 の左側の位置で、前後に延びた軸周りに対して回動可能に取付けられている。

【0298】

誘導路開閉扉 8 6 3 は、回轉可能に取付けられる円盤状の基部 8 6 3 a と、基部 8 6 3 a から斜め左上側に平板状に延びており通常誘導路 8 6 1 の前端開口を閉鎖可能な第一扉板部 8 6 3 b と、基部 8 6 3 a から右側に平板状に延びており満タン誘導路 8 6 2 の前端開口を閉鎖可能な第二扉板部 8 6 3 c と、基部 8 6 3 a から斜め左下側に平板状に延びている延出部 8 6 3 d と、延出部 8 6 3 d の先端部前面から前方へ突出しており扉枠 3 におけるファールカバーユニット 5 2 0 の扉開閉当接部 5 3 7 と当接可能な作動突部 8 6 3 e と、を備えている。

10

【0299】

ここで、通常誘導路 8 6 1 及び満タン誘導路 8 6 2 の前端開口を閉鎖するとは、開口を密閉する必要はなく、遊技球が通過不能となれば良いことである。作動突部 8 6 3 e は、正面視の形状が、基部 8 6 3 a を中心とした短い円弧状に形成されており、前端面が、反時計回りの方向の端部側へ近づくに従って前方へ突出するように傾斜している。

【0300】

誘導路開閉扉 8 6 3 は、閉鎖バネ 8 6 4 によって正面視時計回りの方向へ付勢されており、第二扉板部 8 6 3 c が、下カバー 8 6 7 の前端における満タン誘導路 8 6 2 の前端開口の下側から前方へ突出しているボス部 8 6 7 a に当接することで、時計回りの方向への回動が規制される。

20

【0301】

本実施形態の下部満タン球経路ユニット 8 6 0 は、パチンコ機 1 を組立てた状態で、前端が、扉枠 3 のファールカバーユニット 5 2 0 における貫通球通路 5 2 6、満タン球受口 5 3 0、及び扉開閉当接部 5 3 7 と対向する位置に取付けられている（図 8 0 を参照）。そして、誘導路開閉扉 8 6 3 は、本体枠 4 に対して扉枠 3 が開いている状態では、作動突部 8 6 3 e に何も当接していないため、誘導路開閉扉 8 6 3 は閉鎖バネ 8 6 4 の付勢力によって、正面視時計回りの方向へ回動させられ、第二扉板部 8 6 3 c が下ケース 8 6 7 のボス部 8 6 7 a に当接した状態で停止する。この状態では、第一扉板部 8 6 3 b と第二扉板部 8 6 3 c が、通常誘導路 8 6 1 と満タン誘導路 8 6 2 の前端開口の前面に位置しており、前端開口を閉鎖している（図 7 9 (a) を参照）。従って、この状態では、通常誘導路 8 6 1 及び満タン誘導路 8 6 2 内の遊技球が、前端開口から前方へ移動することができず、扉枠 3 を開けても、通常誘導路 8 6 1 や満タン誘導路 8 6 2 から遊技球がこぼれることはない。

30

【0302】

そして、本体枠 4 に対して扉枠 3 を閉じると、誘導路開閉扉 8 6 3 の作動突部 8 6 3 e の前端面に、扉枠 3 におけるファールカバーユニット 5 2 0 の扉開閉当接部 5 3 7 が当接し、作動突部 8 6 3 e の前端面の傾斜によって、閉鎖バネ 8 6 4 の付勢力に抗して誘導路開閉扉 8 6 3 を正面視反時計回りの方向へ回動させようとする力が作用する。これにより、通常誘導路 8 6 1 及び満タン誘導路 8 6 2 の前端開口を閉鎖していた第一扉板部 8 6 3 b と第二扉板部 8 6 3 c が、前端開口から離れる方向へ回動し、通常誘導路 8 6 1 及び満タン誘導路 8 6 2 の前端開口が開放された状態となる（図 7 9 (b) を参照）。この状態では、図示するように、第一扉板部 8 6 3 b が通常誘導路 8 6 1 の前端開口の下側に、第二扉板部 8 6 3 c が満タン誘導路 8 6 2 の前端開口の上側に位置している。

40

【0303】

この通常誘導路 8 6 1 及び満タン誘導路 8 6 2 の前端開口を開放させた状態では、本体枠 4 に対して扉枠 3 が完全に閉じられた状態となっており、通常誘導路 8 6 1 及び満タン誘導路 8 6 2 の前端開口の前側に、扉枠 3 におけるファールカバーユニット 5 2 0 の貫通球通路 5 2 6 及び満タン球受口 5 2 8 が位置しており、通常誘導路 8 6 1 及び満タン誘導路 8 6 2 側から、貫通球通路 5 2 6 及び満タン球受口 5 2 8 側へ遊技球を受渡すことができる。

50

【0304】

このように、通常誘導路861及び満タン誘導路862の前端開口を上下方向に異ならせると共に、誘導路開閉扉863を回動させることで通常誘導路861及び満タン誘導路862の前端開口を開閉させるようにしているため、誘導路開閉扉863の動作範囲を可及的に狭くすることができ、通常誘導路861及び満タン誘導路862の開閉機構を小型化することができる。従って、相対的に他の部材のためのスペースを広くすることができ、パチンコ機1の内部空間をより有効活用することができる。

【0305】

本実施形態の払出ユニット800は、扉枠3の上皿201が遊技球で一杯になり、上皿201へ遊技球を放出することができなくなった状態で、払出装装置830から更に多くの遊技球が払出されると、下部満タン球経路ユニット860の通常誘導路861内が遊技球で一杯になるまで遊技球を貯留することができる。そして、通常誘導路861が遊技球で一杯になった状態で払出装装置830から更に遊技球が払出されると、上部満タン球経路ユニット850の上部球貯留通路850c内において、遊技球が通常放出口850dよりも上側に留って仕切片850fを超えると、満タン放出口850e側へ流通するようになり、満タン放出口850eから、下部満タン球経路ユニット860の満タン誘導路862、ファールカバーユニット520を通して下皿202へ遊技球の払出しが自動的に切換えられる。その後、払出装装置830から更に遊技球が払出されて、上皿201に加えて下皿202も遊技球で一杯になって下皿202へ遊技球を供給することができなくなると、ファールカバーユニット520の貯留通路533内に遊技球が貯留される。そして、貯留通路533内に遊技球が貯留されることで可動片534が回動して満タン検知センサ535により検知されると、上皿201及び下皿202が遊技球で満タンであることが報知されると共に、満タン検知センサ535による可動片534の検知が解除されるまで払出装装置830による遊技球の払出しが一時的に停止される。

【0306】

なお、満タン検知センサ535による可動片534の検知に対する払出装装置830による遊技球の払出しの停止を、例えば、ファールカバーユニット520の貯留通路533内に可動片534が検知されるまで遊技球が貯留されている状態で、その上流側の貯留通路533、下部満タン球経路ユニット860の満タン誘導路862、及び上部満タン球経路ユニット850の上部球貯留通路850c内を満たすことが可能な数の遊技球が払出されると、払出装装置830による遊技球の払出しを停止させるようにしても良い。これにより、従来のパチンコ機よりも多くの遊技球を貯留することができるため、大当たり遊技中等の多くの遊技球が払出される遊技状態において、遊技球の払出しによって上皿201や下皿202が遊技球で一杯になることに対して気に掛ける必要を低減させることができ、遊技者を大当たり遊技に専念させて楽しませることができる。

【0307】

このように、本実施形態の払出ユニット800では、上部満タン球経路ユニット850及び下部満タン球経路ユニット860内において、従来のパチンコ機よりも多くの遊技球を貯留することができるため、本体枠4に対して扉枠3を開いた時に、上部満タン球経路ユニット850及び下部満タン球経路ユニット860内に多くの遊技球が貯留されていると、それら遊技球の荷重が、通常誘導路861及び満タン誘導路862の前端開口を閉鎖している誘導路開閉扉863に大きく作用することとなり、誘導路開閉扉863が破損し易くなる虞がある。そこで、図81に示すような実施形態の誘導路開閉扉870としても良い。

【0308】

図81に示す誘導路開閉扉870は、回転可能に取付けられる円盤状の基部870aと、基部870aから斜め左上側に平板状に延びており通常誘導路861の前端開口を閉鎖可能な第一扉板部870bと、基部870aから右側に平板状に延びており満タン誘導路862の前端開口を閉鎖可能な第二扉板部870cと、基部870aから斜め左下側に平板状に延びている延出部（図示は省略）と、延出部の先端部前面から前方へ突出しており

扉枠 3 におけるファールカバーユニット 5 2 0 の扉開閉当接部 5 3 7 と当接可能な作動突部 8 7 0 e と、を備えている。また、誘導路開閉扉 8 7 0 は、第一扉板部 8 7 0 b 及び第二扉板部 8 7 0 c の後面に、遊技球の一部が嵌る複数の凹部 8 7 0 を備えている。

【0309】

誘導路開閉扉 8 7 0 の第一扉板部 8 7 0 b 及び第二扉板部 8 7 0 c の後面は、図示するように、基部 8 7 0 a から遠ざかるに従って後方へ移動するように斜めに傾斜している。従って、通常誘導路 8 6 1 や満タン誘導路 8 6 2 内を前方へ向かって転動してきた遊技球が、第一扉板部 8 7 0 b や第二扉板部 8 7 0 c の後面に当接すると、後面の傾斜によって基部 8 7 0 a 側へ転動することとなり、通常誘導路 8 6 1 や満タン誘導路 8 6 2 内に貯留された遊技球を基部 8 7 0 a 側へ寄せることができる。これにより、通常誘導路 8 6 1 や満タン誘導路 8 6 2 内に貯留された遊技球の荷重が、第一扉板部 8 7 0 b や第二扉板部 8 7 0 c において、下ケース 8 6 7 に取付けられている基部 8 7 0 a に近い位置に作用するため、第一扉板部 8 7 0 b や第二扉板部 8 7 0 c を変形し難くさせることができ、誘導路開閉扉 8 7 0 を破損し難くして耐久性を高めることができる。

10

【0310】

また、誘導路開閉扉 8 7 0 の複数の凹部 8 7 0 d は、図示するように、第一扉板部 8 7 0 b 及び第二扉板部 8 7 0 c の後面において、遊技球が基部 8 7 0 a 側へ寄った位置で保持されるように配置されている。これにより、通常誘導路 8 6 1 や満タン誘導路 8 6 2 内を流通してきた遊技球が凹部 8 7 0 d に嵌ることで、確実に遊技球を基部 8 7 0 a 側へ寄った位置とすることができ、上述と同様の作用効果を奏することができる。

20

【0311】

なお、図示は省略するが、凹部 8 7 0 d は、遊技球が嵌った状態でも誘導路開閉扉 8 7 0 が回動できるように、基部 8 7 0 a を中心として円弧状に延びている。

【0312】

この場合、通常誘導路 8 6 1 及び満タン誘導路 8 6 2 の左右の幅 W を、遊技球の直径の整数倍と異ならせることが望ましい。これにより、第一扉板部 8 7 0 b 及び第二扉板部 8 7 0 c の後面によって基部 8 7 0 a 側へ寄せられた遊技球に対して、その後側に当接する遊技球が、通常誘導路 8 6 1 及び満タン誘導路 8 6 2 の左右外側の内壁に当接していると、後側の遊技球から作用する荷重の方向が基部 8 7 0 a 側へ寄った斜め前方へ向くこととなり、ケース 8 6 7 に取付けられている基部 8 7 0 a 側へ荷重を多く作用させることができ、上述した作用効果を確実に発揮させることができる。

30

【0313】

[4-7. 基板ユニット]

本実施形態における本体枠 4 の基板ユニット 9 0 0 について、図 5 8 乃至図 6 1 を参照して説明する。本体枠 4 の基板ユニット 9 0 0 は、本体枠ベース 6 0 0 の後側に取付けられる基板ユニットベース 9 1 0 と、基板ユニットベース 9 1 0 の正面視左側で本体枠ベース 6 0 0 の後側に取付けられ内部に低音スピーカを有したスピーカユニット 9 2 0 と、基板ユニットベース 9 1 0 の後側で正面視右側に取付けられ内部に電源基板が収容されている電源基板ボックス 9 3 0 と、スピーカユニット 9 2 0 の後側に取付けられており内部にインターフェイス制御基板が収容されているインターフェイス制御基板ボックス 9 4 0 と、電源基板ボックス 9 3 0 及びインターフェイス制御基板ボックス 9 4 0 に跨って取付けられており内部に遊技球の払出しを制御する払出制御基板が収容された払出制御基板ボックス 9 5 0 と、を備えている。

40

【0314】

払出制御基板ボックス 9 5 0 内に収容された払出制御基板によって、払出装置 8 3 0 が制御されている。

【0315】

[5. 遊技盤の全体構成]

次に、パチンコ機 1 の遊技盤 5 の全体構成について、図 8 3 乃至図 9 0 を参照して詳細に説明する。図 8 3 は、遊技盤の正面図である。図 8 4 は遊技盤を右前から見た斜視図で

50

あり、図 8 5 は遊技盤を左前から見た斜視図である。また、図 8 6 は、遊技盤を後ろから見た斜視図である。更に、図 8 7 は遊技盤を主な構成毎に分解して前から見た分解斜視図であり、図 8 8 は遊技盤を主な構成毎に分解して後ろから見た分解斜視図である。また、図 8 9 は遊技盤における前構成部材と遊技パネルのみを示す前から見た斜視図であり、図 9 0 は遊技盤における前構成部材と遊技パネルのみを示す後ろから見た斜視図である。

【0316】

本実施形態の遊技盤 5 は、図示するように、遊技者がハンドルユニット 5 0 0 のハンドルレバー 5 0 4 を操作することで遊技球が打込まれる遊技領域 5 a を有している。また、遊技盤 5 は、遊技領域 5 a の外周を区画し外形が正面視略四角形状とされた前構成部材 1 0 0 0 と、前構成部材 1 0 0 0 の後側に取付けられており遊技領域 5 a の後端を区画する板状の遊技パネル 1 1 0 0 と、遊技パネル 1 1 0 0 の後側下部に取付けられている基板ホルダ 1 2 0 0 と、基板ホルダ 1 2 0 0 の後面に取付けられており遊技球を遊技領域 5 a 内へ打込むことで行われる遊技内容を制御する主制御基板を有している主制御ユニット 1 3 0 0 と、を備えている。遊技パネル 1 1 0 0 の前面において遊技領域 5 a 内となる部位には、遊技球と当接する複数の障害釘が所定のゲージ配列で植設されている（図示は省略）。

10

【0317】

また、遊技盤 5 は、主制御基板からの制御信号に基づいて遊技状況を表示し前構成部材 1 0 0 0 の左下隅に遊技者側へ視認可能に取付けられている機能表示ユニット 1 4 0 0 と、遊技パネル 1 1 0 0 の後側に前側から視認可能に取付けられている中央液晶表示装置 1 5 0 0 と、中央液晶表示装置 1 5 0 0 の後側に取付けられている周辺制御ユニット 1 6 0 0 と、遊技パネル 1 1 0 0 の前面に取付けられる表ユニット 2 0 0 0 と、遊技パネル 1 1 0 0 の後面に取付けられる裏ユニット 3 0 0 0 と、を更に備えている。

20

【0318】

遊技パネル 1 1 0 0 は、外周が枠状の前構成部材 1 0 0 0 の内周よりもやや大きく形成されていると共に透明な平板状のパネル板 1 1 1 0 と、パネル板 1 1 1 0 の外周を保持しており前構成部材 1 0 0 0 の後側に取付けられると共に後面に裏ユニット 3 0 0 0 が取付けられる枠状のパネルホルダ 1 1 2 0 と、を備えている。

【0319】

表ユニット 2 0 0 0 は、遊技領域 5 a 内に打込まれた遊技球を受入可能としており常時開口している複数の一般入賞口 2 0 0 1 と、複数の一般入賞口 2 0 0 1 とは遊技領域 5 a 内の異なる位置で遊技球を受入可能に常時開口している第一始動口 2 0 0 2 と、遊技領域 5 a 内の所定位置に取付けられており遊技球の通過を検知するゲート部 2 0 0 3 と、遊技球がゲート部 2 0 0 3 を通過することにより抽選される普通抽選結果に応じて遊技球の受入れが可能となる第二始動口 2 0 0 4 と、第一始動口 2 0 0 2 又は第二始動口 2 0 0 4 への遊技球の受入れにより抽選される第一特別抽選結果又は第二特別抽選結果に応じて何れかにおいて遊技球の受入れが可能となる下大入賞口 2 0 0 5 及び上大入賞口 2 0 0 6 と、を備えている。

30

【0320】

また、遊技領域 5 a 内の左右方向中央でアウト口 1 1 1 1 の直上に取付けられており第一始動口 2 0 0 2 を有している始動口ユニット 2 1 0 0 と、始動口ユニット 2 1 0 0 の正面視左方で内ルール 1 0 0 2 に沿って取付けられており複数の一般入賞口 2 0 0 1 を有しているサイドユニット 2 2 0 0 と、始動口ユニット 2 1 0 0 の右方に取付けられており一つの一般入賞口 2 0 0 1、ゲート部 2 0 0 3、第二始動口 2 0 0 4、及び下大入賞口 2 0 0 5 を有しているアタッカユニット 2 3 0 0 と、始動口ユニット 2 1 0 0、サイドユニット 2 2 0 0、及びアタッカユニット 2 3 0 0 の上方に取付けられており上大入賞口 2 0 0 6 を有している枠状のセンター役物 2 5 0 0 と、を備えている。

40

【0321】

裏ユニット 3 0 0 0 は、パネルホルダ 1 1 2 0 の後面に取付けられ前方が開放されている箱状の裏箱 3 0 1 0 と、裏箱 3 0 1 0 の後面に取付けられており中央液晶表示装置 1 5

50

00を着脱可能に取付けるためのロック機構3020と、裏箱3010の下部左側前端付近に取付けられている左下球通路ユニット3030と、裏箱3010の下部右側前端付近に取付けられている右下球通路ユニット3040と、を備えている。

【0322】

また、裏ユニット3000は、裏箱3010の後面で開口部3010aの背面視左方に取付けられているランプ駆動基板3060と、ランプ駆動基板3060の後方を覆うランプ駆動基板カバー3061と、裏箱3010の後面で開口部3010aの背面視下方に取付けられているモータ駆動基板3062と、モータ駆動基板3062の後方を覆うモータ駆動基板カバー3063と、裏箱3010の後面で背面視左下隅に取付けられているパネル中継基板3064と、を備えている。

10

【0323】

更に、裏ユニット3000は、裏箱3010の前端で上辺及び左辺に沿って取付けられている裏周縁装飾ユニット3080と、裏箱3010内で開口部3010aの上方に取付けられている裏上可動演出ユニット3100と、裏箱3010内の前端付近で開口部3010aの下方に取付けられている裏下前可動演出ユニット3200と、裏箱3010内で開口部3010aの右方に取付けられている裏右可動演出ユニット3300と、裏箱3010内で開口部3010aの左方に取付けられている裏左可動演出ユニット3400と、裏箱3010内で開口部3010aの下方且つ裏下前可動演出ユニット3200の後方に取付けられている裏下後可動演出ユニット3500と、裏箱3010内で裏上可動演出ユニット3100及び裏下後可動演出ユニット3500の夫々左右両側に取付けられている裏四隅可動演出ユニット3600と、を備えている。

20

【0324】

[5-1. 前構成部材]

次に、前構成部材1000について、図83乃至図90を参照して説明する。前構成部材1000は、正面視の外形が略正方形とされ、内形が略円形状に前後方向へ貫通しており、内形の内周によって遊技領域5aの外周を区画している。この前構成部材1000は、正面視で左右方向中央から左寄りの下端から時計回りの周方向へ沿って円弧状に延び正面視左右方向中央上端を通り過ぎて右斜め上部まで延びた外レール1001と、外レール1001に略沿って前構成部材1000の内側に配置され正面視左右方向中央下部から正面視左斜め上部まで円弧状に延びた内レール1002と、内レール1002の下端の正面視右側で遊技領域5aの最も低くなった位置に形成されており後方へ向かって低くなるように傾斜しているアウト誘導部1003と、を備えている。

30

【0325】

また、前構成部材1000は、アウト誘導部1003の正面視右端から前構成部材1000の右辺付近まで右端側が僅かに高くなるように直線状に傾斜している右下レール1004と、右下レール1004の右端から前構成部材1000の右辺に沿って外レール1001の上端の下側まで延びており上部が前構成部材1000の内側へ湾曲している右レール1005と、右レール1005の上端と外レール1001の上端とを繋いでおり外レール1001に沿って転動して来た遊技球が当接する衝止部1006と、を備えている。この衝止部1006は、遊技領域5a内に打ち込まれた遊技球の勢いを緩めて和らげる緩衝部材として作用するものであり、本例ではゴム等により形成されている。なお、緩衝部材として作用するものであれば衝止部1006の素材はゴムに限られない。

40

【0326】

また、前構成部材1000は、内レール1002の上端に回動可能に軸支され、外レール1001との間を閉鎖するように内レール1002の上端から上方へ延出した閉鎖位置と正面視時計回りの方向へ回動して外レール1001との間を開放した開放位置との間でのみ回動可能とされると共に閉鎖位置側へ復帰するように図示しないバネによって付勢された逆流防止部材1007を、備えている。

【0327】

[5-2. 遊技パネル]

50

次に、遊技パネル１１００について、図８３乃至図９０を参照して説明する。遊技パネル１１００は、外周が枠状の前構成部材１０００の内周よりもやや大きく形成されていると共に透明な合成樹脂で形成されている平板状のパネル板１１１０と、パネル板１１１０の外周を保持しており前構成部材１０００の後側に取付けられると共に後面に裏ユニット３０００が取付けられる枠状のパネルホルダ１１２０と、を備えている。遊技パネル１１００のパネル板１１１０は、遊技領域５ａ内において最も低い位置となる部位に前後に貫通しているアウト口１１１１が形成されている。また、パネル板１１１０には、前後に貫通しており表ユニット２０００を取付けるための取付口１１１２（図８９及び図９０等を参照）が複数形成されている。

【０３２８】

10

パネルホルダ１１２０は、パネル板１１１０を後側から着脱可能に保持している。また、パネルホルダ１１２０は、裏ユニット３０００を取付けるための取付孔と、位置決め孔とが後面に複数形成されている。

【０３２９】

遊技パネル１１００を前構成部材１０００の後側に取付けた状態では、前構成部材１０００のアウト誘導部１００３の後側にパネル板１１１０のアウト口１１１１が開口した状態となる。これにより、遊技領域５ａの下端へ流下した遊技球が、アウト誘導部１００３によって後側のアウト口１１１１へ誘導され、アウト口１１１１を通して遊技パネル１１００の後側へ排出させることができる。

【０３３０】

20

[５－３．基板ホルダ]

次に、基板ホルダ１２００について、図８３乃至図９０を参照して説明する。基板ホルダ１２００は、上方及び前方が開放された横長の箱状に形成されており、底面が左右方向中央へ向かって低くなるように傾斜している。この基板ホルダ１２００は、遊技盤５に組立てた状態では、遊技パネル１１００の後側に取付けられている裏ユニット３０００の下部を下側から覆うことができる。これにより、アウト口１１１１を通して遊技パネル１１００の後側へ排出された遊技球、及び、表ユニット２０００及び裏ユニット３０００から下方へ排出された遊技球、を全て受けることができ、底面に形成された排出部１２０１（図８７を参照）から下方へ排出させることができる。

【０３３１】

30

[５－４．主制御基板ユニット]

次に、主制御ユニット１３００について、図８３乃至図９０を参照して説明する。主制御ユニット１３００は、基板ホルダ１２００の後面に着脱可能に取付けられている。この主制御ユニット１３００は、遊技内容及び遊技球の払出し等を制御する主制御基板（図示は省略）と、主制御基板を収容しており基板ホルダ１２００に取付けられる主制御基板ボックス１３２０と、を備えている。

【０３３２】

主制御基板ボックス１３２０は、複数の封印機構を備えており、一つの封印機構を用いて主制御基板ボックス１３２０を閉じると、次に、主制御基板ボックス１３２０を開けるためにはその封印機構を破壊する必要がある、主制御基板ボックス１３２０の開閉の痕跡を残すことができる。従って、開閉の痕跡を見ることで、主制御基板ボックス１３２０の不正な開閉を発見することができ、主制御基板への不正行為に対する抑止力が高められている。

40

【０３３３】

[５－５．機能表示ユニット]

次に、機能表示ユニット１４００について、図８３乃至図９０を参照して説明する。機能表示ユニット１４００は、図８３等に応示するように、遊技領域５ａの外側で前構成部材１０００の左下隅に取付けられている。この機能表示ユニット１４００は、遊技盤５をパチンコ機１に組立てた状態で、扉枠３の貫通口１１１を通して前方（遊技者側）から視認することができる（図１を参照）。この機能表示ユニット１４００は、複数のＬＥＤを用い

50

て、遊技状態（遊技状況）や、普通抽選結果や特別抽選結果等を表示するものである。

【0334】

機能表示ユニット1400は、詳細な図示は省略するが、遊技状態を表示する一つのLEDからなる状態表示器と、後述するゲート部に対する遊技球の通過により抽選される普通抽選結果を表示する二つのLEDからなる普通図柄表示器と、ゲート部に対する遊技球の通過に係る保留数を表示する二つのLEDからなる普通保留表示器と、後述する第一始動口への遊技球の受入れにより抽選された第一特別抽選結果を表示する八つのLEDからなる第一特別図柄表示器と、第一始動口への遊技球の受入れに係る保留数を表示する二つのLEDからなる第一特別保留数表示器と、後述する第二始動口への遊技球の受入れにより抽選された第二特別抽選結果を表示する八つのLEDからなる第二特別図柄表示器と、第二始動口への遊技球の受入れに係る保留数を表示する二つのLEDからなる第二特別保留数表示器と、第一特別抽選結果又は第二特別抽選結果が「大当たり」等の時に、後述する上大入賞口や下大入賞口の開閉パターンの繰返し回数（ラウンド数）を表示する二つのLEDからなるラウンド表示器と、を主に備えている。

10

【0335】

この機能表示ユニット1400では、備えられているLEDを、適宜、点灯、消灯、及び、点滅、等させることにより、保留数や図柄等を表示することができる。

【0336】

[5-6. 中央液晶表示装置]

次に、中央液晶表示装置1500について、図83乃至図90を参照して説明する。中央液晶表示装置1500は、正面視において遊技領域5aの中央に配置されており、遊技パネル1100の後側に裏ユニット3000の裏箱3010を介して取付けられている。詳述すると、中央液晶表示装置1500は、裏箱3010の後壁の略中央の後面に対して、着脱可能に取付けられている。この中央液晶表示装置1500は、遊技盤5を組立てた状態で、枠状のセンター役物2500の枠内を通して、前側（遊技者側）から視認することができる。この中央液晶表示装置1500は、白色LEDをバックライトとしたフルカラーの表示装置であり、静止画像や動画を表示することができる。

20

【0337】

中央液晶表示装置1500は、図87及び図88に示すように、正面視左側面から外方へ突出している二つの左固定片1501と、正面視右側面から外方へ突出している右固定片1502と、を備えている。この中央液晶表示装置1500は、液晶画面を前方へ向けた状態で、後述する裏箱3010の枠状の液晶取付部内の正面視左内周面に開口している二つの固定溝に、裏箱3010の斜め後方から二つの左固定片1501を挿入した上で、右固定片1502側を前方へ移動させて、右固定片1502をロック機構の開口部内に挿入し、ロック機構を下方へスライドさせることにより、裏箱3010に取付けられる。

30

【0338】

[5-7. 周辺制御ユニット]

次に、周辺制御ユニット1600について、図83乃至図90を参照して説明する。周辺制御ユニット1600は、中央液晶表示装置1500の後面に取付けられている。周辺制御ユニット1600は、図示は省略するが、主制御基板からの制御信号に基いて遊技者に提示する演出を制御する周辺制御基板と、中央液晶表示装置1500に表示される演出画像の表示を制御する画像表示制御基板と、演出画像、演出サウンド、演出制御プログラム、等が記憶されたROMを備えているROM基板と、周辺制御基板、画像表示制御基板、及びROM基板を収容している周辺制御基板ボックス1620と、を備えている。

40

【0339】

[5-8. 表ユニットの全体構成]

次に、表ユニット2000について、図91乃至図97を参照して説明する。図91は遊技盤の表ユニットを前から見た斜視図であり、図92は遊技盤の表ユニットを後ろから見た斜視図である。また、図93(a)は表ユニットの始動口ユニットを前上から見た斜視図であり、(b)は始動口ユニットを後ろ下から見た斜視図である。また、図94(a)

50

）は表ユニットのサイドユニットを前から見た斜視図であり、（b）はサイドユニットを後ろから見た斜視図である。更に、図95（a）は表ユニットのアタッカユニットを前上から見た斜視図であり、（b）はアタッカユニットを後ろ上から見た斜視図であり、（c）はアタッカユニットを後ろ下から見た斜視図である。また、図96は表ユニットのセンター役物を前から見た斜視図であり、図97は表ユニットのセンター役物を後ろから見た斜視図である。

【0340】

遊技盤5の表ユニット2000は、遊技パネル1100のパネル板1110に、前方から取付けられており、前端がパネル板1110の前面よりも前方へ突出していると共に、後端が取付口1112を貫通してパネル板1110の後面よりも後方へ突出している。本実施形態の表ユニット2000は、遊技領域5a内に打込まれた遊技球を受入可能としており常時開口している複数の一般入賞口2001と、複数の一般入賞口2001とは遊技領域5a内の異なる位置で遊技球を受入可能に常時開口している第一始動口2002と、遊技領域5a内の所定位置に取付けられており遊技球の通過を検知するゲート部2003と、遊技球がゲート部2003を通過することにより抽選される普通抽選結果に応じて遊技球の受入れが可能となる第二始動口2004と、第一始動口2002又は第二始動口2004への遊技球の受入れにより抽選される第一特別抽選結果又は第二特別抽選結果に応じて何れかにおいて遊技球の受入れが可能となる下大入賞口2005及び上大入賞口2006と、を備えている。

【0341】

複数（ここでは四つ）の一般入賞口2001は、遊技領域5a内の下部に配置されている。第一始動口2002は、遊技領域5a内の左右方向中央でアウト口1111の直上に配置されている。ゲート部2003は、遊技領域5a内における右部で上下方向中央から下寄りに配置されている。第二始動口2004は、ゲート部2003の直下に配置されている。下大入賞口2005は、第二始動口2004の下方で遊技領域5a内の下端部付近に配置されている。上大入賞口2006は、第二始動口2004の上方で遊技領域5a内の上端部付近に配置されている。

【0342】

また、表ユニット2000は、遊技領域5a内の左右方向中央でアウト口1111の直上に取付けられており第一始動口2002を有している始動口ユニット2100と、始動口ユニット2100の正面視左方で内レール1002に沿って取付けられており複数（ここでは三つ）の一般入賞口2001を有しているサイドユニット2200と、始動口ユニット2100の右方に取付けられており一つの一般入賞口2001、ゲート部2003、第二始動口2004、及び下大入賞口2005を有しているアタッカユニット2300と、始動口ユニット2100、サイドユニット2200、及びアタッカユニット2300の上方に取付けられており上大入賞口2006を有している枠状のセンター役物2500と、を備えている。

【0343】

[5-8a. 始動口ユニット]

次に、表ユニット2000の始動口ユニット2100について、図93等を参照して説明する。始動口ユニット2100は、遊技領域5a内において、左右方向中央の下端部付近でアウト口1111の直上に配置されており、パネル板1110に前方から取付けられている。この始動口ユニット2100は、第一始動口2002を有している。

【0344】

始動口ユニット2100は、パネル板1110に取付けられるユニットベース2101と、ユニットベース2101の前面上部に取付けられていると共に前方へ突出しており第一始動口2002を形成している球受部材2102と、球受部材2102の下側でユニットベース2101の前面に取付けられており前方へ突出していると共に左右に延びている箱枠状の前飾りベース2103と、前飾りベース2103内においてユニットベース2101の前面に取付けられており前面に複数のLEDが実装されている表中央装飾基板2

104と、を備えている。

【0345】

また、始動口ユニット2100は、前飾りベース2103の前面に取付けられており所定の装飾が施されていると共に表中央装飾基板2104によって発光装飾される前面飾り部材2105と、ユニットベース2101の後側に取付けられており第一始動口2002に受入れられた遊技球を下方へ誘導する誘導通路部材2106と、誘導通路部材2106に取付けられており第一始動口2002に受入れられた遊技球を検知する第一始動口センサ2107と、を備えている。

【0346】

球受部材2102は、上方及び後方が開放された容器状に形成されており、第一始動口2002として上方からの遊技球を受けて後方へ誘導させることができる。前飾りベース2103は、球受部材2102（第一始動口2002）を中心に左右へ均等に延びており、上面が左右両端へ向かうに従って低くなるように傾斜している。前面飾り部材2105は、左右に延びており、後述する下大入賞口2005を開閉する下大入賞口扉部材2352と略同じ大きさ及び形状で板状に形成されているフェイク部2105aを有している。このフェイク部2105aによって、第一始動口2002の下側に大入賞口があるように遊技者を錯覚させることができる。

【0347】

[5-8b. サイドユニット]

次に、表ユニット2000のサイドユニット2200について、図94等を参照して説明する。サイドユニット2200は、遊技領域5a内において、始動口ユニット2100の左方で内レール1002に沿って延びており、パネル板1110に前方から取付けられている。サイドユニット2200は、三つの一般入賞口2001を有している。

【0348】

このサイドユニット2200は、パネル板1110の前面に取付けられ内レール1002に沿うように円弧状に延びている平板状のユニットベース2201と、ユニットベース2201の前面下部の上縁付近に取付けられていると共に前方へ突出しており一般入賞口2001を形成している二つの第一球受部材2202と、ユニットベース2201の前面で左右方向中央から左寄りに取付けられていると共に前方へ突出しており一般入賞口2001を形成している第二球受部材2203と、ユニットベース2201の後方に配置されており前面に複数のLEDが実装されているサイド装飾基板2204と、サイド装飾基板2204を後方から覆うようにユニットベース2201の後面に取付けられている基板カバー2205と、を備えている。

【0349】

ユニットベース2201は、正面視左方へ向かうに従って高くなるように円弧状に延びている。また、ユニットベース2201は、第二球受部材2203が取付けられる部位よりも左方且つ上方の部位に、右方へ向かって低くなるように傾斜している第一棚部2201aを有し、前方へ突出している突出部2201bを備えている。このユニットベース2201は、透光性を有しており、サイド装飾基板2204により発光装飾される。

【0350】

第一球受部材2202は、上方及び後方が開放された容器状に形成されており、一般入賞口2001として上方からの遊技球を受けて後方へ誘導させることができる。

第二球受部材2203は、後方が開放された箱状に形成されており、上面に右方へ向かって低くなるように傾斜している第二棚部2203aと、第二棚部2203aの下側で左上方へ開口しており一般入賞口2001を形成している球受部2203bと、を有している。

【0351】

基板カバー2205は、前方が開放されている浅い箱状に形成されており、二つの第一球受部材2202及び第二球受部材2203の球受部2203bの後方となる部位に上方へ開放されていると共に前後に延びており一般入賞口2001に受入れられた遊技球を後

方へ誘導する樋状の誘導部 2205a を有している。

【0352】

サイドユニット 2200 は、遊技パネル 1100（パネル板 1110）に取付けた状態で、基板カバー 2205 が取付口 1112 内に挿入されており、一般入賞口 2001 に受入れられた遊技球を、誘導部 2205a によってパネル板 1112 の後方へ誘導することができる。

【0353】

[5-8c. アタッカユニット]

次に、表ユニット 2000 のアタッカユニット 2300 について、図 95 等を参照して説明する。アタッカユニット 2300 は、遊技領域 5a 内において、正面視右下隅に配置されており、パネル板 1110 に前方から取付けられている。このアタッカユニット 2300 は、一つの一般入賞口 2001、ゲート部 2003、第二始動口 2004、及び下大入賞口 2005 を、有している。具体的には、一般入賞口 2001 の右方に第二始動口 2004 が配置されていると共に、第二始動口 2004 の直上にゲート部 2003 が配置されており、更に、一般入賞口 2001 及び第二始動口 2004 の下方に下大入賞口 2005 が配置されている。下大入賞口 2005 は、第二始動口 2004 の直下から一般入賞口 2001 の直下を超えて左方へ長く左右に延びている。

10

【0354】

アタッカユニット 2300 は、一般入賞口 2001 及びゲート部 2003 を有しておりパネル板 1110 に前方から取付けられるユニットベース 2301 と、ユニットベース 2301 の前面上部に取付けられており第二始動口 2004 の前方を装飾する始動口前部材 2302 と、ユニットベース 2301 の前面で始動口前部材 2302 と下大入賞口 2005 との間の部位に取付けられており前方へ突出している棚部材 2303 と、ユニットベース 2301 の後側に取付けられており第二始動口 2004 に受入れられた遊技球を誘導する球誘導部材 2304 と、ユニットベース 2301 に取付けられており遊技球のゲート部 2003 の通過を検知するゲートセンサ 2305 と、を備えている。

20

【0355】

また、アタッカユニット 2300 は、ユニットベース 2301 の後側において始動口前部材 2302 と棚部材 2303 との間に相当する部位に配置されており前面に複数の LED が実装されている下アタッカ装飾基板 2306 と、下アタッカ装飾基板 2306 の後方を覆うようにユニットベース 2301 の後面に取付けられている基板カバー 2307 と、下アタッカ装飾基板 2306 とユニットベース 2301 との間に取付けられている格子枠状の遮光部材（図示は省略）と、を備えている。

30

【0356】

また、アタッカユニット 2300 は、ユニットベース 2301 の後側に取付けられており第二始動口 2004 を開閉させる第二始動口ユニット 2320 と、ユニットベース 2301 の後側に取付けられており下大入賞口 2005 を開閉させる下大入賞口ユニット 2350 と、を備えている。

【0357】

ユニットベース 2301 は、ゲート部 2003 が上端部から前方へ突出していると共に、一つの一般入賞口 2001 がゲート部 2003 の正面視左下の部位から前方へ突出している。また、ユニットベース 2301 は、一般入賞口 2001 に受入れられた遊技球を後方へ案内する樋状の樋部 2301a を備えている。このユニットベース 2301 は、透光性を有している。

40

【0358】

始動口前部材 2302 は、第二始動口 2004 の左右両側辺に沿って前方へ延びている一対の側壁部 2302a（図 175（a）を参照）と、正面視左側の側壁部 2302a の上端から左方へ向かって高くなるように延びている誘導部 2302b と、正面視右側の側壁部 2302a から右方へ遊技球が通過可能な距離を開けて前方へ延びている平板状の外壁部 2302c と、一対の側壁部 2302a、誘導部 2302b、及び外壁部 2302c

50

の前端を連結している平板状の前板部 2302d と、を備えている。誘導部 2302b は、左端がゲート部 2003 よりも左方へ延び出している。

【0359】

柵部材 2303 は、図 175 (a) 等に示すように、始動口前部材 2302 の右側の側壁部 2302a の直下から一般入賞口 2001 の左右中央の直下まで、左端が低くなるように上面が延びている。これにより、下大入賞口 2005 が開状態の時に、遊技球が柵部材 2303 の上面を転動して左端から放出されると、極めて高い確率で下大入賞口 2005 に受入れられる。球誘導部材 2304 は、基板カバー 2307 の後面に取付けられている。また、球誘導部材 2304 は、第二始動口 2004 に受入れられた遊技球を、ユニットベース 2301 の後方において、第二始動口ユニット 2320 と下大入賞口ユニット 2350 との間を通して、下大入賞口ユニット 2350 よりも後方へ誘導した後に、下方へ放出するように形成されている。

10

【0360】

第二始動口ユニット 2320 は、前端に第二始動口 2004 が開口しておりユニットベース 2301 の後面に取付けられている前ケース 2321 と、前ケース 2321 の後側に取付けられている後ケース 2322 と、前ケース 2321 内に第二始動口 2004 よりも前方に突出可能に前後ヘスライド可能に支持されている第二始動口扉部材 2323 と、第二始動口扉部材 2323 を前後ヘスライド駆動させ後ケース 2322 内に取付けられている始動口ソレノイド 2324 と、前ケース 2321 及び後ケース 2322 に挟まれるように取付けられており第二始動口 2004 に受入れられた遊技球を検知する第二始動口センサ 2325 と、を備えている。

20

【0361】

第二始動口ユニット 2320 は、アタッカユニット 2300 に組立てた状態では、前ケース 2321 の前端がユニットベース 2301 を後方から貫通してユニットケース 2301 の前面と略同一面上に位置している。これにより、第二始動口 2004 は、前方へ向かって開口している。そして、始動口ソレノイド 2324 が非通電の通常の状態では、第二始動口扉部材 2323 が前ケース 2321 内に没入しており、第二始動口 2004 の前方を流下する遊技球は第二始動口 2004 に進入することなく、第二始動口 2001 を通過して下方へ流下する。一方、始動口ソレノイド 2324 に通電されると、第二始動口扉部材 2323 が、第二始動口 2004 よりも前方へ突出した状態となる。この状態で、第二始動口 2004 の前方を遊技球が流下すると、その遊技球が第二始動口扉部材 2323 に当接して流通方向が下方から後方へと変化し、第二始動口 2004 に受入れられる。第二始動口 2004 に受入れられた遊技球は、第二始動口センサ 2325 により検知された後に、球誘導部材 2304 に誘導されて下方へ排出される。

30

【0362】

下大入賞口ユニット 2350 は、ユニットベース 2301 の後面に取付けられ前面に左右に延びた長方形の下大入賞口 2005 が開口しているユニットケース 2351 と、下大入賞口 2005 を開閉可能としユニットケース 2351 に回動可能に取付けられている横長長方形で平板状の下大入賞口扉部材 2352 と、ユニットケース 2351 内に取付けられており遊技状態に応じて下大入賞口扉部材 2352 を開閉駆動させる下大入賞口ソレノイド 2353 と、ユニットケース 2351 に取付けられており下大入賞口 2005 に受入れられた遊技球を検知する下大入賞口センサ 2354 と、ユニットケース 2351 の下面に取付けられており上面に複数の LED が実装されている下大入賞口装飾基板 2355 と、下大入賞口ソレノイド 2353、下大入賞口センサ 2354、始動口ソレノイド 2324、及び第二始動口センサ 2325 等と、主制御基板との接続を中継しているアタッカユニット中継基板 2356 と、を備えている。

40

【0363】

下大入賞口 2005 は、前方へ向かって開口している。この下大入賞口 2005 を開閉可能な下大入賞口扉部材 2352 は、下辺の左右両端部がユニットケース 2351 によって回動可能に取付けられており、上辺が前方且つ下方へ移動するように回動させることで

50

下大入賞口 2 0 0 5 を閉状態から開状態とすることができる。

【0 3 6 4】

下大入賞口ユニット 2 3 5 0 は、下大入賞口ソレノイド 2 3 5 3 が非通電の通常の状態では、下大入賞口扉部材 2 3 5 2 が直立して下大入賞口 2 0 0 5 を閉鎖している。そして、下大入賞口ソレノイド 2 3 5 3 が遊技状態に応じて通電されると、上辺が前方且つ下方へ移動するように下大入賞口扉部材 2 3 5 2 が回動して、上辺が下辺よりもやや上方へ位置した状態となる。つまり、下大入賞口扉部材 2 3 5 2 が、下大入賞口 2 0 0 5 の下辺から前方へ向かって高くなるように傾斜した状態となる。

【0 3 6 5】

この状態で下大入賞口 2 0 0 5 の前方を遊技球が流下して下大入賞口扉部材 2 3 5 2 に当接すると、下大入賞口扉部材 2 3 5 2 の傾斜により流通方向が下方から後方へと変化し、下大入賞口 2 0 0 5 に受入れられることとなる。そして、下大入賞口 2 0 0 5 に受入れられた遊技球は、下大入賞口センサ 2 3 5 4 により検知された後に、ユニットケース 2 3 5 1 の下面から下方へ排出される。

【0 3 6 6】

[5-8d. センター役物]

次に、表ユニット 2 0 0 0 のセンター役物 2 5 0 0 について、主に図 9 6 及び図 9 7 を参照して説明する。センター役物 2 5 0 0 は、遊技領域 5 a 内において、始動口ユニット 2 1 0 0 やアタッカユニット 2 3 0 0 よりも上方で正面視略中央でやや上寄りに配置されており、遊技パネル 1 1 0 0 のパネル板 1 1 1 0 の前面に取付けられている。センター役物 2 5 0 0 は、枠状に形成されており、枠内を通して遊技パネル 1 1 0 0 の後方に配置されている中央液晶表示装置 1 5 0 0 を前方から視認することができる。センター役物 2 5 0 0 は、遊技状態に応じて遊技球の受入れが可能となる上大入賞口 2 0 0 6 を有している。センター役物 2 5 0 0 は、図 8 3 等に示すように、下辺の一部が始動口ユニット 2 1 0 0 とアタッカユニット 2 3 0 0 との間を通して右下レール 1 0 0 4 付近まで下方へ延びている。つまり、このセンター役物 2 5 0 0 は、遊技領域 5 a を左右に分断している。

【0 3 6 7】

センター役物 2 5 0 0 は、パネル板 1 1 1 2 の中央で大きく開口している取付口 1 1 1 2 の周縁に沿ってパネル板 1 1 1 0 の前面に当接する平板枠状のフランジ部 2 5 1 1 と、フランジ部 2 5 1 1 から前方へ突出しており枠内への遊技球の浸入を阻止する前周壁部 2 5 1 2 と、フランジ部 2 5 1 1 から後方へ突出して取付口 1 1 1 2 内に挿入される後周壁部 2 5 1 3 と、を有している枠状のセンターベース 2 5 1 0 を備えている。

【0 3 6 8】

センターベース 2 5 1 0 の前周壁部 2 5 1 2 は、下辺の一部を除いてフランジ部 2 5 1 1 の略全周に亘って形成されている。前周壁部 2 5 1 2 は、上辺における左右方向中央からやや左寄りの位置が最も高くなっている。

【0 3 6 9】

また、センター役物 2 5 0 0 は、センターベース 2 5 1 0 の前周壁部 2 5 1 2 において正面視左辺下部の外周面で遊技領域 5 a 内の遊技球が進入可能に開口しているワープ入口 2 5 2 0 と、ワープ入口 2 5 2 0 に進入した遊技球をセンターベース 2 5 1 0 の枠内で下辺の正面視左端付近へ誘導するワープ通路 2 5 2 1 と、ワープ通路 2 5 2 1 の下流端で遊技球が通過可能に開口しているワープ出口 2 5 2 3 と、ワープ出口 2 5 2 3 から放出された遊技球が転動可能とされておりセンターベース 2 5 1 0 の枠内で下辺に沿って左右に延びていると共に供給された遊技球を遊技領域 5 a 内へ放出するステージ 2 5 3 0 と、を備えている。

【0 3 7 0】

ステージ 2 5 3 0 は、左右両端が高く遊技領域 5 a の左右方向中央に対応する部位の左右両側が最も低くなるように湾曲しており、最も低くなっている部位の間が若干高くなるように膨出している。このステージ 2 5 3 0 は、遊技領域 5 a の左右方向中央に対応する部位に形成されており前端から後方へ切欠かれている中央誘導溝 2 5 3 1 と、最も低くな

10

20

30

40

50

っている二つの部位に夫々形成されており前方へ向かって低くなると共に左右へ広がる扇状のサイド誘導溝 2 5 3 2 と、を備えている。遊技盤 5 を組立てた状態では、中央誘導溝 2 5 3 1 の直下に第一始動口 2 0 0 2 が位置しており、中央誘導溝 2 5 3 1 から遊技領域 5 a 内へ放出された遊技球が、極めて高い確率で第一始動口 2 0 0 2 に受入れられる。

【0 3 7 1】

また、センター役物 2 5 0 0 は、前周壁部 2 5 1 2 の上辺の正面視右端部に取り付けられて衝止部 1 0 0 6 に当接して跳ね返った遊技球を後述する上遊技空間 2 5 4 1 方向に向けて転動させる誘導部 2 5 4 0 を備えている。この誘導部 2 5 4 0 は、センター役物 2 5 0 0 とは別部材で形成されてセンター役物 2 5 0 0 に取り付けられることによって前周壁部 2 5 1 2 の上辺の正面視右端部を正面視右方向に延設する。また、誘導部 2 5 4 0 はセンター役物 2 5 0 0 よりも強度の強い樹脂によって形成されている。具体的には、センター役物 2 5 0 0 は P C 樹脂（ポリカーボネート樹脂）によって形成されるが、誘導部 2 5 4 0 は P C 樹脂よりも耐久性に優れた P O M 樹脂（ポリアセタール樹脂）によって形成されている。

10

【0 3 7 2】

上記したように遊技領域 5 a 内に打ち込まれた遊技球が衝止部 1 0 0 6 に当接すると遊技球はその勢いを緩めるが、一部の遊技球は衝止部 1 0 0 6 によってセンター役物 2 5 0 0 の前周壁部 2 5 1 2 の上辺方向に跳ね返される。また、遊技球を衝止部 1 0 0 6 に当接させるために殆どの遊技者はハンドルレバー 5 0 4 を最大まで回動させて遊技球を打ち込むため、打ち出される遊技球の勢いは第一始動口 2 0 0 2 への入賞を狙って行う通常の遊技に比べて強くなっている。そして、このように打ち込まれた遊技球が衝止部 1 0 0 6 によって跳ね返された場合に、センター役物 2 5 0 0 の前周壁部 2 5 1 2 の上辺に頻繁に落下してセンター役物 2 5 0 0 が破損するおそれがある。そのため、前周壁部 2 5 1 2 の上辺の正面視右端部を別部材の誘導部 2 5 4 0 としてセンター役物 2 5 4 0 に取り付けるとともに、耐久性に優れた P O M 樹脂によって形成することでセンター役物 2 5 4 0 の破損を防止している。なお、本例ではセンター役物 2 5 4 0 全てを P O M 樹脂で形成することなく、誘導部 2 5 4 0 だけを P O M 樹脂で形成したため、仮に誘導部 2 5 4 0 が破損した場合であっても誘導部 2 5 4 0 だけを交換することによって修復することができ、破損時にも簡便に修復可能である。

20

【0 3 7 3】

また、後述する図 1 7 6 に示すように誘導部 2 5 4 0 は前周壁部 2 5 1 2 と段差を有するようにセンター役物 2 5 0 0 に取り付けられる。本例では、前周壁部 2 5 1 2 の上辺が誘導部 2 5 4 0 の上辺よりも正面視上方となるように取り付けられている。これによって、衝止部 1 0 0 6 によって跳ね返された遊技球がこの段差に達した場合に、段差を超えられずに上遊技空間 2 5 4 1 方向に戻されるようになる。また、誘導部 2 5 4 0 の上辺は滑らかな鏡面仕上げによって摩擦係数が低くなっており、前周壁部 2 5 1 2 と誘導部 2 5 4 0 との段差を超えられなかった遊技球を迅速に上遊技空間 2 5 4 1 へと流下させるため、誘導部 2 5 4 0 の上辺に遊技球が滞留することによる球詰まりの発生を抑止できる。

30

【0 3 7 4】

また、本例では後述する図 1 7 6 に示すように誘導部 2 5 4 0 の上辺が右辺（左右の辺）よりも長い立体部材によって形成されている。誘導部 2 5 4 0 の上辺は衝止部 1 0 0 6 によって跳ね返された遊技球を受け止めるために一定以上の長さを要するが、上辺と右辺（左右の辺）を同程度とすることによって遊技領域 5 a 内のスペースが狭まり、遊技機設計の自由度が低下する。そのため、誘導部 2 5 4 0 の右辺（左右の辺）を上辺よりも短く形成することで遊技領域 5 a の正面視上下方向のスペースを確保して遊技機設計の自由度を低下させないようにしている。

40

【0 3 7 5】

また、センター役物 2 5 0 0 は、誘導部 2 5 4 0 と衝止部 1 0 0 6 とによって挟まれて遊技領域 5 a 内の遊技球が進入可能に開口している右上入口と、右上入口の下方でセンターベース 2 5 1 0 の上辺の右部に形成されており正面視左辺に上大入賞口 2 0 0 6 が開口

50

している所定広さの上遊技空間 2 5 4 1 と、上遊技空間 2 5 4 1 の底部における正面視右端からセンターベース 2 5 1 0 の右辺に沿って下方へ延びていると共に下端が左方へ折れ曲がっており遊技球が流通可能な右通路 2 5 4 2 と、右通路 2 5 4 2 の下端で下方へ向かって開口している右下出口 2 5 4 3 と、を備えている。

【0 3 7 6】

右上入口は、遊技球の外径よりも若干大きい幅で鉛直に延びており、上部が上方へ向かって広がっている。上遊技空間 2 5 4 1 は、遊技球が上下方向及び左右方向へ十分に移動できる広さに形成されている。この上遊技空間 2 5 4 1 は、右上入口よりも正面視左方に上大入賞口 2 0 0 6 が開口している。また、上遊技空間 2 5 4 1 は、右上入口の直下に正面視右方へ向かって低くなるように傾斜している案内部 2 5 4 1 a を有している。この案内部 2 5 4 1 a により、右上入口を通して落下してきた遊技球を、上遊技空間 2 5 4 1 内で跳ね上がらせることなく、上遊技空間 2 5 4 1 の底面に沿って転動させて、右通路 2 5 4 2 へスムーズに案内させることができる。

10

【0 3 7 7】

右通路 2 5 4 2 は、前側と後側の壁面に左右に延びた突条 2 5 4 2 a が、上下方向へ交互に複数備えられており、各突条 2 5 4 2 a に遊技球が当接することにより、遊技球の流下速度を減衰させることができる。右下出口 2 5 4 3 は、遊技盤 5 を組立てた状態で、アタッカユニット 2 3 0 0 におけるゲート部 2 0 0 3 の直上に開口している。なお、図示は省略するが、遊技パネル 1 1 0 0 (パネル板 1 1 1 0) には、右下出口 2 5 4 3 とゲート部 2 0 0 3 との間にも、複数の障害釘が植設されている。

20

【0 3 7 8】

更に、センター役物 2 5 0 0 は、上大入賞口 2 0 0 6 を閉鎖している上大入賞口扉部材 2 5 5 0 と、上大入賞口扉部材 2 5 5 0 を遊技状態に応じて開閉駆動する上大入賞口ソレノイド 2 5 5 1 と、上大入賞口 2 0 0 6 に受入れられた遊技球を検知する上大入賞口センサ 2 5 5 2 と、上大入賞口センサ 2 5 5 2 により検知された遊技球をフランジ部 2 5 1 1 よりも後方へ誘導する後方誘導路 2 5 5 3 (図 1 7 5 を参照) と、後方誘導路 2 5 5 3 の後端に開口しており遊技球が通過可能な後方放出口 2 5 5 4 と、後方誘導路 2 5 5 3 の途中から分岐しておりセンターベース 2 5 1 0 の正面視右辺に沿って遊技球を下方へ誘導する逃し通路 2 5 5 5 と、逃し通路の下端に開口している排出口 2 5 5 6 と、を備えている。

30

【0 3 7 9】

上大入賞口扉部材 2 5 5 0 は、上遊技空間 2 5 4 1 内における右上入口よりも正面視左方に開口している上大入賞口 2 0 0 6 を開閉するものである。この上大入賞口扉部材 2 5 5 0 は、下端が右上入口よりも左方で上遊技空間 2 5 4 1 の底面付近で前後に延びた軸周りに対して回転可能に取付けられており、直立した状態で上端が上遊技空間の天井付近まで延びている。この上大入賞口扉部材 2 5 5 0 は、通常の状態では直立しており、上大入賞口 2 0 0 6 を閉鎖している。そして、遊技状態に応じて上大入賞口ソレノイド 2 5 5 1 に通電されると、上端が正面視右方へ移動するように回動して、遊技球が受入可能となるように上大入賞口 2 0 0 6 を開放する。この状態では、上大入賞口扉部材 2 5 5 0 の上端が、下端よりも高くなっていると共に右上入口よりも正面視右方へ位置している。従って、右上入口を通して上大入賞口扉部材 2 5 5 0 に落下した遊技球は、上大入賞口扉部材 2 5 5 0 により誘導されて上大入賞口 2 0 0 6 に受入れられる。

40

【0 3 8 0】

上大入賞口 2 0 0 6 に受入れられた遊技球は、上大入賞口扉部材 2 5 5 0 の左下に配置されている上大入賞口センサ 2 5 5 2 に検知された後に、後方誘導路 2 5 5 3 によりフランジ部 2 5 5 1 の後方へ誘導される。この後方誘導路 2 5 5 3 の後端に開口している後方放出口 2 5 5 4 は、通常は後述する裏ユニット 3 0 0 0 の裏右可動演出ユニット 3 3 0 0 における裏右回転装飾体 3 3 1 0 の第一装飾面 3 3 1 0 a の外周面によって閉鎖されている。従って、後方放出口 2 5 5 4 から遊技球が放出されない時には、後方放出口 2 5 5 4 の直前で分岐している逃し通路 2 5 5 5 へ遊技球が進入し、逃し通路 2 5 5 5 を通って排

50

出口 2 5 5 6 から下方へ排出される。

【0381】

また、センター役物 2 5 0 0 は、センターベース 2 5 1 0 の上辺に取付けられている表上可動演出ユニット 2 5 6 0 と、センターベース 2 5 1 0 の下辺に取付けられている表下可動演出ユニット 2 5 7 0 と、を備えている。センター役物 2 5 0 0 の表上可動演出ユニット 2 5 6 0 は、センターベース 2 5 1 0 の枠内において昇降可能に取付けられておりパチンコ機 1 のコンセプトに沿った装飾が施されている表上可動装飾体 2 5 6 1 と、表上可動装飾体 2 5 6 1 の後側に取付けられており前面に複数の LED が実装されている表上可動装飾体装飾基板（図示は省略）と、センターベース 2 5 1 0 の後側に取付けられており遊技状態に応じて表上可動装飾体 2 5 6 1 を昇降させる表上駆動モータ 2 5 6 3 と、を備えている。

10

【0382】

表下可動演出ユニット 2 5 7 0 は、センターベース 2 5 1 0 の下辺におけるステージ 2 5 3 0 よりも下方へ延出している部位に取付けられており前面に装飾が施されている平板状で透光性を有している表下装飾体 2 5 7 1 と、表下装飾体 2 5 7 1 よりも前方で回転可能に取付けられている第一回転装飾体 2 5 7 2、第二回転装飾体 2 5 7 3、及び第三回転装飾体 2 5 7 4 と、センターベース 2 5 1 0 の後側に取付けられており遊技状態に応じて第一回転装飾体 2 5 7 2、第二回転装飾体 2 5 7 3、及び第三回転装飾体 2 5 7 4 を回転させる表下駆動モータ 2 5 7 5 と、表下装飾体 2 5 7 1 の後側に取付けられており前面に複数の LED が実装されている表下可動装飾体装飾基板 2 5 7 6 と、を備えている。

20

【0383】

表下可動演出ユニット 2 5 7 0 は、第一回転装飾体 2 5 7 2、第二回転装飾体 2 5 7 3、及び第三回転装飾体 2 5 7 4 が、手裏剣を模した形状に形成されており、表下駆動モータ 2 5 7 5 の駆動により、夫々同一方向へ回転する。

【0384】

[5-9. 裏ユニットの全体構成]

次に、遊技盤 5 における裏ユニット 3 0 0 0 の全体構成について、主に図 9 8 乃至図 1 0 1 を参照して詳細に説明する。図 9 8 は裏ユニットを前から見た斜視図であり、図 9 9 は裏ユニットを後ろから見た斜視図である。図 1 0 0 は裏ユニットを主な構成毎に分解して前から見た分解斜視図であり、図 1 0 1 は裏ユニットを主な構成毎に分解して後ろから見た分解斜視図である。裏ユニット 3 0 0 0 は、遊技パネル 1 1 0 0 におけるパネルホルダ 1 1 2 0 の後面に取付けられている。また、裏ユニット 3 0 0 0 の後面には中央液晶表示装置 1 5 0 0 が着脱可能に取付けられている。

30

【0385】

裏ユニット 3 0 0 0 は、パネルホルダ 1 1 2 0 の後面に取付けられ前方が開放されている箱状で後壁に四角い開口部 3 0 1 0 a を有している裏箱 3 0 1 0 と、裏箱 3 0 1 0 の後面に取付けられており中央液晶表示装置 1 5 0 0 を着脱可能に取付けるためのロック機構 3 0 2 0 と、裏箱 3 0 1 0 の下部左側前端付近に取付けられておりサイドユニット 2 2 0 0 の一般入賞口 2 0 0 1 に受入れられた遊技球を下方へ誘導して基板ホルダ 1 2 0 0 上へ放出する左下球通路ユニット 3 0 3 0 と、裏箱 3 0 1 0 の下部右側前端付近に取付けられておりアタッカユニット 2 3 0 0 の一般入賞口 2 0 0 1 に受入れられた遊技球と上大入賞口 2 0 0 6 に受入れられて後述する裏右左可動演出ユニット 3 3 0 0 における裏右下ベース 3 3 0 3 の排出口 3 3 0 3 a から排出された遊技球とセンター役物 2 5 0 0 の逃し通路 2 5 5 5 の排出口 2 5 5 6 から排出された遊技球とを下方へ誘導して基板ホルダ 1 2 0 0 上へ放出する右下球通路ユニット 3 0 4 0 と、左下球通路ユニット 3 0 3 0 及び右下球通路ユニット 3 0 4 0 に夫々取付けられており一般入賞口 2 0 0 1 に受入れられた遊技球を検知する一般入賞口センサ 3 0 5 0 と、を備えている。

40

【0386】

また、裏ユニット 3 0 0 0 は、裏箱 3 0 1 0 の後面で開口部 3 0 1 0 a の背面視左方に取付けられており周辺制御基板からの制御コマンドに基づいて各装飾基板を駆動するラン

50

プ駆動基板 3060 と、ランプ駆動基板 3060 の後方を覆うように裏箱 3010 の後面に取付けられているランプ駆動基板カバー 3061 と、裏箱 3010 の後面で開口部 3010a の背面視下方に取付けられており周辺制御基板からの制御コマンドに基づいて各駆動モータを駆動するモータ駆動基板 3062 と、モータ駆動基板 3062 の後方を覆うように裏箱 3010 の後面に取付けられているモータ駆動基板カバー 3063 と、裏箱 3010 の後面で背面視左下隅に取付けられており主制御基板と各入賞口センサや各入賞口ソレノイド等との接続を中継しているパネル中継基板 3064 と、を備えている。

【0387】

更に、裏ユニット 3000 は、裏箱 3010 の前端で上辺及び左辺に沿って取付けられている裏周縁装飾ユニット 3080 と、裏箱 3010 内で開口部 3010a の上方に取付けられている裏上可動演出ユニット 3100 と、裏箱 3010 内の前端付近で開口部 3010a の下方に取付けられている裏下前可動演出ユニット 3200 と、裏箱 3010 内で開口部 3010a の右方に取付けられている裏右可動演出ユニット 3300 と、裏箱 3010 内で開口部 3010a の左方に取付けられている裏左可動演出ユニット 3400 と、裏箱 3010 内で開口部 3010a の下方且つ裏下前可動演出ユニット 3200 の後方に取付けられている裏下後可動演出ユニット 3500 と、裏箱 3010 内で裏上可動演出ユニット 3100 及び裏下後可動演出ユニット 3500 の夫々左右両側に取付けられている裏四隅可動演出ユニット 3600 と、を備えている。

【0388】

[5-9a. 裏箱]

次に、裏ユニット 3000 の裏箱 3010 について、図 98 乃至図 101 等を参照して詳細に説明する。裏箱 3010 は、前方が開放されている箱状で後壁に四角く貫通している開口部 3010a と、開口部 3010a の周縁から間隔を開けて後方へ平板状に突出している枠状の液晶取付部 3010b と、液晶取付部 3010b における背面視右辺において内側から外側へ向かって窪んでおり中央液晶表示装置 1500 の左固定片 1501 が挿入される二つの固定溝 3010c と、液晶取付部 3010b の背面視左辺の上下方向中央において後端から裏箱 3010 の後壁まで切欠かれている切欠部 3010d と、を備えている。

【0389】

開口部 3010a は、中央液晶表示装置 1500 の表示画面と略同じ大きさに形成されている。また、液晶取付部 3010b は、枠内に中央液晶表示装置 1500 を嵌め込むことが可能な大きさに形成されている。裏箱 3010 は、後面における切欠部 3010d の背面視左側にロック機構 3020 が上下にスライド可能に取付けられる。

【0390】

また、裏箱 3010 は、前端から外方へ延出している平板状の固定片部 3010e を備えている。この固定片部 3010e は、前面が遊技パネル 1100 のパネルホルダ 1120 の後面に当接した状態で、パネルホルダ 1120 に取付けられる。

【0391】

また、裏箱 3010 は、詳細な説明は省略するが、各可動演出ユニット等を取付けるためのボスや取付孔等が適宜位置に形成されている。

【0392】

[5-9b. 左下球通路ユニット]

次に、裏ユニット 3000 の左下球通路ユニット 3030 について、図 98 乃至図 101 等を参照して詳細に説明する。この左下球通路ユニット 3030 は、裏箱 3010 において、サイドユニット 2200 の後方に相当する部位に取付けられている。この左下球通路ユニット 3030 は、正面視形状が上下に延びる辺が左右に延びる辺よりも短い L 字形状に形成されており、内部が中空に形成されている。左下球通路ユニット 3030 は、前面に前方へ向かって開口しており遊技球が通過可能な三つの進入口 3031 を備えている。これら三つの進入口 3031 は、サイドユニット 2200 における三つの誘導部 2205a と対応した位置に形成されている。

【0393】

この左下球通路ユニット3030は、中空の内部が、正面視右方へ向かって低くなるように傾斜しており、三つの進入口3031から進入した遊技球が、下面の右端付近で下方へ放出される。この左下球通路ユニット3030には、一般入賞口センサ3050が取付けられており、進入口3031から内部に進入した遊技球が一般入賞口センサ3050によって検知される。つまり、サイドユニット2200の一般入賞口2001に受入れられた遊技球は、左下球通路ユニット3030に取付けられている一般入賞口センサ3050によって検知される。

【0394】

[5-9c. 右下球通路ユニット]

次に、裏ユニット3000の右下球通路ユニット3040について、図98乃至図101等を参照して詳細に説明する。この右下球通路ユニット3040は、裏箱3010において、アタッカユニット2300の後方に相当する部位に取付けられている。この右下球通路ユニット3040は、前方へ向かって開口しておりアタッカユニット2300の一般入賞口2001に受入れられた遊技球が進入可能な第一進入口3041と、後述する裏右可動演出ユニット3300の下面に開口している排出口3303aの直下で上方へ向かって開口している第二進入口3042と、第二進入口3042の正面視右方且つ上方で上方へ向かって開口しておりセンター役物2500の逃し通路2555を流通して排出口2556から排出された遊技球が進入可能な第三進入口3043と、を備えている。

【0395】

この右下球通路ユニット3040は、第一進入口3041、第二進入口3042、及び第三進入口3043に進入した遊技球を、夫々独立した通路を通して下方へ排出している。右下球通路ユニット3040には、第一進入口3041に進入した遊技球を検知する一般入賞口センサ3050が取付けられている。つまり、アタッカユニット2300の一般入賞口2001に受入れられた遊技球は、右下球通路ユニット3040に取付けられている一般入賞口センサ3050により検知される。

【0396】

[5-9d. 裏周縁装飾ユニット]

次に、裏ユニット3000の裏周縁装飾ユニット3080について、図98乃至図101等を参照して詳細に説明する。この裏周縁装飾ユニット3080は、遊技領域5a内においてセンター役物2500の上方、左方、及び左下方に相当する部位で、裏箱3010の前端の上辺及び左辺に沿って取付けられている。この裏周縁装飾ユニット3080は、C字状に延びている透光性を有した裏周縁装飾部材3081と、裏周縁装飾部材3081の後側に取付けられており前面に複数のLEDが実装されている裏周縁装飾基板3082と、裏周縁装飾基板3082の後方を覆っており裏周縁装飾部材3081の後側に取付けられている基板カバー3083と、を備えている。

【0397】

この裏周縁装飾ユニット3080は、裏周縁装飾基板3082のLEDを適宜発光させることにより、裏周縁装飾部材3081を発光装飾させることができる。また、遊技盤5を組立てた状態では、透明なパネル板1110を通して裏周縁装飾部材3081の前面が遊技者側から視認可能となり、遊技領域5a内におけるセンター役物2500の外側を装飾している。

【0398】

[5-9e. 裏上可動演出ユニット]

次に、裏ユニット3000の裏上可動演出ユニット3100について、主に図102乃至図116を参照して詳細に説明する。図102(a)は裏ユニットにおける裏上可動演出ユニットを前から見た斜視図であり、(b)は裏上可動演出ユニットを後ろから見た斜視図である。また、図103は裏上可動演出ユニットを分解して前から見た分解斜視図であり、図104は裏上可動演出ユニットを分解して後ろから見た分解斜視図である。また、図105は裏上可動演出ユニットの裏上装飾体ユニットを分解して前から見た分解斜視

図であり、図106は裏上可動演出ユニットの裏上装飾体ユニットを分解して後ろから見た分解斜視図である。更に、図107は、裏上可動装飾体ユニットにおける裏上副装飾体の動きを示す説明図である。また、図108は裏上可動演出ユニットの裏上装飾体ユニットが退避位置の時の内部機構の状態を示す正面図であり、図109は裏上可動演出ユニットの裏上装飾体ユニットが第一出現位置の時の内部機構の状態を示す正面図であり、図110は裏上可動演出ユニットの裏上装飾体ユニットが第二出現位置の時の内部機構の状態を示す正面図である。

【0399】

また、図111(a)は裏上可動演出ユニットの内部機構の一部を示す正面図であり、(b)は内部機構における(a)とは異なる一部を前から見た斜視図であり、(c)は(b)を後ろから見た斜視図である。更に、図112は、裏上可動演出ユニットの内部機構の一部の動きを示す説明図である。また、図113(a)は退避位置における内部機構を構成している主な部材の状態を示す説明図であり、(b)は(a)の状態から第一伝達部材が回転して第一被伝達部材への回転の伝達が始動された状態を示す説明図であり、図114(c)は図113(b)の状態から第一伝達部材と共に第一被伝達部材が更に回転して裏上装飾体ユニットが退避位置から第一出現位置へ向かって下降している状態を示す説明図であり、(d)は(c)の状態から第一伝達部材と共に第一被伝達部材が更に回転して第一被伝達部材への回転の伝達が終了し裏上装飾体ユニットが第一出現位置に到達した状態を示す説明図である。

【0400】

更に、図115(e)は図114(d)の状態から第一伝達部材と一緒に回転していた伝達機構の第二伝達部材が更に回転して第二被伝達部材への回転の伝達が始動された状態を示す説明図であり、(f)は(e)の状態から第二伝達部材と共に第二被伝達部材が回転して裏上装飾体ユニットが第一出現位置から第二出現位置へ向かって下降しながら回転している状態を示す説明図であり、図116(g)は図115(f)の状態から第二伝達部材と共に第二被伝達部材が回転して裏上装飾体ユニットが第二出現位置へ向かって更に下降しながら回転している状態を示す説明図であり、(h)は(g)の状態から第二伝達部材と共に第二被伝達部材が更に回転して第二被伝達部材への回転の伝達が終了し裏上装飾体ユニットが第一出現位置の状態から下降しながら半回転して第二出現位置に到達した状態を示す説明図である。

【0401】

裏上可動演出ユニット3100は、裏箱3010内において、開口部3010aの上方に取付けられている。この裏上可動演出ユニット3100は、裏箱3010内に取付けられ左右に延びているユニットベース3101と、ユニットベース3101の後側に取付けられておりユニットベース3101との間に空間を形成している後カバー3102と、ユニットベース3101の正面視右端付近の前面に取付けられており回転軸がユニットベース3101を貫通してユニットベース3101と後カバー3102との間へ突出している裏上駆動モータ3103と、を備えている。

【0402】

また、裏上可動演出ユニット3100は、裏上駆動モータ3103の回転軸に固定されている平歯車状の駆動ギア3104と、駆動ギア3104と噛合している平歯車状の第一大径ギア3105a、及び第一大径ギア3105aよりも小径で第一大径ギア3105aの後側で第一大径ギア3105aと一体回転する第一小径ギア3105bを有しており、駆動ギア3104の正面視左方に配置されている第一従動ギア3105と、第一従動ギア3105の第一小径ギア3105bと噛合している平歯車状の第二大径ギア3106a、及び第二大径ギア3106aよりも小径で第二大径ギア3106aの前側で第二大径ギア3106aと一体回転する第二小径ギア3106bを有しており、第一従動ギア3105の正面視左方に配置されている第二従動ギア3106と、第二従動ギア3106の第二小径ギア3106bと噛合している平歯車状の第一伝達ギア3107aを有しており第二従動ギア3106の正面視左方に配置されている第一伝達部材3107と、第一伝達部材3

107の第一伝達ギア3107aと噛合している平歯車状の第二伝達ギア3108aを有しており第一伝達部材3107の正面視左方に配置されている第二伝達部材3108と、を備えている(図111(a)等を参照)。

【0403】

第一従動ギア3105、第二従動ギア3106、第一伝達部材3107、及び第二伝達部材3108は、ユニットベース3101と後カバー3102との間で、ユニットベース3101と後カバー3102とにより回転可能に取付けられている。

【0404】

第一伝達部材3107は、平歯車状の第一伝達ギア3107aの前面で外周縁付近から回転軸と平行に前方へ突出している円柱状の第一伝達ピン3107bと、第一伝達ピン3107bの公転半径よりも小さい半径で第一伝達ギア3107aの前面から同心円上に前方へ突出している円盤状の第一ロック突部3107cと、第一ロック突部3107cと第一伝達ピン3107bとの間で、第一ロック突部3107cの外周面における第一伝達ギア3107aの中心と第一伝達ピン3107bの中心とを結んだ軸線を境に両側へ均等な範囲から第一ロック突部3107cの中心へ向かって扇状に切欠かれている第一切欠部3107dと、を有している。

10

【0405】

第二伝達部材3108は、平歯車状の第二伝達ギア3108aの前面で外周縁付近から回転軸と平行に前方へ突出している円柱状の第二伝達ピン3108bと、第二伝達ピン3108bの公転半径よりも小さい半径で第二伝達ギア3108aの前面から同心円上に前方へ突出している円盤状の第二ロック突部3108cと、第二ロック突部3108cと第二伝達ピン3108bとの間で、第二ロック突部3108cの外周面における第二伝達ギア3108aの中心と第二伝達ピン3108bの中心とを結んだ軸線を境に両側へ均等な範囲から第二ロック突部3108cの中心へ向かって扇状に切欠かれている第二切欠部3108dと、を有している。

20

【0406】

第一伝達部材3107及び第二伝達部材3108の第一伝達ギア3107a及び第二伝達ギア3108aは、同一の直径に形成されている。また、第一伝達部材3107及び第二伝達部材3108の第一伝達ピン3107b及び第二伝達ピン3108bは、円柱状の直径が同一に形成されていると共に、公転半径が同一に形成されている。第一伝達部材3107及び第二伝達部材3108の第一ロック突部3107c及び第二ロック突部3108cは、同一の直径に形成されている。更に、第一伝達部材3107及び第二伝達部材3108の第一切欠部3107d及び第二切欠部3108dは、第一ロック突部3107c及び第二ロック突部3108cの円周に対して72度の角度範囲で扇状に形成されている。

30

【0407】

更に、裏上可動演出ユニット3100は、ユニットベース3101の正面視左端付近の前面において下端がユニットベース3101に取付けられており上下に延びている円柱状のスライドシャフト3109と、スライドシャフト3109の上端をユニットベース3101の前面に取付けているシャフト取付部材3110と、スライドシャフト3109により上下にスライド可能に取付けられており後方へ延出している平板状検知片3111aを有している左スライダ3111と、左スライダ3111の検知片3111aを検知しユニットベース3101に取付けられている裏上昇降検知センサ3112と、ユニットベース3101の前面で裏上駆動モータ3103よりも正面視左方で上部が取付けられており、下端がユニットベース3101の下面より下方へ突出するように上下に延びているレールブラケット3113と、レールブラケット3113の正面視左側面に取付けられており上下にスライドする右スライダ3114aを有しているスライドレール3114と、スライドレール3114の右スライダ3114aに取付けられており上下に延びたラックギア3115aを有しているラック部材3115と、左右両端が左スライダ3111とラック部材3115とに夫々取付けられている平板状の第一可動ベース3116と、を備えてい

40

50

る。

【0408】

また、裏上可動演出ユニット3100は、流滴状に形成されている平板状の第一基板部3117a、及び第一基板部3117aにおける流滴状の先端から前方へ突出している円柱状の第一作用ピン3117bを有しており、ユニットベース3101の前面における第一伝達部材3107の正面視右方の位置で第一作用ピン3117bが公転するようにユニットベース3101に回転可能に取付けられていると共に第一伝達部材3107の回転が伝達可能とされている第一被伝達部材3117と、第一被伝達部材3117の第一作用ピン3117bが左右方向へ摺動可能に挿入される第一軸受スリット3118aを有しており第一可動ベース3116の後面に取付けられている軸受部材3118と、を備えている。

10

【0409】

第一可動ベース3116は、前後に貫通していると共に下端から上下方向中央付近まで延びている開口部3116aを有している。第一可動ベース3116の後面において、開口部3116aの正面視右方にラック部材3115が取付けられている。ラック部材3115のラックギア3115aは、歯先が正面視左方を向いた状態で開口部3116aに沿って延びている。

【0410】

この第一可動ベース3116は、左スライダ3111及び右スライダ3114aを介して、スライドシャフト3109及びスライドレール3114により上下へスライド可能（昇降可能）に取付けられている。また、第一可動ベース3116は、軸受部材3118の第一軸受スリット3118aに挿入されている第一被伝達部材3117の第一作用ピン3117bにより、上下方向の位置が規制されている。従って、第一被伝達部材3117を回転させて第一作用ピン3117bを公転させて、第一作用ピン3117bの上下方向の位置を変化させると、第一作用ピン3117bが第一軸受スリット3118a内を左右方向へ摺動すると共に、第一可動ベース3116が上下方向へスライドする。つまり、第一被伝達部材3117を回転させると、第一可動ベース3116が上下にスライドする。

20

【0411】

第一被伝達部材3117の第一基板部3117aは、正面視の形状が、第二従動ギア3106の第二大径ギア3106aのギア歯の谷径と略同じ直径の基円と、その基円の外方から接するように延びた二辺と、で主に構成された形状（所謂、流滴状）に形成されている。第一被伝達部材3117は、第一ベース部3117aにおける基円の中心を、回転中心としており、この回転中心は、第二従動ギア3106の中心と同軸上に配置されている。第一作用ピン3117bは、第一基板部3117aにおける基円と接している二辺が交わっている（流滴状の先端）付近から突出している。

30

【0412】

この第一被伝達部材3117は、第一基板部3117aの基円と同じ直径で第一基板部3117aの後面から後方へ突出している円筒状の第一被伝達本体部3117cと、第一被伝達本体部3117cの外周面から中心へ向かって凹んでおり第一伝達ピン3107bが摺動可能に挿入される第一伝達スリット3117dと、第一被伝達本体部3117cの外周面における第一伝達スリット3117dの両側において、外周面から中心へ向かって円弧状に凹んでいる一对の第一ロック凹部3117eと、を有している。

40

【0413】

第一ロック凹部3117eは、第一伝達部材3107の第一ロック突部3107cの直径に対して、若干大きい直径の円弧で凹んでいる。また、一对の第一ロック凹部3117eは、夫々の凹んでいる円弧の中心と、第一被伝達部材3117の回転中心とを結ぶ線同士が、90度の角度で交わるように形成されている。

【0414】

この第一被伝達部材3117は、裏上可動演出ユニット3100を組立てた状態では、第一被伝達本体部3117cが、第一伝達部材3107の第一伝達ピン3107b及び第

50

一ロック突部 3107c と、前後方向の位置が同じとなっている。これにより、第一伝達スリット 3117d 内に第一伝達ピン 3107b を挿入させることができ、第一伝達ピン 3170b 及び第一伝達スリット 3117d を介して回転を伝達させることができる。また、第一ロック凹部 3117e 内に第一ロック突部 3107c の一部を挿入させることができ、第一ロック凹部 3117e 内に第一ロック突部 3107c の一部が挿入されることにより、第一被伝達部材 3117 の回転を規制（ロック）することができる。

【0415】

また、裏上可動演出ユニット 3100 は、上端部に前後に貫通していると共に左右に延びている第二軸受スリット 3119a、及び上下方向の略中央で前後に貫通している軸受孔 3119b を有しており、軸受孔 3119b が開口部 3116a から前方へ臨むように第一可動ベース 3116 の後面において上下にスライド可能に取付けられている第二可動ベース 3119 と、第一可動ベース 3116 の前方に配置されており、第二可動ベース 3119 の軸受孔 3119a へ回転可能に挿入される軸部 3151a を有し、パチンコ機 1 のコンセプトに沿った所定のキャラクタの顔を含む頭部を模した裏上装飾体ユニット 3150 と、第二可動ベース 3119 を貫通している裏上装飾体ユニット 3150 の軸部 3151a の後端に取付けられておりラック部材 3115 のラックギア 3115a と噛合している平歯車状の装飾体回転ギア 3120 と、装飾体回転ギア 3120 の後方を被覆するように第二可動ベース 3119 の後面に取付けられている平板状のギアカバー 3121 と、を備えている。

【0416】

第二可動ベース 3119 を、第一可動ベース 3116 に対して相対的にスライドさせると、第二可動ベース 3119 の軸受孔 3119b に取付けられている裏上装飾体ユニット 3150 も第二可動ベース 3119 と一緒にスライドする。この際に、第一可動ベース 3116 に取付けられているラック部材 3115 のラックギア 3115a に、裏上装飾体ユニット 3150 の軸部 3151a に取付けられている装飾体回転ギア 3120 が噛合しているため、第二可動ベース 3119 がスライドすると、装飾体回転ギア 3120 が裏上装飾体ユニット 3150 と共に回転する。

【0417】

更に、裏上可動演出ユニット 3100 は、正面視第二伝達部材 3108 の下方且つユニットベース 3101 の前方でユニットベース 3101 に回転可能に取付けられており第二伝達部材 3108 の回転が伝達可能とされている第二被伝達部材 3122 と、第二被伝達部材 3122 の前面で回転面に沿った方向へスライド可能に取付けられている回転リンク部材 3123 と、回転リンク部材 3123 の前面で第二被伝達部材 3122 に対するスライド方向と交差している方向へスライド可能に取付けられていると共に、第一可動ベース 3116 の後方で回転可能に取付けられており、回転中心に対して偏芯した位置から後方へ突出し第二可動ベース 3119 の第二軸受スリット 3119a 内へ摺動可能に挿入される円柱状の第二作用ピン 3124a を有している第二可動ベース駆動部材 3124 と、第二可動ベース駆動部材 3124 を第一可動ベース 3116 に対して回転可能に取付けている軸部材 3125 と、を備えている。

【0418】

第二被伝達部材 3122 は、ユニットベース 3101 に回転可能に取付けられる円盤状の第二基板部 3122a と、第二基板部 3122a の周縁から後方へ突出している円筒状の第二被伝達本体部 3122b と、第二被伝達本体部 3122b の外周面から中心へ向かって凹んでおり第二伝達ピン 3108b が摺動可能に挿入される第二伝達スリット 3122c と、第二被伝達本体部 3122b の外周面における第二伝達スリット 3122c の両側において、外周面から中心へ向かって円弧状に凹んでいる一対の第二ロック凹部 3122d と、第二基板部 3122a の前面から後方へ凹んでいると共に回転軸に対して直角に延びており一方の端部が第二基板部 3122a の外周面に開口している溝状の第一伝達案内部 3122e と、を有している（図 111（b）及び（c）等を参照）。

【0419】

第二被伝達部材 3 1 2 2 は、第二基板部 3 1 2 2 a (第二被伝達本体部 3 1 2 2 b) の半径が、回転中心から第二伝達部材 3 1 0 8 の回転中心まで距離よりも短く、且つ、第二ロック突部 3 1 0 8 c の外周面までの距離よりも長く形成されている。第二ロック凹部 3 1 2 2 d は、第二伝達部材 3 1 0 8 の第二ロック突部 3 1 0 8 c の直径に対して、若干大きい直径の円弧で凹んでいる。また、一对の第二ロック凹部 3 1 2 2 d は、夫々の凹んでいる円弧の中心と、第二被伝達部材 3 1 2 2 の回転中心とを結ぶ線同士が、90度の角度で交わるように形成されている。

【0420】

第一案内伝達部 3 1 2 2 e は、第二伝達スリット 3 1 2 2 c の延びている方向に対して、54度の角度で傾いて延びている。また、第一案内伝達部 3 1 2 2 e は、第二伝達スリット 3 1 2 2 c が周面に開口している方向とは、反対方向へ周面に開口している。

10

【0421】

回転リンク部材 3 1 2 3 は、平板状のリンク本体部 3 1 2 3 a と、リンク本体部 3 1 2 3 a の後面から突出しており第二被伝達部材 3 1 2 2 の第一伝達案内部 3 1 2 2 e 内へ摺動可能に挿入される平板状の一对の第一被伝達案内部 3 1 2 3 b と、リンク本体部 3 1 2 3 a の前面から突出している前方突部 3 1 2 3 c と、前方突部 3 1 2 3 c の前面から後方へ凹んでいると共に第一被伝達案内部 3 1 2 3 b が延びている方向に対して交差する方向に延びており両端が前方突部 3 1 2 3 c の外周面に開口している溝状の第二伝達案内部 3 1 2 3 d と、を有している (図 1 1 1 (b) 及び (c) 等を参照)。

20

【0422】

回転リンク部材 3 1 2 3 の一对の第一被伝達案内部 3 1 2 3 b は、リンク本体部 3 1 2 3 a の中心を通る軸線に対して対称に備えられていると共に、中心から偏芯して備えられている。第二伝達案内部 3 1 2 3 c は、リンク本体部 3 1 2 3 a の中心を通る軸線上に備えられている。第一被伝達案内部 3 1 2 3 b と第二伝達案内部 3 1 2 3 c は、95度の角度で交差する方向へ夫々が延びている。

【0423】

第二可動ベース駆動部材 3 1 2 4 は、第二作用ピン 3 1 2 4 a が回転中心に対して偏芯した位置から後方へ突出しており、第一可動ベース 3 1 1 6 に回転可能に取付けられる駆動本体部 3 1 2 4 b と、駆動本体部 3 1 2 4 b の後面から後方へ突出し回転中心を通ると共に回転軸に対して直角に延びており、回転リンク部材 3 1 2 3 の第二伝達案内部 3 1 2 3 d 内に摺動可能に挿入される第二被伝達案内部 3 1 2 4 c と、を有している (図 1 1 1 (b) 及び (c) 等を参照)。

30

【0424】

裏上装飾体ユニット 3 1 5 0 は、図 1 0 5 及び図 1 0 6 等に示すように、平板状で後面の中央から円柱状に突出している軸部 3 1 5 1 a を有している装飾体ベース 3 1 5 1 と、装飾体ベース 3 1 5 1 の前面に取付けられており所定のキャラクタの頭部を立体的に模しており二つの楕円状の開口部 3 1 5 2 a を有している裏上装飾体 3 1 5 2 と、装飾体ベース 3 1 5 1 の前面に取付けられており前面に複数の LED が実装されている C 字状の裏上装飾体基板 3 1 5 3 と、を備えている。

【0425】

40

また、裏上装飾体ユニット 3 1 5 0 は、裏上装飾体 3 1 5 2 の後方で装飾体ベース 3 1 5 1 の前面の略中央に配置されており左右に延びている円柱状の案内シャフト 3 1 5 4 と、案内シャフト 3 1 5 4 の両端を装飾体ベース 3 1 5 1 の前面に取付けている一对のシャフトブラケット 3 1 5 5 と、案内シャフト 3 1 5 4 によって左右へ案内可能に取付けられており、左右方向中央下部に上下に延びている案内スリット 3 1 5 6 a を有している平板状の副装飾体用スライダ 3 1 5 6 と、副装飾体用スライダ 3 1 5 6 の前面に取付けられており裏上装飾体 3 1 5 2 の一对の開口部 3 1 5 2 a を閉鎖していると共に開口部 3 1 5 2 a から臨む部位に楕円形の副装飾 3 1 5 7 a が施されている裏上副装飾体 3 1 5 7 と、裏上副装飾体 3 1 5 7 の後方で副装飾体用スライダ 3 1 5 6 の前面に取付けられており前面に複数の LED が実装されている裏上副装飾基板 3 1 5 8 と、を備えている。

50

【0426】

更に、裏上装飾体ユニット3150は、装飾体ベース3151の前面下端付近に回転軸が左右に延びるように取付けられている裏上副駆動モータ3159と、裏上副駆動モータ3159の回転軸に取付けられているウォームギア3160と、ウォームギア3156よりも上方で装飾体ベース3151に回転可能に取付けられている円盤状の本体部3161a、本体部3161aの外周面に沿って延びておりウォームギア3160と噛合しているギア部3161b、本体部3161aにおけるギア部3161bと反対側の外周面から副装飾体用スライダ3156の後方へ延出している延出片3161c、及び延出片3161cの先端から前方へ突出しており副装飾体用スライダ3156の案内スリット3156a内へ摺動可能に挿入されている円柱状の摺動ピン3161d、を有しているギア部材3161と、を備えている。

10

【0427】

裏上装飾体ユニット3150は、裏上装飾体3152の二つの開口部3152aが所定のキャラクタの目の外周を形成しており、二つの開口部3152aから前方へ臨む裏上副装飾体3157の副装飾3157aが瞳を形成している。裏上装飾体3152及び裏上副装飾体3157は、透光性を有しており、夫々の後方に配置されている裏上装飾基板3153及び裏上副装飾基板3158のLEDにより発光装飾される。

【0428】

この裏上装飾体ユニット3150は、図示するように、通常の状態では、裏上装飾体3152によって摸されている所定のキャラクタの頭部が、天地が逆転した状態となっている。また、裏上装飾体ユニット3150は、裏上副駆動モータ3159の回転駆動により、裏上装飾体3152に対して裏上副装飾体3157を左右にスライドさせることができる。これにより、裏上装飾体3152によって摸されている所定のキャラクタの瞳（副装飾3157a）が左右にキョロキョロする可動演出を行うことができる。

20

【0429】

続いて、裏上可動演出ユニット3100の動作について、詳細に説明する。まず、裏上装飾体ユニット3150における裏上副装飾体3157の動作について説明する。図107(a)に示すように、通常の状態では、ギア部材3161の延出片3161cが、上方へ鉛直に延びた状態で取付けられている。この状態では、副装飾体用スライダ3156が左右に延びているスライド範囲の略中央に位置しており、副装飾体用スライダ3156の前面に取付けられている裏上副装飾体3157の二つの副装飾3157aが、裏上装飾体3152の二つの開口部3152a内の略中央に夫々位置している。つまり、通常の状態では、裏上装飾体3152により摸されている所定のキャラクタが正面を見ている。

30

【0430】

この通常の状態で、例えば、裏上副駆動モータ3159によりウォームギア3160を、右側面視において時計回りの方向へ回転させると、ウォームギア3160に噛合しているギア部3161bによりギア部材3161が正面視反時計回りの方向へ回転し、回転中心よりも上方に位置している摺動ピン3161dが左方へ移動するように公転する。この摺動ピン3161dの左方への公転移動により、摺動ピン3161dが案内スリット3156a内を下方へ摺動すると共に、摺動ピン3161dが案内スリット3156aの内面を左方へ押圧し、副装飾体用スライダ3156が左方へスライドする。これにより、副装飾3157aが左方へ移動するため、裏上装飾体3152により摸されている所定のキャラクタが左方を見ている状態となる（図107(b)を参照）。

40

【0431】

一方、裏上副駆動モータ3159によりウォームギア3160を、右側面視において反時計回りの方向へ回転させると、ウォームギア3160に噛合しているギア部3161bによりギア部材3161が正面視時計回りの方向へ回転し、回転中心よりも上方に位置している摺動ピン3161dが右方へ移動するように公転する。この摺動ピン3161dの右方への公転移動により、摺動ピン3161dが案内スリット3156a内を下方へ摺動すると共に、摺動ピン3161dが案内スリット3156aの内面を右方へ押圧し、副装

50

飾体用スライダ3156が右方へスライドする。これにより、副装飾3157aが右方へ移動するため、裏上装飾体3152により摸されている所定のキャラクタが右方を見ている状態となる（図107（c）を参照）。

【0432】

このように、裏上副駆動モータ3159の回転駆動により、副装飾3157aを左右へ移動させることができるため、遊技状態に応じて、裏上装飾体3152により摸されている所定のキャラクタが見ている方向が変化する可動演出を行うことができる。また、副装飾3157aを左右へ往復移動させることで、裏上装飾体3152により摸されている所定のキャラクタの目を、キョロキョロさせる可動演出も行うことができ、多彩な可動演出を遊技者に提示することができる。

10

【0433】

続いて、裏上可動演出ユニット3100における裏上装飾体ユニット3150の昇降動作について詳細に説明する。本実施形態の裏上可動演出ユニット3100は、裏上装飾体ユニット3150を昇降させることができると共に、裏上装飾体ユニット3150を180度回転させることができる。

【0434】

まず、裏上装飾体ユニット3150を昇降させるための裏上可動演出ユニット3100の内部機構について説明する。図108及び図111等 に示すように、正面視右端に回転軸を前後方向へ向けた裏上駆動モータ3103が配置されている。この裏上駆動モータ3103の回転軸に取付けられている駆動ギア3104と噛合する第一従動ギア3105の回転中心は、駆動ギア3104の回転中心に対して正面視左下に配置されている。この第一従動ギア3105と噛合する第二従動ギア3106の回転中心は、第一従動ギア3105の回転中心に対して正面視左上で、駆動ギア3104の回転中心と略同じ高さに配置されている。また、第二従動ギア3106と噛合する第一伝達ギア3107aを有する第一伝達部材3107の回転中心は、第二従動ギア3106の回転中心に対して正面視左下で、第一従動ギア3105の回転中心と略同じ高さに配置されている。更に、第一伝達部材3107の第一伝達ギア3107aと噛合する第二伝達ギア3108aを有する第二伝達部材3108の回転中心は、第一伝達部材3107の回転中心に対して正面視左上で、第二従動ギア3106の回転中心よりも高い位置に配置されている。

20

【0435】

また、第一伝達部材3106からの回転が伝達される第一被伝達部材3117の回転中心は、第一伝達部材3106の回転中心に対して正面視右上で、第二従動ギア3106と同軸上の位置に配置されている。一方、第二伝達部材3108からの回転が伝達される第二被伝達部材3122の回転中心は、第二伝達部材3108の回転中心に対して正面視直下からやや左寄りで、第二伝達部材3107の回転中心よりも低い位置に配置されている。この第二被伝達部材3122の回転が伝達される第二可動ベース駆動部材3124の回転中心は、第二被伝達部材3122の回転中心を通る上下に鉛直に延びた軸線上に配置されている。

30

【0436】

裏上装飾体ユニット3150は、通常の状態では、上下の昇降範囲内における上昇端に位置していると共に、裏上装飾体3152により摸されている所定のキャラクタの天地が逆転している。この裏上装飾体ユニット3150は、通常の状態では、図83等 に示すように、その大部分がセンター役物2500の後方に位置しており、僅かな一部のみがセンター役物2500の枠内を通して遊技者側から視認することができる。つまり、裏上装飾体ユニット3150は、通常の状態では、遊技者側からほとんど視認することができない退避位置に位置している。

40

【0437】

裏上装飾体ユニット3150が退避位置の時には、図108及び図113（a）等 に示すように、第一伝達部材3107の第一伝達ピン3107bが第一伝達部材3107の回転中心に対して正面視左上（鉛直線から左方へ約27度傾いた位置）に位置していると共

50

に、第二伝達部材 3 1 0 8 の第二伝達ピン 3 1 0 8 b が第二伝達部材 3 1 0 8 の回転中心に対して正面視右上（鉛直線から右方へ約 1 3 度傾いた位置）に位置している。また、この退避位置の時には、第一被伝達部材 3 1 1 7 の第一作用ピン 3 1 1 7 b が、第一被伝達部材 3 1 1 7 の回転中心に対して正面視左上（鉛直線から左方へ約 4 5 度傾いた位置）に位置していると共に、第一被伝達部材 3 1 1 7 の第一伝達スリット 3 1 1 7 d が、回転中心から第一作用ピン 3 1 1 7 b を結んだ軸線よりも水平に対して小さい角度（鉛直線に対して約 7 2 度の角度）で正面視左上へ向かって延びている。

【0 4 3 8】

また、退避位置の時には、第二被伝達部材 3 1 2 2 の第二伝達スリット 3 1 2 2 c が、回転中心から正面視左上（鉛直線から左方へ約 3 6 度の角度）へ向かって延びている。また、第二可動ベース駆動部材 3 1 2 4 は、回転中心が第二被伝達部材 3 1 2 2 の回転中心よりも上方で、第二伝達部材 3 1 0 8 の回転中心よりもやや下方に位置していると共に、第二作用ピン 3 1 2 4 a が第二可動ベース駆動部材 3 1 2 4 の回転中心に対して正面視右上（鉛直線から右方へ約 4 5 度傾いた位置）に位置している。

【0 4 3 9】

更に、退避位置の時には、第一伝達部材 3 1 0 7 の第一ロック突部 3 1 0 7 c が第一被伝達部材 3 1 1 7 の一方（第一伝達部材 3 1 0 7 の回転中心に近い方）の第一ロック凹部 3 1 1 7 e に挿入されている。これにより、第一被伝達部材 3 1 1 7 の回転が規制（ロック）されていたため、第一可動ベース 3 1 1 6 が上下にスライドすることはない。また、第二伝達部材 3 1 0 8 の第二ロック突部 3 1 0 8 c が第二被伝達部材 3 1 2 2 の一方（第二伝達部材 3 1 0 8 の回転中心に近い方）の第二ロック凹部 3 1 2 2 d に挿入されている。これにより、第二被伝達部材 3 1 2 2 の回転が規制（ロック）されているため、第二可動ベース駆動部材 3 1 2 4 は回転することなく、第二可動ベース 3 1 1 9 が上下にスライドすることはない。

【0 4 4 0】

また、裏上装飾体ユニット 3 1 5 0 が退避位置の時には、第一可動ベース 3 1 1 6 を上下へスライド可能に取付けている左スライダ 3 1 1 1 の検知片 3 1 1 1 a が、裏上昇降検知センサ 3 1 1 2 により検知されている。

【0 4 4 1】

裏上可動演出ユニット 3 1 0 0 は、裏上装飾体ユニット 3 1 5 0 が退避位置の状態、裏上駆動モータ 3 1 0 3 により駆動ギア 3 1 0 4 を正面視反時計回りの方向へ回転させると、第一従動ギア 3 1 0 5 及び第二従動ギア 3 1 0 6 を介して第一伝達部材 3 1 0 7 が時計回りの方向へ、第二伝達部材 3 1 0 8 が反時計回りの方向へ、夫々同じ速度で回転する。そして、まず、第一伝達部材 3 1 0 7 の第一伝達ピン 3 1 0 7 d が第一被伝達部材 3 1 1 7 の第一伝達スリット 3 1 1 7 d 内への進入を開始する（図 1 1 3（b）を参照）。

【0 4 4 2】

そして、駆動ギア 3 1 0 4 を更に反時計回りの方向へ回転させて第一伝達部材 3 1 0 7 が更に時計回りの方向へ回転すると、第一切欠部 3 1 0 7 d が第一ロック凹部 3 1 1 7 e の位置へ回動してきて第一ロック凹部 3 1 1 7 e 内から第一ロック突部 3 1 0 7 c が外れると共に、第一伝達ピン 3 1 0 7 b が第一伝達スリット 3 1 1 7 d の内面に当接して、第一伝達スリット 3 1 1 7 d を下方へ押圧する。これにより、第一伝達部材 3 1 0 7 の回転が第一被伝達部材 3 1 1 7 に伝達されて第一被伝達部材 3 1 1 7 が正面視反時計回りの方向へ回転する。この際に、第一ロック凹部 3 1 1 7 e の部位には第一切欠部 3 1 0 7 d が位置し、第一ロック凹部 3 1 1 7 e 内から第一ロック突部 3 1 0 7 c が外れた（ロックが解除された）状態となっているため、第一ロック突部 3 1 0 7 c により回転が阻止されることなく第一被伝達部材 3 1 1 7 が回転する（図 1 1 4（c））を参照。

【0 4 4 3】

この第一被伝達部材 3 1 1 7 が正面視反時計回りの方向へ回転することで、第一作用ピン 3 1 1 7 b が下方へ向かうように公転し、第一作用ピン 3 1 1 7 b が摺動可能に挿入されている第一軸受スリット 3 1 1 8 a を介して第一可動ベース 3 1 1 6 が下方へスライド

することとなる。この第一可動ベース 3 1 1 6 には、第二可動ベース 3 1 1 9 を介して裏上装飾体ユニット 3 1 5 0 が取付けられていることから、第一可動ベース 3 1 1 6 と共に裏上装飾体ユニット 3 1 0 5 も下方へスライドする。

【0 4 4 4】

第一可動ベース 3 1 1 6 が下方へスライドする際に、回転リンク部材 3 1 2 3 の第二伝達案内部 3 1 2 3 d が上下に延びていることから、第一可動ベース 3 1 1 6 に取付けられていると共に第二伝達案内部 3 1 2 3 d に案内されている第二被伝達案内部 3 1 2 4 c を有する第二可動ベース駆動部材 3 2 1 4 が、第一可動ベース 3 1 1 6 と一緒に下方へ移動することができ、第一可動ベース 3 1 1 6 がスムーズにスライドする。

【0 4 4 5】

そして、駆動ギア 3 1 0 4 を更に反時計回りの方向へ回転させて第一伝達部材 3 1 0 7 が更に正面視時計回りの方向へ回転すると、第一伝達ピン 3 1 0 7 b が第一伝達スリット 3 1 1 7 d から外れると共に、第一ロック突部 3 1 0 7 c が、当初第一ロック突部 3 1 0 7 c が挿入されていた第一ロック凹部 3 1 1 7 e とは異なるもう一方の第一ロック凹部 3 1 1 7 e 内に進入する。これにより、第一被伝達部材 3 1 1 7 の回転が停止し、第一可動ベース 3 1 1 6 の下方へのスライドが停止する（図 1 0 9 及び図 1 1 4（d）を参照）。この状態は、第一可動ベース 3 1 1 6 が、昇降範囲の下降端に位置した状態であり、裏上装飾体ユニット 3 1 5 0 が第一出現位置に位置している状態である。また、第一伝達部材 3 1 0 7 において、第一伝達ピン 3 1 0 7 b が第一被伝達部材 3 1 1 7 の第一伝達スリット 3 1 1 7 d 内に挿入されている回転範囲が、第一特定回転範囲である。

【0 4 4 6】

裏上装飾体ユニット 3 1 5 0 が第一出現位置の状態では、退避位置の状態と同様に天地が逆転している状態で、図 1 4 7 に示すように、裏上装飾体 3 1 5 2 の上下方向のおよそ半分が、センター役物 2 5 0 0 の枠内から遊技者側へ臨んでいる。この第一出現位置の状態では、裏上装飾体 3 1 5 2 の一对の開口部 3 1 5 2 a と、開口部 3 1 5 2 a 内に臨んでいる副装飾 3 1 5 7 a とが、部分的に遊技者側から視認することができるため、これにより、裏上装飾体 3 1 5 2 により摸されている所定のキャラクタが、上から逆さまになって覗いているような可動演出を提示することができる。

【0 4 4 7】

裏上装飾体ユニット 3 1 5 0 が第一出現位置の状態では、第一伝達部材 3 1 0 7 と一緒に回転している第二伝達部材 3 1 0 8 の第二伝達ピン 3 1 0 8 b が、第二被伝達部材 3 1 2 2 の第二伝達スリット 3 1 2 2 c に到達していない。また、第一可動ベース 3 1 1 6 に取付けられている第二可動ベース駆動部材 3 1 2 4 の回転中心が、第二被伝達部材 3 1 2 2 の回転中心よりも下方に位置していると共に、回転リンク部材 3 1 2 3 の第二伝達案内部 3 1 2 3 d に対して第二可動ベース駆動部材 3 1 2 4 の第二被伝達案内部 3 1 2 4 c の上部のみが案内された状態となっている。

【0 4 4 8】

裏上装飾体ユニット 3 1 5 0 が第一出現位置の状態から、駆動ギア 3 1 0 4 を更に反時計回りの方向へ回転させて、第一伝達部材 3 1 0 7 を更に時計回りの方向へ回転させると共に第二伝達部材 3 1 0 8 を更に正面視反時計回りの方向へ回転させると、第一伝達ピン 3 1 0 7 b が第一伝達スリット 3 1 1 7 d から遠ざかると共に、第二伝達ピン 3 1 0 8 b が第二被伝達部材 3 1 2 2 の第二伝達スリット 3 1 2 2 c 内へ進入を開始する（図 1 1 5（e）を参照）。

【0 4 4 9】

そして、駆動ギア 3 1 0 4 を更に反時計回りの方向へ回転させて第二伝達部材 3 1 0 8 が更に反時計回りの方向へ回転すると、第二切欠部 3 1 0 8 d が第二ロック凹部 3 1 2 2 d の位置へ回動してきて第二ロック凹部 3 1 2 2 d 内から第二ロック突部 3 1 0 8 c が外れると共に、第二伝達ピン 3 1 0 8 b が第二伝達スリット 3 1 2 2 c の内面に当接して、第二伝達スリット 3 1 2 2 c を正面視右方へ押圧する。これにより、第二伝達部材 3 1 0 8 の回転が第二被伝達部材 3 1 2 2 に伝達されて第二被伝達部材 3 1 2 2 が正面視時計回

りの方向へ回転する。この際に、第二ロック凹部 3 1 2 2 d の部位には第二切欠部 3 1 0 8 d が位置し、第二ロック凹部 3 1 2 2 d 内から第二ロック突部 3 1 0 8 c が外れた（ロックが解除された）状態となっているため、第二ロック突部 3 1 0 8 c により回転が阻止されることなく第二被伝達部材 3 1 2 2 が回転する（図 1 1 5（f））を参照。

【0450】

この第二被伝達部材 3 1 2 2 が正面視時計回りの方向へ回転すると、第二被伝達部材 3 1 2 2 の前面に形成されている第一伝達案内部 3 1 2 2 e も回転するため、この第一伝達案内部 3 1 2 2 e にスライド可能に案内されている第一被伝達案内部 3 1 2 3 b を有する回転リンク部材 3 1 2 3 も、同じ時計回りの方向へ回転しようとする。一方、回転リンク部材 3 1 2 3 の前面の第二伝達案内部 3 1 2 3 d には、第一可動ベース 3 1 1 6 に回転可能に取付けられている第二可動ベース駆動部材 3 1 2 4 の第二被伝達案内部 3 1 2 4 c の上部がスライド可能に案内されている。これにより、第一被伝達部材 3 1 2 2 によって回転リンク部材 3 1 2 3 を、時計回りの方向へ回転させようとする、第二伝達案内部 3 1 2 3 d も回転しようとして、第二伝達案内部 3 1 2 3 d 及び第二被伝達案内部 3 1 2 4 c を介して、回転リンク部材 3 1 2 3 を中心として第二可動ベース駆動部材 3 1 2 4 を公転させようとする。

10

【0451】

しかしながら、第二可動ベース駆動部材 3 1 2 4 は、第一可動ベース 3 1 1 6 に回転可能に取付けられており、回転リンク部材 3 1 2 3 を中心として公転することができないため、第二被伝達案内部 3 1 2 4 c に作用する力の反力によって、逆に回転リンク部材 3 1 2 3 を、第二可動ベース駆動部材 3 1 2 4 を中心として公転させようとする。この際に、回転リンク部材 3 1 2 3 が、第一伝達案内部 3 1 2 2 e の延びている方向（第一方向）と、第二伝達案内部 3 1 2 3 d の延びている方向（第一方向に対して交差している方向へ延びている第二方向）へ、スライドすることができるため、回転リンク部材 3 1 2 3 に作用する力が小さくなるように、回転リンク部材 3 1 2 3 が第一方向と第二方向へ沿ってスライドすることとなる。これにより、回転リンク部材 3 1 2 3 の回転と、第一方向及び第二方向へのスライドとによって、第一被伝達部材 3 1 2 2 の回転が第二可動ベース駆動部材 3 1 2 4 に伝達され、第二可動ベース駆動部材 3 1 2 4 が正面視時計回りの方向へ回転することとなる（図 1 1 5（f）～図 1 1 6（h）を参照）。

20

【0452】

換言すると、回転リンク部材 3 1 2 3 は、第一伝達案内部 3 1 2 2 e 及び第一被伝達案内部 3 1 2 3 b により、第二被伝達部材 3 1 2 2 により強制的に回転させられる。この回転リンク部材 3 1 2 3 が正面視時計回りの方向へ回転すると、図 1 1 5（e）において上下に延びていた第二伝達案内部 3 1 2 3 d が、その上端が右方へ移動するように斜めに回転傾斜する（図 1 1 5（f）を参照）。この第二伝達案内部 3 1 2 3 d が回転傾斜すると、第二伝達案内部 3 1 2 3 d に案内されている第二被伝達案内部 3 1 2 4 c を介して第二可動ベース駆動部材 3 1 2 4 が公転しようとするが、第二可動ベース駆動部材 3 1 2 4 が第一可動ベース 3 1 1 6 に取付けられて公転することができないため、回転リンク部材 3 1 2 3 から第二可動ベース駆動部材 3 1 2 4 へ作用する力の反力により、回転リンク部材 3 1 2 3 が第一伝達案内部 3 1 2 2 e に沿って開放されている側（正面視右方）へ大きくスライドすると共に、第二伝達案内部 3 1 2 3 d に沿って第二可動ベース駆動部材 3 1 2 4 の回転中心側（下方）へ僅かにスライドし、第二伝達案内部 3 1 2 3 d が傾斜した角度と同じ角度で第二可動ベース駆動部材 3 1 2 4 が回転する。

30

40

【0453】

この第二可動ベース駆動部材 3 1 2 4 が正面視時計回りの方向へ回転すると、その第二作用ピン 3 1 2 4 a が下方へ移動するように公転するため、第二作用ピン 3 1 2 4 a が摺動可能に挿入されている第二軸受スリット 3 1 1 9 a を介して第二可動ベース 3 1 1 9 が下方へスライドすることとなる。この第二可動ベース 3 1 1 9 には、裏上装飾体ユニット 3 1 5 0 が取付けられていることから、第二可動ベース 3 1 1 9 と共に裏上装飾体ユニット 3 1 0 5 も第一出現位置から更に下方へスライドする。この際に、裏上装飾体ユニット

50

3150は、軸部3151aと第二可動ベース3119の軸受孔3119bとにより回転可能に取付けられていると共に、軸部3151aの後端に取付けられている装飾体回転ギア3120が、第一可動ベース3116に取付けられているラック部材3115のラックギア3115aと噛合しているため、第二可動ベース3119が下方へスライドすると、装飾体回転ギア3120と一緒に裏上装飾体ユニット3150が正面視反時計回りの方向へ回転する（図115（f）等を参照）。

【0454】

駆動ギア3104を更に反時計回りの方向へ回転させて第二伝達部材3108を介して第二被伝達部材3122が更に時計回りの方向へ回転すると、回転リンク部材3123が第二被伝達部材3122と同じ角度で時計回りの方向へ回転し、第一伝達案内部3122eに沿って開放されている側へ更にスライドすると共に、第二伝達案内部3123dに沿って回転リンク部材3123の中心が第二可動ベース駆動部材3124の回転中心に接近するようにスライドして、第二可動ベース駆動部材3124が更に時計回り周りの方向へ回転する。これにより、第二可動ベース3119と共に裏上装飾体ユニット3150が更に下方へスライドすると共に、裏上装飾体ユニット3150が反時計回りの方向へ更に回転する（図116（g）を参照）。

【0455】

そして、駆動ギア3104を更に反時計回りの方向へ回転させて第二伝達部材3108が更に反時計回りの方向へ回転すると、第二伝達ピン3108bが第二伝達スリット3122cから外れると共に、第二ロック突部3108cが、当初第二ロック突部3108cが挿入されていた第二ロック凹部3122dとは異なるもう一つの第二ロック凹部3122d内に進入する。これにより、第二被伝達部材3122の回転が停止し、第二可動ベース3119の下方へのスライドが停止すると共に、裏上装飾体ユニット3150が第一出現位置の状態に対して天地が180度回転した状態で停止する（図110及び図116（h）を参照）。この状態は、第一可動ベース3116及び第二可動ベース3119が、共に昇降範囲の下降端に位置した状態であり、裏上装飾体ユニット3150が第二出現位置に位置している状態である。また、第二伝達部材3108において、第二伝達ピン3108bが第二被伝達部材3122の第二伝達スリット3122c内に挿入されている回転範囲が、第二特定回転範囲である。

【0456】

裏上装飾体ユニット3150（裏上装飾体3152）が第二出現位置の状態では、第二被伝達部材3122の第二ロック凹部3122d内に、第二伝達部材3108の第二ロック突部3108cが挿入されているため、第二被伝達部材3122の回転が阻止されており、第二可動ベース3119がこれ以上下方へスライドすることはない。また、裏上装飾体ユニット3150が第二出現位置の状態では、図148に示すように、裏上装飾体3152により摸されている所定のキャラクタの天地が正常な状態になっていると共に、裏上装飾体3152がセンター役物2500の枠内の略中央に位置して裏上装飾体3152の略全体が遊技者側から視認することができる。

【0457】

この裏上可動演出ユニット3100は、裏上装飾体ユニット3150が第一出現位置から第二出現位置へ下降すると、天地が逆転していた裏上装飾体3152が下降しながら180度回転しながら下降して、天地が正常な状態でセンター役物2500の枠内（中央液晶表示装置1500の前面）の略中央に位置する可動演出を遊技者に提示することができ、遊技者を大いに驚かせることができる。

【0458】

裏上装飾体ユニット3150が第二出現位置の状態では、裏上駆動モータ3103により駆動ギア3104を、上記とは範囲方向（正面視時計回りの方向）へ回転させると、裏上装飾体ユニット3150が逆の動作をしながら第一出現位置を通して退避位置へ向かって上昇し、左スライダ3111の検知片3111aが裏上昇検知センサ3112により検知されると、裏上駆動モータ3103による駆動ギア3104の回転が停止して、裏上装

10

20

30

40

50

飾体ユニット 3 1 5 0 が退避位置に復帰する。

【0 4 5 9】

この裏上可動演出ユニット 3 1 0 0 は、裏上装飾体ユニット 3 1 5 0 を、退避位置から第一出現位置へ、更に、第一出現位置から第二出現位置へ、二段階に昇降させることができると共に、昇降とは別に裏上副装飾体 3 1 5 7（副装飾 3 1 5 7 a）を裏上装飾体 3 1 5 2 に対して左右（裏上装飾体 3 1 5 2 の天地方向に対して直角方向）にスライドさせることができるため、それらの動きを適宜組合せることで、多彩な可動演出を提示することができる。

【0 4 6 0】

〔5－9 f. 裏下前可動演出ユニット〕

10

次に、裏ユニット 3 0 0 0 の裏下前可動演出ユニット 3 2 0 0 について、主に図 1 1 7 及び図 1 1 8 を参照して詳細に説明する。図 1 1 7（a）は裏ユニットの裏下前可動演出ユニットを前から見た斜視図であり、（b）は裏ユニットの裏下前可動演出ユニットを後ろから見た斜視図である。また、図 1 1 8（a）は裏下前可動演出ユニットの裏下前第一装飾体と裏下前第二装飾体とを通常の退避位置の状態 で正面から示す説明図であり、（b）は裏下前可動演出ユニットの裏下前第一装飾体と裏下前第二装飾体とを出現位置の状態 で正面から示す説明図である。

【0 4 6 1】

裏下前可動演出ユニット 3 2 0 0 は、裏箱 3 0 1 0 内の前端付近で開口部 3 1 0 1 a よりも下方に配置されている。この裏下前可動演出ユニット 3 2 0 0 は、裏下後可動演出ユニット 3 5 0 0 の前面に取付けられる平板状のユニットベース 3 2 0 1 と、ユニットベース 3 2 0 1 の後面における正面視左上隅に取付けられており回転軸がユニットベース 3 2 0 1 を貫通して前方へ突出している裏下前駆動モータ 3 2 0 2 と、裏下前駆動モータ 3 2 0 2 の回転軸に取付けられている駆動ギア 3 2 0 3 と、駆動ギア 3 2 0 3 に正面視右下から噛合しておりユニットベース 3 2 0 1 に回転可能に取付けられている伝達ギア 3 2 0 4 と、伝達ギア 3 2 0 4 に正面視右下から噛合しておりユニットベース 3 2 0 1 に回転可能に取付けられているピニオンギア 3 2 0 5 と、を備えている。

20

【0 4 6 2】

また、裏下前可動演出ユニット 3 2 0 0 は、ピニオンギア 3 2 0 5 に正面視右方から噛合していると共に上下に延びているラックギア 3 2 0 6 a、及び正面視右方へ突出している平板状の検知片 3 2 0 6 b を有しており、ユニットベース 3 2 0 1 に上下へスライド可能に取付けられているラック部材 3 2 0 6 と、ユニットベース 3 2 0 1 の前面に取付けられており、駆動ギア 3 2 0 3、伝達ギア 3 2 0 4、ピニオンギア 3 2 0 5、及びラック部材 3 2 0 6 を前方から覆うユニットカバー 3 2 0 7 と、ユニットカバー 3 2 0 7 に取付けられておりラック部材 3 2 0 6 の検知片 3 2 0 6 b を検知可能な裏下前可動検知センサ 3 2 0 8 と、を備えている。

30

【0 4 6 3】

更に、裏下前可動演出ユニット 3 2 0 0 は、正面視左右方向中央と左端との間の位置から後方へ円柱状に突出しているリンクピン 3 2 0 9 a を有しており、正面視左端がラック部材 3 2 0 6 の上端に取付けられていると共に正面視右端がユニットベース 3 2 0 1 に上下へスライド可能に取付けられている立体的な装飾が施された透光性を有する裏下前第一装飾体 3 2 0 9 と、裏下前第一装飾体 3 2 0 9 の後面に取付けられており前面に複数の LED が実装されている裏下前第一装飾基板 3 2 1 0 と、帯板状で基端部が裏下前第一装飾体 3 2 0 9 とユニットベース 3 2 0 1 との間におけるユニットベース 3 2 0 1 の左右方向中央付近で回転可能にユニットベース 3 2 0 1 及びユニットカバー 3 2 0 7 に取付けられていると共に、リンクピン 3 2 0 9 a が摺動可能に挿入されている円弧状に延びたリンクスリット 3 2 1 1 a を有しているリンク部材 3 2 1 1 と、リンク部材 3 2 1 1 の先端部に取付けられており所定のキャラクタの手を模した裏下前第二装飾体 3 2 1 2 と、裏下前第二装飾体 3 2 1 2 の後面に取付けられており前面に複数の LED が実装されている裏下前第二装飾基板 3 2 1 3 と、を備えている。

40

50

【0464】

続いて、裏下前可動演出ユニット3200における裏下前第一装飾体3209及び裏下前第二装飾体3212の動作について説明する。この裏下前可動演出ユニット3200は、図118(a)に示すように、通常の状態では、裏下前第一装飾体3209が取付けられているラック部材3206、上下のスライド方向に対して下降端に位置していると共に、裏下前第二装飾体3212が取付けられているリンク部材3211が、先端が水平に対して若干上方へ位置するように斜めに延びている。

【0465】

この状態では、裏下前第一装飾体3209及び裏下前第二装飾体3212が、センター役物2500の枠内よりも下方に位置しており、遊技者側から視認することができない（図83等を参照）。つまり、通常の状態では、裏下前第一装飾体3209及び裏下前第二装飾体3212が、遊技者から視認できない退避位置の状態にある。裏下前第一装飾体3209及び裏下前第二装飾体3212が退避位置の状態では、ラック部材3206の検知片3206bが、裏下前可動検知センサ3208により検知されている。

10

【0466】

裏下前可動演出ユニット3200は、通常の状態、裏下前駆動モータ3202により駆動ギア3203を正面視反時計回りの方向へ回転させると、ピニオンギア3205が反時計回りの方向へ回転し、ピニオンギア3205と噛合しているラックギア3206aによりラック部材3206が上昇する。このラック部材3206の上端には裏下前第一装飾体3209が取付けられているため、ラック部材3206と一緒に裏下前第一装飾体3209も上昇する。

20

【0467】

この裏下前装飾体3209が上昇すると、リンク部材3211のリンクスリット3211a内に挿入されているリンクピン3209aも上昇するため、リンクピン3209aがリンクスリット3211aの内面を上方へ押圧しながらリンクスリット3211a内を摺動することとなり、リンク部材3211が基端を中心に正面視時計回りの方向へ回転することとなる。そして、リンク部材3211の先端には裏下前第二装飾体3212が取付けられていることから、裏下前第一装飾体3209の上昇に伴って、裏下前第二装飾体3212が上方へ移動するように回転する。

【0468】

30

その後、ラック部材3206が上昇端に到達すると、裏下前駆動モータ3202の回転が停止し、裏下前第一装飾体3209の上昇が停止すると共に、裏下前第二装飾体3212の回転が停止する。この状態では、図118(b)に示すように、リンク部材3211が略鉛直に直立した状態となり、裏下前第一装飾体3209の上方に裏下前第二装飾体3212が位置している。

【0469】

また、裏下前第一装飾体3209及び裏下前第二装飾体3212が上昇した状態では、図148に示すように、裏下前第一装飾体3209及び裏下前第二装飾体3212が、センター役物2500の正面視枠内に位置しており、遊技者側（前方）から十分に視認することができる。つまり、裏下前第一装飾体3209及び裏下前第二装飾体3212が、遊技者側から視認できる出現位置の状態にある。この裏下前第一装飾体3209及び裏下前第二装飾体3212は、図148に示すように、出現位置の状態、裏上可動演出ユニット3100の裏上装飾体3152よりも前方に位置しており、裏上装飾体3152と接触することはない。また、裏下前第二装飾体3212は、出現位置へ移動させることで、第二出現位置の裏上装飾体3152に対して、一部が前後に重なるように形成されている。

40

【0470】

なお、裏下前第一装飾体3209及び裏下前第二装飾体3212が出現位置の状態、裏下前駆動モータ3102により駆動ギア3103を、上記とは逆方向（正面視時計回りの方向）へ回転させると、裏下前第一装飾体3209が下降すると共に、裏下前第二装飾体3212が正面視左方へ移動するように回転する。そして、ラック部材3206の検知

50

片 3 2 0 6 b が裏下前可動検知センサ 3 2 0 8 により検知されると、裏下前駆動モータ 3 1 0 2 の回転駆動が停止し、裏下前第一装飾体 3 2 0 9 の下降が停止すると共に、裏下前第二装飾体 3 2 1 2 の回転が停止して、裏下前第一装飾体 3 2 0 9 及び裏下前第二装飾体 3 2 1 2 が退避位置に復帰した状態となる。

【0471】

このように、裏下前可動演出ユニット 3 2 0 0 は、裏下前第一装飾体 3 2 0 9 及び裏下前第二装飾体 3 2 1 2 を、センター役物 2 5 0 0 の枠外（退避位置）と枠内（出現位置）との間で移動させることができるため、センター役物 2 5 0 0 の枠内に出現させることで遊技者を驚かせることができる。また、裏下前第一装飾体 3 2 0 9 が上昇し、裏下前第二装飾体 3 2 1 2 が回転して出現するようにしており、裏下前第一装飾体 3 2 0 9 と裏下前第二装飾体 3 2 1 2 とが互いに異なる動きをして出現するため、可動演出の動きが複雑な動きをしているように錯覚させることができ、遊技者を楽しませることができる。

10

【0472】

[5-9g. 裏右可動演出ユニット]

次に、裏ユニット 3 0 0 0 の裏右可動演出ユニット 3 3 0 0 について、主に図 1 1 9 及び図 1 2 0 を参照して詳細に説明する。図 1 1 9 (a) は裏ユニットの裏右可動演出ユニットを前から見た斜視図であり、(b) は裏ユニットの裏右可動演出ユニットを後ろから見た斜視図である。また、図 1 2 0 (a) は裏右回転装飾体の第一装飾面を正面へ向けた状態で示す裏右可動演出ユニットの正面図であり、(b) は (a) において裏右回転装飾体のシャッターを開いた状態で示す裏右可動演出ユニットの正面図であり、(c) は裏右回転装飾体の第二装飾面を正面へ向けた状態で示す裏右可動演出ユニットの正面図であり、(d) は裏右回転装飾体の第三装飾面を正面へ向けた状態で示す裏右可動演出ユニットの正面図である。

20

【0473】

裏右可動演出ユニット 3 3 0 0 は、裏箱 3 0 1 0 内で開口部 3 0 1 0 a の正面視右方に取付けられている。この裏右可動演出ユニット 3 3 0 0 は、裏箱 3 0 1 0 内に取付けられ正面視コ字状で上下に延びている裏右板金ベース 3 3 0 1 と、裏右板金ベース 3 3 0 1 の前面上部に取付けられている裏右上ベース 3 3 0 2 と、裏右板金ベース 3 3 0 1 の前面下部に取付けられている裏右下ベース 3 3 0 3 と、裏右下ベース 3 3 0 3 の下面に取付けられている裏右駆動モータ 3 3 0 4 と、裏右駆動モータ 3 3 0 4 により回転駆動され、裏右上ベース 3 3 0 2 及び裏右下ベース 3 3 0 3 により回転可能に取付けられている円柱状の裏右回転装飾体 3 3 1 0 と、を備えている。

30

【0474】

裏右板金ベース 3 3 0 1 は、金属板により形成されている。裏右上ベース 3 3 0 2 は、裏右回転装飾体 3 3 1 0 の上部を覆う高さの低い円筒状のカバー部 3 3 0 2 a と、カバー部 3 3 0 2 a の周方向の所定範囲を切欠いた切欠部 3 3 0 2 b と、を有している。裏右下ベース 3 3 0 3 は、上下に貫通している排出口 3 3 0 3 a を有している。裏右上ベース 3 3 0 2 の切欠部 3 3 0 2 b は、遊技盤 5 を組立てた状態で、センター役物 2 5 0 0 における後方放出口 2 5 5 4 の直後に位置している。また、裏右下ベース 3 3 0 3 の排出口 3 3 0 3 a は、右下球通路ユニット 3 0 4 0 の第二進入口 3 0 4 2 の直上に位置している。

40

【0475】

裏右回転装飾体 3 3 1 0 は、外周面を周方向へ三つに分割している第一装飾面 3 3 1 0 a、第二装飾面 3 3 1 0 b、及び第三装飾面 3 3 1 0 c を有している。裏右回転装飾体 3 3 1 0 は、第一装飾面 3 3 1 0 a において上下に延びて開口している開口部 3 3 1 1 と、開口部 3 3 1 1 を回転中心側から閉鎖しており夫々上下にスライド可能に取付けられている一対のシャッター 3 3 1 2 と、一対のシャッター 3 3 1 2 よりも回転中心側で開口部 3 3 1 1 における上下方向中央に取付けられている内側装飾体 3 3 1 3 と、内側装飾体 3 3 1 3 よりも回転中心側に取付けられており外側を向いている面に複数の LED が実装されている裏右第一装飾基板（図示は省略）と、裏右第一装飾基板よりも回転中心側に取付けられており一対のシャッター 3 3 1 2 を接近又は離反するようにスライドさせる裏右シャ

50

ッターソレノイド（図示は省略）と、を備えている。

【0476】

裏右回転装飾体3310の第一装飾面3310aでは、通常は一对のシャッター3312が互いに接近して当接している（図120（a）を参照）。そして、遊技状態に応じて裏右シャッターソレノイドの駆動により一对のシャッター3312を離反させると、一对のシャッター3312の間から内側装飾体3313が外側へ臨んだ状態となり、この状態で裏右第一装飾基板のLEDを発光させることで発光装飾された内側装飾体3313を遊技者に見せることができる。

【0477】

また、裏右回転装飾体3310における第二装飾面3310bには、詳細な図示は省略するが、所定の文字をレリーフ状に形成しており透光性を有している裏右文字装飾3318を有している。この第二装飾面3310bよりも回転中心側には、外側を向いている面に複数のLEDが実装されている裏右第二装飾基板（図示は省略）が取り付けられており、裏右第二装飾基板により第二装飾面3310b（裏右文字装飾3318）を発光装飾させることができる。

【0478】

更に、裏右回転装飾体3310における第三装飾面3310cには、図120（d）に示すように、裏右上ベース3302のカバー部3302aと同じ高さの部位に遊技球が進入可能に開口している裏右球入口3320と、裏右球入口3320と連通していると共に裏右下ベース3303の排出口3303aと連通可能とされており外周面よりも回転中心側に配置されている遊技球が流通可能な裏右演出空間3321と、裏右演出空間3321内に取付けられており裏右球入口3320に進入した遊技球を下方へ向かって螺旋状に転動させる球誘導部材3322と、裏右演出空間3321に隣接して上下に延びており前面に複数のLEDが実装されている裏右第三装飾基板3323と、を備えている。

【0479】

続いて、裏右可動演出ユニット3300における裏右回転装飾体3310の動作について説明する。この裏右可動演出ユニット3300は、裏右駆動モータ3304の回転駆動により、裏右回転装飾体3310を、上下方向に延びている軸線を中心として何れの方へも回転させることができる。裏右可動演出ユニット3300は、通常の状態（第一装飾状態）では、図120（a）に示すように、第一装飾面3310aが前方を向いている。この第一装飾面3310aでは、開口部3311よりも回転中心側に配置されている一对のシャッター3312が、通常は互いに当接して開口部3311を閉鎖している。

【0480】

また、第一装飾状態では、裏右上ベース3302におけるカバー部3302aの切欠部3302bが、第一装飾面3310aの外周面により閉鎖されている。従って、裏右可動演出ユニット3300が第一装飾状態では、切欠部3302bと一致しているセンター役物2500の後方放出口2554も、第一装飾面3310aの外周面により閉鎖されている。これにより、第一装飾状態で、センター役物2500の上大入賞口2006に遊技球が受入れられた場合、後方誘導路2553の後方放出口2554が第一装飾面3310aの外周面により閉鎖されているため、上大入賞口2006に受入れられた遊技球は、後方誘導路2553の後端付近で分岐している逃し通路2555へ進入し、逃し通路2555を通過して排出口2556から裏右球通路ユニット3040の第三進入口3043へ受け渡され、裏右球通路ユニット3040内を通過して下方へ排出される。

【0481】

この裏右可動演出ユニット3300は、第一装飾状態で、図示しない裏右シャッターソレノイドに通電させると、一对のシャッター3312が上下方向へ離反して、一对のシャッター3312の間から内側装飾体3313が外側へ臨む状態となる（図120（b）を参照）。そして、内側装飾体3313よりも回転中心側に配置されている図示しない裏右第一装飾基板のLED（高輝度LED）を発光させて、一对のシャッター3312の間から臨む内側装飾体3313を発光装飾させる。これにより、遊技者に対してチャンスの到

来等を示唆することができる。

【0482】

また、裏右可動演出ユニット3300は、裏右駆動モータ3304の回転駆動により裏右回転装飾体3310の第二装飾面3310bを前方へ向けて停止させた状態（第二装飾状態）とすることができる（図120（c）を参照）。この第二装飾状態で、図示しない裏右第二装飾基板のLEDを発光させることにより、第二装飾面3310bに形成されている所定の文字からなる裏右文字装飾3318を発光装飾させることができ、遊技者に対してチャンスの到来等を示唆することができる。また、第二装飾状態では、第一装飾状態と同様に、カバー部3302aの切欠部3302bが第二装飾面3310bの外周面により閉鎖されている。

10

【0483】

更に、裏右可動演出ユニット3300は、裏右駆動モータ3304の回転駆動により裏右回転装飾体3310の第三装飾面3310cを前方へ向けて停止させた状態（第三装飾状態）とすることができる（図120（d）を参照）。この第三装飾状態では、図示するように、遊技球を流通させることが可能な裏右演出空間3321が遊技者側から視認することができる。また、第三装飾状態では、裏右球入口3320がカバー部3302aの切欠部3302bの部位に位置している。従って、第三装飾状態では、センター役物2500の後方放出口2554と裏右球入口3320とが一致して、遊技球が流通可能に連通している。

【0484】

20

そして、第三装飾状態で、センター役物2500の上大入賞口2006に受入れられた遊技球は、後方誘導路2553の後方放出口2554から裏右球入口3320へ進入し、裏右演出空間3321に配置されている球誘導部材3322により、裏右演出空間3321内を上下に延びた軸線周りを螺旋状に複数回（ここでは8回）回転しながら流下する（図175（a）を参照）。これにより、上大入賞口2006に受入れられた遊技球を、裏右演出空間3321で螺旋状に流下させることができるため、上大入賞口2006に受入れられた遊技球を遊技者に確実に視認させることができ、上大入賞口2006への遊技球の受入れによる遊技球の払出しに対する期待感を高めさせることができると共に、螺旋状に流下する遊技球により遊技者を楽しませることができ、興趣の低下を抑制することができる。また、上大入賞口2006内に受け入れられた遊技球を螺旋状に回転しながら流下させることで上大入賞口2006に実際に入球した個数よりも多くの個数が入球しているように遊技者を錯覚させることができるという効果も奏する。

30

【0485】

その後、裏右演出空間3321内を流下した遊技球は、裏下右ベース3303の排出口3303aから排出されて、直下に開口している右下球誘導ユニット3040の第二進入口3042に進入し、右下球通路ユニット3040内を通過して下方の基板ホルダ1200内に排出される。

【0486】

このように、裏右可動演出ユニット3300によれば、多彩な可動演出を遊技者に提示することができ、遊技者を楽しませることができる。

40

【0487】

[5-9h. 裏左可動演出ユニット]

次に、裏ユニット3000の裏左可動演出ユニット3400について、主に図121乃至図123を参照して詳細に説明する。図121（a）は裏ユニットの裏左可動演出ユニットを前から見た斜視図であり、（b）は裏ユニットの裏左可動演出ユニットを後ろから見た斜視図である。また、図122（a）は裏左回転装飾体の第一装飾面を正面へ向けた状態で示す裏左可動演出ユニットの正面図であり、（b）は裏左回転装飾体の第二装飾面を正面に向けた状態で示す裏左可動演出ユニットの正面図であり、（c）は裏左回転装飾体の第三装飾面を正面に向けた状態で示す裏左可動演出ユニットの正面図であり、（d）は（a）の状態で裏左回転装飾体の裏左突出装飾体を出現位置とした状態を示す裏左可動

50

演出ユニットの正面図である。更に、図123は、図122(a)におけるF-F線で切断した断面図である。

【0488】

裏左可動演出ユニット3400は、裏箱3010内で開口部3010aの正面視左方に取付けられている。この裏左可動演出ユニット3400は、裏箱3010内に取付けられ正面視コ字状で上下に延びている裏左板金ベース3401と、裏左板金ベース3401の前面上部に取付けられている裏左上ベース3402と、裏左板金ベース3401の前部下に取付けられている裏左下ベース3403と、裏左下ベース3403の下面に取付けられている裏左駆動モータ3404と、裏左駆動モータ3404により回転駆動され、裏左上ベース3402及び裏左下ベース3403により回転可能に取付けられている円柱状の裏左回転装飾体3410と、を備えている。裏左板金ベース3401は、金属板により形成されている。

10

【0489】

裏左回転装飾体3410は、外周面を周方向へ三つに分割している第一装飾面3410a、第二装飾面3410b、及び第三装飾面3410cを有している。この裏左回転装飾体3410は、図122(a)に示すように、第一装飾面3410aに、ドアを模したドア装飾3411を有している。裏左回転装飾体3410は、第一装飾面よりも回転中心側に配置されており、外側を向いている面に複数のLEDが実装されている裏左第一装飾基板3412を有している。この裏左第一装飾基板3412のLEDを適宜発光させることで、第一装飾面3410aを発光装飾させることができる。

20

【0490】

また、裏左回転装飾体3410の第二装飾面3410bには、詳細な図示は省略するが、裏右回転装飾体3310の裏右文字装飾3318とは異なる文字を、レリーフ状に形成している透光性を有する裏左文字装飾3413を有している。この第二装飾面3410bよりも回転中心側には、外側を向いている面に複数のLEDが実装されている裏左第二装飾基板3414が取付けられており、裏左第二装飾基板3414により第二装飾面3410b(裏左文字装飾3413)を発光装飾させることができる。

【0491】

更に、裏左回転装飾体3410の第三装飾面3410cには、外周面を形成している裏左投影部3415と、裏左投影部3415よりも回転中心側に配置されており透光性を有する投影フィルム3416と、投影フィルム3416よりも回転中心側に配置されており外側を向いている面に複数のカラーLEDが実装されている裏左第三装飾基板3417と、を備えている。投影フィルム3416は、図示は省略するが、単色で表されると共に互いに異なる図柄とされている、赤色で投影される赤図柄と、青色で投影される青図柄と、を有しており、赤図柄と青図柄とが重なっている部位が乳白色又は透明とされ、且つ、赤図柄及び青図柄以外の部位が黒色又は不透光性とされている。この第三装飾部3410cでは、裏左第三装飾基板3417において、赤色の光を発光させると赤図柄を裏左投影部3415に投影させることができ、青色の光を発光させると青図柄を裏左投影部3415に投影させることができる。

30

【0492】

また、第三装飾面3410cには、裏左投影部3415における第一装飾面3410aに近い側の端部で上下に配置されており開閉可能な一对の扉部材3420と、各扉部材3420よりも回転中心側に配置されており裏左回転装飾体3410の外周面よりも内側の退避位置と外周面よりも外側へ突出する出現位置との間でスライド可能に取付けられている一对の裏左突出装飾体3421と、裏左回転装飾体3410内に取付けられており各裏左突出装飾体3421をスライド駆動させる一对の裏左装飾体ソレノイド3422と、を備えている。

40

【0493】

扉部材3420は、図示するように、上下に延びた略長方形に形成されている。この扉部材3420は、図示は省略するが、第一装飾面3410aから遠い側の上下に延びてい

50

る辺の両端が回転可能に取付けられており、反対側の上下に延びている辺側が第三装飾面 3410c よりも外側へ移動するように開閉する。また、扉部材 3420 は、回転可能に取付けられている上下に延びている辺付近の内側面から突出している鉤状の閉止爪 3420a を有している。

【0494】

裏左突出装飾体 3421 は、第一装飾面 3410a を前方（正面）へ向けた時に、スライド方向が左右方向となるように取付けられている。この裏左突出装飾体 3421 は、図 122（d）等）に示すように、手裏剣を模した形状に形成されている。裏左突出装飾体 3421 は、先端付近から第一装飾面 3410a から遠ざかる方向へ突出しており、扉部材 3420 の閉止爪 3420a と係合可能な閉止片 3421a を有している。

10

【0495】

続いて、裏左可動演出ユニット 3400 における裏左回転装飾体 3410 の動作について説明する。この裏左可動演出ユニット 3400 は、裏左駆動モータ 3404 の回転駆動により、裏左回転装飾体 3410 を、上下方向に延びている軸線を中心として何れの方へも回転させることができる。裏左可動演出ユニット 3400 は、通常の状態（第一装飾状態）では、図 122（a）に示すように、第一装飾面 3410a を前方へ向けて停止している。この第一装飾状態で、裏左第一装飾基板 3412 の LED を適宜発光させることで、第一装飾面 3410a を発光装飾させることができる。第一装飾面 3410a には、ドアを模したドア装飾 3411 が備えられているため、第一装飾面 3410a を発光装飾させることで、遊技者に対してドア装飾 3411 が開くのではないかと思わせることができ、遊技者の期待感を高めさせることができる。

20

【0496】

また、裏左可動演出ユニット 3400 は、通常の状態では、裏左回転装飾体 3410 の裏左突出装飾体 3421 が、図示しないバネの付勢力により、裏左回転装飾体 3410 の内部に収容された退避位置に位置している。この退避位置の状態では、扉部材 3420 の外面が第三装飾面 3410c と同一面状となる閉状態となっており、裏左突出装飾体 3421 の閉止片 3421a が、扉部材 3420 の閉止爪 3420a に係止されている。これにより、裏左回転装飾体 3410 をグルグル回転させて裏左突出装飾体 3421 や扉部材 3420 に遠心力が作用しても、図示しないバネの付勢力により裏左突出装飾体 3421 の出現位置へのスライドを阻止することができると共に、閉止片 3421a が係止爪 3420a に係止されることで扉部材 3420 が開くのを阻止することができる。

30

【0497】

そして、第一装飾状態の時に、裏左装飾体ソレノイド 3422 を駆動（通電）させると、図示しないバネの付勢力に抗して裏左突出装飾体 3421 が、外側へスライドすると共に、裏左突出装飾体 3421 の先端に押されて扉部材 3420 が開き、裏左突出装飾体 3421 が第三装飾面 3410c よりも外側へ突出した出現位置の状態となる。これにより、円筒状で回転する裏左回転装飾体 3410 から、裏左突出装飾体 3421 が突出することで、遊技者を驚かせることができる。また、一對の裏左突出装飾体 3421 は、夫々独立して突出させることができるため、多彩な可動演出を遊技者に提示することができる。

【0498】

この裏左突出装飾体 3421 は、出現位置の状態では、裏左装飾体ソレノイド 3422 の駆動を停止させると、図示しないバネにより退避位置へスライドする。この際に、閉止片 3421a が、係止爪 3420a に係止され、扉部材 3420 を開状態から閉状態へ回動させることができ、自動的に通常の状態に復帰する。

40

【0499】

また、裏左可動演出ユニット 3400 は、裏左駆動モータ 3404 の回転駆動により裏左回転装飾体 3410 の第二装飾面 3410b を前方へ向けて停止させた状態（第二装飾状態）とすることができる（図 122（b）を参照）。この第二装飾状態の時に、裏左第二装飾基板 3414 の LED を適宜発光させることにより、裏左文字装飾 3413 を発光装飾させることができ、遊技者に対してチャンスの到来等を示唆することができる。

50

【0500】

更に、裏左可動演出ユニット3400は、裏左駆動モータ3404の回転駆動により裏左回転装飾体3410の第三装飾面3410cを前方へ向けて停止させた状態（第三装飾状態）とすることができる（図122（c）を参照）。この第三装飾状態で、裏左第三装飾基板3417のLEDにより、赤色の光を発光させると赤図柄を裏左投影部3415に投影させることができ、青色の光を発光させると青図柄を裏左投影部3415に投影させることができる。これにより、裏左投影部3415に投影される図柄によって、遊技者に対してチャンスの到来等を示唆することができ、遊技者を楽しませたり期待感を高めさせたりすることができる。

【0501】

10

このように、裏右可動演出ユニット3300によれば、多彩な可動演出を遊技者に提示することができ、遊技者を楽しませることができる。

【0502】

[5-9 i. 裏下後可動演出ユニット]

次に、裏ユニット3000の裏下後可動演出ユニット3500について、主に図124乃至図136を参照して詳細に説明する。図124（a）は裏ユニットの裏下後可動演出ユニットを前から見た斜視図であり、（b）は裏ユニットの裏下後可動演出ユニットを後ろから見た斜視図である。また、図125は裏下後可動演出ユニットの昇降ユニットを分解して前から見た分解斜視図であり、図126は裏下後可動演出ユニットの昇降ユニットを分解して後ろから見た分解斜視図である。また、図127は裏下後回転装飾ユニットが下降端位置の時の昇降ユニットの状態を正面から示す説明図であり、図128は裏下後回転装飾ユニットが上昇端位置の時の昇降ユニットの状態を正面から示す説明図である。

20

【0503】

また、図129（a）は裏下後可動演出ユニットの正面図であり、（b）は裏下後可動演出ユニットの裏下後回転装飾体ユニットを前から見た斜視図であり、（c）は裏下後可動演出ユニットの裏下後回転装飾体ユニットを後ろから見た斜視図である。更に、図130は裏下後回転装飾体ユニットを分解して前から見た分解斜視図であり、図131は裏下後回転装飾体ユニットを分解して後ろから見た分解斜視図である。また、図132は、図129（a）におけるG-G線で切断した断面図である。

【0504】

30

更に、図133（a）は裏下後回転装飾ユニットの裏下後回転装飾体が回転停止している状態を示す正面図であり、（b）は裏下後回転装飾体が正面視反時計回りの方向へ回転している状態を示す正面図であり、（c）は裏下後回転装飾体が開いて正面視時計回りの方向へ回転する直前の状態を示す正面図であり、（d）は裏下後回転装飾体が正面視時計回りの方向へ回転している状態を示す正面図である。また、図134（a）は裏下後回転装飾体ユニットにおいて裏下後回転駆動モータに係る駆動機構の構成を示す説明図であり、（b）は裏下後回転装飾体ユニットにおいて回転ダンパに係る差動機構の構成を示す説明図であり、（c）は裏下後回転装飾体ユニットにおいて裏下後回転駆動モータに係る駆動機構と回転ダンパに係る差動機構とを連結している連結機構の構成を示す説明図である。

40

【0505】

また、図135（a）は裏下後回転装飾体が閉じて回転停止している時の連結機構の状態を示す説明図であり、（b）は裏下後回転装飾体が反時計回りの方向へ回転している時の連結機構の状態を示す説明図である。また、図136（a）は裏下後回転装飾体が閉じて回転停止している時の連結機構の状態を示す説明図であり、（b）は駆動機構の連結リングが時計回りの方向へ回転して裏下後回転装飾体が開きつつある時の連結機構の状態を示す説明図であり、（c）は駆動機構の連結リングが更に時計回りの方向へ回転して裏下後回転装飾体が完全に開いた時の連結機構の状態を示す説明図であり、（d）は開いた状態の裏下後回転装飾体が駆動機構の連結機構と共に時計回りの方向へ回転している時の連結機構の状態を示す説明図である。

50

【0506】

裏下後可動演出ユニット3500は、裏箱3010内の後端付近で開口部3010aよりも下方に取付けられている。この裏下後可動演出ユニット3500は、裏箱3010内に取付けられると共に前面に裏下前可動演出ユニット3200が取付けられる昇降ユニット3510と、昇降ユニット3510により上下に昇降させられる裏下後回転装飾体ユニット3550と、を備えている。

【0507】

裏下後可動演出ユニット3500の昇降ユニット3510は、裏箱3010内における開口部3010aよりも下方で後壁の前面に取付けられるユニットベース3511と、ユニットベース3511の正面視左下隅の後面に取付けられておりユニットベース3511を貫通して回転軸が前方へ突出している裏下後昇降駆動モータ3512と、裏下後昇降駆動モータ3512の回転軸に取付けられている平歯車状の昇降駆動ギア3513と、昇降駆動ギア3513と噛合している平歯車状の第一伝達ギア3514a、及び第一伝達ギア3514aの前面で一体回転すると共に第一伝達ギア3514aよりも直径が小さい第二伝達ギア3514bを有しておりユニットベース3511に回転可能に取付けられている伝達ギア部材3514と、伝達ギア部材3514の第二伝達ギア3514bと噛合しておりユニットベース3511に回転可能に取付けられている平歯車状の昇降駆動ピニオンギア3515と、を備えている。

【0508】

また、昇降ユニット3510は、左右方向略中央で上下に延びており前後方向に貫通している案内スリット3516a、及び正面視左端下部から左方へ突出している平板状の検知片3516b、を有しており、ユニットベース3510の前面に上下へスライド可能に取付けられていると共に後面において案内スリット3516aにより裏下後回転装飾体ユニット3550を上下にスライド可能に取付けている昇降ベース3516と、昇降ベース3516の正面視左端付近の後面に取付けられており上下に延びていると共に昇降駆動ピニオンギア3515と噛合している昇降駆動ラックギア3517と、上下に延びており上端がユニットベース3511の上端と同じ高さでユニットベース3511の前面に取付けられている固定側ラックギア3518と、固定側ラックギア3518と噛合していると共に裏下後回転装飾体ユニット3550の後面に取付けられている上下に延びた可動側ラックギア3515bと噛合しており、昇降ベース3516に回転可能に取付けられている平歯車状の加速ギア3519と、を備えている。

【0509】

更に、昇降ユニット3510は、昇降ベース3516の正面視左方で昇降駆動ギア3513、伝達ギア部材3514、昇降駆動ピニオンギア3515、及び固定側ラックギア3518の前方を覆うようにユニットベース3511の前面に取付けられているギアカバー左3520と、ギアカバー左3520の前面に取付けられており昇降ベース3516の検知片3516bを検知可能な裏下後昇降検知センサ3521と、昇降ベース3516の正面視右方でユニットベース3511の前面に回転可能に取付けられている平歯車状の案内ピニオンギア3522と、案内ピニオンギア3522と噛合していると共に上下に延びており昇降ベース3516の正面視右端側後面に取付けられている案内ラックギア3523と、案内ラックギア3523の前方を覆いユニットベース3511の前面に取付けられているギアカバー右3524と、下端側が昇降ベース3516に取付けられていると共に上端側がギアカバー左3520及びギアカバー右3524に夫々取付けられており昇降ベース3516を上方へ付勢している一対のアシストバネ3525と、を備えている。

【0510】

また、昇降ユニット3510は、ユニットベース3511の正面視右端側の後面に取付けられている基板ベース3526と、基板ベース3526の後面に取付けられており、裏下後昇降駆動モータ3512、裏下後昇降検知センサ3521、裏下後回転駆動モータ3553、裏下後回転検知センサ3570、及び裏下後装飾基板3572とモータ駆動基板3062及びランプ駆動基板3060との接続を中継している裏下後中継基板3527と

10

20

30

40

50

、を備えている。

【0511】

続いて、裏下後可動演出ユニット3500における昇降ユニット3510の動作について説明する。この裏下後可動演出ユニット3500は、通常の状態では裏下後回転装飾体3550が最も下降している下降端位置に位置している。この下降端位置の状態では、図127に示すように、昇降ベース3516に取付けられている昇降駆動ラックギア3517及び案内ラックギア3523の上端において、ユニットベース3511に取付けられている昇降駆動ピニオンギア3515及び案内ピニオンギア3522が、夫々噛合している。また、昇降ベース3516に取付けられている加速ギア3519は、ユニットベース3511に取付けられている固定側ラックギア3518の下端で噛合していると共に、裏下後回転装飾体ユニット3550に取付けられている可動側ラックギア3551bの上端で噛合している。

10

【0512】

また、下降端位置の状態では、案内ブッシュ3528を介して昇降ベース3516の案内スリット3516a内に挿入されている裏下後回転装飾体ユニット3550の案内ピン3552bが、案内スリット3516aの下端に位置している。更に、下降端位置の状態では、昇降ベース3516の検知片3516bが、裏下後昇降検知センサ3521により検知されていると共に、一對のアシストバネ3525が、伸長して昇降ベース3516を上方へ付勢している。

20

【0513】

裏下後可動演出ユニット3500は、裏下後回転装飾体ユニット3550が、下降端位置の時には、図83等に示すように、裏下後回転装飾体3568が中央液晶表示装置1500の下端よりも下方でセンター役物2500の枠内のステージ2530の上方において一部が遊技者側から視認可能となっている。

【0514】

裏下後回転装飾体ユニット3550が下降端位置の時に、裏下後昇降駆動モータ3512により昇降駆動ギア3513を正面視反時計回りの方向へ回転させると、昇降駆動ピニオンギア3515が反時計回りの方向へ回転し、昇降駆動ピニオンギア3515と噛合している昇降駆動ラックギア3517により昇降ベース3516が上昇する。この昇降ベース3516が上昇すると、昇降ベース3516に回転可能に取付けられている加速ギア3519も、昇降ベース3516と一緒に上昇する。この加速ギア3519は、ユニットベース3511に取付けられている固定側ラックギア3518と噛合しているため、ユニットベース3511に対して昇降ベース3516（加速ギア3519）が上昇すると、加速ギア3519が正面視反時計回りの方向へ回転することとなる。

30

【0515】

この加速ギア3519は、固定側ラックギア3518とは反対側で、裏下後回転装飾体ユニット3550に取付けられている可動側ラックギア3551bが噛合しているため、加速ギア3519が反時計回りの方向へ回転すると、可動側ラックギア3551bを介して裏下後回転装飾体ユニット3550が昇降ベース3516に対して相対的に上昇する。この際に、裏下後回転装飾体ユニット3550は、ユニットベース3511の固定側ラックギア3518と噛合している加速ギア3519により、昇降ベース3516の二倍の速度で上昇する。

40

【0516】

また、昇降ユニット3510では、昇降ベース3516において、昇降駆動ラックギア3517とは反対側の案内ラックギア3523が、ユニットベース3511に回転可能に取付けられている案内ピニオンギア3522と噛合していることから、昇降ベース3516の右端側がこじられることなく、昇降ベース3516が真っ直ぐに上昇することができる。更に、昇降ユニット3510では、一對のアシストバネ3525により昇降ベース3516を上方へ付勢しているため、裏下後昇降駆動モータ3512に係る負荷を低減させている。なお、一對のアシストバネ3525において、昇降駆動ラックギア3517から

50

遠い正面視右側のアシストバネ 3 5 2 5 は、左側のアシストバネ 3 5 2 5 よりも長く伸長されて付勢力が強められており、昇降ベース 3 5 1 6 を傾き難くアシストしている。

【0 5 1 7】

そして、裏下後回転装飾体ユニット 3 5 5 0 が最も上昇した上昇端位置に位置すると、裏下後昇降駆動モータ 3 5 1 2 が停止する。この上昇端位置の状態では、図 1 2 8 に示すように、裏下後回転装飾体ユニット 3 5 5 0 の案内ピン 3 5 5 2 b が、昇降ベース 3 5 1 6 の案内スリット 3 5 1 6 a の上端に位置している。また、上昇端位置の状態では、昇降ベース 3 5 1 6 に取付けられている昇降駆動ラックギア 3 5 1 7 及び案内ラックギア 3 5 2 3 の下端において、ユニットベース 3 5 1 1 に取付けられている昇降駆動ピニオンギア 3 5 1 5 及び案内ピニオンギア 3 5 2 2 が、夫々噛合している。また、昇降ベース 3 5 1 6 に取付けられている加速ギア 3 5 1 9 は、ユニットベース 3 5 1 1 に取付けられている固定側ラックギア 3 5 1 8 の上端で噛合していると共に、裏下後回転装飾体ユニット 3 5 5 0 に取付けられている可動側ラックギア 3 5 5 1 b の下端で噛合している。

10

【0 5 1 8】

裏下後回転装飾体ユニット 3 5 5 0 が上昇端位置の時には、図 1 5 2 に示すように、裏下後回転装飾体 3 5 6 8 が、正面視において、センター役物 2 5 0 0 の枠内（中央液晶表示装置 1 5 0 0 の前面）の略中央に位置している。なお、裏下後回転装飾体ユニット 3 5 5 0 が上昇端位置の状態では、裏下後昇降駆動モータ 3 5 1 2 により昇降駆動ギア 3 5 1 3 を正面視時計回りの方向へ回転させると、上記とは逆の動作をして裏下後回転装飾体ユニット 3 5 5 0 が下降し、下降端位置に復帰する。

20

【0 5 1 9】

続いて、裏下後可動演出ユニット 3 5 0 0 の裏下後回転装飾体ユニット 3 5 5 0 について説明する。裏下後回転装飾体ユニット 3 5 5 0 は、上部から前方へ延びている円筒状の軸筒部 3 5 5 1 a、及び下部の後面で上下に延びており加速ギア 3 5 1 9 と噛合する可動側ラックギア 3 5 5 1 b、を有しており、上下に延びていると共に前方が開放されている浅い容器状の装飾体ベース 3 5 5 1 と、上部に装飾体ベース 3 5 5 1 の軸筒部 3 5 5 1 a よりも大径で前後に貫通しており軸筒部 3 5 5 1 a が同心円上に挿通される貫通孔 3 5 5 2 a、及び下部から前方へ円柱状に突出しており昇降ユニット 3 5 1 0 の案内スリット 3 5 1 6 a 内に挿入される案内ピン 3 5 5 2 b、を有しており、後方が開放されている浅い箱状で装飾体ベース 3 5 5 1 の前面に取付けられているベースカバー 3 5 5 2 と、を備えている。

30

【0 5 2 0】

また、裏下後回転装飾体ユニット 3 5 5 0 は、ベースカバー 3 5 5 2 の下部後面に取付けられている裏下後回転駆動モータ 3 5 5 3 と、裏下後回転駆動モータ 3 5 5 3 の回転軸に取付けられている平歯車状の回転駆動ギア 3 5 5 4 と、回転駆動ギア 3 5 5 4 と噛合しており装飾体ベース 3 5 5 1 とベースカバー 3 5 5 2 との間で回転可能に取付けられている平歯車状の第一従動ギア 3 5 5 5 と、第一従動ギア 3 5 5 5 と噛合しており装飾体ベース 3 5 5 1 とベースカバー 3 5 5 2 との間で回転可能に取付けられている平歯車状の第二従動ギア 3 5 5 6 と、第二従動ギア 3 5 5 6 と噛合しており装飾体ベース 3 5 5 1 とベースカバー 3 5 5 2 との間で回転可能に取付けられている平歯車状の第三従動ギア 3 5 5 7 と、第三従動ギア 3 5 5 7 と噛合しており装飾体ベース 3 5 5 1 とベースカバー 3 5 5 2 との間で回転可能に取付けられている平歯車状の第四従動ギア 3 5 5 8 と、第四従動ギア 3 5 5 8 と噛合している円環状の駆動リングギア 3 5 5 9 a、駆動リングギア 3 5 5 9 a の前端から周方向へ離間して前方へ突出している複数（ここでは三つ）の係合凸部 3 5 5 9 b、及び駆動リングギア 3 5 5 9 a の後端から外方へフランジ状に突出しており周方向の一部が切欠かれている駆動検知片 3 5 5 9 c を有している駆動ギア部材 3 5 5 9 と、周方向へ等間隔に形成されている四つの取付孔 3 5 6 0 a、及び後端から前方へ向かって凹んでおり駆動ギア部材 3 5 5 9 の複数の係合凸部 3 5 5 9 b が挿入係合されている複数の係合凹部 3 5 6 0 b、を有しており、駆動ギア部材 3 5 5 9 と略同じ大きさの外径及び内径に形成されているリング状の連結リング 3 5 6 0 と、を備えている。

40

50

【0521】

駆動リングギア3559及び連結リング3560の外径と内径は、ベースカバー3552の貫通孔3552aの内径よりも小さく、装飾体ベース3551の軸筒部3551aの外径よりも大きく形成されている。また、駆動リングギア3559及び連結リング3560は、内形が同一である。裏下後回転装飾体ユニット3550では、裏下後回転駆動モータ3553、回転駆動ギア3554、第一従動ギア3555、第二従動ギア3556、第三従動ギア3557、第四従動ギア3558、駆動ギア部材3559、及び連結リング3560が、裏下後回転駆動モータ3553により直接的に回転駆動される駆動機構3550Aを構成している（図134（a）等を参照）。

【0522】

更に、裏下後回転装飾体ユニット3550は、前方からベースカバー3552の貫通孔3552a、連結リング3560、及び駆動リング部材3559を貫通していると共に装飾体ベース3551の軸筒部3551aが挿入される筒状の外筒部3561a、外筒部3561aの後端から前方へ向かって凹んでおり周方向に間隔を開けて形成されている複数の接続凹部3561b、ベースカバー3552の前方で外筒部3561aの前端から外方へ延出している平板状のベース部3561c、ベース部3561cを前後に貫通しており外筒部の軸芯を中心として放射状に延びている四つのガイドスリット3561d、を有している回転装飾体ベース3561と、回転装飾体ベース3561の外筒部3561a内に挿入されていると共に装飾体ベース3551の軸筒部3551aが挿通される円筒状の内筒部3562a、駆動ギア部材3559の後方で内筒部3562aの後端外周に形成されているリング状の差動リングギア3562b、差動リングギア3562bの前面から周方向へ間隔を開けて突出しており回転装飾体ベース3561の接続凹部3561b内に挿入接続される複数の接続凸部3562c、差動リングギア3562bの後端から外方へフランジ状に突出しており周方向の一部が切欠かれている差動検知片3562d、を有している差動ギア部材3562と、差動ギア部材3562の差動リングギア3562bと噛合しており装飾体ベース3551とベースカバー3552との間で第四従動ギア3558と同軸上に回転可能に取付けられている平歯車状の差動伝達ギア3563と、差動伝達ギア3563と噛合している平歯車状のダンパギア3564と、ダンパギア3564に回転抵抗を付与する状態でダンパギア3564を回転可能に取付けており、装飾体ベース3551の後面に取付けられている回転ダンパ部材3565と、を備えている。

【0523】

回転装飾体ベース3561における外筒部3561aの外径は、駆動ギア部材3559及び連結リング3560の内径よりも若干小さく、外筒部3561aの外周面により駆動ギア部材3559及び連結リング3560を回転可能に取付けている。また、外筒部3561aの内径は、差動ギア部材3562における内筒部3562aの外径よりも若干大きい。ベース部3561cは、ベースカバー3552の貫通孔3552aよりも大きく形成されている。ガイドスリット3561dは、外筒部3561aの周方向に対して90度の角度の間隔で形成されている。

【0524】

差動ギア部材3562の内筒部3562aは、内径が装飾体ベース3551の軸筒部3551aの外径よりも若干大きく、軸筒部3551aにより回転可能に取付けられる。回転ダンパ部材3565は、詳細な図示は省略するが、内部に封入されている粘性流体の粘性抵抗により、ダンパギア3564が取付けられる回転軸に対して回転抵抗を付与しているものである。裏下後回転装飾体ユニット3550では、回転装飾体ベース3561、差動ギア部材3562、差動伝達ギア3563、ダンパギア3564、及び回転ダンパ部材3565が、回転ダンパ部材3565により直接的に回転抵抗が付与される差動機構3550Bを構成している（図134（b）等を参照）。

【0525】

また、裏下後回転装飾体ユニット3550は、ガイドスリット3561dを貫通して後方へ突出している円柱状のスライドピン3566aを有しており、回転装飾体ベース35

10

20

30

40

50

61におけるベース部3561cの前面で各ガイドスリット3561dによりスライド可能に夫々取付けられている四つの装飾体スライダ3566と、前後に貫通しており装飾体スライダ3566のスライドピン3566aが回転可能に挿入される先端孔3567aを先端側に有していると共に、後方へ円柱状に突出しており連結リング3560の取付孔3560aに回転可能に挿入される基端ピン3567bを基端側に有しており、帯板状の四つの連結アーム3567と、各装飾体スライダ3566の前面に取付けられており前面に装飾が施されている四つの裏下後回転装飾体3568と、各裏下後回転装飾体3568の後面に取付けられており連結アーム3567の回動範囲を規制している四つの回動規制部材3569と、を備えている。

【0526】

10

裏下後回転装飾体3568は、正面視の形状が略四角形に形成されており、四つの頂点の内の一つが直角に形成されていると共に、直角の頂点を通る対角線上の反対側の頂点が鋭角に形成されている。裏下後回転装飾体3568は、直角の頂点を、回転装飾体ベース3561の回転中心軸側へ向けると共に、直角の頂点を通る対角線が、装飾体スライダ3566のスライド方向（回転装飾体ベース3561のガイドスリット3561dが延びている方向）へ延びるように、装飾体スライダ3566に取付けられている。四つの裏下後回転装飾体3568は、回転装飾体ベース3561のガイドスリット3561dにより、互いに接近・離反するようにスライドすることができる。

【0527】

裏下後回転装飾体ユニット3550では、装飾体スライダ3566、連結アーム3567、裏下後回転装飾体3568、及び回動規制部材3569が、駆動機構3550Aと差動機構3550Bとを連結して回転を伝達させている連結機構3550Cを構成している（図134（c）等を参照）。

20

【0528】

更に、裏下後回転装飾体ユニット3550は、装飾体ベース3551とベースカバー3552との間に取付けられており、駆動ギア部材3559の駆動検知片3559cと差動リングギア3562の差動検知片3562dの回転位置を検知する裏下後回転検知センサ3570と、回転装飾体ベース3561の中心を前方から貫通して後端が装飾体ベース3551における軸筒部3551aに取付けられている固定装飾体ベース3571と、回転装飾体ベース3561の前方且つ裏下後回転装飾体3568の後方で固定装飾体ベース3571の前面に取付けられており前面に複数のLEDが実装されている裏下後装飾基板3572と、裏下後装飾基板3572と裏下後回転装飾体3568との間で固定装飾体ベース3571の前面に取付けられており前面に装飾が施されていると共に透光性を有している円盤状の裏下後固定装飾体3573と、を備えている。

30

【0529】

続いて、裏下後可動演出ユニット3500における裏下後回転装飾体ユニット3550の裏下後回転装飾体3568の動作について説明する。裏下後回転装飾体ユニット3550は、通常の状態では、四つの裏下後回転装飾体3568が回転装飾体ベース3561の回転中心側へスライドして互いに当接している。通常の状態では、駆動ギア部材3559は、駆動検知片3559cの切欠かれている部位を正面視左方へ向けて停止している（図134（a）を参照）。また、差動ギア部材3562は、差動検知片3562dの切欠かれている部位を正面視右方へ向けて停止している（図134（b）を参照）。また、四つの連結アーム3567は、連結リング3560の取付孔3560aに回転可能に取付けられている基端ピン3567bの中心と、先端の先端孔3567aの中心とを結んだ軸線が、連結リング3560の回転中心を中心とした円に接するように延びており、先端孔3567aに回転可能に取付けられている装飾体スライダ3566のスライドピン3566aが、回転装飾体ベース3561におけるガイドスリット3561dの回転中心側の端部に位置している。また、四つの連結アーム3567は、通常の状態では、基端ピン3567bに対して、先端孔3567aが、正面視時計回りの方向へ離れている（図134（c）等を参照）。

40

50

【0530】

この通常の状態（図135（a）等を参照）で、裏下後回転駆動モータ3553により回転駆動ギア3554を正面視時計回りの方向へ回転させると、駆動ギア部材3559と一緒に連結リング3560が正面視反時計回りの方向へ回転することとなる。この連結リング3560が正面視反時計回りの方向へ回転しようとする、取付孔3560aに取付けられている基端ピン3567bを介して連結アーム3567が、その連結アーム3567の先端孔3567aが装飾体スライダ3566のスライドピン3566aを介して取付けられている回転装飾体ベース3561のガイドスリット3561dから、遠ざかる方向へ移動しようとすることから、先端孔3560aに取付けられているスライドピン3566aが、ガイドスリット3561d内において回転中心側へスライドしようとする。

10

【0531】

しかしながら、この通常の状態では、スライドピン3566aがガイドスリット3561dの回転中心側の端部に位置しており、これ以上回転中心側へスライドすることができない。これにより、連結アーム3567がガイドスリット3561dを介して回転装飾体ベース3561を正面視反時計回りの方向へ回転するように引っ張ることとなる。この回転装飾体ベース3561には、差動ギア部材3562、差動伝達ギア3563、及びダンパギア3564を介して回転ダンパ部材3565の回転抵抗が作用しているため、回転ダンパ部材3565の回転抵抗に抗して回転装飾体ベース3561が反時計回りの方向へ回転することとなる。

20

【0532】

この回転装飾体ベース3561が正面反時計回りの方向へ回転する際には、装飾体スライダ3566のスライドピン3566aが、ガイドスリット3561dの回転中心側の端部に位置しており、各装飾体スライダ3566に取付けられている裏下後回転装飾体3568が回転中心側へ位置して互いに当接している状態で回転する（図135（b）を参照）。また、四つの裏下後回転装飾体3568の正面視反時計回りの方向への回転中は、裏下後回転装飾体3568が取付けられている装飾体スライダ3566に、連結アーム3567により回転中心側へスライドするような力が作用しているため、裏下後回転装飾体3568が遠心力により外側へスライドすることはない。

【0533】

一方、通常の状態（図136（a）等を参照）で、裏下後回転駆動モータ3553により回転駆動ギア3554を正面視反時計回りの方向へ回転させると、駆動ギア部材3559と一緒に連結リング3560が時計回りの方向へ回転することとなる。この連結リング3560が時計回りの方向へ回転しようとする、取付孔3560aに取付けられている基端ピン3567bを介して連結アーム3567が、その連結アーム3567の先端孔3567aが装飾体スライダ3566のスライドピン3566aを介して取付けられている回転装飾体ベース3561のガイドスリット3561dへ、接近する方向へ移動しようとすることから、先端孔3560aに取付けられているスライドピン3566aが、ガイドスリット3561dを介して回転装飾体ベース3561を時計回りの方向へ回転させようとする。

30

【0534】

しかしながら、回転装飾体ベース3561には、差動ギア部材3562、差動伝達ギア3563、及びダンパギア3564を介して回転ダンパ部材3565の回転抵抗が作用しているため、回転装飾体ベース3561が時計回りの方向へ回転する前に、スライドピン3566aがガイドスリット3561dに沿って回転中心から外側の方向へ移動することとなる（図136（b）を参照）。これにより、各スライドピン3566a（装飾体スライダ3566）が外側へ向かってスライドすることで、各裏下後回転装飾体3568が、互いに離反するように外側へスライドすることとなる。

40

【0535】

そして、連結リング3560が更に正面視時計回りの方向へ回転して、取付孔3560aが回転装飾体ベース3561におけるガイドスリット3561dの軸線上に到達すると

50

、連結アーム 3567 がガイドスリット 3561 d に沿って延びた状態となると共に連結アーム 3567 の側面が回動規制部材 3569 に当接して、連結アーム 3567 のこれ以上の回動が阻止される。この状態では、連結アーム 3567 を介して装飾体スライダ 3566 が最も外側へスライドした状態となり、各裏下後回転装飾体 3568 同士が最も離反して開いた状態となる（図 136（c）を参照）。また、裏下後回転装飾体 3568 が開いた状態では、裏下後回転装飾体 3568 の後方に配置されている裏下後固定装飾体 3573 が、裏下後回転装飾体 3568 同士の間から視認できるようになる（図 133（c）及び（d）等を参照）。

【0536】

裏下後回転装飾体 3568 が開いた状態で、連結リング 3560 が更に正面視時計回りの方向へ回転すると、回動規制部材 3569 により連結アーム 3567 の回動が規制されているため、回転装飾体ベース 3561 が回転ダンパ部材 3565 の回転抵抗に抗して時計回りの方向へ回転することとなり、裏下後回転装飾体 3568 が開いた状態で時計回りの方向へ回転することとなる（図 136（d）を参照）。裏下後回転装飾体 3568 が開くことで大きくなって目立つようになり、遊技者を驚かせることができる。

【0537】

なお、開いている状態の裏下後回転装飾体 3568 を閉じる場合は、裏下後回転駆動モータ 3553 により連結リング 3567 を上記とは逆の正面視反時計回りの方向へ回転させることで、各裏下後回転装飾体 3568 が、回転中心側へスライドして、閉じた状態となる。

【0538】

このように、裏下後可動演出ユニット 3500 は、裏下後回転装飾体ユニット 3550 を上昇端位置へ移動させることで、裏下後回転装飾体 3568 をセンター役物 2500 の枠内（遊技領域 5a）の中央へ移動させることができ、裏下後回転装飾体 3568 を目立たせることができる。この状態で、裏下後回転装飾体 3568 を、正面視反時計回りの方向へ回転させると、遊技領域 5a の中央で回転することで、遊技者を驚かせることができる。また、裏下後回転装飾体 3568 を、正面視時計回りの方向へ回転させると、裏下後回転装飾体 3568 が開いて大きくなった状態で回転するため、遊技者を更に驚かせることができ、多彩な可動演出を遊技者に提示することができる。

【0539】

[5-9j. 裏四隅可動演出ユニット]

次に、裏ユニット 3000 の裏四隅可動演出ユニット 3600 について、主に図 137 乃至図 145 を参照して詳細に説明する。図 137 は裏ユニットの裏四隅可動演出ユニットを前から見た斜視図であり、図 138 は裏ユニットの裏四隅可動演出ユニットを後ろから見た斜視図である。また、図 139 は裏四隅可動演出ユニットにおける裏四隅第一ユニットを分解して前から見た分解斜視図であり、図 140 は裏四隅可動演出ユニットにおける裏四隅第一ユニットを分解して後ろから見た分解斜視図である。また、図 141 は裏四隅可動演出ユニットにおける裏四隅第二ユニットを分解して前から見た分解斜視図であり、図 142 は裏四隅可動演出ユニットにおける裏四隅第二ユニットを分解して後ろから見た分解斜視図である。

【0540】

また、図 143（a）は通常の退避位置の状態での裏四隅可動演出ユニットにおける裏四隅第一ユニットの正面図であり、（b）は裏四隅第一装飾体が出現位置の状態での裏四隅第一ユニットの正面図であり、（c）は裏四隅第二装飾体が出現位置の状態での裏四隅第一ユニットの正面図である。更に、図 144（a）は裏四隅第一ユニットにおいて裏四隅第一装飾体が出現位置の時の駆動機構の状態を左側面から示す説明図であり、（b）は裏四隅第一ユニットにおいて裏四隅第一装飾体が出現位置から出現位置へ向かう途中の駆動機構の状態を左側面から示す説明図であり、（c）は裏四隅第一ユニットにおいて裏四隅第一装飾体が出現位置の時の駆動機構の状態を左側面から示す説明図である。また、図 145（a）は裏四隅第一ユニットにおいて裏四隅第二装飾体が出現位置の時の駆動機構

10

20

30

40

50

の状態を左側面から示す説明図であり、(b)は裏四隅第一ユニットにおいて裏四隅第二装飾体が退避位置から出現位置へ向かう途中の駆動機構の状態を左側面から示す説明図であり、(c)は裏四隅第一ユニットにおいて裏四隅第二装飾体が出現位置の時の駆動機構の状態を左側面から示す説明図である。

【0541】

裏四隅可動演出ユニット3600は、裏箱3010内における開口部3010aよりも外方の四隅に取付けられている。裏四隅可動演出ユニット3600は、裏箱3010内の四隅における右上隅と左下隅に取付けられる裏四隅第一ユニット3610、裏箱3010内の四隅における左上隅と右下隅に取付けられる裏四隅第二ユニット3650と、を備えている。右上隅に取付けられる裏四隅第一ユニット3610Aに対して、左下隅に取付けられる裏四隅第一ユニット3610Bは、前後に延びた軸線周りに180度回転させた状態で取付けられる。また、左上隅に取付けられる裏四隅第二ユニット3650Aに対して、右下隅に取付けられる裏四隅第二ユニット3650Bは、前後に延びた軸線まわりに180度回転させた状態で取付けられる。

10

【0542】

以下では、右上隅に取付けられる裏四隅第一ユニット3610(3610A)と、左上隅に取付けられる裏四隅第二ユニット3650(3650A)について説明し、左下隅に取付けられる裏四隅第一ユニット3610(3610B)と右下隅に取付けられる裏四隅第二ユニット3650(3650B)については、右上隅と左上隅に取付けられているものに対して180度回転しているだけであるため、説明は省略する。

20

【0543】

まず、裏四隅第一ユニット3610は、図139及び図140等に示すように、裏箱3010内に取付けられ後方及び下方が開放されている浅い箱状のユニットベース3611と、ユニットベース3611の前面における左右方向の略中央に取付けられており左方(裏箱3010の左右方向中央を向いている方)が開放されている浅い箱状のモータベース3612と、モータベース3612の左側面に取付けられておりモータベース3612の開放されている左側面の前後方向略中央よりも前側を覆っているモータベースカバー前3613と、モータベースカバー前3613よりも後方でモータベース3612の左面に取付けられており右方及び前方が開放されている箱状のモータベースカバー後3614と、モータベース3612の右側面の前部に取付けられており回転軸がモータベース3612内に突出している裏四隅駆動モータ3615と、裏四隅駆動モータ3615の回転軸に取付けられておりモータベースカバー前3613により左方が覆われるようにモータベース3612内に収容されている伝達部材3616と、を備えている。

30

【0544】

伝達部材3616は、裏四隅駆動モータ3615の回転軸に取付けられている円柱状の取付軸部3616aと、取付軸部3616aの先端から軸直角方向へ延びている円盤状のベース部3616bと、ベース部3616bにおける右方を向いている面から右方へ板状に突出している検知片3616cと、ベース部3616bの左方を向いている面に備えられている第一伝達部3617と、ベース部3616bの右方を向いている面に備えられている第二伝達部3618と、を備えている。

40

【0545】

伝達部材3616の第一伝達部3617は、ベース部3616bの周縁付近からベース部3616bの回転軸と平行に左方へ突出している円柱状の第一伝達ピン3617aと、第一伝達ピン3617aの公転半径よりも小さい半径でベース部3616bの左面から同心円上に左方へ突出している円筒状の第一ロック突部3617bと、第一ロック突部3617bと第一伝達ピン3617aとの間で、第一ロック突部3617bの外周面におけるベース部3616bの中心と第一伝達ピン3617aの中心とを結んだ軸線を境に両側へ均等な範囲から第一ロック突部3617bの中心へ向かって扇状に切欠かれている第一切欠部3617cと、を有している。

【0546】

50

伝達部材 3 6 1 6 の第二伝達部 3 6 1 8 は、ベース部 3 6 1 6 b の周縁付近からベース部 3 6 1 6 b の回転軸と平行に右方へ突出している円柱状の第二伝達ピン 3 6 1 8 a と、第二伝達ピン 3 6 1 8 a の公転半径よりも小さい半径でベース部 3 6 1 6 b の右面から同心円上に右方へ突出している円筒状の第二ロック突部 3 6 1 8 b と、第二ロック突部 3 6 1 8 b と第二伝達ピン 3 6 1 8 a との間で、第二ロック突部 3 6 1 8 b の外周面におけるベース部 3 6 1 6 b の中心と第二伝達ピン 3 6 1 8 a の中心とを結んだ軸線を境に両側へ均等な範囲から第二ロック突部 3 6 1 8 b の中心へ向かって扇状に切欠かれている第二切欠部 3 6 1 8 c と、を有している。

【0547】

伝達部材 3 6 1 6 は、第一伝達ピン 3 6 1 7 a と第二伝達ピン 3 6 1 8 a の公転半径は、同じである。また、第一伝達ピン 3 6 1 7 a に対して、第二伝達ピン 3 6 1 8 a が、ベース部 3 6 1 6 b の回転軸を中心に 1 8 0 度回転した位置から突出している。更に、第一ロック突部 3 6 1 7 b と第二ロック突部 3 6 1 8 b の直径は、同じである。更に、伝達部材 3 6 1 6 は、第一伝達部 3 6 1 7 の第一切欠部 3 6 1 7 c と第二伝達部 3 6 1 8 の第二切欠部 3 6 1 8 c が、第一ロック突部 3 6 1 7 b と第二ロック突部 3 6 1 8 b の円周に対して 7 2 度の角度範囲で扇状に形成されている。

【0548】

また、裏四隅第一ユニット 3 6 1 0 は、伝達部材 3 6 1 6 よりも後方の位置で両端がモータベース 3 6 1 2 及びモータベースカバー後 3 6 1 4 に両端が取付けられている円柱状の被伝達軸部材 3 6 1 9 と、被伝達軸部材 3 6 1 9 が貫通することにより回転可能に取付けられていると共に伝達部材 3 6 1 6 における第一伝達部 3 6 1 7 からの回転が伝達されて回転し、回転軸に対して直角方向へ延びている作用アーム 3 6 2 0 a を有している第一被伝達部材 3 6 2 0 と、被伝達軸部材 3 6 1 9 の直下における第一被伝達部材 3 6 2 0 よりも下方でモータベース 3 6 1 2 及びモータベースカバー後 3 6 1 4 に両端が取付けられているリンク軸部材 3 6 2 1 と、リンク軸部材 3 6 2 1 が基端側を貫通することにより回転可能に取付けられており回転軸に対して直角方向へ第一被伝達部材 3 6 2 0 の作用アーム 3 6 2 0 a と同じ長さで延びているリンクアーム 3 6 2 2 と、上端が第一被伝達部材 3 6 2 0 における作用アーム 3 6 2 0 a の先端に回転可能に取付けられていると共に上端よりも下側でリンクアーム 3 6 2 2 が作用アーム 3 6 2 0 a と平行に延びるようにリンクアーム 3 6 2 2 の先端が回転可能に取付けられており、下方へ延びているリンク部材 3 6 2 3 と、リンク部材 3 6 2 3 の下端前面に取付けられており手裏剣を摸した裏四隅第一装飾体 3 6 2 4 と、裏四隅第一装飾体 3 6 2 4 の後面に取付けられており前面に複数の LED が実装されている裏四隅第一装飾基板 3 6 2 5 と、を備えている。

【0549】

第一被伝達部材 3 6 2 0 は、左端から作用アーム 3 6 2 0 a が延出しており被伝達軸部材 3 6 1 9 が貫通している軸部 3 6 2 0 b と、軸部 3 6 2 0 b の右端から回転軸に対して直角方向へ延びている円盤状の第一被伝達本体部 3 6 2 0 c と、第一被伝達本体部 3 6 2 0 c の外周面から中心へ向かって凹んでおり第一伝達ピン 3 6 1 7 a が摺動可能に挿入される第一伝達スリット 3 6 2 0 d と、第一被伝達本体部 3 6 2 0 c の外周面における第一伝達スリット 3 6 2 0 d の両側において、外周面から中心へ向かって円弧状に凹んでいる一対の第一ロック凹部 3 6 2 0 e と、を有している。

【0550】

第一伝達スリット 3 6 2 0 d は、第一被伝達本体部 3 6 2 0 c の外周面に開口している向きが、作用アーム 3 6 2 0 a が延びている向きと略同じである。第一ロック凹部 3 6 2 0 e は、第一伝達部 3 6 1 7 の第一ロック突部 3 6 1 7 b の直径に対して、若干大きい直径の円弧で凹んでいる。また、一対の第一ロック凹部 3 6 2 0 e は、夫々の凹んでいる円弧の中心と、第一被伝達部材 3 6 2 0 の回転中心とを結ぶ線同士が、90度の角度で交わるように形成されている。

【0551】

この第一被伝達部材 3 6 2 0 は、裏四隅第一ユニット 3 6 1 0 (裏四隅可動演出ユニッ

10

20

30

40

50

ト 3 6 0 0) を組立てた状態では、第一被伝達本体部 3 6 2 0 c が、第一伝達部 3 6 1 7 の第一伝達ピン 3 6 1 7 a 及び第一ロック突部 3 6 1 7 b と、左右方向の位置が同じとなっている。これにより、第一伝達スリット 3 6 2 0 d 内に第一伝達ピン 3 6 1 7 a を挿入させることができ、第一伝達ピン 3 6 1 7 a 及び第一伝達スリット 3 6 2 0 d を介して回転を伝達させることができる。また、第一ロック凹部 3 6 2 0 e 内に第一ロック突部 3 6 1 7 b の一部を挿入させることができ、第一ロック凹部 3 6 2 0 e 内に第一ロック突部 3 6 1 7 b の一部が挿入されることにより、第一被伝達部材 3 6 2 0 の回転を規制 (ロック) することができる。

【0552】

リンク部材 3 6 2 3 には、第一被伝達部材 3 6 2 0 の作用アーム 3 6 2 0 a の先端と、リンクアーム 3 6 2 2 の先端とが、夫々リンクピン 3 6 2 6 により回転可能に取付けられている。また、リンク部材 3 6 2 3 の前面上部にはリンクカバー 3 6 2 7 が取付けられている。裏四隅第一ユニット 3 6 1 0 は、モータベース 3 6 1 2 と、第一被伝達部材 3 6 2 0 の作用アーム 3 6 2 0 a と、リンクアーム 3 6 2 2 と、リンク部材 3 6 2 3 とで、平行リンクを形成しており、第一被伝達部材 3 6 2 0 を回転させることで、リンク部材 3 6 2 3 を介して裏四隅第一装飾体 3 6 2 4 を上下に昇降させることができる。

【0553】

更に、裏四隅第一ユニット 3 6 1 0 は、ユニットベース 3 6 1 1 の後端開口を閉鎖しておりユニットベース 3 6 1 1 に取付けられている平板状のベースカバー 3 6 2 8 と、左右に延びている円柱状で被伝達軸部材 3 6 1 9 を中心にして公転する第二作用ピン 3 6 2 9 a を有しており、モータベース 3 6 1 2 と第一被伝達部材 3 6 2 0 との間で被伝達軸部材 3 6 1 9 が貫通することにより回転可能に取付けられていると共に伝達部材 3 6 1 6 における第二伝達部 3 6 1 8 からの回転が伝達されて回転する第二被伝達部材 3 6 2 9 と、第二被伝達部材 3 6 2 9 の第二作用ピン 3 6 2 9 a の公転により前後方向へ延びた軸周りに公転し後方へ円柱状に延びている第一連結ピン 3 6 3 0 a を有しており、被伝達軸部材 3 6 1 9 よりも後方でユニットベース 3 6 1 1 とベースカバー 3 6 2 8 とにより回転可能に取付けられている回転連結部材 3 6 3 0 と、回転連結部材 3 6 3 0 よりも下方でユニットベース 3 6 1 1 とベースカバー 3 6 2 8 とにより前後方向へ延びた軸周りに回転可能に取付けられており、回転中心から偏芯した位置に後方へ円柱状に突出している第二連結ピン 3 6 3 1 a を有している裏四隅第二装飾体ベース 3 6 3 1 と、を備えている。

【0554】

また、裏四隅第一ユニット 3 6 1 0 は、一方の端部側が回転連結部材 3 6 3 0 の第一連結ピン 3 6 3 0 a に回転可能に取付けられていると共に、反対側の端部側が裏四隅第二装飾体ベース 3 6 3 1 の第二連結ピン 3 6 3 1 a に回転可能に取付けられている帯板状の連結アーム 3 6 3 2 と、裏四隅第二装飾体ベース 3 6 3 1 の前面に取付けられており円弧状に延びている裏四隅第二装飾体 3 6 3 3 と、裏四隅第二装飾体 3 6 3 3 の後面に取付けられており前面に複数の LED が実装されている裏四隅第二装飾基板 3 6 3 4 と、裏四隅第二装飾体 3 6 3 3 における先端付近の後面に取付けられており裏四隅第二装飾基板 3 6 3 4 の後側の一部を覆う基板カバー 3 6 3 5 と、モータベース 3 6 1 2 に取付けられており伝達部材 3 6 1 6 の検知片 3 6 1 6 c を検知可能な裏四隅昇降検知センサ 3 6 3 6 と、を備えている。

【0555】

第二被伝達部材 3 6 2 9 は、周縁から右方へ第二作用ピン 3 6 2 9 a が突出しており被伝達軸部材 3 6 1 9 を中心とした円盤状の第二被伝達本体部 3 6 2 9 b と、第二被伝達本体部 3 6 2 9 b の外周面から中心へ向かって凹んでおり第二伝達ピン 3 6 1 8 a が摺動可能に挿入される第二伝達スリット 3 6 2 9 c と、第二被伝達本体部 3 6 2 9 b の外周面における第二伝達スリット 3 6 2 9 c の両側において、外周面から中心へ向かって円弧状に凹んでいる一対の第二ロック凹部 3 6 2 9 d と、を有している。

【0556】

第二被伝達部材 3 6 2 9 の第二伝達スリット 3 6 2 9 c は、第二被伝達本体部 3 6 2 9

10

20

30

40

50

bの外周面に開口している向きが、被伝達軸部材3619を挟んで第二作用ピン3629aとは反対方向を向いている。第二ロック凹部3629dは、第二伝達部3618の第二ロック突部3618bの直径に対して、若干大きい直径の円弧で凹んでいる。また、一对の第二ロック凹部3629dは、夫々の凹んでいる円弧の中心と、第二被伝達部材3629の回転中心とを結ぶ線同士が、90度の角度で交わるように形成されている。

【0557】

この第二被伝達部材3629は、裏四隅第一ユニット3610（裏四隅可動演出ユニット3600）を組立てた状態では、第二被伝達本体部3629bが、第二伝達部3618の第二伝達ピン3618a及び第二ロック突部3618bと、左右方向の位置が同じとなっている。これにより、第二伝達スリット3629c内に第二伝達ピン3618aを挿入させることができ、第二伝達ピン3618a及び第二伝達スリット3629cを介して回転を伝達させることができる。また、第二ロック凹部3629d内に第二ロック突部3618bの一部を挿入させることができ、第二ロック凹部3629d内に第二ロック突部3618bの一部が挿入されることにより、第二被伝達部材3629の回転を規制（ロック）することができる。

10

【0558】

回転連結部材3630は、回転中心から軸直角方向へ扇状に延びており後面の周縁から第一連結ピン3630aが後方へ突出している平板状の本体部3630bと、本体部3630bの周辺から前方へ板状に突出している突出片3630cと、突出片3630cの一部が前端から後方へ向かって第二被伝達部材3629の第二作用ピン3629aが摺動可能に挿通されるように切欠かれている第二被作用部3630dと、を備えている。

20

【0559】

回転連結部材3630は、回転中心が、第二被伝達部材3629の回転中心と同じ高さに取り付けられている。この回転連結部材3630は、第二被伝達部材3629が回転して第二作用ピン3629aが公転することで、第二被作用部3630dが第二作用ピン3629aにより押圧されて回転する。

【0560】

裏四隅第二装飾体3633は、手裏剣や刀等の刃物の刃先を摸した形状に形成されており、刃先の細くなった側が裏四隅第二装飾体ベース3631に取り付けられている。

【0561】

30

裏四隅第一ユニット3610は、ベースカバー3628と、回転連結部材3630と、裏四隅第二装飾体ベース3631と、連結アーム3632とで、回転リンクを形成しており、回転連結部材3630が回転すると、連結アーム3632を介して裏四隅第二装飾体ベース3631が同じ方向へ回転する。これにより、裏四隅第二装飾体ベース3631に取り付けられている裏四隅第二装飾体3633を、その先端側が下方へ向かうように回転（回動）させることができる。

【0562】

続いて、裏四隅第二ユニット3650は、図141及び図142等に応示するように、裏箱3010内に取付けられ後方及び下方が開放されている浅い箱状のユニットベース3651と、ユニットベース3651の前面における左右方向の略中央に取り付けられており右方（裏箱3010の左右方向中央を向いている方）が開放されている浅い箱状のモータベース3652と、モータベース3652の右側面に取付けられておりモータベース3652の開放されている右側面の前後方向略中央よりも前側を覆っているモータベースカバー前3653と、モータベースカバー前3653よりも後方でモータベース3652の右面に取付けられており左方及び前方が開放されている箱状のモータベースカバー後3654と、モータベース3652の左側面の前部に取付けられており回転軸がモータベース3652内に突出している裏四隅駆動モータ3655と、裏四隅駆動モータ3655の回転軸に取り付けられておりモータベースカバー前3653により右方が覆われるようにモータベース3652内に収容されている伝達部材3656と、を備えている。

40

【0563】

50

伝達部材 3 6 5 6 は、裏四隅駆動モータ 3 6 5 5 の回転軸に取付けられている円柱状の取付軸部 3 6 5 6 a と、取付軸部 3 6 5 6 a の先端から軸直角方向へ延びている円盤状のベース部 3 6 5 6 b と、ベース部 3 6 5 6 b における右方を向いている面から右方へ板状に突出している検知片 3 6 5 6 c と、ベース部 3 6 5 6 b の右方を向いている面に備えられている第一伝達部 3 6 5 7 と、ベース部 3 6 5 6 b の左方を向いている面に備えられている第二伝達部 3 6 5 8 と、を備えている。

【0 5 6 4】

伝達部材 3 6 5 6 の第一伝達部 3 6 5 7 は、ベース部 3 6 5 6 b の周縁付近からベース部 3 6 5 6 b の回転軸と平行に右方へ突出している円柱状の第一伝達ピン 3 6 5 7 a と、第一伝達ピン 3 6 5 7 a の公転半径よりも小さい半径でベース部 3 6 5 6 b の右面から同心円上に右方へ突出している円筒状の第一ロック突部 3 6 5 7 b と、第一ロック突部 3 6 5 7 b と第一伝達ピン 3 6 5 7 a との間で、第一ロック突部 3 6 5 7 b の外周面におけるベース部 3 6 5 6 b の中心と第一伝達ピン 3 6 5 7 a の中心とを結んだ軸線を境に両側へ均等な範囲から第一ロック突部 3 6 5 7 b の中心へ向かって扇状に切欠かれている第一切欠部 3 6 5 7 c と、を有している。

10

【0 5 6 5】

伝達部材 3 6 5 6 の第二伝達部 3 6 5 8 は、ベース部 3 6 5 6 b の周縁付近からベース部 3 6 5 6 b の回転軸と平行に左方へ突出している円柱状の第二伝達ピン 3 6 5 8 a と、第二伝達ピン 3 6 5 8 a の公転半径よりも小さい半径でベース部 3 6 5 6 b の左面から同心円上に左方へ突出している円筒状の第二ロック突部 3 6 5 8 b と、第二ロック突部 3 6 5 8 b と第二伝達ピン 3 6 5 8 a との間で、第二ロック突部 3 6 5 8 b の外周面におけるベース部 3 6 5 6 b の中心と第二伝達ピン 3 6 5 8 a の中心とを結んだ軸線を境に両側へ均等な範囲から第二ロック突部 3 6 5 8 b の中心へ向かって扇状に切欠かれている第二切欠部 3 6 5 8 c と、を有している。

20

【0 5 6 6】

伝達部材 3 6 5 6 は、第一伝達ピン 3 6 5 7 a と第二伝達ピン 3 6 5 8 a の公転半径は、同じである。また、第一伝達ピン 3 6 5 7 a に対して、第二伝達ピン 3 6 5 8 a が、ベース部 3 6 5 6 b の回転軸を中心に 1 8 0 度回転した位置から突出している。更に、第一ロック突部 3 6 5 7 b と第二ロック突部 3 6 5 8 b の直径は、同じである。更に、伝達部材 3 6 5 6 は、第一伝達部 3 6 5 7 の第一切欠部 3 6 5 7 c と第二伝達部 3 6 5 8 の第二切欠部 3 6 5 8 c が、第一ロック突部 3 6 5 7 b と第二ロック突部 3 6 5 8 b の円周に対して 7 2 度の角度範囲で扇状に形成されている。

30

【0 5 6 7】

また、裏四隅第二ユニット 3 6 5 0 は、伝達部材 3 6 5 6 よりも後方の位置で両端がモータベース 3 6 5 2 及びモータベースカバー後 3 6 5 4 に両端が取付けられている円柱状の被伝達軸部材 3 6 5 9 と、被伝達軸部材 3 6 5 9 が貫通することにより回転可能に取付けられておりと共に伝達部材 3 6 5 6 における第一伝達部 3 6 5 7 からの回転が伝達されて回転し、回転軸に対して直角方向へ延びている作用アーム 3 6 6 0 a を有している第一被伝達部材 3 6 6 0 と、被伝達軸部材 3 6 5 9 の直下における第一被伝達部材 3 6 6 0 よりも下方でモータベース 3 6 5 2 及びモータベースカバー後 3 6 5 4 に両端が取付けられているリンク軸部材 3 6 6 1 と、リンク軸部材 3 6 6 1 が基端側を貫通することにより回転可能に取付けられており回転軸に対して直角方向へ第一被伝達部材 3 6 6 0 の作用アーム 3 6 6 0 a と同じ長さで延びているリンクアーム 3 6 6 2 と、上端が第一被伝達部材 3 6 6 0 における作用アーム 3 6 6 0 a の先端に回転可能に取付けられておりと共に上端よりも下側でリンクアーム 3 6 6 2 が作用アーム 3 6 6 0 a と平行に延びるようにリンクアーム 3 6 6 2 の先端が回転可能に取付けられており、下方へ延びているリンク部材 3 6 6 3 と、リンク部材 3 6 6 3 の下端前面に取付けられており手裏剣を摸した裏四隅第一装飾体 3 6 6 4 と、裏四隅第一装飾体 3 6 6 4 の後面に取付けられており前面に複数の LED が実装されている裏四隅第一装飾基板 3 6 6 5 と、を備えている。

40

【0 5 6 8】

50

第一被伝達部材 3660 は、左端から作用アーム 3660 a が延出しており被伝達軸部材 3659 が貫通している軸部 3660 b と、軸部 3660 b の右端から回転軸に対して直角方向へ延びている円盤状の第一被伝達本体部 3660 c と、第一被伝達本体部 3660 c の外周面から中心へ向かって凹んでおり第一伝達ピン 3657 a が摺動可能に挿入される第一伝達スリット 3660 d と、第一被伝達本体部 3660 c の外周面における第一伝達スリット 3660 d の両側において、外周面から中心へ向かって円弧状に凹んでいる一対の第一ロック凹部 3660 e と、を有している。

【0569】

第一伝達スリット 3660 d は、第一被伝達本体部 3660 c の外周面に開口している向きが、作用アーム 3660 a が延びている向きと略同じである。第一ロック凹部 3660 e は、第一伝達部 3657 の第一ロック突部 3657 b の直径に対して、若干大きい直径の円弧で凹んでいる。また、一対の第一ロック凹部 3660 e は、夫々の凹んでいる円弧の中心と、第一被伝達部材 3660 の回転中心とを結ぶ線同士が、90度の角度で交わるように形成されている。

10

【0570】

この第一被伝達部材 3660 は、裏四隅第二ユニット 3650（裏四隅可動演出ユニット 3600）を組立てた状態では、第一被伝達本体部 3660 c が、第一伝達部 3657 の第一伝達ピン 3657 a 及び第一ロック突部 3657 b と、左右方向の位置が同じとなっている。これにより、第一伝達スリット 3660 d 内に第一伝達ピン 3657 a を挿入させることができ、第一伝達ピン 3657 a 及び第一伝達スリット 3660 d を介して回転を伝達させることができる。また、第一ロック凹部 3660 e 内に第一ロック突部 3657 b の一部を挿入させることができ、第一ロック凹部 3660 e 内に第一ロック突部 3657 b の一部が挿入されることにより、第一被伝達部材 3660 の回転を規制（ロック）することができる。

20

【0571】

リンク部材 3663 には、第一被伝達部材 3660 の作用アーム 3660 a の先端と、リンクアーム 3662 の先端とが、夫々リンクピン 3666 により回転可能に取付けられている。また、リンク部材 3663 の前面上部にはリンクカバー 3667 が取付けられている。裏四隅第二ユニット 3650 は、モータベース 3652 と、第一被伝達部材 3660 の作用アーム 3660 a と、リンクアーム 3662 と、リンク部材 3663 とで、平行リンクを形成しており、第一被伝達部材 3660 を回転させることで、リンク部材 3663 を介して裏四隅第一装飾体 3664 を上下に昇降させることができる。

30

【0572】

更に、裏四隅第二ユニット 3650 は、ユニットベース 3651 の後端開口を閉鎖しておりユニットベース 3651 に取付けられている平板状のベースカバー 3668 と、左右に延びている円柱状で被伝達軸部材 3659 を中心にして公転する第二作用ピン 3669 a を有しており、モータベース 3652 と第一被伝達部材 3660 との間で被伝達軸部材 3659 が貫通することにより回転可能に取付けられていると共に伝達部材 3656 における第二伝達部 3658 からの回転が伝達されて回転する第二被伝達部材 3669 と、第二被伝達部材 3669 の第二作用ピン 3669 a の公転により前後方向へ延びた軸周りに公転し後方へ円柱状に延びている第一連結ピン 3670 a を有しており、被伝達軸部材 3659 よりも後方でユニットベース 3651 とベースカバー 3668 とにより回転可能に取付けられている回転連結部材 3670 と、回転連結部材 3670 よりも下方でユニットベース 3651 とベースカバー 3668 とにより前後方向へ延びた軸周りに回転可能に取付けられており、回転中心から偏芯した位置に後方へ円柱状に突出している第二連結ピン 3671 a を有している裏四隅第二装飾体ベース 3671 と、を備えている。

40

【0573】

また、裏四隅第二ユニット 3650 は、一方の端部側が回転連結部材 3670 の第一連結ピン 3670 a に回転可能に取付けられていると共に、反対側の端部側が裏四隅第二装飾体ベース 3671 の第二連結ピン 3671 a に回転可能に取付けられている帯板状の連

50

結アーム 3 6 7 2 と、裏四隅第二装飾体ベース 3 6 7 1 の前面に取付けられており円弧状に延びている裏四隅第二装飾体 3 6 7 3 と、裏四隅第二装飾体 3 6 7 3 の後面に取付けられており前面に複数の LED が実装されている裏四隅第二装飾基板 3 6 7 4 と、裏四隅第二装飾体 3 6 7 3 における先端付近の後面に取付けられており裏四隅第二装飾基板 3 6 7 4 の後側の一部を覆う基板カバー 3 6 7 5 と、モータベース 3 6 5 2 に取付けられており伝達部材 3 6 5 6 の検知片 3 6 5 6 c を検知可能な裏四隅昇降検知センサ 3 6 7 6 と、を備えている。

【0574】

第二被伝達部材 3 6 6 9 は、周縁から左方へ第二作用ピン 3 6 6 9 a が突出しており被伝達軸部材 3 6 5 9 を中心とした円盤状の第二被伝達本体部 3 6 6 9 b と、第二被伝達本体部 3 6 6 9 b の外周面から中心へ向かって凹んでおり第二伝達ピン 3 6 5 8 a が摺動可能に挿入される第二伝達スリット 3 6 6 9 c と、第二被伝達本体部 3 6 6 9 b の外周面における第二伝達スリット 3 6 6 9 c の両側において、外周面から中心へ向かって円弧状に凹んでいる一対の第二ロック凹部 3 6 6 9 d と、を有している。

10

【0575】

第二被伝達部材 3 6 6 9 の第二伝達スリット 3 6 6 9 c は、第二被伝達本体部 3 6 6 9 b の外周面に開口している向きが、被伝達軸部材 3 6 5 9 を挟んで第二作用ピン 3 6 6 9 a とは反対方向を向いている。第二ロック凹部 3 6 6 9 d は、第二伝達部 3 6 5 8 の第二ロック突部 3 6 5 8 b の直径に対して、若干大きい直径の円弧で凹んでいる。また、一対の第二ロック凹部 3 6 6 9 d は、夫々の凹んでいる円弧の中心と、第二被伝達部材 3 6 6 9 の回転中心とを結ぶ線同士が、90度の角度で交わるように形成されている。

20

【0576】

この第二被伝達部材 3 6 6 9 は、裏四隅第二ユニット 3 6 5 0（裏四隅可動演出ユニット 3 6 0 0）を組立てた状態では、第二被伝達本体部 3 6 6 9 b が、第二伝達部 3 6 5 8 の第二伝達ピン 3 6 5 8 a 及び第二ロック突部 3 6 5 8 b と、左右方向の位置が同じとなっている。これにより、第二伝達スリット 3 6 6 9 c 内に第二伝達ピン 3 6 5 8 a を挿入させることができ、第二伝達ピン 3 6 5 8 a 及び第二伝達スリット 3 6 6 9 c を介して回転を伝達させることができる。また、第二ロック凹部 3 6 6 9 d 内に第二ロック突部 3 6 5 8 b の一部を挿入させることができ、第二ロック凹部 3 6 6 9 d 内に第二ロック突部 3 6 5 8 b の一部が挿入されることにより、第二被伝達部材 3 6 6 9 の回転を規制（ロック）することができる。

30

【0577】

回転連結部材 3 6 7 0 は、回転中心から軸直角方向へ扇状に延びており後面の周縁から第一連結ピン 3 6 7 0 a が後方へ突出している平板状の本体部 3 6 7 0 b と、本体部 3 6 7 0 b の周辺から前方へ板状に突出している突出片 3 6 7 0 c と、突出片 3 6 7 0 c の一部が前端から後方へ向かって第二被伝達部材 3 6 6 9 の第二作用ピン 3 6 6 9 a が摺動可能に挿通されるように切欠かれている第二被作用部 3 6 7 0 d と、を備えている。

【0578】

回転連結部材 3 6 7 0 は、回転中心が、第二被伝達部材 3 6 6 9 の回転中心と同じ高さに取り付けられている。この回転連結部材 3 6 7 0 は、第二被伝達部材 3 6 6 9 が回転して第二作用ピン 3 6 6 9 a が公転することで、第二被作用部 3 6 7 0 d が第二作用ピン 3 6 6 9 a により押圧されて回転する。

40

【0579】

裏四隅第二装飾体 3 6 7 3 は、手裏剣や刀等の刃物の刃先を摸した形状に形成されており、刃先の細くなった側が裏四隅第二装飾体ベース 3 6 7 1 に取付けられている。

【0580】

裏四隅第二ユニット 3 6 5 0 は、ベースカバー 3 6 6 8 と、回転連結部材 3 6 7 0 と、裏四隅第二装飾体ベース 3 6 7 1 と、連結アーム 3 6 7 2 とで、回転リンクを形成しており、回転連結部材 3 6 7 0 が回転すると、連結アーム 3 6 7 2 を介して裏四隅第二装飾体ベース 3 6 7 1 が同じ方向へ回転する。これにより、裏四隅第二装飾体ベース 3 6 7 1 に

50

取付けられている裏四隅第二装飾体 3 6 7 3 を、その先端側が下方へ向かうように回転（回動）させることができる。

【0 5 8 1】

続いて、裏四隅可動演出ユニット 3 6 0 0 における裏四隅第一装飾体 3 6 2 4、3 6 6 4 と裏四隅第二装飾体 3 6 3 3、3 6 7 3 の動作について、主に図 1 4 3 乃至図 1 4 5 を参照して説明する。裏四隅可動演出ユニット 3 6 0 0 は、裏四隅第一ユニット 3 6 1 0 と裏四隅第二ユニット 3 6 5 0 とが、裏四隅第二装飾体 3 6 3 3、3 6 7 3、裏四隅第二装飾基板 3 6 3 4、3 6 7 4、及び基板カバー 3 6 3 5、3 6 7 5 を除いて、略左右対称に形成されており、裏四隅第二装飾体 3 6 3 3、3 6 7 3、裏四隅第二装飾基板 3 6 3 4、3 6 7 4、及び基板カバー 3 6 3 5、3 6 7 5 が、点対称に形成されている。従って、こ

10

【0 5 8 2】

裏四隅可動演出ユニット 3 6 0 0（裏四隅第一ユニット 3 6 1 0）は、図 1 4 3（a）等

等に示すように、上下に移動する裏四隅第一装飾体 3 6 2 4 がユニットベース 3 6 1 1 に接近している状態となっており、回動する裏四隅第二装飾体 3 6 3 3 が水平に延びている状態となっている。この通常の状態では、図 8 3 等

等に示すように、裏四隅第一装飾体 3 6 2 4 及び裏四隅第二装飾体 3 6 3 3 が、遊技者側から殆ど視認することができない退避位置に位置している。

20

【0 5 8 3】

この通常の状態では、図 1 4 4（a）及び図 1 4 5（a）に示すように、伝達部材 3 6 1 6 において、第一伝達部 3 6 1 7 の第一伝達ピン 3 6 1 7 a が回転中心の直上に位置していると共に、第二伝達部 3 6 1 8 の第二伝達ピン 3 6 1 8 a が回転中心の直下に位置している。また、通常の状態では、第一被伝達部材 3 6 2 0 の作用アーム 3 6 2 0 a が斜め上前方へ延出していると共に、第一伝達スリット 3 6 2 0 d が斜め上前方へ向かって開口しており、第一伝達スリット 3 6 2 0 d の下方の第一ロック凹部 3 6 2 0 e 内に第一伝達部 3 6 1 7 の第一ロック突部 3 6 1 7 b が挿入されている。これにより、リンク部材 3 6 2 3 を介して裏四隅第一装飾体 3 6 2 4 が上昇端に位置していると共に、第一被伝達部材 3 6 2 0 が回転不能にロックされている。

30

【0 5 8 4】

また、通常の状態では、第二被伝達部材 3 6 2 9 において、第二作用ピン 3 6 2 9 a が回転中心に対して斜め上後方に位置していると共に第二伝達スリット 3 6 2 9 c が斜め下前方へ向かって開口しており、第二伝達スリット 3 6 2 9 c の上方の第二ロック凹部 3 6 2 9 d 内に第二伝達部 3 6 1 8 の第二ロック突部 3 6 1 8 b が挿入されている。これにより、回転連結部材 3 6 3 0、連結アーム 3 6 3 2、及び裏四隅第二装飾体ベース 3 6 3 1 を介して裏四隅第二装飾体 3 6 3 3 が略水平に延びていると共に、第二被伝達部材 3 6 2 9 が回転不能にロックされている。更に、通常の状態では、伝達部材 3 6 1 6 の検知片 3 6 1 6 c が、裏四隅昇降検知センサ 3 6 3 6 により検知されている。

【0 5 8 5】

40

この通常の状態では、裏四隅駆動モータ 3 6 1 5 により第一伝達部 3 6 1 7 の第一伝達ピン 3 6 1 7 a が後方へ移動するように伝達部材 3 6 1 6 を左側面視で反時計回りの方向へ回転させると、第一伝達ピン 3 6 1 7 a が後方へ移動するように公転して、第一被伝達部材 3 6 2 0 の第一伝達スリット 3 6 2 0 d 内に進入すると同時に、第一ロック突部 3 6 1 7 b が第一ロック凹部 3 6 2 0 e 内から外れてロックが解除され、第一被伝達部材 3 6 2 0 が回転可能な状態となる。また、伝達部材 3 6 1 6 の検知片 3 6 1 6 c が公転して、裏四隅昇降検知センサ 3 6 3 6 が非検知の状態となる。そして、第一伝達ピン 3 6 1 7 a が更に反時計回りの方向へ公転すると、第一伝達ピン 3 6 1 7 a が第一伝達スリット 3 6 2 0 d の内面を下方へ押圧し、第一被伝達部材 3 6 2 0 が被伝達軸部材 3 6 1 9 を中心に時計回りの方向へ回転することとなる。

50

【0586】

この第一被伝達部材3620が左側面視で時計回りの方向へ回転すると、軸直角方向へ延びている作用アーム3620aの先端が下方へ移動するように回転することとなるため、作用アーム3620aの先端に取付けられているリンク部材3623を介して裏四隅第一装飾体3624が下方へ移動することとなる（図144（b）を参照）。この際に、リンク部材3623は、作用アーム3620aとリンクアーム3622とによる平行リンクによって取付けられているため、裏四隅第一装飾体3624がそのままの姿勢で下方へ移動する。

【0587】

一方、伝達部材3616における第二伝達部3618では、第二伝達ピン3618aが第二被伝達部材3629から遠ざかる方向へ公転すると共に、第二ロック突部3618bが第二ロック凹部3629d内に挿入されており、第二被伝達部材3629が回転することではなく裏四隅第二装飾体3633は退避位置から回動することはない。

【0588】

そして、第一伝達ピン3617aが更に左側面視で反時計回りの方向へ公転して、第一伝達スリット3620dから外れると、第一被伝達部材3620の回転が停止して、裏四隅第一装飾体3624の下方への移動が停止する（図143（b）及び図144（c）を参照）。この第一伝達ピン3617aが第一伝達スリット3620dから外れる際に、第一伝達スリット3620dの上方の第一ロック凹部3620e内に第一ロック突部3617bが進入し、第一ロック突部3617bにより第一被伝達部材3620の回転がロックされる。従って、第一被伝達部材3620がこれ以上時計回りの方向へ回転することではなく、裏四隅第一装飾体3624が停止したままの状態維持される。この状態では、図154に示すように、裏四隅第一装飾体3624がセンター役物2500の枠内に位置しており、遊技者側から視認することができる。つまり、裏四隅第一装飾体3624が、出現位置の状態である。

【0589】

裏四隅第一装飾体3624が出現位置の状態、裏四隅駆動モータ3615により、伝達部材3616を上記とは逆方向（左側面視で時計回りの方向）へ回転させると、上記とは逆の動作をして第一被伝達部材3620が反時計回りの方向へ回転し、作用アーム3620aを介して裏四隅第一装飾体3624が上昇し、通常の状態（退避位置の状態）に復帰する。そして、伝達部材3616の検知片3616cが、裏四隅昇降検知センサ3636により検知されると、裏四隅駆動モータ3615の回転（駆動）が停止する。本実施形態では、伝達部材3616（第一伝達部3617）において、第一伝達ピン3617aが第一伝達スリット3620d内に挿入されている回転範囲が、第一特定回転範囲である。

【0590】

この裏四隅第一ユニット3610は、通常の状態（図145（a）の状態）で、裏四隅駆動モータ3615により第二伝達部3618の第二伝達ピン3618aが後方へ移動するように伝達部材3616を左側面視で時計回りの方向へ回転させると、第二伝達ピン3618aが後方へ移動するように公転して、第二被伝達部材3629の第二伝達スリット3629c内に進入すると同時に、第二ロック突部3618bが第二ロック凹部3629d内から外れてロックが解除され、第二被伝達部材3629が回転可能な状態となる。また、伝達部材3616の検知片3616cが公転して、裏四隅昇降検知センサ3636が非検知の状態となる。そして、第二伝達ピン3618aが更に時計回りの方向へ公転すると、第二伝達ピン3618aが第二伝達スリット3629cの内面を上方へ押圧し、第二被伝達部材3629が被伝達軸部材3619を中心に反時計回りの方向へ回転することとなる。

【0591】

この第二被伝達部材3629が左側面視で反時計回りの方向へ回転すると、第二被伝達部材3629の第二作用ピン3629aが下方へ移動するように公転し、第二作用ピン3629aの下方への移動に伴って、回転連結部材3630の第二被作用部3630dが下

10

20

30

40

50

方へ移動するように回転連結部材 3630 が前後に延びた軸周り（正面視で反時計回りの方向）に回転する。そして、回転連結部材 3630 が回転すると、連結アーム 3632 により連結されている裏四隅第二装飾体ベース 3631 が回転連結部材 3630 と同じ方向へ回転し、裏四隅第二装飾体ベース 3631 に取付けられている裏四隅第二装飾体 3633 も同じ方向（先端側が下方へ移動する方向、つまり、正面視で反吐血周りの方向）へ回転することとなる（図 145（d）を参照）。

【0592】

一方、伝達部材 3616 における第一伝達部 3617 では、第一伝達ピン 3617a が第一被伝達部材 3620 から遠ざかる方向へ公転すると共に、第一ロック突部 3617b が第一ロック凹部 3620e 内に挿入されており、第一被伝達部材 3620 が回転することではなく裏四隅第一装飾体 3624 は退避位置から移動することはない。

10

【0593】

そして、第二伝達ピン 3618a が更に左側面視で時計回りの方向へ公転して、第二伝達スリット 3629c から外れると、第二被伝達部材 3629 の回転が停止して、裏四隅第二装飾体 3633 の先端側が下方へ向かう回転が停止する（図 143（c）及び図 145（c）を参照）。この第二伝達ピン 3618a が第二伝達スリット 3629c から外れる際に、第二伝達スリット 3629c の上方の第二ロック凹部 3629d 内に第二ロック突部 3618b が進入し、第二ロック突部 3618b により第二被伝達部材 3629 の回転がロックされる。従って、第二被伝達部材 3629 がこれ以上反時計回りの方向へ回転することではなく、裏四隅第二装飾体 3633 が回転停止したままの状態維持される。この状態では、図 143（c）に示すように、裏四隅第二装飾体 3633 が、水平に対して約 45 度傾いており、図 153 に示すように、裏四隅第二装飾体 3633 がセンター役物 2500 の枠内を通して遊技者側から視認することができる。つまり、裏四隅第二装飾体 3633 が、出現位置の状態である。

20

【0594】

裏四隅第二装飾体 3633 が出現位置の状態、裏四隅駆動モータ 3615 により、伝達部材 3616 を上記とは逆方向（左側面視で反時計回りの方向）へ回転させると、上記とは逆の動作をして第二被伝達部材 3629 が時計回りの方向へ回転し、回転連結部材 3630 や連結アーム 3632 等を介して裏四隅第二装飾体 3633 が、その先端側が上昇するように回転し、通常の状態（退避位置の状態）に復帰する。そして、伝達部材 3616 の検知片 3616c が、裏四隅昇降検知センサ 3636 により検知されると、裏四隅駆動モータ 3615 の回転（駆動）が停止する。本実施形態では、伝達部材 3616（第二伝達部 3618）において、第二伝達ピン 3618a が第二伝達スリット 3629c 内に挿入されている回転範囲が、第二特定回転範囲である。

30

【0595】

このように、裏四隅可動演出ユニット 3600 は、一つの裏四隅駆動モータ 3615、3655 の回転により、裏四隅第一装飾体 3624、3664 を出現させたり、裏四隅第二装飾体 3633、3673 を出現させたりすることができると共に、右上隅の裏四隅第一ユニット 3610A、左下隅の裏四隅第一ユニット 3610B、左上隅の裏四隅第二ユニット 3650A、及び右下隅の裏四隅第二ユニット 3650B を、夫々独立して別々に動作させることができるため、より多彩な可動演出を遊技者に提示することができ、遊技者を楽しませて興趣の低下を抑制することができる。

40

【0596】

[5-10. 遊技盤における可動演出]

次に、本実施形態の遊技盤 5 における主な可動演出について、主に図 146 乃至図 154 を参照して詳細に説明する。図 146 は、センター役物における表上可動演出ユニットの表上可動装飾体の動きを示す遊技盤の正面図である。また、図 147 は裏ユニットにおける裏上可動演出ユニットの裏上装飾体が第一出現位置の状態を示す遊技盤の正面図であり、図 148 は裏ユニットにおける裏上可動演出ユニットの裏上装飾体が第二出現位置で、且つ、裏下前可動演出ユニットの裏下前第一装飾体と裏下前第二装飾体とが出現位置の

50

状態を示す遊技盤の正面図である。

【0597】

また、図149は、裏ユニットにおける裏右可動演出ユニットの裏右回転装飾体の第一装飾面を前方へ向けた状態で一对のシャッターが開いていると共に、裏左可動演出ユニットの裏左回転装飾体の第一装飾面を前方へ向けた状態で裏左突出装飾体が出現位置の状態を示す遊技盤の正面図である。更に、図150は、裏ユニットにおける裏右可動演出ユニットの裏右回転装飾体と裏左可動演出ユニットの裏左回転装飾体とを夫々の第二装飾面を前方へ向けた状態で示す遊技盤の正面図である。また、図151は、裏ユニットにおける裏右可動演出ユニットの裏右回転装飾体と裏左可動演出ユニットの裏左回転装飾体とを夫々の第三装飾面を前方へ向けた状態で示す遊技盤の正面図である。

10

【0598】

更に、図152は、裏ユニットにおける裏下後可動演出ユニットの裏下後回転装飾体を上昇端位置で正面視反時計回りの方向へ回転させている状態を示す遊技盤の正面図である。また、図153は、裏ユニットにおける裏下後可動演出ユニットの裏下後回転装飾体を上昇端位置で正面視時計回りの方向へ回転させていると共に、裏四隅可動演出ユニットの裏四隅第二装飾体が出現位置の状態を示す遊技盤の正面図である。また、図154は、裏ユニットにおける裏四隅可動演出ユニットの裏四隅第一装飾体を出現位置の状態を示す遊技盤の正面図である。

【0599】

この遊技盤5は、図83等に示すように、通常の状態では、センター役物2500の枠内を通して後方に配置されている中央液晶表示装置1500の表示画面が、遊技者側から良好に視認することができる。また、通常の状態では、センター役物2500における表上可動演出ユニット2560の表上可動装飾体2561が上昇していると共に、表下可動演出ユニット2570の第一回転装飾体2572、第二回転装飾体2573、及び第三回転装飾体2574が回転停止している。更に、通常の状態では、裏上可動演出ユニット3100の裏上装飾体3152が、天地が逆転した状態でセンター役物2500の枠内よりも上側後方の退避位置に位置しており、一部がセンター役物2500の枠内の上辺よりも下方に突出して遊技者側から視認することができる状態となっている。

20

【0600】

また、通常の状態では、裏下前可動演出ユニット3200の裏下前第一装飾体3209と裏下前第二装飾体3212が、センター役物2500の下辺の後方となって遊技者側から視認し難い退避位置に位置している。また、通常の状態では、裏右可動演出ユニット3300と裏左可動演出ユニット3400の裏右回転装飾体3310と裏左回転装飾体3410とが、夫々第一装飾面3310a、3410aを前方（正面）へ向けた状態で回転停止しており、更に、裏右回転装飾体3310の一对のシャッター3312が閉じていると共に、裏左回転装飾体3410の二つの裏左突出装飾体3421が裏左回転装飾体3410内へ視認不能に没入している退避位置に位置している。

30

【0601】

更に、通常の状態では、裏下後可動演出ユニット3500の裏下後回転装飾体3568が下降端位置に位置しており、一部が遊技者側から視認できるようにセンター役物2500の下辺から枠内に臨んでいる。また、通常の状態では、裏四隅可動演出ユニット3600の裏四隅第一装飾体3624、3664及び裏四隅第二装飾体3633、3673が、遊技者側から視認し難いセンター役物2500の枠内よりも外方の退避位置に位置している。

40

【0602】

この遊技盤5は、通常の状態から、第一始動口2002や第二始動口2004に遊技球が受入れられることで抽選される第一特別抽選結果や第二特別抽選結果に応じて、表上可動演出ユニット2560、表下可動演出ユニット2570、裏上可動演出ユニット3100、裏下前可動演出ユニット3200、裏右可動演出ユニット3300、裏左可動演出ユニット3400、裏下後可動演出ユニット3500、及び裏四隅可動演出ユニット3600

50

0 が、所定の可動演出を行う。

【0603】

具体的には、例えば、センター役物2500の表上可動演出ユニット2560では、表上駆動モータ2563の回転駆動により、表上可動装飾体2561を通常的位置から下降させて中央液晶表示装置1500の前面上部に位置させる（図146を参照）。これにより、中央液晶表示装置1500の上部が表上可動装飾体2561により覆われることで、遊技者に対して遊技状態が変化するのではないかと思わせることができ、遊技に対する期待感を高めさせることができる。

【0604】

また、センター役物2500の表下可動演出ユニット2570では、裏下駆動モータ2575により、第一回転装飾体2572、第二回転装飾体2573、及び第三回転装飾体2574を、グルグルと回転させる（図96（b）を参照）。これにより、遊技者に対して何か良いことがあるのではないかと思わせることができ、遊技に対する期待感を高めさせることができる。

【0605】

更に、裏ユニット3000の裏上可動演出ユニット3100では、裏上駆動モータ3103の回転駆動により、裏上装飾体3152を天地が逆転している状態で、退避位置から第一出現位置へ下降させる（図147を参照）。この状態では、裏上装飾体3152の一对の開口部3152aと、開口部3152a内に臨んでいる副装飾3157aとが、センター役物2500の枠内を通して部分的に遊技者側から視認することができる。これにより、裏上装飾体3152により摸されている所定のキャラクタが、上から逆さまになって覗いているように見えるため、遊技者を驚かせることができると共に、キャラクタの出現により楽しませることができ、遊技に対する興味の低下を抑制することができる。また、この状態で、裏上副駆動モータ3159の回転駆動により、裏上副装飾体3157を左右に往復移動させると、裏上装飾体3152によって摸されている所定のキャラクタの瞳（副装飾3157a）が左右にキョロキョロすることとなり、遊技者を更に驚かせることができると共に可動演出を楽しませることができる。

【0606】

また、裏上可動演出ユニット3100では、裏上装飾体3152が第一出現位置の状態で、更に裏上駆動モータ3103の回転駆動により、裏上装飾体3152を更に下方の第二出現位置へ移動させる（図148を参照）。裏上装飾体3152が第一出現位置から第二出現位置へ下降する際に、裏上装飾体3152により摸されている所定のキャラクタの天地が逆転していた状態から、天地が正常な状態へ回転しながら下降するため、裏上装飾体3152の動きがダイナミックな動きとなり、遊技者の関心を強く引き付けることができると共に、遊技者を大いに驚かせることができ。

【0607】

裏上装飾体3152が第二出現位置の状態では、図示するように、裏上装飾体3152により摸されている所定のキャラクタの天地が正常な状態になっていると共に、裏上装飾体3152がセンター役物2500の枠内の略中央に位置している。これにより、裏上装飾体3152が遊技領域5a内で目立つようになり、遊技者の関心を強く引き付けることができると共に、遊技者に対して有利遊技状態が発生するのを大いに予感させることができる。この第二出現位置の状態でも裏上副駆動モータ3159の回転駆動により、裏上装飾体3152によって摸されている所定のキャラクタの瞳を左右にキョロキョロさせることができ、遊技者をより楽しませることができる。

【0608】

この裏上可動演出ユニット3100では、裏上装飾体3152を、退避位置と第一出現位置との間で昇降させたり、第一出現位置と第二出現位置との間で昇降させたり、退避位置と第二出現位置との間で昇降させたり、することができると共に、第一出現位置や第二出現位置の時に、瞳をキョロキョロさせたりさせなかったりすることができるため、それらの動作を適宜組み合わせることにより多彩な可動演出を行うことができ、遊技者を飽き

10

20

30

40

50

させ難くすることができる。

【0609】

また、裏ユニット3000の裏下前可動演出ユニット3200では、裏上可動演出ユニット3100の裏上装飾体3152が第二出現位置の時に、裏下前駆動モータ3202の回転駆動により、退避位置の裏下前第一装飾体3209と裏下前第二装飾体3212とを、センター役物2500の枠内に位置している出現位置へ移動させる（図148を参照）。これにより、図示するように、手を摸した裏下前第一装飾体3209が、頭（顔）を摸した裏上装飾体3152の前方に位置することで、所定のキャラクタがあたかも呪文を唱えているような（印を結んでいるような）状態となるため、遊技者に対して強いインパクトを与えることができ、有利遊技状態の発生に対する期待感をより一層高めさせることができる。

10

【0610】

更に、裏ユニット3000の裏右可動演出ユニット3300では、通常の状態（第一装飾面3310を前方へ向けて回転停止している状態）で、図示しない裏右シャッターソレノイドにより一对のシャッター3312を離反させて、シャッター3312の間から内側装飾体3313を前方へ臨ませる（図149を参照）と共に、内側装飾体3313を発光装飾させる。これにより、遊技者に対してチャンスの到来等を示唆することができる。

【0611】

また、裏右可動演出ユニット3300では、裏右駆動モータ3304により、裏右回転装飾体3310を、グルグル回転させる。これにより、遊技者に対して、遊技状態が変化

20

【0612】

また、裏右可動演出ユニット3300では、裏右駆動モータ3304により、裏右回転装飾体3310を回転させて第二装飾面3310bを前方（正面）へ向けて停止させる（図150を参照）。これにより、第二装飾面3310bの裏右文字装飾3318が遊技者側から視認できるようになるため、裏右文字装飾3318の認識によりチャンスの到来を遊技者に予感させることができる。

【0613】

更に、裏右可動演出ユニット3300では、裏右駆動モータ3304により、裏右回転装飾体3310を回転させて第三装飾面3310cを前方（正面）へ向けて停止させる（図151を参照）。これにより、裏右演出空間3321内で上下へ螺旋状に延びている球誘導部材3322が遊技者側から視認できるようになるため、遊技者に対して裏右演出空間3321内へ遊技球が供給される時期、つまり、上大入賞口2006が開くのではないかと思わせることができ、遊技に対する期待感を高めさせることができる。

30

【0614】

また、裏ユニット3000の裏左可動演出ユニット3400では、通常の状態（第一装飾面3410を前方へ向けて回転停止している状態）で、裏左装飾体ソレノイド3422の駆動により、裏左回転装飾体3410の外周面から裏左突出装飾体3421が外方へ突出する（図149を参照）。これにより、円筒状で回転する裏左回転装飾体3410から、裏左突出装飾体3421が突出することで、遊技者を驚かせることができると共に、何か良いことがあるのではないかと思わせて遊技に対する期待感を高めさせることができる。

40

【0615】

また、裏左可動演出ユニット3400では、裏左駆動モータ3404の回転駆動により、裏左回転装飾体3410を、グルグル回転させる。これにより、遊技者に対して、遊技状態が変化

【0616】

更に、裏左可動演出ユニット3400では、裏左駆動モータ3404により、裏左回転

50

装飾体 3 4 1 0 を回転させて第一装飾面 3 4 1 0 a を前方（正面）へ向けて停止させる（図 8 3 等を参照）。この第一装飾面 3 4 1 0 a には、ドアを模したドア装飾 3 4 1 1 が備えられているため、遊技者に対して裏右可動演出ユニット 3 3 0 0 における裏右回転装飾体 3 3 1 0 の第一装飾面 3 3 1 0 a のシャッター 3 3 1 2 と同様にドア装飾 3 4 1 1 も開くのではないかと思わせることができ、遊技に対する期待感を高めさせることができる。

【0 6 1 7】

また、裏左可動演出ユニット 3 4 0 0 では、裏左駆動モータ 3 4 0 4 により、裏左回転装飾体 3 4 1 0 を回転させて第二装飾面 3 4 1 0 b を前方（正面）へ向けて停止させる（図 1 5 0 を参照）。これにより、第二装飾面 3 4 1 0 b の裏左文字装飾 3 4 1 3 が遊技者側から視認できるようになるため、裏左文字装飾 3 4 1 3 の認識によりチャンスの到来を遊技者に予感させることができる。

10

【0 6 1 8】

また、裏左可動演出ユニット 3 4 0 0 では、裏左駆動モータ 3 4 0 4 により、裏左回転装飾体 3 4 1 0 を回転させて第三装飾面 3 4 1 0 c を前方（正面）へ向けて停止させる（図 1 5 1 を参照）。そして、図示は省略するが、この状態で、裏左第三装飾基板 3 4 1 7 の LED により、赤色の光を発光させると赤図柄を裏左投影部 3 4 1 5 に投影させることができ、青色の光を発光させると青図柄を裏左投影部 3 4 1 5 に投影させることができる。これにより、裏左投影部 3 4 1 5 に投影される図柄によって、遊技者に対してチャンスの到来等を示唆することができ、遊技者を楽しませたり期待感を高めさせたりすることができる。

20

【0 6 1 9】

これら裏右可動演出ユニット 3 3 0 0 及び裏左可動演出ユニット 3 4 0 0 は、裏右回転装飾体 3 3 1 0 及び裏左回転装飾体 3 4 1 0 を、同時にグルグルと回転させることで、センター役物 2 5 0 0 の枠内の左右両端（中央液晶表示装置 1 5 0 0 の左右両外側）で可動演出を行うことができ、回転する裏右回転装飾体 3 3 1 0 及び裏左回転装飾体 3 4 1 0 により遊技者の期待感を高めさせて興趣の低下を抑制することができる。また、裏右回転装飾体 3 3 1 0 及び裏左回転装飾体 3 4 1 0 を、回転停止させる装飾面を適宜選択することで、可動演出のパターンを多彩にすることができ、遊技者が飽き難くすることができる。

【0 6 2 0】

更に、裏ユニット 3 0 0 0 の裏下後可動演出ユニット 3 5 0 0 では、裏下後昇降駆動モータ 3 5 1 2 の回転駆動により、裏下後回転装飾体 3 5 6 8 をセンター役物 2 5 0 0 の枠内の略中心である上昇端位置へ上昇させる。そして、裏下後回転装飾体 3 5 6 8 が上昇端位置の時に、裏下後回転駆動モータ 3 5 5 3 により、裏下後回転装飾体 3 5 6 8 を正面視反時計回りの方向へグルグルと回転させる（図 1 5 2 を参照）。これにより、センター役物 2 5 0 0 のステージ 2 5 3 0 の上方で遊技者側へ僅かに望んでいる裏下後回転装飾体 3 5 6 8 が上昇してセンター役物 2 5 0 0 の枠内の中央に位置することで、遊技者を驚かせて何か良いことがあるのではないかと思わせることができ、遊技に対する期待感を高めさせることができる。加えて、裏下後回転装飾体 3 5 6 8 が反時計周りの方向へグルグル回転することで、遊技者に対して、更に遊技に対する期待感を高めさせることができる。

30

【0 6 2 1】

また、裏下後可動演出ユニット 3 5 0 0 では、裏下後回転装飾体 3 5 6 8 が上昇端位置の時に、裏下後回転駆動モータ 3 5 5 3 により、裏下後回転装飾体 3 5 6 8 を正面視時計回りの方向へ回転させると、四つの裏下後回転装飾体 3 5 6 8 が互いに離反するように開いて大きくなった状態で回転する（図 1 5 3 を参照）。これにより、反時計回りに回転している時と比較して、裏下後回転装飾体 3 5 6 8 の直径が大きくなるため、遊技者の遊技に対する期待感をより一層高めさせることができる。

40

【0 6 2 2】

また、裏ユニット 3 0 0 0 の裏四隅可動演出ユニット 3 6 0 0 では、裏四隅駆動モータ 3 6 1 5、3 6 5 5 の回転駆動により、裏四隅第一装飾体 3 6 2 4、3 6 6 4 が、退避位置からセンター役物 2 5 0 0 の枠内に位置する出現位置へ昇降する（図 1 5 4 を参照）。

50

これにより、四つの裏四隅第一装飾体 3 6 2 4, 3 6 6 4 が出現することで遊技者を驚かせることができると共に、チャンスの到来等を示唆することができる。

【0 6 2 3】

また、裏四隅可動演出ユニット 3 6 0 0 では、裏四隅駆動モータ 3 6 1 5, 3 6 5 5 の回転駆動により、裏四隅第二装飾体 3 6 3 3, 3 6 7 3 が、退避位置からセンター役物 2 5 0 0 の枠内に位置する出現位置へ回動する（図 1 5 3 を参照）。これにより、センター役物 2 5 0 0 の枠内の中央を中心に放射状に延びる四つの裏四隅第二装飾体 3 6 3 3, 3 6 7 3 が出現することで、遊技者を驚かせることができると共に、何か良いことがあるのではないと思わせることができ、遊技に対する期待感を高めさせることができる。裏四隅可動演出ユニット 3 6 0 0 では、裏下後可動演出ユニット 3 5 0 0 の裏下後回転装飾体 3 5 6 8 が上昇端位置の時に、裏四隅第二装飾体 3 6 3 3, 3 6 7 3 を出現位置へ回動させることで、センター役物 2 5 0 0 の枠内に大型の手裏剣が出現したように見せることができる（図 1 5 3 を参照）。これにより、遊技者に対して有利遊技状態の発生を確信させることができ、遊技に対する期待感を可及的に高めさせることができると共に、遊技に対する興味を高めさせることができる。

10

【0 6 2 4】

[6. 主制御基板の制御処理]

次に、主制御基板（特に主制御基板に搭載される主制御 M P U）で実行される制御処理の例について説明する。図 1 5 5（a）は、当該パチンコ機 1 に電源が投入されたとき、上記主制御基板の主制御 M P U によって行われる制御処理の手順を示すフローチャートである。

20

【0 6 2 5】

同図 1 5 5（a）に示されるように、この実施の形態にかかる主制御基板はまず、図示しない R A M クリアスイッチが操作されていることを条件にステップ S 1 の処理として、各種のレジスタや主制御内蔵 R A M に格納されているデータを初期化する。R A M クリアスイッチはパチンコ機 1 の背面側に設けられ、本体枠 4 が開放されなければ操作できないようになっている。また、R A M クリアスイッチは電源投入から所定期間（例えば 1 秒）が経過する以前の操作に応じてクリア信号を主制御基板に出力し、電源投入時に主制御 M P U がクリア信号を入力されていると判断した場合に初期化処理（ステップ S 1）を実行して各種のレジスタや主制御内蔵 R A M に格納されているデータを初期化することになっている。

30

【0 6 2 6】

なお、図示していないがこの例では、パチンコ機 1 への電源を遮断するときには遊技の進行状況を示す情報（例えば各種フラグ等）を主制御内蔵 R A M に保存するバックアップ処理を実行する。そしてパチンコ機 1 への電源を投入したときに R A M クリアスイッチが操作されていなければ、初期化処理（ステップ S 1）を実行することなくバックアップ処理で主制御内蔵 R A M に保存された情報を参照し、該情報に応じた状態に復旧させる復旧処理を実行する。また、パチンコ機 1 への電源投入時に R A M クリアスイッチを操作した場合には、復旧処理を実行することなく初期化処理を実行してパチンコ機 1 を初期状態に設定することになっている。

40

【0 6 2 7】

次いで、ステップ S 2 の処理として、予め定められた数値範囲内で更新される数である乱数の更新を行う。すなわち、この実施の形態にかかる主制御基板では、第一特別図柄表示器に変動表示される第一特別図柄及び第二特別図柄表示器に変動表示される第二特別図柄の変動表示停止時における表示態様についての抽選処理に供される特別乱数（第一特別乱数、第二特別乱数）、上記特別図柄の変動表示制御に要する所定の時間（変動時間）についての抽選処理に供される変動乱数、上記特別図柄の変動表示に対応して中央液晶表示装置 1 5 0 0 で実行される遊技演出としてリーチ演出を実行するか否かの抽選処理に供されるリーチ乱数、上記特別乱数に基づいて大当たりとすると判定された場合に大当たりの種類を決定するための抽選処理に供される図柄乱数（第一図柄乱数、第二図柄乱数）、上記第

50

二始動口扉部材 2 3 2 3 の動作契機となる当りの当落にかかる抽選処理に供される乱数（普通乱数）等々、といった乱数を保持する乱数カウンタを備えている。

【0628】

なお、本例では第一特別図柄と第二特別図柄とで共通のリーチ乱数を用いるように、すなわち第一始動口 2 0 0 2 に始動入賞した場合であっても、第二始動口 2 0 0 4 に始動入賞した場合であっても、リーチ乱数を更新する同一のカウンタからリーチ乱数を取得するように構成しているが、リーチ乱数を更新する乱数の範囲が異なるカウンタから取得することによりリーチ演出の実行割合を異ならせるようにしてもよいし、取得したリーチ乱数と比較するリーチ判定テーブルとして第一特別図柄に対応する第一リーチ判定テーブルと、第二特別図柄と対応し、第一リーチ判定テーブルとは異なる判定値が設定される第二リーチ判定テーブルとを備えることによりリーチ演出の実行割合を異ならせるようにしてもよい。

10

【0629】

このステップ S 2 の処理では、これら乱数のうちの当落に関わらない乱数（変動乱数）のみが更新されるかたちで当該乱数カウンタのカウンタ操作が行われることとなる。なお、こうしてステップ S 1 及び S 2 の処理が行われた後は、上記ステップ S 2 の処理のみが基本的に繰り返し行われる。ただし、この実施の形態では、例えば 4 m S 毎に以下のタイマ割込制御が行われる。

【0630】

図 1 5 5（b）は、上記主制御基板の主制御 M P U によって定期的に行われるタイマ割込制御についてその処理手順を示すフローチャートである。

20

【0631】

同図 1 5 5（b）に示されるように、この割込制御ではまず、ステップ S 1 1 の処理として、レジスタの退避処理が行われる。次いで、ステップ S 1 2 の処理として、上記ゲートセンサ 2 3 0 5、上記第一始動口センサ 2 1 0 7、上記第二始動口センサ 2 3 2 5、上記上大入賞口センサ 2 5 5 2 及び下大入賞口センサ 2 3 5 4、上記一般入賞口センサ 3 0 5 0 など、各種のセンサからの検出信号が入力される。そして次に、ステップ S 1 3 の処理として、上記乱数を発生させる乱数カウンタの値を更新するための乱数更新処理が行われる。なお、このステップ S 1 3 の処理では、上記乱数のうち、上記特別図柄及び上記普通図柄の変動表示停止時における表示態様に関わる乱数（特別乱数、普通乱数）が更新されるかたちで上記乱数カウンタのカウンタ操作が行われる。

30

【0632】

そして、こうして乱数の更新が行われた後、当該主制御基板の主制御 M P U は、ステップ S 1 4 の処理として、上記特別図柄の変動表示停止時における表示態様にかかる抽選処理を含む特別図柄プロセス処理を実行する。なお、この特別図柄プロセス処理については後述するが、ここでは、基本的に、上記主制御内蔵 R A M に格納されている遊技の進行状況を示す特別図柄プロセスフラグ（第一特別図柄プロセスフラグ、第二特別図柄プロセスフラグ）に基づいて該当する処理が選択的に実行されることとなる。

【0633】

そして次に、同主制御基板の主制御 M P U は、ステップ S 1 5 の処理として、上記第二始動口扉部材 2 3 2 3 の動作契機となる当りの当落にかかる抽選処理を含む普通図柄プロセス処理を実行する。なお、この普通図柄プロセス処理でも、基本的に、遊技の進行状況を示す普通図柄プロセスフラグに従って該当する処理が選択的に実行されることとなる。また、上記主制御基板の主制御 M P U は、大当り遊技状態（一部の大当りを除く）の終了後の所定期間内は、上記第二始動口扉部材 2 3 2 3 の駆動頻度がより高くなるように当該抽選処理を実行する構成となっている（いわゆる時短状態）。なお、この実施の形態では、上記大当り遊技状態の終了後の所定期間だけ上記普通図柄の変動表示制御に要する時間を短縮することによって、こうした時短状態を実現するようにしている。

40

【0634】

具体的には、上記時短状態の制御（時短制御という）において、上記普通図柄の当選確

50

率を1分の1（100%当り）に設定するとともに、上記普通図柄の変動表示制御に要する時間を非時短状態よりも短い所定時間（例えば、0.08秒）に短縮し、上記普通図柄の抽選結果が当たりとなったときには、上記第二始動口2004の第二始動口扉部材2323を、例えば、5.5秒間前進させて第二始動口2004への遊技球の受入れを可能とした後に再び後退させて第二始動口2004への遊技球の受入れを不能にする。

【0635】

一方、上記非時短制御においては、上記普通図柄の当選確率を0%に設定するとともに普通図柄の変動表示制御に要する時間を所定の変動時間（例えば、5秒）に設定することで第二始動口2004への遊技球の受入れを不能とする。なお、非時短状態においても普通図柄の当選確率を0%以上となるようにしてもよく、この場合には時短状態よりも低い当選確率（例えば50%）とし、普通図柄の抽選結果が当たりとなったときに上記第二始動口2004の第二始動口扉部材2323を時短状態よりも短い時間、例えば、2秒間前進させて第二始動口2004への遊技球の受入れを可能とした後に再び後退させて第二始動口2004への遊技球の受入れを不能にするようにしてもよい。

【0636】

つまり、非時短状態では、普通図柄の当選確率は0%であるため、この場合には右打ちしたとしても第二始動口2004への遊技球の入賞は不可能である。従って、非時短状態では、上記第二始動口2004ではなく、上記第一始動口2002に多くの遊技球が入賞するように、センター役物2500の左側を狙って遊技球を発射（いわゆる「左打ち」）することが好ましい。

【0637】

一方、時短状態では、普通図柄の当選確率は100%であり、更に第二始動口2004の第二始動口扉部材2323を長期間（この例では5.5秒間）に亘って前進させるため、この場合には右打ちすることで第二始動口2004への遊技球の入賞が容易となる。従って、非時短状態では、上記第一始動口2002ではなく、上記第二始動口2004に多くの遊技球が入賞するように、センター役物2500の右側を狙って遊技球を発射（いわゆる「右打ち」）することが好ましい。

【0638】

なお、時短制御としては、上記普通図柄の当選確率を非時短状態よりも高める制御、上記普通図柄の変動表示制御に要する時間を非時短状態よりも短縮する制御、上記第二始動口2004の第二始動口扉部材2323を前進させる期間を非時短状態よりも延長する制御、上記第二始動口2004の第二始動口扉部材2323を前進させる回数を非時短状態よりも増加する制御、第一特別図柄表示器や第二特別図柄表示器における特別図柄の変動表示制御に要する時間（中央液晶表示装置1500における装飾図柄の変動表示制御に要する時間）を非時短状態よりも短縮する制御、のうち何れか一つ又は任意の組み合わせ（全部でもよい）を実行するようにしてもよい。

【0639】

また、上記特別図柄プロセス処理（ステップS14）及び普通図柄プロセス処理（ステップS15）が行われると、上記主制御基板の主制御MPUは、次にステップS16の処理として、同特別図柄プロセス処理にて主制御内蔵RAMの所定の領域に設定されたコマンドを上記周辺制御基板などに送信する処理を行う。次いで、ステップS17の処理として、上記普通図柄プロセス処理にて同じく主制御内蔵RAMの所定の領域に設定されたコマンドを例えば上記周辺制御基板などに送信する処理を行う。

【0640】

また、同主制御基板の主制御MPUは、次にステップS18の処理として、例えばホール管理用コンピュータに供給される当り情報などのデータを出力する情報出力処理を行う。

【0641】

そして次に、同主制御基板の主制御MPUは、ステップS19の処理として、上記第一始動口センサ2107、上記第二始動口センサ2325、上記上大入賞口センサ2552

10

20

30

40

50

及び下大入賞口センサ 2 3 5 4、一般入賞口センサ 3 0 5 0 などの検出信号がオン状態にあるときは、それら信号に応じた賞球が遊技者に払い出されるよう上記払出制御基板に払出制御コマンドを出力する。これにより、上記払出制御基板に搭載される払出制御 MPU は、払出モータ 8 3 4 に駆動信号を出力し、遊技者に賞球を払い出すようになる。本例では上記第一始動口 2 0 0 2 に遊技球が入賞して上記第一始動口センサ 2 1 0 7 がオン状態になると「3 球」、上記第二始動口 2 0 0 4 に遊技球が入賞して上記第二始動口センサ 2 3 2 5 がオン状態になると「1 球」、上記大入賞口（上大入賞口 2 0 0 6、下大入賞口 2 0 0 5）に遊技球が入賞して上大入賞口センサ 2 5 5 2 又は下大入賞口センサ 2 3 5 4 がオン状態になると「1 4 球」、上記一般入賞口 2 0 0 1 に遊技球が入賞して上記一般入賞口センサ 3 0 5 0 がオン状態になると「1 0 球」の賞球をそれぞれ遊技者に払い出すようになっている。

10

【0 6 4 2】

また、同主制御基板の主制御 MPU は、次にステップ S 2 0 の処理として、保留数の増減をチェックする記憶処理を実行する。次いで、ステップ S 2 1 の処理として、パチンコ機 1 の制御状態を遊技機外部で確認できるようにするための試験信号を出力する処理である試験端子処理を実行する。そしてその後、常時動作するアクチュエータの駆動制御を行うとともに（ステップ S 2 2）、上記レジスタの内容を復帰させ（ステップ S 2 3）、割込許可状態に設定した時点で（ステップ S 2 4）、この制御が終了することとなる。

【0 6 4 3】

以上の制御によって、この実施の形態では、遊技制御処理は 4 m S 毎に起動されることになる。なお、この実施の形態では、タイマによる割込処理によって遊技制御処理を実行することとしたが、当該割込処理では例えば割り込みが発生したことを示すフラグのセットのみを行うようにしてもよい。ただしこの場合、遊技制御処理をメイン処理にて実行することとなる。

20

【0 6 4 4】

図 1 5 6 は、上記特別図柄プロセス処理（ステップ S 1 4）についてその手順を示すフローチャートである。

【0 6 4 5】

いま、各種の抽選処理に供される乱数が更新されたとすると（ステップ S 1 3）、同図 1 5 6 に示されるように、この主制御基板の主制御 MPU はまず、上記第一始動口センサ 2 1 0 7 による検出信号がオン状態（第一始動口 2 0 0 2 への入球あり）にあることを条件に（ステップ S 3 1）、第一特別図柄の第一特別乱数を上記乱数カウンタから取得してこれを主制御内蔵 RAM の第一特別図柄保留記憶領域に格納するなどの第一始動口通過処理を実行する（ステップ S 3 2）。また、上記第二始動口センサ 2 3 2 5 による検出信号がオン状態（第二始動口 2 0 0 4 への入球あり）にあることを条件に（ステップ S 3 3）、第二特別図柄の第二特別乱数を上記乱数カウンタから取得してこれを主制御内蔵 RAM の第二特別図柄保留記憶領域に格納するなどの第二始動口通過処理を実行する（ステップ S 3 4）。

30

【0 6 4 6】

次いで、大当たり遊技状態に制御している旨を示す大当たり実行中フラグがセットされているか否かを判別し（ステップ S 3 5）、大当たり実行中フラグがセットされていれば、大当たり遊技状態の制御を行う大当たり制御処理（ステップ S 4 0）を実行する。なお、大当たり制御処理では、第一特別図柄の変動表示停止時における表示態様についての抽選処理の結果及び第二特別図柄の変動表示停止時における表示態様についての抽選処理の結果が「4 R 通常大当たり」、「4 R 潜確大当たり」、及び「4 R 確変大当たり」のいずれかを示唆する態様となったときに、下大入賞口 2 0 0 5 を長時間開放（例えば 2 8 . 5 秒）した後又は下大入賞口 2 0 0 5 に遊技球が 9 個入賞したことが上記下大入賞口センサ 2 3 5 4 で検出されたときに閉鎖させる開閉パターン（ラウンド）を 4 回繰り返す 4 R 大当たり遊技状態（単に長時間開放の 4 R 大当たり遊技状態と呼ぶこともある）に制御し、第一特別図柄の変動表示停止時における表示態様についての抽選処理の結果が「1 6 R 突確大当たり」を示唆する態

40

50

様となったときに、下大入賞口 2 0 0 5 を短時間開放（例えば 0. 5 秒）した後に閉鎖させる開閉パターンを 1 6 回繰り返す 1 6 R 大当り遊技状態（単に短時間開放の 1 6 R 大当り遊技状態と呼ぶこともある）に制御し、第一特別図柄の変動表示停止時における表示態様についての抽選処理の結果が「8 R 確変大当り」を示唆する態様となったときに、下大入賞口 2 0 0 5 を長時間開放（例えば 2 8. 5 秒）した後又は下大入賞口 2 0 0 5 に遊技球が 9 個入賞したことが上記下大入賞口センサ 2 3 5 4 で検出されたときに閉鎖させる開閉パターンを 8 回繰り返した後に下大入賞口 2 0 0 5 を短時間開放（例えば 0. 5 秒）した後に閉鎖させる開閉パターンを 8 回繰り返す 8 R 大当り遊技状態（単に長時間開放の 8 R 大当り遊技状態と呼ぶこともある）に制御し、第二特別図柄の変動表示停止時における表示態様についての抽選処理の結果が「1 6 R 確変大当り」を示唆する態様となったときに、上大入賞口 2 0 0 6 を長時間開放（例えば 2 8. 5 秒）した後又は上大入賞口 2 0 0 6 に遊技球が 9 個入賞したことが上記上大入賞口センサ 2 5 5 2 で検出されたときに閉鎖させる開閉パターンを 1 6 回繰り返す 1 6 R 大当り遊技状態（単に長時間開放の 1 6 R 大当り遊技状態と呼ぶこともある）に制御する処理を実行する。なお、4 R 大当り遊技状態として下大入賞口 2 0 0 5 を長時間開放（例えば 2 8. 5 秒）した後又は下大入賞口 2 0 0 5 に遊技球が 9 個入賞したことが上記下大入賞口センサ 2 3 5 4 で検出されたときに閉鎖させる開閉パターン（ラウンド）を 4 回繰り返すものを示したが、その後に下大入賞口 2 0 0 5 を短時間開放（例えば 0. 5 秒）した後に閉鎖させる開閉パターンを 1 2 回繰り返すことで実質的に 4 R 大当り遊技状態の制御を実行することで、大当り遊技状態となった場合に大当りの種類に拘わらず必ず下大入賞口 2 0 0 5 を開閉制御する開閉パターンを 1 6 回繰り返すようにしてもよいし、8 R 大当り遊技状態として下大入賞口 2 0 0 5 を長時間開放（例えば 2 8. 5 秒）した後又は下大入賞口 2 0 0 5 に遊技球が 9 個入賞したことが上記下大入賞口センサ 2 3 5 4 で検出されたときに閉鎖させる開閉パターンを 8 回繰り返して、その後に下大入賞口 2 0 0 5 を短時間開放（例えば 0. 5 秒）した後に閉鎖させる開閉パターンを行わないようにしてもよい。即ち、下大入賞口 2 0 0 5 に遊技球を受け入れ可能なラウンドの繰り返し回数が実質的に一致するものであればその回数等は上記したものに限られない。

【0 6 4 7】

また、本実施形態では、主として上記第一始動口 2 0 0 2 への遊技球の入賞に基づく遊技が実行される左打ち状態と、主として上記第二始動口 2 0 0 4 への遊技球の入賞に基づく遊技が実行される右打ち状態と、のいずれか一方の状態に制御する。具体的には、上記時短制御が実行されている場合には右打ち状態に制御される一方、時短制御が実行されていない場合には左打ち状態に制御される。左打ち状態では最大 8 ラウンドの長時間開放の大当り遊技状態が実行され、右打ち状態では最大 1 6 ラウンドの長時間開放の大当り遊技状態が実行されるため、右打ち状態に移行制御された場合には左打ち状態よりも多量の賞球獲得が可能となっている。

【0 6 4 8】

また、大当り制御処理では、このような大入賞口（上大入賞口 2 0 0 6、下大入賞口 2 0 0 5）の開放制御を行った後、高確率フラグ、時短フラグ、及び時短回数カウンタの各セット処理を実行する。高確率フラグは、高確率状態であることを示すフラグであり、後述する図 1 6 1 に示す大当り判定処理で用いられて次に大当りが発生するまではセットされる（後述する図 1 6 6 に示す第一特別図柄停止処理又は図示しない第二特別図柄停止処理）。

【0 6 4 9】

時短フラグは、時短制御の実行中（低確率時短状態、高確率時短状態）であることを示すフラグであり、大当り遊技状態終了後に時短制御（高確率時短状態、低確率時短状態）する大当り（4 R 確変大当り、1 6 R 突確大当り、8 R 確変大当り、1 6 R 大当り遊技状態）に基づく大当り遊技状態を終了するときにセットされ、次に大当りとなったときに後述する図 1 6 6 に示す第一特別図柄停止処理又は図示しない第二特別図柄停止処理でリセットされる。

【0650】

また、大当たり実行中フラグがセットされていなければ、第二特別図柄保留記憶領域に記憶される第二特別乱数の個数を示す第二特別保留数カウンタの値が「0」であることを条件に（ステップS37）、第一特別図柄の変動表示停止時における表示態様にかかる抽選処理を含む第一特別図柄プロセス処理を実行し（ステップS38）、第二特別図柄保留記憶領域に記憶される第二特別乱数の個数を示す第二特別保留数カウンタの値が「0」でないことを条件に（ステップS37）、第二特別図柄の変動表示停止時における表示態様にかかる抽選処理を含む第二特別図柄プロセス処理を実行する（ステップS39）。このようにこの例では、第二特別保留数カウンタの値が「0」でないときには第二特別図柄の変動表示を優先的に実行するように構成されている。

10

【0651】

図157は、上記第一始動口通過処理（ステップS32）についてその手順を示すフローチャートである。

【0652】

いま、上記ステップS31の処理において、上記第一始動口センサ2107がオン状態にあり、上記第一始動口2002への遊技球の入球があったと判断されたとすると、同図157に示されるように、上記主制御基板の主制御MPUは、ステップS41の処理として、まず、上記第一特別乱数、上記リーチ乱数、上記第一図柄乱数、上記変動乱数を上記乱数カウンタから取得する。

【0653】

次いで上記主制御基板の主制御MPUは、上記第一特別保留数カウンタによるカウンタ値を主制御内蔵RAMから取得し、このカウンタ値に基づいて上記第一特別図柄の保留数とその最大値（上限値）である「4」であるか否かの判断を行う（ステップS42）。このステップS42の処理において、上記第一特別図柄の保留数とその最大値でないと判断された場合には、上記第一特別図柄の変動表示制御を新たに保留の状態とすべく、以下のステップS43～S44の処理を行うこととなる。すなわち、まず、上記ステップS43の処理として、上記第一特別保留数カウンタをカウントアップ（1加算）する。次いで、ステップS44の処理として、上記ステップS41で取得された各乱数を、上記主制御内蔵RAMの記憶領域のうちの上記第一特別保留数カウンタによるカウンタ値に対応する第一特別図柄保留記憶領域に格納し、処理を終了する。

20

30

【0654】

一方、上記ステップS42の処理において、上記第一特別図柄の保留数とその最大値であると判断された場合には（所謂「あぶれ球」が発生した場合）、上記第一特別図柄の変動表示制御は新たに保留されない。すなわち、ステップS43～ステップS44の処理を実行することなく、上記ステップS41で取得された各乱数を、上記主制御内蔵RAMの記憶領域のうちの第一特別図柄非抽選記憶領域に格納し（ステップS45）、処理を終了することで、上記第一特別図柄の変動表示制御を新たに保留の状態としない。

【0655】

図158は、上記第二始動口通過処理（ステップS34）についてその手順を示すフローチャートである。

40

【0656】

いま、上記ステップS33の処理において、上記第二始動口センサ2325がオン状態にあり、上記第二始動口2004への遊技球の入球があったと判断されたとすると、同図158に示されるように、上記主制御基板の主制御MPUは、ステップS51の処理として、まず、上記第二特別乱数、上記リーチ乱数、上記第二図柄乱数、上記変動乱数を上記乱数カウンタから取得する。

【0657】

次いで上記主制御基板の主制御MPUは、上記第二特別保留数カウンタによるカウンタ値を主制御内蔵RAMから取得し、このカウンタ値に基づいて上記第二特別図柄の保留数とその最大値である「4」であるか否かの判断を行う（ステップS52）。このステップ

50

S 5 2 の処理において、上記第二特別図柄の保留数がある最大値でないと判断された場合には、上記第二特別図柄の変動表示制御を新たに保留の状態とすべく、以下のステップ S 5 3 ～ S 5 4 の処理を行うこととなる。すなわち、まず、上記ステップ S 5 3 の処理として、上記第二特別保留数カウンタをカウントアップ（1 加算）する。次いで、ステップ S 5 4 の処理として、上記ステップ S 5 1 で取得された各乱数を、上記主制御内蔵 R A M の記憶領域のうちの上記第二特別保留数カウンタによるカウンタ値に対応する第二特別図柄保留記憶領域に格納し、処理を終了する。

【0658】

一方、上記ステップ S 5 2 の処理において、上記第二特別図柄の保留数がある最大値であると判断された場合には（所謂「あぶれ球」が発生した場合）、上記第二特別図柄の変動表示制御は新たに保留されない。すなわち、ステップ S 5 3 ～ステップ S 5 4 の処理を実行することなく、上記ステップ S 5 1 で取得された各乱数を、上記主制御内蔵 R A M の記憶領域のうちの上記第二特別図柄非抽選記憶領域に格納し（ステップ S 5 5）、処理を終了することで、上記第二特別図柄の変動表示制御を新たに保留の状態としない。

【0659】

第一始動口 2 0 0 2 へ遊技球が入球したことに基づいて第一特別図柄の保留数が変化すると上記記憶処理（ステップ S 2 0）にて第一特別図柄の保留数を指示するコマンド（第一保留数指定コマンド 0 ～ 4）をセットして周辺制御基板に送信し、第二始動口 2 0 0 4 へ遊技球が入球したことに基づいて第二特別図柄の保留数が変化すると上記記憶処理（ステップ S 2 0）にて第二特別図柄の保留数を指示するコマンド（第二保留数指定コマンド 0 ～ 4）をセットして周辺制御基板に送信する。また、第一始動口 2 0 0 2 へ遊技球が入球したことに基づいて上記第一特別図柄非抽選記憶領域に乱数が記憶されると当該乱数を通知するコマンド（第一あぶれ球指定コマンド）も上記記憶処理にてセットされて周辺制御基板に送信され、第二始動口 2 0 0 4 へ遊技球が入球したことに基づいて上記第二特別図柄非抽選記憶領域に乱数が記憶されると当該乱数を通知するコマンド（第二あぶれ球指定コマンド）も上記記憶処理にてセットされて周辺制御基板に送信される。なお、第一あぶれ球コマンド及び第二あぶれ球コマンドを上記記憶処理で周辺制御基板に送信したときには上記第一特別図柄非抽選記憶領域及び第二特別図柄非抽選記憶領域の記憶内容をクリアする。

【0660】

図 1 5 9 は、第一特別図柄プロセス処理（ステップ S 3 8）についてその手順を示すフローチャートである。なお、特別図柄プロセス処理のステップ S 3 8 で実行される第一特別図柄プロセス処理と特別図柄プロセス処理のステップ S 3 9 で実行される第二特別図柄プロセス処理とは同様のプログラムモジュールであり、判定に用いる乱数やテーブルが異なるだけであるため、ここでは特別図柄プロセス処理のステップ S 3 8 で実行される第一特別図柄プロセス処理についてのみ説明する。第一特別図柄プロセス処理では、上記第一特別図柄プロセスフラグに応じて、以下の 5 つのプロセス処理のうち 1 つを選択的に実行することとなる。

【0661】

1. 主制御内蔵 R A M に格納されている第一特別乱数を読み出し、読み出した第一特別乱数に基づいて上記第一特別図柄の変動制御停止時における表示態様についての抽選処理などが行われる第一特別図柄通常処理（ステップ S 8 0）

【0662】

2. 第一特別図柄の変動制御停止時における表示態様についての抽選処理の結果に基づいて第一特別図柄の変動制御停止時の態様の決定処理などが行われる第一特別図柄停止図柄設定処理（ステップ S 8 1）

【0663】

3. 変動乱数に基づいて上記第一特別図柄表示器に表示される第一特別図柄の変動態様や、上記中央液晶表示装置 1 5 0 0 に特別図柄に対応して実行される演出表示の変動態様についての抽選処理などが行われる第一変動パターン設定処理（ステップ S 8 2）

【0664】

4. 第一特別図柄表示器における上記第一特別図柄の変動表示が停止されるまで待機する第一特別図柄変動処理（ステップS83）

【0665】

5. 第一特別図柄の変動制御停止時における表示態様についての抽選処理の結果に基づいて決定された第一特別図柄の変動制御停止時の態様が上記第一特別図柄表示器に表示されるように上記第一特別図柄の変動表示を停止させる第一特別図柄停止処理（ステップS84）

【0666】

なお、上記第一特別図柄プロセスフラグは、上記ステップS1の処理（図155参照）において、上記第一特別図柄通常処理（ステップS80）を行うべき旨を示すよう操作されている。

【0667】

図160は、上記第一特別図柄通常処理（ステップS80）についてその手順を示すフローチャートである。

【0668】

上記第一特別図柄プロセスフラグが当該第一特別図柄通常処理を行うべき旨を示しているときは、同図160に示されるように、上記主制御基板の主制御MPUは、まず、ステップS101の処理として、上記第一特別保留数カウンタによるカウンタ値に基づいて保留の状態にある第一特別図柄の変動表示制御があるか否かの判断を行う。この結果、保留の状態にある第一特別図柄の変動表示制御があると判断された場合には、次にステップS102の処理として、上記主制御内蔵RAMの第一特別図柄保留記憶領域に格納されている第一特別図柄の表示態様に関わる乱数（例えば、第一特別乱数、第一図柄乱数、リーチ乱数、変動乱数）のうちの最先の記憶領域に格納された乱数を同主制御内蔵RAMから読み出す。そして次に、ステップS103及びS104の処理として、上記第一特別保留数カウンタをカウントダウンするとともに、上記主制御内蔵RAMの第一特別図柄保留記憶領域の各記憶領域に格納されている上記第一特別図柄の変動表示停止時における表示態様に関わる乱数（第一特別乱数、第一図柄乱数、リーチ乱数、変動乱数）を先入れ先出し（First-In First-Out）の態様にてシフト操作する。

【0669】

具体的には、第一特別図柄保留記憶領域は4つの記憶領域（第一特別図柄保留記憶領域a～第一特別図柄保留記憶領域d）を有し、第一始動口2002への始動入賞の発生に応じて抽出した乱数を1番目（最先）の領域から順に記憶する。そして、n番目（ $n=1\sim 3$ ）の記憶領域に乱数が記憶されている場合に始動入賞が発生すると $n+1$ 番目（ $n=1\sim 3$ ）の記憶領域に抽出した乱数を記憶し、1番目の記憶領域に格納された乱数に基づく変動表示の開始条件が成立すると1番目の記憶領域に記憶されている各種乱数を読み出すとともにN番目（ $N=2\sim 4$ ）の記憶領域に記憶されている各種乱数を $N-1$ 番目（ $N=2\sim 4$ ）番目の記憶領域に移動させる。これにより、上記第一特別図柄の変動表示制御の保留が発生した順序を特定可能に記憶されるとともに最先の保留（最も先に発生した保留）から順に変動表示制御の保留が解除されるようになる。同様に第二特別図柄保留記憶領域は4つの記憶領域（第二特別図柄保留記憶領域a～第二特別図柄保留記憶領域d）を有し、第二始動口2004への始動入賞の発生に応じて抽出した乱数を1番目（最先）の領域から順に記憶する。そして、n番目（ $n=1\sim 3$ ）の記憶領域に乱数が記憶されている場合に始動入賞が発生すると $n+1$ 番目（ $n=1\sim 3$ ）の記憶領域に抽出した乱数を記憶し、1番目の記憶領域に格納された乱数に基づく変動表示の開始条件が成立すると1番目の記憶領域に記憶されている各種乱数を読み出すとともにN番目（ $N=2\sim 4$ ）の記憶領域に記憶されている各種乱数を $N-1$ 番目（ $N=2\sim 4$ ）番目の記憶領域に移動させる。これにより、上記第二特別図柄の変動表示制御の保留が発生した順序を特定可能に記憶されるとともに最先の保留（最も先に発生した保留）から順に変動表示制御の保留が解除されるようになる。

10

20

30

40

50

【0670】

そしてその後、ステップS105の処理として、上記読み出された第一特別図柄の第一特別乱数に基づいて上記大当りの当落についての抽選処理である大当り判定処理を行う。その後、上記第一特別図柄停止図柄設定処理（ステップS81）にプロセス移行されるよう上記第一特別図柄プロセスフラグが更新された時点で（ステップS106）、この処理を終了する。

【0671】

図161は、上記大当り判定処理（ステップS105）についてその手順を示すフローチャートである。

【0672】

上記主制御基板の主制御MPUは、現在の遊技状態が高確率状態（高確率時短状態、高確率非時短状態）であれば（ステップS111）、図162（A）に示す高確率時の大当り判定テーブルを選択し（ステップS112）、現在の遊技状態が低確率状態であれば（ステップS111）、図162（A）に示す低確率時の大当り判定テーブルを選択し（ステップS113）、選択した大当り判定テーブルと第一特別図柄通常処理のステップS102で読み出した第一特別乱数とを比較する（ステップS114）。

【0673】

図162（A）に示すように大当り判定テーブルは、主制御内蔵ROMに記憶され、特別乱数の種類毎（第一特別乱数、第二特別乱数）に遊技状態が低確率時（低確率非時短状態及び低確率時短状態）の場合に使用する低確率時の大当り判定テーブルと、遊技状態が高確率時（高確率非時短状態、高確率時短状態）の場合に使用する高確率時の大当り判定テーブルと、を備えている。そして、第一特別乱数と比較するために参照される低確率時の大当り判定テーブルでは、1種類の第一特別乱数が大当りに当選したことを示す大当り判定値と一致し、399種類の第一特別乱数が上記はずれであることを示すはずれ判定値と一致するように上記第一特別乱数がそれぞれ関連付けされている（低確率時の大当り確率；400分の1）。また、本例では特別図柄プロセス処理のステップS39で実行される第二特別図柄プロセス処理内において、第二特別乱数と比較するために参照される低確率時の大当り判定テーブルでは、第一特別乱数と比較するために参照される低確率時の大当り判定テーブルと同様に1種類の第二特別乱数が大当りに当選したことを示す大当り判定値と一致し、399種類の第二特別乱数が上記はずれであることを示すはずれ判定値と一致するように上記第二特別乱数がそれぞれ関連付けされている（低確率時の大当り確率；400分の1）。

【0674】

また、第一特別乱数と比較するために参照される高確率時の大当り判定テーブルでは、10種類の第一特別乱数が大当り判定値と一致し、390種類の第一特別乱数がはずれ判定値と一致するように上記第一特別乱数がそれぞれ関連付けされている（高確率時の大当り確率；40分の1）。また、本例では特別図柄プロセス処理のステップS39で実行される第二特別図柄プロセス処理内において、第二特別乱数と比較するために参照される高確率時の大当り判定テーブルでは、第一特別乱数と比較するために参照される高確率時の大当り判定テーブルと同様に10種類の第二特別乱数が大当りに当選したことを示す大当り判定値と一致し、390種類の第二特別乱数が上記はずれであることを示すはずれ判定値と一致するように上記第二特別乱数がそれぞれ関連付けされている（高確率時の大当り確率；40分の1）。なお、第一特別乱数と比較するために参照される大当り判定テーブルと、第二特別乱数と比較するために参照される大当り判定テーブルに設定される大当り判定値（大当り判定値の個数を同数として大当り判定値を異ならせるものであってもよいし（大当り確率は共通）、大当り判定値の個数を異ならせるものであってもよい（大当り確率を異ならせる））を異ならせるようにしてもよく、この場合には低確率時の大当り判定テーブルと高確率時の大当り判定テーブルのうち少なくとも一方の大当り判定値を異ならせるようにすればよい（両方異ならせるようにしてもよい）。

【0675】

上記主制御基板の主制御MPUは、選択した大当たり判定テーブルと第一特別図柄通常処理のステップS102で読み出した第一特別乱数との比較の結果、大当たりとすると判定した場合には（ステップS115）、当該変動が大当たりに当選していることを示す大当たりフラグをセットし（ステップS116）、大当たり判定処理を終了する。

【0676】

また、上記ステップS115で、はずれとすると判定した場合には、リーチ判定テーブルとステップS102で読み出したリーチ乱数とを比較する（ステップS119）。

【0677】

図示しないリーチ判定テーブルは、上記主制御内蔵ROMに記憶され、遊技状態が高確率非時短状態時の場合に使用する高確率非時短状態時のリーチ判定テーブルと、遊技状態が高確率時短状態時の場合に使用する高確率時短状態時のリーチ判定テーブルと、遊技状態が低確率状態時（低確率非時短状態及び低確率時短状態）の場合に使用する低確率状態時のリーチ判定テーブルと、を備えている。そして、高確率時短状態時のリーチ判定テーブルでは、1種類のリーチ乱数がリーチすることを示すリーチ判定値と一致し、71種類のリーチ乱数がリーチしないことを示すリーチ判定値と一致するように上記リーチ乱数がそれぞれ関連付けされている。

10

【0678】

また、低確率状態時のリーチ判定テーブルでは、高確率時短状態時のリーチ判定テーブルに設定されるリーチ乱数と同一のリーチ乱数を含む5種類のリーチ乱数がリーチすることを示すリーチ判定値と一致し、67種類のリーチ乱数がリーチしないことを示すリーチ判定値と一致するように上記リーチ乱数がそれぞれ関連付けされている。このように、この実施の形態では、低確率状態時では、リーチすることを示すリーチ判定値が高確率時短状態時よりも高められる。

20

【0679】

さらに、高確率非時短状態時のリーチ判定テーブルでは、高確率時短状態時及び低確率状態時のリーチ判定テーブルに設定されるリーチ乱数と同一のリーチ乱数を含む6種類のリーチ乱数がリーチすることを示すリーチ判定値と一致し、66種類のリーチ乱数がリーチしないことを示すリーチ判定値と一致するように上記リーチ乱数がそれぞれ関連付けされている。このように、この実施の形態では、高確率非時短状態時では、リーチすることを示すリーチ判定値が高確率時短状態時及び低確率状態（低確率時短状態、低確率非時短状態）よりも高められる。

30

【0680】

上記主制御基板の主制御MPUは、選択したリーチ判定テーブルとステップS102で読み出したリーチ乱数との比較の結果（ステップS119）、リーチはずれとすると判定した場合には（ステップS120）、当該変動がリーチとなることを示すリーチフラグをセットして処理を終了する（ステップS121）。

【0681】

図163は、上記第一特別図柄停止図柄設定処理（ステップS81）についてその手順を示すフローチャートである。

【0682】

40

上記第一特別図柄プロセスフラグが当該第一特別図柄停止図柄設定処理を行うべき旨を示しているときは、同図163に示されるように、上記主制御基板の主制御MPUは、まず、第一特別図柄の変動表示停止時における表示態様の抽選処理の結果、すなわち上記大当たり判定処理（ステップS105）の結果を判別する。抽選処理結果の判別は、大当たりフラグがセットされているか否か（ステップS131）を判別することにより行う。

【0683】

主制御MPUは、ステップS131で大当たりフラグがセットされていれば、図162（B）に示す図柄決定テーブルを選択して、第一特別図柄通常処理のステップS102で読み出した第一図柄乱数と選択した図柄決定テーブルとを比較することにより第一特別図柄の変動制御停止時の態様（第一特別図柄の停止図柄）としての大当たり図柄を決定する（ス

50

テップ S 1 3 2)。

【0684】

図162(B)に示すように図柄決定テーブルには、判定結果(4R通常大当り、4R潜確大当り、4R確変大当り、16R突確大当り、8R確変大当り、16R確変大当り)に応じて各々図柄乱数(第一図柄乱数、第二図柄乱数)が関連付けされるかたちで記憶されている。主制御基板の主制御MPUでは、取得した図柄乱数に対応して関連付けされている判定結果を特定することにより、大当りの種類を決定する。なお、本例の図柄決定テーブルでは、第一図柄乱数に基づいて決定される大当りの種類の決定確率と第二図柄乱数に基づいて決定される大当りの種類の決定確率とが異なるように設定している。

【0685】

具体的には、

1. 下大入賞口2005を長時間開放(例えば28.5秒)した後又は下大入賞口2005に遊技球が9個入賞したことが上記下大入賞口センサ2354で検出されたときに閉鎖させる開閉パターンを4回繰り返すことで遊技球が下大入賞口2005に入球可能(容易)な4R大当り遊技状態に制御し、次に大当り遊技状態が発生するまで低確率非時短状態(所謂通常状態)に制御する4R通常大当り

【0686】

2. 下大入賞口2005を長時間開放(例えば28.5秒)した後又は下大入賞口2005に遊技球が9個入賞したことが上記下大入賞口センサ2354で検出されたときに閉鎖させる開閉パターンを4回繰り返すことで遊技球が下大入賞口2005に入球可能(容易)な4R大当り遊技状態に制御し、次に大当り遊技状態が発生するまで高確率非時短状態に制御し、高確率状態に制御されていることを判別困難な演出を実行する4R潜確大当り

【0687】

3. 下大入賞口2005を長時間開放(例えば28.5秒)した後又は下大入賞口2005に遊技球が9個入賞したことが上記下大入賞口センサ2354で検出されたときに閉鎖させる開閉パターンを4回繰り返すことで遊技球が下大入賞口2005に入球可能(容易)な4R大当り遊技状態に制御し、次に大当り遊技状態が発生するまで高確率時短状態に制御する4R確変大当り

【0688】

4. 下大入賞口2005を短時間開放(例えば0.5秒)した後に閉鎖させる開閉パターンを16回繰り返すことで遊技球が下大入賞口2005に入球困難な16R大当り遊技状態に制御し、次に大当り遊技状態が発生するまで高確率時短状態に制御し、遊技の途中で大当り遊技状態の発生なしに突然高確率時短状態に移行制御されたかの演出を実行する16R突確大当り

【0689】

5. 下大入賞口2005を長時間開放(例えば28.5秒)した後又は下大入賞口2005に遊技球が9個入賞したことが上記下大入賞口センサ2354で検出されたときに閉鎖させる開閉パターンを8回繰り返した後、下大入賞口2005を短時間開放(例えば0.5秒)した後に閉鎖させる開閉パターンを8回繰り返すことで遊技球が下大入賞口2005に入球可能(容易)な8R大当り遊技状態に制御し、次に大当り遊技状態が発生するまで高確率時短状態に制御する8R確変大当り

【0690】

6. 上大入賞口2006を長時間開放(例えば28.5秒)した後又は上大入賞口2006に遊技球が9個入賞したことが上記上大入賞口センサ2552で検出されたときに閉鎖させる開閉パターンを16回繰り返すことで遊技球が上大入賞口2006に入球可能(容易)な16R大当り遊技状態に制御し、次に大当り遊技状態が発生するまで高確率時短状態に制御する16R確変大当り

【0691】

なお、上記左打ち状態では遊技球がゲート部2003を通過することがなく、第二始動

10

20

30

40

50

口扉部材 2 3 2 3 の駆動は行われない。そのため、左打ち状態では第二始動口 2 0 0 4 への遊技球の入賞は発生せず、第一始動口 2 0 0 2 への遊技球の入賞のみが発生することになり、第二特別図柄の保留球がある場合を除き第一特別図柄表示器における第一特別図柄の変動表示のみが実行され、第一特別図柄に関連した大当たり（4 R 通常大当たり、4 R 潜確大当たり、4 R 確変大当たり、1 6 R 突確大当たり、8 R 確変大当たり）が発生することになる。同様に、上記右打ち状態では第一始動口 2 0 0 2 に遊技球は入賞しない。そのため、右打ち状態では第二始動口 2 0 0 4 への遊技球の入賞のみが発生することになり、第一特別図柄の保留球がある場合を除き第二特別図柄表示器における第二特別図柄の変動表示のみが実行され、第二特別図柄に関連した大当たり（4 R 通常大当たり、4 R 潜確大当たり、4 R 確変大当たり、1 6 R 確変大当たり）が発生することになる。

10

【0 6 9 2】

また、第一特別図柄に関連した大当たりでは最大で下大入賞口 2 0 0 5 を長時間開放（例えば 2 8 . 5 秒）する開閉パターンを 8 回繰り返し可能であるのに対し、第二特別図柄に関連した大当たりでは最大で上大入賞口 2 0 0 6 を長時間開放（例えば 2 8 . 5 秒）する開閉パターンを 1 6 回繰り返し可能であり、さらに第一特別図柄に関連する上記下大入賞口 2 0 0 5 を長時間開放（例えば 2 8 . 5 秒）する開閉パターンを 8 回繰り返す 8 R 確変大当たり決定される割合（3 1 %）よりも第二特別図柄に関連する上記上大入賞口 2 0 0 6 を長時間開放（例えば 2 8 . 5 秒）する開閉パターンを 1 6 回繰り返す 1 6 R 確変大当たり決定される割合（6 3 %）を 2 倍程度高く設定するため、主として上記第二始動口 2 0 0 4 への遊技球の入賞に基づく遊技が実行される右打ち状態では主として上記第一始動口 2 0 0 2 への遊技球の入賞に基づく遊技が実行される左打ち状態に比べて多量の賞球の獲得が可能である。

20

【0 6 9 3】

なお、第一特別図柄停止図柄設定処理において 4 R 通常大当たり決定した場合には大当たり図柄として 4 R 通常大当たり図柄に決定し、4 R 潜確大当たり決定した場合には大当たり図柄として 4 R 潜確大当たり図柄に決定し、4 R 確変大当たり決定した場合には大当たり図柄として 4 R 確変大当たり図柄に決定し、1 6 R 突確大当たり決定した場合には大当たり図柄として 1 6 R 突確大当たり図柄に決定し、8 R 確変大当たり決定した場合には大当たり図柄として 8 R 確変大当たり図柄に決定する。また、図示しないが第二特別図柄停止図柄設定処理において 4 R 通常大当たり決定した場合には大当たり図柄として 4 R 通常大当たり図柄に決定し、4 R 潜確大当たり決定した場合には大当たり図柄として 4 R 潜確大当たり図柄に決定し、4 R 確変大当たり決定した場合には大当たり図柄として 4 R 確変大当たり図柄に決定し、1 6 R 確変大当たり決定した場合には大当たり図柄として 1 6 R 確変大当たり図柄に決定する。

30

【0 6 9 4】

また、主制御基板の主制御 M P U は、ステップ S 1 3 1 で大当たりフラグがセットされていなければ、第一特別図柄の変動停止時の態様としてはずれ図柄に決定した後（ステップ S 1 3 6）、上記大当たり間回数計数カウンタを 1 加算して（ステップ S 1 3 5 b）、ステップ S 1 3 7 に移行する。

【0 6 9 5】

そして、こうして停止図柄についての決定処理が行われた後は、主制御基板の主制御 M P U は、ステップ S 1 3 7 の処理として、上記抽選結果（大当たりの種類、リーチはずれ、はずれのいずれかを指示（第一特別図柄の停止図柄の態様を指示するものであってもよい））が上記周辺制御基板に送信されるよう抽選結果それぞれに応じた判定結果通知コマンドをセットする。そしてその後は、ステップ S 1 3 8 の処理として、上記第 1 変動パターン設定処理（ステップ S 8 2）にプロセス移行されるよう上記第一特別図柄プロセスフラグを更新した時点で、この処理を終了する。

40

【0 6 9 6】

周辺制御基板に搭載される周辺制御 M P U は、受信した判定結果通知コマンド及び変動パターンコマンドに基づいて中央液晶表示装置 1 5 0 0 を表示制御する（左・中・右の装飾図柄を変動表示して左装飾図柄→右装飾図柄→中装飾図柄の順序で停止表示させる（な

50

お左・中・右の装飾図柄を同一図柄で同期して変動表示し同時に停止表示する場合もある))。具体的には、周辺制御MPUは、中央液晶表示装置1500に表示される装飾図柄の変動停止時の態様(停止図柄)として、受信した判定結果通知コマンドから大当りのうち4R通常大当りを特定した場合には4R通常大当り図柄(左・中・右の装飾図柄が「0」～「9」の図柄のうち同一の偶数図柄となる組合せ)に決定し、大当りのうち4R潜確大当りを特定した場合には4R潜確大当り図柄(4R通常大当り図柄と同様の左・中・右の装飾図柄が「0」～「9」の装飾図柄のうち同一の偶数図柄となる組合せ)に決定し、大当りのうち4R確変大当りを特定した場合には4R確変大当り図柄(左・中・右の装飾図柄が全て「1」又は「9」となる組合せ)に決定し、大当りのうち16R突確大当りを特定した場合には16R突確大当り図柄(左・中・右の装飾図柄が「1」、「3」、及び「5」の全ての図柄を含む組合せ)に決定し、大当りのうち8R確変大当りを特定した場合には8R確変大当り図柄(左・中・右の装飾図柄が全て「5」となる組合せ)に決定し、大当りのうち16R確変大当りを特定した場合には16R確変大当り図柄(左・中・右の装飾図柄が全て「7」となる組合せ)に決定する。また、リーチはずれを特定した場合にはリーチを伴ったはずれ図柄(左・右の装飾図柄が「0」～「9」の同一の図柄の組み合わせであって中装飾図柄が異なる図柄の組み合わせ;リーチハズレ図柄)に決定し、はずれを特定した場合には、リーチを伴わないはずれ図柄(左・中・右の装飾図柄のうち少なくとも左・右の装飾図柄が異なる図柄となる組合せ)に決定し、変動パターンコマンドから特定される変動時間の経過時(遊技演出の終了時)においてその決定された停止図柄を中央液晶表示装置1500に表示制御する。

10

20

【0697】

図164は、上記第一変動パターン設定処理(ステップS82)についてその手順を示すフローチャートである。

【0698】

上記第一特別図柄プロセスフラグが当該第一変動パターン設定処理を行うべき旨を示しているときは、同図164に示されるように、上記主制御基板の主制御MPUは、大当りフラグがセットされていれば(ステップS141)、第一特別図柄停止図柄設定処理のステップS132で決定した大当りの種類に応じた大当り時の変動パターンテーブル(図示しない)を選択し(ステップS142)、リーチフラグがセットされていれば(ステップS145)、リーチ時の変動パターンテーブル(図示しない)を選択し(ステップS146)、大当りフラグとリーチフラグとのいずれもセットされていない場合、すなわち通常のはずれ(リーチ演出を実行しないはずれ)となる場合には、はずれ時の変動パターンテーブル(図示しない)を選択する(ステップS147)。

30

【0699】

そして、選択した変動パターンテーブルと第一特別図柄通常処理のステップS102で読み出した変動乱数とを比較することにより実行する変動パターンを決定し(ステップS148)、決定した変動パターンを開始することを周辺制御基板に通知する変動パターンコマンドをセットして第一特別図柄表示器に表示される第一特別図柄の変動表示を開始する(ステップS149)。また、主制御MPUは、変動パターンを決定すると決定した変動パターンに対応して設定されている変動時間を変動タイマに設定する(ステップS150)。そして、上記第一特別図柄変動処理(ステップS83)にプロセス移行されるよう上記第一特別図柄プロセスフラグを更新した時点で(ステップS155)、この処理を終了する。これにより、こうして決定された変動時間だけ第一特別図柄表示器にて第一特別図柄の変動表示制御が行われるとともに該特別図柄の変動表示に同期して上記中央液晶表示装置1500にて演出制御が行われるようになる。

40

【0700】

なお、本例の変動パターンテーブルは、特別乱数(第一特別乱数、第二特別乱数)及び図柄乱数(第一図柄乱数、第二図柄乱数)に基づく判定結果毎に複数種類設けられている。また、各変動パターンテーブルに設定される変動パターンには上記特別図柄(第一特別図柄、第二特別図柄)の変動表示制御に要する所定の時間(変動時間)を示す複数の変動

50

時間情報が上記変動乱数にそれぞれ対応して関連付けされるかたちで記憶されている。しかして、主制御MPUは、特別乱数及び図柄乱数に基づく判定結果に応じた複数種類の変動パターンテーブルのうち、選択した変動パターンテーブルと第一特別図柄通常処理のステップS102で読み出した変動乱数とを比較し、上記読み出した変動乱数に関連付けされている変動時間情報をこのテーブルから取得することで、上記特別図柄（第一特別図柄、第二特別図柄）の変動パターンを決定する。これにより、上記特別図柄（第一特別図柄、第二特別図柄）の変動パターンについての抽選処理が行われるようになる。なお、上記変動パターンテーブルは、上記主制御内蔵ROMに記憶されている。

【0701】

また、本例のリーチ時の変動パターンテーブルでは、いずれのリーチ演出を実行するかを示す判定値と変動乱数とを比較することにより実行するリーチ演出の態様種別を決定するように設定されている。例えば、241種類の変動乱数のうち164種類の変動乱数がノーマルリーチ演出のいずれかを実行することを示す判定値（0～163）として設定され、59種類の変動乱数が大当たり期待度の低いスーパーリーチ演出のいずれかを実行することを示す判定値（164～222）として設定され、18種類の変動乱数が大当たり期待度の高いスーパーリーチ演出のいずれかを実行することを示す判定値（223～240）として設定される。なお、スーパーリーチ演出とは、ノーマルリーチ演出よりも大当たり期待度が高く、大当たり遊技状態の発生を望む遊技者に対してはスーパーリーチ演出が実行されたときに大当たり遊技状態に対する遊技者の期待度が高まるようになっている。

【0702】

また、第一特別乱数及び第一図柄乱数に対応して設けられて第一特別図柄の変動時間を決定するときに用いられるはずれ時の変動パターンテーブルでは、非時短状態と時短状態とに共通して12秒の変動時間が設定されている。一方、第二特別乱数及び第二図柄乱数に対応して設けられて第二特別図柄の変動時間を決定するときに用いられるはずれ時の変動パターンテーブルでは、時短状態として0.3秒の変動時間が設定され、非時短状態として12秒の変動時間が設定されている。このように第一特別図柄の変動時間は、時短状態中と非時短状態中とで同一とされ、時短状態中の第二始動口2004への遊技球の入賞を促すとともに遊技者が第二始動口2004へ遊技球を入賞させるための時間を確保している。

【0703】

また、上記したように右打ち状態では遊技球1個が通過できるような間隔だけが設けられて遊技球の転動が制限され、極めて高い確率でゲート部2003及び第二始動口2004へと案内される。即ち、右打ち状態では極めて高い確率でゲート部2003を遊技球が通過するように構成されるとともに、普通図柄が当たりとなり、第二始動口2004の第二始動口扉部材2323が前進された状態では、極めて高い確率（センター役物2500の右側へ打込まれた遊技球の略全て）で第二始動口2004へ遊技球が受け入れられるように構成される。また、時短状態では普通図柄の当選確率が100%当たりとなるように設定され、普通図柄が当たりとなると第二始動口2004の第二始動口扉部材2323が長期間（本例では5.5秒間）に亘って前進した状態に維持され、第二始動口2004への遊技球の受入れが可能になる。なお、本例では遊技者がハンドルレバー504を操作しているときには0.6秒間隔で遊技球が発射される。そして、発射された遊技球がセンター役物2500の右側へ打込まれると極めて高い確率で第二始動口2004へ遊技球が受け入れられるため、時短状態で第二始動口2004の第二始動口扉部材2323が前進し、第二始動口2004への遊技球の受入れが可能となっている状態では約0.6秒間隔で第二始動口2004への遊技球の入賞が発生することになる。本例では上記したように第二始動口2004への遊技球の入賞に基づく第二特別図柄のはずれ時の変動パターンテーブルには時短状態の変動時間として極めて短い0.3秒に設定されている。また、第二特別図柄の変動表示を停止してから再び変動表示を開始するまでのインターバル時間は約0.6秒に設定されている。即ち、時短状態では第二特別図柄の変動表示の実行間隔が非時短状態（変動時間12秒、インターバル時間0.6秒）に比べて極端に短縮され、第二始動口2

004への遊技球の入賞間隔と時短状態では第二特別図柄の変動表示の実行間隔との差を狭めているため、第二始動口2004へ極めて短時間で多量の遊技球が入賞しても、第二特別図柄の変動表示を極めて短時間で実行して第二特別図柄の保留数の増大を防止し、上記時短状態では非時短状態に比べて単位時間当たりの変動表示回数が極めて増大する。これにより、上記右打ち状態に移行制御される高確率時短状態では以前の遊技機に比べて極めて短時間で次の大当りに当選可能となり、短時間で多量の賞球の獲得が可能になるため、遊技興趣を向上させることができる。

【0704】

図165は、上記第一特別図柄変動処理（ステップS83）についてその手順を示すフローチャートである。

10

【0705】

上記第一特別図柄プロセスフラグが当該第一特別図柄変動処理を行うべき旨を示しているときは、同図165に示されるように、上記主制御基板の主制御MPUは、まず、ステップS171の処理として、上記変動パターンについての抽選処理（ステップS82）で決定した変動パターンに応じた変動時間が設定される変動タイマを1減算する。そして、変動時間タイマが0、すなわち、上記抽選された変動時間が経過したと判断されると（ステップS172）、次にステップS173の処理に移行する。すなわち、このステップS173の処理において、上記第一特別図柄停止処理（ステップS84）にプロセス移行されるよう上記第一特別図柄プロセスフラグを更新した時点で、この処理を終了する。

【0706】

20

図166は、上記第一特別図柄停止処理（ステップS84）についてその手順を示すフローチャートである。

【0707】

上記第一特別図柄プロセスフラグが当該第一特別図柄停止処理を行うべき旨を示しているときは、同図166に示されるように、上記主制御基板の主制御MPUは、まず、ステップS181の処理として、上記第一特別図柄停止図柄設定処理にて決定された停止図柄を上記第一特別図柄表示器に表示させるための表示制御を行うとともに、上記中央液晶表示装置1500に第一特別図柄の停止図柄に応じた装飾図柄の表示結果の導出表示を指示する停止表示コマンドを上記周辺制御基板へのコマンドとしてセットする（ステップS182）。

30

【0708】

また、上記主制御基板の主制御MPUは、上記大当たりフラグがセットされているときは（ステップS186）、大当たり遊技状態を開始することを示す大当たり開始コマンドをセットし（ステップS187）、大当たり遊技状態の開始までの待機時間（大当たり遊技状態を開始する旨の表示等を行う時間）をインターバルタイマにセットする（ステップS188）。そして、大当たり遊技状態の実行中であることを示す大当たり実行中フラグをセットするとともに上記高確率フラグがセットされていれば当該高確率フラグをリセットし、また、上記時短フラグがセットされていれば当該時短フラグをリセットし（ステップS189）、第一特別図柄プロセスフラグを初期値である第一特別図柄通常処理にプロセス移行されるように更新した時点で（ステップS194）、この処理を終了する。なお、大当たり開始コマンドは、周辺制御基板に送信されるコマンドであり、大当たりの種類に応じて個々に用意されている。ステップS187では、大当たりの種類（4R通常大当たり、4R潜確大当たり、4R確変大当たり、16R突確大当たり、8R確変大当たり、16R確変大当たり）に応じた大当たり開始コマンド（4R通常大当たり開始コマンド、4R潜確大当たり開始コマンド、4R確変大当たり開始コマンド、16R突確大当たり開始コマンド、8R確変大当たり開始コマンド、16R確変大当たり開始コマンド）をセットする。これにより、大当たり開始コマンドによって指示された大当たりの種類に応じた大当たり遊技状態の演出が中央液晶表示装置1500、ランプ・LED及びスピーカ130、222、262等により実行される。

40

【0709】

[7. 周辺制御基板の制御処理]

50

次に、周辺制御基板に搭載される周辺制御MPUによって実行される処理について説明する。図167は、当該パチンコ機1に電源が投入されるとき、上記周辺制御基板に搭載される周辺制御MPUによって行われる制御についてその処理手順を示すフローチャートである。

【0710】

図167に示すように、パチンコ機1への電力供給が開始されると、周辺制御MPUは、初期設定処理を行う（ステップS501）。この初期設定処理は、周辺制御基板に搭載される周辺制御MPUに内蔵されているRAMをクリアする処理等が行われる。なお、この初期設定処理中では割込禁止となっており、初期設定処理のあと割込許可となる。初期設定処理（ステップS501）が終了すると、16mS経過フラグTがセットされたか否かを監視するループ処理を開始する（ステップS502）。 10

【0711】

この実施の形態では、周辺制御MPUは、2mS経過毎に割込を発生させ、2mS定常処理を実行する。2mS定常処理では、16mS経過監視カウンタをカウントアップする（16mS経過監視カウンタを1加算する）処理が実行され、16mS経過監視カウンタの値が8になったとき、すなわち、16mS経過したときに16mS経過フラグTをセットするとともに、16mS経過監視カウンタをリセット（0にする）処理が実行される。このように、16mS経過フラグTは、2mS定常処理にて16mS毎に「1」に設定（セット）され、通常は「0」に設定（リセット）されている。ステップS502で16mS経過フラグがセットされている（16mS経過フラグTが「1」）ときには、16mS経過フラグをリセットした後（ステップS503）、16mS定常処理を行う（ステップS504）。 20

【0712】

この16mS定常処理では、主制御基板から受信したコマンドにもとづいて中央液晶表示装置1500、ランプ・LED、スピーカ130、222、262等を制御する処理が実行される。16mS定常処理を終了すると、再びステップS502に戻り、16mS経過フラグTがセットされる毎に、つまり16mS毎に上記したステップS503～ステップS504を繰り返し行う。一方、ステップS502で16mS経過フラグTがセットされていない（16mS経過フラグTが「0」）ときには、16mS経過フラグTがセットされるまでループ処理を行う。 30

【0713】

図168は、サブメイン処理にて16mS毎に実行される16mS定常処理の一例を示すフローチャートである。16mS定常処理において、周辺制御MPUは、ステップS601～ステップS606の処理を実行する。ステップS601のコマンド解析処理では、主制御基板から受信したコマンドを解析する。ステップS602の演出制御処理では、変動パターン設定処理（第一変動パターン設定処理のステップS149、第二変動パターン設定処理）でセットされることにより送信された変動パターンコマンドを受信したことにもとづいて中央液晶表示装置1500に関わる制御処理を実行する。

【0714】

また、ステップS603の音制御処理では、スピーカ130、222、262に関わる制御処理を実行する。ステップS604のランプ制御処理では、パチンコ機1に設けられたランプ・LEDに関わる制御処理を実行する。ステップS605の情報出力処理では、ランプ駆動基板3060にランプ・LEDの点灯信号を送信する処理などを実行する。ステップS606の乱数更新処理では、演出制御処理（ステップS602）で各種設定に用いられる乱数を更新する処理を実行する。 40

【0715】

なお、16mS定常処理におけるステップS601～ステップS606の処理は16mS以内に終了する。仮に、16mS定常処理を開始してから当該16mS定常処理の終了までに16mS以上かかったとしても、16mS定常処理を開始してから16mS経過したときに直ぐに16mS定常処理を最初から（ステップS601のコマンド解析処理から 50

）実行しない。すなわち、16mS定常処理の実行中に16mS経過したときには、16mS経過フラグのセットのみを行い、当該16mS定常処理の終了後にステップS502で16mS経過フラグがセットされていると判定されたときに16mS定常処理を開始する。

【0716】

また、この実施の形態では、16mS定常処理にて乱数更新処理（ステップS606）を実行して各種乱数を更新するように構成しているが、各種乱数を更新する時期（タイミング）はこれに限られるものではない。例えば、サブメイン処理におけるループ処理および16mS定常処理のいずれか一方または両方にて各種乱数を更新するように構成してもよい。

10

【0717】

[8. バトル演出]

次に当選時短縮制御について図169乃至図173を参照して説明する。図169及び図173は、上記高確率時短状態に制御されている場合に、リーチ（リーチはずれ、リーチ当り）となることを示す判定結果通知コマンドと変動パターンコマンドとを受信したことが上記コマンド解析処理（ステップS601）で特定された場合に中央液晶表示装置1500で実行されるバトル演出のタイミングチャートであり、図171乃至図173は、上記高確率時短状態に制御されている場合に、リーチとなることを示す判定結果通知コマンドと変動パターンコマンドとを受信したことが上記コマンド解析処理（ステップS601）で特定された場合に中央液晶表示装置1500で実行されるバトル演出の一例を示す説明図である。

20

【0718】

なお、本例では高確率時短状態中には中央液晶表示装置1500にてメインキャラクタ1500aが歩く態様を表示すると共に、中央液晶表示装置1500の左下部に左・中・右の装飾図柄を縮小して変動表示を実行する。そして、リーチとなることを示す判定結果通知コマンドと変動パターンコマンドとを受信した場合には、メインキャラクタ1500aと対峙するように敵キャラクタ1500bを表出してメインキャラクタ1500aと敵キャラクタ1500bとを対決させるバトル演出を実行する。そして、受信した判定結果通知コマンドが大当たりを示す場合には、バトル演出の結果としてメインキャラクタ1500aが敵キャラクタ1500bに勝利する態様を表示し、受信した判定結果通知コマンドがはずれを示す場合には、バトル演出の結果としてメインキャラクタ1500aが敵キャラクタ1500bに敗北する態様を表示するようになっている。

30

【0719】

また、上記バトル演出では、中央液晶表示装置1500にメインキャラクタ1500aと敵キャラクタ1500bとを対峙させて表示した後、一旦ブラックアウト（画面を消灯することで中央液晶表示装置1500に表示されている態様を視認できない状態）し、その後メインキャラクタ1500aと敵キャラクタ1500bとの一方を表示する。このブラックアウト後に表示されるキャラクタによって先制攻撃がなされることが示され、ブラックアウト後にメインキャラクタ1500aが表示された場合には、必ず大当たりとなる。一方、ブラックアウト後に敵キャラクタ1500bが表示された場合には、敵キャラクタ1500bの攻撃を回避すれば必ず大当たりとなる。このように、遊技者はブラックアウト後にメインキャラクタ1500aが表示されたことによって大当たりとなることを認識できると共に、ブラックアウト後に敵キャラクタ1500bが表示された場合でも敵キャラクタ1500bの攻撃を回避したことによって大当たりとなることを認識できるようになる。

40

【0720】

このように、バトル演出の途中で大当たりとなることが確定したにも拘らずそれ以降にもバトル演出が継続されて長期間に亘って変動表示が実行されると、単位時間当たりの特別図柄の変動表示回数が減って、大当たり遊技状態の獲得回数や獲得可能な賞球の期待値が減るため、遊技者に不利益を与え、遊技興趣を低下させるおそれがある。本例では、バトル演出の途中で大当たりとなることが確定した場合には、その時点で大入賞口（上大入賞口2

50

006又は下大入賞口2005)を開放制御して大当たり遊技状態の制御を開始しながらも、バトル演出を最後まで実行すべくその演出を継続させるようにしている。以下、詳細に説明する。

【0721】

本例では、高確率時短状態中にリーチとなる場合の変動パターンとして、バトル演出ショートとバトル演出ロングとが設けられ、バトル演出ショートは大当たりとなる場合にだけ実行され、バトル演出ロングは大当たりとなる場合とはずれとなる場合との両方で実行されるようになっている。まず、上記バトル演出ショートの変動パターンに基づいて実行されるバトル演出について図169及び図171(A)～図172(I)を参照して説明する。なお、高確率時短状態では上記右打ちを行って第二始動口2004への遊技球の入球させる遊技が行われるため、中央液晶表示装置1500にはその旨(右打ち→)が表示されている。

10

【0722】

図171(A)に示すように遊技状態が高確率時短状態に制御されている場合には、周辺制御MPUはメインキャラクタ1500aが移動している様子を中央液晶表示装置1500に表示する。そしてその状態で第二始動口2004へ遊技球が入賞したことに基いて上記第二特別図柄プロセス処理(ステップS39)が実行されると、図169に示すように主制御MPUは第二特別図柄表示器にて第二特別図柄の変動表示を開始すると共に、周辺制御基板に判定結果通知コマンドと変動パターンコマンド(この場合には大当たりとなることを示す判定結果通知コマンドとバトル演出ショートの変動パターンを示す変動パターンコマンド)を送信する。主制御MPUから判定結果通知コマンドと変動パターンコマンドとを受信すると周辺制御MPUは、中央液晶表示装置1500の左下部に縮小表示される左・中・右の装飾図柄を変動表示し、受信した変動パターンコマンドによって指定される変動時間が経過したときに装飾図柄を全て停止表示する。また、主制御MPUから受信した判定結果通知コマンドと変動パターンコマンドとによってリーチすること(リーチしてはずれ、リーチして大当たり)が示された場合には、メインキャラクタ1500aが立ち止って何かに気付いた様子を表示する(図171(B))。

20

【0723】

次いで周辺制御MPUは、メインキャラクタ1500aと対峙するように敵キャラクタ1500bを中央液晶表示装置1500に表出させた後(図171(C))、中央液晶表示装置1500の表示画面をブラックアウトする(図171(D))。そして、受信した判定結果通知コマンドによって高確率時短状態を継続する大当たり(この例では4R確変大当たり、16R確変大当たり)となることが示されると共に変動パターンコマンドによってバトル演出ショートの変動パターンの実行を指示されていれば、周辺制御MPUは中央液晶表示装置1500の表示画面を徐々に明るくしてメインキャラクタ1500aだけを浮かび上がらせると共に中央液晶表示装置1500の左下部に縮小表示される左・中・右の装飾図柄を大当たりの態様(大当たり図柄)で停止表示して「大当たり確定!」と表示することで大当たりとなることを遊技者に通知する(図171(E))。

30

【0724】

また、図169に示すように主制御MPUによって第二特別図柄表示器にて変動表示される第二特別図柄の変動時間は、中央液晶表示装置1500で変動表示される装飾図柄の変動時間とほぼ一致し、中央液晶表示装置1500の表示画面をブラックアウトした後にメインキャラクタ1500aだけを浮かび上がらせるというバトル演出の途中のタイミングで第二特別図柄表示器に第二特別図柄の大当たり図柄が停止表示され、第二特別図柄の大当たり図柄が停止表示されたことに基いて主制御MPUは大入賞口(上大入賞口2006又は下大入賞口2005)の開放制御を開始する。また、主制御MPUによって大入賞口(上大入賞口2006又は下大入賞口2005)の開放制御を開始する場合には周辺制御MPUにより「大当たり確定!」と表示することで大当たり遊技状態の制御を開始することを通知するため、大当たり遊技状態の制御が開始されることを遊技者に認識させることができ、大当たり遊技状態の制御が開始されることに気付かずに遊技者が不利益を被ることを抑止

40

50

できる。なお、大当り遊技状態の制御が開始されることを遊技者に確実に認識させるものであれば上記した例に限らず、スピーカ130、222、262等の音声出力（大当りを開始します。右打ちしてください。）や、大当りを開始することを通知する表示（大当りを開始します。）などを実行するようにしてもよい。

【0725】

周辺制御MPUは、図169に示すように主制御MPUによって大当り遊技状態の制御が開始された以降にもバトル演出を継続して実行し、メインキャラクタ1500aが敵キャラクタ1500bに攻撃する態様を表示する（図172（F））。次いで周辺制御MPUは、中央液晶表示装置1500に「ボタンを押してとどめを刺せ！」と表示すると共にタイマをスタートして有効期間の計測を開始し（図172（G））、有効期間内に上皿演出ボタン257が操作されて演出ボタン押圧センサ258からの検出信号が周辺制御MPUに入力されたことに基づいて昇降ユニット3510により裏下後回転装飾体ユニット3550を遊技者側から視認不能な退避位置（上昇端位置）から、円弧状に下方へスライドして遊技者側から視認可能となる出現位置（下降端位置）へ移動させると共に、回転連結部材3630を回転させて裏四隅第二装飾体ベース3631及び裏四隅第二装飾体ベース3631に取付けられている裏四隅第二装飾体3633を回転（回動）させる（図172（H））。

【0726】

そして周辺制御MPUは、メインキャラクタ1500aが勝利した態様を表示した後（図172（I））、図169に示すように大当り遊技状態の演出表示（大当り演出；ラウンド演出表示等）を実行する。このように、バトル演出ショートの前演出が完結する以前に大当り遊技状態が開始されても、周辺制御MPUはバトル演出ショートの演出の続きを継続して実行し、上皿演出ボタン257の操作に応じて裏下後回転装飾体ユニット3550を出現させることによってバトル演出ショートの演出が完結する方向に進めるようになっている（図172（H））。換言すると、バトル演出が実行されると遊技者はバトル演出ショートの演出を完結すべく、上皿演出ボタン257を操作して裏下後回転装飾体ユニット3550を出現させる。このように遊技者による上皿演出ボタン257の操作に応じてバトル演出ショートの演出を完結させることができるため、遊技者の意向を演出に反映させて満足感や達成感を得ることができ、従来の遊技機よりも魅力的な演出を実行できる。なお、図169に示すように上皿演出ボタン257の有効期間は、大当り遊技状態の1ラウンドを終了するまで継続されるものであるが、有効期間内に上皿演出ボタン257が操作されなかった場合であっても有効期間経過後に裏下後回転装飾体ユニット3550を表出させるようにしてもよいし、有効期間内に上皿演出ボタン257が操作されなかった場合には裏下後回転装飾体ユニット3550を表出させることなくメインキャラクタ1500aが勝利した態様を表示するようにしてもよい。

【0727】

また本例では、バトル演出の途中で大当りとなることを遊技者に通知すると共に大当り遊技状態の制御を開始し、大当り遊技状態の実行中にバトル演出の続きを実行して演出結果を表示することで、本来であればバトル演出を全て実行した後開始される大当り遊技状態の開始時期を早めると共に、大当り遊技状態の開始前に実行されるバトル演出の変動時間を短縮し、単位時間当たりの特別図柄の変動表示回数が低減することを抑止している。具体的には、本例ではバトル演出ショートの全ての演出を実行するために要する期間として58秒～87秒の期間（上皿演出ボタン257の操作タイミングによって異なる）が設定される。ところが、大当り遊技状態の開始前に実行される演出を実行する期間に対応する変動時間は12秒となっており、バトル演出ショートの変動パターンが選択されて第二特別図柄を変動表示した後、12秒経過したときに第二特別図柄が大当り図柄で停止表示されて大当り遊技状態の制御が開始される。そして、バトル演出ショートの演出のうち大部分（この例では46秒～75秒であるが、全期間の半分以上であればよい）の演出は、大当り遊技状態中に実行され、大当り遊技状態の制御前に実行されるバトル演出ショートの演出期間は12秒であるのに対し、大当り遊技状態中に実行されるバトル演出ショー

トの演出期間は46秒～75秒（上皿演出ボタン257の操作タイミングによって異なる）となっている。

【0728】

このように、バトル演出ショートの実行に要する全演出期間のうち大当り遊技状態中に実行される期間（大当り演出として実行される期間）を、大当り遊技状態の開始前に実行される期間（変動時間）よりも長くすることで変動表示に要する時間を低減し、単位時間当たりの特別図柄の変動表示回数が低減することを抑止できるようになっている。上記したように大当り遊技状態では、大入賞口（上大入賞口2006又は下大入賞口2005）を長時間開放（例えば28.5秒）した後又は大入賞口（上大入賞口2006又は下大入賞口2005）に遊技球が9個入賞したことが上記上大入賞口センサ2552又は下大入賞口センサ2354で検出されたときに閉鎖させる開閉パターン（ラウンド）を複数回（この例では4回又は16回）実行するため、大当り遊技状態を開始してから終了するまでには必ず一定期間以上の期間が必要となる。そして、バトル演出ショート of 全演出のうち一部の演出を大当り遊技状態の開始以前に変動表示演出（特別図柄（この場合には第二特別図柄）の変動表示に同期して中央液晶表示装置1500で実行される演出表示）として実行して残りの演出を大当り遊技状態の開始後に大当り演出として実行すると共に、大当り遊技状態の開始以前に変動表示演出として実行されるバトル演出ショート of 演出期間が、大当り遊技状態の開始後に大当り演出として実行されるバトル演出ショート of 演出期間よりも相対的に短くなるようにバトル演出ショート of 変動時間を設定している。これによって、遊技者にとってはハンドルレバー504を操作して大入賞口（上大入賞口2006又は下大入賞口2005）に遊技球を入賞させるだけに過ぎなかった大当り遊技状態の実行期間中にバトル演出ショート of 一部の演出を実行して、大当り遊技状態の開始前にバトル演出ショート of 演出を途中で終了されることなく最後まで実行可能としながらも、バトル演出ショート of 全ての演出を変動表示演出として第二特別図柄の変動表示中に実行する場合に比べてバトル演出ショート of 変動時間を46秒～75秒短縮できるため、特別図柄（この場合には第二特別図柄）の変動表示を開始してから大当り遊技状態を終了するまでの期間を短縮させることができ、変動時間が短縮されることによって単位時間当たりの特別図柄の変動表示回数が低減することを抑止できるため、大当り判定処理の実行機会を増大させ得る。また、変動表示に要する時間を低減しても、変動表示の開始から大当り遊技状態の実行中までの長期間に亘ってバトル演出を実行することができるため、演出内容を簡素化することなくバトル演出を実行して変動時間を低減することができ、演出内容が簡素化することによる遊技興趣の低下を抑止できる。

【0729】

また上記した例では、大当りとなることが確定した後にボタン操作を要求する演出（ボタン演出）が実行され、有効期間内に上皿演出ボタン257が操作されたことに基づいて裏下後回転装飾体ユニット3550を遊技者側から視認不能な退避位置から視認可能となる出現位置へと移動させるようになっている。換言すると大当りとなることが確定したことを遊技者に通知して、有効期間内に上皿演出ボタン257を操作すれば必ず裏下後回転装飾体ユニット3550が出現するということを遊技者が予め把握している状態でボタン演出を実行している。通常、ボタン演出は変動表示の結果が確定する以前に実行されるものであり、変動表示の結果がはずれとなる場合には有効期間内に上皿演出ボタン257を操作しても裏下後回転装飾体ユニット3550を退避位置から出現位置に出現させる可能性が低くなるように設定され、変動表示の結果が大当りとなる場合には有効期間内に上皿演出ボタン257を操作した場合には裏下後回転装飾体ユニット3550を退避位置から出現位置に出現させる可能性が高くなるように設定されている。

【0730】

また、上記したように低確率時の大当り確率は400分の1に設定され、高確率時の大当り確率は40分の1に設定されるため、実行される変動表示の殆どは表示結果がはずれとなるものであり、ボタン演出が実行された場合に上皿演出ボタン257を操作しても裏下後回転装飾体ユニット3550を退避位置から出現位置に出現させる可能性は低い。こ

のように、ボタン演出が実行されたときに上皿演出ボタン 2 5 7 を操作しても裏下後回転装飾体ユニット 3 5 5 0 が退避位置から出現位置に出現されない場合には遊技者にストレスを感じさせ、また上皿演出ボタン 2 5 7 を操作しても裏下後回転装飾体ユニット 3 5 5 0 が退避位置から出現位置に出現される可能性が低いいためボタン演出が実行されたときに遊技興趣を低下させるおそれがあった。

【0731】

本例では、上記したように大当たりとなることが確定した後にボタン演出を実行して有効期間内に上皿演出ボタン 2 5 7 を操作した場合には必ず裏下後回転装飾体ユニット 3 5 5 0 が退避位置から出現位置に出現することを遊技者が予め把握している状態でボタン演出を実行するため、大当たりとなることが確定する以前に実行されたボタン演出にて溜まった
10
ストレスを発散すべく上皿演出ボタン 2 5 7 を操作させることができる。また、大当たりとなることが確定したことによって周囲の遊技者に注目された状態で上皿演出ボタン 2 5 7 を操作して裏下後回転装飾体ユニット 3 5 5 0 を出現させることができるため、優越感を得ることができ、大当たりとなったことの喜びをさらに高めることができる。

【0732】

次に、上記バトル演出ロングの変動パターンに基づいて実行されるバトル演出について図 1 7 0 及び図 1 7 1 (A) ～図 1 7 1 (D)、図 1 7 1 (E')、図 1 7 2、図 1 7 3 を参照して説明する。なお、バトル演出ロングの変動パターンに基づいて実行される演出は、上記バトル演出ショートの変動パターンに基づいて実行される演出と同様の演出を含むものであるため、重複する部分についてはバトル演出ショートをバトル演出ロングと読み替えるものとし、以下にはバトル演出ショートの演出とは異なる部分についてのみ説明する。
20

【0733】

主制御MPUから判定結果コマンドと変動パターンコマンド（この場合にはバトル演出ロングの変動パターンを示す変動パターンコマンド）を受信したことに基づいて周辺制御MPUによって図 1 7 1 (A) ～図 1 7 1 (D) を実行した後、中央液晶表示装置 1 5 0 0 の表示画面を徐々に明るくして敵キャラクタ 1 5 0 0 b だけを浮かび上がらせた場合には（図 1 7 1 (E')）、敵キャラクタ 1 5 0 0 b による攻撃が行われる。なお、図 1 7 0 に示すように敵キャラクタ 1 5 0 0 b による攻撃は第二特別図柄の変動表示中に行われる。
30

【0734】

受信した判定結果通知コマンドが高確率時短状態を継続する大当たり（この例では 4 R 確変大当たり、1 6 R 確変大当たり）を示すものであると共に変動パターンコマンドによってバトル演出ロングの変動パターンの実行を指示されている場合には、周辺制御MPUは敵キャラクタ 1 5 0 0 b の攻撃をメインキャラクタ 1 5 0 0 a が回避する態様を表示すると共に（図 1 7 3 (F')）、中央液晶表示装置 1 5 0 0 の左下部に縮小表示される左・中・右の装飾図柄を大当たりの態様（大当たり図柄）で停止表示して「攻撃回避！大当たり確定！」と表示することで大当たりとなることを遊技者に通知する（図 1 7 3 (G')）。その後、図 1 7 2 (F) ～図 1 7 2 (I) の演出を実行する。また、図 1 7 0 に示すように主制御MPUによって第二特別図柄表示器にて変動表示される第二特別図柄の変動時間は、中央
40
液晶表示装置 1 5 0 0 で変動表示される装飾図柄の変動時間とほぼ一致し、メインキャラクタ 1 5 0 0 a が敵キャラクタ 1 5 0 0 b の攻撃を回避するというバトル演出の途中のタイミングで第二特別図柄表示器に第二特別図柄の大当たり図柄が停止表示され、第二特別図柄の大当たり図柄が停止表示されたことに基づいて主制御MPUは大入賞口（上大入賞口 2 0 0 6 又は下大入賞口 2 0 0 5）の開放制御を開始する。

【0735】

一方、受信した判定結果通知コマンドがはずれや高確率時短状態を終了する大当たり（この例では 4 R 通常大当たり、4 R 潜確大当たり）を示すものであると共に変動パターンコマンドによってバトル演出ロングの変動パターンの実行を指示されている場合には、周辺制御MPUは敵キャラクタ 1 5 0 0 b の攻撃をメインキャラクタ 1 5 0 0 a が受ける態様を表
50

示した後（図173（F'））、受信した判定結果通知コマンドがはずれであれば中央液晶表示装置1500の左下部に縮小表示される左・中・右の装飾図柄をはずれの態様（この場合にはリーチはずれ図柄）で停止表示し、受信した判定結果通知コマンドが高確率時短状態を終了する大当たり（この例では4R通常大当たり、4R潜確大当たり）であれば中央液晶表示装置1500の左下部に縮小表示される左・中・右の装飾図柄を大当たりの態様で停止表示して「敗北・・・」と表示することではずれや高確率時短状態を終了することを遊技者に通知する（図173（G'））。その後、受信した判定結果通知コマンドがはずれであれば図171（A）に戻ってメインキャラクタ1500aが移動している態様を中央液晶表示装置1500に表示し、受信した判定結果通知コマンドが高確率時短状態を終了する大当たり（この例では4R通常大当たり、4R潜確大当たり）であれば大当たり遊技状態を開始する旨を通知して大当たり遊技状態の制御を実行した後に図171（A）に戻ってメインキャラクタ1500aが移動している態様を中央液晶表示装置1500に表示する。

10

【0736】

なお、大当たりとなる場合に実行されるバトル演出ロングの全ての演出を実行するために要する期間として78秒～107秒の期間（上皿演出ボタン257の操作タイミングによって異なる）が設定される。ところが、大当たり遊技状態の開始前に実行される演出を実行する期間に対応する変動時間は32秒となっており、バトル演出ロングの変動パターンが選択されて第二特別図柄を変動表示した後、32秒経過したときに第二特別図柄が大当たり図柄で停止表示されて大当たり遊技状態の制御が開始される。そして、バトル演出ロングの演出のうち大部分（この例では46秒～75秒であるが、全期間の半分以上であればよい）の演出は、大当たり遊技状態中に実行され、大当たり遊技状態の制御前に実行されるバトル演出ロングの演出期間は32秒であるのに対し、大当たり遊技状態中に実行されるバトル演出ロングの演出期間は46秒～75秒（上皿演出ボタン257の操作タイミングによって異なる）となっている。

20

【0737】

このように、バトル演出ショートよりも演出期間が長いバトル演出を実行する場合であっても、バトル演出ロングの実行に要する全演出期間のうち大当たり遊技状態中に実行される期間（大当たり演出として実行される期間）を、大当たり遊技状態の開始前に実行される期間（変動時間）よりも長くすることで変動表示に要する時間を低減し、単位時間当たりの特別図柄の変動表示回数が低減することを抑止できるようになっている。即ち、バトル演出ロングの全演出のうち一部の演出を大当たり遊技状態の開始以前に変動表示演出（特別図柄（この場合には第二特別図柄）の変動表示に同期して中央液晶表示装置1500で実行される演出表示）として実行して残りの演出を大当たり遊技状態の開始後に大当たり演出として実行すると共に、大当たり遊技状態の開始以前に変動表示演出として実行されるバトル演出ロングの演出期間が、大当たり遊技状態の開始後に大当たり演出として実行されるバトル演出ロングの演出期間よりも相対的に短くなるようにバトル演出ロングの変動時間を設定している。これによって、遊技者にとってはハンドルレバー504を操作して大入賞口（上大入賞口2006又は下大入賞口2005）に遊技球を入賞させるだけに過ぎなかった大当たり遊技状態の実行期間中にバトル演出ロングの一部の演出を実行して、バトル演出ロングの全ての演出を途中で終了することなく最後まで実行しながらもバトル演出ロングの全ての演出を変動表示演出として第二特別図柄の変動表示中に実行する場合に比べてバトル演出ロングの変動時間を46秒～75秒短縮して特別図柄（この場合には第二特別図柄）の変動表示を開始してから大当たり遊技状態を終了するまでの期間を短縮させることができ、変動時間が短縮されることによって単位時間当たりの特別図柄の変動表示回数が低減することを抑止できるため、大当たり判定処理の実行機会を増大させ得る。また、変動表示に要する時間を低減しても、変動表示の開始から大当たり遊技状態の実行中までの長期間に亘ってバトル演出を実行することができるため、演出内容を簡素化することなくバトル演出を実行して変動時間を低減することができ、演出内容が簡素化することによる遊技興趣の低下を抑止できる。

30

40

【0738】

50

また、はずれや高確率時短状態を終了する大当たり（この例では4 R通常大当たり、4 R潜確大当たり）となる場合に実行されるバトル演出ロングの全ての演出を実行するために要する期間として65秒が設定されている。換言すると、はずれや高確率時短状態を終了する大当たり（この例では4 R通常大当たり、4 R潜確大当たり）となる場合に実行されるバトル演出ロングの変動時間は65秒に設定されている。なお、バトル演出ロングを実行して敵キャラクタ1500bの攻撃を回避できずにメインキャラクタ1500aが受ける態様を表示した後に、メインキャラクタ1500aを復活させて敵キャラクタ1500bを倒す演出を実行することで大当たりとなることを通知するようにしてもよく、この場合にはメインキャラクタ1500aを復活させたときに第二特別図柄の大当たり図柄を停止表示すると共に左・中・右の装飾図柄の大当たり図柄を停止表示して大当たり遊技状態の制御を開始した後に、敵キャラクタ1500bを倒す演出（例えば図172（F）～図172（I）の演出）を実行するようにしてもよい。この場合には、大当たり遊技状態中に実行される演出の期間よりも、大当たり遊技状態の開始前に実行される演出の期間の方が長くなることもあるが、この場合であっても少なくとも全ての演出を大当たり遊技状態の開始前に実行する場合に比べて演出期間を短縮させることができるため、単位時間当たりの特別図柄の変動表示回数が低減することを抑止できる。

10

【0739】

以上、上記バトル演出について好適な実施形態を挙げて説明したが、本例はこれらの実施形態に限定されるものではなく、以下に示すように、上記実施形態の要旨を逸脱しない範囲において、種々の改良及び設計の変更が可能である。

20

【0740】

すなわち、上記実施形態では、遊技機としてパチンコ機1に適用したものを示したが、これに限定するものではなく、パチスロ機や、パチンコ機とパチスロ機とを融合させてなる遊技機に、適用しても良く、この場合でも、上記と同様の作用効果を奏することができる。

【0741】

また、上記した例では高確率時短状態中に行われるものを示したが、変動表示に関連して実行される演出を全て大当たり遊技状態の開始前に実行する場合に比べて演出期間を短縮させる制御を実行するものであれば高確率時短状態に限られるものではなく、低確率非時短状態（いわゆる通常状態）、低確率時短状態（いわゆる時短状態）、高確率非時短状態、高確率時短状態（いわゆる確変状態）のうちのいずれか一つ又は任意の組み合わせ（全部でもよい）で実行するものであってもよい。また、高確率時短状態以外の場合にも上記演出期間を短縮させる制御を実行する場合には、遊技状態毎にその演出の出現頻度や大当たり期待度を異ならせるようにしてもよい。例えば、非時短状態（高確率非時短状態、低確率非時短状態）では時短状態（高確率時短状態、低確率時短状態）よりも出現頻度を低くすると共に時短状態よりも大当たり期待度を低くしてもよいし、大当たりとなる場合に非時短状態ではバトル演出のロングバージョン（バトル演出ロング）の選択割合を高め、時短状態ではバトル演出のショートバージョン（バトル演出ショート）の選択割合を高めることで時短状態では非時短状態よりも特別図柄（この場合には第二特別図柄）の変動表示を開始してから大当たり遊技状態を終了するまでの期間を短縮させる効果を高めるようにしてもよい。

30

40

【0742】

また、上記したようにバトル演出ショートとバトル演出ロングとのうち高確率時短状態を継続する大当たりとなる変動パターンでは大当たり遊技状態中にボタン演出を実行するが、上皿演出ボタン257の操作タイミングに応じてバトル演出の終了後に実行される大当たり演出の演出内容を異ならせるようにしてもよい。例えば、ボタン演出が実行されたときに大当たり遊技状態の所定ラウンド（例えば3ラウンド）が終了するまで上皿演出ボタン257の有効期間として設定し、早いラウンド（例えば2ラウンドが終了するまで）で上皿演出ボタン257が操作された場合には大当たり遊技状態の残りのラウンドを実行するまでの間に終了する一連の大当たり演出（動画など）を実行し、遅いラウンド（例えば3ラウンド

50

）で上皿演出ボタン２５７が操作された場合には同様の演出を実行しながらも大当り遊技状態の残りのラウンドを実行したときに一連の大当り演出が途中で終了するようにしてもよい。このように上皿演出ボタン２５７の操作タイミングが遅い場合には大当り演出が途中で終了するため、早いタイミングで上皿演出ボタン２５７を操作させることができる。

【０７４３】

また、上記したような上皿演出ボタン２５７の操作タイミングに拘わらず共通の大当り演出を実行しながらも上皿演出ボタン２５７の操作タイミングに応じて大当り演出が完結するまで実行されるか途中で終了するかを異ならせるものに限らず、上皿演出ボタン２５７の操作タイミングに応じて異なる演出を実行するようにしてもよく、例えば上皿演出ボタン２５７の操作タイミングが早い場合には遊技者を楽しませるような演出を表示する一方、上皿演出ボタン２５７の操作タイミングが遅い場合には遊技者を不快にさせるような演出を表示することで早いタイミングで上皿演出ボタン２５７を操作させるようにしてもよいし、上皿演出ボタン２５７が操作されたタイミング（ラウンド、経過時間、上皿演出ボタン２５７を操作するまでに大入賞口（上大入賞口２００６又は下大入賞口２００５）に入球した遊技球の個数など）に応じてバトル演出の終了後に実行される大当り演出の種類を異ならせることで大当り演出として実行される種類についても考えながら遊技者自身により決定したタイミングで上皿演出ボタン２５７を操作させてバトル演出を完結させるようにしてもよい。このように、上皿演出ボタン２５７を操作したタイミングに応じてその後の展開を異ならせることにより、遊技者に上皿演出ボタン２５７を操作するタイミングについても考えさせて大当り遊技状態中の遊技を楽しませることができ、従来の大当り遊技状態で実行されている大当り演出よりも魅力的な演出を実行することができる。

【０７４４】

また、上皿演出ボタン２５７の操作タイミングに応じてバトル演出の態様を変化させるようにしてもよく、例えば上皿演出ボタン２５７の操作タイミング（ラウンド、経過時間、上皿演出ボタン２５７を操作するまでに大入賞口（上大入賞口２００６又は下大入賞口２００５）に入球した遊技球の個数など）が早い又は遅いほど裏下後回転装飾体ユニット３５５０を出現させるときのエフェクト表示（例えば裏下後回転装飾体ユニット３５５０の周囲に炎を表示する場合に炎の大きさや色）が派手になるようにしてもよい。上皿演出ボタン２５７の操作タイミングが早いほど裏下後回転装飾体ユニット３５５０を出現させるときのエフェクト表示を派手にすることにより早いタイミングで上皿演出ボタン２５７を操作させることができ、上皿演出ボタン２５７の操作タイミングが遅いほど裏下後回転装飾体ユニット３５５０を出現させるときのエフェクト表示を派手にすることにより遅いタイミングで上皿演出ボタン２５７を操作させることができる。このように、演出を適宜設定することで所定のタイミングで上皿演出ボタン２５７を操作するように遊技者を誘導することが可能になる。

【０７４５】

また、上皿演出ボタン２５７の操作タイミングとして上皿演出ボタン２５７を操作するまでに大入賞口（上大入賞口２００６又は下大入賞口２００５）に入球した遊技球の個数に応じてその後の演出（バトル演出、大当り演出のいずれか一方又は双方）の態様を異ならせる場合には、高確率時短状態の制御を開始してから実行された全ての大当り遊技状態で大入賞口（上大入賞口２００６又は下大入賞口２００５）に入球した遊技球の個数に応じて変化させるようにしてもよい。この場合には、高確率時短状態にて実行される大当り遊技状態の回数が増えるほど演出の態様を異ならせることができるため、大当り遊技状態の回数に応じて実行される演出の態様によって遊技者に優越感や満足感を与えることができ、大当たりとなったことの喜びをさらに高めることができる。

【０７４６】

また、上記した例ではボタン演出が実行されて有効期間内に上皿演出ボタン２５７が操作された場合にはその時点で有効期間が終了して裏下後回転装飾体ユニット３５５０を所定回数（本例では一度だけ）出現させるように構成したが、これに限らず裏下後回転装飾

体ユニット 3 5 5 0 が出現した場合であっても有効期間を終了させることなく、有効期間内であれば裏下後回転装飾体ユニット 3 5 5 0 が退避した後に再び上皿演出ボタン 2 5 7 を操作することで裏下後回転装飾体ユニット 3 5 5 0 を出現させるようにしてもよいし、大当り遊技状態中の所定のラウンド（全てのラウンドであってもよいし、特定のラウンド（例えば 1 0 ラウンドが終了するまでや奇数ラウンドなど）で上皿演出ボタン 2 5 7 を操作した場合には裏下後回転装飾体ユニット 3 5 5 0 を出現させるようにしてもよい。これにより、大当りとなったことの喜びをさらに高めることができ、上皿演出ボタン 2 5 7 の操作による裏下後回転装飾体ユニット 3 5 5 0 の出現によって大当りとなったことを周囲にアピールして優越感を与えることができる。

【0 7 4 7】

10

また、上記した例では大当りとなる場合に限らず、はずれとなる場合にもバトル演出（バトル演出ショート、バトル演出ロング）を実行し得る構成としたが、高確率時短状態中には大当りとなる場合にだけバトル演出の変動パターンを実行し得るものとし、はずれとなる場合にはバトル演出を実行し得ないようにしてもよい。このように構成することにより、バトル演出が実行された場合には必ず大当りとなるため、余裕をもって演出に注目させることができると共に大当り遊技状態の制御が開始されるタイミングや大当りの種類（4 R 通常大当り、4 R 潜確大当り、4 R 確変大当り、1 6 R 確変大当り）にも注目させることができる。

【0 7 4 8】

20

また、高確率時短状態中に判定結果通知コマンドによって高確率時短状態を終了する大当り（4 R 通常大当り、4 R 潜確大当り）が指示されると共に、変動パターンコマンドによってバトル演出（バトル演出ショート、バトル演出ロング）の変動パターンが指示された場合には、バトル演出の終了後に大当り遊技状態の制御を開始するように構成したが、この場合に実行される 4 R 大当り遊技状態では 1 6 R 大当り遊技状態に比べて大当り遊技状態を開始してから終了するまでに必要とされる期間が短いものであるため、バトル演出を最後まで変動表示演出として第二特別図柄の変動表示中に実行しても特別図柄（この場合には第二特別図柄）の変動表示を開始してから 1 6 大当り遊技状態を終了するまでの期間に比べて特別図柄（この場合には第二特別図柄）の変動表示を開始してから 4 大当り遊技状態を終了するまでの期間を短くすることができる。

【0 7 4 9】

30

[9. 遊技内容]

次に、本実施形態のパチンコ機 1 による遊技内容について、主に図 1 7 4 乃至図 1 7 6 を参照して説明する。図 1 7 4 は、前構成部材及び表ユニットを遊技領域内における前後方向の略中央で切断した遊技盤の正面図である。また、図 1 7 5（a）は図 1 7 4 において遊技領域内の右部を拡大して示す正面図であり、（b）は（a）における H-H 線で切断して要部のみを示す断面図である。更に、図 1 7 6 は、図 1 7 4 において上大入賞口付近を拡大して示す説明図である。

【0 7 5 0】

本実施形態のパチンコ機 1 は、扉枠 3 の前面右下隅に配置されたハンドルユニット 5 0 0 のハンドルレバー 5 0 4 を遊技者が回転操作することで、皿ユニット 2 0 0 の上皿 2 0 1 に貯留された遊技球が、遊技盤 5 における外レール 1 0 0 1 と内レール 1 0 0 2 との間を通過して遊技領域 5 a 内の上部へと打ち込まれて、遊技球による遊技が開始される。遊技領域 5 a 内の上部へ打ち込まれた遊技球は、その打込強さによって遊技領域 5 a 内を左右に分割しているセンター役物 2 5 0 0 の上側の左側、或いは、右側の何れかを流下する。なお、遊技球の打込み強さは、ハンドルレバー 5 0 4 の回転量によって調整することができ、時計回りの方向へ回転させるほど強く打込むことができる。

40

【0 7 5 1】

また、遊技領域 5 a 内には、適宜位置に所定のゲージ配列で複数の障害釘（図示は省略）が遊技パネル 1 1 0 0（パネル板 1 1 1 0）の前面に植設されており、遊技球が障害釘に当接することで、遊技球の流下速度が抑制されると共に、遊技球に様々な動きが付与さ

50

れて、その動きを楽しませられるようになっている。また、遊技領域 5 a 内には、障害釘の他に、遊技球の当接により回転する風車（図示は省略）が適宜位置に備えられている。

【0752】

ハンドルレバー 504 の回動角度に応じて球発射装置 680 が所定の打込強さ未満の打込強さで遊技球を打込むことによりセンター役物 2500 の上部へ打込まれた遊技球は、センター役物 2500 の前周壁部 2512 の外周面のうち、最も高くなった部位よりも正面視左側へ進入する。そして、センター役物 2500 の前周壁部 2512 の外周面の最も高くなった部位よりも左側へ進入した遊技球は、図示しない複数の障害釘に遊技球が当接しながら、センター役物 2500 の左側を流下することとなる。そして、センター役物 2500 の左側を流下する遊技球が、センター役物 2500 の前周壁部 2512 の外周面に開口しているワープ入口 2520 に進入すると、ワープ通路 2521 を通ってセンター役物 2500 の枠内に開口しているワープ出口 2522 からステージ 2530 の左端に供給される。

10

【0753】

センター役物 2500 のステージ 2530 に供給された遊技球は、ステージ 2530 上を左右へ転動して行ったり来たりして、遊技領域 5 a における左右方向中央の両側に形成されているサイド誘導溝 2532 から前方へ放出されると、遊技領域 5 a 内におけるステージ 2530 の下方で始動口ユニット 2100 の上方の領域を流下することとなる。これにより、始動口ユニット 2100 の第一始動口 2002 に遊技球が受入れられる可能性がある。

20

【0754】

ステージ 2530 を転動している遊技球が、ステージ 2530 の遊技領域 5 a における左右方向中央の中央誘導溝 2531 から前方へ放出されると、中央誘導溝 2531 の直下に開口している始動口ユニット 2100 の第一始動口 2002 に、高い確率で受入れられる。この第一始動口 2002 に遊技球が受入れられると、主制御基板及び払出制御基板を介して払出装置 830 から所定数（例えば、3 個）の遊技球が、上皿 201 に払出される。

【0755】

ところで、センター役物 2500 の左側へ流下した遊技球が、ワープ入口 2520 に進入しなかった場合、複数の障害釘やサイドユニット 2200 の第一柵部 2201 a 等によって、センター役物 2500 の下方で遊技領域 5 a 内の左右方向中央へ向かうように誘導され、下流側に配置されている一般入賞口 2001 や第一始動口 2002 等に受入れられる可能性がある。そして、一般入賞口 2001 に遊技球が受入れられると、主制御基板及び払出制御基板を介して払出装置 830 から所定数（例えば、10 個）の遊技球が、上皿 201 に払出される。

30

【0756】

また、センター役物 2500 の左側へ流下した遊技球は、始動口ユニット 2100 とアタッカユニット 2300 との間に延びているセンター役物 2500 の下辺により、アタッカユニット 2300 側へは流下することではなく、アタッカユニット 2300 の一般入賞口 2001、第二始動口 2004、及び下大入賞口 2005 等に受入れられることはない。なお、始動口ユニット 2100 には、第一始動口 2002 の下側に、アタッカユニット 2300 における下大入賞口 2005 を開閉する下大入賞口扉部材 2352 と似ている横長四角形のフェイク部 2105 a が備えられているため、従来のパチンコ機のように第一始動口の下側に大入賞口があると錯覚させることができる。

40

【0757】

一方、ハンドルレバー 504 の回動角度に応じて球発射装置 680 が所定の打込強さ以上の打込強さで打込むことにより遊技領域 5 a 内においてセンター役物 2500 の上部に打込まれた遊技球は、センター役物 2500 の前周壁部 2512 の外周面の最も高くなった部位よりも右側へ進入する（打込まれる）。そして、センター役物 2500 の前周壁部 2512 の外周面の最も高くなった部位よりも右側へ進入した遊技球は、右上入口から上

50

遊技空間 2 5 4 1、及び右通路 2 5 4 2 を通って右下出口 2 5 4 3 からアタッカユニット 2 3 0 0 におけるゲート部 2 0 0 3 の直上へ放出される。これにより、センター役物 2 5 0 0 の右側を流下するように打込まれた（右打ちされた）遊技球は、極めて高い確率でゲート部 2 0 0 3 を通過することとなる。そして、ゲート部 2 0 0 3 を通過した遊技球は、第二始動口 2 0 0 4 の前方を通って棚部材 2 3 0 3 上に流下し、棚部材 2 3 0 3 上を正面視左方へ転動した後に、棚部材 2 3 0 3 の正面視左端から下方へ放出される。棚部材 2 3 0 3 から放出された遊技球は、下大入賞口 2 0 0 5 の前方を通って右下レール 1 0 0 5 上へ流下し、右下レール 1 0 0 5 上を正面視左方へ転動してアウト口 1 1 1 1 から遊技領域 5 a 外へ排出される。

【0758】

10

右下出口 2 5 4 3 から放出された遊技球が、ゲート部 2 0 0 3 の正面視左側を流下した場合、アタッカユニット 2 3 0 0 の一般入賞口 2 0 0 1、始動口前部材 2 3 0 2 の誘導部 2 3 0 2 b を介して第二始動口 2 0 0 4、又は、下大入賞口 2 0 0 5 に、受入れられる可能性がある。一方、ゲート部 2 0 0 3 の正面視右側を遊技球が流下した場合、一般入賞口 2 0 0 1 や第二始動口 2 0 0 4 等に受入れられることなく、右下レール 1 0 0 5 上へ流下して、アウト口 1 1 1 1 から排出される。

【0759】

従って、下大入賞口 2 0 0 5 が開いている時に、ゲート部 2 0 0 3 及びゲート部 2 0 0 3 の左側を遊技球が通過すると、高い確率で下大入賞口 2 0 0 5 に受入れられる。

【0760】

20

ゲート部 2 0 0 3 を遊技球が通過してゲートセンサ 2 3 0 5 により検知されると、主制御基板において普通抽選が行われ、抽選された普通抽選結果が「普通当り」の場合、第二始動口扉部材 2 3 2 3 が所定時間（例えば、0. 3 ～ 3 秒）の間、前進して第二始動口 2 0 0 4 を開状態とする。従って、第二始動口扉部材 2 3 2 3 が前進して開状態となっているタイミングで、遊技球が第二始動口 2 0 0 4 の前方に到達すると、第二始動口扉部材 2 3 2 3 により流通方向が後方へ変えられて第二始動口 2 0 0 4 に受入れられることとなる。第二始動口 2 0 0 4 に遊技球が受入れられると、主制御基板及び払出制御基板を介して払出装置 8 3 0 から所定数（例えば、4 個）の遊技球が、上皿 2 0 1 に払出される。

【0761】

本実施形態では、ゲート部 2 0 0 3 を遊技球が通過することで行われる普通抽選において、普通抽選を開始してから普通抽選結果を示唆するまでにある程度の時間を設定している（例えば、0. 1 ～ 1 0 秒、普通変動時間とも称す）。この普通抽選結果の示唆は、遊技盤 5 の機能表示ユニット 1 4 0 0 に表示される。

30

【0762】

また、遊技球がゲート部 2 0 0 3 を通過してから普通抽選結果が示唆されるまでの間に、遊技球がゲート部 2 0 0 3 を通過すると、普通抽選結果の示唆を開始することができないため、普通抽選結果の示唆の開始を、先の普通抽選結果の示唆が終了するまで保留するようにしている。また、普通抽選結果の保留数は、4 つまでを上限とし、それ以上については、ゲート部 2 0 0 3 を遊技球が通過しても、保留せずに破棄している。これにより、保留が貯まることで遊技ホール側の負担の増加を抑制している。

40

【0763】

本実施形態のパチンコ機 1 は、第一始動口 2 0 0 2 及び第二始動口 2 0 0 4 に遊技球が受入れられると、主制御基板において、遊技者に有利な有利遊技状態（例えば、「大当り」、「中当り」、「小当り」、「確率変動当り」、「時間短縮当り」、等）を発生させる特別抽選結果の抽選が行われる。そして、抽選された特別抽選結果を、所定時間（例えば、5 ～ 3 6 0 秒）かけて遊技者に示唆する。なお、第一始動口 2 0 0 2 及び第二始動口 2 0 0 4 に遊技球が受入れられることで抽選される特別抽選結果には、「ハズレ」、「小当り」、「2 R 大当り」、「1 5 R 大当り」、「確変（確率変更）当り」、「時短（時間短縮）当り」、「確変時短当り」、「確変時短無し当り」、等がある。

【0764】

50

第一始動口 2 0 0 2 及び第二始動口 2 0 0 4 への遊技球の受入れにより抽選された特別抽選結果（第一特別抽選結果及び第二特別抽選結果）が、有利遊技状態を発生させる特別抽選結果の場合、アタッカユニット 2 3 0 0 の下大入賞口扉部材 2 3 5 2、又は、センター役物 2 5 0 0 の上大入賞口扉部材 2 5 5 0 の何れかが、抽選された特別抽選結果に応じた開閉パターンで開閉動作し、下大入賞口 2 0 0 5 又は上大入賞口 2 0 0 6 へ遊技球を受入れさせることができるようになる。この下大入賞口 2 0 0 5 又は上大入賞口 2 0 0 6 が開状態の時に、下大入賞口 2 0 0 5 又は上大入賞口 2 0 0 6 に遊技球が受入れられると、主制御基板及び払出基板によって払出装置 8 3 0 から所定数（例えば、1 0 個、又は、1 3 個）の遊技球が、上皿 2 0 1 に払出される。従って、下大入賞口扉部材 2 3 5 2 又は上大入賞口扉部材 2 5 5 0 が所定パターンで開閉動作している時に、下大入賞口 2 0 0 5 又は上大入賞口 2 0 0 6 に遊技球を受入れさせることで、多くの遊技球を払出させることができ、遊技者を楽しませることができる。

10

【0765】

特別抽選結果が「小当たり」の場合、下大入賞口扉部材 2 3 5 2 又は上大入賞口扉部材 2 5 5 0 が、所定短時間（例えば、0.2 秒～0.6 秒の間）の間、開状態となって閉鎖する開閉パターンを複数回（例えば、2 回）繰返す。一方、特別抽選結果が「大当たり」の場合、下大入賞口扉部材 2 3 5 2 又は上大入賞口扉部材 2 5 5 0 が、開状態となった後に、所定時間（例えば、約 3 0 秒）経過、或いは、下大入賞口 2 0 0 5 又は上大入賞口 2 0 0 6 への所定個数（例えば、1 0 個）の遊技球の受入れ、の何れかの条件が充足すると、下大入賞口扉部材 2 3 5 2 又は上大入賞口扉部材 2 5 5 0 を閉状態とする開閉パターン（一回の開閉パターンを 1 ラウンドと称す）を、所定回数（所定ラウンド数）繰返す。例えば、「2 R 大当たり」であれば 2 ラウンド、「1 5 R 大当たり」であれば 1 5 ラウンド、夫々繰返して、遊技者に有利な有利遊技状態を発生させる。

20

【0766】

なお、「大当たり」では、大当たり遊技の終了後に、「大当たり」等の特別抽選結果が抽選される確率を変更（「確変当たり」）したり、特別抽選結果を示唆する演出画像の表示時間を変更（「時短当たり」）したりする「当たり」がある。

【0767】

[第一始動口 2 0 0 2 及び第二始動口 2 0 0 4 への遊技球の受入れに関わる保留記憶]

本実施形態では、第一始動口 2 0 0 2 及び第二始動口 2 0 0 4 への遊技球の受入れにより特別抽選を実行するために乱数値が取得され、取得された乱数値に基づく変動表示が開始されるまでの間に、第一始動口 2 0 0 2 及び第二始動口 2 0 0 4 に遊技球が受入れられると、変動を開始することができないため、先に実行された変動表示が完了するまで、乱数値が保留される。この保留される乱数値の保留数は、第一始動口 2 0 0 2 及び第二始動口 2 0 0 4 に対して、夫々 4 つまでを上限とし、それを超えるものについては、第一始動口 2 0 0 2 及び第二始動口 2 0 0 4 に遊技球が受入れられても乱数値を取得せずに、破棄している。

30

【0768】

[周辺制御基板への保留数指定コマンドの送信]

先に述べたように、主制御 MPU は、第一始動口 2 0 0 2 へ遊技球が入球したことに基づいて第一特別図柄の保留数が変化すると、すなわち、図 1 5 7 に示した第一始動口通過処理のステップ S 4 3 による第 1 特別保留数カウンタの値を 1 加算した場合、並びに、第一特別図柄の保留記憶を 1 つ消化するとき、すなわち、図 1 6 0 に示した第 1 特別図柄通常処理のステップ S 1 0 3 による第 1 特別保留数カウンタの値を 1 減算した場合、図 1 5 5 (b) の記憶処理（ステップ S 2 0）にて、第一特別図柄の保留数を指示するコマンド（第一保留数指定コマンド 0～4）をセットして周辺制御基板に送信する。

40

【0769】

また、第二始動口 2 0 0 4 へ遊技球が入球したことに基づいて第二特別図柄の保留数が変化すると、すなわち、図 1 5 8 のステップ S 5 3 による 1 加算した場合、並びに、第二特別図柄の保留記憶を 1 つ消化するとき、すなわち、第 1 特別図柄通常処理と同様のアル

50

ゴリズムであるために図示及び説明を省略した第2特別図柄通常処理において、第2特別保留数カウンタの値を1減算した場合、記憶処理（ステップS20）にて第2特別図柄の保留数を指示するコマンド（第2保留数指定コマンド0～4）をセットして周辺制御基板に送信する。

【0770】

〔周辺制御基板におけるコマンドの受信〕

先述したように、周辺制御MPUは、16mS定常処理（図167参照）において、主制御基板から受信したコマンドにもとづいて中央液晶表示装置1500、ランプ・LED、スピーカ130、222、262等を制御する処理を実行する。

【0771】

〔コマンドの解析処理〕

すなわち、周辺制御MPUは、16mS毎に、図168の16mS定常処理の一例として示したステップS601～ステップS606の処理を実行する。例えば、ステップS601のコマンド解析処理において、主制御基板から受信したコマンドを解析する。

【0772】

〔演出制御処理〕

また、ステップS602の演出制御処理では、コマンドの解析結果に基づいて、一例として、ステップS137の処理として、抽選結果（当たりの種類、リーチはずれ、はずれのいずれかを指示（第一特別図柄の停止図柄の態様を指示するものであってもよい））が周辺制御基板に送信されるよう抽選結果それぞれに応じて送信された判定結果通知コマンドや、変動パターン設定処理（第一変動パターン設定処理のステップS149、第二変動パターン設定処理）でセットされることにより送信された変動パターンコマンドを受信したに基づいて中央液晶表示装置1500に関わる制御処理を実行する。

【0773】

周辺制御MPUは、受信した判定結果通知コマンド及び変動パターンコマンドに基づいて中央液晶表示装置1500を表示制御する（左・中・右の装飾図柄を変動表示して左装飾図柄→右装飾図柄→中装飾図柄の順序で停止表示させる（なお左・中・右の装飾図柄を同一図柄で同期して変動表示し同時に停止表示する場合もある））。

【0774】

さらに、第一保留数指定コマンド0～4及び第二保留数指定コマンド0～4を受信したことが上記コマンド解析処理（ステップS601）で解析された場合にも、ステップS602の演出制御処理において、中央液晶表示装置1500の表示パネルにおいて、第一特別図柄に関わる第1保留数、及び第二特別図柄に関わる第2保留数を表示させるための制御処理を実行する。

【0775】

〔中央液晶表示装置1500における装飾図柄の表示〕

次に、中央液晶表示装置1500における表示態様に関する実施例について説明する。図177は、実施例における中央液晶表示装置1500の表示パネルにおける保留数表示の一例を示す図である。ここでは、遊技機1の対面に直座する遊技者が、中央液晶表示装置1500の表示パネルに描画される装飾図柄の1変動の演出の進行途中における、保留記憶の表示態様の一例について説明する。

【0776】

なお、「1変動」とは、図83の遊技盤5の正面図に示した機能表示ユニット1400の第1特別図柄表示器（図示せず）が第一始動口2002への遊技球の受入れにより抽選された第一特別抽選結果を第一特別図柄として変動開始してから停止表示するまでであり、又は機能表示ユニット1400の第2特別図柄表示器（図示せず）が第二始動口2004への遊技球の受入れにより抽選された第二特別抽選結果を第二特別図柄として変動開始して停止表示するまでであり、中央液晶表示装置1500の表示パネルに描画される演出も第一特別図柄又は第二特別図柄の変動表示される時間に合わせて行われている。

【0777】

本例の遊技機 1 は、先述したように、通常の遊技状態では、即ち、左打ち状態では、遊技球がゲート部 2 0 0 3 を通過することがなく、第二始動口扉部材 2 3 2 3 の駆動は行われない。そのため、左打ち状態では第二始動口 2 0 0 4 への遊技球の入賞は発生せず、第一始動口 2 0 0 2 への遊技球の入賞のみが発生することになる。但し、第二特別図柄の保留球がある場合を除き第一特別図柄表示器における第一特別図柄の変動表示のみが実行され、第一特別図柄に関連した大当たり（4 R 通常大当たり、4 R 潜確大当たり、4 R 確変大当たり、1 6 R 突確大当たり、8 R 確変大当たり）が発生することになる。このため、以下では、主として、第一特別図柄の保留記憶がある場合について説明することとする。

【0778】

第一始動口 2 0 0 2 への遊技球の受入れにより抽選された第一特別抽選結果は、主制御基板からのコマンドに基づいて、周辺制御基板の周辺制御 M P U が演出制御することにより、図 1 7 7 (A) に示すように、中央液晶表示装置 1 5 0 0 の表示パネルの上部において、左側には装飾図柄 1 6 0 0 a、中央には装飾図柄 1 6 0 0 b、そして右側には装飾図柄 1 6 0 0 c の変動表示が開始され、所定時間経過した後に装飾図柄 1 6 0 0 a ~ 1 6 0 0 c の変動表示が停止されて第一特別抽選結果（当落判定結果）を遊技者が認識することができるようになっている。

【0779】

図 1 7 7 (A) では、変動中の装飾図柄の一例として、中央液晶表示装置 1 5 0 0 の表示パネルにおいて左装飾図柄 1 6 0 0 a 及び右装飾図柄 1 6 0 0 c を同一図柄で停止表示させ、中装飾図柄 1 6 0 0 b のみ変動している表示態様とすることで装飾図柄によりリーチ状態を発生させる例が示されている。図 1 7 7 (A) では、一例として、左装飾図柄及び右装飾図柄が図柄「7」で停止表示され、中装飾図柄 1 6 0 0 b のみ変動しているリーチを示している。

【0780】

[中央液晶表示装置 1 5 0 0 における保留記憶の表示]

また、図 1 7 7 (A) に示すように、遊技者から視認可能である中央液晶表示装置 1 5 0 0 の表示パネルの下部左側には第一特別図柄に関わる第 1 保留数表示領域 1 5 1 0（第一始動口 2 0 0 2 に係る）が設定され、表示パネルの下部右側には第二特別図柄に関わる第 2 保留数表示領域 1 5 8 0（第二始動口 2 0 0 4 に係る）が設定されている。

【0781】

図 1 7 7 (A) では、第 1 保留数表示領域 1 5 1 0 において、第一特別図柄について抽選結果の保留数に対応させて保留されていることを表す保留画像 1 5 2 1、1 5 2 2 が 2 つ表示され、第一特別図柄について抽選結果の第 1 保留数が「2」であることが示されている。また、第 2 保留数表示領域 1 5 8 0 においては、第二特別図柄について抽選結果の第 2 保留数に対応させて保留されていることを表す保留画像が表示されておらず、第二特別図柄について抽選結果の保留数なしであることが示されている。

【0782】

なお、第一特別図柄についての第 1 保留数表示領域 1 5 1 0 における第 1 保留数の表示は、左方から中央寄りに向けて 1 番目の保留記憶、2 番目の保留記憶、3 番目の保留記憶、4 番目の保留記憶のように保留画像 1 5 2 1 ~ 1 5 2 4 が表示される。また、第二特別図柄についての第 2 保留数の第 2 保留数表示領域 1 5 8 0 における保留数の表示は、中央寄りから右方に向けて 1 番目の保留記憶、2 番目の保留記憶、3 番目の保留記憶、4 番目の保留記憶のように保留画像が表示されるようになっている。

【0783】

また、本例において、保留記憶されていることを表す保留画像 1 5 2 1 ~ 1 5 2 4 は、複数種類の表示態様を取り得る。例えば、画像の形状は同じであって表示色が異なる態様、画像の表示色が同じであって形状が異なる態様、画像の形状と表示色の両方が異なる態様、の複数種類の表示態様を取り得る。

【0784】

なお、本実施形態では、第一特別図柄について保留記憶されていることを表す保留画像

1 5 2 1～1 5 2 4 は、円形状で表示されるものとされ、保留画像 1 5 2 1～1 5 2 4 の表示色が複数色に変化するものとしている。

【0 7 8 5】

図 1 7 7 (A) では、第一特別図柄について 1 番目の保留記憶と 2 番目の保留記憶についての保留画像 1 5 2 1 と保留画像 1 5 2 2 とが、保留記憶の通常の表示態様、例えば、円形状で表示色「青」（第 1 の保留画像）で表示され、遊技者から視認可能となっている。

【0 7 8 6】

次いで、図 1 7 7 (B) では、周辺制御 M P U により、主制御基板から受信した停止表示コマンドがステップ S 6 0 1 のコマンド解析処理にて特定されたことに応じて、変動中の装飾図柄 1 6 0 0 b が図柄「5」で停止表示され、結果として、左装飾図柄が「7」、中装飾図柄が図柄「5」及び右装飾図柄が図柄「7」で停止表示され、装飾図柄の変動停止結果が「リーチはずれ」であることが遊技者に報知されたことを示している。

【0 7 8 7】

次に、図 1 7 7 (C) では、周辺制御 M P U により、主制御基板から送信された判定結果通知コマンドと変動パターンコマンドとがステップ S 6 0 1 のコマンド解析処理にて特定され、これに応じて、中央液晶表示装置 1 5 0 0 の表示パネルにおいて左装飾図柄 1 6 0 0 a、中装飾図柄 1 6 0 0 b 及び右装飾図柄 1 6 0 0 c の図柄変動が開始されたことが示されている。以下、このことを、保留記憶の消化という。

【0 7 8 8】

周辺制御 M P U により、主制御基板から送信された判定結果通知コマンドと変動パターンコマンドとがステップ S 6 0 1 のコマンド解析処理にて特定され、これに応じて、中央液晶表示装置 1 5 0 0 の表示パネルにおいて左装飾図柄 1 6 0 0 a、中装飾図柄 1 6 0 0 b 及び右装飾図柄 1 6 0 0 c の図柄変動が開始される。

【0 7 8 9】

そうして、この後には、周辺制御 M P U により、主制御基板から送信された第一保留数指定コマンド「1」を受信したことがコマンド解析処理（ステップ S 6 0 1）で解析され、このことに応じて、第一特別図柄について 1 番目の保留記憶が消化され、1 番目の保留記憶として表示されていた保留画像 1 5 2 1 が消滅すると共に、図 1 8 0 (A) において第一特別図柄について 2 番目の保留記憶として表示されていた保留画像 1 5 2 2 が、新たな 1 番目の保留記憶となって保留画像 1 5 2 1（円形状で表示色「青」）として移動表示され、第一特別図柄について抽選結果の第 1 保留数が「1」となる。

【0 7 9 0】

[保留変更演出]

図 1 7 8 は、中央液晶表示装置 1 5 0 0 の表示パネルにおける保留数表示を用いた保留変更演出の一例を示す図である。図 1 7 8 (A) では、装飾図柄 1 6 0 0 a～1 6 0 0 c の変動中に、主制御基板から送信された第一保留数指定コマンド「2」を受信したことがコマンド解析処理（ステップ S 6 0 1）で解析され、さらにその後に、主制御基板から送信された第一保留数指定コマンド「3」を受信したことがコマンド解析処理（ステップ S 6 0 1）で解析されたことを表している。

【0 7 9 1】

このことに応じて、図 1 7 8 (A) において中央液晶表示装置 1 5 0 0 の表示パネルにおいて、第一特別図柄について、1 番目の保留記憶として表示されていた保留画像 1 5 2 1 の右側に新たに 2 番目の保留記憶となって保留画像 1 5 2 2（円形状で表示色「青」）が表示され、さらに、2 番目の保留記憶として表示されていた保留画像 1 5 2 2 の右側に新たに 3 番目の保留記憶となって保留画像 1 5 2 3（円形状で表示色「青」）が表示され、第一特別図柄について抽選結果の第 1 保留数が「3」となったことが示されている。

【0 7 9 2】

次に、図 1 7 8 (B) では、装飾図柄 1 6 0 0 a～1 6 0 0 c の変動中に、主制御基板から送信された第一保留数指定コマンド「4」を受信したことがコマンド解析処理（ステ

10

20

30

40

50

ップS601)で解析され、これに応じて、第一特別図柄について、さらに、3番目の保留記憶として表示されていた保留画像1523の右側に新たに4番目の保留記憶となって保留画像1524(円形状で表示色「青」)が表示され、第一特別図柄について抽選結果の第1保留数が「4」となり、第一特別図柄について保留記憶数が上限に達したことが示されている。なお、以下の説明において、第1保留数表示領域1510を、単に、保留数表示領域1510ということにする。

【0793】

[上皿演出ボタン257と保留記憶を表す保留画像とを用いた保留変更演出]

従来の保留予告演出を行うようにした遊技機では、通常の遊技状態にあっては、大当たりとなる確率は低く抑えられているし、リーチとなる確率もそれほど高くはない。そのため、遊技者が保留予告演出を見る機会が低いものだった。換言すると、保留予告演出が行われる確率が低いと云えるものだった。

10

【0794】

さらに、操作ボタンが操作されたことを条件として保留予告を行うようにしているものもある。以下、このような演出形態を遊技者が操作することにより演出内容が変化するため、「参加型演出」という。しかし、保留予告演出が行われる確率が低いため、遊技者によっては、せっかく演出用として備えられている操作ボタンを有効として操作できる機会に恵まれず、不満を抱いて、遊技の興趣を低下させてしまう虞があった。

【0795】

そこで、以下に説明する実施形態は、参加型演出に参加できる機会を拡張することで、遊技の興趣の低下を抑止することを可能とする遊技機に係る発明に関わる。

20

【0796】

本実施形態では、演出制御を司る周辺制御MPUが、第一特別図柄について抽選結果の第1保留数が所定数(例えば、上限である「4」であってもよいし、それよりも少ない数例えば「3」又は「2」であってもよい)に達したことを条件として、保留変更演出を行うか否かの抽選を行う。即ち、本例では、主制御基板から送信された第一保留数指定コマンド「4」を受信したことがコマンド解析処理(ステップS601)で解析されたことを条件として、保留変更演出を行うか否かの抽選(保留変更演出の抽選という)を行うようにしている。

【0797】

保留変更演出の抽選で保留変更演出を行うことが決定された場合に、遊技者による上皿演出ボタン257(図22、図31)への操作を有効とし、上皿演出ボタン257への操作が演出ボタン押圧センサ258(図38)によって検出される度に、保留記憶を表す保留画像の表示色を変化させる、という保留変更演出を行う。

30

【0798】

[保留変更演出の画面]

また、本例の保留変更演出にあっては、始動入賞のタイミングに基づいて最終的に表示する保留画像の表示色(最終表示色という)を決定するようにしている。図178(C)には、保留変更演出を行うことが決定された場合に、中央液晶表示装置1500の表示パネルにおいて表示される保留変更演出画面の一例が示されている。

40

【0799】

図178(C)に示すように、中央液晶表示装置1500の表示パネルの右上部に左・中・右の装飾図柄を縮小して変動表示を実行する。さらに、中央液晶表示装置1500の表示パネルの略中央に、「ボタンを押すと保留の色が変わるぞ!」という文字を表示させ、上皿演出ボタン257(図22、図31)への操作が有効であることを示唆すると共に、遊技者にボタン操作を促す、ことが示されている。

【0800】

なお、上述の上皿演出ボタン257(図22、図31)への操作を有効とする有効期間をどのくらいの期間とするかは任意に設定することができるが、一例として、主制御基板から送信された次の制御コマンドを受信したことがコマンド解析処理(ステップS60

50

1) で解析されるまで、とすることができる。

【0801】

なお、上記制御コマンドとしては、例えば、停止表示コマンド、大当り開始コマンド、判定結果通知コマンド、第一保留数指定コマンドのうちの何れか、または、これらの制御コマンドから複数選ばれた組み合わせとすることができる。本例では、説明を理解し易くするために、主制御基板から送信された次の停止表示コマンドを受信したことがコマンド解析処理（ステップS601）で解析されるまで、とする。

【0802】

図179は、図178（C）に続いて行われる中央液晶表示装置1500の表示パネルにおける保留数表示を用いた保留変更演出の一例を示す図である。図179（A）では、遊技者へのボタン操作の示唆に応じて、遊技者が上皿演出ボタン257への操作（1回目）を行った結果、図179（C）において、4番目の保留記憶となって通常の表示態様で表示されていた保留画像1524（円形状で表示色「青」）の表示色が「緑」に変化したことが示されている。

10

【0803】

図178（C）並びに図179に明示されていないが、保留変更演出中には、遊技者によるボタン操作に対して対象となる保留記憶の保留画像の表示色がその都度変化するが、対象となる保留記憶の保留画像の最終的な表示色は、保留変更演出を行うことを決定したときに予め決められている。図示の具体的な一例では、対象となる保留記憶の保留画像の最終の表示色は、「赤」に決定されているものとする。そうして、対象となる保留記憶の保留画像の表示色は、結果として決定された最終の表示色で保留数表示領域1510に表示される。

20

【0804】

なお、図179（A）では、引き続き、中央液晶表示装置1500の表示パネルの略中央に、「ボタンを押すと保留の色が変わるぞ!」という文字が表示されており、上皿演出ボタン257への操作が有効であることが示唆されていると共に、遊技者にボタン操作を促している、ことが示されている。

【0805】

次に、図179（B）では、遊技者へのボタン操作の示唆に応じて、遊技者が上皿演出ボタン257への操作（2回目）を行った結果、図179（A）においては、4番目の保留記憶として保留画像1524（円形状で表示色「緑」）で表示されていた保留画像1524の表示色が「黄」に変化したことが示されている。

30

【0806】

なお、ここでは、中央液晶表示装置1500の表示パネルの右上部に縮小して表示されている左・中・右の装飾図柄のうち、左装飾図柄が図柄「3」で停止表示され、中・右の装飾図柄は変動表示を続けている。

【0807】

なお、図179（B）では、引き続き、中央液晶表示装置1500の表示パネルの略中央に、「ボタンを押すと保留の色が変わるぞ!」という文字が表示されており、上皿演出ボタン257への操作が有効であることが示唆されていると共に、遊技者にボタン操作を促している、ことが示されている。

40

【0808】

次に、図179（C）では、遊技者へのボタン操作の示唆に応じて、遊技者が上皿演出ボタン257への操作（3回目）を行った結果、図179（B）においては、4番目の保留記憶として保留画像1524（円形状で表示色「黄」）で表示されていた保留画像1524の表示色が「虹」に変化したことが示されている。

【0809】

なお、ここでは、中央液晶表示装置1500の表示パネルの右上部に縮小して表示されている左・中・右の装飾図柄のうち、右装飾図柄が図柄「3」で停止表示され、中の装飾図柄中の装飾図柄のみが変動表示を続けている。また、左・右の装飾図柄の停止図柄「3

50

」によって、リーチが発生していることが示されている。

【0810】

図180は、図179(C)に続いて行われる中央液晶表示装置1500の表示パネルにおける保留数表示を用いた保留変更演出の一例を示す図である。図180(A)では、周辺制御MPUにより、主制御基板から受信した停止表示コマンドがステップS601のコマンド解析処理にて特定されたことに応じて、変動中の中装飾図柄1600bが図柄「4」で停止表示され、中央液晶表示装置1500の表示パネルの右上部における左・中・右の装飾図柄の縮小表示が解消されて、中央液晶表示装置1500の表示パネルにおける中央の元の位置と大きさに戻って表示され、結果として、左装飾図柄が「3」、中装飾図柄が図柄「4」及び右装飾図柄が図柄「3」で停止表示され、装飾図柄の変動停止結果が「リーチはずれ」であることが遊技者に報知されたことを示している。

10

【0811】

また、図180(A)では、停止表示コマンドがステップS601のコマンド解析処理にて特定されたことに応じて、中央液晶表示装置1500の表示パネルの表示態様から、「ボタンを押すと保留の色が変わるぞ!」という文字が消滅しており、上皿演出ボタン257への操作が有効でなくなったこと(上皿演出ボタン257への操作を有効とする有効期間が終了したこと)が示唆されている、ことが示されている。

【0812】

このように、制御コマンド(第一保留数指定コマンド「4」)によって指示された保留数が予め定めた所定数(例えば、4)に達していることを条件として、保留変更演出が行われるようになっている。そのため、保留変更演出が行われる機会が遊技者に対して広く与えられている。そうした上で、保留変更演出の実行中において、操作入力装置(上皿演出ボタン257)への操作が行われる度に、保留数表示領域1510に表示された対象となる保留記憶(本例では4番目の保留記憶)の保留画像1524の表示色が変化する。そのため、保留変更演出中には、遊技者が操作入力装置へ操作する機会が、1回のみならず複数回与えられていることになる。しかも、操作入力装置を操作する度に、対象となる保留記憶の保留画像の表示色がその都度変化する。よって、保留演出参加型演出に参加できる機会が拡張されているため、遊技興趣の低下を抑止することができる。

20

【0813】

[保留記憶の消化と保留画像との関係]

30

図180(B)～(C)は、保留記憶が消化されていく様子を表している。まず、図180(B)には、図180(A)において保留記憶が4つであった後、2つの保留記憶が消化されたことが示されている。

【0814】

周辺制御MPUにより、主制御基板から送信された判定結果通知コマンドと変動パターンコマンドとがステップS601のコマンド解析処理にて特定され、これに応じて、中央液晶表示装置1500の表示パネルにおいて左装飾図柄1600a、中装飾図柄1600b及び右装飾図柄1600cの図柄変動が開始される。

【0815】

そうして、この後には、周辺制御MPUにより、主制御基板から送信された第一保留数指定コマンド「3」を受信したことがコマンド解析処理(ステップS601)で解析され、このことに応じて、第一特別図柄について1番目の保留記憶が消化され、1番目の保留記憶として表示されていた保留画像1521が消滅すると共に、図180(A)において第一特別図柄について2番目～4番目の保留記憶として表示されていた保留画像1522(表示色「青」)、1523(表示色「青」)、1524表示色「虹」が、新たな1番目～3番目の保留記憶となって保留画像1521(円形状で表示色「青」)、保留画像1522(円形状で表示色「青」)、保留画像1523(円形状で表示色「虹」)として移動表示され、第一特別図柄について抽選結果の第1保留数が「3」となる。

40

【0816】

次いで、周辺制御MPUにより、主制御基板から受信した停止表示コマンドがステップ

50

S 6 0 1 のコマンド解析処理にて特定されたことに応じて、変動中の中装飾図柄 1 6 0 0 b が図柄「省略、但し、はずれ図柄」で停止表示され、結果として、左装飾図柄、中装飾図柄及び右装飾図柄がはずれ図柄の組み合わせで停止表示され、装飾図柄の変動停止結果が「はずれ」であることが遊技者に報知されたこととする。

【0 8 1 7】

次に、周辺制御 M P U により、主制御基板から送信された判定結果通知コマンドと変動パターンコマンドとがステップ S 6 0 1 のコマンド解析処理にて特定され、これに応じて、中央液晶表示装置 1 5 0 0 の表示パネルにおいて左装飾図柄 1 6 0 0 a、中装飾図柄 1 6 0 0 b 及び右装飾図柄 1 6 0 0 c の図柄変動が開始される。

【0 8 1 8】

そうして、この後には、周辺制御 M P U により、主制御基板から送信された第一保留数指定コマンド「2」を受信したことがコマンド解析処理（ステップ S 6 0 1）で解析され、このことに応じて、第一特別図柄について 1 番目の保留記憶が消化され、1 番目の保留記憶として表示されていた保留画像 1 5 2 1（表示色「青」）が消滅すると共に、図 1 8 0（A）において第一特別図柄について 2 番目～3 番目の保留記憶として表示されていた 1 5 2 3（表示色「青」）、1 5 2 4（表示色「虹」）が、新たな 1 番目と 2 番目の保留記憶となって保留画像 1 5 2 1（円形状で表示色「青」）、保留画像 1 5 2 2（円形状で表示色「虹」）として移動表示され、第一特別図柄について抽選結果の第 1 保留数が「2」となる。図 1 8 0（B）では、以上の経過過程の結果を示している。

【0 8 1 9】

この後、周辺制御 M P U により、主制御基板から受信した停止表示コマンドがステップ S 6 0 1 のコマンド解析処理にて特定されたことに応じて、変動中の中装飾図柄 1 6 0 0 b が図柄「省略、但し、はずれ図柄」で停止表示され、結果として、左装飾図柄、中装飾図柄及び右装飾図柄がはずれ図柄の組み合わせで停止表示され、装飾図柄の変動停止結果が「はずれ」であることが遊技者に報知されたこととする。

【0 8 2 0】

次に、周辺制御 M P U により、主制御基板から送信された判定結果通知コマンドと変動パターンコマンドとがステップ S 6 0 1 のコマンド解析処理にて特定され、これに応じて、中央液晶表示装置 1 5 0 0 の表示パネルにおいて左装飾図柄 1 6 0 0 a、中装飾図柄 1 6 0 0 b 及び右装飾図柄 1 6 0 0 c の図柄変動が開始される。

【0 8 2 1】

そうして、この後には、周辺制御 M P U により、主制御基板から送信された第一保留数指定コマンド「1」を受信したことがコマンド解析処理（ステップ S 6 0 1）で解析され、このことに応じて、第一特別図柄について 1 番目の保留記憶が消化され、1 番目の保留記憶として表示されていた保留画像 1 5 2 1（表示色「青」）が消滅すると共に、図 1 8 0（B）において第一特別図柄について 2 番目の保留記憶として表示されていた 1 5 2 2 3（表示色「虹」）が、図 1 8 0（C）において新たな 1 番目の保留記憶となって保留画像 1 5 2 1（円形状で表示色「赤」）として移動表示され、第一特別図柄について抽選結果の第 1 保留数が「1」となる。

【0 8 2 2】

このように、本例では、保留変更演出中に上皿演出ボタン 2 5 7 への遊技者の操作によって、上記の例では対象となる保留記憶の保留画像の表示色が「虹」に変えられるが、対象となった保留記憶の保留画像の最終の表示色は、保留変更演出を行うことを決定したときに予め決められている。

【0 8 2 3】

なお、中央液晶表示装置 1 5 0 0 の表示パネルの展開される演出は、同表示パネルにて表示されている抽選図柄のリーチ変動状態や大当たり報知状態に密接に関わるものであり、遊技者の関心や注目度が非常に高い。

【0 8 2 4】

そのため、保留変更演出が終わった後であっても、換言すると、上皿演出ボタン 2 5 7

10

20

30

40

50

の有効期間が終了した後であっても、第1保留数表示領域1510において保留記憶の消化に伴って1番目の保留記憶に向けて表示位置を逐次移動させる対象とした保留画像（表示色を変化させた保留画像）の表示色を変えずそのまま維持するようにしている。このため、遊技者が遊技を進行させる上で、表示パネルから供される演出情報によって不利と感

【0825】

図示の具体的な一例では、対象となった保留記憶の保留画像が保留数表示領域1510において1番目の保留記憶となって表示されるときには、予め決定された最終の表示色「赤」に変更されて対象となった保留記憶の保留画像が表示される。このため、操作することで保留画像の色を変えたつもりの遊技者に、「あれ・・・？ どうして～赤に変わっちゃっているー」というような驚きと意外性を与えることになる。そのために、遊技者の遊技の興趣の低下を抑止することができる。

10

【0826】

図181は、本例の保留変更演出と、対象となる保留画像の表示色の変化と、保留記憶の消化に伴って表示位置を変える対象となる保留画像の表示色とを模式的に表すタイムチャートである。

【0827】

図181に示すように、主制御MPUによって第一特別図柄表示器において変動表示される第一特別図柄の変動時間と、中央液晶表示装置1500で変動表示される装飾図柄の変動時間とはほぼ一致している。また、第一特別図柄の変動中に、第一始動口2002に遊技球が入賞したことに起因して、主制御MPUの第一特別保留数カウンタの値が「4」に更新され、主制御基板から第一保留数指定コマンド「4」が出力されている。

20

【0828】

周辺制御MPUは、主制御基板から送信された第一保留数指定コマンド「4」を受信したことがコマンド解析処理（ステップS601）で解析されたことを条件として、保留変更演出を行うか否かの保留変更演出の抽選を行った結果として、保留変更演出の抽選で保留変更演出を行うことが決定され、本例では、4番目の保留記憶が演出対象の保留記憶とされ、遊技者による上皿演出ボタン257への操作（ボタン操作という）が有効とされている。また、予告対象に決定された4番目の保留記憶として通常の表示色の保留画像1524（円形状で表示色「青」）、同図では「青4」として記載されている、が表示されて

30

【0829】

また、本例の保留変更演出にあっては、始動入賞のタイミングに基づいて最終的に表示する保留画像の表示色（最終表示色という）を決定するようにしており、一例として、演出対象の保留画像の最終表示色が「赤」に決定されているものとする。

【0830】

図181では、図柄変動中に、遊技者により1回目のボタン操作が行われた結果、「緑4」と記載された、演出対象に決定された4番目の保留記憶としての保留画像1524の表示色が「緑」に変化している。この後、遊技者により2回目のボタン操作が行われた結果、「黄4」と記載された、演出対象に決定された4番目の保留記憶としての保留画像1524の表示色が「黄」に変化している。さらにこの後に、遊技者により3回目のボタン操作が行われた結果、「虹4」と記載された、演出対象に決定された4番目の保留記憶としての保留画像1524の表示色が「虹」に変化している。

40

【0831】

その後、第一特別図柄の変動が停止したことに基づき、主制御基板から停止表示コマンドが出力されている。周辺制御MPUは、停止表示コマンドがステップS601のコマンド解析処理にて特定されたことに応じて、中央液晶表示装置1500の表示パネルにおいて装飾図柄の変動を停止させている。また、同時に、ボタン操作が有効でなくなったこと（上皿演出ボタン257への操作を有効とする有効期間が終了したこと）が、示されている。

50

【0832】

この後、主制御MPUによって第一特別図柄の保留数の消化に伴って、装飾図柄の変動表示が行われ、図181では、第一特別図柄表示器の第一特別図柄と装飾図柄の各変動表示が3回行われている。1回目の保留記憶の消化に伴って、第一保留数指定コマンド3（以下、単に、保留数指定コマンド3という）が出力され、これに応じて、保留数表示領域1510において保留画像の表示位置のシフトが行われ、演出対象に決定された4番目の保留記憶としての保留画像1524が、表示色を変えずに「虹3」と記載された3番目の保留記憶としての保留画像にシフトされて表示されている。

【0833】

この後、2回目の保留記憶の消化に伴って、第一保留数指定コマンド2（以下、単に、保留数指定コマンド2という）が出力され、これに応じて、保留数表示領域1510において保留画像の表示位置のシフトが行われ、演出対象に決定された3番目の保留記憶としての保留画像1524が、表示色を変えずに「虹2」と記載された2番目の保留記憶としての保留画像にシフトされて表示されている。

10

【0834】

さらに、3回目の保留記憶の消化に伴って、第一保留数指定コマンド1（以下、単に、保留数指定コマンド1という）が出力され、これに応じて、保留数表示領域1510において保留画像の表示位置のシフトが行われ、演出対象に決定された3番目の保留記憶としての保留画像1524が、決定された最終の表示色を変わって「赤1」と記載された1番目の保留記憶としての保留画像にシフトされて表示されている。

20

【0835】

[周辺制御MPUによる保留記憶予告に関わる各処理]

図182は、図168のステップS602の演出制御処理のうちの各処理として、周辺制御MPUが保留記憶に関わって実行する各処理を示すフローチャートである。周辺制御MPUは、演出制御処理において、保留数指定コマンド処理（ステップA100）、保留変更演出決定処理（ステップA200）、保留変更演出処理（ステップA300）、保留画像シフト処理（ステップA400）を順次実行する。なお、各処理における実質的な実行条件は以下に説明するとおりである。

【0836】

図168に示した16ms定常処理におけるステップS601のコマンド解析で解析されたコマンドが第一保留数指定コマンド（以下、単に保留数指定コマンドということとする）であることが特定された場合に、ステップS602の演出制御処理にてステップA100の保留数指定コマンド処理が実行される。

30

【0837】

ステップA100の保留数指定コマンド処理において、保留画像を変化させる保留変更演出の実行条件として、保留記憶の数が所定数（本例では、例えば「4」）に達していることが判定された場合には、ステップA200の保留変更演出決定処理が実質的に実行される。

【0838】

ステップA200の保留変更演出決定処理が実質的に実行され、保留変更演出を行うことが決定された場合に、ステップA300の保留変更演出処理が実質的に実行される。ステップA100において、保留数が1つ減ったことが検出されることで、保留画像の表示位置についてシフトが必要であると判定された場合に、保留画像シフト処理が実質的に実行される。

40

【0839】

[保留数指定コマンド処理]

保留数指定コマンド処理は、ステップS601のコマンド解析で解析されたコマンドが保留数指定コマンドであることが特定された場合に、実行される。なお、主制御基板から送信される。保留数指定コマンドは、主制御基板において管理する保留数（記憶数）が変化した場合に出力される制御コマンドで、保留数を指定するコマンドであり、

50

保留数「0（なし）」を指定する保留数指定コマンド「0」、
保留数「1」を指定する保留数指定コマンド「1」、
保留数「2」を指定する保留数指定コマンド「2」、
保留数「3」を指定する保留数指定コマンド「3」、
保留数「4」（上限数）を指定する保留数指定コマンド「4」、
の5種類がある。

【0840】

図183乃至図184は、周辺制御MPUが実行する保留数指定コマンド処理のサブルーチンを示すフローチャートである。周辺制御MPUは、保留数指定コマンド処理を開始すると、まず、ステップS601のコマンド解析で解析された保留数指定コマンドで指定された保留数が「0」（以下、単に、指定された保留数という）であるか否かを判定する（ステップA110）。

10

【0841】

周辺制御MPUは、ステップA110にて、指定された保留数が「0」である、と判定した場合には、保留数を記憶するための第1保留数カウンタに値0をセットし（ステップA111）、内蔵RAM（図示せず）に設定された保留画像記憶エリアの1番目～4番目をクリアし（ステップA112）、保留数指定コマンド処理のサブルーチンを抜けて演出制御処理のルーチンに戻る。

【0842】

図188は、周辺制御MPUが保留記憶に関わって各処理を実行するために必要な各テーブルや記憶エリアや処理動作を示す図である。図188（D）に示すように、内蔵RAMには、第1保留数カウンタに値1～4にそれぞれ対応して1番目の保留画像記憶エリア～4番目の保留画像記憶エリアが設けられている。

20

【0843】

一方、周辺制御MPUは、ステップA110にて、指定された保留数が「0」でない、と判定した場合には、ステップA113に進み、指定された保留数が「4」であるか否か（予め定めた所定数に達したか否か）を判定する（ステップA113）。なお、本例では、保留数の値が、予め定めた所定数に達したことを条件として、保留画像による保留変更演出を行うように決定する。所定数としては、本例では例えば「4」として説明をするが、これに限らず。所定数はそれよりも少ない数例えば「3」又は「2」であってもよい。

30

【0844】

周辺制御MPUは、ステップA113にて、指定された保留数が「4」である、と判定した場合には、保留数を記憶するための第1保留数カウンタに値4をセットし（ステップA114）、保留画像記憶エリアの4番目に保留画像（円形状）をセットし（ステップA115）、保留画像の表示色を通常（本例では「青」）に設定し（ステップA116）、後述の保留変更演出決定処理の実行フラグをセットし（ステップA117）、保留数指定コマンド処理のサブルーチンを抜けて演出制御処理のルーチンに戻る。

【0845】

一方、周辺制御MPUは、ステップA113にて、指定された保留数が「4」でない、と判定した場合には、ステップA113に進む。この場合は、指定された保留数が「1」、「2」、「3」のうちの何れかとなる。ステップA114において、周辺制御MPUは、指定された保留数と第1保留数カウンタの値とを比較する（ステップA120）。

40

【0846】

そして、比較した結果が「+1」増加であるか否かを判定する（ステップA121）。比較した結果が「+1」増加であると判定した場合、例えば、指定された保留数が「3」であり、第1保留数カウンタの値が2である場合等、保留数を記憶するための第1保留数カウンタに値を+1し（ステップA122）、第1保留数カウンタの値に対応する保留画像記憶エリア（図188（D）参照）に保留画像（円形状）をセットし（ステップA123）、保留画像の表示色を通常（本例では「青」）に設定し（ステップA124）、保留数指定コマンド処理のサブルーチンを抜けて演出制御処理のルーチンに戻る。

50

【0847】

一方、ステップA121にて、比較した結果が「+1」増加でないと判定した場合、例えば、指定された保留数が「3」であり、第1保留数カウンタの値が4である場合、或いは、例えば、指定された保留数が「2」であり、第1保留数カウンタの値が3である場合等、比較した結果が「-1」であることになる。

【0848】

周辺制御MPUは、ステップA121をNOと判定し、保留数を記憶するための第1保留数カウンタに値を-1し（ステップA126）、後述の保留画像シフト処理を実行するためのシフトフラグに1（実行）をセットし（ステップA127）、保留数指定コマンド処理のサブルーチンを抜けて演出制御処理のルーチンに戻る。

10

【0849】

〔保留変更演出決定処理〕

図185は、周辺制御MPUが実行する保留変更演出決定処理のサブルーチンを示すフローチャートである。周辺制御MPUは、保留変更演出決定処理を開始すると、先ず、実行フラグがセットされているか否かを判定する（ステップA130）。実行フラグは、先に説明した保留数指定コマンド処理のステップA117でセットされるものである。

【0850】

ステップA130にて、周辺制御MPUは、実行フラグがセットされていないと判定した場合、すなわち、ステップA130をNOと判定した場合、実質的な処理を行うことなく、保留変更演出決定処理のサブルーチンを抜けて演出制御処理のルーチンに戻る。

20

【0851】

ステップA130にて、周辺制御MPUは、実行フラグがセットされていると判定した場合、すなわち、ステップA130をYESと判定した場合、保留変更演出用乱数（例えば、0～99）を取得し（ステップA131）、取得した保留変更演出用乱数の値と保留変更演出決定テーブルとを参照し（ステップA132）、保留変更演出を行うか否かを判定する（ステップA133）。

【0852】

図188（A）はROM（図示せず）に記憶された保留変更演出決定テーブルの振り分け率の一例を表す図である。図188（A）に示すように、本例では、振分率70%の割合で保留変更演出を行うことが決定される。残りの振分率30%は別演出（保留変更演出ではない演出）が行われるようになっている。

30

【0853】

ステップA133にて、周辺制御MPUは、保留変更演出を行わないと判定した場合、すなわち、ステップA133をNOと判定した場合、ステップA140に進み、保留変更演出決定処理の実行フラグをクリアし（ステップA140）、保留変更演出決定処理のサブルーチンを抜けて演出制御処理のルーチンに戻る。この場合には、後述の実質的な保留変更演出処理は実行されない。

【0854】

ステップA133にて、周辺制御MPUは、保留変更演出を行うと判定した場合、すなわち、ステップA133をYESと判定した場合、ステップA134に進み、保留変更演出処理の実行フラグをセットする（ステップA134）。これにより、保留変更演出処理の実行が決定される。

40

【0855】

次いで、周辺制御MPUは、最終表示色乱数（例えば、0～6）を取得し（ステップA135）、取得した最終表示色決定用乱数の値と最終表示色決定テーブルとを参照し、最終表示色を決定し（ステップA136）、決定した最終表示色の保留画像をRAMの所定エリアに記憶する（ステップA137）。

【0856】

図188（B）はROM（図示せず）に記憶された最終表示色決定テーブルの一例を表す図である。図188（B）に示すように、取得した最終表示色決定用乱数の値が、「0

50

」であれば保留画像の最終表示色が「青」に決定され、「1」であれば保留画像の最終表示色が「黄」に決定され、「2」であれば保留画像の最終表示色が「緑」に決定され、「3」であれば保留画像の最終表示色が「オレンジ」に決定され、「4」であれば保留画像の最終表示色が「紫」に決定され、「5」であれば保留画像の最終表示色が「赤」に決定され、「6」であれば保留画像の最終表示色が「虹」に決定される。

【0857】

次いで、周辺制御MPUは、最終表示色を記憶したことを表す記憶フラグに「1（記憶あり）」をセットし（ステップA138）、保留変更演出の対象が何番目の保留画像であるかを表す表示場所カウンタの値に表示箇所を表す数、本例では「4」をセットし（ステップA139）、ステップA140に進み、保留変更演出決定処理の実行フラグをクリアし（ステップA140）、保留変更演出決定処理のサブルーチンを抜けて演出制御処理のルーチンに戻る。この場合には、保留変更演出処理が実行される。

10

【0858】

[保留変更演出処理]

図186は、周辺制御MPUが実行する保留変更演出処理のサブルーチンを示すフローチャートである。周辺制御MPUは、保留変更演出処理を開始すると、まず、実行フラグがセットされているか否かを判定する（ステップA150）。実行フラグは、先に説明した保留変更演出決定処理のステップA134でセットされるものである。

【0859】

ステップA150にて、周辺制御MPUは、実行フラグがセットされていないと判定した場合、すなわち、ステップA150をNOと判定した場合、実質的な処理を行うことなく、保留変更演出処理のサブルーチンを抜けて演出制御処理のルーチンに戻る。この場合には、実質的に保留変更演出は行われない。

20

【0860】

ステップA150にて、周辺制御MPUは、実行フラグがセットされていると判定した場合、すなわち、ステップA150をYESと判定した場合、ボタン操作（上皿演出ボタン257が押下されたか）があるか否かを判定する（ステップA151）。すなわち、実行フラグがセットされている状態が、遊技者による上皿演出ボタン257への操作を有効とする状態となる。

【0861】

ステップA151にて、周辺制御MPUは、ボタン操作がありと判定した場合、すなわち、ステップA151をYESと判定した場合、操作用乱数（例えば、0～6）を取得し（ステップA152）、取得した操作用乱数の値と操作時表示色選択テーブルとを参照し（ステップA153）、表示色を決定し（ステップA154）、決定した表示色の保留画像を図188（D）に示す4番目の保留画像記憶エリアに記憶し（ステップA155）、ステップA156に進む。

30

【0862】

図188（C）はROM（図示せず）に記憶された操作時表示色選択テーブルの一例を表す図である。図188（C）に示すように、取得した操作用乱数の値が、「0」であれば保留画像の表示色が「虹」に決定され、「1」であれば保留画像の表示色が「黄」に決定され、「2」であれば保留画像の表示色が「緑」に決定され、「3」であれば保留画像の最終表示色が「オレンジ」に決定され、「4」であれば保留画像の最終表示色が「紫」に決定され、「5」であれば保留画像の最終表示色が「緑」に決定され、「6」であれば保留画像の最終表示色が「虹」に決定される。

40

【0863】

一方、周辺制御MPUは、ステップA151にて、ボタン操作がなしと判定した場合、すなわち、ステップA151をNOと判定した場合には、ステップA152～ステップA155の処理を行うことなく、直接ステップA156に進む。

【0864】

ステップA156に進むと、周辺制御MPUは、停止表示コマンドの受信があるか否か

50

を判定する（ステップA156）。すなわち、周辺制御MPUは、ステップS601のコマンド解析で解析されたコマンドが停止表示コマンドであることが特定された場合に、停止表示コマンドの受信がある、判定する。

【0865】

ステップA156にて、周辺制御MPUは、停止表示コマンドの受信があると判定した場合、すなわち、ステップA156をYESと判定した場合には、保留変更演出処理の実行フラグをクリアし（ステップA157）、保留変更演出処理のサブルーチンを抜けて演出制御処理のルーチンに戻る。この場合には、これ以降の保留変更演出は行われない。また、本例では、遊技者による上皿演出ボタン257への操作を有効とする状態が終わりとなる。

10

【0866】

ステップA156にて、周辺制御MPUは、停止表示コマンドの受信がないと判定した場合、すなわち、ステップA156をNOと判定した場合には、ステップA157の処理を行うことなく、保留変更演出処理のサブルーチンを抜けて演出制御処理のルーチンに戻る。この場合には、実行フラグがセットされているため、引き続き、保留変更演出処理のサブルーチンが実行される。このため、ボタン操作がある度に、ステップA152～ステップA155が実行される。そのため、保留画像の表示色が変化する。

【0867】

このように、制御コマンド（第一保留数指定コマンド「4」）によって指示された保留数が予め定めた所定数（例えば、4）に達していることを条件として、保留変更演出が行われるようになっている。そのため、保留変更演出が行われる機会が遊技者に対して広く与えられている。そうした上で、保留変更演出の実行中において、操作入力装置（上皿演出ボタン257）への操作が行われる度に、保留数表示領域1510に表示された演出対象の保留画像1524の表示色が変化する。そのため、保留変更演出中には、遊技者が操作入力装置へ操作する機会が、1回のみならず複数回与えられていることになる。しかも、操作入力装置を操作する度に、演出対象の保留画像の表示色がその都度変化する。よって、保留変更演出による参加型演出に参加できる機会が拡張されているため、遊技興趣の低下を抑止することができる。

20

【0868】

〔保留画像シフト処理〕

図187は、周辺制御MPUが実行する保留画像シフト処理のサブルーチンを示すフローチャートである。周辺制御MPUは、保留画像シフト処理を開始すると、先ず、シフトフラグがセットされているか否かを判定する（ステップA160）。シフトフラグは、先に説明した保留数指定コマンド処理のステップA127でセットされるものである。

30

【0869】

ステップA160にて、周辺制御MPUは、シフトフラグがセットされていないと判定した場合、すなわち、ステップA160をNOと判定した場合、実質的な処理を行うことなく、保留画像シフト処理のサブルーチンを抜けて演出制御処理のルーチンに戻る。この場合には、実質的に保留画像の表示位置のシフト（1つ左方に移動）は行われない。

【0870】

ステップA160にて、周辺制御MPUは、シフトフラグがセットされていると判定した場合、すなわち、ステップA160をYESと判定した場合、図188（D）の2番目～4番目の保留画像記憶エリアの保留画像をコピー領域1～3（図示せず）にそれぞれコピーし（ステップA161）、1番目～4番目の保留画像記憶エリアをクリアし（ステップA162）、コピー領域1～3（図示せず）にそれぞれコピーした各保留画像を1番目～3番目の保留画像記憶エリアに記憶する（ステップA163）。図188（E）参照。

40

【0871】

次いで、周辺制御MPUは、記憶フラグがセットされているか否かを判定する（ステップA164）。記憶フラグは、先に説明した保留変更演出決定処理のステップA138でセットされるものである。

50

【0872】

ステップA164にて、周辺制御MPUは、記憶フラグがセットされていないと判定した場合、すなわち、ステップA164をNOと判定した場合、ステップA165～ステップA169の各処理を行うことなく、保留画像シフト処理のサブルーチンを抜けて演出制御処理のルーチンに戻る。この場合には、実質的には保留画像の表示位置のシフト（1つ左方に移動）のみが行われる。

【0873】

一方、ステップA164にて、周辺制御MPUは、記憶フラグがセットされていると判定した場合、すなわち、ステップA164をYESと判定した場合、この場合、保留変更演出が行われたことを示す。周辺制御MPUは、表示場所カウンタの値を－1し（ステップA165）、ステップA166に進み、表示場所カウンタの値が「1（最終の表示色で保留画像を表示する位置）」か否かを判定する（ステップA166）。ステップA165の処理により、演出対象とされた保留画像の表示位置が更新される。

10

【0874】

ステップA166にて、周辺制御MPUは、表示場所カウンタの値が「1」ではないと判定した場合、すなわち、ステップA166をNOと判定した場合には、ステップA167～ステップA169の各処理を行うことなく、保留画像シフト処理のサブルーチンを抜けて演出制御処理のルーチンに戻る。この場合には、やはり実質的には保留画像の表示位置のシフト（1つ左方に移動）のみが行われる。

【0875】

20

一方、ステップA166にて、周辺制御MPUは、表示場所カウンタの値が「1」とであると判定した場合、すなわち、ステップA166をYESと判定した場合には、ステップA167～ステップA169の各処理を行う。すなわち、1番目の保留画像記憶エリアに、先に決定して記憶した最終表示色の保留画像を記憶し（ステップA167）、記憶フラグをクリアし（ステップA168）、表示場所カウンタに「0」をセットし（ステップA169）、保留画像シフト処理のサブルーチンを抜けて演出制御処理のルーチンに戻る。

【0876】

なお、保留画像の中央液晶表示装置1500の表示パネルへの表示は、図168のステップS605の情報出力処理で画像データが出力されることで行われる。

【0877】

30

以上の説明から明らかなように、遊技者が仮に1度もボタン操作を行わなかった場合であっても、演出の対象とされた保留画像〔通常の表示色である「青」〕が1番目の表示位置に来たときには、先に決定して記憶した最終表示色で保留画像が表示され、表示色が変わる。

【0878】

そのため、保留変更演出が終わった後であっても、換言すると、上皿演出ボタン257の有効期間が終了した後であっても、第1保留数表示領域1510において保留記憶の消滅に伴って1番目の保留記憶に向けて表示位置を逐次移動させる演出対象とした保留画像（表示色を変化させた保留画像）の表示色を変えずそのまま維持するようにしている。このため、遊技者が遊技を進行させる上で、表示パネルから供される演出情報によって不利と感ずるような影響が与えられることなく、遊技の興趣を低下させないように配慮している。

40

【0879】

図示の具体的な一例では、演出対象の保留画像が保留数表示領域1510において1番目の保留記憶となって表示されるときには、予め決定された最終の表示色、例えば「赤」に変更されて演出対象とされた保留画像が表示される。このため、操作することで保留画像の色を変えたつもりの遊技者に、「あれ・・・？ どうして～赤に変わっちゃっている」というような驚きと意外性を与えることになる。そのために、遊技者の遊技の興趣の低下を抑止することができる。

【0880】

50

以上、保留変更演出に関する実施形態について説明したが、保留画像が通常の表示色、例えば「青」とは異なる表示色に変わり、最終の表示位置で最終表示色で保留画像が表示されることが、遊技者にどのように受け取られるかは、全て遊技者の想像に委ねられている。

【0881】

本実施形態では、保留画像の表示色を変化させる条件を、保留数が所定数に達していることを条件としている。そのため、始動口へ入賞した保留記憶が大当たりであるか否かやリーチが発生するか否か等に制約されないものである。

【0882】

なお、上述の実施形態では、ボタン操作の有効期間の終了として停止表示コマンドを受信したとき、としたが、これに限らず、例えば、大当たり開始コマンド、判定結果通知コマンド、第一保留数指定コマンド、のうちの何れかとしてもよい。例えば、ボタン操作の有効期間の終了として大当たり開始コマンドを受信したとき、とすると、大当たり遊技が開始されるまで、複数回の装飾図柄の変動表示に亘って、ボタン操作が有効となり、保留画像の表示色が変化することになる。

【0883】

そのため、保留変更演出中には、遊技者が操作入力装置へ操作する機会が、1回の装飾図柄による変動表示のみならず複数回の装飾図柄による変動表示に亘って与えられていることになる。しかも、操作入力装置を操作する度に、演出対象の保留画像の表示色がその都度変化する。よって、保留変更演出による参加型演出に参加できる機会が拡張されているため、遊技興趣の低下を抑止することができる。

【0884】

〔上皿演出ボタンと保留画像とを用いた保留予告演出における実施例〕

これまで説明してきた保留演出に係る実施形態は、演出制御を司る周辺制御MPUが、第一特別図柄について抽選結果の第1保留数が所定数（例えば、上限である「4」であってもよいし、それよりも少ない数例えば「3」又は「2」であってもよい）に達したことを条件として、保留演出を行うか否かの決定を行うものとして説明したが、本実施例の保留演出は、発射された遊技球が始動入賞したことを契機として、周辺制御MPUが保留演出を行うか否かの決定を行うものであり、保留されている抽選結果を保留消化前に事前判定し、事前判定された保留画像において最終的に表示される保留画像の表示色（最終表示色という）を決定したうえで、所定回数保留画像の表示色を変化させる保留予告演出である。

【0885】

本例の保留予告演出では、上皿演出ボタン257に対する操作が有効となる時点から無効となる時点が予め適宜に設定されており、操作が有効の間は、中央液晶表示装置1500や各種スピーカ等の報知手段を用いて、遊技者に対して上皿演出ボタン257への操作を要求する演出（操作要求演出）を行うことで、上皿演出ボタン257に対する操作が有効である旨を報知し、そして、操作要求演出に応じて遊技者が上皿演出ボタン257を押下操作することによって、大当たりに対する期待度に応じて保留画像の表示色を変化させる、という保留予告演出を行う。

【0886】

以下に、本例の保留予告演出に関する例を説明する。なお、保留予告演出が行われることが決定された保留画像については、以下「予告保留画像」という。また、本例の保留予告演出においても、始動入賞のタイミングに基づいて最終的に表示する保留画像の表示色（最終表示色という）を決定するようにしており、一例として、予告対象の保留画像の最終表示色が大当たりに対する期待度が高い「赤」に決定されているものとする。

【0887】

また、本実施例では、上皿演出ボタン257に対する押下操作によって変化する保留表示の表示色によって、大当たりに対する期待度を遊技者に示唆する構成としている。

本実施例における予告保留画像の表示色は、「青」、「黄」、「緑」、「橙」、「赤」

からなり、「通常の表示色である「青」」が最も大当たりに対する期待度が低い色、「最終表示色である「赤」」が最も大当たりに対する期待度が高い色として設定されており、「青」＜「黄」＜「緑」＜「橙」＜「赤」の順で期待度が高い構成となっている。

保留画像の表示色変化の順序としては、「通常の表示色である「青」」が表示されている状態で、操作要求演出に応じて遊技者が上皿演出ボタン257を押下操作することによって「黄」、「緑」、「橙」のいずれかに表示色の変化し、その後特定の契機、例えば、保留予告演出が実行されているとされた保留表示が1番目の保留画像の表示位置にシフトされたら、最終表示色である「赤」に変化する、というものである。

以下、図189を用いて保留予告演出の流れを詳述する。

【0888】

10

図189は、保留予告演出における流れの一例を示したものであり、(A)は、3番目の保留画像において保留予告演出が行われる旨を報知している状態を示しており、(B)は、3番目の保留画像が2番目の保留位置にシフトした状態を示しており、(C)は、上皿演出ボタン257に対する操作が行われた後の状態を示しており、(D)は、2番目の保留位置にシフトした保留画像が更に1番目の保留位置にシフトした状態を示すものである。

【0889】

(A)に示すように、周辺制御MPUによって、3番目の保留位置に表示されている保留画像について保留予告演出が行われることが決定した場合、現在行われている図柄変動が終了するまでに、中央液晶表示装置1500に「3つ目の保留に注目！」というメッセージ画像を表示するほか、3番目の保留位置に表示されている保留画像（予告保留画像）の近傍に、矢印と「コレ！！」と書かれた画像を表示させて、遊技者に対して保留予告演出が行われることを報知し認識させる。

20

【0890】

次いで、(B)に示すように、(A)における1番目の保留位置に表示されていた保留画像の変動が開始され、予告保留画像が2番目の保留位置にシフトしたことを契機として、中央液晶表示装置1500に「ボタンを押すと保留の色が変わる?!」という上皿演出ボタン257に対する操作を促す画像が表示される（操作要求演出）。これにより、上皿演出ボタン257に対する操作が有効である旨を遊技者が認識し、更に、上皿演出ボタン257を押下することで、何か得することが起きるのではないかという気持ちを想起させることができる構成としている。

30

【0891】

そして、操作要求演出にตอบสนองして、上皿演出ボタン257を押下することで、(C-1)に示すように、予告保留画像の表示色が「青」から「緑」に変化する。これにより遊技者は、自らの操作で、予告保留画像の表示色を変化させ、大当たりへの期待度を高めたと想起させることができ、遊技に対する興味を高めることが可能となる。なお、上皿演出ボタン257を押下したあと「青」の保留画像から何色の保留画像へ変化するかは、周辺制御MPUによって決定されているものである。

【0892】

また、(B)において、遊技者によって上皿演出ボタン257への操作がなされなかった場合の予告保留画像の変化態様は、(C-2)に示すように、操作が検出された場合よりも大当たりに対する期待度が低い「黄」の表示色に変化するようになっている。これにより、上皿演出ボタン257を操作した場合と比較して、大当たりに係る期待度が低いものとして表示されるものの、通常の表示色である「青」よりも期待度が高い表示色に変化するため、大当たりに対する期待感を持つことができる。また、上皿演出ボタン257を押した場合の方が大当たりに対する期待度が高いとされる表示色に変化することに気付いた遊技者は、上皿演出ボタン257を操作することに対してメリットを感じるため、積極的に演出に参加させることができる上に、遊技に対する興味を向上させることが可能となっている。

40

【0893】

50

次いで、(D)に示すように、予告保留画像が、1番目の保留記憶となって表示されるときには、予め決定された最終の表示色、本例では「赤」に変更されて表示される。上皿演出ボタン257を操作した遊技者は、予告保留画像の表示色が「青」よりも期待度の高い「緑」に変化し、更には最も期待度が高いとされる「赤」の保留画像に表示色に変化して表示されるのを見て、さらなる期待感を感じることができ、遊技に対する興味を高めることができる。また、上皿演出ボタン257を操作しそびれてしまった場合であっても、大当たりに対する期待度が低めの「黄」の表示色から、最も期待度が高いとされる「赤」の保留画像に表示色に変化するというフォローがあるため、押しそびれて期待度が低い表示色になってしまった為に期待感が下がってしまってもそれを払拭することができ、遊技に対する興味の低下を抑制することができる。

10

【0894】

また、上記保留予告演出の説明では、予告保留画像が3番目の保留位置から2番目の保留位置にシフトしたことを契機として操作要求演出を行い、1度のみ、予告保留画像の表示色を変化させる構成として説明したが、これに限らず、例えば予告保留画像の保留位置がシフトする毎に操作要求演出を行い、予告保留画像の表示色を変化させるようにしても良い。例えば、4つ目の保留位置にある保留画像を予告保留画像とした場合、3番目の保留位置にシフトしたことを契機として操作要求演出を行い、上皿演出ボタン257を押下することで、予告保留画像の表示色が「青」から「黄」に変化する。次いで予告保留画像が2番目の保留位置にシフトしたことを契機として、操作要求演出を行い、上皿演出ボタン257を押下することで、予告保留画像の表示色が「黄」から「緑」に変化する。そして、予告保留画像が1番目の保留位置にシフトしたところで、最終表示色の「赤」に変化する。

20

【0895】

上記の例によれば、指定された予告保留画像の表示位置がシフトする度に保留予告演出を行う構成となっているので、1つの予告保留画像に対して複数回保留画像の表示色を変化させることが可能である。また、遊技者の操作によって上皿演出ボタン257が押下される度に予告保留画像の表示色が大当たりに対する期待度が高い表示になるため、保留予告演出に参加することで大当たりになんて近づくことができるので、遊技者は積極的に保留予告演出に参加するようになり、遊技に対する興味の向上を望むことができる。

30

【0896】

[上皿演出ボタンと保留画像とを用いた保留予告演出における第2実施例]

また、保留予告演出が行われる契機を、予告保留画像の表示位置がシフトする場合とせずに、主制御基板から周辺制御基板に出力される変動パターンに対応して設定されている変動時間によって、予告保留画像に対して保留予告演出を行うか、行わないかが決定されるようにしても良い。

【0897】

例えば、予告保留画像より前の保留が当該変動となった時、その変動時間が短い場合（例えば10秒未満）に保留予告演出を行った場合、操作要求演出が行われた後、遊技者が上皿演出ボタン257を押下しようとしても、すぐに当該変動の変動表示が終了してしまうため、時間内に上皿演出ボタン257を押下できずに、遊技者はチャンスを逃したと思い、遊技に対する興味が低下してしまう虞がある。また、時間内に上皿演出ボタン257を押下したいが為に、保留予告演出ばかりに気を取られ、当該変動の変動表示を十分に楽しむことができない虞があるため、本実施例では、予告保留画像の表示位置がシフトした時に変動が行われる保留の変動時間が所定の変動時間（本例では10秒以上）以上である場合に保留予告演出を行うようにしている。

40

【0898】

上記構成のように予告保留画像よりも前の保留に係る変動時間が10秒以上の場合に保留予告演出を行うことで、操作要求演出が行われた後、遊技者が上皿演出ボタン257を押下する時間を十分に確保することができる為、時間が足らずに上皿演出ボタン257を

50

押し損じる虞を可及的に抑制することができる他、保留予告演出に気を取られ過ぎて変動表示を楽しめない事態を防ぐことができる。

【0899】

[上皿演出ボタンと保留画像とを用いた保留予告演出における第3実施例]

また主制御基板から周辺制御基板に出力される変動パターンによって、予告保留画像に対して保留予告演出を行うか、行わないかが決定されるようにしても良い。

【0900】

本実施例では、予告保留画像の表示位置がシフトした時に変動が行われる保留の変動態様が、リーチを伴う変動である場合に保留予告演出を行うようにしている。

当該変動がリーチを伴う変動表示であると、遊技者は大当たりが到来するかもしれないという想いが想起し、当該変動に係る大当たりに対する期待が高まる。その状態で更に予告保留画像に対して保留予告演出を行うことで、大当たりに対する期待感を上乘せすることが可能となり、遊技に対する興味を高めることができる。また、仮に当該変動の結果が外れであった場合でも、予告保留画像は持続するため、遊技に対する興味の低下も防ぐことが可能である。

【0901】

また、前述した実施例において、予告保留画像の最終表示色は、大当たりに対する期待度が高い「赤」に決定されているものとしたが、これに限定されるものではなく、「黄」、「緑」、「橙」など、上皿演出ボタン257に対する押下によって変化する色を最終色としても良い。

【0902】

更に、1つの予告保留画像にたいして複数回保留予告演出を行う場合、例えば、現在「緑」の表示色が予告保留画像として表示されている時は、「緑」から「黄」に表示色が変化しないようになっている。現在の表示されている表示色よりも低い期待度の表示色に変化しないようになっている為、表示色の変化に係る遊技に対する興味の低下を抑えることができる。

【0903】

また、予告保留画像の最終表示色よりも期待度が高い表示色が、上皿演出ボタン257に対する押下に起因した表示色として表示されないようになっている。例えば、予告保留画像の最終表示色が「緑」に設定されている場合は、保留予告演出において上皿ボタン257を押下した時、「緑」より期待度の高い「橙」や「赤」の表示色が表示されないようになっている。これにより、予告保留画像が最終表示色となる時に、現状表示されている予告保留画像以上の期待度とされる表示色が最終表示色として表示されるので、遊技に対する興味を向上させることができる。

【0904】

また、保留予告演出に係る予告保留画像の表示色の決定は、周辺制御MPUが決定するものである。標準の表示色である「青」から何色の表示色に変化し、最終的に何色の表示色が表示されるかはシナリオとして決まっているものであり、上述した保留予告演出についても、1つのシナリオパターンとして周辺制御MPUが決定したものである。

【0905】

図190(a)は、予告保留画像の表示色に変化するパターンを示すシナリオパターンテーブルである。

本例におけるシナリオ決定用乱数は、いずれの保留予告演出に係るパターンを実行するかを決定するように設定されている。本例ではパターン1乃至4のシナリオパターンを有しているが、これに限らず、適宜にシナリオパターンを用意し設けるようにしてもよい。

【0906】

周辺制御MPUによってパターン1が選択された場合は、予告保留画像の表示位置がシフトすることを契機として保留予告演出が行われる。上皿演出ボタン257を押下することに起因する保留予告演出の回数が1回であり、遊技者によって上皿演出ボタン257が押下された場合は表示色が「緑」に変化し、押下されなかった場合は表示色が「黄」に変

10

20

30

40

50

化する。そして、予告保留画像が1番目の保留位置にシフトしたところで、最終表示色の「赤」に変化する。

【0907】

周辺制御MPUによってパターン2が選択された場合は、予告保留画像の表示位置がシフトすることを契機として保留予告演出が行われる。上皿演出ボタン257を押下すること起因する保留予告演出の回数が2回であり、1回目の保留予告演出において遊技者によって上皿演出ボタン257が押下された場合は表示色が「緑」に変化し、押下されなかった場合は表示色が「黄」に変化する。次いで2回目の保留予告演出において遊技者によって上皿演出ボタン257が押下された場合は表示色が「橙」に変化し、押下されなかった場合は表示色が「緑」に変化する。そして、予告保留画像が1番目の保留位置にシフトしたところで、最終表示色の「赤」に変化する。

10

【0908】

周辺制御MPUによってパターン3が選択された場合は、予告保留画像の表示位置がシフトすることを契機として保留予告演出が行われる。上皿演出ボタン257を押下すること起因する保留予告演出の回数が2回であり、1回目の保留予告演出において遊技者によって上皿演出ボタン257が押下された場合は表示色が「黄」に変化し、押下されなかった場合は表示色が変化せず、「青」のまま表示される。次いで2回目の保留予告演出において遊技者によって上皿演出ボタン257が押下された場合は表示色が「緑」に変化し、押下されなかった場合は表示色が変化せず、「青」のまま表示される。そして、予告保留画像が1番目の保留位置にシフトしたところで、最終表示色の「橙」に変化する。

20

【0909】

周辺制御MPUによってパターン4が選択された場合は、予告保留画像の表示位置がシフトした時に変動が行われる保留の変動態様が、リーチを伴う変動である場合に保留予告演出が行われる。上皿演出ボタン257を押下すること起因する保留予告演出の回数が1回であり、遊技者によって上皿演出ボタン257が押下された場合は表示色が「緑」に変化し、押下されなかった場合は表示色が「黄」に変化する。そして、予告保留画像が1番目の保留位置にシフトしたところで、最終表示色の「赤」に変化する。

【0910】

以上、周辺制御MPUによって選択されるシナリオパターンの例を説明した。また、周辺制御基板には、保留予告演出において、予告保留画像におけるシナリオパターンを決定する手段として、シナリオパターン決定用乱数と、シナリオパターンテーブルとが予め用意されており、上記シナリオパターン決定用乱数と、シナリオパターンテーブルとに基づいて、いずれの保留予告演出にかかるシナリオが決定されるものとなっている。

30

【0911】

図190(b)に示すように、例えば、100種類の変動乱数がシナリオパターンのいずれかを実行することを示す判定値(0~99)として設定され、変動乱数のうち25種類の変動乱数が、パターン1の保留予告演出を実行することを示す判定値として設定され(0~24)、20種類の変動乱数が、パターン2を実行することを示す判定値として設定され(25~44)、40種類の変動乱数が、パターン3を実行することを示す判定値として設定され(45~89)。10種類の変動乱数が、パターン4を実行することを示す判定値として設定される(90~99)。

40

【0912】

以上説明した本実施例の構成によれば、周辺制御MPUによって決定される保留予告演出に係るシナリオパターンによって、予告保留画像の表示色に係る変化態様が異なり、また、同じシナリオパターンであっても、上皿演出ボタン257に対する操作をするかしないかによって、予告保留画像の表示色に係る変化態様を異ならせるようにしている為、遊技者に様々なバリエーションの保留予告演出を提供することができ、予告保留画像の表示色に係る変化態様によって遊技者を一喜一憂させることが可能となり、遊技に対する興趣を向上させることが可能となる。

また、本実施例の構成によれば、周辺制御MPUによって決定される保留予告演出に係

50

るシナリオパターンによって、予告保留画像の表示色に係る変化態様を異ならせるようにしている為、遊技者に様々なバリエーションの保留予告演出を提供することができ、予告保留画像の表示色に係る変化態様によって遊技者を一喜一憂させることが可能となる。

【0913】

上記に説明した保留予告演出は、上皿演出ボタン257を押下するか否かで、予告保留画像の表示色に変化するものであるが、それ以外にも、例えば予告保留画像より前に変動が行われる保留画像が変動表示される時に、その変動態様がリーチを伴う変動態様である場合、遊技者による上皿演出ボタン257に対する操作を契機とせずに予告保留画像の表示色を変化させる構成であったり、遊技者に対する予告を一切せずに、何の前触れもなしに予告保留画像の保留色を変化させる構成であったりしても良い。

10

【0914】

以上説明した本実施例の構成によれば、周辺制御MPUによって決定される保留予告演出に係るシナリオパターンによって、予告保留画像の表示色に係る変化態様が異なり、また、同じシナリオパターンであっても、上皿演出ボタン257に対する操作をするかしないかによって、予告保留画像の表示色に係る変化態様を異ならせるようにしている為、遊技者に様々なバリエーションの保留予告演出を提供することができ、予告保留画像の表示色に係る変化態様によって遊技者を一喜一憂させることが可能となり、遊技に対する興趣を向上させることが可能となる。

【0915】

[保留予告演出における予告保留画像の変化タイミング]

20

また、本実施例では、保留予告演出において、上皿演出ボタン257に対する操作を行った後に変化する、予告保留画像の保留色に係る変化タイミングを、複数備える構成としている。

【0916】

保留予告演出における予告保留画像の表示色に変化するタイミングパターン（以下、変化タイミングパターンという。）は、後述する即時変化パターン、1秒後変化パターン及び2秒後変化パターンからなり、図199は、保留予告演出における予告保留画像の変化タイミングパターンのうち、即時変化パターンが選択された場合のタイムチャートであり、図200は、保留予告演出における予告保留画像の変化タイミングパターンのうち、後述する1秒後変化パターンが選択された場合のタイムチャートであり、図201は、保留 30
予告演出における予告保留画像の変化タイミングパターンのうち、2秒後変化パターンが選択された場合のタイムチャートである。また、図202は、予告保留画像の変化タイミングパターンを示す変化タイミングテーブルである。

30

【0917】

図199のタイムチャートにおいては、（A）操作有効期間、（B）操作要求演出、（C）上皿演出ボタン操作検出、（D）即時変化パターンのそれぞれのタイミングが示されており、図200のタイムチャートにおいては、（A）操作有効期間、（B）操作要求演出、（C）上皿演出ボタン操作検出、（E）1秒後変化パターンのそれぞれのタイミングが示されており、図201のタイムチャートにおいては、（A）操作有効期間、（B）操作要求演出、（C）上皿演出ボタン操作検出、（F）2秒後変化パターンの夫々のタイミ 40
ングが示されている。

40

【0918】

保留予告演出が行われる場合、（A）に示すように、上皿演出ボタン257に対する操作が有効となる時点から無効となる時点が予め適宜に設定されており、その間、（B）に示すように、中央液晶表示装置1500や各種スピーカ等の報知手段を用いて、遊技者に対して上皿演出ボタン257への操作を要求する演出（操作要求演出）を行うことで、上皿演出ボタン257に対する操作が有効である旨を報知する構成としている。そして、操作要求演出に応答して、（C）に示すように、遊技者が上皿演出ボタン257を押下操作することによって予告保留画像の表示色に変化するものである。上皿演出ボタン257を押下した後は、（A）の操作有効期間と、（B）の操作要求演出が終了し、予告保留画像 50

50

の表示色が変化することとなるが、その変化タイミングは、(D)に示すような、上皿演出ボタン257を押下して即時に予告保留画像の表示色が変化する即時変化パターン、(E)に示すような、上皿演出ボタン257を押下して1秒後に予告保留画像の表示色が変わる1秒後変化パターン、(F)に示すような、上皿演出ボタン257を押下して2秒後に予告保留画像の表示色が変わる2秒後変化パターン等がある。

【0919】

即時変化パターンが選択されている場合は、図199に示すように、(A)の操作有効期間、及び(B)の操作要求演出がon状態である時に、遊技者によって上皿演出ボタン257が押下操作されると、その操作が検出されたことを契機に操作有効期間と操作要求演出がoffとなり、その後予告保留画像の表示色が変わる。

10

【0920】

また、1秒後変化パターンが選択されている場合は、図200に示すように、(A)の操作有効期間、及び(B)の操作要求演出がon状態である時に、遊技者によって上皿演出ボタン257が押下操作されると、その操作が検出されたことを契機に操作有効期間と操作要求演出がoffとなり、上皿演出ボタン257の操作が検出された1秒後に予告保留画像の表示色が変わる。

【0921】

また、2秒後変化パターンが選択されている場合は、図201に示すように、(A)の操作有効期間、及び(B)の操作要求演出がon状態である時に、遊技者によって上皿演出ボタン257が押下操作されると、その操作が検出されたことを契機に操作有効期間と操作要求演出がoffとなり、上皿演出ボタン257の操作が検出された2秒後に予告保留画像の表示色が変わる。

20

これにより、いずれの変化パターンが選択されているかによって、上皿演出ボタン257が押下されてから予告保留画像の表示色が変わるタイミングが異なるため、予告保留画像の表示色が、どのタイミングで変わるかわからないことで得られるドキドキ感が増加し、保留予告演出における様々なバリエーションを楽しませることが可能となる。

【0922】

また、保留予告演出において、操作要求演出にて遊技者に対して上皿演出ボタン257への操作を要求したにもかかわらず、上皿演出ボタン257に対する押下操作を受け付ける操作可能期間が終了するまでに押下されなかった場合、即時変化パターンが選択されていた場合は、操作有効期間が終了した後即時に予告保留画像の表示色が変わり、1秒後変化パターンが選択されていた場合は、操作有効期間が終了した1秒後に予告保留画像の表示色が変わり、2秒後変化パターンが選択されていた場合は、操作有効期間が終了した2秒後に予告保留画像の表示色が変わるようになっているが、これに限らず、操作可能期間が終了した後、適宜のタイミングで、予告保留画像の表示色が変わるようにしてもよい。これにより、例えば操作要求演出を見逃してしまい、上皿演出ボタン257に対する操作を行えなかった場合であっても予告保留画像の表示色が変わるため、予告保留画像の表示色が期待度の低い表示色のまま表示されてしまい損をしたという気持ちを想起させてしまう事を抑止することが可能となり、遊技に対する興味を向上させることができる。

30

【0923】

また、周辺制御基板には、保留予告演出において、予告保留画像の表示色が変わるタイミングを決定する手段として、予告保留画像の表示色が変わるタイミングを決定するための変化タイミング決定用乱数と、変化タイミングテーブルとが予め用意されており、上記変化タイミング決定用乱数と変化タイミングテーブルとに基づいて、予告保留画像の表示色の変化タイミングパターンが決定されるものとなっている。そして、始動口へ遊技球が入球したことに応じて周辺制御MPUにより決定された保留予告演出が、遊技者の操作による上皿演出ボタン257に対する操作によって予告保留画像の表示色が変わる演出であった場合に、当該演出が決定された後に、変化タイミング決定用乱数抽出手段によって抽出された変化タイミング決定用乱数と、変化タイミングテーブルとから、予告保留画像の変化タイミングを決定するものである。

40

50

【0924】

次に、変化タイミング決定用乱数について、図202を用いて説明する。本例における変化タイミング決定用乱数は、いずれの予告保留画像の表示色の変化タイミングパターンを実行するかを決定するように設定されている。例えば、100種類の変動乱数が予告保留画像の変化タイミングパターンのうちいずれかを実行することを示す判定値（0～99）として設定され、変動乱数のうち50種類の変動乱数が、上皿演出ボタン257に対する押下操作後、即時タイミングで予告保留画像の表示色に変化する即時変化パターンを実行することを示す判定値として設定され（0～49）、30種類の変動乱数が、上皿演出ボタン257に対する押下操作後、1秒後のタイミングで予告保留画像の表示色に変化する1秒後変化パターンを実行することを示す判定値として設定され（50～79）、20種類の変動乱数が、上皿演出ボタン257に対する押下操作後、2秒後のタイミングで予告保留画像の表示色に変化する2秒後変化パターンを実行することを示す判定値として設定される（80～99）。 10

【0925】

また、保留予告演出における、上皿演出ボタン257に対して押下操作した後の、予告保留画像の表示色に変化するタイミングを決定する契機としては、予告保留画像の表示位置が例えば4番目の保留位置から3番目の保留位置にシフトしたときに、変化タイミング決定用乱数抽出手段によって変化タイミング決定用乱数を抽出し、予告保留画像の表示色に変化するタイミングを決定するようにしても良いし、予告保留画像の表示位置がシフトした時に変動が行われる保留の変動態様が、リーチを伴う変動である場合に、そのリーチを伴う変動が行われたことを契機として変化タイミング決定用乱数抽出手段によって変化タイミング決定用乱数を抽出し、予告保留画像の表示色に変化するタイミングを決定するようにしても良く、種々の契機を選択することができる。 20

【0926】

また、遊技中、最後に行われた保留予告演出における予告保留画像の表示色の変化タイミングパターンが、即時変化パターンであり、その次に抽選された予告保留画像の変化タイミングパターンも、即時変化パターンであった場合、遊技者は、予告保留画像の変化タイミングパターンが複数種類用意されていることに気付くことができず、上皿演出ボタン257を押した後の予告保留画像の変化パターンが即時変化パターンのみであると思わせてしまい、遊技に対する興趣を低下させてしまう虞があるので、本例では、最後に行われた予告保留画像の変化タイミングパターンとは異なるタイミングパターンが選択されるようになっている。 30

【0927】

また、例えば最後に行われた予告保留画像の変化タイミングパターンとして、即時変化パターンが選択されていた場合、次に選択される変化タイミングパターンは、1秒後変化パターン又は2秒後変化パターンいずれかが選択されるようになっており、1秒後変化パターンが選択されていた場合、次に選択される変化タイミングパターンは、即時変化パターン又は2秒後変化パターンいずれかが選択されるようになっており、2秒後変化パターンが選択されていた場合、次に選択される変化タイミングパターンは、即時変化パターン又は1秒後変化パターンが選択されるようになっている。これにより、最後に選択された変化タイミングパターンとは異なる変化タイミングパターンが選択される為、連続して同じ変化タイミングパターンが選択されてしまう事を防ぐことができ、遊技に対する興趣の低下を抑制することができる。 40

【0928】

次に、本例における保留予告演出の流れを、図203を用いて説明する。

図203は、保留予告演出における流れの一例を示したものであり、この例は、1秒後変化演出が選択された場合と即時変化演出が選択された場合とを比較した保留予告演出の一連の流れを示す図である。（A）は、3番目の保留画像において保留予告演出が行われる旨を報知している状態を示しており、（B）は、3番目の上皿演出ボタン257に対する操作で予告保留画像の表示色に変化する旨を示唆し、操作要求演出が行われている状態 50

を表しており、(C-1)は、即時変化パターンが選択された場合で上皿演出ボタン257に対する操作が行われた直後の状態を示しており、(C-2)は、1秒後変化パターンが選択された場合で上皿演出ボタン257に対する操作が行われた直後の状態を示しており、(D)は、(C-2)において上皿演出ボタン257に対する操作が行われてから1秒経過した後の状態を示すものである。

【0929】

(A)に示すように、周辺制御MPUによって、3番目の保留位置に表示されている保留画像について保留予告演出が行われることが決定した場合、中央液晶表示装置1500に「3つ目の保留に注目！」というメッセージ画像を表示するほか、3番目の保留位置に表示されている保留画像(予告保留画像)の近傍に、矢印と「コレ!!」と書かれた画像を表示させて、遊技者に対して保留予告演出が行われることを報知し認識させる。

10

【0930】

次いで、(B)に示すように、中央液晶表示装置1500に「ボタンを押すと保留の色が変わる?!」という画像と、上皿演出ボタン257を模した画像を表示し、上皿演出ボタン257に対する操作を促す画像が表示される(操作要求演出)。これにより、上皿演出ボタン257に対する操作が有効である旨を遊技者が認識し、更に、上皿演出ボタン257を押下することで、予告保留画像の表示色に変化し、何か得することが起きるのではないかという気持ちを想起させることができる。

【0931】

そして、例えば即時変化パターンが周辺制御MPUによって選択されている場合は、(C-1)に示すように、操作要求演出に応答して上皿演出ボタン257に対する押下が行われた直後に、予告保留画像の表示色が本例では「緑」に変更されて表示される。また、1秒後表示パターンが周辺制御MPUによって選択されている場合は、(C-2)に示すように、操作要求演出に応答して上皿演出ボタン257を押下しても、予告保留画像の表示色に変更されることなく、「青」のまま表示される。

20

【0932】

(C-2)に次いで、上皿演出ボタン257を押下してから1秒が経過すると、(D)に示すように、「緑」に変更されて表示される。

【0933】

このように、即時変化パターンが選択されている場合は上皿演出ボタン257に対する操作を行った直後に予告保留画像が変化し、1秒後変化パターンが選択されている場合は上皿演出ボタン257に対する操作を行った直後は予告保留画像の表示色が「青」のまま変化せず、1秒経過した後に予告保留画像が変化する、という複数の変化タイミングパターンを備えることにより、例えば即時変化パターンが選択されている場合は、上皿演出ボタン257を押下した後即時に予告保留画像の変化の結果を知ることができ、また、1秒後変化パターン、又は2秒後変化パターンが選択されている場合は、一度は予告保留画像の表示色に変化しないものだと思ってしまうものの、時間差で予告保留画像の表示色に変化するようになっている為、保留予告演出に対してドキドキワクワクさせることができ、遊技に対する興趣を向上させることが可能となる。

30

なお、上皿演出ボタン257を押下したあと「青」の保留画像から何色の保留画像へ変化するかは、周辺制御MPUによって決定されるものである。

40

【0934】

[保留予告演出のバリエーション1]

本実施例における保留予告演出は、主制御基板によって有利遊技状態(例えば、大当たり)が抽選された時のラウンド数によって、予告保留画像の変化タイミングパターンの抽選割合を変更する構成としている。以下に図204を用いて説明する。

【0935】

図204は、大当たりが抽選された場合に係るラウンド数毎の予告保留画像の変化タイミングパターンを示す変化タイミングテーブルである。(a)は、15ラウンド大当たりが抽選された時に選択される変化タイミングテーブルであり、(b)は、8ラウンド大当たり

50

が抽選された時に選択される変化タイミングテーブルであり、(c)は、2ラウンド大当たりが抽選された時に選択される変化タイミングテーブルである。

【0936】

主制御基板によって15ラウンド大当たりが抽選された場合は、図204(a)に示すように、変動乱数のうち80種類の変動乱数が、上皿演出ボタン257に対する押下操作後、即時タイミングで予告保留画像の表示色変化が行われる即時変化パターンを実行することを示す判定値として設定され(0~79)、10種類の変動乱数が、上皿演出ボタン257に対する押下操作後、1秒後のタイミングで予告保留画像の表示色変化が行われる1秒後変化パターンを実行することを示す判定値として設定され(80~89)、10種類の変動乱数が、上皿演出ボタン257に対する押下操作後、2秒後のタイミングで予告保留画像の表示色変化が行われる2秒後変化パターンを実行することを示す判定値として設定される(90~99)。

10

【0937】

主制御基板によって8ラウンド大当たりが抽選された場合は、図204(b)に示すように、変動乱数のうち10種類の変動乱数が、上皿演出ボタン257に対する押下操作後、即時タイミングで予告保留画像の表示色変化が行われる即時変化パターンを実行することを示す判定値として設定され(0~9)、80種類の変動乱数が、上皿演出ボタン257に対する押下操作後、1秒後のタイミングで予告保留画像の表示色変化が行われる1秒後変化パターンを実行することを示す判定値として設定され(10~89)、10種類の変動乱数が、上皿演出ボタン257に対する押下操作後、2秒後のタイミングで予告保留画像の表示色変化が行われる2秒後変化パターンを実行することを示す判定値として設定される(90~99)。

20

【0938】

主制御基板によって2ラウンド大当たりが抽選された場合は、図204(c)に示すように、変動乱数のうち10種類の変動乱数が、上皿演出ボタン257に対する押下操作後、即時タイミングで予告保留画像の表示色変化が行われる即時変化パターンを実行することを示す判定値として設定され(0~9)、10種類の変動乱数が、上皿演出ボタン257に対する押下操作後、1秒後のタイミングで予告保留画像の表示色変化が行われる1秒後変化パターンを実行することを示す判定値として設定され(10~19)、80種類の変動乱数が、上皿演出ボタン257に対する押下操作後、2秒後のタイミングで予告保留画像の表示色変化が行われる2秒後変化パターンを実行することを示す判定値として設定される(20~99)。

30

【0939】

以上説明した本実施例の構成によれば、上皿演出ボタン257を押下した後の予告保留画像変化タイミングパターンによって、大当たりに係るラウンド数がある程度予測することができる。例えば上皿演出ボタン257を押下した後即時に、予告保留画像の表示色に変化した場合、遊技者は、15ラウンド大当たりが高確率で到来すると想起し、また、上皿演出ボタン257を押下した2秒後に、予告保留画像の表示色に変化した場合、遊技者は、2ラウンド大当たりが高確率で到来すると想起する。これにより、予告保留画像の変化タイミングパターンによって遊技者を一喜一憂させることができ、遊技に対する興趣を向上させることが可能となる。

40

【0940】

[予告演出のその他バリエーション]

上述してきた予告演出は、上皿演出ボタン257に対する操作を契機として予告保留画像の表示色を変化させるものであって、更に予告保留画像の表示色に変化するタイミングを複数用意し、様々なバリエーションの保留予告演出を楽しませるものとして説明したが、本例における予告演出は、保留画像を利用したものではなく、保留が複数ある状態において、例えば現在行われている変動(以下、当該変動という。)における演出にて上皿演出ボタン257に対する操作を行う演出ゲームが行われ、遊技者によって上皿演出ボタン257に対する操作が行われると、当該変動より後に消化が行われる変動(予告対象変動

50

）の演出態様に変化をもたらせる予告変動演出を行う、というものである。以下、一連の演出の流れを、図 205 を用いて説明する。

【0941】

図 205 は、本例における予告変動演出における一連の流れを示すものである。（A）予告対象変動より前に消化される変動の変動演出が行われている状態を示しており、（B）は操作要求演出が行われている状態を示しており、（C-1）は（B）で操作要求演出が行われた時に上皿演出ボタン 257 に対する操作を行わなかった後の状態を示しており、（C-2）は（B）で操作要求演出が行われた時に上皿演出ボタン 257 に対する操作を行なった後の状態を示しており、（D-1）は、（C-1）の後、当該変動の変動が終了した状態を示しており、（D-2）は、（C-2）の後、当該変動の変動が終了した状態を示しており、（E-1）は（D-1）の後に行われる予告変動演出の演出態様を示しており、（E-2）は、（D-2）の後、予告変動演出が開始された状態を示しており、（F）は（E-2）の後に行われる予告変動演出の演出態様を示すものである。

10

【0942】

例えば 1 番目の保留位置に保留されている変動が予告対象変動である場合、（A）に示すように、予告前変動が行われている時に、（B）に示すように遊技者に対して上皿演出ボタン 257 への操作を要求する演出（操作要求演出）を行うことで、上皿演出ボタン 257 に対する操作が有効である旨を報知する。その時遊技者が、操作要求演出に応じて上皿演出ボタン 257 を押下しなかった場合は、（C-1）に分岐する。（C-1）に示すように、（B）において遊技者による上皿演出ボタン 257 に対する押下操作がなされなかったため、図柄の変動表示以外の演出は行わずに、（D-1）に移行する。次いで、（D-1）に示すように、当該変動が終了する。その後の（E-1）に示すように、予告変動演出の演出態様は、前に行われた変動演出態様と同様の演出態様となる。

20

逆に、（B）において遊技者による上皿演出ボタン 257 に対する押下操作がなされた場合は、（C-2）に示すように、テントウムシを模した画像が中央液晶表示装置に出現して、縦横無尽に飛び回る演出が行われ、（D-2）に移行する。次いで、（D-2）に示すように、当該変動が終了する。その後、（E-2）に示すように、予告対象変動の変動が開始されたことに基づいて、テントウムシを模した画像が再度表示され、次いで（F）に示すように、予告変動演出の態様が、前に行われた変動演出態様とは異なり、変動図柄の表示態様が変化して表示される。これにより遊技者に対して、上皿演出ボタン 257 を押下すると、何かいいことが起きるかもしれない、という想いを想起させることができ、遊技に対する興趣を向上させることができる。

30

【0943】

また、（F）において表示される、予告対象変動より前に行われた変動演出態様とは異なる演出態様は、主制御 MPU によって、予告対象変動の抽選結果が特定遊技状態となるか否かを事前に判定した上で変動図柄の態様を変化させるものとしている。

【0944】

例えば（B）の時点で遊技者により上皿演出ボタン 257 に対する操作が行われ、次点の（C-2）においてテントウムシを模した画像を用いた演出が行われた後、（D-2）において当該変動の抽選結果が外れであると、遊技者は落胆し、次に変動が行われる予告対象変動に期待を持つこととなる。そして、（E-2）で再度テントウムシを模した画像を用いた演出が行われ、（F）において予告変動演出の態様がこれまでとは異なる態様（本例では変動図柄の見た目が異なる。）となっている為、遊技者は前に行われた変動の抽選結果が外れであったこともあり、予告対象変動に対する期待が強く高まる。この時、予告対象変動の抽選結果が、例えば外れである場合、更に遊技者を落胆させることとなり、期待を膨らませていた分遊技に対する興趣を大きく低下させてしまう事になるので、例えば、予告変動演出の抽選結果が大当たりである場合に、予告変動演出の態様を変化させるようにすることで、（D-2）の時点で一旦落胆するものの、予告対象変動の結果を目の当たりにしたとき、落胆していた分大当たりに対する喜びが大きくなり、遊技に対する興趣を大きく向上させることができる。

40

50

【0945】

以上説明したように、本例によると、当該変動における演出にて、上皿演出ボタン257に対する操作を行う演出ゲームが行われ、遊技者によって上皿演出ボタン257に対する操作が行われると、予告対象変動が当該変動となった時に演出態様が変化するため、様々なバリエーションの予告変動演出を楽しませることができ、遊技に対する興趣を増進させることが可能となっている。

【0946】

また、図205の(B)で表示される操作要求演出において、上皿演出ボタン257を押下操作している場合、当該変動の結果が外れの場合であっても、外れの図柄表示が表示されたことに基づいて(D)の段階で予告変動演出の変動態様が変化するため、大当たり
10

【0947】

更に、(C-2)において表示されたテントウムシを模した画像を、(E-2)において再度表示させることにより、(F)の段階で上皿演出ボタン257に対する操作を行ったことで、その操作により予告変動演出の表示態様が変化すると遊技者に気付かせることができ、上皿演出ボタン257に対する自らの操作で、大当たりに対する信頼度が高い演出を引き当てたと想起させることが可能となり、遊技に対する興趣が向上する。

【0948】

また、本例では、保留画像を用いずに、予告対象変動における予告変動演出の演出態様
20

を変化させるものとして説明したが、当該変動より後に行われる予告対象変動の保留画像の表示色を変化する構成としても良い。

これにより、たとえ当該変動の結果が外れであっても、保留に一定以上の期待度が高い変動がある場合、(B)の段階で上皿演出ボタン257を押下操作していれば、当該変動の図柄変動が停止したことに合わせて、期待度の高い変動の保留画像の表示色を変化させる。これにより当該変動の結果に対して一旦は落胆するものの、予告対象変動に対して新たに期待をもたせることができる為、遊技に対する興趣の低下を抑制することができる。

尚、(B)の段階で上皿演出ボタン257を押下操作がなされなかった場合は、予告対象変動の保留画像の表示色が変わらないため、保留されている変動のうち、期待度の高い変動があっても保留色の変化はないので、遊技者は期待度の高い変動が保留されていること
30

に気付かない。

【0949】

また、当該変動の結果が大当たりである場合に、(B)の段階で、上皿演出ボタン257を押下操作していれば、当該変動の図柄変動が停止したことに合わせて、期待度の高い変動の保留画像の表示色を変化させる。これにより、当該変動が大当たりとなった喜びに加え、更に予告対象変動に対しても期待をもたせることができる為、遊技に対する興趣のさらなる向上を望むことが可能となる。

尚、(B)の段階で上皿演出ボタン257を押下操作がなされなかった場合は、予告対象変動の保留画像の表示色が変わらないため、保留されている変動のうち、期待度の高い変動があっても保留色の変化はないので、遊技者は期待度の高い変動が保留されていること
40

に気付かない。

【0950】

これにより、遊技者は、上皿演出ボタン257に対する押下操作を行うことによる、大当たり遊技に対する期待度の上昇を感じることが出来ることに加え、当該変動の保留記憶内の期待度も知ることができ、特に当該変動の抽選結果が外れであった場合、保留内に期待度の高い保留があれば当該変動の抽選結果が外れてしまい落胆を抱いてしまっても、さらなる変動に期待を抱くことが出来るので、遊技興趣の低下を抑制することが出来る。

【0951】

また、本例における予告変動演出では、変動図柄の表示態様を変化させるものとして説明したが、これに限定されるものではなく、例えば、予告変動演出の背景画像を変化させ
50

たり、演出ゲームの内容を変化させたり、所謂先読みゾーンに移行させたりと、種々の演出態様を選択することができる。

【0952】

また、本例では予告対象変動の、1つ前の変動を予告前変動として説明したが、これに限定されるものではなく、例えば、予告対象変動の2つ前、3つ前の変動を予告前変動としても良く、適宜選択できるものとする。

【0953】

本実施形態では、第一始動口2002及び第二始動口2004への遊技球の受入れにより特別抽選の開始から抽選された特別抽選結果が示唆されるまでの間に、第一始動口2002及び第二始動口2004に遊技球が受入れられると、特別抽選結果の示唆を開始することができないため、先に抽選された特別抽選結果の示唆が完了するまで、特別抽選結果の示唆の開始が保留される。この保留される特別抽選結果の保留数は、第一始動口2002及び第二始動口2004に対して、夫々4つまでを上限とし、それ以上については、第一始動口2002及び第二始動口2004に遊技球が受入れられても特別抽選結果を保留せずに、破棄している。これにより、保留が貯まることで遊技ホール側の負担の増加を抑制している。

10

【0954】

この特別抽選結果の示唆は、機能表示ユニット1400と中央液晶表示装置1500とで行われる。機能表示ユニット1400では、主制御基板によって直接制御されて特別抽選結果の示唆が行われる。機能表示ユニット1400（第一特別図柄表示器、第二特別図柄表示器）での特別抽選結果の示唆は、複数のLEDを、点灯・消灯を繰返して所定時間点滅させ、その後、点灯しているLEDの組み合わせによって特別抽選結果を示唆する。

20

【0955】

一方、中央液晶表示装置1500では、主制御基板からの制御信号に基いて、周辺制御基板によって間接的に制御され演出画像として特別抽選結果の示唆が行われる。中央液晶表示装置1500での特別抽選結果を示唆する演出画像は、複数の装飾図柄からなる図柄列を、左右方向へ三つ並べて表示した状態で、各図柄列を変動させ、変動表示されている図柄列を順次停止表示させ、停止表示される三つの図柄列の装飾図柄が、特別抽選結果と対応した組み合わせとなるように夫々の図柄列が停止表示される。特別抽選結果が「ハズレ」以外の場合は、三つの図柄列が停止して各装飾図柄が停止表示された後に、特別抽選結果を示唆する確定画像が中央液晶表示装置1500に表示されて、抽選された特別抽選結果に応じた有利遊技状態（例えば、小当り遊技、大当り遊技、等）が発生する。

30

【0956】

なお、機能表示ユニット1400での特別抽選結果を示唆する時間（LEDの点滅時間（変動時間））と、中央液晶表示装置1500での特別抽選結果を示唆する時間（図柄列が変動して確定画像が表示されるまでの時間）とは、異なっており、機能表示ユニット1400の方が短い時間に設定されている。

【0957】

また、周辺制御基板では、中央液晶表示装置1500による特別抽選結果を示唆するための演出画像の表示の他に、抽選された特別抽選結果に応じて、表上可動演出ユニット2560、表下可動演出ユニット2570、裏上可動演出ユニット3100、裏下前可動演出ユニット3200、裏右可動演出ユニット3300、裏左可動演出ユニット3400、裏下後可動演出ユニット3500、及び裏四隅可動演出ユニット3600、等を適宜用いて可動演出を行うようにしており、可動演出によっても遊技者を楽しませることができ、遊技者の遊技に対する興味が低下するのを抑制することができる。

40

【0958】

ところで、本実施形態のパチンコ機1では、上大入賞口2006に対して遊技球の受入れが可能となる際に、裏ユニット3000における裏右可動演出ユニット3300の裏右回転装飾体3310を回転させて第三装飾面3310cを前方（正面）へ向けた状態とす

50

ると、上大入賞口 2 0 0 6 に受入れられた遊技球が流通する後方誘導路 2 5 5 3 の後方放出口 2 5 5 4 と裏右球入口 3 3 2 0 とが一致した状態となる（図 1 7 5 を参照）。この状態で、上大入賞口 2 0 0 6 に遊技球が受入れられると、後方誘導路 2 5 5 3 の後方放出口 2 5 5 4 から裏右球入口 3 3 2 0 へと進入し、裏右演出空間 3 3 2 1 に配置されている球誘導部材 3 3 2 2 により、裏右演出空間 3 3 2 1 内を上下に延びた軸線周りを螺旋状に複数回（ここでは 8 回）回転しながら流下することとなる（図 1 7 5（a）を参照）。

【0 9 5 9】

これにより、上大入賞口 2 0 0 6 に受入れられた遊技球を、裏右演出空間 3 3 2 1 で螺旋状に流下させることができるため、上大入賞口 2 0 0 6 に受入れられた遊技球を遊技者に確実に視認させることができ、上大入賞口 2 0 0 6 への遊技球の受入れによる遊技球の払出しに対する期待感を高めさせることができると共に、螺旋状に流下する遊技球により遊技者を楽しませることができ、興趣の低下を抑制することができる。また、球誘導部材 3 3 2 2 は中央液晶表示装置 1 5 0 0 に隣接して配置されるため、中央液晶表示装置 1 5 0 0 に表示される演出画像に注目している遊技者にも球誘導部材 3 3 2 2 を遊技球が流下していることを容易に認識させることができる。なお、本例では中央液晶表示装置 1 5 0 0 に隣接するように球誘導部材 3 3 2 2 を配置したが、球誘導部材 3 3 2 2 の一部又は全部が中央液晶表示装置 1 5 0 0 と重複するように配置されることで球誘導部材 3 3 2 2 を遊技球が流下していることを容易に認識させるようにしてもよい。また、この場合には球誘導部材 3 3 2 2 をその背部を視認可能な透明部材で形成することにより中央液晶表示装置 1 5 0 0 に表示される演出画像の視認を妨げないようにすることが可能である。

【0 9 6 0】

なお、上大入賞口 2 0 0 6 が開状態の時に、裏右回転装飾体 3 3 1 0 において第三装飾面 3 3 1 0 c 以外が前方を向いている場合は、後方誘導路 2 5 5 3 の後方放出口 2 5 5 4 が第一装飾面 3 3 1 0 a や第二装飾面 3 3 1 0 b の外周面により閉鎖されているため、上大入賞口 2 0 0 6 に受入れられた遊技球は、後方誘導路 2 5 5 3 の後端付近で分岐している逃し通路 2 5 5 5 へ進入し、逃し通路 2 5 5 5 を通って下方へ排出される。これにより、上大入賞口 2 0 0 6 が受入可能となる際に、裏右可動演出ユニット 3 3 0 0 の裏右演出空間 3 3 2 1 を用いた演出を行ったり、裏右演出空間 3 3 2 1 を用いない演出を行ったりすることができ、多彩なバリエーションを遊技者に提示して楽しませることができる。また、何らかの理由により、裏右回転装飾体 3 3 1 0 が第三装飾面 3 3 1 0 c を前方へ向けることができなかった場合でも、上大入賞口 2 0 0 6 に受入れられた遊技球が、後方誘導路 2 5 5 3 において滞ることがなく、遊技を問題なく継続させることができる。

【0 9 6 1】

[1 0 . 大当り遊技の高速消化]

本例のパチンコ機 1 では、遊技領域 5 a の下端部付近に大入賞口を配置する従来の遊技機よりも短時間で大当り遊技の所定回数のラウンドを消化できるようになっている。以下、詳細に説明する。

【0 9 6 2】

上記したように、球発射装置 6 8 0 が所定の打込強さ以上の打込強さで遊技領域 5 a 内のセンター役物 2 5 0 0 の上部に打込むことにより、センター役物 2 5 0 0 の前周壁部 2 5 1 2 の外周面の最も高くなった部位よりも右側に進入した遊技球は、衝止部 1 0 0 6 に当接してその勢いが弱められた後、右上入口から上遊技空間 2 5 4 1 に進入する。

【0 9 6 3】

また、図 1 7 6 に示すように右上入口は遊技球の外径よりも若干大きい幅で鉛直に延びているため、衝止部 1 0 0 6 に当接してその勢いを弱められた遊技球は右上入口によって転動方向が制限されて真下に落下することになる。

【0 9 6 4】

そして、上大入賞口 2 0 0 6 を開放している状態では上大入賞口扉部材 2 5 5 0 の上端を下端よりも高くすることで上大入賞口扉部材 2 5 5 0 に当接した遊技球を極めて高い確率で上大入賞口 2 0 0 6 に受入れるだけでなく、上大入賞口扉部材 2 5 5 0 の上端を右上

入口よりも正面視右方となるように上大入賞口扉部材 2 5 5 0 を回動させるようになって
いる。

【0 9 6 5】

本例のパチンコ機 1 では上遊技空間 2 5 4 1 内に障害釘を植設していないため、右上入口から落下してきた遊技球は極めて高い確率で上大入賞口扉部材 2 5 5 0 に当接する。そのため、上大入賞口 2 0 0 6 を開放している状態でセンター役物 2 5 0 0 の前周壁部 2 5 1 2 の外周面の最も高くなった部位よりも右側に進入して右上入口から落下してきた遊技球は、極めて高い確率で上大入賞口 2 0 0 6 に受入れられる。

【0 9 6 6】

このように、上大入賞口 2 0 0 6 を遊技領域 5 a 右上端部付近に配置するため、遊技領域 5 a の下端部付近に大入賞口を配置する従来の遊技機よりも遊技領域 5 a 内に打込まれた遊技球が上大入賞口 2 0 0 6 に受入れられるまでの移動距離が短くなり、また、センター役物 2 5 0 0 の前周壁部 2 5 1 2 の外周面の最も高くなった部位よりも右側に進入した遊技球を極めて高い確率で上大入賞口 2 0 0 6 に受入れるため、球発射装置 6 8 0 が遊技領域 5 a 内に遊技球を打込んでから上大入賞口 2 0 0 6 に遊技球が受入れられるまでの期間を短縮することができる。これにより、遊技領域 5 a の下端部付近に大入賞口を配置する従来の遊技機よりも短時間で大当たり遊技の所定回数のラウンドを消化できるようになる。

【0 9 6 7】

また、上大入賞口 2 0 0 6 を遊技領域 5 a 右上端部付近に配置して球発射装置 6 8 0 によって所定の打込強さ以上の打込強さで打込まれた遊技球は、衝止部 1 0 0 6 に当接するまで障害釘等の障害物に当接することなく外レール 1 0 0 1 の内側を沿って転動して上大入賞口 2 0 0 6 に入球可能となるように構成したため、打込まれた遊技球は必ず一定以上の速度で転動するようになり、少なくとも球発射装置 6 8 0 が遊技領域 5 a 内に遊技球を打込んでから遊技球が衝止部 1 0 0 6 に当接するまでの期間を短くすることができる。即ち、所定の打込強さ未満の打込強さで遊技球が打込まれた場合に上大入賞口 2 0 0 6 に入球可能となるように構成する場合に比べて球発射装置 6 8 0 が遊技領域 5 a 内に遊技球を打込んでから上大入賞口 2 0 0 6 に遊技球が受入れられるまでの期間を短縮することができる。

【0 9 6 8】

換言すると、上大入賞口 2 0 0 6 を遊技領域 5 a 左上端部付近に配置して球発射装置 6 8 0 によって所定の打込強さ未満の打込強さで遊技球が打込まれた場合に遊技球が上大入賞口 2 0 0 6 に入球可能となるように構成した場合に比べて、上大入賞口 2 0 0 6 を遊技領域 5 a の右上端部付近に配置して球発射装置 6 8 0 によって所定の打込強さ以上の打込強さで遊技球が打込まれた場合に遊技球が上大入賞口 2 0 0 6 に入球可能となるように構成することで遊技球の転動速度が速くなるため、球発射装置 6 8 0 が遊技領域 5 a 内に遊技球を打込んでから上大入賞口 2 0 0 6 に遊技球が受入れられるまでの期間を短縮することができ、短時間で大当たり遊技の所定回数のラウンドを消化できるようになる。

【0 9 6 9】

なお、球発射装置 6 8 0 は約 0. 6 秒毎に 1 球ずつ遊技球を打込むようになっているため、例えば 1 0 個の遊技球を打込むのに要する時間は 6 秒となる。また、上記したように球発射装置 6 8 0 によって所定の打込強さ以上の打込強さで打込まれた遊技球は、衝止部 1 0 0 6 に当接するまで障害釘等の障害物に当接することなく外レール 1 0 0 1 の内側を沿って転動するため、球発射装置 6 8 0 によって遊技球が所定の打込強さ以上の打込強さで打込まれて遊技領域 5 a に進入してから上大入賞口 2 0 0 6 に受入れられるまでの期間は極僅か（1 秒程度）である。

【0 9 7 0】

即ち、大当たり遊技における 1 ラウンドで上大入賞口扉部材 2 5 5 0 が開状態となってから 1 0 個の遊技球が上大入賞口 2 0 0 6 に受入れられるまでの期間は従来の遊技機に比べて半分程度の期間である 7 ～ 8 秒程であり、さらにラウンド間のインターバル期間（上大

10

20

30

40

50

入賞口2006を閉鎖してから再び開放するまでの期間)を従来の遊技機(約2.0秒)よりも短い約0.6秒としているため、15ラウンドの大当たり遊技であれば113.4秒～128.4秒程で終了することになる。

【0971】

このように、本例のパチンコ機1では従来の遊技機よりも大当たり遊技に要する期間を短縮させることができるため、第一特別図柄表示器及び第二特別図柄表示器にて単位時間当たりに実行可能な図柄(第一特別図柄表示器で変動表示される第一特別図柄、第二特別図柄表示器で変動表示される第二特別図柄)の変動表示の実行回数(変動表示回数)を従来の遊技機よりも増大させることができ、大当たり発生の機会が増大することで遊技興趣の低下を抑止できる。また、従来の遊技機で実行される大当たり遊技の実行期間を約半分程度に短縮できるため、大当たり遊技自体にも興味を抱かせることができ、遊技興趣の低下を抑止できる。

10

【0972】

また、上記したように本例のパチンコ機1では、上大入賞口2006に受入れられた遊技球は、後方誘導路2553の後方放出口2554から裏右球入口3320へ進入し、裏右演出空間3321に配置されている球誘導部材3322により、裏右演出空間3321内を上下に延びた軸線周りを螺旋状に複数回(ここでは8回)回転しながら流下する(図175(a)を参照)。球誘導部材3322を流下する遊技球は、図175(a)に示すように遊技者から断片的に視認可能となっている。この球誘導部材3322を流下する遊技球が裏下右ベース3303の排出口3303aから排出されて遊技者から視認困難になるまでに約2秒程度を要する。上記したように球発射装置680によって遊技球が所定の打込強さ以上の打込強さで打込まれて遊技領域5aに進入してから上大入賞口2006に受入れられるまでの期間は1秒程度であるため、球発射装置680によって遊技球が打込まれてから上大入賞口2006に受入れられるまでの期間は、遊技球が上大入賞口2006に受入れられてから裏下右ベース3303の排出口3303aから排出されて遊技者から視認困難になるまでの期間よりも短くなっている。

20

【0973】

このように、遊技者が注目する遊技領域5aでの遊技球の転動だけでなく、通常であれば注目しない上大入賞口2006に受入れられた遊技球についても複雑に転動させて排出されるまでの期間を長くすることで遊技者に注目させることができ、上大入賞口2006に受入れられることでいわゆる死に球となった遊技球を効果的に使用して遊技興趣の低下を抑止することができる。また、球発射装置680によって遊技球が打込まれてから上大入賞口2006に受入れられるまでの期間が短いことで遊技者は打ち込まれた遊技球を視認し難くなり遊技球の打ち込みが順調に行われているかを不安に感じる場合があるが、上大入賞口2006に受入れられた遊技球を複雑に転動させて排出されるまでの期間を長くすることで遊技球の打ち込みが順調に行われていることを遊技者に認識させて、安心させることができる。また、球発射装置680によって遊技球が打込まれてから上大入賞口2006に受入れられるまでの期間を、遊技球が上大入賞口2006に受入れられてから裏下右ベース3303の排出口3303aから排出されて遊技者から視認困難になるまでの期間よりも短くすることで、遊技者の注目を上大入賞口2006に受入れられた遊技球に向けさせることが可能になる。

30

40

【0974】

[11. 本実施形態の特徴的な作用効果]

このように、本実施形態のパチンコ機1によると、遊技領域5a内に遊技球を打込んで遊技状態を変化させると、変化した遊技状態に応じて裏上可動演出ユニット3100の裏上駆動モータ3103が回転する。この裏上駆動モータ3103が回転すると、ユニットベース3101に取付けられている第一伝達部材3107と第二伝達部材3108が、裏上駆動モータ3103と一緒に回転する。そして、第一伝達部材3107が回転して第一特定回転範囲の一方の範囲端部から第一特定回転範囲内に入ると、第一伝達部材3107の回転が第一被伝達部材3117に伝達されて第一被伝達部材3117が回転する。この

50

第一被伝達部材 3 1 1 7 が回転すると、第一可動ベース 3 1 1 6 が、遊技パネル 1 1 0 0 の面と平行な方向へ延びている第一可動範囲の両端のうち的一方である基端から反対の先端側、つまり、上端の退避位置から下方の第一出現位置へ向かってスライドする。この第一可動ベース 3 1 1 6 には、第二可動ベース 3 1 1 9 を介して裏上装飾体 3 1 5 2 が取付けられているため、第一可動ベース 3 1 1 6 のスライドに伴って裏上装飾体 3 1 5 2 が下方へ移動することとなる。その後、第一伝達部材 3 1 0 7 が回転して第一特定回転範囲の反対側の範囲端部に到達すると同時に、第一可動ベース 3 1 1 6 が第一可動範囲の反対側の先端、つまり、下降端に到達し、更に、第一伝達部材 3 1 0 7 が第一特定回転範囲内から離れると、第一可動ベース 3 1 1 6 が下降端で可動が停止した状態となる。なお、第一伝達部材 3 1 0 7 が回転している間でも、第二伝達部材 3 1 0 8 が回転しているが、第二伝達部材 3 1 0 8 は第二特定回転範囲内に入っていないため、第二伝達部材 3 1 0 8 によって第二可動ベース 3 1 1 9 が第一可動ベース 3 1 1 6 に対して相対的にスライドさせられることはない。

10

【0975】

第一可動ベース 3 1 1 6 には、第二伝達部材 3 1 0 8 からの回転が伝達される第二可動ベース駆動部材 3 1 2 4 が回転可能に取付けられている。この第二可動ベース駆動部材 3 1 2 4 は、回転リンク部材 3 1 2 3 に第二伝達案内部 3 1 2 3 d の延びている方向（第二方向）へスライド可能に取付けられているため、第一可動ベース 3 1 1 6 がスライドすると、第二方向が第一可動ベース 3 1 1 6 の移動方向と平行になるように回転リンク部材 3 1 2 3 及び第二可動ベース駆動部材 3 1 2 4 とが夫々回転すると共に、第二可動ベース駆動部材 3 1 2 4 が回転リンク部材 3 1 2 3 に対して第二方向へ相対的にスライドする。この際に、第二可動ベース駆動部材 3 1 2 4 が回転すると、第二可動ベース駆動部材 3 1 2 4 が回転した分だけ第二可動ベース 3 1 1 9 が第一可動ベース 3 1 1 6 に対してスライドし、裏上装飾体 3 1 5 2 が第二可動ベース 3 1 1 9 の移動方向へ少しだけ移動することとなるが、第二方向が第一可動ベース 3 1 1 6 の移動方向と平行になると、第二可動ベース駆動部材 3 1 2 4 の回転が停止し、第一可動ベース 3 1 1 6 に対する裏上装飾体 3 1 5 2 の移動も停止する。この第二可動ベース 3 1 1 9 の移動方向は、第一可動ベース 3 1 1 6 の移動方向と同じ上下方向であるため、第二可動ベース駆動部材 3 1 2 4 の回転により少しだけ第二可動ベース 3 1 1 9 がスライドしても、遊技者に気付かれることはなく、裏上装飾体 3 1 5 2 に違和感のない動きをさせることができる。なお、最初の状態において、第二方向を第一可動ベース 3 1 1 6 の移動方向と平行にしている場合は、回転リンク部材 3 1 2 3 及び第二可動ベース駆動部材 3 1 2 4 は回転することなく、第二可動ベース 3 1 1 9 は相対的にスライドしない。

20

30

【0976】

続いて、裏上駆動モータ 3 1 0 3 の回転により第一伝達部材 3 1 0 7 が第一特定回転範囲内から離れ、第一伝達部材 3 1 0 7 と第二伝達部材 3 1 0 8 とが更に回転して、第二伝達部材 3 1 0 8 が第二特定回転範囲の一方の範囲端部から第二特定回転範囲内に入ると、第二伝達部材 3 1 0 8 の回転が第二被伝達部材 3 1 2 2 に伝達されて第二被伝達部材 3 1 2 2 が回転を開始する。この第二被伝達部材 3 1 2 2 が回転すると、第一伝達案内部 3 1 2 2 e の延びている方向（第一方向）へスライド可能に取付けている部位を介して回転リンク部材 3 1 2 3 が、第二被伝達部材 3 1 2 2 を中心に公転することとなる。この回転リンク部材 3 1 2 3 が公転することにより、第二方向の延びている向きが回転しようとする事となる。そして、第二方向の向き（回転リンク部材 3 1 2 3）が回転しようとする事、第二可動ベース駆動部材 3 1 2 4 を第二方向へスライド可能に取付けている部位からの反力が小さくなるように、回転リンク部材 3 1 2 3 が第一方向と第二方向に沿って夫々スライドしながら、第二可動ベース駆動部材 3 1 2 4 を回転させることとなり、第二伝達部材 3 1 0 8 からの回転を、第二被伝達部材 3 1 2 2 及び回転リンク部材 3 1 2 3 を介して第二可動ベース駆動部材 3 1 2 4 に伝達させることができる。

40

【0977】

この第二可動ベース駆動部材 3 1 2 4 に回転が伝達されることにより、第一可動ベース

50

3116に対して第二可動ベース3119が、第二可動範囲の両端のうち的一方である基端（上端）から反対の先端（下端）側へ向かって第一ベース3116の移動方向と同じ下方向へスライドすることとなる。これにより、第二可動ベース3119に取付けられている裏上装飾体3152も、第二可動ベース3119と一緒に下方へ移動することとなる。その後、第二伝達部材3108が回転して第二特定回転範囲の反対側の範囲端部に到達すると同時に、第二可動ベース3119が第二可動範囲の反対側の先端（第二出現位置）に到達し、更に、第二伝達部材3108が回転して第二特定回転範囲内から離れると、第二可動ベース3119が第二可動範囲の先端で可動が停止した状態となる。

【0978】

この第二可動ベース3119が、第一可動ベース3116に対してスライドすると、第二可動ベース3119に回転可能に取付けられている装飾体回転ギア3120が、第一可動ベース3116に取付けられているラック部材3115のラックギア3115aに沿って回転しながら移動することとなる。そして、装飾体回転ギア3120に裏上装飾体3152が取付けられているため、第二可動ベース3119をスライドさせると、裏上装飾体3152が回転しながら第二可動ベース3119と共に下方へ移動することとなる。

【0979】

なお、この状態で裏上駆動モータ3103を逆回転させることにより、上記とは逆の動きをして第二可動ベース3119及び第一可動ベース3116、つまり、裏上装飾体3152を、最初の状態に戻すことができる。

【0980】

このように、本実施形態によれば、第一可動ベース3116と第二可動ベース3119とを別々に可動させることができるため、裏上装飾体3152に対して二段階に移動する動きを付与することができ、裏上装飾体3152に複雑な動きをさせることができる。また、裏上装飾体3152の可動演出として、第一可動ベース3116のみを可動させたり、第一可動ベース3116の可動後に第二可動ベース3119を可動させたりすることにより、可動演出のパターンを多彩化することができるため、裏上装飾体3152の可動演出を飽き難くさせることができ、遊技者を楽しませて興趣の低下を抑制させることができる。

【0981】

また、第二可動ベース3119をスライドさせると、裏上装飾体3152が回転しながら第二可動ベース3119と共に下方へ移動するため、裏上装飾体3152に対して、より多彩な動きを付与することができ、遊技者を飽き難くして遊技に対する興趣の低下を抑制させることができる。

【0982】

更に、第一可動ベース3116と第二可動ベース3119とを同じ上下方向へスライドさせるようにしており、裏上装飾体3152を同一方向へより長い距離を移動させることができるため、裏上装飾体3152による可動演出のインパクトを高めることができ、遊技者を楽しませて興趣の低下を抑制させることができる。

【0983】

また、第一伝達部材3107からの回転を、一旦、第一被伝達部材3117に伝達させてから、第一被伝達部材3117により第一可動ベース3116を可動させるようにしているため、第一伝達部材3107における第一特定回転範囲の周長を第一被伝達部材3117によって増幅させることが可能となり、第一可動ベース3116の退避位置から第一出現位置までの第一可動範囲をより大きくすることができ、大きく動く裏上装飾体3152により遊技者を楽しませて興趣の低下を抑制させることができる。

【0984】

また、一つの裏上駆動モータ3103だけで裏上装飾体3152に複雑な動きをさせることができるため、例えば、第一可動ベース3116に第二可動ベース3119を可動させる別の駆動モータを備えるようにした場合と比較して、駆動モータの数を少なくすることができ、可動演出の制御に係る負荷を低減させることができると共に、第一可動ベース

10

20

30

40

50

3 1 1 6に駆動モータを備える必要がないことから第一可動ベース3 1 1 6に作用する荷重（重量）を低減させることができる。また、第一可動ベース3 1 1 6に第二可動ベース3 1 1 9用の駆動モータを備える必要がないことから、その駆動モータの重量の分だけ裏上装飾体3 1 5 2を大きく（重く）することが可能となり、大きな裏上装飾体3 1 5 2が複雑な動きをすることにより、遊技者に対するインパクトを高くすることができると共に、大きな裏上装飾体3 1 5 2が二段階の複雑な動きをすることにより遊技者に対して何か良いことがあるのではないかと思わせることができ、遊技に対する期待感を高めさせて興趣の低下を抑制させることができる。

【0985】

[可動役物の可動タイミング]

10

本例のパチンコ機1では、周辺制御MPUによって可動制御される各種装飾体（以下、可動役物という）を、上皿演出ボタン2 5 7への操作に起因して可動制御する演出を行うことができるようになっている。以下、図1 9 1～1 9 8を用いて詳細に説明する。

【0986】

遊技者によるハンドルユニット5 0 0への操作によって、遊技球が遊技領域5 aへ打込まれ、遊技領域5 aを流下した遊技球が第一始動口2 0 0 2又は第二始動口2 0 0 4に入球すると、前述した主制御基板において、遊技者に有利な有利遊技状態（例えば、「大当り」、「中当り」、「小当り」、「確率変動当り」、「時間短縮当り」、等）を発生させる特別抽選結果の抽選や、抽選された特別抽選結果を遊技者に示唆する時間（変動時間（例えば、5～3 6 0秒））の決定等が行われ、それらの結果を判定結果通知コマンド及び変動パターンコマンドとして周辺制御基板に出力され、それらコマンドに基づいて、周辺制御MPUが中央液晶表示装置1 5 0 0や可動役物を用いた変動演出を行う構成となっている。

20

【0987】

本例の変動演出は、上皿演出ボタン2 5 7を押下させる操作要求演出を実行した後、この操作要求演出に応答して遊技者が上皿演出ボタン2 5 7を押下操作することにより、その操作に応じて可動役物が様々な態様で可動することにより遊技者が遊技に参加しているような感覚となり、遊技に対する興趣を高めるものとなっている（以下、参加型可動役物演出という）。

【0988】

30

尚、本例の参加型可動役物演出では、裏上可動演出ユニット3 1 0 0を例にとって説明をするが、これに限定するものではなく、表上可動演出ユニット2 5 6 0、表下可動演出ユニット2 5 7 0、裏下前可動演出ユニット3 2 0 0、裏右可動演出ユニット3 3 0 0、裏左可動演出ユニット3 4 0 0、裏下後可動演出ユニット3 5 0 0、及び裏四隅可動演出ユニット3 6 0 0等を適宜用いて参加型可動役物演出を行うようにしても良い。

【0989】

次に、参加型可動役物演出について、図1 9 1～1 9 4を用いて説明する。

参加型可動役物演出における裏上可動演出ユニット3 1 0 0の可動パターンは、後述する即時可動パターン、1秒後可動パターン、及び2秒後可動パターンからなり、図1 9 1は、参加型可動役物演出における、裏上可動演出ユニット3 1 0 0の可動パターンのうち、即時可動パターンが選択された場合のタイムチャートであり、図1 9 2は、参加型可動役物演出における、裏上可動演出ユニット3 1 0 0の可動パターンが、後述する1秒後可動パターンが選択された場合のタイムチャートであり、図1 9 3は、参加型可動役物演出における、裏上可動演出ユニット3 1 0 0の可動パターンのうち2秒後可動パターンが選択された場合のタイムチャートである。また、図1 9 4は、裏上可動演出ユニット3 1 0 0が可動するタイミングのパターンを示す可動タイミングテーブルである。

40

図1 9 1のタイムチャートにおいては、（A）操作有効期間、（B）操作要求演出、（C）上皿演出ボタン操作検出、（D）即時可動パターンのそれぞれのタイミングが示されており、図1 9 2のタイムチャートにおいては、（A）操作有効期間、（B）操作要求演出、（C）上皿演出ボタン操作検出、（E）1秒後可動パターンのそれぞれのタイミング

50

が示されており、図193のタイムチャートにおいては、(A)操作有効期間、(B)操作要求演出、(C)上皿演出ボタン操作検出、(F)2秒後可動パターンの夫々のタイミングが示されている。

【0990】

参加型可動役物演出の場合、変動演出が開始され、(A)に示すように、上皿演出ボタン257に対する操作が有効となる時点から無効となる時点が予め適宜に設定されており、その間、(B)に示すように、中央液晶表示装置1500や各種スピーカ等の報知手段を用いて、遊技者に対して上皿演出ボタン257への操作を要求する演出(操作要求演出)を行うことで、上皿演出ボタン257に対する操作が有効である旨を報知する構成としている。そして、操作要求演出にตอบสนองして、(C)に示すように、遊技者が上皿演出ボタン257を押下操作することによって裏上可動演出ユニット3100が可動制御されるものである。上皿演出ボタン257を押下した後は、(A)の操作有効期間と、(B)の操作要求演出が終了し、裏上可動演出ユニット3100が可動することとなるが、その可動タイミングは、(D)に示すような、上皿演出ボタン257を押下して即時に裏上可動演出ユニット3100の可動制御が行われる即時可動パターン、(E)に示すような、上皿演出ボタン257を押下して1秒後に裏上可動演出ユニット3100の可動制御が行われる1秒後可動パターン、(F)に示すような、上皿演出ボタン257を押下して2秒後に裏上可動演出ユニット3100の可動制御が行われる2秒後可動パターン等がある。

【0991】

即時可動パターンが選択されている場合は、図191に示すように、(A)の操作有効期間、及び(B)の操作要求演出がon状態である時に、遊技者によって上皿演出ボタン257が押下操作されると、その操作が検出されたことを契機に操作有効期間と操作要求演出がoffとなり、その後裏上可動演出ユニット3100が可動制御される。

また、1秒後可動パターンが選択されている場合は、図192に示すように、(A)の操作有効期間、及び(B)の操作要求演出がon状態である時に、遊技者によって上皿演出ボタン257が押下操作されると、その操作が検出されたことを契機に操作有効期間と操作要求演出がoffとなり、上皿演出ボタン257の操作が検出された1秒後に裏上可動演出ユニット3100が可動制御される。

また、2秒後可動パターンが選択されている場合は、図193に示すように、(A)の操作有効期間、及び(B)の操作要求演出がon状態である時に、遊技者によって上皿演出ボタン257が押下操作されると、その操作が検出されたことを契機に操作有効期間と操作要求演出がoffとなり、上皿演出ボタン257の操作が検出された2秒後に裏上可動演出ユニット3100が可動制御される。

これにより、いずれの可動パターンが選択されているかによって、上皿演出ボタン257が押下されてから裏上可動演出ユニット3100が可動するタイミングが異なるため、裏上可動演出ユニット3100が、どのタイミングで可動制御されるかわからないことで得られるドキドキ感が増加し、参加型可動役物演出におけるインパクトを強めることが可能となる。

【0992】

また、参加型可動役物演出において、操作要求演出にて遊技者に対して上皿演出ボタン257への操作を要求する操作要求演出を実行したにもかかわらず、上皿演出ボタン257に対する押下操作を受け付ける操作可能期間の間に押下しなかった場合、即時可動パターンが選択されていた場合は、操作有効期間が終了した後即時に裏上可動演出ユニット3100が可動制御され、1秒後可動パターンが選択されていた場合は、操作有効期間が終了した1秒後に裏上可動演出ユニット3100が可動制御され、2秒後可動パターンが選択されていた場合は、操作有効期間が終了した2秒後に裏上可動演出ユニット3100が可動制御されるようになっていたが、これに限らず、操作可能期間が終了した後、適宜のタイミングで、裏上可動演出ユニット3100を可動させるようにしてもよい。または、裏上可動演出ユニット3100を可動させないようにしてもよい。

【0993】

また、周辺制御基板には、参加型可動役物演出において、裏上可動演出ユニット 3 1 0 0 が可動するタイミングを決定する手段として、裏上可動演出ユニット 3 1 0 0 が可動するタイミングを決定するためのタイミング決定用乱数と、可動タイミングテーブルとが予め用意されており、上記タイミング決定用乱数と可動タイミングテーブルとに基づいて、参加型可動役物演出の演出態様が決定されるものとなっている。そして、主制御基板によって抽選された特別抽選結果に応じ、周辺制御 M P U により決定された演出パターンが、遊技者の操作による上皿演出ボタン 2 5 7 に対する操作によって裏上可動演出ユニット 3 1 0 0 が可動制御される演出であった場合に、当該演出が決定された後に、タイミング決定用乱数抽出手段によって抽出されたタイミング決定用乱数と、可動タイミングテーブルとから、裏上可動演出ユニット 3 1 0 0 の可動タイミングを決定するものである。

10

【0994】

次に、タイミング決定用乱数について、図 1 9 4 を用いて説明する。本例におけるタイミング決定用乱数は、いずれの参加型可動役物演出を実行するかを決定するように設定されている。例えば、1 0 0 種類の変動乱数が参加型可動役物演出のいずれかを実行することを示す判定値（0～99）として設定され、変動乱数のうち 6 0 種類の変動乱数が、上皿演出ボタン 2 5 7 に対する押下操作後、即時タイミングで裏上可動演出ユニット 3 1 0 0 の可動制御が行われる即時可動パターンを実行することを示す判定値として設定され（0～59）、2 5 種類の変動乱数が、上皿演出ボタン 2 5 7 に対する押下操作後、1 秒後のタイミングで裏上可動演出ユニット 3 1 0 0 の可動制御が行われる 1 秒後可動パターンを実行することを示す判定値として設定され（60～84）、1 5 種類の変動乱数が、上皿演出ボタン 2 5 7 に対する押下操作後、2 秒後のタイミングで裏上可動演出ユニット 3 1 0 0 の可動制御が行われる 2 秒後可動パターンを実行することを示す判定値として設定される（85～99）。

20

【0995】

また、参加型可動役物演出における、上皿演出ボタン 2 5 7 に対して押下操作した後の、裏上可動演出ユニット 3 1 0 0 の可動タイミングを決定する時期としては、周辺制御 M P U によって演出が決定された後でなくともよく、例えば、主制御基板によって抽選された特別抽選結果に応じ、周辺制御 M P U により決定された演出パターンが、遊技者の操作による上皿演出ボタン 2 5 7 に対する操作によって裏上可動演出ユニット 3 1 0 0 が可動制御される演出であった場合に、当該演出が決定され中央液晶表示装置 1 5 0 0 等で、遊技者に対して上皿演出ボタン 2 5 7 を押下するよう指示する操作要求演出に応答して、遊技者が上皿演出ボタン 2 5 7 を押下操作した時に、タイミング決定用乱数抽出手段によってタイミング決定用乱数を抽出し、裏上可動演出ユニット 3 1 0 0 の可動タイミングを決定するようにしても良い。

30

【0996】

また、予告保留画像の変化タイミングパターンにおいて、本例では即時変化パターンが選択される確率が 5 0 %、1 秒後変化パターンが選択される確率が 3 0 %、2 秒後変化パターンが選択される確率が 2 0 % となっているが、これに限定されるものではなく、各々の可動パターンが選択される確率は適宜変更しても良い。

【0997】

[参加型可動役物演出のバリエーション]

また、参加型可動役物演出のバリエーションとして、上皿演出ボタン 2 5 7 が押下されてからいずれタイミングで裏上可動演出ユニット 3 1 0 0 が可動制御されるかは、実際に可動制御されているところを見るまで遊技者は分からないものであり、参加型可動役物演出が選択された抽選結果における変動表示が開始され、操作有効期間中に上皿演出ボタンを押下した時に、遊技者に対して裏上可動演出ユニット 3 1 0 0 が動かないことを示唆した後に、時間差で裏上可動演出ユニット 3 1 0 0 を可動制御させるようにしても良い。以下、図 1 9 5 を用いて説明する。

【0998】

図 1 9 5 は、参加型可動役物演出において 1 秒後可動役物演出が選択された場合にお

50

る可動パターン予告が行われる演出の流れを示したものであり、(A)は参加型可動役物演出より先に抽選された特別抽選結果の示唆が行われている状態を示しており、(B)は参加型可動役物演出が行われている状態を示しており、(C)は操作要求演出が行われている状態を示しており、(D)は上皿演出ボタン257が押下されてから1秒未満の状態を示しており、(E)は上皿演出ボタン257が押下されてから1秒が経過し、裏上可動演出ユニット3100が中央液晶表示装置1500の前方に表出された状態を示すものである。

【0999】

例えば、1秒後可動パターンが選択されている場合、参加型可動役物演出が選択された特別抽選結果は、先に抽選された特別抽選結果の示唆が完了するまで、特別抽選結果の示唆の開始が保留され、中央液晶表示装置1500にて保留表示が行われる。ここでは、通常の保留表示をH1とし、参加型可動役物演出の保留表示をH2とする。

10

H2の特別抽選結果の示唆が開始され、中央液晶表示装置1500に上皿演出ボタン257を模した画像が表示され、その下方に「PUSH!!」という画像が表示され、押下操作を促す操作要求演出が行われる。操作要求演出に応じて、上皿演出ボタン257に対して操作が行われると、中央液晶表示装置1500に、「残念!!」というメッセージ画像が表示される。遊技者はこれを見ることにより、裏上可動演出ユニット3100が可動するという望みが絶たれ、一時は落胆するものの、上皿演出ボタン257に対して操作が行われた1秒後に裏上可動演出ユニット3100が回転し、中央液晶表示装置1500を覆うように表出する。

20

【1000】

上記に説明したように、上皿演出ボタン257を押下した後、一旦遊技者に対して裏上可動演出ユニット3100が動かないことを示唆した後に、時間差で裏上可動演出ユニット3100を可動制御させるようになっていて、一度は落胆するものの、再び興味が向上させることができ、遊技に対してドキドキワクワクさせることができ、遊技に対する興趣を向上させることが可能となる。

【1001】

また、遊技中、最後に行われた参加型可動役物演出における裏上可動演出ユニット3100の可動パターンが、即時可動パターンであり、その次に抽選された参加型可動役物演出の裏上可動演出ユニット3100の可動パターンも、即時可動パターンであった場合、遊技者は、裏上可動演出ユニット3100の可動パターンが複数種類用意されていることに気付くことができず、上皿演出ボタン257を押した後の可動パターンはワンパターンであると思わせてしまい、裏上可動演出ユニット3100の可動にインパクトを感じられず、遊技に対する興趣を低下させてしまう虞があるので、本例では、最後に行われた参加型可動役物演出における可動パターンとは異なる可動パターンが選択されるようになっている。

30

【1002】

また、例えば最後に行われた参加型可動役物演出における可動パターンとして、即時可動パターンが選択されていた場合、次に選択される可動パターンは、1秒後可動パターン又は2秒後可動パターンいずれかが選択されるようになっており、1秒後可動パターンが選択されていた場合、次に選択される可動パターンは、即時可動パターン又は2秒後可動パターンいずれかが選択されるようになっており、2秒後可動パターンが選択されていた場合、次に選択される可動パターンは、即時可動パターン又は1秒後可動パターンが選択されるようになっている。これにより、1つ前に選択された可動パターンとは異なる可動パターンが選択される為、連続して同じ可動パターンを見てしまう事を防ぐことができ、遊技に対する興趣の低下を抑制することができる。

40

【1003】

また、ガセ演出を行ってから裏上可動演出ユニット3100を可動制御しても良い。例えば2秒後可動パターンが選択された場合、操作要求演出に応じて上皿演出ボタン257を押下した後即時に、裏上可動演出ユニット3100を一時的に振動させる。遊技者は中

50

中央液晶表示装置 1500 の前方に表出されない裏上可動演出ユニット 3100 を見て、裏上可動演出ユニット 3100 が可動すると思わせながら可動させない演出、所謂ガセ演出だと錯覚し、一度は落胆するものの、上皿演出ボタン 257 を押下した 2 秒後に裏上可動演出ユニット 3100 が可動する為、再び興味が向上させることができ、遊技に対するワクワク感を強めることができる。

【1004】

上記ガセ演出の 1 パターンとして、例えば 2 秒後可動パターンが選択されていた場合、操作要求演出に応じて上皿演出ボタン 257 を押下した後即時に、裏上可動演出ユニット 3100 を一時的に振動させてから扉右下演出ユニット 270 が可動制御されるようにしても良い。裏上可動演出ユニット 3100 を一時的に振動させたことにより、遊技者は裏上可動演出ユニット 3100 が可動するものだと思いますが、上皿演出ボタン 257 を押下した 2 秒後に扉右下演出ユニット 270 が可動制御される。これにより、遊技者の予想と違う可動役物が可動制御される為、遊技者を驚かせることができ、参加型可動役物演出に対する興味が高めることが可能となっている。

10

【1005】

尚、本例のこれまでの説明では、参加型可動役物演出において、操作有効期間中に上皿演出ボタン 257 を押下すれば、選択された可動パターンに応じて裏上可動演出ユニット 3100 が可動制御されるものであったが、必ずしも可動制御させるものではなく、例えば、参加型可動役物演出として実行される演出ゲームに成功すれば裏上可動演出ユニット 3100 が可動制御され、逆に失敗すれば裏上可動演出ユニット 3100 は可動制御されないものとしても良い。以下、図 196、197 を用いて説明する。

20

【1006】

図 196 は、前記演出ゲームに成功した場合のタイムチャートを示す図であり、図 197 は、前記演出ゲームに失敗した場合のタイムチャートを示す図である。

【1007】

例えば、参加型可動役物演出として、上皿演出ボタン 257 を所定回数（例えば 10 回）押下操作すると、成功となる演出ゲームが周辺制御基板によって実行された場合、図 196 に示すように、（A）の操作有効期間、及び（B）の操作要求演出が on 状態である時に、（C）に示すように、遊技者による上皿演出ボタン 257 に対する操作が 10 回検出されると、演出ゲームを成功させたこととなり、（A）の操作有効期間と、（B）の操作要求演出が終了し、（D）に示すように裏上可動演出ユニット 3100 が可動する。

30

また、図 197 に示すように、（A）の操作有効期間、及び（B）の操作要求演出が on 状態である時に、上皿演出ボタン 257 への操作が 10 回に満たなかった場合は、裏上可動演出ユニット 3100 が可動しないようになっている。

【1008】

また、参加型可動役物演出において、本例では即時可動パターンが選択される確率が 60%、1 秒後可動パターンが選択される確率が 25%、2 秒後可動パターンが選択される確率が 15% となっているが、これに限定されるものではなく、各々の可動パターンが選択される確率は適宜変更しても良い。

【1009】

また本例ではここまで、遊技者が参加できる演出として、遊技者によって操作手段（ここでは上皿演出ボタン 257）が操作されてから、可動役物（ここでは裏上可動演出ユニット 3100）が可動制御されるタイミングを複数種類用意することで、操作手段の押下に係る可動役物が可動制御されるタイミングが一定とならず、どのタイミングで可動制御されるかわからないことで得られるドキドキ感が増加し、演出におけるインパクトを強めることが可能な参加型可動役物演出の説明をしてきたが、可動役物を利用した演出のみではなく、遊技者による操作手段に対する操作を行ってから、演出態様が切り替わるタイミングが複数種類用意されている演出に限れば、中央液晶表示装置 1500 を合わせて利用した遊技者参加型の演出の他、中央液晶表示装置 1500 のみで行われる遊技者参加型の演出であっても良い。

40

50

【1010】

尚、本例では、上皿演出ボタン257のような押下動作が可能な操作手段を参加型可動役物演出に用いる例を示したが、当該操作手段は、上皿演出ボタン257に限られるものではなく、接触操作が可能なタッチパネル246、遊技者が傾動操作することが可能なスティック型の操作手段、遊技者が回転操作をすることが可能な回転型セレクトのような操作手段等を適宜用いるようにしても良い。

【1011】

[可動役物の可動タイミングにおける第2実施例]

本実施例における参加型可動役物演出は、主制御基板によって有利遊技状態（例えば、大当たり）が抽選された時のラウンド数によって、裏上可動演出ユニット3100における可動パターンの抽選割合を変更する構成としている。以下に図198を用いて説明する。

10

【1012】

図198は、大当たりが抽選された場合に係るラウンド数毎の裏上可動演出ユニット3100が可動するタイミングのパターンを示す可動タイミングテーブルである。（a）は、15ラウンド大当たりが抽選された時に選択される可動タイミングテーブルであり、（b）は、8ラウンド大当たりが抽選された時に選択される可動タイミングテーブルであり、（c）は、2ラウンド大当たりが抽選された時に選択される可動タイミングテーブルである。

【1013】

主制御基板によって15ラウンド大当たりが抽選された場合は、図198（a）に示すように、変動乱数のうち80種類の変動乱数が、上皿演出ボタン257に対する押下操作後、即時タイミングで裏上可動演出ユニット3100の可動制御が行われる即時可動パターンを実行することを示す判定値として設定され（0～79）、10種類の変動乱数が、上皿演出ボタン257に対する押下操作後、1秒後のタイミングで裏上可動演出ユニット3100の可動制御が行われる1秒後可動パターンを実行することを示す判定値として設定され（80～89）、10種類の変動乱数が、上皿演出ボタン257に対する押下操作後、2秒後のタイミングで裏上可動演出ユニット3100の可動制御が行われる2秒後可動パターンを実行することを示す判定値として設定される（90～99）。

20

【1014】

主制御基板によって8ラウンド大当たりが抽選された場合は、図198（b）に示すように、変動乱数のうち10種類の変動乱数が、上皿演出ボタン257に対する押下操作後、即時タイミングで裏上可動演出ユニット3100の可動制御が行われる即時可動パターンを実行することを示す判定値として設定され（0～9）、80種類の変動乱数が、上皿演出ボタン257に対する押下操作後、1秒後のタイミングで裏上可動演出ユニット3100の可動制御が行われる1秒後可動パターンを実行することを示す判定値として設定され（10～89）、10種類の変動乱数が、上皿演出ボタン257に対する押下操作後、2秒後のタイミングで裏上可動演出ユニット3100の可動制御が行われる2秒後可動パターンを実行することを示す判定値として設定される（90～99）。

30

【1015】

主制御基板によって2ラウンド大当たりが抽選された場合は、図198（c）に示すように、変動乱数のうち10種類の変動乱数が、上皿演出ボタン257に対する押下操作後、即時タイミングで裏上可動演出ユニット3100の可動制御が行われる即時可動パターンを実行することを示す判定値として設定され（0～9）、10種類の変動乱数が、上皿演出ボタン257に対する押下操作後、1秒後のタイミングで裏上可動演出ユニット3100の可動制御が行われる1秒後可動パターンを実行することを示す判定値として設定され（10～19）、80種類の変動乱数が、上皿演出ボタン257に対する押下操作後、2秒後のタイミングで裏上可動演出ユニット3100の可動制御が行われる2秒後可動パターンを実行することを示す判定値として設定される（20～99）。

40

【1016】

以上説明した本実施例の構成によれば、上皿演出ボタン257を押下した後の裏上可動演出ユニット3100の可動パターンによって、大当たりに係るラウンド数がある程度予

50

測することができる。例えば上皿演出ボタン２５７を押下した後即時に、裏上可動演出ユニット３１００が可動した場合、遊技者は、１５ラウンド大当たりが高確率で到来すると想起し、また、上皿演出ボタン２５７を押下した２秒後に、裏上可動演出ユニット３１００が即時に可動した場合、遊技者は、２ラウンド大当たりが高確率で到来すると想起する。これにより、裏上可動演出ユニット３１００の可動パターンによって遊技者を一喜一憂させることができ、遊技に対する興趣を向上させることが可能となる。

【１０１７】

以上、本発明について好適な実施形態を挙げて説明したが、本発明はこれらの実施形態に限定されるものではなく、以下に示すように、本発明の要旨を逸脱しない範囲において、種々の改良及び設計の変更が可能である。

10

【１０１８】

すなわち、上記実施形態では、遊技機としてパチンコ機１に適用したものを示したが、これに限定するものではなく、パチスロ機や、パチンコ機とパチスロ機とを融合させてなる遊技機に、適用しても良く、この場合でも、上記と同様の作用効果を奏することができる。

【符号の説明】

【１０１９】

- １ パチンコ機
- ２ 外枠
- ３ 扉枠
- ４ 本体枠
- ５ 遊技盤
- ５ a 遊技領域
- ２５７ 上皿演出ボタン
- １０００ 前構成部材
- １１００ 遊技パネル
- １５００ 中央液晶表示装置
- ２００２ 第一始動口
- ２００４ 第二始動口
- ３０００ 裏ユニット
- ３０１０ 裏箱
- ３０１０ a 開口部
- ３１００ 裏上可動演出ユニット
- ３１０１ ユニットベース
- ３１０３ 裏上駆動モータ（駆動モータ）
- ３１０４ 駆動ギア
- ３１０５ 第一従動ギア
- ３１０６ 第二従動ギア
- ３１０７ 第一伝達部材
- ３１０７ a 第一伝達ギア
- ３１０７ b 第一伝達ピン
- ３１０７ c 第一ロック突部
- ３１０７ d 第一切欠部
- ３１０８ 第二伝達部材
- ３１０８ a 第二伝達ギア
- ３１０８ b 第二伝達ピン
- ３１０８ c 第二ロック突部
- ３１０８ d 第二切欠部
- ３１１５ ラック部材
- ３１１５ a ラックギア（装飾体ラックギア）

20

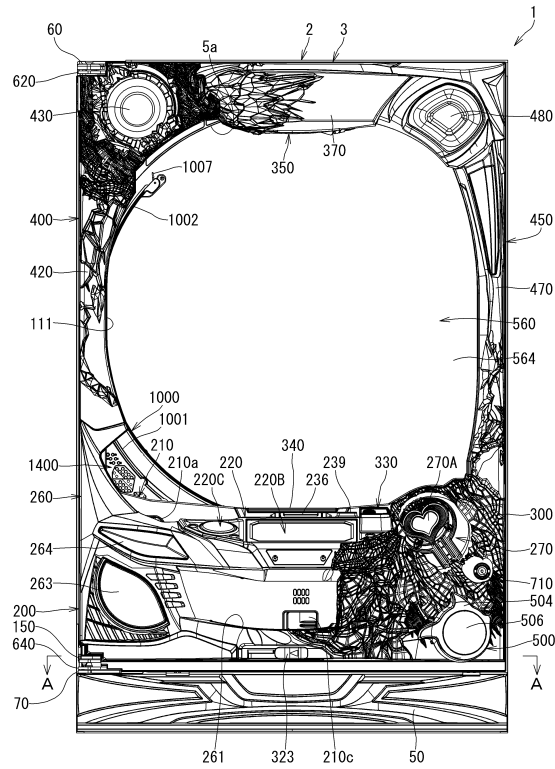
30

40

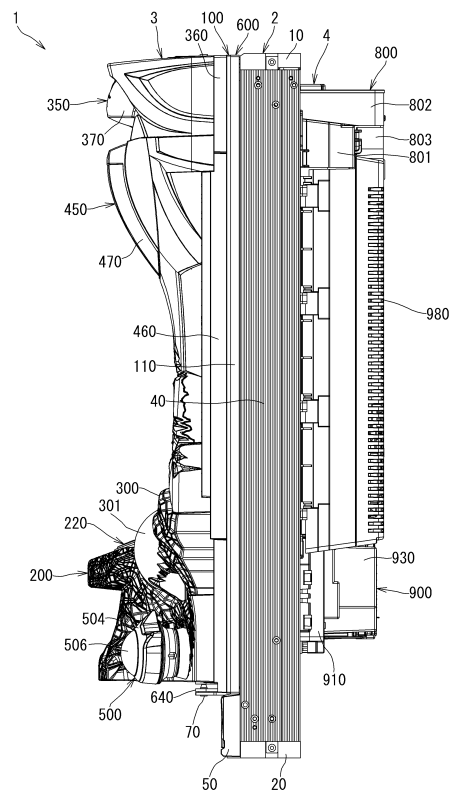
50

3 1 1 6	第一可動ベース	
3 1 1 7	第一被伝達部材	
3 1 1 7 a	第一基板部	
3 1 1 7 b	第一作用ピン	
3 1 1 7 c	第一被伝達本体部	
3 1 1 7 d	第一伝達スリット	
3 1 1 7 e	第一ロック凹部	
3 1 1 9	第二可動ベース	
3 1 2 0	装飾体回転ギア	
3 1 2 2	第二被伝達部材	10
3 1 2 2 a	第二基板部	
3 1 2 2 b	第二被伝達本体部	
3 1 2 2 c	第二伝達スリット	
3 1 2 2 d	第二ロック凹部	
3 1 2 2 e	第一伝達案内部	
3 1 2 3	回転リンク部材	
3 1 2 3 a	リンク本体部	
3 1 2 3 b	第一被伝達案内部	
3 1 2 3 d	第二伝達案内部	
3 1 2 4	第二可動ベース駆動部材	20
3 1 2 4 a	第二作用ピン	
3 1 2 4 b	駆動本体部	
3 1 2 4 c	第二被伝達案内部	
3 1 2 5	軸部材	
3 1 5 0	裏上装飾体ユニット（装飾体）	
3 1 5 1	装飾体ベース	
3 1 5 2	裏上装飾体（装飾体）	

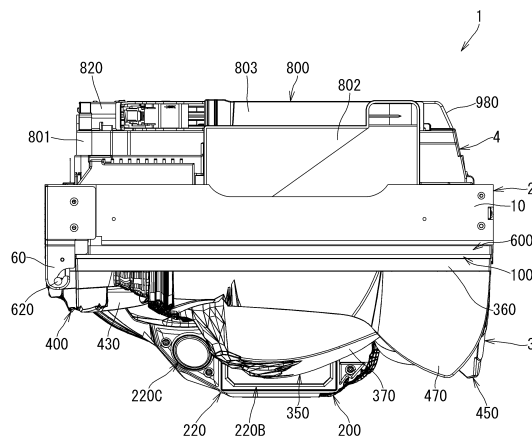
【図 1】



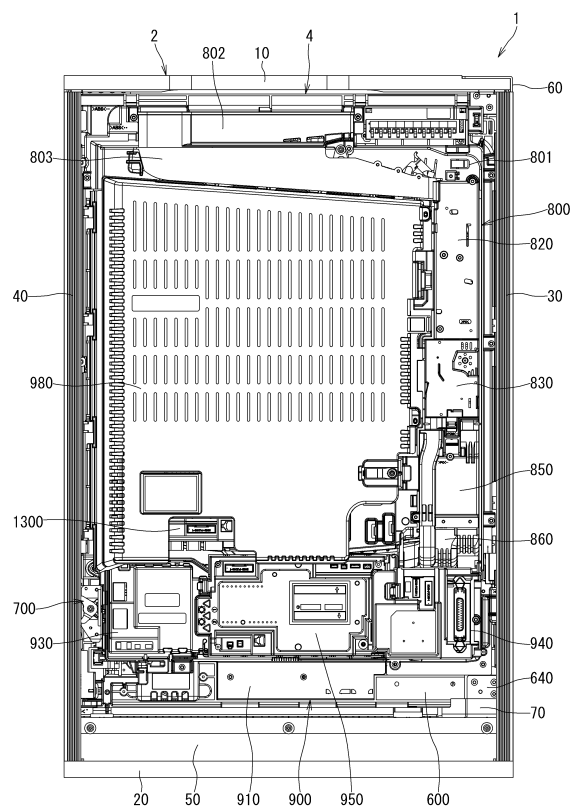
【図 2】



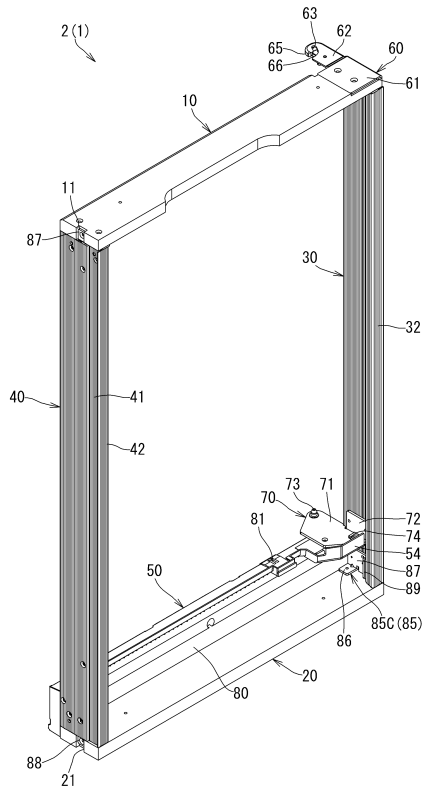
【図 3】



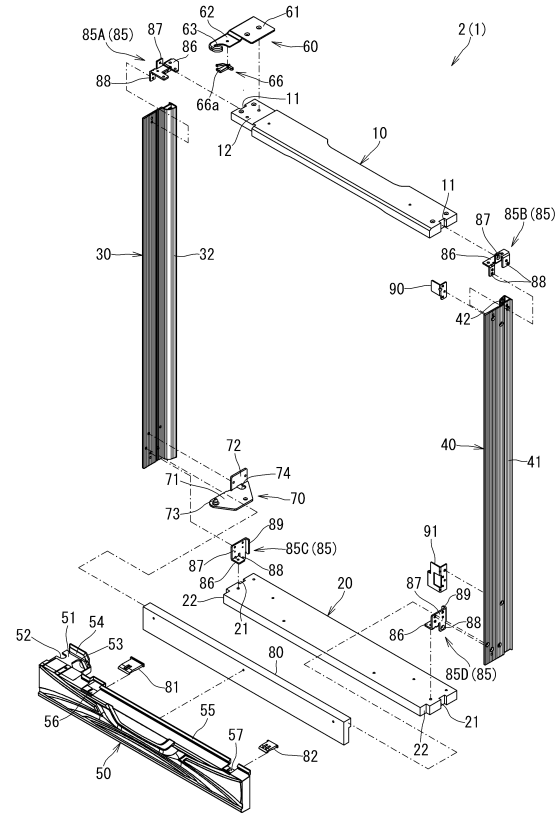
【図 4】



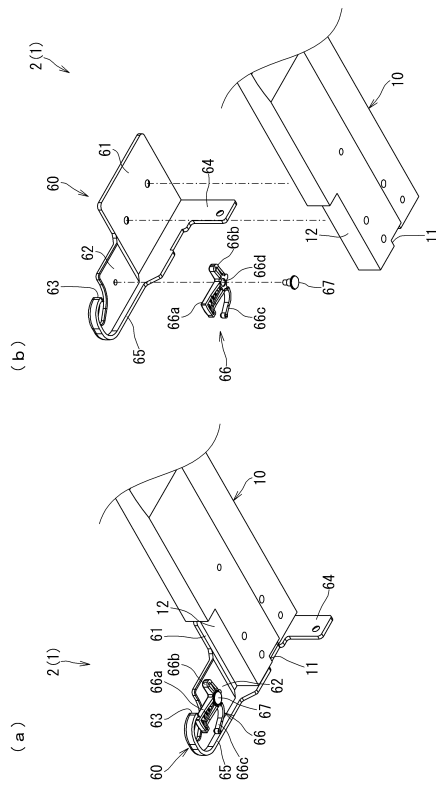
【図 13】



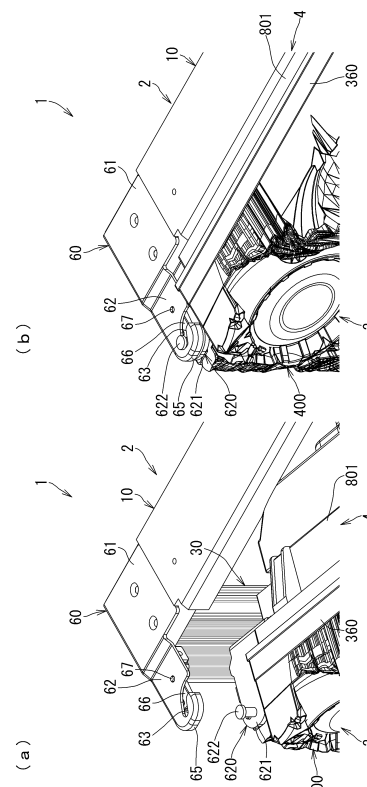
【図 14】



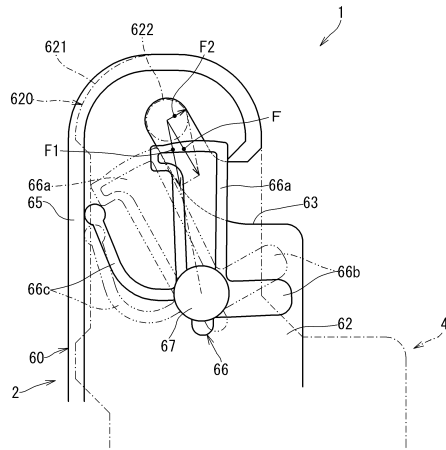
【図 15】



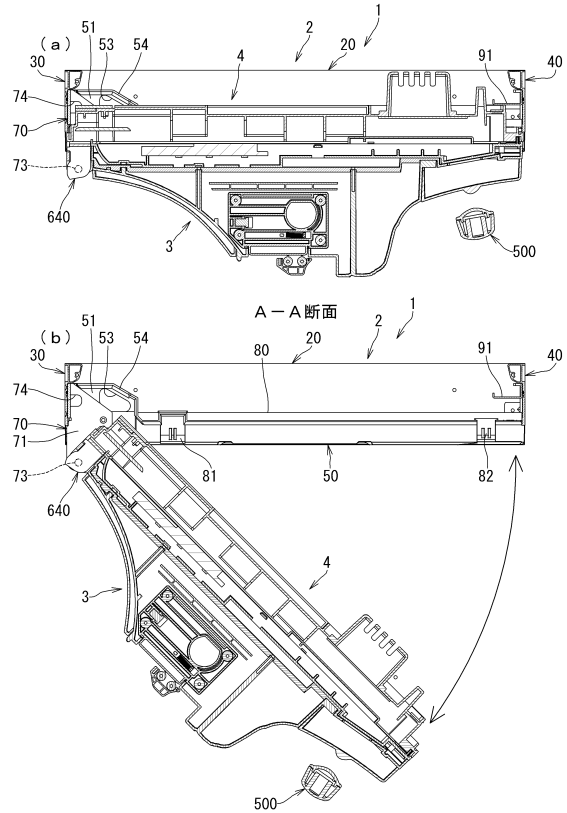
【図 16】



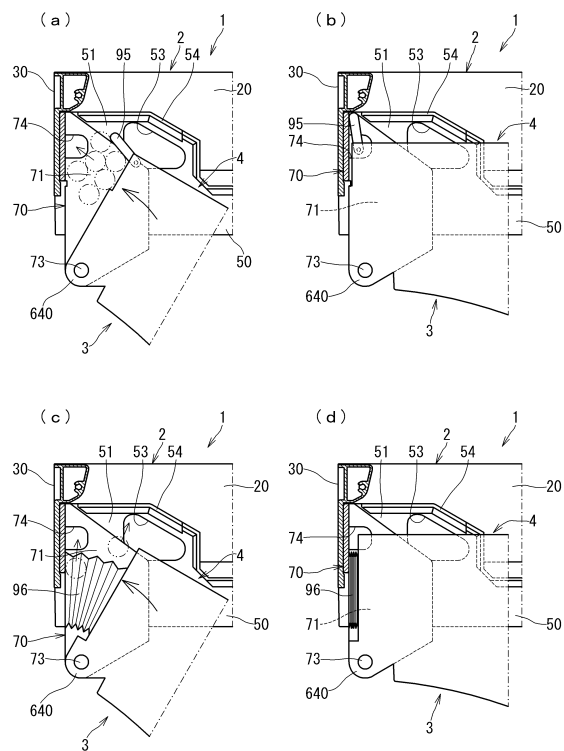
【図 17】



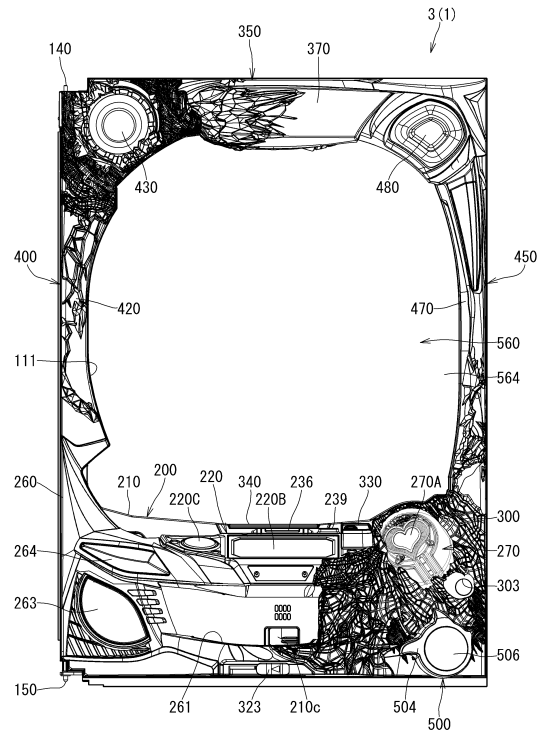
【図 18】



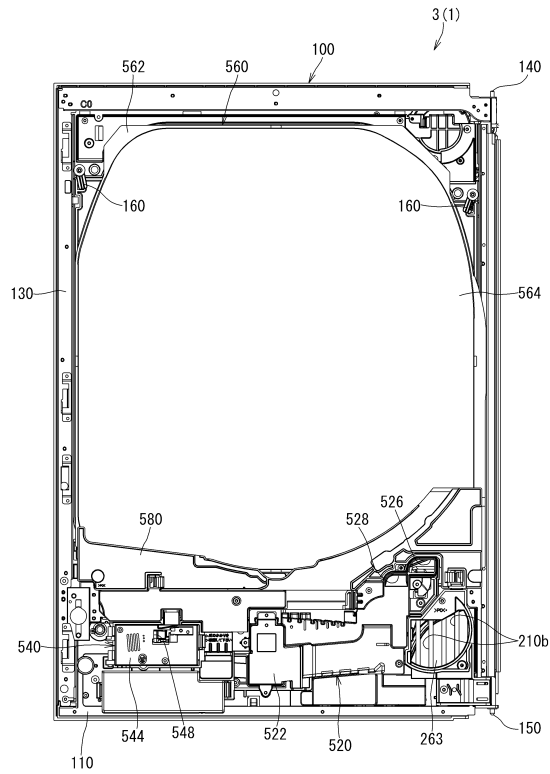
【図 19】



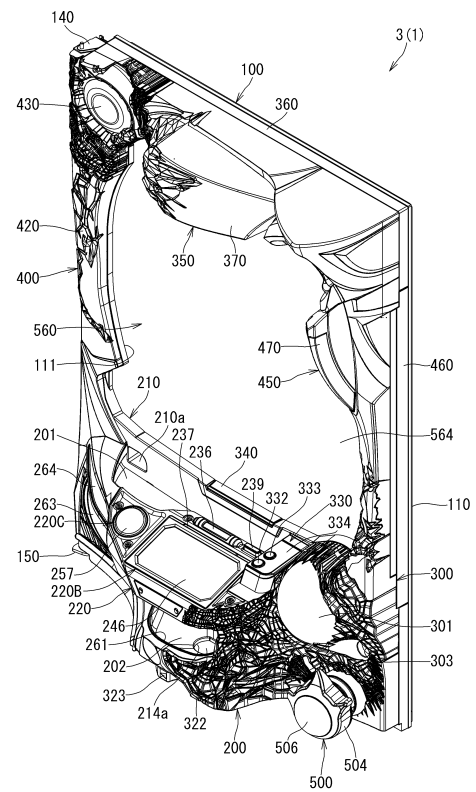
【図 20】



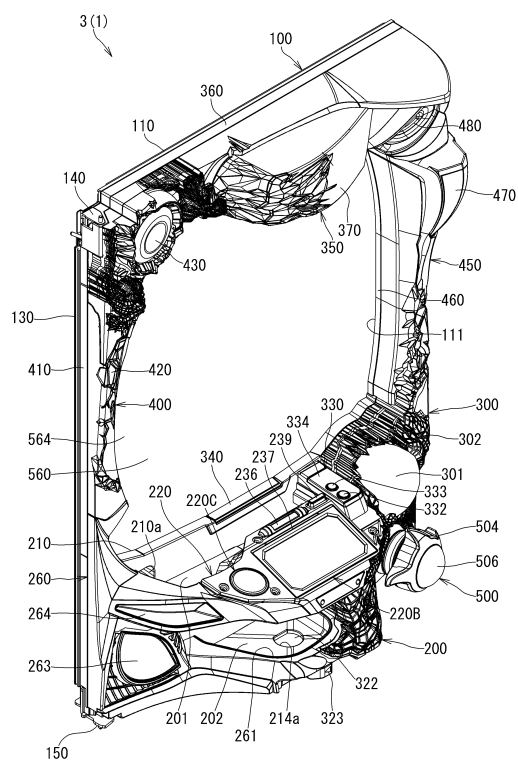
【図 2 1】



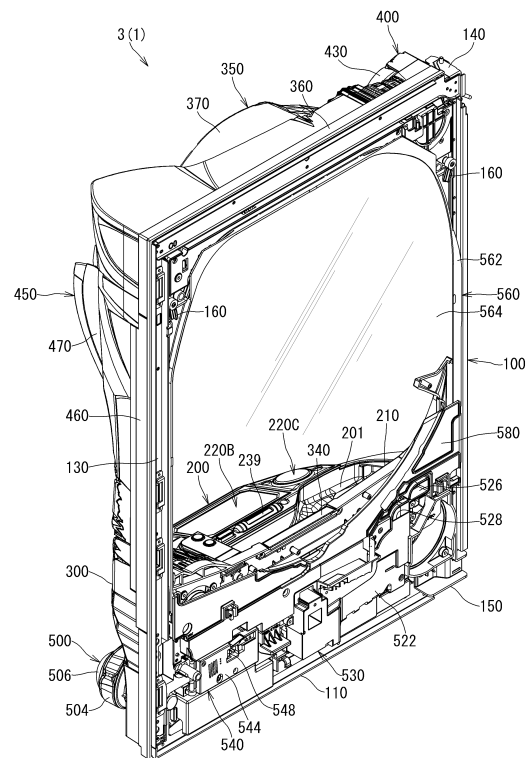
【図 2 2】



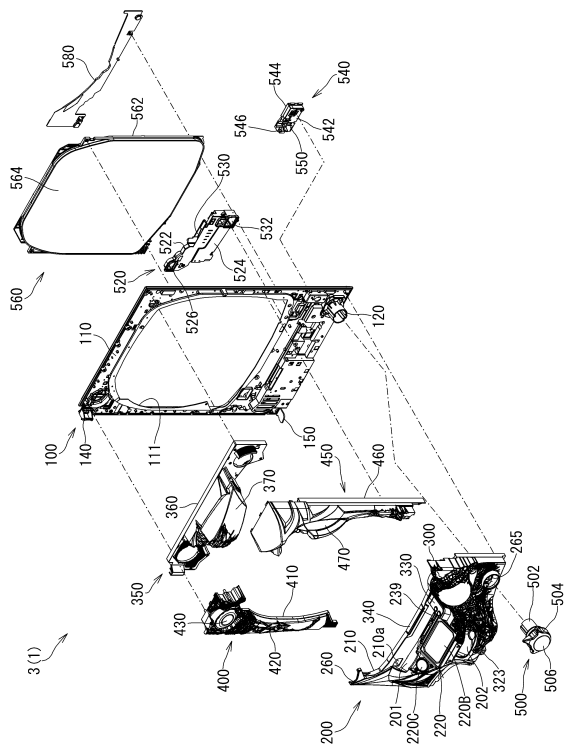
【図 2 3】



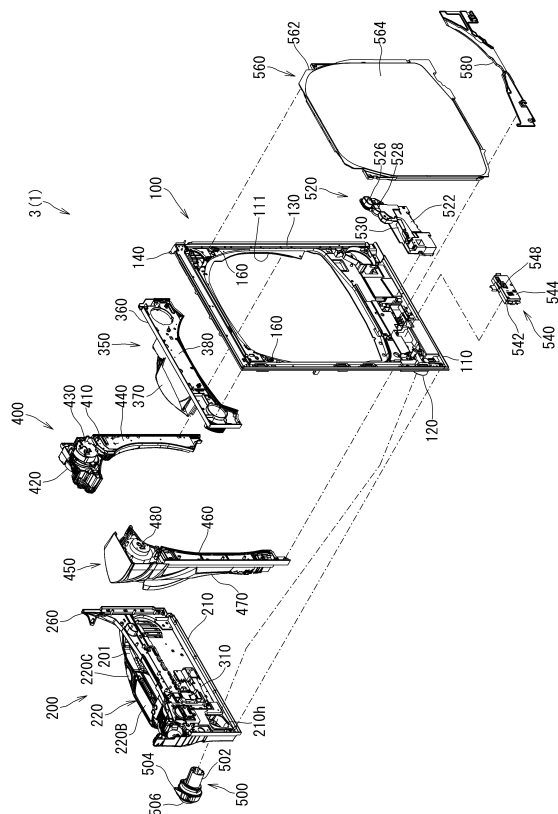
【図 2 4】



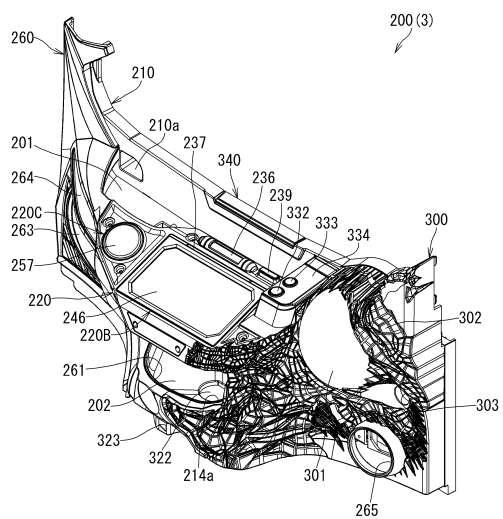
【図 25】



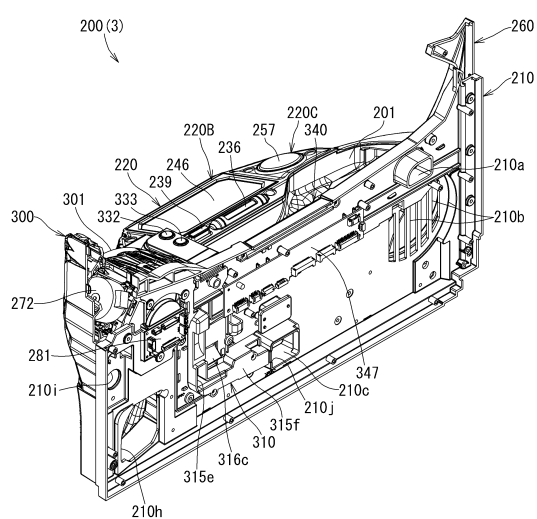
【図 2 6】



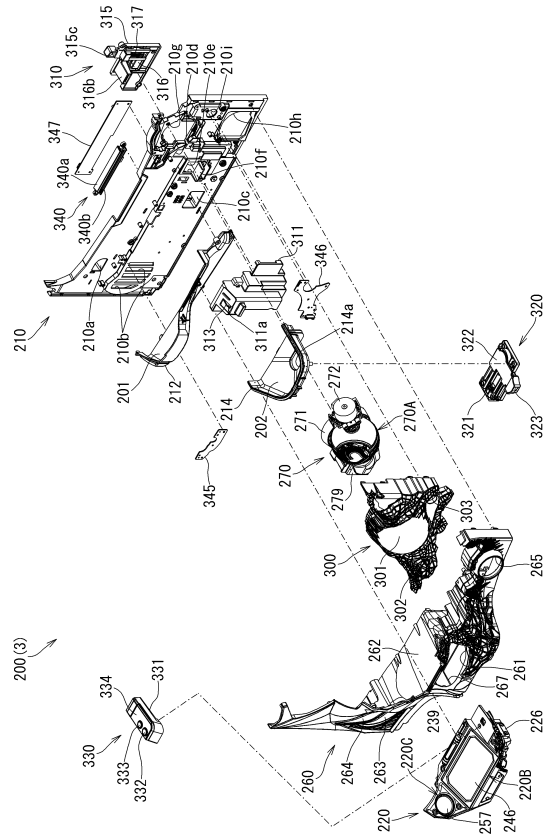
【図 27】



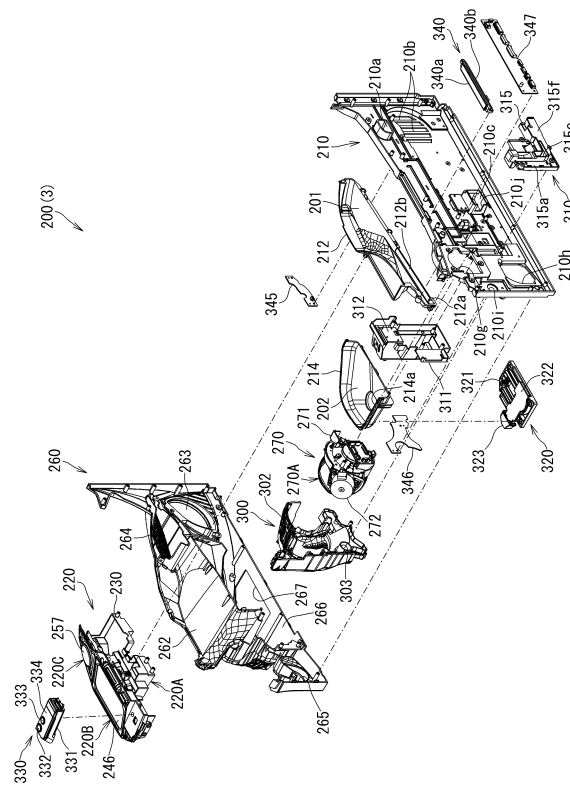
【図 28】



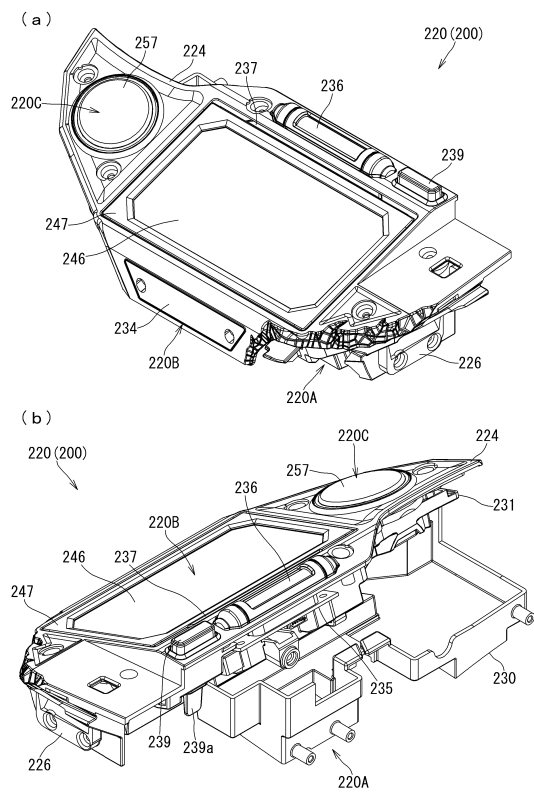
【図 29】



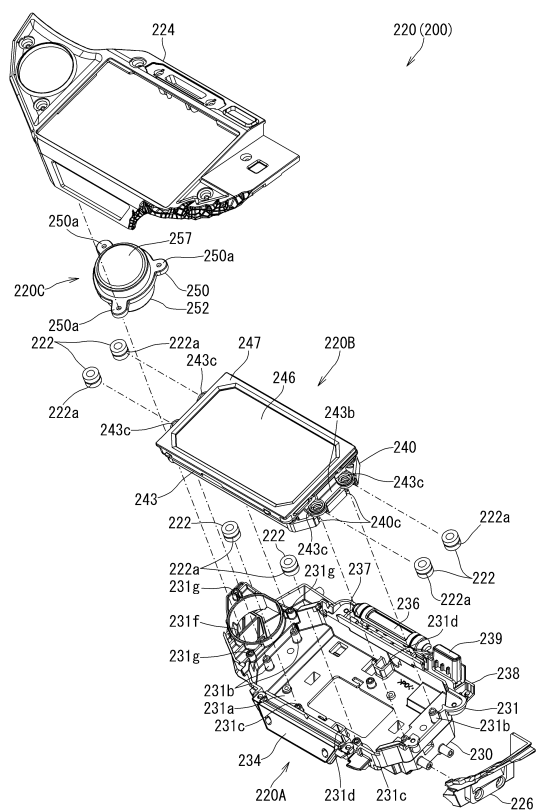
【図 30】



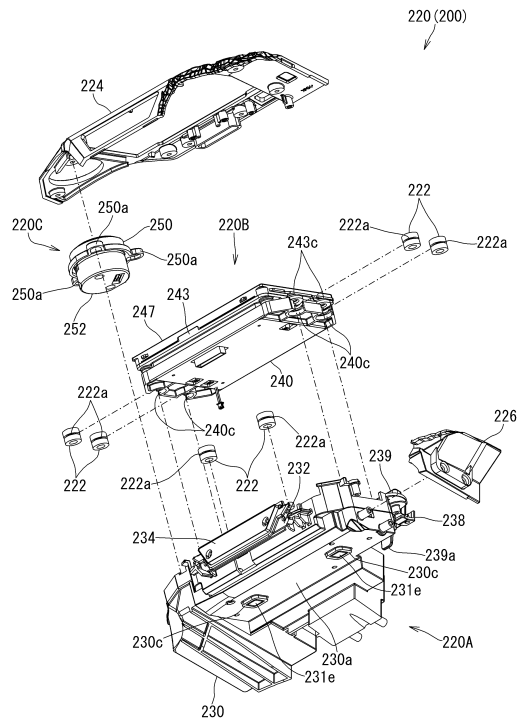
【図 31】



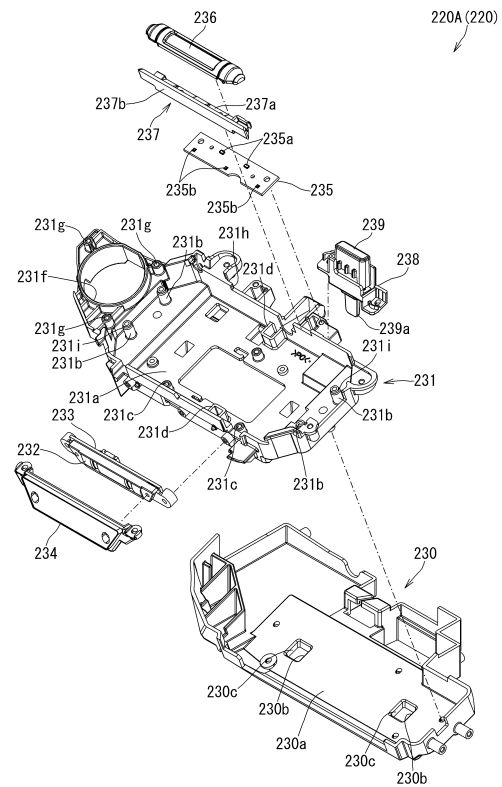
【図 32】



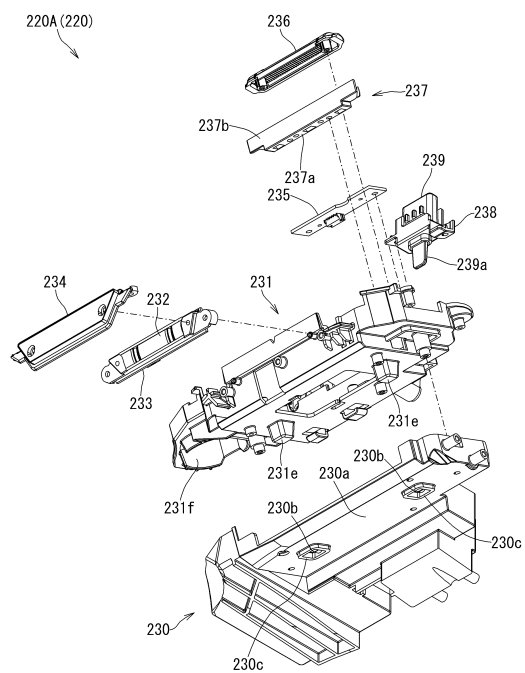
【図 3 3】



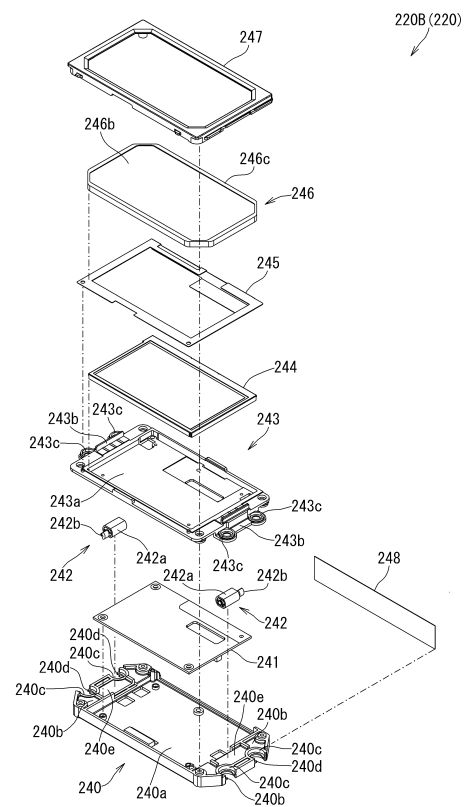
【図 3 4】



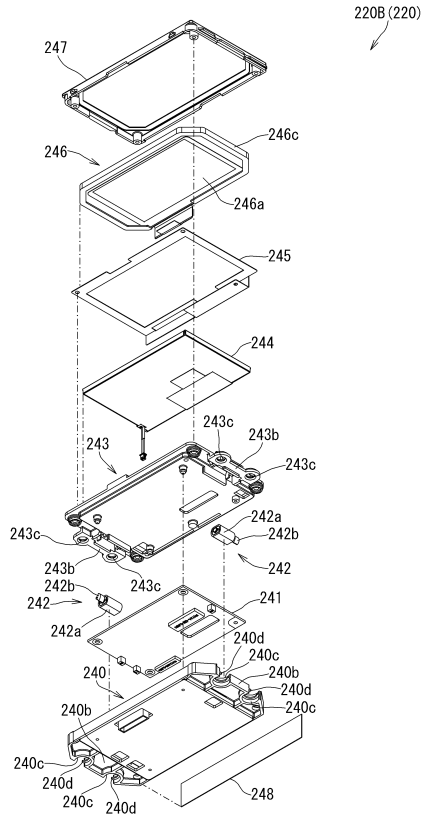
【図 3 5】



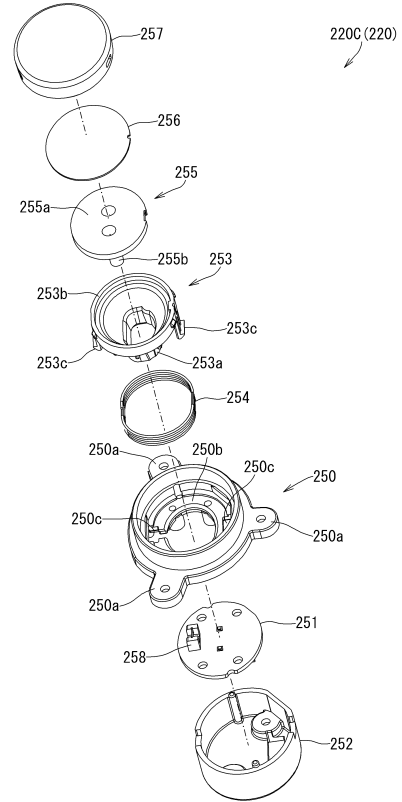
【図 3 6】



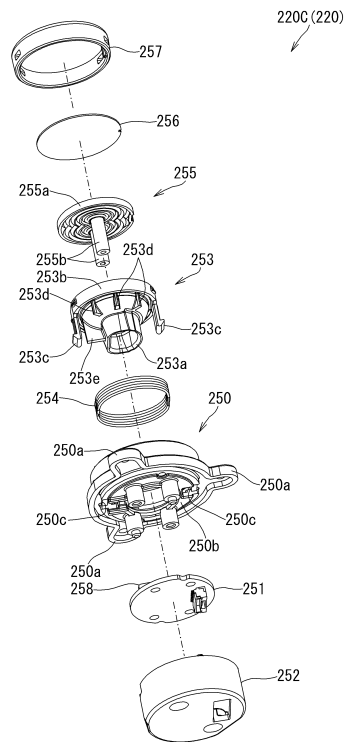
【図 3 7】



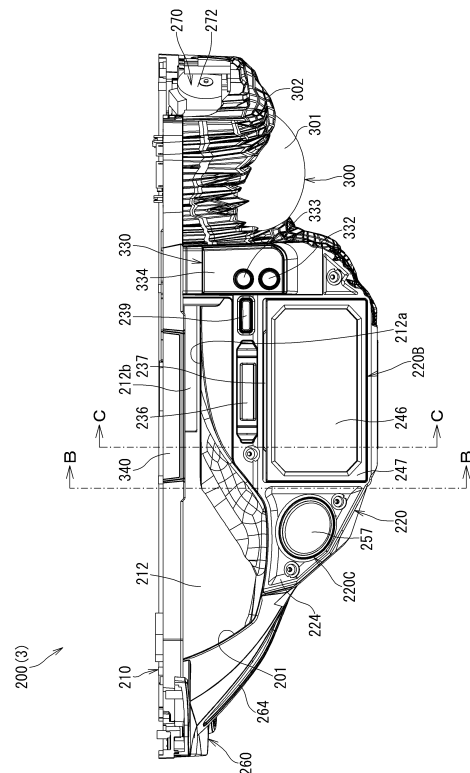
【図 3 8】



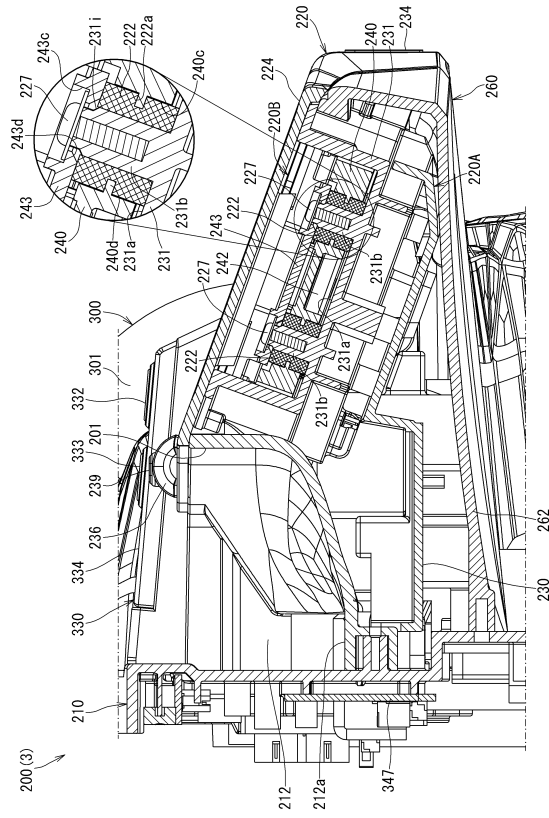
【図 3 9】



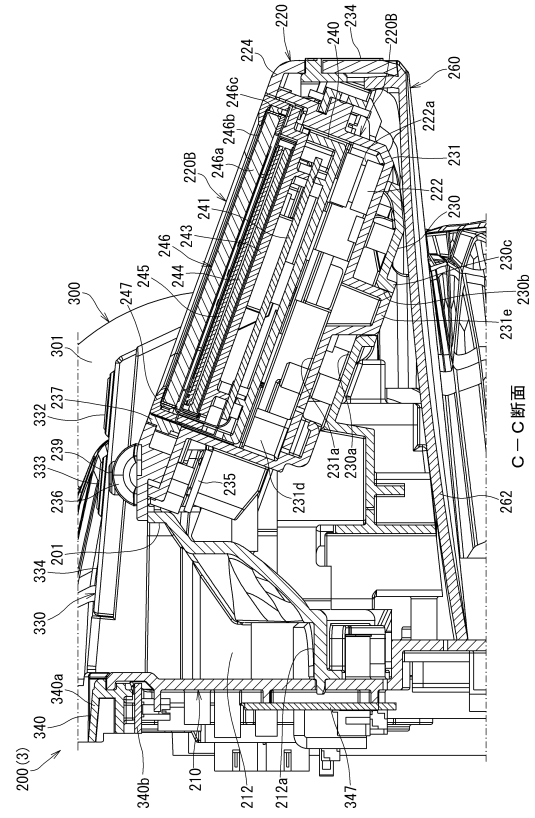
【図 40】



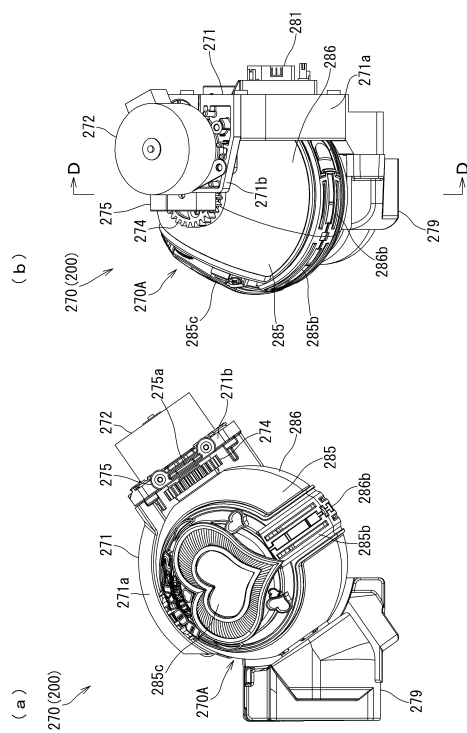
【図 4 1】



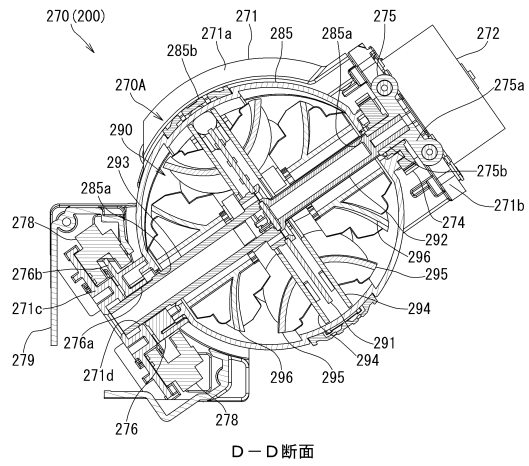
【図 4 2】



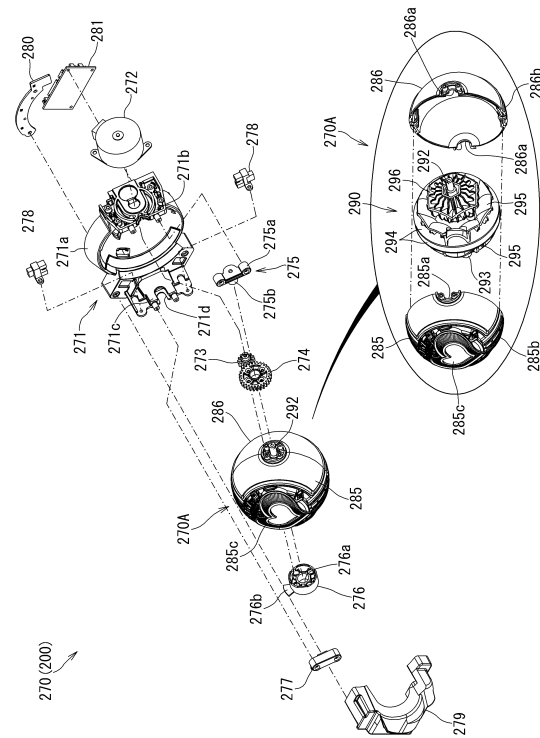
【図 4 3】



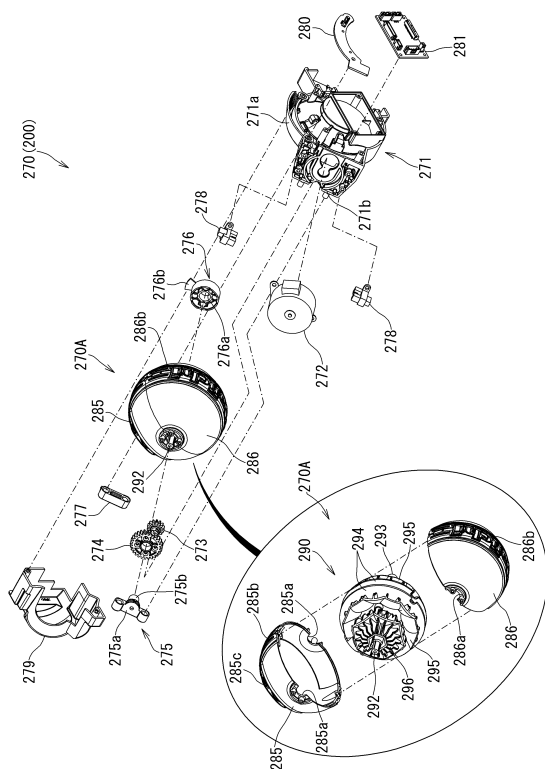
【図 45】



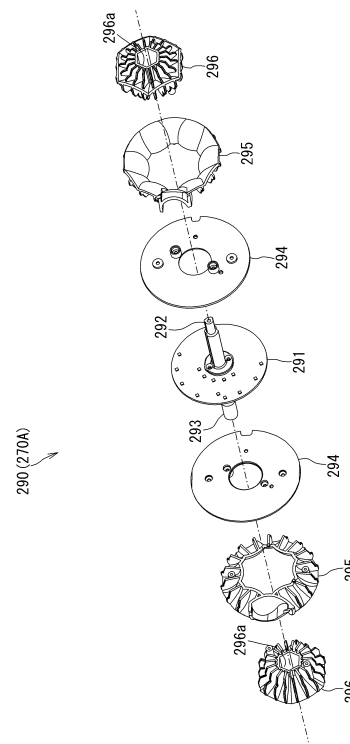
【図 46】



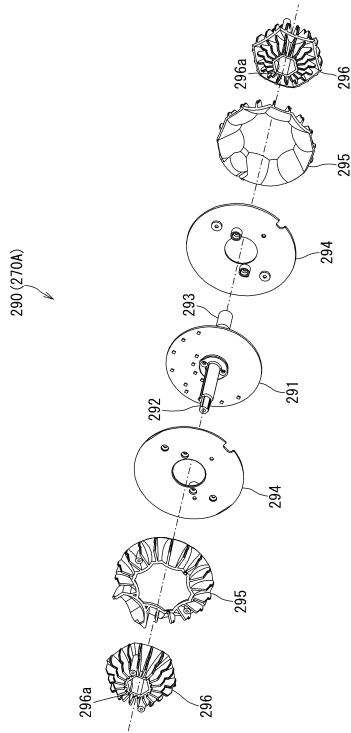
【図 47】



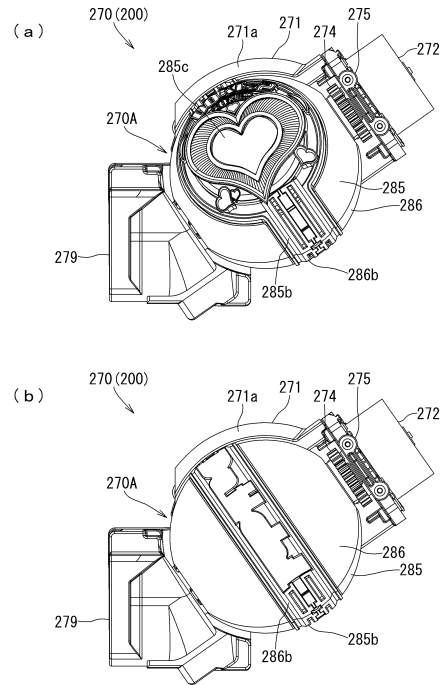
【図 48】



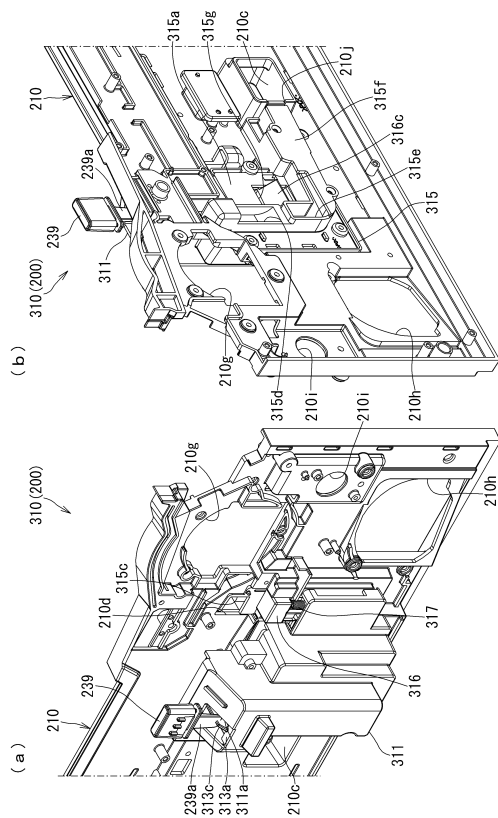
【図 4 9】



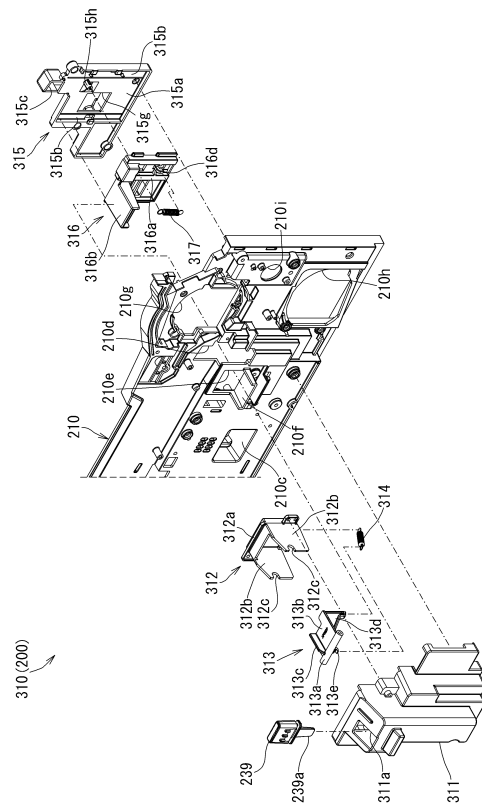
【図 5 0】



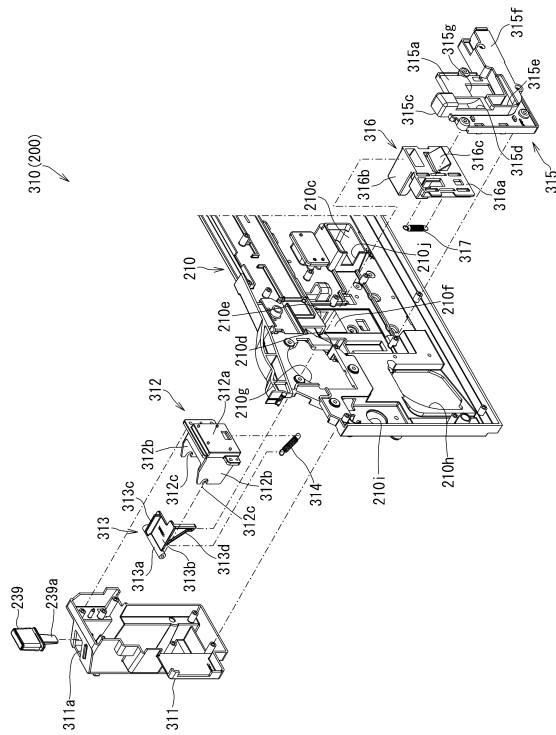
【図 5 1】



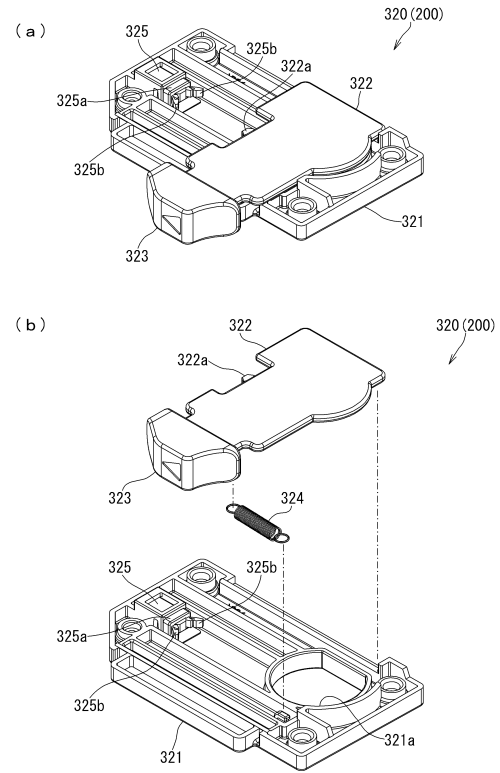
【図 5 2】



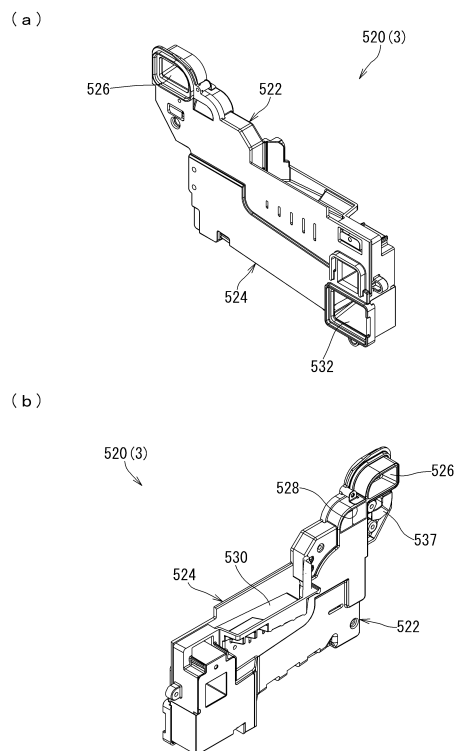
【図 5 3】



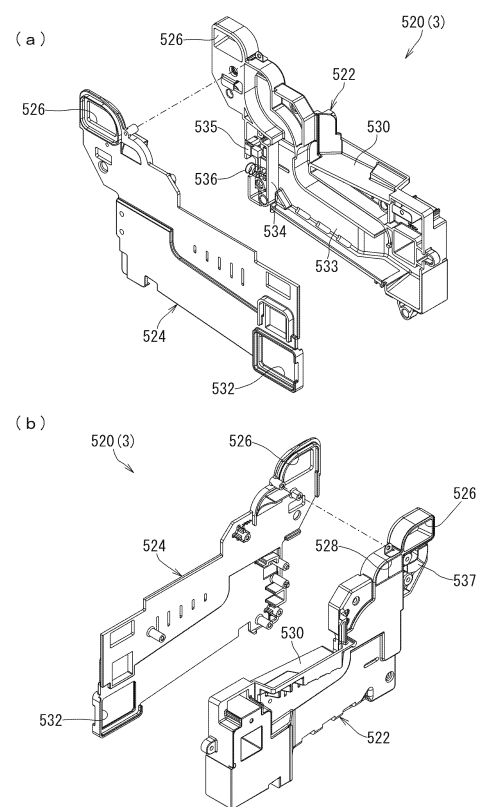
【図 5 4】



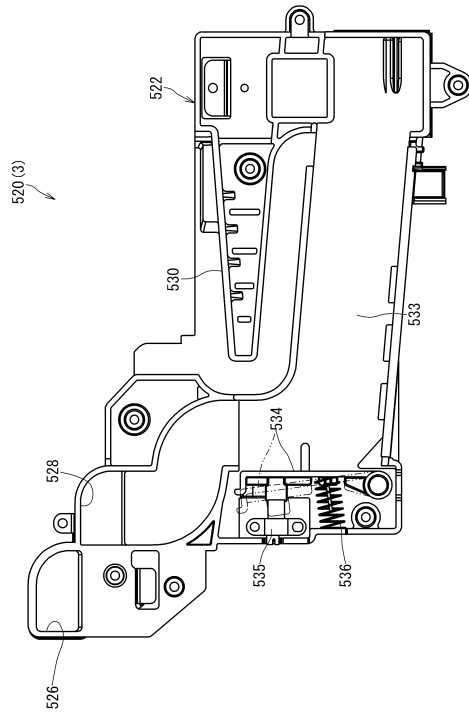
【図 5 5】



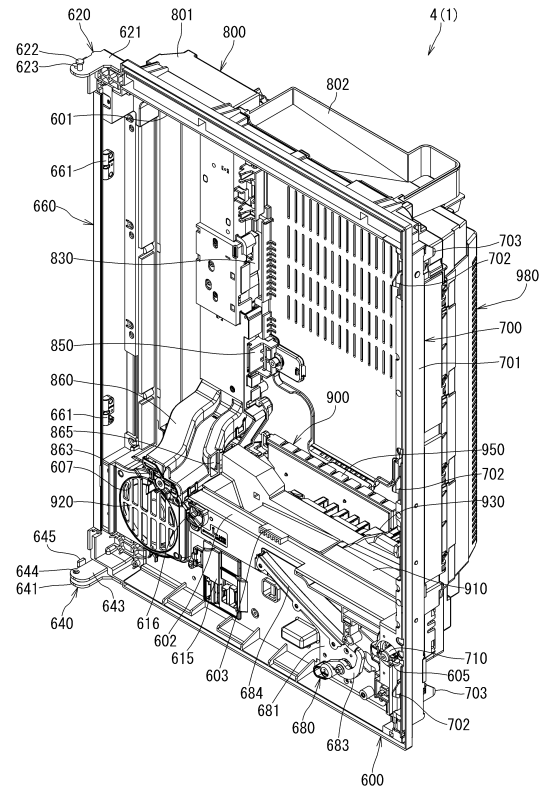
【図 5 6】



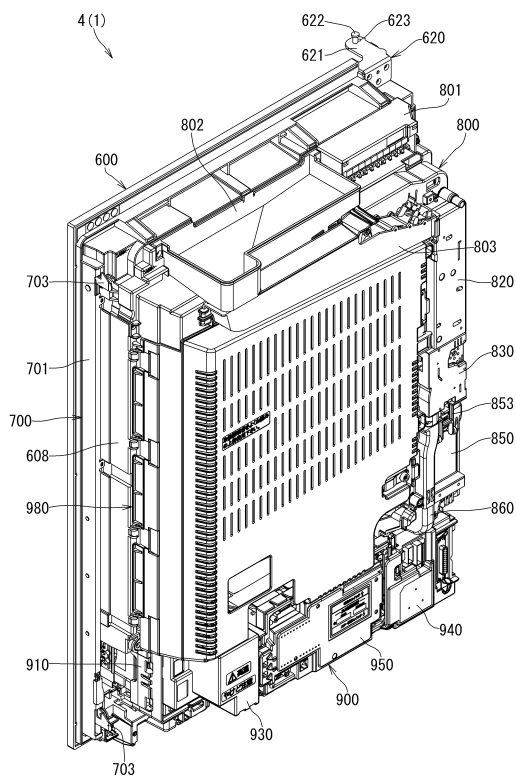
【図 5 7】



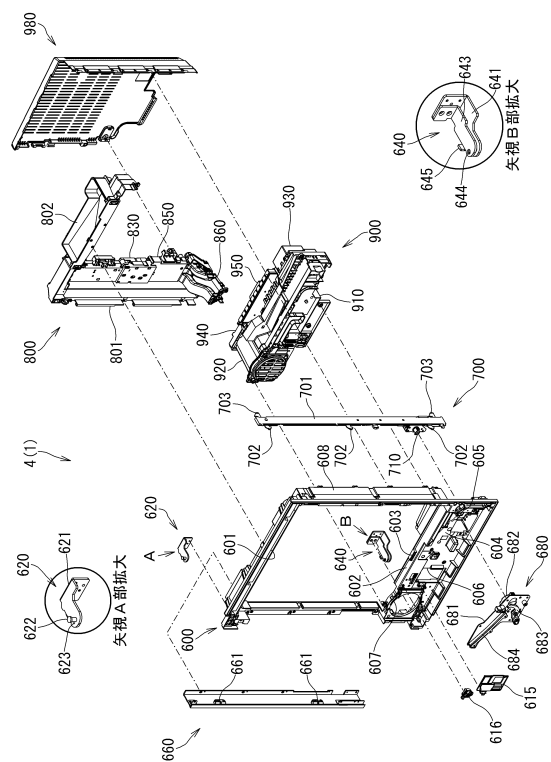
【図 58】



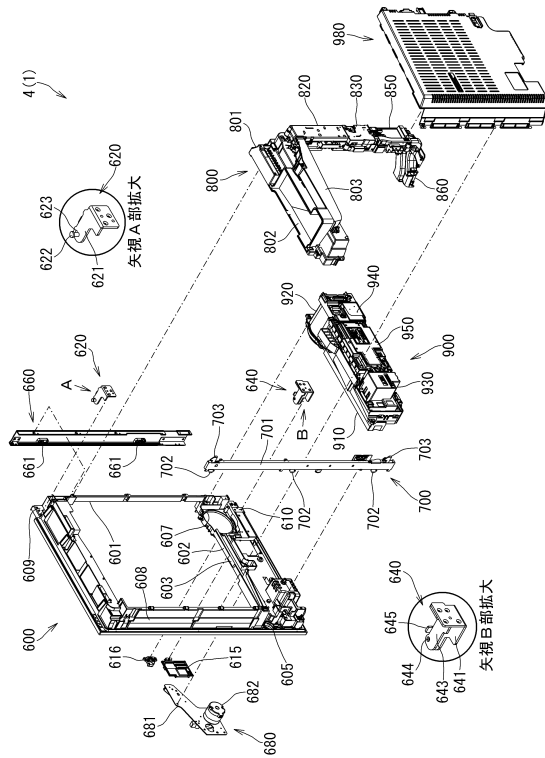
【図 5 9】



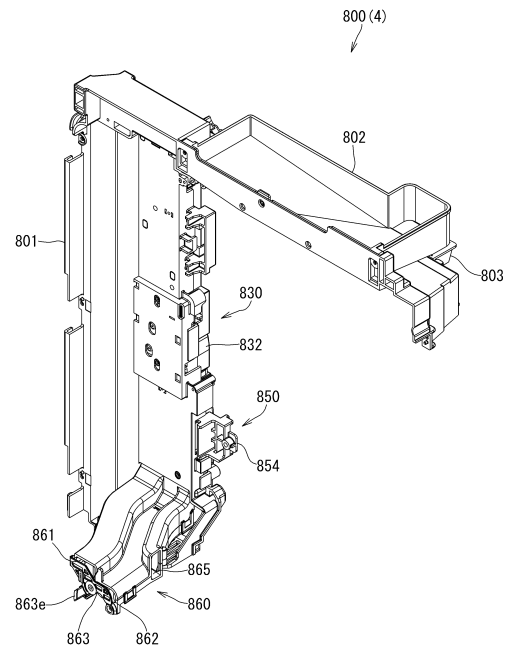
【図 60】



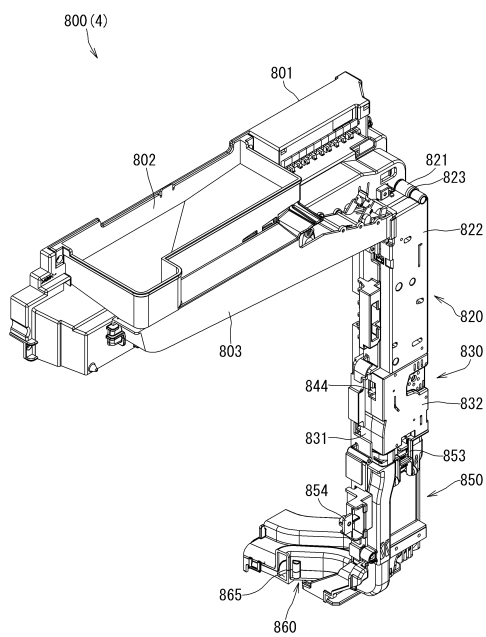
【図 6 1】



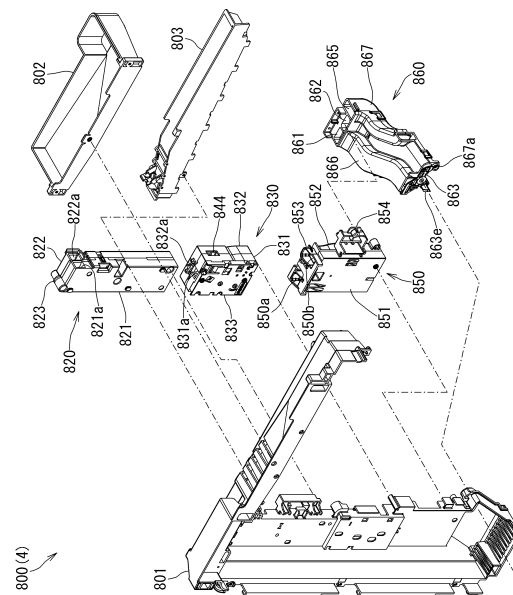
【図 6 2】



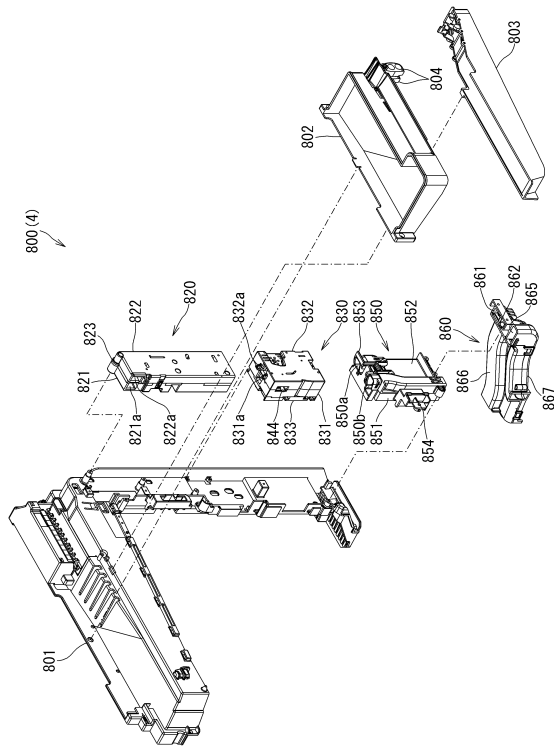
【図 6 3】



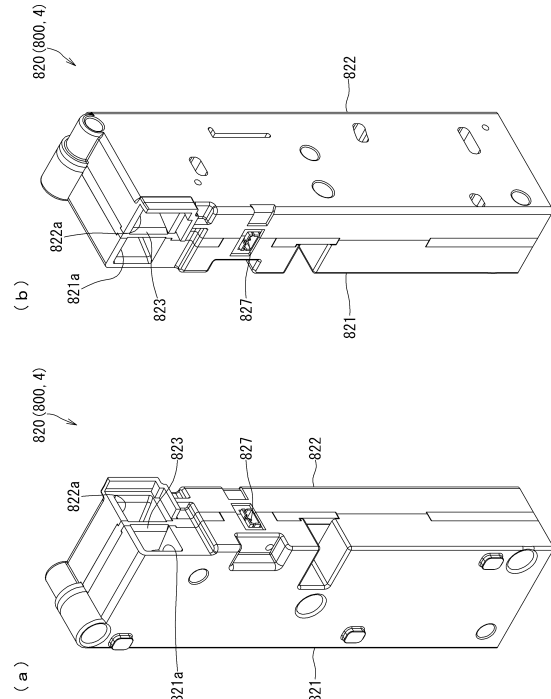
【図 6 4】



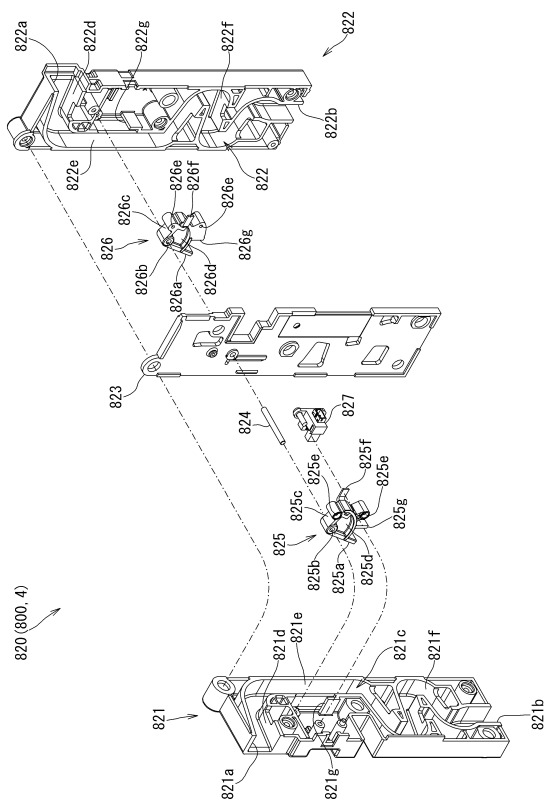
【图 6 5】



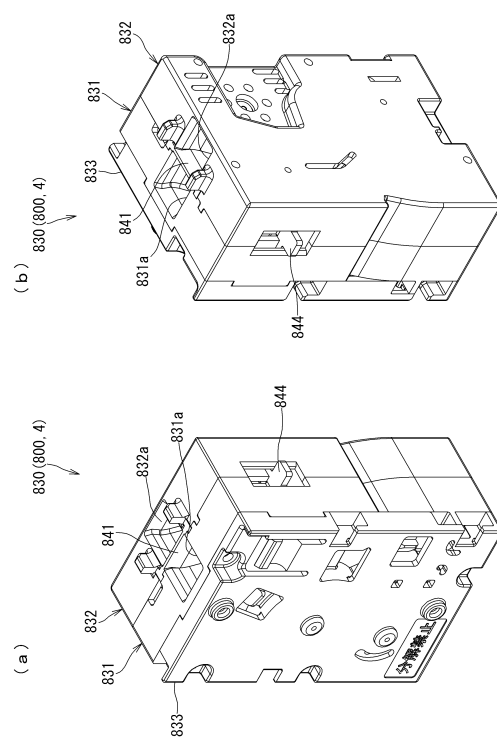
【图 6-6】



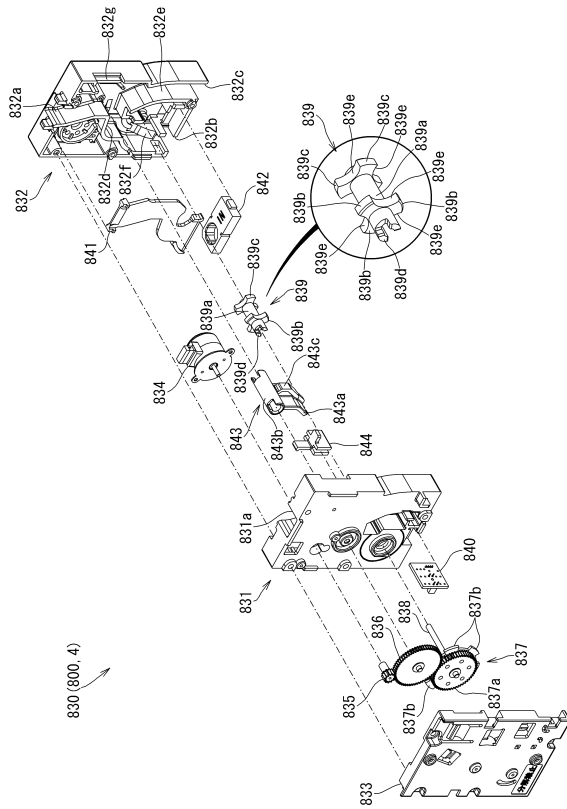
【图 6 7】



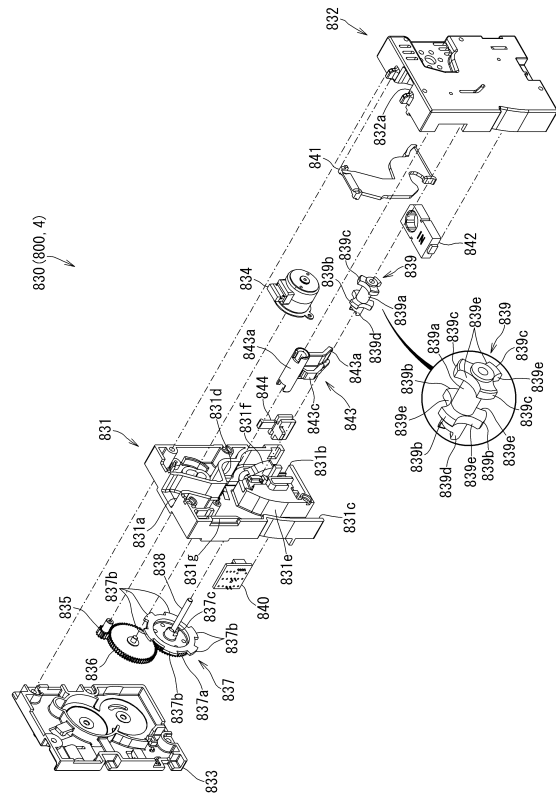
【図 6 8】



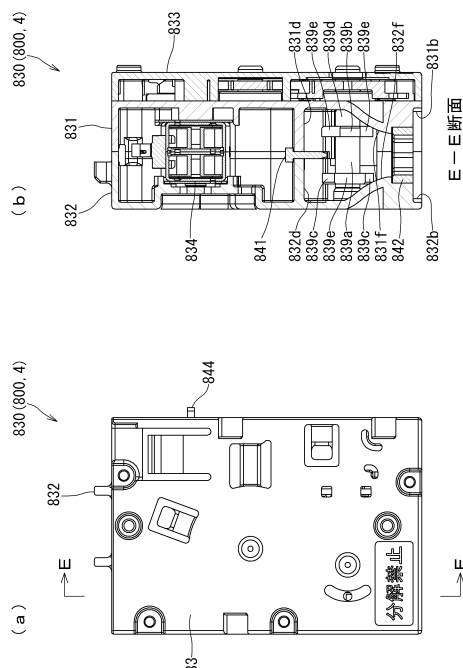
【図 69】



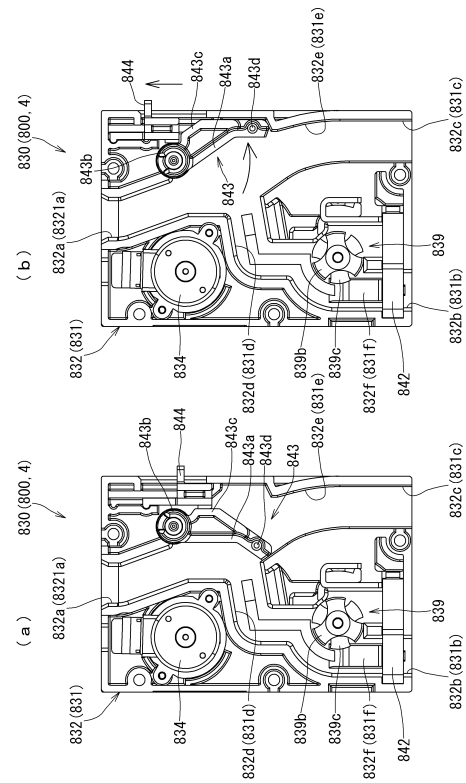
【図 70】



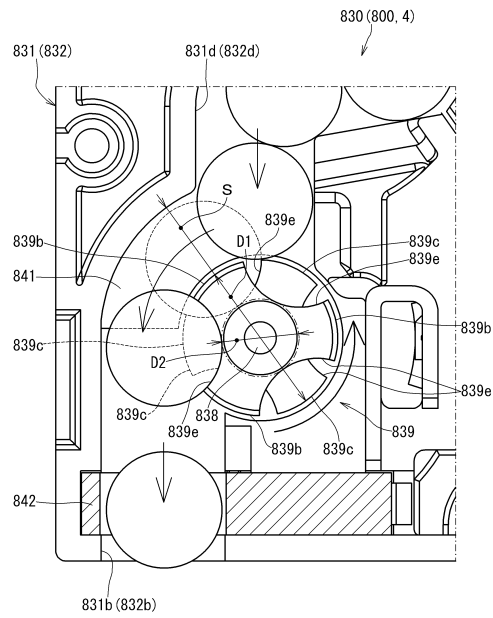
【図 71】



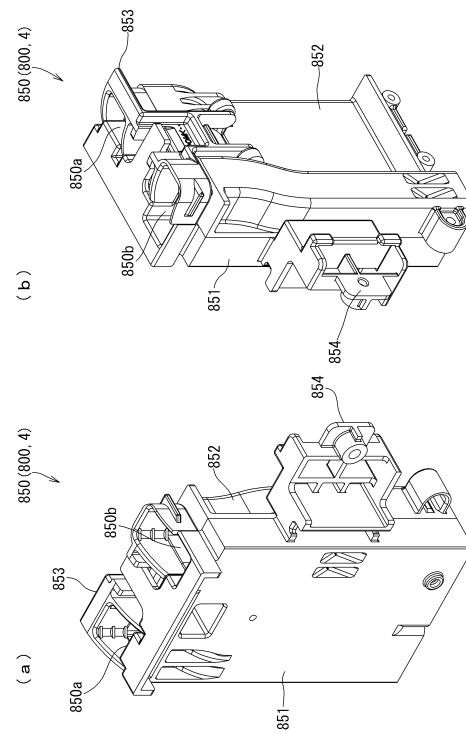
【図 72】



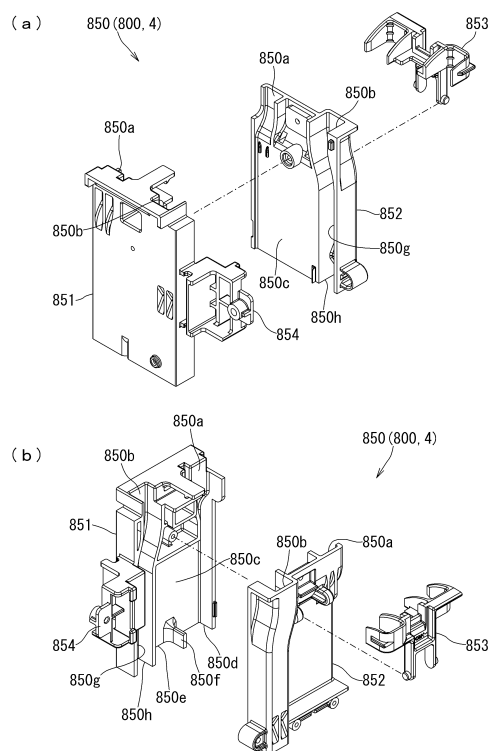
【図 7 3】



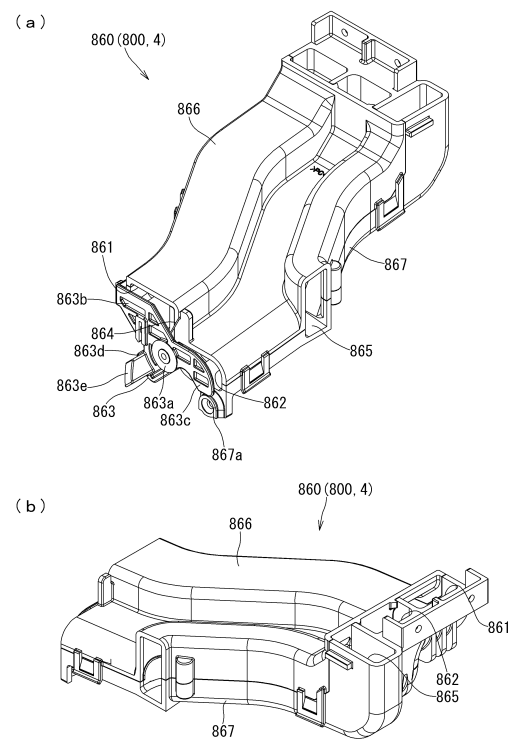
【図 7 4】



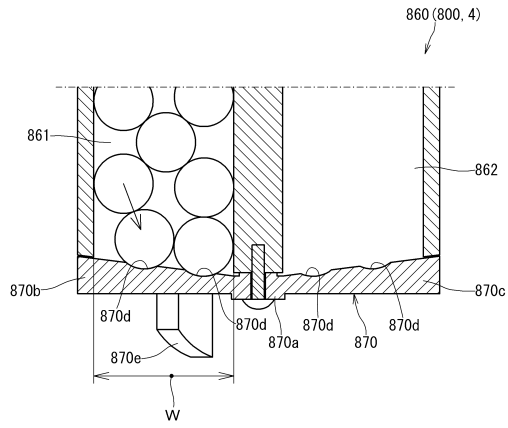
【図 7 5】



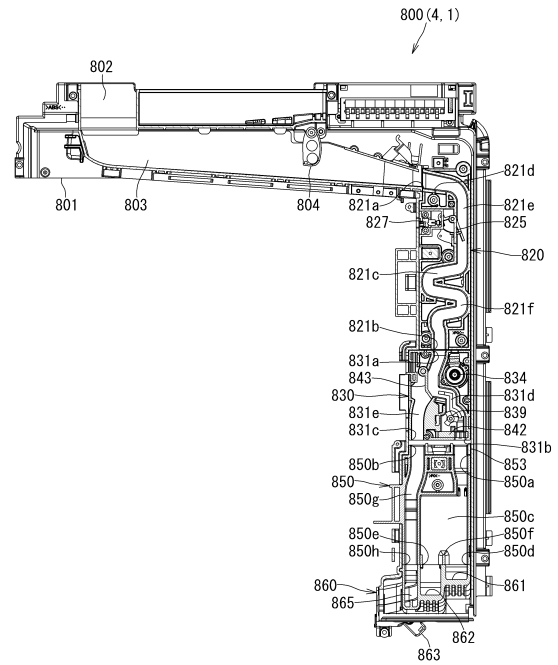
【図 7 6】



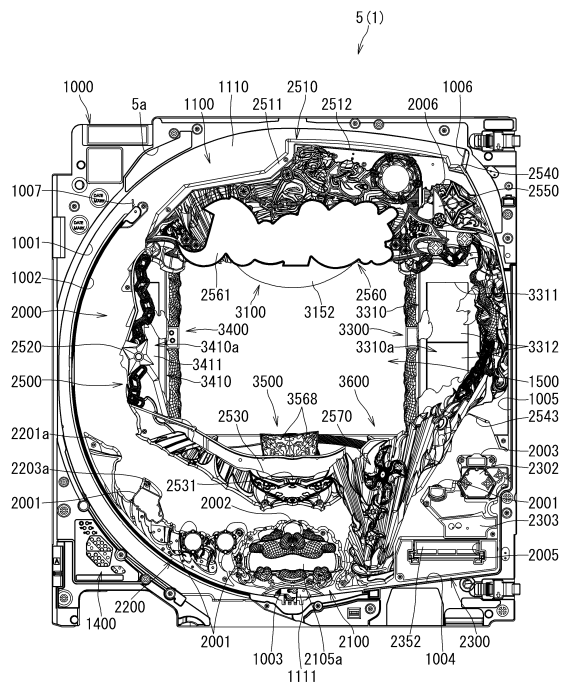
【図 8 1】



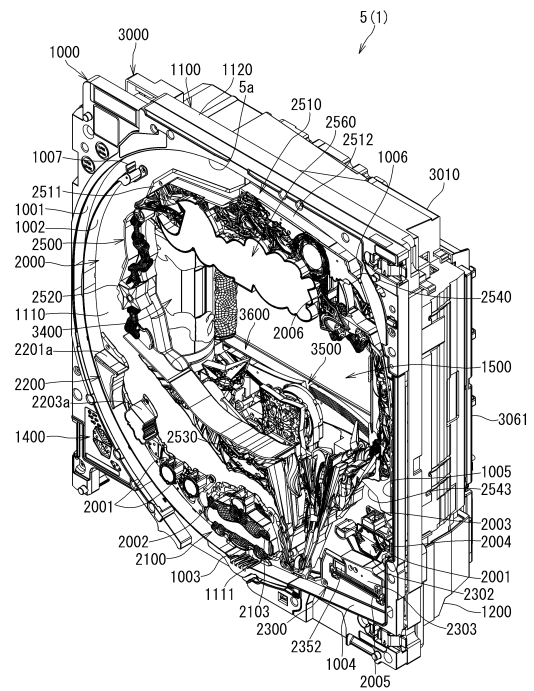
【図 8 2】



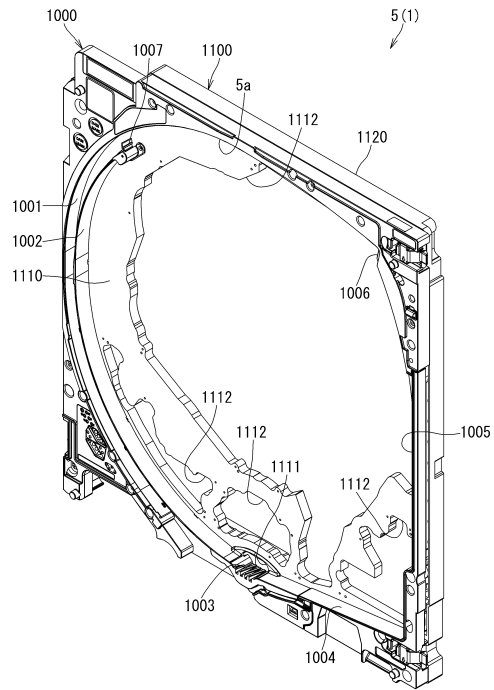
【図 8 3】



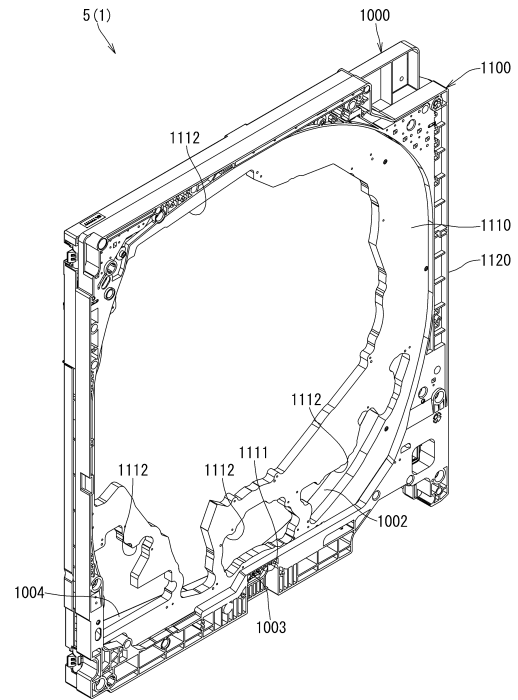
【図 8 4】



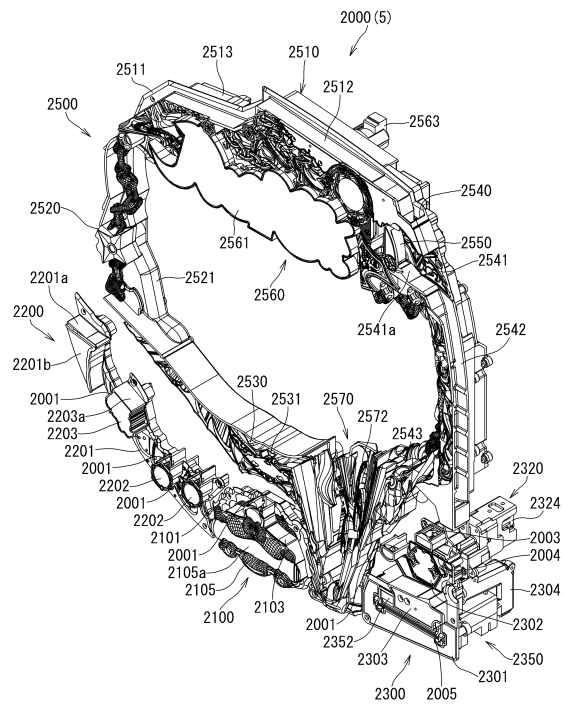
【図 89】



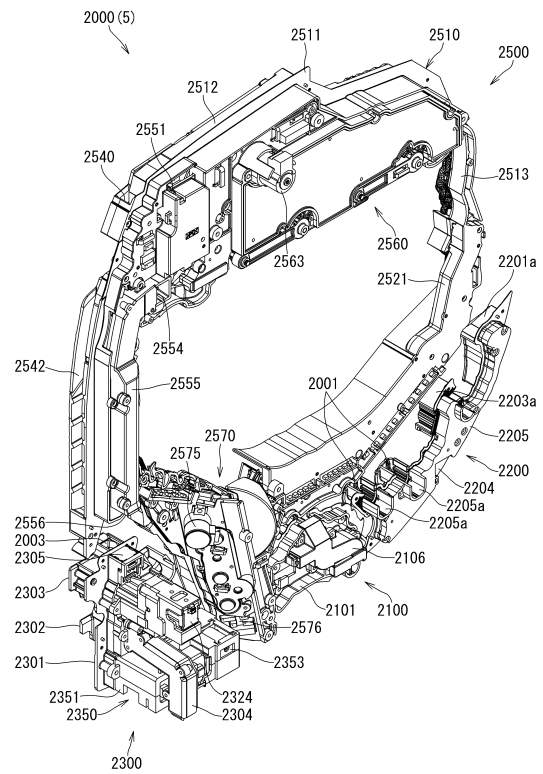
【図 90】



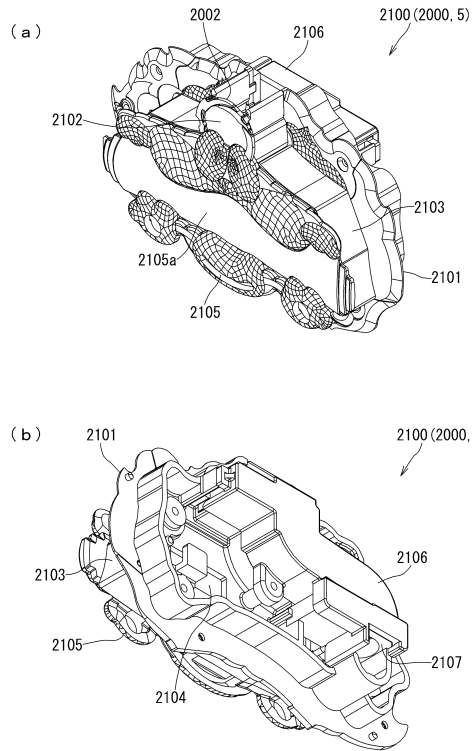
【図 91】



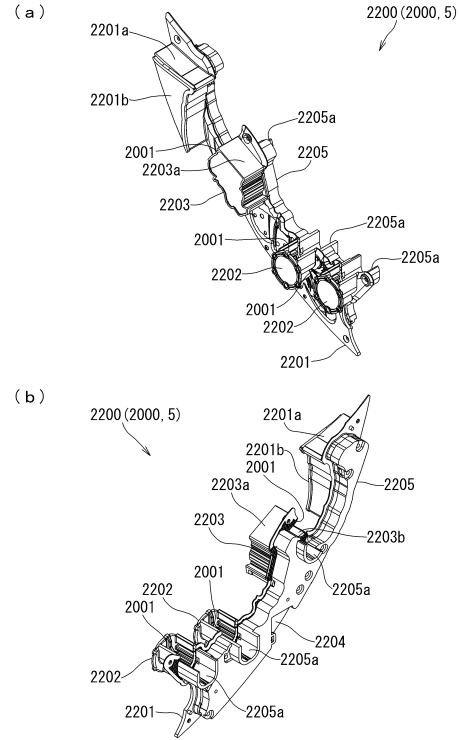
【図 92】



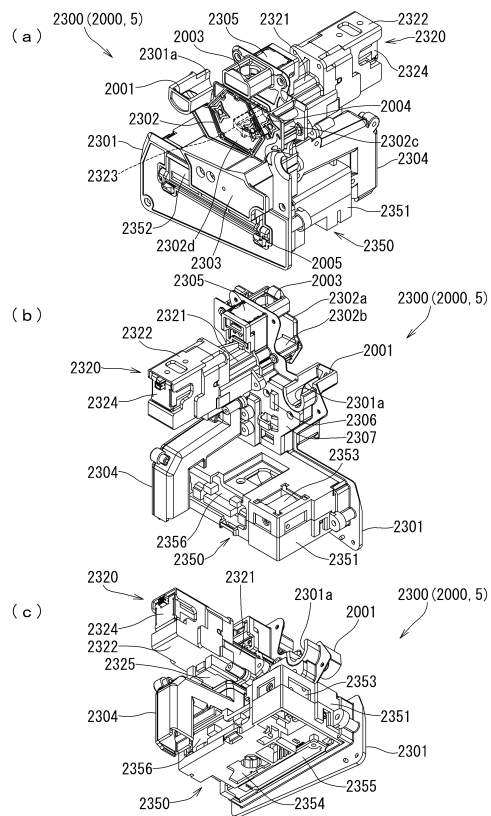
【図 9 3】



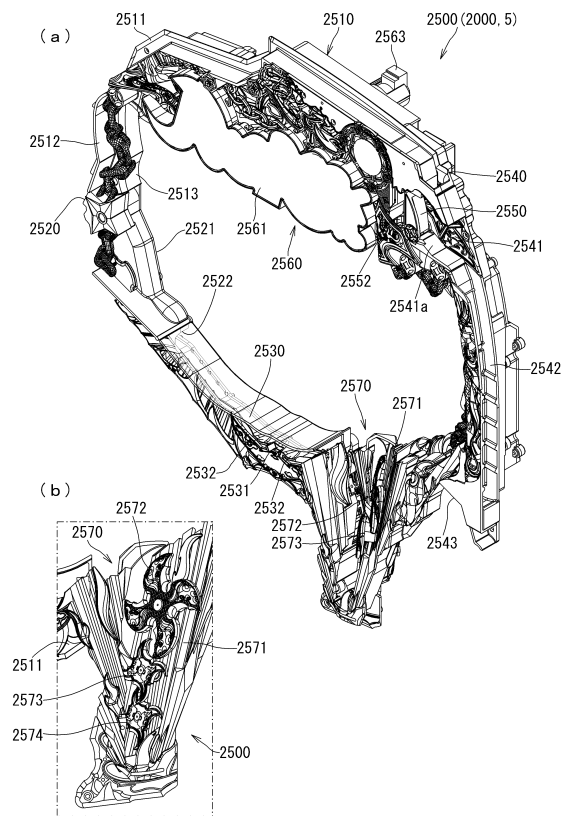
【図 9 4】



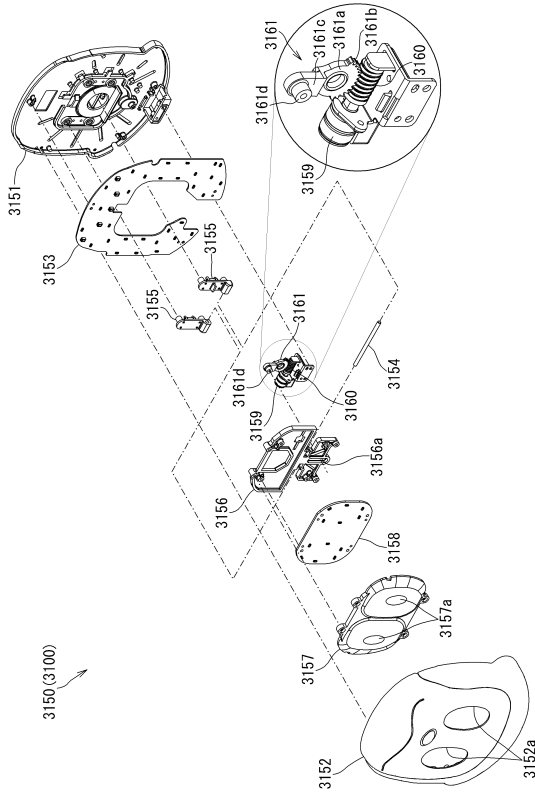
【図 9 5】



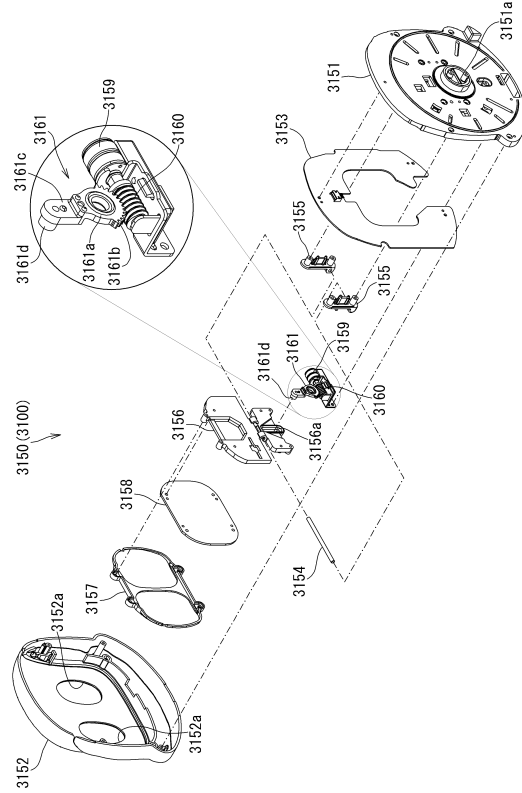
【図 9 6】



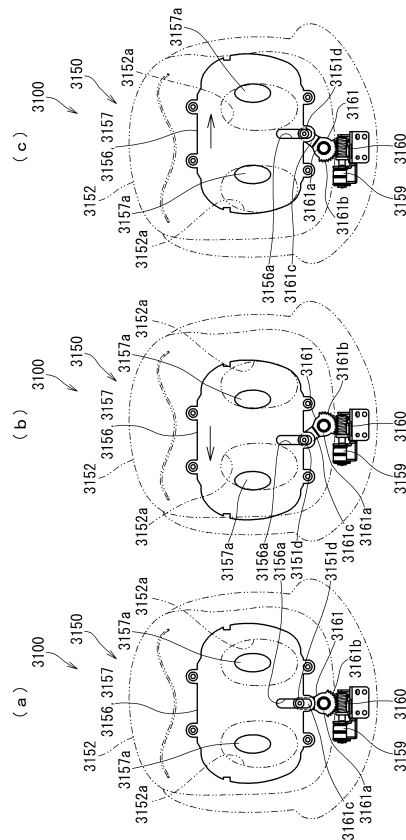
【図105】



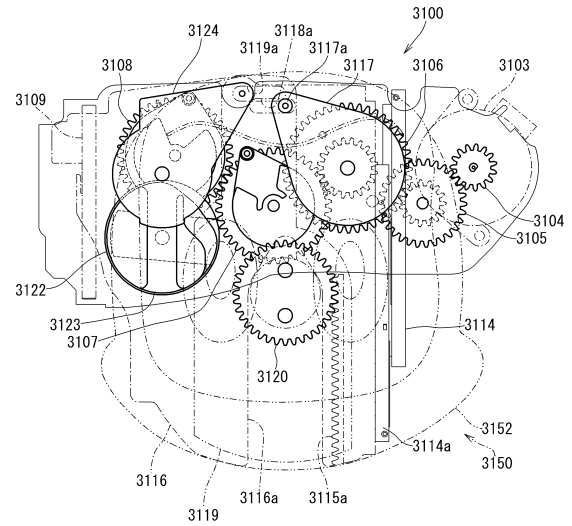
【図106】



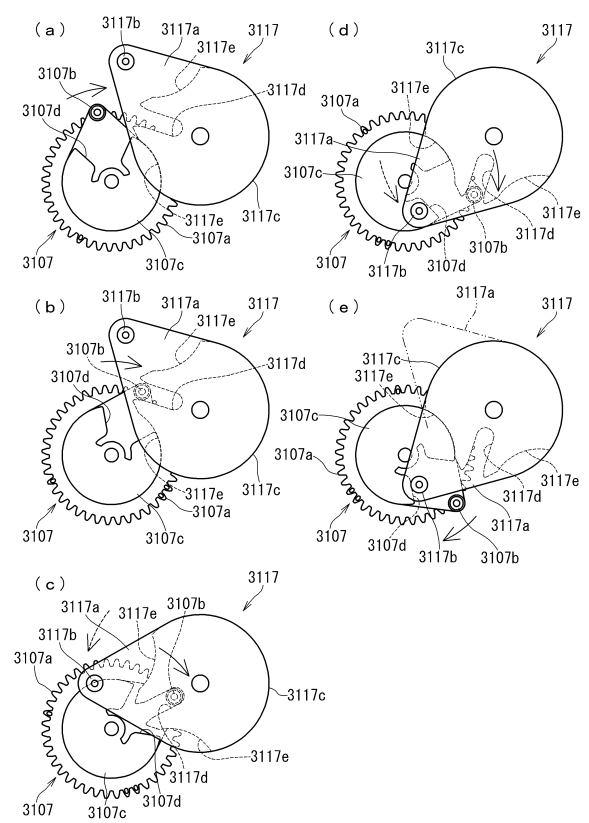
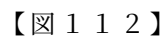
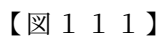
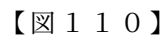
【図107】



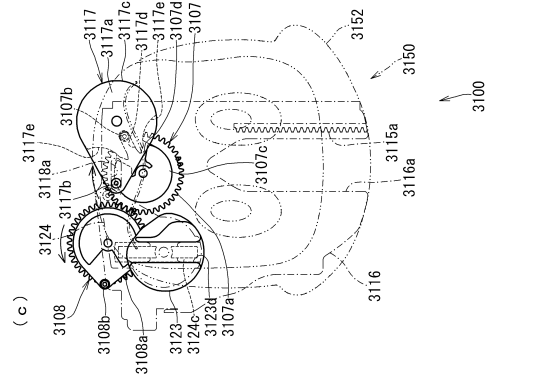
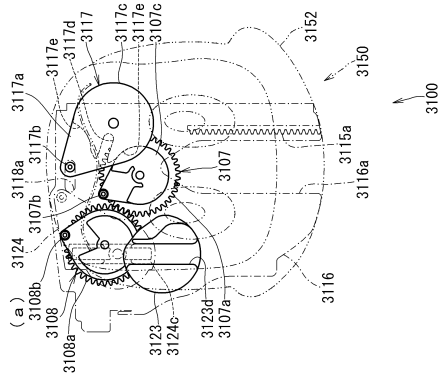
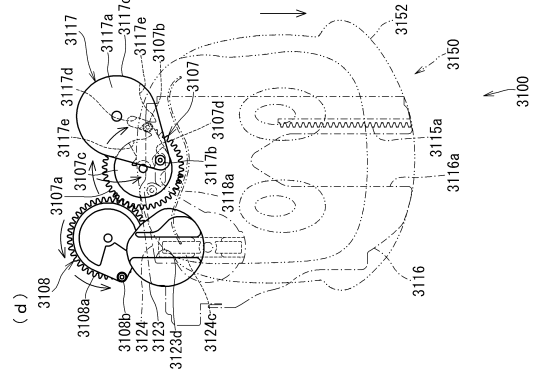
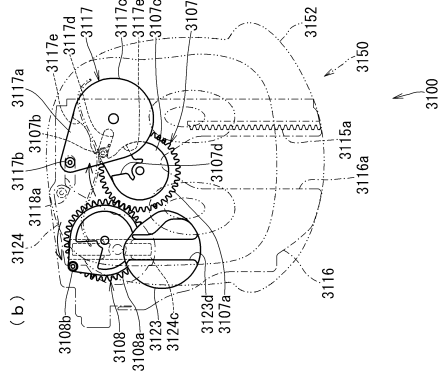
【図108】



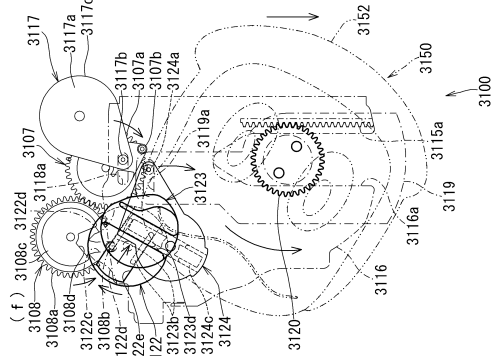
【図 109】



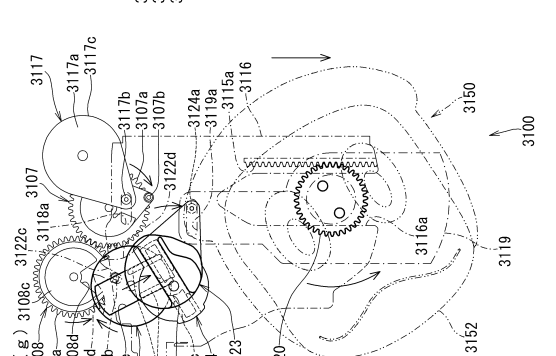
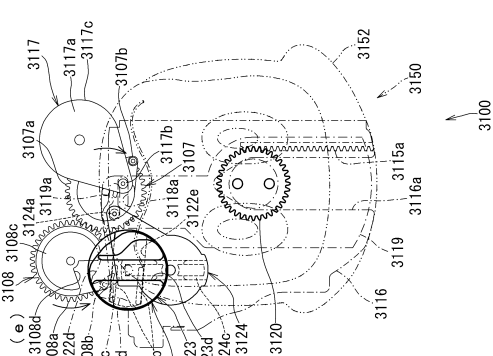
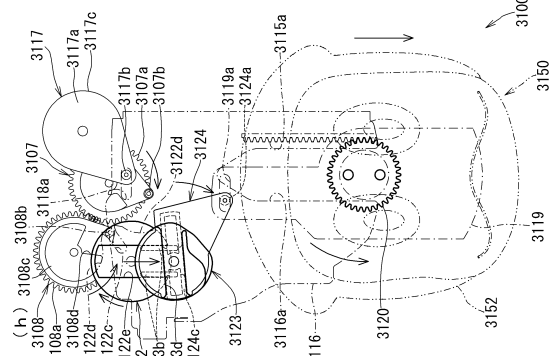
【例 1 1 4】



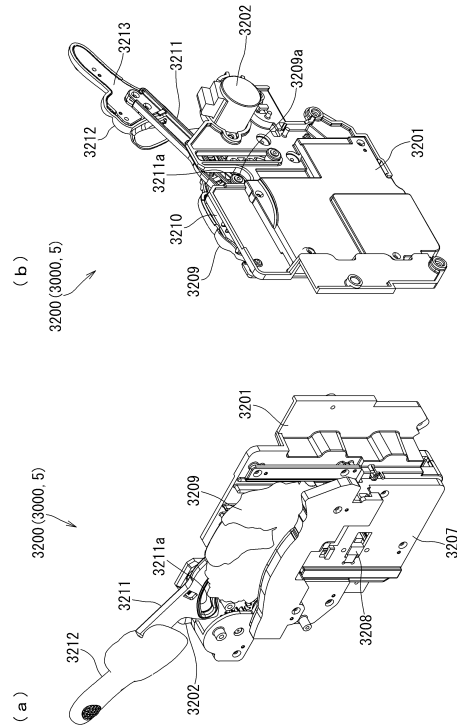
【図 1 1 5】



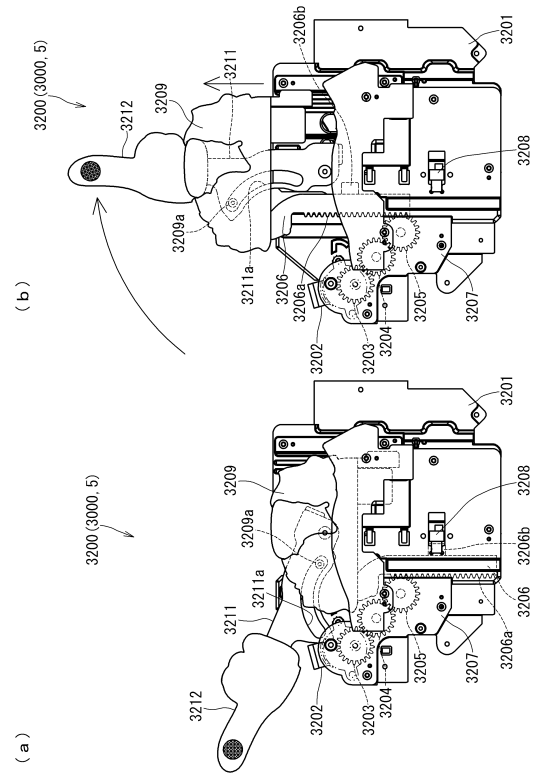
【図 1 1 6】



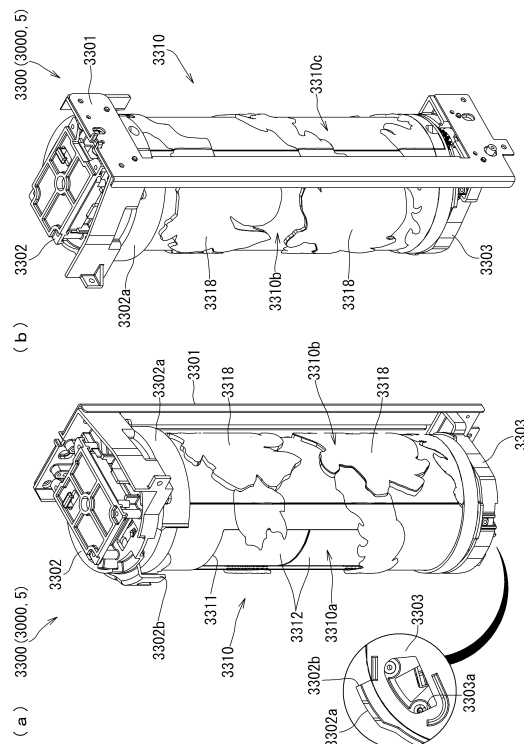
【図 117】



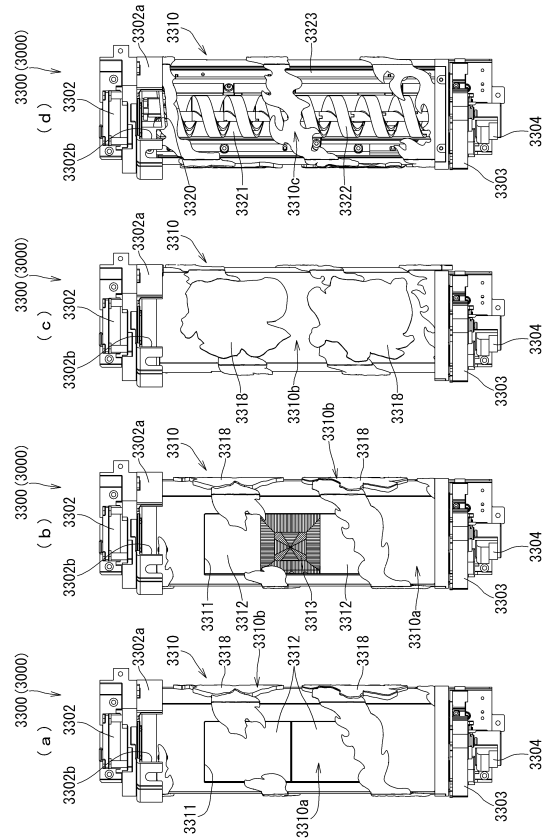
【図 118】



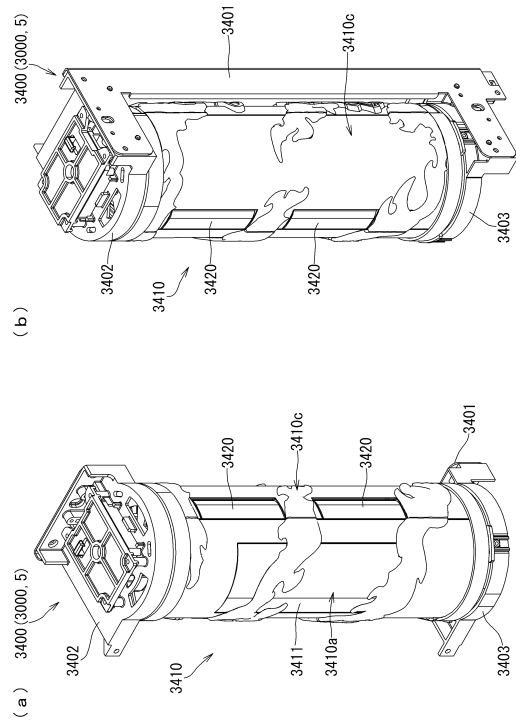
【図 119】



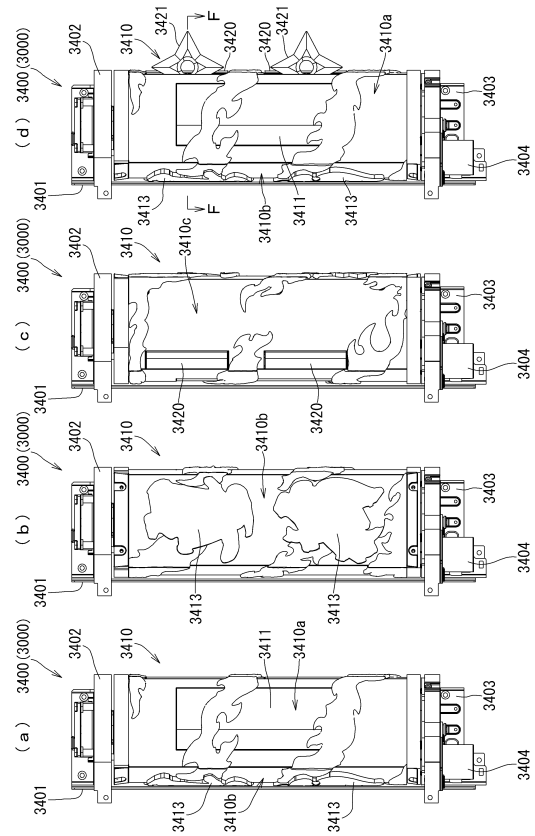
【図 120】



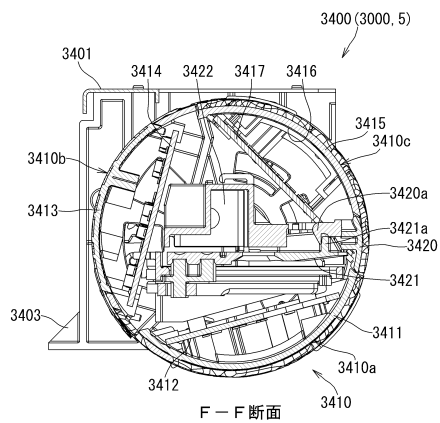
【 図 1 2 1 】



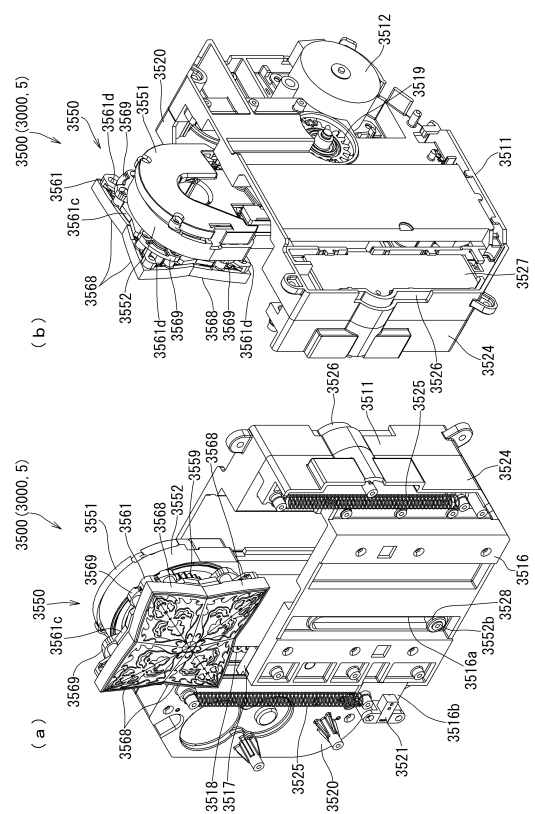
【例 1 2 2】



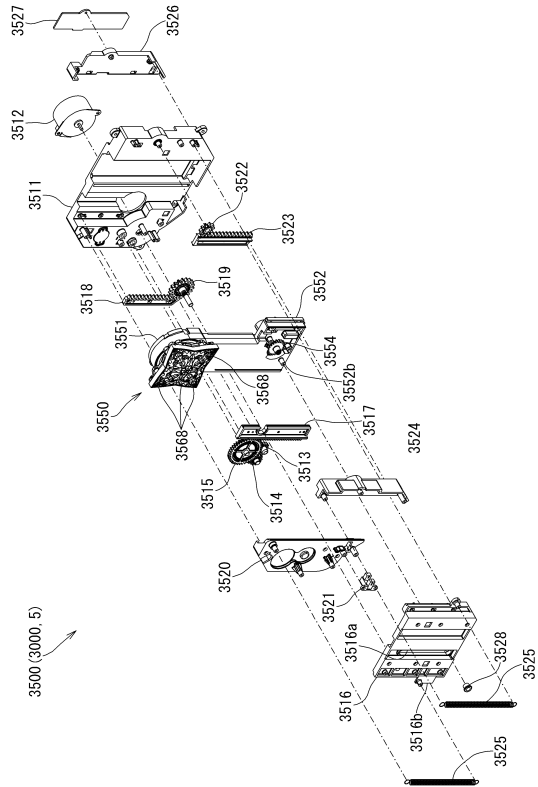
【図 1 2 3】



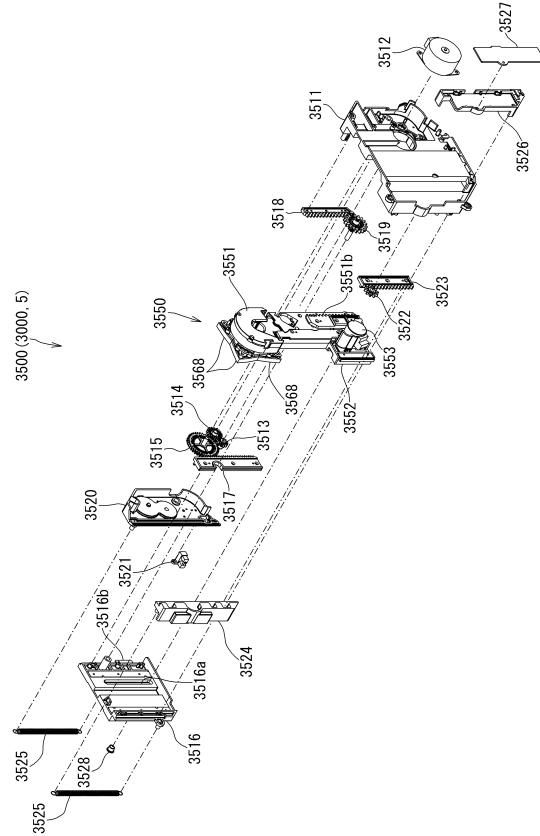
【図 1 2 4】



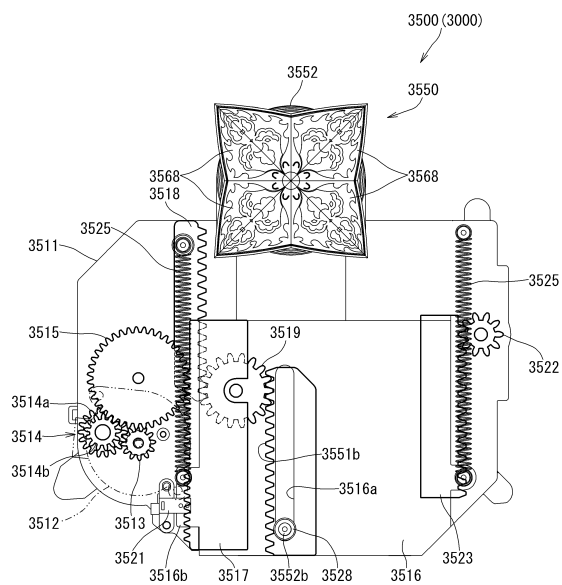
【図 125】



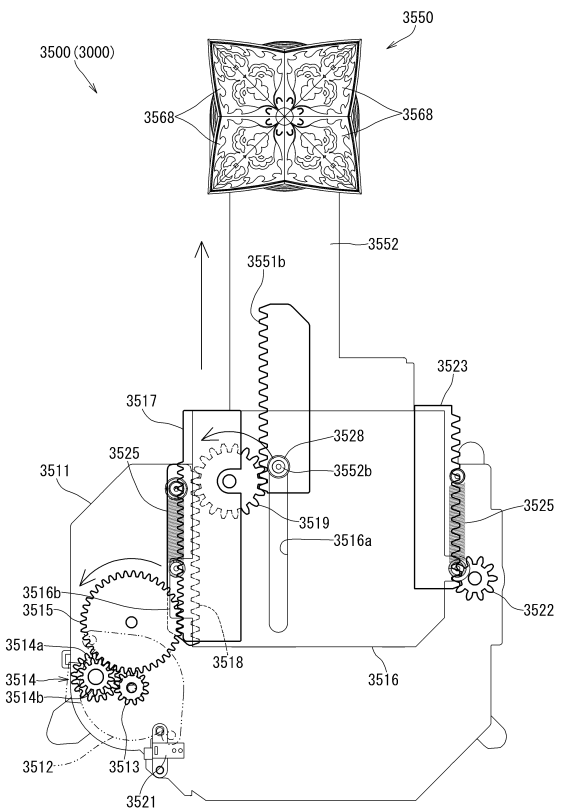
【図 126】



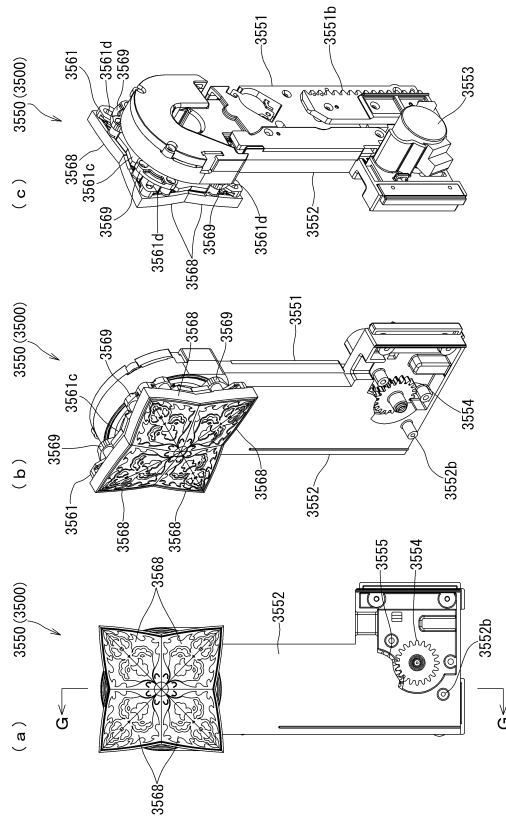
【図 127】



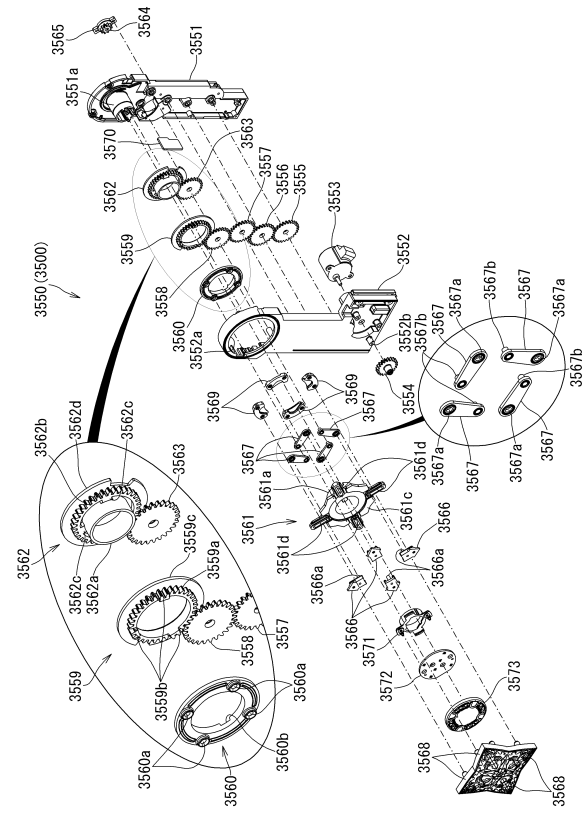
【図 128】



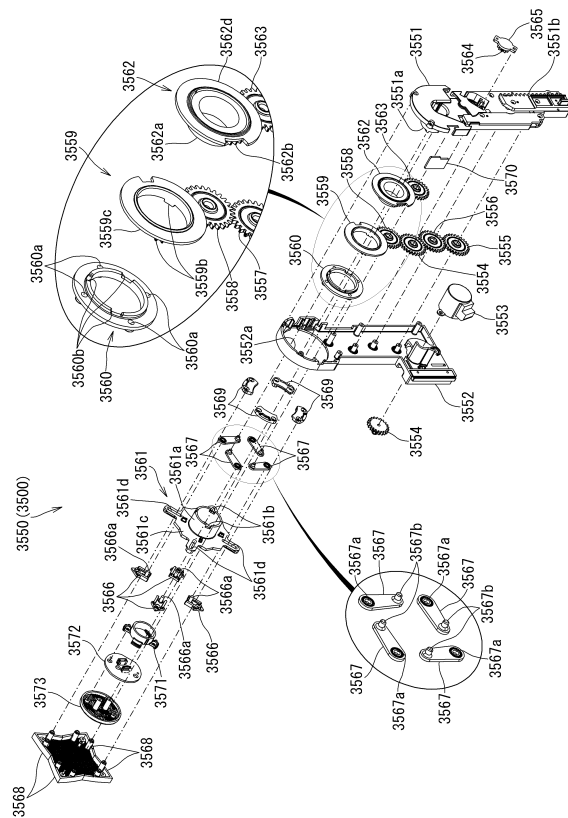
【图 1 2 9】



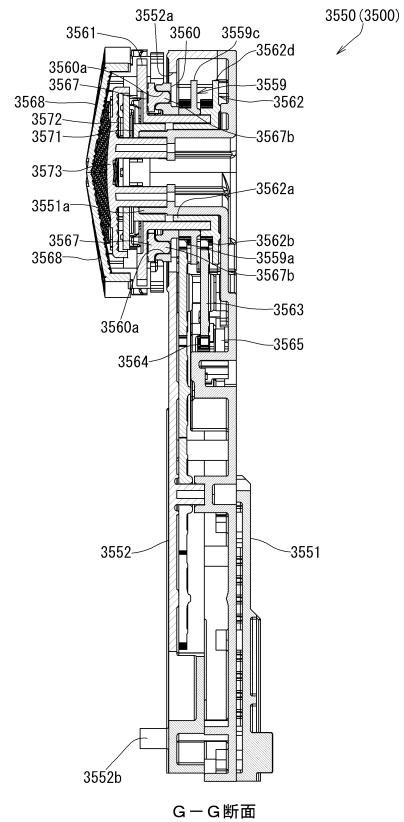
【図 1 3 0】



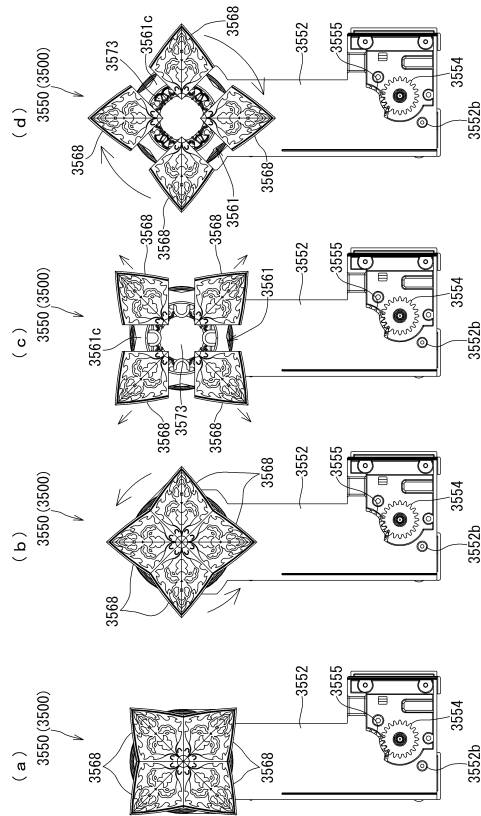
【図 1 3 1】



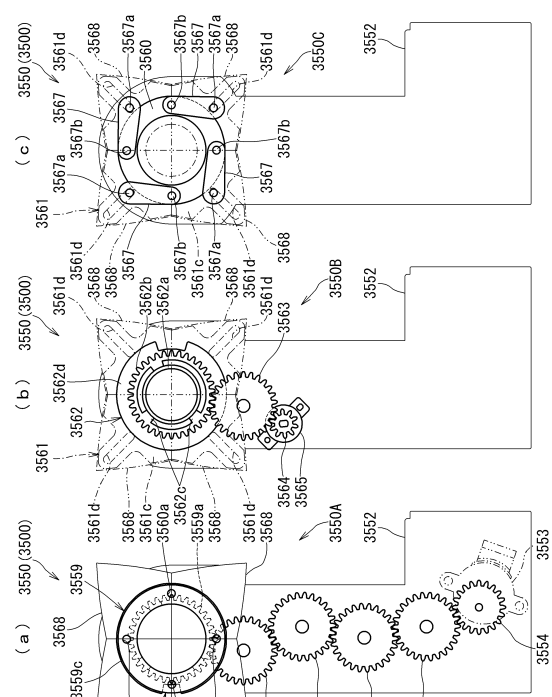
【図 1 3 2】



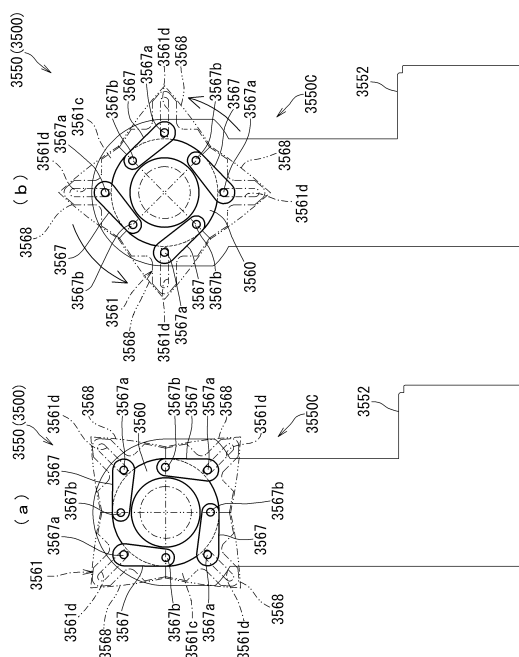
【図 133】



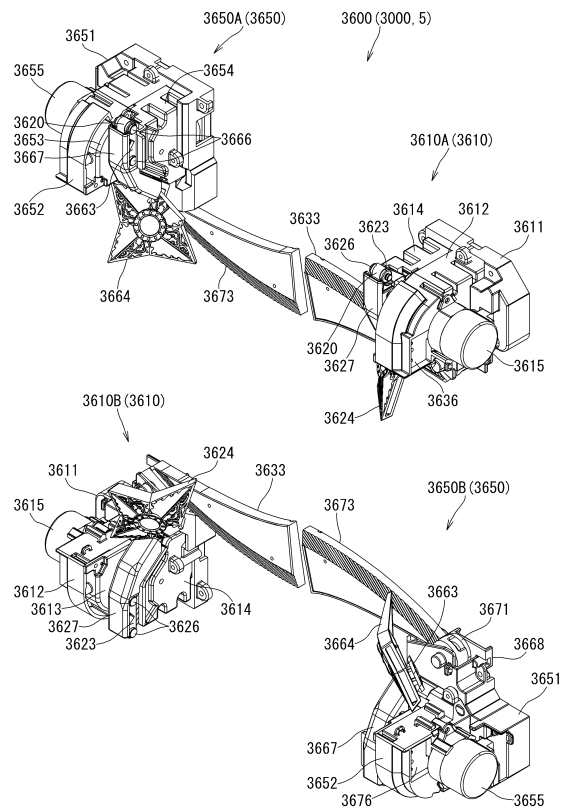
【図 134】



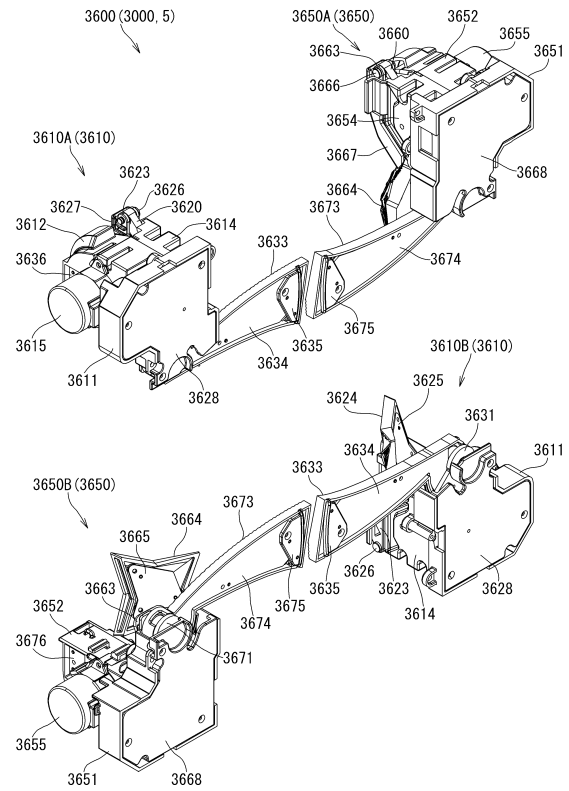
【図 135】



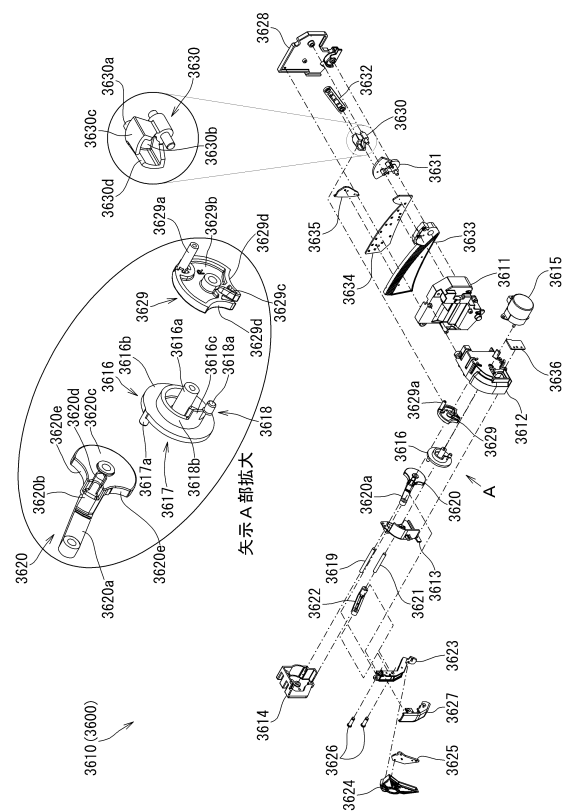
【図 1 3 7】



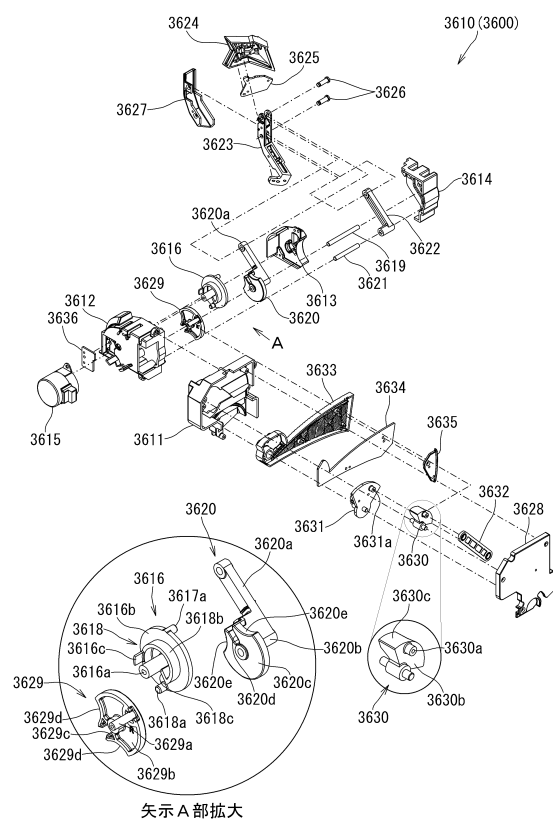
【図 1 3 8】



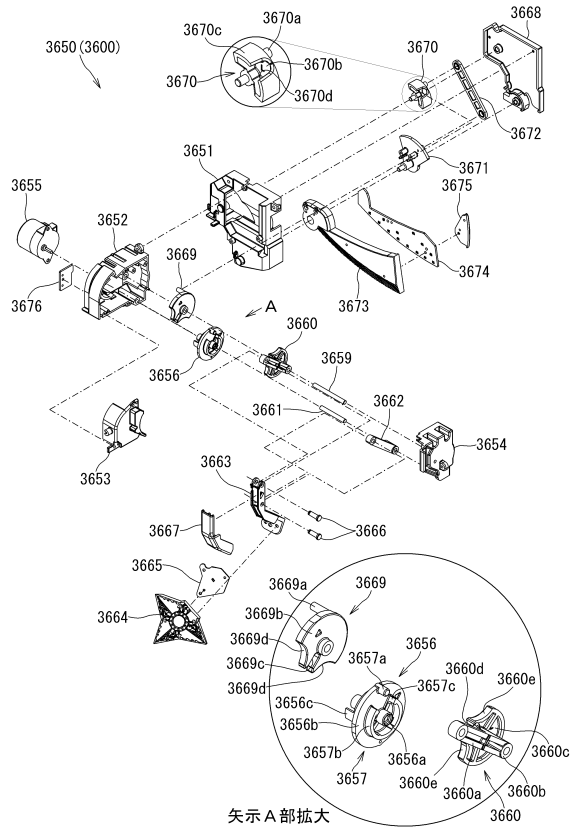
【図 1 3 9】



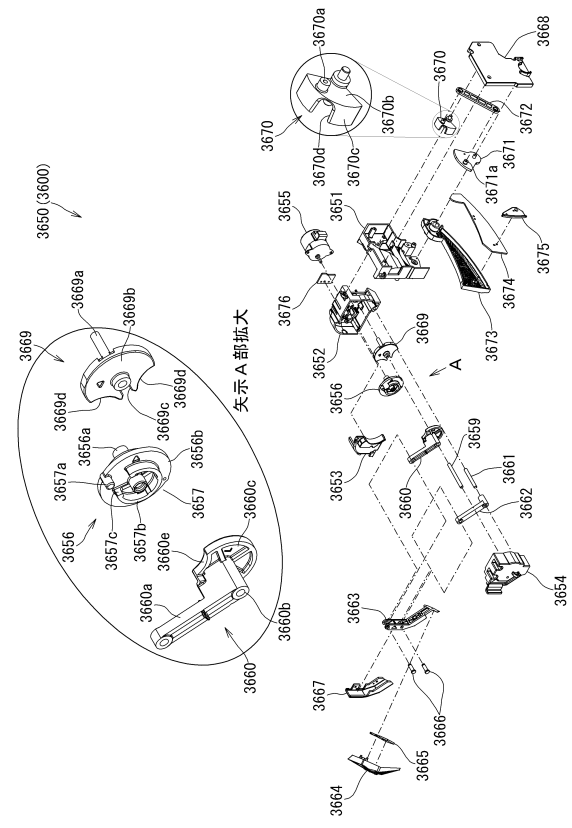
【図 1 4 0】



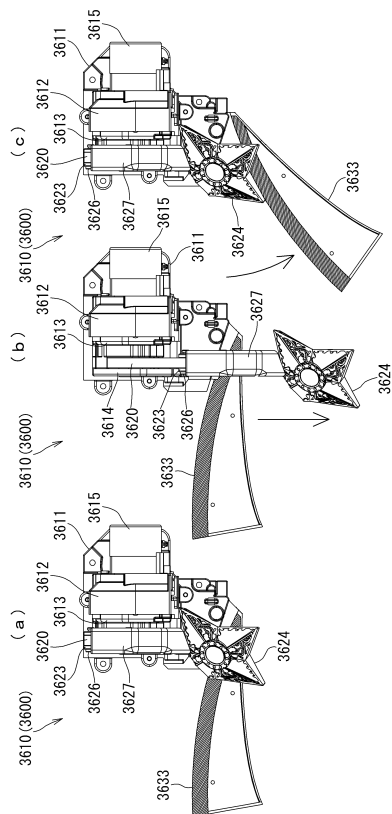
【図 141】



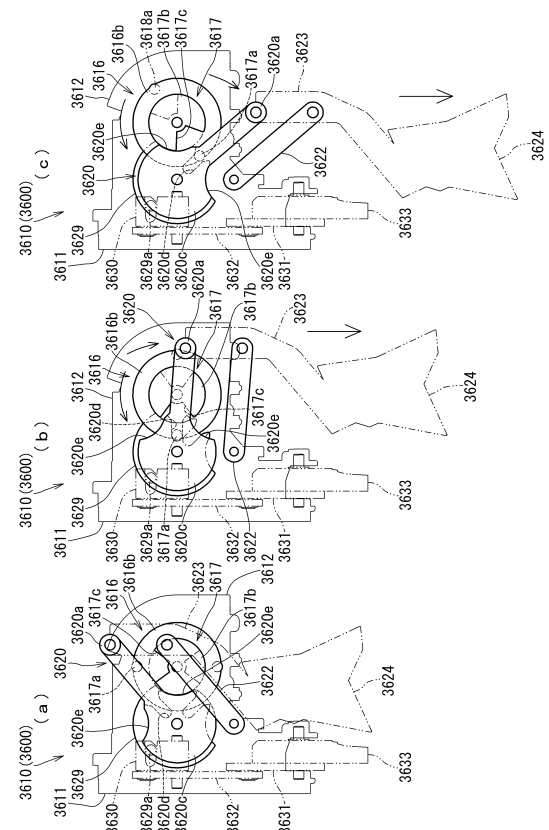
【図 142】



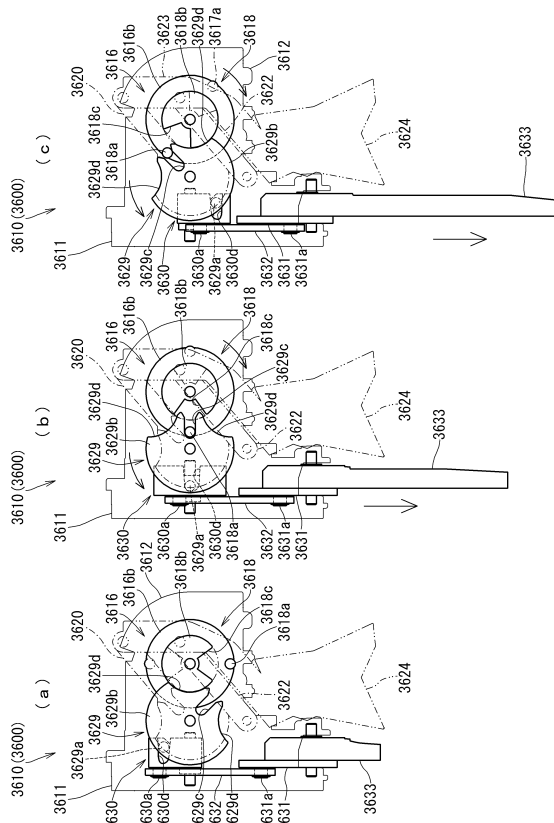
【図 143】



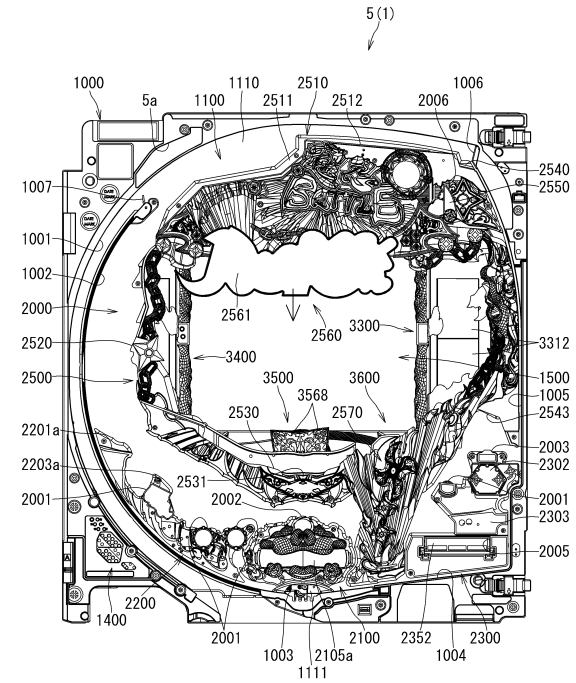
【図 144】



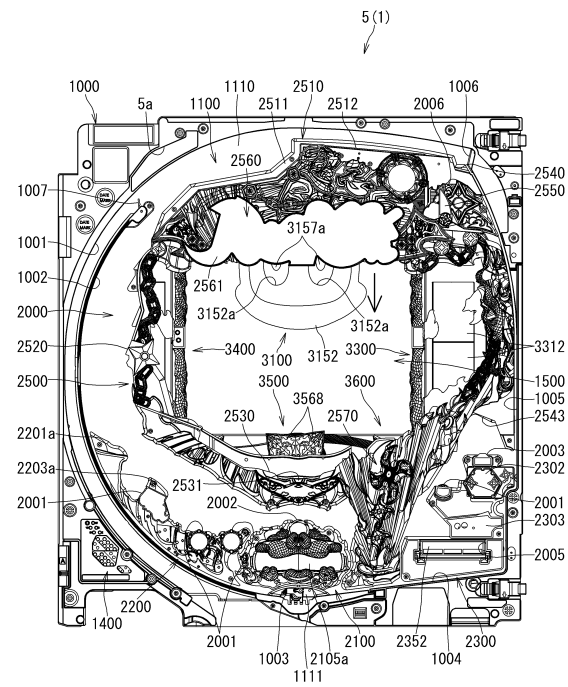
【図 145】



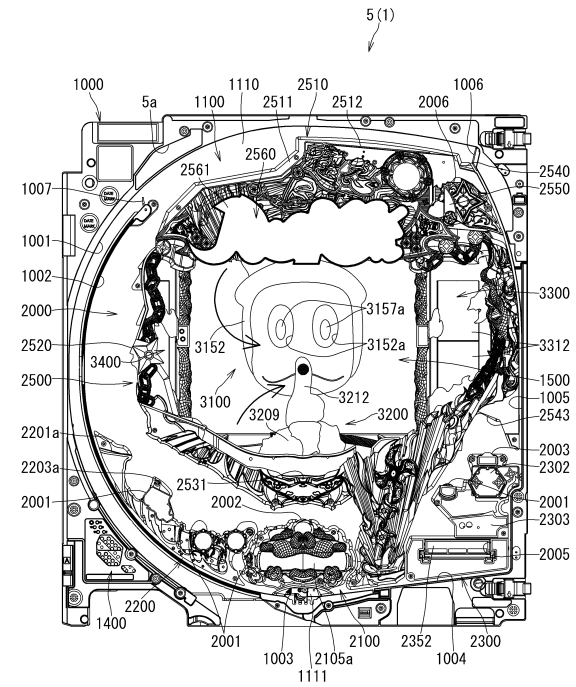
【図 146】



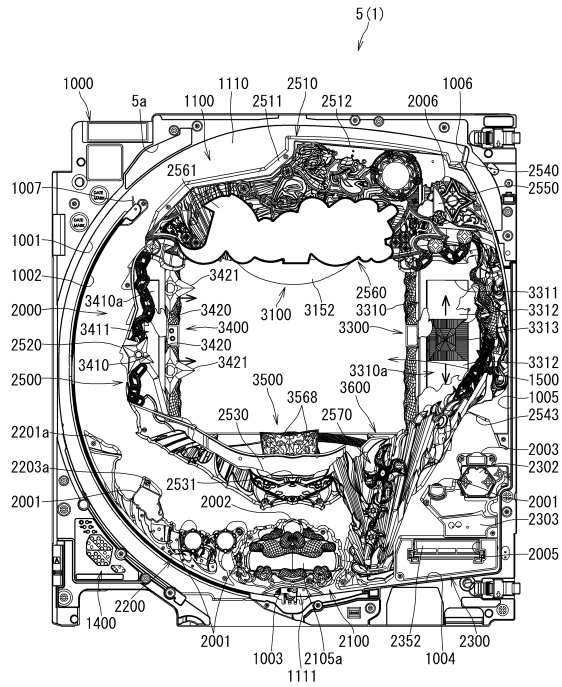
【図 147】



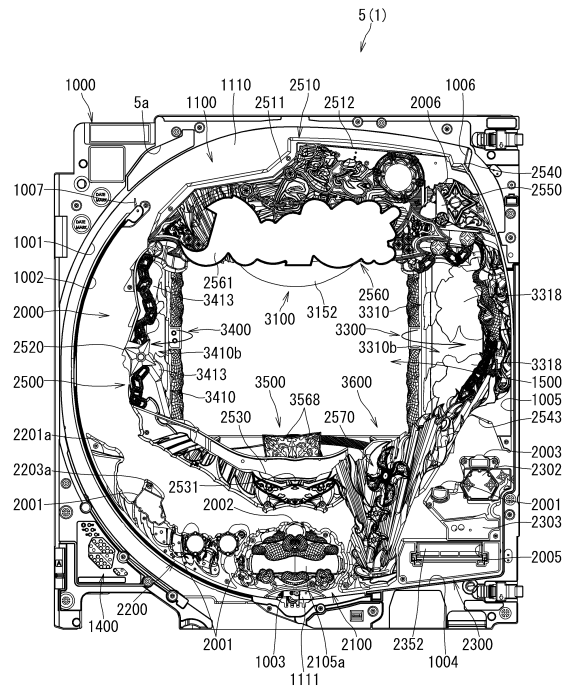
【図 148】



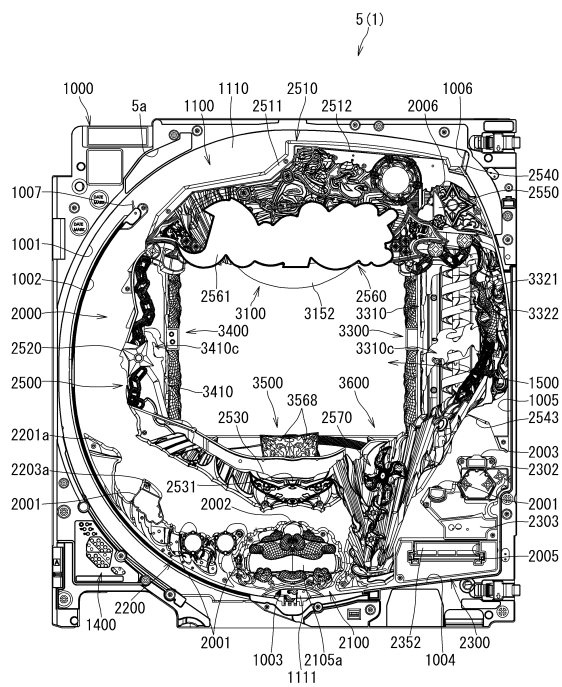
【図 1 4 9】



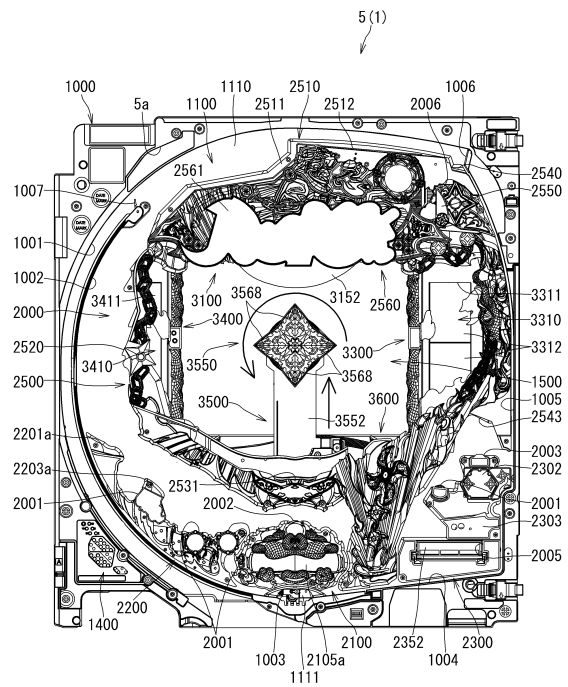
【図 1 5 0】



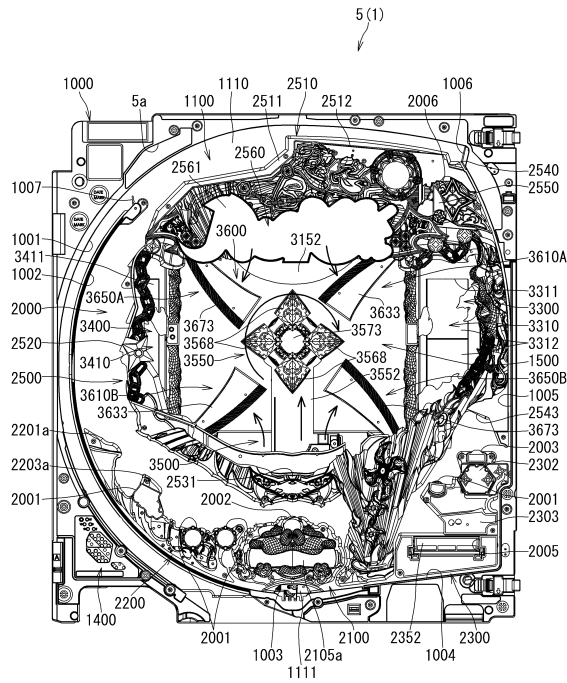
【図 1 5 1】



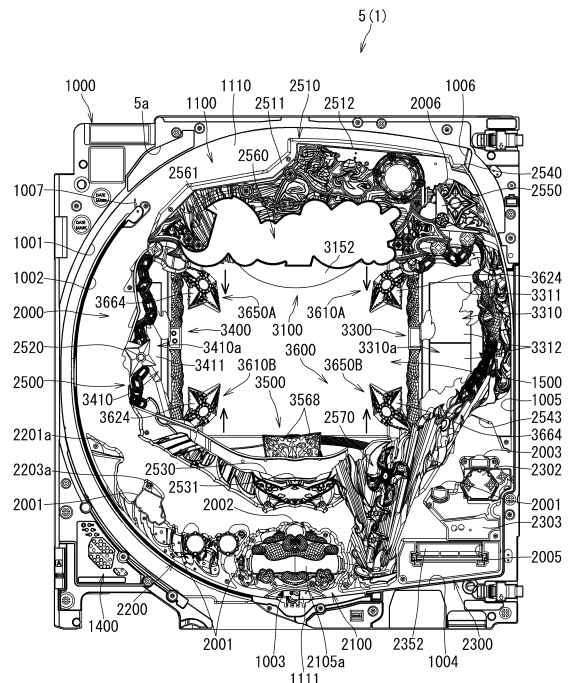
【図 1 5 2】



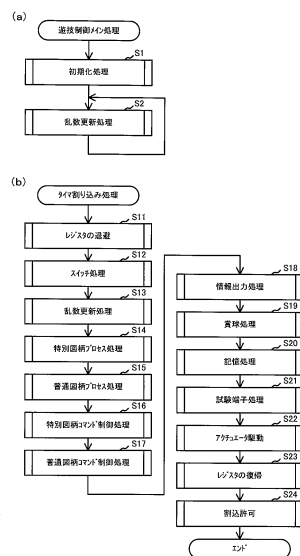
【図153】



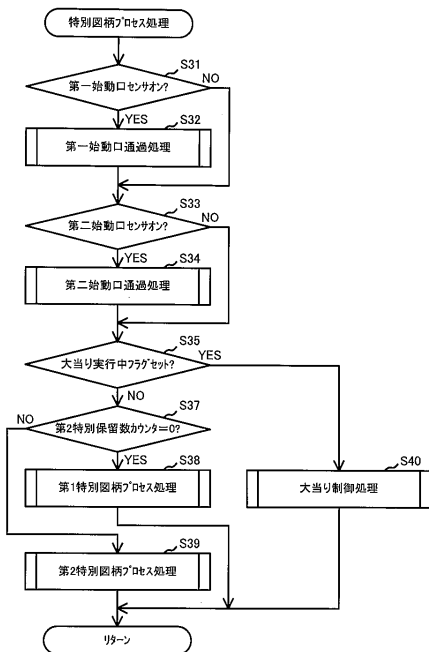
【図154】



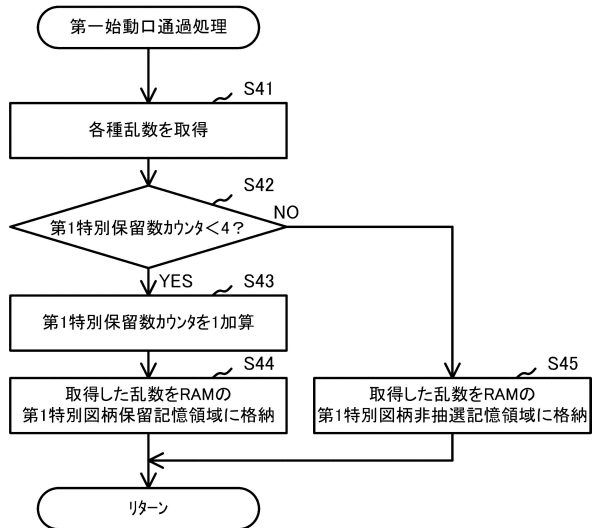
【図155】



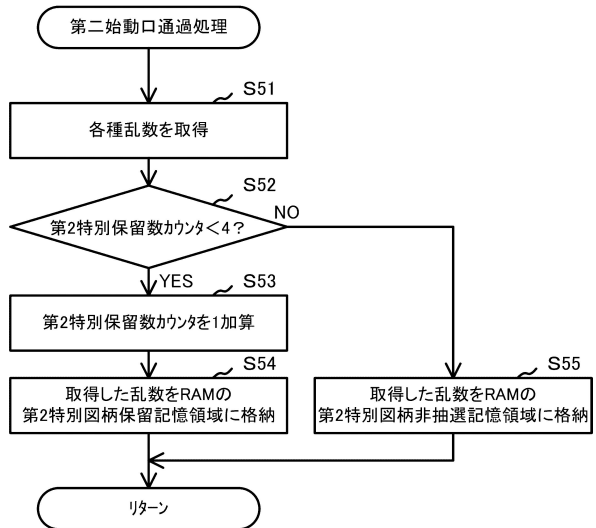
【図156】



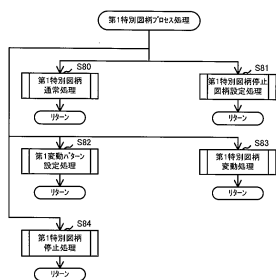
【図 157】



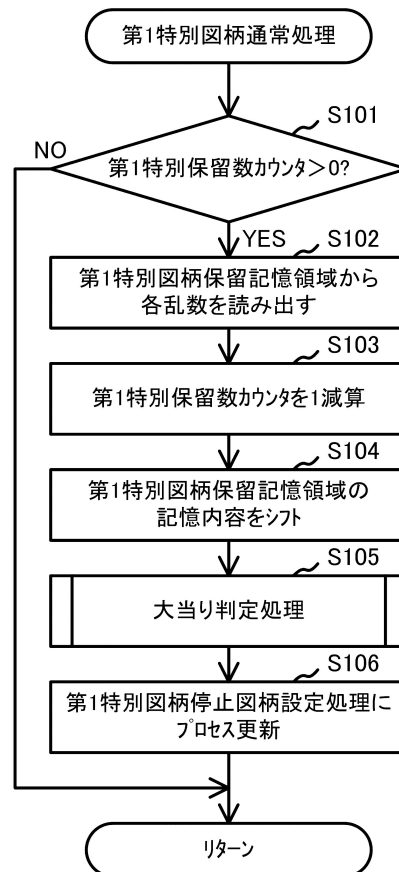
【図 158】



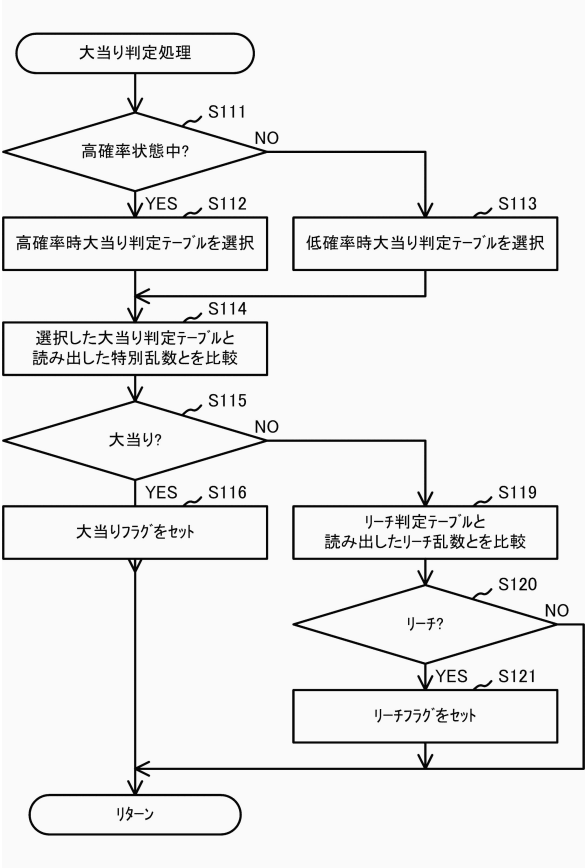
【図 159】



【図 160】



【図 1 6 1】



【図 1 6 2】

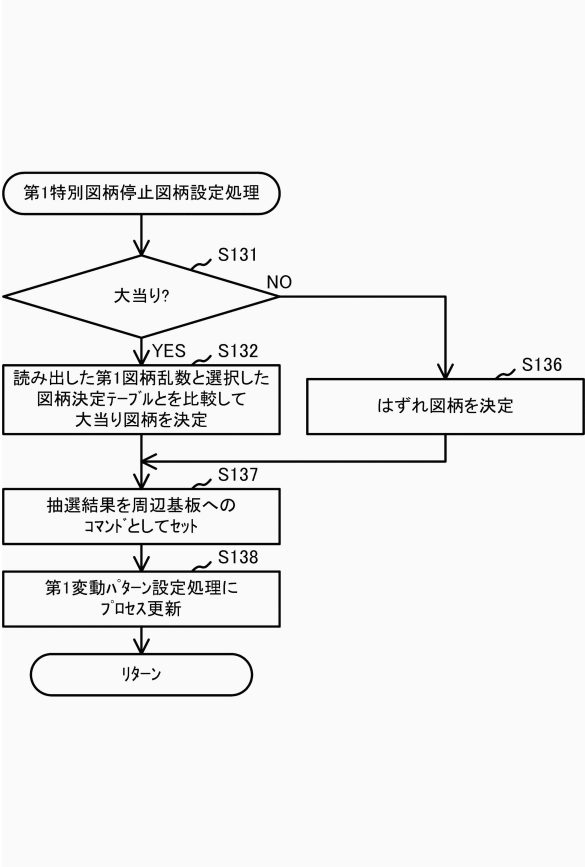
(A)大当たり判定テーブル: 第一特別乱数 (0-399), 第二特別乱数 (0-399)

	はずれ	大当たり
第一特別乱数	低確率時	399
	高確率時	390
第二特別乱数	低確率時	399
	高確率時	390

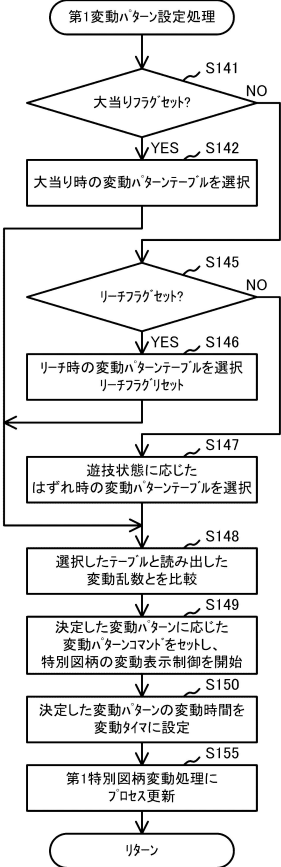
(B)図柄決定テーブル: 第一図柄乱数 (0-199), 第二図柄乱数 (0-199)

	第一図柄乱数	第二図柄乱数
4R通常大当たり	40	40
4R潜確大当たり	8	2
4R確変大当たり	26	32
16R突確大当たり	64	-
8R確変大当たり	62	-
16R確変大当たり	-	126

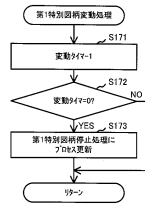
【図 1 6 3】



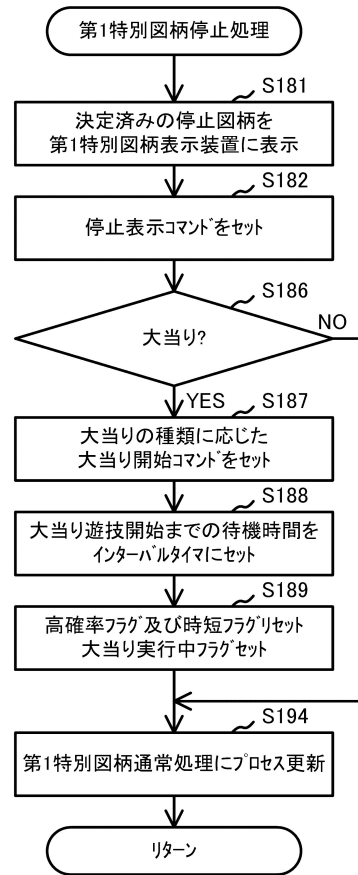
【図 1 6 4】



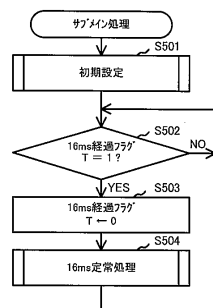
【図 165】



【図 166】



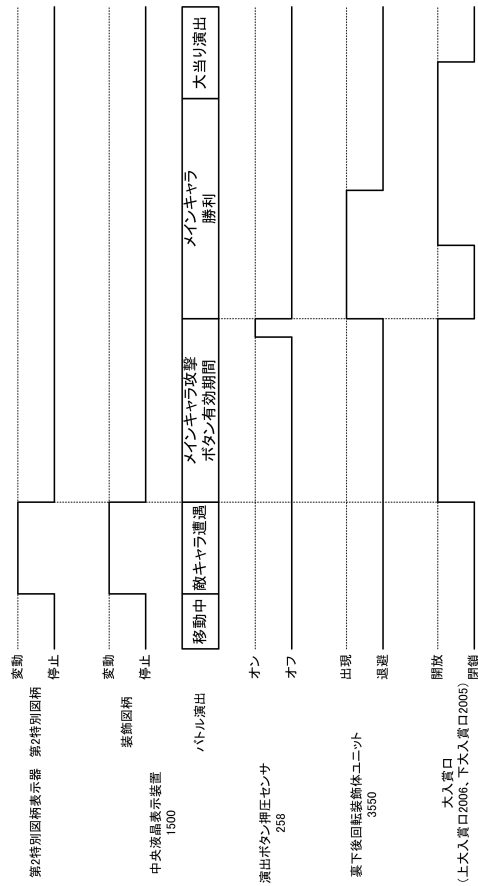
【図 167】



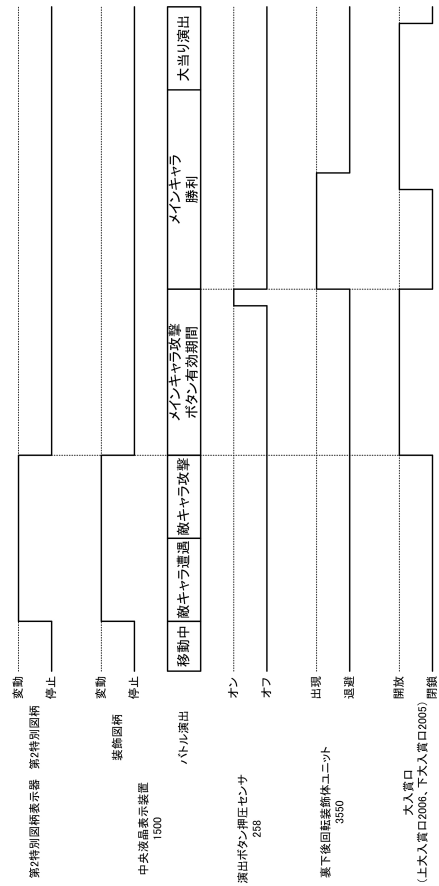
【図 168】



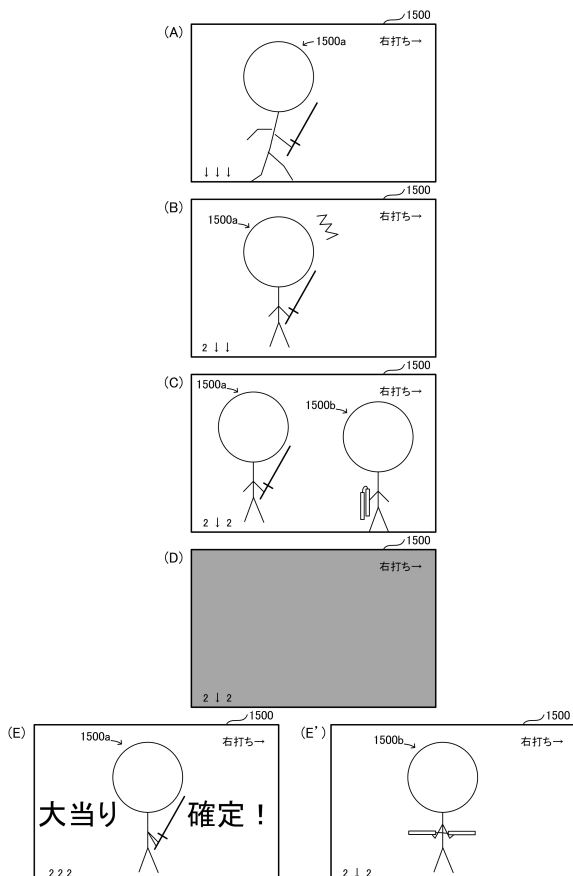
【図 1 6 9】



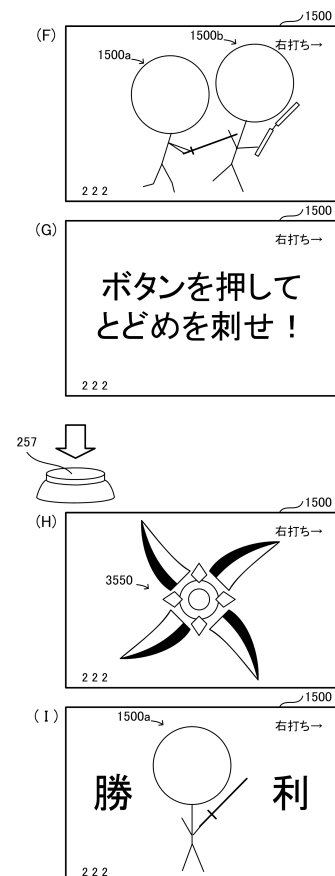
【図 1 7 0】



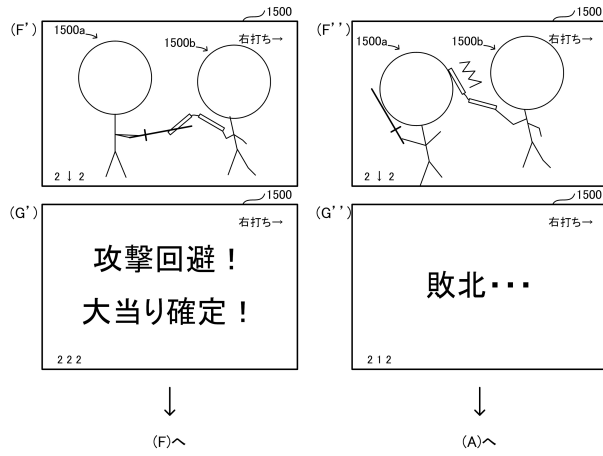
【図 1 7 1】



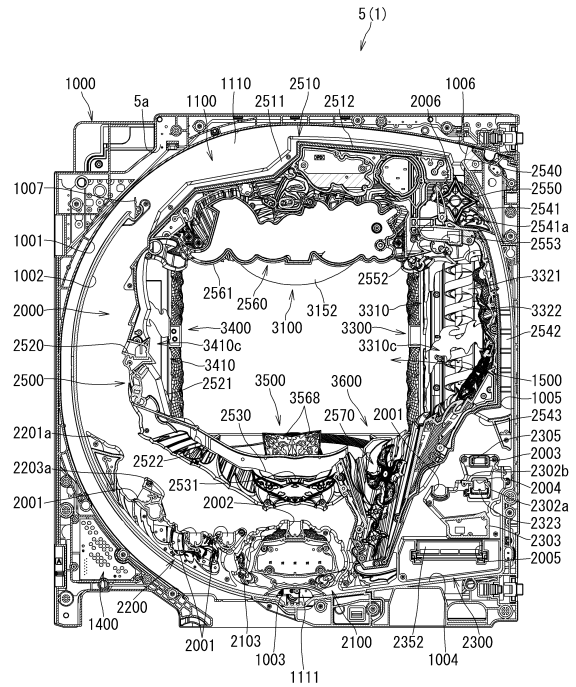
【図 1 7 2】



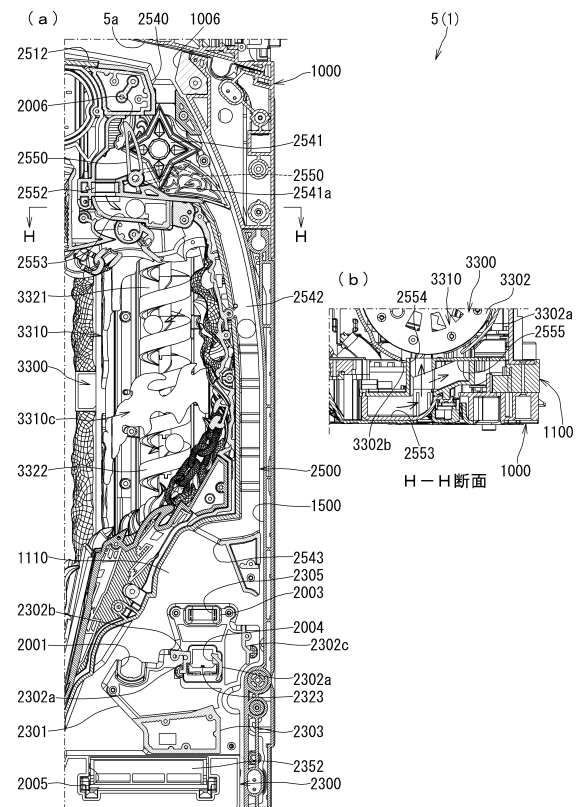
【図 173】



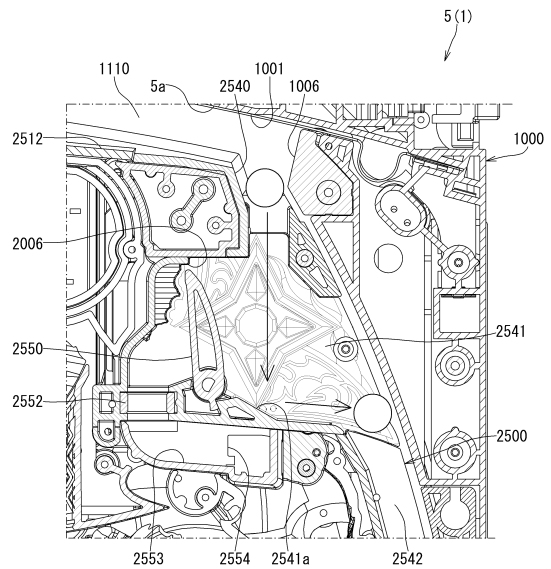
【図 174】



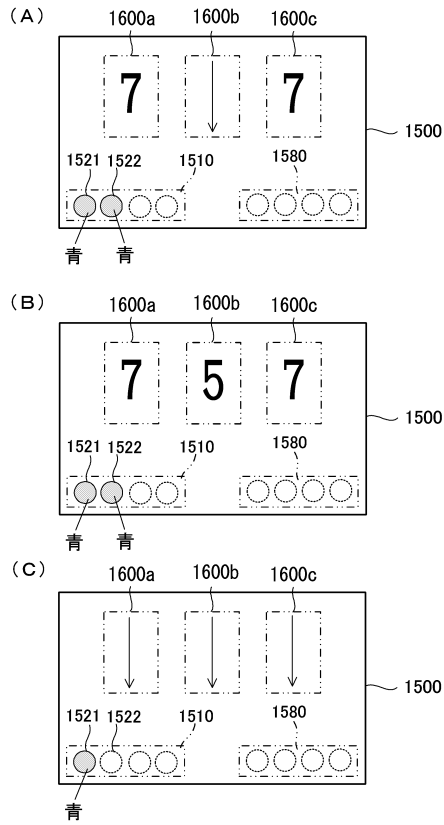
【図 175】



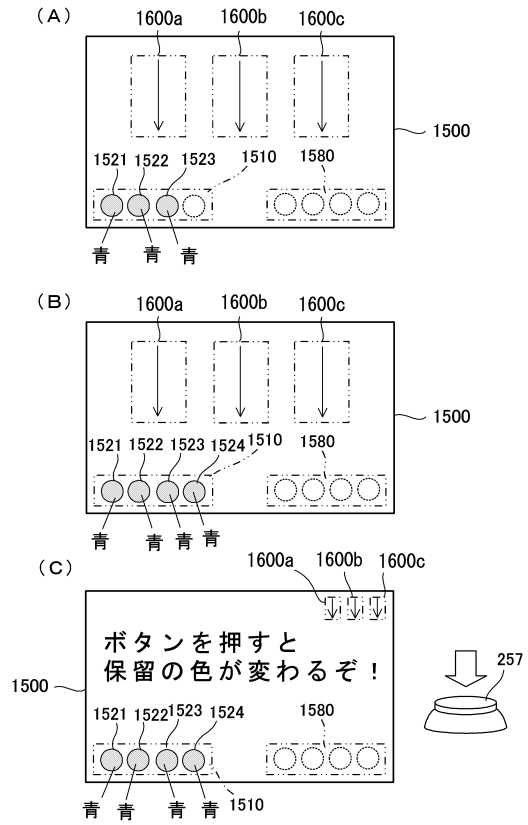
【図 176】



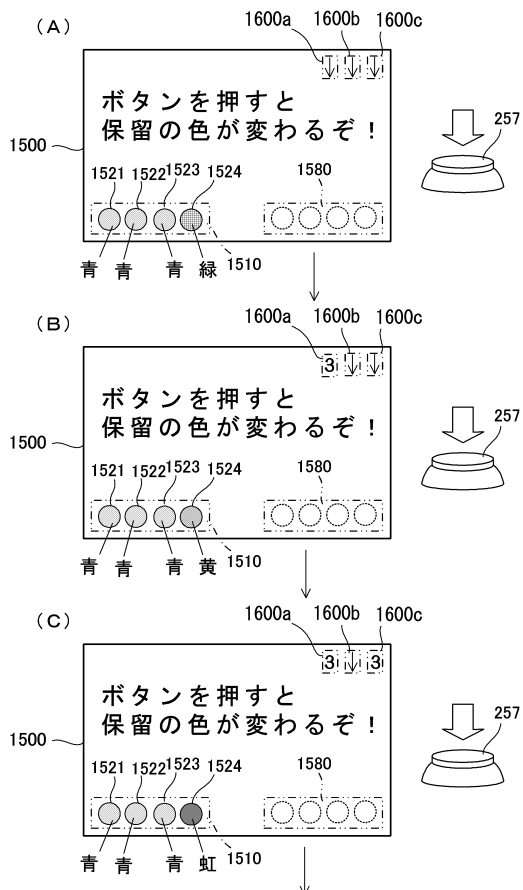
【図 177】



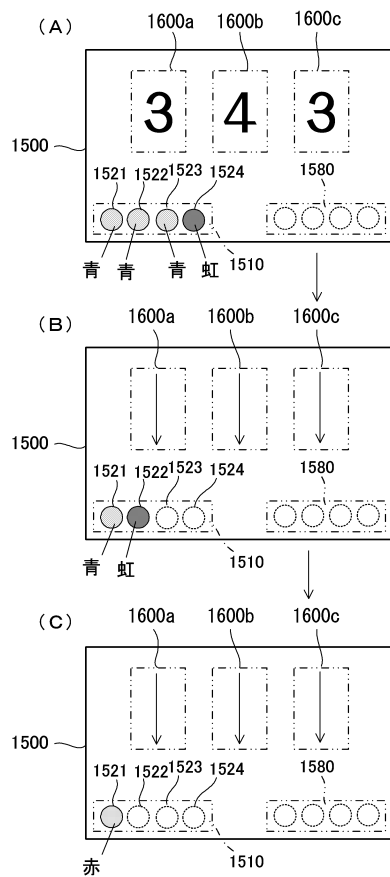
【図 178】



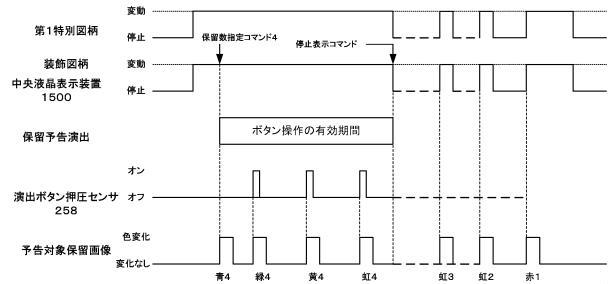
【図 179】



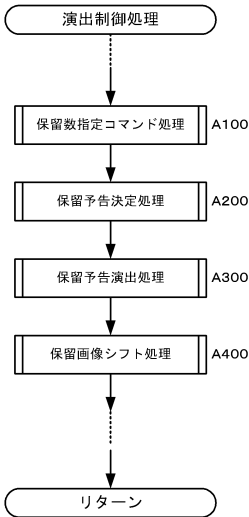
【図 180】



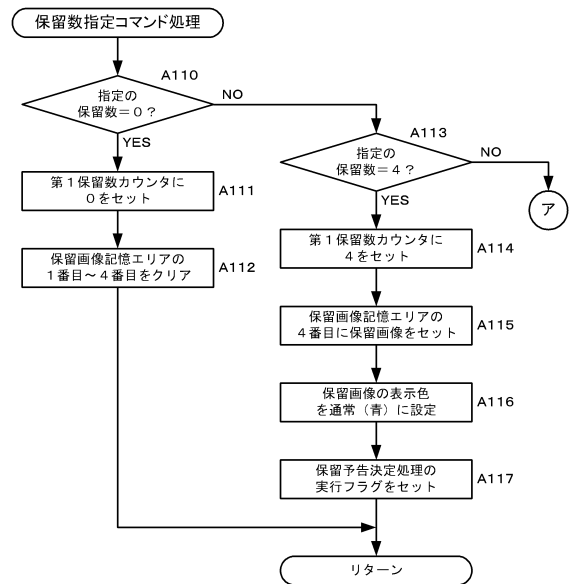
【図 181】



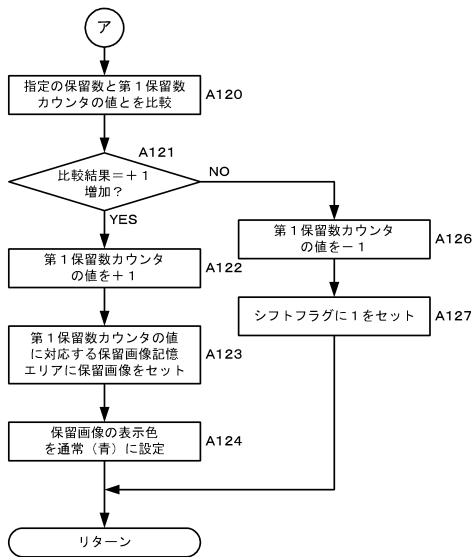
【図 182】



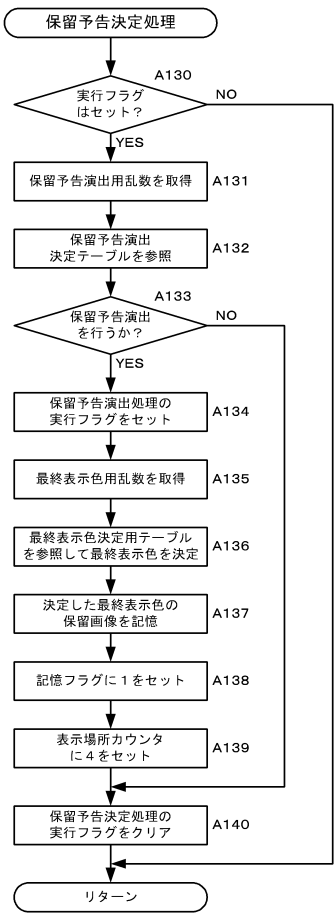
【図 183】



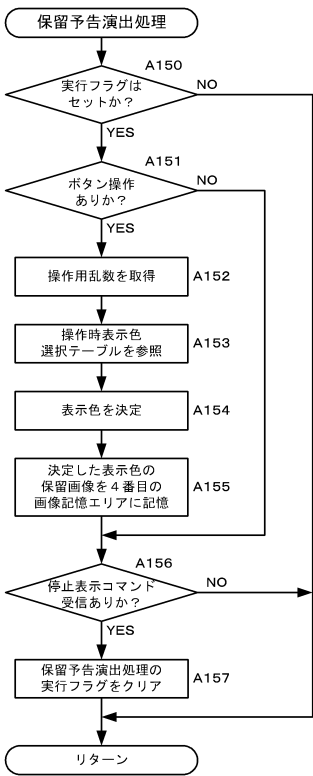
【図 184】



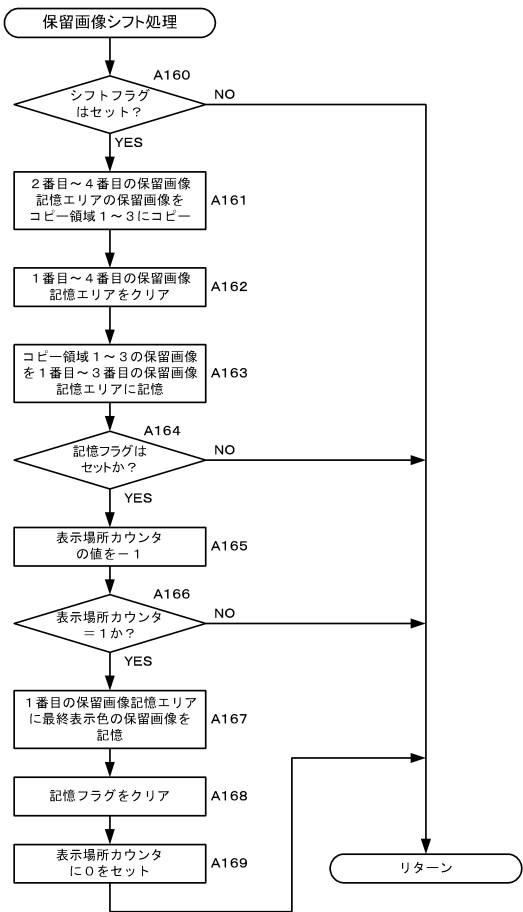
【図 185】



【図 186】



【図 187】



【図 188】

(A) 保留予告演出決定テーブル

保留予告演出	70
別演出	30

(B) 最終表示色決定テーブル

0	青
1	黄
2	緑
3	オレンジ
4	紫
5	赤
6	虹

(C) 操作時表示色選択テーブル

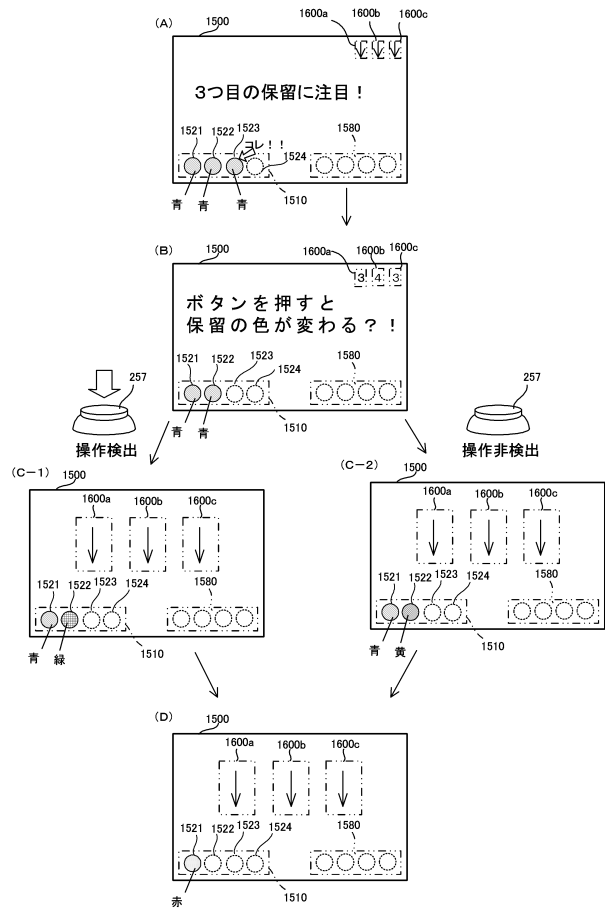
0	虹
1	黄
2	緑
3	オレンジ
4	紫
5	緑
6	虹

(D) 第1保留数カウンタの値

1	→	1番目の保留画像記憶エリア
2	→	2番目の保留画像記憶エリア
3	→	3番目の保留画像記憶エリア
4	→	4番目の保留画像記憶エリア

- (E) 1番目の保留画像 → 消化
2番目の保留画像 → 1番目の保留画像 (最終表示色)
3番目の保留画像 → 2番目の保留画像
4番目の保留画像 → 3番目の保留画像

【図 1 8 9】



【図 1 9 0】

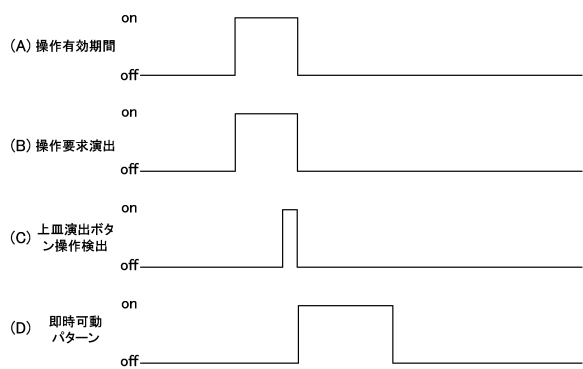
(a)

シナリオパターン	上皿演出ボタン 操作の有無	保留予告演出 出機	保留予告演出 開始前表示色	保留予告演出 1回目	保留予告演出 2回目	最終表示色
パターン1	有り	シフト	青	緑	保留予告演出なし(緑)	赤
	無し	シフト	青	黄	保留予告演出なし(黄)	
パターン2	有り	シフト	青	緑	橙	赤
	無し	シフト	青	黄	緑	
パターン3	有り	シフト	青	黄	緑	橙
	無し	シフト	青	青	青	
パターン4	有り	リーチ	青	緑	保留予告演出なし(緑)	赤
	無し	リーチ	青	黄	保留予告演出なし(黄)	

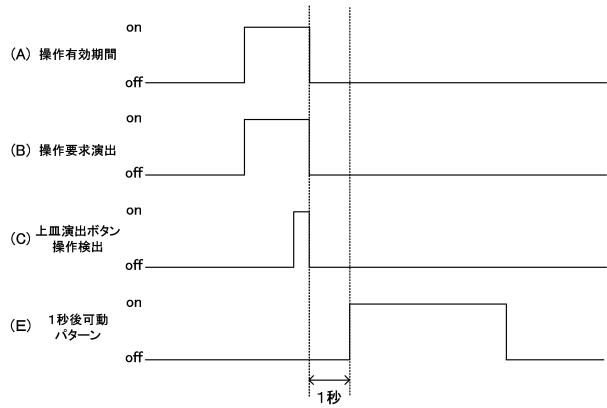
(b)

シナリオパターン	決定割合(%)
パターン1	25
パターン2	20
パターン3	45
パターン4	10

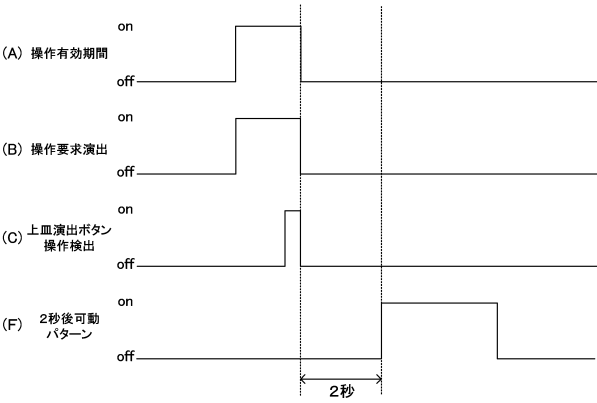
【図 1 9 1】



【図 1 9 2】



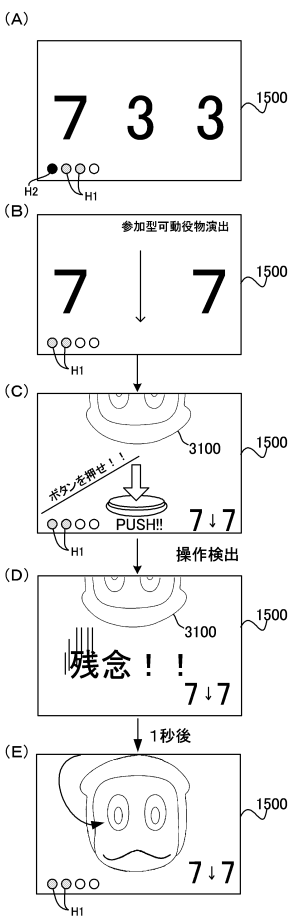
【図 1 9 3】



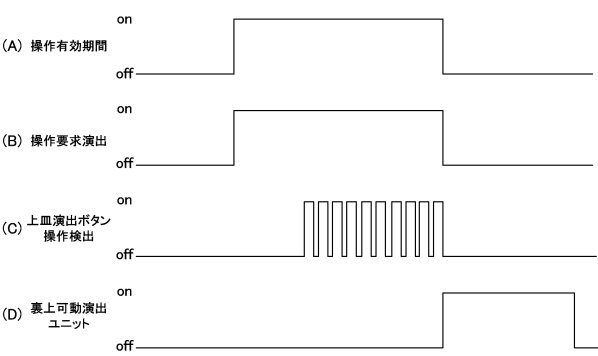
【図 1 9 4】

可動タイミング	決定割合 (%)
即時可動パターン	60
1秒後可動パターン	25
2秒後可動パターン	15

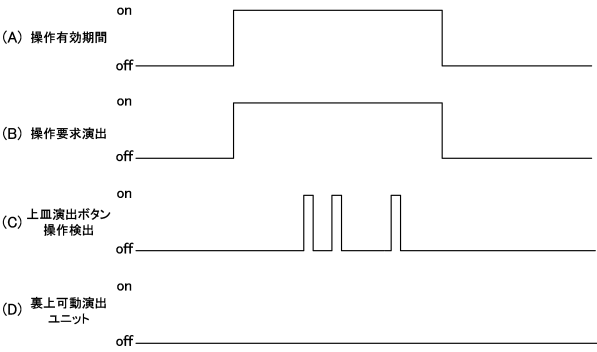
【図 1 9 5】



【図 1 9 6】



【図 1 9 7】



【図 1 9 8】

(a)

可動タイミング	決定割合 (%)
即時可動パターン	80
1秒後可動パターン	10
2秒後可動パターン	10

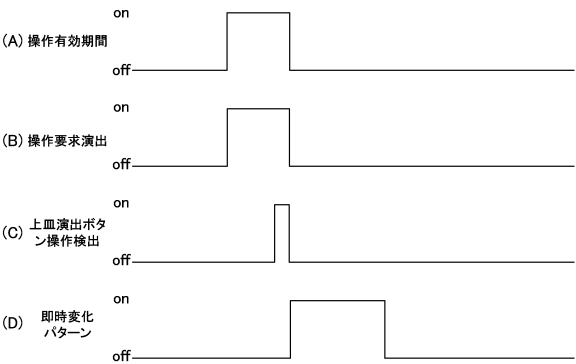
(b)

可動タイミング	決定割合 (%)
即時可動パターン	10
1秒後可動パターン	80
2秒後可動パターン	10

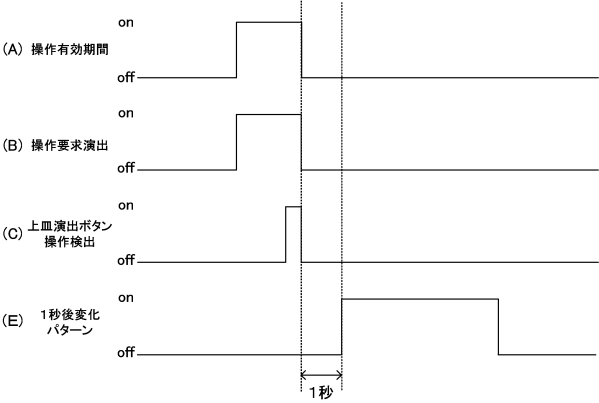
(c)

可動タイミング	決定割合 (%)
即時可動パターン	10
1秒後可動パターン	10
2秒後可動パターン	80

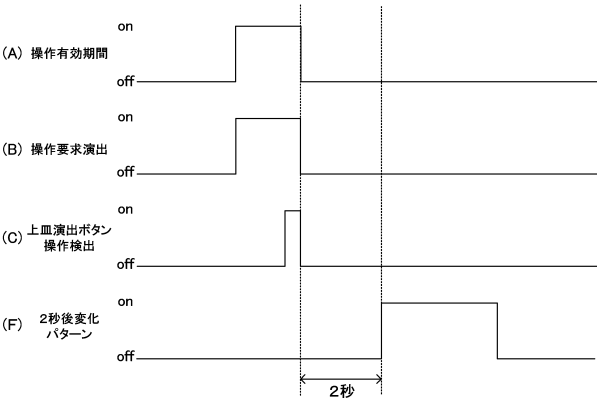
【図 1 9 9】



【図 2 0 0】



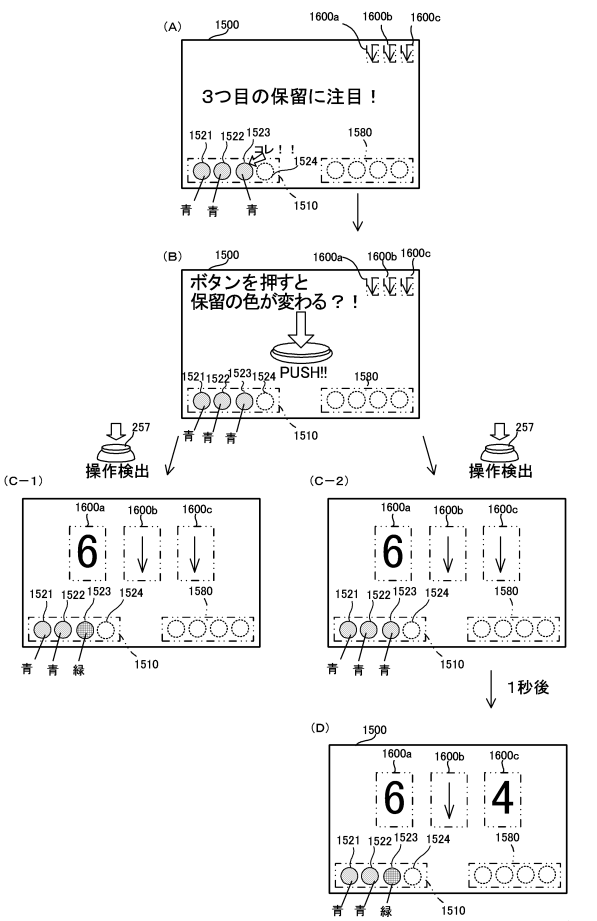
【図 2 0 1】



【図 2 0 2】

変化タイミング	決定割合 (%)
即時変化パターン	50
1秒後変化パターン	30
2秒後変化パターン	20

【図 2 0 3】



【図 2 0 4】

(a)

変化タイミングパターン	決定割合 (%)
即時変化パターン	80
1秒後変化パターン	10
2秒後変化パターン	10

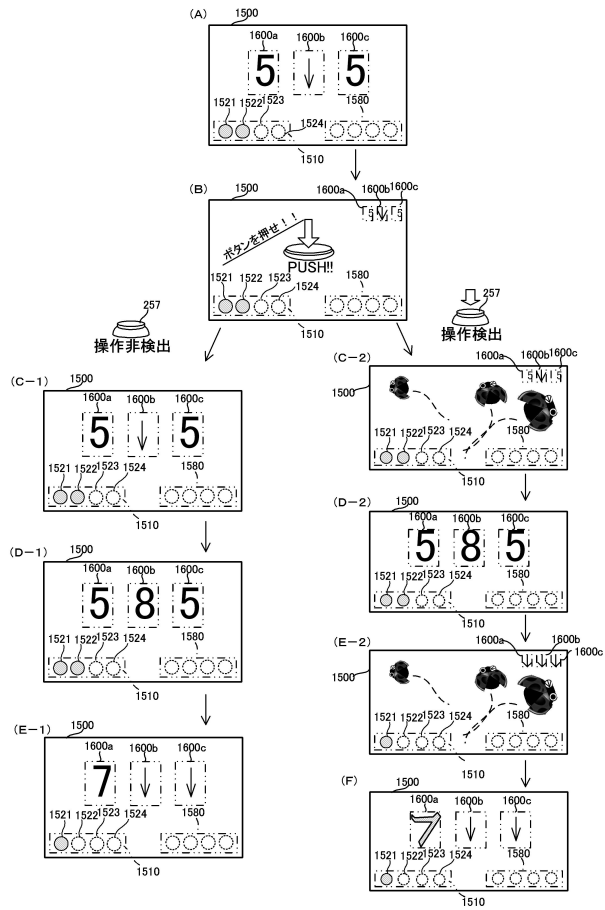
(b)

変化タイミングパターン	決定割合 (%)
即時変化パターン	10
1秒後変化パターン	80
2秒後変化パターン	10

(c)

変化タイミングパターン	決定割合 (%)
即時変化パターン	10
1秒後変化パターン	10
2秒後変化パターン	80

【図 205】



フロントページの続き

- (56)参考文献 特開2011-103978 (JP, A)
特開2011-000163 (JP, A)
特開2011-056055 (JP, A)
特開2012-010899 (JP, A)
特開2003-245446 (JP, A)
特開2013-022077 (JP, A)
特開2013-116229 (JP, A)

- (58)調査した分野(Int.Cl., DB名)
A63F 7/02