

(19)日本国特許庁(JP)

(12)公開特許公報(A)

(11)公開番号
特開2023-13826
(P2023-13826A)

(43)公開日 令和5年1月26日(2023.1.26)

(51)国際特許分類
A 6 3 F 7/02 (2006.01)

F I
A 6 3 F 7/02 3 0 4 D

テーマコード(参考)
2 C 0 8 8

審査請求 未請求 請求項の数 1 O L (全643頁)

(21)出願番号	特願2021-118262(P2021-118262)	(71)出願人	598098526
(22)出願日	令和3年7月16日(2021.7.16)		株式会社ユニバーサルエンターテインメント
			東京都江東区有明三丁目7番26号 有明フロンティアビルA棟
		(74)代理人	100162031
			弁理士 長田 豊彦
		(74)代理人	100175721
			弁理士 高木 秀文
		(72)発明者	矢長 雄次
			東京都江東区有明三丁目7番26号
		Fターム(参考)	2C088 EB78

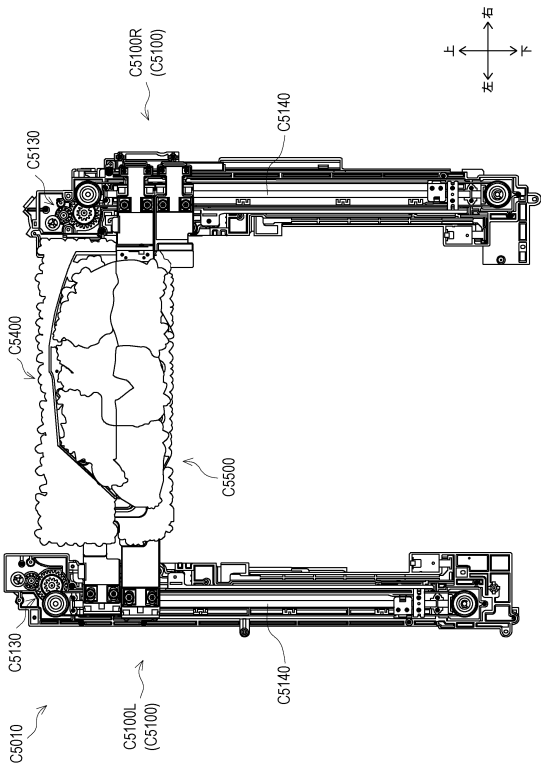
(54)【発明の名称】 遊技機

(57)【要約】

【課題】遊技の興趣を向上させることができる遊技機を提供する。

【解決手段】遊技の演出に関する動作を行う複数の可動体(例えば、第1の可動体C6000、第2の可動体C7000及び第3の可動体C8000)を備え、複数の可動体はそれぞれ装飾部を含んでおり、複数の可動体のうち少なくとも1つは装飾部が待機位置と動作表示位置とに移動可能、もしくは装飾部が移動動作することにより変形可能であり、さらに遊技者に利益を付与可能な利益付与手段(例えば、アタッカ装置C9100)を備えており、複数の可動体のうち少なくとも1つが動作し、利益付与手段が動作する動作パターンを有している。

【選択図】図413



【特許請求の範囲】**【請求項 1】**

駆動源により駆動する第 1 可動体と、駆動源を持たずに可動する第 2 可動体と、を具備し、

前記第 1 可動体及び前記第 2 可動体は、第 1 方向及び前記第 1 方向とは異なる第 2 方向へ移動可能であり、

前記第 2 可動体は、

前記第 1 可動体に当接することで、第 1 位置から第 2 位置へと前記第 1 方向に、前記第 1 可動体と共に移動し、

前記第 1 可動体及び前記第 2 可動体は、

前記第 1 方向へは駆動源からの動力を用いて移動し、前記第 1 方向とは異なる第 2 方向へは駆動源からの動力を用いずに自重により移動することを特徴とする。

【発明の詳細な説明】**【技術分野】****【0001】**

本発明は、例えばパチンコ機などの遊技機に関する。

【背景技術】**【0002】**

従来、例えばパチンコ機などの遊技機は公知となっている。例えば、特許文献 1 に記載の如くである。

【0003】

特許文献 1 には、回転動作を行うことで所定の可動演出を行う可動演出役物を備えた遊技機が開示されている。

【先行技術文献】**【特許文献】****【0004】**

【特許文献 1】特開 2016 - 59498 号公報

【発明の概要】**【発明が解決しようとする課題】****【0005】**

このような遊技機において、遊技の興趣をさらに向上させることが望まれている。

【0006】

本発明は、上述した課題に鑑みてなされたものであり、遊技の興趣を向上させることができる遊技機を提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】**【0007】**

本発明の解決しようとする課題は以上の如くであり、次にこの課題を解決するための手段を説明する。

【0008】

本発明に係る遊技機は、駆動源により駆動する第 1 可動体と、駆動源を持たずに可動する第 2 可動体と、を具備し、前記第 1 可動体及び前記第 2 可動体は、第 1 方向及び前記第 1 方向とは異なる第 2 方向へ移動可能であり、前記第 2 可動体は、前記第 1 可動体に当接することで、第 1 位置から第 2 位置へと前記第 1 方向に、前記第 1 可動体と共に移動し、前記第 1 可動体及び前記第 2 可動体は、前記第 1 方向へは駆動源からの動力を用いて移動し、前記第 1 方向とは異なる第 2 方向へは駆動源からの動力を用いずに自重により移動することを特徴とする。

【発明の効果】**【0009】**

本発明によれば、遊技の興趣を向上させることができる。

【図面の簡単な説明】

10

20

30

40

50

【 0 0 1 0 】

【図 1】第 1 のパチンコ遊技機を前方向右斜め上から見たときの外観を示す斜視図の一例である。

【図 2】第 1 のパチンコ遊技機を前方向右斜め上から見たときの分解斜視図の一例である。

【図 3】第 1 のパチンコ遊技機を後方向右斜め上から見たときの外観を示す斜視図の一例である。

【図 4】第 1 のパチンコ遊技機の遊技盤ユニットの外観を示す正面図の一例である。

【図 5】第 1 のパチンコ遊技機の LED ユニットを示す正面図の一例である。

【図 6】第 1 のパチンコ遊技機の制御回路を示すブロック図の一例である。 10

【図 7】パチンコ遊技機の遊技フローの一例である。

【図 8】遊技状態の遷移を示す遊技状態遷移図の一例である。

【図 9】第 1 のパチンコ遊技機における設定値毎の大当たり確率（概算）を示すテーブルの一例である。

【図 10】第 1 のパチンコ遊技機における特別図柄の当り判定テーブルの一例である。

【図 11】第 1 のパチンコ遊技機における特別図柄判定テーブルの一例である。

【図 12】（ A ）第 1 のパチンコ遊技機における特別図柄停止態様決定テーブルの一例、（ B ）第 1 のパチンコ遊技機における装飾図柄停止態様決定テーブルの一例である。

【図 13】第 1 のパチンコ遊技機における当り種類決定テーブルの一例である。

【図 14】図 13 に示される当り種類決定テーブルの変形例である。 20

【図 15】第 1 のパチンコ遊技機の特別図柄の変動パターンテーブルの一例である。

【図 16】第 1 のパチンコ遊技機の普通図柄の当り判定テーブルの一例である。

【図 17】第 1 のパチンコ遊技機の普通図柄判定テーブルの一例である。

【図 18】第 1 のパチンコ遊技機の普通図柄当り種類決定テーブルの一例である。

【図 19】第 1 のパチンコ遊技機の普通図柄の変動パターンテーブルの一例である。

【図 20】第 1 のパチンコ遊技機における主制御メイン処理の一例を示すフローチャート（その 1 ）である。

【図 21】第 1 のパチンコ遊技機における主制御メイン処理の一例を示すフローチャート（その 2 ）である。

【図 22】第 1 のパチンコ遊技機における主制御メイン処理の一例を示すフローチャート（その 3 ）である。 30

【図 23】第 1 のパチンコ遊技機における主制御メイン処理の一例を示すフローチャート（その 4 ）である。

【図 24】第 1 のパチンコ遊技機における起動時初期設定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 25】第 1 のパチンコ遊技機における電断処理の一例を示すフローチャートである。

【図 26】第 1 のパチンコ遊技機における特別図柄制御処理の一例を示すフローチャートである。

【図 27】第 1 のパチンコ遊技機における特別図柄管理処理の一例を示すフローチャートである。 40

【図 28】第 1 のパチンコ遊技機における特別図柄可変表示開始処理の一例を示すフローチャートである。

【図 29】第 1 のパチンコ遊技機における特別図柄可変表示終了処理の一例を示すフローチャートである。

【図 30】第 1 のパチンコ遊技機における特別図柄遊技判定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 31】第 1 のパチンコ遊技機における特別図柄遊技終了処理の一例を示すフローチャートである。

【図 32】第 1 のパチンコ遊技機の時短管理処理の一例を示すフローチャートである。

【図 33】第 1 のパチンコ遊技機のカウンタ更新処理の一例を示すフローチャートである 50

。

【図 3 4】第 1 のパチンコ遊技機の時短カウンタ更新処理の一例を示すフローチャートである。

【図 3 5】第 1 のパチンコ遊技機の天井カウンタ更新処理の一例を示すフローチャートである。

【図 3 6】第 1 のパチンコ遊技機のカウンタ判定処理の一例を示すフローチャートである。

。

【図 3 7】第 1 のパチンコ遊技機の時短移行判定処理の一例を示すフローチャートである。

。

【図 3 8】第 1 のパチンコ遊技機の時短移行処理の一例を示すフローチャートである。 10

【図 3 9】第 1 のパチンコ遊技機の時短設定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 4 0】第 1 のパチンコ遊技機における大入賞口開放準備処理の一例を示すフローチャートである。

【図 4 1】第 1 のパチンコ遊技機における大入賞口開放制御処理の一例を示すフローチャートである。

【図 4 2】第 1 のパチンコ遊技機における大当たり終了処理の一例を示すフローチャートである。

【図 4 3】第 1 のパチンコ遊技機における普通図柄制御処理の一例を示すフローチャートである。

【図 4 4】第 1 のパチンコ遊技機における外部マスカル割込処理の一例を示すフローチャートである。 20

【図 4 5】第 1 のパチンコ遊技機におけるシステムタイマ割込処理の一例を示すフローチャートである。

【図 4 6】第 1 のパチンコ遊技機における設定制御処理の一例を示すフローチャートである。

【図 4 7】第 1 のパチンコ遊技機における設定変更処理の一例を示すフローチャートである。

【図 4 8】第 1 のパチンコ遊技機における設定確認処理の一例を示すフローチャートである。

【図 4 9】第 1 のパチンコ遊技機における第 1 通常遊技前処理の一例を示すフローチャートである。 30

【図 5 0】第 1 のパチンコ遊技機における第 2 通常遊技前処理の一例を示すフローチャートである。

【図 5 1】第 1 のパチンコ遊技機におけるスイッチ入力検出処理の一例を示すフローチャートである。

【図 5 2】第 1 のパチンコ遊技機における始動口入賞検出処理の一例を示すフローチャートである。

【図 5 3】第 1 のパチンコ遊技機におけるサブ制御回路処理の一例を示すフローチャートである。

【図 5 4】第 1 のパチンコ遊技機の通常遊技状態におけるサブ変動演出パターン決定テーブルの一例である。 40

【図 5 5】第 1 のパチンコ遊技機における先読み当り種別演出パターン決定テーブル番号決定テーブルの一例である。

【図 5 6】第 1 のパチンコ遊技機における先読み当り種別演出パターン決定テーブルの一例である。

【図 5 7】第 1 のパチンコ遊技機における先読み期待値演出パターン決定テーブル（当り時）の一例である。

【図 5 8】第 1 のパチンコ遊技機における先読み期待値演出パターン決定テーブル（ハズレ時）の一例である。

【図 5 9】第 1 のパチンコ遊技機における先読み演出パターン決定処理を示すフローチャ 50

ートの一例である。

【図 6 0】第 1 のパチンコ遊技機の先読み演出パターンの一例であって、大当り系先読み演出形態が変化する過程を示す図である。

【図 6 1】第 1 のパチンコ遊技機の先読み演出パターンの一例であって、時短当り系先読み演出形態が変化する過程を示す図である。

【図 6 2】第 1 のパチンコ遊技機の先読み演出パターンの一例であって、共通当り系先読み演出形態から大当り系先読み演出形態に保留画像が変化する過程を示す図である。

【図 6 3】第 1 のパチンコ遊技機の先読み演出パターンの一例であって、専用の共通当り系先読み演出形態から大当り系先読み演出形態に保留画像が変化する過程を示す図である。

10

【図 6 4】第 1 のパチンコ遊技機の先読み演出パターンの一例であって、専用の共通当り系先読み演出形態から時短当り系先読み演出形態に保留画像が変化する過程を示す図である。

【図 6 5】第 1 のパチンコ遊技機の機外に出力される信号の出力条件の一例を示す表である。

【図 6 6】第 1 のパチンコ遊技機の機外に出力される信号のうち、「賞球情報 1」の信号のタイミングチャートの一例である。

【図 6 7】第 1 のパチンコ遊技機におけるエラーの概要の一例を示す表である。

【図 6 8】第 1 のパチンコ遊技機において、遊技状態に応じて機外に出力される信号の出力条件の一例を示す表である。

20

【図 6 9】第 2 のパチンコ遊技機の遊技盤ユニットの外観を示す正面図の一例である。

【図 7 0】第 2 のパチンコ遊技機の制御回路を示すブロック図の一例である。

【図 7 1】第 2 のパチンコ遊技機における特別図柄の当り判定テーブルの一例である。

【図 7 2】第 2 のパチンコ遊技機における特別図柄判定テーブルの一例である。

【図 7 3】第 2 のパチンコ遊技機における当り種類決定テーブルの一例である。

【図 7 4】第 2 のパチンコ遊技機の低スタート用の特別図柄の変動パターンテーブルの一例である。

【図 7 5】第 2 のパチンコ遊技機の高スタート用の特別図柄の変動パターンテーブルの一例である。

【図 7 6】第 2 のパチンコ遊技機における特別図柄制御処理の一例を示すフローチャートである。

30

【図 7 7】第 2 のパチンコ遊技機における特別図柄管理処理の一例を示すフローチャートである。

【図 7 8】第 2 のパチンコ遊技機における特別図柄可変表示開始処理の一例を示すフローチャートである。

【図 7 9】第 2 のパチンコ遊技機における特別図柄可変表示終了処理の一例を示すフローチャート（その 1）である。

【図 8 0】第 2 のパチンコ遊技機における特別図柄可変表示終了処理の一例を示すフローチャート（その 2）である。

【図 8 1】第 2 のパチンコ遊技機における特別図柄遊技判定処理の一例を示すフローチャート（その 1）である。

40

【図 8 2】第 2 のパチンコ遊技機における特別図柄遊技判定処理の一例を示すフローチャート（その 2）である。

【図 8 3】第 2 のパチンコ遊技機における特別図柄遊技終了処理の一例を示すフローチャートである。

【図 8 4】第 2 のパチンコ遊技機における大入賞口開放準備処理の一例を示すフローチャートである。

【図 8 5】第 2 のパチンコ遊技機における大入賞口開放制御処理の一例を示すフローチャートである。

【図 8 6】第 2 のパチンコ遊技機における大当り終了処理の一例を示すフローチャートで

50

ある。

【図 8 7】第 3 のパチンコ遊技機の遊技盤ユニットの外観を示す正面図の一例である。

【図 8 8】第 3 のパチンコ遊技機の制御回路を示すブロック図の一例である。

【図 8 9】第 3 のパチンコ遊技機における特別図柄の当り判定テーブルの一例である。

【図 9 0】第 3 のパチンコ遊技機における特別図柄判定テーブルの一例である。

【図 9 1】第 3 のパチンコ遊技機における当り種類決定テーブルの一例である。

【図 9 2】第 3 のパチンコ遊技機における特別図柄の変動パターンテーブルの一例である。

【図 9 3】第 3 のパチンコ遊技機における特別図柄制御処理の一例を示すフローチャートである。

10

【図 9 4】第 3 のパチンコ遊技機における特別図柄管理処理の一例を示すフローチャートである。

【図 9 5】第 3 のパチンコ遊技機における特別図柄可変表示開始処理の一例を示すフローチャートである。

【図 9 6】第 3 のパチンコ遊技機における特別図柄可変表示終了処理の一例を示すフローチャートである。

【図 9 7】第 3 のパチンコ遊技機における特別図柄遊技判定処理の一例を示すフローチャートである。

【図 9 8】第 3 のパチンコ遊技機における特別図柄遊技終了処理の一例を示すフローチャートである。

20

【図 9 9】第 3 のパチンコ遊技機における V 入賞装置開放準備処理の一例を示すフローチャートである。

【図 1 0 0】第 3 のパチンコ遊技機における V 入賞装置開放制御処理の一例を示すフローチャートである。

【図 1 0 1】第 3 のパチンコ遊技機における大入賞口開放準備処理の一例を示すフローチャートである。

【図 1 0 2】第 3 のパチンコ遊技機における大入賞口開放制御処理の一例を示すフローチャートである。

【図 1 0 3】第 3 のパチンコ遊技機における大当り終了処理の一例を示すフローチャートである。

30

【図 1 0 4】拡張例の大当り遊技制御処理の実行中における特定のラウンド遊技において、大入賞口の開放タイミングと特定領域の開放タイミングとの関係を示すタイムチャートの一例であって、(A) 特定領域の開放態様が第 1 開放態様である場合、(B) 特定領域の開放態様が第 2 開放態様である場合、(C) 特定領域の開放態様が第 3 開放態様である場合、を示す図である。

【図 1 0 5】拡張例における特別図柄判定テーブルの一例である。

【図 1 0 6】拡張例における大当り種類決定テーブルの一例である。

【図 1 0 7】拡張例の大当り遊技制御処理の実行中における特定のラウンド遊技において、大入賞口の開放タイミングと特定領域の開放タイミングとの関係を示すタイムチャートの他の例であって、(A) 特定領域の開放態様が第 1 開放態様である場合、(B) 特定領域の開放態様が第 2 開放態様である場合、を示す図である。

40

【図 1 0 8】本発明の第 2 実施形態に係る遊技機の遊技盤を示す正面図である。

【図 1 0 9】(a) 本発明の第 2 実施形態に係る遊技機の一般入賞口ユニットを示す斜視図である。(b) 本発明の第 2 実施形態に係る遊技機の一般入賞口ユニットを示す正面図である。

【図 1 1 0】(a) 本発明の第 2 実施形態に係る遊技機の一般入賞口ユニットを示す平面図である。(b) 図 1 1 0 (a) 中の X P 1 - X P 1 断面図である。

【図 1 1 1】本発明の第 2 実施形態に係る遊技機の上アタッカ部を示す正面断面図である。

【図 1 1 2】本発明の第 2 実施形態に係る遊技機の下アタッカ部を示す斜視図である。

50

【図 1 1 3】本発明の第 2 実施形態に係る遊技機の下アタッカ部を示す正面断面図である。

【図 1 1 4】本発明の第 2 実施形態に係る遊技機の下アタッカ部の台板を示す斜視図である。

【図 1 1 5】本発明の第 2 実施形態に係る遊技機の下アタッカ部の台板を示す正面図である。

【図 1 1 6】本発明の第 2 実施形態に係る遊技機の下アタッカ部の開閉ユニット等が固定された台板を示す斜視図である。

【図 1 1 7】本発明の第 2 実施形態に係る遊技機の下アタッカ部の開閉ユニット等が固定された台板を示す背面図である。

【図 1 1 8】本発明の第 2 実施形態に係る遊技機の下アタッカ部のカバーを示す斜視図である。

【図 1 1 9】本発明の第 2 実施形態に係る遊技機の下アタッカ部のカバーを示す背面図である。

【図 1 2 0】本発明の第 2 実施形態に係る遊技機の下アタッカ部の後側案内部を示す斜視図である。

【図 1 2 1】(a) 本発明の第 2 実施形態に係る遊技機の下アタッカ部の後側案内部を示す正面図である。(b) 本発明の第 2 実施形態に係る遊技機の下アタッカ部の後側案内部を示す平面図である。(c) 図 1 2 1 (a) 中の X P 2 - X P 2 断面図である。

【図 1 2 2】本発明の第 2 実施形態に係る遊技機の下アタッカ部の後側案内部の取り付け状態を示す正面模式図である。

【図 1 2 3】本発明の第 2 実施形態に係る遊技機の遊技盤の下側を示す正面拡大模式図である。

【図 1 2 4】本発明の第 2 実施形態に係る遊技機の遊技盤における遊技球の流れを示す正面図である。

【図 1 2 5】本発明の第 2 実施形態に係る遊技機の上アタッカ部における遊技球の流れを示す正面断面図である。

【図 1 2 6】本発明の第 2 実施形態に係る遊技機の下アタッカ部における遊技球の流れを示す正面断面図である。

【図 1 2 7】本発明の第 2 実施形態に係る遊技機の下アタッカ部における遊技球の流れを示す背面斜視図である。

【図 1 2 8】本発明の第 2 実施形態に係る遊技機の遊技盤の下側における遊技球の流れを示す正面図である。

【図 1 2 9】本発明の第 2 実施形態に係る遊技機の上部可動演出役物及び上部役物昇降機構の正面図である。

【図 1 3 0】本発明の第 2 実施形態に係る遊技機の上部可動演出役物の斜視図である。

【図 1 3 1】本発明の第 2 実施形態に係る遊技機の第一演出部の分解図である。

【図 1 3 2】本発明の第 2 実施形態に係る遊技機の上部可動演出役物の底面図である。

【図 1 3 3】本発明の第 2 実施形態に係る遊技機の第二演出部の分解図である。

【図 1 3 4】本発明の第 2 実施形態に係る遊技機の腫可動ユニットの分解図である。

【図 1 3 5】本発明の第 2 実施形態に係る遊技機の上部可動演出役物の分解図である。

【図 1 3 6】本発明の第 2 実施形態に係る遊技機の被昇降部の左端部の正面拡大図である。

【図 1 3 7】本発明の第 2 実施形態に係る遊技機の上部可動演出役物の右端部の斜視図である。

【図 1 3 8】本発明の第 2 実施形態に係る遊技機の被昇降部の右端部の斜視図である。

【図 1 3 9】本発明の第 2 実施形態に係る遊技機の上部可動演出役物の斜視図である。

【図 1 4 0】本発明の第 2 実施形態に係る遊技機の上部可動演出役物の左端部(一部)の分解図である。

【図 1 4 1】本発明の第 2 実施形態に係る遊技機の眉回転駆動部の左側面図である。

10

20

30

40

50

- 【図 1 4 2】本発明の第 2 実施形態に係る遊技機の眉回転駆動部の正面図である。
- 【図 1 4 3】本発明の第 2 実施形態に係る遊技機の瞳回転駆動部の平面図である。
- 【図 1 4 4】本発明の第 2 実施形態に係る遊技機の左側案内部材及び左側駆動機構の斜視図である。
- 【図 1 4 5】本発明の第 2 実施形態に係る遊技機の左側案内部材及び左側駆動機構の上部の拡大斜視図である。
- 【図 1 4 6】本発明の第 2 実施形態に係る遊技機の左側案内部材及び左側駆動機構の下部の拡大斜視図である。
- 【図 1 4 7】本発明の第 2 実施形態に係る遊技機の右側案内部材及び右側駆動機構の斜視図である。 10
- 【図 1 4 8】本発明の第 2 実施形態に係る遊技機の右側案内部材及び右側駆動機構の下部の拡大斜視図である。
- 【図 1 4 9】第 1 の態様による演出が行われている状態を示した正面図である。
- 【図 1 5 0】第 2 の態様による演出が行われている状態を示した正面図である。
- 【図 1 5 1】第 2 の態様による演出が行われている状態を示した平面図である。
- 【図 1 5 2】第 2 の態様による演出が行われている状態を示した正面図である。
- 【図 1 5 3】第 3 の態様による演出が行われている状態を示した正面図である。
- 【図 1 5 4】本発明の第 2 実施形態に係る遊技機の回転役物の正面図である。
- 【図 1 5 5】本発明の第 2 実施形態に係る遊技機の回転役物の前方斜視図である。
- 【図 1 5 6】本発明の第 2 実施形態に係る遊技機の回転役物の後方斜視図である。 20
- 【図 1 5 7】回転体の図示を省略した回転役物を示した正面図である。
- 【図 1 5 8】回転体の図示を省略した回転役物を示した背面図である。
- 【図 1 5 9】図 1 5 8 中の X P 5 - X P 5 断面図である。
- 【図 1 6 0】本発明の第 2 実施形態に係る遊技機の回転体を示した分解斜視図である。
- 【図 1 6 1】本発明の第 2 実施形態に係る遊技機の回転体の内部を示した正面図。
- 【図 1 6 2】本発明の第 2 実施形態に係る遊技機の駆動手段を示した側面図である。
- 【図 1 6 3】本発明の第 2 実施形態に係る遊技機の遮蔽手段を示した分解斜視図である。
- 【図 1 6 4】(a) 本発明の第 2 実施形態に係る遊技機の発光手段側遮蔽部材を示した正面図である。(b) 図 1 6 4 (a) 中の X P 6 - X P 6 断面図である。
- 【図 1 6 5】(a) 本発明の第 2 実施形態に係る遊技機の回転体側遮蔽部材を示した正面図である。(b) 図 1 6 5 (a) 中の X P 7 - X P 7 断面図である。 30
- 【図 1 6 6】第 1 の演出面を演出位置に移動制御させた状態の回転役物を示した前方斜視図である。
- 【図 1 6 7】第 1 の演出面を演出位置に移動制御させた状態の回転役物の発光の様子を示した正面図である。
- 【図 1 6 8】第 2 の演出面を演出位置に移動制御させた状態の回転役物を示した側面断面図である。
- 【図 1 6 9】第 2 の演出面を演出位置に移動制御させた状態の回転役物を示した前方斜視図である。
- 【図 1 7 0】第 2 の演出面を演出位置に移動制御させた状態の回転役物の発光の様子を示した正面図である。 40
- 【図 1 7 1】本発明の第 2 実施形態に係る遊技機の演出装置を示す正面図である。
- 【図 1 7 2】待機状態の演出装置を示す背面図である。
- 【図 1 7 3】左右移動制御機構及び可動体を示す斜視図である。
- 【図 1 7 4】左右移動制御機構及び可動体を示す背面図である。
- 【図 1 7 5】左右移動制御機構及び可動体を示す分解斜視図である。
- 【図 1 7 6】左右移動制御機構の左側部分を示す拡大背面図である。
- 【図 1 7 7】左右移動制御機構の中央部分を示す拡大背面図である。
- 【図 1 7 8】左右移動制御機構の右側部分を示す拡大背面図である。
- 【図 1 7 9】可動体を示す分解斜視図である。 50

- 【図 1 8 0】係合部を示す斜視図である。
- 【図 1 8 1】ベルト及び係合部を示す斜視図である。
- 【図 1 8 2】(a) 図 1 7 7 における X P 3 - X P 3 断面図である。(b) 図 1 7 7 における X P 4 - X P 4 断面図である。
- 【図 1 8 3】補強力バーを示す斜視図である。
- 【図 1 8 4】補強力バーを示す背面図である。
- 【図 1 8 5】可動体を演出位置における左右方向中央に位置させた遊技機を示す正面図である。
- 【図 1 8 6】可動体を演出位置における右方に位置させた遊技機を示す正面図である。
- 【図 1 8 7】可動体を演出位置における左方に位置させた遊技機を示す正面図である。 10
- 【図 1 8 8】可動体を演出位置から待機位置へ移動させる遊技機を示す正面図である。
- 【図 1 8 9】(a) 待機位置に位置させた可動体及び規制手段を示す模式図である。(b) 演出位置における左右方向中央に位置させた可動体及び規制手段を示す模式図である。
- 【図 1 9 0】(a) 演出位置における右方に位置させた可動体及び規制手段を示す模式図である。(b) 演出位置における左方に位置させた可動体及び規制手段を示す模式図である。
- 【図 1 9 1】演出位置から待機位置へ移動させる可動体及び規制手段を示す模式図である。
- 【図 1 9 2】本発明の第 3 実施形態に係る遊技機の遊技盤を示す正面図である。
- 【図 1 9 3】本発明の第 3 実施形態に係る遊技機の下部役物装置の正面図である。 20
- 【図 1 9 4】本発明の第 3 実施形態に係る遊技機の下部役物装置の前方斜視図である。
- 【図 1 9 5】本発明の第 3 実施形態に係る遊技機の下部役物装置の前方斜視図である。
- 【図 1 9 6】本発明の第 3 実施形態に係る遊技機の下部役物装置の背面図である。
- 【図 1 9 7】本発明の第 3 実施形態に係る遊技機の下部役物装置の背面図である。
- 【図 1 9 8】本発明の第 3 実施形態に係る遊技機の下部役物装置の分解後方斜視図である。
- 【図 1 9 9】下部役物及びリンクアームの後方斜視図である。
- 【図 2 0 0】下部役物の分解後方斜視図である。
- 【図 2 0 1】図 1 9 7 における A - A 断面図である。
- 【図 2 0 2】下部役物が待機位置にある状態を示した背面図。 30
- 【図 2 0 3】下部役物が待機位置と演出位置との中間にある状態を示した背面図。
- 【図 2 0 4】下部役物が演出位置にある状態を示した背面図。
- 【図 2 0 5】第一の別例に係る A - A 断面図である。
- 【図 2 0 6】第二の別例に係る A - A 断面図である。
- 【図 2 0 7】第三の別例に係る A - A 断面図である。
- 【図 2 0 8】本発明の第 3 実施形態に係る遊技機の開閉役物が閉鎖位置とされた演出装置を示す斜視図である。
- 【図 2 0 9】本発明の第 3 実施形態に係る遊技機の開閉役物が閉鎖位置とされた演出装置を示す正面図である。
- 【図 2 1 0】本発明の第 3 実施形態に係る遊技機の開閉役物が閉鎖位置とされた演出装置を示す背面斜視図である。 40
- 【図 2 1 1】本発明の第 3 実施形態に係る遊技機の開閉役物が閉鎖位置とされた演出装置の一部を省略した背面斜視図である。
- 【図 2 1 2】本発明の第 3 実施形態に係る遊技機の閉鎖状態の演出装置を示す背面図である。
- 【図 2 1 3】本発明の第 3 実施形態に係る遊技機の開閉役物が開放位置とされた演出装置を示す平面図である。
- 【図 2 1 4】本発明の第 3 実施形態に係る遊技機の開閉役物が開放位置とされた演出装置を示す側断面図である。
- 【図 2 1 5】本発明の第 3 実施形態に係る遊技機の開閉役物が開放位置とされた演出装置 50

を示す斜視図である。

【図 2 1 6】本発明の第 3 実施形態に係る遊技機の開閉役物が開放位置とされた演出装置を示す正面図である。

【図 2 1 7】本発明の第 3 実施形態に係る遊技機の開放 / ロック状態の演出装置を示す背面図である。

【図 2 1 8】本発明の第 3 実施形態に係る遊技機の開放 / ロック解除状態の演出装置を示す背面図である。

【図 2 1 9】本発明の第 3 実施形態に係る遊技機の弾丸役物及び装飾役物が演出位置とされた演出装置を示す平面図である。

【図 2 2 0】本発明の第 3 実施形態に係る遊技機の弾丸役物及び装飾役物が演出位置とされた演出装置を示す側断面図である。 10

【図 2 2 1】待機位置の弾丸役物及び装飾役物を示す斜視図である。

【図 2 2 2】待機位置の弾丸役物及び装飾役物を示す一部を省略した斜視図である。

【図 2 2 3】演出位置の弾丸役物及び装飾役物を示す斜視図である。

【図 2 2 4】演出位置の弾丸役物及び装飾役物を示す一部を省略した斜視図である。

【図 2 2 5】弾丸役物及び装飾役物を示す分解斜視図である。

【図 2 2 6】(a) 図 2 1 4 における X 1 - X 1 断面図である。(b) 図 2 1 4 における X 2 - X 2 断面図である。

【図 2 2 7】(a) ガイドギヤを示す正面図である。(b) 弾丸役物を示す正面図である。(c) 第 1 の装飾ベース部を示す正面図である。(d) 第 2 の装飾ベース部を示す正面図である。 20

【図 2 2 8】弾丸役物を示す分解斜視図である。

【図 2 2 9】外側スパイラル部材及び内側スパイラル部材を示す分解斜視図である。

【図 2 3 0】(a) 待機位置の弾丸役物及び装飾役物を示す模式図である。(b) 待機位置から演出位置へ移動する弾丸役物及び装飾役物を示す模式図である。

【図 2 3 1】(a) 待機位置から演出位置へ移動する弾丸役物及び装飾役物を示す模式図である。(b) 演出位置の弾丸役物及び装飾役物を示す模式図である。

【図 2 3 2】弾丸役物、第 1 の装飾役物及び第 2 の装飾役物の前後方向への移動距離を示す模式図である。

【図 2 3 3】(a) 演出位置から待機位置へ移動する弾丸役物及び装飾役物を示す模式図である。(b) 待機位置の弾丸役物及び装飾役物を示す模式図である。 30

【図 2 3 4】本発明の第 4 実施形態に係る遊技機の遊技盤を示す正面図である。

【図 2 3 5】演出装置を示す斜視図である。

【図 2 3 6】演出装置を示す分解斜視図である。

【図 2 3 7】塔役物及び特定領域ユニットを示す分解斜視図である。

【図 2 3 8】塔役物を示す斜視図である。

【図 2 3 9】塔役物を示す分解斜視図である。

【図 2 4 0】後方から見た塔役物を示す分解斜視図である。

【図 2 4 1】駆動ユニットを示す分解斜視図である。

【図 2 4 2】駆動ユニットの上側部分を示す分解斜視図である。 40

【図 2 4 3】駆動ユニットの下側部分を示す分解斜視図である。

【図 2 4 4】排出ガイド部、駆動部及び振分部を示す平面図である。

【図 2 4 5】駆動ギヤ及び円盤部を示す平面図である。

【図 2 4 6】演出装置を示す側断面斜視図である。

【図 2 4 7】演出装置を示す側断面図である。

【図 2 4 8】後方から見た塔役物及び特定領域ユニットを示す斜視図である。

【図 2 4 9】後方から見た、一部を省略した塔役物及び特定領域ユニットを示す斜視図である。

【図 2 5 0】駆動ユニットを示す側断面斜視図である。

【図 2 5 1】駆動ユニットを示す側断面図である。 50

- 【図 2 5 2】第 1 のステージ部及び第 2 のステージ部を示す側断面斜視図である。
- 【図 2 5 3】第 1 のステージ部及び第 2 のステージ部を示す側断面図である。
- 【図 2 5 4】第 1 のステージ部を示す斜視図である。
- 【図 2 5 5】第 1 のステージ部を示す平面図である。
- 【図 2 5 6】第 1 のステージ部の後側部分を示す斜視図である。
- 【図 2 5 7】(a) 揺動伝達部を示す正面図である。(b) 揺動伝達部を示す背面図である。
- 【図 2 5 8】第 2 のステージ部を示す斜視図である。
- 【図 2 5 9】第 2 のステージ部を示す平面図である。
- 【図 2 6 0】一部を省略した塔役物を示す拡大斜視図である。 10
- 【図 2 6 1】一部を省略した塔役物の後側部分を示す拡大斜視図である。
- 【図 2 6 2】(a) 第 2 のステージ回転部の前部に位置する転動阻害部を示す正面図である。(b) 第 2 のステージ回転部の転動阻害部を示す側断面図である。
- 【図 2 6 3】第 3 のステージ部及び特定領域ユニットを示す側断面斜視図である。
- 【図 2 6 4】第 3 のステージ部及び特定領域ユニットを示す側断面図である。
- 【図 2 6 5】第 3 のステージ部及び特定領域ユニットを示す分解側断面図である。
- 【図 2 6 6】第 3 のステージ部及び特定領域ユニットを示す斜視図である。
- 【図 2 6 7】第 3 のステージ部及び特定領域ユニットを示す平面図である。
- 【図 2 6 8】塔役物の動作を模式的に示す正面図である。
- 【図 2 6 9】塔役物を左傾させた状態を模式的に示す平面図である。 20
- 【図 2 7 0】塔役物を後傾させた状態を模式的に示す平面図である。
- 【図 2 7 1】塔役物を右傾させた状態を模式的に示す平面図である。
- 【図 2 7 2】(a) 第 1 のステージ本体及び支持部を右傾するように揺動させた状態を模式的に示す背面図である。(b) 第 1 のステージ本体及び支持部を左傾するように揺動させた状態を模式的に示す背面図である。
- 【図 2 7 3】本発明の第 5 実施形態に係る遊技機の遊技盤を示す正面図である。
- 【図 2 7 4】遊技盤を示す前方斜視図である。
- 【図 2 7 5】演出装置を示す前方斜視図である。
- 【図 2 7 6】演出装置(ロゴ役物は除く)を示す前方斜視図である。
- 【図 2 7 7】演出装置を示す後方斜視図である。 30
- 【図 2 7 8】演出装置を示す分解斜視図である。
- 【図 2 7 9】可動演出役物を示す分解斜視図である。
- 【図 2 8 0】演出装置を示す背面図である。
- 【図 2 8 1】左側昇降機構を示す正面図である。
- 【図 2 8 2】左側昇降機構の上部を示す拡大正面図である。
- 【図 2 8 3】左側昇降機構の下部を示す拡大正面図である。
- 【図 2 8 4】左側昇降機構の下部を示す正面断面図である。
- 【図 2 8 5】左下保持部、左側衝撃吸収手段及び傾斜案内内部を示す左側面図である。
- 【図 2 8 6】左下保持部及び左側衝撃吸収手段を示す正面図である。
- 【図 2 8 7】(a) 左下保持部を示す左側面図である。(b) その A - A 断面図である。 40
- 【図 2 8 8】衝撃吸収手段を示す正面断面図である。
- 【図 2 8 9】可動演出役物が待機位置にある状態の遊技盤を示す正面図である。
- 【図 2 9 0】ソレノイドを励磁した状態の保持機構を示す左側面図である。
- 【図 2 9 1】可動演出役物が中間位置にある状態の遊技盤を示す正面図である。
- 【図 2 9 2】可動演出役物が中間位置にある状態の演出装置を示す前方斜視図である。
- 【図 2 9 3】可動演出役物が中間位置にある状態の演出装置を示す後方斜視図である。
- 【図 2 9 4】可動演出役物が突出位置にある状態の可動演出役物及び傾斜案内内部を示す左側面図である。
- 【図 2 9 5】可動演出役物が突出位置にある状態の遊技盤を示す正面図である。
- 【図 2 9 6】可動演出役物が突出位置にある状態の演出装置を示す前方斜視図である。 50

- 【図 2 9 7】可動演出役物が突出位置にある状態の演出装置を示す後方斜視図である。
- 【図 2 9 8】鋸役物が垂直姿勢にある状態の役物電飾基板と第二装飾レンズの位置関係を示す左側面図である。
- 【図 2 9 9】鋸役物が傾斜姿勢にある状態の役物電飾基板と第二装飾レンズの位置関係を示す左側面図である。
- 【図 3 0 0】鋸役物が垂直姿勢にある状態の役物電飾基板と第一装飾レンズ及び第二装飾レンズとの位置関係の変形例を示す左側面図である。
- 【図 3 0 1】鋸役物が傾斜姿勢にある状態の役物電飾基板と第一装飾レンズ及び第二装飾レンズとの位置関係の変形例を示す左側面図である。
- 【図 3 0 2】本発明の第 6 実施形態に係る遊技機の遊技盤を示す正面図である。 10
- 【図 3 0 3】上部役物を示す斜視図である。
- 【図 3 0 4】上部役物を示す正面図である。
- 【図 3 0 5】上部役物を示す背面図である。
- 【図 3 0 6】第 1 の役物及び第 2 の役物を示す一部分解斜視図である。
- 【図 3 0 7】第 1 の役物及び第 2 の役物を示す分解斜視図である。
- 【図 3 0 8】後方から見た第 1 の役物及び第 2 の役物を示す一部分解斜視図である。
- 【図 3 0 9】第 1 の役物を示す分解斜視図である。
- 【図 3 1 0】第 2 の装飾部材を省略した上部役物の上側部分を示す拡大正面図である。
- 【図 3 1 1】上部役物の上側部分を示す拡大正面断面図である。
- 【図 3 1 2】第 1 の役物を模式的に示す拡大側面断面図である。 20
- 【図 3 1 3】第 1 の役物、第 2 の役物及び駆動機構を示す背面図である。
- 【図 3 1 4】受け部材及びアームを示す拡大斜視図である。
- 【図 3 1 5】第 1 のスライド状態における遊技盤を示す正面図である。
- 【図 3 1 6】第 1 のスライド状態における上部役物を示す正面図である。
- 【図 3 1 7】第 1 のスライド状態における第 1 の役物、第 2 の役物及び駆動機構を示す背面図である。
- 【図 3 1 8】第 2 のスライド状態における遊技盤を示す正面図である。
- 【図 3 1 9】第 2 のスライド状態における上部役物を示す正面図である。
- 【図 3 2 0】第 2 のスライド状態における第 1 の役物、第 2 の役物及び駆動機構を示す背面図である。 30
- 【図 3 2 1】本発明の第 7 実施形態に係る遊技機を示す正面図である。
- 【図 3 2 2】演出ボタン装置を示す斜視図である。
- 【図 3 2 3】演出ボタン装置を示す底面斜視図である。
- 【図 3 2 4】演出ボタン装置を示す側断面図である。
- 【図 3 2 5】ドラム部をケース部から外した状態を示す分解斜視図である。
- 【図 3 2 6】ボタン周辺部及びケース部の各部を分離した状態を示す分解斜視図である。
- 【図 3 2 7】ドラム部、ケース部の右部を示す分解斜視図である。
- 【図 3 2 8】一部を省略した演出ボタン装置を示す右側面図である。
- 【図 3 2 9】(a) モータベース部及び回転補助部を示す拡大右側面図である。(b) ロック部を示す拡大右側面図である。(c) カム部を示す右側面図である。(d) カム部を示す左側面図である。 40
- 【図 3 3 0】ドラム部の上カバー部を示す斜視図である。
- 【図 3 3 1】一部を省略したドラム部を示す右側面図である。
- 【図 3 3 2】一部を省略したドラム部を示す分解右側面図である。
- 【図 3 3 3】第 2 の回転位置の第 2 のボタン部を示す側断面図である。
- 【図 3 3 4】第 2 の回転位置の第 2 のボタン部を示す分解斜視図である。
- 【図 3 3 5】(a) 円柱部を示す斜視図である。(b) の位置から回転させた状態の円柱部を示す斜視図である。
- 【図 3 3 6】飛出部を示す底面斜視図である。
- 【図 3 3 7】(a) 待機位置の第 2 のボタン部を模式的に示す側断面図である。(b) 第 50

1の飛出位置の第2のボタン部を模式的に示す側断面図である。

【図338】(a)第1の飛出位置と第2の飛出位置との間に位置する第2のボタン部を模式的に示す側断面図である。(b)第2の飛出位置の第2のボタン部を模式的に示す側断面図である。

【図339】ロック部をロック解除位置に位置させた状態の演出ボタン装置を示す右側面図である。

【図340】ドラム部を第1の回転位置に位置させた状態の演出ボタン装置を示す右側面図である。

【図341】ドラム部を第1の回転位置に位置させた状態の演出ボタン装置を示す斜視図である。

【図342】ドラム部を第1の回転位置に位置させ、飛出部を第1の飛出位置に位置させた状態の演出ボタン装置を示す右側面図である。

【図343】ドラム部を第1の回転位置に位置させ、飛出部を第2の飛出位置に位置させた状態の演出ボタン装置を示す右側面図である。

【図344】ドラム部を第2の回転位置に位置させた状態の演出ボタン装置を示す右側面図である。

【図345】ドラム部を第2の回転位置に位置させ、飛出部を第1の飛出位置に位置させた状態の演出ボタン装置を示す右側面図である。

【図346】ドラム部を第2の回転位置に位置させ、飛出部を第1の飛出位置に位置させた状態の演出ボタン装置を示す斜視図である。

【図347】ドラム部を第2の回転位置に位置させ、飛出部を第2の飛出位置に位置させた状態の演出ボタン装置を示す右側面図である。

【図348】ドラム部を第2の回転位置に位置させ、飛出部を第2の飛出位置に位置させた状態の演出ボタン装置を示す斜視図である。

【図349】ドラム部を第3の回転位置に位置させ、ロック部を揺動ロック位置に位置させた状態の演出ボタン装置を示す右側面図である。

【図350】ロック部を揺動ロック位置に位置させ、ドラム部を前方に揺動させた状態の演出ボタン装置を示す斜視図である。

【図351】(a)ドラム部を第2の回転位置に位置させた状態の演出ボタン装置を示す側断面図である。(b)ドラム部を初期位置に位置させた状態の演出ボタン装置を示す側断面図である。

【図352】図351(b)におけるA-A断面図である。

【図353】本発明の第8実施形態に係る遊技機を示す正面図である。

【図354】遊技機の後部を示す斜視図である。

【図355】下ベース部材、払出ユニット、遊技球通過路及び配線案内部材を示す斜視図である。

【図356】下ベース部材、遊技球通過路及び配線案内部材を示す斜視図である。

【図357】下ベース部材、遊技球通過路及び配線案内部材を示す分解斜視図である。

【図358】下ベース部材、遊技球通過路及び配線案内部材を示す分解正面図である。

【図359】下ベース部材を示す斜視図である。

【図360】下ベース部材を示す背面図である。

【図361】払出ユニットを示す斜視図である。

【図362】貯留タンクを示す平面図である。

【図363】払出ユニットを示す図362におけるA-A断面図である。

【図364】遊技球通過路及び配線案内部材を示す分解斜視図である。

【図365】下通過路を示す平面図である。

【図366】配線案内部材を示す分解斜視図である。

【図367】(a)案内内部及びカバー部を示す斜視図である。(b)案内内部を示す右側面図である。

【図368】基板ユニットを示す背面図である。

10

20

30

40

50

- 【図 3 6 9】サブ基板ケース及び背面カバーを示す分解斜視図である。
- 【図 3 7 0】サブ基板ケース及び背面カバーを示す平面断面図である。
- 【図 3 7 1】本発明の第 8 実施形態に係る遊技機の上部ユニットを示す正面図である。
- 【図 3 7 2】上部ユニットを示す斜視図である。
- 【図 3 7 3】上部ユニットを示す下方斜視図である。
- 【図 3 7 4】上部ユニットを示す後方斜視図である。
- 【図 3 7 5】上部ユニットを示す背面図である。
- 【図 3 7 6】装飾ユニットを示す斜視図である。
- 【図 3 7 7】装飾ユニットを示す分解斜視図である。
- 【図 3 7 8】装飾ユニットの後部を示す分解斜視図である。 10
- 【図 3 7 9】フレーム部材、第 1 の基板及び反射部を示す後方斜視図である。
- 【図 3 8 0】(a) フレーム部材を示す正面図である。(b) 第 1 の基板を示す正面図である。(c) 反射部を示す正面図である。(d) 拡散部を示す正面図である。
- 【図 3 8 1】拡散部及び反射部を示す斜視図である。
- 【図 3 8 2】装飾ユニットの前部を示す分解斜視図である。
- 【図 3 8 3】(a) 第 1 の装飾部を示す正面図である。(b) 第 2 の装飾部を示す正面図である。
- 【図 3 8 4】拡散部の変形例を模式的に示す正面図である。
- 【図 3 8 5】本発明の第 9 実施形態に係る遊技機のガラスドアの一部を示す正面図である 20
- 【図 3 8 6】ガラスドアの一部を示す分解斜視図である。
- 【図 3 8 7】ガラスドアの一部を示す背面図である。
- 【図 3 8 8】ユニット部の上部を示す背面図である。
- 【図 3 8 9】装飾体を示す背面図である。
- 【図 3 9 0】ガラスドアの右上部を示す背面拡大図である。
- 【図 3 9 1】ロック部材をロック解除位置に移動させた状態のガラスドアの右上部を示す背面拡大図である。
- 【図 3 9 2】ガラスドアの右上部を示す分解後方斜視図である。
- 【図 3 9 3】ガラスドアの右上部を示す前方斜視図である。
- 【図 3 9 4】(a) ロック部材を示す斜視図である。(b) ロック部材を示す右側面図である 30
- 【図 3 9 5】(a) ロック部材がロック位置にあるときのロック部材及び移動規制部材の位置を示す背面図である。(b) 同じく、平面概略図である。
- 【図 3 9 6】(a) ロック部材がロック位置からロック解除位置に向けて移動したときのロック部材及び移動規制部材の位置を示す背面図である。(b) 同じく、平面概略図である。
- 【図 3 9 7】本発明の第 1 0 実施形態に係る遊技機を示す正面図である。
- 【図 3 9 8】皿ユニットを示す正面図である。
- 【図 3 9 9】皿ユニットを示す斜視図である。
- 【図 4 0 0】皿ユニットを示す側面断面図である。 40
- 【図 4 0 1】皿ユニットを示す分解斜視図である。
- 【図 4 0 2】取付部材及び第 1 装飾部等を示す正面図である。
- 【図 4 0 3】取付部材及び第 1 装飾部等を示す分解斜視図である。
- 【図 4 0 4】(a) 第 1 装飾部、飾り部材及びアース線を示す正面図である。(b) 第 1 装飾部、飾り部材及びアース線を示す背面図である。
- 【図 4 0 5】第 1 接続部及び第 2 接続部を示す拡大側面断面図である。
- 【図 4 0 6】第 2 装飾部を示す分解正面図である。
- 【図 4 0 7】第 2 装飾部のアウターレンズを示す斜視図である。
- 【図 4 0 8】(a) 飾り部材を示す斜視図である。(b) 飾り部材を示す左側面図である 50

- 【図 4 0 9】静電気が流れる様子を示す模式断面図である。
- 【図 4 1 0】本発明の第 1 1 実施形態に係る遊技機の遊技盤を示す正面図である。
- 【図 4 1 1】演出装置を示す正面図である。
- 【図 4 1 2】演出装置を示す分解斜視図である。
- 【図 4 1 3】上可動体及び下可動体が待機位置である第 1 演出装置を示す正面図である。
- 【図 4 1 4】第 1 演出装置の上部を示す正面図である。
- 【図 4 1 5】(a) 上可動体を示す正面図である。(b) 下可動体を示す正面図である。
- 【図 4 1 6】第 1 演出装置の下部を示す正面図である。
- 【図 4 1 7】上可動体及び下可動体が待機位置である第 1 演出装置を示す斜視図である。
- 【図 4 1 8】左側移動機構の上部を示す分解斜視図である。 10
- 【図 4 1 9】左側移動機構の下部を示す分解斜視図である。
- 【図 4 2 0】上可動体及び下可動体が待機位置である第 1 演出装置の左上部を示す拡大正面図である。
- 【図 4 2 1】上可動体及び下可動体が待機位置である第 1 演出装置の左下部を示す拡大正面図である。
- 【図 4 2 2】上可動体及び下可動体が待機位置である第 1 演出装置を示す側面断面図である。
- 【図 4 2 3】初期位置の移動部を下方へ移動させた状態の第 1 演出装置の左下部を示す拡大正面図である。
- 【図 4 2 4】ロック部を解除位置に位置させた状態の第 1 演出装置の左上部を示す拡大正面図である。 20
- 【図 4 2 5】上可動体及び下可動体が第 1 演出位置である第 1 演出装置の左上部を示す拡大正面図である。
- 【図 4 2 6】上可動体及び下可動体が第 1 演出位置である第 1 演出装置を示す側面断面図である。
- 【図 4 2 7】上可動体及び下可動体が第 1 演出位置である第 1 演出装置を示す正面図である。
- 【図 4 2 8】(a) ストップ部を規制位置に位置させたストップ機構を示す側面図である。(b) ストップ部を解除位置に位置させたストップ機構を示す側面図である。
- 【図 4 2 9】上可動体及び下可動体が第 2 演出位置である第 1 演出装置を示す側面断面図 30
- 【図 4 3 0】上可動体及び下可動体が第 2 演出位置である第 1 演出装置を示す正面図である。
- 【図 4 3 1】上可動体及び下可動体が第 2 演出位置である第 1 演出装置を示す斜視図である。
- 【図 4 3 2】初期位置の移動部及び待機位置の下可動体を上方へ移動させた状態の第 1 演出装置の左下部を示す拡大正面図である。
- 【図 4 3 3】待機位置の下可動体を上方へ移動させた状態の第 1 演出装置を示す側面断面図である。
- 【図 4 3 4】移動部、上可動体及び下可動体を上方に移動した状態の第 1 演出装置の左上 40
- 部を示す拡大正面図である。
- 【図 4 3 5】本発明の第 1 2 実施形態に係る遊技機の遊技盤を示す正面図である。
- 【図 4 3 6】第 1 の可動体、第 2 の可動体及び第 3 の可動体を示す斜視図である。
- 【図 4 3 7】第 1 の可動体を示す斜視図である。
- 【図 4 3 8】第 1 の装飾部及び第 2 の装飾部が待機位置である第 1 の可動体を示す正面図である。
- 【図 4 3 9】第 1 の可動体を示す背面斜視図である。
- 【図 4 4 0】第 1 の可動体を示す背面分解斜視図である。
- 【図 4 4 1】ベース部、第 1 の装飾部、第 2 の装飾部及び駆動部を示す背面分解斜視図である。 40

- 【図 4 4 2】第 1 の装飾部及び第 2 の装飾部が動作表示位置である第 1 の可動体を示す正面図である。
- 【図 4 4 3】第 1 の装飾部及び第 2 の装飾部が待機位置である第 1 の可動体を示す背面図である。
- 【図 4 4 4】第 1 の装飾部及び第 2 の装飾部が動作表示位置である第 1 の可動体を示す背面図である。
- 【図 4 4 5】第 2 の可動体を示す斜視図である。
- 【図 4 4 6】第 1 の形態の第 2 の可動体を示す正面図である。
- 【図 4 4 7】第 2 の可動体の下部を示す拡大正面図である。
- 【図 4 4 8】第 1 の形態の第 2 の可動体を示す背面図である。 10
- 【図 4 4 9】第 2 の可動体を示す分解斜視図である。
- 【図 4 5 0】第 2 の可動体を示す拡大分解斜視図である。
- 【図 4 5 1】第 2 の可動体を示す背面分解斜視図である。
- 【図 4 5 2】第 2 の可動体を示す拡大背面分解斜視図である。
- 【図 4 5 3】第 1 の形態の意匠部及びリンク部を示す背面図である。
- 【図 4 5 4】第 2 の形態の意匠部及びリンク部を示す背面図である。
- 【図 4 5 5】第 2 の形態の第 2 の可動体を示す正面図である。
- 【図 4 5 6】第 2 の形態の第 2 の可動体を示す背面図である。
- 【図 4 5 7】第 2 の形態の開閉装飾部及び開閉駆動部を示す背面図である。
- 【図 4 5 8】第 3 の形態の第 2 の可動体を示す正面図である。 20
- 【図 4 5 9】第 3 の可動体を示す斜視図である。
- 【図 4 6 0】各スライド部材が待機位置である第 3 の可動体を示す正面図である。
- 【図 4 6 1】第 3 の可動体の上部を示す拡大正面図である。
- 【図 4 6 2】(a) 左上昇降ベース部を示す正面図である。(b) ロック部を示す正面図である。(c) リンク部を示す正面図である。(b) 伝達部の上部を示す正面図である。
- 【図 4 6 3】第 3 の可動体の下部を示す拡大正面図である。
- 【図 4 6 4】第 3 の可動体を示す分解斜視図である。
- 【図 4 6 5】上スライドベース部及び上スライド部材を示す斜視図である。
- 【図 4 6 6】上スライドベース部及び上スライド部材を示す分解斜視図である。
- 【図 4 6 7】上スライドベース部及び上スライド部材を示す背面分解斜視図である。 30
- 【図 4 6 8】中スライド部材を示す斜視図である。
- 【図 4 6 9】中スライド部材を示す分解斜視図である。
- 【図 4 7 0】中スライド部材を示す背面分解斜視図である。
- 【図 4 7 1】下スライド部材を示す斜視図である。
- 【図 4 7 2】下スライド部材を示す分解斜視図である。
- 【図 4 7 3】下スライド部材を示す背面分解斜視図である。
- 【図 4 7 4】ロック機構により下スライド部材の移動を規制した状態を示す正面図である。
- 【図 4 7 5】ロック機構による下スライド部材の移動の規制を解除した状態を示す正面図である。 40
- 【図 4 7 6】各スライド部材が動作表示位置である第 3 の可動体を示す正面図である。
- 【図 4 7 7】各スライド部材が動作表示位置である第 3 の可動体の上部を示す拡大正面図である。
- 【図 4 7 8】各スライド部材が動作表示位置である第 3 の可動体の下部を示す拡大正面図である。
- 【図 4 7 9】第 3 の可動体を示す底面図である。
- 【図 4 8 0】動作表示位置における各スライド部材を左右に移動させた様子を示す正面図である。
- 【図 4 8 1】動作表示位置における各スライド部材を互いに離間させる方向に移動させた様子を示す正面図である。 50

【図 4 8 2】第 1 の可動体と第 3 の可動体とを連動させた様子を示す正面図である。

【図 4 8 3】右ユニットを示す正面図である。

【図 4 8 4】アタッカ装置を示す正面図である。

【図 4 8 5】アタッカ装置を示す斜視図である。

【図 4 8 6】アタッカ装置を示す分解斜視図である。

【図 4 8 7】(a) 閉鎖状態のシャッタ及びソレノイドを示す左側面図である。(a) 開放状態のシャッタ及びソレノイドを示す左側面図である。

【図 4 8 8】アタッカ装置を示す背面斜視図である。

【図 4 8 9】始動口クルーンを示す斜視図である。

【図 4 9 0】始動口クルーンを示す正面図である。

【図 4 9 1】始動口クルーンを示す分解斜視図である。

【図 4 9 2】始動口クルーンの下部を示す分解斜視図である。

【図 4 9 3】始動口クルーンの上部を示す分解斜視図である。

【図 4 9 4】一部を省略した始動口クルーンを示す斜視図である。

【図 4 9 5】始動口クルーンにおいて遊技球がクルーン部を転動する様子を示す平面図である。

【図 4 9 6】始動口クルーンにおいて遊技球が振り分けられる様子を示す平面図である。

【発明を実施するための形態】

【0011】

本発明の実施形態にかかる遊技機の一例として、第 1 のパチンコ遊技機、第 2 のパチンコ遊技機、および第 3 のパチンコ遊技機を例に挙げて説明する。

【0012】

なお、この明細書において、特に断りがない限り、パチンコ遊技機の正面側を前方向、パチンコ遊技機の背面側を後方向、パチンコ遊技機を前方から見たときの左側を左方向、パチンコ遊技機を前方から見たときの右側を右方向、パチンコ遊技機の上側を上方向、パチンコ遊技機の下側を下方向、パチンコ遊技機を前方から見たときの時計回りの方向を右回り方向、その逆に反時計回りの方向を左回り方向として定義する。

【0013】

第 1 のパチンコ遊技機および第 2 のパチンコ遊技機は、いずれも、デジパチと称される所謂 1 種タイプのパチンコ遊技機である。このうち、第 1 のパチンコ遊技機は、第 1 特別図柄と第 2 特別図柄とが並行して可変表示されることがなくいずれか一方のみが可変表示されるパチンコ遊技機である。これに対し、第 2 のパチンコ遊技機は、第 1 特別図柄と第 2 特別図柄とが並行して可変表示可能なパチンコ遊技機である。

【0014】

また、第 3 のパチンコ遊技機は、デジパチと称される所謂 1 種タイプの遊技機と羽根モノと称される 2 種タイプの遊技機とを混合した 1 種 2 種混合機と称されるパチンコ遊技機である。この明細書で説明する第 3 のパチンコ遊技機も、第 1 特別図柄および第 2 特別図柄を有するが、この明細書では、第 1 特別図柄と第 2 特別図柄とが並行して可変表示されることがなくいずれか一方のみが可変表示されるものを例に挙げて説明する。ただし、第 1 特別図柄と第 2 特別図柄とが並行して可変表示可能な 1 種 2 種混合機のパチンコ遊技機を排除する趣旨ではない。

【0015】

なお、この明細書において、単に「特別図柄」と称するときは、とくに言及しない限り、第 1 特別図柄および第 2 特別図柄の両方を意味するものとする。

【0016】

また、本明細書でいう「可変表示」とは、例えば、図柄が変動して表示される「変動表示」、および、図柄が停止して表示される「停止表示」等の両方を含む概念であり、変動表示の開始から停止表示されるまでの動作を 1 回の「可変表示」と称する。変動表示している図柄が停止表示（以下、「導出」とも称する）されると、後述する特別図柄の当り判定処理（以下、「特別図柄抽選」とも称する）の結果や普通図柄の当り判定処理（以下、

10

20

30

40

50

「普通図柄抽選」とも称する)の結果が確定する。なお、図柄が見掛け上は停止しているように見えるものの、特別図柄の当り判定処理や普通図柄の当り判定処理の結果が確定しない態様(例えば仮停止した態様)で図柄が表示される場合もあるが、このような態様は上記の変動表示に含まれる。なお、図柄が例えば仮停止した場合であっても、この時点では特別図柄の当り判定処理や普通図柄の当り判定処理の結果が確定していないため、再び図柄を変動表示させることができる。

【 0 0 1 7 】

また、この明細書において、第1のパチンコ遊技機、第2のパチンコ遊技機および第3のパチンコ遊技機を説明するにあたり、いずれも特別図柄の数が2つ(第1特別図柄、第2特別図柄)の場合を例に挙げて説明する。ただし、第1のパチンコ遊技機および第3の

10

【 0 0 1 8 】

[1 . 第1のパチンコ遊技機]

先ず、第1のパチンコ遊技機について説明する。

【 0 0 1 9 】

第1特別図柄と第2特別図柄とが並行して可変表示されることがなくいずれか一方のみが可変表示されるパチンコ遊技機としては、第1特別図柄の可変表示および第2特別図柄の可変表示が保留されている場合に、例えば第1特別図柄の始動条件よりも第2特別図柄の始動条件が優先して成立するパチンコ遊技機(以下、「優先変動機」と称する)と、第1始動口および第2始動口を含めて入賞順に始動条件が成立するパチンコ遊技機(以下、

20

【 0 0 2 0 】

優先変動機では、第1特別図柄の始動条件は、第1特別図柄および第2特別図柄のいずれもが可変表示中でないこと、大当たり遊技状態等でないこと、第2特別図柄の可変表示が保留されていないこと、並びに、第1特別図柄の可変表示が保留されていること等、一定の要件を全て満たす場合に成立する。また、優先変動機において、第2特別図柄の始動条件は、第1特別図柄および第2特別図柄のいずれもが可変表示中でないこと、大当たり遊技状態等でないこと、並びに、第2特別図柄の可変表示が保留されていること等、一定の要件を全て満たす場合に成立する。

【 0 0 2 1 】

また、順次変動機では、第1特別図柄の始動条件は、第1特別図柄および第2特別図柄のいずれもが可変表示中でないこと、大当たり遊技状態等でないこと、第1特別図柄の可変表示が保留されていること、並びに、最先の保留が第1特別図柄の可変表示の保留であること、を少なくとも全て満たす場合に成立する。また、順次変動機において、第2特別図柄の始動条件は、第1特別図柄および第2特別図柄のいずれもが可変表示中でないこと、大当たり遊技状態等でないこと、第2特別図柄の可変表示が保留されていること、並びに、最先の保留が第2特別図柄の可変表示の保留であること、を少なくとも全て満たす場合に成立する。

30

【 0 0 2 2 】

以下では、優先変動機を例に挙げて説明する。

40

【 0 0 2 3 】

[1 - 1 . 外観構成]

図1は、第1のパチンコ遊技機を前方向右斜め上から見たときの外観を示す斜視図の一例である。図2は、第1のパチンコ遊技機を前方向右斜め上から見たときの分解斜視図の一例である。図3は、第1のパチンコ遊技機を後方向右斜め上から見たときの外観を示す斜視図の一例である。

【 0 0 2 4 】

[1 - 1 - 1 . 基本構成]

図1～図3に示されるように、第1のパチンコ遊技機は、外枠2、ベースドア3、ガラスドア4、皿ユニット5、発射装置6、表示装置7(図2参照)、払出ユニット8(図2

50

、図 3 参照)、基板ユニット 9 (図 2、図 3 参照)、および、遊技盤ユニット 10 (図 2 参照)等を備える。さらに、遊技盤ユニット 10 の右下部には LED ユニット 160 (図 2 参照)が設けられている。ここでは、外枠 2、ベースドア 3、ガラスドア 4、皿ユニット 5、発射装置 6、表示装置 7、払出ユニット 8 および基板ユニット 9 について簡単に説明し、遊技盤ユニット 10 および LED ユニット 160 についての詳細を後述する。なお、上記の括弧書きは、図 1 に図示がない構成についての参照図面を示している。

【0025】

(外枠)

外枠 2 は、正面視略矩形状の枠体であり、前後方向に貫通する開口 21 を有する。この外枠 2 は、遊技場の島設備に固定して取り付けられる。外枠 2 の例えば左端部の前側には蝶番 (参照符号なし) が設けられており、この蝶番には、ベースドア 3 が軸支されている。このようにすることで、蝶番を軸として外枠 2 に対してベースドア 3 を前方に回転させることが可能となっている。

10

【0026】

なお、外枠 2 は、ベースドア 3 を介して、後述する払出ユニット 8、基板ユニット 9、表示装置 7、遊技盤ユニット 10、ガラスドア 4 および皿ユニット 5 等の多数の部材を支持するため、高い強度が必要とされる。その一方で、演出効果を高めることを目的として例えば表示装置 7 (図 2 参照)や遊技盤ユニット 10 の大型化が要求されている。そのため、外枠 2 を例えば薄板の金属で構成することにより、表示装置 7 や遊技盤ユニット 10 の大型化を図りつつ、高い強度を保つことができる。とくに外枠 2 をアルミ製にすれば、軽量化を図ることも可能となる。

20

【0027】

(ベースドア)

ベースドア 3 は、裏面側に例えば払出ユニット 8 および基板ユニット 9 等が取り付けられており、これらを支持している。

【0028】

ベースドア 3 の表面側には遊技盤ユニット 10 がはめ込まれる。また、ベースドア 3 の例えば左端部の前側には、上端部、上下方向略中央部よりも下方側の中途部、および、下端部のそれぞれに蝶番 (参照符号なし) が設けられており、上端部および中途部の蝶番にガラスドア 4 が軸支され、中途部および下端部の蝶番に皿ユニット 5 がそれぞれ軸支されている。このようにすることで、蝶番を軸としてベースドア 3 に対してガラスドア 4 および皿ユニット 5 を一体でまたは個別に前方に回転させることが可能となっている。

30

【0029】

また、ベースドア 3 の表面側の例えば右側下方には発射装置 6 が固定して取り付けられており、例えば上方側の左右のそれぞれには、スピーカ 32 (図 2 参照)が固定して取り付けられている。このスピーカ 32 からは、例えば、表示装置 7 に表示されるキャラクタ等の音声演出、楽曲、効果音、音声による告知、エラー報知等の演出音等が出力される。

【0030】

さらに、ベースドア 3 の蝶番と反対側 (すなわち右端部) には、施錠装置 (不図示) が設けられている。この施錠装置は、外枠 2 に対してベースドア 3 を施錠したり、ベースドア 3 に対してガラスドア 4 を施錠したりする機能を備えている。

40

【0031】

(ガラスドア)

ガラスドア 4 は、開口 41 が形成された枠状の部材である。この開口 41 には、透過性を有する保護ガラス 43 (図 2 参照)が後面側から取り付けられている。ガラスドア 4 がベースドア 3 に対して閉じられると、遊技盤ユニット 10 に形成される遊技領域 105 (後述の図 4 参照)と保護ガラス 43 とが対向する。このようにして、ガラスドア 4 がベースドア 3 に対して閉じられた状態で遊技領域 105 を前方から視認することができるとともに、遊技領域 105 を流下する遊技球が前方に飛び出さないようにすることができる。

【0032】

50

なお、保護ガラス 43 は、複数枚（例えば 2 枚）のガラスを互いに間隙を有して取り付けられるものであってもよいし、互いに間隙を有するように複数枚のガラスがユニット化されたものであってもよい。さらには、ユニット化されたものである場合、ガラスとガラスとの間に例えば導光板が備えられたものであってもよい。上記の保護ガラス 43 は、ガラス製に限られず、例えば透明樹脂製であってもよい。

【0033】

また、ガラスドア 4 の下部には、遊技情報提供サービス（例えば、「ユニメモ（登録商標）」）の提供を受けるために例えば遊技者が操作することが可能な操作部 66 が設けられる。この操作部 66 は、遊技場の管理者等がホールメニュー画面上で操作することが可能な操作部として機能させることもできる。

10

【0034】

また、ガラスドア 4 の上部には、上述したスピーカ 32 の前方に配置されるスピーカカバー 45 が設けられている。さらに、ガラスドア 4 の開口 41 の周縁部には、発光演出等に用いられる多数の LED 群 46 が配置されており、これらの LED 群 46 の前方には LED カバーが設けられている。図 1 および図 2 において図示される符号 46 は、厳密に言えば LED カバーであるが、便宜上、LED 群 46 として説明する。LED 群 46 は、例えば、光での告知や、さまざまなバリエーションで発光演出等を行う演出用の発光手段であるが、このような発光演出等を実行できれば LED に限られず、例えば液晶やランプ等であってもよい。

【0035】

20

（皿ユニット）

皿ユニット 5 は、上皿 51 と下皿 52 とをユニット化したものである。皿ユニット 5 は、ベースドア 3 の前下部であって、ガラスドア 4 の下方に配置される。この皿ユニット 5 は、例えば球詰まり等の発生時に遊技場の店員等が球詰まりを解消できるように、上述したとおり、ベースドア 3 に対して回動させて開閉できるように構成されている。なお、皿ユニット 5 は、必ずしも上皿 51 と下皿 52 とをそれぞれ設ける必要はなく、一体皿として構成してもよい。

【0036】

上皿 51 は、遊技球を貯留可能に設けられており、上皿 51 に貯留された遊技球は、発射装置 6 から遊技領域 105（後述の図 4 参照）に向けて発射される。上皿 51 には、払出口 53 および演出ボタン 54 等が設けられる。貸し出される遊技球や賞球として払い出される遊技球は、払出口 53 から上皿 51 に払い出される。演出ボタン 54 は、所謂「CHANCE ボタン」や、「プッシュボタン」等と呼ばれるものである。演出ボタン 54 は、遊技者によって操作される操作機能の他、所定の演出機能を有してもよい。所定の演出機能としては、例えば特別図柄の当り判定処理の結果に基づいて振動したり上方に突出するような機能が相当する。また、上記操作部 66 の機能を兼用するようにしてもよい。

30

【0037】

下皿 52 は、主として上皿 51 から溢れた遊技球を貯留するためのものである。下皿 52 には上皿 51 と連通する払出口 55 が設けられており、上皿 51 から溢れた遊技球は払出口 55 から下皿 52 に払い出される。

40

【0038】

下皿 52 の底面には、遊技者の操作によって開閉させることが可能な開口部（参照符号なし）が形成されている。下皿 52 の底面に形成された開口部を開状態にすると、下皿 52 に貯留されている遊技球を、下皿 52 の下方に載置された球箱に移すことができる。なお、所謂各台計数システムが各台に設けられている場合、球箱を必要としないだけでなく、各台計数システムで計数された遊技球を貯球し、貯球された遊技球を再び遊技に供することもできる。

【0039】

（発射装置）

発射装置 6 は、上皿 51 に貯留された遊技球を、遊技領域 105（後述の図 4 参照）に

50

向けて発射するためのものである。発射装置 6 は、ベースドア 3 の前右下部であって、皿ユニット 5 の右下方に配置される。発射装置 6 は、パネル体 6 1、駆動装置（不図示）および発射ハンドル 6 2 を備える。

【 0 0 4 0 】

パネル体 6 1 は、ベースドア 3 に対し皿ユニット 5 が閉じられた状態において、皿ユニット 5 と、ベースドア 3 に固定して取り付けられた発射装置 6 とが外観上一体となるように設けられる。

【 0 0 4 1 】

発射ハンドル 6 2 は、右回りまたは左回りに回動可能に構成されており、パネル体 6 1 の表面側に配置される。上記の駆動装置は、パネル体 6 1 の裏面側に配置され、例えば発射ソレノイド（図示せず）により構成される。遊技者によって発射ハンドル 6 2 が操作されると、駆動装置の動作により遊技球が発射される。なお、発射ハンドル 6 2 を操作する際に、右回りへの回動量（操作量）が大きいほど遊技球の発射強度が強くなる。

【 0 0 4 2 】

皿ユニット 5 の右下方に配置された発射装置 6 から発射された遊技球は、発射レール（不図示）を経てガイドレール 1 1 0（後述の図 4 参照）に沿って円弧状に転動して遊技領域 1 0 5（後述の図 4 参照）に打ち出される。なお、発射装置 6 の配置位置は、皿ユニット 5 の右下方に限られず、皿ユニット 5 の左下方であってもよい。この場合、上記の発射レールが不要となり、ガラスドア 4 の下方の領域を有効に利用することができ、汎用性を高めることが可能となる。

【 0 0 4 3 】

（表示装置）

表示装置 7（図 2 参照）は、遊技に関する各種の演出画像を表示する表示領域を有するものであって、遊技パネル 1 0 0 の開口に上記の表示領域が臨むように取り付けられる。表示装置 7 は、例えば、液晶表示装置、7 セグ表示装置、ドットマトリクス表示装置、エレクトロルミネッセンスで構成される表示装置等であってもよいし、プロジェクタ等の投影装置を用いて映像を投影するものであってもよい。表示装置 7 の表示領域には、例えば、演出用識別図柄（例えば、装飾図柄）を可変表示させて特別図柄の当り判定処理の結果を表示したり、特別図柄の当り判定処理の結果に応じた演出画像、大当り遊技状態中の演出画像、デモ演出画像、特別図柄の可変表示の保留状況を示す演出画像等が表示される。本実施例では、表示装置 7 が遊技盤ユニット 1 0 に取り付けられているが、表示装置 7 の表示領域が遊技パネル 1 0 0 の開口に臨むように配置されていれば、表示装置 7 はベースドア 3 に取り付けられるようにしてもよい。

【 0 0 4 4 】

なお、本実施例では、上記各種の演出画像を表示するものとして一つの表示装置 7 を備えているが、複数（例えば二つ）の表示装置を設けて、これら複数の表示装置を用いて演出画像を表示するようにしても良い。

【 0 0 4 5 】

（払出ユニット）

払出ユニット 8（図 2、図 3 参照）は、ベースドア 3 の背面側に配置されており、球通路 8 1、払出装置 8 2 等で構成される。球通路 8 1 には、貯留タンク 8 0（図 2、図 3 参照）から遊技球が供給される。なお、貯留タンク 8 0 には、島設備（不図示）から遊技球が供給される。払出装置 8 2 は、払出条件が成立すると、貯留タンク 8 0 から球通路 8 1 に供給された遊技球のうち所定個数の遊技球を例えば上皿 5 1 に払い出す。また、払出ユニット 8 の背面側には、図 3 に示されるように電源スイッチ 9 5 が設けられる。

【 0 0 4 6 】

（基板ユニット）

基板ユニット 9（図 2、図 3 参照）は、ベースドア 3 の背面側に配置される。基板ユニット 9 には、各種制御基板等が設けられる。

【 0 0 4 7 】

10

20

30

40

50

具体的には、図 3 に示されるように、主制御回路 200（後述の図 6 参照）が実装された主制御基板 91、サブ制御回路 300（後述の図 6 参照）が実装されたサブ制御基板 92、遊技球の払出・発射を制御する払出・発射制御回路 400（後述の図 6 参照）が実装された払出・発射制御基板 93、および、電源を供給する電源供給回路 450（後述の図 6 参照）が実装された電源供給基板等が基板ユニット 9 に設けられている。

【0048】

なお、図 3 では、便宜上、主制御基板 91、サブ制御基板 92、払出・発射制御基板 93 および電源供給基板 94 を参照符号として示しているが、これらの基板は、全て、基板ケースに収容されている。

【0049】

また、本実施例では、サブ制御基板 92 を、ワンボード基板（1つの基板に1つの制御 LSI または複数の LSI が設けられた基板）として構成する。ただし、これに限られず、例えば、後述する表示制御回路 304、音声制御回路 305、LED 制御回路 306 および役物制御回路 307（いずれも後述の図 6 参照）等の全部または一部を別個の基板とすることで、サブ制御基板 92 を複数の基板で構成してもよい。

【0050】

[1-1-2. 遊技盤ユニット]

図 4 は、第 1 のパチンコ遊技機が備える遊技盤ユニット 10 の外観を示す正面図の一例である。遊技盤ユニット 10 の前側面には、発射された遊技球が転動流下可能な遊技領域 105 が形成される。

【0051】

図 4 に示されるように、遊技盤ユニット 10 は、主として、発射された遊技球が転動流下可能な遊技領域 105 が形成される遊技パネル 100 と、ガイドレール 110 と、遊技領域 105 の略中央部に配置されるセンター役物 115 と、第 1 始動口 120 と、一般入賞口 122 と、通過ゲートユニット 125 と、特別電動役物ユニット 130 と、第 2 始動口 140 と、普通電動役物ユニット 145 と、LED ユニット 160 と、アウト口 178 と、遊技盤ユニット 10 の後方に配置される裏ユニット（図示せず）とを備える。なお、上述したとおり、LED ユニット 160 については後述する。

【0052】

（遊技パネル）

遊技パネル 100 には、表示装置 7 の表示領域が臨む位置に開口（参照符号なし）が形成されている。また、遊技パネル 100 の前面には、ガイドレール 110 が設けられるとともに遊技釘（参照符号なし）等が植設されている。発射装置 6（図 1、図 2 参照）から発射された遊技球は、ガイドレール 110 から遊技領域 105 に向けて飛び出し、遊技釘等と衝突して進行方向を変えながら遊技領域 105 の下方に向けて流下する。

【0053】

また、遊技パネル 100 の後方には、演出効果を高めるために装飾体が設けられた裏ユニット（図示せず）が配置されている。遊技パネル 100 は、裏ユニットに設けられた装飾体を正面視で視認できるように透明樹脂で構成されている。この場合、遊技パネル 100 の全部が透明部材で構成されていてもよいし、例えば、裏ユニットに設けられた装飾体を正面視で視認できる部位のみが透明部材で構成されていてもよい。また、遊技パネル 100 を、透明部分を有さない部材（例えば木製）で構成し、一部に透明部材を設けて演出効果を高めるようにしてもよい。

【0054】

なお、本実施例では、裏ユニットを正面視で視認できるように遊技パネル 100 が透明樹脂で構成されているが、遊技パネル 100 の全部を透明としてもよいし、一部のみを透明としてもよい。

【0055】

（ガイドレール）

ガイドレール 110 は、円弧状の外レールおよび内レール（いずれも参照符号なし）に

10

20

30

40

50

より構成される。遊技領域 105 は、ガイドレール 110 によって区画（画定）される。外レールおよび内レールは、発射装置 6（後述の図 6 参照）から発射された遊技球を遊技領域 105 の上部に案内する機能を有する。

【0056】

（センター役物）

センター役物 115 は、遊技パネル 100 の開口（参照符号なし）にはめ込まれるように構成されており、上方には円弧状のセンターレール 116 を備えている。遊技領域 105 に向けて発射された遊技球は、センターレール 116 によって左右に振り分けられる。

【0057】

この第 1 のパチンコ遊技機において、遊技領域 105 のうち、センター役物 115 よりも左側の領域を左側領域 106 と称し、センター役物 115 よりも右側の領域を右側領域 107 と称する。左側領域および右側領域の定義は、後述する第 2 のパチンコ遊技機および第 3 のパチンコ遊技機についても同様である。

10

【0058】

発射装置 6 によって遊技領域 105 に向けて発射された遊技球は、左側領域 106 または右側領域 107 を流下する。左側領域 106 または右側領域 107 を流下する遊技球は、遊技パネル 100 に植設された遊技釘等との衝突により、進行方向を変えながら下方へ向けて流下する。発射ハンドル 62（図 1、図 2 参照）の操作量が小さい場合、発射された遊技球は左側領域 106 を流下する。一方、発射ハンドル 62（図 1 参照）の操作量が大きい場合、発射された遊技球は右側領域 107 を流下する。

20

【0059】

なお、この明細書において、発射ハンドル 62 の操作態様（打ち方）として、左側領域 106 を流下するように遊技球を発射させる打ち方を「左打ち」と称し、右側領域 107 を流下するように遊技球を発射させる打ち方を「右打ち」と称する。このように、遊技者によって左側領域 106 または右側領域 107 に向けて遊技球を打ち分け可能とされている。

【0060】

また、センター役物 115 には、左側の外周縁部に、左側領域 106 を流下する遊技球が進入可能とされたワープ入口 117 が形成されている。ワープ入口 117 に進入した遊技球は、センター役物 115 に形成されたステージ 118 に誘導可能に構成されている。ステージ 118 は、表示装置 7 の表示領域の下辺前方において遊技球が左右方向に転動可能に形成されている。なお、ステージ 118 は、例えば、上段側のステージおよび下段側のステージといったように、複数段で形成されていてもよい。

30

【0061】

ステージ 118 の左右方向略中央の後側には、遊技球が進入可能なチャンス入口 119 が形成されており、チャンス入口 119 に進入した遊技球は、第 1 始動口 120 の直上に放出されるように構成されている。そのため、チャンス入口 119 に進入した遊技球は、ワープ入口 117 に進入しなかった遊技球や、ワープ入口 117 に進入したもののチャンス入口 119 に進入しなかった遊技球と比べて高い確率で第 1 始動口 120 に入賞（通過）するようになっている。

40

【0062】

（第 1 始動口）

第 1 始動口 120 は、表示装置 7 の表示領域の下方に配置されており、左打ちされた遊技球が入賞可能（右打ちされた遊技球が入賞困難または不可能）となるように配置されている。第 1 始動口 120 に遊技球が入賞すると、第 1 始動口スイッチ 121（後述の図 6 参照）により検出される。なお、右打ちされた遊技球が第 1 始動口 120 に入賞可能であってもよい。また、上記の第 1 始動口 120 に代えてまたは加えて、右打ちされた遊技球が入賞可能（左打ちされた遊技球が入賞困難または不可能）な第 1 始動口を備えるようにしてもよい。

【0063】

50

第 1 始動口スイッチ 1 2 1（後述の図 6 参照）により第 1 始動口 1 2 0 への遊技球の入賞（通過）が検出されると、第 1 特別図柄にかかる各種データ（例えば、第 1 特別図柄の大当り判定用乱数値、第 1 特別図柄の図柄乱数値、第 1 特別図柄のリーチ判定用乱数値、および、第 1 特別図柄の演出選択用乱数値等の各種乱数値等）が抽出され、抽出された各種データは所定数（例えば最大 4 個）まで記憶される。記憶された各種データは、第 1 特別図柄の始動条件（この明細書において「第 1 特別図柄の変動開始条件」とも称する）が成立すると、第 1 特別図柄の当り判定処理に供される。第 1 始動口 1 2 0 に遊技球が入賞すると例えば 3 個の賞球が払い出される。ただし、第 1 始動口 1 2 0 への遊技球の入賞に基づいて払い出される賞球数はこれに限られない。

【 0 0 6 4 】

10

この明細書において、第 1 始動口 1 2 0 への遊技球の入賞を第 1 特別図柄の始動入賞と称し、第 1 特別図柄にかかる各種データ（例えば、第 1 特別図柄の大当り判定用乱数値、第 1 特別図柄の図柄乱数値、第 1 特別図柄のリーチ判定用乱数値、および、第 1 特別図柄の演出選択用乱数値等の各種乱数値等）を第 1 特別図柄の始動情報と称する。また、始動条件が成立するまで第 1 特別図柄の始動情報を記憶することを保留と称する。第 2 特別図柄についても同様である。

【 0 0 6 5 】

（一般入賞口）

一般入賞口 1 2 2 は、表示装置 7 の表示領域の左下方に複数配置されており、左打ちされた遊技球が入賞可能（右打ちされた遊技球が入賞困難または不可能）となるように配置されている。複数の一般入賞口 1 2 2 のうちいずれかに遊技球が入賞すると、一般入賞口スイッチ 1 2 3（後述の図 6 参照）により検出される。

20

【 0 0 6 6 】

一般入賞口スイッチ 1 2 3（後述の図 6 参照）により一般入賞口 1 2 2 への遊技球の入賞（通過）が検出されると、例えば 4 個の賞球が払い出されるが、一般入賞口 1 2 2 への遊技球の入賞に基づいて払い出される賞球数は 4 個に限られない。

【 0 0 6 7 】

また、本実施例において、一般入賞口 1 2 2 は、右打ちされた遊技球が入賞困難または不可能となるように配置されているが、必ずしもこれに限られず、上記の一般入賞口 1 2 2 に代えてまたは加えて、右打ちされた遊技球が入賞可能な一般入賞口を備えてもよい。

30

【 0 0 6 8 】

（通過ゲートユニット）

通過ゲートユニット 1 2 5 は、右側領域 1 0 7 に配置されており、右打ちされた遊技球がほぼ通過できるように構成された通過ゲート 1 2 6 と、通過ゲート 1 2 6 への遊技球の通過を検出する通過ゲートスイッチ 1 2 7（後述の図 6 参照）とを一体化したユニット体である。

【 0 0 6 9 】

通過ゲートスイッチ 1 2 7 により通過ゲート 1 2 6 への遊技球の通過が検出されると、普通図柄にかかる各種データ（例えば、普通図柄の当り判定用乱数値等）が抽出され、抽出された各種データは所定数（例えば最大 4 個）まで記憶される。記憶された各種データは、普通図柄の当り判定処理に供される。なお、通過ゲートスイッチ 1 2 7 により通過ゲート 1 2 6 への遊技球の通過が検出されたとしても、賞球は払い出されない。また、通過ゲートユニット 1 2 5 は、右側領域 1 0 7 に代えてまたは加えて左側領域 1 0 6 に配置されていてもよい。

40

【 0 0 7 0 】

この明細書において、通過ゲート 1 2 6 への遊技球の通過を始動通過と称し、通過ゲート 1 2 6 への遊技球の通過によって抽出された普通図柄にかかる各種データ（例えば、普通図柄の当り判定用乱数値等）を普通図柄の始動情報と称する。また、始動条件が成立するまで普通図柄の始動情報を記憶することを保留と称する。

【 0 0 7 1 】

50

(特別電動役物ユニット)

特別電動役物ユニット 1 3 0 は、大入賞口 1 3 1 と、大入賞口 1 3 1 への遊技球の入賞 (通過) を検出するカウントスイッチ 1 3 2 (後述の図 6 参照) と、特別電動役物 1 3 3 とを一体化したユニット体である。特別電動役物ユニット 1 3 0 は、右側領域 1 0 7 において、通過ゲートユニット 1 2 5 よりも下方に配置されている。

【 0 0 7 2 】

大入賞口 1 3 1 は、右打ちされた遊技球が入賞可能 (左打ちされた遊技球が入賞困難または不可能) となるように配置されている。ただし、これに限定されるものではなく、上記の大入賞口 1 3 1 に代えてまたは加えて、左打ちされた遊技球が入賞可能な大入賞口を配置したり、センター役物 1 1 5 の上部において遊技球が入賞可能な大入賞口を配置する

10

【 0 0 7 3 】

また、大入賞口 1 3 1 は、遊技者に有利な遊技状態である大当たり遊技状態に制御されているときに所定個数 (例えば 1 0 個) の遊技球が入賞 (通過) 可能となるように開放される入賞口である。カウントスイッチ 1 3 2 (後述の図 6 参照) により大入賞口 1 3 1 への遊技球の入賞が検出されると、例えば 1 0 個の賞球が払い出される。ただし、大入賞口 1 3 1 への遊技球の入賞に基づいて払い出される賞球数は 1 0 個に限られない。

【 0 0 7 4 】

特別電動役物 1 3 3 は、前後方向に進退可能な特電用シャッタ 1 3 4 と、この特電用シャッタ 1 3 4 を作動させる特電用ソレノイド 1 3 5 (後述の図 6 参照) とを備える。特別電動役物 1 3 3 すなわち特電用シャッタ 1 3 4 は、大入賞口 1 3 1 への遊技球の入賞 (通過) が可能または容易な開放状態と、大入賞口 1 3 1 への遊技球の入賞 (通過) が不可能または困難な閉鎖状態と、に状態移行可能に構成される。なお、大当たり遊技状態では、上記の閉鎖状態から開放状態への状態移行が所定のラウンド数にわたって行われる。すなわち、大当たり遊技状態は、大入賞口 1 3 1 が閉鎖状態から所定期間にわたって開放状態に移行するラウンド遊技を複数ラウンドにわたって行うことにより、多量の遊技球を賞球として払い出すことを可能にした遊技状態である。

20

【 0 0 7 5 】

(第 2 始動口)

第 2 始動口 1 4 0 は、左側領域 1 0 6 (より詳しくは第 1 始動口 1 2 0 の左側下方) に配置されている。ただし、第 2 始動口 1 4 0 は、左打ちされた遊技球の入賞が例えば遊技釘等によって困難または不可能となっており、右打ちされた遊技球が入賞可能となるように第 2 始動口 1 4 0 の近傍まで誘導されるように構成されている。ただし、第 2 始動口 1 4 0 をこのような構成とすることは必須ではなく、例えば右側領域 1 0 7 に設けてもよい。また、第 2 始動口 1 4 0 は、左打ちされた遊技球が入賞可能となるように構成されていてもよい。

30

【 0 0 7 6 】

第 2 始動口スイッチ 1 4 1 (後述の図 6 参照) により第 2 始動口 1 4 0 への遊技球の入賞 (通過) が検出されると、第 2 特別図柄にかかる各種データ (例えば、第 2 特別図柄の大当たり判定用乱数値、第 2 特別図柄の図柄乱数値、第 2 特別図柄のリーチ判定用乱数値、および、第 2 特別図柄の演出選択用乱数値等の各種乱数値等) が抽出され、抽出された各種データは所定数 (例えば最大 4 個) まで記憶される。記憶された各種データは、第 2 特別図柄の始動条件 (この明細書において「第 2 特別図柄の変動開始条件」とも称する) が成立すると、第 2 特別図柄の当り判定処理に供される。第 2 始動口 1 4 0 に遊技球が入賞すると例えば 3 個の賞球が払い出される。ただし、第 2 始動口 1 4 0 への遊技球の入賞に基づいて払い出される賞球数はこれに限られない。

40

【 0 0 7 7 】

(普通電動役物ユニット)

普通電動役物ユニット 1 4 5 は、左側領域 1 0 6 (より詳しくは第 1 始動口 1 2 0 の左側下方) に配置されており、遊技球が入賞 (通過) することによって所定数の遊技球が賞

50

球として払い出される入賞口と、この入賞口への遊技球の入賞を検出するスイッチと、普通電動役物 1 4 6 とを一体化したユニット体である。本実施例では、上記の入賞口を第 2 始動口 1 4 0 とし、上記のスイッチを第 2 始動口スイッチ 1 4 1 としている。

【 0 0 7 8 】

普通電動役物 1 4 6 は、所謂電チューと呼ばれる例えば羽根部材からなる普電用可動部材 1 4 7 と、この普電用可動部材 1 4 7 を作動させる普電用ソレノイド 1 4 8（後述の図 6 参照）とを備える。普通電動役物 1 4 6 すなわち普電用可動部材 1 4 7 は、第 2 始動口 1 4 0 への遊技球の入賞（通過）が可能または容易な開放状態と、第 2 始動口 1 4 0 への遊技球の入賞が不可能または困難な閉鎖状態と、に状態移行可能に構成される。なお、普電用可動部材 1 4 7 は、羽根型、扉型、突出板型等を含む。

10

【 0 0 7 9 】

（アウト口）

アウト口 1 7 8 は、遊技領域 1 0 5 に向けて発射されたものの各種入賞口（例えば、第 1 始動口 1 2 0、第 2 始動口 1 4 0、大入賞口 1 3 1、一般入賞口 1 2 2 等）のいずれにも入賞しなかった遊技球を、機外に排出するためのものである。このアウト口 1 7 8 は、左打ちされた遊技球および右打ちされた遊技球のいずれについても機外に排出できるように、遊技領域 1 0 5 の最下流側に設けられている。ただし、上記のアウト口 1 7 8 に加えて、最下流側でない位置、例えば複数の一般入賞口 1 2 2 の間等にアウト口を設けて、遊技領域 1 0 5 を流下中の遊技球を機外に排出するようにしてもよい。

【 0 0 8 0 】

20

（裏ユニット）

裏ユニット（不図示）は、遊技盤ユニット 1 0 を装飾するものであって、透過性のある遊技パネル 1 0 0 の後方側に設けられる。この裏ユニットは、サブ制御回路 3 0 0 によって制御される可動役物等の演出用役物群 5 8（後述の図 6 参照）を備える。演出用役物群 5 8 は、例えば表示装置 7 の表示領域の周囲に配置される。これらの演出用役物群 5 8 のうち少なくとも一以上の役物または役物を構成する演出用役物構成部材は、特別図柄の当り判定処理の結果にもとづいて動作可能な演出用役物として機能する。

【 0 0 8 1 】

〔 1 - 1 - 3 . L E D ユニット 〕

L E D ユニット 1 6 0 は、遊技盤ユニット 1 0 の右下部であって、遊技領域 1 0 5 の外側に配置される（例えば図 4 参照）。L E D ユニット 1 6 0 は、各種の表示部を一体化したユニット体である。

30

【 0 0 8 2 】

図 5 は、第 1 のパチンコ遊技機が備える L E D ユニット 1 6 0 を示す正面図の一例である。

【 0 0 8 3 】

図 5 に示されるように、L E D ユニット 1 6 0 は、普通図柄表示部 1 6 1、普通図柄用保留表示部 1 6 2、第 1 特別図柄表示部 1 6 3、第 2 特別図柄表示部 1 6 4、第 1 特別図柄用保留表示部 1 6 5、第 2 特別図柄用保留表示部 1 6 6、確変報知用表示部 1 6 7、および時短報知用表示部 1 6 8 を備える。

40

【 0 0 8 4 】

（普通図柄表示部）

普通図柄表示部 1 6 1 は、普通図柄の当り判定処理の結果を表示するものであって、普通図柄表示 L E D 1 6 1 a , 1 6 1 b を備える。普通図柄の可変表示を開始するための条件（以下、「普通図柄の始動条件」と称する）が成立すると、普通図柄表示 L E D 1 6 1 a , 1 6 1 b が交互に点灯・消灯を繰り返す普通図柄の可変表示が開始される。普通図柄の可変表示が開始されてから所定時間が経過すると、普通図柄の可変表示が停止し、普通図柄の当り判定処理の結果が導出される。

【 0 0 8 5 】

普通図柄の当り判定処理の結果が普通図柄当りである場合、普通図柄表示 L E D 1 6 1

50

a, 161bの点灯・消灯の組み合わせが特定の停止表示態様となる。例えば、普通図柄の当り判定処理の結果が普通図柄当りである場合、普通図柄表示LED161aが点灯するとともに普通図柄表示LED161bが消灯する。一方、普通図柄の当り判定処理の結果がハズレである場合、例えば、普通図柄表示LED161aが消灯するとともに普通図柄表示LED161bが点灯する。ただし、普通図柄の当り判定処理の結果を示す普通図柄表示LED161a, 161bの停止表示態様はこれに限られない。そして、普通図柄が特定の停止表示態様で停止表示されると、普通電動役物146を作動させることが決定し、普電用可動部材147が所定のパターンで開閉駆動し、第2始動口140への遊技球の入賞(通過)が容易となる。

【0086】

10

(普通図柄用保留表示部)

普通図柄用保留表示部162は、普通図柄の始動情報すなわち可変表示が保留されている場合、保留されている普通図柄の可変表示の数(以下、「普通図柄の保留数」と称する)を表示するものであって、普通図柄用保留表示LED162a, 162bを備える。上記の「普通図柄の可変表示が保留されている」とは、通過ゲート126への遊技球の通過が検出されて普通図柄にかかる各種データ(例えば、普通図柄の当り判定用乱数値等)が抽出されてから、普通図柄の始動条件が成立するまでの状態をいう。なお、普通図柄の始動条件は、普通図柄が可変表示中でないこと、および、普通図柄の可変表示が保留されていること、を少なくとも全て満たす場合に成立する。

【0087】

20

普通図柄用保留表示部162は、普通図柄用保留表示LED162a, 162bの点灯・消灯の組み合わせによって普通図柄の可変表示の保留数を表示する。例えば、普通図柄の保留数が1個である場合、普通図柄用保留表示LED162aが点灯するとともに普通図柄用保留表示LED162bが消灯する。また、普通図柄の保留数が2個である場合、普通図柄用保留表示LED162a, 162bの両方が点灯する。また、普通図柄の保留数が3個である場合、普通図柄用保留表示LED162aが点滅するとともに普通図柄用保留表示LED162bが点灯する。さらに、普通図柄の保留数が4個である場合、普通図柄用保留表示LED162a, 162bの両方が点滅する。ただし、普通図柄の保留数を示す普通図柄用保留表示LED162a, 162bの表示態様はこれに限られない。

【0088】

30

(特別図柄表示部)

特別図柄表示部は、特別図柄の当り判定処理の結果を表示するものであって、第1特別図柄表示部163および第2特別図柄表示部164を備える。第1特別図柄表示部163は、例えば、8個のLED163a~163hからなる第1特別図柄表示LED群を備える。同様に、第2特別図柄表示部164も、例えば8個のLED164a~164hからなる第2特別図柄表示LED群を備える。

【0089】

第1特別図柄の可変表示を開始するための条件(以下、「第1特別図柄の始動条件」と称する)が成立すると、第1特別図柄表示部163を構成する8個のLED163a~163hの全部または一部が交互または相互に点灯・消灯を繰り返す第1特別図柄の可変表示が開始される。第1特別図柄の可変表示が開始されてから所定時間が経過すると、第1特別図柄の可変表示が停止し、第1特別図柄の当り判定処理の結果が導出される。

40

【0090】

第1特別図柄の当り判定処理の結果が大当りである場合、第1特別図柄表示部163を構成する8個のLED163a~163hの点灯・消灯の組み合わせが特定の停止表示態様となる。そして、第1特別図柄表示部163が特定の停止表示態様で停止表示されると、大当り遊技状態への移行が決定する。

【0091】

第2特別図柄の可変表示を開始するための条件(以下、「第2特別図柄の始動条件」と称する)が成立すると、第2特別図柄表示部164を構成する8個のLED164a~1

50

6 4 h の全部または一部が交互または相互に点灯・消灯を繰り返す第 2 特別図柄の可変表示が開始される。第 2 特別図柄の可変表示が開始されてから所定時間が経過すると、第 2 特別図柄の可変表示が停止し、第 2 特別図柄の当り判定処理の結果が導出される。

【 0 0 9 2 】

第 2 特別図柄の当り判定処理の結果が大当りである場合、第 2 特別図柄表示部 1 6 4 を構成する 8 個の L E D 1 6 4 a ~ 1 6 4 h の点灯・消灯の組み合わせが特定の停止表示態様となる。そして、第 2 特別図柄表示部 1 6 4 が特定の停止表示態様で停止表示されると、大当り遊技状態への移行が決定する。

【 0 0 9 3 】

(特別図柄用保留表示部)

特別図柄用保留表示部は、特別図柄の始動情報すなわち可変表示が保留されている場合、保留されている特別図柄の可変表示の数 (以下、「特別図柄の保留数」と称する) を表示するものであって、第 1 特別図柄用保留表示部 1 6 5 および第 2 特別図柄用保留表示部 1 6 6 を備える。

【 0 0 9 4 】

第 1 特別図柄用保留表示部 1 6 5 は、第 1 特別図柄の可変表示が保留されている場合、第 1 特別図柄の保留数を表示するものであって、第 1 特別図柄用保留表示 L E D 1 6 5 a , 1 6 5 b を備える。「第 1 特別図柄の可変表示が保留されている」とは、第 1 始動口 1 2 0 への遊技球の入賞 (通過) が検出されて第 1 特別図柄の始動情報が抽出されてから、第 1 特別図柄の始動条件が成立するまでの状態をいう。

【 0 0 9 5 】

第 1 特別図柄用保留表示部 1 6 5 は、第 1 特別図柄用保留表示 L E D 1 6 5 a , 1 6 5 b の点灯・消灯の組み合わせによって第 1 特別図柄の可変表示の保留数を表示する。例えば、第 1 特別図柄の保留数が 1 個である場合、第 1 特別図柄用保留表示 L E D 1 6 5 a が点灯するとともに第 1 特別図柄用保留表示 L E D 1 6 5 b が消灯する。また、第 1 特別図柄の保留数が 2 個である場合、第 1 特別図柄用保留表示 L E D 1 6 5 a , 1 6 5 b の両方が点灯する。また、第 1 特別図柄の保留数が 3 個である場合、第 1 特別図柄用保留表示 L E D 1 6 5 a が点滅するとともに第 1 特別図柄用保留表示 L E D 1 6 5 b が点灯する。さらに、第 1 特別図柄の保留数が 4 個である場合、第 1 特別図柄用保留表示 L E D 1 6 5 a , 1 6 5 b の両方が点滅する。ただし、第 1 特別図柄の保留数を示す第 1 特別図柄用保留表示 L E D 1 6 5 a , 1 6 5 b の表示態様はこれに限られない。

【 0 0 9 6 】

第 2 特別図柄用保留表示部 1 6 6 は、第 2 特別図柄の可変表示が保留されている場合、第 2 特別図柄の保留数を表示するものであって、第 2 特別図柄用保留表示 L E D 1 6 6 a , 1 6 6 b を備える。「第 2 特別図柄の可変表示が保留されている」とは、第 2 始動口 1 4 0 への遊技球の入賞 (通過) が検出されて第 2 特別図柄の始動情報が抽出されてから、第 2 特別図柄の始動条件が成立するまでの状態をいう。

【 0 0 9 7 】

第 2 特別図柄用保留表示部 1 6 6 は、第 2 特別図柄用保留表示 L E D 1 6 6 a , 1 6 6 b の点灯・消灯の組み合わせによって第 2 特別図柄の可変表示の保留数を表示する。例えば、第 2 特別図柄の保留数が 1 個である場合、第 2 特別図柄用保留表示 L E D 1 6 6 a が点灯するとともに第 2 特別図柄用保留表示 L E D 1 6 6 b が消灯する。また、第 2 特別図柄の保留数が 2 個である場合、第 2 特別図柄用保留表示 L E D 1 6 6 a , 1 6 6 b の両方が点灯する。また、第 2 特別図柄の保留数が 3 個である場合、第 2 特別図柄用保留表示 L E D 1 6 6 a が点滅するとともに第 2 特別図柄用保留表示 L E D 1 6 6 b が点灯する。さらに、第 2 特別図柄の保留数が 4 個である場合、第 2 特別図柄用保留表示 L E D 1 6 6 a , 1 6 6 b の両方が点滅する。ただし、第 2 特別図柄の保留数を示す第 2 特別図柄用保留表示 L E D 1 6 6 a , 1 6 6 b の表示態様はこれに限られない。

【 0 0 9 8 】

(確変報知用表示部)

確変報知用表示部 167 は、後述の確変制御の実行中に点灯させることが可能であって、例えば LED またはランプで構成されている。

【0099】

確変報知用表示部 167 は、確変制御の実行中に点灯させるようにしてもよいが、例えば、確変制御の実行中であることを外観で把握できないように点灯させないようにすることで、確変制御の実行中であることを秘匿にしてもよい。

【0100】

ただし、確変制御の実行中に電源が遮断された際、後述するバックアップコンデンサ 207 の機能により、確変制御の実行中であることを示すデータは消失しない。よって、確変制御の実行中に電源が遮断され、その後電源が投入された場合、確変制御中であることを外観で把握できる態様で、確変報知用表示部 167 が点灯する。

10

【0101】

なお、電源が遮断される前に、確変制御の実行中であるか否かが秘匿にされていた場合であっても、電源が投入された場合には、確変報知用表示部 167 を点灯させることで、確変制御の実行中であることを把握できるように構成されている。

【0102】

(時短報知用表示部)

時短報知用表示部 168 は、後述の時短制御の実行中に点灯させることが可能であって、例えば LED やランプ等で構成されている。

【0103】

本実施例において、時短報知用表示部 168 は、例えば、第 1 時短報知用表示部 168 a および第 2 時短報知用表示部 168 b を有しているが、時短報知用表示部 168 の個数はこれに限られない。

20

【0104】

また、詳細は後述するが、時短遊技状態には、A 時短遊技状態と B 時短遊技状態と C 時短遊技状態とが含まれている。そして、例えば、第 1 時短報知用表示部 168 a と第 2 時短報知用表示部 168 b とによる点灯または消灯の組合せによって、いずれの時短遊技状態であるかを把握できるように構成されている。

【0105】

時短報知用表示部 168 は、実行中の時短制御に応じて第 1 時短報知用表示部 168 a または / および第 2 時短報知用表示部 168 b を点灯させるようにしてもよいが、例えば、時短制御の実行中であるか否かまたは実行中の時短制御の種類を外観で把握できない態様 (例えば、全消灯、全点灯、実行中の時短制御とはかかわりのない態様) で点灯または消灯させることで、時短制御の実行中であることや、実行中の時短制御の種類を外観で把握できないように秘匿にしてもよい。とくに、時短制御の実行中であるか否かについては外観で把握できる可能性があるが、いずれの時短制御が実行されているかについては外観で把握することが困難である場合があるため、実行中の時短制御の種類を秘匿とすることで、興趣を高めることが可能である。

30

【0106】

ただし、時短制御の実行中に電源が遮断された際、後述するバックアップコンデンサ 207 の機能により、時短制御の実行中であることを示すデータのみならず、実行中の時短制御の種類を示すデータについても消失しない。よって、時短制御の実行中に電源が遮断され、その後電源が投入された場合、時短制御中であることや、実行中の時短制御の種類を外観で把握できる態様で、時短報知用表示部 168 が点灯または消灯する。

40

【0107】

なお、電源が遮断される前に、時短制御の実行中であることや、実行中の時短制御の種類を外観で把握できないように秘匿にされていた場合であっても、電源が投入された場合には、時短制御の実行中であることや実行中の時短制御の種類を外観で把握できる態様で、時短報知用表示部 168 を点灯または / および消灯させるように構成されている。

【0108】

50

[1 - 2 . 電 気 的 構 成]

次に、図 6 を参照して、第 1 のパチンコ遊技機の制御回路について説明する。図 6 は、第 1 のパチンコ遊技機の制御回路を示すブロック図の一例である。

【 0 1 0 9 】

図 6 に示されるように、第 1 のパチンコ遊技機は、主に、遊技の制御を行う主制御回路 2 0 0 と、遊技の進行に応じた演出の制御を行うサブ制御回路 3 0 0 と、払出・発射制御回路 4 0 0 と、電源供給回路 4 5 0 と、から構成される。

【 0 1 1 0 】

[1 - 2 - 1 . 主 制 御 回 路]

主制御回路 2 0 0 は、例えば電源投入時に実行される処理や遊技動作にかかわる処理等を制御するものであって、メイン CPU 2 0 1、メイン ROM 2 0 2（読み出し専用メモリ）、メイン RAM 2 0 3（読み書き可能メモリ）、初期リセット回路 2 0 4 およびバックアップコンデンサ 2 0 7 等を備えており、主基板ケース（不図示）内に収容されている。

【 0 1 1 1 】

メイン CPU 2 0 1 には、メイン ROM 2 0 2、メイン RAM 2 0 3 および初期リセット回路 2 0 4 等が接続される。メイン CPU 2 0 1 は、動作を監視する WDT（watchdog timer）や不正を防止するための機能等が内蔵されている。

【 0 1 1 2 】

メイン ROM 2 0 2 には、メイン CPU 2 0 1 により第 1 のパチンコ遊技機の動作を制御するためのプログラムや、各種のテーブル等が記憶されている。メイン CPU 2 0 1 は、メイン ROM 2 0 2 に記憶されたプログラムに従って、各種の処理を実行する機能を有する。

【 0 1 1 3 】

メイン RAM 2 0 3 には、遊技の進行に必要な各種データを記憶する記憶領域が設けられている。このメイン RAM 2 0 3 は、メイン CPU 2 0 1 の一時記憶領域として、種々のフラグや変数の値を記憶する機能を有する。なお、本実施例においては、メイン CPU 2 0 1 の一時記憶領域として RAM を用いているが、これに限らず、読み書き可能な記憶媒体であればよい。

【 0 1 1 4 】

初期リセット回路 2 0 4 は、メイン CPU 2 0 1 を監視し、必要に応じてリセット信号を出力するものである。

【 0 1 1 5 】

バックアップコンデンサ 2 0 7 は、電断時等に、メイン RAM 2 0 3 に格納されているデータが消失しないように一時的に電力を供給する機能を有するものである。

【 0 1 1 6 】

さらに、主制御回路 2 0 0 は、各種デバイス等との間で通信可能に接続される I/O ポート 2 0 5、および、サブ制御回路 3 0 0 に対して各種コマンドを出力可能に接続されるコマンド出力ポート 2 0 6 等も備える。

【 0 1 1 7 】

また、主制御回路 2 0 0 には、各種のデバイスが接続されている。例えば、主制御回路 2 0 0 には、上述した普通図柄表示部 1 6 1、普通図柄用保留表示部 1 6 2、第 1 特別図柄表示部 1 6 3、第 2 特別図柄表示部 1 6 4、第 1 特別図柄用保留表示部 1 6 5、第 2 特別図柄用保留表示部 1 6 6、確変報知用表示部 1 6 7、時短報知用表示部 1 6 8、普電用ソレノイド 1 4 8、および、特電用ソレノイド 1 3 5 等が接続されている。また、主制御回路 2 0 0 には、これらの他、性能表示モニタ 1 7 0 およびエラー報知モニタ 1 7 2 等も接続されている。主制御回路 2 0 0 は、I/O ポート 2 0 5 を介して信号を送信することにより、これらのデバイスの動作を制御することができる。

【 0 1 1 8 】

性能表示モニタ 1 7 0 には、メイン CPU 2 0 1 の制御により性能表示データや後述す

10

20

30

40

50

る設定値等が表示される。性能表示データは、例えば、所定数（例えば60000個）の遊技球の発射に対して大当り遊技状態以外の遊技状態で払い出された遊技球の割合を示すデータであり、ベース値とも呼ばれる。

【0119】

エラー報知モニタ172には、エラーコードが表示される。また、エラー報知モニタ172には、エラーコードの他に、例えば後述する設定機能付きのパチンコ遊技機であれば、設定変更処理中であることを示す設定変更中コード、設定確認処理中であることを示す設定確認中コード等を表示することもできる。なお、設定変更中コードとしては、特別図柄の表示として通常では表示することのない図柄（例えば、設定変更中であることを示す設定変更図柄）を表示するようにしてもよい。

10

【0120】

また、主制御回路200には、第1始動口スイッチ121、第2始動口スイッチ141、通過ゲートスイッチ127、カウントスイッチ132、および、一般入賞口スイッチ123等も接続されている。これらのスイッチが検出されると、検出信号がI/Oポート205を介して主制御回路200に出力される。

【0121】

さらに、主制御回路200には、ホール係員を呼び出す機能や大当り回数を表示する機能等を有する呼出装置（不図示）、ホール全体のパチンコ遊技機を管理するホールコンピュータ186にデータ送信する際に用いる外部端子板184、後述する設定機能付きのパチンコ遊技機であれば設定値を変更したり確認したりする際に操作される設定キー174、メインRAM203に格納されるバックアップデータを遊技場の管理者の操作に応じてクリアすることが可能なバックアップクリアスイッチ176等が接続されている。本実施例において、バックアップクリアスイッチ176は、後述する設定値を変更する際のスイッチも兼用しているが、これに限られず、設定値を変更するための設定スイッチを設けるようにしてもよい。

20

【0122】

また、設定キー174およびバックアップクリアスイッチ176は、遊技場の管理者以外の第三者（例えば遊技者）が容易に触ることができないように、所定のケース内に収容されていることが好ましい。「所定のケース内」には、当該ケースを開放しないと設定キー174やバックアップクリアスイッチ176に接触できない構成のものだけでなく、当該ケースの設定キー174およびバックアップクリアスイッチ176の対応箇所のみ切欠きが設けられ、遊技場の管理者が管理する鍵を使用して島設備からパチンコ遊技機を回動させて背面を露出させたときに、遊技場の管理者が設定キー174または/およびバックアップクリアスイッチ176に接触できるように構成されているものも含まれる。

30

【0123】

なお、本実施例では、設定キー174およびバックアップクリアスイッチ176は、主制御回路200に接続されているが、これに限られず、例えば、払出・発射制御回路400や電源供給回路450に接続されるような構成にしてもよい。この場合にもまた、遊技場の管理者以外の第三者が設定キー174やバックアップクリアスイッチ176に容易に接触できないようにすることが好ましい。

40

【0124】

[1-2-2. サブ制御回路]

サブ制御回路300は、サブCPU301、プログラムROM302、ワークRAM303、表示制御回路304、音声制御回路305、LED制御回路306、役物制御回路307およびコマンド入力ポート308等を備える。サブ制御回路300は、主制御回路200からの指令に応じて遊技の進行に応じた演出を実行する。なお、図6には示されていないが、サブ制御回路300には、遊技者が操作可能な演出ボタン54（図1参照）等も接続されている。

【0125】

プログラムROM302には、サブCPU301により第1のパチンコ遊技機の遊技演

50

出を制御するためのプログラムや、各種のテーブル等が記憶されている。サブCPU301は、プログラムROM302に記憶されたプログラムに従って、各種の処理を実行する機能を有する。特に、サブCPU301は、主制御回路200から送信される各種のコマンドに従って、遊技演出にかかる制御を行う。

【0126】

ワークRAM303は、サブCPU301の一時記憶領域として種々のフラグや変数の値を記憶する機能を有する。

【0127】

表示制御回路304は、表示装置7における表示制御を行うための回路である。表示制御回路304は、画像データプロセッサ（以下、VDPと称する）や、各種の画像データを生成するためのデータが記憶されている画像データROM、画像データを一時的に格納するフレームバッファ、画像データを画像信号として変換するD/Aコンバータ等を備える。

10

【0128】

表示制御回路304は、サブCPU301からの画像表示命令に応じて、表示装置7に表示させるための画像データを一時的にフレームバッファに格納する。なお、表示装置7に表示させるための画像データには、装飾図柄を示す装飾図柄画像データ、背景画像データ、演出用画像データ等の、遊技に関する各種の画像データが含まれる。

【0129】

そして、表示制御回路304は、所定のタイミングで、フレームバッファに格納された画像データをD/Aコンバータに供給する。D/Aコンバータは、画像データを画像信号として変換し、当該変換した画像信号を所定のタイミングで表示装置7に供給する。表示装置7に画像信号が供給されると、表示装置7に当該画像信号に関する画像が表示される。こうして、表示制御回路304は、表示装置7に遊技に関する画像を表示させる制御を行うことができる。

20

【0130】

音声制御回路305は、スピーカ32から発生させる音声に関する制御を行うための回路である。音声制御回路305は、音声に関する制御を行う音源ICや、各種の音声データを記憶する音声データROM、音声信号を増幅するための増幅器（以下、AMPと称する）等を備える。

30

【0131】

音源ICは、スピーカ32から出力される音声の制御を行う。音源ICは、サブCPU301からの音声発生命令に応じて、音声データROMに記憶されている複数の音声データから一つの音声データを選択する。また、音源ICは、選択された音声データを音声データROMから読み出し、音声データを所定の音声信号に変換し、当該変換した音声信号をAMPに供給する。AMPは、スピーカ32から出力される音声や効果音等の信号を増幅させるものである。

【0132】

LED制御回路306は、装飾LED等を含むLED群46の制御を行うための回路である。LED制御回路306は、LED制御信号を供給するためのドライブ回路や、複数種類のLED装飾パターンが記憶されている装飾データROM等を備える。

40

【0133】

役物制御回路307は、各役物（例えば、演出用役物群58のうちの一または複数の役物）の動作を制御するための回路である。役物制御回路307は、各役物に対して、駆動信号を供給するための駆動回路や、点灯制御信号を供給するための点灯回路、動作パターンや点灯パターンが記憶されている役物データROM等を備える。

【0134】

また、役物制御回路307は、サブCPU301からの役物作動命令に応じて、役物データROMに記憶されている複数の動作パターンから一つの動作パターンを選択する。そして、選択した動作パターンを役物データROMから読み出し、読み出した動作パターン

50

に対応する駆動信号を供給することにより、各役物の機械的な動作を制御する。また、点灯回路は、サブCPU 301からの点灯命令に基づいて、役物データROMに記憶されている複数の点灯パターンから一つの点灯パターンを選択する。そして、選択した点灯パターンを役物データROMから読み出し、読み出した点灯パターンに対応する点灯制御信号を供給することにより、各役物の点灯動作を制御する。

【0135】

コマンド入力ポート308は、コマンド出力ポート206と接続されており、主制御回路200から送信された各種コマンドを受信するものである。

【0136】

[1-2-3. 払出・発射制御回路]

払出・発射制御回路400は、賞球や貸球の払い出しを制御するものであり、この払出・発射制御回路400には、遊技球を払い出すことが可能な払出装置82、遊技球を発射させることが可能な発射装置6、球貸しにかかる制御を実行可能なカードユニット180等が接続されている。

【0137】

払出・発射制御回路400は、主制御回路200から送信される賞球制御コマンドを受信すると、払出装置82に対して所定の信号を送信し、払出装置82に遊技球を払い出させる制御を行う。

【0138】

カードユニット180には、球貸し操作パネル182が接続されている。球貸し操作パネル182には、球貸しを受けるための球貸しボタンや、キャッシュデータが記憶されている球貸しカードの返却を受けるための貸出返却ボタン（いずれも不図示）が設けられている。例えば遊技者によって球貸し操作が行われると、球貸し操作に応じた貸し球制御信号がカードユニット180に送信される。払出・発射制御回路400は、カードユニット180から送信された貸し球制御信号に基づいて、払出装置82に遊技球を払い出させる制御を行う。なお、操作パネル182は、パチンコ遊技機側に設けられることが多いが、カードユニット180側に設けられてもよい。

【0139】

また、払出・発射制御回路400は、発射ハンドル62が時計回りの方向へ回動操作されたことに基づいて、その回動角度（回動量）に応じて発射ソレノイド（図示せず）に電力を供給し、遊技球を発射させる制御を行う。

【0140】

[1-2-4. 電源供給回路]

電源供給回路450は、遊技に際して必要な電源電圧を、主制御回路200、サブ制御回路300、払出・発射制御回路400等に供給するために作成する電源回路である。

【0141】

電源供給回路450には、電源スイッチ95等が接続されている。電源スイッチ95は、パチンコ遊技機（より詳しくは、主制御回路200、サブ制御回路300、払出・発射制御回路400等）に必要な電源を供給するときにオン操作するものである。

【0142】

[1-3. 遊技フロー]

次に、図7および図8を参照して、遊技フローの一例について説明する。図7は、遊技フローの一例である。図8は、遊技状態の遷移を示す遊技状態遷移図の一例である。なお、図7に示される遊技フローは、制御上のフローではなく、外観で把握できるフローである。

【0143】

図7に示されるように、パチンコゲームでは、遊技者等のユーザー操作により遊技球が発射され、その遊技球が各種入賞口（例えば、第1始動口120等）に入賞した場合に遊技球の払出制御処理が行われる。パチンコゲームには、特別図柄を用いる特別図柄ゲームと、普通図柄を用いる普通図柄ゲームとが含まれる。特別図柄ゲームとは、例えば、始動

10

20

30

40

50

口 1 2 0 , 1 4 0 への遊技球の入賞に基づいて特別図柄の当り判定処理を実行し、大当り遊技状態に移行させるか否か等を決定するゲームである。また、普通図柄ゲームとは、例えば、通過ゲート 1 2 6 への遊技球の通過に基づいて普通図柄の当り判定処理を実行し、普通電動役物 1 4 6 を作動させて入賞口（本実施例では第 2 始動口 1 4 0 ）を開放状態とするか否か等を決定するゲームである。なお、この明細書において、「特別図柄ゲーム」を「遊技」と称する場合もあるが、「遊技」は広い概念で用いられる用語であり、例えば、普通図柄ゲームや演出ボタン 5 4 等の操作部（例えば図 1 参照）を使用する演出上のゲーム等も「遊技」に含まれる。

【 0 1 4 4 】

また、この明細書において、特別図柄の可変表示が開始されてから、この可変表示が終了して特別図柄の当り判定処理の結果が確定表示（導出）されるまで（より詳しくは、特別図柄確定時間が経過するまで）を 1 回の特別図柄ゲームとする。ただし、特別図柄の当り判定処理の結果が導出された後、大当り遊技状態に制御された場合は、大当り遊技状態の終了までを 1 回の特別図柄ゲームとする。なお、第 1 のパチンコ遊技機では小当りが特別図柄の当り判定処理の結果に含まれないが、小当りが特別図柄の当り判定処理の結果に含まれるパチンコ遊技機では、特別図柄の当り判定処理の結果が導出された後、小当り遊技状態に制御された場合、小当り遊技状態の終了までを 1 回の特別図柄ゲームとする。

【 0 1 4 5 】

特別図柄ゲームにおいて大当りを示す停止表示態様が第 1 特別図柄表示部 1 6 3 または第 2 特別図柄表示部 1 6 4 に導出されると、大当り遊技状態に制御される。大当り遊技状態では、特別電動役物 1 3 3 の作動によって大入賞口 1 3 1 が所定時間（例えば最大 3 0 0 0 0 m s e c ）にわたって開放状態となるラウンド遊技が実行され、大入賞口 1 3 1 への入賞可能性が相対的に高められる。

【 0 1 4 6 】

また、普通図柄ゲームにおいて普通図柄当りを示す停止表示態様が普通図柄表示部 1 6 1 に導出されると、普通電動役物 1 4 6 の作動によって入賞口（例えば、本実施例では第 2 始動口 1 4 0 ）が開放状態となり、例えば第 2 始動口 1 4 0 への入賞可能性が相対的に高められる。

【 0 1 4 7 】

なお、パチンコゲームにおいて実行可能なゲームは、特別図柄ゲームおよび普通図柄ゲームに限られず、これらとは別の新たなゲームを実行可能であってもよい。

【 0 1 4 8 】

以下、特別図柄ゲームおよび普通図柄ゲームの遊技フローの概要を説明する。

【 0 1 4 9 】

[1 - 3 - 1 . 特別図柄ゲーム]

図 7 に示されるように、特別図柄ゲームには、主として、第 1 始動口 1 2 0 または第 2 始動口 1 4 0 への入賞（通過）があった場合に行われる特別図柄始動入賞処理、および、特別図柄の始動条件が成立したに基づいて行われる特別図柄制御処理、等が含まれる。

【 0 1 5 0 】

第 1 始動口 1 2 0 または第 2 始動口 1 4 0 への遊技球の入賞があった場合、特別図柄始動入賞処理が行われる。この特別図柄始動入賞処理では、特別図柄用の各種カウンタ（例えば、大当り判定用カウンタ、図柄決定用カウンタ等）から特別図柄にかかる各種データ（例えば、大当り判定用乱数値、図柄乱数値、リーチ判定用乱数値、および、演出選択用乱数値等の各種乱数値等）がそれぞれ抽出（取得）される。抽出された各乱数値は始動情報として保留される。この特別図柄始動入賞処理は、特別図柄制御処理の実行中であっても行われる。

【 0 1 5 1 】

また、特別図柄制御処理では、特別図柄の始動条件が成立したか否かが判定される。特別図柄の始動条件が成立すると、特別図柄の大当り判定用カウンタから抽出された大当り

10

20

30

40

50

判定用乱数値を参照し、「大当り」であるか否かを判定する特別図柄の当り判定処理が行われる。その後、停止図柄を決定する停止図柄決定処理が行われる。停止図柄決定処理では、特別図柄の図柄決定用カウンタから抽出された図柄決定用乱数値と、特別図柄の当り判定処理の結果とを参照し、停止表示させる特別図柄が決定される。

【0152】

なお、本実施例では、確変フラグがオンであれば確変制御が実行される。上記の特別図柄の当り判定処理では、確変フラグがオフの場合は相対的に低い確率で「大当り」であると判定され、確変フラグがオンの場合は相対的に高い確率で「大当り」であると判定される。以下、この明細書において、「大当り」であると判定される確率を「大当り確率」と称する。

10

【0153】

なお、確変フラグは、メインRAM203に格納される管理フラグの一つであり、確変制御を実行するか否かを管理するためのフラグである。確変フラグがオンの場合、確変制御が実行される遊技状態（例えば本実施例では高確時短遊技状態）において遊技が進行する。一方、確変フラグがオフの場合、確変制御が実行されない遊技状態（例えば、通常遊技状態や低確時短遊技状態）において遊技が進行する。

【0154】

次いで、特別図柄の変動パターン決定処理が行われる。この処理では、変動パターン決定用カウンタから乱数値を抽出し、その乱数値と、上述した特別図柄の当り判定処理の結果と、上述した停止表示させる特別図柄とを参照し、特別図柄の変動パターン（可変表示パターン）が決定される。そして、特別図柄の変動パターン決定処理の結果に基づいて特別図柄の可変表示制御処理が行われる。

20

【0155】

特別図柄の変動パターンが決定されると、次に演出パターンを決定するための演出パターン決定処理が行われる。そして、演出パターン決定処理の結果に基づいて、表示装置7の表示領域に表示される例えば装飾図柄やキャラクタ演出等の表示演出、および、スピーカ32から出力される音声や効果音等の音演出等の演出制御処理が行われる。なお、演出制御処理はサブCPU301によって行われる。

【0156】

そして、特別図柄の可変表示制御処理および演出制御処理が終了し、大当りである場合、大当り遊技制御処理が行われる。大当り遊技制御処理は、大当り遊技状態において実行される処理である。大当り遊技状態が終了すると、特別図柄ゲームが終了し、大当りでない非大当り遊技状態への遊技状態移行制御処理が行われる。この場合、大当りの種類に応じて遊技状態が移行する。例えば、確変フラグおよび時短フラグのいずれもがオンにセットされる大当り種類である場合、大当り遊技状態の終了後、高確時短遊技状態に移行する。

30

【0157】

一方、大当りでないすなわちハズレである場合、特別図柄ゲームが終了する。なお、第1のパチンコ遊技機では特別図柄の当り判定処理の結果に小当りが含まれないが、特別図柄の当り判定処理の結果に小当りが含まれるパチンコ遊技機では、小当りに当選すると小当り遊技制御処理が行われる。また、図7には示されていないが、後述する時短当りである場合は、時短遊技状態に移行する。

40

【0158】

そして、特別図柄の始動条件が成立する都度、上述した特別図柄制御処理の各種処理が繰り返される。

【0159】

なお、特別図柄制御処理中に始動口120, 140への遊技球の入賞があった場合、特別図柄始動入賞処理が実行される。また、始動口120, 140への遊技球の入賞時に抽出される特別図柄の始動情報（例えば、大当り判定用乱数値、特別図柄の図柄乱数値、リーチ判定用乱数値、および、演出選択用乱数値等の各種乱数値等の各種データ）を、特別

50

図柄の始動条件が成立するまで保留する。

【 0 1 6 0 】

また、第 1 のパチンコ遊技機では、第 1 特別図柄の始動情報の 4 個と第 2 特別図柄の始動情報の 4 個とで合計最大 8 個まで特別図柄の始動情報を保留することができるが、保留できる特別図柄の始動情報の数はこれに限られない。例えば、第 1 特別図柄の始動情報を第 2 特別図柄の始動情報よりも多く保留できるようにしてもよいし、第 2 特別図柄の始動情報を第 1 特別図柄の始動情報よりも多く保留できるようにしてもよい。

【 0 1 6 1 】

また、図 7 には示されていないが、特別図柄が始動入賞してから特別図柄の始動条件が成立するまでの間に、始動口 1 2 0 , 1 4 0 への遊技球の入賞（通過）時に抽出された始動情報に基づいて当落（「大当り」当選の有無）や変動パターンを特別図柄の当り判定処理に先だって判定する先読み判定（例えば、後述の図 5 2 の S 3 9 6 を参照）を行い、この先読み判定の結果に基づいて所定の演出を行う先読み演出機能を備えるようにしてもよい。なお、上記の先読み判定は、始動口 1 2 0 , 1 4 0 への遊技球の入賞によって抽出された始動情報が保留される前に行ってもよいし、保留された後に行ってもよい。

10

【 0 1 6 2 】

[1 - 3 - 2 . 普通図柄ゲーム]

図 7 に示されるように、普通図柄ゲームには、主として、通過ゲート 1 2 6 への遊技球の通過があった場合に行われる普通図柄始動通過処理、および、普通図柄の始動条件が成立したことに基づいて行われる普通図柄制御処理、等が含まれる。

20

【 0 1 6 3 】

通過ゲート 1 2 6 への遊技球の通過があった場合、普通図柄始動通過処理が実行される。この普通図柄始動通過処理では、普通図柄用の当り判定用カウンタから普通図柄の始動情報（例えば、普通図柄の当り判定用乱数値等）を抽出（取得）し、抽出した始動情報を保留する。

【 0 1 6 4 】

また、普通図柄制御処理では、メイン C P U 2 0 1 は、普通図柄の始動条件が成立したか否かを判定する。普通図柄の可変表示を開始する場合、メイン C P U 2 0 1 は、普通図柄用の当り判定用カウンタから抽出された普通図柄の当り判定用乱数値を参照し、「普通図柄当り」とするか否かの普通図柄の当り判定処理を実行し、その後、変動パターン決定処理を実行する。この処理では、普通図柄の当り判定処理の結果が参照され、普通図柄の変動パターンが決定される。

30

【 0 1 6 5 】

次いで、メイン C P U 2 0 1 は、普通図柄の当り判定処理の結果、および、決定された普通図柄の変動パターンを参照し、普通図柄の可変表示の制御を行う可変表示制御処理、および、所定の演出を行う演出制御処理を実行する。なお、演出制御処理は実行されない場合もある。

【 0 1 6 6 】

そして、普通図柄の可変表示制御処理および演出制御処理が終了すると、メイン C P U 2 0 1 は、「普通図柄当り」を示す普通当り図柄が普通図柄表示部 1 6 1（図 5、図 6 参照）に導出されたか否かを判定する。普通当りを示す停止表示態様が導出されたと判定すると、メイン C P U 2 0 1 は、普通図柄当り遊技制御処理を実行する。この普通図柄当り遊技制御処理では、普通電動役物 1 4 6（図 4 参照）が作動し、入賞口（例えば、本実施例では例えば第 2 始動口 1 4 0（図 4 参照））への遊技球の入賞（通過）が可能または容易な開放状態となる。一方、普通当りを示す停止表示態様が導出されなかったと判定すると、メイン C P U 2 0 1 は、普通図柄当り遊技制御処理を実行せず、普通図柄制御処理を終了する。

40

【 0 1 6 7 】

なお、時短制御が実行されない遊技状態（例えば、通常遊技状態）では、普通当りを示す停止表示態様が導出される確率を 0 にしてもよい。時短制御は、時短制御が実行されて

50

いないときと比べて、特別図柄の可変表示時間を短縮させる特図短縮制御、および、普通電動役物 1 4 6 を作動させて入賞口（本実施例では例えば第 2 始動口 1 4 0（図 4 参照））を開放状態とする頻度を高める電サポ制御、のうち少なくともいずれか一方が行われる制御が相当する。この時短制御は、特図短縮制御および電サポ制御の両方を行う制御としてもよいし、特図短縮制御および電サポ制御のうちいずれか一方のみを行う制御としてもよい。

【 0 1 6 8 】

電サポ制御は、「普通図柄当り」の当選確率、普通図柄の可変表示時間、および普通電動役物 1 4 6 の開放パターン（開放回数、開放時間、ウェイト時間）のうち少なくともいずれかの時短性能を向上させる制御である。時短性能とは、入賞口（例えば、本実施例では第 2 始動口 1 4 0（図 4 参照））への遊技球の入賞の容易さを変更する性能であって、「普通図柄当り」の当選確率、普通図柄の可変表示時間、または / および普通電動役物 1 4 6 の開放パターン（開放回数、開放時間、ウェイト時間等）等をいう。また、時短性能を向上させるとは、例えば、入賞口（例えば、本実施例では例えば第 2 始動口 1 4 0（図 4 参照））への遊技球の入賞をより容易にすることである。すなわち、電サポ制御が実行されると、電サポ制御が実行されていない場合と比べて、「普通図柄当り」の当選確率アップ、普通図柄の可変表示時間の短縮、または / および普通電動役物 1 4 6 による入賞容易化（開放回数アップ、開放時間延長、ウェイト時間短縮等）が行われる。

10

【 0 1 6 9 】

そして、普通図柄の始動条件が成立する都度、上述した普通図柄制御処理の各種処理が繰り返される。

20

【 0 1 7 0 】

なお、普通図柄制御処理中に通過ゲート 1 2 6 への遊技球の通過があった場合、普通図柄始動通過処理が実行される。また、通過ゲート 1 2 6 への遊技球の通過時に抽出される普通図柄の始動情報（例えば、普通図柄の当り判定用乱数値等）を、普通図柄の始動条件が成立するまで保留する。

【 0 1 7 1 】

なお、普通図柄の可変表示の開始は保留された順に行われ、普通図柄の始動条件が成立すると、保留されている普通図柄の始動情報のうち最先で保留された始動情報についての可変表示を実行する。

30

【 0 1 7 2 】

なお、各種乱数値（例えば、第 1 特別図柄の大当り判定用乱数値、第 1 特別図柄の図柄乱数値、第 1 特別図柄のリーチ判定用乱数値、第 2 特別図柄の大当り判定用乱数値、第 2 特別図柄の図柄乱数値、第 2 特別図柄のリーチ判定用乱数値、および、普通図柄の当り判定用乱数値等）の抽出方式は、メイン CPU 2 0 1 によりプログラムを実行することによって所定の範囲（幅）内で乱数値を生成するソフト乱数方式を用いてもよいし、所定期間で乱数が更新される乱数発生器におけるカウンタから乱数値を抽出するハード乱数方式を用いてもよい。

【 0 1 7 3 】

[1 - 3 - 3 . 遊技状態遷移]

40

図 8 に示されるように、遊技の状態は、非大当り遊技状態と大当り遊技状態とに大別することができる。非大当り遊技状態では、上述したとおり特別図柄ゲームを実行し、特別図柄の当り判定処理の結果として大当りが導出されると、非大当り遊技状態から大当り遊技状態に移行する。大当り遊技状態では、上述したとおりラウンド遊技が実行され、特別図柄の可変表示は実行されない。ただし、普通図柄の可変表示については、大当り遊技状態であっても実行可能とされている。なお、小当り遊技状態についての説明は省略するものとする。

【 0 1 7 4 】

非大当り遊技状態は、特別図柄の当り判定処理における大当りの当選確率が相対的に低い低確率状態と、特別図柄の当り判定処理における大当りの当選確率が相対的に高い高確

50

遊技状態と、に大別することができる。

【 0 1 7 5 】

高確遊技状態には、時短制御が実行される高確時短遊技状態（高確高ベース）が含まれる。なお、第1のパチンコ遊技機における高確遊技状態には含まれないが、図8に示されるように、時短制御が実行されない高確非時短遊技状態（高確低ベース状態）が高確遊技状態に含まれる場合もある。

【 0 1 7 6 】

低確率状態には、時短制御が実行されない通常遊技状態（低確低ベース）と、時短制御が実行される時短遊技状態（低確高ベース）とが含まれる。

【 0 1 7 7 】

さらに、時短遊技状態には、A時短遊技状態と、B時短遊技状態と、C時短遊技状態とが含まれる。

【 0 1 7 8 】

A時短遊技状態は、特定の大当たり遊技状態の終了後に移行可能な時短遊技状態であって、規定回数の特別図柄ゲームが実行されるか、大当たり遊技状態に移行されると、A時短遊技状態が終了する。規定回数の特別図柄ゲームが実行されることによってA時短遊技状態が終了すると、原則として、通常遊技状態に移行する。

【 0 1 7 9 】

B時短遊技状態は、例えば、大当たり遊技状態が終了し、非高確遊技状態（すなわち確変フラグがオフである遊技状態）における特別図柄の可変表示が開始されたことや、後述するRAMクリアされたこと等を起点とする特別図柄の可変表示回数（例えば、天井カウンタ）が天井値（例えば、1000回）に到達すると移行可能な時短遊技状態であって、規定回数の特別図柄ゲームが実行されるか、大当たり遊技状態に移行されると、B時短遊技状態が終了する。規定回数の特別図柄ゲームが実行されることによってB時短遊技状態が終了すると、原則として、通常遊技状態に移行する。

【 0 1 8 0 】

C時短遊技状態は、低確率状態において行われた特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」であり、時短当りの表示態様が導出されると移行可能な時短遊技状態であって、「時短当り」に当選したことによって決定された規定回数の特別図柄ゲームが実行されるか、大当たり遊技状態に移行されると、C時短遊技状態が終了する。上記の規定回数の特別図柄ゲームが実行されることによってC時短遊技状態が終了すると、原則として、通常遊技状態に移行する。なお、例えば、複数の時短遊技状態が重複する場合には、上記の規定回数の特別図柄ゲームが実行されたとしても、通常遊技状態に移行するのではなくC時短遊技状態が継続する。

【 0 1 8 1 】

この明細書において、複数の時短遊技状態を重ねて実行するか否かにかかわらず、時短遊技状態において時短遊技状態への移行条件が成立したり、複数の時短遊技状態への移行条件が同時に成立することを、時短遊技状態が「重複する」と称する。そして、複数の時短遊技状態が重複した場合に、メインCPU201の制御により、内部的に、重複した複数の時短遊技状態のいずれをも作動させること、すなわち重複した複数の時短遊技状態を内部的に並行して作動させることを「重ねて実行」とすると称する。ただし、メインCPU201が内部的には複数の時短遊技状態を重ねて実行したとしても、実際に実行される時短制御はいずれか一方の時短遊技状態に対応する時短制御のみである。すなわち、複数の時短遊技状態が重ねて実行されている場合であっても、遊技者からは、複数の時短遊技状態のうちいずれか一の時短遊技状態に制御されているものと把握される。

【 0 1 8 2 】

次に、遊技状態の移行について説明する。

【 0 1 8 3 】

通常遊技状態、時短遊技状態（A時短遊技状態、B時短遊技状態、C時短遊技状態）、および高確遊技状態（例えば高確時短遊技状態）に制御されている場合であっても、特別

10

20

30

40

50

図柄の当り判定処理の結果が大当りであると、大当り遊技状態に移行する。

【 0 1 8 4 】

大当り遊技状態が終了すると、遊技仕様にもよるが、通常遊技状態、時短遊技状態、および高確遊技状態（例えば高確時短遊技状態）のいずれにも移行させることができる。ただし、大当り遊技状態が終了したときに移行できる時短遊技状態は、A時短遊技状態に限られる。

【 0 1 8 5 】

高確遊技状態に制御されている場合、所謂ST機やループ機等の一部のパチンコ遊技機を除いて、高確遊技状態から時短遊技状態または通常遊技状態には移行しない。同様に、時短遊技状態または通常遊技状態からは、大当り遊技状態を経由しない限り、高確遊技状態には移行しない。

10

【 0 1 8 6 】

通常遊技状態に制御されている場合、B時短遊技状態またはC時短遊技状態に移行可能であるものの、A時短遊技状態には、大当り遊技状態を経由しない限り、移行できない。ただし、A時短遊技状態において規定回数の特別図柄ゲームが実行されると通常遊技状態に移行するため、A時短遊技状態から通常遊技状態への移行は可能である。なお、B時短遊技状態およびC時短遊技状態のいずれに制御されている場合であっても、規定回数の特別図柄ゲームが実行されると通常遊技状態に移行するため、B時短遊技状態やC時短遊技状態から通常遊技状態への移行も可能である。

【 0 1 8 7 】

20

次に、時短遊技状態どうしの移行について説明する。

【 0 1 8 8 】

A時短遊技状態に制御されている場合、A時短遊技状態において実行可能な時短回数は、B時短遊技状態への移行条件である天井値よりも少ない回数に設定されるため、A時短遊技状態からB時短遊技状態に移行することはない。また、A時短遊技状態は大当り遊技状態を経由して制御されるため、B時短遊技状態からA時短遊技状態に移行することもない。一方、A時短遊技状態における特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」であるとC時短遊技状態への移行条件が成立するため、A時短遊技状態とC時短遊技状態とが重複しうる。ただし、上述したようにA時短遊技状態は大当り遊技状態を経由して制御されるため、C時短遊技状態からA時短遊技状態に移行することはない。

30

【 0 1 8 9 】

B時短遊技状態に制御されている場合、特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」であるとC時短遊技状態への移行条件が成立し、B時短遊技状態とC時短遊技状態とが重複しうる。また、C時短遊技状態において天井カウンタが天井値に到達した場合も、C時短遊技状態とB時短遊技状態とが重複しうる。

【 0 1 9 0 】

C時短遊技状態に制御されている場合、特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」であるとC時短遊技状態への移行条件が成立し、C時短遊技状態とC時短遊技状態とが重複しうる。

【 0 1 9 1 】

40

なお、時短遊技状態の重複についての詳細は後述する。

【 0 1 9 2 】

[1 - 4 . 基本仕様]

次に、図9～図19を参照して、第1のパチンコ遊技機の基本仕様について説明する。

【 0 1 9 3 】

第1のパチンコ遊技機では、確変制御および時短制御のいずれも実行されない通常遊技状態、確変制御および時短制御の両方が実行される高確時短遊技状態、並びに、確変制御は実行されないものの時短制御が実行される低確時短遊技状態が用意されており、メインCPU201は、これらの遊技状態のうちいずれかの遊技状態において遊技を進行させることが可能となっている。ただし、メインCPU201の制御によって進行される遊技状

50

態はこれに限られない。

【 0 1 9 4 】

本実施例において、通常遊技状態では左打ちが正規な遊技態様とされ、高確時短遊技状態および低確時短遊技状態では右打ちが正規な遊技態様とされる。サブCPU301は、正規な遊技態様とされる打ち方を、例えば表示装置7の表示領域に表示する制御を実行する。なお、「正規な遊技態様」とは、複数の遊技態様（例えば発射態様）のうち遊技者にとって最も不利益とならない（遊技者にとって有利な）遊技態様が相当する。

【 0 1 9 5 】

[1 - 4 - 1 . 設定値毎の大当たり確率]

図9は、第1のパチンコ遊技機における設定値毎の大当たり確率（概算）を示すテーブルの一例である。図9に示されるように、第1のパチンコ遊技機では、上述の設定キー174やバックアップクリアスイッチ176（いずれも図6参照）等を用いて、例えば設定1～設定6といった複数の設定値のうちいずれか一の設定値にセットすることができる。このような設定機能付きパチンコ遊技機の場合、大当たり確率は設定値に応じて異なっており、メインCPU201は、セットされた設定値に基づいて特別図柄の当り判定処理を実行する。

【 0 1 9 6 】

具体的には、確変制御が実行されない確変フラグがオフの遊技状態（本実施例では例えば通常遊技状態および低確時短遊技状態）における大当たり確率は、第1特別図柄の当り判定処理および第2特別図柄の当り判定処理のいずれが実行された場合であっても、例えば、設定1で約319分の1、設定2で約314分の1、設定3で約309分の1、設定4で約304分の1、設定5で約299分の1、設定6で約294分の1となっている。また、確変制御が実行される確変フラグがオンの遊技状態（本実施例では例えば高確時短遊技状態）における大当たり確率は、設定1で約77分の1、設定2で約76分の1、設定3で約75分の1、設定4で約74分の1、設定5で約73分の1、設定6で約72分の1となっている。

【 0 1 9 7 】

なお、時短当り確率は、大当たり確率とは異なり全設定値で共通の確率となっている。例えば、第1特別図柄の当り判定処理が実行された場合の時短当り確率は160分の1、第2特別図柄の当り判定処理が実行された場合の時短当り確率は240分の1となっている。時短当り確率は、第1特別図柄の当り判定処理が実行された場合と第2特別図柄の当り判定処理が実行された場合とで異ならせてもよいが、同じとしてもよい。

【 0 1 9 8 】

ただし、時短当り確率が全設定値で共通の確率であったとしても、時短継続率（例えば、セットされる時短回数）については、設定値に応じて異ならせてもよい。例えば、特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」である場合、例えば、設定1の場合は時短回数として50回がセットされ、設定6の場合は時短回数として100回がセットされるようにしてもよい。

【 0 1 9 9 】

なお、第1のパチンコ遊技機では小当りが抽選対象に含まれていないが、小当りを抽選対象に含むようにしてもよい。小当りを抽選対象に含む場合、小当り確率を、全設定値で共通の確率とするとよい。また、小当りを抽選対象に含む場合、第1特別図柄と第2特別図柄とのうち一方の特別図柄（例えば第2特別図柄）の当り判定処理が行われた場合に限り小当りに当選しうるようにしてもよい。この場合、他方の特別図柄（例えば第1特別図柄）の当り判定処理では、小当り当選したか否かの判定自体を行わない態様の他、小当り確率を0として小当り当選したか否かの判定を行う態様であってもよい。

【 0 2 0 0 】

上記の時短当り確率および小当りを抽選対象に含む場合の小当り確率は、上述したとおり全設定値で共通の確率となっているが、これに限られず、設定値に応じて異なる確率としてもよい。

10

20

30

40

50

【 0 2 0 1 】

また、本実施例では、全ての設定値においてそれぞれ大当り確率が異なっているが、これに限定されず、例えば、設定 1 と設定 2 とで共通の大当り確率、設定 3 と設定 4 とで共通の大当り確率、設定 5 と設定 6 とで共通の大当り確率といったように、複数の設定値で大当り確率を同じにしてもよい。

【 0 2 0 2 】

また、本実施例では、設定値に応じて大当り確率が異なっているが、遊技者にとっての有利度合いが設定値に応じて異なれば、設定値に応じて異なる対象が必ずしも大当り確率に限定されない。例えば、特定の入賞口に遊技球が入賞すると大当り遊技状態に制御されるようなパチンコ遊技機であれば、設定値に応じて特定の入賞口への入賞確率を異ならせるようにしてもよい。なお、パチンコ遊技機を、設定機能付きパチンコ遊技機とすることは必須ではない。

10

【 0 2 0 3 】

[1 - 4 - 2 . 特別図柄の当り判定テーブル]

図 10 は、第 1 のパチンコ遊技機が備える主制御回路 200 のメイン ROM 202 に記憶されている特別図柄の当り判定テーブルの一例である。なお、図 10 に示される特別図柄の当り判定テーブルは、図 9 に示される設定 1 の場合を一例として示したものである。

【 0 2 0 4 】

特別図柄の当り判定テーブルは、特別図柄の当り判定処理において参照されるテーブル、すなわち、始動口 120、140 に遊技球が入賞した際に抽出される大当り判定用乱数値に基づいて「時短当り」、「大当り」または「ハズレ」を抽選により決定する際に参照されるテーブルである。なお、本実施例では、抽選対象は「時短当り」、「大当り」および「ハズレ」であり、他の抽選対象（例えば、小当り）が含まれていないが、第 1 始動口 120 または / および第 2 始動口 140 に遊技球が入賞した際に、他の抽選対象に決定されるようにしてもよい。

20

【 0 2 0 5 】

大当り判定用乱数値は、上述したとおり、特別図柄の当り判定処理に用いられる乱数値である。本実施例において、大当り判定用乱数値は、0 ~ 65535 (65536 種類)の中から抽出される。ただし、発生する乱数値の範囲は上記に限られない。

【 0 2 0 6 】

本実施例では、メイン CPU 201 は、第 1 特別図柄の当り判定処理において、抽出された大当り判定用乱数値に基づいて「時短当り」、「大当り」、または「ハズレ」に決定する。第 1 特別図柄の当り判定テーブルには、確変フラグの値 (0 または 1) 毎に、「時短当り」に決定される大当り判定用乱数値の範囲 (幅) とこれに対応する時短当り判定値データとの関係、「大当り」に決定される大当り判定用乱数値の範囲 (幅) とこれに対応する大当り判定値データとの関係、および「ハズレ」に決定される大当り判定用乱数値の範囲 (幅) とこれに対応するハズレ判定値データとの関係が規定されている。

30

【 0 2 0 7 】

なお、本明細書において、確変フラグの値が「0」の場合、確変フラグがオフであり、確変フラグの値が「1」の場合、確変フラグがオンである。

40

【 0 2 0 8 】

また、メイン CPU 201 は、第 2 特別図柄の当り判定処理において、第 1 特別図柄の当り判定処理と同様、抽出された大当り判定用乱数値に基づいて「時短当り」、「大当り」、または「ハズレ」に決定する。第 2 特別図柄の当り判定テーブルには、確変フラグの値 (0 または 1) 毎に、「時短当り」に決定される大当り判定用乱数値の範囲 (幅) とこれに対応する時短当り判定値データとの関係、「大当り」に決定される大当り判定用乱数値の範囲 (幅) とこれに対応する大当り判定値データとの関係、および「ハズレ」に決定される大当り判定用乱数値の範囲 (幅) とこれに対応するハズレ判定値データとの関係が規定されている。

【 0 2 0 9 】

50

本実施例では、例えば、第 1 特別図柄の当り判定処理時に確変フラグがオフであって、抽出された大当り判定用乱数値が 0 ~ 4 0 8 のいずれかである場合、メイン C P U 2 0 1 は、「時短当り」と判定し、当落判定値データを「時短当り判定値データ」に決定する。また、第 1 特別図柄の当り判定処理時に確変フラグがオフであって、抽出された大当り判定用乱数値が 4 0 9 ~ 6 1 3 のいずれかである場合、メイン C P U 2 0 1 は、「大当り」と判定し、当落判定値データを「大当り判定値データ」に決定する。また、抽出された大当り判定用乱数値が 6 1 4 ~ 6 5 5 3 5 のいずれかである場合、メイン C P U 2 0 1 は、「ハズレ」と判定し、判定値データを「ハズレ判定値データ」に決定する。

【 0 2 1 0 】

また、例えば、第 1 特別図柄の当り判定処理時に確変フラグがオンであって、抽出された大当り判定用乱数値が 0 ~ 4 0 8 のいずれかである場合、メイン C P U 2 0 1 は、「時短当り」と判定し、判定値データを「時短当り判定値データ」に決定する。また、第 1 特別図柄の当り判定処理時に確変フラグがオンであって、抽出された大当り判定用乱数値が 4 0 9 ~ 1 2 5 9 のいずれかである場合、メイン C P U 2 0 1 は、「大当り」と判定し、判定値データを「大当り判定値データ」に決定する。また、抽出された大当り判定用乱数値が 1 2 6 0 ~ 6 5 5 3 5 のいずれかである場合、メイン C P U 2 0 1 は、「ハズレ」と判定し、判定値データを「ハズレ判定値データ」に決定する。

【 0 2 1 1 】

同様に、例えば、第 2 特別図柄の当り判定処理時に確変フラグがオフであって、抽出された大当り判定用乱数値が 0 ~ 2 7 2 のいずれかである場合、メイン C P U 2 0 1 は、「時短当り」と判定し、判定値データを「時短当り判定値データ」に決定する。また、第 2 特別図柄の当り判定処理時に確変フラグがオフであって、抽出された大当り判定用乱数値が 2 7 3 ~ 4 7 7 のいずれかである場合、メイン C P U 2 0 1 は、「大当り」と判定し、判定値データを「大当り判定値データ」に決定する。さらに、第 2 特別図柄の当り判定処理時に確変フラグがオフであって、抽出された大当り判定用乱数値が 4 7 8 ~ 6 5 5 3 5 のいずれかである場合、メイン C P U 2 0 1 は、「ハズレ」と判定し、判定値データを「ハズレ判定値データ」に決定する。

【 0 2 1 2 】

また、例えば、第 2 特別図柄の当り判定処理時に確変フラグがオンであって、抽出された大当り判定用乱数値が 0 ~ 2 7 2 のいずれかである場合、メイン C P U 2 0 1 は、「時短当り」と判定し、判定値データを「時短当り判定値データ」に決定する。また、第 2 特別図柄の当り判定処理時に確変フラグがオンであって、抽出された大当り判定用乱数値が 2 7 3 ~ 1 1 2 3 のいずれかである場合、メイン C P U 2 0 1 は、「大当り」と判定し、判定値データを「大当り判定値データ」に決定する。さらに、第 2 特別図柄の当り判定処理時に確変フラグがオンであって、抽出された大当り判定用乱数値が 1 1 2 4 ~ 6 5 5 3 5 のいずれかである場合、メイン C P U 2 0 1 は、「ハズレ」と判定し、判定値データを「ハズレ判定値データ」に決定する。

【 0 2 1 3 】

このように、本実施例では、例えば 0 ~ 6 5 5 3 5 の範囲で発生する大当り判定用乱数値のうち、0 から所定幅（例えば、第 1 特別図柄の当り判定処理であれば 0 ~ 4 0 8 ）を、大当り判定値データおよびハズレ判定値データを除く他の判定値データ（例えば、時短当り判定値データ）に割り当てている。また、所定値から最後尾（例えば、第 1 特別図柄の当り判定処理時に確変フラグがオフの場合であれば 6 1 4 ~ 6 5 5 3 5 ）をハズレ判定値データに割り当てている。さらに、大当り判定値データとハズレ判定値データとを隣接して割り当てている。このようにすることで、例えば確変フラグがオフからオン（またはオンからオフ）になった場合に、大当り判定値データの幅を大きく（または小さく）した分だけハズレ判定値データの幅を小さく（または大きく）するだけで、他の判定値データ（例えば、時短当り判定値データ）の幅を変更することなく、大当り確率を変更することが可能となる。

【 0 2 1 4 】

また、本実施例では、第 1 特別図柄の当り判定処理が行われた場合の「時短当り」の当選確率と、第 2 特別図柄の当り判定処理が行われた場合の「時短当り」の当選確率とを異ならせることにより、遊技にバリエーションを持たせて興趣の低下を抑制できるようにしている。

【 0 2 1 5 】

とくに、図 1 0 に示されるように、第 1 特別図柄の当り判定処理が行われた場合の「時短当り」の当選確率を、第 2 特別図柄の当り判定処理が行われた場合の「時短当り」の当選確率よりも高くすることにより、単調な遊技となりがちな通常遊技状態における興趣の低下を抑制することが可能となる。

【 0 2 1 6 】

ただし、第 2 特別図柄の当り判定処理が行われた場合の「時短当り」の当選確率を、第 1 特別図柄の当り判定処理が行われた場合の「時短当り」の当選確率よりも高くしてもよい。この場合、例えば時短遊技状態において「時短当り」に当選した場合に時短遊技状態を重ねて実行するようにすることで、時短遊技状態の終了間際に「時短当り」に当選すると、時短遊技状態が実質的に延長されることとなり、興趣の低下を抑制することが可能となる。

【 0 2 1 7 】

ところで、図 1 0 に示されるように、本実施例では、確変フラグがオンおよびオフのいずれの場合であっても、「時短当り」に当選しうる。ただし、メイン CPU 2 0 1 は、確変フラグがオフ（通常遊技状態、時短遊技状態）である場合、当り判定処理の結果が「時短当り」であれば時短遊技状態に制御するものの、確変フラグがオンである場合には、当り判定処理の結果がたとえ「時短当り」であったとしても、時短遊技状態に制御しないようにしている。

【 0 2 1 8 】

[1 - 4 - 3 . 特別図柄判定テーブル]

図 1 1 は、第 1 のパチンコ遊技機が備える主制御回路 2 0 0 のメイン ROM 2 0 2 に記憶されている特別図柄判定テーブルの一例である。

【 0 2 1 9 】

特別図柄判定テーブルは、始動口 1 2 0 , 1 4 0 に遊技球が入賞した際に抽出される特別図柄の図柄乱数値と先述の判定値データとに基づいて、停止図柄を決定付ける「選択図柄コマンド」および「図柄指定コマンド」を選択する際に参照されるテーブルである。「選択図柄コマンド」は、特別図柄の当り判定処理の結果が大当たりであった場合に、大当たり種類に応じて定められる当り図柄を指定するためのコマンドであり、「図柄指定コマンド」は、特別図柄の可変表示の停止時に表示される図柄を指定するためのコマンドである。特別図柄の図柄乱数値は、例えば 0 ~ 9 9 (1 0 0 種類) の中から抽出される。

【 0 2 2 0 】

図 1 1 に示される特別図柄判定テーブルによれば、第 1 特別図柄の当り判定処理の結果として時短当り判定値データが得られた場合、メイン CPU 2 0 1 は、例えば、選択図柄コマンドおよび図柄指定コマンドを以下のように選択する。すなわち、第 1 特別図柄の図柄乱数値が例えば 0 ~ 6 9 である場合、メイン CPU 2 0 1 は、選択図柄コマンドとして「z 0」を選択し、図柄指定コマンドとして「z A 1」を選択する。また、第 1 特別図柄の図柄乱数値が例えば 7 0 ~ 9 6 のいずれかである場合、メイン CPU 2 0 1 は、選択図柄コマンドとして「z 1」を選択し、図柄指定コマンドとして「z A 1」を選択する。また、第 1 特別図柄の図柄乱数値が例えば 9 7 ~ 9 9 のいずれかである場合、メイン CPU 2 0 1 は、選択図柄コマンドとして「z 2」を選択し、図柄指定コマンドとして「z A 2」を選択する。

【 0 2 2 1 】

また、第 1 特別図柄の当り判定処理の結果として大当たり判定値データが得られた場合、例えば、選択図柄コマンドおよび図柄指定コマンドは以下のように選択される。すなわち、第 1 特別図柄の図柄乱数値が 0 ~ 9 のいずれかである場合、メイン CPU 2 0 1 は、選

10

20

30

40

50

択図柄コマンドとして「z3」を選択し、図柄指定コマンドとして「zA3」を選択する。また、第1特別図柄の図柄乱数値が10～59のいずれかである場合、メインCPU201は、選択図柄コマンドとして「z4」を選択し、図柄指定コマンドとして「zA4」を選択する。さらに、第1特別図柄の図柄乱数値が60～99のいずれかである場合、メインCPU201は、選択図柄コマンドとして「z5」を選択し、図柄指定コマンドとして「zA4」を選択する。

【0222】

また、第1特別図柄の当り判定処理の結果としてハズレ判定値データが得られた場合、第1特別図柄の図柄乱数値が0～99のいずれであっても、メインCPU201は、選択図柄コマンドとして「z6」を選択し、図柄指定コマンドとして「zA5」を選択する。

10

【0223】

また、第2特別図柄の当り判定処理の結果として時短当り判定値データが得られた場合、例えば、選択図柄コマンドおよび図柄指定コマンドは以下のように選択される。すなわち、第2特別図柄の図柄乱数値が例えば0～96である場合、メインCPU201は、選択図柄コマンドとして「z7」を選択し、図柄指定コマンドとして「zA6」を選択する。また、第2特別図柄の図柄乱数値が例えば97～99のいずれかである場合、メインCPU201は、選択図柄コマンドとして「z8」を選択し、図柄指定コマンドとして「zA7」を選択する。

【0224】

また、第2特別図柄の当り判定処理の結果として大当り判定値データが得られた場合、例えば、選択図柄コマンドおよび図柄指定コマンドは以下のように選択される。すなわち、第2特別図柄の図柄乱数値が0～59のいずれかである場合、メインCPU201は、選択図柄コマンドとして「z9」を選択し、図柄指定コマンドとして「zA8」を選択する。また、第2特別図柄の図柄乱数値が60～99のいずれかである場合、メインCPU201は、選択図柄コマンドとして「z10」を選択し、図柄指定コマンドとして「zA9」を選択する。

20

【0225】

また、第2特別図柄の当り判定処理の結果としてハズレ判定値データが得られた場合、第2特別図柄の図柄乱数値が0～99のいずれであっても、メインCPU201は、選択図柄コマンドとして「z11」を選択し、図柄指定コマンドとして「zA10」を選択する。

30

【0226】

なお、本実施例では、特別図柄の当り判定テーブル(図10参照)を参照して、抽出された大当り判定用乱数値に基づいて当落判定値データを決定し、その後、特別図柄判定テーブル(図11参照)を参照して、特別図柄の図柄乱数値に基づいて選択図柄コマンドおよび図柄指定コマンドを決定するようにしているが、これに限られない。例えば、抽出された大当り判定用乱数値と特別図柄の図柄乱数値とに基づいて、特別図柄の当落、選択図柄コマンドおよび図柄指定コマンドをあわせて決定するようにしてもよい。

【0227】

[1-4-4. 特別図柄停止態様決定テーブル]

40

図12(A)は、第1のパチンコ遊技機が備える主制御回路200のメインROM202に記憶されている特別図柄停止態様決定テーブルの一例である。特別図柄停止態様決定テーブルは、特別図柄の可変表示が停止したときに第1特別図柄表示部163または第2特別図柄表示部164(図5参照)に導出される特別図柄の停止態様を、選択図柄コマンドに応じて決定する際に参照される。

【0228】

図12(A)に示されるように、第1特別図柄表示部163または第2特別図柄表示部164(図5参照)に導出される特別図柄の停止態様は、例えば0～7の領域で構成される1バイトの制御信号で構成される。第1特別図柄の0～7の各領域は、第1特別図柄表示部163を構成する8個のLED163a～163h(図5参照)のいずれかに1対1で

50

対応している。例えば、第 1 特別図柄の領域 0 は 1 6 3 a に対応し、第 1 特別図柄の領域 1 は 1 6 3 b に対応し、第 1 特別図柄の領域 2 は 1 6 3 c に対応し、第 1 特別図柄の領域 3 は 1 6 3 d に対応し、第 1 特別図柄の領域 4 は 1 6 3 e に対応し、第 1 特別図柄の領域 5 は 1 6 3 f に対応し、第 1 特別図柄の領域 6 は 1 6 3 g に対応し、第 1 特別図柄の領域 7 は 1 6 3 h に対応している。

【 0 2 2 9 】

同様に、第 2 特別図柄の 0 ~ 7 の各領域は、第 2 特別図柄表示部 1 6 4 を構成する 8 個の L E D 1 6 4 a ~ 1 6 4 h (図 5 参照)のいずれかに 1 対 1 で対応している。例えば、第 2 特別図柄の領域 0 は 1 6 4 a に対応し、第 2 特別図柄の領域 1 は 1 6 4 b に対応し、第 2 特別図柄の領域 2 は 1 6 4 c に対応し、第 2 特別図柄の領域 3 は 1 6 4 d に対応し、第 2 特別図柄の領域 4 は 1 6 4 e に対応し、第 2 特別図柄の領域 5 は 1 6 4 f に対応し、第 2 特別図柄の領域 6 は 1 6 4 g に対応し、第 2 特別図柄の領域 7 は 1 6 4 h に対応している。

10

【 0 2 3 0 】

本実施例では、特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」である場合、特別図柄表示部 1 6 3 , 1 6 4 に導出される L E D の表示態様(時短当りの表示態様)は、次のとおり決定される。例えば、選択図柄コマンドが「z 0」の場合、メイン C P U 2 0 1 は、第 1 特別図柄表示部 1 6 3 を構成する 8 個の L E D のうち、第 1 特別図柄の領域 0 に対応する L E D 1 6 3 a と、第 1 特別図柄の領域 7 に対応する L E D 1 6 3 h とを点灯し、その他の L E D が消灯する態様で、第 1 特別図柄表示部 1 6 3 を停止表示するよう決定する。選択図柄コマンドが「z 1」の場合、メイン C P U 2 0 1 は、第 1 特別図柄表示部 1 6 3 を構成する 8 個の L E D のうち、第 1 特別図柄の領域 0 に対応する L E D 1 6 3 a と、第 1 特別図柄の領域 1 に対応する L E D 1 6 3 b と、第 1 特別図柄の領域 7 に対応する L E D 1 6 3 h とを点灯し、その他の L E D が消灯する態様で、第 1 特別図柄表示部 1 6 3 を停止表示するよう決定する。選択図柄コマンドが「z 2」の場合、メイン C P U 2 0 1 は、第 1 特別図柄表示部 1 6 3 を構成する 8 個の L E D のうち、第 1 特別図柄の領域 0 に対応する L E D 1 6 3 a と、第 1 特別図柄の領域 2 に対応する L E D 1 6 3 c と、第 1 特別図柄の領域 7 に対応する L E D 1 6 3 h とを点灯し、その他の L E D が消灯する態様で、第 1 特別図柄表示部 1 6 3 を停止表示するよう決定する。また、選択図柄コマンドが「z 7」の場合、メイン C P U 2 0 1 は、第 2 特別図柄表示部 1 6 4 を構成する 8 個の L E D のうち、第 2 特別図柄の領域 0 に対応する L E D 1 6 4 a と、第 2 特別図柄の領域 1 に対応する L E D 1 6 4 b と、第 2 特別図柄の領域 7 に対応する L E D 1 6 4 h とを点灯し、その他の L E D が消灯する態様で、第 2 特別図柄表示部 1 6 4 を停止表示するよう決定する。選択図柄コマンドが「z 8」の場合、メイン C P U 2 0 1 は、第 2 特別図柄表示部 1 6 4 を構成する 8 個の L E D のうち、第 2 特別図柄の領域 0 に対応する L E D 1 6 4 a と、第 2 特別図柄の領域 2 に対応する L E D 1 6 4 c と、第 2 特別図柄の領域 7 に対応する L E D 1 6 4 h とを点灯し、その他の L E D が消灯する態様で、第 2 特別図柄表示部 1 6 4 を停止表示するよう決定する。

20

30

【 0 2 3 1 】

また、特別図柄の当り判定処理の結果が「大当り」である場合、特別図柄表示部 1 6 3 , 1 6 4 に導出される L E D の表示態様(大当りの表示態様)は、次のとおり決定される。例えば、選択図柄コマンドが「z 3」の場合、メイン C P U 2 0 1 は、第 1 特別図柄表示部 1 6 3 を構成する 8 個の L E D のうち、第 1 特別図柄の領域 3 に対応する L E D 1 6 3 d と、第 1 特別図柄の領域 4 に対応する L E D 1 6 3 e と、第 1 特別図柄の領域 6 に対応する L E D 1 6 3 g とを点灯し、その他の L E D が消灯する態様で、第 1 特別図柄表示部 1 6 3 を停止表示するよう決定する。選択図柄コマンドが「z 4」の場合、メイン C P U 2 0 1 は、第 1 特別図柄表示部 1 6 3 を構成する 8 個の L E D のうち、第 1 特別図柄の領域 3 に対応する L E D 1 6 3 d と、第 1 特別図柄の領域 5 に対応する L E D 1 6 3 f と、第 1 特別図柄の領域 6 に対応する L E D 1 6 3 g とを点灯し、その他の L E D が消灯する態様で、第 1 特別図柄表示部 1 6 3 を停止表示するよう決定する。選択図柄コマンドが

40

50

「z5」の場合、メインCPU201は、第1特別図柄表示部163を構成する8個のLEDのうち、第1特別図柄の領域3に対応するLED163dと、第1特別図柄の領域4に対応するLED163eと、第1特別図柄の領域5に対応するLED163fと、第1特別図柄の領域6に対応するLED163gとを点灯し、その他のLEDが消灯する態様で、第1特別図柄表示部163を停止表示するよう決定する。選択図柄コマンドが「z9」の場合、メインCPU201は、第2特別図柄表示部164を構成する8個のLEDのうち、第2特別図柄の領域3に対応するLED164dと、第2特別図柄の領域4に対応するLED164eと、第2特別図柄の領域6に対応するLED164gとを点灯し、その他のLEDが消灯する態様で、第2特別図柄表示部164を停止表示するよう決定する。選択図柄コマンドが「z10」の場合、メインCPU201は、第2特別図柄表示部164を構成する8個のLEDのうち、第2特別図柄の領域3に対応するLED164dと、第2特別図柄の領域5に対応するLED164fとを点灯し、その他のLEDが消灯する態様で、第2特別図柄表示部164を停止表示するよう決定する。

10

【0232】

また、特別図柄の当り判定処理の結果が「ハズレ」である場合、特別図柄表示部163、164に導出されるLEDの表示態様（ハズレの表示態様）は、次のとおり決定される。例えば、選択図柄コマンドが「z6」の場合、メインCPU201は、第1特別図柄表示部163を構成する8個のLEDのうち、第1特別図柄の領域7に対応するLED163hのみを点灯し、その他のLEDが消灯する態様で、第1特別図柄表示部163を停止表示するよう決定する。選択図柄コマンドが「z11」の場合、メインCPU201は、第2特別図柄表示部164を構成する8個のLEDのうち、第2特別図柄の領域7に対応するLED164hのみを点灯し、その他のLEDが消灯する態様で、第2特別図柄表示部164を停止表示するよう決定する。

20

【0233】

メインCPU201は、特別図柄の当り判定処理の結果に基づいて特別図柄の停止態様を決定すると、決定された態様に対応する制御信号を第1特別図柄表示部163または第2特別図柄表示部164を構成する各LEDに出力し、第1特別図柄表示部163または第2特別図柄表示部164に導出される特別図柄の停止態様を制御する。

【0234】

なお、図12(A)では、第1特別図柄表示部163に導出されるLEDの表示態様と、第2特別図柄表示部164に導出されるLEDの表示態様とを、便宜上、同じテーブルにあらわしている。ただし、第1特別図柄表示部163と第2特別図柄表示部164とで、制御信号は別々に送信されるようにするとよい。

30

【0235】

図12(B)は、第1のパチンコ遊技機が備えるサブ制御回路300のプログラムROMに記憶されている装飾図柄停止態様決定テーブルの一例である。装飾図柄停止態様決定テーブルは、表示装置7に表示される装飾図柄の可変表示が停止したときに導出される装飾図柄の停止態様（図柄組合せ）を、図柄指定コマンドに応じて決定する際に参照される。なお、図12(B)に示される「備考」の欄は、分かりやすいように便宜上示したものである。

40

【0236】

なお、第1のパチンコ遊技機は、第1特別図柄と第2特別図柄のうちいずれか一方のみが可変表示可能であるため、サブCPU1301は、第1特別図柄および第2特別図柄のうち可変表示されている特別図柄についての表示演出が表示装置7にて行われるよう制御する。この場合、サブCPU301は、可変表示されている特別図柄が第1特別図柄であるか第2特別図柄であるかを把握できる態様で、表示演出を行うことが好ましい。

【0237】

本実施例において、表示装置7に表示される装飾図柄は、左図柄が例えば1～9の9個の図柄で構成され、中図柄が例えば1～9及び時短図柄の10個の図柄で構成され、右図柄が例えば1～9の9個の図柄で構成される。時短図柄は、例えば特別図柄抽選の結果が

50

時短当りである場合等、遊技状態が時短遊技状態に移行する際に停止表示される図柄である。中図柄を時短図柄で停止表示することにより、時短当りに当選したことを遊技者が把握することができる。また、本実施例では、奇数図柄を、偶数図柄と比べて遊技者にとっての有利度合いが高い図柄として規定しているが、これに限定されない。

【0238】

なお、第1のパチンコ遊技機では特別図柄抽選の結果に小当りが含まれないが、特別図柄抽選の結果に小当りが含まれる場合は、例えば、中図柄を構成する図柄に、小当り図柄（特別図柄抽選の結果が小当りである場合に停止表示される図柄）を含めるようにしてもよい。この場合、特別図柄抽選の結果が小当りであると、サブCPU301は、中図柄を小当り図柄で停止表示するため、小当りに当選したことを遊技者が把握することができる。

10

【0239】

図12(B)に示されるように、図柄指定コマンドが「zA1」または「zA6」である場合（特別図柄抽選の結果が「時短当り」である場合）、サブCPU301は、装飾図柄の停止態様として、例えば、左図柄及び右図柄を偶数図柄で停止させ、かつ中図柄を時短図柄で停止させる。

【0240】

図柄指定コマンドが「zA2」または「zA7」である場合（特別図柄抽選の結果が「時短当り」である場合）、サブCPU301は、装飾図柄の停止態様として、例えば、左図柄及び右図柄を奇数図柄で停止させ、かつ中図柄を時短図柄で停止させる。なお、図柄指定コマンドが「zA2」または「zA7」である場合（選択図柄コマンドが「z2」または「z8」である場合）は、後述の図13を参照すると分かるように、図柄指定コマンドが「zA1」または「zA6」である場合（選択図柄コマンドが「z0」、「z1」または「z7」である場合）と比べてセットされる時短回数が多く、遊技者にとっての有利度合いが高い。

20

【0241】

図柄指定コマンドが「zA3」または「zA8」である場合（特別図柄抽選の結果が「大当り」である場合）、サブCPU301は、装飾図柄の停止態様として、例えば、左図柄、右図柄及び中図柄を奇数図柄の揃い図柄（ぞろ目）で停止させる。

【0242】

図柄指定コマンドが「zA4」または「zA9」である場合（特別図柄抽選の結果が「大当り」である場合）、サブCPU301は、装飾図柄の停止態様として、例えば、左図柄、右図柄及び中図柄を偶数図柄の揃い図柄（ぞろ目）で停止させる。なお、図柄指定コマンド「zA4」は、後述の図13を参照すると分かるように、大当り遊技状態の終了後、確変フラグがオンにセットされる場合（選択図柄コマンドが「z4」の場合）と、確変フラグがオンにセットされない場合（選択図柄コマンドが「z5」の場合）とがある。そこで、本実施例では、選択図柄コマンドが「z4」及び「z5」のいずれであったとしても、サブCPU301は、偶数図柄の揃い図柄（ぞろ目）で装飾図柄が停止するよう制御し、大当り遊技状態において、確変当り（確変フラグがオンにセットされる当り）であることを示す昇格演出を行うようにするとよい。

30

40

【0243】

また、後述の図13を参照すると分かるように、図柄指定コマンドが「zA4」または「zA9」である場合は、後述の図13を参照すると分かるように、図柄指定コマンドが「zA3」または「zA8」である場合と比べて、大当り遊技状態の終了後に確変フラグがオンにセットされる期待値が小さい。この点において、図柄指定コマンドが「zA3」または「zA8」である場合、図柄指定コマンドが「zA4」または「zA9」である場合と比べて、遊技者にとっての有利度合いが高い。

【0244】

なお、図柄指定コマンドが「zA5」または「zA10」である場合（特別図柄抽選の結果が「ハズレ」である場合）、サブCPU301は、装飾図柄をばらけ目で停止させる

50

。ばらけ目は、例えば、左図柄、右図柄及び中図柄のうち少なくとも一つの図柄が他の図柄と異なる停止態様が相当する。

【 0 2 4 5 】

図 1 2 (B) では、図柄指定コマンドに応じた装飾図柄の停止態様（例えば、図柄指定コマンドが「 z A 1 」の場合、左図柄「 2 」、中図柄「 時短」、右図柄「 4 」）を例示しているが、図 1 2 (B) の装飾図柄の停止態様の欄に示される停止態様はあくまでも例示であって、これに限られない。

【 0 2 4 6 】

[1 - 4 - 5 . 当り種類決定テーブル]

図 1 3 は、第 1 のパチンコ遊技機が備える主制御回路 2 0 0 のメイン R O M 2 0 2 に記憶されている当り種類決定テーブルの一例である。当り種類決定テーブルは、特別図柄の図柄乱数値に対応して決定される選択図柄コマンドに応じて、大当り遊技状態の態様（より詳しくは例えばラウンド数）または / およびその後の遊技状態の態様、を決定する際に参照される。その後の遊技状態の態様は、大当り遊技状態終了後の遊技状態の態様を示す。ただし、特別図柄の当り判定処理の結果が時短当りである場合は、大当り遊技状態に制御されることなく C 時短遊技状態に制御されるため、その後の遊技状態の態様は、C 時短遊技状態の態様を示す。

【 0 2 4 7 】

本実施例では、特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」である場合、C 時短遊技状態の態様は、次のとおり決定される。例えば、選択図柄コマンドが「 z 0 」の場合、メイン C P U 2 0 1 は、確変フラグと時短フラグとのうち時短フラグのみをオンにセットすることを決定し、時短回数を 1 0 回にセットすることを決定する。選択図柄コマンドが「 z 1 」の場合および「 z 7 」の場合、メイン C P U 2 0 1 は、確変フラグと時短フラグとのうち時短フラグのみをオンにセットすることを決定し、時短回数を 5 0 回にセットすることを決定する。選択図柄コマンドが「 z 2 」の場合および「 z 8 」の場合、メイン C P U 2 0 1 は、確変フラグと時短フラグとのうち時短フラグのみをオンにセットすることを決定し、時短回数を 1 0 0 回にセットすることを決定する。特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」であった場合、メイン C P U 2 0 1 は、上述した時短当りの表示態様を第 1 特別図柄表示部 1 6 3 または第 2 特別図柄表示部 1 6 4 に導出した後、大当り遊技状態に制御することなく、時短フラグをオンにセットするとともに決定された時短回数をセットし、C 時短遊技状態に制御可能となる。なお、特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」である場合は大当り遊技状態に制御されないため、大当り遊技状態の態様は決定されない。なお、本実施例では、特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」である場合、この特別図柄の当り判定処理が行われたときの遊技状態にかかわらず、セットされる時短回数を同じとしている。ただし、これに限られず、特別図柄の当り判定処理が行われたときの遊技状態に応じて、セットされる時短回数を異ならせてもよい。

【 0 2 4 8 】

このように、本実施例では、特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」である場合、特別図柄の図柄乱数値に基づいて決定される選択図柄コマンドに応じて、セットされる時短回数が異なるようにしている。このようにすることで、特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」であった場合に、その後の遊技の進行状況にバリエーションを持たせることが可能となり、興趣の低下を抑制することが可能となる。

【 0 2 4 9 】

ところで、上述したとおり、メイン C P U 2 0 1 は、確変フラグがオンである場合には、当り判定処理の結果がたとえ「時短当り」であったとしても、時短遊技状態に制御しないようにしている。例えば、メイン C P U 2 0 1 は、確変フラグがオン（高確遊技状態）であったとしても、図 1 0 に示されるように「時短当り」の抽選を行い、当り判定処理の結果が「時短当り」である場合には、「時短当り」に当選したことを示す時短当りの表示態様を特別図柄表示部 1 6 3 , 1 6 4 に導出するものの、C 時短遊技状態に制御せずに、高確遊技状態を継続するようにしてもよい。

10

20

30

40

50

【 0 2 5 0 】

また、メインCPU201は、確変フラグがオンであるときに「時短当り」の抽選を行い、当り判定処理の結果が「時短当り」であったとしても強制的にハズレの表示態様を特別図柄表示部163, 164に導出するようにしてもよい。

【 0 2 5 1 】

さらには、確変フラグがオンである場合、大当り判定用乱数値に対して時短当り判定値データを割り当てない、すなわち「時短当り」を抽選結果（特別図柄の当り判定処理の結果）に含まない当り判定処理が行われるようにしてもよい。この場合、大当り判定用乱数値に対して、確変フラグがオフであるときは時短当り判定値データを割り当て、確変フラグがオンであるときは時短当り判定値データを割り当てない。そのため、確変フラグがオフであるときに時短当り判定値データに割り当てられていた乱数値の幅は、時短当り判定値データの代わりに、ハズレ判定値データ、大当り判定値データ、又は、ハズレ判定値データと大当り判定値データとの両方、に割り当てられる。

10

【 0 2 5 2 】

なお、本実施例では、確変フラグがオンである場合には、C時短遊技状態に移行しないように構成しているが、これに限られない。例えば、確変フラグがオンであったとしても時短フラグがオフであるような高確非時短遊技状態に制御可能なパチンコ遊技機においては、当り判定処理の結果が「時短当り」である場合には高確時短遊技状態に移行するようにしてもよい。

【 0 2 5 3 】

特別図柄の当り判定処理の結果が「大当り」である場合、当り遊技状態の態様およびその後の遊技状態の態様は、次のとおり決定される。

20

【 0 2 5 4 】

例えば、選択図柄コマンドが「z3」の場合および「z9」の場合、メインCPU201は、大当り遊技状態の態様として、ラウンド数を10ラウンドに決定する。また、その後の遊技状態の態様として、確変フラグと時短フラグとの両方をオンにセットすることを決定し、確変回数および時短回数をいずれも10000回にセットすることを決定する。これらの場合、メインCPU201は、上述した大当りの表示態様を特別図柄表示部163, 164に導出した後、大当り遊技状態に制御し、この大当り遊技状態の終了後、高確時短遊技状態に制御可能となる。

30

【 0 2 5 5 】

また、選択図柄コマンドが「z4」の場合、メインCPU201は、大当り遊技状態の態様として、ラウンド数を4ラウンドに決定する。また、その後の遊技状態の態様として、確変フラグと時短フラグとの両方をオンにセットすることを決定し、確変回数および時短回数をいずれも10000回にセットすることを決定する。この場合、メインCPU201は、上述した大当りの表示態様を第1特別図柄表示部163に導出した後、大当り遊技状態に制御し、この大当り遊技状態の終了後、高確時短遊技状態に制御可能となる。

【 0 2 5 6 】

また、選択図柄コマンドが「z5」の場合、メインCPU201は、大当り遊技状態の態様として、ラウンド数を4ラウンドに決定する。また、その後の遊技状態の態様として、確変フラグと時短フラグとのうち時短フラグのみをオンにセットすることを決定する。また、セットする時短回数を例えば200回にセットすることを決定する。この場合、メインCPU201は、上述した大当りの表示態様を第1特別図柄表示部163に導出した後、大当り遊技状態に制御し、この大当り遊技状態の終了後、時短遊技状態に制御可能となる。ここで制御される時短遊技状態はA時短遊技状態である。

40

【 0 2 5 7 】

また、選択図柄コマンドが「z10」の場合、メインCPU201は、大当り遊技状態の態様として、ラウンド数を10ラウンドに決定する。また、その後の遊技状態の態様として、確変フラグと時短フラグとのうち時短フラグのみをオンにセットすることを決定する。また、セットする時短回数を例えば300回にセットすることを決定する。この場合

50

、メインCPU201は、上述した大当りの表示態様を第2特別図柄表示部164に導出した後、大当り遊技状態に制御し、この大当り遊技状態の終了後、時短遊技状態に制御可能となる。ここで制御される時短遊技状態もA時短遊技状態である。

【0258】

なお、高確時短遊技状態における時短性能は、A時短遊技状態における時短性能と同じとすることが好ましいが、A時短における時短性能と異ならせてもよい。

【0259】

また、例えば、特別図柄の当り判定処理の結果が「ハズレ」である場合（例えば、選択図柄コマンドが「z6」の場合、および「z11」の場合）、メインCPU201は、大当り遊技状態の態様およびその後の遊技状態の態様のいずれもセットしない。すなわち、特別図柄の当り判定処理の結果がハズレの場合、メインCPU201は、遊技状態を移行させずに、それまでの遊技状態に継続して制御する。

【0260】

なお、特別図柄の当り判定処理の結果が「ハズレ」である場合（例えば、選択図柄コマンドが「z6」の場合、および「z11」の場合）、上述したように大当り遊技状態の態様およびその後の遊技状態の態様のいずれもセットされないため、本来、図13の当り種類決定テーブルに図示する必要がない。ただし、本実施例では、特別図柄の当り判定処理の結果が「ハズレ」である場合、大当り遊技状態の態様およびその後の遊技状態の態様のいずれも決定されないことを明示するために、便宜上、図13に図示したものである。

【0261】

このように、本実施例において、メインCPU201は、図10の特別図柄の当り判定テーブルを参照し、第1始動口120または第2始動口140に遊技球が入賞した際に抽出される大当り判定用乱数値に基づいて当落判定値データを決定し（当落判定を行い）、当落（「時短当り」、「大当り」または「ハズレ」）を決定する。その後、メインCPU201は、図11の特別図柄判定テーブルを参照し、第1始動口120または第2始動口140に遊技球が入賞した際に抽出される特別図柄の図柄乱数値と上記の当落判定値データとに基づいて選択図柄コマンドを決定し、特別図柄表示部163、164に導出される表示態様の種類（時短当りの種類または大当りの種類）を決定するようにしている。なお、上記の当落判定および選択図柄コマンドの決定は、特別図柄の可変表示の開始時に行われるが、特別図柄の可変表示が開始されてから確定表示されるまでの間に行われることを排除する趣旨ではない。

【0262】

また、図13に示されるように、本実施例では、大当り遊技状態の終了後に制御されるA時短遊技状態の時短回数は、例えば、200回（選択図柄コマンドが「z5」の場合）、または300回（選択図柄コマンドが「z10」の場合）である。これに対し、特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」である場合に制御されるC時短遊技状態の時短回数は、例えば、10回（選択図柄コマンドが「z0」の場合）、50回（選択図柄コマンドが「z1」、「z7」の場合）、または100回（選択図柄コマンドが「z2」、「z8」の場合）である。すなわち、A時短遊技状態における時短回数の期待値が、C時短遊技状態における時短回数の期待値よりも高い。このように、A時短遊技状態をC時短遊技状態と比べて遊技者にとって有利度合いが高くなるようにすることで、「大当り」の位置づけを大きくすることができる。

【0263】

なお、A時短遊技状態における時短回数の期待値をC時短遊技状態における時短回数の期待値よりも高いことに代えて、例えば図14に示されるように、C時短遊技状態における時短回数の期待値をA時短遊技状態における時短回数の期待値よりも高くするようにしてもよい。図14は、図13に示される当り種類決定テーブルの変形例である。この図14では、A時短遊技状態の時短回数は、例えば、50回（選択図柄コマンドが「z5」、「z10」の場合）である。これに対し、C時短遊技状態の時短回数は、例えば、50回（選択図柄コマンドが「z0」の場合）、100回（選択図柄コマンドが「z1」、「z

7」の場合)または200回(選択図柄コマンドが「z2」、「z8」の場合)である。このように、C時短遊技状態をA時短遊技状態と比べて遊技者にとって有利度合いが高くなるようにすることで、「時短当り」の位置づけを大きくすることができる。例えば、長期間にわたって「大当り」に当選しないような状態が続いたとしても、「時短当り」に当選した場合には相対的に有利なC時短遊技状態に制御されるため、興趣の低下を抑制することが可能となる。

【0264】

なお、本明細書において、確変フラグの場合と同様に、時短フラグの値が「0」の場合が時短フラグオフであり、時短フラグの値が「1」の場合が時短フラグオンである。

【0265】

時短フラグは、確変フラグと同様にメインRAM203に格納される管理フラグの一つであり、時短制御を実行するか否かを管理するためのフラグである。

【0266】

また、時短回数は、時短制御を継続して実行可能な特別図柄の可変表示回数である。すなわち、例えば時短回数が「50」に決定された場合、この時短遊技状態において大当りに当選することなく50回の特別図柄の可変表示が行われると、この時短遊技状態が終了して非時短遊技状態(例えば、通常遊技状態)に移行する。

【0267】

なお、図13等に表示される確変回数および時短回数の「10000」は、大当り遊技状態終了後、大当りであると判定される(すなわち次回大当り)まで、確変制御を継続して実行できる趣旨である。

【0268】

[1-4-6. 特別図柄の変動パターンテーブル]

図15は、第1のパチンコ遊技機の特別図柄の変動パターンテーブルの一例である。図15の「備考」の欄は、分かりやすいように便宜上示したものである。図15の「備考」の欄に示される時短当り系リーチA、B、Cは、特別図柄の当り判定処理の結果が時短当りの可能性がある(大当りの可能性がない)ことを示すリーチ演出である。同様に、大当り系リーチA、B、Cは、特別図柄の当り判定処理の結果が大当りの可能性がある(時短当りの可能性がない)ことを示すリーチ演出である。さらに、共通リーチA、B、C、D、Eは、特別図柄の当り判定処理の結果が時短当りおよび大当りのいずれについても可能性があることを示すリーチ演出である。なお、図15は確変フラグがオフである場合の特別図柄の変動パターンテーブルであり、確変フラグがオンである場合の特別図柄の変動パターンテーブルの図示は省略する。

【0269】

メインCPU201は、第1始動口120への遊技球の入賞に基づくときは第1特別図柄の変動パターンを決定し、第2始動口140への遊技球の入賞に基づくときは第2特別図柄の変動パターンを決定する。図15の特別図柄の変動パターンテーブルは、後述の図28のS96の特別図柄の変動パターン決定処理を実行する際に参照されるテーブルである。

【0270】

図15に示されるように、特別図柄の変動パターンは、特別図柄の種別、特別図柄の当り判定処理の結果(当落)、時短フラグの値(0または1)、リーチ判定用乱数値、または/および、演出選択用乱数値等に基づいて決定されるが、これに限られず、上記のいずれかに代えてまたは加えて他の値等に基づいて決定されるようにしてもよい。

【0271】

リーチ判定用乱数値は例えば0~249(250種類)の中から抽出され、演出選択用乱数値は例えば0~99(100種類)の中から抽出される。ただし、発生する乱数値の範囲は上記に限られない。

【0272】

メインCPU201は、第1始動口120への遊技球の入賞に基づいて抽出した演出選

10

20

30

40

50

択用乱数値が特定の乱数値である場合、先読みフラグを設定する。メインCPU201から送信された特別図柄の変動パターンコマンドを受信したサブCPU301は、先読みフラグが設定されている場合、先読み演出を行う。

【0273】

なお、本実施例では、メインCPU201は、時短フラグがオフである場合に先読みフラグを設定し、時短フラグがオンであったり確変フラグがオンである場合には先読みフラグを設定しない。

【0274】

また、本実施例では、先読み演出を行うか否かをメインCPU201が決定しているが、これに限られず、サブCPU301が決定するようにしてもよい。

10

【0275】

なお、メインCPU201は、時短フラグがオンである場合や確変フラグがオンである場合にも先読みフラグを設定するように（先読み演出が行われるように）してもよい。また、第2特別図柄の変動パターンを決定する際にも、先読みフラグを設定するように（先読み演出が行われるように）してもよい。

【0276】

時短フラグがオンである場合、決定される特別図柄の変動パターンは、時短フラグがオフである場合と比べて単位時間あたりの変動回数の期待値が小さい。すなわち、時短フラグがオンである場合の特別図柄の変動時間は、時短フラグがオフである場合の特別図柄の変動時間と比べて短時間となりやすい。

20

【0277】

決定された変動パターン情報は、コマンド出力ポート206を介してメインCPU201からサブCPU301のコマンド入力ポート308に送信される。サブCPU301は、メインCPU201から送信された変動パターン情報に基づいて、表示装置7の表示領域に表示される表示演出や、スピーカ32から出力される音演出を制御する。

【0278】

なお、図15には示されていないが、設定値毎に、例えば演出選択用乱数値の範囲を変えて、決定される特別図柄の変動パターン（可変表示時間）が異なるようにしてもよい。

【0279】

また、本実施例では、例えば、当り判定処理の結果がハズレである場合、時短の種類にかかわらず時短フラグがオンであるか否かに応じて特別図柄の変動パターンを決定するようにしたが、これに限られない。例えば、単位時間あたりの特別図柄の可変表示回数の期待値が時短の種類に応じて異なりうるようにしてもよい。例えば、A時短遊技状態とB時短遊技状態とC時短遊技状態とで、単位時間あたりの特別図柄の可変表示回数の期待値が異なるようにしてもよい。

30

【0280】

[1-4-7. 時短遊技状態]

上述したとおり、本実施例では、時短遊技状態として、A時短遊技状態と、B時短遊技状態と、C時短遊技状態とが用意されている。これらの時短遊技状態について、以下に説明する。

40

【0281】

A時短遊技状態は、特別図柄の当り判定処理の結果が「大当り」であって、選択図柄コマンドが例えば「z5」または「z10」である場合に、大当り遊技状態終了後に制御される時短遊技状態である。すなわち、本実施例において、A時短遊技状態への移行条件は、大当り（選択図柄コマンドが「z5」または「z10」の大当り）に当選することである。ただし、A時短遊技状態への移行条件が成立したとしても、必ずA時短遊技状態に移行するのではなく、A時短遊技状態への移行を妨げる条件が成立した場合（例えば、バックアップクリアされた場合等）には、A時短遊技状態に移行させない。

【0282】

また、A時短遊技状態の終了条件は、特別図柄の当り判定処理の結果が「大当り」であ

50

って当該「大当り」に基づく大当り遊技状態が開始される場合と、選択図柄コマンドに対応して決定された時短回数（以下「A時短規定回数」と称する）の特別図柄（第1特別図柄および第2特別図柄）の可変表示が実行された場合（図13の「時短回数」の欄を参照）とのうち、いずれかの条件を満たした場合である。

【0283】

B時短遊技状態は、例えば、大当り遊技状態が終了し、非高確遊技状態（本実施例では例えば通常遊技状態および低確時短遊技状態）における特別図柄の可変表示が開始されたとき等を起点として、天井カウンタを更新（1加算）し、天井カウンタが天井値に到達したときに制御される時短遊技状態である。すなわち、B時短遊技状態への移行条件は、天井カウンタが天井値に到達することである。B時短遊技状態への移行は、天井カウンタが天井値に到達するときの特別図柄の可変表示（以下「天井最終変動」と称する）が開始されたときとしてもよいし、天井最終変動が終了したときとしてもよいし、天井最終変動の次の特別図柄の可変表示が開始されたときとしてもよい。すなわち、B時短遊技状態への移行タイミングは、天井最終変動が開始されてから次の特別図柄の可変表示が開始されるまでの間であればよい。また、天井最終変動における特別図柄の当り判定処理の結果が「ハズレ」である場合、特別図柄表示部163, 164にはハズレの表示態様が導出されるものの、B時短遊技状態に移行することとなる。この場合、サブCPU301は、B時短遊技状態への移行条件が成立したこと（例えば、本実施形態では天井カウンタが天井値に到達したこと）を遊技者に示す表示演出（例えば、装飾図柄を特殊図柄で停止させたり、キャラクタによる特殊演出を行ったり、又はこれらの両方が行われる演出）を、表示装置7に表示する制御を行ってもよい。なお、B時短遊技状態への移行条件が成立したとしても、必ずB時短遊技状態に移行するのではなく、B時短遊技状態への移行を妨げる条件が成立した場合（例えば、天井最終変動における特別図柄の当り判定処理の結果が大当りである場合等）には、B時短遊技状態に移行させない。

【0284】

天井カウンタは、確変フラグがオンである場合には更新されず、確変フラグがオフである場合は、時短フラグがオンであるかオフであるかにかかわらず常にカウントされる。天井カウンタが天井値に到達した場合、特別図柄の当り判定処理の結果が「大当り」でない限りB時短遊技状態に制御される。特別図柄の当り判定処理の結果に小当りを含むパチンコ遊技機においては、天井カウンタが天井値に到達したときの特別図柄の当り判定処理の結果が「小当り」である場合、小当りの表示態様が特別図柄表示部163, 164に導出されたときにB時短遊技状態が開始されるようにしてもよいし、小当り遊技状態の終了後にB時短遊技状態が開始されるようにしてもよい。すなわち、天井カウンタが天井値に到達したときの特別図柄の当り判定処理の結果が「小当り」である場合には、特別図柄表示部163, 164に小当りの表示態様が表示されるだけであり、上述したような天井カウンタが天井値に到達したことを遊技者に示す表示演出は表示されることがない。なお、設定機能付きパチンコ遊技機の場合、設定値に応じて天井値が異なるようにしてもよい。また、天井カウンタが天井値に到達したときの特別図柄の当り判定処理の結果が「大当り」である場合には、B時短遊技状態に制御することなく大当り遊技状態に制御される。

【0285】

なお、天井カウンタは、電源が投入された場合、大当り遊技状態に制御された場合、RAM203内の作業領域（揮発性領域）のクリア処理（バックアップクリア処理）が行われた場合、バックアップクリアスイッチ176とは別のスイッチ（例えば、設定キー174や専用のスイッチ）が操作された場合、普通図柄当り確率を変更可能な遊技機にあっては普通図柄当り確率の高確率が終了した場合等、所定の条件が成立するとリセットされる。そして、天井カウンタの更新が許容されると、特別図柄の可変表示が実行される都度、天井カウンタが更新される。例えば確変フラグがオンである場合、天井カウンタの更新が許容されない。

【0286】

メインCPU201は、天井カウンタをクリアした後、次の特別図柄の可変表示から天

10

20

30

40

50

井カウンタのカウントを開始する。なお、天井値は、天井カウンタがクリアされる都度、メインCPU201がセットするものとしてもよいし、都度セットするのではなく、パチンコ遊技機固有のものとして予め決められていてもよい。

【0287】

大当り遊技状態に制御されたことによって天井カウンタがクリアされた場合、大当り遊技状態の終了後、確変フラグがオンでなければ、メインCPU201は、1回目の特別図柄の可変表示の開始時または終了時に天井カウンタを更新(+1)する。また、大当り遊技状態の終了後、確変フラグがオンであれば、特別図柄の可変表示が行われても天井カウンタを更新しないが、例えばST機や確変転落抽選を行う仕様であれば、確変フラグがオフになった後の1回目の特別図柄の可変表示の開始時または終了時に天井カウンタを更新する。なお、確変転落抽選を行う仕様の場合、特別図柄の可変表示の開始時に確変フラグがオンからオフに変更されるため、特別図柄の可変表示の終了時に天井カウンタの更新を行う場合、特別図柄の可変表示の終了時に確変フラグがオフであれば天井カウンタを更新するようにしてもよい。

10

【0288】

なお、メインCPU201により確変転落抽選が行われる仕様のパチンコ遊技機の場合、サブCPU301は、メインCPU201から送信されたコマンドを受信すると、確変転落抽選に当選したことを示唆する演出や、高確遊技状態から低確遊技状態への移行を示唆する演出を行わないようにすることが好ましい。このようにすることで、天井カウンタによるカウントの開始時点、すなわちB時短遊技状態への移行タイミングを、表示装置7に表示される表示演出等に基づいて遊技者が把握することが困難となり、面白みのあるゲーム性を提供することが可能となる。B時短遊技状態への移行タイミングの把握が困難である場合、例えばB時短遊技状態への移行タイミングを示唆するカウントダウン演出やガセのカウントダウン演出を、サブCPU301による制御によって表示装置7に表示することにより、より一層興趣を高めることが可能となる。

20

【0289】

また、RAM203内の作業領域(揮発性領域)のクリア処理(バックアップクリア処理)が行われた場合、メインCPU201は、RAM203内の作業領域のクリア処理後の1回目の特別図柄の可変表示の開始時または終了時に天井カウンタを更新(+1)する。

30

【0290】

さらに、バックアップクリアスイッチ176とは別のスイッチ(例えば、設定キー174や専用のスイッチ)が操作された場合、メインCPU201は、上記別のスイッチが操作された後の1回目の特別図柄の可変表示の開始時または終了時に天井カウンタを更新(+1)する。

【0291】

また、B時短遊技状態の終了条件は、特別図柄の当り判定処理の結果が「大当り」であって当該「大当り」に基づく大当り遊技状態が開始される場合と、予め定められた規定回数(以下「B時短規定回数」と称する)分の特別図柄(第1特別図柄および第2特別図柄)の可変表示が実行された場合とのうち、いずれかの条件を満たした場合である。B時短遊技状態の終了条件の一つである「B時短規定回数分の特別図柄の可変表示が実行された場合」は、B時短規定回数目の特別図柄の可変表示(以下「B時短最終変動」と称する)が開始されたときとしてもよいし、B時短最終変動が終了したときとしてもよい。すなわち、B時短遊技状態の終了タイミングは、B時短最終変動が開始されてからこのB時短最終変動にかかる特別図柄の可変表示が終了するまでの間であればよい。

40

【0292】

C時短遊技状態は、特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」である場合に制御される時短遊技状態である。すなわち、C時短遊技状態への移行条件は、時短当り(選択図柄コマンドが「Z0」~「Z2」、「Z7」または「Z8」の時短当り)に当選し、時短当りの表示態様が特別図柄表示部163, 164に導出(確定表示)されることである。

50

なお、C時短遊技状態への移行条件が成立したとしても、必ずC時短遊技状態に移行するのではなく、C時短遊技状態への移行を妨げる条件が成立した場合（例えば、B時短遊技状態とC時短遊技状態とが重なって実行されない仕様（詳細は後述する）であって、B時短遊技状態における特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」である場合等）には、C時短遊技状態に移行させない。なお、C時短遊技状態への移行条件が成立したにもかかわらずC時短遊技状態への移行を妨げる条件が成立した場合、メインCPU201は、C時短遊技状態に移行させないにもかかわらず、時短当りの表示態様を特別図柄表示部163、164に導出する制御を実行する。

【0293】

また、C時短遊技状態の終了条件は、特別図柄の当り判定処理の結果が「大当り」であって当該「大当り」に基づく大当り遊技状態が開始される場合と、選択図柄コマンドに対応して決定された時短回数（以下「C時短規定回数」と称する）の特別図柄（第1特別図柄および第2特別図柄）の可変表示が実行された場合（図13の「時短回数」の欄を参照）とのうち、いずれかの条件を満たした場合である。C時短遊技状態の終了条件の一つであるC時短規定回数は、選択図柄コマンドに対応して決定された時短回数目の特別図柄の可変表示（以下「C時短最終変動」と称する）が開始されたときとしてもよいし、C時短最終変動が終了したときとしてもよい。すなわち、C時短遊技状態の終了タイミングは、C時短最終変動が開始されてからこのC時短最終変動にかかる特別図柄の可変表示が終了するまでの間であればよい。

【0294】

なお、時短性能は、A時短遊技状態とB時短遊技状態とC時短遊技状態とで互いに異なるようにしてもよい。また、A時短遊技状態とB時短遊技状態とC時短遊技状態とのうち、2つの時短遊技状態の時短性能を同じとし、これら2の時短遊技状態の時短性能と他の一つの時短遊技状態の時短性能とが異なるようにしてもよい。さらには、A時短遊技状態の時短性能と、B時短遊技状態の時短性能と、C時短遊技状態の時短性能とが同じとなるようにしてもよい。

【0295】

また、A時短遊技状態の終了条件、B時短遊技状態の終了条件、およびC時短遊技状態の終了条件には、上記の他、例えば、第2特別図柄の可変表示回数が規定回数に到達したことや、普通電動役物146が所定回数開放したこと、普通電動役物146の開放態様として特定の開放態様が選択されたこと等を含めるようにしてもよい。また、特別図柄の当り判定処理の結果に小当りを含むパチンコ遊技機においては、小当り回数が規定回数に到達したことを上記の終了条件に含めるようにしてもよい。さらには、時短転落抽選を行い、時短転落抽選に当選したことを、上記の終了条件に含めるようにしてもよい。

【0296】

[1-4-8. 普通図柄の当り判定テーブル]

図16は、第1のパチンコ遊技機が備える主制御回路200のメインROM202に記憶されている普通図柄の当り判定テーブルの一例である。

【0297】

普通図柄の当り判定テーブルは、普通図柄の当り判定処理において参照されるテーブル、すなわち、遊技状態と、通過ゲート126（図4参照）を遊技球が通過した際に抽出される普通図柄の当り判定用乱数値と、に基づいて「普通図柄当り」または「ハズレ」を抽選により決定する際（すなわち、後述の図43のS295の普通図柄遊技判定処理を実行する際）に参照されるテーブルである。

【0298】

普通図柄の当り判定用乱数値は、上述したとおり、普通図柄の当り判定処理に用いられる乱数値である。本実施例において、メインCPU201は、普通図柄の当り判定用乱数値を、0～99（100種類）の中から抽出する。ただし、発生する乱数値の範囲は上記に限られない。

【0299】

10

20

30

40

50

本実施例では、普通図柄の当り判定処理において、メインＣＰＵ２０１は、抽出された普通図柄の当り判定用乱数値に基づいて「普通図柄当り」または「ハズレ」に決定する。普通図柄の当り判定テーブルには、時短の種類毎に、「普通図柄当り」に決定される普通図柄の当り判定用乱数値の範囲（幅）とこれに対応する普通図柄当り判定値データとの関係、および、「ハズレ」に決定される普通図柄の当り判定用乱数値の範囲（幅）とこれに対応するハズレ判定値データとの関係が規定されている。

【０３００】

本実施例では、非時短遊技状態（例えば通常遊技状態）において、メインＣＰＵ２０１は、抽出された普通図柄の当り判定用乱数値が０～７９のいずれかである場合は「普通図柄当り」と判定し、当落判定値データを「普通図柄当り判定値データ」に決定する。また、非時短遊技状態において、メインＣＰＵ２０１は、抽出された普通図柄の当り判定用乱数値が８０～９９のいずれかである場合は「ハズレ」と判定し、判定値データを「ハズレ判定値データ」に決定する。

10

【０３０１】

また、Ａ時短遊技状態において、メインＣＰＵ２０１は、抽出された普通図柄の当り判定用乱数値が０～９８のいずれかである場合は「普通図柄当り」と判定し、当落判定値データを「普通図柄当り判定値データ」に決定する。また、Ａ時短遊技状態において、メインＣＰＵ２０１は、抽出された普通図柄の当り判定用乱数値が９９である場合は「ハズレ」と判定し、判定値データを「ハズレ判定値データ」に決定する。

【０３０２】

また、Ｂ時短遊技状態において、メインＣＰＵ２０１は、抽出された普通図柄の当り判定用乱数値が０～７９のいずれかである場合は「普通図柄当り」と判定し、当落判定値データを「普通図柄当り判定値データ」に決定する。また、Ｂ時短遊技状態において、メインＣＰＵ２０１は、抽出された普通図柄の当り判定用乱数値が８０～９９のいずれかである場合は「ハズレ」と判定し、判定値データを「ハズレ判定値データ」に決定する。

20

【０３０３】

また、Ｃ時短遊技状態において、メインＣＰＵ２０１は、抽出された普通図柄の当り判定用乱数値が０～７９のいずれかである場合は「普通図柄当り」と判定し、当落判定値データを「普通図柄当り判定値データ」に決定する。また、Ｃ時短遊技状態において、メインＣＰＵ２０１は、抽出された普通図柄の当り判定用乱数値が８０～９９のいずれかである場合は「ハズレ」と判定し、判定値データを「ハズレ判定値データ」に決定する。

30

【０３０４】

このように、本実施例では、非時短遊技状態、Ａ時短遊技状態、Ｂ時短遊技状態、およびＣ時短遊技状態のなかで、Ａ時短遊技状態における普通図柄当りの当選確率（図１６に示される選択率（概算））が最も高い。

【０３０５】

また、Ｂ時短遊技状態における普通図柄当りの当選確率（図１６に示される選択率（概算））は、非時短遊技状態における普通図柄当りの当選確率と同じである。同様に、Ｃ時短遊技状態における普通図柄当りの当選確率（図１６に示される選択率（概算））についても、非時短遊技状態における普通図柄当りの当選確率と同じである。したがって、非時短遊技状態とＢ時短遊技状態とＣ時短遊技状態との間で遊技状態が移行したとしても、普通図柄の当選確率は変更されないこととなる。

40

【０３０６】

なお、普通図柄当りの当選確率を、非時短遊技状態とＡ時短遊技状態とＢ時短遊技状態とＣ時短遊技状態とで同じにしてもよい。この場合、普通図柄当りの当選確率を変えることなく、後述する普通図柄の種類を割合を状態毎で異ならせるようにするだけでよくなるため、制御処理を簡略化できる。

【０３０７】

[１ - ４ - ９ . 普通図柄判定テーブル]

図１７は、第１のパチンコ遊技機が備える主制御回路２００のメインＲＯＭ２０２に記

50

憶されている普通図柄判定テーブルの一例である。

【 0 3 0 8 】

普通図柄判定テーブルは、時短の種類と、先述の当落判定値データと、通過ゲート 1 2 6 (図 4 参照) を遊技球が通過した際に抽出される普通図柄の図柄乱数値と、に基づいて、普通図柄の停止図柄を決定付ける「普通図柄当り時選択図柄コマンド」を選択する際に参照されるテーブルである。「普通図柄当り時選択図柄コマンド」は、普通図柄の当り判定処理の結果が普通図柄当りであった場合に、普通図柄当り種類に応じて定められる普通図柄の当り図柄を指定するためのコマンドである。普通図柄の図柄乱数値は、例えば 0 ~ 9 9 (1 0 0 種類) の中から抽出される。

【 0 3 0 9 】

図 1 7 に示される普通図柄判定テーブルによれば、普通図柄の当り判定処理の結果として普通図柄当り判定値データが得られた場合、例えば、普通図柄当り時選択図柄コマンドは以下のように選択される。

【 0 3 1 0 】

例えば、非時短遊技状態では、普通図柄の当り判定処理の結果として普通図柄当り判定値データが得られた場合、普通図柄の図柄乱数値が 0 ~ 9 9 のいずれであったとしても、メイン CPU 2 0 1 は、普通図柄当り時選択図柄コマンドとして「 f z 0 」を選択する。

【 0 3 1 1 】

また、A 時短遊技状態では、普通図柄の当り判定処理の結果として普通図柄当り判定値データが得られた場合、メイン CPU 2 0 1 は、普通図柄の図柄乱数値が 0 ~ 2 9 のいずれかであれば普通図柄当り時選択図柄コマンドとして「 f z 1 」を選択し、普通図柄の図柄乱数値が 3 0 ~ 6 9 のいずれかであれば普通図柄当り時選択図柄コマンドとして「 f z 2 」を選択し、普通図柄の図柄乱数値が 7 0 ~ 9 9 のいずれかであれば普通図柄当り時選択図柄コマンドとして「 f z 3 」を選択する。

【 0 3 1 2 】

また、B 時短遊技状態では、普通図柄の当り判定処理の結果として普通図柄当り判定値データが得られた場合、メイン CPU 2 0 1 は、普通図柄の図柄乱数値が 0 ~ 2 9 のいずれかであれば普通図柄当り時選択図柄コマンドとして「 f z 4 」を選択し、普通図柄の図柄乱数値が 3 0 ~ 6 9 のいずれかであれば普通図柄当り時選択図柄コマンドとして「 f z 5 」を選択し、普通図柄の図柄乱数値が 7 0 ~ 9 9 のいずれかであれば普通図柄当り時選択図柄コマンドとして「 f z 6 」を選択する。

【 0 3 1 3 】

また、C 時短遊技状態では、普通図柄の当り判定処理の結果として普通図柄当り判定値データが得られた場合、メイン CPU 2 0 1 は、普通図柄の図柄乱数値が 0 ~ 2 9 のいずれかであれば普通図柄当り時選択図柄コマンドとして「 f z 7 」を選択し、普通図柄の図柄乱数値が 3 0 ~ 6 9 のいずれかであれば普通図柄当り時選択図柄コマンドとして「 f z 8 」を選択し、普通図柄の図柄乱数値が 7 0 ~ 9 9 のいずれかであれば普通図柄当り時選択図柄コマンドとして「 f z 9 」を選択する。

【 0 3 1 4 】

なお、本実施例において、メイン CPU 2 0 1 は、まず、普通図柄の当り判定テーブル (図 1 6 参照) を参照して、抽出された普通図柄の当り判定用乱数値に基づいて当落判定値データを決定し、その後、普通図柄判定テーブル (図 1 7 参照) を参照して、普通図柄の図柄乱数値に基づいて普通図柄当り時選択図柄コマンドを決定するようにしているが、これに限られない。例えば、抽出された普通図柄の当り判定用乱数値と普通図柄の図柄乱数値とに基づいて、普通図柄の当落、および普通図柄当り時選択図柄コマンドをあわせて決定するようにしてもよい。

【 0 3 1 5 】

[1 - 4 - 1 0 . 普通図柄当り種類決定テーブル]

図 1 8 は、第 1 のパチンコ遊技機が備える主制御回路 2 0 0 のメイン ROM 2 0 2 に記憶されている普通図柄当り種類決定テーブルの一例である。普通図柄当り種類決定テーブ

10

20

30

40

50

ルは、普通図柄の図柄乱数値に対応して決定される普通図柄当り時選択図柄コマンドに応じて、普通電動役物 1 4 6 (図 4 参照) の作動態様である開放パターンを決定する際(すなわち、後述の図 4 3 の S 2 9 3 の普通図柄の可変表示開始処理のなかで実行される普通電動役物 1 4 6 の開放パターン設定処理を実行する際)に参照される。

【0316】

本実施例では、普通図柄の当り判定処理の結果が「普通図柄当り」であった場合、普通図柄当り種類は次のとおり決定される。例えば、普通図柄当り時選択図柄コマンドが「f z 0」の場合、メインCPU 201 は、普通電動役物 1 4 6 (図 4 参照) の作動態様である開放パターンを、1 回目の開放時間 1 0 0 0 m s e c、ウェイト時間なし、2 回目の開放なし、に決定する。すなわち、普通電動役物 1 4 6 が 1 回だけ 1 0 0 0 m s e c 開放される開放パターンに決定される。

10

【0317】

また、普通図柄当り時選択図柄コマンドが「f z 1」の場合、メインCPU 201 は、普通電動役物 1 4 6 (図 4 参照) の作動態様である開放パターンを、1 回目の開放時間 2 0 0 0 m s e c、ウェイト時間 2 0 0 m s e c、2 回目の開放時間 2 0 0 0 m s e c、に決定する。

【0318】

また、普通図柄当り時選択図柄コマンドが「f z 2」の場合、メインCPU 201 は、普通電動役物 1 4 6 (図 4 参照) の作動態様である開放パターンを、1 回目の開放時間 2 5 0 0 m s e c、ウェイト時間 2 0 0 m s e c、2 回目の開放時間 2 5 0 0 m s e c、に決定する。

20

【0319】

また、普通図柄当り時選択図柄コマンドが「f z 3」の場合、メインCPU 201 は、普通電動役物 1 4 6 (図 4 参照) の作動態様である開放パターンを、1 回目の開放時間 3 0 0 0 m s e c、ウェイト時間 2 0 0 m s e c、2 回目の開放時間 3 0 0 0 m s e c、に決定する。

【0320】

また、普通図柄当り時選択図柄コマンドが「f z 4」の場合および「f z 7」の場合、メインCPU 201 は、普通電動役物 1 4 6 (図 4 参照) の作動態様である開放パターンを、1 回目の開放時間 2 5 0 0 m s e c、ウェイト時間なし、2 回目の開放なし、に決定する。

30

【0321】

また、普通図柄当り時選択図柄コマンドが「f z 5」の場合および「f z 8」の場合、メインCPU 201 は、普通電動役物 1 4 6 (図 4 参照) の作動態様である開放パターンを、1 回目の開放時間 2 0 0 0 m s e c、ウェイト時間 6 0 0 m s e c、2 回目の開放時間 2 0 0 0 m s e c、に決定する。

【0322】

また、普通図柄当り時選択図柄コマンドが「f z 6」の場合および「f z 9」の場合、メインCPU 201 は、普通電動役物 1 4 6 (図 4 参照) の作動態様である開放パターンを、1 回目の開放時間 2 5 0 0 m s e c、ウェイト時間 6 0 0 m s e c、2 回目の開放時間 2 5 0 0 m s e c、に決定する。

40

【0323】

このように、本実施例では、非時短遊技状態における普通図柄の当り判定処理の結果が「普通図柄当り」であったとしても、普通電動役物 1 4 6 (図 4 参照) の開放パターンは、非時短遊技状態、A 時短遊技状態、B 時短遊技状態、および C 時短遊技状態における普通電動役物 1 4 6 の開放パターンのなかで、最も有利度合いが不利な態様となる。

【0324】

なお、普通電動役物 1 4 6 の開放パターンの有利度合いは、普通電動役物 1 4 6 が開放された場合、第 2 始動口 1 4 0 への遊技球の入賞のしやすさの度合いである。

【0325】

50

A 時短遊技状態における普通図柄の当り判定処理の結果が「普通図柄当り」である場合、普通電動役物 1 4 6 (図 4 参照) の開放パターンは、非時短遊技状態、A 時短遊技状態、B 時短遊技状態、および C 時短遊技状態における普通電動役物 1 4 6 の開放パターンのなかで最も有利度合いが有利な態様となる。

【0 3 2 6】

また、B 時短遊技状態における普通図柄の当り判定処理の結果が「普通図柄当り」である場合の普通電動役物 1 4 6 (図 4 参照) の開放パターンは、C 時短遊技状態における普通図柄の当り判定処理の結果が「普通図柄当り」である場合の普通電動役物 1 4 6 の開放パターンと、有利度合いが同じとなっているが、これに限られない。

【0 3 2 7】

10

[1 - 4 - 1 1 . 普通図柄の変動パターンテーブル]

図 1 9 は、第 1 のパチンコ遊技機の普通図柄の変動パターンテーブルの一例である。普通図柄の変動パターンテーブルは、普通図柄の変動パターンを決定する際(すなわち、後述の図 4 3 の S 2 9 3 の普通図柄の可変表示開始処理のなかで実行される普通図柄の変動パターン決定処理を実行する際)に参照される。メイン C P U 2 0 1 は、普通図柄の変動パターンテーブルを参照し、遊技状態と、通過ゲート 1 2 6 (図 4 参照) を遊技球が通過した際に抽出される普通図柄演出選択用乱数値とに基づいて、普通図柄の変動パターンを決定する。普通図柄演出選択用乱数値は例えば 0 ~ 9 9 (1 0 0 種類) のなかから抽出される。ただし、発生する乱数値の範囲は上記に限られない。

【0 3 2 8】

20

図 1 9 に示されるように、非時短遊技状態では、普通図柄演出選択用乱数値が 0 ~ 9 9 のいずれであっても、普通図柄の可変表示時間が例えば 3 0 0 0 0 0 m s e c に決定される。非時短遊技状態における普通図柄の可変表示時間は、非時短遊技状態、A 時短遊技状態、B 時短遊技状態、および C 時短遊技状態のなかで最も長い。

【0 3 2 9】

また、A 時短遊技状態では、普通図柄演出選択用乱数値が 0 ~ 8 9 のいずれかである場合は普通図柄の可変表示時間が例えば 5 0 0 m s e c に決定され、普通図柄演出選択用乱数値が 9 0 ~ 9 9 のいずれかである場合は普通図柄の可変表示時間が例えば 8 0 0 m s e c に決定される。

【0 3 3 0】

30

また、B 時短遊技状態では、普通図柄演出選択用乱数値が 0 ~ 3 9 のいずれかである場合は普通図柄の可変表示時間が例えば 5 0 0 m s e c に決定され、普通図柄演出選択用乱数値が 4 0 ~ 7 9 のいずれかである場合は普通図柄の可変表示時間が例えば 1 0 0 0 m s e c に決定され、普通図柄演出選択用乱数値が 8 0 ~ 9 9 のいずれかである場合は普通図柄の可変表示時間が例えば 1 5 0 0 m s e c に決定される。

【0 3 3 1】

また、C 時短遊技状態では、普通図柄演出選択用乱数値が 0 ~ 3 9 のいずれかである場合は普通図柄の可変表示時間が例えば 5 0 0 m s e c に決定され、普通図柄演出選択用乱数値が 4 0 ~ 7 9 のいずれかである場合は普通図柄の可変表示時間が例えば 1 0 0 0 m s e c に決定され、普通図柄演出選択用乱数値が 8 0 ~ 9 9 のいずれかである場合は普通図柄の可変表示時間が例えば 1 5 0 0 m s e c に決定される。

40

【0 3 3 2】

このように、1 回の可変表示あたりの普通図柄の可変表示時間は、非時短遊技状態、A 時短遊技状態、B 時短遊技状態、および C 時短遊技状態における普通図柄の可変表示時間のうち、A 時短遊技状態における普通図柄の可変表示時間の期待値が最も短い。そのため、A 時短遊技状態は、非時短遊技状態、A 時短遊技状態、B 時短遊技状態、および C 時短遊技状態のなかで、普通電動役物 1 4 6 が開放されるまでの時間が最も短い。

【0 3 3 3】

また、B 時短遊技状態における普通図柄の可変表示時間の期待値は、C 時短遊技状態における普通図柄の可変表示時間の期待値と同じとなっているが、これに限られない。

50

【 0 3 3 4 】

[1 - 5 . 時短遊技状態にかかわる処理の詳細]

[1 - 5 - 1 . 時短当り時にセットされる時短回数]

上述の説明では、特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」である場合、特別図柄の当り判定処理が行われたときの遊技状態にかかわらず、セットされる時短回数を同じとしている。ただし、これに限られず、特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」である場合にセットされる時短回数は、特別図柄の当り判定処理が行われたときの遊技状態に応じて決定するようにしてもよい。

【 0 3 3 5 】

また、確変フラグがオンにセットされる高確遊技状態であっても、特別図柄の当り判定処理の結果に「時短当り」を含むようにしてもよい。この場合、メインCPUは、特別図柄表示部に時短当りの表示態様を導出するものの、時短遊技状態に移行させる制御を実行せず、継続して高確遊技状態に制御する。ところで、例えば所謂ST機と呼ばれるパチンコ遊技機のように、規定回数にわたって特別図柄の可変表示が実行されると、確変フラグをオンからオフにする遊技機が知られている。このようなST機において、高確遊技状態としての最終ゲームで行われる特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」であった場合、確変フラグをオフにする処理よりも、時短当りの表示態様を導出する処理の方が後であるときには、メインCPUは、時短当りの表示態様を導出した後、C時短遊技状態に制御するようにしてもよい。

【 0 3 3 6 】

[1 - 5 - 2 . 時短遊技状態の重複]

時短遊技状態を複数設けた場合、時短遊技状態が重複することがある。例えば、A時短遊技状態において、特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」である場合、A時短遊技状態とC時短遊技状態とが重複することとなる。また、例えば、C時短遊技状態において天井カウンタが天井値に到達すると、C時短遊技状態とB時短遊技状態とが重複することとなる。このように時短遊技状態が重複した場合、時短遊技状態を重ねて実行するようにしてもよいし、時短遊技状態を重ねない（すなわち「時短当り」を無視する）ようにしてもよい。なお、A時短遊技状態とB時短遊技状態とが重複しないように、A時短遊技状態の終了条件であるA時短規定回数が、B時短遊技状態への移行条件である天井値よりも小さくなるように規定されている。

【 0 3 3 7 】

時短遊技状態が重複したとき、時短遊技状態を重ねて実行する態様と、時短遊技状態を重ねない態様とについて、以下に説明する。

【 0 3 3 8 】

[1 - 5 - 2 - 1 . 時短遊技状態を重ねて実行する態様]

時短遊技状態が重複したときに時短遊技状態を重ねて実行する態様としては、A時短遊技状態とB時短遊技状態とC時短遊技状態とのうちいずれか一の時短遊技状態において時短当りに当選したときにC時短遊技状態を重ねて実行する態様と、C時短遊技状態において天井カウンタが天井値に到達したときにB時短遊技状態を重ねて実行する態様とが考えられる。

【 0 3 3 9 】

[1 - 5 - 2 - 1 - 1 . 一の時短遊技状態にC時短遊技状態を重ねて実行する態様]

A時短遊技状態とB時短遊技状態とC時短遊技状態とのうちいずれか一の時短遊技状態において「時短当り」に当選した場合、メインCPU201は、特別図柄表示部163、164に、時短当りの表示態様を導出する。この場合、メインCPU201は、一の時短遊技状態の時短性能を維持しつつ、時短遊技状態の終了条件が成立するまでに実行可能な特別図柄の可変表示回数が多い方を時短回数として採用する。

【 0 3 4 0 】

例えば、A時短遊技状態において「時短当り」に当選し、この「時短当り」に基づいて実行可能な時短回数よりもA時短遊技状態の時短残回数の方が多い場合、メインCPU2

10

20

30

40

50

01は、A時短遊技状態の時短性能を維持しつつ、「大当り」が導出されない限り、A時短遊技状態の時短残回数が消化されるまで時短遊技状態に制御する。具体的な数字を挙げて説明すると、例えば、A時短遊技状態の時短残回数が200回である場合に「時短当り」に当選し、この「時短当り」に基づいて実行可能な時短回数が50回である場合、特別図柄表示部163, 164に時短当りの表示態様が導出されるものの、A時短遊技状態の時短性能を維持しつつ、ここからの時短回数は、「大当り」が導出されない限り200回である。したがって、A時短遊技状態とB時短遊技状態とC時短遊技状態とのうちいずれか一の時短遊技状態において「時短当り」に当選したとしても、時短回数および時短性能についての外観上は、「時短当り」に当選せずにA時短遊技状態が継続される場合と同様である。

10

【0341】

一方、例えばA時短遊技状態において「時短当り」に当選し、この「時短当り」に基づいて実行可能な時短回数の方がA時短遊技状態の時短残回数よりも多い場合、メインCPU201は、A時短遊技状態の時短性能を維持しつつ、「大当り」が導出されない限り、「時短当り」に基づいてセットされた時短回数が消化されるまで時短遊技状態に制御する。具体的な数字を挙げて説明すると、例えば、A時短遊技状態の時短残回数が20回である場合に「時短当り」に当選し、この「時短当り」に基づいて実行可能な時短回数が50回である場合、A時短遊技状態の時短性能を維持しつつ、ここからの時短回数は、「大当り」が導出されない限り50回である。すなわち、A時短遊技状態の時短残回数である20回にわたって特別図柄の可変表示が実行されたとしても、その後、A時短遊技状態の時短性能を維持しつつ、両者の差分の30回にわたって特別図柄の可変表示がさらに実行される。

20

【0342】

[1-5-2-1-2. C時短遊技状態にB時短遊技状態を重ねて実行する態様]

C時短遊技状態において天井カウンタが天井値に到達した場合、メインCPU201は、天井最終変動において特別図柄表示部163, 164に導出される表示態様(すなわち、特別図柄の当り判定処理の結果)に応じた制御を実行する。

【0343】

なお、第1のパチンコ遊技機では、特別図柄の当り判定処理の結果に小当りが含まれないが、以下では、特別図柄の当り判定処理の結果に小当りが含まれる場合も含めて説明する。

30

【0344】

先ず、天井最終変動において、特別図柄の当り判定処理の結果が「小当り」または「ハズレ」である場合について説明する。

【0345】

C時短遊技状態において天井カウンタが天井値に到達したときに、B時短規定回数よりもC時短遊技状態の時短残回数の方が多い場合、メインCPU201は、C時短遊技状態の時短性能を維持しつつ、「大当り」が導出されない限り、C時短遊技状態の時短残回数が消化されるまで時短遊技状態に制御する。具体的な数字を挙げて説明すると、例えば、C時短遊技状態の時短残回数が300回である場合に天井カウンタが天井値に到達し、B時短規定回数が200回である場合、C時短遊技状態の時短性能を維持しつつ、ここからの時短回数は、「大当り」が導出されない限り300回である。したがって、C時短遊技状態において天井カウンタが天井値に到達したとしても、時短回数および時短性能についての外観上は、天井カウンタが天井値に到達することなくC時短遊技状態が継続される場合と同様である。

40

【0346】

一方、C時短遊技状態において天井カウンタが天井値に到達した場合に、B時短規定回数の方がC時短遊技状態の時短残回数よりも多い場合、メインCPU201は、C時短遊技状態の時短性能を維持しつつ、「大当り」が導出されない限り、B時短規定回数が消化されるまで時短遊技状態に制御する。具体的な数字を挙げて説明すると、例えば、C時短

50

遊技状態の時短残回数が20回である場合に天井カウンタが天井値に到達し、B時短遊技状態として実行可能な時短回数が300回である場合、C時短遊技状態の時短性能を維持しつつ、ここからの時短回数は、「大当り」が導出されない限り300回である。すなわち、C時短遊技状態の時短残回数である20回にわたって特別図柄の可変表示が実行されたとしても、その後、C時短遊技状態の時短性能を維持しつつ、両者の差分の280回にわたって特別図柄の可変表示がさらに実行される。

【0347】

なお、天井最終変動において特別図柄の可変表示が終了すると、メインCPU201は、特別図柄表示部163、164に、特別図柄の当り判定処理の結果に応じた表示態様を導出する。すなわち、特別図柄の当り判定処理の結果が「小当り」である場合は小当り表示態様が導出され、特別図柄の当り判定処理の結果が「ハズレ」である場合はハズレ表示態様が導出される。小当り表示態様が導出されると小当り遊技状態に制御されるが、メインCPU201は、小当り遊技状態中も時短フラグをオンに維持する。

10

【0348】

次に、天井最終変動において、特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」である場合、すなわち、天井最終変動においてB時短遊技状態への移行条件とC時短遊技状態への移行条件とが成立する場合について説明する。この場合、メインCPU201は、特別図柄の当り判定処理の結果が特別図柄表示部163、164に導出される前にB時短遊技状態の制御を開始する場合と、特別図柄の当り判定処理の結果が特別図柄表示部163、164に導出された後にB時短遊技状態の制御を開始する場合とで、異なる制御を実行する。

20

【0349】

先ず、特別図柄の当り判定処理の結果が特別図柄表示部163、164に導出される前にB時短遊技状態の制御を開始する場合、時短当りの表示態様が特別図柄表示部163、164に導出された時点ですでにB時短遊技状態に制御されている。そのため、メインCPU201は、B時短遊技状態の時短性能を維持しつつ、「大当り」が導出されない限り、B時短規定回数とC時短遊技状態の時短回数とのうち多い方の時短回数が消化されるまで時短遊技状態に制御する。

【0350】

次に、特別図柄の当り判定処理の結果が特別図柄表示部163、164に導出された後にB時短遊技状態の制御を開始する場合、時短当りの表示態様が特別図柄表示部163、164に導出された時点では未だB時短遊技状態に制御されていない。そのため、メインCPU201は、C時短遊技状態の時短性能を維持しつつ、時短遊技状態の終了条件（例えば、大当りの表示態様の導出、小当りまたは特定の小当りの表示態様の導出等）が成立しない限り、B時短規定回数とC時短遊技状態の時短回数とのうち多い方の時短回数が消化されるまで時短遊技状態に制御する。この場合、時短性能が維持又は実行された時短遊技状態の終了条件が成立すると、時短遊技状態が終了するようにするとよい。

30

【0351】

なお、天井最終変動においてB時短遊技状態への移行条件とC時短遊技状態への移行条件とが成立した場合、サブCPU301は、B時短遊技状態への移行条件のみが成立した場合に行うB時短移行表示演出、及びC時短遊技状態への移行条件のみが成立した場合に行うC時短移行表示演出とは異なる特別な表示演出を行うようにしてもよい。また、これに代えて、例えば、B時短遊技状態の時短性能が維持される場合にはB時短移行表示演出を行い、C時短遊技状態の時短性能が維持される場合にはC時短移行表示演出を行う等、B時短移行表示演出及びC時短移行表示演出のうちいずれかの表示演出を優先して行うこととしてもよい。

40

【0352】

なお、C時短遊技状態において天井カウンタが天井値に到達し、天井最終変動における特別図柄の当り判定処理の結果が「大当り」である場合、メインCPU201は、C時短遊技状態を終了し、B時短遊技状態にも制御することなく大当り遊技状態に制御する。

50

【 0 3 5 3 】

[1 - 5 - 2 - 1 - 3 . 複数の時短遊技状態を重ねて実行する場合の時短性能]

以上、一の時短遊技状態にC時短遊技状態を重ねて実行する態様、および、C時短遊技状態にB時短遊技状態を重ねて実行する態様について説明した。

【 0 3 5 4 】

このように複数の時短遊技状態を重ねて実行できる仕様である場合、先に実行されていた時短遊技状態の時短性能が維持される。このような仕様のパチンコ遊技機では、重ねて実行可能な複数の時短遊技状態の時短性能はそれぞれ異なってもよいが、重ねて実行可能な複数の時短遊技状態の時短性能を同じにすることが好ましい。

【 0 3 5 5 】

例えば、一の時短遊技状態にC時短遊技状態を重ねて実行できる仕様である場合は、一の時短遊技状態の時短性能と、C時短遊技状態の時短性能とを同じにすることが好ましい。また、C時短遊技状態にB時短遊技状態を重ねて実行できる仕様である場合は、C時短遊技状態の時短性能と、B時短遊技状態の時短性能とを同じにすることが好ましい。

【 0 3 5 6 】

また、複数の時短遊技状態を重ねて実行できる仕様のパチンコ遊技機において、先に実行されている時短遊技状態に対して後から重ねて実行できる時短遊技状態については、例えば、先に実行されている時短遊技状態と同じ一の時短性能と、この一の時短性能とは異なる他の時短性能とを備えるようにしてもよい。そして、先に実行されている時短遊技状態に対して時短遊技状態を重ねて実行する場合は一の時短性能を発動させ、通常遊技状態において時短遊技状態を発動させる場合のように時短遊技状態を重ねて実行しない場合は他の時短性能を発動させるようにしてもよい。

【 0 3 5 7 】

例えば、C時短遊技状態にB時短遊技状態を重ねて実行できる仕様のパチンコ遊技機である場合、B時短遊技状態の時短性能を、C時短遊技状態と同じ一の時短性能と、この一の時短性能とは異なる他の時短性能との例えば2つの時短性能を設ける。そして、C時短遊技状態において例えば天井カウンタが天井値に到達した場合は一の時短性能を発動させ、いずれの時短遊技状態でもない通常遊技状態において例えば天井カウンタが天井値に到達した場合は他の時短性能を発動させるようにしてもよい。

【 0 3 5 8 】

[1 - 5 - 3 . 時短遊技状態を重ねて実行しない態様]

時短遊技状態を重ねて実行しない態様としては、時短遊技状態において「時短当り」を抽選対象に含まないように当り判定処理を行う態様と、時短遊技状態において「時短当り」を抽選対象に含むように当り判定処理を行い、時短遊技状態が重複したとしても時短遊技状態を重ねて実行しない態様（以下「後者の態様」と称する）とが考えられる。後者の態様としては、A時短遊技状態とB時短遊技状態とC時短遊技状態とのうちいずれか一の時短遊技状態において時短当りに当選したとしてもこれを無視してC時短遊技状態を重ねて実行しない態様と、C時短遊技状態において天井カウンタが天井値に到達したとしてもこれを無視してB時短遊技状態を重ねて実行しない態様との2態様が考えられる。以下に、後者の態様として考えられる上記の2態様について説明する。

【 0 3 5 9 】

[1 - 5 - 3 - 1 . 一の時短遊技状態にC時短遊技状態を重ねて実行しない態様]

A時短遊技状態とB時短遊技状態とC時短遊技状態とのうちいずれか一の時短遊技状態において「時短当り」に当選した場合、上述したとおり、メインCPU201は、特別図柄表示部163、164に、時短当りの表示態様を導出する。ただし、メインCPU201は、一の時短遊技状態における最後の特別図柄の可変表示（以下「時短最終変動」と称する）でない限り、「時短当り」に基づくC時短遊技状態に制御することなく、一の時短遊技状態の時短残回数が消化されるまで、一の時短遊技状態に制御する。この場合、一の時短遊技状態に制御されていること（時短最終変動を除く）は、C時短遊技状態への移行を妨げる条件となる。

10

20

30

40

50

【 0 3 6 0 】

一方、一の時短遊技状態における時短最終変動において「時短当り」に当選した場合、メインCPU201は、時短当りの表示態様が特別図柄表示部163, 164に導出される前に一の時短遊技状態が終了する場合と、時短当りの表示態様が特別図柄表示部163, 164に導出された時に一の時短遊技状態が終了する場合とで、異なる制御を実行しうる。

【 0 3 6 1 】

まず、時短当りの表示態様が特別図柄表示部163, 164に導出される前に一の時短遊技状態が終了する場合、メインCPU201は、時短当りの表示態様を導出した後、C時短遊技状態の制御を開始する。

【 0 3 6 2 】

次に、時短当りの表示態様が特別図柄表示部163, 164に導出された時に一の時短遊技状態が終了する場合、すなわち、時短当りの表示態様の導出と一の時短遊技状態の終了とが同じ割込処理内で行われる場合、メインCPU201は、プログラムの処理に応じて、C時短遊技状態の制御を開始する場合と開始しない場合とがある。具体的には、時短当りの表示態様を導出（確定表示）する処理が一の時短遊技状態の終了処理よりも先に行われる場合、メインCPU201は、C時短遊技状態に制御することなく一の時短遊技状態を終了する。この場合、時短当りの表示態様を導出する処理を一の時短遊技状態の終了処理よりも先に行うことは、C時短遊技状態への移行を妨げる条件となる。

【 0 3 6 3 】

一方、時短当りの表示態様を導出（確定表示）する処理が一の時短遊技状態の終了処理よりも後に行われる場合、メインCPU201は、一の時短遊技状態を終了するとともにC時短遊技状態に制御する。この場合、メインCPU201は、一の時短遊技状態の時短性能を維持するのではなく、C時短遊技状態の時短性能とする。すなわち、メインCPU201は、時短当りの表示態様が導出された時点において、一の時短遊技状態の終了処理が未処理であればC時短遊技状態に制御することなく一の時短遊技状態を終了し、一の時短遊技状態の終了処理がすでに行われていればC時短遊技状態に制御する。

【 0 3 6 4 】

[1 - 5 - 3 - 2 . C時短遊技状態にB時短遊技状態を重ねて実行しない態様]

C時短遊技状態において天井カウンタが天井値に到達した場合、メインCPU201は、天井最終変動において特別図柄表示部163, 164に導出される表示態様（すなわち、特別図柄の当り判定処理の結果）に応じた制御を実行する。

【 0 3 6 5 】

まず、天井最終変動において、特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」、「小当り」または「ハズレ」である場合について説明する。

【 0 3 6 6 】

C時短遊技状態において、天井最終変動における特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」、「小当り」または「ハズレ」である場合、メインCPU201は、C時短遊技状態の時短残回数が消化されるまで、C時短遊技状態に制御する。

【 0 3 6 7 】

ただし、天井最終変動においてC時短遊技状態の時短残回数が0である場合、メインCPU201は、プログラムの処理に応じて、B時短遊技状態の制御を開始する場合と開始しない場合とがある。具体的には、C時短遊技状態の終了処理がB時短遊技状態の開始処理よりも先に行われる場合、メインCPU201は、C時短遊技状態を終了するとともにB時短遊技状態に制御する。一方、C時短遊技状態の終了処理がB時短遊技状態の開始処理の後に行われる場合、メインCPU201は、B時短遊技状態に制御することなくC時短遊技状態を終了する。すなわち、メインCPU201は、B時短遊技状態を開始しようとする時点において、C時短遊技状態の終了処理が未処理であればB時短遊技状態に制御することなくC時短遊技状態を終了し、C時短遊技状態の終了処理がすでに行われていればB時短遊技状態に制御する。この場合、C時短遊技状態の終了処理をB時短遊技状態の

10

20

30

40

50

開始処理の後に行うことは、B時短遊技状態への移行を妨げる条件となる。

【0368】

なお、天井最終変動において、特別図柄の当り判定処理の結果が「大当り」である場合、メインCPU201は、C時短遊技状態を終了し、大当り遊技状態の制御を開始する。

【0369】

[1-6. 主制御処理]

次に、主制御回路200のメインCPU201により実行される各種処理（各種モジュール）の内容について説明する。

[1-6-1. 主制御メイン処理]

10 先ず、図20～図23を参照して、メインCPU201により実行されるメイン処理（主制御メイン処理）について説明する。図20～図23は、第1のパチンコ遊技機における主制御メイン処理の一例を示すフローチャートである。

【0370】

メインCPU201は、先ず、電断信号がHighレベルであるか否かを判定する（S11）。なお、図示しないが、メインCPU201は、スタックポインタの設定や割込みベクタテーブルのアドレスの設定をS11に先だって行うことは言うまでもない。

【0371】

S11において電断信号がHighレベルでないと判定された場合（S11がNO判定の場合）、メインCPU201は、S11の判定処理を繰り返す。

【0372】

20

一方、S11において電断信号がHighレベルであると判定された場合（S11がYES判定の場合）、メインCPU201は、処理を、S12に移す。

【0373】

S12において、メインCPU201は、設定キー174およびバックアップクリアスイッチ176のフラグ管理処理を行う（S12）。この処理では、バックアップクリアスイッチ176のオン/オフ状態、および、設定キー174のオン/オフ状態の退避処理が行われる。すなわち、設定キー174およびバックアップクリアスイッチ176のオン/オフ状態を、メインRAM203内の起動制御フラグ領域に格納する。また、この処理では、遊技許可フラグがオフにセットされる。メインCPU201は、S12の処理を実行した後、処理を、S13に移す。

30

【0374】

S13において、メインCPU201は、ウェイト処理を行う。この処理では、サブ制御回路300側の起動待ちが行われる。この場合の起動待ち時間（ウェイト期間）は、例えば12000.07msである。メインCPU201は、S13の処理を実行した後、処理を、S14に移す。

【0375】

なお、サブ制御回路300側の起動待ちを行っている間、メインCPU201は、例えば、割込要求信号のチェック処理、割込要求信号発生時のWDTの出力処理、所定のタイミングでの各種センサ初期化信号の出力処理等を行うようにしてもよい。

【0376】

40

S14において、メインCPU201は、起動前（前回）の電断が正常電断であったか否かを判定する。この処理では、メインRAM203内の電断検知フラグ領域に格納された値に基づいて、正常電断であるか異常電断であるかが判定される。

【0377】

S14において正常電断でなかったと判定された場合（S14がNO判定の場合）、メインCPU201は、処理を、S18に移す。

【0378】

一方、S14において正常電断であったと判定された場合（S14がYES判定の場合）、メインCPU201は、メインRAM203内に格納された作業領域のチェックサム値を算出し（S15）、その後、作業領域のチェックサム値の照合処理を行う（S16）

50

。メインCPU 201は、S 16の処理を実行した後、処理を、S 17に移す。

【0379】

S 17において、メインCPU 201は、照合結果が異常であるか否かを判定する。

【0380】

S 17において照合結果が異常でないすなわち正常であると判定された場合（S 17がNO判定の場合）、メインCPU 201は、処理を、S 22に移す。なお、S 22以降の処理については後述する。

【0381】

一方、S 17において照合結果が異常であるすなわち正常でないと判定された場合（S 17がYES判定の場合）、メインCPU 201は、処理を、S 18に移す。

10

【0382】

S 18において、メインCPU 201は、設定キー174およびバックアップクリアスイッチ176のうち、少なくともいずれか一方がオフであるか否かを判定する。すなわち、設定キー174およびバックアップクリアスイッチ176の両方がオンである場合はNO判定となり、設定キー174およびバックアップクリアスイッチ176の両方がオフである場合、並びに、設定キー174およびバックアップクリアスイッチ176のいずれか一方がオフである場合はYES判定となる。

【0383】

S 18において設定キー174およびバックアップクリアスイッチ176の少なくともいずれか一方がオフでないすなわち両方ともオンであると判定された場合（S 18がNO判定の場合）、メインCPU 201は、処理を、S 21に移す。なお、S 21の処理については後述する。

20

【0384】

一方、S 18において設定キー174およびバックアップクリアスイッチ176のうち少なくともいずれか一方がオフであると判定された場合（S 18がYES判定の場合）、メインCPU 201は、処理を、S 19に移す。

【0385】

S 19において、メインCPU 201は、外部端子のセキュリティ信号をオンにセットする。メインCPU 201は、S 19の処理を実行した後、処理を、S 20に移す。

【0386】

S 20において、メインCPU 201は、性能表示モニタ170（図6参照）にエラー表示処理を行う。この処理は、性能表示モニタ170に信号が出力されるI/Oポート205の出力ポートに、エラー表示用のデータをセットする。これにより、性能表示モニタ170内の所定のLEDが点灯し、エラー表示が行われる。メインCPU 201は、S 20の処理を実行した後、永久ループに入る。

30

【0387】

このように、前回の電断が正常電断でなかった場合や、メインRAM 203内に格納された作業領域のチェックサム値の照合結果が正常でなかった場合には、設定キー174およびバックアップクリアスイッチ176の両方がオンであると判定されるまで、第1のパチンコ遊技機において遊技の実行が可能とならない。

40

【0388】

次に、S 21の処理について説明する。S 21において、メインCPU 201は、設定変更であることを示す値をメインRAM 203内の起動制御フラグ領域に格納する。この処理は、異常起動時に行われる処理であり、設定変更であることを示す値を再度格納するようにしたものである。メインCPU 201は、S 21の処理を実行した後、処理を、S 22に移す。

【0389】

S 22において、メインCPU 201は、メインRAM 203内のXINT検知フラグ領域および電断検知フラグ領域のクリア処理を行う。メインCPU 201は、S 22の処理を実行した後、処理を、S 23に移す。

50

【 0 3 9 0 】

S 2 3 において、メイン C P U 2 0 1 は、起動状態判定処理を行う。この処理では、メイン R A M 2 0 3 内の起動制御フラグ領域に格納された起動制御フラグの値に基づいて、現在の起動状態（電断復帰 / 設定変更 / 設定確認 / R A M クリア）を判定する。メイン C P U 2 0 1 は、S 2 3 の処理を実行した後、処理を、S 2 4 に移す。

【 0 3 9 1 】

S 2 4 において、メイン C P U 2 0 1 は、起動時の R A M 設定処理を行う。この処理では、フラグ等を管理するメイン R A M 2 0 3 内の作業領域（揮発性領域）のクリア処理（例えば作業領域の構築およびアドレス設定等）が行われる。なお、この処理は、電断復帰時と初期化時とで共通して行われるものであって、バックアップ領域はクリアされない。メイン C P U 2 0 1 は、S 2 4 の処理を実行した後、処理を、S 2 5 に移す。

10

【 0 3 9 2 】

S 2 5 において、メイン C P U 2 0 1 は、起動時初期設定処理を行う。この処理では、現在の起動状態（電断復帰 / 設定変更 / 設定確認 / R A M クリア）に応じた初期設定処理が行われる。なお、起動時初期設定処理の詳細については、図 2 4 を参照して後述する。メイン C P U 2 0 1 は、S 2 5 の処理を実行した後、処理を、S 2 6 に移す。

【 0 3 9 3 】

S 2 6 において、メイン C P U 2 0 1 は、割込禁止処理を行う。メイン C P U 2 0 1 は、S 2 6 の処理を実行した後、処理を、S 2 7 に移す。

【 0 3 9 4 】

S 2 7 において、メイン C P U 2 0 1 は、電断処理を行う。メイン C P U 2 0 1 は、S 2 7 の処理を実行した後、処理を、S 2 8 に移す。なお、電断処理の詳細については、図 2 5 を参照して後述する。

20

【 0 3 9 5 】

S 2 8 において、メイン C P U 2 0 1 は、初期値乱数の更新処理を行う。この処理では、各種乱数カウンタ（例えば、特別図柄の大当り判定用乱数カウンタ等）の初期値乱数の更新処理が行われる。メイン C P U 2 0 1 は、S 2 8 の処理を実行した後、処理を、S 2 9 に移す。

【 0 3 9 6 】

S 2 9 において、メイン C P U 2 0 1 は、遊技許可状態であるか否かを判定する。この判定処理は、遊技許可フラグの値に基づいて行われる。

30

【 0 3 9 7 】

S 2 9 において遊技許可状態でないと判定された場合（S 2 9 が N O 判定の場合）、メイン C P U 2 0 1 は、処理を、S 3 0 に移す。

【 0 3 9 8 】

一方、S 2 9 において遊技許可状態であると判定された場合（S 2 9 が Y E S 判定の場合）、メイン C P U 2 0 1 は、処理を、S 3 1 に移す。

【 0 3 9 9 】

S 3 0 において、メイン C P U 2 0 1 は、割込許可処理を行う。メイン C P U 2 0 1 は、S 3 0 の処理を実行した後、処理を、S 2 6 に戻し、S 2 6 以降の処理を行う。

40

【 0 4 0 0 】

S 3 1 において、メイン C P U 2 0 1 は、レジスタの退避処理を行う。メイン C P U 2 0 1 は、S 3 1 の処理を実行した後、処理を、S 3 2 に移す。

【 0 4 0 1 】

S 3 2 において、メイン C P U 2 0 1 は、性能表示モニタ集計演算処理を行う。この処理では、各種ベース値の算出および更新が行われる。また、この処理は、メイン R A M 2 0 3 内の作業領域とは別の領域（領域外）を使用して行われる。メイン C P U 2 0 1 は、S 3 2 の処理を実行した後、処理を、S 3 3 に移す。

【 0 4 0 2 】

S 3 3 において、メイン C P U 2 0 1 は、S 3 1 で退避させたレジスタの復帰処理を行

50

う。メインCPU 201は、S 3 3の処理を実行した後、処理を、S 3 4に移す。

【0403】

S 3 4において、メインCPU 201は、割込許可処理を行う。メインCPU 201は、S 3 4の処理を実行した後、処理を、S 3 5に移す。

【0404】

S 3 5において、メインCPU 201は、システム周期時間が経過したか否かを判定する。システム周期時間は、例えば、割込み周期（例えば2 msec）の3倍である6 msecである。

【0405】

S 3 5においてシステム周期時間が経過していないと判定された場合（S 3 5がNO判定の場合）、メインCPU 201は、処理をS 2 6の処理に戻し、S 2 6以降の処理を行う。

【0406】

一方、S 3 5においてシステム周期時間が経過したと判定された場合（S 3 5がYES判定の場合）、メインCPU 201は、処理を、S 3 6に移す。

【0407】

S 3 6において、メインCPU 201は、メインRAM 203の割込みカウンタ領域に格納された割込みカウンタの値から1減算する処理を3回行う。この処理により、主制御メイン処理内の割込禁止区間を管理する割込みカウンタの値がリセットされる。メインCPU 201は、S 3 6の処理を実行した後、処理を、S 3 7に移す。

【0408】

なお、本実施例では、主制御メイン処理内において、後述する遊技制御に関する各種処理（例えば、S 3 7～S 4 4の処理）の実行前に、例えば6 msecの割込禁止区間（S 2 6～S 3 5の処理区間）が設けられる。それゆえ、本実施例では、後述する遊技制御に関する各種処理が例えば6 msec毎（システム周期毎）に実行されることになる。なお、本実施例では、割込禁止区間を割込み周期の3倍とする例を説明したが、これに限られない。

【0409】

S 3 7において、メインCPU 201は、システムタイマの更新処理を行う。システムタイマは、システム周期（例えば6 msec）を管理するタイマである。システムタイマの値は、メインRAM 203の作業領域内のシステム周期管理タイマ領域に格納される。メインCPU 201は、S 3 7の処理を実行した後、処理を、S 3 8に移す。

【0410】

S 3 8において、メインCPU 201は、主制御コマンド送受信処理を行う。この処理では、主として、払出制御のコマンド送受信処理が行われる。メインCPU 201は、S 3 8の処理を実行した後、処理を、S 3 9に移す。

【0411】

S 3 9において、メインCPU 201は、特別図柄制御処理を行う。この処理では、特別図柄ゲームにかかわる処理が行われる。この特別図柄制御処理の詳細については、図26を参照して後述する。メインCPU 201は、S 3 9の処理を実行した後、処理を、S 4 0に移す。

【0412】

S 4 0において、メインCPU 201は、普通図柄制御処理を行う。この処理には、普通図柄ゲームにかかわる処理が行われる。この普通図柄制御処理の詳細については、図43を参照して後述する。メインCPU 201は、S 4 0の処理を実行した後、処理を、S 4 1に移す。

【0413】

S 4 1において、メインCPU 201は、遊技動作表示ユニット制御処理を行う。この処理では、LEDユニット160の各表示部（例えば、第1特別図柄表示部163、第2特別図柄表示部164等）に出力する表示データの設定処理が行われる。メインCPU 2

10

20

30

40

50

0 1 は、S 4 1 の処理を実行した後、処理を、S 4 2 に移す。

【 0 4 1 4 】

S 4 2 において、メインCPU 2 0 1 は、遊技情報データ生成処理を行う。この処理では、外部端子板パルス信号の制御処理、出力データの設定処理、試射試験信号の生成処理等が行われる。なお、試射試験信号の生成処理は、メインRAM 2 0 3 内の作業領域とは別の領域（領域外）を使用して行われる。メインCPU 2 0 1 は、S 4 2 の処理を実行した後、処理を、S 4 3 に移す。

【 0 4 1 5 】

S 4 3 において、メインCPU 2 0 1 は、ポート出力処理を行う。この処理では、コマンド出力ポート 2 0 6（図 6 参照）への出力データのセット（転送）が行われる。メインCPU 2 0 1 は、S 4 3 の処理を実行した後、処理を、S 4 4 に移す。

【 0 4 1 6 】

S 4 4 において、メインCPU 2 0 1 は、状態監視処理を行う。この処理では、発射位置判定処理、遊技異常検知判定処理および払出異常検知判定処理等が行われる。発射位置判定処理では、発射位置（例えば、右打ちまたは左打ち）に変化があれば、発射位置コマンドが送信予約される。遊技異常検知判定処理では、異常があれば、遊技異常検知コマンドが送信予約される。払出異常検知判定処理では、異常があれば、払出異常検知コマンドが送信予約される。メインCPU 2 0 1 は、S 4 4 の処理を実行した後、処理を、S 2 6 に戻し、S 2 6 以降の処理を行う。

【 0 4 1 7 】

[1 - 6 - 2 . 起動時初期設定処理]

次に、図 2 4 を参照して、主制御メイン処理（図 2 0 ~ 図 2 3 参照）中の S 2 5 で行われる起動時初期設定処理について説明する。図 2 4 は、第 1 のパチンコ遊技機における起動時初期設定処理の一例を示すフローチャートである。

【 0 4 1 8 】

メインCPU 2 0 1 は、まず、起動制御フラグをロードする処理を行う（S 5 1）。メインCPU 2 0 1 は、S 5 1 の処理を実行した後、処理を、S 5 2 に移す。

【 0 4 1 9 】

S 5 2 において、メインCPU 2 0 1 は、起動制御フラグの値が電断復帰を示す値であるか否かを判定する。

【 0 4 2 0 】

S 5 2 において起動制御フラグの値が電断復帰を示す値でないと判定された場合（S 5 2 がNO判定の場合）、メインCPU 2 0 1 は、処理を、S 5 4 に移す。

【 0 4 2 1 】

一方、S 5 2 において起動制御フラグの値が電断復帰を示す値であると判定された場合（S 5 2 がYES判定の場合）、メインCPU 2 0 1 は、処理を、S 5 3 に移す。

【 0 4 2 2 】

S 5 3 において、メインCPU 2 0 1 は、第 2 通常遊技前処理を行う。この第 2 通常遊技前処理の詳細については、図 5 0 を参照して後述する。第 2 通常遊技前処理が行われると、遊技許可フラグがオンにセットされ、遊技許可状態となる。メインCPU 2 0 1 は、S 5 3 の処理を実行した後、起動時初期設定処理を終了し、処理を、主制御メイン処理（図 2 0 ~ 図 2 3 参照）に戻す。

【 0 4 2 3 】

S 5 4 において、メインCPU 2 0 1 は、起動制御フラグの値が設定変更または設定確認を示す値であるか否かを判定する。

【 0 4 2 4 】

S 5 4 において起動状態フラグの値が設定変更または設定確認を示す値でないすなわちRAMクリアを示す値であると判定された場合（S 5 4 がNO判定の場合）、メインCPU 2 0 1 は、処理を、S 5 6 に移す。

【 0 4 2 5 】

10

20

30

40

50

一方、S 5 4 において起動状態フラグの値が設定変更または設定確認を示す値であると判定された場合（S 5 4 が Y E S 判定の場合）、メイン C P U 2 0 1 は、処理を、S 5 5 に移す。

【 0 4 2 6 】

S 5 5 において、メイン C P U 2 0 1 は、設定操作コマンドの送信予約処理を行う。なお、この処理で送信予約された設定操作コマンドは、次のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（後述の図 4 6 の S 3 3 6 参照）で、サブ制御回路 3 0 0 に向けて送信される。メイン C P U 2 0 1 は、S 5 5 の処理を実行した後、起動時初期設定処理を終了し、処理を、主制御メイン処理（図 2 0 ~ 図 2 3 参照）に戻す。

【 0 4 2 7 】

S 5 6 において、メイン C P U 2 0 1 は、第 1 通常遊技前処理を行う。この第 1 通常遊技前処理の詳細については、図 4 9 を参照して後述する。第 1 通常遊技前処理が行われると、遊技許可フラグがオンにセットされ、遊技許可状態となる。メイン C P U 2 0 1 は、S 5 6 の処理を実行した後、起動時初期設定処理を終了し、処理を、主制御メイン処理（図 2 0 ~ 図 2 3 参照）に戻す。

【 0 4 2 8 】

[1 - 6 - 3 . 電断処理]

次に、図 2 5 を参照して、主制御メイン処理（図 2 0 ~ 図 2 3 参照）中の S 2 7 で行われる電断処理について説明する。図 2 5 は、第 1 のパチンコ遊技機における電断処理の一例を示すフローチャートである。

【 0 4 2 9 】

メイン C P U 2 0 1 は、先ず、X I N T 検知フラグがオンであるか否かを判定する（S 6 1 ）。

【 0 4 3 0 】

S 6 1 において X I N T 検知フラグがオンでないと判定された場合（S 6 1 が N O 判定の場合）、メイン C P U 2 0 1 は、電断処理を終了し、処理を、主制御メイン処理（図 2 0 ~ 図 2 3 参照）に戻す。

【 0 4 3 1 】

一方、S 6 1 において X I N T 検知フラグがオンであると判定された場合（S 6 1 が Y E S 判定の場合）、メイン C P U 2 0 1 は、処理を、S 6 2 に移す。

【 0 4 3 2 】

S 6 2 において、メイン C P U 2 0 1 は、チェックサム値の算出処理を行う。メイン C P U 2 0 1 は、S 6 2 の処理を実行した後、処理を、S 6 3 に移す。

【 0 4 3 3 】

S 6 3 において、メイン C P U 2 0 1 は、チェックサム値および電断検知フラグの値を、メイン R A M 2 0 3 内の対応する所定の格納領域にそれぞれ格納する。この場合、メイン R A M 2 0 3 のバックアップ領域に格納される。メイン C P U 2 0 1 は、S 6 3 の処理を実行した後、処理を、S 6 4 に移す。

【 0 4 3 4 】

S 6 4 において、メイン C P U 2 0 1 は、X I N T 検知フラグのクリア処理を行う。そして、S 6 4 の処理を実行した後、メイン C P U 2 0 1 は、R A M アクセス禁止値設定処理を行う（S 6 5 ）を行う。メイン C P U 2 0 1 は、S 6 5 の処理を実行した後、処理を、S 6 6 に移す。

【 0 4 3 5 】

S 6 6 において、メイン C P U 2 0 1 は、電断まで、C P U リセット待ち処理を繰り返す。

【 0 4 3 6 】

[1 - 6 - 4 . 特別図柄制御処理]

次に、図 2 6 を参照して、主制御メイン処理（図 2 0 ~ 図 2 3 参照）中の S 3 9 で行われる特別図柄制御処理について説明する。図 2 6 は、第 1 のパチンコ遊技機における特別

10

20

30

40

50

図柄制御処理の一例を示すフローチャートである。

【 0 4 3 7 】

図 2 6 に示されるように、メイン C P U 2 0 1 は、先ず、S 7 1 において、特別図柄の制御状態番号をロードする。特別図柄の制御状態番号は、特別図柄の可変表示（特別図柄ゲーム）に関する制御処理の状態（ステータス）を示す番号である。メイン C P U 2 0 1 は、S 7 1 の処理を実行した後、処理を、S 7 2 に移す。

【 0 4 3 8 】

なお、図示しないが、メイン C P U 2 0 1 は、特別図柄制御処理を実行するにあたり、S 7 1 の処理に先だて、メイン R A M 2 0 3 内の特別図柄の作業領域等のアドレスを所定のレジスタにセットするアドレス設定処理を行う。

10

【 0 4 3 9 】

また、同じく図示しないが、メイン C P U 2 0 1 は、特別図柄制御処理を実行するにあたり、第 1 特別図柄の保留数および第 2 特別図柄の保留数をチェックする処理も行う。そして、メイン C P U 2 0 1 は、第 1 特別図柄の保留数および第 2 特別図柄の保留数のいずれもが一定時間以上にわたって「 0 」である場合、デモ表示コマンド送信予約処理を行う。なお、この処理で送信予約されたデモ表示コマンドは、次のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（後述の図 4 5 の S 3 2 2 参照）において、サブ制御回路 3 0 0 に送信される。そして、デモ表示コマンドをサブ制御回路 3 0 0 が受信すると、サブ C P U 3 0 1 はデモ表示演出を行う。

【 0 4 4 0 】

20

S 7 2 において、メイン C P U 2 0 1 は、S 7 1 でロードした特別図柄の制御状態番号が 0 であるか否か、すなわち特別図柄の可変表示待ち状態であるか否かを判定する。

【 0 4 4 1 】

S 7 2 において特別図柄の制御番号が 0 でないと判定された場合（S 7 2 が N O 判定の場合）、メイン C P U 2 0 1 は、処理を、S 7 5 に移す。

【 0 4 4 2 】

一方、S 7 2 において特別図柄の制御番号が 0 であると判定された場合（S 7 2 が Y E S 判定の場合）、メイン C P U 2 0 1 は、処理を、S 7 3 に移す。

【 0 4 4 3 】

S 7 3 において、メイン C P U 2 0 1 は、第 2 特別図柄が可変表示開始であるか否か、すなわち第 2 特別図柄の始動情報が保留されているか否かを判定する。

30

【 0 4 4 4 】

S 7 3 において第 2 特別図柄が可変表示開始でない、すなわち第 2 特別図柄の始動情報が保留されていないと判定された場合（S 7 3 が N O 判定の場合）、メイン C P U 2 0 1 は、処理を、S 7 4 に移す。

【 0 4 4 5 】

S 7 4 において、メイン C P U 2 0 1 は、第 1 特別図柄が可変表示開始であるか否か、すなわち第 1 特別図柄の始動情報が保留されているか否かを判定する。

【 0 4 4 6 】

S 7 4 において第 1 特別図柄が可変表示開始でない、すなわち第 1 特別図柄の始動情報が保留されていないと判定された場合（S 7 4 が N O 判定の場合）、メイン C P U 2 0 1 は、特別図柄制御処理を終了し、処理を、主制御メイン処理（図 2 0 ~ 図 2 3 参照）に戻す。

40

【 0 4 4 7 】

一方、S 7 4 において第 1 特別図柄が可変表示開始である、すなわち第 1 特別図柄の始動情報が保留されていると判定された場合（S 7 4 が Y E S 判定の場合）、メイン C P U 2 0 1 は、処理を、S 7 5 に移す。

【 0 4 4 8 】

S 7 3 に戻って、第 2 特別図柄が可変表示開始である、すなわち第 2 特別図柄の始動情報が保留されていると判定された場合（S 7 3 が Y E S 判定の場合）、メイン C P U 2 0

50

1 は、処理を、S 7 5 に移す。

【 0 4 4 9 】

S 7 5 において、メインCPU 2 0 1 は、特別図柄管理処理を行う。この特別図柄管理処理の詳細については、図 2 7 を参照して後述する。メインCPU 2 0 1 は、S 7 5 の処理を実行した後、特別図柄制御処理を終了し、処理を、主制御メイン処理（図 2 0 ~ 図 2 3 参照）に戻す。

【 0 4 5 0 】

なお、メインCPU 2 0 1 は、割込み禁止区間を設定し、上述の特別図柄制御処理（S 7 1 ~ S 7 5 ）を、割込み禁止区間内で行うことが好ましい。

【 0 4 5 1 】

このように、本実施例では、第 1 のパチンコ遊技機として、第 2 特別図柄の始動情報が保留されている場合、第 1 特別図柄よりも高い優先順位で特別図柄管理処理（S 7 5 ）が実行される優先変動機について説明したが、これに限られない。例えば、第 1 特別図柄の始動情報が保留されている場合、第 2 特別図柄よりも高い優先順位で特別図柄管理処理（S 7 5 ）が実行される優先変動機としてもよいし、第 1 始動口 1 2 0 または第 2 始動口 1 4 0 への入賞順に特別図柄管理処理が実行される順次変動機としてもよい。

【 0 4 5 2 】

[1 - 6 - 5 . 特別図柄管理処理]

次に、図 2 7 を参照して、特別図柄制御処理（図 2 6 参照）中の S 7 5 でメインCPU 2 0 1 により実行される特別図柄管理処理について説明する。図 2 7 は、第 1 のパチンコ遊技機における特別図柄管理処理の一例を示すフローチャートである。

【 0 4 5 3 】

なお、制御状態番号が「0」の場合（S 7 2 がYES 判定の場合）、特別図柄管理処理は、S 7 3 がYES 判定の場合は第 2 特別図柄が処理対象であり、S 7 4 がYES 判定の場合は第 1 特別図柄が処理対象である。また、制御状態番号が「0」でない場合（S 7 2 がNO 判定の場合）、特別図柄管理処理は、実行中の特別図柄が処理対象である。

【 0 4 5 4 】

また、図 2 7 に示す各処理の右方に括弧書きで記載した数値（「0」~「5」）は、特別図柄の制御状態番号である。メインCPU 2 0 1 は、制御状態番号に対応する各処理を実行することにより、特別図柄ゲームを進行させる。

【 0 4 5 5 】

メインCPU 2 0 1 は、先ず、特別図柄の待ち時間が 0 であるか否かを判定する（S 8 1 ）。

【 0 4 5 6 】

S 8 1 において特別図柄の待ち時間が 0 でないと判定された場合（S 8 1 がNO 判定の場合）、メインCPU 2 0 1 は、特別図柄管理処理を終了し、処理を、特別図柄制御処理（図 2 6 参照）に戻す。

【 0 4 5 7 】

一方、S 8 1 において特別図柄の待ち時間が 0 であると判定された場合（S 8 1 がYES 判定の場合）、メインCPU 2 0 1 は、処理を、S 8 2 に移す。

【 0 4 5 8 】

S 8 2 において、メインCPU 2 0 1 は、特別図柄の制御状態番号をロードする。メインCPU 2 0 1 は、S 8 2 の処理を実行した後、処理を、S 8 3 に移す。なお、メインCPU 2 0 1 は、S 8 2 の処理で読み出された制御状態番号に基づいて、S 8 3 以降の処理を行う。

【 0 4 5 9 】

S 8 3 において、メインCPU 2 0 1 は、特別図柄可変表示開始処理を行う。この S 8 3 の処理は、特別図柄の制御状態番号が「0」である場合に行われる処理である。この特別図柄可変表示開始処理の詳細については、図 2 8 を参照して後述する。特別図柄の制御状態番号が「0」でない場合には、メインCPU 2 0 1 は、処理を、S 8 4 に移す。

10

20

30

40

50

【 0 4 6 0 】

S 8 4 において、メイン C P U 2 0 1 は、特別図柄可変表示終了処理を行う。この S 8 4 の処理は、特別図柄の制御状態番号が「 1 」である場合に行われる処理である。この特別図柄可変表示終了処理の詳細については、図 2 9 を参照して後述する。特別図柄の制御状態番号が「 1 」でない場合には、メイン C P U 2 0 1 は、処理を、S 8 5 に移す。

【 0 4 6 1 】

S 8 5 において、メイン C P U 2 0 1 は、特別図柄遊技判定処理を行う。この S 8 5 の処理は、特別図柄の制御状態番号が「 2 」である場合に行われる処理である。この特別図柄遊技判定処理の詳細については、図 3 0 を参照して後述する。特別図柄の制御状態番号が「 2 」でない場合には、メイン C P U 2 0 1 は、処理を、S 8 6 に移す。

10

【 0 4 6 2 】

S 8 6 において、メイン C P U 2 0 1 は、大入賞口開放準備処理を行う。この S 8 6 の処理は、特別図柄の制御状態番号が「 3 」である場合に行われる処理である。この大入賞口開放準備処理の詳細については、図 4 0 を参照して後述する。特別図柄の制御状態番号が「 3 」でない場合には、メイン C P U 2 0 1 は、処理を、S 8 7 に移す。

【 0 4 6 3 】

S 8 7 において、メイン C P U 2 0 1 は、大入賞口開放制御処理を行う。この S 8 7 の処理は、特別図柄の制御状態番号が「 4 」である場合に行われる処理である。この大入賞口開放制御処理の詳細については、図 4 1 を参照して後述する。特別図柄の制御状態番号が「 4 」でない場合には、メイン C P U 2 0 1 は、処理を、S 8 8 に移す。

20

【 0 4 6 4 】

S 8 8 において、メイン C P U 2 0 1 は、大当たり終了処理を行う。この S 8 8 の処理は、特別図柄の制御状態番号が「 5 」である場合に行われる処理である。この大当たり終了処理の詳細については、図 4 2 を参照して後述する。

【 0 4 6 5 】

メイン C P U 2 0 1 は、S 8 3 ~ S 8 8 の処理を終了後、特別図柄管理処理を終了し、処理を、特別図柄制御処理（図 2 6 参照）に戻す。

【 0 4 6 6 】

[1 - 6 - 6 . 特別図柄可変表示開始処理]

次に、図 2 8 を参照して、特別図柄管理処理（図 2 7 参照）中の S 8 3 でメイン C P U 2 0 1 により実行される特別図柄可変表示開始処理について説明する。図 2 8 は、第 1 のパチンコ遊技機における特別図柄可変表示開始処理の一例を示すフローチャートである。

30

【 0 4 6 7 】

図 2 8 に示されるように、メイン C P U 2 0 1 は、先ず、特別図柄の制御状態番号が「 0 」であるか否かを判定する（S 9 1）。

【 0 4 6 8 】

S 9 1 において特別図柄の制御状態番号が「 0 」でないと判定された場合（S 9 1 が N O 判定の場合）、メイン C P U 2 0 1 は、特別図柄可変表示開始処理を終了し、処理を、特別図柄管理処理（図 2 7 参照）に戻す。

【 0 4 6 9 】

40

一方、S 9 1 において特別図柄の制御状態番号が「 0 」であると判定された場合（S 9 1 が Y E S 判定の場合）、メイン C P U 2 0 1 は、処理を、S 9 2 に移す。

【 0 4 7 0 】

S 9 2 において、メイン C P U 2 0 1 は、特別図柄の始動情報のシフト処理を行う。メイン C P U 2 0 1 は、S 9 2 の処理を実行した後、処理を、S 9 3 に移す。

【 0 4 7 1 】

S 9 3 において、メイン C P U 2 0 1 は、特別図柄の当り判定処理を行う。この処理では、特別図柄の当り判定テーブル（図 1 0 参照）を参照し、特別図柄の大当たり判定用乱数値を用いて特別図柄の当り判定が行われる。また、メイン C P U 2 0 1 は、特別図柄の当り判定処理の結果が時短当りである場合は時短当りフラグをオンにセットし、特別図柄の

50

当り判定処理の結果が大当りである場合は大当りフラグをオンにセットする。第1のパチンコ遊技機では、特別図柄の当り判定処理の結果に小当りが含まれないが、特別図柄の当り判定処理の結果に小当りが含まれるパチンコ遊技機であれば、特別図柄の当り判定処理の結果が小当りである場合は小当りフラグをオンにセットする。メインCPU201は、S93の処理を実行した後、処理を、S94に移す。なお、時短当りフラグはC時短遊技状態への移行時にオフにされ、大当りフラグは大当り遊技状態の開始時にオフにされる。特別図柄の当り判定処理の結果に小当りが含まれるパチンコ遊技機であれば、小当りフラグは小当り遊技状態の開始時にオフにされる。

【0472】

特別図柄の当り判定処理（S93参照）では、まず、大当りであるか否かの判定処理を行い、この処理で大当りでないと判定された場合に時短当りであるか否かの判定処理を行い、この処理で時短当りでないと判定された場合にハズレであると判定される。

10

【0473】

S94において、メインCPU201は、特別図柄決定処理を行う。この処理は、特別図柄の当り判定処理（S93）の結果（例えば、時短当り、大当りまたはハズレ）に対応する特別図柄の停止図柄を判定乃至決定する処理である。この処理では、特別図柄判定テーブル（図11参照）を参照し、特別図柄の図柄乱数値を用いて、上述の「選択図柄コマンド」や「図柄指定コマンド」が判定される。メインCPU201は、S94の処理を実行した後、処理を、S95に移す。

【0474】

20

S95において、メインCPU201は、当り種類決定処理を行う。この処理は、特別図柄の当り判定処理の結果が例えば当り（時短当り、大当り）である場合に、かかる当りの種類を判定乃至決定する処理である。この処理では、当り種類決定テーブル（図13参照）を参照し、特別図柄決定処理（S94）で判定された「選択図柄コマンド」に応じて当りの種類が決定される。なお、本実施例では、当りの種類を複数種類としているが、大当りの種類は1つであってもよいし、時短当りの種類も1つであってもよい。さらには、当りの種類を複数種類とすることに代えてまたは加えて、ハズレの種類を複数設けるようにしてもよい。また、本実施例では、特別図柄の当り判定処理の結果に小当りが含まれないが、特別図柄の当り判定処理の結果に小当りを含むようにし、かかる小当りの種類を複数設けてもよい。メインCPU201は、S95の処理を実行した後、処理を、S96に移す。

30

【0475】

S96において、メインCPU201は、特別図柄の変動パターン決定処理を行う。この処理は、特別図柄の変動パターンを判定乃至決定する処理である。この処理では、変動パターンテーブル（図15参照）を参照し、例えば、特別図柄の種類、特別図柄の当り判定処理（S93）の結果、時短フラグの値（0または1）、リーチ判定用乱数値または/および演出選択用乱数値等に応じて、特別図柄の変動パターンが決定される。なお、遊技状態等に応じて、特別図柄の変動パターン決定処理を行う際に参照する変動パターンテーブルが異なるようにしてもよい。メインCPU201は、S96の処理を実行した後、処理を、S97に移す。

40

【0476】

S97において、メインCPU201は、特別図柄の可変表示時間設定処理を行う。この処理では、変動パターンテーブル（図15参照）を参照し、特別図柄の変動パターン決定処理（S96）で決定された変動パターンに対応する変動時間が、特別図柄の変動時間として決定される。メインCPU201は、S97の処理を実行した後、処理を、S98に移す。

【0477】

S98において、メインCPU201は、特別図柄の制御状態番号に「1」をセットする処理を行う。このように、特別図柄の制御状態番号を「1」にセットする処理を行って制御状態番号を切り替えることにより、この特別図柄可変表示開始処理の終了後に、特別

50

図柄可変表示終了処理（図 27 の S 8 4 参照）が行われることとなる。メイン CPU 2 0 1 は、S 9 8 の処理を実行した後、処理を、S 9 9 に移す。

【 0 4 7 8 】

S 9 9 において、メイン CPU 2 0 1 は、遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。この処理では、例えば、メイン RAM 2 0 3 内の所定領域に格納されている遊技状態にかかわるパラメータ（例えば、確変残回数や時短残回数等）の更新処理等が行われる。メイン CPU 2 0 1 は、S 9 9 の処理を実行した後、処理を、S 1 0 0 に移す。

【 0 4 7 9 】

S 1 0 0 において、メイン CPU 2 0 1 は、遊技状態管理処理を行う。この処理では、主に、遊技状態の管理に関する各種フラグ（例えば、確変フラグや時短フラグ等）の更新処理を行う。メイン CPU 2 0 1 は、S 1 0 0 の処理を実行した後、処理を、S 1 0 1 に移す。

【 0 4 8 0 】

S 1 0 1 において、メイン CPU 2 0 1 は、特別図柄演出開始コマンドの送信予約処理を行う。なお、この処理で送信予約された特別図柄演出開始コマンドは、次のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（後述の図 4 5 の S 3 2 2 参照）において、サブ制御回路 3 0 0 に送信される。

【 0 4 8 1 】

なお、メイン CPU 2 0 1 は、割込み禁止区間を設定し、上述の特別図柄可変表示開始処理（とくに、遊技状態管理処理（S 1 0 0 ）、特別図柄演出開始コマンド送信予約処理（S 1 0 1 ））を、割込み禁止区間内で行うことが好ましい。

【 0 4 8 2 】

[1 - 6 - 7 . 特別図柄可変表示終了処理]

次に、図 2 9 を参照して、特別図柄管理処理（図 2 7 参照）中の S 8 4 でメイン CPU 2 0 1 により実行される特別図柄可変表示終了処理について説明する。図 2 9 は、第 1 のパチンコ遊技機における特別図柄可変表示終了処理の一例を示すフローチャートである。

【 0 4 8 3 】

メイン CPU 2 0 1 は、まず、特別図柄の制御状態番号が「 1 」であるか否かを判定する（S 1 1 1 ）。

【 0 4 8 4 】

S 1 1 1 において特別図柄の制御状態番号が「 1 」でないと判定された場合（S 1 1 1 が NO 判定の場合）、メイン CPU 2 0 1 は、特別図柄可変表示終了処理を終了し、処理を、特別図柄管理処理（図 2 7 参照）に戻す。

【 0 4 8 5 】

一方、S 1 1 1 において特別図柄の制御状態番号が「 1 」であると判定された場合（S 1 1 1 が YES 判定の場合）、メイン CPU 2 0 1 は、処理を、S 1 1 2 に移す。

【 0 4 8 6 】

S 1 1 2 において、メイン CPU 2 0 1 は、特別図柄の制御状態番号を「 2 」にセットする。このように、特別図柄の制御状態番号を「 2 」にセットする処理を行って制御状態番号を切り替えることにより、この特別図柄可変表示終了処理の終了後に、特別図柄遊技判定処理（図 2 7 の S 8 5 参照）が行われることとなる。メイン CPU 2 0 1 は、S 1 1 2 の処理を実行した後、処理を、S 1 1 3 に移す。

【 0 4 8 7 】

S 1 1 3 において、メイン CPU 2 0 1 は、特別図柄演出停止コマンドの送信予約処理を行う。この処理では、特別図柄の可変表示を停止させる処理も行われる。なお、この処理で送信予約された特別図柄演出停止コマンドは、次のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（後述の図 4 5 の S 3 2 2 参照）において、サブ制御回路 3 0 0 に送信される。メイン CPU 2 0 1 は、S 1 1 3 の処理を実行した後、処理を、S 1 1 4 に移す。

【 0 4 8 8 】

10

20

30

40

50

S 1 1 4において、メインCPU 2 0 1は、図柄確定数カウンタの値を1加算する。図柄確定数カウンタは、特別図柄の確定回数（特別図柄ゲームの実行回数）を計数するためのカウンタであり、その計数値は、メインRAM 2 0 3内の所定領域に格納される。例えば、確変残回数や時短残回数等の特定状態下で行われた特別図柄ゲームのゲーム数を管理するカウンタを設けてもよいが、図柄確定数カウンタにより特定状態下での特別図柄ゲームのゲーム数を管理してもよい。メインCPU 2 0 1は、S 1 1 4の処理を実行した後、特別図柄可変表示終了処理を終了し、処理を、特別図柄管理処理（図27参照）に戻す。

【0489】

[1 - 6 - 8 . 特別図柄遊技判定処理]

次に、図30を参照して、特別図柄管理処理（図27参照）中のS 8 5でメインCPU 2 0 1により実行される特別図柄遊技判定処理について説明する。図30は、第1のパチンコ遊技機における特別図柄遊技判定処理の一例を示すフローチャートである。

【0490】

メインCPU 2 0 1は、まず、特別図柄の制御状態番号が「2」であるか否かを判定する（S 1 2 1）。

【0491】

S 1 2 1において特別図柄の制御状態番号が「2」でないと判定された場合（S 1 2 1がNO判定の場合）、メインCPU 2 0 1は、特別図柄遊技判定処理を終了し、処理を、特別図柄管理処理（図27参照）に戻す。

【0492】

一方、S 1 2 1において特別図柄の制御状態番号が「2」とであると判定された場合（S 1 2 1がYES判定の場合）、メインCPU 2 0 1は、処理を、S 1 2 2に移す。

【0493】

S 1 2 2において、メインCPU 2 0 1は、大当りであるか否か、すなわち停止した特別図柄が大当りを示す停止表示態様であるか否かを判定する。

【0494】

S 1 2 2において、大当りであるすなわち停止した特別図柄が大当りを示す停止表示態様であると判定された場合（S 1 2 2がYES判定の場合）、メインCPU 2 0 1は、処理を、S 1 2 3に移す。

【0495】

S 1 2 3において、メインCPU 2 0 1は、大当り遊技制御処理の開始設定処理を行う。この処理では、外部端子板184を介してホールコンピュータ186（いずれも図6参照）に出力される信号（例えば、大当り信号等）の生成および更新が行われる。なお、この処理で生成および更新が行われる信号は、特別図柄遊技判定処理の処理対象である特別図柄にかかわる信号である。メインCPU 2 0 1は、S 1 2 3の処理を実行した後、処理を、S 1 2 4に移す。なお、外部端子板184を介して例えばホールコンピュータ186や島コンピュータに出力される信号については後述する。

【0496】

また、S 1 2 3の大当り遊技制御の開始設定処理において、メインCPU 2 0 1は、確変フラグ、確変カウンタ、時短フラグ、および時短カウンタ等、各種フラグや各種カウンタをクリアする処理も行う。

【0497】

S 1 2 4において、メインCPU 2 0 1は、ラウンド表示LEDデータをセットする処理を行う。その後、メインCPU 2 0 1は、例えば、大入賞口131の開放回数の上限值をセットする処理（S 1 2 5）、外部端子板184への大当り信号セット処理（S 1 2 6）、特別図柄の制御状態番号を「3」にセットする処理（S 1 2 7）、遊技状態指定パラメータ設定処理（S 1 2 8）、および、大当り開始表示コマンドの送信予約処理（S 1 2 9）等の処理を行う。なお、特別図柄の制御状態番号を「3」にセットする処理（S 1 2 7）を行って制御状態番号を切り替えることにより、この特別図柄遊技判定処理の終了後に、大入賞口開放準備処理（図27のS 8 6参照）が行われることとなる。その後、メイ

10

20

30

40

50

ンCPU201は、特別図柄遊技判定処理を終了し、処理を、特別図柄管理処理（図27参照）に戻す。

【0498】

S122に戻って、このS122において大当りでないすなわち停止した特別図柄が大当りを示す停止表示態様でないと判定された場合（S122がNO判定の場合）、メインCPU201は、処理を、S130に移す。

【0499】

S130において、メインCPU201は、特別図柄遊技終了処理を行う。この特別図柄遊技終了処理については、図31を参照して後述する。なお、メインCPU201は、特別図柄遊技終了処理を行うと、特別図柄遊技判定処理を終了し、処理を、特別図柄管理処理（図27参照）に戻す。

10

【0500】

なお、メインCPU201は、割込み禁止区間を設定し、上述の特別図柄遊技判定処理（S121～S130）を、割込み禁止区間内で行うことが好ましい。

【0501】

[1-6-9. 特別図柄遊技終了処理]

次に、図31を参照して、特別図柄遊技判定処理（図30参照）中のS130でメインCPU201により実行される特別図柄遊技終了処理について説明する。図31は、第1のパチンコ遊技機における特別図柄遊技終了処理の一例を示すフローチャートである。

【0502】

メインCPU201は、まず、時短管理処理を行う（S131）。この時短管理処理の詳細については、第1のパチンコ遊技機において図32～図39を参照して後述する。メインCPU201は、S131の処理を実行した後、処理を、S132に移す。

20

【0503】

S132において、メインCPU201は、特別図柄の制御状態番号に「0」をセットする。このように、特別図柄の制御状態番号を「0」にセットする処理を行うことにより、特別図柄可変表示開始処理すなわち次の特別図柄遊技を実行することが可能となる。メインCPU201は、S132の処理を実行した後、処理を、S133に移す。

【0504】

S133において、メインCPU201は、特別図柄の遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。その後、メインCPU201は、特別図柄遊技終了コマンドの送信予約処理（S134）を行う。なお、この処理で送信予約された特別図柄遊技終了コマンドは、次のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（後述の図45のS322参照）において、サブ制御回路300に送信される。そして、S134の処理後、メインCPU201は、特別図柄遊技終了処理を終了し、処理を、特別図柄遊技判定処理（図30参照）に戻す。

30

【0505】

なお、特別図柄の当り判定処理（図28のS93参照）の結果がハズレである場合、メインCPU201は、確変フラグおよび時短フラグのいずれについてもセットまたはリセットしない。そのため、ハズレの表示態様が導出されたとしても遊技状態は移行しない。

40

【0506】

[1-6-10. 時短管理処理]

次に、図32を参照して、メインCPU201により実行される時短管理処理について説明する。図32は、第1のパチンコ遊技機において、特別図柄遊技終了処理（図31参照）中のS131でメインCPU201により実行される時短管理処理の一例を示すフローチャートである。

【0507】

メインCPU201は、まず、カウンタ更新処理を行う（S141）。このカウンタ更新処理の詳細については、図33を参照して後述する。メインCPU201は、S141の処理を実行した後、処理を、S142に移す。

50

【 0 5 0 8 】

S 1 4 2 において、メイン C P U 2 0 1 は、カウンタ判定処理を行う。このカウンタ判定処理の詳細については、図 3 6 を参照して後述する。メイン C P U 2 0 1 は、S 1 4 2 の処理を実行した後、時短管理処理を終了し、処理を、特別図柄遊技終了処理（図 3 1 参照）に戻す。

【 0 5 0 9 】

[1 - 6 - 1 1 . カウンタ更新処理]

次に、図 3 3 を参照して、メイン C P U 2 0 1 により実行されるカウンタ更新処理について説明する。図 3 3 は、第 1 のパチンコ遊技機において、時短管理処理（図 3 2 参照）中の S 1 4 1 でメイン C P U 2 0 1 により実行されるカウンタ更新処理の一例を示すフローチャートである。

10

【 0 5 1 0 】

メイン C P U 2 0 1 は、まず、時短カウンタ更新処理を行う（S 1 5 1）。この時短カウンタ更新処理の詳細については、図 3 4 を参照して後述する。メイン C P U 2 0 1 は、S 1 5 1 の処理を実行した後、処理を、S 1 5 2 に移す。

【 0 5 1 1 】

S 1 5 2 において、メイン C P U 2 0 1 は、天井カウンタ更新処理を行う。この天井カウンタ更新処理の詳細については、図 3 5 を参照して後述する。メイン C P U 2 0 1 は、S 1 5 2 の処理を実行した後、カウンタ更新処理を終了し、処理を、時短管理処理（図 3 2 参照）に戻す。

20

【 0 5 1 2 】

[1 - 6 - 1 2 . 時短カウンタ更新処理]

次に、図 3 4 を参照して、メイン C P U 2 0 1 により実行される時短カウンタ更新処理について説明する。図 3 4 は、第 1 のパチンコ遊技機において、カウンタ更新処理（図 3 3 参照）中の S 1 5 1 でメイン C P U 2 0 1 により実行される時短カウンタ更新処理の一例を示すフローチャートである。

【 0 5 1 3 】

なお、図 3 4 に示される時短カウンタ更新処理は、複数の時短遊技状態が重複した場合に、複数の時短遊技状態が重ねて実行される場合の処理を示すフローチャートである。

【 0 5 1 4 】

30

メイン C P U 2 0 1 は、まず、時短フラグオン且つ時短カウンタが 0 より大きいかなかを判定する（S 1 6 1）。この処理では、時短フラグオンと、時短カウンタが 0 より大きいこととの両方を満たした場合に Y E S 判定され、いずれか一方でも満たしていなければ N O 判定される。

【 0 5 1 5 】

時短フラグは、A 時短遊技状態、B 時短遊技状態、または C 時短遊技状態に移行させるときに、オンにセットされる。なお、高確遊技状態に移行させるときには確変フラグをオンにセットする。

【 0 5 1 6 】

時短カウンタは、A 時短遊技状態、B 時短遊技状態、または C 時短遊技状態において、それぞれ実行される時短回数を示す。

40

【 0 5 1 7 】

A 時短遊技状態、B 時短遊技状態または / および C 時短遊技状態への移行条件が成立した場合、移行条件が成立した時短遊技状態についての時短カウンタがセットされる。

【 0 5 1 8 】

なお、本実施例では、特別図柄の可変表示が終了したときに時短カウンタを減算し、時短カウンタが 0 になったときに時短遊技状態を終了する減算方式を採用しているが、これに限られず、特別図柄の可変表示が終了したときに時短カウンタを加算し、時短カウンタがセットされた時短回数になったときに時短遊技状態を終了する加算方式を採用してもよい。また、特別図柄の可変表示が終了したときに時短カウンタを更新（減算又は加算）す

50

ることに代えて、特別図柄の可変表示の開始時に時短カウンタを更新し、時短カウンタが 0 になったとき（減算方式の場合）又は時短カウンタがセットされた時短回数になったとき（加算方式の場合）に、時短遊技状態を修了するようにしてもよい。

【0519】

S 1 6 1 において、時短フラグオンと、時短カウンタが 0 より大きいこととの両方を満たしていないと判定された場合（S 1 6 1 が NO 判定の場合）、メイン CPU 2 0 1 は、時短カウンタ更新処理を終了し、処理を、カウンタ更新処理（図 3 3）に戻す。

【0520】

一方、S 1 6 1 において時短フラグオン且つ時短カウンタが 0 より大きいと判定された場合（S 1 6 1 が YES 判定の場合）、メイン CPU 2 0 1 は、時短カウンタから 1 を減算する処理を行う（S 1 6 2）。メイン CPU 2 0 1 は、S 1 6 2 の処理を実行した後、処理を、S 1 6 3 に移す。 10

【0521】

S 1 6 3 において、メイン CPU 2 0 1 は、時短モード = 3 且つ C 時短カウンタが 0 より大きいかなかを判定する。この処理では、時短モード = 3 であって、C 時短カウンタが 0 より大きい場合に YES 判定される。S 1 6 3 が YES 判定の場合、メイン CPU 2 0 1 は、処理を、S 1 6 4 に移す。

【0522】

なお、C 時短カウンタは、時短遊技状態中に C 時短遊技状態への移行条件が成立した場合にセットされるカウンタである。この C 時短カウンタは、フローチャートでは図示していないが、後述する B 時短カウンタがセットされた場合、メイン CPU 2 0 1 によりリセットされる。 20

【0523】

時短モードは、複数の時短遊技状態が重ねて実行される場合に設定されるフラグである。本実施例では、時短モードを例えば 2 b i t で構成し、先に実行されている時短遊技状態に対して C 時短遊技状態が重ねて実行される場合、「時短モード = 3」に設定される。また、先に実行されている時短遊技状態に対して B 時短遊技状態が重ねて実行される場合、「時短モード = 2」に設定される。

【0524】

一方、S 1 6 3 において、時短モード = 3 と C 時短カウンタが 0 より大きいこととの両方を満たしていないと判定された場合（S 1 6 3 が NO 判定の場合）、メイン CPU 2 0 1 は、処理を、S 1 6 5 に移す。 30

【0525】

S 1 6 4 において、メイン CPU 2 0 1 は、C 時短カウンタから 1 を減算する処理を行う。この処理も、減算方式に変えて加算方式を採用してもよい。メイン CPU 2 0 1 は、S 1 6 4 の処理を実行した後、処理を、S 1 6 5 に移す。

【0526】

S 1 6 5 において、メイン CPU 2 0 1 は、時短モード = 2 且つ B 時短カウンタが 0 より大きいかなかを判定する。この処理では、時短モード = 2 であって、B 時短カウンタが 0 より大きい場合に YES 判定される。S 1 6 5 が YES 判定の場合、メイン CPU 2 0 1 は、処理を、S 1 6 6 に移す。 40

【0527】

なお、B 時短カウンタは、時短遊技状態中（本実施例では C 時短遊技状態中）に B 時短遊技状態への移行条件が成立した場合にセットされるカウンタである。この B 時短カウンタは、フローチャートでは図示していないが、C 時短カウンタがセットされた場合、メイン CPU 2 0 1 によりリセットされる。

【0528】

一方、S 1 6 5 において、時短モード = 2 と B 時短カウンタが 0 より大きいこととの両方を満たしていないと判定された場合（S 1 6 5 が NO 判定の場合）、メイン CPU 2 0 1 は、時短カウンタ更新処理を終了し、処理を、カウンタ更新処理（図 3 3 参照）に戻す 50

。

【 0 5 2 9 】

S 1 6 6 において、メイン C P U 2 0 1 は、B 時短カウンタから 1 を減算する処理を行う。この処理も、減算方式に変えて加算方式を採用してもよい。メイン C P U 2 0 1 は、S 1 6 6 の処理を実行した後、時短カウンタ更新処理を終了し、処理を、カウンタ更新処理（図 3 3 参照）に戻す。

【 0 5 3 0 】

なお、図示していないが、S 1 6 4 の処理を行った結果として C 時短カウンタ = 0 となった場合や、S 1 6 6 の処理を行った結果として B 時短カウンタ = 0 となった場合、メイン C P U 2 0 1 は、時短モードをオフ（= 0）にセットする。

10

【 0 5 3 1 】

ところで、複数の時短遊技状態を重ねて実行する場合、二つの時短遊技状態を重ねるだけにとどまらず、三つ以上の時短遊技状態を重ねて実行してもよい。この場合、上述したように A 時短遊技状態と C 時短遊技状態とが重複することがないため、三つ以上の時短遊技状態が重複する場合とは、A 時短遊技状態または B 時短遊技状態と二つ以上の C 時短遊技状態とが重複する場合、および三つ以上の C 時短遊技状態が重複する場合が相当する。

【 0 5 3 2 】

[1 - 6 - 1 3 . 天井カウンタ更新処理]

次に、図 3 5 を参照して、メイン C P U 2 0 1 により実行される天井カウンタ更新処理について説明する。図 3 8 は、第 1 のパチンコ遊技機において、カウンタ更新処理（図 3 3 参照）中の S 1 5 2 でメイン C P U 2 0 1 により実行される天井カウンタ更新処理の一例を示すフローチャートである。

20

【 0 5 3 3 】

メイン C P U 2 0 1 は、まず、天井カウント禁止フラグがオフであるか否かを判定する（S 1 7 1）。天井カウント禁止フラグは、確変フラグがオンにセットされるとき、および天井カウンタが天井値に到達したときにオンにセットされるフラグである。すなわち、確変フラグがオフである場合であって且つ天井カウンタが天井値に到達していない場合、天井カウント禁止フラグはオフである。天井カウンタの値は、メイン R A M 2 0 3 に保存される。

【 0 5 3 4 】

30

なお、天井値は、B 時短遊技状態への移行条件として、パチンコ遊技機固有の値として予め決められている。ただし、これに代えて、大当たり遊技状態が終了したとき、バックアップクリア処理が行われたとき、天井カウンタの値をリセットする専用の操作手段が操作されたとき等に、メイン C P U 2 0 1 が天井値をセットする処理を行うようにしてもよい。

【 0 5 3 5 】

S 1 7 1 において、天井カウント禁止フラグがオフでない場合（S 1 7 1 が N O 判定の場合）、すなわち天井カウント禁止フラグがオンである場合、メイン C P U 2 0 1 は、天井カウンタ更新処理を終了し、処理を、カウンタ更新処理（図 3 3 参照）に戻す。

【 0 5 3 6 】

40

S 1 7 1 において、天井カウント禁止フラグがオフである場合（S 1 7 1 が Y E S 判定の場合）、メイン C P U 2 0 1 は、処理を、S 1 7 2 に移す。

【 0 5 3 7 】

S 1 7 2 において、メイン C P U 2 0 1 は、天井カウンタに 1 を加算する処理を行う。メイン C P U 2 0 1 は、S 1 7 2 の処理を実行した後、天井カウンタ更新処理を終了し、処理を、カウンタ更新処理（図 3 3 参照）に戻す。

【 0 5 3 8 】

[1 - 6 - 1 4 . カウンタ判定処理]

次に、図 3 6 を参照して、メイン C P U 2 0 1 により実行されるカウンタ判定処理について説明する。図 3 6 は、第 1 のパチンコ遊技機において、時短管理処理（図 3 2 参照）

50

中の S 1 4 2 でメイン C P U 2 0 1 により実行されるカウンタ判定処理の一例を示すフローチャートである。

【 0 5 3 9 】

メイン C P U 2 0 1 は、先ず、時短移行判定処理を行う (S 1 8 1)。この時短移行判定処理の詳細については、図 3 7 を参照して後述する。メイン C P U 2 0 1 は、S 1 8 1 の処理を実行した後、処理を、S 1 8 2 に移す。

【 0 5 4 0 】

S 1 8 2 において、メイン C P U 2 0 1 は、時短移行処理を行う。この時短移行処理の詳細については、図 3 8 を参照して後述する。メイン C P U 2 0 1 は、S 1 8 2 の処理を実行した後、処理を、S 1 8 3 に移す。

10

【 0 5 4 1 】

S 1 8 3 において、メイン C P U 2 0 1 は、時短カウンタが 1 より小さいか否かを判定する。

【 0 5 4 2 】

S 1 8 3 において、時短カウンタが 1 より小さくないと判定された場合 (S 1 8 3 が N O 判定)、すなわち時短カウンタが 1 以上である場合、メイン C P U 2 0 1 は、処理を、S 1 8 5 に移す。

【 0 5 4 3 】

一方、S 1 8 3 において、時短カウンタが 1 より小さいと判定された場合 (S 1 8 3 が Y E S 判定)、メイン C P U 2 0 1 は、処理を、S 1 8 4 に移す。

20

【 0 5 4 4 】

S 1 8 4 において、メイン C P U 2 0 1 は、時短フラグをオフにする。メイン C P U 2 0 1 は、S 1 8 4 の処理を実行した後、処理を、S 1 8 5 に移す。

【 0 5 4 5 】

なお、S 1 8 3 において時短カウンタが 1 より小さいと判定された場合 (S 1 8 3 が Y E S 判定の場合)、B 時短カウンタ及び C 時短カウンタはいずれも 1 より小さいはずである (すなわち 0 のはずである)。しかし、メイン C P U 2 0 1 による処理を実行する上で何らかの不具合が生じる可能性があり得ることに鑑みて、例えば、S 1 8 3 が Y E S 判定であるにもかかわらず B 時短カウンタまたは時短カウンタが 1 以上である場合に、異常警報を出力したりする等の異常時処理を実行するようにしてもよい。また、この異常時処理に代えてまたは加えて、S 1 8 3 が Y E S 判定された場合に、時短フラグをオフにするだけでなく (S 1 8 4 参照)、B 時短カウンタ及び C 時短カウンタをリセットすることにより、時短カウンタと B 時短カウンタと C 時短カウンタとの整合性を図るようにしてもよい。

30

【 0 5 4 6 】

S 1 8 5 において、メイン C P U 2 0 1 は、特別図柄の遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。その後、メイン C P U 2 0 1 は、時短移行コマンドの送信予約処理 (S 1 8 6) を行う。なお、この処理で送信予約された時短移行コマンドは、次のシステムタイム割込処理中の演出制御コマンド送信処理 (後述の図 4 5 の S 3 2 2 参照) において、サブ制御回路 3 0 0 に送信される。そして、S 1 8 6 の処理後、メイン C P U 2 0 1 は、カウンタ判定処理を終了し、処理を、時短管理処理 (図 3 2 参照) に戻す。

40

【 0 5 4 7 】

[1 - 6 - 1 5 . 時短移行判定処理]

次に、図 3 7 を参照して、メイン C P U 2 0 1 により実行される時短移行判定処理について説明する。この処理では、天井カウンタが天井値に到達した場合に、B 時短遊技状態に移行させるための判定処理が行われる。図 3 7 は、第 1 のパチンコ遊技機において、カウンタ判定処理 (図 3 6 参照) 中の S 1 8 1 でメイン C P U 2 0 1 により実行される時短移行判定処理の一例を示すフローチャートである。

【 0 5 4 8 】

メイン C P U 2 0 1 は、先ず、確変フラグがオフであるか否かを判定する (S 1 9 1)

50

。

【 0 5 4 9 】

S 1 9 1 において、確変フラグがオフでないと判定された場合 (S 1 9 1 が N O 判定の場合)、すなわち確変フラグがオンである場合、メイン C P U 2 0 1 は、時短移行判定処理を終了し、処理を、カウンタ判定処理 (図 3 6 参照) に戻す。すなわち、確変フラグがオンである場合、B 時短遊技状態に移行させないようにすることができる。

【 0 5 5 0 】

一方、S 1 9 1 において、確変フラグがオフであると判定された場合 (S 1 9 1 が Y E S 判定の場合)、メイン C P U 2 0 1 は、処理を、S 1 9 2 に移す。

【 0 5 5 1 】

S 1 9 2 において、メイン C P U 2 0 1 は、天井カウンタが天井値であるか否かを判定する。

【 0 5 5 2 】

S 1 9 2 において、天井カウンタが天井値でないと判定された場合 (S 1 9 2 が N O 判定の場合)、メイン C P U 2 0 1 は、時短移行判定処理を終了し、処理を、カウンタ判定処理 (図 3 6 参照) に戻す。

【 0 5 5 3 】

一方、S 1 9 2 において、天井カウンタが天井値であると判定された場合 (S 1 9 2 が Y E S 判定の場合)、メイン C P U 2 0 1 は、処理を、S 1 9 3 に移す。

【 0 5 5 4 】

S 1 9 3 において、メイン C P U 2 0 1 は、天井カウンタ禁止フラグをオンにセットする。メイン C P U 2 0 1 は、S 1 9 3 の処理を実行した後、処理を、S 1 9 4 に移す。

【 0 5 5 5 】

S 1 9 4 において、メイン C P U 2 0 1 は、天井フラグをオンにセットする。天井フラグは、天井カウンタが天井値に到達したことを示すフラグである。メイン C P U 2 0 1 は、S 1 9 4 の処理を実行した後、処理を、S 1 9 6 に移す。

【 0 5 5 6 】

S 1 9 6 において、メイン C P U 2 0 1 は、天井カウンタをクリアする。メイン C P U 2 0 1 は、S 1 9 6 の処理を実行した後、時短移行判定処理を終了し、処理を、カウンタ判定処理 (図 3 6 参照) に戻す。

【 0 5 5 7 】

[1 - 6 - 1 6 . 時短移行処理]

次に、図 3 8 を参照して、メイン C P U 2 0 1 により実行される時短移行処理について説明する。図 3 8 は、第 1 のパチンコ遊技機において、カウンタ判定処理 (図 3 6 参照) 中の S 1 8 2 でメイン C P U 2 0 1 により実行される時短移行処理の一例を示すフローチャートである。

【 0 5 5 8 】

メイン C P U 2 0 1 は、まず、確変フラグがオフであるか否かを判定する (S 2 0 2)

。

【 0 5 5 9 】

S 2 0 2 において、確変フラグがオフでないと判定された場合 (S 2 0 2 が N O 判定の場合)、すなわち確変フラグがオンである場合、メイン C P U 2 0 1 は、時短移行処理を終了し、処理を、カウンタ判定処理 (図 3 6 参照) に戻す。このようにすることで、確変フラグがオンである場合には、B 時短遊技状態および C 時短遊技状態のいずれも、開始されないようにすることができる。

【 0 5 6 0 】

一方、S 2 0 2 において、確変フラグがオフであると判定された場合 (S 2 0 2 が Y E S 判定)、メイン C P U 2 0 1 は、処理を、S 2 0 3 に移す。

【 0 5 6 1 】

S 2 0 3 において、メイン C P U 2 0 1 は、天井フラグが O N であるか否かを判定する

10

20

30

40

50

。

【 0 5 6 2 】

S 2 0 3 において、天井フラグがオンでないと判定された場合 (S 2 0 3 が N O 判定の場合)、すなわち天井フラグがオフである場合、メイン C P U 2 0 1 は、処理を、S 2 0 6 に移す。

【 0 5 6 3 】

一方、S 2 0 3 において、天井フラグがオンであると判定された場合 (S 2 0 3 が Y E S 判定)、メイン C P U 2 0 1 は、処理を、S 2 0 5 に移す。

【 0 5 6 4 】

S 2 0 5 において、メイン C P U 2 0 1 は、B 時短遊技状態への移行にかかわる処理として、B 時短制御態様決定処理を実行する。この処理では、B 時短カウンタにセットする時短回数と、時短モードを 2 にセットすることと、時短性能等を決定する。メイン C P U 2 0 1 は、S 2 0 5 の処理を実行した後、処理を、S 2 0 8 に移す。 10

【 0 5 6 5 】

なお、B 時短カウンタにセットされる時短回数は、予め定められた回数である。また、時短性能のうち、「普通図柄当り」の当選確率は、普通図柄の当り判定テーブル (図 1 6 参照) に示されるとおりである。また、時短性能のうち、普通電動役物 1 4 6 の開放パターン (開放回数、開放時間、ウェイト時間) は、普通図柄判定テーブル (図 1 7 参照) および普通図柄当り種類決定テーブル (図 1 8 参照) に示されるとおりである。さらに、時短性能のうち、普通図柄の可変表示時間は、普通図柄の変動パターンテーブル (図 1 9 参照) に示されるとおりである。 20

【 0 5 6 6 】

S 2 0 6 において、メイン C P U 2 0 1 は、時短当りフラグがオンであるか否かを判定する。

【 0 5 6 7 】

S 2 0 6 において、時短当りフラグがオンでないと判定された場合 (S 2 0 6 が N O 判定の場合)、すなわち時短当りフラグがオフである場合、メイン C P U 2 0 1 は、時短移行処理を終了し、処理を、カウンタ判定処理 (図 3 6 参照) に戻す。

【 0 5 6 8 】

一方、S 2 0 6 において、時短当りフラグがオンであると判定された場合 (S 2 0 6 が Y E S 判定)、メイン C P U 2 0 1 は、処理を、S 2 0 7 に移す。 30

【 0 5 6 9 】

S 2 0 7 において、メイン C P U 2 0 1 は、C 時短遊技状態への移行にかかわる処理として、C 時短制御態様決定処理を実行する。この処理では、C 時短カウンタにセットする時短回数と、時短モードを 3 にセットすることと、時短性能等を決定する。メイン C P U 2 0 1 は、S 2 0 7 の処理を実行した後、処理を、S 2 0 8 に移す。

【 0 5 7 0 】

なお、C 時短カウンタにセットされる時短回数は、当り種類決定テーブル (例えば図 1 3 参照) を参照して選択図柄コマンドに応じて決定される。また、時短性能のうち、「普通図柄当り」の当選確率は、普通図柄の当り判定テーブル (図 1 6 参照) に示されるとおりである。また、時短性能のうち、普通電動役物 1 4 6 の開放パターン (開放回数、開放時間、ウェイト時間) は、普通図柄判定テーブル (図 1 7 参照) および普通図柄当り種類決定テーブル (図 1 8 参照) に示されるとおりである。さらに、時短性能のうち、普通図柄の可変表示時間は、普通図柄の変動パターンテーブル (図 1 9 参照) に示されるとおりである。 40

【 0 5 7 1 】

S 2 0 8 において、メイン C P U 2 0 1 は、時短設定処理を行う。この時短設定処理の詳細については、図 3 9 を参照して後述する。メイン C P U 2 0 1 は、S 2 0 8 の処理を実行した後、時短移行処理を終了し、処理を、カウンタ判定処理 (図 3 6 参照) に戻す。

【 0 5 7 2 】

[1 - 6 - 17 . 時短設定処理]

次に、図39を参照して、メインCPU201により実行される時短設定処理について説明する。図39は、第1のパチンコ遊技機において、時短移行処理（図38参照）中のS208でメインCPU201により実行される時短設定処理の一例を示すフローチャートである。

【0573】

メインCPU201は、まず、時短フラグがオンであるか否かを判定する（S211）。

【0574】

S211において、時短フラグがオンであると判定された場合（S211がYES判定の場合）、メインCPU201は、処理を、S212に移す。 10

【0575】

S211がYES判定の場合とは、確変フラグがオフであって、例えば、C時短遊技状態が先に実行されている状態でB時短遊技状態を重ねて実行する場合（天井カウンタ＝天井値となった場合）や、A時短遊技状態、B時短遊技状態、またはC時短遊技状態が先に実行されている状態でC時短遊技状態を重ねて実行する場合（「時短当り」に当選した場合）が相当する。

【0576】

なお、図示しないが、C時短遊技状態が先に実行されている状態でB時短遊技状態を重ねて実行する場合、メインCPU201は、「時短モード＝2」をセットするとともに、S205で決定されたB時短カウンタをセットする。また、A時短遊技状態、B時短遊技状態、またはC時短遊技状態が先に実行されている状態でC時短遊技状態を重ねて実行する場合、メインCPU201は、「時短モード＝3」にセットするとともに、S207で決定されたC時短カウンタをセットする。 20

【0577】

S211において、時短フラグがオンでないと判定された場合（S211がNO判定）、すなわち時短フラグがオフである場合、メインCPU201は、処理を、S214に移す。

【0578】

S212において、メインCPU201は、現状の時短カウンタ（先に実行されていた時短遊技状態の時短残回数）と、新たな時短回数（S205またはS207で決定された時短回数）とを比較し、現状の時短カウンタが新たな時短回数よりも小さいか否かを判定する。 30

【0579】

S212において、現状の時短カウンタが新たな時短回数よりも小さくないと判定された場合（S212がNO判定の場合）、すなわち現状の時短カウンタが新たな時短回数よりも大きい場合、メインCPU201は、時短設定処理を終了し、処理を、時短移行処理（図38を参照）に戻す。

【0580】

一方、S212において、現状の時短カウンタが新たな時短回数よりも大きいと判定された場合（S212がYES判定の場合）、メインCPU201は、処理を、S213に移す。 40

【0581】

S213において、メインCPU201は、時短カウンタ再設定処理を行う。この処理では、C時短遊技状態が先に実行されている状態でB時短遊技状態を重ねて実行する場合や、A時短遊技状態、B時短遊技状態、またはC時短遊技状態が先に実行されている状態でC時短遊技状態を重ねて実行する場合、現状の時短カウンタの値（すなわち時短残回数）と新たな時短回数とのうち多い方の時短回数が、新たな時短カウンタとして再設定される。ただし、時短カウンタ再設定処理（S213）が行われたとしても、メインCPU201は、B時短カウンタおよびC時短カウンタをリセットしない。メインCPU201は 50

、S 2 1 3 の処理を実行した後、時短設定処理を終了し、処理を、時短移行処理（図 3 8）に戻す。

【 0 5 8 2 】

なお、C 時短遊技状態が先に実行されている状態で B 時短遊技状態を重ねて実行する場合や、A 時短遊技状態、B 時短遊技状態、または C 時短遊技状態が先に実行されている状態で C 時短遊技状態を重ねて実行する場合、メイン CPU 2 0 1 は、先に実行されていた時短遊技状態の時短性能を維持する。すなわち、先に実行されていた時短遊技状態の時短性能から新たな時短遊技状態の時短性能に変更したり、現状の時短カウンタと新たな時短回数とのうち多い方の時短回数に対応する時短遊技状態の時短性能に変更されたりはしない。

10

【 0 5 8 3 】

時短性能とは、上述したとおり、入賞口（例えば、本実施例では第 2 始動口 1 4 0（図 4 参照））への遊技球の入賞の容易さを変更する性能であって、「普通図柄当り」の当選確率、普通図柄の可変表示時間、または / および普通電動役物 1 4 6 の開放パターン（開放回数、開放時間、ウェイト時間等）等をいう。

【 0 5 8 4 】

ところで、本実施例では、B 時短カウンタ及び C 時短カウンタを設けることにより、内部的に二つの時短遊技状態が重ねて実行されていることを管理できるようにしている。そして、上記の時短カウンタ再設定処理（S 2 1 3）において、現状の時短カウンタの値と新たな時短回数とのうち多い方の時短回数を、新たな時短カウンタとして再設定するようにしている。しかし、内部的に二つの時短遊技状態が重ねて実行されていたとしても、表面的にあらわれる（遊技者が把握できる）時短性能は、内部的に重ねて実行されている上記二つの時短遊技状態のうち、いずれか一つの時短遊技状態についての時短性能のみである。そのため、内部的に二つの時短遊技状態が重ねて実行されていることを管理せずに（すなわち B 時短カウンタ及び C 時短カウンタを設けずに）、複数の時短遊技状態を重ねて実行する場合に、現状の時短カウンタの値と新たな時短回数とのうち多い方の時短回数を、新たな時短カウンタとして再設定するようにしてもよい。

20

【 0 5 8 5 】

S 2 1 4 において、メイン CPU 2 0 1 は、時短態様設定処理を行う。この処理は、S 2 1 1 が NO 判定の場合、すなわち、非時短遊技状態から B 時短遊技状態に移行させて実行する場合（天井カウンタ = 天井値となった場合）や、非時短遊技状態から C 時短遊技状態に移行させて実行する場合（「時短当り」に当選した場合）に行われる処理である。この処理では、B 時短制御態様決定処理（S 2 0 5）または C 時短制御態様決定処理（S 2 0 7）で決定された時短回数と時短性能とが設定される。メイン CPU 2 0 1 は、S 2 1 4 の処理を実行した後、処理を、S 2 1 5 に移す。

30

【 0 5 8 6 】

S 2 1 5 において、メイン CPU 2 0 1 は、時短フラグをオンにセットする。メイン CPU 2 0 1 は、S 2 1 5 の処理を実行した後、時短設定処理を終了し、処理を、時短移行処理（図 3 8）に戻す。

【 0 5 8 7 】

40

このように、図 3 2 ~ 図 3 9 を参照して説明した上述の時短管理処理において、メイン CPU 2 0 1 は、B 時短遊技状態への移行処理を、天井最終変動としての特別図柄の可変表示が終了したときに行っている。本実施例では、第 1 特別図柄の当り判定処理の結果に小当りが含まれないが、当り判定処理の結果に小当りを含むパチンコ遊技機の場合、天井最終変動における第 1 特別図柄の当り判定処理の結果が小当りである場合が生じる。このように、天井最終変動における第 1 特別図柄の当り判定処理の結果が小当りである場合、メイン CPU 2 0 1 は、小当り遊技状態が終了したことに基づいて、B 時短遊技状態に移行させる処理を行うとよい。

【 0 5 8 8 】

また、図 3 2 ~ 図 3 9 を参照して説明した上述の時短管理処理では、メイン CPU 2 0

50

1 は、B 時短遊技状態への移行処理を、天井最終変動としての特別図柄の可変表示が終了したときに行っているが、これに限られず、天井最終変動としての特別図柄の可変表示を開始したことに基づいて、B 時短遊技状態への移行処理を行うようにしてもよい。とくに、第 1 特別図柄と第 2 特別図柄とが並行して可変表示可能な第 1 のパチンコ遊技機においては、天井最終変動としての特別図柄の可変表示を開始したことに基づいて、B 時短遊技状態への移行処理を行うことが好ましい。なぜなら、天井最終変動としての特別図柄の可変表示が終了したときに B 時短遊技状態に移行するようにすると、天井最終変動としてのいずれか一方の特別図柄の可変表示中に他方の特別図柄の可変表示が開始された場合、この他方の特別図柄の可変表示については、B 時短遊技状態としての恩恵を受けることができなくなり、興趣が低下するおそれがあるからである。なお、第 1 のパチンコ遊技機では、特別図柄の可変表示が例えば 6 0 0 0 0 0 m s e c といった長変動で行われることはない。ただし、このような長変動で特別図柄の可変表示が行われうるパチンコ遊技機においては、天井最終変動としての特別図柄の可変表示を開始したことに基づいて B 時短遊技状態への移行処理を行うことにより、とくに天井最終変動である特別図柄の可変表示が長変動で行われる場合であっても、B 時短遊技状態の開始の遅延を回避することができる。

10

【0589】

また、図 3 2 ~ 図 3 9 を参照して説明した上述の時短管理処理では、B 時短遊技状態への移行にかかわる処理としての B 時短制御態様決定処理 (S 2 0 5) を、C 時短遊技状態への移行にかかわる処理としての C 時短制御態様決定処理 (S 2 0 7) よりも優先して行うようにしている (図 3 8 の S 2 0 3 ~ S 2 0 7 を参照) が、これに限られない。例えば、C 時短遊技状態への移行にかかわる処理としての C 時短制御態様決定処理 (S 2 0 7) を、B 時短遊技状態への移行にかかわる処理としての B 時短制御態様決定処理 (S 2 0 5) よりも優先して行うようにしてもよい。

20

【0590】

また、図 3 5 を参照して説明した上述の天井カウンタ更新処理では、天井カウンタ禁止フラグがオフでない場合 (図 3 5 の S 1 7 1 が N O 判定)、天井カウンタを更新しないようにしているが、これに限られない。例えば S T 機や確変転落抽選を行うパチンコ遊技機では、確変フラグがオンである場合であっても特別図柄の可変表示が行われると天井カウンタを更新するようにしてもよい。この場合、天井カウンタが天井値に到達したとしても、B 時短遊技状態に移行せず、天井カウンタと確変カウンタとの差が天井値となった場合に、B 時短遊技状態に移行するようにしてもよい。この場合、メイン C P U 2 0 1 は、「天井カウンタ = 天井値」となっただけでは B 時短遊技状態に移行させず、天井カウンタと確変カウンタとの差が天井値となった場合に、B 時短遊技状態に移行させる処理を行うこととなる。

30

【0591】

また、B 時短遊技状態への移行条件である天井値は、確変フラグがオフである場合の大当たり確率の分母の所定範囲内 (例えば、2 . 5 ~ 3 . 0 倍) であることが好ましい。本実施例では、例えば特別図柄の当り判定テーブル (図 1 0 参照) に示されるように、確変フラグがオフである場合の大当たり確率が 3 1 9 分の 1 (設定値 1 の場合) であるから、天井値は、 $319 \times 2.5 \sim 319 \times 3.0$ (倍) の範囲内であることが好ましい。

40

【0592】

また、B 時短遊技状態の終了条件である B 時短規定回数の上限は、確変フラグがオフである場合の大当たり確率の分母の規定倍数 (例えば 3 . 8 倍) までとすることが好ましい。同様に、C 時短遊技状態の終了条件である C 時短規定回数の上限についても、確変フラグがオフである場合の大当たり確率の分母に規定数を乗じた値まで (例えば大当たり確率の分母の 3 . 8 倍まで) とすることが好ましい。本実施例では、確変フラグがオフである場合の大当たり確率が 3 1 9 分の 1 (設定値 1 の場合) であるから、B 時短規定回数および C 時短規定回数は、いずれも、概ね 1 2 1 2 (319×3.8) を上限とすることが好ましい。なお、B 時短規定回数の上限と C 時短規定回数の上限とを同じ値とすることは必須ではない。

50

【 0 5 9 3 】

ところで、第 1 のパチンコ遊技機のように、例えば設定 1 ~ 設定 6 といった大当り確率が異なる複数の設定値のうちいずれか一の設定値にセット可能であるパチンコ遊技機である場合、上述したとおり、時短当り確率は全設定値で共通の確率となっている。このような場合、B 時短遊技状態への移行条件である天井値を、設定値にかかわらず大当り確率（確変フラグがオフである場合）の分母に規定数（例えば 3 . 0）を乗じた値とした場合、設定値に応じて天井値が異なることとなり、セットされている設定値が遊技者に看破されてしまうおそれがある。そこで、本実施例では、セットされた設定値がいずれであったとしても、天井値を、大当り確率（確変フラグがオフである場合）の分母に対して規定数を乗じて決定するのではなく、設定値にかかわらず同じ値とすることが好ましい。

10

【 0 5 9 4 】

[1 - 6 - 1 8 . 時短管理処理にかかわる変形例]

なお、図 3 2 ~ 図 3 9 を参照して説明した上述の時短管理処理（以下「本実施例の時短管理処理」と称する）では、天井カウンタ更新処理（図 3 5 参照）を、特別図柄遊技終了処理（図 3 1 参照）において実行している。また、B 時短遊技状態への移行にかかわる処理を、C 時短遊技状態への移行にかかわる処理よりも優先して行うようにしている。さらに、B 時短遊技状態への移行フラグ（天井フラグ）と C 時短遊技状態への移行フラグ（時短当りフラグ）とを別個に設け、天井フラグがオンである場合に B 時短遊技状態に移行させ、時短当りフラグがオンである場合に C 時短遊技状態に移行させるようにしている。ただし、天井カウンタ更新処理が含まれる時短管理処理の実行タイミング、B 時短遊技状態への移行と C 時短遊技状態への移行との優先順位、B 時短遊技状態への移行フラグと C 時短遊技状態の移行フラグとを別個にするか共通にするか、については、上記に限られず、様々なバリエーションで時短管理処理を行うことができる。

20

【 0 5 9 5 】

例えば、天井カウンタ更新処理が含まれる時短管理処理の実行タイミングを変動停止時とし、移行時の処理を B 時短遊技状態優先とし、B 時短遊技状態への移行フラグと C 時短遊技状態の移行フラグとを別個に設けるようにしてもよい。

【 0 5 9 6 】

また、天井カウンタ更新処理が含まれる時短管理処理の実行タイミングを変動開始時とし、移行時の処理を B 時短遊技状態優先とし、B 時短遊技状態への移行フラグと C 時短遊技状態の移行フラグとを別個に設けるようにしてもよい。

30

【 0 5 9 7 】

また、天井カウンタ更新処理が含まれる時短管理処理の実行タイミングを変動開始時とし、移行時の処理を C 時短遊技状態優先とし、B 時短遊技状態への移行フラグと C 時短遊技状態の移行フラグとを別個に設けるようにしてもよい。

【 0 5 9 8 】

また、天井カウンタ更新処理が含まれる時短管理処理の実行タイミングを変動開始時とし、移行時の処理を B 時短遊技状態優先とし、B 時短遊技状態への移行フラグと C 時短遊技状態の移行フラグとを共通のフラグとして設けるようにしてもよい。

【 0 5 9 9 】

また、天井カウンタ更新処理が含まれる時短管理処理の実行タイミングを変動開始時とし、移行時の処理を C 時短遊技状態優先とし、B 時短遊技状態への移行フラグと C 時短遊技状態の移行フラグとを共通のフラグとして設けるようにしてもよい。

40

【 0 6 0 0 】

また、天井カウンタ更新処理が含まれる時短管理処理の実行タイミングを変動停止時とし、移行時の処理を C 時短遊技状態優先とし、B 時短遊技状態への移行フラグと C 時短遊技状態の移行フラグとを別個に設けるようにしてもよい。

【 0 6 0 1 】

また、天井カウンタ更新処理が含まれる時短管理処理の実行タイミングを変動停止時とし、天井到達時に「時短当り」が非当選であることを確認した上で B 時短遊技状態に移行

50

させるようにしてもよい。

【0602】

さらに、複数の時短遊技状態が重なって実行されない場合、メインCPU201は、時短フラグオン且つ時短カウンタが0より大きい場合に時短カウンタから1を減算する処理を行い、それ以外の場合には時短カウンタから1を減算しないようにするとよい。

【0603】

[1-7. 大入賞口開放準備処理]

次に、図40を参照して、特別図柄管理処理(図27参照)中のS86でメインCPU201により実行される大入賞口開放準備処理について説明する。図40は、第1のパチンコ遊技機における大入賞口開放準備処理の一例を示すフローチャートである。

10

【0604】

メインCPU201は、まず、特別図柄の制御状態番号が「3」であるか否かを判定する(S251)。

【0605】

S251において特別図柄の制御状態番号が「3」でないと判定された場合(S251がNO判定の場合)、メインCPU201は、大入賞口開放準備処理を終了し、処理を、特別図柄管理処理(図27参照)に戻す。

【0606】

一方、S251において特別図柄の制御状態番号が「3」であると判定された場合(S251がYES判定の場合)、メインCPU201は、処理を、S252に移す。

20

【0607】

S252において、メインCPU201は、ラウンドカウンタ値をロードする。ラウンドカウンタは、大当たり遊技状態において実行されるラウンド遊技の実行回数を計数するカウンタである。なお、ラウンドカウンタの計数値(ラウンドカウンタ値)は、メインRAM203内の所定領域に格納される。メインCPU201は、S252の処理を実行した後、処理を、S253に移す。

【0608】

S253において、メインCPU201は、大入賞口の開放回数が上限値であるか否かを判定する。この処理では、大当たり遊技状態において実行されたラウンド遊技の実行回数が上限値であるか否かが判定される。

30

【0609】

S253において大入賞口の開放回数が上限値であると判定された場合(S253がYES判定の場合)、メインCPU201は、処理を、S254に移す。一方、S253において大入賞口の開放回数が上限値でないと判定された場合(S253がNO判定の場合)、メインCPU201は、処理を、S257に移す。

【0610】

S254において、メインCPU201は、特別図柄の制御状態番号を「5」にセットする。このように、特別図柄の制御状態番号を「5」にセットする処理(S254)を行って制御状態番号を切り替えることにより、この大入賞口開放準備処理の終了後に、大当たり終了処理(図27のS88参照)が行われることとなる。メインCPU201は、S254の処理を実行した後、処理を、S255に移す。

40

【0611】

S255において、メインCPU201は、遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。その後、メインCPU201は、大当たり終了表示コマンドの送信予約処理を行う(S256)。なお、この処理で送信予約された大当たり終了表示コマンドは、次のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理(後述の図45のS322参照)において、サブ制御回路300に送信される。そして、S256の処理後、メインCPU201は、大入賞口開放準備処理を終了し、処理を、特別図柄管理処理(図27参照)に戻す。

【0612】

S257において、メインCPU201は、ラウンドカウンタ値に1を加算する処理を

50

行う。メインCPU201は、S257の処理を実行した後、処理を、S258に移す。

【0613】

S258において、メインCPU201は、大入賞口関連各種設定処理を行う。この処理では、例えば、大入賞口131の開放回数、大入賞口131の最大開放時間、大入賞口131への最大入賞個数、大入賞口131への入賞時の賞球数等がセットされる。大入賞口131の開放回数はラウンド数が相当する。なお、1ラウンドにおいて大入賞口が複数回開放されるものを排除する趣旨ではない。ただしこの場合は、ラウンド数を管理する制御と、大入賞口の開閉回数を管理する制御とを、別の処理として行うことが好ましい。メインCPU201は、S258の処理を実行した後、処理を、S259に移す。

【0614】

S259において、メインCPU201は、大入賞口開閉制御処理を行う。この処理では、大入賞口131の開閉制御データの生成処理が行われる。メインCPU201は、S259の処理を実行した後、処理を、S260に移す。

【0615】

S260において、メインCPU201は、特別図柄の制御状態番号を「4」にセットする。このように、特別図柄の制御状態番号を「4」にセットする処理(S260)を行って制御状態番号を切り替えることにより、この大入賞口開放準備処理の終了後に、大入賞口開放制御処理(図27のS87参照)が行われることとなる。メインCPU201は、S260の処理を実行した後、処理を、S261に移す。

【0616】

S261において、メインCPU201は、遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。メインCPU201は、S261の処理を実行した後、処理を、S262に移す。

【0617】

S262において、メインCPU201は、大入賞口開放中表示コマンドの送信予約処理を行う。この処理で送信予約された大入賞口開放中表示コマンドは、次のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理(後述の図45のS322参照)において、サブ制御回路300に送信される。メインCPU201は、S262の処理を実行した後、大入賞口開放準備処理を終了し、処理を、特別図柄管理処理(図27参照)に戻す。

【0618】

[1-7-1. 大入賞口開放制御処理]

次に、図41を参照して、特別図柄管理処理(図27参照)中のS87でメインCPU201により実行される大入賞口開放制御処理について説明する。図41は、第1のパチンコ遊技機における大入賞口開放制御処理の一例を示すフローチャートである。

【0619】

メインCPU201は、まず、特別図柄の制御状態番号が「4」であるか否かを判定する(S271)。

【0620】

S271において特別図柄の制御状態番号が「4」でないと判定された場合(S271がNO判定の場合)、メインCPU201は、大入賞口開放制御処理を終了し、処理を、特別図柄管理処理(図27参照)に戻す。

【0621】

一方、S271において特別図柄の制御状態番号が「4」であると判定された場合(S271がYES判定の場合)、メインCPU201は、処理を、S272に移す。

【0622】

S272において、メインCPU201は、大入賞口131に入賞した遊技球の個数が最大入賞個数であるか否かを判定する。この処理では、大入賞口131への遊技球の入賞個数を計数するカウントスイッチ132(図6参照)により計数された値が最大入賞個数の値であるか否かが判定される。なお、カウントスイッチ132により計数された大入賞口入賞カウンタの値は、メインRAM203内の所定領域に格納される。

【0623】

10

20

30

40

50

S 2 7 2 において、大入賞口 1 3 1 に入賞した遊技球の個数が最大入賞個数でないと判定された場合 (S 2 7 2 が N O 判定の場合)、メイン C P U 2 0 1 は、処理を、S 2 7 3 に移す。

【 0 6 2 4 】

一方、S 2 7 2 において、大入賞口 1 3 1 に入賞した遊技球の個数が最大入賞個数であると判定された場合 (S 2 7 2 が Y E S 判定の場合)、メイン C P U 2 0 1 は、処理を、S 2 7 4 に移す。

【 0 6 2 5 】

S 2 7 3 において、メイン C P U 2 0 1 は、大入賞口 1 3 1 の最大開放時間が経過したか否かを判定する。この処理では、大入賞口関連各種設定処理 (図 4 0 の S 2 5 8 参照) においてセットされた最大開放時間が経過しているか否かが判定される。 10

【 0 6 2 6 】

S 2 7 3 において大入賞口 1 3 1 の最大開放時間が経過していないと判定された場合 (S 2 7 3 が N O 判定の場合)、メイン C P U 2 0 1 は、大入賞口開放制御処理を終了し、処理を、特別図柄管理処理 (図 2 7 参照) に戻す。

【 0 6 2 7 】

一方、S 2 7 3 において大入賞口 1 3 1 の最大開放時間が経過していると判定された場合 (S 2 7 3 が Y E S 判定の場合)、メイン C P U 2 0 1 は、処理を、S 2 7 4 に移す。

【 0 6 2 8 】

S 2 7 4 において、メイン C P U 2 0 1 は、大入賞口 1 3 1 の閉鎖設定処理を行う。メイン C P U 2 0 1 は、S 2 7 4 の処理を実行した後、処理を、S 2 7 5 に移す。 20

【 0 6 2 9 】

S 2 7 5 において、メイン C P U 2 0 1 は、特別図柄の制御状態番号を「 3 」にセットする処理を行う。このように、特別図柄の制御状態番号を「 3 」にセットする処理 (S 2 7 5) を行って制御状態番号を切り替えることにより、この大入賞口開放制御処理の終了後に、再び、大入賞口開放準備処理 (図 2 7 の S 8 6 参照) が行われることとなる。メイン C P U 2 0 1 は、S 2 7 5 の処理を実行した後、処理を、S 2 7 6 に移す。

【 0 6 3 0 】

S 2 7 6 において、メイン C P U 2 0 1 は、遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。メイン C P U 2 0 1 は、S 2 7 6 の処理を実行した後、処理を、S 2 7 7 に移す。 30

【 0 6 3 1 】

S 2 7 7 において、メイン C P U 2 0 1 は、ラウンド間表示コマンドの送信予約処理を行う。この処理で送信予約されたラウンド間表示コマンドは、次のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理 (後述の図 4 5 の S 3 2 2 参照) において、サブ制御回路 3 0 0 に送信される。そして、S 2 7 7 の処理後、メイン C P U 2 0 1 は、大入賞口開制御処理を終了し、処理を、特別図柄管理処理 (図 2 7 参照) に戻す。

【 0 6 3 2 】

[1 - 7 - 2 . 大当たり終了処理]

次に、図 4 2 を参照して、特別図柄管理処理 (図 2 7 参照) 中の S 8 8 でメイン C P U 2 0 1 により実行される大当たり終了処理について説明する。図 4 2 は、第 1 のパチンコ遊技機における大当たり終了処理の一例を示すフローチャートである。 40

【 0 6 3 3 】

メイン C P U 2 0 1 は、まず、特別図柄の制御状態番号が「 5 」であるか否かを判定する (S 2 8 1)。

【 0 6 3 4 】

S 2 8 1 において特別図柄の制御状態番号が「 5 」でないと判定された場合 (S 2 8 1 が N O 判定の場合)、メイン C P U 2 0 1 は、大当たり終了処理を終了し、特別図柄管理処理 (図 2 7 参照) に戻す。

【 0 6 3 5 】

S 2 8 1 において特別図柄の制御状態番号が「 5 」であると判定された場合 (S 2 8 1 50

が Y E S 判定の場合)、メイン C P U 2 0 1 は、処理を、S 2 8 2 に移す。

【 0 6 3 6 】

S 2 8 2 において、メイン C P U 2 0 1 は、特別図柄遊技終了設定処理を行う。この処理では、各種フラグ(例えば、確変フラグ、時短フラグ等)のセットや、各種カウンタ(例えば、確変カウンタ、時短カウンタ、図柄確定数カウンタ、ラウンドカウンタ、大入賞口入賞カウンタ等)の値をセットまたはリセットする処理が行われる。メイン C P U 2 0 1 は、S 2 8 2 の処理を実行した後、処理を、S 2 8 3 に移す。

【 0 6 3 7 】

S 2 8 3 において、メイン C P U 2 0 1 は、特別図柄遊技終了処理を行う。この処理では、図 3 1 を参照して説明した特別図柄遊技終了処理が行われる。メイン C P U 2 0 1 は、S 2 8 3 の処理を実行した後、大当たり終了処理を終了し、特別図柄管理処理(図 2 7 参照)に戻る。

【 0 6 3 8 】

なお、メイン C P U 2 0 1 は、割込禁止区間を設定し、上述の大当たり終了処理を、割込禁止区間内で行うことが好ましい。

【 0 6 3 9 】

[1 - 7 - 3 . 普通図柄制御処理]

次に、図 4 3 を参照して、主制御メイン処理(図 2 0 ~ 図 2 3 参照)中の S 4 0 でメイン C P U 2 0 1 により実行される普通図柄制御処理について説明する。なお、図 4 3 に示される普通図柄制御処理に先だって、メイン C P U 2 0 1 は、特別図柄制御処理と同様に、普通図柄の始動条件が成立しているか否かの判定を行っていることは言うまでもない。

【 0 6 4 0 】

図 4 3 は、第 1 のパチンコ遊技機における普通図柄制御処理の一例を示すフローチャートである。なお、図 4 3 に示すフローチャート中の各処理の右方に括弧書きで記載した数値(「 0 」~「 4 」)は、普通図柄の制御状態番号である。メイン C P U 2 0 1 は、普通図柄の制御状態番号に対応する各処理を実行することにより、普通図柄ゲームを進行させる。なお、図 4 3 に示される各処理は、便宜上、サブルーチンとして図示していない。

【 0 6 4 1 】

メイン C P U 2 0 1 は、まず、普通図柄の待ち時間が 0 であるか否かを判定する(S 2 9 1)。

【 0 6 4 2 】

S 2 9 1 において普通図柄の待ち時間が 0 でないと判定された場合(S 2 9 1 が N O 判定の場合)、メイン C P U 2 0 1 は、普通図柄制御処理を終了し、処理を、S 4 1 (図 2 3 参照)に戻る。

【 0 6 4 3 】

一方、S 2 9 1 において普通図柄の待ち時間が 0 であると判定された場合(S 2 9 1 が Y E S 判定の場合)、メイン C P U 2 0 1 は、処理を、S 2 9 2 に移す。

【 0 6 4 4 】

S 2 9 2 において、メイン C P U 2 0 1 は、普通図柄の制御状態番号をロードする。メイン C P U 2 0 1 は、S 2 9 2 の処理を実行した後、処理を、S 2 9 3 に移す。なお、メイン C P U 2 0 1 は、S 2 9 2 の処理で読み出された制御状態番号に基づいて、S 2 9 3 以降の処理を行う。

【 0 6 4 5 】

S 2 9 3 において、メイン C P U 2 0 1 は、普通図柄の可変表示開始処理を行う。この S 2 9 3 の処理は、普通図柄の制御状態番号が「 0 」である場合に行われる処理である。この普通図柄の可変表示開始処理において、メイン C P U 2 0 1 は、普通図柄の当り判定処理、普通図柄の変動パターン決定処理、普通図柄の当り判定処理の結果が普通図柄当りである場合には普通電動役物 1 4 6 の開放パターン(開放回数、開放時間、ウェイト時間)設定処理を行う。なお、普通図柄の制御状態番号が「 0 」でない場合には、メイン C P U 2 0 1 は、処理を、S 2 9 4 に移す。

10

20

30

40

50

【 0 6 4 6 】

S 2 9 4 において、メイン C P U 2 0 1 は、普通図柄の可変表示終了処理を行う。この S 2 9 4 の処理は、普通図柄の制御状態番号が「 1 」である場合に行われる処理である。この処理においてメイン C P U 2 0 1 は、普通図柄の可変表示を終了する際の各種処理を行う。なお、普通図柄の制御状態番号が「 1 」でない場合には、メイン C P U 2 0 1 は、処理を、S 2 9 5 に移す。

【 0 6 4 7 】

S 2 9 5 において、メイン C P U 2 0 1 は、普通図柄遊技判定処理を行う。この S 2 9 5 の処理は、普通図柄の制御状態番号が「 2 」である場合に行われる処理である。この普通図柄遊技判定処理では、普通図柄の導出結果（例えば、普通図柄当たりまたはハズレ）の判定処理を行う。なお、普通図柄の制御状態番号が「 2 」でない場合には、メイン C P U 2 0 1 は、処理を、S 2 9 6 に移す。

【 0 6 4 8 】

S 2 9 6 において、メイン C P U 2 0 1 は、普通電動役物開放処理を行う。この S 2 9 6 の処理は、普通図柄の制御状態番号が「 3 」である場合に行われる処理である。この処理では、例えば、予め定められた態様で、普通電動役物 1 4 6 の開放処理が行われる。なお、普通図柄の制御状態番号が「 3 」でない場合には、メイン C P U 2 0 1 は、処理を、S 2 9 7 に移す。

【 0 6 4 9 】

S 2 9 7 において、メイン C P U 2 0 1 は、普通図柄当たり終了処理を行う。この S 2 9 7 の処理は、普通図柄の制御状態番号が「 4 」である場合に行われる処理である。メイン C P U 2 0 1 は、この普通図柄当たり終了処理を終了すると、普通図柄制御処理を終了し、処理を、主制御メイン処理（図 2 0 ~ 図 2 3 参照）に戻す。

【 0 6 5 0 】

なお、本実施例では、普通図柄の当たり判定テーブル（図 1 6 参照）に示されるように、普通図柄の当たり判定用乱数を例えば 0 ~ 9 9 の範囲（幅）で発生させ、例えば 0 ~ 7 9 を普通図柄当たり判定値データとしている（非時短遊技状態の場合）。普通図柄当たり確率は、普通図柄の当たり判定用乱数の総乱数に対する普通図柄当たり判定値データの数によって定められるため、例えば普通図柄の当たり確率は、本実施例では 1 0 0 分の 8 0 である。この普通図柄当たり確率は、本実施例では、時短制御が実行される場合と時短制御が実行されない場合と異なっているが、同じまたはほぼ同じとしてもよい。また、普通図柄の可変表示は、時短制御が実行されない非時短遊技状態では例えば 6 0 0 0 0 0 m s e c と相対的に長時間にわたって実行されるのに対し、時短制御が実行される遊技状態では例えば 1 0 0 0 m s e c と相対的に短時間しか実行されない。このようにして、時短制御が実行されると、普通電動役物開放処理の実行頻度すなわち第 2 始動口 1 4 0 への遊技球の入賞頻度が高められる。

【 0 6 5 1 】

[1 - 7 - 4 . 外部マスカブル割込処理]

次に、図 4 4 を参照して、メイン C P U 2 0 1 の制御により実行される外部マスカブル割込処理について説明する。この処理は、例えば電断時等に発生する外部割込み要求に応じて行われる割込処理である。なお、図 4 4 は、第 1 のパチンコ遊技機における外部マスカブル割込処理の一例を示すフローチャートである。

【 0 6 5 2 】

メイン C P U 2 0 1 は、まず、保護レジスタの退避処理を行う（S 3 0 1）。メイン C P U 2 0 1 は、S 3 0 1 の処理を実行した後、処理を、S 3 0 2 に移す。

【 0 6 5 3 】

S 3 0 2 において、メイン C P U 2 0 1 は、I / O ポート 2 0 5 の所定の入力ポートの状態を読み出す。上記の所定の入力ポートは、例えば、電断検知ライン、バックアップクリアスイッチライン、センサ異常検知ライン、電波センサライン、開放検知ライン、磁気センサライン、振動センサライン、ソレノイド監視センサライン等の状態がセットされる

10

20

30

40

50

入力ポートである。メインCPU201は、S302の処理を実行した後、処理を、S303に移す。

【0654】

S303において、メインCPU201は、電断検知であるか否かを判定する。

【0655】

S303において電断検知でないと判定された場合（S303がNO判定の場合）、メインCPU201は、処理をS305に移す。一方、S303において電断検知であると判定された場合（S303がYES判定の場合）、メインCPU201は、処理をS304に移す。

【0656】

S304において、メインCPU201は、XINT検知フラグをセット（オンに）する。XINT検知フラグは電断することを示すフラグであり、XINT検知フラグの値は、メインRAM203の作業領域内のXINT検知フラグ領域に格納される。メインCPU201は、S304の処理を実行した後、処理を、S305に移す。

【0657】

S305において、メインCPU201は、S301で退避させた保護レジスタの復帰処理を行う。メインCPU201は、S305の処理を実行した後、処理を、S306に移す。

【0658】

S306において、メインCPU201は、割込許可処理を行う。この処理を実行した後、メインCPU201は、外部マスカブル割込処理を終了する。

【0659】

[1-7-5. システムタイマ割込処理]

次に、図45を参照して、メインCPU201により、例えば2msecの割込み周期で実行されるシステムタイマ割込処理について説明する。なお、図45は、第1のパチンコ遊技機において実行されるシステムタイマ割込処理の一例を示すフローチャートである。

【0660】

メインCPU201は、先ず、保護レジスタの退避処理を行う（S311）。

【0661】

次いで、メインCPU201は、XINT検知フラグがオフであるか否かを判定する（S312）。XINT検知フラグがオフでない（すなわち電断検知時である）と判定された場合（S312がNO判定の場合）、メインCPU201は、処理をS326に移す。一方、XINT検知フラグがオフである（すなわち電断非検知時である）と判定された場合（S312がYES判定の場合）、メインCPU201は、処理をS313に移す。

【0662】

S313において、メインCPU201は割込許可処理を行う。その後、メインCPU201は、I/Oポート205の入力ポートの状態の読込処理を行い（S314）、処理を、S315に移す。

【0663】

S315において、メインCPU201は、遊技許可状態であるか否かを判定する。この処理において、メインCPU201は、例えば起動制御フラグの値等に基づいて、遊技許可状態であるか否かを判定する。起動制御フラグは、電源投入時の起動状態が、電断復帰、設定変更、設定確認およびRAMクリア等のうちのいずれの状態であるかを判定するためのフラグである。例えば、電断復帰の場合は遊技許可状態であると判定され、設定変更、設定確認およびRAMクリア等である場合は遊技許可状態でないと判定される。

【0664】

なお、起動制御フラグは、電源投入時における設定キー174およびバックアップクリアスイッチ176のオン/オフ情報の組合せで構成される。例えば、電源投入時に、設定キー174およびバックアップクリアスイッチ176の両方がオフであれば電断復帰、設

10

20

30

40

50

定キー 174 およびバックアップクリアスイッチ 176 の両方がオンであれば設定変更、バックアップクリアスイッチ 176 がオフ且つ設定キー 174 がオンであれば設定確認、バックアップクリアスイッチ 176 がオン且つ設定キー 174 がオフであれば R A M クリアと判定される。

【0665】

S 3 1 5 において遊技許可状態でないと判定された場合 (S 3 1 5 が N O 判定の場合) 、メイン C P U 2 0 1 は、設定制御処理を行う (S 3 1 6) 。この設定制御処理では、設定変更処理または設定確認処理が行われる。すなわち、本実施例では、設定変更処理および設定確認処理は、例えば 2 m s e c 周期で行われるシステムタイマ割込処理内で行われ、遊技許可状態でない場合すなわち遊技不許可状態である場合に行われる。設定制御処理 (S 3 1 6) を実行した後、メイン C P U 2 0 1 は、処理を、S 3 2 6 に移す。なお、S 3 1 6 の設定制御処理の詳細については、図 4 6 を参照して後述する。

10

【0666】

なお、遊技許可状態でない場合 (S 3 1 5 が N O 判定の場合) 、メイン C P U 2 0 1 は、発射装置 6 (図 6 参照) からの遊技球の発射禁止、特定のスイッチ (例えば、設定キー 174 、バックアップクリアスイッチ 176 等) を除く各種スイッチの無効化、払出装置 8 2 からの賞球の払い出し禁止等を設定することが好ましい。

【0667】

一方、S 3 1 5 において遊技許可状態であると判定された場合 (S 3 1 5 が Y E S 判定の場合) 、メイン C P U 2 0 1 は、処理を、S 3 1 7 に移す。

20

【0668】

S 3 1 7 において、メイン C P U 2 0 1 は、割込みカウンタの値を 1 加算する処理を実行する。割込みカウンタは、主制御メイン処理 (図 2 0 ~ 図 2 3 参照) 中の割込禁止区間を計数 (管理) するためのカウンタであり、割込みカウンタの計数値は、メイン R A M 2 0 3 の作業領域内の割込カウンタ領域に格納される。メイン C P U 2 0 1 は、S 3 1 7 の処理を実行した後、処理を、S 3 1 8 に移す。

【0669】

S 3 1 8 において、メイン C P U 2 0 1 は、割込み周期タイマの更新処理を行う。メイン C P U 2 0 1 は、S 3 1 8 の処理を実行した後、処理を、S 3 1 9 に移す。なお、割込み周期タイマは、割込み周期 (例えば 2 m s e c) 管理用のタイマであり、割込み周期タイマの計数値は、メイン R A M 2 0 3 の作業領域内の割込み周期管理タイマ領域に格納される。

30

【0670】

S 3 1 9 において、メイン C P U 2 0 1 は乱数更新処理を行う。この乱数更新処理では、各種乱数カウンタ (例えば、特別図柄の大当り判定用乱数カウンタ等) の更新処理が行われる。このように、所定周期 (本実施例では 2 m s e c) で乱数更新処理を行うことにより、出玉にかかわる重要な要素である各種乱数の信頼性を担保することが可能となる。メイン C P U 2 0 1 は、S 3 1 9 の処理を実行した後、処理を、S 3 2 0 に移す。

【0671】

S 3 2 0 において、メイン C P U 2 0 1 は、スイッチ入力検出処理を行う。このスイッチ入力検出処理の詳細については、図 5 1 を参照して後述する。メイン C P U 2 0 1 は、S 3 2 0 の処理を実行した後、処理を、S 3 2 1 に移す。

40

【0672】

S 3 2 1 において、メイン C P U 2 0 1 は、入賞情報コマンド設定処理を行う。この処理では、入賞情報コマンド (払出情報) の設定処理が行われる。メイン C P U 2 0 1 は、S 3 2 1 の処理を実行した後、処理を、S 3 2 2 に移す。

【0673】

S 3 2 2 において、メイン C P U 2 0 1 は、演出制御コマンド送信処理を行う。この処理では、送信予約されているコマンドが主制御回路 2 0 0 からサブ制御回路 3 0 0 に送信される。メイン C P U 2 0 1 は、S 3 2 2 の処理を実行した後、処理を、S 3 2 3 に移す

50

。

【 0 6 7 4 】

S 3 2 3 において、メイン C P U 2 0 1 は、レジスタ退避処理を行う。メイン C P U 2 0 1 は、S 3 2 3 の処理を実行した後、処理を、S 3 2 4 に移す。

【 0 6 7 5 】

S 3 2 4 において、メイン C P U 2 0 1 は、性能表示モニタ制御処理を行う。この処理では、遊技判定処理、賞球加算判定処理、性能表示モニタ 1 7 0 (図 6 参照) の表示内容更新処理等が行われる。この処理で格納されるデータは、遊技の進行に必要なデータが格納される作業領域とは別の領域 (領域外) 、すなわちバックアップされる領域内であって例えば R A M クリアされた場合であってもデータがクリアされない領域に格納される。メイン C P U 2 0 1 は、S 3 2 4 の処理を実行した後、処理を、S 3 2 5 に移す。

10

【 0 6 7 6 】

S 3 2 5 において、メイン C P U 2 0 1 は、S 3 2 3 で退避させたレジスタの復帰処理を行う。メイン C P U 2 0 1 は、S 3 2 5 の処理を実行した後、処理を、S 3 2 6 に移す。

。

【 0 6 7 7 】

S 3 2 6 において、メイン C P U 2 0 1 は、S 3 1 1 で退避させた保護レジスタの復帰処理を行い、システムタイマ割込処理を終了する。

【 0 6 7 8 】

[1 - 7 - 6 . 設定制御処理]

次に、図 4 6 を参照して、システムタイマ割込処理 (図 4 5 参照) 中の S 3 1 6 で行われる設定制御処理について説明する。図 4 6 は、第 1 のパチンコ遊技機における設定制御処理の一例を示すフローチャートである。

20

【 0 6 7 9 】

図 4 6 に示されるように、メイン C P U 2 0 1 は、先ず、起動制御フラグの値が設定変更を示す値であるか否かを判定する (S 3 3 1) 。

【 0 6 8 0 】

S 3 3 1 において起動制御フラグの値が設定変更を示す値であると判定された場合 (S 3 3 1 が Y E S 判定の場合) 、メイン C P U 2 0 1 は設定変更処理を行う (S 3 3 2) 。この設定変更処理の詳細については、図 4 7 を参照して後述する。設定変更処理 (S 3 3 2) の実行後、メイン C P U 2 0 1 は、処理を、S 3 3 5 に移す。

30

【 0 6 8 1 】

一方、S 3 3 1 において起動制御フラグの値が設定変更を示す値でないと判定された場合 (S 3 3 1 が N O 判定の場合) 、メイン C P U 2 0 1 は、処理を、S 3 3 3 に移す。

【 0 6 8 2 】

S 3 3 3 において、メイン C P U 2 0 1 は、起動制御フラグの値が設定確認を示す値であるか否かを判定する。

【 0 6 8 3 】

S 3 3 3 において起動制御フラグの値が設定確認を示す値であると判定された場合 (S 3 3 3 が Y E S 判定の場合) 、メイン C P U 2 0 1 は設定確認処理を行う (S 3 3 4) 。この設定確認処理の詳細については、図 4 8 を参照して後述する。設定確認処理 (S 3 3 4) の実行後、メイン C P U 2 0 1 は、処理を S 3 3 5 に移す。

40

【 0 6 8 4 】

一方、S 3 3 3 において起動制御フラグの値が設定確認を示す値でないと判定された場合すなわち R A M クリアであると判定された場合 (S 3 3 3 が N O 判定の場合) 、メイン C P U 2 0 1 は、処理を、S 3 3 7 に移す。

【 0 6 8 5 】

S 3 3 5 において、メイン C P U 2 0 1 は、設定操作表示処理を行う。この処理では、現在、セットされている設定値の表示処理が行われる。メイン C P U 2 0 1 は、S 3 3 5 の処理を実行した後、処理を、S 3 3 6 に移す。

50

【 0 6 8 6 】

S 3 3 6 において、メインCPU 2 0 1 は、演出制御コマンド送信処理を行う。この処理では、設定変更処理（S 3 3 2）、設定確認処理（S 3 3 4）または起動時初期設定処理（図 2 5 参照）内で送信予約されているコマンド（初期化コマンド、電断復帰コマンドまたは設定操作コマンド）がサブ制御回路 3 0 0 に送信される。メインCPU 2 0 1 は、S 3 3 6 の処理を実行した後、処理を、S 3 3 7 に移す。

【 0 6 8 7 】

S 3 3 7 において、メインCPU 2 0 1 は、WDT（watchdog timer）の出力処理を行う。この処理（WDT 出力処理）では、WDT クリアレジスタアドレスの読込処理、WDT のクリア処理およびWDT のリスタート処理がこの順で行われる。なお、他の処理では記載していないが、このWDT 出力処理は適宜行われる。そして、S 3 3 7 の処理後、メインCPU 2 0 1 は、設定制御処理を終了し、処理を、システムタイマ割込処理（図 4 5 参照）に戻す。

【 0 6 8 8 】

[1 - 7 - 7 . 設定変更処理]

次に、図 4 7 を参照して、設定制御処理（図 4 6 参照）中の S 3 3 2 で行われる設定変更処理について説明する。なお、図 4 7 は、第 1 のパチンコ遊技機における設定変更処理の一例を示すフローチャートである。

【 0 6 8 9 】

メインCPU 2 0 1 は、まず、バックアップクリアスイッチ 1 7 6 が押下されたか否かを判定する（S 3 4 1）。この処理は、I / O ポート 2 0 5 の入力ポートにセットされている情報を読み出して行われる。

【 0 6 9 0 】

S 3 4 1 においてバックアップクリアスイッチ 1 7 6 が押下されていないと判定された場合（S 3 4 1 が NO 判定の場合）、メインCPU 2 0 1 は、処理を S 3 4 3 に移す。一方、バックアップクリアスイッチ 1 7 6 が押下されたと判定された場合（S 3 4 1 が YES 判定の場合）、メインCPU 2 0 1 は、処理を、S 3 4 2 に移す。

【 0 6 9 1 】

S 3 4 2 において、メインCPU 2 0 1 は、設定値の範囲内更新処理を行う。メインCPU 2 0 1 は、S 3 4 2 の処理を実行した後、処理を、S 3 4 3 に移す。

【 0 6 9 2 】

なお、本実施例では、設定変更処理において、バックアップクリアスイッチ 1 7 6 を操作することによって設定値を変更できるようにしたが、これに代えてまたは加えて、例えば設定スイッチを設けて、この設定スイッチを操作することによって設定値を変更できるようにしてもよい。

【 0 6 9 3 】

S 3 4 3 において、メインCPU 2 0 1 は、設定キー 1 7 4 がオフにされたか否かを判定する（S 3 4 3）。

【 0 6 9 4 】

S 3 4 3 において設定キー 1 7 4 がオフにされていないと判定された場合（S 3 4 3 が NO 判定の場合）、メインCPU 2 0 1 は、設定変更処理を終了し、処理を、設定制御処理（図 4 6 参照）に戻す。一方、S 3 4 3 において設定キー 1 7 4 がオフにされたと判定された場合（S 3 4 3 が YES 判定の場合）、メインCPU 2 0 1 は、処理を、S 3 4 4 に移す。

【 0 6 9 5 】

S 3 4 4 において、メインCPU 2 0 1 は、第 1 通常遊技前処理を行う。この第 1 通常遊技前処理の詳細については、図 4 9 を参照して後述する。なお、上述したとおり、この第 1 通常遊技前処理が行われると、遊技許可フラグがオンにセットされ、遊技許可状態となる。第 1 通常遊技前処理（S 3 4 4）の実行後、メインCPU 2 0 1 は、設定変更処理を終了し、処理を、設定制御処理（図 4 6 参照）に戻す。

10

20

30

40

50

【 0 6 9 6 】

[1 - 7 - 8 . 設定確認処理]

次に、図 4 8 を参照して、設定制御処理（図 4 6 参照）中の S 3 3 4 で行われる設定確認処理について説明する。なお、図 4 8 は、第 1 のパチンコ遊技機における設定確認処理の一例を示すフローチャートである。

【 0 6 9 7 】

メイン CPU 2 0 1 は、まず、設定キー 1 7 4 がオフにされたか否かを判定する（S 3 5 1）。この判定処理は、上述した設定変更処理（図 4 7 参照）中の S 3 4 3 の処理と同様にして行われる。

【 0 6 9 8 】

S 3 5 1 において設定キー 1 7 4 がオフにされていないと判定された場合（S 3 5 1 が NO 判定の場合）、メイン CPU 2 0 1 は、設定確認処理を終了し、処理を、設定制御処理（図 4 6 参照）に戻す。

【 0 6 9 9 】

一方、S 3 5 1 において設定キー 1 7 4 がオフにされたと判定された場合（S 3 5 1 が YES 判定の場合）、メイン CPU 2 0 1 は、第 2 通常遊技前処理を行う（S 3 5 2）。この第 2 通常遊技前処理の詳細については、図 5 0 を参照して後述する。なお、上述したとおり、この第 2 通常遊技前処理が行われると、遊技許可フラグがオンにセットされ、遊技許可状態となる。第 2 通常遊技前処理（S 3 5 2）の実行後、メイン CPU 2 0 1 は、設定確認処理を終了し、処理を、設定制御処理（図 4 6 参照）に戻す。

【 0 7 0 0 】

[1 - 7 - 9 . 第 1 通常遊技前処理]

次に、図 4 9 を参照して、設定変更処理（図 4 7 参照）中の S 3 4 4 で行われる第 1 通常遊技前処理について説明する。図 4 9 は、第 1 のパチンコ遊技機における第 1 通常遊技前処理の一例を示すフローチャートである。なお、この第 1 通常遊技前処理は、起動時初期設定処理（図 2 4 参照）において、電断復帰、設定変更および設定確認のいずれでもない場合、すなわち RAM クリア時の初期設定処理としても行われる。

【 0 7 0 1 】

メイン CPU 2 0 1 は、まず、初期化時 RAM 設定処理を行う（S 3 6 1）。この処理では、電断時にバックアップデータが格納されるメイン RAM 2 0 3 内の領域（以下、「バックアップ領域」と称する）のクリア処理（例えば作業領域の構築およびアドレス設定等）が行われる。なお、性能表示モニタ制御処理（図 4 5 の S 3 2 4 参照）でデータが格納される領域はクリアされない。また、この処理では、初期データが生成され、生成された初期データは、それぞれ、構築されたメイン RAM 2 0 3 内の作業領域に格納される。すなわち、電断時にバックアップされたデータは消去され、遊技状態を、初期化された状態に戻すことが可能となる。なお、図示しないが、この処理では、遊技状態が初期化された状態に戻されることで遊技を開始することが可能となり、遊技許可フラグがオンにセットされ、遊技許可状態となる。初期化時 RAM 設定処理（S 3 6 1）の実行後、メイン CPU 2 0 1 は、処理を、S 3 6 2 に移す。

【 0 7 0 2 】

S 3 6 2 において、メイン CPU 2 0 1 は、初期化コマンドの送信予約処理を行う。この処理で送信予約された初期化コマンドは、設定制御処理（図 4 6 参照）中の演出制御コマンド送信処理（S 3 3 6）においてサブ制御回路 3 0 0 に送信される。S 3 6 2 の処理を実行すると、メイン CPU 2 0 1 は、第 1 通常遊技前処理を終了する。この第 1 通常遊技前処理を終了すると、遊技許可フラグがオンにセットされ、遊技許可状態となる。

【 0 7 0 3 】

[1 - 7 - 1 0 . 第 2 通常遊技前処理]

次に、図 5 0 を参照して、設定確認処理（図 4 8 参照）中の S 3 5 2 で行われる第 2 通常遊技前処理について説明する。図 5 0 は、第 1 のパチンコ遊技機における第 2 通常遊技前処理の一例を示すフローチャートである。なお、この第 2 通常遊技前処理は、起動時初

10

20

30

40

50

期設定処理（図 2 4 参照）において、電断復帰時の初期設定処理としても実行される。

【 0 7 0 4 】

メイン CPU 2 0 1 は、先ず、電断復帰時 RAM 設定処理を行う（ S 3 7 1 ）。この処理では、例えば、メイン RAM 2 0 3 内のバックアップ領域に格納されているデータが読み出され、読み出されたデータは、それぞれ、構築されたメイン RAM 2 0 3 内の作業領域に格納される。上記データは、例えば、遊技状態情報、特別図柄や普通図柄の当りフラグのオン / オフ状態や保留数情報等、遊技を進行する上で必要となる各種情報である。すなわち、電断時にバックアップされたデータを再びメイン RAM 2 0 3 内の作業領域に復帰させることで、電断前と同じ遊技状態に戻すことが可能となる。なお、図示しないが、この処理では、電断前と同じ遊技状態に戻されることで遊技を開始することが可能となり、遊技許可フラグがオンにセットされ、遊技許可状態となる。メイン CPU 2 0 1 は、電断復帰時 RAM 設定処理（ S 3 7 1 ）の実行後、処理を、 S 3 7 2 に移す。

10

【 0 7 0 5 】

S 3 7 2 において、メイン CPU 2 0 1 は、確変フラグがオンであるか否かを判定する。この処理は、メイン RAM 2 0 3 内の作業領域に格納されたデータを読み込んで行われる。

【 0 7 0 6 】

S 3 7 2 において確変フラグがオンでないと判定された場合（ S 3 7 2 が N O 判定の場合）、メイン CPU 2 0 1 は、処理を S 3 7 4 に移す。

【 0 7 0 7 】

一方、 S 3 7 2 において確変フラグがオンであると判定された場合（ S 3 7 2 が Y E S 判定の場合）、メイン CPU 2 0 1 は、処理を、 S 3 7 3 に移す。

20

【 0 7 0 8 】

S 3 7 3 において、メイン CPU 2 0 1 は、確変報知フラグをオンにセットする。これは、電断復帰時における確変フラグの状態を報知するために行われる。確変報知フラグがオンである場合、メイン CPU 2 0 1 は、例えば確変報知 LED（不図示）が点灯されるよう制御する。これにより、電断復帰時に確変フラグがオンであるか否かを外観で把握することが可能となる。メイン CPU 2 0 1 は、 S 3 7 3 の処理を実行した後、処理を、 S 3 7 4 に移す。

【 0 7 0 9 】

S 3 7 4 において、メイン CPU 2 0 1 は、電断復帰コマンドの送信予約処理を行う。この処理で送信予約された電断復帰コマンドは、設定制御処理（図 4 6 参照）中の演出制御コマンド送信処理（ S 3 3 6 ）においてサブ制御回路 3 0 0 に送信される。 S 3 7 4 の処理を実行すると、メイン CPU 2 0 1 は、第 2 通常遊技前処理を終了する。

30

【 0 7 1 0 】

[1 - 7 - 1 1 . スイッチ入力検出処理]

図 5 1 は、メイン CPU 2 0 1 によるスイッチ入力検出処理の一例を示すフローチャートである。スイッチ入力検出処理は、上述したシステムタイマ割込処理の実行中にサブルーチンとして呼び出される。図 5 1 に示すように、メイン CPU 2 0 1 は、始動口入賞検出処理を実行する（ S 3 8 1 ）。メイン CPU 2 0 1 は、 S 3 8 1 の処理を実行した後、処理を、 S 3 8 2 に移す。始動口入賞検出処理については、図 5 2 を参照して後述する。

40

【 0 7 1 1 】

次に、メイン CPU 2 0 1 は、一般入賞口通過検出処理を行う（ S 3 8 2 ）。一般入賞口通過検出処理では、例えば一般入賞口 1 2 2 への入賞時に払出個数等を示す払出情報をセットする。メイン CPU 2 0 1 は、 S 3 8 2 の処理を実行した後、処理を、 S 3 8 3 に移す。

【 0 7 1 2 】

次に、メイン CPU 2 0 1 は、大入賞口通過検出処理を行う（ S 3 8 3 ）。大入賞口通過検出処理では、例えば大入賞口 1 3 1 への入賞時に払出個数等を示す払出情報をセットする。メイン CPU 2 0 1 は、 S 3 8 3 の処理を実行した後、処理を、 S 3 8 4 に移す。

50

【 0 7 1 3 】

次に、メインCPU 201は、球通過検出処理を行う（S 3 8 4）。球通過検出処理では、通過ゲート 1 2 6 への遊技球の通過検出を通過ゲートスイッチ 1 2 7 に検出されたことに基づいて普通図柄についての各種乱数値（普通図柄の当り判定用乱数値等）を抽出する。なお、メインRAM 203は、通過ゲート 1 2 6 への遊技球の通過に基づいて抽出された各種乱数値（普通図柄の当り判定用乱数値等）を、普通図柄の始動条件が成立するまで保留する普通図柄始動記憶領域（1）～普通図柄始動記憶領域（4）を有する。そして、球通過検出処理では、普通図柄始動記憶領域（1）～普通図柄始動記憶領域（4）に空き領域があるか否か、すなわち、通過ゲート 1 2 6 への遊技球の通過に基づいて抽出された普通図柄の保留個数が例えば4個未満であるか否かの判定も行う。この処理を終了すると、メインCPU 201は、スイッチ入力検出処理を終了する。 10

【 0 7 1 4 】

[1 - 7 - 1 2 . 始動口入賞検出処理]

図 5 2 は、メインCPU 201による始動口入賞検出処理の一例を示すフローチャートである。始動口入賞検出処理は、上述したスイッチ入力検出処理の実行中にサブルーチンとして呼び出される。

【 0 7 1 5 】

図 5 2 に示すように、メインCPU 201は、先ず、第 1 始動口スイッチ 1 2 1 で遊技球を検出したか否かを判定する（S 3 9 1）。

【 0 7 1 6 】

第 1 始動口スイッチ 1 2 1 で遊技球を検出していないと判定された場合（S 3 9 1 が N O 判定の場合）、メインCPU 201は、処理を、S 3 9 8 に移す。 20

【 0 7 1 7 】

一方、第 1 始動口スイッチ 1 2 1 で遊技球を検出したと判定された場合（S 3 9 1 が Y E S 判定の場合）、メインCPU 201は、処理を、S 3 9 2 に移す。

【 0 7 1 8 】

S 3 9 2 において、メインCPU 201は、各種乱数値（例えば、第 1 特別図柄の大当り判定用乱数値、第 1 特別図柄の図柄乱数値、第 1 特別図柄のリーチ判定用乱数値、および、第 1 特別図柄の演出選択用乱数値等の各種乱数値等）を抽出するとともに、第 1 始動口入賞に応じた払出情報をセットする処理を行う。メインCPU 201は、S 3 9 2 の処理を実行した後、処理を、S 3 9 3 に移す。 30

【 0 7 1 9 】

S 3 9 3 において、メインCPU 201は、第 1 始動口 1 2 0 への入賞に基づいて抽出された第 1 特別図柄の保留個数が例えば4個未満であるか否かを判定する。メインRAM 203は、第 1 始動口 1 2 0 への遊技球の入賞に基づいて抽出された各種乱数を、始動条件が成立するまで保留する第 1 特別図柄始動記憶領域（1）～第 1 特別図柄始動記憶領域（4）を有しており、この処理では、第 1 特別図柄始動記憶領域（1）～第 1 特別図柄始動記憶領域（4）に空き領域があるか否かが判定される。なお、メインRAM 203は、第 1 特別図柄始動記憶領域（1）～第 1 特別図柄始動記憶領域（4）の他に第 1 特別図柄始動記憶領域（0）も有するが、これについては後述する。 40

【 0 7 2 0 】

第 1 特別図柄の保留個数が4個未満でない、すなわち上限の4個である場合（S 3 9 3 が N O 判定の場合）、メインCPU 201は、処理を、S 3 9 8 に移す。

【 0 7 2 1 】

一方、第 1 特別図柄の保留個数が4個未満である場合（S 3 9 3 が Y E S 判定の場合）、メインCPU 201は、処理を、S 3 9 4 に移す。

【 0 7 2 2 】

S 3 9 4 において、メインCPU 201は、第 1 特別図柄の保留個数を1加算する処理を行う。メインCPU 201は、S 3 9 4 の処理を実行した後、処理を、S 3 9 5 に移す。
。

【 0 7 2 3 】

S 3 9 5 において、メイン C P U 2 0 1 は、第 1 始動口 1 2 0 への遊技球の入賞に基づいて抽出した各種乱数値を、第 1 特別図柄の変動開始条件が成立するまでメイン R A M 2 0 3 に格納する処理を行う。これにより、抽出した乱数についての第 1 特別図柄の変動表示が、変動開始条件が成立するまで保留される。メイン C P U 2 0 1 は、S 3 9 5 の処理を実行した後、処理を、S 3 9 6 に移す。

【 0 7 2 4 】

S 3 9 6 において、メイン C P U 2 0 1 は、先読み判定処理を行う。この処理は、特別図柄の当り判定処理（図 2 8 の S 9 3 参照）に先だって、S 3 9 2 で抽出した乱数値を用いて、特別図柄の変動パターンを決定したり、当り判定処理等を行う処理である。また、先読みフラグが設定されているか否かも判定する。

10

【 0 7 2 5 】

なお、先読み判定処理は、S 3 9 2 で乱数値を抽出してから特別図柄の当り判定処理が実行されるまでの間であれば、任意のタイミングで行ってよいが、特別図柄の可変表示が開始されるまでに、サブ制御回路 3 0 0 により先読み演出を行うことに鑑みると、例えば S 3 9 5 の処理の前後付近で行うことが好ましい。メイン C P U 2 0 1 は、S 3 9 6 の処理を実行した後、処理を、S 3 9 7 に移す。

【 0 7 2 6 】

S 3 9 7 において、メイン C P U 2 0 1 は、第 1 特別図柄の入賞コマンドの送信予約処理を行う。第 1 特別図柄の入賞コマンドは、第 1 特別図柄の保留個数を 1 増加する情報や、第 1 特別図柄の変動パターン情報（すなわち特別図柄の変動パターンコマンド）等を含むコマンドであり、この処理で送信予約された第 1 特別図柄の入賞コマンドは、次のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図 4 5 の S 3 2 2 参照）において、サブ制御回路 3 0 0 に送信される。メイン C P U 2 0 1 は、S 3 9 7 の処理を実行した後、処理を、S 3 9 8 に移す。

20

【 0 7 2 7 】

S 3 9 8 において、メイン C P U 2 0 1 は、第 2 始動口スイッチ 1 4 1 で遊技球を検出したか否かを判定する。

【 0 7 2 8 】

第 2 始動口スイッチ 1 4 1 で遊技球を検出していないと判定された場合（S 3 9 8 が N O 判定の場合）、メイン C P U 2 0 1 は、始動口入賞検出処理を終了し、処理を、スイッチ入力検出処理（図 5 1 参照）に戻す。

30

【 0 7 2 9 】

一方、第 2 始動口スイッチ 1 4 1 で遊技球を検出したと判定された場合（S 3 9 8 が Y E S 判定の場合）、メイン C P U 2 0 1 は、処理を、S 3 9 9 に移す。

【 0 7 3 0 】

S 3 9 9 において、メイン C P U 2 0 1 は、各種乱数値（例えば、第 2 特別図柄の大当り判定用乱数値、第 2 特別図柄の図柄乱数値、第 2 特別図柄のリーチ判定用乱数値、および、第 2 特別図柄の演出選択用乱数値等の各種乱数値等）を抽出するとともに、第 2 始動口入賞に応じた払出情報をセットする処理を行う。メイン C P U 2 0 1 は、S 3 9 9 の処理を実行した後、処理を、S 4 0 0 に移す。

40

【 0 7 3 1 】

S 4 0 0 において、メイン C P U 2 0 1 は、第 2 始動口 1 4 0 への入賞に基づいて抽出された第 2 特別図柄の保留個数が例えば 4 個未満であるか否かを判定する。

【 0 7 3 2 】

なお、メイン R A M 2 0 3 は、第 2 始動口 1 4 0 への遊技球の入賞に基づいて抽出された各種乱数値を、始動条件が成立するまで保留する第 2 特別図柄始動記憶領域（1）～第 2 特別図柄始動記憶領域（4）を有しており、この処理では、第 2 特別図柄始動記憶領域（1）～第 2 特別図柄始動記憶領域（4）に空き領域があるか否かが判定される。なお、メイン R A M 2 0 3 は、第 2 特別図柄始動記憶領域（1）～第 2 特別図柄始動記憶領域（

50

4)の他に第2特別図柄始動記憶領域(0)も有するが、これについては後述する。

【0733】

第2特別図柄の保留個数が4個未満でない、すなわち上限の4個である場合(S400がNO判定の場合)、メインCPU201は、始動口入賞検出処理を終了し、処理を、スイッチ入力検出処理(図51参照)に戻す。

【0734】

一方、第2特別図柄の保留個数が4個未満である場合(S400がYES判定の場合)、メインCPU201は、処理を、S401に移す。

【0735】

S401において、メインCPU201は、第2特別図柄の保留個数を1加算する処理を行う。メインCPU201は、S401の処理を実行した後、処理を、S402に移す。

【0736】

S402において、メインCPU201は、第2始動口140への遊技球の入賞に基づいて抽出した各種乱数値を、第2特別図柄の変動開始条件が成立するまでメインRAM203に格納する処理を行う。これにより、抽出した乱数についての第2特別図柄の変動表示が、変動開始条件が成立するまで保留される。メインCPU201は、S402の処理を実行した後、処理を、S403に移す。

【0737】

S403において、メインCPU201は、第2特別図柄の入賞コマンドの送信予約処理を行う(S403)。第2特別図柄の入賞コマンドは、第2特別図柄の保留個数を1増加する情報や、第2特別図柄の変動パターン情報等を含むコマンドであり、この処理で送信予約された第2特別図柄の入賞コマンドは、次のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理(図45のS322参照)において、サブ制御回路300に送信される。メインCPU201は、S403の処理を実行した後、始動口入賞検出処理を終了し、処理を、スイッチ入力検出処理(図51参照)に戻す。

【0738】

[1-8. サブ制御処理]

次に、図53を参照して、サブ制御回路300のサブCPU301により実行される各種処理の内容について説明する。

【0739】

図53は、第1のパチンコ遊技機におけるサブ制御回路処理の一例を示すフローチャートである。

【0740】

図53に示すように、サブCPU301は、まず、初期化処理を行う(S501)。この初期化処理では、例えば、RAMアクセス許可、作業領域の初期化、ハードウェア初期化、デバイス初期化、アプリケーション初期化、バックアップ復帰初期化等といった初期化処理が行われる。この処理を終了すると、サブCPU301は、処理を、S502に移す。

【0741】

なお、上述の初期化処理(S501)は、電源投入時やバックアップクリア時に実行される処理であり、電源投入後は、後述のS502~S508の処理が繰り返し実行される。

【0742】

S502において、サブCPU301は、コマンド入力ポート308(図6参照)の読込処理を行う。この処理では、コマンド入力ポート308にセットされている主制御回路200(図6参照)から送信されたコマンドを読み出して行われる。この処理を終了すると、サブCPU301は、処理を、S503に移す。

【0743】

S503において、サブCPU301は、コマンド解析処理を実行する。この処理では

、S 5 0 2 の処理で読み込まれたコマンドの解析が行われる。この処理を終了すると、サブCPU 3 0 1 は、処理を、S 5 0 4 に移す。

【 0 7 4 4 】

S 5 0 4 において、サブCPU 3 0 1 は、演出態様決定処理を実行する。この処理では、例えば、メインCPU 2 0 1 から送信された入賞コマンドに基づいて、表示装置 7 (図 4、図 6 参照) に表示される表示演出の態様や、スピーカ 3 2 (図 6 参照) から出力される音演出の態様等が決定される。

【 0 7 4 5 】

演出態様決定処理 (S 5 0 4) において、サブCPU 3 0 1 は、演出内容の指定情報を含むアニメーションリクエストを生成し、生成されたアニメーションリクエストに基づいて、各種演出装置を動作させるための各種リクエスト (例えば、描画リクエスト、サウンドリクエスト、ランプリクエスト、および、役物リクエスト等) を生成する。この処理を終了すると、サブCPU 3 0 1 は、処理を、S 5 0 5 に移す。

【 0 7 4 6 】

S 5 0 5 において、サブCPU 3 0 1 は、描画制御処理を実行する。この処理において、サブCPU 3 0 1 は、描画リクエストを表示制御回路 3 0 4 (図 6 参照) に送信する。表示制御回路 3 0 4 は、サブCPU 3 0 1 から送信されたメッセージ (描画リクエスト) に基づいて、表示装置 7 の表示領域に画像を表示させるための描画制御を行う。この処理を終了すると、サブCPU 3 0 1 は、処理を、S 5 0 6 に移す。

【 0 7 4 7 】

S 5 0 6 において、サブCPU 3 0 1 は、音声制御処理を実行する。この処理において、サブCPU 3 0 1 は、サウンドリクエストを音声制御回路 3 0 5 (図 6 参照) に送信する。音声制御回路 3 0 5 は、サブCPU 3 0 1 から送信されたメッセージ (サウンドリクエスト) に基づいて、スピーカ 3 2 に音声を出力させるための音声制御を行う。この処理を終了すると、サブCPU 3 0 1 は、処理を、S 5 0 7 に移す。

【 0 7 4 8 】

S 5 0 7 において、サブCPU 3 0 1 は、LED制御処理を実行する。この処理において、サブCPU 3 0 1 は、LEDリクエストをLED制御回路 3 0 6 (図 6 参照) に送信する。LED制御回路 3 0 6 は、サブCPU 3 0 1 から送信されたメッセージ (LEDリクエスト) に基づいて、LED群 4 6 を構成するLEDの全部または一部を点灯あるいは点滅させるための発光制御を行う。この処理を終了すると、サブCPU 3 0 1 は、処理を、S 5 0 8 に移す。

【 0 7 4 9 】

S 5 0 8 において、サブCPU 3 0 1 は、役物制御処理を実行する。この処理において、サブCPU 3 0 1 は、役物リクエストを役物制御回路 3 0 7 (図 6 参照) に送信する。役物制御回路 3 0 7 は、サブCPU 3 0 1 から送信されたメッセージ (役物リクエスト) に基づいて、演出用役物群 5 8 を構成する全部または一部の役物にかかる演出用駆動モータ (不図示) を動作させるための駆動制御を行う。この処理を終了すると、サブCPU 3 0 1 は、サブ制御回路メイン処理を終了する。

【 0 7 5 0 】

[1 - 9 . サブ制御回路による演出態様決定処理の具体例]

サブ制御回路 3 0 0 (より詳しくはサブCPU 3 0 1) は、主制御回路 2 0 0 から送信された入賞コマンドに基づいて、演出態様決定処理 (図 5 3 の S 5 0 4 を参照) を行う。

【 0 7 5 1 】

サブCPU 3 0 1 は、演出態様決定処理において行われる各種処理のうちの一処理として、例えば、今回の特別図柄変動 (以下「当該変動」と称する) に対応するサブ変動演出の演出パターン (以下「サブ変動演出パターン」と称する) を決定するサブ変動演出パターン決定処理や、先読み演出の演出パターン (以下「先読み演出パターン」と称する) を決定する先読み演出パターン決定処理等を行う。また、演出態様決定処理では、天井カウンタが天井値に近付いていることを示唆する例えばカウントダウン演出の演出態様や、天

10

20

30

40

50

井カウンタが天井値に到達したことを示唆する B 時短遊技状態移行演出の演出態様の決定処理等、遊技の進行にかかわる様々な演出態様の決定処理についても行われる。

【 0 7 5 2 】

サブ変動演出パターン決定処理は、特別図柄の当り判定処理の結果に基づいて行われる。サブ変動演出パターンは、当該変動の結果期待度を示す演出として、特別図柄の可変表示に伴ってサブ CPU 3 0 1 により表示装置 7 の表示領域にて行われる演出パターン（例えば、装飾図柄の変動パターンやキャラクタ演出のパターン等）である。

【 0 7 5 3 】

サブ変動演出では、実行されるサブ変動演出パターンに応じて、特別図柄の可変表示が開始されてから特別図柄が停止するまでの時間の経過に伴って、特別図柄の当り判定処理の結果に対する期待度が維持または上昇することを示すことが可能である。

10

【 0 7 5 4 】

サブ変動演出パターンには、例えば後述の図 5 4 に示されるように、時短当り系リーチ A , B , C、大当り系リーチ A , B , C、および共通リーチ A , B , C , D , E 等が含まれる。上述したとおり、時短当り系リーチ A , B , C は、特別図柄の当り判定処理（図 2 8 の S 9 3 参照）の結果が時短当りの可能性がある（大当りの可能性がない）ことを示すリーチ演出である。大当り系リーチ A , B , C は、特別図柄の当り判定処理の結果が大当りの可能性がある（時短当りの可能性がない）ことを示すリーチ演出である。共通リーチ A , B , C , D , E は、特別図柄の当り判定処理の結果が時短当りおよび大当りのいずれについても可能性があることを示すリーチ演出である。

20

【 0 7 5 5 】

なお、例えば、B 時短遊技状態への移行タイミングを示唆するカウントダウン演出の実行タイミングと、リーチ演出の実行タイミングとが重なった場合、サブ CPU 3 0 1 は、いずれかの演出を優先して実行するようにするとよい。

【 0 7 5 6 】

先読み演出パターン決定処理は、先読み判定処理の結果として決定された例えば特別図柄の変動パターンに基づいて行われる。先読み演出は、先読み判定処理の結果に対する期待度を示す演出として、保留状態にあるとき（すなわち、第 1 始動口 1 2 0 に入賞した後、この入賞に基づいて抽出された各種乱数値等の始動情報が特別図柄の当り判定処理に供される（特別図柄の可変表示が開始される）までの間）に、サブ CPU 3 0 1 により表示装置 7 の表示領域にて行われる演出パターンである。

30

【 0 7 5 7 】

先読み演出では、実行される先読み演出パターンに応じて、保留状態にあるときに、時間の経過（より詳しくは、先行して保留された始動情報についての可変表示の進行）に伴って、先読み判定処理の結果に対する期待度が維持または上昇することを示すことが可能である。

【 0 7 5 8 】

先読み演出は、例えば、表示装置 7 に表示される保留画像を用いて行われる。保留画像は、現在の保留状況を示す画像である。

【 0 7 5 9 】

40

先読み演出パターンには、先読み判定処理すなわち特別図柄の当り判定処理の結果種別（時短当りであるか大当りであるか）に対する期待値を示唆することが可能な先読み当り種別演出パターンと、特別図柄の当り判定処理の結果が当り（大当りまたは時短当り）であることに対する期待値を示唆することが可能な先読み期待値演出パターンとが含まれる。すなわち、先読み演出では、特別図柄の当り判定処理の結果種別に対する期待値と、特別図柄の当り判定処理の結果が当りであることに対する期待値と、の両方またはいずれか一方を示唆することが可能である。また、先読み演出パターン決定処理（後述の図 5 9 参照）では、先読み当り種別演出パターン決定処理（後述の図 5 9 の S 3 0 0 6 参照）と、先読み期待値演出パターン決定処理（後述の図 5 9 の S 3 0 0 8、S 3 0 0 9 参照）とが行われる。先読み当り種別演出パターン、先読み期待値演出パターン、先読み当り種別演

50

出パターン決定処理、および先読み期待値演出パターン決定処理の具体例については後述する。

【 0 7 6 0 】

[1 - 9 - 1 . サブ変動演出パターン決定処理]

先ず、サブ変動演出パターン決定処理について説明する。図 5 4 は、時短フラグがオフの遊技状態（通常遊技状態）におけるサブ変動演出パターン決定テーブル（詳細な説明は省略）の一例である。このサブ変動演出パターン決定テーブルは、第 1 のパチンコ遊技機が備えるサブ制御回路 3 0 0 のプログラム R O M 3 0 2 に記憶されている。なお、プログラム R O M 3 0 2 には、時短フラグがオンの遊技状態（高確時短遊技状態、低確時短遊技状態）におけるサブ変動演出パターン決定テーブルも記憶されているが、ここでは説明を省略する。

10

【 0 7 6 1 】

サブ C P U 3 0 1 は、図 5 4 の通常遊技状態におけるサブ変動演出パターン決定テーブルを参照し、主制御回路 2 0 0 から送信された特別図柄の変動パターンコマンドに基づいて、当該変動に対応する変動演出パターンとして、表示装置 7 に表示されるサブ変動演出パターン（図 5 4 において「変動パターン」と図示されている）を決定する。上述したとおり、本実施例では、サブ変動演出パターンに、時短当り系リーチ A , B , C 、大当り系リーチ A , B , C 、および共通リーチ A , B , C , D , E が含まれている。

【 0 7 6 2 】

時短当り系リーチ A , B , C は、上述したとおり時短当りの可能性があることを示すリーチ演出であり、外観上も、時短当りの可能性があることを把握できるリーチ演出である。時短当り系リーチ A は、特別図柄の当り判定処理の結果がハズレや大当りである場合には表示されず、「時短当り」である場合に限り表示される時短当り確定リーチ演出である（図 1 5 参照）。この時短当り系リーチ A は、先読み対象のサブ変動演出パターンではないが、これに限られず、先読み態様のサブ変動演出パターンとしてもよい。時短当り系リーチ B と時短当り系リーチ C とは、外観上の演出態様は同じまたは略同じである。ただし、時短当り系リーチ B は先読み対象のサブ変動演出パターンでないのに対し、時短当り系リーチ C は先読み対象のサブ変動演出パターンである（図 1 5 の「先読みフラグ」の欄、図 5 4 、および後述の図 5 5 を参照）。

20

【 0 7 6 3 】

大当り系リーチ A , B , C は、上述したとおり大当りの可能性があることを示すリーチ演出であり、外観上も、大当りの可能性があることを把握できるリーチ演出である。大当り系リーチ A は、特別図柄の当り判定処理の結果がハズレや「時短当り」である場合には表示されず、「時短当り」である場合に限り表示される大当り確定リーチ演出である（図 1 5 参照）。この大当り系リーチ A は、先読み対象のサブ変動演出パターンではないが、これに限られず、先読み態様のサブ変動演出パターンとしてもよい。大当り系リーチ B と大当り系リーチ C とは、外観上の演出態様は同じまたは略同じである。ただし、大当り系リーチ B は先読み対象のサブ変動演出パターンでないのに対し、大当り系リーチ C は先読み対象のサブ変動演出パターンである（図 1 5 の「先読みフラグ」の欄を参照）。

30

【 0 7 6 4 】

共通リーチ A , B , C , D , E は、上述したとおり大当りおよび時短当りの何れの可能性もあることを示すリーチ演出であり、外観上は、時短当りの可能性があるのか大当りの可能性があるのかを把握することが困難なリーチ演出態様である。共通リーチ A は、特別図柄の当り判定処理の結果がハズレである場合には表示されず、大当りまたは「時短当り」である場合に限り表示される当り（大当り、時短当り）確定リーチ演出である（図 1 5 参照）。共通リーチ B と共通リーチ C とは、外観上の演出態様は同じまたは略同じである。また、共通リーチ D は、共通リーチ C から時短当り系リーチ C に発展する演出である。さらに、共通リーチ E は、共通リーチ C から大当り系リーチ C に発展する演出である。なお、共通リーチ A および共通リーチ B は先読み対象のサブ変動演出パターンでないのに対し、共通リーチ C 、共通リーチ D 、および共通リーチ E は先読み対象のサブ変動演出パタ

40

50

ーンである（図 15 の「先読みフラグ」の欄を参照）。

【0765】

このように、サブCPU301は、サブ変動演出パターン決定テーブル（図54参照）を参照し、メインCPU201から送信された特別図柄の変動パターンコマンドに基づいて、サブ変動演出パターンを決定する。そして、サブCPU301は、決定されたサブ変動演出パターンが表示装置7に表示されるよう制御する。

【0766】

[1-9-2. 先読み演出パターン決定処理]

次に、先読み演出パターン決定処理として行われる、先読み当り種別演出パターン決定処理、および先読み期待値演出パターン決定処理について説明する。

【0767】

なお、ワークRAM303（図6参照）には、メインRAM203に設けられた第1特別図柄始動記憶領域（0）、第1特別図柄始動記憶領域（1）、第1特別図柄始動記憶領域（2）、第1特別図柄始動記憶領域（3）、および第1特別図柄始動記憶領域（4）のそれぞれに対応する領域として、第1サブ保留領域（0）、第1サブ保留領域（1）、第1サブ保留領域（2）、第1サブ保留領域（3）、および第1サブ保留領域（4）が設けられている。第1特別図柄始動記憶領域（1）～第1特別図柄始動記憶領域（4）、および第1サブ保留領域（1）～第1サブ保留領域（4）には、抽出した乱数値にかかわる各種保留情報が格納されている。また、第1特別図柄始動記憶領域（0）および第1サブ保留領域（0）には、当該変動に対応する情報が格納されている。サブCPU301は、第1始動口入賞の入賞コマンドを受信すると、受信した情報を、今回の第1特別図柄始動記憶領域に対応する第1サブ保留領域に格納する。

【0768】

また、ワークRAM303には、メインRAM203に設けられた第2特別図柄始動記憶領域（0）、第2特別図柄始動記憶領域（1）、第2特別図柄始動記憶領域（2）、第2特別図柄始動記憶領域（3）、および第2特別図柄始動記憶領域（4）のそれぞれに対応する領域として、第2サブ保留領域（0）、第2サブ保留領域（1）、第2サブ保留領域（2）、第2サブ保留領域（3）、および第2サブ保留領域（4）が設けられている。

【0769】

本実施例では、通常遊技状態において第1特別図柄についての先読み演出が行われるものとするが、これに限られず、他の遊技状態（例えば、高確時短遊技状態、低確時短遊技状態）で行われるようにしてもよいし、第2特別図柄について行われるようにしてもよい。

【0770】

先読み演出は、例えば、表示装置7の表示領域に表示される保留画像を用いて行われる。表示装置7の表示領域には、保留画像を表示する領域として、第1サブ保留領域（0）に対応する第0領域、第1サブ保留領域（1）に対応する第1保留領域、第1サブ保留領域（2）に対応する第2保留領域、第1サブ保留領域（3）に対応する第3保留領域、および第1サブ保留領域（4）に対応する第4保留領域が設けられている。

【0771】

[1-9-2-1. 先読み当り種別演出パターン決定処理において参照されるテーブル]

まず、先読み当り種別演出パターン決定処理において参照されるテーブルについて説明する。

【0772】

ところで、決定された先読み当り種別演出パターンで先読み演出が実行される保留画像の形態には、時短当りの可能性があることを示す時短当り系先読み演出形態と、大当りの可能性があることを示す大当り系先読み演出形態と、時短当りおよび大当りのいずれについても可能性があることを示す共通当り系先読み演出形態とが含まれる。

【0773】

先読み当り種別演出パターンは、保留画像の形態を、例えば、共通当り系先読み演出形

10

20

30

40

50

態から時短当り系先読み演出形態に変化させたり、共通当り系先読み演出形態から大当り系先読み演出形態に変化させたりすることにより、特別図柄の当り判定処理の結果種別に対する期待値の変化を示唆することが可能な演出パターンである。

【 0 7 7 4 】

図 5 5 は、先読み当り種別演出パターン決定テーブル番号決定テーブルの一例である。この図 5 5 では、図 5 4 に示される変動パターンのうち先読み対象の変動パターンのみを示している。また、図 5 6 は、先読み当り種別演出パターン決定テーブルの一例である。なお、これらのテーブルは、第 1 のパチンコ遊技機が備えるサブ制御回路 3 0 0 のプログラム R O M 3 0 2 に記憶されている。

【 0 7 7 5 】

図 5 5 の先読み当り種別演出パターン決定テーブル番号決定テーブルに示されるように、先読みフラグが設定されている変動パターンをサブ C P U 3 0 1 が受信すると、サブ C P U 3 0 1 は、先読み当り種別演出パターン決定テーブル番号を、例えば、変動パターンと保留数とに基づいて決定する。ここでいう保留数は、先読み対象の始動情報を含む。すなわち、第 1 始動口 1 2 0 への入賞に基づいて抽出された始動情報が保留された場合、保留後の保留数が、図 5 5 に示される保留数に相当する。

【 0 7 7 6 】

例えば、変動パターンが「 0 3 H 」であって保留数が「 3 」の場合、先読み当り種別演出パターン決定テーブル番号は「 3 」に決定される。また、例えば変動パターンが「 0 E H 」であって保留数が「 2 」の場合、先読み当り種別演出パターン決定テーブル番号は「 2 2 」に決定される。

【 0 7 7 7 】

先読み当り種別演出パターン決定テーブル番号が決定されると、サブ C P U 3 0 1 は、図 5 6 の先読み当り種別演出パターン決定テーブルを参照し、先読み当り種別演出パターンを決定する。詳述すると、図 5 6 の先読み当り種別演出パターン決定テーブルに示されるように、例えば、先読み当り種別演出パターン決定テーブル番号と、サブ演出選択用乱数値 1 とに基づいて、先読み当り種別演出パターンが決定される。

【 0 7 7 8 】

なお、図 5 6 では、便宜上、「先読み当り種別演出パターン決定テーブル番号」を「 S A S P T 番号」と示し、「先読み当り種別演出パターン」を「 S A S 演出パターン」と示している。サブ演出選択用乱数値 1 は、例えば特別図柄の変動パターンコマンドを受信したとき等、所定の契機に基づいてサブ C P U 3 0 1 により抽出される乱数値である。

【 0 7 7 9 】

例えば、先読み当り種別演出パターン決定テーブル番号が「 3 」であって抽出したサブ演出選択用乱数値 1 が「 5 5 」の場合、先読み当り種別演出パターンは「 0 7 H 」に決定される。また、例えば先読み当り種別演出パターン決定テーブル番号が「 7 」であって抽出したサブ演出選択用乱数値 1 が「 7 7 」の場合、先読み当り種別演出パターンは「 1 6 H 」に決定される。

【 0 7 8 0 】

なお、図 5 6 の備考（保留対応）の欄に示される「 1 」～「 4 」は、それぞれ、第 1 保留領域～第 4 保留領域を示す。

【 0 7 8 1 】

また、図 5 6 の備考（保留対応）の「 1 」～「 4 」の各欄において、先読み当り種別演出パターン決定テーブル番号とサブ演出選択用乱数値 1 とに対応して示される「 A 」は、特別図柄の当り判定処理の結果が時短当りの可能性があることを示す時短当り系先読み演出形態で保留画像が表示されることを示す。時短当り系先読み演出形態で保留画像が表示されると、外観上、時短当りの可能性があることを把握できる。

【 0 7 8 2 】

また、図 5 6 の備考（保留対応）の「 1 」～「 4 」の各欄において、先読み当り種別演出パターン決定テーブル番号とサブ演出選択用乱数値 1 とに対応して示される「 B 」は、

10

20

30

40

50

特別図柄の当り判定処理の結果が大当りの可能性があることを示す大当り系先読み演出形態で保留画像が表示されることを示す。大当り系先読み演出形態で保留画像が表示されると、外観上、大当りの可能性があることを把握できる。

【 0 7 8 3 】

また、図 5 6 の備考（保留対応）の「 1 」～「 4 」の各欄において、先読み当り種別演出パターン決定テーブル番号とサブ演出選択用乱数値 1 とに対応して示される「 C 」は、特別図柄の当り判定処理の結果が時短当りおよび大当りのいずれについても可能性があることを示す共通当り系先読み演出形態で保留画像が表示されることを示す。共通当り系先読み演出形態で保留画像が表示されると、外観上、時短当りの可能性があるのか大当りの可能性があるのかを把握することが困難である。

10

【 0 7 8 4 】

例えば、先読み当り種別演出パターンが例えば「 0 7 H 」に決定された場合、第 3 保留領域では共通当り系先読み演出形態が表示され、第 3 保留領域からシフト後の第 2 保留領域においても共通当り系先読み演出形態が表示される。そして、第 2 保留領域から第 1 保留領域にシフトする際に共通当り系先読み演出形態から時短当り系先読み演出形態に変化し、第 1 保留領域では「 A 」の時短当り系先読み演出形態が表示される。

【 0 7 8 5 】

また、先読み当り種別演出パターンが例えば「 1 6 H 」に決定された場合、第 3 保留領域では「 C 」の共通当り系先読み演出形態が表示される。そして、第 3 保留領域から第 2 保留領域にシフトする際に共通当り系先読み演出形態から大当り系先読み演出形態に変化し、第 2 保留領域、および第 2 保留領域からシフトされた後の第 1 保留領域では、「 B 」の大当り系先読み演出形態が表示される。

20

【 0 7 8 6 】

すなわち、先読み当り種別演出パターンには、図 5 6 に示されるように、以下のイ)～ホ)のパターンが含まれる。なお、本実施例では、大当り系先読み演出形態から時短当り系先読み演出形態に変化するパターン、および時短当り系先読み演出形態から大短当り先読み演出形態に変化するパターンについては、先読み当り種別演出パターンに含まれないが、これらのパターンを先読み当り種別演出パターンに含むようにしてもよい。

イ) 保留された時点で時短当り系先読み演出形態が表示され、その後も演出形態が変化することなく、時短当り系先読み演出形態が表示される先読み時短当り演出パターン（例えば、先読み当り種別演出パターン「 0 9 H 」）。

30

ロ) 保留された時点で大当り系先読み演出形態が表示され、その後も演出形態が変化することなく、大当り系先読み演出形態が表示される先読み大当り演出パターン（例えば、先読み当り種別演出パターン「 1 7 H 」）。

ハ) 保留された時点では共通当り系先読み演出形態が表示され、その後、時短当り系先読み演出形態に変化する先読み共通当り演出パターン A（例えば、先読み当り種別演出パターン「 2 4 H 」）。

ニ) 保留された時点では共通当り系先読み演出形態で表示され、その後、大当り系先読み演出形態に変化する先読み共通当り演出パターン B（例えば、先読み当り種別演出パターン「 1 2 H 」）。

40

ホ) 保留された時点では共通当り系先読み演出形態で表示され、その後も演出形態が変化することなく、共通当り系先読み演出形態が表示される先読み共通当り演出パターン C（例えば、先読み当り種別演出パターン「 0 6 H 」）。

【 0 7 8 7 】

このように、サブ C P U 3 0 1 は、先読み当り種別演出パターン決定テーブル番号決定テーブル（例えば、図 5 5 参照）を参照し、変動パターンと保留数とに基づいて、先読み当り種別演出パターン決定テーブル番号（ S A S P T 番号）を決定する。そして、サブ C P U 3 0 1 は、先読み当り種別演出パターン決定テーブル（図 5 6 参照）を参照し、決定された先読み当り種別演出パターン決定テーブル番号（ S A S P T 番号）とサブ演出選択用乱数値 1 とに基づいて、先読み当り種別演出パターン（ S A S 演出パターン）を決定す

50

る。

【 0 7 8 8 】

なお、図 5 6 では、保留された時点では「 A 」の時短当り系先読み演出形態が表示され、その後、「 B 」の大当り系先読み演出形態に変化する先読み当り種別演出パターンについては示されていないが、このように、「 A 」の時短当り系先読み演出形態から「 B 」の大当り系先読み演出形態に変化する先読み当り種別演出パターンがサブ C P U 3 0 1 により決定されるようにしてもよい。このようにすることで、先読み演出によって遊技者に与える興味を高めることが可能となる。

【 0 7 8 9 】

また、図 5 6 では、「 B 」の大当り系先読み演出形態は、上述したとおり、特別図柄の当り判定処理の結果が大当りの可能性がある（すなわちハズレの場合もある）ことを示す大当り系先読み演出形態であるが、これに加えて、特別図柄の当り判定処理の結果が大当り確定であることを示す大当り確定先読み演出形態が表示されるようにしてもよい。この場合、サブ C P U 3 0 1 により決定される先読み当り種別演出パターンに、以下のへ）～

10

チ）の先読み種別演出パターンのいずれかまたは全部が含まれるようにしてもよい。
へ）保留された時点で大当り確定先読み演出形態が表示され、その後も演出形態が変化することなく、大当り確定先読み演出形態が表示される先読み大当り確定演出パターン A。

ト）保留された時点では他の先読み演出形態（例えば、「 A 」の時短当り系先読み演出形態、「 B 」の大当り系先読み演出形態、「 C 」の共通当り系先読み演出形態等）が表示され、その後、大当り確定先読み演出形態に変化する先読み大当り確定演出パターン B。

20

チ）保留された時点では他の先読み演出形態（例えば、「 A 」の時短当り系先読み演出形態、「 C 」の共通当り系先読み演出形態等）が表示され、その後、「 B 」の大当り系先読み演出形態が表示され、さらにその後、大当り確定先読み演出形態に変化する先読み大当り確定演出パターン C。

【 0 7 9 0 】

また、図 5 6 では、「 A 」の時短当り系先読み演出形態と「 B 」の大当り系先読み演出形態と「 C 」の共通当り系先読み演出形態とのうち、保留された時点では「 C 」の共通当り系先読み演出形態の表示頻度が最も高いが、これに限られない。例えば、保留された時点では「 A 」の時短当り系先読み演出形態の表示頻度が最も高くなるようにしてもよいし、保留された時点では「 B 」の大当り系先読み演出形態の表示頻度が最も高くなるようにしてもよい。さらには、保留された時点では「 C 」の共通当り系先読み演出形態の表示頻度が最も低くなるようにしてもよい。

30

【 0 7 9 1 】

また、図 5 6 では、全ての「先読み当り種別演出パターン決定テーブル番号（ S A S P T 番号）」に対して所定幅のサブ演出選択用乱数値 1 を割り当てているが、これに限られず、特定の S A S P T 番号に対してのみサブ演出選択用乱数値を割り当てない（すなわち、特定の S A S P T 番号の振分率を 0 にして選択されない）ようにしてもよい。

【 0 7 9 2 】

[1 - 9 - 2 - 2 . 先読み期待値演出パターン決定処理において参照されるテーブル]

次に、先読み期待値演出パターン決定処理において参照されるテーブルについて説明する。

40

【 0 7 9 3 】

図 5 7 は、特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」または「大当り」である場合に参照される、先読み期待値演出パターン決定テーブル（当り時）の一例である。また、図 5 8 は、特別図柄の当り判定処理の結果がハズレである場合に参照される、先読み期待値演出パターン決定テーブル（ハズレ時）の一例である。

【 0 7 9 4 】

ところで、決定された先読み期待値演出パターンで先読み演出が実行される保留画像の形態は、当り（時短当り、大当り）に対する期待値に応じて演出形態が異なる。

【 0 7 9 5 】

50

時短当り系先読み演出形態として保留画像が表示される場合、例えば、通常は三角形であらわされる保留画像を、「四角形<五角形<六角形<円<星」といったように保留画像の形状を変化させることによって期待値の変化をあらわすことができる。この場合、保留画像が四角形である場合に期待値が最も低く、星である場合に期待値が最も高い。

【0796】

また、大当り系先読み演出形態として保留画像が表示される場合、例えば、通常は白であらわされる保留画像を、「青<黄<緑<赤<虹」といったように保留画像の色を変化させることによって期待値の変化をあらわすことができる。この場合、保留画像が青である場合には期待値が最も低く、保留画像が虹である場合には期待値が最も高い。

【0797】

なお、詳細は後述するが、大当りおよび時短当りのいずれについても可能性があることを示す共通当り系先読み演出形態として保留画像が表示される場合については、保留画像を、例えば、大当りに対する期待値レベルを示す色と、時短当りに対する期待値レベルを示す形状との両方であらわすようにしてもよいし、専用の共通当り系先読み演出形態であらわすようにしてもよい。

【0798】

先読み演出が行われる保留画像は、期待値が相対的に低い演出形態から期待値が相対的に高い演出形態に変化可能であるものの、期待値が相対的に高い演出形態から期待値が相対的に低い演出形態には変化しない方が好ましい。また、保留画像の演出形態を変化させる際、必ずしも、「四角形<五角形<六角形<円<星」や「青<黄<緑<赤<虹」の順に1つずつ変化させていく必要はなく、例えば「五角形 円」や「黄 虹」に変化させてもよい。また、保留画像の形態を、必ずしも、最も期待値の低い四角形や青から開始させる必要はなく、例えば円や赤から開始させるようにしてもよい。

【0799】

なお、図57の備考（保留対応）の欄に示される「1」～「4」は、図56と同様に、それぞれ、第1保留領域～第4保留領域を示す。

【0800】

また、図57の備考（保留対応）の「1」～「4」の各欄において、先読み当り種別演出パターン決定テーブル番号と、サブ演出選択用乱数値2とに対応して示される「0」～「5」は、当り（時短当り、大当り）に対する期待値の高さを示している。例えば、上述の「三角形」および「白」が「0」に相当し、上述の「四角形」および「青」が「1」に相当し、上述の「五角形」および「黄」が「2」に相当し、上述の「六角形」および「緑」が「3」に相当し、上述の「円」および「赤」が「4」に相当し、上述の「星」および「虹」が「5」に相当する。

【0801】

以下、図57の備考（保留対応）の「1」～「4」の各欄において、先読み当り種別演出パターン決定テーブル番号と、サブ演出選択用乱数値2とに対応して示される「0」～「5」を、期待値レベル「0」～「5」と称する。

【0802】

特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」または「大当り」である場合の先読み期待値演出パターンは、図57の先読み期待値演出パターン決定テーブル（当り時）に示されるように、例えば、保留数と、サブ演出選択用乱数値2とに基づいて決定される。同様に、特別図柄の当り判定処理の結果がハズレである場合、先読み期待値演出パターンは、図58の先読み期待値演出パターン決定テーブル（ハズレ時）に示されるように、例えば、保留数と、サブ演出選択用乱数値2とに基づいて決定される。サブ演出選択用乱数値2は、例えば特別図柄の変動パターンコマンドを受信したとき等、所定の契機に基づいてサブCPU301により抽出される乱数値である。なお、図57および図58では、保留数が「1」～「3」の場合についてのみ図示し、保留数が「4」の場合の図示を、便宜上、省略している。

【0803】

10

20

30

40

50

例えば、特別図柄の当り判定処理の結果が大当りであって、保留数が「３」、サブ演出選択用乱数値２が「７５０」の場合、先読み期待値演出パターンは「４３Ｈ」に決定される。先読み期待値演出パターンが例えば「４３Ｈ」に決定された場合、第３保留領域では期待値レベルが「２」、第３保留領域から第２保留領域にシフトする際に期待値レベルが「２」から「３」に変化し、第２保留領域から第１保留領域にシフトする際に期待値レベルが「３」から「５」に変化する。

【０８０４】

また、例えば、特別図柄の当り判定処理の結果がハズレであって、保留数が「３」、サブ演出選択用乱数値２が「６８０」の場合、先読み期待値演出パターンは「３ＦＨ」に決定される。先読み期待値演出パターンが例えば「３ＦＨ」に決定された場合、第３保留領域では期待値レベルが「２」、第２保留領域では期待値レベルが「２」、第２保留領域から第１保留領域にシフトする際に期待値レベルが「２」から「４」に変化する。

10

【０８０５】

このように、サブＣＰＵ３０１は、特別図柄当り判定処理の結果に基づいて、先読み期待値演出パターン決定テーブル（当り時）（図５７参照）または先読み期待値演出パターン決定テーブル（ハズレ時）（図５８参照）を参照し、保留数とサブ演出選択用乱数値２とに基づいて、先読み期待値演出パターンを決定する。

【０８０６】

なお、特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」または「大当り」である場合、各先読み期待値演出パターンの振分率は、図５７に示される振分率に限られず、適宜変更可能である。

20

【０８０７】

また、特別図柄の当り判定処理の結果が「ハズレ」である場合、期待値レベルが相対的に低い先読み期待値演出パターン（例えば、「０１Ｈ」や「０ＢＨ」等）の選択率を高くする等により偏りを持たせているが、これに限られず、例えば均等振分にする等、適宜変更可能である。

【０８０８】

また、図５７や図５８では、全ての「先読み期待値演出パターン」に対して所定幅のサブ演出選択用乱数値２を割り当てているが、これに限られず、特定の「先読み期待値演出パターン」に対してのみサブ演出選択用乱数値２を割り当てない（すなわち、特定の「先読み期待値演出パターン」の振分率を０にして選択されない）ようにしてもよい。

30

【０８０９】

[１－９－３．先読み演出パターン決定処理]

次に、図５４～図５８の各テーブルを参照してサブＣＰＵ３０１により実行される先読み演出パターン決定処理について、図５９を参照して説明する。図５９は、サブＣＰＵ３０１により実行される先読み演出パターン決定処理を示すフローチャートの一例である。なお、上述したとおり、本実施例において、サブＣＰＵ３０１は、先読み演出パターン決定処理を、左打ちが正規な遊技態様とされる通常遊技状態においてのみ実行するが、これに限定されるものではない。

【０８１０】

サブＣＰＵ３０１は、まず、メインＣＰＵ２０１から送信される入賞コマンドを受信したか否かを判定する（Ｓ３００１）。

40

【０８１１】

入賞コマンドを受信していない場合（Ｓ３００１がＮＯ判定の場合）、サブＣＰＵ３０１は、先読み演出パターン決定処理を終了する。

【０８１２】

一方、入賞コマンドを受信したと判定された場合（Ｓ３００１がＹＥＳ判定の場合）、サブＣＰＵ３０１は、処理を、Ｓ３００２に移す。

【０８１３】

Ｓ３００２において、サブＣＰＵ３０１は、先読み対象の保留が現時点でないか否か、

50

すなわち、現在の保留に対して先読み演出が実行されているか否かを判定する。保留が複数存在する場合、複数の保留画像において先読み演出を行ってもよいが、本実施例では、1個の保留画像に対してのみ先読み演出を行うようにしている。

【0814】

現在の保留に対して先読み演出が実行されている場合（S3002がNO判定の場合）、サブCPU301は、先読み演出パターン決定処理を終了する。

【0815】

一方、現在の保留に対して先読み演出が実行されていない場合（S3002がYES判定の場合）、サブCPU301は、処理を、S3003に移す。

【0816】

S3003において、サブCPU301は、入賞コマンドで受け取った変動パターン情報が先読み対象であるか否か（図55参照）を判定する。

【0817】

入賞コマンドで受け取った変動パターン情報が先読み対象でない場合（S3003がNO判定の場合）、サブCPU301は、先読み演出パターン決定処理を終了する。

【0818】

一方、入賞コマンドで受け取った変動パターン情報が先読み対象である場合（S3003がYES判定の場合）、サブCPU301は、処理を、S3004に移す。

【0819】

S3004において、サブCPU301は、天井値と天井カウンタとの差が例えば保留可能な上限数（例えば、4または8）より大きいを判定する。この処理は、先読み演出を行ったにもかかわらず、先読み演出を行った保留について特別図柄の可変表示が実行される前に、B時短遊技状態に移行してしまうことを回避するためである。これにより、興趣の低下を抑制することが可能となる。サブCPU301は、この処理を実行した後、処理を、S3005に移す。

【0820】

なお、本実施例では、S3004において、天井値と天井カウンタとの差が保留可能な上限数よりも大きいを判定しているが、これに限られず、入賞コマンドで受け取った変動パターン情報が先読み対象である場合（S3003がYES判定である場合）に、先読み対象を含めた保留数よりも大きいを判定するようにしてもよい。また、天井値および天井カウンタは、メインCPU201から情報をコマンドとして受信してもよいし、メインCPU201とは別にサブCPU301が管理してもよい。

【0821】

S3005において、サブCPU301は、先読み当り種別演出パターン決定テーブル番号決定処理を行う。この処理では、先読み当り種別演出パターン決定テーブル番号決定テーブル（図55参照）を参照し、先読み当り種別演出パターン決定テーブル番号が決定される。サブCPU301は、この処理を実行した後、処理を、S3006に移す。

【0822】

S3006において、サブCPU301は、先読み当り種別演出パターン決定処理を行う。この処理では、先読み当り種別演出パターン決定テーブル（図56参照）を参照し、先読み当り種別演出パターンが決定される。サブCPU301は、この処理を実行した後、処理を、S3007に移す。

【0823】

S3007において、サブCPU301は、特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」または「大当り」であるか否かを判定する。この処理では、メインCPU201から送信された入賞コマンドで受け取った変動パターン情報に基づいて特別図柄の当り判定処理の結果を判定し、この結果が「時短当り」または「大当り」である場合にYES判定される。ただしこれに限られず、特別図柄の当落情報をメインCPU201からサブCPU301に送信することで、「時短当り」または「大当り」を判定するようにしてもよい。

【0824】

10

20

30

40

50

特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」または「大当り」である場合（Ｓ３００７がＹＥＳ判定）、サブＣＰＵ３０１は、処理を、Ｓ３００８に移す。

【０８２５】

一方、特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」および「大当り」のいずれでもない場合（Ｓ３００７がＮＯ判定）、サブＣＰＵ３０１は、処理を、Ｓ３００９に移す。

【０８２６】

Ｓ３００８において、サブＣＰＵ３０１は、先読み期待値演出パターン（当り時）決定処理を行う。この処理では、図５７の先読み期待値演出パターン決定テーブル（当り時）を参照し、先読み演出パターン（当り時）を決定する。サブＣＰＵ３０１は、この処理を実行した後、先読み演出パターン決定処理を修了する。

10

【０８２７】

また、Ｓ３００９において、サブＣＰＵ３０１は、ハズレ時先読み演出パターン決定処理を行う。この処理では、図５８の先読み期待値演出パターン決定テーブル（ハズレ時）を参照し、先読み期待値演出パターン（ハズレ時）を決定する。サブＣＰＵ３０１は、この処理を実行した後、先読み演出パターン決定処理を修了する。

【０８２８】

[１－９－４．先読み演出が行われることによる作用効果、先読み演出の拡張例]

上述した先読み演出では、保留画像の形態変化により、大当り系先読み演出形態と時短当り系先読み演出形態とのいずれに変化していくのかといった面白みのみならず、当り（大当り、時短当り）の期待値レベルを変化させることが可能であり、これまでにない新たな演出を行うことにより興趣を高めることが可能となる。なお、保留画像の形態を変化させるタイミングは、保留がシフトする際に限られず、例えば当該変動の特別図柄の可変表示中であってもよい。

20

【０８２９】

また、先読み演出として行われる保留画像の形態（例えば、第１サブ保留領域（４）～第１サブ保留領域（１）の範囲内で表示される保留画像の形態）については第１始動口１２０への入賞時に決定し、当該変動の特別図柄の可変表示における保留画像の形態については特別図柄の可変表示の開始時に決定するようにしてもよい。

【０８３０】

ところで、先読み時短当り演出パターンで先読み演出が実行される変動パターン（図５４の例えば「０３Ｈ」、「０ＥＨ」を参照）に決定される確率と、先読み大当り演出パターンで先読み演出が実行される変動パターン（図５４の例えば「０６Ｈ」、「１１Ｈ」を参照）に決定される確率とを比較すると、前者の確率の方が高い（例えば、図１５参照）。すなわち、先読み演出の実行割合は、先読み大当り演出パターンでの先読み演出の実行割合よりも、先読み時短当り演出パターンでの先読み演出の実行割合の方が高い。したがって、大当りの可能性がある場合にのみ先読み演出が行われていた従来のパチンコ遊技機と比べて、当りの期待値の低下を抑制しつつ先読み演出の実行頻度を高めることができ、興趣を高めることが可能となる。

30

【０８３１】

なお、先読み大当り演出パターンでの先読み演出の実行割合を、先読み時短当り演出パターンでの先読み演出の実行割合よりも高くしてもよい。この場合、先読み演出が実行されると、時短当りに対する期待値よりも大当りに対する期待値の方が高いため、興趣を高めることが可能となる。

40

【０８３２】

また、本実施例では、確変フラグがオフの遊技状態（本実施例では、通常遊技状態、低確時短遊技状態）において、特別図柄の当り判定処理において「時短当り」に当選しうる（図１０参照）。ただし、本実施例では、通常遊技状態では先読み演出が行われるものの、低確時短遊技状態では先読み演出が行われない。低確時短遊技状態における特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」であったとしても、Ａ時短遊技状態に対してＣ時短遊技状態を重ねて実行する場合、およびＡ時短遊技状態に対してＣ時短遊技状態を重ねて実

50

行しない場合のいずれにおいても、時短回数が増加する可能性は低い。そのため、A時短遊技状態において「時短当り」に当選した可能性があることを、極力遊技者に知られないようにすることで、「時短当り」に当選したことによって遊技者に与える落胆を軽減することができ、興趣の低下を抑制することが可能となる。

【0833】

ただし、低確時短遊技状態では先読み演出が行われないようにすることは必須ではなく、通常遊技状態のみならず低確時短遊技状態や高確低時短遊技状態においても先読み演出が行われるようにしてもよい。また、本実施例では、第1特別図柄についてのみ先読み演出が行われるようにしているが、これに限られず、第2特別図柄についても先読み演出が行われるようにしてもよい。

10

【0834】

また、本実施例では、上述したとおり、サブ変動演出パターンとして、時短当り系リーチ、大当り系リーチ、または共通リーチが実行されうる。本実施例では、図15、図54～図56を参照すると分かるように、サブCPU301は、先読み時短当り演出パターンで先読み演出を実行した場合は、サブ変動演出パターンとして、時短当り系リーチを実行し、大当り系リーチを実行しない。また、サブCPU301は、先読み大当り演出パターンで先読み演出を実行した場合は、サブ変動演出パターンとして、大当り系リーチを実行し、時短当り系リーチを実行しない。

【0835】

また、本実施例において、サブCPU301は、先読み時短当り演出パターンまたは先読み共通当り演出パターンで先読み演出を実行した場合は、サブ変動演出パターンとして時短当り系リーチを実行可能である。ただし、サブCPU301は、先読み大当り演出パターンで先読み演出を実行した場合は、サブ変動演出パターンとして時短当り系リーチを実行しない。

20

【0836】

また、先読み大当り演出パターン（例えば、図56に示される先読み当り種別演出パターン（SAS演出パターン）「37H」）と、先読み時短当り演出パターン（例えば、図56に示される先読み当り種別演出パターン「29H」）と、先読み共通当り演出パターン（例えば、図56に示される先読み演出パターン（SAS演出パターン）「27H」）とのいずれが実行された場合であっても、サブCPU301は、サブ変動演出パターンとして共通リーチ（例えば、図55に示されるサブ変動演出パターン「0AH」、「0BH」）を実行するようにしてもよい。

30

【0837】

また、時短当り系リーチを実行し、該時短当り系リーチでハズレを明示した後に、大当り系リーチを実行する演出パターンを設けてもよい。この場合、利益率の高い大当り系リーチが実行されるか否かを最後まで遊技者が期待感をもって遊技を行うことができるようになるため、遊技者の興趣を向上させることができる。

【0838】

また、図15に示されるように、先読み演出が実行された始動情報について行われる特別図柄の可変表示（以下「ターゲット変動」と称する）において、共通リーチEが実行された場合、共通リーチCと共通する演出が表示された後、大当り系リーチCと共通する演出に移行可能である。一方、共通リーチCと共通する演出が何ら実行されなかった場合、大当り系リーチCに移行しない。同様に、ターゲット変動において、共通リーチEが実行された場合、共通リーチCと共通する演出が表示された後、時短当り系リーチCと共通する演出に移行可能である。一方、共通リーチCと共通する演出が何ら実行されなかった場合、時短当り系リーチCに移行しない。

40

【0839】

ところで、本実施例では、1個の保留画像に対してのみ先読み演出を行うようにしている（S3002を参照）。そのため、特別図柄の当り判定処理の結果が大当りである可能性があることを示す先読み演出態様（以下「大当り先読み演出」と称する）がすでに実行

50

されている場合にも、サブCPU301は、新たな先読み演出を実行しない。なお、複数の保留画像において先読み演出が行われるパチンコ遊技機であったとしても、大当り先読み演出がすでに実行されている場合には、新たな先読み演出を実行しないことが好ましい。

【0840】

例えば、任意の一の保留（以下「第1の保留」と称する）と、この第1の保留よりも後に特別図柄の可変表示が開始される他の保留（以下「第2の保留」と称する）とを含む複数の保留が存在し、第1の保留において先読み大当り演出パターン（例えば、図56の先読み当り種別演出パターン「17H」）が実行されている場合、第2の保留において先読み演出が実行されたとしても、この第2の保留における先読み演出が意味をなさないものとなる可能性がある。とくに、第1の保留について大当りが導出されて大当り遊技状態に制御され、この大当り遊技状態の終了後にA時短遊技状態に制御された場合、第2の保留について例えば「時短当り」が導出されたとしても、この「時短当り」の恩恵を遊技者が受けることができない可能性があり、この場合、興趣の低下が著しい。そこで、大当り先読み演出がすでに実行されている場合には、大当り先読み演出が実行されている保留よりも後に消化される保留についての先読み演出を実行しないようにすることが好ましい。

10

【0841】

なお、第1の保留が大当りの保留（大当りが導出される保留）であったとしても、第1の保留について先読み演出が実行されていない場合には、第2の保留において先読み演出を実行してもよいし、実行しなくてもよい。

20

【0842】

また、第1の保留においてガセの大当り先読み演出（例えば、図56の先読み当り種別演出パターン「53H」）が実行されている場合にも、第2の保留において先読み演出を実行しないことが好ましい。

【0843】

ただし、第1の保留において時短当り先読み演出（例えば、図56の先読み当り種別演出パターン「05H」）が実行されている場合は、第2の保留において大当り先読み演出または時短当り先読み演出を実行してもよい。第1の保留について仮に時短当りが導出されたとしても、それよりも遊技者にとっての利益度合いが高い大当りを期待させることが可能となるためである。

30

【0844】

また、第1のパチンコ遊技機では特別図柄の当り判定処理の結果に小当りを含まないが、特別図柄の当り判定処理の結果に小当りを含むパチンコ遊技機においては、第1の保留において小当り先読み演出が実行されている場合にも、第2の保留において大当り先読み演出または時短当り先読み演出を実行してもよい。第1の保留について仮に小当りが導出されたとしても、それよりも遊技者にとっての利益度合いが高い大当りを期待させることが可能となるためである。

【0845】

また、特別図柄の当り判定処理の結果に小当りを含む場合、特別図柄の当り判定処理の結果が小当りである可能性があることを示す先読み演出態様（以下「小当り先読み演出」と称する）が第1の保留において実行されている場合、第2の保留において大当り先読み演出または時短当り先読み演出が実行されるようにしてもよい。第1の保留について仮に小当りが導出されたとしても、それよりも遊技者にとっての利益度合いが高い小当りを期待させることが可能となるためである。

40

【0846】

また、サブ変動演出パターンとして大当り系リーチの実行中に例えば第1始動口120に入賞して始動情報が保留された場合、サブCPU301は、この保留について先読み演出を実行しない。

【0847】

また、本実施例において、サブCPU301は、通常遊技状態でのみ先読み演出を実行

50

する。そのため、特別図柄の可変表示が終了して大当り表示態様が導出されたときに、メインCPU201により行われた先読み判定により「時短当り」とであると判定された始動情報が保留されている場合（この段落においてこの保留を「特定保留」と称する）、この特定保留について先読み演出が実行された場合および先読み演出が実行されていない場合のいずれであっても、サブCPU301は、大当り遊技状態の終了後、通常遊技状態でなければ、特定保留に対して先読み演出を実行しない。ただし、サブCPU301は、大当り遊技状態の終了後、通常遊技状態であったとしても、特定保留に対して先読み演出を実行しないことを可能ならしめてもよい。さらには、通常遊技状態以外の遊技状態（例えば、高確時短遊技状態、低確時短遊技状態）において先読み演出を実行するパチンコ遊技機であったとしても、大当り表示態様が導出されたときに特定保留がある場合、サブCPU301は、大当り遊技状態の終了後、特定保留に対して先読み演出を実行しないことを可能ならしめてもよい。

【0848】

また、特別図柄の可変表示が終了して大当り表示態様が導出されたときに、メインCPU201により行われた先読み判定により「時短当り」とであると判定された始動情報が保留されている場合（この段落においてこの保留を「特定保留」と称する）、この特定保留がたとえ「時短当り」の保留であったとしても、メインCPU201は、大当り遊技状態の終了後、「時短当り」に基づくC時短遊技状態に制御されないようにしてもよい。例えば、時短遊技状態が重複した場合に複数の時短遊技状態を重ねて実行しない仕様であって、大当り遊技状態の終了後にA時短遊技状態に制御される場合であれば、特定保留が「時短当り」の保留であったとしても、メインCPU201は、「時短当り」に基づくC時短遊技状態を実行しないこととなる。

【0849】

[1-10. 先読み演出の具体例]

以下に、先読み演出の具体例について、図60～図64を参照して説明する。本実施例では、サブCPU301は、メインCPU201から送信されたコマンドに基づいて、保留画像を用いた先読み演出を実行可能となっている。

【0850】

[1-10-1. 先読み大当り演出パターンで先読み演出が行われる場合の具体例]

上述したとおり、先読み演出パターンには、先読み当り種別演出パターンと、先読み期待値演出パターンとが含まれる。ここでは先ず、上記の先読み当り種別演出パターンとして、先読み大当り演出パターンで先読み演出が行われる場合の具体例について、図60を参照して説明する。

【0851】

図60(a)～図60(f)は、表示装置7の表示領域7aに表示される先読み演出パターンの一例であって、大当りの可能性があることを示す大当り系先読み演出形態が変化する過程を示す図である。なお、図60(a)～図60(f)に示される先読み当り種別演出パターンは、図56の「1CH」、「3CH」、「58H」、または「78H」に相当する。また、図60(a)～図60(f)に示される先読み期待値演出パターンに相当する先読み期待値演出パターンは、図57で図示が省略されている。

【0852】

図60(a)～図60(f)に示されるように、表示装置7の表示領域7aには、第1保留領域411～第4保留領域414が表示されている。上述したとおり、第1保留領域411～第4保留領域414は、それぞれ、第1サブ保留領域(1)～第1サブ保留領域(4)に保留情報が記憶されているか否かを示す領域である。また、第0領域410は、当該変動に対応する情報が記憶されている第1サブ保留領域(0)に対応する領域である。

【0853】

本実施例では、第1サブ保留領域に保留情報が記憶されている場合、サブCPU301は、保留情報が記憶されている第1サブ保留領域に対応する保留領域411～414を、

三角形で示される保留画像（以下、単に「保留画像」と称する）で表示するようにしている。また、第1サブ保留領域に保留情報が記憶されていない場合、サブCPU301は、保留画像を表示せず、保留領域の枠のみを表示するようにしている。

【0854】

図60(a)では、第1保留領域411～第3保留領域413に、先読み演出が実行されていない通常の保留画像が表示されており、第4保留領域414には保留画像が表示されておらず枠のみが表示されている。これは、第1サブ保留領域(1)～(3)に保留情報が記憶されており、第1サブ保留領域(4)には保留情報が記憶されていないことを示す。

【0855】

図60(b)では、図60(a)に示される状態から、第4保留領域414に保留画像が新たに表示されている。これは、図60(a)に示される状態から、第1サブ保留領域(4)に保留情報が新たに記憶されたことを示す。

【0856】

サブCPU301は、上述したとおり、第1保留領域411～第4保留領域414に示される保留画像の形態（例えば色）を、大当りに対する期待値に応じて異なるように表示している。本実施例では、虹を除いて、色の違いを色の濃淡で図示している。

【0857】

本実施例では、図60(b)において、第1保留領域411～第3保留領域413に示される保留画像の色は白（期待値レベル「0」）であり、第4保留領域414に示される保留画像の色は青（期待値レベル「1」）である。

【0858】

図60(c)は、図60(b)に示される状態から保留が1つシフトされた画像であって、図60(b)において第4保留領域414に表示されていた保留画像の色が、第3保留領域413にシフトされる際に、青から黄（期待値レベル「2」）に変化したことを示す画像である。

【0859】

図60(d)は、図60(c)に示される状態から保留が1つシフトされた画像であって、図60(c)において第3保留領域413に表示されていた保留画像の色が、第2保留領域412にシフトされる際に、黄から緑（期待値レベル「3」）に変化したことを示す画像である。

【0860】

図60(e)は、図60(d)に示される状態から保留が1つシフトされた画像であって、図60(d)において第2保留領域412に表示されていた保留画像の色が、第1保留領域411にシフトされる際に、緑から赤（期待値レベル「4」）に変化したことを示す画像である。

【0861】

図60(f)は、図60(e)に示される状態から保留が1つシフトされた画像であって、図60(e)において第1保留領域411に表示されていた保留画像の色が、第0領域410にシフトされる際に、赤から虹（期待値レベル「5」）に変化したことを示す画像である。

【0862】

また、大当りに対する期待値を示す保留画像の色（期待値レベル）は、必ずしも、保留がシフトする際に変化させる必要はなく、例えば、当該変動の特別図柄の可変表示中に変化させてもよい。

【0863】

また、図60では、大当り系先読み演出形態を変化させて、大当りが導出される期待値の変化を示すようにしたが、これに代えてまたは加えて、大当り系先読み演出形態から大当確定先読み演出形態に変化する先読み演出がサブCPU301により実行されるようにしてもよい。この場合、大当り確定先読み演出形態に変化する前であれば、期待値レベル

10

20

30

40

50

もあわせて変化させるようにしてもよい。

【 0 8 6 4 】

[1 - 1 0 - 2 . 先読み時短当り演出パターンで先読み演出が行われる場合の具体例]

次に、上記の先読み当り種別演出パターンとして、先読み時短当り演出パターンで先読み演出が行われる場合の具体例について、図 6 1 を参照して説明する。

【 0 8 6 5 】

図 6 1 (a) ~ 図 6 1 (f) は、表示装置 7 の表示領域 7 a に表示される先読み演出パターンの一例であって、時短当りの可能性があることを示す時短当り系先読み演出形態が変化する過程を示す図である。なお、図 6 1 (a) ~ 図 6 1 (f) に示される先読み時短当り種別演出パターンは、図 5 6 の「 0 E H 」、「 2 E H 」、「 4 A H 」、または「 6 A H 」に相当する。また、図 6 1 (a) ~ 図 6 1 (f) に示される先読み期待値演出パターンに相当する先読み期待値演出パターンは、図 5 7 で図示が省略されている。

10

【 0 8 6 6 】

図 6 1 (a) では、第 1 保留領域 4 1 1 ~ 第 3 保留領域 4 1 3 に、先読み演出が実行されていない通常の保留画像が表示されており、第 4 保留領域 4 1 4 には保留画像が表示されておらず枠のみが表示されている。

【 0 8 6 7 】

図 6 1 (b) では、図 6 1 (a) に示される状態から、第 4 保留領域 4 1 4 に保留画像が新たに表示されている。サブ C P U 3 0 1 は、上述したとおり、第 1 保留領域 4 1 1 ~ 第 4 保留領域 4 1 4 に示される保留画像の形態（例えば形状）を、時短当りに対する期待値に応じて異なるように表示している。

20

【 0 8 6 8 】

このように、本実施例では、大当りに対する期待値については保留画像の色であらわし、時短当りに対する期待値については保留画像の形状であらわしている。

【 0 8 6 9 】

本実施例では、図 6 1 (b) において、第 1 保留領域 4 1 1 ~ 第 3 保留領域 4 1 3 に示される保留画像の形状は三角形（期待値レベル「 0 」）であり、第 4 保留領域 4 1 4 に示される保留画像の形状は四角形（期待値レベル「 1 」）である。

【 0 8 7 0 】

図 6 1 (c) は、図 6 1 (b) に示される状態から保留が 1 つシフトされた画像であって、図 6 1 (b) において第 4 保留領域 4 1 4 に表示されていた保留画像の形状が、第 3 保留領域 4 1 3 にシフトされる際に、四角形から五角形（期待値レベル「 2 」）に変化したことを示す画像である。

30

【 0 8 7 1 】

図 6 1 (d) は、図 6 1 (c) に示される状態から保留が 1 つシフトされた画像であって、図 6 1 (c) において第 3 保留領域 4 1 3 に表示されていた保留画像の形状が、第 2 保留領域 4 1 2 にシフトされる際に、五角形から六角形（期待値レベル「 3 」）に変化したことを示す画像である。

【 0 8 7 2 】

図 6 1 (e) は、図 6 1 (d) に示される状態から保留が 1 つシフトされた画像であって、図 6 1 (d) において第 2 保留領域 4 1 2 に表示されていた保留画像の形状が、第 1 保留領域 4 1 1 にシフトされる際に、六角形から円（期待値レベル「 4 」）に変化したことを示す画像である。

40

【 0 8 7 3 】

図 6 1 (f) は、図 6 1 (e) に示される状態から保留が 1 つシフトされた画像であって、図 6 1 (e) において第 1 保留領域 4 1 1 に表示されていた保留画像の形状が、第 0 領域 4 1 0 にシフトされる際に、円から星（期待値レベル「 5 」）に変化したことを示す画像である。

【 0 8 7 4 】

なお、時短当りに対する期待値を示す保留画像の形状は、必ずしも、「四角形 < 五角形

50

＜六角形＜円＜星」の順に１つずつ変化させていく必要はなく、例えば「五角形 円」に変化させてもよい。

【０８７５】

また、時短当りに対する期待値を示す保留画像の形状（期待値レベル）は、必ずしも、保留がシフトする際に変化させる必要はなく、例えば、当該変動の特別図柄の可変表示中に変化させてもよい。

【０８７６】

また、図６１では、時短当り系先読み演出形態を変化させて、時短当りが導出される期待値の変化を示すようにしたが、これに代えてまたは加えて、例えば以下に示される先読み演出がサブＣＰＵ３０１により実行されるようにしてもよい。この場合、大当り確定先読み演出形態に変化する前であれば、期待値レベルもあわせて変化させるようにしてもよい。

10

- ・時短当り系先読み演出形態から大当り系先読み演出形態に変化する先読み演出。
- ・時短当り系先読み演出形態から大当り確定先読み演出形態に変化する先読み演出。
- ・時短当り系先読み演出形態から大当り系先読み演出形態に変化し、さらにその後、大当り確定先読み演出形態に変化する先読み演出。

【０８７７】

[１ - １０ - ３ . 先読み共通当り演出パターンで先読み演出が行われる場合の具体例]

次に、上記の先読み当り種別演出パターンとして、先読み共通当り演出パターンで先読み演出が行われる場合の具体例について、図６２を参照して説明する。

20

【０８７８】

図６２（ａ）～図６２（ｄ）は、表示装置７の表示領域７ａに表示される先読み演出パターンの一例であって、大当りおよび時短当りのいずれについても可能性があることを示す共通当り系先読み演出形態から大当り系先読み演出形態に保留画像が変化する過程を示す図である。共通当り系先読み演出形態の変化には、当り（時短当り、大当り）の期待値レベルが変化するものと、当りの種類が大当りであるか時短当りであるかが明瞭なものに変化するものとが含まれる。なお、図６２（ａ）～図６２（ｄ）に示される先読み当り種別演出パターンは、図５６の「１５Ｈ」、「３５Ｈ」、「５１Ｈ」、または「７１Ｈ」に相当し、図６２（ａ）～図６２（ｄ）に示される先読み期待値演出パターンは、図５７の「４３Ｈ」に相当する。

30

【０８７９】

本実施例では、大当りおよび時短当りのいずれについても可能性があることを示す共通当り系先読み演出形態として、大当りに対する期待値レベルを示す色と、時短当りに対する期待値レベルを示す形状との両方を表示することで、あらわしている。

【０８８０】

図６２（ａ）では、第１保留領域４１１および第２保留領域４１２に、先読み演出が実行されていない通常の保留画像が表示されており、第３保留領域４１３および第４保留領域４１４には保留画像が表示されておらず枠のみが表示されている。

【０８８１】

図６２（ｂ）では、図６２（ａ）に示される状態から、第３保留領域４１３に保留画像が新たに表示されている。サブＣＰＵ３０１は、第１保留領域４１１～第４保留領域４１４に示される保留画像の形態（例えば色および形状）を、当り（大当りまたは時短当り）に対する期待値に応じて異なるように表示している。本実施例では、先読み演出が実行されない場合または当りに対する期待値が最も低い場合、保留画像を白の三角形で表示し、「青の四角形＜黄の五角形＜緑の六角形＜赤の円＜虹の星」の順で短当りに対する期待値が高くなる。

40

【０８８２】

本実施例では、図６２（ｂ）において、第１保留領域４１１および第２保留領域４１２に示される保留画像の形態は、白の三角形（期待値レベル「０」）であり、第３保留領域４１３に示される保留画像の形態は、黄の五角形（期待値レベル「２」）である。

50

【 0 8 8 3 】

図 6 2 (c) は、図 6 2 (b) に示される状態から保留が 1 つシフトされた画像であって、図 6 2 (b) において第 3 保留領域 4 1 3 に表示されていた保留画像の形態が、第 2 保留領域 4 1 2 にシフトされる際に、黄の五角形から緑の六角形（期待値レベル「3」）に変化したことを示す画像である。

【 0 8 8 4 】

図 6 2 (d) は、図 6 2 (c) に示される状態から保留が 1 つシフトされた画像であって、図 6 2 (c) において第 2 保留領域 4 1 2 に表示されていた保留画像の形態が、第 1 保留領域 4 1 1 にシフトされる際に、緑の六角形（期待値レベル「3」の共通当り系先読み演出形態）から虹の三角形（期待値レベル「5」の大当り系先読み演出形態）に変化したことを示す画像である。

10

【 0 8 8 5 】

すなわち、図 6 2 (b) および図 6 2 (c) に示される先読み演出は、保留画像の形態が大当りに対する期待値を示す形態であるのか時短当りに対する期待値を示す形態であるのかを、保留画像の形態から把握することが困難な演出である。これに対し、図 6 2 (d) に示される先読み演出は、保留画像の形態が大当りに対する期待値を示すものであって、しかもその期待値が極めて高い形態（例えば期待値レベル「5」）であることを把握することが可能なものである。

【 0 8 8 6 】

このように、本実施例では、特別図柄の当り判定処理の結果に応じて、先読み演出を、時短当りに対する期待値を示す先読み時短当り演出パターンと、大当りに対する期待値を示す先読み大当り演出パターンと、当り（大当りまたは時短当り）に対する期待値を示す先読み共通当り演出パターンとのうち、いずれかのパターンで先読み演出を実行可能に構成されている。そして、先読み共通当り演出パターンで先読み演出が実行された場合には、大当り系先読み演出形態と時短当り系先読み演出形態とのいずれに保留画像が変化していくのかといった面白みを遊技者に持たせることができ、興味を高めることが可能となる。

20

【 0 8 8 7 】

なお、時短当りに対する期待値を示す保留画像の形態は、必ずしも、「青の四角形<黄の五角形<緑の六角形<赤の円<虹の星」の順に 1 つずつ変化させていく必要はなく、例えば、「黄の五角形（共通当り系先読み演出形態） 赤の三角形（大当り系先読み演出形態）」に変化させてもよいし、「緑の六角形（共通当り系先読み演出形態） 三角形の星（時短当り系先読み演出形態）」に変化させてもよい。また、当りに対する期待値を示す保留画像の形態を、必ずしも、最も期待値の低い青の四角形から開始させる必要はなく、例えば赤の円から開始させるようにしてもよい。

30

【 0 8 8 8 】

また、当りに対する期待値を示す保留画像の形態は、必ずしも、保留がシフトする際に変化させる必要はなく、例えば、当該変動の特別図柄の可変表示中に変化させてもよい。

【 0 8 8 9 】

また、図 6 2 では、共通当り系先読み演出形態を変化させて、いずれかの当り（大当りまたは時短当り）が導出される期待値を変化させたり、期待できる当りが不明の状態から大当りに変化させたりしているが、これに代えてまたは加えて、例えば以下に示される先読み演出がサブ C P U 3 0 1 により実行されるようにしてもよい。この場合、大当り確定先読み演出形態に変化する前であれば、期待値レベルもあわせて変化させるようにしてもよい。

40

- ・共通当り系先読み演出形態から大当り確定先読み演出形態に変化する先読み演出。
- ・共通当り系先読み演出形態から大当り系先読み演出形態に変化し、さらにその後、大当り確定先読み演出形態に変化する先読み演出。

【 0 8 9 0 】

[1 - 1 0 - 4 . 共通当り系先読み演出形態の変形例]

50

なお、保留画像の形態として、大当たりおよび時短当りのいずれについても可能性があることを示す共通当り系先読み演出形態は、必ずしも、大当たりに対する期待値を示す色と、時短当りに対する期待値を示す形状との両方であらわす形態に限定されない。これに代えて、例えば、専用の共通当り系先読み演出形態を設けるようにしてもよい。専用の共通当り系先読み演出形態を設ける場合、大当たりと時短当りとの両方に期待感を持てることができるようになるとともに、それぞれの期待値が不明であることから、今後の演出態様の变化に期待感を持って遊技を行うことができるようになり、興趣を向上することができる。

【0891】

図63(a)～図63(d)は、表示装置7の表示領域7aに表示される先読み演出パターンの一例であって、専用の共通当り系先読み演出形態から大当たり系先読み演出形態に保留画像が変化する過程を示す図である。なお、図63(a)～図63(d)に示される先読み当り種別演出パターンは、図56の「15H」、「35H」、「51H」、または「71H」に相当し、図63(a)～図63(d)に示される先読み期待値演出パターンは、図57または図58の「31H」に相当する。

10

【0892】

また、図64(a)～図64(d)は、表示装置7の表示領域7aに表示される先読み演出パターンの一例であって、専用の共通当り系先読み演出形態から時短当り系先読み演出形態に保留画像が変化する過程を示す図である。なお、図64(a)～図64(d)に示される先読み当り種別演出パターンは、図56の「07H」、「27H」、「43H」、または「63H」に相当し、図64(a)～図64(d)に示される先読み期待値演出パターンは、図57または図58の「31H」に相当する。

20

【0893】

図63(a)および図64(a)では、第1保留領域411および第2保留領域412に、先読み演出が実行されていない通常の保留画像が表示されており、第3保留領域413および第4保留領域414には保留画像が表示されておらず枠のみが表示されている。

【0894】

図63(b)では、図63(a)に示される状態から、第3保留領域413に保留画像が新たに表示されている。

【0895】

同様に、図64(b)では、図64(a)に示される状態から、第3保留領域413に保留画像が新たに表示されている。

30

【0896】

図63(b)および図64(b)でのいずれにおいても、第3保留領域413に示される保留画像の形態は、専用の共通当り系先読み演出形態であって、例えば光り輝く形態である。光の輝度の度合いを変更することにより、期待値レベルを変えることができる。

【0897】

図63(c)は、図63(b)に示される状態から保留が1つシフトされた画像であって、図63(b)において第3保留領域413に表示されていた専用の共通当り系先読み演出形態が、そのままの形態で第2保留領域412にシフトされていることを示す画像である。

40

【0898】

同様に、図64(c)は、図64(b)に示される状態から保留が1つシフトされた画像であって、図64(b)において第3保留領域413に表示されていた専用の共通当り系先読み演出形態が、そのままの形態で第2保留領域412にシフトされていることを示す画像である。

【0899】

図63(d)は、図63(c)に示される状態から保留が1つシフトされた画像であって、図63(c)において第2保留領域412に表示されていた保留画像の形態が、第1保留領域411にシフトされる際に、専用の共通当り系先読み演出形態から赤の三角形(大当たりの期待値レベル「4」)に変化したことを示す画像である。

50

【 0 9 0 0 】

一方、図 6 4 (d) は、図 6 4 (c) に示される状態から保留が 1 つシフトされた画像であって、図 6 4 (c) において第 2 保留領域 4 1 2 に表示されていた保留画像の形態が、第 1 保留領域 4 1 1 にシフトされる際に、専用の共通当り系先読み演出形態から白の円（時短当りの期待値レベル「4」）に変化したことを示す画像である。

【 0 9 0 1 】

このように、先読み演出形態を専用の共通当り系先読み演出形態であらわすようにした場合であっても、専用の共通当り系先読み演出形態から、大当り系先読み演出形態および時短当り系先読み演出形態のいずれに変化していくのかといった面白みを遊技者に持たせることができ、興味を高めることが可能となる。

10

【 0 9 0 2 】

[1 - 1 1 . 機外に出力される信号]

次に、外部端子板 1 8 4 (図 6 参照) から第 1 のパチンコ遊技機の機外（例えば、ホールコンピュータ 1 8 6 (図 6 参照)、各島に設けられる島コンピュータ（不図示））に出力される信号について説明する。なお、本実施例では、第 1 のパチンコ遊技機の機外に出力される信号について説明するが、第 1 のパチンコ遊技機の機外からの信号を入力可能であってもよい。

【 0 9 0 3 】

本実施例において、外部端子板 1 8 4 (図 6 参照) は、第 1 のパチンコ遊技機の機外に信号を出力するためのコネクタとして C H 1 ~ C H 1 2 を有する。外部端子板 1 8 4 の各 C H から第 1 のパチンコ遊技機の機外に出力される信号は、例えば、「賞球情報 1」、「扉・枠開放」、「外部情報 1」~「外部情報 8」、「賞球情報 2」および「セキュリティ」の各種信号である。ただし、各 C H から第 1 のパチンコ遊技機の機外に出力される信号の種類は、これらに限られず、これらの信号の他に機外に出力される信号があってもよいし、これらのうちのいずれかの信号が出力されないように構成されていてもよい。

20

【 0 9 0 4 】

図 6 5 は、第 1 のパチンコ遊技機の機外に出力される信号の出力条件の一例を示す表である。図 6 5 に示されるように、C N 1 からは「賞球情報 1」の信号が出力され、C H 2 からは「扉・枠開放」の信号が出力され、C H 3 ~ C H 1 0 からはそれぞれ「外部情報 1」~「外部情報 8」の各信号が出力され、C H 1 1 からは「賞球情報 2」の信号が出力され、C H 1 2 からは「セキュリティ」の信号が出力される。なお、第 1 のパチンコ遊技機から機外への信号の出力条件は、図 6 5 に示されるとおりである。

30

【 0 9 0 5 】

次に、第 1 のパチンコ遊技機の機外に出力される信号のタイミングチャートの一例を、「賞球情報 1」の信号を例に挙げて説明する。なお、図 6 5 に示されるように、本実施例では、「賞球情報 1」の信号は、賞球払出 1 0 個毎に 1 2 0 m s e c 出力される。

【 0 9 0 6 】

図 6 6 は、第 1 のパチンコ遊技機の機外に出力される信号のうち、「賞球情報 1」の信号のタイミングチャートの一例である。

【 0 9 0 7 】

図 6 6 に示されるように、払出検出スイッチ（不図示）は、賞球が 1 個払い出される都度、オフからオンになる。なお、上述したとおり、本実施例では、大入賞口 1 3 1 (図 4 参照) に遊技球が入賞した場合は例えば 1 0 個の賞球が払い出され、始動口（第 1 始動口 1 2 0 または第 2 始動口 1 4 0 (いずれも図 4 参照) ）に遊技球が入賞した場合は例えば 3 個の賞球が払い出され、一般入賞口 1 2 2 (図 4 参照) に遊技球が入賞した場合は例えば 4 個の賞球が払い出される。

40

【 0 9 0 8 】

そして、メイン C P U 2 0 1 (図 6 参照) は、賞球が 1 0 個払い出される都度、「賞球情報 1」の信号を、例えば 1 2 0 m s e c の間、第 1 のパチンコ遊技機の機外に出力する。より詳しくは、メイン C P U 2 0 1 は、「賞球情報 1」の信号の前回の出力時を起点と

50

して10個目の賞球の払出検出スイッチがオンになったタイミングで、例えば120 msecの間、「賞球情報1」の信号を出力する。なお、「賞球情報1」の信号を、10個目の賞球の払出検出スイッチがオンになったタイミングで出力することは一例にすぎず、例えば10個目の賞球の払出検出スイッチがオンになってからオフになるまでの間であればよい。また、「賞球情報1」の信号を、賞球が10個払い出される都度出力したり120 msecの間出力することについても一例にすぎず、「賞球情報1」の信号の出力タイミングや出力時間については適宜設定することができる。

【0909】

次に、第1のパチンコ遊技機の機外に出力される信号の一つである「セキュリティ」の信号の一例について説明する。「セキュリティ」の信号は、主としてエラー発生時に出力される信号である。

10

【0910】

図67は、第1のパチンコ遊技機におけるエラーの概要の一例を示す表であって、より詳しくは、エラー名称毎に、主制御回路200での発生契機、主制御回路200（図6参照）での解除契機、「セキュリティ」の信号（図67では「セキュリティ信号」と図示）の出力時間および備考を示す表である。

【0911】

なお、第1のパチンコ遊技機は小当り用大入賞口を備えないが、図67には、便宜上、小当り用大入賞口異常入賞エラーについても記載している。また、図67では、大入賞口131を大当り用大入賞口と記載している。

20

【0912】

なお、図67に示されるエラーの概要は一例であって、これらのうちの一部のみをエラーであると判断するようにしてもよいし、例えば、図67に示されないものをエラーと判断するようにしてもよい。図67に示されないもののエラーと判断されるものとしては、例えば、ソレノイド監視センサ（不図示）が所定時間以上にわたってオンまたはオフであったりした場合のソレノイド監視センサエラー、大入賞口（大当り用大入賞口または小当り用大入賞口）の内部に未排出の遊技球があったり大入賞口未開放時に大入賞口内に入賞があった場合の大入賞口入排出異常エラー、振動センサが所定時間にわたってオンである場合の振動センサエラー等が相当する。また、例えば大当り用大入賞口内に特定領域を設け、大当り遊技制御の実行中に特定領域を遊技球が通過したことに基づいて、大当り遊技制御の終了後に確変制御が実行される仕様である場合には、特定領域への通過異常や、大当り用大入賞口の内部に未排出の遊技球が存在しないにもかかわらず特定領域を遊技球が通過した場合等にも、エラーと判断するように構成すると好ましい。

30

【0913】

メインCPU201（図6参照）は、エラーが発生したと判断すると、サブCPU301（図6参照）に不正検知関連コマンドを送信する。不正検知関連を受信したサブCPU301は、エラーの内容に応じた報知制御を実行する。

【0914】

以下に、大当り用大入賞口異常入賞エラーが発生した場合を例に挙げて、メインCPU201およびサブCPU301（いずれも図6参照）による制御について簡単に説明する。

40

【0915】

図67に示されるように、例えば、初期電源投入後、1回目の大当り用大入賞口が開放される前に1個の入賞検出があると、メインCPU201（図6参照）は、大当り用大入賞口異常入賞エラーが発生したと判断し、「セキュリティ」の信号を、12秒の間出力する。また、大当り用大入賞口異常入賞エラーが発生したことを示す不正検知関連コマンドをサブCPU301（図6参照）に送信する。

【0916】

なお、本実施例では、図67に示されるように、いずれのエラーであっても「セキュリティ」の信号の出力時間が12秒であるため、機外の装置（例えば、ホールコンピュータ

50

186 (図6参照)や島コンピュータ(不図示))は、「セキュリティ」の信号を受信することによってエラーの発生を把握することはできるものの、エラーの内容まで把握することができない。ただし、これに限られず、例えば、「セキュリティ」の信号の出力時間をエラーの内容に応じて変える等により、「セキュリティ」の信号を受信した機外の装置がエラーの内容を把握できるようにしてもよい。

【0917】

サブCPU301(図6参照)は、例えば大当り用大入賞口異常入賞エラーを示す不正検知関連コマンドを受信すると、例えば以下に示す報知制御の全部または一部を実行し、不正検知関連コマンドを受信してから例えば30秒経過すると、以下に示す報知制御を終了する。

- ・表示制御回路304を介して表示装置7(いずれも例えば図6参照)に例えば「大入賞口異常入賞エラー」の文字を表示する報知制御。
- ・音声制御回路305を介してスピーカ32(いずれも例えば図6参照)から例えば「大入賞口異常入賞エラーです」の音声出力する報知制御。
- ・音声制御回路305を介してスピーカ32から例えばビープ音出力する報知制御。
- ・LED制御回路306を介してLED群46(いずれも例えば図6参照)を例えば赤色で全点灯させる報知制御。

【0918】

なお、不正検知関連コマンドを受信してから例えば30秒経過する前に電断があった場合、サブCPU301は、上述の報知制御を終了する。

【0919】

また、サブCPU301は、例えば、大当り用大入賞口異常入賞エラーの発生を示す上述の報知制御の実行中に、大当り用大入賞口異常入賞エラーを示す不正検知関連コマンドを受信した場合、上述の報知制御を再度実行し直す。

【0920】

次に、遊技状態に応じて第1のパチンコ遊技機の機外に出力される信号について、図68を参照して説明する。図68は、第1のパチンコ遊技機において、遊技状態に応じて機外に出力される信号の出力条件の一例を示す表である。図68において、出力される信号を○で示し、出力されない信号を×で示す。

【0921】

図68に示されるように、本実施例では、メインCPU201により制御される遊技の状態に応じて、出力される信号が異なっている。例えば、通常遊技状態中(大当り・小当り中以外、確変・時短中以外)はいずれの信号も出力されず、低確時短遊技状態中(大当り中以外、小当り中以外)は「外部情報3」および「外部情報7」の信号が出力され、高確時短遊技状態中(大当り中以外、小当り中以外)は「外部情報3」、「外部情報5」および「外部情報7」の信号が出力され。また、高確非時短遊技状態に制御可能なパチンコ遊技機では、高確非時短遊技状態中(大当り中以外、小当り中以外)は「外部情報3」および「外部情報6」の信号が出力される。

【0922】

このように、メインCPU201により制御される遊技の状態に応じて出力される信号が異ならせることにより、信号を受信可能な機外の装置(例えば、ホールコンピュータ186(図6参照)や島コンピュータ(不図示))は、外部情報送信元のパチンコ遊技機における遊技の状態を把握することが可能となる。

【0923】

なお、本実施例では、図68に示されるように、小当り遊技制御処理中(通常遊技状態中)に出力される信号は、通常遊技状態中(大当り・小当り中以外、確変・時短中以外)に出力される信号と同じである。同様に、小当り遊技制御処理中(低確時短遊技状態中)に出力される信号は、低確時短遊技状態中(大当り中以外、小当り中以外)に出力される信号と同じであり、小当り遊技制御処理中(高確時短遊技状態中)に出力される信号は、高確時短遊技状態中(大当り中以外、小当り中以外)に出力される信号と同じであり、小

10

20

30

40

50

当り遊技制御処理中（高確非時短遊技状態中）に出力される信号は、高確非時短遊技状態中（大当たり中以外、小当たり中以外）に出力される信号と同じである。すなわち、信号を受信可能な機外の装置（例えば、ホールコンピュータ186（図6参照）や島コンピュータ（不図示））は、外部情報送信元のパチンコ遊技機において、小当り遊技制御処理が実行されているか否かを把握することができない。ただし、これに代えて、小当り遊技制御処理中に出力される信号を、小当り遊技制御処理中でない場合に出力される信号と異ならせることにより、外部情報送信元のパチンコ遊技機において小当り遊技制御処理が実行されているか否かを、信号を受信可能な機外の装置側で把握できるようにしてもよい。

【0924】

また、図68に示される低確時短遊技状態中（大当たり中以外、小当たり中以外）、高確時短遊技状態中（大当たり中以外、小当たり中以外）、小当り遊技制御処理中（低確時短遊技状態中）および小当り遊技制御処理中（高確時短遊技状態中）は、時短制御の実行中に出力される信号である。この場合、電サポ制御および特図短縮制御の両方が実行されている場合に時短制御の実行中であるとしてもよいし、電サポ制御および特図短縮制御のうち電サポ制御のみが実行されている場合に時短制御の実行中であるとしてもよいし、電サポ制御および特図短縮制御のうち特図短縮制御のみが実行されている場合に時短制御の実行中であるとしてもよい。

【0925】

また、上述の第1のパチンコ遊技機についての説明では、メインCPUの制御により、A時短遊技状態とB時短遊技状態とC時短遊技状態とに制御可能である（A時短遊技状態の機能、B時短遊技状態の機能、及びC時短遊技状態の機能が搭載されている）ことを前提として説明したが、これに限られない。例えば、A時短遊技状態の機能、B時短遊技状態の機能、及びC時短遊技状態の機能のうち、いずれか一つの機能（例えば、A時短遊技状態の機能）のみを搭載し、他の機能（例えば、B時短遊技状態の機能及びC時短遊技状態の機能）については搭載しないパチンコ遊技機であってもよい。また、A時短遊技状態の機能、B時短遊技状態の機能、及びC時短遊技状態の機能のうち、二つの機能（例えば、A時短遊技状態の機能、及び、B時短遊技状態の機能またはC時短遊技状態の機能）のみを搭載し、他の機能（例えば、B時短遊技状態の機能またはC時短遊技状態の機能）については搭載しないパチンコ遊技機であってもよい。

【0926】

また、例えばST機と呼ばれるパチンコ遊技機のように、大当たり遊技状態の終了後、100%の確率で確変フラグがオンにセットされるパチンコ遊技機では、A時短遊技状態の機能、B時短遊技状態の機能、及びC時短遊技状態の機能のいずれも搭載しないように構成してもよい。

【0927】

[2. 第2のパチンコ遊技機]

次に、第2のパチンコ遊技機について説明する。第2のパチンコ遊技機は、上述したとおり、デジパチと称される所謂1種タイプのパチンコ遊技機である。ただし、第2のパチンコ遊技機は、第1特別図柄と第2特別図柄とが並行して可変表示可能である点において第1のパチンコ遊技機と異なる。それ故、遊技盤ユニットおよび電氣的構成についても、第1のパチンコ遊技機と異なる点がある。

【0928】

以下、第2のパチンコ遊技機を説明するにあたり、例えば外枠2およびベースドア3等の基本構成等、並びに、外部端子板1184（後述の図70参照）から第2のパチンコ遊技機の機外（例えば、ホールコンピュータ1186（後述の図70参照）や各島に設けられる島コンピュータ（不図示））に出力される信号等のように、機能、形状および配置位置等が第1のパチンコ遊技機と共通する点については極力説明を省略するものとする。

【0929】

また、第2のパチンコ遊技機を説明するにあたり、第1のパチンコ遊技機の説明で用いた図面を参照して説明する構成については、第1のパチンコ遊技機と同じ符号およびステ

10

20

30

40

50

ップ番号を用いて説明する。ただし、第２のパチンコ遊技機の説明において新たに採用した図面を参照して説明する構成については、第１のパチンコ遊技機と機能等が共通する構成であったとしても、第１のパチンコ遊技機と異なる符号およびステップ番号を用いて説明するものとする。

【０９３０】

ところで、第１特別図柄と第２特別図柄とが並行して可変表示可能なパチンコ遊技機としては、第１特別図柄の可変表示および第２特別図柄の可変表示が保留されている場合に、例えば第１特別図柄の始動条件よりも第２特別図柄の始動条件が優先して成立するパチンコ遊技機（以下、「優先変動機」と称する）と、第１始動口および第２始動口を含めて入賞順に始動条件が成立するパチンコ遊技機（以下、「順次変動機」と称する）とがある。

10

【０９３１】

[２ - １ . 遊技盤ユニット]

図６９は、第２のパチンコ遊技機が備える遊技盤ユニット１０１０の外観を示す正面図の一例である。図６９に示されるように、遊技盤ユニット１０１０には遊技領域１１０５が形成されている。

【０９３２】

なお、第２のパチンコ遊技機の遊技領域１１０５に配置される各種部材（例えば第１始動口１１２０等）は、第１のパチンコ遊技機の遊技領域１０５（図４参照）に配置される各種部材と共通するものもあるが、改めて一通り説明する。

20

【０９３３】

図６９に示されるように、遊技盤ユニット１０１０は、主として、発射された遊技球が転動流下可能な遊技領域１１０５が形成される遊技パネル１１００と、ガイドレール１１１０と、遊技領域１１０５の略中央部に配置されるセンター役物１１１５と、第１始動口１１２０と、一般入賞口１１２２と、通過ゲートユニット１１２５と、特別電動役物ユニット１１３０と、第２始動口１１４０Ａ、１１４０Ｂと、普通電動役物ユニット１１４５と、小当りユニット１１５０と、ＬＥＤユニット１１６０と、アウト口１１７８と、遊技盤ユニット１０１０の後方に配置される裏ユニット（図示せず）とを備える。なお、ＬＥＤユニット１１６０については第１のパチンコ遊技機のＬＥＤユニット１６０と同様であり、この第２のパチンコ遊技機では説明を省略する。

30

【０９３４】

（遊技パネル）

遊技パネル１１００には、表示装置１００７の表示領域が臨む位置に開口（参照符号なし）が形成されている。また、遊技パネル１１００の前面には、ガイドレール１１１０が設けられるとともに遊技釘（参照符号なし）等が植設されている。発射装置６（図１、図２参照）から発射された遊技球は、ガイドレール１１１０から遊技領域１１０５に向けて飛び出し、遊技釘等と衝突して進行方向を変えながら遊技領域１１０５の下方に向けて流下する。

【０９３５】

また、遊技パネル１１００の後方には、演出効果を高めるために装飾体が設けられた裏ユニット（図示せず）が配置されている。遊技パネル１１００は、裏ユニットに設けられた装飾体を正面視で視認できるように透明樹脂で構成されている。この場合、遊技パネル１１００の全部が透明部材で構成されていてもよいし、例えば、裏ユニットに設けられた装飾体を正面視で視認できる部位のみが透明部材で構成されていてもよい。また、遊技パネル１１００を、透明部分を有さない部材（例えば木製）で構成し、一部に透明部材を設けて演出効果を高めるようにしてもよい。

40

【０９３６】

（ガイドレール）

ガイドレール１１１０は、円弧状の外レールおよび内レール（いずれも参照符号なし）により構成される。遊技領域１１０５は、ガイドレール１１１０によって区画（画定）さ

50

れる。外レールおよび内レールは、発射装置 1 0 0 6（後述の図 7 0 参照）から発射された遊技球を遊技領域 1 1 0 5 の上部に案内する機能を有する。

【 0 9 3 7 】

（センター役物）

センター役物 1 1 1 5 は、遊技パネル 1 1 0 0 の開口（参照符号なし）にはめ込まれるように構成されており、上方には円弧状のセンターレール 1 1 1 6 を備えている。遊技領域 1 1 0 5 に向けて発射された遊技球は、センターレール 1 1 1 6 によって左右に振り分けられる。

【 0 9 3 8 】

発射装置 1 0 0 6 によって遊技領域 1 1 0 5 に向けて発射された遊技球は、左側領域 1 1 0 6 または右側領域 1 1 0 7 を流下する。左側領域 1 1 0 6 または右側領域 1 1 0 7 を流下する遊技球は、遊技パネル 1 1 0 0 に植設された遊技釘等との衝突により、進行方向を変えながら下方へ向けて流下する。発射ハンドル 6 2（図 1、図 2 参照）の操作量が小さい場合、発射された遊技球は左側領域 1 1 0 6 を流下する。一方、発射ハンドル 6 2 の操作量が大きい場合、発射された遊技球は右側領域 1 1 0 7 を流下する。

【 0 9 3 9 】

また、センター役物 1 1 1 5 には、左側の外周縁部に、左側領域 1 1 0 6 を流下する遊技球が進出可能とされたワープ入口 1 1 1 7 が形成されている。ワープ入口 1 1 1 7 に進入した遊技球は、センター役物 1 1 1 5 に形成されたステージ 1 1 1 8 に誘導可能に構成されている。ステージ 1 1 1 8 は、表示装置 1 0 0 7 の表示領域の下方前方において遊技球が左右方向に転動可能に形成されている。なお、ステージ 1 1 1 8 は、例えば、上段側のステージおよび下段側のステージといったように、複数段で形成されていてもよい。

【 0 9 4 0 】

ステージ 1 1 1 8 の左右方向略中央の後側には、遊技球が進出可能なチャンス入口 1 1 1 9 が形成されており、チャンス入口 1 1 1 9 に進入した遊技球は、第 1 始動口 1 1 2 0 の直上に放出されるように構成されている。そのため、チャンス入口 1 1 1 9 に進入した遊技球は、ワープ入口 1 1 1 7 に進入しなかった遊技球や、ワープ入口 1 1 1 7 に進入したもののチャンス入口 1 1 1 9 に進入しなかった遊技球と比べて高い確率で第 1 始動口 1 1 2 0 に入賞（通過）するようになっている。

【 0 9 4 1 】

（第 1 始動口）

第 1 始動口 1 1 2 0 は、表示装置 1 0 0 7 の表示領域の下方に配置されており、左打ちされた遊技球が入賞可能（右打ちされた遊技球が入賞困難または不可能）となるように配置されている。第 1 始動口 1 1 2 0 に遊技球が入賞すると、第 1 始動口スイッチ 1 1 2 1（後述の図 7 0 参照）により検出される。なお、右打ちされた遊技球が第 1 始動口 1 1 2 0 に入賞可能であってもよい。また、上記の第 1 始動口 1 1 2 0 に代えてまたは加えて、右打ちされた遊技球が入賞可能（左打ちされた遊技球が入賞困難または不可能）な第 1 始動口を備えるようにしてもよい。

【 0 9 4 2 】

第 1 始動口スイッチ 1 1 2 1（後述の図 7 0 参照）により第 1 始動口 1 1 2 0 への遊技球の入賞（通過）が検出されると、第 1 特別図柄の始動情報が抽出され、抽出された始動情報は所定数（例えば最大 4 個）まで保留される。保留された始動情報は、始動条件が成立すると、第 1 特別図柄の当り判定処理に供される。第 1 始動口 1 1 2 0 に遊技球が入賞すると例えば 3 個の賞球が払い出される。ただし、第 1 始動口 1 1 2 0 への遊技球の入賞に基づいて払い出される賞球数はこれに限られない。

【 0 9 4 3 】

（一般入賞動口）

一般入賞口 1 1 2 2 は、表示装置 1 0 0 7 の表示領域の左下方に複数配置されており、左打ちされた遊技球が入賞可能（右打ちされた遊技球が入賞困難または不可能）となるように配置されている。一般入賞口 1 1 2 2 に遊技球が入賞すると、一般入賞口スイッチ 1

10

20

30

40

50

1 2 3 (後述の図 7 0 参照) により検出される。

【 0 9 4 4 】

一般入賞口スイッチ 1 1 2 3 (後述の図 7 0 参照) により一般入賞口 1 1 2 2 への遊技球の入賞 (通過) が検出されると、例えば 4 個の賞球が払い出されるが、一般入賞口 1 1 2 2 への遊技球の入賞に基づいて払い出される賞球数は 4 個に限られない。

【 0 9 4 5 】

また、本実施例において、一般入賞口 1 1 2 2 は、右打ちされた遊技球が入賞困難または不可能となるように配置されているが、必ずしもこれに限られず、上記の一般入賞口 1 1 2 2 に代えてまたは加えて、右打ちされた遊技球が入賞可能な一般入賞口を備えてもよい。

10

【 0 9 4 6 】

(通過ゲートユニット)

通過ゲートユニット 1 1 2 5 は、右側領域 1 1 0 7 に配置されており、右打ちされた遊技球がほぼ通過できるように構成された通過ゲート 1 1 2 6 と、通過ゲート 1 1 2 6 への遊技球の通過を検出する通過ゲートスイッチ 1 1 2 7 (後述の図 7 0 参照) とを一体化したユニット体である。

【 0 9 4 7 】

通過ゲートスイッチ 1 1 2 7 により通過ゲート 1 1 2 6 への遊技球の通過が検出されると、普通図柄の始動情報が抽出され、抽出された普通図柄の始動情報は所定数 (例えば最大 4 個) まで保留される。保留された普通図柄の始動情報は、普通図柄の当り判定処理に供される。なお、通過ゲートスイッチ 1 1 2 7 により通過ゲート 1 1 2 6 への遊技球の通過が検出されたとしても、賞球は払い出されない。また、通過ゲートユニット 1 1 2 5 は、右側領域 1 1 0 7 に代えてまたは加えて左側領域 1 1 0 6 に配置されていてもよい。

20

【 0 9 4 8 】

また、通過ゲート 1 1 2 6 を、役物連続作動装置を作動させるための契機となるように機能させてもよい。すなわち、大当りでない遊技状態 (例えば通常遊技状態等) から大当り遊技状態への移行条件は、条件装置および役物連続作動装置の両方が作動することであるが、大当りであることを示す停止表示態様 (図柄組合せ) が導出された際に、条件装置については作動させるものの役物連続作動装置については作動させないようにすることができる。そして、条件装置が作動していることを前提として、通過ゲート 1 1 2 6 への遊技球の通過すなわち通過ゲートスイッチ 1 1 2 7 (後述の図 7 0 参照) により遊技球が検出されたことをもって役物連続作動装置を作動させて、大当り遊技状態に移行するようにしてもよい。

30

【 0 9 4 9 】

(特別電動役物ユニット)

特別電動役物ユニット 1 1 3 0 は、大当り用大入賞口 1 1 3 1 と、大当り用大入賞口 1 1 3 1 への遊技球の入賞 (通過) を検出する大当り用大入賞口カウントスイッチ 1 1 3 2 (後述の図 7 0 参照) と、特別電動役物 1 1 3 3 とを一体化したユニット体である。特別電動役物ユニット 1 1 3 0 は、右側領域 1 1 0 7 において、通過ゲートユニット 1 1 2 5 よりも下方に配置されている。

40

【 0 9 5 0 】

大当り用大入賞口 1 1 3 1 は、右打ちされた遊技球が入賞可能 (左打ちされた遊技球が入賞困難または不可能) となるように配置されている。ただし、これに限定されるものではなく、上記の大当り用大入賞口 1 1 3 1 に代えてまたは加えて、左打ちされた遊技球が入賞可能な大当り用大入賞口を配置したり、センター役物 1 1 1 5 の上部において遊技球が入賞可能な大当り用大入賞口を配置するようにしてもよい。

【 0 9 5 1 】

また、大当り用大入賞口 1 1 3 1 は、遊技者に有利な遊技状態である大当り遊技状態に制御されているときに所定個数 (例えば 1 0 個) の遊技球が入賞 (通過) 可能となるように開放される入賞口である。大当り用大入賞口カウントスイッチ 1 1 3 2 (後述の図 7 0

50

参照)により大当り用大入賞口 1 1 3 1 への遊技球の入賞が検出されると、例えば 1 0 個の賞球が払い出される。ただし、大当り用大入賞口 1 1 3 1 への遊技球の入賞に基づいて払い出される賞球数は 1 0 個に限られない。

【0952】

特別電動役物 1 1 3 3 は、前後方向に進退可能な特電用シャッタ 1 1 3 4 と、この特電用シャッタ 1 1 3 4 を作動させる特電用ソレノイド 1 1 3 5 (後述の図 7 0 参照)とを備える。特別電動役物 1 1 3 3 すなわち特電用シャッタ 1 1 3 4 は、大当り用大入賞口 1 1 3 1 への遊技球の入賞(通過)が可能または容易な開放状態と、大当り用大入賞口 1 1 3 1 への遊技球の入賞(通過)が不可能または困難な閉鎖状態と、に状態移行可能に構成される。なお、大当り用大入賞口 1 1 3 1 の閉鎖状態から開放状態への状態移行は、所定のラウンド数にわたって行われる。すなわち、大当り遊技状態は、大当り用大入賞口 1 1 3 1 が閉鎖状態から所定期間にわたって開放状態に移行するラウンド遊技を複数ラウンドにわたって行うことにより、多量の遊技球を賞球として払い出すことを可能にした遊技状態である。

10

【0953】

(第 2 始動口)

本実施例では、第 2 始動口として、第 2 始動口 1 1 4 0 A および第 2 始動口 1 1 4 0 B が遊技領域 1 1 0 5 に配置されており、これらの第 2 始動口 1 1 4 0 A , 1 1 4 0 B は、いずれも、右打ちされた遊技球が入賞可能(左打ちされた遊技球が入賞困難または不可能)となっている。ただし、これに限られず、左打ちされた遊技球が第 2 始動口 1 1 4 0 A または / および第 2 始動口 1 1 4 0 B に入賞可能であってもよい。

20

【0954】

第 2 始動口 1 1 4 0 A に遊技球が入賞すると、第 2 始動口スイッチ 1 1 4 1 A (後述の図 7 0 参照)により検出される。また、第 2 始動口 1 1 4 0 B に遊技球が入賞すると、第 2 始動口スイッチ 1 1 4 1 B (後述の図 7 0 参照)により検出される。第 2 始動口 1 1 4 0 A , 1 1 4 0 B のいずれに遊技球が入賞したとしても、第 2 特別図柄の当り判定処理の契機となる。

【0955】

第 2 始動口スイッチ 1 1 4 1 A , 1 1 4 1 B (後述の図 7 0 参照)により第 2 始動口 1 1 4 0 A , 1 1 4 0 B への遊技球の入賞(通過)が検出されると、第 2 特別図柄の始動情報が抽出され、抽出された始動情報は所定数(例えば最大 4 個)まで保留される。保留された始動情報は、第 2 特別図柄の当り判定処理に供される。第 2 始動口 1 1 4 0 A に遊技球が入賞すると例えば 3 個の賞球が払い出される。一方、第 2 始動口 1 1 4 0 B に遊技球が入賞すると例えば 1 個の賞球が払い出される。ただし、第 2 始動口 1 1 4 0 A , 1 1 4 0 B への遊技球の入賞に基づいて払い出される賞球数はこれに限られない。

30

【0956】

ところで、本実施例では、右打ちされたものの大当り用大入賞口 1 1 3 1 に入賞しなかった遊技球の流下方向としての下流側には、遊技球の流下経路として上下に 2 つの流下経路 1 1 0 7 a , 1 1 0 7 b が形成されている。右打ちされて大当り用大入賞口 1 1 3 1 に入賞せずにさらに下流側に向けて流下した遊技球は、例えば図 6 9 に示される分岐釘 1 1 0 8 によって、上方の流下経路 1 1 0 7 a または下方の流下経路 1 1 0 7 b に振り分けられる。

40

【0957】

第 2 始動口 1 1 4 0 A は、上方の流下経路 1 1 0 7 a に振り分けられた遊技球が入賞可能に配置されており、上方の流下経路 1 1 0 7 a を流下する遊技球の殆どが入賞可能となっている。ただし、上方の流下経路 1 1 0 7 a を流下する遊技球の殆どが第 2 始動口 1 1 4 0 A に入賞するように構成することは必須ではなく、例えば、第 2 始動口 1 1 4 0 A への入賞が殆ど期待できない構成であってもよいし、上方の流下経路 1 1 0 7 a を流下する遊技球のうち所定の期待値(例えば、概ね 3 分の 1 ~ 5 分の 1)で入賞可能な構成であってもよい。なお、上方の流下経路 1 1 0 7 a を流下したものの第 2 始動口 1 1 4 0 A に入

50

賞しなかった遊技球は、アウト口 1 1 7 8 から機外に排出されるように構成されている。

【 0 9 5 8 】

第 2 始動口 1 1 4 0 B は、下方の流下経路 1 1 0 7 b に振り分けられた遊技球が入賞可能に配置されているが、その詳細については普通電動役物ユニット 1 1 4 5 の説明において後述する。

【 0 9 5 9 】

(普通電動役物ユニット)

普通電動役物ユニット 1 1 4 5 は、下方の流下経路 1 1 0 7 b 側に配置されており、遊技球が入賞 (通過) することによって所定数の遊技球が賞球として払い出される入賞口と、この入賞口への遊技球の入賞を検出するスイッチと、普通電動役物 1 1 4 6 とを一体化したユニット体である。本実施例では、上記の入賞口を第 2 始動口 1 1 4 0 B とし、上記のスイッチを第 2 始動口スイッチ 1 1 4 1 B としている。ただし、上記の入賞口を第 2 始動口 1 1 4 0 B とすることは必須ではなく、例えば第 1 始動口を上記の入賞口としてもよい。

10

【 0 9 6 0 】

普通電動役物 1 1 4 6 は、前後方向に進退可能な突出板型の普電用シャッタ 1 1 4 7 と、この普電用シャッタ 1 1 4 7 を作動させる普電用ソレノイド 1 1 4 8 (後述の図 7 0 参照) とを備える。普通電動役物 1 1 4 6 すなわち普電用シャッタ 1 1 4 7 は、第 2 始動口 1 1 4 0 B への遊技球の入賞 (通過) が可能または容易な開放状態と、第 2 始動口 1 1 4 0 B への遊技球の入賞が不可能または困難な閉鎖状態と、に状態移行可能に構成される。なお、前後方向に進退可能な上記の普電用シャッタ 1 1 4 7 に代えて、所謂電動チューリップと呼ばれる例えば羽根部材からなる可動部材を採用してもよい。また、可動部材は、一対に限られず、羽根型、扉型、突出板型等を含む。

20

【 0 9 6 1 】

(小当りユニット)

小当りユニット 1 1 5 0 は、小当り用大入賞口 1 1 5 1 と、小当り用大入賞口 1 1 5 1 への遊技球の入賞 (通過) を検出する小当り用大入賞口カウントスイッチ 1 1 5 2 (後述の図 7 0 参照) と、前後方向に進退可能な小当り用シャッタ 1 1 5 3 と、この小当り用シャッタ 1 1 5 3 を作動させることが可能な小当り用ソレノイド 1 1 5 4 とを一体化したユニット体である。

30

【 0 9 6 2 】

小当り用シャッタ 1 1 5 3 は、前後方向に進退させることで、小当り用大入賞口 1 1 5 1 への遊技球の入賞 (通過) が可能または容易な開放状態と、小当り用大入賞口 1 1 5 1 への遊技球の入賞が不可能または困難な閉鎖状態と、に状態移行可能に構成される。

【 0 9 6 3 】

小当り用大入賞口 1 1 5 1 が開放されたときに遊技球が入賞すると、入賞した遊技球が小当り用大入賞口カウントスイッチ 1 1 5 2 (後述の図 7 0 参照) に検出される。小当り用大入賞口カウントスイッチ 1 1 5 2 に遊技球が検出されると、例えば 1 0 個の賞球が払い出される。ただし、小当り用大入賞口 1 1 5 1 への遊技球の入賞に基づいて払い出される賞球数は 1 0 個に限られない。

40

【 0 9 6 4 】

また、小当りユニット 1 1 5 0 は、下方の流下経路 1 1 0 7 b であって普通電動役物ユニット 1 1 4 5 の下流側に配置されている。したがって、普通電動役物 1 1 4 6 の作動によって第 2 始動口 1 1 4 0 B が開放されている場合、たとえ小当り用大入賞口 1 1 5 1 が開放されていたとしても、下方の流下経路 1 1 0 7 b を流下した遊技球は小当り用大入賞口 1 1 5 1 に到達する前に、上流側に設けられる第 2 始動口 1 1 4 0 B に入賞するため、小当り用大入賞口 1 1 5 1 に入賞することが困難 (または不可能) となる。

【 0 9 6 5 】

なお、本実施例では、大当り用大入賞口 1 1 3 1 と小当り用大入賞口 1 1 5 1 とをそれぞれ別に設けているが、これに限られず、大当り遊技制御処理の実行時に開放される大入

50

賞口と、小当り遊技制御処理の実行時に開放される大入賞口とを、同じ大入賞口としてもよい。

【 0 9 6 6 】

(アウト口)

アウト口 1 1 7 8 は、遊技領域 1 1 0 5 に向けて発射されたものの各種入賞口（例えば、第 1 始動口 1 1 2 0、第 2 始動口 1 1 4 0 A、1 1 4 0 B、大当り用大入賞口 1 1 3 1、一般入賞口 1 1 2 2 等）のいずれにも入賞しなかった遊技球を、機外に排出するためのものである。このアウト口 1 1 7 8 は、左打ちされた遊技球および右打ちされた遊技球のいずれについても機外に排出できるように、遊技領域 1 1 0 5 の最下流側に設けられている。ただし、上記のアウト口 1 1 7 8 に加えて、最下流側でない位置、例えば複数の一般入賞口 1 1 2 2 の間や普通電動役物ユニット 1 1 4 5 と小当りユニット 1 1 5 0 との間等にアウト口を設けて、遊技領域 1 1 0 5 を流下中の遊技球を機外に排出するようにしてもよい。

10

【 0 9 6 7 】

(裏ユニット)

裏ユニット（不図示）は、装飾体を有するものであって、上述したように、透過性のある遊技パネル 1 1 0 0 の後方側に設けられる。この裏ユニットは、サブ制御回路 1 3 0 0（後述の図 7 0 参照）によって制御される可動役物等の演出用役物群 1 0 5 8 を備える。演出用役物群 1 0 5 8 は、例えば表示装置 1 0 0 7 の表示領域の周囲に配置される。これらの演出用役物群 1 0 5 8 のうち少なくとも一以上の役物または役物を構成する演出用役物構成部材は、特別図柄の当り判定処理の結果にもとづいて動作可能な演出用役物として機能する。

20

【 0 9 6 8 】

[2 - 2 . 電氣的構成]

次に、図 7 0 を参照して、第 2 のパチンコ遊技機の制御回路について説明する。図 7 0 は、第 2 のパチンコ遊技機の制御回路を示すブロック図の一例である。なお、第 2 のパチンコ遊技機の制御回路は、第 1 のパチンコ遊技機の制御回路と共通するものもあるが、改めて一通り説明する。

【 0 9 6 9 】

図 7 0 に示されるように、第 2 のパチンコ遊技機は、主に、遊技の制御を行う主制御回路 1 2 0 0 と、遊技の進行に応じた演出の制御を行うサブ制御回路 1 3 0 0 と、払出・発射制御回路 1 4 0 0 と、電源供給回路 1 4 5 0 と、から構成される。

30

【 0 9 7 0 】

[2 - 2 - 1 . 主制御回路]

主制御回路 1 2 0 0 は、例えば電源投入時に実行される処理や遊技動作にかかわる処理等を制御するものであって、メイン CPU 1 2 0 1、メイン ROM 1 2 0 2（読み出し専用メモリ）、メイン RAM 1 2 0 3（読み書き可能メモリ）、初期リセット回路 1 2 0 4 およびバックアップコンデンサ 1 2 0 7 等を備えており、主基板ケース（不図示）内に收容されている。

【 0 9 7 1 】

メイン CPU 1 2 0 1 には、メイン ROM 1 2 0 2、メイン RAM 1 2 0 3 および初期リセット回路 1 2 0 4 等が接続される。メイン CPU 1 2 0 1 は、動作を監視する W D T（watchdog timer）や不正を防止するための機能等が内蔵されている。

40

【 0 9 7 2 】

メイン ROM 1 2 0 2 には、メイン CPU 1 2 0 1 により第 2 のパチンコ遊技機の動作を制御するためのプログラムや、各種のテーブル等が記憶されている。メイン CPU 1 2 0 1 は、メイン ROM 1 2 0 2 に記憶されたプログラムに従って、各種の処理を実行する機能を有する。

【 0 9 7 3 】

メイン RAM 1 2 0 3 には、遊技の進行に必要な各種データを記憶する記憶領域が設け

50

られている。このメインRAM 1203は、メインCPU 1201の一時記憶領域として、種々のフラグや変数の値を記憶する機能を有する。なお、本実施例においては、メインCPU 1201の一時記憶領域としてRAMを用いているが、これに限らず、読み書き可能な記憶媒体であればよい。

【0974】

初期リセット回路1204は、メインCPU 1201を監視し、必要に応じてリセット信号を出力するものである。

【0975】

バックアップコンデンサ1207は、電断時等に、メインRAM 1203に格納されているデータが消失しないように一時的に電力を供給する機能を有するものである。

10

【0976】

さらに、主制御回路1200は、各種デバイス等との間で通信可能に接続されるI/Oポート1205、および、サブ制御回路1300に対して各種コマンドを出力可能に接続されるコマンド出力ポート1206等も備える。

【0977】

また、主制御回路1200には、各種のデバイスが接続されている。例えば、主制御回路1200には、普通図柄表示部1161、普通図柄用保留表示部1162、第1特別図柄表示部1163、第2特別図柄表示部1164、第1特別図柄用保留表示部1165、第2特別図柄用保留表示部1166、確変報知用表示部1167、時短報知用表示部1168、普電用ソレノイド1148、特電用ソレノイド1135、および、小当り用ソレノイド1154等が接続されている。また、主制御回路1200には、これらの他、性能表示モニタ1170およびエラー報知モニタ1172等も接続されている。主制御回路1200は、I/Oポート1205を介して信号を送信することにより、これらのデバイスの動作を制御することができる。

20

【0978】

性能表示モニタ1170には、メインCPU 1201の制御により性能表示データや後述する設定値等が表示される。性能表示データは、例えば、所定数（例えば60000個）の遊技球の発射に対して大当り遊技状態以外の遊技状態で払い出された遊技球の割合を示すデータであり、ベース値とも呼ばれる。

【0979】

エラー報知モニタ1172には、エラーコードが表示される。また、エラー報知モニタ1172には、エラーコードの他に、例えば後述する設定機能付きのパチンコ遊技機であれば、設定変更処理中であることを示す設定変更中コード、設定確認処理中であることを示す設定確認中コード等を表示することもできる。なお、設定変更中コードとしては、特別図柄の表示として通常では表示することのない図柄（例えば、設定変更中であることを示す設定変更図柄）を表示するようにしてもよい。

30

【0980】

また、主制御回路1200には、第1始動口スイッチ1121、第2始動口スイッチ1141A、1141B、通過ゲートスイッチ1127、大当り用大入賞口カウントスイッチ1132、一般入賞口スイッチ1123および小当り用大入賞口カウントスイッチ1152等も接続されている。これらのスイッチが検出されると、検出信号がI/Oポート1205を介して主制御回路1200に出力される。

40

【0981】

さらに、主制御回路1200には、ホール係員を呼び出す機能や大当り回数を表示する機能等を有する呼出装置（不図示）、ホール全体のパチンコ遊技機を管理するホールコンピュータ1186にデータ送信する際に用いる外部端子板1184、後述する設定機能付きのパチンコ遊技機であれば設定値を変更したり確認したりする際に操作される設定キー1174、メインRAM 1203に格納されるバックアップデータを遊技場の管理者の操作に応じてクリアすることが可能なバックアップクリアスイッチ1176等が接続されている。本実施例において、バックアップクリアスイッチ1176は、後述する設定値を変

50

更する際のスイッチも兼用しているが、これに限られず、設定値を変更するための設定スイッチを設けるようにしてもよい。

【0982】

また、設定キー1174およびバックアップクリアスイッチ1176は、遊技場の管理者以外の第三者（例えば遊技者）が容易に触ることができないように、所定のケース内に收容されていることが好ましい。「所定のケース内」には、当該ケースを開放しないと設定キー1174やバックアップクリアスイッチ1176に接触できない構成のものだけでなく、当該ケースの設定キー1174およびバックアップクリアスイッチ1176の対応箇所のみ切欠きが設けられ、遊技場の管理者が管理する鍵を使用して島設備からパチンコ遊技機を回動させて背面を露出させたときに、遊技場の管理者が設定キー1174または/およびバックアップクリアスイッチ1176に接触できるように構成されているものも含まれる。

10

【0983】

なお、本実施例では、設定キー1174およびバックアップクリアスイッチ1176は、主制御回路1200に接続されているが、これに限られず、例えば、払出・発射制御回路1400や電源供給回路1450に接続されるような構成にしてもよい。この場合にもまた、遊技場の管理者以外の第三者が設定キー1174やバックアップクリアスイッチ1176に容易に接触できないようにすることが好ましい。

【0984】

[2-2-2. サブ制御回路]

サブ制御回路1300は、サブCPU1301、プログラムROM1302、ワークRAM1303、表示制御回路1304、音声制御回路1305、LED制御回路1306、役物制御回路1307およびコマンド入力ポート1308等を備える。サブ制御回路1300は、主制御回路1200からの指令に応じて遊技の進行に応じた演出を実行する。なお、図70には示されていないが、サブ制御回路1300には、遊技者が操作可能な演出ボタン54（図1参照）等も接続されている。

20

【0985】

プログラムROM1302には、サブCPU1301により第2のパチンコ遊技機の遊技演出を制御するためのプログラムや、各種のテーブル等が記憶されている。サブCPU1301は、プログラムROM1302に記憶されたプログラムに従って、各種の処理を実行する機能を有する。特に、サブCPU1301は、主制御回路1200から送信される各種のコマンドに従って、遊技演出にかかる制御を行う。

30

【0986】

ワークRAM1303は、サブCPU1301の一時記憶領域として種々のフラグや変数の値を記憶する機能を有する。

【0987】

表示制御回路1304は、表示装置1007における表示制御を行うための回路である。表示制御回路1304は、VDPや、各種の画像データを生成するためのデータが記憶されている画像データROM、画像データを一時的に格納するフレームバッファ、画像データを画像信号として変換するD/Aコンバータ等を備える。

40

【0988】

表示制御回路1304は、サブCPU1301からの画像表示命令に応じて、表示装置1007に表示させるための画像データを一時的にフレームバッファに格納する。なお、表示装置1007に表示させるための画像データには、装飾図柄を示す装飾図柄画像データ、背景画像データ、演出用画像データ等の、遊技に関する各種の画像データが含まれる。

【0989】

そして、表示制御回路1304は、所定のタイミングで、フレームバッファに格納された画像データをD/Aコンバータに供給する。D/Aコンバータは、画像データを画像信号として変換し、当該変換した画像信号を所定のタイミングで表示装置1007に供給す

50

る。表示装置 1 0 0 7 に画像信号が供給されると、表示装置 1 0 0 7 に当該画像信号に関する画像が表示される。こうして、表示制御回路 1 3 0 4 は、表示装置 1 0 0 7 に遊技に関する画像を表示させる制御を行うことができる。

【 0 9 9 0 】

音声制御回路 1 3 0 5 は、スピーカ 1 0 3 2 から発生させる音声に関する制御を行うための回路である。音声制御回路 1 3 0 5 は、音声に関する制御を行う音源 I C や、各種の音声データを記憶する音声データ R O M、音声信号を増幅するための増幅器（以下、A M P と称する）等を備える。

【 0 9 9 1 】

音源 I C は、スピーカ 1 0 3 2 から出力される音声の制御を行う。音源 I C は、サブ C P U 1 3 0 1 からの音声発生命令に応じて、音声データ R O M に記憶されている複数の音声データから一つの音声データを選択する。また、音源 I C は、選択された音声データを音声データ R O M から読み出し、音声データを所定の音声信号に変換し、当該変換した音声信号を A M P に供給する。A M P は、スピーカ 1 0 3 2 から出力される音声や効果音等の信号を増幅させるものである。

【 0 9 9 2 】

L E D 制御回路 1 3 0 6 は、装飾 L E D 等を含む L E D 群 1 0 4 6 の制御を行うための回路である。L E D 制御回路 1 3 0 6 は、L E D 制御信号を供給するためのドライブ回路や、複数種類の L E D 装飾パターンが記憶されている装飾データ R O M 等を備える。

【 0 9 9 3 】

役物制御回路 1 3 0 7 は、各役物（例えば、演出用役物群 1 0 5 8 のうちの一または複数の役物）の動作を制御するための回路である。役物制御回路 1 3 0 7 は、各役物に対して、駆動信号を供給するための駆動回路や、点灯制御信号を供給するための点灯回路、動作パターンや点灯パターンが記憶されている役物データ R O M 等を備える。

【 0 9 9 4 】

また、役物制御回路 1 3 0 7 は、サブ C P U 1 3 0 1 からの役物作動命令に応じて、役物データ R O M に記憶されている複数の動作パターンから一つの動作パターンを選択する。そして、選択した動作パターンを役物データ R O M から読み出し、読み出した動作パターンに対応する駆動信号を供給することにより、各役物の機械的な動作を制御する。また、点灯回路は、サブ C P U 1 3 0 1 からの点灯命令に基づいて、役物データ R O M に記憶されている複数の点灯パターンから一つの点灯パターンを選択する。そして、選択した点灯パターンを役物データ R O M から読み出し、読み出した点灯パターンに対応する点灯制御信号を供給することにより、各役物の点灯動作を制御する。

【 0 9 9 5 】

コマンド入力ポート 1 3 0 8 は、コマンド出力ポート 1 2 0 6 と接続されており、主制御回路 1 2 0 0 から送信された各種コマンドを受信するものである。

【 0 9 9 6 】

払出・発射制御回路 1 4 0 0 は、賞球や貸球の払い出しを制御するものであり、この払出・発射制御回路 1 4 0 0 には、遊技球を払い出すことが可能な払出装置 1 0 8 2、遊技球を発射させることが可能な発射装置 1 0 0 6、球貸しにかかる制御を実行可能なカードユニット 1 1 8 0 等が接続されている。

【 0 9 9 7 】

払出・発射制御回路 1 4 0 0 は、主制御回路 1 2 0 0 から送信される賞球制御コマンドを受信すると、払出装置 1 0 8 2 に対して所定の信号を送信し、払出装置 1 0 8 2 に遊技球を払い出させる制御を行う。

【 0 9 9 8 】

カードユニット 1 1 8 0 には、球貸し操作パネル 1 1 8 2 が接続されている。球貸し操作パネル 1 1 8 2 には、球貸しを受けるための球貸しボタンや、キャッシュデータが記憶されている球貸しカードの返却を受けるための貸出返却ボタン（いずれも不図示）が設けられている。例えば遊技者によって球貸し操作が行われると、球貸し操作に応じた貸し球

10

20

30

40

50

制御信号がカードユニット 1 1 8 0 に送信される。払出・発射制御回路 1 4 0 0 は、カードユニット 1 1 8 0 から送信された貸し球制御信号に基づいて、払出装 1 0 8 2 に遊技球を払い出させる制御を行う。なお、操作パネル 1 1 8 2 は、パチンコ遊技機側に設けられることが多いが、カードユニット 1 1 8 0 側に設けられてもよい。

【 0 9 9 9 】

また、払出・発射制御回路 1 4 0 0 は、発射ハンドル 6 2 (図 1、図 2 参照) が時計回りの方向へ回動操作されたことに基づいて、その回動角度 (回動量) に応じて発射ソレノイド (図示せず) に電力を供給し、遊技球を発射させる制御を行う。

【 1 0 0 0 】

電源供給回路 1 4 5 0 は、遊技に際して必要な電源電圧を、主制御回路 1 2 0 0、サブ制御回路 1 3 0 0、払出・発射制御回路 1 4 0 0 等に供給するために作成する電源回路である。

【 1 0 0 1 】

電源供給回路 1 4 5 0 には、電源スイッチ 1 0 9 5 等が接続されている。電源スイッチ 1 0 9 5 は、パチンコ遊技機 (より詳しくは、主制御回路 1 2 0 0、サブ制御回路 1 3 0 0、払出・発射制御回路 1 4 0 0 等) に必要な電源を供給するときにオン操作するものである。

【 1 0 0 2 】

[2 - 3 . 基本仕様]

次に、図 7 1 ~ 図 7 5 を参照して、第 2 のパチンコ遊技機の基本仕様について説明する。第 2 のパチンコ遊技機は設定機能付きのパチンコ遊技機であってもよいが、以下では、設定機能にかかわる記載は省略する。

【 1 0 0 3 】

第 2 のパチンコ遊技機では、確変制御および時短制御のいずれも実行されない通常遊技状態、確変制御および時短制御の両方が実行される高確時短遊技状態、確変制御は実行されるものの時短制御が実行されない高確非時短遊技状態、並びに、確変制御は実行されないものの時短制御が実行される低確時短遊技状態が用意されており、メイン CPU 1 2 0 1 は、これらの遊技状態のうちいずれかの遊技状態において遊技を進行させることが可能となっている。ただし、メイン CPU 1 2 0 1 の制御によって進行される遊技状態はこれに限られず、通常遊技状態、高確時短遊技状態、高確非時短遊技状態および低確時短遊技状態のうちいずれかの遊技状態については進行されないようにしてもよい。例えば、通常遊技状態、高確時短遊技状態および低確時短遊技状態のうちいずれかの遊技状態において遊技が進行するようにし、高確非時短遊技状態において遊技が進行しないようにする等してもよい。

【 1 0 0 4 】

本実施例において、通常遊技状態では左打ちが正規な遊技態様とされ、高確時短遊技状態、高確非時短遊技状態および低確時短遊技状態では右打ちが正規な遊技態様とされる。サブ CPU 1 3 0 1 は、正規な遊技態様 (例えば、右打ちすべきか左打ちすべきか) を、例えば表示装置 1 0 0 7 の表示領域に表示する制御を実行する。

【 1 0 0 5 】

[2 - 3 - 1 . 特別図柄の当り判定テーブル]

図 7 1 は、第 2 のパチンコ遊技機が備える主制御回路 1 2 0 0 のメイン ROM 1 2 0 2 に記憶されている特別図柄の当り判定テーブルの一例である。

【 1 0 0 6 】

特別図柄の当り判定テーブルは、特別図柄の当り判定処理 (後述の図 7 8 の S 1 0 3 4 参照) において参照されるテーブル、すなわち、第 1 始動口 1 1 2 0 または第 2 始動口 1 1 4 0 A、1 1 4 0 B に遊技球が入賞した際に抽出される大当り判定用乱数値に基づいて「時短当り」、「小当り」、「大当り」または「ハズレ」を抽選により決定する際に参照されるテーブルである。なお、本実施例では、第 1 特別図柄の当り判定処理における抽選対象は「時短当り」、「大当り」、および「ハズレ」であり、「小当り」は抽選対象に含

10

20

30

40

50

まれていない。これに対し、第2特別図柄の当り判定処理における抽選対象は「時短当り」、「小当り」、「大当り」、および「ハズレ」である。ただし、第1特別図柄の当り判定処理における抽選対象に「小当り」を含めるようにしてもよい。

【1007】

大当り判定用乱数値は、上述したとおり、特別図柄の当り判定処理に用いられる乱数値である。本実施例において、大当り判定用乱数値は、0～65535（65536種類）の中から抽出される。ただし、発生する乱数値の範囲は上記に限られない。

【1008】

本実施例では、メインCPU1201は、第1特別図柄の当り判定処理において、抽出された大当り判定用乱数値に基づいて「時短当り」、「大当り」、または「ハズレ」に決定する。第1特別図柄の当り判定テーブルには、確変フラグの値（0または1）毎に、「時短当り」に決定される大当り判定用乱数値の範囲（幅）とこれに対応する時短当り判定値データとの関係、「大当り」に決定される大当り判定用乱数値の範囲（幅）とこれに対応する大当り判定値データとの関係、および「ハズレ」に決定される大当り判定用乱数値の範囲（幅）とこれに対応するハズレ判定値データとの関係が規定されている。

【1009】

また、メインCPU1201は、第2特別図柄の当り判定処理において、抽出された大当り判定用乱数値に基づいて「時短当り」、「小当り」、「大当り」、または「ハズレ」に決定する。第2特別図柄の当り判定テーブルには、確変フラグの値（0または1）毎に、「時短当り」に決定される大当り判定用乱数値の範囲（幅）とこれに対応する時短当り判定値データとの関係、「小当り」に決定される大当り判定用乱数値の範囲（幅）とこれに対応する小当り判定値データとの関係、「大当り」に決定される大当り判定用乱数値の範囲（幅）とこれに対応する大当り判定値データとの関係、および「ハズレ」に決定される大当り判定用乱数値の範囲（幅）とこれに対応するハズレ判定値データとの関係が規定される。

【1010】

本実施例では、例えば、第1特別図柄の当り判定処理時に確変フラグがオフであって、抽出された大当り判定用乱数値が0～408のいずれかである場合、メインCPU1201は、「時短当り」と判定し、当落判定値データを「時短当り判定値データ」に決定する。また、第1特別図柄の当り判定処理時に確変フラグがオフであって、抽出された大当り判定用乱数値が409～613のいずれかである場合、メインCPU1201は、「大当り」と判定し、当落判定値データを「大当り判定値データ」に決定する。また、抽出された大当り判定用乱数値が614～65535のいずれかである場合、メインCPU1201は、「ハズレ」と判定し、判定値データを「ハズレ判定値データ」に決定する。

【1011】

また、例えば、第1特別図柄の当り判定処理時に確変フラグがオンであって、抽出された大当り判定用乱数値が0～408のいずれかである場合、メインCPU1201は、「時短当り」と判定し、判定値データを「時短当り判定値データ」に決定する。また、第1特別図柄の当り判定処理時に確変フラグがオンであって、抽出された大当り判定用乱数値が409～1259のいずれかである場合、メインCPU1201は、「大当り」と判定し、判定値データを「大当り判定値データ」に決定する。また、抽出された大当り判定用乱数値が1260～65535のいずれかである場合、メインCPU1201は、「ハズレ」と判定し、判定値データを「ハズレ判定値データ」に決定する。

【1012】

同様に、例えば、第2特別図柄の当り判定処理時に確変フラグがオフであって、抽出された大当り判定用乱数値が0～272のいずれかである場合、メインCPU1201は、「時短当り」と判定し、判定値データを「時短当り判定値データ」に決定する。また、第2特別図柄の当り判定処理時に確変フラグがオフであって、抽出された大当り判定用乱数値が273～22117のいずれかである場合、メインCPU1201は、「小当り」と判定し、判定値データを「小当り判定値データ」に決定する。また、第2特別図柄の当り

判定処理時に確変フラグがオフであって、抽出された大当り判定用乱数値が22118～22322のいずれかである場合、メインCPU1201は、「大当り」と判定し、判定値データを「大当り判定値データ」に決定する。さらに、第2特別図柄の当り判定処理時に確変フラグがオフであって、抽出された大当り判定用乱数値が22323～65535のいずれかである場合、メインCPU1201は、「ハズレ」と判定し、判定値データを「ハズレ判定値データ」に決定する。

【1013】

また、例えば、第2特別図柄の当り判定処理時に確変フラグがオンであって、抽出された大当り判定用乱数値が0～272のいずれかである場合、メインCPU1201は、「時短当り」と判定し、判定値データを「時短当り判定値データ」に決定する。また、第2特別図柄の当り判定処理時に確変フラグがオンであって、抽出された大当り判定用乱数値が273～22117のいずれかである場合、メインCPU1201は、「小当り」と判定し、判定値データを「小当り判定値データ」に決定する。また、第2特別図柄の当り判定処理時に確変フラグがオンであって、抽出された大当り判定用乱数値が22118～22968のいずれかである場合、メインCPU1201は、「大当り」と判定し、判定値データを「大当り判定値データ」に決定する。さらに、第2特別図柄の当り判定処理時に確変フラグがオンであって、抽出された大当り判定用乱数値が22969～65535のいずれかである場合、メインCPU1201は、「ハズレ」と判定し、判定値データを「ハズレ判定値データ」に決定する。

【1014】

このように、本実施例では、例えば0～65535の範囲で発生する大当り判定用乱数値のうち、0から所定幅（例えば、第2特別図柄の当り判定処理であれば0～22117）を、大当り判定値データおよびハズレ判定値データを除く他の判定値データ（例えば、時短当り判定値データおよび小当り判定値データ）に割り当てている。また、所定値から最後尾（例えば、第2特別図柄の当り判定処理時に確変フラグがオフの場合であれば22323～65535）をハズレ判定値データに割り当てている。さらに、大当り判定値データとハズレ判定値データとを隣接して割り当てている。このようにすることで、例えば確変フラグがOFFからON（またはONからOFF）になった場合に、大当り判定値データの幅を大きく（または小さく）した分だけハズレ判定値データの幅を小さく（または大きく）するだけで、他の判定値データ（例えば、時短当り判定値データおよび小当り判定値データ）の幅を変更することなく、大当り確率を変更することが可能となる。

【1015】

また、本実施例では、第1特別図柄の当り判定処理が行われた場合の「時短当り」の当選確率と、第2特別図柄の当り判定処理が行われた場合の「時短当り」の当選確率とを異ならせることにより、遊技にバリエーションを持たせて興趣の低下を抑制できるようにしている。

【1016】

とくに、図71に示されるように、第1特別図柄の当り判定処理が行われた場合の「時短当り」の当選確率を、第2特別図柄の当り判定処理が行われた場合の「時短当り」の当選確率よりも高くすることにより、単調な遊技となりがちな通常遊技状態における興趣の低下を抑制することが可能となる。

【1017】

ただし、第2特別図柄の当り判定処理が行われた場合の「時短当り」の当選確率を、第1特別図柄の当り判定処理が行われた場合の「時短当り」の当選確率よりも高くしてもよい。この場合、例えば時短遊技状態において「時短当り」に当選した場合に時短遊技状態を重ねるようにすることで、時短遊技状態の終了間際に「時短当り」に当選すると、時短遊技状態が実質的に延長されることとなり、興趣の低下を抑制することが可能となる。

【1018】

ところで、図71に示されるように、本実施例では、確変フラグがオンおよびオフのいずれの場合であっても、メインCPU1201は、当り判定処理の結果が「時短当り」で

あると決定しうる。ただし、メインCPU1201は、確変フラグがオフ（通常遊技状態、時短遊技状態）である場合、当り判定処理の結果が「時短当り」であれば時短遊技状態に制御するものの、確変フラグがオンである場合には、当り判定処理の結果がたとえ「時短当り」であったとしても、時短遊技状態に制御しないようにしている。

【1019】

[2-3-2. 特別図柄判定テーブル]

図72は、第2のパチンコ遊技機が備える主制御回路1200のメインROM1202に記憶されている特別図柄判定テーブルの一例である。

【1020】

特別図柄判定テーブルは、第1始動口1120または第2始動口1140A、1140Bに遊技球が入賞した際に抽出される特別図柄の図柄乱数値と先述の当落判定値データとに基づいて、停止図柄を決定付ける「選択図柄コマンド」および「図柄指定コマンド」を選択する際（すなわち、後述の図78のS1035の特別図柄決定処理を実行する際）に参照されるテーブルである。「選択図柄コマンド」は、特別図柄の当り判定処理の結果に応じて定められる図柄を指定するためのコマンドであり、「図柄指定コマンド」は、特別図柄の可変表示の停止時に表示される図柄を指定するためのコマンドである。特別図柄の図柄乱数値は、例えば0～99（100種類）の中から抽出される。

【1021】

図72に示される特別図柄判定テーブルによれば、第1特別図柄の当り判定処理の結果として時短当り判定値データが得られた場合、メインCPU1201は、例えば、選択図柄コマンドおよび図柄指定コマンドを以下のように選択する。すなわち、第1特別図柄の図柄乱数値が例えば0～69である場合、メインCPU1201は、選択図柄コマンドとして「z0」を選択し、図柄指定コマンドとして「zA1」を選択する。また、第1特別図柄の図柄乱数値が例えば70～96のいずれかである場合、メインCPU1201は、選択図柄コマンドとして「z1」を選択し、図柄指定コマンドとして「zA1」を選択する。また、第1特別図柄の図柄乱数値が例えば97～99のいずれかである場合、メインCPU1201は、選択図柄コマンドとして「z2」を選択し、図柄指定コマンドとして「zA2」を選択する。

【1022】

また、第1特別図柄の当り判定処理の結果として大当り判定値データが得られた場合、メインCPU1201は、例えば、選択図柄コマンドおよび図柄指定コマンドを以下のように選択する。すなわち、第1特別図柄の図柄乱数値が0または1である場合、メインCPU1201は、選択図柄コマンドとして「z3」を選択し、図柄指定コマンドとして「zA3」を選択する。また、第1特別図柄の図柄乱数値が2～9のいずれかである場合、メインCPU1201は、選択図柄コマンドとして「z4」を選択し、図柄指定コマンドとして「zA3」を選択する。また、第1特別図柄の図柄乱数値が10～59のいずれかである場合、メインCPU1201は、選択図柄コマンドとして「z5」を選択し、図柄指定コマンドとして「zA4」を選択する。さらに、第1特別図柄の図柄乱数値が60～99のいずれかである場合、メインCPU1201は、選択図柄コマンドとして「z6」を選択し、図柄指定コマンドとして「zA4」を選択する。

【1023】

また、第1特別図柄の当り判定処理の結果としてハズレ判定値データが得られた場合、例えば、第1特別図柄の図柄乱数値が0～99のいずれであっても、メインCPU1201は、選択図柄コマンドとして「z7」を選択し、図柄指定コマンドとして「zA5」を選択する。

【1024】

また、第2特別図柄の当り判定処理の結果として時短当り判定値データが得られた場合、例えば、選択図柄コマンドおよび図柄指定コマンドは以下のように選択される。すなわち、第2特別図柄の図柄乱数値が例えば0～96である場合、メインCPU1201は、選択図柄コマンドとして「z8」を選択し、図柄指定コマンドとして「zA6」を選択す

10

20

30

40

50

る。また、第 2 特別図柄の図柄乱数値が例えば 97 ~ 99 のいずれかである場合、メイン CPU 1201 は、選択図柄コマンドとして「z9」を選択し、図柄指定コマンドとして「zA7」を選択する。

【1025】

また、第 2 特別図柄の当り判定処理の結果として小当り判定値データが得られた場合、例えば、特別図柄の図柄乱数値が 0 ~ 99 のいずれであっても、メイン CPU 1201 は、選択図柄コマンドとして「z10」を選択し、図柄指定コマンドとして「zA8」を選択する。

【1026】

なお、第 2 特別図柄の当り判定処理の結果として小当り判定値データが得られると、メイン CPU 1201 は、小当り遊技制御処理を実行する。小当り遊技制御処理では、例えば小当り用シャッタ 1153（図 69 参照）を作動させて、小当り用大入賞口 1151（図 69 参照）への遊技球の入賞（通過）が可能または容易な開放状態となる制御を実行し、賞球が払い出され得る。

【1027】

また、第 2 特別図柄の当り判定処理の結果として大当り判定値データが得られた場合、例えば、選択図柄コマンドおよび図柄指定コマンドは以下のように選択される。すなわち、第 2 特別図柄の図柄乱数値が 0 ~ 29 のいずれかである場合、メイン CPU 1201 は、選択図柄コマンドとして「z11」を選択し、図柄指定コマンドとして「zA9」を選択する。また、第 2 特別図柄の図柄乱数値が 30 ~ 59 のいずれかである場合、メイン CPU 1201 は、選択図柄コマンドとして「z12」を選択し、図柄指定コマンドとして「zA10」を選択する。さらに、第 2 特別図柄の図柄乱数値が 60 ~ 99 のいずれかである場合、メイン CPU 1201 は、選択図柄コマンドとして「z13」を選択し、図柄指定コマンドとして「zA10」を選択する。

【1028】

また、第 2 特別図柄の当り判定処理の結果としてハズレ判定値データが得られた場合、例えば、選択図柄コマンドおよび図柄指定コマンドは以下のように選択される。すなわち、第 2 特別図柄の図柄乱数値が 0 ~ 99 のいずれであっても、メイン CPU 1201 は、選択図柄コマンドとして「z14」を選択し、図柄指定コマンドとして「zA11」を選択する。

【1029】

なお、本実施例では、特別図柄の当り判定テーブル（図 71 参照）を参照して、抽出された大当り判定用乱数値に基づいて当落判定値データを決定し、その後、特別図柄判定テーブル（図 72 参照）を参照して、特別図柄の図柄乱数値に基づいて選択図柄コマンドおよび図柄指定コマンドを決定するようにしているが、これに限られない。例えば、抽出された大当り判定用乱数値と特別図柄の図柄乱数値とに基づいて、特別図柄の当落、選択図柄コマンドおよび図柄指定コマンドをあわせて決定するようにしてもよい。

【1030】

なお、第 2 のパチンコ遊技機では説明を省略するが、主制御回路 1200 のメイン ROM 1202 には、第 1 のパチンコ遊技機において説明した特別図柄停止態様決定テーブル（図 12（A）参照）に相当する特別図柄停止態様決定テーブルが記憶されている。特別図柄停止態様決定テーブルは、特別図柄の可変表示が停止したときに第 1 特別図柄表示部 1163 または第 2 特別図柄表示部 1164（図 70 参照）に導出される特別図柄の停止態様を、選択図柄コマンドに応じて決定する際に参照されるテーブルである。また、特別図柄表示部 1163、1164 には、特別図柄の当り判定処理の結果に基づいて、時短当りの表示態様、大当りの表示態様、小当りの表示態様またはハズレの表示態様が導出される。また、第 1 のパチンコ遊技機において説明した装飾図柄停止態様決定テーブル（図 12（B）参照）に相当する装飾図柄停止態様決定テーブルについても、サブ制御回路 1300 のプログラム ROM 1302 に記憶されている。

【1031】

10

20

30

40

50

[2 - 3 - 3 . 当り種類決定テーブル]

図 7 3 は、第 2 のパチンコ遊技機が備える主制御回路 1 2 0 0 のメイン R O M 1 2 0 2 に記憶されている当り種類決定テーブルの一例である。当り種類決定テーブルは、特別図柄の図柄乱数値に対応して決定される選択図柄コマンドに応じて、当り遊技状態の態様または / およびその後の遊技状態の態様、を決定する際（すなわち、後述の図 7 8 の S 1 0 3 6 の当り種類決定処理を実行する際）に参照される。図 7 3 に示される当り遊技状態の態様は、大当り遊技状態の態様または小当り遊技状態の態様を示す。また、その後の遊技状態の態様は、当り遊技状態終了後の遊技状態の態様を示す。ただし、特別図柄の当り判定処理の結果が時短当りである場合は、当り遊技状態に制御されることなく C 時短遊技状態に制御されるため、その後の遊技状態の態様は、C 時短遊技状態の態様を示す。

10

【 1 0 3 2 】

本実施例では、特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」である場合、C 時短遊技状態の態様は、次のとおり決定される。例えば、選択図柄コマンドが「z 0」の場合、メイン C P U 1 2 0 1 は、確変フラグと時短フラグとのうち時短フラグのみをオンにセットすることを決定し、時短回数を 1 0 回にセットすることを決定する。選択図柄コマンドが「z 1」の場合および「z 8」の場合、メイン C P U 1 2 0 1 は、確変フラグと時短フラグとのうち時短フラグのみをオンにセットすることを決定し、時短回数を 5 0 回にセットすることを決定する。選択図柄コマンドが「z 2」の場合および「z 9」の場合、メイン C P U 1 2 0 1 は、確変フラグと時短フラグとのうち時短フラグのみをオンにセットすることを決定し、時短回数を 1 0 0 回にセットすることを決定する。特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」であった場合、メイン C P U 1 2 0 1 は、上述した時短当りの表示態様を第 1 特別図柄表示部 1 1 6 3 または第 2 特別図柄表示部 1 1 6 4 に導出した後、大当り遊技状態に制御することなく、時短フラグをオンにセットするとともに決定された時短回数をセットし、C 時短遊技状態に制御可能となる。なお、特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」である場合は当り遊技状態に制御されないため、当り遊技状態の態様は決定されない。本実施例では、特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」である場合、この特別図柄の当り判定処理が行われたときの遊技状態にかかわらず、セットされる時短回数を同じとしている。ただし、これに限られず、特別図柄の当り判定処理が行われたときの遊技状態に応じて、セットされる時短回数を異ならせてもよい。

20

【 1 0 3 3 】

このように、本実施例では、特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」である場合、特別図柄の図柄乱数値に基づいて決定される選択図柄コマンドに応じて、セットされる時短回数が異なるようにしている。このようにすることで、特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」であった場合に、その後の遊技の進行状況にバリエーションを持たせることが可能となり、興趣の低下を抑制することが可能となる。

30

【 1 0 3 4 】

ところで、上述したとおり、メイン C P U 1 2 0 1 は、確変フラグがオンである場合には、当り判定処理の結果がたとえ「時短当り」であったとしても、時短遊技状態に制御しないようにしている。例えば、メイン C P U 1 2 0 1 は、確変フラグがオン（高確遊技状態）であったとしても、図 7 2 に示されるように「時短当り」の抽選を行い、当り判定処理の結果が「時短当り」である場合には、「時短当り」に当選したことを示す時短当りの表示態様を特別図柄表示部 1 1 6 3 , 1 1 6 4 に導出するものの、C 時短遊技状態に制御しない。また、メイン C P U 1 2 0 1 は、確変フラグがオンであったとしても「時短当り」の抽選を行い、当り判定処理の結果が「時短当り」である場合には、強制的にハズレの表示態様を特別図柄表示部 1 1 6 3 , 1 1 6 4 に導出するようにしてもよい。さらには、確変フラグがオンである場合、大当り判定用乱数値に対して時短当り判定値データを割り当てない、すなわち「時短当り」を抽選結果に含めない当り判定処理が行われるようにしてもよい。

40

【 1 0 3 5 】

なお、本実施例では、確変フラグがオンである場合には、C 時短遊技状態に移行しない

50

ように構成しているが、これに限られない。例えば、確変フラグがオンであったとしても時短フラグがオフであるような高確非時短遊技状態において、当り判定処理の結果が「時短当り」である場合には高確時短遊技状態に移行するようにしてもよい。

【1036】

特別図柄の当り判定処理の結果が「小当り」である場合、当り遊技状態の態様およびその後の遊技状態の態様は、次のとおり決定される。例えば、選択図柄コマンドが「z10」の場合、メインCPU1201は、小当り遊技状態の態様として、小当り用大入賞口1151（図69参照）の開放回数を1回に決定する。特別図柄の当り判定処理の結果が「小当り」であった場合、メインCPU1201は、上述した小当りの表示態様を第2特別図柄表示部1164に導出した後、決定された小当り用大入賞口1151の開放回数をセ 10
ットし、小当り遊技状態に制御可能となる。なお、特別図柄の当り判定処理の結果が「小当り」である場合、小当り遊技状態の終了後、メインCPU1201は、確変フラグおよび時短フラグをいずれも変更せず、小当り遊技状態に制御される直前の遊技状態に戻す。

【1037】

特別図柄の当り判定処理の結果が「大当り」である場合、当り遊技状態の態様およびその後の遊技状態の態様は、次のとおり決定される。

【1038】

例えば、選択図柄コマンドが「z3」の場合および「z11」の場合、メインCPU1201は、大当り遊技状態の態様として、ラウンド数を10ラウンドに決定し、その後の遊技状態の態様として、確変フラグと時短フラグとのうち確変フラグのみをオンにセ 20
ットすることを決定し、確変回数を10000回にセットすることを決定する。この場合、メインCPU1201は、上述した大当りの表示態様を第1特別図柄表示部1163または第2特別図柄表示部1164に導出した後、大当り遊技状態の終了後、高確非時短遊技状態に制御可能となる。

【1039】

また、選択図柄コマンドが「z4」の場合、「z5」の場合、および「z12」の場合、メインCPU1201は、大当り遊技状態の態様として、それぞれ、ラウンド数を10ラウンド、4ラウンド、および10ラウンドに決定する。また、その後の遊技状態の態様として、いずれの場合も、確変フラグと時短フラグとの両方をオンにセットすることを決定し、確変回数および時短回数をいずれも10000回にセットすることを決定する。こ 30
れらの場合、メインCPU1201は、上述した大当りの表示態様を第1特別図柄表示部1163または第2特別図柄表示部1164に導出した後、大当り遊技状態に制御し、この大当り遊技状態の終了後、高確時短遊技状態に制御可能となる。

【1040】

また、選択図柄コマンドが「z6」の場合、および「z13」の場合、メインCPU1201は、大当り遊技状態の態様として、それぞれ、ラウンド数を4ラウンド、および10に決定する。また、その後の遊技状態の態様として、いずれの場合も、確変フラグと時短フラグとのうち時短フラグのみをオンにセットすることを決定する。また、セットする時短回数は、選択図柄コマンドが「z6」の場合は例えば200回にセットすることを決定し、選択図柄コマンドが「z13」の場合は例えば300回にセットすることを決定す 40
る。これらの場合、メインCPU1201は、上述した大当りの表示態様を第1特別図柄表示部1163または第2特別図柄表示部1164に導出した後、大当り遊技状態に制御し、この大当り遊技状態の終了後、時短遊技状態に制御可能となる。ここで制御される時短遊技状態はA時短遊技状態である。なお、高確時短遊技状態における時短制御の態様（以下「時短性能」とも称する）は、A時短遊技状態における時短性能と同じとすることが好ましいが、A時短における時短性能と異ならせてもよい。

【1041】

また、例えば、特別図柄の当り判定処理の結果が「ハズレ」である場合（例えば、選択図柄コマンドが「z7」の場合、および「z14」の場合）、メインCPU1201は、当り遊技状態の態様およびその後の遊技状態の態様のいずれもセットしない。すなわち、 50

特別図柄の当り判定処理の結果がハズレの場合、メインＣＰＵ１２０１は、遊技状態を移行させずに、それまでの遊技状態に継続して制御する。

【１０４２】

なお、特別図柄の当り判定処理の結果が「ハズレ」である場合（例えば、選択図柄コマンドが「ズ７」の場合、および「ズ１４」の場合）、上述したように当り遊技状態の態様およびその後の遊技状態の態様のいずれもセットされないため、本来、図７３の当り種類決定テーブルに図示する必要がない。ただし、本実施例では、特別図柄の当り判定処理の結果が「ハズレ」である場合、当り遊技状態の態様およびその後の遊技状態の態様のいずれも決定されないことを明示するために、便宜上、図７３に図示したものである。

【１０４３】

このように、本実施例において、メインＣＰＵ１２０１は、図７１の特別図柄の当り判定テーブルを参照し、第１始動口１１２０または第２始動口１１４０Ａ、１１４０Ｂに遊技球が入賞した際に抽出される大当り判定用乱数値に基づいて当落判定値データを決定し（当落判定を行い）、当落（「時短当り」、「小当り」、「大当り」または「ハズレ」）を決定する。その後、メインＣＰＵ１２０１は、図７２の特別図柄判定テーブルを参照し、第１始動口１１２０または第２始動口１１４０Ａ、１１４０Ｂに遊技球が入賞した際に抽出される特別図柄の図柄乱数値と上記の当落判定値データとに基づいて選択図柄コマンドを決定し、特別図柄表示部１１６３、１１６４に導出される表示態様の種類（例えば、時短当りの種類、大当りの種類）を決定するようにしている。なお、上記の当落判定および選択図柄コマンドの決定は、特別図柄の可変表示の開始時に行われるが、特別図柄の可変表示が開始されてから確定表示されるまでの間に行われることを排除する趣旨ではない。

【１０４４】

また、図７３に示されるように、本実施例では、大当り遊技状態の終了後に制御されるＡ時短遊技状態の時短回数は、例えば、２００回（選択図柄コマンドが「ズ６」の場合）または３００回（選択図柄コマンドが「ズ１３」の場合）である。これに対し、特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」である場合に制御されるＣ時短遊技状態の時短回数は、例えば、１０回（選択図柄コマンドが「ズ０」の場合）、５０回（選択図柄コマンドが「ズ１」の場合）または１００回（選択図柄コマンドが「ズ２」の場合）である。すなわち、Ａ時短遊技状態における時短回数の期待値が、Ｃ時短遊技状態における時短回数の期待値よりも高い。このように、Ａ時短遊技状態をＣ時短遊技状態と比べて遊技者にとって有利度合いが高くなるようにすることで、「大当り」の位置づけを大きくすることができる。例えば、「大当り」に当選したにもかかわらず、「大当り」当選しなかった場合（「時短当り」に当選した場合）と比べて不利になることによって生じうる興趣の低下を抑制することが可能となる。

【１０４５】

なお、Ａ時短遊技状態における時短回数の期待値をＣ時短遊技状態における時短回数の期待値よりも高いことに代えて、Ｃ時短遊技状態における時短回数の期待値をＡ時短遊技状態における時短回数の期待値よりも高くするようにしてもよい。このように、Ｃ時短遊技状態をＡ時短遊技状態と比べて遊技者にとって有利度合いが高くなるようにすることで、「時短当り」の位置づけを大きくすることができる。例えば、長期間にわたって「大当り」に当選しないような状態が続いたとしても、「時短当り」に当選した場合には相対的に有利なＣ時短遊技状態に制御されるため、興趣の低下を抑制することが可能となる。

【１０４６】

[２ - ３ - ４ . 特別図柄の変動パターンテーブル]

図７４は、第２のパチンコ遊技機の低スタート用の特別図柄の変動パターンテーブルの一例である。また、図７５は、第２のパチンコ遊技機の高スタート用の特別図柄の変動パターンテーブルの一例である。これらのテーブルは、いずれも、第２のパチンコ遊技機が備える主制御回路１２００のメインＲＯＭ１２０２に記憶されている。なお、図７４および図７５の「備考」の欄は、分かりやすいように便宜上示したものである。メインＣＰＵ

10

20

30

40

50

1 2 0 1 は、第 1 始動口 1 1 2 0 への遊技球の入賞に基づくときは第 1 特別図柄の変動パターンを決定し、第 2 始動口 1 1 4 0 A , 1 1 4 0 B への遊技球の入賞に基づくときは第 2 特別図柄の変動パターンを決定する。図 7 4 および図 7 5 の特別図柄の変動パターンテーブルは、後述の図 7 8 の S 1 0 3 7 の特別図柄の変動パターン決定処理を実行する際に参照されるテーブルである。

【 1 0 4 7 】

左打ちが正規な遊技態様とされる通常遊技状態では、例えば図 7 4 に示される低スタート用の特別図柄の変動パターンテーブルを参照して特別図柄の変動パターンが決定される。

【 1 0 4 8 】

図 7 4 の低スタート用の特別図柄の変動パターンテーブルに示されるように、メイン CPU 1 2 0 1 は、第 1 始動口 1 1 2 0 への遊技球の入賞に基づいて抽出した演出選択用乱数値が特定の乱数値である場合、先読みフラグを設定する。メイン CPU 1 2 0 1 から送信された特別図柄の変動パターンコマンドを受信したサブ CPU 1 3 0 1 は、先読みフラグが設定されている場合、先読み演出を行う。

【 1 0 4 9 】

なお、本実施例では、先読み演出を行うか否かをメイン CPU 1 2 0 1 が決定しているが、これに限られず、サブ CPU 1 3 0 1 が決定するようにしてもよい。

【 1 0 5 0 】

一方、右打ちが正規な遊技態様とされる遊技状態、すなわち、高確時短遊技状態、高確非時短遊技状態または低確時短遊技状態では、例えば図 7 5 に示される高スタート用の特別図柄の変動パターンテーブルを参照して特別図柄の変動パターンが決定される。

【 1 0 5 1 】

なお、本実施例では、メイン CPU 1 2 0 1 は、高スタート用の特別図柄の変動パターンテーブルを参照して特別図柄の変動パターンを決定する際には、先読みフラグを設定しないが、これに限られない。

【 1 0 5 2 】

図 7 4 および図 7 5 に示されるように、特別図柄の変動パターンは、特別図柄の種別、特別図柄の当り判定処理の結果（当落）、リーチ判定用乱数値、および、演出選択用乱数値に基づいて決定される。ただし、これに限られず、上記のいずれかに代えてまたは加えて他の値等に基づいて決定されるようにしてもよい。

【 1 0 5 3 】

なお、リーチ判定用乱数値は例えば 0 ~ 2 4 9 (2 5 0 種類) の中から抽出され、演出選択用乱数値は例えば 0 ~ 9 9 (1 0 0 種類) の中から抽出される。ただし、発生する乱数値の範囲は上記に限られない。

【 1 0 5 4 】

図 7 5 の高スタート用の特別図柄の変動パターンテーブルを参照して特別図柄の変動パターンを決定した場合、図 7 4 の低スタート用の特別図柄の変動パターンテーブルを参照して特別図柄の変動パターンを決定した場合と比べて、単位時間あたりの特別図柄の可変表示回数の期待値が大きい。とくに、低スタート用の特別図柄の変動パターンテーブルを参照して特別図柄の変動パターンを決定する場合、第 2 特別図柄は、例えば概ね 6 0 0 0 0 0 m s e c (例えば、長変動 A ~ C) と極めて長時間にわたって可変表示が行われる。一方、高スタート用の特別図柄の変動パターンテーブルを参照して特別図柄の変動パターンを決定する場合、第 2 特別図柄は、例えば 1 0 0 0 m s e c (例えば、超速変動) と極めて短時間だけ可変表示が行われる。

【 1 0 5 5 】

メイン CPU 1 2 0 1 は、決定した変動パターン情報をサブ CPU 1 3 0 1 に送信する。サブ CPU 1 3 0 1 は、メイン CPU 1 2 0 1 から送信された変動パターン情報に基づいて、表示装置 1 0 0 7 の表示領域に表示される表示演出や、スピーカ 1 0 3 2 から出力される音演出を制御する。

10

20

30

40

50

【 1 0 5 6 】

なお、図 7 4 および図 7 5 には示されていないが、設定値毎に、例えば演出選択用乱数値の範囲を変えて、決定される特別図柄の変動パターン（可変表示時間）が異なるようにしてもよい。

【 1 0 5 7 】

また、本実施例では、例えば通常遊技状態では低スタート用の特別図柄の変動パターンテーブル（図 7 4 参照）を参照して特別図柄の変動パターンを決定し、例えば高確時短遊技状態、高確非時短遊技状態、および低確時短遊技状態では高スタート用の特別図柄の変動パターンテーブル（図 7 5 参照）を参照して特別図柄の変動パターンを決定するようにしたが、これに限られない。例えば、高スタート用の特別図柄の変動パターンテーブルとして、単位時間あたりの特別図柄の可変表示回数の期待値が異なる複数の変動パターンテーブルを設けて、例えば時短遊技状態の種類に応じて、特別図柄の変動パターンの決定に際して参照するテーブルを異ならせるようにしてもよい。

10

【 1 0 5 8 】

また、図 7 4 および図 7 5 の「備考」の欄に示される時短当り系リーチ A , B は、特別図柄の当り判定処理の結果が時短当りの可能性がある（大当りの可能性がない）ことを示すリーチ演出である。同様に、大当り系リーチ A , B は、特別図柄の当り判定処理の結果が大当りの可能性がある（時短当りの可能性がない）ことを示すリーチ演出である。さらに、共通リーチ A , B は、特別図柄の当り判定処理の結果が時短当りおよび大当りのいずれについても可能性があることを示すリーチ演出である。

20

【 1 0 5 9 】

また、第 2 のパチンコ遊技機では説明を省略するが、第 1 のパチンコ遊技機と同様に、主制御回路 1 2 0 0 のメイン R O M 1 2 0 2 には普通図柄の当り判定テーブル（図 1 6 参照）、普通図柄判定テーブル（図 1 7 参照）、普通図柄当り種類決定テーブル（図 1 8 参照）、普通図柄の変動パターンテーブル（図 1 9 参照）が記憶されている。そして、メイン C P U 1 2 0 1 は、普通電動役物 1 1 4 6（図 6 9 参照）の開放パターンを第 1 のパチンコ遊技機と同様に決定し、これに基づいて普通電動役物 1 1 4 6 の作動態様を制御する。

【 1 0 6 0 】

[2 - 4 . 主制御処理]

第 2 のパチンコ遊技機において、主制御回路 1 2 0 0 のメイン C P U 1 2 0 1 により実行される各種処理（各種モジュール）は、主制御メイン処理（図 2 0 ~ 図 2 3 参照）中の S 3 9 で行われる特別図柄制御処理が異なるものの、その他の処理については同様である。そこで、以下では、特別図柄制御処理について説明し、メイン C P U 1 2 0 1 により実行されるその他の処理についての説明は省略する。なお、第 2 のパチンコ遊技機における特別図柄制御処理において行われる処理には、第 1 のパチンコ遊技機において行われる処理と同じ処理もあるが（例えば、大当り終了処理（図 4 2、図 8 6）等）、以下では、第 1 のパチンコ遊技機において行われる処理と同じ処理も含めて、ステップ番号を代えて、特別図柄制御処理について改めて説明する。

30

【 1 0 6 1 】

[2 - 4 - 1 . 特別図柄制御処理]

次に、図 7 6 を参照して、主制御メイン処理（図 2 0 ~ 図 2 3 参照）中の S 3 9 で行われる特別図柄制御処理について説明する。図 7 6 は、第 2 のパチンコ遊技機における特別図柄制御処理の一例を示すフローチャートである。

40

【 1 0 6 2 】

図 7 6 に示されるように、メイン C P U 1 2 0 1 は、まず、S 1 0 0 1 において、第 2 特別図柄の制御状態番号をロードする。特別図柄の制御状態番号は、各特別図柄の可変表示（特別図柄ゲーム）に関する制御処理の状態（ステータス）を示す番号である。メイン C P U 1 2 0 1 は、S 1 0 0 1 の処理を実行した後、処理を、S 1 0 0 2 に移す。

【 1 0 6 3 】

50

なお、図示しないが、メインCPU1201は、特別図柄制御処理を実行するにあたり、S1001の処理に先だって、メインRAM1203内の各特別図柄の作業領域等のアドレスを所定のレジスタにセットするアドレス設定処理を行う。

【1064】

また、同じく図示しないが、メインCPU1201は、特別図柄制御処理を実行するにあたり、第1特別図柄の保留数および第2特別図柄の保留数をチェックする処理も行う。そして、メインCPU1201は、第1特別図柄の保留数が一定時間以上にわたって「0」である場合、第1特別図柄についてのデモ表示コマンド送信予約処理を行い、第2特別図柄の保留数が一定時間以上にわたって「0」である場合、第2特別図柄についてのデモ表示コマンド送信予約処理を行う。なお、この処理で送信予約されたデモ表示コマンドは、次回のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図45のS322参照）において、サブ制御回路1300に送信される。そして、デモ表示コマンドをサブ制御回路1300が受信すると、かかるデモ表示コマンドが主特別図柄のデモ表示コマンドである場合、サブCPU1301はデモ表示演出を行う。

【1065】

なお、第2のパチンコ遊技機は、第1特別図柄と第2特別図柄とが並行して可変表示可能であるものの、サブCPU1301は、第1特別図柄および第2特別図柄のうちいずれか一方の特別図柄を主特別図柄とするとともに他方を副特別図柄とし、主特別図柄についての演出制御を主として行う。本実施例では、左打ちが正規な遊技態様とされる通常遊技状態では第1特別図柄が主特別図柄とされ、右打ちが正規な遊技態様とされる遊技状態（例えば、高確時短遊技状態、高確非時短遊技状態、低確時短遊技状態）では第2特別図柄が主特別図柄とされる。そして、サブCPU1301は、主特別図柄についての装飾図柄の可変表示およびキャラクタ等の表示演出や、主特別図柄についての音声演出等を行う。例えば副特別図柄の当り判定処理の結果が例えば大当り等である場合には、例えば、主特別図柄の演出を行いつつ副特別図柄の演出も行うようにしてもよい。なお、右打ちが正規な遊技態様とされる遊技状態のうち、低確時短遊技状態では、主特別図柄である第2特別図柄の可変表示に対応する装飾図柄の可変表示に代えて他の演出画像（例えば、時短遊技状態が終了するまでの時短残回数をカウントダウン演出）が表示されるようにしてもよい。

【1066】

S1002において、メインCPU1201は、S1001でロードした第2特別図柄の制御状態番号に基づいて、第2特別図柄が可変表示開始のタイミングであるか否かを判定する。

【1067】

S1002において第2特別図柄が可変表示開始のタイミングでないと判定された場合（S1002がNO判定の場合）、すなわち第2特別図柄にかかわる何れかの処理が実行されている場合、メインCPU1201は、処理を、S1003に移す。例えば、第2特別図柄の当り判定処理の結果に基づく大当り遊技制御処理の実行中は、S1002においてNO判定される。

【1068】

一方、S1002において第2特別図柄が可変表示開始のタイミングであると判定された場合（S1002がYES判定の場合）、メインCPU1201は、処理を、S1004に移す。

【1069】

S1003において、メインCPU1201は、特別図柄管理処理を行う。この特別図柄管理処理の詳細については、図77を参照して後述する。メインCPU1201は、S1003の処理を実行した後、処理を、S1004に移す。

【1070】

S1004において、メインCPU1201は、第1特別図柄の制御状態番号をロードする。メインCPU1201は、S1004の処理を実行した後、処理を、S1005に

移す。

【1071】

S1005において、メインCPU1201は、S1004でロードした第1特別図柄の制御状態番号に基づいて、第1特別図柄が可変表示開始のタイミングであるか否かを判定する。

【1072】

S1005において第1特別図柄が可変表示開始のタイミングでないと判定された場合（S1005がNO判定の場合）、すなわち第1特別図柄にかかわる何れかの処理が実行されている場合、メインCPU1201は、処理を、S1006に移す。例えば、第1特別図柄の当り判定処理の結果に基づく大当り遊技制御処理の実行中は、S1005においてNO判定される。

10

【1073】

一方、S1005において第1特別図柄が可変表示開始のタイミングであると判定された場合（S1005がYES判定の場合）、メインCPU1201は、処理を、S1007に移す。

【1074】

S1006において、メインCPU1201は、特別図柄管理処理を行う。上述したとおり、特別図柄管理処理の詳細については、図77を参照して後述する。メインCPU1201は、S1006の処理を実行した後、処理を、S1007に移す。

【1075】

S1007において、メインCPU1201は、第2特別図柄の制御状態番号をロードする。メインCPU1201は、S1007の処理を実行した後、処理を、S1008に移す。

20

【1076】

S1008において、メインCPU1201は、S1007でロードした第2特別図柄の制御状態番号に基づいて、第2特別図柄が可変表示開始のタイミングであるか否かを判定する。

【1077】

S1008において第2特別図柄が可変表示開始のタイミングでないと判定された場合（S1008がNO判定の場合）、メインCPU1201は、処理を、S1010に移す。

30

【1078】

一方、S1008において第2特別図柄が可変表示開始のタイミングであると判定された場合（S1008がYES判定の場合）、すなわち第2特別図柄にかかわる処理が何ら実行されておらず可変表示を開始可能である場合、メインCPU1201は、処理をS1009に移す。

【1079】

S1009において、メインCPU1201は、特別図柄管理処理を行う。上述したとおり、特別図柄管理処理の詳細については、図77を参照して後述する。メインCPU1201は、S1009の処理を実行した後、処理を、S1010に移す。

40

【1080】

S1010において、メインCPU1201は、第1特別図柄の制御状態番号をロードする。メインCPU1201は、S1010の処理を実行した後、処理を、S1011に移す。

【1081】

S1011において、メインCPU1201は、S1010でロードした第1特別図柄の制御状態番号に基づいて、第1特別図柄が可変表示開始のタイミングであるか否かを判定する。

【1082】

S1011において第1特別図柄が可変表示開始のタイミングでないと判定された場合

50

(S 1 0 1 1 が N O 判定の場合)、メイン C P U 1 2 0 1 は、特別図柄制御処理を終了し、処理を、主制御メイン処理(図 2 0 ~ 図 2 3 参照)に戻す。

【 1 0 8 3 】

一方、S 1 0 1 1 において第 1 特別図柄が可変表示開始のタイミングであると判定された場合(S 1 0 1 1 が Y E S 判定の場合)、すなわち第 1 特別図柄にかかわる処理が何ら実行されておらず可変表示を開始可能である場合、メイン C P U 1 2 0 1 は、処理を S 1 0 1 2 に移す。

【 1 0 8 4 】

S 1 0 1 2 において、メイン C P U 1 2 0 1 は、特別図柄管理処理を行う。上述したとおり、特別図柄管理処理の詳細については、図 7 7 を参照して後述する。メイン C P U 1 2 0 1 は、S 1 0 1 2 の処理を実行した後、特別図柄制御処理を終了し、処理を、主制御メイン処理(図 2 0 ~ 図 2 3 参照)に戻す。

【 1 0 8 5 】

なお、メイン C P U 1 2 0 1 は、割込禁止区間を設定し、上述の特別図柄制御処理(S 1 0 0 1 ~ S 1 0 1 2)を、割込禁止区間内で行うことが好ましい。

【 1 0 8 6 】

このように、本実施例では、第 2 特別図柄にかかわる何れかの処理が実行されている場合、第 1 特別図柄にかかわる何れかの処理が実行されている場合、第 2 特別図柄にかかわる処理が何ら実行されておらず可変表示を開始可能である場合、第 1 特別図柄にかかわる処理が何ら実行されておらず可変表示を開始可能である場合、の優先順位で、後述の特別図柄管理処理が実行されるようにしている。

【 1 0 8 7 】

[2 - 4 - 2 . 特別図柄管理処理]

次に、図 7 7 を参照して、特別図柄制御処理(図 7 6 参照)中の S 1 0 0 3、S 1 0 0 6、S 1 0 0 9、S 1 0 1 2 でメイン C P U 1 2 0 1 により実行される特別図柄管理処理について説明する。図 7 7 は、第 2 のパチンコ遊技機における特別図柄管理処理の一例を示すフローチャートである。

【 1 0 8 8 】

なお、例えば、特別図柄管理処理が特別図柄制御処理中の S 1 0 0 3 または S 1 0 0 9 で呼び出されて実行される場合には第 2 特別図柄が処理対象となり、特別図柄管理処理が特別図柄制御処理中の S 1 0 0 6 または S 1 0 1 2 で呼び出されて実行される場合には第 1 特別図柄が処理対象となる。

【 1 0 8 9 】

また、図 7 7 に示す各処理の右方に括弧書きで記載した数値(「 0 」~「 5 」)は、処理対象となる特別図柄の制御状態番号である。メイン C P U 1 2 0 1 は、制御状態番号に対応する各処理を実行することにより、特別図柄ゲームを進行させる。

【 1 0 9 0 】

メイン C P U 1 2 0 1 は、先ず、特別図柄の待ち時間が 0 であるか否かを判定する(S 1 0 2 1)。

【 1 0 9 1 】

S 1 0 2 1 において特別図柄の待ち時間が 0 でないと判定された場合(S 1 0 2 1 が N O 判定の場合)、メイン C P U 1 2 0 1 は、特別図柄管理処理を終了し、処理を、特別図柄制御処理(図 7 6 参照)に戻す。

【 1 0 9 2 】

一方、S 1 0 2 1 において特別図柄の待ち時間が 0 であると判定された場合(S 1 0 2 1 が Y E S 判定の場合)、メイン C P U 1 2 0 1 は、処理を、S 1 0 2 2 に移す。

【 1 0 9 3 】

S 1 0 2 2 において、メイン C P U 1 2 0 1 は、特別図柄の制御状態番号をロードする。メイン C P U 1 2 0 1 は、S 1 0 2 2 の処理を実行した後、処理を、S 1 0 2 3 に移す。なお、メイン C P U 1 2 0 1 は、S 1 0 2 2 の処理で読み出された制御状態番号に基づ

10

20

30

40

50

いて、S 1 0 2 3 以降の処理を行う。

【 1 0 9 4 】

S 1 0 2 3 において、メインCPU 1 2 0 1 は、特別図柄可変表示開始処理を行う。このS 1 0 2 3 の処理は、特別図柄の制御状態番号が「 0 」である場合に行われる処理である。この特別図柄可変表示開始処理の詳細については、図 7 8 を参照して後述する。特別図柄の制御状態番号が「 0 」でない場合には、メインCPU 1 2 0 1 は、処理を、S 1 0 2 4 に移す。

【 1 0 9 5 】

S 1 0 2 4 において、メインCPU 1 2 0 1 は、特別図柄可変表示終了処理を行う。このS 1 0 2 4 の処理は、特別図柄の制御状態番号が「 1 」である場合に行われる処理である。この特別図柄可変表示終了処理の詳細については、図 7 9 および図 8 0 を参照して後述する。特別図柄の制御状態番号が「 1 」でない場合には、メインCPU 1 2 0 1 は、処理を、S 1 0 2 5 に移す。

【 1 0 9 6 】

S 1 0 2 5 において、メインCPU 1 2 0 1 は、特別図柄遊技判定処理を行う。このS 1 0 2 5 の処理は、特別図柄の制御状態番号が「 2 」である場合に行われる処理である。この特別図柄遊技判定処理の詳細については、図 8 1 および図 8 2 を参照して後述する。特別図柄の制御状態番号が「 2 」でない場合には、メインCPU 1 2 0 1 は、処理を、S 1 0 2 6 に移す。

【 1 0 9 7 】

S 1 0 2 6 において、メインCPU 1 2 0 1 は、大入賞口開放準備処理を行う。このS 1 0 2 6 の処理は、特別図柄の制御状態番号が「 3 」である場合に行われる処理である。この大入賞口開放準備処理の詳細については、図 8 4 を参照して後述する。特別図柄の制御状態番号が「 3 」でない場合には、メインCPU 1 2 0 1 は、処理を、S 1 0 2 7 に移す。

【 1 0 9 8 】

S 1 0 2 7 において、メインCPU 1 2 0 1 は、大入賞口開放制御処理を行う。このS 1 0 2 7 の処理は、特別図柄の制御状態番号が「 4 」である場合に行われる。この大入賞口開放制御処理の詳細については、図 8 5 を参照して後述する。特別図柄の制御状態番号が「 4 」でない場合には、メインCPU 1 2 0 1 は、処理を、S 1 0 2 8 に移す。

【 1 0 9 9 】

S 1 0 2 8 において、メインCPU 1 2 0 1 は、大当たり終了処理を行う。このS 1 0 2 8 の処理は、特別図柄の制御状態番号が「 5 」である場合に行われる処理である。この大当たり終了処理の詳細については、図 8 6 を参照して後述する。

【 1 1 0 0 】

メインCPU 1 2 0 1 は、S 1 0 2 3 ~ S 1 0 2 8 の処理を終了後、処理を、特別図柄制御処理（図 7 6 参照）に戻す。なお、メインCPU 1 2 0 1 は、特別図柄管理処理が特別図柄制御処理中のS 1 0 0 3 で呼び出されている場合には処理をS 1 0 0 4 に戻し、S 1 0 0 6 で呼び出されている場合には処理をS 1 0 0 7 に戻し、S 1 0 0 9 で呼び出されている場合には処理をS 1 0 1 0 に戻し、S 1 0 1 2 で呼び出されている場合には、特別図柄制御処理も終了する。

【 1 1 0 1 】

[2 - 4 - 3 . 特別図柄可変表示開始処理]

次に、図 7 8 を参照して、特別図柄管理処理（図 7 7 参照）中のS 1 0 2 3 でメインCPU 1 2 0 1 により実行される特別図柄可変表示開始処理について説明する。図 7 8 は、第 2 のパチンコ遊技機における特別図柄可変表示開始処理の一例を示すフローチャートである。

【 1 1 0 2 】

なお、特別図柄可変表示開始処理が第 1 特別図柄を処理対象とする特別図柄管理処理中のS 1 0 2 3 で呼び出された場合、第 1 特別図柄が処理対象となる。同様に、特別図柄可

10

20

30

40

50

変表示開始処理が第2特別図柄を処理対象とする特別図柄管理処理中のS1023で呼び出された場合、第2特別図柄が処理対象となる。

【1103】

図78に示されるように、メインCPU1201は、先ず、特別図柄の制御状態番号が「0」であるか否かを判定する(S1031)。

【1104】

S1031において特別図柄の制御状態番号が「0」でないと判定された場合(S1031がNO判定の場合)、メインCPU1201は、特別図柄可変表示開始処理を終了し、処理を、特別図柄管理処理(図77参照)に戻す。

【1105】

一方、S1031において特別図柄の制御状態番号が「0」であると判定された場合(S1031がYES判定の場合)、メインCPU1201は、処理を、S1032に移す。

【1106】

S1032において、メインCPU1201は、特別図柄休止フラグがオフであるか否かを判定する。特別図柄休止フラグは、次の処理に進まないように遊技の進行を止めるフラグである。したがって、このS1032では、たとえS1031がYES判定であったとしても(すなわち、特別図柄の始動条件が成立していたとしても)、特別図柄休止フラグがオフでないすなわちオンである場合(S1032がNO判定である場合)、特別図柄可変表示開始処理が進行せずに終了する。

【1107】

S1032において特別図柄休止フラグがオフでないすなわちオンであると判定された場合(S1032がNO判定の場合)、上述したとおり、特別図柄可変表示開始処理が進行せず、メインCPU1201は、特別図柄可変表示開始処理を終了する。その後、メインCPU1201は、処理を、特別図柄管理処理(図77参照)に戻す。

【1108】

一方、S1032において特別図柄休止フラグがオフであると判定された場合(S1032がYES判定の場合)、メインCPU1201は、処理を、S1033に移す。

【1109】

S1033において、メインCPU1201は、特別図柄の始動情報のシフト処理を行う。メインCPU1201は、S1033の処理を実行した後、処理を、S1034に移す。

【1110】

S1034において、メインCPU1201は、特別図柄の当り判定処理を行う。この処理では、特別図柄の当り判定テーブル(図71参照)を参照し、特別図柄の大当り判定用乱数値を用いて特別図柄の当り判定処理が行われる。本実施例では、第1特別図柄については、時短当り、大当り、およびハズレのうちいずれであるかが判定され、第2特別図柄については、時短当り、小当り、大当り、およびハズレのうちいずれであるかが判定される。また、メインCPU1201は、特別図柄の当り判定処理の結果が時短当りである場合は時短当りフラグをオンにセットし、特別図柄の当り判定処理の結果が小当りである場合は小当りフラグをオンにセットし、特別図柄の当り判定処理の結果が大当りである場合は大当りフラグをオンにセットする。メインCPU1201は、S1034の処理を実行した後、処理を、S1035に移す。なお、時短当りフラグはC時短遊技状態への移行時にオフにし、小当りフラグは小当り遊技状態の開始時にオフにし、大当りフラグは大当り遊技状態の開始時にオフにされる。

【1111】

上記の特別図柄の当り判定処理(S1034参照)では、まず、大当りであるか否かの判定処理を行い、この処理で大当りでないと判定された場合に小当りであるか否かの判定処理を行い、この処理で小当りでないと判定された場合に時短当りであるか否かの判定処理を行い、この処理で時短当りでないと判定された場合にハズレであると判定される。

10

20

30

40

50

【 1 1 1 2 】

S 1 0 3 5 において、メイン C P U 1 2 0 1 は、特別図柄決定処理を行う。この処理は、特別図柄の当り判定処理 (S 1 0 3 4) の結果 (例えば、時短当り、小当り、大当り、またはハズレ) に対応する特別図柄の停止図柄を判定乃至決定する処理である。この処理では、特別図柄判定テーブル (図 7 2 参照) を参照し、特別図柄の図柄乱数値を用いて、上述の「選択図柄コマンド」や「図柄指定コマンド」が判定される。本実施例では、ハズレの種類が 1 種類であるため、特別図柄の当り判定処理がハズレの場合に停止図柄を決定する必要がないが、ハズレを複数種類設けて、特別図柄の当り判定処理の結果がハズレの場合に停止図柄を決定するようにしてもよい。メイン C P U 1 2 0 1 は、S 1 0 3 5 の処理を実行した後、処理を、S 1 0 3 6 に移す。

10

【 1 1 1 3 】

S 1 0 3 6 において、メイン C P U 1 2 0 1 は、当り種類決定処理を行う。この処理は、特別図柄の当り判定処理の結果が例えば当り (時短当り、小当り、または大当り) である場合に、かかる当りの種類を判定乃至決定する処理である。この処理では、当り種類決定テーブル (図 7 3 参照) を参照し、特別図柄決定処理 (S 1 0 3 5) で判定された「選択図柄コマンド」に応じて当りの種類が決定される。なお、本実施例では、当りの種類を複数種類としているが、大当りの種類は 1 つであってもよいし、時短当りの種類も 1 つであってもよい。さらには、当りの種類を複数種類とすることに代えてまたは加えて、他の当り (例えば、小当り) の種類を複数設けるようにしてもよいし、ハズレの種類を複数設けるようにしてもよい。メイン C P U 1 2 0 1 は、S 1 0 3 6 の処理を実行した後、処理を、S 1 0 3 7 に移す。

20

【 1 1 1 4 】

S 1 0 3 7 において、メイン C P U 1 2 0 1 は、特別図柄の変動パターン決定処理を行う。この処理は、特別図柄の変動パターンを判定乃至決定する処理である。この処理では、変動パターンテーブル (図 7 4、図 7 5 参照) を参照し、例えば、特別図柄の種類、特別図柄の当り判定処理 (S 1 0 3 4) の結果、リーチ判定用乱数値または / および演出選択用乱数値等に応じて、特別図柄の変動パターンが決定される。なお、本実施例では、左打ちが正規な遊技態様とされる通常遊技状態では、低スタート用の特別図柄の変動パターンテーブル (図 7 4 参照) を参照して特別図柄の変動パターンが決定され、右打ちが正規な遊技態様とされる遊技状態 (例えば、高確時短遊技状態、高確非時短遊技状態、低確時短遊技状態) では、高スタート用の特別図柄の変動パターンテーブル (図 7 5 参照) を参照して特別図柄の変動パターンが決定される。メイン C P U 1 2 0 1 は、S 1 0 3 7 の処理を実行した後、処理を、S 1 0 3 8 に移す。

30

【 1 1 1 5 】

S 1 0 3 8 において、メイン C P U 1 2 0 1 は、特別図柄の可変表示時間設定処理を行う。この処理では、変動パターンテーブル (図 7 4、図 7 5 参照) を参照し、特別図柄の変動パターン決定処理 (S 1 0 3 7) で決定された変動パターンに対応する変動時間が、特別図柄の変動時間として決定される。メイン C P U 1 2 0 1 は、S 1 0 3 8 の処理を実行した後、処理を、S 1 0 3 9 に移す。

【 1 1 1 6 】

S 1 0 3 9 において、メイン C P U 1 2 0 1 は、特別図柄の制御状態番号に「1」をセットする処理を行う。このように、特別図柄の制御状態番号を「1」にセットする処理を行って制御状態番号を切り替えることにより、この特別図柄可変表示開始処理の終了後に、特別図柄可変表示終了処理 (図 7 7 の S 1 0 2 4 参照) が行われることとなる。メイン C P U 1 2 0 1 は、S 1 0 3 9 の処理を実行した後、処理を、S 1 0 4 0 に移す。

40

【 1 1 1 7 】

S 1 0 4 0 において、メイン C P U 1 2 0 1 は、遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。この処理では、例えば、メイン R A M 1 2 0 3 内の所定領域に格納されている遊技状態にかかわるパラメータの更新処理等が行われる。メイン C P U 1 2 0 1 は、S 1 0 4 0 の処理を実行した後、処理を、S 1 0 4 1 に移す。

50

【 1 1 1 8 】

S 1 0 4 1 において、メイン C P U 1 2 0 1 は、遊技状態管理処理を行う。この処理では、主に、遊技状態の管理に関する各種フラグ（例えば、確変フラグや時短フラグ等）の更新処理を行う。メイン C P U 1 2 0 1 は、S 1 0 4 1 の処理を実行した後、処理を、S 1 0 4 2 に移す。

【 1 1 1 9 】

S 1 0 4 2 において、メイン C P U 1 2 0 1 は、特別図柄演出開始コマンドの送信予約処理を行う。なお、この処理で送信予約された特別図柄演出開始コマンドは、次のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図 4 5 の S 3 2 2 参照）において、サブ制御回路 1 3 0 0 に送信される。

10

【 1 1 2 0 】

なお、メイン C P U 1 2 0 1 は、割込禁止区間を設定し、上述の特別図柄可変表示開始処理（とくに、遊技状態管理処理（S 1 0 4 1）および特別図柄演出開始コマンド送信予約処理（S 1 0 4 2））を、割込禁止区間内で行うことが好ましい。

【 1 1 2 1 】

[2 - 4 - 4 . 特別図柄可変表示終了処理]

次に、図 7 9 および図 8 0 を参照して、特別図柄管理処理（図 7 7 参照）中の S 1 0 2 4 でメイン C P U 1 2 0 1 により実行される特別図柄可変表示終了処理について説明する。図 7 9 および図 8 0 は、第 2 のパチンコ遊技機における特別図柄可変表示終了処理の一例を示すフローチャートである。

20

【 1 1 2 2 】

なお、特別図柄可変表示終了処理が第 1 特別図柄を処理対象とする特別図柄管理処理中の S 1 0 2 4 で呼び出された場合、第 1 特別図柄が処理対象となる。同様に、特別図柄可変表示終了処理が第 2 特別図柄を処理対象とする特別図柄管理処理中の S 1 0 2 4 で呼び出された場合、第 2 特別図柄が処理対象となる。また、以下に説明する特別図柄可変表示終了処理において、処理対象である方の特別図柄を単に「特別図柄」と称し、処理対象でない方の特別図柄を「他方の特別図柄」と称する。

【 1 1 2 3 】

メイン C P U 1 2 0 1 は、まず、特別図柄の制御状態番号が「1」であるか否かを判定する（S 1 0 5 1）。

30

【 1 1 2 4 】

S 1 0 5 1 において特別図柄の制御状態番号が「1」でないと判定された場合（S 1 0 5 1 が N O 判定の場合）、メイン C P U 1 2 0 1 は、特別図柄可変表示終了処理を終了し、処理を、特別図柄管理処理（図 7 7 参照）に戻す。

【 1 1 2 5 】

一方、S 1 0 5 1 において特別図柄の制御状態番号が「1」であると判定された場合（S 1 0 5 1 が Y E S 判定の場合）、メイン C P U 1 2 0 1 は、処理を、S 1 0 5 2 に移す。

【 1 1 2 6 】

S 1 0 5 2 において、メイン C P U 1 2 0 1 は、特別図柄休止フラグ値をロードする。メイン C P U 1 2 0 1 は、S 1 0 5 2 の処理を実行した後、処理を、S 1 0 5 3 に移す。

40

【 1 1 2 7 】

S 1 0 5 3 において、メイン C P U 1 2 0 1 は、S 1 0 5 2 でロードした特別図柄休止フラグ値に基づいて、特別図柄休止フラグがオフであるか否かを判定する。

【 1 1 2 8 】

S 1 0 5 3 において特別図柄休止フラグがオフでないすなわちオンであると判定された場合（S 1 0 5 3 が N O 判定の場合）、メイン C P U 1 2 0 1 は、特別図柄可変表示終了処理を終了し、処理を、特別図柄管理処理（図 7 7 参照）に戻す。

【 1 1 2 9 】

一方、S 1 0 5 3 において特別図柄休止フラグがオフであると判定された場合（S 1 0

50

53がYES判定の場合)、メインCPU1201は、処理を、S1054に移す。

【1130】

S1054において、メインCPU1201は、特別図柄の制御状態番号を「2」にセットする。このように、特別図柄の制御状態番号を「2」にセットする処理を行って制御状態番号を切り替えることにより、この特別図柄可変表示終了処理の終了後に、特別図柄遊技判定処理(図77のS1025参照)が行われることとなる。メインCPU1201は、S1054の処理を実行した後、処理を、S1055に移す。

【1131】

S1055において、メインCPU1201は、特別図柄演出停止コマンドの送信予約処理を行う。この処理では、特別図柄の可変表示を停止させる処理も行われる。なお、この処理で送信予約された特別図柄演出停止コマンドは、次のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理(図45のS322参照)において、サブ制御回路1300に送信される。メインCPU1201は、S1055の処理を実行した後、処理を、S1056に移す。

10

【1132】

S1056において、メインCPU1201は、図柄確定数カウンタの値を1加算する。図柄確定数カウンタは、特別図柄の確定回数(特別図柄ゲームの実行回数)を計数するためのカウンタであり、その計数値は、メインRAM1203内の所定領域に格納される。例えば、確変残回数や時短残回数等の特定状態下で行われた特別図柄ゲームのゲーム数を管理するカウンタを設けてもよいが、図柄確定数カウンタにより特定状態下での特別図柄ゲームのゲーム数を管理してもよい。メインCPU1201は、S1056の処理を実行した後、処理を、S1057に移す。

20

【1133】

S1057において、メインCPU1201は、特別図柄の当り判定処理(図78のS1034参照)の結果が小当りであるか否かを判定する。

【1134】

S1057において、特別図柄の当り判定処理(図78のS1034参照)の結果が小当りでないと判定された場合(S1057がNO判定の場合)、メインCPU1201は、処理を、S1059に移す。

【1135】

一方、S1057において、特別図柄の当り判定処理(図78のS1034参照)の結果が小当りであると判定された場合(S1057がYES判定の場合)、メインCPU1201は、処理を、S1058に移す。

30

【1136】

S1058において、メインCPU1201は、他方の特別図柄に対して特別図柄休止フラグをセットする。この処理が行われることにより、小当り遊技制御処理の実行中に他方の特別図柄の可変表示を開始乃至停止しないようにすることができる。メインCPU1201は、S1058の処理を実行した後、処理を、S1059に移す。

【1137】

S1059において、メインCPU1201は、特別図柄の当り判定処理(図78のS1034参照)の結果が大当りであるか否かを判定する。

40

【1138】

S1059において、特別図柄の当り判定処理(図78のS1034参照)の結果が大当りでないと判定された場合(S1059がNO判定の場合)、メインCPU1201は、特別図柄可変表示終了処理を終了し、処理を、特別図柄管理処理(図77参照)に戻す。

【1139】

一方、S1059において、特別図柄の当り判定処理(図78のS1034参照)の結果が大当りであると判定された場合(S1059がYES判定の場合)、メインCPU1201は、処理を、S1060に移す。

50

【 1 1 4 0 】

S 1 0 6 0 において、メイン C P U 1 2 0 1 は、他方の特別図柄に対して特別図柄休止フラグをセットする。この処理が行われることにより、大当り遊技制御処理の実行中に他方の特別図柄の可変表示を開始しないようにすることができる。メイン C P U 1 2 0 1 は、S 1 0 6 0 の処理を実行した後、処理を、S 1 0 6 1 に移す。

【 1 1 4 1 】

S 1 0 6 1 において、メイン C P U 1 2 0 1 は、他方の特別図柄が可変表示中であるか否かを判定する。

【 1 1 4 2 】

S 1 0 6 1 において他方の特別図柄が可変表示中でないと判定された場合 (S 1 0 6 1 が N O 判定の場合)、メイン C P U 1 2 0 1 は、特別図柄可変表示終了処理を終了し、処理を、特別図柄管理処理 (図 7 7 参照) に戻す。 10

【 1 1 4 3 】

一方、S 1 0 6 1 において他方の特別図柄が可変表示中であると判定された場合 (S 1 0 6 1 が Y E S 判定の場合)、メイン C P U 1 2 0 1 は、処理を、S 1 0 6 2 に移す。

【 1 1 4 4 】

S 1 0 6 2 において、メイン C P U 1 2 0 1 は、図柄確定数カウンタの値を 1 加算する。メイン C P U 1 2 0 1 は、S 1 0 6 2 の処理を実行した後、処理を、S 1 0 6 3 に移す。

【 1 1 4 5 】

S 1 0 6 3 において、メイン C P U 1 2 0 1 は、可変表示停止フラグをセットする。この処理が行われると、試射試験信号が外部に出力されるようになる。この試射試験信号は、他方の特別図柄が強制的にハズレで停止されたことを示す信号である。メイン C P U 1 2 0 1 は、S 1 0 6 3 の処理を実行した後、処理を、S 1 0 6 4 に移す。 20

【 1 1 4 6 】

S 1 0 6 4 において、メイン C P U 1 2 0 1 は、他方の特別図柄の当りフラグを強制的にハズレに変えてセットする。この処理を行うことにより、処理対象の特別図柄の当り判定処理 (図 7 8 の S 1 0 3 4 参照) の結果が大当りである場合、他方の特別図柄が可変表示中であって、この他方の特別図柄の当り判定処理の結果が大当りであったとしても、他方の特別図柄が強制的にハズレで停止することとなる。メイン C P U 1 2 0 1 は、S 1 0 6 4 の処理を実行した後、処理を、S 1 0 6 5 に移す。 30

【 1 1 4 7 】

S 1 0 6 5 において、メイン C P U 1 2 0 1 は、他方の特別図柄の可変表示に関連する作業領域をクリアする処理を行う。メイン C P U 1 2 0 1 は、S 1 0 6 5 の処理を実行した後、処理を、S 1 0 6 6 に移す。

【 1 1 4 8 】

S 1 0 6 6 において、メイン C P U 1 2 0 1 は、他方の特別図柄のタイマに、所定の確定待ち時間をセットする処理を行う。この処理では、特別図柄が大当りを示す停止表示態様で停止したときに他方の特別図柄がハズレを示す停止表示態様で停止するように、確定待ち時間がセットされる。メイン C P U 1 2 0 1 は、S 1 0 6 6 の処理を実行した後、処理を、S 1 0 6 7 に移す。 40

【 1 1 4 9 】

S 1 0 6 7 において、メイン C P U 1 2 0 1 は、他方の特別図柄の制御状態番号に「 2 」をセットする。メイン C P U 1 2 0 1 は、S 1 0 6 7 の処理を実行した後、処理を、S 1 0 6 8 に移す。

【 1 1 5 0 】

S 1 0 6 8 において、メイン C P U 1 2 0 1 は、遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。メイン C P U 1 2 0 1 は、S 1 0 6 8 の処理を実行した後、処理を、S 1 0 6 9 に移す。

【 1 1 5 1 】

S 1 0 6 9において、メインCPU 1 2 0 1は、他方の特別図柄演出停止コマンドの送信予約処理を行う。なお、この処理で送信予約された他方の特別図柄演出停止コマンドは、次のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図45のS 3 2 2参照）において、サブ制御回路1 3 0 0に送信される。メインCPU 1 2 0 1は、S 1 0 6 9の処理を実行した後、特別図柄可変表示終了処理を終了し、処理を、特別図柄管理処理（図77参照）に戻す。

【1 1 5 2】

このように、本実施例の特別図柄可変表示終了処理では、処理対象である特別図柄に対して特別図柄休止フラグがセットされておらず、この特別図柄の当り判定処理（図78のS 1 0 3 4参照）の結果が大当たりであり、且つ、他方の特別図柄が可変表示中である場合には、他方の特別図柄の可変表示を強制的にハズレにする処理が行われる。

10

【1 1 5 3】

[2 - 4 - 5 . 特別図柄遊技判定処理]

次に、図81および図82を参照して、特別図柄管理処理（図77参照）中のS 1 0 2 5でメインCPU 1 2 0 1により実行される特別図柄遊技判定処理について説明する。図81および図82は、第2のパチンコ遊技機における特別図柄遊技判定処理の一例を示すフローチャートである。

【1 1 5 4】

なお、この特別図柄遊技判定処理が第1特別図柄を処理対象とする特別図柄管理処理中のS 1 0 2 5で呼び出された場合、第1特別図柄が処理対象となる。同様に、特別図柄遊技判定処理が第2特別図柄を処理対象とする特別図柄管理処理中のS 1 0 2 5で呼び出された場合、第2特別図柄が処理対象となる。

20

【1 1 5 5】

メインCPU 1 2 0 1は、まず、特別図柄の制御状態番号が「2」であるか否かを判定する（S 1 0 7 1）。

【1 1 5 6】

S 1 0 7 1において特別図柄の制御状態番号が「2」でないと判定された場合（S 1 0 7 1がNO判定の場合）、メインCPU 1 2 0 1は、特別図柄遊技判定処理を終了し、処理を、特別図柄管理処理（図77参照）に戻す。

【1 1 5 7】

一方、S 1 0 7 1において特別図柄の制御状態番号が「2」であると判定された場合（S 1 0 7 1がYES判定の場合）、メインCPU 1 2 0 1は、処理を、S 1 0 7 2に移す。

30

【1 1 5 8】

S 1 0 7 2において、メインCPU 1 2 0 1は、大当たりであるか否か、すなわち停止した特別図柄が大当たりを示す停止表示態様であるか否かを判定する。

【1 1 5 9】

S 1 0 7 2において、大当たりでないすなわち停止した特別図柄が大当たりを示す停止表示態様でないと判定された場合（S 1 0 7 2がNO判定の場合）、メインCPU 1 2 0 1は、処理を、S 1 0 7 3に移す。一方、S 1 0 7 2において、大当たりであるすなわち停止した特別図柄が大当たりを示す停止表示態様であると判定された場合（S 1 0 7 2がYES判定の場合）、メインCPU 1 2 0 1は、処理を、S 1 0 7 5に移す。

40

【1 1 6 0】

S 1 0 7 3において、メインCPU 1 2 0 1は、小当たりであるか否か、すなわち停止した特別図柄が小当たりを示す停止表示態様であるか否かを判定する。

【1 1 6 1】

S 1 0 7 3において、小当たりでないすなわち停止した特別図柄がハズレを示す停止表示態様であると判定された場合（S 1 0 7 3がNO判定の場合）、メインCPU 1 2 0 1は、処理を、S 1 0 7 4に移す。

【1 1 6 2】

50

S 1 0 7 4 において、メイン C P U 1 2 0 1 は、特別図柄遊技終了処理を行う。この特別図柄遊技終了処理については、図 8 3 を参照して後述する。なお、メイン C P U 1 2 0 1 は、特別図柄遊技終了処理を行うと、特別図柄遊技判定処理を終了し、処理を、特別図柄管理処理（図 7 7 参照）に戻す。

【 1 1 6 3 】

一方、S 1 0 7 3 において、小当りであるすなわち停止した特別図柄が小当りを示す停止表示態様であると判定された場合（S 1 0 7 3 が Y E S 判定の場合）、メイン C P U 1 2 0 1 は、処理を、S 1 0 7 5 に移す。

【 1 1 6 4 】

S 1 0 7 5 において、メイン C P U 1 2 0 1 は、大当り遊技制御処理または小当り遊技制御処理の開始設定処理を行う。この処理では、外部端子板 1 1 8 4 を介して例えばホールコンピュータ 1 1 8 6（いずれも図 7 0 参照）や島コンピュータ（不図示）に出力される信号の生成および更新が行われる。なお、この処理で生成および更新が行われる信号は、特別図柄遊技判定処理の処理対象である特別図柄にかかわる信号である。メイン C P U 1 2 0 1 は、S 1 0 7 5 の処理を行った後、処理を、S 1 0 7 6 に移す。

【 1 1 6 5 】

また、S 1 0 7 5 の大当り遊技制御処理の開始設定処理において、メイン C P U 1 2 0 1 は、確変フラグ、確変カウンタ、時短フラグ、および時短カウンタ等、各種フラグや各種カウンタをクリアする処理も行う。

【 1 1 6 6 】

S 1 0 7 6 において、メイン C P U 1 2 0 1 は、ラウンド表示 L E D データをセットする処理を行う。その後、メイン C P U 1 2 0 1 は、例えば、開放される大入賞口（例えば、大当り用大入賞口 1 1 3 1 または小当り用大入賞口 1 1 5 1）の開放回数の上限値をセットする処理（S 1 0 7 7）、外部端子板 1 1 8 4 への大当り信号セット処理（S 1 0 7 8）、特別図柄の制御状態番号を「3」にセットする処理（S 1 0 7 9）、遊技状態指定パラメータ設定処理（S 1 0 8 0）、および、大当り開始表示コマンドの送信予約処理（S 1 0 8 1）等の処理を行う。なお、特別図柄の制御状態番号を「3」にセットする処理（S 1 0 7 9）を行って制御状態番号を切り替えることにより、この特別図柄遊技判定処理の終了後に、大入賞口開放準備処理（図 7 7 の S 1 0 2 6 参照）が行われることとなる。その後、メイン C P U 1 2 0 1 は、特別図柄遊技判定処理を終了し、処理を、特別図柄管理処理（図 7 7 参照）に戻す。

【 1 1 6 7 】

なお、メイン C P U 1 2 0 1 は、割込禁止区間を設定し、上述の特別図柄遊技判定処理（S 1 0 7 1 ~ S 1 0 8 1）を、割込禁止区間内で行うことが好ましい。

【 1 1 6 8 】

[2 - 4 - 6 . 特別図柄遊技終了処理]

次に、図 8 3 を参照して、特別図柄遊技判定処理（図 8 1 および図 8 2 参照）中の S 1 0 7 4 でメイン C P U 1 2 0 1 により実行される特別図柄遊技終了処理について説明する。図 8 3 は、第 2 のパチンコ遊技機における特別図柄遊技終了処理の一例を示すフローチャートである。

【 1 1 6 9 】

メイン C P U 1 2 0 1 は、まず、時短管理処理を行う（S 1 0 9 1）。この時短管理処理の詳細については、第 1 のパチンコ遊技機において図 3 2 ~ 図 3 9 を参照して説明した処理と同様であるため、説明を省略する。メイン C P U 1 2 0 1 は、S 1 0 9 1 の処理を実行した後、処理を、S 1 0 9 2 に移す。

【 1 1 7 0 】

S 1 0 9 2 において、メイン C P U 1 2 0 1 は、特別図柄の制御状態番号に「0」をセットする。このように、特別図柄の制御状態番号を「0」にセットする処理が行われると、次の特別図柄遊技の実行が可能となる。メイン C P U 1 2 0 1 は、S 1 0 9 2 の処理を実行した後、処理を、S 1 0 9 3 に移す。

10

20

30

40

50

【 1 1 7 1 】

S 1 0 9 3 において、メイン C P U 1 2 0 1 は、特別図柄の遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。その後、メイン C P U 1 2 0 1 は、特別図柄遊技終了コマンドの送信予約処理 (S 1 0 9 4) を行う。なお、この処理で送信予約された特別図柄遊技終了コマンドは、次のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理 (図 4 5 の S 3 2 2 参照) において、サブ制御回路 1 3 0 0 に送信される。そして、S 1 0 9 4 の処理後、メイン C P U 1 2 0 1 は、特別図柄遊技終了処理を終了し、処理を、特別図柄遊技判定処理 (図 8 1 参照) に戻す。

【 1 1 7 2 】

なお、特別図柄の当り判定処理 (図 7 8 の S 1 0 3 4 参照) の結果がハズレである場合、メイン C P U 1 2 0 1 は、確変フラグおよび時短フラグのいずれについてもセットまたはリセットしない。そのため、ハズレの表示態様が導出されたとしても遊技状態は移行しない。

【 1 1 7 3 】

[2 - 4 - 7 . 大入賞口開放準備処理]

次に、図 8 4 を参照して、特別図柄管理処理 (図 7 7 参照) 中の S 1 0 2 6 でメイン C P U 1 2 0 1 により実行される大入賞口開放準備処理について説明する。図 8 4 は、第 2 のパチンコ遊技機における大入賞口開放準備処理の一例を示すフローチャートである。

【 1 1 7 4 】

なお、この大入賞口開放準備処理が第 1 特別図柄を処理対象とする特別図柄管理処理中の S 1 0 2 6 で呼び出された場合、第 1 特別図柄が処理対象となる。同様に、大入賞口開放準備処理が第 2 特別図柄を処理対象とする特別図柄管理処理中の S 1 0 2 6 で呼び出された場合、第 2 特別図柄が処理対象となる。

【 1 1 7 5 】

メイン C P U 1 2 0 1 は、まず、特別図柄の制御状態番号が「 3 」であるか否かを判定する (S 1 1 0 1) 。

【 1 1 7 6 】

S 1 1 0 1 において特別図柄の制御状態番号が「 3 」でないと判定された場合 (S 1 1 0 1 が N O 判定の場合) 、メイン C P U 1 2 0 1 は、大入賞口開放準備処理を終了し、処理を、特別図柄管理処理 (図 7 7 参照) に戻す。

【 1 1 7 7 】

一方、S 1 1 0 1 において特別図柄の制御状態番号が「 3 」であると判定された場合 (S 1 1 0 1 が Y E S 判定の場合) 、メイン C P U 1 2 0 1 は、処理を、S 1 1 0 2 に移す。

【 1 1 7 8 】

S 1 1 0 2 において、メイン C P U 1 2 0 1 は、大入賞口開放回数カウンタ値をロードする。大入賞口開放回数カウンタは、大当たり遊技制御処理の実行時であれば、大当たり遊技状態において実行されたラウンド遊技の実行回数を計数するカウンタが相当し、小当たり遊技制御処理の実行時であれば、小当たり遊技制御処理の実行回数を計数するカウンタが相当する。なお、大入賞口開放回数カウンタの計数値 (大入賞口開放回数カウンタ値) は、メイン R A M 1 2 0 3 内の所定領域に格納される。メイン C P U 1 2 0 1 は、S 1 1 0 2 の処理を実行した後、処理を、S 1 1 0 3 に移す。

【 1 1 7 9 】

S 1 1 0 3 において、メイン C P U 1 2 0 1 は、大入賞口 (例えば、大当たり用大入賞口 1 1 3 1 または小当たり用大入賞口 1 1 5 1) の開放回数が上限値であるか否かを判定する。なお、本実施例では、大当たり遊技状態において開放される大当たり用大入賞口 1 1 3 1 の開放回数であるラウンド数の上限値は、例えば当り種類決定テーブル (図 7 3 参照) に示されるように 4 ラウンドまたは 1 0 ラウンドである。一方、小当たり遊技状態において開放される小当たり用大入賞口 1 1 5 1 の開放回数の上限値は例えば 1 回である。

【 1 1 8 0 】

10

20

30

40

50

S 1 1 0 3 において大入賞口の開放回数が上限値であると判定された場合 (S 1 1 0 3 が Y E S 判定の場合)、メイン C P U 1 2 0 1 は、処理を、S 1 1 0 4 に移す。

【 1 1 8 1 】

S 1 1 0 4 において、メイン C P U 1 2 0 1 は、特別図柄の制御状態番号を「 5 」にセットする。このように、特別図柄の制御状態番号を「 5 」にセットする処理 (S 1 1 0 4) を行って制御状態番号を切り替えることにより、この大入賞口開放準備処理の終了後に、大当り終了処理 (図 7 7 の S 1 0 2 8 参照) が行われることとなる。メイン C P U 1 2 0 1 は、S 1 1 0 4 の処理を実行した後、処理を、S 1 1 0 5 に移す。

【 1 1 8 2 】

S 1 1 0 5 において、メイン C P U 1 2 0 1 は、遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。その後、メイン C P U 1 2 0 1 は、大当り終了表示コマンドの送信予約処理を行う (S 1 1 0 6)。なお、この処理で送信予約された大当り終了表示コマンドは、次のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理 (図 4 5 の S 3 2 2 参照) において、サブ制御回路 1 3 0 0 に送信される。そして、S 1 1 0 6 の処理後、メイン C P U 1 2 0 1 は、大入賞口開放準備処理を終了し、処理を、特別図柄管理処理 (図 7 7 参照) に戻す。

10

【 1 1 8 3 】

S 1 1 0 3 に戻って、大入賞口の開放回数が上限値でないと判定された場合 (S 1 1 0 3 が N O 判定の場合)、メイン C P U 1 2 0 1 は、処理を、S 1 1 0 7 に移す。

【 1 1 8 4 】

S 1 1 0 7 において、メイン C P U 1 2 0 1 は、大入賞口開放回数カウンタ値に 1 を加算する処理を行う。メイン C P U 1 2 0 1 は、S 1 1 0 7 の処理を実行した後、処理を、S 1 1 0 8 に移す。

20

【 1 1 8 5 】

S 1 1 0 8 において、メイン C P U 1 2 0 1 は、開放する大入賞口の選択処理を行う。この処理では、開放する大入賞口として、大当り遊技制御処理の実行時であれば大当り用大入賞口 1 1 3 1 (図 6 9 参照) が選択され、小当り遊技制御処理の実行時であれば小当り用大入賞口 1 1 5 1 (図 6 9 参照) が選択される。メイン C P U 1 2 0 1 は、S 1 1 0 8 の処理を実行した後、処理を、S 1 1 0 9 に移す。

【 1 1 8 6 】

S 1 1 0 9 において、メイン C P U 1 2 0 1 は、大入賞口関連各種設定処理を行う。この処理では、例えば、大入賞口 (大当り用大入賞口 1 1 3 1、小当り用大入賞口 1 1 5 1) の開放回数、大入賞口の最大開放時間、大入賞口への最大入賞個数、大入賞口入賞時の賞球数等がセットされる。大入賞口の開放回数は、大当り遊技制御処理の実行時であればラウンド数が相当し、小当り遊技制御処理の実行時であれば小当り用大入賞口 1 1 5 1 の開放回数が相当する。なお、1 ラウンドまたは小当り遊技制御処理において大入賞口が複数回開放されるものを排除する趣旨ではない。ただしこの場合は、ラウンド数を管理する制御と、大入賞口の開閉回数を管理する制御とを、別の処理として行うことが好ましい。メイン C P U 1 2 0 1 は、S 1 1 0 9 の処理を実行した後、処理を、S 1 1 1 0 に移す。

30

【 1 1 8 7 】

なお、本実施例において、大入賞口の最大開放時間は、大当り遊技制御処理の実行時であれば例えば最大 3 0 0 0 0 m s e c にセットされ、小当り遊技制御処理の実行時であれば例えば最大 1 8 0 0 m s e c にセットされる。大入賞口への最大入賞個数は、大当り遊技制御処理の実行時であれば例えば最大 1 0 個にセットされ、小当り遊技制御処理の実行時であれば例えば最大 5 個にセットされる。大入賞口入賞時の賞球数は、例えば、大当り用大入賞口 1 1 3 1 および小当り用大入賞口 1 1 5 1 のいずれについても 1 0 個にセットされる。ただし、大入賞口関連各種設定処理においてセットされる値は上記に限られない。

40

【 1 1 8 8 】

S 1 1 1 0 において、メイン C P U 1 2 0 1 は、大入賞口開閉制御処理を行う。この処

50

理では、大入賞口（大当り用大入賞口 1 1 3 1、小当り用大入賞口 1 1 5 1）の開閉制御データの生成処理が行われる。メイン CPU 1 2 0 1 は、S 1 1 1 0 の処理を実行した後、処理を、S 1 1 1 1 に移す。

【 1 1 8 9 】

S 1 1 1 1 において、メイン CPU 1 2 0 1 は、特別図柄の制御状態番号を「4」にセットする。このように、特別図柄の制御状態番号を「4」にセットする処理（S 1 1 1 1）を行って制御状態番号を切り替えることにより、この大入賞口開放準備処理の終了後に、大入賞口開放制御処理（図 7 7 の S 1 0 2 7 参照）が行われることとなる。メイン CPU 1 2 0 1 は、S 1 1 1 1 の処理を実行した後、処理を、S 1 1 1 2 に移す。

【 1 1 9 0 】

S 1 1 1 2 において、メイン CPU 1 2 0 1 は、遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。メイン CPU 1 2 0 1 は、S 1 1 1 2 の処理を実行した後、処理を、S 1 1 1 3 に移す。

【 1 1 9 1 】

S 1 1 1 3 において、メイン CPU 1 2 0 1 は、大入賞口開放中表示コマンドの送信予約処理を行う。この処理で送信予約された大入賞口開放中表示コマンドは、次のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図 4 5 の S 3 2 2 参照）において、サブ制御回路 1 3 0 0 に送信される。メイン CPU 1 2 0 1 は、S 1 1 1 3 の処理を実行した後、大入賞口開放準備処理を終了し、処理を、特別図柄管理処理（図 7 7 参照）に戻す。

【 1 1 9 2 】

[2 - 4 - 8 . 大入賞口開放制御処理]

次に、図 8 5 を参照して、特別図柄管理処理（図 7 7 参照）中の S 1 0 2 7 でメイン CPU 1 2 0 1 により実行される大入賞口開放制御処理について説明する。図 8 5 は、第 2 のパチンコ遊技機における大入賞口開放制御処理の一例を示すフローチャートである。

【 1 1 9 3 】

なお、この大入賞口開放制御処理が第 1 特別図柄を処理対象とする特別図柄管理処理中の S 1 0 2 7 で呼び出された場合、第 1 特別図柄が処理対象となる。同様に、大入賞口開放制御処理が第 2 特別図柄を処理対象とする特別図柄管理処理中の S 1 0 2 7 で呼び出された場合、第 2 特別図柄が処理対象となる。

【 1 1 9 4 】

メイン CPU 1 2 0 1 は、まず、特別図柄の制御状態番号が「4」であるか否かを判定する（S 1 1 2 1）。

【 1 1 9 5 】

S 1 1 2 1 において特別図柄の制御状態番号が「4」でないと判定された場合（S 1 1 2 1 が NO 判定の場合）、メイン CPU 1 2 0 1 は、大入賞口開放制御処理を終了し、処理を、特別図柄管理処理（図 7 7 参照）に戻す。

【 1 1 9 6 】

一方、S 1 1 2 1 において特別図柄の制御状態番号が「4」であると判定された場合（S 1 1 2 1 が YES 判定の場合）、メイン CPU 1 2 0 1 は、処理を、S 1 1 2 2 に移す。

【 1 1 9 7 】

S 1 1 2 2 において、メイン CPU 1 2 0 1 は、大入賞口（大当り用大入賞口 1 1 3 1、小当り用大入賞口 1 1 5 1）に入賞した遊技球の個数が最大入賞個数であるか否かを判定する。この処理では、大入賞口への遊技球の入賞個数を計数する大入賞口入賞カウンタ（例えば、大当り用大入賞口カウントスイッチ 1 1 3 2、小当り用大入賞口カウントスイッチ 1 1 5 2（いずれも図 7 0 参照）等）により計数された値が最大入賞個数の値であるか否かが判定される。なお、大入賞口入賞カウンタにより計数された大入賞口入賞カウンタ値は、メイン RAM 1 2 0 3 内の所定領域に格納される。

【 1 1 9 8 】

10

20

30

40

50

S 1 1 2 2において、大入賞口（大当り用大入賞口 1 1 3 1、小当り用大入賞口 1 1 5 1）に入賞した遊技球の個数が最大入賞個数でないと判定された場合（S 1 1 2 2がNO判定の場合）、メインCPU 1 2 0 1は、処理を、S 1 1 2 3に移す。

【 1 1 9 9 】

一方、S 1 1 2 2において、大入賞口（大当り用大入賞口 1 1 3 1、小当り用大入賞口 1 1 5 1）に入賞した遊技球の個数が最大入賞個数であると判定された場合（S 1 1 2 2がYES判定の場合）、メインCPU 1 2 0 1は、処理を、S 1 1 2 4に移す。

【 1 2 0 0 】

S 1 1 2 3において、メインCPU 1 2 0 1は、大入賞口（大当り用大入賞口 1 1 3 1、小当り用大入賞口 1 1 5 1）の最大開放時間が経過したか否かを判定する。この処理では、大入賞口関連各種設定処理（図 8 4 の S 1 1 0 9 参照）においてセットされた最大開放時間が経過しているか否かが判定される。

10

【 1 2 0 1 】

S 1 1 2 3において大入賞口（大当り用大入賞口 1 1 3 1、小当り用大入賞口 1 1 5 1）の最大開放時間が経過していないと判定された場合（S 1 1 2 3がNO判定の場合）、メインCPU 1 2 0 1は、大入賞口開放制御処理を終了し、処理を、特別図柄管理処理（図 7 7 参照）に戻す。

【 1 2 0 2 】

一方、S 1 1 2 3において大入賞口（大当り用大入賞口 1 1 3 1、小当り用大入賞口 1 1 5 1）の最大開放時間が経過していると判定された場合（S 1 1 2 3がYES判定の場合）、メインCPU 1 2 0 1は、処理を、S 1 1 2 4に移す。

20

【 1 2 0 3 】

S 1 1 2 4において、メインCPU 1 2 0 1は、大入賞口（大当り用大入賞口 1 1 3 1、小当り用大入賞口 1 1 5 1）の閉鎖処理を行う。メインCPU 1 2 0 1は、S 1 1 2 4の処理を実行した後、処理を、S 1 1 2 5に移す。

【 1 2 0 4 】

S 1 1 2 5において、メインCPU 1 2 0 1は、特別図柄の制御状態番号を「3」にセットする処理を行う。このように、特別図柄の制御状態番号を「3」にセットする処理（S 1 1 2 5）を行って制御状態番号を切り替えることにより、この大入賞口開放制御処理の終了後に、再び、大入賞口開放準備処理（図 7 7 の S 1 0 2 6 参照）が行われることとなる。メインCPU 1 2 0 1は、S 1 1 2 5の処理を実行した後、処理を、S 1 1 2 6に移す。

30

【 1 2 0 5 】

S 1 1 2 6において、メインCPU 1 2 0 1は、遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。メインCPU 1 2 0 1は、S 1 1 2 6の処理を実行した後、処理を、S 1 1 2 7に移す。

【 1 2 0 6 】

S 1 1 2 7において、メインCPU 1 2 0 1は、ラウンド間表示コマンドの送信予約処理を行う。この処理で送信予約されたラウンド間表示コマンドは、次のシステムタイム割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図 4 5 の S 3 2 2 参照）において、サブ制御回路 1 3 0 0 に送信される。そして、S 1 1 2 7の処理後、メインCPU 1 2 0 1は、大入賞口開制御処理を終了し、処理を、特別図柄管理処理（図 7 7 参照）に戻す。

40

【 1 2 0 7 】

[2 - 4 - 9 . 大当り終了処理]

次に、図 8 6 を参照して、特別図柄管理処理（図 7 7 参照）中の S 1 0 2 8 でメインCPU 1 2 0 1 により実行される大当り終了処理について説明する。図 8 6 は、第 2 のパチンコ遊技機における大当り終了処理の一例を示すフローチャートである。

【 1 2 0 8 】

なお、この大当り終了処理が第 1 特別図柄を処理対象とする特別図柄管理処理中の S 1 0 2 8 で呼び出された場合、第 1 特別図柄が処理対象となる。同様に、大当り終了処理が

50

第 2 特別図柄を処理対象とする特別図柄管理処理中の S 1 0 2 8 で呼び出された場合、第 2 特別図柄が処理対象となる。

【 1 2 0 9 】

メイン CPU 1 2 0 1 は、先ず、特別図柄の制御状態番号が「 5 」であるか否かを判定する (S 1 1 3 1) 。

【 1 2 1 0 】

S 1 1 3 1 において特別図柄の制御状態番号が「 5 」でないと判定された場合 (S 1 1 3 1 が N O 判定の場合) 、メイン CPU 1 2 0 1 は、大当り終了処理を終了するとともに特別図柄管理処理 (図 7 7 参照) も終了し、処理を、特別図柄制御処理 (図 7 6 参照) に戻す。この場合、特別図柄管理処理が呼び出された処理に戻る。

10

【 1 2 1 1 】

一方、S 1 1 3 1 において特別図柄の制御状態番号が「 5 」であると判定された場合 (S 1 1 3 1 が Y E S 判定の場合) 、メイン CPU 1 2 0 1 は、処理を、S 1 1 3 2 に移す。

【 1 2 1 2 】

S 1 1 3 2 において、メイン CPU 1 2 0 1 は、特別図柄遊技終了設定処理を行う。この処理では、各種フラグ (例えば、確変フラグ、時短フラグ、天井カウント禁止フラグ等) の値をセットまたはリセットや、各種カウンタ (例えば、確変カウンタ、時短カウンタ、図柄確定数カウンタ、大入賞口開放回数カウンタ、大入賞口入賞カウンタ、天井カウンタ等) の値をセットまたはリセットする処理が行われる。なお、特別図柄休止フラグおよび天井カウンタは、いずれも、特別図柄遊技終了設定処理 (S 1 1 3 2) においてリセットされる。また、確変フラグがオンにセットされる場合、天井カウント禁止フラグもオンにセットされる。これにより、確変フラグがオンの高確遊技状態では、天井カウンタの更新が行われなくなる。メイン CPU 1 2 0 1 は、S 1 1 3 2 の処理を実行した後、処理を、S 1 1 3 3 に移す。

20

【 1 2 1 3 】

S 1 1 3 3 において、メイン CPU 1 2 0 1 は、特別図柄遊技終了処理を行う。この処理では、図 3 1 を参照して説明した特別図柄遊技終了処理が行われる。メイン CPU 1 2 0 1 は、S 1 1 3 3 の処理を実行した後、大当り終了処理を終了し、処理を、特別図柄管理処理 (図 7 7 参照) に戻す。

30

【 1 2 1 4 】

なお、メイン CPU 1 2 0 1 は、割込禁止区間を設定し、上述の大当り終了処理を、割込禁止区間内で行うことが好ましい。

【 1 2 1 5 】

[2 - 5 . 小当りラッシュ]

上述した第 2 のパチンコ遊技機では、所謂小当りラッシュを実現することができる。以下に、小当りラッシュについて説明する。

【 1 2 1 6 】

第 2 のパチンコ遊技機では、上述したとおり、通常遊技状態、高確時短遊技状態、高確非時短遊技状態および低確時短遊技状態が用意されており、メイン CPU 1 2 0 1 は、これらの遊技状態のうちいずれかの遊技状態に制御する。なお、上述したとおり、通常遊技状態では、左打ちが正規な遊技状態とされるため、第 1 始動口 1 1 2 0 への遊技球の入賞に基づく第 1 特別図柄ゲームが主として実行される。また、その他の遊技状態 (高確時短遊技状態、高確非時短遊技状態および低確時短遊技状態) では、右打ちが正規な遊技状態とされるため、第 2 始動口 1 1 4 0 A , 1 1 4 0 B への遊技球の入賞に基づく第 2 特別図柄ゲームが主として実行される。なお、普通電動役物ユニット 1 1 4 5 に含まれる入賞口を第 1 始動口とした場合には、通常遊技状態、高確時短遊技状態および低確時短遊技状態のうちいずれかの遊技状態では第 1 特別図柄ゲームが主として実行され、高確非時短遊技状態では第 2 特別図柄ゲームが主として実行される。

40

【 1 2 1 7 】

50

本実施例では、高確非時短遊技状態において、小当り用大入賞口 1 1 5 1 への遊技球の入賞頻度が他の遊技状態（例えば、通常遊技状態、高確時短遊技状態、低確時短遊技状態）と比べて高められることによって、単位時間あたりの発射球数に対して払い出される遊技価値（例えば賞球数等）の期待値が 1 を超えうる小当りラッシュとなる。

【 1 2 1 8 】

ここで、小当りラッシュの仕組みの一例について説明する。まず、右打ちされた遊技球は、ほぼ通過ゲート 1 1 2 6 を通過する。高確非時短遊技状態では、普通電動役物 1 1 4 6 を作動させて入賞口（本実施例では例えば第 2 始動口 1 1 4 0 B）を開放状態とする頻度を高める電サポ制御が実行されない。また、大当り遊技制御処理が実行されない限り大当り用大入賞口 1 1 3 1 も開放状態とならないため、高確非時短遊技状態において第 2 始動口 1 1 4 0 B が開放状態となる頻度は、時短制御が実行される遊技状態と比べて低い。そのため、小当り用大入賞口 1 1 5 1 が開放されていれば、右打ちされ且つ下方の流下経路 1 1 0 7 b に振り分けられた遊技球が小当り用大入賞口 1 1 5 1 に入賞可能となる。小当り用大入賞口 1 1 5 1 に遊技球が入賞すると、上述したように例えば 1 0 個の賞球が払い出される。また、右打ちされ且つ上方の流下経路 1 1 0 7 a に振り分けられた遊技球は、第 2 始動口 1 1 4 0 A に入賞可能である。第 2 始動口 1 1 4 0 A , 1 1 4 0 B に遊技球が入賞すると、例えば、特別図柄の当り判定テーブル（図 7 1 参照）に示されるように 3 分の 1（概算）といった比較的高い確率で小当りを示す停止表示態様が導出されるだけでなく、高スタート用の特別図柄の変動パターンテーブル（図 7 5 参照）に示されるように超速変動（例えば、可変表示時間 1 0 0 0 m s e c）が実行されるため、小当り用大入賞口 1 1 5 1 への遊技球の入賞頻度が他の遊技状態（例えば、通常遊技状態、高確時短遊技状態、低確時短遊技状態）と比べて高められる。このようにして、単位時間あたりの発射球数に対して払い出される遊技価値（例えば賞球数等）の期待値が 1 を超えうる小当りラッシュの実現が可能となっている。

【 1 2 1 9 】

一方、時短制御が実行される遊技状態（例えば、高確時短遊技状態、低確時短遊技状態）では、電サポ制御が実行されることによって第 2 始動口 1 1 4 0 B が開放状態となり、右打ちされ且つ下方の流下経路 1 1 0 7 b に振り分けられた遊技球の殆どが第 2 始動口 1 1 4 0 B に入賞してしまう。そのため、たとえ小当り用大入賞口 1 1 5 1 が開放されていたとしても、小当り用大入賞口 1 1 5 1 に遊技球が入賞する期待値は低い。しかも、上述したように、第 2 始動口 1 1 4 0 B に遊技球が入賞したとしても例えば 1 個の賞球しか払い出されない。右打ちされ且つ上方の流下経路 1 1 0 7 a に振り分けられた遊技球が第 2 始動口 1 1 4 0 A に入賞すると例えば 3 個の賞球が払い出されるものの、第 2 始動口 1 1 4 0 A には、右打ちされ且つ上方の流下経路 1 1 0 7 a に振り分けられた遊技球のうち概ね 3 分の 1 ~ 5 分の 1 の遊技球しか入賞しない。このように、時短制御が実行される遊技状態では、単位時間あたりの発射球数に対して払い出される遊技価値（例えば賞球数等）の期待値が 1 を超えないようになっている。

【 1 2 2 0 】

また、通常遊技状態では、左打ちが正規な遊技態様とされるが、仮に右打ちを行った場合、右打ちされた遊技球が通過ゲート 1 1 2 6 を通過して普通図柄当りを示す停止表示態様が導出されると普通電動役物 1 1 4 6 が作動し、第 2 始動口 1 1 4 0 B に遊技球が入賞することによって小当り用大入賞口 1 1 5 1 が開放される可能性がある。ただし、通常遊技状態では、低スタート用の特別図柄の変動パターンテーブル（図 7 4 参照）を参照して特別図柄の変動パターンが決定されるため、仮に第 2 始動口 1 1 4 0 A , 1 1 4 0 B に遊技球が入賞したとしても、変動時間が極めて長い長変動 A ~ C のいずれかで第 2 特別図柄の可変表示が行われ、小当り用大入賞口 1 1 5 1 が開放される頻度は極めて小さい。そのため、通常遊技状態において遊技者が右打ちを行う実益はない。なお、普通電動役物ユニット 1 1 4 5 に含まれる入賞口を第 1 始動口とした場合、通常遊技状態における普通図柄の当り確率を例えば 0 にすることにより、右打ちを行う実益を生じさせないようにしてもよい。通常遊技状態では、単位時間あたりの発射球数に対して払い出される遊技価値（例

例えば賞球数等)の期待値は、1を超えないことは勿論、時短制御が実行される遊技状態よりも小さい。

【1221】

なお、本実施例では、高確非時短遊技状態において小当りラッシュとなるように構成したが、これに限られない。例えば、電サポ制御を実行せずに特別図柄の可変表示時間を短縮させる特図短縮制御が実行される高確時短遊技状態において小当りラッシュとなるようにしてもよい。

【1222】

[3. 第3のパチンコ遊技機]

次に、第3のパチンコ遊技機について説明する。第3のパチンコ遊技機は、上述したとおり、1種2種混合機と称されるパチンコ遊技機であり、大当り遊技状態に制御されるまでのルートとして、第1のルートと第2のルートとがある。第1のルートは、特別図柄当り判定処理の結果が「大当り」であることを示す停止表示態様が導出された場合である。第2のルートは、特別図柄判定の結果が「役物開放当り」であることを示す停止表示態様が導出されたことによってVアタッカーが開放し、開放されたVアタッカーに進入した遊技球がVアタッカー内のV入賞口に入賞した場合である。

10

【1223】

なお、第3のパチンコ遊技機は、第1特別図柄と第2特別図柄とを並行して可変表示せず、第1特別図柄の始動条件よりも第2特別図柄の始動条件が優先して成立する優先変動機である。ただし、これに限られず、上述した順次変動機としてもよい。

20

【1224】

以下、第3のパチンコ遊技機について説明するにあたり、例えば外枠2およびベースドア3等の基本構成等、並びに、外部端子板2184(後述の図88参照)から第3のパチンコ遊技機の機外(例えば、ホールコンピュータ2186(後述の図88参照)や各島に設けられる島コンピュータ(不図示))に出力される信号等のように、機能、形状および配置位置等が第1のパチンコ遊技機と共通する点については極力説明を省略するものとする。

【1225】

なお、第3のパチンコ遊技機を説明するにあたり、第1のパチンコ遊技機の説明で用いた図面を参照して説明する構成については、第1のパチンコ遊技機と同じ符号およびステップ番号を用いて説明する。ただし、第3のパチンコ遊技機の説明において新たに採用された図面を参照して説明する構成については、第1のパチンコ遊技機と機能等が共通する構成であったとしても、第1のパチンコ遊技機と異なる符号およびステップ番号を用いて説明するものとする。

30

【1226】

[3-1. 遊技盤ユニット]

図87を参照して、第3のパチンコ遊技機が備える遊技盤ユニット2010について説明する。この遊技盤ユニット2010も、第1のパチンコ遊技機と同様に、保護ガラス43(図2参照)の後方に位置するようにベースドア3(図2参照)の前方に配置される。

【1227】

図87は、第3のパチンコ遊技機が備える遊技盤ユニット2010の外観を示す正面図の一例である。遊技盤ユニット2010の前側面には、発射された遊技球が転動流下可能な遊技領域2105が形成される。

40

【1228】

なお、第3のパチンコ遊技機の遊技領域2105に配置される各種部材(例えば第1始動口2120等)は、第1のパチンコ遊技機の遊技領域105に配置される各種部材と共通するものもあるが、改めて一通り説明する。

【1229】

図87に示されるように、遊技盤ユニット2010は、主として、発射された遊技球が転動流下可能な遊技領域2105が形成される遊技パネル2100と、ガイドレール21

50

１０と、遊技領域２１０５の略中央部に配置されるセンター役物２１１５と、第１始動口２１２０と、第２始動口２１４０と、一般入賞口２１２２と、通過ゲートユニット２１２５と、特別電動役物ユニット２１３０と、普通電動役物ユニット２１４５と、ＬＥＤユニット２１６０と、Ｖ入賞装置２１５０と、アウト口２１７８と、裏ユニット（不図示）とを備える。なお、ＬＥＤユニット２１６０については第１のパチンコ遊技機のＬＥＤユニット１６０と同様であり、この第３のパチンコ遊技機では説明を省略する。

【１２３０】

（遊技パネル）

遊技パネル２１００には、表示装置２００７の表示領域が臨む位置に開口（参照符号なし）が形成されている。また、遊技パネル２１００の前面には、ガイドレール２１１０が設けられるとともに遊技釘（参照符号なし）等が植設されている。発射装置６（図１、図２参照）から発射された遊技球は、ガイドレール２１１０から遊技領域２１０５に向けて飛び出し、遊技釘等と衝突して進行方向を変えながら遊技領域２１０５の下方に向けて流下する。

【１２３１】

また、遊技パネル２１００の後方には、演出効果を高めるために装飾体が設けられた裏ユニット（図示せず）が配置されている。遊技パネル２１００は、裏ユニットに設けられた装飾体を正面視で視認できるように透明樹脂で構成されている。この場合、遊技パネル２１００の全部が透明部材で構成されていてもよいし、例えば、裏ユニットに設けられた装飾体を正面視で視認できる部位のみが透明部材で構成されていてもよい。また、遊技パネル２１００を、透明部分を有さない部材（例えば木製）で構成し、一部に透明部材を設けて演出効果を高めるようにしてもよい。

【１２３２】

（ガイドレール）

ガイドレール２１１０は、第１のパチンコ遊技機と同様に円弧状の外レールおよび内レール（いずれも参照符号なし）により構成される。遊技領域２１０５は、ガイドレール２１１０によって区画（画定）される。外レールおよび内レールは、発射装置２００６（後述の図８参照）から発射された遊技球を遊技領域２１０５の上部に案内する機能を有する。

【１２３３】

（センター役物）

センター役物２１１５は、遊技パネル２１００の開口（参照符号なし）にはめ込まれるように構成されており、上方には円弧状のセンターレール２１１６を備えている。遊技領域２１０５に向けて発射された遊技球は、センターレール２１１６によって左右に振り分けられる。

【１２３４】

発射装置２００６によって遊技領域２１０５に向けて発射された遊技球は、左側領域２１０６または右側領域２１０７を流下する。左側領域２１０６または右側領域２１０７を流下する遊技球は、遊技パネル２１００に植設された遊技釘等との衝突により、進行方向を変えながら下方へ向けて流下する。発射ハンドル６２（図１、図２参照）の操作量が小さい場合、発射された遊技球は左側領域２１０６を流下する。一方、発射ハンドル６２の操作量が大きい場合、発射された遊技球は右側領域２１０７を流下する。

【１２３５】

また、センター役物２１１５には、左側の外周縁部に、左側領域２１０６を流下する遊技球が進入可能とされたワープ入口２１１７が形成されている。ワープ入口２１１７に進入した遊技球は、センター役物２１１５に形成されたステージ２１１８に誘導可能に構成されている。ステージ２１１８は、表示装置２００７の表示領域の下辺前方において遊技球が左右方向に転動可能に形成されている。なお、ステージ２１１８は、例えば、上段側のステージおよび下段側のステージといったように、複数段で形成されていてもよい。

【１２３６】

10

20

30

40

50

ステージ 2 1 1 8 の左右方向略中央の後側には、遊技球が進入可能なチャンス入口 2 1 1 9 が形成されており、チャンス入口 2 1 1 9 に進入した遊技球は、第 1 始動口 2 1 2 0 の直上に放出されるように構成されている。そのため、チャンス入口 2 1 1 9 に進入した遊技球は、ワープ入口 2 1 1 7 に進入しなかった遊技球や、ワープ入口 2 1 1 7 に進入したもののチャンス入口 2 1 1 9 に進入しなかった遊技球と比べて高い確率で第 1 始動口 2 1 2 0 に入賞（通過）するようになっている。

【 1 2 3 7 】

（第 1 始動口）

第 1 始動口 2 1 2 0 は、表示装置 2 0 0 7 の表示領域の下方に配置されており、左打された遊技球が入賞可能（右打ちされた遊技球が入賞困難または不可能）となるように配置されている。第 1 始動口 2 1 2 0 に遊技球が入賞すると、第 1 始動口スイッチ 2 1 2 1 （後述の図 8 8 参照）により検出される。なお、右打ちされた遊技球が第 1 始動口 2 1 2 0 に入賞可能であってもよい。また、上記の第 1 始動口 2 1 2 0 に代えてまたは加えて、右打ちされた遊技球が入賞可能（左打ちされた遊技球が入賞困難または不可能）な第 1 始動口を備えるようにしてもよい。

10

【 1 2 3 8 】

第 1 始動口スイッチ 2 1 2 1 （後述の図 8 8 参照）により第 1 始動口 2 1 2 0 への遊技球の入賞（通過）が検出されると、第 1 特別図柄の始動情報が抽出され、抽出された始動情報は所定数（例えば最大 4 個）まで保留される。保留された始動情報は、始動条件が成立すると、第 1 特別図柄の当り判定処理に供される。第 1 始動口 2 1 2 0 に遊技球が入賞すると例えば 3 個の賞球が払い出される。ただし、第 1 始動口 2 1 2 0 への遊技球の入賞に基づいて払い出される賞球数は 3 個に限られない。

20

【 1 2 3 9 】

（第 2 始動口）

第 2 始動口 2 1 4 0 は、右打された遊技球が入賞可能（左打ちされた遊技球が入賞困難または不可能）に配置されている。ただし、これに限られず、左打ちされた遊技球が第 2 始動口 2 1 4 0 に入賞可能であってもよい。

【 1 2 4 0 】

第 2 始動口 2 1 4 0 に遊技球が入賞すると、第 2 始動口スイッチ 2 1 4 1 により検出される。第 2 始動口スイッチ 2 1 4 1 （後述の図 8 8 参照）により第 2 始動口 2 1 4 0 への遊技球の入賞（通過）が検出されると、第 2 特別図柄の始動情報が抽出され、抽出された始動情報は所定数（例えば最大 4 個）まで保留される。保留された始動情報は、第 2 特別図柄の当り判定処理に供される。第 2 始動口 2 1 4 0 に遊技球が入賞すると例えば 1 個の賞球が払い出される。ただし、第 2 始動口 2 1 4 0 への遊技球の入賞に基づいて払い出される賞球数はこれに限られない。

30

【 1 2 4 1 】

（一般入賞動口）

一般入賞口 2 1 2 2 は、表示装置 2 0 0 7 の表示領域の左下方に複数配置されており、左打された遊技球が入賞可能（右打ちされた遊技球が入賞困難または不可能）となるように配置されている。複数の一般入賞口 2 1 2 2 のうちいずれかに遊技球が入賞すると、一般入賞口スイッチ 2 1 2 3 （後述の図 8 8 参照）により検出される。

40

【 1 2 4 2 】

一般入賞口スイッチ 2 1 2 3 （後述の図 8 8 参照）により一般入賞口 2 1 2 2 への遊技球の入賞（通過）が検出されると、例えば 4 個の賞球が払い出されるが、一般入賞口 2 1 2 2 への遊技球の入賞に基づいて払い出される賞球数は 4 個に限られない。

【 1 2 4 3 】

また、本実施例において、一般入賞口 2 1 2 2 は、右打ちされた遊技球が入賞困難または不可能となるように配置されているが、必ずしもこれに限られず、上記の一般入賞口 2 1 2 2 に代えてまたは加えて、右打ちされた遊技球が入賞可能な一般入賞口を備えてもよい。

50

【 1 2 4 4 】

(通過ゲートユニット)

通過ゲートユニット 2 1 2 5 は、右側領域 2 1 0 7 に配置されており、右打ちされた遊技球がほぼ通過できるように構成された通過ゲート 2 1 2 6 と、通過ゲート 2 1 2 6 への遊技球の通過を検出する通過ゲートスイッチ 2 1 2 7 (後述の図 8 8 参照) とを一体化したユニット体である。通過ゲート 2 1 2 6 への遊技球の通過を検出すると、普通図柄の始動情報が抽出され、抽出された始動情報は所定数 (例えば最大 4 個) まで保留される。保留された各種データは、普通図柄の当り判定処理に供される。なお、通過ゲートスイッチ 2 1 2 7 により通過ゲート 2 1 2 6 への遊技球の通過が検出されたとしても、賞球は払い出されない。また、通過ゲートユニット 2 1 2 5 は、右側領域 2 1 0 7 に代えてまたは加えて左側領域 2 1 0 6 に配置されていてもよい。

【 1 2 4 5 】

(特別電動役物ユニット)

特別電動役物ユニット 2 1 3 0 は、大入賞口 2 1 3 1 と、大入賞口 2 1 3 1 への遊技球の入賞 (通過) を検出する大入賞口カウントスイッチ 2 1 3 2 (後述の図 8 8 参照) と、特別電動役物 2 1 3 3 とを一体化したユニット体である。特別電動役物ユニット 2 1 3 0 は、右側領域 2 1 0 7 において、通過ゲートユニット 2 1 2 5 よりも下方に配置されている。

【 1 2 4 6 】

大入賞口 2 1 3 1 は、右打ちされた遊技球が入賞可能 (左打ちされた遊技球が入賞困難または不可能) となるように配置されている。ただし、これに限定されるものではなく、上記の大入賞口 2 1 3 1 に代えてまたは加えて、左打ちされた遊技球が入賞可能な大入賞口を配置したり、センター役物 2 1 1 5 の上部において遊技球が入賞可能な大入賞口を配置するようにしてもよい。

【 1 2 4 7 】

大入賞口 2 1 3 1 は、遊技者に有利な遊技状態である大当り遊技状態に制御されているときに所定個数 (例えば 1 0 個) の遊技球が入賞 (通過) 可能となるように開放される入賞口である。大入賞口カウントスイッチ 2 1 3 2 (後述の図 8 8 参照) により大入賞口 2 1 3 1 への遊技球の入賞が検出されると、例えば 1 0 個の賞球が払い出される。ただし、大入賞口 2 1 3 1 への遊技球の入賞に基づいて払い出される賞球数は 1 0 個に限られない。

【 1 2 4 8 】

特別電動役物 2 1 3 3 は、前後方向に進退可能な特電用シャッタ 2 1 3 4 と、この特電用シャッタ 2 1 3 4 を作動させる特電用ソレノイド 2 1 3 5 (後述の図 8 8 参照) とを備える。特別電動役物 2 1 3 3 すなわち特電用シャッタ 2 1 3 4 は、大入賞口 2 1 3 1 への遊技球の入賞 (通過) が可能または容易な開放状態と、大入賞口 2 1 3 1 への遊技球の入賞が不可能または困難な閉鎖状態と、に移行可能に構成される。大入賞口 2 1 3 1 が閉鎖状態から開放状態に移行するのは、上述した第 1 のルートを経て大当り遊技状態となった場合である。上述した第 1 のルートを経て大当り遊技状態となった場合、上記の閉鎖状態から開放状態への状態移行が所定のラウンド数にわたって行われる。なわち、第 1 のルートを経た大当り遊技状態は、大入賞口 2 1 3 1 が閉鎖状態から所定期間にわたって開放状態に移行するラウンド遊技を複数ラウンドにわたって行うことにより、多量の遊技球を賞球として払い出すことを可能にした遊技状態である。

【 1 2 4 9 】

(普通電動役物ユニット)

普通電動役物ユニット 2 1 4 5 は、遊技球が入賞 (通過) することによって所定数の遊技球が賞球として払い出される入賞口と、この入賞口への遊技球の入賞を検出するスイッチと、普通電動役物 2 1 4 6 とを一体化したユニット体であって、右側領域 2 1 0 7 に配置されている。本実施例では、上記の入賞口を第 2 始動口 2 1 4 0 とし、上記のスイッチを第 2 始動口スイッチ 2 1 4 1 としている。

10

20

30

40

50

【 1 2 5 0 】

普通電動役物 2 1 4 6 は、前後方向に進退可能な突出板型の普電用シャッタ 2 1 4 7 と、この普電用シャッタ 2 1 4 7 を作動させる普電用ソレノイド 2 1 4 8（後述の図 8 8 参照）とを備える。普通電動役物 2 1 4 6 すなわち普電用シャッタ 2 1 4 7 は、第 2 始動口 2 1 4 0 への遊技球の入賞（通過）が可能または容易な開放状態と、第 2 始動口 2 1 4 0 への遊技球の入賞が不可能または困難な閉鎖状態と、に状態移行可能に構成される。なお、前後方向に進退可能な上記の普電用シャッタ 2 1 4 7 に代えて、所謂電チューと呼ばれる可動部材を採用してもよい。

【 1 2 5 1 】

（ V 入賞装置 ）

V 入賞装置 2 1 5 0 は、右側領域 2 1 0 7 において通過ゲート 2 1 2 6 の下流側に設けられている。V 入賞装置 2 1 5 0 は、V 入賞装置 2 1 5 0 の内部に遊技球が進入できるように開口された開閉入賞口 2 1 5 1 と、開閉入賞口 2 1 5 1 を開閉させることが可能な V アタッカー 2 1 5 2 と、この V アタッカー 2 1 5 2 を作動させて開閉入賞口 2 1 5 1 を開閉させる V アタッカー用ソレノイド 2 1 5 4 と、V アタッカー 2 1 5 2 の作動により開閉入賞口 2 1 5 1 が開放されたときに V 入賞装置 2 1 5 0 の内部に遊技球が進入したことを検出する V アタッカーカウントスイッチ 2 1 5 3 と、開閉入賞口 2 1 5 1 から V 入賞装置 2 1 5 0 の内部に進入した遊技球が通過可能な V 入賞口 2 1 5 5 と、開閉入賞口 2 1 5 1 から V 入賞装置 2 1 5 0 の内部に進入した遊技球が V 入賞口 2 1 5 5 に遊技球が進入（通過）したことを検出する V 入賞口スイッチ 2 1 5 6 と、開閉入賞口 2 1 5 1 から V 入賞装置 2 1 5 0 の内部に進入した遊技球のうち V 入賞口 2 1 5 5 に進入しなかった遊技球が進入（通過）可能なハズレ口 2 1 5 7 と、V 入賞口 2 1 5 5 を開閉させる V シャッター 2 1 5 8 と、この V シャッター 2 1 5 8 を作動させて V 入賞口 2 1 5 5 を開閉させる V シャッター用ソレノイド 2 1 5 9 と、V 入賞装置 2 1 5 0 の内部に進入した遊技球のうち 1 球のみを保持することができる係止部材 2 1 6 0 とを備える。なお、V 入賞装置 2 1 5 0 は、通過ゲート 2 1 2 6 よりも上流側に設けられていてもよいし、左側領域 2 1 0 6 に設けられていてもよい。

【 1 2 5 2 】

V アタッカー 2 1 5 2 は、弧状に沿った部材からなり、常には開閉入賞口 2 1 5 1 を閉鎖する閉鎖状態である。そして、特別図柄の可変表示が終了して後述する「役物開放当り」であることを示す停止表示態様が導出されると、特別図柄の可変表示が終了するとほぼ同時に、V アタッカー用ソレノイド 2 1 5 4（後述の図 8 8 参照）の作動により V アタッカー 2 1 5 2 が例えば 1 回作動する。V アタッカー 2 1 5 2 は、1 回作動すると開閉入賞口 2 1 5 1 が例えば 1 8 0 0 m s e c 開放する開放状態となる。そして、V アタッカー 2 1 5 2 の作動により開閉入賞口 2 1 5 1 が開放している間、V 入賞装置 2 1 5 0 の内部に進入可能な遊技球は、1 回の開放あたり最大で例えば 1 0 個である。

【 1 2 5 3 】

なお、「役物開放当り」であることを示す停止表示態様が導出されたときに V アタッカー 2 1 5 2 を開放させる態様は、上記に限られず、例えば、9 0 0 m s e c の開放を 2 回行ってもよいし、所定個（例えば 1 個）の遊技球が V 入賞装置 2 1 5 0 の内部に進入したことに基づいて閉鎖するようにしてもよい。

【 1 2 5 4 】

V アタッカーカウントスイッチ 2 1 5 3 は、V 入賞装置 2 1 5 0 の内部への遊技球の進入を検出するものである。V アタッカーカウントスイッチ 2 1 5 3 により V 入賞装置 2 1 5 0 の内部への遊技球の進入が検出されると、メイン C P U 2 2 0 1 は、払出・発射制御回路 2 4 0 0 を介して例えば 1 0 個の賞球を払い出し、メイン C P U 2 2 0 1 の機能である V アタッカー入賞カウンタの値を加算する。V アタッカー入賞カウンタが規定値に到達すると、開閉入賞口 2 1 5 1 を開放することができる最大時間（例えば 1 8 0 0 m s e c）が経過していなくても、V アタッカー用ソレノイド 2 1 5 4 により V アタッカー 2 1 5 2 が作動して開閉入賞口 2 1 5 1 が閉鎖される。

10

20

30

40

50

【 1 2 5 5 】

V入賞口 2 1 5 5 は、遊技球が通過したことを条件に、Vアタッカー 2 1 5 2 の開放制御が継続される。すなわち、V入賞口 2 1 5 5 は、上述した第 2 のルートを経て大当り遊技状態に制御される契機となる入賞口である。

【 1 2 5 6 】

V入賞口スイッチ 2 1 5 6 は、V入賞口 2 1 5 5 への遊技球の通過を検出するものである。メインCPU 2 2 0 1 (図 8 8 参照) は、Vアタッカー 2 1 5 2 が開放してから所定時間 (例えば 4 0 0 0 m s e c) 内にV入賞口 2 1 5 5 への遊技球の通過を検出すると、Vアタッカー 2 1 5 2 の開放制御を継続する。すなわち、第 2 のルートを経て大当り遊技状態に制御される。第 2 のルートを経て大当り遊技状態に制御された場合、Vアタッカー 2 1 5 2 が閉鎖状態から開放状態に移行するラウンド遊技が所定のラウンド数にわたって行われる。

10

【 1 2 5 7 】

このように、本実施例では、第 1 のルートを経て大当り遊技状態に制御された場合は大入賞口 2 1 3 1 を閉鎖状態から開放状態へ移行させるラウンド遊技が実行されるのに対し、第 2 のルートを経て大当り遊技状態に制御された場合はVアタッカー 2 1 5 2 を閉鎖状態から開放状態へ移行させるラウンド遊技が実行される。ただし、これに限られず、例えば第 2 のルートを経て大当り遊技状態に制御された場合、1 ラウンド目はVアタッカー 2 1 5 2 を閉鎖状態から開放状態へ移行させるものの、ラウンド遊技の途中から例えば大入賞口 2 1 3 1 を閉鎖状態から開放状態へ移行させるラウンド遊技を実行してもよい。

20

【 1 2 5 8 】

また、例えば特別電動役物 2 1 3 3 の内部 (すなわち、特電用シャッタ 2 1 3 4 が開放状態となったときに遊技球の進入が可能となる領域) にV入賞口を設ける等によって、V入賞口および大当り遊技状態において開放されるアタッカーを一つずつとしてもよい。この場合、「役物開放当り」であることを示す停止表示態様が導出されると特電用シャッタ 2 1 3 4 が開放状態とされ、特別電動役物 2 1 3 3 の内部に設けられたV入賞口 2 1 5 5 に遊技球が進入すると、大当り遊技状態 (第 2 のルートを経た大当り遊技状態) に制御される。

【 1 2 5 9 】

ハズレ口 2 1 5 7 は、V入賞装置 2 1 5 0 の内部に進入したもののV入賞口 2 1 5 5 を通過しなかった遊技球が進入 (通過) するよう構成されたものである。ハズレ口 2 1 5 7 を通過した遊技球は機外に排出される。なお、V入賞装置 2 1 5 0 の内部に進入した遊技球の全部がハズレ口 2 1 5 7 を通過し、V入賞口 2 1 5 5 への遊技球の通過がなかった場合、Vアタッカー 2 1 5 2 の開放制御が継続されずに終了する。

30

【 1 2 6 0 】

Vシャッター 2 1 5 8 は、Vシャッター用ソレノイド 2 1 5 9 (後述の図 8 8 参照) の作動により、V入賞口 2 1 5 5 への遊技球の通過が不可能 (又は困難) な閉鎖態様と、V入賞口 2 1 5 5 への遊技球の通過が可能 (又は容易) な開放態様との間で、常時一定動作を行っている。本実施例では、例えば、「6 0 0 0 m s e c 閉鎖 1 0 0 0 m s e c 開放 6 0 0 0 m s e c 閉鎖」の動作を繰り返す 7 0 0 0 m s e c のサイクル (周期) でVシャッター 2 1 5 8 が常時一定動作を行っている。

40

【 1 2 6 1 】

係止部材 2 1 6 0 は、V入賞口 2 1 5 5 の上方に設けられており、V入賞装置 2 1 5 0 の内部に進入した遊技球のうち例えば 1 球のみを保持することができるよう構成されている。V入賞装置 2 1 5 0 に進入したものの係止部材 2 1 6 0 により保持されなかった遊技球は、ハズレ口 2 1 5 7 から機外に排出される。V入賞装置 2 1 5 0 に複数の遊技球が進入した場合であっても、係止部材 2 1 6 0 により保持されなかった遊技球は、全て、ハズレ口 2 1 5 7 から機外に排出される。

【 1 2 6 2 】

また、係止部材 2 1 6 0 は、Vアタッカー 2 1 5 2 が作動してから一定時間 (例えば 3

50

0 0 0 m s e c) 経過後に、図示しない係止用ソレノイドの作動により遊技球の係止が解除される。係止部材 2 1 6 0 における係止が解除された遊技球は、V 入賞口 2 1 5 5 に向けて落下し、このタイミングで V 入賞口 2 1 5 5 が開放されていれば V 入賞口 2 1 5 5 に入賞（通過）し、このタイミングで V 入賞口 2 1 5 5 が閉鎖していればハズレ口 2 1 5 7 を通過する。なお、係止部材 2 1 6 0 を設けずに、V 入賞装置 2 1 5 0 の内部に進入した遊技球を、V 入賞口 2 1 5 5 またはハズレ口 2 1 5 7 に振り分けるようにしてもよい。

【 1 2 6 3 】

（アウト口）

アウト口 2 1 7 8 は、遊技領域 2 1 0 5 に向けて発射されたものの各種入賞口（例えば、第 1 始動口 2 1 2 0、第 2 始動口 2 1 4 0、大入賞口 2 1 3 1、V 入賞装置 2 1 5 0、一般入賞口 2 1 2 2 等）のいずれにも入賞または進入しなかった遊技球を、機外に排出するためのものである。このアウト口 2 1 7 8 は、左打ちされた遊技球および右打ちされた遊技球のいずれについても機外に排出できるように、遊技領域 2 1 0 5 の最下流側に設けられている。ただし、上記のアウト口 2 1 7 8 に加えて、最下流側でない位置、例えば複数の一般入賞口 2 1 2 2 の間や特別電動役物ユニット 2 1 3 0 と第 2 始動口 2 1 4 0 との間等にアウト口を設けて、遊技領域 2 1 0 5 を流下中の遊技球を機外に排出するようにしてもよい。

【 1 2 6 4 】

（裏ユニット）

裏ユニット（不図示）は、第 1 のパチンコ遊技機と同様、遊技盤ユニット 2 0 1 0 を装飾するものであって、遊技パネル 2 1 0 0 の後方側に設けられる。この裏ユニットは、表示装置 2 0 0 7 の表示領域の周囲に配置され、サブ制御回路 2 3 0 0 によって制御される可動役物等の演出用役物群 2 0 5 8 を備える。これらの演出用役物群 2 0 5 8 のうち少なくとも一以上の役物または役物を構成する演出用役物構成部材は、特別図柄の当り判定処理の結果にもとづいて動作可能な演出用役物として機能する。

【 1 2 6 5 】

[3 - 2 . 電氣的構成]

次に、図 8 8 を参照して、第 3 のパチンコ遊技機の制御回路について説明する。図 8 8 は、第 3 のパチンコ遊技機の制御回路を示すブロック図の一例である。なお、第 3 のパチンコ遊技機の制御回路は、第 1 のパチンコ遊技機の制御回路と共通するものもあるが、改めて一通り説明する。

【 1 2 6 6 】

図 8 8 に示されるように、第 3 のパチンコ遊技機は、第 1 のパチンコ遊技機と同様、主に、遊技の制御を行う主制御回路 2 2 0 0 と、遊技の進行に応じた演出の制御を行うサブ制御回路 2 3 0 0 と、払出・発射制御回路 2 4 0 0 と、電源供給回路 2 4 5 0 と、から構成される。

【 1 2 6 7 】

[3 - 2 - 1 . 主制御回路]

主制御回路 2 2 0 0 は、メイン CPU 2 2 0 1、メイン ROM 2 2 0 2（読み出し専用メモリ）およびメイン RAM 2 2 0 3（読み書き可能メモリ）、初期リセット回路 2 2 0 4 およびバックアップコンデンサ 2 2 0 7 等を備えており、主基板ケース（不図示）内に收容されている。

【 1 2 6 8 】

メイン CPU 2 2 0 1 には、メイン ROM 2 2 0 2、メイン RAM 2 2 0 3 および初期リセット回路 2 2 0 4 等が接続される。メイン CPU 2 2 0 1 は、動作を監視する WDT や不正を防止するための機能等が内蔵されている。

【 1 2 6 9 】

メイン ROM 2 2 0 2 には、メイン CPU 2 2 0 1 により第 3 のパチンコ遊技機の動作を制御するためのプログラムや、各種のテーブル等が記憶されている。メイン CPU 2 2 0 1 は、メイン ROM 2 2 0 2 に記憶されたプログラムに従って、各種の処理を実行する

10

20

30

40

50

機能を有する。

【1270】

メインRAM2203には、遊技の進行に必要な各種データを記憶する記憶領域が設けられており、このメインRAM2203は、メインCPU2201の一時記憶領域として、種々のフラグや変数の値を記憶する機能を有する。なお、本実施例においては、メインCPU2201の一時記憶領域としてRAMを用いているが、これに限らず、読み書き可能な記憶媒体であればよい。

【1271】

初期リセット回路2204は、メインCPU2201を監視し、必要に応じてリセット信号を出力するものである。

【1272】

バックアップコンデンサ2207は、電断時等に、メインRAM2203に格納されているデータが消失しないように一時的に電力を供給する機能を有するものである。

【1273】

さらに、主制御回路2200は、各種デバイス等との間で通信可能に接続されるI/Oポート2205、および、サブ制御回路2300に対して各種コマンドを出力可能に接続されるコマンド出力ポート2206等も備える。

【1274】

また、主制御回路2200には、各種のデバイスが接続されている。例えば、主制御回路2200には、普通図柄表示部2161、普通図柄用保留表示部2162、第1特別図柄表示部2163、第2特別図柄表示部2164、第1特別図柄用保留表示部2165、第2特別図柄用保留表示部2166、時短報知用表示部2168、普電用ソレノイド2148、特電用ソレノイド2135、Vアタッカー用ソレノイド2154、および、Vシャッター用ソレノイド2159等が接続されている。また、主制御回路2200には、これらの他、性能表示モニタ2170およびエラー報知モニタ2172等も接続されている。主制御回路2200は、I/Oポート2205を介して信号を送信することにより、これらのデバイスの動作を制御することができる。

【1275】

性能表示モニタ2170には、メインCPU2201の制御により性能表示データや設定値等が表示される。性能表示データは、例えば、所定数（例えば60000個）の遊技球の発射に対して大当り遊技状態以外の遊技状態で払い出された遊技球の割合を示すデータであり、ベース値とも呼ばれる。

【1276】

エラー報知モニタ2172には、エラーコードが表示される。また、エラー報知モニタ2172には、エラーコードの他に、例えば設定機能付きのパチンコ遊技機であれば、設定変更処理中であることを示す設定変更中コード、設定確認処理中であることを示す設定確認中コード等を表示することもできる。なお、設定変更中コードとしては、特別図柄の表示として通常では表示することのない図柄（例えば、設定変更中であることを示す設定変更図柄）を表示するようにしてもよい。

【1277】

また、主制御回路2200には、第1始動口スイッチ2121、第2始動口スイッチ2141、通過ゲートスイッチ2127、大入賞口カウントスイッチ2132、Vアタッカーカウントスイッチ2153、V入賞口スイッチ2156、および、一般入賞口スイッチ2123も接続されている。これらのスイッチが検出されると、検出信号がI/Oポート2205を介して主制御回路2200に送信される。

【1278】

さらに、主制御回路2200には、ホール係員を呼び出す機能や大当り回数を表示する機能等を有する呼出装置（不図示）、ホール全体のパチンコ遊技機を管理するホールコンピュータ2186にデータ送信する際に用いる外部端子板2184、設定機能付きのパチンコ遊技機であれば、設定値を変更したり確認したりする際に操作される設定キー217

10

20

30

40

50

4、メインRAM 2203に格納されるバックアップデータを遊技場の管理者の操作に応じてクリアすることが可能なバックアップクリアスイッチ2176等が接続されている。なお、設定機能付きパチンコ遊技機であれば、バックアップクリアスイッチ2176を、設定値を変更する際のスイッチと兼用するようにしてもよいし、設定値を変更するための設定スイッチを設けるようにしてもよい。

【1279】

また、設定キー2174およびバックアップクリアスイッチ2176は、遊技場の管理者以外の第三者（例えば遊技者）が容易に触ることができないように、所定のケース内に收容されていることが好ましい。「所定のケース内」には、当該ケースを開放しないと設定キー2174やバックアップクリアスイッチ2176に接触できない構成のものだけでなく、当該ケースの設定キー2174およびバックアップクリアスイッチ2176の対応箇所にもみ切欠きが設けられ、遊技場の責任者が管理する鍵を使用して島設備からパチンコ遊技機を回動させて背面を露出させたときに、遊技場の責任者が設定キー2174または/およびバックアップクリアスイッチ2176に接触できるように構成されているものも含まれる。

【1280】

なお、本実施例では、設定キー2174およびバックアップクリアスイッチ2176は、主制御回路2200に接続されているが、これに限られず、例えば、払出・発射制御回路2400や電源供給回路2450に接続されるような構成にしてもよい。この場合にもまた、遊技場の責任者以外の第三者が設定キー2174やバックアップクリアスイッチ2176に容易に接触できないようにすることが好ましい。

【1281】

[3-2-2. サブ制御回路]

サブ制御回路2300は、サブCPU 2301、プログラムROM 2302、ワークRAM 2303、表示制御回路2304、音声制御回路2305、LED制御回路2306、役物制御回路2307およびコマンド入力ポート2308等を備える。サブ制御回路2300は、主制御回路2200からの指令に応じて遊技の進行に応じた演出を実行する。なお、図88には示されていないが、第1のパチンコ遊技機と同様、サブ制御回路2300には、遊技者が操作可能な演出ボタン54（図1参照）等も接続されている。

【1282】

プログラムROM 2302には、サブCPU 2301により第3のパチンコ遊技機の遊技演出を制御するためのプログラムや、各種のテーブル等が記憶されている。サブCPU 2301は、プログラムROM 2302に記憶されたプログラムに従って、各種の処理を実行する機能を有する。特に、サブCPU 2301は、主制御回路2200から送信される各種のコマンドに従って、遊技演出にかかる制御を行う。

【1283】

ワークRAM 2303は、サブCPU 2301の一時記憶領域として種々のフラグや変数の値を記憶する機能を有する。

【1284】

表示制御回路2304は、表示装置2007における表示制御を行うための回路である。表示制御回路2304は、VDPや、各種の画像データを生成するためのデータが記憶されている画像データROM、画像データを一時的に格納するフレームバッファ、画像データを画像信号として変換するD/Aコンバータ等を備える。

【1285】

表示制御回路2304は、サブCPU 2301からの画像表示命令に応じて、表示装置2007に表示させるための画像データを一時的にフレームバッファに格納する。なお、表示装置2007に表示させるための画像データには、装飾図柄を示す装飾図柄画像データ、背景画像データ、演出用画像データ等の、遊技に関する各種の画像データが含まれる。

【1286】

10

20

30

40

50

そして、表示制御回路 2304 は、所定のタイミングで、フレームバッファに格納された画像データを D/A コンバータに供給する。D/A コンバータは、画像データを画像信号として変換し、当該変換した画像信号を所定のタイミングで表示装置 2007 に供給する。表示装置 2007 に画像信号が供給されると、表示装置 2007 に当該画像信号に関する画像が表示される。こうして、表示制御回路 2304 は、表示装置 2007 に遊技に関する画像を表示させる制御を行うことができる。

【1287】

音声制御回路 2305 は、スピーカ 2032 から発生させる音声に関する制御を行うための回路である。音声制御回路 2305 は、音声に関する制御を行う音源 IC や、各種の音声データを記憶する音声データ ROM、音声信号を増幅するための増幅器（以下、AMP と称する）等を備える。

10

【1288】

音源 IC は、スピーカ 2032 から発生させる音声の制御を行う。音源 IC は、サブ CPU 2301 から供給される音声発生命令に応じて、音声データ ROM に記憶されている複数の音声データから一つの音声データを選択する。また、音源 IC は、選択された音声データを音声データ ROM から読み出し、音声データを所定の音声信号に変換し、当該変換した音声信号を AMP に供給する。AMP は、スピーカ 2032 から出力される音声や効果音等の信号を増幅させるものである。

【1289】

LED 制御回路 2306 は、装飾 LED 等を含む LED 群 2046 の制御を行うための回路である。LED 制御回路 2306 は、LED 制御信号を供給するためのドライブ回路や、複数種類の LED 装飾パターンが記憶されている装飾データ ROM 等を備える。

20

【1290】

役物制御回路 2307 は、各役物（例えば、演出用役物群 2058 のうちの一または複数の役物）の動作を制御するための回路である。役物制御回路 2307 は、各役物に対して、駆動信号を供給するための駆動回路や、点灯制御信号を供給するための点灯回路、動作パターンや点灯パターンが記憶されている役物データ ROM 等を備える。

【1291】

また、役物制御回路 2307 は、サブ CPU 2301 からの役物作動命令に応じて、役物データ ROM に記憶されている複数の動作パターンから一つの動作パターンを選択する。そして、選択した動作パターンを役物データ ROM から読み出し、読み出した動作パターンに対応する駆動信号を供給することにより、各役物の機械的な動作を制御する。また、点灯回路は、サブ CPU 2301 からの点灯命令に基づいて、役物データ ROM に記憶されている複数の点灯パターンから一つの点灯パターンを選択する。そして、選択した点灯パターンを役物データ ROM から読み出し、読み出した点灯パターンに対応する点灯制御信号を供給することにより、各役物の点灯動作を制御する。

30

【1292】

コマンド入力ポート 2308 は、コマンド出力ポート 2206 と接続されており、主制御回路 2200 から送信されたコマンドを受信するものである。

【1293】

払出・発射制御回路 2400 は、パチンコ遊技機からの賞球や貸球の払い出しを制御するものであり、この払出・発射制御回路 2400 には、遊技球を払い出すための払出装置 2082、遊技球を発射するための発射装置 2006、球貸しにかかる制御を実行可能なカードユニット 2180 等が接続されている。

40

【1294】

払出・発射制御回路 2400 は、主制御回路 2200 から供給される賞球制御コマンドを受け取ると、払出装置 2082 に対して所定の信号を送信し、払出装置 2082 に遊技球を払い出させる制御を行う。

【1295】

カードユニット 2180 には、球貸し操作パネル 2182 が接続されている。球貸し操

50

作パネル 2 1 8 2 には、球貸しを受けるための球貸しボタンや、キャッシュデータが記憶されている球貸しカードの返却を受けるための貸出返却ボタン（いずれも不図示）が設けられている。例えば遊技者によって球貸し操作が行われると、球貸し操作に応じた貸し球制御信号がカードユニット 2 1 8 0 に送信される。払出・発射制御回路 2 4 0 0 は、カードユニット 2 1 8 0 から送信された貸し球制御信号に基づいて、払出装置 2 0 8 2 に遊技球を払い出させる制御を行う。なお、操作パネル 2 1 8 2 は、パチンコ遊技機側に設けられることが多いが、カードユニット 2 1 8 0 側に設けられてもよい。

【 1 2 9 6 】

また、払出・発射制御回路 2 4 0 0 は、発射ハンドル 6 2（図 1、図 2 参照）が時計回りの方向へ回動操作されたことに基づいて、その回動角度（回動量）に応じて発射ソレノイド（図示せず）に電力を供給し、遊技球を発射させる制御を行う。

10

【 1 2 9 7 】

電源供給回路 2 4 5 0 は、遊技に際して必要な電源電圧を、主制御回路 2 2 0 0、サブ制御回路 2 3 0 0、払出・発射制御回路 2 4 0 0 等に供給するために作成する電源回路である。

【 1 2 9 8 】

電源供給回路 2 4 5 0 には、電源スイッチ 2 0 9 5 等が接続されている。電源スイッチ 2 0 9 5 は、パチンコ遊技機（より詳しくは、主制御回路 2 2 0 0、サブ制御回路 2 3 0 0、払出・発射制御回路 2 4 0 0 等）に必要な電源を供給するときにオン操作するものである。

20

【 1 2 9 9 】

[3 - 3 . 基本仕様]

次に、図 8 9 ~ 図 9 2 を参照して、第 3 のパチンコ遊技機の基本仕様について説明する。なお、第 3 のパチンコ遊技機は設定機能付きのパチンコ遊技機であってもよいが、以下では、設定機能にかかわる記載は省略する。

【 1 3 0 0 】

なお、第 3 のパチンコ遊技機では、確変制御が実行されない。また、第 3 のパチンコ遊技機では、時短制御が実行されない通常遊技状態および時短制御が実行される時短遊技状態が用意されており、メイン CPU 2 2 0 1 は、通常遊技状態または時短遊技状態において遊技を進行させることが可能となっている。

30

【 1 3 0 1 】

本実施例において、通常遊技状態では左打ちが正規な遊技態様とされ、時短遊技状態では右打ちが正規な遊技態様とされる。サブ CPU 2 3 0 1 は、正規な遊技態様とされる打ち方を、例えば表示装置 2 0 0 7 の表示領域に表示する制御を実行する。

【 1 3 0 2 】

[3 - 3 - 1 . 特別図柄の当り判定テーブル]

図 8 9 は、第 3 のパチンコ遊技機が備える主制御回路 2 2 0 0 のメイン ROM 2 2 0 2 に記憶されている特別図柄の当り判定テーブルの一例である。

【 1 3 0 3 】

図 8 9 に示されるとおり、第 1 始動口 2 1 2 0 に遊技球が入賞（通過）した場合、メイン CPU 2 2 0 1 は、第 1 特別図柄の大当り判定用乱数値を用いた第 1 特別図柄の当り判定処理に基づいて、特別図柄の当り判定処理の結果を、「時短当り」、「大当り」または「ハズレ」に決定する。また、第 2 始動口 2 1 4 0 に遊技球が入賞（通過）した場合、メイン CPU 2 2 0 1 は、第 2 特別図柄の大当り判定用乱数値を用いた第 2 特別図柄の当り判定処理に基づいて、特別図柄の当り判定処理の結果を、「時短当り」、「大当り」または「役物開放当り」に決定する。

40

【 1 3 0 4 】

なお、第 1 特別図柄の当り判定処理が行われた場合に「役物開放当り」が決定されないようにすることは必須ではないが、「役物開放当り」に決定されるようにしたとしても、第 2 特別図柄の当り判定処理が行われた場合と比べて極めて低い確率（例えば、「大当り

50

」と同等か「大当り」よりも低い確率)でしか決定されないようにすることが好ましい。また、第2特別図柄の当り判定処理が行われた場合に「ハズレ」に決定されないようにすることは必須ではないが、「ハズレ」に決定されるようにした場合、「役物開放当り」に決定される確率よりも高くなるようにしてもよいし、「役物開放当り」に決定される確率よりも低くなるようにしてもよい。

【1305】

メインROM 2202に記憶される特別図柄の当り判定テーブルには、第1始動口2120への入賞に基づいて実行される第1特別図柄の当り判定処理に用いられるデータとして、「時短当り」、「大当り」又は「ハズレ」に決定される大当り判定用乱数値の範囲(幅)と、それに対応する判定値データ(「時短当り判定値データ」、「大当り判定値データ」、「ハズレ判定値データ」との関係が規定されている。また、第2始動口2140への入賞に基づいて実行される第2特別図柄の当り判定処理に用いられるデータとして、「時短当り」、「大当り」又は「役物開放当り」に決定される大当り判定用乱数値の範囲(幅)と、それに対応する判定値データ(「時短当り判定値データ」、「大当り判定値データ」、「役物開放当り判定値データ」との関係が規定されている。

【1306】

なお、この第3のパチンコ遊技機では、「大当り」に決定される大当り確率を変更する機能を有していないが、これは必須ではなく、例えば大当りの種類等に応じて確変フラグがオンにセットされるようにして大当り確率が高められるようにしてもよい。

【1307】

また、この第3のパチンコ遊技機では、第1特別図柄および第2特別図柄ともに、大当り判定用乱数値の総乱数値は65536である。すなわち、上記の大当り判定用乱数値は0~65535の範囲(幅)で発生する。

【1308】

なお、第3のパチンコ遊技機が設定機能付きパチンコ遊技機である場合、例えば、大当り確率または/および役物開放当り確率を、低設定よりも高設定の方が高くなるようにするとよい。この場合、例えば、大当り確率および役物開放当り確率の両方を、低設定よりも高設定の方が高くなるようにしてもよいし、役物開放当り確率を設定値にかかわらず一定とし、大当り確率を低設定よりも高設定の方が高くなるようにしてもよいし、大当り確率を設定値にかかわらず一定とし、役物開放当り確率を低設定よりも高設定の方が高くなるようにしてもよい。ただし、第3のパチンコ遊技機が設定機能付きパチンコ遊技機であったとしても、例えば、時短当り確率については、全設定で共通する確率とすることが好ましい。

【1309】

また、設定値に応じて大当り確率や役物開放当り確率を変えることに代えてまたは加えて、例えば、Vアタッカー2152の開放時間を設定値毎に変えてV入賞装置2150への入賞率を変えたり、V入賞口2155の開放頻度や開放時間を設定値毎に変えてV入賞口2155への通過率を変えたり、時短継続回数を設定値毎に変えたりする等してもよい。すなわち、大当り確率、役物開放当り確率、V入賞口2155の開放頻度(すなわちVアタッカー2152の作動頻度)や開放時間および時短継続回数等、遊技者にとっての有

【1310】

[3-3-2. 特別図柄判定テーブル]

図90は、第3のパチンコ遊技機が備える主制御回路2200のメインROM 2202に記憶されている特別図柄判定テーブルの一例である。

【1311】

特別図柄判定テーブルは、始動口2120, 2140に遊技球が入賞した際に抽出される特別図柄の図柄乱数値と先述の判定値データとに基づいて、停止図柄を決定付ける「選択図柄コマンド」および「図柄指定コマンド」を選択する際に参照されるテーブルである

。「選択図柄コマンド」は、特別図柄の当り判定処理の結果が大当たりであった場合に、大当たり種類に応じて定められる当り図柄を指定するためのコマンドであり、「図柄指定コマンド」は、特別図柄の可変表示の停止時に表示される図柄を指定するためのコマンドである。特別図柄の図柄乱数値は、例えば 0 ~ 99 (100 種類) の中から抽出される。

【 1 3 1 2 】

図 90 に示される特別図柄判定テーブルによれば、第 1 特別図柄の当り判定処理の結果として時短当り判定値データが得られた場合、第 1 特別図柄の図柄乱数値が例えば 0 ~ 99 のいずれであっても、メイン CPU 2201 は、選択図柄コマンドとして「z0」を選択し、図柄指定コマンドとして「zA1」を選択する。

【 1 3 1 3 】

また、第 1 特別図柄の当り判定処理の結果として大当たり判定値データが得られた場合、メイン CPU 2201 は、例えば、選択図柄コマンドおよび図柄指定コマンドを以下のように選択する。すなわち、第 1 特別図柄の図柄乱数値が 0 ~ 3 のいずれかである場合、メイン CPU 2201 は、選択図柄コマンドとして「z1」を選択し、図柄指定コマンドとして「zA2」を選択する。また、第 1 特別図柄の図柄乱数値が 4 ~ 60 のいずれかである場合、メイン CPU 2201 は、選択図柄コマンドとして「z2」を選択し、図柄指定コマンドとして「zA2」を選択する。さらに、第 1 特別図柄の図柄乱数値が 61 ~ 99 のいずれかである場合、メイン CPU 2201 は、選択図柄コマンドとして「z3」を選択し、図柄指定コマンドとして「zA2」を選択する。

【 1 3 1 4 】

また、第 1 特別図柄の当り判定処理の結果としてハズレ判定値データが得られた場合、第 1 特別図柄の図柄乱数値が 0 ~ 99 のいずれであっても、メイン CPU 2201 は、選択図柄コマンドとして「z4」を選択し、図柄指定コマンドとして「zA3」を選択する。

【 1 3 1 5 】

また、第 2 特別図柄の当り判定処理の結果として時短当り判定値データが得られた場合、例えば、選択図柄コマンドおよび図柄指定コマンドは以下のように選択される。すなわち、第 2 特別図柄の図柄乱数値が 0 ~ 99 のいずれかであったとしても、メイン CPU 2201 は、選択図柄コマンドとして「z5」を選択し、図柄指定コマンドとして「zA4」を選択する。

【 1 3 1 6 】

また、第 2 特別図柄の当り判定処理の結果として大当たり判定値データが得られた場合、例えば、選択図柄コマンドおよび図柄指定コマンドは以下のように選択される。すなわち、第 2 特別図柄の図柄乱数値が 0 ~ 99 のいずれかであったとしても、メイン CPU 2201 は、選択図柄コマンドとして「z6」を選択し、図柄指定コマンドとして「zA5」を選択する。

【 1 3 1 7 】

さらに、第 2 特別図柄の当り判定処理の結果として役物開放当り判定値データが得られた場合、例えば、選択図柄コマンドおよび図柄指定コマンドは以下のように選択される。すなわち、第 2 特別図柄の図柄乱数値が 0 ~ 99 のいずれかであったとしても、メイン CPU 2201 は、選択図柄コマンドとして「z7」を選択し、図柄指定コマンドとして「zA6」を選択する。

【 1 3 1 8 】

なお、第 3 のパチンコ遊技機では説明を省略するが、主制御回路 2200 のメイン ROM 2202 には、第 1 のパチンコ遊技機において説明した特別図柄停止態様決定テーブル (図 12 (A) 参照) に相当する特別図柄停止態様決定テーブルが記憶されている。特別図柄停止態様決定テーブルは、特別図柄の可変表示が停止したときに第 1 特別図柄表示部 2163 または第 2 特別図柄表示部 2164 (図 88 参照) に導出される特別図柄の停止態様を、選択図柄コマンドに応じて決定する際に参照されるテーブルである。また、特別図柄表示部 2163 , 2164 には、特別図柄の当り判定処理の結果に基づいて、時短当

10

20

30

40

50

りの表示態様、大当りの表示態様、役物開放当りの表示態様またはハズレの表示態様が導出される。また、第1のパチンコ遊技機において説明した装飾図柄停止態様決定テーブル（図12（B）参照）に相当する装飾図柄停止態様決定テーブルについても、サブ制御回路2300のプログラムROM2302に記憶されている。

【1319】

〔3-3-3．当り種類決定テーブル〕

図91は、第3のパチンコ遊技機が備える主制御回路2200のメインROM2202に記憶されている当り種類決定テーブルの一例である。当り種類決定テーブルは、特別図柄の図柄乱数値に対応して決定される選択図柄コマンドに応じて、大当り遊技状態の態様（より詳しくはラウンド数）と、その後の遊技状態の態様（より詳しくは時短フラグおよび時短の終了条件）と、を決定する際に参照される。その後の遊技状態の態様は、大当り遊技状態終了後の遊技状態の態様を示す。ただし、特別図柄の当り判定処理の結果が時短当りである場合は、大当り遊技状態に制御されることなくC時短遊技状態に制御される。図91の時短の終了条件に欄に示される「L」は、第1特別図柄の可変表示回数と第2特別図柄の可変表示回数との和を示す。同様に、「M」は第2特別図柄の可変表示回数を示し、「N」は役物開放当り回数を示す。なお、図91の備考欄は、分かりやすいように便宜上記載したものである。

10

【1320】

本実施例では、特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」である場合、C時短遊技状態の態様は、次のとおり決定される。例えば、選択図柄コマンドが「z0」である場合、メインCPU2201は、時短フラグをオンにセットすることを決定し、時短の終了条件を、L=30、M=6、N=3に決定する。また、選択図柄コマンドが「z5」である場合、メインCPU2201は、時短フラグをオンにセットすることを決定し、時短の終了条件を、L=30、M=3、N=3に決定する。なお、特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」である場合、大当り遊技状態の態様としてのラウンド数は決定されない。

20

【1321】

また、特別図柄の当り判定処理の結果が「大当り」である場合、大当り遊技状態の態様としてのラウンド数、およびその後の遊技状態（A時短遊技状態）の態様は、次のとおり決定される。例えば、選択図柄コマンドが「z1」である場合、メインCPU2201は、ラウンド数を10ラウンドに決定し、時短フラグをオンにセットすることを決定し、時短の終了条件を、L=50、M=5、N=2に決定する。また、選択図柄コマンドが「z2」である場合、メインCPU2201は、ラウンド数を4ラウンドに決定し、時短フラグをオンにセットすることを決定し、時短の終了条件を、L=50、M=5、N=1に決定する。また、選択図柄コマンドが「z3」である場合、メインCPU2201は、ラウンド数を4ラウンドに決定し、時短フラグをオンにセットしないことを決定する。また、選択図柄コマンドが「z6」である場合、メインCPU2201は、ラウンド数を10ラウンドに決定し、時短フラグをオンにセットすることを決定し、時短の終了条件を、L=50、M=5、N=2に決定する。

30

【1322】

また、特別図柄の当り判定処理の結果が「役物開放り」（例えば、選択図柄コマンドが「z7」）であって、第2のルートを経た大当り遊技状態に制御された場合、メインCPU2201は、ラウンド数を10ラウンドに決定し、時短フラグをオンにセットすることを決定し、時短の終了条件を、L=50、M=5、N=2に決定する。ただし、特別図柄の当り判定処理の結果が「役物開放り」であったとしても、第2のルートを経た大当り遊技状態に制御されなかった場合には、メインCPU2201は、大当り遊技状態を実行しないだけでなく、時短フラグもオンにセットせず、役物開放当りに基づく制御を実行した後、役物開放当り直前の遊技状態に戻る。

40

【1323】

また、例えば、特別図柄の当り判定処理の結果が「ハズレ」である場合（例えば、選択図柄コマンドが「z4」の場合）、メインCPU2201は、大当り遊技状態の態様およ

50

びその後の遊技状態の態様のいずれもセットしない。すなわち、特別図柄の当り判定処理の結果がハズレの場合、メインCPU 2201は、遊技状態を移行させずに、それまでの遊技状態に継続して制御する。

【1324】

なお、特別図柄の当り判定処理の結果が「ハズレ」である場合（例えば、選択図柄コマンドが「z4」の場合）、上述したように大当り遊技状態の態様およびその後の遊技状態の態様のいずれもセットされないため、本来、図91の当り種類決定テーブルに図示する必要がない。ただし、本実施例では、特別図柄の当り判定処理の結果が「ハズレ」である場合、大当り遊技状態の態様およびその後の遊技状態の態様のいずれも決定されないことを明示するために、便宜上、図91に図示したものである。

10

【1325】

また、図91の時短の終了条件の欄に示される「L」、「M」、および「N」は、いずれも遊技状態にかかわらず同じ条件であるが、これに限られず、遊技状態に応じて異なる条件としてもよい。例えば、終了条件「L」、「M」、および「N」の全部を、A時短遊技状態とB時短遊技状態とC時短遊技状態とでそれぞれ異ならせてもよいし、A時短遊技状態とB時短遊技状態とC時短遊技状態とのうちいずれか一の時短遊技状態でのみ異ならせてもよい。また、終了条件「L」、「M」、および「N」のうちいずれか一の終了条件のみを、A時短遊技状態とB時短遊技状態とC時短遊技状態とでそれぞれ異ならせてもよいし、A時短遊技状態とB時短遊技状態とC時短遊技状態とのうちいずれか一の時短遊技状態でのみ異ならせてもよい。すなわち、終了条件「L」、「M」、および「N」のうち

20

【1326】

[3-3-4. 特別図柄の変動パターンテーブル]

図92は、第3のパチンコ遊技機の特別図柄の変動パターンテーブルの一例である。なお、図92中の「備考」の欄は、分かりやすいように便宜上示したものである。メインCPU 2201は、第1始動口2120への遊技球の入賞に基づくときは第1特別図柄の変動パターンを決定し、第2始動口2140への遊技球の入賞に基づくときは第2特別図柄の変動パターンを決定する。

【1327】

30

図92に示されるように、メインCPU 2201は、第1始動口2120に遊技球が入賞したときは第1特別図柄の変動パターンを決定し、第2始動口2140に遊技球が入賞したときは第2特別図柄の変動パターンを決定する。

【1328】

図92に示されるように、第1特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」である場合、メインCPU 2201は、第1特別図柄の変動パターンを、第1始動口2120に遊技球が入賞（通過）したときに抽出された演出選択用乱数値に基づいて決定する。

【1329】

また、第1特別図柄の当り判定処理の結果が「大当り」である場合、メインCPU 2201は、第1特別図柄の変動パターンを、第1始動口2120に遊技球が入賞（通過）したときに抽出された演出選択用乱数値に基づいて決定する。

40

【1330】

また、第1特別図柄の当り判定処理の結果が「ハズレ」である場合、メインCPU 2201は、第1特別図柄の変動パターンを、時短フラグの値、第1始動口2120に遊技球が入賞（通過）したときに抽出されたリーチ判定用乱数値および演出選択用乱数値に基づいて決定する。なお、時短遊技状態では右打ちが正規な遊技態様とされるため第1始動口2120に遊技球が入賞することは殆どないと考えられる。

【1331】

また、第2特別図柄の当り判定処理の結果が「時短当り」である場合、メインCPU 2201は、第1特別図柄の変動パターンを、第2始動口2140に遊技球が入賞（通過）

50

したときに抽出された演出選択用乱数値に基づいて決定する。

【 1 3 3 2 】

また、第 2 特別図柄抽選の結果が「大当り」である場合、メイン CPU 2 2 0 1 は、第 2 特別図柄の変動パターンを、第 2 始動口 2 1 4 0 に遊技球が入賞（通過）したときに抽出された演出選択用乱数値に基づいて決定する。

【 1 3 3 3 】

第 2 特別図柄の当り判定処理の結果が「役物開放当り」であって且つ時短フラグの値が「 1 」である場合、メイン CPU 2 2 0 1 は、第 2 特別図柄の変動パターンを、第 2 始動口 2 1 4 0 に遊技球が入賞したときに抽出されたリーチ判定用乱数値および演出選択用乱数値に基づいて第 2 特別図柄の変動パターンを決定する。

10

【 1 3 3 4 】

一方、第 2 特別図柄の当り判定処理の結果が「役物開放当り」であって且つ時短フラグの値が「 0 」である場合、メイン CPU 2 2 0 1 は、第 2 特別図柄の変動パターンを、変動時間が例えば 6 0 0 0 0 0 m s e c と極めて長い長変動演出に決定する。時短フラグの値が「 0 」である場合、基本的に第 2 始動口 2 1 4 0 に遊技球が入賞（通過）することはないが、不測の事態が発生して仮に万一第 2 始動口 2 1 4 0 に遊技球が入賞した場合であっても、有利者に与える利益を最小限にとどめるようにするためこのようにしたものであるが、このようにすることは必ずしも必須ではない。

【 1 3 3 5 】

なお、リーチ判定用乱数値は例えば 0 ~ 2 4 9 (2 5 0 種類) の中から抽出され、演出選択用乱数値は例えば 0 ~ 9 9 (1 0 0 種類) の中から抽出される。ただし、発生する乱数値の範囲は上記に限られない。

20

【 1 3 3 6 】

メイン CPU 2 2 0 1 は、第 1 始動口 2 1 2 0 への遊技球の入賞に基づいて抽出した演出選択用乱数値が特定の乱数値である場合、先読みフラグを設定する。メイン CPU 2 2 0 1 から送信された特別図柄の変動パターンコマンドを受信したサブ CPU 2 3 0 1 は、先読みフラグが設定されている場合、先読み演出を行う。

【 1 3 3 7 】

なお、便宜上、図 9 2 の特別図柄の変動パターンテーブルにはあらわれていないが、本実施例では、メイン CPU 2 2 0 1 は、時短フラグがオフである場合に先読みフラグを設定し、時短フラグがオンであったり確変フラグがオンである場合には先読みフラグを設定しない。

30

【 1 3 3 8 】

また、本実施例では、先読み演出を行うか否かをメイン CPU 2 2 0 1 が決定しているが、これに限られず、サブ CPU 2 3 0 1 が決定するようにしてもよい。

【 1 3 3 9 】

なお、メイン CPU 2 2 0 1 は、時短フラグがオンである場合や確変フラグがオンである場合にも先読みフラグを設定するように（先読み演出が行われるように）してもよい。また、第 2 特別図柄の変動パターンを決定する際にも、先読みフラグを設定するように（先読み演出が行われるように）してもよい。

40

【 1 3 4 0 】

時短フラグがオンである場合、決定される特別図柄の変動パターンは、時短フラグがオフである場合と比べて単位時間あたりの変動回数の期待値が小さい。すなわち、時短フラグがオンである場合の特別図柄の変動時間は、時短フラグがオフである場合の特別図柄の変動時間と比べて短時間となりやすい。

【 1 3 4 1 】

メイン CPU 2 2 0 1 は、決定した変動パターン情報をサブ CPU 2 3 0 1 に送信する。サブ CPU 2 3 0 1 は、メイン CPU 2 2 0 1 から送信された変動パターン情報に基づいて、表示装置 2 0 0 7 の表示領域に表示される表示演出や、スピーカ 2 0 3 2 から出力される音演出を制御する。

50

【 1 3 4 2 】

また、図 9 2 の「備考」の欄に示される時短当り系リーチ A , B は、特別図柄の当り判定処理の結果が時短当りの可能性がある（大当りの可能性がない）ことを示すリーチ演出である。同様に、大当り系リーチ A , B は、特別図柄の当り判定処理の結果が大当りの可能性がある（時短当りの可能性がない）ことを示すリーチ演出である。さらに、共通リーチ A , B は、特別図柄の当り判定処理の結果が時短当りおよび大当りのいずれについても可能性があることを示すリーチ演出である。

【 1 3 4 3 】

また、第 3 のパチンコ遊技機では説明を省略するが、第 1 のパチンコ遊技機と同様に、主制御回路 2 2 0 0 のメイン R O M 2 2 0 2 には普通図柄の当り判定テーブル（図 1 6 参
照）、普通図柄判定テーブル（図 1 7 参照）、普通図柄当り種類決定テーブル（図 1 8 参
照）、普通図柄の変動パターンテーブル（図 1 9 参照）が記憶されている。そして、メイ
ン C P U 2 2 0 1 は、普通電動役物 2 1 4 6（図 8 7 参照）の開放パターンを第 1 のパチ
ンコ遊技機と同様に決定し、これに基づいて普通電動役物 2 1 4 6 の作動態様を制御する
。

【 1 3 4 4 】

[3 - 4 . 主制御処理]

第 3 のパチンコ遊技機において、主制御回路 2 2 0 0 のメイン C P U 2 2 0 1 により実
行される各種処理（各種モジュール）は、主制御メイン処理（図 2 0 ~ 図 2 3 参照）中の
S 3 9 で行われる特別図柄制御処理が異なるものの、その他の処理については同様である
。そこで、以下では、特別図柄制御処理について説明し、メイン C P U 2 2 0 1 により実
行されるその他の処理についての説明は省略する。なお、第 3 のパチンコ遊技機における
特別図柄制御処理において行われる処理には、第 1 のパチンコ遊技機において行われる処
理と同じ処理もあるが（例えば、大当り終了処理（図 4 2、図 1 0 3）等）、以下では、
第 1 のパチンコ遊技機において行われる処理と同じ処理も含めて、ステップ番号を代えて
改めて説明する。

【 1 3 4 5 】

[3 - 4 - 1 . 特別図柄制御処理]

次に、図 9 3 を参照して、主制御メイン処理（図 2 0 ~ 図 2 3 参照）中の S 3 9 で行わ
れる特別図柄制御処理について説明する。図 9 3 は、第 3 のパチンコ遊技機における特別
図柄制御処理の一例を示すフローチャートである。

【 1 3 4 6 】

図 9 3 に示されるように、メイン C P U 2 2 0 1 は、先ず、S 2 0 0 1 において、特別
図柄の制御状態番号をロードする。特別図柄の制御状態番号は、特別図柄の可変表示（特
別図柄ゲーム）に関する制御処理の状態（ステータス）を示す番号である。メイン C P U
2 2 0 1 は、S 2 0 0 1 の処理を実行した後、処理を、S 2 0 0 2 に移す。

【 1 3 4 7 】

なお、図示しないが、メイン C P U 2 2 0 1 は、特別図柄制御処理を実行するにあたり
、S 2 0 0 1 の処理に先だて、メイン R A M 2 2 0 3 内の特別図柄の作業領域等のアド
レスを所定のレジスタにセットするアドレス設定処理を行う。

【 1 3 4 8 】

また、同じく図示しないが、メイン C P U 2 2 0 1 は、特別図柄制御処理を実行するに
あたり、第 1 特別図柄の保留数および第 2 特別図柄の保留数をチェックする処理も行う。
そして、メイン C P U 2 2 0 1 は、第 1 特別図柄の保留数および第 2 特別図柄の保留数の
いずれもが一定時間以上にわたって「0」である場合、デモ表示コマンド送信予約処理を
行う。なお、この処理で送信予約されたデモ表示コマンドは、次のシステムタイマ割込
処理中の演出制御コマンド送信処理（図 4 5 の S 3 2 2 参照）において、サブ制御回路 2
3 0 0 に送信される。そして、デモ表示コマンドをサブ制御回路 2 3 0 0 が受信すると、
サブ C P U 2 3 0 1 はデモ表示演出を行う。なお、第 2 のパチンコ遊技機は、第 1 特別図
柄と第 2 特別図柄とが並行して可変表示可能なパチンコ遊技機でないため、第 1 のパチン

10

20

30

40

50

コ遊技機において説明したような主特別図柄の概念がない。

【 1 3 4 9 】

S 2 0 0 2 において、メインCPU 2 2 0 1 は、S 2 0 0 1 でロードした特別図柄の制御状態番号が 0 であるか否か、すなわち特別図柄の可変表示待ち状態であるか否かを判定する。

【 1 3 5 0 】

S 2 0 0 2 において特別図柄の制御番号が 0 でないと判定された場合 (S 2 0 0 2 が N O 判定の場合)、メインCPU 2 2 0 1 は、処理を、S 2 0 0 5 に移す。

【 1 3 5 1 】

一方、S 2 0 0 2 において特別図柄の制御番号が 0 であると判定された場合 (S 2 0 0 2 が Y E S 判定の場合)、メインCPU 2 2 0 1 は、処理を、S 2 0 0 3 に移す。 10

【 1 3 5 2 】

S 2 0 0 3 において、メインCPU 2 2 0 1 は、第 2 特別図柄が可変表示開始であるか否か、すなわち第 2 特別図柄の始動情報が保留されているか否かを判定する。

【 1 3 5 3 】

S 2 0 0 3 において第 2 特別図柄が可変表示開始でない、すなわち第 2 特別図柄の始動情報が保留されていないと判定された場合 (S 2 0 0 3 が N O 判定の場合)、メインCPU 2 2 0 1 は、処理を、S 2 0 0 4 に移す。

【 1 3 5 4 】

S 2 0 0 4 において、メインCPU 2 2 0 1 は、第 1 特別図柄が可変表示開始であるか否か、すなわち第 1 特別図柄の始動情報が保留されているか否かを判定する。 20

【 1 3 5 5 】

S 2 0 0 4 において第 1 特別図柄が可変表示開始でない、すなわち第 1 特別図柄の始動情報が保留されていないと判定された場合 (S 2 0 0 4 が N O 判定の場合)、メインCPU 2 2 0 1 は、特別図柄制御処理を終了し、処理を、主制御メイン処理 (図 2 0 ~ 図 2 3 参照) に戻す。

【 1 3 5 6 】

一方、S 2 0 0 4 において第 1 特別図柄が可変表示開始である、すなわち第 1 特別図柄の始動情報が保留されていると判定された場合 (S 2 0 0 4 が Y E S 判定の場合)、メインCPU 2 2 0 1 は、処理を、S 2 0 0 5 に移す。 30

【 1 3 5 7 】

S 2 0 0 3 に戻って、第 2 特別図柄が可変表示開始である、すなわち第 2 特別図柄の始動情報が保留されていると判定された場合 (S 2 0 0 3 が Y E S 判定の場合)、メインCPU 2 2 0 1 は、処理を、S 2 0 0 5 に移す。

【 1 3 5 8 】

S 2 0 0 5 において、メインCPU 2 2 0 1 は、特別図柄管理処理を行う。この特別図柄管理処理の詳細については、図 9 4 を参照して後述する。メインCPU 2 2 0 1 は、S 2 0 0 3 の処理を実行した後、特別図柄制御処理を終了し、処理を、主制御メイン処理 (図 2 0 ~ 図 2 3 参照) に戻す。

【 1 3 5 9 】

なお、メインCPU 2 2 0 1 は、割込み禁止区間を設定し、上述の特別図柄制御処理 (S 2 0 0 1 ~ S 2 0 0 5) を、割込み禁止区間内で行うことが好ましい。 40

【 1 3 6 0 】

このように、本実施例では、第 3 のパチンコ遊技機として、第 2 特別図柄の始動情報が保留されている場合、第 1 特別図柄よりも高い優先順位で特別図柄管理処理 (S 2 0 0 5) が実行される優先変動機について説明したが、これに限られない。例えば、第 1 特別図柄の始動情報が保留されている場合、第 2 特別図柄よりも高い優先順位で特別図柄管理処理 (S 2 0 0 5) が実行される優先変動機としてもよいし、第 1 始動口 2 1 2 0 または第 2 始動口 2 1 4 0 への入賞順に特別図柄管理処理が実行される順次変動機としてもよい。

【 1 3 6 1 】

[3 - 4 - 2 . 特別図柄管理処理]

次に、図 9 4 を参照して、特別図柄制御処理（図 9 3 参照）中の S 2 0 0 5 でメイン CPU 2 2 0 1 により実行される特別図柄管理処理について説明する。図 9 4 は、第 3 のパチンコ遊技機における特別図柄管理処理の一例を示すフローチャートである。

【 1 3 6 2 】

なお、制御状態番号が 0 の場合（S 2 0 0 2 が Y E S 判定の場合）、特別図柄管理処理は、S 2 0 0 3 が Y E S 判定の場合は第 2 特別図柄が処理対象であり、S 2 0 0 4 が Y E S 判定の場合は第 1 特別図柄が処理対象である。また、制御状態番号が 0 でない場合（S 2 0 0 2 が N O 判定の場合）、特別図柄管理処理は、実行中の特別図柄が処理対象である。

10

【 1 3 6 3 】

また、図 9 4 に示す各処理の右方に括弧書きで記載した数値（「 0 」～「 7 」）は、処理対象となる特別図柄の制御状態番号である。メイン CPU 2 2 0 1 は、制御状態番号に対応する各処理を実行することにより、特別図柄ゲームを進行させる。

【 1 3 6 4 】

メイン CPU 2 2 0 1 は、先ず、特別図柄の待ち時間が 0 であるか否かを判定する（S 2 0 1 1 ）。

【 1 3 6 5 】

S 2 0 1 1 において特別図柄の待ち時間が 0 でないと判定された場合（S 2 0 1 1 が N O 判定の場合）、メイン CPU 2 2 0 1 は、特別図柄管理処理を終了し、処理を、特別図柄制御処理（図 9 3 参照）に戻す。

20

【 1 3 6 6 】

一方、S 2 0 1 1 において特別図柄の待ち時間が 0 であると判定された場合（S 2 0 1 1 が Y E S 判定の場合）、メイン CPU 2 2 0 1 は、処理を、S 2 0 1 2 に移す。

【 1 3 6 7 】

S 2 0 1 2 において、メイン CPU 2 2 0 1 は、特別図柄の制御状態番号をロードする。そして、メイン CPU 2 2 0 1 は、S 2 0 1 2 の処理を実行した後、処理を、S 2 0 1 3 に移す。なお、メイン CPU 2 2 0 1 は、S 2 0 1 2 の処理で読み出された制御状態番号に基づいて、S 2 0 1 3 以降の処理を行う。

【 1 3 6 8 】

S 2 0 1 3 において、メイン CPU 2 2 0 1 は、特別図柄可変表示開始処理を行う。この S 2 0 1 3 の処理は、特別図柄の制御状態番号が「 0 」である場合に行われる処理である。この特別図柄可変表示開始処理の詳細については、図 9 5 を参照して後述する。特別図柄の制御状態番号が「 0 」でない場合には、メイン CPU 2 2 0 1 は、処理を、S 2 0 1 4 に移す。

30

【 1 3 6 9 】

S 2 0 1 4 において、メイン CPU 2 2 0 1 は、特別図柄可変表示終了処理を行う。この S 2 0 1 4 の処理は、特別図柄の制御状態番号が「 1 」である場合に行われる処理である。この特別図柄可変表示終了処理の詳細については、図 9 6 を参照して後述する。特別図柄の制御状態番号が「 1 」でない場合には、メイン CPU 2 2 0 1 は、処理を、S 2 0 1 5 に移す。

40

【 1 3 7 0 】

S 2 0 1 5 において、メイン CPU 2 2 0 1 は、特別図柄遊技判定処理を行う。この S 2 0 1 5 の処理は、特別図柄の制御状態番号が「 2 」である場合に行われる処理である。この特別図柄遊技判定処理の詳細については、図 9 7 を参照して後述する。特別図柄の制御状態番号が「 2 」でない場合には、メイン CPU 2 2 0 1 は、処理を、S 2 0 1 6 に移す。

【 1 3 7 1 】

S 2 0 1 6 において、メイン CPU 2 2 0 1 は、V 入賞装置開放準備処理を行う。この S 2 0 1 6 の処理は、特別図柄の制御状態番号が「 3 」である場合に行われる処理である

50

。このV入賞装置開放準備処理の詳細については、図99を参照して後述する。特別図柄の制御状態番号が「3」でない場合には、メインCPU2201は、処理を、S2017に移す。

【1372】

S2017において、メインCPU2201は、V入賞装置開放制御処理を行う。このS2017の処理は、特別図柄の制御状態番号が「4」である場合に行われる処理である。このV入賞装置開放制御処理の詳細については、図100を参照して後述する。特別図柄の制御状態番号が「4」でない場合には、メインCPU2201は、処理を、S2018に移す。

【1373】

S2018において、メインCPU2201は、大入賞口開放準備処理を行う。このS2018の処理は、特別図柄の制御状態番号が「5」である場合に行われる処理である。この大入賞口開放準備処理の詳細については、図101を参照して後述する。特別図柄の制御状態番号が「5」でない場合には、メインCPU2201は、処理を、S2019に移す。

【1374】

S2019において、メインCPU2201は、大入賞口開放制御処理を行う。このS2019の処理は、特別図柄の制御状態番号が「6」である場合に行われる処理である。この大入賞口開放制御処理の詳細については、図102を参照して後述する。特別図柄の制御状態番号が「6」でない場合には、メインCPU2201は、処理を、S2020に移す。

【1375】

S2020において、メインCPU2201は、大当たり終了処理を行う。このS2020の処理は、特別図柄の制御状態番号が「7」である場合に行われる処理である。この大当たり終了処理の詳細については、図103を参照して後述する。

【1376】

メインCPU2201は、S2013～S2020の処理を終了後、特別図柄管理処理を終了し、処理を、特別図柄制御処理（図93参照）に戻す。この場合、特別図柄管理処理が呼び出された処理に戻る。

【1377】

[3-4-3. 特別図柄可変表示開始処理]

次に、図95を参照して、特別図柄管理処理（図94参照）中のS2013でメインCPU2201により実行される特別図柄可変表示開始処理について説明する。図95は、第3のパチンコ遊技機における特別図柄可変表示開始処理の一例を示すフローチャートである。

【1378】

なお、特別図柄可変表示開始処理が第1特別図柄を処理対象とする特別図柄管理処理中のS2013で呼び出された処理である場合、第1特別図柄が処理対象となる。同様に、特別図柄可変表示開始処理が第2特別図柄を処理対象とする特別図柄管理処理中のS2013で呼び出された処理である場合、第2特別図柄が処理対象となる。

【1379】

図95に示されるように、メインCPU2201は、先ず、特別図柄の制御状態番号が「0」であるか否かを判定する（S2021）。

【1380】

S2021において特別図柄の制御状態番号が「0」でないと判定された場合（S2021がNO判定の場合）、メインCPU2201は、特別図柄可変表示開始処理を終了し、処理を、特別図柄管理処理（図94参照）に戻す。

【1381】

一方、S2021において特別図柄の制御状態番号が「0」であると判定された場合（S2021がYES判定の場合）、メインCPU2201は、処理を、S2022に移す

10

20

30

40

50

。

【 1 3 8 2 】

S 2 0 2 2 において、メイン C P U 2 2 0 1 は、特別図柄の始動情報のシフト処理を行う。メイン C P U 2 2 0 1 は、S 2 0 2 2 の処理を実行した後、処理を、S 2 0 2 3 に移す。

【 1 3 8 3 】

S 2 0 2 3 において、メイン C P U 2 2 0 1 は、特別図柄の当り判定処理を行う。この処理では、特別図柄の当り判定テーブル（図 8 9 参照）を参照し、特別図柄の大当り判定用乱数値を用いて特別図柄の当り判定が行われる。本実施例では、第 1 特別図柄が処理対象であれば、時短当り、大当り、およびハズレのうちいずれであるかが判定される。また、第 2 特別図柄が処理対象であれば、時短当り、大当り、および役物開放当りのうちいずれであるかが判定される。メイン C P U 2 2 0 1 は、S 2 0 2 3 の処理を実行した後、処理を、S 2 0 2 4 に移す。

10

【 1 3 8 4 】

S 2 0 2 4 において、メイン C P U 2 2 0 1 は、特別図柄決定処理を行う。この処理は、特別図柄の当り判定処理（S 2 0 2 3）の結果（例えば、時短当り、大当り、役物開放当りまたはハズレ）に対応する特別図柄の停止図柄を判定乃至決定する処理である。この処理では、特別図柄判定テーブル（図 9 0 参照）を参照し、特別図柄の図柄乱数値を用いて、上述の「選択図柄コマンド」や「図柄指定コマンド」が判定される。メイン C P U 2 2 0 1 は、S 2 0 2 4 の処理を実行した後、処理を、S 2 0 2 5 に移す。

20

【 1 3 8 5 】

S 2 0 2 5 において、メイン C P U 2 2 0 1 は、大当り種類決定処理を行う。この処理は、特別図柄の当り判定処理の結果が当り（時短当り、大当り、役物開放当り）である場合に、当りの種類を判定乃至決定する処理である。この処理では、当り種類決定テーブル（図 9 1 参照）を参照し、特別図柄決定処理（S 2 0 2 4）で判定された「選択図柄コマンド」に応じて当りの種類が決定される。なお、特別図柄の当り判定処理の結果が例えば役物開放当りである場合に決定される当りの種類は、役物開放当りに基づいて開放された V 入賞口 2 1 5 5 に遊技球が通過したことによって大当り遊技制御処理が実行された場合の大当りの種類である。また、本実施例では、時短当り、大当り、および役物開放当りの種類をいずれも複数種類としているが、時短当り、大当り、または / および役物開放当りの種類は 1 つであってもよい。さらには、時短当り、大当り、または / および役物開放当りの種類を複数種類とすることに代えてまたは加えて、ハズレの種類を複数設けるようにしてもよい。メイン C P U 2 2 0 1 は、S 2 0 2 5 の処理を実行した後、処理を、S 2 0 2 6 に移す。

30

【 1 3 8 6 】

S 2 0 2 6 において、メイン C P U 2 2 0 1 は、特別図柄の変動パターン決定処理を行う。この処理は、特別図柄の変動パターンを判定乃至決定する処理である。この処理では、特別図柄の変動パターンテーブル（図 9 2 参照）を参照し、例えば、特別図柄の種類、特別図柄の当り判定処理（S 2 0 2 3）の結果、時短フラグの値、リーチ判定用乱数値または / および演出選択用乱数値等に応じて、特別図柄の変動パターンが決定される。メイン C P U 2 2 0 1 は、S 2 0 2 6 の処理を実行した後、処理を、S 2 0 2 7 に移す。

40

【 1 3 8 7 】

S 2 0 2 7 において、メイン C P U 2 2 0 1 は、特別図柄の可変表示時間設定処理を行う。この処理では、変動パターンテーブル（図 9 2 参照）を参照し、特別図柄の変動パターン決定処理（S 2 0 2 6）で決定された変動パターンに対応する変動時間が、特別図柄の変動時間として決定される。メイン C P U 2 2 0 1 は、S 2 0 2 7 の処理を実行した後、処理を、S 2 0 2 8 に移す。

【 1 3 8 8 】

S 2 0 2 8 において、メイン C P U 2 2 0 1 は、特別図柄の制御状態番号に「1」をセットする処理を行う。このように、特別図柄の制御状態番号を「1」にセットする処理を

50

行うことにより、この特別図柄可変表示開始処理の終了後に、特別図柄可変表示終了処理（図94のS2014参照）が行われることとなる。メインCPU2201は、S2028の処理を実行した後、処理を、S2029に移す。

【1389】

S2029において、メインCPU2201は、遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。この処理では、例えば、メインRAM2203内の所定領域に格納されている遊技状態にかかわるパラメータ（例えば、確変残回数や時短残回数等）の更新処理等が行われる。メインCPU2201は、S2029の処理を実行した後、処理を、S2030に移す。

【1390】

S2030において、メインCPU2201は、遊技状態管理処理を行う。この処理では、主に、遊技状態の管理に関する各種フラグ（例えば、確変フラグや時短フラグ等）の更新処理を行う。メインCPU2201は、S2030の処理を実行した後、処理を、S2031に移す。

【1391】

S2031において、メインCPU2201は、特別図柄演出開始コマンドの送信予約処理を行う。なお、この処理で送信予約された特別図柄演出開始コマンドは、次のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図45のS322参照）において、サブ制御回路2300に送信される。

【1392】

なお、メインCPU2201は、割込み禁止区間を設定し、上述の特別図柄可変表示開始処理（とくに、遊技状態管理処理（S2030）、特別図柄演出開始コマンド送信予約処理（S2031））を、割込み禁止区間内で行うことが好ましい。

【1393】

[3-4-4. 特別図柄可変表示終了処理]

次に、図96を参照して、特別図柄管理処理（図94参照）中のS2014でメインCPU2201により実行される特別図柄可変表示終了処理について説明する。図96は、第3のパチンコ遊技機における特別図柄可変表示終了処理の一例を示すフローチャートである。

【1394】

なお、特別図柄可変表示終了処理が第1特別図柄を処理対象とする特別図柄管理処理中のS2014で呼び出された場合、第1特別図柄が処理対象となる。同様に、特別図柄可変表示終了処理が第2特別図柄を処理対象とする特別図柄管理処理中のS2014で呼び出された処理である場合、第2特別図柄が処理対象となる。

【1395】

メインCPU2201は、まず、特別図柄の制御状態番号が「1」であるか否かを判定する（S2041）。

【1396】

S2041において特別図柄の制御状態番号が「1」でないと判定された場合（S2041がNO判定の場合）、メインCPU2201は、特別図柄可変表示終了処理を終了し、処理を、特別図柄管理処理（図94参照）に戻す。

【1397】

一方、S2041において特別図柄の制御状態番号が「1」であると判定された場合（S2041がYES判定の場合）、メインCPU2201は、処理を、S2042に移す。

【1398】

S2042において、メインCPU2201は、特別図柄の制御状態番号を「2」にセットする。このように、特別図柄の制御状態番号を「2」にセットする処理を行うことにより、この特別図柄可変表示終了処理の終了後に、特別図柄遊技判定処理（図94のS2015参照）が行われることとなる。メインCPU2201は、S2042の処理を実行

10

20

30

40

50

した後、処理を、S 2 0 4 3 に移す。

【 1 3 9 9 】

S 2 0 4 3 において、メインCPU 2 2 0 1 は、特別図柄演出停止コマンドの送信予約処理を行う。この処理では、特別図柄の可変表示を停止させる処理も行われる。なお、この処理で送信予約された特別図柄演出停止コマンドは、次のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図 4 5 の S 3 2 2 参照）において、サブ制御回路 2 3 0 0 に送信される。メインCPU 2 2 0 1 は、S 2 0 4 3 の処理を実行した後、処理を、S 2 0 4 4 に移す。

【 1 4 0 0 】

S 2 0 4 4 において、メインCPU 2 2 0 1 は、図柄確定数カウンタの値を 1 加算する。第 1 のパチンコ遊技機および第 2 のパチンコ遊技機の説明において上述したように、図柄確定数カウンタは、特別図柄の確定回数（特別図柄ゲームの実行回数）を計数するためのカウンタであるが、例えば、確変残回数や時短残回数等の特定状態下で行われた特別図柄ゲームのゲーム数を管理してもよい。メインCPU 2 2 0 1 は、S 2 0 4 4 の処理を実行した後、特別図柄可変表示終了処理を終了し、処理を、特別図柄管理処理（図 9 4 参照）に戻す。

【 1 4 0 1 】

[3 - 4 - 5 . 特別図柄遊技判定処理]

次に、図 9 7 を参照して、特別図柄管理処理（図 9 4 参照）中の S 2 0 1 5 でメインCPU 2 2 0 1 により実行される特別図柄遊技判定処理について説明する。図 9 7 は、第 3 のパチンコ遊技機における特別図柄遊技判定処理の一例を示すフローチャートである。

【 1 4 0 2 】

なお、この特別図柄遊技判定処理が第 1 特別図柄を処理対象とする特別図柄管理処理中の S 2 0 1 5 で呼び出された処理である場合、第 1 特別図柄が処理対象となる。同様に、特別図柄遊技判定処理が第 2 特別図柄を処理対象とする特別図柄管理処理中の S 2 0 1 5 で呼び出された場合、第 2 特別図柄が処理対象となる。

【 1 4 0 3 】

メインCPU 2 2 0 1 は、まず、特別図柄の制御状態番号が「 2 」であるか否かを判定する（S 2 0 5 1 ）。

【 1 4 0 4 】

S 2 0 5 1 において特別図柄の制御状態番号が「 2 」でないと判定された場合（S 2 0 5 1 が N O 判定の場合）、メインCPU 2 2 0 1 は、特別図柄遊技判定処理を終了し、処理を、特別図柄管理処理（図 9 4 参照）に戻す。

【 1 4 0 5 】

一方、S 2 0 5 1 において特別図柄の制御状態番号が「 2 」であると判定された場合（S 2 0 5 1 が Y E S 判定の場合）、メインCPU 2 2 0 1 は、処理を、S 2 0 5 2 に移す。

【 1 4 0 6 】

S 2 0 5 2 において、メインCPU 2 2 0 1 は、大当たりであるか否か、すなわち停止した特別図柄が大当たりを示す停止表示態様であるか否かを判定する。

【 1 4 0 7 】

S 2 0 5 2 において、大当たりでないすなわち停止した特別図柄が大当たりを示す停止表示態様でないと判定された場合（S 2 0 5 2 が N O 判定の場合）、メインCPU 2 2 0 1 は、処理を、S 2 0 6 0 に移す。一方、S 2 0 5 2 において、大当たりであるすなわち停止した特別図柄が大当たりを示す停止表示態様であると判定された場合（S 2 0 5 2 が Y E S 判定の場合）、メインCPU 2 2 0 1 は、処理を、S 2 0 5 3 に移す。なお、特別図柄が役物開放当たりを示す停止表示態様である場合、および、特別図柄がハズレを示す停止表示態様である場合、S 2 0 5 2 において N O 判定される。

【 1 4 0 8 】

S 2 0 5 3 において、メインCPU 2 2 0 1 は、大当たり遊技制御処理の開始設定処理を

行う。この処理では、外部端子板 2 1 8 4 を介してホールコンピュータ 2 1 8 6（いずれも図 8 8 参照）に出力される信号（例えば、大当り信号等）の生成および更新が行われる。なお、この処理で生成および更新が行われる信号は、特別図柄遊技判定処理の処理対象である特別図柄の当り信号である。メイン CPU 2 2 0 1 は、S 2 0 5 3 の処理を実行した後、処理を、S 2 0 5 4 に移す。

【 1 4 0 9 】

また、S 2 0 5 3 の大当り遊技制御の開始設定処理において、メイン CPU 2 2 0 1 は、時短フラグや時短カウンタ等、各種フラグや各種カウンタをクリアする処理も行う。

【 1 4 1 0 】

S 2 0 5 4 において、メイン CPU 2 2 0 1 は、ラウンド表示 LED データをセットする処理を行う。その後、メイン CPU 2 2 0 1 は、例えば、大入賞口 2 1 3 1 の開放回数
10
の上限値をセットする処理（S 2 0 5 5）、外部端子板 2 1 8 4 への大当り信号セット処理（S 2 0 5 6）、特別図柄の制御状態番号を「5」にセットする処理（S 2 0 5 7）、遊技状態指定パラメータ設定処理（S 2 0 5 8）、および、大当り開始表示コマンドの送信予約処理（S 2 0 5 9）等の処理を行う。なお、特別図柄の制御状態番号を「5」にセットする処理（S 2 0 5 7）を行うことにより、この特別図柄遊技判定処理の終了後に、大入賞口開放準備処理（図 9 4 の S 2 0 1 8 参照）が行われることとなる。その後、メイン CPU 2 2 0 1 は、特別図柄遊技判定処理を終了し、処理を、特別図柄管理処理（図 9 4 参照）に戻す。

【 1 4 1 1 】

S 2 0 6 0 において、メイン CPU 2 2 0 1 は、役物開放当りであるか否か、すなわち停止した特別図柄が役物開放当りを示す停止表示態様であるか否かを判定する。
20

【 1 4 1 2 】

S 2 0 6 0 において、役物開放当りでないすなわち停止した特別図柄がハズレを示す停止表示態様であると判定された場合（S 2 0 6 0 が NO 判定の場合）、メイン CPU 2 2 0 1 は、処理を、S 2 0 6 1 に移す。一方、S 2 0 6 0 において、役物開放当りであるすなわち停止した特別図柄が役物開放当りを示す停止表示態様であると判定された場合（S 2 0 6 0 が YES 判定の場合）、メイン CPU 2 2 0 1 は、処理を、S 2 0 6 1 に移す。

【 1 4 1 3 】

S 2 0 6 1 において、メイン CPU 2 2 0 1 は、役物開放当り遊技制御の開始設定処理
30
を行う。この処理では、外部端子板 2 1 8 4 を介してホールコンピュータ 2 1 8 6（いずれも図 8 8 参照）に出力される信号（例えば、役物開放当り信号等）の生成および更新が行われる。なお、この処理で生成および更新が行われる信号は、特別図柄遊技判定処理の処理対象である特別図柄にかかわる信号である。メイン CPU 2 2 0 1 は、S 2 0 6 1 の処理を実行した後、処理を、S 2 0 6 2 に移す。

【 1 4 1 4 】

S 2 0 6 2 において、メイン CPU 2 2 0 1 は、V 入賞装置 2 1 5 0 の開放回数の上限値をセットする処理を行う。本実施例では、この処理でセットされる V 入賞装置 2 1 5 0 の開放回数の上限値は例えば 1 回である。メイン CPU 2 2 0 1 は、S 2 0 6 2 の処理を実行した後、処理を、S 2 0 6 3 に移す。
40

【 1 4 1 5 】

S 2 0 6 2 において、メイン CPU 2 2 0 1 は、外部端子板 2 1 8 4 への役物開放当り信号セット処理（S 2 0 6 3）、特別図柄の制御状態番号を「3」にセットする処理（S 2 0 6 4）、遊技状態指定パラメータ設定処理（S 2 0 6 5）、および、役物開放当り開始表示コマンドの送信予約処理（S 2 0 6 6）等の処理を行う。なお、特別図柄の制御状態番号を「3」にセットする処理（S 2 0 6 4）を行うことにより、この特別図柄遊技判定処理の終了後に、V 入賞装置開放準備処理（図 9 4 の S 2 0 1 6 参照）が行われることとなる。その後、メイン CPU 2 2 0 1 は、特別図柄遊技判定処理を終了し、処理を、特別図柄管理処理（図 9 4 参照）に戻す。

【 1 4 1 6 】

S 2 0 6 7において、メインCPU 2 2 0 1は、特別図柄遊技終了処理を行う。この特別図柄遊技終了処理については、図 9 8を参照して後述する。なお、メインCPU 2 2 0 1は、特別図柄遊技終了処理を行うと、特別図柄遊技判定処理を終了し、処理を、特別図柄管理処理（図 9 4 参照）に戻す。

【 1 4 1 7 】

なお、メインCPU 2 2 0 1は、割込み禁止区間を設定し、上述の特別図柄遊技判定処理（S 2 0 5 1 ~ S 2 0 6 7）を、割込み禁止区間内で行うことが好ましい。

【 1 4 1 8 】

[3 - 4 - 6 . 特別図柄遊技終了処理]

次に、図 9 8を参照して、特別図柄遊技判定処理（図 9 7 参照）中のS 2 0 6 7でメインCPU 2 2 0 1により実行される特別図柄遊技終了処理について説明する。図 9 8は、第3のパチンコ遊技機における特別図柄遊技終了処理の一例を示すフローチャートである。

【 1 4 1 9 】

メインCPU 2 2 0 1は、まず、時短管理処理を行う（S 2 0 7 1）。1種2種混合機と称される第3のパチンコ遊技機では高確遊技状態に制御されないため、第3のパチンコ遊技機において実行される時短管理処理は、第1のパチンコ遊技機において図 3 2 ~ 図 3 9を参照して説明した処理と異なる点がある。具体的には、第1のパチンコ遊技機では、確変フラグがオンにセットされるとき、および天井カウンタが天井値に到達したときに、天井カウント禁止フラグをオンにセットする旨を説明したが、第3のパチンコ遊技機では、高確遊技状態に制御されない。そのため、確変フラグがオンにセットされるとき、および天井カウンタが天井値に到達したときに、天井カウント禁止フラグをオンにセットに代えて、天井カウンタが天井値に到達したときにのみオンにセットする点で異なる。また、第1のパチンコ遊技機では、時短移行判定処理（図 3 7 参照）において、確変フラグがオフであるか否かを判定した上で（S 1 9 1 参照）、確変フラグがオフであることを条件としてS 1 9 2の処理を行っているが、第3のパチンコ遊技機では、上述したとおり高確遊技状態に制御されないため、S 1 9 1の処理を行わずに、S 1 9 2の処理を行う点で異なる。時短管理処理におけるその他の処理については、第1のパチンコ遊技機において図 3 2 ~ 図 3 9を参照して説明した処理と同様である。メインCPU 2 2 0 1は、S 2 0 7 1の処理を実行した後、処理を、S 2 0 7 2に移す。

【 1 4 2 0 】

S 2 0 7 2において、メインCPU 2 2 0 1は、特別図柄の制御状態番号に「0」をセットする。このように、特別図柄の制御状態番号を「0」にセットする処理を行うことにより今回の特別図柄遊技が終了し、特別図柄可変表示開始処理すなわち次の特別図柄遊技を実行することが可能となる。メインCPU 2 2 0 1は、S 2 0 7 2の処理を実行した後、処理を、S 2 0 7 3に移す。

【 1 4 2 1 】

S 2 0 7 3において、メインCPU 2 2 0 1は、特別図柄の遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。その後、メインCPU 2 2 0 1は、特別図柄遊技終了コマンドの送信予約処理（S 2 0 7 4）を行う。なお、この処理で送信予約された特別図柄遊技終了コマンドは、次のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図 4 5のS 3 2 2 参照）において、サブ制御回路 2 3 0 0に送信される。そして、S 2 0 7 4の処理後、メインCPU 2 2 0 1は、特別図柄遊技終了処理を終了し、処理を、特別図柄遊技判定処理（図 9 7 参照）に戻す。

【 1 4 2 2 】

[3 - 4 - 7 . V入賞装置開放準備処理]

次に、図 9 9を参照して、特別図柄管理処理（図 9 4 参照）中のS 2 0 1 6でメインCPU 2 2 0 1により実行されるV入賞装置開放準備処理について説明する。図 9 9は、第3のパチンコ遊技機におけるV入賞装置開放準備処理の一例を示すフローチャートである。

【 1 4 2 3 】

メインCPU 2201は、先ず、特別図柄の制御状態番号が「3」であるか否かを判定する（S 2 0 8 1）。

【 1 4 2 4 】

S 2 0 8 1において特別図柄の制御状態番号が「3」でないと判定された場合（S 2 0 8 1がNO判定の場合）、メインCPU 2201は、V入賞装置開放準備処理を終了し、処理を、特別図柄管理処理（図94参照）に戻す。

【 1 4 2 5 】

一方、S 2 0 8 1において特別図柄の制御状態番号が「3」であると判定された場合（S 2 0 8 1がYES判定の場合）、メインCPU 2201は、処理を、S 2 0 8 2に移す。 10

【 1 4 2 6 】

S 2 0 8 2において、メインCPU 2201は、V入賞装置2150の開放パターン（すなわち、Vアタッカー2152の作動パターン）として、例えば、最大開放時間および最大開放回数等をセットする。本実施例では、最大1800msecの開放を1回だけ行う開放パターンにセットされるが、開放パターンはこれに限られず、例えば、1回あたり最大900msecの開放を最大2回行うようにしてもよいし、1回目を例えば最大600msec開放し、2回目を例えば最大1200msec開放するようにしてもよい。さらには、1回の役物開放当りにつきトータルで規定時間（例えば1800msec）を超えない範囲で複数の開放パターンを設け、これら複数の開放パターンのうち、例えば特別 20
図柄の図柄乱数値に基づいていずれか一の開放パターンにセットされるようにしてもよい。メインCPU 2201は、S 2 0 8 2の処理を実行した後、処理を、S 2 0 8 3に移す。

【 1 4 2 7 】

S 2 0 8 3において、メインCPU 2201は、V入賞装置開閉制御処理を行う。この処理では、V入賞口2155の開閉制御データの生成処理が行われる。メインCPU 2201は、S 2 0 8 3の処理を実行した後、処理を、S 2 0 8 4に移す。

【 1 4 2 8 】

S 2 0 8 4において、メインCPU 2201は、特別図柄の制御状態番号を「4」にセットする。このように、特別図柄の制御状態番号を「4」にセットする処理（S 2 0 8 4 30
）を行うことにより、このV入賞装置開放準備処理の終了後に、V入賞装置開放制御処理（図94のS 2 0 17参照）が行われることとなる。メインCPU 2201は、S 2 0 8 4の処理を実行した後、処理を、S 2 0 8 5に移す。

【 1 4 2 9 】

S 2 0 8 5において、メインCPU 2201は、遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。メインCPU 2201は、S 2 0 8 5の処理を実行した後、処理を、S 2 0 8 6に移す。

【 1 4 3 0 】

S 2 0 8 6において、メインCPU 2201は、V入賞装置開放中表示コマンドの送信予約処理を行う。この処理で送信予約されたV入賞装置開放中表示コマンドは、次のシ 40
ステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図45のS 3 2 2参照）において、サブ制御回路2300に送信される。メインCPU 2201は、S 2 0 8 6の処理を実行した後、V入賞装置開放準備処理を終了し、処理を、特別図柄管理処理（図94参照）に戻す。

【 1 4 3 1 】

[3 - 4 - 8 . V入賞装置開放制御処理]

次に、図100を参照して、特別図柄管理処理（図94参照）中のS 2 0 17でメインCPU 2201により実行されるV入賞装置開放制御処理について説明する。図100は、第3のパチンコ遊技機におけるV入賞装置開放制御処理の一例を示すフローチャートである。

【 1 4 3 2 】

メインCPU 2201は、先ず、特別図柄の制御状態番号が「4」であるか否かを判定する（S2091）。

【 1 4 3 3 】

S2091において特別図柄の制御状態番号が「4」でないと判定された場合（S2091がNO判定の場合）、メインCPU 2201は、V入賞装置開放制御処理を終了し、処理を、特別図柄管理処理（図94参照）に戻す。

【 1 4 3 4 】

一方、S2091において特別図柄の制御状態番号が「4」であると判定された場合（S2091がYES判定の場合）、メインCPU 2201は、処理を、S2092に移す。

【 1 4 3 5 】

S2092において、メインCPU 2201は、Vアタッカー2152の作動により開閉入賞口2151が開放されたときにV入賞装置2150の内部に進入した遊技球の個数が最大入賞個数であるか否かを判定する。この処理では、V入賞装置2150の内部に進入した遊技球の入賞個数を計数するVアタッカーカウントスイッチ2153（図88参照）により計数された値が最大入賞個数の値であるか否かが判定される。なお、Vアタッカーカウントスイッチ2153により計数されたVアタッカー入賞カウンタの値は、メインRAM 2203内の所定領域に格納される。

【 1 4 3 6 】

S2092において、V入賞装置2150に入賞した遊技球の個数が最大入賞個数でないと判定された場合（S2092がNO判定の場合）、メインCPU 2201は、処理を、S2093に移す。

【 1 4 3 7 】

一方、S2092において、V入賞装置2150に入賞した遊技球の個数が最大入賞個数であると判定された場合（S2092がYES判定の場合）、メインCPU 2201は、処理を、S2094に移す。

【 1 4 3 8 】

S2093において、メインCPU 2201は、V入賞装置2150の最大開放時間（すなわち開閉入賞口2151の最大開放時間）が経過したか否かを判定する。この処理では、S2082の処理（図99参照）でセットされた最大開放時間が経過しているか否かが判定される。

【 1 4 3 9 】

S2093においてV入賞装置2150の最大開放時間が経過していないと判定された場合（S2093がNO判定の場合）、メインCPU 2201は、V入賞装置開放制御処理を終了し、処理を、特別図柄管理処理（図94参照）に戻す。

【 1 4 4 0 】

一方、S2093においてV入賞装置2150の最大開放時間が経過していると判定された場合（S2093がYES判定の場合）、メインCPU 2201は、処理を、S2094に移す。

【 1 4 4 1 】

S2094において、メインCPU 2201は、V入賞装置2150（すなわち開閉入賞口2151）の閉鎖処理を行う。メインCPU 2201は、S2094の処理を実行した後、処理を、S2095に移す。

【 1 4 4 2 】

S2095において、メインCPU 2201は、V入賞検出があるか否かを判定する。この処理では、規定時間内に、V入賞口2155への遊技球の通過があったか否か（すなわち、V入賞口スイッチ2156による検出があったか否か）を判定する。なお、上記の規定時間はV入賞装置2150の内部への遊技球の進入にかかわる時間であればよく、例えば、Vアタッカー2152の作動が開始してから規定時間内、係止部材2160による

10

20

30

40

50

遊技球の係止が解除されてから規定時間内等を、上記の規定時間とすることができる。

【 1 4 4 3 】

S 2 0 9 5 において V 入賞検出があったと判定された場合 (S 2 0 9 5 が Y E S 判定の場合)、メイン C P U 2 2 0 1 は、処理を、S 2 0 9 6 に移す。

【 1 4 4 4 】

S 2 0 9 6 において、メイン C P U 2 2 0 1 は、V 当り遊技制御の開始設定処理を行う。この処理では、外部端子板 2 1 8 4 を介してホールコンピュータ 2 1 8 6 (いずれも図 8 8 参照) に出力される信号 (例えば、V 当り信号等) の生成および更新が行われる。なお、この処理で生成および更新が行われる信号は、特別図柄遊技判定処理の処理対象である特別図柄の当り信号である。ところで、V 当り遊技制御が実行されると、当り種類決定テーブル (図 9 1 参照) に示されるように例えば 1 5 ラウンドのラウンド遊技が実行されるため、遊技者は、大当り遊技制御処理が実行された場合と同様に多量の賞球を獲得しうる。本実施例では、説明の便宜上、V 当り遊技制御と大当り遊技制御処理とを区別して称呼しているが、V 当り遊技制御を大当り遊技制御処理と称呼することもできる。メイン C P U 2 2 0 1 は、S 2 0 9 6 の処理を実行した後、処理を、S 2 0 9 7 に移す。

10

【 1 4 4 5 】

また、S 2 0 9 6 の V 当り遊技制御の開始設定処理において、メイン C P U 2 2 0 1 は、時短フラグや時短カウンタ等、各種フラグや各種カウンタをクリアする処理も行う。

【 1 4 4 6 】

S 2 0 9 7 において、メイン C P U 2 2 0 1 は、ラウンドカウンタ値に 1 を加算する処理を行う。この処理を行うことにより、役物開放当りに基づいて最初に行われた V 入賞装置 2 1 5 0 の開放 (すなわち V アタッカー 2 1 5 2 の作動) が、1 ラウンド目のラウンド遊技として処理される。すなわち、V 入賞検出があったと判定された (S 2 0 9 5 が Y E S 判定された) ことによって実行される V 当り遊技制御は、2 ラウンド目のラウンド遊技から開始されることとなる。メイン C P U 2 2 0 1 は、S 2 0 9 7 の処理を実行した後、処理を、S 2 0 9 8 に移す。

20

【 1 4 4 7 】

S 2 0 9 8 において、メイン C P U 2 2 0 1 は、ラウンド表示 L E D データをセットする処理を行う。その後、メイン C P U 2 2 0 1 は、例えば、V 入賞装置 2 1 5 0 の開放回数 (すなわち、V アタッカー 2 1 5 2 の作動回数) の上限値をセットする処理 (S 2 0 9 9)、外部端子板 2 1 8 4 への V 当り信号セット処理 (S 2 1 0 0)、特別図柄の制御状態番号を「5」にセットする処理 (S 2 1 0 1)、遊技状態指定パラメータ設定処理 (S 2 1 0 2)、および、V 当り開始表示コマンドの送信予約処理 (S 2 1 0 3) 等の処理を行う。なお、特別図柄の制御状態番号を「5」にセットする処理 (S 2 1 0 1) を行うことにより、この特別図柄遊技判定処理の終了後に、大入賞口開放準備処理 (図 9 4 の S 2 0 1 8 参照) が行われることとなる。その後、メイン C P U 2 2 0 1 は、特別図柄遊技判定処理を終了し、処理を、特別図柄管理処理 (図 9 4 参照) に戻す。

30

【 1 4 4 8 】

S 2 0 9 5 に戻って、この S 2 0 9 5 において V 入賞検出がなかったと判定された場合 (S 2 0 9 5 が N O 判定の場合)、メイン C P U 2 2 0 1 は、処理を、S 2 1 0 4 に移す。

40

【 1 4 4 9 】

S 2 1 0 4 において、メイン C P U 2 2 0 1 は、特別図柄遊技終了処理を行う。この処理では、図 9 8 を参照して説明した特別図柄遊技終了処理が行われる。メイン C P U 2 2 0 1 は、S 2 1 0 4 の処理を実行した後、V 入賞装置開放制御処理を終了し、処理を、特別図柄管理処理 (図 9 4 参照) に戻す。

【 1 4 5 0 】

[3 - 4 - 9 . 大入賞口開放準備処理]

次に、図 1 0 1 を参照して、特別図柄管理処理 (図 9 4 参照) 中の S 2 0 1 8 でメイン C P U 2 2 0 1 により実行される大入賞口開放準備処理について説明する。図 1 0 1 は、

50

第 3 のパチンコ遊技機における大入賞口開放準備処理の一例を示すフローチャートである。

【 1 4 5 1 】

メインCPU 2201 は、先ず、特別図柄の制御状態番号が「5」であるか否かを判定する (S 2 1 1 1)。

【 1 4 5 2 】

S 2 1 1 1 において特別図柄の制御状態番号が「5」でないと判定された場合 (S 2 1 1 1 がNO判定の場合)、メインCPU 2201 は、大入賞口開放準備処理を終了し、処理を、特別図柄管理処理 (図 9 4 参照) に戻す。

【 1 4 5 3 】

一方、S 2 1 1 1 において特別図柄の制御状態番号が「5」であると判定された場合 (S 2 1 1 1 がYES判定の場合)、メインCPU 2201 は、処理を、S 2 1 1 2 に移す。

【 1 4 5 4 】

S 2 1 1 2 において、メインCPU 2201 は、ラウンドカウンタ値をロードする。ラウンドカウンタは、大当たり遊技状態において実行されるラウンド遊技の実行回数を計数するカウンタである。なお、ラウンドカウンタの計数値 (ラウンドカウンタ値) は、メインRAM 2203 内の所定領域に格納される。メインCPU 2201 は、S 2 1 1 2 の処理を実行した後、処理を、S 2 1 1 3 に移す。

【 1 4 5 5 】

S 2 1 1 3 において、メインCPU 2201 は、大入賞口の開放回数が上限値であるか否かを判定する。この処理では、大当たり遊技状態において実行されたラウンド遊技の実行回数が上限値であるか否かが判定される。

【 1 4 5 6 】

S 2 1 1 3 において大入賞口の開放回数が上限値であると判定された場合 (S 2 1 1 3 がYES判定の場合)、メインCPU 2201 は、処理を、S 2 1 1 4 に移す。

【 1 4 5 7 】

S 2 1 1 4 において、メインCPU 2201 は、特別図柄の制御状態番号を「7」にセットする。このように、特別図柄の制御状態番号を「7」にセットする処理 (S 2 1 1 4) を行うことにより、この大入賞口開放準備処理の終了後に、大当たり終了処理 (図 9 4 の S 2 0 2 0 参照) が行われることとなる。メインCPU 2201 は、S 2 1 1 4 の処理を実行した後、処理を、S 2 1 1 5 に移す。

【 1 4 5 8 】

S 2 1 1 5 において、メインCPU 2201 は、遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。その後、メインCPU 2201 は、大当たり終了表示コマンドの送信予約処理を行う (S 2 1 1 6)。なお、この処理で送信予約された大当たり終了表示コマンドは、次のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理 (図 4 5 の S 3 2 2 参照) において、サブ制御回路 2300 に送信される。そして、S 2 1 1 6 の処理後、メインCPU 2201 は、大入賞口開放準備処理を終了し、処理を、特別図柄管理処理 (図 9 4 参照) に戻す。

【 1 4 5 9 】

S 2 1 1 3 に戻って、大入賞口の開放回数が上限値でないと判定された場合 (S 2 1 1 3 がNO判定の場合)、メインCPU 2201 は、処理を、S 2 1 1 7 に移す。

【 1 4 6 0 】

S 2 1 1 7 において、メインCPU 2201 は、ラウンドカウンタ値に 1 を加算する処理を行う。メインCPU 2201 は、S 2 1 1 7 の処理を実行した後、処理を、S 2 1 1 8 に移す。

【 1 4 6 1 】

S 2 1 1 8 において、メインCPU 2201 は、開放する大入賞口の選択処理を行う。この処理では、特別図柄の当り判定処理 (図 9 5 の S 2 0 2 3 参照) の結果が大当たりであ

10

20

30

40

50

って、大当りを示す停止表示態様が導出された（図 9 7 の S 2 0 5 2 が Y E S 判定された）ことによって開始された大当り遊技制御処理である場合、開放する大入賞口として大入賞口 2 1 3 1 が選択される。一方、特別図柄の当り判定処理の結果が役物開放当りであって、役物開放りを示す停止表示態様が導出され（図 9 7 の S 2 0 6 0 が Y E S 判定され）、さらに V 入賞検出された（図 1 0 0 の S 2 0 9 5 が Y E S 判定された）ことによって開始された V 当り遊技制御処理である場合、開放する大入賞口として V 入賞装置 2 1 5 0（すなわち開閉入賞口 2 1 5 1）が選択される。メイン C P U 2 2 0 1 は、S 2 1 1 8 の処理を実行した後、処理を、S 2 1 1 9 に移す。

【 1 4 6 2 】

S 2 1 1 9 において、メイン C P U 2 2 0 1 は、大入賞口関連各種設定処理を行う。この処理では、例えば、大入賞口 2 1 3 1 または V 入賞装置 2 1 5 0 の開放回数、大入賞口 2 1 3 1 または V 入賞装置 2 1 5 0 の最大開放時間、大入賞口 2 1 3 1 または V 入賞装置 2 1 5 0 への最大入賞回数、大入賞口 2 1 3 1 または V 入賞装置 2 1 5 0 への入賞時の賞球数等がセットされる。大入賞口 2 1 3 1 または V 入賞装置 2 1 5 0 の開放回数はラウンド数が相当する。なお、1 ラウンドにおいて大入賞口 2 1 3 1 または V 入賞装置 2 1 5 0 が複数回開放されるものを排除する趣旨ではない。ただしこの場合は、ラウンド数を管理する制御と、大入賞口 2 1 3 1 または V 入賞装置 2 1 5 0 の開閉回数を管理する制御とを、別の処理として行うことが好ましい。メイン C P U 2 2 0 1 は、S 2 1 1 9 の処理を実行した後、処理を、S 2 1 2 0 に移す。

【 1 4 6 3 】

なお、上記の「大入賞口 2 1 3 1 または V 入賞装置 2 1 5 0」は、大入賞口 2 1 3 1 および V 入賞装置 2 1 5 0 のうち、開放する大入賞口として S 2 1 1 8 で選択された大入賞口が相当する。以下の処理においても同様である。

【 1 4 6 4 】

S 2 1 2 0 において、メイン C P U 2 2 0 1 は、大入賞口開閉制御処理を行う。この処理では、大入賞口 2 1 3 1 または V 入賞装置 2 1 5 0 の開閉制御データの生成処理が行われる。メイン C P U 2 2 0 1 は、S 2 1 2 0 の処理を実行した後、処理を、S 2 1 2 1 に移す。

【 1 4 6 5 】

S 2 1 2 1 において、メイン C P U 2 2 0 1 は、特別図柄の制御状態番号を「6」にセットする。このように、特別図柄の制御状態番号を「6」にセットする処理（S 2 1 2 1）を行うことにより、この大入賞口開放準備処理の終了後に、大入賞口開放制御処理（図 9 4 の S 2 0 1 9 参照）が行われることとなる。メイン C P U 2 2 0 1 は、S 2 1 2 1 の処理を実行した後、処理を、S 2 1 2 2 に移す。

【 1 4 6 6 】

S 2 1 2 2 において、メイン C P U 2 2 0 1 は、遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。メイン C P U 2 2 0 1 は、S 2 1 2 2 の処理を実行した後、処理を、S 2 1 2 3 に移す。

【 1 4 6 7 】

S 2 1 2 3 において、メイン C P U 2 2 0 1 は、大入賞口開放中表示コマンドの送信予約処理を行う。この処理で送信予約された大入賞口開放中表示コマンドは、次のシステムタイマ割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図 4 5 の S 3 2 2 参照）において、サブ制御回路 2 3 0 0 に送信される。メイン C P U 2 2 0 1 は、S 2 1 2 3 の処理を実行した後、大入賞口開放準備処理を終了し、処理を、特別図柄管理処理（図 9 4 参照）に戻す。

【 1 4 6 8 】

[3 - 4 - 1 0 . 大入賞口開放制御処理]

次に、図 1 0 2 を参照して、特別図柄管理処理（図 9 4 参照）中の S 2 0 1 9 でメイン C P U 2 2 0 1 により実行される大入賞口開放制御処理について説明する。図 1 0 2 は、第 3 のパチンコ遊技機における大入賞口開放制御処理の一例を示すフローチャートである

。

【 1 4 6 9 】

メインCPU 2201は、先ず、特別図柄の制御状態番号が「6」であるか否かを判定する（S 2 1 3 1）。

【 1 4 7 0 】

S 2 1 3 1において特別図柄の制御状態番号が「6」でないと判定された場合（S 2 1 3 1がNO判定の場合）、メインCPU 2201は、大入賞口開放制御処理を終了し、処理を、特別図柄管理処理（図94参照）に戻す。

【 1 4 7 1 】

一方、S 2 1 3 1において特別図柄の制御状態番号が「6」であると判定された場合（S 2 1 3 1がYES判定の場合）、メインCPU 2201は、処理を、S 2 1 3 2に移す。

10

。

【 1 4 7 2 】

S 2 1 3 2において、メインCPU 2201は、大入賞口2131またはV入賞装置2150に入賞した遊技球の個数が最大入賞個数であるか否かを判定する。この処理では、大入賞口2131への遊技球の入賞個数を計数する大入賞口カウントスイッチ2132（図88参照）またはV入賞装置2150の内部への遊技球の進入個数を計数するVアタッカーカウントスイッチ2153（図88参照）により計数された値が最大入賞個数の値であるか否かが判定される。なお、大入賞口カウントスイッチ2132またはVアタッカーカウントスイッチ2153により計数されたVアタッカー入賞カウンタの値は、メインRAM 2203内の所定領域に格納される。

20

【 1 4 7 3 】

S 2 1 3 2において、大入賞口2131またはV入賞装置2150に入賞した遊技球の個数が最大入賞個数でないと判定された場合（S 2 1 3 2がNO判定の場合）、メインCPU 2201は、処理を、S 2 1 3 3に移す。

【 1 4 7 4 】

一方、S 2 1 3 2において、大入賞口2131またはV入賞装置2150に入賞した遊技球の個数が最大入賞個数であると判定された場合（S 2 1 3 2がYES判定の場合）、メインCPU 2201は、処理を、S 2 1 3 4に移す。

【 1 4 7 5 】

S 2 1 3 3において、メインCPU 2201は、大入賞口2131またはV入賞装置2150の最大開放時間が経過したか否かを判定する。この処理では、大入賞口関連各種設定処理（図101のS 2 1 1 9参照）においてセットされた最大開放時間が経過しているか否かが判定される。

30

【 1 4 7 6 】

S 2 1 3 3において大入賞口2131またはV入賞装置2150の最大開放時間が経過していないと判定された場合（S 2 1 3 3がNO判定の場合）、メインCPU 2201は、大入賞口開放制御処理を終了し、処理を、特別図柄管理処理（図94参照）に戻す。

【 1 4 7 7 】

一方、S 2 1 3 3において大入賞口2131またはV入賞装置2150の最大開放時間が経過していると判定された場合（S 2 1 3 3がYES判定の場合）、メインCPU 2201は、処理を、S 2 1 3 4に移す。

40

【 1 4 7 8 】

S 2 1 3 4において、メインCPU 2201は、大入賞口2131またはV入賞装置2150の閉鎖処理を行う。メインCPU 2201は、S 2 1 3 4の処理を実行した後、処理を、S 2 1 3 5に移す。

【 1 4 7 9 】

S 2 1 3 5において、メインCPU 2201は、特別図柄の制御状態番号を「5」にセットする処理を行う。このように、特別図柄の制御状態番号を「5」にセットする処理（S 2 1 3 5）を行うことにより、この大入賞口開放制御処理の終了後に、再び、大入賞口

50

開放準備処理（図 9 4 の S 2 0 1 8 参照）が行われることとなる。メイン CPU 2 2 0 1 は、S 2 1 3 5 の処理を実行した後、処理を、S 2 1 3 6 に移す。

【 1 4 8 0 】

S 2 1 3 6 において、メイン CPU 2 2 0 1 は、遊技状態指定パラメータ設定処理を行う。メイン CPU 2 2 0 1 は、S 2 1 3 6 の処理を実行した後、処理を、S 2 1 3 7 に移す。

【 1 4 8 1 】

S 2 1 3 7 において、メイン CPU 2 2 0 1 は、ラウンド間表示コマンドの送信予約処理を行う。この処理で送信予約されたラウンド間表示コマンドは、次のシステムタイム割込処理中の演出制御コマンド送信処理（図 4 5 の S 3 2 2 参照）において、サブ制御回路 2 3 0 0 に送信される。そして、S 2 1 3 7 の処理後、メイン CPU 2 2 0 1 は、大入賞口開制御処理を終了し、処理を、特別図柄管理処理（図 9 4 参照）に戻す。

【 1 4 8 2 】

[3 - 4 - 1 1 . 大当り終了処理]

次に、図 1 0 3 を参照して、特別図柄管理処理（図 9 4 参照）中の S 2 0 2 0 でメイン CPU 2 2 0 1 により実行される大当り終了処理について説明する。図 1 0 3 は、第 3 のパチンコ遊技機における大当り終了処理の一例を示すフローチャートである。

【 1 4 8 3 】

メイン CPU 2 2 0 1 は、まず、特別図柄の制御状態番号が「7」であるか否かを判定する（S 2 1 4 1 ）。

【 1 4 8 4 】

S 2 1 4 1 において特別図柄の制御状態番号が「7」でないと判定された場合（S 2 1 4 1 が NO 判定の場合）、メイン CPU 2 2 0 1 は、大当り終了処理を終了するとともに特別図柄管理処理（図 9 4 参照）も終了し、処理を、特別図柄制御処理（図 9 3 参照）に戻す。この場合、大当り終了処理が呼び出された処理に戻る。

【 1 4 8 5 】

S 2 1 4 1 において特別図柄の制御状態番号が「7」とであると判定された場合（S 2 1 4 1 が YES 判定の場合）、メイン CPU 2 2 0 1 は、処理を、S 2 1 4 2 に移す。

【 1 4 8 6 】

S 2 1 4 2 において、メイン CPU 2 2 0 1 は、特別図柄遊技終了設定処理を行う。この処理では、各種フラグ（例えば、確変フラグ、時短フラグ等）のセットや、各種カウンタ（例えば、確変カウンタ、時短カウンタ、図柄確定数カウンタ、ラウンドカウンタ、大入賞口入賞カウンタ等）の値をセットまたはリセットする処理が行われる。メイン CPU 2 2 0 1 は、S 2 1 4 2 の処理を実行した後、処理を、S 2 1 4 3 に移す。

【 1 4 8 7 】

S 2 1 4 3 において、メイン CPU 2 2 0 1 は、特別図柄遊技終了処理を行う。この処理では、図 9 8 を参照して説明した特別図柄遊技終了処理が行われる。メイン CPU 2 2 0 1 は、S 2 1 4 3 の処理を実行した後、大当り終了処理を終了するとともに特別図柄管理処理（図 9 4 参照）も終了し、処理を、特別図柄制御処理（図 9 3 参照）に戻す。この場合、上述したとおり、大当り終了処理が呼び出された処理に戻る。

【 1 4 8 8 】

なお、メイン CPU 2 2 0 1 は、割込禁止区間を設定し、上述の大当り終了処理を、割込禁止区間内で行うことが好ましい。

【 1 4 8 9 】

[4 . 拡張例]

以下に、上述した第 1 のパチンコ遊技機、第 2 のパチンコ遊技機および第 3 のパチンコ遊技機に共通する拡張例について説明する。なお、第 1 のパチンコ遊技機、第 2 のパチンコ遊技機および第 3 のパチンコ遊技機に応じて各構成に付された符号が異なるため、以下の説明では、特定のパチンコ遊技機（とくに第 3 のパチンコ遊技機）に限る説明である場合を除き、符号を省略する。

10

20

30

40

50

【 1 4 9 0 】

[4 - 1 . 確変制御の拡張例]

第 1 のパチンコ遊技機および第 2 のパチンコ遊技機では、大当りの種類に応じて確変フラグをオンにセットするか否かを決定し、確変フラグがオンにセットされる場合に確変回数を決めているが、これに限られず、例えば、以下の態様であってもよい。

【 1 4 9 1 】

例えば、大当り遊技制御処理の実行中に、例えば大入賞口内に設けられた特定領域を通過したか否かを判定し、特定領域を少なくとも 1 個の遊技球が通過したと判定された場合、大当り遊技制御処理の終了時に確変フラグをオンにセットする所謂 V 確変機であってもよい。なお、上記の特定領域は、例えば、大当り遊技制御処理の実行中における特定のラウンド遊技において可動部材が作動することによって、遊技球の通過が可能または容易な開放状態と、遊技球の進入が不可能または困難な閉鎖状態とに変位させることが可能となっている。

10

【 1 4 9 2 】

このような V 確変機では、例えば、図 1 0 4 ~ 図 1 0 7 を参照して後述するように、第 1 特別図柄の当り判定処理の結果が大当りである場合と、第 2 特別図柄の当り判定処理の結果が大当りである場合とで、大当り遊技制御処理の実行中に上記の特定領域への遊技球の通過のしやすさ、すなわち大当り遊技制御処理の終了時に確変フラグがオンにセットされる確率を異ならせてもよい。

【 1 4 9 3 】

20

図 1 0 4 は、拡張例の大当り遊技制御処理の実行中における特定のラウンド遊技において、大入賞口の開放タイミングと特定領域の開放タイミングとの関係を示すタイムチャートの一例であって、(A) 特定領域の開放態様が第 1 開放態様である場合、(B) 特定領域の開放態様が第 2 開放態様である場合、(C) 特定領域の開放態様が第 3 開放態様である場合、を示す図である。なお、第 1 開放態様および第 2 開放態様は、特定領域への遊技球の通過が容易な態様であり、第 3 開放態様は、特定領域への遊技球の通過が困難な態様である。なお、図 1 0 4 に示される一例では、特定領域は時間制御によって開放状態となるように制御される。

【 1 4 9 4 】

なお、図 1 0 4 では、大入賞口が短開放された後に長開放される態様が示されているが、大入賞口の開放態様はこれに限られない。

30

【 1 4 9 5 】

図 1 0 4 (A) に示されるように、第 1 開放態様では、大入賞口の長開放が開始された後の所定時間を除いて、大入賞口が開放状態である間は特定領域も開放状態となっている。そのため、大当り遊技制御処理の実行中、大入賞口に入賞した複数の遊技球のうち少なくとも 1 個の遊技球が特定領域を通過することが容易である。すなわち、大当り遊技制御処理の終了時に確変フラグがオンにセットされやすい。ただし、特定領域が開放状態であるにもかかわらず遊技球が 1 個も特定領域を通過しなかった場合、大当り遊技制御処理の終了時に確変フラグはオンにセットされない。

【 1 4 9 6 】

40

また、図 1 0 4 (B) に示されるように、第 2 開放態様では、大入賞口の短開放が開始されてから大入賞口の長開放が終了するまでの間、特定領域が開放状態となっている。そのため、大当り遊技制御処理の実行中、大入賞口に入賞した複数の遊技球のうち少なくとも 1 個の遊技球が特定領域を通過することは極めて容易である。すなわち、大当り遊技制御処理の終了時に確変フラグが極めて容易にオンにセットされる。ただし、上述したように、特定領域が開放状態であるにもかかわらず遊技球が 1 個も特定領域を通過しなかった場合、大当り遊技制御処理の終了時に確変フラグはオンにセットされない。

【 1 4 9 7 】

一方、図 1 0 4 (C) に示されるように、第 3 開放態様では、大入賞口が短開放中および大入賞口の長開放が開始された後の所定時間（この 2 回はいずれも短時間）を除いて、

50

特定領域が閉鎖状態となっている。そのため、大当り遊技制御の実行中、大入賞口に入賞した複数の遊技球のうちたとえ1個の遊技球であっても特定領域を通過することが、第1開放態様および第2開放態様のいずれと比べても困難である。すなわち、大当り遊技制御処理の終了時に確変フラグがオンにセットされ難い。ただし、大当り遊技制御の実行中に特定領域を遊技球が通過することが困難であったとしても、タイミングよく特定領域を遊技球が通過した場合、大当り遊技制御処理の終了時に確変フラグがオンにセットされる。

【1498】

なお、図104では、大当り遊技制御処理の実行中、大入賞口に入賞した複数の遊技球のうち少なくとも1個の遊技球が特定領域を通過することが容易な特定領域の開放態様の例として、第1開放態様および第2開放態様の2態様を設ける例について説明した。ただし、大当り遊技制御処理の実行中、大入賞口に入賞した複数の遊技球のうち少なくとも1個の遊技球が特定領域を通過することが容易な特定領域の開放態様数は、2態様に限られず、1態様だけとしてもよいし、3態様以上としてもよい。

10

【1499】

また、図104では、大当り遊技制御処理の実行中、大入賞口に入賞した複数の遊技球のうちたとえ1個の遊技球であっても特定領域を通過することが困難な特定領域の開放態様の例として、第3開放態様を設ける例について説明した。ただし、大当り遊技制御処理の実行中、大入賞口に入賞した複数の遊技球のうちたとえ1個の遊技球であっても特定領域を通過することが困難な特定領域の開放態様数は、1態様に限られず、2態様以上設けてもよい。

20

【1500】

図105は、拡張例における特別図柄判定テーブルの一例である。この図105に示される特別図柄判定テーブルによれば、当落判定値データが「大当り判定値データ」である場合（特別図柄の当り判定処理の結果が大当りである場合）、第1特別図柄および第2特別図柄の当り時選択図柄コマンドは、次のように選択される。すなわち、第1特別図柄の当り判定処理の結果が大当りである場合、当り時選択図柄コマンドは、例えば、40%の選択率で「z0」が選択され、10%の選択率で「z1」が選択され、50%の選択率で「z2」が選択される。また、第2特別図柄の当り判定処理の結果が大当りである場合、当り時選択図柄コマンドは、例えば、15%の選択率で「z3」が選択され、50%の選択率で「z4」が選択され、35%の選択率で「z5」が選択される。

30

【1501】

図106は、拡張例における大当り種類決定テーブルの一例である。この図106に示される大当り種類決定テーブルによれば、大当りの種類（例えば、ラウンド数、特定領域の開放態様等）は、次のように決定される。すなわち、当り時選択図柄コマンドが「z0」の場合、ラウンド数が「3」で特定領域の開放態様が第3開放態様の大当り（3R通常大当りA）に決定される。また、当り時選択図柄コマンドが「z1」の場合、ラウンド数が「10」で特定領域の開放態様が第3開放態様の大当り（10R通常大当りA）に決定される。また、当り時選択図柄コマンドが「z2」の場合、ラウンド数が「10」で特定領域の開放態様が第1開放態様の大当り（10R確変大当りA）に決定される。また、当り時選択図柄コマンドが「z3」の場合、ラウンド数が「10」で特定領域の開放態様が第3開放態様の大当り（10R通常大当りB）に決定される。当り時選択図柄コマンドが「z4」の場合、ラウンド数が「10」で特定領域の開放態様が第1開放態様の大当り（10R確変大当りB）に決定される。当り時選択図柄コマンドが「z5」の場合、ラウンド数が「10」で特定領域の開放態様が第2開放態様の大当り（10R確変大当りC）に決定される。

40

【1502】

すなわち、上記の図104～図106によれば、第1特別図柄の当り判定処理の結果が大当りである場合、大当りの種類は、40%の選択率で3R通常大当りAに決定され、10%の選択率で10R通常大当りAに決定され、50%の選択率で10R確変大当りAに決定される。一方、第2特別図柄の当り判定処理の結果が大当りである場合、大当りの種

50

類は、15%の選択率で10R通常大当りBに決定され、50%の選択率で10R確変大当りBに決定され、35%の選択率で10R確変大当りCに決定される。このようにして、第1特別図柄の当り判定処理の結果が大当りである場合と、第2特別図柄の当り判定処理の結果が大当りである場合とで、大当り遊技制御処理の終了時に確変フラグがオンにセットされる確率を異ならせることが可能となる。

【1503】

なお、大当り遊技制御処理の実行中における特定のラウンド遊技において、特定領域は、図104(A)～(C)に示されるように時間制御によって開放状態となる態様に限られず、例えば、後述の図107に示されるように、大入賞口への遊技球の入賞に応じて開放状態となる態様であってもよい。

10

【1504】

図107は、拡張例の大当り遊技制御処理の実行中における特定のラウンド遊技において、大入賞口の開放タイミングと特定領域の開放タイミングとの関係を示すタイムチャートの他の例(特定領域が大入賞口への入賞に基づいて開放状態となるように制御される例)であって、(A)特定領域の開放態様が第1開放態様である場合、(B)特定領域の開放態様が第2開放態様である場合、を示す図である。

【1505】

図107(A)に示されるように、他の例の第1開放態様では、大入賞口が開放状態となった後、大入賞口に1個目の遊技球が入賞し、大入賞口カウントスイッチにより1個目の遊技球の入賞が検出されると、この検出に基づいて、特定領域が一定時間だけ開放状態となる。そして、大入賞口に2個目の遊技球が入賞し、大入賞口カウントスイッチにより2個目の遊技球の入賞が検出されると、この検出に基づいて、大入賞口が閉鎖状態となるまでの間、特定領域が開放状態となる。そのため、大当り遊技制御処理の実行中、大入賞口に入賞した複数の遊技球のうち少なくとも1個の遊技球が特定領域を通過することが容易である。すなわち、大当り遊技制御処理の終了時に確変フラグがオンにセットされやすい。ただし、上述したとおり、特定領域が開放状態であるにもかかわらず遊技球が1個も特定領域を通過しなかった場合、大当り遊技制御処理の終了時に確変フラグはオンにセットされない。

20

【1506】

また、図107(B)に示されるように、他の例の第2開放態様では、大入賞口が開放状態となった後、大入賞口に1個目の遊技球が入賞し、大入賞口カウントスイッチにより1個目の遊技球の入賞が検出された場合に限り、特定領域が一定時間だけ開放状態となる。そして、大入賞口に2個目の遊技球が入賞し、大入賞口カウントスイッチにより2個目の遊技球の入賞が検出されたとしても、入賞口が閉鎖状態となるまでの間、特定領域は開放状態とならず、閉鎖状態が継続する。そのため、大当り遊技制御の実行中、大入賞口に入賞した複数の遊技球のうちたとえ1個の遊技球であっても特定領域を通過することが、第1開放態様と比べて困難である。すなわち、大当り遊技制御処理の終了時に確変フラグがオンにセットされ難い。ただし、この場合も、大当り遊技制御の実行中に特定領域を遊技球が通過することが困難であったとしても、タイミングよく特定領域を遊技球が通過した場合、大当り遊技制御処理の終了時に確変フラグがオンにセットされる。

30

40

【1507】

なお、上記では、大当り遊技制御処理の実行中に特定領域を遊技球が通過した場合、大当り遊技制御処理の終了時に確変フラグがオンにセットされる例について説明したが、これに限られず、例えば、大当り遊技制御処理の実行中に特定領域を遊技球が通過した場合、大当り遊技制御処理の終了時に時短フラグがオンにセットされるようにしてもよい。このような仕様は、とくに、例えば第3のパチンコ遊技機のような1種2種混合機である場合に有効である。

【1508】

また、上記では、第1特別図柄の当り判定処理の結果が当りである場合と、第2特別図柄の当り判定処理の結果が当りである場合とで、特定領域の開放態様として同じ開放態様

50

を設ける例について説明したが、これに限られず、例えば、第 1 特別図柄専用の開放態様や第 2 特別図柄専用の開放態様を設けるようにしてもよい。

【 1 5 0 9 】

また、上記では、第 1 特別図柄の当り判定処理の結果が当りである場合および第 2 特別図柄の当り判定処理の結果が当りである場合のいずれにおいても、特定領域への遊技球の通過が困難な第 3 態様に決定されうる例について説明したが、これに限られず、いずれか一方の特別図柄（例えば第 2 特別図柄）の当り判定処理の結果が当りである場合には、少なくとも 1 個の遊技球が特定領域を通過することが容易な態様（第 1 態様または第 2 態様）のみに決定されるように構成してもよい。

【 1 5 1 0 】

また、上記では、特定領域への遊技球の通過が困難な第 3 態様において、特定領域は、大入賞口が短開放中および大入賞口の長開放が開始された後の所定時間の 2 回（いずれも短時間）にわたって開放状態となっているが、特定領域への遊技球の通過が困難であれば、特定領域が開放状態とされる回数は 1 回であってもよいし複数回であってもよい。

【 1 5 1 1 】

また、特定領域の閉鎖は、予め定められた開放時間の経過や、特定領域が開放するラウンドの終了に応じて閉鎖したり、規定回数の大入賞口や特定領域への入賞に応じて閉鎖するなどするように制御してもよい。また、閉鎖する条件が一つ乃至複数複合していてもよい。

【 1 5 1 2 】

また、大当り遊技状態と、確変制御が実行される遊技状態（例えば、高確時短遊技状態、高確非時短遊技状態等）とが、所定の上限回数（以下、「リミッタ回数」と称する）に到達するまで交互に繰り返し実行される所謂リミッタ機であってもよい。このようなリミッタ機では、上記の繰り返し回数（以下、「ループ回数」と称する）が所定のリミッタ回数に到達すると、大当り遊技制御処理が終了したのちの遊技状態が、確変制御が実行されない遊技状態（例えば、通常遊技状態、時短遊技状態等）に制御される。このとき、ループ回数もリセットされる。なお、このような遊技機において、リミッタ回数は、一定の回数であってもよいし、例えば、特別図柄の図柄乱数値に応じて決定したり、所定の抽選により決定してもよい。また、設定機であれば、設定値に応じてリミッタ回数が異なるようにしてもよい。

【 1 5 1 3 】

なお、上記では、大当り遊技状態と、確変制御が実行される遊技状態とがリミッタ回数に到達するまで交互に繰り返し実行される所謂リミッタ機について説明したが、これに限られず、例えば、大当り遊技状態と、時短制御が実行される遊技状態とがリミッタ回数に到達するまで交互に繰り返し実行されるようにしてもよい。とくに、例えば第 3 のパチンコ遊技機のような 1 種 2 種混合機である場合に有効である。

【 1 5 1 4 】

また、上述した V 確変機である場合には、大当り遊技制御処理の実行中に特定領域を遊技球が通過した場合に、確変制御が実行される遊技状態が継続される。そのため、このような V 確変機では、リミッタ回数を例えば N 回とすると、N 回目の大当り遊技制御処理の実行中に特定領域を遊技球が通過した場合、所定のリミッタ回数に到達したものととして、大当り遊技制御処理が終了したのちの遊技状態が、確変制御が実行されない遊技状態に制御される。一方、N 回目の大当り遊技制御処理の実行中に特定領域を遊技球が通過しなかった場合、所定のリミッタ回数に到達したものととはならないものの、大当り遊技制御処理の実行中に特定領域を遊技球が通過していないため、このような場合も、大当り遊技制御処理が終了したのちの遊技状態が、確変制御が実行されない遊技状態に制御されることとなる。なお、大当り遊技制御処理の実行中に特定領域を遊技球が通過した場合に、大当り遊技制御処理の終了時に時短フラグがオンにセットされる遊技機においても同様である。

【 1 5 1 5 】

また、大当り遊技制御処理の終了後、所定回数の特別図柄ゲームが行われるまで確変制

10

20

30

40

50

御が実行される遊技状態（例えば、高確時短遊技状態、高確非時短遊技状態等）に制御され、所定回数の特別図柄ゲームが行われると、確変制御が実行されない遊技状態（例えば、通常遊技状態、時短遊技状態等）に移行する所謂ＳＴ機であってもよい。このような遊技機において、確変制御が実行される特別図柄ゲームの回数（以下、「ＳＴ回数」と称する）を、一定回数としてもよいし、都度異なるようにしてもよい。また、設定機であれば、設定値に応じてＳＴ回数の期待値が異なるようにしてもよい。さらには、例えば転落抽選を行い、転落抽選の結果に基づいて確変制御が終了する所謂転落タイプの遊技機であってもよいし、例えば大当たり遊技状態中に特定領域を遊技球が通過した場合に、大当たり遊技状態の終了後に確変制御が実行される所謂Ｖ確変タイプの遊技機であってもよい。

【１５１６】

10

[４－２．時短制御の拡張例]

第１のパチンコ遊技機、第２のパチンコ遊技機および第３のパチンコ遊技機では、特別図柄当り判定処理の結果が大当たりである場合に、大当たり遊技制御処理の終了後、時短制御が実行されうるようにしたが、特別図柄当り判定処理の結果が大当たりでない場合であっても、時短制御が実行されうるようにしてもよい。

【１５１７】

例えば、特別図柄当り判定処理の結果が小当たりやハズレであったとしても、始動口への遊技球の入賞に基づいて抽出された乱数値のうち特定の乱数値（例えば、特別図柄当り判定用乱数値、特別図柄の図柄乱数値等）を用いて、特別図柄当り判定処理とは別に、時短制御を実行するか否かを定める時短当落判定処理を行うようにしてもよい。特別図柄当り判定処理の結果が小当たりやハズレである場合に時短当落判定を行う場合、例えば、始動口への遊技球の入賞に基づいて抽出された特別図柄の図柄乱数値が特定の図柄乱数値である場合に、時短制御が実行される「時短当り」に決定することができる。なお、特別図柄当り判定処理の結果が大当たりである場合に時短当落判定処理を行ってもよい。

20

【１５１８】

また、特別図柄当り判定処理とは別に時短当落判定処理を行う場合、時短当落判定処理を、同一フレームにおいて特別図柄当り判定処理に先だって実行してもよい。

【１５１９】

また、上記の時短当落判定処理を行う場合、専ら時短当落判定処理に供される時短当落判定用乱数を所定の範囲で発生させて、例えば始動口への遊技球の入賞に基づいて時短当落用乱数値を抽出し、抽出された時短当落用乱数値を用いて時短当落判定処理を行うようにしてもよい。

30

【１５２０】

また、時短当落判定処理に供される乱数値は、始動口に遊技球が入賞したことに基づいて抽出されることは必須ではなく、他の領域（例えば、一般入賞口、小当たり入賞口、大入賞口等）に遊技球が入賞したことに基づいて抽出されるようにしてもよい。さらには、例えば時短当落判定処理の実行契機となる専用の領域を設けて、この専用の領域を遊技球が例えば通過したことに基づいて、時短当落判定処理に供される乱数値が抽出されるようにしてもよい。

【１５２１】

40

ところで、例えば、時短当落判定処理と特別図柄当り判定処理とが別のタイミングで実行される場合、確定表示すると大当たりを示す停止表示態様が導出される特別図柄の可変表示中に時短当落判定処理が実行され、この時短当落判定処理の結果が「時短当り」となる場合がある。このような場合、メインＣＰＵは、時短当落判定処理の結果が「時短当り」であるにもかかわらず、例えば、強制的に「時短ハズレ」を示す表示態様を導出するとよい。

【１５２２】

また、サブＣＰＵは、時短当落判定処理の結果が「時短当り」であるのか「時短ハズレ」であるのかを外観で把握することが可能または容易な演出画像（例えば、装飾図柄の変動演出やキャラクタによる表示演出等）を、表示装置に表示する制御を実行することが好

50

ましい。この場合、特別図柄当り判定処理の結果とは別に、時短当落判定処理の結果が表示装置に表示されるため、興趣の低下を抑制することが可能となる。

【 1 5 2 3 】

また、時短当落判定処理の結果が「時短当り」であるのか「時短ハズレ」であるのかを外観で把握することが可能または容易な演出画像を表示装置に表示することに代えて、時短当落判定処理の結果が「時短当り」であるのか「時短ハズレ」であるのかを外観で把握することが不可能または困難な演出画像（例えば、装飾図柄の変動演出やキャラクタによる表示演出等）を表示装置に表示する制御を実行してもよい。この場合、時短当落判定処理の結果が開示されるまで、興趣を維持することが可能となる。

【 1 5 2 4 】

また、一般的なパチンコ遊技機では、特別図柄当り判定処理の結果が大当りであった場合、サブCPUは、大当り遊技状態において推奨される遊技球の発射方法として例えば右打ち指示を示す演出画像が表示装置（例えば液晶表示装置）に表示されるよう制御する。この点、本実施例では、特別図柄当り判定処理の結果が大当りでなかったとしても、時短当落判定処理の結果が「時短当り」である場合、サブCPUは、時短制御が実行される場合に推奨される遊技球の発射方法として例えば右打ち指示を示す演出画像が表示装置に表示されるよう制御する。ただし、時短当落判定処理の結果が「時短当り」である場合、時短制御が実行される場合に推奨される遊技球の発射方法を示す演出画像を、常に表示装置に表示するようにしてもよいが、特定条件が成立した場合に限り表示するようにしてもよい。例えば、「時短当り」に基づいてセットされる時短回数が、所定回数以上（例えば2回以上）である場合には表示し、所定回数未満（例えば2回未満）である場合等には表示しないようにしてもよい。なお、上記の特定条件は、時短回数を条件とするものに限られず、適宜、任意の条件とすることができる。

【 1 5 2 5 】

また、特別図柄当り判定処理が実行される前に時短当落判定処理が実行される場合、サブCPUは、「時短当り」となった状況下（すなわち、時短フラグがオンにセットされた状況下）で特別図柄当り判定処理が実行されるのか否かを、外観で把握可能または把握容易な演出画像を表示装置に表示する制御を実行してもよい。

【 1 5 2 6 】

なお、時短当落判定処理に用いる乱数値の種類、時短当落判定処理に用いる乱数値の抽出タイミング、時短当落判定処理において時短当りと判定される条件、時短当落判定処理の実行タイミング、時短当落判定処理を実行可能な遊技状態、時短遊技状態の態様、時短当り時にセットされる時短回数、時短遊技状態の開始タイミング、時短遊技状態の終了タイミング、時短回数書き換えタイミング、時短当り確率、および、時短当落判定処理の結果表示、等の時短にかかわる処理をまとめると以下のとおりである。

【 1 5 2 7 】

（時短当落判定処理に用いる乱数値の種類）

時短当落判定処理に用いられる乱数値は、例えば、特別図柄当り判定用乱数値、特別図柄決定用乱数値、普通当り判定用乱数値、普通図柄決定用乱数値、特別図柄転落判定用乱数値および専用の時短当落判定用乱数値等の複数種類の乱数値のうち、いずれかの乱数値であってもよい。また、設定機であれば、設定変更時に、変更後の設定値を用いて時短当落判定処理を行うようにしてもよい。

【 1 5 2 8 】

また、時短当落判定処理に用いる乱数値は、1種類（例えば、時短当落判定用乱数値のみ）に限られず、複数種類の乱数値（例えば、特別図柄当り判定用乱数値および図柄決定用乱数値）を用いて決定するようにしてもよい。

【 1 5 2 9 】

（時短当落判定処理に用いる乱数値の抽出タイミング）

時短当落判定処理に用いる乱数値の抽出タイミングは、特別図柄当り判定処理の契機となる始動口への遊技球の入賞時、普通図柄当り判定処理の実行契機となる通過ゲートへの

10

20

30

40

50

遊技球の通過時、時短当落判定処理の実行契機となる専用の領域への遊技球の通過時等、任意のタイミングであってよい。なお、時短当落判定処理に用いる乱数値の抽出は、賞球の払い出しがある特定の入賞口等への入賞に基づいて行ってもよいし、賞球の払い出しがない特定のゲートや特定のアウト口等への通過に基づいて行ってもよい。

【1530】

なお、時短当落判定処理用乱数値を始動口への遊技球の入賞（通過）に基づいて抽出するようにした場合、第1始動口および第2始動口のいずれに遊技球が入賞した場合であっても時短当落判定用乱数値を抽出してもよいし、いずれか一方の特定の始動口に遊技球が入賞した場合にのみ、時短当落判定用乱数値を抽出するようにしてもよい。

【1531】

（時短当落判定処理において時短当りと判定される条件）

抽出した時短当落判定処理用乱数値を用いて時短当落判定処理を行う場合は、抽出した時短当落判定用乱数値が特定の時短当落判定用乱数値（例えば、特定の時短当り判定値データ）であるときに時短当りと判定されるようにするとよい。また、特別図柄当り判定用乱数値を用いて時短当落判定処理を実行する場合は、特定のハズレ判定値データ、特定の小当り判定値データまたは／および特定の当り判定値データであるときに時短当りと判定されるようにするとよい。また、特別図柄の図柄乱数値を用いて時短当落判定処理を実行する場合は、特定のハズレ図柄、特定の小当り図柄、特定の当り図柄であるときに時短当りと判定されるようにするとよい。また、特別図柄転落判定用乱数値を用いて時短当落判定処理を実行する場合は、特定の特別図柄転落判定用乱数値データであるときに時短当りと判定されるようにするとよい。さらに、変更後の設定値を用いて時短当落判定処理を実行する場合は、特定の設定値に変更された場合に時短当りと判定されるようにするとよい。普通当り判定用乱数値や普通図柄決定用乱数値を用いて時短当落判定処理を行う場合も同様である。さらには、時短当落判定処理において時短当りと判定される条件は、上記の条件に限らず、さまざまな条件に任意に決めることができる。

【1532】

なお、第3のパチンコ遊技機においては、時短当落判定処理の結果が「時短当り」であったとしても、特別図柄当り判定処理（図68のS2023参照）の結果が役物開放当りであって且つVアタッカー2152が開放したときにV入賞装置2150内に進入した遊技球がV入賞口2155を通過した場合は、役物開放当りの種類に応じて時短制御の実行有無および時短回数を決定するようにするとよい。そして、特別図柄当り判定処理の結果が役物開放当りであって且つVアタッカー2152が開放したにもかかわらずV入賞口2155への遊技球の通過が検出されずに大当り遊技制御処理が実行されなかった場合、メインCPU2201は、時短当落判定処理の結果が「時短当り」であれば、「時短当り」に基づいて時短制御の実行有無および時短回数を決定するとよい。ただし、時短当落判定処理の結果が「時短ハズレ」であり、特別図柄当り判定処理の結果が役物開放当りであって且つVアタッカー2152が開放したときにV入賞装置2150内に進入した遊技球がV入賞口2155を通過しなかった場合は、時短制御が実行されない。

【1533】

（時短当落判定処理の実行タイミング）

始動口の遊技球の入賞（通過）に基づいて取得した時短当落判定用乱数値を用いて特別図柄の可変表示の開始時に時短当落判定処理を実行する場合、メインCPUは、特別図柄の始動情報と同様に、取得した時短当落判定用乱数値を保留するとよい。

【1534】

また、メインCPUは、時短当落判定処理に供される乱数値を抽出するとただちに（例えば保留される前に）時短当落判定処理を実行するようにしてもよいし、抽出した乱数値を保留し、特別図柄の可変表示が開始されるまでの間に時短当落判定処理を実行するようにしてもよいし、特別図柄の可変表示の開始時に時短当落判定処理を実行するようにしてもよい。

【1535】

(時短当落判定処理を実行可能な遊技状態)

時短当落判定処理は、通常遊技状態、高確時短遊技状態、高確非時短遊技状態および時短遊技状態のいずれにおいても実行するようにしてもよいし、時短制御が実行されない遊技状態(例えば、通常遊技状態、高確非時短遊技状態等)においてのみ実行されるようにしてもよい。また、例えば、いずれの遊技状態においても時短当落判定処理を実行する、特定の遊技状態においてのみ時短当落判定処理を実行する、といった時短当落判定処理を実行するための条件を予め定めて、この定められた条件を満たす場合に時短当落判定処理が実行されるようにしてもよい。

【1536】

(時短制御の態様)

大当りの種類に応じて実行される時短制御の態様と、時短当落判定処理の結果に応じて実行される時短制御の態様とを、同じ態様としてもよいし、異なる態様としてもよい。例えば、第1の時短フラグおよび第2の時短フラグを用意し、大当り種類に応じて時短制御が実行される場合は第1の時短フラグをオンにセットし、時短当落判定処理の結果に基づいて時短制御が実行される場合は第2の時短フラグをオンにセットするようにしてもよい。この場合、第1の時短フラグがオンにセットされた場合と第2の時短フラグがオンにセットされた場合とで、機能が異なる時短制御が実行されるようにするとよい。例えば、第1の時短フラグがオンにセットされた場合は、特図短縮制御および電サポ制御の両方を行い、第2の時短フラグがオンにセットされた場合は、特図短縮制御および電サポ制御のうちいずれか一方のみを行うようにすることができる。また、第1の時短フラグがオンにセットされた場合は、特図短縮制御および電サポ制御のうち特図短縮制御のみが行われる第1時短遊技状態に制御し、第2の時短フラグがオンにセットされた場合は、特図短縮制御および電サポ制御のうち電サポ制御のみが行われる第2時短遊技状態に制御されるようにしてもよい。ただし、複数の時短フラグのうちいずれの時短フラグをオンにセットするかについては、上記に限られず、例えば、時短当落判定処理の結果に基づいて決定してもよいし、時短当落判定処理が実行されたときの遊技状態に応じて決定してもよい。

【1537】

(時短当り時にセットされる時短回数)

時短当落判定処理の結果が「時短当り」である場合にセットされる時短回数は、時短当落判定処理が行われたときの遊技状態に応じて決定することが好ましい。ただし、これに限られず、例えば、複数の時短当落判定用乱数値が時短当り判定値データとして規定されている場合、セットされる時短回数を、時短当落判定処理が行われたときの遊技状態に代えてまたは加えて、抽出された時短当落判定用乱数値に応じて決定するようにしてもよい。例えば、始動口への遊技球の入賞に基づいて抽出された時短当落判定用乱数値が、第1の時短当り判定値データである場合は時短回数を「100」に決定し、第2の時短当り判定値データである場合は時短回数を「50」に決定すること等が相当する。

【1538】

また、時短制御が実行される遊技状態(例えば、高確時短遊技状態、時短遊技状態等)であっても時短当落判定処理が実行されるようにし、この時短当落判定処理の結果が「時短当り」である場合、メインCPUは、「時短当り」に基づいて決定された時短回数を、時短残回数に代えて新たにセット(すなわち、時短残回数をリセット)するようにしてもよい。この場合、新たにセットされる時短回数が時短残回数よりも多いか少ないかによって遊技者にとっての利益度合いが変わることとなってゲーム性の幅が広がり、時短フラグがオンの時短遊技状態に面白みを持たせることができ、興味を高めることが可能となる。

【1539】

また、時短制御が実行される遊技状態(例えば、高確時短遊技状態、時短遊技状態等)であっても時短当落判定処理が実行されるようにし、この時短当落判定処理の結果が「時短当り」である場合、メインCPUは、「時短当り」に基づいて決定された時短回数を、時短残回数に加算するようにしてもよい。この場合、現在の時短残回数よりも少なくなることがないため、遊技者は、時短制御が実行される遊技状態において安心して遊技を行う

10

20

30

40

50

ことができる。

【 1 5 4 0 】

また、時短制御が実行される遊技状態（例えば、高確時短遊技状態、時短遊技状態等）であっても時短当落判定処理が実行されるようにし、この時短当落判定処理の結果が「時短当り」である場合、メインCPUは、「時短当り」に基づいて決定された時短回数を時短残回数に代えて新たにセットする処理と、「時短当り」に基づいて決定された時短回数を時短残回数に加算する処理とのうち、予めいずれかに定めて、この予め定められた条件を満たす態様で時短回数をセットするようにしてもよい。

【 1 5 4 1 】

なお、第1の時短フラグがオンにセットされた場合と第2の時短フラグがオンにセットされた場合とで機能が異なる時短制御が実行されるようにしたパチンコ遊技機において、時短当落判定処理の結果が「時短当り」であった場合、メインCPUは、実行中の時短制御と「時短当り」に基づいて実行される時短制御とが、同じ機能の時短制御である場合と異なる機能の時短制御である場合とで、時短回数をセットする処理を変えるようにしてもよい。例えば、実行中の時短制御と「時短当り」に基づいて実行される時短制御とが同じ機能の時短制御である場合には、「時短当り」に基づいて決定された時短回数を時短残回数に加算し、実行中の時短制御と「時短当り」に基づいて実行される時短制御とが異なる機能の時短制御である場合には、実行中の時短残回数に代えて、「時短当り」に基づいて決定された時短回数を新たにセット（すなわち、時短残回数をリセット）するようにしてもよい。また、実行中の時短制御と「時短当り」に基づいて実行される時短制御とが異なる機能の時短制御である場合、実行中の時短残回数を全て消化した後に、「時短当り」に基づく時短制御を実行するようにしてもよい。

【 1 5 4 2 】

なお、時短当落判定処理の結果が「時短当り」であることに基づいて時短回数をセットする場合、時短回数が「0」にセットされる場合があり得るようにしてもよい。すなわち、セットされる時短回数が「0」に決定された場合、時短当落判定処理の結果が「時短当り」であるにもかかわらず、時短フラグがオンにセットされる。また、時短制御の実行中に行われた時短当落判定処理の結果が「時短当り」であって且つ時短回数が「0」にセットされる場合、実行中の時短制御が終了することとなる。

【 1 5 4 3 】

（時短制御の開始タイミング）

時短当落判定処理の結果が「時短当り」であることに基づいて実行される時短制御の開始タイミングは、特別図柄ゲームの終了時とすることができる。例えば、特別図柄当り判定処理の結果がハズレである場合、特別図柄が確定する特別図柄確定時間が経過したことに基づいて時短制御を開始することができる。また、特別図柄当り判定処理の結果が小当りである場合、小当り遊技制御処理の終了に基づいて時短制御を開始することができる。また、特別図柄当り判定処理の結果が大当りである場合、大当り遊技制御処理の終了に基づいて時短制御を開始することができる。

【 1 5 4 4 】

時短当落判定処理の結果が「時短当り」であることに基づいて実行される時短制御の開始タイミングが特別図柄ゲームの終了時であって、同一フレームにおいて時短当落判定処理が特別図柄当り判定処理に先だって行われる場合、時短当落判定処理の結果が「時短当り」であったとしても、特別図柄当り判定処理の結果が大当りである場合には「時短当り」を無効にし（「時短当り」に基づいて時短フラグがオンにセットされず）、当り時選択図柄コマンドに基づいて時短フラグをオンにセットする（大当りの種類に応じて時短フラグがオンにセットされない場合もある）ことが好ましい。

【 1 5 4 5 】

また、時短当落判定処理の結果が「時短当り」であることに基づいて実行される時短制御の開始タイミングは、特別図柄ゲームの終了時に限られない。例えば、同一フレームにおいて時短当落判定処理を特別図柄当り判定処理に先だって行う場合、時短当落判定処理

10

20

30

40

50

の結果に基づいて、ただちに（特別図柄当り判定処理が行われる前）に時短制御を開始してもよい。この場合、時短当落判定処理に用いられる乱数値の抽出時と、時短当落判定処理の実行時とで、遊技状態（すなわち、時短制御の実行有無）が異なる場合が生じ、興趣を高めることが可能となる。

【 1 5 4 6 】

さらに、時短当落判定処理の結果が「時短当り」であることに基づいて実行される時短制御の開始タイミングを、所定回数のゲームが実行された後としてもよい。この場合、時短当落判定処理の結果が「時短当り」となった後、時短制御が開始されるまでの間、時短制御が開始されるか否かの煽り演出をサブCPUにより実行することで、興趣を高めることが可能となる。

10

【 1 5 4 7 】

なお、第3のパチンコ遊技機において、特別図柄の当り判定処理の結果が大当り（時短制御が実行される大当り）であることに基づいて大当り遊技制御が実行される場合、この大当り遊技制御の終了に基づいて、大当りに基づく時短制御が開始されるようにするとよい。また、特別図柄の当り判定処理の結果が役物開放当り（時短制御が実行される役物開放当り）であって且つVアタッカー2152が開放したときにV入賞口2155への遊技球の通過が検出されたことによって大当り遊技制御が実行された場合も、大当り遊技制御の終了に基づいて時短制御が開始されるようにするとよい。また、時短当落判定処理の結果が「時短当り」であって、特別図柄当り判定処理（図68のS2023参照）の結果が役物開放当りであることに基づいてVアタッカー2152が開放したにもかかわらずV入賞口2155への遊技球の通過が検出されずに大当り遊技制御が実行されなかった場合、メインCPUは、開閉入賞口2151が閉鎖したことに基づいて、「時短当り」に基づく時短制御を開始するようにするとよい。

20

【 1 5 4 8 】

（時短遊技状態の終了タイミング）

時短遊技状態が終了するタイミングは、例えば、「時短制御が実行される遊技状態において、セットされた時短回数にわたって特別図柄の可変表示が実行された場合」、「時短制御が実行される遊技状態において、特別図柄当り判定処理の結果に基づいて大当り遊技状態に制御された場合」または「時短当落判定処理の結果が時短当りであったにもかかわらず時短回数が0回にセットされた場合」等である。

30

【 1 5 4 9 】

なお、時短制御が実行される遊技状態において、特別図柄当り判定処理の結果に基づいて小当り遊技制御処理が実行された場合は、小当り遊技制御処理の終了後も時短制御が継続して実行される。

【 1 5 5 0 】

なお、第3のパチンコ遊技機においては、時短制御の実行中に、特別図柄の当り判定処理が役物開放当りであることを示す停止図柄態様が導出されたことによって開閉入賞口2151が開放されたものの、Vアタッカー2152が開放したときにV入賞口2155への遊技球の通過が検出されずに大当り遊技制御処理が開始されなかった場合、メインCPU2201は、開閉入賞口2151が閉鎖した後も時短制御を継続して実行する。

40

【 1 5 5 1 】

（時短回数書き換え）

時短制御が実行される遊技状態（例えば、高確時短遊技状態、時短遊技状態等）において時短当落判定処理を実行し、この時短当落判定処理の結果が「時短当り」である場合、メインCPUは、時短回数を書き換えてもよいし、時短回数の書き換えを行わない（すなわち、実行中の時短制御における時短回数を消化するまで時短制御を実行する）ようにしてもよい。

【 1 5 5 2 】

なお、時短回数を書き換える場合、メインCPUは、「時短当り」に基づいて決定された時短回数を、実行中の時短制御における時短回数を消化した時点で書き換えて（セット

50

して)もよいし、特別図柄当り判定処理の実行時にセットしてもよいし、特別図柄の可変表示の開始時や停止時にセットしてもよいし、時短当落判定処理時にセットしてもよいし、さまざまなタイミングでセットすることができる。なお、時短当落判定処理時にセットする場合、「時短当り」に基づいて決定された時短回数を、実行中の時短制御における時短回数に上書きすることとなる。また、「時短回数を書き換える」および「従前の時短回数に加算する」のうち予めいずれかに定めて、この予め定められた条件を満たす態様で時短回数をセットするようにしてもよい。

【 1 5 5 3 】

(時短当り確率)

第1始動口または第2始動口への遊技球の入賞に基づいて時短当落判定処理を行う場合、第1始動口への遊技球の入賞に基づいて行われる時短当落判定処理(以下、「第1時短当落判定処理」と称する)と、第2始動口への遊技球の入賞に基づいて行われる時短当落判定処理(以下、「第2時短当落判定処理」と称する)とで、時短当り確率が異なるようにしてもよい。例えば、第1時短当落判定処理が行われた場合の時短当り確率よりも第2時短当落判定処理が行われた場合の時短当り確率を高くしてもよいし、第2時短当落判定処理が行われた場合の時短当り確率よりも第1時短当落判定処理が行われた場合の時短当り確率を高くしてもよいし、第1時短当落判定処理が行われた場合と第2時短当落判定処理が行われた場合とで時短当り確率を同じまたはほぼ同じ確率としてもよい。

【 1 5 5 4 】

(時短当落判定処理の結果表示)

時短当落判定処理の結果(時短当りであるか時短ハズレであるか)を表示する時短当落判定結果表示部、または/および、時短当落判定処理の結果(時短当り)に基づいて決定された時短回数を表示する当選時短回数表示部を設けてもよい。時短当落判定結果表示部または/および当選時短回数表示部は、特別図柄表示部等を備えるLED表示群に設けて、メインCPUにより制御されるようにするとよい。ただし、これに代えてまたは加えて、サブCPUにより、例えば液晶表示装置等の表示装置に、時短当落判定処理の結果または/および時短当りに基づいて決定された時短回数を表示するようにしてもよい。

【 1 5 5 5 】

(インターバル)

特別図柄の当り判定処理の結果がハズレであって且つ時短当落判定処理の結果が「時短当り」である場合、メインCPUは、当該ゲームにおいて特別図柄の可変表示を停止した後のインターバル時間を、特別図柄の当り判定処理の結果がハズレであって且つ時短当落判定処理の結果が「時短ハズレ」である場合の上記のインターバル時間よりも長くしてもよい。なお、装飾図柄の可変表示は特別図柄の可変表示と同期するため、この場合、サブCPUは、上記のインターバル時間が経過するまでの間、「時短当り」であることを示す演出画像を例えば液晶表示装置等の表示装置に表示することが好ましい。

【 1 5 5 6 】

また、第3のパチンコ遊技機において、特別図柄の当り判定処理の結果が役物開放当りであって且つこの役物開放当りに基づいて大当り遊技制御処理が実行されない場合、メインCPU2201は、時短当落判定処理の結果が「時短当り」であるときの役物開放当りにかかる動作終了後のインターバル時間を、時短当落判定処理の結果が「時短ハズレ」であるときの上記のインターバル時間よりも長くしてもよいし、同じまたは略同じ時間としてもよい。

【 1 5 5 7 】

[4 - 3 . 遊技媒体の管理にかかわる拡張例]

本明細書に記載された第1のパチンコ遊技機、第2のパチンコ遊技機および第3のパチンコ遊技機は、遊技媒体を用いて遊技を行い、その遊技の結果に基づいて特典(例えば、賞球、賞データ等)が付与される形態全ての遊技機に適用することができる。すなわち、物理的な遊技者の動作によって遊技媒体(例えば、遊技球、メダル等)が発射されたり投入されたりすることで遊技を行い、その遊技の結果に基づいて遊技媒体が払い出される形

10

20

30

40

50

態のみならず、主制御回路自体が、遊技者が保有する遊技媒体を電磁的に管理し、封入された遊技球を循環させて行う遊技やメダルレスで行う遊技を可能とするものであってもよい。また、遊技者が保有する遊技媒体を電磁的に管理するのは、主制御回路に装着され（接続され）、遊技媒体を管理する遊技媒体管理装置であってもよい。

【 1 5 5 8 】

封入された遊技球を循環させて遊技を行う遊技機の場合、遊技媒体としての遊技球が外部に排出されずに遊技可能に構成されているため、入賞したとき、賞球が払い出されることに代えて遊技媒体としての賞球データが付与される。この明細書において、「払い出される遊技価値」には、賞球および賞球データのいずれの意味も含まれる。例えば、賞球数が 15 個の入賞口に入賞した場合、封入式の遊技機であれば、15 個の賞球に対応する価値の賞球データが付与される。また、遊技価値は、必ずしも賞球や賞球データに限定されず、賞球や賞球データに相当するものであればよい。

10

【 1 5 5 9 】

また、主制御回路に接続された遊技媒体管理装置が管理する場合、遊技媒体管理装置は、ROM および RWM（あるいは RAM）を有して、遊技機に設けられる装置であって、図示しない外部の遊技媒体取扱い装置と所定のインターフェイスを介して双方向通信機能に接続されるものであり、遊技媒体の貸出動作（すなわち、遊技者が遊技媒体の投入操作を行う上で、必要な遊技媒体を提供する動作）若しくは遊技媒体の払出に係る役に入賞（当該役が成立）した場合の、遊技媒体の払出動作（すなわち、遊技者に対して遊技媒体の払出を行上で、必要な遊技媒体を獲得させる動作）、または遊技の用に供する遊技媒体を電磁的に記録する動作を行い得るものとすればよい。また、遊技媒体管理装置は、これら実際の遊技媒体数の管理のみならず、例えば、その遊技媒体数の管理結果に基づいて、パチンコ遊技機の前面に、保有する遊技媒体数を表示する保有遊技媒体数表示装置（不図示）を設けることとし、この保有遊技媒体数表示装置に表示される遊技媒体数を管理するものであってもよい。すなわち、遊技媒体管理装置は、遊技者が遊技の用に供することができる遊技媒体の総数を電磁的方法により記録し、表示することができるものとすればよい。

20

【 1 5 6 0 】

また、この場合、遊技媒体管理装置は、遊技者が、記録された遊技媒体数を示す信号を、外部の遊技媒体取扱装置に対して自由に送信させることができる性能を有し、また、遊技者が直接操作する場合の他、記録された遊技媒体数を減ずることができない性能を有し、また、外部の遊技媒体取扱装置との間に外部接続端子板（不図示）が設けられている場合には、その外部接続端子板を介してでなければ、遊技者が、記録された遊技媒体数を示す信号を送信できない性能を有することが望ましい。

30

【 1 5 6 1 】

遊技機には上記の他、遊技者が操作可能な貸出操作手段、返却（精算）操作手段、外部接続端子板が設けられ、遊技媒体取扱装置には紙幣等の有価価値の投入口、記録媒体（例えば IC カード）の挿入口、携帯端末から電子マネー等の入金を行うための非接触通信アンテナ等、その他貸出操作手段、返却操作手段等各種操作手段、遊技媒体取扱装置側外部接続端子板が設けられるようにしてもよい（いずれも不図示）。

40

【 1 5 6 2 】

その際の遊技の流れとしては、例えば、遊技者が遊技媒体取扱装置に対しいずれかの方法で有価価値を入金し、上記いずれかの貸出操作手段の操作に基づいて所定数の有価価値を減算し、遊技媒体取扱装置から遊技媒体管理装置に対し減算した有価価値に対応する遊技媒体を増加させる。そして遊技者は遊技を行い、さらに遊技媒体が必要な場合には上記操作を繰り返し行う。その後遊技の結果所定数の遊技媒体を獲得し、遊技を終了する際にはいずれかの返却操作手段を操作することにより遊技媒体管理装置から遊技媒体取扱装置に対し遊技媒体数を送信し、遊技媒体取扱装置はその遊技媒体数を記録した記録媒体を排出する。遊技媒体管理装置は遊技媒体数を送信したときに自身が記憶する遊技媒体数をクリアする。遊技者は排出された記録媒体を景品交換するために景品カウンタ等に持ってい

50

くか、または他の台で記録された遊技媒体に基づいて遊技を行うために遊技台を移動する。

【 1 5 6 3 】

なお、上記例では全遊技媒体を遊技媒体取扱装置に対して送信したが、遊技機または遊技媒体取扱装置側で遊技者が所望する遊技媒体数のみを送信し、遊技者が所持する遊技媒体を分割して処理することとしてもよい。また、記録媒体を排出するだけに限らず、現金または現金等価物を排出するようにしてもよいし、携帯端末等に記憶させるようにしてもよい。また、遊技媒体取扱装置は遊技場の会員記録媒体を挿入可能とし、会員記録媒体に貯留して後日再遊技可能とするようにしてもよい。

【 1 5 6 4 】

また、遊技機または遊技媒体取扱装置において、図示しない所定の操作手段を操作することにより遊技媒体取扱装置または遊技媒体管理装置に対し遊技媒体または有価価値のデータ通信をロックするロック操作を実行可能としてもよい。その際にはワンタイムパスワード等遊技者にしか知り得ない情報を設定することや遊技媒体取扱装置に設けられた撮像手段により遊技者を記録するようにしてもよい。

【 1 5 6 5 】

また、上記では、遊技媒体管理装置を、パチンコ遊技機に適用する場合について説明しているが、パチスロ機や、遊技球を用いるスロットマシンや、封入式遊技機においても同様に遊技媒体管理装置を設け、遊技者の遊技媒体が管理されるようにすることもできる。

【 1 5 6 6 】

このように、上述した遊技媒体管理装置を設けることにより、遊技媒体が物理的に遊技に供される場合と比べて、遊技機内部の部品点数を減らすことができ、遊技機の原価および製造コストを削減できるのみならず、遊技者が直接遊技媒体に接触しないようにすることもでき、遊技環境が改善し、騒音も減らすことができるとともに、部品を減らしたことにより遊技機の消費電力を減らすことにもなる。また、遊技媒体や遊技媒体の投入口や払出口を介した不正行為を防止することができる。すなわち、遊技機をとりまく種々の環境を改善することができる遊技機を提供することが可能となる。

【 1 5 6 7 】

また、遊技媒体が外部に排出されずに遊技可能に構成された封入式の遊技機と、該遊技機に対して、遊技媒体の消費、貸出および払出に伴う遊技媒体の増減に関するデータを通 30
信ケーブルを介して光信号によって送受信が可能に接続された遊技媒体管理装置と、を有する遊技システムに本発明を適用した場合には、遊技システムを以下のように構成してもよい。

【 1 5 6 8 】

以下に、封入式の遊技機の概略を説明する。封入式の遊技機において、発射装置は、遊技領域の上方に位置し、遊技領域に対して上方から遊技媒体としての遊技球を発射する。遊技者がハンドルを操作すると、払出制御回路により球送りソレノイドが駆動させられ、球送り杵が発射台の方向へと、待機状態の遊技球を押し出す。これにより、遊技球が発射台へ移動する。また、待機位置から発射台への経路には減算センサが設けられており、発射台へ移動する遊技球を検出する。減算センサによって遊技球が検出された場合には、持 40
ち球数が1減算される。このように、遊技領域に対して上方から遊技媒体としての遊技球を発射するように構成されているため、封入式の遊技機ではいわゆる戻り球（ファール球）を回避することができる。そして、遊技領域を転動した後に遊技領域から排出された遊技球は、球磨き装置によって磨かれる。球磨き装置によって磨かれた遊技球は、揚送装置によって上方へと搬送され、発射装置に導かれる。遊技球は封入式の遊技機の外部に排出されずに、当該遊技機において一定数（例えば、50個）の遊技球が一連の経路を循環するように構成されている。また、球磨き装置を設けずに、遊技球を遊技機の外部に排出する排出機構と、遊技機の外部で磨き上げた遊技球を遊技球の内部に取り込む取込機構とを設けるようにしてもよい。この場合、取込機構は、取込専用の樋を設けてもよいし、遊技領域に設けられた入賞口から取り込むように構成してもよい。

10

20

30

40

50

【 1 5 6 9 】

封入式の遊技機では、遊技球が遊技機の外部に排出されないため、遊技球を一時的に保持するための上皿や下皿は設けられていない。封入式の遊技機では遊技球が外部に排出されないことから、遊技者の手元に遊技球が実際にあるわけではなく、遊技を行うことにより遊技球が現実増減するわけではない。封入式の遊技機において、遊技者は遊技媒体管理装置からの貸出により持ち球を得てから遊技を開始する。ここで、持ち球を得るとは、遊技者が、データ管理上、遊技媒体を得ることをいう。そして、発射装置から遊技球が発射されることにより持ち球が消費され、持ち球数が減少する。また、遊技球が遊技領域に設けられた各入賞口等を通してることにより、入賞口に応じて設定された条件に従った数だけ払出が行われ、持ち球数が増加する。さらに、遊技媒体管理装置からの貸出によっても、持ち球数が増加する。また、例えば、遊技の終了によって封入式の遊技機に記憶される遊技価値（すなわち持ち球）の全部を清算したり、持ち球の一部を遊技媒体管理装置に送信する操作を行ったことによって、持ち球の全部または一部が遊技媒体管理装置で管理される遊技価値に統合される場合、封入式の遊技機に記憶される遊技価値は、減算またはクリアされ、持ち球数は減少する。さらに、遊技領域の上方から遊技球が発射されるタイプの遊技機にはファール球の概念がないが、従来の遊技機のように下方から遊技球が発射される場合にはファール球が発生しうる。そのため、下方から遊技球が発射されるタイプの遊技機の場合、ファール球の発生有無によっても、持ち球数の増減が発生する。なお、「遊技媒体の消費、貸出および払出」とは、持ち球の消費、貸出および払出が行われることを示す。また、「遊技媒体の増減」とは、消費、貸出および払出によって持ち球数が増減することを示す。また、「遊技媒体の消費、貸出および払出に伴う遊技媒体の増減に関するデータ」とは遊技球が発射されることによる持ち球の減少と、貸出および払出による持ち球の増加とに関するデータである。

【 1 5 7 0 】

封入式の遊技機は、払出制御回路およびタッチパネル式である液晶表示装置を有している。払出制御回路は、遊技球が各入賞口等の通過を検出する各種センサに接続されている。払出制御回路は、持ち球数を管理している。例えば、遊技球が各入賞口を通過した場合には、そのことによる遊技球の払出個数を持ち球数に加算する。また、遊技球が発射されると持ち球数を減算する。払出制御回路は、遊技者の操作により、持ち球数に関するデータを遊技媒体管理装置へ送信する。また、上記の液晶表示装置は遊技機の一部に位置し、遊技媒体管理装置で管理する遊技価値から持ち球への変換（球貸し）や、持ち球の計数（返却）の要求を受け付ける。そして、これらの要求を遊技媒体管理装置を介して払出制御回路に伝え、払出制御回路が現在の持ち球数に関するデータを遊技媒体管理装置に送信するように指示する。ここで、「遊技価値」とは、貨幣・紙幣、プリペイド媒体、トークン、電子マネーおよびチケット等であり、遊技媒体管理装置によって持ち球に変換することが可能であることを示す。なお、この第2実施形態において、遊技媒体管理装置は、いわゆるCRユニットであり、紙幣およびプリペイド媒体等を受付可能に構成されている。また、計数された持ち球は、遊技システムが設置される遊技場などにおいて、景品交換等に用いることができる。

【 1 5 7 1 】

また、封入式の遊技機は、バックアップ電源を有している。これにより、夜間等に電源をOFFにした場合であっても、OFFにする直前のデータを保持することができる。また、このバックアップ電源により、例えば、扉開放センサによる扉枠開放の検出を継続して実行させてもよい。これにより、夜間に不正行為が行われることも防止することができる。なお、この場合は、扉枠が開放された回数等の情報を記憶するものであってもよい。さらに、電源が投入された際に、扉枠が開放された回数等の情報を、遊技機の液晶表示装置等に出力するものであってもよい。

【 1 5 7 2 】

なお、封入式の遊技機は、遊技者が遊技球に触れることができないように構成されていればよく、例えば、遊技球を島設備で循環させずに当該遊技機のみで循環させるタイプの

もの、および、遊技球が島設備を循環するものの遊技者が遊技球に触れることができないタイプのもの等も、封入式の遊技機に含まれる。

【 1 5 7 3 】

遊技媒体管理装置は、遊技機接続基板を有している。遊技媒体管理装置は、遊技機接続基板を介して、遊技機とのデータ（送信信号）の送受信を行うように構成されている。送受信されるデータは、主制御回路に設けられたCPUの固有ID、払出制御回路に設けられたCPUの固有ID、遊技機に記憶された遊技機製造業者コード、セキュリティチップの製造業者コード、遊技機の型式コードなどの情報である。そして、遊技機および前記遊技媒体管理装置のいずれか一方を送信元とし他方を送信先として、送信元が送信信号を送信した際に、上記送信信号を受信した送信先が上記送信信号と同じ信号である確認用信号

10

【 1 5 7 4 】

このように、送信元において、送信先から送信された確認用信号を送信信号と比較して、これらが同一か否かを判別することにより、送信元から送信した信号が改ざんされことなく、送信元に送信されていることを確認することができる。これにより、遊技機と遊技媒体管理装置との間での送受信信号を改ざんする等の不正行為を抑制することができる。

【 1 5 7 5 】

また、上記遊技システムにおいて、上記送信元は信号を変調する変調部を有し、該変調部により変調された信号を上記送信信号として送信し、上記送信先は上記変調部により変調された信号を復調する復調部を有することとしてもよい。

20

【 1 5 7 6 】

これにより、仮に、遊技機と遊技媒体管理装置との間での送受信信号を読み取られたとしても、この信号の解読は困難であり、遊技機と遊技媒体管理装置との間での送受信信号を改ざんする等の不正行為を抑制することができる。

【 1 5 7 7 】

また、上記遊技システムにおいて、上記送信先は、上記送信元からの上記送信信号を受信した際に、上記送信信号を受信したことを示す信号である承認信号を、上記確認用信号とは別に上記送信元に送信することとしてもよい。

30

【 1 5 7 8 】

これにより、送信信号と確認用信号とを比較することにより、正規の信号の送受信が行われたことを確認するだけでなく、承認信号に基づいて正規の信号の送受信が行われたことを確認することができるので、不正行為の抑制をより強化することができる。また、主制御回路と遊技媒体管理装置とを直接通信接続するのではなく、主制御回路と遊技媒体管理装置との間に枠制御回路を設けて、枠制御回路を経由して主制御回路と遊技媒体管理装置とを通信接続するようにしてもよい。また、主制御回路とは別に発射制御回路を設け、発射制御回路と遊技媒体管理装置との間に枠制御回路を設けるように構成してもよい。この場合、主制御回路や発射制御回路のエラー制御を枠制御回路で行うようにしてもよい。

【 1 5 7 9 】

40

また、第1特別図柄の可変表示と第2特別図柄の可変表示とが並行して行われる場合、メインCPUは、第1特別図柄および第2特別図柄の両方が大当たり図柄を示す図柄組合せで停止することがないように処理を行う。

【 1 5 8 0 】

詳述すると、メインCPUは、第1特別図柄の可変表示および第2特別図柄の可変表示の両方を行っているときに、一方の特別図柄が大当たり図柄を示す図柄組合せで停止した場合は、他方の特別図柄を、特別抽選の結果にかかわらずハズレを示す図柄組合せで強制的に停止させる制御を行う。一方の特別図柄が大当たり図柄を示す図柄組合せで停止すると、上述したとおり一般遊技状態から大当たり遊技状態に移行するが、この大当たり遊技状態では、第1特別図柄の始動条件および第2特別図柄の始動条件のいずれも成立せず、メインC

50

P Uは、第1特別図柄の可変表示および第2特別図柄の可変表示のいずれも新たに行わない。

【1581】

また、メインCPUは、第1特別図柄の可変表示および第2特別図柄の可変表示の両方を行っているときに、一方の特別図柄が小当り図柄を示す図柄組合せで停止した場合は、一般遊技状態から小当り遊技状態への移行（小当り図柄を示す図柄組合せで停止したこと）に基づいて他方の特別図柄の変動時間の計時を中断し、小当り遊技状態から一般遊技状態への移行（小当り遊技の終了）に基づいて他方の特別図柄の変動時間の計時を再開する処理を行う。一方の特別図柄が小当り図柄を示す図柄組合せで停止すると、上述したとおり一般遊技状態から小当り遊技状態に移行するが、この小当り遊技状態では、第1特別図柄の始動条件および第2特別図柄の始動条件のいずれも成立せず、メインCPUは、第1特別図柄の可変表示および第2特別図柄の可変表示のいずれも新たに行わない。ただし、第1特別図柄の可変表示および第2特別図柄の可変表示の両方を行っているときに、一方の特別図柄が小当り図柄を示す図柄組合せで停止した場合、メインCPUは、可変表示中の他方の特別図柄について、見掛け上は可変表示中と同様の態様でLED群で構成される特別図柄の可変表示を行うが、上述したとおり変動時間の計時は中断する。

10

【1582】

[4-4. その他の拡張例]

本明細書では、第1のパチンコ遊技機、第2のパチンコ遊技機および第3のパチンコ遊技機を例に挙げて説明したが、本明細書に記載された技術を、例えばパチスロ等、他の遊技機に適用することができる。

20

【1583】

本明細書に記載された技術をパチンコ遊技機およびパチスロのいずれに適用した場合であっても、図柄の仮停止を伴う演出については、リールによる仮停止を含んでも良い。なお、図柄の「停止」には本停止と仮停止があり、「停止」の解釈はいずれであってもよい。また、遊技者による遊技を行うための操作には、レバー、ハンドル、ボタンなどの操作、タッチ等、いずれであってもよい。

【1584】

パチンコ遊技機では、演出ボタンを操作することによって遊技機の管理者が演出等の設定を行う場合があるが、当該演出ボタンによる設定の後、遊技者が遊技を開始するよう運用される場合がある。この場合、結果的に、管理者による操作が、遊技者が遊技を行うための操作となる場合も想定される。同様にパチスロでは、管理者が2ベット遊技を行い、2ベット遊技に応じたBBフラグが成立した状態で、遊技者が3ベット遊技を行う運用を想定する場合がある。この場合、遊技者が2ベット遊技と3ベット遊技とのいずれでも遊技を行うことができるものの、2ベット遊技を遊技機の管理者が行う場合があるため、管理者が行う遊技（例えば、2ベット遊技等）やホールメニューの選択等が、遊技者が遊技を行うための操作であってもよい。

30

【1585】

パチンコ遊技機では、メインCPUの制御により右打ちか左打ちかを報知することで遊技者の遊技方法を管理し、遊技者の遊技方法が意図するものではない場合、エラーや警告等の遊技が意図しないものであることをサブCPUの制御により報知するようにしてもよい。

40

【1586】

パチスロでは、遊技者による押し順（アシスト）等、遊技者の遊技方法をメインCPUの制御により管理する場合があるが、遊技者の遊技方法が意図するものではない場合に、エラーや警告等の遊技が意図しないものであることをサブCPUの制御により報知するようにしてもよい。

【1587】

また、パチンコ遊技機では、主制御基板と払出制御基板とが別基板で搭載されているが、1ボードであってもよい。パチスロでは、払出制御基板が存在しない場合があるが、主

50

制御基板で払出が制御されていてもよいし、主制御基板と払出制御基板とに分かれていてもよい。

【 1 5 8 8 】

また、パチスロは、通常、種々の遊技に必要な装置を内部に収納した矩形の筐体、及び筐体に対して開閉可能な扉を備えているが、パチスロにおける筐体を枠としてとらえることが可能である。一方、パチンコにおいては、外枠を筐体ととらえること、外枠及びベースドアを筐体ととらえること、外枠、ベースドア、ガラスドア及び皿ユニットからなる遊技機全体を筐体ととらえること等が可能である。なお、筐体と扉との間や、枠と扉との間に、各種制御基板が設けられたユニット、中枠、中間部などが存在していてもよいし、扉、枠、筐体等に、各種制御基板や表示手段、装飾部、役物等が存在していてもよい。

10

【 1 5 8 9 】

以下では、本発明の第 2 実施形態に係るパチンコ遊技機の遊技盤 P 1 1 0 0 について説明する。なお、先述した実施形態に係るものと同一又は類似の構成要素については、同一名称や同一符号を付する等してその説明を省略する。

【 1 5 9 0 】

図 1 0 8 に示す遊技盤 P 1 1 0 0 は、透明板ユニット P 1 1 1 0、遊技領域 P 1 1 2 0、球発射通路 P 1 1 3 0、ワープ通路 P 1 1 4 0、ステージ P 1 1 5 0、一般入賞口ユニット P 1 1 6 0、上アタッカ部 P 1 1 7 0、下アタッカ部 P 1 1 8 0、アウト口 P 1 1 9 0、上部可動演出役物 P 2 0 0 0 及び回転役物 P 3 0 0 0 等を具備する。

【 1 5 9 1 】

20

図 1 0 8 に示す透明板ユニット P 1 1 1 0 は、遊技盤 P 1 1 0 0 の前側に位置するように設けられる。透明板ユニット P 1 1 1 0 は、遊技盤 P 1 1 0 0 の中央に開口された開口領域 1 d の前方も含めて、遊技盤 P 1 1 0 0 の前側全体を覆うように形成される。透明板ユニット P 1 1 1 0 には、開口領域 1 d の周囲に位置する台板 P 1 1 1 1 や、台板 P 1 2 1 0 (図 1 1 3 等参照)、導光板ユニットの導光板 P 1 1 1 2 (透明パネル)等が含まれる。導光板 P 1 1 1 2 は、開口領域 1 d の前方に配置され、複数の LED から照射した光によって発光演出を行うことができる。

【 1 5 9 2 】

図 1 0 8、図 1 1 1、図 1 1 3 等を示す遊技領域 P 1 1 2 0 は、遊技球が転動可能な領域である。遊技領域 P 1 1 2 0 は、透明板ユニット P 1 1 1 0 の前面に形成される。遊技領域 P 1 1 2 0 は、開口領域 1 d の周囲を囲うように形成される。

30

【 1 5 9 3 】

図 1 0 8 に示す球発射通路 P 1 1 3 0 は、図 1 等を示す発射装置 6 から発射された遊技球を遊技領域 P 1 1 2 0 へと案内する通路である。球発射通路 P 1 1 3 0 は、外レール P 1 1 3 1 及び内レール P 1 1 3 2 により区画形成される。球発射通路 P 1 1 3 0 は、遊技領域 P 1 1 2 0 の左方に形成される。

【 1 5 9 4 】

図 1 0 8 に示すワープ通路 P 1 1 4 0 は、遊技球を後述するステージ P 1 1 5 0 へと導く通路である。ワープ通路 P 1 1 4 0 は、内部を遊技球が転動可能なトンネル状に形成される。ワープ通路 P 1 1 4 0 は、開口領域 1 d の左下縁部に沿うように形成される。ワープ通路 P 1 1 4 0 の上端部は、遊技領域 P 1 1 2 0 を臨むように開口される。ワープ通路 P 1 1 4 0 の下端部は、後述するステージ P 1 1 5 0 を臨むように開口される。

40

【 1 5 9 5 】

図 1 0 8 に示すステージ P 1 1 5 0 は、遊技領域 P 1 1 2 0 における遊技球の流化領域を振り分けるものである。ステージ P 1 1 5 0 は、開口領域 1 d の下縁部に形成される。ステージ P 1 1 5 0 は、遊技球が左右方向に転動可能な上面を有する。ステージ P 1 1 5 0 の上面の左右中央部、左部及び右部は、下方へ凹むと共に前方に傾斜するように形成される。これによって、ステージ P 1 1 5 0 の上面を転動する遊技球は、左右中央部、左部及び右部のいずれかから下方(下側の遊技領域 P 1 1 2 0)へと落下する。

【 1 5 9 6 】

50

図 108 に示す一般入賞口ユニット P 1 1 6 0 は、遊技球が入賞可能な後述する一般入賞口 P 1 1 6 1 a を有するものである。一般入賞口ユニット P 1 1 6 0 は、遊技領域 P 1 1 2 0 の左下部（開口領域 1 d の左下方）に配置される。一般入賞口ユニット P 1 1 6 0 の詳細については後述する。

【 1 5 9 7 】

図 108 に示す上アタッカ部 P 1 1 7 0 は、遊技球が入賞可能な後述する第 1 大入賞口 P 1 1 7 6 等を有する部分である。上アタッカ部 P 1 1 7 0 は、遊技領域 P 1 1 2 0 の右上部（開口領域 1 d の右上方）に位置する。上アタッカ部 P 1 1 7 0 には、遊技領域 P 1 1 2 0 から前方へ立設される複数の壁部や、後述するカバー P 1 1 7 1 から後方へ立設される複数の壁部等により、後述する遊技球の流路（流路 P 1 1 7 2）が形成される。上アタッカ部 P 1 1 7 0 の詳細については後述する。

10

【 1 5 9 8 】

図 108 に示す下アタッカ部 P 1 1 8 0 は、遊技球が入賞可能な後述する第 2 大入賞口 P 1 3 0 0 や、第 1 始動口 P 1 3 5 0、上第 2 始動口 P 1 2 5 0、下第 2 始動口 P 1 3 6 0 等を有する部分である。下アタッカ部 P 1 1 8 0 は、遊技領域 P 1 1 2 0 の右下部（開口領域 1 d の右下方）に配置される。下アタッカ部 P 1 1 8 0 には、後述するカバー P 1 2 2 0 から後方へ立設される複数の壁部等により、後述する遊技球の流路（流路 P 1 2 3 0）が形成される。下アタッカ部 P 1 1 8 0 の詳細については後述する。

【 1 5 9 9 】

図 108 に示すアウト口 P 1 1 9 0 は、いずれの入賞口や始動口にも入賞（入球）しなかった遊技球が最終的に流入する部分である。アウト口 P 1 1 9 0 は、遊技領域 P 1 1 2 0 の左右中央部における下端部に形成される。

20

【 1 6 0 0 】

図 108 に示す上部可動演出役物 P 2 0 0 0 は、上下方向に移動可能な役物である。上部可動演出役物 P 2 0 0 0 は、後述する回転役物 P 3 0 0 0 の後方（背後）に配置される。上部可動演出役物 P 2 0 0 0 の動作は、例えば図 6 に示したサブ制御回路 3 0 0（より詳細には、役物制御回路 3 0 7）により制御される。上部可動演出役物 P 2 0 0 0 の詳細については後述する。

【 1 6 0 1 】

図 108 に示す回転役物 P 3 0 0 0 は、回転移動可能な役物である。回転役物 P 3 0 0 0 は、正面視で開口領域 1 d の上部に配置される。また、回転役物 P 3 0 0 0 は、上部可動演出役物 P 2 0 0 0 の前方に配置される。回転役物 P 3 0 0 0 の動作は、例えば図 6 に示したサブ制御回路 3 0 0 により制御される。回転役物 P 3 0 0 0 の詳細については後述する。

30

【 1 6 0 2 】

以下では、図 109 及び図 110 を用いて、一般入賞口ユニット P 1 1 6 0 の詳細について説明する。

【 1 6 0 3 】

一般入賞口ユニット P 1 1 6 0 は、本体部 P 1 1 6 1、リフレクタ P 1 1 6 2、左側発光基盤 P 1 1 6 3 及び右側発光基盤 P 1 1 6 4 を具備する。

40

【 1 6 0 4 】

本体部 P 1 1 6 1 は、正面視略扇状に形成される。本体部 P 1 1 6 1 は、透光性を有する（光を透過可能な）材料によって構成される。本体部 P 1 1 6 1 の前面には、当該本体部 P 1 1 6 1 を装飾するためのシール（不図示）が貼り付けられる。本体部 P 1 1 6 1 は、一般入賞口 P 1 1 6 1 a を具備する。

【 1 6 0 5 】

一般入賞口 P 1 1 6 1 a は、遊技球が入球した場合に、抽選を行わずに所定数の賞球を払い出すためのものである。一般入賞口 P 1 1 6 1 a は、本体部 P 1 1 6 1 の上面における左右中央部が凹むことで形成される。

【 1 6 0 6 】

50

リフレクタ P 1 1 6 2 は、後述する発光部 P 1 1 6 3 a ・ P 1 1 6 4 a からの光を前方へと導くためのものである。リフレクタ P 1 1 6 2 は、本体部 P 1 1 6 1 の後方に配置される。リフレクタ P 1 1 6 2 は、透光性を有さない（光を透過しない）材料によって構成される。リフレクタ P 1 1 6 2 は、透明板ユニット P 1 1 1 0 を前後方向に貫通するように設けられる。リフレクタ P 1 1 6 2 は、左側導光部 P 1 1 6 2 a 及び右側導光部 P 1 1 6 2 b を具備する。

【 1 6 0 7 】

左側導光部 P 1 1 6 2 a 及び右側導光部 P 1 1 6 2 b は、軸線方向を前後方向に向けた略筒状に形成される。左側導光部 P 1 1 6 2 a は、正面断面視において、一般入賞口 P 1 1 6 1 a の左方に配置される。右側導光部 P 1 1 6 2 b は、正面断面視において、一般入賞口 P 1 1 6 1 a の右方に配置される。

10

【 1 6 0 8 】

左側発光基盤 P 1 1 6 3 及び右側発光基盤 P 1 1 6 4 は、リフレクタ P 1 1 6 2 の後方において、光を発するためのものである。左側発光基盤 P 1 1 6 3 及び右側発光基盤 P 1 1 6 4 は、それぞれ発光部 P 1 1 6 3 a ・ P 1 1 6 4 a を具備する。

【 1 6 0 9 】

発光部 P 1 1 6 3 a は、前方（本体部 P 1 1 6 1 側）へ光を照射可能に左側発光基盤 P 1 1 6 3 に取り付けられる。発光部 P 1 1 6 3 a は、リフレクタ P 1 1 6 2 の左側導光部 P 1 1 6 2 a の後方に配置される。発光部 P 1 1 6 3 a は、正面断面視において、左側導光部 P 1 1 6 2 a の内側に配置される。発光部 P 1 1 6 3 a は、例えば、LED 等によって構成される。

20

【 1 6 1 0 】

発光部 P 1 1 6 4 a は、前方（本体部 P 1 1 6 1 側）へ光を照射可能に右側発光基盤 P 1 1 6 4 に取り付けられる。発光部 P 1 1 6 4 a は、リフレクタ P 1 1 6 2 の右側導光部 P 1 1 6 2 b の後方に配置される。発光部 P 1 1 6 4 a は、正面断面視において、右側導光部 P 1 1 6 2 b の内側に配置される。発光部 P 1 1 6 4 a は、例えば、LED 等によって構成される。

【 1 6 1 1 】

このように構成される一般入賞口ユニット P 1 1 6 0 は、所定のタイミングで発光部 P 1 1 6 3 a ・ P 1 1 6 4 a から前方へ向けて光を照射する。当該光は、リフレクタ P 1 1 6 2 の左側導光部 P 1 1 6 2 a 内及び右側導光部 P 1 1 6 2 b 内を通過して本体部 P 1 1 6 1 内へ入射する。当該光は、本体部 P 1 1 6 1 内を前方へ進んで本体部 P 1 1 6 1 外へと出射する。これによって、本体部 P 1 1 6 1 を当該光によって発光させることができる。

30

【 1 6 1 2 】

本実施形態においては、光を透過不能なリフレクタ P 1 1 6 2 を介して、発光部 P 1 1 6 3 a ・ P 1 1 6 4 a から照射された光を本体部 P 1 1 6 1 内へと導くようにしている。これによれば、発光部 P 1 1 6 3 a ・ P 1 1 6 4 a から照射された光が、本体部 P 1 1 6 1 内へと導かれる前に拡散してしまうのを抑制することができる。こうして、左右の発光部 P 1 1 6 3 a ・ P 1 1 6 4 a により、本体部 P 1 1 6 1 を狙い通りに発光させ易くすることができる。

40

【 1 6 1 3 】

以下では、図 1 0 8 及び図 1 1 1 を用いて、上アタッカ部 P 1 1 7 0 の詳細について説明する。

【 1 6 1 4 】

図 1 0 8 及び図 1 1 1 に示す上アタッカ部 P 1 1 7 0 は、カバー P 1 1 7 1、流路 P 1 1 7 2、迂回路入口 P 1 1 7 3、迂回路出口 P 1 1 7 4、迂回路 P 1 1 7 5、第 1 大入賞口 P 1 1 7 6 及びシャッタ P 1 1 7 7 等を具備する。

【 1 6 1 5 】

図 1 0 8 に示すカバー P 1 1 7 1 は、上アタッカ部 P 1 1 7 0 の前側に位置する略板状

50

の部材である。カバー P 1 1 7 1 は、後方へ立設される複数の壁部を有する。カバー P 1 1 7 1 は、遊技領域 P 1 1 2 0 (台板 P 1 1 1 1) から前方へ立設される複数の壁部等とにより、後述する流路 P 1 1 7 2 を形成する。

【 1 6 1 6 】

図 1 1 1 に示す流路 P 1 1 7 2 は、上アタッカ部 P 1 1 7 0 における遊技球の流路である。流路 P 1 1 7 2 は、遊技領域 P 1 1 2 0 に含まれる。流路 P 1 1 7 2 は、上アタッカ部 P 1 1 7 0 の上端部に形成された流路入口 P 1 1 7 2 a から、下端部に形成された流路出口 P 1 1 7 2 b まで、所定の経路を経由するよう、遊技球を案内可能に形成される。

【 1 6 1 7 】

図 1 1 1 に示す迂回路入口 P 1 1 7 3 は、後述する迂回路 P 1 1 7 5 への遊技球の入口となる孔である。迂回路入口 P 1 1 7 3 は、台板 P 1 1 1 1 を前後方向に貫通するように形成される。迂回路入口 P 1 1 7 3 は、流路入口 P 1 1 7 2 a の真下方に形成される。迂回路入口 P 1 1 7 3 の上側を除く周囲には、壁部が形成される。

10

【 1 6 1 8 】

図 1 1 1 に示す迂回路出口 P 1 1 7 4 は、後述する迂回路 P 1 1 7 5 からの遊技球の出口となる孔である。迂回路出口 P 1 1 7 4 は、台板 P 1 1 1 1 を前後方向に貫通するように形成される。迂回路出口 P 1 1 7 4 は、迂回路入口 P 1 1 7 3 の左下方に形成される。迂回路出口 P 1 1 7 4 の下方には、概ね上下方向に板面を向けた板状の壁部が形成される。

【 1 6 1 9 】

図 1 1 1 に示す迂回路 P 1 1 7 5 は、遊技球を遊技領域 P 1 1 2 0 の裏側へ迂回させるものである。迂回路 P 1 1 7 5 は、台板 P 1 1 1 1 の裏側に固定される所定の部材等により形成される。迂回路 P 1 1 7 5 は、遊技領域 P 1 1 2 0 の裏側を遊技球が流通するトンネル状に形成される。迂回路 P 1 1 7 5 は、正面視で略矩形状に形成され、右上左下となる姿勢で配置される。迂回路 P 1 1 7 5 の右端部は、迂回路入口 P 1 1 7 3 に接続される。迂回路 P 1 1 7 5 の左端部は、迂回路出口 P 1 1 7 4 に接続される。

20

【 1 6 2 0 】

図 1 0 8 及び図 1 1 1 に示す第 1 大入賞口 P 1 1 7 6 は、遊技球が入賞 (入球) することで、所定数の賞球を払い出すためのものである。第 1 大入賞口 P 1 1 7 6 は、複数の壁部等により上方が開放された正面視で略箱状に形成される。第 1 大入賞口 P 1 1 7 6 の上端部は、左右方向に比較的大きく開口されている。

30

【 1 6 2 1 】

また、第 1 大入賞口 P 1 1 7 6 は、迂回路出口 P 1 1 7 4 の真下方に形成される。具体的には、第 1 大入賞口 P 1 1 7 6 の左上端部は、迂回路出口 P 1 1 7 4 よりも左方に位置する。第 1 大入賞口 P 1 1 7 6 の右上端部は、迂回路出口 P 1 1 7 4 よりも右方に位置する。第 1 大入賞口 P 1 1 7 6 の上下方向中途部には、第 1 大入賞口カウントスイッチ P 1 1 7 6 a が配置される。第 1 大入賞口 P 1 1 7 6 の下端部 (第 1 大入賞口カウントスイッチ P 1 1 7 6 a の下方) には、透明板ユニット P 1 1 1 0 を前後方向に貫通する回収口 P 1 1 7 8 が形成される。

【 1 6 2 2 】

図 1 1 1 に示すシャッタ P 1 1 7 7 は、第 1 大入賞口 P 1 1 7 6 を開閉するものである。シャッタ P 1 1 7 7 は、板面を上下方向へ向けた略板状に形成される。シャッタ P 1 1 7 7 は、第 1 大入賞口 P 1 1 7 6 の上端部の開口を塞ぐように、長手方向を概ね左右方向へ向けて配置される。シャッタ P 1 1 7 7 は、図示しないソレノイドによって、遊技領域 P 1 1 2 0 よりも前方へ突出した状態と、遊技領域 P 1 1 2 0 よりも後方へ退避した状態と、に切り替え可能に構成される。シャッタ P 1 1 7 7 は、前方に突出した状態で、第 1 大入賞口 P 1 1 7 6 を閉状態とする。また、シャッタ P 1 1 7 7 は、後方に退避した状態で、第 1 大入賞口 P 1 1 7 6 を開状態とする。

40

【 1 6 2 3 】

以下では、図 1 0 8、図 1 1 2 から図 1 2 2 を用いて、下アタッカ部 P 1 1 8 0 の詳細

50

について説明する。

【1624】

図108及び図112に示す下アタッカ部P1180は、台板P1210、カバーP1220、流路P1230、通過ゲートP1240、上第2始動口P1250、開閉ユニットP1260（羽根部材P1261）、上迂回路入口P1270、上迂回路出口P1280、上迂回路P1290、第2大入賞口P1300、下アタッカユニットP1310（シャッタP1311）、下迂回路入口P1320、下迂回路出口P1330、下迂回路P1340、第1始動口P1350及び下第2始動口P1360等を具備する。

【1625】

図112から図117に示す台板P1210は、下アタッカ部P1180のベースとなる板状の部材である。台板P1210は、板面を前後方向に向けて配置される。台板P1210は、正面視で略L字状に形成される。台板P1210は、透明板ユニットP1110の右下部に配置される。台板P1210には、後述する第1始動口P1350が形成される。また、台板P1210には、前後方向に貫通する複数の孔が形成される。前記複数の孔の一部には、後述する羽根部材P1261や、シャッタP1311、通過ゲートスイッチP1241等の部材が設けられる。また、前記複数の孔の（その他の）一部は、後述する上迂回路入口P1270等を構成する。

【1626】

図108及び図112に示すカバーP1220は、下アタッカ部P1180の前側に位置する略板状の部材である。カバーP1220は、台板P1210に対応した形状に形成される。図118に示すように、カバーP1220は、後方へ立設される複数の壁部を有する。カバーP1220は、上記複数の壁部等により、後述する流路P1230を形成する。

【1627】

図113に示す流路P1230は、下アタッカ部P1180における遊技球の流路である。流路P1230は、遊技領域P1120に含まれる。流路P1230は、下アタッカ部P1180の上端部に形成された流路入口P1231から概ね左下方へ向けて、所定の経路を経由するよう、遊技球を案内可能に形成される。

【1628】

また、流路P1230は、カバーP1220の壁部（壁部P1232）により、大きく2つの領域に区画される。壁部P1232は、左右方向中央部よりも左側において、下アタッカ部P1180を上下方向に亘るよう形成される。すなわち、流路P1230は、正面視で壁部P1232を挟んで、右側の領域と左側の領域とに区画される。流路P1230の右側の領域から左側の領域へは、後述する下迂回路P1340を介して遊技球が移動可能に構成される。

【1629】

図113、図118及び図119に示す通過ゲートP1240は、遊技球が通過することを条件に、普通図柄抽選の契機を与えるためのものである。通過ゲートP1240は、カバーP1220の壁部等により、遊技球が通過可能な通路状に形成される。図113に示すように、通過ゲートP1240は、流路入口P1231のすぐ下方に形成される。通過ゲートP1240のすぐ下方には、通過ゲートスイッチP1241が配置される。

【1630】

図108、図113、図118及び図119に示す上第2始動口P1250は、遊技球が入賞（入球）することを条件に、当り抽選の契機を与えるためのものである。上第2始動口P1250は、複数の壁部等により上方が開放された正面視で略箱状に形成される。上第2始動口P1250の上端部は、左右方向に比較的大きく開口されている。

【1631】

また、上第2始動口P1250は、通過ゲートP1240の下方に形成される。上第2始動口P1250の上下方向中途部には、上第2始動口カウントスイッチP1251が配置される。上第2始動口P1250の下端部（上第2始動口カウントスイッチP1251

10

20

30

40

50

の下方)には、台板 P 1 2 1 0 を前後方向に貫通する回収口 P 1 2 5 2 が形成される。

【 1 6 3 2 】

図 1 1 6 及び図 1 1 7 に示す開閉ユニット P 1 2 6 0 は、羽根部材 P 1 2 6 1 を有すると共に、図示しないソレノイドによって羽根部材 P 1 2 6 1 を開閉動作可能に構成するものである。開閉ユニット P 1 2 6 0 は、台板 P 1 2 1 0 の後面に固定される。

【 1 6 3 3 】

図 1 1 3、図 1 1 6、図 1 1 8 及び図 1 1 9 に示す羽根部材 P 1 2 6 1 は、上第 2 始動口 P 1 2 5 0 を開閉するものである。羽根部材 P 1 2 6 1 は、板面を上下方向へ向けた略板状に形成される。より詳細には、羽根部材 P 1 2 6 1 は、右方から左方に行くに従って下がる傾斜状に形成される。羽根部材 P 1 2 6 1 は、上第 2 始動口 P 1 2 5 0 の上端部の開口を塞ぐように、長手方向を概ね左右方向へ向けて配置される。羽根部材 P 1 2 6 1 は、開閉ユニット P 1 2 6 0 に設けられたソレノイドによって、遊技領域 P 1 1 2 0 よりも前方へ突出した状態と、遊技領域 P 1 1 2 0 よりも後方へ退避した状態と、に切り替え可能に構成される。羽根部材 P 1 2 6 1 は、前方に突出した状態で、上第 2 始動口 P 1 2 5 0 を閉状態とする。また、羽根部材 P 1 2 6 1 は、後方に退避した状態で、上第 2 始動口 P 1 2 5 0 を開状態とする。

【 1 6 3 4 】

図 1 1 3 から図 1 1 6 に示す上迂回路入口 P 1 2 7 0 は、後述する上迂回路 P 1 2 9 0 への遊技球の入口となる孔である。上迂回路入口 P 1 2 7 0 は、透明板ユニット P 1 1 1 0 の台板 P 1 2 1 0 を前後方向に貫通するように形成される。図 1 1 3 に示すように、上迂回路入口 P 1 2 7 0 は、羽根部材 P 1 2 6 1 の右側部分のすぐ上方に形成される。

【 1 6 3 5 】

図 1 1 3 から図 1 1 6 に示す上迂回路出口 P 1 2 8 0 は、後述する上迂回路 P 1 2 9 0 からの遊技球の出口となる孔である。上迂回路出口 P 1 2 8 0 は、透明板ユニット P 1 1 1 0 の台板 P 1 2 1 0 を前後方向に貫通するように形成される。図 1 1 3 に示すように、上迂回路出口 P 1 2 8 0 は、羽根部材 P 1 2 6 1 の左側部分のすぐ上方に形成される。

【 1 6 3 6 】

なお、上迂回路入口 P 1 2 7 0 及び上迂回路出口 P 1 2 8 0 は、台板 P 1 2 1 0 において、一つの孔として形成される。そして、図 1 1 3 に示すように、カバー P 1 2 2 0 の壁部等により正面視で右側と左側とに区画され、当該右側に区画された部分が上迂回路入口 P 1 2 7 0 として形成されている。また、当該左側に区画された部分が上迂回路出口 P 1 2 8 0 として形成されている。

【 1 6 3 7 】

図 1 1 3 及び図 1 1 7 に示す上迂回路 P 1 2 9 0 は、遊技球を遊技領域 P 1 1 2 0 の裏側へ迂回させるものである。上迂回路 P 1 2 9 0 は、台板 P 1 2 1 0 の裏側に固定される所定の部材により形成される。上迂回路 P 1 2 9 0 は、遊技領域 P 1 1 2 0 の裏側を遊技球が流通するトンネル状に形成される。上迂回路 P 1 2 9 0 は、正面視で略矩形状に形成され、右上左下となる姿勢で配置される。上迂回路 P 1 2 9 0 の右端部は、上迂回路入口 P 1 2 7 0 に接続される。上迂回路 P 1 2 9 0 の左端部は、上迂回路出口 P 1 2 8 0 に接続される。

【 1 6 3 8 】

図 1 0 8、図 1 1 3、図 1 1 8 及び図 1 1 9 に示す第 2 大入賞口 P 1 3 0 0 は、遊技球が入賞(入球)することで、所定数の賞球を払い出すためのものである。第 2 大入賞口 P 1 3 0 0 は、複数の壁部等により上方が開放された正面視で略箱状に形成される。第 2 大入賞口 P 1 3 0 0 の上端部は、左右方向に比較的大きく開口されている。

【 1 6 3 9 】

また、第 2 大入賞口 P 1 3 0 0 は、上第 2 始動口 P 1 2 5 0 の左下方に形成される。第 2 大入賞口 P 1 3 0 0 は、上第 2 始動口 P 1 2 5 0 と離間した位置に形成される。第 2 大入賞口 P 1 3 0 0 の上下方向中途部には、第 2 大入賞口カウントスイッチ P 1 3 0 1 が配置される。第 2 大入賞口 P 1 3 0 0 の下端部(第 2 大入賞口カウントスイッチ P 1 3 0 1

の下方)には、台板 P 1 2 1 0 を前後方向に貫通する回収口 P 1 3 0 2 が形成される。

【 1 6 4 0 】

図 1 1 7 に示す下アタッカユニット P 1 3 1 0 は、シャッタ P 1 3 1 1 を有すると共に、図示しないソレノイドによってシャッタ P 1 3 1 1 を開閉動作可能に構成するものである。下アタッカユニット P 1 3 1 0 は、台板 P 1 2 1 0 の後面に固定される。

【 1 6 4 1 】

図 1 1 3、図 1 1 6、図 1 1 8 及び図 1 1 9 に示すシャッタ P 1 3 1 1 は、第 2 大入賞口 P 1 3 0 0 を開閉するものである。シャッタ P 1 3 1 1 は、板面を上下方向へ向けた略板状に形成される。シャッタ P 1 3 1 1 は、第 2 大入賞口 P 1 3 0 0 の上端部の開口を塞ぐように、長手方向を概ね左右方向へ向けて配置される。シャッタ P 1 3 1 1 は、下アタッカユニット P 1 3 1 0 に設けられたソレノイドによって、遊技領域 P 1 1 2 0 よりも前方へ突出した状態と、遊技領域 P 1 1 2 0 よりも後方へ退避した状態と、に切り替え可能に構成される。シャッタ P 1 3 1 1 は、前方に突出した状態で、第 2 大入賞口 P 1 3 0 0 を閉状態とする。また、シャッタ P 1 3 1 1 は、後方に退避した状態で、第 2 大入賞口 P 1 3 0 0 を開状態とする。

10

【 1 6 4 2 】

図 1 1 3 から図 1 1 6 に示す下迂回路入口 P 1 3 2 0 は、後述する下迂回路 P 1 3 4 0 への遊技球の入口となる孔である。下迂回路入口 P 1 3 2 0 は、台板 P 1 2 1 0 を前後方向に貫通するように形成される。下迂回路入口 P 1 3 2 0 は、シャッタ P 1 3 1 1 の左下方に形成される。

20

【 1 6 4 3 】

なお、下迂回路入口 P 1 3 2 0 の左方には、壁部 P 1 2 3 2 が形成される。すなわち、上述の如く通過ゲート P 1 2 4 0、上第 2 始動口 P 1 2 5 0、開閉ユニット P 1 2 6 0 (羽根部材 P 1 2 6 1)、上迂回路入口 P 1 2 7 0、上迂回路出口 P 1 2 8 0、上迂回路 P 1 2 9 0、第 2 大入賞口 P 1 3 0 0、下アタッカユニット P 1 3 1 0 (シャッタ P 1 3 1 1) 及び下迂回路入口 P 1 3 2 0 は、壁部 P 1 2 3 2 により区画された流路 P 1 2 3 0 の右側の領域に形成される。

【 1 6 4 4 】

図 1 1 3 から図 1 1 6 に示す下迂回路出口 P 1 3 3 0 は、後述する下迂回路 P 1 3 4 0 からの遊技球の出口となる孔である。下迂回路出口 P 1 3 3 0 は、台板 P 1 2 1 0 を前後方向に貫通するように形成される。下迂回路出口 P 1 3 3 0 は、台板 P 1 2 1 0 の左下部に形成される。下迂回路出口 P 1 3 3 0 は、上下方向位置が下迂回路入口 P 1 3 2 0 よりも下方に位置するように形成される。

30

【 1 6 4 5 】

図 1 1 3 に示す下迂回路 P 1 3 4 0 は、遊技球を遊技領域 P 1 1 2 0 の裏側へ迂回させるものである。下迂回路 P 1 3 4 0 は、台板 P 1 2 1 0 の裏側に固定される所定の部材により形成される。後側案内 P 1 3 4 1 の詳細については後述する。

【 1 6 4 6 】

図 1 0 8、図 1 1 3 から図 1 1 7 に示す第 1 始動口 P 1 3 5 0 は、遊技球が入賞 (入球) することを条件に、当り抽選の契機を与えるためのものである。第 1 始動口 P 1 3 5 0 は、台板 P 1 2 1 0 の左下部であって、下迂回路出口 P 1 3 3 0 の上方に形成される。第 1 始動口 P 1 3 5 0 は、上方が開閉された略箱状に形成される。第 1 始動口 P 1 3 5 0 の後側は、台板 P 1 2 1 0 に形成された切欠部と接続される。第 1 始動口 P 1 3 5 0 には、図示しない第 1 始動口カウントスイッチが設けられる。

40

【 1 6 4 7 】

図 1 0 8、図 1 1 3、図 1 1 8 及び図 1 1 9 に示す下第 2 始動口 P 1 3 6 0 は、遊技球が入賞 (入球) することを条件に、当り抽選の契機を与えるためのものである。下第 2 始動口 P 1 3 6 0 は、下迂回路出口 P 1 3 3 0 のすぐ下方に形成される。下第 2 始動口 P 1 3 6 0 は、上側が開閉された略箱状に形成される。下第 2 始動口 P 1 3 6 0 の後側は、台板 P 1 2 1 0 を前後方向に貫通するように形成された孔と接続される。下第 2 始動口 P 1

50

360には、図示しない下第2始動口カウンタスイッチが設けられる。

【1648】

こうして、下迂回路出口P1330、第1始動口P1350及び下第2始動口P1360は、壁部P1232により区画された流路P1230の左側の領域に形成される。より詳細には、下迂回路出口P1330、第1始動口P1350及び下第2始動口P1360は、壁部P1232から左方に離間した位置に形成される。なお、下迂回路出口P1330、第1始動口P1350及び下第2始動口P1360付近の部材の位置関係の詳細は後述する。

【1649】

また、下迂回路P1340は、遊技領域P1120の裏側で、壁部P1232を左右方向に跨ぐように、すなわち流路P1230の右側の領域と左側の領域とに亘るように形成される。以下では、図120から図122を用いて、下迂回路P1340の後側案内部P1341の詳細について説明する。

【1650】

図120から図122に示す後側案内部P1341は、下迂回路P1340において下迂回路入口P1320から下迂回路出口P1330へと遊技球を案内する部材である。後側案内部P1341は、台板P1210の後面に固定される。後側案内部P1341は、長手状に形成される。後側案内部P1341は、正面視で長手方向を右上左下へ向けた若干傾斜した姿勢で配置される。後側案内部P1341は、前側が開口された略箱状に形成される。後側案内部P1341の底板P1343（下側面）の上面は、遊技球が転動可能に形成される。後側案内部P1341は、第一傾斜部P1344、第二傾斜部P1345、右側ガイド部P1346及び左側ガイド部P1347を具備する。

【1651】

第一傾斜部P1344は、底板P1343のうち上面が左下方に傾斜している部分である。第一傾斜部P1344は、底板P1343の右端部から左端部近傍に亘るように形成される。

【1652】

第二傾斜部P1345は、底板P1343のうち上面が前下方に傾斜している部分である。第二傾斜部P1345は、底板P1343の左端部に形成される。第二傾斜部P1345は、第一傾斜部P1344の左方に当該第一傾斜部P1344と左右方向に連続するように形成される。第二傾斜部P1345と第一傾斜部P1344との接続部分には、上下方向に段差が設けられる。第二傾斜部P1345は、底板P1343の上面において他の部分と比べて最も高さが低くなるように形成される。第二傾斜部P1345の前端部は、第一傾斜部P1344の前端部よりも前方に突出するように形成される。

【1653】

右側ガイド部P1346は、後側案内部P1341内において、遊技球を左下方へ向けて案内するための部分である。右側ガイド部P1346は、斜辺となる面を左前方に向けた平面視略直角三角形形状に形成される。右側ガイド部P1346は、第一傾斜部P1344の右後端部に形成される。

【1654】

左側ガイド部P1347は、後側案内部P1341内において、遊技球を前方へ向けて案内するための部分である。左側ガイド部P1347は、斜辺となる面を右前方に向けた平面視略直角三角形形状に形成される。左側ガイド部P1347は、第二傾斜部P1345の左端部に形成される。

【1655】

こうして、下迂回路P1340は、遊技領域P1120の裏側で、壁部P1232を左右方向に跨ぐように、すなわち流路P1230の右側の領域と左側の領域とに亘るように形成される。

【1656】

以下では、図123を用いて、第1始動口P1350、下迂回路出口P1330及び下

10

20

30

40

50

第 2 始動口 P 1 3 6 0 付近の部材の位置関係の詳細について説明する。なお以下では便宜上、第 1 始動口 P 1 3 5 0、下迂回路出口 P 1 3 3 0 及び下第 2 始動口 P 1 3 6 0 を、「3 つの口」と称する場合がある。

【 1 6 5 7 】

図 1 2 3 に示すように、3 つの口は、上下方向に略隙間無く連続するように配置される。具体的には、3 つの口においては、第 1 始動口 P 1 3 5 0、下迂回路出口 P 1 3 3 0 及び下第 2 始動口 P 1 3 6 0 が、上側から下側に順番に配置される。3 つの口の上方には、ステージ P 1 1 5 0、より詳細にはステージ P 1 1 5 0 の下方へ凹んだ左右中央部（以下では「ステージ中央部 P 1 1 5 1」と称する）が配置される。

【 1 6 5 8 】

また、3 つの口は、下アタッカ部 P 1 1 8 0 の壁部 P 1 2 3 2 から左方に離間した位置に配置される。具体的には、3 つの口は、壁部 P 1 2 3 2 から左方に、少なくとも遊技球の外径以上の幅をあけて配置される。3 つの口と壁部 P 1 2 3 2 との間には、遊技領域 P 1 1 2 0 が形成される。また、3 つの口と壁部 P 1 2 3 2 との間の、遊技領域 P 1 1 2 0 の後側には、下迂回路 P 1 3 4 0（後側案内部 P 1 3 4 1）が配置される。また、3 つの口と下アタッカ部 P 1 1 8 0 との間の上方には、ステージ P 1 1 5 0、より詳細にはステージ P 1 1 5 0 のうち、下方へ凹んだ右部（以下では「ステージ右部 P 1 1 5 2」と称する）が配置される。

【 1 6 5 9 】

また、3 つの口は、一般入賞口ユニット P 1 1 6 0 から右方に離間した位置に配置される。具体的には、3 つの口は、一般入賞口ユニット P 1 1 6 0 から右方に、少なくとも遊技球の外径以上の幅をあけて配置される。3 つの口と一般入賞口ユニット P 1 1 6 0 との間には、遊技領域 P 1 1 2 0 が形成される。また、3 つの口と下アタッカ部 P 1 1 8 0 との間の上方には、ステージ P 1 1 5 0、より詳細にはステージ P 1 1 5 0 のうち、下方へ凹んだ左部（以下では「ステージ左部 P 1 1 5 3」と称する）が配置される。

【 1 6 6 0 】

以下では、図 1 2 4 から図 1 2 8 を用いて、遊技における遊技球の主たる流れについて説明する。なお、図 1 2 4 から図 1 2 8 に示す黒太線（実線及び点線）の矢印は、遊技球の流れの一例を示している。また、図 1 2 4 に示す黒太線の点線の矢印は、ワープ通路 P 1 1 4 0 における遊技球の流れの一例を示している。また、図 1 2 5 から図 1 2 8 に示す黒太線の点線の矢印は、各種の迂回路における遊技球の流れ（遊技領域 P 1 1 2 0 の裏側における遊技球の流れ）の一例を示している。

【 1 6 6 1 】

図 1 2 4 に示すように、図 1 等 に示す発射装置 6 から発射された遊技球は、球発射通路 P 1 1 3 0 により遊技領域 P 1 1 2 0 へ案内される。そして、打ち出された遊技球の勢いに応じて、開口領域 1 d よりも左側の領域、あるいは、開口領域 1 d よりも右側の領域を流れていく。なお便宜上、図示を省略しているが、遊技領域 P 1 1 2 0 には多数の遊技釘が設けられている。こうして、遊技領域 P 1 1 2 0 へと案内された遊技球は、繰り返し遊技釘に衝突して種々の方向へ跳ね返りながら、当該遊技領域 P 1 1 2 0 を落下していく。

【 1 6 6 2 】

遊技球が開口領域 1 d よりも左側の遊技領域 P 1 1 2 0 を落下する場合（いわゆる左打ちが行われた場合）、一部の遊技球は、ワープ通路 P 1 1 4 0 の内部に入り込み、当該ワープ通路 P 1 1 4 0 によりステージ P 1 1 5 0 へ案内される。ステージ P 1 1 5 0 へ案内された遊技球は、後述するように、ステージ P 1 1 5 0 の左右中央部、左部及び右部のいずれかから下方（下側の遊技領域 P 1 1 2 0）へと落下する。

【 1 6 6 3 】

また、遊技球が開口領域 1 d よりも右側の遊技領域 P 1 1 2 0 を落下する場合（いわゆる右打ちが行われた場合）、遊技球は、まず上アタッカ部 P 1 1 7 0 へ案内される。

【 1 6 6 4 】

図 1 2 5 に示すように、上アタッカ部 P 1 1 7 0 へ案内された遊技球は、流路入口 P 1

10

20

30

40

50

1 7 2 a から上アタッカ部 P 1 1 7 0 の内部に流入する。そして、遊技球は、迂回路入口 P 1 1 7 3 から迂回路 P 1 1 7 5 へ案内され、当該迂回路 P 1 1 7 5 (すなわち、遊技領域 P 1 1 2 0 の裏側) を転動する。次に、迂回路 P 1 1 7 5 を転動した遊技球は、迂回路出口 P 1 1 7 4 から再び遊技領域 P 1 1 2 0 へ戻され、シャッタ P 1 1 7 7 を転動する。なおこの際、シャッタ P 1 1 7 7 が開状態になれば、遊技球は第 1 大入賞口 P 1 1 7 6 に入賞する。また、シャッタ P 1 1 7 7 を転動した遊技球は、下方へ落下し、流路出口 P 1 1 7 2 b から上アタッカ部 P 1 1 7 0 の外部へ排出される。そして、上アタッカ部 P 1 1 7 0 の外部へ排出された遊技球は、下アタッカ部 P 1 1 8 0 へ案内される。

【1 6 6 5】

図 1 2 6 及び図 1 2 7 に示すように、下アタッカ部 P 1 1 8 0 へ案内された遊技球は、流路入口 P 1 2 3 1 から下アタッカ部 P 1 1 8 0 の内部へ流入する。そして、遊技球は、下アタッカ部 P 1 1 8 0 の内部を落下していき、上第 2 始動口 P 1 2 5 0 の箇所で 2 方向へ振り分けられる(黒太矢印 R 1 a 及び R 1 b 参照)。そして、黒太矢印 R 1 a に示す左方向に振り分けられた遊技球は、羽根部材 P 1 2 6 1 を転動する共に、途中で上迂回路入口 P 1 2 7 0 から上迂回路 P 1 2 9 0 へ案内され、当該上迂回路 P 1 2 9 0 (すなわち、遊技領域 P 1 1 2 0 の裏側) を転動する。そして、上迂回路 P 1 2 9 0 を転動した遊技球は、上迂回路出口 P 1 2 8 0 から再び遊技領域 P 1 1 2 0 へ戻され、羽根部材 P 1 2 6 1 を転動する。なおこの際、羽根部材 P 1 2 6 1 が開状態になれば、遊技球は上第 2 始動口 P 1 2 5 0 に入球する。

【1 6 6 6】

そして、羽根部材 P 1 2 6 1 を転動した遊技球は、落下していき、第 2 大入賞口 P 1 3 0 0 の箇所で 2 方向へ振り分けられる(黒太矢印 R 2 a 及び R 2 b 参照)。そして、黒太矢印 R 2 a に示す左方向に振り分けられた遊技球は、シャッタ P 1 3 1 1 を転動する。なおこの際、シャッタ P 1 3 1 1 が開状態になれば、遊技球は第 2 大入賞口 P 1 3 0 0 に入賞する。そして、シャッタ P 1 3 1 1 を転動した遊技球は、下迂回路入口 P 1 3 2 0 から下迂回路 P 1 3 4 0 (遊技盤 P 1 1 0 0 の背面方向) へ案内され、当該下迂回路 P 1 3 4 0 の後側案内部 P 1 3 4 1 (すなわち、遊技領域 P 1 1 2 0 の裏側) を転動する。そして、下迂回路 P 1 3 4 0 を転動した遊技球は、下迂回路出口 P 1 3 3 0 から再び遊技領域 P 1 1 2 0 側(遊技盤 P 1 1 0 0 の前面方向) へ戻される。

【1 6 6 7】

上述の如く、下迂回路出口 P 1 3 3 0 のすぐ下方には、下第 2 始動口 P 1 3 6 0 が配置されている。したがって、図 1 2 8 に示すように、遊技球が下迂回路出口 P 1 3 3 0 から再び遊技領域 P 1 1 2 0 側へ戻された場合、黒太矢印 R 3 に示すように、当該遊技球は下第 2 始動口 P 1 3 6 0 に容易に入球されることとなる。

【1 6 6 8】

なお、下迂回路出口 P 1 3 3 0 及び下第 2 始動口 P 1 3 6 0 には、右側の遊技領域 P 1 1 2 0 から流れてきた遊技球(すなわち、下アタッカ部 P 1 1 8 0 から下迂回路 P 1 3 4 0 を介して流れてきた遊技球)だけでなく、左側の遊技領域 P 1 1 2 0 から流れてきた遊技球も落下してくる。例えば、ステージ P 1 1 5 0 を転動した遊技球が落下してくる。

【1 6 6 9】

具体的には、図 1 2 8 に示すように、ステージ P 1 1 5 0 のステージ左部 P 1 1 5 3 から落下した遊技球は、黒太矢印 R 4 に示すように、第 1 始動口 P 1 3 5 0、下迂回路出口 P 1 3 3 0 及び下第 2 始動口 P 1 3 6 0 の左方を落下していく。また、ステージ P 1 1 5 0 のステージ右部 P 1 1 5 2 から落下した遊技球は、黒太矢印 R 5 に示すように、第 1 始動口 P 1 3 5 0、下迂回路出口 P 1 3 3 0 及び下第 2 始動口 P 1 3 6 0 の右方(すなわち、3つの口と壁部 P 1 2 3 2 との間の領域) を落下していく。

【1 6 7 0】

また、ステージ P 1 1 5 0 のステージ中央部 P 1 1 5 1 から落下した遊技球は、黒太矢印 R 6 に示すように、真下方に配置された第 1 始動口 P 1 3 5 0 へと落下していく。そして、当該落下した遊技球は、図示しない遊技釘の間をすり抜けることができれば、第 1 始

10

20

30

40

50

動口 P 1 3 5 0 に入賞することとなる。

【 1 6 7 1 】

また、また、ステージ中央部 P 1 1 5 1 から落下した遊技球であっても、例えば図示しない遊技釘に衝突した場合、例えば黒太矢印 R 6 b に示すように左方へと弾かれ、前記 3 つの口（第 1 始動口 P 1 3 5 0、下迂回路出口 P 1 3 3 0 及び下第 2 始動口 P 1 3 6 0）と一般入賞口ユニット P 1 1 6 0 との間の遊技領域 P 1 1 2 0 を落下していく。

【 1 6 7 2 】

また、ステージ中央部 P 1 1 5 1 から落下した遊技球であっても、図示しない遊技釘に衝突した場合、例えば黒太矢印 R 6 a に示すように右方へと弾かれ、前記 3 つの口（第 1 始動口 P 1 3 5 0、下迂回路出口 P 1 3 3 0 及び下第 2 始動口 P 1 3 6 0）と壁部 P 1 2 3 2 との間の遊技領域 P 1 1 2 0 を落下していく。

10

【 1 6 7 3 】

このように、前記 3 つの口と壁部 P 1 2 3 2 との間の遊技領域 P 1 1 2 0 においては、右打ちを行った場合の遊技球が右方から左方へと流れてくるにもかかわらず、当該遊技球が遊技領域 P 1 1 2 0 の裏側で下迂回路 P 1 3 4 0 を転動してくるため、上方から落下してくる遊技球（黒太矢印 R 5 及び R 6 a 参照）との衝突を防止することができる。すなわち、2 つの方向（右方向及び下方向）に遊技球が転動する領域を正面視で重複させることができるため、遊技球の転動領域の省スペース化を図ることができ、例えば複数の入賞口を形成することができる等、遊技部品の配置スペースを確保し易くすることができる。

また、下迂回路出口 P 1 3 3 0 の左右にも遊技領域 P 1 1 2 0 を確保できるので、下迂回路出口 P 1 3 3 0 から排出してくる遊技球を一律に下第 2 始動口 P 1 3 6 0 へ導くのではなく、下第 2 始動口 P 1 3 6 0 へ入賞しないハズレ球を発生させることもでき、遊技性を高めることができる。

20

【 1 6 7 4 】

以上の実施形態に基づき、本発明の概要を以下に列挙する。

【 1 6 7 5 】

従来、遊技盤の右側に打ち出された遊技球を大入賞口へと導く誘導路を有する大入賞口ユニットを備えた遊技機が開示されている。例えば、特開 2 0 1 7 - 3 5 1 7 6 号公報に記載の如くである。

【 1 6 7 6 】

30

しかしながら、大入賞口は入賞領域を広く確保する必要があるために比較的大型に形成されることが多く、大入賞口の近傍に他の入賞口を形成しようとしても配置スペースが確保しにくい問題点があった。

【 1 6 7 7 】

本発明は、上記問題に鑑みてなされたものであり、入賞口の配置スペースを確保し易くすることができる遊技機を提供することを目的とする。

【 1 6 7 8 】

以上の如く、第 2 実施形態に係る遊技機は、

前面側に遊技球が転動可能な遊技領域 P 1 1 2 0 を有する遊技盤 P 1 1 0 0 を備えた遊技機であって、

40

前記遊技盤 P 1 1 0 0 は、

前記遊技領域 P 1 1 2 0 に設けられた第 1 の入賞口（第 1 始動口 P 1 3 5 0）と、

前記遊技盤の前面側に設けられ遊技球が転動可能な第 1 の球通路（例えば、上アタッカ部 P 1 1 7 0 の流路 P 1 1 7 2 や、下アタッカ部 P 1 1 8 0 の流路 P 1 2 3 0）と、

前記第 1 の球通路の下流側に設けられ、遊技球を前記遊技盤 P 1 1 0 0 の背面方向に誘導する流入口（下迂回路入口 P 1 3 2 0）と、

前記流入口（下迂回路入口 P 1 3 2 0）から流入した遊技球が転動可能な第 2 の球通路（下迂回路 P 1 3 4 0）と、

前記第 2 の球通路（下迂回路 P 1 3 4 0）の下流側に設けられ、遊技球を前記遊技盤 P 1 1 0 0 の前面方向に誘導する排出口（下迂回路出口 P 1 3 3 0）と、

50

前記遊技領域 P 1 1 2 0 に設けられ前記排出口（下迂回路出口 P 1 3 3 0）の下方に設けられた第 2 の入賞口（下第 2 始動口 P 1 3 6 0）と、を備え、

前記第 2 の入賞口（下第 2 始動口 P 1 3 6 0）は、前記第 1 の入賞口（第 1 始動口 P 1 3 5 0）の下方に設けられており、

前記第 1 の入賞口（第 1 始動口 P 1 3 5 0）の左右には、前記第 1 の入賞口（第 1 始動口 P 1 3 5 0）に流入しなかった遊技球が下方へ転動可能な遊技領域 P 1 1 2 0 が形成されており、

前記第 1 の入賞口（第 1 始動口 P 1 3 5 0）の左右に形成された遊技領域 P 1 1 2 0 うち、少なくともいずれか一方の遊技領域は、前記第 2 の球通路（下迂回路 P 1 3 4 0）の遊技盤前面側に形成されていることを特徴とする。

10

【1679】

このような構成によれば、入賞口の配置スペースを確保し易くすることができる。

【1680】

以上、本発明の第一実施形態を説明したが、本発明は上記構成に限定されるものではなく、特許請求の範囲に記載された発明の範囲内で種々の変更が可能である。

【1681】

例えば、本実施系形態においては、「第 1 の入賞口」を第 1 始動口 P 1 3 5 0 とし、「第 2 の入賞口」を下第 2 始動口 P 1 3 6 0 としたが、これに限定するものではない。

【1682】

また、後側案内部 P 1 3 4 1 の構成は、本実施形態に係るものに限定されない。例えば後側案内部 P 1 3 4 1 は、正面視で湾曲や屈曲するような形状を有する等、種々の構成が想定される。

20

【1683】

以下では、図 1 2 9 から図 1 4 8 を用いて、上部可動演出役物 P 2 0 0 0 及び上部役物昇降機構 P 2 3 0 0 について説明する。

【1684】

[上部可動演出役物 P 2 0 0 0]

上部可動演出役物 P 2 0 0 0 は、移動することで演出を行うものである。具体的には、上部可動演出役物 P 2 0 0 0 は、後述する第一演出部 P 2 1 1 0 及び第二演出部 P 2 1 2 0 を用いて演出を行う。なお、詳細は後述するが、上部可動演出役物 P 2 0 0 0 は左右方向に延びる軸線回りに回転して演出を行うものであるが、以下では、瞳装飾体 P 2 1 1 3 の表面（第 1 の演出面）を前方に向けた状態を基準に説明を行う。

30

【1685】

上部可動演出役物 P 2 0 0 0 は、略直方体状に形成される。上部可動演出役物 P 2 0 0 0 は、長手方向を左右に向けて配置される。上部可動演出役物 P 2 0 0 0 は、主として第一演出部 P 2 1 1 0、第二演出部 P 2 1 2 0、被昇降部 P 2 1 4 0 及び駆動機構 P 2 2 0 0 を具備する。

【1686】

[第一演出部 P 2 1 1 0]

図 1 2 9 から図 1 3 1 及び図 1 3 5 等を示す第一演出部 P 2 1 1 0 は、適宜の装飾が施されており、移動されることによって演出を行うものである。具体的には、第一演出部 P 2 1 1 0 は、人の左右両側の瞳及び眉を模した装飾が施されている。第一演出部 P 2 1 1 0 は、上部可動演出役物 P 2 0 0 0 の前面に設けられる。第一演出部 P 2 1 1 0 は、主として眉可動体 P 2 1 1 1、可動体支持アーム P 2 1 1 2、瞳装飾体 P 2 1 1 3、役物電飾基板 P 2 1 1 4、後部カバー P 2 1 1 5、アウターレンズ P 2 1 1 6、拡散シート P 2 1 1 7、導光レンズ P 2 1 1 8 及びインナーレンズ P 2 1 1 9 を具備する。

40

【1687】

図 1 2 9 から図 1 3 1 及び図 1 3 5 に示す眉可動体 P 2 1 1 1 は、演出を行う際に可動する部分である。眉可動体 P 2 1 1 1 は、人の眉を模した形状に形成されている。眉可動体 P 2 1 1 1 は、第一演出部 P 2 1 1 0 の前部に左右一対設けられる。左側の眉可動体 P

50

２１１１は、長手方向が右下がりとなるように設けられる。右側の眉可動体Ｐ２１１１は、長手方向が左下がりとなるように設けられる。左右の眉可動体Ｐ２１１１は、互いに左右対称となるように設けられる。眉可動体Ｐ２１１１の後部には、眉軸部Ｐ２１１１ａが設けられる（図１３１参照）。眉軸部Ｐ２１１１ａは、軸線を前後方向に向けて、眉可動体Ｐ２１１１から後方に延びるように設けられる。

【１６８８】

図１３１に示す可動体支持アームＰ２１１２は、眉可動体Ｐ２１１１を支持するものである。可動体支持アームＰ２１１２は、アーム状に形成される。可動体支持アームＰ２１１２は、眉可動体Ｐ２１１１の後方に左右一対設けられる。左側の可動体支持アームＰ２１１２は、長手方向が右下がりとなるように設けられる。右側の可動体支持アームＰ２１１２は、長手方向が左下がりとなるように設けられる。左右の可動体支持アームＰ２１１２は、互いに左右対称となるように設けられる。以下では左側の可動体支持アームＰ２１１２について説明を行い、右側の可動体支持アームＰ２１１２については説明を省略する。

10

【１６８９】

可動体支持アームＰ２１１２の前面には、挿通孔（不図示）が形成されている。前記挿通孔は、可動体支持アームＰ２１１２の左端部近傍に設けられる。前記挿通孔には、眉可動体Ｐ２１１１の眉軸部Ｐ２１１１ａが挿通される。

【１６９０】

また、可動体支持アームＰ２１１２の後面には、アーム軸部Ｐ２１１２ａが形成されている。アーム軸部Ｐ２１１２ａは、可動体支持アームＰ２１１２の右端部近傍に設けられる。アーム軸部Ｐ２１１２ａは、軸線を前後方向に向けて、可動体支持アームＰ２１１２の後面から後方に延びるように設けられている。アーム軸部Ｐ２１１２ａは、後述する駆動機構Ｐ２２００に支持されている。

20

【１６９１】

このようにして、可動体支持アームＰ２１１２は、眉可動体Ｐ２１１１を眉軸部Ｐ２１１１ａ回りに回転可能に支持する。

【１６９２】

図１２９から図１３１及び図１３５に示す瞳装飾体Ｐ２１１３は、第一演出部Ｐ２１１０の前面を構成する部分である。瞳装飾体Ｐ２１１３は、正面視略矩形状に形成される。瞳装飾体Ｐ２１１３は、長手方向を左右方向に向けて、眉可動体Ｐ２１１１の後方に設けられる。瞳装飾体Ｐ２１１３には、瞳貫通孔Ｐ２１１３ａが形成される（図１３１参照）。瞳貫通孔Ｐ２１１３ａは、正面視において人の瞳を模した形状に形成される。瞳貫通孔Ｐ２１１３ａは左右一対形成され、左右の瞳貫通孔Ｐ２１１３ａは互いに左右対称となるように形成される。瞳装飾体Ｐ２１１３の表面（前面）が、本発明に係る「第１の演出面」を構成する。

30

【１６９３】

図１３１に示す役物電飾基板Ｐ２１１４は、略矩形板状に形成される。役物電飾基板Ｐ２１１４は、その板面を前後に向けてと共に、長手方向を左右に向けて設けられる。役物電飾基板Ｐ２１１４の前面には、当該役物電飾基板Ｐ２１１４の左右略全域に亘って複数のＬＥＤ（不図示）が設けられる。当該ＬＥＤを発光させることで、役物電飾基板Ｐ２１１４の前方へと光を照射することができる。

40

【１６９４】

図１３１に示す後部カバーＰ２１１５は、第一演出部Ｐ２１１０の後部を構成する部分である。後部カバーＰ２１１５は、正面視略矩形状に形成される。後部カバーＰ２１１５は、長手方向を左右方向に向けて役物電飾基板Ｐ２１１４の後方に設けられ、役物電飾基板Ｐ２１１４を支持する。

【１６９５】

瞳装飾体Ｐ２１１３と役物電飾基板Ｐ２１１４との間には、アウターレンズＰ２１１６、拡散シートＰ２１１７、導光レンズＰ２１１８及びインナーレンズＰ２１１９が、前か

50

ら順に設けられる（図 1 3 1 参照）。これらアウターレンズ P 2 1 1 6 等は、瞳装飾体 P 2 1 1 3 の瞳貫通孔 P 2 1 1 3 a に対応する位置に、左右一対設けられる。これらアウターレンズ P 2 1 1 6 等が設けられることにより、役物電飾基板 P 2 1 1 4 の前記 L E D から光を照射することで、瞳貫通孔 P 2 1 1 3 a が形成された部分を全体的に光らせることができる。

【 1 6 9 6 】

[第二演出部 P 2 1 2 0]

図 1 3 2 及び図 1 3 3 に示す第二演出部 P 2 1 2 0 は、適宜の装飾が施されており、移動されることによって演出を行うものである。具体的には、第二演出部 P 2 1 2 0 は、人の左右片側の瞳及び眉を模した装飾が施されている。第二演出部 P 2 1 2 0 は、上部可動演出役物 P 2 0 0 0 の下面に設けられる。第二演出部 P 2 1 2 0 は、主として眉装飾体 P 2 1 2 1、役物電飾基板 P 2 1 2 2、導光レンズ P 2 1 2 3、上部カバー P 2 1 2 4 及び瞳可動体ユニット P 2 1 3 0 を具備する。

10

【 1 6 9 7 】

図 1 3 2 及び図 1 3 3 に示す眉装飾体 P 2 1 2 1 は、第二演出部 P 2 1 2 0 の下面を構成する部分である。眉装飾体 P 2 1 2 1 は、底面視略矩形状に形成される。眉装飾体 P 2 1 2 1 は、長手方向を左右方向に向けて、第二演出部 P 2 1 2 0 の下部に設けられる。眉装飾体 P 2 1 2 1 は、底面視において人の左右片側の眉を模した形状に形成される。眉装飾体 P 2 1 2 1 の表面（下面）が、本発明に係る「第 2 の演出面」を構成する。

20

【 1 6 9 8 】

図 1 3 3 に示す役物電飾基板 P 2 1 2 2 は、略矩形板状に形成される。役物電飾基板 P 2 1 2 2 は、その板面を上下に向けると共に、長手方向を左右に向けて設けられる。役物電飾基板 P 2 1 2 2 の下面には、当該役物電飾基板 P 2 1 2 2 の左右略全域に亘って複数の L E D（不図示）が設けられる。当該 L E D を発光させることで、眉装飾体 P 2 1 2 1 側へと光を照射することができる。

【 1 6 9 9 】

眉装飾体 P 2 1 2 1 と役物電飾基板 P 2 1 2 2 との間には、導光レンズ P 2 1 2 3 が設けられる（図 1 3 3 参照）。導光レンズ P 2 1 2 3 が設けられることにより、役物電飾基板 P 2 1 2 2 の前記 L E D から光を照射することで、眉装飾体 P 2 1 2 1 を全体的に光らせることができる。

30

【 1 7 0 0 】

図 1 3 3 に示す上部カバー P 2 1 2 4 は、第二演出部 P 2 1 2 0 の上部を構成する部分である。上部カバー P 2 1 2 4 は、底面視略矩形状に形成される。上部カバー P 2 1 2 4 は、長手方向を左右方向に向けて役物電飾基板 P 2 1 2 2 の上方に設けられ、役物電飾基板 P 2 1 2 2 を支持する。

【 1 7 0 1 】

図 1 3 3 及び図 1 3 4 に示す瞳可動体ユニット P 2 1 3 0 は、演出を行う際に可動する部分である。瞳可動体ユニット P 2 1 3 0 は、上部カバー P 2 1 2 4 の上方に左右一対設けられる。瞳可動体ユニット P 2 1 3 0 は、瞳可動体 P 2 1 3 1、電飾基板 P 2 1 3 2 及び導光レンズ P 2 1 3 3 を具備する。なお、左右の瞳可動体ユニット P 2 1 3 0 は、互いに概ね左右対称となるように形成される。このため、以下では、左側の瞳可動体ユニット P 2 1 3 0 について説明を行い、右側の瞳可動体ユニット P 2 1 3 0 については説明を省略する。

40

【 1 7 0 2 】

図 1 3 3 及び図 1 3 4 に示す瞳可動体 P 2 1 3 1 は、底面視において人の左右片側の瞳の一部（半部）を模した形状に形成されている。瞳可動体 P 2 1 3 1 は、瞳可動体ユニット P 2 1 3 0 の最も下側に設けられる。

【 1 7 0 3 】

図 1 3 4 に示す電飾基板 P 2 1 3 2 は、略矩形板状に形成される。電飾基板 P 2 1 3 2 は、瞳可動体 P 2 1 3 1 の上方において、その板面を上下に向けて設けられる。電飾基板

50

P 2 1 3 2 の下面には、当該電飾基板 P 2 1 3 2 の左右略全域に亘って複数の L E D（不図示）が設けられる。当該 L E D を発光させることで、電飾基板 P 2 1 3 2 の下方へと光を照射することができる。

【 1 7 0 4 】

瞳可動体 P 2 1 3 1 と電飾基板 P 2 1 3 2 との間には、導光レンズ P 2 1 3 3 が設けられる（図 1 3 4 参照）。導光レンズ P 2 1 3 3 が設けられることにより、電飾基板 P 2 1 3 2 の前記 L E D から光を照射することで、瞳可動体 P 2 1 3 1 を全体的に光らせることができる。

【 1 7 0 5 】

瞳可動体 P 2 1 3 1、電飾基板 P 2 1 3 2 及び導光レンズ P 2 1 3 3 は、互いに固定されてユニット化されている。なお、左側の瞳可動体ユニット P 2 1 3 0 には、後述する左瞳カバー P 2 2 3 1 も固定されている（図 1 3 4 参照）。また、右側の瞳可動体ユニット P 2 1 3 0 には、後述する右瞳カバー P 2 2 3 2 も固定されている（図 1 3 4 参照）。

【 1 7 0 6 】

[被昇降部 P 2 1 4 0]

図 1 3 0、図 1 3 2 及び図 1 3 5 に示す被昇降部 P 2 1 4 0 は、後述する上部役物昇降機構 P 2 3 0 0 によって昇降される部分である。被昇降部 P 2 1 4 0 は、第一演出部 P 2 1 1 0 及び第二演出部 P 2 1 2 0 と、後述する上部役物昇降機構 P 2 3 0 0 との間に介在するように設けられる。被昇降部 P 2 1 4 0 は、主としてベース部材 P 2 1 4 1、左取付軸部材 P 2 1 4 2、右取付軸部材 P 2 1 4 3、左取付ガイド P 2 1 4 4、右取付ガイド P 2 1 4 5、左キャリッジ P 2 1 4 6 及び右キャリッジ P 2 1 4 7 を具備する。

【 1 7 0 7 】

図 1 3 0 及び図 1 3 5 等 に示すベース部材 P 2 1 4 1 は、被昇降部 P 2 1 4 0 の左右中央部を構成するものである。ベース部材 P 2 1 4 1 は、第一演出部 P 2 1 1 0 及び第二演出部 P 2 1 2 0 の後方において左右方向に延びて、その左右両端が前方に屈曲するように形成される。ベース部材 P 2 1 4 1 の左右幅は、第一演出部 P 2 1 1 0 及び第二演出部 P 2 1 2 0 と略同じとなるように形成される。

【 1 7 0 8 】

図 1 3 5 及び図 1 3 6 に示す左取付軸部材 P 2 1 4 2 は、上部可動演出役物 P 2 0 0 0 の左側の回動軸（後述する挿通部材 P 2 2 1 3）を取り付けるものである。左取付軸部材 P 2 1 4 2 は、ベース部材 P 2 1 4 1 の左端部に固定される。

【 1 7 0 9 】

図 1 3 5 及び図 1 3 7 に示す右取付軸部材 P 2 1 4 3 は、上部可動演出役物 P 2 0 0 0 の右側の回動軸（後述する回動軸 P 2 1 4 3 a）を取り付けるものである。右取付軸部材 P 2 1 4 3 は、ベース部材 P 2 1 4 1 の右端部に固定される。右取付軸部材 P 2 1 4 3 には、回動軸 P 2 1 4 3 a が設けられる。回動軸 P 2 1 4 3 a は、軸線を左右方向に向けて、右取付軸部材 P 2 1 4 3 から左方に延びるように設けられる。回動軸 P 2 1 4 3 a は、ベース部材 P 2 1 4 1 の右端部に設けられた貫通孔に挿通される。

【 1 7 1 0 】

図 1 3 5 及び図 1 3 6 に示す左取付ガイド P 2 1 4 4 は、後述する左キャリッジ P 2 1 4 6 を左取付軸部材 P 2 1 4 2 に取り付けるための部材である。左取付ガイド P 2 1 4 4 は、左取付軸部材 P 2 1 4 2 の左側に固定される。左取付ガイド P 2 1 4 4 には、軸孔 P 2 1 4 4 a 及び長孔 P 2 1 4 4 b が形成される。

【 1 7 1 1 】

図 1 3 6 に示す軸孔 P 2 1 4 4 a は、左取付ガイド P 2 1 4 4 の上端部近傍を前後方向に貫通するように形成される。

【 1 7 1 2 】

図 1 3 6 に示す長孔 P 2 1 4 4 b は、延伸方向を略左右方向に向けて、軸孔 P 2 1 4 4 a の下方に設けられる。長孔 P 2 1 4 4 b は、正面視において後述する第一ピン P 2 1 4 6 a を中心とする円弧状に形成される。

10

20

30

40

50

【 1 7 1 3 】

図 1 3 5 及び図 1 3 7 に示す右取付ガイド P 2 1 4 5 は、後述する右キャリッジ P 2 1 4 7 を右取付軸部材 P 2 1 4 3 に取り付けするための部材である。右取付ガイド P 2 1 4 5 は、右取付軸部材 P 2 1 4 3 の右側に固定される。

【 1 7 1 4 】

図 1 2 9、図 1 3 0 及び図 1 3 5 に示す左キャリッジ P 2 1 4 6 は、後述する上部役物昇降機構 P 2 3 0 0 (左側案内部 P 2 3 1 0) に取り付けられる部分である。左キャリッジ P 2 1 4 6 は、左取付ガイド P 2 1 4 4 に固定される。左キャリッジ P 2 1 4 6 は、左側案内部 P 2 3 1 0 に沿って上下に移動可能に形成される。左キャリッジ P 2 1 4 6 には、第一ピン P 2 1 4 6 a 及び第二ピン P 2 1 4 6 b が設けられる。

10

【 1 7 1 5 】

第一ピン P 2 1 4 6 a 及び第二ピン P 2 1 4 6 b はともに、左キャリッジ P 2 1 4 6 から前方に延びるように設けられる。第一ピン P 2 1 4 6 a は第二ピン P 2 1 4 6 b の上方に設けられる。第一ピン P 2 1 4 6 a は軸孔 P 2 1 4 4 a に挿通され、第二ピン P 2 1 4 6 b は長孔 P 2 1 4 4 b に挿通される (図 1 3 6 参照) 。

【 1 7 1 6 】

図 1 2 9、図 1 3 0 及び図 1 3 5 に示す右キャリッジ P 2 1 4 7 は、後述する上部役物昇降機構 P 2 3 0 0 (右側案内部 P 2 3 2 0) に取り付けられる部分である。右キャリッジ P 2 1 4 7 は、右取付ガイド P 2 1 4 5 に固定される。右キャリッジ P 2 1 4 7 は、右側案内部 P 2 3 2 0 に沿って上下に移動可能に形成される。右キャリッジ P 2 1 4 7 には、押さえ部材 P 2 1 4 7 a が設けられている。

20

【 1 7 1 7 】

図 1 3 5 に示す押さえ部材 P 2 1 4 7 a は、右取付ガイド P 2 1 4 5 の前方への移動を規制するものである。押さえ部材 P 2 1 4 7 a は、正面視略 L 字状に形成される。より詳細には、押さえ部材 P 2 1 4 7 a は、上下方向に延びる部分と、当該部分の下端から左方に延びる部分とにより構成される。押さえ部材 P 2 1 4 7 a は、右取付ガイド P 2 1 4 5 の前方に設けられる。

【 1 7 1 8 】

[駆動機構 P 2 2 0 0]

駆動機構 P 2 2 0 0 は、第一演出部 P 2 1 1 0 及び第二演出部 P 2 1 2 0 を駆動させるものである。駆動機構 P 2 2 0 0 は、役物回転駆動部 P 2 2 1 0、眉回転駆動部 P 2 2 2 0 及び瞳回転駆動部 P 2 2 3 0 を具備する。

30

【 1 7 1 9 】

[役物回転駆動部 P 2 2 1 0]

図 1 3 9 から図 1 4 1 に示す役物回転駆動部 P 2 2 1 0 は、上部可動演出役物 P 2 0 0 0 を回転駆動させるものである。役物回転駆動部 P 2 2 1 0 は、主として左軸穴部材 P 2 2 1 1、回転ブッシュ P 2 2 1 2、挿通部材 P 2 2 1 3、伝達ギヤ P 2 2 1 4、モータギヤ P 2 2 1 5、回転駆動モータ P 2 2 1 6 及び右軸穴部材 P 2 2 1 7 を具備する。

【 1 7 2 0 】

図 1 3 9 及び図 1 4 0 に示す左軸穴部材 P 2 2 1 1 は、板面を左右方向に向けた板状部 P 2 2 1 1 a を具備しており、板状部 P 2 2 1 1 a が左取付軸部材 P 2 1 4 2 の右方に位置するように設けられる (図 1 4 0 参照)。左軸穴部材 P 2 2 1 1 は、役物電飾基板 P 2 1 2 2 の左端に載置されるとともに、眉装飾体 P 2 1 2 1 に固定される。左軸穴部材 P 2 2 1 1 には、軸孔 P 2 2 1 1 b 及びガイド P 2 2 1 1 c が形成される。

40

【 1 7 2 1 】

図 1 4 0 に示す軸孔 P 2 2 1 1 b は、板状部 P 2 2 1 1 a を貫通するように形成される。また、板状部 P 2 2 1 1 a の左方を向く面には、ガイド P 2 2 1 1 c が形成される。ガイド P 2 2 1 1 c は、板状部 P 2 2 1 1 a から左方に突出するように形成される。ガイド P 2 2 1 1 c は、左側面視において軸孔 P 2 2 1 1 b と同心の円弧状に形成される。ガイド P 2 2 1 1 c は、左側面視において軸孔 P 2 2 1 1 b の後上方において、左取付軸部材

50

P 2 1 4 2 の外周面に沿うように形成される。

【 1 7 2 2 】

図 1 4 0 に示す回転ブッシュ P 2 2 1 2 は、略円筒状に形成される。回転ブッシュ P 2 2 1 2 は、軸線を左右方向に向けて、軸孔 P 2 2 1 1 b に軸線回りに回動可能に設けられる。回転ブッシュ P 2 2 1 2 の内周面には、突起部（不図示）が形成される。回転ブッシュ P 2 2 1 2 は、その軸線が回動軸 P 2 1 4 3 a の軸線と一致するように設けられる。

【 1 7 2 3 】

図 1 3 9 及び図 1 4 0 に示す挿通部材 P 2 2 1 3 は、略円柱状に形成され、軸線を左右方向に向けて回転ブッシュ P 2 2 1 2 の内周面に挿通される。挿通部材 P 2 2 1 3 の外周面には、溝部 P 2 2 1 3 a が形成される。溝部 P 2 2 1 3 a には、回転ブッシュ P 2 2 1 2 の前記突起部（不図示）が係合される。挿通部材 P 2 2 1 3 の左端部は、左取付軸部材 P 2 1 4 2 に固定される。

10

【 1 7 2 4 】

図 1 3 9 及び図 1 4 1 から図 1 4 3 に示す伝達ギヤ P 2 2 1 4 は、軸線を左右方向に向けて挿通部材 P 2 2 1 3 の右方に設けられ、当該挿通部材 P 2 2 1 3 に固定される。伝達ギヤ P 2 2 1 4 は、その軸線が回動軸 P 2 1 4 3 a と軸線が一致するように設けられる。

【 1 7 2 5 】

図 1 3 9 、図 1 4 1 及び図 1 4 2 に示すモータギヤ P 2 2 1 5 は、伝達ギヤ P 2 2 1 4 に駆動力を伝達するものである。モータギヤ P 2 2 1 5 は、伝達ギヤ P 2 2 1 4 の後上方に軸線を左右方向に向けて設けられる。モータギヤ P 2 2 1 5 は、伝達ギヤ P 2 2 1 4 と噛み合うように設けられる。

20

【 1 7 2 6 】

図 1 3 9 及び図 1 4 1 に示す回転駆動モータ P 2 2 1 6 は、モータギヤ P 2 2 1 5 を回転させるものである。回転駆動モータ P 2 2 1 6 は、出力軸 P 2 2 1 6 a を左方に向けてモータギヤ P 2 2 1 5 の右方に設けられる。出力軸 P 2 2 1 6 a の左端にはモータギヤ P 2 2 1 5 が固定される。回転駆動モータ P 2 2 1 6 は、図示せぬモータブラケットに支持される。前記モータブラケットは、役物電飾基板 P 2 1 2 2 に載置されるとともに、眉装飾体 P 2 1 2 1 に固定される。

【 1 7 2 7 】

図 1 3 8 に示す右軸穴部材 P 2 2 1 7 は、右取付軸部材 P 2 1 4 3 の左方に位置するように設けられる。右軸穴部材 P 2 2 1 7 は、役物電飾基板 P 2 1 2 2 の右端に載置されるとともに、眉装飾体 P 2 1 2 1 に固定される。右軸穴部材 P 2 2 1 7 には、軸孔（不図示）が形成され、当該軸孔には右取付軸部材 P 2 1 4 3 の回動軸 P 2 1 4 3 a が挿通される。

30

【 1 7 2 8 】

このように役物回転駆動部 P 2 2 1 0 が構成されることにより、上部可動演出役物 P 2 0 0 0 を、回動軸 P 2 1 4 3 a 回りに回動させることができる。以下、図 1 3 9 及び図 1 4 1 を参照して具体的に説明する。

【 1 7 2 9 】

まず、回転駆動モータ P 2 2 1 6 を駆動させる。回転駆動モータ P 2 2 1 6 が駆動すると、モータギヤ P 2 2 1 5 が回転する。ここで、伝達ギヤ P 2 2 1 4 は挿通部材 P 2 2 1 3 を介して左取付軸部材 P 2 1 4 2 に固定されている。このため、伝達ギヤ P 2 2 1 4 と噛み合うモータギヤ P 2 2 1 5 が回転すると、回転駆動モータ P 2 2 1 6 ひいては上部可動演出役物 P 2 0 0 0 （の挿通部材 P 2 2 1 3 及び被昇降部 P 2 1 4 0 以外の部分）が、回動軸 P 2 1 4 3 a 及び回転ブッシュ P 2 2 1 2 の軸線回りに回転する。

40

【 1 7 3 0 】

[眉回転駆動部 P 2 2 2 0]

図 1 3 9 及び図 1 4 1 から図 1 4 3 に示す眉回転駆動部 P 2 2 2 0 は、眉可動体 P 2 1 1 1 を可動させるものである。眉回転駆動部 P 2 2 2 0 は、主として可動ラック P 2 2 2 1 、アイドルギヤ P 2 2 2 2 、第一ベベルギヤ P 2 2 2 3 、第二ベベルギヤ P 2 2 2 4 、

50

ベベルギヤシャフト P 2 2 2 5、シャフトギヤ P 2 2 2 6、伝達ギヤ P 2 2 1 4、モータギヤ P 2 2 1 5 及び回転駆動モータ P 2 2 1 6 を具備する。なお、伝達ギヤ P 2 2 1 4、モータギヤ P 2 2 1 5 及び回転駆動モータ P 2 2 1 6 は、前述の如く役物回転駆動部 P 2 2 1 0 に属するものであるが、眉回転駆動部 P 2 2 2 0 にも属するものとする。

【 1 7 3 1 】

図 1 3 9、図 1 4 1 及び図 1 4 2 に示す可動ラック P 2 2 2 1 は、腫装飾体 P 2 1 1 3 の後方において、長手方向を左右方向に向けて設けられる。可動ラック P 2 2 2 1 は、後部カバー P 2 1 1 5 (図 1 3 1 参照) に、左右方向に移動可能に支持されている。可動ラック P 2 2 2 1 には、長孔 P 2 2 2 1 a、案内孔 P 2 2 2 1 b、ギヤ P 2 2 2 1 c 及び係合部 P 2 2 2 1 d が形成される。

10

【 1 7 3 2 】

図 1 4 2 に示す長孔 P 2 2 2 1 a は、長手方向を左右方向に向けて、可動ラック P 2 2 2 1 の左右端部近傍にそれぞれ形成される。長孔 P 2 2 2 1 a には、後部カバー P 2 1 1 5 の突起部 P 2 1 1 5 a が挿通される。これにより、可動ラック P 2 2 2 1 が後部カバー P 2 1 1 5 に左右方向に移動可能に支持される。

【 1 7 3 3 】

図 1 4 2 に示す案内孔 P 2 2 2 1 b は、可動体支持アーム P 2 1 1 2 を案内するものである。案内孔 P 2 2 2 1 b は、正面視において左方に延びた後、左上方に延び、さらに左方に延びるように形成される。案内孔 P 2 2 2 1 b は、左右一対形成される。案内孔 P 2 2 2 1 b には、可動体支持アーム P 2 1 1 2 が挿通される。

20

【 1 7 3 4 】

図 1 4 2 に示すギヤ P 2 2 2 1 c は、案内孔 P 2 2 2 1 b の左方において、可動ラック P 2 2 2 1 の上端部に形成される。

【 1 7 3 5 】

図 1 3 9 に示す係合部 P 2 2 2 1 d は、後述する可動ラック P 2 2 3 4 と係合する部分である。係合部 P 2 2 2 1 d は、可動ラック P 2 2 2 1 の左右中途部から後方に突出するように形成される。

【 1 7 3 6 】

図 1 3 9、図 1 4 1 及び図 1 4 2 に示すアイドルギヤ P 2 2 2 2 は、ギヤ P 2 2 2 1 c に駆動力を伝達するものである。アイドルギヤ P 2 2 2 2 は、軸線を前後方向に向けて、ギヤ P 2 2 2 1 c と噛み合うように設けられる。

30

【 1 7 3 7 】

図 1 3 9、図 1 4 2 及び図 1 4 3 に示す第一ベベルギヤ P 2 2 2 3 は、アイドルギヤ P 2 2 2 2 に駆動力を伝達するものである。第一ベベルギヤ P 2 2 2 3 は、軸線を前後方向に向けてアイドルギヤ P 2 2 2 2 の左上方に設けられる。第一ベベルギヤ P 2 2 2 3 は、アイドルギヤ P 2 2 2 2 と噛み合うように設けられる。

【 1 7 3 8 】

図 1 3 9 及び図 1 4 2 に示す第二ベベルギヤ P 2 2 2 4 は、第一ベベルギヤ P 2 2 2 3 に駆動力を伝達するものである。第二ベベルギヤ P 2 2 2 4 は、軸線を左右方向に向けて第一ベベルギヤ P 2 2 2 3 の後方に設けられる。第二ベベルギヤ P 2 2 2 4 は、第一ベベルギヤ P 2 2 2 3 と噛み合うように設けられる。

40

【 1 7 3 9 】

図 1 3 9、図 1 4 1 及び図 1 4 2 に示すベベルギヤシャフト P 2 2 2 5 は、第二ベベルギヤ P 2 2 2 4 に駆動力を伝達するものである。ベベルギヤシャフト P 2 2 2 5 は、延伸方向を左右方向に向けて設けられる。ベベルギヤシャフト P 2 2 2 5 の右端部は、第二ベベルギヤ P 2 2 2 4 に固定される。

【 1 7 4 0 】

図 1 3 9、図 1 4 1 及び図 1 4 2 に示すシャフトギヤ P 2 2 2 6 は、ベベルギヤシャフト P 2 2 2 5 (第二ベベルギヤ P 2 2 2 4) に駆動力を伝達するものである。シャフトギヤ P 2 2 2 6 は、軸線を左右方向に向けてベベルギヤシャフト P 2 2 2 5 の左端に固定さ

50

れる。シャフトギヤ P 2 2 2 6 は、伝達ギヤ P 2 2 1 4 の上方において、当該伝達ギヤ P 2 2 1 4 と噛み合うように設けられる。

【 1 7 4 1 】

伝達ギヤ P 2 2 1 4、モータギヤ P 2 2 1 5 及び回転駆動モータ P 2 2 1 6 については前述したので、ここでは説明を省略する。

【 1 7 4 2 】

このように眉回転駆動部 P 2 2 2 0 が構成されることにより、眉可動体 P 2 1 1 1 を回転させることができる。以下、図 1 3 9、図 1 4 1 及び図 1 4 2 を参照して具体的に説明する。

【 1 7 4 3 】

まず、回転駆動モータ P 2 2 1 6 を駆動させると、前述の如く、上部可動演出役物 P 2 0 0 0 (の挿通部材 P 2 2 1 3 及び被昇降部 P 2 1 4 0 以外の部分) が、回転軸 P 2 1 4 3 a 及び回転ブッシュ P 2 2 1 2 の軸線回りに回転する。すると、シャフトギヤ P 2 2 2 6 が伝達ギヤ P 2 2 1 4 の外周に沿って移動することとなる。シャフトギヤ P 2 2 2 6 と伝達ギヤ P 2 2 1 4 とは互いに噛み合っているため、左取付軸部材 P 2 1 4 2 に固定された伝達ギヤ P 2 2 1 4 に対してシャフトギヤ P 2 2 2 6 が回転する。これによりベベルギヤシャフト P 2 2 2 5 及び第二ベベルギヤ P 2 2 2 4 も回転する。すると、第二ベベルギヤ P 2 2 2 4 に噛み合う第一ベベルギヤ P 2 2 2 3 も回転し、第一ベベルギヤ P 2 2 2 3 に噛み合うアイドルギヤ P 2 2 2 2 も回転する。アイドルギヤ P 2 2 2 2 が回転することにより、当該アイドルギヤ P 2 2 2 2 と噛み合う可動ラック P 2 2 2 1 は左右方向に移動する。これにより、可動体支持アーム P 2 1 1 2 及び当該可動体支持アーム P 2 1 1 2 に固定される眉可動体 P 2 1 1 1 が、案内孔 P 2 2 2 1 b に案内されて眉軸部 P 2 1 1 1 a 回りに回転する。このようにして、上部可動演出役物 P 2 0 0 0 (の被昇降部 P 2 1 4 0 等以外の部分) の回転と同時に、眉可動体 P 2 1 1 1 も回転する。

【 1 7 4 4 】

[瞳回転駆動部 P 2 2 3 0]

図 1 3 4、図 1 3 9 及び図 1 4 3 に示す瞳回転駆動部 P 2 2 3 0 は、瞳可動体ユニット P 2 1 3 0 を可動させるものである。瞳回転駆動部 P 2 2 3 0 は、主として左瞳カバー P 2 2 3 1、右瞳カバー P 2 2 3 2、可動ギヤ P 2 2 3 3、可動ラック P 2 2 3 4、可動ラック P 2 2 2 1、アイドルギヤ P 2 2 2 2、第一ベベルギヤ P 2 2 2 3、第二ベベルギヤ P 2 2 2 4、ベベルギヤシャフト P 2 2 2 5、シャフトギヤ P 2 2 2 6、伝達ギヤ P 2 2 1 4、モータギヤ P 2 2 1 5 及び回転駆動モータ P 2 2 1 6 を具備する。なお、伝達ギヤ P 2 2 1 4、モータギヤ P 2 2 1 5 及び回転駆動モータ P 2 2 1 6 は、前述の如く役物回転駆動部 P 2 2 1 0 及び眉回転駆動部 P 2 2 2 0 に属するものであり、可動ラック P 2 2 2 1、アイドルギヤ P 2 2 2 2、第一ベベルギヤ P 2 2 2 3、第二ベベルギヤ P 2 2 2 4、ベベルギヤシャフト P 2 2 2 5 及びシャフトギヤ P 2 2 2 6 は、眉回転駆動部 P 2 2 2 0 に属するものであるが、瞳回転駆動部 P 2 2 3 0 にも属するものとする。

【 1 7 4 5 】

図 1 3 4、図 1 3 9 及び図 1 4 3 に示す左瞳カバー P 2 2 3 1 は、左側の瞳可動体ユニット P 2 1 3 0 を上方から覆うものである。左瞳カバー P 2 2 3 1 には、左伝達ギヤ P 2 2 3 1 a が形成されている。

【 1 7 4 6 】

左伝達ギヤ P 2 2 3 1 a は、軸線を上下方向に向けて、左瞳カバー P 2 2 3 1 の右後部に設けられる。

【 1 7 4 7 】

右瞳カバー P 2 2 3 2 は、右側の瞳可動体ユニット P 2 1 3 0 を上方から覆うものである。右瞳カバー P 2 2 3 2 には、第一右伝達ギヤ P 2 2 3 2 a 及び第二右伝達ギヤ P 2 2 3 2 b が形成されている。

【 1 7 4 8 】

第一右伝達ギヤ P 2 2 3 2 a は、軸線を上下方向に向けて、右瞳カバー P 2 2 3 2 の左

10

20

30

40

50

後部に設けられる。第一右伝達ギヤ P 2 2 3 2 a は、左伝達ギヤ P 2 2 3 1 a と噛み合うように設けられる。

【 1 7 4 9 】

第二右伝達ギヤ P 2 2 3 2 b は、軸線を上下方向に向けて、第一右伝達ギヤ P 2 2 3 2 a の上方に設けられる。第二右伝達ギヤ P 2 2 3 2 b は、第一右伝達ギヤ P 2 2 3 2 a と一体化されている。

【 1 7 5 0 】

図 1 3 9 及び図 1 4 3 に示す可動ギヤ P 2 2 3 3 は、軸線を上下方向に向けて、第二右伝達ギヤ P 2 2 3 2 b の前方に設けられる。可動ギヤ P 2 2 3 3 は、第二右伝達ギヤ P 2 2 3 2 b に噛み合うように設けられる。

10

【 1 7 5 1 】

図 1 3 9 及び図 1 4 3 に示す可動ラック P 2 2 3 4 は、可動ギヤ P 2 2 3 3 に駆動力を伝達するものである。可動ラック P 2 2 3 4 は、平面視略矩形状に形成される。可動ラック P 2 2 3 4 は、長手方向を左右方向に向けて、可動ギヤ P 2 2 3 3 の上方に設けられる。可動ラック P 2 2 3 4 に形成された長孔には、可動ギヤ P 2 2 3 3 の突出部が挿通され、当該突出部において可動ギヤ P 2 2 3 3 と係合する。可動ラック P 2 2 3 4 は、その前部において可動ラック P 2 2 2 1 の係合部 P 2 2 2 1 d と係合する。

【 1 7 5 2 】

伝達ギヤ P 2 2 1 4、モータギヤ P 2 2 1 5 及び回転駆動モータ P 2 2 1 6 については前述したので、ここでは説明を省略する。

20

【 1 7 5 3 】

このように瞳回転駆動部 P 2 2 3 0 が構成されることにより、瞳可動体ユニット P 2 1 3 0 を回動させることができる。以下、図 1 3 9 及び図 1 4 3 を参照して具体的に説明する。

【 1 7 5 4 】

まず、回転駆動モータ P 2 2 1 6 を駆動させると、前述の如く、上部可動演出役物 P 2 0 0 0 (の挿通部材 P 2 2 1 3 及び被昇降部 P 2 1 4 0 以外の部分) が、回動軸 P 2 1 4 3 a 及び回転ブッシュ P 2 2 1 2 の軸線回りに回転する。すると、シャフトギヤ P 2 2 2 6 が伝達ギヤ P 2 2 1 4 の外周に沿って移動することとなる。シャフトギヤ P 2 2 2 6 と伝達ギヤ P 2 2 1 4 とは互いに噛み合っているため、左取付軸部材 P 2 1 4 2 に固定された伝達ギヤ P 2 2 1 4 に対してシャフトギヤ P 2 2 2 6 が回転する。これによりベベルギヤシャフト P 2 2 2 5 及び第二ベベルギヤ P 2 2 2 4 も回転する。すると、第二ベベルギヤ P 2 2 2 4 に噛み合う第一ベベルギヤ P 2 2 2 3 も回転し、第一ベベルギヤ P 2 2 2 3 に噛み合うアイドルギヤ P 2 2 2 2 も回転する。アイドルギヤ P 2 2 2 2 が回転することにより、当該アイドルギヤ P 2 2 2 2 と噛み合う可動ラック P 2 2 2 1 は左右方向に移動する。すると、可動ラック P 2 2 2 1 と係合する可動ラック P 2 2 3 4 も左右方向に移動し、可動ギヤ P 2 2 3 3 が回転する。すると、第二右伝達ギヤ P 2 2 3 2 b 及び第一右伝達ギヤ P 2 2 3 2 a が回転し、第一右伝達ギヤ P 2 2 3 2 a と噛み合う左伝達ギヤ P 2 2 3 1 a も回転する。これにより、瞳可動体ユニット P 2 1 3 0 が回転する。このようにして、上部可動演出役物 P 2 0 0 0 (の被昇降部 P 2 1 4 0 等以外の部分) の回転及び眉可動体 P 2 1 1 1 の回転と同時に、瞳可動体ユニット P 2 1 3 0 も回転する。

30

40

【 1 7 5 5 】

[上部役物昇降機構 P 2 3 0 0]

図 1 2 9 及び図 1 4 4 から図 1 4 8 に示す上部役物昇降機構 P 2 3 0 0 は、上部可動演出役物 P 2 0 0 0 及び下部可動演出役物 (不図示) を昇降駆動させるものである。上部役物昇降機構 P 2 3 0 0 は、主として左側案内部 P 2 3 1 0、右側案内部 P 2 3 2 0、左側駆動機構 P 2 3 3 0 及び右側駆動機構 P 2 3 4 0 を具備する。

【 1 7 5 6 】

図 1 4 4 に示す左側案内部 P 2 3 1 0 は、上部可動演出役物 P 2 0 0 0 及び下部可動演出役物 (不図示) を上下に案内するものである。左側案内部 P 2 3 1 0 は、長手方向を上

50

下に向けて、遊技盤 P 1 1 0 0 に設けられる。左側案内部 P 2 3 1 0 の右側面には、その下端部から上端部に亘って上下方向に延びる左側昇降シャフト P 2 3 1 1 が形成される。左側昇降シャフト P 2 3 1 1 は、左キャリッジ P 2 1 4 6 の内側に挿通されることにより、左キャリッジ P 2 1 4 6 (ひいては上部可動演出役物 P 2 0 0 0) を上下に案内する。
【1757】

図 1 4 7 に示す右側案内部 P 2 3 2 0 は、上部可動演出役物 P 2 0 0 0 及び下部可動演出役物 (不図示) を上下に案内するものである。右側案内部 P 2 3 2 0 は、長手方向を上下に向けて、遊技盤 P 1 1 0 0 に設けられる。右側案内部 P 2 3 2 0 の左側面には、その下端部から上端部に亘って上下方向に延びる右側昇降シャフト P 2 3 2 1 が形成される。右側昇降シャフト P 2 3 2 1 は、右キャリッジ P 2 1 4 7 の内側に挿通されることにより、右キャリッジ P 2 1 4 7 (ひいては上部可動演出役物 P 2 0 0 0) を上下に案内する。
【1758】

図 1 4 4 から図 1 4 6 に示す左側駆動機構 P 2 3 3 0 は、上部可動演出役物 P 2 0 0 0 を上下に昇降駆動するものである。左側駆動機構 P 2 3 3 0 は、主として上部プーリ P 2 3 3 1、下部プーリ P 2 3 3 2、ベルト P 2 3 3 3、伝達ギヤ P 2 3 3 4 及び昇降駆動モータ P 2 3 3 5 を具備する。

【1759】

図 1 4 5 に示す上部プーリ P 2 3 3 1 は、略円形板状に形成される部材である。上部プーリ P 2 3 3 1 は、左側案内部 P 2 3 1 0 の右面の上端部近傍に回転可能に支持される。

【1760】

図 1 4 6 に示す下部プーリ P 2 3 3 2 は、略円形板状に形成される部材である。下部プーリ P 2 3 3 2 は、左側案内部 P 2 3 1 0 の右面の下端部近傍 (上部プーリ P 2 3 3 1 の下方) に回転可能に支持される。下部プーリ P 2 3 3 2 には、ギヤ P 2 3 3 2 a が形成される。

【1761】

図 1 4 5 及び図 1 4 6 に示すベルト P 2 3 3 3 は、上部可動演出役物 P 2 0 0 0 を支持するものである。ベルト P 2 3 3 3 は、上部プーリ P 2 3 3 1 及び下部プーリ P 2 3 3 2 に巻回される。

【1762】

図 1 4 6 に示す伝達ギヤ P 2 3 3 4 は、下部プーリ P 2 3 3 2 に駆動力を伝達するものである。伝達ギヤ P 2 3 3 4 は、下部プーリ P 2 3 3 2 に形成されたギヤ P 2 3 3 2 a と噛み合うように配置される。

【1763】

図 1 4 6 に示す昇降駆動モータ P 2 3 3 5 は、上部可動演出役物 P 2 0 0 0 を上下に昇降させるための駆動源である。昇降駆動モータ P 2 3 3 5 は、左側案内部 P 2 3 1 0 の右面の下端部近傍に設けられる。昇降駆動モータ P 2 3 3 5 の図示しない出力軸からの駆動力は、伝達ギヤ P 2 3 3 4 に伝達される。昇降駆動モータ P 2 3 3 5 の駆動力によって伝達ギヤ P 2 3 3 4 が回転すると、当該伝達ギヤ P 2 3 3 4 の回転に伴って下部プーリ P 2 3 3 2 が回転する。これによって、ベルト P 2 3 3 3 が上部プーリ P 2 3 3 1 と下部プーリ P 2 3 3 2 の間を回転する。

【1764】

図 1 4 7 及び図 1 4 8 に示す右側駆動機構 P 2 3 4 0 は、上部可動演出役物 P 2 0 0 0 を上下に昇降駆動するものである。右側駆動機構 P 2 3 4 0 は、主として上部プーリ (不図示)、下部プーリ P 2 3 4 2、ベルト P 2 3 4 3、伝達ギヤ P 2 3 4 4 及び昇降駆動モータ P 2 3 4 5 を具備する。なお、右側駆動機構 P 2 3 4 0 は、左側駆動機構 P 2 3 3 0 と略同様 (略左右対称) に構成されているため、以下ではその構成を簡単に説明する。

【1765】

上部プーリ (不図示) 及び下部プーリ P 2 3 4 2 は、右側案内部 P 2 3 2 0 の左面に設けられる。上部プーリ (不図示) 及び下部プーリ P 2 3 4 2 には、ベルト P 2 3 4 3 が巻回される。下部プーリ P 2 3 4 2 には、伝達ギヤ P 2 3 4 4 を介して昇降駆動モータ P 2

10

20

30

40

50

３４５の駆動力が伝達される。昇降駆動モータＰ２３４５の駆動力によって、ベルトＰ２３４３が回転する。

【１７６６】

このように上部役物昇降機構Ｐ２３００が構成されることにより、上部可動演出役物Ｐ２０００を昇降及び傾動させることができる。具体的には、ベルトＰ２３３３及びベルトＰ２３４３が回転することにより、当該ベルトＰ２３３３に固定された左キャリアッジＰ２１４６、及びベルトＰ２３４３に固定された右キャリアッジＰ２１４７が昇降し、ひいては上部可動演出役物Ｐ２０００を昇降及び傾動させることができる。

【１７６７】

[演出時の上部可動演出役物Ｐ２０００の動作]

10

以下、演出を行う際の上部可動演出役物Ｐ２０００の動作について説明する。

【１７６８】

上部可動演出役物Ｐ２０００は、演出を行う前の状態（初期位置）においては、回転役物Ｐ３０００の後方に位置しており、遊技者には視認されない（図１０８参照）。

【１７６９】

演出を行うに際し、まず、左側駆動機構Ｐ２３３０の昇降駆動モータＰ２３３５を駆動させて、ベルトＰ２３３３を回転させ、左キャリアッジＰ２１４６を下降させる。同様に、右側駆動機構Ｐ２３４０の昇降駆動モータＰ２３４５を駆動させて、ベルトＰ２３４３を回転させ、右キャリアッジＰ２１４７を下降させる。

【１７７０】

20

そうすることで、図１４９に示すように、上部可動演出役物Ｐ２０００が、遊技者に視認可能な位置まで下降する。これにより、瞳装飾体Ｐ２１１３の表面（第１の演出面）が遊技者に視認容易な演出位置に移動する。このとき、眉可動体Ｐ２１１１の少なくとも一部は、正面視において瞳装飾体Ｐ２１１３の表面（第１の演出面）の端部より外側（上方）に突出している。

【１７７１】

次に、回転駆動モータＰ２２１６を駆動させて、上部可動演出役物Ｐ２０００（被昇降部Ｐ２１４０等以外の部分）を左側面視反時計回りに回転させる（図１３９等参照）。

【１７７２】

そうすることで、図１５０に示すように、上部可動演出役物Ｐ２０００の眉装飾体Ｐ２１２１が前方（正面）に向けられる。これにより、眉装飾体Ｐ２１２１の表面（第２の演出面）が遊技者に視認容易な演出位置に移動する。このとき、瞳装飾体Ｐ２１１３の表面（第１の演出面）は、上方に向けられ、すなわち遊技者に視認困難な待機位置に移動する。

30

【１７７３】

このとき、回転駆動モータＰ２２１６が駆動することで、可動ラックＰ２２２１が移動し、可動ギヤＰ２２３３が回転する。これにより、瞳可動体ユニットＰ２１３０が回転する（図１４３等参照）。

【１７７４】

すると、図１５０に示すように、左右の瞳可動体ユニットＰ２１３０（瞳可動体Ｐ２１３１）はそれぞれ、眉装飾体Ｐ２１２１の表面（第２の演出面）の端部の内側から外側（下方）に飛び出す。これにより、左右の瞳可動体ユニットＰ２１３０によって、正面視において左右片側の瞳を模した形状を構成する。

40

【１７７５】

このように上部可動演出役物Ｐ２０００を回転させることにより、遊技者が視認する演出面は、瞳装飾体Ｐ２１１３の表面（第１の演出面）から眉装飾体Ｐ２１２１の表面（第２の演出面）に変更される。また、瞳可動体ユニットＰ２１３０が遊技者に視認可能に移動（回転）する。これにより、遊技者に対する興趣を向上させることができる。

【１７７６】

また、回転駆動モータＰ２２１６が駆動して可動ラックＰ２２２１が移動することで、

50

可動体支持アーム P 2 1 1 2 及び当該可動体支持アーム P 2 1 1 2 に固定される眉可動体 P 2 1 1 1 が回転（瞳装飾体 P 2 1 1 3 の表面に対して平行に移動）する（図 1 4 2 等参照）。

【 1 7 7 7 】

すると、図 1 5 1 に示すように、左右の眉可動体 P 2 1 1 1 は、平面視において瞳装飾体 P 2 1 1 3 の外周端部より内側に収まるように移動する。

【 1 7 7 8 】

このように、上部可動演出役物 P 2 0 0 0 が回転する際、回転と同時に第一演出部 P 2 1 1 0 の眉可動体 P 2 1 1 1 が回動して内側に引っ込むので、上部可動演出役物 P 2 0 0 0 の後方に位置する液晶に眉可動体 P 2 1 1 1 が当たってしまうのを防止することができる

10

【 1 7 7 9 】

また、回転駆動モータ P 2 2 1 6 を駆動させることにより、上部可動演出役物 P 2 0 0 0（被昇降部 P 2 1 4 0 等以外の部分）を眉装飾体 P 2 1 2 1 の表面（第 2 の演出面）が遊技者に視認可能となるように回転させ、かつ、瞳可動体ユニット P 2 1 3 0 を眉装飾体 P 2 1 2 1 から下方に飛び出すように移動させ、かつ、眉可動体 P 2 1 1 1 を瞳装飾体 P 2 1 1 3 の内側に収まるように移動させることができる。すなわち、1つの駆動源により、様々な動きを表現することができ、多様な演出を行うことができる。

【 1 7 8 0 】

次に、図 1 5 2 及び図 1 5 3 に示すように、上部可動演出役物 P 2 0 0 0 を傾動させる。具体的には、右キャリッジ P 2 1 4 7 が上昇するように昇降駆動モータ P 2 3 4 5 を駆動させ、左キャリッジ P 2 1 4 6 が下降するように昇降駆動モータ P 2 3 3 5 を駆動させる。すると、上部可動演出役物 P 2 0 0 0（被昇降部 P 2 1 4 0 等以外の部分）は、第一ピン P 2 1 4 6 a（図 1 3 6 参照）回りに正面視反時計回りに回動する。この回動範囲は、第二ピン P 2 1 4 6 b と長孔 P 2 1 4 4 b によって規制されており、上部可動演出役物 P 2 0 0 0（被昇降部 P 2 1 4 0 等以外の部分）は、所定の角度まで傾動することとなる。なお、上部可動演出役物 P 2 0 0 0 を傾動させる際、右キャリッジ P 2 1 4 7 が上昇するように昇降駆動モータ P 2 3 4 5 のみを駆動させて、昇降駆動モータ P 2 3 3 5 を駆動させなくてもよい。

20

【 1 7 8 1 】

ここで、導光板 P 1 1 1 2 は、部分的な表面加工により光を前方へと反射可能な発光領域 P 1 1 1 2 a を有している。発光領域 P 1 1 1 2 a は、瞳可動体ユニット P 2 1 3 0 の周囲（眉装飾体 P 2 1 2 1 の周囲の少なくとも一部）に設けられている。発光領域 P 1 1 1 2 a は、正面視において左右片側の瞳及び眉を模した形状に形成されている（図 1 5 3 参照）。上部可動演出役物 P 2 0 0 0 が傾動した状態において、電飾基板 P 2 1 3 2 から前方の導光板 P 1 1 1 2 に光を照射することにより発光領域 P 1 1 1 2 a において最も強く光が前方に反射されるため、遊技者に対して、より人の瞳及び眉を想起させるような面白みのある演出を行うことができる。

30

【 1 7 8 2 】

また、上部可動演出役物 P 2 0 0 0 が傾動することにより、眉装飾体 P 2 1 2 1 の長手方向の角度は、瞳装飾体 P 2 1 1 3 の表面（第 1 の演出面）が前方に向けられた状態（図 1 4 9 参照）の眉可動体 P 2 1 1 1 の長手方向の角度と概ね同じとなる。これにより、瞳装飾体 P 2 1 1 3 の表面（第 1 の演出面）が遊技者に視認可能な状態（第 1 の態様）と、眉装飾体 P 2 1 2 1 の表面（第 2 の演出面）が遊技者に視認可能な状態（第 2 の態様）との関連性を高めることができる。

40

【 1 7 8 3 】

また、図 1 5 3 に示すように、上部可動演出役物 P 2 0 0 0 は右上りに傾動すると、上部可動演出役物 P 2 0 0 0 の右部に設けられた右取付ガイド P 2 1 4 5 等は、左方に引っ張り出されることとなる。このとき、押さえ部材 P 2 1 4 7 a は、その下端から左方に延びるように形成されているので、右取付ガイド P 2 1 4 5 が左方に引っ張り出されても、

50

この左方に延びる部分によって右取付ガイド P 2 1 4 5 を前方から押えることができる。よって、右取付ガイド P 2 1 4 5 の前方への移動を規制することができる。

【 1 7 8 4 】

演出終了時には、これまで説明した動作と反対の動作をすることにより、上部可動演出役物 P 2 0 0 0 は、初期位置（図 1 0 8 参照）に戻る。その際、眉装飾体 P 2 1 2 1 の表面（第 2 の演出面）が下方を向く（遊技者に視認困難な待機位置に移動する）ように上部可動演出役物 P 2 0 0 0 が回転すると、左右の瞳可動体ユニット P 2 1 3 0 は、眉装飾体 P 2 1 2 1（第 2 の演出面）の裏面側において当該眉装飾体 P 2 1 2 1 の外周端部より内側に収まるように移動する。

【 1 7 8 5 】

このように、上部可動演出役物 P 2 0 0 0 が回転する際、回転と同時に瞳可動体ユニット P 2 1 3 0 が回転して内側に引っ込むので、上部可動演出役物 P 2 0 0 0 の後方に位置する液晶に瞳可動体ユニット P 2 1 3 0 が当たってしまうのを防止することができる。

【 1 7 8 6 】

以上の実施形態に基づき、本発明の概要を以下に列挙する。

【 1 7 8 7 】

従来、演出装置を備える遊技機は公知となっている。例えば、特開 2 0 1 8 - 1 6 1 3 3 3 号公報に記載の如くである。

【 1 7 8 8 】

特開 2 0 1 8 - 1 6 1 3 3 3 号公報には、発光部を内蔵し複数の演出面を備えた演出回転体を有し、大当たり中の演出や遊技情報等を複数の演出面に表示可能な遊技機が開示されている。

【 1 7 8 9 】

しかし、演出面に表示される演出内容は同一の演出態様が繰り返し表示されるだけで面白みに欠ける問題があった。

【 1 7 9 0 】

本発明は、上述した課題に鑑みてなされたものであり、演出内容の面白みを向上させることができる遊技機を提供することを目的とする。

【 1 7 9 1 】

以上の如く、本実施形態に係る遊技機は、

第 1 の演出面（瞳装飾体 P 2 1 1 3 の表面）と、前記第 1 の演出面とは異なる演出面である第 2 の演出面（眉装飾体 P 2 1 2 1 の表面）とを含む複数の演出面を有する上部可動演出役物 P 2 0 0 0（演出装置）を備えた遊技機であって、

遊技者に視認困難な待機位置と遊技者に視認容易な演出位置とに前記第 1 の演出面又は前記第 2 の演出面を移動制御可能な演出動作制御回路 8 9（演出面制御手段）と、

前記第 1 の演出面に設けられた眉可動体 P 2 1 1 1（可動体）と、

前記眉可動体 P 2 1 1 1 を移動制御可能な演出動作制御回路 8 9（可動体制御手段）と、を備え、

前記演出動作制御回路 8 9（可動体制御手段）は、

前記第 1 の演出面を前記待機位置から前記演出位置に移動制御する場合、前記待機位置において前記第 1 の演出面の端部より内側に収まっている前記眉可動体 P 2 1 1 1 の少なくとも一部を前記第 1 の演出面の端部の内側から外側に突出するように移動制御し、

前記第 1 の演出面を前記演出位置から前記待機位置に移動制御する場合、前記演出位置において前記第 1 の演出面の端部より外側に突出している前記眉可動体 P 2 1 1 1 の少なくとも一部を前記第 1 の演出面の端部より内側に収まるように移動制御するものである。

【 1 7 9 2 】

このような構成によれば、演出内容の面白みを向上させることができる。さらには、演出面が待機位置に移動制御された際に、他の部材との干渉を防止することができる。

【 1 7 9 3 】

具体的には、上部可動演出役物 P 2 0 0 0 が第 1 の演出面が視認可能な状態から第 2 の

10

20

30

40

50

演出面が視認可能な状態となるように回転する際、回転と同時に第一演出部 P 2 1 1 0 の眉可動体 P 2 1 1 1 が回転して瞳装飾体 P 2 1 1 3 の表面より内側に収まるので、上部可動演出役物 P 2 0 0 0 の後方に位置する液晶に眉可動体 P 2 1 1 1 が当たってしまうのを防止することができる。

【 1 7 9 4 】

以上の実施形態に基づき、本発明の概要を以下に列挙する。

【 1 7 9 5 】

従来、演出装置を備える遊技機は公知となっている。例えば、特開 2 0 1 8 - 1 6 1 3 3 3 号公報に記載の如くである。

【 1 7 9 6 】

特開 2 0 1 8 - 1 6 1 3 3 3 号公報には、発光部を内蔵し複数の演出面を備えた演出回転体を有し、大当たり中の演出や遊技情報等を複数の演出面に表示可能な遊技機が開示されている。

【 1 7 9 7 】

しかし、演出面に表示される演出内容は同一の演出態様が繰り返し表示されるだけで面白みに欠ける問題があった。

【 1 7 9 8 】

本発明は、上述した課題に鑑みてなされたものであり、演出内容の面白みを向上させることができる遊技機を提供することを目的とする。

【 1 7 9 9 】

以上の如く、本実施形態に係る遊技機は、

第 1 の演出面（瞳装飾体 P 2 1 1 3 の表面）と、前記第 1 の演出面とは異なる演出面である第 2 の演出面（眉装飾体 P 2 1 2 1 の表面）とを含む複数の演出面を有する上部可動演出役物 P 2 0 0 0（演出装置）を備えた遊技機であって、

遊技者に視認困難な待機位置と遊技者に視認容易な演出位置とに前記第 1 の演出面又は前記第 2 の演出面を移動制御可能な演出動作制御回路 8 9（演出面制御手段）と、

前記第 1 の演出面に設けられた眉可動体 P 2 1 1 1（可動体）と、

前記眉可動体 P 2 1 1 1 を移動制御可能な演出動作制御回路 8 9（可動体制御手段）とを備え、

前記演出動作制御回路 8 9（可動体制御手段）は、

前記演出動作制御回路 8 9（演出面制御手段）により前記第 1 の演出面が前記演出位置に移動制御される場合、前記眉可動体 P 2 1 1 1 を前記第 1 の演出面に対して平行に移動させることにより、前記待機位置において前記第 1 の演出面の端部より内側に収まっている前記眉可動体 P 2 1 1 1 の少なくとも一部を前記第 1 の演出面の端部の内側から外側に突出するように移動制御するものである。

即ち、遊技者に視認容易な演出位置に前記第 1 の演出面と前記第 2 の演出面とを切り替えて移動制御可能な演出動作制御回路 8 9（演出面制御手段）を備えるものである。ここで演出面を切り替えとは、第 1 の演出面が視認容易であり第 2 の演出面が視認困難な状態から、第 1 の演出面が視認困難であり第 2 の演出面が視認容易となるように可動体を移動制御することである。

【 1 8 0 0 】

このような構成によれば、演出内容の面白みを向上させることができる。さらには、演出装置の前後方向幅が広がることなく演出を実行できる。

【 1 8 0 1 】

具体的には、眉可動体 P 2 1 1 1 は、第 1 の演出面（瞳装飾体 P 2 1 1 3 の表面）に対して平行に移動するように形成されているので、眉可動体 P 2 1 1 1 の移動によって上部可動演出役物 P 2 0 0 0 の前後方向幅が広がることなく、部材同士の干渉を抑制することができる。

【 1 8 0 2 】

以上の実施形態に基づき、本発明の概要を以下に列挙する。

【 1 8 0 3 】

従来、演出装置を備える遊技機は公知となっている。例えば、特開 2 0 1 8 - 1 6 1 3 3 3 号公報に記載の如くである。

【 1 8 0 4 】

特開 2 0 1 8 - 1 6 1 3 3 3 号公報には、発光部を内蔵し複数の演出面を備えた演出回転体を有し、大当り中の演出や遊技情報等を複数の演出面に表示可能な遊技機が開示されている。

【 1 8 0 5 】

しかし、演出面に表示される演出内容は同一の演出態様が繰り返し表示されるだけで面白みに欠ける問題があった。

【 1 8 0 6 】

本発明は、上述した課題に鑑みてなされたものであり、演出内容の面白みを向上させることができる遊技機を提供することを目的とする。

【 1 8 0 7 】

以上の如く、本実施形態に係る遊技機は、

第 1 の演出面（瞳装飾体 P 2 1 1 3 の表面）と、前記第 1 の演出面とは異なる演出面である第 2 の演出面（眉装飾体 P 2 1 2 1 の表面）とを含む複数の演出面を有する上部可動演出役物 P 2 0 0 0（演出装置）を備えた遊技機であって、

遊技者に視認困難な待機位置と遊技者に視認容易な演出位置とに前記第 1 の演出面又は前記第 2 の演出面を移動制御可能な演出動作制御回路 8 9（演出面制御手段）と、

前記第 2 の演出面に設けられた瞳可動体 P 2 1 3 1（可動体）と、

前記瞳可動体 P 2 1 3 1 を移動制御可能な演出動作制御回路 8 9（可動体制御手段）とを備え、

前記演出動作制御回路 8 9（可動体制御手段）は、

前記演出動作制御回路 8 9（演出面制御手段）により前記第 2 の演出面が前記演出位置に移動制御される場合、前記瞳可動体 P 2 1 3 1 の少なくとも一部を前記第 2 の演出面の端部より外側に突出するように移動制御し、

前記演出動作制御回路 8 9（演出面制御手段）により前記第 2 の演出面が前記待機位置に移動制御される場合、前記演出位置において前記第 2 の演出面の端部より外側に突出している前記瞳可動体 P 2 1 3 1 の少なくとも一部を前記第 2 の演出面の裏面側において当該第 2 の演出面の端部より内側に収まるように移動制御するものである。

【 1 8 0 8 】

このような構成によれば、演出内容の面白みを向上させることができる。さらには、演出面が待機位置に移動制御された際に、他の部材との干渉を防止することができる。

【 1 8 0 9 】

具体的には、瞳可動体 P 2 1 3 1 は、眉装飾体 P 2 1 2 1 と同じ面ではなく、眉装飾体 P 2 1 2 1 よりも上方に設けられている（図 1 3 3 参照）。よって、第 2 の演出面（眉装飾体 P 2 1 2 1 の表面）が遊技者に視認容易な状態においては、瞳可動体 P 2 1 3 1 は、眉装飾体 P 2 1 2 1 の裏面側（後方）に位置することとなる。よって、瞳可動体 P 2 1 3 1 を用いて奥行きのある演出を行うことができる。そして、第 2 の演出面（眉装飾体 P 2 1 2 1 の表面）が遊技者に視認困難な状態（眉装飾体 P 2 1 2 1 の表面が下方へ向けられた状態）においては、瞳可動体 P 2 1 3 1 は眉装飾体 P 2 1 2 1 の裏面側において眉装飾体 P 2 1 2 1 の外周端部より内側に収まるので、他の部材に対する干渉の防止を図ることができる。

【 1 8 1 0 】

以上の実施形態に基づき、本発明の概要を以下に列挙する。

【 1 8 1 1 】

従来、演出装置を備える遊技機は公知となっている。例えば、特開 2 0 1 8 - 1 6 1 3 3 3 号公報に記載の如くである。

【 1 8 1 2 】

10

20

30

40

50

特開 2 0 1 8 - 1 6 1 3 3 3 号公報には、発光部を内蔵し複数の演出面を備えた演出回転体を有し、大当たり中の演出や遊技情報等を複数の演出面に表示可能な遊技機が開示されている。

【 1 8 1 3 】

しかし、演出面に表示される演出内容は同一の演出態様が繰り返し表示されるだけで面白みに欠ける問題があった。

【 1 8 1 4 】

本発明は、上述した課題に鑑みてなされたものであり、演出内容の面白みを向上させることができる遊技機を提供することを目的とする。

【 1 8 1 5 】

以上の如く、本実施形態に係る遊技機は、

第 1 の演出面（瞳装飾体 P 2 1 1 3 の表面）と、前記第 1 の演出面とは異なる演出面である第 2 の演出面（眉装飾体 P 2 1 2 1 の表面）とを含む複数の演出面を有する上部可動演出役物 P 2 0 0 0（演出装置）と、前記上部可動演出役物 P 2 0 0 0 の前面側に設けられた導光板 P 1 1 1 2（表示手段）と、を備えた遊技機であって、

遊技者に視認容易な演出位置に前記第 1 の演出面又は前記第 2 の演出面を移動制御可能な演出動作制御回路 8 9（演出面制御手段）を備え、

前記第 1 の演出面には、第 1 の態様の装飾部（人の左右両側の瞳及び眉を模した装飾）が含まれ、

前記第 2 の演出面には、前記第 1 の態様の一部に関連した第 2 の態様の装飾部（人の左右片側の瞳の一部及び眉を模した装飾）が含まれ、

前記導光板 P 1 1 1 2（表示手段）は、前記第 2 の演出面の周囲の少なくとも一部に前記第 1 の態様の一部に関連した第 3 の態様の演出（人の左右片側の瞳の他部を模した発光領域 P 1 1 1 2 a を用いた演出）を表示するものである。

【 1 8 1 6 】

このような構成によれば、演出内容の面白みを向上させることができる。さらには、第 1 の演出面（瞳装飾体 P 2 1 1 3 の表面）で表示された演出と関連した演出を第 2 の演出面（眉装飾体 P 2 1 2 1 の表面）と表示手段（導光板 P 1 1 1 2）とを用いて実行することで斬新な演出を実現できる。

【 1 8 1 7 】

以上の実施形態に基づき、本発明の概要を以下に列挙する。

【 1 8 1 8 】

従来、演出装置を備える遊技機は公知となっている。例えば、特開 2 0 1 8 - 1 6 1 3 3 3 号公報に記載の如くである。

【 1 8 1 9 】

特開 2 0 1 8 - 1 6 1 3 3 3 号公報には、発光部を内蔵し複数の演出面を備えた演出回転体を有し、大当たり中の演出や遊技情報等を複数の演出面に表示可能な遊技機が開示されている。

【 1 8 2 0 】

しかし、演出面に表示される演出内容は同一の演出態様が繰り返し表示されるだけで面白みに欠ける問題があった。

【 1 8 2 1 】

本発明は、上述した課題に鑑みてなされたものであり、演出内容の面白みを向上させることができる遊技機を提供することを目的とする。

【 1 8 2 2 】

以上の如く、本実施形態に係る遊技機は、

第 1 の演出面（瞳装飾体 P 2 1 1 3 の表面）と、前記第 1 の演出面とは異なる演出面である第 2 の演出面（眉装飾体 P 2 1 2 1 の表面）とを含む複数の演出面を有する上部可動演出役物 P 2 0 0 0（演出装置）を備えた遊技機であって、

遊技者に視認容易な演出位置に前記第 1 の演出面又は前記第 2 の演出面を移動制御可能

10

20

30

40

50

な演出動作制御回路 8 9 (演出面制御手段)を備え、

前記第 1 の演出面には、第 1 の態様の装飾部が含まれ、

前記第 2 の演出面には、前記第 1 の態様の一部に関連した第 2 の態様の装飾部が含まれ

、

前記第 2 の演出面が遊技者に視認容易な演出位置に移動制御されている場合、前記上部可動演出役物 P 2 0 0 0 を傾斜させる上部役物昇降機構 P 2 3 0 0 (傾斜手段)を備えるものである。

【 1 8 2 3 】

また、本実施形態に係る遊技機は、

前記演出装置を傾斜させても、前記第 1 の態様の一部と前記第 2 の態様との関連性が維持されるものである。 10

【 1 8 2 4 】

このような構成によれば、第 1 の演出面で表示された演出と関連した演出を第 2 の演出面と表示手段とを用いて実行することで斬新な演出を実現できる。

【 1 8 2 5 】

具体的には、上部可動演出役物 P 2 0 0 0 が傾動することにより、眉装飾体 P 2 1 2 1 の長手方向の角度は、第 1 の演出面で表示された演出における眉可動体 P 2 1 1 1 の長手方向の角度と概ね同じとなる。これにより、瞳装飾体 P 2 1 1 3 の表面 (第 1 の演出面) が遊技者に視認可能な状態 (第 1 の態様) と、眉装飾体 P 2 1 2 1 の表面 (第 2 の演出面) が遊技者に視認可能な状態 (第 2 の態様) との関連性を高め、遊技者に対して面白みのある演出を行うことができる。 20

【 1 8 2 6 】

以上の実施形態に基づき、本発明の概要を以下に列挙する。

【 1 8 2 7 】

従来、演出装置を備える遊技機は公知となっている。例えば、特開 2 0 1 8 - 1 6 1 3 3 3 号公報に記載の如くである。

【 1 8 2 8 】

特開 2 0 1 8 - 1 6 1 3 3 3 号公報には、発光部を内蔵し複数の演出面を備えた演出回転体を有し、大当たり中の演出や遊技情報等を複数の演出面に表示可能な遊技機が開示されている。 30

【 1 8 2 9 】

しかし、演出面に表示される演出内容は同一の演出態様が繰り返し表示されるだけで面白みに欠ける問題があった。

【 1 8 3 0 】

本発明は、上述した課題に鑑みてなされたものであり、演出内容の面白みを向上させることができる遊技機を提供することを目的とする。

【 1 8 3 1 】

以上の如く、本実施形態に係る遊技機は、

第 1 の演出面 (瞳装飾体 P 2 1 1 3 の表面) と、前記第 1 の演出面とは異なる演出面である第 2 の演出面 (眉装飾体 P 2 1 2 1 の表面) とを含む複数の演出面を有する上部可動演出役物 P 2 0 0 0 (演出装置)を備えた遊技機であって、 40

遊技者に視認容易な演出位置に前記第 1 の演出面又は前記第 2 の演出面を移動制御可能な演出動作制御回路 8 9 (演出面制御手段)と、

前記第 1 の演出面に設けられた眉可動体 P 2 1 1 1 (可動体)と、を備え、

前記第 1 の演出面には、第 1 の態様の装飾部が含まれ、

前記第 2 の演出面には、前記第 1 の態様の一部に関連した第 2 の態様の装飾部が含まれ

、

前記第 1 の態様においては、前記眉可動体 P 2 1 1 1 が一方向に移動し、

前記第 2 の態様においては、前記第 2 の演出面が前記一方向に移動するものである。

【 1 8 3 2 】

また、本実施形態に係る遊技機は、

前記第２の演出面が前記第一の方向に移動しても、前記第１の態様の一部と前記第２の態様との関連性が維持されるものである。

【１８３３】

このような構成によれば、演出内容の面白みを向上させることができる。さらには、第１の演出面で表示された演出と関連した演出を第２の演出面と表示手段とを用いて実行することで斬新な演出を実現できる。

【１８３４】

具体的には、瞳装飾体Ｐ２１１３の表面（第１の演出面）が遊技者に視認可能な状態（第１の態様）において右側の眉可動体Ｐ２１１１は右上りに傾動する方向に移動制御されている。そして、眉装飾体Ｐ２１２１の表面（第２の演出面）が遊技者に視認可能な状態（第２の態様）においては上部可動演出役物Ｐ２０００は右上りに傾動する方向に移動制御される。すなわち、第１の態様における右側の眉可動体Ｐ２１１１と第２の態様における上部可動演出役物Ｐ２０００とが略同一方向に移動制御されているため、第１の態様の演出と第２の演出との関連性をより高めることができる。

10

【１８３５】

以上、本発明の一実施形態を説明したが、本発明は上記構成に限定されるものではなく、特許請求の範囲に記載された発明の範囲内で種々の変更が可能である。

【１８３６】

例えば、本実施形態においては、第一演出部Ｐ２１１０及び第二演出部Ｐ２１２０は、人の瞳及び眉を模した装飾が施されているものとしたが、当該装飾は任意のものとすることができる。

20

【１８３７】

また、本実施形態においては、１つの駆動源（回転駆動モータＰ２２１６）により、上部可動演出役物Ｐ２０００（被昇降部Ｐ２１４０等以外の部分）の回転と、瞳可動体ユニットＰ２１３０の移動と、眉可動体Ｐ２１１１の移動とを行うものとしたが、これらの各動作は別々の駆動源によって行われるものであってもよい。

【１８３８】

また、本実施形態においては、眉可動体Ｐ２１１１は、図１０８に示す初期位置及び図１４９に示す演出位置のいずれにおいても、正面視において瞳装飾体Ｐ２１１３の外周端部から突出しているものとしたが、上述の如く上部可動演出役物Ｐ２０００（被昇降部Ｐ２１４０等以外の部分）の回転のための駆動源と眉可動体Ｐ２１１１の移動のための駆動源とを別の駆動源とし、眉可動体Ｐ２１１１が初期位置（図１０８）においては瞳装飾体Ｐ２１１３の外周端部の内側に収まっており、演出位置（図１４９）まで移動したときに（移動するにつれて）瞳装飾体Ｐ２１１３の外周端部の内側から外側に突出するように移動するものとしてもよい。

30

【１８３９】

このようにすることで、右側の眉可動体Ｐ２１１１が移動するのを遊技者が視認することとなる。ここで、瞳装飾体Ｐ２１１３の表面（第１の演出面）が遊技者に視認可能な状態（第１の態様）において右側の眉可動体Ｐ２１１１は右上りに傾動する方向に移動する。そして、眉装飾体Ｐ２１２１の表面（第２の演出面）が遊技者に視認可能な状態（第２の態様）においては上部可動演出役物Ｐ２０００は右上りに傾動する方向に移動する。すなわち、第１の態様における右側の眉可動体Ｐ２１１１と第２の態様における上部可動演出役物Ｐ２０００とが略同一方向に移動するのを遊技者が視認することとなるため、第１の態様の演出と第２の演出との関連性をより高めることができる。

40

【１８４０】

以下では、図１５４から図１７０を用いて、回転役物Ｐ３０００について説明する。

【１８４１】

回転役物Ｐ３０００は、後述する回転体Ｐ３４００を回転させると共に、発光手段Ｐ３３００を発光させることで、所定の演出を行うものである。回転役物Ｐ３０００は、遊技

50

盤 P 1 1 0 0 の上部に配置される。回転役物 P 3 0 0 0 は、主として左側支持部 P 3 1 0 0、右側支持部 P 3 2 0 0、発光手段 P 3 3 0 0、回転体 P 3 4 0 0、駆動手段 P 3 5 0 0 及び遮蔽手段 P 3 6 0 0 を具備する。

【 1 8 4 2 】

図 1 5 4 から図 1 5 6 に示す左側支持部 P 3 1 0 0 は、遊技盤 P 1 1 0 0 に対して固定される部材である。左側支持部 P 3 1 0 0 は、板面を左右に向けた略板状に形成される。左側支持部 P 3 1 0 0 の後部は、ビス等により遊技盤 P 1 1 0 0 に対して固定される。

【 1 8 4 3 】

右側支持部 P 3 2 0 0 は、遊技盤 P 1 1 0 0 に対して固定される部材である。右側支持部 P 3 2 0 0 は、板面を左右に向けた略板状に形成される。右側支持部 P 3 2 0 0 は、左側支持部 P 3 1 0 0 との間に所定の間隔を空けて、左側支持部 P 3 1 0 0 の右方に配置される。右側支持部 P 3 2 0 0 の後部は、ビス等により遊技盤 P 1 1 0 0 に対して固定される。

10

【 1 8 4 4 】

左側支持部 P 3 1 0 0 及び右側支持部 P 3 2 0 0 の間には、後述する回転体 P 3 4 0 0 等が配置される。左側支持部 P 3 1 0 0 及び右側支持部 P 3 2 0 0 によって、回転体 P 3 4 0 0 等が遊技盤 P 1 1 0 0 に対して固定される。

【 1 8 4 5 】

図 1 5 5 から図 1 5 9 に示す発光手段 P 3 3 0 0 は、後述する回転体 P 3 4 0 0 の内側に光を照射することで、当該回転体 P 3 4 0 0 の外部方向に光を照射するものである。発光手段 P 3 3 0 0 は、主として支軸 P 3 3 1 0、基板支持部 P 3 3 2 0、基板 P 3 3 3 0、発光部 P 3 3 4 0 及び回転支持部 P 3 3 5 0 を具備する。

20

【 1 8 4 6 】

図 1 5 6、図 1 5 8 及び図 1 5 9 に示す支軸 P 3 3 1 0 は、後述する基板支持部 P 3 3 2 0 等を支持する部材である。支軸 P 3 3 1 0 は、略円柱状に形成される。支軸 P 3 3 1 0 は、長手方向を左右に向けて配置される。支軸 P 3 3 1 0 の左右両端部は、左側支持部 P 3 1 0 0 及び右側支持部 P 3 2 0 0 にそれぞれ支持される。支軸 P 3 3 1 0 は、左側支持部 P 3 1 0 0 及び右側支持部 P 3 2 0 0 に対して回転不能となるように固定される。

【 1 8 4 7 】

基板支持部 P 3 3 2 0 は、後述する基板 P 3 3 3 0 を支持する部材である。基板支持部 P 3 3 2 0 は、主として支持板部 P 3 3 2 1 及びボス部 P 3 3 2 2 を具備する。

30

【 1 8 4 8 】

支持板部 P 3 3 2 1 は、板面を前後方向に向けた略板状に形成される部分である。支持板部 P 3 3 2 1 は、背面視において、長手方向を左右に向けた略矩形状に形成される。支持板部 P 3 3 2 1 には、凹部 P 3 3 2 1 a が形成される。

【 1 8 4 9 】

凹部 P 3 3 2 1 a は、支持板部 P 3 3 2 1 の背面を前方に向かって凹ませるようにして形成された部分である。凹部 P 3 3 2 1 a は、支持板部 P 3 3 2 1 の上下中途部（上下略中央）に形成される。凹部 P 3 3 2 1 a は、支持板部 P 3 3 2 1 の左端から右端に亘って、当該支持板部 P 3 3 2 1 の長手方向（左右方向）に沿うように形成される。支持板部 P 3 3 2 1 の凹部 P 3 3 2 1 a 内には、支軸 P 3 3 1 0 が嵌め込まれるように配置される。このようにして、支軸 P 3 3 1 0 によって、支持板部 P 3 3 2 1（基板支持部 P 3 3 2 0）が支持される。

40

【 1 8 5 0 】

ボス部 P 3 3 2 2 は、支持板部 P 3 3 2 1 に後述する基板 P 3 3 3 0 を取り付けるための部分である。ボス部 P 3 3 2 2 は、略円柱状に形成される。ボス部 P 3 3 2 2 は、長手方向を前後に向けて配置される。ボス部 P 3 3 2 2 は、支持板部 P 3 3 2 1 の前面から前方に向かって突出するように形成される。ボス部 P 3 3 2 2 は、支持板部 P 3 3 2 1 に複数設けられる。

【 1 8 5 1 】

50

図 1 5 5 から図 1 5 9 に示す基板 P 3 3 3 0 は、後述する発光部 P 3 3 4 0 が設けられる部材である。基板 P 3 3 3 0 は、板面を前後方向に向けた略板状に形成される。基板 P 3 3 3 0 は、正面視略矩形状に形成される。基板 P 3 3 3 0 の上下幅及び左右幅は、支持板部 P 3 3 2 1 の上下幅及び左右幅と略同一となるように形成される。基板 P 3 3 3 0 は、支持板部 P 3 3 2 1 の前方に配置される。基板 P 3 3 3 0 は、ビス等によりボス部 P 3 3 2 2 に固定される。これによって、基板 P 3 3 3 0 は基板支持部 P 3 3 2 0 に支持される。

【 1 8 5 2 】

発光部 P 3 3 4 0 は、発光可能な部材である。発光部 P 3 3 4 0 としては、例えば適宜の色に発光可能な L E D が用いられる。発光部 P 3 3 4 0 は、基板 P 3 3 3 0 の前面に設けられる。発光部 P 3 3 4 0 は、基板 P 3 3 3 0 の前面の略全域に複数設けられる。

10

【 1 8 5 3 】

図 1 5 5、図 1 5 7 及び図 1 5 8 に示す回転支持部 P 3 3 5 0 は、後述する回転体 P 3 4 0 0 を回転可能に支持する部分である。回転支持部 P 3 3 5 0 は、側面視円形状に形成される。回転支持部 P 3 3 5 0 は、基板支持部 P 3 3 2 0 及び基板 P 3 3 3 0 の左方に配置される。回転支持部 P 3 3 5 0 は、基板支持部 P 3 3 2 0 の左端部に固定される。回転支持部 P 3 3 5 0 の中心には、支軸 P 3 3 1 0 が相対回転不能となるように挿通される。

【 1 8 5 4 】

図 1 5 5、図 1 5 6、図 1 5 9、図 1 6 0 及び図 1 6 1 に示す回転体 P 3 4 0 0 は、複数（本実施形態では、2 つ）の演出面を有し、回転可能なものである。回転体 P 3 4 0 0 は、主として第 1 の演出面 P 3 4 1 0、第 1 のレンズ部材 P 3 4 2 0、第 2 の演出面 P 3 4 3 0、第 2 のレンズ部材 P 3 4 4 0、第 1 の連結面 P 3 4 5 0、第 2 の連結面 P 3 4 6 0、左側面 P 3 4 7 0 及び右側面 P 3 4 8 0 を具備する。即ち、本実施形態では、第 1 の演出部の一例として第 1 の演出面 P 3 4 1 0 と、第 2 の演出部の一例として第 2 の演出面 P 3 4 3 0 を具備する。なお、演出部は、平面形状以外でもよく、凸凹に形成された演出部であったり、曲線形状に形成された演出部であってもよい。

20

【 1 8 5 5 】

なお、後述するように、回転体 P 3 4 0 0 は回転可能となるように設けられる。そこで以下では、図 1 5 5、図 1 5 6、図 1 5 9、図 1 6 0 及び図 1 6 1 等にも示すように、第 1 の演出面 P 3 4 1 0 が前方に向けられ、かつ第 2 の演出面 P 3 4 3 0 が後方に向けられた状態に基づいて、回転体 P 3 4 0 0 の構成を説明する。

30

【 1 8 5 6 】

図 1 5 5、図 1 5 6、図 1 5 9 及び図 1 6 0 に示す第 1 の演出面 P 3 4 1 0 は、適宜の装飾が施された部分である。第 1 の演出面 P 3 4 1 0 は、長手方向を左右に向けた略矩形板状に形成される。第 1 の演出面 P 3 4 1 0 は、板面を前後に向けて配置される。第 1 の演出面 P 3 4 1 0 の前面には、適宜の文字、図形、記号、着色等が装飾として施される。第 1 の演出面 P 3 4 1 0 には、光を透過させることが可能な部分（第 1 の透光部）が形成される。本実施形態においては、第 1 の演出面 P 3 4 1 0 全体が第 1 の透光部となるように形成されている。

【 1 8 5 7 】

40

図 1 5 6 及び図 1 5 9 に示す第 1 のレンズ部材 P 3 4 2 0 は、第 1 の演出面 P 3 4 1 0 に照射される光を適宜案内（拡散等）させるための部材である。第 1 のレンズ部材 P 3 4 2 0 は、長手方向を左右に向けた略矩形板状に形成される。第 1 のレンズ部材 P 3 4 2 0 は、板面を前後に向けて配置される。第 1 のレンズ部材 P 3 4 2 0 は、第 1 の演出面 P 3 4 1 0 の後面に固定される。

【 1 8 5 8 】

図 1 5 5、図 1 5 6、図 1 5 9、図 1 6 0 及び図 1 6 1 に示す第 2 の演出面 P 3 4 3 0 は、適宜の装飾が施された部分である。第 2 の演出面 P 3 4 3 0 は、長手方向を左右に向けた略矩形板状に形成される。第 2 の演出面 P 3 4 3 0 は、板面を前後に向けて配置される。第 2 の演出面 P 3 4 3 0 は、第 1 の演出面 P 3 4 1 0 の後方に配置される。第 2 の演

50

出面 P 3 4 3 0 の後面には、適宜の文字、図形、記号、着色等が装飾として施される。第 2 の演出面 P 3 4 3 0 には、第 1 の演出面 P 3 4 1 0 とは異なる装飾が施される。第 2 の演出面 P 3 4 3 0 には、光を透過させることが可能な部分（第 2 の透光部）が形成される。本実施形態においては、第 2 の演出面 P 3 4 3 0 全体が第 2 の透光部となるように形成されている。すなわち、第 2 の演出面 P 3 4 3 0（第 2 の透光部）は、第 1 の演出面 P 3 4 1 0（第 1 の透光部）と、形状、文字、図形、記号、着色等のいずれかが異なるように形成されている。

【 1 8 5 9 】

図 1 5 5、図 1 5 9、図 1 6 0 及び図 1 6 1 に示す第 2 のレンズ部材 P 3 4 4 0 は、第 2 の演出面 P 3 4 3 0 に照射される光を適宜案内（拡散等）させるための部材である。第 2 のレンズ部材 P 3 4 4 0 は、長手方向を左右に向けた略矩形板状に形成される。第 2 のレンズ部材 P 3 4 4 0 は、板面を前後に向けて配置される。第 2 のレンズ部材 P 3 4 4 0 は、第 2 の演出面 P 3 4 3 0 の前面に固定される。

10

【 1 8 6 0 】

図 1 5 5、図 1 5 6、図 1 5 9、図 1 6 0 及び図 1 6 1 に示す第 1 の連結面 P 3 4 5 0 は、第 1 の演出面 P 3 4 1 0 と第 2 の演出面 P 3 4 3 0 を連結する部分である。第 1 の連結面 P 3 4 5 0 は、長手方向を左右に向けた略矩形板状に形成される。第 1 の連結面 P 3 4 5 0 は、板面を上下に向けて配置される。第 1 の連結面 P 3 4 5 0 の前端部は、第 1 の演出面 P 3 4 1 0 の上端部に固定される。第 1 の連結面 P 3 4 5 0 の後端部は、第 2 の演出面 P 3 4 3 0 の上端部に固定される。これによって第 1 の連結面 P 3 4 5 0 は、第 1 の演出面 P 3 4 1 0 と第 2 の演出面 P 3 4 3 0 の上端部同士を連結する。第 1 の連結面 P 3 4 5 0 の上面には、適宜の装飾が施される。本実施形態においては、第 1 の連結面 P 3 4 5 0 は、光が透過不能となるように形成されている。

20

【 1 8 6 1 】

第 2 の連結面 P 3 4 6 0 は、第 1 の演出面 P 3 4 1 0 と第 2 の演出面 P 3 4 3 0 を連結する部分である。第 2 の連結面 P 3 4 6 0 は、長手方向を左右に向けた略矩形板状に形成される。第 2 の連結面 P 3 4 6 0 は、板面を上下に向けて配置される。第 2 の連結面 P 3 4 6 0 の前端部は、第 1 の演出面 P 3 4 1 0 の下端部に固定される。第 2 の連結面 P 3 4 6 0 の後端部は、第 2 の演出面 P 3 4 3 0 の下端部に固定される。これによって第 2 の連結面 P 3 4 6 0 は、第 1 の演出面 P 3 4 1 0 と第 2 の演出面 P 3 4 3 0 の下端部同士を連結する。第 2 の連結面 P 3 4 6 0 の下面には、適宜の装飾が施される。本実施形態においては、第 2 の連結面 P 3 4 6 0 は、光が透過不能となるように形成されている。

30

【 1 8 6 2 】

図 1 5 5、図 1 5 6、図 1 6 0 及び図 1 6 1 に示す左側面 P 3 4 7 0 は、回転体 P 3 4 0 0 の左側部を形成する部分である。左側面 P 3 4 7 0 は、板面を左右に向けた略矩形板状に形成される。左側面 P 3 4 7 0 は、第 1 の演出面 P 3 4 1 0、第 2 の演出面 P 3 4 3 0、第 1 の連結面 P 3 4 5 0 及び第 2 の連結面 P 3 4 6 0 の左端部に固定される。左側面 P 3 4 7 0 には、円形孔 P 3 4 7 1 が形成される。

【 1 8 6 3 】

円形孔 P 3 4 7 1 は、左側面 P 3 4 7 0 を左右に貫通する孔である。円形孔 P 3 4 7 1 は、側面視円形状に形成される。

40

【 1 8 6 4 】

右側面 P 3 4 8 0 は、回転体 P 3 4 0 0 の右側部を形成する部分である。右側面 P 3 4 8 0 は、板面を左右に向けた略矩形板状に形成される。右側面 P 3 4 8 0 は、第 1 の演出面 P 3 4 1 0、第 2 の演出面 P 3 4 3 0、第 1 の連結面 P 3 4 5 0 及び第 2 の連結面 P 3 4 6 0 の右端部に固定される。右側面 P 3 4 8 0 には、ギヤ P 3 4 8 1 が形成される。

【 1 8 6 5 】

ギヤ P 3 4 8 1 は、後述する駆動手段 P 3 5 0 0 からの駆動力が伝達されるものである。ギヤ P 3 4 8 1 は、軸線を左右に向けて、右側面 P 3 4 8 0 の右面に一体的に形成される。

50

【 1 8 6 6 】

このように回転体 P 3 4 0 0 は、第 1 の演出面 P 3 4 1 0、第 2 の演出面 P 3 4 3 0、第 1 の連結面 P 3 4 5 0、第 2 の連結面 P 3 4 6 0、左側面 P 3 4 7 0 及び右側面 P 3 4 8 0 によって、6 面を有する略直方体状に形成される。

【 1 8 6 7 】

図 1 5 5、図 1 5 6、図 1 5 8 及び図 1 5 9 に示すように、回転体 P 3 4 0 0 は、発光手段 P 3 3 0 0 の基板支持部 P 3 3 2 0、基板 P 3 3 3 0 及び発光部 P 3 3 4 0 を収容する。図 1 5 8 に示すように、回転体 P 3 4 0 0 の左側面 P 3 4 7 0 (図 1 6 0 に示す円形孔 P 3 4 7 1) には、発光手段 P 3 3 0 0 の回転支持部 P 3 3 5 0 が相対回転可能に挿通される。回転体 P 3 4 0 0 の右側面 P 3 4 8 0 (ギヤ P 3 4 8 1 の中心部分) には、発光手段 P 3 3 0 0 の支軸 P 3 3 1 0 が相対回転可能に挿通される。右側面 P 3 4 8 0 のギヤ P 3 4 8 1 は、後述する駆動手段 P 3 5 0 0 の収容部 P 3 5 1 0 内に挿入される。このように回転体 P 3 4 0 0 は、基板 P 3 3 3 0 等を収容すると共に、支軸 P 3 3 1 0 を中心として回転可能となるように配置される。

10

【 1 8 6 8 】

図 1 5 5、図 1 5 6 及び図 1 6 2 に示す駆動手段 P 3 5 0 0 は、回転体 P 3 4 0 0 の回転を制御するものである。駆動手段 P 3 5 0 0 は、主として収容部 P 3 5 1 0、モータ P 3 5 2 0、駆動ギヤ P 3 5 3 0、第 1 の検出ギヤ P 3 5 4 0、第 2 の検出ギヤ P 3 5 5 0、第 1 の検出センサ P 3 5 6 0 及び第 2 の検出センサ P 3 5 7 0 を具備する。

【 1 8 6 9 】

収容部 P 3 5 1 0 は、後述する駆動ギヤ P 3 5 3 0、第 1 の検出ギヤ P 3 5 4 0 及び第 2 の検出ギヤ P 3 5 5 0 を収容するものである。収容部 P 3 5 1 0 は、内部空間を有する箱状に形成される。収容部 P 3 5 1 0 は、右側支持部 P 3 2 0 0 に固定される。なお、図 1 6 2 においては、収容部 P 3 5 1 0 の内部 (駆動ギヤ P 3 5 3 0 等) を示すために、収容部 P 3 5 1 0 の右部を開放した状態を示している。

20

【 1 8 7 0 】

モータ P 3 5 2 0 は、回転体 P 3 4 0 0 を回転駆動させるための駆動力を発生するもの (駆動源) である。モータ P 3 5 2 0 は、収容部 P 3 5 1 0 の右側面に固定される。

【 1 8 7 1 】

図 1 6 2 に示す駆動ギヤ P 3 5 3 0 は、モータ P 3 5 2 0 の駆動力により回転するものである。駆動ギヤ P 3 5 3 0 は、軸線を左右に向けて収容部 P 3 5 1 0 の内部に配置される。駆動ギヤ P 3 5 3 0 は、モータ P 3 5 2 0 の出力軸 (不図示) に固定される。駆動ギヤ P 3 5 3 0 は、収容部 P 3 5 1 0 に挿入された回転体 P 3 4 0 0 のギヤ P 3 4 8 1 の後下方に配置される。駆動ギヤ P 3 5 3 0 は、ギヤ P 3 4 8 1 と歯合される。

30

【 1 8 7 2 】

第 1 の検出ギヤ P 3 5 4 0 は、回転体 P 3 4 0 0 の回転位置を検出するためのものである。第 1 の検出ギヤ P 3 5 4 0 は、軸線を左右に向けて収容部 P 3 5 1 0 の内部に配置される。第 1 の検出ギヤ P 3 5 4 0 は、ギヤ P 3 4 8 1 の後上方に配置される。第 1 の検出ギヤ P 3 5 4 0 は、ギヤ P 3 4 8 1 と歯合される。

【 1 8 7 3 】

第 2 の検出ギヤ P 3 5 5 0 は、回転体 P 3 4 0 0 の回転位置を検出するためのものである。第 2 の検出ギヤ P 3 5 5 0 は、軸線を左右に向けて収容部 P 3 5 1 0 の内部に配置される。第 2 の検出ギヤ P 3 5 5 0 は、ギヤ P 3 4 8 1 の前下方に配置される。第 2 の検出ギヤ P 3 5 5 0 は、ギヤ P 3 4 8 1 と歯合される。

40

【 1 8 7 4 】

図 1 5 5 及び図 1 5 6 に示す第 1 の検出センサ P 3 5 6 0 は、第 1 の検出ギヤ P 3 5 4 0 が所定の回転位置にあるか否かを検出するものである。第 1 の検出センサ P 3 5 6 0 は、収容部 P 3 5 1 0 の上部に固定される。第 1 の検出センサ P 3 5 6 0 の一部 (検出部) は収容部 P 3 5 1 0 内に挿入され、第 1 の検出ギヤ P 3 5 4 0 が所定の回転位置にあるか否かを検出することができる。

50

【 1 8 7 5 】

図 1 5 5 に示す第 2 の検出センサ P 3 5 7 0 は、第 2 の検出ギヤ P 3 5 5 0 が所定の回転位置にあるか否かを検出するものである。第 2 の検出センサ P 3 5 7 0 は、収容部 P 3 5 1 0 の下部に固定される。第 2 の検出センサ P 3 5 7 0 の一部（検出部）は収容部 P 3 5 1 0 内に挿入され、第 2 の検出ギヤ P 3 5 5 0 が所定の回転位置にあるか否かを検出することができる。

【 1 8 7 6 】

このように構成された駆動手段 P 3 5 0 0 において、モータ P 3 5 2 0 が駆動すると、当該モータ P 3 5 2 0 の駆動力は、駆動ギヤ P 3 5 3 0 を介して回転体 P 3 4 0 0 のギヤ P 3 4 8 1 に伝達される。これによって、回転体 P 3 4 0 0 は、発光手段 P 3 3 0 0 の支軸 P 3 3 1 0 を中心として回転する。 10

【 1 8 7 7 】

また、回転体 P 3 4 0 0 の回転に伴って、第 1 の検出ギヤ P 3 5 4 0 及び第 2 の検出ギヤ P 3 5 5 0 が回転する。第 1 の検出センサ P 3 5 6 0 及び第 2 の検出センサ P 3 5 7 0 によって、第 1 の検出ギヤ P 3 5 4 0 及び第 2 の検出ギヤ P 3 5 5 0 が所定の回転位置にあるか否かを検出することで、回転体 P 3 4 0 0 の回転位置を検出することができる。

【 1 8 7 8 】

具体的には、回転体 P 3 4 0 0 が第 1 の演出面 P 3 4 1 0 を正面（前方）に向けた状態、すなわち第 1 の演出面 P 3 4 1 0 が遊技者から視認可能な位置（以下、この位置を単に「演出位置」と称する）に位置するまで回転した状態において、第 1 の検出センサ P 3 5 6 0 は、第 1 の検出ギヤ P 3 5 4 0 が所定の回転位置にあることを検出する。すなわち、第 1 の検出センサ P 3 5 6 0 は、第 1 の演出面 P 3 4 1 0 が演出位置にあることを検出することができる。 20

【 1 8 7 9 】

また、回転体 P 3 4 0 0 が第 2 の演出面 P 3 4 3 0 を正面（前方）に向けた状態、すなわち第 2 の演出面 P 3 4 3 0 が演出位置に位置するまで回転した状態において、第 2 の検出センサ P 3 5 7 0 は、第 2 の検出ギヤ P 3 5 5 0 が所定の回転位置にあることを検出する。すなわち、第 2 の検出センサ P 3 5 7 0 は、第 2 の演出面 P 3 4 3 0 が演出位置にあることを検出することができる。

【 1 8 8 0 】

このように、第 1 の検出センサ P 3 5 6 0 及び第 2 の検出センサ P 3 5 7 0 によって、第 1 の演出面 P 3 4 1 0 又は第 2 の演出面 P 3 4 3 0 のどちらかが演出位置に位置していることを検出することができる。当該検出に基づいてモータ P 3 5 2 0 を駆動又は停止させることで、第 1 の演出面 P 3 4 1 0 又は第 2 の演出面 P 3 4 3 0 のいずれか一方を任意に演出位置に回転移動させることができる。 30

【 1 8 8 1 】

図 1 5 9、及び図 1 6 3 から図 1 6 6 までに示す遮蔽手段 P 3 6 0 0 は、発光手段 P 3 3 0 0 から回転体 P 3 4 0 0 の内側面に照射される光の照射範囲を所定の範囲に制限するものである。遮蔽手段 P 3 6 0 0 は、主として発光手段側遮蔽手段 P 3 6 1 0 及び回転体側遮蔽手段 P 3 6 2 0 を具備する。 40

【 1 8 8 2 】

図 1 5 9、図 1 6 3、図 1 6 4 及び図 1 6 6 に示す発光手段側遮蔽手段 P 3 6 1 0 は、発光手段 P 3 3 0 0 に固定される部材である。発光手段側遮蔽手段 P 3 6 1 0 は、主として左遮蔽部 P 3 6 1 1、右遮蔽部 P 3 6 1 2、上連結部 P 3 6 1 3、下連結部 P 3 6 1 4、左固定部 P 3 6 1 5 及び右固定部 P 3 6 1 6 を具備する。

【 1 8 8 3 】

左遮蔽部 P 3 6 1 1 は、発光手段側遮蔽手段 P 3 6 1 0 の左部を形成する部分である。左遮蔽部 P 3 6 1 1 は、板面を左右に向けた略板状に形成される。左遮蔽部 P 3 6 1 1 の後端部の上下幅は、発光手段 P 3 3 0 0 の基板 P 3 3 3 0 の上下幅と略同一となるように形成される。左遮蔽部 P 3 6 1 1 の前端部は、後端部から前方に向かって膨出するような 50

側面視円弧状に形成される。より具体的には、後述するように発光手段側遮蔽手段 P 3 6 1 0 が基板 P 3 3 3 0 に取り付けられた際に、左遮蔽部 P 3 6 1 1 の前端部は、側面視において支軸 P 3 3 1 0 を中心とする円弧状となるように形成される（図 1 5 9 参照）。左遮蔽部 P 3 6 1 1 は、正面視において適宜の形状に形成される。本実施形態に係る左遮蔽部 P 3 6 1 1 は、正面視において概ね上下に延びるように形成されると共に、上部に比べて下部が左方に位置するように、上下中途部に段差（屈曲部分）が形成されている。

【 1 8 8 4 】

右遮蔽部 P 3 6 1 2 は、発光手段側遮蔽手段 P 3 6 1 0 の右部を形成する部分である。右遮蔽部 P 3 6 1 2 は、板面を左右に向けた略板状に形成される。右遮蔽部 P 3 6 1 2 は、左遮蔽部 P 3 6 1 1 の右方に配置される。右遮蔽部 P 3 6 1 2 は、側面視において左遮蔽部 P 3 6 1 1 と略同一形状となるように形成される。右遮蔽部 P 3 6 1 2 は、正面視において適宜の形状に形成される。本実施形態に係る右遮蔽部 P 3 6 1 2 は、正面視において上下中途部が上下両端部に比べて内側（左方）に位置するように、上下両端部から上下中途部に向かって左方に傾斜するように形成されている。

10

【 1 8 8 5 】

上連結部 P 3 6 1 3 は、左遮蔽部 P 3 6 1 1 と右遮蔽部 P 3 6 1 2 を連結する部分である。上連結部 P 3 6 1 3 は、長手方向を左右に向けた長手状に形成される。上連結部 P 3 6 1 3 の左右両端部は、左遮蔽部 P 3 6 1 1 及び右遮蔽部 P 3 6 1 2 の上端部にそれぞれ連結される。これによって上連結部 P 3 6 1 3 は、左遮蔽部 P 3 6 1 1 と右遮蔽部 P 3 6 1 2 の上端部同士を連結する。

20

【 1 8 8 6 】

下連結部 P 3 6 1 4 は、左遮蔽部 P 3 6 1 1 と右遮蔽部 P 3 6 1 2 を連結する部分である。下連結部 P 3 6 1 4 は、長手方向を左右に向けた長手状に形成される。下連結部 P 3 6 1 4 の左右両端部は、左遮蔽部 P 3 6 1 1 及び右遮蔽部 P 3 6 1 2 の下端部にそれぞれ連結される。これによって下連結部 P 3 6 1 4 は、左遮蔽部 P 3 6 1 1 と右遮蔽部 P 3 6 1 2 の下端部同士を連結する。

【 1 8 8 7 】

左固定部 P 3 6 1 5 は、基板 P 3 3 3 0 に対して固定される部分である。左固定部 P 3 6 1 5 は、長手方向を上下に向けた長手状に形成される。左固定部 P 3 6 1 5 の上下両端部は、上連結部 P 3 6 1 3 及び下連結部 P 3 6 1 4 の左部にそれぞれ連結される。

30

【 1 8 8 8 】

右固定部 P 3 6 1 6 は、基板 P 3 3 3 0 に対して固定される部分である。右固定部 P 3 6 1 6 は、長手方向を上下に向けた長手状に形成される。右固定部 P 3 6 1 6 の上下両端部は、上連結部 P 3 6 1 3 及び下連結部 P 3 6 1 4 の右部にそれぞれ連結される。

【 1 8 8 9 】

図 1 5 9 及び図 1 6 3 に示すように、左固定部 P 3 6 1 5 及び右固定部 P 3 6 1 6 は、ビス等により基板 P 3 3 3 0 の前面に固定される。これによって、発光手段側遮蔽手段 P 3 6 1 0 が基板 P 3 3 3 0 の左右中央部に取り付けられる。この際、基板 P 3 3 3 0 に設けられた複数の発光部 P 3 3 4 0 のうち、基板 P 3 3 3 0 の左右中央部に配置された発光部 P 3 3 4 0 が、発光手段側遮蔽手段 P 3 6 1 0 の内側（正面視において、左遮蔽部 P 3 6 1 1、右遮蔽部 P 3 6 1 2、上連結部 P 3 6 1 3 及び下連結部 P 3 6 1 4 によって囲まれた範囲）に配置される。

40

【 1 8 9 0 】

図 1 5 9、図 1 6 3、図 1 6 5 及び図 1 6 6 に示す回転体側遮蔽手段 P 3 6 2 0 は、回転体 P 3 4 0 0 に固定される部材である。回転体側遮蔽手段 P 3 6 2 0 は、主として左遮蔽部 P 3 6 2 1、右遮蔽部 P 3 6 2 2、第 1 の連結部 P 3 6 2 3 及び第 2 の連結部 P 3 6 2 4 を具備する。

【 1 8 9 1 】

左遮蔽部 P 3 6 2 1 は、回転体側遮蔽手段 P 3 6 2 0 の左部を形成する部分である。左遮蔽部 P 3 6 2 1 は、板面を左右に向けた略板状に形成される。左遮蔽部 P 3 6 2 1 の後

50

端部の上下幅は、第2のレンズ部材P3440の上下幅と略同一となるように形成される。左遮蔽部P3621は、正面視において適宜の形状に形成される。本実施形態に係る左遮蔽部P3621は、正面視において概ね上下に延びるように形成されると共に、下部に比べて上部が左方に位置するように、上下中途部に段差（屈曲部分）が形成されている。左遮蔽部P3621には、凹部P3621aが形成される。

【1892】

凹部P3621aは、左遮蔽部P3621の前端部を後方に向かって凹ませるようにして形成される。凹部P3621aは、左遮蔽部P3621の前端部の上下略中央部に形成される。凹部P3621aは、側面視略円弧状に形成される。より具体的には、後述するように回転体側遮蔽手段P3620が第2のレンズ部材P3440に取り付けられた際に、凹部P3621aは、側面視において支軸P3310を中心とする円弧状となるように形成される（図159参照）。また、凹部P3621aの半径は、発光手段側遮蔽手段P3610の左遮蔽部P3611の円弧状の半径と略同一となるように（厳密には、若干大きくするように）形成される。

10

【1893】

右遮蔽部P3622は、回転体側遮蔽手段P3620の右部を形成する部分である。右遮蔽部P3622は、板面を左右に向けた略板状に形成される。右遮蔽部P3622は、左遮蔽部P3621の右方に配置される。左遮蔽部P3621と右遮蔽部P3622の間隔（左右の間隔）は、発光手段側遮蔽手段P3610の左遮蔽部P3611と右遮蔽部P3612の間隔と略同一となるように形成される。右遮蔽部P3622は、側面視において左遮蔽部P3621と略同一形状となるように形成される。右遮蔽部P3622は、正面視において適宜の形状に形成される。本実施形態に係る右遮蔽部P3622は、正面視において上下中途部が上下両端部に比べて内側（左方）に位置するように、上下両端部から上下中途部に向かって左方に傾斜するように形成されている。右遮蔽部P3622には、凹部P3622aが形成される。

20

【1894】

凹部P3622aは、右遮蔽部P3622の前端部を後方に向かって凹ませるようにして形成される。凹部P3622aは、右遮蔽部P3622の前端部の上下略中央部に形成される。凹部P3622aは、側面視において、左遮蔽部P3621の凹部P3621aと略同一形状となるように形成される。

30

【1895】

第1の連結部P3623は、左遮蔽部P3621と右遮蔽部P3622を連結する部分である。第1の連結部P3623は、板面を上下に向けた略矩形板状に形成される。第1の連結部P3623の左右両端部は、左遮蔽部P3621及び右遮蔽部P3622の上端部にそれぞれ連結される。これによって第1の連結部P3623は、左遮蔽部P3621と右遮蔽部P3622の上端部同士を連結する。

【1896】

第2の連結部P3624は、左遮蔽部P3621と右遮蔽部P3622を連結する部分である。第2の連結部P3624は、板面を上下に向けた略矩形板状に形成される。第2の連結部P3624の左右両端部は、左遮蔽部P3621及び右遮蔽部P3622の下端部にそれぞれ連結される。これによって第2の連結部P3624は、左遮蔽部P3621と右遮蔽部P3622の下端部同士を連結する。

40

【1897】

図159及び図163に示すように、第1の連結部P3623及び第2の連結部P3624は、ビス等により第2のレンズ部材P3440の前面に固定される。これによって、回転体側遮蔽手段P3620が第2のレンズ部材P3440の左右中央部（左右方向において、発光手段側遮蔽手段P3610と同一位置）に取り付けられる。

【1898】

以下では、上述の如く構成された回転役物P3000による演出態様について説明する。

50

【 1 8 9 9 】

まず、図 1 5 9 及び図 1 6 6 に示すように、回転体 P 3 4 0 0 の演出面のうち、第 1 の演出面 P 3 4 1 0 が正面を向く位置（演出位置）に位置している場合について説明する。

【 1 9 0 0 】

この場合、遊技者からは第 1 の演出面 P 3 4 1 0 が視認容易となっている。また、第 2 の演出面 P 3 4 3 0 は後方を向いているため、遊技者からは視認困難となっている。この際、第 2 の演出面 P 3 4 3 0（第 2 のレンズ部材 P 3 4 4 0）の内側に固定された回転体側遮蔽手段 P 3 6 2 0 は、発光手段 P 3 3 0 0 の基板 P 3 3 3 0 の後方に位置している。

【 1 9 0 1 】

この状態では、基板 P 3 3 3 0 の前面に固定された発光手段側遮蔽手段 P 3 6 1 0 と、第 2 の演出面 P 3 4 3 0 の内側に固定された回転体側遮蔽手段 P 3 6 2 0 は、別々に分離された状態（以下、単に「分離状態」と称する）となる。分離状態では、発光手段側遮蔽手段 P 3 6 1 0 と回転体 P 3 4 0 0 の第 1 の演出面 P 3 4 1 0 との間には大きな隙間が形成されている。このため、基板 P 3 3 3 0 に設けられた複数の発光部 P 3 3 4 0 からの光は、発光手段側遮蔽手段 P 3 6 1 0 と回転体 P 3 4 0 0 の第 1 の演出面 P 3 4 1 0 との間の隙間を介して、回転体 P 3 4 0 0 の第 1 のレンズ部材 P 3 4 2 0 全域に照射される。当該第 1 のレンズ部材 P 3 4 2 0 を透過した光は、第 1 の演出面 P 3 4 1 0 の内側全域に照射される。これによって、図 1 6 7 に示すように、第 1 の演出面 P 3 4 1 0 全体から外部に略均一に光が照射され、第 1 の演出面 P 3 4 1 0 全体が、略均一に発光することになる。すなわちこの場合、第 1 の演出面 P 3 4 1 0（第 1 の透光部）に応じて、発光手段 P 3 3 0 0 から第 1 の演出面 P 3 4 1 0 の内面側の全体（第 1 の照射範囲）に光が照射される。

【 1 9 0 2 】

次に、図 1 6 8 及び図 1 6 9 に示すように、回転体 P 3 4 0 0 の演出面のうち、第 2 の演出面 P 3 4 3 0 が正面を向く位置（演出位置）に位置している場合について説明する。

【 1 9 0 3 】

この場合、遊技者からは第 2 の演出面 P 3 4 3 0 が視認容易となっている。また、第 1 の演出面 P 3 4 1 0 は後方を向いているため、遊技者からは視認困難となっている。この際、第 2 の演出面 P 3 4 3 0（第 2 のレンズ部材 P 3 4 4 0）の内側に固定された回転体側遮蔽手段 P 3 6 2 0 は、発光手段 P 3 3 0 0 の基板 P 3 3 3 0 の前方に位置している。

【 1 9 0 4 】

この状態では、基板 P 3 3 3 0 の前面に固定された発光手段側遮蔽手段 P 3 6 1 0 の前端が、第 2 の演出面 P 3 4 3 0 の内側に固定された回転体側遮蔽手段 P 3 6 2 0 の凹部（凹部 P 3 6 2 1 a 及び凹部 P 3 6 2 2 a）に嵌り込むように位置している。このようにして、発光手段側遮蔽手段 P 3 6 1 0 と回転体側遮蔽手段 P 3 6 2 0 とによって、基板 P 3 3 3 0 から第 2 の演出面 P 3 4 3 0 まで延びる 1 つの筒状の部材が形成された状態（以下、単に「制限状態」と称する）となる。制限状態では、遮蔽手段 P 3 6 0 0 によって、基板 P 3 3 3 0 に設けられた複数の発光部 P 3 3 4 0 からの光の照射範囲が、所定の範囲に制限される。

【 1 9 0 5 】

具体的には、複数の発光部 P 3 3 4 0 のうち、遮蔽手段 P 3 6 0 0（発光手段側遮蔽手段 P 3 6 1 0）の内側に配置された発光部 P 3 3 4 0 から照射された光は、当該遮蔽手段 P 3 6 0 0 の外側に出ることができない。このため、当該発光部 P 3 3 4 0 から照射された光は、第 2 の演出面 P 3 4 3 0 のうち、正面視で遮蔽手段 P 3 6 0 0 の内側に位置する範囲にのみ照射される（図 1 7 0 参照）。

【 1 9 0 6 】

一方、複数の発光部 P 3 3 4 0 のうち、遮蔽手段 P 3 6 0 0（発光手段側遮蔽手段 P 3 6 1 0）の外側に配置された発光部 P 3 3 4 0 から照射された光は、当該遮蔽手段 P 3 6 0 0 の内側に入ることができない。このため、当該発光部 P 3 3 4 0 から照射された光は、第 2 の演出面 P 3 4 3 0 のうち、正面視で遮蔽手段 P 3 6 0 0 の外側に位置する範囲に

のみ照射される（図 170 参照）。

【1907】

このように、第 2 の演出面 P 3 4 3 0 が演出位置に移動制御されている場合、遮蔽手段 P 3 6 0 0 が制限状態となり、発光部 P 3 3 4 0 から第 2 の演出面 P 3 4 3 0 の内側に照射される光の照射範囲を所定の範囲（正面視において遮蔽手段 P 3 6 0 0 の内側に位置する範囲、又は外側に位置する範囲）に制限することができる。すなわち、第 1 の演出面 P 3 4 1 0 が演出位置に移動制御された場合の光の照射範囲（第 1 の照射範囲）と、第 2 の演出面 P 3 4 3 0 が演出位置に移動制御された場合の光の照射範囲（第 2 の照射範囲）と、を異ならせることができる。これによって、例えば、遮蔽手段 P 3 6 0 0 の内側の発光部 P 3 3 4 0 と外側の発光部 P 3 3 4 0 を異なる態様（例えば、異なる明るさ、色、タイミ

10

【1908】

特に本実施形態では、正面視における遮蔽手段 P 3 6 0 0 の形状を、第 2 の演出面 P 3 4 3 0 に施された装飾と対応する形状となるように形成することを想定している。これによって、発光手段 P 3 3 0 0 から照射される光の照射範囲（第 2 の照射範囲）を第 2 の演出面 P 3 4 3 0（第 2 の透光部）に応じたものとし、第 2 の演出面 P 3 4 3 0 の装飾をより引き立てるように発光させることができる。例えば、第 2 の演出面 P 3 4 3 0 に施された文字と、遮蔽手段 P 3 6 0 0 と、が正面視において一致するように形成することで、当該文字をその他の装飾と異なる態様で発光させることができる。

20

【1909】

また本実施形態では、制限状態において、回転体側遮蔽手段 P 3 6 2 0 の後端部は、基板 P 3 3 3 0 よりも後方に位置している（図 168 参照）。これによって、基板 P 3 3 3 0 の前面に設けられた発光部 P 3 3 4 0 から照射された光が遮蔽手段 P 3 6 0 0 の後方から回り込む（遮蔽手段 P 3 6 0 0 の内側から外側へ、又は外側から内側へ照射される）のを効果的に抑制することができる。

【1910】

また本実施形態では、図 168 等に示すように、発光手段側遮蔽手段 P 3 6 1 0 を、支軸 P 3 3 1 0（回転体 P 3 4 0 0 の回転中心）を中心とする円弧状に膨出する形状とすると共に、回転体側遮蔽手段 P 3 6 2 0 を、支軸 P 3 3 1 0 を中心とする円弧状に凹む形状としている。これによって、回転体 P 3 4 0 0 が回転する際の部材同士の干渉をなくしながらも、制限状態となった遮蔽手段 P 3 6 0 0（発光手段側遮蔽手段 P 3 6 1 0 及び回転体側遮蔽手段 P 3 6 2 0）の隙間を小さくすることができる。

30

【1911】

すなわち、発光手段側遮蔽手段 P 3 6 1 0 及び回転体側遮蔽手段 P 3 6 2 0 に、回転体 P 3 4 0 0 の回転軌跡に沿う円弧状の部分形成することで、当該発光手段側遮蔽手段 P 3 6 1 0 と回転体側遮蔽手段 P 3 6 2 0 との干渉を回避することができる。またこのように構成することで、発光手段側遮蔽手段 P 3 6 1 0 と回転体側遮蔽手段 P 3 6 2 0 とが対向する部分（円弧状に形成された部分）を近づけて隙間を小さくすることができ、光の遮蔽性を向上することができる。これによって、発光部 P 3 3 4 0 から照射された光が遮蔽手段 P 3 6 0 0 を超えて漏れ出すのを効果的に抑制することができる。

40

【1912】

このように、演出位置に移動制御されている演出面（第 1 の演出面 P 3 4 1 0 又は第 2 の演出面 P 3 4 3 0）の種別によって、発光手段 P 3 3 0 0 による装飾面の発光態様を異ならせることができる。これによって、装飾面の種別に応じた異なる演出（発光演出）を行い、回転役物 P 3 0 0 0 による演出の興趣を向上させることができる。

【1913】

以上の実施形態に基づき、本発明の概要を以下に列挙する。

【1914】

従来、演出装置を備える遊技機は公知となっている。例えば、特開 2018 - 1613

50

３３号公報に記載の如くである。

【１９１５】

特開２０１８－１６１３３３号公報には、発光部を内蔵すると共に複数の演出面を備えた演出回転体を有し、大当り中の演出や遊技情報等を複数の演出面に表示可能な遊技機が開示されている。

【１９１６】

しかしながら、特許文献１に記載の遊技機では、演出面に表示される演出内容は同一の演出態様が繰り返し表示されるだけで面白みに欠ける問題があった。

【１９１７】

本発明は、上述した課題に鑑みてなされたものであり、興趣を向上させることが可能な遊技機を提供することを目的とする。 10

【１９１８】

以上の如く、本実施形態に係る遊技機は、

透光部を有し遊技者から視認可能な複数の演出面（演出部）から形成される回転体 P 3 4 0 0 を備えた遊技機であって、

前記回転体 P 3 4 0 0 の内部に設けられ、少なくとも一つの演出面の内面側に光を照射することで前記透光部を介して前記回転体 P 3 4 0 0 の外部方向に光を照射可能な発光手段 P 3 3 0 0 と、

前記発光手段 P 3 3 0 0 から演出面の内面側に照射される光の照射範囲を所定の範囲に制限する遮蔽手段 P 3 6 0 0 と、 20

前記回転体 P 3 4 0 0 を回転させ前記複数の演出面のうちいずれかの演出面を遊技者から視認可能な演出位置に移動制御する駆動手段 P 3 5 0 0 と、を備え、

前記複数の演出面は、

第１の演出面 P 3 4 1 0 と、

前記第１の演出面 P 3 4 1 0 とは別の演出面である第２の演出面 P 3 4 3 0 と、を含み、

前記回転体 P 3 4 0 0 は、前記遮蔽手段 P 3 6 0 0 により、前記第１の演出面 P 3 4 1 0 が前記演出位置に移動制御されている場合と、前記第２の演出面 P 3 4 3 0 が前記演出位置に移動制御されている場合とで、前記演出面の内面側に照射される光の照射範囲が異なることを特徴とするものである。 30

【１９１９】

また、本実施形態に係る遮蔽手段 P 3 6 0 0 は、

前記回転体 P 3 4 0 0 に設けられる回転体側遮蔽手段 P 3 6 2 0 と、

前記発光手段 P 3 3 0 0 に設けられる発光手段側遮蔽手段 P 3 6 1 0 と、

を含み、

前記遮蔽手段 P 3 6 0 0 は、

前記回転体 P 3 4 0 0 の回転に伴って前記回転体側遮蔽手段 P 3 6 2 0 が移動することにより、前記発光手段側遮蔽手段 P 3 6 1 0 と共に前記発光手段 P 3 3 0 0 から前記演出面（演出部）の内面側に照射される光の照射範囲を所定の範囲に制限可能であり、

前記第１の演出面 P 3 4 1 0 が前記演出位置に移動制御された場合、前記発光手段 P 3 3 0 0 から前記第１の演出面 P 3 4 1 0 の内面側に照射される光の照射範囲が第１の照射範囲となり、前記第２の演出面 P 3 4 3 0 が前記演出位置に移動制御された場合に、前記発光手段 P 3 3 0 0 から前記第２の演出面 P 3 4 3 0 の内面側に照射される光の照射範囲が前記第１の照射範囲とは異なる第２の照射範囲となることを特徴とするものである。 40

【１９２０】

このような構成によれば、遊技機の興趣を向上させることができる。

【１９２１】

具体的には、第１の演出面 P 3 4 1 0 が演出位置に移動制御された場合と、第２の演出面 P 3 4 3 0 が演出位置に移動制御された場合とで、発光手段 P 3 3 0 0 による演出面の発光態様を異ならせることができる。すなわち、演出位置に移動制御されている演出面の 50

種別によって、異なる発光演出が可能となり、ひいては遊技機の興趣を向上させることができる。

【 1 9 2 2 】

以上の実施形態に基づき、本発明の概要を以下に列挙する。

【 1 9 2 3 】

従来、演出装置を備える遊技機は公知となっている。例えば、特開 2 0 1 8 - 1 6 1 3 3 3 号公報に記載の如くである。

【 1 9 2 4 】

特開 2 0 1 8 - 1 6 1 3 3 3 号公報には、発光部を内蔵すると共に複数の演出面を備えた演出回転体を有し、大当り中の演出や遊技情報等を複数の演出面に表示可能な遊技機が開示されている。 10

【 1 9 2 5 】

しかしながら、特許文献 1 に記載の遊技機では、演出面に表示される演出内容は同一の演出態様が繰り返し表示されるだけで面白みに欠ける問題があった。

【 1 9 2 6 】

本発明は、上述した課題に鑑みてなされたものであり、興趣を向上させることが可能な遊技機を提供することを目的とする。

【 1 9 2 7 】

以上の如く、本実施形態に係る遊技機は、

透光部を有し遊技者から視認可能な複数の演出部から形成される回転体を備えた遊技機であって、 20

前記回転体の内部に設けられ、少なくとも一つの演出部の内面側に光を照射することで前記透光部を介して前記回転体の外部方向に光を照射可能な発光手段と、

前記発光手段から演出部の内面側に照射される光の照射範囲を所定の範囲に制限する遮蔽手段と、

前記回転体を回転させ前記複数の演出部のうちいずれかの演出部を遊技者から視認容易な演出位置に移動制御する駆動手段と、を備え、

前記複数の演出面は、

第 1 の演出面 P 3 4 1 0 と、

前記第 1 の演出面 P 3 4 1 0 とは別の演出面である第 2 の演出面 P 3 4 3 0 と、を含み 30

、前記遮蔽手段 P 3 6 0 0 は、

前記回転体 P 3 4 0 0 に設けられる回転体側遮蔽手段 P 3 6 2 0 を含み、

前記回転体側遮蔽手段 P 3 6 2 0 は、

前記回転体 P 3 4 0 0 の回転に伴って移動することにより、前記第 1 の演出面 P 3 4 1 0 が前記演出位置に移動制御されている場合と、前記第 2 の演出面 P 3 4 3 0 が前記演出位置に移動制御されている場合とで、前記演出面の内面側に照射される光の照射範囲を異ならせることを特徴とするものである。

【 1 9 2 8 】

また、本実施形態に係る前記第 1 の演出面 P 3 4 1 0 は、 40

所定の形状で形成される第 1 の透光部を有し、

前記第 2 の演出面 P 3 4 3 0 は、

前記第 1 の透光部とは異なる形状で形成される第 2 の透光部を有し、

前記回転体側遮蔽手段 P 3 6 2 0 は、

前記回転体 P 3 4 0 0 の回転に伴って移動することにより、前記第 1 の演出面 P 3 4 1 0 が前記演出位置に移動制御されている場合は、前記発光手段 P 3 3 0 0 から照射される光の照射範囲が前記第 1 の透光部に応じた第 1 の照射範囲となることで前記第 1 の透光部が発光し、前記第 2 の演出面 P 3 4 3 0 が前記演出位置に移動制御されている場合は、前記発光手段 P 3 3 0 0 から照射される光の照射範囲が前記第 2 の透光部に応じた第 2 の照射範囲となることで前記第 2 の透光部が発光することを特徴とするものである。 50

【 1 9 2 9 】

このような構成によれば、遊技機の興趣を向上させることができる。

【 1 9 3 0 】

具体的には、第 1 の演出面 P 3 4 1 0 が演出位置に移動制御された場合と、第 2 の演出面 P 3 4 3 0 が演出位置に移動制御された場合とで、発光手段 P 3 3 0 0 による演出面の発光態様を異ならせることができる。すなわち、演出位置に移動制御されている演出面の種別によって、異なる発光演出が可能となり、ひいては遊技機の興趣を向上させることができる。

【 1 9 3 1 】

以上の実施形態に基づき、本発明の概要を以下に列挙する。

10

【 1 9 3 2 】

従来、演出装置を備える遊技機は公知となっている。例えば、特開 2 0 1 8 - 1 6 1 3 3 3 号公報に記載の如くである。

【 1 9 3 3 】

特開 2 0 1 8 - 1 6 1 3 3 3 号公報には、発光部を内蔵すると共に複数の演出面を備えた演出回転体を有し、大当り中の演出や遊技情報等を複数の演出面に表示可能な遊技機が開示されている。

【 1 9 3 4 】

しかしながら、特許文献 1 に記載の遊技機では、演出面に表示される演出内容は同一の演出態様が繰り返し表示されるだけで面白みに欠ける問題があった。

20

【 1 9 3 5 】

本発明は、上述した課題に鑑みてなされたものであり、興趣を向上させることが可能な遊技機を提供することを目的とする。

【 1 9 3 6 】

以上の如く、本実施形態に係る遊技機は、

透光部を有し遊技者から視認可能な複数の演出部から形成される回転体を備えた遊技機であって、

前記回転体の内部に設けられ、少なくとも一つの演出部の内面側に光を照射することで前記透光部を介して前記回転体の外部方向に光を照射可能な発光手段と、

前記発光手段から演出部の内面側に照射される光の照射範囲を所定の範囲に制限する遮蔽手段と、

30

前記回転体を回転させ前記複数の演出部のうちいずれかの演出部を遊技者から視認可能な演出位置に移動制御する駆動手段と、を備え、

前記遮蔽手段 P 3 6 0 0 は、

前記回転体 P 3 4 0 0 に設けられる回転体側遮蔽手段 P 3 6 2 0 と、

前記発光手段 P 3 3 0 0 に設けられる発光手段側遮蔽手段 P 3 6 1 0 と、

を含み、

前記遮蔽手段 P 3 6 0 0 は、

前記回転体 P 3 4 0 0 の回転に伴って前記回転体側遮蔽手段 P 3 6 2 0 が移動することにより、前記発光手段側遮蔽手段 P 3 6 1 0 と共に前記発光手段 P 3 3 0 0 から前記演出面の内面側に照射される光の照射範囲を所定の範囲に制限する状態と、前記発光手段から前記演出面の内面側に照射される光の照射範囲を制限しない状態と、に切り替えられることを特徴とするものである。

40

【 1 9 3 7 】

このような構成によれば、遊技機の興趣を向上させることができる。

【 1 9 3 8 】

具体的には、第 1 の演出面 P 3 4 1 0 が演出位置に移動制御された場合と、第 2 の演出面 P 3 4 3 0 が演出位置に移動制御された場合とで、発光手段 P 3 3 0 0 による演出面の発光態様を異ならせることができる。すなわち、回転体 P 3 4 0 0 の回転に応じて、異なる発光演出が可能となり、ひいては遊技機の興趣を向上させることができる。

50

【 1 9 3 9 】

以上、本発明の第一実施形態を説明したが、本発明は上記構成に限定されるものではなく、特許請求の範囲に記載された発明の範囲内で種々の変更が可能である。

【 1 9 4 0 】

例えば、駆動手段 P 3 5 0 0 による回転体 P 3 4 0 0 の移動（回転）と、発光手段 P 3 3 0 0 による光の照射は、任意に制御することができる。両者のタイミングを適宜設定することで、種々の態様の演出を行うことができる。

【 1 9 4 1 】

また、本実施形態では第 1 の演出面 P 3 4 1 0 及び第 2 の演出面 P 3 4 3 0 の全体が透光部となっている（全体的に光が透過可能である）例を示したが、第 1 の演出面 P 3 4 1 0 及び第 2 の演出面 P 3 4 3 0 の一部のみを透光部とする（一部のみ光を透過可能とする）ことも可能である。例えば、第 1 の演出面 P 3 4 1 0 を、表面に施される装飾に応じて、透光性を有する部材と、透光性を有さない部材と、を組み合わせ形成することも可能である。

10

【 1 9 4 2 】

また、遮蔽手段 P 3 6 0 0 として、回転体側遮蔽手段 P 3 6 2 0 のみを用いることも可能である。すなわち、発光手段側遮蔽手段 P 3 6 1 0 を省略することも可能である。この場合、第 2 の演出面 P 3 4 3 0 が演出位置に移動制御された場合、回転体側遮蔽手段 P 3 6 2 0 によって光の照射範囲が制限される。

【 1 9 4 3 】

また、遮蔽手段 P 3 6 0 0 の構成（形状、大きさ等）は、上記実施形態に限るものではない。例えば、演出面に施された装飾に応じて適宜の形状、大きさ等とすることが可能である。

20

【 1 9 4 4 】

また、遮蔽手段 P 3 6 0 0 は、本実施形態の回転体側遮蔽手段 P 3 6 2 0 のように、必ずしも回転体 P 3 4 0 0 に設けられている必要はない。すなわち、遮蔽手段 P 3 6 0 0 は、回転体 P 3 4 0 0 の移動制御（回転）に応じて、光の照射範囲を制限する状態と、制限しない状態と、に切り替え可能なものであればよい。例えば、回転体 P 3 4 0 0 の移動制御に応じて、別途設けられた駆動手段によって（若しくは、駆動手段 P 3 5 0 0 の駆動力を用いて）、光の照射範囲を制限する位置と、制限しない位置と、に移動可能な部材を遮蔽手段 P 3 6 0 0 とすることも可能である。

30

【 1 9 4 5 】

以下では、図 1 7 1 から図 1 9 1 を用いて、演出装置 P 4 0 0 0 について説明する。

【 1 9 4 6 】

図 1 7 1 に示す演出装置 P 4 0 0 0 は、適宜のタイミングで動作することで、遊技者に視覚的な印象（インパクト）を与えるものである。なお便宜上、演出装置 P 4 0 0 0 は、本発明の第 2 実施形態に係るパチンコ遊技機の別例の遊技盤 P 1 1 0 0 に設けられているものとする。

【 1 9 4 7 】

演出装置 P 4 0 0 0 は、遊技盤 P 1 1 0 0 に設置される。演出装置 P 4 0 0 0 は、遊技盤 P 1 1 0 0 の開口領域 1 d において遊技者が視認可能な位置で可動体 P 4 3 0 0 を移動制御することで、遊技者に視覚的な印象を与える。演出装置 P 4 0 0 0 は、移動制御機構 P 4 0 1 0、可動体 P 4 3 0 0 及び補強カバー P 4 4 0 0 を具備している。

40

【 1 9 4 8 】

移動制御機構 P 4 0 1 0 は、可動体 P 4 3 0 0 を、遊技者から視認し難い位置である図 1 7 1 に示す待機位置と、遊技者から視認可能な位置である図 1 8 5 から図 1 8 7 までに示す演出位置と、に移動制御するものである。なお、可動体 P 4 3 0 0 の詳細な説明については後述する。

【 1 9 4 9 】

本実施形態では、図 1 7 1 に示すように、待機位置を、遊技盤 P 1 1 0 0 の開口領域 1

50

d よりも下方（遊技盤 P 1 1 0 0 の下側部分と重複する位置）としている。また、図 1 8 5 から図 1 8 7 までに示すように、演出位置を開口領域 1 d における下側部分としている。移動制御機構 P 4 0 1 0 は、昇降移動制御機構 P 4 1 0 0 及び左右移動制御機構 P 4 2 0 0 を具備する。

【 1 9 5 0 】

図 1 7 1 及び図 1 7 2、図 1 8 5 に示す昇降移動制御機構 P 4 1 0 0 は、可動体 P 4 3 0 0 を上下方向に移動制御するものである。ここで、可動体 P 4 3 0 0 は、後述する左右移動制御機構 P 4 2 0 0 に設けられており、昇降移動制御機構 P 4 1 0 0 は、左右移動制御機構 P 4 2 0 0 を介して、可動体 P 4 3 0 0 を移動制御する。すなわち、昇降移動制御機構 P 4 1 0 0 は、直接的には、左右移動制御機構 P 4 2 0 0 を上下方向に移動制御する。なお、左右移動制御機構 P 4 2 0 0 の詳細な説明については後述する。

10

【 1 9 5 1 】

昇降移動制御機構 P 4 1 0 0 は、図 1 7 1 及び図 1 8 5 に示すように、待機位置と演出位置との間において左右移動制御機構 P 4 2 0 0（可動体 P 4 3 0 0）を移動制御する。なお、以下では、主として、可動体 P 4 3 0 0 を待機位置に位置させた状態を基準として、昇降移動制御機構 P 4 1 0 0 の構成について説明する。昇降移動制御機構 P 4 1 0 0 は、左側移動ユニット P 4 1 1 0 及び右側移動ユニット P 4 1 6 0 を具備する。

【 1 9 5 2 】

左側移動ユニット P 4 1 1 0 は、遊技盤 P 1 1 0 0 の左側において左右移動制御機構 P 4 2 0 0 を上下方向に移動させると共に、上下方向の移動をガイドするものである。左側移動ユニット P 4 1 1 0 は、ベース部 P 4 1 2 0、第 1 のモータ P 4 1 3 0、第 1 の伝達部 P 4 1 4 0 及び昇降シャフト P 4 1 5 0 を具備する。

20

【 1 9 5 3 】

ベース部 P 4 1 2 0 は、後述する第 1 のモータ P 4 1 3 0、第 1 の伝達部 P 4 1 4 0 及び昇降シャフト P 4 1 5 0 が設置されるものである。ベース部 P 4 1 2 0 は、遊技盤 P 1 1 0 0 の左側部分に固定される。ベース部 P 4 1 2 0 は、後方に向けて開口する略箱形状とされている。また、ベース部 P 4 1 2 0 は、正面視において上下方向に長尺な略矩形状とされている。

【 1 9 5 4 】

図 1 7 1 に示す第 1 のモータ P 4 1 3 0 は、左右移動制御機構 P 4 2 0 0 を上下方向に移動させるための駆動源である。第 1 のモータ P 4 1 3 0 は、ベース部 P 4 1 2 0 の上側部分に設置される。また、第 1 のモータ P 4 1 3 0 は、ベース部 P 4 1 2 0 の左側部分に設置される。第 1 のモータ P 4 1 3 0 は、図 1 7 2 に示すように、出力軸 P 4 1 3 1 が、ベース部 P 4 1 2 0 を前後に貫通して後方へと突出するように設けられる。

30

【 1 9 5 5 】

図 1 7 2 に示す第 1 の伝達部 P 4 1 4 0 は、第 1 のモータ P 4 1 3 0 で発生した駆動力を、左右移動制御機構 P 4 2 0 0 側へと伝達するものである。第 1 の伝達部 P 4 1 4 0 は、ベース部 P 4 1 2 0 の左側部分に設置される。第 1 の伝達部 P 4 1 4 0 は、出力ギヤ P 4 1 4 1、第 1 のギヤ P 4 1 4 2 及び第 2 のギヤ P 4 1 4 3 を具備する。

【 1 9 5 6 】

出力ギヤ P 4 1 4 1 は、第 1 のモータ P 4 1 3 0 の駆動力を取り出すものである。出力ギヤ P 4 1 4 1 は、第 1 のモータ P 4 1 3 0 の出力軸 P 4 1 3 1 の後端部に固定される。

40

【 1 9 5 7 】

第 1 のギヤ P 4 1 4 2 は、出力ギヤ P 4 1 4 1 の略下方に配置され、出力ギヤ P 4 1 4 1 と歯合する。第 1 のギヤ P 4 1 4 2 は、ベース部 P 4 1 2 0 の後面において、前後方向に向く軸心回りに回転自在に軸支される。

【 1 9 5 8 】

第 2 のギヤ P 4 1 4 3 は、第 1 のギヤ P 4 1 4 2 の略下方に配置され、第 1 のギヤ P 4 1 4 2 と歯合する。第 2 のギヤ P 4 1 4 3 は、ベース部 P 4 1 2 0 の後面において、前後方向に向く軸心回りに回転自在に軸支される。

50

【 1 9 5 9 】

昇降シャフト P 4 1 5 0 は、左右移動制御機構 P 4 2 0 0 の上下方向の移動をガイドするものである。昇降シャフト P 4 1 5 0 は、上下方向に長尺な略円柱形状とされている。昇降シャフト P 4 1 5 0 は、ベース部 P 4 1 2 0 の右側部分に設置される。また、昇降シャフト P 4 1 5 0 は、ベース部 P 4 1 2 0 の後面から離間するように設置される。

【 1 9 6 0 】

右側移動ユニット P 4 1 6 0 は、遊技盤 P 1 1 0 0 の右側において、左右移動制御機構 P 4 2 0 0 の上下方向の移動をガイドするものである。右側移動ユニット P 4 1 6 0 は、ベース部 P 4 1 7 0 及び昇降シャフト P 4 1 8 0 を具備する。

【 1 9 6 1 】

ベース部 P 4 1 7 0 は、後述する昇降シャフト P 4 1 8 0 が設置されるものである。ベース部 P 4 1 7 0 は、遊技盤 P 1 1 0 0 の右側部分に固定される。ベース部 P 4 1 7 0 は、後方に向けて開口する略箱形状とされている。また、ベース部 P 4 1 7 0 は、正面視において上下方向に長尺な略矩形状とされている。

【 1 9 6 2 】

昇降シャフト P 4 1 8 0 は、左右移動制御機構 P 4 2 0 0 の上下方向の移動をガイドするものである。昇降シャフト P 4 1 8 0 は、上下方向に長尺な略円柱形状とされている。昇降シャフト P 4 1 5 0 は、ベース部 P 4 1 7 0 の左側部分に設置される。また、昇降シャフト P 4 1 8 0 は、ベース部 P 4 1 7 0 の後面から離間するように設置される。

【 1 9 6 3 】

図 1 7 1 から図 1 7 8、図 1 8 5 から図 1 8 7 までに示す左右移動制御機構 P 4 2 0 0 は、可動体 P 4 3 0 0 を支持すると共に、可動体 P 4 3 0 0 を左右方向に移動制御するものである。左右移動制御機構 P 4 2 0 0 は、図 1 8 5 から図 1 8 7 までに示すように、演出位置において、可動体 P 4 3 0 0 を移動制御する。また、左右移動制御機構 P 4 2 0 0 は、昇降移動制御機構 P 4 1 0 0 により、上下方向に移動制御される。左右移動制御機構 P 4 2 0 0 は、左側移動ユニット P 4 1 1 0 と右側移動ユニット P 4 1 6 0 との間に配置される。左右移動制御機構 P 4 2 0 0 は、ベース部 P 4 2 1 0、カバー部 P 4 2 2 0、連結部 P 4 2 3 0、ラック部 P 4 2 4 0、ガイド部 P 4 2 5 0、第 2 のモータ P 4 2 6 0 及び第 2 の伝達部 P 4 2 7 0 を具備する。

【 1 9 6 4 】

図 1 7 2、図 1 7 4 から図 1 7 8 までに示すベース部 P 4 2 1 0 は、後述する第 2 のモータ P 4 2 6 0 や第 2 の伝達部 P 4 2 7 0 が設置されるものである。ベース部 P 4 2 1 0 は、本体部 P 4 2 1 1 及び支持部 P 4 2 1 9 を具備する。

【 1 9 6 5 】

図 1 7 5 に示す本体部 P 4 2 1 1 は、ベース部 P 4 2 1 0 の大部分を構成するものである。本体部 P 4 2 1 1 は、後方に向けて開口する略箱形状とされている。また、本体部 P 4 2 1 1 は、正面視において左右方向に長尺な略矩形状とされている。本体部 P 4 2 1 1 は、前壁部 P 4 2 1 2、上壁部 P 4 2 1 5、下壁部 P 4 2 1 6、左壁部 P 4 2 1 7 及び右壁部 P 4 2 1 8 を具備する。

【 1 9 6 6 】

前壁部 P 4 2 1 2 は、本体部 P 4 2 1 1 の前側部分を構成するものである。前壁部 P 4 2 1 2 は、厚さ方向を前後方向に向けた略板形状とされている。前壁部 P 4 2 1 2 は、ガイド孔部 P 4 2 1 3 及び第 1 の付勢部受け部 P 4 2 1 4 を具備する。

【 1 9 6 7 】

図 1 7 4 及び図 1 7 7 に示すガイド孔部 P 4 2 1 3 は、可動体 P 4 3 0 0 の左右方向の移動をガイドするものである。ガイド孔部 P 4 2 1 3 は、前壁部 P 4 2 1 2 を前後に貫通するように形成される。ガイド孔部 P 4 2 1 3 は、前壁部 P 4 2 1 2 の上下方向略中央部分に形成される。ガイド孔部 P 4 2 1 3 は、左右方向に長尺な形状とされる。

【 1 9 6 8 】

図 1 7 8 に示す第 1 の付勢部受け部 P 4 2 1 4 は、後述する付勢部の付勢力を受けるも

10

20

30

40

50

のである。第 1 の付勢部受け部 P 4 2 1 4 は、前壁部 P 4 2 1 2 の右側部分において、後方へ突出するように設けられる。

【 1 9 6 9 】

図 1 7 5 に示す上壁部 P 4 2 1 5 は、本体部 P 4 2 1 1 の上側部分を構成するものである。上壁部 P 4 2 1 5 は、前壁部 P 4 2 1 2 の上端部に設けられる。上壁部 P 4 2 1 5 は、厚さ方向を上下方向に向けた略板形状とされている。上壁部 P 4 2 1 5 は、切欠部 P 4 2 1 5 a を具備する。

【 1 9 7 0 】

切欠部 P 4 2 1 5 a は、上壁部 P 4 2 1 5 の後側部分を切り欠いたものである。切欠部 P 4 2 1 5 a は、上壁部 P 4 2 1 5 の左右方向中央部分に形成される。

10

【 1 9 7 1 】

下壁部 P 4 2 1 6 は、本体部 P 4 2 1 1 の下側部分を構成するものである。下壁部 P 4 2 1 6 は、前壁部 P 4 2 1 2 の下端部に設けられる。下壁部 P 4 2 1 6 は、厚さ方向を上下方向に向けた略板形状とされている。

【 1 9 7 2 】

左壁部 P 4 2 1 7 は、本体部 P 4 2 1 1 の左側部分を構成するものである。左壁部 P 4 2 1 7 は、前壁部 P 4 2 1 2 の左端部に設けられる。左壁部 P 4 2 1 7 は、厚さ方向を左右方向に向けた略板形状とされている。

【 1 9 7 3 】

右壁部 P 4 2 1 8 は、本体部 P 4 2 1 1 の右側部分を構成するものである。右壁部 P 4 2 1 8 は、右壁部 P 4 2 1 8 の右端部に設けられる。右壁部 P 4 2 1 8 は、厚さ方向を左右方向に向けた略板形状とされている。

20

【 1 9 7 4 】

支持部 P 4 2 1 9 は、後述するガイド部 P 4 2 5 0 を支持するものである。支持部 P 4 2 1 9 は、本体部 P 4 2 1 1 の右端部から上方に延びるように形成される。

【 1 9 7 5 】

図 1 7 2 に示すカバー部 P 4 2 2 0 は、本体部 P 4 2 1 1 の開口を覆うものである。カバー部 P 4 2 2 0 は、厚さ方向を前後方向に向けた、左右方向に長尺な板形状とされる。カバー部 P 4 2 2 0 は、本体部 P 4 2 1 1 とによって、後述する第 2 の伝達部 P 4 2 7 0 を収容するハウジングを構成する。

30

【 1 9 7 6 】

連結部 P 4 2 3 0 は、カバー部 P 4 2 2 0 (ベース部 P 4 2 1 0) と、後述するラック部 P 4 2 4 0 とを連結するものである。連結部 P 4 2 3 0 は、厚さ方向を前後方向に向けた板形状とされる。連結部 P 4 2 3 0 は、右側部分が、カバー部 P 4 2 2 0 の後面における左側端部に固定される。また、連結部 P 4 2 3 0 は、左側部分が、カバー部 P 4 2 2 0 の左側端部よりも左方に突出する。

【 1 9 7 7 】

図 1 7 2 から図 1 7 4 までに示すラック部 P 4 2 4 0 は、第 1 の伝達部 P 4 1 4 0 が伝達する回転を、左右移動制御機構 P 4 2 0 0 の上下方向の移動に変換するものである。ラック部 P 4 2 4 0 は、連結部 P 4 2 3 0 の左側部分に固定される。ラック部 P 4 2 4 0 は、本体部 P 4 2 4 1、ガイド孔部 P 4 2 4 2 及びラック歯部 P 4 2 4 3 を具備する。

40

【 1 9 7 8 】

図 1 7 3 及び図 1 7 4 に示す本体部 P 4 2 4 1 は、ラック部 P 4 2 4 0 の大部分を構成するものである。本体部 P 4 2 4 1 は、厚さ方向を前後方向に向けた板形状とされる。本体部 P 4 2 4 1 は、正面視において、上下方向に長尺な略矩形状とされる。本体部 P 4 2 4 1 は、下側部分が、連結部 P 4 2 3 0 の左側部分の前面に固定される。

【 1 9 7 9 】

ガイド孔部 P 4 2 4 2 は、本体部 P 4 2 4 1 を上下方向に貫通する孔である。ガイド孔部 P 4 2 4 2 には、左側移動ユニット P 4 1 1 0 の昇降シャフト P 4 1 5 0 が挿通される。ガイド孔部 P 4 2 4 2 に昇降シャフト P 4 1 5 0 が挿通されることで、左右移動制御機

50

構 P 4 2 0 0 の左側部分において、左右移動制御機構 P 4 2 0 0 の上下方向の移動がガイドされる。

【 1 9 8 0 】

ラック歯部 P 4 2 4 3 は、第 1 の伝達部 P 4 1 4 0 の第 2 のギヤ P 4 1 4 3 と歯合するものである。ラック歯部 P 4 2 4 3 は、本体部 P 4 2 4 1 の左端部に設けられる。ラック歯部 P 4 2 4 3 は、ガイド孔部 P 4 2 4 2 に昇降シャフト P 4 1 5 0 が挿通された状態で第 2 のギヤ P 4 1 4 3 と歯合する。

【 1 9 8 1 】

図 1 7 3 及び図 1 7 4 に示すガイド部 P 4 2 5 0 は、左右移動制御機構 P 4 2 0 0 の上下方向の移動をガイドするものである。ガイド部 P 4 2 5 0 は、支持部 P 4 2 1 9 の上端部に固定される。ガイド部 P 4 2 5 0 は、厚さ方向を前後方向に向けた板形状とされる。ガイド部 P 4 2 5 0 は、正面視において略矩形状とされる。ガイド部 P 4 2 5 0 は、ガイド孔部 P 4 2 5 1 を具備する。

10

【 1 9 8 2 】

ガイド孔部 P 4 2 5 1 は、ガイド部 P 4 2 5 0 を上下方向に貫通する孔である。ガイド孔部 P 4 2 5 1 には、右側移動ユニット P 4 1 6 0 の昇降シャフト P 4 1 8 0 が挿通される。ガイド孔部 P 4 2 5 1 に昇降シャフト P 4 1 8 0 が挿通されることで、左右移動制御機構 P 4 2 0 0 の右側部分において、左右移動制御機構 P 4 2 0 0 の上下方向の移動がガイドされる。

【 1 9 8 3 】

図 1 7 3 に示す第 2 のモータ P 4 2 6 0 は、可動体 P 4 3 0 0 を左右方向に移動させるための駆動源である。第 2 のモータ P 4 2 6 0 は、ベース部 P 4 2 1 0 (本体部 P 4 2 1 1) の左側部分に設置される。第 2 のモータ P 4 2 6 0 は、図 1 7 6 に示すように、出力軸 P 4 2 6 1 が、ベース部 P 4 2 1 0 を前後に貫通して後方へと突出するように設けられる。

20

【 1 9 8 4 】

図 1 7 4 から図 1 7 8 までに示す第 2 の伝達部 P 4 2 7 0 は、第 2 のモータ P 4 2 6 0 で発生した駆動力を、可動体 P 4 3 0 0 へと伝達するものである。第 2 の伝達部 P 4 2 7 0 は、出力ギヤ P 4 2 7 1、第 1 のギヤ P 4 2 7 2、第 2 のギヤ P 4 2 7 3、ベルト P 4 2 7 4、テンションプーリ P 4 2 7 5、張力付与部 P 4 2 7 6、第 1 のプーリ P 4 2 7 7 及び第 2 のプーリ P 4 2 7 8 を具備する。

30

【 1 9 8 5 】

図 1 7 4 から図 1 7 6 までに示す出力ギヤ P 4 2 7 1 は、第 2 のモータ P 4 2 6 0 の駆動力を取り出すものである。出力ギヤ P 4 2 7 1 は、第 2 のモータ P 4 2 6 0 の出力軸 P 4 2 6 1 の後端部に固定される。

【 1 9 8 6 】

第 1 のギヤ P 4 2 7 2 は、出力ギヤ P 4 2 7 1 の略下方に配置され、出力ギヤ P 4 2 7 1 と歯合する。第 1 のギヤ P 4 2 7 2 は、前後方向に向く軸心回りに回転自在に軸支される。

【 1 9 8 7 】

第 2 のギヤ P 4 2 7 3 は、第 1 のギヤ P 4 2 7 2 の略右方に配置され、第 1 のギヤ P 4 2 7 2 と歯合する。第 2 のギヤ P 4 2 7 3 は、前後方向に向く軸心回りに回転自在に軸支される。また、第 2 のギヤ P 4 2 7 3 には、後述するベルト P 4 2 7 4 が巻回される。

40

【 1 9 8 8 】

図 1 7 4 から図 1 7 8 までに示すベルト P 4 2 7 4 は、無端状に形成され、第 2 のギヤ P 4 2 7 3 と、後述するテンションプーリ P 4 2 7 5 と、に巻回されるものである。ベルト P 4 2 7 4 は、前壁部 P 4 2 1 2 において、ガイド孔部 P 4 2 1 3 の上方に、左右方向に延びるように配置される。

【 1 9 8 9 】

ベルト P 4 2 7 4 は、第 2 のギヤ P 4 2 7 3 の回転に伴い回転する。ベルト P 4 2 7 4

50

は、内周面（第2のギヤP4273に対向する面）の一部に、ラック状の歯部P4274aが形成されている。歯部P4274aは、第2のギヤP4273に歯合する。

【1990】

図178に示すテンションプーリP4275は、ベルトP4274が巻回されるものである。テンションプーリP4275は、前壁部P4212の右側部分において、後述する張力付与部P4276を介して、前後方向に向く軸心回りに回転自在に軸支される。

【1991】

張力付与部P4276は、テンションプーリP4275を回転可能に支持すると共に、ベルトP4274に張力を付与するものである。張力付与部P4276は、前壁部P4212の右側部分に配置される。張力付与部P4276は、テンションプーリ支持部P4276a及び付勢部P4276dを具備する。

10

【1992】

テンションプーリ支持部P4276aは、テンションプーリP4275を回転可能に支持するものである。テンションプーリ支持部P4276aは、左右方向に移動可能に支持される。テンションプーリ支持部P4276aは、左側部分においてテンションプーリP4275を支持する構成とされている。また、テンションプーリ支持部P4276aは、孔部P4276b及び第2の付勢部受け部P4276cを具備する。

【1993】

孔部P4276bは、テンションプーリ支持部P4276aを前後に貫通する孔である。孔部P4276bは、テンションプーリ支持部P4276aの右側部分に形成される。孔部P4276bは、左右方向に長尺な長孔形状とされている。孔部P4276bには、前壁部P4212に形成された第1の付勢部受け部P4214が挿通される。

20

【1994】

第2の付勢部受け部P4276cは、後述する付勢部P4276dの付勢力を受けるものである。第2の付勢部受け部P4276cは、テンションプーリ支持部P4276aの右端部から、後方へ突出するように設けられる。

【1995】

付勢部P4276dは、テンションプーリ支持部P4276aを右方に付勢するものである。付勢部P4276dによりテンションプーリ支持部P4276aを介してテンションプーリP4275を右方に付勢することで、ベルトP4274に一定の張力を付与することができる。付勢部P4276dは、第1の付勢部受け部P4214と、テンションプーリ支持部P4276aの第2の付勢部受け部P4276cと、の間に介在され、第1の付勢部受け部P4214及び第2の付勢部受け部P4276cを互いに離間させるように付勢する圧縮ばねを構成する。

30

【1996】

図174、図176及び図177までに示す第1のプーリP4277は、第2のギヤP4273の略右方に配置される。第1のプーリP4277は、ベルトP4274の下方において、ベルトP4274の外周面に当接するように配置される。また、第1のプーリP4277は、上端部が第2のギヤP4273の下端部よりも上方に位置するように配置される。第1のプーリP4277は、前後方向に向く軸心回りに回転自在に軸支される。第1のプーリP4277は、ベルトP4274の回転に応じて回転する。

40

【1997】

図174、図177及び図178に示す第2のプーリP4278は、テンションプーリP4275の略左方に配置される。第2のプーリP4278は、ベルトP4274の下方において、ベルトP4274の外周面に当接するように配置される。第2のプーリP4278は、上端部がテンションプーリP4275の下端部よりも上方に位置するように配置される。また、第2のプーリP4278は、第1のプーリP4277と略同高さに配置される。第2のプーリP4278は、前後方向に向く軸心回りに回転自在に軸支される。第2のプーリP4278は、ベルトP4274の回転に応じて回転する。

【1998】

50

図 1 7 3 から図 1 8 2 までに示す可動体 P 4 3 0 0 は、昇降移動制御機構 P 4 1 0 0 及び左右移動制御機構 P 4 2 0 0 による移動制御により、上下方向及び左右方向に移動可能なものである。可動体 P 4 3 0 0 は、左右移動制御機構 P 4 2 0 0 に対して左右方向に移動可能に設置される。可動体 P 4 3 0 0 は、正面視において略三角形形状とされている。また、可動体 P 4 3 0 0 は、戦闘機を模した形状とされている。可動体 P 4 3 0 0 は、ベース部 P 4 3 1 0、係合部 P 4 3 2 0、基板 P 4 3 3 0 及びカバー部 P 4 3 4 0 を具備する。

【 1 9 9 9 】

図 1 7 9 に示すベース部 P 4 3 1 0 は、後述する基板 P 4 3 3 0 及びカバー部 P 4 3 4 0 を保持するものである。ベース部 P 4 3 1 0 は、左右移動制御機構 P 4 2 0 0 に設置される。ベース部 P 4 3 1 0 は、本体部 P 4 3 1 1、ローラ収容部 P 4 3 1 2 及び被ガイド部 P 4 3 1 3 を具備する。

10

【 2 0 0 0 】

本体部 P 4 3 1 1 は、ベース部 P 4 3 1 0 の大部分を構成するものである。本体部 P 4 3 1 1 は、厚さ方向を前後方向に向けた略板形状とされている。本体部 P 4 3 1 1 は、正面視において略三角形形状とされている。

【 2 0 0 1 】

ローラ収容部 P 4 3 1 2 は、後述するローラ P 4 3 2 2 を収容するものである。ローラ収容部 P 4 3 1 2 は、本体部 P 4 3 1 1 の下側部分における左右方向両側に一対配置される。ローラ収容部 P 4 3 1 2 は、後方及び下方に向けて開口している。

20

【 2 0 0 2 】

図 1 7 7、図 1 7 9、図 1 8 1、図 1 8 2 までに示す被ガイド部 P 4 3 1 3 は、左右移動制御機構 P 4 2 0 0 のガイド孔部 P 4 2 1 3 によって左右方向にガイドされる部分である。被ガイド部 P 4 3 1 3 は、本体部 P 4 3 1 1 の下側部分における左右方向中央部分から、下方に延びるように設けられる。被ガイド部 P 4 3 1 3 は、厚さ方向を前後方向に向けた略板形状とされている。被ガイド部 P 4 3 1 3 は、突部 P 4 3 1 4 及び拡径部 P 4 3 1 5 を具備する。

【 2 0 0 3 】

図 1 8 1 及び図 1 8 2 に示す突部 P 4 3 1 4 は、被ガイド部 P 4 3 1 3 の後面から後方に向けて突出するものである。突部 P 4 3 1 4 は、左右方向に間隔を空けて一対設けられる。突部 P 4 3 1 4 は、略円柱形状とされている。突部 P 4 3 1 4 は、ガイド孔部 P 4 2 1 3 に挿通される。

30

【 2 0 0 4 】

拡径部 P 4 3 1 5 は、突部 P 4 3 1 4 の後端部に設けられるものである。拡径部 P 4 3 1 5 は、突部 P 4 3 1 4 よりも拡径した形状とされている。拡径部 P 4 3 1 5 の外径は、ガイド孔部 P 4 2 1 3 の上下寸法よりも大きく形成されている。

【 2 0 0 5 】

上述した突部 P 4 3 1 4 がガイド孔部 P 4 2 1 3 に挿通されることで、ガイド孔部 P 4 2 1 3 に沿って可動体 P 4 3 0 0 の左右方向の移動をガイドすることができる。また、上述した拡径部 P 4 3 1 5 が突部 P 4 3 1 4 の後端部に設けられることで、ガイド孔部 P 4 2 1 3 に対する突部 P 4 3 1 4 の抜けを防止することができる。

40

【 2 0 0 6 】

図 1 7 9 から図 1 8 2 までに示す係合部 P 4 3 2 0 は、ベース部 P 4 3 1 0 に固定されると共に、ベルト P 4 2 7 4 に係合するものである。係合部 P 4 3 2 0 は、固定部 P 4 3 2 1、ローラ P 4 3 2 2 及び係合ガイド部 P 4 3 2 3 を具備する。

【 2 0 0 7 】

固定部 P 4 3 2 1 は、ベース部 P 4 3 1 0 の後面に固定されるものである。固定部 P 4 3 2 1 は、左右方向に長尺な形状とされている。固定部 P 4 3 2 1 は、適宜の止具を介してベース部 P 4 3 1 0 に固定される。

【 2 0 0 8 】

50

図 1 7 9 及び図 1 8 0 に示すローラ P 4 3 2 2 は、固定部 P 4 3 2 1 に対して、前後方向に向く軸心回りに回転自在に軸支されるものである。ローラ P 4 3 2 2 は、円盤形状とされている。ローラ P 4 3 2 2 は、固定部 P 4 3 2 1 の前面における左右方向両端部にそれぞれ設けられる。ローラ P 4 3 2 2 は、固定部 P 4 3 2 1 がベース部 P 4 3 1 0 に固定された状態で、ローラ収容部 P 4 3 1 2 に収容される。また、ローラ P 4 3 2 2 は、図 1 8 2 に示すように、ベース部 P 4 2 1 0 (本体部 P 4 2 1 1) の上壁部 P 4 2 1 5 の上面に接地する。

【 2 0 0 9 】

図 1 7 9 から図 1 8 2 に示す係合ガイド部 P 4 3 2 3 は、ベルト P 4 2 7 4 に係合すると共に、可動体 P 4 3 0 0 の左右方向の移動をガイドするものである。係合ガイド部 P 4 3 2 3 は、固定部 P 4 3 2 1 の下面における左右方向中央部分に設けられる。係合ガイド部 P 4 3 2 3 は、ガイド部 P 4 3 2 4 、係合部 P 4 3 2 5 及び係合維持部 P 4 3 2 6 を具備する。

10

【 2 0 1 0 】

図 1 8 0 から図 1 8 2 までに示すガイド部 P 4 3 2 4 は、可動体 P 4 3 0 0 の左右方向の移動をガイドするものである。ガイド部 P 4 3 2 4 は、左右方向に長尺な形状とされている。ガイド部 P 4 3 2 4 の左右寸法は、固定部 P 4 3 2 1 の左右寸法よりも小さく形成されている。ガイド部 P 4 3 2 4 は、鉛直部 P 4 3 2 4 a 及び水平部 P 4 3 2 4 b を具備する。

【 2 0 1 1 】

20

図 1 8 2 に示す鉛直部 P 4 3 2 4 a は、固定部 P 4 3 2 1 の下面における後端部から、下方に突出する部分である。鉛直部 P 4 3 2 4 a は、厚さ方向を前後方向に向けた略板形状とされている。

【 2 0 1 2 】

水平部 P 4 3 2 4 b は、鉛直部 P 4 3 2 4 a の下端部から前方に突出する部分である。水平部 P 4 3 2 4 b は、厚さ方向を上下方向に向けた略板形状とされている。

【 2 0 1 3 】

上述したガイド部 P 4 3 2 4 は、断面視 (側面視) において略 L 字形状とされている。ガイド部 P 4 3 2 4 は、図 1 8 2 に示すように、水平部 P 4 3 2 4 b の上面が、ベース部 P 4 2 1 0 (本体部 P 4 2 1 1) の上壁部 P 4 2 1 5 の下面に対向する。これにより、ガイド部 P 4 3 2 4 は、ローラ P 4 3 2 2 と共に上壁部 P 4 2 1 5 を挟むことで、可動体 P 4 3 0 0 の左右方向の移動をガイドすることができる。

30

【 2 0 1 4 】

図 1 8 1 及び図 1 8 2 に示す係合部 P 4 3 2 5 は、ベルト P 4 2 7 4 に係合するものである。係合部 P 4 3 2 5 は、ガイド部 P 4 3 2 4 の下面における左右方向中央部分に設けられる。係合部 P 4 3 2 5 は、鉛直部 P 4 3 2 5 a 及び水平部 P 4 3 2 5 b を具備する。

【 2 0 1 5 】

図 1 8 2 に示す鉛直部 P 4 3 2 5 a は、ガイド部 P 4 3 2 4 の下面における前端部から、下方に突出する部分である。鉛直部 P 4 3 2 5 a は、厚さ方向を前後方向に向けた略板形状とされている。

40

【 2 0 1 6 】

水平部 P 4 3 2 5 b は、鉛直部 P 4 3 2 5 a の下端部から後方に突出する部分である。水平部 P 4 3 2 5 b は、厚さ方向を上下方向に向けた略板形状とされている。水平部 P 4 3 2 5 b の上面には、ベルト P 4 2 7 4 の歯部 P 4 2 7 4 a に歯合する歯部 P 4 3 2 5 c が形成されている。

【 2 0 1 7 】

上述した係合部 P 4 3 2 5 は、断面視 (側面視) において略 L 字形状とされている。係合部 P 4 3 2 5 は、図 1 8 2 に示すように、ガイド部 P 4 3 2 4 の下面と、水平部 P 4 3 2 5 b の上面と、によってベルト P 4 2 7 4 を上下に挟み込むように保持する。また、この状態では、係合部 P 4 3 2 5 の歯部 P 4 3 2 5 c と、ベルト P 4 2 7 4 の歯部 P 4 2 7

50

4 a と、が歯合する。これにより、係合部 P 4 3 2 5 をベルト P 4 2 7 4 に係合させ、ベルト P 4 2 7 4 の動作を可動体 P 4 3 0 0 に伝達することができる。

【 2 0 1 8 】

図 1 8 1 及び図 1 8 2 に示す係合維持部 P 4 3 2 6 は、係合部 P 4 3 2 5 とベルト P 4 2 7 4 との係合を維持するものである。係合維持部 P 4 3 2 6 は、ガイド部 P 4 3 2 4 の下面に設けられる。また、係合維持部 P 4 3 2 6 は、係合部 P 4 3 2 5 の左右方向両側に一対設けられる。係合維持部 P 4 3 2 6 は、鉛直部 P 4 3 2 6 a 及び水平部 P 4 3 2 6 b を具備する。

【 2 0 1 9 】

図 1 8 2 に示す鉛直部 P 4 3 2 6 a は、ガイド部 P 4 3 2 4 の下面における後端部から、下方に突出する部分である。鉛直部 P 4 3 2 6 a は、厚さ方向を前後方向に向けた略板形状とされている。

【 2 0 2 0 】

水平部 P 4 3 2 6 b は、鉛直部 P 4 3 2 6 a の下端部から前方に突出する部分である。水平部 P 4 3 2 6 b は、厚さ方向を上下方向に向けた略板形状とされている。

【 2 0 2 1 】

上述した係合維持部 P 4 3 2 6 は、断面視（側面視）において略 L 字形状とされている。係合維持部 P 4 3 2 6 は、図 1 8 2 に示すように、ガイド部 P 4 3 2 4 の下面と、水平部 P 4 3 2 6 b の上面と、によってベルト P 4 2 7 4 を上下に挟み込むように保持する。また、係合維持部 P 4 3 2 6 の鉛直部 P 4 3 2 6 a によって、係合部 P 4 3 2 5 に係合されたベルト P 4 2 7 4 の後方への移動を規制することができる。これにより、ベルト P 4 2 7 4 が係合部 P 4 3 2 5 から外れることを抑制することができる。

【 2 0 2 2 】

図 1 7 9 に示す基板 P 4 3 3 0 は、適宜の電子部品（機能部品）が実装されるものである。基板 P 4 3 3 0 は、ベース部 P 4 3 1 0 の前面に固定される。基板 P 4 3 3 0 は、厚さ方向を前後方向に向けた略板形状とされている。基板 P 4 3 3 0 は、正面視において略三角形形状とされている。基板 P 4 3 3 0 は、前面が、適宜の発光手段が実装される実装面とされている。

【 2 0 2 3 】

カバー部 P 4 3 4 0 は、可動体 P 4 3 0 0 の正面視における外観を構成するものである。カバー部 P 4 3 4 0 は、ベース部 P 4 3 1 0 及び基板 P 4 3 3 0 を覆うように、ベース部 P 4 3 1 0 の前面に固定される。カバー部 P 4 3 4 0 は、本体部 P 4 3 4 1、当接部 P 4 3 4 2 及び位置決め突部 P 4 3 4 3 を具備する。

【 2 0 2 4 】

本体部 P 4 3 4 1 は、カバー部 P 4 3 4 0 の大部分を構成するものである。本体部 P 4 3 4 1 は、後方に向けて開口する略箱形状とされている。また、本体部 P 4 3 4 1 は、正面視において略三角形形状とされている。本体部 P 4 3 4 1 は、基板 P 4 3 3 0 に設けられた発光手段による光を透過可能な透過性部材によって形成されている。

【 2 0 2 5 】

当接部 P 4 3 4 2 は、本体部 P 4 3 4 1 の前面において前方に突出するものである。当接部 P 4 3 4 2 は、本体部 P 4 3 4 1 の下端部における左端部に配置される。当接部 P 4 3 4 2 は、図 1 7 7 に示すように、係合部 P 4 3 2 0 のガイド部 P 4 3 2 4 よりも左方に配置される。また、当接部 P 4 3 4 2 は、ガイド部 P 4 3 2 4 よりも下方に配置される。当接部 P 4 3 4 2 は、略円柱状とされている。

【 2 0 2 6 】

位置決め突部 P 4 3 4 3 は、本体部 P 4 3 4 1 の下端部から下方に突出するものである。位置決め突部 P 4 3 4 3 は、本体部 P 4 3 4 1 の左右方向中央部分に設けられている。位置決め突部 P 4 3 4 3 は、正面視において、下方に向かうに従い左右寸法が小さくなる形状とされている。

【 2 0 2 7 】

10

20

30

40

50

図 1 7 1、図 1 8 3 及び図 1 8 4 に示す補強カバー P 4 4 0 0 は、左側移動ユニット P 4 1 1 0 及び右側移動ユニット P 4 1 6 0 を連結するものである。補強カバー P 4 4 0 0 は、遊技盤 P 1 1 0 0 の後面における下側部分に配置される。また、補強カバー P 4 4 0 0 は、可動体 P 4 3 0 0 よりも前方に配置される。補強カバー P 4 4 0 0 は、本体部 P 4 4 1 0、規制手段 P 4 4 2 0 及び切欠部 P 4 4 3 0 を具備する。

【 2 0 2 8 】

本体部 P 4 4 1 0 は、補強カバー P 4 4 0 0 の大部分を構成するものである。本体部 P 4 4 1 0 は、厚さ方向を前後方向に向けた板形状とされている。また、本体部 P 4 4 1 0 は、左右方向に長尺な形状とされている。本体部 P 4 4 1 0 は、左右方向両端部が左側移動ユニット P 4 1 1 0 の下側部分及び右側移動ユニット P 4 1 6 0 の下側部分に、適宜の止具を介してそれぞれ固定される。

10

【 2 0 2 9 】

規制手段 P 4 4 2 0 は、所定の場合に、可動体 P 4 3 0 0 の当接部 P 4 3 4 2 と当接することで、可動体 P 4 3 0 0 の左右方向への移動を所定の移動範囲内に制限するものである。規制手段 P 4 4 2 0 は、左右方向に離間した一对の壁部を構成する。規制手段 P 4 4 2 0 は、本体部 P 4 4 1 0 の後面において後方に突出するように設けられる。また、規制手段 P 4 4 2 0 は、本体部 P 4 4 1 0 の左右方向中央部分よりも左方に配置される。また、規制手段 P 4 4 2 0 は、図 1 7 1 に示すように、遊技盤 P 1 1 0 0 の開口領域 1 d における左右方向中央部分よりも左方に位置する。規制手段 P 4 4 2 0 は、第 1 の壁部 P 4 4 2 1、第 2 の壁部 P 4 4 2 2 及び第 3 の壁部 P 4 4 2 3 を具備する。

20

【 2 0 3 0 】

第 1 の壁部 P 4 4 2 1 は、規制手段 P 4 4 2 0 の上側部分を構成するものである。第 1 の壁部 P 4 4 2 1 は、演出位置における可動体 P 4 3 0 0 の左右方向の移動を、左右の第 1 の壁部 P 4 4 2 1 の間の範囲である第 1 の範囲 R 1 内に制限可能とする。第 1 の壁部 P 4 4 2 1 は、待機位置よりも演出位置寄りに形成される。

【 2 0 3 1 】

第 1 の壁部 P 4 4 2 1 は、上下方向に直線状に延びる形状とされる。第 1 の壁部 P 4 4 2 1 の上下寸法は、左右の第 1 の壁部 P 4 4 2 1 の間の距離よりも小さく形成される。すなわち、第 1 の範囲 R 1 は、正面視において左右方向に長尺な形状とされている。また、第 1 の壁部 P 4 4 2 1 の上下寸法は、当接部 P 4 3 4 2 の正面視における外径よりも大きく形成されている。

30

【 2 0 3 2 】

第 2 の壁部 P 4 4 2 2 は、規制手段 P 4 4 2 0 の下側部分を構成するものである。第 2 の壁部 P 4 4 2 2 は、待機位置から規制手段 P 4 4 2 0 における上下方向略中央部分までの間を上下方向に移動する可動体 P 4 3 0 0 の左右方向の移動を、左右の第 2 の壁部 P 4 4 2 2 の間の範囲である第 2 の範囲 R 2 内に制限可能とする。第 2 の壁部 P 4 4 2 2 は、演出位置よりも待機位置寄りに形成される。

【 2 0 3 3 】

第 2 の壁部 P 4 4 2 2 は、上下方向に直線状に延びる形状とされる。左右の第 2 の壁部 P 4 4 2 2 の間の距離は、左右の第 1 の壁部 P 4 4 2 1 の間の距離よりも小さく形成される。すなわち、第 2 の範囲 R 2 の左右方向の幅は、第 1 の範囲 R 1 の左右方向の幅よりも小さく形成される。また、第 2 の壁部 P 4 4 2 2 上下寸法は、左右の第 2 の壁部 P 4 4 2 2 の間の距離よりも大きく形成される。すなわち、第 2 の範囲 R 2 は、正面視において上下方向に長尺な形状とされている。また、左右の第 2 の壁部 P 4 4 2 2 の間の距離は、当接部 P 4 3 4 2 の正面視における外径よりも大きく形成されている。

40

【 2 0 3 4 】

第 3 の壁部 P 4 4 2 3 は、第 1 の壁部 P 4 4 2 1 と第 2 の壁部 P 4 4 2 2 との間の部分を構成するものである。第 3 の壁部 P 4 4 2 3 は、第 1 の範囲 R 1 と第 2 の範囲 R 2 との間を上下方向に移動する可動体 P 4 3 0 0 の左右方向の移動を、左右の第 3 の壁部 P 4 4 2 3 の間の範囲である第 3 の範囲 R 3 内に制限可能とする。

50

【 2 0 3 5 】

第 3 の壁部 P 4 4 2 3 は、第 1 の壁部 P 4 4 2 1 の下端部と第 2 の壁部 P 4 4 2 2 の上端部とに連続する。第 3 の壁部 P 4 4 2 3 は、左右の第 3 の壁部 P 4 4 2 3 の間の距離が下方に向かうに従い徐々に小さくなるように（第 3 の範囲 R 3 の幅が狭くなるように）湾曲した形状とされる。また、第 3 の壁部 P 4 4 2 3 は、正面視において、第 3 の範囲 R 3 の左右方向中央に向かって凸となる円弧形状とされる。また、第 3 の壁部 P 4 4 2 3 の内面と、第 2 の壁部 P 4 4 2 2 の内面と、は角が形成されないように連続している。また、第 3 の壁部 P 4 4 2 3 の上下寸法及び左右の第 3 の壁部 P 4 4 2 3 の間の距離は、当接部 P 4 3 4 2 の正面視における外径よりも大きく形成されている。

【 2 0 3 6 】

10

切欠部 P 4 4 3 0 は、本体部 P 4 4 1 0 の下端部において切欠状に形成された部分である。切欠部 P 4 4 3 0 は、本体部 P 4 4 1 0 の左右方向略中央部分に形成される。図 1 7 1 に示すように、切欠部 P 4 4 3 0 には、遊技球が入賞（通過）する始動口（第 1 始動口 P 1 3 5 0）が配置される。

【 2 0 3 7 】

図 1 7 1 に示す第 1 始動口 P 1 3 5 0 は、遊技盤 P 1 1 0 0 の開口領域 1 d における左右方向略中央部分に位置する。また、遊技盤 P 1 1 0 0 の後面における第 1 始動口 P 1 3 5 0 の下方には、待機状態における可動体 P 4 3 0 0 の位置決め突部 P 4 3 4 3 を受け入れる位置決め凹部 P 4 0 0 1 が設けられる。位置決め凹部 P 4 0 0 1 によって位置決め突部 P 4 3 4 3 を受け入れることで、待機状態における可動体 P 4 3 0 0 の位置決めが可能となる。

20

【 2 0 3 8 】

以下では、上述の如く構成された演出装置 P 4 0 0 0 の移動制御について説明する。なお、以下では、待機位置とされた可動体 P 4 3 0 0 を演出位置で移動させる移動制御について説明する。

【 2 0 3 9 】

図 1 7 1 に示す待機位置においては、可動体 P 4 3 0 0 は、正面視において遊技盤 P 1 1 0 0 の開口領域 1 d よりも下方（遊技盤 P 1 1 0 0 の下側部分と重複する位置）に位置する。待機位置において、可動体 P 4 3 0 0 は、遊技盤 P 1 1 0 0 の背後に隠れ、遊技者から視認し難い位置となる。この状態では、図 1 7 1 及び図 1 8 9（a）に示すように、可動体 P 4 3 0 0 の当接部 P 4 3 4 2 は、規制手段 P 4 4 2 0 における第 2 の範囲 R 2 に位置する。

30

【 2 0 4 0 】

まず、昇降移動制御機構 P 4 1 0 0 による移動制御について説明する。第 1 のモータ P 4 1 3 0 を駆動させれば、図 1 7 2 に示す互いに歯合する出力ギヤ P 4 1 4 1 及び第 1 のギヤ P 4 1 4 2 を介して第 2 のギヤ P 4 1 4 3 が軸心回りに回転する。

【 2 0 4 1 】

第 2 のギヤ P 4 1 4 3 の回転は、左右移動制御機構 P 4 2 0 0 のラック部 P 4 2 4 0 に伝達される。これにより、図 1 8 5 及び図 1 8 9（b）に示すように、左右移動制御機構 P 4 2 0 0 を介して可動体 P 4 3 0 0 が上方へ移動する。

40

【 2 0 4 2 】

上述のように、可動体 P 4 3 0 0 を上方に移動制御する際には、可動体 P 4 3 0 0 の当接部 P 4 3 4 2 は、規制手段 P 4 4 2 0 における第 2 の範囲 R 2 及び第 3 の範囲 R 3 を上方に移動する。

【 2 0 4 3 】

上述のように移動制御したことで、可動体 P 4 3 0 0 は演出位置となる。演出位置において、可動体 P 4 3 0 0 は、開口領域 1 d における下側部分において、遊技者が視認可能な位置となる。また、図 1 8 5 に示す状態では、可動体 P 4 3 0 0 は、開口領域 1 d における左右方向略中央部分に位置する。

【 2 0 4 4 】

50

次に、左右移動制御機構 P 4 2 0 0 による移動制御について説明する。第 2 のモータ P 4 2 6 0 を駆動させれば、図 1 7 6 に示す互いに歯合する出力ギヤ P 4 2 7 1 及び第 1 のギヤ P 4 2 7 2 を介して及び第 2 のギヤ P 4 2 7 3 が軸心回りに回転する。第 2 のギヤ P 4 2 7 3 の回転は、当該第 2 のギヤ P 4 2 7 3 及びテンションプーリ P 4 2 7 5 に巻回されたベルト P 4 2 7 4 に伝達され、当該ベルト P 4 2 7 4 が回転する。これにより、ベルト P 4 2 7 4 に係合する可動体 P 4 3 0 0 が、例えば、図 1 8 6 及び図 1 9 0 (a) に示すように右方に移動制御される。

【 2 0 4 5 】

また、上記第 2 のモータ P 4 2 6 0 を、上記した移動制御と逆回転となるように駆動させれば、可動体 P 4 3 0 0 は、図 1 8 7 及び図 1 9 0 (b) に示すように、左方に移動制御される。このように、演出位置においては、可動体 P 4 3 0 0 を左右方向に移動制御可能となる。

10

【 2 0 4 6 】

上述のように、演出位置における可動体 P 4 3 0 0 を左右方向に移動制御する際には、可動体 P 4 3 0 0 の当接部 P 4 3 4 2 は、規制手段 P 4 4 2 0 における第 1 の範囲 R 1 を左右方向に移動する。なお、可動体 P 4 3 0 0 は、当接部 P 4 3 4 2 が左右の第 1 の壁部 P 4 4 2 1 に接触しないように左右方向に移動制御される。なお、規制手段 P 4 4 2 0 は、可動体 P 4 3 0 0 の上下方向の可動範囲全てにわたって、可動体 P 4 3 0 0 左右方向の移動が所定の範囲内となるように規制するように構成してもよい。例えば、可動体 P 4 3 0 0 が演出位置のどの場所に存在していたとしても、可動体 P 4 3 0 0 の左右方向への移動が第 1 の壁部 P 4 4 2 1 によって第 1 の範囲 R 1 内に制限されるような形状に規制手段 P 4 4 2 0 を形成してもよい。また規制する範囲は可動体 P 4 3 0 0 が位置する場所によって異なる範囲となるようにしてもよい。

20

【 2 0 4 7 】

次に、演出位置とされた可動体 P 4 3 0 0 を待機位置とする移動制御について説明する。なお、以下の例では、図 1 8 7 及び図 1 9 0 (b) に示すように、演出位置において左方に移動制御された可動体 P 4 3 0 0 を待機位置へ移動制御する。

【 2 0 4 8 】

本実施形態では、図 1 8 8 及び図 1 9 1 に示すように、演出位置とされた可動体 P 4 3 0 0 を待機位置とする際に、可動体 P 4 3 0 0 を斜め下方に移動させる構成としている。この際には、左右移動制御機構 P 4 2 0 0 による右方への移動制御と、昇降移動制御機構 P 4 1 0 0 による下方への移動制御と、を同時に行う。

30

【 2 0 4 9 】

上述のように、可動体 P 4 3 0 0 を斜め下方に移動制御する際には、可動体 P 4 3 0 0 の当接部 P 4 3 4 2 は、規制手段 P 4 4 2 0 における第 3 の範囲 R 3 を斜め下方に移動する。なお、可動体 P 4 3 0 0 は、当接部 P 4 3 4 2 が左右の第 3 の壁部 P 4 4 2 3 に接触しないように移動制御される。

【 2 0 5 0 】

上述のように、可動体 P 4 3 0 0 を斜め下方に移動させることで、可動体 P 4 3 0 0 を開口領域 1 d の左右方向略中央部分に位置させることができる。次に、可動体 P 4 3 0 0 は、昇降移動制御機構 P 4 1 0 0 により、待機位置となるように下方に移動制御される。

40

【 2 0 5 1 】

上述のように、可動体 P 4 3 0 0 を下方に移動制御する際には、可動体 P 4 3 0 0 の当接部 P 4 3 4 2 は、規制手段 P 4 4 2 0 における第 2 の範囲 R 2 を下方に移動する。

【 2 0 5 2 】

上述の如き演出装置 P 4 0 0 0 によれば、可動体 P 4 3 0 0 が左右方向に移動可能な範囲を、規制手段 P 4 4 2 0 を構成する左右の壁部（第 1 の壁部 P 4 4 2 1、第 2 の壁部 P 4 4 2 2 及び第 3 の壁部 P 4 4 2 3）の間の範囲（第 1 の範囲 R 1、第 2 の範囲 R 2 及び第 3 の範囲 R 3）に制限することができる。これにより、遊技機に衝撃が加わったり可動体 P 4 3 0 0 に外力が加わった場合でも、規制手段 P 4 4 2 0 により、可動体 P 4 3 0 0

50

の左右方向の移動を所定の範囲内に制限することができ、可動体 P 4 3 0 0 が遊技盤 P 1 1 0 0 の他の部材に接触することを防止できる。

【 2 0 5 3 】

また、規制手段 P 4 4 2 0 における第 1 の範囲 R 1 の幅よりも第 2 の範囲 R 2 の幅を狭くしている。これにより、可動体 P 4 3 0 0 を待機位置に位置させた状態では、比較的狭い範囲内に可動体 P 4 3 0 0 の移動を規制することで、規制手段 P 4 4 2 0 の周囲において他の部材の配置スペースを確保することができると共に、演出位置では可動体 P 4 3 0 0 の左右方向へ移動可能な範囲を広くすることで、演出態様を多彩にできる。

【 2 0 5 4 】

また、規制手段 P 4 4 2 0 第 3 の壁部 P 4 4 2 3 を曲面形状としているので、第 3 の壁部 P 4 4 2 3 の内面と第 2 の壁部 P 4 4 2 2 の内面とを角が形成されないように連続させることができる。これにより、可動体 P 4 3 0 0 が演出位置と待機位置との間を移動する際に、遊技機に衝撃が加わったり可動体 P 4 3 0 0 に外力が加わり、可動体 P 4 3 0 0 の当接部 P 4 3 4 2 が第 3 の壁部 P 4 4 2 3 と当接した場合に、当該可動体 P 4 3 0 0 の移動を第 3 の壁部 P 4 4 2 3 によりスムーズにガイドすることができる。また、本実施形態では、第 3 の壁部 P 4 4 2 3 を、第 3 の範囲 R 3 の左右方向中央に向かって凸となる円弧形状としている。これにより、第 3 の壁部 P 4 4 2 3 の外側において、他の部材の配置スペースを比較的広く確保することができる。

【 2 0 5 5 】

また、可動体 P 4 3 0 0 の当接部 P 4 3 4 2 は、当該可動体 P 4 3 0 0 のガイド部 P 4 3 2 4 と重ならない位置（ガイド部 P 4 3 2 4 よりも左右方向（左方側）にずれた位置）に配置されている。これにより、当接部 P 4 3 4 2 とガイド部 P 4 3 2 4 が重なって可動体 P 4 3 0 0 の厚みが増してしまい、前後方向（奥行方向）に余分な移動スペースが必要になるようなことがなくなり、そのスペースに他の部材を配置することができる。また、当接部 P 4 3 4 2 と規制手段 P 4 4 2 0 が当接したときの衝撃がガイド部 P 4 3 2 4 に直接加わることがなくなるので、ガイド部 P 4 3 2 4 が破損したり、ガイド部 P 4 3 2 4 とベルト P 4 2 7 4 との係合に不具合が生じることを防止できる。

【 2 0 5 6 】

以上の実施形態に基づき、本発明の概要を以下に列挙する。

【 2 0 5 7 】

従来、移動可能に構成された役物（可動体）を備える遊技機の技術は公知となっている。例えば、特開 2 0 1 0 - 1 1 9 3 4 号公報に記載の如くである。

【 2 0 5 8 】

特開 2 0 1 0 - 1 1 9 3 4 号公報には、可動役物と、当該可動役物を収容可能な箱状の役物収容ケースと、を備え、可動役物を役物収容ケース内に収容可能な遊技機が開示されている。

【 2 0 5 9 】

しかしながら、このような遊技機においては、遊技機に衝撃が加わったり可動役物に外力が加わった場合などに、役物収容ケースや他の遊技部材等に接触して破損してしまう恐れがあった。

【 2 0 6 0 】

本発明は以上の如き状況に鑑みてなされたものであり、可動体が他の部材に接触することを防止することができる遊技機を提供することを目的とする。

【 2 0 6 1 】

以上の如く、本実施形態に係る遊技機は、

待機位置と演出位置とを移動可能な可動体 P 4 3 0 0 と、

前記可動体 P 4 3 0 0 を移動制御可能な移動制御機構 P 4 0 1 0 と、

前記可動体 P 4 3 0 0 の移動を規制する規制手段 P 4 4 2 0 と、

を備えた遊技機であって、

前記可動体 P 4 3 0 0 は、前記待機位置から前記演出位置への移動方向である上下方向

10

20

30

40

50

(第1の方向)、及び、前記演出位置において前記上下方向とは異なる左右方向(第2の方向)、に移動可能であり、

前記可動体P4300は、前記規制手段P4420と当接可能な当接部P4342を有し、

前記規制手段P4420は、前記当接部P4342と当接することで、前記可動体P4300が前記左右方向へ移動することが可能な距離を所定の範囲内に制限するものであり、

前記所定の範囲は、前記可動体P4300が前記演出位置から前記待機位置に移動するのに伴って狭くなるものである。

【2062】

このような構成により、可動体P4300が他の部材に接触することを防止することができる。すなわち、遊技機に衝撃が加わったり可動体P4300に外力が加わった場合でも、規制手段P4420により、可動体P4300の左右方向の移動を所定の範囲内に制限することができ、可動体P4300が遊技盤P1100の他の部材に接触することを防止できる。

【2063】

また、規制手段P4420における第1の範囲R1の幅よりも第2の範囲R2の幅を狭くしている。これにより、可動体P4300を待機位置に位置させた状態では、比較的狭い範囲内に可動体P4300の移動を規制することで、規制手段P4420の周囲において他の部材の配置スペースを確保することができると共に、演出位置では可動体P4300の左右方向へ移動可能な範囲を広くすることで、演出態様を多彩にできる。

【2064】

以上の実施形態に基づき、本発明の概要を以下に列挙する。

【2065】

従来、移動可能に構成された役物(可動体)を備える遊技機の技術は公知となっている。例えば、特開2010-11934号公報に記載の如くである。

【2066】

特開2010-11934号公報には、可動役物と、当該可動役物を収容可能な箱状の役物収容ケースと、を備え、可動役物を役物収容ケース内に収容可能な遊技機が開示されている。

【2067】

しかしながら、このような遊技機においては、遊技機に衝撃が加わったり可動役物に外力が加わった場合などに、役物収容ケースや他の遊技部材等に接触して破損してしまう恐れがあった。

【2068】

本発明は以上の如き状況に鑑みてなされたものであり、可動体が他の部材に接触することを防止することができる遊技機を提供することを目的とする。

【2069】

以上の如く、本実施形態に係る遊技機は、

待機位置と演出位置とを移動可能な可動体P4300と、

前記可動体P4300を移動制御可能な移動制御機構P4010と、

前記可動体P4300の移動を規制する規制手段P4420と、

を備えた遊技機であって、

前記移動制御機構P4010は、

前記可動体P4300を上下方向に移動制御することにより、前記待機位置から前記演出位置に移動制御可能な昇降移動制御機構P4100(第1の移動制御手段)と、

前記可動体P4300を左右方向に移動制御可能な左右移動制御機構P4200(第2の移動制御手段)と、

を含み、

前記可動体P4300は、前記規制手段P4420と当接可能な当接部P4342を有

10

20

30

40

50

し、

前記規制手段 P 4 4 2 0 は、前記当接部 P 4 3 4 2 と当接することで前記可動体 P 4 3 0 0 の左右方向の移動を制限可能であり、前記待機位置よりも前記演出位置寄りに形成され、前記可動体 P 4 3 0 0 の左右方向の移動を第 1 の範囲 R 1 内に制限可能な第 1 の壁部 P 4 4 2 1 と、前記演出位置よりも前記待機位置寄りに形成され、前記可動体 P 4 3 0 0 の左右方向の移動を前記第 1 の範囲 R 1 よりも左右方向の幅が小さい第 2 の範囲 R 2 内に制限可能な第 2 の壁部 P 4 4 2 2 と、前記第 1 の壁部 P 4 4 2 1 と前記第 2 の壁部 P 4 4 2 2 とに連続する曲面を有する第 3 の壁部 P 4 4 2 3 と、を有するものである。

【2070】

このような構成により、可動体 P 4 3 0 0 が他の部材に接触することを防止することができる。すなわち、遊技機に衝撃が加わったり可動体 P 4 3 0 0 に外力が加わった場合でも、規制手段 P 4 4 2 0 により、可動体 P 4 3 0 0 の左右方向の移動を所定の範囲内に制限することができ、可動体 P 4 3 0 0 が遊技盤 P 1 1 0 0 の他の部材に接触することを防止できる。

【2071】

また、第 3 の壁部 P 4 4 2 3 を曲面形状としたことで、第 3 の壁部 P 4 4 2 3 の内面と第 2 の壁部 P 4 4 2 2 の内面とを角が形成されないように連続させることができる。これにより、可動体 P 4 3 0 0 が演出位置と待機位置との間を移動する際に、遊技機に衝撃が加わったり可動体 P 4 3 0 0 に外力が加わり、可動体 P 4 3 0 0 の当接部 P 4 3 4 2 が第 3 の壁部 P 4 4 2 3 と当接した場合に、当該可動体 P 4 3 0 0 の移動を第 3 の壁部 P 4 4 2 3 によりスムーズにガイドすることができる。

【2072】

以上の実施形態に基づき、本発明の概要を以下に列挙する。

【2073】

従来、移動可能に構成された役物（可動体）を備える遊技機の技術は公知となっている。例えば、特開 2 0 1 0 - 1 1 9 3 4 号公報に記載の如くである。

【2074】

特開 2 0 1 0 - 1 1 9 3 4 号公報には、可動役物と、当該可動役物を収容可能な箱状の役物収容ケースと、を備え、可動役物を役物収容ケース内に収容可能な遊技機が開示されている。

【2075】

しかしながら、このような遊技機においては、遊技機に衝撃が加わったり可動役物に外力が加わった場合などに、役物収容ケースや他の遊技部材等に接触して破損してしまう恐れがあった。

【2076】

本発明は以上の如き状況に鑑みてなされたものであり、可動体が他の部材に接触することを防止することができる遊技機を提供することを目的とする。

【2077】

以上の如く、本実施形態に係る遊技機は、

待機位置と演出位置とを移動可能な可動体 P 4 3 0 0 と、

前記可動体 P 4 3 0 0 を移動制御可能な移動制御機構 P 4 0 1 0 と、

前記可動体 P 4 3 0 0 の移動を規制する規制手段 P 4 4 2 0 と、

を備えた遊技機であって、

前記移動制御機構 P 4 0 1 0 は、

前記可動体 P 4 3 0 0 を上下方向（第 1 の方向）に移動制御することにより、前記待機位置から前記演出位置に移動制御可能な昇降移動制御機構 P 4 1 0 0（第 1 の移動制御手段）と、

前記可動体 P 4 3 0 0 を前記昇降移動制御機構 P 4 1 0 0 による移動制御の方向とは異なる左右方向（第 2 の方向）に移動制御可能な左右移動制御機構 P 4 2 0 0（第 2 の移動制御手段）と、を含み、

10

20

30

40

50

前記可動体 P 4 3 0 0 は、前記規制手段 P 4 4 2 0 と当接可能な当接部 P 4 3 4 2 と、前記左右方向に案内されるためのガイド部 P 4 3 2 4 と、を有し、

前記規制手段 P 4 4 2 0 は、前記当接部 P 4 3 4 2 と当接することで、前記可動体 P 4 3 0 0 が前記左右方向へ移動することが可能な距離を所定の範囲内に制限するものであり、

前記当接部 P 4 3 4 2 は、前記可動体 P 4 3 0 0 において、前記ガイド部 P 4 3 2 4 と重ならない位置に設けられるものである。

【 2 0 7 8 】

このような構成により、可動体 P 4 3 0 0 が他の部材に接触することを防止することができる。すなわち、遊技機に衝撃が加わったり可動体 P 4 3 0 0 に外力が加わった場合でも、規制手段 P 4 4 2 0 により、可動体 P 4 3 0 0 の左右方向の移動を所定の範囲内に制限することができ、可動体 P 4 3 0 0 が遊技盤 P 1 1 0 0 の他の部材に接触することを防止できる。

【 2 0 7 9 】

また、可動体 P 4 3 0 0 が移動可能な範囲を確保可能であると共に、可動体 P 4 3 0 0 が待機位置に位置した状態で、ガイド部 P 4 3 2 4 よりも下方側の空間を有効に利用することができる。すなわち、当接部 P 4 3 4 2 及び規制手段 P 4 4 2 0 を、ガイド部 P 4 3 2 4 と重ならない位置（ガイド部 P 4 3 2 4 に対して左右方向にずれた位置）に設けたことで、奥行方向に不必要な移動スペースを設ける必要がなくなり、他の部材を配置することができる。

【 2 0 8 0 】

なお、昇降移動制御機構 P 4 1 0 0 は、第 1 の移動制御手段の一形態である。

また、左右移動制御機構 P 4 2 0 0 は、第 2 の移動制御手段の一形態である。

【 2 0 8 1 】

以上、本発明の第一実施形態を説明したが、本発明は上記構成に限定されるものではなく、特許請求の範囲に記載された発明の範囲内で種々の変更が可能である。

【 2 0 8 2 】

例えば、昇降移動制御機構 P 4 1 0 0 による移動制御及び左右移動制御機構 P 4 2 0 0 による移動制御は、上述した態様に限られない。例えば、各移動制御の順番を適宜、入れ替えてもよい。

【 2 0 8 3 】

また、本実施形態では、可動体 P 4 3 0 0 を、上下方向及び左右方向に移動制御するものとしたが、このような態様に限られない。例えば、可動体 P 4 3 0 0 を斜め方向に移動制御可能なものとしてもよく、可動体 P 4 3 0 0 を移動制御する方向は、種々の方向を採用可能である。

【 2 0 8 4 】

また、本実施形態では、可動体 P 4 3 0 0 を戦闘機を模したものとしたが、可動体 P 4 3 0 0 の形状としてはこのような態様に限られず、種々の形状を採用可能である。

【 2 0 8 5 】

以下では、本発明の第 3 実施形態に係るパチンコ遊技機の遊技盤 P 1 1 0 0 について説明する。なお、先述した実施形態に係るものと同一又は類似の構成要素については、同一名称や同一符号を付する等してその説明を省略する。

【 2 0 8 6 】

第 3 実施形態に係るパチンコ遊技機においては、上部可動演出役物 P 2 0 0 0 及び回転役物 P 3 0 0 0 とは異なる役物を有する点で、第 2 実施形態に係るパチンコ遊技機と大きく異なる。具体的には、第 3 実施形態に係るパチンコ遊技機は、役物として、可動演出役物 P 5 0 0 0（下部役物装置 P 5 1 0 0、右部役物装置 P 5 2 0 0 及び左上部役物装置 P 5 3 0 0）及び演出装置 P 6 0 0 0 を具備する。

【 2 0 8 7 】

以下では、図 1 9 2 から図 2 0 4 を用いて、本実施形態に係る可動演出役物 P 5 0 0 0

10

20

30

40

50

について説明する。

【2088】

なお、図195においては、便宜上、役物装飾体P5111の図示を省略している。また、図197においては、便宜上、ベース部材P5130の図示を省略している。また、図201（及び後述する図205から図207）においては、便宜上、リンクアームP5120及びベース部材P5130の図示を省略している。また、図202から図204においては、便宜上、役物装飾体P5111の図示を省略している。

【2089】

図192に示す可動演出役物P5000は、上述の如く、下部役物装置P5100、右部役物装置P5200及び左上部役物装置P5300を具備する。

10

【2090】

[下部役物装置P5100]

まず、下部役物装置P5100の構成について説明する。

【2091】

図192から図198に示す下部役物装置P5100は、適宜のタイミングで動作することで、遊技者に視覚的な印象（インパクト）を与えるものである。下部役物装置P5100は、遊技盤P1100の下部に長手方向を左右方向に向けて設けられる。下部役物装置P5100は、下部役物P5110、リンクアームP5120、ベース部材P5130、クランクギヤP5140、モータギヤP5150、回転駆動モータP5160、カバー部材P5170及びビスP5180を具備する。なお、詳細は後述するが、下部役物装置P5100は、下部役物P5110が待機位置と演出位置とに変位可能に形成されるものであるが、以下では、下部役物P5110が待機位置にある状態を基準に説明を行う。

20

【2092】

図193から図200及び図202に示す下部役物P5110は、移動することで演出を行うものである。下部役物P5110は、役物装飾体P5111、役物電飾基板P5112、後部カバーP5113及び役物制御アームP5114を具備する。

【2093】

図194及び図200等に示す役物装飾体P5111は、下部役物P5110の前部を構成するものであって、遊技者に視認される部分である。役物装飾体P5111は、光透過性の材料（レンズ）により構成される。役物装飾体P5111は、長手方向を略左右方向に向けて（より詳細には、やや右下がりとなるように）設けられる。役物装飾体P5111には、適宜の装飾が施されている。

30

【2094】

図195及び図200に示す役物電飾基板P5112は、その板面を前後方向に向けると共に、長手方向がやや右下がりとなるように設けられる。役物電飾基板P5112は、役物装飾体P5111の後方に設けられる。役物電飾基板P5112の前面には、当該役物電飾基板P5112の略全域に亘って複数のLEDP5112aが設けられる。当該LEDP5112aを発光させることで、役物電飾基板P5112の前方へと光を照射することができる。役物電飾基板P5112のLEDP5112aから光を照射することで、役物装飾体P5111を全体的に光らせることができる。

40

【2095】

図195から図200及び図202に示す後部カバーP5113は、下部役物P5110の後部を構成する部分である。後部カバーP5113は、役物電飾基板P5112の後方に設けられ、役物電飾基板P5112を支持する。後部カバーP5113は、後部カバー本体P5113A、アーム部P5113B、第一ボス部P5113a、第二ボス部P5113b、第三ボス部P5113c及び第四ボス部P5113dを具備する。

【2096】

図200及び図202に示す後部カバー本体P5113Aは、後部カバーP5113の主たる構造体を構成するものである。後部カバー本体P5113Aは、長手方向を左右方向に向けて設けられる。

50

【2097】

図200及び図202に示すアーム部P5113Bは、後部カバー本体P5113Aの左右略中央から下方に延びるように形成される。

【2098】

図198から図200及び図202に示す第一ボス部P5113aは、後述するリンクアームP5120の第一長孔P5122及び後述するベース部材P5130の第一制御孔P5131に挿通されるものである。第一ボス部P5113aは、後部カバー本体P5113Aの左部から後方に突出するように形成される。第一ボス部P5113aは、軸線を前後方向に向けた円柱状に形成される。

【2099】

図198から図200及び図202に示す第二ボス部P5113bは、後述するベース部材P5130の第二制御孔P5132に挿通されるものである。第二ボス部P5113bは、アーム部P5113Bの上下中途部から後方に突出するように形成される。第二ボス部P5113bは、軸線を前後方向に向けた円柱状に形成される。第二ボス部P5113bは、第一ボス部P5113aの右下方に設けられる。

【2100】

図199、図200及び図202に示す第三ボス部P5113cは、後述する役物制御アームP5114の回動軸孔P5114aに挿通されるものである。第三ボス部P5113cは、後部カバー本体P5113Aの略中央部から後方に突出するように形成される。第三ボス部P5113cは、軸線を前後方向に向けた円柱状に形成される。第三ボス部P5113cは、第一ボス部P5113aよりも右方、かつ第二ボス部P5113bよりも上方に設けられる。

【2101】

図199、図200及び図202に示す第四ボス部P5113dは、後述する役物制御アームP5114の制御孔P5114bに挿通されるものである。第四ボス部P5113dは、後部カバー本体P5113Aの右部から後方に突出するように形成される。第四ボス部P5113dは、軸線を前後方向に向けた円柱状に形成される。第四ボス部P5113dは、第三ボス部P5113c（及び第一ボス部P5113a）よりも右方かつ下方、かつ第二ボス部P5113bよりも上方に設けられる。

【2102】

図197から図200及び図202に示す役物制御アームP5114は、下部役物P5110をスムーズに移動させるためのものである。役物制御アームP5114は、後部カバーP5113の後方に設けられる。役物制御アームP5114は、回動軸孔P5114a、制御孔P5114b及びボス部P5114cを具備する。

【2103】

図199、図200及び図202に示す回動軸孔P5114aは、役物制御アームP5114の左部に設けられる。回動軸孔P5114aは、役物制御アームP5114を前後方向に貫通するように形成される。回動軸孔P5114aには、後部カバーP5113の第三ボス部P5113cが挿通される（図200参照）。

【2104】

図199、図200及び図202に示す制御孔P5114bは、背面視において回動軸孔P5114aを中心とした円弧状（部分円環状）に形成される。制御孔P5114bは、役物制御アームP5114を前後方向に貫通するように形成される。制御孔P5114bは、回動軸孔P5114aの右方に設けられる。制御孔P5114bには、後部カバーP5113の第四ボス部P5113dが挿通される（図200及び図202参照）。

【2105】

図199、図200及び図202に示すボス部P5114cは、後述するベース部材P5130の第二制御孔P5132に挿通されるものである。ボス部P5114cは、役物制御アームP5114の右部から後方に突出するように形成される。ボス部P5114cは、回動軸孔P5114a及び制御孔P5114bよりも右方かつ下方に設けられる。

10

20

30

40

50

【 2 1 0 6 】

このようにして、役物制御アーム P 5 1 1 4 は、後部カバー P 5 1 1 3 に対して、回転軸孔 P 5 1 1 4 a に挿入された第三ボス部 P 5 1 1 3 c の軸線を中心として回転可能に設けられる。

【 2 1 0 7 】

図 1 9 4、図 1 9 5、図 1 9 7 から図 1 9 9 及び図 2 0 2 に示すリンクアーム P 5 1 2 0 は、下部役物 P 5 1 1 0 に駆動力を伝達するものである。リンクアーム P 5 1 2 0 は、長手方向を略上下方向に向けて設けられる。リンクアーム P 5 1 2 0 は、下部役物 P 5 1 1 0 の左部の後方に設けられる。リンクアーム P 5 1 2 0 は、回転軸 P 5 1 2 1、第一長孔 P 5 1 2 2 及び第二長孔 P 5 1 2 3 を具備する。

10

【 2 1 0 8 】

図 1 9 7 から図 1 9 9 及び図 2 0 2 に示す回転軸 P 5 1 2 1 は、リンクアーム P 5 1 2 0 の回転中心となる部分である。回転軸 P 5 1 2 1 は、リンクアーム P 5 1 2 0 の下部から後方に突出するように形成される。回転軸 P 5 1 2 1 は、軸線を前後方向に向けた円柱状に形成される。回転軸 P 5 1 2 1 は、貫通孔 P 5 1 2 1 a を具備する。

【 2 1 0 9 】

図 1 9 8 及び図 1 9 9 に示す貫通孔 P 5 1 2 1 a は、後述するベース部材 P 5 1 3 0 に設けられたシャフト P 5 1 3 3 が挿通されるものである。貫通孔 P 5 1 2 1 a は、回転軸 P 5 1 2 1 の中心にリンクアーム P 5 1 2 0 を前後方向に貫通するように形成される。

【 2 1 1 0 】

図 1 9 7 から図 1 9 9 及び図 2 0 2 に示す第一長孔 P 5 1 2 2 は、リンクアーム P 5 1 2 0 の上部において上下に延びる長孔である。第一長孔 P 5 1 2 2 は、リンクアーム P 5 1 2 0 を前後方向に貫通するように形成される。第一長孔 P 5 1 2 2 には、後部カバー P 5 1 1 3 の第一ボス部 P 5 1 1 3 a が挿入される（図 1 9 8 及び図 2 0 2 参照）。

20

【 2 1 1 1 】

図 1 9 7 から図 1 9 9 及び図 2 0 2 に示す第二長孔 P 5 1 2 3 は、後述するクランクギヤ P 5 1 4 0 のクランク部 P 5 1 4 2 が挿通されるものである。第二長孔 P 5 1 2 3 は、リンクアーム P 5 1 2 0 の下部において略上下に延びる長孔である。より詳細には、第二長孔 P 5 1 2 3 は、その上部が少し左方に傾くように形成される。第二長孔 P 5 1 2 3 は、リンクアーム P 5 1 2 0 を前後方向に貫通するように形成される。第二長孔 P 5 1 2 3 は、第一長孔 P 5 1 2 2 の下方に設けられる。

30

【 2 1 1 2 】

図 1 9 4 から図 1 9 6 及び図 1 9 8 に示すベース部材 P 5 1 3 0 は、下部役物装置 P 5 1 0 0 の後部を構成するものである。ベース部材 P 5 1 3 0 は、長手方向を左右方向に向けて設けられる。ベース部材 P 5 1 3 0 は、第一制御孔 P 5 1 3 1、第二制御孔 P 5 1 3 2 及びシャフト P 5 1 3 3 を具備する。

【 2 1 1 3 】

図 1 9 6 及び図 1 9 8 及び図 2 0 2 に示す第一制御孔 P 5 1 3 1 は、ベース部材 P 5 1 3 0 の左右方向略中央に形成される長孔である。第一制御孔 P 5 1 3 1 は、長手方向（延伸方向）を略左右方向に向けた直線状に形成される。より詳細には、第一制御孔 P 5 1 3 1 は、やや右下がりとなるように形成される。第一制御孔 P 5 1 3 1 は、ベース部材 P 5 1 3 0 を前後に貫通するように形成される。第一制御孔 P 5 1 3 1 には、後部カバー P 5 1 1 3 の第一ボス部 P 5 1 1 3 a が挿通される（図 1 9 8 及び図 2 0 2 参照）。

40

【 2 1 1 4 】

図 1 9 6 及び図 1 9 8 及び図 2 0 2 に示す第二制御孔 P 5 1 3 2 は、背面視において左下がりの円弧状に形成される。第二制御孔 P 5 1 3 2 は、その右端（上端）が第一制御孔 P 5 1 3 1 よりも右方かつ上方に位置するように形成される。第二制御孔 P 5 1 3 2 は、その左端（下端）が第一制御孔 P 5 1 3 1 よりも下方に、かつ、左右方向において第一制御孔 P 5 1 3 1 の右端と左端の間に位置するように形成される。第二制御孔 P 5 1 3 2 には、後部カバー P 5 1 1 3 の第二ボス部 P 5 1 1 3 b が挿通される。また、第二制御孔 P

50

5 1 3 2 には、役物制御アーム P 5 1 1 4 のボス部 P 5 1 1 4 c が挿通される（図 1 9 6 及び図 2 0 2 参照）。

【 2 1 1 5 】

図 1 9 5 及び図 1 9 8 に示すシャフト P 5 1 3 3 は、円柱状に形成される。シャフト P 5 1 3 3 は、軸線を前後方向に向けて設けられる。シャフト P 5 1 3 3 は、ベース部材 P 5 1 3 0 から前方に突出するようにベース部材 P 5 1 3 0 に嵌合される。シャフト P 5 1 3 3 は、リンクアーム P 5 1 2 0 の回転軸 P 5 1 2 1 の貫通孔 P 5 1 2 1 a に挿通される（図 1 9 8 参照）。

【 2 1 1 6 】

このようにして、ベース部材 P 5 1 3 0 は、リンクアーム P 5 1 2 0 をシャフト P 5 1 3 3 の軸線を中心として左右に揺動可能に支持する。 10

【 2 1 1 7 】

図 1 9 5、図 1 9 7 から図 1 9 9 及び図 2 0 2 に示すクランクギヤ P 5 1 4 0 は、リンクアーム P 5 1 2 0 に駆動力を伝達するものである。クランクギヤ P 5 1 4 0 は、軸線を前後方向に向けて設けられる。クランクギヤ P 5 1 4 0 は、歯車部 P 5 1 4 1 及びクランク部 P 5 1 4 2 を具備する。

【 2 1 1 8 】

図 1 9 9 及び図 2 0 1 に示す歯車部 P 5 1 4 1 は、後述するモータギヤ P 5 1 5 0 と噛み合う部分である。歯車部 P 5 1 4 1 は、略円柱状に形成されるとともに、その外周面に歯が設けられるように形成される。歯車部 P 5 1 4 1 は、軸線を前後方向に向けてクランクギヤ P 5 1 4 0 の右部に設けられる。歯車部 P 5 1 4 1 は、貫通孔 P 5 1 4 1 a を具備する。 20

【 2 1 1 9 】

図 2 0 1 及び図 2 0 2 に示す貫通孔 P 5 1 4 1 a は、後述するカバー部材 P 5 1 7 0 の軸部 P 5 1 7 3 が挿通されるものである。貫通孔 P 5 1 4 1 a は、クランクギヤ P 5 1 4 0 の右部（歯車部 P 5 1 4 1 の中央）に設けられる。貫通孔 P 5 1 4 1 a は、歯車部 P 5 1 4 1 を前後に貫通するように形成される。

【 2 1 2 0 】

図 2 0 2 に示すクランク部 P 5 1 4 2 は、クランクギヤ P 5 1 4 0 の左部から後方に突出するように形成される。クランク部 P 5 1 4 2 は、貫通孔 P 5 1 4 1 a の左下方に設けられる。クランク部 P 5 1 4 2 は、リンクアーム P 5 1 2 0 の第二長孔 P 5 1 2 3 に挿通される。 30

【 2 1 2 1 】

図 1 9 7 から図 1 9 9 及び図 2 0 2 に示すモータギヤ P 5 1 5 0 は、クランクギヤ P 5 1 4 0 に駆動力を伝達するものである。モータギヤ P 5 1 5 0 は、クランクギヤ P 5 1 4 0 の右下方に、軸線を前後方向に向けて設けられる。モータギヤ P 5 1 5 0 は、クランクギヤ P 5 1 4 0 の歯車部 P 5 1 4 1 と噛み合うように設けられる。

【 2 1 2 2 】

図 1 9 3 から図 1 9 5 及び図 1 9 8 に示す回転駆動モータ P 5 1 6 0 は、モータギヤ P 5 1 5 0 を回転させるものである。回転駆動モータ P 5 1 6 0 は、出力軸 P 5 1 6 1 を後方に向けてモータギヤ P 5 1 5 0 の前方に設けられる。出力軸 P 5 1 6 1 の後端にはモータギヤ P 5 1 5 0 が固定される。回転駆動モータ P 5 1 6 0 は、後述するカバー部材 P 5 1 7 0 に固定される。 40

【 2 1 2 3 】

図 1 9 3 から図 1 9 5、図 1 9 7、図 1 9 8 及び図 2 0 1 に示すカバー部材 P 5 1 7 0 は、下部役物装置 P 5 1 0 0 の前部を構成するものである。カバー部材 P 5 1 7 0 は、長手方向を左右方向に向けて設けられる。カバー部材 P 5 1 7 0 は、ベース部材 P 5 1 3 0 の下部を前方から覆うように設けられ、当該ベース部材 P 5 1 3 0 に固定される。カバー部材 P 5 1 7 0 は、カバー本体 P 5 1 7 1、軸受部 P 5 1 7 2、軸部 P 5 1 7 3、ビス孔 P 5 1 7 4 及びリブ P 5 1 7 5 を具備する。 50

【 2 1 2 4 】

図 1 9 8 及び図 2 0 1 に示すカバー本体 P 5 1 7 1 は、カバー部材 P 5 1 7 0 の主たる構造体を構成するものである。カバー本体 P 5 1 7 1 は、板面を前後方向に、かつ長手方向を左右方向に向けて設けられる。

【 2 1 2 5 】

図 1 9 8 に示す軸受部 P 5 1 7 2 は、ベース部材 P 5 1 3 0 に設けられたシャフト P 5 1 3 3 の軸受となるものである。軸受部 P 5 1 7 2 は、カバー本体 P 5 1 7 1 から後方に突出する円筒状に形成される。軸受部 P 5 1 7 2 はベース部材 P 5 1 3 0 に設けられたシャフト P 5 1 3 3 と対応する位置に設けられ、軸受部 P 5 1 7 2 の内周面側にシャフト P 5 1 3 3 が嵌合される。

10

【 2 1 2 6 】

図 1 9 8 及び図 2 0 1 に示す軸部 P 5 1 7 3 は、円柱状に形成される。軸部 P 5 1 7 3 は、軸線を前後方向に向けて設けられる。軸部 P 5 1 7 3 は、カバー本体 P 5 1 7 1 の内底面 P 5 1 7 1 a (図 2 0 1 参照) から後方に突出するように形成される。軸部 P 5 1 7 3 は、カバー本体 P 5 1 7 1 と一体成型されている。軸部 P 5 1 7 3 は、クランクギヤ P 5 1 4 0 の貫通孔 P 5 1 4 1 a に挿通される。このとき、クランクギヤ P 5 1 4 0 は、クランクギヤ P 5 1 4 0 の後面 P 5 1 4 0 a が軸部 P 5 1 7 3 の頂部 (後端部) よりも前方に位置するようにして、軸部 P 5 1 7 3 に挿通される。

【 2 1 2 7 】

図 2 0 1 に示すビス孔 P 5 1 7 4 は、後述するビス P 5 1 8 0 が挿入されるものである。ビス孔 P 5 1 7 4 は、軸部 P 5 1 7 3 の背面視中央部に形成される。ビス孔 P 5 1 7 4 の内周面には、めねじ部が形成される。ビス孔 P 5 1 7 4 は、軸部 P 5 1 7 3 の後端部から前方に延びるように形成される。ビス孔 P 5 1 7 4 の一部は、カバー本体 P 5 1 7 1 に形成される。より詳細には、ビス孔 P 5 1 7 4 は、軸部 P 5 1 7 3 の後端部から、カバー本体 P 5 1 7 1 の内底面 P 5 1 7 1 a よりも前方まで、かつ、カバー本体 P 5 1 7 1 の外底面 P 5 1 7 1 b よりも後方まで延びるように形成される。すなわち、ビス孔 P 5 1 7 4 は、軸部 P 5 1 7 3 からカバー本体 P 5 1 7 1 にわたって形成される。

20

【 2 1 2 8 】

図 1 9 8 及び図 2 0 1 に示すリブ P 5 1 7 5 は、軸部 P 5 1 7 3 の周囲から後方に突出するように形成される。リブ P 5 1 7 5 は、背面視において軸部 P 5 1 7 3 の軸線を中心とした円環状に形成される。リブ P 5 1 7 5 の高さは、軸部 P 5 1 7 3 の高さよりも低くなるように形成される。リブ P 5 1 7 5 は、歯車部 P 5 1 4 1 の前面と当接可能に設けられる。

30

【 2 1 2 9 】

図 1 9 8 及び図 2 0 1 に示すビス P 5 1 8 0 は、クランクギヤ P 5 1 4 0 をカバー部材 P 5 1 7 0 に対し回転可能な状態で固定するものである。ビス P 5 1 8 0 は、ビス軸部 P 5 1 8 1 及びビス頭部 P 5 1 8 2 を具備する。

【 2 1 3 0 】

ビス軸部 P 5 1 8 1 の外周面には、おねじ部が形成される。ビス軸部 P 5 1 8 1 は、ビス孔 P 5 1 7 4 に挿入され、当該ビス孔 P 5 1 7 4 に螺合される。ビス軸部 P 5 1 8 1 は、ビス孔 P 5 1 7 4 と略同じ長さに形成される。

40

【 2 1 3 1 】

これにより、ビス軸部 P 5 1 8 1 は、ビス孔 P 5 1 7 4 の内周面のうち軸部 P 5 1 7 3 に設けられる部分 (後部及び前後中途部) 、及びビス孔 P 5 1 7 4 の内周面のうちカバー本体 P 5 1 7 1 に設けられる部分 (前部) の双方と当接する。すなわち、ビス軸部 P 5 1 8 1 (ビス P 5 1 8 0) は、軸部 P 5 1 7 3 及びカバー本体 P 5 1 7 1 の双方にまたがるように設けられる。また、ビス軸部 P 5 1 8 1 の先端 (前端) は、ビス孔 P 5 1 7 4 の底面と当接する (図 2 0 1 参照) 。

【 2 1 3 2 】

ビス頭部 P 5 1 8 2 は、その径が軸部 P 5 1 7 3 の径よりも大きくなるように形成され

50

る。ビス頭部 P 5 1 8 2 は、軸部 P 5 1 7 3 の先端（後端）に当接するように設けられる。このとき、ビス頭部 P 5 1 7 4 a とクランクギヤ P 5 1 4 0 の後面 P 5 1 4 0 a との間には隙間が設けられる。

【 2 1 3 3 】

このように形成されたカバー部材 P 5 1 7 0 及びビス P 5 1 8 0 は、クランクギヤ P 5 1 4 0 を軸部 P 5 1 7 3 回りに回動可能に支持（固定）する。

【 2 1 3 4 】

[右部役物装置 P 5 2 0 0]

図 1 9 2 に示す右部役物装置 P 5 2 0 0 は、遊技盤 P 1 1 0 0 の右部に長手方向を上下方向に向けて設けられている。右部役物装置 P 5 2 0 0 の構成は、概ね下部役物装置 P 5 1 0 0 と同じであるので、説明を省略する。 10

【 2 1 3 5 】

[左上部役物装置 P 5 3 0 0]

図 1 9 2 に示す左上部役物装置 P 5 3 0 0 は、遊技盤 P 1 1 0 0 の左上部に長手方向を略上下方向に向けて設けられている。左上部役物装置 P 5 3 0 0 の構成は、概ね下部役物装置 P 5 1 0 0 と同じであるので、説明を省略する。

【 2 1 3 6 】

[演出時の下部役物装置 P 5 1 0 0 の動作]

以下、図 2 0 2 から図 2 0 4 を用いて、演出を行う際の下部役物装置 P 5 1 0 0 の動作について説明する。 20

【 2 1 3 7 】

下部役物装置 P 5 1 0 0 の下部役物 P 5 1 1 0 は、演出を行う前の状態（図 2 0 2 参照）と演出を行っている状態（図 2 0 4 参照）とに変位可能である。以下では、演出を行う前の状態（図 2 0 2 参照）の下部役物 P 5 1 1 0、リンクアーム P 5 1 2 0 及びクランクギヤ P 5 1 4 0 の位置をそれぞれ、「役物待機位置」、「アーム待機位置」及び「ギヤ待機位置」と称する。また、演出を行っている状態（図 2 0 4 参照）の下部役物 P 5 1 1 0、リンクアーム P 5 1 2 0 及びクランクギヤ P 5 1 4 0 の位置をそれぞれ、「役物演出位置」、「アーム演出位置」及び「ギヤ演出位置」と称する。

【 2 1 3 8 】

下部役物 P 5 1 1 0 は、図 2 0 2 に示す役物待機位置においては、その大部分が遊技盤 P 1 1 0 0 の後方に位置しており、一部のみしか遊技者には視認されない。 30

【 2 1 3 9 】

演出を行うに際し、まず、回転駆動モータ P 5 1 6 0（図 1 9 8 等参照）を駆動させる。これにより、回転駆動モータ P 5 1 6 0 の出力軸 P 5 1 6 1 に固定されたモータギヤ P 5 1 5 0 が回転する。すると、モータギヤ P 5 1 5 0 と噛み合うクランクギヤ P 5 1 4 0（ギヤ待機位置にあるクランクギヤ P 5 1 4 0）が、貫通孔 P 5 1 4 1 a（カバー部材 P 5 1 7 0 の軸部 P 5 1 7 3）の軸線を中心として、背面視反時計回りに回転する。

【 2 1 4 0 】

すると、クランクギヤ P 5 1 4 0 のクランク部 P 5 1 4 2 が、アーム待機位置にあるリンクアーム P 5 1 2 0 の第二長孔 P 5 1 2 3 の内側を略上方に移動する。クランク部 P 5 1 4 2 が第二長孔 P 5 1 2 3 の内周面を押圧することで、リンクアーム P 5 1 2 0 が回転軸 P 5 1 2 1（ベース部材 P 5 1 3 0 に設けられたシャフト P 5 1 3 3）の軸線を中心として、背面視反時計回りに回転する（図 2 0 3 参照）。 40

【 2 1 4 1 】

すると、リンクアーム P 5 1 2 0 の第一長孔 P 5 1 2 2 に挿入された後部カバー P 5 1 1 3 の第一ボス部 P 5 1 1 3 a が略右方に押圧される。このようにして、リンクアーム P 5 1 2 0 が回転駆動モータ P 5 1 6 0 の駆動力を下部役物 P 5 1 1 0（後部カバー P 5 1 1 3）に伝達することにより、下部役物 P 5 1 1 0 の第一ボス部 P 5 1 1 3 a は、第一制御孔 P 5 1 3 1 の内側を当該第一制御孔 P 5 1 3 1 の延出方向に沿うように（右下方に）移動する。また、下部役物 P 5 1 1 0 の第二ボス部 P 5 1 1 3 b は、第二制御孔 P 5 1 3 50

2の内側を当該第二制御孔P5132の延出方向に沿うように(右上方に)移動する。そうすることで、役物待機位置にあった下部役物P5110は、当該下部役物P5110の右部の高さが高くなるように傾きを変えながら右上方に移動する(図203参照)。

【2142】

さらに下部役物P5110が傾きを変えながら右上方に移動すると、役物制御アームP5114は、回動軸孔P5114aに挿入された後部カバーP5113の第三ボス部P5113cの軸線を中心として、後部カバーP5113に対して背面視反時計回りに回転する。役物制御アームP5114が後部カバーP5113に対して回動することで、下部役物P5110のスムーズな移動が可能となる。後部カバーP5113に対する役物制御アームP5114の相対的な移動は、制御孔P5114b及び後部カバーP5113の第四ボス部P5113dによって規制される。

10

【2143】

このようにして、クランクギヤP5140が図204に示すギヤ演出位置に移動し、リンクアームP5120が図204に示すアーム演出位置に移動することにより、下部役物P5110を、図204に示す役物演出位置まで移動させることができる。下部役物P5110は、図204に示す役物演出位置においては、その大部分が遊技者に視認可能となる。

【2144】

演出を終了する際には、下部役物P5110、リンクアームP5120及びクランクギヤP5140はそれぞれ、待機位置(役物待機位置、アーム待機位置及びギヤ待機位置)から演出位置(役物演出位置、アーム演出位置及びギヤ演出位置)に移動する場合と反対の動作を行う。これにより、下部役物P5110は、図204に示す役物演出位置から図202に示す役物待機位置に移動する。

20

【2145】

以上のように、リンクアームP5120は、演出の実行及び終了のたびに、アーム待機位置(図202参照)とアーム演出位置(図204参照)との間を変位するため、カバー部材P5170の軸部P5173回りに何度も揺動を繰り返す。そうすると、リンクアームP5120の揺動により軸部P5173に大きな力が加わることとなる。

【2146】

ここで本実施形態においては、ビスP5180が軸部P5173とカバー本体P5171の双方と当接し(軸部P5173及びカバー本体P5171の双方にまたがるようにして)クランクギヤP5140を固定している。このため、軸部P5173の根元に加わる力をビスP5180によって受けることができる。したがって、軸部P5173に加わる力を分散することができ、ひいては軸部P5173が根元から折れてしまうのを防ぐことができる。なお、軸部P5173とカバー本体P5171を別部材で構成して両者を固着するように構成してもよい。また軸部P5173とカバー本体P5171は、それぞれ別の部材に固着するように構成してもよい。

30

【2147】

以上の実施形態に基づき、本発明の概要を以下に列挙する。

【2148】

従来、例えばパチンコ機などの遊技機の技術は公知となっている。例えば、特開2019-180975号公報に記載の如くである。

40

【2149】

特開2019-180975号公報には、所定部材に設けられた軸受部に可動体に設けられた軸部が挿入されることで、所定部材に対し可動体が回動可能な遊技機が開示されている。

【2150】

このような遊技機において、遊技者に対する興趣をさらに向上させることが望まれている。

【2151】

50

本発明は、上述した課題に鑑みてなされたものであり、遊技者に対する興趣を向上させることができる遊技機を提供することを目的とする。

【2152】

以上の如く、本実施形態に係る遊技機は、
クランクギヤ P 5 1 4 0 (可動体)と、
前記クランクギヤ P 5 1 4 0 を装着可能なカバー部材 P 5 1 7 0 (ベース部)と、
前記カバー部材 P 5 1 7 0 に設けられ前記クランクギヤ P 5 1 4 0 が取付可能な軸部 P 5 1 7 3 (受部)と、
前記クランクギヤ P 5 1 4 0 が前記カバー部材 P 5 1 7 0 に対し動作可能な状態で固定可能なビス P 5 1 8 0 (固定手段)と、
を備えたものである。

10

【2153】

このような構成によれば、遊技者に対する興趣を向上させることができる。
また本実施形態においては、クランクギヤ P 5 1 4 0 が軸部 P 5 1 7 3 に対して回動可能な状態で固定されている。そして、クランクギヤ P 5 1 4 0 が回動することにより下部役物 P 5 1 1 0 を遊技者に視認可能な位置(演出位置)に移動させることができる。したがって、演出内容の面白みを向上させることができる。

【2154】

また、前記軸部 P 5 1 7 3 は、前記カバー部材 P 5 1 7 0 (カバー本体 P 5 1 7 1)から立設される軸部 P 5 1 7 3 であり、
前記クランクギヤ P 5 1 4 0 は、前記軸部 P 5 1 7 3 に軸支され、
前記ビス P 5 1 8 0 は、前記軸部 P 5 1 7 3 と前記カバー部材 P 5 1 7 0 の双方と当接し前記クランクギヤ P 5 1 4 0 を固定するものである。

20

【2155】

このような構成によれば、軸部 P 5 1 7 3 に加わる力を分散することで、軸部 P 5 1 7 3 の破損を抑制することができる。
また本実施形態においては、ビス軸部 P 5 1 8 1 は、ビス孔 P 5 1 7 4 の内周面のうち軸部 P 5 1 7 3 に設けられる部分、及びビス孔 P 5 1 7 4 の内周面のうちカバー本体 P 5 1 7 1 に設けられる部分の双方と当接する。これにより、軸部 P 5 1 7 3 に加わる力を分散することができ、ひいては軸部 P 5 1 7 3 が根元から折れてしまうのを防ぐことができる。

30

【2156】

また、前記軸部 P 5 1 7 3 は、前記カバー部材 P 5 1 7 0 (カバー本体 P 5 1 7 1)と一体成型されているものである。

【2157】

このような構成によれば、部材点数の低減を図ることができる。
また本実施形態においては、ビス孔 P 5 1 7 4 が、軸部 P 5 1 7 3 からカバー部材 P 5 1 7 0 (カバー本体 P 5 1 7 1)にわたって形成されている。したがって、軸部 P 5 1 7 3 がカバー部材 P 5 1 7 0 と一体成形されることにより、ビス孔 P 5 1 7 4 のうちカバー本体 P 5 1 7 1 側の部分と、ビス孔 P 5 1 7 4 のうち軸部 P 5 1 7 3 側の部分との位置ズレが生じるのが抑制され、ひいては軸部 P 5 1 7 3 の破損を抑制することができる。

40

【2158】

また、前記軸部 P 5 1 7 3 は、前記ビス P 5 1 8 0 を挿入可能なビス孔 P 5 1 7 4 (孔部)を備え、
前記クランクギヤ P 5 1 4 0 は、前記ビス P 5 1 8 0 が前記ビス孔 P 5 1 7 4 に挿入されることで前記カバー部材 P 5 1 7 0 に固定されるものである。

【2159】

このような構成によれば、クランクギヤ P 5 1 4 0 を容易にカバー部材 P 5 1 7 0 に固定することができる。

また本実施形態においては、ビス孔 P 5 1 7 4 が、軸部 P 5 1 7 3 からカバー部材 P 5

50

１７０（カバー本体Ｐ５１７１）にわたって形成されている。このように形成されたビス孔Ｐ５１７４にビスＰ５１８０が挿入されることで、ビスＰ５１８０がビス孔Ｐ５１７４の内周面のうち軸部Ｐ５１７３に設けられる部分、及びビス孔Ｐ５１７４の内周面のうちカバー本体Ｐ５１７１に設けられる部分の双方と当接した状態でクランクギヤＰ５１４０を固定し易くすることができる。

【２１６０】

また、前記孔部は、ビス孔Ｐ５１７４であり、

前記ビスＰ５１８０は、前記ビス孔Ｐ５１７４に挿入されるビスであり、前記ビスＰ５１８０のビス頭部Ｐ５１８２によって前記クランクギヤＰ５１４０が固定されているものである。

10

【２１６１】

このような構成によれば、ビスＰ５１８０のビス頭部Ｐ５１８２によってクランクギヤＰ５１４０を容易にカバー部材Ｐ５１７０に固定することができる。

また本実施形態においては、クランクギヤＰ５１４０は、クランクギヤＰ５１４０の後面Ｐ５１４０aが軸部Ｐ５１７３の頂部（後端部）よりも前方に位置するようにして、軸部Ｐ５１７３に挿通されている。したがって、ビス頭部Ｐ５１８２が軸部Ｐ５１７３の頂部（後端部）に当接することで、クランクギヤＰ５１４０を動作不能な状態ではなく、回転可能な状態で固定することができる。

また本実施形態においては、リブＰ５１７５が歯車部Ｐ５１４１の前面と当接可能に設けられている。したがって、ビス頭部Ｐ５１８２及びリブＰ５１７５により、クランクギヤＰ５１４０の前後方向の位置を規制することができる。またリブＰ５１７５によりクランクギヤＰ５１４０からの力を受けることで、軸部Ｐ５１７３に加わる力（負担）を低減させることができる。

20

【２１６２】

また、前記ビス孔Ｐ５１７４は、前記軸部Ｐ５１７３から前記カバー部材Ｐ５１７０（カバー本体Ｐ５１７１）にわたって形成されているものである。

【２１６３】

このような構成によれば、ビスＰ５１８０をビス孔Ｐ５１７４に挿入することでビスＰ５１８０を軸部Ｐ５１７３とカバー本体Ｐ５１７１の双方と当接し易くさせることができる。

30

また本実施形態においては、ビス軸部Ｐ５１８１は、ビス孔Ｐ５１７４の内周面のうち軸部Ｐ５１７３に設けられる部分、及びビス孔Ｐ５１７４の内周面のうちカバー本体Ｐ５１７１に設けられる部分の双方に当接するとともに、当該ビス軸部Ｐ５１８１の先端（前端）がビス孔Ｐ５１７４の底面と当接するように設けられる。これにより、ビス孔Ｐ５１７４の空間部分を埋めることができ、軸部Ｐ５１７３に加わる力をビス軸部Ｐ５１８１の外周面及び底面の双方で受けることができる。したがって、軸部Ｐ５１７３の破損を抑制することができる。

【２１６４】

また、前記クランクギヤＰ５１４０は、図２０２に示すギヤ待機位置（第１の位置）と図２０４に示すギヤ演出位置（第２の位置）とに動作可能なクランク部Ｐ５１４２（クランク部）が設けられた回転ギヤである。

40

【２１６５】

このような構成によれば、クランクギヤＰ５１４０を動作させることで、クランク部Ｐ５１４２によって他の部材を動作させることができる。

また本実施形態においては、回転駆動モータＰ５１６０によってモータギヤＰ５１５０を回転させることにより、クランクギヤＰ５１４０をギヤ待機位置（第１の位置）とギヤ演出位置（第２の位置）とに変位させることができる。

【２１６６】

また、本実施形態に係る遊技機は、前記クランク部Ｐ５１４２に当接することで、図２０２に示すアーム待機位置（第３の位置）と図２０４に示すアーム演出位置（第４の位置

50

）とに移動可能なリンクアーム P 5 1 2 0（第 2 の可動体）を備えるものである。

【 2 1 6 7 】

このような構成によれば、クランクギヤ P 5 1 4 0 を動作させることで、クランク部 P 5 1 4 2 によってリンクアーム P 5 1 2 0 を動作させることができる。

また本実施形態においては、クランクギヤ P 5 1 4 0 をギヤ待機位置（第 1 の位置）とギヤ演出位置（第 2 の位置）とに変位させることにより、リンクアーム P 5 1 2 0 をアーム待機位置（第 3 の位置）とアーム演出位置（第 4 の位置）とに変位させることができる。

【 2 1 6 8 】

また、前記リンクアーム P 5 1 2 0 は、当該リンクアーム P 5 1 2 0 と当接することで、当該リンクアーム P 5 1 2 0 の動作に応じて図 2 0 2 に示す役物待機位置（第 5 の位置）と図 2 0 4 に示す役物演出位置（第 6 の位置）とに動作可能な下部役物 P 5 1 1 0（第 3 の可動体）を備えるものである。 10

【 2 1 6 9 】

このような構成によれば、リンクアーム P 5 1 2 0 を動作させることにより、下部役物 P 5 1 1 0 を動作させることができる。

また本実施形態においては、ベース部材 P 5 1 3 0 の第一制御孔 P 5 1 3 1 は直線状に形成され、第二制御孔 P 5 1 3 2 は円弧状に形成されている。そして、下部役物 P 5 1 1 0 の第一ボス部 P 5 1 1 3 a は第一制御孔 P 5 1 3 1 に挿入され、第二ボス部 P 5 1 1 3 b 及びボス部 P 5 1 1 4 c は第二制御孔 P 5 1 3 2 に挿入されている。このようにして直線状の孔と円弧状の孔によって下部役物 P 5 1 1 0 の動作が制御されることにより、下部役物 P 5 1 1 0 は傾きを変えながら遊技者に視認可能な位置へと移動する。したがって、演出の面白みを向上させることができる。 20

また本実施形態においては、下部役物 P 5 1 1 0 は後部カバー P 5 1 1 3 に対して回転可能に設けられた役物制御アーム P 5 1 1 4 を備えており、後部カバー P 5 1 1 3（の第二ボス部 P 5 1 1 3 b）と役物制御アーム P 5 1 1 4（のボス部 P 5 1 1 4 c）とによってベース部材 P 5 1 3 0 の第二制御孔 P 5 1 3 2 に支持されている。これにより、下部役物 P 5 1 1 0 を第二制御孔 P 5 1 3 2 に沿ってスムーズに移動させることが可能となる。また、下部役物 P 5 1 1 0 が第一制御孔 P 5 1 3 1 及び第二制御孔 P 5 1 3 2 に対して複数の箇所（第一ボス部 P 5 1 1 3 a、第二ボス部 P 5 1 1 3 b 及びボス部 P 5 1 1 4 c の 3 点）で支持されることにより、下部役物 P 5 1 1 0 の姿勢の安定性を向上させることができる。 30

【 2 1 7 0 】

また、前記リンクアーム P 5 1 2 0 は、揺動運動する揺動部材であるものである。

【 2 1 7 1 】

このような構成によれば、クランクギヤ P 5 1 4 0 を動作させることで、クランク部 P 5 1 4 2 によってリンクアーム P 5 1 2 0 を揺動させることができる。

また本実施形態においては、リンクアーム P 5 1 2 0 は、アーム待機位置（図 2 0 2 参照）からアーム演出位置（図 2 0 4 参照）へと移動する際、役物待機位置（図 2 0 2 参照）にある下部役物 P 5 1 1 0 の側（背面視において当該下部役物 P 5 1 1 0 と概ね重複する位置）へと回転する。よって、リンクアーム P 5 1 2 0 の揺動のために新たなスペースを設ける必要がないため、省スペース化を図ることができる。 40

【 2 1 7 2 】

以上、本発明の実施形態を説明したが、本発明は上記構成に限定されるものではなく、特許請求の範囲に記載された発明の範囲内で種々の変更が可能である。

【 2 1 7 3 】

例えば、本実施形態においては、ビス軸部 P 5 1 8 1 の先端（前端）は、ビス孔 P 5 1 7 4 の底面と当接するものとしたが、ビス軸部 P 5 1 8 1 がビス孔 P 5 1 7 4 の内周面のうち軸部 P 5 1 7 3 に設けられる部分、及びビス孔 P 5 1 7 4 の内周面のうちカバー本体 P 5 1 7 1 に設けられる部分の双方と当接していれば（軸部 P 5 1 7 3 及びカバー本体 P 50

５１７１の双方にまたがるように設けられていれば）、図２０５に示すように、ビス孔Ｐ５１７４の底面と当接していなくてもよい。

【２１７４】

また、本実施形態においては、カバー部材Ｐ５１７０の軸部Ｐ５１７３のビス孔Ｐ５１７４は、カバー本体Ｐ５１７１の内底面Ｐ５１７１ａよりも前方まで、かつ、カバー本体Ｐ５１７１の外底面Ｐ５１７１ｂよりも後方まで延びるように形成されるものとしたが、図２０６に示すように、カバー本体Ｐ５１７１を貫通するように（カバー本体Ｐ５１７１の外底面Ｐ５１７１ｂまで延びるように）形成されるものとしてもよい。これにより、ビス孔Ｐ５１７４の加工を容易とすることができる。

【２１７５】

このとき、ビスＰ５１８０は、図２０６に示すように、カバー本体Ｐ５１７１の外底面Ｐ５１７１ｂよりも前方まで突き抜けるように設けられていてもよい。これにより、軸部Ｐ５１７３に加わる力をビスＰ５１８０で受け易くすることができる。或いは、ビス孔Ｐ５１７４がカバー本体Ｐ５１７１を貫通している場合であっても、ビスＰ５１８０は、図２０７に示すように、カバー本体Ｐ５１７１の内底面Ｐ５１７１ａよりも前方まで、かつ、カバー本体Ｐ５１７１の外底面Ｐ５１７１ｂよりも後方まで延びるように設けられていてもよい。

【２１７６】

以上の如く、本実施形態の別例においては、前記ビス孔Ｐ５１７４は、前記カバー部材Ｐ５１７０を貫通して設けられているものである。

【２１７７】

このような構成によれば、ビス孔Ｐ５１７４の加工を容易とすることができる。

また図２０６に示す例においては、ビスＰ５１８０はカバー本体Ｐ５１７１の外底面Ｐ５１７１ｂよりも前方まで突き抜けるように設けられている。これにより、軸部Ｐ５１７３に加わる力をビスＰ５１８０で受け易くことができ、ひいては軸部Ｐ５１７３の破損を抑制することができる。

【２１７８】

また、本実施形態においては、本発明に係る固定手段（ビスＰ５１８０）は、軸部（軸部Ｐ５１７３）に対して回動可能な状態で可動体（クランクギヤＰ５１４０）を固定するものとしたが、固定手段の固定対象である可動体は、回動可能なものに限定されず、任意の動作（例えば直線移動）が可能なものであってもよい。例えば、本発明に係る固定手段は、リンクアームＰ５１２０とクランクギヤＰ５１４０のクランク部Ｐ５１４２との固定に適用することも可能である。また、本発明に係る固定手段は、ベース部材Ｐ５１３０と下部役物Ｐ５１１０との固定に適用することも可能である。

【２１７９】

[演出装置Ｐ６０００]

以下では、図１９２、図２０８から図２３３までを用いて、本実施形態に係る演出装置Ｐ６０００について説明する。

【２１８０】

なお、以降の説明で用いる図面（例えば図２１３等）においては、各部材の外郭を明確とするため、便宜上、当該部材に適宜色を付している場合がある。

【２１８１】

演出装置Ｐ６０００は、適宜のタイミングで動作することで、遊技者に視覚的な印象（インパクト）を与えるものである。演出装置Ｐ６０００は、図１９２に示すように、遊技盤Ｐ１１００に設置される。より詳細には、演出装置Ｐ６０００は、遊技盤Ｐ１１００の開口領域１ｄの上方に設置される。演出装置Ｐ６０００は、後述する開閉役物Ｐ６３００及び装飾役物Ｐ６６００を移動制御することで、遊技者に視覚的な印象を与える。演出装置Ｐ６０００は、図２０８から図２１３までに示すように、ベース部Ｐ６１００、開閉制御手段Ｐ６２００、開閉役物Ｐ６３００、弾丸制御手段Ｐ６４００、弾丸役物Ｐ６５００、装飾役物Ｐ６６００及び固定装飾部Ｐ６７００を具備する。

10

20

30

40

50

【 2 1 8 2 】

図 2 0 8 から図 2 1 4 までに示すベース部 P 6 1 0 0 は、開閉制御手段 P 6 2 0 0、開閉役物 P 6 3 0 0、弾丸制御手段 P 6 4 0 0、弾丸役物 P 6 5 0 0、装飾役物 P 6 6 0 0 及び固定装飾部 P 6 7 0 0 が設けられるものである。なお、開閉制御手段 P 6 2 0 0、開閉役物 P 6 3 0 0、弾丸制御手段 P 6 4 0 0 及び弾丸役物 P 6 5 0 0 の詳細な説明については後述する。ベース部 P 6 1 0 0 は、第 1 のベース部 P 6 1 1 0、第 2 のベース部 P 6 1 2 0 及び第 3 のベース部 P 6 1 3 0 を具備する。

【 2 1 8 3 】

図 2 1 0、図 2 1 1、図 2 1 3 及び図 2 1 4 に示す第 1 のベース部 P 6 1 1 0 は、ベース部 P 6 1 0 0 の前部を構成するものである（図 2 1 3 参照）。また、第 1 のベース部 P 6 1 1 0 は、弾丸制御手段 P 6 4 0 0 の一部（後述する駆動伝達ギヤ P 6 4 2 0 及びガイドギヤ P 6 4 3 0）や、開閉役物 P 6 3 0 0（後述する右側ロゴ役物 P 6 3 1 0 及び左側ロゴ役物 P 6 3 2 0）が設けられる（図 2 1 1 参照）。第 1 のベース部 P 6 1 1 0 は、後方に向けて開口する略箱形状とされている。第 1 のベース部 P 6 1 1 0 は、左右方向に長尺な形状とされている。第 1 のベース部 P 6 1 1 0 は、軸受開口部 P 6 1 1 1、右側シャフト軸受部 P 6 1 1 2 及び左側シャフト軸受部 P 6 1 1 3 を具備する。

10

【 2 1 8 4 】

図 2 1 4 に示す軸受開口部 P 6 1 1 1 は、第 1 のベース部 P 6 1 1 0 を前後方向に貫通するものである。軸受開口部 P 6 1 1 1 は、第 1 のベース部 P 6 1 1 0 の左右方向略中央かつ上下方向略中央に位置する。軸受開口部 P 6 1 1 1 は、後述するガイドギヤ P 6 4 3 0 を前後方向に向く軸心回りに回転自在に軸支する。

20

【 2 1 8 5 】

図 2 1 1 に示す右側シャフト軸受部 P 6 1 1 2 は、第 1 のベース部 P 6 1 1 0 を前後方向に貫通するものである。右側シャフト軸受部 P 6 1 1 2 は、第 1 のベース部 P 6 1 1 0 の右側部分における上部に位置する。右側シャフト軸受部 P 6 1 1 2 は、後述する右側ロゴ役物 P 6 3 1 0 の右側クランクシャフト P 6 3 1 2（メインシャフト P 6 3 1 2 a）を軸支する。

【 2 1 8 6 】

左側シャフト軸受部 P 6 1 1 3 は、第 1 のベース部 P 6 1 1 0 を前後方向に貫通するものである。左側シャフト軸受部 P 6 1 1 3 は、第 1 のベース部 P 6 1 1 0 の左側部分における上部に位置する。左側シャフト軸受部 P 6 1 1 3 は、後述する左側ロゴ役物 P 6 3 2 0 の左側クランクシャフト P 6 3 2 2（メインシャフト P 6 3 2 2 a）を軸支する。

30

【 2 1 8 7 】

図 2 1 0、図 2 1 3 及び図 2 1 4 に示す第 2 のベース部 P 6 1 2 0 は、第 1 のベース部 P 6 1 1 0 の後側を覆うと共に、弾丸役物 P 6 5 0 0 を収容するものである。第 2 のベース部 P 6 1 2 0 は、カバー部 P 6 1 2 1 及びホルダー部 P 6 1 2 2 を具備する。

【 2 1 8 8 】

カバー部 P 6 1 2 1 は、第 1 のベース部 P 6 1 1 0 の後側の開口を覆うものである。カバー部 P 6 1 2 1 は、厚さ方向を前後方向に向けた板形状とされている。カバー部 P 6 1 2 1 は、左右方向に長尺な形状とされている。カバー部 P 6 1 2 1 は、第 1 のベース部 P 6 1 1 0 の後部に固定される。

40

【 2 1 8 9 】

ホルダー部 P 6 1 2 2 は、弾丸役物 P 6 5 0 0 を収容するものである。ホルダー部 P 6 1 2 2 は、前方に開口する有底略円筒形状とされている。ホルダー部 P 6 1 2 2 は、カバー部 P 6 1 2 1 から後方に突出するように形成される。ホルダー部 P 6 1 2 2 は、カバー部 P 6 1 2 1 の左右方向略中央かつ上下方向略中央に位置する。また、ホルダー部 P 6 1 2 2 は、背面視において、第 1 のベース部 P 6 1 1 0 の軸受開口部 P 6 1 1 1 と重複する位置とされる。ホルダー部 P 6 1 2 2 は、底部 P 6 1 2 2 a 及び側部 P 6 1 2 2 c を具備する。

【 2 1 9 0 】

50

図 2 1 3 及び図 2 1 4 に示す底部 P 6 1 2 2 a は、ホルダー部 P 6 1 2 2 の底壁を構成するものである。底部 P 6 1 2 2 a は、ホルダー部 P 6 1 2 2 の後端に位置する。底部 P 6 1 2 2 a は、軸受部 P 6 1 2 2 b を具備する。

【 2 1 9 1 】

軸受部 P 6 1 2 2 b は、弾丸役物 P 6 5 0 0 (後述する規制部 P 6 5 3 0) を、前後方向に向く軸心回りに回転自在に軸支するものである。軸受部 P 6 1 2 2 b は、底部 P 6 1 2 2 a を前後方向に貫通する。

【 2 1 9 2 】

側部 P 6 1 2 2 c は、ホルダー部 P 6 1 2 2 の側壁を構成するものである。側部 P 6 1 2 2 c は、開口部 P 6 1 2 2 d を具備する。

10

【 2 1 9 3 】

開口部 P 6 1 2 2 d は、側部 P 6 1 2 2 c において開口する部分である。開口部 P 6 1 2 2 d は、側部 P 6 1 2 2 c の上部及び下部を切り欠いた形状とされる。図例では、開口部 P 6 1 2 2 d を、底部 P 6 1 2 2 a の近傍に設けた例を示している。

【 2 1 9 4 】

図 2 0 8 から図 2 1 4 までに示す第 3 のベース部 P 6 1 3 0 は、開閉制御手段 P 6 2 0 0 が設けられるものである。第 3 のベース部 P 6 1 3 0 は、厚さ方向を前後方向に向けた板形状とされている。第 3 のベース部 P 6 1 3 0 は、第 1 のベース部 P 6 1 1 0 の後部に固定される。第 3 のベース部 P 6 1 3 0 は、第 2 のベース部 P 6 1 2 0 のカバー部 P 6 1 2 1 の後方に配置される (図 2 1 3 参照) 。第 3 のベース部 P 6 1 3 0 は、開口部 P 6 1 3 1 、右側ガイドピン貫通孔 P 6 1 3 2 及び左側ガイドピン貫通孔 P 6 1 3 3 を具備する。

20

【 2 1 9 5 】

図 2 1 2 及び図 2 1 4 に示す開口部 P 6 1 3 1 は、第 3 のベース部 P 6 1 3 0 を前後方向に貫通するものである。開口部 P 6 1 3 1 は、第 3 のベース部 P 6 1 3 0 の左右方向略中央かつ上下方向略中央に位置する。開口部 P 6 1 3 1 は、前方からホルダー部 P 6 1 2 2 が挿通される (図 2 1 4 参照) 。また、開口部 P 6 1 3 1 は、後述するように、カバー部 P 6 1 2 1 においてホルダー部 P 6 1 2 2 の右方に設けられる前後センサ P 6 4 5 0 が挿通される。

【 2 1 9 6 】

30

右側ガイドピン貫通孔 P 6 1 3 2 は、第 3 のベース部 P 6 1 3 0 を前後方向に貫通するものである。右側ガイドピン貫通孔 P 6 1 3 2 は、第 3 のベース部 P 6 1 3 0 の右側部分における上部に位置する。右側ガイドピン貫通孔 P 6 1 3 2 は、背面視において右下方向へ傾斜する円弧形状の長孔とされている。右側ガイドピン貫通孔 P 6 1 3 2 は、後述する右側クランクシャフト P 6 3 1 2 の右側クランクガイドピン P 6 3 1 2 c が挿通される。右側ガイドピン貫通孔 P 6 1 3 2 は、右側クランクガイドピン P 6 3 1 2 c の移動をガイドする。

【 2 1 9 7 】

左側ガイドピン貫通孔 P 6 1 3 3 は、第 3 のベース部 P 6 1 3 0 を前後方向に貫通するものである。左側ガイドピン貫通孔 P 6 1 3 3 は、第 3 のベース部 P 6 1 3 0 の左側部分における上部に位置する。左側ガイドピン貫通孔 P 6 1 3 3 は、背面視において右下方向へ傾斜する円弧形状の長孔とされている。左側ガイドピン貫通孔 P 6 1 3 3 は、後述する左側クランクシャフト P 6 3 2 2 の左側クランクガイドピン P 6 3 2 2 c が挿通される。左側ガイドピン貫通孔 P 6 1 3 3 は、左側クランクガイドピン P 6 3 2 2 c の移動をガイドする。

40

【 2 1 9 8 】

図 2 1 0 及び図 2 1 2 に示す開閉制御手段 P 6 2 0 0 は、開閉役物 P 6 3 0 0 を、図 2 0 8 及び図 2 0 9 に示す開鎖位置と、図 2 1 5 及び図 2 1 6 に示す開放位置と、に移動制御するものである。また、開閉制御手段 P 6 2 0 0 は、後述する弾丸役物 P 6 5 0 0 (規制部 P 6 5 3 0) の回転動作を規制する。なお、開閉役物 P 6 3 0 0 の詳細な説明につい

50

ては後述する。

【 2 1 9 9 】

開閉制御手段 P 6 2 0 0 は、演出装置制御回路 3 3 8 (制御手段) からの制御信号に応じて、開閉役物 P 6 3 0 0 を移動制御する。開閉制御手段 P 6 2 0 0 は、第 1 のモータ P 6 2 1 0、出力ギヤ P 6 2 2 0、ガイド部 P 6 2 3 0、スライドラック P 6 2 4 0 及びスライドセンサ P 6 2 5 0 を具備する。

【 2 2 0 0 】

図 2 1 2 に示す第 1 のモータ P 6 2 1 0 は、開閉役物 P 6 3 0 0 を開閉させるための駆動源である。第 1 のモータ P 6 2 1 0 は、第 3 のベース部 P 6 1 3 0 の前面の左側部分に設けられる。第 1 のモータ P 6 2 1 0 は、出力軸が、第 3 のベース部 P 6 1 3 0 を前後に貫通して後方へと突出するように設けられる。

10

【 2 2 0 1 】

出力ギヤ P 6 2 2 0 は、第 1 のモータ P 6 2 1 0 の駆動力を取り出すものである。出力ギヤ P 6 2 2 0 は、第 1 のモータ P 6 2 1 0 の出力軸の後端部に固定される。出力ギヤ P 6 2 2 0 を介して伝達された駆動力により、スライドラック P 6 2 4 0 が左右方向にスライドする。なお、スライドラック P 6 2 4 0 の詳細な説明については後述する。

【 2 2 0 2 】

図 2 1 2 に示すガイド部 P 6 2 3 0 は、スライドラック P 6 2 4 0 の左右方向のスライドをガイドするものである。ガイド部 P 6 2 3 0 は、右側ガイドピン P 6 2 3 1 及び左側ガイドピン P 6 2 3 2 を具備する。

20

【 2 2 0 3 】

右側ガイドピン P 6 2 3 1 は、スライドラック P 6 2 4 0 の右側部分をガイドするものである。右側ガイドピン P 6 2 3 1 は、後述するスライドラック P 6 2 4 0 の右側ガイド孔 P 6 2 4 2 に挿通される。右側ガイドピン P 6 2 3 1 は、第 3 のベース部 P 6 1 3 0 の後面において後方に突出する。右側ガイドピン P 6 2 3 1 は、軸心を前後方向に向けた略円柱形状とされる。右側ガイドピン P 6 2 3 1 は、第 3 のベース部 P 6 1 3 0 の右側部分における上部に設けられる。右側ガイドピン P 6 2 3 1 の後端部には、右側ガイド孔 P 6 2 4 2 からの脱落防止のためのワッシャが設けられている。

【 2 2 0 4 】

左側ガイドピン P 6 2 3 2 は、スライドラック P 6 2 4 0 の左側部分をガイドするものである。左側ガイドピン P 6 2 3 2 は、後述するスライドラック P 6 2 4 0 の左側ガイド孔 P 6 2 4 3 に挿通される。左側ガイドピン P 6 2 3 2 は、第 3 のベース部 P 6 1 3 0 の後面において後方に突出する。左側ガイドピン P 6 2 3 2 は、軸心を前後方向に向けた略円柱形状とされる。左側ガイドピン P 6 2 3 2 は、第 3 のベース部 P 6 1 3 0 の左側部分における上下方向略中央に設けられる。左側ガイドピン P 6 2 3 2 の後端部には、左側ガイド孔 P 6 2 4 3 からの脱落防止のためのワッシャが設けられている。

30

【 2 2 0 5 】

図 2 1 0、図 2 1 2、図 2 1 7 及び図 2 1 8 に示すスライドラック P 6 2 4 0 は、第 3 のベース部 P 6 1 3 0 に対して左右方向にスライドすることで、開閉役物 P 6 3 0 0 の移動と、弾丸役物 P 6 5 0 0 (規制部 P 6 5 3 0) の回転動作の規制と、が可能なものである。スライドラック P 6 2 4 0 は、図 2 1 2 に示すスライド方向左側に位置する閉鎖状態と、図 2 1 7 に示すスライド方向中途部に位置する開放 / ロック状態と、図 2 1 8 に示すスライド方向右側に位置する開放 / ロック解除状態と、にスライド可能である。なお、閉鎖状態、開放 / ロック状態及び開放 / ロック解除状態の詳細な説明については後述する。

40

【 2 2 0 6 】

スライドラック P 6 2 4 0 は、厚さ方向を前後方向に向けた板形状とされている。スライドラック P 6 2 4 0 は、第 3 のベース部 P 6 1 3 0 の後方に配置される。スライドラック P 6 2 4 0 は、ラック歯部 P 6 2 4 1、右側ガイド孔 P 6 2 4 2、左側ガイド孔 P 6 2 4 3、右側クランクガイド孔 P 6 2 4 4、左側クランクガイド孔 P 6 2 4 5、開口部 P 6 2 4 6、ロック部 P 6 2 4 7 及び被検知部 P 6 2 4 8 を具備する。

50

【 2 2 0 7 】

ラック歯部 P 6 2 4 1 は、出力ギヤ P 6 2 2 0 と歯合するものである。ラック歯部 P 6 2 4 1 は、スライドラック P 6 2 4 0 の左側部分における下部に位置する。ラック歯部 P 6 2 4 1 に出力ギヤ P 6 2 2 0 が伝達する回転（駆動力）が伝達されることで、スライドラック P 6 2 4 0 が左右方向に移動可能とされる。

【 2 2 0 8 】

右側ガイド孔 P 6 2 4 2 は、右側ガイドピン P 6 2 3 1 が挿通されるものである。右側ガイド孔 P 6 2 4 2 は、スライドラック P 6 2 4 0 を前後方向に貫通する。右側ガイド孔 P 6 2 4 2 は、左右方向に長尺な長孔形状とされている。右側ガイド孔 P 6 2 4 2 の幅寸法（上下寸法）は、右側ガイドピン P 6 2 3 1 のワッシャの外径よりも小さい。右側ガイド孔 P 6 2 4 2 は、スライドラック P 6 2 4 0 の右側部分における上部に位置する。

10

【 2 2 0 9 】

左側ガイド孔 P 6 2 4 3 は、左側ガイドピン P 6 2 3 2 が挿通されるものである。左側ガイド孔 P 6 2 4 3 は、スライドラック P 6 2 4 0 を前後方向に貫通する。左側ガイド孔 P 6 2 4 3 は、左右方向に長尺な長孔形状とされている。左側ガイド孔 P 6 2 4 3 の幅寸法（上下寸法）は、左側ガイドピン P 6 2 3 2 のワッシャの外径よりも小さい。左側ガイド孔 P 6 2 4 3 は、スライドラック P 6 2 4 0 の左側部分において、ラック歯部 P 6 2 4 1 の上方に位置する。

【 2 2 1 0 】

右側クランクガイド孔 P 6 2 4 4 は、後述する右側クランクシャフト P 6 3 1 2 の右側クランクガイドピン P 6 3 1 2 c が挿通されるものである。右側クランクガイド孔 P 6 2 4 4 は、スライドラック P 6 2 4 0 を前後方向に貫通する。

20

【 2 2 1 1 】

右側クランクガイド孔 P 6 2 4 4 は、背面視において略 S 字状に屈曲した長孔とされている。より詳細には、右側クランクガイド孔 P 6 2 4 4 は、右側部分が左右方向に延びる形状とされ、中央部分（傾斜部分）が斜め左下方に延びる形状とされ、左側部分が左右方向に延びる形状とされている。右側クランクガイド孔 P 6 2 4 4 は、スライドラック P 6 2 4 0 の右側部分において、右側ガイド孔 P 6 2 4 2 の下方に位置する。

【 2 2 1 2 】

左側クランクガイド孔 P 6 2 4 5 は、後述する左側クランクシャフト P 6 3 2 2 の左側クランクガイドピン P 6 3 2 2 c が挿通されるものである。左側クランクガイド孔 P 6 2 4 5 は、スライドラック P 6 2 4 0 を前後方向に貫通する。

30

【 2 2 1 3 】

左側クランクガイド孔 P 6 2 4 5 は、背面視において略 S 字状に屈曲した長孔とされている。より詳細には、左側クランクガイド孔 P 6 2 4 5 は、右側部分が左右方向に延びる形状とされ、中央部分（傾斜部分）が斜め左下方に延びる形状とされ、左側部分が左右方向に延びる形状とされている。左側クランクガイド孔 P 6 2 4 5 は、スライドラック P 6 2 4 0 の左側部分において、左側ガイド孔 P 6 2 4 3 の上方に位置する。

【 2 2 1 4 】

開口部 P 6 2 4 6 は、ホルダー部 P 6 1 2 2 及び後述する前後センサ P 6 4 5 0 が挿通されるものである。開口部 P 6 2 4 6 は、スライドラック P 6 2 4 0 を前後方向に貫通する。開口部 P 6 2 4 6 は、左右方向に長尺な形状とされている。また、開口部 P 6 2 4 6 は、左右方向中途部が背面視において略円形状とされている。開口部 P 6 2 4 6 は、スライドラック P 6 2 4 0 の左右方向略中央かつ上下方向略中央に位置する。

40

【 2 2 1 5 】

ロック部 P 6 2 4 7 は、弾丸役物 P 6 5 0 0 の動作の一部をロックするものである。なお、弾丸役物 P 6 5 0 0 の動作の詳細な説明については後述する。ロック部 P 6 2 4 7 は、スライドラック P 6 2 4 0 の後面から後方に突出している。ロック部 P 6 2 4 7 は、背面視において左右に長尺な形状とされている。ロック部 P 6 2 4 7 は、開口部 P 6 2 4 6 を挟んで、上下に一对設けられている。ロック部 P 6 2 4 7 は、開口部 P 6 2 4 6 の左右

50

方向略中央に位置する。

【 2 2 1 6 】

図 2 1 2 に示す被検知部 P 6 2 4 8 は、後述するスライドセンサ P 6 2 5 0 により検知される部分である。被検知部 P 6 2 4 8 は、スライドラック P 6 2 4 0 の下部において、下方に突出する。被検知部 P 6 2 4 8 は、厚さ方向を前後方向に向けた板形状とされている。被検知部 P 6 2 4 8 は、スライドラック P 6 2 4 0 の左右方向中央に位置する。被検知部 P 6 2 4 8 は、第 1 の被検知部 P 6 2 4 8 a、第 2 の被検知部 P 6 2 4 8 b 及び第 3 の被検知部 P 6 2 4 8 c を具備する。

【 2 2 1 7 】

第 1 の被検知部 P 6 2 4 8 a は、被検知部 P 6 2 4 8 の右側部分を構成する。

10

【 2 2 1 8 】

第 2 の被検知部 P 6 2 4 8 b は、被検知部 P 6 2 4 8 の左右方向中央部分を構成する。第 2 の被検知部 P 6 2 4 8 b の下端部は、第 1 の被検知部 P 6 2 4 8 a よりも上方に位置する。

【 2 2 1 9 】

第 3 の被検知部 P 6 2 4 8 c は、被検知部 P 6 2 4 8 の左側部分を構成する。第 3 の被検知部 P 6 2 4 8 c の下端部は、第 2 の被検知部 P 6 2 4 8 b よりも上方に位置する。

【 2 2 2 0 】

スライドセンサ P 6 2 5 0 は、被検知部 P 6 2 4 8 を検知可能なものである。スライドセンサ P 6 2 5 0 は、被検知部 P 6 2 4 8 の下方に設けられる。スライドセンサ P 6 2 5 0 は、第 1 のスライドセンサ P 6 2 5 1、第 2 のスライドセンサ P 6 2 5 2 及び第 3 のスライドセンサ P 6 2 5 3 を具備する。

20

【 2 2 2 1 】

第 1 のスライドセンサ P 6 2 5 1 は、第 1 の被検知部 P 6 2 4 8 a を検知可能なものである。第 1 のスライドセンサ P 6 2 5 1 は、背面視において第 1 の被検知部 P 6 2 4 8 a と重複した場合に、第 1 の被検知部 P 6 2 4 8 a を検知する。第 1 のスライドセンサ P 6 2 5 1 は、図 2 1 2 に示す閉鎖状態のスライドラック P 6 2 4 0 の第 1 の被検知部 P 6 2 4 8 a と重複する位置（検知可能な位置）に配置される。本実施形態では、第 1 のスライドセンサ P 6 2 5 1 を、閉鎖状態のスライドラック P 6 2 4 0 の第 1 の被検知部 P 6 2 4 8 a の左端部と重複する位置に配置している。これにより、第 1 のスライドセンサ P 6 2 5 1 は、スライドラック P 6 2 4 0 が閉鎖状態より右方にスライドすれば、第 1 の被検知部 P 6 2 4 8 a と重複しなくなる（検知不能となる）。

30

【 2 2 2 2 】

第 2 のスライドセンサ P 6 2 5 2 は、第 2 の被検知部 P 6 2 4 8 b を検知可能なものである。第 2 のスライドセンサ P 6 2 5 2 は、背面視において第 2 の被検知部 P 6 2 4 8 b と重複した場合に、第 2 の被検知部 P 6 2 4 8 b を検知する。第 2 のスライドセンサ P 6 2 5 2 は、図 2 1 2 に示す閉鎖状態のスライドラック P 6 2 4 0 の第 2 の被検知部 P 6 2 4 8 b と重複する位置（検知可能な位置）に配置される。また、第 2 のスライドセンサ P 6 2 5 2 は、閉鎖状態のスライドラック P 6 2 4 0 が右方へとスライドし、図 2 1 7 に示す開放 / ロック状態に到達した時点で、第 2 の被検知部 P 6 2 4 8 b と重複しなくなる位置（検知不能となる位置）に配置される。これにより、第 2 のスライドセンサ P 6 2 5 2 は、スライドラック P 6 2 4 0 が閉鎖状態から開放 / ロック状態となる直前まで第 2 の被検知部 P 6 2 4 8 b を検知可能となり、スライドラック P 6 2 4 0 が開放 / ロック状態となれば第 2 の被検知部 P 6 2 4 8 b を検知不能となる。

40

【 2 2 2 3 】

第 3 のスライドセンサ P 6 2 5 3 は、第 3 の被検知部 P 6 2 4 8 c を検知可能なものである。第 3 のスライドセンサ P 6 2 5 3 は、背面視において第 3 の被検知部 P 6 2 4 8 c と重複した場合に、第 3 の被検知部 P 6 2 4 8 c を検知する。第 3 のスライドセンサ P 6 2 5 3 は、図 2 1 2 に示す閉鎖状態及び図 2 1 7 に示す開放 / ロック状態のスライドラッ

50

ク P 6 2 4 0 の第 3 の被検知部 P 6 2 4 8 c と重複する位置（検知可能な位置）に配置される。また、第 3 のスライドセンサ P 6 2 5 3 は、開放 / ロック解除状態のスライドラック P 6 2 4 0 が右方へとスライドし、図 2 1 8 に示す開放 / ロック解除状態に到達した時点で、第 3 の被検知部 P 6 2 4 8 c と重複しなくなる位置（検知不能となる位置）に配置される。これにより、第 3 のスライドセンサ P 6 2 5 3 は、スライドラック P 6 2 4 0 が閉鎖状態から開放 / ロック解除状態となる直前まで第 3 の被検知部 P 6 2 4 8 c を検知可能となり、スライドラック P 6 2 4 0 が開放 / ロック解除状態となれば第 3 の被検知部 P 6 2 4 8 c を検知不能となる。

【 2 2 2 4 】

第 1 のスライドセンサ P 6 2 5 1、第 2 のスライドセンサ P 6 2 5 2 及び第 3 のスライドセンサ P 6 2 5 3 は、例えばフォトセンサ等、被検知部 P 6 2 4 8 を検知可能な種々のセンサを採用可能である。

【 2 2 2 5 】

図 2 0 8 から図 2 1 3 に示す開閉役物 P 6 3 0 0 は、開閉制御手段 P 6 2 0 0 による移動制御により、閉鎖位置と開放位置とに移動可能なものである。開閉役物 P 6 3 0 0 は、右側口ゴ役物 P 6 3 1 0 及び左側口ゴ役物 P 6 3 2 0 を具備する。

【 2 2 2 6 】

右側口ゴ役物 P 6 3 1 0 は、開閉役物 P 6 3 0 0 の右側部分を構成するものである。右側口ゴ役物 P 6 3 1 0 は、第 1 のベース部 P 6 1 1 0 の右側部分において、前後方向に向く軸回りに回動可能に連結される。右側口ゴ役物 P 6 3 1 0 は、右側役物本体 P 6 3 1 1 及び右側クランクシャフト P 6 3 1 2 を具備する。

【 2 2 2 7 】

図 2 1 3 に示す右側役物本体 P 6 3 1 1 は、回動動作により遊技者に視覚的な印象を与えるものである。右側役物本体 P 6 3 1 1 は、厚さ方向を前後方向に向けた略板形状とされている。右側役物本体 P 6 3 1 1 の前面には、口ゴを模した模様が設けられている。

【 2 2 2 8 】

図 2 1 1 に示す右側クランクシャフト P 6 3 1 2 は、スライドラック P 6 2 4 0 の左右方向の動作を右側役物本体 P 6 3 1 1 に伝達するものである。右側クランクシャフト P 6 3 1 2 は、第 1 のベース部 P 6 1 1 0 に回動可能に軸支される。右側クランクシャフト P 6 3 1 2 は、メインシャフト P 6 3 1 2 a、アーム P 6 3 1 2 b 及び右側クランクガイドピン P 6 3 1 2 c を具備する。

【 2 2 2 9 】

メインシャフト P 6 3 1 2 a は、第 1 のベース部 P 6 1 1 0 の右側シャフト軸受部 P 6 1 1 2 に挿通されるものである。メインシャフト P 6 3 1 2 a は、右側シャフト軸受部 P 6 1 1 2 に、前後方向に向く軸心回りに回転自在に軸支される。メインシャフト P 6 3 1 2 a は、前端部が右側役物本体 P 6 3 1 1 に固定される。

【 2 2 3 0 】

アーム P 6 3 1 2 b は、メインシャフト P 6 3 1 2 a と、後述する右側クランクガイドピン P 6 3 1 2 c と、を接続するものである。アーム P 6 3 1 2 b は、メインシャフト P 6 3 1 2 a の後端部から、前後方向に直交する方向（図 2 1 1 においては左方向）に延びるように形成される。

【 2 2 3 1 】

右側クランクガイドピン P 6 3 1 2 c は、図 2 1 2 に示すように、第 3 のベース部 P 6 1 3 0 の右側ガイドピン貫通孔 P 6 1 3 2 及びスライドラック P 6 2 4 0 の右側クランクガイド孔 P 6 2 4 4 に挿通されるものである。右側クランクガイドピン P 6 3 1 2 c は、アーム P 6 3 1 2 b の先端部（反メインシャフト P 6 3 1 2 a 側の端部）から後方に突出する。右側クランクガイドピン P 6 3 1 2 c は、軸心を前後方向に向けた略円柱形状とされる。

【 2 2 3 2 】

右側クランクガイドピン P 6 3 1 2 c の後端部には、右側クランクガイド孔 P 6 2 4 4

10

20

30

40

50

からの脱落防止のためのワッシャが設けられている。上記ワッシャの外径は、右側ガイドピン貫通孔 P 6 1 3 2 及び右側クランクガイド孔 P 6 2 4 4 の幅寸法（背面視において長手方向に直交する寸法）よりも大きい。

【 2 2 3 3 】

左側ロゴ役物 P 6 3 2 0 は、開閉役物 P 6 3 0 0 の左側部分を構成するものである。左側ロゴ役物 P 6 3 2 0 は、第 1 のベース部 P 6 1 1 0 の左側部分において、前後方向に向く軸回りに回動可能に連結される。左側ロゴ役物 P 6 3 2 0 は、左側役物本体 P 6 3 2 1 及び左側クランクシャフト P 6 3 2 2 を具備する。

【 2 2 3 4 】

図 2 1 3 に示す左側役物本体 P 6 3 2 1 は、回動動作により遊技者に視覚的な印象を与えるものである。左側役物本体 P 6 3 2 1 は、厚さ方向を前後方向に向けた略板形状とされている。左側役物本体 P 6 3 2 1 の前面には、ロゴを模した模様が設けられている。

【 2 2 3 5 】

図 2 1 1 に示す左側クランクシャフト P 6 3 2 2 は、スライドラック P 6 2 4 0 の左右方向の動作を左側役物本体 P 6 3 2 1 に伝達するものである。左側クランクシャフト P 6 3 2 2 は、第 1 のベース部 P 6 1 1 0 に回動可能に軸支される。左側クランクシャフト P 6 3 2 2 は、メインシャフト P 6 3 2 2 a、アーム P 6 3 2 2 b 及び左側クランクガイドピン P 6 3 2 2 c を具備する。

【 2 2 3 6 】

メインシャフト P 6 3 2 2 a は、第 1 のベース部 P 6 1 1 0 の左側シャフト軸受部 P 6 1 1 3 に挿通されるものである。メインシャフト P 6 3 2 2 a は、左側シャフト軸受部 P 6 1 1 3 に、前後方向に向く軸心回りに回転自在に軸支される。メインシャフト P 6 3 2 2 a は、前端部が左側役物本体 P 6 3 2 1 に固定される。

【 2 2 3 7 】

アーム P 6 3 2 2 b は、メインシャフト P 6 3 2 2 a と、後述する左側クランクガイドピン P 6 3 2 2 c と、を接続するものである。アーム P 6 3 2 2 b は、メインシャフト P 6 3 2 2 a の後端部から、前後方向に直交する方向（図 2 1 1 においては左方向）に延びるように形成される。

【 2 2 3 8 】

左側クランクガイドピン P 6 3 2 2 c は、第 3 のベース部 P 6 1 3 0 の左側ガイドピン貫通孔 P 6 1 3 3 及びスライドラック P 6 2 4 0 の左側クランクガイド孔 P 6 2 4 5 に挿通されるものである。左側クランクガイドピン P 6 3 2 2 c は、アーム P 6 3 2 2 b の先端部（反メインシャフト P 6 3 2 2 a 側の端部）から後方に突出する。左側クランクガイドピン P 6 3 2 2 c は、軸心を前後方向に向けた略円柱形状とされる。

【 2 2 3 9 】

左側クランクガイドピン P 6 3 2 2 c の後端部には、左側クランクガイド孔 P 6 2 4 5 からの脱落防止のためのワッシャが設けられている。上記ワッシャの外径は、左側ガイドピン貫通孔 P 6 1 3 3 及び左側クランクガイド孔 P 6 2 4 5 の幅寸法（背面視において長手方向に直交する寸法）よりも大きい。

【 2 2 4 0 】

以下では、上述の如き開閉役物 P 6 3 0 0 の閉鎖位置及び開放位置について説明する。

【 2 2 4 1 】

閉鎖位置は、図 2 0 8 及び図 2 0 9 に示すように、右側ロゴ役物 P 6 3 1 0 及び左側ロゴ役物 P 6 3 2 0 が、第 1 のベース部 P 6 1 1 0 の前面における左右方向中央部（後述する弾丸役物 P 6 5 0 0 ）を、遊技者から視認し難いように、正面視において覆う位置である。閉鎖位置においては、右側ロゴ役物 P 6 3 1 0 及び左側ロゴ役物 P 6 3 2 0 の前面のロゴが組み合わされて、特定の意味が生じるように連続するロゴ（文字）を表示する。

【 2 2 4 2 】

開放位置は、図 2 1 5 及び図 2 1 6 に示すように、右側ロゴ役物 P 6 3 1 0 及び左側ロゴ役物 P 6 3 2 0 が、第 1 のベース部 P 6 1 1 0 の前面における左右方向中央部（弾丸制

10

20

30

40

50

御手段 P 6 4 0 0 が位置する部分)を、遊技者から視認可能なように、正面視において露出する位置である。

【 2 2 4 3 】

右側ロゴ役物 P 6 3 1 0 及び左側ロゴ役物 P 6 3 2 0 は、開閉制御手段 P 6 2 0 0 のスライドラック P 6 2 4 0 のスライドに伴い、メインシャフト P 6 3 1 2 a 及びメインシャフト P 6 3 2 2 a の軸心回りに回転することで、閉鎖位置及び開放位置に移動する。

【 2 2 4 4 】

右側ロゴ役物 P 6 3 1 0 及び左側ロゴ役物 P 6 3 2 0 は、スライドラック P 6 2 4 0 が閉鎖状態にあるときに閉鎖位置となる。また、右側ロゴ役物 P 6 3 1 0 及び左側ロゴ役物 P 6 3 2 0 は、スライドラック P 6 2 4 0 が開放 / ロック状態及び開放 / ロック解除状態にあるときに開放位置となる。

10

【 2 2 4 5 】

以下では、図 2 1 2、図 2 1 7 及び図 2 1 8 を用いて、スライドラック P 6 2 4 0 を閉鎖状態、開放 / ロック状態及び開放 / ロック解除状態とした演出装置 P 6 0 0 0 の状態についてそれぞれ説明する。

【 2 2 4 6 】

図 2 1 2 に示す閉鎖状態において、スライドラック P 6 2 4 0 はスライド方向左側に位置する。閉鎖状態においては、開閉役物 P 6 3 0 0 (右側ロゴ役物 P 6 3 1 0 及び左側ロゴ役物 P 6 3 2 0) は、閉鎖位置とされる。

【 2 2 4 7 】

閉鎖状態においては、右側ガイド孔 P 6 2 4 2 及び左側ガイド孔 P 6 2 4 3 の右端部に、右側ガイドピン P 6 2 3 1 及び左側ガイドピン P 6 2 3 2 が位置する。また、閉鎖状態においては、右側クランクガイド孔 P 6 2 4 4 及び左側クランクガイド孔 P 6 2 4 5 の右端部に、右側クランクガイドピン P 6 3 1 2 c 及び左側クランクガイドピン P 6 3 2 2 c が位置する。

20

【 2 2 4 8 】

また、閉鎖状態においては、被検知部 P 6 2 4 8 の第 1 の被検知部 P 6 2 4 8 a、第 2 の被検知部 P 6 2 4 8 b 及び第 3 の被検知部 P 6 2 4 8 c のそれぞれが、スライドセンサ P 6 2 5 0 の第 1 のスライドセンサ P 6 2 5 1、第 2 のスライドセンサ P 6 2 5 2 及び第 3 のスライドセンサ P 6 2 5 3 によって検知可能な位置に位置する。

30

【 2 2 4 9 】

図 2 1 7 に示す開放 / ロック状態において、スライドラック P 6 2 4 0 はスライド方向中途部に位置する。開放 / ロック状態において、開閉役物 P 6 3 0 0 (右側ロゴ役物 P 6 3 1 0 及び左側ロゴ役物 P 6 3 2 0) は開放位置となる。

【 2 2 5 0 】

開放 / ロック状態においては、右側ガイド孔 P 6 2 4 2 及び左側ガイド孔 P 6 2 4 3 の左右方向中途部に、右側ガイドピン P 6 2 3 1 及び左側ガイドピン P 6 2 3 2 が位置する。また、開放 / ロック状態においては、右側クランクガイド孔 P 6 2 4 4 及び左側クランクガイド孔 P 6 2 4 5 の傾斜部分における左端部に、右側クランクガイドピン P 6 3 1 2 c 及び左側クランクガイドピン P 6 3 2 2 c が位置する。

40

【 2 2 5 1 】

また、開放 / ロック状態においては、第 1 の被検知部 P 6 2 4 8 a 及び第 2 の被検知部 P 6 2 4 8 b は、第 1 のスライドセンサ P 6 2 5 1 及び第 2 のスライドセンサ P 6 2 5 2 によって検知不能な位置に位置する。また、第 3 の被検知部 P 6 2 4 8 c は、第 3 のスライドセンサ P 6 2 5 3 によって検知可能な位置に位置する。

【 2 2 5 2 】

図 2 1 8 に示す開放 / ロック解除状態において、スライドラック P 6 2 4 0 はスライド方向右側に位置する。開放 / ロック解除状態においては、開閉役物 P 6 3 0 0 (右側ロゴ役物 P 6 3 1 0 及び左側ロゴ役物 P 6 3 2 0) は開放位置となる。

【 2 2 5 3 】

50

開放／ロック解除状態においては、右側ガイド孔 P 6 2 4 2 及び左側ガイド孔 P 6 2 4 3 の左端部に、右側ガイドピン P 6 2 3 1 及び左側ガイドピン P 6 2 3 2 が位置する。また、閉鎖状態においては、右側クランクガイド孔 P 6 2 4 4 及び左側クランクガイド孔 P 6 2 4 5 の左端部に、右側クランクガイドピン P 6 3 1 2 c 及び左側クランクガイドピン P 6 3 2 2 c が位置する。

【 2 2 5 4 】

また、開放／ロック解除状態においては、被検知部 P 6 2 4 8 の第 1 の被検知部 P 6 2 4 8 a、第 2 の被検知部 P 6 2 4 8 b 及び第 3 の被検知部 P 6 2 4 8 c のそれぞれが、スライドセンサ P 6 2 5 0 の第 1 のスライドセンサ P 6 2 5 1、第 2 のスライドセンサ P 6 2 5 2 及び第 3 のスライドセンサ P 6 2 5 3 によって検知不能な位置に位置する。

10

【 2 2 5 5 】

制御手段は、スライドセンサ P 6 2 5 0 による被検知部 P 6 2 4 8 の検知に関する情報を基に、スライドラック P 6 2 4 0 の位置を判断することができる。

【 2 2 5 6 】

図 2 1 1、図 2 1 4、図 2 2 5 から図 2 2 7 までに示す弾丸制御手段 P 6 4 0 0 は、弾丸役物 P 6 5 0 0 を、図 2 1 3 から図 2 1 5 までに示す待機位置と、図 2 1 9 及び図 2 2 0 に示すように待機位置から前方に移動した演出位置と、に移動させる動作を制御するものである。なお、弾丸役物 P 6 5 0 0 の詳細な説明については後述する。弾丸制御手段 P 6 4 0 0 は、演出装置制御回路 3 3 8 (制御手段)からの制御信号に応じて、弾丸役物 P 6 5 0 0 を移動制御する。弾丸制御手段 P 6 4 0 0 は、第 2 のモータ P 6 4 1 0、駆動伝達ギヤ P 6 4 2 0、ガイドギヤ P 6 4 3 0、回動センサ P 6 4 4 0 及び前後センサ P 6 4 5 0 を具備する。

20

【 2 2 5 7 】

図 2 1 1 に示す第 2 のモータ P 6 4 1 0 は、弾丸役物 P 6 5 0 0 を動作させるための駆動源である。第 2 のモータ P 6 4 1 0 は、第 2 のベース部 P 6 1 2 0 (図 2 1 1 では図示省略)の右側部分に設けられる。第 2 のモータ P 6 4 1 0 は、出力軸が、第 2 のベース部 P 6 1 2 0 を前後に貫通して前方へと突出するように設けられる。

【 2 2 5 8 】

駆動伝達ギヤ P 6 4 2 0 は、第 2 のモータ P 6 4 1 0 の駆動力を取り出すと共に、当該駆動力を、後述するガイドギヤ P 6 4 3 0 へと伝達するものである。駆動伝達ギヤ P 6 4 2 0 は、出力ギヤ P 6 4 2 1、第 1 のギヤ P 6 4 2 2、第 2 のギヤ P 6 4 2 3 及び第 3 のギヤ P 6 4 2 4 を具備する。

30

【 2 2 5 9 】

出力ギヤ P 6 4 2 1 は、第 2 のモータ P 6 4 1 0 の駆動力を取り出すものである。出力ギヤ P 6 4 2 1 は、第 2 のモータ P 6 4 1 0 の出力軸の前端部に固定される。

【 2 2 6 0 】

第 1 のギヤ P 6 4 2 2 は、出力ギヤ P 6 4 2 1 の略左方に配置され、出力ギヤ P 6 4 2 1 と歯合する。第 1 のギヤ P 6 4 2 2 は、第 1 のベース部 P 6 1 1 0 の後面において、前後方向に向く軸心回りに回転自在に軸支される。

【 2 2 6 1 】

40

第 2 のギヤ P 6 4 2 3 は、第 1 のギヤ P 6 4 2 2 の略左上方に配置され、第 1 のギヤ P 6 4 2 2 と歯合する。第 2 のギヤ P 6 4 2 3 は、第 1 のベース部 P 6 1 1 0 の後面において、前後方向に向く軸心回りに回転自在に軸支される。

【 2 2 6 2 】

第 3 のギヤ P 6 4 2 4 は、第 2 のギヤ P 6 4 2 3 の略左下方に配置され、第 2 のギヤ P 6 4 2 3 と歯合する。第 3 のギヤ P 6 4 2 4 は、第 1 のベース部 P 6 1 1 0 の後面において、前後方向に向く軸心回りに回転自在に軸支される。

【 2 2 6 3 】

図 2 1 1、図 2 1 4、図 2 2 5 から図 2 2 7 までに示すガイドギヤ P 6 4 3 0 は、駆動伝達ギヤ P 6 4 2 0 を介して伝達された駆動力を、弾丸役物 P 6 5 0 0 に伝達するもので

50

ある。ガイドギヤ P 6 4 3 0 は、第 1 のベース部 P 6 1 1 0 の軸受開口部 P 6 1 1 1 に、前後方向に向く軸心回りに回転自在に軸支される。ガイドギヤ P 6 4 3 0 は、略円筒形状とされる。ガイドギヤ P 6 4 3 0 は、開口方向を前後方向に向けて配置される。ガイドギヤ P 6 4 3 0 の後方には、第 2 のベース部 P 6 1 2 0 のカバー部 P 6 1 2 1 が互いに摺動可能に設けられる（図 2 1 4 参照）。ガイドギヤ P 6 4 3 0 は、嵌合部 P 6 4 3 1、ギヤ部 P 6 4 3 2、突起部 P 6 4 3 3 及び被検知部 P 6 4 3 4 を具備する。

【 2 2 6 4 】

図 2 2 5 から図 2 2 7 までに示す嵌合部 P 6 4 3 1 は、第 1 のベース部 P 6 1 1 0 の軸受開口部 P 6 1 1 1 に、前後方向に向く軸心回りに回転自在に嵌合されるものである（図 2 1 4 参照）。嵌合部 P 6 4 3 1 は、ガイドギヤ P 6 4 3 0 の前側部分を構成する。

10

【 2 2 6 5 】

ギヤ部 P 6 4 3 2 は、第 3 のギヤ P 6 4 2 4 と歯合するものである。ギヤ部 P 6 4 3 2 は、ガイドギヤ P 6 4 3 0 の後側部分の外面に設けられる。

【 2 2 6 6 】

突起部 P 6 4 3 3 は、ガイドギヤ P 6 4 3 0 の内面において突出するものである。突起部 P 6 4 3 3 は、ガイドギヤ P 6 4 3 0 の内面において一対設けられる。突起部 P 6 4 3 3 は、嵌合部 P 6 4 3 1 の内面に設けられる。

【 2 2 6 7 】

被検知部 P 6 4 3 4 は、後述する回動センサ P 6 4 4 0 に検知されるものである。被検知部 P 6 4 3 4 は、ガイドギヤ P 6 4 3 0 の外面において突出する。被検知部 P 6 4 3 4 は、厚さ方向を前後方向に向けた板形状とされている。被検知部 P 6 4 3 4 は、ガイドギヤ P 6 4 3 0 の後側部分の外面に設けられる。

20

【 2 2 6 8 】

図 2 1 1 に示す回動センサ P 6 4 4 0 は、被検知部 P 6 4 3 4 を検知するものである。回動センサ P 6 4 4 0 は、第 1 のベース部 P 6 1 1 0 の後面において、ガイドギヤ P 6 4 3 0 の左側に配置される。回動センサ P 6 4 4 0 は、弾丸役物 P 6 5 0 0 が後述するロック可能位置に位置する状態で、被検知部 P 6 4 3 4 を検知可能に配置される。回動センサ P 6 4 4 0 は、例えばフォトセンサ等、被検知部 P 6 4 3 4 を検知可能な種々のセンサを採用可能である。

【 2 2 6 9 】

30

図 2 1 0 に示す前後センサ P 6 4 5 0 は、後述する弾丸役物 P 6 5 0 0 の外側スパイラル部材 P 6 5 1 0 の位置を検知可能なものである。前後センサ P 6 4 5 0 は、後方への押圧を検知するレバー部（不図示）を有する。後述するように、弾丸役物 P 6 5 0 0 が後方へ移動すれば、当該レバー部が当該弾丸役物 P 6 5 0 0（押圧部 P 6 5 1 3 a）に押圧され、前後センサ P 6 4 5 0 は、弾丸役物 P 6 5 0 0 が所定の前後位置（後述する待機位置）にあることを検知することができる。前後センサ P 6 4 5 0 は、第 2 のベース部 P 6 1 2 0 のカバー部 P 6 1 2 1 の後面において、ホルダー部 P 6 1 2 2 の右方に設けられる。

【 2 2 7 0 】

図 2 1 4、図 2 2 1 から図 2 2 9 までに示す弾丸役物 P 6 5 0 0 は、弾丸制御手段 P 6 4 0 0 による移動制御により、待機位置と演出位置とに移動可能なものである。弾丸役物 P 6 5 0 0 は、前後方向に長尺な形状とされている。弾丸役物 P 6 5 0 0 は、前後方向に移動する直進動作（前後動作）と、前後方向に向く軸心回りに回転する回転動作（回動動作）と、が可能とされている。弾丸役物 P 6 5 0 0 は、外側スパイラル部材 P 6 5 1 0、内側スパイラル部材 P 6 5 2 0、規制部 P 6 5 3 0 及び発光部 P 6 5 4 0 を具備する。

40

【 2 2 7 1 】

図 2 2 5、図 2 2 6、図 2 2 8 及び図 2 2 9 に示す外側スパイラル部材 P 6 5 1 0 は、弾丸役物 P 6 5 0 0 の外側部分を構成するものである。外側スパイラル部材 P 6 5 1 0 は、前後方向に長尺な形状とされている。外側スパイラル部材 P 6 5 1 0 は、中空形状とされている。外側スパイラル部材 P 6 5 1 0 は、外側胴部 P 6 5 1 1、突起部 P 6 5 1 2、後部 P 6 5 1 3、弾丸部 P 6 5 1 4 及び第 1 のばね P 6 5 1 5 を具備する。

50

【 2 2 7 2 】

外側胴部 P 6 5 1 1 は、弾丸役物 P 6 5 0 0 の胴体部分を構成するものである。外側胴部 P 6 5 1 1 は、前後方向に開口する略円筒形状とされている。外側胴部 P 6 5 1 1 は、ガイドギヤ P 6 4 3 0 の内側に配置される。外側胴部 P 6 5 1 1 は、外側螺旋溝部 P 6 5 1 1 a 及び前後溝部 P 6 5 1 1 b を具備する。

【 2 2 7 3 】

図 2 2 6 (a)、図 2 2 8 及び図 2 2 9 に示す外側螺旋溝部 P 6 5 1 1 a は、外側胴部 P 6 5 1 1 の外面に形成される螺旋状 (スパイラル状) の溝である。外側螺旋溝部 P 6 5 1 1 a は、外側胴部 P 6 5 1 1 の外面において、前後方向の略全体に亘って形成される。本実施形態では、外側螺旋溝部 P 6 5 1 1 a を平行する 2 本の螺旋状の溝 (二重螺旋状の溝) としている。また、本実施形態では、外側螺旋溝部 P 6 5 1 1 a を、外側胴部 P 6 5 1 1 の外面を概ね 1 周する長さとしている。外側螺旋溝部 P 6 5 1 1 a の長さ等の形状は、弾丸役物 P 6 5 0 0 の動作に応じて適宜設定される。外側螺旋溝部 P 6 5 1 1 a は、図 2 2 6 (a) に示すように、ガイドギヤ P 6 4 3 0 の一对の突起部 P 6 4 3 3 が係合される。

10

【 2 2 7 4 】

図 2 2 8 及び図 2 2 9 に示す前後溝部 P 6 5 1 1 b は、外側胴部 P 6 5 1 1 の外面に形成される直線状の溝である。前後溝部 P 6 5 1 1 b は、外側胴部 P 6 5 1 1 の外面において、当該外側胴部 P 6 5 1 1 の前端部から、前後方向途中部分に亘って形成される。前後溝部 P 6 5 1 1 b は、外側胴部 P 6 5 1 1 の外面において、一对設けられる。前後溝部 P 6 5 1 1 b は、当接面 P 6 5 1 1 c を有する。

20

【 2 2 7 5 】

当接面 P 6 5 1 1 c は、前後溝部 P 6 5 1 1 b において前方を向く面である。当接面 P 6 5 1 1 c は、前後溝部 P 6 5 1 1 b の後端部 (終端部) を構成する。

【 2 2 7 6 】

図 2 2 6 (b) 及び図 2 2 9 に示す突起部 P 6 5 1 2 は、外側胴部 P 6 5 1 1 の内面において突出するものである。突起部 P 6 5 1 2 は、外側胴部 P 6 5 1 1 の内面において一对設けられる。突起部 P 6 5 1 2 は、外側胴部 P 6 5 1 1 の内面における後側部分に設けられる。

【 2 2 7 7 】

図 2 2 8 に示す後部 P 6 5 1 3 は、弾丸役物 P 6 5 0 0 の後側部分を構成するものである。後部 P 6 5 1 3 は、前後方向に開口する環状とされている。後部 P 6 5 1 3 は、外側胴部 P 6 5 1 1 の後端部に固定される。後部 P 6 5 1 3 は、押圧部 P 6 5 1 3 a を具備する。

30

【 2 2 7 8 】

押圧部 P 6 5 1 3 a は、前後センサ P 6 4 5 0 のレバー部を押圧するものである。押圧部 P 6 5 1 3 a は、後方に向けて開口する凹形状とされている。押圧部 P 6 5 1 3 a は、後部 P 6 5 1 3 の右側部分に位置する。押圧部 P 6 5 1 3 a は、弾丸役物 P 6 5 0 0 が待機位置に位置する状態で前後センサ P 6 4 5 0 のレバー部を押圧する。

【 2 2 7 9 】

弾丸部 P 6 5 1 4 は、弾丸役物 P 6 5 0 0 の前側部分を構成するものである。弾丸部 P 6 5 1 4 は、光を透過可能な透過性部材によって形成されている。弾丸部 P 6 5 1 4 は、弾丸本体部 P 6 5 1 4 a 及び鏢部 P 6 5 1 4 b を具備する。

40

【 2 2 8 0 】

弾丸本体部 P 6 5 1 4 a は、弾丸部 P 6 5 1 4 の大部分を構成するものである。弾丸本体部 P 6 5 1 4 a は、弾丸 (弾頭) を模した形状とされている。具体的には、弾丸本体部 P 6 5 1 4 a は、後側部分が略円柱形状とされ、前側部分が前方へ向かうに従い尖った形状とされる。

【 2 2 8 1 】

鏢部 P 6 5 1 4 b は、弾丸部 P 6 5 1 4 の後側部分を構成するものである。鏢部 P 6 5

50

14bは、弾丸本体部P6514aの後側部分よりも拡張した略円盤形状とされる。鍔部P6514bの外径は、外側胴部P6511の外径よりも大きい。鍔部P6514bは、外側胴部P6511の先端部に設けられる。

【2282】

第1のばねP6515は、外側胴部P6511に嵌装されるばねである。第1のばねP6515は、圧縮コイルばねを構成する。第1のばねP6515の一端部（前端部）は、鍔部P6514bに当接する。

【2283】

図226(b)、図228及び図229に示す内側スパイラル部材P6520は、外側スパイラル部材P6510の内部に収容可能なものである。内側スパイラル部材P6520は、略円柱形状とされる。内側スパイラル部材P6520は、中空形状とされている。内側スパイラル部材P6520の外径は、外側スパイラル部材P6510の外側胴部P6511の内径よりも小さい。内側スパイラル部材P6520は、内側螺旋溝部P6521を具備する。

【2284】

内側螺旋溝部P6521は、内側スパイラル部材P6520の外面に形成される螺旋状（スパイラル状）の溝である。内側螺旋溝部P6521は、内側スパイラル部材P6520の外面において、前後方向の略全体に亘って形成される。内側螺旋溝部P6521は、外側螺旋溝部P6511aとは逆方向の螺旋とされる。本実施形態では、内側螺旋溝部P6521を平行する2本の螺旋状の溝（二重螺旋状の溝）としている。本実施形態では、内側螺旋溝部P6521を、内側スパイラル部材P6520の外面を概ね1周する長さとしている。内側螺旋溝部P6521の長さ等の形状は、弾丸役物P6500の動作に応じて適宜設定される。内側螺旋溝部P6521は、図226(b)に示すように、外側胴部P6511の一对の突起部P6512が係合される。

【2285】

図212から図214まで、図228に示す規制部P6530は、第2のベース部P6120のホルダー部P6122に対して、弾丸役物P6500（内側スパイラル部材P6520）を回転自在に軸支すると共に、弾丸役物P6500（内側スパイラル部材P6520）の回転動作を規制可能なものである。規制部P6530は、厚さ方向を前後方向に向けた略板形状とされている。規制部P6530は、正面視において、円形の上部及び下部を切り欠いた形状とされる。規制部P6530は、内側スパイラル部材P6520の後端部に固定される。規制部P6530は、軸部P6531、規制片部P6532及び開口部P6533を具備する。

【2286】

軸部P6531は、第2のベース部P6120のホルダー部P6122に軸支される部分である（図214参照）。軸部P6531は、軸心を前後方向に向けた略円柱形状とされる。軸部P6531は、ホルダー部P6122の底部P6122aの軸受部P6122bに、前後方向に向く軸心回りに回転自在に軸支される。これにより、内側スパイラル部材P6520は、規制部P6530の軸部P6531を介して、第2のベース部P6120のホルダー部P6122に回転自在に軸支される。

【2287】

規制片部P6532は、弾丸役物P6500の回転動作を規制可能な部分である。規制片部P6532は、規制部P6530の上端部及び下端部を構成する。規制片部P6532は、平坦面状とされている。図213及び図214に示すように、規制片部P6532は、ホルダー部P6122の側部P6122cの開口部P6122dを介して露出する。すなわち、規制片部P6532は、平面視（底面視）において、開口部P6122dと重複する。規制片部P6532が、一对のロック部P6247に当接することで、規制部P6530（内側スパイラル部材P6520）の回転が規制される。

【2288】

図228に示す開口部P6533は、規制部P6530を前後方向に貫通するものであ

る。図例では、開口部 P 6 5 3 3 を上下に長尺な形状としている。

【 2 2 8 9 】

図 2 2 8 に示す発光部 P 6 5 4 0 は、弾丸部 P 6 5 1 4 を発光させるものである。発光部 P 6 5 4 0 は、第 2 のベース部 P 6 1 2 0 のホルダー部 P 6 1 2 2 の底部 P 6 1 2 2 a に設けられる。発光部 P 6 5 4 0 は、制御手段からの制御信号に応じて発光する。発光部 P 6 5 4 0 は、基板 P 6 5 4 1 及びインナーレンズ P 6 5 4 2 を具備する。

【 2 2 9 0 】

基板 P 6 5 4 1 は、適宜の発光手段が実装されるものである。

【 2 2 9 1 】

インナーレンズ P 6 5 4 2 は、発光手段の光を前方に導光するものである。図例では、インナーレンズ P 6 5 4 2 を、上下方向及び左右方向中央部が前方に突出する形状としている。インナーレンズ P 6 5 4 2 は、上記前方に突出する部分が、規制部 P 6 5 3 0 の開口部 P 6 5 3 3 に挿通される。

【 2 2 9 2 】

図 2 2 1 から図 2 2 5 まで、図 2 2 7 に示す装飾役物 P 6 6 0 0 は、弾丸役物 P 6 5 0 0 の動作に伴い、移動可能なものである。装飾役物 P 6 6 0 0 は、前後方向に 2 層の積層構造（独立した 2 部材（後述する第 1 の装飾役物 P 6 6 1 0 及び第 2 の装飾役物 P 6 6 2 0 ）が、前後方向に視て少なくとも一部が互いに重複するように配置される構造）とされている。装飾役物 P 6 6 0 0 は、第 1 の装飾役物 P 6 6 1 0 及び第 2 の装飾役物 P 6 6 2 0 を具備する。

【 2 2 9 3 】

第 1 の装飾役物 P 6 6 1 0 は、装飾役物 P 6 6 0 0 の前方側の層（1 層目）を構成するものである。第 1 の装飾役物 P 6 6 1 0 は、外側スパイラル部材 P 6 5 1 0 の外側胴部 P 6 5 1 1 に嵌装される。第 1 の装飾役物 P 6 6 1 0 は、弾丸役物 P 6 5 0 0 の動作に伴い、前後動作及び回転動作が可能とされる。第 1 の装飾役物 P 6 6 1 0 は、第 1 の装飾ベース部 P 6 6 1 1 及び第 1 の装飾部 P 6 6 1 2 を具備する。

【 2 2 9 4 】

図 2 2 5 及び図 2 2 7（c）に示す第 1 の装飾ベース部 P 6 6 1 1 は、外側スパイラル部材 P 6 5 1 0 の外側胴部 P 6 5 1 1 に嵌装される。第 1 の装飾ベース部 P 6 6 1 1 は、厚さ方向を前後方向に向けた略板形状とされている。第 1 の装飾ベース部 P 6 6 1 1 は、正面視において略円形状とされている。第 1 の装飾ベース部 P 6 6 1 1 は、開口部 P 6 6 1 1 a、突起部 P 6 6 1 1 b、ばね受け部 P 6 6 1 1 c、シャフト部 P 6 6 1 1 d 及び第 2 のばね P 6 6 1 1 f を具備する。

【 2 2 9 5 】

開口部 P 6 6 1 1 a は、第 1 の装飾ベース部 P 6 6 1 1 を前後方向に貫通するものである。開口部 P 6 6 1 1 a の内径は、外側スパイラル部材 P 6 5 1 0 の外側胴部 P 6 5 1 1 の外径よりも大きい。また、開口部 P 6 6 1 1 a の内径は、弾丸部 P 6 5 1 4 の鏑部 P 6 5 1 4 b の外径よりも小さい。開口部 P 6 6 1 1 a は、外側胴部 P 6 5 1 1 が挿通される。

【 2 2 9 6 】

突起部 P 6 6 1 1 b は、開口部 P 6 6 1 1 a の内面において突出するものである。突起部 P 6 6 1 1 b は、開口部 P 6 6 1 1 a の内面において一対設けられる。突起部 P 6 6 1 1 b は、外側スパイラル部材 P 6 5 1 0（外側胴部 P 6 5 1 1）の前後溝部 P 6 5 1 1 b に、当該前後溝部 P 6 5 1 1 b 内を前後方向に相対的に移動可能に係合される（図 2 3 0 参照）。また、突起部 P 6 6 1 1 b は、前後溝部 P 6 5 1 1 b に、外側スパイラル部材 P 6 5 1 0 の周方向に相対的に移動不能に係合される。

【 2 2 9 7 】

ばね受け部 P 6 6 1 1 c は、第 1 のばね P 6 5 1 5 を受けるものである。ばね受け部 P 6 6 1 1 c は、第 1 の装飾ベース部 P 6 6 1 1 の前面において、後方に凹んだ形状とされる。ばね受け部 P 6 6 1 1 c は、開口部 P 6 6 1 1 a の周囲に設けられる。ばね受け部 P

10

20

30

40

50

6 6 1 1 c は、第 1 のばね P 6 5 1 5 の他端部（後端部）が当接する。

【 2 2 9 8 】

シャフト部 P 6 6 1 1 d は、第 1 の装飾ベース部 P 6 6 1 1 の後方に突出するものである。シャフト部 P 6 6 1 1 d は、軸心を前後方向に向けた略円柱形状とされる。シャフト部 P 6 6 1 1 d は、第 1 の装飾ベース部 P 6 6 1 1 の外側部分において、周方向に互いに間隔を空けて複数（本実施形態においては 3 つ）設けられる。シャフト部 P 6 6 1 1 d の後端部には、他の部分よりも拡径する拡径部 P 6 6 1 1 e が設けられている。

【 2 2 9 9 】

第 2 のばね P 6 6 1 1 f は、シャフト部 P 6 6 1 1 d に嵌装されるばねである。第 2 のばね P 6 6 1 1 f は、圧縮コイルばねを構成する。第 2 のばね P 6 6 1 1 f の一端部（前端部）は、第 1 の装飾ベース部 P 6 6 1 1 の後面に当接する。 10

【 2 3 0 0 】

図 2 2 1 及び図 2 2 3 に示す第 1 の装飾部 P 6 6 1 2 は、第 1 の装飾役物 P 6 6 1 0 における装飾を構成するものである。第 1 の装飾部 P 6 6 1 2 は、弾丸部 P 6 5 1 4 を中心とした渦（螺旋）を模した形状とされる。第 1 の装飾部 P 6 6 1 2 は、第 1 の装飾ベース部 P 6 6 1 1 の前面に設けられる。第 1 の装飾部 P 6 6 1 2 は、第 1 の装飾ベース部 P 6 6 1 1 の外側部分において、周方向に互いに間隔を空けて複数設けられる。

【 2 3 0 1 】

第 2 の装飾役物 P 6 6 2 0 は、装飾役物 P 6 6 0 0 の後方側の層（2 層目）を構成するものである。第 2 の装飾役物 P 6 6 2 0 は、外側スパイラル部材 P 6 5 1 0 の外側胴部 P 6 5 1 1 に嵌装される。第 2 の装飾役物 P 6 6 2 0 は、第 1 の装飾役物 P 6 6 1 0 の後方に配置される。第 2 の装飾役物 P 6 6 2 0 は、正面視において、少なくとも一部が第 1 の装飾役物 P 6 6 1 0 と重複するように配置される。第 2 の装飾役物 P 6 6 2 0 は、第 1 の装飾役物 P 6 6 1 0 の動作に伴い、前後動作及び回転動作が可能とされる。第 2 の装飾役物 P 6 6 2 0 は、第 2 の装飾ベース部 P 6 6 2 1 及び第 2 の装飾部 P 6 6 2 2 を具備する。 20

【 2 3 0 2 】

図 2 2 5 及び図 2 2 7 (d) に示す第 2 の装飾ベース部 P 6 6 2 1 は、外側スパイラル部材 P 6 5 1 0 の外側胴部 P 6 5 1 1 に対して支持されると共に、第 1 の装飾ベース部 P 6 6 1 1 と連結されるものである。第 2 の装飾ベース部 P 6 6 2 1 は、厚さ方向を前後方向に向けた略板形状とされている。第 2 の装飾ベース部 P 6 6 2 1 は、正面視において略円形状とされている。第 2 の装飾ベース部 P 6 6 2 1 の外径は、第 1 の装飾ベース部 P 6 6 1 1 の外径よりも大きい。第 2 の装飾ベース部 P 6 6 2 1 は、開口部 P 6 6 2 1 a 及びシャフト受け部 P 6 6 2 1 b を具備する。 30

【 2 3 0 3 】

開口部 P 6 6 2 1 a は、第 2 の装飾ベース部 P 6 6 2 1 を前後方向に貫通するものである。開口部 P 6 6 2 1 a の内径は、外側スパイラル部材 P 6 5 1 0 の外側胴部 P 6 5 1 1 の外径よりも大きい。開口部 P 6 6 2 1 a は、外側胴部 P 6 5 1 1 が挿通される。

【 2 3 0 4 】

シャフト受け部 P 6 6 2 1 b は、第 2 の装飾ベース部 P 6 6 2 1 を前後方向に貫通するものである。シャフト受け部 P 6 6 2 1 b は、シャフト部 P 6 6 1 1 d（拡径部 P 6 6 1 1 e を除く部分）が挿通される。シャフト受け部 P 6 6 2 1 b は、シャフト部 P 6 6 1 1 d に応じた数（本実施形態においては 3 つ）設けられる。シャフト受け部 P 6 6 2 1 b の内径は、拡径部 P 6 6 1 1 e の外径よりも小さい。 40

【 2 3 0 5 】

図 2 3 0 に示すように、第 2 の装飾ベース部 P 6 6 2 1 は、シャフト部 P 6 6 1 1 d を介して第 1 の装飾ベース部 P 6 6 1 1 と連結される。第 2 の装飾ベース部 P 6 6 2 1 の前面におけるシャフト受け部 P 6 6 2 1 b の周囲の部分は、第 2 のばね P 6 6 1 1 f の他端部（後端部）が当接する。また、第 2 の装飾ベース部 P 6 6 2 1 の後面におけるシャフト受け部 P 6 6 2 1 b の周囲の部分は、拡径部 P 6 6 1 1 e に当接可能とされる。 50

【 2 3 0 6 】

図 2 2 1 及び図 2 2 3 に示す第 2 の装飾部 P 6 6 2 2 は、第 2 の装飾役物 P 6 6 2 0 における装飾を構成するものである。第 2 の装飾部 P 6 6 2 2 は、弾丸部 P 6 5 1 4 を中心とした渦（螺旋）を模した形状とされる。第 2 の装飾部 P 6 6 2 2 は、第 2 の装飾ベース部 P 6 6 2 1 の前面に設けられる。第 2 の装飾部 P 6 6 2 2 は、第 2 の装飾ベース部 P 6 6 2 1 の外側部分において、周方向に互いに間隔を空けて複数設けられる。

【 2 3 0 7 】

図 2 0 9 に示す固定装飾部 P 6 7 0 0 は、ベース部 P 6 1 0 0 の前面に固定される装飾である。固定装飾部 P 6 7 0 0 は、弾丸部 P 6 5 1 4 を中心とした渦（螺旋）を模した形状とされる。固定装飾部 P 6 7 0 0 は、正面視において、第 2 の装飾部 P 6 6 2 2 の外側に配置される。固定装飾部 P 6 7 0 0 は、互いに間隔を空けて複数設けられる。

10

【 2 3 0 8 】

以下では、上述の如き弾丸役物 P 6 5 0 0 及び装飾役物 P 6 6 0 0 の待機位置及び演出位置での状態について説明する。

【 2 3 0 9 】

待機位置は、図 2 0 8 から図 2 1 0、図 2 1 3、図 2 1 4、図 2 2 1 及び図 2 2 2 までに示すように、弾丸役物 P 6 5 0 0 及び装飾役物 P 6 6 0 0 の前後方向に移動可能な範囲のうちの最も後方側の位置である。待機位置では、弾丸役物 P 6 5 0 0 及び装飾役物 P 6 6 0 0 は、右側口ゴ役物 P 6 3 1 0（右側役物本体 P 6 3 1 1）及び左側口ゴ役物 P 6 3 2 0（左側役物本体 P 6 3 2 1）よりも後方に位置する。待機位置においては、弾丸役物 P 6 5 0 0 の弾丸部 P 6 5 1 4、第 1 の装飾役物 P 6 6 1 0 及び第 2 の装飾役物 P 6 6 2 0 が、互いに近接した状態となる。

20

【 2 3 1 0 】

待機位置においては、開閉役物 P 6 3 0 0 が閉鎖位置とされれば、正面視において、弾丸役物 P 6 5 0 0 及び装飾役物 P 6 6 0 0 が開閉役物 P 6 3 0 0 に覆われて、遊技者から視認し難くなる。

【 2 3 1 1 】

なお、以下では、待機位置における弾丸役物 P 6 5 0 0 の位置を弾丸役物待機位置、待機位置における第 1 の装飾役物 P 6 6 1 0 の位置を第 1 の装飾役物待機位置、待機位置における第 2 の装飾役物 P 6 6 2 0 の位置を第 2 の装飾役物待機位置と称して説明する。

30

【 2 3 1 2 】

図 2 1 4、図 2 2 1 及び図 2 3 0（a）に示すように、弾丸役物 P 6 5 0 0 は、弾丸役物待機位置において、内側スパイラル部材 P 6 5 2 0 の略全体が、外側スパイラル部材 P 6 5 1 0（外側胴部 P 6 5 1 1）の内部に収容される。

【 2 3 1 3 】

図 2 1 4 及び図 2 3 0（a）に示すように、第 1 の装飾役物 P 6 6 1 0 は、第 1 のばね P 6 5 1 5 の付勢力により後方へ押し付けられることで、第 1 の装飾役物待機位置に位置する。より詳細には、第 1 の装飾役物 P 6 6 1 0 は、第 1 のばね P 6 5 1 5 を介して、弾丸部 P 6 5 1 4 の鍔部 P 6 5 1 4 b に押圧されることで、第 1 の装飾役物待機位置に位置する。この際、第 1 の装飾役物 P 6 6 1 0（第 1 の装飾ベース部 P 6 6 1 1）の後面が、第 2 の装飾役物 P 6 6 2 0 の第 2 の装飾ベース部 P 6 6 2 1 の前面に当接することで、第 1 の装飾役物 P 6 6 1 0 の後方へのさらなる移動が規制される。第 1 の装飾役物待機位置においては、第 1 のばね P 6 5 1 5 は、ばね受け部 P 6 6 1 1 c に収容される。

40

【 2 3 1 4 】

第 2 の装飾役物 P 6 6 2 0 は、第 2 のばね P 6 6 1 1 f の付勢力により後方へ押し付けられることで、第 2 の装飾役物待機位置に位置する。より詳細には、第 2 の装飾役物 P 6 6 2 0 は、第 2 のばね P 6 6 1 1 f を介して、第 1 の装飾ベース部 P 6 6 1 1 に押圧されることで、第 2 の装飾役物待機位置に位置する。この際、第 2 の装飾役物 P 6 6 2 0 の第 2 の装飾ベース部 P 6 6 2 1 の後面が、第 1 のベース部 P 6 1 1 0 の前面に当接することで、第 2 の装飾役物 P 6 6 2 0 の後方へのさらなる移動が規制される。

50

【 2 3 1 5 】

演出位置は、図 2 1 9、図 2 2 0、図 2 2 3 及び図 2 2 4 に示すように、弾丸役物 P 6 5 0 0 及び装飾役物 P 6 6 0 0 の前後方向に移動可能な範囲のうちの最も前方側の位置である。演出位置では、弾丸役物 P 6 5 0 0 の弾丸部 P 6 5 1 4 は、右側口ゴ役物 P 6 3 1 0（右側役物本体 P 6 3 1 1）及び左側口ゴ役物 P 6 3 2 0（左側役物本体 P 6 3 2 1）よりも前方に位置する。また、演出位置においては、弾丸役物 P 6 5 0 0 の弾丸部 P 6 5 1 4、第 1 の装飾役物 P 6 6 1 0 及び第 2 の装飾役物 P 6 6 2 0 が、互いに離間した状態となる。

【 2 3 1 6 】

演出位置においては、弾丸役物 P 6 5 0 0 及び装飾役物 P 6 6 0 0 が前方へ移動することで、遊技者に視覚的な印象（インパクト）を与えることができる。 10

【 2 3 1 7 】

なお、本実施形態では、図 2 1 3 に示す待機位置では、第 1 の装飾役物 P 6 6 1 0（第 1 の装飾部 P 6 6 1 2）の前端部及び第 2 の装飾役物 P 6 6 2 0（第 2 の装飾部 P 6 6 2 2）の前端部は、概ね前後位置が一致する。また、待機位置では、第 1 の装飾役物 P 6 6 1 0 の前端部及び第 2 の装飾役物 P 6 6 2 0 の前端部は、固定装飾部 P 6 7 0 0 の前端部よりも後方に位置する。また、図 2 1 9 に示す演出位置では、第 1 の装飾役物 P 6 6 1 0 の前端部は、第 2 の装飾役物 P 6 6 2 0 の前端部よりも前方に位置し、第 2 の装飾役物 P 6 6 2 0 の前端部は、固定装飾部 P 6 7 0 0 の前端部よりも前方に位置する。これにより、第 1 の装飾役物 P 6 6 1 0 及び第 2 の装飾役物 P 6 6 2 0 が前方に大きく飛び出すような印象を遊技者に与えることができ、遊技の興趣を向上させることができる。 20

【 2 3 1 8 】

以下では、演出位置における弾丸役物 P 6 5 0 0 の位置を弾丸役物演出位置、演出位置における第 1 の装飾役物 P 6 6 1 0 の位置を第 1 の装飾役物演出位置、演出位置における第 2 の装飾役物 P 6 6 2 0 の位置を第 2 の装飾役物演出位置と称して説明する。

【 2 3 1 9 】

弾丸役物 P 6 5 0 0 は、図 2 2 0 及び図 2 3 1（b）に示すように、弾丸役物演出位置において、内側スパイラル部材 P 6 5 2 0 の前側部分を除く部分が、外側スパイラル部材 P 6 5 1 0（外側胴部 P 6 5 1 1）の外部に位置する。

【 2 3 2 0 】

図 2 3 1（b）に示すように、第 1 の装飾役物 P 6 6 1 0 は、内側スパイラル部材 P 6 5 2 0 に対して前方に移動すると共に、第 1 のばね P 6 5 1 5 の付勢力により後方へ押し付けられることで、第 1 の装飾役物演出位置に位置する。より詳細には、第 1 の装飾役物 P 6 6 1 0 は、第 1 のばね P 6 5 1 5 を介して、弾丸部 P 6 5 1 4 の鍔部 P 6 5 1 4 b に押圧されることで、第 1 の装飾役物演出位置に位置する。この際、第 1 の装飾役物 P 6 6 1 0（第 1 の装飾ベース部 P 6 6 1 1）の突起部 P 6 6 1 1 b が、外側スパイラル部材 P 6 5 1 0（外側胴部 P 6 5 1 1）の前後溝部 P 6 5 1 1 b の当接面 P 6 5 1 1 c に当接することで、第 1 の装飾役物 P 6 6 1 0 の後方へのさらなる移動が規制される。 30

【 2 3 2 1 】

第 2 の装飾役物 P 6 6 2 0 は、内側スパイラル部材 P 6 5 2 0 に対して前方に移動すると共に、第 2 のばね P 6 6 1 1 f の付勢力により後方へ押し付けられることで、第 2 の装飾役物演出位置に位置する。より詳細には、第 2 の装飾役物 P 6 6 2 0 は、第 2 のばね P 6 6 1 1 f を介して、第 1 の装飾ベース部 P 6 6 1 1 に押圧されることで、第 2 の装飾役物演出位置に位置する。この際、第 2 の装飾役物 P 6 6 2 0 の第 2 の装飾ベース部 P 6 6 2 1 の後面が、第 1 の装飾役物 P 6 6 1 0 のシャフト部 P 6 6 1 1 d の拡径部 P 6 6 1 1 e に当接することで、第 2 の装飾役物 P 6 6 2 0 の後方へのさらなる移動が規制される。 40

【 2 3 2 2 】

以下では、上述の如く構成された演出装置 P 6 0 0 0 の動作について説明する。すなわち、開閉制御手段 P 6 2 0 0 の動作制御による開閉役物 P 6 3 0 0 の動作と、弾丸制御手段 P 6 4 0 0 の動作制御による弾丸役物 P 6 5 0 0 及び装飾役物 P 6 6 0 0 の動作と、に 50

ついて説明する。

【 2 3 2 3 】

まず、閉鎖位置の開閉役物 P 6 3 0 0 を開放位置とすると共に、待機位置の弾丸役物 P 6 5 0 0 及び装飾役物 P 6 6 0 0 を演出位置に移動する動作を説明する。

【 2 3 2 4 】

閉鎖状態では、図 2 1 2 に示すように、弾丸役物 P 6 5 0 0 の規制部 P 6 5 3 0 は、一対のロック部 P 6 2 4 7 の間に位置する。この状態では、一対のロック部 P 6 2 4 7 に規制片部 P 6 5 3 2 が当接することで、規制部 P 6 5 3 0 の回転が規制される。これにより、内側スパイラル部材 P 6 5 2 0 の回転が規制される。

【 2 3 2 5 】

第 1 のモータ P 6 2 1 0 を駆動させれば、図 2 1 2 に示す出力ギヤ P 6 2 2 0 が回転する。これにより、出力ギヤ P 6 2 2 0 に歯合するラック歯部 P 6 2 4 1 を介して第 1 のモータ P 6 2 1 0 の駆動力が伝達され、スライドラック P 6 2 4 0 が右方に移動する。上記第 1 のモータ P 6 2 1 0 の駆動は、制御手段の制御信号に応じて行われる。

【 2 3 2 6 】

スライドラック P 6 2 4 0 が右方に移動する際には、右側口ゴ役物 P 6 3 1 0 の右側クランクガイドピン P 6 3 1 2 c 及び左側口ゴ役物 P 6 3 2 0 の左側クランクガイドピン P 6 3 2 2 c が、スライドラック P 6 2 4 0 の右側クランクガイド孔 P 6 2 4 4 及び左側クランクガイド孔 P 6 2 4 5 に沿ってガイドされる。

【 2 3 2 7 】

この際には、図 2 1 2 及び図 2 1 7 に示すように、右側クランクガイドピン P 6 3 1 2 c 及び左側クランクガイドピン P 6 3 2 2 c は、右側クランクガイド孔 P 6 2 4 4 及び左側クランクガイド孔 P 6 2 4 5 の傾斜部分（斜め左下方に延びる部分）にガイドされて、下方に移動する。これに伴い、右側口ゴ役物 P 6 3 1 0 及び左側口ゴ役物 P 6 3 2 0 は、メインシャフト P 6 3 1 2 a 及びメインシャフト P 6 3 2 2 a の軸心回りに、正面視反時計回りに回転する。

【 2 3 2 8 】

制御手段は、スライドラック P 6 2 4 0 の右方への移動により、スライドラック P 6 2 4 0 が図 2 1 7 に示す開放 / ロック状態となれば、第 1 のモータ P 6 2 1 0 の駆動を停止する。この状態では、右側口ゴ役物 P 6 3 1 0 及び左側口ゴ役物 P 6 3 2 0 は、開放位置となり、弾丸役物 P 6 5 0 0 の前後動作が可能となる。

【 2 3 2 9 】

開放 / ロック状態では、弾丸役物 P 6 5 0 0 の規制部 P 6 5 3 0 の一部分（右端部）は、一対のロック部 P 6 2 4 7 の間に位置する。この状態では、閉鎖位置の場合と同様、規制部 P 6 5 3 0 （内側スパイラル部材 P 6 5 2 0 ）の回転が規制される。

【 2 3 3 0 】

第 2 のモータ P 6 4 1 0 を駆動させれば、図 2 1 1 に示す出力ギヤ P 6 4 2 1 が回転する。出力ギヤ P 6 4 2 1 の回転は、第 1 のギヤ P 6 4 2 2、第 2 のギヤ P 6 4 2 3 及び第 3 のギヤ P 6 4 2 4 を介して、ガイドギヤ P 6 4 3 0 に伝達される。上記第 2 のモータ P 6 4 1 0 の駆動は、制御手段の制御信号に応じて行われる。

【 2 3 3 1 】

ここで、図 2 2 6 (a) に示すように、ガイドギヤ P 6 4 3 0 の突起部 P 6 4 3 3 は、外側スパイラル部材 P 6 5 1 0 の外側螺旋溝部 P 6 5 1 1 a に係合している。ガイドギヤ P 6 4 3 0 の回転は、突起部 P 6 4 3 3 が外側螺旋溝部 P 6 5 1 1 a を相対的に移動することにより、外側スパイラル部材 P 6 5 1 0 の直線動作に変換される。これにより、ガイドギヤ P 6 4 3 0 の回転に伴い外側スパイラル部材 P 6 5 1 0 が前方に移動する。

【 2 3 3 2 】

ここで、スライドラック P 6 2 4 0 が開放 / ロック状態である場合は、規制部 P 6 5 3 0 の回転が規制される。これにより、内側スパイラル部材 P 6 5 2 0 の回転が規制される。すなわち、内側スパイラル部材 P 6 5 2 0 が固定された状態で、外側スパイラル部材 P

10

20

30

40

50

6 5 1 0 が前方に移動する。

【 2 3 3 3 】

また、図 2 2 6 (b) に示すように、外側スパイラル部材 P 6 5 1 0 の突起部 P 6 5 1 2 は、内側スパイラル部材 P 6 5 2 0 の内側螺旋溝部 P 6 5 2 1 に係合している。これにより、外側スパイラル部材 P 6 5 1 0 は、前方への移動に伴い、内側螺旋溝部 P 6 5 2 1 にガイドされて、前後方向を向く回転軸回りに回転動作する。

【 2 3 3 4 】

ここで、図 2 3 0 (a) に示すように、外側スパイラル部材 P 6 5 1 0 の前後溝部 P 6 5 1 1 b には、第 1 の装飾役物 P 6 6 1 0 (第 1 の装飾ベース部 P 6 6 1 1) の突起部 P 6 6 1 1 b が周方向に相対的に移動不能に係合している。上記突起部 P 6 6 1 1 b を介して、第 1 の装飾役物 P 6 6 1 0 には、外側スパイラル部材 P 6 5 1 0 の回転が伝達される。

【 2 3 3 5 】

また、第 1 の装飾役物 P 6 6 1 0 は、シャフト部 P 6 6 1 1 d を介して第 2 の装飾役物 P 6 6 2 0 (第 2 の装飾ベース部 P 6 6 2 1) と連結されている。上記シャフト部 P 6 6 1 1 d を介して、第 2 の装飾役物 P 6 6 2 0 に、第 1 の装飾役物 P 6 6 1 0 の回転が伝達される。

【 2 3 3 6 】

以上から、第 1 の装飾役物 P 6 6 1 0 及び第 2 の装飾役物 P 6 6 2 0 は、外側スパイラル部材 P 6 5 1 0 の動作に応じて回転する。

【 2 3 3 7 】

また、外側スパイラル部材 P 6 5 1 0 が前方へ移動すれば、図 2 3 0 (b) に示すように、第 1 のばね P 6 5 1 5 及び第 2 のばね P 6 6 1 1 f が伸長する。第 1 の装飾役物 P 6 6 1 0 は、第 2 のばね P 6 6 1 1 f の伸長に伴い前方へ移動する。この際、第 1 の装飾役物 P 6 6 1 0 (第 1 の装飾ベース部 P 6 6 1 1) の突起部 P 6 6 1 1 b は、前後溝部 P 6 5 1 1 b 内を相対的に移動する。また、第 1 の装飾役物 P 6 6 1 0 が前方へ移動する際には、シャフト部 P 6 6 1 1 d は、第 2 の装飾役物 P 6 6 2 0 (第 2 の装飾ベース部 P 6 6 2 1) のシャフト受け部 P 6 6 2 1 b 内を前方へ相対的に移動する。

【 2 3 3 8 】

外側スパイラル部材 P 6 5 1 0 が所定距離前方に移動すれば、図 2 3 1 (a) に示すように、前後溝部 P 6 5 1 1 b の当接面 P 6 5 1 1 c が、突起部 P 6 6 1 1 b に当接する。また、シャフト受け部 P 6 6 2 1 b の拡径部 P 6 6 1 1 e が、第 2 の装飾ベース部 P 6 6 2 1 に当接する。

【 2 3 3 9 】

この状態では、さらなる外側スパイラル部材 P 6 5 1 0 の前方への移動に伴い、突起部 P 6 6 1 1 b が当接面 P 6 5 1 1 c に押圧される。これにより、第 1 の装飾役物 P 6 6 1 0 に、外側スパイラル部材 P 6 5 1 0 の前方への動作が伝達され、第 1 の装飾役物 P 6 6 1 0 が前方へと移動する。また、この状態では、さらなる第 1 の装飾役物 P 6 6 1 0 の前方への移動に伴い、第 2 の装飾ベース部 P 6 6 2 1 が拡径部 P 6 6 1 1 e に押圧される。これにより、第 2 の装飾役物 P 6 6 2 0 に、第 1 の装飾役物 P 6 6 1 0 の前方への動作が伝達され、第 2 の装飾役物 P 6 6 2 0 が前方へと移動する。

【 2 3 4 0 】

なお、上記説明では、便宜的に、第 1 のばね P 6 5 1 5 及び第 2 のばね P 6 6 1 1 f が概ね同じタイミングで伸長するような例を挙げたが、第 1 のばね P 6 5 1 5 及び第 2 のばね P 6 6 1 1 f が伸長するタイミングとしては、上記した例に限られない。上記各ばねが伸長するタイミングとしては、各ばねのばね定数等に応じて種々の態様を採用可能である。

【 2 3 4 1 】

図 2 3 1 (b) に示すように、外側スパイラル部材 P 6 5 1 0 が、突起部 P 6 5 1 2 が内側螺旋溝部 P 6 5 2 1 の前端部に位置するまで前方へ移動すれば、弾丸役物 P 6 5 0 0

及び装飾役物 P 6 6 0 0 は演出位置となる。この状態では、弾丸役物 P 6 5 0 0、第 1 の装飾役物 P 6 6 1 0 及び第 2 の装飾役物 P 6 6 2 0 は、それぞれ弾丸役物演出位置、第 1 の装飾役物演出位置及び第 2 の装飾役物演出位置に位置する。

【 2 3 4 2 】

図 2 3 2 に示すように、弾丸役物 P 6 5 0 0 の前後方向への移動距離 L 1 は、第 1 の装飾役物 P 6 6 1 0 の前後方向への移動距離 L 2 より大きい。また、第 1 の装飾役物 P 6 6 1 0 の前後方向への移動距離 L 2 は、第 2 の装飾役物 P 6 6 2 0 の前後方向への移動距離 L 3 より大きい。

【 2 3 4 3 】

上記構成としたことで、演出位置において、第 1 の装飾役物 P 6 6 1 0 及び第 2 の装飾役物 P 6 6 2 0 を前後方向に互いに離間させた立体的な演出が可能なり、遊技の興趣を向上させることができる。 10

【 2 3 4 4 】

制御手段は、弾丸役物 P 6 5 0 0 を演出位置へ移動するように弾丸制御手段 P 6 4 0 0 の動作を制御した後、スライドラック P 6 2 4 0 が開放 / ロック解除状態となるように、再び第 1 のモータ P 6 2 1 0 を駆動させる。これにより、スライドラック P 6 2 4 0 が右方へ移動する。

【 2 3 4 5 】

また、制御手段は、スライドラック P 6 2 4 0 の右方への移動により、スライドラック P 6 2 4 0 が開放 / ロック解除状態となれば、第 1 のモータ P 6 2 1 0 の駆動を停止する。 20

【 2 3 4 6 】

開放 / ロック解除状態では、図 2 1 8 に示すように、弾丸役物 P 6 5 0 0 の規制部 P 6 5 3 0 は、ロック部 P 6 2 4 7 よりも左方に位置する。この状態では、規制部 P 6 5 3 0 のロック部 P 6 2 4 7 による回転の規制が解除される。これにより、内側スパイラル部材 P 6 5 2 0 の回転が許容される。

【 2 3 4 7 】

開放 / ロック解除状態において、第 2 のモータ P 6 4 1 0 を駆動させれば、内側螺旋溝部 P 6 5 2 1 の前端部に位置する突起部 P 6 5 1 2 を介して、外側スパイラル部材 P 6 5 1 0 の回転が内側スパイラル部材 P 6 5 2 0 に伝達される。これにより、外側スパイラル部材 P 6 5 1 0 の回転に伴い内側スパイラル部材 P 6 5 2 0 が回転する。 30

【 2 3 4 8 】

上記構成としたことで、演出位置において、外側スパイラル部材 P 6 5 1 0、第 1 の装飾役物 P 6 6 1 0 及び第 2 の装飾役物 P 6 6 2 0 を回転させることができる。すなわち、内側スパイラル部材 P 6 5 2 0 の回転を規制した状態では、外側スパイラル部材 P 6 5 1 0 の突起部 P 6 5 1 2 が内側螺旋溝部 P 6 5 2 1 の前端部に位置する演出位置においては、外側スパイラル部材 P 6 5 1 0 の更なる回転が不能となる。一方、内側スパイラル部材 P 6 5 2 0 の回転を許容すれば、外側スパイラル部材 P 6 5 1 0 の回転に伴い内側スパイラル部材 P 6 5 2 0 が回転することで、演出位置における外側スパイラル部材 P 6 5 1 0、第 1 の装飾役物 P 6 6 1 0 及び第 2 の装飾役物 P 6 6 2 0 の回転動作が可能となる。 40

【 2 3 4 9 】

次に、演出位置の弾丸役物 P 6 5 0 0 及び装飾役物 P 6 6 0 0 を待機位置に移動すると共に、開放位置の開閉役物 P 6 3 0 0 を閉鎖位置とする動作を説明する。

【 2 3 5 0 】

まず、制御手段は、弾丸役物 P 6 5 0 0 の回転位置がロック可能位置で停止するように、第 2 のモータ P 6 4 1 0 の駆動を停止する。ここで、ロック可能位置とは、図 2 1 2 及び図 2 1 8 に示すように、開放 / ロック状態及び閉鎖状態のスライドラック P 6 2 4 0 により、規制部 P 6 5 3 0 の回転が規制可能な弾丸役物 P 6 5 0 0 の回転位置である。ロック可能位置において、規制部 P 6 5 3 0 の上下の規制片部 P 6 5 3 2 の上面及び下面は、それぞれ上方及び下方を向く。弾丸役物 P 6 5 0 0 がロック可能位置となれば、回動セン 50

サ P 6 4 4 0 が被検知部 P 6 4 3 4 を検知する。これにより、制御手段は、弾丸役物 P 6 5 0 0 がロック可能位置となったことを検知することができる。

【 2 3 5 1 】

第 1 のモータ P 6 2 1 0 を、上述した移動制御と逆回転となるように駆動させれば、図 2 1 8 に示す出力ギヤ P 6 2 2 0 が逆回転する。これにより、スライドラック P 6 2 4 0 が左方に移動する。

【 2 3 5 2 】

制御手段は、スライドラック P 6 2 4 0 の左方への移動により、スライドラック P 6 2 4 0 が開放 / ロック状態となれば、第 1 のモータ P 6 2 1 0 の駆動を停止する。

【 2 3 5 3 】

開放 / ロック解除状態において、第 2 のモータ P 6 4 1 0 を、上述した移動制御と逆回転となるように駆動させれば、ガイドギヤ P 6 4 3 0 の回転に伴い、外側スパイラル部材 P 6 5 1 0 が後方に移動する。

【 2 3 5 4 】

ここで、開放 / ロック解除状態では、図 2 1 7 に示すように、規制部 P 6 5 3 0 の回転が規制される。これにより、内側スパイラル部材 P 6 5 2 0 の回転が規制される。これにより、外側スパイラル部材 P 6 5 1 0 は、後方への移動に伴い、内側螺旋溝部 P 6 5 2 1 にガイドされて、前後方向を向く回転軸回りに回転動作する。

【 2 3 5 5 】

この際、外側スパイラル部材 P 6 5 1 0 の回転に応じて、第 1 の装飾役物 P 6 6 1 0 及び第 2 の装飾役物 P 6 6 2 0 も回転する。

【 2 3 5 6 】

外側スパイラル部材 P 6 5 1 0 が後方へ移動する際には、図 2 3 3 (a) に示すように、第 1 の装飾役物 P 6 6 1 0 は、収縮する第 1 のばね P 6 5 1 5 を介して後方へ押圧される。これにより、第 1 の装飾役物 P 6 6 1 0 に、外側スパイラル部材 P 6 5 1 0 の後方への動作が伝達される。この際、第 1 の装飾役物 P 6 6 1 0 (第 1 の装飾ベース部 P 6 6 1 1) の突起部 P 6 6 1 1 b は、前後溝部 P 6 5 1 1 b 内を相対的に移動する。

【 2 3 5 7 】

また、外側スパイラル部材 P 6 5 1 0 が後方へ移動する際には、第 2 の装飾役物 P 6 6 2 0 は、収縮する第 2 のばね P 6 6 1 1 f を介して後方へ押圧される。これにより、第 2 の装飾役物 P 6 6 2 0 に、第 1 の装飾役物 P 6 6 1 0 の後方への動作が伝達される。この際、第 1 の装飾役物 P 6 6 1 0 のシャフト部 P 6 6 1 1 d は、第 2 の装飾役物 P 6 6 2 0 (第 2 の装飾ベース部 P 6 6 2 1) のシャフト受け部 P 6 6 2 1 b 内を後方へ相対的に移動する。

【 2 3 5 8 】

なお、上記説明では、便宜的に、第 1 のばね P 6 5 1 5 及び第 2 のばね P 6 6 1 1 f が概ね同じタイミングで収縮するような例を挙げたが、第 1 のばね P 6 5 1 5 及び第 2 のばね P 6 6 1 1 f が収縮するタイミングとしては、上記した例に限られない。上記各ばねが収縮するタイミングとしては、各ばねのばね定数等に応じて種々の態様を採用可能である。

【 2 3 5 9 】

外側スパイラル部材 P 6 5 1 0 が、突起部 P 6 5 1 2 が内側螺旋溝部 P 6 5 2 1 の後端部に位置するまで後方へ移動すれば、弾丸役物 P 6 5 0 0 及び装飾役物 P 6 6 0 0 は待機位置となる。この状態では、弾丸役物 P 6 5 0 0、第 1 の装飾役物 P 6 6 1 0 及び第 2 の装飾役物 P 6 6 2 0 は、それぞれ弾丸役物待機位置、第 1 の装飾役物待機位置及び第 2 の装飾役物待機位置に位置する。

【 2 3 6 0 】

弾丸役物 P 6 5 0 0 が待機位置となれば、前後センサ P 6 4 5 0 のレバー部が、押圧部 P 6 5 1 3 a により押圧される。これにより、制御手段は、弾丸役物 P 6 5 0 0 が待機位置となったことを検知することができる。

10

20

30

40

50

【 2 3 6 1 】

制御手段は、弾丸役物 P 6 5 0 0 が待機位置となれば、第 2 のモータ P 6 4 1 0 の駆動を停止する。また、制御手段は、第 1 のモータ P 6 2 1 0 を駆動させ、スライドラック P 6 2 4 0 を左方に移動させる。

【 2 3 6 2 】

この際には、右側クランクガイドピン P 6 3 1 2 c 及び左側クランクガイドピン P 6 3 2 2 c は、右側クランクガイド孔 P 6 2 4 4 及び左側クランクガイド孔 P 6 2 4 5 の傾斜部分（斜め左下方に延びる部分）にガイドされて、上方に移動する。これに伴い、右側口ゴ役物 P 6 3 1 0 及び左側口ゴ役物 P 6 3 2 0 は、メインシャフト P 6 3 1 2 a 及びメインシャフト P 6 3 2 2 a の軸心回りに、正面視時計回りに回転する。

10

【 2 3 6 3 】

制御手段は、スライドラック P 6 2 4 0 の左方への移動により、スライドラック P 6 2 4 0 が閉鎖状態となれば、第 1 のモータ P 6 2 1 0 の駆動を停止する。この状態では、右側口ゴ役物 P 6 3 1 0 及び左側口ゴ役物 P 6 3 2 0 は、閉鎖位置となる。

【 2 3 6 4 】

上述の如き演出装置 P 6 0 0 0 によれば、演出態様を多彩にし、遊技の興趣を向上させることができる。すなわち、弾丸役物 P 6 5 0 0 及び装飾役物 P 6 6 0 0 を、直進動作及び回転動作の複数の動作態様で動作させることができる。

【 2 3 6 5 】

また、本実施形態に係る弾丸制御手段 P 6 4 0 0 は、単一のモータ（第 2 のモータ P 6 4 1 0）の駆動力で、弾丸役物 P 6 5 0 0 の直進動作及び回転動作を可能としている。これにより、機構の簡素化を図ることができる。また、弾丸役物 P 6 5 0 0 の動作に伴って、装飾役物 P 6 6 0 0（第 1 の装飾役物 P 6 6 1 0 及び第 2 の装飾役物 P 6 6 2 0）を動作させる構成としているので、更なる機構の簡素化を図ることができる。

20

【 2 3 6 6 】

また、本実施形態に係る弾丸制御手段 P 6 4 0 0 は、内側スパイラル部材 P 6 5 2 0 の回転を規制する状態（開放 / ロック状態）と回転を許容する状態（開放 / ロック解除状態）とに切り替え可能としている。これにより、内側スパイラル部材 P 6 5 2 0 の回転を規制して、外側スパイラル部材 P 6 5 1 0 を前後方向に移動させながら回転させる動作と、外側スパイラル部材 P 6 5 1 0 を前後方向に移動させずに回転させる動作と、が可能となる。

30

【 2 3 6 7 】

以上の実施形態に基づき、本発明の概要を以下に列挙する。

【 2 3 6 8 】

従来、例えばパチンコ機などの遊技機は公知となっている。例えば、特開 2 0 1 6 - 5 9 4 9 8 号公報に記載の如くである。

【 2 3 6 9 】

特開 2 0 1 6 - 5 9 4 9 8 号公報には、回転動作を行うことで所定の可動演出を行う可動演出役物を備えた遊技機が開示されている。

【 2 3 7 0 】

40

このような遊技機において、遊技の興趣をさらに向上させることが望まれている。

【 2 3 7 1 】

本発明は、上述した課題に鑑みてなされたものであり、遊技の興趣を向上させることができる遊技機を提供することを目的とする。

【 2 3 7 2 】

以上の如く、本実施形態に係る遊技機は、

第 1 の可動体（弾丸役物 P 6 5 0 0）と第 2 の可動体（第 1 の装飾役物 P 6 6 1 0）とを備え、

前記第 1 の可動体（弾丸役物 P 6 5 0 0）は、第 1 の位置（弾丸役物待機位置）から第 2 の位置（弾丸役物演出位置）へ動作可能であり、

50

前記第２の可動体（第１の装飾役物 P 6 6 1 0）は、前記第１の可動体（弾丸役物 P 6 5 0 0）の動作に伴い前記第１の可動体（弾丸役物 P 6 5 0 0）に当接されることで動作することを特徴とするものである。

【 2 3 7 3 】

このような構成により、演出態様を多彩にし、遊技の興趣を向上させることができる。

【 2 3 7 4 】

また、本実施形態に係る遊技機は、

前記第２の可動体（第１の装飾役物 P 6 6 1 0）の動作に伴って動作する第３の可動体（第２の装飾役物 P 6 6 2 0）を備え、

前記第２の可動体（第１の装飾役物 P 6 6 1 0）と前記第３の可動体（第２の装飾役物 P 6 6 2 0）とは動作距離が異なることを特徴とするものである。 10

【 2 3 7 5 】

このような構成により、演出態様をより多彩にすることができる。

【 2 3 7 6 】

また、前記第２の可動体（第１の装飾役物 P 6 6 1 0）は、

前記第１の可動体（弾丸役物 P 6 5 0 0）が前記第１の位置（弾丸役物待機位置）から前記第２の位置（弾丸役物演出位置）に動作する場合は前記第１の可動体（弾丸役物 P 6 5 0 0）の第１の部位（当接面 P 6 5 1 1 c）に当接することで動作し、

前記第１の可動体（弾丸役物 P 6 5 0 0）が前記第２の位置（弾丸役物演出位置）から前記第１の位置（弾丸役物待機位置）に動作する場合は前記第１の可動体（弾丸役物 P 6 5 0 0）の第２の部位（第１のばね P 6 5 1 5）に当接することで動作することを特徴とするものである。 20

【 2 3 7 7 】

このような構成により、第１の可動体（弾丸役物 P 6 5 0 0）の動作を利用して第２の可動体（第１の装飾役物 P 6 6 1 0）を動作させることができる。

【 2 3 7 8 】

また、前記第１の可動体（弾丸役物 P 6 5 0 0）は、

前記第１の位置（弾丸役物待機位置）から前記第２の位置（弾丸役物演出位置）に動作する際に、異なる複数の動作態様（直進動作と回転動作）で動作可能であることを特徴とするものである。 30

【 2 3 7 9 】

このような構成により、演出態様をより多彩にすることができる。

【 2 3 8 0 】

また、本実施形態に係る遊技機は、

前記第２の可動体（第１の装飾役物 P 6 6 1 0）の動作に伴って動作する第３の可動体（第２の装飾役物 P 6 6 2 0）を備え、

前記第３の可動体（第２の装飾役物 P 6 6 2 0）は、

前記第２の可動体（第１の装飾役物 P 6 6 1 0）の前記第１の可動体（弾丸役物 P 6 5 0 0）との位置関係に応じて付勢手段（第１のばね P 6 5 1 5 及び第２のばね P 6 6 1 3 f）の付勢力により第３の位置（第２の装飾役物待機位置）にあり、前記第１の可動体（弾丸役物 P 6 5 0 0）が前記第１の位置（弾丸役物待機位置）から前記第２の位置（弾丸役物演出位置）に動作するのに伴い前記第３の位置（第２の装飾役物待機位置）から第４の位置（第２の装飾役物演出位置）に動作することを特徴とするものである。 40

【 2 3 8 1 】

このような構成により、第１の可動体（弾丸役物 P 6 5 0 0）の動作を利用して第３の可動体（第２の装飾役物 P 6 6 2 0）を動作させることができる。

【 2 3 8 2 】

また、前記第２の可動体（第１の装飾役物 P 6 6 1 0）は、

前記第３の位置（第２の装飾役物待機位置）から前記第４の位置（第２の装飾役物演出位置）に動作する際に、異なる複数の動作態様（前後動作と回転動作）で動作可能である 50

ことを特徴とするものである。

【2383】

このような構成により、演出態様をより多彩にすることができる。

【2384】

また、本実施形態に係る遊技機は、

前記第2の可動体（第1の装飾役物P6610）の動作に伴って動作する第3の可動体（第2の装飾役物P6620）を備え、

前記第3の可動体（第2の装飾役物P6620）は、

前記第2の可動体（第1の装飾役物P6610）が前記第3の位置（第2の装飾役物待機位置）から前記第4の位置（第2の装飾役物演出位置）に動作する際に、異なる複数の動作態様（前後動作と回転動作）で動作可能であることを特徴とするものである。 10

【2385】

このような構成により、演出態様をより多彩にすることができる。

【2386】

また、本実施形態に係る遊技機は、

前記第2の可動体（第1の装飾役物P6610）の動作に伴って動作する第3の可動体（第2の装飾役物P6620）を備え、

前記第2の可動体（第1の装飾役物P6610）と前記第3の可動体（第2の装飾役物P6620）とは、積層構造となっていることを特徴とするものである。

【2387】

このような構成により、演出態様をより多彩にすることができる。

【2388】

また、前記第1の可動体（弾丸役物P6500）は、

前記第1の位置（弾丸役物待機位置）から前記第2の位置（弾丸役物演出位置）に動作する際に、異なる複数の動作態様で動作可能であり、

前記複数の動作態様は、少なくとも直進動作を含むことを特徴とするものである。

【2389】

このような構成により、演出態様をより多彩にすることができる。

【2390】

また、前記第1の可動体（弾丸役物P6500）は、

前記第1の位置（弾丸役物待機位置）から前記第2の位置（弾丸役物演出位置）に動作する際に、異なる複数の動作態様で動作可能であり、

前記複数の動作態様は、直進動作と回転動作であることを特徴とするものである。

【2391】

このような構成により、演出態様をより多彩にすることができる。

【2392】

また、前記第1の可動体（弾丸役物P6500）は、前記第2の位置（弾丸役物演出位置）に位置する場合、回転動作を行うが直進動作（前後動作）は行わないことを特徴とするものである。

【2393】

このような構成により、演出態様をより多彩にすることができる。

【2394】

また、本実施形態に係る遊技機は、

前記第1の可動体（弾丸役物P6500）の外面にはスパイラル状の第1の溝部（外側螺旋溝部P6511a）が設けられ、

前記第1の溝部（外側螺旋溝部P6511a）が、前記第1の可動体（弾丸役物P6500）の外側に設けられたガイドギヤP6430の第1の突起部（突起部P6433）と当接して前記ガイドギヤP6430へ駆動手段（第2のモータP6410）からの回転駆動力が伝達されることで前記第1の可動体（弾丸役物P6500）が直進動作することを特徴とするものである。 50

【 2 3 9 5 】

このような構成により、駆動手段の回転駆動力を用いた多彩な演出が可能となる。

【 2 3 9 6 】

また、本実施形態に係る遊技機は、

前記第 1 の可動体（弾丸役物 P 6 5 0 0）の内部に收容されると共に、外面にはスパイラル状の第 2 の溝部（内側螺旋溝部 P 6 5 2 1）が設けられた内部スパイラル部材（内側スパイラル部材 P 6 5 2 0）を備え、

前記第 1 の可動体（弾丸役物 P 6 5 0 0）の内面には第 2 の突起部（突起部 P 6 5 1 2）が設けられ、

前記第 2 の突起部（突起部 P 6 5 1 2）が前記第 2 の溝部（内側螺旋溝部 P 6 5 2 1）に当接した状態での前記第 1 の可動体（弾丸役物 P 6 5 0 0）の直進動作に伴って、当該第 1 の可動体（弾丸役物 P 6 5 0 0）が回転動作することを特徴とするものである。 10

【 2 3 9 7 】

このような構成により、駆動手段（第 2 のモータ P 6 4 1 0）の回転駆動力を用いたより多彩な演出が可能となる。

【 2 3 9 8 】

なお、弾丸役物 P 6 5 0 0 は、第 1 の可動体の一形態である。

また、外側螺旋溝部 P 6 5 1 1 a は、第 1 の溝部の一形態である。

また、第 1 のばね P 6 5 1 5 は、付勢手段の一形態である。

また、内側スパイラル部材 P 6 5 2 0 は、内部スパイラル部材の一形態である。 20

また、内側螺旋溝部 P 6 5 2 1 は、第 2 の溝部の一形態である。

また、第 1 の装飾役物 P 6 6 1 0 は、第 2 の可動体の一形態である。

また、第 2 のばね P 6 6 1 3 f は、付勢手段の一形態である。

また、第 2 の装飾役物 P 6 6 2 0 は、第 3 の可動体の一形態である。

【 2 3 9 9 】

以上の実施形態に基づき、本発明の概要を以下に列挙する。

【 2 4 0 0 】

従来、例えばパチンコ機などの遊技機は公知となっている。例えば、特開 2 0 1 6 - 5 9 4 9 8 号公報に記載の如くである。

【 2 4 0 1 】

特開 2 0 1 6 - 5 9 4 9 8 号公報には、回転動作を行うことで所定の可動演出を行う可動演出役物を備えた遊技機が開示されている。 30

【 2 4 0 2 】

このような遊技機において、遊技の興趣をさらに向上させることが望まれている。

【 2 4 0 3 】

本発明は、上述した課題に鑑みてなされたものであり、遊技の興趣を向上させることができる遊技機を提供することを目的とする。

【 2 4 0 4 】

以上の如く、本実施形態に係る遊技機は、

第 1 の可動体（外側スパイラル部材 P 6 5 1 0）と第 2 の可動体（内側スパイラル部材 P 6 5 2 0）とを備え、 40

前記第 1 の可動体（外側スパイラル部材 P 6 5 1 0）が第 1 の位置（待機位置）と第 2 の位置（演出位置）との間にある状態では前記第 1 の可動体（外側スパイラル部材 P 6 5 1 0）が動作可能かつ前記第 2 の可動体（内側スパイラル部材 P 6 5 2 0）が動作不能であり、

前記第 1 の可動体（外側スパイラル部材 P 6 5 1 0）が前記第 2 の位置（演出位置）にある状態では前記第 1 の可動体（外側スパイラル部材 P 6 5 1 0）と前記第 2 の可動体（内側スパイラル部材 P 6 5 2 0）とが共に動作可能であることを特徴とするものである。

【 2 4 0 5 】

このような構成により、演出態様を多彩にし、遊技の興趣を向上させることができる。 50

【 2 4 0 6 】

また、本実施形態に係る遊技機は、

前記第 2 の可動体（内側スパイラル部材 P 6 5 2 0）の動作をロックするロック手段（スライドラック P 6 2 4 0）を備え、

前記第 1 の可動体（外側スパイラル部材 P 6 5 1 0）が前記第 1 の位置（待機位置）から前記第 2 の位置（演出位置）までの間にある状態で、前記ロック手段（スライドラック P 6 2 4 0）が第 3 の位置（開放 / ロック状態）にあると前記第 1 の可動体（外側スパイラル部材 P 6 5 1 0）が動作可能かつ前記第 2 の可動体（内側スパイラル部材 P 6 5 2 0）が動作不能となり、

前記第 1 の可動体（外側スパイラル部材 P 6 5 1 0）が前記第 2 の位置（演出位置）にある状態で、前記ロック手段が第 4 の位置（開放 / ロック解除状態）にあると前記第 1 の可動体（外側スパイラル部材 P 6 5 1 0）と前記第 2 の可動体（内側スパイラル部材 P 6 5 2 0）とが共に動作可能となることを特徴とするものである。 10

【 2 4 0 7 】

このような構成により、ロック手段（スライドラック P 6 2 4 0）を用いた第 2 の可動体（内側スパイラル部材 P 6 5 2 0）の動作の切り替えが可能となる。

【 2 4 0 8 】

また、前記第 1 の可動体（外側スパイラル部材 P 6 5 1 0）は、

第 1 の動作（回転動作）と、前記第 1 の動作とは異なる第 2 の動作（直進動作）と、を
実行可能であることを特徴とするものである。 20

【 2 4 0 9 】

このような構成により、演出態様をより多彩にすることができる。

【 2 4 1 0 】

また、本実施形態に係る遊技機は、

前記第 2 の可動体（内側スパイラル部材 P 6 5 2 0）は前記第 1 の動作（回転動作）を実行可能であり、

前記第 2 の可動体（内側スパイラル部材 P 6 5 2 0）には前記第 1 の動作（回転動作）を規制する規制部材（規制部 P 6 5 3 0）が設けられ、

前記ロック手段（スライドラック P 6 2 4 0）は前記第 3 の位置（開放 / ロック状態）において前記規制部材（規制部 P 6 5 3 0）と当接することで前記第 2 の可動体（内側スパイラル部材 P 6 5 2 0）の前記第 1 の動作（回転動作）をロックすることを特徴とする
ものである。 30

【 2 4 1 1 】

このような構成により、演出態様をより多彩にすることができる。

【 2 4 1 2 】

また、本実施形態に係る遊技機は、

前記ロック手段（スライドラック P 6 2 4 0）が前記第 2 の可動体（内側スパイラル部材 P 6 5 2 0）の前記第 1 の動作（回転動作）をロックした状態で、前記第 1 の可動体（外側スパイラル部材 P 6 5 1 0）は前記第 2 の動作（直進動作）が可能であることを特徴
とするものである。 40

【 2 4 1 3 】

このような構成により、演出態様をより多彩にすることができる。

【 2 4 1 4 】

また、本実施形態に係る遊技機は、

前記第 1 の動作は回転動作であり、前記第 2 の動作は直進動作であることを特徴とする
ものである。

【 2 4 1 5 】

このような構成により、演出態様をより多彩にすることができる。

【 2 4 1 6 】

また、本実施形態に係る遊技機は、

前記第 1 の可動体（外側スパイラル部材 P 6 5 1 0）にはスパイラル状の第 1 の溝部（外側螺旋溝部 P 6 5 1 1 a）が設けられ、

前記第 1 の溝部（外側螺旋溝部 P 6 5 1 1 a）に当接した状態で、駆動手段（第 2 のモータ P 6 4 1 0）からの回転駆動力を伝達し前記第 1 の可動体（外側スパイラル部材 P 6 5 1 0）を直進動作させるガイドギヤ P 6 4 3 0 を備えることを特徴とするものである。
【2 4 1 7】

このような構成により、駆動手段（第 2 のモータ P 6 4 1 0）の回転駆動力を用いた多彩な演出が可能となる。

【2 4 1 8】

また、本実施形態に係る遊技機は、

10

前記第 1 の可動体（外側スパイラル部材 P 6 5 1 0）には、突起部 P 6 6 1 1 b が設けられ、

前記第 2 の可動体（内側スパイラル部材 P 6 5 2 0）にはスパイラル状の第 2 の溝部（内側螺旋溝部 P 6 5 2 1）が設けられ、

前記突起部 P 6 6 1 1 b と前記第 2 の溝部（内側螺旋溝部 P 6 5 2 1）とが当接した状態で、前記第 2 の可動体（内側スパイラル部材 P 6 5 2 0）に対し前記第 1 の可動体（外側スパイラル部材 P 6 5 1 0）が直進動作することで当該第 1 の可動体（外側スパイラル部材 P 6 5 1 0）が回転動作可能であることを特徴とするものである。

【2 4 1 9】

このような構成により、演出態様をより多彩にすることができる。

20

【2 4 2 0】

また、前記第 2 の可動体（内側スパイラル部材 P 6 5 2 0）は、前記第 1 の可動体（外側スパイラル部材 P 6 5 1 0）が前記第 1 の位置（待機位置）にある状態で当該第 1 の可動体（外側スパイラル部材 P 6 5 1 0）の内部に収容され、前記第 1 の可動体（外側スパイラル部材 P 6 5 1 0）が前記第 2 の位置（演出位置）にある状態で当該第 1 の可動体（外側スパイラル部材 P 6 5 1 0）の外部に位置することを特徴とするものである。

【2 4 2 1】

このような構成により、第 1 の位置（待機位置）においてコンパクト化を図ることができる。

【2 4 2 2】

30

また、本実施形態に係る遊技機は、

前記ロック手段（スライドラック P 6 2 4 0）の動作に伴って動作する第 3 の可動体（開閉役物 P 6 3 0 0）を備えることを特徴とするものである。

【2 4 2 3】

このような構成により、演出態様をより多彩にすることができる。

【2 4 2 4】

また、本実施形態に係る遊技機は、

前記第 1 の可動体（外側スパイラル部材 P 6 5 1 0）が前記第 1 の位置（待機位置）から前記第 2 の位置（演出位置）へ動作するのに伴って動作する第 4 の可動体（装飾役物 P 6 6 0 0）を備えることを特徴とするものである。

40

【2 4 2 5】

このような構成により、演出態様をより多彩にすることができる。

【2 4 2 6】

また、前記第 1 の可動体（外側スパイラル部材 P 6 5 1 0）は、

第 1 の動作（回転動作）と、前記第 1 の動作とは異なる第 2 の動作（直進動作）と、を実行可能であり、

前記第 4 の可動体（装飾役物 P 6 6 0 0）は、前記第 1 の動作及び前記第 2 の動作を実行可能であることを特徴とするものである。

【2 4 2 7】

このような構成により、演出態様をより多彩にすることができる。

50

【 2 4 2 8 】

また、前記第 4 の可動体（装飾役物 P 6 6 0 0 ）は、

前記第 1 の可動体（外側スパイラル部材 P 6 5 1 0 ）の前記第 1 の位置（待機位置）から前記第 2 の位置（演出位置）への動作に伴い前記第 1 の可動体（外側スパイラル部材 P 6 5 1 0 ）に当接されることで動作し、

前記第 1 の可動体（外側スパイラル部材 P 6 5 1 0 ）との位置関係に応じて付勢手段（第 1 のばね P 6 5 1 5 及び第 2 のばね P 6 6 1 3 f ）の付勢力により前記第 1 の位置（待機位置）へと付勢されることを特徴とするものである。

【 2 4 2 9 】

このような構成により、第 1 の可動体（外側スパイラル部材 P 6 5 1 0 ）の動作を利用して第 4 の可動体（装飾役物 P 6 6 0 0 ）を動作させることができる。 10

【 2 4 3 0 】

なお、外側スパイラル部材 P 6 5 1 0 は、第 1 の可動体の一形態である。

また、外側螺旋溝部 P 6 5 1 1 a は、第 1 の溝部の一形態である。

また、第 1 のばね P 6 5 1 5 は、付勢手段の一形態である。

また、内側スパイラル部材 P 6 5 2 0 は、第 2 の可動体の一形態である。

また、内側螺旋溝部 P 6 5 2 1 は、第 2 の溝部の一形態である。

また、規制部 P 6 5 3 0 は、規制部材の一形態である。

また、スライドラック P 6 2 4 0 は、ロック手段の一形態である。

また、開閉役物 P 6 3 0 0 は、第 3 の可動体の一形態である。 20

また、装飾役物 P 6 6 0 0 は、第 4 の可動体の一形態である。

また、第 2 のばね P 6 6 1 3 f は、付勢手段の一形態である。

【 2 4 3 1 】

以上、本発明の第一実施形態を説明したが、本発明は上記構成に限定されるものではなく、特許請求の範囲に記載された発明の範囲内で種々の変更が可能である。

【 2 4 3 2 】

例えば、本実施形態では、弾丸役物 P 6 5 0 0 及び装飾役物 P 6 6 0 0 を待機位置から演出位置に移動させる際に、第 1 の装飾役物 P 6 6 1 0 は、まず第 2 のばね P 6 6 1 1 f の伸長に伴い前方へ移動し、外側スパイラル部材 P 6 5 1 0 が所定距離前方に移動すれば、突起部 P 6 6 1 1 b が当接面 P 6 5 1 1 c に押圧されることにより前方へ移動する構成としたが、このような態様に限られない。例えば、第 1 の装飾役物 P 6 6 1 0 を、待機位置から演出位置までの全体に亘って、突起部 P 6 6 1 1 b が当接面 P 6 5 1 1 c に押圧されることにより前方へ移動する構成としてもよい。 30

【 2 4 3 3 】

また、本実施形態では、待機位置において、装飾役物 P 6 6 0 0 （第 1 の装飾役物 P 6 6 1 0 及び第 2 の装飾役物 P 6 6 2 0 ）を、第 1 のばね P 6 5 1 5 及び第 2 のばね P 6 6 1 1 f を介して、後方へ押し付ける構成としたが、このような態様に限られない。例えば、待機位置において、弾丸役物 P 6 5 0 0 により、付勢部材を介さずに直接的に第 1 の装飾役物 P 6 6 1 0 を後方へ押し付ける構成としてもよい。また、待機位置において、第 1 の装飾役物 P 6 6 1 0 により、直接的に第 2 の装飾役物 P 6 6 2 0 を後方へ押し付ける構成としてもよい。 40

【 2 4 3 4 】

また、本実施形態では、弾丸役物 P 6 5 0 0 の直進動作を、前後方向の動作としたが、このような態様に限られない。弾丸役物 P 6 5 0 0 の直進動作としては種々の方向を採用可能である。

【 2 4 3 5 】

また、本実施形態では、第 1 の可動体を弾丸を模したものとしたが、第 1 の可動体の形状としてはこのような態様に限られず、種々の形状を採用可能である。

【 2 4 3 6 】

また、本実施形態では、装飾役物 P 6 6 0 0 を渦を模したものとしたが、装飾役物 P 6 50

600の形状としてはこのような態様に限られず、種々の形状を採用可能である。

【2437】

以下では、本発明の第4実施形態に係るパチンコ遊技機について説明する。なお、先述した実施形態に係るものと同一又は類似の構成要素については、同一名称や同一符号を付する等してその説明を省略する。

【2438】

第4実施形態に係るパチンコ遊技機は、演出装置P7000を有する点で、第1～第3実施形態に係るパチンコ遊技機と大きく異なる。以下では、図234から図272までを用いて、演出装置P7000について説明する。

【2439】

演出装置P7000は、適宜のタイミングで動作することで、遊技者に視覚的な印象（インパクト）を与えるものである。演出装置P7000は、図234に示すように、遊技盤P1100に設けられる。演出装置P7000は、前側部分が遊技盤P1100の前面よりも前方に突出した状態で、当該遊技盤P1100の開口領域1dに嵌め込まれている。演出装置P7000は、遊技領域P1120を転動する遊技球を内部に導入可能に構成されると共に、当該遊技球を、例えば後述する特定領域P7911側又は非特定領域P7912側へ振り分けることができる。演出装置P7000には、遊技者が視認可能な部分の各所に、塔の壁面を模した装飾が施されている。なお、図例では、装飾の図示を適宜省略している。

【2440】

演出装置P7000は、前カバー部P7100、後カバー部P7200、駆動ユニットP7300、塔役物P7400及び特定領域ユニットP7900を具備する。

【2441】

まず、演出装置P7000の前カバー部P7100の構成について説明する。

【2442】

図234から図236までに示す前カバー部P7100は、後述する駆動ユニットP7300、塔役物P7400及び特定領域ユニットP7900を前方から覆うものである。前カバー部P7100は、後方に向けて開口する略箱形状に形成されている。前カバー部P7100は、正面視において、上下方向に長尺な略矩形状に形成されている。また、前カバー部P7100は、上側部分の幅寸法（左右寸法）が小さくなるように形成されている。前カバー部P7100は、前壁部P7110、側壁部P7120、外部排出通路P7130及び飾り部P7140を具備する。

【2443】

前壁部P7110は、前カバー部P7100の前壁を構成するものである。前壁部P7110は、厚さ方向を前後方向に向けた板形状に形成されている。前壁部P7110は、上窓部P7111及び下窓部P7112を具備する。

【2444】

図236に示す上窓部P7111は、前壁部P7110の上側部分に設けられた窓部である。上窓部P7111は、透明な材料で形成されている。遊技者は、上窓部P7111を介して、後述する駆動ユニットP7300を視認することができる。なお、図234及び図235では、上窓部P7111の図示を省略している。

【2445】

図236に示す下窓部P7112は、上窓部P7111の下方に設けられた窓部である。下窓部P7112は、透明な材料で形成されている。遊技者は、下窓部P7112を介して、後述する塔役物P7400を視認することができる。なお、図234及び図235では、下窓部P7112の図示を省略している。

【2446】

図235及び図236に示す側壁部P7120は、前カバー部P7100の上下左右の側壁を構成するものである。側壁部P7120は、供給部P7121、排出部P7122及び回収部P7123を具備する。

10

20

30

40

50

【 2 4 4 7 】

供給部 P 7 1 2 1 は、遊技領域 P 1 1 2 0 を転動する遊技球の入口となるものである。供給部 P 7 1 2 1 を介して、演出装置 P 7 0 0 0 の内部に遊技球が供給（導入）される。供給部 P 7 1 2 1 は、側壁部 P 7 1 2 0 を厚さ方向に貫通した通路状に形成される。供給部 P 7 1 2 1 は、側壁部 P 7 1 2 0 の上側部分に設けられている。供給部 P 7 1 2 1 は、側壁部 P 7 1 2 0 の左右両側にそれぞれ位置するように一対設けられる。

【 2 4 4 8 】

排出部 P 7 1 2 2 は、演出装置 P 7 0 0 0 の内部に供給された遊技球の一部を外部に排出する出口である。排出部 P 7 1 2 2 は、供給部 P 7 1 2 1 よりも下側に設けられる。排出部 P 7 1 2 2 は、側壁部 P 7 1 2 0 の左右両側部に設けられる。右側の排出部 P 7 1 2 2 は、側壁部 P 7 1 2 0 の右側部を左右方向に貫通した部分と、概ね前後方向に延びた通路状の部分と、を含んで形成されている。右側の排出部 P 7 1 2 2 は、遊技盤 P 1 1 0 0 の裏側（後面）へ遊技球を排出する。また、図示せぬ左側の排出部 P 7 1 2 2 は、側壁部 P 7 1 2 0 の左側部を左右方向に貫通した部分を含んで形成され、遊技球を遊技領域 P 1 1 2 0 に排出する。なお、右側の排出部 P 7 1 2 2 も左側の排出部 P 7 1 2 2 と同様に、遊技球を遊技領域 P 1 1 2 0 に排出する構成としてもよい。

【 2 4 4 9 】

回収部 P 7 1 2 3 は、遊技領域 P 1 1 2 0 を転動する遊技球を回収するものである。具体的には、回収部 P 7 1 2 3 は、遊技領域 P 1 1 2 0 の左側及び右側の領域をそれぞれ転動し終わった遊技球を回収するものである。このように、回収部 P 7 1 2 3 は、いわゆるアウト口としての役割を有する。回収部 P 7 1 2 3 は、側壁部 P 7 1 2 0 の下側部分の左右両側にそれぞれ位置するように一対設けられる。こうして、遊技領域 P 1 1 2 0 を転動する遊技球は、各種の入賞口等に入賞されない場合、回収部 P 7 1 2 3 から演出装置 P 7 0 0 0 の内部へと回収される。

【 2 4 5 0 】

図 2 3 4 に示す外部排出通路 P 7 1 3 0 は、回収部 P 7 1 2 3 から回収された遊技球や、後述する特定領域ユニット P 7 9 0 0 の非特定領域 P 7 9 1 2 を通過した遊技球を、遊技盤 P 1 1 0 0 の裏側へ排出する通路である。外部排出通路 P 7 1 3 0 は、前壁部 P 7 1 1 0 後方側（裏側）に位置し、遊技者に視認不能に設けられる。

【 2 4 5 1 】

図 2 3 5 及び図 2 3 6 に示す飾り部 P 7 1 4 0 は、塔役物 P 7 4 0 0 の側方を覆うものである。飾り部 P 7 1 4 0 は、側壁部 P 7 1 2 0 の後方に設けられる。飾り部 P 7 1 4 0 は、厚さ方向を左右方向に向けた板形状に形成されている。

【 2 4 5 2 】

次に、図 2 3 5 及び図 2 3 6 を用いて、演出装置 P 7 0 0 0 の後カバー部 P 7 2 0 0 の構成について説明する。

【 2 4 5 3 】

後カバー部 P 7 2 0 0 は、駆動ユニット P 7 3 0 0、塔役物 P 7 4 0 0 及び特定領域ユニット P 7 9 0 0 を後方から覆うものである。後カバー部 P 7 2 0 0 は、前方に向けて開口する略箱形状に形成されている。後カバー部 P 7 2 0 0 は、正面視（背面視）において略矩形状に形成されている。

【 2 4 5 4 】

次に、演出装置 P 7 0 0 0 の駆動ユニット P 7 3 0 0 の構成について説明する。

【 2 4 5 5 】

図 2 3 6、図 2 4 1 から図 2 4 5 まで、及び図 2 5 0 に示す駆動ユニット P 7 3 0 0 は、塔役物 P 7 4 0 0 を動作させると共に、演出装置 P 7 0 0 0 に供給された遊技球を振り分けるものである。駆動ユニット P 7 3 0 0 は、前カバー部 P 7 1 0 0 の上側部分の後方に配置される。駆動ユニット P 7 3 0 0 は、前カバー部 P 7 1 0 0 及び後カバー部 P 7 2 0 0 の上側部分に固定される。駆動ユニット P 7 3 0 0 は、上カバー部 P 7 3 1 0、クルーン部 P 7 3 2 0、駆動ベース部 P 7 3 3 0、排出ガイド部 P 7 3 4 0、駆動部 P 7 3 5

10

20

30

40

50

0、振分部 P 7 3 6 0、駆動ギヤ P 7 3 7 0 及び円盤部 P 7 3 8 0 を具備する。

【 2 4 5 6 】

図 2 3 5、図 2 4 1 及び図 2 4 2 に示す上カバー部 P 7 3 1 0 は、後述するクルーン部 P 7 3 2 0 や駆動ベース部 P 7 3 3 0 等を上方から覆うものである。上カバー部 P 7 3 1 0 は、前方及び下方が開放された蓋状に形成されている。上カバー部 P 7 3 1 0 は、駆動ユニット P 7 3 0 0 の最上部に配置される。上カバー部 P 7 3 1 0 は、センサ部 P 7 3 1 1 を具備する。

【 2 4 5 7 】

センサ部 P 7 3 1 1 は、前カバー部 P 7 1 0 0 の供給部 P 7 1 2 1 を介して供給された遊技球の通過を検知するものである。すなわち、センサ部 P 7 3 1 1 は、遊技領域 P 1 1 2 0 から演出装置 P 7 0 0 0 の内部に供給された遊技球を検知するものである。センサ部 P 7 3 1 1 は、前カバー部 P 7 1 0 0 の一対の供給部 P 7 1 2 1 の内側（下流側）にそれぞれ配置される。

【 2 4 5 8 】

図 2 4 1、図 2 4 2、図 2 4 6、図 2 4 7 及び図 2 5 0 に示すクルーン部 P 7 3 2 0 は、供給部 P 7 1 2 1 を介して供給された遊技球が転動するものである。すなわち、クルーン部 P 7 3 2 0 は、遊技領域 P 1 1 2 0 から演出装置 P 7 0 0 0 の内部に供給された遊技球を、振り分けるためのものである。クルーン部 P 7 3 2 0 は、クルーン本体 P 7 3 2 1、供給通路部 P 7 3 2 2 及びクルーン支持部 P 7 3 2 3 を具備する。

【 2 4 5 9 】

クルーン本体 P 7 3 2 1 は、遊技球が転動する部分である。クルーン本体 P 7 3 2 1 は、上方に向けて開口する略皿形状に形成されている。また、クルーン本体 P 7 3 2 1 は、平面視において略円形状に形成されている。クルーン本体 P 7 3 2 1 の上面は、外側部分から中央部へ向けて高さが徐々に低くなるように形成されている。クルーン本体 P 7 3 2 1 は、孔部 P 7 3 2 1 a を具備する。

【 2 4 6 0 】

孔部 P 7 3 2 1 a は、クルーン本体 P 7 3 2 1 を上下に貫通する孔である。クルーン本体 P 7 3 2 1 を転動する遊技球は、孔部 P 7 3 2 1 a を通過して下方に落下する。孔部 P 7 3 2 1 a は、クルーン本体 P 7 3 2 1 の平面視略中央に形成されている。孔部 P 7 3 2 1 a は、周方向に等間隔を空けて、3 つ形成されている。具体的には、3 つの孔部 P 7 3 2 1 a のうち 1 つの孔部 P 7 3 2 1 a は、クルーン本体 P 7 3 2 1 の左右方向中央部に形成されている。また、他の 2 つの孔部 P 7 3 2 1 a は、左右方向中央部に形成された孔部 P 7 3 2 1 a の左右前方（クルーン本体 P 7 3 2 1 の左右方向中央部から左右にずれた位置）にそれぞれ形成されている。こうして、クルーン本体 P 7 3 2 1 を転動する遊技球は、3 つの孔部 P 7 3 2 1 a の何れかから落下する（何れかの孔部 P 7 3 2 1 a に振り分けられる）。

【 2 4 6 1 】

供給通路部 P 7 3 2 2 は、供給部 P 7 1 2 1 を介して供給された遊技球を、クルーン本体 P 7 3 2 1 へ誘導する通路である。供給通路部 P 7 3 2 2 の上流側は、供給部 P 7 1 2 1 に接続される（不図示）。供給通路部 P 7 3 2 2 の下流側は、クルーン本体 P 7 3 2 1 に接続される。また、供給通路部 P 7 3 2 2 の下流側は、平面視で、クルーン本体 P 7 3 2 1 の外側部分において周方向に沿う方向へ開口されている。こうして、供給通路部 P 7 3 2 2 からクルーン本体 P 7 3 2 1 へ誘導された遊技球は、まずはクルーン本体 P 7 3 2 1 の外側部分を周方向へ転動する。供給通路部 P 7 3 2 2 は、一対のセンサ部 P 7 3 1 1 を通過した遊技球を誘導可能なように、クルーン本体 P 7 3 2 1 の左右両側方に一対設けられる。

【 2 4 6 2 】

クルーン支持部 P 7 3 2 3 は、クルーン本体 P 7 3 2 1 及び供給通路部 P 7 3 2 2 を支持するものである。クルーン支持部 P 7 3 2 3 は、クルーン本体 P 7 3 2 1 及び供給通路部 P 7 3 2 2 の下方に設けられる。クルーン支持部 P 7 3 2 3 は、後述する駆動ベース部

P 7 3 3 0 の上部に固定される。

【 2 4 6 3 】

図 2 4 1、図 2 4 2、図 2 4 6、図 2 4 7 及び図 2 5 0 に示す駆動ベース部 P 7 3 3 0 は、前カバー部 P 7 1 0 0 及び後カバー部 P 7 2 0 0 の上側部分に固定されるものである。駆動ベース部 P 7 3 3 0 は、駆動ベース本体部 P 7 3 3 1、支持部 P 7 3 3 2 及び揺動センサ P 7 3 3 3 を具備する。

【 2 4 6 4 】

駆動ベース本体部 P 7 3 3 1 は、駆動ベース部 P 7 3 3 0 の上側部分を構成するものである。駆動ベース本体部 P 7 3 3 1 は、上方に向けて開口する略箱形状に形成されている。駆動ベース本体部 P 7 3 3 1 は、平面視において略矩形状に形成されている。駆動ベース本体部 P 7 3 3 1 の上部には、クルーン支持部 P 7 3 2 3 が固定される。駆動ベース本体部 P 7 3 3 1 の底部は、クルーン支持部 P 7 3 2 3 に支持されたクルーン本体 P 7 3 2 1 (より詳細には、3つの孔部 P 7 3 2 1 a) の下方に位置するように設けられる。これにより、クルーン本体 P 7 3 2 1 の孔部 P 7 3 2 1 a を通過した遊技球は、駆動ベース本体部 P 7 3 3 1 の底部に落下する。駆動ベース本体部 P 7 3 3 1 の底部は、左右方向中央部の高さが低くなるように傾斜している。駆動ベース本体部 P 7 3 3 1 の底部の前側部分の左右両側には、上方へ凸状に形成された凸部が設けられる。駆動ベース本体部 P 7 3 3 1 の後部には、演出装置 P 7 0 0 0 の制御に関する信号を中継する中継基板が設けられる。駆動ベース本体部 P 7 3 3 1 は、転動ガイド部 P 7 3 3 1 a を具備する。

【 2 4 6 5 】

転動ガイド部 P 7 3 3 1 a は、駆動ベース本体部 P 7 3 3 1 の底部において、遊技球を前方に転動するようにガイドするものである。転動ガイド部 P 7 3 3 1 a は、左右の凸部の間で、前後方向に延びる溝形状に形成されている。転動ガイド部 P 7 3 3 1 a 及び左右の凸部は、平面視においてクルーン本体 P 7 3 2 1 の3つの孔部 P 7 3 2 1 a よりも前方に位置するように形成されている。転動ガイド部 P 7 3 3 1 a は、駆動ベース本体部 P 7 3 3 1 の左右方向中央部に形成される。転動ガイド部 P 7 3 3 1 a は、前端部側の高さが後端部よりも低くなるように傾斜している。

【 2 4 6 6 】

こうして、駆動ベース本体部 P 7 3 3 1 は、クルーン本体 P 7 3 2 1 の孔部 P 7 3 2 1 a から落下してきた遊技球を、当該駆動ベース本体部 P 7 3 3 1 の底部 (より詳細には、底部のうち、転動ガイド部 P 7 3 3 1 a よりも後方部分) で受けると共に、当該底部で転動させる。そして、駆動ベース本体部 P 7 3 3 1 の底部を転動する遊技球は、当該底部のうち転動ガイド部 P 7 3 3 1 a を前端部側へ転動する。転動ガイド部 P 7 3 3 1 a を前端部側へ転動する遊技球は、当該前端部に到達すると下方に落下する。

【 2 4 6 7 】

支持部 P 7 3 3 2 は、後述する排出ガイド部 P 7 3 4 0 を支持するものである。支持部 P 7 3 3 2 は、駆動ベース部 P 7 3 3 0 の下側部分を構成する。支持部 P 7 3 3 2 は、駆動ベース本体部 P 7 3 3 1 の前側部分において、左右方向両側に突出するように、左右に一对設けられている。支持部 P 7 3 3 2 は、下方に向けて開口する略箱形状に形成されている。支持部 P 7 3 3 2 は、平面視において略矩形状に形成されている。

【 2 4 6 8 】

また、左右の支持部 P 7 3 3 2 は、左右方向に互いに離間している。ここで、上述の如く左右の支持部 P 7 3 3 2 の間の上側には、駆動ベース本体部 P 7 3 3 1 が配置されている。また、左右の支持部 P 7 3 3 2 の間の下側には、後述する排出ガイド部 P 7 3 4 0 が配置されている。こうして、左右の支持部 P 7 3 3 2 の間には、左右方向に長尺な正面視で略矩形状の開口部 P 7 3 3 2 a が形成されている。

【 2 4 6 9 】

揺動センサ P 7 3 3 3 は、後述する振分部 P 7 3 6 0 の被検知部 P 7 3 6 3 a を検知可能なものである。揺動センサ P 7 3 3 3 は、駆動ベース本体部 P 7 3 3 1 の下部に設けられる。本実施形態では、揺動センサ P 7 3 3 3 は、図 2 6 9 に示すように、振分部 P 7 3

10

20

30

40

50

60が左方を向いた状態での被検知部P7363aを検知可能な位置に設けられる。

【2470】

排出ガイド部P7340は、駆動ベース部P7330の転動ガイド部P7331aから落下してきた遊技球の一部を受けると共に前カバー部P7100の外部に排出するようにガイドするものである。排出ガイド部P7340は、左右方向に長尺な形状に形成されている。排出ガイド部P7340の上面は、略板状に形成されている。また、排出ガイド部P7340の上面は、正面視において左右方向中央部から左右方向両端部側へ斜め下方へ傾斜するように形成されている。排出ガイド部P7340は、駆動ベース部P7330の一对の支持部P7332の前端部に固定される。排出ガイド部P7340は、正面視において駆動ベース部P7330の転動ガイド部P7331aよりも、開口部P7332aを介して下方に位置するように設けられる。排出ガイド部P7340の右端部は、前カバー部P7100の右側の排出部P7122と連通する。また、排出ガイド部P7340の左端部は、前カバー部P7100の図示せぬ左側の排出部P7122と連通する。排出ガイド部P7340は、センサ部P7341を具備する。

【2471】

センサ部P7341は、排出ガイド部P7340を転動する（左右の排出部P7122を介して排出される）遊技球の通過を検知するものである。センサ部P7341は、排出ガイド部P7340の左右両端部にそれぞれ（一对）設けられる。

【2472】

こうして、排出ガイド部P7340は、駆動ベース部P7330の転動ガイド部P7331aから落下してきた遊技球を受けた場合には、当該遊技球を排出ガイド部P7340の左右方向両端部側へ転動させる。そして、排出ガイド部P7340の左端部側へと転動する遊技球は、前カバー部P7100の図示せぬ左側の排出部P7122を介して再び遊技領域P1120へと排出される。また、排出ガイド部P7340の右端部側へと転動する遊技球は、前カバー部P7100の右側の排出部P7122を介して遊技盤P1100の裏側（後面）へ排出される。

【2473】

図241、図243から図245までに示す駆動部P7350は、後述する塔役物P7400や振分部P7360を駆動するものである。駆動部P7350は、図241に示すように、駆動ベース部P7330（駆動ベース本体部P7331）の下部に固定される。すなわち、駆動部P7350は、駆動ベース部P7330を介して、前カバー部P7100及び後カバー部P7200の上側部分に固定される。駆動部P7350は、駆動フレームP7351、ばね部P7352、第1のモータP7353、出力ギヤP7354及び揺動軸部P7355を具備する。

【2474】

駆動フレームP7351は、駆動ベース本体部P7331に固定されるものである。駆動フレームP7351は、平面視において略円環形状に形成される。駆動フレームP7351は、係止部P7351aを具備する。

【2475】

係止部P7351aは、後述するばね部P7352に係止するものである。係止部P7351aは、駆動フレームP7351の上面から上方に突出する。係止部P7351aは、駆動フレームP7351の上面における右後部に設けられる。

【2476】

ばね部P7352は、後述する振分部P7360を右方に付勢するものである。ばね部P7352は、一端部が、駆動フレームP7351の係止部P7351aに係止され、他端部が、後述する振分部P7360の係止部P7362aに係止される。ばね部P7352は、引張りばねを構成する。

【2477】

第1のモータP7353は、塔役物P7400や振分部P7360の駆動源である。第1のモータP7353は、駆動フレームP7351の上面の左後部に設けられる。第1の

モータ P 7 3 5 3 は、出力軸が、駆動フレーム P 7 3 5 1 を上下に貫通して下方へと突出するように設けられる。

【 2 4 7 8 】

図 2 4 5 に示す出力ギヤ P 7 3 5 4 は、第 1 のモータ P 7 3 5 3 の駆動力を取り出すものである。出力ギヤ P 7 3 5 4 は、第 1 のモータ P 7 3 5 3 の出力軸の下端部に固定される。

【 2 4 7 9 】

図 2 4 3、図 2 4 4 及び図 2 5 1 に示す揺動軸部 P 7 3 5 5 は、振分部 P 7 3 6 0 の揺動の中心となる軸である。揺動軸部 P 7 3 5 5 は、長尺な形状に形成され、軸線方向を上下方向に向けて配置される。揺動軸部 P 7 3 5 5 は、平面視で駆動フレーム P 7 3 5 1 の内側（駆動フレーム P 7 3 5 1 から離間した位置）に設けられる。具体的には、揺動軸部 P 7 3 5 5 は、駆動フレーム P 7 3 5 1 の内側における後部に位置するように設けられる。揺動軸部 P 7 3 5 5 は、上端部が、駆動ベース本体部 P 7 3 3 1 の下部に固定される。揺動軸部 P 7 3 5 5 は、駆動ベース本体部 P 7 3 3 1 から下方へ延出するように設けられる。

10

【 2 4 8 0 】

図 2 3 5、図 2 4 1、図 2 4 3、図 2 4 4 及び図 2 5 0 に示す振分部 P 7 3 6 0 は、駆動ベース部 P 7 3 3 0 の転動ガイド部 P 7 3 3 1 a から落下してきた遊技球の一部を所定のタイミングで受けると共に後述する特定領域 P 7 9 1 1 側（入賞可能な部分）へとガイドするものである。振分部 P 7 3 6 0 は、揺動軸部 P 7 3 5 5 を揺動中心として左右に揺動可能に設けられる（図 2 4 4、図 2 6 9 から図 2 7 1 までを参照）。このように、振分部 P 7 3 6 0 は、移動式の入賞口を構成する（図 2 5 0 を参照）。振分部 P 7 3 6 0 は、前側部分を除いた大部分が駆動ベース部 P 7 3 3 0 の駆動ベース本体部 P 7 3 3 1 の下方に設けられる。振分部 P 7 3 6 0 の前側部分は、駆動ベース本体部 P 7 3 3 1 よりも前方に位置すると共に、排出ガイド部 P 7 3 4 0 の上方に位置するように設けられる。

20

【 2 4 8 1 】

また、振分部 P 7 3 6 0 は、揺動軸部 P 7 3 5 5 を介して、駆動ベース部 P 7 3 3 0 （駆動ベース本体部 P 7 3 3 1 ）に吊るされるように設けられる。また、振分部 P 7 3 6 0 は、揺動軸部 P 7 3 5 5 を揺動中心として、振分部 P 7 3 6 0 の先端部（前端部）が、図 2 6 9 に示す斜め前左方を向く位置から、図 2 7 1 に示す斜め前右方を向く位置までの範囲を揺動可能に設けられる。なお、以下では、振分部 P 7 3 6 0 の先端部が、図 2 4 4 に示す前方を向く位置を基準として、当該振分部 P 7 3 6 0 の形状等について説明する。振分部 P 7 3 6 0 は、振分本体部 P 7 3 6 1、板部 P 7 3 6 2、装飾部 P 7 3 6 3 及び傾斜部 P 7 3 6 4 を具備する。

30

【 2 4 8 2 】

振分本体部 P 7 3 6 1 は、振分部 P 7 3 6 0 の主たる構造体である。振分本体部 P 7 3 6 1 は、前後方向に長尺に形成されている。振分本体部 P 7 3 6 1 は、軸受部 P 7 3 6 1 a、通路部 P 7 3 6 1 b、孔部 P 7 3 6 1 c 及びガイド溝部 P 7 3 6 1 d を具備する。

【 2 4 8 3 】

軸受部 P 7 3 6 1 a は、揺動軸部 P 7 3 5 5 が挿通される部分である。軸受部 P 7 3 6 1 a は、振分本体部 P 7 3 6 1 の後端部において、上下に貫通するように形成される。

40

【 2 4 8 4 】

通路部 P 7 3 6 1 b は、転動ガイド部 P 7 3 3 1 a から落下した遊技球を受けると共に、塔役物 P 7 4 0 0 側へ転動するようにガイドするものである。通路部 P 7 3 6 1 b は、上方に向けて開口すると共に、前後方向に延びる溝形状に形成されている。通路部 P 7 3 6 1 b は、振分本体部 P 7 3 6 1 の前後方向の略全体に亘って形成される。通路部 P 7 3 6 1 b の底部は、後端部の高さが前端部よりも低くなるように傾斜している。これにより、通路部 P 7 3 6 1 b 内に位置する遊技球は、当該通路部 P 7 3 6 1 b の後端部側へ転動する。通路部 P 7 3 6 1 b の先端部（前端部）は、左右の支持部 P 7 3 3 2 の間の開口部 P 7 3 3 2 a を介して前方に突出されている（図 2 4 4 及び図 2 4 6 参照）。こうして、

50

通路部 P 7 3 6 1 b の先端部は、駆動ベース本体部 P 7 3 3 1 よりも前方に位置すると共に、排出ガイド部 P 7 3 4 0 の上方に位置するように設けられる。

【 2 4 8 5 】

図 2 4 4 に示す孔部 P 7 3 6 1 c は、通路部 P 7 3 6 1 b の底部の後端部において、上下に貫通する孔である。通路部 P 7 3 6 1 b を転動する遊技球は、孔部 P 7 3 6 1 c を通過して下方に落下する。

【 2 4 8 6 】

図 2 4 4 に示すガイド溝部 P 7 3 6 1 d は、後述する塔役物 P 7 4 0 0 の揺動伝達部 P 7 4 1 3 e を受け入れると共に、揺動伝達部 P 7 4 1 3 e を介した駆動が伝達されるものである。ガイド溝部 P 7 3 6 1 d は、通路部 P 7 3 6 1 b の下方に、平面視で概ね重複する位置に形成される。ガイド溝部 P 7 3 6 1 d は、下方に向けて開口すると共に、前後方向に延びる溝形状に形成されている。ガイド溝部 P 7 3 6 1 d は、振分本体部 P 7 3 6 1 の前後方向の中途部に形成される。

10

【 2 4 8 7 】

図 2 4 3 及び図 2 4 4 に示す板部 P 7 3 6 2 は、振分本体部 P 7 3 6 1 の後部の左右方向両側において、左右方向外側にそれぞれ突出するものである。板部 P 7 3 6 2 は、厚さ方向を上下方向に向けた板形状に形成されている。板部 P 7 3 6 2 は、係止部 P 7 3 6 2 a を具備する。

【 2 4 8 8 】

係止部 P 7 3 6 2 a は、ばね部 P 7 3 5 2 を係止するものである。係止部 P 7 3 6 2 a は、左右の板部 P 7 3 6 2 のうち、右側の板部 P 7 3 6 2 の上面から上方に向けて突出する。係止部 P 7 3 6 2 a は、ばね部 P 7 3 5 2 の他端部（係止部 P 7 3 5 1 a に係止される側とは逆側の端部）を係止する。係止部 P 7 3 6 2 a にばね部 P 7 3 5 2 が係止されることで、振分部 P 7 3 6 0 は、ばね部 P 7 3 5 2 により右方に付勢される。

20

【 2 4 8 9 】

装飾部 P 7 3 6 3 は、振分本体部 P 7 3 6 1 の前部の左右方向両側において、左右方向外側にそれぞれ突出するものである。装飾部 P 7 3 6 3 は、平面視において、揺動軸部 P 7 3 5 5 を円心とした円弧形状に形成される。装飾部 P 7 3 6 3 の前面は、塔の壁を模した装飾が施されている。装飾部 P 7 3 6 3 は、振分部 P 7 3 6 0 が左右に揺動した場合であっても、当該振分部 P 7 3 6 0 の後側部分が遊技者に視認されるのを防止することができる。装飾部 P 7 3 6 3 は、被検知部 P 7 3 6 3 a を具備する。

30

【 2 4 9 0 】

被検知部 P 7 3 6 3 a は、揺動センサ P 7 3 3 3 により検知される部分である。被検知部 P 7 3 6 3 a は、左右の装飾部 P 7 3 6 3 のうち、左側の装飾部 P 7 3 6 3 の後面から後方に向けて突出する。図 2 6 9 に示すように、被検知部 P 7 3 6 3 a は、振分部 P 7 3 6 0 が左方を向いた状態になると（斜め前左方を向く位置にある場合に）揺動センサ P 7 3 3 3 により検知される。

【 2 4 9 1 】

傾斜部 P 7 3 6 4 は、転動ガイド部 P 7 3 3 1 a から落下した遊技球を、排出ガイド部 P 7 3 4 0 側へ転動するようにガイドするものである。傾斜部 P 7 3 6 4 は、振分本体部 P 7 3 6 1 の前端部の左右方向両側において、左右方向外側にそれぞれ突出する。傾斜部 P 7 3 6 4 は、平面視において、排出ガイド部 P 7 3 4 0 と重複する位置に設けられる。傾斜部 P 7 3 6 4 は、上面が、突出方向先端部の高さが低くなるように傾斜している。これにより、傾斜部 P 7 3 6 4 上に位置する遊技球は、当該傾斜部 P 7 3 6 4 の突出方向先端部側へ転動する。また、傾斜部 P 7 3 6 4 を転動する遊技球は、当該傾斜部 P 7 3 6 4 の突出方向先端部から下方（排出ガイド部 P 7 3 4 0 側）に落下する。

40

【 2 4 9 2 】

ここで、振分部 P 7 3 6 0 は、上述の如く揺動軸部 P 7 3 5 5 を揺動中心として左右に揺動可能に設けられる。すなわち、振分部 P 7 3 6 0 のうち、駆動ベース本体部 P 7 3 3 1 よりも前方に位置する部分（排出ガイド部 P 7 3 4 0 の上方に位置する部分）、具体的

50

には通路部 P 7 3 6 1 b の先端部（前端部）及び左右の傾斜部 P 7 3 6 4 は、駆動ベース本体部 P 7 3 3 1 の転動ガイド部 P 7 3 3 1 a との相対的な位置関係が常に変化している。つまり、振分部 P 7 3 6 0 が左右に揺動することによって、転動ガイド部 P 7 3 3 1 a の前方に振分部 P 7 3 6 0 の通路部 P 7 3 6 1 b が左右方向にズレることなく位置する状態（転動ガイド部 P 7 3 3 1 a から落下してきた遊技球が通路部 P 7 3 6 1 b に入球可能な状態）と、ズレて位置する状態（転動ガイド部 P 7 3 3 1 a から落下してきた遊技球が通路部 P 7 3 6 1 b に入球不能な状態）と、に転動ガイド部 P 7 3 3 1 a と振分部 P 7 3 6 0（通路部 P 7 3 6 1 b）との連通状態が常に変化することとなる。

【2493】

こうして、振分部 P 7 3 6 0 は、駆動ベース部 P 7 3 3 0 の転動ガイド部 P 7 3 3 1 a から落下してきた遊技球を、通路部 P 7 3 6 1 b で受けた場合、当該通路部 P 7 3 6 1 b 及び孔部 P 7 3 6 1 c を介して、塔役物 P 7 4 0 0 側（後述する特定領域 P 7 9 1 1 側又は非特定領域 P 7 9 1 2 側）へ誘導する。また、振分部 P 7 3 6 0 は、転動ガイド部 P 7 3 3 1 a から落下した遊技球を、通路部 P 7 3 6 1 b で受けられず、傾斜部 P 7 3 6 4 で受けた場合、当該傾斜部 P 7 3 6 4 を介して、排出ガイド部 P 7 3 4 0 側（演出装置 P 7 0 0 0 の外部に排出する側）へ誘導する。

【2494】

図 2 4 3 及び図 2 4 5 に示す駆動ギヤ P 7 3 7 0 は、駆動部 P 7 3 5 0 の出力ギヤ P 7 3 5 4 からの駆動力が伝達されるものである。駆動ギヤ P 7 3 7 0 は、略円盤形状に形成されている。駆動ギヤ P 7 3 7 0 は、駆動フレーム P 7 3 5 1 の下部に、当該駆動フレーム P 7 3 5 1 と相対的に回転可能に取付られる。駆動ギヤ P 7 3 7 0 は、ギヤ部 P 7 3 7 1 及び開口部 P 7 3 7 2 を具備する。

【2495】

ギヤ部 P 7 3 7 1 は、出力ギヤ P 7 3 5 4 と歯合する部分である。ギヤ部 P 7 3 7 1 は、駆動ギヤ P 7 3 7 0 の外周に形成される。

【2496】

開口部 P 7 3 7 2 は、駆動ギヤ P 7 3 7 0 を上下に貫通する開口である。開口部 P 7 3 7 2 は、平面視円形状に形成されている。開口部 P 7 3 7 2 は、平面視において、駆動ギヤ P 7 3 7 0 の円心に対して偏心した位置に形成されている。具体的には、開口部 P 7 3 7 2 の中心位置は、駆動ギヤ P 7 3 7 0 の中心位置に対して前方にずれた位置に設けられる。

【2497】

図 2 3 8、図 2 4 3 及び図 2 4 5 に示す円盤部 P 7 3 8 0 は、駆動ギヤ P 7 3 7 0 の開口部 P 7 3 7 2 内に設けられるものである。円盤部 P 7 3 8 0 は、略円盤形状に形成されている。円盤部 P 7 3 8 0 の外径は、駆動ギヤ P 7 3 7 0 の開口部 P 7 3 7 2 の内径よりも僅かに小さく形成されている。円盤部 P 7 3 8 0 は、駆動ギヤ P 7 3 7 0 の開口部 P 7 3 7 2 内に配置された状態で、当該駆動ギヤ P 7 3 7 0 と相対的に回転可能に設けられる。円盤部 P 7 3 8 0 は、後述する塔役物 P 7 4 0 0 の上端部 P 7 4 1 3（本体部 P 7 4 1 3 a）の上面に固定される。円盤部 P 7 3 8 0 は、開口部 P 7 3 8 1 と壁部 P 7 3 8 2 を具備する。

【2498】

開口部 P 7 3 8 1 は、円盤部 P 7 3 8 0 を上下に貫通する開口である。開口部 P 7 3 8 1 は、平面視において、前後方向に長尺な楕円形状に形成される。開口部 P 7 3 8 1 には、後述する塔役物 P 7 4 0 0 の嵌合部 P 7 4 1 3 b が嵌合される。開口部 P 7 3 8 1 は、振分部 P 7 3 6 0 が左右に揺動した場合であっても、平面視において当該振分部 P 7 3 6 0 の孔部 P 7 3 6 1 c と重複するように形成されている。

【2499】

壁部 P 7 3 8 2 は、円盤部 P 7 3 8 0 における開口部 P 7 3 8 1 の後部から、上方に突出する壁である。壁部 P 7 3 8 2 は、平面視において、開口部 P 7 3 8 1 の後部に応じた円弧形状に形成されている。

10

20

30

40

50

【 2 5 0 0 】

次に、演出装置 P 7 0 0 0 の塔役物 P 7 4 0 0 の構成について説明する。

【 2 5 0 1 】

図 2 3 7 から図 2 4 0 まで、図 2 6 8 に示す塔役物 P 7 4 0 0 は、駆動ユニット P 7 3 0 0 の駆動力により動作が可能なものである。塔役物 P 7 4 0 0 は、図 2 3 7 に示すように、上下方向に長尺な略円錐台形状に形成されている。塔役物 P 7 4 0 0 は、塔を模した外観を有している。塔役物 P 7 4 0 0 は、下端部における平面視（底面視）略中央部が、後述する特定領域ユニット P 7 9 0 0 に回転可能に軸支されるとともに、上端部が円を描くように回転する動作（旋回動作、首振り動作）が可能とされる（図 2 6 8 を参照）。

【 2 5 0 2 】

塔役物 P 7 4 0 0 は、駆動ユニット P 7 3 0 0 からの遊技球を、当該塔役物 P 7 4 0 0 の上段、中段及び下段に位置する、第 1 のステージ部 P 7 5 0 0、第 2 のステージ部 P 7 6 0 0 及び第 3 のステージ部 P 7 7 0 0 に順番に転動させて、後述する特定領域ユニット P 7 9 0 0 に導出する。なお、第 1 のステージ部 P 7 5 0 0、第 2 のステージ部 P 7 6 0 0 及び第 3 のステージ部 P 7 7 0 0 の詳細な説明は後述する。塔役物 P 7 4 0 0 は、後フレーム P 7 4 1 0、前フレーム P 7 4 2 0、第 1 のステージ部 P 7 5 0 0、第 2 のステージ部 P 7 6 0 0、第 3 のステージ部 P 7 7 0 0 及びカバー部 P 7 8 0 0 を具備する。

【 2 5 0 3 】

まず、塔役物 P 7 4 0 0 の後フレーム P 7 4 1 0 の構成について説明する。

【 2 5 0 4 】

図 2 3 9、図 2 4 0 及び図 2 4 8 に示す後フレーム P 7 4 1 0 は、塔役物 P 7 4 0 0 の後側部分を構成すると共に、駆動ユニット P 7 3 0 0 と相対的に動作可能に連結されるものである。後フレーム P 7 4 1 0 は、フレームカバー部 P 7 4 1 1、後支柱部 P 7 4 1 2 及び上端部 P 7 4 1 3 を具備する。

【 2 5 0 5 】

フレームカバー部 P 7 4 1 1 は、略円錐台形状の後側半分と同様の外郭を有したカバー状の部材である。フレームカバー部 P 7 4 1 1 は、前方及び下方が開放されている。フレームカバー部 P 7 4 1 1 は、後述する第 1 のステージ部 P 7 5 0 0、第 2 のステージ部 P 7 6 0 0 及び第 3 のステージ部 P 7 7 0 0 を後方から覆う。フレームカバー部 P 7 4 1 1 には、前後方向に貫通する複数の開口部が形成されている。こうして、図 2 4 8 に示すように、後述する第 1 のステージベース部 P 7 5 1 0 の板部 P 7 5 1 4 や第 1 の駆動伝達部 P 7 5 4 0 の一部が前記開口部を介してフレームカバー部 P 7 4 1 1 の外方へ露出されている。図 2 4 8 に示すように、後述する第 2 のステージベース部 P 7 6 1 0 の板部 P 7 6 1 3 や第 2 の駆動伝達部 P 7 6 4 0 の一部が前記開口部を介してフレームカバー部 P 7 4 1 1 の外方へ露出されている。フレームカバー部 P 7 4 1 1 は、揺動軸部 P 7 4 1 1 a を具備する。

【 2 5 0 6 】

図 2 5 2 及び図 2 5 3 に示す揺動軸部 P 7 4 1 1 a は、後述する第 1 のステージ部 P 7 5 0 0（支持部 P 7 5 2 0 及び第 1 のステージ本体 P 7 5 3 0）の揺動動作の揺動の中心となる軸である。揺動軸部 P 7 4 1 1 a は、長尺な形状に形成され、軸線方向を前後方向に向けて配置される。揺動軸部 P 7 4 1 1 a は、フレームカバー部 P 7 4 1 1 の前面において、前方に突出するように設けられる。

【 2 5 0 7 】

図 2 3 9 及び図 2 4 0 に示す後支柱部 P 7 4 1 2 は、後フレーム P 7 4 1 0 の支柱を構成するものである。後支柱部 P 7 4 1 2 は、フレームカバー部 P 7 4 1 1 の左右方向両側にそれぞれ（一対）設けられる。後支柱部 P 7 4 1 2 は、正面視において、上下方向に長尺な略矩形状に形成されている。また、後支柱部 P 7 4 1 2 は、厚さ方向を前後方向に向けた略板形状に形成されている。一対の後支柱部 P 7 4 1 2 は、上端側に向かうに従い互いに近接するように傾けて設けられる。

【 2 5 0 8 】

10

20

30

40

50

図 2 3 7 から図 2 4 0、図 2 5 0 及び図 2 5 1 に示す上端部 P 7 4 1 3 は、後フレーム P 7 4 1 0 の上端部を構成するものである。上端部 P 7 4 1 3 は、図 2 3 9 及び図 2 4 0 に示すように、フレームカバー部 P 7 4 1 1 及び後支柱部 P 7 4 1 2 とは別部材に形成されている。上端部 P 7 4 1 3 は、フレームカバー部 P 7 4 1 1 の上端部（略半円盤形状の部分）に固定されている。上端部 P 7 4 1 3 は、本体部 P 7 4 1 3 a、嵌合部 P 7 4 1 3 b、孔部 P 7 4 1 3 c、センサ部 P 7 4 1 3 d 及び揺動伝達部 P 7 4 1 3 e を具備する。

【 2 5 0 9 】

図 2 3 7 に示す本体部 P 7 4 1 3 a は、上端部 P 7 4 1 3 の主たる構造体である。本体部 P 7 4 1 3 a は、厚さ方向を上下方向に向けた略円盤形状に形成されている。本体部 P 7 4 1 3 a の上面には、図 2 3 8 に示すように、駆動ユニット P 7 3 0 0 の円盤部 P 7 3 8 0 が固定される。

10

【 2 5 1 0 】

嵌合部 P 7 4 1 3 b は、円盤部 P 7 3 8 0 の開口部 P 7 3 8 1 に嵌合する部分である。嵌合部 P 7 4 1 3 b は、本体部 P 7 4 1 3 a の上面から上方に突出する壁状に形成されている。嵌合部 P 7 4 1 3 b は、平面視において、円盤部 P 7 3 8 0 の壁部 P 7 3 8 2 と共に、開口部 P 7 3 8 1 の形状に応じた楕円形状の壁を構成する円弧形状に形成されている。

【 2 5 1 1 】

本体部 P 7 4 1 3 a の上面において、円盤部 P 7 3 8 0 の壁部 P 7 3 8 2、嵌合部 P 7 4 1 3 b と、により囲まれた楕円形状の壁の内側部分は、振分部 P 7 3 6 0 の孔部 P 7 3 6 1 c を通過して下方に落下した遊技球が転動する。

20

【 2 5 1 2 】

孔部 P 7 4 1 3 c は、本体部 P 7 4 1 3 a を上下に貫通する孔である。孔部 P 7 4 1 3 c は、円盤部 P 7 3 8 0 の壁部 P 7 3 8 2 と、嵌合部 P 7 4 1 3 b と、により囲まれた楕円形状の壁の内側部分に形成される。本体部 P 7 4 1 3 a の上面を転動する遊技球は、孔部 P 7 4 1 3 c を通過して下方に落下する。

【 2 5 1 3 】

図 2 5 0 及び図 2 5 1 に示すセンサ部 P 7 4 1 3 d は、孔部 P 7 4 1 3 c を介して落下した遊技球の通過を検知するものである。センサ部 P 7 4 1 3 d は、孔部 P 7 4 1 3 c の下方に設けられる。

30

【 2 5 1 4 】

図 2 3 7、図 2 4 5、図 2 5 0 及び図 2 5 1 に示す揺動伝達部 P 7 4 1 3 e は、塔役物 P 7 4 0 0 の回転動作を、振分部 P 7 3 6 0 に伝達するものである。揺動伝達部 P 7 4 1 3 e は、本体部 P 7 4 1 3 a の上面において、上方に突出するように形成される。揺動伝達部 P 7 4 1 3 e は、軸心を上下方向に向けた略円柱形状に形成されている。揺動伝達部 P 7 4 1 3 e は、嵌合部 P 7 4 1 3 b よりも前方に設けられる。揺動伝達部 P 7 4 1 3 e の上端部は、振分部 P 7 3 6 0 のガイド溝部 P 7 3 6 1 d に受け入れられる。

【 2 5 1 5 】

次に、塔役物 P 7 4 0 0 の前フレーム P 7 4 2 0 の構成について説明する。

【 2 5 1 6 】

図 2 3 9、図 2 4 0 及び図 2 4 9 に示す前フレーム P 7 4 2 0 は、塔役物 P 7 4 0 0 の前側部分を構成するものである。前フレーム P 7 4 2 0 は、前支柱部 P 7 4 2 1、第 1 のガイド部 P 7 4 2 2、第 2 のガイド部 P 7 4 2 3 及び第 3 のガイド部 P 7 4 2 4 を具備する。

40

【 2 5 1 7 】

図 2 3 9 及び図 2 4 0 に示す前支柱部 P 7 4 2 1 は、前フレーム P 7 4 2 0 の支柱を構成するものである。前支柱部 P 7 4 2 1 は、後フレーム P 7 4 1 0 の一対の後支柱部 P 7 4 1 2 の前方にそれぞれ（一対）設けられる。前支柱部 P 7 4 2 1 は、正面視において、後支柱部 P 7 4 1 2 に対応した形状に形成される。前支柱部 P 7 4 2 1 は、排出通路 P 7 4 2 1 a、第 1 のセンサ部 P 7 4 2 1 b 及び第 2 のセンサ部 P 7 4 2 1 c を具備する。

50

【 2 5 1 8 】

図 2 4 0、図 2 4 9、図 2 5 9 及び図 2 6 7 に示す排出通路 P 7 4 2 1 a は、遊技球を後述する特定領域ユニット P 7 9 0 0（非特定領域 P 7 9 1 2）側に導出する通路である。排出通路 P 7 4 2 1 a は、前支柱部 P 7 4 2 1 の概ね全体に亘って形成される。排出通路 P 7 4 2 1 a は、後方へ開口された部分が後フレーム P 7 4 1 0 の後支柱部 P 7 4 1 2 により閉塞され、全体として概ね上下方向へ延びた通路状に形成されている。こうして、排出通路 P 7 4 2 1 a は、前支柱部 P 7 4 2 1 の内部において、上端部から下端部までに亘って連通するように形成されている。

【 2 5 1 9 】

図 2 4 9 及び図 2 5 8 に示す第 1 のセンサ部 P 7 4 2 1 b は、排出通路 P 7 4 2 1 a 内において、第 1 のステージ部 P 7 5 0 0 と第 2 のステージ部 P 7 6 0 0 との間の位置に設けられ、当該位置における遊技球の通過を検知するものである。

【 2 5 2 0 】

図 2 4 9 及び図 2 6 6 に示す第 2 のセンサ部 P 7 4 2 1 c は、排出通路 P 7 4 2 1 a 内において、第 2 のステージ部 P 7 6 0 0 と第 3 のステージ部 P 7 7 0 0 との間の位置に設けられ、当該位置における遊技球の通過を検知するものである。

【 2 5 2 1 】

図 2 4 0、図 2 5 2 から図 2 5 5 までに示す第 1 のガイド部 P 7 4 2 2 は、第 1 のステージ部 P 7 5 0 0 を転動した遊技球を、第 2 のステージ部 P 7 6 0 0 側や、排出通路 P 7 4 2 1 a 側へガイドするものである。第 1 のガイド部 P 7 4 2 2 は、第 1 のステージ部 P 7 5 0 0 を前方から下方に亘って覆うように設けられる。第 1 のガイド部 P 7 4 2 2 は、第 2 のステージ部側ガイド部 P 7 4 2 2 a 及び排出通路側ガイド部 P 7 4 2 2 b を具備する。

【 2 5 2 2 】

図 2 4 0、図 2 5 2 及び図 2 5 3 に示す第 2 のステージ部側ガイド部 P 7 4 2 2 a は、第 1 のステージ部 P 7 5 0 0 を転動した遊技球の一部（後述する第 1 のステージ本体 P 7 5 3 0 の第 1 の壁部 P 7 5 3 2 から落下した遊技球）を受け入れると共に、当該遊技球を、第 2 のステージ部 P 7 6 0 0 側（後述する第 1 のステージベース部 P 7 5 1 0 の通路部 P 7 5 1 2）へ転動するようにガイドするものである。第 2 のステージ部側ガイド部 P 7 4 2 2 a は、前後方向に延びる溝形状に形成されている。第 2 のステージ部側ガイド部 P 7 4 2 2 a の底部は、後端部の高さが低くなるように傾斜している。これにより、第 2 のステージ部側ガイド部 P 7 4 2 2 a 内に位置する遊技球は、当該第 2 のステージ部側ガイド部 P 7 4 2 2 a の後端部側へ転動する。

【 2 5 2 3 】

図 2 4 0 及び図 2 5 2 に示す排出通路側ガイド部 P 7 4 2 2 b は、第 1 のステージ部 P 7 5 0 0 を転動した遊技球の一部（後述する第 1 のステージ本体 P 7 5 3 0 の第 2 の壁部 P 7 5 3 3 から落下した遊技球）を受け入れると共に、当該遊技球を、排出通路 P 7 4 2 1 a 側へ転動するようにガイドするものである。排出通路側ガイド部 P 7 4 2 2 b は、第 2 のステージ部側ガイド部 P 7 4 2 2 a の左右両側にそれぞれ（一対）設けられる。一対の排出通路側ガイド部 P 7 4 2 2 b は、図 2 4 0 に示すように、それぞれ一対の排出通路 P 7 4 2 1 a の上端部と連通する。

【 2 5 2 4 】

図 2 5 2、図 2 5 3、図 2 5 8 及び図 2 5 9 に示す第 2 のガイド部 P 7 4 2 3 は、第 2 のステージ部 P 7 6 0 0 を前方から下方に亘って覆うと共に、当該第 2 のステージ部 P 7 6 0 0 を転動した遊技球を排出通路 P 7 4 2 1 a 側にガイドするものである。第 2 のガイド部 P 7 4 2 3 は、カバー部 P 7 4 2 3 a 及び排出通路側ガイド部 P 7 4 2 3 b を具備する。

【 2 5 2 5 】

カバー部 P 7 4 2 3 a は、第 2 のステージ部 P 7 6 0 0 の左右方向中央部を前方から下方に亘って覆うものである。

10

20

30

40

50

【 2 5 2 6 】

排出通路側ガイド部 P 7 4 2 3 b は、第 2 のステージ部 P 7 6 0 0 を転動した遊技球を排出通路 P 7 4 2 1 a 側にガイドするものである。排出通路側ガイド部 P 7 4 2 3 b は、上方が開放された溝状に形成されている。排出通路側ガイド部 P 7 4 2 3 b は、平面視で外方に凸となる略円弧状に形成されている。排出通路側ガイド部 P 7 4 2 3 b は、カバー部 P 7 4 2 3 a の左右両側に位置するように、一対設けられている。一対の排出通路側ガイド部 P 7 4 2 3 b の下流側（第 2 のステージ部 P 7 6 0 0 と反対側）は、それぞれ一対の排出通路 P 7 4 2 1 a の上下方向中途部と連通する。

【 2 5 2 7 】

図 2 6 3、図 2 6 4、図 2 6 6 及び図 2 6 7 に示す第 3 のガイド部 P 7 4 2 4 は、第 3 のステージ部 P 7 7 0 0 を転動した遊技球を、後述する特定領域 P 7 9 1 1 側や、非特定領域 P 7 9 1 2 側へガイドするものである。第 3 のガイド部 P 7 4 2 4 は、第 3 のステージ部 P 7 7 0 0 を、前方から覆うように設けられる。第 3 のガイド部 P 7 4 2 4 は、特定領域側ガイド部 P 7 4 2 4 a 及び非特定領域側ガイド部 P 7 4 2 4 b を具備する。

【 2 5 2 8 】

特定領域側ガイド部 P 7 4 2 4 a は、第 3 のステージ部 P 7 7 0 0 を転動した遊技球を後述する特定領域 P 7 9 1 1 側へガイドするものである。特定領域側ガイド部 P 7 4 2 4 a は、上下方向及び後方が開口する箱形状に形成される。特定領域側ガイド部 P 7 4 2 4 a は、第 3 のガイド部 P 7 4 2 4 の左右方向中央部に設けられる。特定領域側ガイド部 P 7 4 2 4 a は、第 3 のステージ部 P 7 7 0 0 の左右方向中央部と、後述する特定領域 P 7 9 1 1 と、を連通する。

【 2 5 2 9 】

非特定領域側ガイド部 P 7 4 2 4 b は、第 3 のステージ部 P 7 7 0 0 を転動した遊技球を非特定領域 P 7 9 1 2 側へガイドするものである。非特定領域側ガイド部 P 7 4 2 4 b は、概ね上下方向に延びると共に、下端部が左右方向内側に湾曲するように形成されている（図 2 6 3 参照）。また、非特定領域側ガイド部 P 7 4 2 4 b の延出方向の中途部には、排出通路 P 7 4 2 1 a の下端部が接続される（図 2 4 0 参照）。非特定領域側ガイド部 P 7 4 2 4 b は、特定領域側ガイド部 P 7 4 2 4 a の左右両側にそれぞれ（一対）設けられる。非特定領域側ガイド部 P 7 4 2 4 b は、第 3 のステージ部 P 7 7 0 0 の右部と、右側の非特定領域 P 7 9 1 2 と、を連通する。また、非特定領域側ガイド部 P 7 4 2 4 b は、第 3 のステージ部 P 7 7 0 0 の左部と、左側の非特定領域 P 7 9 1 2 と、を連通する（図 2 6 3 を参照）。

【 2 5 3 0 】

次に、塔役物 P 7 4 0 0 の第 1 のステージ部 P 7 5 0 0 の構成について説明する。

【 2 5 3 1 】

図 2 5 2 から図 2 5 6 までに示す第 1 のステージ部 P 7 5 0 0 は、後フレーム P 7 4 1 0 の孔部 P 7 4 1 3 c を通過した遊技球が転動すると共に、当該遊技球を、第 2 のステージ部 P 7 6 0 0 側又は排出通路 P 7 4 2 1 a 側に振り分けるものである。第 1 のステージ部 P 7 5 0 0 は、塔役物 P 7 4 0 0 の上段部に設けられる。第 1 のステージ部 P 7 5 0 0 は、第 1 のステージベース部 P 7 5 1 0、支持部 P 7 5 2 0、第 1 のステージ本体 P 7 5 3 0 及び第 1 の駆動伝達部 P 7 5 4 0 を具備する。

【 2 5 3 2 】

図 2 5 2 及び図 2 5 3 に示す第 1 のステージベース部 P 7 5 1 0 は、後フレーム P 7 4 1 0 のフレームカバー部 P 7 4 1 1 に固定されると共に、後述する支持部 P 7 5 2 0、第 1 のステージ本体 P 7 5 3 0 及び第 1 の駆動伝達部 P 7 5 4 0 が設けられるものである。第 1 のステージベース部 P 7 5 1 0 は、固定部 P 7 5 1 1、通路部 P 7 5 1 2、揺動軸部 P 7 5 1 3、板部 P 7 5 1 4 を具備する。

【 2 5 3 3 】

固定部 P 7 5 1 1 は、後フレーム P 7 4 1 0 のフレームカバー部 P 7 4 1 1 に固定される部分である。固定部 P 7 5 1 1 は、第 1 のステージベース部 P 7 5 1 0 の後端部を構成

10

20

30

40

50

する。固定部 P 7 5 1 1 がフレームカバー部 P 7 4 1 1 に固定されることにより、第 1 のステージベース部 P 7 5 1 0 が後フレーム P 7 4 1 0 に固定される。

【 2 5 3 4 】

通路部 P 7 5 1 2 は、第 1 のガイド部 P 7 4 2 2 の第 2 のステージ部側ガイド部 P 7 4 2 2 a を転動した遊技球を、第 2 のステージ部 P 7 6 0 0 側へ転動するようにガイドするものである。通路部 P 7 5 1 2 は、固定部 P 7 5 1 1 の前方に設けられる。また、通路部 P 7 5 1 2 は、第 2 のステージ部側ガイド部 P 7 4 2 2 a と連通するように、当該第 2 のステージ部側ガイド部 P 7 4 2 2 a の後方に位置するように設けられる。通路部 P 7 5 1 2 は、前後方向に延びる溝形状に形成されている。通路部 P 7 5 1 2 の底部は、後端部の高さが前端部よりも低くなるように傾斜している。これにより、通路部 P 7 5 1 2 内に位置する遊技球は、当該通路部 P 7 5 1 2 の後端部側へ転動する。通路部 P 7 5 1 2 は、孔部 P 7 5 1 2 a を具備する。

10

【 2 5 3 5 】

孔部 P 7 5 1 2 a は、通路部 P 7 5 1 2 の底部の後端部において、上下に貫通する孔である。通路部 P 7 5 1 2 を転動する遊技球は、孔部 P 7 5 1 2 a を通過して下方に落下する。

【 2 5 3 6 】

揺動軸部 P 7 5 1 3 は、後述する支持部 P 7 5 2 0 及び第 1 のステージ本体 P 7 5 3 0 の揺動動作の揺動の中心となる軸である。揺動軸部 P 7 5 1 3 は、通路部 P 7 5 1 2 の上方において、後方に突出するように設けられる。揺動軸部 P 7 5 1 3 は、軸線方向を前後方向に向けて配置される。揺動軸部 P 7 5 1 3 の軸線は、後フレーム P 7 4 1 0 の揺動軸部 P 7 4 1 1 a と前後方向において重複するように設けられる。

20

【 2 5 3 7 】

図 2 4 8、図 2 4 9、図 2 5 5 及び図 2 5 6 に示す板部 P 7 5 1 4 は、第 1 のステージベース部 P 7 5 1 0 の左側部分を構成すると共に、後述する第 1 の駆動伝達部 P 7 5 4 0 が設けられる部分である。板部 P 7 5 1 4 は、厚さ方向を上下方向に向けた略板形状に形成されている。板部 P 7 5 1 4 は、図 2 4 8 に示すように、フレームカバー部 P 7 4 1 1 に形成された開口を介して、当該フレームカバー部 P 7 4 1 1 の外側に突出している。板部 P 7 5 1 4 には、後述する第 1 の駆動伝達部 P 7 5 4 0 の第 1 のシャフト P 7 5 4 1 の上側部分が挿通される孔部が形成されている。板部 P 7 5 1 4 は、回転センサ P 7 5 1 4 a を具備する。

30

【 2 5 3 8 】

図 2 4 9 に示す回転センサ P 7 5 1 4 a は、後述する第 1 のシャフト P 7 5 4 1 の被検知部 P 7 5 4 1 a を検知可能なものである。回転センサ P 7 5 1 4 a は、板部 P 7 5 1 4 の下部に設けられる。

【 2 5 3 9 】

図 2 5 2、図 2 5 3、図 2 5 6 及び図 2 7 2 に示す支持部 P 7 5 2 0 は、第 1 のステージベース部 P 7 5 1 0 に設けられると共に、後述する第 1 のステージ本体 P 7 5 3 0 を支持するものである。支持部 P 7 5 2 0 は、揺動軸受部 P 7 5 2 1、固定部 P 7 5 2 2 及び係合部 P 7 5 2 3 を具備する。

40

【 2 5 4 0 】

揺動軸受部 P 7 5 2 1 は、後フレーム P 7 4 1 0 の揺動軸部 P 7 4 1 1 a と、第 1 のステージベース部 P 7 5 1 0 の揺動軸部 P 7 5 1 3 と、に軸支される部分である。揺動軸受部 P 7 5 2 1 は、前後方向に開口するように形成される。揺動軸受部 P 7 5 2 1 は、前後に一对設けられる。一对の揺動軸受部 P 7 5 2 1 は、揺動軸部 P 7 4 1 1 a 及び揺動軸部 P 7 5 1 3 がそれぞれ挿通され、所定の軸受部材やネジ等を介して当該揺動軸部 P 7 4 1 1 a 及び揺動軸部 P 7 5 1 3 と相対的に回転可能に連結される。

【 2 5 4 1 】

固定部 P 7 5 2 2 は、後述する第 1 のステージ本体 P 7 5 3 0 が固定される部分である。固定部 P 7 5 2 2 は、厚さ方向を上下方向に向けた略板形状に形成される。固定部 P 7

50

５２２は、揺動軸受部Ｐ７５２１の上部に一体的に形成されている。

【２５４２】

図２５６、図２５７及び図２７２に示す係合部Ｐ７５２３は、後述する第１の駆動伝達部Ｐ７５４０の揺動伝達部Ｐ７５４３が相対的に移動可能に係合する部分である。係合部Ｐ７５２３は、後方に向けて開口する溝形状に形成されている。係合部Ｐ７５２３は、固定部Ｐ７５２２の下面において、揺動軸受部Ｐ７５２１の左方（すなわち、第１のステージ本体Ｐ７５３０の揺動中心となる位置から左方にズレた位置）に設けられる。係合部Ｐ７５２３は、固定部Ｐ７５２２と一体的に形成されている。

【２５４３】

支持部Ｐ７５２０は、後述する第１の駆動伝達部Ｐ７５４０の揺動伝達部Ｐ７５４３の動作が、係合部Ｐ７５２３を介して伝達されることで、図２７２に示すように、揺動軸部Ｐ７４１１ａ及び（図２７２において不図示の）揺動軸部Ｐ７５１３を軸として、左右に繰り返し交互に傾くように揺動する。なお、第１の駆動伝達部Ｐ７５４０を介した支持部Ｐ７５２０の揺動動作の詳細な説明は後述する。

【２５４４】

図２５２から図２５５までに示す第１のステージ本体Ｐ７５３０は、支持部Ｐ７５２０に支持されると共に、後フレームＰ７４１０の孔部Ｐ７４１３ｃを通過した遊技球が上面を転動する部分である。第１のステージ本体Ｐ７５３０は、支持部Ｐ７５２０の固定部Ｐ７５２２に載置された状態で固定される。第１のステージ本体Ｐ７５３０は、支持部Ｐ７５２０の揺動動作に伴い当該支持部Ｐ７５２０と一体的に揺動する。

【２５４５】

第１のステージ本体Ｐ７５３０は、平面視において略円形状に形成される。第１のステージ本体Ｐ７５３０の上面は、左右方向中央部の高さが低くなるように傾斜すると共に、前端部の高さが後端部よりも低くなるように傾斜している。これにより、第１のステージ本体Ｐ７５３０に位置する遊技球は、当該第１のステージ本体Ｐ７５３０の左右方向中央部側へ転動すると共に、前端部側へ転動する。また、第１のステージ本体Ｐ７５３０は、通過部Ｐ７５３１、第１の壁部Ｐ７５３２及び第２の壁部Ｐ７５３３を具備する。

【２５４６】

通過部Ｐ７５３１は、第１のステージ本体Ｐ７５３０の上面を転動する遊技球を、第１のガイド部Ｐ７４２２の第２のステージ部側ガイド部Ｐ７４２２ａ側へ通過させる部分である。通過部Ｐ７５３１は、平面視で略矩形状に形成されている。通過部Ｐ７５３１は、遊技球を下方へ通過可能なように上下に開口している。通過部Ｐ７５３１は、第１のステージ本体Ｐ７５３０の前端部（左右方向中央部）に前方へ突出した状態で設けられる。通過部Ｐ７５３１は、平面視で第１のガイド部Ｐ７４２２の第２のステージ部側ガイド部Ｐ７４２２ａの前端部と重複するように形成されている。通過部Ｐ７５３１は、センサ部Ｐ７５３１ａを具備する。

【２５４７】

図２５２及び図２５３に示すセンサ部Ｐ７５３１ａは、通過部Ｐ７５３１を通過する遊技球を検知するものである。センサ部Ｐ７５３１ａは、通過部Ｐ７５３１の下方に設けられる。

【２５４８】

図２５４及び図２５５に示す第１の壁部Ｐ７５３２は、第１のステージ本体Ｐ７５３０上を転動する遊技球を、通過部Ｐ７５３１側へガイドするものである。第１の壁部Ｐ７５３２は、第１のステージ本体Ｐ７５３０の上面において、当該第１のステージ本体Ｐ７５３０の前端部から前後方向中途部に亘って、前後方向に延びるように形成される。第１の壁部Ｐ７５３２は、左右方向に間隔を空けて一対形成される。一対の第１の壁部Ｐ７５３２は、第１のステージ本体Ｐ７５３０の左右方向中央部に位置する。一対の第１の壁部Ｐ７５３２は、第１のステージ本体Ｐ７５３０の上面に、通過部Ｐ７５３１と連通する通路を形成する。

【２５４９】

10

20

30

40

50

図 2 5 4 及び図 2 5 5 に示す第 2 の壁部 P 7 5 3 3 は、第 1 のステージ本体 P 7 5 3 0 の上面の一部を前後に区画するものである。第 2 の壁部 P 7 5 3 3 は、第 1 のステージ本体 P 7 5 3 0 の上面において、第 1 の壁部 P 7 5 3 2 よりも後方に設けられる。第 2 の壁部 P 7 5 3 3 は、左右に間隔を空けて一対設けられる。一対の第 2 の壁部 P 7 5 3 3 は、左右方向外側端部が、第 1 のガイド部 P 7 4 2 2 の排出通路側ガイド部 P 7 4 2 2 b の左右方向外側部に対応する位置に設けられる。一対の第 2 の壁部 P 7 5 3 3 は、平面視において、斜め後方に凸となる円弧形状に形成されている。一対の第 2 の壁部 P 7 5 3 3 は、第 1 のステージ本体 P 7 5 3 0 の上面において、一対の第 1 の壁部 P 7 5 3 2 との間に排出通路側ガイド部 P 7 4 2 2 b と連通する通路を形成する。

【 2 5 5 0 】

10

図 2 4 9、図 2 5 5 及び図 2 5 6 に示す第 1 の駆動伝達部 P 7 5 4 0 は、後述する第 2 のモータ P 7 7 4 1 の駆動力を、支持部 P 7 5 2 0 及び第 1 のステージ本体 P 7 5 3 0 に伝達するものである。第 1 の駆動伝達部 P 7 5 4 0 は、第 1 のステージベース部 P 7 5 1 0 の板部 P 7 5 1 4 に設けられる。第 1 の駆動伝達部 P 7 5 4 0 は、第 1 のシャフト P 7 5 4 1、第 1 のステージギヤ部 P 7 5 4 2 及び揺動伝達部 P 7 5 4 3 を具備する。

【 2 5 5 1 】

第 1 のシャフト P 7 5 4 1 は、後述する第 2 の駆動伝達部 P 7 6 4 0 を介して、第 2 のモータ P 7 7 4 1 の駆動力が伝達される部分である。第 1 のシャフト P 7 5 4 1 は、上下に長尺な円柱形状に形成されている。第 1 のシャフト P 7 5 4 1 は、上側部分が板部 P 7 5 1 4 の孔部に挿通され、上下方向に向く軸心回りに回転自在に軸支される。第 1 のシャフト P 7 5 4 1 は、被検知部 P 7 5 4 1 a を具備する。

20

【 2 5 5 2 】

図 2 4 9 に示す被検知部 P 7 5 4 1 a は、回転センサ P 7 5 1 4 a により検知される部分である。被検知部 P 7 5 4 1 a は、第 1 のシャフト P 7 5 4 1 において、板部 P 7 5 1 4 の下方に位置するように固定される。被検知部 P 7 5 4 1 a は、第 1 のシャフト P 7 5 4 1 の径方向に沿う所定の方向に突出する。被検知部 P 7 5 4 1 a は、第 1 のシャフト P 7 5 4 1 が所定の回転位置となった状態で、回転センサ P 7 5 1 4 a により検知される。

【 2 5 5 3 】

第 1 のステージギヤ部 P 7 5 4 2 は、第 1 のシャフト P 7 5 4 1 の上端部に固定されるものである。第 1 のステージギヤ部 P 7 5 4 2 は、第 1 のシャフト P 7 5 4 1 の回転に伴い、当該第 1 のシャフト P 7 5 4 1 と一体的に上下方向に向く軸心回りに回転する。

30

【 2 5 5 4 】

図 2 5 5 から図 2 5 7 まで、及び図 2 7 2 に示す揺動伝達部 P 7 5 4 3 は、第 1 のステージギヤ部 P 7 5 4 2 から伝達された駆動力を、支持部 P 7 5 2 0 に伝達するものである。揺動伝達部 P 7 5 4 3 は、第 1 のステージギヤ部 P 7 5 4 2 の前方に配置される。揺動伝達部 P 7 5 4 3 は、板部 P 7 5 1 4 の上面に、上下方向に向く軸心回りに回転自在に軸支される。揺動伝達部 P 7 5 4 3 は、本体部 P 7 5 4 3 a、ギヤ部 P 7 5 4 3 b 及びスパイラル部 P 7 5 4 3 c を具備する。

【 2 5 5 5 】

本体部 P 7 5 4 3 a は、揺動伝達部 P 7 5 4 3 の主たる構造体である。本体部 P 7 5 4 3 a は、厚さ方向を上下方向に向けた略円盤形状に形成される。

40

【 2 5 5 6 】

ギヤ部 P 7 5 4 3 b は、第 1 のステージギヤ部 P 7 5 4 2 と歯合するものである。ギヤ部 P 7 5 4 3 b は、本体部 P 7 5 4 3 a の下部に固定される。

【 2 5 5 7 】

図 2 5 6、図 2 5 7 及び図 2 7 2 に示すスパイラル部 P 7 5 4 3 c は、支持部 P 7 5 2 0 の係合部 P 7 5 2 3 と相対的に動作可能に係合する部分である。スパイラル部 P 7 5 4 3 c は、本体部 P 7 5 4 3 a と一体的に形成され、当該本体部 P 7 5 4 3 a の径方向外周面から径方向外方側に突出するように設けられる。スパイラル部 P 7 5 4 3 c は、図 2 5 6 及び図 2 5 7 に示すように、前端部の高さが後端部の高さよりも高くなり、かつ、互い

50

に左右対称な一对の半円弧形状の螺旋を組み合わせた形状に形成される。スパイラル部 P 7 5 4 3 c は、図 2 5 6 に示すように、支持部 P 7 5 2 0 の係合部 P 7 5 2 3 に形成された溝に受け入れられ、当該係合部 P 7 5 2 3 と摺動可能に係合する。

【 2 5 5 8 】

次に、塔役物 P 7 4 0 0 の第 2 のステージ部 P 7 6 0 0 の構成について説明する。

【 2 5 5 9 】

図 2 5 2、図 2 5 3、図 2 5 8 及び図 2 5 9 に示す第 2 のステージ部 P 7 6 0 0 は、第 1 のステージ部 P 7 5 0 0 の孔部 P 7 5 1 2 a を通過した遊技球が転動すると共に、当該遊技球を、第 3 のステージ部 P 7 7 0 0 側又は排出通路 P 7 4 2 1 a 側に振り分けるものである。第 2 のステージ部 P 7 6 0 0 は、塔役物 P 7 4 0 0 の中段部に設けられる。第 2 のステージ部 P 7 6 0 0 は、第 2 のステージベース部 P 7 6 1 0、第 2 のステージ本体 P 7 6 2 0、第 2 のステージ回転部 P 7 6 3 0、第 2 の駆動伝達部 P 7 6 4 0 及び回転力バ

10

【 2 5 6 0 】

図 2 5 2 及び図 2 5 3 に示す第 2 のステージベース部 P 7 6 1 0 は、後フレーム P 7 4 1 0 のフレームカバー部 P 7 4 1 1 に固定されると共に、後述する第 2 のステージ本体 P 7 6 2 0、第 2 のステージ回転部 P 7 6 3 0 及び第 2 の駆動伝達部 P 7 6 4 0 が設けられるものである。第 2 のステージベース部 P 7 6 1 0 は、固定部 P 7 6 1 1、通路部 P 7 6 1 2 及び板部 P 7 6 1 3 を具備する。

【 2 5 6 1 】

20

固定部 P 7 6 1 1 は、後フレーム P 7 4 1 0 のフレームカバー部 P 7 4 1 1 に固定される部分である。固定部 P 7 6 1 1 は、第 2 のステージベース部 P 7 6 1 0 の後端部を構成する。固定部 P 7 6 1 1 がフレームカバー部 P 7 4 1 1 に固定されることにより、第 2 のステージベース部 P 7 6 1 0 が後フレーム P 7 4 1 0 に固定される。

【 2 5 6 2 】

通路部 P 7 6 1 2 は、後述する第 2 のステージ本体 P 7 6 2 0 の通過部 P 7 6 2 1 を通過した遊技球を、第 3 のステージ部 P 7 7 0 0 側へ転動するようにガイドするものである。通路部 P 7 6 1 2 は、固定部 P 7 6 1 1 の前方に設けられる。通路部 P 7 6 1 2 は、上端部（前端部）から後下方へ湾曲しながら延びる溝形状に形成されている。通路部 P 7 6 1 2 の前端部は、上方へ開放されている。通路部 P 7 6 1 2 の底部は、後端部の高さが前

30

【 2 5 6 3 】

孔部 P 7 6 1 2 a は、通路部 P 7 6 1 2 の底部の後端部において、当該通路部 P 7 6 1 2 を上下に貫通する孔である。通路部 P 7 6 1 2 を転動する遊技球は、孔部 P 7 6 1 2 a を通過して下方に落下する。

【 2 5 6 4 】

図 2 5 9 に示す板部 P 7 6 1 3 は、第 2 のステージベース部 P 7 6 1 0 の左側部分を構成すると共に、後述する第 2 の駆動伝達部 P 7 6 4 0 が設けられる部分である。板部 P 7 6 1 3 は、厚さ方向を上下方向に向けた略板形状に形成されている。板部 P 7 6 1 3 は、図 2 4 8 に示すように、フレームカバー部 P 7 4 1 1 に形成された開口を介して、当該フレームカバー部 P 7 4 1 1 の外側に突出している。板部 P 7 6 1 3 には、第 1 の駆動伝達部 P 7 5 4 0 の第 1 のシャフト P 7 5 4 1 の下端部が挿通される孔部と、後述する第 2 の駆動伝達部 P 7 6 4 0 の第 2 のシャフト P 7 6 4 1 の上側部分が挿通される孔部と、が形成されている。

40

【 2 5 6 5 】

図 2 5 2、図 2 5 3、図 2 5 8 及び図 2 5 9 に示す第 2 のステージ本体 P 7 6 2 0 は、第 1 のステージ部 P 7 5 0 0 の孔部 P 7 5 1 2 a を通過した遊技球が上面を転動する部分である。第 2 のステージ本体 P 7 6 2 0 は、第 2 のステージベース部 P 7 6 1 0 の上部に

50

固定される。第2のステージ本体 P 7 6 2 0 は、平面視において略円形状に形成されている。また、第2のステージ本体 P 7 6 2 0 の上面は、中央側が下方へ傾斜する略皿形状に形成されている。第2のステージ本体 P 7 6 2 0 の上面（より詳細には、上面の後側部分）は、平面視で第1のステージ部 P 7 5 0 0 の孔部 P 7 5 1 2 a と重複するように形成されている。また、第2のステージ本体 P 7 6 2 0 は、前フレーム P 7 4 2 0 の一対の第2のガイド部 P 7 4 2 3 と連通する。より詳細には、第2のステージ本体 P 7 6 2 0 の上面の右前端部及び左前端部は、それぞれ前フレーム P 7 4 2 0 に設けられた左右の排出通路側ガイド部 P 7 4 2 3 b の上流側と連通する。第2のステージ本体 P 7 6 2 0 は、通過部 P 7 6 2 1 を具備する。

【2566】

10

通過部 P 7 6 2 1 は、第2のステージ本体 P 7 6 2 0 を上下に貫通する孔である。通過部 P 7 6 2 1 は、第2のステージ本体 P 7 6 2 0 の平面視における略中央に形成される。通過部 P 7 6 2 1 は、遊技球を下方へ通過可能な通路を構成する。通過部 P 7 6 2 1 は、センサ部 P 7 6 2 1 a を具備する。通過部 P 7 6 2 1 は、後述するセンサ部 P 7 6 2 1 a を介して通路部 P 7 6 1 2 の上端部（前端部）と連通する。

【2567】

図252及び図253に示すセンサ部 P 7 6 2 1 a は、通過部 P 7 6 2 1 を通過する遊技球を検知するものである。センサ部 P 7 6 2 1 a は、通過部 P 7 6 2 1 の下方に設けられる。

【2568】

20

図258から図261までに示す第2のステージ回転部 P 7 6 3 0 は、第2のステージ本体 P 7 6 2 0 の径方向外方において、上下方向に向く軸心回りに回転するものである。第2のステージ回転部 P 7 6 3 0 は、平面視において略円環形状に形成される。第2のステージ回転部 P 7 6 3 0 は、開口部 P 7 6 3 1、ギヤ部 P 7 6 3 2 及び転動阻害部 P 7 6 3 3 を具備する。

【2569】

図259から図261までに示す開口部 P 7 6 3 1 は、第2のステージ回転部 P 7 6 3 0 を上下に貫通する開口である。開口部 P 7 6 3 1 の内径は、第2のステージ本体 P 7 6 2 0 の外径よりも大きく形成される。開口部 P 7 6 3 1 は、当該第2のステージ本体 P 7 6 2 0 を相対的に動作可能に受け入れている。

30

【2570】

図249、図260及び図261に示すギヤ部 P 7 6 3 2 は、後述する第2の駆動伝達部 P 7 6 4 0 の駆動力が伝達される部分である。ギヤ部 P 7 6 3 2 は、第2のステージ回転部 P 7 6 3 0 の径方向外周面に形成される。ギヤ部 P 7 6 3 2 は、図249に示すように、後述する第2の駆動伝達部 P 7 6 4 0 の第2のステージギヤ部 P 7 6 4 2 （第3のギヤ P 7 6 4 2 c ）と歯合する。

【2571】

図260から図262までに示す転動阻害部 P 7 6 3 3 は、第2のステージ本体 P 7 6 2 0 上を転動する遊技球と接触することで、当該遊技球の転動速度を減少させるものである。転動阻害部 P 7 6 3 3 は、第2のステージ回転部 P 7 6 3 0 の周方向に互いに等間隔を空けて、複数（本実施形態では4個）設けられる。なお、図262では、複数の転動阻害部 P 7 6 3 3 のうち前部に位置するものを示している。転動阻害部 P 7 6 3 3 は、垂直部 P 7 6 3 3 a 及び突出部 P 7 6 3 3 c を具備する。

40

【2572】

垂直部 P 7 6 3 3 a は、第2のステージ回転部 P 7 6 3 0 の上部から上方に突出する部分である。垂直部 P 7 6 3 3 a は、厚さ方向を第2のステージ回転部 P 7 6 3 0 の径方向に向けた略板形状に形成される。また、垂直部 P 7 6 3 3 a は、第2のステージ回転部 P 7 6 3 0 の径方向に見て、略台形状に形成される。垂直部 P 7 6 3 3 a は、孔部 P 7 6 3 3 b を具備する。

【2573】

50

孔部 P 7 6 3 3 b は、垂直部 P 7 6 3 3 a を厚さ方向に貫通する孔である。孔部 P 7 6 3 3 b は、垂直部 P 7 6 3 3 a の厚さ方向に見て略矩形状に形成される。孔部 P 7 6 3 3 b の上端部は、第 2 のステージ本体 P 7 6 2 0 よりも上方に位置する。

【 2 5 7 4 】

突出部 P 7 6 3 3 c は、垂直部 P 7 6 3 3 a の上端部から、第 2 のステージ回転部 P 7 6 3 0 の径方向内側に突出するものである。突出部 P 7 6 3 3 c は、平面視において、第 2 のステージ本体 P 7 6 2 0 の外側部分と重複する。突出部 P 7 6 3 3 c は、第 2 のステージ本体 P 7 6 2 0 の上面よりも若干上方に位置する。突出部 P 7 6 3 3 c は、平面視において略三角形に形成されている。突出部 P 7 6 3 3 c が、第 2 のステージ本体 P 7 6 2 0 上を転動する遊技球と接触することで、当該遊技球の転動速度を減少させることができる。突出部 P 7 6 3 3 c は、切欠部 P 7 6 3 3 d を具備する。

10

【 2 5 7 5 】

切欠部 P 7 6 3 3 d は、突出部 P 7 6 3 3 c の突出方向先端部における上側部分を切り欠いたものである。

【 2 5 7 6 】

上述の如き第 2 のステージ回転部 P 7 6 3 0 は、開口部 P 7 6 3 1 により第 2 のステージ本体 P 7 6 2 0 を受け入れるようにして、当該第 2 のステージ本体 P 7 6 2 0 に嵌装される。また、第 2 のステージ回転部 P 7 6 3 0 は、第 2 のステージ本体 P 7 6 2 0 に対して、上下方向に向く軸心回りに回転自在に設けられる。すなわち、第 2 のステージ本体 P 7 6 2 0 の外側部分の直ぐ上方において、4 つの突出部 P 7 6 3 3 c を周方向に移動させることができる。

20

【 2 5 7 7 】

これにより、第 2 のステージ本体 P 7 6 2 0 の上面を転動する遊技球を、当該第 2 のステージ本体 P 7 6 2 0 の外側部分を周方向に移動する突出部 P 7 6 3 3 c と衝突させることができる。また、垂直部 P 7 6 3 3 a には孔部 P 7 6 3 3 b が形成されているため、遊技球が転動障害部 P 7 6 3 3 の背後に位置する場合であっても、当該孔部 P 7 6 3 3 b を介して遊技球を遊技者に視認させることができる。すなわち、転動障害部 P 7 6 3 3 (突出部 P 7 6 3 3 c) が遊技球と接触し、当該遊技球の転動速度を減少させる様子を、遊技者に視認させることができる。

【 2 5 7 8 】

30

図 2 4 9 及び図 2 5 9 に示す第 2 の駆動伝達部 P 7 6 4 0 は、後述する第 2 のモータ P 7 7 4 1 の駆動力を、第 2 のステージ回転部 P 7 6 3 0 及び第 1 の駆動伝達部 P 7 5 4 0 に伝達するものである。第 2 の駆動伝達部 P 7 6 4 0 は、第 2 のステージベース部 P 7 6 1 0 の板部 P 7 6 1 3 に設けられる。第 2 の駆動伝達部 P 7 6 4 0 は、第 2 のシャフト P 7 6 4 1 及び第 2 のステージギヤ部 P 7 6 4 2 を具備する。

【 2 5 7 9 】

第 2 のシャフト P 7 6 4 1 は、後述する第 3 の駆動伝達部 P 7 7 4 0 を介して、第 2 のモータ P 7 7 4 1 の駆動力が伝達される部分である。第 2 のシャフト P 7 6 4 1 は、上下に長尺な円柱形状に形成されている。第 2 のシャフト P 7 6 4 1 は、上側部分が板部 P 7 6 1 3 の孔部に挿通され、上下方向に向く軸心回りに回転自在に軸支される。

40

【 2 5 8 0 】

第 2 のステージギヤ部 P 7 6 4 2 は、第 2 のシャフト P 7 6 4 1 の駆動力を第 2 のステージ回転部 P 7 6 3 0 に伝達するものである。第 2 のステージギヤ部 P 7 6 4 2 は、第 1 のギヤ P 7 6 4 2 a、第 2 のギヤ P 7 6 4 2 b 及び第 3 のギヤ P 7 6 4 2 c を具備する。

【 2 5 8 1 】

第 1 のギヤ P 7 6 4 2 a は、第 2 のシャフト P 7 6 4 1 の上端部に固定されるものである。第 1 のギヤ P 7 6 4 2 a は、第 2 のシャフト P 7 6 4 1 の回転に伴い、当該第 2 のシャフト P 7 6 4 1 と一体的に上下方向に向く軸心回りに回転する。

【 2 5 8 2 】

第 2 のギヤ P 7 6 4 2 b は、第 1 のギヤ P 7 6 4 2 a の後方に配置されるものである。

50

第 2 のギヤ P 7 6 4 2 b は、第 1 のギヤ P 7 6 4 2 a 及び後述する第 3 のギヤ P 7 6 4 2 c と歯合する 2 段ギヤを構成する。第 2 のギヤ P 7 6 4 2 b は、板部 P 7 6 1 3 の上面において、上下方向に向く軸心回りに回転自在に軸支される。

【 2 5 8 3 】

第 3 のギヤ P 7 6 4 2 c は、第 1 のシャフト P 7 5 4 1 の下側部分に固定されるものである。第 3 のギヤ P 7 6 4 2 c は、第 2 のギヤ P 7 6 4 2 b と歯合する。また、第 3 のギヤ P 7 6 4 2 c は、第 2 のステージ回転部 P 7 6 3 0 のギヤ部 P 7 6 3 2 と歯合する。第 3 のギヤ P 7 6 4 2 c は、第 1 のシャフト P 7 5 4 1 と一体的に回転する。

【 2 5 8 4 】

図 2 5 2、図 2 5 3 及び図 2 6 0 に示す回転カバー部 P 7 6 5 0 は、第 2 のステージ回転部 P 7 6 3 0 を前方から覆うものである。回転カバー部 P 7 6 5 0 は、転動阻害部 P 7 6 3 3 を除く第 2 のステージ回転部 P 7 6 3 0 の前側部分（前半部）を覆うように形成される。回転カバー部 P 7 6 5 0 は、第 2 のステージ本体 P 7 6 2 0 の前側部分に固定される。

10

【 2 5 8 5 】

次に、塔役物 P 7 4 0 0 の第 3 のステージ部 P 7 7 0 0 の構成について説明する。

【 2 5 8 6 】

図 2 6 3 から図 2 6 7 までに示す第 3 のステージ部 P 7 7 0 0 は、第 2 のステージ部 P 7 6 0 0 の孔部 P 7 6 1 2 a を通過した遊技球が転動すると共に、当該遊技球を、後述する特定領域ユニット P 7 9 0 0 の特定領域 P 7 9 1 1 側又は非特定領域 P 7 9 1 2 側に振り分けるものである。第 3 のステージ部 P 7 7 0 0 は、塔役物 P 7 4 0 0 の下段部に設けられる。第 3 のステージ部 P 7 7 0 0 は、第 3 のステージベース部 P 7 7 1 0、第 3 のステージ本体 P 7 7 2 0、第 3 のステージ回転部 P 7 7 3 0、第 3 の駆動伝達部 P 7 7 4 0 及び回転カバー部 P 7 7 5 0 を具備する。

20

【 2 5 8 7 】

図 2 6 3 から図 2 6 5 までに示す第 3 のステージベース部 P 7 7 1 0 は、後フレーム P 7 4 1 0 のフレームカバー部 P 7 4 1 1 に固定されると共に、後述する第 3 のステージ本体 P 7 7 2 0、第 3 のステージ回転部 P 7 7 3 0 及び第 3 の駆動伝達部 P 7 7 4 0 が設けられるものである。第 3 のステージベース部 P 7 7 1 0 は、塔役物 P 7 4 0 0 の底部を構成する。第 3 のステージベース部 P 7 7 1 0 は、厚さ方向を上下方向に向けた略板形状に形成されている。第 3 のステージベース部 P 7 7 1 0 は、固定部 P 7 7 1 1、ギヤ保持部 P 7 7 1 2、連結部 P 7 7 1 3 及び回転規制軸部 P 7 7 1 4 を具備する。

30

【 2 5 8 8 】

図 2 6 3 及び図 2 6 4 に示す固定部 P 7 7 1 1 は、後フレーム P 7 4 1 0 のフレームカバー部 P 7 4 1 1 に固定される部分である。固定部 P 7 7 1 1 は、第 3 のステージベース部 P 7 7 1 0 の後端部を構成する。固定部 P 7 7 1 1 がフレームカバー部 P 7 4 1 1 に固定されることにより、第 3 のステージベース部 P 7 7 1 0 が後フレーム P 7 4 1 0 に固定される。

【 2 5 8 9 】

図 2 6 7 に示すギヤ保持部 P 7 7 1 2 は、第 3 のステージベース部 P 7 7 1 0 の左側部分を構成すると共に、後述する第 3 の駆動伝達部 P 7 7 4 0 が設けられる部分である。ギヤ保持部 P 7 7 1 2 には、第 2 のシャフト P 7 6 4 1 の下端部が挿通される孔部が形成される。

40

【 2 5 9 0 】

図 2 6 3 から図 2 6 5 までに示す連結部 P 7 7 1 3 は、後述する特定領域ユニット P 7 9 0 0 に設けられる支持部 P 7 9 2 0 のボール軸部 P 7 9 2 1 に連結される部分である。連結部 P 7 7 1 3 は、第 3 のステージベース部 P 7 7 1 0 を上下に貫通する。連結部 P 7 7 1 3 は、平面視において、塔役物 P 7 4 0 0 の第 3 のステージ部 P 7 7 0 0 の略中央に設けられる。

【 2 5 9 1 】

50

図 2 3 7 及び図 2 6 8 に示す回転規制軸部 P 7 7 1 4 は、後述するボール軸部 P 7 9 2 1 (支持部 P 7 9 2 0) を軸心とした塔役物 P 7 4 0 0 の周方向への回転 (換言すれば、平面視における塔役物 P 7 4 0 0 の自転) を規制するものである。回転規制軸部 P 7 7 1 4 は、第 3 のステージベース部 P 7 7 1 0 の下面から下方に突出する。回転規制軸部 P 7 7 1 4 は、軸心を上下方向に向けた略円柱形状に形成されている。回転規制軸部 P 7 7 1 4 は、下端部がその他の部分よりも拡径している。回転規制軸部 P 7 7 1 4 は、連結部 P 7 7 1 3 の右後方に位置するように設けられる。

【 2 5 9 2 】

図 2 6 3、図 2 6 4、図 2 6 6 及び図 2 6 7 に示す第 3 のステージ本体 P 7 7 2 0 は、第 2 のステージ部 P 7 6 0 0 の孔部 P 7 6 1 2 a を通過した遊技球が上面を転動する部分である。第 3 のステージ本体 P 7 7 2 0 は、第 3 のステージベース部 P 7 7 1 0 の上部に固定される。第 3 のステージ本体 P 7 7 2 0 は、平面視において略円形状に形成されている。第 3 のステージ本体 P 7 7 2 0 の上面は、前端部が前下方に傾斜するように形成されている。第 3 のステージ本体 P 7 7 2 0 の上面 (より詳細には、上面の後側部分) は、平面視で第 2 のステージ部 P 7 6 0 0 の通路部 P 7 6 1 2 の後端部 (孔部 P 7 6 1 2 a) と重複するように形成されている。第 3 のステージ本体 P 7 7 2 0 は、前フレーム P 7 4 2 0 の第 3 のガイド部 P 7 4 2 4 と連通する。より詳細には、第 3 のステージ本体 P 7 7 2 0 の上面の前端部は、第 3 のガイド部 P 7 4 2 4 の特定領域側ガイド部 P 7 4 2 4 a の上端部と連通する。また、第 3 のステージ本体 P 7 7 2 0 の上面の右前端部及び左前端部は、それぞれ第 3 のガイド部 P 7 4 2 4 の左右の非特定領域側ガイド部 P 7 4 2 4 b の上端部と連通する。第 3 のステージ本体 P 7 7 2 0 は、突起部 P 7 7 2 1 を具備する。

【 2 5 9 3 】

突起部 P 7 7 2 1 は、第 3 のステージ本体 P 7 7 2 0 の上面において上方に突出するものである。突起部 P 7 7 2 1 は、複数 (図例では 1 0 個) 設けられる。また、図例では、第 3 のステージ本体 P 7 7 2 0 の正面視における中央部に、突起部 P 7 7 2 1 を設けていない例を示している。上記突起部 P 7 7 2 1 によれば、第 3 のステージ本体 P 7 7 2 0 上を転動する遊技球と接触することで、当該遊技球の転動速度を減少させることができる。

【 2 5 9 4 】

図 2 6 0、図 2 6 1、図 2 6 6 及び図 2 6 7 に示す第 3 のステージ回転部 P 7 7 3 0 は、第 3 のステージ本体 P 7 7 2 0 の径方向外方において、上下方向に向く軸心回りに回転するものである。第 3 のステージ回転部 P 7 7 3 0 は、平面視において略円環形状に形成される。第 3 のステージ回転部 P 7 7 3 0 は、開口部 P 7 7 3 1、ギヤ部 P 7 7 3 2 及び転動阻害部 P 7 7 3 3 を具備する。

【 2 5 9 5 】

図 2 6 0 及び図 2 6 1 に示す開口部 P 7 7 3 1 は、第 3 のステージ回転部 P 7 7 3 0 を上下に貫通する開口である。開口部 P 7 7 3 1 の内径は、第 3 のステージ本体 P 7 7 2 0 の外径よりも大きく形成される。開口部 P 7 7 3 1 は、当該第 3 のステージ本体 P 7 7 2 0 を相対的に動作可能に受け入れている。

【 2 5 9 6 】

ギヤ部 P 7 7 3 2 は、後述する第 3 の駆動伝達部 P 7 7 4 0 の駆動力が伝達される部分である。ギヤ部 P 7 7 3 2 は、第 3 のステージ回転部 P 7 7 3 0 の径方向外周面に形成される。ギヤ部 P 7 7 3 2 は、後述する第 3 の駆動伝達部 P 7 7 4 0 の第 3 のステージギヤ部 P 7 7 4 3 と歯合する。

【 2 5 9 7 】

転動阻害部 P 7 7 3 3 は、第 3 のステージ本体 P 7 7 2 0 上を転動する遊技球と接触することで、当該遊技球の転動速度を減少させるものである。転動阻害部 P 7 7 3 3 は、第 3 のステージ回転部 P 7 7 3 0 の周方向に互いに等間隔を空けて、複数 (本実施形態では 7 個) 設けられる。転動阻害部 P 7 7 3 3 は、垂直部 P 7 7 3 3 a 及び突出部 P 7 7 3 3 b を具備する。

【 2 5 9 8 】

垂直部 P 7 7 3 3 a は、第 3 のステージ回転部 P 7 7 3 0 の上部から上方に突出する部分である。垂直部 P 7 7 3 3 a は、厚さ方向を第 3 のステージ回転部 P 7 7 3 0 の径方向に向けた略板形状に形成される。また、垂直部 P 7 7 3 3 a は、第 3 のステージ回転部 P 7 7 3 0 の径方向に見て、略台形状に形成される。

【 2 5 9 9 】

突出部 P 7 7 3 3 b は、垂直部 P 7 7 3 3 a の上端部から、第 3 のステージ回転部 P 7 7 3 0 の径方向内側に突出するものである。突出部 P 7 7 3 3 b は、平面視において、第 3 のステージ本体 P 7 7 2 0 の外側部分と重複する。突出部 P 7 7 3 3 b は、第 3 のステージ本体 P 7 7 2 0 の上面よりも若干上方に位置する。突出部 P 7 7 3 3 b は、平面視において略三角形形状に形成されている。突出部 P 7 7 3 3 b が、第 3 のステージ本体 P 7 7 2 0 上を転動する遊技球と接触することで、当該遊技球の転動速度を減少させることができる。

10

【 2 6 0 0 】

上述の如き第 3 のステージ回転部 P 7 7 3 0 は、開口部 P 7 7 3 1 により第 3 のステージ本体 P 7 7 2 0 を受け入れるようにして、当該第 3 のステージ本体 P 7 7 2 0 に嵌装される。また、第 3 のステージ回転部 P 7 7 3 0 は、第 3 のステージ本体 P 7 7 2 0 に対して、上下方向に向く軸心回りに回転自在に設けられる。すなわち、第 3 のステージ本体 P 7 7 2 0 の外側部分の直ぐ上方において、複数の突出部 P 7 7 3 3 b を周方向に移動させることができる。これにより、第 3 のステージ本体 P 7 7 2 0 の上面を転動する遊技球を、当該第 3 のステージ本体 P 7 7 2 0 の外側部分を周方向に移動する突出部 P 7 7 3 3 b と衝突させることができる。

20

【 2 6 0 1 】

図 2 4 9 及び図 2 6 7 に示す第 3 の駆動伝達部 P 7 7 4 0 は、後述する第 2 のモータ P 7 7 4 1 の駆動力を、第 3 のステージ回転部 P 7 7 3 0 及び第 2 の駆動伝達部 P 7 6 4 0 に伝達するものである。第 3 の駆動伝達部 P 7 7 4 0 は、第 3 のステージベース部 P 7 7 1 0 のギヤ保持部 P 7 7 1 2 に設けられる。第 3 の駆動伝達部 P 7 7 4 0 は、第 2 のモータ P 7 7 4 1 、出力ギヤ P 7 7 4 2 及び第 3 のステージギヤ部 P 7 7 4 3 を具備する。

【 2 6 0 2 】

第 2 のモータ P 7 7 4 1 は、第 1 のステージ本体 P 7 5 3 0 (支持部 P 7 5 2 0) 、第 2 のステージ回転部 P 7 6 3 0 及び第 3 のステージ回転部 P 7 7 3 0 の駆動源である。第 2 のモータ P 7 7 4 1 は、ギヤ保持部 P 7 7 1 2 の下面の後部に設けられる。第 2 のモータ P 7 7 4 1 は、出力軸が、ギヤ保持部 P 7 7 1 2 を上下に貫通して上方へと突出するように設けられる。

30

【 2 6 0 3 】

出力ギヤ P 7 7 4 2 は、第 2 のモータ P 7 7 4 1 の駆動力を取り出すものである。出力ギヤ P 7 7 4 2 は、第 2 のモータ P 7 7 4 1 の出力軸の上端部に固定される。

【 2 6 0 4 】

第 3 のステージギヤ部 P 7 7 4 3 は、出力ギヤ P 7 7 4 2 の駆動力を第 3 のステージ回転部 P 7 7 3 0 に伝達するものである。第 3 のステージギヤ部 P 7 7 4 3 は、第 3 のステージ回転部 P 7 7 3 0 のギヤ部 P 7 7 3 2 と歯合する。第 3 のステージギヤ部 P 7 7 4 3 は、第 2 のシャフト P 7 6 4 1 の下側部分に固定される。また、第 3 のステージギヤ部 P 7 7 4 3 の回転に伴い、第 2 のシャフト P 7 6 4 1 が、上下方向に向く軸心回りに回転する。

40

【 2 6 0 5 】

図 2 6 0 、図 2 6 3 及び図 2 6 4 に示す回転カバー部 P 7 7 5 0 は、第 3 のステージ回転部 P 7 7 3 0 を前方から覆うものである。回転カバー部 P 7 7 5 0 は、転動阻害部 P 7 7 3 3 を除く第 3 のステージ回転部 P 7 7 3 0 の前側部分 (前半部) を覆うように形成される。回転カバー部 P 7 7 5 0 は、第 3 のステージ本体 P 7 7 2 0 の前側部分に固定される。

【 2 6 0 6 】

50

次に、塔役物 P 7 4 0 0 のカバー部 P 7 8 0 0 の構成について説明する。

【 2 6 0 7 】

図 2 3 7 に示すカバー部 P 7 8 0 0 は、後フレーム P 7 4 1 0 及び前フレーム P 7 4 2 0 を覆う装飾である。カバー部 P 7 8 0 0 は、後カバー部 P 7 8 1 0、左カバー部 P 7 8 2 0 及び右カバー部 P 7 8 3 0 を具備する。

【 2 6 0 8 】

後カバー部 P 7 8 1 0 は、後フレーム P 7 4 1 0 の全体を覆うものである。後カバー部 P 7 8 1 0 は、塔の外観を模した装飾が施されている。後カバー部 P 7 8 1 0 には、複数の開口が形成されている。

【 2 6 0 9 】

左カバー部 P 7 8 2 0 は、前フレーム P 7 4 2 0 の左側部分を覆うものである。左カバー部 P 7 8 2 0 は、塔の外観を模した装飾が施されている。左カバー部 P 7 8 2 0 には、複数の開口が形成されている。

【 2 6 1 0 】

右カバー部 P 7 8 3 0 は、前フレーム P 7 4 2 0 の右側部分を覆うものである。右カバー部 P 7 8 3 0 は、塔の外観を模した装飾が施されている。右カバー部 P 7 8 3 0 には、複数の開口が形成されている。

【 2 6 1 1 】

次に、演出装置 P 7 0 0 0 の特定領域ユニット P 7 9 0 0 の構成について説明する。

【 2 6 1 2 】

図 2 6 3 から図 2 6 7 までに示す特定領域ユニット P 7 9 0 0 は、特定領域 P 7 9 1 1 及び非特定領域 P 7 9 1 2 を有すると共に、塔役物 P 7 4 0 0 を下方から支持するものである。特定領域ユニット P 7 9 0 0 は、ベース部 P 7 9 1 0 及び支持部 P 7 9 2 0 を具備する。

【 2 6 1 3 】

ベース部 P 7 9 1 0 は、演出装置 P 7 0 0 0 の下側部分を構成するものである。ベース部 P 7 9 1 0 は、上方に開口する略箱形状に形成される。また、ベース部 P 7 9 1 0 は、平面視において略矩形状に形成される。ベース部 P 7 9 1 0 は、前カバー部 P 7 1 0 0 及び後カバー部 P 7 2 0 0 の下側部分に固定される（図 2 3 6 参照）。すなわち、ベース部 P 7 9 1 0（ひいては、特定領域ユニット P 7 9 0 0）は、前カバー部 P 7 1 0 0 及び後カバー部 P 7 2 0 0 に対して相対的に動作不能に構成される。ベース部 P 7 9 1 0 は、特定領域 P 7 9 1 1、非特定領域 P 7 9 1 2 及び排出通路 P 7 9 1 3 を具備する。

【 2 6 1 4 】

特定領域 P 7 9 1 1 は、大当り遊技状態において、遊技者にとって有利な遊技状態に移行可能な V 入賞に関する遊技球の通過を検出するものである。特定領域 P 7 9 1 1 は、上下方向に開口する。特定領域 P 7 9 1 1 は、第 3 のガイド部 P 7 4 2 4 の特定領域側ガイド部 P 7 4 2 4 a の下方に位置する。また、特定領域 P 7 9 1 1 は、上側部分が、特定領域側ガイド部 P 7 4 2 4 a と連通する。また、特定領域 P 7 9 1 1 は、下側部分が、後述する排出通路 P 7 9 1 3 と連通する。特定領域 P 7 9 1 1 は、センサ部 P 7 9 1 1 a を具備する。

【 2 6 1 5 】

センサ部 P 7 9 1 1 a は、特定領域 P 7 9 1 1 を通過する遊技球を検知するものである。センサ部 P 7 9 1 1 a は、特定領域 P 7 9 1 1 の下方に設けられる。

【 2 6 1 6 】

非特定領域 P 7 9 1 2 は、V 入賞とはならない遊技球の通過を検出するものである。非特定領域 P 7 9 1 2 は、上下方向に開口する。非特定領域 P 7 9 1 2 は、特定領域 P 7 9 1 1 の左右方向両側にそれぞれ（一対）設けられる。非特定領域 P 7 9 1 2 は、上側部分が、一対の非特定領域側ガイド部 P 7 4 2 4 b と連通する（図 2 6 3 を参照）。すなわち、非特定領域 P 7 9 1 2 の上方には、非特定領域側ガイド部 P 7 4 2 4 b の下端部（下流側の端部）が配置される。また、非特定領域 P 7 9 1 2 は、下側部分が、図 2 3 4 に示す

10

20

30

40

50

前カバー部 P 7 1 0 0 に設けられた外部排出通路 P 7 1 3 0 と連通する。非特定領域 P 7 9 1 2 は、センサ部 P 7 9 1 2 a を具備する。

【 2 6 1 7 】

センサ部 P 7 9 1 2 a は、非特定領域 P 7 9 1 2 を通過する遊技球を検知するものである。センサ部 P 7 9 1 2 a は、非特定領域 P 7 9 1 2 の下方に設けられる。

【 2 6 1 8 】

図 2 6 3 及び図 2 6 4 に示す排出通路 P 7 9 1 3 は、特定領域 P 7 9 1 1 を通過した遊技球を、特定領域ユニット P 7 9 0 0 の外部に排出する通路である。排出通路 P 7 9 1 3 は、上端部から後下方へ向けて湾曲した通路状に形成されている。排出通路 P 7 9 1 3 により排出された遊技球は、適宜の通路を介して、遊技盤 P 1 1 0 0 の外部へ排出される。

10

【 2 6 1 9 】

図 2 6 4 及び図 2 6 5 に示す支持部 P 7 9 2 0 は、塔役物 P 7 4 0 0 を支持するものである。支持部 P 7 9 2 0 は、ベース部 P 7 9 1 0 の上部に設けられる。支持部 P 7 9 2 0 は、ボール軸部 P 7 9 2 1、軸受部 P 7 9 2 2 及び回転規制軸受部 P 7 9 2 3 を具備する。

【 2 6 2 0 】

ボール軸部 P 7 9 2 1 は、塔役物 P 7 4 0 0 に連結されると共に、塔役物 P 7 4 0 0 の旋回動作（首振り動作）の軸となる部分である。ボール軸部 P 7 9 2 1 は、ボール部 P 7 9 2 1 a、下側軸部 P 7 9 2 1 b 及び上側軸部 P 7 9 2 1 c を具備する。

【 2 6 2 1 】

20

ボール部 P 7 9 2 1 a は、球体状に形成される部分である。ボール部 P 7 9 2 1 a は、ボール軸部 P 7 9 2 1 の下側部分を構成する。

【 2 6 2 2 】

下側軸部 P 7 9 2 1 b は、ボール軸部 P 7 9 2 1 から下方に突出する部分である。下側軸部 P 7 9 2 1 b は、軸心を略上下方向に向けた略円柱形状に形成されている。

【 2 6 2 3 】

上側軸部 P 7 9 2 1 c は、ボール軸部 P 7 9 2 1 から上方に突出する部分である。上側軸部 P 7 9 2 1 c は、軸心を略上下方向に向けた略円柱形状に形成されている。上側軸部 P 7 9 2 1 c は、塔役物 P 7 4 0 0 の連結部 P 7 7 1 3 に挿通した状態で当該連結部 P 7 7 1 3 と固定される。こうして、上側軸部 P 7 9 2 1 c が連結部 P 7 7 1 3 と固定されることにより、ボール軸部 P 7 9 2 1 を介して特定領域ユニット P 7 9 0 0 と塔役物 P 7 4 0 0 とが互いに連結される。

30

【 2 6 2 4 】

図 2 6 5 に示す軸受部 P 7 9 2 2 は、ボール軸部 P 7 9 2 1 を旋回動作（首振り動作）可能に受け入れる部分である。軸受部 P 7 9 2 2 は、下側軸受部 P 7 9 2 2 a 及び上側軸受部 P 7 9 2 2 b を具備する。

【 2 6 2 5 】

下側軸受部 P 7 9 2 2 a は、軸受部 P 7 9 2 2 の下側部分を構成するものである。下側軸受部 P 7 9 2 2 a は、上方に向けて凹む凹部が形成されている。下側軸受部 P 7 9 2 2 a の凹部は、ボール部 P 7 9 2 1 a の下側部分（球体の下半分）に応じた形状に形成されている。また、下側軸受部 P 7 9 2 2 a は、下側軸部 P 7 9 2 1 b が挿通されると共に、ボール軸部 P 7 9 2 1 の回転動作を許容する孔部が形成されている。

40

【 2 6 2 6 】

上側軸受部 P 7 9 2 2 b は、軸受部 P 7 9 2 2 の上側部分を構成するものである。上側軸受部 P 7 9 2 2 b は、下方に向けて凹む凹部が形成されている。上側軸受部 P 7 9 2 2 b の凹部は、ボール部 P 7 9 2 1 a の上側部分（球体の上半分）に応じた形状に形成されている。また、上側軸受部 P 7 9 2 2 b は、上側軸部 P 7 9 2 1 c が挿通されると共に、ボール軸部 P 7 9 2 1 の回転動作を許容する孔部が形成されている。

【 2 6 2 7 】

図 2 6 5 に示すように、ボール軸部 P 7 9 2 1 を軸受部 P 7 9 2 2 に受け入れた状態に

50

においては、ボール軸部 P 7 9 2 1 は、上側軸部 P 7 9 2 1 c を介して軸受部 P 7 9 2 2 に対して旋回動作可能に保持されている。すなわち、上記ボール軸部 P 7 9 2 1 の上側軸部 P 7 9 2 1 c を塔役物 P 7 4 0 0 の連結部 P 7 7 1 3 に連結（固定）することにより、塔役物 P 7 4 0 0 が特定領域ユニット P 7 9 0 0 に対して旋回動作可能に保持されている。

【 2 6 2 8 】

図 2 3 7 及び図 2 6 8 に示す回転規制軸受部 P 7 9 2 3 は、塔役物 P 7 4 0 0 の回転規制軸部 P 7 7 1 4 を受け入れるものである。回転規制軸受部 P 7 9 2 3 は、特定領域ユニット P 7 9 0 0（より詳細には、支持部 P 7 9 2 0）の上面が下方へ凹んだ凹状に形成されている。回転規制軸受部 P 7 9 2 3 は、ボール軸部 P 7 9 2 1 の右後方に位置するように形成されている。すなわち、回転規制軸受部 P 7 9 2 3 は、平面視において塔役物 P 7 4 0 0 の旋回動作の中心となる位置から離れた位置に形成されている。

10

【 2 6 2 9 】

回転規制軸受部 P 7 9 2 3 は、塔役物 P 7 4 0 0 の回転規制軸部 P 7 7 1 4 を受け入れた状態で、塔役物 P 7 4 0 0 の旋回動作を許容するように形成される。また、回転規制軸受部 P 7 9 2 3 に回転規制軸部 P 7 7 1 4 を受け入れた状態では、当該回転規制軸受部 P 7 9 2 3 の開口の内部に回転規制軸部 P 7 7 1 4 が当接することで、支持部 P 7 9 2 0 を軸心とした塔役物 P 7 4 0 0 の周方向への回転（自転）が規制される。これにより、塔役物 P 7 4 0 0 の前面側（前フレーム P 7 4 2 0 側）が常に前方（遊技者側）を向いた状態で、当該塔役物 P 7 4 0 0 を旋回させることができる。

【 2 6 3 0 】

20

以下では、上述の如く構成された演出装置 P 7 0 0 0 の動作について説明する。

【 2 6 3 1 】

演出装置 P 7 0 0 0 においては、各種の部材が各々動作を実行可能に構成される。具体的には、図 2 6 8 に示すように、塔役物 P 7 4 0 0 が、上端部が円を描くように旋回する動作（首振り動作）が実行される。また、図 2 4 4、図 2 6 9 から図 2 7 1 までに示すように、駆動ユニット P 7 3 0 0 の振分部 P 7 3 6 0 が、揺動軸部 P 7 3 5 5 を中心として左右方向に揺動する動作が実行される。また、塔役物 P 7 4 0 0 の各ステージ（第 1 のステージ部 P 7 5 0 0、第 2 のステージ部 P 7 6 0 0 及び第 3 のステージ部 P 7 7 0 0）が揺動したり（図 2 7 2 を参照）、回転する（図 2 5 9 及び図 2 6 7 を参照）動作が実行される。以下では、上述したそれぞれの動作について説明する。

30

【 2 6 3 2 】

まず、塔役物 P 7 4 0 0 の旋回動作（首振り動作）を説明する。

【 2 6 3 3 】

駆動ユニット P 7 3 0 0 に設けられた図 2 4 5 等 to 示す第 1 のモータ P 7 3 5 3 を駆動させれば、出力ギヤ P 7 3 5 4 が回転する。これにより、出力ギヤ P 7 3 5 4 に歯合する駆動ギヤ P 7 3 7 0 が回転する。上記第 1 のモータ P 7 3 5 3 の駆動は、所定の制御手段の制御信号に応じて行われる。

【 2 6 3 4 】

図 2 4 5 等 to 示すように、駆動ギヤ P 7 3 7 0 の円心に対して偏心した位置に設けられた開口部 P 7 3 7 2 内には、円盤部 P 7 3 8 0 が設けられている。駆動ギヤ P 7 3 7 0 の回転に伴い、上記開口部 P 7 3 7 2 内に設けられた円盤部 P 7 3 8 0 は、図 2 4 4 及び図 2 6 9 から図 2 7 1 までに示すように、開口部 P 7 3 7 2 と摺動しながら、駆動ギヤ P 7 3 7 0 の円心周りを平面視で円状の軌跡を描くように移動する。図例では、円盤部 P 7 3 8 0 を平面視において時計回りに移動させた例を示している。

40

【 2 6 3 5 】

こうして、円盤部 P 7 3 8 0 が移動すると、当該円盤部 P 7 3 8 0 に固定された塔役物 P 7 4 0 0（後フレーム P 7 4 1 0）の上端部 P 7 4 1 3（図 2 3 8 等参照）は、当該円盤部 P 7 3 8 0 と共に駆動ギヤ P 7 3 7 0 の円心周りを平面視で円状の軌跡を描くように移動する。また一方で、図 2 6 5 等 to 示すように、塔役物 P 7 4 0 0 の下端部（第 3 のステージ部 P 7 7 0 0）は、ボール軸部 P 7 9 2 1 を介して（すなわち、前記下端部の略中

50

央を中心として)特定領域ユニットP7900の支持部P7920に旋回動作可能に保持されている。これにより、塔役物P7400の上端部P7413が駆動ギヤP7370の円心周りを移動すると、塔役物P7400は、特定領域ユニットP7900の支持部P7920を中心として、図268に示すように、前後左右に傾くように(塔役物P7400の長手方向に延びる軸線を垂直方向に対して傾斜させた状態で)旋回する。

【2636】

また、この際には、塔役物P7400の回転規制軸部P7714が回転規制軸受部P7923の開口の内部と当接することで、支持部P7920を軸心とした塔役物P7400の周方向への回転(自転)が規制される。これにより、塔役物P7400は、前面側(前フレームP7420側)が常に前方(遊技者側)を向いた状態で旋回する。

10

【2637】

塔役物P7400の旋回動作(首振り動作)を実行することで、当該塔役物P7400の第1のステージ部P7500、第2のステージ部P7600及び第3のステージ部P7700上を転動する遊技球の動きに変化を与えることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【2638】

次に、駆動ユニットP7300の振分部P7360の揺動動作を説明する。

【2639】

塔役物P7400の旋回動作に伴い、当該塔役物P7400の上端部P7413に設けられた揺動伝達部P7413eが旋回動作することで、振分部P7360は、揺動軸部P7355を中心として左右方向に揺動する。以下では、図244及び図269から図271を用いて、塔役物P7400が平面視において時計回りに旋回する場合における振分部P7360の動作について説明する。

20

【2640】

図244では、塔役物P7400が前傾する状態(上端部P7413が前方に位置する状態)を示している。この状態では、揺動伝達部P7413eは、振分部P7360のガイド溝部P7361dの前端部に位置する。また、この状態では、振分部P7360は、前方を向いた状態となる。ここで、振分部P7360は、ばね部P7352により右方に付勢されている。また、振分部P7360は、ガイド溝部P7361dの右方を向く面が揺動伝達部P7413eと当接していることで、ばね部P7352の付勢力による右方への移動が規制されている。

30

【2641】

図269に示すように、塔役物P7400が左傾する(上端部P7413が左方に位置する)ように動作した場合には、揺動伝達部P7413eが、ガイド溝部P7361d内を後端部側へ向かって相対的に移動(摺動)すると共に、ばね部P7352の付勢力に抗してガイド溝部P7361d内を左方に押圧する。図269に示す状態では、揺動伝達部P7413eは、振分部P7360のガイド溝部P7361dの前後方向中途部に位置する。また、揺動伝達部P7413eは、左右方向位置において、図244に示す位置(振分部P7360が前方を向いた状態となる位置)よりも左方に位置する。このように、揺動伝達部P7413eの動作に伴い押圧されることで、振分部P7360は、左方を向くように揺動する。

40

【2642】

また、図270に示すように、塔役物P7400が後傾する(上端部P7413が後方に位置する)ように動作した場合には、揺動伝達部P7413eが、ガイド溝部P7361d内を後端部側へ向かって相対的に移動(摺動)する。図270に示す状態では、揺動伝達部P7413eは、振分部P7360のガイド溝部P7361dの後端部に位置する。また、揺動伝達部P7413eは、左右方向位置において、図244に示す位置(振分部P7360が前方を向いた状態となる位置)と同じ位置に位置する。こうして、揺動伝達部P7413eが、図269に示す位置から図270に示すように後方へ移動することで、振分部P7360の右方への移動が許容される。これにより、振分部P7360は、

50

ばね部 P 7 3 5 2 の付勢力により、前方を向くように揺動する。

【 2 6 4 3 】

また、図 2 7 1 に示すように、塔役物 P 7 4 0 0 が右傾する（上端部 P 7 4 1 3 が右方に位置する）ように動作した場合には、揺動伝達部 P 7 4 1 3 e が、ガイド溝部 P 7 3 6 1 d 内を前端部側へ向かって相対的に移動（摺動）する。図 2 7 1 に示す状態では、揺動伝達部 P 7 4 1 3 e は、振分部 P 7 3 6 0 のガイド溝部 P 7 3 6 1 d の前後方向中途部に位置する。また、揺動伝達部 P 7 4 1 3 e は、左右方向位置において、図 2 4 4 に示す位置（振分部 P 7 3 6 0 が前方を向いた状態となる位置）よりも右方に位置する。こうして、揺動伝達部 P 7 4 1 3 e が、図 2 7 0 に示す位置から図 2 7 1 に示すように前方へ移動することで、振分部 P 7 3 6 0 の更なる右方への移動が許容される。これにより、振分部 P 7 3 6 0 は、ばね部 P 7 3 5 2 の付勢力により、右方を向くように揺動する。 10

【 2 6 4 4 】

本実施形態では、図 2 4 4 に示すばね部 P 7 3 5 2 により振分部 P 7 3 6 0 を右方に付勢しているので、振分部 P 7 3 6 0 のガイド溝部 P 7 3 6 1 d を、揺動伝達部 P 7 4 1 3 e に対して常時当接させることができる。これにより、例えば揺動伝達部 P 7 4 1 3 e のガイド溝部 P 7 3 6 1 d 内を押圧する方向が変更される場合に振分部 P 7 3 6 0 の動作にガタが生じるのを防止することができ、揺動伝達部 P 7 4 1 3 e を介した振分部 P 7 3 6 0 に対する駆動力の伝達を滑らかに行うことができる。

【 2 6 4 5 】

次に、塔役物 P 7 4 0 0 の各ステージ（第 1 のステージ部 P 7 5 0 0、第 2 のステージ部 P 7 6 0 0 及び第 3 のステージ部 P 7 7 0 0）の動作を説明する。 20

【 2 6 4 6 】

図 2 4 9 及び図 2 6 7 等 に示す第 3 のステージ部 P 7 7 0 0 の第 3 の駆動伝達部 P 7 7 4 0 に設けられた第 2 のモータ P 7 7 4 1 を駆動させれば、出力ギヤ P 7 7 4 2 が回転する。上記第 2 のモータ P 7 7 4 1 の駆動は、所定の制御手段の制御信号に応じて行われる。

【 2 6 4 7 】

出力ギヤ P 7 7 4 2 の回転は、第 3 のステージギヤ部 P 7 7 4 3 を介して第 3 のステージ回転部 P 7 7 3 0 に伝達される。これにより、第 3 のステージ回転部 P 7 7 3 0 は、第 3 のステージ本体 P 7 7 2 0 に対して回転する。すなわち、第 3 のステージ回転部 P 7 7 3 0 の回転阻害部 P 7 7 3 3（突出部 P 7 7 3 3 b）が、第 3 のステージ本体 P 7 7 2 0 の外側部分を周方向に移動（回転）する。 30

【 2 6 4 8 】

上述の如く回転する第 3 のステージ回転部 P 7 7 3 0 の回転阻害部 P 7 7 3 3（突出部 P 7 7 3 3 b）が、第 3 のステージ本体 P 7 7 2 0 上の遊技球に当たった場合には、当該遊技球の動きに変化を与えることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【 2 6 4 9 】

また、第 3 のステージギヤ部 P 7 7 4 3 の回転は、第 2 のシャフト P 7 6 4 1 を介して、図 2 4 9 及び図 2 5 9 に示す第 2 のステージ部 P 7 6 0 0 の第 2 の駆動伝達部 P 7 6 4 0 に伝達される。すなわち、第 2 の駆動伝達部 P 7 6 4 0（第 2 のステージギヤ部 P 7 6 4 2）の第 1 のギヤ P 7 6 4 2 a は、第 2 のシャフト P 7 6 4 1 の回転に伴い回転する。第 1 のギヤ P 7 6 4 2 a の回転は、第 2 のギヤ P 7 6 4 2 b 及び第 3 のギヤ P 7 6 4 2 c を介して、第 2 のステージ回転部 P 7 6 3 0 に伝達される。これにより、第 2 のステージ回転部 P 7 6 3 0 は、第 2 のステージ本体 P 7 6 2 0 に対して回転する。すなわち、第 2 のステージ回転部 P 7 6 3 0 の回転阻害部 P 7 6 3 3（突出部 P 7 6 3 3 c）が、第 2 のステージ本体 P 7 6 2 0 の外側部分を周方向に移動（回転）する。 40

【 2 6 5 0 】

上述の如く回転する第 2 のステージ回転部 P 7 6 3 0 の回転阻害部 P 7 6 3 3（突出部 P 7 6 3 3 c）が、第 2 のステージ本体 P 7 6 2 0 上の遊技球に当たった場合には、当該遊技球の動きに変化を与えることができ、遊技の興趣を向上させることができる。 50

【 2 6 5 1 】

また、第 3 のギヤ P 7 6 4 2 c の回転は、第 1 のシャフト P 7 5 4 1 を介して、図 2 5 5 及び図 2 5 6 に示す第 1 のステージ部 P 7 5 0 0 の第 1 の駆動伝達部 P 7 5 4 0 に伝達される。すなわち、第 1 の駆動伝達部 P 7 5 4 0 の第 1 のステージギヤ部 P 7 5 4 2 は、第 1 のシャフト P 7 5 4 1 の回転に伴い回転する。第 1 のステージギヤ部 P 7 5 4 2 の回転は、揺動伝達部 P 7 5 4 3 に伝達される。これにより、揺動伝達部 P 7 5 4 3 は、上下方向に向く軸心回りに回転する。

【 2 6 5 2 】

ここで、図 2 5 6、図 2 5 7 及び図 2 7 2 に示すように、支持部 P 7 5 2 0 の係合部 P 7 5 2 3 は、揺動伝達部 P 7 5 4 3 のスパイラル部 P 7 5 4 3 c と係合している。揺動伝達部 P 7 5 4 3 が回転することで、スパイラル部 P 7 5 4 3 c は、係合部 P 7 5 2 3 と係合した状態で、当該係合部 P 7 5 2 3 に対して摺動する。この際に、スパイラル部 P 7 5 4 3 c は螺旋形状に形成されていることから、揺動伝達部 P 7 5 4 3 の回転に伴い、スパイラル部 P 7 5 4 3 c と係合部 P 7 5 2 3 とが係合する部分の高さ位置（すなわち、係合部 P 7 5 2 3 の高さ位置）が変化する。ここで、係合部 P 7 5 2 3 は、第 1 のステージ本体 P 7 5 3 0 の揺動中心となる位置から左方にズレた位置に設けられている。したがって、支持部 P 7 5 2 0 及び第 1 のステージ本体 P 7 5 3 0 は、係合部 P 7 5 2 3 の高さ位置の変化に伴い、図 2 5 3 に示す揺動軸部 P 7 4 1 1 a 及び揺動軸部 P 7 5 1 3 を軸として揺動する。

【 2 6 5 3 】

具体的には、図 2 7 2 (a) に示すように、係合部 P 7 5 2 3 の位置が最も高い位置となる場合、支持部 P 7 5 2 0 及び第 1 のステージ本体 P 7 5 3 0 は、右傾する（右側部が下方に移動する）ように揺動する。また、図 2 7 2 (b) に示すように、係合部 P 7 5 2 3 の位置が最も低い位置となる場合、支持部 P 7 5 2 0 及び第 1 のステージ本体 P 7 5 3 0 は、左傾する（左側部が下方に移動する）ように揺動する。このように、支持部 P 7 5 2 0 及び第 1 のステージ本体 P 7 5 3 0 は、揺動伝達部 P 7 5 4 3 が半回転するごとに、右に傾いたり左に傾いたりするように揺動する。これにより、第 1 のステージ本体 P 7 5 3 0 上の遊技球の動きに変化を与えることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【 2 6 5 4 】

こうして、種々の動作を実行する演出装置 P 7 0 0 0 においては、上述の如く、遊技領域 P 1 1 2 0 を転動する遊技球を内部に導入可能に構成されると共に、当該遊技球を特定領域 P 7 9 1 1 側や非特定領域 P 7 9 1 2 側等へ振り分けることができる。以下では、演出装置 P 7 0 0 0 内に導入された遊技球の転動の態様について説明する。

【 2 6 5 5 】

まず、演出装置 P 7 0 0 0 のうち、駆動ユニット P 7 3 0 0 内における遊技球の転動の態様について説明する。

【 2 6 5 6 】

遊技領域 P 1 1 2 0 を転動する遊技球は、図 2 3 5 等 に示す供給部 P 7 1 2 1 から演出装置 P 7 0 0 0 の内部に導入される。そして、図 2 5 0 等 に示すように、供給部 P 7 1 2 1 から導入された遊技球は、まずクルーン部 P 7 3 2 0 へと誘導される。具体的には、供給部 P 7 1 2 1 から導入された遊技球は、クルーン部 P 7 3 2 0 の供給通路部 P 7 3 2 2 を通過してクルーン本体 P 7 3 2 1 へ誘導される。

【 2 6 5 7 】

ここで、供給通路部 P 7 3 2 2 の下流側は、平面視で、クルーン本体 P 7 3 2 1 の外側部分において周方向に沿う方向へ開口されている。したがって、供給通路部 P 7 3 2 2 からクルーン本体 P 7 3 2 1 へ誘導された遊技球は、クルーン本体 P 7 3 2 1 (3 つの孔部 P 7 3 2 1 a の周囲) を周方向に回転するように転動する。そして、遊技球の転動する勢いが低下すると共に、当該遊技球はクルーン本体 P 7 3 2 1 の中心側 (3 つの孔部 P 7 3 2 1 a 側) へと近づき、最終的に 3 つの孔部 P 7 3 2 1 a の何れかから下方へ落下する。

【 2 6 5 8 】

クルーン本体 P 7 3 2 1 (3 つの孔部 P 7 3 2 1 a) から落下する遊技球は、次に駆動ベース部 P 7 3 3 0 へと誘導される。具体的には、3 つの孔部 P 7 3 2 1 a から落下する遊技球は、駆動ベース部 P 7 3 3 0 の駆動ベース本体部 P 7 3 3 1 の底部で受けられ、当該底部を転動する。

【 2 6 5 9 】

ここで、駆動ベース本体部 P 7 3 3 1 の底部には、3 つの孔部 P 7 3 2 1 a から落下する遊技球を受けた場所よりも前方 (すなわち、受けた遊技球が転動する方向) に、転動ガイド部 P 7 3 3 1 a 及び (転動ガイド部 P 7 3 3 1 a の左右に) 凸部が形成されている。したがって、駆動ベース本体部 P 7 3 3 1 を転動する遊技球は、例えば左右の凸部に衝突しながら転動ガイド部 P 7 3 3 1 a を前方へと移動する。

10

【 2 6 6 0 】

本実施形態においては、クルーン本体 P 7 3 2 1 の 3 つの孔部 P 7 3 2 1 a のうち、左右方向中央部の孔部 P 7 3 2 1 a から落下した遊技球は、凸部と比較的衝突し難いため、転動ガイド部 P 7 3 3 1 a を前方へとスムーズに (比較的真っ直ぐ) に移動し易い。これに対して、他の 2 つの孔部 P 7 3 2 1 a から落下した遊技球は、凸部と比較的衝突し易いため、転動ガイド部 P 7 3 3 1 a を前方へとスムーズに移動し難い。こうして、転動ガイド部 P 7 3 3 1 a の前端部へと転動した遊技球は、転動ガイド部 P 7 3 3 1 a の前端部から落下する。

【 2 6 6 1 】

20

ここで、転動ガイド部 P 7 3 3 1 a の前端部の下方には、振分部 P 7 3 6 0 の前端部 (より詳細には、振分部 P 7 3 6 0 の通路部 P 7 3 6 1 b の前端部、及び、左右の傾斜部 P 7 3 6 4) が配置されている。また、振分部 P 7 3 6 0 の前端部の下方には、排出ガイド部 P 7 3 4 0 が配置されている。そして、振分部 P 7 3 6 0 は、左右に揺動するものである。したがって、転動ガイド部 P 7 3 3 1 a の前端部から落下する遊技球は、タイミング (遊技球が落下する位置と、落下する際の振分部 P 7 3 6 0 の位置) に応じて行き先が変更されることとなる。

【 2 6 6 2 】

具体的には、遊技球が落下する際、当該遊技球の落下した位置に振分部 P 7 3 6 0 の通路部 P 7 3 6 1 b が位置している場合は、落下した遊技球は通路部 P 7 3 6 1 b (振分部 P 7 3 6 0) に受けられる。これに対して、遊技球が落下する際、当該遊技球の落下した位置に振分部 P 7 3 6 0 の通路部 P 7 3 6 1 b が位置していない (左右にズレている) 場合 (図 2 6 9 及び図 2 7 1 参照) は、落下した遊技球は通路部 P 7 3 6 1 b に受けられず、通路部 P 7 3 6 1 b の縁部 (側板) や左右の傾斜部 P 7 3 6 4 と衝突し、排出ガイド部 P 7 3 4 0 へと誘導される。このように、転動ガイド部 P 7 3 3 1 a から落下する遊技球は、タイミングに応じて行き先が変更される (振り分けられる) 。

30

【 2 6 6 3 】

なお、排出ガイド部 P 7 3 4 0 へと誘導された遊技球のうち、排出ガイド部 P 7 3 4 0 の左端部側へと転動する遊技球は、前カバー部 P 7 1 0 0 の図示せぬ左側の排出部 P 7 1 2 2 を介して再び遊技領域 P 1 1 2 0 へと排出される。また、排出ガイド部 P 7 3 4 0 の右端部側へと転動する遊技球は、前カバー部 P 7 1 0 0 の右側の排出部 P 7 1 2 2 を介して遊技盤 P 1 1 0 0 の裏側 (後面) へと排出される。

40

【 2 6 6 4 】

また、通路部 P 7 3 6 1 b (振分部 P 7 3 6 0) に受けられた遊技球は、当該通路部 P 7 3 6 1 b の後端部側へと転動する。そして、遊技球は、通路部 P 7 3 6 1 b の後端部へ到達すると、孔部 P 7 3 6 1 c を通過して下方に落下する。振分部 P 7 3 6 0 (孔部 P 7 3 6 1 c) から落下する遊技球は、次に円盤部 P 7 3 8 0 の開口部 P 7 3 8 1 を介して塔役物 P 7 4 0 0 の上端部 P 7 4 1 3 へと誘導される。すなわち、振分部 P 7 3 6 0 (孔部 P 7 3 6 1 c) から落下する遊技球は、駆動ユニット P 7 3 0 0 から排出されて、次に塔役物 P 7 4 0 0 へと導入される。

50

【 2 6 6 5 】

次に、演出装置 P 7 0 0 0 のうち、塔役物 P 7 4 0 0 内における遊技球の転動の態様について説明する。

【 2 6 6 6 】

図 2 5 0 に示すように、塔役物 P 7 4 0 0 の上端部 P 7 4 1 3 へと誘導された遊技球は、上端部 P 7 4 1 3 の本体部 P 7 4 1 3 a の上面を転動した後、孔部 P 7 4 1 3 c を通過して下方に落下する。

【 2 6 6 7 】

上端部 P 7 4 1 3 (孔部 P 7 4 1 3 c) から落下する遊技球は、次に第 1 のステージ部 P 7 5 0 0 へと誘導される。具体的には、孔部 P 7 4 1 3 c から落下する遊技球は、第 1 のステージ部 P 7 5 0 0 の第 1 のステージ本体 P 7 5 3 0 で受けられ、当該第 1 のステージ本体 P 7 5 3 0 を転動する。

10

【 2 6 6 8 】

ここで、図 2 5 2 に示すように、第 1 のステージ本体 P 7 5 3 0 には、孔部 P 7 4 1 3 c から落下する遊技球を受けた場所よりも前方 (すなわち、受けた遊技球が転動する方向) に、第 1 の壁部 P 7 5 3 2 及び第 2 の壁部 P 7 5 3 3 が形成されている。また、塔役物 P 7 4 0 0 及び第 1 のステージ部 P 7 5 0 0 は、それぞれ互いに異なる動作 (旋回動作及び揺動動作) を実行している。したがって、第 1 のステージ本体 P 7 5 3 0 を前方へ移動する遊技球は、塔役物 P 7 4 0 0 及び第 1 のステージ部 P 7 5 0 0 の動作に影響を受けながら、第 1 の壁部 P 7 5 3 2 や第 2 の壁部 P 7 5 3 3 に衝突しつつ (不規則な方向へ移動しながら徐々に) 前方へ移動する。

20

【 2 6 6 9 】

第 1 のステージ本体 P 7 5 3 0 の左右中央の前端部へと転動した遊技球は、当該第 1 のステージ本体 P 7 5 3 0 の通過部 P 7 5 3 1 から下方へ落下する。これに対して、第 1 のステージ本体 P 7 5 3 0 の左右中央から左右にズレた前端部へと転動した遊技球は、 (通過部 P 7 5 3 1 ではなく) 通過部 P 7 5 3 1 の左右にズレた位置から下方へ落下する。

【 2 6 7 0 】

ここで、第 1 のステージ本体 P 7 5 3 0 の通過部 P 7 5 3 1 の下方には、第 1 のガイド部 P 7 4 2 2 の第 2 のステージ部側ガイド部 P 7 4 2 2 a が配置されている。こうして、通過部 P 7 5 3 1 から落下した遊技球は、第 2 のステージ部側ガイド部 P 7 4 2 2 a に受けられ、当該第 2 のステージ部側ガイド部 P 7 4 2 2 a を後方へと転動する。第 2 のステージ部側ガイド部 P 7 4 2 2 a を後方へと転動した遊技球は、通路部 P 7 5 1 2 により誘導され、孔部 P 7 5 1 2 a を通過して落下する。

30

【 2 6 7 1 】

これに対して、第 1 のステージ本体 P 7 5 3 0 の通過部 P 7 5 3 1 の左右にズレた位置の下方には、第 1 のガイド部 P 7 4 2 2 の排出通路側ガイド部 P 7 4 2 2 b が配置されている。こうして、通過部 P 7 5 3 1 の左右にズレた位置から落下した遊技球は、排出通路側ガイド部 P 7 4 2 2 b に受けられ、当該排出通路側ガイド部 P 7 4 2 2 b により (図 2 4 0 等に示す) 前支柱部 P 7 4 2 1 の排出通路 P 7 4 2 1 a へ誘導される。このように、第 1 のステージ部 P 7 5 0 0 へと誘導された遊技球は、第 1 のステージ本体 P 7 5 3 0 から落下する場所に応じて行き先が変更される (振り分けられる) 。なお、排出通路 P 7 4 2 1 a へ誘導された遊技球は、第 3 のステージ部 P 7 7 0 0 の非特定領域側ガイド部 P 7 4 2 4 b を介して特定領域ユニット P 7 9 0 0 の非特定領域 P 7 9 1 2 へと誘導される。

40

【 2 6 7 2 】

第 1 のステージ部 P 7 5 0 0 の孔部 P 7 5 1 2 a から落下する遊技球は、次に第 2 のステージ部 P 7 6 0 0 へと誘導される。具体的には、孔部 P 7 5 1 2 a から落下する遊技球は、第 2 のステージ部 P 7 6 0 0 の第 2 のステージ本体 P 7 6 2 0 で受けられ、当該第 2 のステージ本体 P 7 6 2 0 を転動する。

【 2 6 7 3 】

ここで、第 2 のステージ本体 P 7 6 2 0 の上面は、中央側が下方へ傾斜する略皿形状に

50

形成されている。また、第２のステージ本体 P 7 6 2 0 の外側部分の直ぐ上方には、転動阻害部 P 7 6 3 3 の４つの突出部 P 7 6 3 3 c が周方向に移動している。また、塔役物 P 7 4 0 0 は、旋回動作を実行している。したがって、第２のステージ本体 P 7 6 2 0 を転動する遊技球は、塔役物 P 7 4 0 0 の動作に影響を受けながら、第２のステージ本体 P 7 6 2 0 の傾斜に応じて中央側へ転動したり、移動する突出部 P 7 6 3 3 c に衝突したりすることにより不規則な方向へ移動する。こうして、第２のステージ本体 P 7 6 2 0 を転動する遊技球は、最終的に通過部 P 7 6 2 1 を通過して下方へ落下するか、または第２のステージ本体 P 7 6 2 0 の右前端部及び左前端部から排出通路側ガイド部 P 7 4 2 3 b へと落下する。

【 2 6 7 4 】

10

こうして、通過部 P 7 6 2 1 から落下した遊技球は、第２のステージベース部 P 7 6 1 0 の通路部 P 7 6 1 2 に受けられ、当該通路部 P 7 6 1 2 を後方へと転動する。通路部 P 7 6 1 2 を後方へと転動した遊技球は、孔部 P 7 6 1 2 a を通過して下方に落下する。これに対して、排出通路側ガイド部 P 7 4 2 3 b へと移動した遊技球は、当該排出通路側ガイド部 P 7 4 2 3 b により（図 2 4 0 等）前支柱部 P 7 4 2 1 の排出通路 P 7 4 2 1 a へ誘導される。このように、第２のステージ部 P 7 6 0 0 へと誘導された遊技球は、第２のステージ本体 P 7 6 2 0 から落下する場所に応じて行き先が変更される（振り分けられる）。

【 2 6 7 5 】

図 2 5 2 及び図 2 6 3 に示すように、第２のステージ部 P 7 6 0 0 の孔部 P 7 6 1 2 a から落下する遊技球は、次に第３のステージ部 P 7 7 0 0 へと誘導される。具体的には、孔部 P 7 6 1 2 a から落下する遊技球は、第３のステージ部 P 7 7 0 0 の第３のステージ本体 P 7 7 2 0 で受けられ、当該第３のステージ本体 P 7 7 2 0 を転動する。

20

【 2 6 7 6 】

ここで、図 2 6 3 に示すように、第３のステージ本体 P 7 7 2 0 の上面は、前端部が前下方に傾斜すると共に複数の突起部 P 7 7 2 1 が形成されている。また、第３のステージ本体 P 7 7 2 0 の外側部分の直ぐ上方には、転動阻害部 P 7 7 3 3 の複数の突出部 P 7 7 3 3 b が周方向に移動している。また、塔役物 P 7 4 0 0 は、旋回動作を実行している。したがって、第３のステージ本体 P 7 7 2 0 を転動する遊技球は、塔役物 P 7 4 0 0 の動作に影響を受けながら、第３のステージ本体 P 7 7 2 0 の傾斜に応じて前方へ転動しつつ、突起部 P 7 7 2 1 や移動する突出部 P 7 7 3 3 b に衝突することにより不規則な方向へ移動する。こうして、第３のステージ本体 P 7 7 2 0 を転動する遊技球は、第３のステージ本体 P 7 7 2 0 の前端部から第３のガイド部 P 7 4 2 4 の特定領域側ガイド部 P 7 4 2 4 a へと落下するか、または第３のステージ本体 P 7 7 2 0 の前端部及び左前端部から第３のガイド部 P 7 4 2 4 の非特定領域側ガイド部 P 7 4 2 4 b へと落下する。

30

【 2 6 7 7 】

こうして、特定領域側ガイド部 P 7 4 2 4 a へと落下した遊技球は、当該特定領域側ガイド部 P 7 4 2 4 a により、特定領域ユニット P 7 9 0 0 の特定領域 P 7 9 1 1 へと誘導される。これに対して、非特定領域側ガイド部 P 7 4 2 4 b へと落下した遊技球は、当該非特定領域側ガイド部 P 7 4 2 4 b により、特定領域ユニット P 7 9 0 0 の非特定領域 P 7 9 1 2 へと誘導される。このように、第３のステージ部 P 7 7 0 0 へと誘導された遊技球は第３のステージ本体 P 7 7 2 0 から落下する場所に応じて行き先が変更される（振り分けられる）。

40

【 2 6 7 8 】

このように、演出装置 P 7 0 0 0 においては、各種の部材が各々動作を実行可能に構成しながら、内部に導入した遊技球を特定領域 P 7 9 1 1 側や非特定領域 P 7 9 1 2 側へ多段階的に振り分けることができる。これにより、遊技者の興趣を向上させることができる。

【 2 6 7 9 】

以上の実施形態に基づき、本発明の概要を以下に列挙する。

50

【 2 6 8 0 】

従来、例えばパチンコ機などの遊技機は公知となっている（特開 2 0 1 6 - 5 9 4 9 8 号公報参照）。

【 2 6 8 1 】

上記公報には、回転動作を行うことで所定の可動演出を行う可動演出役物を備えた遊技機が開示されている。

【 2 6 8 2 】

このような遊技機において、遊技の興趣をさらに向上させることが望まれている。

【 2 6 8 3 】

本発明は、上述した課題に鑑みてなされたものであり、遊技の興趣を向上させることができる遊技機を提供することを目的とする。 10

【 2 6 8 4 】

以上の如く、本実施形態に係る遊技機は、

第 1 の可動体（駆動ギヤ P 7 3 7 0 ）と、第 2 の可動体（塔役物 P 7 4 0 0 ）と、第 3 の可動体（振分部 P 7 3 6 0 ）と、を備え、

前記第 1 の可動体（駆動ギヤ P 7 3 7 0 ）は、第 1 の駆動源（第 1 のモータ P 7 3 5 3 ）からの駆動力により動作が可能であり、

前記第 2 の可動体（塔役物 P 7 4 0 0 ）は、前記第 1 の可動体（駆動ギヤ P 7 3 7 0 ）に接すると共に、当該第 1 の可動体（駆動ギヤ P 7 3 7 0 ）の動作に伴い動作が可能であり、 20

前記第 3 の可動体（振分部 P 7 3 6 0 ）は、前記第 2 の可動体（塔役物 P 7 4 0 0 ）に接すると共に、当該第 2 の可動体（塔役物 P 7 4 0 0 ）の動作に伴い動作が可能であり、

前記第 2 の可動体（塔役物 P 7 4 0 0 ）と、前記第 3 の可動体（振分部 P 7 3 6 0 ）とは、異なる動作態様で動作するものである。

【 2 6 8 5 】

このような構成により、遊技の興趣を向上させることができる。

【 2 6 8 6 】

また、前記第 2 の可動体（塔役物 P 7 4 0 0 ）は、所定の部分（前側部分）が常に遊技者側を向いた状態で動作が可能であるものである。

【 2 6 8 7 】

30

このような構成により、遊技の興趣をより向上させることができる。

【 2 6 8 8 】

また、前記第 1 の可動体（駆動ギヤ P 7 3 7 0 ）と、前記第 2 の可動体（塔役物 P 7 4 0 0 ）と、は互いに摺接しているものである。

【 2 6 8 9 】

このような構成により、第 1 の可動体（駆動ギヤ P 7 3 7 0 ）の動作を利用して第 2 の可動体（塔役物 P 7 4 0 0 ）を動作させることができる。

【 2 6 9 0 】

また、前記第 2 の可動体（塔役物 P 7 4 0 0 ）と、前記第 3 の可動体（振分部 P 7 3 6 0 ）と、は互いに摺接しているものである。 40

【 2 6 9 1 】

このような構成により、第 2 の可動体（塔役物 P 7 4 0 0 ）の動作を利用して第 3 の可動体（振分部 P 7 3 6 0 ）を動作させることができる。

【 2 6 9 2 】

また、前記第 2 の可動体（塔役物 P 7 4 0 0 ）は、当該第 2 の可動体（塔役物 P 7 4 0 0 ）に供給された遊技球の流路を備え、

前記第 3 の可動体（振分部 P 7 3 6 0 ）は、遊技球を前記第 2 の可動体（塔役物 P 7 4 0 0 ）に誘導する誘導路（通路部 P 7 3 6 1 b ）を備えているものである。

【 2 6 9 3 】

このような構成により、遊技の興趣をより向上させることができる。 50

【 2 6 9 4 】

また、前記第 2 の可動体（塔役物 P 7 4 0 0）の動作態様は、回転動作又は揺動動作であるものである。

【 2 6 9 5 】

このような構成により、遊技の興趣をより向上させることができる。

【 2 6 9 6 】

また、前記第 3 の可動体（振分部 P 7 3 6 0）の動作態様は、揺動動作であるものである。

【 2 6 9 7 】

このような構成により、遊技の興趣をより向上させることができる。

10

【 2 6 9 8 】

また、前記第 3 の可動体（振分部 P 7 3 6 0）は、当該第 3 の可動体（振分部 P 7 3 6 0）の動作に応じた所定のタイミングで到達した遊技球を、前記誘導路（通路部 P 7 3 6 1 b）を介して前記第 2 の可動体（塔役物 P 7 4 0 0）へ誘導するものである。

【 2 6 9 9 】

このような構成により、遊技の興趣をより向上させることができる。

【 2 7 0 0 】

また、前記第 2 の可動体（塔役物 P 7 4 0 0）の流路を通過した遊技球の入賞を検出可能な入賞装置（特定領域ユニット P 7 9 0 0）を備え、

前記第 2 の可動体（塔役物 P 7 4 0 0）は、第 1 の流路（特定領域 P 7 9 1 1 へ連通する流路）と、前記第 1 の流路とは異なる第 2 の流路（非特定領域 P 7 9 1 2 へ連通する流路）と、を備え、

20

前記入賞装置（特定領域ユニット P 7 9 0 0）は、前記第 1 の流路（特定領域 P 7 9 1 1 へ連通する流路）を通過した遊技球の入賞を検出する第 1 の検出部（特定領域 P 7 9 1 1）と、前記第 2 の流路（非特定領域 P 7 9 1 2 へ連通する流路）を通過した遊技球の入賞を検出する第 2 の検出部（非特定領域 P 7 9 1 2）と、を備えるものである。

【 2 7 0 1 】

このような構成により、遊技球の振り分けが可能となる。

【 2 7 0 2 】

また、前記第 2 の可動体（塔役物 P 7 4 0 0）の流路を通過した遊技球の入賞を検出可能な入賞装置（特定領域ユニット P 7 9 0 0）を備え、

30

前記第 2 の可動体（塔役物 P 7 4 0 0）は、上側部分において前記第 1 の可動体（駆動ギヤ P 7 3 7 0）と接し、下側部分において前記入賞装置（特定領域ユニット P 7 9 0 0）に対して動作可能に支持されるものである。

【 2 7 0 3 】

このような構成により、第 2 の可動体（塔役物 P 7 4 0 0）を通過した遊技球を入賞させ易くすることができる。

【 2 7 0 4 】

また、前記第 2 の可動体（塔役物 P 7 4 0 0）は、第 1 の流路（特定領域 P 7 9 1 1 へ連通する流路）と、前記第 1 の流路（特定領域 P 7 9 1 1 へ連通する流路）とは異なる第 2 の流路（非特定領域 P 7 9 1 2 へ連通する流路）と、を備えると共に、第 2 の駆動源（第 2 のモータ P 7 7 4 1）からの駆動力により動作が可能であり、当該第 2 の可動体（塔役物 P 7 4 0 0）に供給された遊技球を前記第 1 の流路（特定領域 P 7 9 1 1 へ連通する流路）又は前記第 2 の流路（非特定領域 P 7 9 1 2 へ連通する流路）へ振り分け可能な振分部（第 1 のステージ部 P 7 5 0 0、第 2 のステージ部 P 7 6 0 0 及び第 3 のステージ部 P 7 7 0 0）を備えるものである。

40

【 2 7 0 5 】

このような構成により、遊技の興趣をより向上させることができる。

【 2 7 0 6 】

また、前記第 2 の可動体（塔役物 P 7 4 0 0）は、第 1 の流路（特定領域 P 7 9 1 1 へ

50

連通する流路)と、前記第1の流路(特定領域P7911へ連通する流路)とは異なる第2の流路(非特定領域P7912へ連通する流路)と、を備えると共に、当該第2の可動体(塔役物P7400)に供給された遊技球を前記第1の流路(特定領域P7911へ連通する流路)又は前記第2の流路(非特定領域P7912へ連通する流路)へ振り分け可能な振分部(第1のステージ部P7500、第2のステージ部P7600及び第3のステージ部P7700)を備え、

前記振分部(第1のステージ部P7500、第2のステージ部P7600及び第3のステージ部P7700)は、上下方向に複数設けられるものである。

【2707】

このような構成により、遊技の興趣をより向上させることができる。

10

【2708】

また、前記第2の可動体(塔役物P7400)は、第1の流路(特定領域P7911へ連通する流路)と、前記第1の流路(特定領域P7911へ連通する流路)とは異なる第2の流路(非特定領域P7912へ連通する流路)と、を備えると共に、当該第2の可動体(塔役物P7400)に供給された遊技球を前記第1の流路(特定領域P7911へ連通する流路)又は前記第2の流路(非特定領域P7912へ連通する流路)へ振り分け可能な振分部(第1のステージ部P7500、第2のステージ部P7600及び第3のステージ部P7700)を備え、

前記振分部(第1のステージ部P7500、第2のステージ部P7600及び第3のステージ部P7700)は、上下方向に複数設けられ、

20

前記複数の振分部(第1のステージ部P7500、第2のステージ部P7600及び第3のステージ部P7700)は、異なる複数の動作態様で動作するものである。

【2709】

このような構成により、遊技の興趣をより向上させることができる。

【2710】

また、前記第2の可動体(塔役物P7400)は、第1の流路(特定領域P7911へ連通する流路)と、前記第1の流路(特定領域P7911へ連通する流路)とは異なる第2の流路(非特定領域P7912へ連通する流路)と、を備えると共に、当該第2の可動体(塔役物P7400)に供給された遊技球を前記第1の流路(特定領域P7911へ連通する流路)又は前記第2の流路(非特定領域P7912へ連通する流路)へ振り分け可能な振分部(第1のステージ部P7500、第2のステージ部P7600及び第3のステージ部P7700)を備え、

30

前記振分部(第1のステージ部P7500、第2のステージ部P7600及び第3のステージ部P7700)は、上下方向に複数設けられ、

前記複数の振分部(第1のステージ部P7500、第2のステージ部P7600及び第3のステージ部P7700)は、異なる複数の動作態様で動作し、

前記複数の動作態様は、少なくとも回転動作を含むものである。

【2711】

このような構成により、遊技の興趣をより向上させることができる。

【2712】

40

また、前記第2の可動体(塔役物P7400)は、第1の流路(特定領域P7911へ連通する流路)と、前記第1の流路(特定領域P7911へ連通する流路)とは異なる第2の流路(非特定領域P7912へ連通する流路)と、を備えると共に、当該第2の可動体(塔役物P7400)に供給された遊技球を前記第1の流路(特定領域P7911へ連通する流路)又は前記第2の流路(非特定領域P7912へ連通する流路)へ振り分け可能な振分部(第1のステージ部P7500、第2のステージ部P7600及び第3のステージ部P7700)を備え、

前記振分部(第1のステージ部P7500、第2のステージ部P7600及び第3のステージ部P7700)は、上下方向に複数設けられ、

前記複数の振分部(第1のステージ部P7500、第2のステージ部P7600及び第

50

3 のステージ部 P 7 7 0 0) は、異なる複数の動作態様で動作し、前記複数の動作態様は、少なくとも揺動動作を含むものである。

【 2 7 1 3 】

このような構成により、遊技の興趣をより向上させることができる。

【 2 7 1 4 】

上記記載の括弧書きの如く、

駆動ギヤ P 7 3 7 0 は、第 1 の可動体の一形態である。

また、塔役物 P 7 4 0 0 は、第 2 の可動体の一形態である。

また、振分部 P 7 3 6 0 は、第 3 の可動体の一形態である。

また、通路部 P 7 3 6 1 b は、誘導路の一形態である。

10

また、第 1 のステージ部 P 7 5 0 0、第 2 のステージ部 P 7 6 0 0 及び第 3 のステージ部 P 7 7 0 0 は、振分部の一形態である。

また、特定領域ユニット P 7 9 0 0 は、入賞装置の一形態である。

また、特定領域 P 7 9 1 1 は、第 1 の検出部の一形態である。

また、非特定領域 P 7 9 1 2 は、第 2 の検出部の一形態である。

【 2 7 1 5 】

また、本実施形態に係る遊技機は、

第 1 の部分 (塔役物 P 7 4 0 0) と、第 2 の部分 (振分部 P 7 3 6 0) と、ベース部 (特定領域ユニット P 7 9 0 0) と、を備えた構造部を有する遊技機であって、

前記第 1 の部分 (塔役物 P 7 4 0 0) は、当該第 1 の部分 (塔役物 P 7 4 0 0) に供給された遊技球の流路を備え、

20

前記第 2 の部分 (振分部 P 7 3 6 0) は、遊技球を前記第 1 の部分 (塔役物 P 7 4 0 0) へ誘導する誘導路 (通路部 P 7 3 6 1 b) を備え、

前記ベース部 (特定領域ユニット P 7 9 0 0) は、前記第 1 の部分 (塔役物 P 7 4 0 0) の流路を通過した遊技球の入賞を検出可能な検出手段 (センサ部 P 7 9 1 1 a) を備え、

前記第 1 の部分 (塔役物 P 7 4 0 0) 及び前記第 2 の部分 (振分部 P 7 3 6 0) の少なくとも一方は、前記ベース部 (特定領域ユニット P 7 9 0 0) に対して移動可能であるものである。

【 2 7 1 6 】

30

このような構成により、遊技の興趣を向上させることができる。

【 2 7 1 7 】

また、本実施形態に係る遊技機は、

前記第 1 の部分 (塔役物 P 7 4 0 0) 及び前記第 2 の部分 (振分部 P 7 3 6 0) の両方が、前記ベース部 (特定領域ユニット P 7 9 0 0) に対して移動可能であるものである。

【 2 7 1 8 】

このような構成により、遊技の興趣をより向上させることができる。

【 2 7 1 9 】

また、前記第 2 の部分 (振分部 P 7 3 6 0) は、前記ベース部 (特定領域ユニット P 7 9 0 0) に対して移動可能であり、

40

当該第 2 の部分 (振分部 P 7 3 6 0) に所定のタイミングで到達した遊技球を、前記誘導路 (通路部 P 7 3 6 1 b) を介して前記第 1 の部分 (塔役物 P 7 4 0 0) へ誘導するものである。

【 2 7 2 0 】

このような構成により、遊技の興趣をより向上させることができる。

【 2 7 2 1 】

また、前記第 1 の部分 (塔役物 P 7 4 0 0) は、第 1 の流路 (特定領域 P 7 9 1 1 へ連通する流路) と、前記第 1 の流路 (特定領域 P 7 9 1 1 へ連通する流路) とは異なる第 2 の流路 (非特定領域 P 7 9 1 2 へ連通する流路) を備えるものである。

【 2 7 2 2 】

50

このような構成により、遊技球の振り分けが可能となる。

【 2 7 2 3 】

また、前記第 1 の部分（塔役物 P 7 4 0 0）は、第 1 の流路（特定領域 P 7 9 1 1 へ連
通する流路）と、前記第 1 の流路（特定領域 P 7 9 1 1 へ連通する流路）とは異なる第 2
の流路（非特定領域 P 7 9 1 2 へ連通する流路）を備え、当該第 1 の部分（塔役物 P 7 4
0 0）に供給された遊技球を前記第 1 の流路（特定領域 P 7 9 1 1 へ連通する流路）又は
前記第 2 の流路（非特定領域 P 7 9 1 2 へ連通する流路）へ振り分け可能な振分部（第 1
のステージ部 P 7 5 0 0、第 2 のステージ部 P 7 6 0 0 及び第 3 のステージ部 P 7 7 0 0
）を備えるものである。

【 2 7 2 4 】

このような構成により、遊技の興趣をより向上させることができる。

【 2 7 2 5 】

また、前記第 1 の部分（塔役物 P 7 4 0 0）は、第 1 の流路（特定領域 P 7 9 1 1 へ連
通する流路）と、前記第 1 の流路（特定領域 P 7 9 1 1 へ連通する流路）とは異なる第 2
の流路（非特定領域 P 7 9 1 2 へ連通する流路）を備え、当該第 1 の部分（塔役物 P 7 4
0 0）に供給された遊技球を前記第 1 の流路（特定領域 P 7 9 1 1 へ連通する流路）又は
前記第 2 の流路（非特定領域 P 7 9 1 2 へ連通する流路）へ振り分け可能な振分部を備え

、
前記振分部は、複数設けられ、

前記複数の振分部（第 1 のステージ部 P 7 5 0 0、第 2 のステージ部 P 7 6 0 0 及び第
3 のステージ部 P 7 7 0 0）のうち上流側の振分部の前記第 1 の流路（特定領域 P 7 9 1
1 へ連通する流路）を通過した遊技球を、下流側の振分部に移行可能であるものである。

【 2 7 2 6 】

このような構成により、遊技の興趣をより向上させることができる。

【 2 7 2 7 】

また、前記第 1 の部分（塔役物 P 7 4 0 0）は、第 1 の流路（特定領域 P 7 9 1 1 へ連
通する流路）と、前記第 1 の流路（特定領域 P 7 9 1 1 へ連通する流路）とは異なる第 2
の流路（非特定領域 P 7 9 1 2 へ連通する流路）を備え、当該第 1 の部分（塔役物 P 7 4
0 0）に供給された遊技球を前記第 1 の流路（特定領域 P 7 9 1 1 へ連通する流路）又は
前記第 2 の流路（非特定領域 P 7 9 1 2 へ連通する流路）へ振り分け可能な振分部（第 1
のステージ部 P 7 5 0 0、第 2 のステージ部 P 7 6 0 0 及び第 3 のステージ部 P 7 7 0 0
）を備え、

前記振分部（第 1 のステージ部 P 7 5 0 0、第 2 のステージ部 P 7 6 0 0 及び第 3 のス
テージ部 P 7 7 0 0）は、当該振分部を転動する遊技球の転動速度を減少させる減速部（
転動障害部 P 7 6 3 3）を備えるものである。

【 2 7 2 8 】

このような構成により、遊技の興趣をより向上させることができる。

【 2 7 2 9 】

また、前記第 1 の部分（塔役物 P 7 4 0 0）は、第 1 の流路（特定領域 P 7 9 1 1 へ連
通する流路）と、前記第 1 の流路（特定領域 P 7 9 1 1 へ連通する流路）とは異なる第 2
の流路（非特定領域 P 7 9 1 2 へ連通する流路）を備え、当該第 1 の部分（塔役物 P 7 4
0 0）に供給された遊技球を前記第 1 の流路（特定領域 P 7 9 1 1 へ連通する流路）又は
前記第 2 の流路（非特定領域 P 7 9 1 2 へ連通する流路）へ振り分け可能な振分部（第 1
のステージ部 P 7 5 0 0、第 2 のステージ部 P 7 6 0 0 及び第 3 のステージ部 P 7 7 0 0
）を備え、

前記振分部（第 1 のステージ部 P 7 5 0 0、第 2 のステージ部 P 7 6 0 0 及び第 3 のス
テージ部 P 7 7 0 0）は、当該振分部を転動する遊技球の転動速度を減少させる減速部（
転動障害部 P 7 6 3 3、突起部 P 7 7 2 1、転動障害部 P 7 7 3 3）を備え、

前記減速部（転動障害部 P 7 6 3 3、突起部 P 7 7 2 1、転動障害部 P 7 7 3 3）は、
前記振分部を転動する遊技球に接することで、当該遊技球の転動速度を減少させるもので

10

20

30

40

50

ある。

【 2 7 3 0 】

このような構成により、遊技の興趣をより向上させることができる。

【 2 7 3 1 】

また、前記第 1 の部分（塔役物 P 7 4 0 0）は、第 1 の流路（特定領域 P 7 9 1 1 へ連
通する流路）と、前記第 1 の流路（特定領域 P 7 9 1 1 へ連通する流路）とは異なる第 2
の流路（非特定領域 P 7 9 1 2 へ連通する流路）を備え、当該第 1 の部分（塔役物 P 7 4
0 0）に供給された遊技球を前記第 1 の流路（特定領域 P 7 9 1 1 へ連通する流路）又は
前記第 2 の流路（非特定領域 P 7 9 1 2 へ連通する流路）へ振り分け可能な振分部（第 2
のステージ部 P 7 6 0 0 及び第 3 のステージ部 P 7 7 0 0）を備え、

10

前記振分部（第 2 のステージ部 P 7 6 0 0 及び第 3 のステージ部 P 7 7 0 0）は、当該
振分部を転動する遊技球の転動速度を減少させる減速部（転動障害部 P 7 6 3 3、突起部
P 7 7 2 1、転動障害部 P 7 7 3 3）を備え、

前記減速部（転動障害部 P 7 6 3 3、突起部 P 7 7 2 1、転動障害部 P 7 7 3 3）は、
一方向に突出する突起形状に形成されているものである。

【 2 7 3 2 】

このような構成により、遊技の興趣をより向上させることができる。

【 2 7 3 3 】

また、前記第 1 の部分（塔役物 P 7 4 0 0）は、第 1 の流路（特定領域 P 7 9 1 1 へ連
通する流路）と、前記第 1 の流路（特定領域 P 7 9 1 1 へ連通する流路）とは異なる第 2
の流路（非特定領域 P 7 9 1 2 へ連通する流路）を備え、当該第 1 の部分（塔役物 P 7 4
0 0）に供給された遊技球を前記第 1 の流路（特定領域 P 7 9 1 1 へ連通する流路）又は
前記第 2 の流路（非特定領域 P 7 9 1 2 へ連通する流路）へ振り分け可能な振分部（第 2
のステージ部 P 7 6 0 0）を備え、

20

前記振分部（第 2 のステージ部 P 7 6 0 0）は、当該振分部を転動する遊技球の転動速
度を減少させる減速部（転動障害部 P 7 6 3 3）を備え、

前記振分部（第 1 のステージ部 P 7 5 0 0、第 2 のステージ部 P 7 6 0 0 及び第 3 のス
テージ部 P 7 7 0 0）は、前記減速部（転動障害部 P 7 6 3 3）により転動速度が減少さ
れた遊技球を、遊技者に視認させることが可能な視認部（孔部 P 7 6 3 3 b）を備えるも
のである。

30

【 2 7 3 4 】

このような構成により、遊技の興趣をより向上させることができる。

【 2 7 3 5 】

また、前記第 1 の部分（塔役物 P 7 4 0 0）と、前記第 2 の部分（振分部 P 7 3 6 0）
と、前記ベース部（特定領域ユニット P 7 9 0 0）と、は別部材であるものである。

【 2 7 3 6 】

このような構成により、動作可能な部材と、動作不能な部材と、を別部材とすること
ができる。

【 2 7 3 7 】

上記記載の括弧書きの如く、

40

塔役物 P 7 4 0 0 は、第 1 の部分の一形態である。

また、振分部 P 7 3 6 0 は、第 2 の部分の一形態である。

また、通路部 P 7 3 6 1 b は、誘導路の一形態である。

また、第 1 のステージ部 P 7 5 0 0、第 2 のステージ部 P 7 6 0 0 及び第 3 のステー
ジ部 P 7 7 0 0 は、振分部の一形態である。

また、転動障害部 P 7 6 3 3、突起部 P 7 7 2 1、転動障害部 P 7 7 3 3 は、減速部の
一形態である。

また、孔部 P 7 6 3 3 b は、視認部の一形態である。

また、特定領域ユニット P 7 9 0 0 は、ベース部の一形態である。

また、特定領域 P 7 9 1 1 は、第 1 の検出部の一形態である。

50

また、非特定領域 P 7 9 1 2 は、第 2 の検出部の一形態である。

【 2 7 3 8 】

以上、本発明の第 4 実施形態を説明したが、本発明は上記構成に限定されるものではなく、特許請求の範囲に記載された発明の範囲内で種々の変更が可能である。

【 2 7 3 9 】

例えば、本実施形態では、特定領域ユニット P 7 9 0 0 に対して、塔役物 P 7 4 0 0 及び振分部 P 7 3 6 0 の両方を動作させる例を示したが、このような態様に限られない。例えば、塔役物 P 7 4 0 0 及び振分部 P 7 3 6 0 のうちの一方を、特定領域ユニット P 7 9 0 0 に対して、動作させる構成としてもよい。

【 2 7 4 0 】

また、本実施形態では、塔役物 P 7 4 0 0 を旋回動作（首振り動作）可能な構成としたが、このような態様に限られない。塔役物 P 7 4 0 0 の動作としては、例えば、揺動動作や回転動作、往復動作等、遊技球を振り分け可能な種々の動作を採用可能である。

【 2 7 4 1 】

また、本実施形態では、振分部 P 7 3 6 0 を揺動動作可能な構成としたが、このような態様に限られない。振分部 P 7 3 6 0 の動作としては、例えば、旋回動作や回転動作、往復動作等、遊技球を振り分け可能な種々の動作を採用可能である。

【 2 7 4 2 】

また、本実施形態では、遊技球の転動を阻害するものとして、第 2 のステージ部 P 7 6 0 0 の転動阻害部 P 7 6 3 3 や、第 3 のステージ部 P 7 7 0 0 の転動阻害部 P 7 7 3 3 及び突起部 P 7 7 2 1 を設けた例を示したが、このような態様に限られない。遊技球の転動を阻害するものとしては、例えば、遊技領域 P 1 1 2 0 の前面（転動面）から板面を上下方向へ向けて、当該前面から進退可能に構成された板状の部材（例えばシャッタ）のように、遊技球の転動を阻害可能な種々の構成を採用可能である。

【 2 7 4 3 】

また、本実施形態では、第 2 のステージ部 P 7 6 0 0 の転動阻害部 P 7 6 3 3 に、孔部 P 7 6 3 3 b を設けたことで、当該孔部 P 7 6 3 3 b を介して第 2 のステージ本体 P 7 6 2 0 上を転動する遊技球の視認を可能とした例を示したが、このような態様に限られない。ステージ（例えば第 2 のステージ部 P 7 6 0 0 ）上の遊技球の視認を可能とする構成としては、例えば、転動阻害部 P 7 6 3 3 の全体又は一部を、透過性を有する材料で形成したり、入賞口ユニットやアタッカユニットのように遊技領域 P 1 1 2 0 に配置される各種のユニットにおける前側面を透過性を有する材料で形成したりする等、種々の構成を採用可能である。

【 2 7 4 4 】

また、本実施形態では、可動する役物（塔役物 P 7 4 0 0 ）を、塔を模したものとしたが、可動する役物の形状としてはこのような態様に限られず、種々の形状を採用可能である。

【 2 7 4 5 】

また、本実施形態では、演出画像や装飾図柄を表示するため、図 4 に示すような表示装置 7 を設けることもできる。すなわち、表示装置 7 に、装飾図柄を可変表示させて特別図柄の当り判定処理の結果を表示したり、特別図柄の当り判定処理の結果に応じた演出画像、大当り遊技状態中の演出画像、デモ演出画像、特別図柄の可変表示の保留状況を示す演出画像等を表示することができる。

【 2 7 4 6 】

また、本実施形態の可動する役物（塔役物 P 7 4 0 0 ）は、1 種タイプや 1 種 2 種混合機のパチンコ遊技機に搭載するのではなく、いわゆる 2 種タイプのパチンコ遊技機に搭載することもできる。

【 2 7 4 7 】

また、本実施形態では、所定のタイミングで受けた遊技球を（入賞可能な）特定領域 P 7 9 1 1 側へとガイドすることをもって、振分部 P 7 3 6 0 を「移動式の入賞口」とする

10

20

30

40

50

構成を例示したが、このような構成に限られない。例えば、振分部 P 7 3 6 0 の通路部 P 7 3 6 1 b の先端部で遊技球を受けたこと自体（すなわち、所定のセンサによる通路部 P 7 3 6 1 b の先端部で遊技球を受けたとの検知）を入賞としてもよい。またその場合、振分部 P 7 3 6 0 への入賞とは、第 1 又は第 2 始動口への入賞としてもよく、また特定領域への入賞としてもよい。

【2748】

また、本実施形態では、演出装置 P 7 0 0 0 の下端部にあるユニット（特定領域ユニット P 7 9 0 0）として、入賞可能な特定領域を有する構成を例示したが、このような構成に限られない。例えば、演出装置 P 7 0 0 0 の下端部にあるユニットは、入賞可能な第 1 又は第 2 始動口を有する構成としてもよい。

10

【2749】

以下では、本発明の第 5 実施形態に係るパチンコ遊技機について説明する。なお、先述した実施形態に係るものと同一又は類似の構成要素については、同一名称や同一符号を付する等してその説明を省略する。

【2750】

第 5 実施形態に係るパチンコ遊技機は、演出装置 C 1 0 0 0 を有する点で、第 1 ～ 第 4 実施形態に係るパチンコ遊技機と大きく異なる。以下では、図 2 7 3 から図 2 8 8 までを用いて、演出装置 C 1 0 0 0 の構成について説明する。なお、上記図面においては、説明の便宜上、部材の図示を適宜省略している。例えば、図 2 7 6 から図 2 7 8 においては、ロゴ役物 C 1 5 0 0 の図示を省略している。

20

【2751】

演出装置 C 1 0 0 0 は、適宜のタイミングで動作することで、遊技者に視覚的な印象（インパクト）を与えるものである。演出装置 C 1 0 0 0 は、遊技盤 P 1 1 0 0 の上部に設置される。演出装置 C 1 0 0 0 は、主として可動演出役物 C 1 1 0 0、駆動機構 C 1 2 0 0、保持機構 C 1 3 0 0、衝撃吸収手段 C 1 4 0 0 及びロゴ役物 C 1 5 0 0 を具備する。

【2752】

図 2 7 3 から図 2 7 5 に示すロゴ役物 C 1 5 0 0 は、適宜の装飾がされたものである。具体的には、ロゴ役物 C 1 5 0 0 は、適宜の文字（例えば「ABC」）からなるロゴを模した装飾が施されている。ロゴ役物 C 1 5 0 0 は、可動演出役物 C 1 1 0 0 の前方に配置されている。なお、ロゴ役物 C 1 5 0 0 及び可動演出役物 C 1 1 0 0 は、互いに相対的に動作可能に構成される。

30

【2753】

図 2 7 3 から図 2 7 9 等を示す可動演出役物 C 1 1 0 0 は、動作することで演出を行うものである。具体的には、可動演出役物 C 1 1 0 0 は、後述する駆動機構 C 1 2 0 0 によって昇降可能に設けられる。可動演出役物 C 1 1 0 0 は、長手方向を左右に向けて設けられる。可動演出役物 C 1 1 0 0 の動作は、演出動作制御回路 8 9 によって制御される。詳細は後述するが、可動演出役物 C 1 1 0 0 は、演出を行う前の状態の位置（図 2 8 9 に示す待機位置）、演出を行っている状態であって前記待機位置よりも下方の位置（図 2 9 1 に示す中間位置）、演出を行っている状態であって前記中間位置よりも下方の位置（図 2 9 5 に示す突出位置）に移動可能に設けられる。可動演出役物 C 1 1 0 0 は、主として銚役物 C 1 1 2 0 及び支持体 C 1 1 3 0 を具備する。

40

【2754】

図 2 7 6 から図 2 7 9 等を示す銚役物 C 1 1 2 0 は、適宜の装飾が施されており、動作することによって演出を行うものである。具体的には、銚役物 C 1 1 2 0 は、銚を模した装飾が施されている。銚役物 C 1 1 2 0 は、ロゴ役物 C 1 5 0 0 の後方に設けられる。銚役物 C 1 1 2 0 は、主として役物装飾体 C 1 1 2 1、導光板 C 1 1 2 2、役物電飾基板 C 1 1 2 3 及びベース部 C 1 1 2 4 を具備する。

【2755】

図 2 7 6、図 2 7 8 及び図 2 7 9 に示す役物装飾体 C 1 1 2 1 は、適宜の装飾が施されて、演出を行う際に可動する部分である。役物装飾体 C 1 1 2 1 は、銚を模した形状に形

50

成されている。役物装飾体 C 1 1 2 1 は、主として第一装飾体 C 1 1 2 1 a、第二装飾体 C 1 1 2 1 b 及び第一装飾レンズ C 1 1 2 1 c を具備する。

【 2 7 5 6 】

第一装飾体 C 1 1 2 1 a は、銚を模した形状に形成されている。第一装飾体 C 1 1 2 1 a は、長手方向を上下に向けて設けられる。第一装飾体 C 1 1 2 1 a は、役物装飾体 C 1 1 2 1 の左右中央に設けられる。第一装飾体 C 1 1 2 1 a の正面視略中央には、当該第一装飾体 C 1 1 2 1 a を前後に貫通する開口部が形成されており、当該開口部に透過性の材料によって形成される第二装飾レンズ C 1 1 2 1 d が設けられている。第二装飾レンズ C 1 1 2 1 d は、正面視略ひし形状に形成される。

【 2 7 5 7 】

第二装飾体 C 1 1 2 1 b は、銚を模した形状に形成されている。第二装飾体 C 1 1 2 1 b は、長手方向を上下に向けて設けられる。第二装飾体 C 1 1 2 1 b は、第一装飾体 C 1 1 2 1 a の左側及び右側それぞれに設けられる。第二装飾体 C 1 1 2 1 b は、図示せぬ駆動機構によって、当該第二装飾体 C 1 1 2 1 b の上部を中心として正面視時計回り及び反時計回りに回動可能に形成されている。

【 2 7 5 8 】

第一装飾レンズ C 1 1 2 1 c は、透過性の材料によって形成される。第一装飾レンズ C 1 1 2 1 c は、第一装飾体 C 1 1 2 1 a と左右の第二装飾体 C 1 1 2 1 b との間にそれぞれ設けられる。

【 2 7 5 9 】

図 2 7 9 等 to 示す導光板 C 1 1 2 2 は、光を拡散するものである。導光板 C 1 1 2 2 は、その板面を前後に向けると共に、長手方向を左右に向けて設けられる。導光板 C 1 1 2 2 は、役物装飾体 C 1 1 2 1 の後方に設けられる。

【 2 7 6 0 】

図 2 7 9 に示す役物電飾基板 C 1 1 2 3 は、略矩形板状に形成される。役物電飾基板 C 1 1 2 3 は、その板面を前後に向けると共に、長手方向を左右に向けて設けられる。役物電飾基板 C 1 1 2 3 は、導光板 C 1 1 2 2 の後方に設けられる。役物電飾基板 C 1 1 2 3 の前面には、当該役物電飾基板 C 1 1 2 3 の左右略全域に亘って複数の発光部 C 1 1 2 3 a が設けられる。発光部 C 1 1 2 3 a は LED により構成される。当該発光部 C 1 1 2 3 a を発光させることで、役物電飾基板 C 1 1 2 3 の前方へと光を照射することができる。

【 2 7 6 1 】

図 2 7 9 等 to 示すベース部 C 1 1 2 4 は、役物装飾体 C 1 1 2 1、導光板 C 1 1 2 2 及び役物電飾基板 C 1 1 2 3 を支持するものである。ベース部 C 1 1 2 4 は、略直方体状に形成される。ベース部 C 1 1 2 4 は、長手方向を左右に向けて設けられる。ベース部 C 1 1 2 4 には、被案内内部 C 1 1 2 4 a が形成される。

【 2 7 6 2 】

図 2 7 9 (及び図 2 9 4) に示す被案内内部 C 1 1 2 4 a は、後述する傾斜案内内部 C 1 2 3 0 によって案内される部分である。被案内内部 C 1 1 2 4 a は、軸線を左右に向けた円柱状に形成される。被案内内部 C 1 1 2 4 a は、ベース部 C 1 1 2 4 の左端に設けられる。

【 2 7 6 3 】

このように形成された銚役物 C 1 1 2 0 においては、役物電飾基板 C 1 1 2 3 の発光部 C 1 1 2 3 a から光を照射することで、第一装飾レンズ C 1 1 2 1 c 及び第二装飾レンズ C 1 1 2 1 d を光らせることができる。

【 2 7 6 4 】

図 2 7 8 等 to 示す支持体 C 1 1 3 0 は、銚役物 C 1 1 2 0 を回動可能に支持するものである。支持体 C 1 1 3 0 は、銚役物 C 1 1 2 0 の後方に設けられる。支持体 C 1 1 3 0 は、主としてベース部材 C 1 1 3 1、回動軸 C 1 1 3 2 及びスライダ C 1 1 3 3 を具備する。

【 2 7 6 5 】

ベース部材 C 1 1 3 1 は、略矩形の板状に形成される。ベース部材 C 1 1 3 1 は、その

10

20

30

40

50

板面を前後に向けると共に、長手方向を左右に向けて設けられる。ベース部材 C 1 1 3 1 は、銑役物 C 1 1 2 0 の上部の後方に設けられる。

【 2 7 6 6 】

回転軸 C 1 1 3 2 は、銑役物 C 1 1 2 0 の回転中心となる部分である。回転軸 C 1 1 3 2 は、軸線を左右に向けて、銑役物 C 1 1 2 0 に挿通されるとともに、ベース部材 C 1 1 3 1 に回転可能に設けられる。回転軸 C 1 1 3 2 は、左右一対設けられる。

【 2 7 6 7 】

スライダ C 1 1 3 3 は、後述するシャフト C 1 2 1 7 及びシャフト C 1 2 2 7 によりガイドされる部分である。スライダ C 1 1 3 3 は、ベース部材 C 1 1 3 1 の左端部及び右端部にそれぞれ設けられる。左側のスライダ C 1 1 3 3 (の貫通孔)には、後述するシャフト C 1 2 1 7 が挿通される。右側のスライダ C 1 1 3 3 (の貫通孔)には、後述するシャフト C 1 2 2 7 が挿通される。左側のスライダ C 1 1 3 3 は、右側のスライダ C 1 1 3 3 よりも高い位置に設けられる。

【 2 7 6 8 】

図 2 7 5 から図 2 7 8 及び図 2 8 0 から図 2 8 6 等を示す駆動機構 C 1 2 0 0 は、可動演出役物 C 1 1 0 0 を駆動させるものである。駆動機構 C 1 2 0 0 は、左側昇降機構 C 1 2 1 0、右側昇降機構 C 1 2 2 0 及び傾斜案内 C 1 2 3 0 を具備する。

【 2 7 6 9 】

図 2 7 6 から図 2 7 8、図 2 8 0 及び図 2 8 1 等を示す左側昇降機構 C 1 2 1 0 は、可動演出役物 C 1 1 0 0 を上下に昇降駆動する昇降機構の左部を構成するものである。左側昇降機構 C 1 2 1 0 は、主としてベース部 C 1 2 1 1、上部プーリ C 1 2 1 2、下部プーリ C 1 2 1 3、ベルト C 1 2 1 4、伝達ギヤ C 1 2 1 5、昇降駆動モータ C 1 2 1 6、シャフト C 1 2 1 7 及びキャリッジ C 1 2 1 8 を具備する。

【 2 7 7 0 】

図 2 7 7 及び図 2 8 0 から図 2 8 6 等を示すベース部 C 1 2 1 1 は、左側昇降機構 C 1 2 1 0 の各種部材を支持するものである。ベース部 C 1 2 1 1 は、略矩形板状に形成される。ベース部 C 1 2 1 1 は、その板面を前後に向けると共に、長手方向を上下に向けて設けられる。ベース部 C 1 2 1 1 には、ピン C 1 2 1 1 a が設けられる。

【 2 7 7 1 】

図 2 8 6 に示すピン C 1 2 1 1 a は、ベース部 C 1 2 1 1 の前面に固定され、当該ベース部 C 1 2 1 1 から前方に突出するように設けられる。ピン C 1 2 1 1 a は、後述する溝部 C 1 3 3 3 a と対応する位置に 3 ケ所、後述する溝部 C 1 4 1 1 と対応する位置に 2 ケ所設けられる。

【 2 7 7 2 】

図 2 8 1 及び図 2 8 2 に示す上部プーリ C 1 2 1 2 は、略円形板状に形成される部材である。上部プーリ C 1 2 1 2 は、ベース部 C 1 2 1 1 の前面の上端部近傍に回転可能に支持される。上部プーリ C 1 2 1 2 には、ギヤ (不図示) が形成される。

【 2 7 7 3 】

図 2 8 1、図 2 8 3 及び図 2 8 4 に示す下部プーリ C 1 2 1 3 は、略円形板状に形成される部材である。下部プーリ C 1 2 1 3 は、ベース部 C 1 2 1 1 の前面の下端部近傍 (上部プーリ C 1 2 1 2 の下方) に回転可能に支持される。

【 2 7 7 4 】

図 2 7 8 及び図 2 8 0 から図 2 8 4 等を示すベルト C 1 2 1 4 は、後述するキャリッジ C 1 2 1 8 を上下に移動させるためのものである。ベルト C 1 2 1 4 は、上部プーリ C 1 2 1 2 及び下部プーリ C 1 2 1 3 に巻回される。

【 2 7 7 5 】

図 2 8 1 及び図 2 8 2 に示す伝達ギヤ C 1 2 1 5 は、上部プーリ C 1 2 1 2 に駆動力を伝達するものである。伝達ギヤ C 1 2 1 5 は、上部プーリ C 1 2 1 2 に形成されたギヤ (不図示) と噛み合うように配置される。

【 2 7 7 6 】

図 2 7 8、図 2 8 1 及び図 2 8 2 に示す昇降駆動モータ C 1 2 1 6 は、可動演出役物 C 1 1 0 0 を上昇させるための駆動源である。昇降駆動モータ C 1 2 1 6 は、ベース部 C 1 2 1 1 の上部に固定される。昇降駆動モータ C 1 2 1 6 の図示しない出力軸からの駆動力は、伝達ギヤ C 1 2 1 5 に伝達される。昇降駆動モータ C 1 2 1 6 の駆動力によって伝達ギヤ C 1 2 1 5 が回転すると、当該伝達ギヤ C 1 2 1 5 の回転に伴って上部プーリ C 1 2 1 2 が回転する。これによって、ベルト C 1 2 1 4 が上部プーリ C 1 2 1 2 と下部プーリ C 1 2 1 3 の間を回転する。

【 2 7 7 7 】

図 2 7 8 及び図 2 8 0 から図 2 8 4 等 に示すシャフト C 1 2 1 7 は、可動演出役物 C 1 1 0 0 を上下に案内するものである。シャフト C 1 2 1 7 は、ベース部 C 1 2 1 1 の後方に左右一対設けられる。シャフト C 1 2 1 7 は、ベース部 C 1 2 1 1 の下端部近傍から上端部近傍に亘って上下方向に延びるように形成される。シャフト C 1 2 1 7 は、左側のスライダ C 1 1 3 3 (の貫通孔) に挿通されることにより、スライダ C 1 1 3 3、ひいては可動演出役物 C 1 1 0 0 を上下に案内する。

10

【 2 7 7 8 】

図 2 8 0、図 2 8 1、図 2 8 3 及び図 2 8 4 に示すキャリッジ C 1 2 1 8 は、可動演出役物 C 1 1 0 0 を上方に移動させるためのものである。図 2 8 4 に示すように、キャリッジ C 1 2 1 8 は、ベルト C 1 2 1 4 を挟み込むように形成され、これにより当該ベルト C 1 2 1 4 に固定される。キャリッジ C 1 2 1 8 の内側には、シャフト C 1 2 1 7 が挿通される。このように形成されたキャリッジ C 1 2 1 8 は、ベルト C 1 2 1 4 が上部プーリ C 1 2 1 2 と下部プーリ C 1 2 1 3 の間を回転することにより、シャフト C 1 2 1 7 に沿って上下に移動することができる。

20

【 2 7 7 9 】

図 2 7 6 から図 2 7 8 及び図 2 8 0 に示す右側昇降機構 C 1 2 2 0 は、可動演出役物 C 1 1 0 0 を上下に昇降駆動する昇降機構の右部を構成するものである。右側昇降機構 C 1 2 2 0 は、主としてベース部 C 1 2 2 1、上部プーリ (不図示)、下部プーリ (不図示)、ベルト C 1 2 2 4、伝達ギヤ (不図示)、昇降駆動モータ C 1 2 2 6、シャフト C 1 2 2 7 及びキャリッジ C 1 2 2 8 を具備する。なお、右側昇降機構 C 1 2 2 0 は、左側昇降機構 C 1 2 1 0 と略同様 (略左右対称) に構成されているため、以下ではその構成を簡単に説明する。

30

【 2 7 8 0 】

上部プーリ (不図示) 及び下部プーリ (不図示) には、ベルト C 1 2 2 4 が巻回されており、昇降駆動モータ C 1 2 2 6 の駆動力によって、ベルト C 1 2 2 4 が回転する。

【 2 7 8 1 】

シャフト C 1 2 2 7 は、右側のスライダ C 1 1 3 3 の内側に挿通されることにより、スライダ C 1 1 3 3、ひいては可動演出役物 C 1 1 0 0 を上下に案内する。キャリッジ C 1 2 2 8 の内側には、シャフト C 1 2 2 7 が挿通され、ベルト C 1 2 2 4 が上部プーリ (不図示) 及び下部プーリ (不図示) の間を回転することにより、キャリッジ C 1 2 2 8 がシャフト C 1 2 2 7 に沿って上方に移動する。

【 2 7 8 2 】

図 2 7 5 から図 2 7 8 及び図 2 8 5 に示す傾斜案内部 C 1 2 3 0 は、鋸役物 C 1 1 2 0 を回転軸 C 1 1 3 2 回りに回転させて傾斜するように案内するものである。傾斜案内部 C 1 2 3 0 は、左側昇降機構 C 1 2 1 0 の下部の右側部に設けられる。傾斜案内部 C 1 2 3 0 は、案内面 C 1 2 3 1 及び折り返し部 C 1 2 3 2 を具備する。

40

【 2 7 8 3 】

図 2 7 8 及び図 2 8 5 に示す案内面 C 1 2 3 1 は、可動演出役物 C 1 1 0 0 を案内する面である。案内面 C 1 2 3 1 は、前下がりに傾斜するように形成される。

【 2 7 8 4 】

図 2 7 8 及び図 2 8 5 に示す折り返し部 C 1 2 3 2 は、案内面 C 1 2 3 1 の前端が後上方に折り返されるように形成される。

50

【 2 7 8 5 】

図 2 7 5 から図 2 7 8、図 2 8 0、図 2 8 1 及び図 2 8 5 から図 2 8 7 に示す保持機構 C 1 3 0 0 は、可動演出役物 C 1 1 0 0 を所定の位置で保持するものである。具体的には、保持機構 C 1 3 0 0 は、可動演出役物 C 1 1 0 0 を、演出を行う前の状態の位置（図 2 8 9 に示す待機位置）、及び演出を行っている状態であって前記待機位置よりも下方の位置（図 2 9 1 に示す中間位置）で保持する。保持機構 C 1 3 0 0 は、左上保持部 C 1 3 1 0、右上保持部 C 1 3 2 0、左下保持部 C 1 3 3 0 及び右下保持部 C 1 3 4 0 を具備する。

【 2 7 8 6 】

図 2 7 7 及び図 2 8 0 等 に示す左上保持部 C 1 3 1 0 及び右上保持部 C 1 3 2 0 は、可動演出役物 C 1 1 0 0 を待機位置で保持するものである。左上保持部 C 1 3 1 0 は、左側昇降機構 C 1 2 1 0 のベース部 C 1 2 1 1 の上部に設けられる。右上保持部 C 1 3 2 0 は、右側昇降機構 C 1 2 2 0 のベース部 C 1 2 2 1 の上部に設けられる。左上保持部 C 1 3 1 0 は、右上保持部 C 1 3 2 0 よりも上方に設けられる。

【 2 7 8 7 】

図 2 7 7 及び図 2 8 0 等 に示す左下保持部 C 1 3 3 0 及び右下保持部 C 1 3 4 0 は、可動演出役物 C 1 1 0 0 を中間位置で保持するものである。左下保持部 C 1 3 3 0 は、左側昇降機構 C 1 2 1 0 のベース部 C 1 2 1 1 の下部（左上保持部 C 1 3 1 0 の下方）に設けられる。右上保持部 C 1 3 2 0 は、右側昇降機構 C 1 2 2 0 のベース部 C 1 2 2 1 の下部（右上保持部 C 1 3 2 0 の下方）に設けられる。左下保持部 C 1 3 3 0 は、右下保持部 C 1 3 4 0 よりも上方に設けられる。

【 2 7 8 8 】

左上保持部 C 1 3 1 0、右上保持部 C 1 3 2 0、左下保持部 C 1 3 3 0 及び右下保持部 C 1 3 4 0 は、概ね同じ構成を有している。よって、以下では、左下保持部 C 1 3 3 0 の構成について説明し、左上保持部 C 1 3 1 0、右上保持部 C 1 3 2 0 及び右下保持部 C 1 3 4 0 の構成については、説明を省略する。

【 2 7 8 9 】

図 2 8 7 に示すように、左下保持部 C 1 3 3 0 は、爪部 C 1 3 3 1、ソレノイド C 1 3 3 2 及びソレノイドホルダ C 1 3 3 3 を具備する。

【 2 7 9 0 】

図 2 7 7、図 2 8 5 及び図 2 8 7 に示す爪部 C 1 3 3 1 は、可動演出役物 C 1 1 0 0 が載置される部分である。より詳細には、図 2 8 5 に示すように、爪部 C 1 3 3 1 には、可動演出役物 C 1 1 0 0 のスライダ C 1 1 3 3 が載置される。図 2 8 7 に示すように、爪部 C 1 3 3 1 は、本体部 C 1 3 3 1 a、回動ピン C 1 3 3 1 b 及び係合部 C 1 3 3 1 c を具備する。

【 2 7 9 1 】

図 2 8 7 に示す本体部 C 1 3 3 1 a は、爪部 C 1 3 3 1 の主たる構造体を形成するものである。本体部 C 1 3 3 1 a は、側面視略 L 字状に形成される。より詳細には、本体部 C 1 3 3 1 a は、主として、上下方向に延びる部分と、当該部分の下端部から後方に延びる部分とによって構成される。本体部 C 1 3 3 1 a は、その一部（前記前方に延びる部分）がベース部 C 1 2 1 1 から後方に突出するように設けられる。

【 2 7 9 2 】

図 2 8 7 に示す回動ピン C 1 3 3 1 b は、爪部 C 1 3 3 1 の回動中心となる部分である。回動ピン C 1 3 3 1 b は、軸線を左右に向けた状態で、本体部 C 1 3 3 1 a の上部に挿通される。また、回動ピン C 1 3 3 1 b は、後述するソレノイドホルダ C 1 3 3 3 に挿通される。

【 2 7 9 3 】

図 2 8 7 に示す係合部 C 1 3 3 1 c は、本体部 C 1 3 3 1 a の上部に設けられたアーム状の部分から右方（遊技盤 P 1 1 0 0 の左右中央側）へ向けて延びるように形成される。係合部 C 1 3 3 1 c は、回動ピン C 1 3 3 1 b の前方に設けられる。

10

20

30

40

50

【 2 7 9 4 】

このように形成された爪部 C 1 3 3 1 は、回動ピン C 1 3 3 1 b の軸線を中心として回動可能に形成される。

【 2 7 9 5 】

図 2 8 7 に示すソレノイド C 1 3 3 2 は、爪部 C 1 3 3 1 の駆動源である。ソレノイド C 1 3 3 2 は、ベース部 C 1 2 1 1 の前側に設けられる。ソレノイド C 1 3 3 2 は、励磁されることにより、プランジャホルダ C 1 3 3 2 a を吸引する。これにより、プランジャホルダ C 1 3 3 2 a は、上方に移動する。また、プランジャホルダ C 1 3 3 2 a は、ソレノイド C 1 3 3 2 の励磁が解除されることにより、付勢手段 C 1 3 3 2 b の付勢力によって元の位置に戻る。プランジャホルダ C 1 3 3 2 a には、凹部 C 1 3 3 2 c が形成される。

10

【 2 7 9 6 】

凹部 C 1 3 3 2 c は、プランジャホルダ C 1 3 3 2 a の左面が右方に凹むように形成される。凹部 C 1 3 3 2 c は、係合部 C 1 3 3 1 c が入り込むように形成される。

【 2 7 9 7 】

図 2 7 8 及び図 2 8 5 から図 2 8 7 に示すソレノイドホルダ C 1 3 3 3 は、ソレノイド C 1 3 3 2 を支持するとともに、当該ソレノイド C 1 3 3 2 を覆うものである。ソレノイドホルダ C 1 3 3 3 は、ベース部 C 1 2 1 1 の前方に設けられる。ソレノイドホルダ C 1 3 3 3 は、後面が開放された箱状に形成される。ソレノイドホルダ C 1 3 3 3 には、溝部 C 1 3 3 3 a が形成される。

20

【 2 7 9 8 】

図 2 8 6 に示す溝部 C 1 3 3 3 a は、長手方向を上下に向けた正面視略長孔状に形成される。溝部 C 1 3 3 3 a は、ソレノイドホルダ C 1 3 3 3 を前後方向に貫通するように形成される。溝部 C 1 3 3 3 a は、ソレノイドホルダ C 1 3 3 3 の右部に 1 箇所、ソレノイドホルダ C 1 3 3 3 の左部に上下に並ぶように 2 箇所設けられる。これら計 3 箇所の溝部 C 1 3 3 3 a は、ピン C 1 2 1 1 a の一部と対応する位置に設けられ、当該ピン C 1 2 1 1 a が挿通される。これにより、左下保持部 C 1 3 3 0 の移動方向を上下方向に規制することができ、また移動可能な範囲を規制することができる。

【 2 7 9 9 】

このように構成された左下保持部 C 1 3 3 0 においては、図 2 9 0 に示すように、ソレノイド C 1 3 3 2 が励磁されてプランジャホルダ C 1 3 3 2 a が上方に移動することにより、爪部 C 1 3 3 1 の係合部 C 1 3 3 1 c が凹部 C 1 3 3 2 c の下面と係合（当接）する。そして、プランジャホルダ C 1 3 3 2 a の凹部 C 1 3 3 2 c が爪部 C 1 3 3 1 の係合部 C 1 3 3 1 c を押し上げることにより、爪部 C 1 3 3 1 は、回動ピン C 1 3 3 1 b の軸線を中心として、左側面視反時計回りに回動する。これにより、爪部 C 1 3 3 1（のベース部 C 1 2 1 1 から後方に突出する部分）が、ベース部 C 1 2 1 1 の後面より前方に引っ込むこととなる。

30

【 2 8 0 0 】

図 2 7 5 から図 2 7 8、図 2 8 5 及び図 2 8 6 に示す衝撃吸収手段 C 1 4 0 0 は、可動演出役物 C 1 1 0 0 から保持機構 C 1 3 0 0 が受ける衝撃を吸収するものである。

40

【 2 8 0 1 】

衝撃吸収手段 C 1 4 0 0 は、左下保持部 C 1 3 3 0 及び右下保持部 C 1 3 4 0 の直ぐ下方にそれぞれ設けられる。衝撃吸収手段 C 1 4 0 0 は、左側昇降機構 C 1 2 1 0 のベース部 C 1 2 1 1 及び右側昇降機構 C 1 2 2 0 のベース部 C 1 2 2 1 にそれぞれ設けられる。衝撃吸収手段 C 1 4 0 0 は、受け部 C 1 4 1 0、支持部 C 1 4 2 0 及び付勢手段 C 1 4 3 0 を具備する。以下では、左下保持部 C 1 3 3 0 の直ぐ下方の衝撃吸収手段 C 1 4 0 0 に着目して説明を行う。

【 2 8 0 2 】

図 2 8 5、図 2 8 6 及び図 2 8 8 に示す受け部 C 1 4 1 0 は、保持機構 C 1 3 0 0 を下方から支持するものである。より詳細には、図 2 8 5 及び図 2 8 6 に示すように、受け部

50

C 1 4 1 0 には、左下保持部 C 1 3 3 0 のソレノイドホルダ C 1 3 3 3 が載置される。受け部 C 1 4 1 0 は、側面視略 L 字状に形成される。より詳細には、受け部 C 1 4 1 0 は、主として、正面視略矩形板状の部分と、当該部分の上端部から前方に延びる部分とによって構成される。受け部 C 1 4 1 0 は、溝部 C 1 4 1 1 及びピン C 1 4 1 2 を具備する。

【 2 8 0 3 】

図 2 8 6 及び図 2 8 8 に示す溝部 C 1 4 1 1 は、長手方向を上下に向けた正面視略長孔状に形成される。溝部 C 1 4 1 1 は、受け部 C 1 4 1 0 を前後方向に貫通するように形成される。溝部 C 1 4 1 1 は、左右に間隔をおいて並ぶように 2 箇所形成される。当該 2 箇所の溝部 C 1 4 1 1 は、ピン C 1 2 1 1 a の一部と対応する位置に設けられ、当該ピン C 1 2 1 1 a が挿通される。これにより、受け部 C 1 4 1 0 の移動方向を上下方向に規制することができ、また移動可能な範囲を規制することができる。

10

【 2 8 0 4 】

図 2 8 8 に示すピン C 1 4 1 2 は、長手方向を上下に向けた円柱状に形成される。ピン C 1 4 1 2 は、受け部 C 1 4 1 0 の左右略中央に固定され、受け部 C 1 4 1 0 から下方に延びるように設けられる。

【 2 8 0 5 】

図 2 8 5、図 2 8 6 及び図 2 8 8 に示す支持部 C 1 4 2 0 は、受け部 C 1 4 1 0 の下方に設けられるものである。支持部 C 1 4 2 0 は、ベース部 C 1 2 1 1 に固定されている。支持部 C 1 4 2 0 には、貫通孔 C 1 4 2 1 が形成される。

【 2 8 0 6 】

図 2 8 8 に示す貫通孔 C 1 4 2 1 は、支持部 C 1 4 2 0 の中心を上下に貫通するように形成される。貫通孔 C 1 4 2 1 には、ピン C 1 4 1 2 が挿通される。貫通孔 C 1 4 2 1 は、ピン C 1 4 1 2 が摺動可能な大きさ（径）に形成される。

20

【 2 8 0 7 】

図 2 8 5、図 2 8 6 及び図 2 8 8 に示す付勢手段 C 1 4 3 0 は、受け部 C 1 4 1 0 を上方に付勢するものである。付勢手段 C 1 4 3 0 は、例えば圧縮コイルばねである。付勢手段 C 1 4 3 0 は、受け部 C 1 4 1 0 と支持部 C 1 4 2 0 との間に設けられる。付勢手段 C 1 4 3 0 は、その中心にピン C 1 4 1 2 が挿通されるように設けられる。このように形成された付勢手段 C 1 4 3 0 は、受け部 C 1 4 1 0 を上方に付勢する。

【 2 8 0 8 】

このように構成された衝撃吸収手段 C 1 4 0 0 においては、付勢手段 C 1 4 3 0 の付勢力により、移動可能な範囲のうち最も上方に押し上げられている。これにより、左下保持部 C 1 3 3 0 も、移動可能な範囲のうち最も上方に押し上げられている。

30

【 2 8 0 9 】

以下、W 0 1 7 から W 0 2 5 までを用いて、演出を行う際の可動演出役物 C 1 1 0 0 の動作について説明する。

【 2 8 1 0 】

図 2 8 9 に示すように、可動演出役物 C 1 1 0 0 は、演出を行う前には、待機位置に位置している。なお、可動演出役物 C 1 1 0 0 は、待機位置に位置しているときには、口ゴ役物 C 1 5 0 0 の後方に位置し、遊技者は視認することができない（図 W 0 1、図 W 0 2 参照）。このとき、可動演出役物 C 1 1 0 0 は、左上保持部 C 1 3 1 0 及び右上保持部 C 1 3 2 0 の爪部 C 1 3 3 1（のベース部 C 1 2 1 1 及びベース部 C 1 2 2 1 から後方に突出する部分）にスライダ C 1 1 3 3 が載置されており（図 2 8 5 等参照）、これにより待機位置で保持されている（図 2 7 7 等参照）。このとき、銚役物 C 1 1 2 0 は、演出面（銚役物 C 1 1 2 0 の前面）を前方に向けた姿勢（以下、「垂直姿勢」という）で保持されている。

40

【 2 8 1 1 】

可動演出役物 C 1 1 0 0 を待機位置から中間位置に移動させる際には、まず、左上保持部 C 1 3 1 0 及び右上保持部 C 1 3 2 0 のソレノイド C 1 3 3 2 を一時的に励磁させる。これにより、図 2 9 0 に示すように、左上保持部 C 1 3 1 0 及び右上保持部 C 1 3 2 0 の

50

爪部 C 1 3 3 1 が回動し、それぞれベース部 C 1 2 1 1 及びベース部 C 1 2 2 1 の後面よりも前方に引っ込む。そうすると、左上保持部 C 1 3 1 0 及び右上保持部 C 1 3 2 0 の爪部 C 1 3 3 1 は、可動演出役物 C 1 1 0 0 のスライダ C 1 1 3 3 を支持できない状態となる。

【 2 8 1 2 】

そうすると、可動演出役物 C 1 1 0 0 は自由落下し、中間位置（図 2 9 1 及び図 2 9 2 参照）に移動する。そして、可動演出役物 C 1 1 0 0 は、左下保持部 C 1 3 3 0 及び右下保持部 C 1 3 4 0 の爪部 C 1 3 3 1 によって受け止められる（図 2 9 3 等参照）。

【 2 8 1 3 】

このとき、左下保持部 C 1 3 3 0 及び右下保持部 C 1 3 4 0 は、可動演出役物 C 1 1 0 0 から下方への力を受ける（図 2 8 5 及び図 2 8 6 参照）。そうすると、左下保持部 C 1 3 3 0 及び右下保持部 C 1 3 4 0 は、受け部 C 1 4 1 0 を下方に押圧する。受け部 C 1 4 1 0 は、付勢手段 C 1 4 3 0 の付勢力に抗して、溝部 C 1 4 1 1 及びピン C 1 2 1 1 a によって案内されて、左下保持部 C 1 3 3 0 及び右下保持部 C 1 3 4 0 とともにベース部 C 1 2 1 1 に沿って下方に移動する。そして、付勢手段 C 1 4 3 0 の弾性力により、可動演出役物 C 1 1 0 0 が中間位置に動作するときに保持機構 C 1 3 0 0 が受ける衝撃を吸収することができる。可動演出役物 C 1 1 0 0 は、左下保持部 C 1 3 3 0 及び右下保持部 C 1 3 4 0 によって中間位置で保持される（図 2 9 1 から図 2 9 3 参照）。

【 2 8 1 4 】

可動演出役物 C 1 1 0 0 を中間位置から突出位置に移動させる際には、左下保持部 C 1 3 3 0 及び右下保持部 C 1 3 4 0 のソレノイド C 1 3 3 2 を一時的に励磁させる。これにより、左下保持部 C 1 3 3 0 及び右下保持部 C 1 3 4 0 の爪部 C 1 3 3 1 が回動し、それぞれベース部 C 1 2 1 1 及びベース部 C 1 2 2 1 の後面よりも前方に引っ込む。そうすると、左下保持部 C 1 3 3 0 及び右下保持部 C 1 3 4 0 の爪部 C 1 3 3 1 は、可動演出役物 C 1 1 0 0 のスライダ C 1 1 3 3 を支持できない状態となる。

【 2 8 1 5 】

そうすると、可動演出役物 C 1 1 0 0 は自由落下し、可動演出役物 C 1 1 0 0 のベース部 C 1 1 2 4 の被案内部 C 1 1 2 4 a が、傾斜案内面 C 1 2 3 0 の案内面 C 1 2 3 1 に上方から当接することとなる（図 2 9 4 の二点鎖線参照）。そして、被案内部 C 1 1 2 4 a が案内面 C 1 2 3 1 に案内されることにより、銚役物 C 1 1 2 0 は、支持体 C 1 1 3 0 に対して回動軸 C 1 1 3 2 の軸線を中心として前上がり（左側面視反時計回り）に回動する。

【 2 8 1 6 】

さらに、被案内部 C 1 1 2 4 a が案内面 C 1 2 3 1 に沿って前下方に移動することにより、可動演出役物 C 1 1 0 0 は、その下部が前方に突出するように傾斜する。そして、被案内部 C 1 1 2 4 a が折り返し部 C 1 2 3 2 に当接することにより、可動演出役物 C 1 1 0 0 の下部の前下方への移動が規制される。このようにして、可動演出役物 C 1 1 0 0 は、突出位置に移動する（図 2 9 4 から図 2 9 7 参照）。このとき、銚役物 C 1 1 2 0 は、演出面（銚役物 C 1 1 2 0 の前面）を前上方に向けた姿勢（以下、「傾斜姿勢」という）で保持されている。

【 2 8 1 7 】

なお、ソレノイド C 1 3 3 2 への励磁は一時的であり、可動演出役物 C 1 1 0 0 が爪部 C 1 3 3 1 から落下した後、ソレノイド C 1 3 3 2 の励磁が解除される。そうすると、プランジャホルダ C 1 3 3 2 a は、付勢手段 C 1 3 3 2 b の付勢力によって下方に移動し、爪部 C 1 3 3 1 の前面を下方に押圧する。これにより、爪部 C 1 3 3 1 は、回動ピン C 1 3 3 1 b の軸線を中心として左側面視時計回りに回動し、元の位置（図 2 8 7（a）に示す位置）に戻る。

【 2 8 1 8 】

また、可動演出役物 C 1 1 0 0 は、突出位置（図 2 9 5 参照）から中間位置（図 2 9 1 参照）又は待機位置（図 2 8 9 参照）に移動する際には、左側昇降機構 C 1 2 1 0 の昇降

10

20

30

40

50

駆動モータ C 1 2 1 6 を駆動させて、ベルト C 1 2 1 4 を回動させ、キャリッジ C 1 2 1 8 を上昇させる（図 2 8 1 参照）。これと同時に、右側昇降機構 C 1 2 2 0 の昇降駆動モータ C 1 2 2 6 を駆動させて、ベルト C 1 2 2 4 を回動させ、キャリッジ C 1 2 2 8 を上昇させる。

【 2 8 1 9 】

そうすることで、キャリッジ C 1 2 1 8 及びキャリッジ C 1 2 2 8 は、可動演出役物 C 1 1 0 0 のスライダ C 1 1 3 3 を押上げる（図 2 8 1 参照）。これにより、可動演出役物 C 1 1 0 0 は、シャフト C 1 2 1 7 及びシャフト C 1 2 2 7 に沿って上方に移動する。このようにして、可動演出役物 C 1 1 0 0 は、突出位置から中間位置又は待機位置に移動することができる。可動演出役物 C 1 1 0 0 が中間位置から待機位置に移動する際も同様である。

10

【 2 8 2 0 】

なお、可動演出役物 C 1 1 0 0 は、上方へ移動して中間位置又は待機位置へと到達する際、爪部 C 1 3 3 1 に下方から当接される。そして、可動演出役物 C 1 1 0 0 がさらに上方へ移動すると、爪部 C 1 3 3 1 が回動し、それぞれベース部 C 1 2 1 1 及びベース部 C 1 2 2 1 の後面よりも前方に引っ込む。すなわち、可動演出役物 C 1 1 0 0 のスライダ C 1 1 3 3 は、上方へ移動する際に、爪部 C 1 3 3 1 により移動が規制されることがない。

【 2 8 2 1 】

以上の如く構成された第 5 実施形態に係る遊技機においては、衝撃吸収手段 C 1 4 0 0 が、可動演出役物 C 1 1 0 0 （銚役物 C 1 1 2 0 ）が待機位置から中間位置に動作（自由落下）するときに保持機構 C 1 3 0 0 が受ける衝撃を吸収するように形成されている。したがって、可動演出役物 C 1 1 0 0 や保持機構 C 1 3 0 0 の故障を抑制することができる。また、このとき、可動演出役物 C 1 1 0 0 は、可動演出役物 C 1 1 0 0 の重力（下方への力）と、衝撃吸収手段 C 1 4 0 0 の付勢手段 C 1 4 3 0 の付勢力（上方への力）とによって、上下に何度か弾むように動作する。このような可動演出役物 C 1 1 0 0 の面白みのある動作により、遊技者の興趣を向上させることができる。また、付勢手段 C 1 4 3 0 の付勢力により、受け部 C 1 4 1 0 を元の位置に戻すことができる。

20

【 2 8 2 2 】

また、保持機構 C 1 3 0 0 は、ソレノイド C 1 3 3 2 を励磁させることで爪部 C 1 3 3 1 を引っ込めることで、可動演出役物 C 1 1 0 0 （銚役物 C 1 1 2 0 ）を自由落下により下方に移動させることができる。

30

【 2 8 2 3 】

また、銚役物 C 1 1 2 0 は、待機位置（図 2 8 9 参照）から中間位置（図 2 9 1 参照）へは下方に動作し、中間位置から突出位置（図 2 9 5 参照）へは前下方方向に動作する。そして、銚役物 C 1 1 2 0 は、待機位置及び中間位置においては垂直姿勢であり、突出位置への動作中に回動することで傾斜姿勢に姿勢を変化させる。このように、銚役物 C 1 1 2 0 の動作方向や姿勢を変えることで、銚役物 C 1 1 2 0 の動きに変化を付けることができ、ひいては遊技の興趣を向上させることができる。また、傾斜案内部 C 1 2 3 0 が設けられていることにより、銚役物 C 1 1 2 0 を中間位置から突出位置へ確実に動作させることができる。

40

【 2 8 2 4 】

また、第 5 実施形態に係る遊技機においては、保持機構 C 1 3 0 0 は駆動機構 C 1 2 0 0 の背面側に設けられ、一方、衝撃吸収手段 C 1 4 0 0 は、駆動機構 C 1 2 0 0 の前面側に設けられている。このように保持機構 C 1 3 0 0 と衝撃吸収手段 C 1 4 0 0 とを反対側に配置することで、他の部材の配置スペースの確保を図ることができる。また、保持機構 C 1 3 0 0 は、待機位置及び中間位置において、可動演出役物 C 1 1 0 0 （銚役物 C 1 1 2 0 ）を左右で異なる高さで保持している。このようにすることで、他の部材の配置スペースの確保を図ることができる。

【 2 8 2 5 】

次に、図 2 7 9 及び図 2 9 8 から図 3 0 1 までを用いて、第二装飾レンズ C 1 1 2 1 d

50

と発光部 C 1 1 2 3 a との配置について説明する。以下では、複数の発光部 C 1 1 2 3 a のうちの一つである発光部 C 1 1 2 3 a 1 に着目する。

【 2 8 2 6 】

図 2 9 8 は、銚役物 C 1 1 2 0 が垂直姿勢にある状態の役物電飾基板 C 1 1 2 3 と第二装飾レンズ C 1 1 2 1 d の位置関係を示す左側面図である。図 2 7 9 及び図 2 9 8 に示すように、役物電飾基板 C 1 1 2 3 は、第二装飾レンズ C 1 1 2 1 d よりも後方に配置されている。そして、図 2 9 8 に示すように、第二装飾レンズ C 1 1 2 1 d は、役物電飾基板 C 1 1 2 3 に対して下方にずれた位置に配置されている。より詳細には、第二装飾レンズ C 1 1 2 1 d は、役物電飾基板 C 1 1 2 3 に実装された発光部 C 1 1 2 3 a 1 よりも、全体が下方に位置している。したがって、発光部 C 1 1 2 3 a 1 と、当該発光部 C 1 1 2 3 a 1 と同じ高さの視点を有する遊技者 Z の当該視点との間には、透過性を有する第二装飾レンズ C 1 1 2 1 d ではなく、第二装飾レンズ C 1 1 2 1 d よりも透過性が低い第一装飾体 C 1 1 2 1 a が介在している。これにより、遊技者 Z は、発光部 C 1 1 2 3 a 1 を、第二装飾レンズ C 1 1 2 1 d を介して視認することができない。

10

【 2 8 2 7 】

図 2 9 9 は、銚役物 C 1 1 2 0 が傾斜姿勢にある状態の役物電飾基板 C 1 1 2 3 と第二装飾レンズ C 1 1 2 1 d の位置関係を示す左側面図である。図 2 9 9 に示すように、銚役物 C 1 1 2 0 の下部が前方に突出するように当該銚役物 C 1 1 2 0 が傾斜することにより、発光部 C 1 1 2 3 a 1 の上下中心と第二装飾レンズ C 1 1 2 1 d の上下中心との間の高さ方向の距離が近づく。そして、発光部 C 1 1 2 3 a 1 と遊技者 Z の視点との間には、透過性を有する第二装飾レンズ C 1 1 2 1 d が介在することとなる。これにより、遊技者 Z は、発光部 C 1 1 2 3 a 1 を、第二装飾レンズ C 1 1 2 1 d を介して視認することが可能となる。

20

【 2 8 2 8 】

このように、銚役物 C 1 1 2 0 が垂直姿勢から傾斜姿勢に姿勢を変えることで、遊技者 Z が第二装飾レンズ C 1 1 2 1 d を介して視認容易な発光部 C 1 1 2 3 a 1 からの光の見え方を変化させることができる。これにより、遊技の興趣を向上させることができる。

【 2 8 2 9 】

また、銚役物 C 1 1 2 0 が垂直姿勢（図 2 9 8 参照）から傾斜姿勢（図 2 9 9 参照）に姿勢を変えると、第二装飾レンズ C 1 1 2 1 d と同じ高さにある発光部 C 1 1 2 3 a の数が増加する。これにより、第二装飾レンズ C 1 1 2 1 d を介して視認容易な発光部 C 1 1 2 3 a からの光を増大させることができ、第二装飾レンズ C 1 1 2 1 d をより光らせることができる。

30

【 2 8 3 0 】

図 3 0 0 及び図 3 0 1 に示す例は、図 2 9 8 及び図 2 9 9 に示す例と比べて、役物電飾基板 C 1 1 2 3 と第二装飾レンズ C 1 1 2 1 d との間の前後の距離が長く設定されている。なお、図 2 7 9 等においては、第一装飾レンズ C 1 1 2 1 c は、第二装飾レンズ C 1 1 2 1 d の左右に配置されているが、図 3 0 0 及び図 3 0 1 に示す変形例においては、第一装飾レンズ C 1 1 2 1 c の左右位置は、第二装飾レンズ C 1 1 2 1 d の左右位置と略同じとなるように配置されているものとする。

40

【 2 8 3 1 】

図 3 0 0 に示すように、銚役物 C 1 1 2 0 が垂直姿勢にあるときには、発光部 C 1 1 2 3 a 1 は第一装飾レンズ C 1 1 2 1 c の上下中心と略同じ高さに位置している。これにより、遊技者 Z は、発光部 C 1 1 2 3 a 1 を、第一装飾レンズ C 1 1 2 1 c を介して視認することができる。

【 2 8 3 2 】

図 3 0 1 に示すように、銚役物 C 1 1 2 0 が傾斜姿勢となると、発光部 C 1 1 2 3 a 1 は第二装飾レンズ C 1 1 2 1 d の上下中心と略同じ高さに位置しているようになる。これにより、遊技者 Z は、発光部 C 1 1 2 3 a 1 を、第二装飾レンズ C 1 1 2 1 d を介して視認することができる。

50

【 2 8 3 3 】

このように、図 3 0 0 及び図 3 0 1 に示す例においては、銚役物 C 1 1 2 0 が垂直姿勢にある場合と傾斜姿勢にある場合とで、異なる透過性部材（第一装飾レンズ C 1 1 2 1 c 又は第二装飾レンズ C 1 1 2 1 d）を介して発光部 C 1 1 2 3 a 1 からの光を視認容易とすることができる。

【 2 8 3 4 】

以上の実施形態に基づき、本発明の概要を以下に列挙する。

【 2 8 3 5 】

従来、例えばパチンコ機などの遊技機は公知となっている（特開 2 0 1 6 - 5 9 4 9 8 号公報参照）。

【 2 8 3 6 】

上記公報には、回転動作を行うことで所定の可動演出を行う可動演出役物を備えた遊技機が開示されている。

【 2 8 3 7 】

このような遊技機において、遊技の興趣をさらに向上させることが望まれている。

【 2 8 3 8 】

本発明は、上述した課題に鑑みてなされたものであり、遊技の興趣を向上させることができる遊技機を提供することを目的とする。

【 2 8 3 9 】

以上の如く、本実施形態に係る遊技機は、

第二装飾レンズ C 1 1 2 1 d（透過性部材）を有する役物装飾体 C 1 1 2 1（可動部）、及び前記役物装飾体 C 1 1 2 1 よりも背面側に設けられた発光部 C 1 1 2 3 a（発光手段）を有する銚役物 C 1 1 2 0（可動装置）と、

前記銚役物 C 1 1 2 0 を支持する支持体 C 1 1 3 0 と、

前記支持体 C 1 1 3 0 に対して前記銚役物 C 1 1 2 0 を垂直姿勢（第 1 の姿勢）から傾斜姿勢（第 2 の姿勢）に傾斜させることが可能な傾斜駆動部（傾斜案内部 C 1 2 3 0 及び回動軸 C 1 1 3 2）と、

を備え、

前記発光部 C 1 1 2 3 a は、発光部 C 1 1 2 3 a 1（第一の発光手段）を含み、

前記銚役物 C 1 1 2 0 は、

前記垂直姿勢から前記傾斜姿勢に傾斜すると、前記発光部 C 1 1 2 3 a 1 と前記第二装飾レンズ C 1 1 2 1 d との間の高さ方向の距離が近づくように形成されているものである。

【 2 8 4 0 】

このような構成により、遊技の興趣を向上させることができる。具体的には、遊技者が第二装飾レンズ C 1 1 2 1 d を介して視認容易な発光部 C 1 1 2 3 a 1 からの光の見え方を変化させることができる。

【 2 8 4 1 】

また、前記銚役物 C 1 1 2 0 が前記垂直姿勢にあるときは、前記発光部 C 1 1 2 3 a 1 からの光が前記第二装飾レンズ C 1 1 2 1 d を介して遊技者に視認困難であり、

前記銚役物 C 1 1 2 0 が前記傾斜姿勢にあるときは、前記発光部 C 1 1 2 3 a 1 からの光が前記第二装飾レンズ C 1 1 2 1 d を介して遊技者に視認容易となるものである。

【 2 8 4 2 】

このような構成により、発光部 C 1 1 2 3 a 1 を点滅させなくても、第二装飾レンズ C 1 1 2 1 d を介した発光部 C 1 1 2 3 a 1 からの光の視認の可能 / 不可能を変化させることができる。

【 2 8 4 3 】

また、前記銚役物 C 1 1 2 0 が前記垂直姿勢にあるときは、前記第二装飾レンズ C 1 1 2 1 d は前記発光部 C 1 1 2 3 a 1 よりも下方に位置し、

前記銚役物 C 1 1 2 0 の下部が前方に突出して前記傾斜姿勢に傾斜することにより、前

10

20

30

40

50

記発光部 C 1 1 2 3 a 1 と前記第二装飾レンズ C 1 1 2 1 d との間の高さ方向の距離が近づくものである。

【 2 8 4 4 】

このような構成により、銚役物 C 1 1 2 0 の下部が前方に突出したときに遊技者が第二装飾レンズ C 1 1 2 1 d を介して発光部 C 1 1 2 3 a 1 からの光を視認し易くさせることができる。

【 2 8 4 5 】

また、透過性部材は、

第一装飾レンズ C 1 1 2 1 c (第 1 の透過性部材) と、前記第一装飾レンズ C 1 1 2 1 c よりも下方に設けられた第二装飾レンズ C 1 1 2 1 d (第 2 の透過性部材) とを含み、
前記発光部 C 1 1 2 3 a は、発光部 C 1 1 2 3 a 1 (第二の発光手段) を含み、
前記発光部 C 1 1 2 3 a 1 は、

前記銚役物 C 1 1 2 0 が前記垂直姿勢にあるときには、正面視において前記第一装飾レンズ C 1 1 2 1 c と略同じ高さに位置し、

前記銚役物 C 1 1 2 0 が前記傾斜姿勢にあるときには、正面視において前記第二装飾レンズ C 1 1 2 1 d と略同じ高さに位置するものである。

【 2 8 4 6 】

このような構成により、垂直姿勢と傾斜姿勢とで、異なる透過性部材を介して発光部 C 1 1 2 3 a からの光を視認容易とすることができる。

【 2 8 4 7 】

また、前記第二装飾レンズ C 1 1 2 1 d は、

左右一対の前記第一装飾レンズ C 1 1 2 1 c の間に設けられるものである。

【 2 8 4 8 】

このような構成により、銚役物 C 1 1 2 0 を傾斜姿勢としたときに、遊技者が視認し易い中央側の透過性部材を介して発光部 C 1 1 2 3 a からの光を視認し易くさせることができる。

【 2 8 4 9 】

また、前記発光部 C 1 1 2 3 a が実装された役物電飾基板 C 1 1 2 3 (基板) を備え、

前記銚役物 C 1 1 2 0 が前記傾斜姿勢にあるときには、前記垂直姿勢にあるときと比べて、正面視において前記役物電飾基板 C 1 1 2 3 と前記第二装飾レンズ C 1 1 2 1 d とが重複する面積が増加するものである。

【 2 8 5 0 】

このような構成により、銚役物 C 1 1 2 0 が傾斜姿勢にあるときに、垂直姿勢にあるときと比べて、第二装飾レンズ C 1 1 2 1 d を介して視認容易な発光部 C 1 1 2 3 a からの光を増大させ易くすることができる。

【 2 8 5 1 】

また、前記発光部 C 1 1 2 3 a は、複数設けられ、

前記銚役物 C 1 1 2 0 が前記傾斜姿勢にあるときには、前記垂直姿勢にあるときと比べて、前記第二装飾レンズ C 1 1 2 1 d と同じ高さにある前記発光部 C 1 1 2 3 a の数が増加するものである。

【 2 8 5 2 】

このような構成により、銚役物 C 1 1 2 0 が傾斜姿勢にあるときに、垂直姿勢にあるときと比べて、第二装飾レンズ C 1 1 2 1 d を介して視認容易な発光部 C 1 1 2 3 a からの光を増大させ易くすることができる。

【 2 8 5 3 】

また、前記銚役物 C 1 1 2 0 を昇降させることが可能な左側昇降機構 C 1 2 1 0 及び右側昇降機構 C 1 2 2 0 (昇降機構) を備え、

前記傾斜駆動部は、

前記左側昇降機構 C 1 2 1 0 に対して前記銚役物 C 1 1 2 0 を回動させることにより、前記垂直姿勢から前記傾斜姿勢に傾斜させるものである。

10

20

30

40

50

【 2 8 5 4 】

このような構成により、銚役物 C 1 1 2 0 の動きを多様化させることができる。

【 2 8 5 5 】

また、前記左側昇降機構 C 1 2 1 0 及び右側昇降機構 C 1 2 2 0 は、

遊技者から視認困難な待機位置と遊技者から視認容易な演出位置（中間位置及び突出位置）との間で前記銚役物 C 1 1 2 0 を昇降させることができ、

前記傾斜駆動部は、

前記銚役物 C 1 1 2 0 が前記演出位置にあるときに当該銚役物 C 1 1 2 0 を前記傾斜姿勢に傾斜可能であるものである。

【 2 8 5 6 】

このような構成により、第二装飾レンズ C 1 1 2 1 d を介して視認される発光部 C 1 1 2 3 a からの光の見え方や銚役物 C 1 1 2 0 の動きを多様化させることができる。

【 2 8 5 7 】

また、前記左側昇降機構 C 1 2 1 0 及び右側昇降機構 C 1 2 2 0 は、

前記演出位置である中間位置（第 1 の位置）と、前記演出位置であって前記中間位置とは異なる突出位置（第 2 の位置）との間で前記銚役物 C 1 1 2 0 を昇降させることができ、

前記傾斜駆動部は、

前記銚役物 C 1 1 2 0 が前記中間位置にあるときは前記垂直姿勢とし、前記突出位置にあるときは前記傾斜姿勢に傾斜させるものである。

【 2 8 5 8 】

このような構成により、第二装飾レンズ C 1 1 2 1 d を介して視認される発光部 C 1 1 2 3 a からの光の見え方や銚役物 C 1 1 2 0 の動きを多様化させることができる。

【 2 8 5 9 】

以上の実施形態に基づき、本発明の概要を以下に列挙する。

【 2 8 6 0 】

従来、例えばパチンコ機などの遊技機は公知となっている（特開 2 0 1 6 - 5 9 4 9 8 号公報参照）。

【 2 8 6 1 】

上記公報には、回転動作を行うことで所定の可動演出を行う可動演出役物を備えた遊技機が開示されている。

【 2 8 6 2 】

このような遊技機において、遊技の興趣をさらに向上させることが望まれている。

【 2 8 6 3 】

本発明は、上述した課題に鑑みてなされたものであり、遊技の興趣を向上させることができる遊技機を提供することを目的とする。

【 2 8 6 4 】

以上の如く、本実施形態に係る遊技機は、

待機位置（第 1 の位置）と中間位置（第 2 の位置）とに動作可能な銚役物 C 1 1 2 0 と

前記銚役物 C 1 1 2 0 を前記待機位置及び前記中間位置で保持する保持機構 C 1 3 0 0 （保持部）と、

前記銚役物 C 1 1 2 0 が前記中間位置に動作するときに前記保持機構 C 1 3 0 0 が受ける衝撃を吸収する衝撃吸収手段 C 1 4 0 0 と、

を備えるものである。

【 2 8 6 5 】

このような構成により、遊技の興趣を向上させることができる。具体的には、衝撃の吸収によって銚役物 C 1 1 2 0 の動きに変化を付けることができる。

【 2 8 6 6 】

また、前記保持機構 C 1 3 0 0 は、

10

20

30

40

50

前記銚役物 C 1 1 2 0 を支持する支持位置と、前記銚役物 C 1 1 2 0 を支持しない非支持位置とに移動可能な爪部 C 1 3 3 1 と、

前記爪部 C 1 3 3 1 を移動させるソレノイド C 1 3 3 2 (駆動手段)と、
を備えるものである。

【2867】

このような構成により、爪部 C 1 3 3 1 を非支持位置に移動させることで、爪部 C 1 3 3 1 に保持された銚役物 C 1 1 2 0 を動作し易い状態とすることができる。

【2868】

また、前記衝撃吸収手段 C 1 4 0 0 は、

前記保持機構 C 1 3 0 0 (爪部 C 1 3 3 1)を受けるように、かつ、上下方向に移動可能に形成された受け部 C 1 4 1 0 と、 10

前記受け部 C 1 4 1 0 を上方に付勢する付勢手段 C 1 4 3 0 と、
を備えるものである。

【2869】

このような構成により、衝撃を吸収しつつ、受け部 C 1 4 1 0 を元の位置に戻すことができる。

【2870】

また、突出したピン C 1 2 1 1 a (突出部)を有し、前記受け部 C 1 4 1 0 を移動可能に支持するベース部 C 1 2 1 1 (支持部)を備え、

前記受け部 C 1 4 1 0 は、 20

上下方向に延びる溝部 C 1 4 1 1 を有し、

前記溝部 C 1 4 1 1 に前記ピン C 1 2 1 1 a が挿通されることで移動方向が規制されているものである。

【2871】

このような構成により、受け部 C 1 4 1 0 の移動を案内することができる。

【2872】

また、前記保持機構 C 1 3 0 0 は、前記銚役物 C 1 1 2 0 の動作方向と同じ方向に動作可能であるものである。

【2873】

このような構成により、衝撃を効果的に吸収することができる。 30

【2874】

また、前記銚役物 C 1 1 2 0 は、

前記待機位置及び前記中間位置とは異なる突出位置(第3の位置)に動作可能であり、

前記中間位置から前記突出位置へは、前記待機位置から前記中間位置までの動作方向と異なる方向に動作するものである。

【2875】

このような構成により、遊技の興趣をより向上させることができる。具体的には、銚役物 C 1 1 2 0 の動作方向を変えることで、銚役物 C 1 1 2 0 の動きに変化を付けることができる。

【2876】

また、前記銚役物 C 1 1 2 0 を動作させる駆動機構 C 1 2 0 0 (動作機構)を備え、 40

前記銚役物 C 1 1 2 0 は、

前記待機位置及び前記中間位置とは異なる突出位置に動作可能であり、

前記駆動機構 C 1 2 0 0 に対して回動可能に形成されており、前記中間位置から前記突出位置への動作中に、回動することで姿勢を変化させるものである。

【2877】

このような構成により、遊技の興趣をより向上させることができる。具体的には、銚役物 C 1 1 2 0 の姿勢を変えることで、銚役物 C 1 1 2 0 の動きに変化を付けることができる。

【2878】

また、前記銚役物 C 1 1 2 0 の前記中間位置から前記突出位置への動作を案内する傾斜案内部 C 1 2 3 0 (案内部)を備えるものである。

【2879】

このような構成により、銚役物 C 1 1 2 0 を中間位置から突出位置へ確実に動作させることができる。

【2880】

また、前記銚役物 C 1 1 2 0 を動作させる駆動機構 C 1 2 0 0 (動作機構)を備え、前記保持機構 C 1 3 0 0 は、前記駆動機構 C 1 2 0 0 の背面側に設けられるものである。

【2881】

このような構成により、遊技の興趣をより向上させることができる。具体的には、保持機構 C 1 3 0 0 が遊技者に視認し難い状態で、銚役物 C 1 1 2 0 を保持することができる。

【2882】

また、前記衝撃吸収手段 C 1 4 0 0 は、前記駆動機構 C 1 2 0 0 の前面側に設けられるものである。

【2883】

このような構成により、駆動機構 C 1 2 0 0 の背面側のスペースを確保し易くすることができる。

【2884】

また、前記中間位置は前記待機位置と異なる高さに位置し、前記衝撃吸収手段 C 1 4 0 0 は、

前記銚役物 C 1 1 2 0 の一側で衝撃を吸収する左側の衝撃吸収手段 C 1 4 0 0 (第一吸収部)と、

前記銚役物 C 1 1 2 0 の他側で衝撃を吸収し、前記左側の衝撃吸収手段 C 1 4 0 0 と異なる高さに設けられた右側の衝撃吸収手段 C 1 4 0 0 (第二吸収部)と、を備えるものである。

【2885】

このような構成により、他の部材の配置スペースの確保をし易くすることができる。

【2886】

以上、本発明の一実施形態を説明したが、本発明は上記構成に限定されるものではなく、特許請求の範囲に記載された発明の範囲内で種々の変更が可能である。

【2887】

例えば、本実施形態においては、役物装飾体 C 1 1 2 1 は、銚を模した装飾が施されているものとしたが、当該装飾は任意のものとすることができる。

【2888】

また、本実施形態においては、可動演出役物 C 1 1 0 0 は、自由落下により下方に動作するものとしたが、昇降駆動モータ C 1 2 1 6 及び昇降駆動モータ C 1 2 2 6 を駆動源として動作するようにしてもよい。

【2889】

また、本実施形態においては、衝撃吸収手段 C 1 4 0 0 は、左下保持部 C 1 3 3 0 及び右下保持部 C 1 3 4 0 の直ぐ下方に設けられるものとしたが、左下保持部 C 1 3 3 0 又は右下保持部 C 1 3 4 0 のいずれか一方の直ぐ下方に設けられるようにしてもよい。また左上保持部 C 1 3 1 0 及び右上保持部 C 1 3 2 0 の直ぐ下方にも設けられるようにしてもよい。

【2890】

また、本実施形態においては、可動演出役物 C 1 1 0 0 は上下方向に移動するものとしたが、移動方向はこれに限定されるものではなく、任意の方向(例えば左右方向)とすることができる。銚役物 C 1 1 2 0 の移動方向も任意の方向(例えば左右方向)とすることができる。

10

20

30

40

50

【 2 8 9 1 】

以下では、本発明の第 6 実施形態に係るパチンコ遊技機について説明する。なお、先述した実施形態に係るものと同一又は類似の構成要素については、同一名称や同一符号を付する等してその説明を省略する。

【 2 8 9 2 】

第 6 実施形態に係るパチンコ遊技機は、上部役物 C 2 0 0 0 を有する点で、第 1 ~ 第 5 実施形態に係るパチンコ遊技機と大きく異なる。以下では、図 3 0 2 から図 3 2 0 までを用いて、上部役物 C 2 0 0 0 について説明する。

【 2 8 9 3 】

図 3 0 2 から図 3 0 4 に示す上部役物 C 2 0 0 0 は、適宜のタイミングで動作すること
で、遊技者に視覚的な印象（インパクト）を与えるものである。上部役物 C 2 0 0 0 は、
遊技盤 P 1 1 0 0 の上部に設置される。より詳細には、上部役物 C 2 0 0 0 は、遊技盤 P
1 1 0 0 の上部に設置された所定の役物 C 2 1 0 0 よりも後方に設置される。上部役物 C
2 0 0 0 は、図 3 0 3 から図 3 0 5 までに示すように、ベース部材 C 2 0 1 0、第 1 の役
物 C 2 0 2 0、第 2 の役物 C 2 0 3 0 及び駆動機構 C 2 0 4 0 を具備する。

10

【 2 8 9 4 】

ベース部材 C 2 0 1 0 は、後述する第 1 の役物 C 2 0 2 0 等が設けられるものである。
ベース部材 C 2 0 1 0 は、枠状に形成される。ベース部材 C 2 0 1 0 は、遊技者が視認不
能となるように遊技盤 P 1 1 0 0 に設けられる（図 3 0 2 参照）。ベース部材 C 2 0 1 0
は、フレーム C 2 0 1 1、支持部材 C 2 0 1 2、ガイド部 C 2 0 1 3、ストッパ C 2 0 1
4 及びバネ C 2 0 1 5 を具備する。

20

【 2 8 9 5 】

フレーム C 2 0 1 1 は、左右一対設けられる。フレーム C 2 0 1 1 は、長手方向を上下
方向に向けた長尺な形状に形成される。

【 2 8 9 6 】

支持部材 C 2 0 1 2 は、後述する駆動機構 C 2 0 4 0 のモータ C 2 0 4 1 等を支持する
部材である。支持部材 C 2 0 1 2 は、板面を前後方向へ向けた略板状に形成される。支持
部材 C 2 0 1 2 は、左右のフレーム C 2 0 1 1 に亘るように形成される。支持部材 C 2 0
1 2 の左端部及び右端部は、左右一対のフレーム C 2 0 1 1 の上端部に固定される。

【 2 8 9 7 】

ガイド部 C 2 0 1 3 は、後述する第 1 の役物 C 2 0 2 0 をガイド（案内）する部材であ
る。図 3 0 3 及び図 3 0 4 に示すように、ガイド部 C 2 0 1 3 は、左右一対のフレーム C
2 0 1 1 にそれぞれ設けられる。ガイド部 C 2 0 1 3 は、軸線方向を上下方向に向けた略
円柱状に形成される。ガイド部 C 2 0 1 3 の上端部は、フレーム C 2 0 1 1 の上端部に取
り付けられる。ガイド部 C 2 0 1 3 の下端部は、フレーム C 2 0 1 1 の下端部に取り付け
られる。

30

【 2 8 9 8 】

ストッパ C 2 0 1 4 は、第 1 の役物 C 2 0 2 0 の下方への移動を所定の範囲で規制する
ためのものである。ストッパ C 2 0 1 4 は、左右一対のフレーム C 2 0 1 1 にそれぞれ設
けられる。ストッパ C 2 0 1 4 は、長手方向を上下方向に向けた正面視略矩形状に形成さ
れる。ストッパ C 2 0 1 4 は、フレーム C 2 0 1 1 の下部に固定される。ストッパ C 2 0
1 4 は、下側挿通部 C 2 0 1 4 a、上側挿通部 C 2 0 1 4 b 及び当接部 C 2 0 1 4 c を具
備する。

40

【 2 8 9 9 】

下側挿通部 C 2 0 1 4 a は、ストッパ C 2 0 1 4 の下端部において、ガイド部 C 2 0 1
3 が挿通される部分である。

【 2 9 0 0 】

上側挿通部 C 2 0 1 4 b は、ストッパ C 2 0 1 4 の上下中途部において、ガイド部 C 2
0 1 3 が挿通される部分である。

【 2 9 0 1 】

50

当接部 C 2 0 1 4 c は、後述する第 1 の役物 C 2 0 2 0 と当接可能な部分である。当接部 C 2 0 1 4 c は、板状に形成された弾性部材（ゴム等）によって構成される。当接部 C 2 0 1 4 c は、上側挿通部 C 2 0 1 4 b に載置される。

【 2 9 0 2 】

バネ C 2 0 1 5 は、第 1 の役物 C 2 0 2 0 を上方へ付勢するためのものである。バネ C 2 0 1 5 は、左右のガイド部 C 2 0 1 3 にそれぞれ設けられる。バネ C 2 0 1 5 は、ガイド部 C 2 0 1 3 に外嵌される。バネ C 2 0 1 5 の下端部は、ストッパ C 2 0 1 4 の下側挿通部 C 2 0 1 4 a と当接される。バネ C 2 0 1 5 の上端部は、第 1 の役物 C 2 0 2 0 と当接される。

【 2 9 0 3 】

第 1 の役物 C 2 0 2 0 は、動作することで遊技者に視覚的な印象を与えるものである。第 1 の役物 C 2 0 2 0 は、ベース部材 C 2 0 1 0 の支持部材 C 2 0 1 2 よりも前方に配置される。図 3 0 6 から図 3 0 8 までに示すように、第 1 の役物 C 2 0 2 0 は、第 1 の装飾部材 C 2 0 2 1、第 1 の電飾基板 C 2 0 2 2、第 1 の閉塞部材 C 2 0 2 3 及び第 2 の閉塞部材 C 2 0 2 4 を具備する。なお、詳細は後述するが、第 1 の役物 C 2 0 2 0 は、後述する駆動機構 C 2 0 4 0 により上下方向にスライド可能に設けられる。図 3 0 2 から図 3 1 4 までは、第 1 の役物 C 2 0 2 0 が最も上方へスライドされた状態を示している。以下では、この状態を基準に第 1 の役物 C 2 0 2 0、第 2 の役物 C 2 0 3 0 及び駆動機構 C 2 0 4 0 の説明を行う。

【 2 9 0 4 】

第 1 の装飾部材 C 2 0 2 1 は、光を透過可能な部材である。第 1 の装飾部材 C 2 0 2 1 は、光透過性の材料（レンズ）により構成される。図 3 0 9 及び図 3 1 0 に示すように、第 1 の装飾部材 C 2 0 2 1 は、長手方向を左右方向に向けた正面視略矩形状に形成される。また、第 1 の装飾部材 C 2 0 2 1 は、後部が開口する薄型のケース状（外縁部が僅かに後方へ延出するような形状）に形成される。第 1 の装飾部材 C 2 0 2 1 は、ベース部材 C 2 0 1 0 の左端部から右端部に亘るように形成される。第 1 の装飾部材 C 2 0 2 1 は、装飾部 C 2 0 2 1 a、縦孔 C 2 0 2 1 b、上側切欠部 C 2 0 2 1 c 及び下側切欠部 C 2 0 2 1 d（図 3 1 2 参照）を具備する。

【 2 9 0 5 】

装飾部 C 2 0 2 1 a は、第 1 の装飾部材 C 2 0 2 1 において装飾（例えば、所定のキャラクターを模した装飾等）が施される部分である。装飾部 C 2 0 2 1 a は、第 1 の装飾部材 C 2 0 2 1 の前側面における左右中途部に形成される。装飾部 C 2 0 2 1 a は、例えば、図柄が印刷されると共に、当該印刷箇所（図柄）を光が透過可能なシートが第 1 の装飾部材 C 2 0 2 1 に固定されること等によって形成される。

【 2 9 0 6 】

縦孔 C 2 0 2 1 b は、長手方向を上下方向に向けた長孔である。縦孔 C 2 0 2 1 b は、第 1 の装飾部材 C 2 0 2 1 を前後に貫通するように形成される。縦孔 C 2 0 2 1 b は、装飾部 C 2 0 2 1 a の左方及び右方にそれぞれ形成される。

【 2 9 0 7 】

上側切欠部 C 2 0 2 1 c は、図 3 1 0 から図 3 1 2 に示すように、第 1 の装飾部材 C 2 0 2 1 の上端部を切り欠いたものである。上側切欠部 C 2 0 2 1 c は、第 1 の装飾部材 C 2 0 2 1 に複数形成される。なお、図 3 1 2 においては、第 1 の役物 C 2 0 2 0 を模式的に示している。

【 2 9 0 8 】

下側切欠部 C 2 0 2 1 d は、第 1 の装飾部材 C 2 0 2 1 の下端部を切り欠いたものである。下側切欠部 C 2 0 2 1 d は、第 1 の装飾部材 C 2 0 2 1 に複数形成される。

【 2 9 0 9 】

第 1 の電飾基板 C 2 0 2 2 は、図 3 0 9 及び図 3 1 1 に示すように、略矩形板状に形成される。第 1 の電飾基板 C 2 0 2 2 は、その板面を前後に向けると共に、長手方向を左右に向けて設けられる。第 1 の電飾基板 C 2 0 2 2 の前面には、複数の L E D（不図示）が

10

20

30

40

50

設けられる。当該LEDを発光させることで、第1の電飾基板C2022の前方へと光を照射することができる。第1の電飾基板C2022は、第1の装飾部材C2021に収容されると共に、当該第1の装飾部材C2021に固定される。

【2910】

第1の閉塞部材C2023は、図308及び図309に示すように、第1の装飾部材C2021の左部及び右部を後方から閉塞する部材である。第1の閉塞部材C2023は、左右一対設けられる。第1の閉塞部材C2023は、板面を前後に向けた略板状に形成される。第1の閉塞部材C2023は、第1の装飾部材C2021に固定される。第1の閉塞部材C2023は、縦孔C2023a及び挿通部C2023bを具備する。

【2911】

縦孔C2023aは、長手方向を上下方向に向けた長孔である。縦孔C2023aは、第1の閉塞部材C2023を前後に貫通するように形成される。縦孔C2023aは、第1の閉塞部材C2023の左右方向における一側（第1の装飾部材C2021の左右中央部に近い側）に形成される。

【2912】

挿通部C2023bは、ベース部材C2010のガイド部C2013（図303参照）に挿通される部材である。挿通部C2023bは、第1の閉塞部材C2023の左右方向における他側（第1の装飾部材C2021の左右外側部に近い側）に形成される。

【2913】

第2の閉塞部材C2024は、第1の装飾部材C2021の左右中途部を後方から閉塞する部材である。第2の閉塞部材C2024は、左右の第1の閉塞部材C2023の間に配置される。第2の閉塞部材C2024は、板面を前後に向けた略板状に形成される。第2の閉塞部材C2024は、第1の装飾部材C2021に固定される。第2の閉塞部材C2024は、スリットC2024aを具備する。

【2914】

スリットC2024aは、長手方向を上下方向に向けた長孔である。スリットC2024aは、第2の閉塞部材C2024を前後に貫通するように形成される。スリットC2024aは、互いに間隔をあけて複数形成される。

【2915】

第2の役物C2030は、動作することで遊技者に視覚的な印象を与えるものである。図306及び図308に示すように、第2の役物C2030は、第1の役物C2020を前後から挟むように設けられる。第2の役物C2030は、第2の装飾部材C2031、装飾支持部材C2032及び第2の電飾基板C2033を具備する。

【2916】

第2の装飾部材C2031は、光を透過可能な部材である。また、第2の装飾部材C2031は、第2の役物C2030の前側を構成する部材である。第2の装飾部材C2031は、光透過性の材料（レンズ）によって構成され、光を透過可能に構成される。第2の装飾部材C2031は、略板状に形成される。第2の装飾部材C2031は、その板面を前後に向けると共に、第1の装飾部材C2021の左右の縦孔C2021bに亘るように形成される。第2の装飾部材C2031には、所定の装飾（例えば、所定の文字等を模した装飾）が施される。第2の装飾部材C2031は、第1の役物C2020よりも前方に配置される。より詳細には、第2の装飾部材C2031は、図306及び図308に示す状態において、第1の役物C2020と正面視で重複する（互いに積層する）ように配置される。第2の装飾部材C2031は、突出部C2031a及び縦孔挿通部C2031bを具備する。

【2917】

突出部C2031aは、後方へ突出する部分である。突出部C2031aは、左右に間隔をあけて複数形成される。突出部C2031aは、第2の装飾部材C2031の下端部における左右中途部に形成される。突出部C2031aは、軸線方向を前後方向へ向けた略円筒状に形成される。

10

20

30

40

50

【 2 9 1 8 】

縦孔挿通部 C 2 0 3 1 b は、第 1 の役物 C 2 0 2 0 の左右の縦孔 C 2 0 2 1 b に挿通される部分である。縦孔挿通部 C 2 0 3 1 b は、第 2 の装飾部材 C 2 0 3 1 の左端部及び右端部にそれぞれ形成される。左右の縦孔挿通部 C 2 0 3 1 b は、それぞれ上下に間隔をあけて 2 つ形成される。縦孔挿通部 C 2 0 3 1 b は、軸線方向を前後方向へ向けた略円筒状に形成される。縦孔挿通部 C 2 0 3 1 b は、第 2 の装飾部材 C 2 0 3 1 の後面から後方へ突出するように形成される。

【 2 9 1 9 】

装飾支持部材 C 2 0 3 2 は、第 2 の装飾部材 C 2 0 3 1 を支持する部材である。また、装飾支持部材 C 2 0 3 2 は、第 2 の役物 C 2 0 3 0 の後側を構成する部材である。装飾支持部材 C 2 0 3 2 は、略板状に形成される。装飾支持部材 C 2 0 3 2 は、その板面を前後に向けると共に、左側の第 1 の閉塞部材 C 2 0 2 3 から右側の第 1 の閉塞部材 C 2 0 2 3 に亘るように形成される。装飾支持部材 C 2 0 3 2 は、第 1 の役物 C 2 0 2 0 よりも後方に配置される。より詳細には、装飾支持部材 C 2 0 3 2 は、図 3 0 6 及び図 3 0 8 に示す状態において、第 1 の役物 C 2 0 2 0 と正面視で重複するように配置される。装飾支持部材 C 2 0 3 2 は、固定部 C 2 0 3 2 a、縦孔挿通部 C 2 0 3 2 b 及び横孔 C 2 0 3 2 c を具備する。

【 2 9 2 0 】

固定部 C 2 0 3 2 a は、第 2 の装飾部材 C 2 0 3 1 の突出部 C 2 0 3 1 a が固定される部分である。固定部 C 2 0 3 2 a は、左右に間隔をあけて複数形成される。固定部 C 2 0 3 2 a は、第 2 の装飾部材 C 2 0 3 1 の下端部における左右中途部に形成される。固定部 C 2 0 3 2 a は、軸線方向を前後方向へ向けた略円筒状に形成される。固定部 C 2 0 3 2 a は、装飾支持部材 C 2 0 3 2 の前面から前方へ突出するように形成される。固定部 C 2 0 3 2 a には、突出部 C 2 0 3 1 a が挿通されて固定される。これにより、装飾支持部材 C 2 0 3 2 は、第 2 の装飾部材 C 2 0 3 1 を支持する。

【 2 9 2 1 】

縦孔挿通部 C 2 0 3 2 b は、左右の第 1 の閉塞部材 C 2 0 2 3 の縦孔 C 2 0 2 3 a に挿通される部分である。縦孔挿通部 C 2 0 3 2 b は、装飾支持部材 C 2 0 3 2 の左部及び右部にそれぞれ形成される。左右の縦孔挿通部 C 2 0 3 2 b は、それぞれ上下に間隔をあけて 2 つ形成される。図 3 0 6 及び図 3 1 4 に示すように、縦孔挿通部 C 2 0 3 2 b は、装飾支持部材 C 2 0 3 2 の前面から前方へ突出するように形成される。

【 2 9 2 2 】

横孔 C 2 0 3 2 c は、長手方向を左右方向に向けた長孔である。横孔 C 2 0 3 2 c は、左右の縦孔挿通部 C 2 0 3 2 b の上方にそれぞれ形成される。横孔 C 2 0 3 2 c は、装飾支持部材 C 2 0 3 2 を前後に貫通するように形成される。

【 2 9 2 3 】

第 2 の電飾基板 C 2 0 3 3 は、略矩形板状に形成される。第 2 の電飾基板 C 2 0 3 3 は、その板面を前後に向けると共に、長手方向を左右に向けて設けられる。第 2 の電飾基板 C 2 0 3 3 の前面には、複数の LED (不図示) が設けられる。当該 LED を発光させることで、第 2 の電飾基板 C 2 0 3 3 の前方へと光を照射することができる。第 2 の電飾基板 C 2 0 3 3 は、装飾支持部材 C 2 0 3 2 の前面における左右中途部 (固定部 C 2 0 3 2 a の上方) に固定される。このように、第 2 の電飾基板 C 2 0 3 3 は、第 2 の装飾部材 C 2 0 3 1 ではなく、装飾支持部材 C 2 0 3 2 に固定されている。これによって、第 1 の装飾部材 C 2 0 2 1 と第 2 の装飾部材 C 2 0 3 1 との間に第 2 の電飾基板 C 2 0 3 3 が介在しないようにして、第 1 の装飾部材 C 2 0 2 1 と第 2 の装飾部材 C 2 0 3 1 とを互いに前後に隣接するように配置している。

【 2 9 2 4 】

上述の如く構成される第 2 の役物 C 2 0 3 0 は、縦孔挿通部 C 2 0 3 1 b ・ C 2 0 3 2 b が第 1 の役物 C 2 0 2 0 の縦孔 C 2 0 2 1 b ・ C 2 0 2 3 a に挿通されると共に、縦孔挿通部 C 2 0 3 2 b が縦孔 C 2 0 2 3 a に対して下方から当接する。こうして、第 2 の役

10

20

30

40

50

物 C 2 0 3 0 は、縦孔挿通部 C 2 0 3 2 b が縦孔 C 2 0 2 3 a に引っ掛かり、当該縦孔挿通部 C 2 0 3 2 b で第 1 の役物 C 2 0 2 0 を支持することができる。また、第 2 の役物 C 2 0 3 0 は、縦孔挿通部 C 2 0 3 1 b ・ C 2 0 3 2 b が第 1 の役物 C 2 0 2 0 の縦孔 C 2 0 2 1 b ・ C 2 0 2 3 a に沿って移動することで、第 1 の役物 C 2 0 2 0 に対して上下方向へ相対的にスライド可能に構成される。

【 2 9 2 5 】

駆動機構 C 2 0 4 0 は、第 1 の役物 C 2 0 2 0 及び第 2 の役物 C 2 0 3 0 を動作（スライド）させるためのものである。図 3 0 5 及び図 3 1 3 に示すように、駆動機構 C 2 0 4 0 は、モータ C 2 0 4 1 及びアーム C 2 0 4 2 を具備する。

【 2 9 2 6 】

モータ C 2 0 4 1 は、動力を発生させるもの（駆動源）である。モータ C 2 0 4 1 は、ベース部材 C 2 0 1 0 の支持部材 C 2 0 1 2 の後面に固定される。モータ C 2 0 4 1 は、支持部材 C 2 0 1 2 の左端部及び右端部にそれぞれ設けられる。モータ C 2 0 4 1 は、軸線方向を前後方向に向けた駆動軸（不図示）を回転させることができる。

【 2 9 2 7 】

アーム C 2 0 4 2 は、モータ C 2 0 4 1 の動力を第 2 の役物 C 2 0 3 0 へ伝達するためのものである。アーム C 2 0 4 2 は、ベース部材 C 2 0 1 0 の支持部材 C 2 0 1 2 の前面に設けられる。アーム C 2 0 4 2 は、支持部材 C 2 0 1 2 の左部及び右部にそれぞれ設けられる。左右のアーム C 2 0 4 2 は、背面視において、左右のモータ C 2 0 4 1 の近傍に配置される。図 3 1 3 及び図 3 1 4 に示すように、アーム C 2 0 4 2 は、ギヤ部 C 2 0 4 2 a 及び延出部 C 2 0 4 2 b を具備する。

【 2 9 2 8 】

ギヤ部 C 2 0 4 2 a は、略円板状に形成されるとともに、その外周面に歯が設けられるように形成される。ギヤ部 C 2 0 4 2 a は、回転軸 C 2 0 4 2 c を介して支持部材 C 2 0 1 2 に回転可能に支持される（図 3 0 5 参照）。ギヤ部 C 2 0 4 2 a は、モータ C 2 0 4 1 の駆動軸に固定されたモータギヤ（不図示）とかみ合うように設けられる。

【 2 9 2 9 】

延出部 C 2 0 4 2 b は、ギヤ部 C 2 0 4 2 a から径方向外側へ延出する部分である。延出部 C 2 0 4 2 b は、ギヤ部 C 2 0 4 2 a から上方へ延出するように形成される。本実施形態においては、ギヤ部 C 2 0 4 2 a から延出部 C 2 0 4 2 b が延出する方向を、「アーム C 2 0 4 2 の向き」と称する場合がある。延出部 C 2 0 4 2 b の先端部（上端部）には、ピン C 2 0 4 2 d が設けられる。当該ピン C 2 0 4 2 d は、第 2 の役物 C 2 0 3 0 の装飾支持部材 C 2 0 3 2 の横孔 C 2 0 3 2 c に挿通される。ピン C 2 0 4 2 d は、横孔 C 2 0 3 2 c を摺動可能に設けられる。アーム C 2 0 4 2 は、ピン C 2 0 4 2 d によって第 2 の役物 C 2 0 3 0 を支持する。また、アーム C 2 0 4 2 は、第 2 の役物 C 2 0 3 0 を介して第 1 の役物 C 2 0 2 0 を支持する。

【 2 9 3 0 】

上述の如く構成された上部役物 C 2 0 0 0 においては、第 2 の装飾部材 C 2 0 3 1 が最も前方に配置される（図 3 0 7 参照）。当該第 2 の装飾部材 C 2 0 3 1 のさらに前方には、所定の役物 C 2 1 0 0 が正面視で重複するように配置される（図 3 0 2 参照）。こうして、第 1 の装飾部材 C 2 0 2 1 及び第 2 の装飾部材 C 2 0 3 1 等は、所定の役物 C 2 1 0 0 で隠されて、遊技者に視認不能となっている。なお、本実施形態において視認不能とは、遊技者にとって視認することが困難な状態を指すものとする。視認することが困難な状態には、例えば、全ての部位が視認不能な状態（完全に視認不能な状態）と、ごく一部の部位のみが視認可能な状態（大部分が視認不能な状態）と、が含まれる。以下では、このような第 1 の装飾部材 C 2 0 2 1 及び第 2 の装飾部材 C 2 0 3 1 が視認不能な状態を「待機状態」と称する。

【 2 9 3 1 】

図 3 1 3 に示すように、待機状態において、アーム C 2 0 4 2 は、上方を向いている。このような構成により、第 1 の役物 C 2 0 2 0 及び第 2 の役物 C 2 0 3 0 の自重によって

10

20

30

40

50

アーム C 2 0 4 2 にトルク（回転力）が作用しなくなるため、待機状態において、第 1 の役物 C 2 0 2 0 及び第 2 の役物 C 2 0 3 0 を安定した状態で支持することができる。

【 2 9 3 2 】

以下では、上述の如く構成された上部役物 C 2 0 0 0 の動作について説明する。

【 2 9 3 3 】

上部役物 C 2 0 0 0 においては、駆動機構 C 2 0 4 0 のモータ C 2 0 4 1 の動力により、図 3 0 4、図 3 1 6 及び図 3 1 9 に示すように、第 1 の役物 C 2 0 2 0 及び第 2 の役物 C 2 0 3 0 が上下にスライドする動作が実行される。以下では、図 3 0 4 に示す待機状態から第 1 の役物 C 2 0 2 0 及び第 2 の役物 C 2 0 3 0 を下方へスライドさせる場合を例に挙げて、上部役物 C 2 0 0 0 の動作について説明する。

10

【 2 9 3 4 】

第 1 の装飾部材 C 2 0 2 1 及び第 2 の装飾部材 C 2 0 3 1 は、待機状態から第 1 の役物 C 2 0 2 0 及び第 2 の役物 C 2 0 3 0 が下方へスライドすることで、第 1 のスライド状態（図 3 1 5 及び図 3 1 6）に遷移することができる。また、第 1 の装飾部材 C 2 0 2 1 及び第 2 の装飾部材 C 2 0 3 1 は、第 1 のスライド状態から第 2 の役物 C 2 0 3 0 のみが下方へスライドすることで、第 2 のスライド状態（図 3 1 8 及び図 3 1 9）へ遷移することができる。

【 2 9 3 5 】

まず、待機状態から第 1 のスライド状態へ遷移するまでの動作について説明する。

【 2 9 3 6 】

図 3 1 3 に示す待機状態においてモータ C 2 0 4 1 が駆動すると、当該モータ C 2 0 4 1 のモータギヤとかみ合うアーム C 2 0 4 2 のギヤ部 C 2 0 4 2 a が回転する。このとき、左側のギヤ部 C 2 0 4 2 a は、図 3 1 3 における反時計回り方向へ回転する。また、右側のギヤ部 C 2 0 4 2 a は、図 3 1 3 における時計回り方向へ回転する。上記モータ C 2 0 4 1 の駆動は、演出動作制御回路 8 9 により制御される。

20

【 2 9 3 7 】

図 3 1 3 及び図 3 1 7 に示すように、左右のギヤ部 C 2 0 4 2 a の回転に伴い、左右の延出部 C 2 0 4 2 b は、先端部（ピン C 2 0 4 2 d）が装飾支持部材 C 2 0 3 2 の横孔 C 2 0 3 2 c を摺動しながら、回転軸 C 2 0 4 2 c を中心に回動する。こうしてアーム C 2 0 4 2 は、図 3 1 6 及び図 3 1 7 に示すように、横孔 C 2 0 3 2 c が形成された装飾支持部材 C 2 0 3 2 にモータ C 2 0 4 1 の動力を伝達し、第 2 の役物 C 2 0 3 0 を下方へスライドさせる。第 1 の役物 C 2 0 2 0 は、第 2 の役物 C 2 0 3 0 が下方へスライドする際に、自重によりバネ C 2 0 1 5 の付勢力に抗して下方へスライドする。このとき、第 1 の役物 C 2 0 2 0 の挿通部 C 2 0 2 3 b は、ガイド部 C 2 0 1 3 に沿って下方へと移動する。こうして、第 1 の役物 C 2 0 2 0 は、ガイド部 C 2 0 1 3 にガイドされながら、第 2 の役物 C 2 0 3 0 と一体的に下方へスライドする。

30

【 2 9 3 8 】

モータ C 2 0 4 1 は、第 1 の役物 C 2 0 2 0 の挿通部 C 2 0 2 3 b がストッパ C 2 0 1 4 の当接部 C 2 0 1 4 c と当接した際に（アーム C 2 0 4 2 が略左右方向を向く位置で）停止される。当該第 1 の役物 C 2 0 2 0 及び第 2 の役物 C 2 0 3 0 は、互いに前後に重複した状態で所定の役物 C 2 1 0 0（図 3 1 5 参照）よりも低い位置に配置される。こうして、図 3 1 5 に示すように、第 1 の役物 C 2 0 2 0 及び第 2 の役物 C 2 0 3 0 の中で最も前方に配置された第 2 の装飾部材 C 2 0 3 1 が、遊技者に視認可能な第 1 のスライド状態となる。

40

【 2 9 3 9 】

当該第 1 のスライド状態において、第 1 の装飾部材 C 2 0 2 1 内の第 1 の電飾基板 C 2 0 2 2 から照射された光は、第 1 の装飾部材 C 2 0 2 1 及び第 2 の装飾部材 C 2 0 3 1 を順番に透過し、遊技盤 P 1 1 0 0 の前方へ出射される。こうして、第 1 のスライド状態では、第 1 の装飾部材 C 2 0 2 1 を介した第 1 の電飾基板 C 2 0 2 2 からの光により、第 2 の装飾部材 C 2 0 3 1 を遊技者に視認可能に発光させることができる。また、第 1 の装飾

50

部材 C 2 0 2 1 及び第 2 の装飾部材 C 2 0 3 1 を前後に重複させて、第 1 の装飾部材 C 2 0 2 1 を隠した状態で、第 2 の装飾部材 C 2 0 3 1 を発光させることができる。

【 2 9 4 0 】

次に、第 1 のスライド状態から第 2 のスライド状態へ遷移するまでの動作について説明する。

【 2 9 4 1 】

第 1 のスライド状態からモータ C 2 0 4 1 を駆動させ、ギヤ部 C 2 0 4 2 a を回転させる。図 3 1 9 及び図 3 2 0 に示すように、モータ C 2 0 4 1 は、アーム C 2 0 4 2 が下方を向くまで回転すると停止する。第 2 の役物 C 2 0 3 0 は、アーム C 2 0 4 2 の回転に伴って下方へスライドする。

10

【 2 9 4 2 】

上述の如く、第 1 の役物 C 2 0 2 0 は、第 1 のスライド状態において挿通部 C 2 0 2 3 b がストッパ C 2 0 1 4 の当接部 C 2 0 1 4 c と当接し、下方へスライド不能な状態となっている。したがって、装飾支持部材 C 2 0 3 2 の縦孔挿通部 C 2 0 3 2 b (図 3 1 4 参照) は、アーム C 2 0 4 2 の駆動に伴って、第 1 の閉塞部材 C 2 0 2 3 の縦孔 C 2 0 2 3 a に沿って下方へスライドする。また、第 2 の装飾部材 C 2 0 3 1 の縦孔挿通部 C 2 0 3 1 b (図 3 0 8 参照) は、アーム C 2 0 4 2 の駆動に伴って、第 1 の役物 C 2 0 2 0 の第 1 の装飾部材 C 2 0 2 1 の縦孔 C 2 0 2 1 b に沿って下方へスライドする。こうして第 2 の役物 C 2 0 3 0 が第 1 の役物 C 2 0 2 0 に対して相対的に下方へスライドし、第 2 の役物 C 2 0 3 0 が第 1 のスライド状態よりも低い位置に配置される。このようにして、第 1

20

【 2 9 4 3 】

図 3 1 8 及び図 3 1 9 に示すように、第 2 のスライド状態において、第 2 の装飾部材 C 2 0 3 1 は、第 1 の装飾部材 C 2 0 2 1 とほとんど重複しない位置に配置される。こうして、第 1 のスライド状態では隠されていた第 1 の装飾部材 C 2 0 2 1 が、第 2 のスライド状態において露出された状態 (遊技者に視認可能) となる。

【 2 9 4 4 】

第 2 のスライド状態において、第 1 の電飾基板 C 2 0 2 2 からの光は、第 1 の装飾部材 C 2 0 2 1 を透過し、遊技盤 P 1 1 0 0 の前方へ出射される。これによれば、第 2 のスライド状態において、第 1 の電飾基板 C 2 0 2 2 からの光により第 1 の装飾部材 C 2 0 2 1

30

【 2 9 4 5 】

また、上述の如く、第 1 のスライド状態においては、第 1 の電飾基板 C 2 0 2 2 からの光により第 2 の装飾部材 C 2 0 3 1 を発光させていた。これに対し、第 2 のスライド状態においては、第 2 の装飾部材 C 2 0 3 1 ではなく、第 1 の装飾部材 C 2 0 2 1 を第 1 の電飾基板 C 2 0 2 2 からの光で発光させることができる。当該構成においては、第 1 のスライド状態と第 2 のスライド状態とを切り替えることで、第 1 の電飾基板 C 2 0 2 2 からの光で発光させる部材を異ならせることができる (図 3 1 5 及び図 3 1 8 参照) 。こうして第 1 の電飾基板 C 2 0 2 2 による発光態様を異ならせ、遊技の興趣を向上させることができる。

40

【 2 9 4 6 】

また、第 2 のスライド状態において、第 2 の装飾部材 C 2 0 3 1 は、図 3 1 8 に示すように、遊技者が視認可能な位置 (遊技盤 P 1 1 0 0 の中央部) に配置される。また、第 2 の装飾部材 C 2 0 3 1 は、第 2 の電飾基板 C 2 0 3 3 の前方に配置される。こうして、第 2 のスライド状態においては、第 1 の装飾部材 C 2 0 2 1 だけではなく、第 2 の装飾部材 C 2 0 3 1 も遊技者に視認可能に発光できる状態となっている。当該構成によれば、第 2 のスライド状態において 2 つの部材 (第 1 の装飾部材 C 2 0 2 1 及び第 2 の装飾部材 C 2 0 3 1) を同時に発光させることができ、遊技の興趣を効果的に向上させることができる。

【 2 9 4 7 】

50

なお、第 1 の装飾部材 C 2 0 2 1 及び第 2 の装飾部材 C 2 0 3 1 は、第 1 の役物 C 2 0 2 0 及び第 2 の役物 C 2 0 3 0 が上方へスライド動作することにより、第 2 のスライド状態から第 1 のスライド状態、待機状態へと順番に遷移する。パネ C 2 0 1 5 は、第 1 の役物 C 2 0 2 0 を上方へ付勢することで、第 2 の役物 C 2 0 3 0 の上方へのスライド動作を補助することができる。

【 2 9 4 8 】

ここで、図 3 1 1 及び図 3 1 2 に示すように、第 1 の電飾基板 C 2 0 2 2 は、第 1 の装飾部材 C 2 0 2 1 に収容されている。第 1 の役物 C 2 0 2 0 は、当該第 1 の電飾基板 C 2 0 2 2 が光を発光する際に生じる熱を、第 2 の閉塞部材 C 2 0 2 4 のスリット C 2 0 2 4 a から排出することができる。しかしながら、スリット C 2 0 2 4 a は、第 1 の装飾部材 C 2 0 2 1 及び第 2 の装飾部材 C 2 0 3 1 の状態によっては、他の部材で閉塞される可能性がある。例えば、本実施形態では、図 3 0 5 に示す待機状態において、ベース部材 C 2 0 1 0 の支持部材 C 2 0 1 2 等でスリット C 2 0 2 4 a が閉塞される可能性がある。そこで、本実施形態では、第 1 の装飾部材 C 2 0 2 1 に上側切欠部 C 2 0 2 1 c 及び下側切欠部 C 2 0 2 1 d を形成し、スリット C 2 0 2 4 a が閉塞された場合でも、第 1 の電飾基板 C 2 0 2 2 で発生した熱を排出し易い構成としている。

10

【 2 9 4 9 】

具体的には、図 3 1 1 及び図 3 1 2 に示すように、上側切欠部 C 2 0 2 1 c により、第 1 の装飾部材 C 2 0 2 1 の上部において、第 1 の装飾部材 C 2 0 2 1 の内外へと空気が流通可能な状態となっている。また、下側切欠部 C 2 0 2 1 d により、第 1 の装飾部材 C 2 0 2 1 の下部において、第 1 の装飾部材 C 2 0 2 1 の内外へと空気が流通可能な状態となっている。当該構成によれば、第 1 の装飾部材 C 2 0 2 1 の温度が上昇した場合に、第 1 の装飾部材 C 2 0 2 1 内の熱を上側切欠部 C 2 0 2 1 c から排出すると共に、下側切欠部 C 2 0 2 1 d を介して外部から空気を流入させる（煙突効果を生じさせる）ことができる。これにより、スリット C 2 0 2 4 a が閉塞された場合でも、第 1 の装飾部材 C 2 0 2 1 内の熱を効率よく排出し、第 1 の装飾部材 C 2 0 2 1 内の温度上昇を抑制することができる。これによって、第 1 の電飾基板 C 2 0 2 2 への負荷を低減することができる。

20

【 2 9 5 0 】

以上の実施形態に基づき、本発明の概要を以下に列挙する。

【 2 9 5 1 】

従来、例えばパチンコ機などの遊技機は公知となっている（特開 2 0 1 6 - 5 9 4 9 8 号公報参照）。

30

【 2 9 5 2 】

上記公報には、回転動作を行うことで所定の可動演出を行う可動演出役物を備えた遊技機が開示されている。

【 2 9 5 3 】

このような遊技機において、遊技の興趣をさらに向上させることが望まれている。

【 2 9 5 4 】

本発明は、上述した課題に鑑みてなされたものであり、遊技の興趣を向上させることができる遊技機を提供することを目的とする。

40

【 2 9 5 5 】

以上の如く、本実施形態に係る遊技機は、

透光性を有する第 1 の可動体（第 1 の装飾部材 C 2 0 2 1 ）と、

透光性を有し、前記第 1 の可動体（第 1 の装飾部材 C 2 0 2 1 ）よりも前方に設けられた第 2 の可動体（第 2 の装飾部材 C 2 0 3 1 ）と、

前記第 1 の可動体（第 1 の装飾部材 C 2 0 2 1 ）よりも後方に設けられた第 1 の発光手段（第 1 の電飾基板 C 2 0 2 2 ）と、

を備え、

前記第 1 の可動体（第 1 の装飾部材 C 2 0 2 1 ）及び前記第 2 の可動体（第 2 の装飾部材 C 2 0 3 1 ）は、前記第 1 の可動体（第 1 の装飾部材 C 2 0 2 1 ）を介した前記第 1 の

50

発光手段（第１の電飾基板Ｃ２０２２）からの光により前記第２の可動体（第２の装飾部材Ｃ２０３１）が前方から視認可能に発光する第１の状態（第１のスライド状態）と、前記第１の発光手段（第１の電飾基板Ｃ２０２２）からの光により前記第１の可動体（第１の装飾部材Ｃ２０２１）が前方から視認可能に発光する第２の状態（第２のスライド状態）と、に動作可能である。

【２９５６】

このような構成により、遊技の興趣を向上させることができる。

【２９５７】

また、前記第１の状態（第１のスライド状態）である前記第１の可動体（第１の装飾部材Ｃ２０２１）及び前記第２の可動体（第２の装飾部材Ｃ２０３１）は、互いに前後に重複するように位置するものである。 10

【２９５８】

このような構成により、第１の可動体（第１の装飾部材Ｃ２０２１）を背後に隠したまま第２の可動体（第２の装飾部材Ｃ２０３１）を発光させることができる。

【２９５９】

また、前記第２の状態（第２のスライド状態）である前記第１の可動体（第１の装飾部材Ｃ２０２１）及び前記第２の可動体（第２の装飾部材Ｃ２０３１）は、互いに前後に重複しないように位置するものである。

【２９６０】

このような構成により、第２の状態（第２のスライド状態）において、発光する第１の可動体（第１の装飾部材Ｃ２０２１）を視認させ易くすることができる。 20

【２９６１】

また、前記第２の可動体（第２の装飾部材Ｃ２０３１）は、前記第１の可動体（第１の装飾部材Ｃ２０２１）に対してスライド移動可能に取り付けられるものである。

【２９６２】

このような構成により、第１の状態（第１のスライド状態）と第２の状態（第２のスライド状態）とを簡単に変更することができる。

【２９６３】

また、前記第１の可動体（第１の装飾部材Ｃ２０２１）及び前記第２の可動体（第２の装飾部材Ｃ２０３１）は、前記第１の状態（第１のスライド状態）である前記第２の可動体（第２の装飾部材Ｃ２０３１）が前記第１の可動体（第１の装飾部材Ｃ２０２１）に対して相対的に動作することにより前記第２の状態（第２のスライド状態）となるものである。 30

【２９６４】

このような構成により、第１の可動体（第１の装飾部材Ｃ２０２１）を動作させることで、第２の状態（第２のスライド状態）に簡単に変更することができる。

【２９６５】

また、前記第１の可動体（第１の装飾部材Ｃ２０２１）及び前記第２の可動体（第２の装飾部材Ｃ２０３１）は、当該第１の可動体（第１の装飾部材Ｃ２０２１）及び当該第２の可動体（第２の装飾部材Ｃ２０３１）が前方から視認不能な第３の状態（待機状態）に動作可能である。 40

【２９６６】

このような構成により、必要に応じて第１の可動体（第１の装飾部材Ｃ２０２１）又は第２の可動体（第２の装飾部材Ｃ２０３１）を視認させることができ、遊技機の興趣を効果的に向上させることができる。

【２９６７】

また、前記第３の状態（待機状態）である前記第１の可動体（第１の装飾部材Ｃ２０２１）及び前記第２の可動体（第２の装飾部材Ｃ２０３１）は、互いに一体的に動作することにより前記第２の状態（第２のスライド状態）となるものである。

【２９６８】

このような構成により、第１の可動体（第１の装飾部材Ｃ２０２１）及び第２の可動体（第２の装飾部材Ｃ２０３１）を一体的に移動させ、第２の状態（第２のスライド状態）と第３の状態（待機状態）とを簡単に変更することができる。

【２９６９】

また、前記第１の発光手段（第１の電飾基板Ｃ２０２２）は、前記第１の可動体（第１の装飾部材Ｃ２０２１）と一体的に動作するものである。

【２９７０】

このような構成により、第１の発光手段（第１の電飾基板Ｃ２０２２）を第１の可動体（第１の装飾部材Ｃ２０２１）と一体的に動作させることで、これらの部材を動作させる機構を集約し、構成の簡素化を図ることができる。

10

【２９７１】

また、動力を発生させる駆動源（モータＣ２０４１）と、

前記駆動源（モータＣ２０４１）からの動力を前記第２の可動体（第２の装飾部材Ｃ２０３１）へ伝達する伝達手段（アームＣ２０４２）と、

を備え、

前記第１の可動体（第１の装飾部材Ｃ２０２１）は、前記第２の可動体（第２の装飾部材Ｃ２０３１）を介して前記駆動源（モータＣ２０４１）からの動力が伝達されるものである。

【２９７２】

このような構成により、駆動源（モータＣ２０４１）から第２の可動体（第２の装飾部材Ｃ２０３１）への動力を用いて第１の可動体（第１の装飾部材Ｃ２０２１）も動作させることができる。これにより、構成の簡素化を図ることができる。

20

【２９７３】

また、前記第２の状態（第２のスライド状態）である前記第２の可動体（第２の装飾部材Ｃ２０３１）を発光させる第２の発光手段（第２の電飾基板Ｃ２０３３）を備えるものである。

【２９７４】

このような構成により、遊技機の興趣を効果的に向上させることができる。

【２９７５】

また、前記第２の発光手段（第２の電飾基板Ｃ２０３３）は、前記第１の発光手段（第１の電飾基板Ｃ２０２２）よりも後方に設けられると共に、前記第２の可動体（第２の装飾部材Ｃ２０３１）と一体的に動作するものである。

30

【２９７６】

このような構成により、前後方向における第１の可動体（第１の装飾部材Ｃ２０２１）と第２の可動体（第２の装飾部材Ｃ２０３１）との距離を近づけることができ、第１の可動体（第１の装飾部材Ｃ２０２１）及び第２の可動体（第２の装飾部材Ｃ２０３１）の全体としての一体感を向上させることができる。

【２９７７】

上記記載の括弧書きの如く、

第１の装飾部材Ｃ２０２１は、第１の可動部の一形態である。

40

また、第２の装飾部材Ｃ２０３１は、第２の可動部の一形態である。

また、第１の電飾基板Ｃ２０２２は、第１の発光手段の一形態である。

また、モータＣ２０４１は、駆動源の一形態である。

また、アームＣ２０４２は、伝達手段の一形態である。

また、第２の電飾基板Ｃ２０３３は、第２の発光手段の一形態である。

【２９７８】

以上、本発明の第６実施形態を説明したが、本発明は上記構成に限定されるものではなく、特許請求の範囲に記載された発明の範囲内で種々の変更が可能である。

【２９７９】

例えば、第１のスライド状態において、第１の電飾基板Ｃ２０２２からの光で第２の装

50

飾部材 C 2 0 3 1 を発光させる構成は、本実施形態のような構成に限られない。すなわち、本実施形態では、第 1 の装飾部材 C 2 0 2 1 及び第 2 の装飾部材 C 2 0 3 1 を前後に重複させた状態で第 2 の装飾部材 C 2 0 3 1 を発光させたが、このような構成に限られず、種々の構成で発光可能である。例えば、第 1 の装飾部材 C 2 0 2 1 に対して上下方向や左右方向にずれた位置に配置された第 2 の装飾部材 C 2 0 3 1 に向けて光を照射して、第 1 の装飾部材 C 2 0 2 1 と重複しない状態で第 2 の装飾部材 C 2 0 3 1 を発光させてもよい。

【 2 9 8 0 】

また、第 2 のスライド状態において、第 1 の電飾基板 C 2 0 2 2 からの光で第 1 の装飾部材 C 2 0 2 1 を発光させる構成は、本実施形態のような構成に限られない。すなわち、本実施形態では、第 2 の装飾部材 C 2 0 3 1 を第 1 の装飾部材 C 2 0 2 1 の下方にずらした状態で第 1 の装飾部材 C 2 0 2 1 を発光させたが、このような構成に限られず、種々の構成で発光可能である。例えば、第 2 の装飾部材 C 2 0 3 1 を第 1 の装飾部材 C 2 0 2 1 に対して上方や左右方向にずらした状態や、第 1 のスライド状態から第 1 の装飾部材 C 2 0 2 1 と第 2 の装飾部材 C 2 0 3 1 との前後位置を入れ替えた状態で第 1 の装飾部材 C 2 0 2 1 を発光させてもよい。

10

【 2 9 8 1 】

また、本実施形態では、第 1 の役物 C 2 0 2 0 に対して第 2 の役物 C 2 0 3 0 がスライド可能であったが、このような構成に限られず、例えば、第 2 の役物 C 2 0 3 0 に対して第 1 の役物 C 2 0 2 0 が回転可能な構成としてもよい。

20

【 2 9 8 2 】

また、本実施形態では、第 1 のスライド状態から第 2 の役物 C 2 0 3 0 を移動させることで、第 2 のスライド状態に遷移したが、第 2 のスライド状態に遷移させるための構成はこのような構成に限られない。例えば、第 1 の役物 C 2 0 2 0 を移動させることで第 2 のスライド状態へ遷移する構成としてもよい。また、例えば、第 1 の役物 C 2 0 2 0 及び第 2 の役物 C 2 0 3 0 をそれぞれ移動させることで、第 2 のスライド状態へ遷移する構成としてもよい。

【 2 9 8 3 】

また、本実施形態では、第 1 の装飾部材 C 2 0 2 1 及び第 2 の装飾部材 C 2 0 3 1 を遊技者が視認不能な待機状態に変更可能であったが、このような構成に限られず、例えば、待機状態に変更不能（常に遊技者が視認可能）な構成としてもよい。

30

【 2 9 8 4 】

また、本実施形態では、第 1 の役物 C 2 0 2 0 及び第 2 の役物 C 2 0 3 0 を一体的に移動させることで、待機状態から第 1 のスライド状態へ遷移したが、待機状態から第 1 のスライド状態へ遷移させるための構成はこのような構成に限られない。例えば、第 1 の役物 C 2 0 2 0 及び第 2 の役物 C 2 0 3 0 を別々に移動させることで、待機状態から第 1 のスライド状態へ遷移する構成としてもよい。

【 2 9 8 5 】

また、本実施形態では、第 1 の装飾部材 C 2 0 2 1 と第 1 の電飾基板 C 2 0 2 2 とが一体的に移動するものとしたが、このような構成に限られず、例えば、第 1 の装飾部材 C 2 0 2 1 に対して第 1 の電飾基板 C 2 0 2 2 が相対移動可能な構成としてもよい。

40

【 2 9 8 6 】

また、本実施形態では、第 2 の役物 C 2 0 3 0 を介して第 1 の役物 C 2 0 2 0 にモータ C 2 0 4 1 の動力が伝達されるものとしたが、第 1 の役物 C 2 0 2 0 及び第 2 の役物 C 2 0 3 0 を動作させるための構成はこのような構成に限られない。例えば、第 2 の役物 C 2 0 3 0 と第 1 の役物 C 2 0 2 0 とを互いに異なる駆動源からの動力で動作させる構成としてもよい。

【 2 9 8 7 】

また、本実施形態では、第 2 の電飾基板 C 2 0 3 3 は、第 1 の電飾基板 C 2 0 2 2 よりも後方に配置されるものとしたが、このような構成に限られず、例えば、第 1 の電飾基板

50

C 2 0 2 2 よりも前方に配置される構成としてもよい。

【 2 9 8 8 】

また、本実施形態では、パネ C 2 0 1 5 により第 1 の役物 C 2 0 2 0 を上方へ付勢するものとしたが、このような構成に限られず、例えば、第 1 の役物 C 2 0 2 0 を下方へ付勢してもよい。当該構成により、第 1 の役物 C 2 0 2 0 の下方へのスライド動作を補助することができる。

【 2 9 8 9 】

以下では、本発明の第 7 実施形態に係るパチンコ遊技機について説明する。なお、先述した実施形態に係るものと同一又は類似の構成要素については、同一名称や同一符号を付する等してその説明を省略する。

10

【 2 9 9 0 】

第 7 実施形態に係るパチンコ遊技機は、演出ボタン装置 C 3 0 0 0 を有する点で、第 1 ~ 第 6 実施形態に係るパチンコ遊技機と大きく異なる。以下では、図 3 2 1 から図 3 5 2 までを用いて、演出ボタン装置 C 3 0 0 0 について説明する。

【 2 9 9 1 】

演出ボタン装置 C 3 0 0 0 は、遊技機で行われる演出に関する操作が可能なものである。演出ボタン装置 C 3 0 0 0 は、例えば第 1 実施形態に係るパチンコ遊技機の演出ボタン 5 4 (図 1 参照) と同様に、サブ制御回路 3 0 0 に接続される。演出ボタン装置 C 3 0 0 0 は、遊技者が操作可能なボタン (後述する第 1 のボタン部 C 3 3 6 0 や第 2 のボタン部 C 3 4 0 0) を備える。演出ボタン装置 C 3 0 0 0 は、遊技機で行われる適宜の演出の発生や、既に実行されている演出の切り替え等の操作に用いられる。また、演出ボタン装置 C 3 0 0 0 は、当り判定処理等の結果に基づいて動作する演出機能を備える。なお、演出ボタン装置 C 3 0 0 0 が行う動作の詳細な説明は後述する。また、演出ボタン装置 C 3 0 0 0 は、演出に関する操作の他、遊技球の払い出しや球貸しカードの返却等の操作が可能である。

20

【 2 9 9 2 】

図 3 2 1 に示すように、演出ボタン装置 C 3 0 0 0 は、遊技機のガラスドア 4 の下方に配置された皿ユニット 5 に設けられる。演出ボタン装置 C 3 0 0 0 は、皿ユニット 5 の左右方向略中央に設けられる。また、演出ボタン装置 C 3 0 0 0 は、上皿 5 1 の側方 (右方) に設けられる。演出ボタン装置 C 3 0 0 0 は、ケース部 C 3 1 0 0 、ドラム部 C 3 3 0 0 及びボタン周辺部 C 3 5 0 0 を具備する。

30

【 2 9 9 3 】

図 3 2 2 から図 3 2 5 までに示すケース部 C 3 1 0 0 は、後述するドラム部 C 3 3 0 0 を収容するものである。図 3 2 5 に示すように、ケース部 C 3 1 0 0 は、上方に向けて開口する空間である収容部 C 3 1 0 1 を区画する略箱形状に形成される。上記収容部 C 3 1 0 1 に、ドラム部 C 3 3 0 0 が収容される。また、ケース部 C 3 1 0 0 は、ドラム部 C 3 3 0 0 を回転動作可能に支持する。ケース部 C 3 1 0 0 は、皿ユニット 5 に固定される。ケース部 C 3 1 0 0 は、底ケース部 C 3 1 1 0 、前ケース部 C 3 1 2 0 、後ケース部 C 3 1 3 0 、左ケース部 C 3 1 4 0 及び右ケース部 C 3 2 0 0 を具備する。

【 2 9 9 4 】

40

図 3 2 3 及び図 3 2 4 、図 3 2 6 に示す底ケース部 C 3 1 1 0 は、ケース部 C 3 1 0 0 の底部分を構成するものである。底ケース部 C 3 1 1 0 は、厚さ方向を概ね上下方向に向けた略板形状に形成される。より詳細には、底ケース部 C 3 1 1 0 は、後側部分が、水平方向に延びる略平板形状に形成される。また、底ケース部 C 3 1 1 0 は、前側部分が、斜め前上がりに傾斜する板形状に形成される。上記底ケース部 C 3 1 1 0 の前側部分は、側面視において、斜め前下方に向かって湾曲している。底ケース部 C 3 1 1 0 は、第 1 の開口部 C 3 1 1 1 及び第 2 の開口部 C 3 1 1 2 を具備する。

【 2 9 9 5 】

図 3 2 3 及び図 3 2 4 に示す第 1 の開口部 C 3 1 1 1 は、底ケース部 C 3 1 1 0 の前側部分を厚さ方向 (略上下方向) に貫通するものである。より詳細には、底ケース部 C 3 1

50

10は、図324に示すように、底ケース部C3110の内側面に沿って斜め上下方向に開口している。第1の開口部C3111は、左右方向に延びるスリット形状に形成される。

【2996】

第2の開口部C3112は、底ケース部C3110の後側部分を厚さ方向（略上下方向）に貫通するものである。第2の開口部C3112は、上方から見て前後方向に延びる矩形状に形成される。第2の開口部C3112は、底ケース部C3110の後側部分の左右方向両端部に位置するように、一対形成される（図323を参照）。

【2997】

上記第1の開口部C3111及び第2の開口部C3112を底ケース部C3110に形成したことで、図324に示すように、収容部C3101内に、二点鎖線で示す水や飲料等の液体が侵入した場合でも、当該液体を第1の開口部C3111及び第2の開口部C3112を介して外部に排出することができる。なお、液体に限らず、ゴミ等の異物も第1の開口部C3111及び第2の開口部C3112を介して外部に排出することができる。

【2998】

図325及び図326に示す前ケース部C3120は、ケース部C3100の前部分を構成するものである。前ケース部C3120は、厚さ方向を概ね前後方向に向けた略板形状に形成される。より詳細には、前ケース部C3120は、底ケース部C3110の前端部から、斜め前上がりに傾斜すると共に、側面視において、斜め前下方に向かって湾曲した板形状に形成される。

【2999】

図324、図326及び図327に示す後ケース部C3130は、ケース部C3100の後部分を構成するものである。後ケース部C3130は、前方から見て略矩形状の箱形状に形成される。後ケース部C3130の内部には、演出ボタン装置C3000の動作に用いられる適宜の基板が設けられる。後ケース部C3130は、湾曲面部C3131及び覆い部C3132を具備する。

【3000】

湾曲面部C3131は、後ケース部C3130の内側面（前面）において湾曲面形状に形成された部分である。湾曲面部C3131は、側面視において、後方（斜め後下方）に向かって湾曲した形状に形成される。湾曲面部C3131は、上端部が、図324に示すドラム部C3300の後端部Pよりも上方に延びるように形成される。湾曲面部C3131は、ガイド溝部C3131aを具備する。

【3001】

図327及び図351に示すガイド溝部C3131aは、湾曲面部C3131において概ね上下方向に沿って形成された溝である。ガイド溝部C3131aは、左右方向に間隔を空けて複数形成される。図351では、ガイド溝部C3131aを4つ形成した例を示している。

【3002】

図324に示す覆い部C3132は、後ケース部C3130の上部において前方に向かってせり出す部分である。より詳細には、覆い部C3132は、湾曲面部C3131のうちドラム部C3300の後端部Pに対向する部分よりも上部に設けられた部分である。覆い部C3132は、上記後端部Pに対向する部分よりも前方に突出している。覆い部C3132は、図324に示すドラム部C3300の後端部Pと、湾曲面部C3131と、の間の隙間を上方から覆う。覆い部C3132を設けることで、ドラム部C3300と湾曲面部C3131との間の隙間に水等の液体が侵入することを抑制することができる。

【3003】

図326に示す左ケース部C3140は、ケース部C3100の左部分を構成すると共に、ドラム部C3300を回転可能に支持するものである。左ケース部C3140は、厚さ方向を概ね左右方向に向けた略板形状に形成される。左ケース部C3140は、軸受部C3141を具備する。

10

20

30

40

50

【 3 0 0 4 】

軸受部 C 3 1 4 1 は、後述するドラム部 C 3 3 0 0 の回転軸 C 3 3 4 0 を回転可能に支持するものである。軸受部 C 3 1 4 1 は、左ケース部 C 3 1 4 0 の内面（右面）において左方に凹むように形成されている。

【 3 0 0 5 】

図 3 2 5 から図 3 2 8 に示す右ケース部 C 3 2 0 0 は、ケース部 C 3 1 0 0 の右部分を構成すると共に、ドラム部 C 3 3 0 0 を回転可能に支持するものである。右ケース部 C 3 2 0 0 は、ドラム部 C 3 3 0 0 の動作に用いられる機構（後述する駆動伝達部 C 3 2 6 0 やロック機構 C 3 2 8 0 等）を備える。右ケース部 C 3 2 0 0 は、ベース部 C 3 2 1 0、モータベース部 C 3 2 2 0、第 1 のモータ C 3 2 3 0、第 2 のモータ C 3 2 4 0、カバー部 C 3 2 5 0、駆動伝達部 C 3 2 6 0、ばね部 C 3 2 7 0 及びロック機構 C 3 2 8 0 を具備する。

10

【 3 0 0 6 】

図 3 2 7 及び図 3 2 8 に示すベース部 C 3 2 1 0 は、ドラム部 C 3 3 0 0 を回転可能に支持するものである。ベース部 C 3 2 1 0 は、厚さ方向を概ね左右方向に向けた略板形状に形成される。ベース部 C 3 2 1 0 には、後述するモータベース部 C 3 2 2 0、駆動伝達部 C 3 2 6 0 及びロック機構 C 3 2 8 0 が設けられる。ベース部 C 3 2 1 0 は、軸受部 C 3 2 1 1 及び規制軸ガイド溝部 C 3 2 1 2 を具備する。

【 3 0 0 7 】

図 3 2 8 に示す軸受部 C 3 2 1 1 は、後述するドラム部 C 3 3 0 0 の回転軸 C 3 3 4 0 を回転可能に支持するものである。軸受部 C 3 1 4 1 は、ベース部 C 3 2 1 0 を厚さ方向（左右方向）に貫通する孔形状（丸孔形状）に形成される。

20

【 3 0 0 8 】

規制軸ガイド溝部 C 3 2 1 2 は、後述するドラム部 C 3 3 0 0 の規制軸 C 3 3 5 0 をガイドするものである。規制軸ガイド溝部 C 3 2 1 2 は、ベース部 C 3 2 1 0 を厚さ方向（左右方向）に貫通するように形成される。規制軸ガイド溝部 C 3 2 1 2 は、軸受部 C 3 2 1 1 の前方に位置する一端部から、側面視において（右方から見て）回転軸 C 3 3 4 0 を中心とした円周に沿って反時計回りに後方へ向けて延びるように湾曲する長孔形状に形成される（図 3 3 9 も参照）。規制軸ガイド溝部 C 3 2 1 2 には、後述する規制軸 C 3 3 5 0 が挿通される。規制軸ガイド溝部 C 3 2 1 2 は、緩衝部 C 3 2 1 2 a を具備する。

30

【 3 0 0 9 】

緩衝部 C 3 2 1 2 a は、規制軸 C 3 3 5 0 が当接した際の衝撃を和らげるものである。緩衝部 C 3 2 1 2 a は、規制軸ガイド溝部 C 3 2 1 2 の一端部（前端部）における内面に設けられる。緩衝部 C 3 2 1 2 a は、弾性を有する材料で形成される。

【 3 0 1 0 】

図 3 2 6、図 3 2 7 及び図 3 2 9 に示すモータベース部 C 3 2 2 0 は、後述する第 1 のモータ C 3 2 3 0 及び第 2 のモータ C 3 2 4 0 を保持するものである。モータベース部 C 3 2 2 0 は、左方に向けて開口する略箱形状に形成される。モータベース部 C 3 2 2 0 は、ベース部 C 3 2 1 0 の右面を覆うように、当該ベース部 C 3 2 1 0 に固定される。また、モータベース部 C 3 2 2 0 及びベース部 C 3 2 1 0 により区画された空間には、後述する駆動伝達部 C 3 2 6 0 及びロック機構 C 3 2 8 0 が収容される。モータベース部 C 3 2 2 0 は、係止部 C 3 2 2 1 及びロック部ガイド溝部 C 3 2 2 2 を具備する。

40

【 3 0 1 1 】

図 3 2 7 及び図 3 2 9 に示す係止部 C 3 2 2 1 は、後述するばね部 C 3 2 7 0 が係止される部分である。係止部 C 3 2 2 1 は、モータベース部 C 3 2 2 0 の右側面部（右方に向く壁部）から、右方に突出するように形成される。係止部 C 3 2 2 1 は、モータベース部 C 3 2 2 0 の右面における後上側の角部に設けられる。

【 3 0 1 2 】

図 3 2 7 に示すロック部ガイド溝部 C 3 2 2 2 は、後述するロック部 C 3 2 8 3 のガイド軸 C 3 2 8 3 f をガイドするものである。ロック部ガイド溝部 C 3 2 2 2 は、モータベ

50

ース部 C 3 2 2 0 の右側面部を厚さ方向（左右方向）に貫通するように形成される。ロック部ガイド溝部 C 3 2 2 2 には、後述するガイド軸 C 3 2 8 3 f が挿通される。ロック部ガイド溝部 C 3 2 2 2 は、モータベース部 C 3 2 2 0 の右側面部の前側部分に設けられる。ロック部ガイド溝部 C 3 2 2 2 は、側面視において、後述する揺動軸 C 3 2 8 1 を円心とした円周に沿って延びるように湾曲する長孔形状に形成される。また、ロック部ガイド溝部 C 3 2 2 2 は、概ね上下方向に沿って延びるように形成される。

【 3 0 1 3 】

第 1 のモータ C 3 2 3 0 は、ドラム部 C 3 3 0 0 を回転動作させるための駆動源である。第 1 のモータ C 3 2 3 0 は、モータベース部 C 3 2 2 0 の右側面部の後側部分に設けられる。第 1 のモータ C 3 2 3 0 は、出力軸が、モータベース部 C 3 2 2 0 の右側面部を左

10

【 3 0 1 4 】

第 2 のモータ C 3 2 4 0 は、後述するロック部 C 3 2 8 3 を回転動作させるための駆動源である。第 2 のモータ C 3 2 4 0 は、モータベース部 C 3 2 2 0 の右側面部において、第 1 のモータ C 3 2 3 0 の前方に設けられる。第 2 のモータ C 3 2 4 0 は、出力軸が、モータベース部 C 3 2 2 0 の右側面部を左右に貫通して左方へと突出するように設けられる。

【 3 0 1 5 】

図 3 2 6 に示すカバー部 C 3 2 5 0 は、モータベース部 C 3 2 2 0 の右面を覆うものである。カバー部 C 3 2 5 0 は、左方に向けて開口する略箱形状に形成される。

20

【 3 0 1 6 】

図 3 2 7 から図 3 2 9 までに示す駆動伝達部 C 3 2 6 0 は、第 1 のモータ C 3 2 3 0 の駆動力を取り出すと共に、当該駆動力を、ドラム部 C 3 3 0 0 へと伝達するものである。駆動伝達部 C 3 2 6 0 は、ベース部 C 3 2 1 0 及びモータベース部 C 3 2 2 0 により区画された空間に収容される。駆動伝達部 C 3 2 6 0 は、出力ギヤ C 3 2 6 1、第 1 のギヤ C 3 2 6 2、第 2 のギヤ C 3 2 6 3、第 3 のギヤ C 3 2 6 4、第 4 のギヤ C 3 2 6 5、第 5 のギヤ C 3 2 6 6 及び回転補助部 C 3 2 6 7 を具備する。

【 3 0 1 7 】

図 3 2 7 及び図 3 2 8 に示す出力ギヤ C 3 2 6 1 は、第 1 のモータ C 3 2 3 0 の駆動力を取り出すものである。出力ギヤ C 3 2 6 1 は、第 1 のモータ C 3 2 3 0 の出力軸の左端

30

【 3 0 1 8 】

第 1 のギヤ C 3 2 6 2 は、出力ギヤ C 3 2 6 1 の略上方に配置されるものである。第 1 のギヤ C 3 2 6 2 は、出力ギヤ C 3 2 6 1 及び後述する第 2 のギヤ C 3 2 6 3 と歯合する 2 段ギヤを構成する。第 1 のギヤ C 3 2 6 2 は、ベース部 C 3 2 1 0 の右面において、左右方向に向く軸心回りに回転自在に軸支される。

【 3 0 1 9 】

第 2 のギヤ C 3 2 6 3 は、第 1 のギヤ C 3 2 6 2 の略上方に配置されるものである。第 2 のギヤ C 3 2 6 3 は、第 1 のギヤ C 3 2 6 2 及び後述する第 3 のギヤ C 3 2 6 4 と歯合する 2 段ギヤを構成する。第 2 のギヤ C 3 2 6 3 は、ベース部 C 3 2 1 0 の右面において、左右方向に向く軸心回りに回転自在に軸支される。

40

【 3 0 2 0 】

第 3 のギヤ C 3 2 6 4 は、第 2 のギヤ C 3 2 6 3 の略前方に配置されるものである。第 3 のギヤ C 3 2 6 4 は、第 2 のギヤ C 3 2 6 3 及び後述する第 4 のギヤ C 3 2 6 5 と歯合する 2 段ギヤを構成する。第 3 のギヤ C 3 2 6 4 は、ベース部 C 3 2 1 0 の右面において、左右方向に向く軸心回りに回転自在に軸支される。

【 3 0 2 1 】

第 4 のギヤ C 3 2 6 5 は、第 3 のギヤ C 3 2 6 4 の略前方に配置されるものである。第 4 のギヤ C 3 2 6 5 は、第 3 のギヤ C 3 2 6 4 及び後述する第 5 のギヤ C 3 2 6 6 と歯合する。第 4 のギヤ C 3 2 6 5 は、ベース部 C 3 2 1 0 の右面において、左右方向に向く軸

50

心回りに回転自在に軸支される。

【3022】

第5のギヤC3266は、第4のギヤC3265の略前方に配置されるものである。第5のギヤC3266は、第4のギヤC3265と歯合する。第5のギヤC3266は、ベース部C3210の右面において、ドラム部C3300の回転軸C3340に設けられる。第5のギヤC3266は、回転軸C3340に対して回転不能に固定されると共に、当該回転軸C3340と共に回転自在に軸支される。

【3023】

図327及び図329(a)に示す回転補助部C3267は、後述するばね部C3270の付勢力によりドラム部C3300の回転動作を補助するものである。回転補助部C3267は、左右方向に高さ方向に向けた略円柱形状に形成される。回転補助部C3267は、第5のギヤC3266の右方に位置するようにドラム部C3300の回転軸C3340に設けられる。回転補助部C3267は、回転軸C3340に対して回転不能に固定される。回転補助部C3267は、アーム部C3267a及び係止部C3267bを具備する。

10

【3024】

アーム部C3267aは、回転補助部C3267の側面から径方向外側に突出する部分である。

【3025】

係止部C3267bは、後述するばね部C3270が係止される部分である。係止部C3267bは、アーム部C3267aの先端部から右方に突出するように形成される。

20

【3026】

ばね部C3270は、ドラム部C3300に対して回転方向に付勢力を付与するものである。ばね部C3270は、引張りばねを構成する。ばね部C3270の一端部は、モータベース部C3220の係止部C3221に係止され、他端部は、回転補助部C3267の係止部C3267bに係止される。ばね部C3270の付勢力により、回転補助部C3267は、回転軸C3340を中心に、側面視(右方から見て)時計回りの回転方向に付勢される。これにより、回転軸C3340及び後述するように当該回転軸C3340と固定されたドラム部C3300にも回転方向に付勢力が付与される。

【3027】

図327及び図328に示すロック機構C3280は、ドラム部C3300の回転動作を規制可能なものである。ロック機構C3280は、ベース部C3210及びモータベース部C3220により区画された空間に収容される。ロック機構C3280は、揺動軸C3281、カム部C3282及びロック部C3283を具備する。

30

【3028】

図328に示す揺動軸C3281は、後述するロック部C3283を、揺動(回動)可能に支持するものである。揺動軸C3281は、ベース部C3210の右面から右方に突出するように設けられる。揺動軸C3281は、出力ギヤC3261の前方に設けられる。

【3029】

図327、図328及び図329(c)、(d)に示すカム部C3282は、第2のモータC3240の駆動力を取り出すものである。カム部C3282は、厚さ方向を左右方向に向けた略円盤形状に形成される。カム部C3282は、側面視中心が第2のモータC3240の出力軸の左端部に固定される。第2のモータC3240の駆動力によりカム部C3282は回転する。カム部C3282は、偏心軸C3282aを具備する。

40

【3030】

偏心軸C3282aは、後述するロック部C3283に、第2のモータC3240の駆動力を伝達するものである。偏心軸C3282aは、カム部C3282の側面視中心(第2のモータC3240の出力軸との固定部分)に対して偏心した位置に設けられる。偏心軸C3282aは、カム部C3282の左面から左方に突出するように設けられる。

50

【 3 0 3 1 】

図 3 2 7、図 3 2 8 及び図 3 2 9 (b) に示すロック部 C 3 2 8 3 は、後述するドラム部 C 3 3 0 0 の規制軸 C 3 3 5 0 に係合することで、ドラム部 C 3 3 0 0 の回転動作を規制可能なものである。ロック部 C 3 2 8 3 は、厚さ方向を左右方向に向けた略板形状に形成される。ロック部 C 3 2 8 3 は、略前後方向 (図 3 2 8 では斜め前上方向) に長尺な形状に形成される。

【 3 0 3 2 】

ロック部 C 3 2 8 3 は、図 3 2 8、図 3 4 0 及び図 3 4 4 に示すロック位置と、図 3 3 9 に示すロック解除位置と、図 3 4 9 に示す揺動ロック位置と、に変位するように動作可能である。なお、ロック部 C 3 2 8 3 の動作の詳細については後述する。ロック部 C 3 2 8 3 は、軸受部 C 3 2 8 3 a、長孔部 C 3 2 8 3 b、第 1 のロック溝部 C 3 2 8 3 c、第 2 のロック溝部 C 3 2 8 3 d、第 3 のロック溝部 C 3 2 8 3 e、ガイド軸 C 3 2 8 3 f、規制突部 C 3 2 8 3 g 及び緩衝部 C 3 2 8 3 h を具備する。

10

【 3 0 3 3 】

軸受部 C 3 2 8 3 a は、揺動軸 C 3 2 8 1 に軸支される部分である。軸受部 C 3 2 8 3 a は、ロック部 C 3 2 8 3 を厚さ方向に貫通する孔形状 (丸孔形状) に形成される。軸受部 C 3 2 8 3 a は、ロック部 C 3 2 8 3 の後端部に設けられる。

【 3 0 3 4 】

長孔部 C 3 2 8 3 b は、カム部 C 3 2 8 2 の偏心軸 C 3 2 8 2 a が挿通される部分である。長孔部 C 3 2 8 3 b は、ロック部 C 3 2 8 3 の長さ方向 (図 3 2 8 では斜め前上方向) に長尺な長孔形状に形成される。長孔部 C 3 2 8 3 b は、右方から見て、揺動軸 C 3 2 8 1 を中心とする円周方向と交差する方向に延びる。長孔部 C 3 2 8 3 b に挿通された偏心軸 C 3 2 8 2 a を介して、カム部 C 3 2 8 2 の駆動がロック部 C 3 2 8 3 に伝達される。

20

【 3 0 3 5 】

第 1 のロック溝部 C 3 2 8 3 c は、後述する初期位置 (図 3 2 8 を参照) のドラム部 C 3 3 0 0 の規制軸 C 3 3 5 0 に係合するものである。第 1 のロック溝部 C 3 2 8 3 c は、ロック部 C 3 2 8 3 の長さ方向略中央部において、概ね上方 (図 3 2 8 では斜め後上方向) 及び左右方向に開口する。第 1 のロック溝部 C 3 2 8 3 c に規制軸 C 3 3 5 0 が係合された状態では、ドラム部 C 3 3 0 0 の回転動作が規制される。

30

【 3 0 3 6 】

第 2 のロック溝部 C 3 2 8 3 d は、後述する第 1 の回転位置 (図 3 4 0 を参照) のドラム部 C 3 3 0 0 の規制軸 C 3 3 5 0 に係合するものである。第 2 のロック溝部 C 3 2 8 3 d は、第 1 のロック溝部 C 3 2 8 3 c よりもロック部 C 3 2 8 3 の先端側に設けられる。第 2 のロック溝部 C 3 2 8 3 d は、概ね上方 (図 3 2 8 では斜め後上方向) 及び左右方向に開口する。第 2 のロック溝部 C 3 2 8 3 d に規制軸 C 3 3 5 0 が係合された状態では、ドラム部 C 3 3 0 0 の回転動作が規制される。

【 3 0 3 7 】

第 3 のロック溝部 C 3 2 8 3 e は、後述する第 2 の回転位置 (図 3 4 4 を参照) のドラム部 C 3 3 0 0 の規制軸 C 3 3 5 0 に係合するものである。第 3 のロック溝部 C 3 2 8 3 e は、第 2 のロック溝部 C 3 2 8 3 d よりもロック部 C 3 2 8 3 の先端側に設けられる。第 3 のロック溝部 C 3 2 8 3 e は、概ね上方 (図 3 2 8 では斜め後上方向) 及び左右方向に開口する。第 3 のロック溝部 C 3 2 8 3 e に規制軸 C 3 3 5 0 が係合された状態では、ドラム部 C 3 3 0 0 の回転動作が規制される。

40

【 3 0 3 8 】

ガイド軸 C 3 2 8 3 f は、モータベース部 C 3 2 2 0 のロック部ガイド溝部 C 3 2 2 2 に挿通されるものである。ガイド軸 C 3 2 8 3 f は、ロック部 C 3 2 8 3 の右面から右方に突出する。ガイド軸 C 3 2 8 3 f は、ロック部 C 3 2 8 3 の長さ方向中途部に設けられる。

【 3 0 3 9 】

50

規制突部 C 3 2 8 3 g は、ロック部 C 3 2 8 3 が後述する揺動ロック位置（図 3 4 9 及び図 3 5 0 を参照）に位置する状態で、ドラム部 C 3 3 0 0 の規制軸 C 3 3 5 0 の移動を所定の範囲内に規制するものである。規制突部 C 3 2 8 3 g は、第 1 のロック溝部 C 3 2 8 3 c と第 2 のロック溝部 C 3 2 8 3 d との間に設けられる。規制突部 C 3 2 8 3 g は、概ね上方（図 3 2 8 では斜め後上方向）に向けて突出する。

【 3 0 4 0 】

緩衝部 C 3 2 8 3 h は、規制軸 C 3 3 5 0 が当接した際の衝撃を和らげるものである。緩衝部 C 3 2 8 3 h は、規制突部 C 3 2 8 3 g の概ね前方（図 3 2 8 では斜め前上方向）を向く面に設けられる。緩衝部 C 3 2 1 2 a は、弾性を有する材料で形成される。

【 3 0 4 1 】

10

上述の如きケース部 C 3 1 0 0 は、上述した前ケース部 C 3 1 2 0、後ケース部 C 3 1 3 0、左ケース部 C 3 1 4 0 及び右ケース部 C 3 2 0 0 により収容部 C 3 1 0 1 を区画する。

【 3 0 4 2 】

図 3 2 4、図 3 2 7、図 3 2 8、図 3 3 1 及び図 3 3 2 に示すドラム部 C 3 3 0 0 は、遊技者が操作可能なボタン（後述する第 1 のボタン部 C 3 3 6 0 や第 2 のボタン部 C 3 4 0 0）を有するものである。ドラム部 C 3 3 0 0 は、図 3 2 1 及び図 3 2 5 に示すように、ケース部 C 3 1 0 0 の収容部 C 3 1 0 1 に、左右方向に向く軸心（後述する回転軸 C 3 3 4 0）回りに回転可能に収容される。

【 3 0 4 3 】

20

ドラム部 C 3 3 0 0 は、側面視で回転軸 C 3 3 4 0 を中心として回転動作可能である。具体的には、ドラム部 C 3 3 0 0 は、図 3 2 2 から図 3 2 8 までに示す初期位置、図 3 4 0 に示す第 1 の回転位置、図 3 4 4 に示す第 2 の回転位置、図 3 4 9 に示す第 3 の回転位置に位置するように動作可能である。第 1 の回転位置は、初期位置のドラム部 C 3 3 0 0 が、右方から見て時計回りに 60° 回転した位置である。第 2 の回転位置は、初期位置のドラム部 C 3 3 0 0 が、右方から見て時計回りに 90° 回転した位置である。第 3 の回転位置は、初期位置のドラム部 C 3 3 0 0 が、右方から見て時計回りに 120° 回転した位置である。なお、ドラム部 C 3 3 0 0 の動作の詳細な説明は後述する。

【 3 0 4 4 】

ドラム部 C 3 3 0 0 は、径方向の一部を切り欠いた略円柱形状に形成される。より詳細には、ドラム部 C 3 3 0 0 は、側面視（右方から見て）において前上部分を切り欠いた、軸心を左右方向に向けた略円柱形状に形成される。ドラム部 C 3 3 0 0 は、上カバー部 C 3 3 1 0、下カバー部 C 3 3 2 0、側カバー部 C 3 3 3 0、回転軸 C 3 3 4 0、規制軸 C 3 3 5 0、第 1 のボタン部 C 3 3 6 0、装飾部 C 3 3 7 0 及び第 2 のボタン部 C 3 4 0 0 を具備する。なお、以下では、図 3 2 2 から図 3 2 8 までに示す初期位置のドラム部 C 3 3 0 0 を基準として、上カバー部 C 3 3 1 0、下カバー部 C 3 3 2 0、側カバー部 C 3 3 3 0、回転軸 C 3 3 4 0、規制軸 C 3 3 5 0、第 1 のボタン部 C 3 3 6 0 及び装飾部 C 3 3 7 0 の構成の説明をする。

30

【 3 0 4 5 】

図 3 2 4、図 3 2 5 及び図 3 3 0 に示す上カバー部 C 3 3 1 0 は、ドラム部 C 3 3 0 0 の概ね上半部の外郭を構成する部分である。上カバー部 C 3 3 1 0 は、後述する第 1 のボタン部 C 3 3 6 0 を上方から覆う。上カバー部 C 3 3 1 0 は、第 1 のカバー部 C 3 3 1 1、第 2 のカバー部 C 3 3 1 2、第 3 のカバー部 C 3 3 1 3 及び第 4 のカバー部 C 3 3 1 4 を具備する。

40

【 3 0 4 6 】

図 3 2 4、図 3 2 5 及び図 3 3 0 に示す第 1 のカバー部 C 3 3 1 1 は、上カバー部 C 3 3 1 0 の前側部分を構成するものである。第 1 のカバー部 C 3 3 1 1 は、下方に向けて開口する略箱形状に形成される。第 1 のカバー部 C 3 3 1 1 は、開口部 C 3 3 1 1 a 及び誘導部 C 3 3 1 1 b を具備する。

【 3 0 4 7 】

50

図 3 2 5 及び図 3 3 0 に示す開口部 C 3 3 1 1 a は、後述する第 1 のボタン部 C 3 3 6 0 のボタン部 C 3 3 6 2 を露出させる部分である。開口部 C 3 3 1 1 a は、第 1 のカバー部 C 3 3 1 1 の上側面部を、上下方向に貫通するように形成される。開口部 C 3 3 1 1 a は、上方から見て略円形状に形成される。

【 3 0 4 8 】

図 3 2 4、図 3 3 0 及び図 3 5 1 (b) に示す誘導部 C 3 3 1 1 b は、ドラム部 C 3 3 0 0 が所定の位置 (例えば、図 3 5 1 (b) に示す初期位置) に位置する状態で、内部領域 C 3 3 1 2 b に溜められた遊技球を、前方側に誘導するものである。誘導部 C 3 3 1 1 b は、第 1 のカバー部 C 3 3 1 1 の上側面部に、下方に凹むように形成される。図 3 5 1 (b) に示すように、誘導部 C 3 3 1 1 b の底面は、前下がりに傾斜するように形成される。誘導部 C 3 3 1 1 b は、開口部 C 3 3 1 1 a の左右両側にそれぞれに形成される。また、誘導部 C 3 3 1 1 b は、後述する第 2 のカバー部 C 3 3 1 2 (リブ C 3 3 1 2 a 及び内部領域 C 3 3 1 2 b) の左右の端部の前方に位置するように形成される。なお、誘導部 C 3 3 1 1 b を開口部 C 3 3 1 1 a の左右両側にそれぞれ形成する態様に限られず、開口部 C 3 3 1 1 a の左右方向一方側 (例えば右側のみ) に形成する態様も採用可能である。

10

【 3 0 4 9 】

図 3 2 4、図 3 2 5、図 3 3 0 及び図 3 5 1 (b) に示す第 2 のカバー部 C 3 3 1 2 は、第 1 のカバー部 C 3 3 1 1 の後端部から立ち上がる部分である。第 2 のカバー部 C 3 3 1 2 は、前下がりに傾斜し、厚さ方向を斜め前後方向に向けた略板形状に形成される。第 2 のカバー部 C 3 3 1 2 の前面は、側面視で回転軸 C 3 3 4 0 から概ね径方向外側に延びるように形成される。すなわち、第 2 のカバー部 C 3 3 1 2 の前面は、ドラム部 C 3 3 0 0 が (回転) 動作する方向に対して概ね直交するように形成される。第 2 のカバー部 C 3 3 1 2 は、厚さ方向に見て略矩形状に形成される。第 2 のカバー部 C 3 3 1 2 は、リブ C 3 3 1 2 a 及び内部領域 C 3 3 1 2 b を具備する。

20

【 3 0 5 0 】

図 3 3 0 及び図 3 5 1 (b) に示すリブ C 3 3 1 2 a は、第 2 のカバー部 C 3 3 1 2 の前面 (斜め前上方向を向く面) から立ち上がるように (換言すれば、ドラム部 C 3 3 0 0 が動作する方向に向けて立ち上がるように) 形成されたものである。リブ C 3 3 1 2 a は、第 2 のカバー部 C 3 3 1 2 の周囲を囲う四方枠形状に形成される。リブ C 3 3 1 2 a は、上記第 2 のカバー部 C 3 3 1 2 の周囲の内側を向く面 (内面) が、当該リブ C 3 3 1 2 a の立ち上がり方向 (斜め前上方向) に向かうに従い拡開するように傾斜する。また、四方枠形状に形成されたリブ C 3 3 1 2 a のうち、後側のリブ C 3 3 1 2 a の立ち上がり方向から見た形状は、図 3 5 2 に示す第 3 のカバー部 C 3 3 1 3 の断面形状と略同一に形成される。すなわち、図 3 3 0 に示すように、後側のリブ C 3 3 1 2 a は、内部領域 C 3 3 1 2 b に面する部分 (前側縁部) が左右方向に延びる直線状に形成されると共に、当該部分 (前側縁部) と反対側の部分 (後側縁部) が凸凹状に形成される。このように、後側のリブ C 3 3 1 2 a の後側縁部は、第 3 のカバー部 C 3 3 1 3 の被ガイド部 C 3 3 1 3 a と側面視で周方向に連続すると共に外側に突出した部分を有する。また、後側のリブ C 3 3 1 2 a は、ドラム部 C 3 3 0 0 のうち、ケース部 C 3 1 0 0 と近接する部分に形成される。具体的には、後側のリブ C 3 3 1 2 a は、第 2 のカバー部 C 3 3 1 2 のうち、側面視で外側の縁部分、すなわちケース部 C 3 1 0 0 と互いに噛み合ったような状態となる部分に形成される (図 3 3 0、図 3 5 1 (a) 及び図 3 5 2 等参照)。

30

40

【 3 0 5 1 】

内部領域 C 3 3 1 2 b は、リブ C 3 3 1 2 a によって囲われた領域である。内部領域 C 3 3 1 2 b は、ドラム部 C 3 3 0 0 が所定の位置 (例えば、図 3 4 4 に示す第 2 の回転位置や、図 3 4 9 に示す第 3 の回転位置) に位置する状態で、遊技球等を溜めることができる (図 3 5 1 も参照)。すなわち、内部領域 C 3 3 1 2 b に位置する遊技球等は、リブ C 3 3 1 2 a によって、内部領域 C 3 3 1 2 b の外部への移動がある程度抑制される。これにより、内部領域 C 3 3 1 2 b に遊技球等を溜めることができる。なお、内部領域 C 3 3 1 2 b 内に遊技球等を溜める様子の詳細は後述する。

50

【 3 0 5 2 】

図 3 2 4、図 3 2 5 及び図 3 3 0 に示す第 3 のカバー部 C 3 3 1 3 は、上カバー部 C 3 3 1 0 の後側部分の外周面（径方向外方側に向く面）を構成するものである。第 3 のカバー部 C 3 3 1 3 は、第 2 のカバー部 C 3 3 1 2 の後端部（上端部）から後方に延びるように形成される。第 3 のカバー部 C 3 3 1 3 は、側面視において、後方に向けて突出するように湾曲する形状に形成される。第 3 のカバー部 C 3 3 1 3 は、被ガイド部 C 3 3 1 3 a を具備する。

【 3 0 5 3 】

図 3 3 0、図 3 5 1 及び図 3 5 2 に示す被ガイド部 C 3 3 1 3 a は、後ケース部 C 3 1 3 0 のガイド溝部 C 3 1 3 1 a に係合すると共に、当該ガイド溝部 C 3 1 3 1 a によりガイドされるものである。被ガイド部 C 3 3 1 3 a は、第 3 のカバー部 C 3 3 1 3 の後面（湾曲面）から突出するように形成される。また、被ガイド部 C 3 3 1 3 a は、第 3 のカバー部 C 3 3 1 3 の湾曲面において、周方向に沿って延びるように形成される。また、被ガイド部 C 3 3 1 3 a は、左右方向に間隔を空けて複数形成される。図 3 5 2 に示すように、ガイド溝部 C 3 1 3 1 a に、被ガイド部 C 3 3 1 3 a が係合した状態（ガイド溝部 C 3 1 3 1 a 内に、被ガイド部 C 3 3 1 3 a が位置する状態）では、当該ガイド溝部 C 3 1 3 1 a に沿って、ドラム部 C 3 3 0 0 の回転がガイドされる。こうして、ガイド溝部 C 3 1 3 1 a に被ガイド部 C 3 3 1 3 a が係合した部分においては、ケース部 C 3 1 0 0 及びドラム部 C 3 3 0 0 が互いに噛み合ったような状態で配置される。これにより、ケース部 C 3 1 0 0 及びドラム部 C 3 3 0 0 を互いに近接するように配置させることができる。なお本実施形態に係る構成（ガイド溝部 C 3 1 3 1 a に被ガイド部 C 3 3 1 3 a が係合した状態）に限定せず、ケース部 C 3 1 0 0 とドラム部 C 3 3 0 0 との距離が遊技媒体（例えば、遊技球やメダル等）が入り込まない程度の距離に設定することで、ケース部 C 3 1 0 0 及びドラム部 C 3 3 0 0 を互いに近接するように配置させることができる。

【 3 0 5 4 】

第 4 のカバー部 C 3 3 1 4 は、上カバー部 C 3 3 1 0 の後側部分の側面を構成するものである。第 4 のカバー部 C 3 3 1 4 は、第 2 のカバー部 C 3 3 1 2 及び第 3 のカバー部 C 3 3 1 3 により区画された空間の左右方向両側を覆うように一対設けられる。

【 3 0 5 5 】

図 3 2 4 及び図 3 2 7 に示す下カバー部 C 3 3 2 0 は、ドラム部 C 3 3 0 0 の概ね下半部の外郭における外周面を構成する部分である。下カバー部 C 3 3 2 0 は、後述する装飾部 C 3 3 7 0 や第 2 のボタン部 C 3 4 0 0 を下方から覆う。下カバー部 C 3 3 2 0 は、側面視において、下方に向けて突出するように湾曲する形状に形成される。下カバー部 C 3 3 2 0 には、後述する装飾部 C 3 3 7 0 を露出する適宜の開口が形成されている。下カバー部 C 3 3 2 0 は、開口部 C 3 3 2 1 を具備する。

【 3 0 5 6 】

開口部 C 3 3 2 1 は、後述する第 2 のボタン部 C 3 4 0 0 の飛出部 C 3 4 2 0 を露出させる部分である。開口部 C 3 3 2 1 は、下カバー部 C 3 3 2 0 の前側部分を略前後方向に貫通するように形成される。

【 3 0 5 7 】

図 3 2 7 に示す側カバー部 C 3 3 3 0 は、ドラム部 C 3 3 0 0 の概ね下半部の外郭における側面を構成する部分である。側カバー部 C 3 3 3 0 は、後述する第 2 のボタン部 C 3 4 0 0 の左右方向両側を覆うように一対設けられる。

【 3 0 5 8 】

図 3 2 7 及び図 3 2 8 に示す回転軸 C 3 3 4 0 は、ドラム部 C 3 3 0 0 の回転の中心となるものである。回転軸 C 3 3 4 0 は、軸心を左右方向に向けて配置される。回転軸 C 3 3 4 0 は、側カバー部 C 3 3 3 0 から左右方向に突出するように設けられる。回転軸 C 3 3 4 0 は、側カバー部 C 3 3 3 0 に対して回転不能に設けられる。回転軸 C 3 3 4 0 は、左右の側カバー部 C 3 3 3 0 から突出するように一対設けられる。一対の回転軸 C 3 3 4 0 は、左ケース部 C 3 1 4 0 の軸受部 C 3 1 4 1 と、右ケース部 C 3 2 0 0（ベース部 C

10

20

30

40

50

3 2 1 0) の軸受部 C 3 2 1 1 と、にそれぞれ軸支される。

【 3 0 5 9 】

規制軸 C 3 3 5 0 は、ドラム部 C 3 3 0 0 の回転を規制するものである。規制軸 C 3 3 5 0 は、軸心を左右方向に向けて配置される。規制軸 C 3 3 5 0 は、右側の側力バー部 C 3 3 3 0 から右方に突出するように設けられる。規制軸 C 3 3 5 0 は、ドラム部 C 3 3 0 0 の回転中心に対して偏心した位置に設けられる。

【 3 0 6 0 】

図 3 2 7、図 3 3 1 及び図 3 3 2 に示す第 1 のボタン部 C 3 3 6 0 は、ドラム部 C 3 3 0 0 が初期位置に位置する状態で、遊技者が操作可能なものである。第 1 のボタン部 C 3 3 6 0 は、後述するボタン部 C 3 3 6 2 を上方へ露出させた状態で、上力バー部 C 3 3 1 0 により覆われる。第 1 のボタン部 C 3 3 6 0 は、側力バー部 C 3 3 3 0 に固定される。第 1 のボタン部 C 3 3 6 0 は、ボタンベース部 C 3 3 6 1 及びボタン部 C 3 3 6 2 を具備する。

10

【 3 0 6 1 】

図 3 3 1 及び図 3 3 2 に示すボタンベース部 C 3 3 6 1 は、側力バー部 C 3 3 3 0 に固定される部分である。ボタンベース部 C 3 3 6 1 は、厚さ方向を概ね上下方向に向けた略板形状に形成される。ボタンベース部 C 3 3 6 1 には、第 1 のボタン部 C 3 3 6 0 に関する処理に用いられる適宜の基板が設けられる。ボタンベース部 C 3 3 6 1 は、ガイド孔部 C 3 3 6 1 a を具備する。

【 3 0 6 2 】

図 3 3 1 及び図 3 3 2 に示すガイド孔部 C 3 3 6 1 a は、後述する第 2 のボタン部 C 3 4 0 0 の飛出部 C 3 4 2 0 の動作をガイドするものである。ガイド孔部 C 3 3 6 1 a は、ボタンベース部 C 3 3 6 1 を上下方向に貫通するように形成される。ガイド孔部 C 3 3 6 1 a は、前後方向に長尺な長孔形状に形成される。ガイド孔部 C 3 3 6 1 a は、左右方向に間隔を空けて一対設けられる。図 3 3 3 に示すように、ガイド孔部 C 3 3 6 1 a には、後述する飛出部 C 3 4 2 0 の接続部 C 3 4 2 3 d が挿通される。なお、図 3 3 3 では、ドラム部 C 3 3 0 0 が第 2 の回転位置（初期位置から 90° 回転した位置）に位置する状態を示している。

20

【 3 0 6 3 】

図 3 2 7、図 3 3 1 及び図 3 3 2 に示すボタン部 C 3 3 6 2 は、遊技者により押圧操作が可能なものである。ボタン部 C 3 3 6 2 は、上方から見て略円形状に形成される。ボタン部 C 3 3 6 2 は、第 1 の力バー部 C 3 3 1 1 の開口部 C 3 3 1 1 a を挿通するように配置される。ボタン部 C 3 3 6 2 に対して行われた押圧操作は、ボタンベース部 C 3 3 6 1 に設けられた基板により検知される。

30

【 3 0 6 4 】

図 3 3 1 及び図 3 3 2 に示す装飾部 C 3 3 7 0 は、ドラム部 C 3 3 0 0 が第 2 の回転位置に位置する状態（図 3 4 5 及び図 3 4 6 を参照）で、遊技者が視認可能となる装飾が施された部分である。装飾部 C 3 3 7 0 は、第 1 のボタン部 C 3 3 6 0 に対して間隔を空けて、当該第 1 のボタン部 C 3 3 6 0 の下方に設けられる。図 3 3 1 に示すように、装飾部 C 3 3 7 0 は、下力バー部 C 3 3 2 0 により覆われる。装飾部 C 3 3 7 0 は、側力バー部 C 3 3 3 0 に固定される。装飾部 C 3 3 7 0 は、装飾ベース部 C 3 3 7 1 及び透過力バー部 C 3 3 7 2 を具備する。

40

【 3 0 6 5 】

装飾ベース部 C 3 3 7 1 は、側力バー部 C 3 3 3 0 に固定される部分である。装飾ベース部 C 3 3 7 1 は、厚さ方向を概ね上下方向に向けた略板形状に形成される。装飾ベース部 C 3 3 7 1 には、適宜の発光手段が実装され、当該発光手段の発光に関する処理に用いられる適宜の基板が設けられる。

【 3 0 6 6 】

透過力バー部 C 3 3 7 2 は、発光手段の光を導光するものである。透過力バー部 C 3 3 7 2 は、装飾ベース部 C 3 3 7 1 を下方から覆うように設けられる。透過力バー部 C 3 3

50

7 2 は、下方に向けて突出するように湾曲する形状に形成される。透過カバー部 C 3 3 7 2 は、下カバー部 C 3 3 2 0 に設けられた適宜の開口を介して露出する。

【3 0 6 7】

図 3 3 1 から図 3 3 6 までに示す第 2 のボタン部 C 3 4 0 0 は、ドラム部 C 3 3 0 0 が第 1 の回転位置、第 2 の回転位置及び第 3 の回転位置に位置する状態で、遊技者が操作可能なものである。図 3 3 1 及び図 3 3 2 に示すように、第 2 のボタン部 C 3 4 0 0 は、第 1 のボタン部 C 3 3 6 0 と装飾部 C 3 3 7 0 との間に設けられる。第 2 のボタン部 C 3 4 0 0 は、側力バー部 C 3 3 3 0 に固定される。

【3 0 6 8】

第 2 のボタン部 C 3 4 0 0 は、後述する飛出部 C 3 4 2 0 が、図 3 4 0 や図 3 4 4 に示す待機位置、図 3 4 2 や図 3 4 5 に示す第 1 の飛出位置、図 3 4 7 や図 3 4 9 に示す第 2 の飛出位置に位置するように、二段階の直線動作が可能である。第 2 のボタン部 C 3 4 0 0 の動作は、ドラム部 C 3 3 0 0 とは異なる駆動源（第 3 のモータ C 3 4 1 2）により行われる。なお、第 2 のボタン部 C 3 4 0 0 の動作の詳細な説明は後述する。また、以下では、図 3 3 1 及び図 3 3 2 を参照する際には、ドラム部 C 3 3 0 0 が初期位置に位置する状態を基準として、図 3 3 3 から図 3 3 8 までを参照する際には、ドラム部 C 3 3 0 0 が第 2 の回転位置（初期位置から 90° 回転した位置）に位置する状態を基準として説明する。

【3 0 6 9】

第 2 のボタン部 C 3 4 0 0 は、図 3 4 0 や図 3 4 4 に示すように、ドラム部 C 3 3 0 0 が第 1 の回転位置又は第 2 の回転位置に位置する状態であり、後述する飛出部 C 3 4 2 0 が待機位置に位置する状態では、飛出部 C 3 4 2 0 を介した押圧操作が可能となる。また、第 2 のボタン部 C 3 4 0 0 は、図 3 4 9 に示すように、ドラム部 C 3 3 0 0 が第 3 の回転位置に位置する状態であり、後述する飛出部 C 3 4 2 0 が第 2 の飛出位置に位置する状態では、飛出部 C 3 4 2 0 を介した揺動操作が可能となる。第 2 のボタン部 C 3 4 0 0 は、ベース部 C 3 4 1 0 及び飛出部 C 3 4 2 0 を具備する。

【3 0 7 0】

図 3 3 3 及び図 3 3 4 に示すベース部 C 3 4 1 0 は、後述する飛出部 C 3 4 2 0 を動作させるものである。ベース部 C 3 4 1 0 は、側力バー部 C 3 3 3 0 に固定される。ベース部 C 3 4 1 0 は、モータベース部 C 3 4 1 1、第 3 のモータ C 3 4 1 2、ベースカバー部 C 3 4 1 3、駆動伝達部 C 3 4 1 4、シャフト部 C 3 4 1 5、ばね部 C 3 4 1 6、基板ベース部 C 3 4 1 7 及び円柱部 C 3 4 1 8 を具備する。

【3 0 7 1】

モータベース部 C 3 4 1 1 は、後述する第 3 のモータ C 3 4 1 2 を保持するものである。モータベース部 C 3 4 1 1 は、厚さ方向を上下方向に向けた略板形状に形成される。

【3 0 7 2】

第 3 のモータ C 3 4 1 2 は、飛出部 C 3 4 2 0 を動作させるための駆動源である。第 3 のモータ C 3 4 1 2 は、出力軸が、モータベース部 C 3 4 1 1 を上下に貫通して上方へと突出するように設けられる。

【3 0 7 3】

ベースカバー部 C 3 4 1 3 は、モータベース部 C 3 4 1 1 の上面を覆うものである。ベースカバー部 C 3 4 1 3 は、下方に向けて開口する略箱形状に形成される。ベースカバー部 C 3 4 1 3 は、シャフト開口部 C 3 4 1 3 a 及びギヤ開口部 C 3 4 1 3 b を具備する。

【3 0 7 4】

シャフト開口部 C 3 4 1 3 a は、後述するシャフト部 C 3 4 1 5 が挿通される開口である。シャフト開口部 C 3 4 1 3 a は、ベースカバー部 C 3 4 1 3 の上側面部（上面を構成する部分）を上下方向に貫通する。シャフト開口部 C 3 4 1 3 a は、左右方向に間隔を空けて一対形成される。

【3 0 7 5】

ギヤ開口部 C 3 4 1 3 b は、後述する第 1 のギヤ C 3 4 1 4 b を回転可能に支持する開

10

20

30

40

50

口である。ギヤ開口部 C 3 4 1 3 b は、ベースカバー部 C 3 4 1 3 の上側面部を上下方向に貫通する。ギヤ開口部 C 3 4 1 3 b は、一对のシャフト開口部 C 3 4 1 3 a の間に形成される。

【 3 0 7 6 】

図 3 3 3 に示す駆動伝達部 C 3 4 1 4 は、第 3 のモータ C 3 4 1 2 の駆動力を取り出すと共に、当該第 3 のモータ C 3 4 1 2 の駆動力を、後述する円柱部 C 3 4 1 8 へと伝達するものである。駆動伝達部 C 3 4 1 4 は、モータベース部 C 3 4 1 1 及びベースカバー部 C 3 4 1 3 により区画された空間に収容される。駆動伝達部 C 3 4 1 4 は、出力ギヤ C 3 4 1 4 a 及び第 1 のギヤ C 3 4 1 4 b を具備する。

【 3 0 7 7 】

出力ギヤ C 3 4 1 4 a は、第 3 のモータ C 3 4 1 2 の駆動力を取り出すものである。出力ギヤ C 3 4 1 4 a は、第 3 のモータ C 3 4 1 2 の出力軸の上端部に固定される。

【 3 0 7 8 】

第 1 のギヤ C 3 4 1 4 b は、出力ギヤ C 3 4 1 4 a の側方（左方）に配置されるものである。第 1 のギヤ C 3 4 1 4 b は、出力ギヤ C 3 4 1 4 a と歯合する。第 1 のギヤ C 3 4 1 4 b は、上下方向に向く軸心回りに回転自在に、ギヤ開口部 C 3 4 1 3 b に支持される。

【 3 0 7 9 】

シャフト部 C 3 4 1 5 は、ベースカバー部 C 3 4 1 3 から上方に突出するものである。シャフト部 C 3 4 1 5 は、軸心を上下方向に向けた略円柱形状とされる。シャフト部 C 3 4 1 5 は、下端部が、シャフト開口部 C 3 4 1 3 a に固定される。シャフト部 C 3 4 1 5 は、一对のシャフト開口部 C 3 4 1 3 a にそれぞれ固定される。図 3 3 7 及び図 3 3 8 に示すように、シャフト部 C 3 4 1 5 は、後述する飛出部 C 3 4 2 0 の連結部 C 3 4 2 2 のシャフト孔部 C 3 4 2 2 a に挿通される。

【 3 0 8 0 】

図 3 3 4 に示すばね部 C 3 4 1 6 は、シャフト部 C 3 4 1 5 に嵌装されるばねである。ばね部 C 3 4 1 6 は、圧縮コイルばねを構成する。ばね部 C 3 4 1 6 は、一对のシャフト部 C 3 4 1 5 にそれぞれ設けられる。ばね部 C 3 4 1 6 は、ベースカバー部 C 3 4 1 3 と、後述する飛出部 C 3 4 2 0 の連結部 C 3 4 2 2 と、の間に設けられる。ばね部 C 3 4 1 6 は、飛出部 C 3 4 2 0 を上方へ付勢する。

【 3 0 8 1 】

基板ベース部 C 3 4 1 7 は、飛出部 C 3 4 2 0 の電飾に用いられる適宜の基板が設けられるものである。上記基板には、適宜の発光手段が実装される。基板ベース部 C 3 4 1 7 は、厚さ方向を上下方向に向けた略板形状に形成される。基板ベース部 C 3 4 1 7 は、一对のシャフト部 C 3 4 1 5 の上端部に架け渡されるように、当該シャフト部 C 3 4 1 5 の上端部に固定される。図 3 3 8 （ b ）に示すように、基板ベース部 C 3 4 1 7 は、飛出部 C 3 4 2 0 の連結部 C 3 4 2 2 と当接することで、飛出部 C 3 4 2 0 の上方への移動を規制する。

【 3 0 8 2 】

図 3 3 3 から図 3 3 5 まで示す円柱部 C 3 4 1 8 は、第 1 のギヤ C 3 4 1 4 b の駆動を、飛出部 C 3 4 2 0 に伝達するものである。円柱部 C 3 4 1 8 は、軸心を上下方向に向けた略円柱形状とされる。また、円柱部 C 3 4 1 8 は、内部が中空形状であり上下方向に開口する円筒形状に形成される。円柱部 C 3 4 1 8 は、一对のシャフト部 C 3 4 1 5 の間に配置される。円柱部 C 3 4 1 8 は、下端部が第 1 のギヤ C 3 4 1 4 b に回転不能に固定される。これにより、円柱部 C 3 4 1 8 は、第 1 のギヤ C 3 4 1 4 b と共に回転する。円柱部 C 3 4 1 8 は、規制部 C 3 4 1 8 a を具備する。

【 3 0 8 3 】

規制部 C 3 4 1 8 a は、後述する飛出部 C 3 4 2 0 の連結部 C 3 4 2 2 に設けられたローラ部 C 3 4 2 2 c 及び当接部 C 3 4 2 2 d に当接することで、飛出部 C 3 4 2 0 の上下方向の移動を規制するものである（図 3 3 7 及び図 3 3 8 を参照）。規制部 C 3 4 1 8

10

20

30

40

50

a は、円柱部 C 3 4 1 8 の径方向外方側に向かって突出するように設けられる。規制部 C 3 4 1 8 a は、円柱部 C 3 4 1 8 の径方向一方側及び他方側にそれぞれ位置するように一対設けられる。規制部 C 3 4 1 8 a は、第 1 の規制部 C 3 4 1 8 b、第 2 の規制部 C 3 4 1 8 c、第 3 の規制部 C 3 4 1 8 d、第 4 の規制部 C 3 4 1 8 e 及び第 5 の規制部 C 3 4 1 8 f を具備する。

【 3 0 8 4 】

第 1 の規制部 C 3 4 1 8 b は、飛出部 C 3 4 2 0 が待機位置となるように、飛出部 C 3 4 2 0 の上方への移動を規制するものである。第 1 の規制部 C 3 4 1 8 b は、規制部 C 3 4 1 8 a の下面を構成する。図 3 3 7 (a) に示すように、第 1 の規制部 C 3 4 1 8 b に連結部 C 3 4 2 2 のローラー部 C 3 4 2 2 c が当接することで、飛出部 C 3 4 2 0 の上方への移動が規制される。第 1 の規制部 C 3 4 1 8 b には、ローラー部 C 3 4 2 2 c を受け入れるように上方へ向けて凹んだ凹部が形成されている。

10

【 3 0 8 5 】

第 2 の規制部 C 3 4 1 8 c は、待機位置と第 1 の飛出位置との間の範囲で、飛出部 C 3 4 2 0 の上方への移動を規制するものである。第 2 の規制部 C 3 4 1 8 c は、第 1 の規制部 C 3 4 1 8 b の円周方向一方（上方から見て反時計回り方向）側の端部から、円周方向一方側に延びるように設けられる。第 2 の規制部 C 3 4 1 8 c は、円周方向一方側に向かって上がるように傾斜する。第 2 の規制部 C 3 4 1 8 c に連結部 C 3 4 2 2 のローラー部 C 3 4 2 2 c が当接することで、飛出部 C 3 4 2 0 の上方への移動が規制される。

【 3 0 8 6 】

20

第 3 の規制部 C 3 4 1 8 d は、飛出部 C 3 4 2 0 が第 1 の飛出位置となるように、飛出部 C 3 4 2 0 の上方への移動を規制するものである。第 3 の規制部 C 3 4 1 8 d は、第 2 の規制部 C 3 4 1 8 c の円周方向一方側の端部から、円周方向一方側に水平方向に延びるように設けられる。図 3 3 7 (b) に示すように、第 3 の規制部 C 3 4 1 8 d に連結部 C 3 4 2 2 のローラー部 C 3 4 2 2 c が当接することで、飛出部 C 3 4 2 0 の上方への移動が規制される。

【 3 0 8 7 】

第 4 の規制部 C 3 4 1 8 e は、第 1 の飛出位置と第 2 の飛出位置との間の範囲で、飛出部 C 3 4 2 0 の上方への移動を規制するものである。第 4 の規制部 C 3 4 1 8 e は、第 3 の規制部 C 3 4 1 8 d の円周方向一方側の端部から、円周方向一方側に延びるように設けられる。第 4 の規制部 C 3 4 1 8 e は、円周方向一方側に向かって上がるように傾斜する。第 4 の規制部 C 3 4 1 8 e は、円周方向一方側の端部が、規制部 C 3 4 1 8 a の上端部に達するように形成される。図 3 3 8 (a) に示すように、第 4 の規制部 C 3 4 1 8 e に連結部 C 3 4 2 2 のローラー部 C 3 4 2 2 c が当接することで、飛出部 C 3 4 2 0 の上方への移動が規制される。なお、図 3 3 8 (b) に示すように、ローラー部 C 3 4 2 2 c が第 4 の規制部 C 3 4 1 8 e の上端部に達した場合には、連結部 C 3 4 2 2 の上面が、基板ベース部 C 3 4 1 7 と当接することで、飛出部 C 3 4 2 0 の上方への移動が規制される。

30

【 3 0 8 8 】

第 5 の規制部 C 3 4 1 8 f は、第 2 の飛出位置に位置する飛出部 C 3 4 2 0 の下方への移動を規制するものである。第 5 の規制部 C 3 4 1 8 f は、規制部 C 3 4 1 8 a の上部における円周方向他方（上方から見て時計回り方向）側の角部を切り欠いた形状に形成される。第 5 の規制部 C 3 4 1 8 f は、第 1 の規制部 C 3 4 1 8 b の上方に位置する。図 3 3 8 (b) に示すように、第 5 の規制部 C 3 4 1 8 f の上方に向く面が、連結部 C 3 4 2 2 の当接部 C 3 4 2 2 d に当接することで、飛出部 C 3 4 2 0 の下方への移動が規制される。

40

【 3 0 8 9 】

図 3 3 3、図 3 3 4、図 3 3 6 から図 3 3 8 までに示す飛出部 C 3 4 2 0 は、ベース部 C 3 4 1 0 からの駆動力により、上下方向（進退方向）に直線動作可能なものである。飛出部 C 3 4 2 0 は、本体部 C 3 4 2 1、連結部 C 3 4 2 2 及び振動部 C 3 4 2 3 を具備する。

50

【 3 0 9 0 】

本体部 C 3 4 2 1 は、飛出部 C 3 4 2 0 の外郭を構成するものである。本体部 C 3 4 2 1 は、図 3 4 8 に示すように、第 2 のボタン部 C 3 4 0 0 が下カバー部 C 3 3 2 0 や側力カバー部 C 3 3 3 0 に組み付けられた状態では、前方から見て略 T 字形状に形成される。本体部 C 3 4 2 1 は、中空状に形成されると共に、下方に向けて開口する。

【 3 0 9 1 】

図 3 3 3 に示すように、本体部 C 3 4 2 1 の内部には、シャフト部 C 3 4 1 5、ばね部 C 3 4 1 6、基板ベース部 C 3 4 1 7 及び円柱部 C 3 4 1 8 が収容される。また、図 3 2 5 に示すように、本体部 C 3 4 2 1 の上面（飛出方向先端面）は、待機位置において、下カバー部 C 3 3 2 0 の開口部 C 3 3 2 1 から露出する。この状態では、本体部 C 3 4 2 1 の上面は、下カバー部 C 3 3 2 0 の外周面と略面一状となる。本体部 C 3 4 2 1 は、基板ベース部 C 3 4 1 7 に設けられた発光手段の光を透過可能なように、少なくとも一部（例えば上面）が透光性を有する材料で形成される。

10

【 3 0 9 2 】

図 3 3 6 から図 3 3 8 までに示す連結部 C 3 4 2 2 は、シャフト部 C 3 4 1 5 及び円柱部 C 3 4 1 8 を介してベース部 C 3 4 1 0 と連結されるものである。連結部 C 3 4 2 2 は、厚さ方向を上下方向に向けた略板形状に形成される。連結部 C 3 4 2 2 は、本体部 C 3 4 2 1 の内部における下端に位置するように、本体部 C 3 4 2 1 に固定される。連結部 C 3 4 2 2 は、シャフト孔部 C 3 4 2 2 a、円柱開口部 C 3 4 2 2 b、ローラー部 C 3 4 2 2 c 及び当接部 C 3 4 2 2 d を具備する。

20

【 3 0 9 3 】

シャフト孔部 C 3 4 2 2 a は、シャフト部 C 3 4 1 5 が挿通される部分である。シャフト孔部 C 3 4 2 2 a は、連結部 C 3 4 2 2 を上下方向に貫通するように形成される。シャフト孔部 C 3 4 2 2 a は、一対のシャフト部 C 3 4 1 5 を挿通可能なように、左右方向に間隔を空けて一対形成される。

【 3 0 9 4 】

円柱開口部 C 3 4 2 2 b は、円柱部 C 3 4 1 8 が挿通される部分である。円柱開口部 C 3 4 2 2 b は、連結部 C 3 4 2 2 を上下方向に貫通するように形成される。円柱開口部 C 3 4 2 2 b は、下方から見て略円形状に形成される。円柱開口部 C 3 4 2 2 b は、一対のシャフト孔部 C 3 4 2 2 a の間に形成される。

30

【 3 0 9 5 】

ローラー部 C 3 4 2 2 c は、円柱部 C 3 4 1 8 に設けられた規制部 C 3 4 1 8 a と当接する部分である。ローラー部 C 3 4 2 2 c は、円柱開口部 C 3 4 2 2 b の内周面から突出するように設けられる。ローラー部 C 3 4 2 2 c は、車輪形状に形成される。ローラー部 C 3 4 2 2 c は、円柱開口部 C 3 4 2 2 b の径方向に軸心に向けた軸部に回転可能に軸支される。ローラー部 C 3 4 2 2 c は、円柱開口部 C 3 4 2 2 b の径方向一方側及び他方側にそれぞれ位置するように一対設けられる。

【 3 0 9 6 】

当接部 C 3 4 2 2 d は、円柱部 C 3 4 1 8 に設けられた規制部 C 3 4 1 8 a（第 5 の規制部 C 3 4 1 8 f）と当接する部分である。当接部 C 3 4 2 2 d は、円柱開口部 C 3 4 2 2 b の内周面から突出するように設けられる。当接部 C 3 4 2 2 d は、円柱開口部 C 3 4 2 2 b の径方向に見て略矩形状に形成される。当接部 C 3 4 2 2 d は、ローラー部 C 3 4 2 2 c の下方にそれぞれ位置するように一対設けられる。

40

【 3 0 9 7 】

図 3 3 3 及び図 3 3 6 に示す振動部 C 3 4 2 3 は、本体部 C 3 4 2 1 を振動させるものである。振動部 C 3 4 2 3 は、本体部 C 3 4 2 1 の後面に設けられる。振動部 C 3 4 2 3 は、ベース部 C 3 4 2 3 a、第 4 のモータ C 3 4 2 3 b、振動力ム部 C 3 4 2 3 c 及び接続部 C 3 4 2 3 d を具備する。

【 3 0 9 8 】

ベース部 C 3 4 2 3 a は、後述する第 4 のモータ C 3 4 2 3 b が設けられるものである

50

。ベース部 C 3 4 2 3 a は、厚さ方向を前後方向に向けた略板形状に形成される。図 3 3 3 に示すように、ベース部 C 3 4 2 3 a は、第 1 のボタン部 C 3 3 6 0 のボタンベース部 C 3 3 6 1 の後方に配置される。

【 3 0 9 9 】

図 3 3 3 に示す第 4 のモータ C 3 4 2 3 b は、振動部 C 3 4 2 3 を振動させるための駆動源である。第 4 のモータ C 3 4 2 3 b は、ベース部 C 3 4 2 3 a の後面における下端部に設けられる。第 4 のモータ C 3 4 2 3 b は、出力軸の軸心が左右方向を向くように配置される。

【 3 1 0 0 】

振動カム部 C 3 4 2 3 c は、第 4 のモータ C 3 4 2 3 b の駆動力を用いた振動を発生させる部分である。振動カム部 C 3 4 2 3 c は、第 4 のモータ C 3 4 2 3 b の出力軸の先端部に設けられる。振動カム部 C 3 4 2 3 c は、重心が第 4 のモータ C 3 4 2 3 b の出力軸に対して、偏心するように形成される。本実施形態では、振動カム部 C 3 4 2 3 c を、側面視略半円形状に形成している。

【 3 1 0 1 】

接続部 C 3 4 2 3 d は、本体部 C 3 4 2 1 とベース部 C 3 4 2 3 a とを接続するものである。接続部 C 3 4 2 3 d は、ベース部 C 3 4 2 3 a の前面における上端部から前方に突出するように形成される。接続部 C 3 4 2 3 d の前端部は、本体部 C 3 4 2 1 の後面における下端部に固定される。また、接続部 C 3 4 2 3 d は、第 1 のボタン部 C 3 3 6 0 のボタンベース部 C 3 3 6 1 に設けられたガイド孔部 C 3 3 6 1 a に挿通される。接続部 C 3 4 2 3 d は、一対のガイド孔部 C 3 3 6 1 a にそれぞれ挿通されるように、左右方向に間隔を空けて一対設けられる。

【 3 1 0 2 】

図 3 2 2 及び図 3 2 6 に示すボタン周辺部 C 3 5 0 0 は、ドラム部 C 3 3 0 0 の周囲を装飾すると共に、遊技に関する操作が可能なボタンを備えるものである。ボタン周辺部 C 3 5 0 0 は、ケース部 C 3 1 0 0 の上部に、收容部 C 3 1 0 1 の左右両側方及び後方を囲うように設けられる。ボタン周辺部 C 3 5 0 0 は、第 1 の部分 C 3 5 1 0、第 2 の部分 C 3 5 2 0 及び第 3 の部分 C 3 5 3 0 を具備する。

【 3 1 0 3 】

第 1 の部分 C 3 5 1 0 は、收容部 C 3 1 0 1 の右方に設けられる部分である。第 1 の部分 C 3 5 1 0 は、厚さ方向を上下方向に向けた略板形状に形成される。第 1 の部分 C 3 5 1 0 の上面には、適宜の装飾が形成される。第 1 の部分 C 3 5 1 0 は、ケース部 C 3 1 0 0 の右ケース部 C 3 2 0 0 に設けられる。第 1 の部分 C 3 5 1 0 は、貸出ボタン C 3 5 1 1、返却ボタン C 3 5 1 2 及び十字ボタン C 3 5 1 3 を具備する。

【 3 1 0 4 】

貸出ボタン C 3 5 1 1 は、遊技球の貸し出しに用いられるボタンである。貸出ボタン C 3 5 1 1 は、第 1 の部分 C 3 5 1 0 の上面に設けられる。貸出ボタン C 3 5 1 1 は、第 1 の部分 C 3 5 1 0 の後側部分に設けられる。

【 3 1 0 5 】

返却ボタン C 3 5 1 2 は、球貸しカードの返却に用いられるボタンである。返却ボタン C 3 5 1 2 は、第 1 の部分 C 3 5 1 0 の上面に設けられる。返却ボタン C 3 5 1 2 は、貸出ボタン C 3 5 1 1 の後方に設けられる。

【 3 1 0 6 】

十字ボタン C 3 5 1 3 は、適宜のメニュー画面に表示された情報等、遊技に関する情報の提供を受けるための操作が可能なボタンである。十字ボタン C 3 5 1 3 は、上方から見て十字形状に形成される。

【 3 1 0 7 】

図 3 2 2、図 3 2 4 及び図 3 2 6 に示す第 2 の部分 C 3 5 2 0 は、收容部 C 3 1 0 1 の後方に設けられる部分である。第 2 の部分 C 3 5 2 0 は、厚さ方向を上下方向に向けた略板形状に形成される。第 2 の部分 C 3 5 2 0 は、ケース部 C 3 1 0 0 の後ケース部 C 3 1

10

20

30

40

50

30に設けられる。第2の部分C3520は、傾斜部C3521を具備する。

【3108】

傾斜部C3521は、第2の部分C3520の前端部において斜め前下がり傾斜する部分である。傾斜部C3521は、側面視において、斜め後下方に向かって湾曲した形状に形成される。

【3109】

第3の部分C3530は、収容部C3101の左方に設けられる部分である。第3の部分C3530は、厚さ方向を上下方向に向けた略板形状に形成される。第3の部分C3530の上面には、適宜の装飾が形成される。第3の部分C3530は、ケース部C3100の左ケース部C3140に設けられる。

10

【3110】

上述の如く構成された演出ボタン装置C3000は、当り判定処理等の結果に基づいて、ドラム部C3300の回転動作及び第2のボタン部C3400の飛び出し動作を実行可能である。ここで、飛び出し動作とは、飛出部C3420のベース部C3410に対する一方向（図337及び図338に示す例では上下方向）に沿う直線動作である。以下では、上述の如く構成された演出ボタン装置C3000の動作について説明する。

【3111】

まず、ドラム部C3300の回転動作について説明する。なお、以下では、初期位置のドラム部C3300を回転させる動作を説明する。

【3112】

20

図322及び図328に示す初期位置では、ドラム部C3300は、第1のボタン部C3360が上方を向いた状態となる。この状態では、遊技者による第1のボタン部C3360の押圧操作が可能となる。また、初期位置では、第2のボタン部C3400（飛出部C3420）は、ケース部C3100の収容部C3101内に位置し、遊技者から視認不能（操作不能）となる。

【3113】

また、初期位置では、ロック位置に位置するロック部C3283の第1のロック溝部C3283cが、ドラム部C3300の規制軸C3350に係合する。この状態では、ドラム部C3300の回転は規制される。

【3114】

30

第2のモータC3240を駆動させれば、図339に示すように、カム部C3282が、右方から見て反時計回りに回転する。カム部C3282の回転に伴い、ロック部C3283の長孔部C3283bに挿通された偏心軸C3282aが、長孔部C3283bを下方に押圧する。これにより、ロック部C3283は、揺動軸C3281の軸心回りに下方に揺動し、ロック解除位置に位置する。この状態では、規制軸C3350に対するロック部C3283の係合が解除され、ドラム部C3300の回転動作が許容される。

【3115】

次に、第1のモータC3230を駆動させれば、図339及び図340に示す出力ギヤC3261が回転する。出力ギヤC3261の回転は、第1のギヤC3262、第2のギヤC3263、第3のギヤC3264及び第4のギヤC3265を介して、第5のギヤC3266に伝達される。第5のギヤC3266が回転することで、当該第5のギヤC3266に固定された回転軸C3340及びドラム部C3300が、回転軸C3340を回転中心として、右方から見て時計回りに回転する。

40

【3116】

上述のように、ドラム部C3300を任意の位置まで回転させることで、ドラム部C3300を、図340に示す第1の回転位置や、図344に示す第2の回転位置及び図349に示す第3の回転位置に位置させることができる。ドラム部C3300を任意の位置まで回転させる際には、ドラム部C3300の回転位置を検出する適宜のセンサを用いて、上記第1のモータC3230の駆動を制御する態様を採用可能である。

【3117】

50

次に、ドラム部 C 3 3 0 0 を第 1 の回転位置や第 2 の回転位置まで回転させた状態で、第 2 のモータ C 3 2 4 0 を、ロック位置からロック解除位置に動作させる場合とは逆方向に駆動させ、ロック解除位置のロック部 C 3 2 8 3 が再度ロック位置に位置するように揺動させる。すなわち、上記第 2 のモータ C 3 2 4 0 の出力軸及びカム部 C 3 2 8 2 の回転に伴い、ロック部 C 3 2 8 3 の長孔部 C 3 2 8 3 b に挿通された偏心軸 C 3 2 8 2 a が、長孔部 C 3 2 8 3 b を上方に押圧する。これにより、ロック部 C 3 2 8 3 は、揺動軸 C 3 2 8 1 の軸心回りに上方に揺動し、再度ロック位置に位置する。この状態では、ロック部 C 3 2 8 3 の第 2 のロック溝部 C 3 2 8 3 d 又は第 3 のロック溝部 C 3 2 8 3 e が、ドラム部 C 3 3 0 0 の規制軸 C 3 3 5 0 に係合する。この状態では、ドラム部 C 3 3 0 0 の回転は規制される。

10

【 3 1 1 8 】

また、図 3 4 9 に示すように、ドラム部 C 3 3 0 0 を第 3 の回転位置まで回転させた状態では、第 2 のモータ C 3 2 4 0 を、ロック位置からロック解除位置に動作させる場合とは逆方向に駆動させ、ロック解除位置のロック部 C 3 2 8 3 を揺動ロック位置に位置するように揺動させる。図 3 4 9 に示すように、ロック部 C 3 2 8 3 を揺動ロック位置に位置させた状態では、ロック部 C 3 2 8 3 の規制突部 C 3 2 8 3 g 及び緩衝部 C 3 2 8 3 h が、側面視において規制軸ガイド溝部 C 3 2 1 2 と重複する。この状態では、ドラム部 C 3 3 0 0 は、規制軸ガイド溝部 C 3 2 1 2 の前端部（緩衝部 C 3 2 1 2 a）から規制突部 C 3 2 8 3 g（緩衝部 C 3 2 8 3 h）までの範囲で揺動可能となる。

20

【 3 1 1 9 】

上述した動作により、第 1 の回転位置、第 2 の回転位置及び第 3 の回転位置へのドラム部 C 3 3 0 0 の回転動作が可能となる。

【 3 1 2 0 】

図 3 4 0 及び図 3 4 1 に示すように、ドラム部 C 3 3 0 0 が第 1 の回転位置に位置する状態では、第 2 のボタン部 C 3 4 0 0（飛出部 C 3 4 2 0）が、前ケース部 C 3 1 2 0 から露出すると共に、遊技者側（前方側）へ向いた状態となる。この状態では、遊技者による第 2 のボタン部 C 3 4 0 0 の押圧操作が可能となる。また、この状態では、第 1 のボタン部 C 3 3 6 0 は、反遊技者側（後方側）へ向いた状態となる。

【 3 1 2 1 】

図 3 4 4 に示すように、ドラム部 C 3 3 0 0 が第 2 の回転位置に位置する状態では、第 2 のボタン部 C 3 4 0 0（飛出部 C 3 4 2 0）が、上方へ向いた状態となる。この状態では、遊技者による第 2 のボタン部 C 3 4 0 0 の押圧操作が可能となる。また、この状態では、装飾部 C 3 3 7 0 が、遊技者側（前方側）へ向いた状態となる。また、この状態では、第 1 のボタン部 C 3 3 6 0 は、反遊技者側（後方側）へ向いた状態となる。

30

【 3 1 2 2 】

図 3 4 9 に示すように、ドラム部 C 3 3 0 0 が第 3 の回転位置に位置する状態では、第 2 のボタン部 C 3 4 0 0（飛出部 C 3 4 2 0）が、斜め後方へ向いた状態となる。また、この状態では、装飾部 C 3 3 7 0 が、遊技者側（前方側）へ向いた状態となる。また、この状態では、第 1 のボタン部 C 3 3 6 0 は、反遊技者側（後方側）へ向いた状態となる。

【 3 1 2 3 】

上述した手順とは逆に、第 1 のモータ C 3 2 3 0 及び第 2 のモータ C 3 2 4 0 を駆動させることで、第 1 の回転位置や第 2 の回転位置、第 3 の回転位置のドラム部 C 3 3 0 0 を、初期位置に移動させることができる。

40

【 3 1 2 4 】

また、ドラム部 C 3 3 0 0 が第 1 の回転位置、第 2 の回転位置及び第 3 の回転位置に位置する状態では、飛出部 C 3 4 2 0 を、第 1 の飛出位置及び第 2 の飛出位置に移動させる動作を実行可能である。また、ドラム部 C 3 3 0 0 が第 3 の回転位置に位置する状態では、飛出部 C 3 4 2 0 を介したドラム部 C 3 3 0 0 の揺動操作を実行可能である。なお、飛出部 C 3 4 2 0 の動作及びドラム部 C 3 3 0 0 の揺動動作の詳細な説明は後述する。

【 3 1 2 5 】

50

次に、第2のボタン部C3400の飛び出し動作について説明する。なお、以下では、待機位置の飛出部C3420を、第1の飛出位置及び第2の飛出位置に移動させる動作を説明する。また、以下では、図344から図348までに示すような、ドラム部C3300が第2の回転位置に位置する状態での第2のボタン部C3400の動作について説明する。

【3126】

図337(a)及び図344に示す待機位置では、飛出部C3420は、下カバー部C3320の内部に収容された状態となる。待機位置では、図337(a)に示すように、第1の規制部C3418bに連結部C3422のローラー部C3422cが当接することで、ばね部C3416により上方に付勢される飛出部C3420の移動が規制される。

10

【3127】

また、図337(a)に示すように、待機位置では、飛出部C3420の下端部(連結部C3422)と、ベース部C3410のベースカバー部C3413と、の間に隙間が形成されている。飛出部C3420は、上記隙間分、ばね部C3416の付勢力に抗して下方に移動可能となる。遊技者は、下カバー部C3320の開口部C3321から露出する飛出部C3420を、下方に移動させることによる押圧操作が可能である。飛出部C3420の下方への移動(押圧操作)は、適宜のセンサにより検出される。このように、飛出部C3420は、押圧操作が可能なボタンとして機能する。

【3128】

図333に示す第3のモータC3412を駆動させれば、出力ギヤC3414aが回転する。出力ギヤC3414aの回転は、第1のギヤC3414bに伝達される。第1のギヤC3414bが回転することで、当該第1のギヤC3414bに固定された円柱部C3418が、上方から見て時計回りに回転する。

20

【3129】

図337(a)に示す待機位置から、円柱部C3418が回転し、連結部C3422のローラー部C3422cに対して規制部C3418aが相対的に移動することで、ローラー部C3422cが、第1の規制部C3418bに当接する状態から第2の規制部C3418cに当接する状態へ変位する。ローラー部C3422cが、第2の規制部C3418cに当接する状態では、円柱部C3418の回転に伴い、第2の規制部C3418cの傾斜に応じて飛出部C3420が上方へ移動する。

30

【3130】

円柱部C3418の更なる回転に伴い、図337(b)に示すように、ローラー部C3422cが、第2の規制部C3418cに当接する状態から第3の規制部C3418dに当接する状態へ変位する。この状態では、飛出部C3420は、第1の飛出位置に位置する。この状態では、図337(b)に示すように、第3の規制部C3418dにローラー部C3422cが当接することで、飛出部C3420の上方への移動が規制される。

【3131】

図337(b)、図345及び図346に示す第1の飛出位置では、飛出部C3420が、下カバー部C3320に対して上方に飛び出す。本実施形態では、第1の飛出位置を、飛出部C3420が、待機位置から10mm程度飛び出した位置とした例を示している。

40

【3132】

また、図337(b)に示す第1の飛出位置でも、飛出部C3420は、ばね部C3416の付勢力に抗して下方に移動可能となる。遊技者は、下カバー部C3320の開口部C3321から突出する飛出部C3420を、下方に移動させることによる押圧操作が可能である。

【3133】

円柱部C3418の更なる回転に伴い、図338(a)に示すように、ローラー部C3422cが、第3の規制部C3418dに当接する状態から第4の規制部C3418eに当接する状態へ変位する。ローラー部C3422cが、第4の規制部C3418eに当接

50

する状態では、円柱部 C 3 4 1 8 の回転に伴い、第 4 の規制部 C 3 4 1 8 e の傾斜に応じて飛出部 C 3 4 2 0 が上方へ移動する。

【 3 1 3 4 】

円柱部 C 3 4 1 8 の更なる回転に伴い、図 3 3 8 (b) に示すように、ローラー部 C 3 4 2 2 c の第 4 の規制部 C 3 4 1 8 e に対する当接が解除される。この状態では、図 3 3 8 (b) に示すように、飛出部 C 3 4 2 0 の連結部 C 3 4 2 2 が、基板ベース部 C 3 4 1 7 と当接することで、飛出部 C 3 4 2 0 の上方への移動が規制される。また、この状態では、第 5 の規制部 C 3 4 1 8 f の上方に向く面が、連結部 C 3 4 2 2 の当接部 C 3 4 2 2 d に当接することで、飛出部 C 3 4 2 0 の下方への移動が規制される。この状態では、飛出部 C 3 4 2 0 は、第 2 の飛出位置に位置する。

10

【 3 1 3 5 】

図 3 3 8 (b)、図 3 4 7、図 3 4 8 に示す第 2 の飛出位置では、飛出部 C 3 4 2 0 が、第 1 の飛出位置から更に上方に飛び出す。本実施形態では、第 2 の飛出位置を、飛出部 C 3 4 2 0 が、待機位置から 4 0 mm 程度飛び出した位置とした例を示している。

【 3 1 3 6 】

上述した動作とは逆方向に第 3 のモータ C 3 4 1 2 を駆動させることで、第 2 の飛出位置や第 1 の飛出位置の飛出部 C 3 4 2 0 を、待機位置に移動させることができる。

【 3 1 3 7 】

次に、上述したように、飛出部 C 3 4 2 0 を第 2 の飛出位置に位置させた状態での、ドラム部 C 3 3 0 0 の揺動操作について説明する。なお、以下では、第 3 の回転位置に位置するドラム部 C 3 3 0 0 を、前方へ揺動する操作について説明する。

20

【 3 1 3 8 】

図 3 4 9 に示すように、ドラム部 C 3 3 0 0 を第 3 の回転位置に位置させた状態では、第 2 の飛出位置に位置する飛出部 C 3 4 2 0 は、斜め後方へ向けて突出する。ドラム部 C 3 3 0 0 が第 3 の回転位置に位置する状態では、規制軸ガイド溝部 C 3 2 1 2 の前端部に設けられた緩衝部 C 3 2 1 2 a に、ドラム部 C 3 3 0 0 の規制軸 C 3 3 5 0 が当接する。これにより、ドラム部 C 3 3 0 0 の後方への揺動が規制される。また、この状態では、ドラム部 C 3 3 0 0 は、図 3 2 9 (a) に示す回転補助部 C 3 2 6 7 に係止されたばね部 C 3 2 7 0 の付勢力によって、後方に揺動する方向に付勢される。

【 3 1 3 9 】

30

遊技者は、図 3 4 9 及び図 3 5 0 に示すように、第 3 の回転位置のドラム部 C 3 3 0 0 の飛出部 C 3 4 2 0 (本体部 C 3 4 2 1) を把持すると共に、ばね部 C 3 2 7 0 の付勢力に抗してドラム部 C 3 3 0 0 を前方 (手前側) へ引くように揺動する操作を行うことができる。この際には、第 1 のモータ C 3 2 3 0 のディテントトルクや、第 1 のモータ C 3 2 3 0 を駆動させることにより、飛出部 C 3 4 2 0 の揺動に抗する適宜の抵抗力を付与することができる。これにより、飛出部 C 3 4 2 0 を揺動操作する際の抵抗力 (重さ) の調整が可能となる。

【 3 1 4 0 】

上記揺動操作は、第 3 の回転位置から、図 3 5 0 に示すように、ドラム部 C 3 3 0 0 の規制軸 C 3 3 5 0 が、ロック部 C 3 2 8 3 の規制突部 C 3 2 8 3 g に設けられた緩衝部 C 3 2 8 3 h に当接するまでの範囲で行うことができる。上記揺動操作は、ドラム部 C 3 3 0 0 の回転位置を検出する適宜のセンサを用いて検出可能である。

40

【 3 1 4 1 】

ここで、上述したように、ドラム部 C 3 3 0 0 を回転させた場合 (例えば第 2 の回転位置や第 3 の回転位置に回転させた場合) には、図 3 5 1 (a) に示すように、收容部 C 3 1 0 1 における後ケース部 C 3 1 3 0 の湾曲面部 C 3 1 3 1 と、ドラム部 C 3 3 0 0 と、の間の空間に、遊技球等が入る場合がある。

【 3 1 4 2 】

本実施形態では、ドラム部 C 3 3 0 0 の上カバー部 C 3 3 1 0 に、リブ C 3 3 1 2 a を設けたことで、図 3 5 1 (a) に示すように、收容部 C 3 1 0 1 内に入った遊技球を、リ

50

ブ C 3 3 1 2 a に囲われた内部領域 C 3 3 1 2 b に溜め易くすることができる。

【 3 1 4 3 】

また、図 3 5 1 (b) に示すように、内部領域 C 3 3 1 2 b に遊技球を溜めた状態でドラム部 C 3 3 0 0 を初期位置に位置するように回転させた場合には、内部領域 C 3 3 1 2 b は、遊技者側 (前方側) に向けて傾斜する。これにより、上記内部領域 C 3 3 1 2 b に溜められた遊技球は、前方側のリブ C 3 3 1 2 a を乗り越えて前方側へ転動 (移動) する。これにより、収容部 C 3 1 0 1 内に入った遊技球を、外部に排出することができる。また、この際に、上記リブ C 3 3 1 2 a を乗り越えた遊技球は、第 1 のボタン部 C 3 3 6 0 の側方に位置する誘導部 C 3 3 1 1 b 内に移動すると共に、当該誘導部 C 3 3 1 1 b 内を前方に移動する。これにより、排出された遊技媒体が、第 1 のボタン部 C 3 3 6 0 の操作の邪魔になることを抑制することができる。

【 3 1 4 4 】

また、図 3 5 1 (b) に示すように、上記ドラム部 C 3 3 0 0 を初期位置に位置するように回転させた場合には、内部領域 C 3 3 1 2 b に溜められた遊技球を、後方側のリブ C 3 3 1 2 a を乗り越えて後方側へ転動 (移動) させることもできる。この場合、上記遊技球を、ボタン周辺部 C 3 5 0 0 の第 3 の部分 C 3 5 3 0 の傾斜部 C 3 5 2 1 と、ドラム部 C 3 3 0 0 の第 3 のカバー部 C 3 3 1 3 と、の間の空間に遊技球を溜めることができる。遊技者は、上記空間に溜めた遊技球を上皿 5 1 に戻すことで使用することができる。これにより、持玉の減少を抑制できる。

【 3 1 4 5 】

なお、図 3 5 1 で示した例では、収容部 C 3 1 0 1 内に入った遊技球を外部に排出する例を示したが、このような態様に限られない。例えば、コイン (メダル) 等の他の遊技媒体や、硬貨やゴミ等の異物が収容部 C 3 1 0 1 内に入った場合でも、当該遊技媒体や異物を内部領域 C 3 3 1 2 b に溜めると共に、ドラム部 C 3 3 0 0 の回転に伴い外部に排出することができる。

【 3 1 4 6 】

以上の実施形態に基づき、本発明の概要を以下に列挙する。

【 3 1 4 7 】

従来、例えばパチンコ機などの遊技機は公知となっている (特開 2 0 1 6 - 5 9 4 9 8 号公報参照) 。

【 3 1 4 8 】

上記公報には、回転動作を行うことで所定の可動演出を行う可動演出役物を備えた遊技機が開示されている。

【 3 1 4 9 】

このような遊技機において、遊技の興趣をさらに向上させることが望まれている。

【 3 1 5 0 】

本発明は、上述した課題に鑑みてなされたものであり、遊技の興趣を向上させることができる遊技機を提供することを目的とする。

【 3 1 5 1 】

以上の如く、本実施形態に係る遊技機は、

第 1 の可動体 (ドラム部 C 3 3 0 0) と、前記第 1 の可動体 (ドラム部 C 3 3 0 0) に設けられた第 2 の可動体 (飛出部 C 3 4 2 0) と、を備え、

前記第 1 の可動体 (ドラム部 C 3 3 0 0) は、第 1 の位置 (初期位置) から第 2 の位置 (第 2 の回転位置、第 3 の回転位置) へ動作可能であり、

前記第 1 の可動体 (ドラム部 C 3 3 0 0) が前記第 1 の位置 (初期位置) にある場合は、前記第 2 の可動体 (飛出部 C 3 4 2 0) が前記第 1 の可動体 (ドラム部 C 3 3 0 0) に対して動作不能であり、

前記第 1 の可動体 (ドラム部 C 3 3 0 0) が前記第 2 の位置 (第 2 の回転位置、第 3 の回転位置) にある場合は、前記第 2 の可動体 (飛出部 C 3 4 2 0) が前記第 1 の可動体 (ドラム部 C 3 3 0 0) に対して動作可能であるものである。

【 3 1 5 2 】

このような構成により、第 1 の可動体（ドラム部 C 3 3 0 0 ）を第 1 の位置（初期位置）から第 2 の位置（第 2 の回転位置、第 3 の回転位置）へ動作させることや、第 2 の可動体（飛出部 C 3 4 2 0 ）を第 1 の可動体（ドラム部 C 3 3 0 0 ）に対して動作させることにより、遊技の興趣を向上させることができる。

【 3 1 5 3 】

また、前記第 2 の可動体（飛出部 C 3 4 2 0 ）は、複数段階（第 1 の飛出位置、第 2 の飛出位置）で前記第 1 の可動体（ドラム部 C 3 3 0 0 ）に対して動作可能であるものである。

【 3 1 5 4 】

このような構成により、第 2 の可動体（飛出部 C 3 4 2 0 ）を、第 1 の可動体（ドラム部 C 3 3 0 0 ）に対して複数段階で動作させることにより、遊技の興趣をより向上させることができる。

【 3 1 5 5 】

また、前記第 2 の可動体（飛出部 C 3 4 2 0 ）は、前記第 1 の可動体（ドラム部 C 3 3 0 0 ）が前記第 1 の位置（初期位置）に位置する状態で遊技者側から視認不能であり、前記第 1 の可動体（ドラム部 C 3 3 0 0 ）が前記第 2 の位置（第 2 の回転位置、第 3 の回転位置）に位置する状態で前記遊技者側から視認可能であるものである。

【 3 1 5 6 】

このような構成により、第 2 の可動体（飛出部 C 3 4 2 0 ）を視認可能な状態及び視認不能な状態を切り替えることにより、遊技の興趣をより向上させることができる。

【 3 1 5 7 】

また前記第 1 の可動体（ドラム部 C 3 3 0 0 ）の動作態様は、回転動作であるものである。

【 3 1 5 8 】

このような構成により、第 1 の可動体（ドラム部 C 3 3 0 0 ）を回転動作させることにより、遊技の興趣をより向上させることができる。

【 3 1 5 9 】

また、前記第 2 の可動体（飛出部 C 3 4 2 0 ）の動作態様は、直線動作であるものである。

【 3 1 6 0 】

このような構成により、第 2 の可動体（飛出部 C 3 4 2 0 ）を直線動作させることにより、遊技の興趣をより向上させることができる。

【 3 1 6 1 】

また、前記第 1 の可動体（ドラム部 C 3 3 0 0 ）は、第 1 の操作手段（第 1 のボタン部 C 3 3 6 0 ）を備え、

前記第 2 の可動体（飛出部 C 3 4 2 0 ）は、第 2 の操作手段（本体部 C 3 4 2 1 ）を備え、

前記第 1 の可動体（ドラム部 C 3 3 0 0 ）が前記第 1 の位置（初期位置）に位置する状態では、前記第 1 の操作手段（第 1 のボタン部 C 3 3 6 0 ）が操作可能とされ、

前記第 1 の可動体（ドラム部 C 3 3 0 0 ）が前記第 2 の位置（第 2 の回転位置、第 3 の回転位置）に位置する状態では、前記第 2 の操作手段（本体部 C 3 4 2 1 ）が操作可能とされるものである。

【 3 1 6 2 】

このような構成により、第 1 の操作手段（第 1 のボタン部 C 3 3 6 0 ）を操作可能な状態と、第 2 の操作手段（本体部 C 3 4 2 1 ）を操作可能な状態と、を切り替えることにより、遊技の興趣をより向上させることができる。

【 3 1 6 3 】

また、前記第 1 の可動体（ドラム部 C 3 3 0 0 ）は、

前記第 1 の位置（初期位置）及び前記第 2 の位置（第 2 の回転位置、第 3 の回転位置）

10

20

30

40

50

とは異なる第 3 の位置（第 1 の回転位）へ動作可能であり、

前記第 1 の可動体（ドラム部 C 3 3 0 0）が前記第 3 の位置（第 1 の回転位）に位置する状態では、前記第 2 の操作手段（本体部 C 3 4 2 1）が操作可能とされるものである。

【 3 1 6 4 】

このような構成により、第 1 の位置（初期位置）及び第 2 の位置（第 2 の回転位置、第 3 の回転位置）に加えて、第 2 の操作手段が操作可能な第 3 の位置（第 1 の回転位）へ第 1 の可動体（ドラム部 C 3 3 0 0）を動作させることにより、遊技の興趣をより向上させることができる。

【 3 1 6 5 】

また、前記第 2 の可動体（飛出部 C 3 4 2 0）は、第 4 の位置（待機位置）から第 5 の位置（第 2 の飛出位置）へ直線動作可能であり、 10

前記第 2 の可動体（飛出部 C 3 4 2 0）が前記第 4 の位置（待機位置）に位置する状態では、前記第 2 の操作手段が操作可能とされ、

前記第 2 の可動体（飛出部 C 3 4 2 0）が前記第 5 の位置（第 2 の飛出位置）に位置する状態では、当該第 2 の可動体（飛出部 C 3 4 2 0）が揺動操作可能とされるものである。

【 3 1 6 6 】

このような構成により、第 2 の操作手段を操作可能な第 4 の位置（待機位置）と、第 2 の可動体（飛出部 C 3 4 2 0）を揺動操作可能な第 5 の位置（第 2 の飛出位置）と、に第 2 の可動体（飛出部 C 3 4 2 0）の位置を切り替えることにより、遊技の興趣をより向上 20

【 3 1 6 7 】

また、前記第 2 の可動体（飛出部 C 3 4 2 0）は、前記第 4 の位置（待機位置）及び前記第 5 の位置（第 2 の飛出位置）とは異なる第 6 の位置（第 1 の飛出位置）へ直線動作可能であるものである。

【 3 1 6 8 】

このような構成により、第 2 の可動体（飛出部 C 3 4 2 0）の動作のバリエーションを増やしたことにより、遊技の興趣をより向上させることができる。

【 3 1 6 9 】

また、前記第 1 の可動体（ドラム部 C 3 3 0 0）には、ロック用突部（規制軸 C 3 3 5 0）が設けられ、 30

前記ロック用突部（規制軸 C 3 3 5 0）に係合するロック溝（第 1 のロック溝部 C 3 2 8 3 c、第 2 のロック溝部 C 3 2 8 3 d 及び第 3 のロック溝部 C 3 2 8 3 e）が設けられたロック部 C 3 2 8 3 を備え、

前記ロック部 C 3 2 8 3 は、前記ロック溝（第 1 のロック溝部 C 3 2 8 3 c、第 2 のロック溝部 C 3 2 8 3 d 及び第 3 のロック溝部 C 3 2 8 3 e）と前記ロック用突部（規制軸 C 3 3 5 0）とが係合し、前記第 1 の可動体（ドラム部 C 3 3 0 0）の動作を規制するロック位置と、前記ロック溝（第 1 のロック溝部 C 3 2 8 3 c、第 2 のロック溝部 C 3 2 8 3 d 及び第 3 のロック溝部 C 3 2 8 3 e）と前記ロック用突部（規制軸 C 3 3 5 0）との係合が解除され、前記第 1 の可動体（ドラム部 C 3 3 0 0）の動作を許容するロック解除 40

【 3 1 7 0 】

このような構成により、ロック部 C 3 2 8 3 を用いた第 1 の可動体（ドラム部 C 3 3 0 0）の動作の規制及び許容の切り替えが可能となる。

【 3 1 7 1 】

また、前記第 1 の可動体（ドラム部 C 3 3 0 0）は、前記第 2 の可動体（飛出部 C 3 4 2 0）の揺動操作に伴い動作可能であり、

前記ロック部 C 3 2 8 3 は、前記第 1 の可動体（ドラム部 C 3 3 0 0）の動作を所定の範囲内に規制することで前記第 2 の可動体（飛出部 C 3 4 2 0）の揺動操作を所定の範囲内に規制する揺動ロック位置に動作可能である。

【 3 1 7 2 】

このような構成により、ロック部 C 3 2 8 3 を用いた第 2 の可動体（飛出部 C 3 4 2 0）の揺動操作の規制が可能となる。

【 3 1 7 3 】

また、本実施形態に係る遊技機は、

第 1 の部材（ドラム部 C 3 3 0 0）と、第 2 の部材（ケース部 C 3 1 0 0）と、を備え

、前記第 1 の部材（ドラム部 C 3 3 0 0）及び前記第 2 の部材（ケース部 C 3 1 0 0）は、相対的に動作可能であり、

前記第 1 の部材（ドラム部 C 3 3 0 0）及び前記第 2 の部材（ケース部 C 3 1 0 0）は、互いに近接するように配置され、

前記第 1 の部材（ドラム部 C 3 3 0 0）の前記第 2 の部材（ケース部 C 3 1 0 0）と近接する部分には、所定の面から立ち上がるように形成された突出部（リブ C 3 3 1 2 a）が形成されているものである。

【 3 1 7 4 】

このような構成により、突出部（リブ C 3 3 1 2 a）が形成された第 1 の部材（ドラム部 C 3 3 0 0）と、第 2 の部材（ケース部 C 3 1 0 0）と、を相対的に動作させることにより、遊技の興趣を向上させることができる。

【 3 1 7 5 】

また、前記突出部（リブ C 3 3 1 2 a）は、前記第 1 の部材（ドラム部 C 3 3 0 0）が動作する方向に向けて立ち上がるように形成されているものである。

【 3 1 7 6 】

このような構成により、突出部（リブ C 3 3 1 2 a）が、ドラム部 C 3 3 0 0 が（回転）動作する方向に向けて立ち上がるように形成されているため、遊技の興趣をより向上させることができる。

【 3 1 7 7 】

また、前記第 2 の部材（ケース部 C 3 1 0 0）は、前記第 1 の部材（ドラム部 C 3 3 0 0）を収容する収容部 C 3 1 0 1 を有し、

前記第 1 の部材（ドラム部 C 3 3 0 0）は、前記収容部 C 3 1 0 1 に収容された状態で、前記第 2 の部材（ケース部 C 3 1 0 0）に対して動作可能であるものである。

【 3 1 7 8 】

このような構成により、第 2 の部材（ケース部 C 3 1 0 0）の収容部 C 3 1 0 1 に収容された第 1 の部材（ドラム部 C 3 3 0 0）を動作させることにより、遊技の興趣をより向上させることができる。

【 3 1 7 9 】

また、前記第 1 の部材（ドラム部 C 3 3 0 0）の動作態様は、回転動作であるものである。

【 3 1 8 0 】

このような構成により、第 1 の部材（ドラム部 C 3 3 0 0）を回転動作させることにより、遊技の興趣をより向上させることができる。

【 3 1 8 1 】

また、前記突出部（リブ C 3 3 1 2 a）は、所定の内部領域 C 3 3 1 2 b の周囲に形成され、

前記第 1 の部材（ドラム部 C 3 3 0 0）は、前記内部領域 C 3 3 1 2 b に遊技媒体（遊技球）を溜めることができるものである。

【 3 1 8 2 】

このような構成により、内部領域 C 3 3 1 2 b に遊技媒体（遊技球）を溜めることで、収容部 C 3 1 0 1 と第 1 の部材（ドラム部 C 3 3 0 0）との隙間に遊技媒体（遊技球）が詰まることを抑制することができる。

【 3 1 8 3 】

また、前記第 2 の部材（ケース部 C 3 1 0 0）は、前記第 1 の部材（ドラム部 C 3 3 0 0）を収容する収容部 C 3 1 0 1 を有し、

前記第 1 の部材（ドラム部 C 3 3 0 0）は、遊技者が操作可能な操作部（第 1 のボタン部 C 3 3 6 0）を備え、前記操作部（第 1 のボタン部 C 3 3 6 0）及び前記突出部（リブ C 3 3 1 2 a）が前記収容部 C 3 1 0 1 の外部に位置する第 1 の位置（初期位置）と、前記操作部（第 1 のボタン部 C 3 3 6 0）及び前記突出部（リブ C 3 3 1 2 a）が前記収容部 C 3 1 0 1 の内部に位置する第 2 の位置（第 2 の回転位置、第 3 の回転位置）と、に動作可能であり、

前記第 1 の部材（ドラム部 C 3 3 0 0）が前記第 2 の位置（第 2 の回転位置、第 3 の回転位置）に位置する状態では、前記内部領域 C 3 3 1 2 b に遊技媒体（遊技球）を溜めることができ、

10

前記第 1 の部材（ドラム部 C 3 3 0 0）が前記第 1 の位置（初期位置）に位置する状態では、前記内部領域 C 3 3 1 2 b に溜めた遊技媒体（遊技球）を外部に排出することができるものである。

【3 1 8 4】

このような構成により、収容部 C 3 1 0 1 内に入った遊技媒体（遊技球）を排出することができる。

【3 1 8 5】

また、前記第 1 の部材（ドラム部 C 3 3 0 0）は、前記第 1 の位置（初期位置）に位置する状態で、前記内部領域 C 3 3 1 2 b に溜められた前記遊技媒体（遊技球）が、前記突出部（リブ C 3 3 1 2 a）を乗り越えて前記遊技者側に向けて移動可能なように傾斜するものである。

20

【3 1 8 6】

このような構成により、収容部 C 3 1 0 1 内に入った遊技媒体（遊技球）をより好適に排出することができる。

【3 1 8 7】

また、前記操作部（第 1 のボタン部 C 3 3 6 0）は、前記内部領域 C 3 3 1 2 b よりも前記遊技者側に設けられ、

前記第 1 の部材（ドラム部 C 3 3 0 0）は、前記第 1 の位置（初期位置）に位置する状態で、前記遊技媒体（遊技球）が前記操作部（第 1 のボタン部 C 3 3 6 0）側を避けて移動するように、当該遊技媒体（遊技球）を誘導する誘導部 C 3 3 1 1 b を備えるものである。

30

【3 1 8 8】

このような構成により、誘導部 C 3 3 1 1 b により、排出された遊技媒体（遊技球）が操作の邪魔になることを抑制することができる。

【3 1 8 9】

また、前記第 2 の部材（ケース部 C 3 1 0 0）の底部には、前記収容部 C 3 1 0 1 と連通する開口部（第 1 の開口部 C 3 1 1 1 及び第 2 の開口部 C 3 1 1 2）が形成されているものである。

【3 1 9 0】

40

このような構成により、開口部（第 1 の開口部 C 3 1 1 1 及び第 2 の開口部 C 3 1 1 2）を介して収容部 C 3 1 0 1 内に混入した異物を排出することができる。

【3 1 9 1】

また、前記第 2 の部材（ケース部 C 3 1 0 0）は、前記第 1 の部材（ドラム部 C 3 3 0 0）と、前記収容部 C 3 1 0 1 と、の間の隙間を上方から覆う覆い部 C 3 1 3 2 を備えるものである。

【3 1 9 2】

このような構成により、覆い部 C 3 1 3 2 により、収容部 C 3 1 0 1 内への異物の混入を抑制することができる。

【3 1 9 3】

50

また、前記収容部 C 3 1 0 1 は、前記第 1 の部材（ドラム部 C 3 3 0 0）の動作方向に沿って延びると共に、当該第 1 の部材（ドラム部 C 3 3 0 0）の動作をガイドするガイド部（ガイド溝部 C 3 1 3 1 a）を備え、

前記第 1 の部材（ドラム部 C 3 3 0 0）は、前記ガイド部（ガイド溝部 C 3 1 3 1 a）によりガイドされる被ガイド部 C 3 3 1 3 a を備えるものである。

【3 1 9 4】

このような構成により、第 1 の部材（ドラム部 C 3 3 0 0）を好適に動作させることができる。

【3 1 9 5】

なお、ドラム部 C 3 3 0 0 は、第 1 の可動体、第 1 の部材の一形態である。

10

また、飛出部 C 3 4 2 0 は、第 2 の可動体の一形態である。

また、規制軸 C 3 3 5 0 は、ロック用突部の一形態である。

また、第 1 のボタン部 C 3 3 6 0 は、第 1 の操作手段の一形態である。

また、本体部 C 3 4 2 1 は、第 2 の操作手段の一形態である。

また、第 1 のロック溝部 C 3 2 8 3 c、第 2 のロック溝部 C 3 2 8 3 d 及び第 3 のロック溝部 C 3 2 8 3 e は、ロック溝の一形態である。

また、ケース部 C 3 1 0 0 は、第 2 の部材の一形態である。

また、リブ C 3 3 1 2 a は、突出部の一形態である。

また、ガイド溝部 C 3 1 3 1 a は、ガイド部の一形態である。

また、第 1 のボタン部 C 3 3 6 0 は、操作部の一形態である。

20

【3 1 9 6】

以上、本発明の一実施形態を説明したが、本発明は上記構成に限定されるものではなく、特許請求の範囲に記載された発明の範囲内で種々の変更が可能である。

【3 1 9 7】

例えば、本実施形態では、ドラム部 C 3 3 0 0 の第 1 の回転位置、第 2 の回転位置及び第 3 の回転位置を、それぞれ初期位置から、右方から見て時計回りに 60°、90°、120° 回転した位置とした例を示したが、このような態様に限られない。ドラム部 C 3 3 0 0 の回転位置は、ドラム部 C 3 3 0 0 を揺動操作する際の操作性や、遊技の興趣を向上させる観点から種々の回転位置を採用可能である。

【3 1 9 8】

30

また、本実施形態では、飛出部 C 3 4 2 0 の第 1 の飛出位置及び第 2 の飛出位置を、それぞれ待機位置から 10 mm 及び 40 mm 移動させた位置としたが、このような態様に限られない。飛出部 C 3 4 2 0 の飛出位置は、ドラム部 C 3 3 0 0 を揺動操作する際の操作性や、遊技の興趣を向上させる観点から種々の飛出位置を採用可能である。

【3 1 9 9】

また、本実施形態では、飛出部 C 3 4 2 0 を、第 1 の飛出位置及び第 2 の飛出位置の二段階で動作する構成としたが、このような態様に限られない。例えば、飛出部 C 3 4 2 0 を、一段階（例えば第 2 の飛出位置のみ）の動作が可能なものとしてもよく、三段階以上の動作が可能なものとしてもよい。

【3 2 0 0】

40

また、本実施形態では、第 1 の可動体（ドラム部 C 3 3 0 0）の動作態様を回転動作としたが、このような態様に限られない。第 1 の可動体（ドラム部 C 3 3 0 0）の動作態様としては、直線動作や旋回動作、往復動作等、遊技の興趣を向上させる観点から種々の動作を採用可能である。

【3 2 0 1】

また、本実施形態では、第 2 の可動体（飛出部 C 3 4 2 0）の動作態様を直線動作としたが、このような態様に限られない。第 2 の可動体（飛出部 C 3 4 2 0）の動作態様としては、回転動作や旋回動作、往復動作等、遊技の興趣を向上させる観点から種々の動作を採用可能である。

【3 2 0 2】

50

また、本実施形態では、第 1 の可動体（ドラム部 C 3 3 0 0）及び第 2 の可動体（飛出部 C 3 4 2 0）を、演出に関する操作が可能な演出ボタン装置 C 3 0 0 0 が備えるものとした例を示したが、このような態様に限られない。例えば、第 1 の可動体（ドラム部 C 3 3 0 0）及び第 2 の可動体（飛出部 C 3 4 2 0）を、遊技機で行われる所定の可動演出を行う役物としてもよい。

【3 2 0 3】

また、本実施形態では、第 1 の部材（ドラム部 C 3 3 0 0）及び第 2 の部材（ケース部 C 3 1 0 0）を、演出に関する操作が可能な演出ボタン装置 C 3 0 0 0 が備えるものとした例を示したが、このような態様に限られない。例えば、第 1 の部材（ドラム部 C 3 3 0 0）及び第 2 の部材（ケース部 C 3 1 0 0）を、遊技機で行われる所定の可動演出を行う役物としてもよい。

10

【3 2 0 4】

以下では、本発明の第 8 実施形態に係るパチンコ遊技機について説明する。なお、先述した実施形態に係るものと同一又は類似の構成要素については、同一名称や同一符号を付する等してその説明を省略する。

【3 2 0 5】

第 8 実施形態に係るパチンコ遊技機は、遊技機の後部（より具体的には、ベースドア C 4 0 0 0 及びその周囲）の構成が、第 1 ～ 第 7 実施形態に係るパチンコ遊技機と大きく異なる。以下では、図 3 5 3 から図 3 6 7 までを用いて、ベースドア C 4 0 0 0 及びその周囲の構成について説明する。

20

【3 2 0 6】

図 3 5 4 に示すベースドア C 4 0 0 0 は、第 1 のパチンコ遊技機のベースドア 3 の別実施形態に係るものである。ベースドア C 4 0 0 0 は、正面視で概ね外枠 2 の内側に設けられ、当該外枠 2 に軸支される。ベースドア C 4 0 0 0 の前側には、図 3 5 3 に示すように、皿ユニット 5 が設けられたガラスドア 4 が軸支される。ベースドア C 4 0 0 0 は、上ベース部材 C 4 0 1 0、サイドプレート C 4 0 2 0 及び下ベース部材 C 4 1 0 0 により、正面視で上下左右を囲んだ枠状に形成される。また、図 3 5 4、図 3 5 5 及び図 3 6 7（b）に示すように、ベースドア C 4 0 0 0 には、結束配線部材 C 4 1 8 0、背面カバー C 4 1 9 0、払出ユニット C 4 2 0 0、遊技球通過路 C 4 2 3 0 及び配線案内部材 C 4 3 0 0 が設けられる。

30

【3 2 0 7】

図 3 5 4 に示す上ベース部材 C 4 0 1 0 は、ベースドア C 4 0 0 0 の上部を構成するものである。上ベース部材 C 4 0 1 0 は、左右方向に長尺な形状に形成される。上ベース部材 C 4 0 1 0 は、平面視において略矩形状に形成される。上ベース部材 C 4 0 1 0 は、凹部 C 4 0 1 1 を具備する。

【3 2 0 8】

凹部 C 4 0 1 1 は、上ベース部材 C 4 0 1 0 の後面において前方へ凹む部分である。凹部 C 4 0 1 1 は、上ベース部材 C 4 0 1 0 の右部に設けられる。凹部 C 4 0 1 1 には、後述する払出ユニット C 4 2 0 0 の貯留タンク C 4 2 1 0 が設けられる。

【3 2 0 9】

40

サイドプレート C 4 0 2 0 は、ベースドア C 4 0 0 0 の側部を構成するものである。サイドプレート C 4 0 2 0 は、上下方向に長尺な形状に形成される。サイドプレート C 4 0 2 0 は、側面視において略矩形状に形成される。サイドプレート C 4 0 2 0 は、左右に一対設けられる。サイドプレート C 4 0 2 0 は、上端部が上ベース部材 C 4 0 1 0 の左右端部に固定される。

【3 2 1 0】

図 3 5 4、図 3 5 5 から図 3 6 0 までに示す下ベース部材 C 4 1 0 0 は、ベースドア C 4 0 0 0 の下部を構成するものである。下ベース部材 C 4 1 0 0 は、左右方向に長尺な形状に形成される。下ベース部材 C 4 1 0 0 は、側面視において、略逆 L 字形状に形成される。また、下ベース部材 C 4 1 0 0 は、平面視において略矩形状に形成される。また、下

50

ベース部材 C 4 1 0 0 は、正面視において略矩形状に形成される。下ベース部材 C 4 1 0 0 の左右端部には、サイドプレート C 4 0 2 0 の下端部が固定される。

【 3 2 1 1 】

図 3 5 6 から図 3 5 8 までに示すように、下ベース部材 C 4 1 0 0 には、後述する遊技球通過路 C 4 2 3 0、配線案内部材 C 4 3 0 0 及び結束配線部材 C 4 1 8 0 が取り付けられる。下ベース部材 C 4 1 0 0 は、第 1 の部分 C 4 1 1 0、第 2 の部分 C 4 1 2 0、右側部 C 4 1 3 0、左側部 C 4 1 4 0、収容空間 C 4 1 5 0、第 1 の基板 C 4 1 6 0 及び第 2 の基板 C 4 1 7 0 を具備する。

【 3 2 1 2 】

図 3 5 9 及び図 3 6 0 に示す第 1 の部分 C 4 1 1 0 は、下ベース部材 C 4 1 0 0 の上部を構成する部分である。第 1 の部分 C 4 1 1 0 は、水平方向に延びるように形成される。第 1 の部分 C 4 1 1 0 は、水平部 C 4 1 1 1、後壁部 C 4 1 1 2 及び保持部 C 4 1 1 3 を具備する。 10

【 3 2 1 3 】

水平部 C 4 1 1 1 は、厚さ方向を概ね上下方向に向けた略板形状に形成される部分である。水平部 C 4 1 1 1 は、平面視において、略矩形状に形成される。

【 3 2 1 4 】

後壁部 C 4 1 1 2 は、水平部 C 4 1 1 1 の後端部において、上方に突出する部分である。後壁部 C 4 1 1 2 は、厚さ方向を概ね前後方向に向けた略板形状に形成される。後壁部 C 4 1 1 2 は、正面視において、略矩形状に形成される。後壁部 C 4 1 1 2 は、水平部 C 4 1 1 1 の左右方向の全体に亘って設けられる。図 3 5 6 に示すように、後壁部 C 4 1 1 2 の前面には、後述する第 1 の配線部材 C 4 1 8 1 及び第 2 の配線部材 C 4 1 8 2 が配線される。後壁部 C 4 1 1 2 は、係止部 C 4 1 1 2 a を具備する。 20

【 3 2 1 5 】

図 3 5 6 及び図 3 5 9 に示す係止部 C 4 1 1 2 a は、後述する第 1 の配線部材 C 4 1 8 1 及び第 2 の配線部材 C 4 1 8 2 を係止するものである。係止部 C 4 1 1 2 a は、後壁部 C 4 1 1 2 の前面に設けられる。係止部 C 4 1 1 2 a は、左右方向に貫通する開口部内に、各配線部材を挿通させることで、各配線部材を挟み込むことにより係止する。係止部 C 4 1 1 2 a は、左右方向に沿って複数設けられる。

【 3 2 1 6 】

保持部 C 4 1 1 3 は、後壁部 C 4 1 1 2 の右側部分から、後方に向けて突出するように設けられる部分である。保持部 C 4 1 1 3 は、上方に開口する略箱形状に形成される。保持部 C 4 1 1 3 には、適宜のコネクタ（不図示）が保持される。 30

【 3 2 1 7 】

第 2 の部分 C 4 1 2 0 は、下ベース部材 C 4 1 0 0 の下部を構成する部分である。第 2 の部分 C 4 1 2 0 は、第 1 の部分 C 4 1 1 0 の前端部から下方に延びるように形成される。第 2 の部分 C 4 1 2 0 は、鉛直部 C 4 1 2 1 及び下壁部 C 4 1 2 2 を具備する。

【 3 2 1 8 】

鉛直部 C 4 1 2 1 は、厚さ方向を概ね前後方向に向けた略板形状に形成される部分である。鉛直部 C 4 1 2 1 は、正面視において、略矩形状に形成される。鉛直部 C 4 1 2 1 の上端部は、水平部 C 4 1 1 1 の前端部と接続される。図 3 6 0 に示すように、鉛直部 C 4 1 2 1 の左上部には、前後方向に貫通する開口部 C 4 1 2 1 a が形成される。具体的には、開口部 C 4 1 2 1 a は、図 3 5 9 に示すように、前側部分が鉛直部 C 4 1 2 1 前後方向に貫通し、後側部分が水平部 C 4 1 1 1 を上下方向に貫通するように形成される。 40

【 3 2 1 9 】

図 3 5 9 に示す下壁部 C 4 1 2 2 は、鉛直部 C 4 1 2 1 の下端部において、前方に突出する部分である。下壁部 C 4 1 2 2 は、厚さ方向を概ね上下方向に向けた略板形状に形成される。下壁部 C 4 1 2 2 は、平面視において、略矩形状に形成される。下壁部 C 4 1 2 2 は、鉛直部 C 4 1 2 1 の左右方向の全体に亘って設けられる。

【 3 2 2 0 】

右側部 C 4 1 3 0 は、下ベース部材 C 4 1 0 0 の右端部を構成する部分である。右側部 C 4 1 3 0 は、厚さ方向を概ね左右方向に向けた略板形状に形成される。右側部 C 4 1 3 0 は、右側面視において、第 1 の部分 C 4 1 1 0 及び第 2 の部分 C 4 1 2 0 に概ね対応した形状（略逆 L 字形状）に形成される。右側部 C 4 1 3 0 は、第 1 の部分 C 4 1 1 0 及び第 2 の部分 C 4 1 2 0 の右端部に設けられる。右側部 C 4 1 3 0 は、凹部 C 4 1 3 1 を具備する。

【 3 2 2 1 】

図 3 6 0 に示す凹部 C 4 1 3 1 は、右側部 C 4 1 3 0 において左方に凹む部分である。凹部 C 4 1 3 1 は、右側面視において、第 1 の部分 C 4 1 1 0 と重複するように設けられる。凹部 C 4 1 3 1 の左右方向に向く面には、左右方向に貫通する開口部 C 4 1 3 1 a が形成される。 10

【 3 2 2 2 】

図 3 5 9 に示す左側部 C 4 1 4 0 は、下ベース部材 C 4 1 0 0 の左端部を構成する部分である。左側部 C 4 1 4 0 は、厚さ方向を概ね左右方向に向けた略板形状に形成される。左側部 C 4 1 4 0 は、左側面視において、第 1 の部分 C 4 1 1 0 及び第 2 の部分 C 4 1 2 0 に概ね対応した形状（略逆 L 字形状）に形成される。左側部 C 4 1 4 0 は、後述する收容空間 C 4 1 5 0 を挟んで、第 1 の部分 C 4 1 1 0 及び第 2 の部分 C 4 1 2 0 の左側に設けられる。

【 3 2 2 3 】

図 3 5 7 から図 3 5 9 までに示す收容空間 C 4 1 5 0 は、後述する遊技球通過路 C 4 2 3 0 及び配線案内部材 C 4 3 0 0 を收容する空間である。收容空間 C 4 1 5 0 は、第 1 の部分 C 4 1 1 0 及び第 2 の部分 C 4 1 2 0 の左端部と、左側部 C 4 1 4 0 と、の間に位置する。收容空間 C 4 1 5 0 は、第 1 の凹部 C 4 1 5 1 及び第 2 の凹部 C 4 1 5 2 を具備する。 20

【 3 2 2 4 】

第 1 の凹部 C 4 1 5 1 は、收容空間 C 4 1 5 0 の上側部分を構成するものである。第 1 の凹部 C 4 1 5 1 は、第 1 の部分 C 4 1 1 0 の左方において、下方に凹むように形成される。第 1 の凹部 C 4 1 5 1 には、後述する遊技球通過路 C 4 2 3 0 の下部が收容される。第 1 の凹部 C 4 1 5 1 の前方を向く面には、係止部 C 4 1 5 1 a が設けられる。係止部 C 4 1 5 1 a は、後壁部 C 4 1 1 2 の係止部 C 4 1 1 2 a と概ね同様な形状に形成される。 30

【 3 2 2 5 】

第 2 の凹部 C 4 1 5 2 は、收容空間 C 4 1 5 0 の下側部分を構成するものである。第 2 の凹部 C 4 1 5 2 は、第 2 の部分 C 4 1 2 0 の左方において、後方に凹むように形成される。第 2 の凹部 C 4 1 5 2 には、後述する配線案内部材 C 4 3 0 0 が收容される。

【 3 2 2 6 】

図 3 5 7、図 3 5 9 及び図 3 6 0 に示す第 1 の基板 C 4 1 6 0 は、下ベース部材 C 4 1 0 0 の右部に設けられる基板（中継基板）である。第 1 の基板 C 4 1 6 0 は、遊技機の動作（制御）に関する信号を中継する。第 1 の基板 C 4 1 6 0 は、第 2 の部分 C 4 1 2 0 の鉛直部 C 4 1 2 1 の後面における右部に、適宜の部材（不図示）を介して設けられる。第 1 の基板 C 4 1 6 0 は、上部が、右側部 C 4 1 3 0 の凹部 C 4 1 3 1 内に位置するように設けられる。第 1 の基板 C 4 1 6 0 は、厚さ方向を左右方向に向けて配置される。第 1 の基板 C 4 1 6 0 は、第 1 のコネクタ C 4 1 6 1 及び第 2 のコネクタ C 4 1 6 2 を具備する。 40

【 3 2 2 7 】

図 3 5 7 及び図 3 6 0 に示す第 1 のコネクタ C 4 1 6 1 は、第 1 の基板 C 4 1 6 0 と後述する第 1 の配線部材 C 4 1 8 1 とを接続するものである。第 1 のコネクタ C 4 1 6 1 には、後述する第 1 の配線部材 C 4 1 8 1 の挿通部 C 4 1 8 1 a が挿通される。第 1 のコネクタ C 4 1 6 1 は、第 1 の基板 C 4 1 6 0 の左面における上部に設けられる。

【 3 2 2 8 】

第 2 のコネクタ C 4 1 6 2 は、第 1 の基板 C 4 1 6 0 と後述する第 2 の配線部材 C 4 1 50

８２とを接続するものである。第２のコネクタＣ４１６２は、後述する第２の配線部材Ｃ４１８２の挿通部Ｃ４１８２ａが挿通される。第２のコネクタＣ４１６２は、第１の基板Ｃ４１６０の左面における上部に設けられる。第２のコネクタＣ４１６２は、第１のコネクタＣ４１６１の前方に設けられる。

【３２２９】

図３６０に示す第２の基板Ｃ４１７０は、下ベース部材Ｃ４１００の左部に設けられる基板（中継基板）である。第２の基板Ｃ４１７０は、遊技機の動作（制御）に関する信号を中継する。第２の基板Ｃ４１７０は、第２の部分Ｃ４１２０の鉛直部Ｃ４１２１の後面における左部に設けられる。第２の基板Ｃ４１７０は、厚さ方向を前後方向に向けて配置される。第２の基板Ｃ４１７０は、第３のコネクタＣ４１７１を具備する。

10

【３２３０】

図３５７及び図３６０に示す第３のコネクタＣ４１７１は、第２の基板Ｃ４１７０と後述する第３の配線部材Ｃ４１８３とを接続するものである。第３のコネクタＣ４１７１は、後述する第３の配線部材Ｃ４１８３の挿通部Ｃ４１８３ａが挿通される。第３のコネクタＣ４１７１は、第２の基板Ｃ４１７０の前面に設けられる。

【３２３１】

図３５６、図３５７及び図３６０に示す結束配線部材Ｃ４１８０は、第１の基板Ｃ４１６０及び第２の基板Ｃ４１７０と、ガラスドア４側に設けられた基板（例えば中継基板）と、を接続するものである。結束配線部材Ｃ４１８０は、複数の配線部材（第１の配線部材Ｃ４１８１、第２の配線部材Ｃ４１８２及び第３の配線部材Ｃ４１８３）を結束すること

20

【３２３２】

第１の配線部材Ｃ４１８１は、第１の基板Ｃ４１６０の第１のコネクタＣ４１６１に接続可能なものである。第１の配線部材Ｃ４１８１の一端部には、第１のコネクタＣ４１６１に挿通（接続）可能な挿通部Ｃ４１８１ａが設けられる。第１の配線部材Ｃ４１８１の他端部（不図示）は、ガラスドア４側に設けられた基板の適宜のコネクタに接続される。

【３２３３】

第２の配線部材Ｃ４１８２は、第１の基板Ｃ４１６０の第２のコネクタＣ４１６２に接続可能なものである。第２の配線部材Ｃ４１８２の一端部には、第２のコネクタＣ４１６２に挿通（接続）可能な挿通部Ｃ４１８２ａが設けられる。第２の配線部材Ｃ４１８２の他端部（不図示）は、ガラスドア４側に設けられた基板の適宜のコネクタに接続される。

30

【３２３４】

第３の配線部材Ｃ４１８３は、第２の基板Ｃ４１７０の第３のコネクタＣ４１７１に接続可能なものである。第３の配線部材Ｃ４１８３の一端部には、第３のコネクタＣ４１７１に挿通（接続）可能な挿通部Ｃ４１８３ａが設けられる。第３の配線部材Ｃ４１８３の他端部（不図示）は、ガラスドア４側に設けられた基板の適宜のコネクタに接続される。第３の配線部材Ｃ４１８３は、第１の配線部材Ｃ４１８１及び第２の配線部材Ｃ４１８２よりも短く形成される。

【３２３５】

上述の如き第１の配線部材Ｃ４１８１、第２の配線部材Ｃ４１８２及び第３の配線部材Ｃ４１８３の長さは、接続されるコネクタ同士の距離に応じて設定される。このため、各配線部材は、夫々異なる長さに形成される。なお、各配線部材の長さとしては、このような態様に限られず、各配線部材の一部又は全てを同じ長さに設定してもよい。

40

【３２３６】

図３６７（ｂ）に示す結束部材Ｃ４１８４は、第１の配線部材Ｃ４１８１、第２の配線部材Ｃ４１８２及び第３の配線部材Ｃ４１８３を結束可能なものである。結束部材Ｃ４１８４は、各配線を締め付けることで結束可能な帯状の部材である。結束部材Ｃ４１８４は、各配線を結束可能な適宜の位置に配置される。なお、結束部材Ｃ４１８４は、結束配線部材Ｃ４１８０を形成するにあたり複数設けても良いし、一つのみ設けるようにしても良

50

い。

【 3 2 3 7 】

なお、上述した例では、結束配線部材 C 4 1 8 0 を、3 本の配線部材を結束することで形成した例を示したが、このような態様に限られない。結束配線部材 C 4 1 8 0 が備える配線部材の本数は、3 本より多くてもよく、少なくてもよい。結束配線部材 C 4 1 8 0 は、下ベース部材 C 4 1 0 0 に沿って配線されると共に、後述する配線案内部材 C 4 3 0 0 によって、ガラスドア 4 側へ案内される。なお、結束配線部材 C 4 1 8 0 の配線態様の詳細な説明は後述する。

【 3 2 3 8 】

図 3 5 4 及び図 3 6 9 に示す背面カバー C 4 1 9 0 は、ベースドア C 4 0 0 0 の後部に設けられる。具体的には、背面カバー C 4 1 9 0 は、図 3 5 4 に示すように四方枠形状に設けられた上ベース部材 C 4 0 1 0、サイドプレート C 4 0 2 0 及び下ベース部材 C 4 1 0 0 の後部を覆うように設けられる。背面カバー C 4 1 9 0 は、厚さ方向を概ね前後方向に向けた略板形状に形成される。背面カバー C 4 1 9 0 は、第 1 の孔部 C 4 1 9 1 及び第 2 の孔部 C 4 1 9 2 を具備する。

【 3 2 3 9 】

図 3 6 9 に示す第 1 の孔部 C 4 1 9 1 は、背面カバー C 4 1 9 0 を前後方向に貫通するものである。第 1 の孔部 C 4 1 9 1 は、上下方向に長尺な長孔形状に形成される。第 1 の孔部 C 4 1 9 1 は、上下方向及び左右方向に間隔を空けて複数形成される。

【 3 2 4 0 】

第 2 の孔部 C 4 1 9 2 は、第 1 の孔部 C 4 1 9 1 とは異なる部分において、背面カバー C 4 1 9 0 を前後方向に貫通するものである。第 2 の孔部 C 4 1 9 2 は、背面視において、後述するサブ基板ケース 9 8 の孔部 9 8 a と重複する位置に形成される。第 2 の孔部 C 4 1 9 2 は、円弧形状に形成される。第 2 の孔部 C 4 1 9 2 は、周方向に間隔を空けて複数形成され、円形状に配置される。また、第 2 の孔部 C 4 1 9 2 は、複数の同心円状に配置されるように、径方向に複数形成される。

【 3 2 4 1 】

図 3 5 5、図 3 6 1 から図 3 6 3 に示す払出ユニット C 4 2 0 0 は、島設備（不図示）から供給された遊技球を、皿ユニット 5 側に払い出すものである。払出ユニット C 4 2 0 0 は、上ベース部材 C 4 0 1 0 及び下ベース部材 C 4 1 0 0 の後部に設けられる。払出ユニット C 4 2 0 0 は、貯留タンク C 4 2 1 0 及び球通路 C 4 2 2 0 を具備する。

【 3 2 4 2 】

貯留タンク C 4 2 1 0 は、島設備（不図示）から供給された遊技球を貯留するものである。貯留タンク C 4 2 1 0 は、左右方向に長尺な形状に形成される。貯留タンク C 4 2 1 0 は、上ベース部材 C 4 0 1 0 の凹部 C 4 0 1 1 に設けられる（図 3 5 4 参照）。貯留タンク C 4 2 1 0 は、貯留部 C 4 2 1 1、整列部 C 4 2 1 2 及び通路部 C 4 2 1 3 を具備する。

【 3 2 4 3 】

貯留部 C 4 2 1 1 は、遊技球を貯留する部分である。貯留部 C 4 2 1 1 は、貯留タンク C 4 2 1 0 の右部を構成する。貯留部 C 4 2 1 1 は、上方に開口する略箱形状に形成される。貯留部 C 4 2 1 1 は、平面視において、略矩形状に形成される。

【 3 2 4 4 】

図 3 6 1 及び図 3 6 2 に示す整列部 C 4 2 1 2 は、貯留部 C 4 2 1 1 から球通路 C 4 2 2 0 へと流下される遊技球を整列可能なものである。整列部 C 4 2 1 2 は、整列通路 C 4 2 1 2 a 及びカバー部 C 4 2 1 2 b を具備する。

【 3 2 4 5 】

整列通路 C 4 2 1 2 a は、貯留部 C 4 2 1 1 の遊技球を、左方に通過可能な通路を構成する。整列通路 C 4 2 1 2 a の右端部は、貯留部 C 4 2 1 1 の左端部に接続される。整列通路 C 4 2 1 2 a は、遊技球を左方に転動させるように傾斜している。また、整列通路 C 4 2 1 2 a は、左方に向かうに従い、徐々に幅寸法（前後寸法）が小さくなるように形成

される。整列通路 C 4 2 1 2 a の左端部は、一つの遊技球が通過可能な幅寸法に形成される。これにより、整列通路 C 4 2 1 2 a を転動する遊技球を一行に整列することができる。

【 3 2 4 6 】

カバー部 C 4 2 1 2 b は、整列通路 C 4 2 1 2 a を上方から覆うものである。カバー部 C 4 2 1 2 b は、平面視において、整列通路 C 4 2 1 2 a に応じた形状に形成される。カバー部 C 4 2 1 2 b は、整列通路 C 4 2 1 2 a 側（下側）を向く当接面 C 4 2 1 2 c を有する。貯留部 C 4 2 1 1 において盛り上がるように積み重なった複数の遊技球は、整列通路 C 4 2 1 2 a 側に移動する過程で、カバー部 C 4 2 1 2 b の当接面 C 4 2 1 2 c に当接することで高さが概ね一定になるように（すなわち、全ての遊技球が整列通路 C 4 2 1 2 a の床面を直接転動するように）ならされる。これにより、整列通路 C 4 2 1 2 a を転動する遊技球を整列することができる。

10

【 3 2 4 7 】

図 3 6 1 から図 3 6 3 に示す通路部 C 4 2 1 3 は、整列部 C 4 2 1 2 により整列させた遊技球を、球通路 C 4 2 2 0 へと流下させるものである。通路部 C 4 2 1 3 は、左右方向に長尺な通路を構成する。通路部 C 4 2 1 3 の幅寸法は、整列部 C 4 2 1 2 の左端部の幅寸法と同寸法に形成される。通路部 C 4 2 1 3 は、水平部 C 4 2 1 3 a、湾曲部 C 4 2 1 3 b 及びカバー部 C 4 2 1 3 c を具備する。

【 3 2 4 8 】

水平部 C 4 2 1 3 a は、概ね水平方向（左右方向）に延びる部分である、水平部 C 4 2 1 3 a の右端部は、整列部 C 4 2 1 2 の左端部に接続される。水平部 C 4 2 1 3 a は、遊技球を左方に転動させるように、左下方に向けて傾斜している。

20

【 3 2 4 9 】

湾曲部 C 4 2 1 3 b は、下方へ湾曲する部分である。湾曲部 C 4 2 1 3 b は、水平部 C 4 2 1 3 a の左端部に設けられる。湾曲部 C 4 2 1 3 b の下端部は、球通路 C 4 2 2 0 の上端接続部 C 4 2 2 1 a と接続される。

【 3 2 5 0 】

カバー部 C 4 2 1 3 c は、水平部 C 4 2 1 3 a 及び湾曲部 C 4 2 1 3 b を上方から覆うものである。カバー部 C 4 2 1 3 c は、平面視において、水平部 C 4 2 1 3 a 及び湾曲部 C 4 2 1 3 b に応じた形状に形成される。水平部 C 4 2 1 3 a 及び湾曲部 C 4 2 1 3 b を転倒する遊技球は、カバー部 C 4 2 1 3 c により上方への移動が規制される。

30

【 3 2 5 1 】

図 3 6 1 及び図 3 6 3 に示す球通路 C 4 2 2 0 は、貯留タンク C 4 2 1 0 からの遊技球を、後述する遊技球通過路 C 4 2 3 0 へと流下させるものである。球通路 C 4 2 2 0 は、左側のサイドプレート C 4 0 2 0 に取り付けられる。球通路 C 4 2 2 0 は、主通路 C 4 2 2 1 及び分岐通路 C 4 2 2 2 を具備する。

【 3 2 5 2 】

主通路 C 4 2 2 1 は、球通路 C 4 2 2 0 の主たる構造体である。主通路 C 4 2 2 1 は、上下方向に長尺な通路を構成する。主通路 C 4 2 2 1 は、正面視において、略矩形状に形成される。主通路 C 4 2 2 1 は、上端接続部 C 4 2 2 1 a 及び第 1 の下端接続部 C 4 2 2 1 b を具備する。

40

【 3 2 5 3 】

上端接続部 C 4 2 2 1 a は、貯留タンク C 4 2 1 0 の湾曲部 C 4 2 1 3 b の下端部と接続されるものである。上端接続部 C 4 2 2 1 a は、主通路 C 4 2 2 1 の上端部に設けられる。上端接続部 C 4 2 2 1 a は、上方に向けて開口する。

【 3 2 5 4 】

図 3 6 1 に示す第 1 の下端接続部 C 4 2 2 1 b は、後述する遊技球通過路 C 4 2 3 0 の上通過路 C 4 2 3 1 と接続されるものである。第 1 の下端接続部 C 4 2 2 1 b は、主通路 C 4 2 2 1 の下端部に設けられる。第 1 の下端接続部 C 4 2 2 1 b は、前方に向けて開口する。

50

【 3 2 5 5 】

分岐通路 C 4 2 2 2 は、主通路 C 4 2 2 1 から分岐する通路である。分岐通路 C 4 2 2 2 は、上下方向に長尺な形状に形成される。分岐通路 C 4 2 2 2 は、主通路 C 4 2 2 1 の下端部において、第 1 の下端接続部 C 4 2 2 1 b の左方に設けられる。分岐通路 C 4 2 2 2 は、主通路 C 4 2 2 1 の前面から前方に突出するように形成される。分岐通路 C 4 2 2 2 は、第 2 の下端接続部 C 4 2 2 2 a を具備する。

【 3 2 5 6 】

第 2 の下端接続部 C 4 2 2 2 a は、後述する遊技球通過路 C 4 2 3 0 の下通過路 C 4 2 3 2 と接続されるものである。第 2 の下端接続部 C 4 2 2 2 a は、分岐通路 C 4 2 2 2 の下端部に設けられる。第 2 の下端接続部 C 4 2 2 2 a は、下方に向けて開口する。

10

【 3 2 5 7 】

上述の如き払出ユニット C 4 2 0 0 は、貯留タンク C 4 2 1 0 の遊技球を払い出す所定の払出装置（不図示）を備える。払出装置は、所定の払出条件が成立すると、貯留タンク C 4 2 1 0 から球通路 C 4 2 2 0 に供給された遊技球のうち所定個数の遊技球を、第 1 の下端接続部 C 4 2 2 1 b 又は第 2 の下端接続部 C 4 2 2 2 a から排出する。これにより、後述する遊技球通過路 C 4 2 3 0 を介した皿ユニット 5 側への払い出しが可能となる。

【 3 2 5 8 】

図 3 5 5 から図 3 5 8、図 3 6 4 及び図 3 6 5 に示す遊技球通過路 C 4 2 3 0 は、所定の条件（例えば払出条件）が成立しているときに、球通路 C 4 2 2 0 からの遊技媒体が通過可能なものである。遊技球通過路 C 4 2 3 0 は、上下の 2 つの通過路により構成され、全体として前後方向に長尺な通路を構成する。遊技球通過路 C 4 2 3 0 は、下部が収容空間 C 4 1 5 0 の第 1 の凹部 C 4 1 5 1 に位置するように、下ベース部材 C 4 1 0 0 に設けられる。遊技球通過路 C 4 2 3 0 は、前下方に向けて傾斜するように配置される。遊技球通過路 C 4 2 3 0 は、球通路 C 4 2 2 0 からの遊技媒体を、皿ユニット 5 側へ通過させる。遊技球通過路 C 4 2 3 0 は、上通過路 C 4 2 3 1 及び下通過路 C 4 2 3 2 を具備する。

20

【 3 2 5 9 】

図 3 6 4 に示す上通過路 C 4 2 3 1 は、遊技球通過路 C 4 2 3 0 の上側部分を構成するものである。上通過路 C 4 2 3 1 は、球通路 C 4 2 2 0 の分岐通路 C 4 2 2 2 からの遊技球を、皿ユニット 5 の上皿 5 1 側へ通過させる。また、上通過路 C 4 2 3 1 は、主通路 C 4 2 2 1 からの遊技球（分岐通路 C 4 2 2 2 を通過しなかった遊技球）を、後述する下通過路 C 4 2 3 2 へ誘導する。上通過路 C 4 2 3 1 は、第 1 の通路部 C 4 2 3 1 a 及び第 2 の通路部 C 4 2 3 1 d を具備する。

30

【 3 2 6 0 】

第 1 の通路部 C 4 2 3 1 a は、主通路 C 4 2 2 1 からの遊技球を、後述する下通過路 C 4 2 3 2 へ誘導するものである。第 1 の通路部 C 4 2 3 1 a は、上通過路 C 4 2 3 1 の後端部から、前後方向中途部に亘って形成される。第 1 の通路部 C 4 2 3 1 a は、第 1 の供給口 C 4 2 3 1 b 及び開口部 C 4 2 3 1 c を具備する。

【 3 2 6 1 】

第 1 の供給口 C 4 2 3 1 b は、主通路 C 4 2 2 1 の第 1 の下端接続部 C 4 2 2 1 b と接続される部分である。第 1 の供給口 C 4 2 3 1 b は、第 1 の通路部 C 4 2 3 1 a の後端部に設けられる。第 1 の供給口 C 4 2 3 1 b は、後方に向けて開口する。

40

【 3 2 6 2 】

開口部 C 4 2 3 1 c は、第 1 の通路部 C 4 2 3 1 a の前端部において下方に開口する部分である。開口部 C 4 2 3 1 c を通過することで、第 1 の通路部 C 4 2 3 1 a を転動する遊技球は下方へ移動（落下）する。

【 3 2 6 3 】

第 2 の通路部 C 4 2 3 1 d は、分岐通路 C 4 2 2 2 からの遊技球を、皿ユニット 5 の上皿 5 1 側へ通過させるものである。第 2 の通路部 C 4 2 3 1 d は、上通過路 C 4 2 3 1 の前後方向の全体に亘って形成される。第 2 の通路部 C 4 2 3 1 d は、第 1 の通路部 C 4 2 3 1 a の左方に形成される。なお、第 2 の通路部 C 4 2 3 1 d と第 1 の通路部 C 4 2 3 1

50

aとの間には遊技球の転動を妨げるものがないため、当該第2の通路部C4231dと第1の通路部C4231aとは互いに連通されている。第2の通路部C4231dは、第2の供給口C4231e及び排出口C4231fを具備する。

【3264】

第2の供給口C4231eは、分岐通路C4222の第2の下端接続部C4222aと接続される部分である。第2の供給口C4231eは、第2の通路部C4231dの後端部に設けられる。第2の供給口C4231eは、上方に向けて開口する。

【3265】

排出口C4231fは、第2の通路部C4231dを転動する遊技球を、皿ユニット5の上皿51側へ排出する部分である。排出口C4231fは、第2の通路部C4231dの前端部に設けられる。排出口C4231fは、前方に向けて開口する。排出口C4231fは、上皿51の払出口53と連通する適宜の経路（不図示）に接続される。

【3266】

図364及び図365に示す下通過路C4232は、遊技球通過路C4230の下側部分を構成するものである。下通過路C4232は、開口部C4231cを介して供給される主通路C4221からの遊技球を、皿ユニット5の下皿52側へ通過させる。下通過路C4232は、通路部C4232a及び排出口C4232bを具備する。

【3267】

通路部C4232aは、開口部C4231cからの遊技球を、下皿52側へ通過させるものである。通路部C4232aは、下通過路C4232の前後方向の全体に亘って形成される。通路部C4232aの後部は、平面視において開口部C4231cと重複する。開口部C4231cから落下した遊技球は、前方に向かって通路部C4232a上を転動する。通路部C4232aは、排出口C4232bを具備する。

【3268】

排出口C4232bは、通路部C4232aを転動する遊技球を、皿ユニット5の下皿52側へ排出する部分である。排出口C4232bは、通路部C4232aの前端部に設けられる。排出口C4232bは、前方に向けて開口する。通路部C4232aは、下皿52の払出口55と連通する適宜の経路（不図示）に接続される。

【3269】

なお、仮に上皿51が満杯である場合には、第2の通路部C4231dの排出口C4231fから上皿51側へと遊技球を排出することができず、当該第2の通路部C4231dに遊技球が堪っていくこととなる。このような場合、遊技球は、第2の通路部C4231dから第1の通路部C4231aへと転動し、開口部C4231cを介して通路部C4232aへと供給される。すなわち、上皿51が満杯である場合、遊技球は、上皿51ではなく、下皿52に払い出されることとなる。

【3270】

図356から図358まで、図364、図366及び図367に示す配線案内部材C4300は、結束配線部材C4180の配線方向（通過方向）を案内することが可能なものである。配線案内部材C4300は、収容空間C4150の第2の凹部C4152内に位置するように下ベース部材C4100に設けられる（第2の凹部C4152に収容される）。

【3271】

図356に示すように、配線案内部材C4300は、遊技球通過路C4230の下方に設けられる。配線案内部材C4300は、上部が、遊技球通過路C4230の下部と近接するように配置される。配線案内部材C4300は、案内ケース部C4310、案内部C4320及びカバー部C4330を具備する。

【3272】

図364及び図366に示す案内ケース部C4310は、後述する案内部C4320及びカバー部C4330を保持するものである。案内ケース部C4310は、第2の凹部C4152の前方を向く面に設けられる（図358を参照）。案内ケース部C4310には

、下方に開口し、案内部 C 4 3 2 0 及びカバー部 C 4 3 3 0 の上部を収容する収容空間 C 4 3 1 0 a が形成される。案内ケース部 C 4 3 1 0 は、前部 C 4 3 1 1 及び後部 C 4 3 1 2 を具備する。

【 3 2 7 3 】

図 3 6 6 に示す前部 C 4 3 1 1 は、案内ケース部 C 4 3 1 0 の前側部分を構成するものである。前部 C 4 3 1 1 は、収容部 C 4 3 1 1 a を具備する。

【 3 2 7 4 】

収容部 C 4 3 1 1 a は、収容空間 C 4 3 1 0 a の前側部分を構成するものである。収容部 C 4 3 1 1 a は、後方及び下方に開口する。

【 3 2 7 5 】

後部 C 4 3 1 2 は、案内ケース部 C 4 3 1 0 の後側部分を構成するものである。後部 C 4 3 1 2 の前面には、前部 C 4 3 1 1 が固定される。後部 C 4 3 1 2 は、第 2 の凹部 C 4 1 5 2 の前方を向く面に固定される。後部 C 4 3 1 2 は、収容部 C 4 3 1 2 a 及び軸受部 C 4 3 1 2 b を具備する。

【 3 2 7 6 】

収容部 C 4 3 1 2 a は、収容空間 C 4 3 1 0 a の後側部分を構成するものである。収容部 C 4 3 1 2 a は、前方及び下方に開口する。

【 3 2 7 7 】

軸受部 C 4 3 1 2 b は、後述する案内部 C 4 3 2 0 の軸部 C 4 3 2 1 a 及びカバー部 C 4 3 3 0 の軸部 C 4 3 3 1 a を軸支するものである。軸受部 C 4 3 1 2 b は、後部 C 4 3 1 2 の前面において、後方へ凹むように形成される。軸受部 C 4 3 1 2 b は、収容部 C 4 3 1 2 a の左右両側にそれぞれ設けられる。

【 3 2 7 8 】

図 3 6 4、図 3 6 6 及び図 3 6 7 に示す案内部 C 4 3 2 0 は、結束配線部材 C 4 1 8 0 の通過方向を変換することで、結束配線部材 C 4 1 8 0 を案内するものである。案内部 C 4 3 2 0 は、上方及び右方に開口する形状に形成される。図 3 6 7 に示すように、案内部 C 4 3 2 0 には、後方から前方へ通過する結束配線部材 C 4 1 8 0 が、上部の開口から導入される。図 3 6 6 に示すように、案内部 C 4 3 2 0 は、上部から導入される結束配線部材 C 4 1 8 0 を、下方に向けて案内した後に前方に向けて案内し、その後右方に導出するように案内する。また、案内部 C 4 3 2 0 は、右方に導出する結束配線部材 C 4 1 8 0 を、更に前方に向けて案内する。なお、案内部 C 4 3 2 0 による結束配線部材 C 4 1 8 0 の案内の詳細な説明は後述する。案内部 C 4 3 2 0 は、側部 C 4 3 2 1、上側変換部 C 4 3 2 2、下側変換部 C 4 3 2 3、第 1 の壁部 C 4 3 2 4、第 2 の壁部 C 4 3 2 5 及び第 3 の壁部 C 4 3 2 6 を具備する。

【 3 2 7 9 】

側部 C 4 3 2 1 は、案内部 C 4 3 2 0 の左部を構成するものである。側部 C 4 3 2 1 は、側面視において、一方向（図例では斜め上下方向）に長尺な略長円形状に形成される。側部 C 4 3 2 1 は、厚さ方向を概ね左右方向に向けた略板形状に形成される。側部 C 4 3 2 1 は、軸部 C 4 3 2 1 a を具備する。

【 3 2 8 0 】

図 3 6 6 に示す軸部 C 4 3 2 1 a は、左側の軸受部 C 4 3 1 2 b により軸支される部分である。軸部 C 4 3 2 1 a は、側部 C 4 3 2 1 の左面から左方に向けて突出する。軸部 C 4 3 2 1 a は、側部 C 4 3 2 1 の上部に設けられる。

【 3 2 8 1 】

図 3 6 7 (b) に示す上側変換部 C 4 3 2 2 は、上部から導入される結束配線部材 C 4 1 8 0 の通過方向を、前方から下方に変換可能なものである。上側変換部 C 4 3 2 2 は、側部 C 4 3 2 1 の右面から右方に向けて突出する略円柱形状に形成される。上側変換部 C 4 3 2 2 は、側部 C 4 3 2 1 の後部において、上下方向中央部よりも上方に形成される。結束配線部材 C 4 1 8 0 は、上側変換部 C 4 3 2 2 に当該結束配線部材 C 4 1 8 0 の一部が当接することで、前方から下方に通過方向が変換される。なお、上側変換部 C 4 3 2 2

10

20

30

40

50

による通過方向の変換は、結束配線部材 C 4 1 8 0 が上側変換部 C 4 3 2 2 に直接接触する（当接する）ことで通過方向が変換される態様に限られない。例えば、結束配線部材 C 4 1 8 0 が上側変換部 C 4 3 2 2 に直接接触せずに接近した状態で、通過方向が変換される態様も採用可能である。上側変換部 C 4 3 2 2 は、ねじ孔 C 4 3 2 2 a を有する。

【 3 2 8 2 】

ねじ孔 C 4 3 2 2 a は、後述するカバー部 C 4 3 3 0 を固定するための適宜のねじが挿通されるものである。ねじ孔 C 4 3 2 2 a は、上側変換部 C 4 3 2 2 の右面に形成される。

【 3 2 8 3 】

下側変換部 C 4 3 2 3 は、上側変換部 C 4 3 2 2 により下方に向かうように変換された結束配線部材 C 4 1 8 0 の通過方向を、前方に変換可能なものである。下側変換部 C 4 3 2 3 は、側部 C 4 3 2 1 の右面から右方に向けて突出する略円柱形状に形成される。下側変換部 C 4 3 2 3 は、上側変換部 C 4 3 2 2 よりも下方に形成される。また、下側変換部 C 4 3 2 3 は、上側変換部 C 4 3 2 2 よりも前方に形成される。より詳細には、下側変換部 C 4 3 2 3 は、側部 C 4 3 2 1 の前後方向中途部において、上下方向中央部よりも下方に形成される。結束配線部材 C 4 1 8 0 は、下側変換部 C 4 3 2 3 に当該結束配線部材 C 4 1 8 0 の一部が近接することで、下方から前方に通過方向が変換される。下側変換部 C 4 3 2 3 は、ねじ孔 C 4 3 2 3 a を有する。

【 3 2 8 4 】

ねじ孔 C 4 3 2 3 a は、後述するカバー部 C 4 3 3 0 を固定するための適宜のねじが挿通されるものである。ねじ孔 C 4 3 2 3 a は、下側変換部 C 4 3 2 3 の右面に形成される。

【 3 2 8 5 】

第 1 の壁部 C 4 3 2 4 は、案内部 C 4 3 2 0 の後部及び下部に形成される壁である。第 1 の壁部 C 4 3 2 4 は、側部 C 4 3 2 1 の右面から右方に突出するように形成される。第 1 の壁部 C 4 3 2 4 は、概ね側部 C 4 3 2 1 の円周に沿って形成される。より詳細には、第 1 の壁部 C 4 3 2 4 は、上側変換部 C 4 3 2 2 の下端部から、案内部 C 4 3 2 0 の下部（下側変換部 C 4 3 2 3 の下方）まで、概ね側部 C 4 3 2 1 の円周に沿って形成される。

【 3 2 8 6 】

第 2 の壁部 C 4 3 2 5 は、第 1 の壁部 C 4 3 2 4 の前側に形成される壁である。第 2 の壁部 C 4 3 2 5 は、側部 C 4 3 2 1 の右面から右方に突出するように形成される。第 2 の壁部 C 4 3 2 5 は、第 1 の壁部 C 4 3 2 4 の前端部から、下側変換部 C 4 3 2 3 の下端部まで延びるように形成される。

【 3 2 8 7 】

第 3 の壁部 C 4 3 2 6 は、案内部 C 4 3 2 0 の前部に形成される壁である。第 3 の壁部 C 4 3 2 6 は、側部 C 4 3 2 1 の右面から右方に突出するように形成される。第 3 の壁部 C 4 3 2 6 は、第 2 の壁部 C 4 3 2 5 の上端部から、側部 C 4 3 2 1 の円周における前上部まで延びるように形成される。第 3 の壁部 C 4 3 2 6 により、結束配線部材 C 4 1 8 0 が、前方及び上方側に移動することを抑制することができる。

【 3 2 8 8 】

図 3 6 4、図 3 6 6 及び図 3 6 7（a）に示すカバー部 C 4 3 3 0 は、案内部 C 4 3 2 0 の右方の開口を覆うものである。カバー部 C 4 3 3 0 は、側面視において、案内部 C 4 3 2 0（側部 C 4 3 2 1）に概ね応じた形状に形成される。カバー部 C 4 3 3 0 は、軸部 C 4 3 3 1、切欠部 C 4 3 3 2 及び孔部 C 4 3 3 3 を具備する。

【 3 2 8 9 】

軸部 C 4 3 3 1 は、右側の軸受部 C 4 3 1 2 b により軸支される部分である（図 3 6 4 を参照）。軸部 C 4 3 3 1 は、カバー部 C 4 3 3 0 の右面から右方に向けて突出する。軸部 C 4 3 3 1 は、カバー部 C 4 3 3 0 の上部に設けられる。

【 3 2 9 0 】

図 3 6 6 及び図 3 6 7（a）に示す切欠部 C 4 3 3 2 は、右側面視において案内部 C 4

10

20

30

40

50

3 2 0 の下部（下側変換部 C 4 3 2 3 の下方）を露出させるものである。切欠部 C 4 3 3 2 は、カバー部 C 4 3 3 0 の下部を切り欠いた形状に形成される。

【 3 2 9 1 】

孔部 C 4 3 3 3 は、カバー部 C 4 3 3 0 を案内部 C 4 3 2 0 に固定するための適宜のねじが挿通されるものである。孔部 C 4 3 3 3 は、カバー部 C 4 3 3 0 を左右方向に貫通する。孔部 C 4 3 3 3 は、側面視において、ねじ孔 C 4 3 2 2 a 及びねじ孔 C 4 3 2 3 a と重複する位置に形成される。

【 3 2 9 2 】

互いに固定された案内部 C 4 3 2 0 及びカバー部 C 4 3 3 0 は、軸部 C 4 3 2 1 a 及び軸部 C 4 3 3 1 a が、案内ケース部 C 4 3 1 0 の軸受部 C 4 3 1 2 b に軸支されることで、案内ケース部 C 4 3 1 0 に取り付けられる。この状態では、案内部 C 4 3 2 0 及びカバー部 C 4 3 3 0 の上部が、案内ケース部 C 4 3 1 0 の収容空間 C 4 3 1 0 a に収容される（図 3 6 4 を参照）。また、図 3 6 7（b）に示すように、案内部 C 4 3 2 0 及びカバー部 C 4 3 3 0 は、案内ケース部 C 4 3 1 0 に対して、軸部 C 4 3 2 1 a 及び軸部 C 4 3 3 1 a の軸回りに揺動可能に設けられる。

【 3 2 9 3 】

以下では、上述の如きベースドア C 4 0 0 0 において、結束配線部材 C 4 1 8 0 を配線する際の手順について説明する。

【 3 2 9 4 】

まず、図 3 6 6 及び図 3 6 7（b）に示すように、結束配線部材 C 4 1 8 0 を、案内部 C 4 3 2 0 に取り付ける。この際には、図 3 6 7（b）に示すように、案内部 C 4 3 2 0 の上部から導入される結束配線部材 C 4 1 8 0 の通過方向（例えば前後方向）を、上側変換部 C 4 3 2 2 に当接（近接）させることで下方に変換する。また、上側変換部 C 4 3 2 2 により下方に向かうように変換された結束配線部材 C 4 1 8 0 の通過方向を、下側変換部 C 4 3 2 3 に当接（近接）させることで前方に変換する。すなわち、結束配線部材 C 4 1 8 0 は、案内部 C 4 3 2 0 により、略 S 字形状に案内される。

【 3 2 9 5 】

また、下側変換部 C 4 3 2 3 により前方に向かうように通過方向が変換された結束配線部材 C 4 1 8 0 は、第 2 の壁部 C 4 3 2 5 の後面と当接（近接）することで、右方に案内される。

【 3 2 9 6 】

次に適宜のねじを用いて、案内部 C 4 3 2 0 にカバー部 C 4 3 3 0 を固定する。これにより、結束配線部材 C 4 1 8 0 が案内部 C 4 3 2 0 から外れることを抑制することができる。この状態では、結束配線部材 C 4 1 8 0 は、第 1 の壁部 C 4 3 2 4、第 2 の壁部 C 4 3 2 5 及び切欠部 C 4 3 3 2 により区画される右方へ向く開口から右方に導出される。また、右方に導出される結束配線部材 C 4 1 8 0 は、第 2 の壁部 C 4 3 2 5 右端部と当接（近接）することで、更に前方に向けて案内される（図 3 6 6 を参照）。

【 3 2 9 7 】

次に、図 3 6 6 に示すように、案内部 C 4 3 2 0 及びカバー部 C 4 3 3 0 を、案内ケース部 C 4 3 1 0 に取り付け、配線案内部材 C 4 3 0 0 を形成する。

【 3 2 9 8 】

次に、図 3 5 7 及び図 3 5 8 に示すように、配線案内部材 C 4 3 0 0 を、下ベース部材 C 4 1 0 0 の第 2 の凹部 C 4 1 5 2 に取り付ける。

【 3 2 9 9 】

次に、図 3 5 6 及び図 3 5 7 に示すように、案内部 C 4 3 2 0 の上部側の結束配線部材 C 4 1 8 0 のうち、第 1 の配線部材 C 4 1 8 1 及び第 2 の配線部材 C 4 1 8 2 を、下ベース部材 C 4 1 0 0 の後壁部 C 4 1 1 2 に沿って通過させる。この際には、第 1 の凹部 C 4 1 5 1 の係止部 C 4 1 1 2 a 及び後壁部 C 4 1 1 2 の係止部 C 4 1 1 2 a により、第 1 の配線部材 C 4 1 8 1 及び第 2 の配線部材 C 4 1 8 2 を係止させる。

【 3 3 0 0 】

次に、図 3 6 0 に示すように、第 1 の配線部材 C 4 1 8 1 及び第 2 の配線部材 C 4 1 8 2 の一端側（挿通部 C 4 1 8 1 a 及び挿通部 C 4 1 8 2 a 側）を、開口部 C 4 1 3 1 a に挿通させ、下ベース部材 C 4 1 0 0（鉛直部 C 4 1 2 1）の後面側に導出する。また、第 1 の配線部材 C 4 1 8 1 の挿通部 C 4 1 8 1 a 及び第 2 の配線部材 C 4 1 8 2 の挿通部 C 4 1 8 2 a を、第 1 の基板 C 4 1 6 0 の第 1 のコネクタ C 4 1 6 1 及び第 2 のコネクタ C 4 1 6 2 に挿通する。

【 3 3 0 1 】

次に、図 3 6 0 に示すように、案内部 C 4 3 2 0 の上部側の結束配線部材 C 4 1 8 0 のうち、第 3 の配線部材 C 4 1 8 3 の一端側（挿通部 C 4 1 8 3 a 側）を、下ベース部材 C 4 1 0 0（鉛直部 C 4 1 2 1）の開口部 C 4 1 2 1 a に挿通させ、鉛直部 C 4 1 2 1 の後面側に導出する。また、第 3 の配線部材 C 4 1 8 3 の挿通部 C 4 1 8 3 a を、第 2 の基板 C 4 1 7 0 の第 3 のコネクタ C 4 1 7 1 に挿通する。

10

【 3 3 0 2 】

次に、図 3 5 6 から図 3 5 8 までに示すように、遊技球通過路 C 4 2 3 0 を、第 1 の凹部 C 4 1 5 1 に取り付ける。この状態では、配線案内部材 C 4 3 0 0 及び遊技球通過路 C 4 2 3 0 は互いに近接する。

【 3 3 0 3 】

上述の如きベースドア C 4 0 0 0 によれば、配線案内部材 C 4 3 0 0（案内部 C 4 3 2 0）により、結束配線部材 C 4 1 8 0 の通過方向を案内することで、結束配線部材 C 4 1 8 0 を好適に配線することができる。

20

【 3 3 0 4 】

すなわち、案内部 C 4 3 2 0（上側変換部 C 4 3 2 2）により、前方へ向かう結束配線部材 C 4 1 8 0 の通過方向を下方へ案内している。これにより、配線案内部材 C 4 3 0 0（案内部 C 4 3 2 0）の上部に近接して配置される遊技球通過路 C 4 2 3 0 と、の干渉を抑制することができる。

【 3 3 0 5 】

また、案内部 C 4 3 2 0（下側変換部 C 4 3 2 3）により、下方へ向かう結束配線部材 C 4 1 8 0 の通過方向を前方へ案内している。これにより、配線案内部材 C 4 3 0 0 を、ガラスドア 4 側に設けられた基板に向けて好適に配線することができる。

【 3 3 0 6 】

また、配線案内部材 C 4 3 0 0（案内部 C 4 3 2 0）によれば、3つの配線部材からなる結束配線部材 C 4 1 8 0 を、まとめて案内することができる。これにより、各配線部材の通過方向を個別に変換する場合とは異なり、各配線部材の管理や作業が容易となる。また、各配線部材の断線リスクを軽減することができる。

30

【 3 3 0 7 】

また、本実施形態では、案内部 C 4 3 2 0 及びカバー部 C 4 3 3 0 を、案内ケース部 C 4 3 1 0 に対して揺動可能に設けている。これにより、例えば、結束配線部材 C 4 1 8 0 をガラスドア 4 側に設けられた基板に接続した状態で、ガラスドア 4 をベースドア C 4 0 0 0 に対して開放した場合に、結束配線部材 C 4 1 8 0 が引っ張られることによる断線等を抑制することができる。

40

【 3 3 0 8 】

以下では、図 3 6 8 から図 3 7 0 を用いて、ベースドア C 4 0 0 0 に設けられる基板ユニット 9 について説明する。基板ユニット 9 は、ベースドア C 4 0 0 0 の背面（後面）側に配置される。基板ユニット 9 は、背面カバー C 4 1 9 0 に覆われる。基板ユニット 9 は、主として、主制御基板 9 1、サブ制御基板 9 2、主基板ケース 9 5 及びサブ基板ケース 9 8 を具備する。

【 3 3 0 9 】

図 3 6 8 に示す主制御基板 9 1 は、主制御回路 2 0 0（図 6 参照）が実装された基板である。

【 3 3 1 0 】

50

サブ制御基板 92 は、サブ制御回路 300 (図 6 参照) が実装された基板である。

【3311】

図 368 に示す主基板ケース 95 は、主制御基板 91 を覆うものである。主基板ケース 95 は、第 1 のケース 96 及び第 2 のケース 97 を具備する。

【3312】

第 1 のケース 96 は、主制御基板 91 を収容するものである。第 1 のケース 96 は、遊技盤ユニット 10 側に設けられる。第 1 のケース 96 は、背面視において、略矩形状に形成される。第 1 のケース 96 は、後方に開口する略箱形状に形成される。第 1 のケース 96 は、後面 (当該第 1 のケース 96 の内側) に主制御基板 91 が設けられる。第 1 のケース 96 は、刻印 96a を有する。

10

【3313】

刻印 96a は、第 1 のケース 96 に施された文字や記号による表示である。刻印 96a は、第 1 のケース 96 の左端部において、上下方向に沿って設けられる。刻印 96a として表示される文字や記号は、図例のものに限られず、適宜設定可能である。刻印 96a は、例えば、レーザー等を用いて施される。

【3314】

第 2 のケース 97 は、第 1 のケース 96 に収容された主制御基板 91 を後方から覆うものである。第 2 のケース 97 は、第 1 のケース 96 に固定される。第 2 のケース 97 は、背面視において、略矩形状に形成される。第 2 のケース 97 の左右寸法は、第 1 のケース 96 の左右寸法よりも小さく形成される。第 2 のケース 97 の左端部は、第 1 のケース 96 の刻印 96a よりも右方に位置する。第 1 のケース 96 に固定された第 2 のケース 97 は、第 1 のケース 96 から取り外された場合は、第 1 のケース 96 に固定される部分が破損する。このため、一旦取り外した第 2 のケース 97 は、再度第 1 のケース 96 に取り付けることはできない。第 2 のケース 97 は、刻印 97a を有する。

20

【3315】

刻印 97a は、第 2 のケース 97 に施された第 1 のケース 96 と同一の文字や記号による表示である。刻印 97a は、第 2 のケース 97 の左端部において、上下方向に沿って設けられる。刻印 97a は、第 1 のケース 96 の刻印 96a の右隣に位置するように設けられる。

【3316】

上述の如き刻印 97a 及び刻印 97a を設けたことで、ゴト行為等の不正行為が行われたことを確認することができる。すなわち、他者が不正に主制御基板 91 を交換する目的で、第 2 のケース 97 を無理に開けた場合には、上述したように第 2 のケース 97 の一部が破損するため、再度第 1 のケース 96 に取り付けることはできない。そのため、上記不正行為が行われる場合には、主制御基板 91 を交換した後に破損した第 2 のケース 97 の代わりに別のケースを第 1 のケース 96 に取り付けることが考えられる。このような場合には、刻印 97a 及び刻印 97a が一致しないため、不正行為が行われたことがわかる。

30

【3317】

図 368 から図 370 までに示すサブ基板ケース 98 は、サブ制御基板 92 を後方から覆うものである。サブ制御基板 92 は、前方に開口する略箱形状に形成される。サブ制御基板 92 は、背面視において、略矩形状に形成される。サブ基板ケース 98 は、孔部 98a を具備する。

40

【3318】

孔部 98a は、サブ基板ケース 98 を前後方向に貫通するものである。孔部 98a は、サブ制御基板 92 に設けられたファンによる排気を通させることができる。孔部 98a は、円弧形状に形成される。孔部 98a は、周方向に間隔を空けて複数形成され、円形状に配置される。また、孔部 98a は、複数の同心円状に配置されるように、径方向に複数形成される。孔部 98a は、背面視において、背面カバー C4190 の第 2 の孔部 C4192 と重複する位置に形成される。

【3319】

50

図 3 7 0 の断面図に示すように、サブ基板ケース 9 8 の孔部 9 8 a を区画する部分は、後方に向かうに従い、径方向外側に傾斜している。すなわち、上記部分は、ルーバー形状に形成されている。このようにしたことで、孔部 9 8 a は、上記傾斜に沿う斜め方向から見れば後方側からサブ基板ケース 9 8 の内部が見えるが、背面からはサブ基板ケース 9 8 の内部は見えないように形成される。このように、背面からサブ基板ケース 9 8 の内部を見えなくしたことで、ゴト行為をし難くすることができる。

【 3 3 2 0 】

以上の実施形態に基づき、本発明の概要を以下に列挙する。

【 3 3 2 1 】

従来、例えばパチンコ機などの遊技機は公知となっている（特開 2 0 1 6 - 5 9 4 9 8 号公報参照）。 10

【 3 3 2 2 】

上記公報には、回転動作を行うことで所定の可動演出を行う可動演出役物を備えた遊技機が開示されている。

【 3 3 2 3 】

このような遊技機において、遊技の興趣をさらに向上させることが望まれている。

【 3 3 2 4 】

本発明は、上述した課題に鑑みてなされたものであり、遊技の興趣を向上させることができる遊技機を提供することを目的とする。

【 3 3 2 5 】

以上の如く、本実施形態に係る遊技機は、ベース部材（下ベース部材 C 4 1 0 0 ）と、遊技媒体を貯留可能な貯留部材（貯留タンク C 4 2 1 0 ）と、第 1 のコネクタ C 4 1 6 1 に接続可能な第 1 の配線部材 C 4 1 8 1 と、第 2 のコネクタ C 4 1 6 2 に接続可能な第 2 の配線部材 C 4 1 8 2 と、第 3 のコネクタ C 4 1 7 1 に接続可能な第 3 の配線部材 C 4 1 8 3 と、を備えるものである。 20

【 3 3 2 6 】

このような構成により、各コネクタ及び当該各コネクタに接続可能な各配線部材を用いて、遊技機を好適に動作させることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【 3 3 2 7 】

また、前記ベース部材（下ベース部材 C 4 1 0 0 ）は、第 1 の基板 C 4 1 6 0 と、前記第 1 の基板 C 4 1 6 0 とは異なる第 2 の基板 C 4 1 7 0 と、を備え、 30

前記第 1 の基板 C 4 1 6 0 は、前記第 1 のコネクタ C 4 1 6 1 及び前記第 2 のコネクタ C 4 1 6 2 を備え、

前記第 2 の基板 C 4 1 7 0 は、前記第 3 のコネクタ C 4 1 7 1 を備えることを特徴とするものである。

【 3 3 2 8 】

このような構成により、第 1 のコネクタ C 4 1 6 1 及び第 2 のコネクタ C 4 1 6 2 を備える第 1 の基板 C 4 1 6 0 と、第 3 のコネクタ C 4 1 7 1 を備える第 2 の基板 C 4 1 7 0 と、を用いて、遊技機を好適に動作させることができ、遊技の興趣を向上させることができる。 40

【 3 3 2 9 】

また、前記第 1 の配線部材 C 4 1 8 1 と前記第 3 の配線部材 C 4 1 8 3 は、夫々異なる長さの配線部材であることを特徴とするものである。

【 3 3 3 0 】

このような構成により、各々長さの異なる配線部材を用いて、遊技機を好適に動作させることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【 3 3 3 1 】

また前記貯留部材（貯留タンク C 4 2 1 0 ）に貯留されている遊技媒体が通過可能な遊技媒体通過路（球通路 C 4 2 2 0 ）を備え、

前記貯留部材（貯留タンク C 4 2 1 0 ）は、前記遊技媒体通過路（球通路 C 4 2 2 0 ） 50

へと流下される遊技媒体を整列可能な整列部 C 4 2 1 2 を備え、

前記整列部 C 4 2 1 2 は、前記貯留部材（貯留タンク C 4 2 1 0）の少なくとも一部をカバーすることが可能なカバー部 C 4 2 1 2 b を備え、

前記カバー部 C 4 2 1 2 b は、前記整列部 C 4 2 1 2 を流下する遊技媒体に当接可能な当接部（当接面 C 4 2 1 2 c）を備え、

前記当接部（当接面 C 4 2 1 2 c）に遊技媒体が当接することにより、前記整列部 C 4 2 1 2 において遊技媒体を整列可能であるものである。

【 3 3 3 2 】

このような構成により、整列部 C 4 2 1 2 において遊技媒体を整列させることで、貯留部材（貯留タンク C 4 2 1 0）に貯留されている遊技媒体を遊技媒体通過路（球通路 C 4 2 2 0）へ好適に流下させることができる。 10

【 3 3 3 3 】

また、前記第 1 の配線部材 C 4 1 8 1、前記第 2 の配線部材 C 4 1 8 2 及び前記第 3 の配線部材 C 4 1 8 3 の各配線部材を結束可能な所定部材（結束部材 C 4 1 8 4）を備え、

前記所定部材（結束部材 C 4 1 8 4）は、前記各配線部材を結束することで結束配線部材 C 4 1 8 0 を形成可能であるものである。

【 3 3 3 4 】

このような構成により、所定部材（結束部材 C 4 1 8 4）により各配線部材を結束することで、各配線部材の管理し易くすることができる。また、各配線部材の断線のリスクを低減することができる。 20

【 3 3 3 5 】

また、前記第 1 の配線部材 C 4 1 8 1 及び前記第 2 の配線部材 C 4 1 8 2 は、前記ベース部材（下ベース部材 C 4 1 0 0）における所定の通過部（後壁部 C 4 1 1 2）を通過するように設けられるものである。

【 3 3 3 6 】

このような構成により、ベース部材（下ベース部材 C 4 1 0 0）の所定の通過部（後壁部 C 4 1 1 2）を通過するように設けたことで、第 1 の配線部材 C 4 1 8 1 及び第 2 の配線部材 C 4 1 8 2 を好適に配線することができる。

【 3 3 3 7 】

また、前記所定の通過部（後壁部 C 4 1 1 2）は、前記第 1 の配線部材 C 4 1 8 1 及び前記第 2 の配線部材 C 4 1 8 2 のうち少なくとも何れか一方の配線を係止可能な係止部 C 4 1 1 2 a を備えるものである。 30

【 3 3 3 8 】

このような構成により、係止部 C 4 1 1 2 a により、第 1 の配線部材 C 4 1 8 1 及び第 2 の配線部材 C 4 1 8 2 のうち少なくとも何れか一方の配線を係止することで、各配線部材が通過部（後壁部 C 4 1 1 2）から外れることを抑制することができる。

【 3 3 3 9 】

また、前記第 1 の配線部材 C 4 1 8 1、前記第 2 の配線部材 C 4 1 8 2 及び前記第 3 の配線部材 C 4 1 8 3 の各配線部材の通過方向を案内することが可能な案内部 C 4 3 2 0 を備え、 40

前記案内部 C 4 3 2 0 は、第 1 の通過方向（下方）から当該案内部 C 4 3 2 0 へと導かれた前記各配線部材を第 2 の通過方向（前方）へと案内することが可能であるものである。

【 3 3 4 0 】

このような構成により、案内部 C 4 3 2 0 により、第 1 の通過方向（下方）から導かれた各配線部材の通過方向を、第 2 の通過方向（前方）へと案内することで、各配線部材を好適に配線することができる。また、案内部 C 4 3 2 0 により、各配線部材をまとめて案内することができる。これにより、各配線部材の通過方向を個別に変換する場合とは異なり、各配線部材の管理や作業が容易となる。また、各配線部材の断線リスクを軽減することができる。 50

【 3 3 4 1 】

また、前記案内部 C 4 3 2 0 は、前記各配線部材の通過方向を変換可能な変換部（下側変換部 C 4 3 2 3 ）を備え、

前記各配線部材は、前記変換部（下側変換部 C 4 3 2 3 ）に当該各配線部材の一部が当接又は近接することで通過方向が変換され得るものである。

【 3 3 4 2 】

このような構成により、変換部（下側変換部 C 4 3 2 3 ）により各配線部材の通過方向を変換することで、各配線部材を好適に配線することができる。

【 3 3 4 3 】

また、所定の条件（例えば上皿 5 1 が満杯であるという条件）が成立しているときに前記遊技媒体が通過可能な所定遊技媒体通過路（遊技球通過路 C 4 2 3 0 ）を備え、

前記所定遊技媒体通過路（遊技球通過路 C 4 2 3 0 ）は、前記案内部 C 4 3 2 0 の近傍に設けられ、

前記案内部 C 4 3 2 0 は、当該案内部 C 4 3 2 0 により案内されている前記各配線部材が前記所定遊技媒体通過路（遊技球通過路 C 4 2 3 0 ）へ当接することを防止可能な特定部（第 3 の壁部 C 4 3 2 6 ）を備えるものである。

【 3 3 4 4 】

このような構成により、案内部 C 4 3 2 0 の近傍に設けられた所定遊技媒体通過路（遊技球通過路 C 4 2 3 0 ）と各配線部材が干渉（当接）することを抑制することができる。これにより、遊技媒体が通過可能な部材である所定遊技媒体通過路（遊技球通過路 C 4 2 3 0 ）を、案内部 C 4 3 2 0 の近傍における好適な位置に配置することができる。

【 3 3 4 5 】

また、前記ベース部材（下ベース部材 C 4 1 0 0 ）は、正面視で凹形状にて形成される所定の空間（収容空間 C 4 1 5 0 ）を備え、

前記案内部 C 4 3 2 0 及び前記所定遊技媒体通過路（遊技球通過路 C 4 2 3 0 ）の一部のうち少なくとも何れか一方が前記所定の空間（収容空間 C 4 1 5 0 ）に配設されるものである。

【 3 3 4 6 】

このような構成により、第 1 の配線部材 C 4 1 8 1 及び第 2 の配線部材 C 4 1 8 2 が通過するベース部材（下ベース部材 C 4 1 0 0 ）の所定の空間に、案内部 C 4 3 2 0 及び所定遊技媒体通過路（遊技球通過路 C 4 2 3 0 ）の一部のうち少なくとも何れか一方を配設することで、各部材を好適に配置することができる。

【 3 3 4 7 】

また、前記係止部 C 4 1 1 2 a は、前記所定の通過部（後壁部 C 4 1 1 2 ）に複数設けられるものである。

【 3 3 4 8 】

このような構成により、複数の係止部 C 4 1 1 2 a により、第 1 の配線部材 C 4 1 8 1 及び第 2 の配線部材 C 4 1 8 2 をより効果的に係止することができる。

【 3 3 4 9 】

また、前記変換部は、

前記各配線部材の通過方向を、第 3 の通過方向（前方）から前記第 1 の通過方向（下方）へ変換可能な第 1 の変換部（上側変換部 C 4 3 2 2 ）と、

前記各配線部材の通過方向を、前記第 1 の通過方向（下方）から前記第 2 の通過方向（前方）へ変換可能な第 2 の変換部（下側変換部 C 4 3 2 3 ）と、

を備えるものである。

【 3 3 5 0 】

このような構成により、第 1 の変換部（上側変換部 C 4 3 2 2 ）及び第 2 の変換部（下側変換部 C 4 3 2 3 ）により、2 段階での各配線部材の通過方向の変換を行うことができ、各配線部材をより好適に配線することができる。

【 3 3 5 1 】

10

20

30

40

50

なお、下ベース部材 C 4 1 0 0 は、ベース部材の一形態である。

また、後壁部 C 4 1 1 2 は、通過部の一形態である。

また、結束部材 C 4 1 8 4 は、所定部材の一形態である。

また、収容空間 C 4 1 5 0 は、所定の空間の一形態である。

また、貯留タンク C 4 2 1 0 は、貯留部材の一形態である。

また、当接面 C 4 2 1 2 c は、当接部の一形態である。

また、球通路 C 4 2 2 0 は、遊技媒体通過路の一形態である。

また、遊技球通過路 C 4 2 3 0 は、所定遊技媒体通過路の一形態である。

また、上側変換部 C 4 3 2 2 は、変換部、第 1 の変換部の一形態である。

また、下側変換部 C 4 3 2 3 は、変換部、第 2 の変換部の一形態である。

10

【 3 3 5 2 】

以上、本発明の一実施形態を説明したが、本発明は上記構成に限定されるものではなく、特許請求の範囲に記載された発明の範囲内で種々の変更が可能である。

【 3 3 5 3 】

例えば、本実施形態では、案内部 C 4 3 2 0 及びカバー部 C 4 3 3 0 を、案内ケース部 C 4 3 1 0 に対して揺動可能に設けた例を示したが、このような態様に限られない。例えば、案内部 C 4 3 2 0 及びカバー部 C 4 3 3 0 を、案内ケース部 C 4 3 1 0 に対して揺動不能に設けてもよい。

【 3 3 5 4 】

また、本実施形態では、ベースドア C 4 0 0 0 の下ベース部材 C 4 1 0 0 に設けられた基板（第 1 の基板 C 4 1 6 0 及び第 2 の基板 C 4 1 7 0）とガラスドア 4 側の基板とを接続する結束配線部材 C 4 1 8 0 を、配線案内部材 C 4 3 0 0（案内部 C 4 3 2 0）によって案内する例を示したが、このような態様に限られない。配線案内部材 C 4 3 0 0（案内部 C 4 3 2 0）は、種々の基板同士を接続する結束配線部材 C 4 1 8 0 を案内可能である。

20

【 3 3 5 5 】

また、本実施形態では、結束配線部材 C 4 1 8 0 を配線案内部材 C 4 3 0 0（案内部 C 4 3 2 0）によって案内する例を示したが、このような態様に限られない。例えば、結束部材 C 4 1 8 4 により結束されていない各配線を、配線案内部材 C 4 3 0 0（案内部 C 4 3 2 0）によって案内するようにしてもよい。

30

【 3 3 5 6 】

また、本実施形態では、案内部 C 4 3 2 0 に、変換部として上側変換部 C 4 3 2 2 及び下側変換部 C 4 3 2 3 を設けた例を示したが、このような態様に限られない。例えば、変換部として下側変換部 C 4 3 2 3 のみを設けるようにしてもよい。

【 3 3 5 7 】

また、本実施形態で示した結束配線部材 C 4 1 8 0（各配線部材）の通過方向は一例であり、結束配線部材 C 4 1 8 0（各配線部材）の通過方向としては、本実施形態で示したものに限られない。

【 3 3 5 8 】

また、本実施形態で示した案内部 C 4 3 2 0 の形状は一例であり、案内部 C 4 3 2 0 の形状としては、本実施形態で示したものに限られない。

40

【 3 3 5 9 】

また、第 8 実施形態に係るパチンコ遊技機においては、上部ユニット C 4 4 0 0 の構成が、第 1 ～ 第 7 実施形態に係るパチンコ遊技機と大きく異なる。以下では、図 3 7 1 から図 3 8 3 までを用いて、上部ユニット C 4 4 0 0 について説明する。

【 3 3 6 0 】

図 3 7 1 から図 3 7 3 までに示す上部ユニット C 4 4 0 0 は、遊技機の装飾を構成するものである。上部ユニット C 4 4 0 0 は、所定の発光制御が実行されることで発光し、遊技者に対して所定の発光演出を実行することができる。また、上部ユニット C 4 4 0 0 は、所定の音声に関する制御が実行されることで、音声を発生させることができる。

50

【 3 3 6 1 】

上部ユニット C 4 4 0 0 は、図 3 7 1 に示すように、遊技機の前部を構成するガラスドア 4 の上部に設けられる。上部ユニット C 4 4 0 0 は、ガラスドア 4（遊技機）の前方（前面）側に突出するように配設される。上部ユニット C 4 4 0 0 は、スピーカ部 C 4 4 1 0、天面カバー C 4 4 2 0、側カバー C 4 4 3 0、下カバー C 4 4 4 0、上部装飾部 C 4 4 5 0 及び装飾ユニット C 4 5 0 0 を具備する。

【 3 3 6 2 】

図 3 7 2 に示すスピーカ部 C 4 4 1 0 は、所定の音声に関する制御が行われた際に、音声を発生させるものである。スピーカ部 C 4 4 1 0 は、例えば音声での告知や、演出、エラー報知等を行うことができる。スピーカ部 C 4 4 1 0 は、ガラスドア 4 の上部に設けられる。

10

【 3 3 6 3 】

天面カバー C 4 4 2 0 は、スピーカ部 C 4 4 1 0 や後述する装飾ユニット C 4 5 0 0 の後部を上方から覆うものである。

【 3 3 6 4 】

図 3 7 1 から図 3 7 4 までに示す側カバー C 4 4 3 0 は、スピーカ部 C 4 4 1 0 や後述する装飾ユニット C 4 5 0 0 の後部を側方から覆うものである（図 3 7 4 参照）。側カバー C 4 4 3 0 は、左右両側に設けられる。側カバー C 4 4 3 0 は、所定の発光制御により発光することで、例えば光での告知や演出等を行うことができる。側カバー C 4 4 3 0 は、適宜の発光手段を有する発光基板や、発光手段の光を透光可能なレンズを有する。

20

【 3 3 6 5 】

図 3 7 3 に示す下カバー C 4 4 4 0 は、スピーカ部 C 4 4 1 0 や後述する装飾ユニット C 4 5 0 0 の後部を下方から覆うものである。下カバー C 4 4 4 0 は、前方へ向かうに従い、上方へ傾斜するように形成される。下カバー C 4 4 4 0 は、注意喚起表示部 C 4 4 4 1 を具備する。

【 3 3 6 6 】

注意喚起表示部 C 4 4 4 1 は、遊技者に対して所定の注意喚起を促すものである。注意喚起表示部 C 4 4 4 1 は、遊技者が視認可能な位置に設けられる。具体的には、注意喚起表示部 C 4 4 4 1 は、下カバー C 4 4 4 0 の左右方向中央部における下端部に設けられる。注意喚起表示部 C 4 4 4 1 には、斜め下方を向く面に、所定の注意喚起のための表示が記載されている。注意喚起の表示としては、例えば「頭上注意」等の遊技者が前面側に突出する上部ユニット C 4 4 0 0 に頭をぶつけることに対する注意喚起を採用可能である。なお、注意喚起のための表示としては、上述した例に限られず、種々の注意喚起を採用可能である。

30

【 3 3 6 7 】

図 3 7 1 及び図 3 7 2 に示す上部装飾部 C 4 4 5 0 は、上部ユニット C 4 4 0 0 の上部の装飾を構成するものである。上部装飾部 C 4 4 5 0 は、天面カバー C 4 4 2 0 の前方に設けられる。上部装飾部 C 4 4 5 0 は、所定の発光制御により発光することで、例えば光での告知や演出等を行うことができる。上部装飾部 C 4 4 5 0 は、適宜の発光手段を有する発光基板（後述する第 2 の基板 C 4 5 3 0）や、発光手段の光を透光可能なレンズを有する。上部装飾部 C 4 4 5 0 は、第 1 のキャラ装飾部 C 4 4 5 1、第 2 のキャラ装飾部 C 4 4 5 2 及び中央装飾部 C 4 4 5 3 を具備する。

40

【 3 3 6 8 】

第 1 のキャラ装飾部 C 4 4 5 1 は、所定のキャラクタを模した装飾が施されたものである。第 1 のキャラ装飾部 C 4 4 5 1 は、上部装飾部 C 4 4 5 0 の左部を構成する。

【 3 3 6 9 】

第 2 のキャラ装飾部 C 4 4 5 2 は、第 1 のキャラ装飾部 C 4 4 5 1 とは異なる所定のキャラクタを模した装飾が施されたものである。第 2 のキャラ装飾部 C 4 4 5 2 は、上部装飾部 C 4 4 5 0 の右部を構成する。

【 3 3 7 0 】

50

中央装飾部 C 4 4 5 3 は、第 1 のキャラ装飾部 C 4 4 5 1 及び第 2 のキャラ装飾部 C 4 4 5 2 の間に配置されるものである。中央装飾部 C 4 4 5 3 は、第 1 のキャラ装飾部 C 4 4 5 1 の装飾と第 2 のキャラ装飾部 C 4 4 5 2 の装飾とに関連付けられた情報（例えば文字情報）の装飾が施されたものである。

【 3 3 7 1 】

図 3 7 1、図 3 7 2、図 3 7 6 及び図 3 7 7 に示す装飾ユニット C 4 5 0 0 は、遊技者に対して所定の発光演出を実行することができるものである。装飾ユニット C 4 5 0 0 は、所定のロゴを模した装飾（以下では「ロゴ装飾」と称する）を発光させることができる。上記ロゴとしては、演出に関するタイトル等を示すものを採用可能である。装飾ユニット C 4 5 0 0 は、所定の発光制御により発光することで、例えば光での告知や演出等を行うことができる。装飾ユニット C 4 5 0 0 は、左右方向に長尺な形状に形成される。図 3 7 1 に示すように、装飾ユニット C 4 5 0 0 は、正面視において上部ユニット C 4 4 0 0 の中央（上部装飾部 C 4 4 5 0 の下方）に配置される。装飾ユニット C 4 5 0 0 は、スピーカ部 C 4 4 1 0 の前方に配置される。

【 3 3 7 2 】

装飾ユニット C 4 5 0 0 は、フレーム部材 C 4 5 1 0、第 1 の基板 C 4 5 2 0、第 2 の基板 C 4 5 3 0、反射部 C 4 5 4 0、下ランプ部 C 4 5 5 0、拡散部 C 4 5 6 0 及び装飾部 C 4 5 7 0 を具備する。

【 3 3 7 3 】

図 3 7 5、図 3 7 7 から図 3 8 0（a）までに示すフレーム部材 C 4 5 1 0 は、装飾ユニット C 4 5 0 0 の後部を構成するものである。図 3 7 8 に示すように、フレーム部材 C 4 5 1 0 は、前方に開口する略箱形状に形成される。フレーム部材 C 4 5 1 0 は、正面視において、左右に長尺な略矩形状に形成される。フレーム部材 C 4 5 1 0 の前面には、後述する第 1 の基板 C 4 5 2 0 が取り付けられる（図 3 7 9 を参照）。フレーム部材 C 4 5 1 0 は、開口部 C 4 5 1 1、配線通過経路 C 4 5 1 2、凹部 C 4 5 1 4 及び上面部 C 4 5 1 5 を具備する。

【 3 3 7 4 】

図 3 7 5、図 3 7 8 から図 3 8 0（a）までに示す開口部 C 4 5 1 1 は、後述する第 1 の基板 C 4 5 2 0 のコネクタ C 4 5 2 3 が挿入されるものである。開口部 C 4 5 1 1 は、フレーム部材 C 4 5 1 0 の前面を前後方向に貫通するように形成される。

【 3 3 7 5 】

開口部 C 4 5 1 1 は、後述する複数のコネクタ C 4 5 2 3 に対応する位置に複数（図例では 6 つ）設けられる。複数の開口部 C 4 5 1 1 には、第 1 の開口部 C 4 5 1 1 a、第 2 の開口部 C 4 5 1 1 b、第 3 の開口部 C 4 5 1 1 c、第 4 の開口部 C 4 5 1 1 d、第 5 の開口部 C 4 5 1 1 e 及び第 6 の開口部 C 4 5 1 1 f が含まれる。

【 3 3 7 6 】

図 3 7 5 及び図 3 8 0（a）に示すように、第 1 の開口部 C 4 5 1 1 a は、フレーム部材 C 4 5 1 0 の右上部に設けられる。第 2 の開口部 C 4 5 1 1 b は、フレーム部材 C 4 5 1 0 の左上部に設けられる。第 3 の開口部 C 4 5 1 1 c は、フレーム部材 C 4 5 1 0 の右下部に設けられる。第 4 の開口部 C 4 5 1 1 d は、フレーム部材 C 4 5 1 0 の下部における左右方向略中央部に設けられる。第 5 の開口部 C 4 5 1 1 e は、フレーム部材 C 4 5 1 0 の左下部に設けられる。第 6 の開口部 C 4 5 1 1 f は、フレーム部材 C 4 5 1 0 の下部における第 5 の開口部 C 4 5 1 1 e の右方に設けられる。

【 3 3 7 7 】

図 3 7 5 に示す配線通過経路 C 4 5 1 2 は、開口部 C 4 5 1 1 に挿通されたコネクタ C 4 5 2 3 に接続される後述する配線部材 C 4 5 2 4 が通過する領域（経路）である。配線通過経路 C 4 5 1 2 は、フレーム部材 C 4 5 1 0 の後面に設けられる。配線通過経路 C 4 5 1 2 は、開口部 C 4 5 1 1 のうち、第 1 の開口部 C 4 5 1 1 a ~ 第 5 の開口部 C 4 5 1 1 e に対応する位置に複数（図例では 5 つ）設けられる。配線通過経路 C 4 5 1 2 には、第 1 の配線通過経路 C 4 5 1 2 a、第 2 の配線通過経路 C 4 5 1 2 b、第 3 の配線通過経

路 C 4 5 1 2 c、第 4 の配線通過経路 C 4 5 1 2 d 及び第 5 の配線通過経路 C 4 5 1 2 e が含まれる。

【 3 3 7 8 】

第 1 の配線通過経路 C 4 5 1 2 a は、第 1 の開口部 C 4 5 1 1 a の左方に設けられる。第 2 の配線通過経路 C 4 5 1 2 b は、第 2 の開口部 C 4 5 1 1 b の右方に設けられる。第 3 の配線通過経路 C 4 5 1 2 c は、第 3 の開口部 C 4 5 1 1 c の左方に設けられる。第 4 の配線通過経路 C 4 5 1 2 d は、第 4 の開口部 C 4 5 1 1 d の左方に設けられる。第 5 の配線通過経路 C 4 5 1 2 e は、第 5 の開口部 C 4 5 1 1 e の右方に設けられる。配線通過経路 C 4 5 1 2 は、係止部 C 4 5 1 3 を具備する。

【 3 3 7 9 】

図 3 7 4、図 3 7 5 及び図 3 7 9 に示す係止部 C 4 5 1 3 は、配線部材 C 4 5 2 4 を係止するものである。係止部 C 4 5 1 3 は、フレーム部材 C 4 5 1 0 の後面から後方に突出するように形成される。係止部 C 4 5 1 3 は、左右方向及び上方に開口するフック形状に形成される。係止部 C 4 5 1 3 は、第 1 の配線通過経路 C 4 5 1 2 a ~ 第 5 の配線通過経路 C 4 5 1 2 e の左右方向中途部にそれぞれ設けられる。図 3 7 5 に示すように、左右方向を通過する配線部材 C 4 5 2 4 を係止部 C 4 5 1 3 に引っ掛ける（挟み込む）ことで、当該配線部材 C 4 5 2 4 を係止することができる。

【 3 3 8 0 】

図 3 8 0 (a) に示す凹部 C 4 5 1 4 は、フレーム部材 C 4 5 1 0 の前面において後方に凹んだ部分である。凹部 C 4 5 1 4 は、後述する反射部 C 4 5 4 0 の突出部 C 4 5 4 1 c の先端部（後端部）が挿入される。凹部 C 4 5 1 4 の後端部には、フレーム部材 C 4 5 1 0 と反射部 C 4 5 4 0 との固定に用いられる適宜のねじが挿通される孔が形成される。凹部 C 4 5 1 4 は、フレーム部材 C 4 5 1 0 の上下方向中途部において、左右方向に間隔を空けて複数（図例では 4 つ）形成される。

【 3 3 8 1 】

図 3 7 6 及び図 3 7 8 に示す上面部 C 4 5 1 5 は、フレーム部材 C 4 5 1 0 の上面を構成する部分である。上面部 C 4 5 1 5 には、後述する第 2 の基板 C 4 5 3 0 が設けられる。上面部 C 4 5 1 5 は、第 1 の爪部 C 4 5 1 5 a 及び第 2 の爪部 C 4 5 1 5 b を具備する。

【 3 3 8 2 】

第 1 の爪部 C 4 5 1 5 a は、第 2 の基板 C 4 5 3 0 の前端部を係止するものである。第 1 の爪部 C 4 5 1 5 a は、上面部 C 4 5 1 5 の前端部から上方に突出するように形成される。第 1 の爪部 C 4 5 1 5 a は、第 2 の基板 C 4 5 3 0 の前端部を係止可能なように前方に凹んだ形状に形成される。第 1 の爪部 C 4 5 1 5 a は、左右方向に複数（図例では 4 つ）形成される。

【 3 3 8 3 】

第 2 の爪部 C 4 5 1 5 b は、第 2 の基板 C 4 5 3 0 の後端部を係止するものである。第 2 の爪部 C 4 5 1 5 b は、上面部 C 4 5 1 5 の後端部から上方に突出するように形成される。第 2 の爪部 C 4 5 1 5 b は、第 2 の基板 C 4 5 3 0 の後端部を係止可能なように後方に凹んだ形状に形成される。第 1 の爪部 C 4 5 1 5 a は、左右方向に複数（図例では 2 つ）形成される。

【 3 3 8 4 】

図 3 7 9 及び図 3 8 0 (b) に示す第 1 の基板 C 4 5 2 0 は、装飾ユニット C 4 5 0 0 の発光に用いられる基板である。第 1 の基板 C 4 5 2 0 には、所定の電子部品（例えば発光素子 C 4 5 2 1 等）が実装される。第 1 の基板 C 4 5 2 0 は、板面を概ね前後方向に向けた略板状に形成されている。第 1 の基板 C 4 5 2 0 は、正面視において、左右に長尺な略矩形状に形成される。図 3 7 9 に示すように、第 1 の基板 C 4 5 2 0 は、フレーム部材 C 4 5 1 0 と、後述する反射部 C 4 5 4 0 と、に挟まれるように、当該フレーム部材 C 4 5 1 0 及び反射部 C 4 5 4 0 に取り付けられる。第 1 の基板 C 4 5 2 0 は、発光素子 C 4 5 2 1、挿通穴部 C 4 5 2 2、コネクタ C 4 5 2 3 及び配線部材 C 4 5 2 4 を具備する。

10

20

30

40

50

【 3 3 8 5 】

図 3 8 0 (b) に示す発光素子 C 4 5 2 1 は、光源として光を照射するものである。発光素子 C 4 5 2 1 は、第 1 の基板 C 4 5 2 0 の前面に設けられる。発光素子 C 4 5 2 1 は、装飾ユニット C 4 5 0 0 の口ゴ装飾に対応する位置に複数設けられる。発光素子 C 4 5 2 1 としては、例えば L E D 等を採用可能である。

【 3 3 8 6 】

挿通穴部 C 4 5 2 2 は、第 1 の基板 C 4 5 2 0 を厚さ方向（前後方向）に貫通する穴（孔）である。挿通穴部 C 4 5 2 2 は、後述する反射部 C 4 5 4 0 の突出部 C 4 5 4 1 c が挿入される。挿通穴部 C 4 5 2 2 は、第 1 の基板 C 4 5 2 0 の上下方向中途部において、左右方向に間隔を空けて複数（図例では 4 つ）形成される。

10

【 3 3 8 7 】

図 3 7 5 及び図 3 7 9 に示すコネクタ C 4 5 2 3 は、第 1 の基板 C 4 5 2 0 と配線部材 C 4 5 2 4 とを接続するものである。コネクタ C 4 5 2 3 は、第 1 の基板 C 4 5 2 0 の後面に設けられる。コネクタ C 4 5 2 3 は、複数（図例では 6 つ）設けられる。図 3 7 5 に示すように、第 1 の基板 C 4 5 2 0 がフレーム部材 C 4 5 1 0 に取り付けられた状態では、複数のコネクタ C 4 5 2 3 は、開口部 C 4 5 1 1 に挿入される。複数のコネクタ C 4 5 2 3 には、第 1 のコネクタ C 4 5 2 3 a、第 2 のコネクタ C 4 5 2 3 b、第 3 のコネクタ C 4 5 2 3 c、第 4 のコネクタ C 4 5 2 3 d、第 5 のコネクタ C 4 5 2 3 e 及び第 6 のコネクタ C 4 5 2 3 f が含まれる。

【 3 3 8 8 】

20

第 1 のコネクタ C 4 5 2 3 a は、第 1 の基板 C 4 5 2 0 の右上部に設けられる。第 2 のコネクタ C 4 5 2 3 b は、第 1 の基板 C 4 5 2 0 の左上部に設けられる。第 3 のコネクタ C 4 5 2 3 c は、第 1 の基板 C 4 5 2 0 の右下部に設けられる。第 4 のコネクタ C 4 5 2 3 d は、第 1 の基板 C 4 5 2 0 の下部における左右方向略中央部に設けられる。第 5 のコネクタ C 4 5 2 3 e は、第 1 の基板 C 4 5 2 0 の左下部に設けられる。第 6 のコネクタ C 4 5 2 3 f は、第 1 の基板 C 4 5 2 0 の下部における第 5 のコネクタ C 4 5 2 3 e の右方に設けられる。

【 3 3 8 9 】

図 3 7 5 に示す配線部材 C 4 5 2 4 は、第 1 の基板 C 4 5 2 0 （コネクタ C 4 5 2 3 ）と他の基板とを接続するものである。配線部材 C 4 5 2 4 は、フレーム部材 C 4 5 1 0 の配線通過経路 C 4 5 1 2 を通過して配線される。配線部材 C 4 5 2 4 は、複数（図例では 6 つ）設けられる。複数の配線部材 C 4 5 2 4 には、第 1 の配線部材 C 4 5 2 4 a、第 2 の配線部材 C 4 5 2 4 b、第 3 の配線部材 C 4 5 2 4 c、第 4 の配線部材 C 4 5 2 4 d、第 5 の配線部材 C 4 5 2 4 e 及び第 6 の配線部材 C 4 5 2 4 f が含まれる。

30

【 3 3 9 0 】

第 1 の配線部材 C 4 5 2 4 a は、一端部が第 1 のコネクタ C 4 5 2 3 a に接続されるものである。第 1 の配線部材 C 4 5 2 4 a は、第 1 の配線通過経路 C 4 5 1 2 a を左右方向に通過する。第 1 の配線部材 C 4 5 2 4 a は、係止部 C 4 5 1 3 により係止される。第 1 の配線部材 C 4 5 2 4 a の他端部は、上部装飾部 C 4 4 5 0 の基板に接続される。

【 3 3 9 1 】

40

第 2 の配線部材 C 4 5 2 4 b は、一端部が第 2 のコネクタ C 4 5 2 3 b に接続されるものである。第 2 の配線部材 C 4 5 2 4 b は、第 2 の配線通過経路 C 4 5 1 2 b を左右方向に通過する。第 2 の配線部材 C 4 5 2 4 b は、係止部 C 4 5 1 3 により係止される。第 2 の配線部材 C 4 5 2 4 b の他端部は、後述する第 2 の基板 C 4 5 3 0 （コネクタ C 4 5 3 2 ）に接続される。

【 3 3 9 2 】

第 3 の配線部材 C 4 5 2 4 c は、一端部が第 3 のコネクタ C 4 5 2 3 c に接続されるものである。第 3 の配線部材 C 4 5 2 4 c は、第 3 の配線通過経路 C 4 5 1 2 c を左右方向に通過する。第 3 の配線部材 C 4 5 2 4 c は、係止部 C 4 5 1 3 により係止される。第 3 の配線部材 C 4 5 2 4 c の他端部は、右側の側カバー C 4 4 3 0 の基板（不図示）に接続

50

される。

【 3 3 9 3 】

第 4 の配線部材 C 4 5 2 4 d は、一端部が第 4 のコネクタ C 4 5 2 3 d に接続されるものである。第 4 の配線部材 C 4 5 2 4 d は、第 4 の配線通過経路 C 4 5 1 2 d を左右方向に通過する。第 4 の配線部材 C 4 5 2 4 d は、係止部 C 4 5 1 3 により係止される。第 4 の配線部材 C 4 5 2 4 d の他端部は、適宜の中継基板（不図示）に接続される。

【 3 3 9 4 】

第 5 の配線部材 C 4 5 2 4 e は、一端部が第 5 のコネクタ C 4 5 2 3 e に接続されるものである。第 5 の配線部材 C 4 5 2 4 e は、第 5 の配線通過経路 C 4 5 1 2 e を左右方向に通過する。第 5 の配線部材 C 4 5 2 4 e は、係止部 C 4 5 1 3 により係止される。第 5 の配線部材 C 4 5 2 4 e の他端部は、左側の側カバー C 4 4 3 0 の基板（不図示）に接続される。

10

【 3 3 9 5 】

第 6 の配線部材 C 4 5 2 4 f は、一端部が第 6 のコネクタ C 4 5 2 3 f に接続されるものである。第 6 の配線部材 C 4 5 2 4 f の他端部は、後述する下ランプ部 C 4 5 5 0 の基板（不図示）に接続される。

【 3 3 9 6 】

図 3 7 8 に示す第 2 の基板 C 4 5 3 0 は、上部装飾部 C 4 4 5 0 の発光に用いられる基板である。第 2 の基板 C 4 5 3 0 には、所定の電子部品が実装される。第 2 の基板 C 4 5 3 0 は、板面を概ね上下方向に向けた略板状に形成されている。第 2 の基板 C 4 5 3 0 は、平面視において、左右に長尺な略矩形状に形成される。第 2 の基板 C 4 5 3 0 は、前端部及び後端部が第 1 の爪部 C 4 5 1 5 a 及び第 2 の爪部 C 4 5 1 5 b に係止されることで、上面部 C 4 5 1 5 に取り付けられる。第 2 の基板 C 4 5 3 0 は、発光素子 C 4 5 3 1 及びコネクタ C 4 5 3 2 を具備する。

20

【 3 3 9 7 】

発光素子 C 4 5 3 1 は、光源として光を照射するものである。発光素子 C 4 5 3 1 は、第 2 の基板 C 4 5 3 0 の上面に設けられる。発光素子 C 4 5 3 1 としては、例えば L E D 等を採用可能である。

【 3 3 9 8 】

コネクタ C 4 5 3 2 は、第 2 の基板 C 4 5 3 0 と配線部材 C 4 5 2 4 （第 2 の配線部材 C 4 5 2 4 b ）とを接続するものである。コネクタ C 4 5 3 2 は、第 2 の基板 C 4 5 3 0 の下面に設けられる。コネクタ C 4 5 3 2 は、第 2 の基板 C 4 5 3 0 が上面部 C 4 5 1 5 に取り付けられた状態で、フレーム部材 C 4 5 1 0 の後面に位置するように配設される。

30

【 3 3 9 9 】

図 3 7 8 、図 3 7 9 、図 3 8 0 （ c ） 、図 3 8 1 に示す反射部 C 4 5 4 0 は、第 1 の基板 C 4 5 2 0 の発光素子 C 4 5 2 1 から照射された光を、後述する拡散部 C 4 5 6 0 側（前方）へ反射可能なものである。反射部 C 4 5 4 0 は、第 1 の基板 C 4 5 2 0 及びフレーム部材 C 4 5 1 0 の前方に配置される。反射部 C 4 5 4 0 は、ベース部 C 4 5 4 1 、第 1 のレンズ保持部 C 4 5 4 2 及び第 2 のレンズ保持部 C 4 5 4 9 を具備する。

【 3 4 0 0 】

ベース部 C 4 5 4 1 は、反射部 C 4 5 4 0 の後部を構成するものである。ベース部 C 4 5 4 1 は、板面を概ね前後方向に向けた略板状に形成されている。ベース部 C 4 5 4 1 は、正面視において、左右に長尺な略矩形状に形成される。図 3 7 9 に示すように、ベース部 C 4 5 4 1 の後面には、第 1 の基板 C 4 5 2 0 及びフレーム部材 C 4 5 1 0 が取り付けられる。ベース部 C 4 5 4 1 は、第 1 の開口部 C 4 5 4 1 a 、第 2 の開口部 C 4 5 4 1 b 及び突出部 C 4 5 4 1 c を具備する。

40

【 3 4 0 1 】

図 3 8 0 （ c ） に示す第 1 の開口部 C 4 5 4 1 a は、後述する第 1 のレンズ保持部 C 4 5 4 2 へ発光素子 C 4 5 2 1 からの光を照射するためのものである。第 1 の開口部 C 4 5 4 1 a は、ベース部 C 4 5 4 1 を前後に貫通するように形成される。第 1 の開口部 C 4 5

50

4 1 a は、正面視において略円形状に形成される。第 1 の開口部 C 4 5 4 1 a は、ベース部 C 4 5 4 1 に第 1 の基板 C 4 5 2 0 が取り付けられた状態で、複数の発光素子 C 4 5 2 1 に対応する位置に複数形成される。

【 3 4 0 2 】

第 2 の開口部 C 4 5 4 1 b は、後述する第 2 のレンズ保持部 C 4 5 4 9 へ発光素子 C 4 5 2 1 からの光を照射するためのものである。第 2 の開口部 C 4 5 4 1 b は、ベース部 C 4 5 4 1 を前後に貫通するように形成される。第 2 の開口部 C 4 5 4 1 b は、左右方向に長尺な形状に形成される。

【 3 4 0 3 】

図 3 7 9 に示す突出部 C 4 5 4 1 c は、ベース部 C 4 5 4 1 の後面から後方へと突出するものである。突出部 C 4 5 4 1 c は、略円柱形状に形成される。突出部 C 4 5 4 1 c の先端面には、フレーム部材 C 4 5 1 0 と反射部 C 4 5 4 0 との固定に用いられるねじ孔が形成される。突出部 C 4 5 4 1 c は、ベース部 C 4 5 4 1 の上下方向中途部において、左右方向に間隔を空けて複数（図例では 4 つ）形成される。

10

【 3 4 0 4 】

突出部 C 4 5 4 1 c は、第 1 の基板 C 4 5 2 0 の挿通穴部 C 4 5 2 2 に挿入される。これにより、ベース部 C 4 5 4 1（反射部 C 4 5 4 0）に対する第 1 の基板 C 4 5 2 0 の位置決めを行うことができる。また、突出部 C 4 5 4 1 c の後端部は、フレーム部材 C 4 5 1 0 の凹部 C 4 5 1 4 に挿入される。

【 3 4 0 5 】

20

図 3 8 0（c）及び図 3 8 1 に示す第 1 のレンズ保持部 C 4 5 4 2 は、後述する拡散部 C 4 5 6 0 を保持するものである。第 1 のレンズ保持部 C 4 5 4 2 は、ベース部 C 4 5 4 1 の前面から前方に突出するように形成される。第 1 のレンズ保持部 C 4 5 4 2 は、前後方向に開口する形状に形成される。第 1 のレンズ保持部 C 4 5 4 2 の前端部（開口の縁部）は、拡散部 C 4 5 6 0 を嵌め込み可能に形成される。第 1 のレンズ保持部 C 4 5 4 2 は、概ね左右方向に並ぶ複数の空間（図例では 5 つ）を区画する壁を有する。上記複数の空間の数や形状は、装飾ユニット C 4 5 0 0 のロゴ装飾に対応するように設定される。

【 3 4 0 6 】

第 1 のレンズ保持部 C 4 5 4 2 の各空間には、第 1 の開口部 C 4 5 4 1 a を介して発光素子 C 4 5 2 1 の光が照射される。第 1 のレンズ保持部 C 4 5 4 2 は、第 1 の部分 C 4 5 4 3、第 2 の部分 C 4 5 4 4、第 3 の部分 C 4 5 4 5、第 4 の部分 C 4 5 4 6、第 5 の部分 C 4 5 4 7 及び差込孔部 C 4 5 4 8 を具備する。

30

【 3 4 0 7 】

第 1 の部分 C 4 5 4 3 は、複数の空間のうち最も左方の空間を区画するものである。第 1 の部分 C 4 5 4 3 は、前端部において後述する第 1 の拡散部 C 4 5 6 1 を保持する。第 1 の部分 C 4 5 4 3 の前端部（開口の縁部）は、正面視における第 1 の拡散部 C 4 5 6 1 の形状に応じた形状に形成される。

【 3 4 0 8 】

第 2 の部分 C 4 5 4 4 は、第 1 の部分 C 4 5 4 3 の右方の空間を区画するものである。第 2 の部分 C 4 5 4 4 は、前端部において後述する第 2 の拡散部 C 4 5 6 2 を保持する。第 2 の部分 C 4 5 4 4 の前端部（開口の縁部）は、正面視における第 2 の拡散部 C 4 5 6 2 の形状に応じた形状に形成される。

40

【 3 4 0 9 】

第 3 の部分 C 4 5 4 5 は、第 2 の部分 C 4 5 4 4 の右方の空間（中央の空間）を区画するものである。第 3 の部分 C 4 5 4 5 は、前端部において後述する第 3 の拡散部 C 4 5 6 3 を保持する。第 3 の部分 C 4 5 4 5 の前端部（開口の縁部）は、正面視における第 3 の拡散部 C 4 5 6 3 の形状に応じた形状に形成される。

【 3 4 1 0 】

第 4 の部分 C 4 5 4 6 は、第 3 の部分 C 4 5 4 5 の右方の空間を区画するものである。第 4 の部分 C 4 5 4 6 は、前端部において後述する第 4 の拡散部 C 4 5 6 4 を保持する。

50

第 4 の部分 C 4 5 4 6 の前端部（開口の縁部）は、正面視における第 4 の拡散部 C 4 5 6 4 の形状に応じた形状に形成される。

【 3 4 1 1 】

第 5 の部分 C 4 5 4 7 は、第 4 の部分 C 4 5 4 6 の右方の空間を区画するものである。第 5 の部分 C 4 5 4 7 は、前端部において後述する第 5 の拡散部 C 4 5 6 5 を保持する。第 5 の部分 C 4 5 4 7 の前端部（開口の縁部）は、正面視における第 5 の拡散部 C 4 5 6 5 の形状に応じた形状に形成される。

【 3 4 1 2 】

図 3 8 1 に示す差込孔部 C 4 5 4 8 は、後述する拡散部 C 4 5 6 0 の差込部 C 4 5 6 7 が差し込まれるものである。差込孔部 C 4 5 4 8 は、第 1 のレンズ保持部 C 4 5 4 2 の前端部（開口の縁部）における上部を上下方向に貫通するように形成される。差込孔部 C 4 5 4 8 の寸法（前後寸法及び左右寸法）は、差込部 C 4 5 6 7 の寸法に応じた寸法に形成される。

【 3 4 1 3 】

本実施形態では、差込孔部 C 4 5 4 8 を、第 1 の部分 C 4 5 4 3、第 2 の部分 C 4 5 4 4 及び第 3 の部分 C 4 5 4 5 にそれぞれ設けている。なお、差込孔部 C 4 5 4 8 を設ける箇所としては、上述した例に限られない。例えば、第 1 の部分 C 4 5 4 3 ~ 第 5 の部分 C 4 5 4 7 の全てに差込孔部 C 4 5 4 8 を形成してもよい。

【 3 4 1 4 】

第 2 のレンズ保持部 C 4 5 4 9 は、後述する第 1 の装飾部 C 4 5 8 0 の上装飾レンズ C 4 5 8 3 を保持するものである。第 2 のレンズ保持部 C 4 5 4 9 は、ベース部 C 4 5 4 1 の前面において、第 1 のレンズ保持部 C 4 5 4 2 の右上方に設けられる。第 2 のレンズ保持部 C 4 5 4 9 は、前後方向に開口する形状に形成される。第 2 のレンズ保持部 C 4 5 4 9 は、左右方向に長尺な形状に形成される。第 2 のレンズ保持部 C 4 5 4 9 の前端部（開口の縁部）は、後述する上装飾レンズ C 4 5 8 3 を嵌め込み可能に形成される。第 2 のレンズ保持部 C 4 5 4 9 の前端部（開口の縁部）は、正面視における上装飾レンズ C 4 5 8 3 の形状に応じた形状に形成される（図 3 7 7、図 3 8 0（c）を参照）。第 2 のレンズ保持部 C 4 5 4 9 内の空間には、第 2 の開口部 C 4 5 4 1 b を介して発光素子 C 4 5 2 1 の光が照射される。

【 3 4 1 5 】

図 3 7 8 及び図 3 8 0（c）に示す下ランプ部 C 4 5 5 0 は、後述する第 1 の装飾部 C 4 5 8 0 の下装飾レンズ C 4 5 8 4 へ光を照射するものである。下ランプ部 C 4 5 5 0 は、反射部 C 4 5 4 0 の下方に設けられる。下ランプ部 C 4 5 5 0 は、適宜の発光手段を有する発光基板を備える。下ランプ部 C 4 5 5 0 は、前方に開口する略菱型の開口部を介して、光を照射可能に形成される。上記開口部は、左右方向に複数（図例では 5 つ）形成される。

【 3 4 1 6 】

図 3 7 8 及び図 3 8 0（d）、図 3 8 1 に示す拡散部 C 4 5 6 0 は、発光素子 C 4 5 2 1 から照射された光を、後述する口ゴ装飾レンズ部 C 4 5 8 1（第 1 の装飾部 C 4 5 8 0）側に拡散可能なもの（インナーレンズ）である。拡散部 C 4 5 6 0 は、厚さ方向を概ね前後方向に向けた略板形状に形成される。拡散部 C 4 5 6 0 は、反射部 C 4 5 4 0 の第 1 のレンズ保持部 C 4 5 4 2 の前端部により保持される。拡散部 C 4 5 6 0 は、第 1 のレンズ保持部 C 4 5 4 2 の第 1 の部分 C 4 5 4 3 ~ 第 5 の部分 C 4 5 4 7 に対応するように、複数（5 つ）の部材（領域）に分割されている。

【 3 4 1 7 】

拡散部 C 4 5 6 0 は透光性を有する材料で形成される。拡散部 C 4 5 6 0 の概ね全体には、発光素子 C 4 5 2 1 からの光を拡散可能な（光の照射範囲を広げることが可能な）加工が施されている。拡散部 C 4 5 6 0 は、装飾ユニット C 4 5 0 0 の口ゴ装飾（口ゴ装飾レンズ部 C 4 5 8 1）に対応する形状に形成される。拡散部 C 4 5 6 0 は、第 1 の拡散部 C 4 5 6 1、第 2 の拡散部 C 4 5 6 2、第 3 の拡散部 C 4 5 6 3、第 4 の拡散部 C 4 5 6

4、第5の拡散部C4565、拡散開口部C4566及び差込部C4567を具備する。

【3418】

第1の拡散部C4561は、第1のレンズ保持部C4542の第1の部分C4543の前端部に保持される部分である。第1の拡散部C4561は、第1の部分C4543により区画された空間内に照射された発光素子C4521からの光を拡散する。

【3419】

第2の拡散部C4562は、第1のレンズ保持部C4542の第2の部分C4544の前端部に保持される部分である。第2の拡散部C4562は、第2の部分C4544により区画された空間内に照射された発光素子C4521からの光を拡散する。

【3420】

第3の拡散部C4563は、第1のレンズ保持部C4542の第3の部分C4545の前端部に保持される部分である。第3の拡散部C4563は、第3の部分C4545により区画された空間内に照射された発光素子C4521からの光を拡散する。

【3421】

第4の拡散部C4564は、第1のレンズ保持部C4542の第4の部分C4546の前端部に保持される部分である。第4の拡散部C4564は、第4の部分C4546により区画された空間内に照射された発光素子C4521からの光を拡散する。

【3422】

第5の拡散部C4565は、第1のレンズ保持部C4542の第5の部分C4547の前端部に保持される部分である。第5の拡散部C4565は、第5の部分C4547により区画された空間内に照射された発光素子C4521からの光を拡散する。

【3423】

拡散開口部C4566は、拡散部C4560を厚さ方向（前後方向）に貫通するものである。拡散開口部C4566は、正面視において略円形状に形成される。拡散開口部C4566には、後述する第1の装飾部C4580の凹部C4582aの後端部が挿通される。拡散部C4560は、拡散開口部C4566が形成されている部分においては、発光素子C4521からの光を拡散可能な加工が施されていない。

【3424】

本実施形態では、複数（図例では6つ）の拡散開口部C4566を、第1の拡散部C4561、第2の拡散部C4562、第4の拡散部C4564及び第5の拡散部C4565に設けている。拡散開口部C4566は、各領域ごとに夫々異なる位置に設けられる。

【3425】

より詳細には、第1の拡散部C4561は、上下方向及び左右方向の略中央部に拡散開口部C4566が形成される。第2の拡散部C4562は、左右方向略中央部における上端部と、上下方向略中央部における左端部に拡散開口部C4566が形成される。第4の拡散部C4564は、上下方向略中央部における左右両端部に拡散開口部C4566が形成される。第5の拡散部C4565は、左右方向略中央部における下部に拡散開口部C4566が形成される。なお、拡散開口部C4566を設ける箇所としては、上述した例に限られない。例えば、第1の拡散部C4561～第5の拡散部C4565の全てに拡散開口部C4566を形成してもよい。

【3426】

差込部C4567は、第1のレンズ保持部C4542の差込孔部C4548に差し込まれる（係合される）部分である。差込部C4567は、拡散部C4560の上端部において上方に突出する。差込部C4567は、正面視において略矩形状に形成される。差込部C4567を差込孔部C4548に差し込むことで、第1のレンズ保持部C4542に対する拡散部C4560の配設位置の位置決めを行うことができる。

【3427】

本実施形態では、差込部C4567を、第1の拡散部C4561、第2の拡散部C4562及び第3の拡散部C4563のそれぞれに設けている。なお、差込部C4567を設ける箇所としては、上述した例に限られない。例えば、第1の拡散部C4561～第5の

10

20

30

40

50

拡散部 C 4 5 6 5 の全てに差込部 C 4 5 6 7 を設けてもよい。

【 3 4 2 8 】

図 3 8 2 及び図 3 8 3 に示す装飾部 C 4 5 7 0 は、ロゴ装飾を遊技者に視認させるものである。装飾部 C 4 5 7 0 は、拡散部 C 4 5 6 0 の前方に設けられる。装飾部 C 4 5 7 0 は、装飾ユニット C 4 5 0 0 を構成する他の部材を前方から覆う。装飾部 C 4 5 7 0 は、拡散部 C 4 5 6 0 により拡散された光を透光可能に形成される。装飾部 C 4 5 7 0 は、第 1 の装飾部 C 4 5 8 0、上装飾レンズ C 4 5 8 3、下装飾レンズ C 4 5 8 4 及び第 2 の装飾部 C 4 5 9 0 を具備する。

【 3 4 2 9 】

図 3 8 2 及び図 3 8 3 (a) に示す第 1 の装飾部 C 4 5 8 0 は、拡散部 C 4 5 6 0 により拡散された光を透光可能なものである。第 1 の装飾部 C 4 5 8 0 は、透光を有する材料で形成される。第 1 の装飾部 C 4 5 8 0 は、ロゴ装飾レンズ部 C 4 5 8 1 及びロゴ周辺部 C 4 5 8 2 を具備する。

【 3 4 3 0 】

ロゴ装飾レンズ部 C 4 5 8 1 は、ロゴ装飾の形状のレンズである。ロゴ装飾レンズ部 C 4 5 8 1 は、拡散部 C 4 5 6 0 により拡散された光を透光する。ロゴ装飾レンズ部 C 4 5 8 1 は、後述するロゴ周辺部 C 4 5 8 2 から前方に突出するように形成される。

【 3 4 3 1 】

ロゴ周辺部 C 4 5 8 2 は、ロゴ装飾レンズ部 C 4 5 8 1 の周辺の部分である。ロゴ周辺部 C 4 5 8 2 は、厚さ方向を前後方向に向けた略板形状に形成される。ロゴ周辺部 C 4 5 8 2 は、ロゴ装飾レンズ部 C 4 5 8 1 の後端部から上下方向及び左右方向に延びるように形成される。ロゴ周辺部 C 4 5 8 2 は、凹部 C 4 5 8 2 a を具備する。

【 3 4 3 2 】

図 3 8 2 及び図 3 8 3 (a) に示す凹部 C 4 5 8 2 a は、ロゴ周辺部 C 4 5 8 2 の前面において後方に凹むと共に、後面において後方に突出するように形成された部分である。凹部 C 4 5 8 2 a は、正面視において略円形状に形成される。凹部 C 4 5 8 2 a は、複数（図例では 6 つ）設けられる。凹部 C 4 5 8 2 a は、後述する第 2 の装飾部 C 4 5 9 0 の突出部 C 4 5 9 4 の後端部が挿入される。凹部 C 4 5 8 2 a の後端部には、第 1 の装飾部 C 4 5 8 0 と第 2 の装飾部 C 4 5 9 0 との固定に用いられる適宜のねじが挿通される孔が形成される。また、凹部 C 4 5 8 2 a の後端部は、拡散部 C 4 5 6 0 の拡散開口部 C 4 5 6 6 に挿通される。

【 3 4 3 3 】

上装飾レンズ C 4 5 8 3 は、第 2 のレンズ保持部 C 4 5 4 9 に照射された光を透光可能なものである。上装飾レンズ C 4 5 8 3 は、第 2 のレンズ保持部 C 4 5 4 9 の前端部に保持される。上装飾レンズ C 4 5 8 3 は、左右方向に長尺な形状に形成される。

【 3 4 3 4 】

下装飾レンズ C 4 5 8 4 は、下ランプ部 C 4 5 5 0 から照射された光を透光可能なものである。下装飾レンズ C 4 5 8 4 は、下ランプ部 C 4 5 5 0 の前端部に保持される。下装飾レンズ C 4 5 8 4 は、正面視において略菱型の部材を左右方向に複数（図例では 5 つ）並べた形状に形成される。

【 3 4 3 5 】

図 3 8 2 及び図 3 8 3 (b) に示す第 2 の装飾部 C 4 5 9 0 は、装飾ユニット C 4 5 0 0 のうち遊技者へ向けて光を透光させる部分（ロゴ装飾レンズ部 C 4 5 8 1、上装飾レンズ C 4 5 8 3 及び下装飾レンズ C 4 5 8 4 ）を露出させると共に、他の部材を前方から覆う部分である。

【 3 4 3 6 】

第 2 の装飾部 C 4 5 9 0 は、第 1 の装飾部 C 4 5 8 0 の前方に配置される。第 2 の装飾部 C 4 5 9 0 は、透光性を有さない材料から形成される。このように、第 2 の装飾部 C 4 5 9 0 を透光性を有さないものとしたことで、ロゴ装飾レンズ部 C 4 5 8 1、上装飾レンズ C 4 5 8 3 及び下装飾レンズ C 4 5 8 4 の形状を際立たせるように発光させることがで

10

20

30

40

50

きる。第 2 の装飾部 C 4 5 9 0 は、適宜のねじを用いて、反射部 C 4 5 4 0 の前端部に固定される（図 3 7 7 を参照）。第 2 の装飾部 C 4 5 9 0 は、ロゴ開口部 C 4 5 9 1、上装飾開口部 C 4 5 9 2、下装飾開口部 C 4 5 9 3 及び突出部 C 4 5 9 4 を具備する。

【 3 4 3 7 】

ロゴ開口部 C 4 5 9 1 は、ロゴ装飾レンズ部 C 4 5 8 1 を露出させる部分である。ロゴ開口部 C 4 5 9 1 は、第 2 の装飾部 C 4 5 9 0 を前後方向に開口する。ロゴ開口部 C 4 5 9 1 は、ロゴ装飾レンズ部 C 4 5 8 1（ロゴ装飾）に応じた形状に形成される。

【 3 4 3 8 】

上装飾開口部 C 4 5 9 2 は、上装飾レンズ C 4 5 8 3 を露出させる部分である。上装飾開口部 C 4 5 9 2 は、第 2 の装飾部 C 4 5 9 0 を前後方向に開口する。上装飾開口部 C 4 5 9 2 は、ロゴ開口部 C 4 5 9 1 の上方に設けられる。上装飾開口部 C 4 5 9 2 は、上装飾レンズ C 4 5 8 3 に応じた形状に形成される。

【 3 4 3 9 】

下装飾開口部 C 4 5 9 3 は、下装飾レンズ C 4 5 8 4 を露出させる部分である。下装飾開口部 C 4 5 9 3 は、第 2 の装飾部 C 4 5 9 0 を前後方向に開口する。下装飾開口部 C 4 5 9 3 は、ロゴ開口部 C 4 5 9 1 の下方に設けられる。上装飾開口部 C 4 5 9 2 は、下装飾レンズ C 4 5 8 4 に応じた形状に形成される。

【 3 4 4 0 】

突出部 C 4 5 9 4 は、第 2 の装飾部 C 4 5 9 0 の後面から後方へと突出するものである。突出部 C 4 5 9 4 は、略円柱形状に形成される。突出部 C 4 5 9 4 は、複数（図例では 6 つ）設けられる。突出部 C 4 5 9 4 の後端面には、第 1 の装飾部 C 4 5 8 0 との固定に用いられるねじ孔が形成される。突出部 C 4 5 9 4 の後端部は、第 1 の装飾部 C 4 5 8 0（ロゴ周辺部 C 4 5 8 2）の凹部 C 4 5 8 2 a に挿入される。これにより、第 1 の装飾部 C 4 5 8 0 と第 2 の装飾部 C 4 5 9 0 との位置決めを行うことができる。

【 3 4 4 1 】

このように、遊技者へ向けて光を透光させる部分であるロゴ装飾レンズ部 C 4 5 8 1 ではなく、ロゴ周辺部 C 4 5 8 2 と、第 2 の装飾部 C 4 5 9 0 と、を固定して各部材を組み付ける構成としたことで、第 1 の装飾部 C 4 5 8 0 に固定部を設けたことで装飾性を損なうようなことを避けることができる。これにより、装飾性を損なうことなく、第 1 の装飾部 C 4 5 8 0 及び第 2 の装飾部 C 4 5 9 0 を互いに固定することができる。

【 3 4 4 2 】

以下では、上述の如き装飾ユニット C 4 5 0 0 の組付け方法について説明する。

【 3 4 4 3 】

まず、図 3 7 9 に示すように、反射部 C 4 5 4 0 の突出部 C 4 5 4 1 c を第 1 の基板 C 4 5 2 0 の挿通穴部 C 4 5 2 2 に挿通する。これにより、反射部 C 4 5 4 0 に対する第 1 の基板 C 4 5 2 0 の配設位置の位置決めを行うことができる。

【 3 4 4 4 】

次に、反射部 C 4 5 4 0 の突出部 C 4 5 4 1 c の後端部を、フレーム部材 C 4 5 1 0 の凹部 C 4 5 1 4 に挿入する。この状態で、凹部 C 4 5 1 4 に設けられた孔及び突出部 C 4 5 4 1 c のねじ孔を用いてねじ止めを行うことで、フレーム部材 C 4 5 1 0、第 1 の基板 C 4 5 2 0 及び反射部 C 4 5 4 0 を互いに固定することができる。また、この状態では、図 3 7 5 に示すように、第 1 の基板 C 4 5 2 0 のコネクタ C 4 5 2 3 が、フレーム部材 C 4 5 1 0 の開口部 C 4 5 1 1 を介して、フレーム部材 C 4 5 1 0 の後面に露出する。これにより、フレーム部材 C 4 5 1 0 の後面において、配線部材 C 4 5 2 4 による配線が可能となる。

【 3 4 4 5 】

次に、図 3 8 1 に示すように、反射部 C 4 5 4 0 の第 1 のレンズ保持部 C 4 5 4 2 の前端部に、拡散部 C 4 5 6 0 を取り付ける。この際には、拡散部 C 4 5 6 0（第 1 の拡散部 C 4 5 6 1、第 2 の拡散部 C 4 5 6 2 及び第 3 の拡散部 C 4 5 6 3）の差込部 C 4 5 6 7 を、第 1 のレンズ保持部 C 4 5 4 2（第 1 の部分 C 4 5 4 3、第 2 の部分 C 4 5 4 4 及び

第 3 の部分 C 4 5 4 5) の差込孔部 C 4 5 4 8 に差し込む (係合させる) ようにして、拡散部 C 4 5 6 0 を取り付け。これにより、反射部 C 4 5 4 0 (第 1 のレンズ保持部 C 4 5 4 2) に対する拡散部 C 4 5 6 0 の配設位置の位置決めを行うことができる。この状態で、適宜のねじを用いてねじ止めを行うことで、拡散部 C 4 5 6 0 及び反射部 C 4 5 4 0 を互いに固定することができる。

【 3 4 4 6 】

本実施形態によれば、このようにして、フレーム部材 C 4 5 1 0、第 1 の基板 C 4 5 2 0、反射部 C 4 5 4 0 及び拡散部 C 4 5 6 0 の配設位置の位置決め及び固定を行うことができる。

【 3 4 4 7 】

次に、図 3 7 8 に示すように、フレーム部材 C 4 5 1 0 の第 1 の爪部 C 4 5 1 5 a 及び第 2 の爪部 C 4 5 1 5 b に、第 2 の基板 C 4 5 3 0 を係止することで、フレーム部材 C 4 5 1 0 の上面部 C 4 5 1 5 に第 2 の基板 C 4 5 3 0 を取り付け。

【 3 4 4 8 】

次に、図 3 7 7 に示すように、反射部 C 4 5 4 0 の第 2 のレンズ保持部 C 4 5 4 9 に、上装飾レンズ C 4 5 8 3 を取り付け。また、下ランプ部 C 4 5 5 0 に、下装飾レンズ C 4 5 8 4 を取り付け。

【 3 4 4 9 】

次に、図 3 8 2 に示すように、第 2 の装飾部 C 4 5 9 0 の突出部 C 4 5 9 4 を、第 1 の装飾部 C 4 5 8 0 (ロゴ周辺部 C 4 5 8 2) の凹部 C 4 5 8 2 a に挿入する。これにより、第 1 の装飾部 C 4 5 8 0 と第 2 の装飾部 C 4 5 9 0 との位置決めを行うことができる。この状態で、凹部 C 4 5 8 2 a に設けられた孔及び突出部 C 4 5 9 4 のねじ孔を用いてねじ止めを行うことで、第 1 の装飾部 C 4 5 8 0 及び第 2 の装飾部 C 4 5 9 0 を互いに固定することができる。

【 3 4 5 0 】

次に、第 1 の装飾部 C 4 5 8 0 の凹部 C 4 5 8 2 a の後端部を、拡散部 C 4 5 6 0 の拡散開口部 C 4 5 6 6 に挿通する。これにより、拡散部 C 4 5 6 0 (反射部 C 4 5 4 0) と第 1 の装飾部 C 4 5 8 0 (装飾部 C 4 5 7 0) との配設位置の位置決めを行うことができる。この状態で、適宜のねじを用いてねじ止めを行うことで、第 2 の装飾部 C 4 5 9 0 と反射部 C 4 5 4 0 を互いに固定することができる (図 3 7 7 参照) 。

【 3 4 5 1 】

このようにして、上述の如き装飾ユニット C 4 5 0 0 を組み付けることができる。

【 3 4 5 2 】

上述の如き装飾ユニット C 4 5 0 0 によれば、ロゴ装飾レンズ部 C 4 5 8 1 を発光させる所定の発光演出を遊技者に対して実行することができる。これにより、遊技の興趣を向上させることができる。

【 3 4 5 3 】

また、装飾ユニット C 4 5 0 0 によれば、反射部 C 4 5 4 0 の第 1 のレンズ保持部 C 4 5 4 2 の各空間内に照射される光を、拡散部 C 4 5 6 0 により拡散させている。これにより、ロゴ装飾レンズ部 C 4 5 8 1 をムラなく発光させることができる。

【 3 4 5 4 】

また、本実施形態では、図 3 8 0 (d) に示すように、拡散開口部 C 4 5 6 6 を、拡散部 C 4 5 6 0 の各領域 (第 1 の拡散部 C 4 5 6 1、第 2 の拡散部 C 4 5 6 2、第 4 の拡散部 C 4 5 6 4 及び第 5 の拡散部 C 4 5 6 5) ごとに夫々異なる位置に設けている。これにより、ロゴ装飾レンズ部 C 4 5 8 1 の形状に応じた位置に拡散開口部 C 4 5 6 6 を設けることができる。

【 3 4 5 5 】

以上の実施形態に基づき、本発明の概要を以下に列挙する。

【 3 4 5 6 】

従来、例えばパチンコ機などの遊技機は公知となっている (特開 2 0 1 6 - 5 9 4 9 8

10

20

30

40

50

号公報参照)。

【3457】

上記公報には、回転動作を行うことで所定の可動演出を行う可動演出役物を備えた遊技機が開示されている。

【3458】

このような遊技機において、遊技の興趣をさらに向上させることが望まれている。

【3459】

本発明は、上述した課題に鑑みてなされたものであり、遊技の興趣を向上させることができる遊技機を提供することを目的とする。

【3460】

以上の如く、本実施形態に係る遊技機は、

遊技者が視認可能であるとともに、遊技者に対して所定の発光演出を実行可能な装飾ユニットC4500を備える遊技機であって、

前記装飾ユニットC4500は、

光を照射可能な発光素子C4521を有する発光基板(第1の基板C4520)と、

前記発光素子C4521から照射された光を拡散可能な拡散部C4560と、

前記発光素子C4521から照射された光を反射可能な反射部C4540と、

遊技者が視認可能な装飾部C4570と、

前記発光基板(第1の基板C4520)の後方側に設けられる特定部材(フレーム部材C4510)と、を備えることを特徴とするものである。

【3461】

このような構成により、遊技の興趣を向上させることができる。すなわち、発光基板(第1の基板C4520)、拡散部C4560、反射部C4540、装飾部C4570及び特定部材(フレーム部材C4510)により、装飾部C4570を発光させる所定の発光演出を遊技者に対して実行することで、遊技の興趣を向上させることができる。

【3462】

また、前記装飾部C4570は、前記拡散部C4560により拡散された光を透光可能な装飾透光部(ロゴ装飾レンズ部C4581)を備えるものである。

【3463】

このような構成により、拡散部C4560により拡散された光を装飾透光部(ロゴ装飾レンズ部C4581)に透光させることで、当該装飾透光部(ロゴ装飾レンズ部C4581)を介して発光する装飾部C4570を遊技者に視認させることで、遊技の興趣を向上させることができる。

【3464】

また、前記装飾ユニットC4500は、前記発光素子C4521の前方側に前記反射部C4540を備えるとともに、前記反射部C4540の前方側に前記拡散部C4560を備え、更には前記拡散部C4560の前方側に前記装飾部C4570を備えるものである。

【3465】

このような構成により、発光素子C4521から照射された光を反射部C4540により反射させ、当該反射された光を拡散部C4560により拡散し、当該拡散された光により装飾部C4570を発光させ易くすることができる。

【3466】

また、前記反射部C4540は、前記拡散部C4560を該反射部C4540に取り付けるときに前記拡散部C4560の配設位置を決定するための拡散部位置決め手段(差込孔部C4548)を備え、

前記拡散部位置決め手段(差込孔部C4548)は、前記拡散部C4560の所定部(差込部C4567)が当該拡散部位置決め手段(差込孔部C4548)と係合されることで前記拡散部C4560の配設位置を決定可能であるものである。

【3467】

10

20

30

40

50

このような構成により、拡散部 C 4 5 6 0 を反射部 C 4 5 4 0 に取り付ける際の作業性を向上させることができる。拡散部 C 4 5 6 0 の所定部（差込部 C 4 5 6 7）及び拡散部位置決め手段（差込孔部 C 4 5 4 8）により、反射部 C 4 5 4 0 に対する拡散部 C 4 5 6 0 の配設位置の位置決めを行うことができる。これにより、拡散部 C 4 5 6 0 を反射部 C 4 5 4 0 に取り付ける際の作業性を向上させることができる。

【3 4 6 8】

また、前記反射部 C 4 5 4 0 及び前記発光基板（第 1 の基板 C 4 5 2 0）の一方（本実施形態においては、反射部 C 4 5 4 0）は、他方側へと突出する所定の突出部 C 4 5 4 1 c を備え、

前記反射部 C 4 5 4 0 及び前記発光基板（第 1 の基板 C 4 5 2 0）の他方（本実施形態においては、発光基板（第 1 の基板 C 4 5 2 0））は、一方側に貫通した所定の穴部（挿通穴部 C 4 5 2 2）を備え、

前記所定の突出部 C 4 5 4 1 c が前記所定の穴部（挿通穴部 C 4 5 2 2）に挿入されると、前記反射部 C 4 5 4 0 及び前記発光基板（第 1 の基板 C 4 5 2 0）のうち何れか（本実施形態においては、発光基板（第 1 の基板 C 4 5 2 0））の配設位置を決定することが可能であるものである。

【3 4 6 9】

このような構成により、発光基板（第 1 の基板 C 4 5 2 0）を取り付ける際の作業性をより向上させることができる。すなわち、反射部 C 4 5 4 0 により発光基板（第 1 の基板 C 4 5 2 0）の配設位置の位置決めを行うことができるため、当該発光基板（第 1 の基板 C 4 5 2 0）を取り付ける際の作業性をより向上させることができる。

【3 4 7 0】

また、前記装飾部 C 4 5 7 0 は、第 1 の装飾部 C 4 5 8 0 と、前記第 1 の装飾部 C 4 5 8 0 とは異なる第 2 の装飾部 C 4 5 9 0 と、を備え、

前記第 1 の装飾部 C 4 5 8 0 は、前記拡散部 C 4 5 6 0 により拡散された光を透光可能な装飾透光部（ロゴ装飾レンズ部 C 4 5 8 1）を備え、

前記第 2 の装飾部 C 4 5 9 0 は、前記装飾透光部（ロゴ装飾レンズ部 C 4 5 8 1）を備えないものである。

【3 4 7 1】

このような構成により、装飾透光部（ロゴ装飾レンズ部 C 4 5 8 1）を好適に取り付けることができる。すなわち、例えば装飾透光部（ロゴ装飾レンズ部 C 4 5 8 1）を備えない第 2 の装飾部 C 4 5 9 0 に、他の部材と固定される部分を形成することが可能となり、装飾透光部（ロゴ装飾レンズ部 C 4 5 8 1）を備える第 1 の装飾部 C 4 5 8 0 の装飾性を損なうことなく、当該装飾透光部（ロゴ装飾レンズ部 C 4 5 8 1）の取り付けを行うことができる。

【3 4 7 2】

また、前記発光基板（第 1 の基板 C 4 5 2 0）は、配線部材 C 4 5 2 4 を接続可能なコネクタ C 4 5 2 3 を備え、

前記特定部材（フレーム部材 C 4 5 1 0）は、前記コネクタ C 4 5 2 3 に対応する位置に特定の開口部 C 4 5 1 1 を備えるものである。

【3 4 7 3】

このような構成により、コネクタ C 4 5 2 3 を用いた発光基板（第 1 の基板 C 4 5 2 0）と配線部材 C 4 5 2 4 との接続を好適に行うことができる。

【3 4 7 4】

また、前記拡散部 C 4 5 6 0 は、第 1 の領域（第 1 の拡散部 C 4 5 6 1、第 2 の拡散部 C 4 5 6 2、第 3 の拡散部 C 4 5 6 3、第 4 の拡散部 C 4 5 6 4、第 5 の拡散部 C 4 5 6 5）と、前記第 1 の領域とは異なる第 2 の領域（第 1 の拡散部 C 4 5 6 1、第 2 の拡散部 C 4 5 6 2、第 3 の拡散部 C 4 5 6 3、第 4 の拡散部 C 4 5 6 4、第 5 の拡散部 C 4 5 6 5）と、を少なくとも含み、

前記第 1 の領域と前記第 2 の領域は、所定の加工が施されていない拡散開口部 C 4 5 6

6を備え、

前記拡散開口部C4566は、前記第1の領域と前記第2の領域とで夫々異なる位置に設けられるものである。

【3475】

このような構成により、拡散部C4560を好適に取り付けることができる。すなわち、例えば拡散開口部C4566を利用して、装飾部C4570に対する拡散部C4560の位置決めを行うことができる。また、拡散部C4560を第1の領域と第2の領域とで夫々異なる位置に設けたことで、例えば、装飾部C4570において、第1の領域より拡散された光が照射される部分と、第2の領域により拡散された光が照射される部分と、の形状が異なる場合でも、上記装飾部C4570の各部分に応じた位置に拡散開口部C4566を設けることができる。

10

【3476】

また、前記特定部材(フレーム部材C4510)は、前記発光基板(第1の基板C4520)が取り付けられた面とは異なる面(上面部C4515)に前記発光基板(第1の基板C4520)とは異なる基板(第2の基板C4530)が取り付けられるものである。

【3477】

このような構成により、特定部材(フレーム部材C4510)を、装飾ユニットC4500の発光基板(第1の基板C4520)とは異なる他の基板の取り付けに用いることができる。

【3478】

また、所定の配線部材C4524が前記特定部材(フレーム部材C4510)における所定の配線通過経路C4512を通過することで配線され得るように構成され、

前記所定の配線通過経路C4512は、前記所定の配線部材C4524に係止可能な係止部C4513を備えるものである。

20

【3479】

このような構成により、特定部材(フレーム部材C4510)に配線部材C4524を好適に配線することができる。

【3480】

また、前記装飾ユニットC4500は、当該遊技機の前方側に突出して配設されるとともに、遊技者が視認可能な位置に所定の注意喚起を促す注意喚起表示(注意喚起表示部C4441)があるものである。

30

【3481】

このような構成により、前方側に突出する装飾ユニットC4500に遊技者が頭をぶつけることに対する注意喚起を促すことができる。

【3482】

なお、フレーム部材C4510は、特定部材の一形態である。

また、第1の基板C4520は、発光基板の一形態である。

また、差込孔部C4548は、拡散部位置決め手段の一形態である。

また、差込部C4567は、所定部の一形態である。

また、挿通穴部C4522は、穴部の一形態である。

40

また、第2の基板C4530は、発光基板とは異なる基板の一形態である。

また、注意喚起表示部C4441は、注意喚起表示の一形態である。

また、第1の拡散部C4561、第2の拡散部C4562、第3の拡散部C4563、第4の拡散部C4564及び第5の拡散部C4565は、第1の領域及び第2の領域の一形態である。

また、ロゴ装飾レンズ部C4581は、装飾透光部の一形態である。

【3483】

以上、本発明の一実施形態を説明したが、本発明は上記構成に限定されるものではなく、特許請求の範囲に記載された発明の範囲内で種々の変更が可能である。

【3484】

50

例えば、本実施形態では、拡散部 C 4 5 6 0 を、第 1 の拡散部 C 4 5 6 1、第 2 の拡散部 C 4 5 6 2、第 3 の拡散部 C 4 5 6 3、第 4 の拡散部 C 4 5 6 4 及び第 5 の拡散部 C 4 5 6 5 の複数 (5 つ) の部材に分割し、各部材を異なる領域 (第 1 の領域及び第 2 の領域の一形態) としたが、このような態様に限られない。例えば、図 3 8 4 に模式的に示す変形例のように、一つの部材として形成された拡散部 C 4 5 6 0 の左右方向一方側を第 1 の領域 C 4 5 6 0 A、他方側を第 2 の領域 C 4 5 6 0 B としてもよい。図例では、拡散部 C 4 5 6 0 の左右方向の中心線よりも左方を第 1 の領域 C 4 5 6 0 A、右方を第 2 の領域 C 4 5 6 0 B としている。

【 3 4 8 5 】

上記変形例においても、拡散開口部 C 4 5 6 6 を、各領域ごとに夫々異なる位置に設けている。より詳細には、第 1 の領域 C 4 5 6 0 A では、拡散開口部 C 4 5 6 6 を左上部に設け、第 2 の領域 C 4 5 6 0 B では、拡散開口部 C 4 5 6 6 を右下部に設けている。

【 3 4 8 6 】

また、本実施形態では、反射部 C 4 5 4 0 (第 1 のレンズ保持部 C 4 5 4 2) に拡散部位置決め手段 (差込孔部 C 4 5 4 8) を設け、拡散部 C 4 5 6 0 に所定部 (差込部 C 4 5 6 7) を設けた例を示したが、このような態様に限られない。例えば、反射部 C 4 5 4 0 に拡散部位置決め手段としての差込部を設け、拡散部 C 4 5 6 0 に所定部としての差込孔部を設けるようにしてもよい。

【 3 4 8 7 】

また、本実施形態では、第 2 の基板 C 4 5 3 0 を、発光素子 C 4 5 3 1 を備える発光基板とした例を示したが、このような態様に限られない。第 2 の基板 C 4 5 3 0 としては、遊技機に用いられる種々の基板を採用可能である。例えば、第 2 の基板 C 4 5 3 0 は、第 1 の基板 C 4 5 2 0 に第 2 の配線部材 C 4 5 2 4 b を配線するための中継基板であっても良い。中継基板を採用した場合には、第 1 の基板 C 4 5 2 0 のより近傍に中継基板を配置することができるようになるため、配線部材の配線をより好適に行うことができる。

【 3 4 8 8 】

また、本実施形態では、発光基板 (第 1 の基板 C 4 5 2 0) が設けられる特定部材を、装飾ユニット C 4 5 0 0 の後部を構成するフレーム部材 C 4 5 1 0 とした例を示したが、このような態様に限られない。特定部材としては、発光基板を設けることが可能な種々の部材を採用可能である。

【 3 4 8 9 】

また、本実施形態では、反射部 C 4 5 4 0 に突出部 C 4 5 4 1 c を設け、第 1 の基板 C 4 5 2 0 に所定の穴部 (挿通穴部 C 4 5 2 2) を設けた例を示したが、このような態様に限られない。例えば、反射部 C 4 5 4 0 に所定の穴部を設け、発光基板 (第 1 の基板 C 4 5 2 0) に突出部を設けるようにしてもよい。このように、突出部を有する側の部材 (反射部 C 4 5 4 0) が穴部を有する側の部材 (第 1 の基板 C 4 5 2 0) の配設位置を決定する構成ではなく、その逆の関係 (すなわち、穴部を有する側の部材が突出部を有する側の部材の配設位置を決定する構成) としてもよい。また、突出部及び穴部は、反射部 C 4 5 4 0 及び第 1 の基板 C 4 5 2 0 のそれぞれが有する構成としてもよい。

【 3 4 9 0 】

また、本実施形態では、装飾ユニット C 4 5 0 0 を、遊技機の上部 (上部ユニット C 4 4 0 0) に設けた例を示したが、このような態様に限られない。装飾ユニット C 4 5 0 0 を設ける位置としては、遊技機における種々の位置を採用可能である。

【 3 4 9 1 】

また、本実施形態では、装飾ユニット C 4 5 0 0 を、ガラスドア 4 の上部 (上部ユニット C 4 4 0 0) に設けられる装飾をしたが、このような態様に限られない。装飾ユニット C 4 5 0 0 は、遊技機のガラスドア 4 の枠に設けられる装飾や、演出に関する操作が可能な装置 (演出ボタン装置)、遊技盤に設置される役物 (例えば可動役物) 等の遊技機を構成する種々の装飾として用いることができる。

【 3 4 9 2 】

10

20

30

40

50

以下では、本発明の第 9 実施形態に係るパチンコ遊技機について説明する。なお、先述した実施形態に係るものと同一又は類似の構成要素については、同一名称や同一符号を付する等してその説明を省略する。

【 3 4 9 3 】

第 9 実施形態に係るパチンコ遊技機は、例えば図 2 に示すガラスドア 4 と異なるガラスドア C 4 を有する点で、第 1 ～ 第 8 実施形態に係るパチンコ遊技機と大きく異なる。以下では、図 3 8 5 から図 3 9 4 までを用いて、ガラスドア C 4 の構成について説明する。なお、上記図面においては、説明の便宜上、部材の図示を適宜省略している。例えば、図 3 9 2 においては、ベース部 C 4 6 1 0 の図示を省略している。

【 3 4 9 4 】

ガラスドア C 4 は、透過性を有する保護ガラス（図 2 参照）が図示せぬガラスフレームを介して取り付けられるものである。ガラスドア C 4 は、主として枠体 C 4 6 0 0、上部ユニット C 4 7 0 0、基板ユニット C 4 7 5 0、ロック部材 C 4 7 6 0 及び移動規制部材 C 4 7 7 0 を具備する。

【 3 4 9 5 】

図 3 8 5 から図 3 8 7 に示す枠体 C 4 6 0 0 は、前記ガラスフレームや後述する上部ユニット C 4 7 0 0 を支持するものである。枠体 C 4 6 0 0 は、ベース部 C 4 6 1 0 及びユニット部 C 4 6 2 0 を具備する。

【 3 4 9 6 】

図 3 8 6 及び図 3 8 7 に示すベース部 C 4 6 1 0 は、中央が開口した板状に形成される。ベース部 C 4 6 1 0 は、板面を前後方向に向けて設けられる。ベース部 C 4 6 1 0 は、正面視略矩形状に形成される。ベース部 C 4 6 1 0 には、ベース孔 C 4 6 1 1 が形成される。

【 3 4 9 7 】

図 3 8 6、図 3 9 0 及び図 3 9 1 に示すベース孔 C 4 6 1 1 は、ベース部 C 4 6 1 0 の右上部を前後に貫通するように形成される。

【 3 4 9 8 】

図 3 8 5、図 3 8 6 及び図 3 8 8 等を示すユニット部 C 4 6 2 0 は、下方が開放された正面視略 U 字状（コの字状）に形成される。ユニット部 C 4 6 2 0 には、スピーカ等の部材が搭載される。ユニット部 C 4 6 2 0 は、ベース部 C 4 6 1 0 の前側に設けられ当該ベース部 C 4 6 1 0 に固定される。

【 3 4 9 9 】

ユニット部 C 4 6 2 0 の上部には、後述する上部ユニット C 4 7 0 0 が取り付けられる。ユニット部 C 4 6 2 0 には、上部ユニット C 4 7 0 0 を取り付けするための構成として、凹部 C 4 6 2 1、取付孔 C 4 6 2 2、スライドガイド孔 C 4 6 2 3、配線用孔 C 4 6 2 4 及びボス C 4 6 2 5 が形成される。

【 3 5 0 0 】

なお、上記構成のうち、凹部 C 4 6 2 1、取付孔 C 4 6 2 2 及びスライドガイド孔 C 4 6 2 3 は、ユニット部 C 4 6 2 0 の右上部及び左上部にそれぞれ形成される。以下ではまず、ユニット部 C 4 6 2 0 の右上部に形成された凹部 C 4 6 2 1、取付孔 C 4 6 2 2 及びスライドガイド孔 C 4 6 2 3 に着目して説明を行う。

【 3 5 0 1 】

図 3 8 8 及び図 3 9 0 から図 3 9 2 に示す凹部 C 4 6 2 1 は、後述するロック部材 C 4 7 6 0 を収容する部分である。凹部 C 4 6 2 1 は、ユニット部 C 4 6 2 0 の後面が前側に凹むように形成される。凹部 C 4 6 2 1 は、長手方向を左右方向に向けた背面視略矩形状に形成される。凹部 C 4 6 2 1 の左右の側面は、後述するロック部材 C 4 7 6 0 が通過可能な大きさに開口するように形成されている。

【 3 5 0 2 】

図 3 8 8、図 3 9 2 及び図 3 9 3 に示す取付孔 C 4 6 2 2 は、後述する上部ユニット C 4 7 0 0（の取付部 C 4 7 1 0）が挿通される孔である。取付孔 C 4 6 2 2 は、凹部 C 4

10

20

30

40

50

6 2 1 の底面が前後に貫通するように形成される。取付孔 C 4 6 2 2 は、凹部 C 4 6 2 1 の右部に形成される。取付孔 C 4 6 2 2 は、その右部が長手方向を上下方向に向けた背面視略矩形状に形成され、その左部が右部よりも上下幅が小さな背面視略矩形状に形成される（図 3 9 3 参照）。

【 3 5 0 3 】

図 3 8 8、図 3 9 2 及び図 3 9 3 に示すスライドガイド孔 C 4 6 2 3 は、後述するロック部材 C 4 7 6 0 のスライド移動をガイドするものである。スライドガイド孔 C 4 6 2 3 は、凹部 C 4 6 2 1 の底面が前後に貫通するように形成される。スライドガイド孔 C 4 6 2 3 は、取付孔 C 4 6 2 2 の左端から左方に延びるように形成される。スライドガイド孔 C 4 6 2 3 は、取付孔 C 4 6 2 2 よりも上下幅が小さくなるように形成される。

10

【 3 5 0 4 】

図 3 8 8、図 3 9 0 から図 3 9 2 に示す配線用孔 C 4 6 2 4 は、後述する上部ユニット C 4 7 0 0 と接続される配線（後述するハーネス C 4 7 5 2）を通すための孔である。配線用孔 C 4 6 2 4 は、ユニット部 C 4 6 2 0 を前後に貫通するように形成される。配線用孔 C 4 6 2 4 は、凹部 C 4 6 2 1（取付孔 C 4 6 2 2 及びスライドガイド孔 C 4 6 2 3）の上方に形成される。

【 3 5 0 5 】

図 3 8 8 及び図 3 9 2 に示すボス C 4 6 2 5 は、ユニット部 C 4 6 2 0 から後方に突出する円柱状に形成される。ボス C 4 6 2 5 は、上下方向において凹部 C 4 6 2 1 と配線用孔 C 4 6 2 4 との間に形成される。ボス C 4 6 2 5 の中央には、雌ねじ穴が形成される。

20

【 3 5 0 6 】

このように形成された凹部 C 4 6 2 1、取付孔 C 4 6 2 2、スライドガイド孔 C 4 6 2 3、配線用孔 C 4 6 2 4 及びボス C 4 6 2 5 は、背面視においてベース部 C 4 6 1 0 のベース孔 C 4 6 1 1 の内側に収まるように形成される（図 3 9 0 参照）。

【 3 5 0 7 】

また、上述したように、凹部 C 4 6 2 1、取付孔 C 4 6 2 2 及びスライドガイド孔 C 4 6 2 3 は、ユニット部 C 4 6 2 0 の右上部及び左上部にそれぞれ形成される（図 3 8 8 参照）。ユニット部 C 4 6 2 0 の左上部に形成された凹部 C 4 6 2 1（凹部 C 4 6 2 1 L）、取付孔 C 4 6 2 2（取付孔 C 4 6 2 2 L）及びスライドガイド孔 C 4 6 2 3（スライドガイド孔 C 4 6 2 3 L）は、ユニット部 C 4 6 2 0 の右上部に形成された凹部 C 4 6 2 1、取付孔 C 4 6 2 2 及びスライドガイド孔 C 4 6 2 3 を背面視において反時計回りに 9 0 度回転したような形状に形成される。

30

【 3 5 0 8 】

図 3 8 5 から図 3 8 7 及び図 3 8 9 等 に示す上部ユニット C 4 7 0 0 は、演出を行うためのものである。上部ユニット C 4 7 0 0 には、適宜の装飾が施されている。上部ユニット C 4 7 0 0 は、枠体 C 4 6 0 0（ユニット部 C 4 6 2 0）の上部前面に設けられる。上部ユニット C 4 7 0 0 には、取付部 C 4 7 1 0 が形成される。

【 3 5 0 9 】

図 3 8 9 から図 3 9 2 に示す取付部 C 4 7 1 0 は、上部ユニット C 4 7 0 0 を枠体 C 4 6 0 0 に固定するためのものである。取付部 C 4 7 1 0 は、上部ユニット C 4 7 0 0 の右部及び左部にそれぞれ形成される（図 3 8 9 参照）。以下ではまず、上部ユニット C 4 7 0 0 の右部に形成された取付部 C 4 7 1 0 に着目して説明を行う。

40

【 3 5 1 0 】

取付部 C 4 7 1 0 は、上部ユニット C 4 7 0 0 から後方に突出するように形成される。取付部 C 4 7 1 0 には、当該取付部 C 4 7 1 0 を左右に貫通する挿通孔 C 4 7 1 1 が形成される（図 3 9 2 参照）。取付部 C 4 7 1 0 は、枠体 C 4 6 0 0（ユニット部 C 4 6 2 0）の取付孔 C 4 6 2 2 に前側から挿入される。

【 3 5 1 1 】

一方、上部ユニット C 4 7 0 0 の左部に形成された取付部 C 4 7 1 0（取付部 C 4 7 1 0 L）は、上部ユニット C 4 7 0 0 の右部に形成された取付部 C 4 7 1 0 を背面視におい

50

て 90 度回転したような形状に形成される（図 389 参照）。

【3512】

また、上部ユニット C4700 には、コネクタ C4720a が装着された基板 C4720 が設けられる（図 389 参照）。基板 C4720 は、上部ユニット C4700 の後面に固定される。基板 C4720 は、取付部 C4710 の上方に設けられる。基板 C4720 は、背面視においてコネクタ C4720a がユニット部 C4620 の配線用孔 C4624 の内側に収まるように設けられる（図 390 及び図 391 参照）。

【3513】

図 386 及び図 387 に示す基板ユニット C4750 は、ガラスドア C4 に設けられた所定の機器を動作させるためのものである。基板ユニット C4750 は、基板 C4751、ハーネス C4752 及びハーネスカバー C4753 を具備する。 10

【3514】

図 387 に示す基板 C4751 は、ベース部 C4610 の下部に固定される。基板 C4751 には、コネクタ C4751a が設けられる。

【3515】

図 390 及び図 391 に示すハーネス C4752 は、枠体 C4600 と上部ユニット C4700 との間に亘って設けられる。具体的には、ハーネス C4752 の一端は、基板 C4751 のコネクタ C4751a に接続される。ハーネス C4752 の他端は、上部ユニット C4700 の基板 C4720 のコネクタ C4720a に接続される（図 395 参照）。なお、図 390 においては、ハーネス C4752 の他端（コネクタ C4720a と接続される部分）の図示を省略している。また、図 391 においては、ハーネス C4752 が上部ユニット C4700（基板 C4720）のコネクタ C4720a に接続されていない状態を示している。 20

【3516】

ハーネス C4752 は、コネクタ C4751a からベース部 C4610 の右部まで右方に延び、そこから上方に屈曲するように配置される（不図示）。そして、ハーネス C4752 は、ベース部 C4610 の右部を通して、ロック部材 C4760 及び移動規制部材 C4770 の直ぐ右側まで上方に延びるように配置される。そして、ハーネス C4752 は、ロック部材 C4760 及び移動規制部材 C4770 の直ぐ右側から上部ユニット C4700 の基板 C4720 まで延びて、コネクタ C4720a に接続される（図 395 参照）。 30

【3517】

図 390 及び図 391 に示すハーネスカバー C4753 は、ハーネス C4752 を保護するものである。ハーネスカバー C4753 は、前方が開放された正面視略 U 字状（コの字状）に形成される。ハーネスカバー C4753 は、長手方向を上下方向に向けて、ベース部 C4610 の右部に固定される。ハーネスカバー C4753 は、ハーネス C4752 の中途部（上下方向に延びる部分）を左右方向及び後方から覆うように設けられる。ハーネスカバー C4753 は、その上端（ハーネス C4752 の出口）が上部ユニット C4700（基板 C4720）のコネクタ C4720a の右側に位置するように設けられる。

【3518】

ここで、上部ユニット C4700 は、取付部 C4710 が枠体 C4600（ユニット部 C4620）の取付孔 C4622 に挿入された状態で、ねじ及びロック部材 C4760 等によって枠体 C4600 に固定（ロック）される。以下、ロック部材 C4760 について詳細に説明する。

【3519】

図 387 及び図 390 から図 394 に示すロック部材 C4760 は、枠体 C4600 に対して上部ユニット C4700 をロック（固定）するものである。ロック部材 C4760 は、枠体 C4600（ユニット部 C4620）の右部及び左部にそれぞれ設けられる（図 387 参照）。以下ではまず、枠体 C4600（ユニット部 C4620）の右部に設けられたロック部材 C4760 に着目して説明を行う。 50

【 3 5 2 0 】

ロック部材 C 4 7 6 0 は、本体部 C 4 7 6 1、挿入部 C 4 7 6 2、操作部 C 4 7 6 3 及びロック部材前部 C 4 7 6 4 を具備する。

【 3 5 2 1 】

図 3 9 0 から図 3 9 4 に示す本体部 C 4 7 6 1 は、ロック部材 C 4 7 6 0 の主たる構造体を構成する部分である。本体部 C 4 7 6 1 は、長手方向を左右方向に向けた正面視略矩形状に形成される。

【 3 5 2 2 】

図 3 9 0 から図 3 9 2 及び図 3 9 4 に示す挿入部 C 4 7 6 2 は、上部ユニット C 4 7 0 0 の取付部 C 4 7 1 0 に挿入される部分である。挿入部 C 4 7 6 2 は、本体部 C 4 7 6 1 の右端から右方に延びるように形成される。 10

【 3 5 2 3 】

図 3 9 2 及び図 3 9 4 に示す操作部 C 4 7 6 3 は、ロック部材 C 4 7 6 0 を操作する際に作業者が把持する部分である。操作部 C 4 7 6 3 は、本体部 C 4 7 6 1 の右端から後方に延びるように形成される。

【 3 5 2 4 】

図 3 9 3 及び図 3 9 4 に示すロック部材前部 C 4 7 6 4 は、ロック部材 C 4 7 6 0 の前部を構成する部分である。ロック部材前部 C 4 7 6 4 は、本体部 C 4 7 6 1 から前方に延びるように形成される。ロック部材前部 C 4 7 6 4 の前部は、ロック部材前部 C 4 7 6 4 の後部よりも上下幅が大きくなるように形成される。 20

【 3 5 2 5 】

ロック部材前部 C 4 7 6 4 の後部（本体部 C 4 7 6 1 と接続される部分）は、スライドガイド孔 C 4 6 2 3 に挿通される。また、ロック部材前部 C 4 7 6 4 の前部は、スライドガイド孔 C 4 6 2 3 よりも上下幅が大きくなるように形成される。これにより、ロック部材 C 4 7 6 0 は、スライドガイド孔 C 4 6 2 3 からの脱落が防止される。

【 3 5 2 6 】

このように構成されたロック部材 C 4 7 6 0 は、ユニット部 C 4 6 2 0 の凹部 C 4 6 2 1 の内部を、スライドガイド孔 C 4 6 2 3 の延伸方向に沿って左右に（直線的に）スライド移動可能に形成される。そして、ロック部材 C 4 7 6 0 には、移動規制部材 C 4 7 7 0 が取り付けられる。 30

【 3 5 2 7 】

また、上述したように、ロック部材 C 4 7 6 0 は、枠体 C 4 6 0 0（ユニット部 C 4 6 2 0）の右部及び左部にそれぞれ設けられる（図 3 8 7 参照）。枠体 C 4 6 0 0 の左部に設けられたロック部材 C 4 7 6 0（ロック部材 C 4 7 6 0 L）は、枠体 C 4 6 0 0 の右部に設けられたロック部材 C 4 7 6 0 と同じ形状に形成される。ロック部材 C 4 7 6 0 L は、枠体 C 4 6 0 0 の右部に設けられたロック部材 C 4 7 6 0 を背面視において反時計回りに 90 度回転した状態で配置される。これにより、ロック部材 C 4 7 6 0 L は、ユニット部 C 4 6 2 0 の凹部 C 4 6 2 1 L の内部を、スライドガイド孔 C 4 6 2 3 L の延伸方向に沿って上下にスライド移動可能に形成される（図 3 8 8 参照）。 40

【 3 5 2 8 】

図 3 9 0 から図 3 9 2 に示す移動規制部材 C 4 7 7 0 は、ロック部材 C 4 7 6 0 の移動範囲を規制するものである。移動規制部材 C 4 7 7 0 は、右側のロック部材 C 4 7 6 0 に対して設けられる。移動規制部材 C 4 7 7 0 は、本体部 C 4 7 7 1、保護部 C 4 7 7 2 及び突起部 C 4 7 7 3 を具備する。

【 3 5 2 9 】

本体部 C 4 7 7 1 は、移動規制部材 C 4 7 7 0 の主たる構造体を構成する部分である。本体部 C 4 7 7 1 は、背面視略矩形状に形成される。本体部 C 4 7 7 1 には長孔 C 4 7 7 1 a が形成される。

【 3 5 3 0 】

長孔 C 4 7 7 1 a は、本体部 C 4 7 7 1 を前後に貫通するように形成される。長孔 C 4 50

771aは、長手方向を左右方向に向けて形成される。長孔C4771aには、ユニット部C4620のボスC4625が挿通される(図392参照)。そして、長孔C4771aには後側からねじC4774が挿通されている。ねじC4774は、本体部C4771に対して前後方向に間隔を空けた状態で、ボスC4625の雌ねじ穴に螺合されている。

【3531】

また、本体部C4771には、注意喚起シールC4771bが貼付されている。注意喚起シールC4771bには、上部ユニットC4700を取り外す際にハーネスC4752を上部ユニットC4700(基板C4720)のコネクタC4720aから抜くように促す注意書きやマーク等が記載されている。これにより、上部ユニットC4700を取り外す際のハーネスC4752の抜き忘れを抑制することができる。

10

【3532】

保護部C4772は、ロック部材C4760の操作部C4763を覆う部分である。保護部C4772は、本体部C4771の左右中途部から下方に延びるように形成される。保護部C4772には前面が開放された凹部が形成されており、当該凹部にロック部材C4760の操作部C4763が嵌め合わされる。これにより、移動規制部材C4770がロック部材C4760に取り付けられ、ロック部材C4760と一体的に移動する。また、保護部C4772は、ロック部材C4760の操作部C4763を覆うことで、操作部C4763を保護することができる。

【3533】

突起部C4773は、本体部C4771の右部から上方に突出するように形成される。突起部C4773は、背面視略矩形状に形成される。移動規制部材C4770が図390に示す位置にあるとき、突起部C4773は、背面視においてハーネスカバーC4753の上端(ハーネスC4752の出口)と上部ユニットC4700(基板C4720)のコネクタC4720aとの間に位置するように形成される。

20

【3534】

このように構成された移動規制部材C4770がロック部材C4760に取り付けられることにより、ロック部材C4760は、スライド移動可能な範囲(移動可能範囲)が規制されている。具体的には、長孔C4771aにボスC4625が挿通されること等によって、ロック部材C4760(及び移動規制部材C4770)の移動範囲が規制されている。

30

【3535】

図390に示すように、ロック部材C4760は、移動可能範囲のうち最も右方の位置にある(ボスC4625が長孔C4771aの左端部と当接している、又は操作部C4763を覆う保護部C4772が上部ユニットC4700の取付部C4710と当接している)とき、ロック部材C4760の挿入部C4762は、上部ユニットC4700の取付部C4710(図392に示す挿通孔C4711)に挿通されている。これにより、上部ユニットC4700(取付部C4710)は、ユニット部C4620の取付孔C4622から前方に抜くことが不可能な状態となる。このようにして、ロック部材C4760は、上部ユニットC4700を枠体C4600に固定(ロック)している。

【3536】

40

一方、図391は、ロック部材C4760が移動可能範囲のうち最も左方の位置にある(ボスC4625が長孔C4771aの右端部と当接している)状態を示している。なお、上述したように、図391においては、ハーネスC4752が上部ユニットC4700(基板C4720)のコネクタC4720aに接続されていないものとする。図391に示すように、ロック部材C4760は、図390に示す位置から左方にスライド移動して、背面視においてコネクタC4720aと重複する位置(移動可能範囲のうち最も左方の位置)まで移動することができる。このとき、ロック部材C4760の挿入部C4762は、上部ユニットC4700の取付部C4710よりも左方に位置している。すなわち、挿入部C4762は、取付部C4710(図392に示す挿通孔C4711)に挿入されていない状態となる。これにより、上部ユニットC4700(取付部C4710)は、ユ

50

ニット部 C 4 6 2 0 の取付孔 C 4 6 2 2 から前方に抜くことが可能な状態となる。このようにして、ロック部材 C 4 7 6 0 は、上部ユニット C 4 7 0 0 と枠体 C 4 6 0 0 との固定（ロック）を解除する。よって、上部ユニット C 4 7 0 0 を枠体 C 4 6 0 0 から取り外すことができる。

【 3 5 3 7 】

このように、ロック部材 C 4 7 6 0 は、ロック部材 C 4 7 6 0 の挿入部 C 4 7 6 2 が上部ユニット C 4 7 0 0 の取付部 C 4 7 1 0（挿通孔 C 4 7 1 1）に挿入された位置（ロック位置、図 3 9 0 参照）と、ロック部材 C 4 7 6 0 の挿入部 C 4 7 6 2 が上部ユニット C 4 7 0 0 の取付部 C 4 7 1 0（挿通孔 C 4 7 1 1）から抜き去られた位置（ロック解除位置、図 3 9 1 参照）との間をスライド移動することができる。これにより、ロック部材 C 4 7 6 0 は、枠体 C 4 6 0 0 に対する上部ユニット C 4 7 0 0 の固定と固定の解除とを切り換えることができる。

10

【 3 5 3 8 】

ここで、ハーネス C 4 7 5 2 が上部ユニット C 4 7 0 0（基板 C 4 7 2 0 のコネクタ C 4 7 2 0 a）に接続された状態で枠体 C 4 6 0 0 から上部ユニット C 4 7 0 0 を取り外そうとすると、ハーネス C 4 7 5 2 が引っ張られて断線する可能性がある。そこで、本実施形態においては、ハーネス C 4 7 5 2 が上部ユニット C 4 7 0 0 に接続された状態では、ロック部材 C 4 7 6 0 がロック位置（図 3 9 0 参照）からロック解除位置（図 3 9 1 参照）に移動できないように（移動を困難に）している。

【 3 5 3 9 】

以下、図 3 9 5 及び図 3 9 6 を用いて、ロック部材 C 4 7 6 0 のロック解除位置（図 3 9 1 参照）への移動の規制方法について説明する。

20

【 3 5 4 0 】

図 3 9 5 に示すように、ロック部材 C 4 7 6 0 がロック位置にあるとき、ロック部材 C 4 7 6 0 の挿入部 C 4 7 6 2 が上部ユニット C 4 7 0 0 の取付部 C 4 7 1 0 に挿入されている。これにより、上部ユニット C 4 7 0 0 は枠体 C 4 6 0 0 に固定されている。すなわち、上部ユニット C 4 7 0 0 は枠体 C 4 6 0 0 から取り外すことができない状態となっている。このとき、上述したように、移動規制部材 C 4 7 7 0 の突起部 C 4 7 7 3 は、背面視においてハーネスカバー C 4 7 5 3 の上端（ハーネス C 4 7 5 2 の出口）と上部ユニット C 4 7 0 0（基板 C 4 7 2 0）のコネクタ C 4 7 2 0 a との間に位置している。

30

【 3 5 4 1 】

一方、ロック部材 C 4 7 6 0 をロック解除位置に移動させるには、突起部 C 4 7 7 3 を背面視においてコネクタ C 4 7 2 0 a と重複する位置まで移動させる必要がある（図 3 9 1 参照）。このため、図 3 9 6 に示すように、上部ユニット C 4 7 0 0 を枠体 C 4 6 0 0 から取り外すために、ロック部材 C 4 7 6 0 をロック解除位置（図 3 9 1 参照）に向けて左方にスライド移動させようとしても、突起部 C 4 7 7 3 がハーネス C 4 7 5 2 に当接することとなる。このため、ロック部材 C 4 7 6 0 をロック解除位置（図 3 9 1 参照）に移動させることはできない。

【 3 5 4 2 】

したがって、本実施形態においては、ハーネス C 4 7 5 2 が上部ユニット C 4 7 0 0（基板 C 4 7 2 0）のコネクタ C 4 7 2 0 a に接続された状態で、上部ユニット C 4 7 0 0 が枠体 C 4 6 0 0 から取り外されることがない。よって、ハーネス C 4 7 5 2 が引っ張られて断線するのを防止することができる。

40

【 3 5 4 3 】

一方、ハーネス C 4 7 5 2 を上部ユニット C 4 7 0 0（基板 C 4 7 2 0 のコネクタ C 4 7 2 0 a）から取り外した場合、ロック部材 C 4 7 6 0 をロック解除位置（図 3 9 1 参照）に向けて左方にスライド移動させても、移動規制部材 C 4 7 7 0 の突起部 C 4 7 7 3 がハーネス C 4 7 5 2 に当接することはない。このため、ロック部材 C 4 7 6 0 をロック解除位置（図 3 9 1 参照）に移動させることが可能となる。したがって、上部ユニット C 4 7 0 0 を枠体 C 4 6 0 0 から取り外すことができる。

50

【 3 5 4 4 】

また、移動規制部材 C 4 7 7 0 の突起部 C 4 7 7 3 は、ハーネス C 4 7 5 2 が曲げられて略半円環状となった部分の間を移動するように形成されている。具体的には、突起部 C 4 7 7 3 は、ハーネスカバー C 4 7 5 3 の上端（ハーネス C 4 7 5 2 の出口）と、ハーネス C 4 7 5 2 の上部ユニット C 4 7 0 0 と接続される部分との間を移動するように形成されている。このため、突起部 C 4 7 7 3 を移動させるためのスペースを別途設ける必要がなく、省スペース化を図ることができる。

【 3 5 4 5 】

以上の実施形態に基づき、本発明の概要を以下に列挙する。

【 3 5 4 6 】

従来、例えばパチンコ機などの遊技機は公知となっている（特開 2 0 1 6 - 5 9 4 9 8 号公報参照）。

【 3 5 4 7 】

上記公報には、所定の可動演出を行う可動演出役物を備えた遊技機が開示されている。可動演出役物はベース部材に固定されている。

【 3 5 4 8 】

このような遊技機において、機能性をさらに向上させることが望まれている。

【 3 5 4 9 】

本発明は、上述した課題に鑑みてなされたものであり、機能性の高い遊技機を提供することを目的とする。

【 3 5 5 0 】

以上の如く、本実施形態に係る遊技機は、

枠体 C 4 6 0 0（被固定部）に対して上部ユニット C 4 7 0 0（構造物）を固定するロック位置（第 1 位置）と、前記枠体 C 4 6 0 0 に対する前記上部ユニット C 4 7 0 0 の固定を解除するロック解除位置（第 2 位置）とに移動可能に形成されたロック部材 C 4 7 6 0（第 1 部材）と、

前記ロック部材 C 4 7 6 0 が前記ロック位置から前記ロック解除位置に移動するのを困難にする移動規制部材 C 4 7 7 0（第 2 部材）と、
を具備するものである。

【 3 5 5 1 】

このような構成により、機能性の高い遊技機を提供することができる。

具体的には、移動規制部材 C 4 7 7 0 によって、ロック部材 C 4 7 6 0 による枠体 C 4 6 0 0 に対する上部ユニット C 4 7 0 0 の固定と固定の解除を容易に切換えることができるので、組み付けの作業性を向上させることができ、ひいては機能性に優れた遊技機とすることができる。

【 3 5 5 2 】

また、前記ロック部材 C 4 7 6 0 は、

前記ロック位置と前記ロック解除位置との間をスライド可能に形成されており、

前記移動規制部材 C 4 7 7 0 は、

前記ロック部材 C 4 7 6 0 のスライドを規制することで、前記ロック部材 C 4 7 6 0 が前記ロック位置から前記ロック解除位置へ移動するのを困難にするものである。

【 3 5 5 3 】

このような構成により、ロック部材 C 4 7 6 0 及び移動規制部材 C 4 7 7 0 を簡易な構成とすることができる。

【 3 5 5 4 】

また、前記移動規制部材 C 4 7 7 0 は、

前記ロック部材 C 4 7 6 0 及び前記移動規制部材 C 4 7 7 0 とは異なるハーネス C 4 7 5 2（第 3 部材）が設けられた状態において、前記ロック部材 C 4 7 6 0 が前記ロック位置から前記ロック解除位置に移動するのを困難にし、

前記ハーネス C 4 7 5 2 を移動させること又は取り外すことによって、前記ロック部材

10

20

30

40

50

C 4 7 6 0 が前記ロック位置から前記ロック解除位置に移動するのを可能にするように形成されているものである。

【 3 5 5 5 】

このような構成により、ハーネス C 4 7 5 2 が設けられた状態で枠体 C 4 6 0 0 から上部ユニット C 4 7 0 0 を取り外す作業が行われるのを抑制することができる。これにより、ハーネス C 4 7 5 2 の破損を抑制することができる。

【 3 5 5 6 】

また、前記第 3 部材は、

前記上部ユニット C 4 7 0 0 と前記枠体 C 4 6 0 0 との間に亘って設けられたハーネス C 4 7 5 2 (配線) であるものである。

【 3 5 5 7 】

このような構成により、ハーネス C 4 7 5 2 が接続された状態で枠体 C 4 6 0 0 から上部ユニット C 4 7 0 0 を取り外す作業が行われるのを抑制することができる。これにより、ハーネス C 4 7 5 2 の断線を抑制することができる。

【 3 5 5 8 】

また、前記上部ユニット C 4 7 0 0 からの前記ハーネス C 4 7 5 2 が接続されるコネクタ C 4 7 5 1 a (配線接続部) を具備し、

前記ロック部材 C 4 7 6 0 と前記コネクタ C 4 7 5 1 a はともに、前記枠体 C 4 6 0 0 に設けられているものである。

【 3 5 5 9 】

このような構成により、ロック部材 C 4 7 6 0 とコネクタ C 4 7 5 1 a との位置関係を容易に設定することができる。

【 3 5 6 0 】

また、前記移動規制部材 C 4 7 7 0 は、

前記ハーネス C 4 7 5 2 と当接することで前記ロック部材 C 4 7 6 0 が前記ロック位置から前記ロック解除位置に移動するのを困難にする突起部 C 4 7 7 3 を具備するものである。

【 3 5 6 1 】

このような構成により、移動規制部材 C 4 7 7 0 を簡易な構成とすることができる。

【 3 5 6 2 】

また、前記移動規制部材 C 4 7 7 0 は、

前記突起部 C 4 7 7 3 が、前記ハーネス C 4 7 5 2 の少なくとも一部を収容するハーネスカバー C 4 7 5 3 (配線カバー) と、前記ハーネス C 4 7 5 2 の前記上部ユニット C 4 7 0 0 と接続される部分との間を移動するように形成されているものである。

【 3 5 6 3 】

このような構成により、省スペース化を図ることができる。

【 3 5 6 4 】

また、前記移動規制部材 C 4 7 7 0 は、

前記ロック部材 C 4 7 6 0 と一体的に移動するように形成されているものである。

【 3 5 6 5 】

このような構成により、移動規制部材 C 4 7 7 0 を移動させるための機構を別途設けなくてもよく、ひいては構成の簡素化を図ることができる。

【 3 5 6 6 】

また、前記ロック部材 C 4 7 6 0 は、

当該ロック部材 C 4 7 6 0 を移動させるための操作部 C 4 7 6 3 を具備し、

前記移動規制部材 C 4 7 7 0 は、

前記操作部 C 4 7 6 3 を覆うように設けられるものである。

【 3 5 6 7 】

このような構成により、移動規制部材 C 4 7 7 0 によってロック部材 C 4 7 6 0 の操作部 C 4 7 6 3 を保護することができる。

10

20

30

40

50

【 3 5 6 8 】

また、前記ロック部材 C 4 7 6 0 は、
当該ロック部材 C 4 7 6 0 を移動させるための操作部 C 4 7 6 3 を具備し、
前記操作部 C 4 7 6 3 が前記上部ユニット C 4 7 0 0 と当接することによって前記ロック部材 C 4 7 6 0 の移動範囲が規制されているものである。

【 3 5 6 9 】

このような構成により、ロック部材 C 4 7 6 0 の移動範囲を規制する構成を別途設けなくてもよく、ひいては構成の簡素化を図ることができる。

【 3 5 7 0 】

また、前記ロック部材 C 4 7 6 0 は、
移動方向が互いに異なる複数のロック部材（左右のロック部材 C 4 7 6 0 ）を含むものである。

【 3 5 7 1 】

このような構成により、枠体 C 4 6 0 0 に対する上部ユニット C 4 7 0 0 の固定を強固にすることができる。

【 3 5 7 2 】

以上、本発明の一実施形態を説明したが、本発明は上記構成に限定されるものではなく、特許請求の範囲に記載された発明の範囲内で種々の変更が可能である。

【 3 5 7 3 】

例えば、本実施形態においては、本発明の被固定部は枠体 C 4 6 0 0 であり、本発明の構造物は上部ユニット C 4 7 0 0 であるものとしたが、被固定部及び構造物はこれに限定されるものではなく、任意の部材とすることができる。

【 3 5 7 4 】

また、本実施形態においては、本発明の第 1 部材はロック部材 C 4 7 6 0 であるものとしたが、第 1 部材はこれに限定されるものではなく、任意の部材とすることができ、例えばねじであってもよい。

【 3 5 7 5 】

また、本実施形態においては、ロック部材 C 4 7 6 0 は直線的に移動するものとしたが、ロック部材 C 4 7 6 0 の移動方向はこれに限定されるものではなく、例えば回転移動するものであってもよい。

【 3 5 7 6 】

また、本実施形態においては、移動規制部材 C 4 7 7 0（の突起部 C 4 7 7 3）がハーネス C 4 7 5 2 と当接することで、ロック部材 C 4 7 6 0 がロック解除位置に移動するのを困難にするものとしたが、ロック解除位置に移動するのを困難にするための構成はこれに限定されるものではなく、任意の構成とすることができる。例えば、移動規制部材 C 4 7 7 0 が当接する部材はハーネス C 4 7 5 2 に限定されるものではなく、任意の部材とすることができる。また、移動規制部材 C 4 7 7 0 も任意の形状（部材）とすることができる。

【 3 5 7 7 】

以下では、本発明の第 1 0 実施形態に係る遊技機について説明する。なお、先述した実施形態に係るものと同一又は類似の構成要素については、同一名称や同一符号を付する等してその説明を省略する。

【 3 5 7 8 】

第 1 0 実施形態に係るパチンコ遊技機は、皿ユニット C 4 8 0 0 の飾り部材 C 4 8 9 0 を利用して静電気を除電する点が、第 1 ～ 第 9 実施形態に係るパチンコ遊技機と大きく異なる。以下では、図 3 9 7 から図 4 0 9 までを用いて、皿ユニット C 4 8 0 0 について説明する。

【 3 5 7 9 】

皿ユニット C 4 8 0 0 は、上皿 C 4 8 2 0 及び下皿 C 4 8 3 0 等が互いに固定されてユニット化されたものである。皿ユニット C 4 8 0 0 は、図 3 9 7 に示すガラスドア 4 の下

10

20

30

40

50

方に配置される。図 3 9 8、図 3 9 9 及び図 4 0 1 に示すように、皿ユニット C 4 8 0 0 は、ベース部材 C 4 8 1 0、上皿 C 4 8 2 0、下皿 C 4 8 3 0、演出ボタン装置 C 4 8 4 0、取付部材 C 4 8 5 0、ラインカバー C 4 8 6 0、第 1 装飾部 C 4 8 7 0、第 2 装飾部 C 4 8 8 0、飾り部材 C 4 8 9 0 及びアース線 C 4 9 0 0 を具備する。

【 3 5 8 0 】

ベース部材 C 4 8 1 0 は、上皿 C 4 8 2 0 及び下皿 C 4 8 3 0 等が固定される部材である。ベース部材 C 4 8 1 0 は、板面を前後方向へ向けた略平板状（図 4 0 1 参照）に形成される。

【 3 5 8 1 】

上皿 C 4 8 2 0 及び下皿 C 4 8 3 0 は、遊技球を貯留するための貯溜皿である。上皿 C 4 8 2 0 及び下皿 C 4 8 3 0 は、ベース部材 C 4 8 1 0 の左前部に固定される。上皿 C 4 8 2 0 には、例えば、貸し出された遊技球や賞球として払い出された遊技球等が貯溜される。上皿 C 4 8 2 0 に貯留された遊技球は、発射装置 6 の操作により、遊技領域（不図示）に向けて発射される。下皿 C 4 8 3 0 は、ベース部材 C 4 8 1 0 に固定されると共に、上皿 C 4 8 2 0 の下方に配置される。下皿 C 4 8 3 0 には、上皿 C 4 8 2 0 に貯溜された遊技球（例えば、上皿 C 4 8 2 0 から溢れた遊技球等）が払い出される。

10

【 3 5 8 2 】

演出ボタン装置 C 4 8 4 0 は、遊技機で行われる演出に関する操作が可能なものである。演出ボタン装置 C 4 8 4 0 は、ベース部材 C 4 8 1 0 に固定されると共に、上皿 C 4 8 2 0 及び下皿 C 4 8 3 0 の右方（皿ユニット C 4 8 0 0 の左右方向略中央）に配置される。演出ボタン装置 C 4 8 4 0 は、第 7 実施形態に係る演出ボタン装置 C 3 0 0 0 と同様に構成される。すなわち演出ボタン装置 C 4 8 4 0 は、カバー部 C 4 8 4 1（第 7 実施形態に係る上カバー部 C 3 3 1 0）及びボタン部 C 4 8 4 2（第 7 実施形態に係るボタン部 C 3 3 6 2）等を具備する。

20

【 3 5 8 3 】

カバー部 C 4 8 4 1 は、ボタン部 C 4 8 4 2 の周囲を上方から覆う部材である。カバー部 C 4 8 4 1 は、左右外側部に設けられた装飾部 C 4 8 4 1 a（第 7 実施形態に係るボタン周辺部 C 3 5 0 0）によって適宜装飾された部材（装飾部材）となっている。ボタン部 C 4 8 4 2 は、外部に露出するようにカバー部 C 4 8 4 1 に設けられ、遊技者が押圧操作可能に構成される。

30

【 3 5 8 4 】

図 4 0 1 から図 4 0 3 に示す取付部材 C 4 8 5 0 は、後述する第 1 装飾部 C 4 8 7 0 等が取り付けられる部材である。取付部材 C 4 8 5 0 は、第 1 装飾部 C 4 8 7 0 等により適宜装飾された部材（装飾部材）となっている。取付部材 C 4 8 5 0 は、板面を略前後方向に向けると共に、平面視略円弧状に形成される。取付部材 C 4 8 5 0 は、正面視において皿ユニット C 4 8 0 0 の左端部から右端部までに亘るように形成される（図 3 9 8 及び図 4 0 2 参照）。取付部材 C 4 8 5 0 は、ベース部材 C 4 8 1 0 に固定され、演出ボタン装置 C 4 8 4 0 等を前方から覆うように設けられる。取付部材 C 4 8 5 0 は、中央取付部 C 4 8 5 1 及び貫通孔 C 4 8 5 2 を具備する。

【 3 5 8 5 】

図 4 0 2 及び図 4 0 3 に示すように、中央取付部 C 4 8 5 1 は、第 1 装飾部 C 4 8 7 0 が取り付けられる部分である。中央取付部 C 4 8 5 1 は、取付部材 C 4 8 5 0 の左右方向略中央に形成される。中央取付部 C 4 8 5 1 は、取付部材 C 4 8 5 0 の前側面を後方へ凹ませたような凹状に形成される。

40

【 3 5 8 6 】

貫通孔 C 4 8 5 2 は、取付部材 C 4 8 5 0 を前後に貫通する孔である。貫通孔 C 4 8 5 2 は、左右一対設けられる。左右の貫通孔 C 4 8 5 2 は、互いに略左右対称となるように形成される。左右の貫通孔 C 4 8 5 2 は、取付部材 C 4 8 5 0 の上部、かつ中央取付部 C 4 8 5 1 の左右外側方に形成される。

【 3 5 8 7 】

50

図 4 0 0 から図 4 0 2 に示すラインカバー C 4 8 6 0 は、取付部材 C 4 8 5 0 の上端部に取り付けられる部材である。なお、図 4 0 0 は、皿ユニット C 4 8 0 0 の左右中途部を切断した断面図（図 3 9 8 に示す矢印 C 4 8 0 1 - C 4 8 0 1 断面図）である。ラインカバー C 4 8 6 0 は、取付部材 C 4 8 5 0 に左右一対設けられる。左右のラインカバー C 4 8 6 0 は、取付部材 C 4 8 5 0 に沿って略左右方向に延びるように形成される。左右のラインカバー C 4 8 6 0 の断面形状（図 4 0 0 における断面形状）は、開口部を後方へ向けた略 V 字状に形成される（図 4 0 0 参照）。左右のラインカバー C 4 8 6 0 は、ビス等の締結部材によって取付部材 C 4 8 5 0 に取り付けられ、取付部材 C 4 8 5 0 の左右外側の端部から中央取付部 C 4 8 5 1 のすぐ側方までに亘るように設けられる。また、左右のラインカバー C 4 8 6 0 は、貫通孔 C 4 8 5 2 のすぐ上方を通過するように設けられる（図 4 0 2 参照）。

10

【 3 5 8 8 】

図 4 0 2 及び図 4 0 3 に示す第 1 装飾部 C 4 8 7 0 は、取付部材 C 4 8 5 0 の中央取付部 C 4 8 5 1 に取り付けられると共に、装飾が施された部分である。第 1 装飾部 C 4 8 7 0 は、電飾基板 C 4 8 7 1、板金 C 4 8 7 2 及びレンズ部材 C 4 8 7 3 を具備する。

【 3 5 8 9 】

図 4 0 3 及び図 4 0 4 に示すように、電飾基板 C 4 8 7 1 は、その板面を前後に向けると共に、長手方向を上下に向けた正面視略矩形状に形成される。電飾基板 C 4 8 7 1 は、中央取付部 C 4 8 5 1 の前側面と対向するように設けられる。電飾基板 C 4 8 7 1 の前側面には、複数の LED C 4 8 7 1 a 等の電子部品が設けられる。

20

【 3 5 9 0 】

板金 C 4 8 7 2 は、平板状の金属部材である。本実施形態の板金 C 4 8 7 2 は、比較的帯電し易い金属材料によって構成された平板状の部材となっている。板金 C 4 8 7 2 は、正面視略矩形状に形成される。板金 C 4 8 7 2 は、電飾基板 C 4 8 7 1 の外縁（周縁）を囲むように設けられる。当該板金 C 4 8 7 2 は、電飾基板 C 4 8 7 1 に対して僅かに間隔をあけて（接触しないように）配置される。また、板金 C 4 8 7 2 は、一部（後述する接続部 C 4 8 7 2 a）を除いて、中央取付部 C 4 8 5 1 の前側面と対向するように設けられる。板金 C 4 8 7 2 は、接続部 C 4 8 7 2 a を具備する。

【 3 5 9 1 】

接続部 C 4 8 7 2 a は、後述する飾り部材 C 4 8 9 0 と接続される部分である。接続部 C 4 8 7 2 a は、板金 C 4 8 7 2 の右上部から右方へ突出するように形成される。接続部 C 4 8 7 2 a の右部は、取付部材 C 4 8 5 0 に形成された切欠を通して、取付部材 C 4 8 5 0 の後側に配置される（図 4 0 2 参照）。

30

【 3 5 9 2 】

レンズ部材 C 4 8 7 3 は、光を透過可能な部材である。レンズ部材 C 4 8 7 3 は、適宜装飾が施された光透過性の材料（レンズ）により構成される。レンズ部材 C 4 8 7 3 は、開口部を後方に向けた略カップ状に形成される。レンズ部材 C 4 8 7 3 には、電飾基板 C 4 8 7 1 及び板金 C 4 8 7 2 が収容される（図 4 0 3 参照）。レンズ部材 C 4 8 7 3 は、締結部材によって取付部材 C 4 8 5 0 の中央取付部 C 4 8 5 1 に固定される。なお、図 4 0 2 では、説明の便宜上、レンズ部材 C 4 8 7 3 の記載を省略している。

40

【 3 5 9 3 】

上述の如く構成される第 1 装飾部 C 4 8 7 0 は、電飾基板 C 4 8 7 1 の LED C 4 8 7 1 a を発光させることで、当該電飾基板 C 4 8 7 1 の前方へと光を照射することができる。当該光は、レンズ部材 C 4 8 7 3 を介して第 1 装飾部 C 4 8 7 0 の外部へと出射される。こうして第 1 装飾部 C 4 8 7 0 は、レンズ部材 C 4 8 7 3 を当該光によって発光させることができる。

【 3 5 9 4 】

図 4 0 2 に示すように、第 2 装飾部 C 4 8 8 0 は、第 1 装飾部 C 4 8 7 0 の左右外側方に設けられると共に、装飾が施された部分である。第 2 装飾部 C 4 8 8 0 は、左右一対設けられる。左右の第 2 装飾部 C 4 8 8 0 は、互いに略左右対称に設けられる。以下では、

50

左右の第2装飾部C4880のうち、右側の第2装飾部C4880の構成について説明し、左側の第2装飾部C4880の構成についての説明を省略する。

【3595】

右側の第2装飾部C4880は、右側のラインカバーC4860の上側に設けられる。右側の第2装飾部C4880は、取付部材C4850の左右外側端部から中央取付部C4851のすぐ側方までに亘るように形成される。図402、図403及び図406に示すように、第2装飾部C4880は、支持部材C4881、電飾基板C4882、インナーレンズC4883、アウターレンズC4884及びスピーカC4885を具備する。

【3596】

支持部材C4881は、電飾基板C4882を支持する部材である。支持部材C4881は、上部が開口する薄型のケース状（外縁部が僅かに上方へ延出するような形状）に形成される。支持部材C4881は、略左右方向に沿って延びるように形成される。支持部材C4881は、右上がりに傾斜するように設けられる（図406参照）。 10

【3597】

電飾基板C4882は、その板面を上下に向けると共に、略左右方向に沿って延びるように形成される。電飾基板C4882は、支持部材C4881に載置される。電飾基板C4882の上面には、複数のLED C4882a等の電子部品が設けられる。

【3598】

インナーレンズC4883は、光を透過可能な部材である。インナーレンズC4883は、光透過性の材料（レンズ）により構成される。インナーレンズC4883は、下部が開く開口する薄型のケース状（外縁部が僅かに下方へ延出するような形状）に形成される。インナーレンズC4883は、電飾基板C4882を挟んで支持部材C4881と対向するように配置される（図400参照）。 20

【3599】

図403、図406及び図407に示すアウターレンズC4884は、光を透過可能な部材である。なお、図407は、アウターレンズC4884を図406に示す矢印C4803から見た図となっている。アウターレンズC4884は、適宜装飾が施された光透過性の材料（レンズ）により構成される。本実施形態のアウターレンズC4884は、透明の樹脂材料によって構成された絶縁部材となっている。アウターレンズC4884は、略左右方向に沿って延びるように形成される。また、アウターレンズC4884は、支持部材C4881、電飾基板C4882及びインナーレンズC4883よりも一回り大きな形状に形成される。図400に示すように、アウターレンズC4884の断面形状（図400における断面形状）は、略逆U字状に形成される。アウターレンズC4884は、支持部材C4881、電飾基板C4882及びインナーレンズC4883を収容する。こうしてアウターレンズC4884は、支持部材C4881、電飾基板C4882及びインナーレンズC4883を上方から覆うように形成される。アウターレンズC4884は、頂部C4884a、凹部C4884b、前側延出部C4884c及び後側延出部C4884dを具備する。 30

【3600】

頂部C4884aは、アウターレンズC4884の上部である。頂部C4884aは、インナーレンズC4883に対して上方に間隔をあけて形成される。 40

【3601】

凹部C4884bは、下方に凹んだ部分である。凹部C4884bは、演出ボタン装置C4840（カバー部C4841の装飾部C4841a）と係合可能となるように形成される。凹部C4884bは、頂部C4884aの後部に形成される。

【3602】

前側延出部C4884cは、頂部C4884aの前側（遊技者に対して近い側（正面側））の端部から略下方へ向けて延出する部分である。前側延出部C4884cは、前下がりに傾斜するように形成される。前側延出部C4884cの下端部は、電飾基板C4882の前側、かつ電飾基板C4882と略同一の高さ位置に位置する。図400では、略同 50

一の高さの一例として、前側延出部 C 4 8 8 4 c の下端面と、電飾基板 C 4 8 8 2 の上側面とが略同一の水平面上に位置した状態を示している。このように、前側延出部 C 4 8 8 4 c は、電飾基板 C 4 8 8 2 よりも高い位置から当該電飾基板 C 4 8 8 2 と略同一の高さ位置までに亘るように形成される。なお、電飾基板 C 4 8 8 2 と略同一の高さ位置とは、前側延出部 C 4 8 8 4 c の下端部及び電飾基板 C 4 8 8 2 が正面視で互いに重複する程度に近い位置となることを指す。

【 3 6 0 3 】

後側延出部 C 4 8 8 4 d は、頂部 C 4 8 8 4 a の後側（遊技者に対して遠い側（背面側））の端部から下方へ向けて延出する部分である。後側延出部 C 4 8 8 4 d は、頂部 C 4 8 8 4 a の後部に形成された凹部 C 4 8 8 4 b から鉛直下方に延びるように形成される。後側延出部 C 4 8 8 4 d は、支持部材 C 4 8 8 1、電飾基板 C 4 8 8 2 及びインナーレンズ C 4 8 8 3 の後側に位置する。また、後側延出部 C 4 8 8 4 d の下端部は、電飾基板 C 4 8 8 2 よりも低い位置に位置する。このように、後側延出部 C 4 8 8 4 d は、電飾基板 C 4 8 8 2 よりも高い位置から低い位置までに亘るように形成される。図 4 0 0 では、電飾基板 C 4 8 8 2 よりも低い位置の一例として、後側延出部 C 4 8 8 4 d の下端部が、電飾基板 C 4 8 8 2 が載置される支持部材 C 4 8 8 1 の下端部と略同一の高さ位置に位置した状態を示している。なお、支持部材 C 4 8 8 1 の下端部と略同一の高さ位置とは、後側延出部 C 4 8 8 4 d の下端部及び支持部材 C 4 8 8 1 の下端部が正面視で互いに重複する程度に近い位置となることを指す。

【 3 6 0 4 】

図 4 0 2 に示すスピーカ C 4 8 8 5 は、アウターレンズ C 4 8 8 4 の左右外側方に設けられる。

【 3 6 0 5 】

上述の如く構成される第 2 装飾部 C 4 8 8 0 は、締結部材によって支持部材 C 4 8 8 1、電飾基板 C 4 8 8 2、インナーレンズ C 4 8 8 3、アウターレンズ C 4 8 8 4 及びスピーカ C 4 8 8 5 が互いに固定される。また、第 2 装飾部 C 4 8 8 0 は、取付部材 C 4 8 5 0 の上端部に固定される。当該第 2 装飾部 C 4 8 8 0 の前側延出部 C 4 8 8 4 c は、図 4 0 0 に示すように、ラインカバー C 4 8 6 0 の上側に配置される。また、凹部 C 4 8 8 4 b には、演出ボタン装置 C 4 8 4 0 の装飾部 C 4 8 4 1 a が係合される。こうしてアウターレンズ C 4 8 8 4 は、断面視において演出ボタン装置 C 4 8 4 0 とラインカバー C 4 8 6 0 及び電飾基板 C 4 8 8 2 等との間に亘るように設けられる。第 2 装飾部 C 4 8 8 0 は、電飾基板 C 4 8 8 2 の LED C 4 8 8 2 a を発光させることで、当該電飾基板 C 4 8 8 2 の略上方へと光を照射することができる。当該光は、インナーレンズ C 4 8 8 3 及びアウターレンズ C 4 8 8 4 を介して第 2 装飾部 C 4 8 8 0 の外部へと出射される。こうして第 2 装飾部 C 4 8 8 0 は、アウターレンズ C 4 8 8 4 を当該光によって発光させることができる。

【 3 6 0 6 】

図 4 0 2 及び図 4 0 3 に示す飾り部材 C 4 8 9 0 は、装飾が施される部材である。飾り部材 C 4 8 9 0 は、左右一対設けられる。以下ではまず、右側の飾り部材 C 4 8 9 0 の構成について説明する。

【 3 6 0 7 】

図 4 0 4 及び図 4 0 8 に示すように、右側の飾り部材 C 4 8 9 0 は、薄い板状に形成される。飾り部材 C 4 8 9 0 は、メッキ加工が施されて装飾効果が高められている。また、飾り部材 C 4 8 9 0 は、比較的（メッキ加工が施されていない部材よりも）帯電し易い部材となっており、本願の特定装飾部の一例である。飾り部材 C 4 8 9 0 は、略左右方向に沿って延びるように形成される。飾り部材 C 4 8 9 0 は、正面視において、右方（左右外側方）へ向かうにつれて高さ（上下方向幅）が小さくなるような先細り状に形成される（図 4 0 4 参照）。また、飾り部材 C 4 8 9 0 の左右方向幅は、取付部材 C 4 8 5 0 の貫通孔 C 4 8 5 2（図 4 0 2 参照）の左右方向幅よりも大きい。飾り部材 C 4 8 9 0 は、露出部 C 4 8 9 1、対向部 C 4 8 9 2、第 1 接続部 C 4 8 9 3 及び第 2 接続部 C 4 8 9 4 を具

備する。

【 3 6 0 8 】

露出部 C 4 8 9 1 は、取付部材 C 4 8 5 0 から前側へ露出する部分である。露出部 C 4 8 9 1 は、略前方へ突出するように形成される。露出部 C 4 8 9 1 は、飾り部材 C 4 8 9 0 の左端部から左右中途部までに亘るように形成される。露出部 C 4 8 9 1 は、正面視において取付部材 C 4 8 5 0 の貫通孔 C 4 8 5 2 と略同一形状に形成される（図 4 0 2 参照）。

【 3 6 0 9 】

対向部 C 4 8 9 2 は、取付部材 C 4 8 5 0 及びラインカバー C 4 8 6 0 と対向する部分である。対向部 C 4 8 9 2 は、露出部 C 4 8 9 1 の周囲に形成される。対向部 C 4 8 9 2 は、飾り部材 C 4 8 9 0 の左端部から右端部までに亘るように形成される。 10

【 3 6 1 0 】

第 1 接続部 C 4 8 9 3 は、後述するアース線 C 4 9 0 0 と接続される部分である。第 1 接続部 C 4 8 9 3 は、飾り部材 C 4 8 9 0 から後方へ突出する有底略円筒状に形成される。第 1 接続部 C 4 8 9 3 は、飾り部材 C 4 8 9 0 の左部に形成される。

【 3 6 1 1 】

第 2 接続部 C 4 8 9 4 は、取付部材 C 4 8 5 0 及び第 1 装飾部 C 4 8 7 0 の板金 C 4 8 7 2 と接続される部分である。図 4 0 4、図 4 0 5 及び図 4 0 8 に示すように、第 2 接続部 C 4 8 9 4 は、飾り部材 C 4 8 9 0 の前面が後方へ凹んだ凹状に形成される。なお、図 4 0 5 は、図 4 0 4（b）に示す矢印 C 4 8 0 2 - C 4 8 0 2 断面図である。第 2 接続部 C 4 8 9 4 の中心には、飾り部材 C 4 8 9 0 を前後に貫通する孔部が形成される。第 2 接続部 C 4 8 9 4 は、正面視略円環状に形成される。第 2 接続部 C 4 8 9 4 は、飾り部材 C 4 8 9 0 の左端部（第 1 接続部 C 4 8 9 3 の略左方）に形成される。 20

【 3 6 1 2 】

上述の如く構成される右側の飾り部材 C 4 8 9 0 は、図 4 0 2 及び図 4 0 3 に示すように、露出部 C 4 8 9 1 が後方から取付部材 C 4 8 5 0 の貫通孔 C 4 8 5 2 に嵌め合わされ、当該取付部材 C 4 8 5 0 に固定される。当該飾り部材 C 4 8 9 0 は、取付部材 C 4 8 5 0 を介してベース部材 C 4 8 1 0 に固定され、上皿 C 4 8 2 0 及び下皿 C 4 8 3 0（貯溜皿）や演出ボタン装置 C 4 8 4 0 等と固定（ユニット化）される（図 4 0 1 参照）。また、露出部 C 4 8 9 1 は、正面視においてラインカバー C 4 8 6 0 の下方に配置されると共に、外部から遊技者に視認可能に設けられる。 30

【 3 6 1 3 】

また、図 4 0 0 に示すように、対向部 C 4 8 9 2 の上端部の前後位置は、支持部材 C 4 8 8 1 及び電飾基板 C 4 8 8 2 よりも前側となる。また、対向部 C 4 8 9 2 の上端部の前後位置は、取付部材 C 4 8 5 0、ラインカバー C 4 8 6 0 及び前側延出部 C 4 8 8 4 c（下端部）よりも後側となる。このように、対向部 C 4 8 9 2 の上端部は、電飾基板 C 4 8 8 2 等と前側延出部 C 4 8 8 4 c 等との間に配置される。当該対向部 C 4 8 9 2 の上端部は、電飾基板 C 4 8 8 2 と略同一の高さ位置に位置する。また、飾り部材 C 4 8 9 0 の下端部は、電飾基板 C 4 8 8 2 よりも下方、具体的には貫通孔 C 4 8 5 2 の下端部よりもやや低い位置に位置する。このように、飾り部材 C 4 8 9 0 は、電飾基板 C 4 8 8 2 と略同一の高さ位置から電飾基板 C 4 8 8 2 よりも低い位置までに亘るように形成される。また、飾り部材 C 4 8 9 0 の下端部の前後位置は、電飾基板 C 4 8 8 2 よりも後方に位置する。このように、飾り部材 C 4 8 9 0 は、電飾基板 C 4 8 8 2 を下方から覆うように設けられる。 40

【 3 6 1 4 】

また、図 4 0 4 及び図 4 0 5 に示すように、第 2 接続部 C 4 8 9 4 は、正面視において第 1 装飾部 C 4 8 7 0 の板金 C 4 8 7 2 の接続部 C 4 8 7 2 a と重複するように配置され、ビス C 4 8 9 4 a によって接続部 C 4 8 7 2 a と共に取付部材 C 4 8 5 0 に固定される。こうして板金 C 4 8 7 2 及び右側の飾り部材 C 4 8 9 0 は、互いに電気が流通可能に（電氣的に）接続される。

【 3 6 1 5 】

図 4 0 2 に示す左側の飾り部材 C 4 8 9 0 は、板金 C 4 8 7 2 と電氣的に接続されない点を除いて、右側の飾り部材 C 4 8 9 0 と略左右対称となるように設けられる。

【 3 6 1 6 】

図 4 0 1、並びに図 4 0 3 から図 4 0 5 に示すアース線 C 4 9 0 0 は、左右の飾り部材 C 4 8 9 0 を接地するためのものである。アース線 C 4 9 0 0 は、左右一対設けられる。右側のアース線 C 4 9 0 0 (図 4 0 3 から図 4 0 5 に示すアース線 C 4 9 0 0) の一端部は、右側の飾り部材 C 4 8 9 0 の第 1 接続部 C 4 8 9 3 に端子 C 4 9 0 1 及びビス C 4 9 0 2 を介して接続される。右側のアース線 C 4 9 0 0 は、端子 C 4 9 0 1 から演出ボタン装置 C 4 8 4 0 (図 4 0 1 参照) よりも右側まで略右方に延出すると共に、当該延出部分が後方へさらに延出するように設けられる。こうして右側のアース線 C 4 9 0 0 は、演出ボタン装置 C 4 8 4 0 (図 4 0 1 参照) を避けるように設けられる。当該アース線 C 4 9 0 0 の後端部 (他端部) は、接地された所定の部材に接続される。こうして右側のアース線 C 4 9 0 0 は、右側の飾り部材 C 4 8 9 0 を接地する。また、右側のアース線 C 4 9 0 0 は、右側の飾り部材 C 4 8 9 0 を介して板金 C 4 8 7 2 も接地する。左側のアース線 C 4 9 0 0 (図 4 0 1 に示すアース線 C 4 9 0 0) は、右側のアース線 C 4 9 0 0 と同様に、左側の飾り部材 C 4 8 9 0 を接地する。

【 3 6 1 7 】

上述の如く構成される皿ユニット C 4 8 0 0 では、遊技中等に静電気が発生する場合がある。例えば、演出ボタン装置 C 4 8 4 0 のボタン部 C 4 8 4 2 を遊技者が押下した際の摩擦や皿ユニット C 4 8 0 0 に貯溜された遊技球の衝突により、静電気が発生することがある。また、皿ユニット C 4 8 0 0 から外部に露出するように設けられる部材 (例えば、ラインカバー C 4 8 6 0 やアウターレンズ C 4 8 8 4 等) を遊技者が触ることで、静電気が発生することもある。当該静電気は、静電気が発生した部材の表面を移動して他の部材へ流れる場合がある。左右の飾り部材 C 4 8 9 0 は、こうして他の部材へと流れる静電気が電飾基板 C 4 8 7 1・C 4 8 8 2 に影響を与えるのを防止している。以下、具体的に説明する。

【 3 6 1 8 】

図 4 0 9 は、皿ユニット C 4 8 0 0 で発生した静電気が流れる様子を模式的に示す断面図である。図 4 0 9 に破線で示す矢印は、右側のラインカバー C 4 8 6 0 に遊技者が触れて発生した静電気が電飾基板 C 4 8 8 2 の前側へ向けて流れる様子を示すものである。図 4 0 9 に白塗りで示す矢印は、演出ボタン装置 C 4 8 4 0 (例えば、ボタン部 C 4 8 4 2 等) で発生した静電気が電飾基板 C 4 8 8 2 の後側へ向けて流れる様子を示すものである。以下、静電気の流れについて説明する。

【 3 6 1 9 】

まず、電飾基板 C 4 8 8 2 の前側へ向かう静電気の流れについて説明する。ラインカバー C 4 8 6 0 等で静電気が発生すると、当該静電気は、図 4 0 9 に破線の矢印で示すように、ラインカバー C 4 8 6 0 の表面を後上方へ流れる場合がある。当該静電気は、ラインカバー C 4 8 6 0 の後部を後方へ流れ、ラインカバー C 4 8 6 0 と前側延出部 C 4 8 8 4 c との間を通過する。当該静電気は、ラインカバー C 4 8 6 0 と対向する対向部 C 4 8 9 2、すなわち飾り部材 C 4 8 9 0 へ到達する。こうして飾り部材 C 4 8 9 0 へ到達した静電気は、飾り部材 C 4 8 9 0 に接続されたアース線 C 4 9 0 0 (図 4 0 0 参照) に流れ込む。

【 3 6 2 0 】

このように、飾り部材 C 4 8 9 0 には、接地のための部材 (アース部材) が設けられている。具体的には飾り部材 C 4 8 9 0 にアース線 C 4 9 0 0 が接続されているため、ラインカバー C 4 8 6 0 等、電飾基板 C 4 8 8 2 の周辺で発生した静電気を除電することができる。これによって、静電気が電飾基板 C 4 8 8 2 に到達するのを防止して、静電気により電飾基板 C 4 8 8 2 に不具合 (例えば、故障や誤作動等) が生じるのを防止することができる。こうして飾り部材 C 4 8 9 0 は、遊技機を安定して動作させることができ、遊技

機の機能性を高めることができる。また、外部から視認可能な飾り部材 C 4 8 9 0 が静電気を除電する役割を兼ねることにより、部品点数を削減することができる。

【 3 6 2 1 】

次に、電飾基板 C 4 8 8 2 の後側へ向かう静電気の流れについて説明する。演出ボタン装置 C 4 8 4 0 (ボタン部 C 4 8 4 2 等) で発生した静電気は、図 4 0 9 に白塗りの矢印で示すように、演出ボタン装置 C 4 8 4 0 の表面を前下方へ流れて装飾部 C 4 8 4 1 a から第 2 装飾部 C 4 8 8 0 のアウターレンズ C 4 8 8 4 へ到達する場合がある。当該静電気は、凹部 C 4 8 8 4 b の表面を流れて後側延出部 C 4 8 8 4 d の後側面を下方へ流れる場合がある。

【 3 6 2 2 】

当該静電気は、後側延出部 C 4 8 8 4 d の後側面の下端部から前方へ流れる。当該静電気は、後側延出部 C 4 8 8 4 d の前側面を上方へ流れ、支持部材 C 4 8 8 1 と後側延出部 C 4 8 8 4 d との間を通して電飾基板 C 4 8 8 2 へ到達する。

【 3 6 2 3 】

このように、第 1 0 実施形態の第 2 装飾部 C 4 8 8 0 は、静電気が後側延出部 C 4 8 8 4 d を下から回り込むように流れなければ、電飾基板 C 4 8 8 2 の後側に静電気が到達しないような構成となっている。すなわち、後側延出部 C 4 8 8 4 d を具備するアウターレンズ C 4 8 8 4 は、静電気が発生した部分 (例えば、ボタン部 C 4 8 4 2 等) から電飾基板 C 4 8 8 2 (L E D C 4 8 8 2 a) に至るまで、静電気が皿ユニット C 4 8 0 0 の表面を流れる距離 (沿面距離) を長くすることができる。これによって静電気の電圧を下げ、電飾基板 C 4 8 8 2 に不具合が生じるのを防止することができる。

【 3 6 2 4 】

また、例えば、アウターレンズ C 4 8 8 4 の頂部 C 4 8 8 4 a 等に遊技者が触れて静電気が発生した場合、当該静電気が頂部 C 4 8 8 4 a を前方へ流れる場合がある。当該静電気は、前側延出部 C 4 8 8 4 c の外縁に沿って電飾基板 C 4 8 8 2 よりも前側まで流れ、その後に後側に向けて流れなければ、電飾基板 C 4 8 8 2 へ到達することができない。このように、前側延出部 C 4 8 8 4 c は、静電気が発生した部分 (例えば、頂部 C 4 8 8 4 a 等) から電飾基板 C 4 8 8 2 の前側へ静電気が到達するまでの沿面距離を長くすることができる。このため、万が一飾り部材 C 4 8 9 0 で静電気を除電できなかったとしても、電飾基板 C 4 8 8 2 の前側に到達した静電気の電圧を下げて電飾基板 C 4 8 8 2 に不具合が生じるのを防止することができる。

【 3 6 2 5 】

また、上述の如く、第 1 装飾部 C 4 8 7 0 の板金 C 4 8 7 2 は、飾り部材 C 4 8 9 0 と電氣的に接続されている (図 4 0 4 参照) 。これによって、板金 C 4 8 7 2 に別途アース線を接続することなく、板金 C 4 8 7 2 に到達した静電気を除電することができる。これにより、部品点数の削減を図ると共に、静電気に起因する電飾基板 C 4 8 7 1 の不具合を防止することができる。特に、板金 C 4 8 7 2 は、電飾基板 C 4 8 7 1 を囲むように形成されているため、電飾基板 C 4 8 7 1 の外縁に静電気が到達するのを効果的に防止することができる。

【 3 6 2 6 】

また、図 4 0 5 に示すように、板金 C 4 8 7 2 と飾り部材 C 4 8 9 0 とを接続するための第 2 接続部 C 4 8 9 4 及びビス C 4 8 9 4 a は、取付部材 C 4 8 5 0 と飾り部材 C 4 8 9 0 とを固定する役割も兼ねている。このような構成とすることで、部品点数の削減を図ることができる。

なお、飾り部材 C 4 8 9 0 は、一部分のみがメッキで覆われていてもよいし、一部分を金属製の部材で構成してもよい。

【 3 6 2 7 】

以上の実施形態に基づき、本発明の概要を以下に列挙する。

【 3 6 2 8 】

従来、例えばパチンコ機などの遊技機は公知となっている (特開 2 0 1 6 - 5 9 4 9 8

10

20

30

40

50

号公報参照)。

【3629】

上記公報には、リフレクタ(反射部材)の背面側に配設されたLED基板を備えた遊技機が開示されている。

【3630】

このような遊技機において、機能性をさらに向上させることが望まれている。

【3631】

本発明は、上述した課題に鑑みてなされたものであり、機能性の高い遊技機を提供することを目的とする。

【3632】

以上の如く、本実施形態に係る遊技機は、

装飾部材(カバー部C4841及び取付部材C4850)に設けられ、少なくとも一部が外部から視認可能な特定装飾部(本実施形態では、ボタン部C4842、板金C4872及び飾り部材C4890)と、

前記特定装飾部(飾り部材C4890)の背面側(パチンコ遊技機の背面側(後側))に配置される基板(電飾基板C4882)と、

を具備し、

前記特定装飾部の少なくとも一部は帯電性の部材(遊技中に静電気が発生したり、他の部材から静電気が流れて静電気を帯びる部材)で構成され、

前記特定装飾部(飾り部材C4890)には、接地するためのアース部材(アース線C4900)が設けられているものである。

【3633】

このような構成により、特定装飾部(飾り部材C4890)に設けられたアース部材(アース線C4900)で静電気を除電して、基板(電飾基板C4882)に不具合(例えば、故障や誤動作等)が発生するのを防止できる。これによって、遊技機の機能性を高めることができる。

【3634】

また、前記特定装飾部(ボタン部C4842)と前記基板(電飾基板C4882)上に設けられた電子部品(LED C4882a)との間には、前記特定装飾部(ボタン部C4842)から前記電子部品(LED C4882a)に至るまでの沿面距離をとるための絶縁部材(アウターレンズC4884)が配置されているものである。

【3635】

このような構成により、絶縁部材(アウターレンズC4884)で沿面距離を長くして、静電気(例えば、特定装飾部で生じた静電気)に起因する基板(電飾基板C4882)の不具合の発生を防止して、遊技機の動作を安定させることができる。

【3636】

また、前記絶縁部材(アウターレンズC4884)は、前記基板(電飾基板C4882)を上方から覆うように形成されるものである。

【3637】

このような構成により、静電気が絶縁部材(アウターレンズC4884)の上方から基板(電飾基板C4882)へ到達するのに必要な沿面距離を長くして(図409に白塗りで示す矢印参照)、静電気に起因する基板(電飾基板C4882)の不具合の発生を効果的に防止することができる。

【3638】

また、前記絶縁部材(アウターレンズC4884)は、前記基板(電飾基板C4882)の背面側において、前記基板(電飾基板C4882)よりも高い位置から低い位置までに亘るように形成される背面側絶縁部(後側延出部C4884d)を具備するものである。

【3639】

このような構成により、静電気が基板(電飾基板C4882)の背面側へ到達するのに

10

20

30

40

50

必要な沿面距離を長くして（図４０９に白塗りで示す矢印参照）、静電気に起因する基板（電飾基板Ｃ４８８２）の不具合の発生を効果的に防止することができる。

【３６４０】

また、前記絶縁部材（アウターレンズＣ４８８４）は、前記基板（電飾基板Ｃ４８８２）の正面側（パチンコ遊技機の正面側（前側））において、前記基板（電飾基板Ｃ４８８２）よりも高い位置から前記基板（電飾基板Ｃ４８８２）と略同一の高さ位置までに亘るように形成される正面側絶縁部（前側延出部Ｃ４８８４ｃ）を具備するものである。

【３６４１】

このような構成により、正面側絶縁部（前側延出部Ｃ４８８４ｃ）により、静電気（例えば、絶縁部材（アウターレンズＣ４８８４）の上方の静電気）が基板（電飾基板Ｃ４８８２）の正面側へ到達するのに必要な沿面距離を長くして、静電気に起因する基板（電飾基板Ｃ４８８２）の不具合の発生を効果的に防止することができる。

10

【３６４２】

また、前記特定装飾部（飾り部材Ｃ４８９０）は、前記正面側絶縁部（前側延出部Ｃ４８８４ｃ）と前記基板（電飾基板Ｃ４８８２）との間に配置されるものである。

【３６４３】

このような構成により、静電気が基板（電飾基板Ｃ４８８２）の正面側へ到達するのを効果的に防止することができる。

【３６４４】

また、前記特定装飾部（飾り部材Ｃ４８９０）は、前記基板（電飾基板Ｃ４８８２）と略同一の高さ位置から前記基板（電飾基板Ｃ４８８２）よりも低い位置までに亘るように形成されるものである。

20

【３６４５】

このような構成により、基板（電飾基板Ｃ４８８２）の下方の静電気をアース部材（アース線Ｃ４９００）が設けられた特定装飾部（飾り部材Ｃ４８９０）で除電して、静電気が基板（電飾基板Ｃ４８８２）へ到達するのを防止することができる。

【３６４６】

また、前記特定装飾部は、複数の帯電部材（遊技中に静電気が発生したり、他の部材から静電気が流れて静電気を帯びる部材、本実施形態では、板金Ｃ４８７２及び飾り部材Ｃ４８９０）を電氣的に接続して構成されているものである。

30

【３６４７】

このような構成により、１つのアース部材（アース線Ｃ４９００）により複数の帯電部材（板金Ｃ４８７２及び飾り部材Ｃ４８９０）の静電気を除電でき、部品点数を削減することができる。

【３６４８】

また、前記複数の帯電部材の少なくともいずれか（板金Ｃ４８７２）は、前記基板（電飾基板Ｃ４８８２）とは別の基板（電飾基板Ｃ４８７１）の周縁の少なくとも一部に沿って設けられるものである。

【３６４９】

このような構成により、静電気が基板（電飾基板Ｃ４８７１）の周縁へ到達するのを防止することができる。

40

【３６５０】

また、前記特定装飾部（板金Ｃ４８７２及び飾り部材Ｃ４８９０）は、遊技球を貯溜する貯溜皿（上皿Ｃ４８２０及び下皿Ｃ４８３０）とユニット化されているものである。

【３６５１】

このような構成により、帯電し易い皿ユニットＣ４８００に特定装飾部（板金Ｃ４８７２及び飾り部材Ｃ４８９０）を容易に設けることができる。

【３６５２】

なお、カバー部Ｃ４８４１及び取付部材Ｃ４８５０は、装飾部材の実施の一形態である。

50

また、ボタン部 C 4 8 4 2、板金 C 4 8 7 2 及び飾り部材 C 4 8 9 0 は、特定装飾部の実施の一形態である。

また、電飾基板 C 4 8 8 2 は、基板の実施の一形態である。

また、LED C 4 8 8 2 a は、電子部品の実施の一形態である。

また、アウターレンズ C 4 8 8 4 は、絶縁部材の実施の一形態である。

また、後側延出部 C 4 8 8 4 d は、背面側絶縁部の実施の一形態である。

また、前側延出部 C 4 8 8 4 c は、正面側絶縁部の実施の一形態である。

また、板金 C 4 8 7 2 及び飾り部材 C 4 8 9 0 は、電氣的に接続される複数の帯電部材の実施の一形態である。

また、上皿 C 4 8 2 0 及び下皿 C 4 8 3 0 は、貯留皿の実施の一形態である。

10

【3653】

以上、本発明の一実施形態を説明したが、本発明は上記構成に限定されるものではなく、特許請求の範囲に記載された発明の範囲内で種々の変更が可能である。

【3654】

例えば、第2装飾部 C 4 8 8 0 のアウターレンズ C 4 8 8 4 は、断面形状が略逆U字状に形成されたが(図409参照)、アウターレンズ C 4 8 8 4 の断面形状は特に限定されるものではない。

【3655】

また、アウターレンズ C 4 8 8 4 の前側延出部 C 4 8 8 4 c の下端部は、電飾基板 C 4 8 8 2 と略同一の高さ位置に位置したが(図409参照)、前側延出部 C 4 8 8 4 c と電飾基板 C 4 8 8 2 との高さ位置の関係は特に限定されるものではない。

20

【3656】

また、アウターレンズ C 4 8 8 4 の後側延出部 C 4 8 8 4 d の下端部は、電飾基板 C 4 8 8 2 よりも低い位置に位置したが(図409参照)、後側延出部 C 4 8 8 4 d と電飾基板 C 4 8 8 2 との高さ位置の関係は特に限定されるものではない。

【3657】

また、第1装飾部 C 4 8 7 0 の板金 C 4 8 7 2 は、電飾基板 C 4 8 7 1 を囲むように形成されたが(図404参照)、板金 C 4 8 7 2 の形状は特に限定されるものではない。板金 C 4 8 7 2 は、例えば、電飾基板 C 4 8 7 1 の外縁の少なくとも一部(例えば、上端等)に沿うような略直線状に形成されていてもよい。

30

【3658】

また、本実施形態においては、右側の飾り部材 C 4 8 9 0 が第1装飾部 C 4 8 7 0 の板金 C 4 8 7 2 と接続されたが(図404参照)、板金 C 4 8 7 2 と接続される飾り部材 C 4 8 9 0 は特に限定されるものではなく、例えば、左側の飾り部材 C 4 8 9 0 が板金 C 4 8 7 2 と接続されていてもよい。

【3659】

また、飾り部材 C 4 8 9 0 は、必ずしも板金 C 4 8 7 2 と接続される必要はない。例えば、板金 C 4 8 7 2 がアース線と適宜接続されることで、板金 C 4 8 7 2 で静電気を除電可能な構成であってもよい。

【3660】

また、飾り部材 C 4 8 9 0 は、上皿 C 4 8 2 0 及び下皿 C 4 8 3 0 とユニット化されたが(図401参照)、飾り部材 C 4 8 9 0 と上皿 C 4 8 2 0 等との関係は特に限定されるものではなく、例えば、上皿 C 4 8 2 0 等と別体であってもよい。

40

【3661】

また、飾り部材 C 4 8 9 0 は、前側延出部 C 4 8 8 4 c と電飾基板 C 4 8 8 2 との間に配置されたが(図409参照)、前側延出部 C 4 8 8 4 c 及び電飾基板 C 4 8 8 2 との位置関係は特に限定されるものではない。

【3662】

以下では、本発明の第1実施形態に係るパチンコ遊技機について説明する。なお、先述した実施形態に係るものと同一又は類似の構成要素については、同一名称や同一符号を

50

付する等してその説明を省略する。

【3663】

第11実施形態に係るパチンコ遊技機は、演出装置C5000を有する点で、第1～第10実施形態に係るパチンコ遊技機と大きく異なる。以下では、図410から図434までを用いて、演出装置C5000について説明する。

【3664】

演出装置C5000は、適宜のタイミングで動作することで、遊技者に視覚的な印象（インパクト）を与えるものである。演出装置C5000は、図410に示すように、遊技盤P1100に設置される。演出装置C5000は、図411及び図412に示すように、第1演出装置C5010及び第2演出装置C5020を具備する。

10

【3665】

図410から図422までに示す第1演出装置C5010は、遊技盤P1100の開口領域1dにおいて遊技者が視認可能な位置で可動体（上可動体C5400及び下可動体C5500）を移動制御することで、遊技者に視覚的な印象を与えるものである。第1演出装置C5010は、図413に示すように、移動機構C5100、上可動体C5400及び下可動体C5500を具備する。

【3666】

図413、図414、図416及び図417に示す移動機構C5100は、上可動体C5400及び下可動体C5500を上下方向に移動させるものである。なお、上可動体C5400及び下可動体C5500の詳細な説明は後述する。

20

【3667】

移動機構C5100は、図413に示す待機位置と、図427に示す第1演出位置と、図430に示す第2演出位置と、に上可動体C5400及び下可動体C5500を移動制御可能である。なお、以下では、主として、上可動体C5400及び下可動体C5500を待機位置に位置させた状態を基準として、移動機構C5100の構成について説明する。

【3668】

移動機構C5100は、左右一対設けられる。移動機構C5100は、遊技盤P1100の左右両側における遊技者が概ね視認不能な位置に設けられる。具体的には、移動機構C5100は、遊技盤P1100の後側において正面視で開口領域1の左右外側に設けられる。以下では、必要に応じて、左側に位置する移動機構C5100を「左側移動機構C5100L」、右側に位置する移動機構C5100を「右側移動機構C5100R」と称して説明する。ここで、左右の移動機構C5100は、互いに概ね左右方向に対称な構成に形成される。従って、以下では、主として左側移動機構C5100Lの構成について説明し、右側移動機構C5100Rについては適宜説明を省略する。

30

【3669】

図417から図419までに示すように、左側移動機構C5100L（移動機構C5100）は、ベース部C5110、モータC5120、伝達部C5130、昇降シャフトC5140、上カバー部C5150、下カバー部C5160、ロック機構C5200及びストッパ機構C5300を具備する。

40

【3670】

図417から図422までに示すベース部C5110は、上可動体C5400及び下可動体C5500の移動を可能とする各部材（後述するモータC5120、伝達部C5130及び昇降シャフトC5140等）が設置されるものである。ベース部C5110は、遊技盤P1100の左側部分に設けられる。ベース部C5110は、前方に向けて開口する略箱形状に形成される。ベース部C5110は、正面視において上下方向に長尺な略矩形状に形成される。ベース部C5110には、左側移動機構C5100Lの動作に用いられる適宜の中継基板（不図示）が設けられる。ベース部C5110は、ばね係止部C5111を具備する。

【3671】

50

図 4 2 0 に示すばね係止部 C 5 1 1 1 は、後述するロック機構 C 5 2 0 0 のばね部 C 5 2 5 0 の上端部が係止される部分である。ばね係止部 C 5 1 1 1 は、フック形状に形成される。ばね係止部 C 5 1 1 1 は、ベース部 C 5 1 1 0 の前面に設けられる。また、ばね係止部 C 5 1 1 1 は、ベース部 C 5 1 1 0 の上部における右側（後述するモータ C 5 1 2 0 の下方）に設けられる。

【 3 6 7 2 】

図 4 1 8 及び図 4 2 0 に示すモータ C 5 1 2 0 は、上可動体 C 5 4 0 0 及び下可動体 C 5 5 0 0 を移動させるための駆動源である。モータ C 5 1 2 0 は、ベース部 C 5 1 1 0 の上部における右側（ばね係止部 C 5 1 1 1 よりも上方）の後側に設けられる。モータ C 5 1 2 0 は、図 4 2 0 に示すように、出力軸 C 5 1 2 1 が、ベース部 C 5 1 1 0 を前後に貫通して前方へと突出するように設けられる。

10

【 3 6 7 3 】

図 4 1 8 から図 4 2 1 までに示す伝達部 C 5 1 3 0 は、モータ C 5 1 2 0 で発生した駆動力を、上可動体 C 5 4 0 0 及び下可動体 C 5 5 0 0 へと伝達するものである。伝達部 C 5 1 3 0 は、ベース部 C 5 1 1 0 の前面に設けられる。伝達部 C 5 1 3 0 は、出力ギヤ C 5 1 3 1、第 1 ギヤ C 5 1 3 2、第 2 ギヤ C 5 1 3 3、第 1 プーリ C 5 1 3 4、第 2 プーリ C 5 1 3 5、ベルト C 5 1 3 6 及び移動部 C 5 1 3 7 を具備する。

【 3 6 7 4 】

図 4 1 8 及び図 4 2 0 に示す出力ギヤ C 5 1 3 1 は、モータ C 5 1 2 0 の駆動力を取り出すものである。出力ギヤ C 5 1 3 1 は、モータ C 5 1 2 0 の出力軸 C 5 1 2 1 の前端部に固定される。

20

【 3 6 7 5 】

第 1 ギヤ C 5 1 3 2 は、出力ギヤ C 5 1 3 1 の略下方に配置され、出力ギヤ C 5 1 3 1 及び後述する第 2 ギヤ C 5 1 3 3 と歯合するものである。第 1 ギヤ C 5 1 3 2 は、ベース部 C 5 1 1 0 の前面において、前後方向に向く軸心回りに回転自在に軸支される。

【 3 6 7 6 】

第 2 ギヤ C 5 1 3 3 は、第 1 ギヤ C 5 1 3 2 の略下方に配置され、第 1 ギヤ C 5 1 3 2 及び後述する第 1 プーリ C 5 1 3 4 と歯合する 2 段ギヤを構成するものである。第 2 ギヤ C 5 1 3 3 は、ベース部 C 5 1 1 0 の前面において、前後方向に向く軸心回りに回転自在に軸支される。

30

【 3 6 7 7 】

第 1 プーリ C 5 1 3 4 は、第 2 ギヤ C 5 1 3 3 と歯合すると共に、後述するベルト C 5 1 3 6 が巻回されるものである。第 1 プーリ C 5 1 3 4 には、第 2 ギヤ C 5 1 3 3 と歯合する適宜のギヤ部（不図示）が形成される。第 1 プーリ C 5 1 3 4 は、第 2 ギヤ C 5 1 3 3 の略左方に配置される。第 1 プーリ C 5 1 3 4 は、ベース部 C 5 1 1 0 の前面において、前後方向に向く軸心回りに回転自在に軸支される。

【 3 6 7 8 】

図 4 1 9 及び図 4 2 1 に示す第 2 プーリ C 5 1 3 5 は、第 1 プーリ C 5 1 3 4 の下方に配置され、後述するベルト C 5 1 3 6 が巻回されるものである。第 2 プーリ C 5 1 3 5 は、ベース部 C 5 1 1 0 の下部分に設けられる。第 2 プーリ C 5 1 3 5 は、ベース部 C 5 1 1 0 の前面において、前後方向に向く軸心回りに回転自在に軸支される。

40

【 3 6 7 9 】

図 4 1 8 から図 4 2 1 までに示すベルト C 5 1 3 6 は、無端状に形成され、第 1 プーリ C 5 1 3 4 及び第 2 プーリ C 5 1 3 5 に巻回されるものである。ベルト C 5 1 3 6 は、ベース部 C 5 1 1 0 の前面において、上下方向に延びるように配置される。

【 3 6 8 0 】

ベルト C 5 1 3 6 は、第 1 プーリ C 5 1 3 4 の回転に伴い回転する。また、ベルト C 5 1 3 6 の回転に伴い、第 2 プーリ C 5 1 3 5 が回転する。

【 3 6 8 1 】

図 4 1 9 及び図 4 2 1 に示す移動部 C 5 1 3 7 は、ベルト C 5 1 3 6 の回転に伴い、後

50

述する昇降シャフト C 5 1 4 0 に沿って上下方向に移動可能なものである。移動部 C 5 1 3 7 は、図 4 1 5 及び図 4 2 1 に示す初期位置から上下方向に移動することで、後述する下可動体 C 5 5 0 0 を上昇させたり、後述するロック部 C 5 2 3 0 (ロック機構 C 5 2 0 0) を変位させたりすることができる。なお、図 4 1 9 では、移動部 C 5 1 3 7 が初期位置よりも上方に位置する状態を示している。移動部 C 5 1 3 7 は、正面視及び平面視において略矩形状に形成される。移動部 C 5 1 3 7 は、挿通孔 C 5 1 3 7 a 及び固定部 C 5 1 3 7 b を具備する。

【 3 6 8 2 】

挿通孔 C 5 1 3 7 a は、後述する昇降シャフト C 5 1 4 0 が挿通される部分である。挿通孔 C 5 1 3 7 a は、移動部 C 5 1 3 7 を上下方向に貫通する。

10

【 3 6 8 3 】

図 4 2 1 に示す固定部 C 5 1 3 7 b は、ベルト C 5 1 3 6 が固定される部分である。固定部 C 5 1 3 7 b は、移動部 C 5 1 3 7 の左部に設けられる。固定部 C 5 1 3 7 b は、ベルト C 5 1 3 6 の左側に固定される。

【 3 6 8 4 】

図 4 1 3、図 4 1 8 から図 4 2 1 までに示す昇降シャフト C 5 1 4 0 は、移動部 C 5 1 3 7 や、後述する上キャリッジ C 5 4 3 0 及び下キャリッジ C 5 5 3 0 の上下方向の移動をガイド (案内) するものである。昇降シャフト C 5 1 4 0 は、軸線方向を上下方向に向けた略円柱状に形成される。昇降シャフト C 5 1 4 0 は、上端部及び下端部が、ベース部 C 5 1 1 0 の前面における上部及び下部にそれぞれ固定される。昇降シャフト C 5 1 4 0 は、ベース部 C 5 1 1 0 の前面における左側に配置される。また、昇降シャフト C 5 1 4 0 は、第 1 ブーリ C 5 1 3 4 及び第 2 ブーリ C 5 1 3 5 の間に位置するように配置される。

20

【 3 6 8 5 】

図 4 1 7、図 4 1 8 及び図 4 2 2 に示す上カバー部 C 5 1 5 0 は、ベース部 C 5 1 1 0 の上部を、前方から覆うものである。上カバー部 C 5 1 5 0 は、ベース部 C 5 1 1 0 に固定される。上カバー部 C 5 1 5 0 は、後方に向けて開口する略箱形状に形成される。上カバー部 C 5 1 5 0 は、正面視において略矩形状に形成される。図 4 1 8 及び図 4 2 2 に示すように、上カバー部 C 5 1 5 0 は、待機位置における後述する上キャリッジ C 5 4 3 0 及び下キャリッジ C 5 5 3 0 を前方から覆う。上カバー部 C 5 1 5 0 は、図 4 2 2 に示すように、規制部 C 5 1 5 1 を具備する。

30

【 3 6 8 6 】

図 4 2 2 に示す規制部 C 5 1 5 1 は、後述する上可動体 C 5 4 0 0 の下方への移動を規制するものである。規制部 C 5 1 5 1 は、上カバー部 C 5 1 5 0 の下部を構成する。規制部 C 5 1 5 1 は、上可動体 C 5 4 0 0 のアーム部 C 5 4 2 0 に形成された後述する突出部 C 5 4 2 1 に当接することで、上可動体 C 5 4 0 0 の下方への移動を規制する (図 4 2 9 を参照)。規制部 C 5 1 5 1 は、緩衝部 C 5 1 5 1 a を具備する。

【 3 6 8 7 】

緩衝部 C 5 1 5 1 a は、突出部 C 5 4 2 1 が当接した際の衝撃を和らげるものである。緩衝部 C 5 1 5 1 a は、規制部 C 5 1 5 1 の上面に設けられる。緩衝部 C 5 1 5 1 a は、緩衝性を有する材料で形成される。

40

【 3 6 8 8 】

図 4 1 7、図 4 1 9 及び図 4 2 2 に示す下カバー部 C 5 1 6 0 は、ベース部 C 5 1 1 0 の下部を、前方から覆うものである。下カバー部 C 5 1 6 0 は、ベース部 C 5 1 1 0 に固定される。下カバー部 C 5 1 6 0 は、厚さ方向を前後方向に向けた略板形状に形成される。下カバー部 C 5 1 6 0 は、正面視において略矩形状に形成される。下カバー部 C 5 1 6 0 は、規制部 C 5 1 6 1 及びばね係止部 C 5 1 6 2 を具備する。

【 3 6 8 9 】

規制部 C 5 1 6 1 は、後述する下可動体 C 5 5 0 0 の下方への移動を規制するものである。規制部 C 5 1 6 1 は、下カバー部 C 5 1 6 0 の上面を構成する。規制部 C 5 1 6 1 は

50

、下可動体 C 5 5 0 0 のアーム部 C 5 5 2 0 の下面に当接することで、下可動体 C 5 5 0 0 の下方への移動を規制する（図 4 2 9 を参照）。規制部 C 5 1 6 1 は、緩衝部 C 5 1 6 1 a を具備する。

【 3 6 9 0 】

緩衝部 C 5 1 6 1 a は、アーム部 C 5 5 2 0 が当接した際の衝撃を和らげるものである。緩衝部 C 5 1 6 1 a は、規制部 C 5 1 6 1 の上面に設けられる。緩衝部 C 5 1 6 1 a は、緩衝性を有する材料で形成される。

【 3 6 9 1 】

図 4 1 9 に示すばね係止部 C 5 1 6 2 は、後述するストッパ機構 C 5 3 0 0 のばね部 C 5 3 4 0 の下端部が係止される部分である。ばね係止部 C 5 1 6 2 は、フック形状に形成される。ばね係止部 C 5 1 6 2 は、下カバー部 C 5 1 6 0 の右部における上下方向中途部に設けられる。

【 3 6 9 2 】

図 4 1 8 から図 4 2 1 までに示すロック機構 C 5 2 0 0 は、待機位置に位置する下可動体 C 5 5 0 0 の下方への移動を規制可能なものである。ロック機構 C 5 2 0 0 は、ベース部 C 5 1 1 0 の前面における右側（昇降シャフト C 5 1 4 0 の右側）に配置される。ロック機構 C 5 2 0 0 は、モータ C 5 1 2 0 からの動力により、下可動体 C 5 5 0 0 の下方への移動の規制及び規制の解除を切り替えることができる。ロック機構 C 5 2 0 0 は、ロックベース部 C 5 2 1 0、回動軸 C 5 2 2 0、ロック部 C 5 2 3 0、リンク部 C 5 2 4 0 及びばね部 C 5 2 5 0 を具備する。

【 3 6 9 3 】

図 4 1 8 及び図 4 2 0 に示すロックベース部 C 5 2 1 0 は、後述するロック部 C 5 2 3 0 が設けられる部分である。ロックベース部 C 5 2 1 0 は、厚さ方向を前後方向に向けた略板形状に形成される。ロックベース部 C 5 2 1 0 は、モータ C 5 1 2 0 からの動力により、上下方向に移動可能にベース部 C 5 1 1 0 の前面に設けられる。ロックベース部 C 5 2 1 0 は、固定部 C 5 2 1 1、ばね係止部 C 5 2 1 2、第 1 長孔部 C 5 2 1 3 及び第 2 長孔部 C 5 2 1 4 を具備する。

【 3 6 9 4 】

固定部 C 5 2 1 1 は、後述するリンク部 C 5 2 4 0 が固定される部分である。固定部 C 5 2 1 1 は、ロックベース部 C 5 2 1 0 の下端部に設けられる。

【 3 6 9 5 】

ばね係止部 C 5 2 1 2 は、後述するばね部 C 5 2 5 0 の下端部が係止される部分である。ばね係止部 C 5 2 1 2 は、フック形状に形成される。ばね係止部 C 5 2 1 2 は、ロックベース部 C 5 2 1 0 の上端部に設けられる。

【 3 6 9 6 】

第 1 長孔部 C 5 2 1 3 は、後述する回動軸 C 5 2 2 0 が挿通される部分である。第 1 長孔部 C 5 2 1 3 は、ロックベース部 C 5 2 1 0 を前後方向に貫通する。第 1 長孔部 C 5 2 1 3 は、上下方向に延びる長孔形状に形成される。第 1 長孔部 C 5 2 1 3 は、ロックベース部 C 5 2 1 0 の上部に形成される。

【 3 6 9 7 】

第 2 長孔部 C 5 2 1 4 は、後述するロック部 C 5 2 3 0 のピン C 5 2 3 3 が挿通される部分である。第 2 長孔部 C 5 2 1 4 は、ロックベース部 C 5 2 1 0 を前後方向に貫通する。第 2 長孔部 C 5 2 1 4 は、右方に向かうに従い下方に傾斜するように延びる長孔形状に形成される。第 2 長孔部 C 5 2 1 4 は、第 1 長孔部 C 5 2 1 3 の下方に形成される。

【 3 6 9 8 】

回動軸 C 5 2 2 0 は、ロック部 C 5 2 3 0 の回転の中心となるものである。回動軸 C 5 2 2 0 は、軸心を前後方向に向けて配置される。回動軸 C 5 2 2 0 は、ベース部 C 5 1 1 0 の前面から前方に突出するように設けられる。回動軸 C 5 2 2 0 は、ロックベース部 C 5 2 1 0 の第 1 長孔部 C 5 2 1 3 及び後述するロック部 C 5 2 3 0 の軸受部 C 5 2 3 2 に挿通される。

【 3 6 9 9 】

ロック部 C 5 2 3 0 は、後述する下可動体 C 5 5 0 0 の下キャリッジ C 5 5 3 0 と当接することで、下可動体 C 5 5 0 0 の下方への移動を規制可能なものである。ロック部 C 5 2 3 0 は、正面視で斜め上下方向に長尺な形状に形成される。ロック部 C 5 2 3 0 は、下キャリッジ C 5 5 3 0 と当接し下可動体 C 5 5 0 0 の移動を規制する規制位置（図 4 2 0 を参照）と、下キャリッジ C 5 5 3 0 と当接せず下可動体 C 5 5 0 0 の移動の規制を解除する解除位置（図 4 2 4 を参照）と、に変位可能に設けられる。ロック部 C 5 2 3 0 は、規制位置では、上方へ向かうに従い左方に傾斜する。また、ロック部 C 5 2 3 0 は、解除位置では、上方へ向かうに従い右方に傾斜する。なお、以下では、主として規制位置のロック部 C 5 2 3 0 を基準として、ロック部 C 5 2 3 0 の構成について説明する。ロック部 C 5 2 3 0 は、当接部 C 5 2 3 1、軸受部 C 5 2 3 2 及びピン C 5 2 3 3 を具備する。 10

【 3 7 0 0 】

当接部 C 5 2 3 1 は、後述する下キャリッジ C 5 5 3 0 の突出部 C 5 5 3 3 と当接可能な部分である。当接部 C 5 2 3 1 は、ロック部 C 5 2 3 0 の上端面（左上面）を構成する。

【 3 7 0 1 】

軸受部 C 5 2 3 2 は、回動軸 C 5 2 2 0 が挿通される部分である。軸受部 C 5 2 3 2 は、ロック部 C 5 2 3 0 を前後方向に貫通する孔形状（丸孔形状）に形成される。軸受部 C 5 2 3 2 は、ロック部 C 5 2 3 0 の長手方向略中央部に形成される。軸受部 C 5 2 3 2 に回動軸 C 5 2 2 0 が挿通されることで、ロック部 C 5 2 3 0 は回動軸 C 5 2 2 0 を回転中心として軸支される。 20

【 3 7 0 2 】

ピン C 5 2 3 3 は、ロックベース部 C 5 2 1 0 の第 2 長孔部 C 5 2 1 4 に挿通される部分である。ピン C 5 2 3 3 は、略円柱形状に形成される。ピン C 5 2 3 3 は、ロック部 C 5 2 3 0 の下端部における後面から、後方に突出するように形成される。

【 3 7 0 3 】

図 4 1 8 から図 4 2 1 までに示すリンク部 C 5 2 4 0 は、移動部 C 5 1 3 7 の動作を、ロックベース部 C 5 2 1 0 に伝達可能なものである。リンク部 C 5 2 4 0 は、上下方向に長尺な形状に形成される。リンク部 C 5 2 4 0 は、ベース部 C 5 1 1 0 の前面における右側（昇降シャフト C 5 1 4 0 の右側）に配置される。昇降シャフト C 5 1 4 0 に沿って上下方向に移動可能に設けられる。リンク部 C 5 2 4 0 は、被固定部 C 5 2 4 1 及び被当接部 C 5 2 4 2 を具備する。 30

【 3 7 0 4 】

図 4 2 0 に示す被固定部 C 5 2 4 1 は、適宜の止具を用いてロックベース部 C 5 2 1 0 の固定部 C 5 2 1 1 に固定される部分である。被固定部 C 5 2 4 1 は、リンク部 C 5 2 4 0 の上端部に設けられる。

【 3 7 0 5 】

図 4 1 9 及び図 4 2 1 に示す被当接部 C 5 2 4 2 は、移動機構 C 5 1 0 0 の移動部 C 5 1 3 7 と当接可能な部分である。被当接部 C 5 2 4 2 は、リンク部 C 5 2 4 0 の下端部において左方に突出するように形成される。被当接部 C 5 2 4 2 は、移動部 C 5 1 3 7 の下方に配置される。被当接部 C 5 2 4 2 は、挿通孔 C 5 2 4 2 a を具備する。 40

【 3 7 0 6 】

図 4 1 9 に示す挿通孔 C 5 2 4 2 a は、昇降シャフト C 5 1 4 0 が挿通される部分である。挿通孔 C 5 2 4 2 a は、被当接部 C 5 2 4 2 を上下方向に貫通する。

【 3 7 0 7 】

図 4 1 8 及び図 4 2 0 に示すばね部 C 5 2 5 0 は、ロックベース部 C 5 2 1 0 を上方に付勢するものである。ばね部 C 5 2 5 0 は、引張りばねを構成する。ばね部 C 5 2 5 0 の上端部は、ベース部 C 5 1 1 0 のばね係止部 C 5 1 1 1 に係止される。また、ばね部 C 5 2 5 0 の下端部は、ロックベース部 C 5 2 1 0 のばね係止部 C 5 2 1 2 に係止される。

【 3 7 0 8 】

図 4 1 8 から図 4 2 1 まで、図 4 2 8 に示すストッパ機構 C 5 3 0 0 は、第 1 演出位置（図 4 2 6 及び図 4 2 7 を参照）に位置する下可動体 C 5 5 0 0 の下方への移動を規制可能なものである。ストッパ機構 C 5 3 0 0 は、ベース部 C 5 1 1 0 の右部（ロック機構 C 5 2 0 0 のリンク部 C 5 2 4 0 の右側）に配置される。また、ストッパ機構 C 5 3 0 0 は、ロック部 C 5 2 3 0 の下方に配置される。ストッパ機構 C 5 3 0 0 は、後述するソレノイド C 5 3 5 0 からの動力により、下可動体 C 5 5 0 0 の下方への移動の規制及び規制の解除を切り替えることができる。ストッパ機構 C 5 3 0 0 は、支持部 C 5 3 1 0、ストッパ部 C 5 3 2 0、リンク部 C 5 3 3 0、ばね部 C 5 3 4 0 及びソレノイド C 5 3 5 0 を具備する。

【 3 7 0 9 】

10

図 4 2 8 に示す支持部 C 5 3 1 0 は、ベース部 C 5 1 1 0 に取り付けられると共に、後述するストッパ部 C 5 3 2 0 を支持するものである。支持部 C 5 3 1 0 は、上下方向に長尺な形状に形成される。支持部 C 5 3 1 0 は、固定片部 C 5 3 1 1 及び支持片部 C 5 3 1 2 を具備する。

【 3 7 1 0 】

図 4 1 8 及び図 4 2 8 に示す固定片部 C 5 3 1 1 は、ベース部 C 5 1 1 0 の後面に固定される部分である。固定片部 C 5 3 1 1 は、厚さ方向を前後方向に向けた略板形状に形成される。

【 3 7 1 1 】

支持片部 C 5 3 1 2 は、後述するストッパ部 C 5 3 2 0 を支持する部分である。支持片部 C 5 3 1 2 は、厚さ方向を左右方向に向けた略板形状に形成される。支持片部 C 5 3 1 2 は、固定片部 C 5 3 1 1 の右端部から、前方に向けて突出するように形成される。支持片部 C 5 3 1 2 は、回動軸 C 5 3 1 2 a を具備する。

20

【 3 7 1 2 】

回動軸 C 5 3 1 2 a は、ストッパ部 C 5 3 2 0 の回転の中心となるものである。回動軸 C 5 3 1 2 a は、軸心を左右方向に向けて配置される。

【 3 7 1 3 】

図 4 1 8、図 4 2 0、図 4 2 2 及び図 4 2 8 に示すストッパ部 C 5 3 2 0 は、後述する下可動体 C 5 5 0 0 のアーム部 C 5 5 2 0 と当接することで、下可動体 C 5 5 0 0 の下方への移動を規制可能なものである。ストッパ部 C 5 3 2 0 は、側面視で略三角形に形成される。ストッパ部 C 5 3 2 0 は、アーム部 C 5 5 2 0 と当接し下可動体 C 5 5 0 0 の移動を規制する規制位置（図 4 2 6 及び図 4 2 8（a）を参照）と、アーム部 C 5 5 2 0 と当接せず下可動体 C 5 5 0 0 の移動の規制を解除する解除位置（図 4 2 8（b）及び図 4 2 9 を参照）と、に変位可能に設けられる。ストッパ部 C 5 3 2 0 は、規制位置では、前端部（後述する当接部 C 5 3 2 1）が前方に突出し、平面視においてアーム部 C 5 5 2 0 と重複する。また、ストッパ部 C 5 3 2 0 は、解除位置では、平面視においてアーム部 C 5 5 2 0 と重複しない。なお、以下では、主として規制位置のストッパ部 C 5 3 2 0 を基準として、ストッパ部 C 5 3 2 0 の構成について説明する。ストッパ部 C 5 3 2 0 は、当接部 C 5 3 2 1、軸受部 C 5 3 2 2 及び孔部 C 5 3 2 3 を具備する。

30

【 3 7 1 4 】

40

当接部 C 5 3 2 1 は、後述するアーム部 C 5 5 2 0 と当接可能な部分である。当接部 C 5 3 2 1 は、ストッパ部 C 5 3 2 0 の上面における前端部を構成する。当接部 C 5 3 2 1 は、緩衝部 C 5 3 2 1 a を具備する。

【 3 7 1 5 】

緩衝部 C 5 3 2 1 a は、アーム部 C 5 5 2 0 が当接した際の衝撃を和らげるものである。緩衝部 C 5 3 2 1 a は、当接部 C 5 3 2 1 の上面に設けられる。緩衝部 C 5 3 2 1 a は、緩衝性を有する材料で形成される。

【 3 7 1 6 】

軸受部 C 5 3 2 2 は、回動軸 C 5 3 1 2 a が挿通される部分である。軸受部 C 5 3 2 2 は、ストッパ部 C 5 3 2 0 を左右方向に貫通する。軸受部 C 5 3 2 2 は、ストッパ部 C 5

50

3 2 0 の長手方向略中央部に形成される。軸受部 C 5 3 2 2 に回転軸 C 5 3 1 2 a が挿通されることで、ストッパ部 C 5 3 2 0 は回転軸 C 5 3 1 2 a を回転中心として軸支される。

【3 7 1 7】

孔部 C 5 3 2 3 は、後述するリンク部 C 5 3 3 0 のピン C 5 3 3 1 が挿通される部分である。孔部 C 5 3 2 3 は、ストッパ部 C 5 3 2 0 を左右方向に貫通する孔形状（丸孔形状）に形成される。孔部 C 5 3 2 3 は、軸受部 C 5 3 2 2 の前方に形成される。

【3 7 1 8】

図 4 2 0、図 4 2 1、図 4 2 2 及び図 4 2 8 に示すリンク部 C 5 3 3 0 は、後述するソレノイド C 5 3 5 0 の動作を、ストッパ部 C 5 3 2 0 に伝達可能なものである。リンク部 C 5 3 3 0 は、上下方向に長尺な形状に形成される。リンク部 C 5 3 3 0 は、ロック機構 C 5 2 0 0 のリンク部 C 5 2 4 0 の右側に、上下方向に移動可能に配置される。リンク部 C 5 3 3 0 は、ピン C 5 3 3 1、接続部 C 5 3 3 2 及びばね係止部 C 5 3 3 3 を具備する。

10

【3 7 1 9】

図 4 2 0、図 4 2 2 及び図 4 2 8 に示すピン C 5 3 3 1 は、ストッパ部 C 5 3 2 0 の孔部 C 5 3 2 3 に挿通される部分である。ピン C 5 3 3 1 は、図 4 2 0 に示すように、リンク部 C 5 3 3 0 の上端部から、右方に突出するように形成される。

【3 7 2 0】

図 4 2 1 及び図 4 2 8 に示す接続部 C 5 3 3 2 は、後述するソレノイド C 5 3 5 0 のプランジャ C 5 3 5 1 が接続される部分である。接続部 C 5 3 3 2 は、リンク部 C 5 3 3 0 の下端部から右方に突出するように形成される。接続部 C 5 3 3 2 には、プランジャ C 5 3 5 1 の下端部と係合する凹部が形成されている。

20

【3 7 2 1】

図 4 1 9 に示すばね係止部 C 5 3 3 3 は、後述するばね部 C 5 3 4 0 の上端部が係止される部分である。ばね係止部 C 5 3 3 3 は、フック形状に形成される。ばね係止部 C 5 3 3 3 は、リンク部 C 5 3 3 0 の下部に形成される。

【3 7 2 2】

図 4 1 9 に示すばね部 C 5 3 4 0 は、リンク部 C 5 3 3 0 を下方に付勢するものである。ばね部 C 5 3 4 0 は、引張りばねを構成する。ばね部 C 5 3 4 0 の上端部は、リンク部 C 5 3 3 0 のばね係止部 C 5 3 3 3 に係止される。また、ばね部 C 5 2 5 0 の下端部は、下カバー部 C 5 1 6 0 のばね係止部 C 5 1 6 2 に係止される。

30

【3 7 2 3】

図 4 1 9 及び図 4 2 8 に示すソレノイド C 5 3 5 0 は、ストッパ機構 C 5 3 0 0 の駆動源である。ソレノイド C 5 3 5 0 は、ベース部 C 5 1 1 0 の下部における右側に設けられる。ソレノイド C 5 3 5 0 は、通電した場合の励磁状態と、通電を解除した場合の非励磁状態と、を切替可能なコイルを有する。ソレノイド C 5 3 5 0 は、励磁状態となった場合に後述するプランジャ C 5 3 5 1 を引き込む（上方に移動させる）ことができる。ソレノイド C 5 3 5 0 は、プランジャ C 5 3 5 1 を具備する。

【3 7 2 4】

プランジャ C 5 3 5 1 は、略円柱状の部材である。プランジャ C 5 3 5 1 は、ソレノイド C 5 3 5 0 の下部に設けられる。プランジャ C 5 3 5 1 の下端部は、フランジ状に形成される。プランジャ C 5 3 5 1 の下端部は、リンク部 C 5 3 3 0 の接続部 C 5 3 3 2 に形成された凹部と係合する。

40

【3 7 2 5】

以上、左側移動機構 C 5 1 0 0 L の構成について説明した。ここで、図 4 1 3、図 4 1 4、図 4 1 6 及び図 4 1 7 に示す右側移動機構 C 5 1 0 0 R は、上述したように、左側移動機構 C 5 1 0 0 L と概ね左右方向に対称な構成に形成される。右側移動機構 C 5 1 0 0 R は、上述した左側移動機構 C 5 1 0 0 L と同様、ベース部 C 5 1 1 0、モータ C 5 1 2 0、伝達部 C 5 1 3 0、昇降シャフト C 5 1 4 0、上カバー部 C 5 1 5 0、下カバー部 C

50

５１６０、ロック機構Ｃ５２００及びストッパ機構Ｃ５３００を具備する。上記右側移動機構Ｃ５１００Ｒの各部の構成は、左側移動機構Ｃ５１００Ｌの各部と左右方向に対称であることを除き概ね同様であるため、説明を省略する。なお、本実施形態では、右側移動機構Ｃ５１００Ｒのロック機構Ｃ５２００及びストッパ機構Ｃ５３００は、左側移動機構Ｃ５１００Ｌのものよりも下方に位置する。

【３７２６】

図４１４、図４１５（ａ）、図４１７及び図４３０に示す上可動体Ｃ５４００は、移動機構Ｃ５１００により上下方向に動作されることで遊技者に視覚的な印象を与えるものである。上可動体Ｃ５４００は、後述する下可動体Ｃ５５００と別体で構成される。上可動体Ｃ５４００は、ベース部Ｃ５４１０、アーム部Ｃ５４２０、上キャリッジＣ５４３０、左口ゴ役物Ｃ５４４０、右口ゴ役物Ｃ５４５０及び中央口ゴ役物Ｃ５４６０を具備する。

10

【３７２７】

図４１５（ａ）に示すベース部Ｃ５４１０は、アーム部Ｃ５４２０、左口ゴ役物Ｃ５４４０、右口ゴ役物Ｃ５４５０及び中央口ゴ役物Ｃ５４６０が設置されるものである。ベース部Ｃ５４１０は、厚さ方向を前後方向に向けた略板形状に形成される。ベース部Ｃ５４１０は、正面視において、左右方向に長尺な略矩形状に形成される。ベース部Ｃ５４１０には、後述する左口ゴ役物Ｃ５４４０、右口ゴ役物Ｃ５４５０及び中央口ゴ役物Ｃ５４６０を駆動させる適宜の駆動機構が設けられる。また、ベース部Ｃ５４１０には、後述する左口ゴ役物Ｃ５４４０、右口ゴ役物Ｃ５４５０及び中央口ゴ役物Ｃ５４６０の発光制御や動作制御に用いられる適宜の中継基板（不図示）が設けられる。ベース部Ｃ５４１０は、左側軸孔Ｃ５４１１、左側長孔Ｃ５４１２、右側軸孔Ｃ５４１３及び右側長孔Ｃ５４１４を具備する。

20

【３７２８】

左側軸孔Ｃ５４１１は、後述する左口ゴ役物Ｃ５４４０の回動軸Ｃ５４４１が挿通されるものである。左側軸孔Ｃ５４１１は、ベース部Ｃ５４１０を前後方向に貫通する孔形状（丸孔形状）に形成される。左側軸孔Ｃ５４１１は、ベース部Ｃ５４１０の左下部に形成される。

【３７２９】

左側長孔Ｃ５４１２は、後述する左口ゴ役物Ｃ５４４０のピンＣ５４４２が挿通されるものである。左側長孔Ｃ５４１２は、ベース部Ｃ５４１０を前後方向に貫通し、左右方向に延びる長孔形状に形成される。左側長孔Ｃ５４１２は、左側軸孔Ｃ５４１１の右方に形成される。

30

【３７３０】

右側軸孔Ｃ５４１３は、後述する右口ゴ役物Ｃ５４５０の回動軸Ｃ５４５１が挿通されるものである。右側軸孔Ｃ５４１３は、ベース部Ｃ５４１０を前後方向に貫通する孔形状（丸孔形状）に形成される。右側軸孔Ｃ５４１３は、ベース部Ｃ５４１０の右下部に形成される。

【３７３１】

右側長孔Ｃ５４１４は、後述する右口ゴ役物Ｃ５４５０のピンＣ５４５２が挿通されるものである。右側長孔Ｃ５４１４は、ベース部Ｃ５４１０を前後方向に貫通し、左右方向に延びる長孔形状に形成される。右側長孔Ｃ５４１４は、右側軸孔Ｃ５４１３の左方に形成される。

40

【３７３２】

図４１５（ａ）及び図４１８に示すアーム部Ｃ５４２０は、ベース部Ｃ５４１０の左右端部と、後述する上キャリッジＣ５４３０と、を接続するものである。アーム部Ｃ５４２０は、厚さ方向を前後方向に向けた略板形状に形成される。アーム部Ｃ５４２０は、正面視において、左右方向に長尺な略矩形状に形成される。アーム部Ｃ５４２０は、ベース部Ｃ５４１０の左右両側に位置するように一対設けられる。一対のアーム部Ｃ５４２０は、互いに概ね左右方向に対称な形状に形成される。なお、本実施形態では、図４１５（ａ）に示すように、右側のアーム部Ｃ５４２０は、左側のアーム部Ｃ５４２０よりも下方に位

50

置する。アーム部 C 5 4 2 0 は、突出部 C 5 4 2 1、固定部 C 5 4 2 2 及び挿通孔部 C 5 4 2 3 を具備する。

【 3 7 3 3 】

図 4 1 8 及び図 4 2 2 に示す突出部 C 5 4 2 1 は、上カバー部 C 5 1 5 0 の規制部 C 5 1 5 1 を当接可能なものである。突出部 C 5 4 2 1 は、アーム部 C 5 4 2 0 の上部における前面から前方に突出するように形成される。突出部 C 5 4 2 1 は、平面視において、規制部 C 5 1 5 1 と重複するように設けられる（図 4 2 9 を参照）。

【 3 7 3 4 】

図 4 1 8 に示す固定部 C 5 4 2 2 は、適宜の止具を用いてベース部 C 5 4 1 0 と固定される部分である。固定部 C 5 4 2 2 は、アーム部 C 5 4 2 0 のベース部 C 5 4 1 0 側の端部に設けられる。 10

【 3 7 3 5 】

挿通孔部 C 5 4 2 3 は、後述する上キャリッジ C 5 4 3 0 と固定される部分である。挿通孔部 C 5 4 2 3 は、上キャリッジ C 5 4 3 0 の固定部 C 5 4 3 2 が挿通される。挿通孔部 C 5 4 2 3 は、上下方向に間隔を空けて一対形成される。

【 3 7 3 6 】

図 4 1 5 (a)、図 4 1 8 及び図 4 2 0 に示す上キャリッジ C 5 4 3 0 は、アーム部 C 5 4 2 0 に固定されるとともに、昇降シャフト C 5 1 4 0 に沿って上下方向に移動可能なものである。上キャリッジ C 5 4 3 0 は、正面視において略矩形状に形成される。上キャリッジ C 5 4 3 0 は、移動部 C 5 1 3 7 及び後述する下キャリッジ C 5 5 3 0 の上方に配置される。上キャリッジ C 5 4 3 0 は、一対のアーム部 C 5 4 2 0 にそれぞれ設けられる。一対の上キャリッジ C 5 4 3 0 は、互いに概ね左右方向に対称な形状に形成される。なお、以下では、主として図 4 1 8 及び図 4 2 0 を用いて、左側の上キャリッジ C 5 4 3 0 の構成について説明する。上キャリッジ C 5 4 3 0 は、挿通孔 C 5 4 3 1、固定部 C 5 4 3 2 及び突出部 C 5 4 3 3 を具備する。 20

【 3 7 3 7 】

図 4 1 8 及び図 4 2 0 に示す挿通孔 C 5 4 3 1 は、昇降シャフト C 5 1 4 0 が挿通される部分である。挿通孔 C 5 4 3 1 は、上キャリッジ C 5 4 3 0 を上下方向に貫通する。

【 3 7 3 8 】

固定部 C 5 4 3 2 は、後述する上可動体 C 5 4 0 0 のアーム部 C 5 4 2 0 が固定される部分である。固定部 C 5 4 3 2 は、上キャリッジ C 5 4 3 0 の前面において、前方へ突出するように形成される。固定部 C 5 4 3 2 は、アーム部 C 5 4 2 0 の挿通孔部 C 5 4 2 3 に挿通される。固定部 C 5 4 3 2 は、上下方向に間隔を空けて一対形成される。固定部 C 5 4 3 2 の前端面には、適宜の止具が挿通される孔が形成される。 30

【 3 7 3 9 】

突出部 C 5 4 3 3 は、上キャリッジ C 5 4 3 0 の左右方向内側部（右部）において左右方向内側（右方）に突出する部分である。突出部 C 5 4 3 3 は、上キャリッジ C 5 4 3 0 の上部に設けられる。突出部 C 5 4 3 3 は、正面視において、突出方向先端側（右端部側）へ向かうに従い上下寸法が小さくなるように形成される。より詳細には、突出部 C 5 4 3 3 の上面は、突出方向先端側へ向かうに従い下方に傾斜する傾斜面状に形成され、突出部 C 5 4 3 3 の下面は、突出方向先端側へ向かうに従い上方に傾斜する傾斜面状に形成される。 40

【 3 7 4 0 】

図 4 1 4 及び図 4 1 5 (a) に示す左口ゴ役物 C 5 4 4 0 は、ベース部 C 5 4 1 0 の前面における左部に設けられるものである。左口ゴ役物 C 5 4 4 0 には、所定の口ゴを模した装飾が施されている。左口ゴ役物 C 5 4 4 0 は、駆動機構の動力によりベース部 C 5 4 1 0 に対して回転動作可能に設けられる。左口ゴ役物 C 5 4 4 0 は、回動軸 C 5 4 4 1 及びピン C 5 4 4 2 を具備する。

【 3 7 4 1 】

図 4 1 5 (a) に示す回動軸 C 5 4 4 1 は、左口ゴ役物 C 5 4 4 0 の回転の中心となる 50

ものである。回動軸 C 5 4 4 1 は、軸心を前後方向に向けて配置される。回動軸 C 5 4 4 1 は、ベース部 C 5 4 1 0 の左側軸孔 C 5 4 1 1 に挿通されると共に、左口ゴ役物 C 5 4 4 0 の後面に形成された孔（不図示）に挿通される。

【 3 7 4 2 】

ピン C 5 4 4 2 は、ベース部 C 5 4 1 0 に設けられた駆動機構の動力を伝達するものである。ピン C 5 4 4 2 は、軸心を前後方向に向けて配置される。ピン C 5 4 4 2 は、ベース部 C 5 4 1 0 の左側長孔 C 5 4 1 2 に挿通されると共に、左口ゴ役物 C 5 4 4 0 の後面に形成された長孔（不図示）に移動が許容されるように挿通される。ピン C 5 4 4 2 は、左側長孔 C 5 4 1 2 に沿って移動可能に設けられる。左口ゴ役物 C 5 4 4 0 は、ピン C 5 4 4 2 の移動に伴い、回動軸 C 5 4 4 1 を回転中心として回転することができる。

10

【 3 7 4 3 】

右口ゴ役物 C 5 4 5 0 は、ベース部 C 5 4 1 0 の前面における右部に設けられるものである。右口ゴ役物 C 5 4 5 0 には、所定の口ゴを模した装飾が施されている。右口ゴ役物 C 5 4 5 0 は、駆動機構の動力によりベース部 C 5 4 1 0 に対して回転動作可能に設けられる。右口ゴ役物 C 5 4 5 0 は、回動軸 C 5 4 5 1 及びピン C 5 4 5 2 を具備する。

【 3 7 4 4 】

回動軸 C 5 4 5 1 は、右口ゴ役物 C 5 4 5 0 の回転の中心となるものである。回動軸 C 5 4 5 1 は、軸心を前後方向に向けて配置される。回動軸 C 5 4 5 1 は、ベース部 C 5 4 1 0 の右側軸孔 C 5 4 1 3 に挿通されると共に、右口ゴ役物 C 5 4 5 0 の後面に形成された孔（不図示）に挿通される。

20

【 3 7 4 5 】

ピン C 5 4 5 2 は、ベース部 C 5 4 1 0 に設けられた駆動機構の動力を伝達するものである。ピン C 5 4 5 2 は、軸心を前後方向に向けて配置される。ピン C 5 4 5 2 は、ベース部 C 5 4 1 0 の右側長孔 C 5 4 1 4 に挿通されると共に、右口ゴ役物 C 5 4 5 0 の後面に形成された長孔（不図示）に移動が許容されるように挿通される。ピン C 5 4 5 2 は、右側長孔 C 5 4 1 4 に沿って移動可能に設けられる。右口ゴ役物 C 5 4 5 0 は、ピン C 5 4 5 2 の移動に伴い、回動軸 C 5 4 5 1 を回転中心として回転することができる。

【 3 7 4 6 】

中央口ゴ役物 C 5 4 6 0 は、ベース部 C 5 4 1 0 の前面における左右方向中央に設けられるものである。中央口ゴ役物 C 5 4 6 0 は、所定の口ゴを模した装飾が施されている。中央口ゴ役物 C 5 4 6 0 は、ベース部 C 5 4 1 0 に対して移動不能に設けられる。

30

【 3 7 4 7 】

上述の如き上可動体 C 5 4 0 0 の左口ゴ役物 C 5 4 4 0 、右口ゴ役物 C 5 4 5 0 及び中央口ゴ役物 C 5 4 6 0 には、適宜の発光手段による発光制御（発光演出）に用いられる発光基板が設けられる。

【 3 7 4 8 】

図 4 1 4 、図 4 1 5 (b) 、図 4 1 7 及び図 4 3 0 に示す下可動体 C 5 5 0 0 は、上可動体 C 5 4 0 0 の下方に位置し、移動機構 C 5 1 0 0 により上下方向に動作されることで遊技者に視覚的な印象を与えるものである。下可動体 C 5 5 0 0 は、ベース部 C 5 5 1 0 、アーム部 C 5 5 2 0 、下キャリッジ C 5 5 3 0 、左口ゴ役物 C 5 5 4 0 、右口ゴ役物 C 5 5 5 0 及び中央口ゴ役物 C 5 5 6 0 を具備する。

40

【 3 7 4 9 】

図 4 1 5 (b) に示すベース部 C 5 5 1 0 は、アーム部 C 5 5 2 0 、左口ゴ役物 C 5 5 4 0 、右口ゴ役物 C 5 5 5 0 及び中央口ゴ役物 C 5 5 6 0 が設置されるものである。ベース部 C 5 5 1 0 は、厚さ方向を前後方向に向けた略板形状に形成される。ベース部 C 5 5 1 0 は、正面視において、左右方向に長尺な略矩形状に形成される。ベース部 C 5 5 1 0 には、後述する左口ゴ役物 C 5 5 4 0 、右口ゴ役物 C 5 5 5 0 及び中央口ゴ役物 C 5 5 6 0 を駆動させる適宜の駆動機構が設けられる。また、ベース部 C 5 5 1 0 には、後述する左口ゴ役物 C 5 5 4 0 、右口ゴ役物 C 5 5 5 0 及び中央口ゴ役物 C 5 5 6 0 の発光制御や動作制御に用いられる適宜の中継基板（不図示）が設けられる。ベース部 C 5 5 1 0 は、

50

第 1 左側長孔 C 5 5 1 1、第 2 左側長孔 C 5 5 1 2、第 1 右側長孔 C 5 5 1 3、第 2 右側長孔 C 5 5 1 4 及び中央長孔 C 5 5 1 5 を具備する。

【 3 7 5 0 】

第 1 左側長孔 C 5 5 1 1 は、後述する左口ゴ役物 C 5 5 4 0 の回動軸 C 5 5 4 1 が挿通されるものである。第 1 左側長孔 C 5 5 1 1 は、ベース部 C 5 5 1 0 を前後方向に貫通し、上下方向に延びる長孔形状に形成される。第 1 左側長孔 C 5 5 1 1 は、ベース部 C 5 5 1 0 の左上部に形成される。

【 3 7 5 1 】

第 2 左側長孔 C 5 5 1 2 は、後述する左口ゴ役物 C 5 5 4 0 のピン C 5 5 4 2 が挿通されるものである。第 2 左側長孔 C 5 5 1 2 は、ベース部 C 5 5 1 0 を前後方向に貫通し、適宜湾曲する長孔形状に形成される。第 2 左側長孔 C 5 5 1 2 は、第 1 左側長孔 C 5 5 1 1 の右方に形成される。

【 3 7 5 2 】

第 1 右側長孔 C 5 5 1 3 は、後述する右口ゴ役物 C 5 5 5 0 の回動軸 C 5 5 5 1 が挿通されるものである。第 1 右側長孔 C 5 5 1 3 は、ベース部 C 5 5 1 0 を前後方向に貫通し、上下方向に延びる長孔形状に形成される。第 1 右側長孔 C 5 5 1 3 は、ベース部 C 5 5 1 0 の右上部に形成される。

【 3 7 5 3 】

第 2 右側長孔 C 5 5 1 4 は、後述する右口ゴ役物 C 5 5 5 0 のピン C 5 5 5 2 が挿通されるものである。第 2 右側長孔 C 5 5 1 4 は、ベース部 C 5 5 1 0 を前後方向に貫通し、適宜湾曲する長孔形状に形成される。第 2 右側長孔 C 5 5 1 4 は、第 1 右側長孔 C 5 5 1 3 の左方に形成される。

【 3 7 5 4 】

中央長孔 C 5 5 1 5 は、後述する中央口ゴ役物 C 5 5 6 0 のピン C 5 5 6 1 が挿通されるものである。中央長孔 C 5 5 1 5 は、ベース部 C 5 5 1 0 を前後方向に貫通し、上下方向に延びる長孔形状に形成される。中央長孔 C 5 5 1 5 は、ベース部 C 5 5 1 0 の左右方向中央部に設けられる。中央長孔 C 5 5 1 5 は、左右方向に間隔を空けて一対形成される。

【 3 7 5 5 】

図 4 1 5 (b) 及び図 4 1 8 に示すアーム部 C 5 5 2 0 は、ベース部 C 5 5 1 0 の左右端部と、後述する下キャリッジ C 5 5 3 0 と、を接続するものである。アーム部 C 5 5 2 0 は、突出部 C 5 4 2 1 が形成されていない点を除いて、上可動体 C 5 4 0 0 のアーム部 C 5 4 2 0 と略同形状に形成される。アーム部 C 5 5 2 0 は、ベース部 C 5 5 1 0 の左右両側に位置するように一対設けられる。一対のアーム部 C 5 5 2 0 は、互いに概ね左右方向に対称な形状に形成される。なお、本実施形態では、図 4 1 5 (b) に示すように、右側のアーム部 C 5 5 2 0 は、左側のアーム部 C 5 5 2 0 よりも下方に位置する。アーム部 C 5 5 2 0 は、固定部 C 5 5 2 1 及び挿通孔部 C 5 5 2 2 を具備する。

【 3 7 5 6 】

図 4 1 8 に示す固定部 C 5 5 2 1 は、適宜の止具を用いてベース部 C 5 5 1 0 と固定される部分である。固定部 C 5 5 2 1 は、アーム部 C 5 5 2 0 のベース部 C 5 5 1 0 側の端部に設けられる。

【 3 7 5 7 】

挿通孔部 C 5 5 2 2 は、後述する下キャリッジ C 5 5 3 0 と固定される部分である。挿通孔部 C 5 5 2 2 は、下キャリッジ C 5 5 3 0 の固定部 C 5 4 3 2 が挿通される。挿通孔部 C 5 5 2 2 は、上下方向に間隔を空けて一対形成される。

【 3 7 5 8 】

図 4 1 5 (b)、図 4 1 8 及び図 4 2 0 に示す下キャリッジ C 5 5 3 0 は、後述する下可動体 C 5 5 0 0 に固定されるとともに、昇降シャフト C 5 1 4 0 に沿って上下方向に移動可能なものである。下キャリッジ C 5 5 3 0 は、上キャリッジ C 5 4 3 0 と略同形状に形成される。下キャリッジ C 5 5 3 0 は、移動部 C 5 1 3 7 の上方かつ上キャリッジ C 5

10

20

30

40

50

430の下方に配置される。なお、以下では、主として図418及び図420を用いて、左側の下キャリッジC5530の構成について説明する。下キャリッジC5530は、挿通孔C5531、固定部C5532及び突出部C5533を具備する。

【3759】

図420に示す挿通孔C5531は、昇降シャフトC5140が挿通される部分である。挿通孔C5531は、下キャリッジC5530を上下方向に貫通する。

【3760】

固定部C5532は、後述する下可動体C5500のアーム部C5520が固定される部分である。固定部C5532は、上キャリッジC5430の固定部C5432と略同形状に形成される。固定部C5532は、アーム部C5520の挿通孔部C5522に挿通

10

【3761】

突出部C5533は、下キャリッジC5530の左右方向内側部（右部）において左右方向内側（右方）に突出する部分である。突出部C5533は、上キャリッジC5430の突出部C5433と略同形状に形成される。突出部C5533は、ロック機構C5200のロック部C5230に当接可能である。

【3762】

図414及び図415（b）に示す左ロゴ役物C5540は、ベース部C5510の前面における左部に設けられるものである。左ロゴ役物C5540には、所定のロゴを模した装飾が施されている。左ロゴ役物C5540は、駆動機構の動力によりベース部C55

20

【3763】

図415（b）に示す回動軸C5541は、左ロゴ役物C5540の回転の中心となるものである。回動軸C5541は、軸心を前後方向に向けて配置される。回動軸C5541は、ベース部C5510の第1左側長孔C5511に挿通されると共に、左ロゴ役物C5540の後面に形成された孔（不図示）に挿通される。

【3764】

ピンC5542は、ベース部C5510に設けられた駆動機構の動力を伝達するものである。ピンC5542は、軸心を前後方向に向けて配置される。ピンC5542は、ベ

30

【3765】

右ロゴ役物C5550は、ベース部C5510の前面における右部に設けられるものである。右ロゴ役物C5550には、所定のロゴを模した装飾が施されている。右ロゴ役物C5550は、駆動機構の動力によりベース部C5510に対して回転動作可能に設けられる。右ロゴ役物C5550は、回動軸C5551及びピンC5552を具備する。

【3766】

40

回動軸C5551は、右ロゴ役物C5550の回転の中心となるものである。回動軸C5551は、軸心を前後方向に向けて配置される。回動軸C5551は、ベース部C5510の第1右側長孔C5513に挿通されると共に、右ロゴ役物C5550の後面に形成された孔（不図示）に挿通される。

【3767】

ピンC5552は、ベース部C5510に設けられた駆動機構の動力を伝達するものである。ピンC5552は、軸心を前後方向に向けて配置される。ピンC5552は、ベ

50

い、回動軸 C 5 5 5 1 を回転中心として回転することができる。

【 3 7 6 8 】

中央口ゴ役物 C 5 5 6 0 は、ベース部 C 5 5 1 0 の前面における左右方向中央に設けられるものである。中央口ゴ役物 C 5 5 6 0 は、所定の口ゴを模した装飾が施されている。中央口ゴ役物 C 5 5 6 0 は、左口ゴ役物 C 5 5 4 0 及び右口ゴ役物 C 5 5 5 0 の動作に伴い、上下方向に移動可能に設けられる。中央口ゴ役物 C 5 5 6 0 は、ピン C 5 5 6 1 を具備する。

【 3 7 6 9 】

ピン C 5 5 6 1 は、中央口ゴ役物 C 5 5 6 0 の後面から後方に突出するものである。ピン C 5 5 6 1 は、軸心を前後方向に向けて配置される。ピン C 5 5 6 1 は、左右方向に間隔を空けて一対設けられる。ピン C 5 5 6 1 は、中央長孔 C 5 5 1 5 に挿通される。 10

【 3 7 7 0 】

上述の如き下可動体 C 5 5 0 0 の左口ゴ役物 C 5 5 4 0、右口ゴ役物 C 5 5 5 0 及び中央口ゴ役物 C 5 5 6 0 には、適宜の発光手段による発光制御（発光演出）に用いられる発光基板が設けられる。

【 3 7 7 1 】

上述の如き上可動体 C 5 4 0 0 及び下可動体 C 5 5 0 0 は、各駆動機構を駆動させることで、図 4 1 4 及び図 4 1 7 に示すように、上可動体 C 5 4 0 0 及び下可動体 C 5 5 0 0 が互いに当接した状態で、各口ゴ役物同士を近接させて口ゴを形成可能な口ゴ位置と、図 4 3 0 及び図 4 3 1 に示す各口ゴ役物同士を離間させ口ゴを分解させる分解位置と、に変位可能である。 20

【 3 7 7 2 】

図 4 1 1 及び図 4 1 2 に示す第 2 演出装置 C 5 0 2 0 は、第 1 演出装置 C 5 0 1 0 の後方に位置し、遊技盤 P 1 1 0 0 の開口領域 1 d において遊技者が視認可能な位置で後側可動体 C 5 0 2 4 を移動制御することで、遊技者に視覚的な印象を与えるものである。第 2 演出装置 C 5 0 2 0 は、第 1 演出装置 C 5 0 1 0 の上可動体 C 5 4 0 0 及び下可動体 C 5 5 0 0 とは異なるタイミングで、後側可動体 C 5 0 2 4 を移動制御する。第 2 演出装置 C 5 0 2 0 は、ベース部 C 5 0 2 1、シャフト支持部 C 5 0 2 2、昇降シャフト C 5 0 2 3 及び後側可動体 C 5 0 2 4 を具備する。

【 3 7 7 3 】

図 4 1 2 に示すベース部 C 5 0 2 1 は、後述する後側可動体 C 5 0 2 4 等が設けられるものである。ベース部 C 5 0 2 1 は、左右方向に長尺な形状に形成される。ベース部 C 5 0 2 1 には、後側可動体 C 5 0 2 4 を上下に動作させる適宜の駆動機構が設けられる。 30

【 3 7 7 4 】

シャフト支持部 C 5 0 2 2 は、後述する昇降シャフト C 5 0 2 3 を支持するものである。シャフト支持部 C 5 0 2 2 は、上下方向に長尺に形成される。シャフト支持部 C 5 0 2 2 は、ベース部 C 5 0 2 1 の左右両端部にそれぞれ位置するように一対設けられる。

【 3 7 7 5 】

昇降シャフト C 5 0 2 3 は、後側可動体 C 5 0 2 4 の上下方向の移動をガイド（案内）するものである。昇降シャフト C 5 1 4 0 は、軸線方向を上下方向に向けた略円柱状に形成される。昇降シャフト C 5 0 2 3 は、上端部及び下端部が、シャフト支持部 C 5 0 2 2 の前面における上部及び下部にそれぞれ固定される。昇降シャフト C 5 0 2 3 は、一対のシャフト支持部 C 5 0 2 2 にそれぞれ設けられる。 40

【 3 7 7 6 】

後側可動体 C 5 0 2 4 は、遊技者に視覚的な印象を与えるものである。後側可動体 C 5 0 2 4 は、正面視において、略矩形状の部材の下端部に円形状の部材を設けた形状に形成される。後側可動体 C 5 0 2 4 は、図 4 1 1 に示すように上下に移動可能に設けられる。後側可動体 C 5 0 2 4 は、昇降シャフト C 5 0 2 3 に沿って移動可能に形成される。後側可動体 C 5 0 2 4 には、適宜の発光手段による発光制御（発光演出）に用いられる発光基板が設けられる。 50

【 3 7 7 7 】

上述の如く構成された演出装置 C 5 0 0 0 は、当り判定処理等の結果に基づいて、上可動体 C 5 4 0 0、下可動体 C 5 5 0 0 及び後側可動体 C 5 0 2 4 を上下方向に移動させる動作を実行可能である。以下では、各役物のうち、上可動体 C 5 4 0 0 及び下可動体 C 5 5 0 0 の動作について説明する。

【 3 7 7 8 】

まず、待機位置の上可動体 C 5 4 0 0 及び下可動体 C 5 5 0 0 を、第 1 演出位置に移動させる動作を説明する。

【 3 7 7 9 】

図 4 1 3、図 4 1 7、図 4 1 8、図 4 2 0 から図 4 2 2 までに示す待機位置では、上可動体 C 5 4 0 0 及び下可動体 C 5 5 0 0 は、移動可能な範囲の上部に位置する。待機位置では、図 4 1 8 及び図 4 2 0 に示すように、規制位置に位置するロック機構 C 5 2 0 0 のロック部 C 5 2 3 0 により、下可動体 C 5 5 0 0 の下方への移動が規制される。より詳細には、待機位置では、下可動体 C 5 5 0 0 の下キャリアッジ C 5 5 3 0 に設けられた突出部 C 5 5 3 3 の下面が、規制位置のロック部 C 5 2 3 0 の当接部 C 5 2 3 1 と当接する。これにより、下可動体 C 5 5 0 0 の下方への移動が規制される。

10

【 3 7 8 0 】

また、待機位置では、下可動体 C 5 5 0 0 により、上可動体 C 5 4 0 0 の下方への移動が規制される。より詳細には、下可動体 C 5 5 0 0 のアーム部 C 5 5 2 0 及び下キャリアッジ C 5 5 3 0 に、上可動体 C 5 4 0 0 のアーム部 C 5 4 2 0 及び上キャリアッジ C 5 4 3 0 が載置されることで、上可動体 C 5 4 0 0 の下方への移動が規制される。また、待機位置では、図 4 2 1 に示すように、移動部 C 5 1 3 7 は、初期位置（リンク部 C 5 2 4 0 の被当接部 C 5 2 4 2 に近接した位置）に位置する。また、待機位置では、図 4 2 2 に示すように、ストッパ機構 C 5 3 0 0 のストッパ部 C 5 3 2 0 は規制位置に位置する。

20

【 3 7 8 1 】

左右の移動機構 C 5 1 0 0 のモータ C 5 1 2 0 を駆動させ、図 4 2 3 に示すように伝達部 C 5 1 3 0 の移動部 C 5 1 3 7 を、初期位置から下方へ移動させれば、移動部 C 5 1 3 7 の移動に伴い、ロック機構 C 5 2 0 0 のリンク部 C 5 2 4 0 の被当接部 C 5 2 4 2 が下方に押圧される。これにより、リンク部 C 5 2 4 0 が、ばね部 C 5 2 5 0 の付勢力に抗して下方へ移動する。

30

【 3 7 8 2 】

また、リンク部 C 5 2 4 0 の移動に伴い、図 4 2 4 に示すようにロックベース部 C 5 2 1 0 は、下方へ移動する。ロックベース部 C 5 2 1 0 の移動に伴い、ロック部 C 5 2 3 0 のピン C 5 2 3 3 は、ロックベース部 C 5 2 1 0 の第 2 長孔部 C 5 2 1 4 に沿って移動する。これに伴い、ロック部 C 5 2 3 0 は、回動軸 C 5 2 2 0 を回転中心として解除位置側に回動する。

【 3 7 8 3 】

図 4 2 4 に示すように、ロック部 C 5 2 3 0 を解除位置に位置させた状態では、下可動体 C 5 5 0 0 の下方への移動の規制が解除される。これにより、上可動体 C 5 4 0 0 及び下可動体 C 5 5 0 0 は、自重により下方へ移動し、図 4 2 5 から図 4 2 7 までに示す第 1 演出位置に位置する。

40

【 3 7 8 4 】

第 1 演出位置では、下可動体 C 5 5 0 0 は、移動可能な範囲の上下方向途中部に位置する。第 1 演出位置では、規制位置に位置するストッパ機構 C 5 3 0 0 のストッパ部 C 5 3 2 0 により、下可動体 C 5 5 0 0 の下方への移動が規制される。より詳細には、第 1 演出位置では、図 4 2 5 に示すように下可動体 C 5 5 0 0 のアーム部 C 5 4 2 0 の下面が、ストッパ部 C 5 3 2 0 の当接部 C 5 3 2 1 と当接する。これにより、下可動体 C 5 5 0 0 の下方への移動が規制される。

【 3 7 8 5 】

また、第 1 演出位置では、待機位置と同様、下可動体 C 5 5 0 0 のアーム部 C 5 5 2 0

50

及び下キャリッジ C 5 5 3 0 に、上可動体 C 5 4 0 0 のアーム部 C 5 4 2 0 及び上キャリッジ C 5 4 3 0 が載置されることで、上可動体 C 5 4 0 0 の下方への移動が規制される。なお、図 4 2 6 に示すように、第 1 演出位置では、上可動体 C 5 4 0 0 のアーム部 C 5 4 2 0 の突出部 C 5 4 2 1 と、上カバー部 C 5 1 5 0 の規制部 C 5 1 5 1 と、の間には、僅かに隙間が形成されている。また、上可動体 C 5 4 0 0 及び下可動体 C 5 5 0 0 を第 1 演出位置に位置させた後は、左右の移動機構 C 5 1 0 0 のモータ C 5 1 2 0 を逆方向に駆動させ、初期位置となるように移動部 C 5 1 3 7 を上方へ移動させる（図 4 2 1 を参照）。これにより、ロック部 C 5 2 3 0 は、ばね部 C 5 2 5 0 の付勢力により規制位置に回転する。

【 3 7 8 6 】

10

上述のように、待機位置から第 1 演出位置までの動作では、上可動体 C 5 4 0 0 及び下可動体 C 5 5 0 0 は、一体的に移動する。すなわち、上可動体 C 5 4 0 0 及び下可動体 C 5 5 0 0 は、互いに当接した状態で移動する。また、第 1 演出位置では、このように一体的に移動させた上可動体 C 5 4 0 0 及び下可動体 C 5 5 0 0 を用いて、遊技者に対して各口ゴ役物を発光させる所定の発光演出等を実行可能である。

【 3 7 8 7 】

次に、第 1 演出位置の上可動体 C 5 4 0 0 及び下可動体 C 5 5 0 0 を、第 2 演出位置に移動させる動作を説明する。

【 3 7 8 8 】

図 4 2 8 に示すように、ソレノイド C 5 3 5 0 を、プランジャ C 5 3 5 1 を引き込むように駆動させれば、リンク部 C 5 3 3 0 が、ばね部 C 5 3 4 0 の付勢力及び下可動体 C 5 5 0 0 の自重に抗して上方へ移動する。リンク部 C 5 3 3 0 の移動に伴い、図 4 2 8 (b) 及び図 4 2 9 に示すように、ストッパ部 C 5 3 2 0 は、回転軸 C 5 3 1 2 a を回転中心として解除位置側に回転する。

20

【 3 7 8 9 】

図 4 2 9 に示すように、ストッパ部 C 5 3 2 0 を解除位置に位置させた状態では、下可動体 C 5 5 0 0 の下方への移動の規制が解除される。これにより、上可動体 C 5 4 0 0 及び下可動体 C 5 5 0 0 は、自重により下方へ移動し、図 4 2 9 から図 4 3 1 までに示す第 2 演出位置に位置する。

【 3 7 9 0 】

30

図 4 2 9 に示すように、上可動体 C 5 4 0 0 は、自重により僅かに下方へ移動した後、アーム部 C 5 4 2 0 の突出部 C 5 4 2 1 と、上カバー部 C 5 1 5 0 の規制部 C 5 1 5 1 と、が当接することで、下方への移動が規制される。このようにして、上可動体 C 5 4 0 0 は、第 2 演出位置に位置する。

【 3 7 9 1 】

また、図 4 2 9 に示すように、下可動体 C 5 5 0 0 は、自重により下方へ移動した後、アーム部 C 5 5 2 0 の下面と、下カバー部 C 5 1 6 0 の規制部 C 5 1 6 1 と、が当接することで、下方への移動が規制される。このようにして、下可動体 C 5 5 0 0 は、第 2 演出位置に位置する。下可動体 C 5 5 0 0 を第 2 演出位置に位置させた後は、ソレノイド C 5 3 5 0 のプランジャ C 5 3 5 1 を引き込みを解除する。これにより、ストッパ部 C 5 3 2 0 は、ばね部 C 5 3 4 0 の付勢力により規制位置に回転する。

40

【 3 7 9 2 】

上述のように、第 1 演出位置から第 2 演出位置までの動作では、上可動体 C 5 4 0 0 及び下可動体 C 5 5 0 0 は、互いに上下方向に分離して移動する。第 2 演出位置では、上可動体 C 5 4 0 0 及び下可動体 C 5 5 0 0 の各駆動機構を駆動させることで、各口ゴ役物同士を分解位置に変位させる演出等を実行可能である。また、第 2 演出位置では、遊技者に対して各口ゴ役物を発光させる所定の発光演出等を実行可能である。

【 3 7 9 3 】

次に、第 2 演出位置の上可動体 C 5 4 0 0 及び下可動体 C 5 5 0 0 を、待機位置に移動させる動作を説明する。

50

【 3 7 9 4 】

左右の移動機構 C 5 1 0 0 のモータ C 5 1 2 0 を、上述した動作（ロック部 C 5 2 3 0 を解除位置に位置させる動作）とは逆方向に駆動させ、図 4 3 2 に示すように伝達部 C 5 1 3 0 の移動部 C 5 1 3 7 を、初期位置から上方へ移動させれば、移動部 C 5 1 3 7 の移動に伴い、下キャリッジ C 5 5 3 0 が上方に押圧される。これにより、下可動体 C 5 5 0 0 が上方へ移動する。なお、この際には、上可動体 C 5 4 0 0 及び下可動体 C 5 5 0 0 の各ロゴ役物を、ロゴ位置に変位させる。

【 3 7 9 5 】

図 4 3 3 に示すように、下可動体 C 5 5 0 0 の上方への移動に伴い、下可動体 C 5 5 0 0 のアーム部 C 5 5 2 0 は、ストッパ部 C 5 3 2 0 を下方から押圧する。これにより、ストッパ部 C 5 3 2 0 は、ばね部 C 5 3 4 0 の付勢力に抗して規制位置から解除位置側に回転する。なお、アーム部 C 5 5 2 0 がストッパ部 C 5 3 2 0 が設けられた位置を通過すれば、ストッパ部 C 5 3 2 0 は、ばね部 C 5 3 4 0 の付勢力により規制位置に回転する。

10

【 3 7 9 6 】

また、図 4 3 4 に示すように、下可動体 C 5 5 0 0 は、更なる上方への移動に伴い、上可動体 C 5 4 0 0 と当接する。より詳細には、上可動体 C 5 4 0 0 のアーム部 C 5 4 2 0 及び上キャリッジ C 5 4 3 0 の下面に、下可動体 C 5 5 0 0 のアーム部 C 5 5 2 0 及び下キャリッジ C 5 5 3 0 の上面が当接する。

【 3 7 9 7 】

また、下可動体 C 5 5 0 0 は、上方への移動に伴い、上可動体 C 5 4 0 0 を下方から押圧する。これにより、上可動体 C 5 4 0 0 は、下可動体 C 5 5 0 0 と共に上方へ移動する。

20

【 3 7 9 8 】

図 4 3 4 に示すように、上可動体 C 5 4 0 0 の上方への移動に伴い、上キャリッジ C 5 4 3 0 の突出部 C 5 4 3 3 は、ロック部 C 5 2 3 0 を下方から押圧する。これにより、ロック部 C 5 2 3 0 は、ばね部 C 5 2 5 0 の付勢力に抗して規制位置から解除位置側に回転する。なお、突出部 C 5 4 3 3 がロック部 C 5 2 3 0 が設けられた位置を通過すれば、ロック部 C 5 2 3 0 は、ばね部 C 5 2 5 0 の付勢力により規制位置に回転する。

【 3 7 9 9 】

また、下可動体 C 5 5 0 0 の上方への移動に伴い、上可動体 C 5 4 0 0 と同様、下キャリッジ C 5 5 3 0 の突出部 C 5 5 3 3 も、ロック部 C 5 2 3 0 を下方から押圧する。これにより、ロック部 C 5 2 3 0 は、ばね部 C 5 2 5 0 の付勢力に抗して規制位置から解除位置側に回転する。なお、突出部 C 5 5 3 3 がロック部 C 5 2 3 0 が設けられた位置を通過すれば、ロック部 C 5 2 3 0 は、ばね部 C 5 2 5 0 の付勢力により規制位置に回転する（図 4 2 0 を参照）。これにより、下可動体 C 5 5 0 0 の下方への移動が規制される。

30

【 3 8 0 0 】

このようにして、上可動体 C 5 4 0 0 及び下可動体 C 5 5 0 0 を待機位置に位置させることができる。また、上可動体 C 5 4 0 0 及び下可動体 C 5 5 0 0 を待機位置に位置させた後は、左右の移動機構 C 5 1 0 0 のモータ C 5 1 2 0 を逆方向に駆動させ、初期位置となるように移動部 C 5 1 3 7 を下方へ移動させる（図 4 2 1 を参照）。

40

【 3 8 0 1 】

上述したように、演出装置 C 5 0 0 0 によれば、待機位置から第 1 演出位置までは、上可動体 C 5 4 0 0 及び下可動体 C 5 5 0 0 を一体的に下方へ移動させ、第 1 演出位置から第 2 演出位置までは、上可動体 C 5 4 0 0 及び下可動体 C 5 5 0 0 を分離して下方へ移動させることができる。このような動作により、遊技者に視覚的な印象（インパクト）を与え、遊技の興趣を向上させることができる。

【 3 8 0 2 】

また、本実施形態では、上可動体 C 5 4 0 0 及び下可動体 C 5 5 0 0 を自重により下方へ移動させている。これにより、モータ C 5 1 2 0 等の動力を用いずに上可動体 C 5 4 0 0 及び下可動体 C 5 5 0 0 を下方へ移動させることができる。

50

【 3 8 0 3 】

また、本実施形態では、モータ C 5 1 2 0 の動力により、移動部 C 5 1 3 7 を介して上方へ移動する下可動体 C 5 5 0 0 を利用して、下可動体 C 5 5 0 0 と共に上可動体 C 5 4 0 0 を上方へ移動させることができる。

【 3 8 0 4 】

また、本実施形態では、上下方向に移動可能な移動部 C 5 1 3 7 を利用して、下可動体 C 5 5 0 0 の上方への移動及びロック機構 C 5 2 0 0 の動作を行うことができる。このように、一つの駆動源（モータ C 5 1 2 0 ）を用いて、下可動体 C 5 5 0 0 の上方への移動及びロック機構 C 5 2 0 0 の動作を行うことができる。

【 3 8 0 5 】

以上の実施形態に基づき、本発明の概要を以下に列挙する。

【 3 8 0 6 】

従来、例えばパチンコ機などの遊技機は公知となっている（特開 2 0 1 6 - 5 9 4 9 8 号公報参照）。

【 3 8 0 7 】

上記公報には、回転動作を行うことで所定の可動演出を行う可動演出役物を備えた遊技機が開示されている。

【 3 8 0 8 】

このような遊技機において、遊技の興趣をさらに向上させることが望まれている。

【 3 8 0 9 】

本発明は、上述した課題に鑑みてなされたものであり、遊技の興趣を向上させることができる遊技機を提供することを目的とする。

【 3 8 1 0 】

以上の如く、本実施形態に係る遊技機は、

駆動源（モータ C 5 1 2 0 ）から発生する動力により移動可能な第 1 可動体（下可動体 C 5 5 0 0 ）と、前記第 1 可動体（下可動体 C 5 5 0 0 ）とは別体で構成される第 2 可動体（上可動体 C 5 4 0 0 ）と、を具備し、

前記第 2 可動体（上可動体 C 5 4 0 0 ）は、

前記第 1 可動体（下可動体 C 5 5 0 0 ）に当接することで、第 1 位置（第 1 演出位置）から第 2 位置（待機位置）へと、前記第 1 可動体（下可動体 C 5 5 0 0 ）と共に移動可能であるものである。

【 3 8 1 1 】

このような構成により、遊技の興趣を向上させることができる。すなわち、駆動源（モータ C 5 1 2 0 ）により駆動する第 1 可動体（下可動体 C 5 5 0 0 ）を用いて、第 1 可動体（下可動体 C 5 5 0 0 ）とは別体で構成される第 2 可動体（上可動体 C 5 4 0 0 ）を移動させることで、遊技の興趣を向上させることができる。

【 3 8 1 2 】

また、前記第 1 可動体（下可動体 C 5 5 0 0 ）及び前記第 2 可動体（上可動体 C 5 4 0 0 ）は、

前記第 1 可動体（下可動体 C 5 5 0 0 ）と前記第 2 可動体（上可動体 C 5 4 0 0 ）が当接した状態で移動可能な第 1 方向（上方）と、

前記第 1 方向（上方）とは異なる第 2 方向（下方）へ移動可能であり、

前記第 1 可動体（下可動体 C 5 5 0 0 ）は、

前記第 2 方向（下方）への移動の途中（第 1 演出位置）までは前記第 2 可動体（上可動体 C 5 4 0 0 ）と当接した状態で移動し、前記第 2 方向（下方）への移動の途中（第 1 演出位置）からは前記第 2 可動体（上可動体 C 5 4 0 0 ）と分離して移動するものである。

【 3 8 1 3 】

このような構成により、途中までは一体的に移動する第 1 可動体（下可動体 C 5 5 0 0 ）及び第 2 可動体（上可動体 C 5 4 0 0 ）を、途中からは分離させることで、遊技の興趣をより向上させることができる。

10

20

30

40

50

【 3 8 1 4 】

また、前記第 1 可動体（下可動体 C 5 5 0 0 ）及び前記第 2 可動体（上可動体 C 5 4 0 0 ）は、

前記第 1 方向（上方）へは駆動源（モータ C 5 1 2 0 ）からの動力を用いて移動し、前記第 1 方向（上方）とは異なる第 2 方向（下方）へは駆動源（モータ C 5 1 2 0 ）からの動力を用いずに自重により移動するものである。

【 3 8 1 5 】

このような構成により、駆動源（モータ C 5 1 2 0 ）からの動力を用いずに第 1 可動体（下可動体 C 5 5 0 0 ）及び第 2 可動体（上可動体 C 5 4 0 0 ）を第 2 方向（下方）に移動させることができる。

10

【 3 8 1 6 】

また、前記第 1 可動体（下可動体 C 5 5 0 0 ）は、

前記第 2 可動体（上可動体 C 5 4 0 0 ）と分離した第 3 位置（第 2 演出位置）と、前記第 1 位置（第 1 演出位置）の前記第 2 可動体（上可動体 C 5 4 0 0 ）に当接する第 4 位置（第 1 演出位置）と、前記第 2 位置（待機位置）の前記第 2 可動体（上可動体 C 5 4 0 0 ）に当接する第 5 位置（待機位置）と、に移動可能であるものである。

【 3 8 1 7 】

このような構成により、第 1 可動体（下可動体 C 5 5 0 0 ）を 3 つの位置に移動可能としたことで、遊技の興趣をより向上させることができる。

【 3 8 1 8 】

また、前記第 1 可動体（下可動体 C 5 5 0 0 ）と当接することで、前記第 5 位置（待機位置）に位置する前記第 1 可動体（下可動体 C 5 5 0 0 ）の前記第 4 位置（第 1 演出位置）側への移動を規制可能な第 1 規制部（ロック部 C 5 2 3 0 ）を具備するものである。

20

【 3 8 1 9 】

このような構成により、第 1 規制部（ロック部 C 5 2 3 0 ）により、第 1 可動体（下可動体 C 5 5 0 0 ）が第 5 位置（待機位置）に位置する状態を維持することができる。

【 3 8 2 0 】

また、前記第 1 規制部（ロック部 C 5 2 3 0 ）は、

前記第 1 可動体（下可動体 C 5 5 0 0 ）を駆動する駆動源（モータ C 5 1 2 0 ）からの動力により、前記第 1 可動体（下可動体 C 5 5 0 0 ）と当接する状態（規制位置）と、前記第 1 可動体（下可動体 C 5 5 0 0 ）と当接しない状態（解除位置）と、に変位可能であるものである。

30

【 3 8 2 1 】

このような構成により、第 1 可動体（下可動体 C 5 5 0 0 ）を駆動する駆動源（モータ C 5 1 2 0 ）からの動力を利用して第 1 規制部（ロック部 C 5 2 3 0 ）を変位させることができる。

【 3 8 2 2 】

また、前記第 1 可動体（下可動体 C 5 5 0 0 ）を駆動する駆動源（モータ C 5 1 2 0 ）の動力により、前記第 1 方向（上方）と、前記第 1 方向（上方）とは異なる第 2 方向（下方）と、へ移動可能な移動部 C 5 1 3 7 を具備し、

40

前記移動部 C 5 1 3 7 は、

前記第 1 方向（上方）への移動に伴って、前記第 1 可動体（下可動体 C 5 5 0 0 ）を前記第 1 方向（上方）へ移動させ、前記第 2 方向（下方）への移動に伴って、前記第 1 規制部（ロック部 C 5 2 3 0 ）を前記第 1 可動体（下可動体 C 5 5 0 0 ）と当接しない状態（解除位置）に変位させるものである。

【 3 8 2 3 】

このような構成により、2 つの方向に移動可能な移動部 C 5 1 3 7 を利用して、第 1 可動体（下可動体 C 5 5 0 0 ）の第 1 方向（上方）への移動及び第 1 可動体（下可動体 C 5 5 0 0 ）の移動の規制の解除を行うことができる。

【 3 8 2 4 】

50

また、前記第 2 可動体（上可動体 C 5 4 0 0）は、

前記第 1 規制部（ロック部 C 5 2 3 0）と当接した状態の前記第 1 可動体（下可動体 C 5 5 0 0）と当接することで、前記第 1 位置（第 1 演出位置）側への移動が規制されるものである。

【3 8 2 5】

このような構成により、第 1 可動体（下可動体 C 5 5 0 0）を利用して第 2 可動体（上可動体 C 5 4 0 0）の移動を規制することができる。

【3 8 2 6】

また、前記第 1 可動体（下可動体 C 5 5 0 0）と当接することで、前記第 4 位置（第 1 演出位置）に位置する前記第 1 可動体（下可動体 C 5 5 0 0）の前記第 3 位置（第 2 演出位置）側への移動を規制可能な第 2 規制部（ストッパ部 C 5 3 2 0）を具備するものである。

10

【3 8 2 7】

このような構成により、第 2 規制部（ストッパ部 C 5 3 2 0）により、第 1 可動体（下可動体 C 5 5 0 0）が第 4 位置（第 1 演出位置）に位置する状態を維持することができる。

【3 8 2 8】

また、前記第 2 規制部（ストッパ部 C 5 3 2 0）は、

前記第 1 可動体（下可動体 C 5 5 0 0）を駆動する駆動源（モータ C 5 1 2 0）とは異なる駆動源（ソレノイド C 5 3 5 0）からの動力により、前記第 1 可動体（下可動体 C 5 5 0 0）と当接する状態と、前記第 1 可動体（下可動体 C 5 5 0 0）と当接しない状態と、に変位可能であるものである。

20

【3 8 2 9】

このような構成により、第 1 可動体（下可動体 C 5 5 0 0）を駆動する駆動源（モータ C 5 1 2 0）とは異なる駆動源（ソレノイド C 5 3 5 0）からの動力により、第 2 規制部（ストッパ部 C 5 3 2 0）を変位させることができる。これにより、第 1 可動体（下可動体 C 5 5 0 0）を駆動する駆動源（モータ C 5 1 2 0）により実現可能な動作とは異なる動作で、第 2 規制部（ストッパ部 C 5 3 2 0）を変位させることができる。これにより、第 1 可動体（下可動体 C 5 5 0 0）と、第 2 規制部（ストッパ部 C 5 3 2 0）と、について互いに異なる動作を実行し易くすることができる。

30

【3 8 3 0】

また、前記第 1 可動体（下可動体 C 5 5 0 0）及び前記第 2 可動体（上可動体 C 5 4 0 0）は、

互いに当接した状態でロゴを形成するものである。

【3 8 3 1】

このような構成により、第 1 可動体（下可動体 C 5 5 0 0）及び第 2 可動体（上可動体 C 5 4 0 0）を移動することで、ロゴを形成した状態と形成しない状態とに変位させることができ、遊技の興趣をより向上させることができる。

【3 8 3 2】

また、前記第 1 可動体（下可動体 C 5 5 0 0）及び前記第 2 可動体（上可動体 C 5 4 0 0）の後方に位置し、前記第 1 可動体（下可動体 C 5 5 0 0）及び前記第 2 可動体（上可動体 C 5 4 0 0）とは異なる態様で移動可能な第 3 可動体（後側可動体 C 5 0 2 4）を具備するものである。

40

【3 8 3 3】

このような構成により、第 3 可動体（後側可動体 C 5 0 2 4）を移動させることにより、遊技の興趣をより向上させることができる。

【3 8 3 4】

なお、下可動体 C 5 5 0 0 は、第 1 可動体の一形態である。

また、上可動体 C 5 4 0 0 は、第 2 可動体の一形態である。

また、ロック部 C 5 2 3 0 は、第 1 規制部の一形態である。

50

また、ストッパ部 C 5 3 2 0 は、第 2 規制部の一形態である。

また、モータ C 5 1 2 0 は、第 1 可動体を駆動する駆動源の一形態である。

また、ソレノイド C 5 3 5 0 は、第 1 可動体を駆動する駆動源とは異なる駆動源の一形態である。

また、後側可動体 C 5 0 2 4 は、第 3 可動体の一形態である。

【 3 8 3 5 】

以上、本発明の一実施形態を説明したが、本発明は上記構成に限定されるものではなく、特許請求の範囲に記載された発明の範囲内で種々の変更が可能である。

【 3 8 3 6 】

例えば、本実施形態では、上可動体 C 5 4 0 0 及び下可動体 C 5 5 0 0 を、待機位置、
第 1 演出位置及び第 2 演出位置に移動可能な構成とした例を示したが、このような態様に
限られず、各可動体を、本実施形態で例示した各位置とは異なる位置（上下位置）に位置
させるようにしてもよい。この場合には、各可動体を、所定の上下位置に位置させる（自
重による移動を規制する）機構を追加するようにしてもよい。

【 3 8 3 7 】

また、例えば、上可動体 C 5 4 0 0 の上キャリッジ C 5 4 3 0（突出部 C 5 4 2 1）に
ロック部 C 5 2 3 0 を当接させることで、上可動体 C 5 4 0 0 の下方への移動を規制し、
上可動体 C 5 4 0 0 を移動可能な範囲の上下方向途中部に位置させるようにしてもよい。

【 3 8 3 8 】

また、本実施形態では、上可動体 C 5 4 0 0 及び下可動体 C 5 5 0 0 の移動方向を、上
下方向とした例を示したが、このような態様に限らない。各可動体の移動方向としては、
左右方向や斜め方向等、種々の方向を採用可能である。

【 3 8 3 9 】

また、本実施形態では、第 1 可動体（下可動体 C 5 5 0 0）及び第 2 可動体（上可動体
C 5 4 0 0）の動作態様を、直線動作（上下方向への動作）とした例を示したが、このよ
うな態様に限らない。各可動体の動作態様としては、回転動作や揺動動作、旋回動作、往
復動作等、遊技の興趣を向上させる観点から種々の動作を採用可能である。

【 3 8 4 0 】

例えば、第 1 可動体（下可動体 C 5 5 0 0）を、駆動源（モータ C 5 1 2 0）の動力に
より回転駆動するものとし、駆動源（モータ C 5 1 2 0）を持たない第 2 可動体（上可動
体 C 5 4 0 0）を、第 1 可動体（下可動体 C 5 5 0 0）に当接させることで、上記各可動
体を共に回転させるようにしてもよい。この場合には、各可動体の形状を、回転動作を伝
達し易い形状に形成するようにしてもよい。

【 3 8 4 1 】

また、本実施形態では、第 1 可動体（下可動体 C 5 5 0 0）及び第 2 可動体（上可動体
C 5 4 0 0）の全体を、遊技者に視覚的な印象を与えるもの（役物）の略全体を構成する
ものとしたが、このような態様に限らない。例えば、第 1 可動体及び第 2 可動体を、役物
を構成する部品としてもよい。

【 3 8 4 2 】

また、本実施形態では、上可動体 C 5 4 0 0 及び下可動体 C 5 5 0 0 の後方に、後側可
動体 C 5 0 2 4 を設けた例を示したが、このような態様に限らず、後側可動体 C 5 0 2 4
を設けないようにしてもよい。

【 3 8 4 3 】

また、本実施形態では、上可動体 C 5 4 0 0 及び下可動体 C 5 5 0 0 を、互いに当接し
た状態でロゴを形成可能な構成とした例を示したが、このような態様に限らず、上可動体
C 5 4 0 0 及び下可動体 C 5 5 0 0 を、ロゴを形成しないものとしてもよい。

【 3 8 4 4 】

また、本実施形態において示した第 1 可動体（下可動体 C 5 5 0 0）及び第 2 可動体（
上可動体 C 5 4 0 0）の形状は一例であり、各可動体の形状としてはこのような態様に限
られず、種々の形状を採用可能である。

【 3 8 4 5 】

以下では、本発明の第 1 2 実施形態に係るパチンコ遊技機について説明する。なお、先述した実施形態に係るものと同一又は類似の構成要素については、同一名称や同一符号を付する等してその説明を省略する。

【 3 8 4 6 】

第 1 2 実施形態に係るパチンコ遊技機は、第 1 の可動体 C 6 0 0 0、第 2 の可動体 C 7 0 0 0、第 3 の可動体 C 8 0 0 0、右ユニット C 9 0 0 0 及び始動口クルーン C 9 4 0 0 を有する点で、第 1 ~ 第 1 1 実施形態に係るパチンコ遊技機と大きく異なる。

【 3 8 4 7 】

以下では、図 4 3 5 から図 4 4 4 までを用いて、第 1 の可動体 C 6 0 0 0、第 2 の可動体 C 7 0 0 0 及び第 3 の可動体 C 8 0 0 0 (以下では「各可動体」と称する。)について説明する。

【 3 8 4 8 】

各可動体は、適宜のタイミングで動作することで、遊技者に視覚的な印象(インパクト)を与えるものである。各可動体は、図 4 3 5 に示すように、遊技盤 P 1 1 0 0 に設置される。各可動体は、遊技盤 P 1 1 0 0 の開口領域 1 d において遊技者が視認可能な位置で動作することで、遊技者に視覚的な印象を与える。

【 3 8 4 9 】

以下では、まず、図 4 3 5 から図 4 4 3 までを用いて、第 1 の可動体 C 6 0 0 0 について説明する。

【 3 8 5 0 】

第 1 の可動体 C 6 0 0 0 は、開口領域 1 d の上部において、遊技者に視認可能に演出を行うものである。第 1 の可動体 C 6 0 0 0 の動作は、例えば役物制御回路 3 0 7 (図 6 参照)により制御される。図 4 3 5 に示すように、第 1 の可動体 C 6 0 0 0 は、開口領域 1 d の上部に位置するように、遊技盤 P 1 1 0 0 に設置される。

【 3 8 5 1 】

第 1 の可動体 C 6 0 0 0 は、後述する第 1 の装飾部 C 6 2 0 0 及び第 2 の装飾部 C 6 3 0 0 を、図 4 3 8 に示す待機位置と、図 4 4 2 に示す動作表示位置と、に移動させる動作を実行可能である。第 1 の可動体 C 6 0 0 0 は、動作表示位置に移動させる動作により、大当り遊技状態へ以降する可能性が通常より高いことを示唆する演出を実行することができる。なお、以下では、主として、第 1 の装飾部 C 6 2 0 0 及び第 2 の装飾部 C 6 3 0 0 を待機位置に位置させた状態を基準として、第 1 の可動体 C 6 0 0 0 の構成について説明する。

【 3 8 5 2 】

第 1 の可動体 C 6 0 0 0 は、ベース部 C 6 1 0 0、第 1 の装飾部 C 6 2 0 0、第 2 の装飾部 C 6 3 0 0、駆動部 C 6 4 0 0 及びロゴ装飾部 C 6 5 0 0 を具備する。

【 3 8 5 3 】

図 4 3 7、図 4 3 9 から図 4 4 1 まで、並びに図 4 4 3 に示すベース部 C 6 1 0 0 は、第 1 の可動体 C 6 0 0 0 の主たる構造体である。ベース部 C 6 1 0 0 は、第 1 の可動体 C 6 0 0 0 の後部を構成する。ベース部 C 6 1 0 0 は、後方に向けて開口する略箱形状に形成される。ベース部 C 6 1 0 0 は、左右方向に長尺な形状に形成される。ベース部 C 6 1 0 0 の前面には、前方へ突出する図示せぬボス部が設けられる。また、ベース部 C 6 1 0 0 の前面の一部(左側部分及び右側部分)には、遊技者に視認される装飾が施される。ベース部 C 6 1 0 0 は、第 1 の長孔 C 6 1 1 0、第 2 の長孔 C 6 1 2 0、第 1 の軸部 C 6 1 3 0 及び第 2 の軸部 C 6 1 4 0 を具備する。

【 3 8 5 4 】

図 4 4 1 及び図 4 4 3 に示す第 1 の長孔 C 6 1 1 0 は、ベース部 C 6 1 0 0 の上部を前後方向に貫通するものである。第 1 の長孔 C 6 1 1 0 は、左右方向に間隔を空けて一対形成される。第 1 の長孔 C 6 1 1 0 は、ベース部 C 6 1 0 0 の左右方向中央側から左右方向外側へ向かうに従って下方に傾斜するように(斜め左右方向に)延びる長孔形状に形成さ

10

20

30

40

50

れる。

【 3 8 5 5 】

第 2 の長孔 C 6 1 2 0 は、第 1 の長孔 C 6 1 1 0 の下方において、ベース部 C 6 1 0 0 を前後方向に貫通するものである。第 2 の長孔 C 6 1 2 0 は、左右方向に間隔を空けて一対形成される。第 2 の長孔 C 6 1 2 0 は、第 1 の長孔 C 6 1 1 0 と平行に（斜め左右方向に）延びる長孔形状に形成される。第 2 の長孔 C 6 1 2 0 の長さ寸法は、第 1 の長孔 C 6 1 1 0 の長さ寸法よりも短く形成される。

【 3 8 5 6 】

第 1 の軸部 C 6 1 3 0 は、後述する第 1 のリンク C 6 4 2 2 の回動軸となるものである。第 1 の軸部 C 6 1 3 0 は、軸線方向を前後方向に向けた略円柱状に形成される。第 1 の軸部 C 6 1 3 0 は、ベース部 C 6 1 0 0 の後面から後方へ突出される。第 1 の軸部 C 6 1 3 0 は、ベース部 C 6 1 0 0 の後面において、第 2 の長孔 C 6 1 2 0 の下方に設けられる。第 1 の軸部 C 6 1 3 0 は、ベース部 C 6 1 0 0 の左右方向中央よりも左方に設けられる。

10

【 3 8 5 7 】

第 2 の軸部 C 6 1 4 0 は、後述する第 2 のリンク C 6 4 2 3 の回動軸となるものである。第 2 の軸部 C 6 1 4 0 は、軸線方向を前後方向に向けた略円柱状に形成される。第 2 の軸部 C 6 1 4 0 は、ベース部 C 6 1 0 0 の後面から後方へ突出される。第 2 の軸部 C 6 1 4 0 は、ベース部 C 6 1 0 0 の後面において、第 2 の長孔 C 6 1 2 0 の下方に設けられる。第 2 の軸部 C 6 1 4 0 は、ベース部 C 6 1 0 0 の左右方向中央よりも右方に設けられる。

20

【 3 8 5 8 】

図 4 3 7 から図 4 4 3 までに示す第 1 の装飾部 C 6 2 0 0 は、遊技者に視認される装飾が施されると共に、第 1 の長孔 C 6 1 1 0 に沿ってベース部 C 6 1 0 0 に対して移動するものである。第 1 の装飾部 C 6 2 0 0 は、ベース部 C 6 1 0 0 の前方に配置される。第 1 の装飾部 C 6 2 0 0 は、一対の第 1 の長孔 C 6 1 1 0 が形成された位置にそれぞれ対応するように一対設けられる。一対の第 1 の装飾部 C 6 2 0 0 は、互いに左右方向に対称な構成に形成される。第 1 の装飾部 C 6 2 0 0 は、本体部 C 6 2 1 0 及び支持部 C 6 2 2 0 を具備する。

【 3 8 5 9 】

本体部 C 6 2 1 0 は、遊技者に視認される装飾が施される部分である。本体部 C 6 2 1 0 は、後方に向けて開口する略箱形状に形成される。本体部 C 6 2 1 0 の前面には、適宜の装飾が施されている。本体部 C 6 2 1 0 の後面には、後方へ突出する図示せぬボス部が設けられる。

30

【 3 8 6 0 】

図 4 4 1 に示す支持部 C 6 2 2 0 は、本体部 C 6 2 1 0 を支持する部分である。支持部 C 6 2 2 0 は、板面を前後方向に向けた略板形状に形成される。支持部 C 6 2 2 0 は、第 1 の長孔 C 6 1 1 0 の長手方向（斜め左右方向）に沿って延びる長尺な形状に形成される。支持部 C 6 2 2 0 の下側の先端部（斜め下方側端部）は、本体部 C 6 2 1 0 の後面に前記ボス部を介して固定される。こうして、支持部 C 6 2 2 0 は、第 1 の装飾部 C 6 2 0 0 の後端部に配置される。支持部 C 6 2 2 0 は、係合部 C 6 2 2 1 及びブッシュ C 6 2 2 2 を具備する。

40

【 3 8 6 1 】

図 4 3 9、図 4 4 1 及び図 4 4 3 に示す係合部 C 6 2 2 1 は、後述する第 1 のリンク C 6 4 2 2 と係合する部分である。係合部 C 6 2 2 1 は、軸線方向を前後方向に向けた略円筒状に形成される。係合部 C 6 2 2 1 は、支持部 C 6 2 2 0 の長手方向中途部における後面から、後方に突出するように形成される。係合部 C 6 2 2 1 は、第 1 の長孔 C 6 1 1 0 に前方から挿通される。係合部 C 6 2 2 1 の後端部は、ベース部 C 6 1 0 0 の後面よりも若干後方に位置する。

【 3 8 6 2 】

50

ブッシュ C 6 2 2 2 は、第 1 の長孔 C 6 1 1 0 に沿って案内される部分である。ブッシュ C 6 2 2 2 は、支持部 C 6 2 2 0 の後面から、後方に突出するように形成される。具体的には、ブッシュ C 6 2 2 2 は、支持部 C 6 2 2 0 の後面から後方に設けられた図示せぬボス状の部材に、相対的に回転可能に外嵌される。ブッシュ C 6 2 2 2 は、支持部 C 6 2 2 0 の長手方向において係合部 C 6 2 2 1 の両側に位置するように一対形成される。ブッシュ C 6 2 2 2 は、第 1 の長孔 C 6 1 1 0 に挿通される。一対のブッシュ C 6 2 2 2 のうち上側のブッシュ C 6 2 2 2 は、第 1 の長孔 C 6 1 1 0 の長手方向上側の縁部と概ね当接される。ブッシュ C 6 2 2 2 は、第 1 の長孔 C 6 1 1 0 から抜けないように後端部が拡径している。

【 3 8 6 3 】

10

図 4 3 7 から図 4 4 3 までに示す第 2 の装飾部 C 6 3 0 0 は、遊技者に視認される装飾が施されると共に、第 2 の長孔 C 6 1 2 0 に沿ってベース部 C 6 1 0 0 に対して移動するものである。第 2 の装飾部 C 6 3 0 0 は、ベース部 C 6 1 0 0 の前方に配置される。第 2 の装飾部 C 6 3 0 0 は、一対の第 2 の長孔 C 6 1 2 0 が形成された位置にそれぞれ対応するように一対設けられる。一対の第 2 の装飾部 C 6 3 0 0 は、互いに左右方向に対称な構成に形成される。また、一対の第 2 の装飾部 C 6 3 0 0 は、一対の第 1 の装飾部 C 6 2 0 0 の内側（ベース部 C 6 1 0 0 の左右方向中央側）に互いに近接した状態で（ほとんど隙間が無いように）設けられる。第 2 の装飾部 C 6 3 0 0 は、本体部 C 6 3 1 0 及び支持部 C 6 3 2 0 を具備する。

【 3 8 6 4 】

20

本体部 C 6 3 1 0 は、遊技者に視認される装飾が施される部分である。本体部 C 6 3 1 0 は、後方に向けて開口する略箱形状に形成される。本体部 C 6 3 1 0 の前面には、適宜の装飾が施されている。本体部 C 6 3 1 0 の後面には、後方へ突出する図示せぬボス部が設けられる。

【 3 8 6 5 】

図 4 4 1 に示す支持部 C 6 3 2 0 は、本体部 C 6 3 1 0 を支持する部分である。支持部 C 6 3 2 0 は、板面を前後方向に向けた略板形状に形成される。支持部 C 6 3 2 0 は、第 2 の長孔 C 6 1 2 0 の長手方向（斜め左右方向）に沿って延びる長尺な形状に形成される。支持部 C 6 3 2 0 の長さ寸法は、第 1 の装飾部 C 6 2 0 0 の支持部 C 6 2 2 0 の長さ寸法よりも短く形成される。支持部 C 6 3 2 0 の下側の先端部（斜め下方側端部）は、本体部 C 6 3 1 0 の後面に前記ボス部を介して固定される。こうして、支持部 C 6 3 2 0 は、第 2 の装飾部 C 6 3 0 0 の後端部に配置される。支持部 C 6 3 2 0 は、係合部 C 6 3 2 1 及びブッシュ C 6 3 2 2 を具備する。

30

【 3 8 6 6 】

図 4 3 9、図 4 4 1 及び図 4 4 3 に示す係合部 C 6 3 2 1 は、後述する第 2 のリンク C 6 4 2 3 と係合する部分である。係合部 C 6 3 2 1 は、軸線方向を前後方向に向けた略円筒状に形成される。係合部 C 6 3 2 1 は、支持部 C 6 3 2 0 の長手方向中途部における後面から、後方に突出するように形成される。係合部 C 6 3 2 1 は、第 2 の長孔 C 6 1 2 0 に前方から挿通される。係合部 C 6 3 2 1 の後端部は、ベース部 C 6 1 0 0 の後面よりも若干後方に位置する。

40

【 3 8 6 7 】

ブッシュ C 6 3 2 2 は、第 2 の長孔 C 6 1 2 0 に沿って案内される部分である。ブッシュ C 6 3 2 2 は、支持部 C 6 3 2 0 の後面から、後方に突出するように形成される。具体的には、ブッシュ C 6 3 2 2 は、支持部 C 6 3 2 0 の後面から後方に設けられた図示せぬボス状の部材に、相対的に回転可能に外嵌される。ブッシュ C 6 3 2 2 は、支持部 C 6 3 2 0 の長手方向において係合部 C 6 3 2 1 の両側に位置するように一対形成される。ブッシュ C 6 3 2 2 は、第 2 の長孔 C 6 1 2 0 に挿通される。一対のブッシュ C 6 3 2 2 のうち上側のブッシュ C 6 3 2 2 は、第 2 の長孔 C 6 1 2 0 の長手方向上側の縁部と概ね当接される。ブッシュ C 6 3 2 2 は、第 2 の長孔 C 6 1 2 0 から抜けないように後端部が拡径している。

50

【 3 8 6 8 】

図 4 3 9 から図 4 4 1 まで、並びに図 4 4 3 に示す駆動部 C 6 4 0 0 は、第 1 の装飾部 C 6 2 0 0 及び第 2 の装飾部 C 6 3 0 0 を移動させるものである。駆動部 C 6 4 0 0 は、ベース部 C 6 1 0 0 に設けられる。駆動部 C 6 4 0 0 は、モータ C 6 4 1 0 及び伝達部 C 6 4 2 0 を具備する。

【 3 8 6 9 】

図 4 4 0 に示すモータ C 6 4 1 0 は、第 1 の装飾部 C 6 2 0 0 及び第 2 の装飾部 C 6 3 0 0 を移動させるための駆動源である。モータ C 6 4 1 0 は、ベース部 C 6 1 0 0 の前面における上部に設けられる。モータ C 6 4 1 0 は、出力軸が、ベース部 C 6 1 0 0 を前後に貫通して後方へと突出するように設けられる。

10

【 3 8 7 0 】

図 4 3 9、図 4 4 1 及び図 4 4 3 に示す伝達部 C 6 4 2 0 は、モータ C 6 4 1 0 で発生した駆動力を、第 1 の装飾部 C 6 2 0 0 及び第 2 の装飾部 C 6 3 0 0 へと伝達するものである。伝達部 C 6 4 2 0 は、ベース部 C 6 1 0 0 の後面に設けられる。伝達部 C 6 4 2 0 は、カム C 6 4 2 1、第 1 のリンク C 6 4 2 2 及び第 2 のリンク C 6 4 2 3 を具備する。

【 3 8 7 1 】

カム C 6 4 2 1 は、モータ C 6 4 1 0 の駆動力を取り出すものである。カム C 6 4 2 1 は、モータ C 6 4 1 0 の出力軸の後端部に固定される。カム C 6 4 2 1 は、板面を前後方向に向けた略板形状（略扇形板状）に形成される。なお、カム C 6 4 2 1 の近傍には当該カム C 6 4 2 1 を検出する検出センサが設けられ、当該検出センサの検出結果に応じてモータ C 6 4 1 0 の動作（ひいては、第 1 の可動体 C 6 0 0 0 の動作）が制御される。カム C 6 4 2 1 は、ピン C 6 4 2 1 a を具備する。

20

【 3 8 7 2 】

ピン C 6 4 2 1 a は、カム C 6 4 2 1 の後面において後方に突出するものである。ピン C 6 4 2 1 a は、背面視において、モータ C 6 4 1 0 の出力軸に対して偏心するように設けられる。

【 3 8 7 3 】

第 1 のリンク C 6 4 2 2 は、カム C 6 4 2 1 の動作を左側の第 1 の装飾部 C 6 2 0 0 及び第 2 の装飾部 C 6 3 0 0 へと伝達するものである。第 1 のリンク C 6 4 2 2 は、板面を前後方向に向けた略板形状に形成される。第 1 のリンク C 6 4 2 2 は、背面視において傾いた略 T 字状に形成される。第 1 のリンク C 6 4 2 2 は、軸孔 C 6 4 2 2 a、第 1 の係合孔 C 6 4 2 2 b、第 2 の係合孔 C 6 4 2 2 c、カム係合孔 C 6 4 2 2 d 及びピン C 6 4 2 2 e を具備する。

30

【 3 8 7 4 】

軸孔 C 6 4 2 2 a は、ベース部 C 6 1 0 0 の第 1 の軸部 C 6 1 3 0 が挿通される孔である。こうして、軸孔 C 6 4 2 2 a に挿通された第 1 の軸部 C 6 1 3 0 により、第 1 のリンク C 6 4 2 2 は、背面視で当該軸孔 C 6 4 2 2 a（第 1 の軸部 C 6 1 3 0）を中心としてベース部 C 6 1 0 0 に対して時計回り・反時計回り方向に回動可能（揺動可能）に軸支される。

【 3 8 7 5 】

第 1 の係合孔 C 6 4 2 2 b は、左側の第 1 の装飾部 C 6 2 0 0（支持部 C 6 2 2 0）の係合部 C 6 2 2 1 が挿通される孔である。第 1 の係合孔 C 6 4 2 2 b は、上方へ向かうに従って左方に傾斜するように（具体的には、第 1 の係合孔 C 6 4 2 2 b と軸孔 C 6 4 2 2 a とを結ぶ直線と同方向に）延びる長孔形状に形成される。

40

【 3 8 7 6 】

第 2 の係合孔 C 6 4 2 2 c は、左側の第 2 の装飾部 C 6 3 0 0（支持部 C 6 3 2 0）の係合部 C 6 3 2 1 が挿通される孔である。第 2 の係合孔 C 6 4 2 2 c は、第 1 の係合孔 C 6 4 2 2 b の下方に形成される。第 2 の係合孔 C 6 4 2 2 c は、第 1 の係合孔 C 6 4 2 2 b と軸孔 C 6 4 2 2 a とを結ぶ直線上に形成される。第 2 の係合孔 C 6 4 2 2 c は、第 1 の係合孔 C 6 4 2 2 b の長手方向と同方向に延びる長孔形状に形成される。

50

【 3 8 7 7 】

カム係合孔 C 6 4 2 2 d は、カム C 6 4 2 1 のピン C 6 4 2 1 a が挿通される孔である。カム係合孔 C 6 4 2 2 d は、第 1 の係合孔 C 6 4 2 2 b の右方に形成される。カム係合孔 C 6 4 2 2 d は、上方へ向かうに従って右方に（第 1 の係合孔 C 6 4 2 2 b と軸孔 C 6 4 2 2 a とを結ぶ直線に対して）傾斜するように延びる長孔形状に形成される。カム係合孔 C 6 4 2 2 d の長手方向における下側の縁部は、ピン C 6 4 2 1 a に概ね下方から当接される。

【 3 8 7 8 】

ピン C 6 4 2 2 e は、後述する第 2 のリンク C 6 4 2 3 と係合する部分である。ピン C 6 4 2 2 e は、第 1 のリンク C 6 4 2 2 の前面から前方に突出するように形成される。ピン C 6 4 2 2 e は、軸孔 C 6 4 2 2 a の右方に形成される。

10

【 3 8 7 9 】

第 2 のリンク C 6 4 2 3 は、第 1 のリンク C 6 4 2 2 の動作を右側の第 1 の装飾部 C 6 2 0 0 及び第 2 の装飾部 C 6 3 0 0 へと伝達するものである。第 2 のリンク C 6 4 2 3 は、板面を前後方向に向けた略板形状に形成される。第 2 のリンク C 6 4 2 3 は、背面視において傾いた略 L 字状に形成される。第 2 のリンク C 6 4 2 3 は、軸孔 C 6 4 2 3 a、第 1 の係合孔 C 6 4 2 3 b、第 2 の係合孔 C 6 4 2 3 c 及びピン係合孔 C 6 4 2 3 d を具備する。

【 3 8 8 0 】

軸孔 C 6 4 2 3 a は、ベース部 C 6 1 0 0 の第 2 の軸部 C 6 1 4 0 が挿通される孔である。こうして、軸孔 C 6 4 2 3 a に挿通された第 2 の軸部 C 6 1 4 0 により、第 2 のリンク C 6 4 2 3 は、背面視で当該軸孔 C 6 4 2 3 a（第 2 の軸部 C 6 1 4 0）を中心としてベース部 C 6 1 0 0 に対して時計回り・反時計回り方向に回動可能（揺動可能）に軸支される。

20

【 3 8 8 1 】

第 1 の係合孔 C 6 4 2 3 b は、右側の第 1 の装飾部 C 6 2 0 0（支持部 C 6 2 2 0）の係合部 C 6 2 2 1 が挿通される孔である。第 1 の係合孔 C 6 4 2 3 b は、上方へ向かうに従って右方に傾斜するように（具体的には、第 1 の係合孔 C 6 4 2 3 b と軸孔 C 6 4 2 3 a とを結ぶ直線と同方向に）延びる長孔形状に形成される。

【 3 8 8 2 】

第 2 の係合孔 C 6 4 2 3 c は、右側の第 2 の装飾部 C 6 3 0 0（支持部 C 6 3 2 0）の係合部 C 6 3 2 1 が挿通される孔である。第 2 の係合孔 C 6 4 2 3 c は、第 1 の係合孔 C 6 4 2 3 b の下方に形成される。第 2 の係合孔 C 6 4 2 3 c は、第 1 の係合孔 C 6 4 2 3 b と軸孔 C 6 4 2 3 a とを結ぶ直線上に形成される。第 2 の係合孔 C 6 4 2 3 c は、第 1 の係合孔 C 6 4 2 3 b の長手方向と同方向に延びる長孔形状に形成される。

30

【 3 8 8 3 】

ピン係合孔 C 6 4 2 3 d は、第 1 のリンク C 6 4 2 2 のピン C 6 4 2 2 e が挿通される孔である。ピン係合孔 C 6 4 2 3 d は、軸孔 C 6 4 2 3 a の左方に形成される。ピン係合孔 C 6 4 2 3 d は、右方へ向かうに従って上方に傾斜するように（具体的には、ピン係合孔 C 6 4 2 3 d と軸孔 C 6 4 2 3 a とを結ぶ直線と同方向に）延びる長孔形状に形成される。

40

【 3 8 8 4 】

図 4 3 7、図 4 3 8 及び図 4 4 0 に示すロゴ装飾部 C 6 5 0 0 は、遊技者に視認される装飾が施されると共に、所定の発光演出等を実行可能なものである。ロゴ装飾部 C 6 5 0 0 は、前記ベース部 C 6 1 0 0 の図示せぬボス部を介して、当該ベース部 C 6 1 0 0 の前面に設けられる。すなわち、ロゴ装飾部 C 6 5 0 0 は、ベース部 C 6 1 0 0 の前面から前方に離間した（隙間をあけた）状態で設けられる。また、前後方向においてロゴ装飾部 C 6 5 0 0 とベース部 C 6 1 0 0 との間には、第 1 の装飾部 C 6 2 0 0 及び第 2 の装飾部 C 6 3 0 0 が配置される。こうして、ロゴ装飾部 C 6 5 0 0 は、第 1 の装飾部 C 6 2 0 0 及び第 2 の装飾部 C 6 3 0 0 よりも前方に配置される。なお、第 2 の装飾部 C 6 3 0 0 の大

50

部分は、正面視においてロゴ装飾部 C 6 5 0 0 の後方（すなわち、遊技者から視認し難い位置）に配置される。ロゴ装飾部 C 6 5 0 0 は、本体部 C 6 5 1 0 及びカバー部 C 6 5 2 0 を具備する。

【 3 8 8 5 】

図 4 4 0 に示す本体部 C 6 5 1 0 は、ロゴ装飾部 C 6 5 0 0 の主たる構造体である。本体部 C 6 5 1 0 は、正面視において略矩形状に形成される。本体部 C 6 5 1 0 の正面視中央部には、適宜の発光手段による発光制御（発光演出）に用いられる発光基板が設けられる。発光基板は、適宜のロゴの形状となるように、発光手段を発光させることができる。本体部 C 6 5 1 0 の正面視中央部の周囲には、適宜の装飾が施されている。

【 3 8 8 6 】

カバー部 C 6 5 2 0 は、本体部 C 6 5 1 0 の発光手段を前方から覆うものである。カバー部 C 6 5 2 0 は、光を透過可能に形成され、光を透過した状態において所定の意匠（例えば所定の文字や所定のキャラクタなど）を遊技者が視認可能となる。

【 3 8 8 7 】

上述の如く構成された第 1 の可動体 C 6 0 0 0 は、第 1 の装飾部 C 6 2 0 0 及び第 2 の装飾部 C 6 3 0 0 を、図 4 3 8 に示す待機位置と、図 4 4 2 に示す動作表示位置と、に移動させる動作（演出）を実行可能である。以下では、図 4 3 8、図 4 4 3 及び図 4 4 4 を用いて、第 1 の装飾部 C 6 2 0 0 及び第 2 の装飾部 C 6 3 0 0 の動作について説明する。

【 3 8 8 8 】

まず、図 4 3 8 に示す待機位置の第 1 の装飾部 C 6 2 0 0 及び第 2 の装飾部 C 6 3 0 0 を、動作表示位置に移動させる動作を説明する。

【 3 8 8 9 】

図 4 3 8 に示す待機位置では、正面視において、第 1 の装飾部 C 6 2 0 0 及び第 2 の装飾部 C 6 3 0 0 の概ね全体が、ベース部 C 6 1 0 0 と重複している。この状態では、図 4 4 3 に示すように、第 1 の装飾部 C 6 2 0 0 及び第 2 の装飾部 C 6 3 0 0 は自重により下方（第 1 の長孔 C 6 1 1 0 及び第 2 の長孔 C 6 1 2 0 の長手方向下側）への荷重がかかるが、第 1 のリンク C 6 4 2 2 のカム係合孔 C 6 4 2 2 d がピン C 6 4 2 1 a に概ね下方から当接されるため、当該第 1 の装飾部 C 6 2 0 0 及び第 2 の装飾部 C 6 3 0 0 の下方への移動が規制されている。

【 3 8 9 0 】

この状態（待機位置）において、モータ C 6 4 1 0 を駆動させ、カム C 6 4 2 1 を背面視時計回りに回動させると、当該カム C 6 4 2 1 のピン C 6 4 2 1 a が、第 1 のリンク C 6 4 2 2 のカム係合孔 C 6 4 2 2 d を概ね左下方へ押圧する。こうして、図 4 4 4 に示すように、ピン C 6 4 2 1 a によりカム係合孔 C 6 4 2 2 d が押圧されると、ピン C 6 4 2 1 a のカム係合孔 C 6 4 2 2 d 内での相対的な位置が変化すると共に（具体的には、ピン C 6 4 2 1 a がカム係合孔 C 6 4 2 2 d 内を長手方向上側に移動すると共に）、第 1 のリンク C 6 4 2 2 が第 1 の軸部 C 6 1 3 0 を回動中心として背面視時計回りに回動する。

【 3 8 9 1 】

また、第 1 のリンク C 6 4 2 2 の回動に伴い、ピン係合孔 C 6 4 2 3 d 内において第 1 のリンク C 6 4 2 2 のピン C 6 4 2 2 e に押圧された第 2 のリンク C 6 4 2 3 が、第 2 の軸部 C 6 1 4 0 を回動中心として背面視反時計回りに回動する。

【 3 8 9 2 】

また、第 1 のリンク C 6 4 2 2 の回動に伴い、左側の第 1 の装飾部 C 6 2 0 0 の係合部 C 6 2 2 1 及び第 2 の装飾部 C 6 3 0 0 の係合部 C 6 3 2 1 が、それぞれ第 1 の係合孔 C 6 4 2 2 b 及び第 2 の係合孔 C 6 4 2 2 c により左下方へ押圧される。こうして、前記係合部 C 6 2 2 1 及び係合部 C 6 3 2 1 が押圧されると、左側の第 1 の装飾部 C 6 2 0 0 及び第 2 の装飾部 C 6 3 0 0 が、左側の第 1 の長孔 C 6 1 1 0 及び第 2 の長孔 C 6 1 2 0 に沿って（案内されて）左下方に移動する。

【 3 8 9 3 】

また、第 2 のリンク C 6 4 2 3 の回動に伴い、右側の第 1 の装飾部 C 6 2 0 0 の係合部

10

20

30

40

50

C 6 2 2 1 及び第 2 の装飾部 C 6 3 0 0 の係合部 C 6 3 2 1 が、それぞれ第 1 の係合孔 C 6 4 2 3 b 及び第 2 の係合孔 C 6 4 2 3 c により右下方へ押圧される。こうして、前記係合部 C 6 2 2 1 及び係合部 C 6 3 2 1 が押圧されると、右側の第 1 の装飾部 C 6 2 0 0 及び第 2 の装飾部 C 6 3 0 0 が、右側の第 1 の長孔 C 6 1 1 0 及び第 2 の長孔 C 6 1 2 0 に沿って（案内されて）右下方に移動する。すなわち、左右の第 1 の装飾部 C 6 2 0 0 及び第 2 の装飾部 C 6 3 0 0 は、互いに離間する方向へ移動する。また、左右それぞれにおいて、第 1 の装飾部 C 6 2 0 0 及び第 2 の装飾部 C 6 3 0 0 は、互いに同じ方向へ移動するものの、相対的に離間するように移動する。

【3894】

このようにして、第 1 の装飾部 C 6 2 0 0 及び第 2 の装飾部 C 6 3 0 0 は、図 4 4 2 に示す動作表示位置に位置する。この状態では、第 1 の装飾部 C 6 2 0 0 及び第 2 の装飾部 C 6 3 0 0 は、待機位置よりも左右方向外側に位置する。すなわち、第 1 の可動体 C 6 0 0 0 は、第 1 の装飾部 C 6 2 0 0 及び第 2 の装飾部 C 6 3 0 0 が動作表示位置に位置する場合、待機位置に位置する場合よりも左右方向に幅広くなるように形成される。

10

【3895】

図 4 4 3 に示すように、左右の第 1 の装飾部 C 6 2 0 0（係合部 C 6 2 2 1）は、第 1 のリンク C 6 4 2 2 及び第 2 のリンク C 6 4 2 3 の回動中心を基準として、左右の第 2 の装飾部 C 6 3 0 0（係合部 C 6 3 2 1）よりも径方向外側（回動中心からの距離が長くなるよう）に位置する。従って、待機位置から動作表示位置に移動する際は、第 1 の装飾部 C 6 2 0 0 の移動距離は、第 2 の装飾部 C 6 3 0 0 の移動距離よりも多く（大きく）なる。このように、第 1 の装飾部 C 6 2 0 0 と第 2 の装飾部 C 6 3 0 0 との移動距離を互いに異ならせることで、第 1 の可動体 C 6 0 0 0 の右部及び左部の大きさ（レンズ表示領域）をそれぞれ拡大させ、遊技の興趣を向上させることができる。

20

【3896】

また、第 1 の装飾部 C 6 2 0 0 の移動速度は、第 2 の装飾部 C 6 3 0 0 の移動速度よりも速くなる。このように、第 1 の装飾部 C 6 2 0 0 と第 2 の装飾部 C 6 3 0 0 との移動速度を互いに異ならせることで、遊技の興趣を向上させることができる。

【3897】

また、上述のように第 1 の装飾部 C 6 2 0 0 及び第 2 の装飾部 C 6 3 0 0 を動作させる際には、第 1 の装飾部 C 6 2 0 0 及び第 2 の装飾部 C 6 3 0 0 の移動に連動させて、ロゴ装飾部 C 6 5 0 0 を発光させる演出を実行可能である。

30

【3898】

次に、動作表示位置の第 1 の装飾部 C 6 2 0 0 及び第 2 の装飾部 C 6 3 0 0 を、待機位置に移動させる動作を説明する。

【3899】

モータ C 6 4 1 0 を、上述した動作（待機位置から動作表示位置への動作）とは逆方向に駆動させ、カム C 6 4 2 1 を背面視反時計回りに回動させると、第 1 のリンク C 6 4 2 2 及び第 2 のリンク C 6 4 2 3 は、上述した動作とは逆方向に回動する。

【3900】

第 1 のリンク C 6 4 2 2 及び第 2 のリンク C 6 4 2 3 の回動に伴い、左右の第 1 の装飾部 C 6 2 0 0 及び第 2 の装飾部 C 6 3 0 0 は、第 1 の長孔 C 6 1 1 0 及び第 2 の長孔 C 6 1 2 0 に沿って互いに近接する方向へ移動する。

40

【3901】

次に、図 4 3 5、図 4 3 6 並びに図 4 4 5 から図 4 5 8 までを用いて、第 2 の可動体 C 7 0 0 0 について説明する。

【3902】

第 2 の可動体 C 7 0 0 0 は、開口領域 1 d の左右（第 1 の可動体 C 6 0 0 0 の下方）において、遊技者に視認可能に演出を行うものである。第 2 の可動体 C 7 0 0 0 の動作は、例えば役物制御回路 3 0 7（図 6 参照）により制御される。図 4 3 5 に示すように、第 2 の可動体 C 7 0 0 0 は、開口領域 1 d の左右に位置するように、遊技盤 P 1 1 0 0 に設置

50

される。図 4 3 6 に示すように、第 2 の可動体 C 7 0 0 0 は、第 1 の可動体 C 6 0 0 0 よりも後方に位置する。

【 3 9 0 3 】

第 2 の可動体 C 7 0 0 0 は、図 4 4 6 に示す第 1 の形態と、図 4 5 5 に示す第 2 の形態と、図 4 5 8 に示す第 3 の形態とに変形可能である。なお、以下では、主として、第 1 の形態を基準として、第 2 の可動体 C 7 0 0 0 の構成について説明する。図 4 3 5 に示すように、第 1 形態において、第 2 の可動体 C 7 0 0 0 の大部分は、開口領域 1 d の左右方の遊技領域の後方に配置される。

【 3 9 0 4 】

第 2 の可動体 C 7 0 0 0 は、ベース部 C 7 1 0 0、スライド部 C 7 2 0 0、スライド駆動部 C 7 3 0 0、柱装飾部 C 7 4 0 0、意匠部 C 7 5 0 0、リンク部 C 7 6 0 0、開閉装飾部 C 7 7 0 0 及び開閉駆動部 C 7 8 0 0 を具備する。 10

【 3 9 0 5 】

図 4 4 6 から図 4 4 9 まで、並びに図 4 5 1 に示すベース部 C 7 1 0 0 は、第 2 の可動体 C 7 0 0 0 の主たる構造体である。ベース部 C 7 1 0 0 は、第 2 の可動体 C 7 0 0 0 の後部を構成する。ベース部 C 7 1 0 0 は、板面を前後方向に向けた略板形状に形成される。ベース部 C 7 1 0 0 は、正面視において、上方に開口する略コ字形状に形成される。ベース部 C 7 1 0 0 は、下ベース部 C 7 1 1 0 及び側ベース部 C 7 1 2 0 を具備する。

【 3 9 0 6 】

図 4 4 7、図 4 4 9 及び図 4 5 1 に示す下ベース部 C 7 1 1 0 は、ベース部 C 7 1 0 0 の下部を構成するものである。下ベース部 C 7 1 1 0 は、左右方向に長尺な形状に形成される。下ベース部 C 7 1 1 0 は、軸孔 C 7 1 1 1 及びブッシュ C 7 1 1 2 を具備する。 20

【 3 9 0 7 】

軸孔 C 7 1 1 1 は、後述する下柱部 C 7 4 2 0 の回動中心となるものである。軸孔 C 7 1 1 1 は、下ベース部 C 7 1 1 0 を前後方向に貫通する。軸孔 C 7 1 1 1 は、下ベース部 C 7 1 1 0 の左右方向両端部にそれぞれ形成される。

【 3 9 0 8 】

図 4 4 7 に示すブッシュ C 7 1 1 2 は、下ベース部 C 7 1 1 0 の前面から前方に突出する部分である。ブッシュ C 7 1 1 2 は、下ベース部 C 7 1 1 0 の前面から前方に突出した図示せぬボス状の部材に、相対的に回転可能に外嵌される。ブッシュ C 7 1 1 2 の前端部は、他の部分に対して拡径している。ブッシュ C 7 1 1 2 は、左右方向に間隔を空けて、3 つ設けられる。ブッシュ C 7 1 1 2 は、左右の軸孔 C 7 1 1 1 の間に設けられる。 30

【 3 9 0 9 】

図 4 4 8、図 4 4 9 及び図 4 5 1 に示す側ベース部 C 7 1 2 0 は、ベース部 C 7 1 0 0 の左右側部を構成するものである。側ベース部 C 7 1 2 0 は、上下方向に長尺な形状に形成される。側ベース部 C 7 1 2 0 は、下ベース部 C 7 1 1 0 の左右方向両端部から、それぞれ上方へ延びるように形成される。左右の側ベース部 C 7 1 2 0 は、互いに左右方向に概ね対称な構成に形成される。側ベース部 C 7 1 2 0 は、軸孔 C 7 1 2 1 及びガイド孔 C 7 1 2 2 を具備する。

【 3 9 1 0 】

軸孔 C 7 1 2 1 は、後述する上柱部 C 7 4 1 0 の回動中心となるものである。軸孔 C 7 1 2 1 は、側ベース部 C 7 1 2 0 を前後方向に貫通する。軸孔 C 7 1 2 1 は、側ベース部 C 7 1 2 0 の上端部に形成される。 40

【 3 9 1 1 】

ガイド孔 C 7 1 2 2 は、後述するスライド部 C 7 2 0 0 の移動をガイドするものである。ガイド孔 C 7 1 2 2 は、左右方向に延びる長孔形状に形成される。ガイド孔 C 7 1 2 2 は、軸孔 C 7 1 2 1 の下方に形成される。

【 3 9 1 2 】

図 4 4 6、図 4 4 7、図 4 4 9 から図 4 5 1 までに示すスライド部 C 7 2 0 0 は、ベース部 C 7 1 0 0 に対して左右方向に移動（スライド）するものである。スライド部 C 7 2 50

00は、ベース部C7100の前面に設けられる。スライド部C7200は、左右一対設けられる。以下では、必要に応じて、左側に位置するスライド部C7200を「左側スライド部C7200L」、右側に位置するスライド部C7200を「右側スライド部C7200R」と称して説明する。左右のスライド部C7200は、互いに左右方向に概ね対称な構成に形成される。従って、以下では、主として左側スライド部C7200Lの構成について説明し、右側スライド部C7200Rについては適宜説明を省略する。

【3913】

左側スライド部C7200L（スライド部C7200）は、正面視において、略L字形状に形成される。左側スライド部C7200Lは、スライドベース部C7210、ラック部C7220及びモータベース部C7230を具備する。

10

【3914】

図447、図449から図453までに示すスライドベース部C7210は、スライド部C7200の主たる構造体である。スライドベース部C7210は、板面を前後方向に向けた略板形状に形成される。スライドベース部C7210は、上下方向に長尺な形状に形成される。スライドベース部C7210の上下方向中央部は、後面において前方に向けて凹むと共に、前面において前方に突出するように形成されている。スライドベース部C7210は、正面視において、側ベース部C7120（左側の側ベース部C7120）と重複するように配置される。スライドベース部C7210は、上係合孔C7211、下係合孔C7212、ブッシュC7213、上ガイド部C7214及び下ガイド部C7215を具備する。

20

【3915】

上係合孔C7211は、スライドベース部C7210の上部を前後方向に貫通するものである。上係合孔C7211は、上下方向に延びる長孔形状に形成される。

【3916】

下係合孔C7212は、スライドベース部C7210の下部を前後方向に貫通するものである。下係合孔C7212は、上下方向に延びる長孔形状に形成される。

【3917】

図450及び図452に示すブッシュC7213は、ガイド孔C7122に沿って移動可能に設けられる部分である。ブッシュC7213は、スライドベース部C7210の上部における後面から、後方に突出するように形成される。ブッシュC7213は、側ベース部C7120の後面から後方に突出した図示せぬボス状の部材に、相対的に回転可能に外嵌される。ブッシュC7213は、左右方向に並列するように一対形成される。ブッシュC7213は、ガイド孔C7122に挿通される。ガイド孔C7122は、ガイド孔C7122から抜けないように、挿通方向先端部（後端部）が拡径している。

30

【3918】

上ガイド部C7214は、後述する開閉装飾部C7700の上装飾部C7710の移動をガイドするものである。上ガイド部C7214は、スライドベース部C7210の上下方向中央部の前面における左上部から、前方に突出するように形成される。上ガイド部C7214は、上下方向に間隔を空けて一対設けられる。

【3919】

下ガイド部C7215は、後述する開閉装飾部C7700の下装飾部C7720の移動をガイドするものである。下ガイド部C7215は、スライドベース部C7210の上下方向中央部の前面における右下部から、前方に突出するように形成される。下ガイド部C7215は、上下方向に間隔を空けて一対設けられる。

40

【3920】

図447、図450及び図452に示すラック部C7220は、後述するスライド駆動部C7300の駆動が伝達される部分である。ラック部C7220は、板面を前後方向に向けた略板形状に形成される。ラック部C7220は、スライドベース部C7210の下端部から、右方に延びるように形成される。ラック部C7220は、正面視において、下ベース部C7110と重複するように配置される。ラック部C7220は、ラック歯部C

50

7 2 2 1 及びガイド孔 C 7 2 2 2 を具備する。

【 3 9 2 1 】

図 4 4 7 に示すラック歯部 C 7 2 2 1 は、後述する出力ギヤ C 7 3 2 1 と歯合するものである。ラック歯部 C 7 2 2 1 は、ラック部 C 7 2 2 0 の下面に形成される。

【 3 9 2 2 】

ガイド孔 C 7 2 2 2 は、ラック部 C 7 2 2 0 を前後方向に貫通するものである。ガイド孔 C 7 2 2 2 は、左右方向に延びる長孔形状に形成される。ガイド孔 C 7 2 2 2 は、左右方向に間隔を空けて一対形成される。一対のガイド孔 C 7 2 2 2 は、下ベース部 C 7 1 1 0 の 3 つのブッシュ C 7 1 1 2 のうち、左側及び中央のブッシュ C 7 1 1 2 にそれぞれ挿通される。ガイド孔 C 7 2 2 2 に挿通されたブッシュ C 7 1 1 2 は、拡径した部分がガイド孔 C 7 2 2 2 に対する抜け止めとなる。 10

【 3 9 2 3 】

図 4 5 0、図 4 5 2 及び図 4 5 3 に示すモータベース部 C 7 2 3 0 は、後述する開閉駆動部 C 7 8 0 0 のモータ C 7 8 1 0 や、リンク部 C 7 6 0 0 が設けられるものである。モータベース部 C 7 2 3 0 は、スライドベース部 C 7 2 1 0 の後面において、前方に向けて凹む部分に固定される。モータベース部 C 7 2 3 0 は、軸部 C 7 2 3 1、上ブッシュ C 7 2 3 2 及び下ブッシュ C 7 2 3 3 を具備する。

【 3 9 2 4 】

図 4 5 2 及び図 4 5 3 に示す軸部 C 7 2 3 1 は、後述する第 2 のリンク部 C 7 6 2 0 の回転軸となるものである。軸部 C 7 2 3 1 は、軸線方向を前後方向に向けた略円柱状に形成される。軸部 C 7 2 3 1 は、モータベース部 C 7 2 3 0 の後面に設けられる。 20

【 3 9 2 5 】

上ブッシュ C 7 2 3 2 は、モータベース部 C 7 2 3 0 の後面から後方に突出するように形成される。上ブッシュ C 7 2 3 2 は、モータベース部 C 7 2 3 0 から突出した図示せぬボス状の部材に、相対的に回転可能に外嵌される。

【 3 9 2 6 】

下ブッシュ C 7 2 3 3 は、上ブッシュ C 7 2 3 2 の下方においてモータベース部 C 7 2 3 0 の後面から後方に突出するように形成される。下ブッシュ C 7 2 3 3 は、モータベース部 C 7 2 3 0 から突出した図示せぬボス状の部材に、相対的に回転可能に外嵌される。下ブッシュ C 7 2 3 3 は、左右方向に並列するように一対形成される。 30

【 3 9 2 7 】

以上、左側スライド部 C 7 2 0 0 L の構成について説明した。ここで、図 4 4 6 及び図 4 4 7 に示す右側スライド部 C 7 2 0 0 R は、上述したように、左側スライド部 C 7 2 0 0 L と概ね左右方向に対称な構成に形成される。右側スライド部 C 7 2 0 0 R を構成する部材の説明は、上述した左側スライド部 C 7 2 0 0 L を構成する部材と概ね同様であるので説明を省略する。

【 3 9 2 8 】

図 4 4 7 に示すように、右側スライド部 C 7 2 0 0 R のラック部 C 7 2 2 0 は、左側スライド部 C 7 2 0 0 L のラック部 C 7 2 2 0 の後方に配置される。右側スライド部 C 7 2 0 0 R は、ラック部 C 7 2 2 0 の左端部が、正面視において左側スライド部 C 7 2 0 0 L のラック部 C 7 2 2 0 の右端部と重複するように配置される。右側スライド部 C 7 2 0 0 R のラック部 C 7 2 2 0 のガイド孔 C 7 2 2 2 は、下ベース部 C 7 1 1 0 の 3 つのブッシュ C 7 1 1 2 のうち、右側及び中央のブッシュ C 7 1 1 2 にそれぞれ挿通される。このように、中央のブッシュ C 7 1 1 2 は、左側スライド部 C 7 2 0 0 L のガイド孔 C 7 2 2 2 だけでなく、右側スライド部 C 7 2 0 0 R のガイド孔 C 7 2 2 2 もガイドする。 40

【 3 9 2 9 】

図 4 4 7 及び図 4 5 1 に示すスライド駆動部 C 7 3 0 0 は、左側スライド部 C 7 2 0 0 L 及び右側スライド部 C 7 2 0 0 R をそれぞれ移動させるものである。スライド駆動部 C 7 3 0 0 は、下ベース部 C 7 1 1 0 に設けられる。スライド駆動部 C 7 3 0 0 は、モータ C 7 3 1 0 及び伝達部 C 7 3 2 0 を具備する。 50

【 3 9 3 0 】

図 4 5 1 に示すモータ C 7 3 1 0 は、左側スライド部 C 7 2 0 0 L 及び右側スライド部 C 7 2 0 0 R を移動させるための駆動源である。モータ C 7 3 1 0 は、下ベース部 C 7 1 1 0 の後面における左部に設けられる。モータ C 7 3 1 0 は、出力軸が、下ベース部 C 7 1 1 0 を前後に貫通して前方へと突出するように設けられる。

【 3 9 3 1 】

図 4 4 7 に示す伝達部 C 7 3 2 0 は、モータ C 7 3 1 0 で発生した駆動力を、左側スライド部 C 7 2 0 0 L 及び右側スライド部 C 7 2 0 0 R へと伝達するものである。伝達部 C 7 3 2 0 は、下ベース部 C 7 1 1 0 の前面に設けられる。伝達部 C 7 3 2 0 は、出力ギヤ C 7 3 2 1、第 1 のギヤ C 7 3 2 2 及び第 2 のギヤ C 7 3 2 3 を具備する。

10

【 3 9 3 2 】

出力ギヤ C 7 3 2 1 は、モータ C 7 3 1 0 の駆動力を取り出すものである。出力ギヤ C 7 3 2 1 は、モータ C 7 3 1 0 の出力軸の前端部に固定される。出力ギヤ C 7 3 2 1 は、左側スライド部 C 7 2 0 0 L (ラック部 C 7 2 2 0) のラック歯部 C 7 2 2 1 と歯合する。

【 3 9 3 3 】

第 1 のギヤ C 7 3 2 2 は、出力ギヤ C 7 3 2 1 の右方に、出力ギヤ C 7 3 2 1 と間隔を空けて配置されるものである。第 1 のギヤ C 7 3 2 2 は、下ベース部 C 7 1 1 0 の前面において、前後方向に向く軸心回りに回転自在に軸支される。第 1 のギヤ C 7 3 2 2 は、左側スライド部 C 7 2 0 0 L (ラック部 C 7 2 2 0) のラック歯部 C 7 2 2 1 と歯合する。

20

【 3 9 3 4 】

第 2 のギヤ C 7 3 2 3 は、第 1 のギヤ C 7 3 2 2 の右方に配置されるものである。第 2 のギヤ C 7 3 2 3 は、下ベース部 C 7 1 1 0 の前面において、前後方向に向く軸心回りに回転自在に軸支される。第 2 のギヤ C 7 3 2 3 は、第 1 のギヤ C 7 3 2 2 及び右側スライド部 C 7 2 0 0 R (ラック部 C 7 2 2 0) のラック歯部 C 7 2 2 1 と歯合する。

【 3 9 3 5 】

図 4 4 5、図 4 4 6、図 4 4 9 から図 4 5 3 までに示す柱装飾部 C 7 4 0 0 は、遊技者に視認される装飾が施されると共に、スライド部 C 7 2 0 0 の移動に伴い変位するものである。柱装飾部 C 7 4 0 0 は、左右のスライド部 C 7 2 0 0 のスライドベース部 C 7 2 1 0 の上部及び下部の前面を覆うように設けられる。柱装飾部 C 7 4 0 0 は、左右のスライドベース部 C 7 2 1 0 に対応するように、一対設けられる。左右の柱装飾部 C 7 4 0 0 は、互いに左右方向に概ね対称な構成に形成される。柱装飾部 C 7 4 0 0 の前面には、柱を模した装飾が施されている。柱装飾部 C 7 4 0 0 は、上柱部 C 7 4 1 0 及び下柱部 C 7 4 2 0 を具備する。

30

【 3 9 3 6 】

上柱部 C 7 4 1 0 は、スライドベース部 C 7 2 1 0 の上部の前面を覆うものである。上柱部 C 7 4 1 0 は、上下方向に長尺な形状に形成される。上柱部 C 7 4 1 0 は、側ベース部 C 7 1 2 0 の上端部において左右回り (前後方向に沿う軸回り) に回動可能に設けられる。上柱部 C 7 4 1 0 は、回動軸部 C 7 4 1 1 及び係合軸部 C 7 4 1 2 を具備する。

【 3 9 3 7 】

図 4 5 2 に示す回動軸部 C 7 4 1 1 は、上柱部 C 7 4 1 0 の回動軸となるものである。回動軸部 C 7 4 1 1 は、軸線方向を前後方向に向けた略円柱状に形成される。回動軸部 C 7 4 1 1 は、上柱部 C 7 4 1 0 の上端部における後面に設けられる。回動軸部 C 7 4 1 1 は、側ベース部 C 7 1 2 0 の軸孔 C 7 1 2 1 に挿通される。

40

【 3 9 3 8 】

係合軸部 C 7 4 1 2 は、スライドベース部 C 7 2 1 0 の上係合孔 C 7 2 1 1 に挿通 (係合) されるものである。係合軸部 C 7 4 1 2 は、軸線方向を前後方向に向けた略円柱状に形成される。係合軸部 C 7 4 1 2 は、上柱部 C 7 4 1 0 の下端部における後面に設けられる。

【 3 9 3 9 】

50

図 4 4 5、図 4 4 6、図 4 4 9 から図 4 5 3 までに示す下柱部 C 7 4 2 0 は、スライドベース部 C 7 2 1 0 の下部の前面を覆うものである。下柱部 C 7 4 2 0 は、上下方向に長尺な形状に形成される。下柱部 C 7 4 2 0 は、下ベース部 C 7 1 1 0 の左右方向両端部において左右回り（前後方向に沿う軸回り）に回動可能に設けられる。下柱部 C 7 4 2 0 は、回動軸部 C 7 4 2 1 及び係合軸部 C 7 4 2 2 を具備する。

【 3 9 4 0 】

図 4 5 2 及び図 4 5 3 に示す回動軸部 C 7 4 2 1 は、下柱部 C 7 4 2 0 の回動軸となるものである。回動軸部 C 7 4 2 1 は、軸線方向を前後方向に向けた略円柱状に形成される。回動軸部 C 7 4 2 1 は、下柱部 C 7 4 2 0 の下端部における後面に設けられる。回動軸部 C 7 4 2 1 は、下ベース部 C 7 1 1 0 の軸孔 C 7 1 1 1 に挿通される。

10

【 3 9 4 1 】

係合軸部 C 7 4 2 2 は、スライドベース部 C 7 2 1 0 の下係合孔 C 7 2 1 2 に挿通（係合）されるものである。係合軸部 C 7 4 2 2 は、軸線方向を前後方向に向けた略円柱状に形成される。係合軸部 C 7 4 2 2 は、下柱部 C 7 4 2 0 の上端部における後面に設けられる。

【 3 9 4 2 】

図 4 5 0、図 4 5 2 及び図 4 5 3 に示す意匠部 C 7 5 0 0 は、第 3 の形態に変形した際に遊技者に視認される装飾が施されると共に、柱装飾部 C 7 4 0 0（下柱部 C 7 4 2 0）の変位に伴い変位するものである。意匠部 C 7 5 0 0 は、左右一対設けられる。左右の意匠部 C 7 5 0 0 は、それぞれ左右の上柱部 C 7 4 1 0 及び下柱部 C 7 4 2 0 の間に位置するように設けられる。左右の意匠部 C 7 5 0 0 は、互いに左右方向に概ね対称な構成に形成される。意匠部 C 7 5 0 0 は、本体部 C 7 5 1 0 及び後部 C 7 5 2 0 を具備する。

20

【 3 9 4 3 】

本体部 C 7 5 1 0 は、意匠部 C 7 5 0 0 の前部を構成するものである。本体部 C 7 5 1 0 の前面には、装飾が施されている。左右の本体部 C 7 5 1 0 に施された装飾は、例えばそれぞれ互いに異なる文字（ロゴ）を模しており、左右の文字を合わせることにより特定の単語（観念）を想起させる。本体部 C 7 5 1 0 の大部分は、スライドベース部 C 7 2 1 0 の上下方向中央部よりも前方に配置される。

【 3 9 4 4 】

本体部 C 7 5 1 0 は、適宜の発光手段による発光制御（発光演出）に用いられる発光基板が内蔵されると共に、前面が発光手段の光を透光可能なレンズにより構成されている。このように、本体部 C 7 5 1 0 は、ロゴを模した装飾を発光可能に構成されている。本体部 C 7 5 1 0 は、アーム部 C 7 5 1 1 を具備する。

30

【 3 9 4 5 】

アーム部 C 7 5 1 1 は、本体部 C 7 5 1 0 の後面から後方へ延出するアーム状の部分である。アーム部 C 7 5 1 1 は、本体部 C 7 5 1 0 の内側端部（第 2 の可動体 C 7 0 0 0 の左右方向中央側端部）に形成される。アーム部 C 7 5 1 1 は、スライドベース部 C 7 2 1 0 よりも内側において後方へ延びるように形成される。

【 3 9 4 6 】

後部 C 7 5 2 0 は、意匠部 C 7 5 0 0 の後部を構成するものである。後部 C 7 5 2 0 は、背面視で左右方向に長尺な略矩形の板状に形成される。後部 C 7 5 2 0（より詳細には、後部 C 7 5 2 0 のうち、後述のアーム受け部 C 7 5 2 4 を除いた部分）は、スライドベース部 C 7 2 1 0 の上下方向中央部よりも後方（モータベース部 C 7 2 3 0 の後方）に配置される。このように、後部 C 7 5 2 0 は、スライドベース部 C 7 2 1 0 を挟んで、概ね本体部 C 7 5 1 0 から後方に離間した位置に設けられる。後部 C 7 5 2 0 は、係合孔 C 7 5 2 1、上ガイド孔 C 7 5 2 2、下ガイド孔 C 7 5 2 3、アーム受け部 C 7 5 2 4 及びカバー部 C 7 5 2 5 を具備する。

40

【 3 9 4 7 】

図 4 5 2 及び図 4 5 3 に示す係合孔 C 7 5 2 1 は、後部 C 7 5 2 0 の外側端部（第 2 の可動体 C 7 0 0 0 の左右方向外側端部）を前後方向に貫通するものである。係合孔 C 7 5

50

21は、上下方向に延びる長孔形状に形成される。

【3948】

上ガイド孔C7522は、意匠部C7500の移動をガイドするものである。上ガイド孔C7522は、後部C7520の上部に形成される。上ガイド孔C7522は、後部C7520を前後方向に貫通する。上ガイド孔C7522は、左右方向に延びる長孔形状に形成される。上ガイド孔C7522には、モータベース部C7230の上ブシュC7232が挿通される。

【3949】

下ガイド孔C7523は、上ガイド孔C7522と共に、意匠部C7500の移動をガイドするものである。下ガイド孔C7523は、後部C7520の下部に形成される。下ガイド孔C7523は、上ガイド孔C7522の下方において後部C7520を前後方向に貫通する。下ガイド孔C7523は、左右方向に延びる長孔形状に形成される。下ガイド孔C7523には、モータベース部C7230の左右の下ブシュC7233が挿通される。

10

【3950】

アーム受け部C7524は、本体部C7510のアーム部C7511を受ける部分である。アーム受け部C7524は、後部C7520の前面から前方へ突出するように形成される。アーム受け部C7524は、後部C7520の内側端部に形成される。アーム受け部C7524の前側端部は、本体部C7510のアーム部C7511の後側端部に固定される。こうして、後部C7520は、内側端部を除いて、本体部C7510と前後方向に互いに離間した状態で固定される。

20

【3951】

カバー部C7525は、後部C7520の後部をカバーする部材である。カバー部C7525の外側端部（第2の可動体C7000の左右方向外側端部）には切り欠きが設けられて、係合孔C7521が後方に露出している。

【3952】

こうして、上述の如き意匠部C7500は、本体部C7510及び後部C7520により平面視で外側へ開口する略コ字状に形成され、これらの間にスライドベース部C7210が配置される。また、後部C7520の上ガイド孔C7522及び下ガイド孔C7523がそれぞれモータベース部C7230の上ブシュC7232及び下ブシュC7233に挿通され、意匠部C7500は、モータベース部C7230（ひいては、スライドベース部C7210）に対して内側へ移動可能に支持される。

30

【3953】

図450、図452及び図453に示すリンク部C7600は、下柱部C7420の動作を、意匠部C7500へと伝達するものである。リンク部C7600は、左右のモータベース部C7230の後面にそれぞれ設けられる。左右のリンク部C7600は、互いに左右方向に対称な構成に形成される。リンク部C7600は、第1のリンク部C7610及び第2のリンク部C7620を具備する。

【3954】

第1のリンク部C7610は、概ね上下方向に長尺な形状に形成された部材である。第1のリンク部C7610は、柱係合孔C7611及びピン係合孔C7612を具備する。

40

【3955】

柱係合孔C7611は、第1のリンク部C7610の下端部を前後方向に貫通するものである。柱係合孔C7611には、スライドベース部C7210の下係合孔C7212を介して、下柱部C7420の係合軸部C7422が前方から挿通される。こうして、柱係合孔C7611（第1のリンク部C7610の下端部）は、下柱部C7420の係合軸部C7422に回動自在に係合される。

【3956】

ピン係合孔C7612は、第1のリンク部C7610の上端部を前後方向に貫通するものである。

50

【 3 9 5 7 】

第 2 のリンク部 C 7 6 2 0 は、第 1 のリンク部 C 7 6 1 0 と意匠部 C 7 5 0 0 とを接続する部分である。第 2 のリンク部 C 7 6 2 0 は、正面視において、頂点の 1 つを概ね下方に向けた三角形に形成される。第 2 のリンク部 C 7 6 2 0 は、軸孔 C 7 6 2 1、第 1 のピン C 7 6 2 2 及び第 2 のピン C 7 6 2 3 を具備する。

【 3 9 5 8 】

軸孔 C 7 6 2 1 は、モータベース部 C 7 2 3 0 の軸部 C 7 2 3 1 に挿通されるものである。軸孔 C 7 6 2 1 は、第 2 のリンク部 C 7 6 2 0 の下端部を前後方向に貫通する。軸孔 C 7 6 2 1 は、第 1 のリンク部 C 7 6 1 0 の柱係合孔 C 7 6 1 1 とピン係合孔 C 7 6 1 2 とを結ぶ直線の側方に位置する。こうして、軸孔 C 7 6 2 1 (第 2 のリンク部 C 7 6 2 0 の一部) は、モータベース部 C 7 2 3 0 の軸部 C 7 2 3 1 に回動自在に係合される。

10

【 3 9 5 9 】

第 1 のピン C 7 6 2 2 は、第 1 のリンク部 C 7 6 1 0 のピン係合孔 C 7 6 1 2 に挿通されるものである。第 1 のピン C 7 6 2 2 は、軸線方向を前後方向に向けた略円柱状に形成される。第 1 のピン C 7 6 2 2 は、第 2 のリンク部 C 7 6 2 0 の後面における右端部に設けられる。こうして、第 1 のピン C 7 6 2 2 (第 2 のリンク部 C 7 6 2 0 の一部) は、第 1 のリンク部 C 7 6 1 0 の上端部に回動自在に係合される。

【 3 9 6 0 】

第 2 のピン C 7 6 2 3 は、意匠部 C 7 5 0 0 (後部 C 7 5 2 0) の係合孔 C 7 5 2 1 に挿通されるものである。第 2 のピン C 7 6 2 3 は、軸線方向を前後方向に向けた略円柱状に形成される。第 2 のピン C 7 6 2 3 は、第 2 のリンク部 C 7 6 2 0 の前面における左端部に設けられる。こうして、第 2 のピン C 7 6 2 3 は、軸孔 C 7 6 2 1 よりも上方であって、かつ、左右方向において軸孔 C 7 6 2 1 を挟んだ反対側の位置に設けられる。また、第 2 のピン C 7 6 2 3 (第 2 のリンク部 C 7 6 2 0 の一部) は、意匠部 C 7 5 0 0 (後部 C 7 5 2 0) に回動自在に係合される。

20

【 3 9 6 1 】

図 4 4 5、図 4 4 6、図 4 4 9 から図 4 5 2 まで、並びに図 4 5 7 に示す開閉装飾部 C 7 7 0 0 は、遊技者に視認される装飾が施されると共に、上下方向に開閉する動作を行うものである。開閉装飾部 C 7 7 0 0 は、図 4 4 6 に示す閉鎖位置と、図 4 5 8 に示す開放位置と、に変位可能である。なお、以下では、主として、閉鎖位置に位置させた状態を基準として、開閉装飾部 C 7 7 0 0 の構成について説明する。

30

【 3 9 6 2 】

開閉装飾部 C 7 7 0 0 は、左右のスライドベース部 C 7 2 1 0 にそれぞれ設けられる。左右の開閉装飾部 C 7 7 0 0 は、互いに左右方向に概ね対称な構成に形成される。開閉装飾部 C 7 7 0 0 は、上装飾部 C 7 7 1 0、下装飾部 C 7 7 2 0 及びカバー部 C 7 7 3 0 を具備する。

【 3 9 6 3 】

上装飾部 C 7 7 1 0 は、開閉装飾部 C 7 7 0 0 の上部を構成するものである。上装飾部 C 7 7 1 0 は、スライドベース部 C 7 2 1 0 に対して上下方向に移動可能に設けられる。上装飾部 C 7 7 1 0 は、本体部 C 7 7 1 1 及び上ラック部 C 7 7 1 2 を具備する。

40

【 3 9 6 4 】

図 4 5 0、図 4 5 2 及び図 4 5 7 に示す本体部 C 7 7 1 1 は、上装飾部 C 7 7 1 0 の前部を構成するものである。本体部 C 7 7 1 1 の前面には、適宜の装飾が施されている。本体部 C 7 7 1 1 は、正面視において、略三角形に形成される。本体部 C 7 7 1 1 は、適宜の発光手段 (例えば意匠部 C 7 5 0 0 の発光手段) の光を透光可能なレンズにより構成されている。本体部 C 7 7 1 1 は、意匠部 C 7 5 0 0 の前面における上部を覆うように配置される。

【 3 9 6 5 】

図 4 5 2 及び図 4 5 7 に示す上ラック部 C 7 7 1 2 は、上装飾部 C 7 7 1 0 の後部を構成するものである。上ラック部 C 7 7 1 2 は、板面を前後方向に向けた略板形状に形成さ

50

れる。上ラック部 C 7 7 1 2 は、上下方向に長尺な形状に形成される。上ラック部 C 7 7 1 2 は、スライドベース部 C 7 2 1 0 の上下方向中央部の前面に、当該スライドベース部 C 7 2 1 0 に対して移動可能に設けられる。

【 3 9 6 6 】

上ラック部 C 7 7 1 2 は、主たる構造体が本体部 C 7 7 1 1 の後方に間隔を空けて位置すると共に、上端部が本体部 C 7 7 1 1 の後面と接続されている。こうして、上ラック部 C 7 7 1 2 及び本体部 C 7 7 1 1 により、上装飾部 C 7 7 1 0 は、側面視で下側へ開口する略コ字状に形成される。上ラック部 C 7 7 1 2 は、概ね意匠部 C 7 5 0 0 の本体部 C 7 5 1 0 とスライドベース部 C 7 2 1 0 の上下方向中央部との間に位置する。上ラック部 C 7 7 1 2 は、第 1 のラック歯部 C 7 7 1 2 a、第 2 のラック歯部 C 7 7 1 2 b 及びガイド孔 C 7 7 1 2 c を具備する。

10

【 3 9 6 7 】

図 4 5 7 に示す第 1 のラック歯部 C 7 7 1 2 a は、後述する開閉駆動部 C 7 8 0 0 の出力ギヤ C 7 8 2 1 と歯合するものである。第 1 のラック歯部 C 7 7 1 2 a は、上ラック部 C 7 7 1 2 における左部に形成される。第 1 のラック歯部 C 7 7 1 2 a は、平面視においてスライドベース部 C 7 2 1 0 の上下方向中央部よりも若干後方まで後方へ延びるように形成される。こうして、第 1 のラック歯部 C 7 7 1 2 a は、後述する開閉駆動部 C 7 8 0 0 の出力ギヤ C 7 8 2 1 と左右方向に対向するように形成される。

【 3 9 6 8 】

第 2 のラック歯部 C 7 7 1 2 b は、後述する開閉駆動部 C 7 8 0 0 の伝達ギヤ C 7 8 2 2 と歯合するものである。第 2 のラック歯部 C 7 7 1 2 b は、上ラック部 C 7 7 1 2 における右部に形成される。また、第 2 のラック歯部 C 7 7 1 2 b は、前後方向において第 1 のラック歯部 C 7 7 1 2 a よりも前方に位置する。

20

【 3 9 6 9 】

ガイド孔 C 7 7 1 2 c は、上ラック部 C 7 7 1 2 の左右方向中央部を前後方向に貫通するものである。ガイド孔 C 7 7 1 2 c は、上下方向に延びる長孔形状に形成される。ガイド孔 C 7 7 1 2 c は、スライドベース部 C 7 2 1 0 の上ガイド部 C 7 2 1 4 が挿通される。

【 3 9 7 0 】

図 4 5 0、図 4 5 2 及び図 4 5 7 に示す下装飾部 C 7 7 2 0 は、開閉装飾部 C 7 7 0 0 の下部を構成するものである。下装飾部 C 7 7 2 0 は、スライドベース部 C 7 2 1 0 に対して上下方向に移動可能に設けられる。下装飾部 C 7 7 2 0 は、上装飾部 C 7 7 1 0 を概ね上下に反転させた構成とされている。下装飾部 C 7 7 2 0 は、上装飾部 C 7 7 1 0 と概ね同じ重さに形成されている。下装飾部 C 7 7 2 0 は、本体部 C 7 7 2 1 及び下ラック部 C 7 7 2 2 を具備する。

30

【 3 9 7 1 】

本体部 C 7 7 2 1 は、下装飾部 C 7 7 2 0 の前部を構成するものである。本体部 C 7 7 2 1 は、適宜の装飾が施されている。本体部 C 7 7 2 1 は、正面視において、上装飾部 C 7 7 1 0 の本体部 C 7 7 1 1 を上下反転させた略三角形形状に形成される。本体部 C 7 7 2 1 は、適宜の発光手段（例えば意匠部 C 7 5 0 0 の発光手段）の光を透光可能なレンズにより構成されている。本体部 C 7 7 2 1 は、意匠部 C 7 5 0 0 の前面における下部を覆うように配置される。

40

【 3 9 7 2 】

図 4 5 2 及び図 4 5 7 に示す下ラック部 C 7 7 2 2 は、下装飾部 C 7 7 2 0 の後部を構成するものである。下ラック部 C 7 7 2 2 は、板面を前後方向に向けた略板形状に形成される。下ラック部 C 7 7 2 2 は、上下方向に長尺な形状に形成される。下ラック部 C 7 7 2 2 は、スライドベース部 C 7 2 1 0 の上下方向中央部の前面に、当該スライドベース部 C 7 2 1 0 に対して移動可能に設けられる。下ラック部 C 7 7 2 2 は、上ラック部 C 7 7 1 2 の右方に配置される。

【 3 9 7 3 】

50

下ラック部 C 7 7 2 2 は、主たる構造体が本体部 C 7 7 2 1 の後方に間隔を空けて位置すると共に、下端部が本体部 C 7 7 2 1 の後面と接続されている。こうして、下ラック部 C 7 7 2 2 及び本体部 C 7 7 2 1 により、下装飾部 C 7 7 2 0 は、側面視で上側へ開口する略コ字状に形成される。下ラック部 C 7 7 2 2 は、概ね意匠部 C 7 5 0 0 の本体部 C 7 5 1 0 とスライドベース部 C 7 2 1 0 の上下方向中央部との間に位置する。下ラック部 C 7 7 2 2 は、ラック歯部 C 7 7 2 2 a 及びガイド孔 C 7 7 2 2 b を具備する。

【 3 9 7 4 】

図 4 5 7 に示すラック歯部 C 7 7 2 2 a は、後述する開閉駆動部 C 7 8 0 0 の伝達ギヤ C 7 8 2 2 と歯合するものである。ラック歯部 C 7 7 2 2 a は、下ラック部 C 7 7 2 2 における左部に形成される。

10

【 3 9 7 5 】

ガイド孔 C 7 7 2 2 b は、下ラック部 C 7 7 2 2 の左右方向中央部を前後方向に貫通するものである。ガイド孔 C 7 7 2 2 b は、上下方向に延びる長孔形状に形成される。ガイド孔 C 7 7 2 2 b は、スライドベース部 C 7 2 1 0 の下ガイド部 C 7 2 1 5 が挿通される。

【 3 9 7 6 】

図 4 5 0 及び図 4 5 2 に示すカバー部 C 7 7 3 0 は、上ラック部 C 7 7 1 2 及び下ラック部 C 7 7 2 2 の前面を覆うものである。カバー部 C 7 7 3 0 は、板面を前後方向に向けた略板形状に形成される。カバー部 C 7 7 3 0 は、後面がスライドベース部 C 7 2 1 0 の上ガイド部 C 7 2 1 4 及び下ガイド部 C 7 2 1 5 に固定される。

20

【 3 9 7 7 】

図 4 5 0、図 4 5 2 及び図 4 5 7 に示す開閉駆動部 C 7 8 0 0 は、開閉装飾部 C 7 7 0 0 (上装飾部 C 7 7 1 0 及び下装飾部 C 7 7 2 0) を移動させるものである。開閉駆動部 C 7 8 0 0 は、スライド部 C 7 2 0 0 に設けられる。開閉駆動部 C 7 8 0 0 は、モータ C 7 8 1 0 及び伝達部 C 7 8 2 0 を具備する。

【 3 9 7 8 】

図 4 5 2 に示すモータ C 7 8 1 0 は、上装飾部 C 7 7 1 0 及び下装飾部 C 7 7 2 0 を移動させるための駆動源である。モータ C 7 8 1 0 は、モータベース部 C 7 2 3 0 の後面に設けられる。モータ C 7 8 1 0 は、出力軸が、モータベース部 C 7 2 3 0 を前後に貫通して前方へと突出するように設けられる。

30

【 3 9 7 9 】

図 4 5 7 に示す伝達部 C 7 8 2 0 は、モータ C 7 8 1 0 で発生した駆動力を、上装飾部 C 7 7 1 0 及び下装飾部 C 7 7 2 0 へと伝達するものである。伝達部 C 7 8 2 0 は、出力ギヤ C 7 8 2 1 及び伝達ギヤ C 7 8 2 2 を具備する。

【 3 9 8 0 】

出力ギヤ C 7 8 2 1 は、モータ C 7 8 1 0 の駆動力を取り出すものである。出力ギヤ C 7 8 2 1 は、モータ C 7 8 1 0 の出力軸の前端部に固定される。出力ギヤ C 7 8 2 1 は、上ラック部 C 7 7 1 2 の第 1 のラック歯部 C 7 7 1 2 a と歯合する。

【 3 9 8 1 】

伝達ギヤ C 7 8 2 2 は、出力ギヤ C 7 8 2 1 の右方に、出力ギヤ C 7 8 2 1 と間隔を空けて配置されるものである。伝達ギヤ C 7 8 2 2 は、スライドベース部 C 7 2 1 0 の上下方向中央部の前面において、前後方向に向く軸心回りに回転自在に軸支される。伝達ギヤ C 7 8 2 2 は、上ラック部 C 7 7 1 2 の第 2 のラック歯部 C 7 7 1 2 b 及び下ラック部 C 7 7 2 2 のラック歯部 C 7 7 2 2 a と歯合する。

40

【 3 9 8 2 】

上述の如く構成された第 2 の可動体 C 7 0 0 0 は、図 4 4 6 に示す第 1 の形態と、図 4 5 5 に示す第 2 の形態と、図 4 5 8 に示す第 3 の形態とに変形する動作を実行可能である。以下では、第 2 の可動体 C 7 0 0 0 の動作について説明する。

【 3 9 8 3 】

まず、初期の状態 (待機状態) である第 1 の形態の第 2 の可動体 C 7 0 0 0 を、第 2 の

50

形態に変形させる動作を説明する。

【 3 9 8 4 】

図 4 4 6 及び図 4 4 8 に示す第 1 の形態では、左右の柱装飾部 C 7 4 0 0 は、左右のスライドベース部 C 7 2 1 0 の上部及び下部の前面の概ね全体を覆うように配置されている。換言すれば、左右の柱装飾部 C 7 4 0 0 は、正面視において左右のスライドベース部 C 7 2 1 0 の上部及び下部の全体と概ね重複する。また、この状態では、柱装飾部 C 7 4 0 0 の上柱部 C 7 4 1 0 及び下柱部 C 7 4 2 0 は、上下方向に互いに連なるように（あたかも 1 本の柱のように）、長手方向を上下方向に向けて配置されている。

【 3 9 8 5 】

また、第 1 の形態では、開閉装飾部 C 7 7 0 0（上装飾部 C 7 7 1 0 及び下装飾部 C 7 7 2 0）は閉鎖位置に位置している。この状態では、意匠部 C 7 5 0 0 の前面（ロゴを模した装飾）は、上装飾部 C 7 7 1 0 及び下装飾部 C 7 7 2 0 により覆われる。従って、意匠部 C 7 5 0 0 は、遊技者から概ね視認不能となる。

【 3 9 8 6 】

また、この状態では、下装飾部 C 7 7 2 0 は自重により下方への荷重がかかるが、図 4 5 7 に示すように、当該下装飾部 C 7 7 2 0 は、伝達ギヤ C 7 8 2 2 を介して自身の重さと概ね同じ重さの上装飾部 C 7 7 1 0 と係合しているため、下方への移動が規制されている。すなわち、下装飾部 C 7 7 2 0 の自重による下方への荷重は、伝達ギヤ C 7 8 2 2 を介して上装飾部 C 7 7 1 0 を上方へ移動させる力として伝達される。上装飾部 C 7 7 1 0 及び下装飾部 C 7 7 2 0 は互いに概ね同じ重さであるため、下装飾部 C 7 7 2 0 にかかる下方への荷重は、上装飾部 C 7 7 1 0 の自重により相殺される。このように、本実施形態によれば、例えば別途、開閉装飾部 C 7 7 0 0 の移動を規制する機構を設けずとも、開閉装飾部 C 7 7 0 0 を閉鎖位置に位置させた状態を維持することができる。

【 3 9 8 7 】

第 1 の形態において、スライド駆動部 C 7 3 0 0 のモータ C 7 3 1 0 を駆動させると、図 4 4 7 に示す伝達部 C 7 3 2 0 の出力ギヤ C 7 3 2 1 が、正面視時計回りに回転する。これに伴い、出力ギヤ C 7 3 2 1 と歯合するラック歯部 C 7 2 2 1（ラック部 C 7 2 2 0）を介して出力ギヤ C 7 3 2 1 の駆動力が伝達され、左側スライド部 C 7 2 0 0 L が右方に移動する。この際、左側スライド部 C 7 2 0 0 L の上部は、ブッシュ C 7 2 1 3 が挿通されたガイド孔 C 7 1 2 2 によりガイドされる。また、左側スライド部 C 7 2 0 0 L の下部は、ガイド孔 C 7 2 2 2 を挿通する下ベース部 C 7 1 1 0 のブッシュ C 7 1 1 2 によりガイドされる。

【 3 9 8 8 】

また、左側スライド部 C 7 2 0 0 L の移動に伴い、ラック歯部 C 7 2 2 1（ラック部 C 7 2 2 0）と歯合する第 1 のギヤ C 7 3 2 2 が、正面視時計回りに回転する。また、第 1 のギヤ C 7 3 2 2 の回転は、第 1 のギヤ C 7 3 2 2 と歯合する第 2 のギヤ C 7 3 2 3 に伝達され、第 2 のギヤ C 7 3 2 3 が正面視反時計回りに回転する。

【 3 9 8 9 】

これに伴い、第 2 のギヤ C 7 3 2 3 と歯合するラック歯部 C 7 2 2 1（ラック部 C 7 2 2 0）を介して第 2 のギヤ C 7 3 2 3 の駆動力が伝達され、右側スライド部 C 7 2 0 0 R が左方に移動する。この際、右側スライド部 C 7 2 0 0 R の上部は、ブッシュ C 7 2 1 3 が挿通されたガイド孔 C 7 1 2 2 によりガイドされる。また、右側スライド部 C 7 2 0 0 R の下部は、ガイド孔 C 7 2 2 2 を挿通する下ベース部 C 7 1 1 0 のブッシュ C 7 1 1 2 によりガイドされる。

【 3 9 9 0 】

すなわち、第 1 の形態の第 2 の可動体 C 7 0 0 0 において、モータ C 7 3 1 0 を駆動させると、左右のスライド部 C 7 2 0 0 は、互いに近接する方向に移動する。

【 3 9 9 1 】

図 4 4 6 に示すように、左右のスライド部 C 7 2 0 0 の移動に伴い、上柱部 C 7 4 1 0 の係合軸部 C 7 4 1 2 及び下柱部 C 7 4 2 0 の係合軸部 C 7 4 2 2 は、スライド部 C 7 2

00により左右方向内側（第2の可動体C7000の左右方向中央側）に向けて押圧される。具体的には、上柱部C7410の係合軸部C7412は、スライドベース部C7210の上係合孔C7211により左右方向内側に押圧される。また、下柱部C7420の係合軸部C7422は、スライドベース部C7210の下係合孔C7212により左右方向内側に押圧される。

【3992】

これにより、上柱部C7410及び下柱部C7420は、回動軸部C7411及び回動軸部C7421を回動中心としてそれぞれ回動する。この際、上柱部C7410の係合軸部C7412は、スライドベース部C7210の上係合孔C7211に沿って上方へ移動する。また、下柱部C7420の係合軸部C7422は、スライドベース部C7210の下係合孔C7212に沿って下方へ移動する。

10

【3993】

上述のように、左右の柱装飾部C7400は、左右のスライド部C7200の移動に伴い、正面視で左右方向内側へ凸となる略く字状に動作する。こうして、1本の柱のように設けられていた上柱部C7410及び下柱部C7420は、上下方向中央で折れるように変形する。

【3994】

また、柱装飾部C7400の回動に伴い、リンク部C7600を介して意匠部C7500がスライド部C7200に対して左右方向に移動する。以下では、図453及び図454を用いて、左側のリンク部C7600及び意匠部C7500に着目して、意匠部C7500の動作を説明する。

20

【3995】

下柱部C7420の回動に伴い、リンク部C7600の第1のリンク部C7610は、下柱部C7420の係合軸部C7422により下方に押圧される。これに伴い、第1のリンク部C7610は、下方に移動する。

【3996】

第1のリンク部C7610の移動に伴い、第1のピンC7622が下方へ押圧されることで、第2のリンク部C7620は、軸部C7231を回動中心として背面視反時計回り（正面視時計回り）に回動する。

【3997】

第2のリンク部C7620の回動に伴い、第2のピンC7623が意匠部C7500（後部C7520）の係合孔C7521を、軸部C7231を回動中心とした背面視反時計回り（正面視時計回り）に押圧する。ここで、意匠部C7500は、モータベース部C7230（スライドベース部C7210）に対して左右方向に移動可能に支持されている。したがって、意匠部C7500は、係合孔C7521からの押圧によって、スライドベース部C7210に対して右側（左右方向内側）に移動する。この際、意匠部C7500は、モータベース部C7230の上ブシュC7232及び下ブシュC7233に挿通された上ガイド孔C7522及び下ガイド孔C7523によりガイドされる。

30

【3998】

こうして、意匠部C7500は、スライド部C7200がベース部C7100に対して左右方向へ移動している最中に、当該スライド部C7200に対して左右方向へ移動することができる。

40

【3999】

このようにして、第2の可動体C7000は、図455及び図456に示す第2の形態に変形する。第2の形態では、左右の柱装飾部C7400や、左右の開閉装飾部C7700は、互いに近接する。なお、第2の形態では、意匠部C7500の前面（ロゴを模した装飾）は、上装飾部C7710及び下装飾部C7720により覆われている。

【4000】

次に、第2の形態の第2の可動体C7000を、第3の形態に変形させる動作を説明する。以下では、図457を用いて、左側の開閉装飾部C7700及び開閉駆動部C780

50

0に着目して動作を説明する。

【4001】

第2の形態に変形した状態で、開閉駆動部C7800のモータC7810を駆動させると、伝達部C7820の出力ギヤC7821が、背面視反時計回りに回転する。これに伴い、出力ギヤC7821と歯合する第1のラック歯部C7712a(上ラック部C7712)を介して出力ギヤC7821の駆動力が伝達され、上装飾部C7710が上方に移動する。この際、上装飾部C7710は、ガイド孔C7712cに挿通された上ガイド部C7214によりガイドされる。

【4002】

また、上装飾部C7710の移動に伴い、第2のラック歯部C7712b(上ラック部C7712)と歯合する伝達ギヤC7822が、背面視反時計回りに回転する。 10

【4003】

これに伴い、伝達ギヤC7822と歯合するラック歯部C7722a(下ラック部C7722)を介して伝達ギヤC7822の駆動力が伝達され、下装飾部C7720が下方に移動する。この際、下装飾部C7720は、ガイド孔C7722bに挿通された下ガイド部C7215によりガイドされる。

【4004】

このようにして、第2の可動体C7000は、図458に示す第3の形態に変形する。第3の形態では、上装飾部C7710及び下装飾部C7720は、上下方向に互いに離間する開放位置に位置する。この状態では、上装飾部C7710及び下装飾部C7720の間において、意匠部C7500の前面(ロゴを模した装飾)が露出する。従って、意匠部C7500は、遊技者から概ね視認可能となる。 20

【4005】

上述したように、第2の可動体C7000は、初期の状態である第1の形態から第2の形態に変形した後、上装飾部C7710及び下装飾部C7720を開放位置に動作させ、意匠部C7500が視認可能となる第3の形態に変形させることができる。このように、第2の可動体C7000を段階的に変形させて意匠部C7500が視認可能としたことで、遊技者に視覚的な印象(インパクト)を与え、遊技の興趣を向上させることができる。

【4006】

また、上述のように第2の可動体C7000を動作させる際には、各装飾部(柱装飾部C7400、意匠部C7500及び開閉装飾部C7700)の移動に連動させて、意匠部C7500を発光させる演出を実行可能である。 30

【4007】

次に、第2の可動体C7000を第3の形態から第2の形態に変形させる動作を説明する。

【4008】

モータC7810を上述した動作(第2の形態から第3の形態への動作)とは逆方向に駆動させ、出力ギヤC7821を背面視時計回りに回転させると、上装飾部C7710及び下装飾部C7720は、上述した動作とは逆方向に移動する。すなわち、上装飾部C7710及び下装飾部C7720は、互いに近接する閉鎖位置に位置する。これにより、第2の可動体C7000は、図455に示す第2の形態となる。 40

【4009】

次に、第2の可動体C7000を第2の形態から第1の形態に変形させる動作を説明する。

【4010】

モータC7310を、上述した動作(第1の形態から第2の形態への動作)とは逆方向に駆動させ、出力ギヤC7321を正面反時計回りに回転させると、左右のスライド部C7200は、上述した動作とは逆方向に移動する。すなわち、左右のスライド部C7200は、互いに離間する方向に移動する。

【4011】

これに伴い、上柱部 C 7 4 1 0 及び下柱部 C 7 4 2 0 は、上述した動作とは逆方向に回転する。また、下柱部 C 7 4 2 0 の回転に伴い、リンク部 C 7 6 0 0 を介して、意匠部 C 7 5 0 0 は、スライドベース部 C 7 2 1 0 に対して左側（左右方向外側）に移動する。これにより、第 2 の可動体 C 7 0 0 0 は、図 4 4 6 に示す第 1 の形態となる。

【 4 0 1 2 】

次に、図 4 3 5、図 4 3 6 並びに図 4 5 9 から図 4 8 2 までを用いて、第 3 の可動体 C 8 0 0 0 について説明する。

【 4 0 1 3 】

第 3 の可動体 C 8 0 0 0 は、第 1 の可動体 C 6 0 0 0 の後方であって、第 2 の可動体 C 7 0 0 0 の左右方向内側において、遊技者に視認可能に演出を行うものである。第 3 の可動体 C 8 0 0 0 の動作は、例えば役物制御回路 3 0 7（図 6 参照）により制御される。図 4 5 9 に示すように、第 3 の可動体 C 8 0 0 0 は、正面視において開口領域 1 d を囲うように遊技盤 P 1 1 0 0 に設置される。また、図 4 3 6 に示すように、第 3 の可動体 C 8 0 0 0 は、第 1 の可動体 C 6 0 0 0 及び第 2 の可動体 C 7 0 0 0 よりも後方に位置する。

10

【 4 0 1 4 】

第 3 の可動体 C 8 0 0 0 は、後述する上スライド部材 C 8 6 0 0、中スライド部材 C 8 7 0 0 及び下スライド部材 C 8 8 0 0 を、図 4 6 0 に示す待機位置と、上記各部材を下方に移動（落下）させた図 4 7 6 に示す動作表示位置と、に移動させる動作を実行可能である。第 3 の可動体 C 8 0 0 0 は、動作表示位置に移動させる動作により、大当り遊技状態へ以降する可能性が通常より高いことを示唆する演出を実行することができる。なお、以下では、主として、上スライド部材 C 8 6 0 0、中スライド部材 C 8 7 0 0 及び下スライド部材 C 8 8 0 0 を待機位置に位置させた状態を基準として、第 3 の可動体 C 8 0 0 0 の構成について説明する。

20

【 4 0 1 5 】

第 3 の可動体 C 8 0 0 0 は、ベース部 C 8 1 0 0、カバー部 C 8 2 0 0、昇降機構 C 8 3 0 0、ロック機構 C 8 4 0 0、上スライドベース部 C 8 5 0 0、上スライド部材 C 8 6 0 0、中スライド部材 C 8 7 0 0 及び下スライド部材 C 8 8 0 0 を具備する。

【 4 0 1 6 】

図 4 5 9 から図 4 6 4 までに示すベース部 C 8 1 0 0 は、第 3 の可動体 C 8 0 0 0 の主たる構造体である。ベース部 C 8 1 0 0 は、第 3 の可動体 C 8 0 0 0 の後部を構成する。ベース部 C 8 1 0 0 は、板面を前後方向に向けた複数の略板形状の部材により、正面視において上方に開口する略コ字形状に形成される。ベース部 C 8 1 0 0 は、左ベース部 C 8 1 1 0、右ベース部 C 8 1 2 0 及び連結部 C 8 1 3 0 を具備する。

30

【 4 0 1 7 】

図 4 6 4 に示す左ベース部 C 8 1 1 0 は、ベース部 C 8 1 0 0 の左部を構成するものである。左ベース部 C 8 1 1 0 は、上下方向に長尺な形状に形成される。

【 4 0 1 8 】

右ベース部 C 8 1 2 0 は、ベース部 C 8 1 0 0 の右部を構成するものである。右ベース部 C 8 1 2 0 は、上下方向に長尺な形状に形成される。

【 4 0 1 9 】

連結部 C 8 1 3 0 は、左ベース部 C 8 1 1 0 の下端部と、右ベース部 C 8 1 2 0 の下端部と、を連結するものである。連結部 C 8 1 3 0 は、左右方向に長尺な形状に形成される。

40

【 4 0 2 0 】

図 4 5 9、図 4 6 0 及び図 4 6 4 に示すカバー部 C 8 2 0 0 は、ベース部 C 8 1 0 0 の前面を覆うものである。カバー部 C 8 2 0 0 は、左カバー部 C 8 2 1 0 及び右カバー部 C 8 2 2 0 を具備する。

【 4 0 2 1 】

左カバー部 C 8 2 1 0 は、第 3 の可動体 C 8 0 0 0 の左部（左ベース部 C 8 1 1 0 等）の前面を覆うものである。左カバー部 C 8 2 1 0 は、後方に向けて開口する略箱形状に形

50

成される。左カバー部 C 8 2 1 0 は、上下方向に長尺な形状に形成される。左カバー部 C 8 2 1 は、左ベース部 C 8 1 1 0 及び左下昇降ベース部 C 8 3 2 0 との間に、上記各部により区画した空間を形成する。左カバー部 C 8 2 1 0 は、中緩衝部 C 8 2 1 1、ばね係止部 C 8 2 1 2、長孔部 C 8 2 1 3、上ガイド孔 C 8 2 1 4 及び下ガイド孔 C 8 2 1 5 を具備する。

【 4 0 2 2 】

中緩衝部 C 8 2 1 1 は、後述する中スライド部材 C 8 7 0 0 の左ガイド部 C 8 7 1 5 (突出部 C 8 7 1 5 a) が当接 (落下) した際の衝撃を和らげるものである。中緩衝部 C 8 2 1 1 は、左カバー部 C 8 2 1 0 の後面における上下方向途中部に設けられる。中緩衝部 C 8 2 1 1 は、緩衝性を有する材料で形成される。

10

【 4 0 2 3 】

図 4 6 0 に示すばね係止部 C 8 2 1 2 は、後述するロック機構 8 4 0 0 のばね部 C 8 4 3 4 の上端部に係止される部分である。ばね係止部 C 8 2 1 2 は、左カバー部 C 8 2 1 0 の上部の前面に形成される。

【 4 0 2 4 】

図 4 6 0 に示す長孔部 C 8 2 1 3 は、左カバー部 C 8 2 1 0 を前後方向に貫通するものである。長孔部 C 8 2 1 3 は、上下方向に延びる長孔状に形成される。長孔部 C 8 2 1 3 は、左カバー部 C 8 2 1 0 の上部においてばね係止部 C 8 2 1 2 の下方に形成される。

【 4 0 2 5 】

図 4 6 0 に示す上ガイド孔 C 8 2 1 4 は、左カバー部 C 8 2 1 0 の上部において当該左カバー部 C 8 2 1 0 を前後方向に貫通するものである。上ガイド孔 C 8 2 1 4 は、長孔部 C 8 2 1 3 の直ぐ下方に形成される。上ガイド孔 C 8 2 1 4 は、上下方向に延びる長孔状に形成される。

20

【 4 0 2 6 】

図 4 6 0 に示す下ガイド孔 C 8 2 1 5 は、左カバー部 C 8 2 1 0 の下部において当該左カバー部 C 8 2 1 0 を前後方向に貫通するものである。下ガイド孔 C 8 2 1 5 は、上下方向に延びる長孔状に形成される。下ガイド孔 C 8 2 1 5 の上下方向の長さは、上ガイド孔 C 8 2 1 4 の上下方向の長さと同じに形成される。

【 4 0 2 7 】

図 4 5 9 及び図 4 6 0 に示す右カバー部 C 8 2 2 0 は、第 3 の可動体 C 8 0 0 0 の右部 (右ベース部 C 8 1 2 0 等) の前面を覆うものである。右カバー部 C 8 2 2 0 は、板面を前後方向に向けた略板形状に形成される。右カバー部 C 8 2 2 0 は、上下方向に長尺な形状に形成される。

30

【 4 0 2 8 】

図 4 6 1 から図 4 6 4 までに示す昇降機構 C 8 3 0 0 は、上スライド部材 C 8 6 0 0、中スライド部材 C 8 7 0 0 及び下スライド部材 C 8 8 0 0 を、上下方向に移動 (昇降) させるためのものである。昇降機構 C 8 3 0 0 は、ベース部 C 8 1 0 0 に設けられる。昇降機構 C 8 3 0 0 は、左上昇降ベース部 C 8 3 1 0、左下昇降ベース部 C 8 3 2 0、昇降シャフト C 8 3 3 0、右昇降ベース部 C 8 3 4 0 及び駆動機構 C 8 3 5 0 を具備する。

【 4 0 2 9 】

40

図 4 6 1、図 4 6 2 (a) 及び図 4 6 4 までに示す左上昇降ベース部 C 8 3 1 0 は、左ベース部 C 8 1 1 0 の前面における上部に設けられるものである。左上昇降ベース部 C 8 3 1 0 は、板面を前後方向に向けた略板形状に形成される。左上昇降ベース部 C 8 3 1 0 の前面には、前方へ突出するボス部 (ねじ孔) が設けられる。左上昇降ベース部 C 8 3 1 0 は、前記ボス部に挿通されたネジにより、左ベース部 C 8 1 1 0 の前面に固定される。左上昇降ベース部 C 8 3 1 0 には、後述するロック機構 C 8 4 0 0 のリンク部 C 8 4 2 0 及びロック部 C 8 4 1 0 が取り付けられる。左上昇降ベース部 C 8 3 1 0 は、ガイド孔 C 8 3 1 1、第 1 のリンク係合孔 C 8 3 1 2、第 2 のリンク係合孔 C 8 3 1 3 及び軸部 C 8 3 1 4 を具備する。

【 4 0 3 0 】

50

図 4 6 2 (a) に示すガイド孔 C 8 3 1 1 は、左上昇降ベース部 C 8 3 1 0 の上下方向途中部を前後方向に貫通するものである。ガイド孔 C 8 3 1 1 は、左右方向に延びる長孔形状に形成される。

【 4 0 3 1 】

第 1 のリンク係合孔 C 8 3 1 2 は、ガイド孔 C 8 3 1 1 の下方において左上昇降ベース部 C 8 3 1 0 を前後方向に貫通するものである。第 1 のリンク係合孔 C 8 3 1 2 は、左右方向に延びる長孔形状（厳密には、後述する軸部 C 8 3 1 4 を中心とした略円弧状）に形成される。

【 4 0 3 2 】

第 2 のリンク係合孔 C 8 3 1 3 は、第 1 のリンク係合孔 C 8 3 1 2 の左下方において左上昇降ベース部 C 8 3 1 0 を前後方向に貫通するものである。第 2 のリンク係合孔 C 8 3 1 3 は、上下方向に延びる長孔形状（厳密には、後述する軸部 C 8 3 1 4 を中心とした略円弧状）に形成される。

【 4 0 3 3 】

軸部 C 8 3 1 4 は、後述するリンク部 C 8 4 2 0 の回動軸となるものである。軸部 C 8 3 1 4 は、軸線方向を前後方向に向けた略円柱状に形成される。軸部 C 8 3 1 4 は、左上昇降ベース部 C 8 3 1 0 の後面から後方へ突出される。軸部 C 8 3 1 4 は、第 1 のリンク係合孔 C 8 3 1 2 の右下方、かつ第 2 のリンク係合孔 C 8 3 1 3 の右方に設けられる。

【 4 0 3 4 】

図 4 6 3 及び図 4 6 4 に示す左下昇降ベース部 C 8 3 2 0 は、左ベース部 C 8 1 1 0 の前面における下部に設けられるものである。左下昇降ベース部 C 8 3 2 0 は、板面を前後方向に向けた略板形状に形成される。左下昇降ベース部 C 8 3 2 0 の前面には、前方へ突出するボス部（ねじ孔）が設けられる。左下昇降ベース部 C 8 3 2 0 は、前記ボス部に挿通されたネジにより、左ベース部 C 8 1 1 0 の前面に固定される。左下昇降ベース部 C 8 3 2 0 は、下緩衝部 C 8 3 2 1 を具備する。

【 4 0 3 5 】

下緩衝部 C 8 3 2 1 は、後述する下スライド部材 C 8 8 0 0 の左ガイド部 C 8 8 1 5 （突出部 C 8 8 3 5 a ）が当接（落下）した際の衝撃を和らげるものである。下緩衝部 C 8 3 2 1 は、左下昇降ベース部 C 8 3 2 0 の上端部（左ベース部 C 8 1 1 0 の下端部近傍）に設けられる。下緩衝部 C 8 3 2 1 は、中緩衝部 C 8 2 1 1 よりも後方に位置する。下緩衝部 C 8 3 2 1 は、緩衝性を有する材料で形成される。

【 4 0 3 6 】

図 4 6 1、図 4 6 3 及び図 4 6 4 に示す昇降シャフト C 8 3 3 0 は、中スライド部材 C 8 7 0 0 及び下スライド部材 C 8 8 0 0 の左側の上下方向の移動を案内するものである。昇降シャフト C 8 3 3 0 は、軸線方向を上下方向に向けた略円柱状に形成される。昇降シャフト C 8 3 3 0 の上端部は、左ベース部 C 8 1 1 0 の上端部に固定される。また、昇降シャフト C 8 3 3 0 の下端部は、左下昇降ベース部 C 8 3 2 0 の上端部に固定される。昇降シャフト C 8 3 3 0 は、正面視において、中緩衝部 C 8 2 1 1 及び下緩衝部 C 8 3 2 1 と重複するように設けられる。具体的には、昇降シャフト C 8 3 3 0 は、中緩衝部 C 8 2 1 1 の後方、かつ下緩衝部 C 8 3 2 1 の前方に位置するように設けられる。

【 4 0 3 7 】

図 4 6 4 に示す右昇降ベース C 8 3 4 0 は、右ベース部 C 8 1 2 0 の前面に設けられるものである。右昇降ベース C 8 3 4 0 は、板面を前後方向に向けた略板形状に形成される。右昇降ベース C 8 3 4 0 は、上下方向に長尺な形状に形成される。右昇降ベース C 8 3 4 0 の前面には、前方へ突出するボス部（ねじ孔）が設けられる。右昇降ベース C 8 3 4 0 は、前記ボス部に挿通されたネジにより、右カバー部 C 8 2 2 0 の前面に固定される。右昇降ベース C 8 3 4 0 は、延出部 C 8 3 4 1、中緩衝部 C 8 3 4 2 及び下緩衝部 C 8 3 4 3 を具備する。

【 4 0 3 8 】

延出部 C 8 3 4 1 は、右昇降ベース C 8 3 4 0 において、左方に突出する部分である。

10

20

30

40

50

延出部 C 8 3 4 1 は、右昇降ベース C 8 3 4 0 の上下方向中途部から下端部に亘るように形成される。延出部 C 8 3 4 1 は、下方へ行くに従って段階的に左方へ突出する階段状に形成される。延出部 C 8 3 4 1 の上方には、当該延出部 C 8 3 4 1、右ベース部 C 8 1 2 0 及び右カバー部 C 8 2 2 0 の間に、右側に開放された平面視略コ字状の空間が区画される。

【 4 0 3 9 】

中緩衝部 C 8 3 4 2 は、後述する中スライド部材 C 8 7 0 0 の右ガイド部 C 8 7 1 6 (突出部 C 8 7 1 6 a) が当接 (落下) した際の衝撃を和らげるものである。中緩衝部 C 8 3 4 2 は、延出部 C 8 3 4 1 の上端部 (左ベース部 C 8 1 1 0 の上下方向中途部) に設けられる。中緩衝部 C 8 3 4 2 は、緩衝性を有する材料で形成される。

10

【 4 0 4 0 】

下緩衝部 C 8 3 4 3 は、後述する下スライド部材 C 8 8 0 0 の右ガイド部 C 8 8 3 6 が当接 (落下) した際の衝撃を和らげるものである。下緩衝部 C 8 3 4 3 は、延出部 C 8 3 4 1 の下部における左方に突出する部分 (左ベース部 C 8 1 1 0 の下端部近傍) に設けられる。下緩衝部 C 8 3 4 3 は、中緩衝部 C 8 3 4 2 よりも左方に位置する。下緩衝部 C 8 3 4 3 は、緩衝性を有する材料で形成される。下緩衝部 C 8 3 4 3 は、中緩衝部 C 8 3 4 2 と前後方向位置が同一に形成される。

【 4 0 4 1 】

図 4 6 1、図 4 6 3 及び図 4 6 4 に示す駆動機構 C 8 3 5 0 は、上スライド部材 C 8 6 0 0、中スライド部材 C 8 7 0 0 及び下スライド部材 C 8 8 0 0 を、上方に移動 (上昇) させるものである。駆動機構 C 8 3 5 0 は、駆動ベース C 8 3 5 1、モータ C 8 3 5 2、伝達部 C 8 3 5 3、スパイラルシャフト C 8 3 5 4 及びキャリッジ C 8 3 5 5 を具備する。

20

【 4 0 4 2 】

駆動ベース C 8 3 5 1 は、後述するモータ C 8 3 5 2 や伝達部 C 8 3 5 3 が設けられる部分である。駆動ベース C 8 3 5 1 は、左下昇降ベース部 C 8 3 2 0 から前方へ突出し、上方に向けて開口する略箱形状に形成される。駆動ベース C 8 3 5 1 は、左下昇降ベース部 C 8 3 2 0 の下端部における前面に固定される。

【 4 0 4 3 】

モータ C 8 3 5 2 は、上スライド部材 C 8 6 0 0、中スライド部材 C 8 7 0 0 及び下スライド部材 C 8 8 0 0 を上方へ移動させるための駆動源である。モータ C 8 3 5 2 は、駆動ベース C 8 3 5 1 の下面における右部に固定される。モータ C 8 3 5 2 は、出力軸が、駆動ベース C 8 3 5 1 を上下に貫通して上方へと突出するように設けられる。

30

【 4 0 4 4 】

伝達部 C 8 3 5 3 は、モータ C 8 3 5 2 で発生した駆動力を、後述するスパイラルシャフト C 8 3 5 4 へと伝達するものである。伝達部 C 8 3 5 3 は、出力ギヤ C 8 3 5 3 a、第 1 のギヤ C 8 3 5 3 b 及び第 2 のギヤ C 8 3 5 3 c を具備する。

【 4 0 4 5 】

出力ギヤ C 8 3 5 3 a は、モータ C 8 3 5 2 の駆動力を取り出すものである。出力ギヤ C 8 3 5 3 a は、駆動ベース C 8 3 5 1 よりも上方で、モータ C 8 3 5 2 の出力軸の上端部に固定される。

40

【 4 0 4 6 】

第 1 のギヤ C 8 3 5 3 b は、出力ギヤ C 8 3 5 3 a の左方に配置されるものである。第 1 のギヤ C 8 3 5 3 b は、駆動ベース C 8 3 5 1 の上面において、上下方向に向く軸心回りに回転自在に軸支される。第 1 のギヤ C 8 3 5 3 b は、出力ギヤ C 8 3 5 3 a と歯合する。

【 4 0 4 7 】

第 2 のギヤ C 8 3 5 3 c は、第 1 のギヤ C 8 3 5 3 b の左方に配置されるものである。第 2 のギヤ C 8 3 5 3 c は、後述するスパイラルシャフト C 8 3 5 4 の下端部に外嵌されると共に、当該スパイラルシャフト C 8 3 5 4 の軸心回りに回転自在に軸支される。

50

【 4 0 4 8 】

スパイラルシャフト C 8 3 5 4 は、後述するキャリッジ C 8 3 5 5 を昇降させるものである。スパイラルシャフト C 8 3 5 4 は、軸線方向を上下方向に向けた略円柱状に形成される。スパイラルシャフト C 8 3 5 4 の側面には、図示せぬ螺旋状のねじ部が形成されている。

【 4 0 4 9 】

図 4 6 1 に示すように、スパイラルシャフト C 8 3 5 4 の上端部は、左上昇降ベース部 C 8 3 1 0 の下部に対して、相対的に軸回りに回転可能に固定されている。また、図 4 6 3 及び図 4 6 4 に示すように、スパイラルシャフト C 8 3 5 4 の下端部は、左下昇降ベース部 C 8 3 2 0 の上部に対して、相対的に軸回りに回転可能に固定されている。また、スパイラルシャフト C 8 3 5 4 の下端部には、第 2 のギヤ C 8 3 5 3 c が固定されている。このようにして、スパイラルシャフト C 8 3 5 4 は、伝達部 C 8 3 5 3 により伝達された（モータ C 8 3 5 2 で発生した）駆動力によって軸回りに回転可能に設けられる。

【 4 0 5 0 】

図 4 6 3 及び図 4 6 4 に示すキャリッジ C 8 3 5 5 は、スパイラルシャフト C 8 3 5 4 の回転に伴い昇降するものである。キャリッジ C 8 3 5 5 は、正面視において略矩形状に形成される。キャリッジ C 8 3 5 5 は、後面が左ベース部 C 8 1 1 0 の前面と近接又は当接するように配置される。キャリッジ C 8 3 5 5 は、駆動ベース C 8 3 5 1 の上方に配置される。

【 4 0 5 1 】

キャリッジ C 8 3 5 5 には、上下方向に貫通すると共に、スパイラルシャフト C 8 3 5 4 が挿通される挿通孔が形成されている。上記挿通孔の内面には、スパイラルシャフト C 8 3 5 4 のねじ部に螺合する図示せぬねじ部が形成されている。このようにして、キャリッジ C 8 3 5 5 は、スパイラルシャフト C 8 3 5 4 の回転に伴って昇降可能に設けられる。

【 4 0 5 2 】

図 4 6 1、図 4 6 2 (b) から図 4 6 3 までに示すロック機構 C 8 4 0 0 は、待機位置に位置する上スライド部材 C 8 6 0 0、中スライド部材 C 8 7 0 0 及び下スライド部材 C 8 8 0 0 の下方への移動を規制可能なものである。ロック機構 C 8 4 0 0 は、左ベース部 C 8 1 1 0 の上部に設けられる。ロック機構 C 8 4 0 0 は、キャリッジ C 8 3 5 5 を介して伝達されるモータ C 8 3 5 2 からの動力により、上スライド部材 C 8 6 0 0、中スライド部材 C 8 7 0 0 及び下スライド部材 C 8 8 0 0 の下方への移動の規制及び規制の解除を切り替えることができる。ロック機構 C 8 4 0 0 は、ロック部 C 8 4 1 0、リンク部 C 8 4 2 0 及び伝達部 C 8 4 3 0 を具備する。

【 4 0 5 3 】

図 4 6 1 及び図 4 6 2 (b) に示すロック部 C 8 4 1 0 は、下スライド部材 C 8 8 0 0 (第 1 の突出部 C 8 8 1 5 a) に当接することで、当該下スライド部材 C 8 8 0 0 の下方への移動を規制可能なものである。ロック部 C 8 4 1 0 は、左上昇降ベース部 C 8 3 1 0 の前面に（動作可能に）設けられる。ロック部 C 8 4 1 0 は、左上昇降ベース部 C 8 3 1 0 に対して、ガイド孔 C 8 3 1 1 に沿って左右方向に移動可能に設けられる。ロック部 C 8 4 1 0 は、ブッシュ C 8 4 1 1、係合孔 C 8 4 1 2 及び当接部 C 8 4 1 3 を具備する。

【 4 0 5 4 】

ブッシュ C 8 4 1 1 は、ガイド孔 C 8 3 1 1 に沿って案内される部分である。ブッシュ C 8 4 1 1 は、ロック部 C 8 4 1 0 の後面から後方に突出する図示せぬボス状の部材に、相対的に回転可能に外嵌される。ブッシュ C 8 4 1 1 は、左右方向に間隔を空けて一対形成される。ブッシュ C 8 4 1 1 は、ガイド孔 C 8 3 1 1 に挿通される（図 4 6 2 (a) を参照）。一対のブッシュ C 8 4 1 1 のうち右側のブッシュ C 8 4 1 1 は、ガイド孔 C 8 3 1 1 の長手方向右側の縁部と概ね当接される。ブッシュ C 8 4 1 1 は、ガイド孔 C 8 3 1 1 から抜けないように後端部が拡径している。

【 4 0 5 5 】

10

20

30

40

50

係合孔 C 8 4 1 2 は、後述するリンク部 C 8 4 2 0 の第 1 のピン C 8 4 2 2 が挿通されるものである。係合孔 C 8 4 1 2 は、ロック部 C 8 4 1 0 を前後方向に貫通する。係合孔 C 8 4 1 2 は、ブッシュ C 8 4 1 1 の下方に形成される。

【 4 0 5 6 】

当接部 C 8 4 1 3 は、後述する下スライド部材 C 8 8 0 0 の左ガイド部 C 8 8 1 5 (第 1 の突出部 C 8 8 1 5 a) と当接する部分である。当接部 C 8 4 1 3 は、右方へ突出するようにロック部 C 8 4 1 0 の右端部に形成される。当接部 C 8 4 1 3 の上面は、上方へ向く平坦面状に形成される。また、当接部 C 8 4 1 3 の下面は、下方へ向かうに従い左方に傾斜する傾斜面状に形成される。

【 4 0 5 7 】

図 4 6 2 (c) に示すリンク部 C 8 4 2 0 は、後述する伝達部 C 8 4 3 0 とロック部 C 8 4 1 0 を接続する部分である。リンク部 C 8 4 2 0 は、正面視において、頂点の 1 つを概ね下方に向けた三角形状に形成される。リンク部 C 8 4 2 0 は、左上昇降ベース部 C 8 3 1 0 の後面に設けられる。リンク部 C 8 4 2 0 は、軸孔 C 8 4 2 1、第 1 のピン C 8 4 2 2 及び第 2 のピン C 8 4 2 3 を具備する。

【 4 0 5 8 】

軸孔 C 8 4 2 1 は、左上昇降ベース部 C 8 3 1 0 の軸部 C 8 3 1 4 に挿通されるものである。軸孔 C 8 4 2 1 は、リンク部 C 8 4 2 0 の下端部を前後方向に貫通する。これによって、リンク部 C 8 4 2 0 は、左上昇降ベース部 C 8 3 1 0 の後方で軸孔 C 8 4 2 1 (軸部 C 8 3 1 4) を中心として正面視時計・反時計回りに回動 (揺動) 自在に軸支される。

【 4 0 5 9 】

第 1 のピン C 8 4 2 2 は、第 1 のリンク係合孔 C 8 3 1 2 及びロック部 C 8 4 1 0 の係合孔 C 8 4 1 2 に挿通されるものである。第 1 のピン C 8 4 2 2 は、軸線方向を前後方向に向けた略円柱状に形成される。第 1 のピン C 8 4 2 2 は、リンク部 C 8 4 2 0 の前面から前方へ突出される。第 1 のピン C 8 4 2 2 は、軸孔 C 8 4 2 1 の右上方に位置する。

【 4 0 6 0 】

第 2 のピン C 8 4 2 3 は、第 2 のリンク係合孔 C 8 3 1 3 及び後述する伝達部 C 8 4 3 0 (上部 C 8 4 3 1) のリンク係合孔 C 8 4 3 1 a に挿通されるものである。第 2 のピン C 8 4 2 3 は、軸線方向を前後方向に向けた略円柱状に形成される。第 2 のピン C 8 4 2 3 は、リンク部 C 8 4 2 0 の前面から前方へ突出される。第 2 のピン C 8 4 2 3 は、軸孔 C 8 4 2 1 の左方に位置する。

【 4 0 6 1 】

図 4 6 1、図 4 6 2 (d) 及び図 4 6 3 に示す伝達部 C 8 4 3 0 は、キャリッジ C 8 3 5 5 を介して伝達されるモータ C 8 3 5 2 からの動力を、リンク部 C 8 4 2 0 に伝達するものである。伝達部 C 8 4 3 0 は、左ベース部 C 8 1 1 0 に対して相対的に上下方向に移動可能に設けられる。伝達部 C 8 4 3 0 は、左ベース部 C 8 1 1 0 の上端部から下端部に亘るように形成される。伝達部 C 8 4 3 0 は、上部 C 8 4 3 1、下部 C 8 4 3 2、ステア C 8 4 3 3 及びばね部 C 8 4 3 4 を具備する。

【 4 0 6 2 】

図 4 6 1 及び図 4 6 2 (d) に示す上部 C 8 4 3 1 は、伝達部 C 8 4 3 0 の上部を構成するものである。上部 C 8 4 3 1 は、概ね左カバー部 C 8 2 1 0 の後方において左上昇降ベース部 C 8 3 1 0 の前面に配置される。上部 C 8 4 3 1 は、リンク係合孔 C 8 4 3 1 a、ばね係止部 C 8 4 3 1 b 及びボス部 C 8 4 3 1 c を具備する。

【 4 0 6 3 】

リンク係合孔 C 8 4 3 1 a は、リンク部 C 8 4 2 0 の第 2 のピン C 8 4 2 3 が挿通されるものである。リンク係合孔 C 8 4 3 1 a は、上部 C 8 4 3 1 を前後方向に貫通する。

【 4 0 6 4 】

ばね係止部 C 8 4 3 1 b は、後述するばね部 C 8 4 3 4 の下端部が係止される部分である。ばね係止部 C 8 4 3 1 b は、前方へ突出したボス状に形成される。ばね係止部 C 8 4 3 1 b は、左カバー部 C 8 2 1 0 の長孔部 C 8 2 1 3 に後方から挿通されると共に、前端

10

20

30

40

50

部が長孔部 C 8 2 1 3 よりも前方へ突出される。ばね係止部 C 8 4 3 1 b は、リンク係合孔 C 8 4 3 1 a の上方に形成される。

【 4 0 6 5 】

ボス部 C 8 4 3 1 c は、前方へ突出したボス状に形成される。ボス部 C 8 4 3 1 c は、リンク係合孔 C 8 4 3 1 a の下方に形成される。ボス部 C 8 4 3 1 c は、左カバー部 C 8 2 1 0 の上ガイド孔 C 8 2 1 4 に後方から挿通される。ボス部 C 8 4 3 1 c は、上ガイド孔 C 8 2 1 4 の上端部に下方から当接するように設けられる。ボス部 C 8 4 3 1 c は、上ガイド孔 C 8 2 1 4 から抜けないように前端部が拡径している。

【 4 0 6 6 】

こうして、伝達部 C 8 4 3 0 の上部 C 8 4 3 1 は、左上昇降ベース部 C 8 3 1 0 の上部において、ボス部 C 8 4 3 1 c が左カバー部 C 8 2 1 0 の上ガイド孔 C 8 2 1 4 に対して移動可能な範囲内で、上下方向に移動可能に支持される。 10

【 4 0 6 7 】

図 4 6 3 に示す下部 C 8 4 3 2 は、伝達部 C 8 4 3 0 の下部を構成するものである。下部 C 8 4 3 2 は、キャリッジ C 8 3 5 5 よりも下方に配置される。下部 C 8 4 3 2 の上面における右部は、上下方向において、キャリッジ C 8 3 5 5 の下面における左部と対向する。下部 C 8 4 3 2 は、ボス部 C 8 4 3 2 a を具備する。

【 4 0 6 8 】

ボス部 C 8 4 3 2 a は、前方へ突出したボス状に形成される。ボス部 C 8 4 3 2 a は、左カバー部 C 8 2 1 0 の下ガイド孔 C 8 2 1 5 に後方から挿通される。ボス部 C 8 4 3 2 a は、下ガイド孔 C 8 2 1 5 の上端部に下方から当接するように設けられる。ボス部 C 8 4 3 2 a は、下ガイド孔 C 8 2 1 5 から抜けないように前端部が拡径している。 20

【 4 0 6 9 】

こうして、伝達部 C 8 4 3 0 の下部 C 8 4 3 2 は、左上昇降ベース部 C 8 3 1 0 の下端部において、ボス部 C 8 4 3 2 a が左カバー部 C 8 2 1 0 の下ガイド孔 C 8 2 1 5 に対して移動可能な範囲内で、上下方向に移動可能に支持される。

【 4 0 7 0 】

ステー C 8 4 3 3 は、上部 C 8 4 3 1 及び下部 C 8 4 3 2 を連結するものである。ステー C 8 4 3 3 は、上下方向に長尺な形状に形成される。

【 4 0 7 1 】

図 4 6 1 及び図 4 6 2 (d) に示すばね部 C 8 4 3 4 は、上部 C 8 4 3 1 を上方に付勢するものである。ばね部 C 8 4 3 4 は、引張りばねを構成する。ばね部 C 8 4 3 4 の下端部は、左カバー部 C 8 2 1 0 の前側において、上部 C 8 4 3 1 のばね係止部 C 8 4 3 1 b に係止される。また、ばね部 C 8 4 3 4 の上端部は、左カバー部 C 8 2 1 0 の前面に設けられたばね係止部 C 8 2 1 2 に係止される。 30

【 4 0 7 2 】

こうして、伝達部 C 8 4 3 0 は、ばね部 C 8 4 3 4 により常時上方へ付勢された状態となっている。また、伝達部 C 8 4 3 0 の上部 C 8 4 3 1 及び下部 C 8 4 3 2 のそれぞれのボス部（ボス部 C 8 4 3 1 c 及びボス部 C 8 4 3 2 a）がガイド孔（上ガイド孔 C 8 2 1 4 及び下ガイド孔 C 8 2 1 5）に当接することにより、伝達部 C 8 4 3 0 の上下方向への移動がそれぞれ所定の位置で規制される。 40

【 4 0 7 3 】

図 4 6 4 から図 4 6 7 までに示す上スライドベース部 C 8 5 0 0 は、上スライド部材 C 8 6 0 0 を上下方向に移動可能に支持するものである。上スライドベース部 C 8 5 0 0 は、ベース部 C 8 1 0 0（左ベース部 C 8 1 1 0 及び右ベース部 C 8 1 2 0）の上端部における前面に固定される。上スライドベース部 C 8 5 0 0 は、固定部 C 8 5 1 0、左ベース部 C 8 5 2 0、右ベース部 C 8 5 3 0 及び連結部 C 8 5 4 0 を具備する。

【 4 0 7 4 】

図 4 6 5 から図 4 6 7 までに示す固定部 C 8 5 1 0 は、左ベース部 C 8 1 1 0 及び右ベース部 C 8 1 2 0 の上端部における前面に固定される部分である。すなわち、固定部 C 8 50

５１０は、左ベース部Ｃ８１１０及び右ベース部Ｃ８１２０の上端部同士を接続するように設けられる。固定部Ｃ８５１０は、左右方向に長尺な形状に形成される。

【４０７５】

左ベース部Ｃ８５２０は、上スライド部材Ｃ８６００の左側を支持する部分である。左ベース部Ｃ８５２０は、上下方向に長尺な形状に形成される。左ベース部Ｃ８５２０は、固定部Ｃ８５１０に対して前方に離間した位置に配置される。左ベース部Ｃ８５２０は、昇降シャフトＣ８５２１及び上緩衝部Ｃ８５２２を具備する。

【４０７６】

図４６６に示す昇降シャフトＣ８５２１は、上スライド部材Ｃ８６００の左側の上下方向の移動を案内するものである。昇降シャフトＣ８５２１は、軸線方向を上下方向に向けた略円柱状に形成される。 10

【４０７７】

上緩衝部Ｃ８５２２は、上スライド部材Ｃ８６００の左部が当接（落下）した際の衝撃を和らげるものである。上緩衝部Ｃ８５２２は、左ベース部Ｃ８５２０の下部において、昇降シャフトＣ８５２１の左方に設けられる。上緩衝部Ｃ８５２２は、緩衝性を有する材料で形成される。

【４０７８】

右ベース部Ｃ８５３０は、上スライド部材Ｃ８６００の右側を支持する部分である。右ベース部Ｃ８５３０は、上下方向に長尺な形状に形成される。右ベース部Ｃ８５３０は、固定部Ｃ８５１０に対して前方に離間した位置に配置される。右ベース部Ｃ８５３０は、ガイド孔Ｃ８５３１及び上緩衝部Ｃ８５３２を具備する。 20

【４０７９】

図４６６に示すガイド孔Ｃ８５３１は、上スライド部材Ｃ８６００の右側の上下方向の移動を案内するものである。ガイド孔Ｃ８５３１は、右ベース部Ｃ８５３０を前後方向に貫通する。ガイド孔Ｃ８５３１は、上下方向に延びる長孔形状に形成される。

【４０８０】

上緩衝部Ｃ８５３２は、後述する上スライド部材Ｃ８６００の右部が当接（落下）した際の衝撃を和らげるものである。上緩衝部Ｃ８５３２は、右ベース部Ｃ８５３０の下部において、ガイド孔Ｃ８５３１の前方に設けられる。上緩衝部Ｃ８５３２は、緩衝性を有する材料で形成される。 30

【４０８１】

連結部Ｃ８５４０は、左ベース部Ｃ８５２０及び右ベース部Ｃ８５３０と、固定部Ｃ８５１０と、を連結するものである。連結部Ｃ８５４０は、前後方向に延出するように形成される。こうして、連結部Ｃ８５４０は、左ベース部Ｃ８５２０及び右ベース部Ｃ８５３０の上端部と、固定部Ｃ８５１０の上端部と、を前後方向に互いに離間するように連結する。

【４０８２】

図４６４から図４６７までに示す上スライド部材Ｃ８６００は、遊技者に視認される装飾が施されると共に、上スライドベース部Ｃ８５００に対して上下方向に移動可能なものである。上スライド部材Ｃ８６００は、上スライドベース部Ｃ８５００の前方に設けられる。上スライド部材Ｃ８６００は、ベース部Ｃ８６１０、上装飾部Ｃ８６２０及び駆動部Ｃ８６３０を具備する。 40

【４０８３】

ベース部Ｃ８６１０は、上スライド部材Ｃ８６００の主たる構造体である。ベース部Ｃ８６１０は、上スライド部材Ｃ８６００の後部を構成する。ベース部Ｃ８６１０は、上スライドベース部Ｃ８５００（左ベース部Ｃ８５２０及び右ベース部Ｃ８５３０）に、上下方向に移動可能に支持される。ベース部Ｃ８６１０は、ベース装飾部Ｃ８６１１、ベースカバーＣ８６１２、左ガイド部Ｃ８６１３及び右ガイド部Ｃ８６１４を具備する。

【４０８４】

図４６６及び図４６７に示すベース装飾部Ｃ８６１１は、ベース部Ｃ８６１０の前部を 50

構成するものである。ベース装飾部 C 8 6 1 1 は、後方に向けて開口する略箱形状に形成される。ベース装飾部 C 8 6 1 1 は、正面視において、左右方向中央部が略矩形状であると共に、上記中央部の上部が左右方向両側に延びた略 T 字形状に形成される。ベース装飾部 C 8 6 1 1 の前面の一部（左右方向中央部の下部）には、遊技者に視認される装飾が施される。ベース装飾部 C 8 6 1 1 は、適宜の発光手段の光を透光可能なレンズにより構成されている。ベース装飾部 C 8 6 1 1 は、長孔部 C 8 6 1 1 a 及び突出部 C 8 6 1 1 b を具備する。

【 4 0 8 5 】

長孔部 C 8 6 1 1 a は、後述する上装飾部 C 8 6 2 0 の左右の移動を案内するものである。長孔部 C 8 6 1 1 a は、ベース装飾部 C 8 6 1 1 を前後に貫通する。長孔部 C 8 6 1 1 a は、左右方向に延びる長孔形状に形成される。長孔部 C 8 6 1 1 a は、ベース装飾部 C 8 6 1 1 の右部及び左部のそれぞれに複数（本実施形態では 3 つずつ）形成される。

10

【 4 0 8 6 】

突出部 C 8 6 1 1 b は、上緩衝部 C 8 5 2 2 と当接するものである。突出部 C 8 6 1 1 b は、ベース装飾部 C 8 6 1 1 の左部から、左方に突出するように設けられる。突出部 C 8 6 1 1 b の下面が、上緩衝部 C 8 5 2 2 と当接することで、上スライド部材 C 8 6 0 0 の下方へ移動を規制すると共に、上スライド部材 C 8 6 0 0 が下方へ移動（落下）した際の左部における衝撃を和らげることができる。なお、上スライド部材 C 8 6 0 0 の右部においては、ベース装飾部 C 8 6 1 1 の右部における下面と、上緩衝部 C 8 5 3 2 が当接することで衝撃を和らげることができる。

20

【 4 0 8 7 】

ベースカバー C 8 6 1 2 は、ベース部 C 8 6 1 0 の後部を構成するものである。ベースカバー C 8 6 1 2 は、前方に向けて開口する略箱形状に形成される。ベースカバー C 8 6 1 2 は、正面視において、ベース装飾部 C 8 6 1 1 と概ね同形状（略 T 字形状）に形成される。ベースカバー C 8 6 1 2 の前面には、前方へ突出するボス部が設けられる。ベースカバー C 8 6 1 2 は、上記ボス部を介して、ベース装飾部 C 8 6 1 1 の後面と固定される。ベースカバー C 8 6 1 2 の前面には、適宜の発光手段による発光制御（発光演出）に用いられる発光基板が設けられる。上記発光手段を発光させることで、ベース装飾部 C 8 6 1 1 に光を透過させることができる。ベースカバー C 8 6 1 2 は、当接部 C 8 6 1 2 a を具備する。

30

【 4 0 8 8 】

当接部 C 8 6 1 2 a は、後述する中スライド部材 C 8 7 0 0 の当接部 C 8 7 1 1 c と当接するものである。当接部 C 8 6 1 2 a は、ベースカバー C 8 6 1 2 の上端部における左部から、後方へ突出するように形成される。当接部 C 8 6 1 2 a は、平面視において略矩形状に形成される。

【 4 0 8 9 】

左ガイド部 C 8 6 1 3 は、昇降シャフト C 8 5 2 1 により上下方向に案内されるものである。左ガイド部 C 8 6 1 3 は、ベース部 C 8 6 1 0 の左端部に設けられる。左ガイド部 C 8 6 1 3 は、上下方向に貫通し、昇降シャフト C 8 5 2 1 が挿通される孔が形成される。こうして、ベース部 C 8 6 1 0 の左端部は、昇降シャフト C 8 5 2 1 に沿って上下方向に案内される。

40

【 4 0 9 0 】

右ガイド部 C 8 6 1 4 は、ガイド孔 C 8 5 3 1 により上下方向に案内されるものである。右ガイド部 C 8 6 1 4 は、ベース部 C 8 6 1 0 （ベースカバー C 8 6 1 2 ）の右端部における後面から、後方に突出するように形成される。右ガイド部 C 8 6 1 4 は、ガイド孔 C 8 5 3 1 に挿通される。こうして、ベース部 C 8 6 1 0 の右端部は、ガイド孔 C 8 5 3 1 に沿って上下方向に案内される。

【 4 0 9 1 】

図 4 6 5 から図 4 6 7 までに示す上装飾部 C 8 6 2 0 は、遊技者に視認される装飾が施されると共に、ベース部 C 8 6 1 0 に対して左右方向に移動可能なものである。上装飾部

50

C 8 6 2 0 は、板面を前後方向に向けた略板形状に形成される。上装飾部 C 8 6 2 0 は、ベース装飾部 C 8 6 1 1 において装飾が施された部分である左右方向中央部の下部の前面を覆うように配置される。

【 4 0 9 2 】

また、上装飾部 C 8 6 2 0 は、上記ベース装飾部 C 8 6 1 1 の装飾が施された部分（左右方向中央部の下部）の左側及び右側にそれぞれ対応するように一対設けられる。一対の上装飾部 C 8 6 2 0 は、互いに左右方向に概ね対称な構成に形成される。また、一対の上装飾部 C 8 6 2 0 は、互いに当接（近接）した状態ではパズルのように組み合わせられることで、1つの部材である印象を遊技者に与える。上装飾部 C 8 6 2 0 は、適宜の発光手段（例えばベース部 C 8 6 1 0 の発光手段）の光を透光可能なレンズにより構成されている。上装飾部 C 8 6 2 0 は、ラック部 C 8 6 2 1、ブッシュ C 8 6 2 2 及び突部 C 8 6 2 3 を具備する。

10

【 4 0 9 3 】

図 4 6 7 に示すラック部 C 8 6 2 1 は、後述する駆動部 C 8 6 3 0 の駆動力が伝達される部分である。ラック部 C 8 6 2 1 は、左右方向に長尺な形状に形成される。ラック部 C 8 6 2 1 は、上装飾部 C 8 6 2 0 の後面における上部に設けられる。ラック部 C 8 6 2 1 は、ラック歯部 C 8 6 2 1 a を具備する。

【 4 0 9 4 】

ラック歯部 C 8 6 2 1 a は、後述する出力ギヤ C 8 6 3 2 と歯合するものである。ラック歯部 C 8 6 2 1 a は、ラック部 C 8 6 2 1 の上面に形成される。

20

【 4 0 9 5 】

ブッシュ C 8 6 2 2 は、長孔部 C 8 6 1 1 a に沿って案内される部分である。ブッシュ C 8 6 2 2 は、上装飾部 C 8 6 2 0 の後面から、後方に突出するように形成される。具体的には、ブッシュ C 8 6 2 2 は、上装飾部 C 8 6 2 0 の後面から後方に設けられた図示せぬボス状の部材に、相対的に回転可能に外嵌される。ブッシュ C 8 6 2 2 は、ベース装飾部 C 8 6 1 1 の左右方向片側に形成された3つの長孔部 C 8 6 1 1 a に対応する位置に3つ設けられる。

【 4 0 9 6 】

ブッシュ C 8 6 2 2 は、長孔部 C 8 6 1 1 a に挿通される。ブッシュ C 8 6 2 2 は、長孔部 C 8 6 1 1 a から抜けないように後端部が拡径している。

30

【 4 0 9 7 】

突部 C 8 6 2 3 は、上装飾部 C 8 6 2 0 の動作を、後述する中装飾部 C 8 7 2 0 に伝達するものである。突部 C 8 6 2 3 は、上装飾部 C 8 6 2 0 の後面における下端部から、後方に突出するように設けられる。

【 4 0 9 8 】

図 4 6 7 に示す駆動部 C 8 6 3 0 は、上装飾部 C 8 6 2 0 を左右に移動させるものである。駆動部 C 8 6 3 0 は、ベース部 C 8 6 1 0 に設けられる。駆動部 C 8 6 3 0 は、左右の上装飾部 C 8 6 2 0 に対応するように一対設けられる。駆動部 C 8 6 3 0 は、モータ C 8 6 3 1 及び出力ギヤ C 8 6 3 2 を具備する。

【 4 0 9 9 】

モータ C 8 6 3 1 は、上装飾部 C 8 6 2 0 を移動させるための駆動源である。モータ C 8 6 3 1 は、ベースカバー C 8 6 1 2 の後面における左右方向両側にそれぞれ位置するように一対設けられる。モータ C 8 6 3 1 は、出力軸が、ベースカバー C 8 6 1 2 及びベース装飾部 C 8 6 1 1 を前後に貫通して前方へと突出するように設けられる。

40

【 4 1 0 0 】

出力ギヤ C 8 6 3 2 は、モータ C 8 6 3 1 の駆動力を取り出すものである。出力ギヤ C 8 6 3 2 は、左右のモータ C 8 6 3 1 の出力軸の前端部にそれぞれ固定される。左右の出力ギヤ C 8 6 3 2 は、左右の上装飾部 C 8 6 2 0 のラック部 C 8 6 2 1 （ラック歯部 C 8 6 2 1 a ）と歯合する。

【 4 1 0 1 】

50

図 4 6 4、図 4 6 8 から図 4 7 0 までに示す中スライド部材 C 8 7 0 0 は、遊技者に視認される装飾が施されると共に、ベース部 C 8 1 0 0 に対して上下方向に移動可能なものである。中スライド部材 C 8 7 0 0 は、前後方向において上スライド部材 C 8 6 0 0 のベース部 C 8 6 1 0 と上スライドベース部 C 8 5 0 0 との間に設けられる。中スライド部材 C 8 7 0 0 は、ベース部 C 8 7 1 0 及び中装飾部 C 8 7 2 0 を具備する。

【 4 1 0 2 】

ベース部 C 8 7 1 0 は、中スライド部材 C 8 7 0 0 の主たる構造体である。ベース部 C 8 7 1 0 は、中スライド部材 C 8 7 0 0 の後部を構成する。ベース部 C 8 7 1 0 は、ベース部 C 8 1 0 0 の左右両側に、上下方向に移動可能に支持される。ベース部 C 8 7 1 0 は、ベース装飾部 C 8 7 1 1、ばね部 C 8 7 1 2、ベースカバー C 8 7 1 3、アーム部 C 8 7 1 4、左ガイド部 C 8 7 1 5 及び右ガイド部 C 8 7 1 6 を具備する。

10

【 4 1 0 3 】

図 4 6 9 及び図 4 7 0 に示すベース装飾部 C 8 7 1 1 は、ベース部 C 8 7 1 0 の前部を構成するものである。ベース装飾部 C 8 7 1 1 は、後方に向けて開口する略箱形状に形成される。ベース装飾部 C 8 7 1 1 は、正面視において、略矩形状に形成される。ベース装飾部 C 8 7 1 1 の前面の一部（左右方向中央部）には、遊技者に視認される装飾が施される。ベース装飾部 C 8 7 1 1 は、適宜の発光手段の光を透光可能なレンズにより構成されている。ベース装飾部 C 8 7 1 1 は、長孔部 C 8 7 1 1 a、ばね係止部 C 8 7 1 1 b 及び当接部 C 8 7 1 1 c を具備する。

【 4 1 0 4 】

20

長孔部 C 8 7 1 1 a は、後述する中装飾部 C 8 7 2 0 の左右の移動を案内するものである。長孔部 C 8 7 1 1 a は、ベース装飾部 C 8 7 1 1 を前後に貫通する。長孔部 C 8 7 1 1 a は、左右方向に延びる長孔形状に形成される。長孔部 C 8 7 1 1 a は、ベース装飾部 C 8 7 1 1 の右部及び左部のそれぞれに複数（本実施形態では 3 つずつ）形成される。

【 4 1 0 5 】

図 4 7 0 に示すばね係止部 C 8 7 1 1 b は、後述するばね部 C 8 7 1 2 の内側端部（ベース装飾部 C 8 7 1 1 の左右方向中央側端部）が係止される部分である。ばね係止部 C 8 7 1 1 b は、フック形状に形成される。ばね係止部 C 8 7 1 1 b は、ベース装飾部 C 8 7 1 1 の後面に設けられる。ばね係止部 C 8 7 1 1 b は、ベース装飾部 C 8 7 1 1 の左右方向両側にそれぞれ位置するように一対設けられる。

30

【 4 1 0 6 】

図 4 6 9 及び図 4 7 0 に示す当接部 C 8 7 1 1 c は、上スライド部材 C 8 6 0 0 の当接部 C 8 6 1 2 a と当接するものである。当接部 C 8 7 1 1 c は、ベース装飾部 C 8 7 1 1 の上端部における左部から、前方へ突出するように形成される。当接部 C 8 7 1 1 c は、平面視において略矩形状に形成される。当接部 C 8 7 1 1 c は、上面が当接部 C 8 6 1 2 a の下面と対向するように設けられる。

【 4 1 0 7 】

図 4 7 0 に示すばね部 C 8 7 1 2 は、後述する左右の中装飾部 C 8 7 2 0 を、互いに近接する方向（左右方向）に付勢するものである。ばね部 C 8 7 1 2 は、引張りばねを構成する。ばね部 C 8 7 1 2 は、ベース装飾部 C 8 7 1 1 の左右方向両側にそれぞれ位置するように一対設けられる。ばね部 C 8 7 1 2 の左右方向内側端部（ベース装飾部 C 8 7 1 1 の左右方向中央側端部）は、ばね係止部 C 8 7 1 1 b に係止される。また、ばね部 C 8 7 1 2 の左右方向外側端部（ベース装飾部 C 8 7 1 1 の左右方向外側端部）は、後述する中装飾部 C 8 7 2 0 のばね係止部 C 8 7 2 4 に係止される。

40

【 4 1 0 8 】

図 4 6 9 及び図 4 7 0 に示すベースカバー C 8 7 1 3 は、ベース部 C 8 7 1 0 の左右方向中央部における後部を構成するものである。ベースカバー C 8 7 1 3 は、前方に向けて開口する略箱形状に形成される。ベースカバー C 8 7 1 3 は、正面視において、ベース装飾部 C 8 7 1 1 と概ね同形状（略矩形状）に形成される。ベースカバー C 8 7 1 3 の前面には、前方へ突出するボス部が設けられる。ベースカバー C 8 7 1 3 は、上記ボス部を介

50

して、ベース装飾部 C 8 7 1 1 の後面と固定される。ベースカバー C 8 7 1 3 の前面には、適宜の発光手段による発光制御（発光演出）に用いられる発光基板が設けられる。上記発光手段を発光させることで、ベース装飾部 C 8 7 1 1 に光を透過させることができる。ベースカバー C 8 7 1 3 は、当接部 C 8 7 1 3 a を具備する。

【 4 1 0 9 】

当接部 C 8 7 1 3 a は、後述する下スライド部材 C 8 8 0 0 の当接部 C 8 8 1 1 c と当接するものである。当接部 C 8 7 1 3 a は、ベースカバー C 8 7 1 3 の上端部における左部から、後方へ突出するように形成される。当接部 C 8 7 1 3 a は、平面視において略矩形状に形成される。

【 4 1 1 0 】

アーム部 C 8 7 1 4 は、ベースカバー C 8 7 1 3 の左右両端部からそれぞれ左右方向へ延びるものである。アーム部 C 8 7 1 4 は、平面視略 L 字状に形成される。具体的には、アーム部 C 8 7 1 4 は、左右方向内側部分において後方へ延出し、左右方向外側部分において外側に延出する。アーム部 C 8 7 1 4 の前面には、遊技者に視認される装飾が施される。

【 4 1 1 1 】

左ガイド部 C 8 7 1 5 は、ベース部 C 8 1 0 0 の左側（昇降シャフト C 8 3 3 0 ）により上下方向に案内されるものである。左ガイド部 C 8 7 1 5 は、左側のアーム部 C 8 7 1 4 の左端部に設けられる。左ガイド部 C 8 7 1 5 には、上下方向に貫通し、昇降シャフト C 8 3 3 0 が挿通される孔が形成される。こうして、中スライド部材 C 8 7 0 0 の左端部は、昇降シャフト C 8 3 3 0 に沿って上下方向に案内される。左ガイド部 C 8 7 1 5 は、突出部 C 8 7 1 5 a を具備する。

【 4 1 1 2 】

図 4 6 9 に示す突出部 C 8 7 1 5 a は、中緩衝部 C 8 2 1 1 と当接するものである。突出部 C 8 7 1 5 a は、左ガイド部 C 8 7 1 5 の前面から前方に突出するように設けられる。突出部 C 8 7 1 5 a の下面が、中緩衝部 C 8 2 1 1 と当接することで、左ガイド部 C 8 7 1 5 の下方へ移動を規制すると共に、左ガイド部 C 8 7 1 5 が下方へ移動（落下）した際の衝撃を和らげることができる。

【 4 1 1 3 】

図 4 6 9 及び図 4 7 0 に示す右ガイド部 C 8 7 1 6 は、ベース部 C 8 1 0 0 の右側により上下方向に案内されるものである。右ガイド部 C 8 7 1 6 は、右側のアーム部 C 8 7 1 4 の右端部に設けられる。右ガイド部 C 8 7 1 6 は、当該延出部 C 8 3 4 1、右ベース部 C 8 1 2 0 及び右カバー部 C 8 2 2 0 の間に区画された空間（右側に開放された平面視略コ字状の空間）内に配置されると共に、当該空間に沿って上下方向に案内される。こうして、中スライド部材 C 8 7 0 0 の右端部は、上記空間に沿って上下方向に案内される。右ガイド部 C 8 7 1 6 は、突出部 C 8 7 1 6 a を具備する。

【 4 1 1 4 】

突出部 C 8 7 1 6 a は、中緩衝部 C 8 3 4 2 と当接するものである。突出部 C 8 7 1 6 a は、右ガイド部 C 8 7 1 6 の右面から右方に突出するように設けられる。突出部 C 8 7 1 6 a の下面が、中緩衝部 C 8 3 4 2 と当接することで、右ガイド部 C 8 7 1 6 の下方へ移動を規制すると共に、右ガイド部 C 8 7 1 6 が下方へ移動（落下）した際の衝撃を和らげることができる。

【 4 1 1 5 】

図 4 6 8 まら図 4 7 0 までに示す中装飾部 C 8 7 2 0 は、遊技者に視認される装飾が施されると共に、ベース部 C 8 7 1 0 に対して左右方向に移動可能なものである。中装飾部 C 8 7 2 0 は、板面を前後方向に向けた略板形状に形成される。中装飾部 C 8 7 2 0 は、ベース装飾部 C 8 7 1 1 の前面を覆うように配置される。

【 4 1 1 6 】

また、中装飾部 C 8 7 2 0 は、上記ベース装飾部 C 8 7 1 1 の左側及び右側にそれぞれ対応するように一対設けられる。一対の中装飾部 C 8 7 2 0 は、互いに左右方向に概ね対

10

20

30

40

50

称な構成に形成される。また、一対の中装飾部 C 8 7 2 0 は、互いに当接（近接）した状態ではパズルのように組み合わせられることで、1つの部材である印象を遊技者に与える。中装飾部 C 8 7 2 0 は、適宜の発光手段（例えばベース部 C 8 7 1 0 の発光手段）の光を透光可能なレンズにより構成されている。中装飾部 C 8 7 2 0 は、ブッシュ C 8 7 2 1、上突部 C 8 7 2 2、下突部 C 8 7 2 3 及びばね係止部 C 8 7 2 4 を具備する。

【4 1 1 7】

図 4 7 0 に示すブッシュ C 8 7 2 1 は、長孔部 C 8 7 1 1 a に沿って案内される部分である。ブッシュ C 8 7 2 1 は、中装飾部 C 8 7 2 0 の後面から、後方に突出するように形成される。具体的には、ブッシュ C 8 7 2 1 は、中装飾部 C 8 7 2 0 の後面から後方に設けられた図示せぬボス状の部材に、相対的に回転可能に外嵌される。ブッシュ C 8 7 2 1 は、ベース装飾部 C 8 7 1 1 の左右方向片側に形成された3つの長孔部 C 8 7 1 1 a に対応する位置に3つ設けられる。

10

【4 1 1 8】

ブッシュ C 8 7 2 1 は、長孔部 C 8 7 1 1 a に挿通される。ブッシュ C 8 7 2 1 は、長孔部 C 8 7 1 1 a から抜けないように後端部が拡径している。

【4 1 1 9】

図 4 6 9 に示す上突部 C 8 7 2 2 は、上装飾部 C 8 6 2 0 の動作が伝達されるものである。上突部 C 8 7 2 2 は、中装飾部 C 8 7 2 0 の前面における上端部から、前方に突出するように設けられる。左右の上突部 C 8 7 2 2 は、動作表示位置に位置した状態で、左右方向内側面が、左右の上装飾部 C 8 6 2 0 の突部 C 8 6 2 3 の左右方向外側面と対向するように配置される（図 4 7 9 を参照）。上突部 C 8 7 2 2 は、上装飾部 C 8 6 2 0 の突部 C 8 6 2 3 が当接することで、左右方向の動作が伝達される。

20

【4 1 2 0】

図 4 7 0 に示す下突部 C 8 7 2 3 は、中装飾部 C 8 7 2 0 の動作を、後述する下装飾部 C 8 8 2 0 に伝達するものである。下突部 C 8 7 2 3 は、中装飾部 C 8 7 2 0 の後面における下端部から、後方に突出するように設けられる。

【4 1 2 1】

ばね係止部 C 8 7 2 4 は、ばね部 C 8 7 1 2 の左右方向外側端部（ベース装飾部 C 8 7 1 1 の左右方向外側端部）が係止される部分である。ばね係止部 C 8 7 2 4 は、ベース装飾部 C 8 7 1 1 の左右のばね係止部 C 8 7 1 1 b よりも左右方向外側端部に位置するように設けられる。

30

【4 1 2 2】

ベース装飾部 C 8 7 1 1 には、ばね係止部 C 8 7 2 4 を前後方向に挿通可能な長孔が形成されている。ばね係止部 C 8 7 2 4 は、上記長孔を介してベース装飾部 C 8 7 1 1 を前後に貫通して後方へと突出するように設けられる。また、ばね係止部 C 8 7 2 4 は、中装飾部 C 8 7 2 0 の左右方向の移動に伴い、上記長孔内を左右方向に移動する。ばね係止部 C 8 7 2 4 及びベース装飾部 C 8 7 1 1 のばね係止部 C 8 7 1 1 b にばね部 C 8 7 1 2 が係止されることで、左右の中装飾部 C 8 7 2 0 は、互いに近接する方向（左右方向）に付勢される。

【4 1 2 3】

40

図 4 6 1、図 4 6 4、図 4 7 1 から図 4 7 3 まで、並びに図 4 7 8 に示す下スライド部材 C 8 8 0 0 は、遊技者に視認される装飾が施されると共に、ベース部 C 8 1 0 0 に対して上下方向に移動可能なものである。下スライド部材 C 8 8 0 0 は、前後方向において中スライド部材 C 8 7 0 0 のベース部 C 8 7 1 0 と上スライドベース部 C 8 5 0 0 との間に設けられる。下スライド部材 C 8 8 0 0 は、ベース部 C 8 8 1 0 及び下装飾部 C 8 8 2 0 を具備する。

【4 1 2 4】

ベース部 C 8 8 1 0 は、下スライド部材 C 8 8 0 0 の主たる構造体である。ベース部 C 8 8 1 0 は、下スライド部材 C 8 8 0 0 の後部を構成する。ベース部 C 8 8 1 0 は、ベース部 C 8 1 0 0 の左右両側に、上下方向に移動可能に支持される。ベース部 C 8 8 1 0 は

50

、ベース装飾部 C 8 8 1 1、ばね部 C 8 8 1 2、ベースカバー C 8 8 1 3、アーム部 C 8 8 1 4、左ガイド部 C 8 8 1 5 及び右ガイド部 C 8 8 1 6 を具備する。

【 4 1 2 5 】

図 4 7 2 及び図 4 7 3 に示すベース装飾部 C 8 8 1 1 は、ベース部 C 8 8 1 0 の前部を構成するものである。ベース装飾部 C 8 8 1 1 は、後方に向けて開口する略箱形状に形成される。ベース装飾部 C 8 8 1 1 は、正面視において、略矩形形状に形成される。ベース装飾部 C 8 8 1 1 の前面の一部（左右方向中央部）には、遊技者に視認される装飾が施される。ベース装飾部 C 8 8 1 1 は、適宜の発光手段の光を透光可能なレンズにより構成されている。ベース装飾部 C 8 8 1 1 は、長孔部 C 8 8 1 1 a、ばね係止部 C 8 8 1 1 b 及び当接部 C 8 8 1 1 c を具備する。

10

【 4 1 2 6 】

長孔部 C 8 8 1 1 a は、後述する下装飾部 C 8 8 2 0 の左右の移動を案内するものである。長孔部 C 8 8 1 1 a は、ベース装飾部 C 8 8 1 1 を前後に貫通する。長孔部 C 8 8 1 1 a は、左右方向に延びる長孔形状に形成される。長孔部 C 8 8 1 1 a は、ベース装飾部 C 8 8 1 1 の右部及び左部のそれぞれに複数（本実施形態では 3 つずつ）形成される。

【 4 1 2 7 】

図 4 7 3 に示すばね係止部 C 8 8 1 1 b は、後述するばね部 C 8 8 1 2 の内側端部（ベース装飾部 C 8 8 1 1 の左右方向中央側端部）が係止される部分である。ばね係止部 C 8 8 1 1 b は、フック形状に形成される。ばね係止部 C 8 8 1 1 b は、ベース装飾部 C 8 8 1 1 の後面に設けられる。ばね係止部 C 8 8 1 1 b は、ベース装飾部 C 8 8 1 1 の左右方向両側にそれぞれ位置するように一対設けられる。

20

【 4 1 2 8 】

図 4 7 2 及び図 4 7 3 に示す当接部 C 8 8 1 1 c は、中スライド部材 C 8 7 0 0 の当接部 C 8 7 1 3 a と当接するものである。当接部 C 8 8 1 1 c は、ベース装飾部 C 8 8 1 1 の上端部における左部から、前方へ突出するように形成される。当接部 C 8 8 1 1 c は、平面視において略矩形形状に形成される。当接部 C 8 8 1 1 c は、上面が当接部 C 8 7 1 3 a の下面と対向するように設けられる。

【 4 1 2 9 】

図 4 7 3 に示すばね部 C 8 8 1 2 は、後述する左右の下装飾部 C 8 8 2 0 を、互いに近接する方向（左右方向）に付勢するものである。ばね部 C 8 8 1 2 は、引張りばねを構成する。ばね部 C 8 8 1 2 は、ベース装飾部 C 8 8 1 1 の左右方向両側にそれぞれ位置するように一対設けられる。ばね部 C 8 8 1 2 の左右方向内側端部（ベース装飾部 C 8 8 1 1 の左右方向中央側端部）は、ばね係止部 C 8 8 1 1 b に係止される。また、ばね部 C 8 8 1 2 の左右方向外側端部（ベース装飾部 C 8 8 1 1 の左右方向外側端部）は、後述する下装飾部 C 8 8 2 0 のばね係止部 C 8 8 2 3 に係止される。

30

【 4 1 3 0 】

図 4 7 2 及び図 4 7 3 に示すベースカバー C 8 8 1 3 は、ベース部 C 8 8 1 0 の後部を構成するものである。ベースカバー C 8 8 1 3 は、前方に向けて開口する略箱形状に形成される。ベースカバー C 8 8 1 3 は、正面視において、ベース装飾部 C 8 8 1 1 と概ね同形状（略矩形形状）に形成される。ベースカバー C 8 8 1 3 の前面には、前方へ突出するボス部が設けられる。ベースカバー C 8 8 1 3 は、上記ボス部を介して、ベース装飾部 C 8 8 1 1 の後面と固定される。ベースカバー C 8 8 1 3 の前面には、適宜の発光手段による発光制御（発光演出）に用いられる発光基板が設けられる。上記発光手段を発光させることで、ベース装飾部 C 8 8 1 1 に光を透過させることができる。

40

【 4 1 3 1 】

アーム部 C 8 8 1 4 は、ベースカバー C 8 8 1 3 の左右両端部からそれぞれ左右方向へ延びるものである。アーム部 C 8 8 1 4 の前面には、遊技者に視認される装飾が施される。

【 4 1 3 2 】

図 4 6 1 及び図 4 7 2 に示す左ガイド部 C 8 8 1 5 は、ベース部 C 8 1 0 0 の左側（昇

50

降シャフト C 8 3 3 0) により上下方向に案内されるものである。左ガイド部 C 8 8 1 5 は、中スライド部材 C 8 7 0 0 の左ガイド部 C 8 7 1 5 の直ぐ下方に配置される。左ガイド部 C 8 8 1 5 は、左側のアーム部 C 8 8 1 4 の左端部に設けられる。左ガイド部 C 8 8 1 5 には、上下方向に貫通し、昇降シャフト C 8 3 3 0 が挿通される孔が形成される。こうして、下スライド部材 C 8 8 0 0 の左端部は、昇降シャフト C 8 3 3 0 に沿って上下方向に案内される。

【 4 1 3 3 】

図 4 6 1 に示すように、左ガイド部 C 8 8 1 5 は、ロック部 C 8 4 1 0 (ロック機構 C 8 4 0 0) の右方に配置される。また、左ガイド部 C 8 8 1 5 は、下緩衝部 C 8 3 2 1 の上方に配置される (図 4 7 8 を参照) 。左ガイド部 C 8 8 1 5 の下端面が、下緩衝部 C 8 3 2 1 と当接することで、左ガイド部 C 8 8 1 5 の下方へ移動を規制すると共に、左ガイド部 C 8 8 1 5 が下方へ移動 (落下) した際の衝撃を和らげることができる。左ガイド部 C 8 8 1 5 は、第 1 の突出部 C 8 8 1 5 a 及び第 2 の突出部 C 8 8 1 5 b を具備する。

10

【 4 1 3 4 】

第 1 の突出部 C 8 8 1 5 a は、ロック部 C 8 4 1 0 (ロック機構 C 8 4 0 0) の当接部 C 8 4 1 3 と当接する部分である。第 1 の突出部 C 8 8 1 5 a は、左ガイド部 C 8 8 1 5 の左面における上部から左方に突出するように設けられる。第 1 の突出部 C 8 8 1 5 a の下面は、下方へ向く平坦面状に形成される。また、第 1 の突出部 C 8 8 1 5 a の上面は、上方へ向かうに従い右方に傾斜する傾斜面状に形成される。

【 4 1 3 5 】

20

図 4 6 1 に示すように、第 1 の突出部 C 8 8 1 5 a の下面が、ロック部 C 8 4 1 0 の当接部 C 8 4 1 3 の上面と当接することで、下スライド部材 C 8 8 0 0 の下方への移動が規制される。

【 4 1 3 6 】

図 4 6 1 及び図 4 7 2、図 4 7 8 に示す第 2 の突出部 C 8 8 1 5 b は、駆動機構 C 8 3 5 0 のキャリッジ C 8 3 5 5 と当接するものである。第 2 の突出部 C 8 8 1 5 b は、左ガイド部 C 8 8 1 5 の左面における下部から左方に突出するように設けられる。すなわち、第 2 の突出部 C 8 8 1 5 b は、第 1 の突出部 C 8 8 1 5 a の下方に設けられる。また、第 2 の突出部 C 8 8 1 5 b の突出寸法は、第 1 の突出部 C 8 8 1 5 a の突出寸法よりも大きく形成される。第 2 の突出部 C 8 8 1 5 b の下面は、下方へ向く平坦面状に形成される。また、第 2 の突出部 C 8 8 1 5 b の上面は、上方へ向かうに従い右方に傾斜する傾斜面状に形成される。

30

【 4 1 3 7 】

図 4 7 8 に示すように、第 2 の突出部 C 8 8 1 5 b の下面が、キャリッジ C 8 3 5 5 の上面と当接することで、上方へ移動するキャリッジ C 8 3 5 5 の動力が、下スライド部材 C 8 8 0 0 に伝達される。

【 4 1 3 8 】

図 4 7 2 及び図 4 7 3 に示す右ガイド部 C 8 8 1 6 は、ベース部 C 8 1 0 0 の右側により上下方向に案内されるものである。右ガイド部 C 8 8 1 6 は、右側のアーム部 C 8 8 1 4 の右端部に設けられる。右ガイド部 C 8 8 1 6 は、中スライド部材 C 8 7 0 0 の右ガイド部 C 8 7 1 6 の直ぐ下方に配置される。右ガイド部 C 8 8 1 6 は、当該延出部 C 8 3 4 1、右ベース部 C 8 1 2 0 及び右カバー部 C 8 2 2 0 の間に区画された空間 (右側に開放された平面視略コ字状の空間) 内に配置されると共に、当該空間に沿って上下方向に案内される。こうして、下スライド部材 C 8 8 0 0 の右端部は、上記空間に沿って上下方向に案内される。

40

【 4 1 3 9 】

右ガイド部 C 8 8 1 6 は、下緩衝部 C 8 3 4 3 の上方に配置される。右ガイド部 C 8 8 1 6 の下端面が、下緩衝部 C 8 3 4 3 と当接することで、右ガイド部 C 8 8 1 6 の下方へ移動を規制すると共に、右ガイド部 C 8 8 1 6 が下方へ移動 (落下) した際の衝撃を和らげることができる。

50

【 4 1 4 0 】

図 4 7 1 から図 4 7 3 までに示す下装飾部 C 8 8 2 0 は、遊技者に視認される装飾が施されると共に、ベース部 C 8 8 1 0 に対して左右方向に移動可能なものである。下装飾部 C 8 8 2 0 は、板面を前後方向に向けた略板形状に形成される。下装飾部 C 8 8 2 0 は、ベース装飾部 C 8 8 1 1 の前面を覆うように配置される。

【 4 1 4 1 】

また、下装飾部 C 8 8 2 0 は、上記ベース装飾部 C 8 8 1 1 の左側及び右側にそれぞれ対応するように一対設けられる。一対の下装飾部 C 8 8 2 0 は、互いに左右方向に概ね対称な構成に形成される。また、一対の下装飾部 C 8 8 2 0 は、互いに当接（近接）した状態ではパズルのように組み合わせられることで、1つの部材である印象を遊技者に与える。下装飾部 C 8 8 2 0 は、適宜の発光手段（例えばベース部 C 8 8 1 0 の発光手段）の光を透光可能なレンズにより構成されている。下装飾部 C 8 8 2 0 は、ブッシュ C 8 8 2 1、突部 C 8 8 2 2 及びばね係止部 C 8 8 2 3 を具備する。

【 4 1 4 2 】

図 4 7 3 に示すブッシュ C 8 8 2 1 は、長孔部 C 8 8 1 1 a に沿って案内される部分である。ブッシュ C 8 8 2 1 は、下装飾部 C 8 8 2 0 の後面から、後方に突出するように形成される。具体的には、ブッシュ C 8 8 2 1 は、下装飾部 C 8 8 2 0 の後面から後方に設けられた図示せぬボス状の部材に、相対的に回転可能に外嵌される。ブッシュ C 8 8 2 1 は、ベース装飾部 C 8 8 1 1 の左右方向片側に形成された3つの長孔部 C 8 8 1 1 a に対応する位置に3つ設けられる。

【 4 1 4 3 】

ブッシュ C 8 8 2 1 は、長孔部 C 8 8 1 1 a に挿通される。ブッシュ C 8 8 2 1 は、長孔部 C 8 8 1 1 a から抜けないように後端部が拡径している。

【 4 1 4 4 】

突部 C 8 8 2 2 は、中装飾部 C 8 7 2 0 の動作が伝達されるものである。突部 C 8 8 2 2 は、下装飾部 C 8 8 2 0 の前面における上端部から、前方に突出するように設けられる。左右の突部 C 8 8 2 2 は、動作表示位置に位置した状態で、左右方向内側面が、左右の中装飾部 C 8 7 2 0 の下突部 C 8 7 2 3 の左右方向外側面と対向するように配置される（図 4 7 9 を参照）。突部 C 8 8 2 2 は、中装飾部 C 8 7 2 0 の下突部 C 8 7 2 3 が当接することで、左右方向の動作が伝達される。

【 4 1 4 5 】

ばね係止部 C 8 8 2 3 は、ばね部 C 8 8 1 2 の左右方向外側端部（ベース装飾部 C 8 8 1 1 の左右方向外側端部）が係止される部分である。ばね係止部 C 8 8 2 3 は、ベース装飾部 C 8 8 1 1 の左右のばね係止部 C 8 8 1 1 b よりも左右方向外側端部に位置するように設けられる。

【 4 1 4 6 】

上述の如く構成された第3の可動体 C 8 0 0 0 は、上スライド部材 C 8 6 0 0、中スライド部材 C 8 7 0 0 及び下スライド部材 C 8 8 0 0 を、図 4 6 0 に示す待機位置と、上記各部材を下方に移動（落下）させた図 4 7 6 に示す動作表示位置と、に移動させる動作を実行可能である。以下では、第3の可動体 C 8 0 0 0 の動作について説明する。

【 4 1 4 7 】

まず、上スライド部材 C 8 6 0 0、中スライド部材 C 8 7 0 0 及び下スライド部材 C 8 8 0 0 を、待機位置から動作表示位置に移動させる動作を説明する。

【 4 1 4 8 】

図 4 6 0 に示す待機位置では、正面視において、上スライド部材 C 8 6 0 0、中スライド部材 C 8 7 0 0 及び下スライド部材 C 8 8 0 0 は、概ね全体が互いに重複している。すなわち、上記各スライド部材は、前方から、上スライド部材 C 8 6 0 0、中スライド部材 C 8 7 0 0 及び下スライド部材 C 8 8 0 0 の順番で、正面視において重複するように配置される。

【 4 1 4 9 】

また、待機位置では、図 4 3 5 に示すように、上スライド部材 C 8 6 0 0、中スライド部材 C 8 7 0 0 及び下スライド部材 C 8 8 0 0 の概ね全体は、第 1 の可動体 C 6 0 0 0 の背面側（後面側）に位置し、第 1 の可動体 C 6 0 0 0 により前方から覆われる。この状態では、上スライド部材 C 8 6 0 0、中スライド部材 C 8 7 0 0 及び下スライド部材 C 8 8 0 0 の概ね全体は、遊技者から視認不能な（もしくは遊技者から視認し難い）位置に配置される。

【 4 1 5 0 】

待機位置では、上スライド部材 C 8 6 0 0、中スライド部材 C 8 7 0 0 及び下スライド部材 C 8 8 0 0 は、それぞれ自重により下方への荷重がかかる。しかしながら、図 4 6 1 に示すように、下スライド部材 C 8 8 0 0 の左ガイド部 C 8 8 1 5 の第 1 の突出部 C 8 8 1 5 a の下面が、ロック部 C 8 4 1 0（ロック機構 C 8 4 0 0）の当接部 C 8 4 1 3 の上面と当接している（係合している）。これにより、下スライド部材 C 8 8 0 0 は、ロック部 C 8 4 1 0 に載置され、下方への移動は規制される。

10

【 4 1 5 1 】

また、待機位置では、図 4 6 4 に示すように、中スライド部材 C 8 7 0 0 の当接部 C 8 7 1 3 a の下面が、下スライド部材 C 8 8 0 0 の当接部 C 8 8 1 1 c の上面と当接している。また、図 4 6 1 に示すように、中スライド部材 C 8 7 0 0 の左ガイド部 C 8 7 1 5 の下面が、下スライド部材 C 8 8 0 0 の左ガイド部 C 8 8 1 5 の上面と当接している。これにより、中スライド部材 C 8 7 0 0 は、下スライド部材 C 8 8 0 0 に載置され、中スライド部材 C 8 7 0 0 の下方への移動は規制される。

20

【 4 1 5 2 】

また、待機位置では、上スライド部材 C 8 6 0 0 の当接部 C 8 6 1 2 a の下面が、中スライド部材 C 8 7 0 0 の当接部 C 8 7 1 3 a の上面と当接している。これにより、上スライド部材 C 8 6 0 0 は、中スライド部材 C 8 7 0 0 に載置され、上スライド部材 C 8 6 0 0 の下方への移動は規制される。

【 4 1 5 3 】

また、この状態では、図 4 6 3 及び図 4 7 4 に示すように、駆動機構 C 8 3 5 0 のキャリアッジ C 8 3 5 5 と、伝達部 C 8 4 3 0 の下部 C 8 4 3 2 と、の間には上下に隙間が形成されており、互いに当接していない。

【 4 1 5 4 】

30

この状態（待機位置）において、図 4 7 4 に示すように、駆動機構 C 8 3 5 0 のモータ C 8 3 5 2 を駆動させ、伝達部 C 8 3 5 3 を介してスパイラルシャフト C 8 3 5 4 を回転させれば、キャリアッジ C 8 3 5 5 を下方に移動させることができる。

【 4 1 5 5 】

図 4 7 5 に示すように、下方へ移動したキャリアッジ C 8 3 5 5 は、伝達部 C 8 4 3 0 の下部 C 8 4 3 2 に当接するとともに、当該下部 C 8 4 3 2 を下方に押圧する。これにより、伝達部 C 8 4 3 0 は、ばね部 C 8 4 3 4 の付勢力に抗して下方へ移動する。

【 4 1 5 6 】

伝達部 C 8 4 3 0 の下方への移動に伴い、当該伝達部 C 8 4 3 0 の上部 C 8 4 3 1 に係合するリンク部 C 8 4 2 0 が、軸部 C 8 3 1 4（左上昇降ベース部 C 8 3 1 0）を回転中心として、正面視反時計回りに回転する。上記リンク部 C 8 4 2 0 の回転に伴い、リンク部 C 8 4 2 0 に係合するロック部 C 8 4 1 0 が、ガイド孔 C 8 3 1 1（左上昇降ベース部 C 8 3 1 0）に沿って案内され、左方に移動する。

40

【 4 1 5 7 】

上記ロック部 C 8 4 1 0 の移動に伴い、図 4 7 5 に示すように、下スライド部材 C 8 8 0 0 の左ガイド部 C 8 8 1 5 の第 1 の突出部 C 8 8 1 5 a と、ロック部 C 8 4 1 0 の当接部 C 8 4 1 3 と、の係合が解除される。これにより、下スライド部材 C 8 8 0 0 の下方への移動の規制が解除され、下スライド部材 C 8 8 0 0 は、ベース部 C 8 1 0 0 の左側（昇降シャフト C 8 3 3 0）及び右側に沿って、自重により下方へ移動（落下）する。

【 4 1 5 8 】

50

また、下スライド部材 C 8 8 0 0 の下方への移動は、左ガイド部 C 8 8 1 5 の下端面が下緩衝部 C 8 3 2 1 と当接すると共に、右ガイド部 C 8 8 1 6 の下端面が下緩衝部 C 8 3 4 3 と当接することで規制される。

【 4 1 5 9 】

また、下スライド部材 C 8 8 0 0 の移動に伴い、中スライド部材 C 8 7 0 0 の下方への移動の規制が解除され、中スライド部材 C 8 7 0 0 は、ベース部 C 8 1 0 0 の左側（昇降シャフト C 8 3 3 0 ）及び右側に沿って、自重により下方へ移動（落下）する。中スライド部材 C 8 7 0 0 の下方への移動は、左ガイド部 C 8 7 1 5 の突出部 C 8 7 1 5 a が中緩衝部 C 8 2 1 1 に当接すると共に、右ガイド部 C 8 7 1 6 の突出部 C 8 7 1 6 a が中緩衝部 C 8 3 4 2 に当接することで規制される。

10

【 4 1 6 0 】

また、中スライド部材 C 8 7 0 0 の下方への移動に伴い、上スライド部材 C 8 6 0 0 の下方への移動の規制が解除され、上スライド部材 C 8 6 0 0 は、上スライドベース部 C 8 5 0 0 の左側（昇降シャフト C 8 5 2 1 ）及び右側（ガイド孔 C 8 5 3 1 ）に沿って、自重により下方へ移動（落下）する。上スライド部材 C 8 6 0 0 の下方への移動は、ベース装飾部 C 8 6 1 1 の突出部 C 8 6 1 1 b が上緩衝部 C 8 5 2 2 と当接すると共に、ベース装飾部 C 8 6 1 1 の右部における下面が上緩衝部 C 8 5 3 2 と当接することで規制される。

【 4 1 6 1 】

このようにして、上スライド部材 C 8 6 0 0 、中スライド部材 C 8 7 0 0 及び下スライド部材 C 8 8 0 0 は、図 4 7 6 に示す動作表示位置に位置する。動作表示位置への移動に伴い、上記各スライド部材は、第 1 の可動体 C 6 0 0 0 の背面側より出現する（図 4 8 2 を参照）。

20

【 4 1 6 2 】

動作表示位置では、上記各スライド部材は、遊技者から視認可能な位置に位置する。具体的には、図 4 8 2 に示すように、上スライド部材 C 8 6 0 0 は、第 1 の可動体 C 6 0 0 0 の下方に位置し、中スライド部材 C 8 7 0 0 は、上スライド部材 C 8 6 0 0 の下方に位置し、下スライド部材 C 8 8 0 0 は、中スライド部材 C 8 7 0 0 の下方に位置する。

【 4 1 6 3 】

ここで、待機位置から動作表示位置までの移動距離量は、各スライド部材ごとにそれぞれ異なる。具体的には、各スライド部材は、下スライド部材 C 8 8 0 0 の移動距離量が最も多く（大きく）、次に中スライド部材 C 8 7 0 0 が多く（大きく）、上スライド部材 C 8 6 0 0 の移動距離量が最も少ない（小さい）。

30

【 4 1 6 4 】

また、第 3 の可動体 C 8 0 0 0 は、上記各スライド部材を動作表示位置に位置させた状態で、上スライド部材 C 8 6 0 0 の駆動部 C 8 6 3 0 を駆動することで、上記各スライド部材の上装飾部 C 8 6 2 0 、中装飾部 C 8 7 2 0 及び下装飾部 C 8 8 2 0 （各装飾部）を、左右方向に移動させる動作を実行可能である。以下では、各装飾部の動作について説明する。

【 4 1 6 5 】

動作表示位置において、図 4 6 7 に示す駆動部 C 8 6 3 0 の左右のモータ C 8 6 3 1 （出力ギヤ C 8 6 3 2 ）を、それぞれ同じ方向（例えば背面視時計回り）に回転させると、出力ギヤ C 8 6 3 2 の回転が左右の上装飾部 C 8 6 2 0 のラック部 C 8 6 2 1 （ラック歯部 C 8 6 2 1 a ）に伝達される。これにより、左右の上装飾部 C 8 6 2 0 は、ベース装飾部 C 8 6 1 1 の長孔部 C 8 6 1 1 a に案内されて、左方へ移動する。

40

【 4 1 6 6 】

上記左右の上装飾部 C 8 6 2 0 の移動に伴い、左側の上装飾部 C 8 6 2 0 の突部 C 8 6 2 3 が、左側の中装飾部 C 8 7 2 0 の上突部 C 8 7 2 2 に当接すると共に、上突部 C 8 7 2 2 を左方へ押圧する（図 4 7 9 を参照）。これにより、左側の中装飾部 C 8 7 2 0 は、図 4 7 0 に示す左側のばね部 C 8 7 1 2 の付勢力に抗して、左方へ移動する。また、右側

50

の中装飾部 C 8 7 2 0 は、左側の中装飾部 C 8 7 2 0 の移動に伴い、右側のばね部 C 8 7 1 2 の付勢力により左側へ移動する。

【 4 1 6 7 】

また、上記左右の中装飾部 C 8 7 2 0 の移動に伴い、左側の中装飾部 C 8 7 2 0 の下突部 C 8 7 2 3 が、左側の下装飾部 C 8 8 2 0 の突部 C 8 8 2 2 に当接すると共に、突部 C 8 8 2 2 を左方へ押圧する（図 4 7 9 を参照）。これにより、左側の下装飾部 C 8 8 2 0 は、図 4 7 3 に示す左側のばね部 C 8 8 1 2 の付勢力に抗して、左方へ移動する。また、右側の下装飾部 C 8 8 2 0 は、左側の下装飾部 C 8 8 2 0 の移動に伴い、右側のばね部 C 8 8 1 2 の付勢力により左側へ移動する。

【 4 1 6 8 】

このようにして、図 4 8 0 に示すように、上記各スライド部材の上装飾部 C 8 6 2 0、中装飾部 C 8 7 2 0 及び下装飾部 C 8 8 2 0（各装飾部）を連動させて左方へ移動させることができる。

【 4 1 6 9 】

また、駆動部 C 8 6 3 0 の左右のモータ C 8 6 3 1 を、上述した動作とは逆方向に駆動させれば、上記各スライド部材の上装飾部 C 8 6 2 0、中装飾部 C 8 7 2 0 及び C 8 8 2 0（各装飾部）を連動させて右方へ移動させることができる。このように、モータ C 8 6 3 1 の動作の方向を交互に切り替えることで、上記各装飾部を左右交互に移動させることができる。

【 4 1 7 0 】

また、動作表示位置において、図 4 6 7 に示す駆動部 C 8 6 3 0 の左側のモータ C 8 6 3 1（出力ギヤ C 8 6 3 2）を背面視時計回りに回転させ、右側のモータ C 8 6 3 1（出力ギヤ C 8 6 3 2）を背面視反時計回りに回転させれば、左右の上装飾部 C 8 6 2 0 は、ベース装飾部 C 8 6 1 1 の長孔部 C 8 6 1 1 a に案内されて、互いに離間する方向（左右方向外側）へ移動する。

【 4 1 7 1 】

この場合は、左右の上装飾部 C 8 6 2 0 の移動に伴い、左右の上装飾部 C 8 6 2 0 の突部 C 8 6 2 3 が、左右の中装飾部 C 8 7 2 0 の上突部 C 8 7 2 2 に当接すると共に、各上突部 C 8 7 2 2 を左右方向外側へ押圧する（図 4 7 9 を参照）。これにより、左右の中装飾部 C 8 7 2 0 は、図 4 7 0 に示す各ばね部 C 8 7 1 2 の付勢力に抗して、互いに離間する方向（左右方向外側）へ移動する。

【 4 1 7 2 】

また、上記左右の中装飾部 C 8 7 2 0 の移動に伴い、左右の中装飾部 C 8 7 2 0 の下突部 C 8 7 2 3 が、左右の下装飾部 C 8 8 2 0 の突部 C 8 8 2 2 に当接すると共に、各突部 C 8 8 2 2 を左右方向外側へ押圧する（図 4 7 9 を参照）。これにより、左右の下装飾部 C 8 8 2 0 は、図 4 7 3 に示す各ばね部 C 8 8 1 2 の付勢力に抗して、互いに離間する方向（左右方向外側）へ移動する。

【 4 1 7 3 】

このようにして、図 4 8 1 に示すように、上記各スライド部材の上装飾部 C 8 6 2 0、中装飾部 C 8 7 2 0 及び C 8 8 2 0（各装飾部）を連動させて、各左右の装飾部を互いに離間する方向へ移動させることができる。この状態では、各スライド部材の各ベース装飾部（ベース装飾部 C 8 6 1 1、ベース装飾部 C 8 7 1 1 及びベース装飾部 C 8 8 1 1）の前面を露出させ、遊技者に視認させることができる。

【 4 1 7 4 】

また、駆動部 C 8 6 3 0 の各モータ C 8 6 3 1 を、上述した動作とは逆方向に駆動させれば、左右の上装飾部 C 8 6 2 0 を、互いに近接する方向へ移動させることができる。上記上装飾部 C 8 6 2 0 の移動に伴い、左右の中装飾部 C 8 7 2 0 は、各ばね部 C 8 8 1 2 の付勢力により互いに近接する方向へ移動する。また、上記中装飾部 C 8 7 2 0 の移動に伴い、左右の下装飾部 C 8 8 2 0 は、各ばね部 C 8 8 1 2 の付勢力により互いに近接する方向へ移動する。

10

20

30

40

50

【 4 1 7 5 】

次に、上スライド部材 C 8 6 0 0、中スライド部材 C 8 7 0 0 及び下スライド部材 C 8 8 0 0 を、動作表示位置から待機位置に移動させる動作を説明する。

【 4 1 7 6 】

駆動機構 C 8 3 5 0 のモータ C 8 3 5 2 を、上述した動作（待機位置から動作表示位置への動作）とは逆方向へ駆動させれば、キャリッジ C 8 3 5 5 を上方に移動させることができる。

【 4 1 7 7 】

キャリッジ C 8 3 5 5 の上方への移動に伴い、キャリッジ C 8 3 5 5 による伝達部 C 8 4 3 0 の下部 C 8 4 3 2 の押圧は解除される。これにより、伝達部 C 8 4 3 0 は、ばね部 C 8 4 3 4 の付勢力により上方へ移動する。 10

【 4 1 7 8 】

伝達部 C 8 4 3 0 の上方への移動に伴い、当該伝達部 C 8 4 3 0 の上部 C 8 4 3 1 に係合するリンク部 C 8 4 2 0 が、軸部 C 8 3 1 4（左上昇降ベース部 C 8 3 1 0）を回転中心として、正面視時計回りに回転する。上記リンク部 C 8 4 2 0 の回転に伴い、リンク部 C 8 4 2 0 に係合するロック部 C 8 4 1 0 が、ガイド孔 C 8 3 1 1（左上昇降ベース部 C 8 3 1 0）に沿って案内され、右方に移動する（図 4 7 7 を参照）。

【 4 1 7 9 】

また、キャリッジ C 8 3 5 5 の更なる上方への移動に伴い、図 4 7 8 に示すように、キャリッジ C 8 3 5 5 の上面が、下スライド部材 C 8 8 0 0 の左ガイド部 C 8 8 1 5 の第 2 の突出部 C 8 8 1 5 b の下面と当接する。この状態でキャリッジ C 8 3 5 5 が更に上方へ移動することで、キャリッジ C 8 3 5 5 の移動に伴い、下スライド部材 C 8 8 0 0 が上方へ移動する。 20

【 4 1 8 0 】

また、下スライド部材 C 8 8 0 0 の移動に伴い、下スライド部材 C 8 8 0 0 の当接部 C 8 8 1 1 c の上面が、中スライド部材 C 8 7 0 0 の当接部 C 8 7 1 3 a の下面と当接する。また、下スライド部材 C 8 8 0 0 の左ガイド部 C 8 8 1 5 の上面が、中スライド部材 C 8 7 0 0 の左ガイド部 C 8 7 1 5 の下面と当接している。この状態で下スライド部材 C 8 8 0 0（キャリッジ C 8 3 5 5）が更に上方へ移動することで、下スライド部材 C 8 8 0 0 の移動に伴い、中スライド部材 C 8 7 0 0 が上方へ移動する。 30

【 4 1 8 1 】

また、中スライド部材 C 8 7 0 0 の移動に伴い、中スライド部材 C 8 7 0 0 の当接部 C 8 7 1 3 a の上面が、上スライド部材 C 8 6 0 0 の当接部 C 8 6 1 2 a の下面と当接する。また、この状態で中スライド部材 C 8 7 0 0（キャリッジ C 8 3 5 5）が更に上方へ移動することで、中スライド部材 C 8 7 0 0 の移動に伴い、上スライド部材 C 8 6 0 0 が上方へ移動する。

【 4 1 8 2 】

すなわち、各スライド部材は、キャリッジ C 8 3 5 5 により上方へ押し上げられる。また、下スライド部材 C 8 8 0 0 の更なる移動に伴い、下スライド部材 C 8 8 0 0 の左ガイド部 C 8 8 1 5 の第 1 の突出部 C 8 8 1 5 a の上面が、ロック部 C 8 4 1 0 の当接部 C 8 4 1 3 の下面と当接する。この状態で下スライド部材 C 8 8 0 0（キャリッジ C 8 3 5 5）が更に上方へ移動すれば、第 1 の突出部 C 8 8 1 5 a がロック部 C 8 4 1 0 を下方から押圧する。これにより、ロック部 C 8 4 1 0 は、ばね部 C 8 4 3 4 の付勢力に抗して、左方へ移動する（図 4 7 4 及び図 4 7 5 を参照）。 40

【 4 1 8 3 】

この状態で下スライド部材 C 8 8 0 0（キャリッジ C 8 3 5 5）が更に上方へ移動すれば、第 1 の突出部 C 8 8 1 5 a がロック部 C 8 4 1 0 が設けられた位置を通過すると共に、ロック部 C 8 4 1 0 は、ばね部 C 8 4 3 4 の付勢力により、再び右方に移動する（図 4 6 1 を参照）。

【 4 1 8 4 】

これにより、図 4 6 1 に示すように、下スライド部材 C 8 8 0 0 の左ガイド部 C 8 8 1 5 の第 1 の突出部 C 8 8 1 5 a は、ロック部 C 8 4 1 0 の当接部 C 8 4 1 3 と係合する。また、この状態では、中スライド部材 C 8 7 0 0 が、下スライド部材 C 8 8 0 0 に載置され、上スライド部材 C 8 6 0 0 が、中スライド部材 C 8 7 0 0 に載置されることで、各スライド部材が待機位置となり、下方への移動は規制される。

【 4 1 8 5 】

上述の如き第 3 の可動体 C 8 0 0 0 の動作は、第 1 の可動体 C 6 0 0 0 や第 2 の可動体 C 7 0 0 0 の動作と連動可能である。例えば、図 4 8 2 に示すように、第 3 の可動体 C 8 0 0 0 の各スライド部材を動作表示位置に移動したのちに、上記各スライド部材の各装飾部を左右に移動させる動作と、第 1 の可動体 C 6 0 0 0 各装飾部（第 1 の装飾部 C 6 2 0 0 及び第 2 の装飾部 C 6 3 0 0 ）を移動させる動作と、を連動させる演出を行うようにしてもよい。

10

【 4 1 8 6 】

また、第 3 の可動体 C 8 0 0 0 動作時は液晶表示部の大半を隠ぺいするため、動作時には液晶の演出画像表示を行わない（画面が黒）。または、落雷のイメージに合わせて落下した可動物の後ろ側の液晶で黄色系発光を連続フラッシュ表示させてもよい。また、第 3 の可動体 C 8 0 0 0 の動作前兆演出として液晶で雲を模した画像を表示し雲の中で稲光が発生しているような演出画像表示の後、第 3 の可動体 C 8 0 0 0 を作動させる。または、遠くのほうで落雷しているような演出画像表示した後、第 3 の可動体 C 8 0 0 0 を作動させるなどの落雷をイメージしている第 3 の可動体 C 8 0 0 0 と液晶の演出画像表示で落雷を模した画像を合わせた演出も実施可能である。さらには、第 3 の可動体 C 8 0 0 0 の動作前兆演出のみを行い、第 3 の可動体 C 8 0 0 0 を作動させない所謂ガセ演出を行ってもよい。

20

【 4 1 8 7 】

また、本実施形態では、第 1 の可動体 C 6 0 0 0、第 2 の可動体 C 7 0 0 0 及び第 3 の可動体 C 8 0 0 0 を動作させる頻度を互いに異ならせている。具体的には、各可動体において、第 1 の可動体 C 6 0 0 0 の動作の頻度が最も多く、次に第 2 の可動体 C 7 0 0 0 が多く、第 3 の可動体 C 8 0 0 0 の動作の頻度が最も少ない。こうして、各可動体を動作させる頻度が互いに異なるため、遊技者の興味を高めることができる。また、本実施形態では、各可動体の動作に、特別図柄の当り判定処理の決定結果（大当り判定の判定結果）を関連させている。すなわち、第 3 の可動体 C 8 0 0 0 が動作した場合、動作後に報知される大当り判定結果が「大当り」である確率が、他の可動体の場合よりも高くなるように設定している。また、第 2 の可動体 C 7 0 0 0 が動作した場合、動作後に報知される大当り判定結果が「大当り」である確率が、第 1 の可動体 C 6 0 0 0 の場合よりも高くなるように設定している。これにより、遊技者は各可動体の動作に注目するため、遊技者の興味を効果的に高めることができる。

30

【 4 1 8 8 】

次に、図 4 3 5、図 4 8 3 から図 4 8 8 までを用いて、右ユニット C 9 0 0 0 について説明する。

【 4 1 8 9 】

40

右ユニット C 9 0 0 0 は、遊技盤 P 1 1 0 0 の遊技領域 P 1 1 2 0（図 1 0 8 を参照）の右側領域に配置され、右打ちされた遊技球が入賞可能（左打ちされた遊技球が入賞困難または不可能）な入賞口を有するものである。図 4 3 5 に示すように、右ユニット C 9 0 0 0 は、遊技盤 P 1 1 0 0 の右下部に配置される。右ユニット C 9 0 0 0 は、遊技盤 P 1 1 0 0 に設けられる（遊技領域の一部を構成する）台板 C 9 0 1 0 や、台板 C 9 0 1 0 を前方から覆うカバー C 9 0 2 0 により形成される。右ユニット C 9 0 0 0 の内部には、台板 C 9 0 1 0 やカバー C 9 0 2 0 並びにこれらから立ち上がる壁部により区画された遊技球の流路が形成される。右ユニット C 9 0 0 0 は、アタッカ装置 C 9 1 0 0、流下通路 C 9 2 0 0 及び上通路 C 9 3 0 0 を具備する。

【 4 1 9 0 】

50

以下では、まず、アタッカ装置 C 9 1 0 0 について説明する。

【 4 1 9 1 】

図 4 8 3 から図 4 8 8 までに示すアタッカ装置 C 9 1 0 0 は、遊技球の入賞口（後述する大入賞口 C 9 1 1 1）を有するものである。図 4 8 3 に示すように、アタッカ装置 C 9 1 0 0 は、右ユニット C 9 0 0 0 における下部に設けられる。アタッカ装置 C 9 1 0 0 は、台板 C 9 0 1 0 の所定の開口に嵌め込まれている。アタッカ装置 C 9 1 0 0 の前側部分（例えば、後述するシャッタ C 9 1 5 0 等）は、台板 C 9 0 1 0 の前面よりも前方に位置するように設けられる。

【 4 1 9 2 】

アタッカ装置 C 9 1 0 0 は、後述するシャッタ C 9 1 5 0 を動作させることで、大入賞口 C 9 1 1 1 への遊技球の流入が不可能又は困難な状態（図 4 8 5 及び図 4 8 7（a）に示す閉鎖状態）と、大入賞口 C 9 1 1 1 に遊技球が流入可能な状態（図 4 8 7（b）に示す開放状態）と、に切り替え可能である。アタッカ装置 C 9 1 0 0 は、例えば第 1 の可動体 C 6 0 0 0、第 2 の可動体 C 7 0 0 0 及び第 3 の可動体 C 8 0 0 0 のうち少なくとも 1 つの動作に応じて（より詳細には、少なくとも 1 つの演出後の大当りに応じて）動作する動作パターンを有する。なお、以下では、主として、閉鎖状態を基準として、アタッカ装置 C 9 1 0 0 の構成について説明する。

【 4 1 9 3 】

図 4 8 3 に示すように、アタッカ装置 C 9 1 0 0 は、右ユニット C 9 0 0 0 内の遊技球の流路の途中部に設けられる。アタッカ装置 C 9 1 0 0 が閉鎖状態である場合は、上流側（図 4 8 3 に示すシャッタ C 9 1 5 0 の右側）から転動する遊技球は、アタッカ装置 C 9 1 0 0 上を通過して下流側（後述する流下通路 C 9 2 0 0）へ転動する。一方、アタッカ装置 C 9 1 0 0 が開放状態である場合は、上流側から転動する遊技球は、アタッカ装置 C 9 1 0 0 の大入賞口 C 9 1 1 1 に流入する。

【 4 1 9 4 】

アタッカ装置 C 9 1 0 0 は、前カバー C 9 1 1 0、後カバー C 9 1 2 0、センサ C 9 1 3 0、ソレノイド C 9 1 4 0 及びシャッタ C 9 1 5 0 を具備する。

【 4 1 9 5 】

図 4 8 4 から図 4 8 6 までに示す前カバー C 9 1 1 0 は、アタッカ装置 C 9 1 0 0 の前部を構成するものである。前カバー C 9 1 1 0 は、後方に向けて開口する略箱形状に形成される。前カバー C 9 1 1 0 は、左右方向に長尺な形状に形成される。前カバー C 9 1 1 0 の上面は、左方へ向かうに従い下方へ向けて傾斜する傾斜面状に形成される。こうして、前カバー C 9 1 1 0 の上面は、遊技球の流路の一部を構成する。前カバー C 9 1 1 0 の後面には、後方へ突出するボス部が設けられる。前カバー C 9 1 1 0 は、大入賞口 C 9 1 1 1 を具備する。

【 4 1 9 6 】

大入賞口 C 9 1 1 1 は、例えば遊技者に有利な遊技状態である大当り遊技状態である場合に、所定個数（例えば 1 0 個）の遊技球が入賞（通過）可能となるように開放可能な入賞口である。大入賞口 C 9 1 1 1 に遊技球が入賞すると（具体的には、入賞した遊技球が後述するセンサ C 9 1 3 0 により検出されると）、例えば遊技球 1 個の入賞に対して 1 0 個の賞球が払い出される。

【 4 1 9 7 】

大入賞口 C 9 1 1 1 は、前カバー C 9 1 1 0 の上面における左右方向中央側部分を、下方へ向けて凹ませるようにして形成される。大入賞口 C 9 1 1 1 の上面は、左方へ向かうに従い下方へ向けて傾斜する傾斜面状に形成される。これにより、大入賞口 C 9 1 1 1 の上面に位置する遊技球は、左方へ転動する。大入賞口 C 9 1 1 1 は、開口部 C 9 1 1 1 a 及び切欠部 C 9 1 1 1 b を具備する。

【 4 1 9 8 】

図 4 8 5 及び図 4 8 6 に示す開口部 C 9 1 1 1 a は、大入賞口 C 9 1 1 1 の左端部を上下に貫通するものである。開口部 C 9 1 1 1 a は、遊技球が通過可能に形成される。

10

20

30

40

50

【 4 1 9 9 】

図 4 8 5 及び図 4 8 6 に示す切欠部 C 9 1 1 1 b は、大入賞口 C 9 1 1 1 の右端部を上下に貫通するものである。切欠部 C 9 1 1 1 b は、大入賞口 C 9 1 1 1 の右端部を後方から前方へ向けて、略スリット状に切り欠いたように形成される。

【 4 2 0 0 】

図 4 8 5 及び図 4 8 6、並びに図 4 8 8 に示す後カバー C 9 1 2 0 は、アタッカ装置 C 9 1 0 0 の後部を構成するものである。後カバー C 9 1 2 0 は、前方に向けて開口する略箱形状に形成される。後カバー C 9 1 2 0 は、左右方向に長尺な形状に形成される。後カバー C 9 1 2 0 の上面は、左方へ向かうに従い下方へ向けて傾斜する傾斜面状に形成される。後カバー C 9 1 2 0 は、前カバー C 9 1 1 0 のボス部を介して前カバー C 9 1 1 0 の後面に固定される。後カバー C 9 1 2 0 は、凹部 C 9 1 2 1、ハーネスフック C 9 1 2 2 及び円柱部 C 9 1 2 3 を具備する。

10

【 4 2 0 1 】

図 4 8 6 に示す凹部 C 9 1 2 1 は、開放状態においてシャッタ C 9 1 5 0 が収容される部分である。凹部 C 9 1 2 1 は、後カバー C 9 1 2 0 の前面において開口する。

【 4 2 0 2 】

図 4 8 8 に示すハーネスフック C 9 1 2 2 は、ソレノイド C 9 1 4 0 に接続されるハーネスを保持するものである。ハーネスフック C 9 1 2 2 は、後カバー C 9 1 2 0 の後面に設けられる。ハーネスフック C 9 1 2 2 は、平面視略 L 字形状に形成される。ハーネスフック C 9 1 2 2 は、断面視略矩形状に形成される。ハーネスフック C 9 1 2 2 は、後カバー C 9 1 2 0 の前面から後面側に引き出されたハーネスを、後方側から押さえることができる。本実施形態では、左右方向に対称な形状のハーネスフック C 9 1 2 2 を複数設けている。

20

【 4 2 0 3 】

円柱部 C 9 1 2 3 は、後カバー C 9 1 2 0 の後面から後方に突出するものである。円柱部 C 9 1 2 3 は、軸線方向を前後方向に向けた略円柱状に形成される。円柱部 C 9 1 2 3 は、ハーネスフック C 9 1 2 2 により保持されたハーネスの側方（図例では左方）に位置するように設けられる。円柱部 C 9 1 2 3 を設けたことで、円柱部 C 9 1 2 3 の側面に沿わせてハーネスの配線方向を変える等、ハーネスの取り回しを行うことができる。円柱部 C 9 1 2 3 の曲面（側面）にハーネスを沿わせて配線を行うことで、ハーネスフック C 9 1 2 2 からハーネスが外れることを防止できると共に、ハーネスの断線を抑制することができる。また、アタッカ装置 C 9 1 0 0 の組み立て時やリサイクル時に、容易に分解することができる。

30

【 4 2 0 4 】

図 4 8 6 に示すセンサ C 9 1 3 0 は、大入賞口 C 9 1 1 1 の開口部 C 9 1 1 1 a を通過した遊技球を検知するものである。センサ C 9 1 3 0 は、開口部 C 9 1 1 1 a の下方（下流側）に配置される。

【 4 2 0 5 】

図 4 8 6 及び図 4 8 7 に示すソレノイド C 9 1 4 0 は、シャッタ C 9 1 5 0 を動作させる駆動源である。ソレノイド C 9 1 4 0 は、前カバー C 9 1 1 0 及び後カバー C 9 1 2 0 により区画される空間の内部における右部に配置される。ソレノイド C 9 1 4 0 は、通電した場合の励磁状態と、通電を解除した場合の非励磁状態と、を切替可能なコイルを有する。ソレノイド C 9 1 4 0 は、プランジャ C 9 1 4 1、先端部 C 9 1 4 2 及び突部 C 9 1 4 3 を具備する。

40

【 4 2 0 6 】

プランジャ C 9 1 4 1 は、略円柱状の部材である。プランジャ C 9 1 4 1 は、ソレノイド C 9 1 4 0 の下部に設けられる。また、プランジャ C 9 1 4 1 には、コイルばねが嵌装されている。プランジャ C 9 1 4 1 は、ソレノイド C 9 1 4 0 が励磁状態となった場合に、コイルばねの付勢力に抗してソレノイド C 9 1 4 0 の上部（本体側）へ引き込まれる（上方に移動する）。また、プランジャ C 9 1 4 1 は、ソレノイド C 9 1 4 0 が非励磁状態

50

となった場合には、コイルばねの付勢力及び自重による下方への荷重により、ソレノイド C 9 1 4 0 の下部において下方へ向けて突出する状態となる。

【 4 2 0 7 】

先端部 C 9 1 4 2 は、ブランジャ C 9 1 4 1 の下端部に設けられる部分である。先端部 C 9 1 4 2 は、平面視において略矩形状に形成される。

【 4 2 0 8 】

突部 C 9 1 4 3 は、後述するシャッタ C 9 1 5 0 の凹部 C 9 1 5 4 と係合する部分である。突部 C 9 1 4 3 は、先端部 C 9 1 4 2 左面において左方に突出する。突部 C 9 1 4 3 は、側面視において略矩形状に形成される。突部 C 9 1 4 3 は、接触部 C 9 1 4 3 a 及び嵌合部 C 9 1 4 3 b を具備する。

10

【 4 2 0 9 】

接触部 C 9 1 4 3 a は、開放状態において、後述するシャッタ C 9 1 5 0 の接触部 C 9 1 5 4 a と接触する部分である。接触部 C 9 1 4 3 a は、突部 C 9 1 4 3 の上面を構成する。接触部 C 9 1 4 3 a は、平坦面状に形成される。

【 4 2 1 0 】

嵌合部 C 9 1 4 3 b は、閉鎖状態において、後述するシャッタ C 9 1 5 0 の嵌合部 C 9 1 5 4 b を嵌合する部分である。嵌合部 C 9 1 4 3 b は、突部 C 9 1 4 3 の後面における上部から、後方へ向けて突出するように形成される。嵌合部 C 9 1 4 3 b の下面は、後方へ向かうに従い上方へ向けて傾斜する傾斜面状に形成される。

20

【 4 2 1 1 】

図 4 8 4 から図 4 8 7 までに示すシャッタ C 9 1 5 0 は、ブランジャ C 9 1 4 1 の動力により動作し、大入賞口 C 9 1 1 1 を開閉するものである。シャッタ C 9 1 5 0 は、ソレノイド C 9 1 4 0 左方に配置される。シャッタ C 9 1 5 0 は、前カバー C 9 1 1 0 及び後カバー C 9 1 2 0 により区画された空間の内部と外部に亘るように配置される。シャッタ C 9 1 5 0 は、球受部 C 9 1 5 1、左延長部 C 9 1 5 2、右延長部 C 9 1 5 3 及び凹部 C 9 1 5 4 を具備する。

【 4 2 1 2 】

球受部 C 9 1 5 1 は、大入賞口 C 9 1 1 1 を開閉可能な部分である。球受部 C 9 1 5 1 は、板面を概ね上下方向へ向けた略板状に形成される。球受部 C 9 1 5 1 は、左右方向に長尺に形成される。球受部 C 9 1 5 1 の上面は、左方へ向かうに従い下方へ向けて傾斜する傾斜面状に形成される。球受部 C 9 1 5 1 は、大入賞口 C 9 1 1 1 (大入賞口 C 9 1 1 1 の後部) を上方から覆うように配置される。球受部 C 9 1 5 1 は、前カバー C 9 1 1 0 の上面の右部と左部との間に亘るように設けられる。球受部 C 9 1 5 1 の上面は、遊技球の流路の一部を構成する。

30

【 4 2 1 3 】

こうして、球受部 C 9 1 5 1 の右方には、前カバー C 9 1 1 0 により当該球受部 C 9 1 5 1 と概ね左右方向に連続するように遊技球の流路が形成される。これにより、例えば球受部 C 9 1 5 1 において遊技球の流れにイレギュラーな動きが発生した場合でも、いわゆるブドウが発生しないように玉圧を上流側に逃がすことができる。

【 4 2 1 4 】

40

図 4 8 6 に示す左延長部 C 9 1 5 2 は、球受部 C 9 1 5 1 の左端部から下方へ延びる部分である。左延長部 C 9 1 5 2 は、前カバー C 9 1 1 0 及び後カバー C 9 1 2 0 により区画された空間の内部と外部に亘るように配置される。左延長部 C 9 1 5 2 は、板面を概ね左右方向へ向けた略板状に形成される。左延長部 C 9 1 5 2 は、軸部 C 9 1 5 2 a を具備する。

【 4 2 1 5 】

軸部 C 9 1 5 2 a は、シャッタ C 9 1 5 0 の左側の回動軸となるものである。軸部 C 9 1 5 2 a は、軸線方向を左右方向に向けた略円柱状に形成される。軸部 C 9 1 5 2 a は、左延長部 C 9 1 5 2 の下端部における右面から右方へ突出される。

【 4 2 1 6 】

50

右延長部 C 9 1 5 3 は、球受部 C 9 1 5 1 の右端部から下方へ延びる部分である。右延長部 C 9 1 5 3 は、切欠部 C 9 1 1 1 b を介して、前カバー C 9 1 1 0 及び後カバー C 9 1 2 0 により区画された空間の内部と外部に亘るように配置される。右延長部 C 9 1 5 3 は、板面を概ね左右方向へ向けた略板状に形成される。右延長部 C 9 1 5 3 は、軸部 C 9 1 5 3 a を具備する。

【 4 2 1 7 】

軸部 C 9 1 5 3 a は、シャッタ C 9 1 5 0 の右側の回転軸となるものである。軸部 C 9 1 5 3 a は、軸線方向を左右方向に向けた略円柱状に形成される。軸部 C 9 1 5 3 a は、右延長部 C 9 1 5 3 の下端部における左面から左方へ突出される。

【 4 2 1 8 】

図 4 8 6 及び図 4 8 7 に示す凹部 C 9 1 5 4 は、ソレノイド C 9 1 4 0 の突部 C 9 1 4 3 と係合する部分である。凹部 C 9 1 5 4 は、右延長部 C 9 1 5 3 の下端部の前面において上方及び後方に凹むように形成される。換言すれば、凹部 C 9 1 5 4 は、右延長部 C 9 1 5 3 の下端部における前下部を切り欠いた形状に形成される。凹部 C 9 1 5 4 は、軸部 C 9 1 5 3 a の前方に位置するように設けられる。凹部 C 9 1 5 4 は、接触部 C 9 1 5 4 a 及び嵌合部 C 9 1 5 4 b を具備する。

【 4 2 1 9 】

接触部 C 9 1 5 4 a は、開放状態において、ソレノイド C 9 1 4 0 (突部 C 9 1 4 3) の接触部 C 9 1 4 3 a と接触する部分である。接触部 C 9 1 5 4 a は、凹部 C 9 1 5 4 の上部において下方へ向く面を構成する。接触部 C 9 1 5 4 a は、接触部 C 9 1 4 3 a は、平坦面状に形成される。

【 4 2 2 0 】

嵌合部 C 9 1 5 4 b は、閉鎖状態において、ソレノイド C 9 1 4 0 (突部 C 9 1 4 3) の嵌合部 C 9 1 4 3 b と嵌合するものである。嵌合部 C 9 1 5 4 b は、凹部 C 9 1 5 4 の下部における前面から、前方に向けて突出するように形成される。嵌合部 C 9 1 5 4 b の前面は、下方へ向かうに従い前方へ向けて傾斜する傾斜面状に形成される。

【 4 2 2 1 】

上述の如きアタッカ装置 C 9 1 0 0 は、図 4 8 7 (a) に示す閉鎖状態と、図 4 8 7 (b) に示す開放状態と、にシャッタ C 9 1 5 0 を切り替える動作を実行可能である。以下では、アタッカ装置 C 9 1 0 0 の動作について説明する。

【 4 2 2 2 】

まず、閉鎖状態のアタッカ装置 C 9 1 0 0 を開放状態に切り替える動作を説明する。

【 4 2 2 3 】

図 4 8 5 及び図 4 8 7 (a) に示す閉鎖状態では、大入賞口 C 9 1 1 1 は、球受部 C 9 1 5 1 により上方から覆われている。この状態では、アタッカ装置 C 9 1 0 0 の上流側から大入賞口 C 9 1 1 1 に至るように転動した遊技球は、球受部 C 9 1 5 1 及び後カバー C 9 1 2 0 の上面を転動することで通過し、下流側 (後述する流下通路 C 9 2 0 0) へ転動する (図 4 8 3 を参照) 。このように、閉鎖状態では、大入賞口 C 9 1 1 1 は球受部 C 9 1 5 1 により閉鎖されることから、大入賞口 C 9 1 1 1 への遊技球の流入は、不可能又は困難である。

【 4 2 2 4 】

また、閉鎖状態では、ソレノイド C 9 1 4 0 は、非励磁状態であり、プランジャ C 9 1 4 1 は、下方へ突出している。この状態では、シャッタ C 9 1 5 0 の凹部 C 9 1 5 4 の嵌合部 C 9 1 5 4 b の前面は、ソレノイド C 9 1 4 0 の突部 C 9 1 4 3 の嵌合部 C 9 1 4 3 b の下面と当接 (嵌合) する。また、この状態では、シャッタ C 9 1 5 0 の凹部 C 9 1 5 4 の接触部 C 9 1 5 4 a は、突部 C 9 1 4 3 の接触部 C 9 1 4 3 a に対して上下方向に間隔を空けて対向するように配置される。

【 4 2 2 5 】

閉鎖状態において、ソレノイド C 9 1 4 0 を励磁状態とし、プランジャ C 9 1 4 1 を引き込めば、図 4 8 7 (b) に示すように、プランジャ C 9 1 4 1 の動作に伴い突部 C 9 1

10

20

30

40

50

4 3 (先端部 C 9 1 4 2) は上方へ移動する。これに伴い、突部 C 9 1 4 3 の接触部 C 9 1 4 3 a が、シャッタ C 9 1 5 0 の凹部 C 9 1 5 4 の接触部 C 9 1 5 4 a と接触すると共に、当該接触部 C 9 1 5 4 a を上方へ向けて押圧する。これに伴い、シャッタ C 9 1 5 0 は、軸部 C 9 1 5 2 a 及び軸部 C 9 1 5 3 a を回動中心軸として、左側面視において時計回りに回動する。

【4 2 2 6】

上述のような動作機構 (ソレノイド C 9 1 4 0 及びシャッタ C 9 1 5 0) が作用することで、シャッタ C 9 1 5 0 は、図 4 8 7 (b) に示す開放状態に切り替えられる。開放状態においては、シャッタ C 9 1 5 0 の球受部 C 9 1 5 1 が後方側へ移動することで、大入賞口 C 9 1 1 1 は平面視において (少なくとも遊技球が径よりも大きな幅で) 露出する。これにより、アタッカ装置 C 9 1 0 0 の上流側 (例えば、前カバー C 9 1 1 0 の上面の後部) から下流側へ転動してきた遊技球は、球受部 C 9 1 5 1 から大入賞口 C 9 1 1 1 へ流入する。

10

【4 2 2 7】

次に、開放状態のアタッカ装置 C 9 1 0 0 を閉鎖状態に切り替える動作を説明する。

【4 2 2 8】

開放状態において、ソレノイド C 9 1 4 0 を非励磁状態とすれば、プランジャ C 9 1 4 1 は、コイルばねの付勢力及び自重により下方へ突出する。プランジャ C 9 1 4 1 の動作に伴い、突部 C 9 1 4 3 (先端部 C 9 1 4 2) は下方へ移動する。これに伴い、ソレノイド C 9 1 4 0 の突部 C 9 1 4 3 の嵌合部 C 9 1 4 3 b の下面が、シャッタ C 9 1 5 0 の凹部 C 9 1 5 4 の嵌合部 C 9 1 5 4 b の前面に当接すると共に、当該嵌合部 C 9 1 5 4 b を下方へ向けて押圧する。これに伴い、シャッタ C 9 1 5 0 は、軸部 C 9 1 5 2 a 及び軸部 C 9 1 5 3 a を回動中心軸として、左側面視において時計回りに回動する。こうして、球受部 C 9 1 5 1 は、前方へと移動する。

20

【4 2 2 9】

これにより、シャッタ C 9 1 5 0 は閉鎖状態に切り替えられる。この状態 (閉鎖状態) では、上述したように、シャッタ C 9 1 5 0 の凹部 C 9 1 5 4 の嵌合部 C 9 1 5 4 b の前面が、ソレノイド C 9 1 4 0 の突部 C 9 1 4 3 の嵌合部 C 9 1 4 3 b の下面と当接している (嵌合状態となっている)。

【4 2 3 0】

この状態 (閉鎖状態) では、例えば、シャッタ C 9 1 5 0 (球受部 C 9 1 5 1) を開放状態側 (後方側) に無理に移動させるような不正行為が行われた場合でも、当該シャッタ C 9 1 5 0 の移動が規制される。

30

【4 2 3 1】

すなわち、シャッタ C 9 1 5 0 を開放状態にするために、球受部 C 9 1 5 1 を後方側へ移動させる応力を加えた場合、シャッタ C 9 1 5 0 には軸部 C 9 1 5 2 a 及び軸部 C 9 1 5 3 a を回動中心軸とした左側面視において反時計回りの応力が加わる。この場合、シャッタ C 9 1 5 0 の凹部 C 9 1 5 4 の嵌合部 C 9 1 5 4 b と、ソレノイド C 9 1 4 0 の突部 C 9 1 4 3 の嵌合部 C 9 1 4 3 b と、が嵌合しているため、プランジャ C 9 1 4 1 の先端部 C 9 1 4 2 に対して前方 (すなわち、プランジャ C 9 1 4 1 が移動不可能な方向) への負荷がかかる。すなわち、シャッタ C 9 1 5 0 の回動は、先端部 C 9 1 4 2 の突部 C 9 1 4 3 によって規制 (ロック) される。従って、シャッタ C 9 1 5 0 は閉鎖状態が維持される。このように、アタッカ装置 C 9 1 0 0 においては、不正行為によるシャッタ C 9 1 5 0 の開放を抑制することができる。

40

【4 2 3 2】

なお、本実施形態に係るアタッカ装置 C 9 1 0 0 においては、シャッタ C 9 1 5 0 の凹部 C 9 1 5 4、及び、ソレノイド C 9 1 4 0 の突部 C 9 1 4 3 の形状を互いに変更することも可能である。具体的には、これらの形状を変更し、シャッタ C 9 1 5 0 の回動を、先端部 C 9 1 4 2 の突部 C 9 1 4 3 に対する上方への応力とすることが可能である。これによれば、シャッタ C 9 1 5 0 の回動を、先端部 C 9 1 4 2 の突部 C 9 1 4 3 によって規制

50

(ロック)するのではなく、許容することができる。こうして、例えばアタッカ装置 C 9 1 0 0 を検査する場合に手による開閉によって遊技球を入球させることができるため、利便性の向上を図ることができる。

【 4 2 3 3 】

また、本実施形態に係るアタッカ装置 C 9 1 0 0 においては、軸部 C 9 1 5 2 a 及び軸部 C 9 1 5 3 a を回動中心軸とした(すなわち、回動中心軸からの距離を比較的長く設定した)シャッタ C 9 1 5 0 の回動動作により、大入賞口 C 9 1 1 1 の開閉を行っている。この場合、例えば、シャッタを前後方向にスライドさせるものと比べて、シャッタ C 9 1 5 0 の移動方向への力を比較的弱くすることができる。すなわち、シャッタ C 9 1 5 0 が大入賞口 C 9 1 1 1 を閉鎖した場合に、球噛みが発生した場合でも、球受部 C 9 1 5 1 が遊技球に及ぼす応力(対摩擦力)を小さく(弱く)することができる。こうして、自重により遊技球の下方への落下を促すことができるため、球噛みを解消し易くすることができる。

10

【 4 2 3 4 】

また、仮にシャッタを前後方向にスライドさせる構成では、開放状態においてシャッタを収容するためのスペースが必要となり、装置の前後方向の寸法が増大することが考えられる。一方、本実施形態に係るアタッカ装置 C 9 1 0 0 によれば、アタッカ装置 C 9 1 0 0 の前後方向の省スペース化を図ることができる。さらに、ソレノイド C 9 1 4 0 を、長手方向(プランジャ C 9 1 4 1 の移動方向)が上下方向を向くように配置している。このため、例えば第 1 の可動体 C 6 0 0 0、第 2 の可動体 C 7 0 0 0 及び第 3 の可動体 C 8 0 0 0 のように前後方向に比較的幅を有する可動役物であっても、アタッカ装置 C 9 1 0 0 の後方に配置し易くすることができる。また、前記可動役物を比較的大きく形成することもできる。

20

【 4 2 3 5 】

また、本実施形態に係るアタッカ装置 C 9 1 0 0 においては、リンク等の動作機構を用いずに、ソレノイド C 9 1 4 0 により直接シャッタ C 9 1 5 0 を動作させている。これにより、シャッタ C 9 1 5 0 を動作させるリンク等の動作機構を設けたものと比べて、部材点数の増加を抑制することができる。また、リンク等の動作機構を用いずとも、プランジャ C 9 1 4 1 の上下の移動量により(リンク等の動作機構を用いて移動量の比率を変えることなく)、シャッタ C 9 1 5 0 の開閉状態を切り替えることができる。これにより、ソレノイドのパワーを抑えることができるため、コスト削減を図ることができる。

30

【 4 2 3 6 】

また、本実施形態に係るアタッカ装置 C 9 1 0 0 においては、ソレノイド C 9 1 4 0 のプランジャ C 9 1 4 1 の上下の移動でシャッタ C 9 1 5 0 を動作させている。ここで、上述した例では、プランジャ C 9 1 4 1 に嵌装させたコイルばねの付勢力も用いてプランジャ C 9 1 4 1 を下方に突出させ、シャッタ C 9 1 5 0 の閉鎖状態を維持させているが、必ずしもこのようなコイルばねを設ける必要はない。すなわち、本実施形態のようにコイルばねを設けなくとも、自重のみによりプランジャ C 9 1 4 1 を下方へ突出させることもできる。また、仮にコイルばねを設けたとしても、弾性性能が比較的低いコイルばねを採用することができる。こうして、部品点数の削減等を図りながらシャッタ C 9 1 5 0 の閉鎖状態を維持させることができる。

40

【 4 2 3 7 】

また、シャッタ C 9 1 5 0 の形状(具体的には、例えば左延長部 C 9 1 5 2 や右延長部 C 9 1 5 3 の形状)を変更し、回動中心軸(軸部 C 9 1 5 2 a 及び軸部 C 9 1 5 3 a)に対する重心位置を所定の位置に設定することにより、当該シャッタ C 9 1 5 0 に応力がかかっていない場合であっても、開放状態から閉鎖状態へと切り替えるように移動動作する構成とすることもできる。

【 4 2 3 8 】

また、本実施形態に係るアタッカ装置 C 9 1 0 0 においては、例えば扉方式で開閉するものと比較して、閉鎖状態において上面を転動する遊技球の自重にかかわらず開放状態へ

50

と切り替え易いため、励磁力やコイルばねの性能が低いソレノイドを採用することが可能である。

【 4 2 3 9 】

次に、図 4 8 3 に示す流下通路 C 9 2 0 0 について説明する。流下通路 C 9 2 0 0 とは、アタッカ装置 C 9 1 0 0 に形成された遊技球の流路のうち、アタッカ装置 C 9 1 0 0 よりも下流側に形成された流路（通路）である。すなわち、流下通路 C 9 2 0 0 には、閉鎖状態のアタッカ装置 C 9 1 0 0 を通過した遊技球が通過する。流下通路 C 9 2 0 0 は、右ユニット C 9 0 0 0 におけるアタッカ装置 C 9 1 0 0 の左方に配置される。流下通路 C 9 2 0 0 は、左右方向に延びるように形成される。また、流下通路 C 9 2 0 0 において遊技球が転動する下面は、左方へ向かうに従い下方へ向けて傾斜している。また、流下通路 C 9 2 0 0 は、台板 C 9 0 1 0 及びカバー C 9 0 2 0 により前後方向が区画されている。流下通路 C 9 2 0 0 は、球出口 C 9 2 1 0、減速部 C 9 2 2 0 及び入球部 C 9 2 3 0 を具備する。

10

【 4 2 4 0 】

球出口 C 9 2 1 0 は、流下通路 C 9 2 0 0 の出口（アタッカ装置 C 9 1 0 0 に形成された遊技球の流路の出口）である。球出口 C 9 2 1 0 は、流下通路 C 9 2 0 0 の左端部における下面を上下に貫通する。流下通路 C 9 2 0 0 を流下した遊技球は、球出口 C 9 2 1 0 を通過して下方へ移動（落下）する。

【 4 2 4 1 】

減速部 C 9 2 2 0 は、流下通路 C 9 2 0 0 の球出口 C 9 2 1 0 近傍部分において、遊技球の流下速度を減速するものである。減速部 C 9 2 2 0 は、流下通路 C 9 2 0 0 の左側部分に形成される。減速部 C 9 2 2 0 は、突部 C 9 2 2 1 を具備する。

20

【 4 2 4 2 】

突部 C 9 2 2 1 は、減速部 C 9 2 2 0 の前後を区画する面（台板 C 9 0 1 0 及びカバー C 9 0 2 0）から、平面視で流下通路 C 9 2 0 0 の中心側へ突出するものである。減速部 C 9 2 2 0 を流下する遊技球は、突部 C 9 2 2 1 に衝突することで、流下速度が減速される。突部 C 9 2 2 1 は、左右方向に間隔を空けて複数形成される。また、複数の突部 C 9 2 2 1 は、遊技球の流通方向において、台板 C 9 0 1 0 とカバー C 9 0 2 0 とに交互に形成される。このように突部 C 9 2 2 1 を設けることで、減速部 C 9 2 2 0 を流下する遊技球の概ね速度を一定にする構造（シケイン構造）を実現することができる。

30

【 4 2 4 3 】

入球部 C 9 2 3 0 は、主として球出口 C 9 2 1 0 を通過した遊技球が入る開口である。入球部 C 9 2 3 0 は、球出口 C 9 2 1 0 の下方に位置する。入球部 C 9 2 3 0 は、上方に向けて開口するように形成される。入球部 C 9 2 3 0 は、左右方向に並列して一対設けられる。一対の入球部 C 9 2 3 0 のうち左側の入球部 C 9 2 3 0 は、遊技球が入球した場合に、所定数（例えば遊技球 1 個の入球に対して 1 個）の賞球が払い出される。また右側の入球部 C 9 2 3 0 は、遊技球が入球した場合であっても、賞球が払い出されない。本実施形態においては、流下通路 C 9 2 0 0 の球出口 C 9 2 1 0 を通過した遊技球は、左側の入球部 C 9 2 3 0 へ向けて落下するように設定されている。

【 4 2 4 4 】

また、入球部 C 9 2 3 0 と球出口 C 9 2 1 0 との間には、（右ユニット C 9 0 0 0 の台板 C 9 0 1 0 とは異なる）遊技板による遊技領域 P 1 1 2 0 が配置されている。すなわち、入球部 C 9 2 3 0 と球出口 C 9 2 1 0 との間には遊技釘を設けることができ、当該遊技釘の調整により一対の入球部 C 9 2 3 0 への遊技球の入球（具体的には、右側と左側の入球部 C 9 2 3 0 への振り分け比率や、入球し易さ等）を調整することができる。こうして、遊技球の入球の調整により、遊技機に関する種々の検査を行い易くすることができる。

40

【 4 2 4 5 】

次に上通路 C 9 3 0 0 について説明する。上通路 C 9 3 0 0 とは、アタッカ装置 C 9 1 0 0 に形成された遊技球の流路のうち、流下通路 C 9 2 0 0 の上方において、上下方向に延びる流路（通路）である。上通路 C 9 3 0 0 は、アウト口 C 9 3 1 0 の周囲を囲うよう

50

に形成される。上通路 C 9 3 0 0 へと流下してきた遊技球の多くは、アウト口 C 9 3 1 0 へと入球し、遊技機に回収される。

【 4 2 4 6 】

しかし、上通路 C 9 3 0 0 へと流下してきた遊技球の一部は、アウト口 C 9 3 1 0 に入球せず、さらに下方へと流下する。具体的には、アウト口 C 9 3 1 0 に入球しなかった遊技球のうち一部は、当該アウト口 C 9 3 1 0 の右方を流下して、アタッカ装置 C 9 1 0 0 の流路へと落下していく。すなわち、上通路 C 9 3 0 0 のうち当該アウト口 C 9 3 1 0 の右方の通路は、大入賞口 C 9 1 1 1 に入賞する可能性を有した復活流路として構成される。一方、アウト口 C 9 3 1 0 に入球しなかった遊技球のうち残りは、当該アウト口 C 9 3 1 0 の左方を流下して、流下通路 C 9 2 0 0 (すなわち、一对の入球部 C 9 2 3 0) へと落下していく。

10

【 4 2 4 7 】

こうして、上通路 C 9 3 0 0 へと流下してきた遊技球の多くはアウト口 C 9 3 1 0 へと入球するものの、復活流路を流下する(大入賞口 C 9 1 1 1 に入賞する)可能性もあるため、遊技者の期待感を高めることができる。

【 4 2 4 8 】

上述した右ユニット C 9 0 0 0 内においては、閉鎖状態のアタッカ装置 C 9 1 0 0 を転動する流下速度が比較的遅い遊技球と、上通路 C 9 3 0 0 を流下(落下)する流下速度が比較的速い遊技球と、のいずれもが、流下通路 C 9 2 0 0 の減速部 C 9 2 2 0 上を流下する。これにより、流下通路 C 9 2 0 0 の減速部 C 9 2 2 0 により遊技球の流下速度を概ね一定にした後に、上記遊技球を球出口 C 9 2 1 0 から落下させることができる。このように、(流下速度も異なるような)互いに異なる複数の流路(流下通路 C 9 2 0 0 及び上通路 C 9 3 0 0)からの遊技球を、流下速度を概ね一定にした後に落下させることができるため、これらの遊技球を(賞球が払い出される)左側の入球部 C 9 2 3 0 へと安定的に入球させることができ、ひいては入賞率のばらつき(スランプ)が発生するのを抑制することができる。また、一定のベースを確保することができる。

20

【 4 2 4 9 】

また、流下速度を遅くした後に、球出口 C 9 2 1 0 から遊技球を落下させることができるため、入球部 C 9 2 3 0 と球出口 C 9 2 1 0 との間には設けられた遊技釘が折れるのを回避することができる。

30

【 4 2 5 0 】

次に、図 4 3 5、図 4 8 9 から図 4 9 6 までを用いて、始動口クルーン C 9 4 0 0 について説明する。

【 4 2 5 1 】

始動口クルーン C 9 4 0 0 は、入球された遊技球を異なる供給先(後述する普図始動口 C 9 4 8 3、特図始動口 C 9 4 8 4 及び排出口 C 9 4 8 5)に振り分けるためのものである。図 4 3 5 に示すように、始動口クルーン C 9 4 0 0 は、遊技盤 P 1 1 0 0 の開口領域 1 d の下方に位置するように、遊技盤 P 1 1 0 0 に設置される。始動口クルーン C 9 4 0 0 は、右ユニット C 9 0 0 0 の左方に設けられる。始動口クルーン C 9 4 0 0 は、ベース部 C 9 4 1 0、回転体 C 9 4 2 0、駆動部 C 9 4 3 0、球受け部 C 9 4 4 0、クルーン部 C 9 4 5 0、クルーンカバー C 9 4 6 0、上カバー C 9 4 7 0 及び球通路 C 9 4 8 0 を具備する。

40

【 4 2 5 2 】

図 4 8 9 から図 4 9 2、並びに図 4 9 4 から図 4 9 6 までに示すベース部 C 9 4 1 0 は、始動口クルーン C 9 4 0 0 の主たる構造体である。ベース部 C 9 4 1 0 は、始動口クルーン C 9 4 0 0 の下部を構成する。ベース部 C 9 4 1 0 は、下ベース部 C 9 4 1 1 及び上ベース部 C 9 4 1 2 を具備する。

【 4 2 5 3 】

図 4 9 2 に示す下ベース部 C 9 4 1 1 は、ベース部 C 9 4 1 0 の下部を構成するものである。下ベース部 C 9 4 1 1 は、上方に向けて開口する略箱形状に形成される。下ベース

50

部 C 9 4 1 1 は、左右方向に長尺な形状に形成される。下ベース部 C 9 4 1 1 の上面には、前方へ突出するボス部が設けられる。

【 4 2 5 4 】

図 4 9 2、並びに図 4 9 4 から図 4 9 6 までに示す上ベース部 C 9 4 1 2 は、ベース部 C 9 4 1 0 の上部を構成するものである。上ベース部 C 9 4 1 2 は、上方及び下方に向けて開口する略箱形状に形成される。上ベース部 C 9 4 1 2 は、下ベース部 C 9 4 1 1 と対応するように、左右方向に長尺な形状に形成される。上ベース部 C 9 4 1 2 は、下ベース部 C 9 4 1 1 の上面に、ボス部を介して固定される。上ベース部 C 9 4 1 2 は、回転体設置部 C 9 4 1 2 a、後壁部 C 9 4 1 2 b、普図誘導溝 C 9 4 1 2 c、特図誘導溝 C 9 4 1 2 d 及び前壁部 C 9 4 1 2 e を具備する。

10

【 4 2 5 5 】

図 4 9 2 に示す回転体設置部 C 9 4 1 2 a は、後述する回転体 C 9 4 2 0 が設置される部分である。回転体設置部 C 9 4 1 2 a は、上ベース部 C 9 4 1 2 の上面における左右方向中央部に設けられる。回転体設置部 C 9 4 1 2 a は、下方に凹むように形成される。回転体設置部 C 9 4 1 2 a は、平面視円形状に形成される。

【 4 2 5 6 】

後壁部 C 9 4 1 2 b は、回転体設置部 C 9 4 1 2 a の縁部の一部（後部）において立ち上がる壁である。

【 4 2 5 7 】

普図誘導溝 C 9 4 1 2 c は、回転体 C 9 4 2 0 からの遊技球を後述する普図始動口 C 9 4 8 3 へ誘導するものである。普図誘導溝 C 9 4 1 2 c は、回転体設置部 C 9 4 1 2 a の右前方において、前後方向に延びるように形成される。普図誘導溝 C 9 4 1 2 c は、上ベース部 C 9 4 1 2 の上面において下方に凹むように形成される。普図誘導溝 C 9 4 1 2 c の下面は、前方へ向かうに従い下方へ傾斜するように形成される。

20

【 4 2 5 8 】

特図誘導溝 C 9 4 1 2 d は、回転体 C 9 4 2 0 からの遊技球を後述する特図始動口 C 9 4 8 4 へ誘導するものである。特図誘導溝 C 9 4 1 2 d は、回転体設置部 C 9 4 1 2 a の左部において、前後方向に延びるように形成される。特図誘導溝 C 9 4 1 2 d は、上ベース部 C 9 4 1 2 の上面において下方に凹むように形成される。特図誘導溝 C 9 4 1 2 d の下面は、前方へ向かうに従い下方へ傾斜するように形成される。

30

【 4 2 5 9 】

前壁部 C 9 4 1 2 e は、回転体設置部 C 9 4 1 2 a の縁部の一部（前部）において立ち上がる壁である。前壁部 C 9 4 1 2 e は、回転体設置部 C 9 4 1 2 a と普図誘導溝 C 9 4 1 2 c との間を区画するように形成される。

【 4 2 6 0 】

図 4 9 2 に示す回転体 C 9 4 2 0 は、回転体設置部 C 9 4 1 2 a において回転可能に設けられるものである。回転体 C 9 4 2 0 は、平面視において円形状に形成される。回転体 C 9 4 2 0 の上面は、中央部から外側部分へ向けて高さが徐々に低くなるように形成されている。すなわち、回転体 C 9 4 2 0 の上面は、遊技球が径方向外側へ転動するように傾斜している。回転体 C 9 4 2 0 は、軸部 C 9 4 2 1、第 1 の凹部 C 9 4 2 2 及び第 2 の凹部 C 9 4 2 3 を具備する。

40

【 4 2 6 1 】

軸部 C 9 4 2 1 は、回転体 C 9 4 2 0 の回転軸を構成するものである。軸部 C 9 4 2 1 は、軸線方向を上下方向へ向けて、回転体 C 9 4 2 0 の下面から下方へ突出するように設けられる。軸部 C 9 4 2 1 の下端部は、回転体設置部 C 9 4 1 2 a を貫通し、ベース部 C 9 4 1 0 の内部に位置する。

【 4 2 6 2 】

第 1 の凹部 C 9 4 2 2 は、回転体 C 9 4 2 0 の上面において下方へ向けて比較的深く凹むものである。第 1 の凹部 C 9 4 2 2 は、上方及び回転体 C 9 4 2 0 の径方向外側へ向けて開口する。第 1 の凹部 C 9 4 2 2 は、平面視において回転体 C 9 4 2 0 を 6 等分に区画

50

した領域のうち、径方向に沿って対向する一対（２つ）の領域にそれぞれ形成される。第１の凹部Ｃ９４２２の底面の高さは、前壁部Ｃ９４１２eの上端部の高さよりも低くなるように（換言すれば、当該第１の凹部Ｃ９４２２にある遊技球が前壁部Ｃ９４１２eを乗り越えない程度の高さに）形成される。

【４２６３】

第２の凹部Ｃ９４２３は、回転体Ｃ９４２０の上面において下方へ向けて比較的浅く凹むものである。すなわち、第２の凹部Ｃ９４２３の上下寸法（深さ）は、第１の凹部Ｃ９４２２の上下寸法（深さ）よりも小さく（浅く）形成される。第２の凹部Ｃ９４２３は、第１の凹部Ｃ９４２２と同様に、上方及び回転体Ｃ９４２０の径方向外側へ向けて開口する。第２の凹部Ｃ９４２３は、平面視において回転体Ｃ９４２０を６等分に区画した領域のうち、第１の凹部Ｃ９４２２が形成されていない部分（４つ）の領域にそれぞれ形成される。第２の凹部Ｃ９４２３の底面の高さは、前壁部Ｃ９４１２eの上端部の高さと同等かそれよりも高くなるように（換言すれば、当該第２の凹部Ｃ９４２３にある遊技球が前壁部Ｃ９４１２eを乗り越えていく程度の高さに）形成される。

10

【４２６４】

駆動部Ｃ９４３０は、回転体Ｃ９４２０を回転させるものである。駆動部Ｃ９４３０は、モータＣ９４３１及び伝達部Ｃ９４３２を具備する。

【４２６５】

モータＣ９４３１は、回転体Ｃ９４２０を回転させるための駆動源である。モータＣ９４３１は、上ベース部Ｃ９４１２の上面における右部に設けられる。モータＣ９４３１は、出力軸が、上ベース部Ｃ９４１２を上下に貫通して下方（すなわち、下ベース部Ｃ９４１１側）へと突出するように設けられる。

20

【４２６６】

伝達部Ｃ９４３２は、モータＣ９４３１で発生した駆動力を、回転体Ｃ９４２０へと伝達するものである。伝達部Ｃ９４３２は、ベース部Ｃ９４１０の内部（上ベース部Ｃ９４１２及び下ベース部Ｃ９４１１により区画された空間）に設けられる。伝達部Ｃ９４３２は、互いに歯合する複数のギヤにより構成される。

【４２６７】

図４９３、図４９６及び図４９６に示す球受け部Ｃ９４４０は、後述するクルーン部Ｃ９４５０を通過（落下）した遊技球を受けるものである。球受け部Ｃ９４４０は、上方及び左方に向けて開口する略箱形状に形成される。球受け部Ｃ９４４０は、上ベース部Ｃ９４１２の上面における右部において、モータＣ９４３１を上方から覆うように配置される。

30

【４２６８】

図４９３及び図４９５に示すクルーン部Ｃ９４５０は、始動口クルーンＣ９４００に入球された遊技球が転動するものである。クルーン部Ｃ９４５０は、上方に向けて開口する略皿形状に形成されている。クルーン部Ｃ９４５０は、平面視において略円形状に形成されている。クルーン部Ｃ９４５０の上面は、外側部分から中央部へ向けて高さが徐々に低くなるように形成されている。クルーン部Ｃ９４５０は、球受け部Ｃ９４４０の上方に配置される。クルーン部Ｃ９４５０は、入口部Ｃ９４５１、通過孔Ｃ９４５２及び凹部Ｃ９４５３を具備する。

40

【４２６９】

入口部Ｃ９４５１は、クルーン部Ｃ９４５０へ入球する遊技球が通過する（案内されてくる）通路となるものである。入口部Ｃ９４５１は、クルーン部Ｃ９４５０の左部から前方に延びるように形成される。

【４２７０】

通過孔Ｃ９４５２は、クルーン部Ｃ９４５０を上下に貫通するものである。クルーン部Ｃ９４５０を転動する遊技球は、通過孔Ｃ９４５２を通過して球受け部Ｃ９４４０側へ落下する。通過孔Ｃ９４５２は、クルーン部Ｃ９４５０の平面視略中央側に、左右方向に並列するように一対（２つ）形成される。

50

【 4 2 7 1 】

凹部 C 9 4 5 3 は、クルーン部 C 9 4 5 0 の通過孔 C 9 4 5 2 が形成された部分において、下方に凹むように形成されたものである。すなわち、凹部 C 9 4 5 3 の上面は、当該凹部 C 9 4 5 3 の周囲の上面と比べて一段低くなるように形成される。凹部 C 9 4 5 3 は、左右の通過孔 C 9 4 5 2 から平面視で周方向（略円弧状）に延びるようにそれぞれ形成される。具体的には、凹部 C 9 4 5 3 は、通過孔 C 9 4 5 2 から平面視反時計回りに延びるように形成される。凹部 C 9 4 5 3 の上面と、当該凹部 C 9 4 5 3 の周囲の上面との段差は、平面視で通過孔 C 9 4 5 2 の近傍において深く形成され、当該通過孔 C 9 4 5 2 と離れるに従って浅く形成される。凹部 C 9 4 5 3 は、クルーン部 C 9 4 5 0 を転動する遊技球を、通過孔 C 9 4 5 2 へ誘導することができる。

10

【 4 2 7 2 】

図 4 9 3 に示すクルーンカバー C 9 4 6 0 は、クルーン部 C 9 4 5 0 を上方から覆うものである。クルーンカバー C 9 4 6 0 は、クルーン部 C 9 4 5 0 に固定される。

【 4 2 7 3 】

上カバー C 9 4 7 0 は、上ベース部 C 9 4 1 2 を上方から覆うものである。上カバー C 9 4 7 0 は、クルーン部 C 9 4 5 0 の左方に設けられる。

【 4 2 7 4 】

図 4 8 9、図 4 9 0、図 4 9 4 から図 4 9 6 までに示す球通路 C 9 4 8 0 は、始動口クルーン C 9 4 0 0 に入球した遊技球の通路となるものである。球通路 C 9 4 8 0 は、ベース部 C 9 4 1 0 の前方に設けられる。球通路 C 9 4 8 0 は、左斜め上方へ延びた長尺な形状に形成される。球通路 C 9 4 8 0 は、入球口 C 9 4 8 1、普通入賞口 C 9 4 8 2、普図始動口 C 9 4 8 3 及び特図始動口 C 9 4 8 4 及び排出口 C 9 4 8 5 を具備する。

20

【 4 2 7 5 】

図 4 8 9、図 4 9 0 及び図 4 9 5 に示す入球口 C 9 4 8 1 は、クルーン部 C 9 4 5 0 側へ供給される遊技球が入球されるものである。入球口 C 9 4 8 1 は、上方に向けて開口するように形成される。入球口 C 9 4 8 1 は、開口領域 1 d の側方に設けられたワープ通路（例えば、図 1 0 8 に示すワープ通路 P 1 1 4 0）における排出口 C 9 4 9 1 の下方に配置される。入球口 C 9 4 8 1 は、クルーン部 C 9 4 5 0 の入口部 C 9 4 5 1 に連通される。入球口 C 9 4 8 1 は、当該入球口 C 9 4 8 1 を通過した遊技球を検知するセンサ C 9 4 8 1 a を有する（図 4 9 1 を参照）。

30

【 4 2 7 6 】

普通入賞口 C 9 4 8 2 は、賞球を伴う開口（入賞口）である。普通入賞口 C 9 4 8 2 は、球通路 C 9 4 8 0 のベース部 C 9 4 1 0 よりも左方の部分において、上方に向けて開口する。普通入賞口 C 9 4 8 2 は、概ね左右方向に間隔を空けて一対形成される。普通入賞口 C 9 4 8 2 を通過した遊技球は、クルーン部 C 9 4 5 0 側へは供給されず、遊技機の内部に回収される。

【 4 2 7 7 】

図 4 9 4 及び図 4 9 6 に示す普図始動口 C 9 4 8 3 は、上ベース部 C 9 4 1 2 の普図誘導溝 C 9 4 1 2 c を通過した遊技球が入球する賞球を伴う開口（入賞口）である。普図始動口 C 9 4 8 3 は、普図誘導溝 C 9 4 1 2 c の前方において上方に向けて開口する。普図始動口 C 9 4 8 3 は、当該普図始動口 C 9 4 8 3 を通過した遊技球を検知するセンサ C 9 4 8 3 a を有する。

40

【 4 2 7 8 】

特図始動口 C 9 4 8 4 は、上ベース部 C 9 4 1 2 の特図誘導溝 C 9 4 1 2 d を通過した遊技球が入球する賞球を伴う開口（入賞口）である。特図始動口 C 9 4 8 4 は、特図誘導溝 C 9 4 1 2 d の前方において上方に向けて開口する。特図始動口 C 9 4 8 4 は、当該特図始動口 C 9 4 8 4 を通過した遊技球を検知するセンサ C 9 4 8 4 a を有する。

【 4 2 7 9 】

排出口 C 9 4 8 5 は、普図始動口 C 9 4 8 3 及び特図始動口 C 9 4 8 4 のどちらも通過しなかった遊技球が入球するものである。排出口 C 9 4 8 5 は、特図始動口 C 9 4 8 4 の

50

左右方向両側において上方に向けて開口する。排出口 C 9 4 8 5 を通過した遊技球は、再び遊技領域 P 1 1 2 0 に放出される。もしくは遊技機の内部に回収されてもよい。

【 4 2 8 0 】

通常排出口 C 9 4 8 5 に入球することは無い。しかし始動口クルーン C 9 4 0 0 内の球流路中に所謂ハズレとなる開口（排出口）を設けないと入球口 C 9 4 8 1 が普図始動口と特図始動口を兼ねることになる。このような複数の機能を有した入賞口を備えることは適正な遊技機とは認定されないため、始動口クルーン C 9 4 0 0 内の球流路に排出口 C 9 4 8 5 を備えることで普図始動口 C 9 4 8 3 や特図始動口 C 9 4 8 4 の設置位置がそれぞれの始動口として認定される。

【 4 2 8 1 】

以下では、上述の如く構成された始動口クルーン C 9 4 0 0 に入球した遊技球の転動の態様について説明する。

【 4 2 8 2 】

遊技盤 P 1 1 0 0 の遊技領域 P 1 1 2 0（図 1 0 8 を参照）を転動する遊技球が、球通路 C 9 4 8 0 の入球口 C 9 4 8 1 に通過すれば、当該遊技球は、図 4 9 5 に示すように、入口部 C 9 4 5 1 を通過すると共にクルーン部 C 9 4 5 0 上を転動する。

【 4 2 8 3 】

クルーン部 C 9 4 5 0 上を転動する遊技球は、転動速度が徐々に低下すること等によって、平面視中央部に配置された一対の凹部 C 9 4 5 3 のいずれか一方に落ちる。凹部 C 9 4 5 3 へ落ちた遊技球は、当該凹部 C 9 4 5 3 により、当該凹部 C 9 4 5 3 と連通する通過孔 C 9 4 5 2 へ誘導される。通過孔 C 9 4 5 2 を通過した遊技球は、球受け部 C 9 4 4 0 側へ落下する。

【 4 2 8 4 】

ここで、遊技球が凹部 C 9 4 5 3 に落ちてから通過孔 C 9 4 5 2 に到達するまでの時間にバラつきがある。従って、クルーン部 C 9 4 5 0 上を転動する遊技球が凹部 C 9 4 5 3 に落ちてから通過孔 C 9 4 5 2 を通過するまで時間を、（一定ではなく）不定とすることができる。これにより、例えば、クルーン部 C 9 4 5 0 上を転動する遊技球を任意のタイミングで通過孔 C 9 4 5 2 へ落とすことを狙って、遊技機を叩く等の衝撃を加えるような行為を行ったとしても、本実施形態においては、凹部 C 9 4 5 3 から通過孔 C 9 4 5 2 を通過するまで時間を不定であるため、タイミングを図り難く（遊技球を、一定の時間で球受け部 C 9 4 4 0 へ到達し難く）することができる。従って、上記のような行為を行う難くすることができる。

【 4 2 8 5 】

図 4 9 6 に示すように、球受け部 C 9 4 4 0 側へ落下した遊技球は、回転体 C 9 4 2 0 側（左方）へ転動する。ここで、回転体 C 9 4 2 0 は、駆動部 C 9 4 3 0 により軸部 C 9 4 2 1 を中心として、図 4 9 6 の白抜き矢印で示すように、平面視時計回りに回転している。

【 4 2 8 6 】

球受け部 C 9 4 4 0 から回転体 C 9 4 2 0 へ転動する遊技球は、回転体 C 9 4 2 0 の回転のタイミングに応じて、第 1 の凹部 C 9 4 2 2 及び第 2 の凹部 C 9 4 2 3 のいずれかに入る。

【 4 2 8 7 】

ここで、比較的深く凹んだ第 1 の凹部 C 9 4 2 2 に入った遊技球は、第 1 の凹部 C 9 4 2 2 により保持され、回転体 C 9 4 2 0 の回転に応じて平面視時計回りに移動する。また、回転体 C 9 4 2 0 の上面は傾斜していることから、第 1 の凹部 C 9 4 2 2 の遊技球には径方向外側へ転動する力がかかるが、当該遊技球の転動は、後壁部 C 9 4 1 2 b や前壁部 C 9 4 1 2 e によって規制される。

【 4 2 8 8 】

回転体 C 9 4 2 0 の回転に応じて、第 1 の凹部 C 9 4 2 2 の遊技球が、平面視時計回りで前壁部 C 9 4 1 2 e の内側（後側）面に沿うように回転体 C 9 4 2 0 の左端部まで移動

10

20

30

40

50

すれば、当該遊技球は、第1の凹部C9422を転動して特図誘導溝C9412d側へ移動する。また、当該遊技球は、特図誘導溝C9412dを前方へ転動すると共に、特図始動口C9484を通過する。

【4289】

なお、特図誘導溝C9412dを転動する遊技球は、そのまま前方へ転動すれば特図始動口C9484を通過するが、例えば遊技球の転動の方向が左右方向にずれた場合、特図始動口C9484の両側の排出口C9485を通過する。

【4290】

また、球受け部C9440から回転体C9420へ転動する際に、比較的浅く凹んだ第2の凹部C9423に入った遊技球は、平面視時計回りに移動する際に前壁部C9412eを乗り越えて、前方側へ転動する。前方へ転動した当該遊技球は、普図誘導溝C9412cに移動すると共に、当該普図誘導溝C9412cを前方へ転動し、普図始動口C9483を通過する。なお、本実施形態においては、第2の凹部C9423の方が第1の凹部C9422よりも多く形成されているため、遊技球は特図始動口C9484よりも普図始動口C9483を通過し易く（普図始動口C9483に入賞する確率が高く）なっている。

10

【4291】

前壁部C9412eと普図誘導溝C9412cの間に設けられる普図誘導斜面C9212fは球流路が球の直径より幅広に設けられている。このようにすることで第1の凹部C9422や第2の凹部C9423に入球せず回転体C9420に乗るなどの回転体C9420に対してイレギュラーな球の流下や集中した遊技球の流下が発生した際は普図誘導斜面C9412fで容易に受け入れるようにすることで特図始動口C9484への入球率が異常となることを防いでいる。

20

【4292】

本実施形態に係る始動口クルーンC9400によれば、上述のようにして、入球された遊技球を、普図始動口C9483、特図始動口C9484及び排出口C9485に振り分けることができる。また、始動口クルーンC9400によれば、遊技球は、排出口C9485（賞球が無い入球口）を比較的通過し難く、特図始動口C9484又は普図始動口C9483（賞球が有る入球口）を比較的通過し易くなっている。これにより、始動口クルーンC9400へ遊技球が入球した際の遊技者の期待を損なわせ難くでき、遊技者の興趣を高めることができる。また、本実施例では普図始動口C9483左右方向両側に排出口C9485を備えず特図始動口C9484の左右方向両側に排出口C9485を備えている。このような構成にする理由として普図始動口C9483側より普図始動口C9483側に遊技球が流下する機会が多い分排出口C9485への入球機会が増加し遊技球の遊技意欲が低下するため、特図始動口C9484の左右方向両側に排出口C9485を設けることで排出口C9485への入球機会を減少させるようにしている。

30

【4293】

また、本実施形態においては、特図始動口C9484が始動口クルーンC9400に設けられるため（換言すれば、遊技球の振り分け先が決定される回転体C9420等よりも下流側にあるため）、例えば不正行為や球噛み等で遊技球が何れかの場所で滞留する場合があっても、特図始動口C9484へと遊技球の入賞が集中するのを抑制することができる。

40

【4294】

また、本実施形態においては、上述の如く始動口クルーンC9400の入球口C9481は、ワープ通路P1140の排出口C9491の下方に配置される。ここで、ワープ通路P1140とは、開口領域1dの側方に沿って設けられるものあり、遊技球がその入球口C9492（図435参照）から排出口C9491まで、途中で回収等されることなく案内されるもの（1本道ルート）である。こうして、ワープ通路P1140を用いて、始動口クルーンC9400へ遊技球を案内し易くすることができる。また例えば、入球口C9492近傍の遊技釘の設定により、ワープ通路P1140を介した始動口クルーンC9

50

４００への遊技球の案内を調整することもできる。

【４２９５】

以上の実施形態に基づき、本発明の概要を以下に列挙する。

【４２９６】

従来、例えばパチンコ機などの遊技機は公知となっている（特開２０１６－５９４９８号公報参照）。

【４２９７】

上記公報には、回転動作を行うことで所定の可動演出を行う可動演出役物を備えた遊技機が開示されている。

【４２９８】

このような遊技機において、遊技の興趣をさらに向上させることが望まれている。

【４２９９】

本発明は、上述した課題に鑑みてなされたものであり、遊技の興趣を向上させることができる遊技機を提供することを目的とする。

【４３００】

以上の如く、本実施形態に係る遊技機は、

遊技の演出に関する動作を行う複数の可動体（例えば、第１の可動体Ｃ６０００、第２の可動体Ｃ７０００及び第３の可動体Ｃ８０００）と、

遊技者に所定の利益を付与可能な利益付与手段（例えば、アタッカ装置Ｃ９１００）と、
を備え、

前記複数の可動体は、装飾部（例えば、第１の可動体Ｃ６０００の第１の装飾部Ｃ６２００及び第２の装飾部Ｃ６３００）を少なくとも含み、

前記複数の可動体のうち少なくとも１つは、前記装飾部が待機位置と動作表示位置とに移動可能であり、

前記利益付与手段は、遊技者に利益を付与するときに所定の動作パターンで動作可能であるものである。

【４３０１】

このような構成により、遊技の興趣を向上させることができる。

【４３０２】

前記複数の可動体は、第１の可動体Ｃ６０００を含み、

前記第１の可動体Ｃ６０００は、複数の装飾部（例えば、第１の装飾部Ｃ６２００及び第２の装飾部Ｃ６３００）を有し、

前記第１の可動体Ｃ６０００が待機位置から動作表示位置に移動する際は装飾部のうち少なくとも１つ（例えば、第１の装飾部Ｃ６２００）が他の装飾部（例えば、第２の装飾部Ｃ６３００）よりも移動距離が長くなるものである。

【４３０３】

このような構成により、第１の可動体Ｃ６０００の右部及び左部の大きさ（レンズ表示領域）をそれぞれ拡大させることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【４３０４】

また、前記複数の可動体は第２の可動体Ｃ７０００を含み、

前記第２の可動体Ｃ７０００は、

複数の部材で構成され、

前記複数の部材が移動することに応じて、前記第２の可動体Ｃ７０００が初期の状態である（例えば図４４６に示す）第１の形態から（例えば図４５５に示す）第２の形態に変化可能であるものである。

【４３０５】

このような構成により、複数の部材の移動に基づく形態の変化を遊技者に視認させることができるため、遊技の興趣を向上させることができる。

【４３０６】

また、前記第２の可動体Ｃ７０００が前記第２の形態に変化された後、

10

20

30

40

50

前記複数の部材に設けられた装飾部（例えば、開閉装飾部 C 7 7 0 0（上装飾部 C 7 7 1 0 及び下装飾部 C 7 7 2 0））が移動動作し、装飾部の裏側に設けられた意匠部 C 7 5 0 0 を視認可能にするものである。

【 4 3 0 7 】

このような構成により、開閉装飾部 C 7 7 0 0（上装飾部 C 7 7 1 0 及び下装飾部 C 7 7 2 0）が移動動作することにより、開閉装飾部 C 7 7 0 0 の裏側に設けられた意匠部 C 7 5 0 0 を遊技者に視認させることができるため、遊技の興趣を向上させることができる。

【 4 3 0 8 】

また、前記複数の可動体は、第 3 の可動体 C 8 0 0 0 を含み、

10

前記第 3 の可動体 C 8 0 0 0 は、

複数のスライド部材（例えば、上スライド部材 C 8 6 0 0、中スライド部材 C 8 7 0 0 及び下スライド部材 C 8 8 0 0）が接続されてなり、スライド機構によりスライド移動可能となっており、

前記複数のスライド部材のスライド移動距離量はそれぞれ異なっているものである。

【 4 3 0 9 】

このような構成により、複数のスライド部材の異なるスライド態様を遊技者に視認させることができるため、遊技の興趣を向上させることができる。

【 4 3 1 0 】

また、前記複数の可動体は、第 1 の可動体 C 6 0 0 0 を含み、

20

前記第 3 の可動体 C 8 0 0 0 は、前記第 1 の可動体 C 6 0 0 0 の背面側に設けられており、

待機位置から動作表示位置に移動する際は、前記複数のスライド部材が第 1 の方向（下方）へ移動することで、正面視にて前記第 1 の可動体 C 6 0 0 0 の背面側より視認容易となり、前記複数のスライド部材はそれぞれ所定の移動距離量まで移動を行うことが可能であるものである。

【 4 3 1 1 】

このような構成により、第 1 の可動体 C 6 0 0 0 の背面側で遊技者から視認困難な状態で設けられていた第 3 の可動体 C 8 0 0 0 が出現すると共に、第 3 の可動体 C 8 0 0 0 の上スライド部材 C 8 6 0 0、中スライド部材 C 8 7 0 0 及び下スライド部材 C 8 8 0 0 の移動距離量が異なるため、多様な演出を実行することができ、遊技の興趣を向上させることができる。

30

【 4 3 1 2 】

また、前記複数のスライド部材は、ベース装飾部（例えば、ベース装飾部 C 8 6 1 1）と、移動装飾部（例えば、上装飾部 C 8 6 2 0）と、を含み、

前記移動装飾部が移動動作すると前記移動装飾部の後側に設けられる前記ベース装飾部の前面が視認容易となり、

前記第 3 の可動体 C 8 0 0 0 は、

前記第 3 の可動体 C 8 0 0 0 が動作表示位置に移動した後に、前記複数のスライド部材に設けられた前記移動装飾部（例えば、上装飾部 C 8 6 2 0、中装飾部 C 8 7 2 及び下装飾部 C 8 8 2 0）が連動して移動動作を行うことが可能であるものである。

40

【 4 3 1 3 】

このような構成により、複数の移動装飾部（例えば、上装飾部 C 8 6 2 0、中装飾部 C 8 7 2 及び下装飾部 C 8 8 2 0）の連動した移動動作により、隠されていた装飾を遊技者に視認させることができるため、遊技の興趣を向上させることができる。

【 4 3 1 4 】

また、前記第 1 の可動体 C 6 0 0 0 に設けられた装飾部と、前記複数のスライド部材に設けられた前記移動装飾部とは、前記第 3 の可動体 C 8 0 0 0 が前記動作表示位置に移動したのちに連動して移動動作を行うことが可能であるものである。

【 4 3 1 5 】

50

このような構成により、多様な演出を遊技者に視認させることができるため、遊技の興趣を向上させることができる。

【 4 3 1 6 】

また、前記遊技機は、遊技者に有利となる遊技状態に移行する可能性が通常より高いことを示唆する演出を実行可能となっており、

前記複数の可動体のうち前記動作表示位置へ移動することが可能な前記可動体は前記動作表示位置に移動する演出が実行可能となっているものである。

【 4 3 1 7 】

このような構成により、動作表示位置へ移動した可動体により大当りへの期待度を高めることができるため、遊技の興趣を向上させることができる。

10

【 4 3 1 8 】

また、前記利益付与手段は、遊技球が入球容易な状態と遊技球が入球困難な状態とに変位可能な開閉式入球装置（例えば、アタッカ装置 C 9 1 0 0 ）であり、

前記開閉式入球装置は、

第 1 の接触部（例えば、突部 C 9 1 4 3 ）を有する球受部駆動手段（例えば、ソレノイド C 9 1 4 0 ）と、

遊技球を検知するセンサ（例えば、センサ C 9 1 3 0 ）と、

上面側を遊技球が流下可能であり、前記遊技球が入球容易な状態と入球困難な状態とに動作され得る球受部（例えば、球受部 C 9 1 5 1 ）と、

前記球受部から延びるように構成される延長部（例えば、左延長部 C 9 1 5 2 及び右延長部 C 9 1 5 3 ）と、

20

を備え、

前記延長部は、

前記第 1 の接触部と接触する第 2 の接触部（例えば、凹部 C 9 1 5 4 ）と、

前記球受部の動作に係る動作機構と、を有し、

前記球受部は、前記第 1 の接触部と第 2 の接触部とが接触すると動作機構が作用して球受部が所定動作をすることで前記センサの検出部に遊技球を流入可能な状態と、遊技球の流入を不可能又は困難な状態とを切り替え可能にするものである。

【 4 3 1 9 】

このような構成により、遊技球を流入可能な状態と、遊技球の流入を不可能又は困難な状態とを円滑に切り替えることができる。

30

【 4 3 2 0 】

また、前記動作機構は、前記球受部を回転させることが可能であり、

前記球受部は、前記動作機構が回転動作することに応じて遊技球の受け入れ状態を変化可能であるものである。

【 4 3 2 1 】

このような構成により、アタッカ装置 C 9 1 0 0 の前後方向の省スペース化を図ることができる。

【 4 3 2 2 】

また、前記球受部（例えば、球受部 C 9 1 5 1 ）が遊技球を入球困難な状態であり、前記第 1 の接触部と前記第 2 の接触部とが嵌合する嵌合状態において、

40

前記球受部に前記遊技球の検出が容易な状態になるような応力を加えた場合、前記球受部駆動手段が移動動作不可能な方向への応力が発生するとともに前記嵌合状態を維持することで前記球受部は前記センサの検出部へ遊技球の流入が困難な状態を維持するものである。

【 4 3 2 3 】

このような構成により、例えば不正行為のような本来意図せぬ力によるシャッタ C 9 1 5 0 の開放を抑制することができる。

【 4 3 2 4 】

また、前記利益付与手段は、遊技球が入球容易な状態と遊技球が入球困難な状態とに変

50

位可能な開閉式入球装置（例えば、アタッカ装置 C 9 1 0 0 ）であり、

前記開閉式入球装置に入球しなかった遊技球が流下する流下通路（例えば、球受部 C 9 1 5 1 の左側の上面（流路）や、流下通路 C 9 2 0 0 ）と、

前記流下通路の下流に設けられ、遊技球が排出される球出口（例えば、球出口 C 9 2 1 0 ）と、

を備え、

前記球出口の下方には賞球を伴う入球部（例えば、入球部 C 9 2 3 0 ）が設けられ、

前記流下通路には、前記玉出口近傍部分に遊技球の流下速度を減速する減速部（例えば、減速部 C 9 2 2 0 ）が備わるものである。

【 4 3 2 5 】

10

このような構成により、遊技球の流下速度を概ね一定にした後に、遊技球を球出口 C 9 2 1 0 から入球部 C 9 2 3 0 へと落下させることができる。

【 4 3 2 6 】

以上、本発明の一実施形態を説明したが、本発明は上記構成に限定されるものではなく、特許請求の範囲に記載された発明の範囲内で種々の変更が可能である。

【 4 3 2 7 】

例えば、複数の可動体として、第 1 の可動体 C 6 0 0 0、第 2 の可動体 C 7 0 0 0 及び第 3 の可動体 C 8 0 0 0 を例示したが、これに限定するものではない。すなわち、第 1 の可動体 C 6 0 0 0、第 2 の可動体 C 7 0 0 0 及び第 3 の可動体 C 8 0 0 0 は、上記発明の範囲内で任意の形状や機構を採用することができる。また同様に、利益付与手段は、遊技者に利益を付与可能な手段であれば、アタッカ装置 C 9 1 0 0 に限定するものではない。

20

【 符号の説明 】

【 4 3 2 8 】

C 6 0 0 0	第 1 の可動体
C 7 0 1 0	第 2 の可動体
C 8 0 2 0	第 3 の可動体
C 9 0 0 0	右ユニット
C 9 3 0 0	始動口クルーン

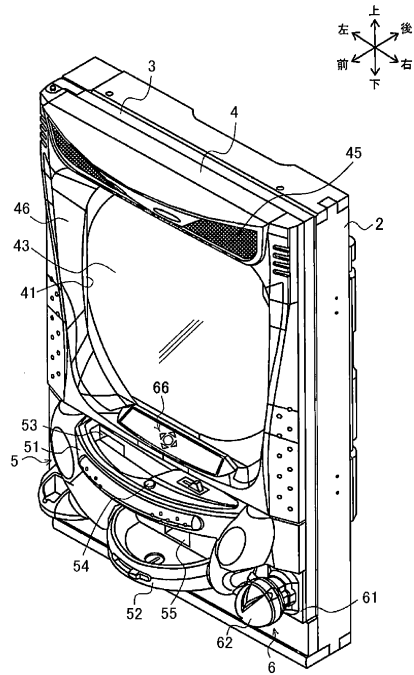
30

40

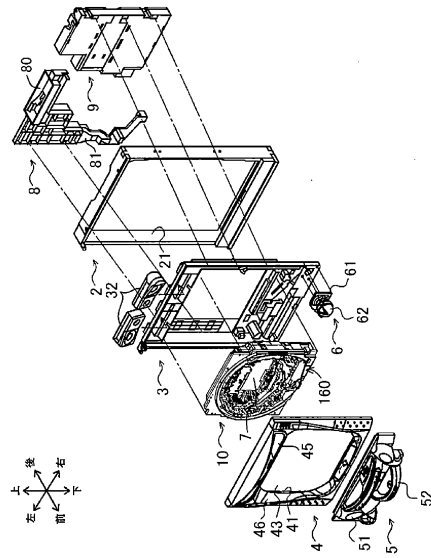
50

【図面】

【図 1】



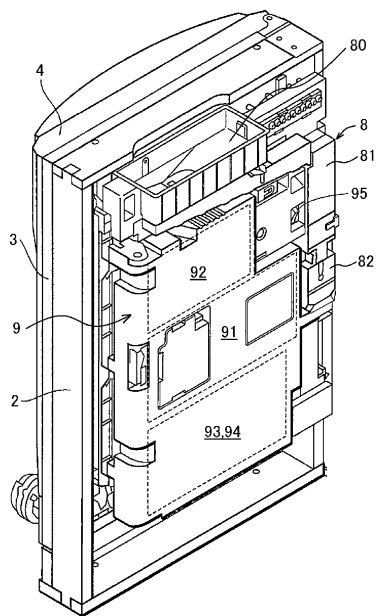
【図 2】



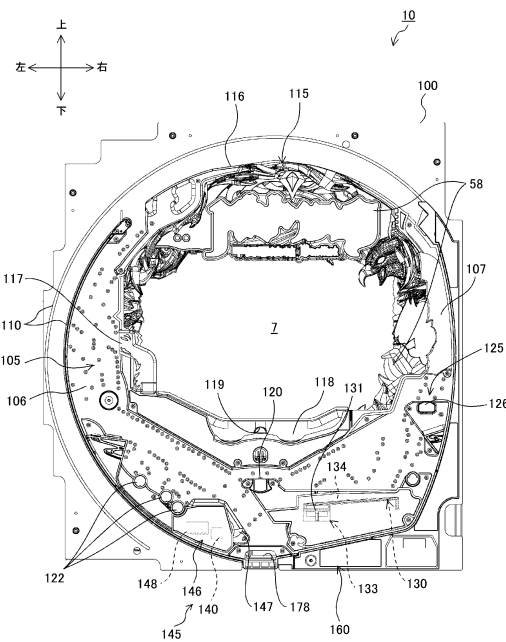
10

20

【図 3】



【図 4】

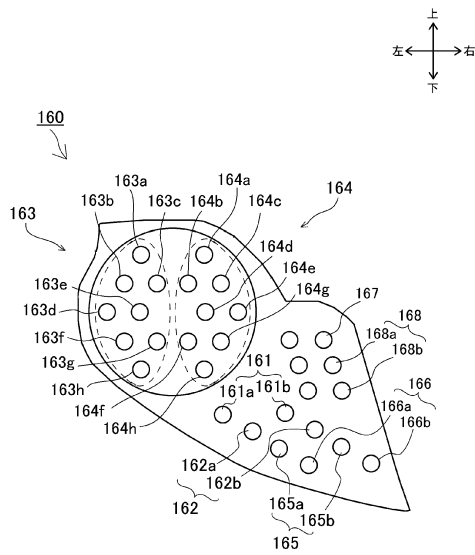


30

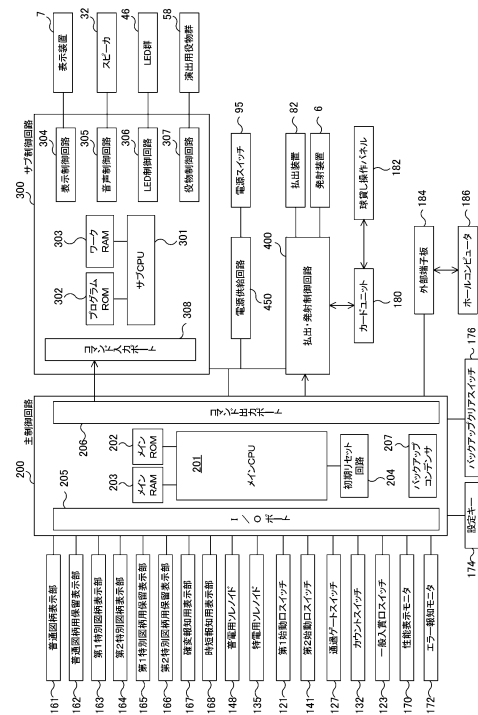
40

50

【図 5】



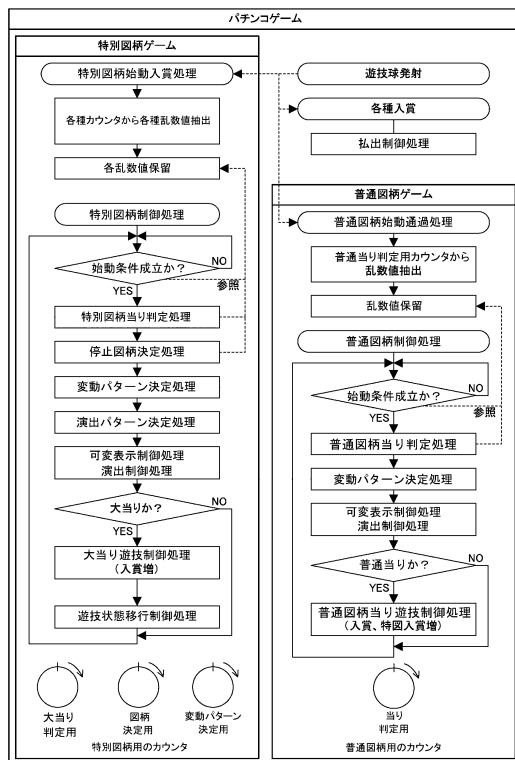
【図 6】



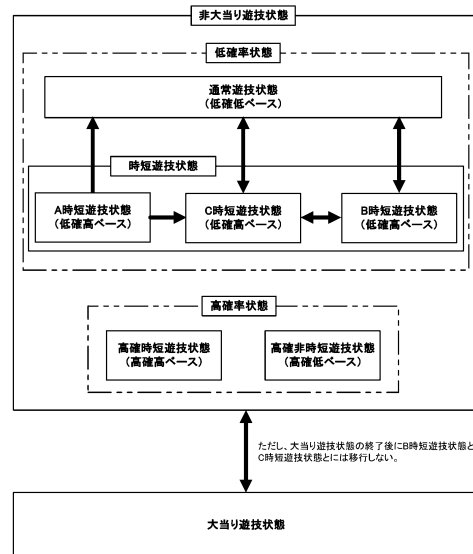
10

20

【図 7】



【図 8】



30

40

50

【 図 9 】

設定値毎の確率(概算)を示すテーブル								
特別図柄の種類	当りの種類	確変フラグ	設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
第1特別図柄	大当り	0	1/319	1/314	1/309	1/304	1/299	1/294
	時短当り	1	1/77	1/76	1/75	1/74	1/73	1/72
第2特別図柄	大当り	0	1/319	1/314	1/309	1/304	1/299	1/294
	時短当り	1	1/77	1/76	1/75	1/74	1/73	1/72

【 図 1 0 】

特別図柄の当り判定テーブル(設定1の場合の例)				
特別図柄の種類	確変フラグ	特別図柄当り判定用乱数値 65536(0~65535)	選択率 (概算)	判定値データ
第1特別図柄	0	幅409(0-408)	1/160	時短当り判定値データ
		幅205(409-613)	1/319	大当り判定値データ
		幅64922(614-65535)	1/1.01	ハズレ判定値データ
	1	幅409(0-408)	1/160	時短当り判定値データ
		幅851(409-1259)	1/77	大当り判定値データ
第2特別図柄	0	幅64276(1260-65535)	1/1.02	ハズレ判定値データ
		幅273(0-272)	1/240	時短当り判定値データ
		幅205(273-477)	1/319	大当り判定値データ
		幅65058(478-65535)	1/1.01	ハズレ判定値データ
	1	幅273(0-272)	1/240	時短当り判定値データ
		幅851(273-1123)	1/77	大当り判定値データ
		幅64412(1124-65535)	1/1.02	ハズレ判定値データ

10

20

【 図 1 1 】

特別図柄判定テーブル					
特別図柄の種類	判定値データ	特別図柄の 図柄乱数値 (0~99)	選択率	選択図柄コマンド	図柄指定コマンド
第1特別図柄	時短当り判定値データ	0~69	70/100	z0	zA1
		70~96	27/100	z1	
		97~99	3/100	z2	
	大当り判定値データ	0~9	10/100	z3	zA4
		10~59	50/100	z4	
		60~99	40/100	z5	
	ハズレ判定値データ	0~99	100/100	z6	zA5
第2特別図柄	時短当り判定値データ	0~96	97/100	z7	zA6
	大当り判定値データ	97~99	3/100	z8	zA7
		0~59	60/100	z9	zA8
		60~99	40/100	z10	zA9
	ハズレ判定値データ	0~99	100/100	z11	zA10

【 図 1 2 】

(A)特別図柄停止態様決定テーブル																
選択図柄 コマンド	第1特別図柄								第2特別図柄							
	0	1	2	3	4	5	6	7	0	1	2	3	4	5	6	7
z0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0
z1	1	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0
z2	1	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0
z3	0	0	0	1	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0
z4	0	0	0	1	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0
z5	0	0	0	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0
z6	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0
z7	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	1
z8	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	1
z9	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	1	0
z10	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0
z11	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1

30

(B)装飾図柄停止態様決定テーブル					
図柄指定 コマンド	装飾図柄の停止態様 ※			備考	
	左図柄	中図柄	右図柄	装飾図柄の停止態様の説明	選択図柄 コマンド
zA1	2	時短	4	左図柄及び右図柄が偶数図柄 かつ中図柄が時短図柄	z0
					z1
zA2	3	時短	7	左図柄及び右図柄が奇数図柄 かつ中図柄が時短図柄	z2
zA3	7	7	7	奇数図柄の揃い図柄(ぞろ目)	z3
zA4	2	2	2	偶数図柄の揃い図柄(ぞろ目)	z4
					z5
zA5	6	1	4	ばらけ目	z6
zA6	2	時短	4	左図柄及び右図柄が偶数図柄 かつ中図柄が時短図柄	z7
zA7	3	時短	7	左図柄及び右図柄が奇数図柄 かつ中図柄が時短図柄	z8
zA8	7	7	7	奇数図柄の揃い図柄(ぞろ目)	z9
zA9	3	時短	7	偶数図柄の揃い図柄(ぞろ目)	z10
zA10	6	1	4	ばらけ目	z11

※「装飾図柄の停止態様」の欄に示される停止態様は例示

40

50

【図 1 3】

当り種類決定テーブル

選択図柄コマンド	大当り遊技状態の態様 (ラウンド数)	その後の遊技状態の態様			
		確変フラグ	確変回数	時短フラグ	時短回数
z0	—	—	—	1	10
z1	—	—	—	1	50
z2	—	—	—	1	100
z3	10	1	10000	1	10000
z4	4	1	10000	1	10000
z5	4	0	—	1	200
z6	—	—	—	—	—
z7	—	—	—	1	50
z8	—	—	—	1	100
z9	10	1	10000	1	10000
z10	10	0	—	1	300
z11	—	—	—	—	—

【図 1 4】

当り種類決定テーブル

選択図柄コマンド	大当り遊技状態の態様 (ラウンド数)	その後の遊技状態の態様			
		確変フラグ	確変回数	時短フラグ	時短回数
z0	—	—	—	1	50
z1	—	—	—	1	100
z2	—	—	—	1	200
z3	10	1	10000	1	10000
z4	4	1	10000	1	10000
z5	4	0	—	1	50
z6	—	—	—	—	—
z7	—	—	—	1	100
z8	—	—	—	1	200
z9	10	1	10000	1	10000
z10	10	0	—	1	50
z11	—	—	—	—	—

10

20

【図 1 5】

特別図柄の変動パターンテーブル

特別図柄の種類	当落	時短フラグ	リーチ判定用乱数値(0～249)	演出選択用乱数値(0～99)	変動パターン	変動パターンコマンド	可変表示時間(ms)	先読みフラグ	備考
第1特別図柄	時短当り	-	-	0～4	01H	83H01H	95000	-	時短当り系/チアA
				5～14	02H	83H02H	65000	-	時短当り系/チアB
				15～24	03H	83H03H	65000	1	時短当り系/チアC
				25～34	07H	83H07H	95000	-	共通/チアA
				35～54	08H	83H08H	105000	-	共通/チアB
				55～78	09H	83H09H	105000	1	共通/チアC
				80～99	0AH	83H0AH	170000	1	共通/チアD
				0～4	04H	83H04H	95000	-	大当り系/チアA
				5～14	05H	83H05H	75000	-	大当り系/チアB
				15～24	06H	83H06H	75000	1	大当り系/チアC
	大当り	-	-	0～4	04H	83H04H	95000	-	大当り系/チアA
				5～14	05H	83H05H	75000	-	大当り系/チアB
				15～24	06H	83H06H	75000	1	大当り系/チアC
				25～34	07H	83H07H	95000	-	共通/チアA
				35～54	08H	83H08H	105000	-	共通/チアB
				55～78	09H	83H09H	105000	1	共通/チアC
				80～99	09H	83H09H	105000	1	共通/チアD
				0～14	0CH	83H0CH	13000	-	時短当り系/マルチ
				15～22	0CH	83H0CH	65000	-	時短当り系/チアB
				23～27	0EH	83H0EH	65000	1	時短当り系/チアC
第2特別図柄	ハズレ	0	0～25	28～42	0FH	83H0FH	13000	-	大当り系/マルチ
				43～50	10H	83H10H	75000	-	大当り系/チアB
				51～55	11H	83H11H	75000	1	大当り系/チアC
				56～75	12H	83H12H	30000	-	共通/マルチ
				76～83	13H	83H13H	105000	-	共通/チアB
				84～88	14H	83H14H	105000	1	共通/チアC
				89～93	15H	83H15H	170000	1	共通/チアD
				94～99	16H	83H16H	180000	1	共通/チアE
				0～69	17H	83H17H	13000	-	通常変動A
				70～94	18H	83H18H	8000	-	通常変動B
	ハズレ	26～249	0～25	95～99	19H	83H19H	13000	1	通常変動C
				0～19	0CH	83H0CH	13000	-	時短当り系/マルチ
				20～29	0CH	83H0CH	65000	-	時短当り系/チアB
				30～49	0FH	83H0FH	13000	-	大当り系/マルチ
				50～59	10H	83H10H	75000	-	大当り系/チアB
				60～69	12H	83H12H	30000	-	共通/マルチ
				90～99	13H	83H13H	105000	-	共通/チアB
				0～69	1AH	83H1AH	3000	-	短縮変動A
				70～99	1BH	83H1BH	2000	-	短縮変動B
				0～14	01H	84H01H	95000	-	時短当り系/チアA
第3特別図柄	時短当り	-	-	15～29	02H	84H02H	65000	-	時短当り系/チアB
				30～34	07H	84H07H	95000	-	共通/チアA
				65～99	08H	84H08H	105000	-	共通/チアB
				0～14	04H	84H04H	95000	-	大当り系/チアA
				15～29	05H	84H05H	75000	-	大当り系/チアB
				30～64	07H	84H07H	95000	-	共通/チアC
				65～99	08H	84H08H	105000	-	共通/チアB
				0～19	0CH	84H0CH	13000	-	時短当り系/マルチ
				20～29	0CH	84H0CH	65000	-	時短当り系/チアB
				30～49	0FH	84H0FH	13000	-	大当り系/マルチ
	大当り	-	-	50～59	10H	84H10H	75000	-	大当り系/チアB
				60～69	26H	84H26H	30000	-	共通/マルチ
				90～99	27H	84H27H	105000	-	共通/チアB
				0～69	28H	84H28H	13000	-	通常変動A
				70～99	29H	84H29H	8000	-	通常変動B
				0～19	0CH	84H0CH	13000	-	時短当り系/マルチ
				20～29	0CH	84H0CH	65000	-	時短当り系/チアB
				30～49	0FH	84H0FH	13000	-	大当り系/マルチ
				50～59	10H	84H10H	75000	-	大当り系/チアB
				60～69	12H	84H12H	30000	-	共通/マルチ
ハズレ	26～249	0～25	90～99	13H	84H13H	105000	-	共通/チアB	
			0～69	1AH	84H1AH	3000	-	短縮変動A	
			70～99	1BH	84H1BH	2000	-	短縮変動B	
			26～249	0CH	84H0CH	13000	-	時短当り系/マルチ	
			20～29	0CH	84H0CH	65000	-	時短当り系/チアB	
			30～49	0FH	84H0FH	13000	-	大当り系/マルチ	
			50～59	10H	84H10H	75000	-	大当り系/チアB	
			60～69	12H	84H12H	30000	-	共通/マルチ	
			90～99	13H	84H13H	105000	-	共通/チアB	
			0～69	1AH	84H1AH	3000	-	短縮変動A	

普通図柄の当り判定テーブル

遊技状態	普通図柄当り判定用乱数値 100(0～99)	選抜率 (概算)	当落判定値データ
非時短遊技状態	幅80(0～79)	80/100	普通図柄当り判定値データ
	幅20(80～99)	20/100	ハズレ判定値データ
A時短遊技状態	幅99(0～98)	99/100	普通図柄当り判定値データ
B時短遊技状態	幅1(99)	1/100	ハズレ判定値データ
	幅80(0～79)	80/100	普通図柄当り判定値データ
C時短遊技状態	幅20(80～99)	20/100	ハズレ判定値データ
	幅80(0～79)	80/100	普通図柄当り判定値データ
	幅20(80～99)	20/100	ハズレ判定値データ

30

40

50

【図 17】

普通図柄判定テーブル				
時短の種類	判定値データ	普通図柄の図柄乱数値 (0～99)	選択率	普通図柄当り時 選択図柄コマンド
非時短遊技状態	普通図柄当り判定値データ	0～99	100/100	fz0
	ハズレ判定値データ	0～99	100/100	—
A時短遊技状態	普通図柄当り判定値データ	0～29	30/100	fz1
		30～69	40/100	fz2
	ハズレ判定値データ	70～99	30/100	fz3
		0～99	100/100	—
B時短遊技状態	普通図柄当り判定値データ	0～29	30/100	fz4
		30～69	40/100	fz5
	ハズレ判定値データ	70～99	30/100	fz6
		0～99	100/100	—
C時短遊技状態	普通図柄当り判定値データ	0～29	30/100	fz7
		30～69	40/100	fz8
	ハズレ判定値データ	70～99	30/100	fz9
		0～99	100/100	—

【図 18】

普通図柄当り種類決定テーブル			普通電動役物 開放パターン(msec)		
普通図柄当り時 選択図柄コマンド	普通電動役物 開放パターン	普通電動役物 開放パターンコマンド	1回目の開放時間 ウェイト時間 2回目の開放時間		
			1回目の開放時間	ウェイト時間	2回目の開放時間
fz0	01H	90H01H	1000	—	—
fz1	02H	91H02H	2000	200	2000
fz2	03H	91H03H	2500	200	2500
fz3	04H	91H04H	3000	200	3000
fz4	05H	92H05H	2500	—	—
fz5	06H	92H06H	2000	600	2000
fz6	07H	92H07H	2500	600	2500
fz7	05H	93H05H	2500	—	—
fz8	06H	93H06H	2000	600	2000
fz9	07H	93H07H	2500	600	2500

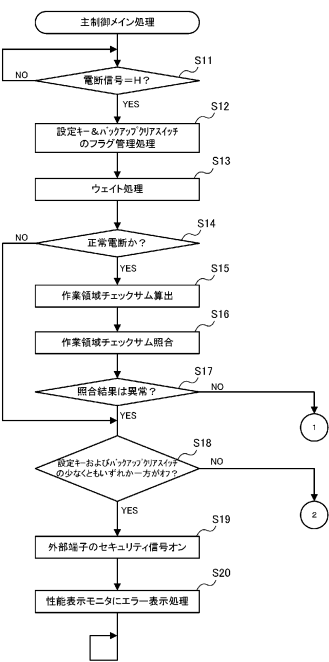
10

20

【図 19】

普通図柄の変動パターンテーブル				
遊技状態	普通図柄演出選択用乱数値 (0～99)	変動パターン	変動パターン コマンド	可変表示時間 (ms)
非時短遊技状態	0～99	01H	89H01H	3000000
	0～99	02H	89H02H	500
A時短遊技状態	99～99	03H	89H03H	800
	0～39	02H	87H02H	500
B時短遊技状態	40～79	04H	87H04H	1000
	80～99	05H	87H05H	1500
C時短遊技状態	0～39	02H	88H02H	500
	40～79	04H	88H04H	1000
	80～99	05H	88H05H	1500

【図 20】

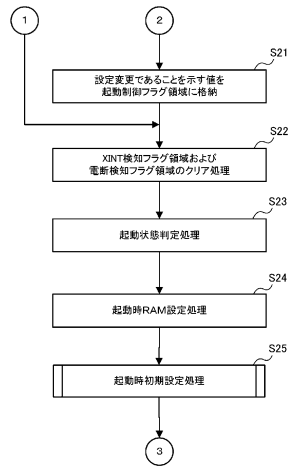


30

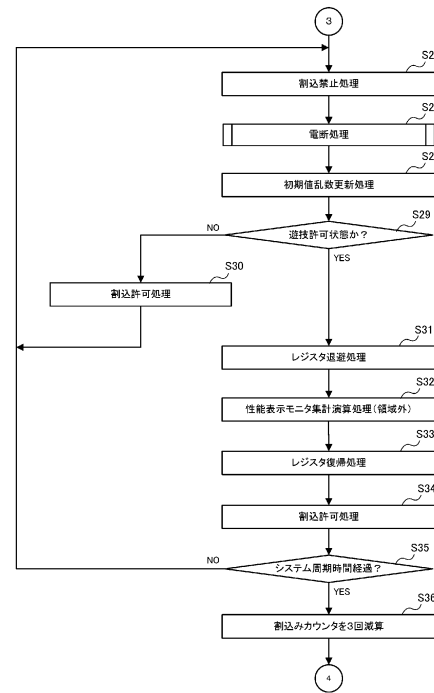
40

50

【図 2 1】



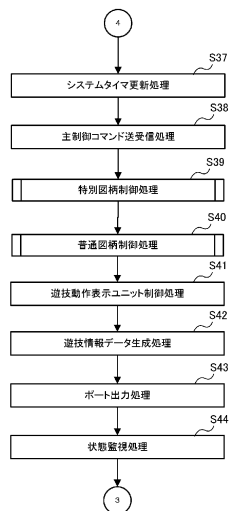
【図 2 2】



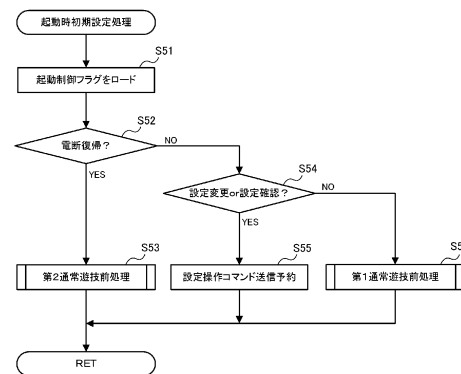
10

20

【図 2 3】



【図 2 4】

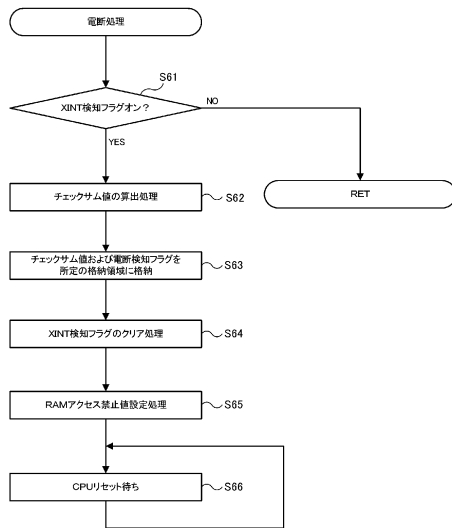


30

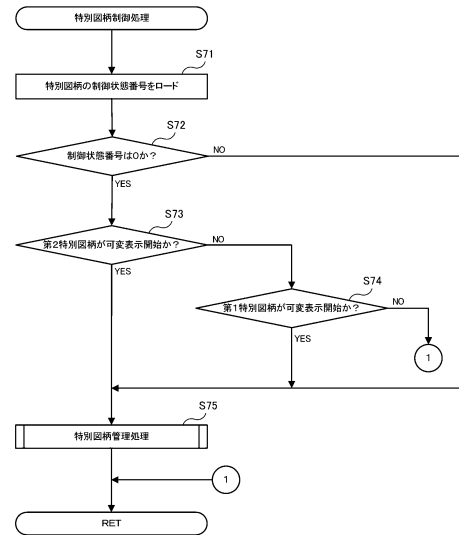
40

50

【図 25】



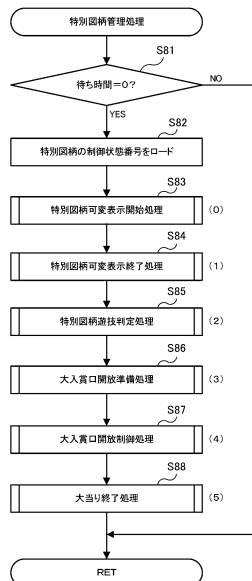
【図 26】



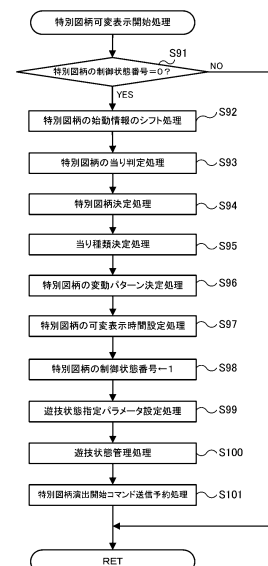
10

20

【図 27】



【図 28】

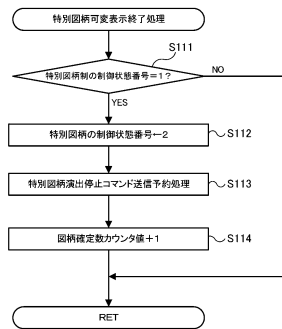


30

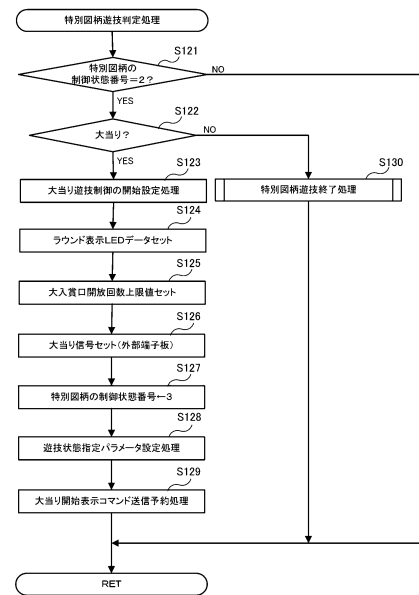
40

50

【図 29】



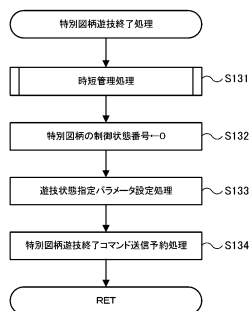
【図 30】



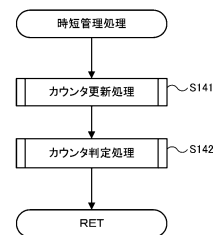
10

20

【図 31】



【図 32】

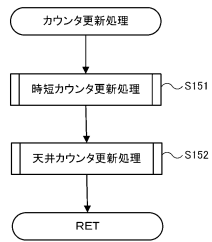


30

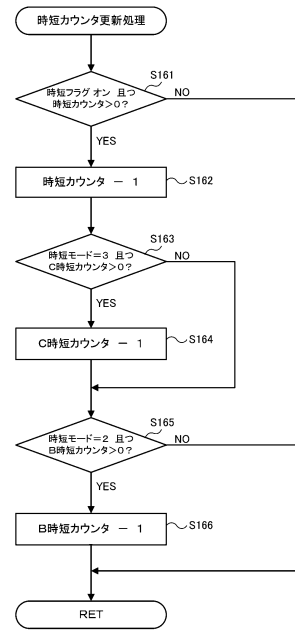
40

50

【図 3 3】



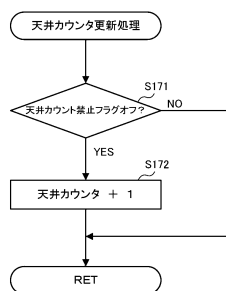
【図 3 4】



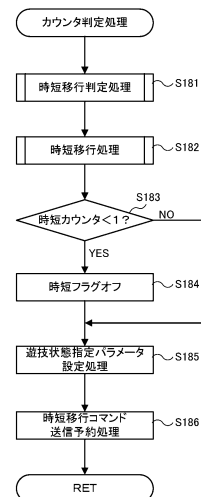
10

20

【図 3 5】



【図 3 6】

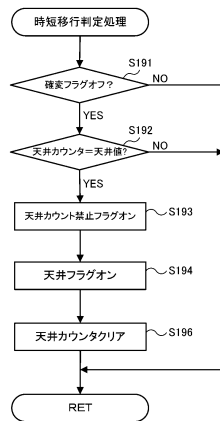


30

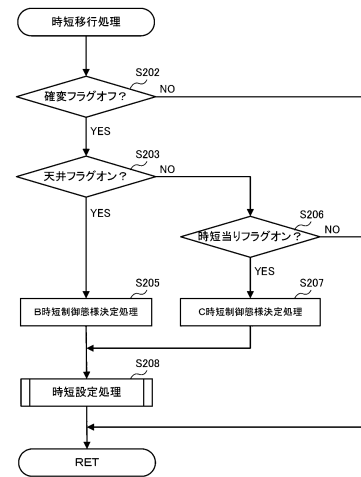
40

50

【図 37】



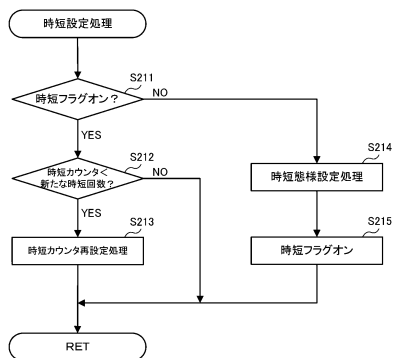
【図 38】



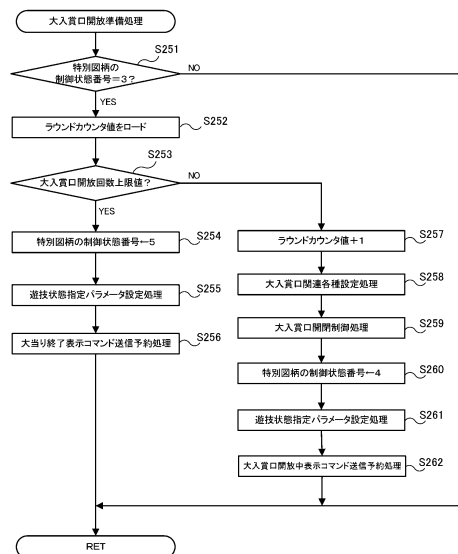
10

20

【図 39】



【図 40】

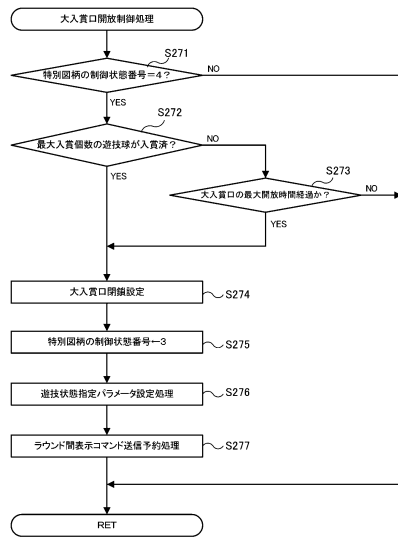


30

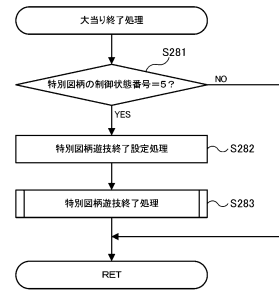
40

50

【図 4 1】



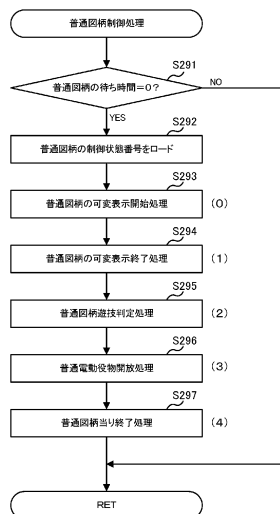
【図 4 2】



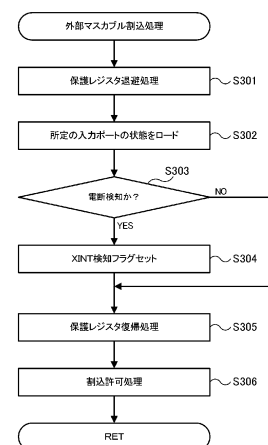
10

20

【図 4 3】



【図 4 4】

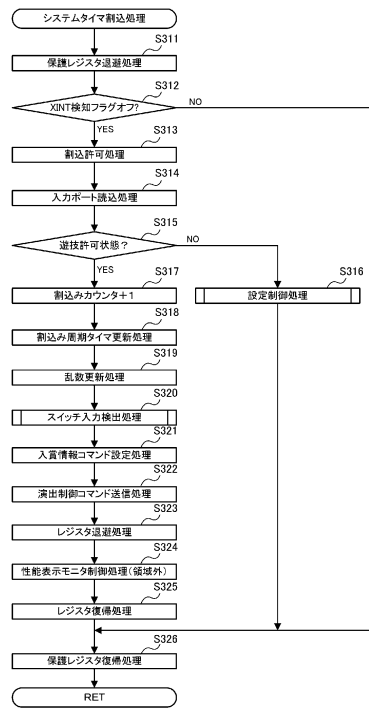


30

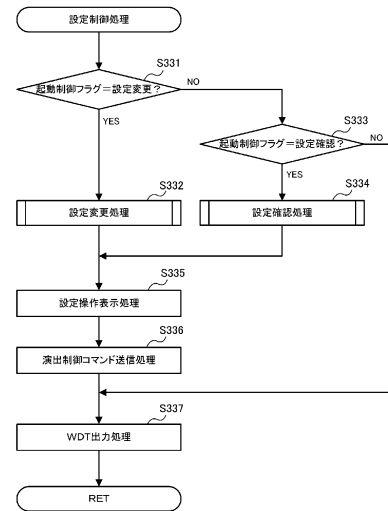
40

50

【図 4 5】



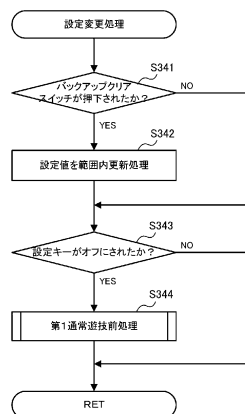
【図 4 6】



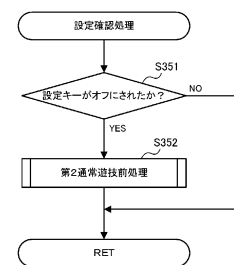
10

20

【図 4 7】



【図 4 8】

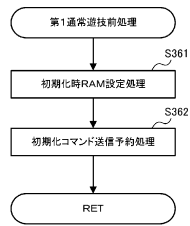


30

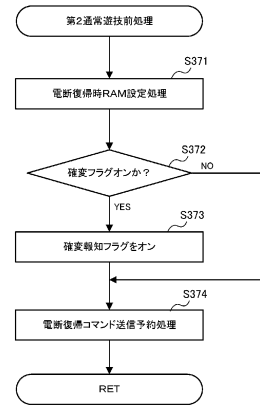
40

50

【図 49】



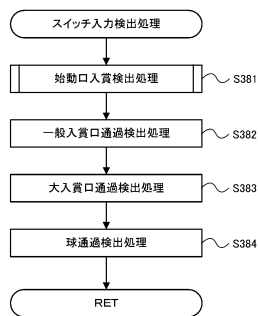
【図 50】



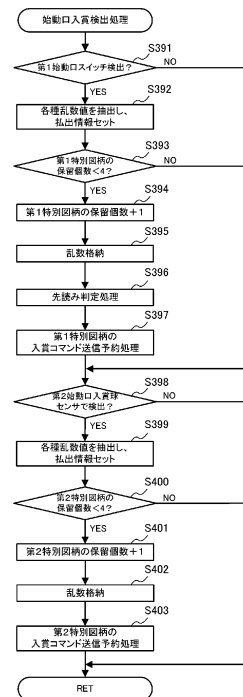
10

20

【図 51】



【図 52】

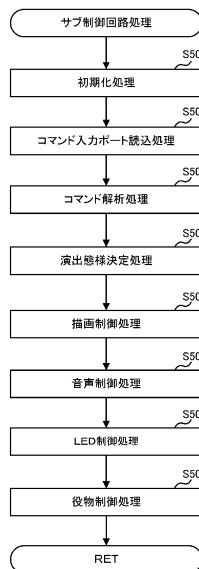


30

40

50

【図 5 3】



【図 5 4】

通常遊技状態におけるサブ変動演出パターン決定テーブル

変動パターン	変動パターンコマンド	可変表示時間 (ms)	備考	
			1	2
01H	83H01H	95000	時短当り系リーチA	時短当り
02H	83H02H	65000	時短当り系リーチB	
03H	83H03H	65000	時短当り系リーチC	
07H	83H07H	95000	共通リーチA	
08H	83H08H	105000	共通リーチB	
09H	83H09H	105000	共通リーチC	
0AH	83H0AH	170000	共通リーチD	
04H	83H04H	95000	大当り系リーチA	大当り
05H	83H05H	75000	大当り系リーチB	
06H	83H06H	75000	大当り系リーチC	
07H	83H07H	95000	共通リーチA	
08H	83H08H	105000	共通リーチB	
09H	83H09H	105000	共通リーチC	
0BH	83H0BH	180000	共通リーチE	
0CH	83H0CH	13000	時短当り系ノーマルリーチ	ハズレ
0DH	83H0DH	65000	時短当り系リーチB	
0EH	83H0EH	65000	時短当り系リーチC	
0FH	83H0FH	13000	大当り系ノーマルリーチ	
10H	83H10H	75000	大当り系リーチB	
11H	83H11H	75000	大当り系リーチC	
12H	83H12H	30000	共通ノーマルリーチ	
13H	83H13H	105000	共通リーチB	
14H	83H14H	105000	共通リーチC	
15H	83H15H	170000	共通リーチD	
16H	83H16H	180000	共通リーチE	時短当り
17H	83H17H	13000	通常変動A	
18H	83H18H	8000	通常変動B	
19H	83H19H	13000	通常変動C	
01H	84H01H	95000	時短当り系リーチA	時短当り
02H	84H02H	65000	時短当り系リーチB	
07H	84H07H	95000	共通リーチA	
08H	84H08H	105000	共通リーチB	
04H	84H04H	95000	大当り系リーチA	大当り
05H	84H05H	75000	大当り系リーチB	
07H	84H07H	95000	共通リーチA	
08H	84H08H	105000	共通リーチB	
0CH	83H0CH	13000	時短当り系ノーマルリーチ	
0DH	83H0DH	65000	時短当り系リーチB	
0FH	83H0FH	13000	大当り系ノーマルリーチ	ハズレ
10H	83H10H	75000	大当り系リーチB	
26H	84H26H	30000	共通ノーマルリーチ	
27H	84H27H	105000	共通リーチB	
28H	84H28H	13000	通常変動A	
29H	84H29H	8000	通常変動B	

10

20

【図 5 5】

先読み当り種別演出パターン決定テーブル番号決定テーブル

変動パターン	保留数				先読みフラグ	備考
	1	2	3	4		
03H	1	2	3	4	1	時短当り系リーチC 83H03H 65000ms
06H	5	6	7	8	1	大当り系リーチC 83H06H 75000ms
09H	9	10	11	12	1	共通リーチC 83H09H 105000ms
0AH	13	14	15	16	1	共通リーチD 83H0AH 170000ms
0BH	17	18	19	20	1	共通リーチE 83H0BH 180000ms
0EH	21	22	23	24	1	時短当り系リーチC 83H0EH 65000ms
11H	25	26	27	28	1	大当り系リーチC 83H11H 75000ms
14H	29	30	31	32	1	共通リーチC 83H14H 105000ms
15H	33	34	35	36	1	共通リーチD 83H15H 170000ms
16H	37	38	39	40	1	共通リーチE 83H16H 180000ms
19H	41	42	43	44	1	通常変動C 83H19H 13000ms

【図 5 6】

先読み当り種別演出パターン決定テーブル

SASPT 番号	サブ演出 選択用乱数値 (0~99)	SAS演出 パターン	備考 (保留対応)			
			1	2	3	4
1	0~49	01H	C	-	-	-
	50~99	02H	C	-	-	-
2	0~49	03H	C	C	-	-
	50~79	04H	A	C	-	-
3	80~99	05H	A	A	-	-
	0~49	06H	C	C	C	-
4	50~69	07H	A	C	C	-
	70~99	08H	A	A	C	-
5	90~99	09H	A	A	A	-
	0~29	0AH	C	C	C	C
6	30~59	0BH	A	C	C	C
	60~79	0CH	A	A	C	A
7	80~84	0DH	A	A	A	C
	85~99	0EH	A	A	A	A
8	0~49	0FH	C	-	-	-
	50~99	10H	B	-	-	-
9	0~49	11H	C	C	-	-
	50~79	12H	B	C	-	-
10	80~99	13H	B	B	-	-
	0~49	14H	C	C	C	-
11	50~69	15H	B	C	C	-
	70~99	16H	B	B	C	-
12	90~99	17H	B	B	B	-
	0~29	18H	C	C	C	C
13	30~59	19H	B	C	C	C
	60~79	1AH	B	B	C	C
14	80~84	1BH	B	B	B	C
	85~99	1CH	B	B	B	B
15	0~99	1DH	C	-	-	-
	0~99	1EH	C	C	-	-
16	0~99	1FH	C	C	-	-
	0~99	20H	C	C	C	C
17	0~49	21H	C	-	-	-
	50~99	22H	A	-	-	-
18	0~49	23H	C	C	-	-
	50~79	24H	A	A	-	-
19	80~99	25H	A	A	-	-
	0~49	26H	C	C	C	-
20	50~69	27H	A	C	C	-
	70~99	28H	A	A	C	-
21	90~99	29H	A	A	A	-
	0~29	2AH	C	C	C	C
22	30~59	2BH	A	C	C	C
	60~79	2CH	A	A	C	C
23	80~84	2DH	A	A	A	C
	85~99	2EH	A	A	A	A
24	0~49	2FH	C	-	-	-
	50~99	30H	B	-	-	-
25	0~49	31H	C	C	-	-
	50~79	32H	B	C	-	-
26	80~99	33H	B	B	-	-
	0~49	34H	C	C	C	-
27	50~69	35H	B	C	C	-
	70~99	36H	B	B	C	-
28	90~99	37H	B	B	B	-
	0~29	38H	C	C	C	C
29	30~59	39H	A	C	C	C
	60~79	40H	A	A	C	C
30	80~84	41H	B	B	B	C
	85~99	42H	C	C	C	C
31	0~49	43H	C	-	-	-
	50~79	44H	B	B	-	-
32	80~99	45H	B	B	-	-
	0~49	46H	C	C	C	-
33	50~69	47H	B	B	C	-
	70~99	48H	B	B	C	-
34	90~99	49H	B	B	B	-
	0~29	50H	C	C	C	C
35	30~59	51H	A	C	C	C
	60~79	52H	B	B	C	C
36	80~84	53H	B	B	B	C
	85~99	54H	C	C	C	C
37	0~49	55H	B	B	-	-
	50~79	56H	B	B	-	-
38	80~99	57H	B	B	B	-
	0~49	58H	C	C	C	C
39	50~69	59H	B	B	C	-
	70~99	60H	B	B	C	-
40	90~99	61H	B	B	B	-
	0~29	62H	A	-	-	-
41	30~59	63H	A	-	-	-
	60~79	64H	A	-	-	-
42	80~84	65H	A	-	-	-
	85~99	66H	A	-	-	-
43	0~49	67H	A	-	-	-
	50~79	68H	A	-	-	-
44	80~99	69H	A	-	-	-
	0~29	70H	A	-	-	-
45	30~59	71H	A	-	-	-
	60~79	72H	A	-	-	-
46	80~84	73H	A	-	-	-
	85~99	74H	A	-	-	-
47	0~49	75H	A	-	-	-
	50~79	76H	A	-	-	-
48	80~99	77H	A	-	-	-
	0~29	78H	A	-	-	-
49	30~59	79H	A	-	-	-
	60~79	80H	A	-	-	-
50	80~84	81H	A	-	-	-
	85~99	82H	A	-	-	-
51	0~49	83H	A	-	-	-
	50~79	84H	A	-	-	-
52	80~99	85H	A	-	-	-
	0~29	86H	A	-	-	-
53	30~59	87H	A	-	-	-
	60~79	88H	A	-	-	-
54	80~84	89H	A	-	-	-
	85~99	90H	A	-	-	-
55	0~49	91H	A	-	-	-
	50~79	92H	A	-	-	-
56	80~99	93H	A	-	-	-
	0~29	94H	A	-	-	-
57	30~59	95H	A	-	-	-
	60~79	96H	A	-	-	-
58	80~84	97H	A	-	-	-
	85~99	98H	A	-	-	-
59	0~49	99H	A	-	-	-
	50~79	00H	A	-	-	-
60	80~84	01H	A	-	-	-
	85~99	02H	A	-	-	-
61	0~49	03H	A	-	-	-
	50~79	04H	A	-	-	-
62	80~99	05H	A	-	-	-
	0~29	06H	A	-	-	-
63	30~59	07H	A	-	-	-
	60~79	08H	A	-	-	-
64	80~84	09H	A	-	-	-
	85~99	0AH	A	-	-	-
65	0~49	0BH	A	-	-	-
	50~79	0CH	A	-	-	-
66	80~99	0DH	A	-	-	-
	0~29	0EH	A	-	-	-
67	30~59	0FH	A	-	-	-
	60~79	10H	A	-	-	-
68	80~84	11H	A	-	-	-
	85~99	12H	A	-	-	-
69	0~49	13H	A	-	-	-
	50~79	14H	A	-	-	-
70	80~99	15H	A	-	-	-
	0~29	16H	A	-	-	-
71	30~59	17H	A	-	-	-
	60~79	18H	A	-	-	-
72	80~84	19H	A	-	-	-
	85~99	1AH	A	-	-	-
73	0~49	1BH	A	-	-	-
	50~79	1CH	A	-	-	-
74	80~99	1DH	A	-	-	-
	0~29	1EH	A	-	-	-
75	30~59	1FH	A	-	-	-
	60~79	20H	A	-	-	-
76	80~84	21H	A	-	-	-
	85~99	22H	A	-	-	-
77	0~49	23H	A	-	-	-
	50~79	24H	A	-	-	-
78	80~99	25H	A	-	-	-
	0~29	26H	A	-	-	-
79	30~59	27H	A	-	-	-
	60~79	28H	A	-	-	-
80	80~84	29H	A	-	-	-
	85~99	2AH	A	-	-	-
81	0~49	2BH	A	-	-	-
	50~79	2CH	A	-	-	-
82	80~99	2DH	A	-	-	-
	0~29	2EH	A	-	-	-
83	30~59	2FH	A	-	-	-
	60~79	30H	A	-	-	-
84	80~84	31H	A	-	-	-
	85~99	32H	A	-	-	-
85	0~49	33H	A	-	-	-
	50~79	34H	A	-	-	-
86	80~99	35H	A	-	-	-
	0~29	36H	A	-	-	-
87	30~59	37H	A	-	-	-
	60~79	38H	A	-	-	-
88	80~84	39H	A	-	-	-
	85~99	40H	A	-	-	-
89	0~49	41H	A	-	-	-
	50~79	42H	A	-	-	-
90	80~99	43H	A	-	-	-
	0~29	44H	A	-	-	-
91	30~59	45H	A	-	-	-
	60~79	46H	A	-	-	-
92	80~84	47H	A	-	-	-
	85~99	48H	A	-	-	-
93	0~49	49H	A	-	-	-
	50~79	50H	A	-	-	-
94	80~99	51H	A	-	-	-
	0~29	52H	A	-	-	-
95	30~59	53H	A	-	-	-
	60~79	54H	A	-	-	-
96	80~84	55H	A	-	-	-
	85~99	56H	A	-	-	-
97	0~49	57H	A	-	-	-
	50~79	58H	A	-	-	-
98	80~99	59H	A	-	-	-
	0~29	60H	A	-	-	-
99	30~59	61H	A	-	-	-
	60~79	62H	A	-	-	-
100	80~84	63H	A	-	-	-
	85~99	64H	A	-	-	-

【図 57】

保留数	サブ演出選択用乱数値2 (0~999)	先読み期待値 演出パターン	備考(保留対応)			
			1	2	3	4
1	0~19	01H	1	—	—	—
	20~39	02H	2	—	—	—
	40~59	03H	3	—	—	—
	60~79	04H	4	—	—	—
	80~99	05H	5	—	—	—
	100~119	06H	6	—	—	—
	120~139	07H	7	—	—	—
	140~159	08H	8	—	—	—
	160~179	09H	9	—	—	—
	180~199	0AH	10	—	—	—
2	200~219	0BH	1	1	—	—
	220~239	0CH	2	2	—	—
	240~259	0DH	3	3	—	—
	260~279	0EH	4	4	—	—
	280~299	0FH	5	5	—	—
	300~319	10H	6	6	—	—
	320~339	11H	7	7	—	—
	340~359	12H	8	8	—	—
	360~379	13H	9	9	—	—
	380~399	14H	10	10	—	—
3	400~419	15H	1	0	0	—
	420~439	16H	2	0	0	—
	440~459	17H	3	0	0	—
	460~479	18H	4	0	0	—
	480~499	19H	5	0	0	—
	500~519	1AH	6	0	0	—
	520~539	1BH	7	0	0	—
	540~559	1CH	8	0	0	—
	560~579	1DH	9	0	0	—
	580~599	1EH	10	0	0	—

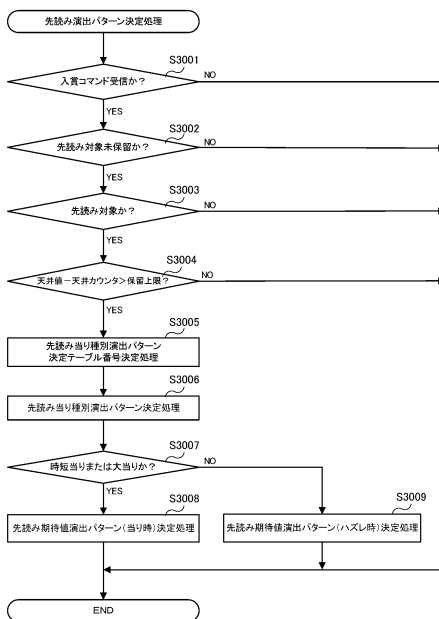
【図 58】

保留数	サブ演出選択用乱数値2 (0~999)	先読み期待値 演出パターン	備考(保留対応)			
			1	2	3	4
1	0~499	01H	1	—	—	—
	500~799	02H	2	—	—	—
	800~979	03H	3	—	—	—
	980~999	04H	4	—	—	—
	0~249	06H	1	0	—	—
	250~349	07H	2	0	—	—
	350~394	08H	3	0	—	—
	395~398	09H	4	0	—	—
	399~649	0BH	1	1	—	—
	649~749	0CH	2	1	—	—
2	749~793	0DH	3	1	—	—
	794~797	0EH	4	1	—	—
	798~897	10H	2	2	—	—
	898~942	11H	3	2	—	—
	943~946	12H	4	2	—	—
	947~991	14H	3	3	—	—
	992~995	15H	4	3	—	—
	996~999	17H	4	4	—	—
	0~169	1AH	1	0	0	—
	170~219	1BH	2	0	0	—
3	220~238	1CH	3	0	0	—
	239	1DH	4	0	0	—
	240~409	1FH	1	1	0	—
	410~459	20H	2	1	0	—
	460~478	21H	3	1	0	—
	479	22H	4	1	0	—
	480~529	24H	2	2	0	—
	530~548	25H	3	2	0	—
	549	26H	4	2	0	—
	550~568	28H	3	3	0	—

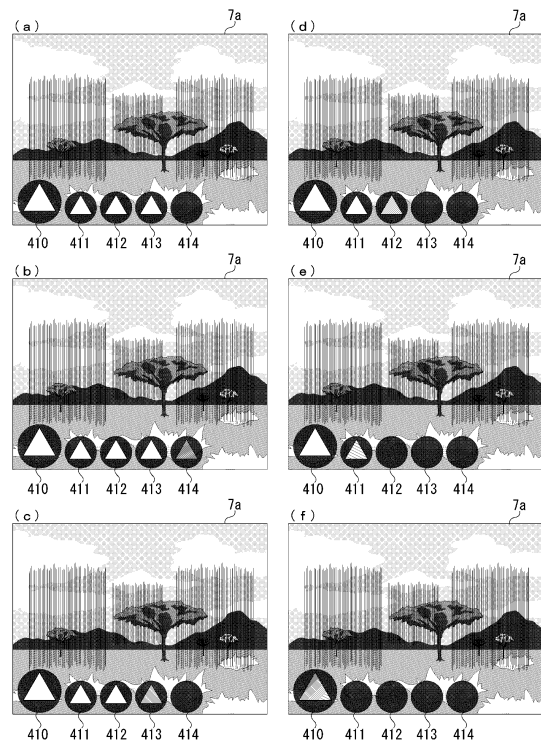
10

20

【図 59】



【図 60】

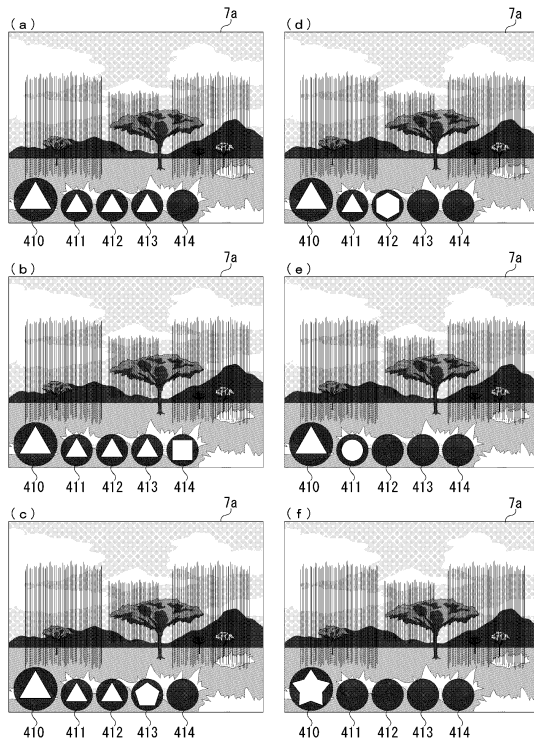


30

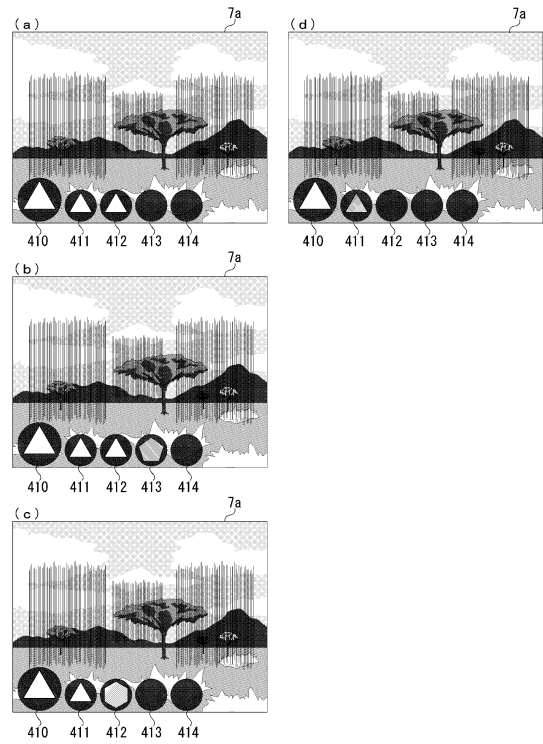
40

50

【図 6 1】



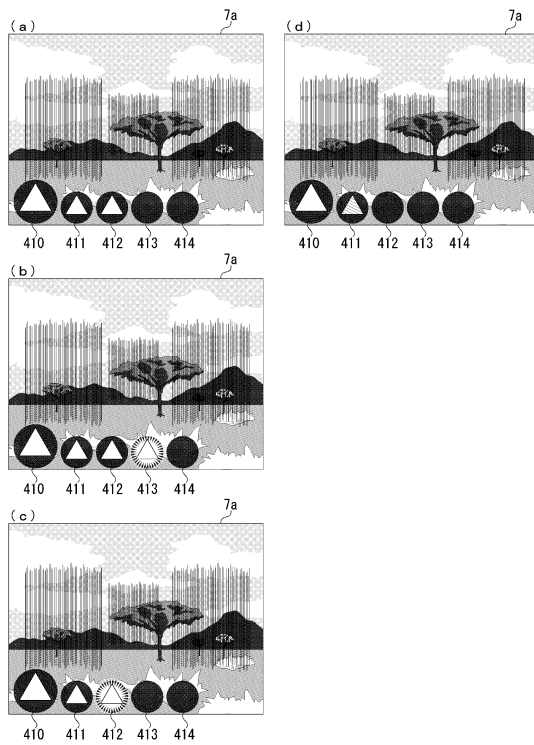
【図 6 2】



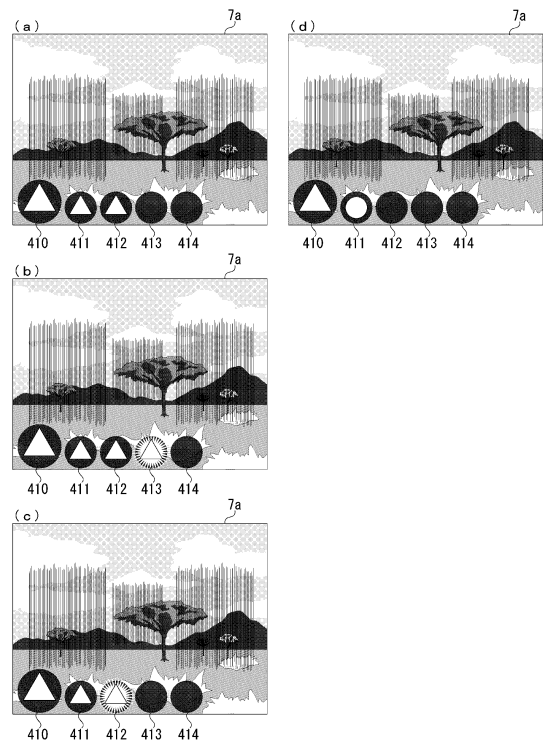
10

20

【図 6 3】



【図 6 4】

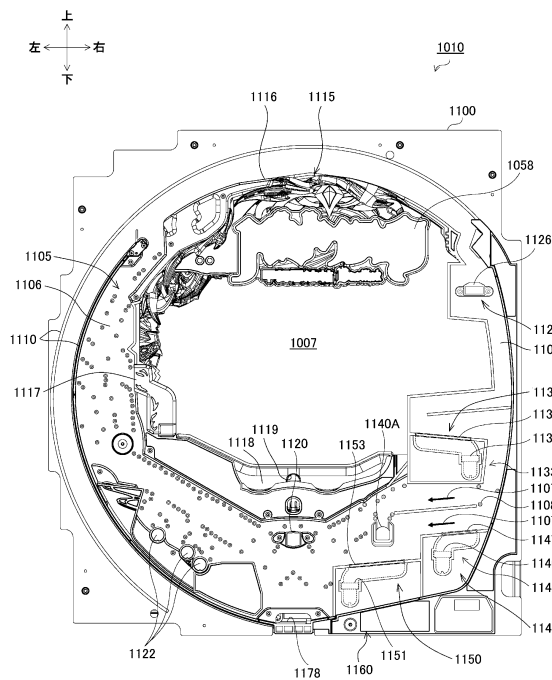


30

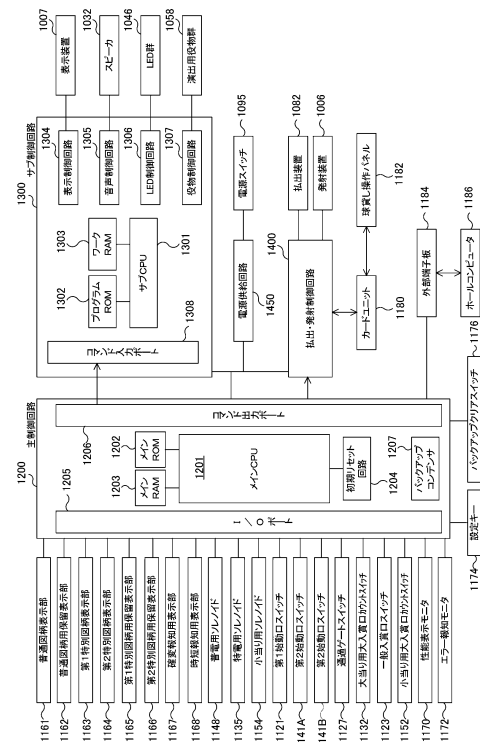
40

50

【 図 6 9 】



【 図 7 0 】



【 図 7 1 】

特別図柄の当り判定テーブル

特別図柄の種類	確率フラグ	大当り判定用数値 65536(0～65535)	選択率 (概算)	当落判定値データ
第1特別図柄	0	幅409(0-408)	1/160	時短当り判定値データ
		幅205(409-613)	1/319	大当り判定値データ
	1	幅64922(614-65535)	1/101	ハズレ判定値データ
		幅409(0-408)	1/160	時短当り判定値データ
		幅851(409-1259)	1/77	大当り判定値データ
第2特別図柄	0	幅64276(1260-65535)	1/102	ハズレ判定値データ
		幅273(0-272)	1/240	時短当り判定値データ
	1	幅21845(273-22117)	1/3	小当り判定値データ
		幅205(22118-22322)	1/319	大当り判定値データ
		幅43213(22323-65535)	1/152	ハズレ判定値データ
第3特別図柄	0	幅273(0-272)	1/240	時短当り判定値データ
		幅21845(273-22117)	1/3	小当り判定値データ
	1	幅851(22118-22968)	1/77	大当り判定値データ
		幅42567(22969-65535)	1/154	ハズレ判定値データ

【 図 7 2 】

特別図柄判定テーブル

特別図柄の種類	当落判定値データ	特別図柄の 図柄乱数値 (0～99)	選択率	選択図柄コマツ	図柄指定 コマンド	
第1特別図柄	時短当り判定値データ	0～69	60/100	z0	zA1	
		70～96	30/100	z1		
		97～99	10/100	z2		
	大当り判定値データ	0、1	2/100	z3	zA3	
		2～9	8/100	z4		
		10～59	50/100	z5		zA4
		60～99	40/100	z6		
		ハズレ判定値データ	0～99	100/100		
第2特別図柄	時短当り判定値データ	0～96	90/100	z8	zA5	
		97～99	10/100	z9	zA7	
	小当り判定値データ	0～99	100/100	z10	zA8	
	大当り判定値データ	0～29	30/100	z11	zA9	
		30～59	30/100	z12	zA10	
		60～99	40/100	z13		
	ハズレ判定値データ	0～99	100/100	z14	zA11	

【図 7 3】

当り種類決定テーブル

選択図柄 コマンド	当り遊技状態の態様		その他の遊技状態の態様			
	ラウンド数	開放回数	確変フラグ	確変回数	時短フラグ	時短回数
z0	—	—	—	—	I	10
z1	—	—	—	—	I	50
z2	—	—	—	—	I	100
z3	10	—	1	10000	0	—
z4	10	—	1	10000	1	10000
z5	4	—	1	10000	1	10000
z6	4	—	0	—	I	200
z7	—	—	—	—	—	—
z8	—	—	—	—	I	50
z9	—	—	—	—	I	100
z10	—	1	—	—	—	—
z11	10	—	1	10000	0	—
z12	10	—	1	10000	1	10000
z13	10	—	0	—	I	300
z14	—	—	—	—	—	—

【図 7 4】

低スタート用の特別図柄の変動パターンテーブル

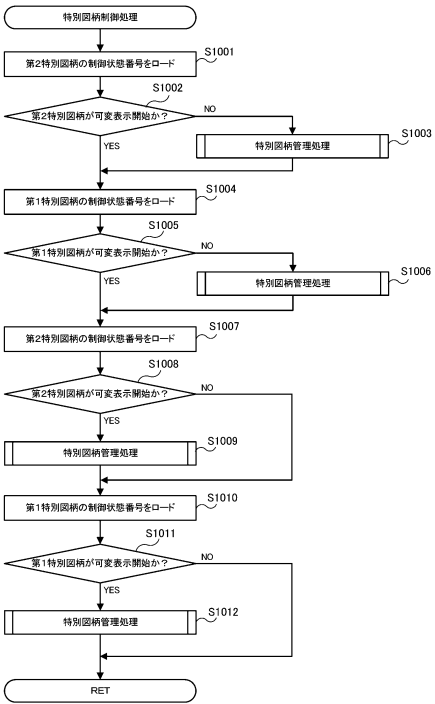
特別図柄 の種類	当落	リーチ判定用 乱数値 (0~249)	演出選択用 乱数値 (0~99)	変動 パターン	変動パターン コード	可変表示時間 (ms)	先読み フラグ	備考
第1特別 図柄	時短当り	—	0~4	01H	83H01H	95000	—	時短当り系リーチA
			5~14	02H	83H02H	65000	—	時短当り系リーチB
			15~24	03H	83H03H	65000	1	時短当り系リーチC
			25~34	07H	83H07H	95000	—	共通リーチA
			35~54	08H	83H08H	105000	—	共通リーチB
			55~79	09H	83H09H	105000	—	共通リーチC
			80~99	0AH	83H0AH	170000	1	共通リーチD
			0~4	04H	83H04H	95000	—	大当り系リーチA
			5~14	05H	83H05H	75000	—	大当り系リーチB
			15~24	06H	83H06H	75000	1	大当り系リーチC
			25~34	07H	83H07H	95000	—	共通リーチA
			35~54	08H	83H08H	105000	—	共通リーチB
			55~79	09H	83H09H	105000	1	共通リーチC
	大当り	—	0~4	04H	83H04H	95000	—	大当り系リーチA
			5~14	05H	83H05H	75000	—	大当り系リーチB
			15~24	06H	83H06H	75000	1	大当り系リーチC
			25~34	07H	83H07H	95000	—	共通リーチA
			35~54	08H	83H08H	105000	—	共通リーチB
			55~79	09H	83H09H	105000	1	共通リーチC
			80~99	0BH	83H0BH	180000	1	共通リーチE
			0~14	0CH	83H0CH	13000	—	時短当り系ノーマルリーチ
			15~22	0DH	83H0DH	65000	—	時短当り系リーチB
			23~27	0EH	83H0EH	65000	1	時短当り系リーチC
			28~42	0FH	83H0FH	13000	—	大当り系ノーマルリーチ
			43~50	10H	83H10H	75000	—	大当り系リーチB
			51~55	11H	83H11H	75000	1	大当り系リーチC
			56~75	12H	83H12H	30000	—	共通ノーマルリーチ
			76~83	13H	83H13H	105000	—	共通リーチB
			84~88	14H	83H14H	105000	1	共通リーチC
			89~93	15H	83H15H	170000	1	共通リーチD
			94~99	16H	83H16H	180000	1	共通リーチE
			0~69	17H	83H17H	13000	—	通常変動A
			70~94	18H	83H18H	8000	—	通常変動B
			95~99	19H	83H19H	13000	1	通常変動C
	ハズレ	0~25	0~19	1AH	84H1AH	600000	—	長変動A
			20~59	1BH	84H1BH	590000	—	長変動B
			59~99	1CH	84H1CH	580000	—	長変動C
			0~99	1DH	84H1DH	600000	—	長変動A
			0~19	1EH	84H1EH	600000	—	長変動A
			20~59	1FH	84H1FH	590000	—	長変動B
			59~99	20H	84H20H	580000	—	長変動C
			0~19	21H	84H21H	600000	—	長変動A
			20~59	22H	84H22H	590000	—	長変動B
			59~99	23H	84H23H	580000	—	長変動C
	ハズレ	26~249	0~19	1AH	84H1AH	600000	—	長変動A
			20~59	1BH	84H1BH	590000	—	長変動B
			59~99	1CH	84H1CH	580000	—	長変動C
	時短当り	—	0~9	01H	83H11H	65000	—	時短当り系リーチA
			10~59	02H	83H12H	55000	—	時短当り系リーチB
			60~69	11H	83H15H	65000	—	共通リーチA
			70~99	12H	83H16H	55000	—	共通リーチB
	大当り	—	0~9	03H	83H13H	65000	—	大当り系リーチA
			10~59	04H	83H14H	55000	—	大当り系リーチB
			60~69	11H	83H15H	65000	—	共通リーチA
			70~99	12H	83H16H	55000	—	共通リーチB
	ハズレ	0~25	0~29	01H	83H11H	11000	—	時短当り系ノーマルリーチ
			30~34	02H	83H12H	55000	—	時短当り系リーチB
			35~64	03H	83H13H	11000	—	大当り系ノーマルリーチ
			65~69	04H	83H14H	55000	—	大当り系リーチB
			70~74	11H	83H15H	11000	—	共通ノーマルリーチ
			75~99	12H	83H16H	55000	—	共通リーチB
			0~51	05H	83H17H	7000	—	通常変動A
			52~99	06H	83H18H	4000	—	通常変動B
			0~9	01H	84H19H	55000	—	時短当り系リーチC
			10~59	02H	84H1AH	55000	—	時短当り系リーチD
			60~99	11H	84H1BH	85000	—	共通リーチC
第2特別 図柄	時短当り	—	0~99	07H	84H1CH	1000	—	超速変動
			0~9	03H	84H1DH	55000	—	大当り系リーチC
			10~59	11H	84H1EH	55000	—	大当り系リーチD
			60~99	12H	84H1BH	85000	—	共通リーチC
	小当り	—	0~39	01H	84H19H	55000	—	時短当り系リーチC
			40~44	02H	84H1AH	55000	—	時短当り系リーチD
			45~84	03H	84H1DH	55000	—	大当り系リーチC
			85~89	04H	84H1EH	55000	—	大当り系リーチD
			90~99	12H	84H1BH	85000	—	共通リーチC
	大当り	—	26~249	0~99	09H	84H09H	1000	超速変動
			0~9	03H	84H1DH	55000	—	大当り系リーチC
			10~59	11H	84H1EH	55000	—	大当り系リーチD
			60~99	12H	84H1BH	85000	—	共通リーチC
	ハズレ	0~25	0~39	01H	84H19H	55000	—	時短当り系リーチC
			40~44	02H	84H1AH	55000	—	時短当り系リーチD
			45~84	03H	84H1DH	55000	—	大当り系リーチC
			85~89	04H	84H1EH	55000	—	大当り系リーチD
			90~99	12H	84H1BH	85000	—	共通リーチC
			26~249	0~99	09H	84H09H	1000	超速変動

【図 7 5】

高スタート用の特別図柄の変動パターンテーブル

特別図柄 の種類	当落	リーチ判定用 乱数値 (0~249)	演出選択用 乱数値 (0~99)	変動 パターン	変動パターン コード	可変表示時間 (ms)	備考
第1特別 図柄	時短当り	-	0~9	01H	83H11H	65000	時短当り系リーチA
			10~59	02H	83H12H	55000	時短当り系リーチB
			60~69	11H	83H15H	65000	共通リーチA
			70~99	12H	83H16H	55000	共通リーチB
	大当り	-	0~9	03H	83H13H	65000	大当り系リーチA
			10~59	04H	83H14H	55000	大当り系リーチB
			60~69	11H	83H15H	65000	共通リーチA
			70~99	12H	83H16H	55000	共通リーチB
	ハズレ	0~25	0~29	01H	83H11H	11000	時短当り系ノーマルリーチ
			30~34	02H	83H12H	55000	時短当り系リーチB
			35~64	03H	83H13H	11000	大当り系ノーマルリーチ
			65~69	04H	83H14H	55000	大当り系リーチB
			70~74	11H	83H15H	11000	共通ノーマルリーチ
			75~99	12H	83H16H	55000	共通リーチB
			0~51	05H	83H17H	7000	通常変動A
			52~99	06H	83H18H	4000	通常変動B
第2特別 図柄	時短当り	-	0~9	01H	84H19H	55000	時短当り系リーチC
			10~59	02H	84H1AH	55000	時短当り系リーチD
			60~99	11H	84H1BH	85000	共通リーチC
	小当り	-	0~99	07H	84H1CH	1000	超速変動
			0~9	03H	84H1DH	55000	大当り系リーチC
			10~59	11H	84H1EH	55000	大当り系リーチD
			60~99	12H	84H1BH	85000	共通リーチC
	大当り	-	0~39	01H	84H19H	55000	時短当り系リーチC
			40~44	02H	84H1AH	55000	時短当り系リーチD
			45~84	03H	84H1DH	55000	大当り系リーチC
			85~89	04H	84H1EH	55000	大当り系リーチD
			90~99	12H	84H1BH	85000	共通リーチC
	ハズレ	0~25	26~249	0~99	09H	84H09H	1000

【図 7 6】



10

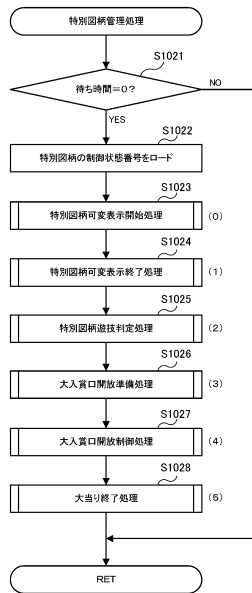
20

30

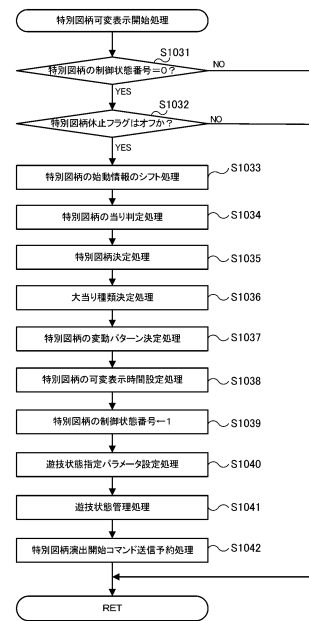
40

50

【図 77】



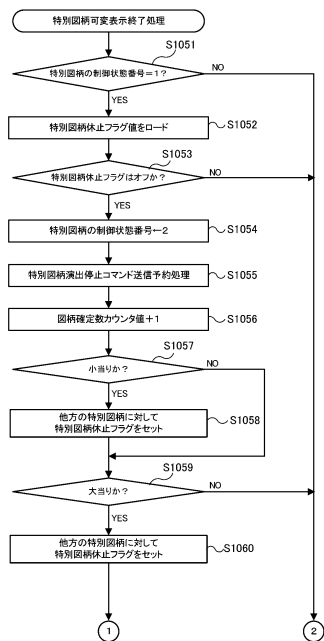
【図 78】



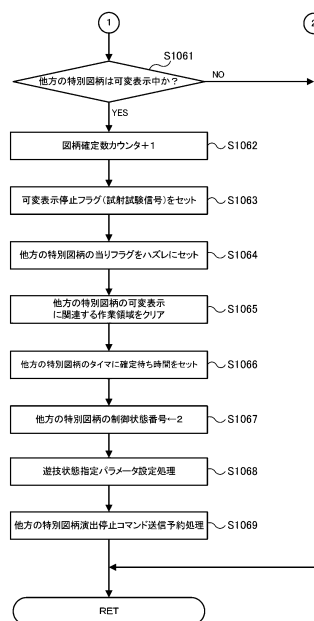
10

20

【図 79】



【図 80】

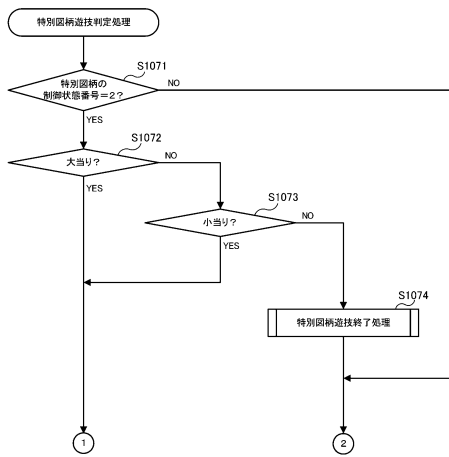


30

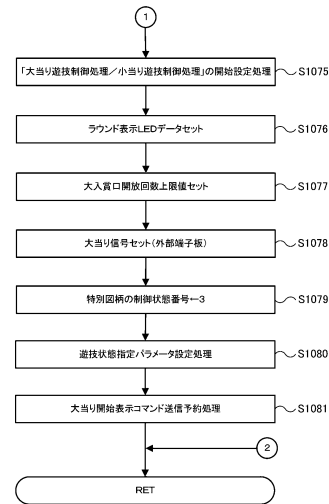
40

50

【図 8 1】



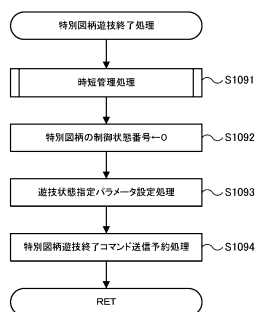
【図 8 2】



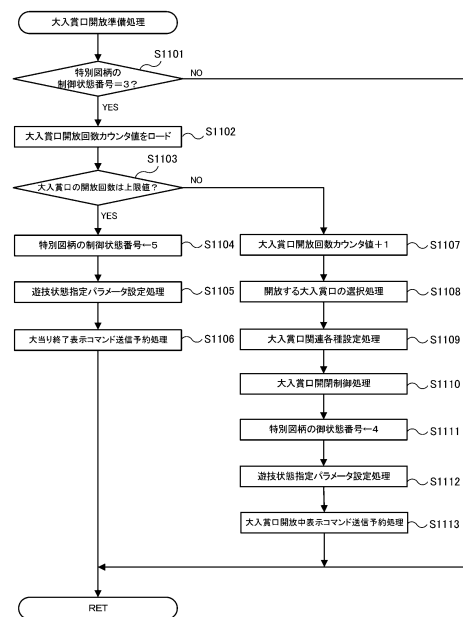
10

20

【図 8 3】



【図 8 4】

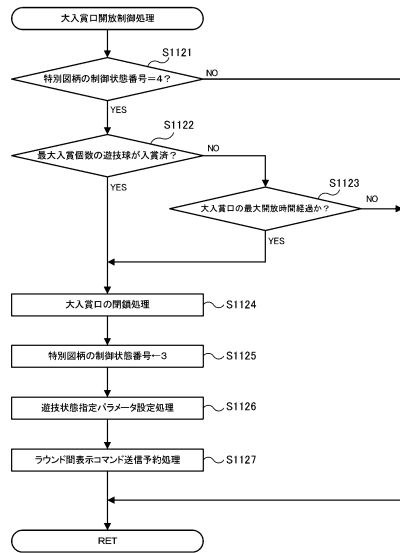


30

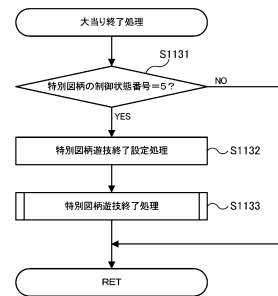
40

50

【 図 8 5 】



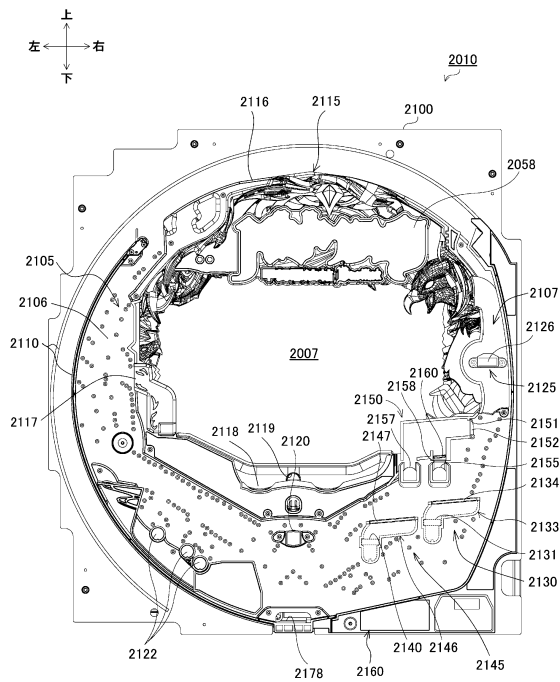
【 ㄨ 8 6 】



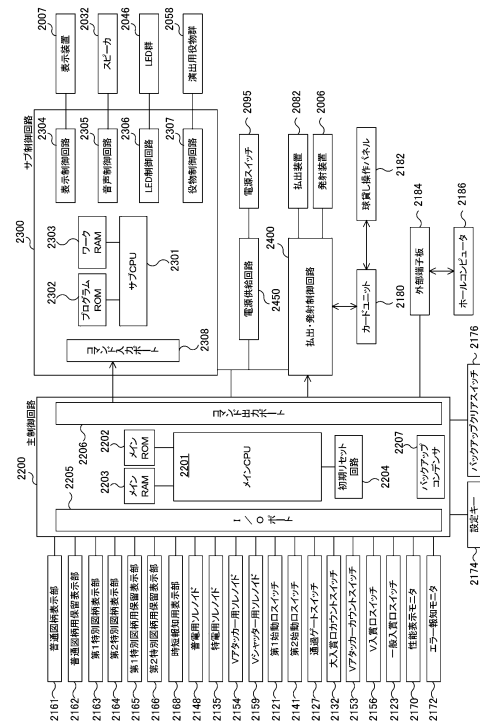
10

20

【 図 8 7 】



【 ㄨ 8 8 】



30

40

50

【図 8 9】

特別図柄の当り判定テーブル

特別図柄の種類	大当り判定用乱数値 65536 (0～65535)	選択率 (概算)	判定値データ
第1特別図柄	幅409 (0～408)	1/160	時短当り判定値データ
	幅235 (409～643)	1/279	大当り判定値データ
	幅64892 (644～65535)	1/1.01	ハズレ判定値データ
第2特別図柄	幅9362 (0～9361)	1/7	時短当り判定値データ
	幅235 (9362～9596)	1/279	大当り判定値データ
	幅55939 (9597～65535)	1/1.17	役物開放当り判定値データ

【図 9 0】

特別図柄判定テーブル

特別図柄の種類	判定値データ	特別図柄の 図柄乱数値 (0～99)	選択率	選択図柄コマンド	図柄指定 コマンド
第1特別図柄	時短当り判定値データ	0～99	100/100	z0	zA1
	大当り判定値データ	0～3	4/100	z1	zA2
		4～60	56/100	z2	
		61～99	40/100	z3	
	ハズレ判定値データ	0～99	100/100	z4	zA3
第2特別図柄	時短当り判定値データ	0～99	100/100	z5	zA4
	大当り判定値データ	0～99	100/100	z6	zA5
	役物開放当り判定値データ	0～99	100/100	z7	zA6

10

20

【図 9 1】

当り種類決定テーブル

選択図柄 コマンド	大当り選択状態 の態様(ラウンド数)	その後の遊技状態の態様				備考
		時短フラグ	時短の終了条件			
			L	M	N	
z0	—	1	30	6	3	—
z1	10	1	50	5	2	—
z2	4	1	50	5	1	—
z3	4	0	—	—	—	—
z4	—	—	—	—	—	—
z5	—	1	30	3	3	—
z6	10	1	50	5	2	—
z7	10	1	50	5	2	大当り遊技状態に制御された場合に限る

L: 第1特別図柄の可変表示回数+第2特別図柄の可変表示回数
M: 第2特別図柄の可変表示回数
N: 役物開放当り回数

【図 9 2】

特別図柄の変動パターンテーブル

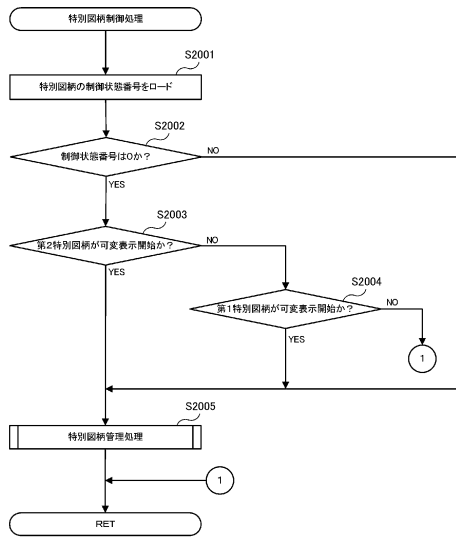
特別図柄の種類	当落	時短フラグ	リーチ判定用 乱数値 (0～249)	演出選択用 乱数値 (0～99)	変動 パターン	変動パターン コード	可変表示時間 (ms)	先読み フラグ	備考
第1特別図柄	時短当り	—	—	0～4	01H	83H01H	95000	—	時短当り系リーチA
				5～14	02H	83H02H	85000	—	時短当り系リーチB
				15～24	03H	83H03H	65000	1	時短当り系リーチC
				25～34	07H	83H07H	95000	—	共通リーチA
				35～54	08H	83H08H	105000	—	共通リーチB
	大当り	—	—	55～79	09H	83H09H	105000	1	共通リーチC
				80～99	0AH	83H0AH	170000	—	共通リーチD
				0～4	04H	83H04H	95000	—	大当り系リーチA
				5～14	05H	83H05H	75000	—	大当り系リーチB
				15～24	06H	83H06H	75000	1	大当り系リーチC
第1特別図柄	ハズレ	—	—	25～34	07H	83H07H	95000	—	共通リーチA
				35～54	08H	83H08H	105000	—	共通リーチB
				55～79	09H	83H09H	105000	1	共通リーチC
				80～99	09H	83H09H	105000	1	共通リーチC
				80～99	09H	83H09H	105000	1	共通リーチC
				80～99	09H	83H09H	105000	1	共通リーチC
				80～99	09H	83H09H	105000	1	共通リーチC
				80～99	09H	83H09H	105000	1	共通リーチC
				80～99	09H	83H09H	105000	1	共通リーチC
				80～99	09H	83H09H	105000	1	共通リーチC
	ハズレ	—	—	0～14	0CH	83H0CH	13000	—	時短当り系リーチE
				15～22	0CH	83H0CH	85000	—	時短当り系リーチB
				23～27	0EH	83H0EH	65000	1	時短当り系リーチC
				28～42	0FH	83H0FH	13000	—	大当り系ノーマルリーチ
				43～50	10H	83H10H	75000	—	大当り系リーチB
				51～55	11H	83H11H	75000	1	大当り系リーチC
				56～75	12H	83H12H	30000	—	共通ノーマルリーチ
				76～83	13H	83H13H	105000	—	共通リーチB
				84～88	14H	83H14H	105000	1	共通リーチC
				89～93	15H	83H15H	170000	1	共通リーチD
				94～99	16H	83H16H	180000	1	共通リーチE
				0～69	17H	83H17H	13000	—	通常変動A
				70～84	18H	83H18H	8000	—	通常変動B
				95～99	19H	83H19H	13000	1	通常変動C
				0～19	0CH	83H0CH	13000	—	時短当り系ノーマルリーチ
第2特別図柄	ハズレ	—	—	20～29	0DH	83H0DH	65000	—	時短当り系リーチB
				30～49	0FH	83H0FH	13000	—	大当り系ノーマルリーチ
				50～59	10H	83H10H	75000	—	大当り系リーチB
				60～69	12H	83H12H	30000	—	共通ノーマルリーチ
				90～99	13H	83H13H	105000	—	共通リーチB
				0～69	1AH	83H1AH	3000	—	短縮変動A
				70～99	1BH	83H1BH	2000	—	短縮変動B
	役物開放 当り	—	—	0～14	01H	84H01H	95000	—	時短当り系リーチA
				15～29	02H	84H02H	65000	—	時短当り系リーチB
				30～64	07H	84H07H	95000	—	共通リーチA
				65～99	08H	84H08H	105000	—	共通リーチB
				0～14	0AH	84H0AH	95000	—	大当り系リーチA
				15～29	05H	84H05H	75000	—	大当り系リーチB
				30～64	07H	84H07H	95000	—	共通リーチA
				65～99	08H	84H08H	105000	—	共通リーチB
				0～19	09H	84H09H	600000	—	長変動
				20～29	0CH	84H0CH	13000	—	時短当り系ノーマルリーチ
				30～49	0FH	84H0FH	13000	—	大当り系ノーマルリーチ
				50～59	10H	84H10H	75000	—	大当り系リーチB
				60～69	12H	84H12H	30000	—	共通ノーマルリーチ
				90～99	13H	84H13H	105000	—	共通リーチB
				0～69	1AH	84H1AH	3000	—	短縮変動A
				70～99	1BH	84H1BH	2000	—	短縮変動B

30

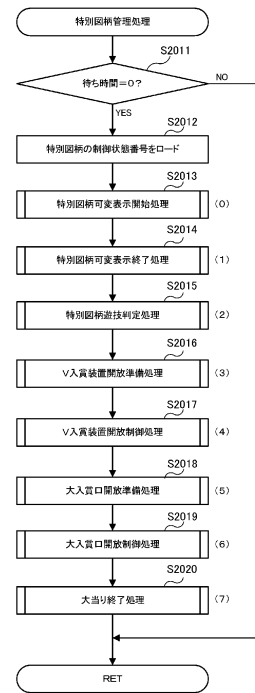
40

50

【図 9 3】



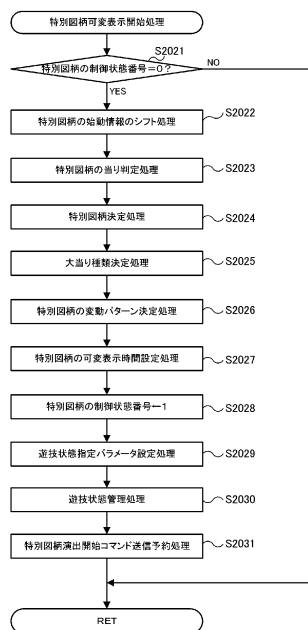
【図 9 4】



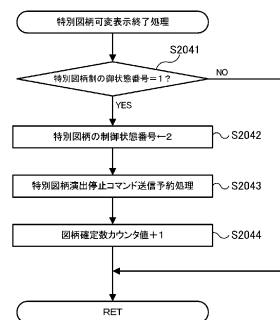
10

20

【図 9 5】



【図 9 6】

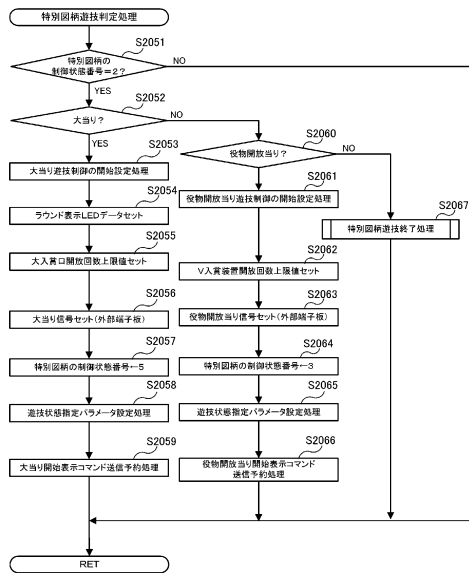


30

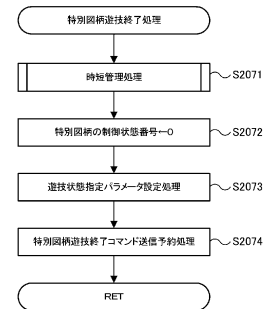
40

50

【図 97】



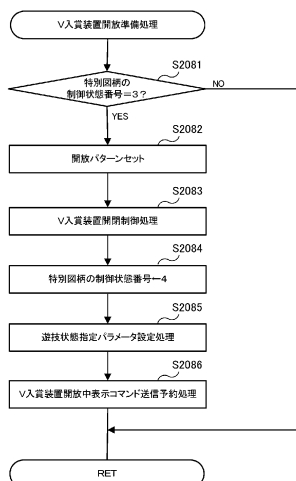
【図 98】



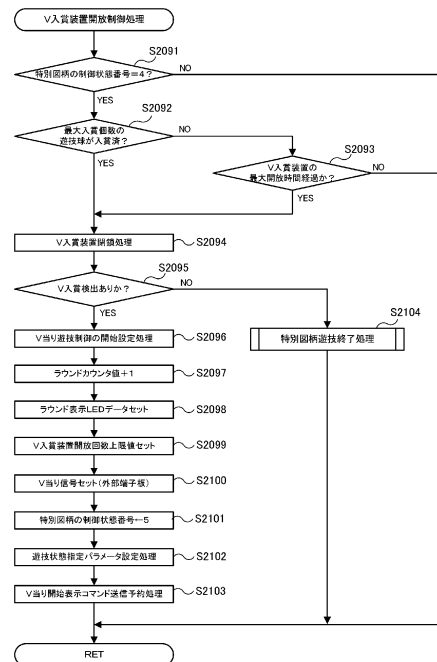
10

20

【図 99】



【図 100】

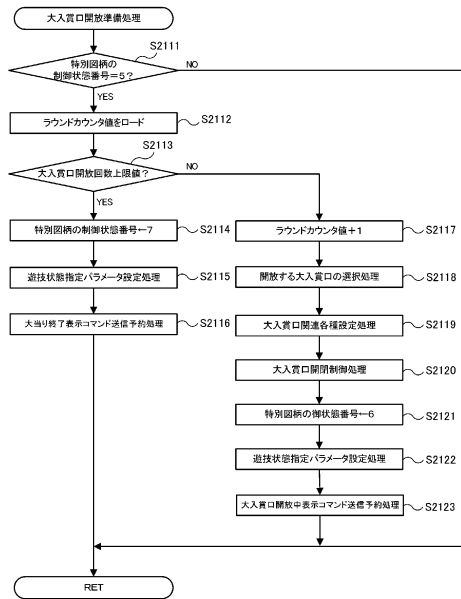


30

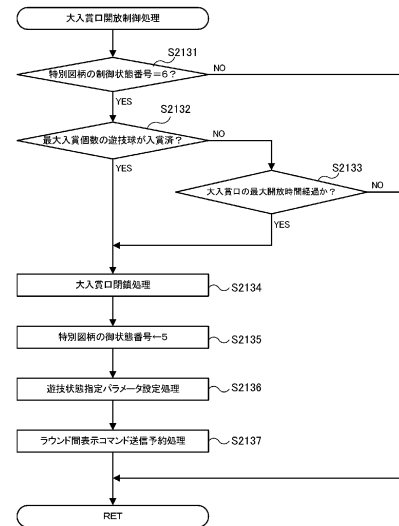
40

50

【図 101】



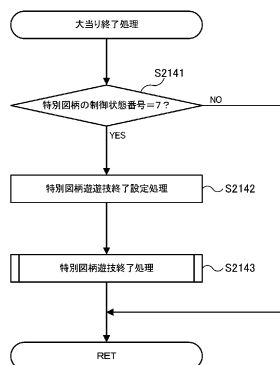
【図 102】



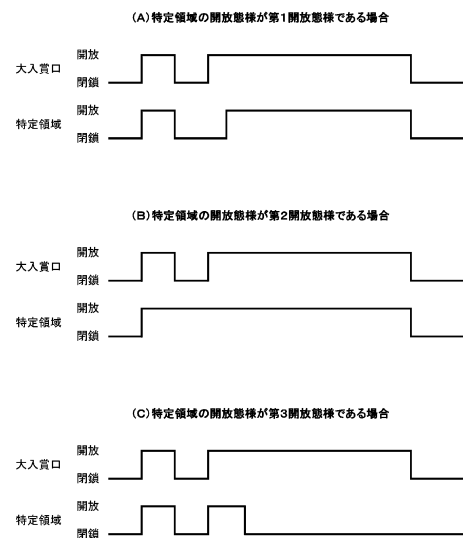
10

20

【図 103】



【図 104】



30

40

50

【図 1 0 5】

特別図柄判定テーブル					
特別図柄の種類	当落判定値データ	特別図柄の図柄乱数値 (0~99)	選択率	当り時 選択図柄コマンド	図柄指定 コマンド
第1特別図柄	大当り判定値データ	0~39	40/100	z0	zA1
		40~49	10/100	z1	zA2
		50~99	50/100	z2	
	ハズレ判定値データ	0~99	100/100	-	zA3
第2特別図柄	大当り判定値データ	0~14	15/100	z3	zA4
		15~64	50/100	z4	
		65~99	35/100	z5	
	ハズレ判定値データ	0~99	100/100	-	zA5

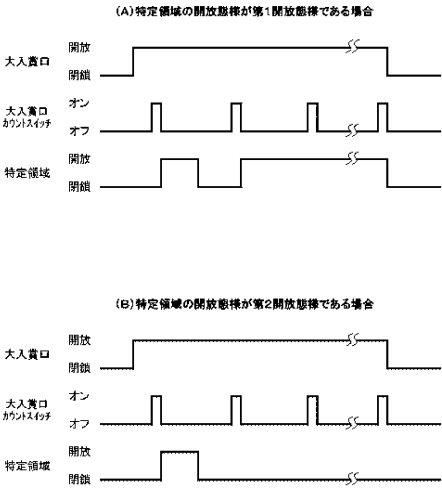
【図 1 0 6】

大当り種類決定テーブル		
当り時 選択図柄コマンド	ラウンド数	特定領域の開放態様
z0	3	第3開放態様
z1	10	第3開放態様
z2	10	第1開放態様
z3	10	第3開放態様
z4	10	第1開放態様
z5	10	第2開放態様

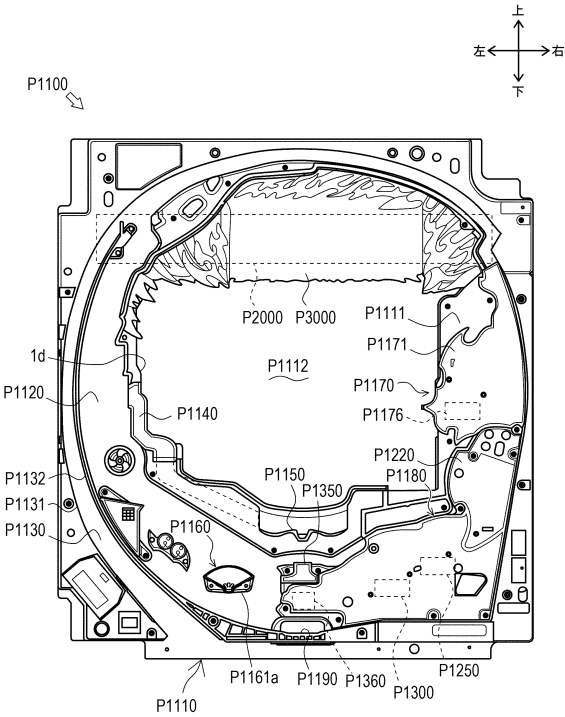
10

20

【図 1 0 7】



【図 1 0 8】

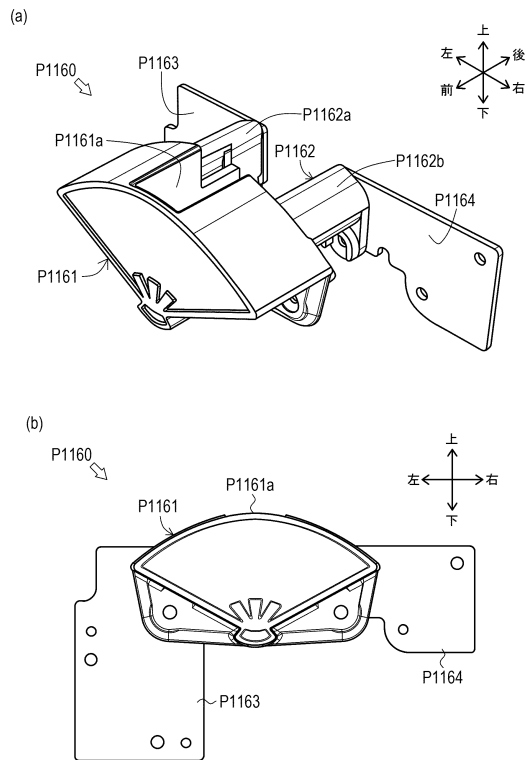


30

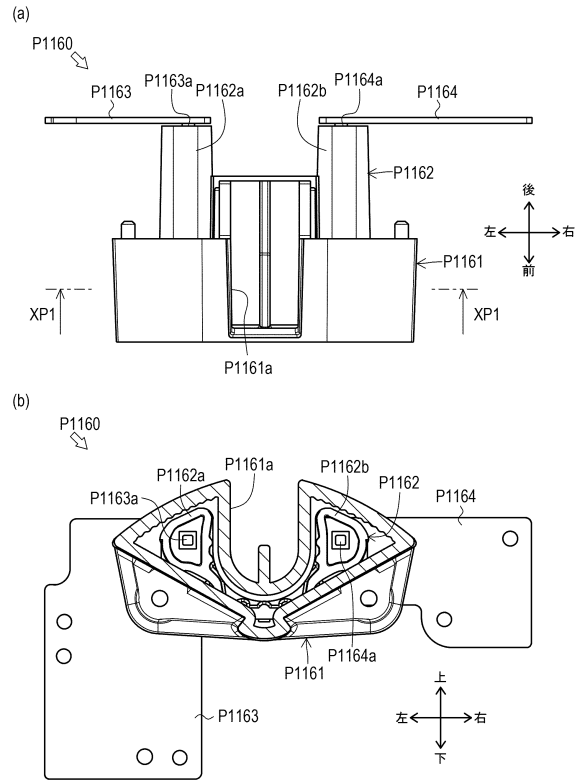
40

50

【図 1 0 9】



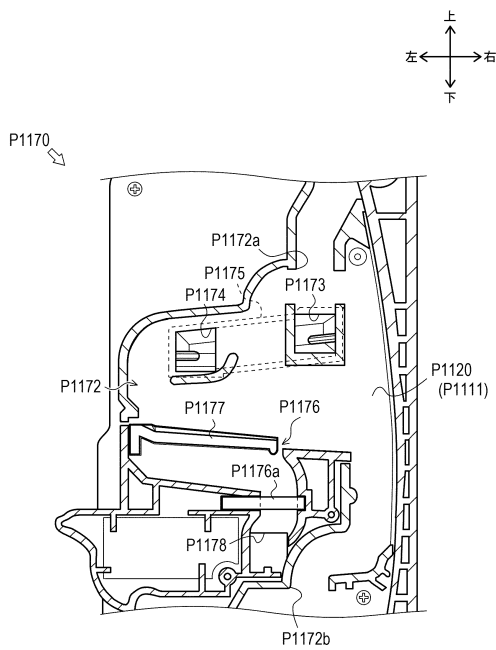
【図 1 1 0】



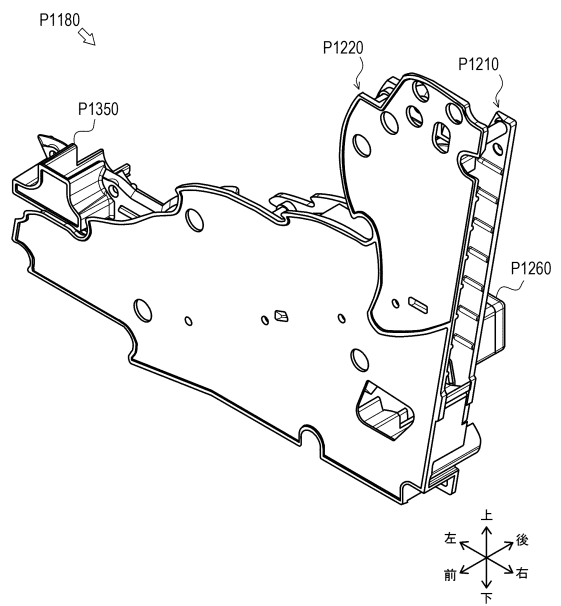
10

20

【図 1 1 1】



【図 1 1 2】

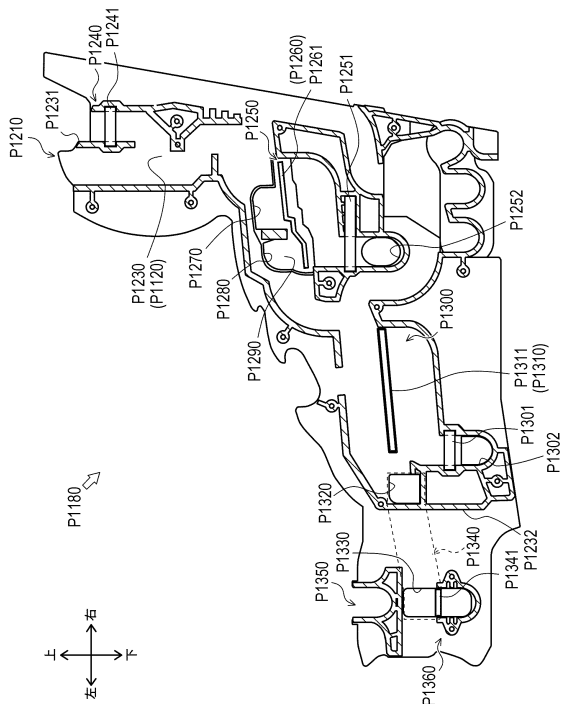


30

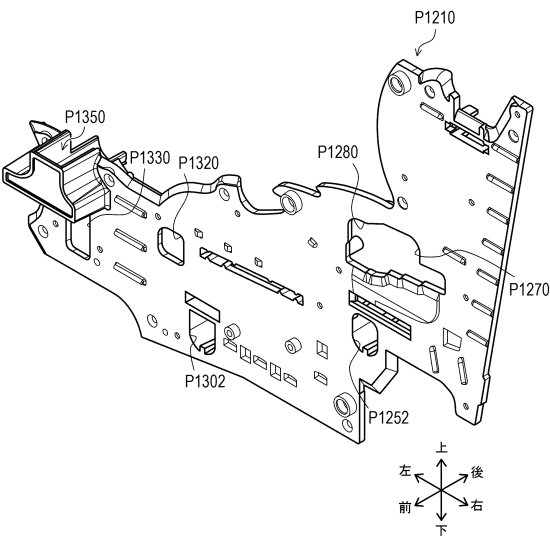
40

50

【 図 1 1 3 】



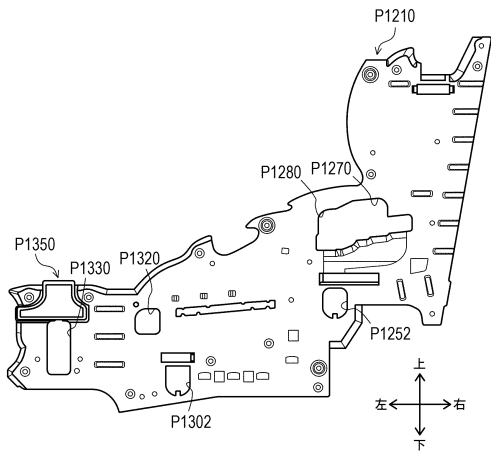
【 図 1 1 4 】



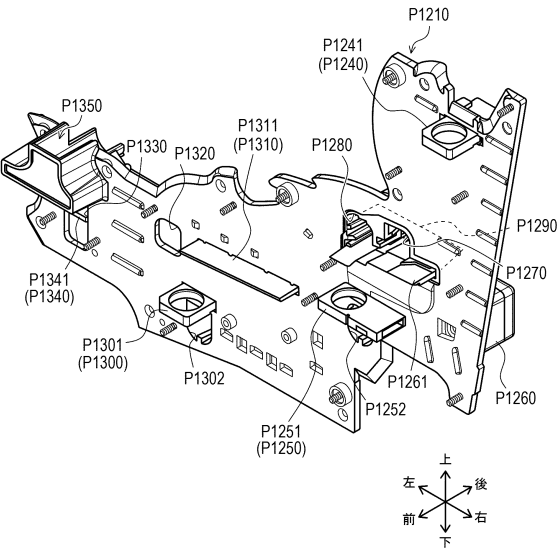
10

20

【 図 1 1 5 】



【 図 1 1 6 】

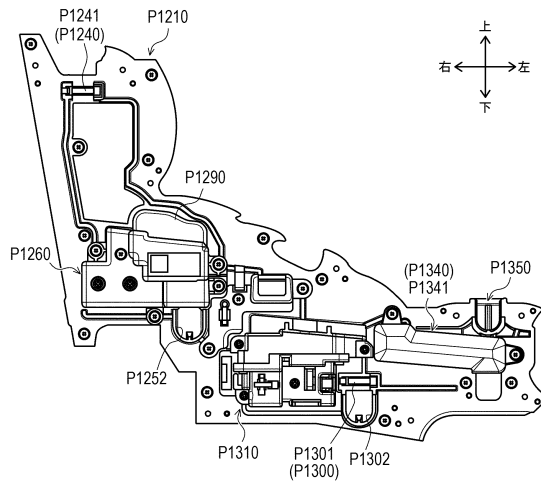


30

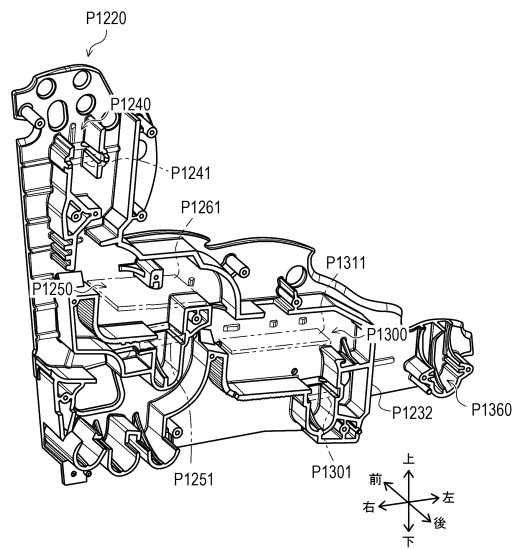
40

50

【図 1 1 7】



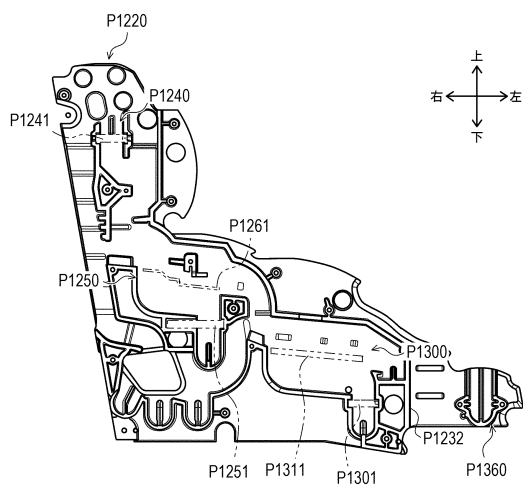
【図 1 1 8】



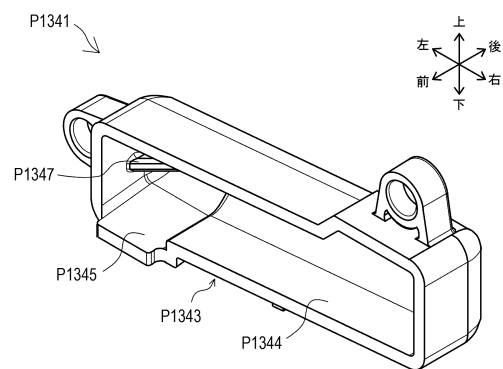
10

20

【図 1 1 9】



【図 1 2 0】

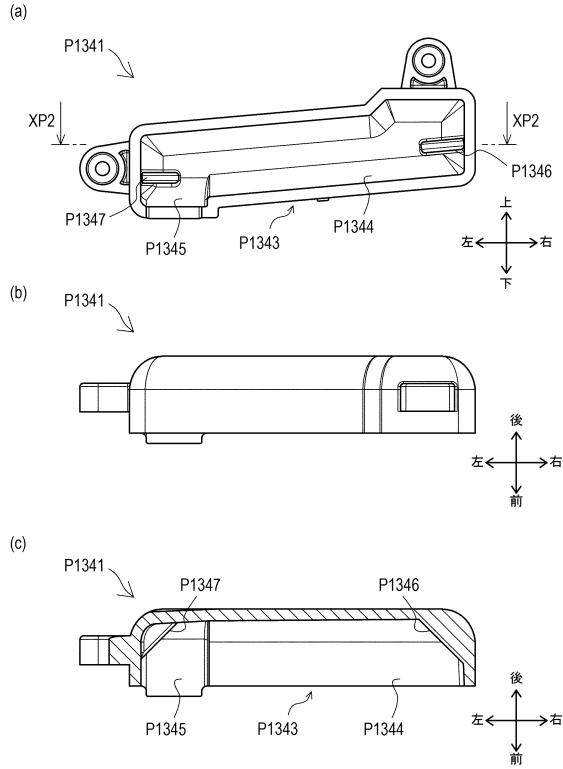


30

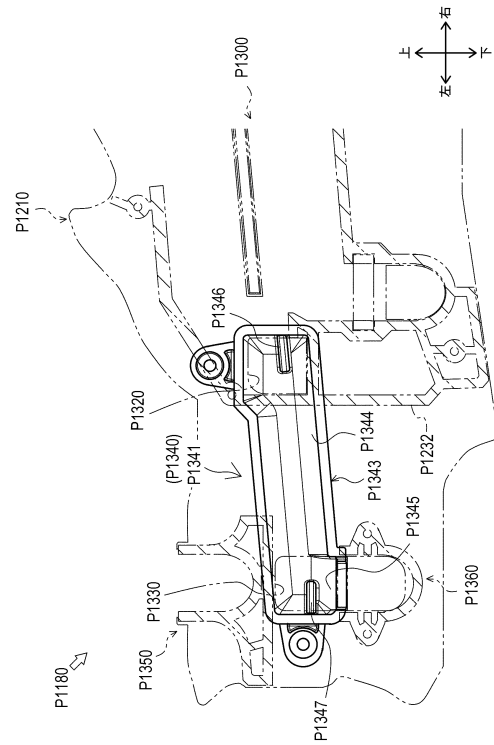
40

50

【図 1 2 1】



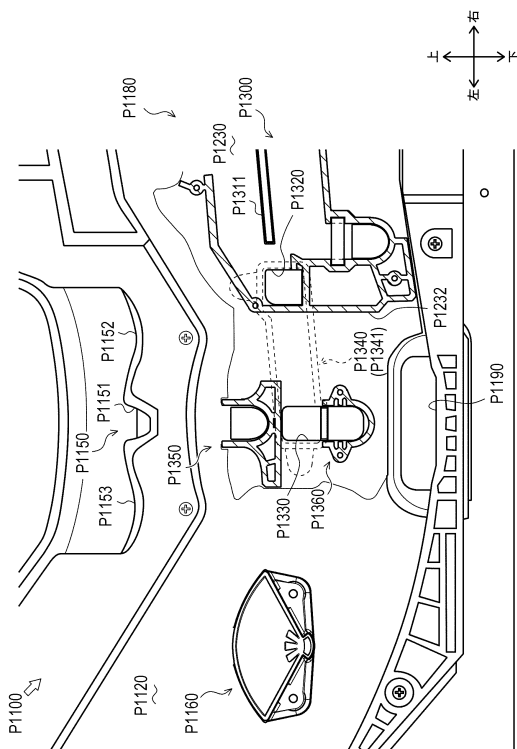
【図 1 2 2】



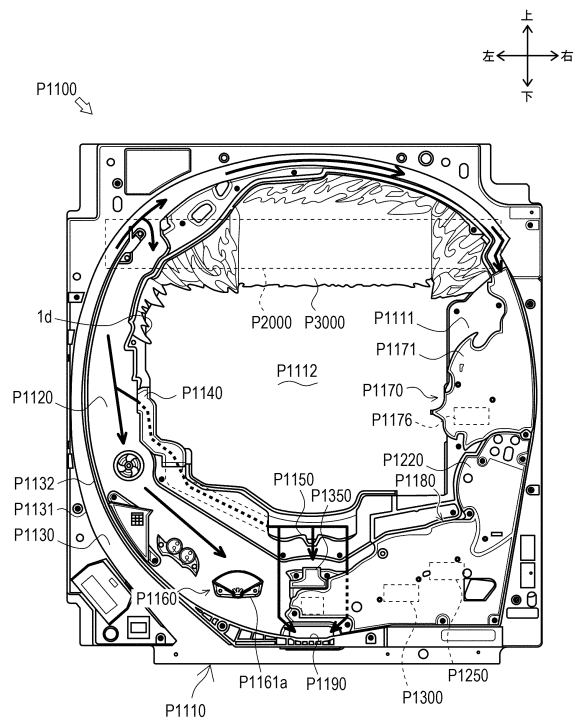
10

20

【図 1 2 3】



【図 1 2 4】

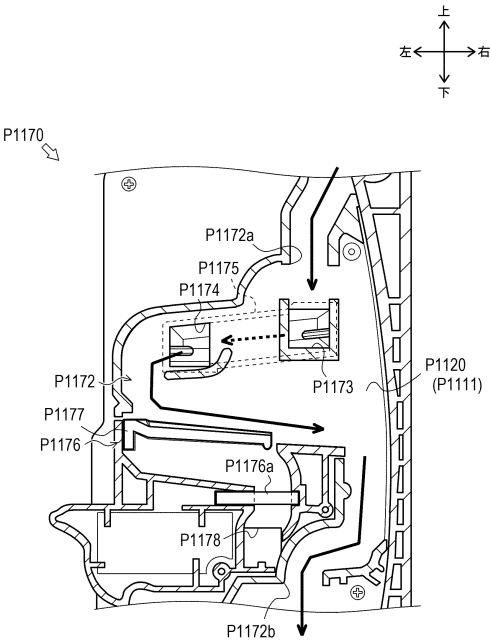


30

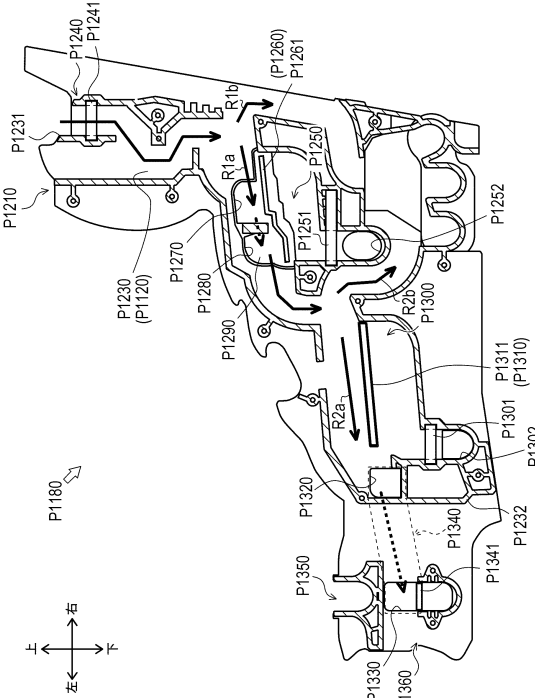
40

50

【図 1 2 5】



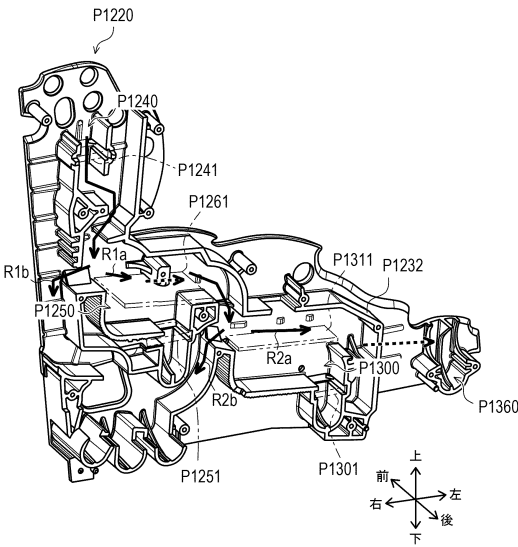
【図 1 2 6】



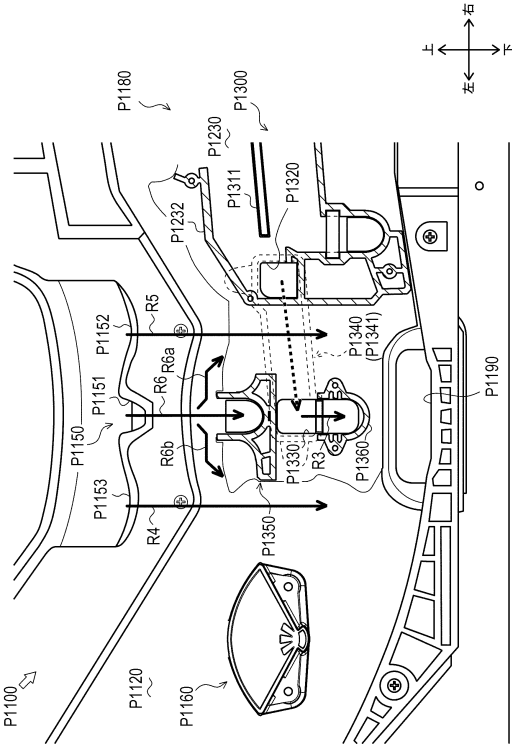
10

20

【図 1 2 7】



【図 1 2 8】

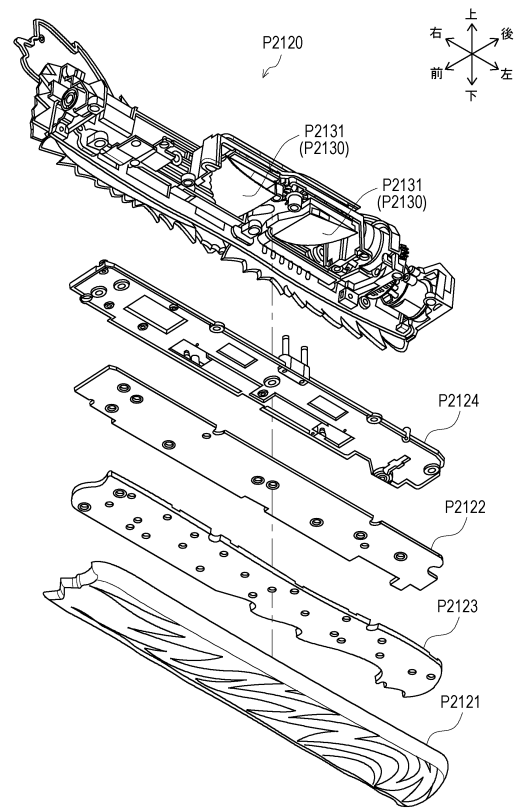


30

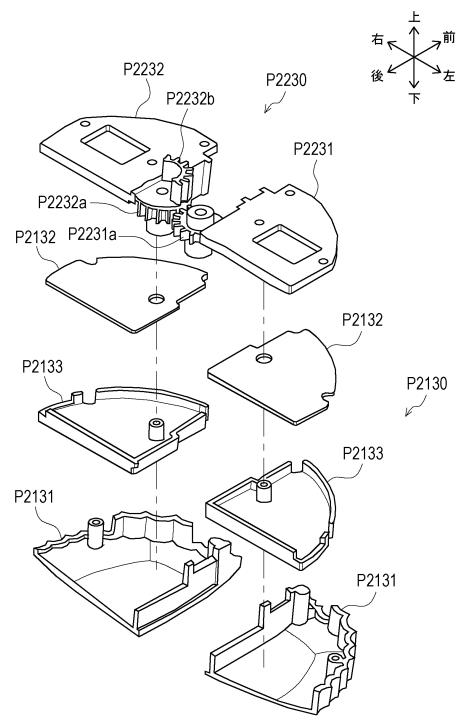
40

50

【 図 1 3 3 】



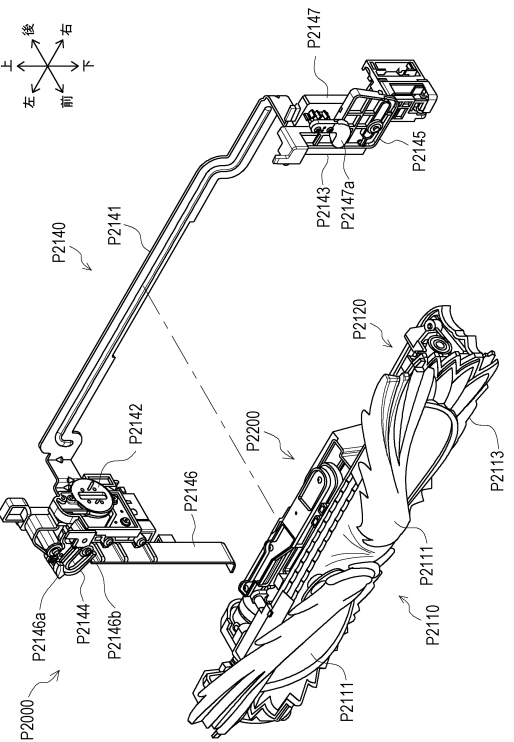
【 図 1 3 4 】



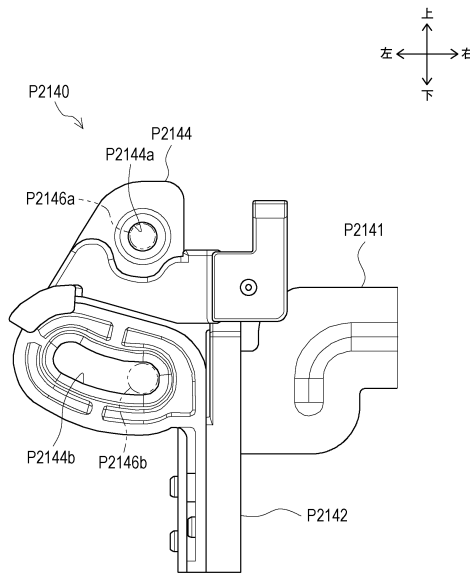
10

20

【 図 1 3 5 】



【 図 1 3 6 】

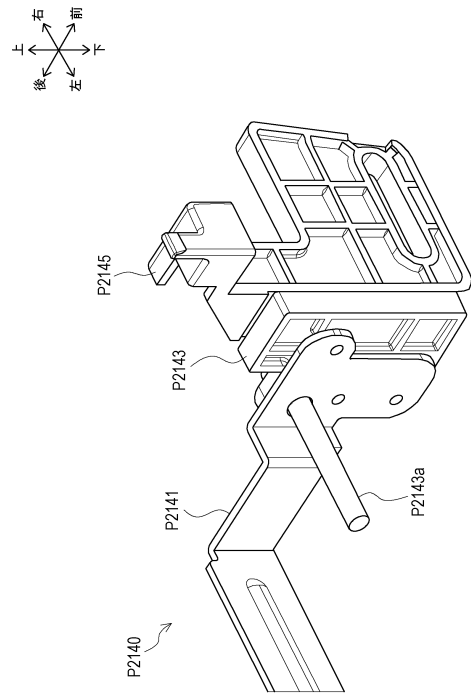


30

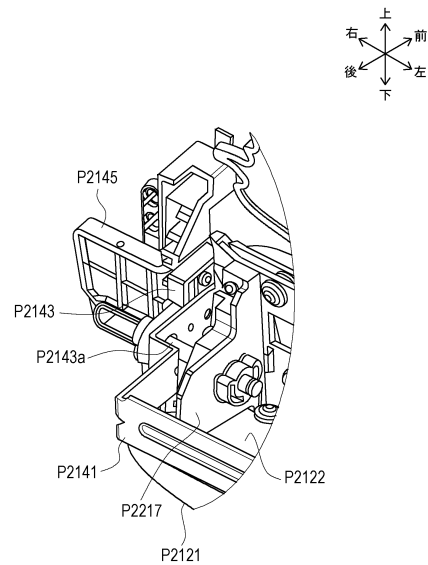
40

50

【 図 1 3 7 】



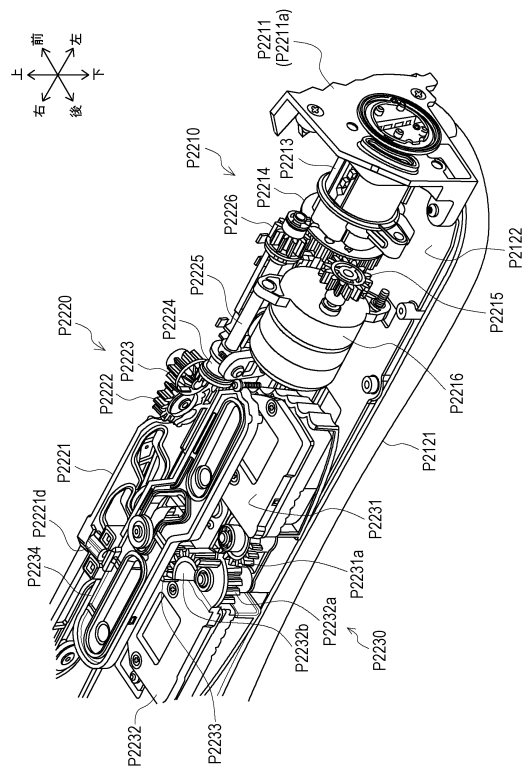
【 図 1 3 8 】



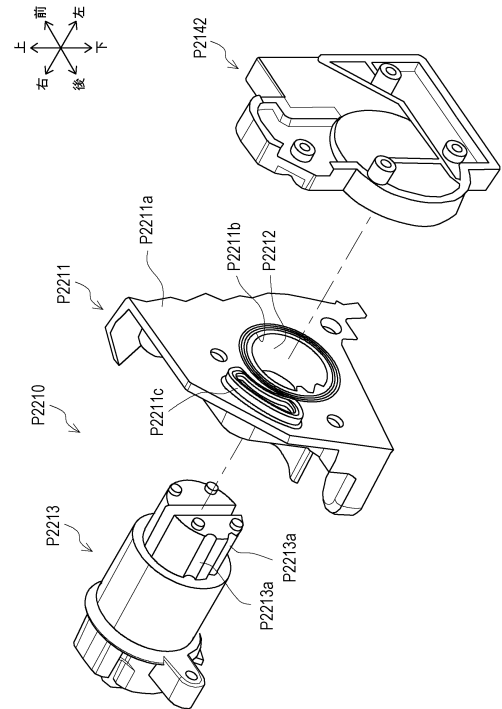
10

20

【 図 1 3 9 】



【 図 1 4 0 】

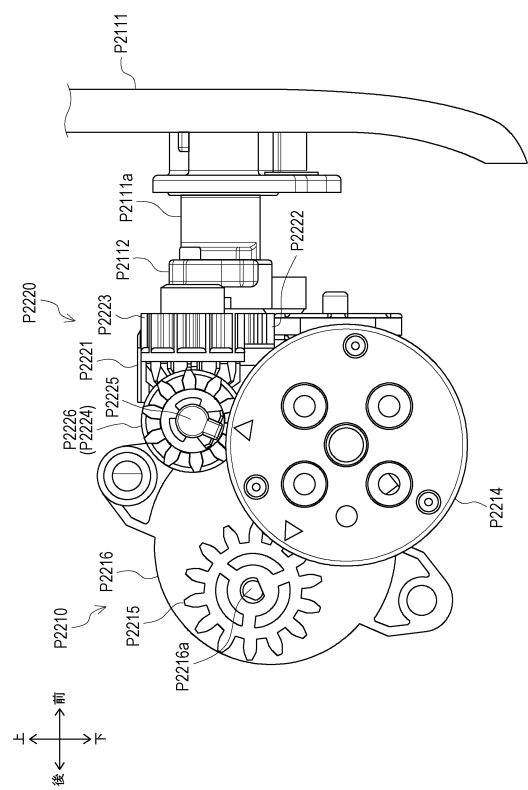


30

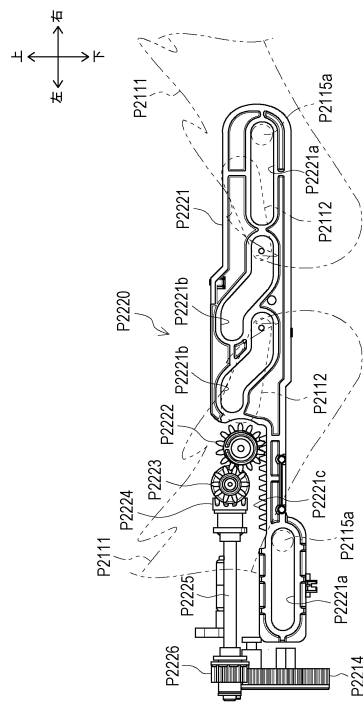
40

50

【図 1 4 1】



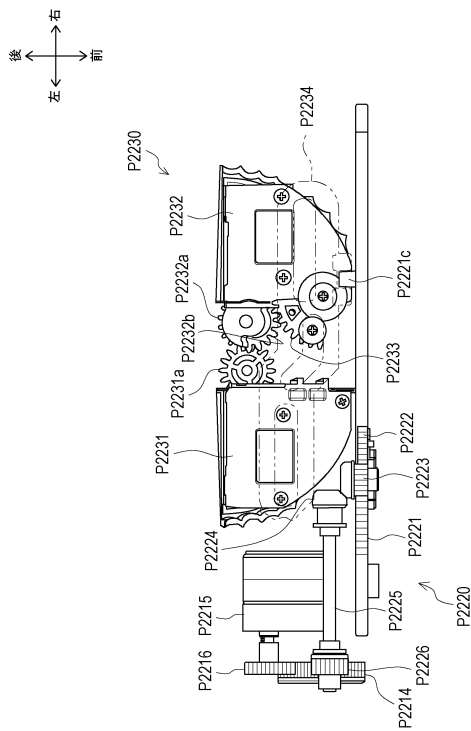
【図 1 4 2】



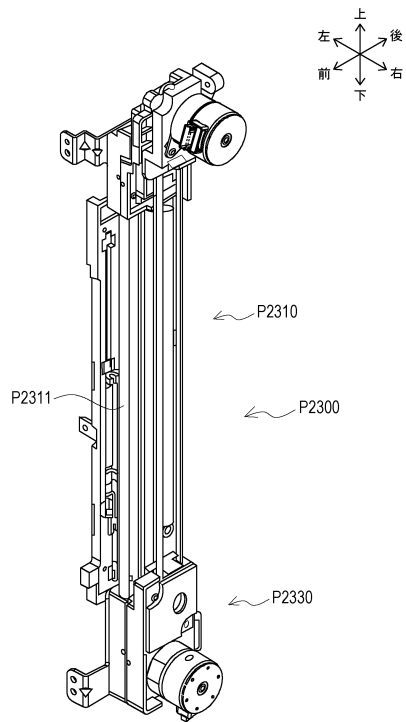
10

20

【図 1 4 3】



【図 1 4 4】

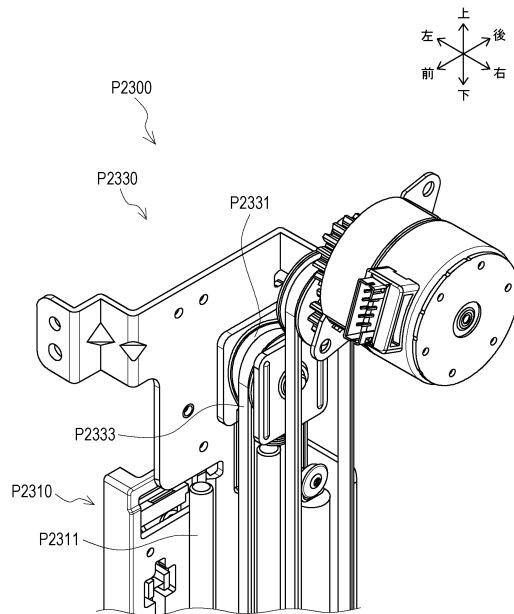


30

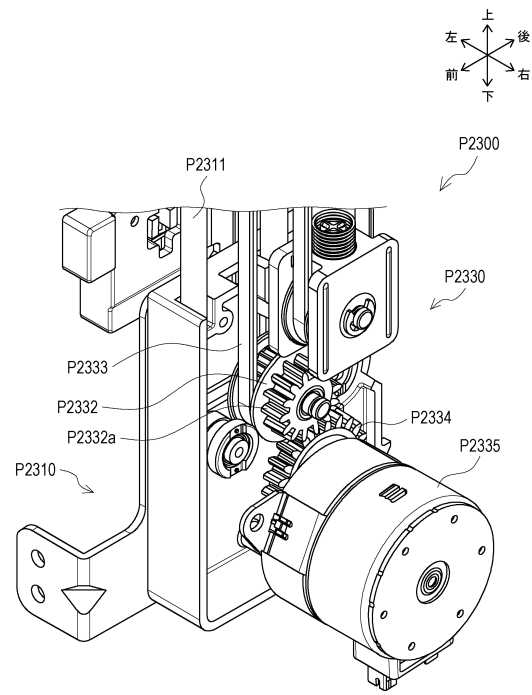
40

50

【図 1 4 5】



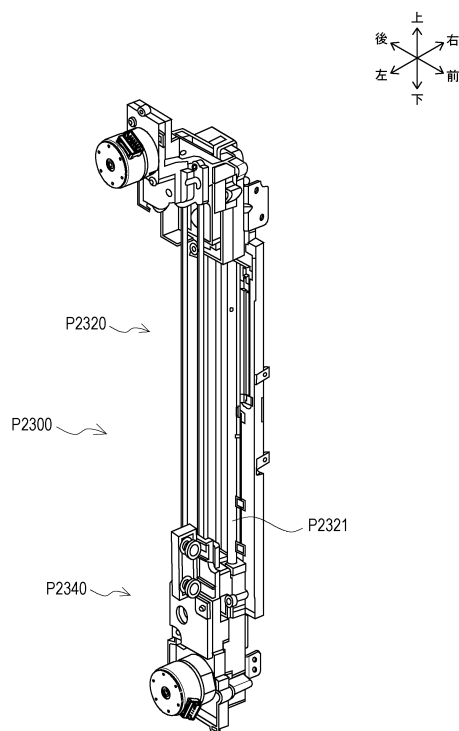
【図 1 4 6】



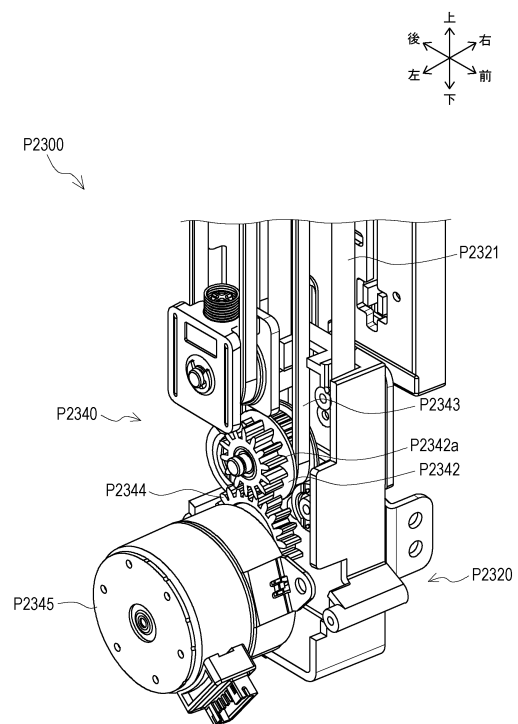
10

20

【図 1 4 7】



【図 1 4 8】

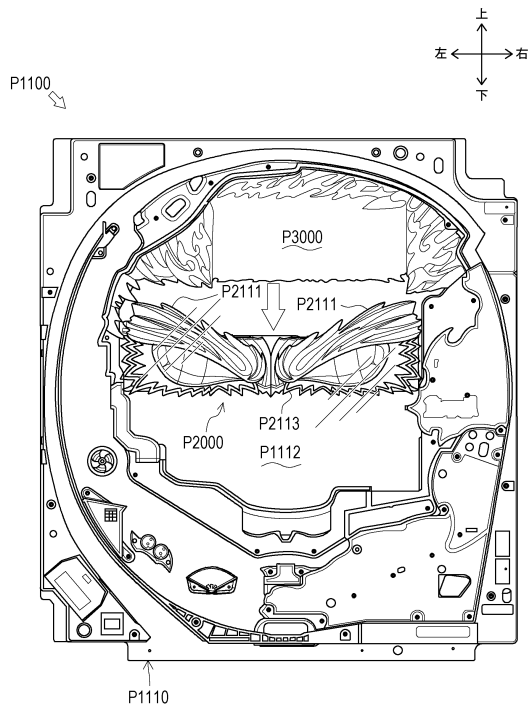


30

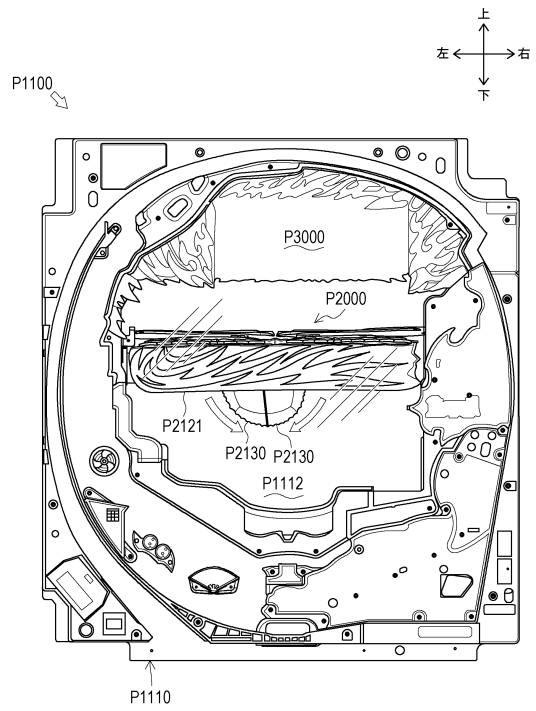
40

50

【図 1 4 9】



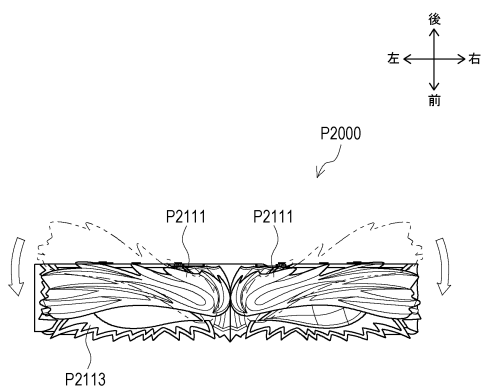
【図 1 5 0】



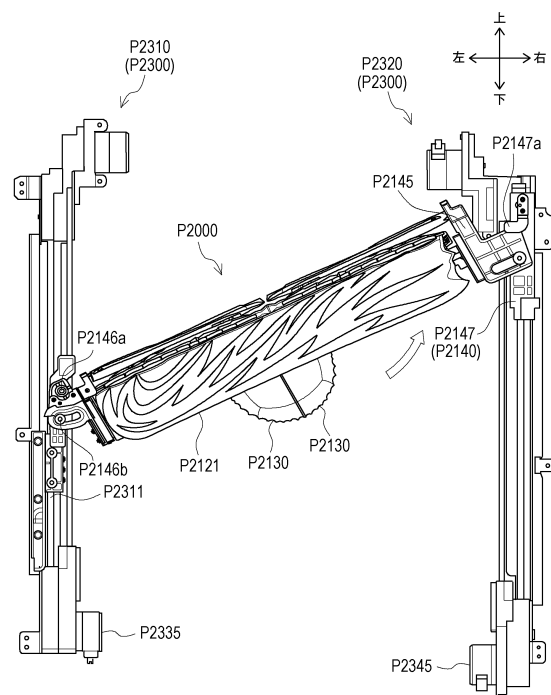
10

20

【図 1 5 1】



【図 1 5 2】

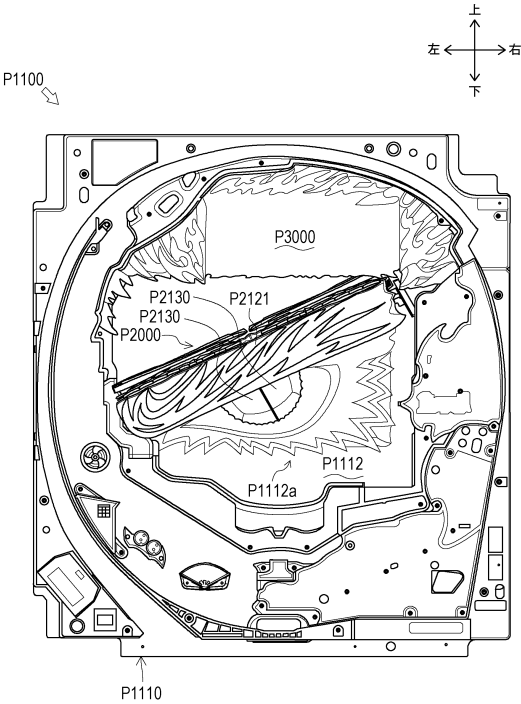


30

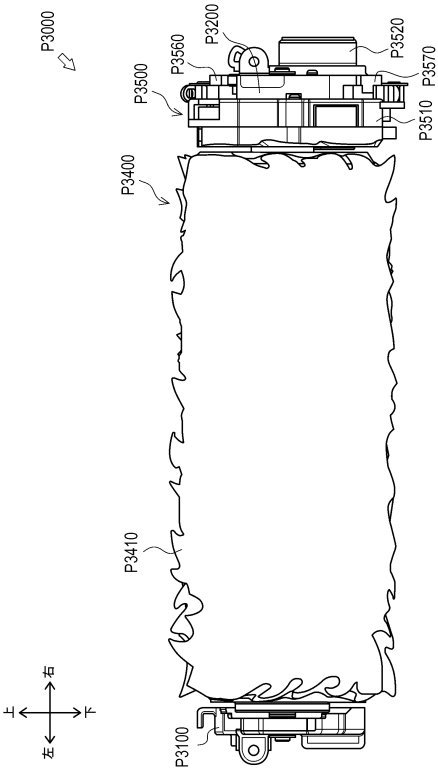
40

50

【図 153】



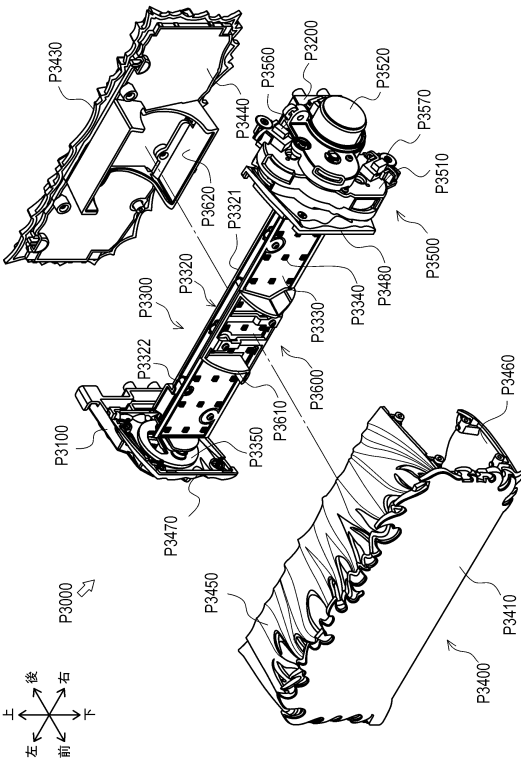
【図 154】



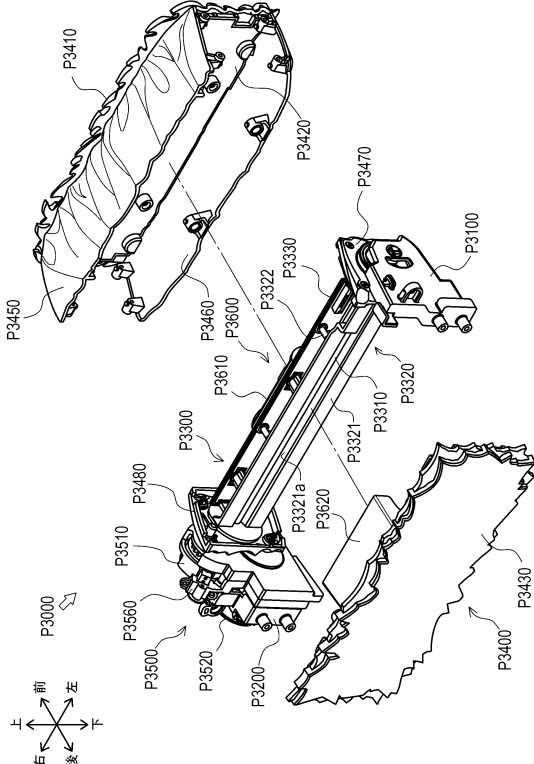
10

20

【図 155】



【図 156】

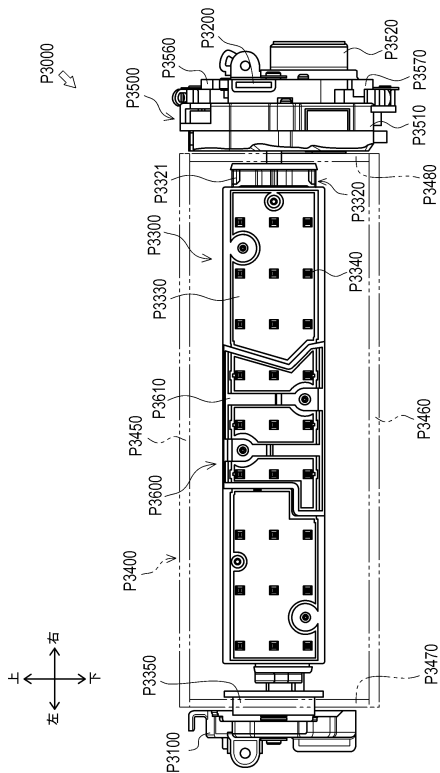


30

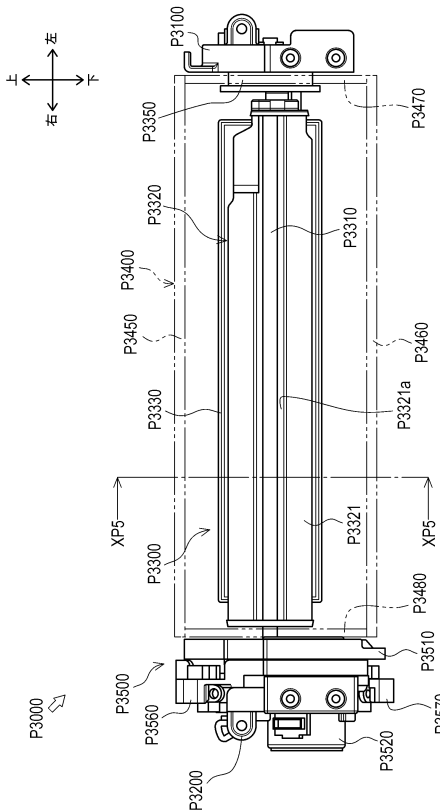
40

50

【図 157】



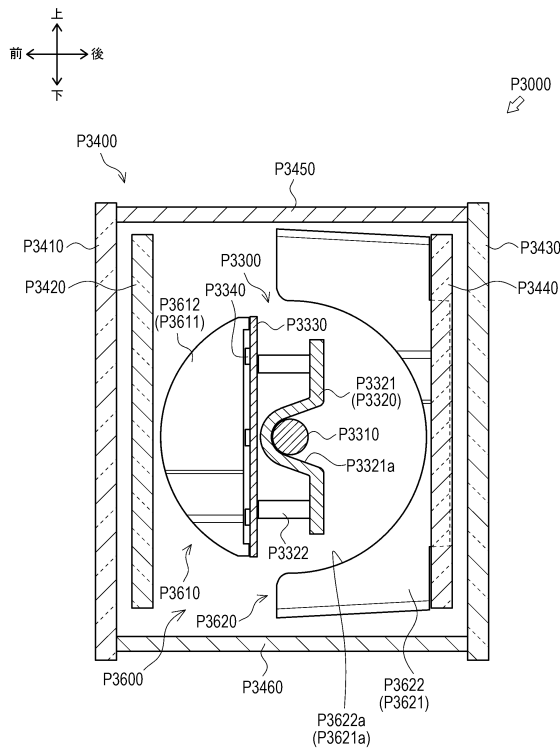
【図 158】



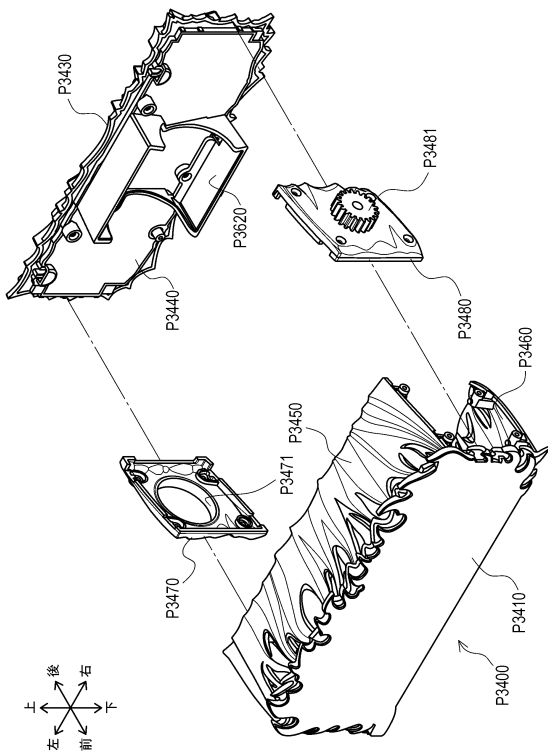
10

20

【図 159】



【図 160】

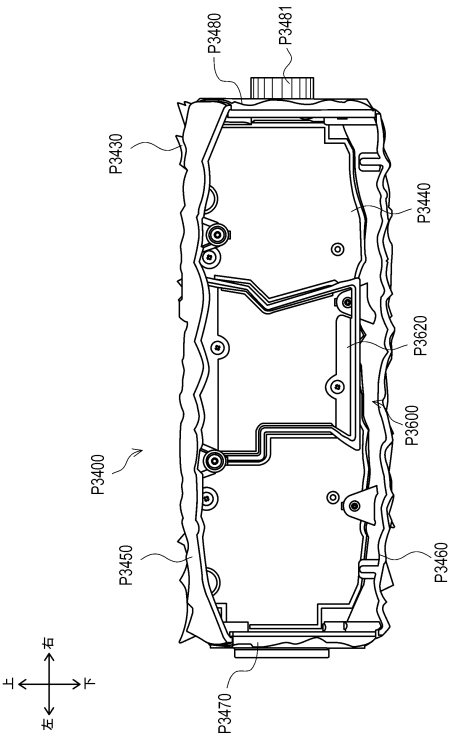


30

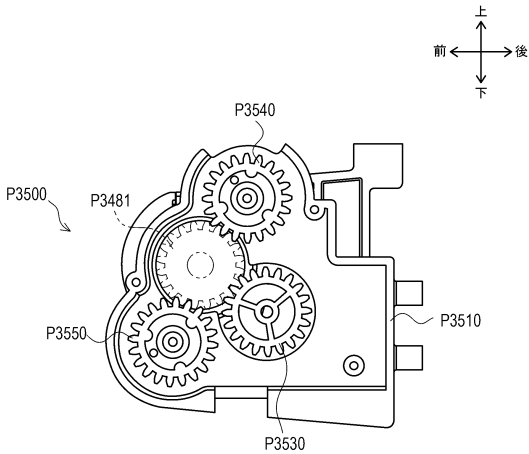
40

50

【図 1 6 1】



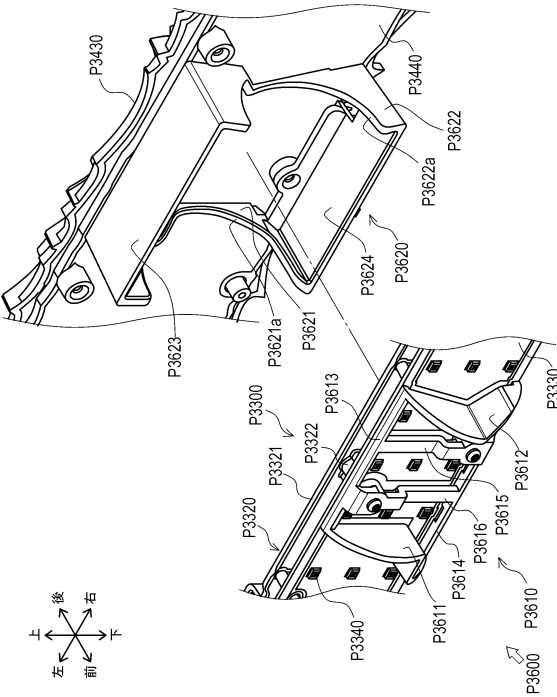
【図 1 6 2】



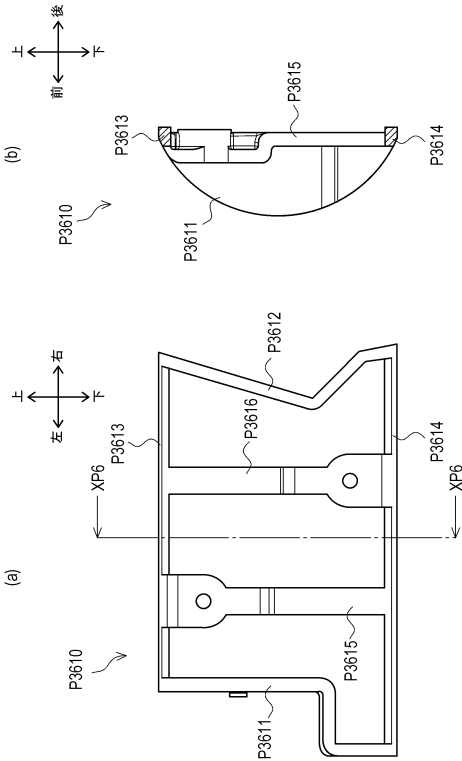
10

20

【図 1 6 3】



【図 1 6 4】

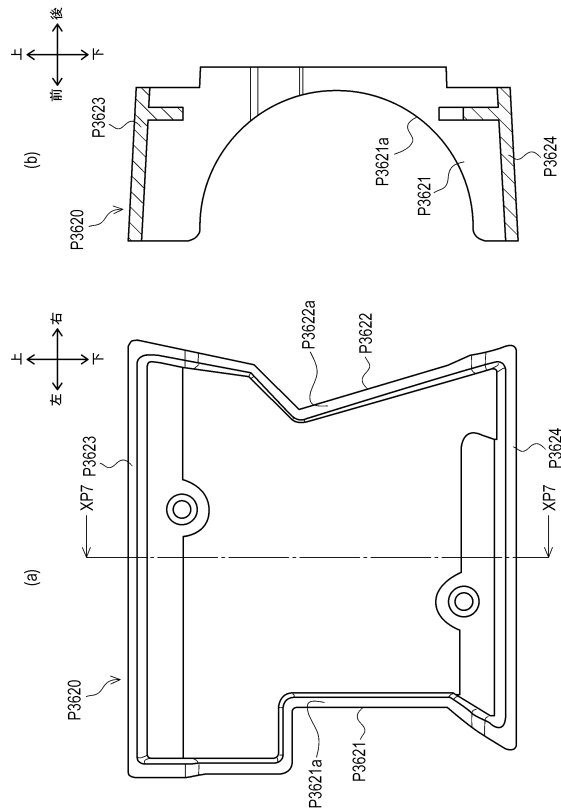


30

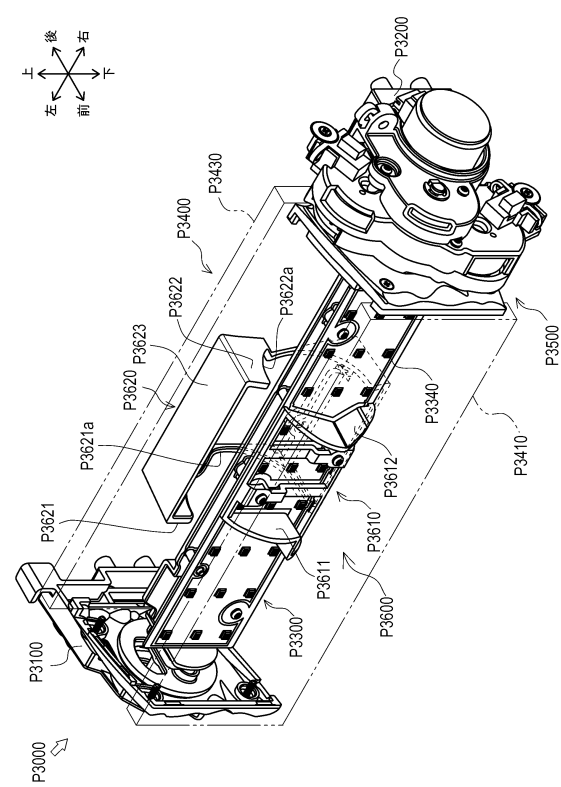
40

50

【図 1 6 5】



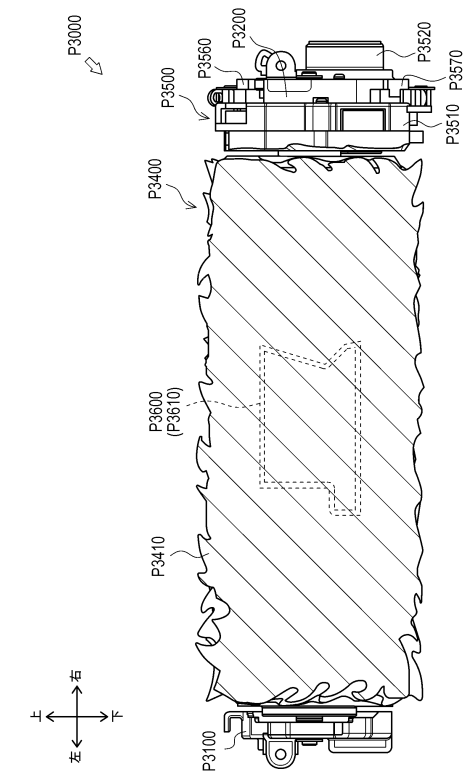
【図 1 6 6】



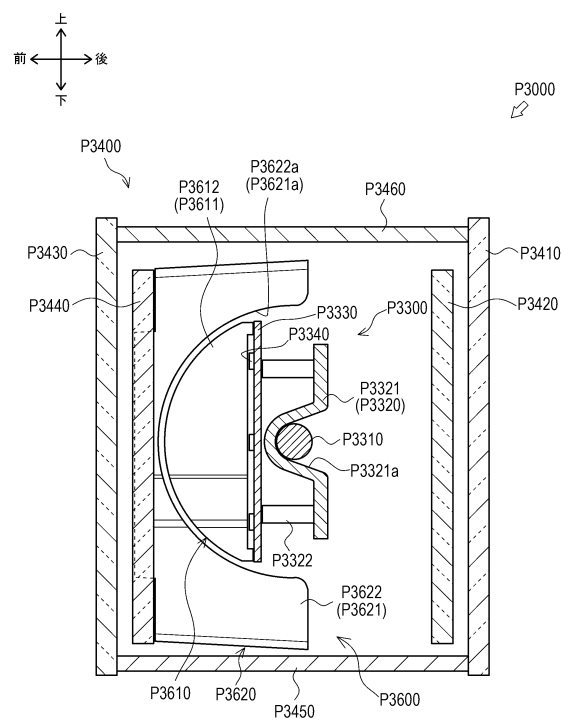
10

20

【図 1 6 7】



【図 1 6 8】

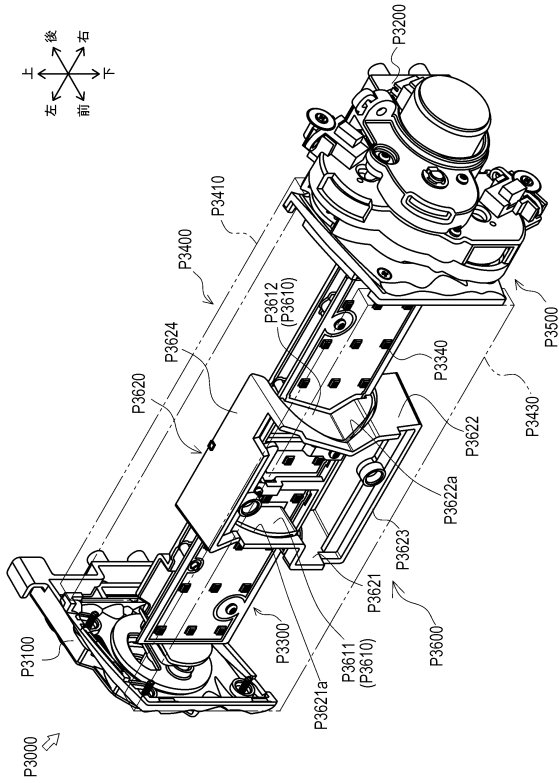


30

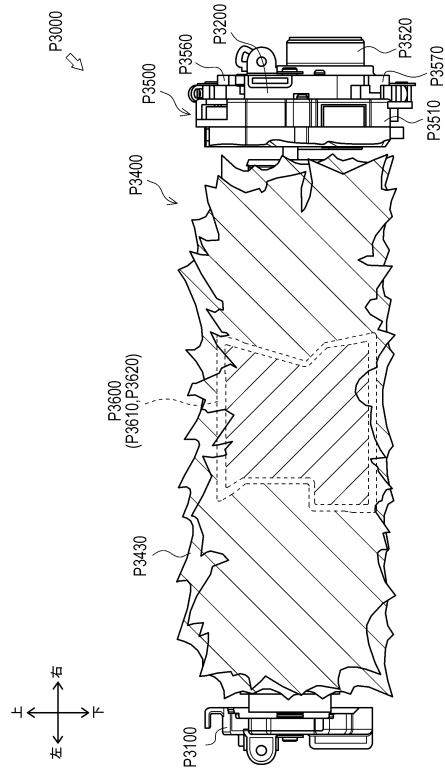
40

50

【図 169】



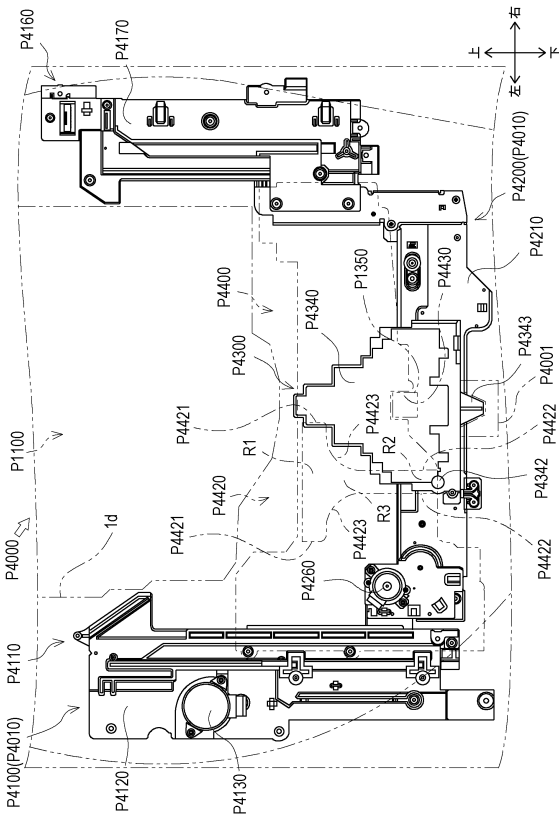
【図 170】



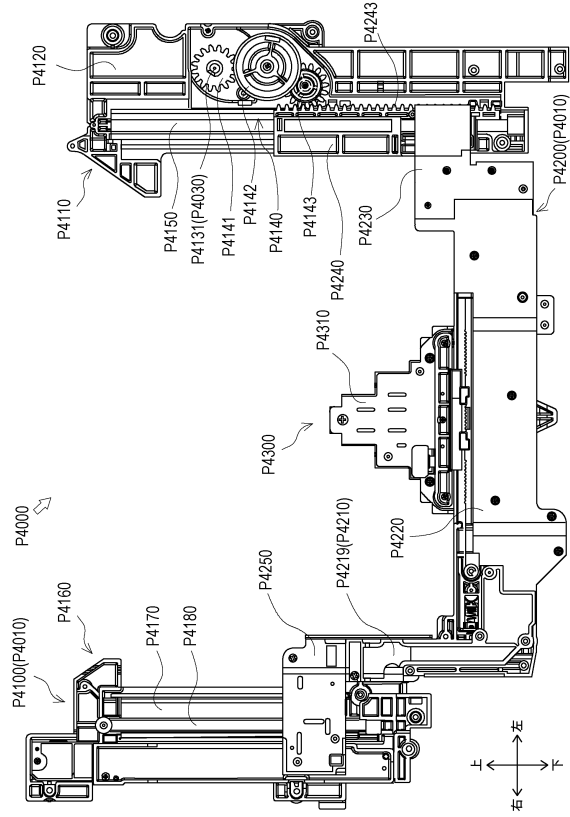
10

20

【図 171】



【図 172】

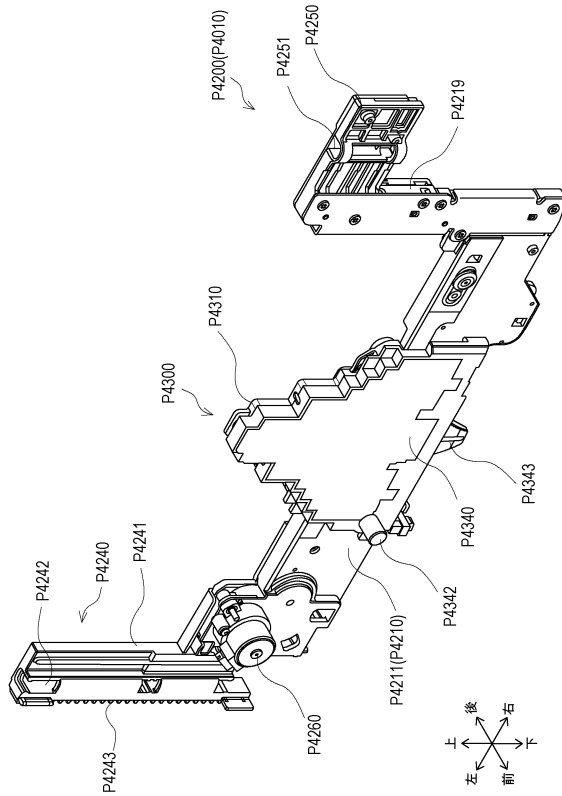


30

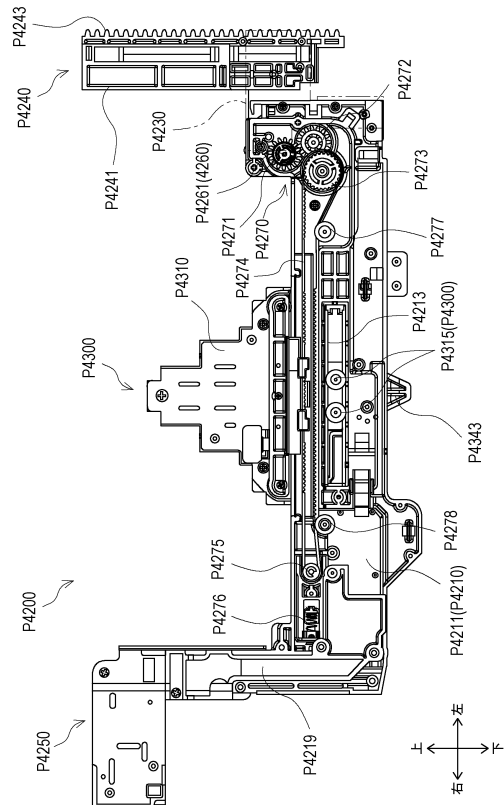
40

50

【 図 1 7 3 】



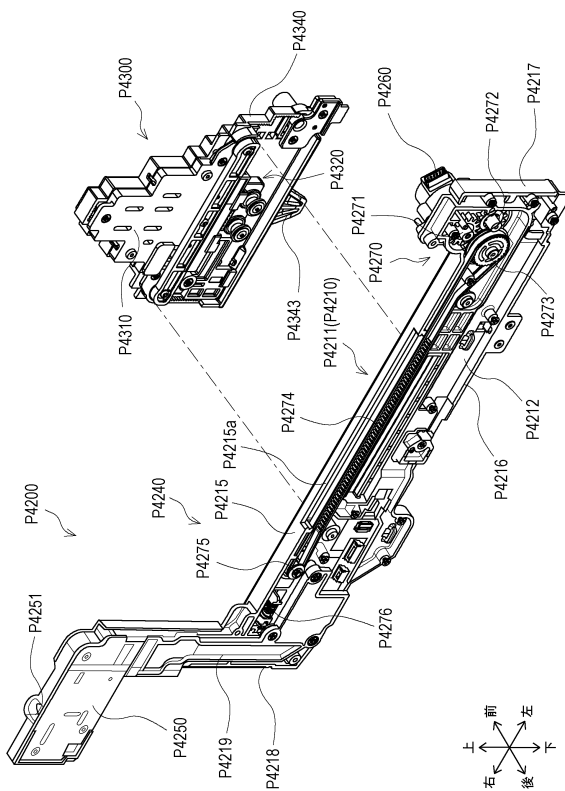
【 図 1 7 4 】



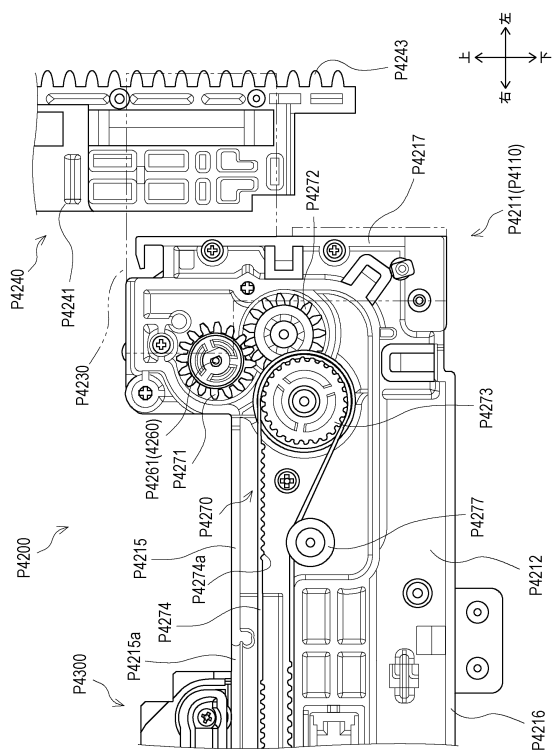
10

20

【 図 1 7 5 】



【 図 1 7 6 】

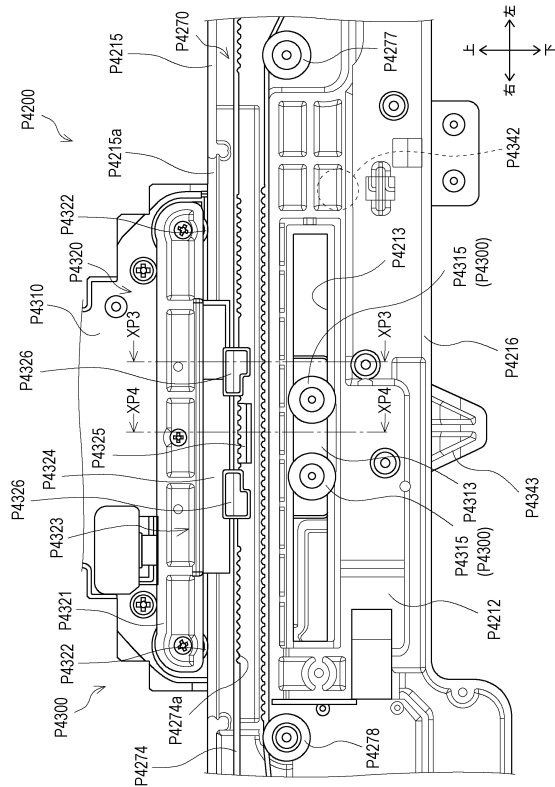


30

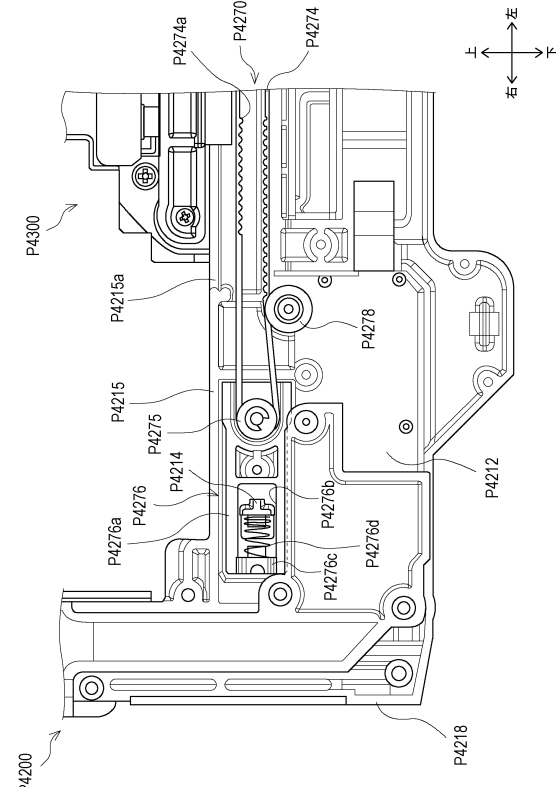
40

50

【図 177】



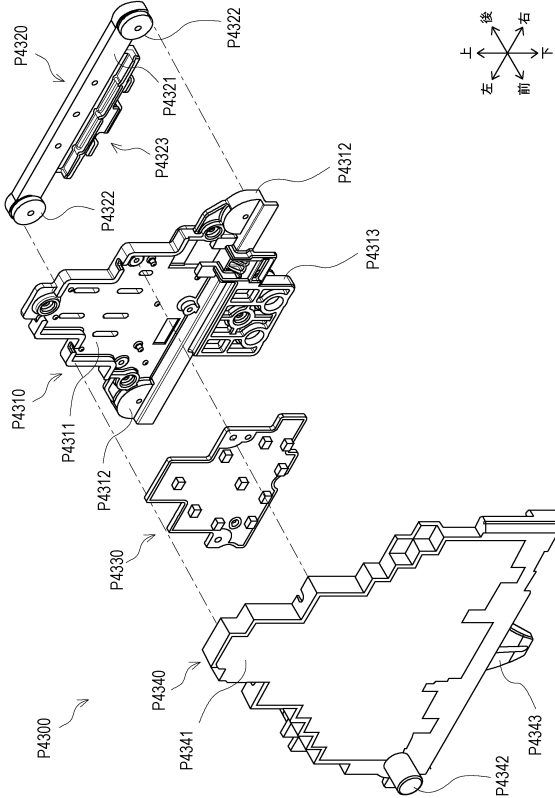
【図 178】



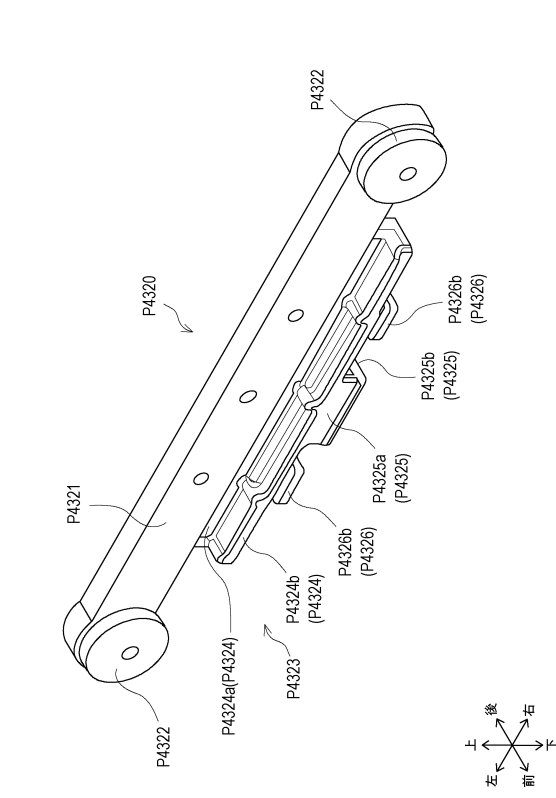
10

20

【図 179】



【図 180】

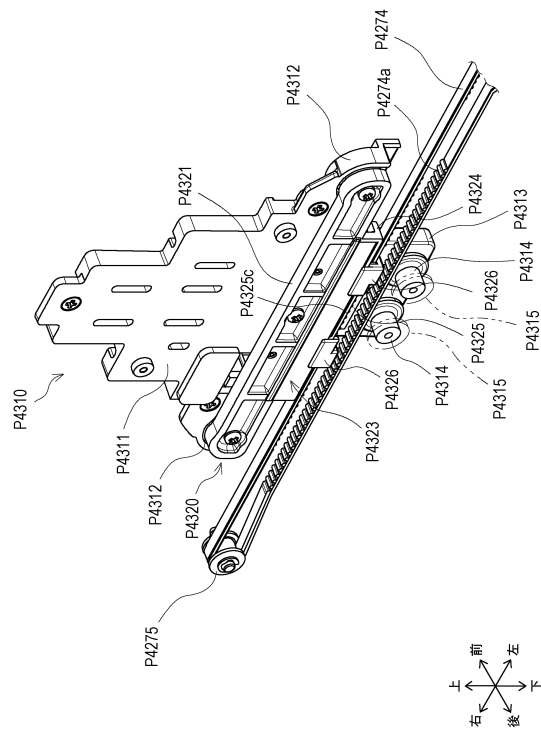


30

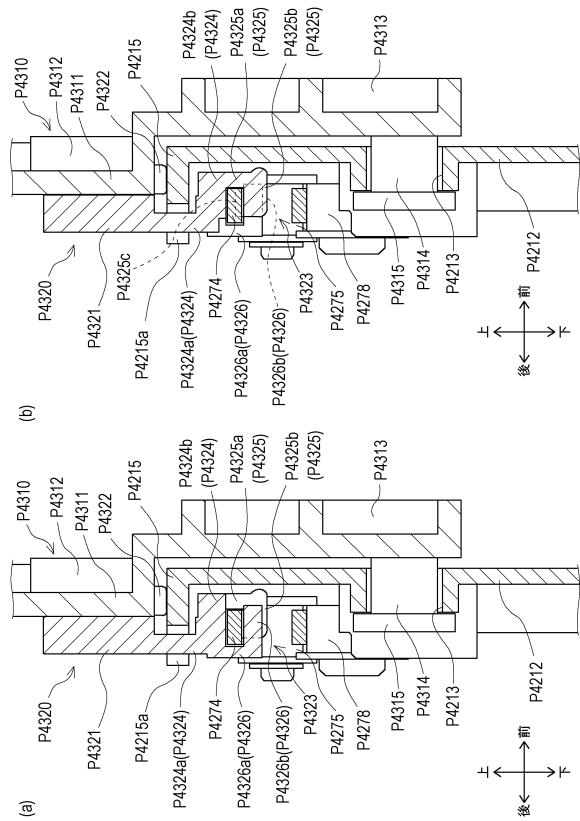
40

50

【図 181】



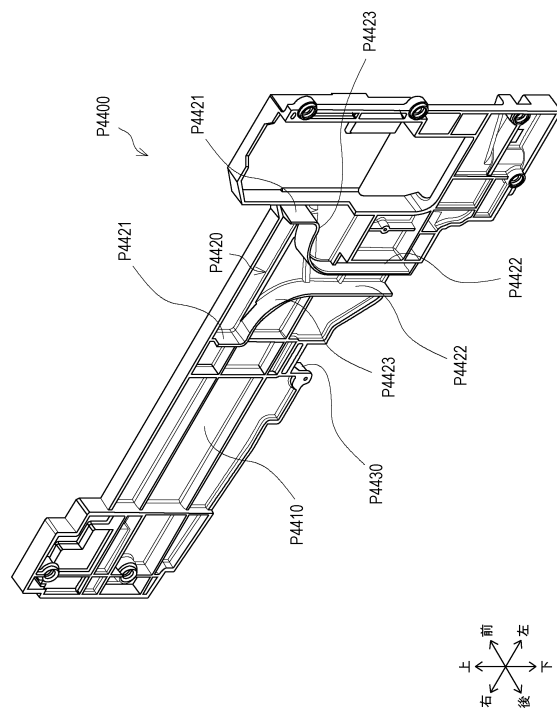
【図 182】



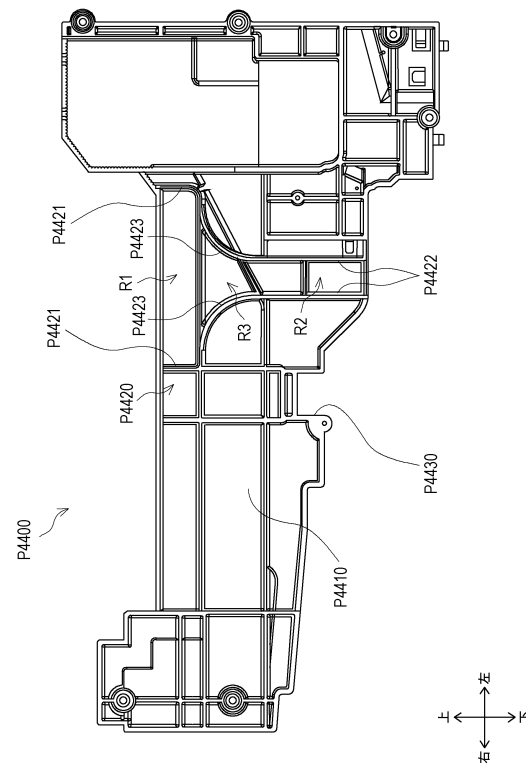
10

20

【図 183】



【図 184】

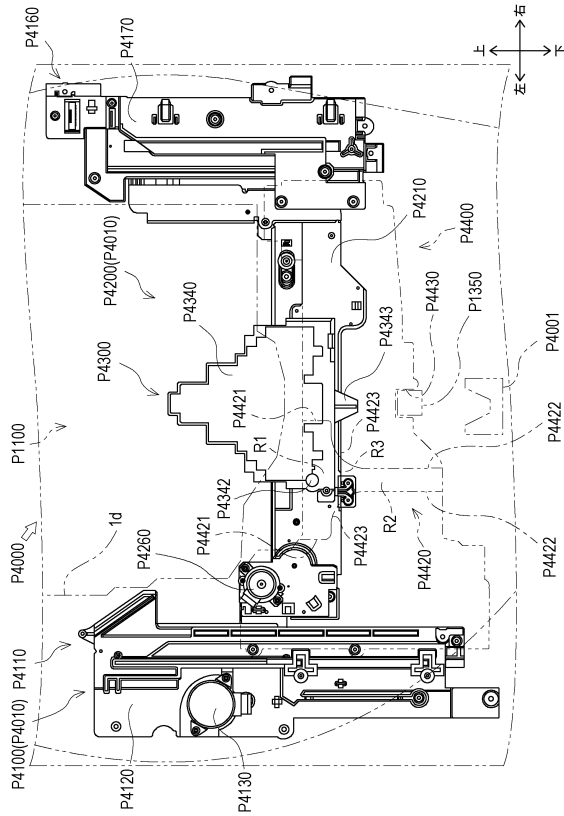


30

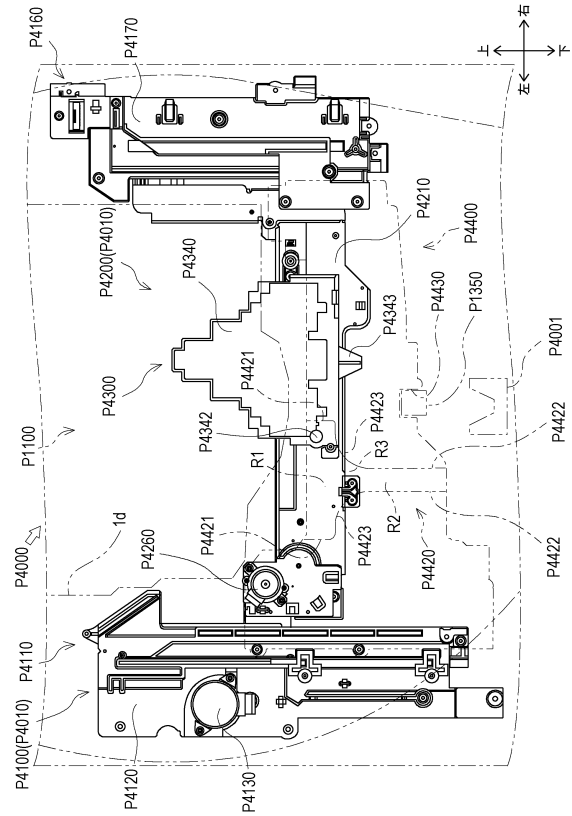
40

50

【図 185】



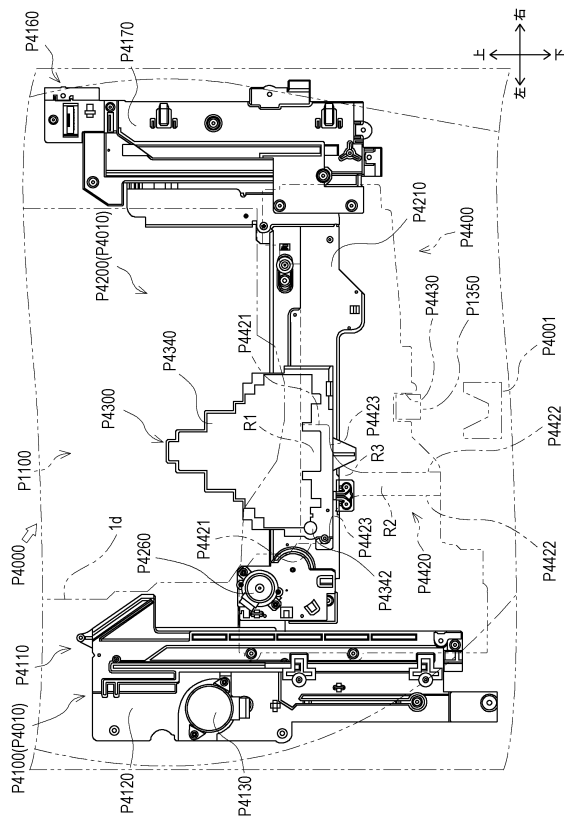
【図 186】



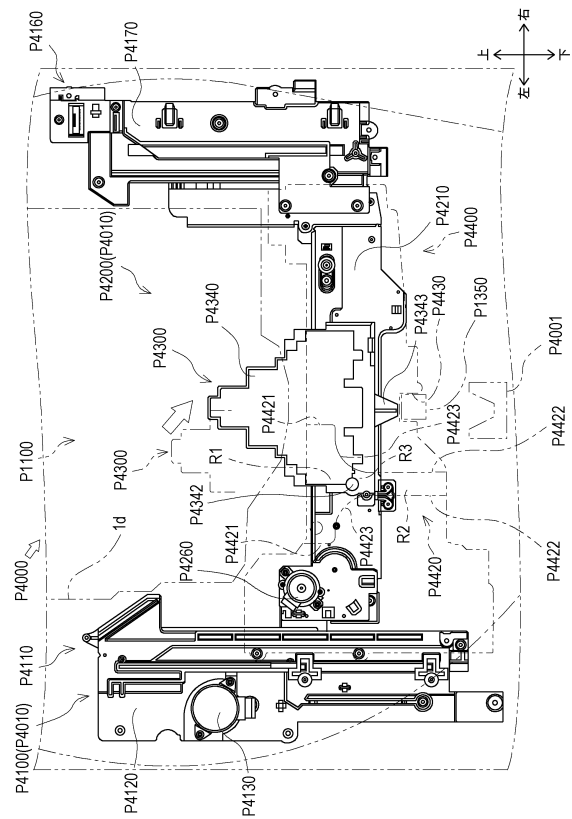
10

20

【図 187】



【図 188】

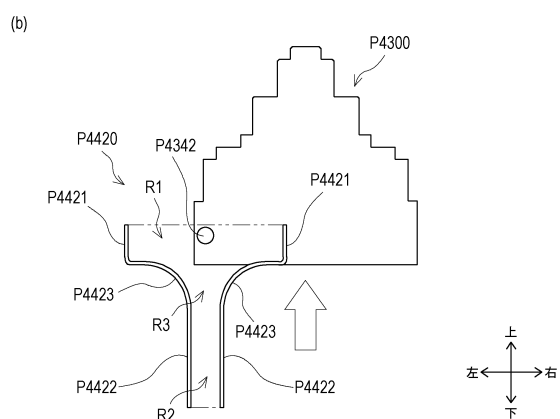
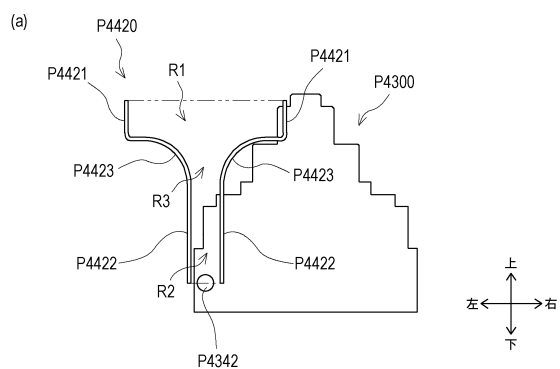


30

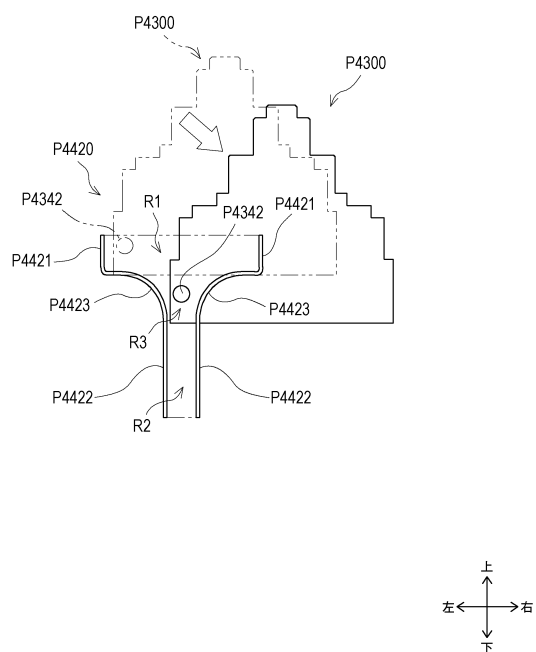
40

50

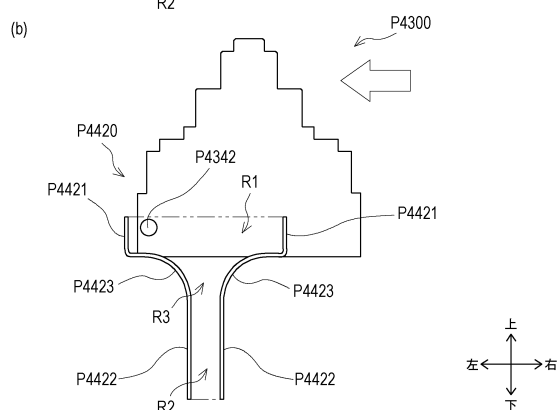
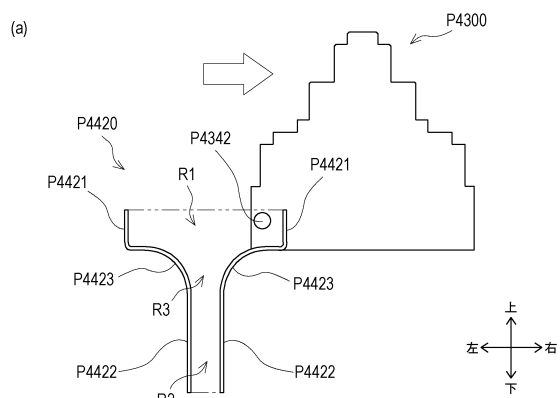
【 図 1 8 9 】



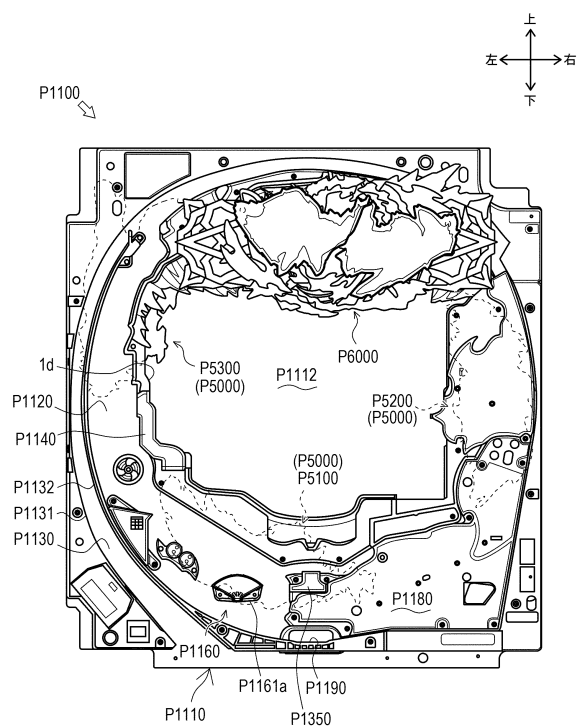
【 図 1 9 1 】



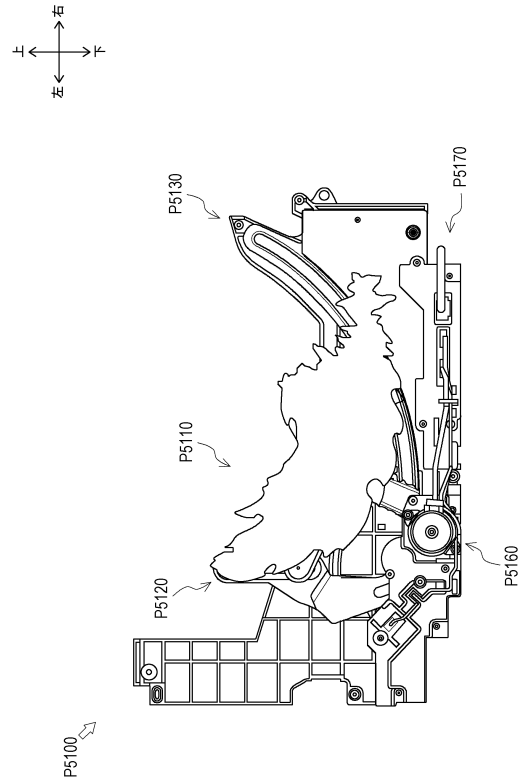
【 図 1 9 0 】



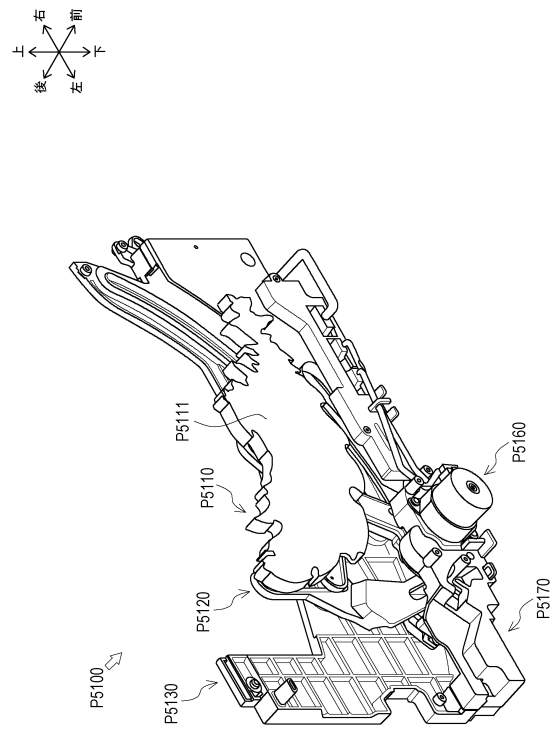
【 図 1 9 2 】



【図 1 9 3】



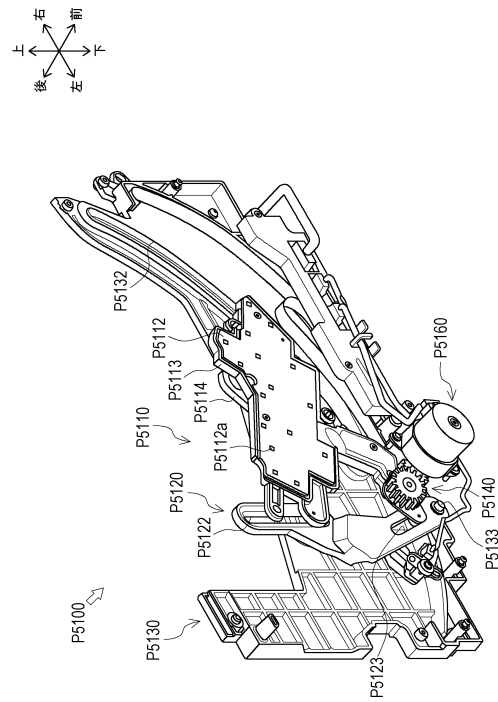
【図 1 9 4】



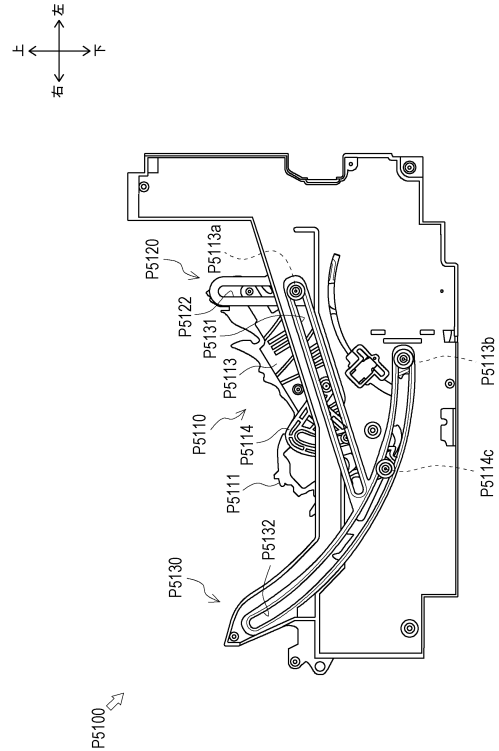
10

20

【図 1 9 5】



【図 1 9 6】

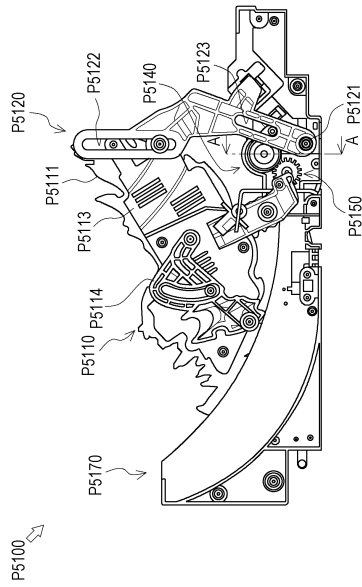
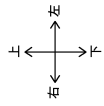


30

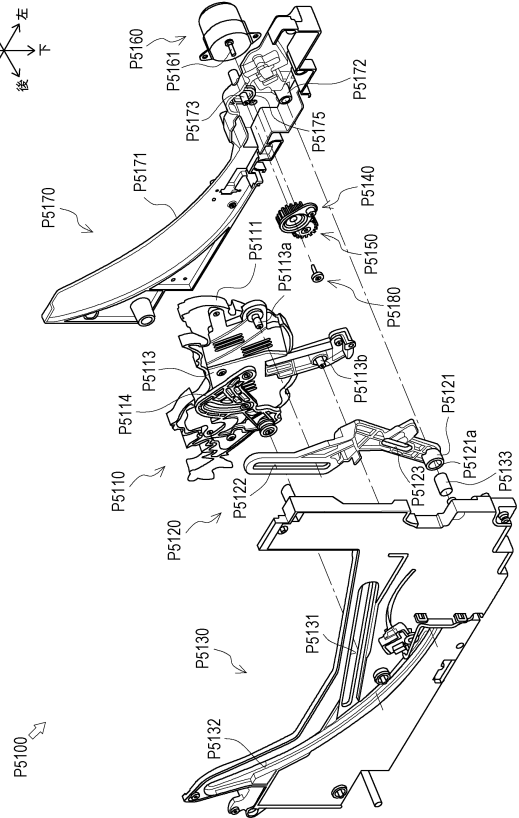
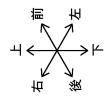
40

50

【図 197】



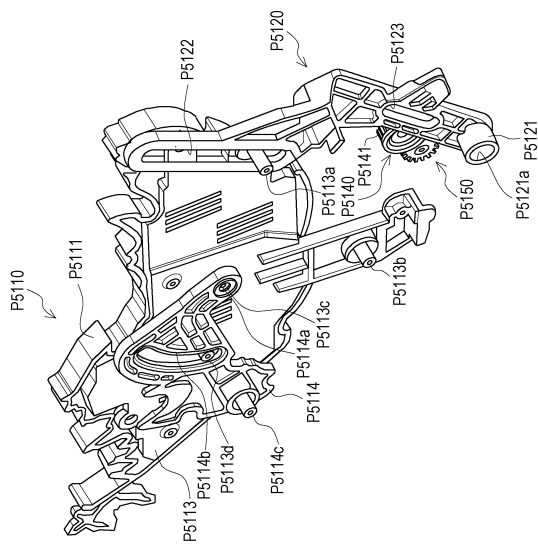
【図 198】



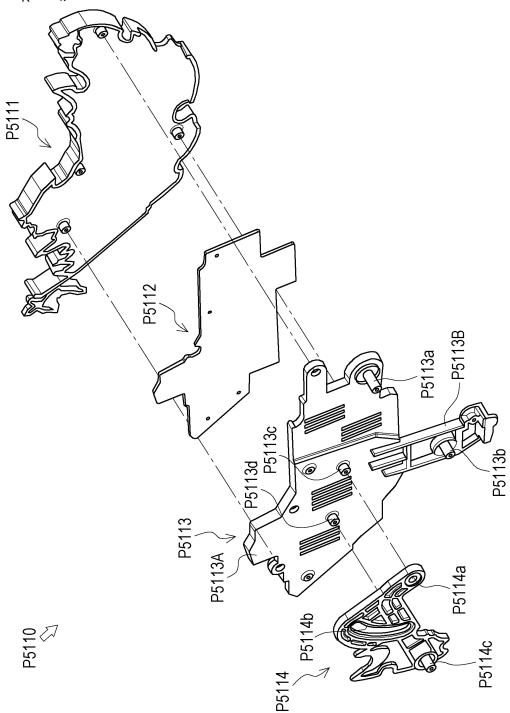
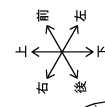
10

20

【図 199】



【図 200】

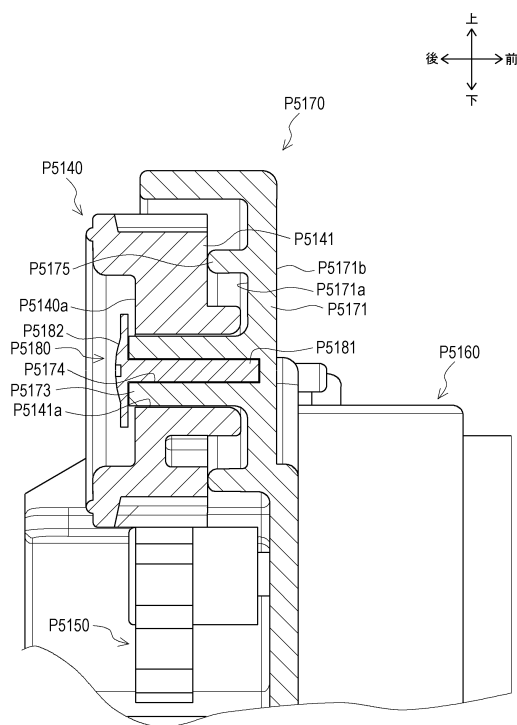


30

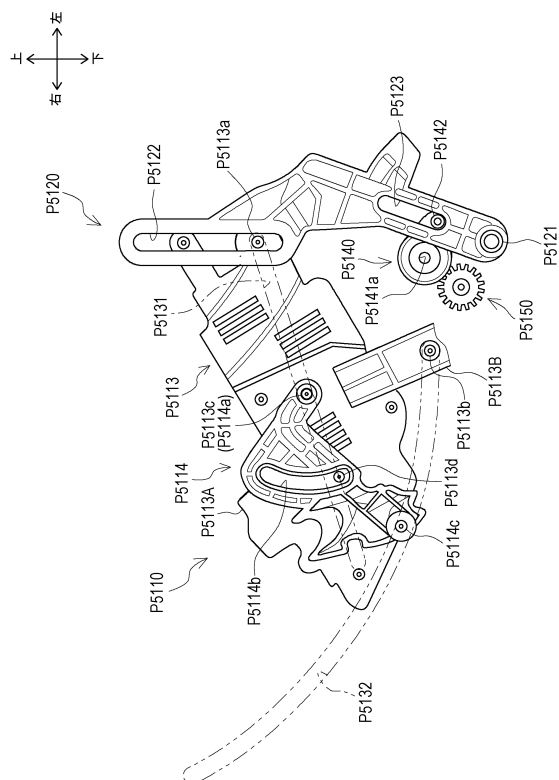
40

50

【 図 2 0 1 】



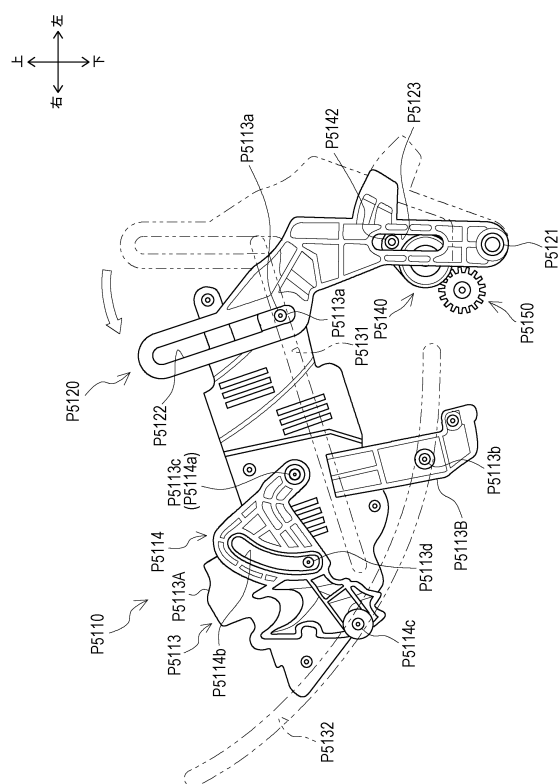
【 図 2 0 2 】



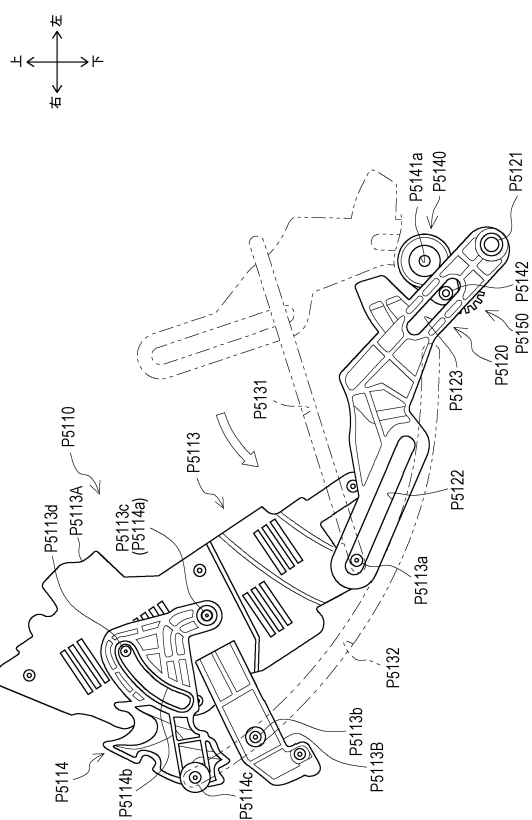
10

20

【 図 2 0 3 】



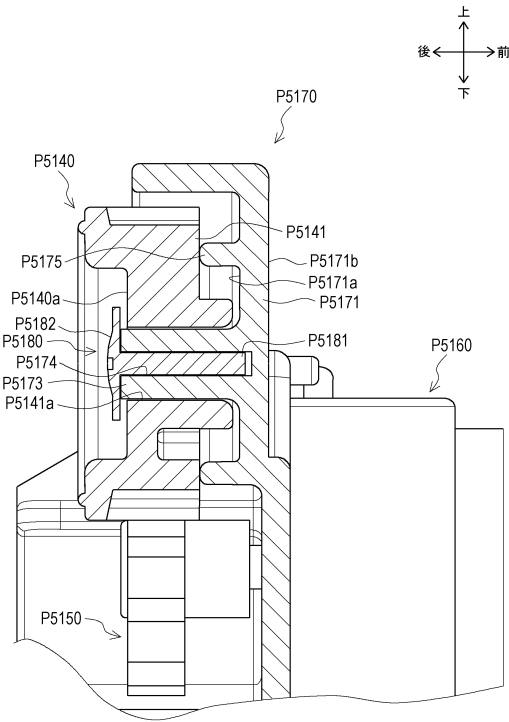
【 図 2 0 4 】



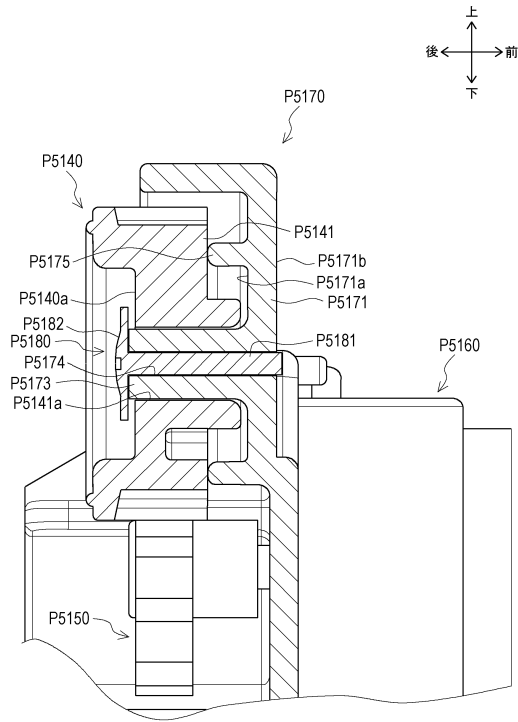
30

40

【図 205】



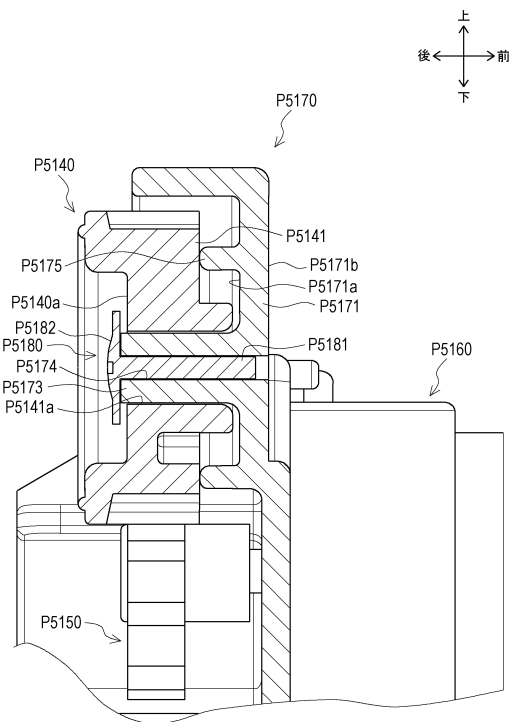
【図 206】



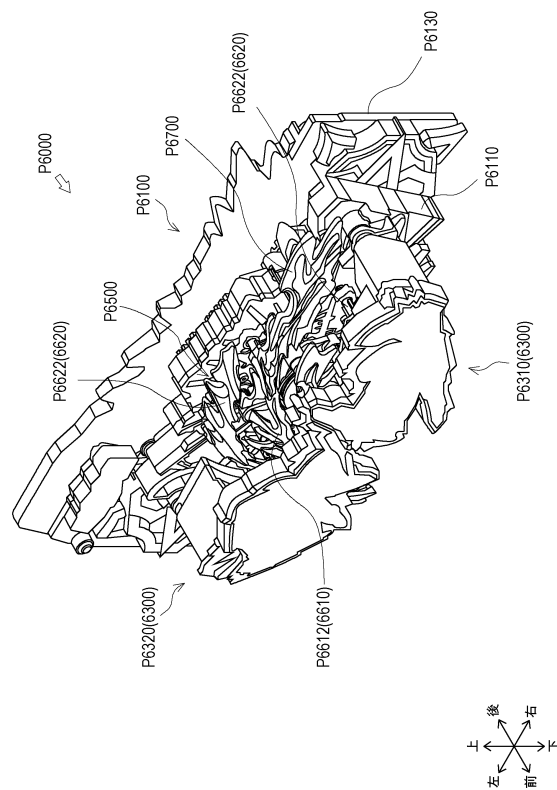
10

20

【図 207】



【図 208】

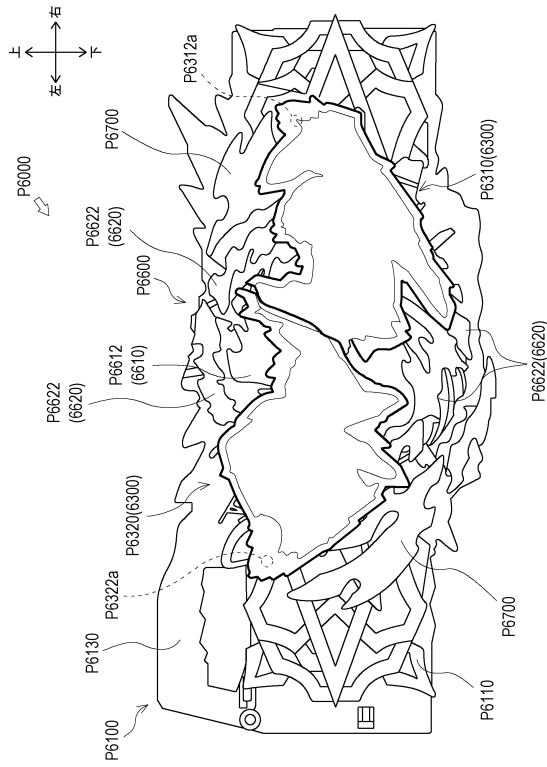


30

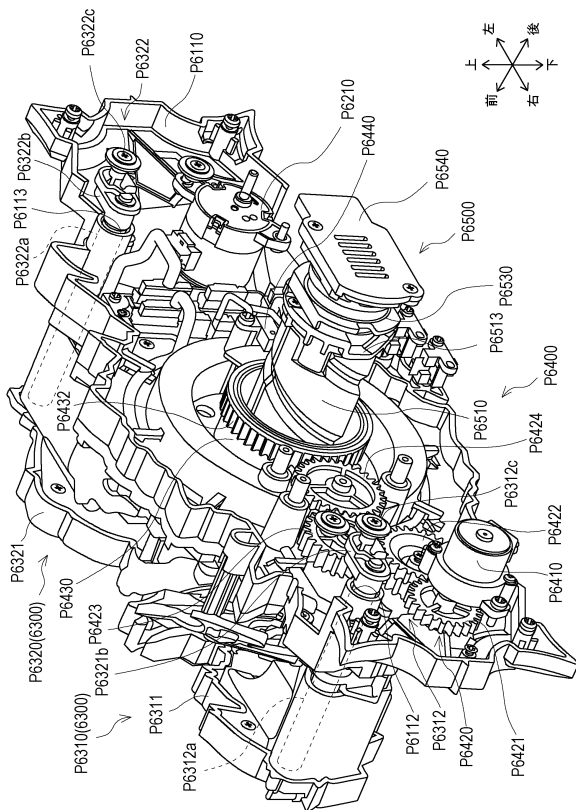
40

50

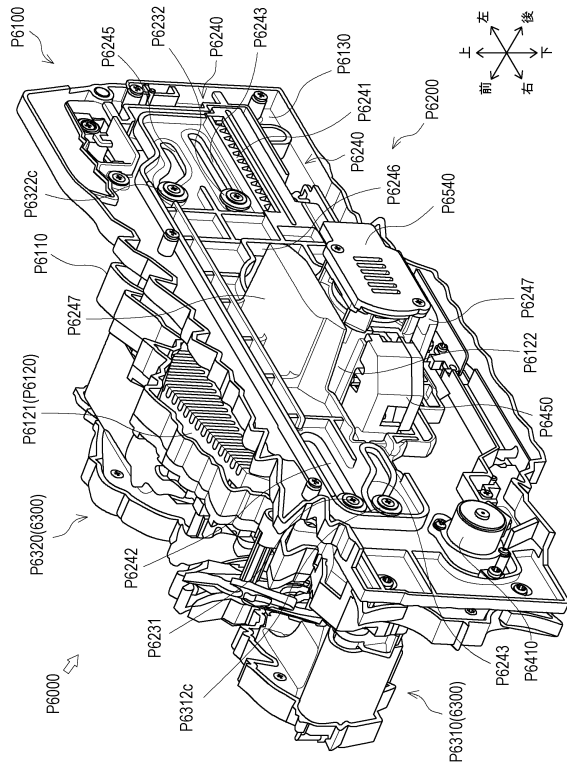
【図 2 0 9】



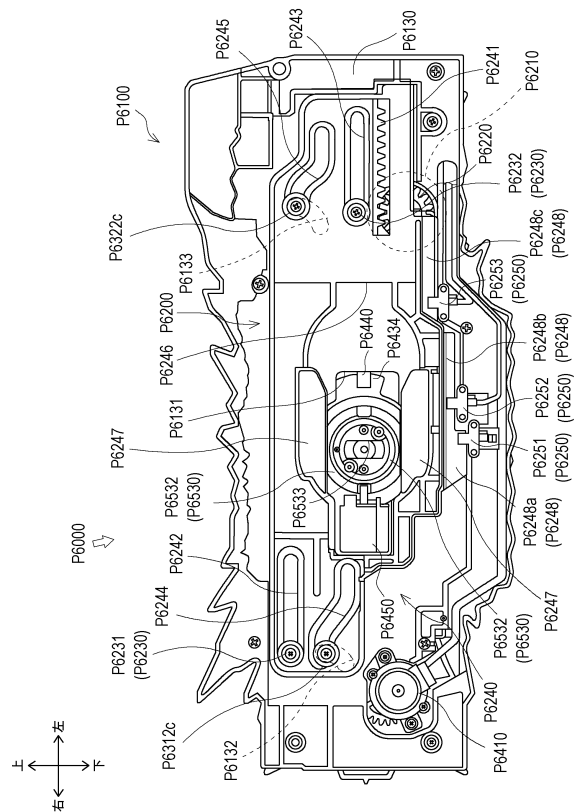
【図 2 1 1】



【図 2 1 0】



【図 2 1 2】



10

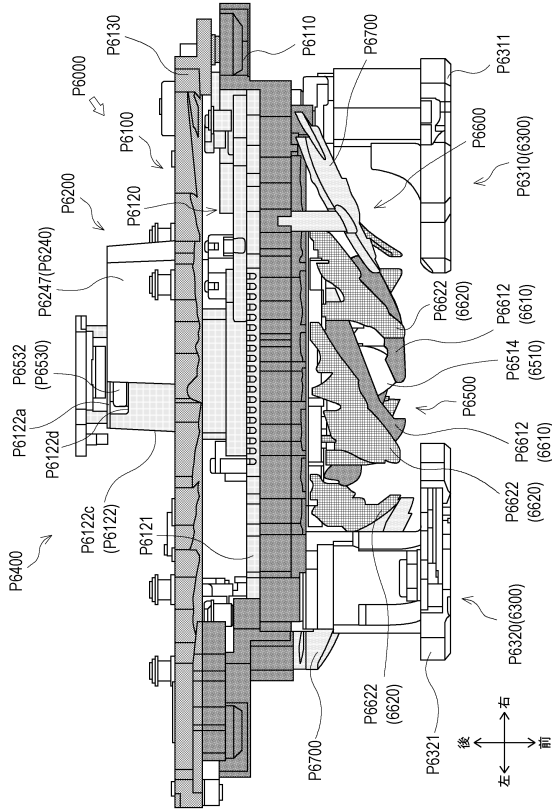
20

30

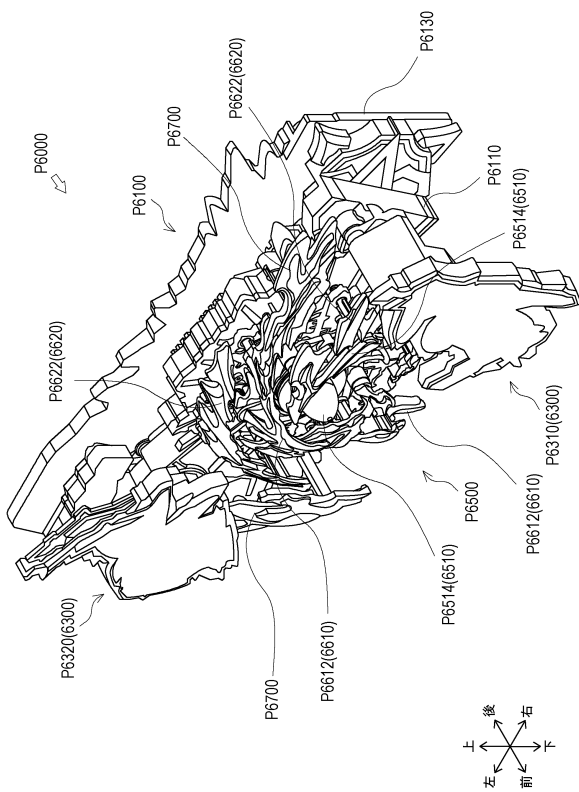
40

50

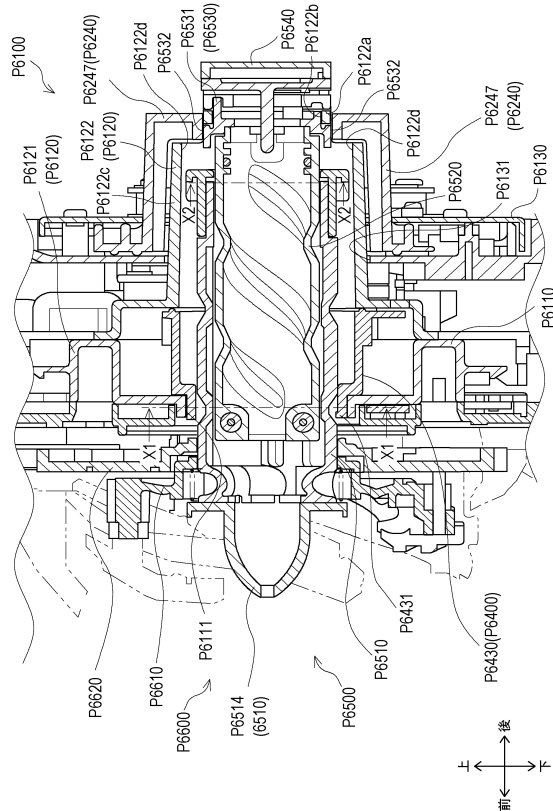
【図 2 1 3】



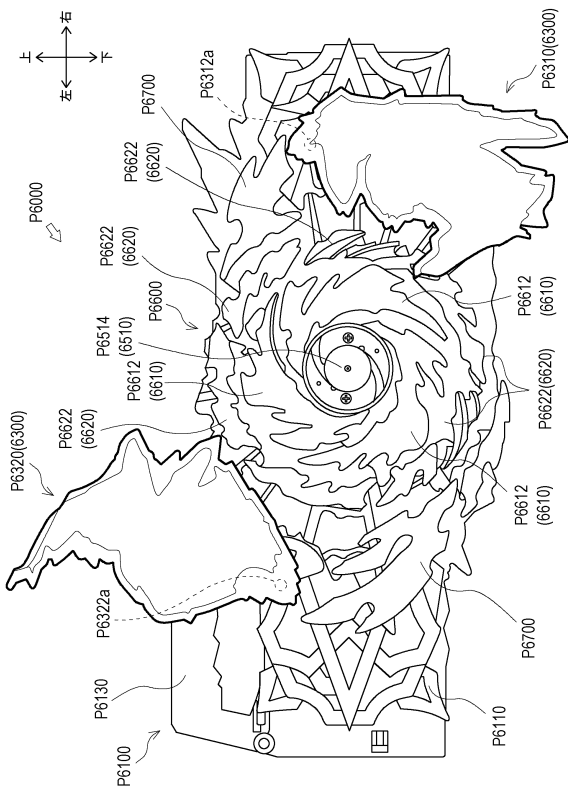
【図 2 1 5】



【図 2 1 4】



【図 2 1 6】



10

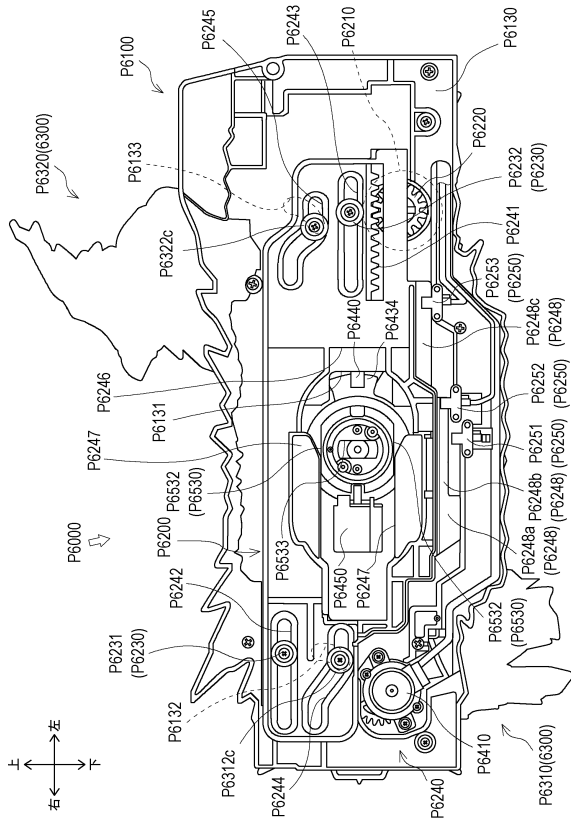
20

30

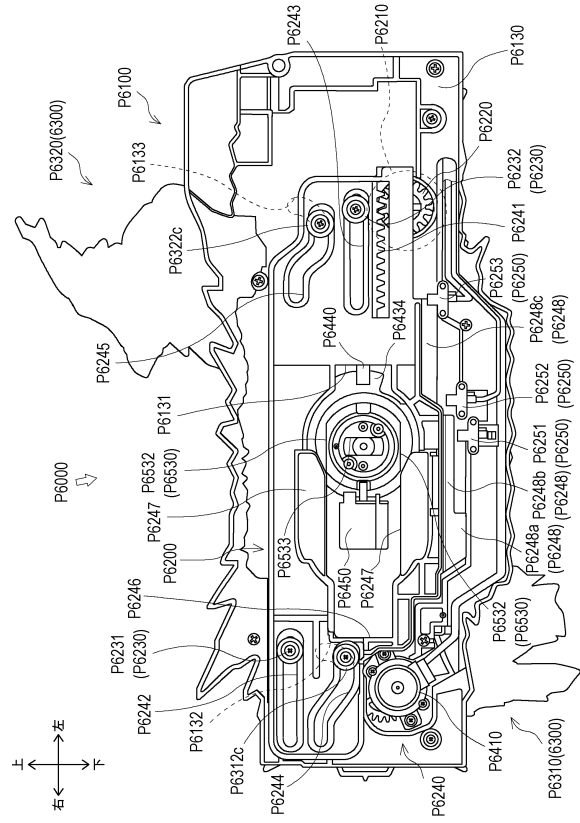
40

50

【図 2 1 7】



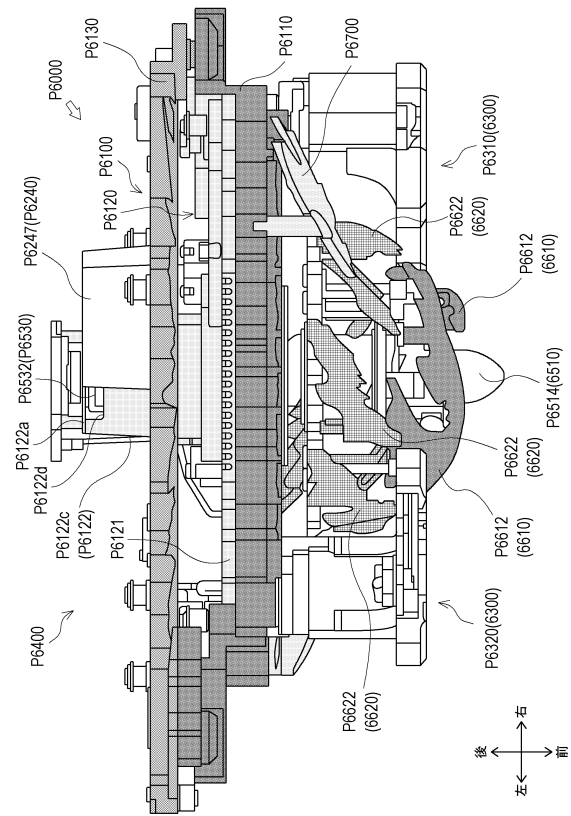
【図 2 1 8】



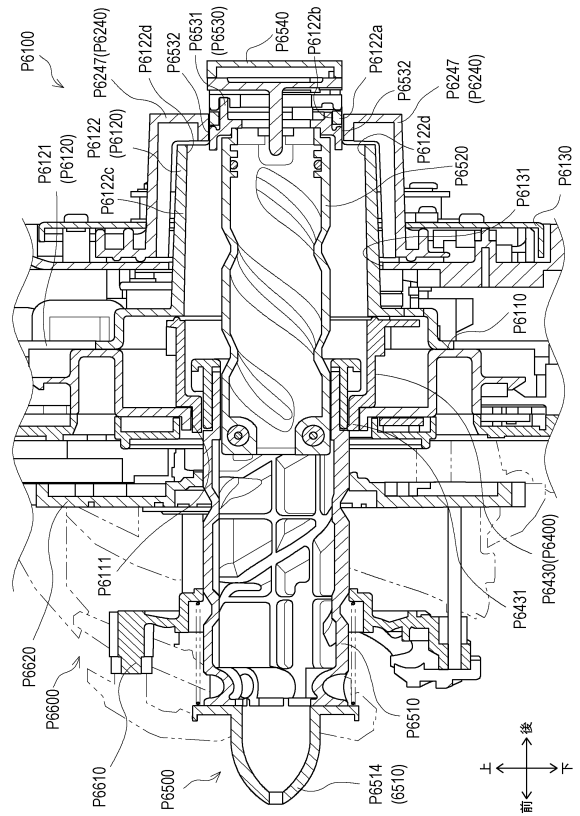
10

20

【図 2 1 9】



【図 2 2 0】

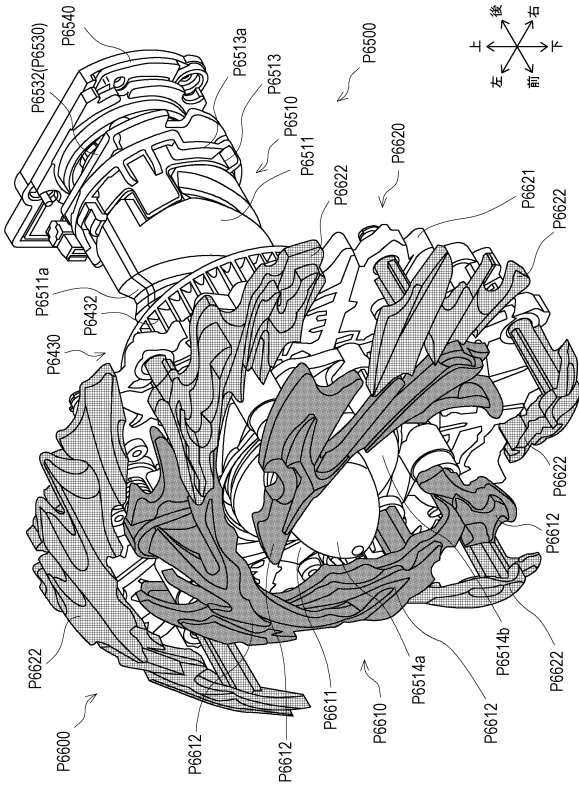


30

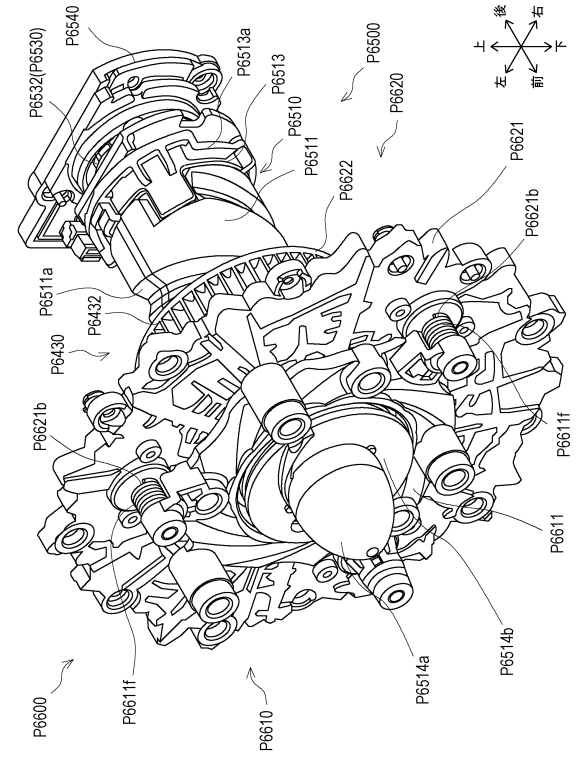
40

50

【図 2 2 1】



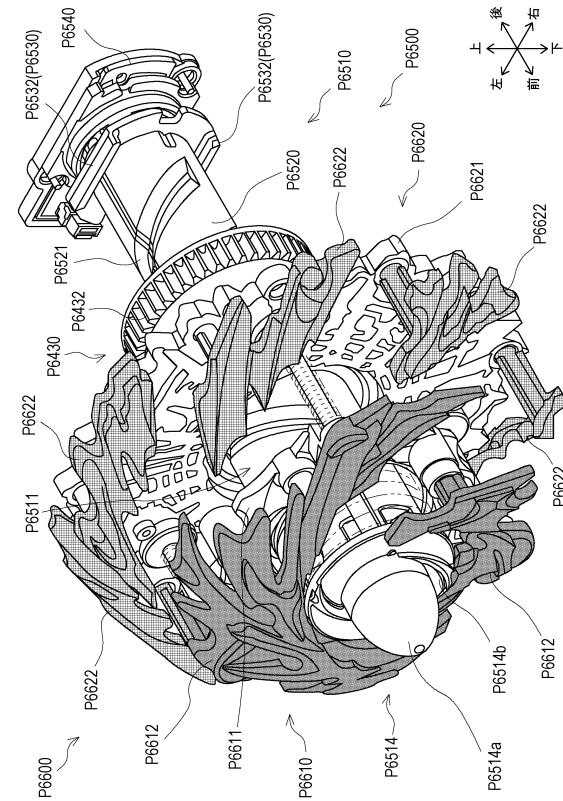
【図 2 2 2】



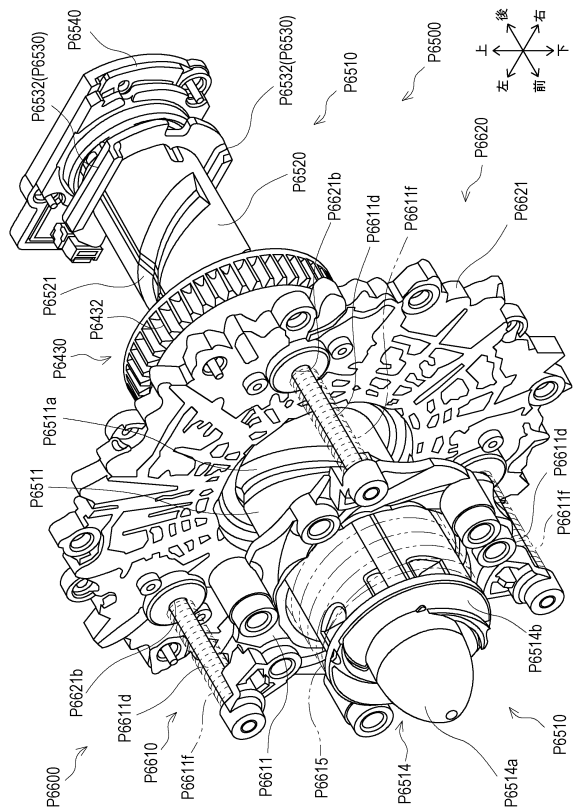
10

20

【図 2 2 3】



【図 2 2 4】

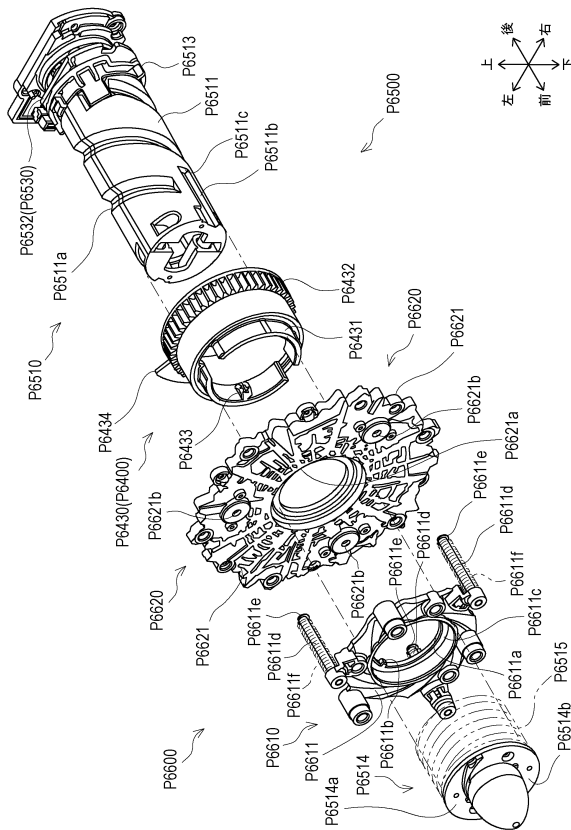


30

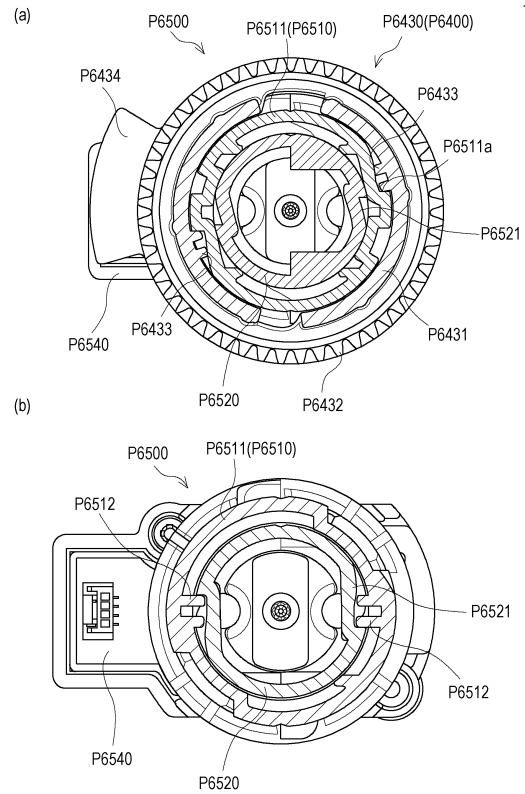
40

50

【 図 2 2 5 】



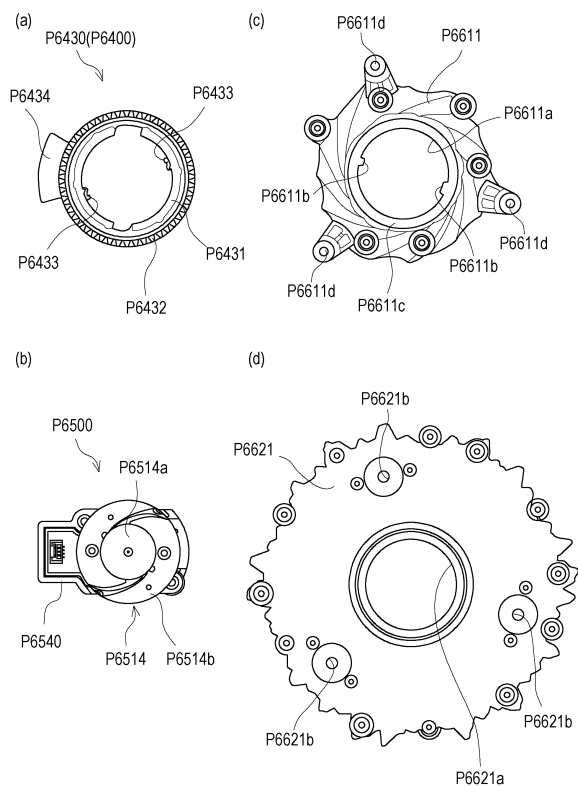
【 図 2 2 6 】



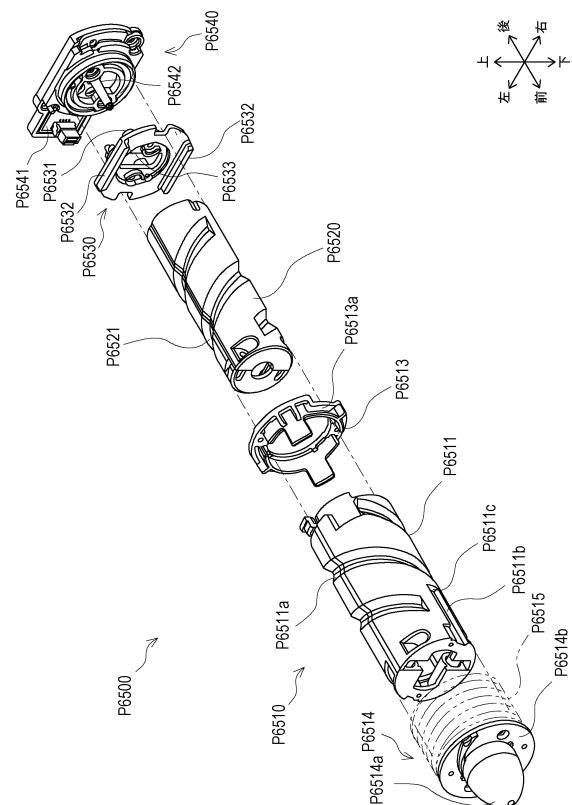
10

20

【 図 2 2 7 】



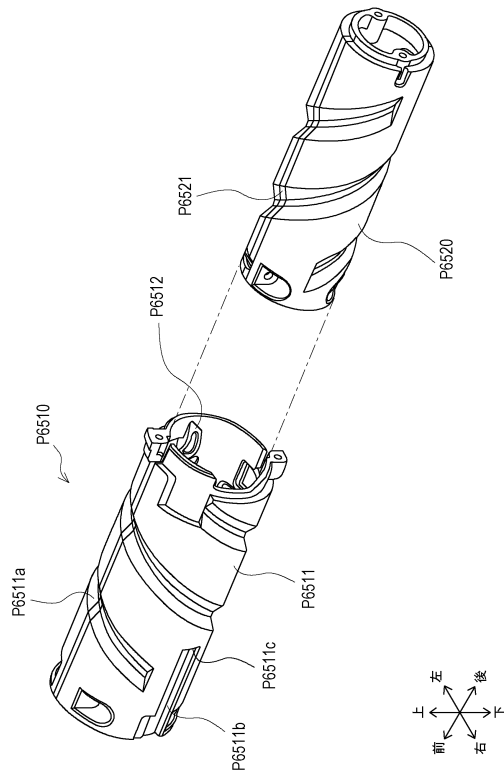
【 図 2 2 8 】



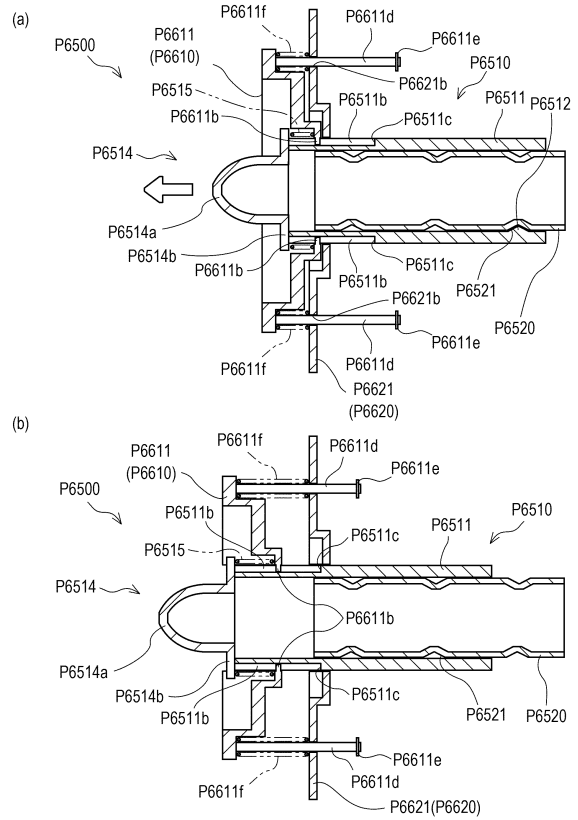
30

40

【図 2 2 9】



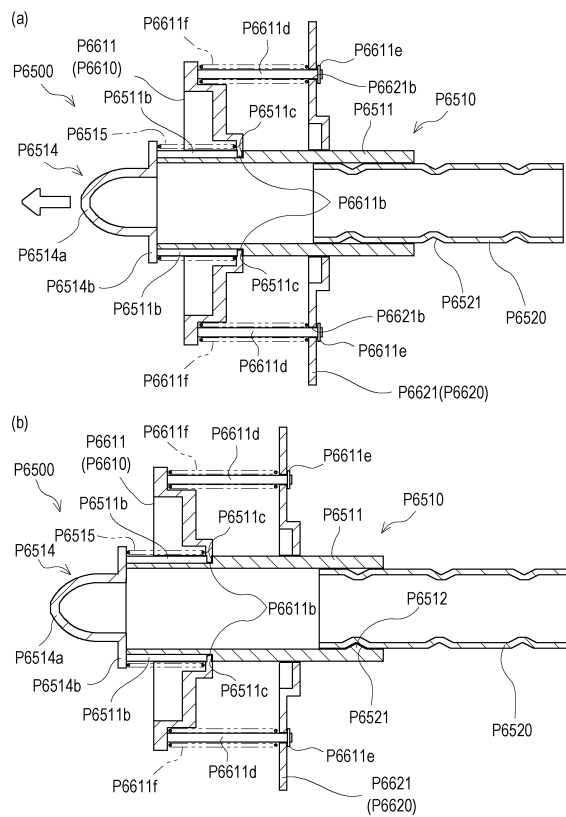
【図 2 3 0】



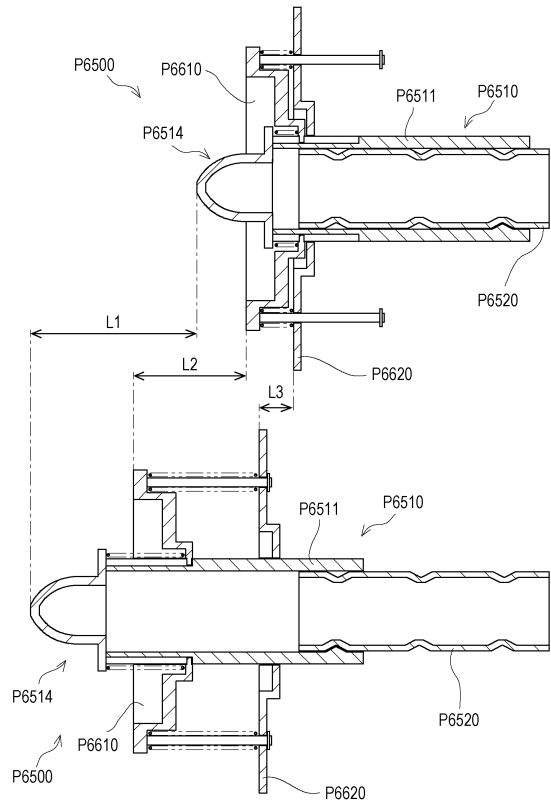
10

20

【図 2 3 1】



【図 2 3 2】

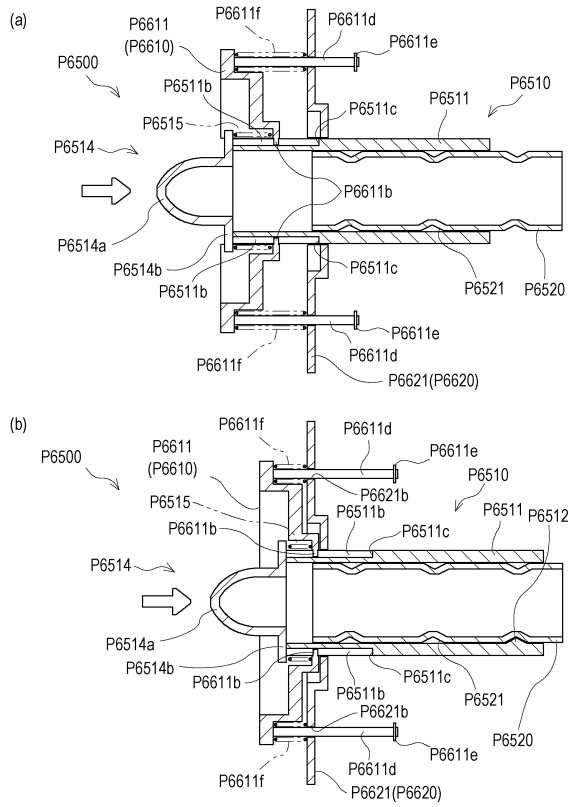


30

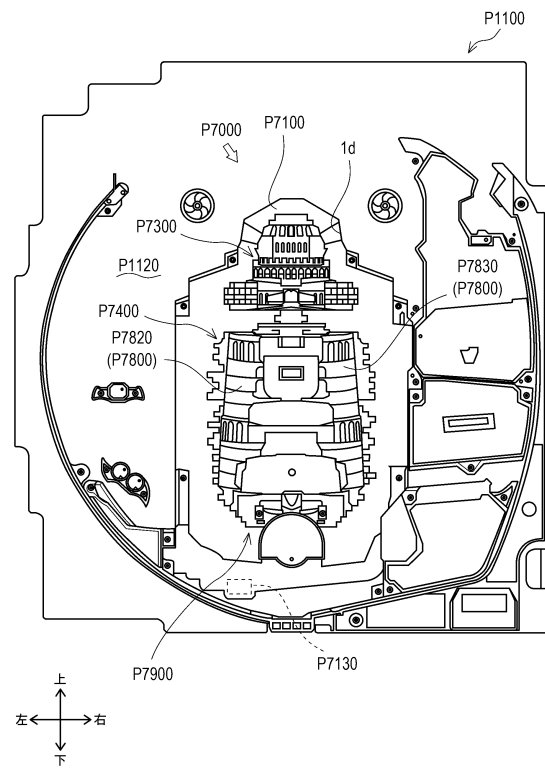
40

50

【図 2 3 3】



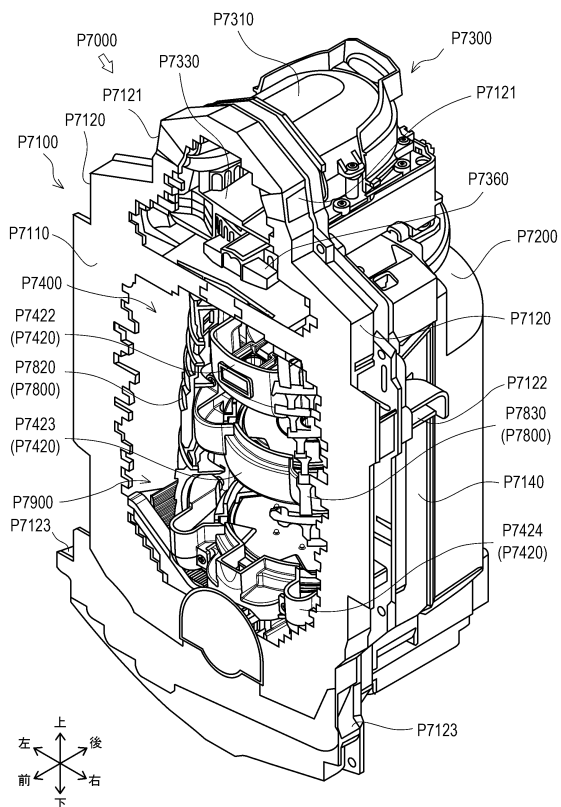
【図 2 3 4】



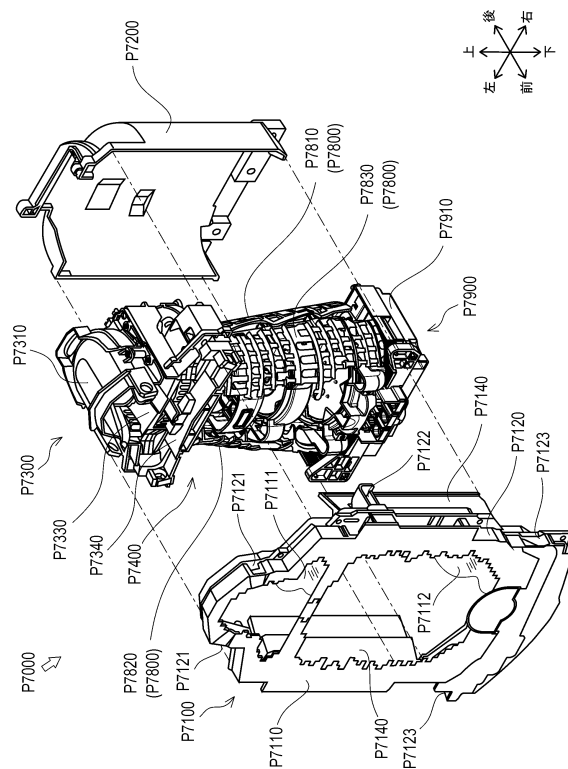
10

20

【図 2 3 5】



【図 2 3 6】

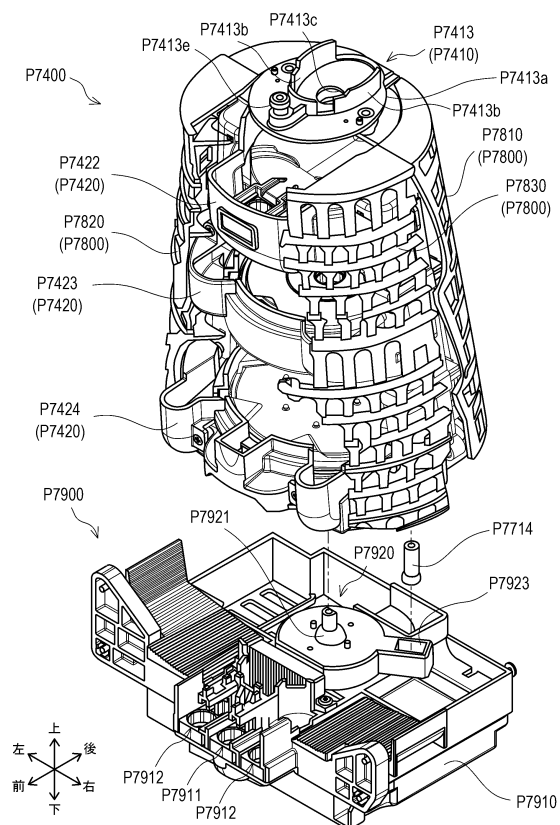


30

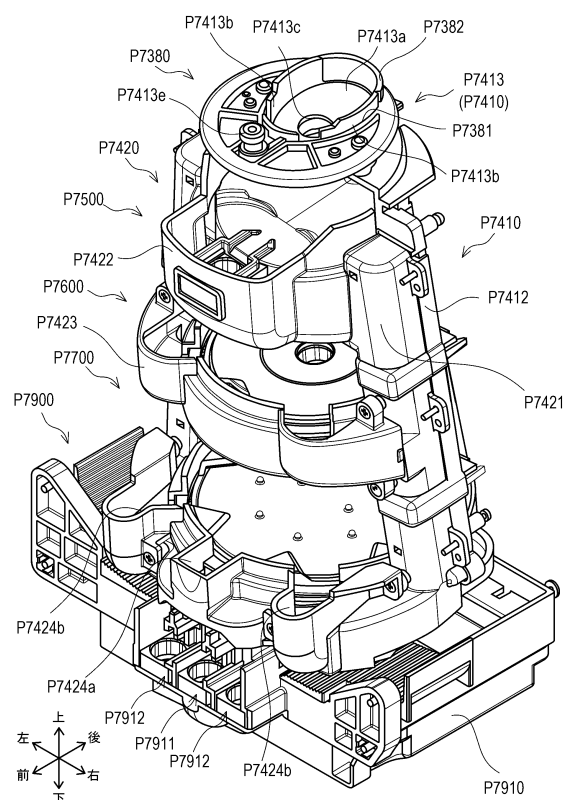
40

50

【 ㊦ 2 3 7 】



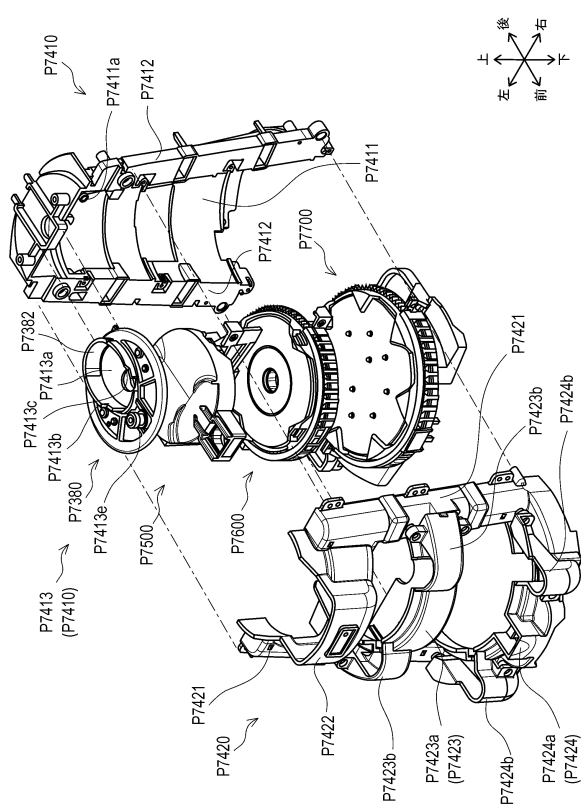
【 図 2 3 8 】



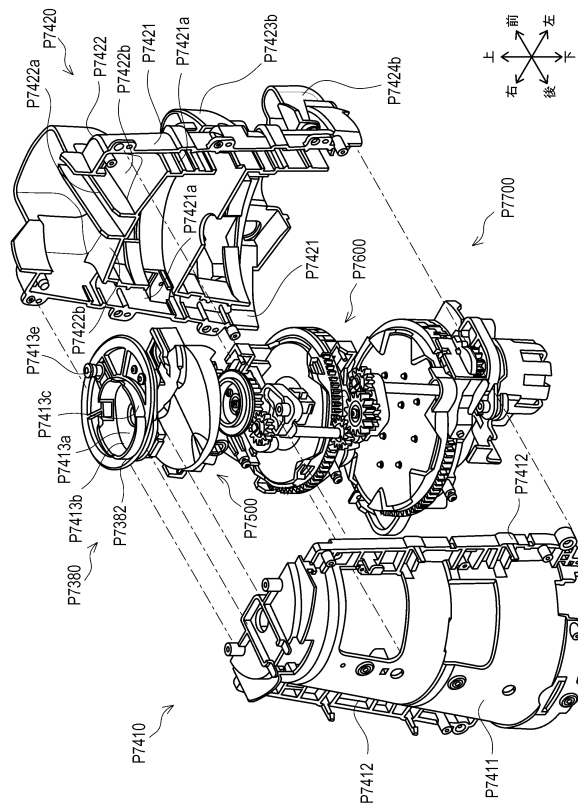
10

20

【 図 2 3 9 】



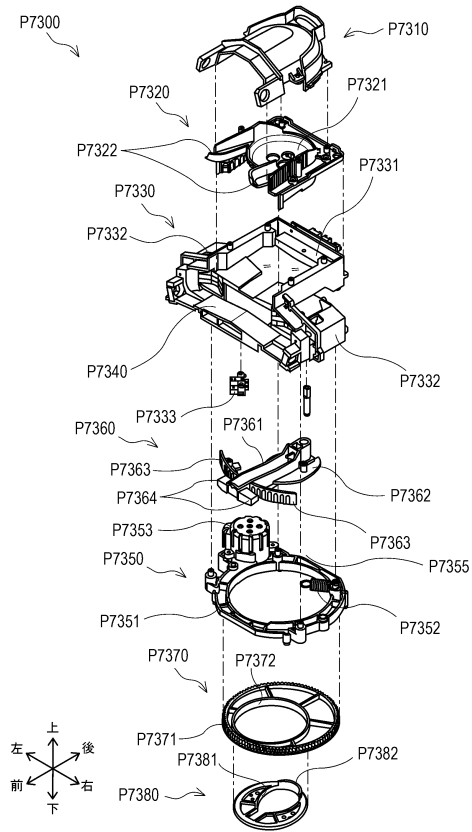
【 図 2 4 0 】



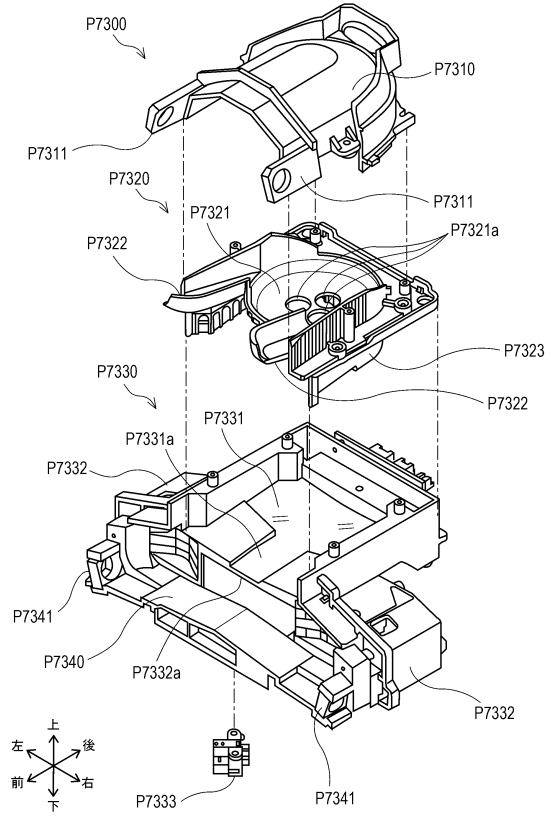
30

40

【図 2 4 1】



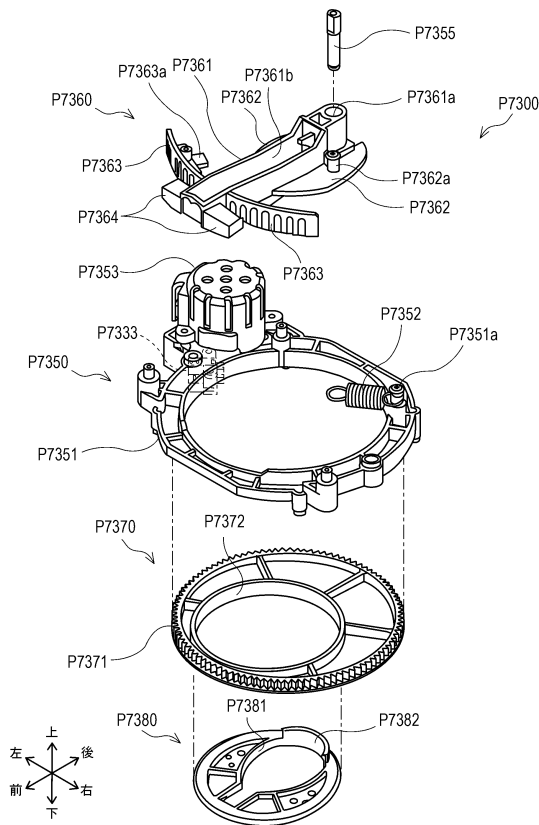
【図 2 4 2】



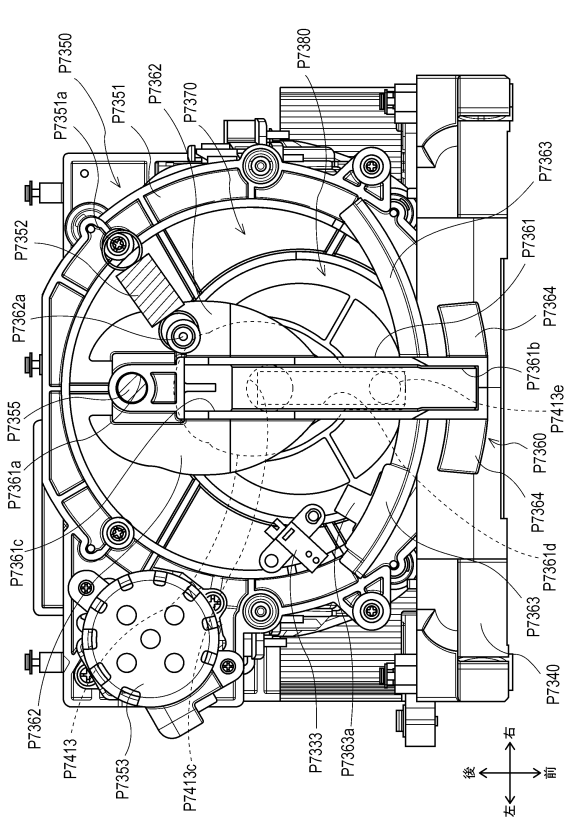
10

20

【図 2 4 3】



【図 2 4 4】

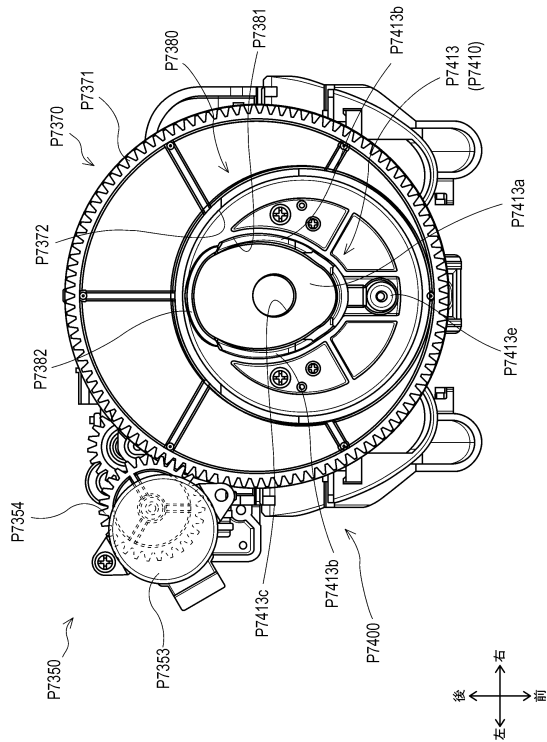


30

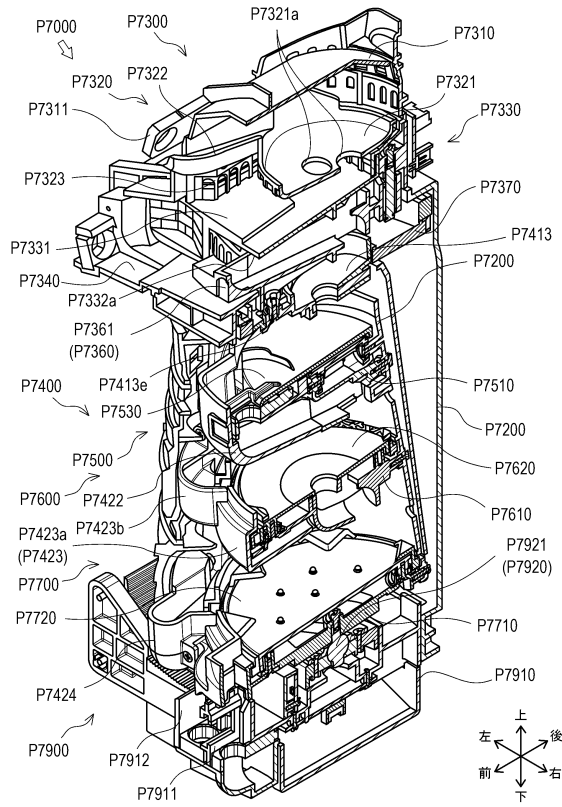
40

50

【図 2 4 5】



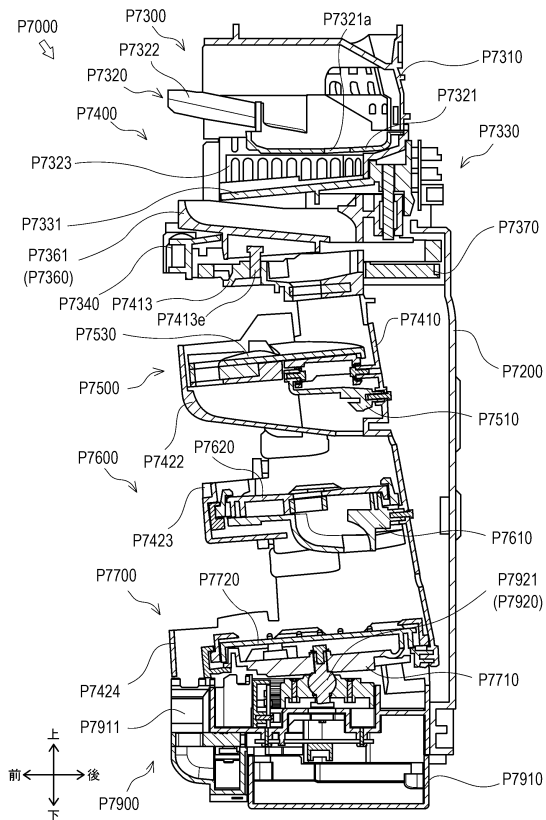
【図 2 4 6】



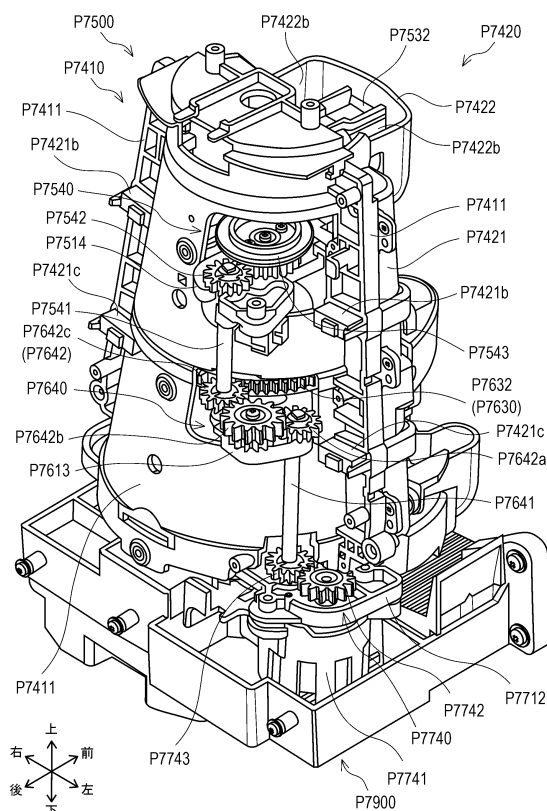
10

20

【図 2 4 7】



【図 2 4 8】

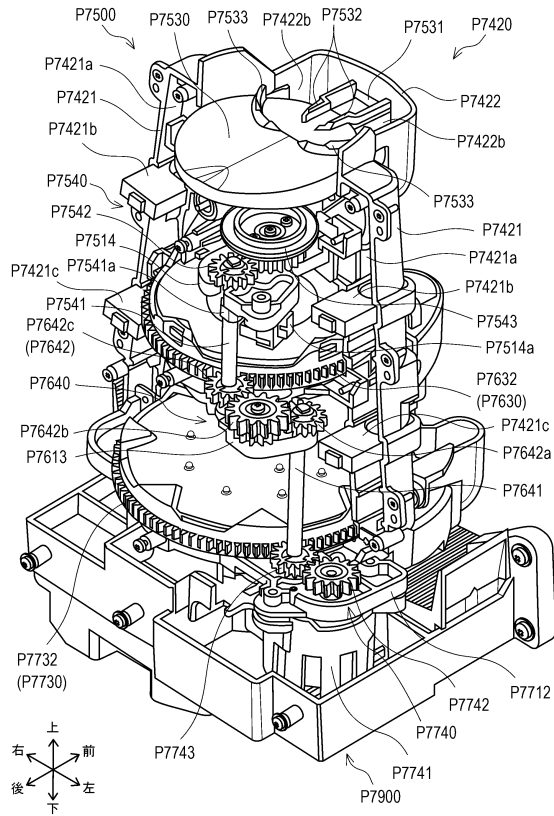


30

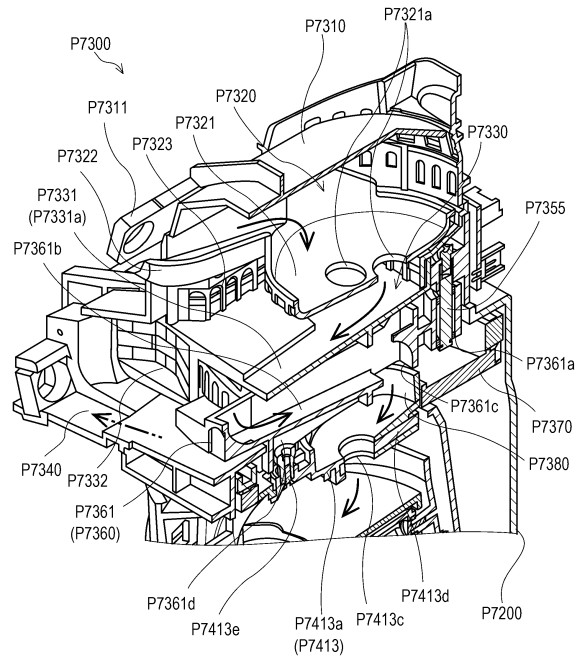
40

50

【図 2 4 9】



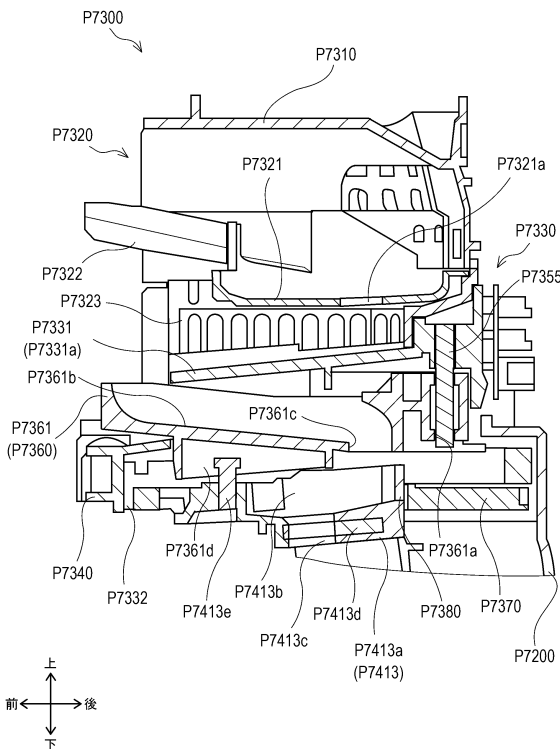
【図 2 5 0】



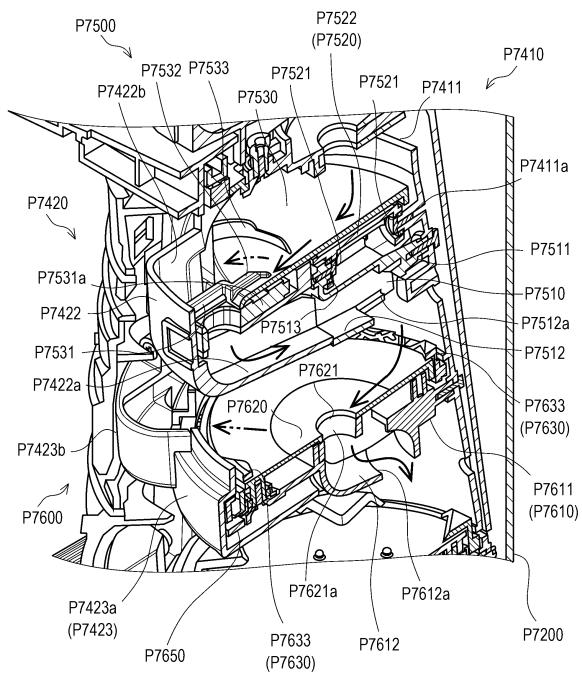
10

20

【図 2 5 1】



【図 2 5 2】

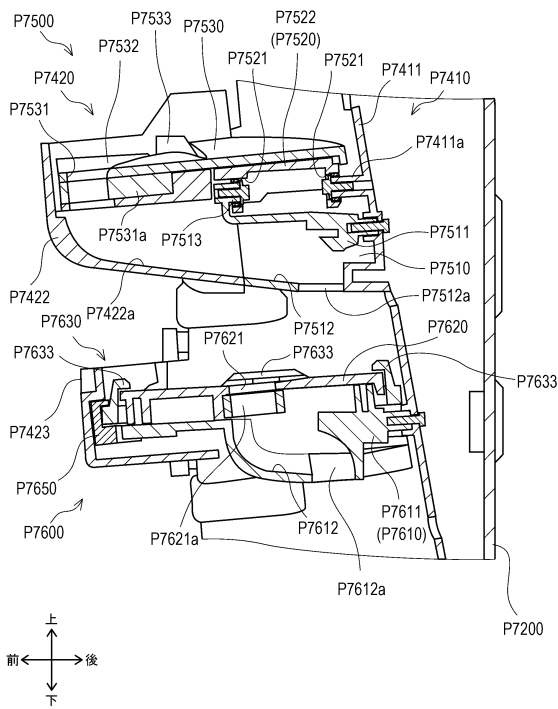


30

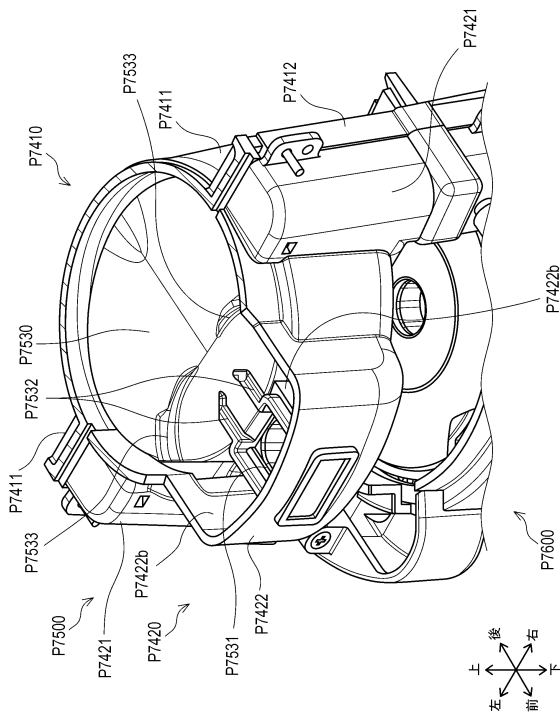
40

50

【図 2 5 3】



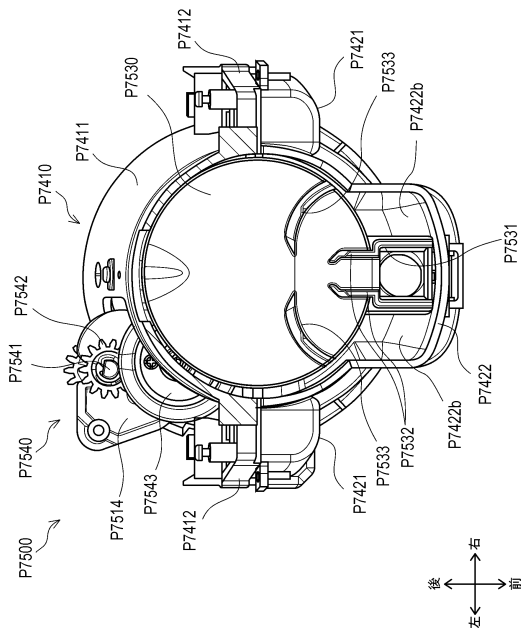
【図 2 5 4】



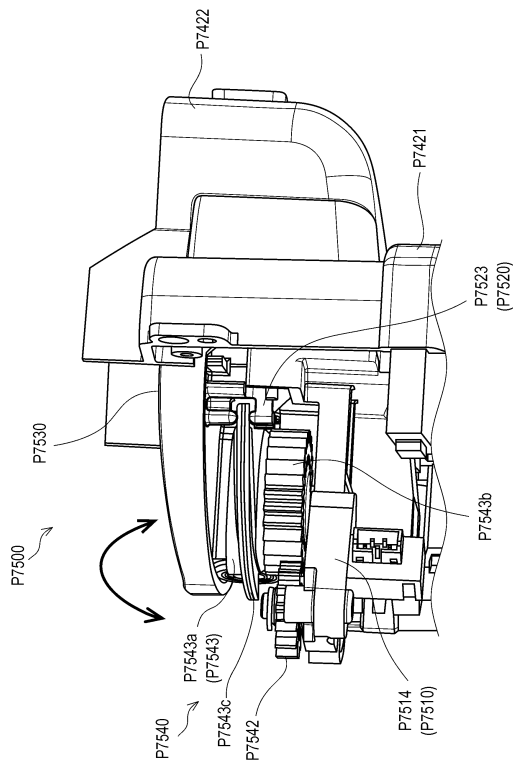
10

20

【図 2 5 5】



【図 2 5 6】

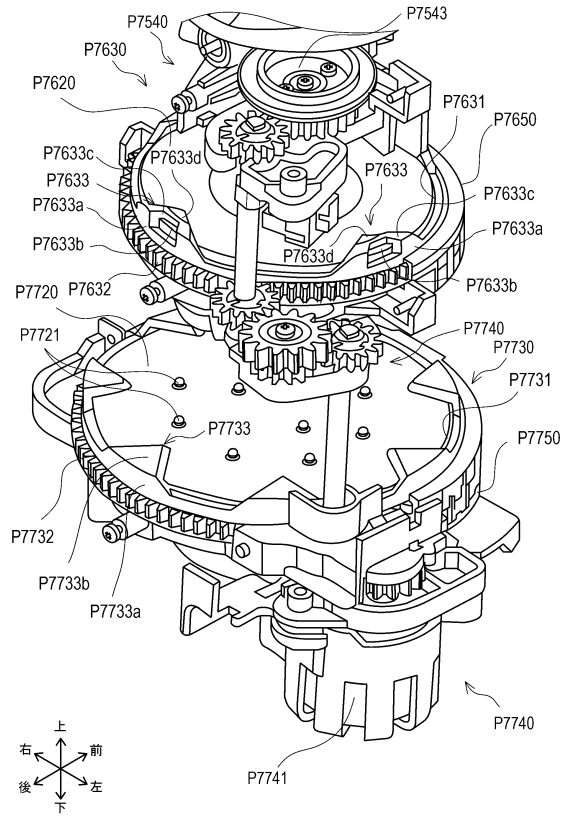


30

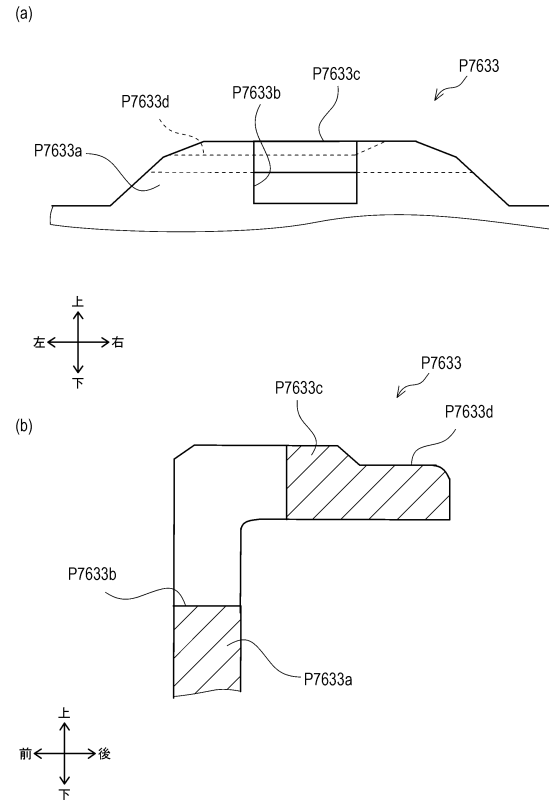
40

50

【図 2 6 1】



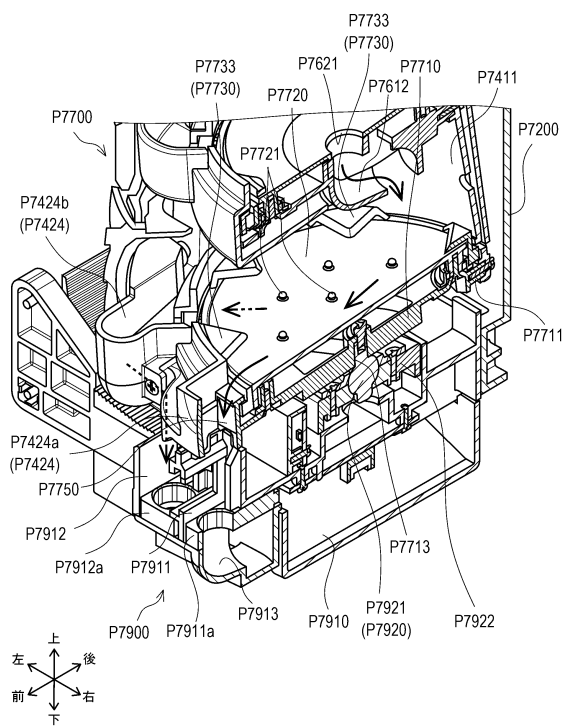
【図 2 6 2】



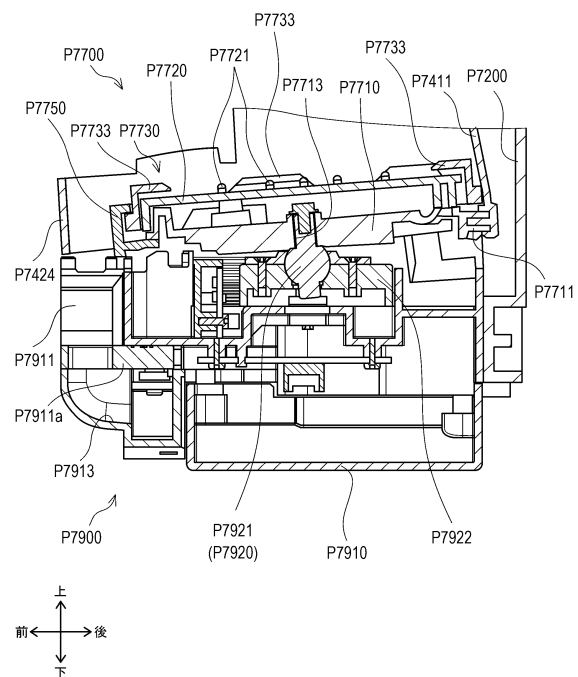
10

20

【図 2 6 3】



【図 2 6 4】

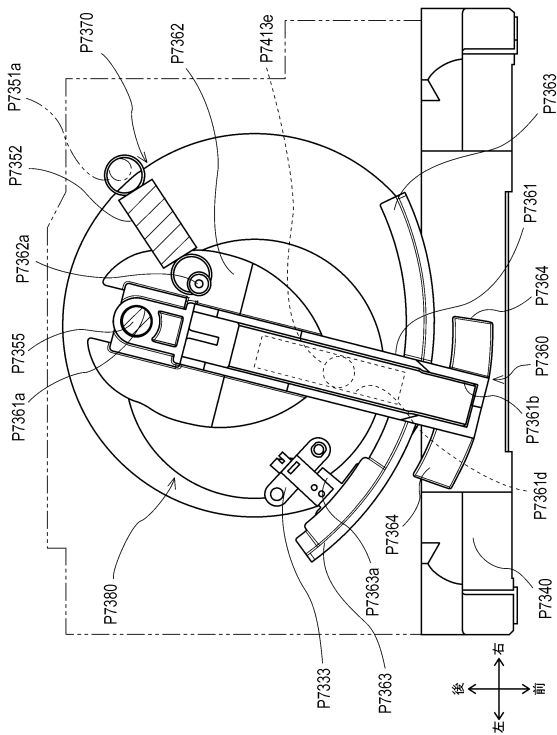


30

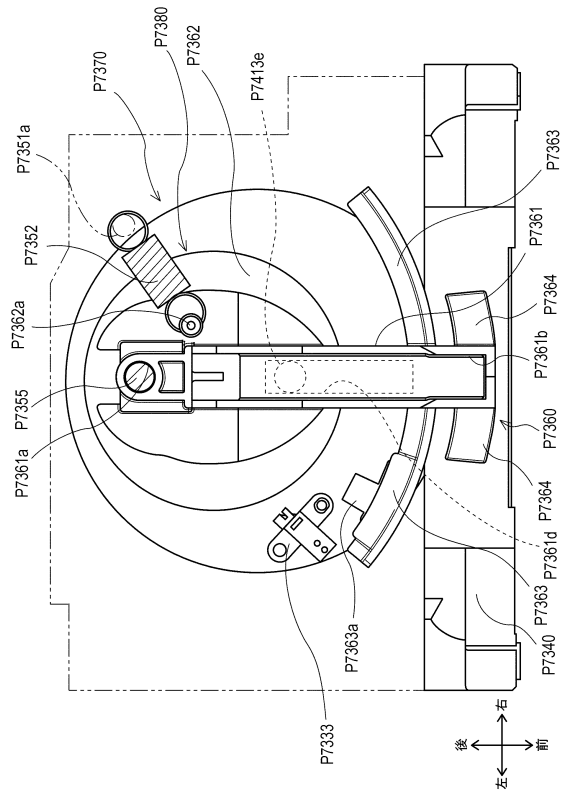
40

50

【図 2 6 9】



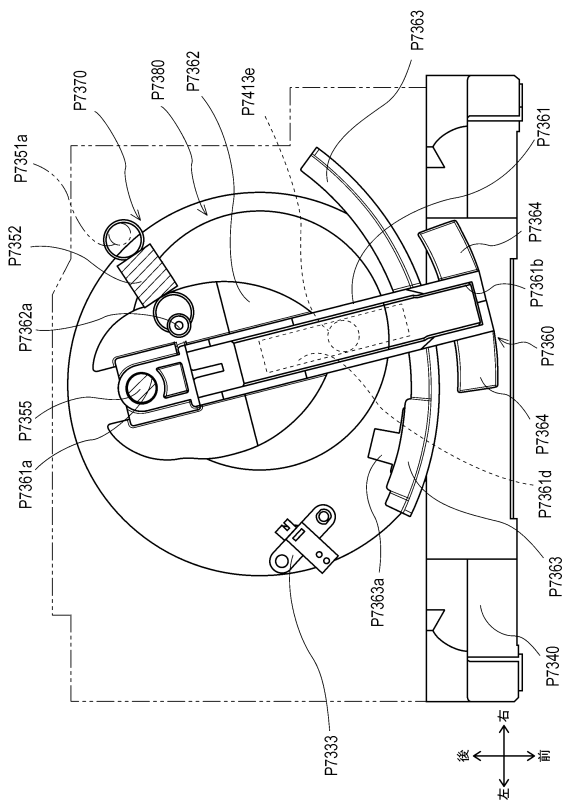
【図 2 7 0】



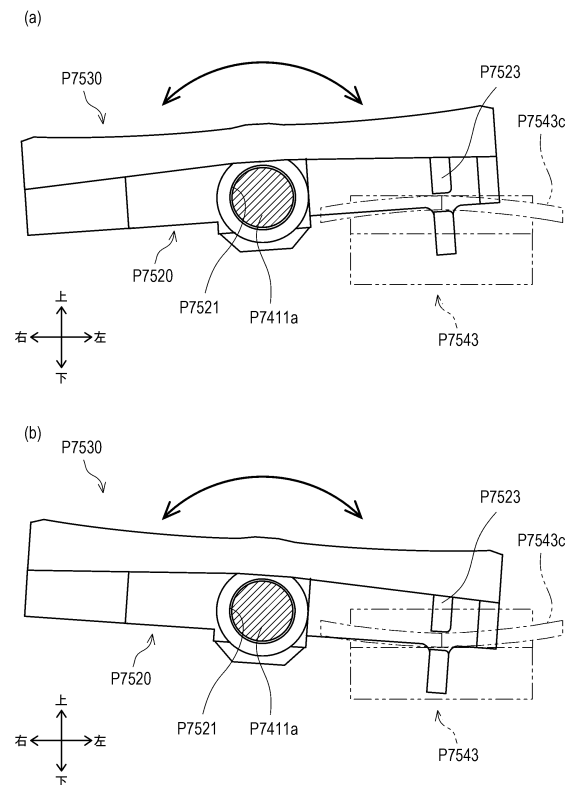
10

20

【図 2 7 1】



【図 2 7 2】

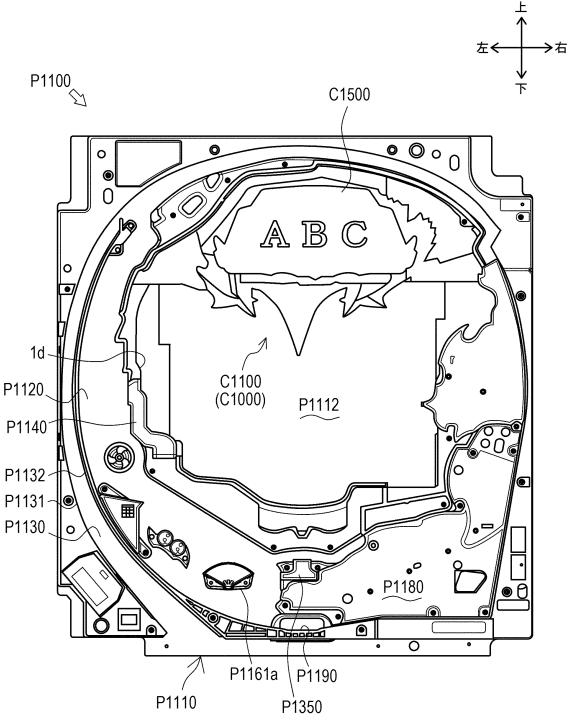


30

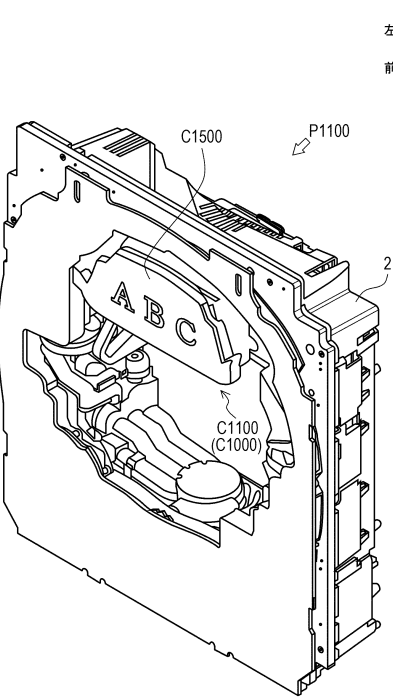
40

50

【図 2 7 3】



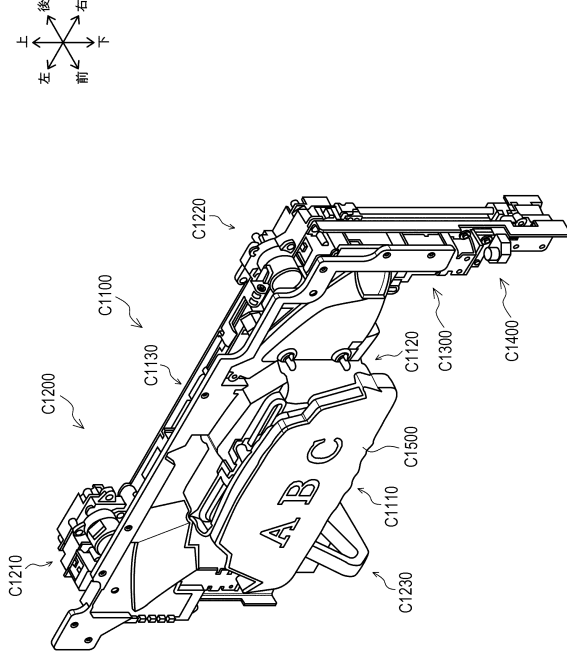
【図 2 7 4】



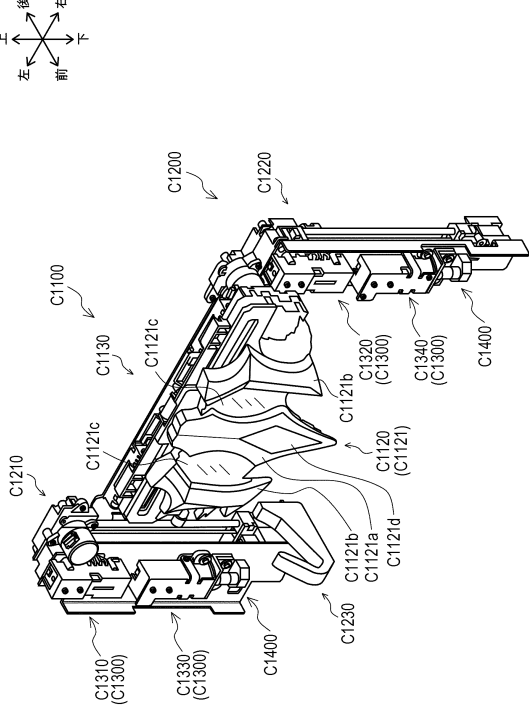
10

20

【図 2 7 5】



【図 2 7 6】

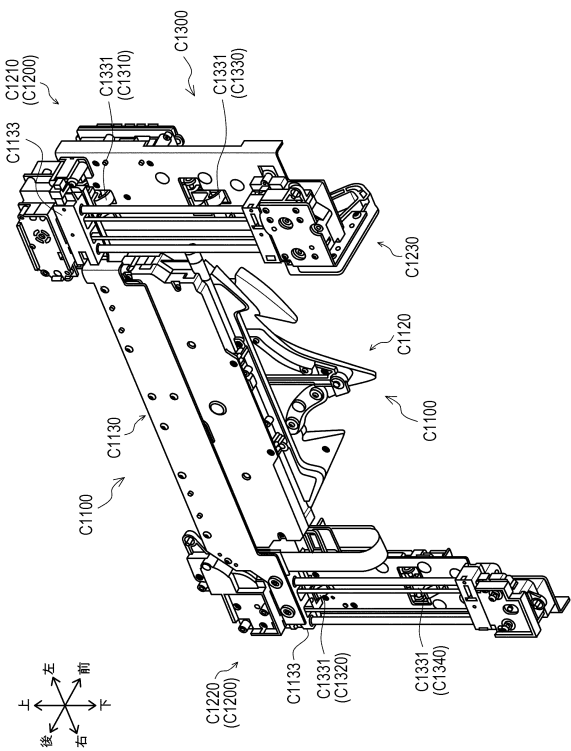


30

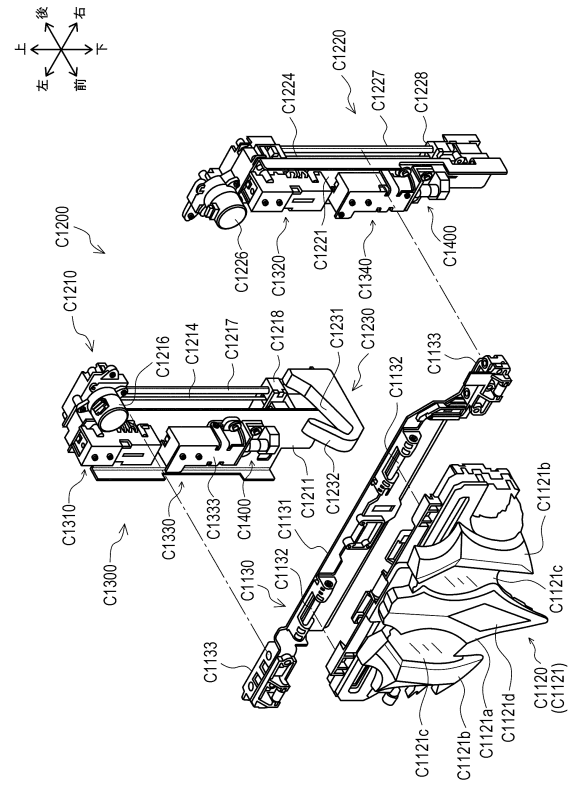
40

50

【図 2 7 7】



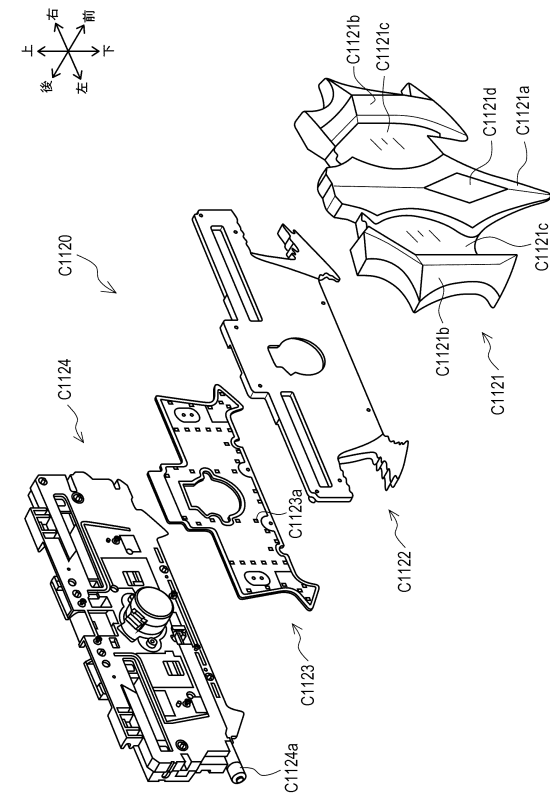
【図 2 7 8】



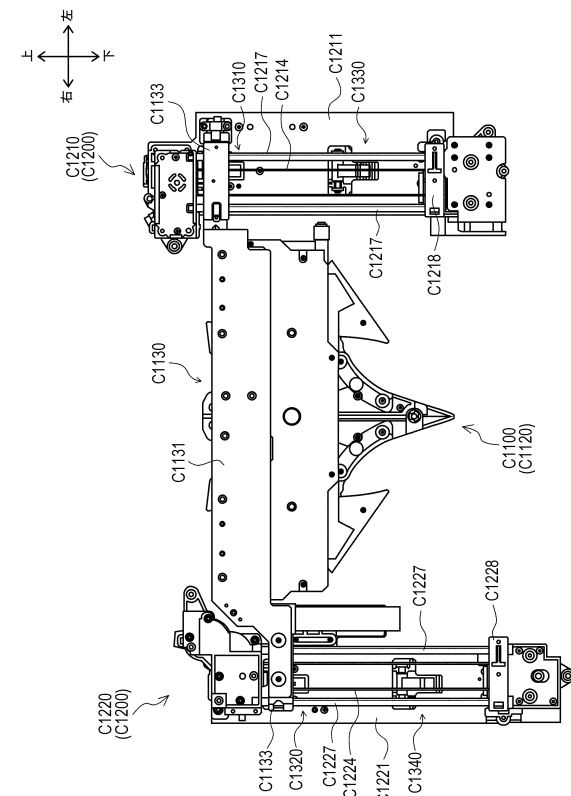
10

20

【図 2 7 9】



【図 2 8 0】

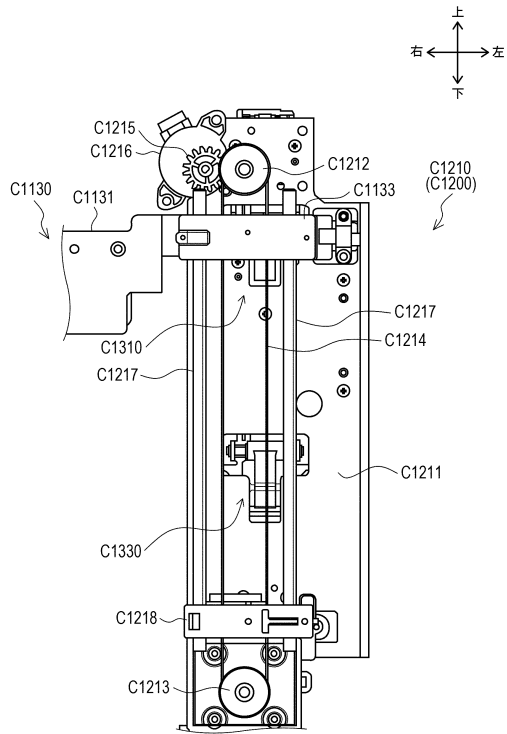


30

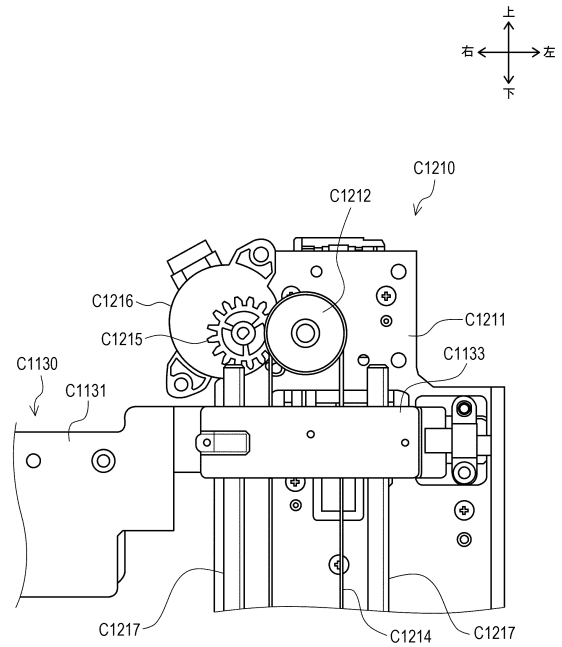
40

50

【図 281】



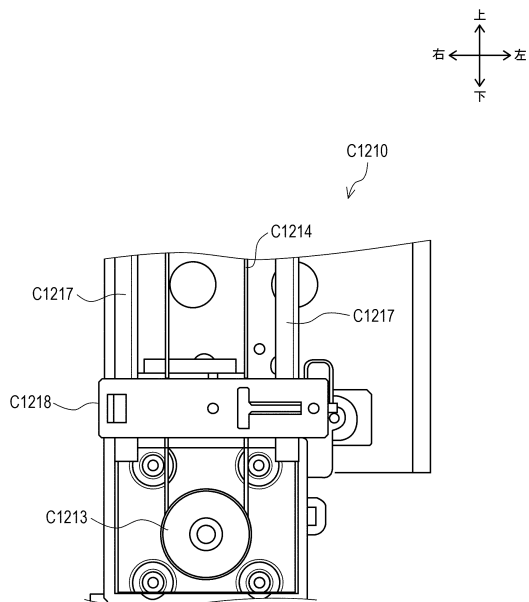
【図 282】



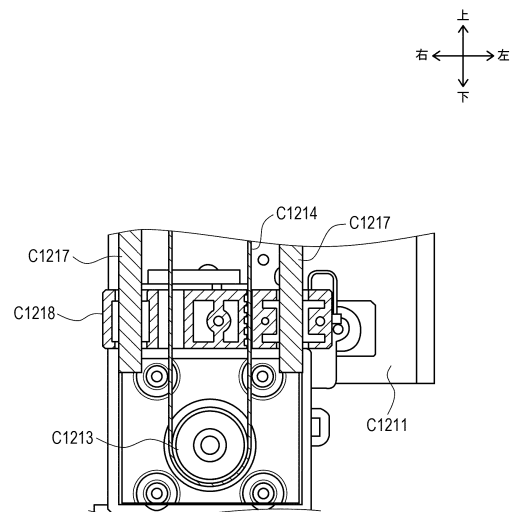
10

20

【図 283】



【図 284】

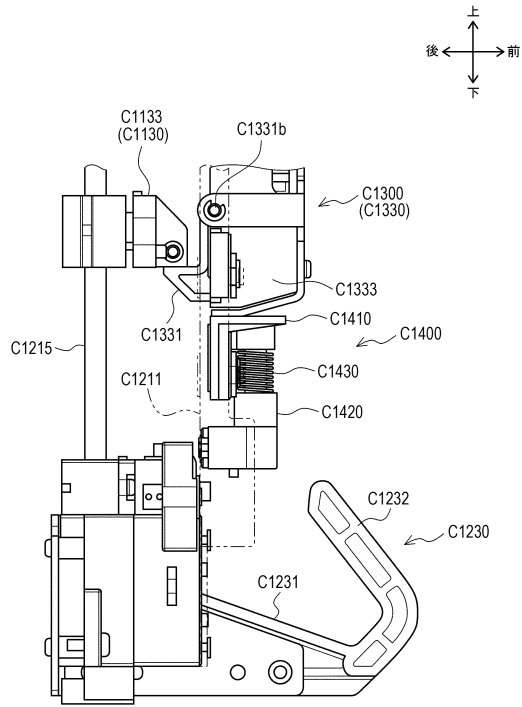


30

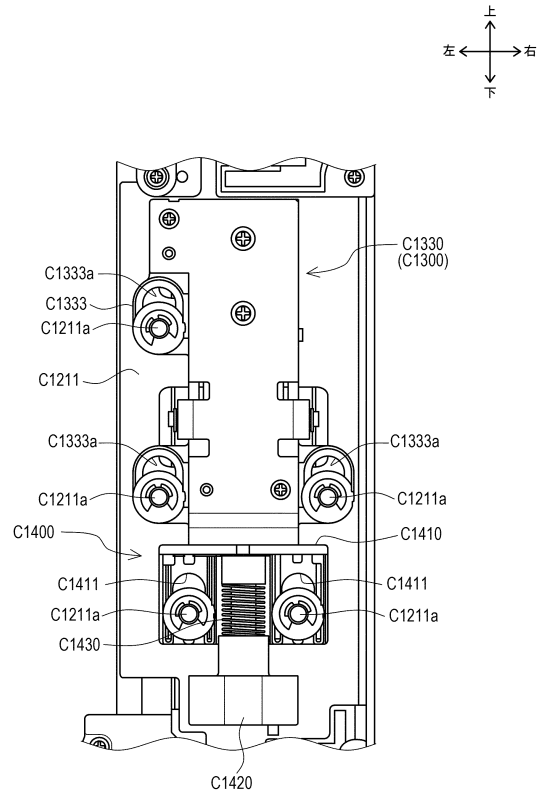
40

50

【図 285】



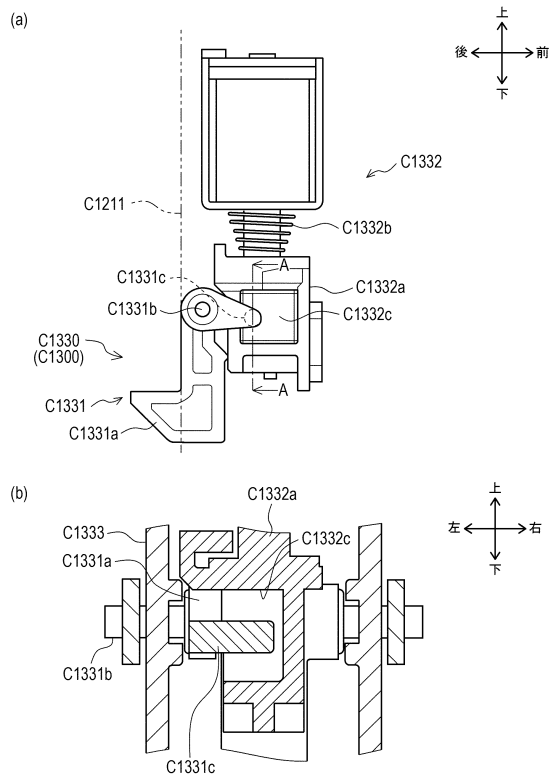
【図 286】



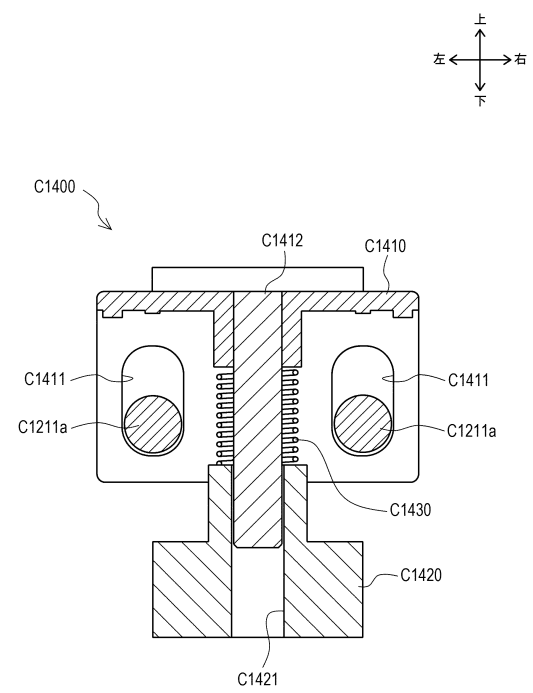
10

20

【図 287】



【図 288】

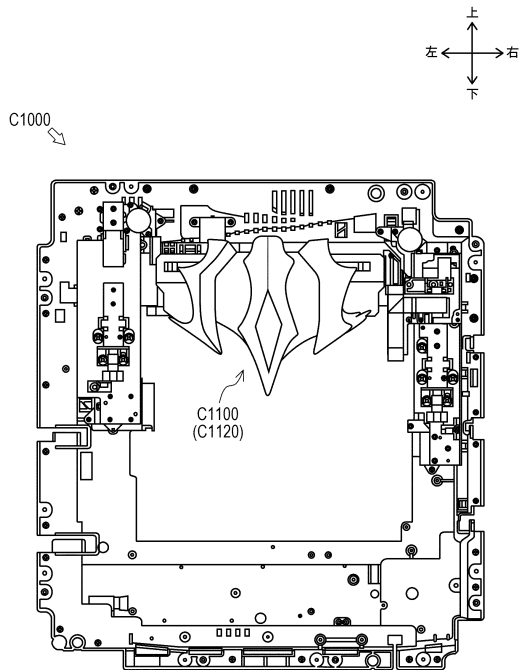


30

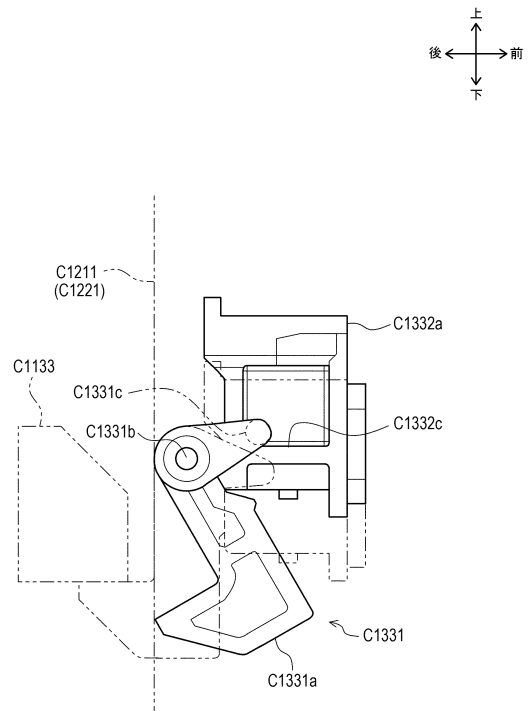
40

50

【図 2 8 9】



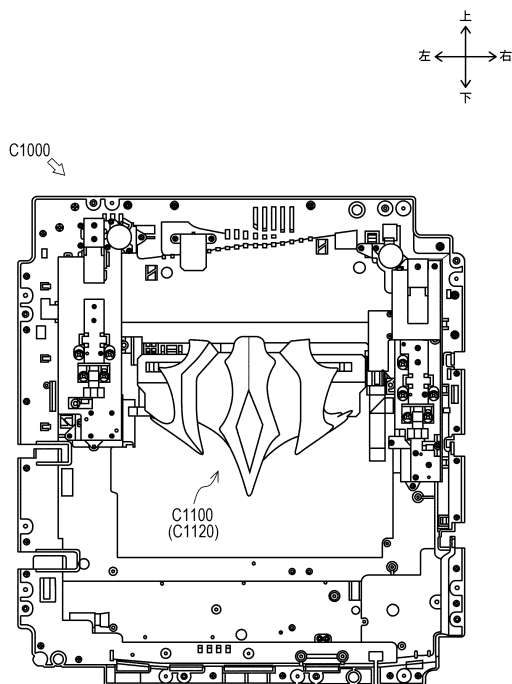
【図 2 9 0】



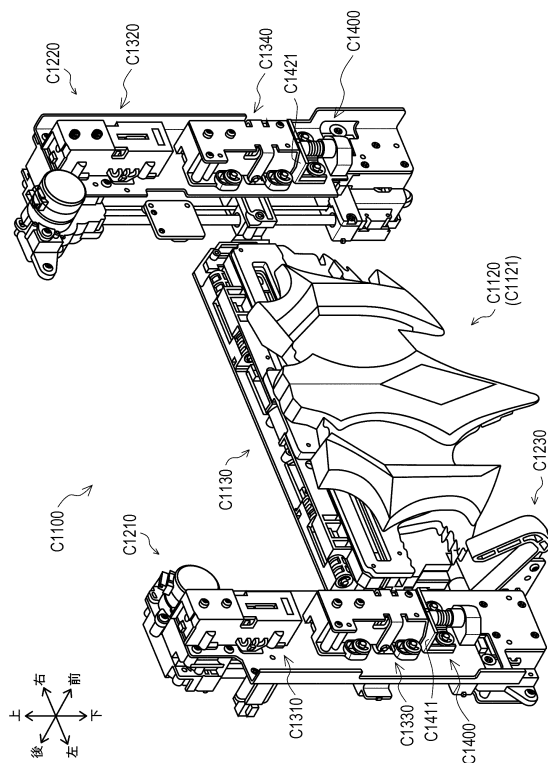
10

20

【図 2 9 1】



【図 2 9 2】

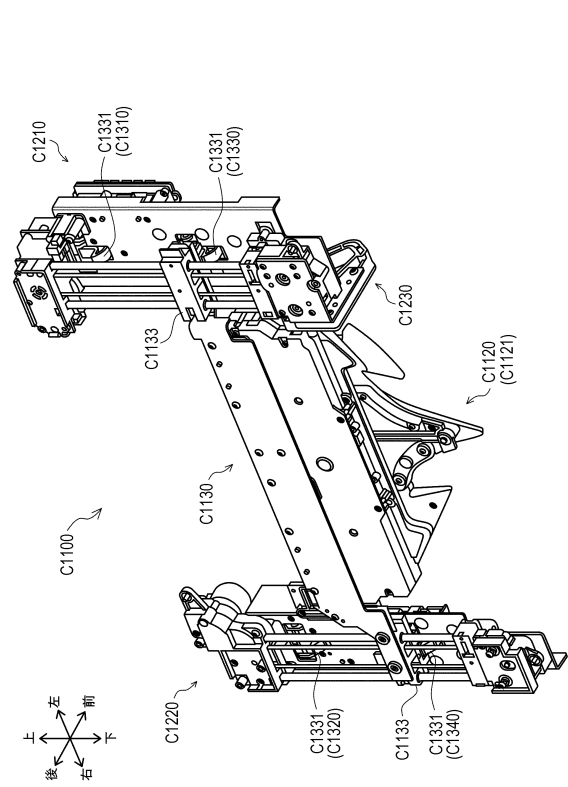


30

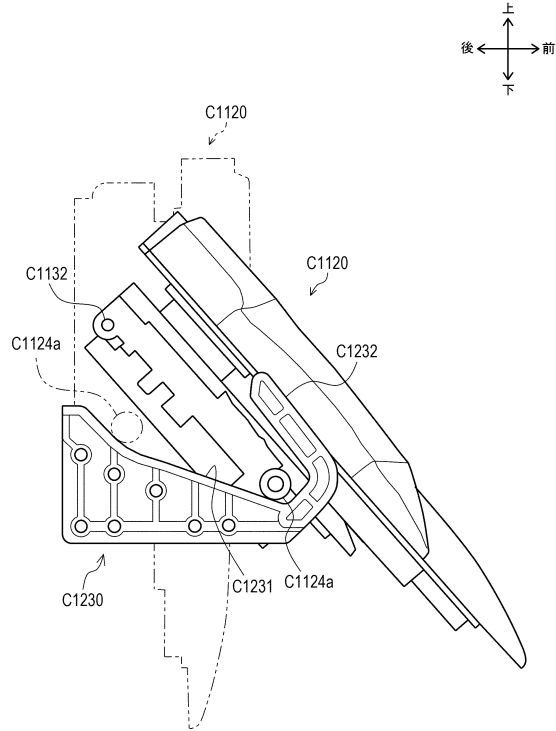
40

50

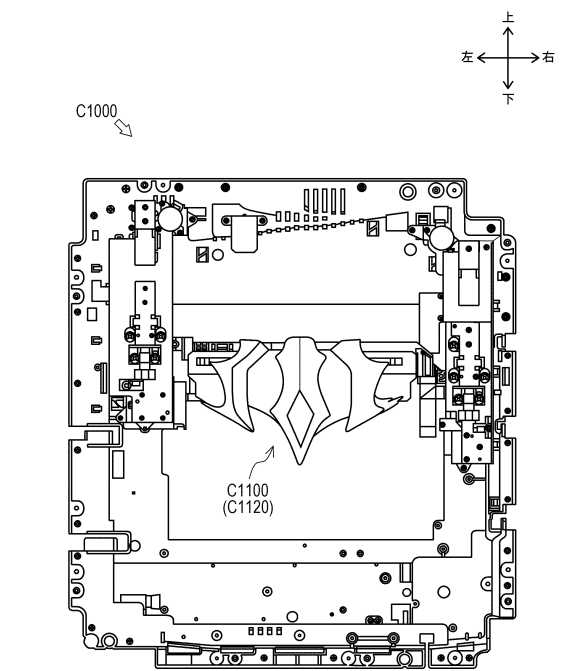
【図 2 9 3】



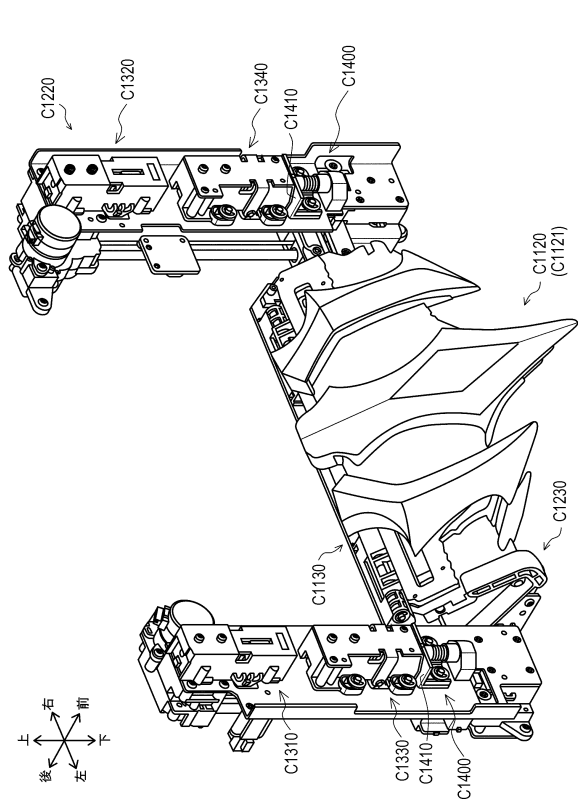
【図 2 9 4】



【図 2 9 5】



【図 2 9 6】



10

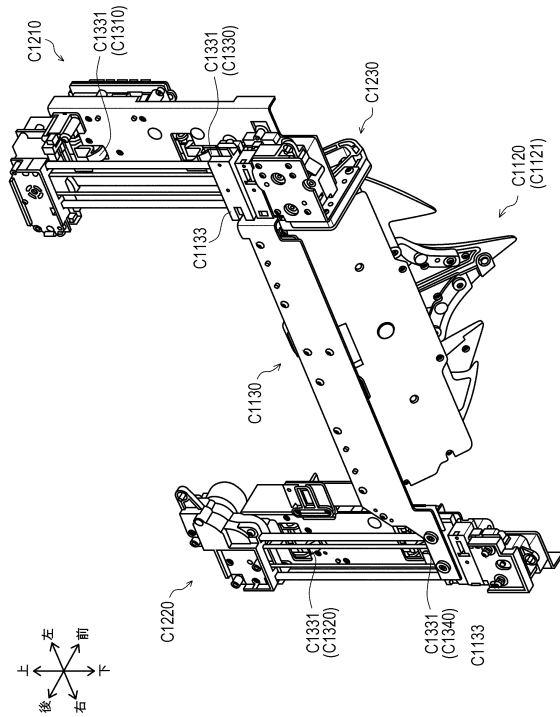
20

30

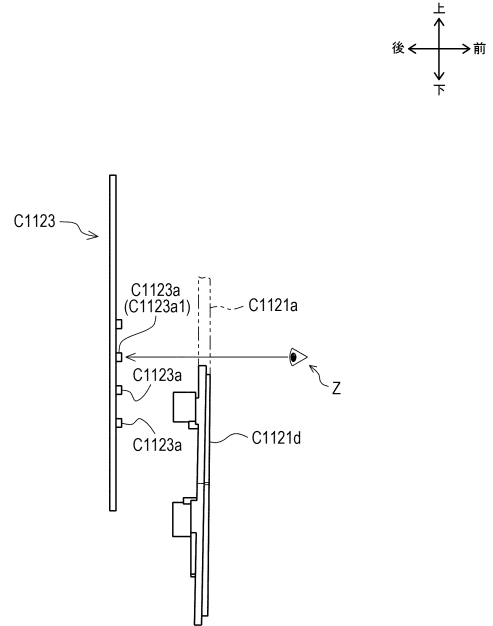
40

50

【図 2 9 7】



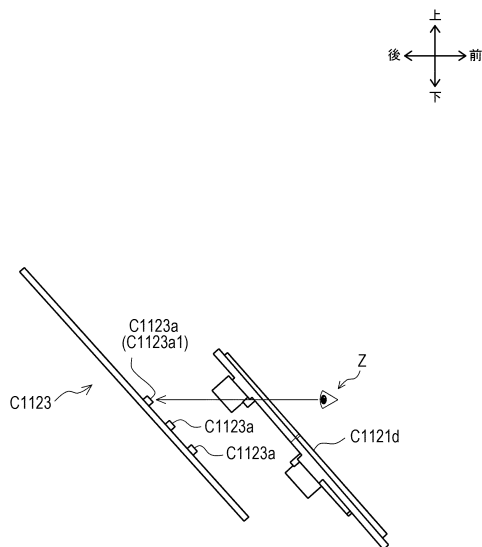
【図 2 9 8】



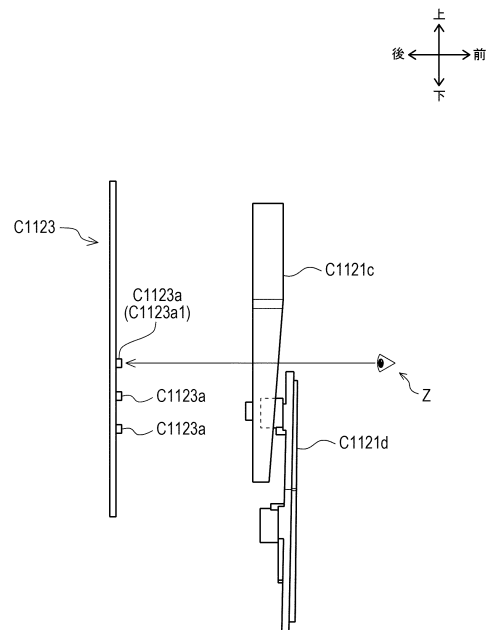
10

20

【図 2 9 9】



【図 3 0 0】

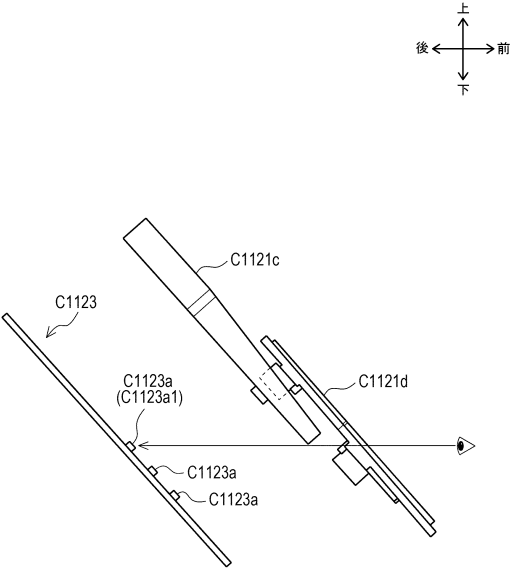


30

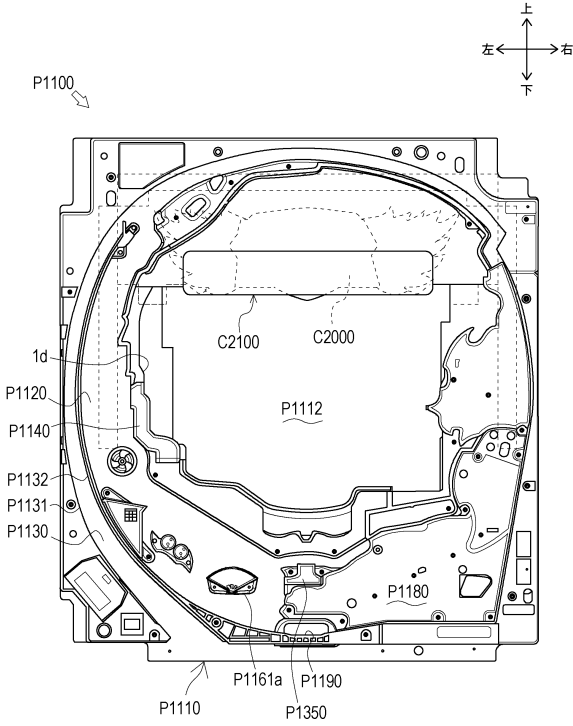
40

50

【図 3 0 1】



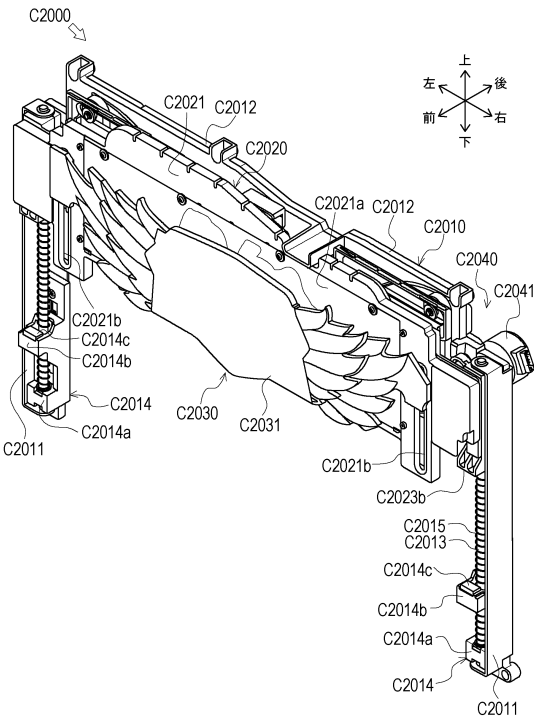
【図 3 0 2】



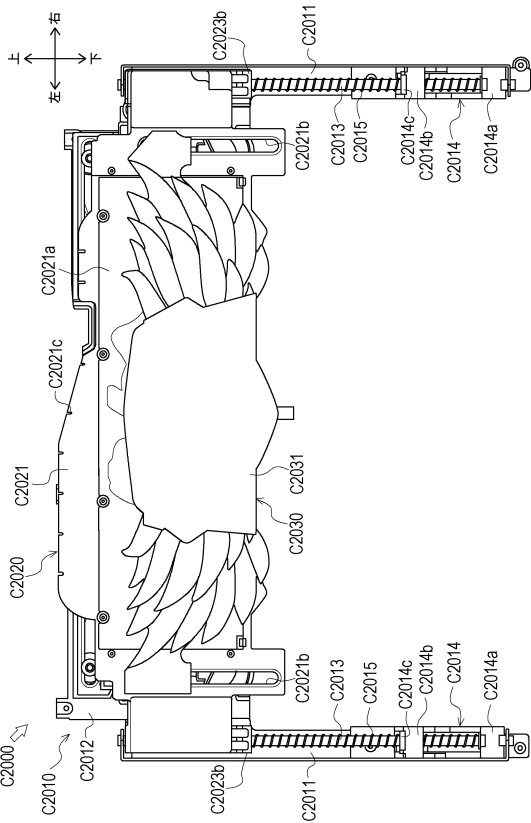
10

20

【図 3 0 3】



【図 3 0 4】

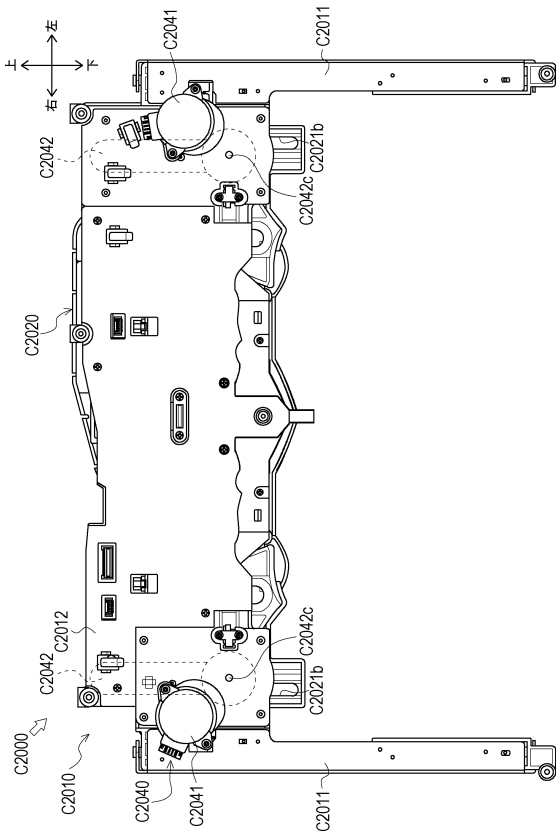


30

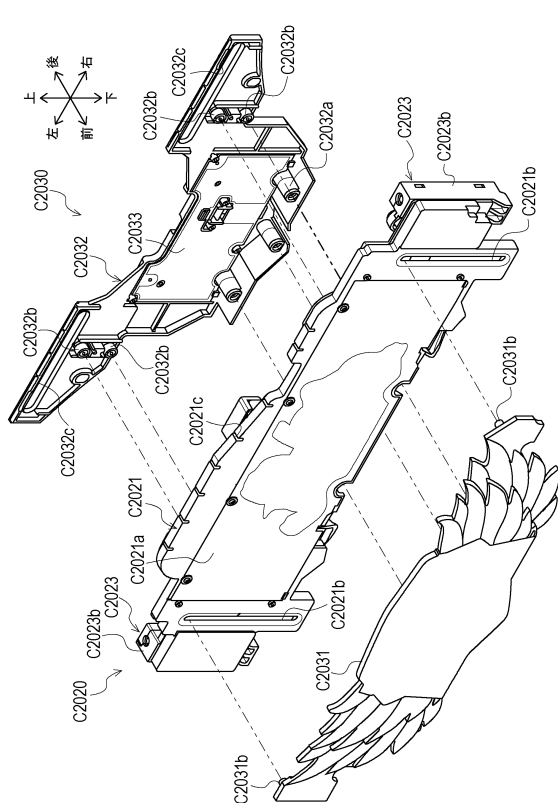
40

50

【図 305】



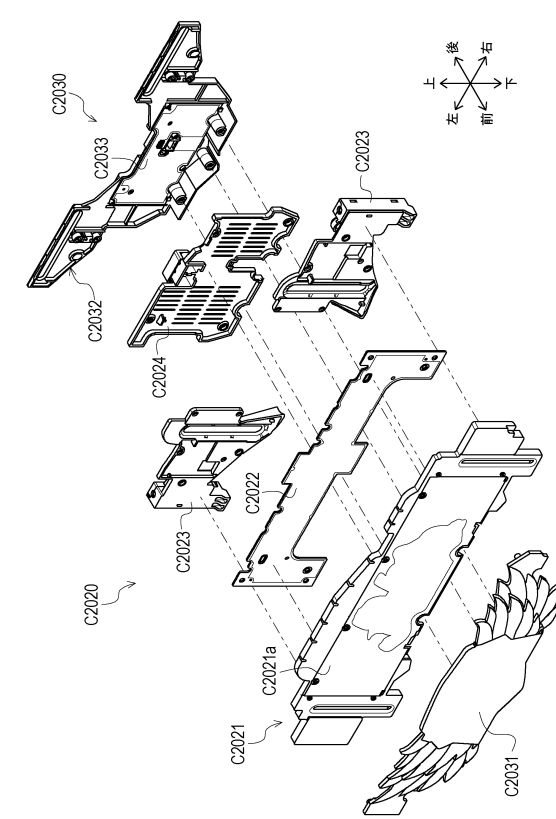
【図 306】



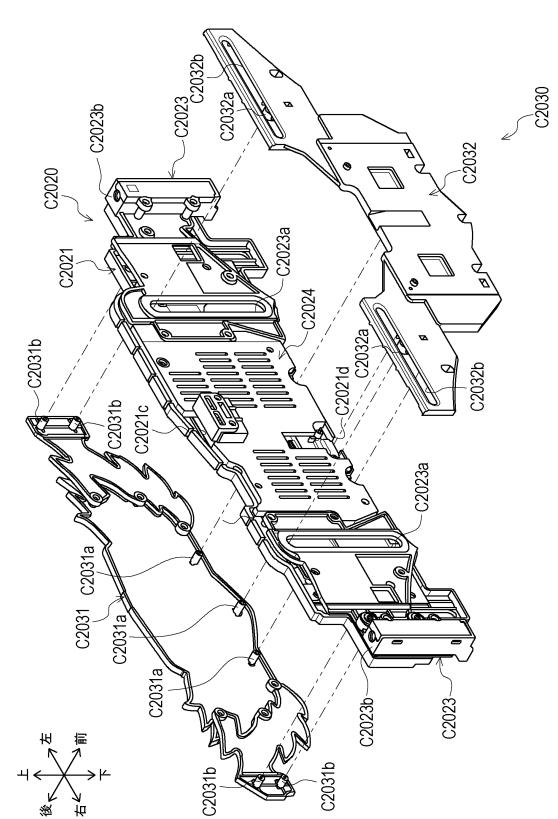
10

20

【図 307】



【図 308】

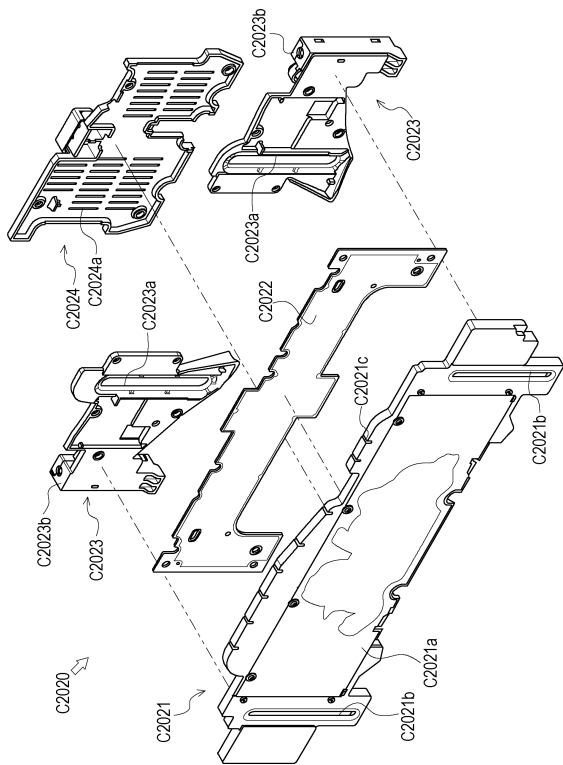


30

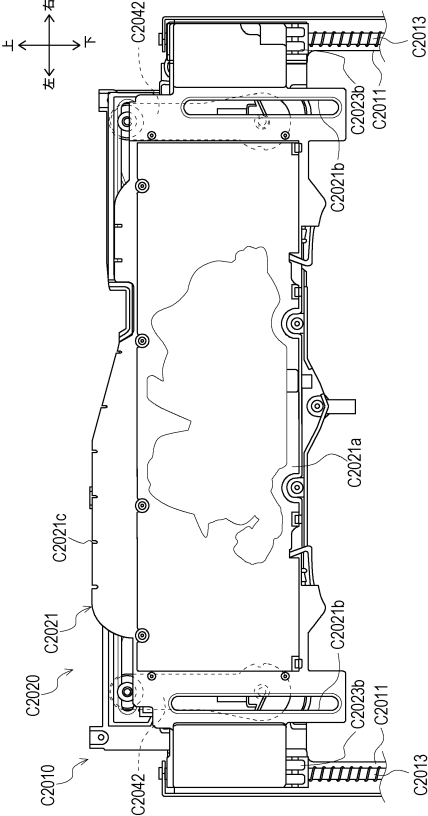
40

50

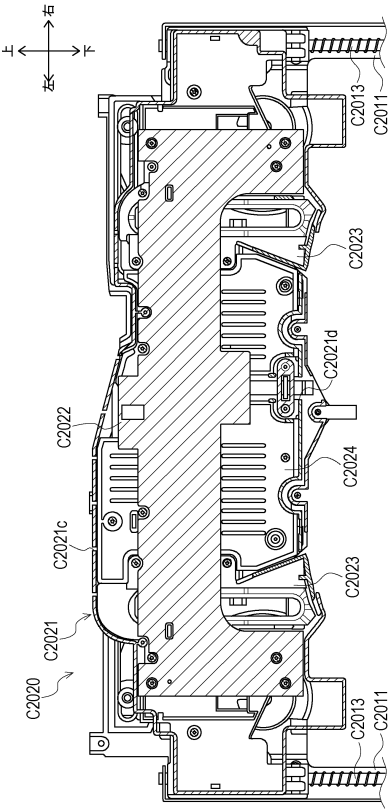
【図 3 0 9】



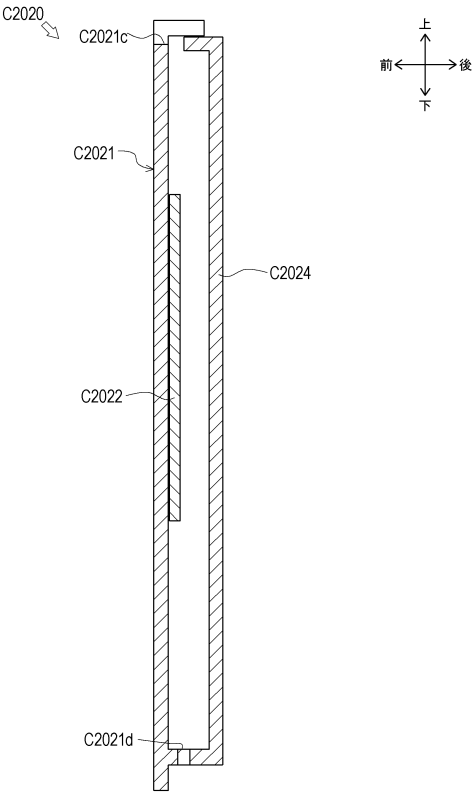
【図 3 1 0】



【図 3 1 1】



【図 3 1 2】



10

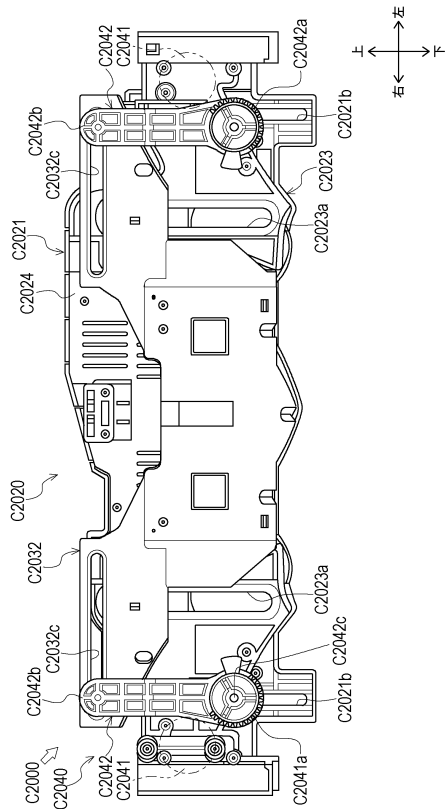
20

30

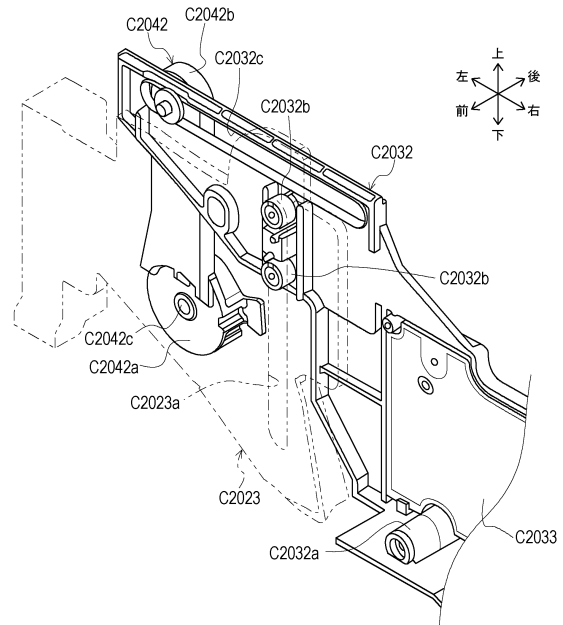
40

50

【図 3 1 3】



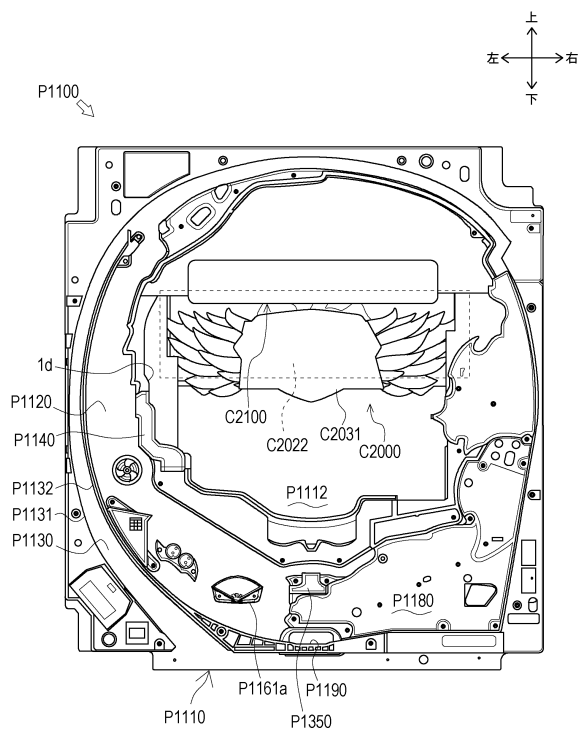
【図 3 1 4】



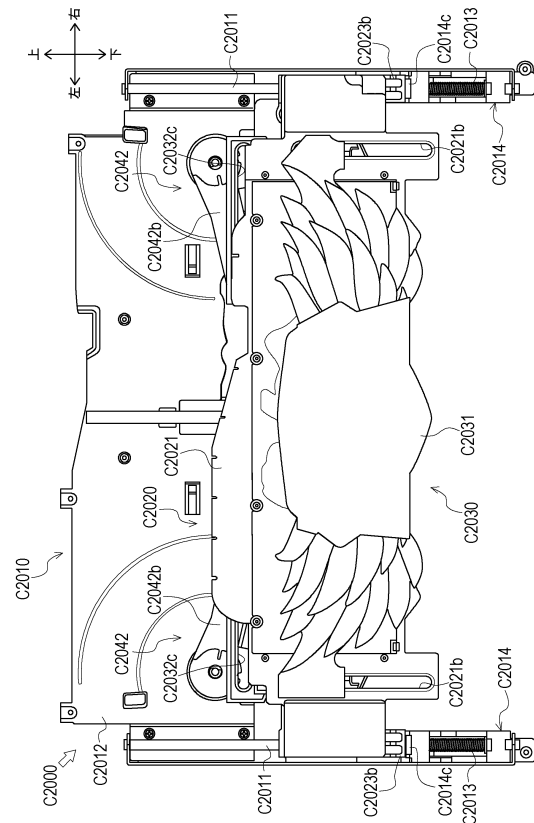
10

20

【図 3 1 5】



【図 3 1 6】

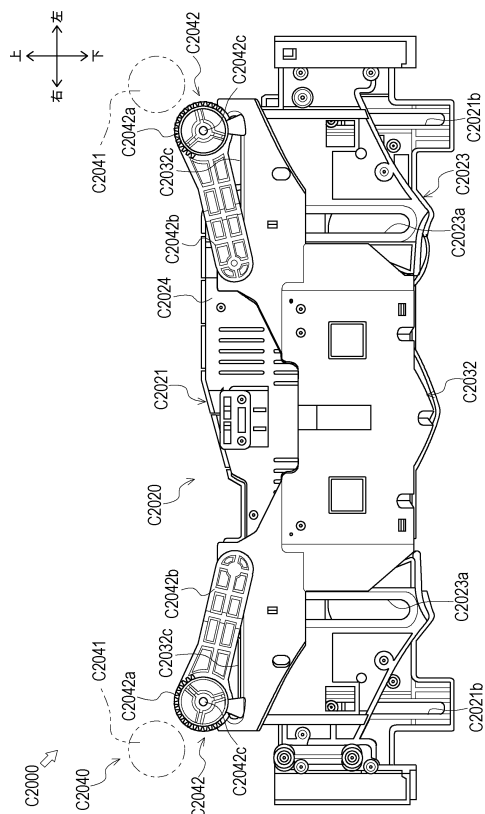


30

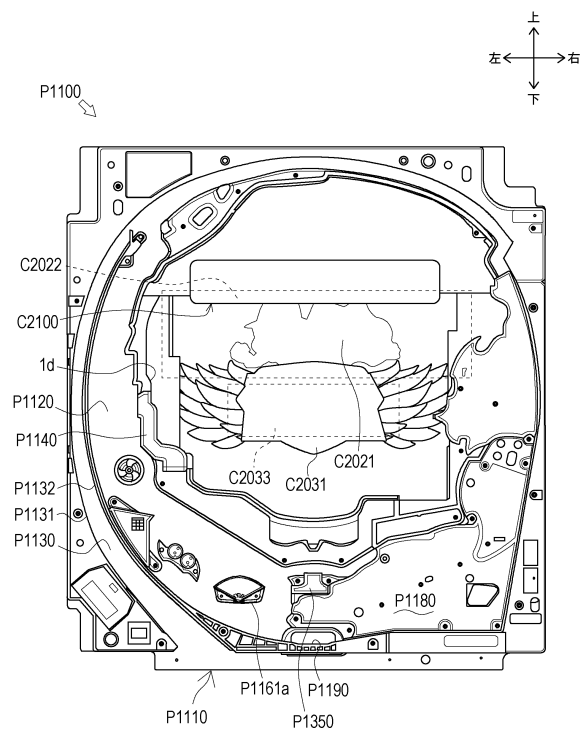
40

50

【 図 3 1 7 】



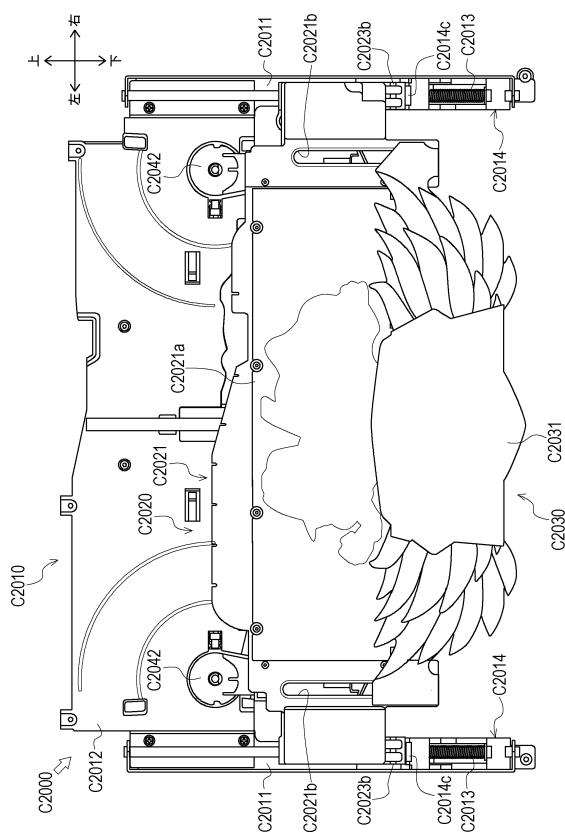
【 図 3 1 8 】



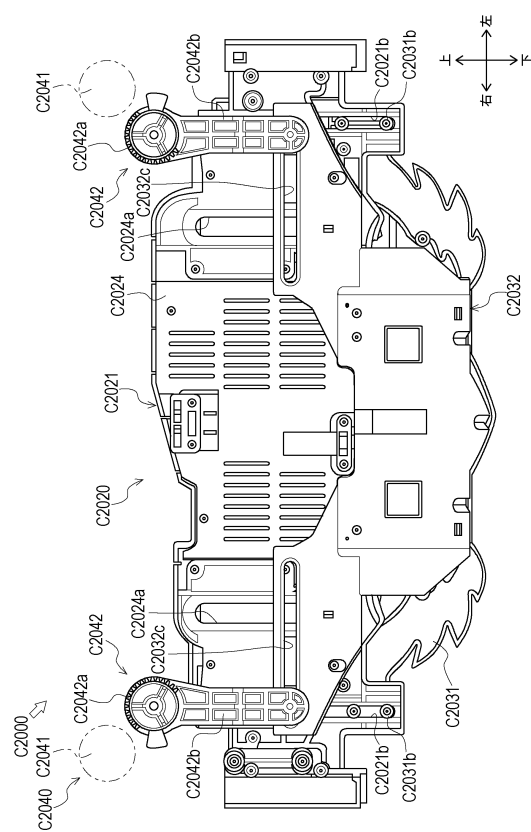
10

20

【 図 3 1 9 】



【 図 3 2 0 】

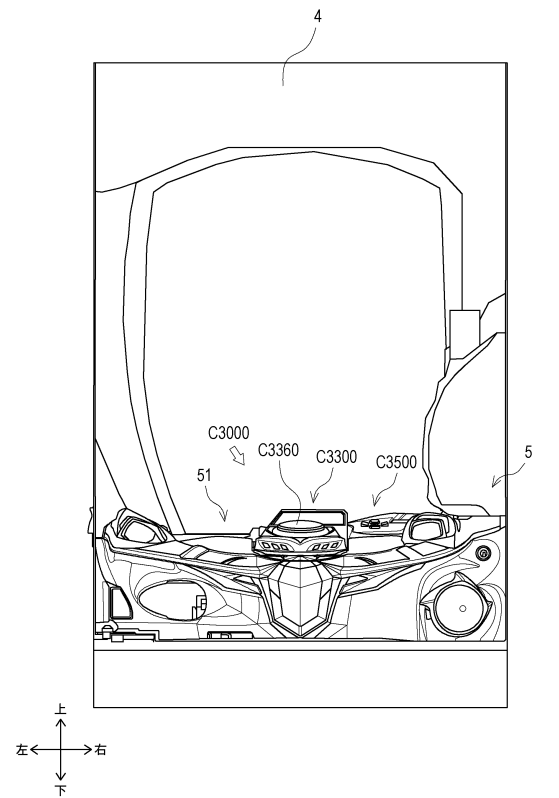


30

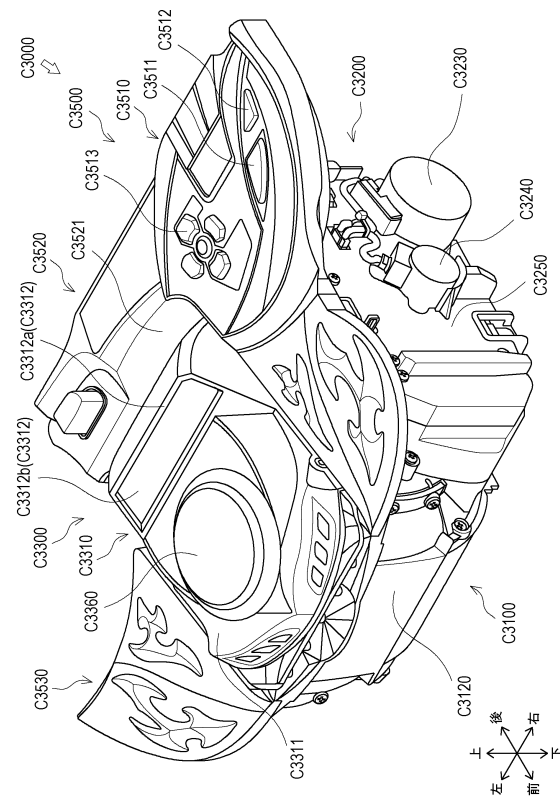
40

50

【図 3 2 1】



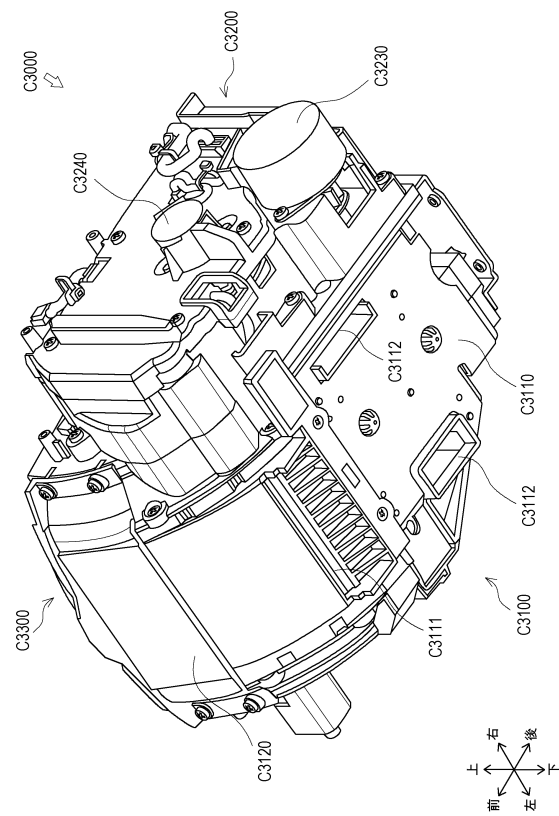
【図 3 2 2】



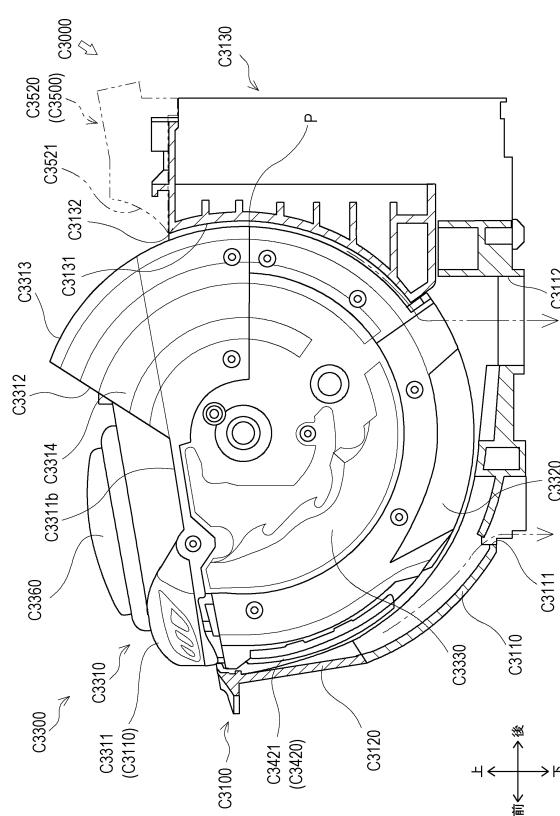
10

20

【図 3 2 3】



【図 3 2 4】

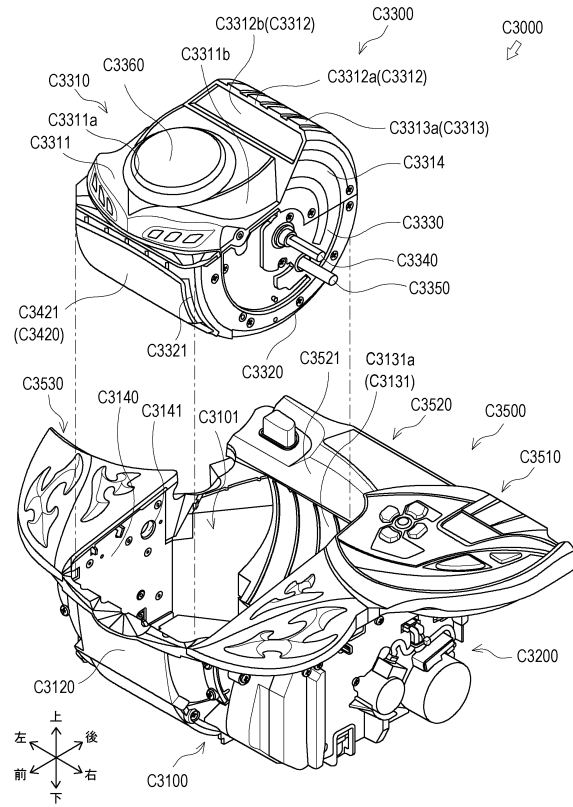


30

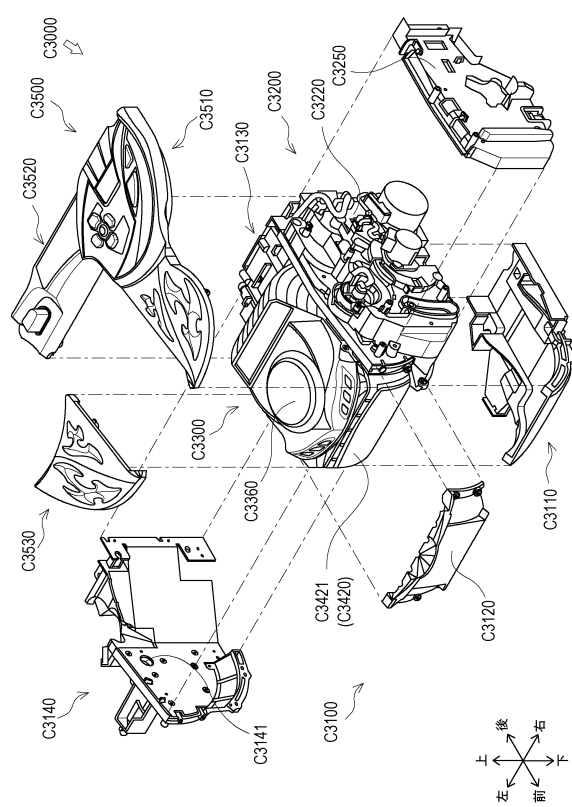
40

50

【図 3 2 5】



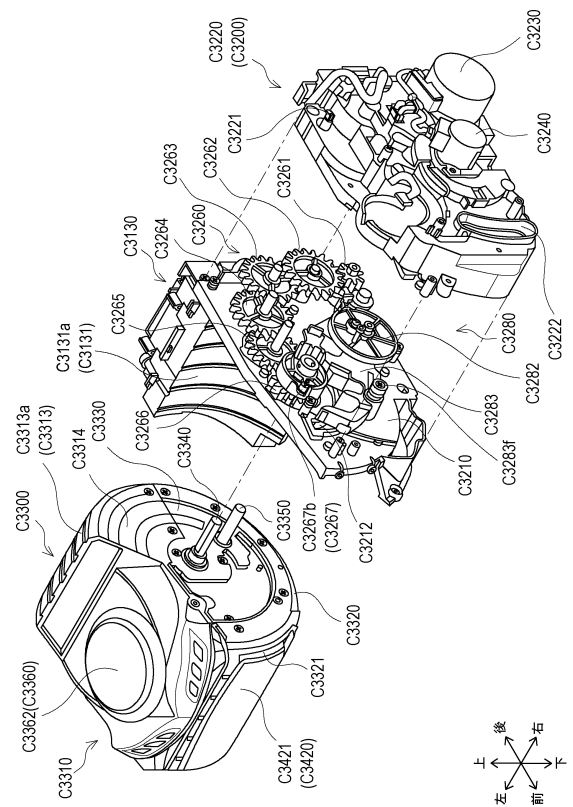
【図 3 2 6】



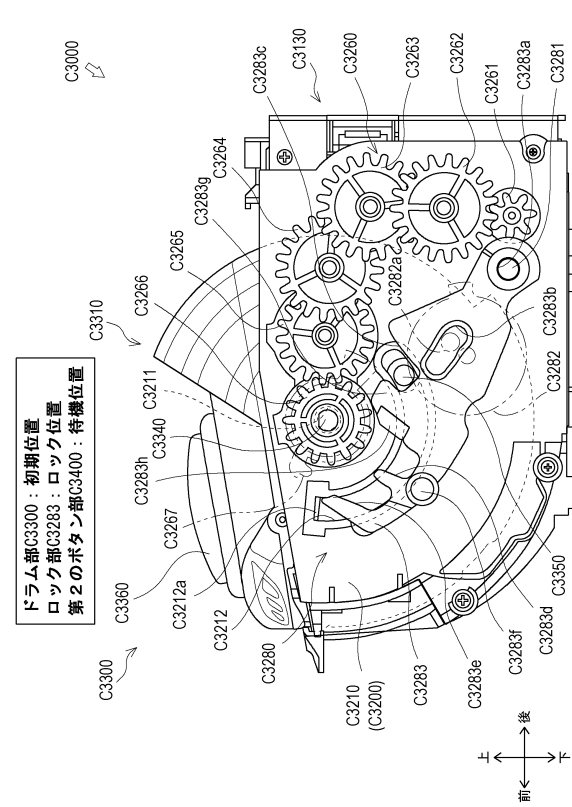
10

20

【図 3 2 7】



【図 3 2 8】

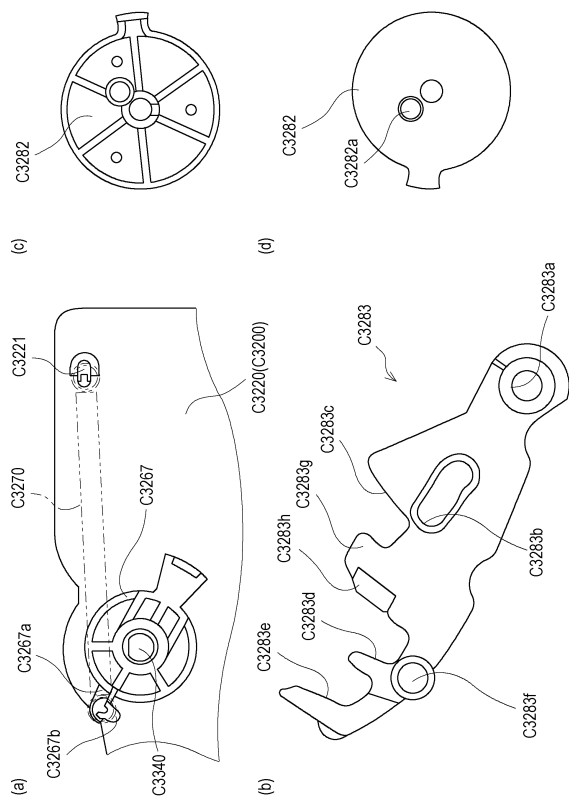


30

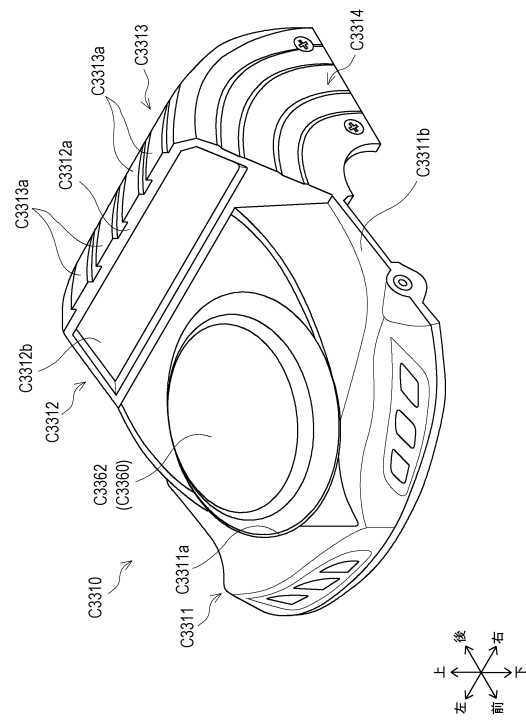
40

50

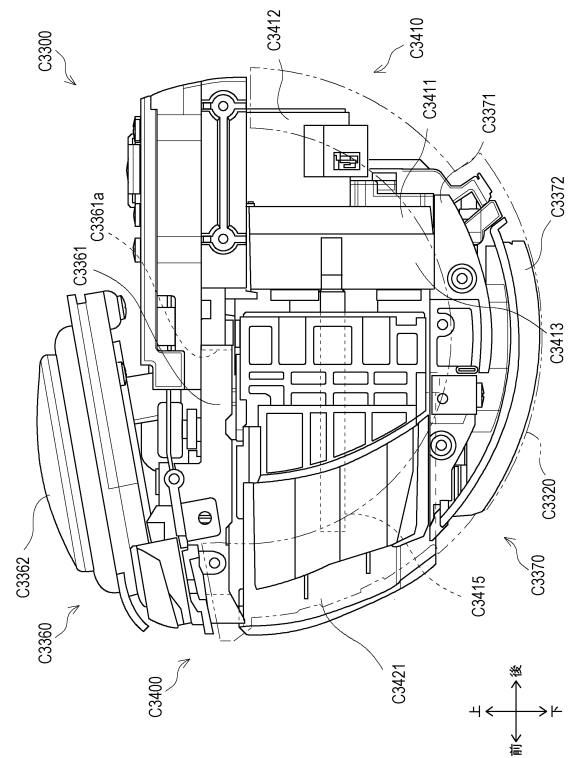
【図 3 2 9】



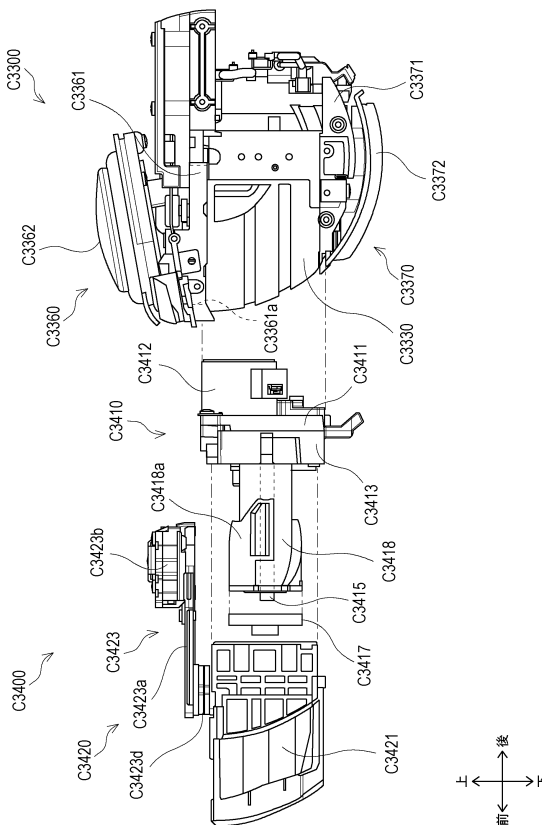
【図 3 3 0】



【図 3 3 1】



【図 3 3 2】



10

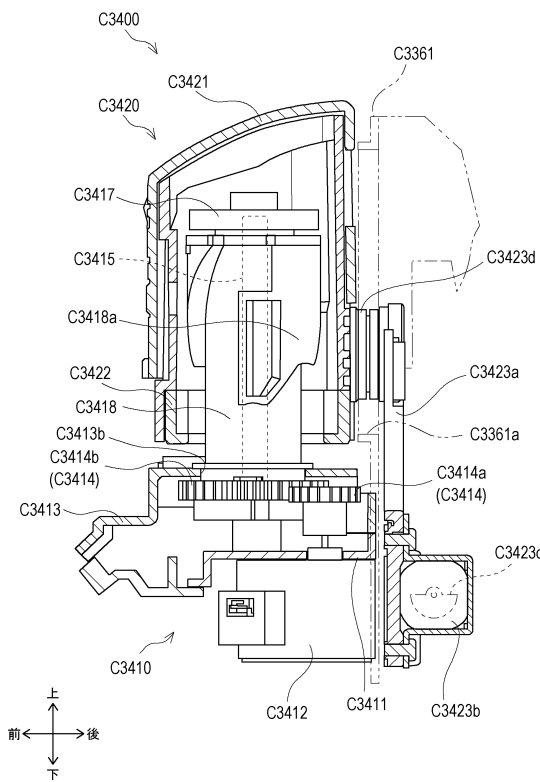
20

30

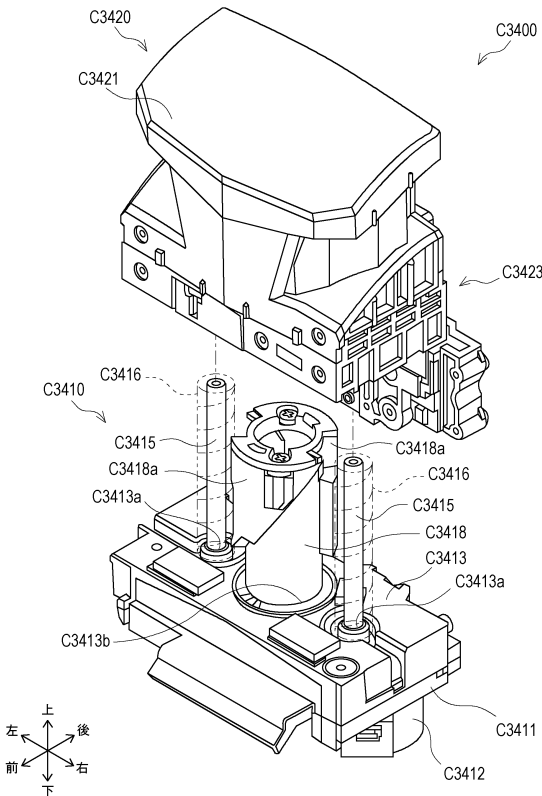
40

50

【図 3 3 3】



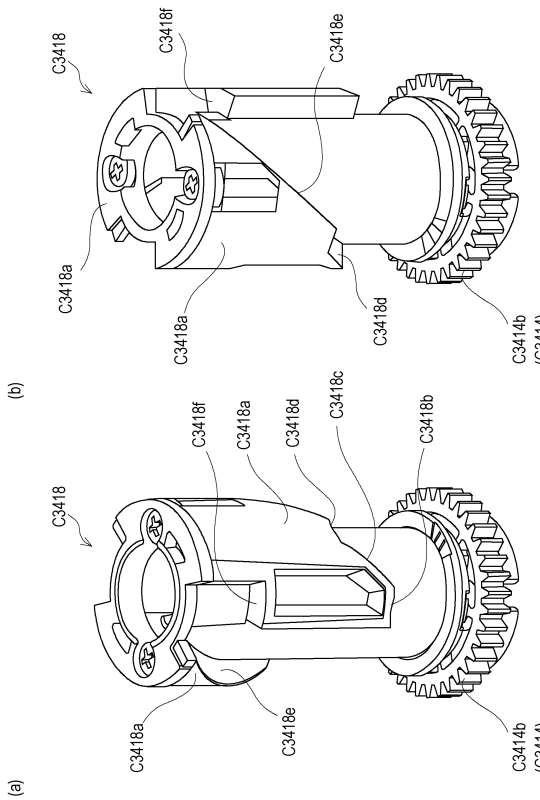
【図 3 3 4】



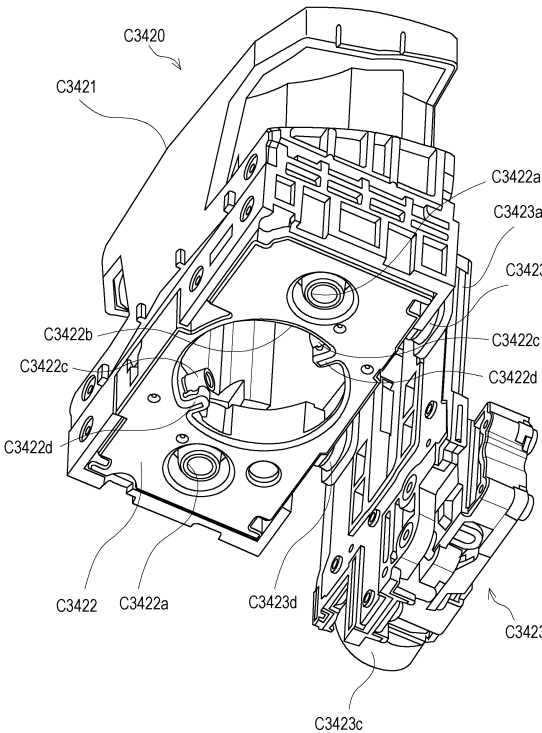
10

20

【図 3 3 5】



【図 3 3 6】

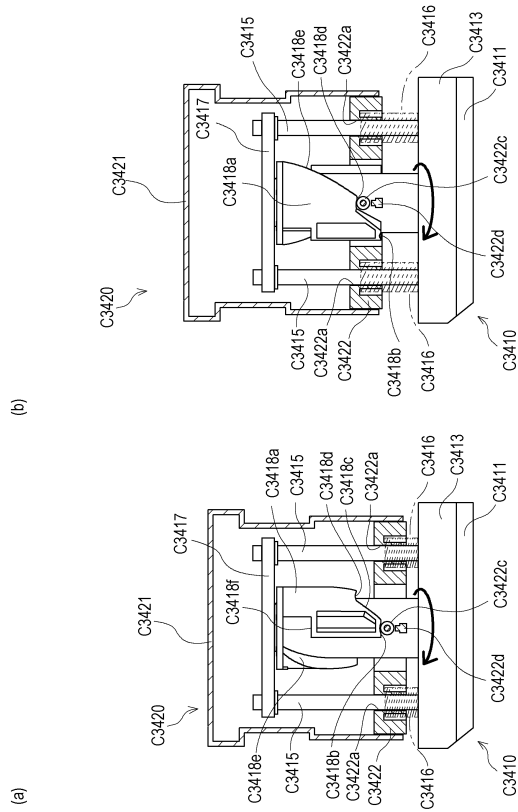


30

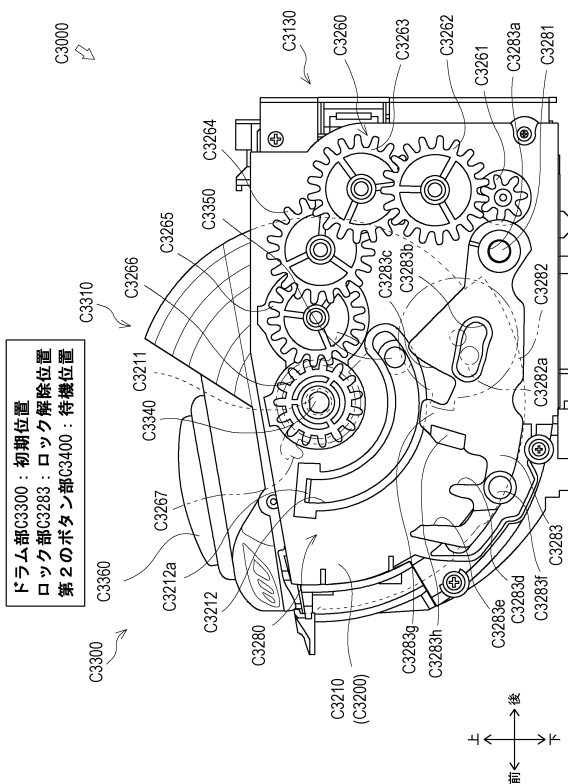
40

50

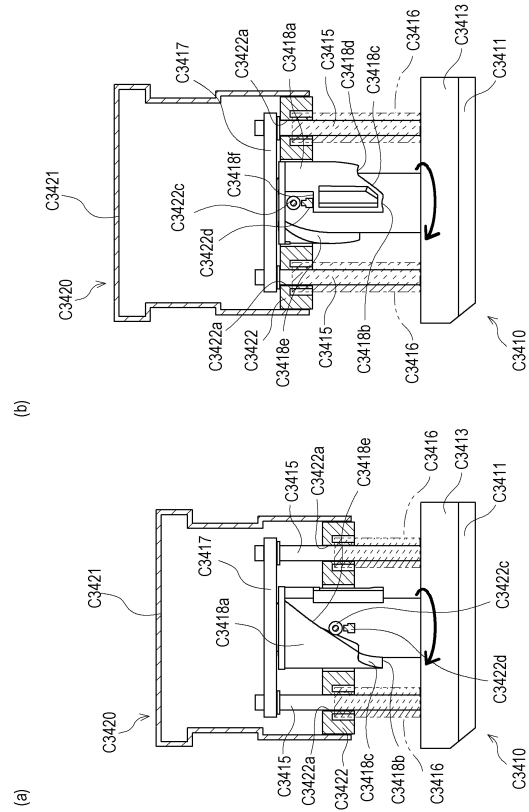
【 図 3 3 7 】



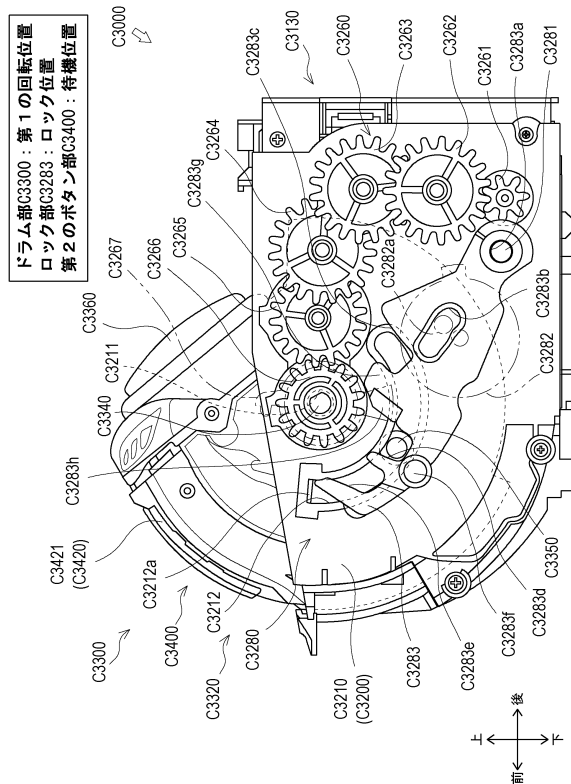
【 図 3 3 9 】



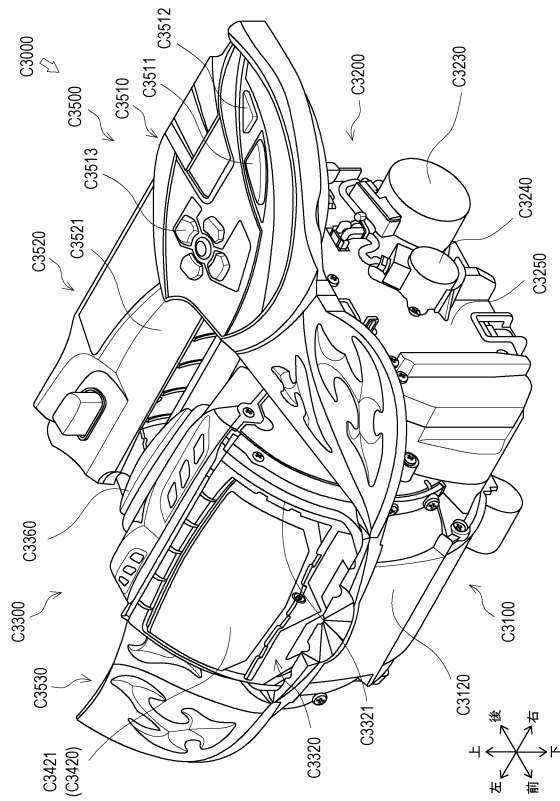
【 図 3 3 8 】



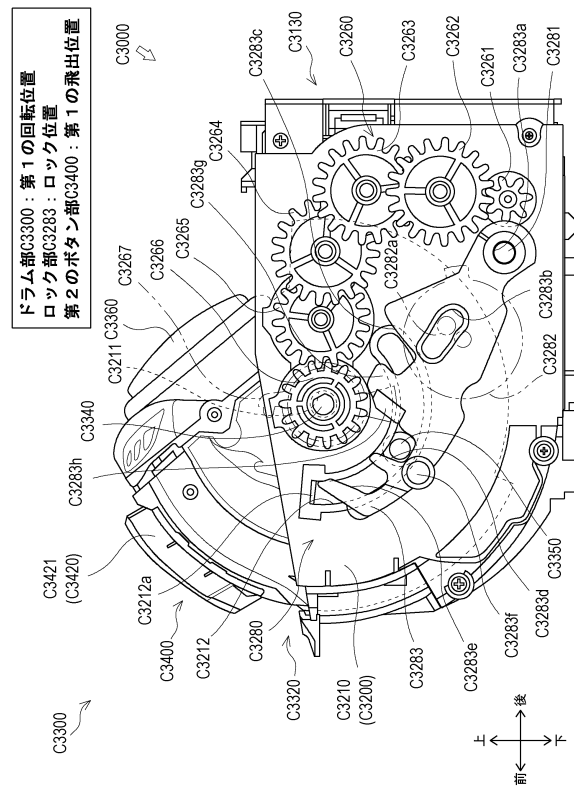
【 図 3 4 0 】



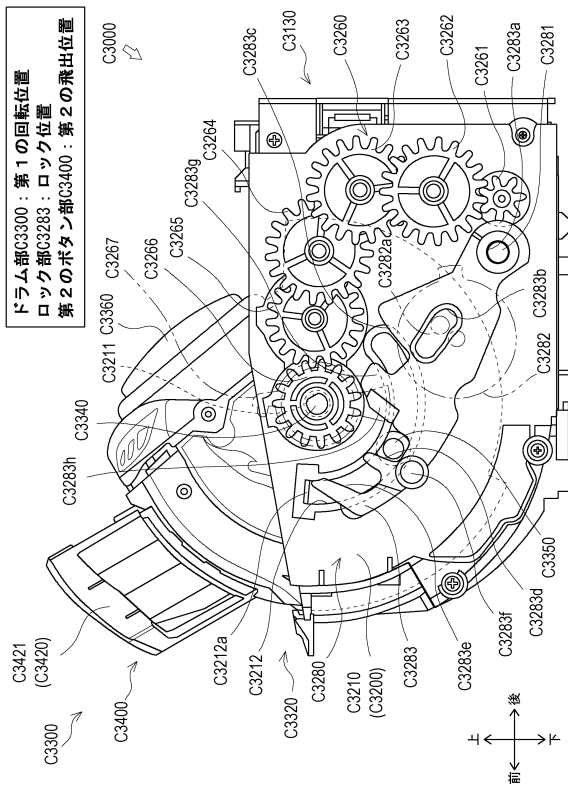
【 図 3 4 1 】



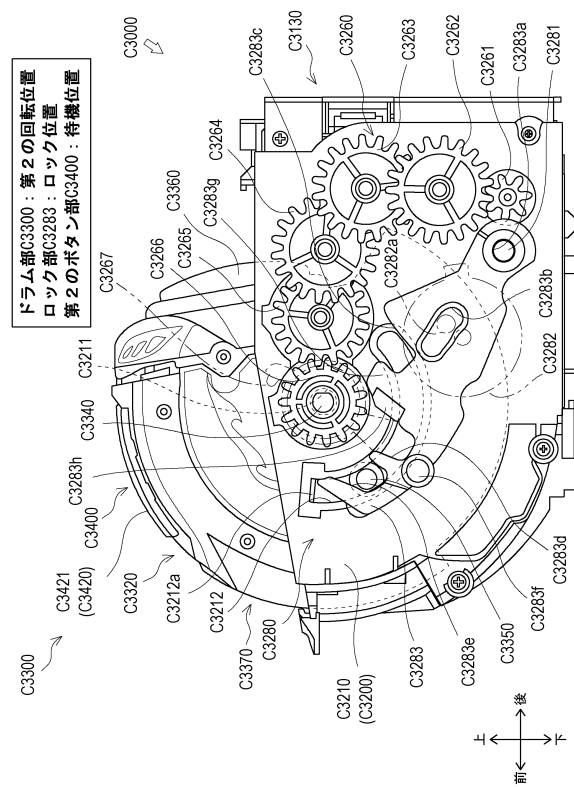
【 図 3 4 2 】



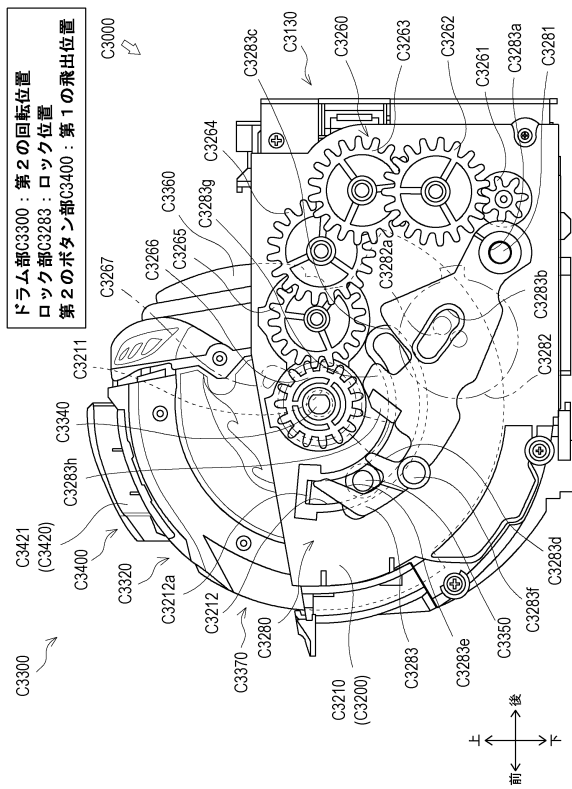
【 ㊦ 3 4 3 】



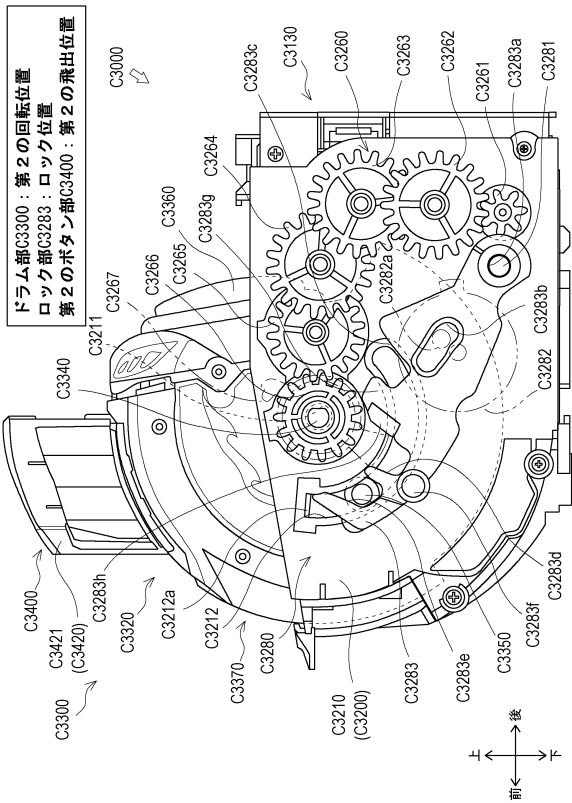
【 図 3 4 4 】



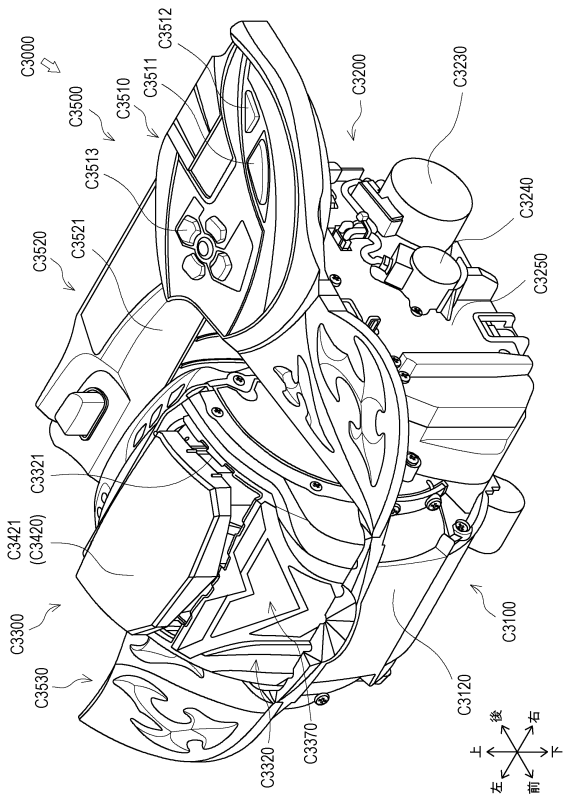
【 図 3 4 5 】



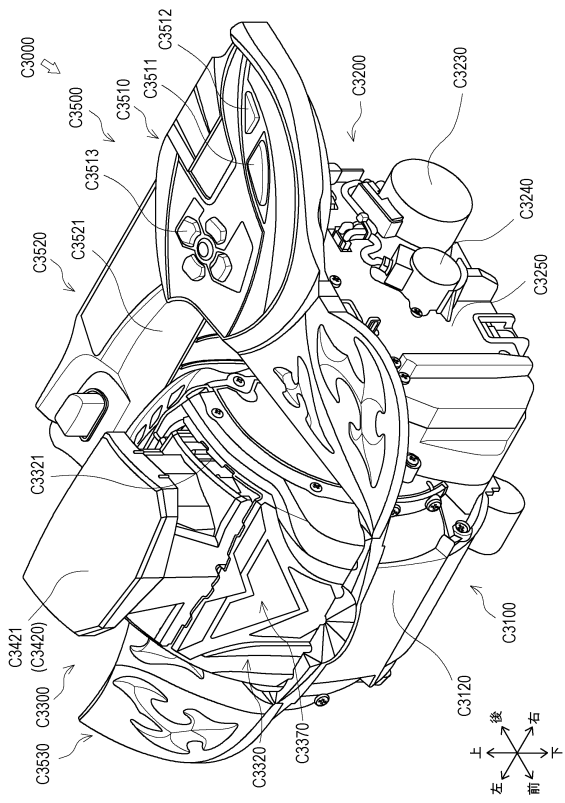
【 図 3 4 7 】



【 図 3 4 6 】



【 図 3 4 8 】



10

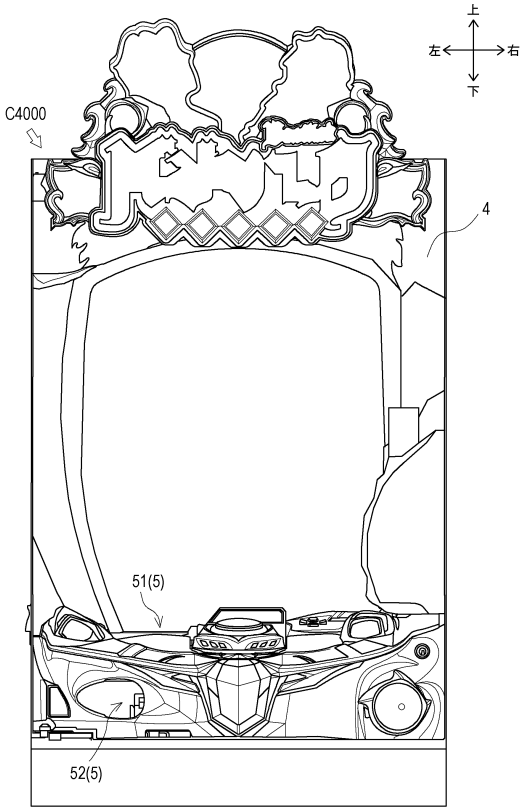
20

30

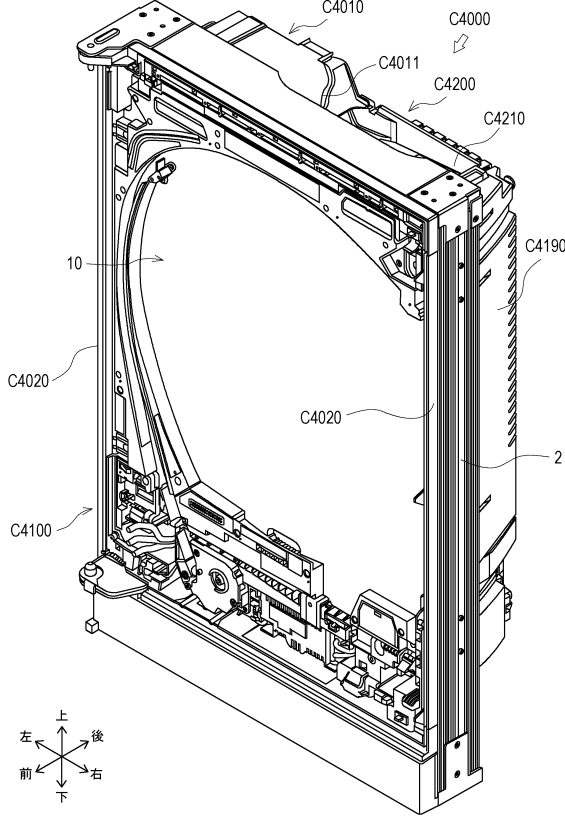
40

50

【図 3 5 3】



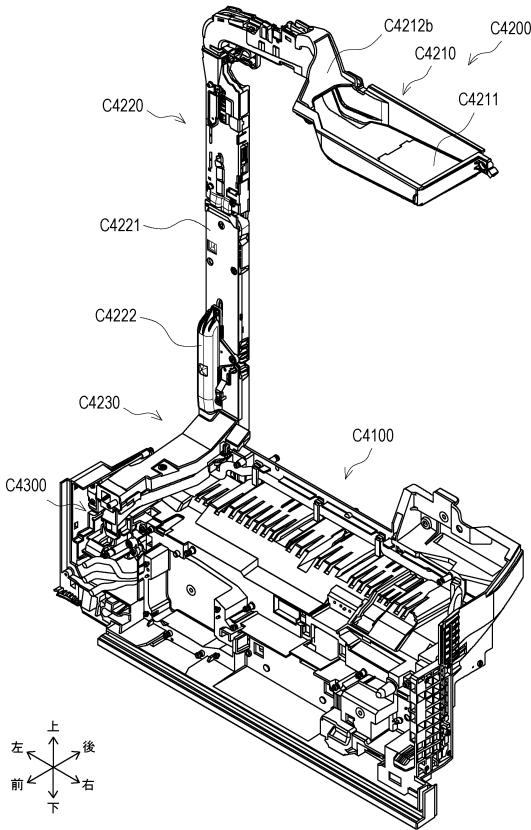
【図 3 5 4】



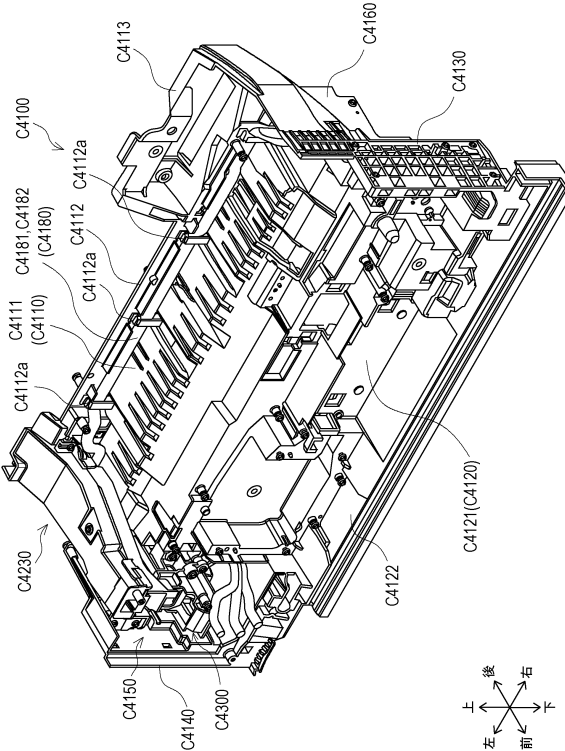
10

20

【図 3 5 5】



【図 3 5 6】

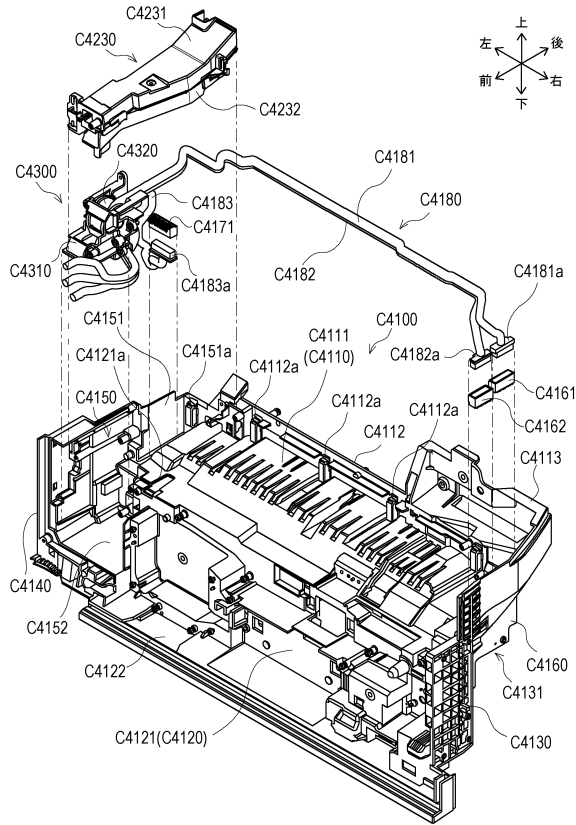


30

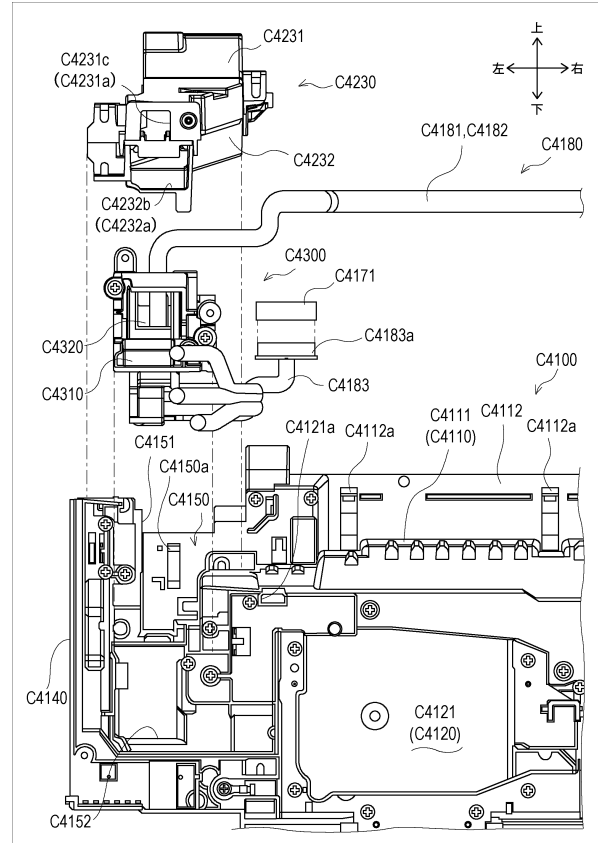
40

50

【図 3 5 7】



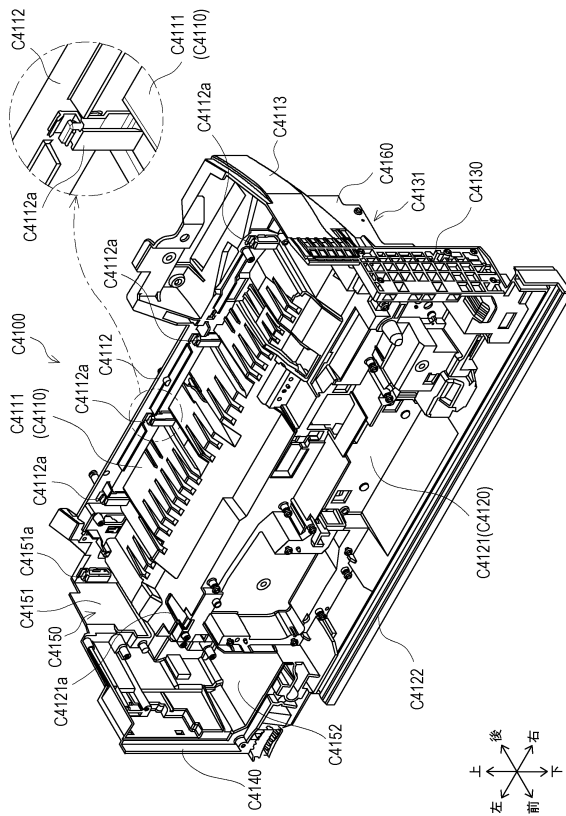
【図 3 5 8】



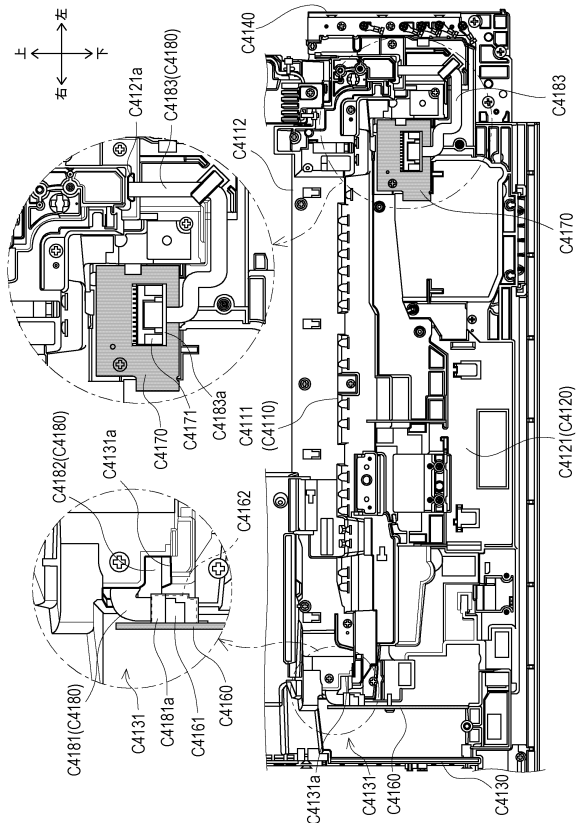
10

20

【図 3 5 9】



【図 3 6 0】

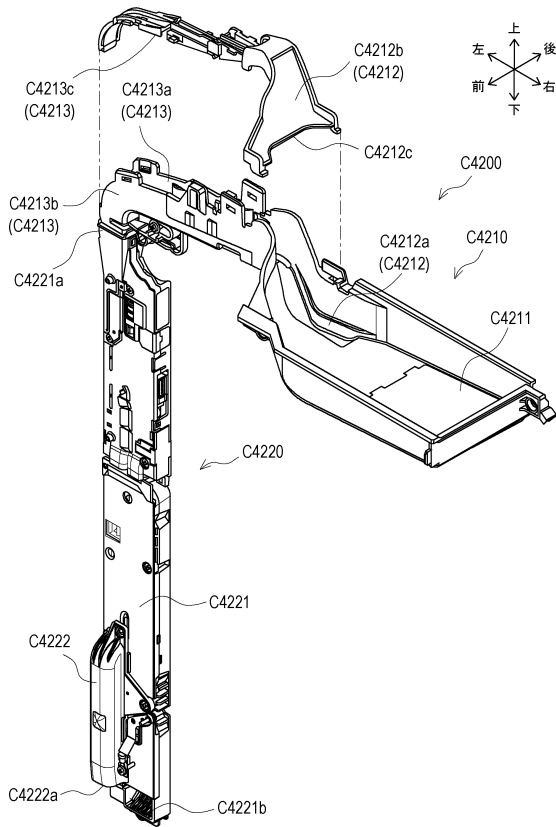


30

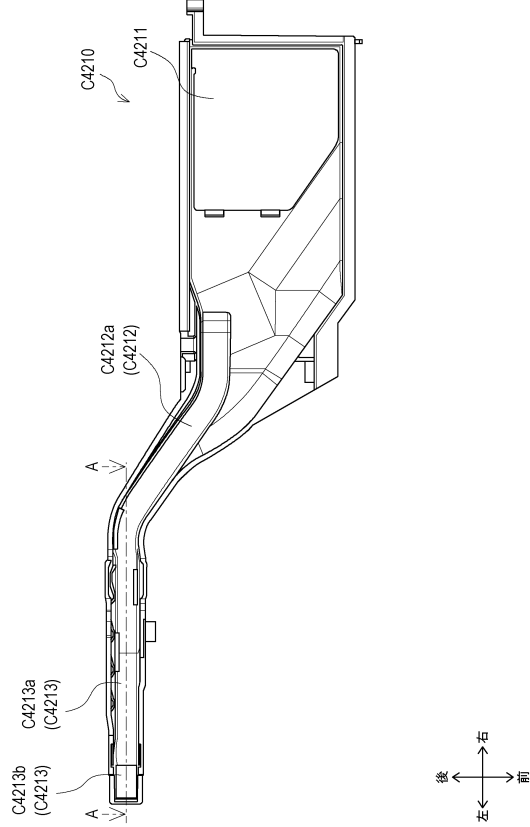
40

50

【図 3 6 1】



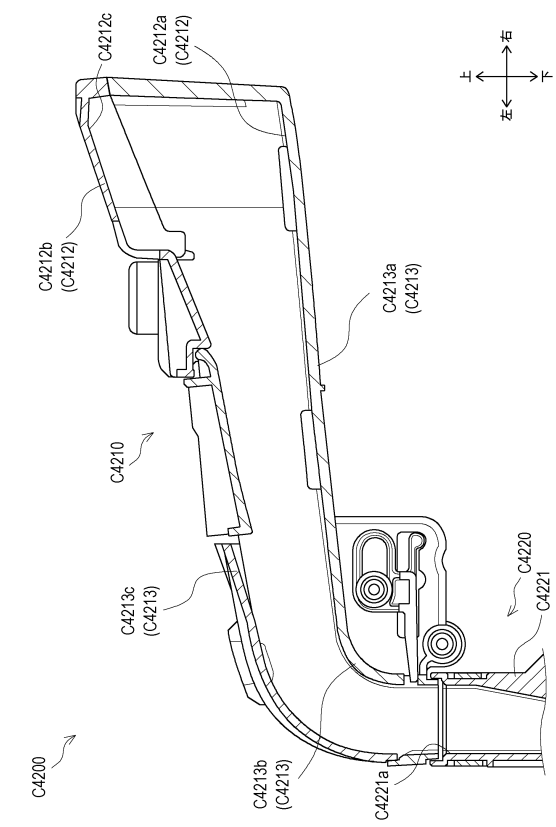
【図 3 6 2】



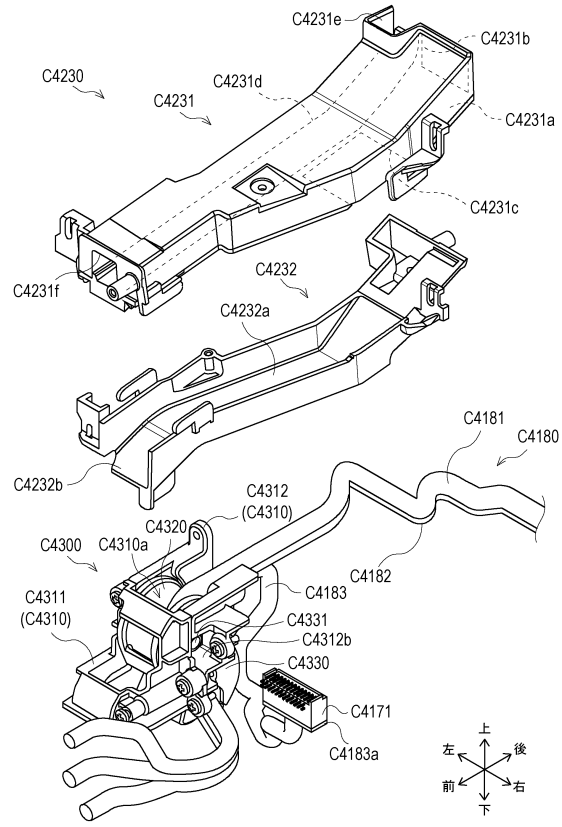
10

20

【図 3 6 3】



【図 3 6 4】

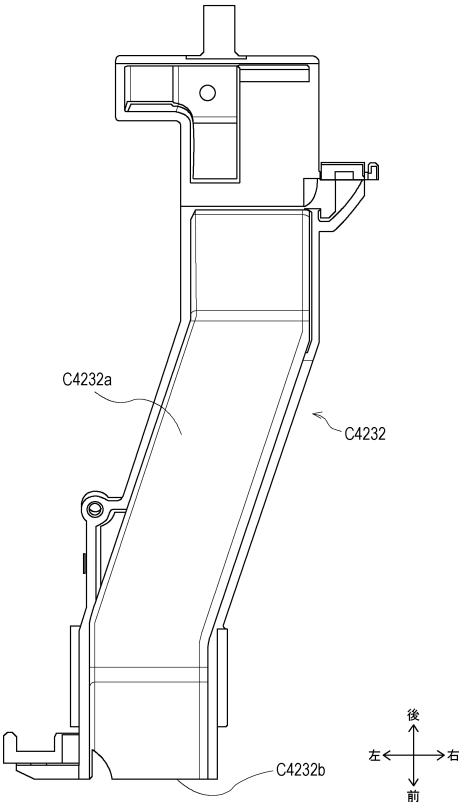


30

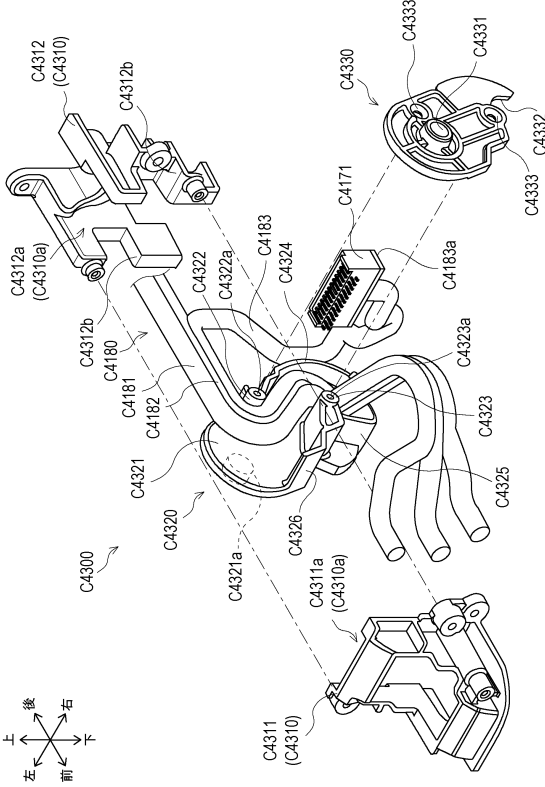
40

50

【図 3 6 5】



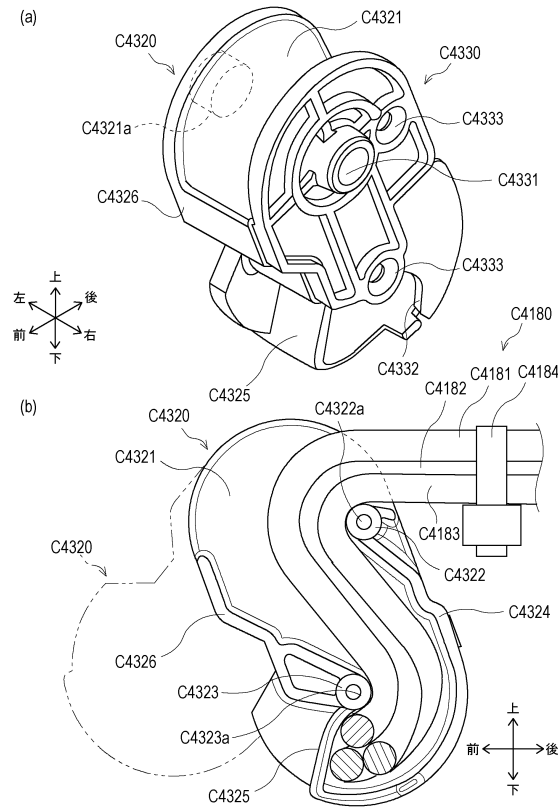
【図 3 6 6】



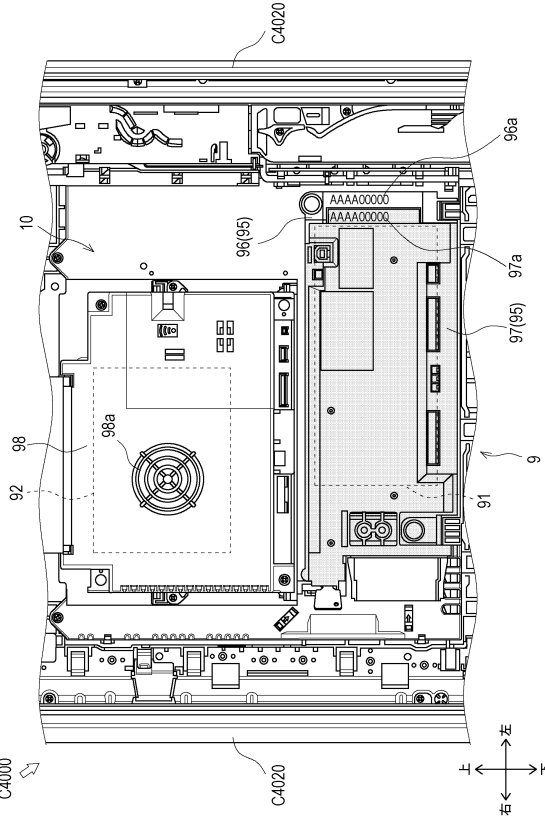
10

20

【図 3 6 7】



【図 3 6 8】

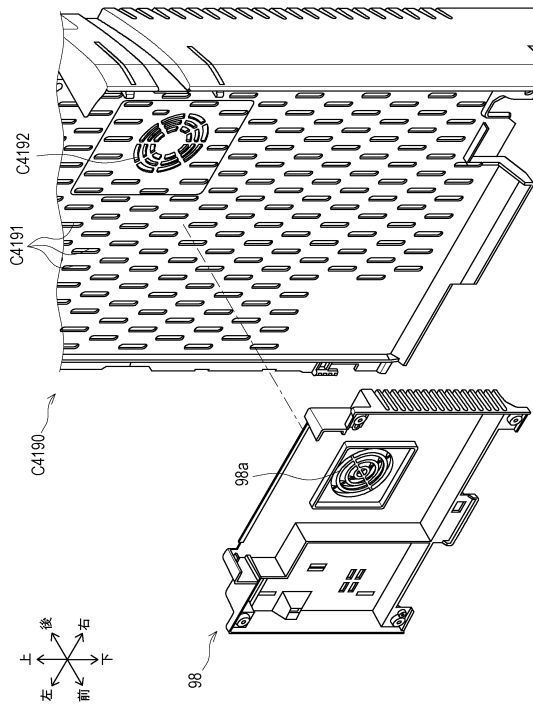


30

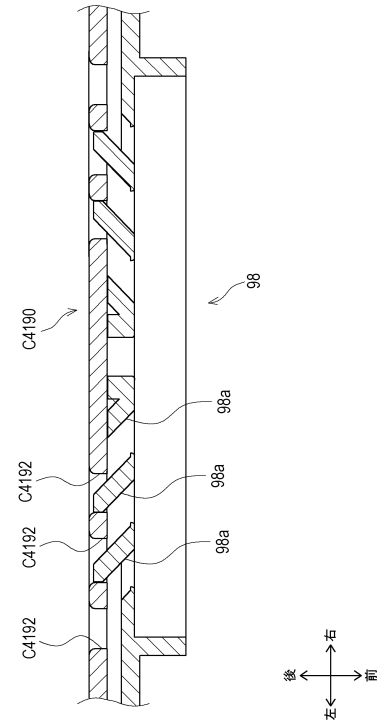
40

50

【図 3 6 9】



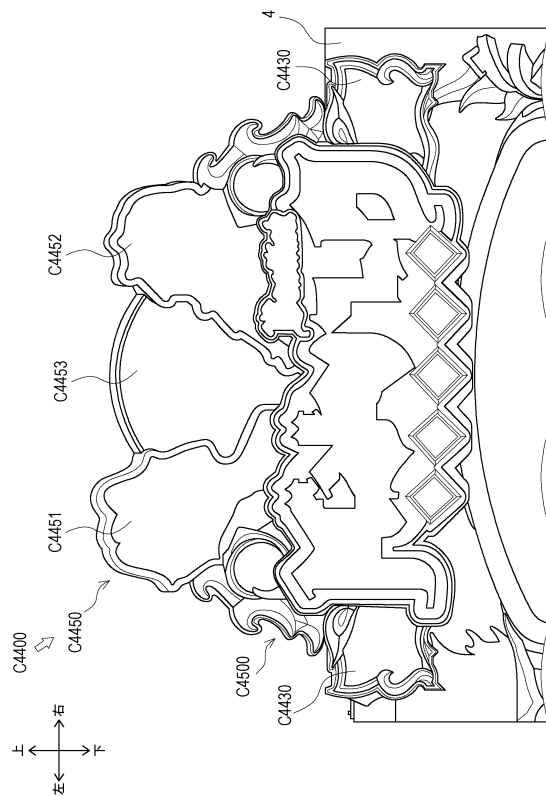
【図 3 7 0】



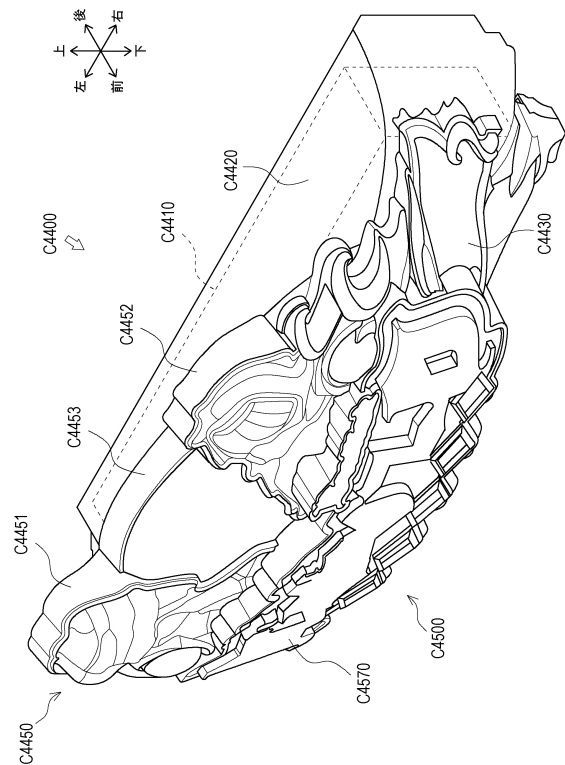
10

20

【図 3 7 1】



【図 3 7 2】

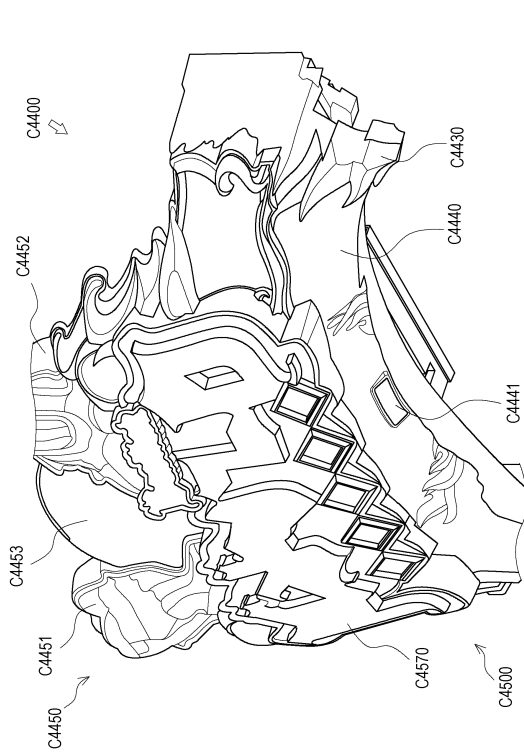


30

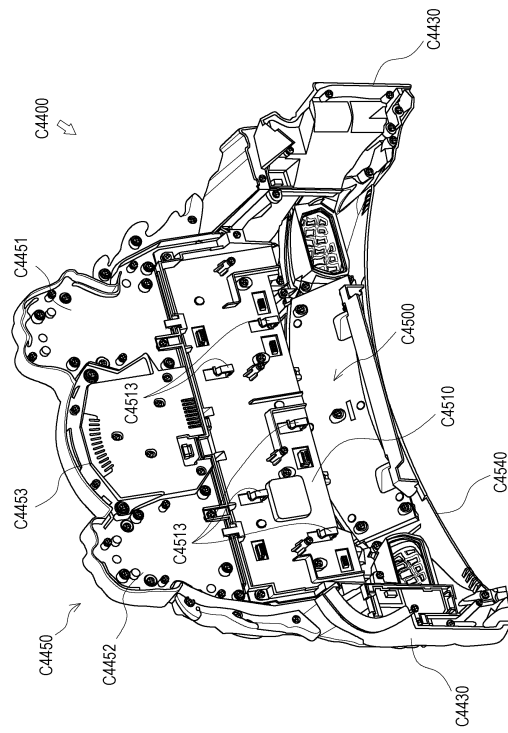
40

50

【図 3 7 3】



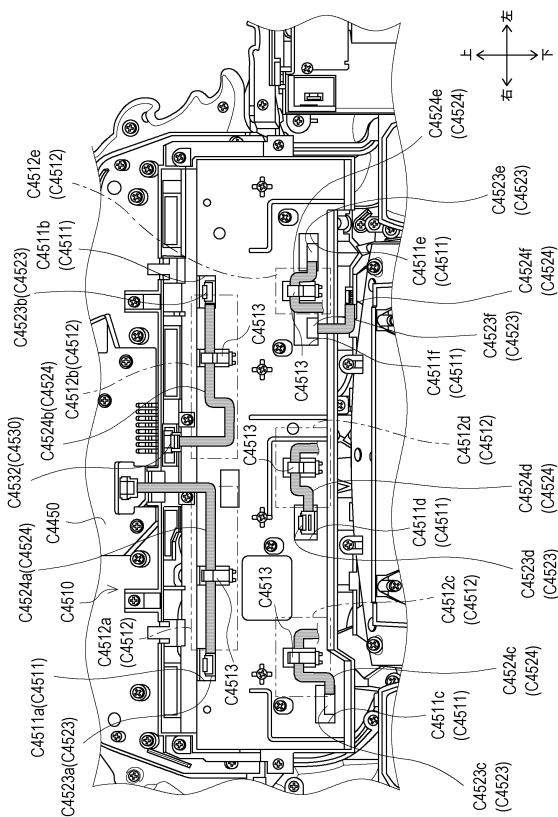
【図 3 7 4】



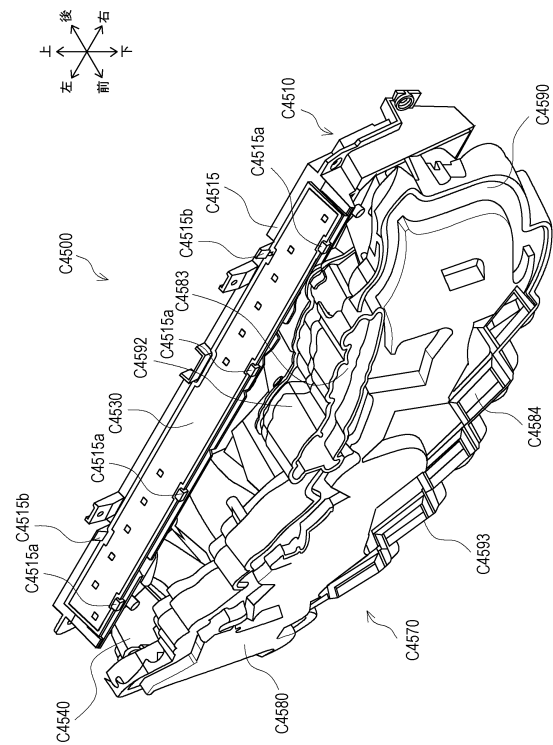
10

20

【図 3 7 5】



【図 3 7 6】

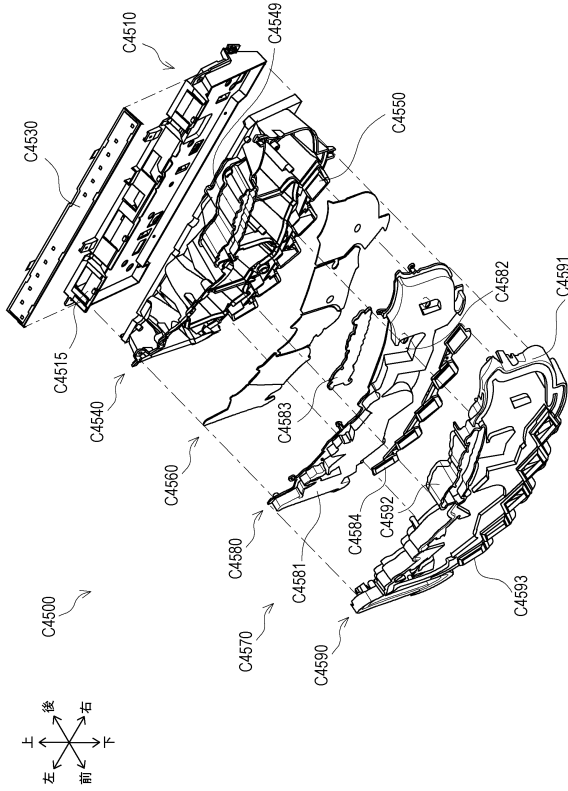


30

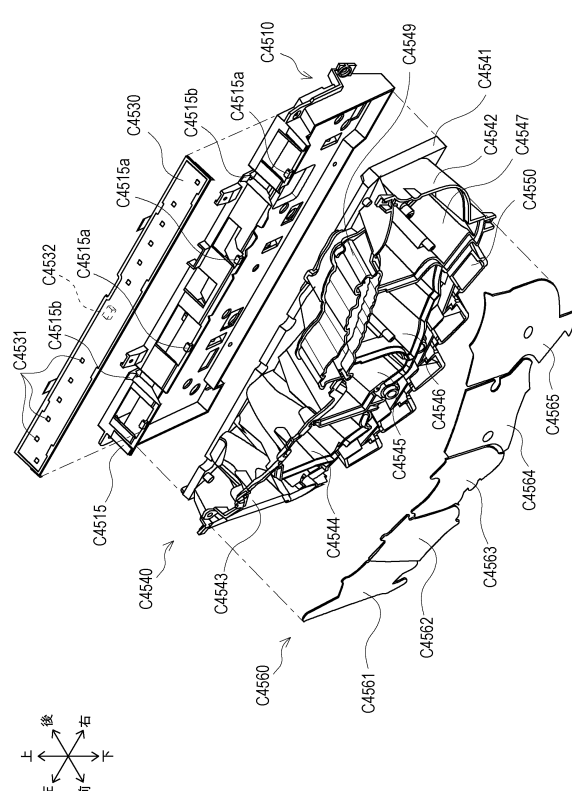
40

50

【図 3 7 7】



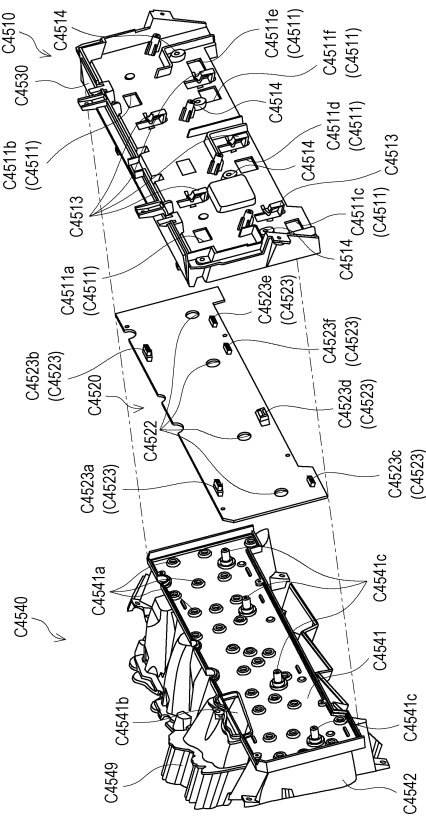
【図 3 7 8】



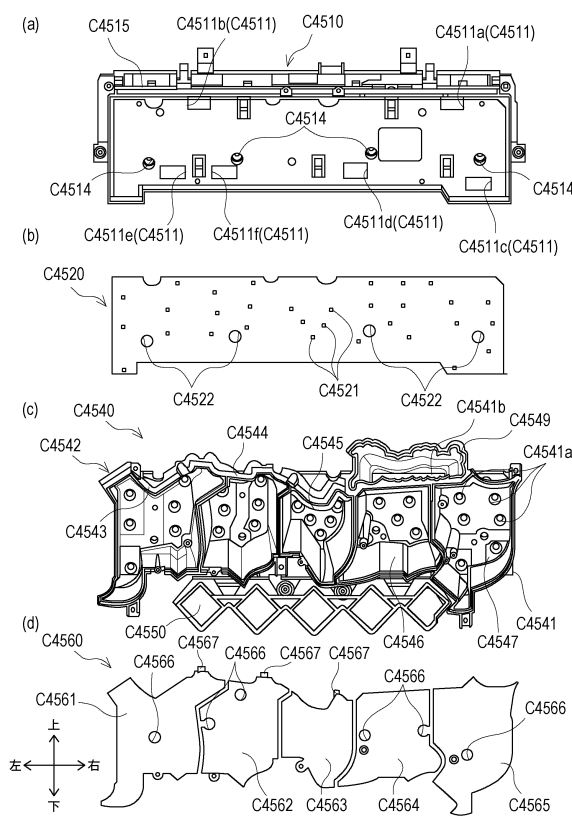
10

20

【図 3 7 9】



【図 3 8 0】

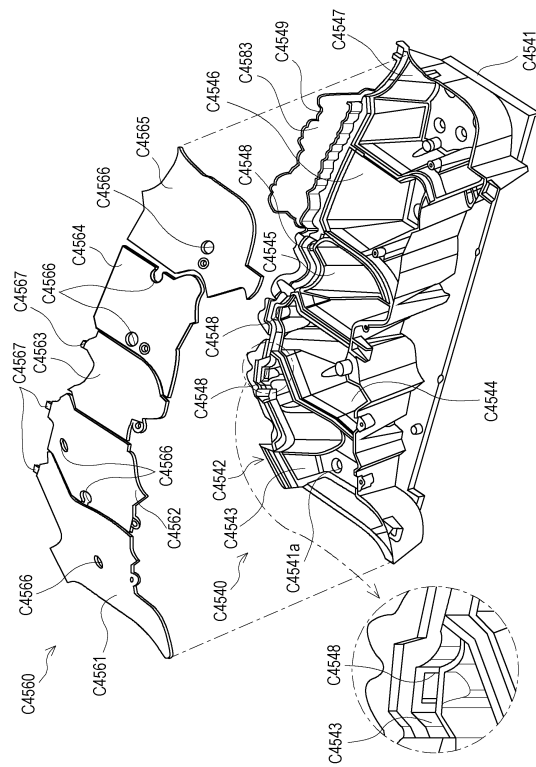


30

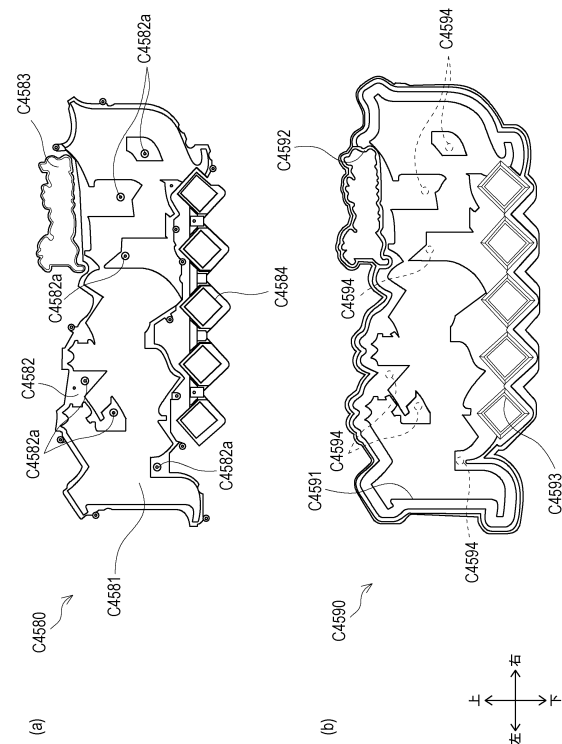
40

50

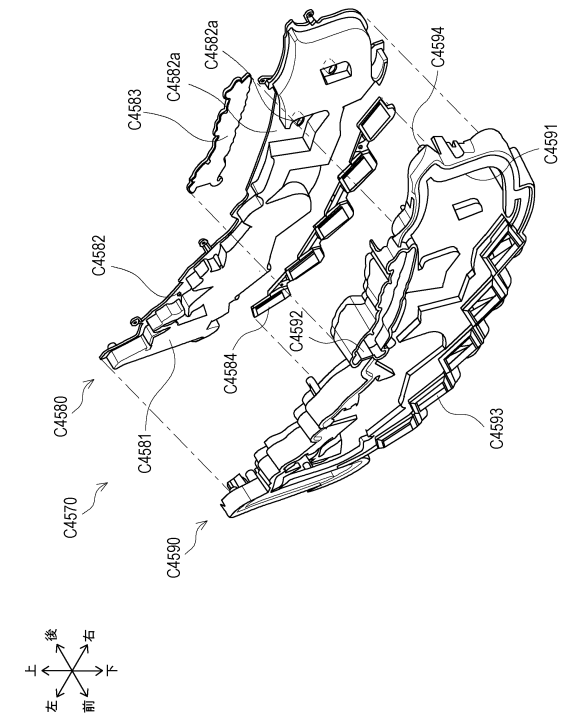
【図 3 8 1】



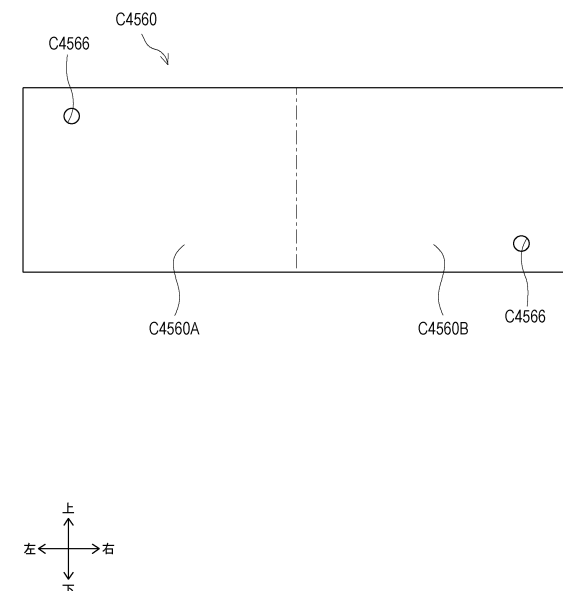
【図 3 8 3】



【図 3 8 2】



【図 3 8 4】



10

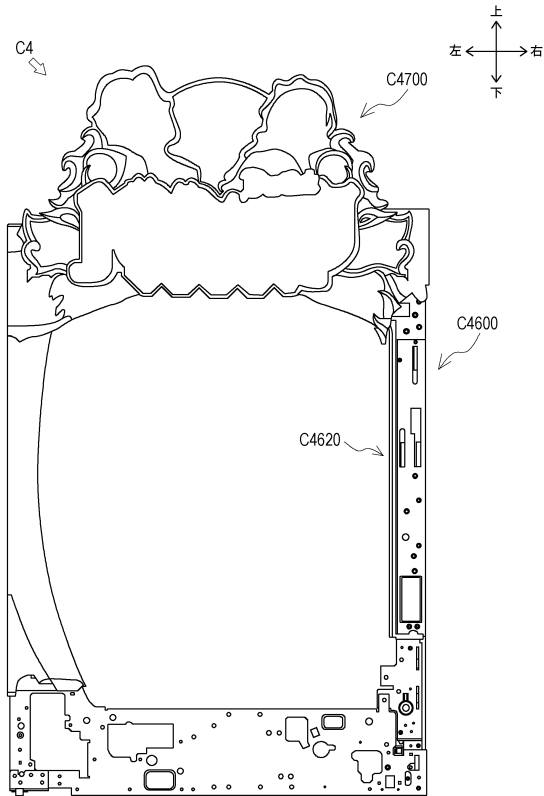
20

30

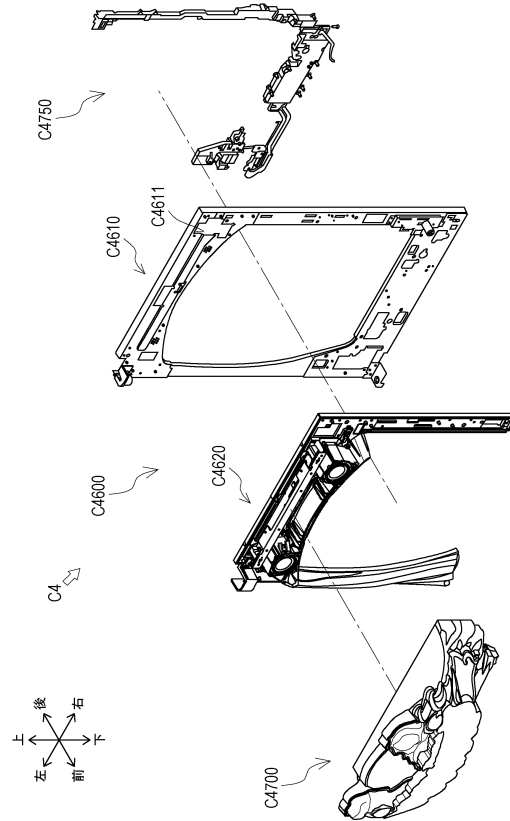
40

50

【図 3 8 5】



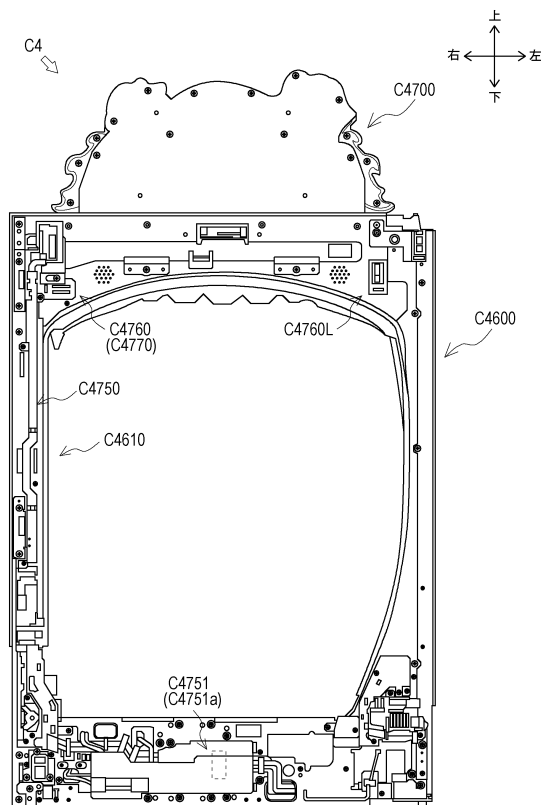
【図 3 8 6】



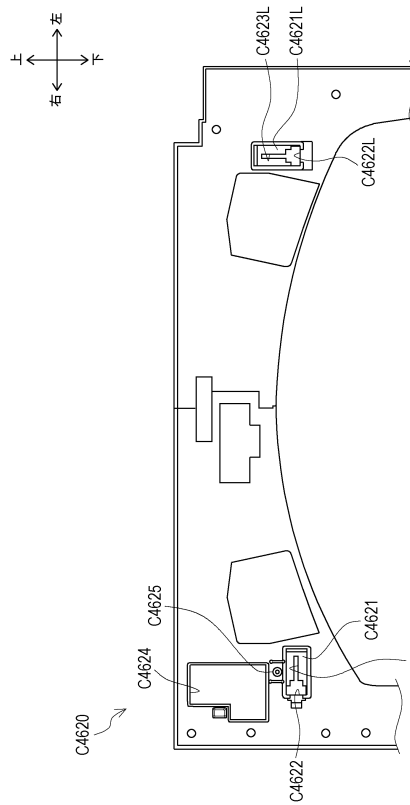
10

20

【図 3 8 7】



【図 3 8 8】

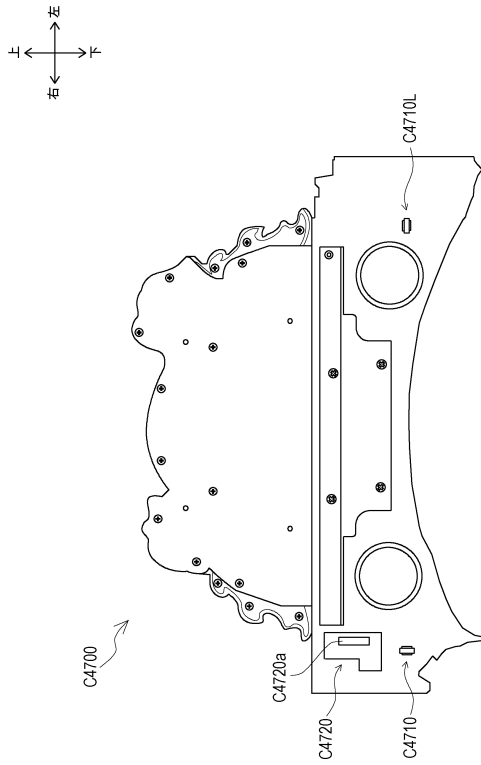


30

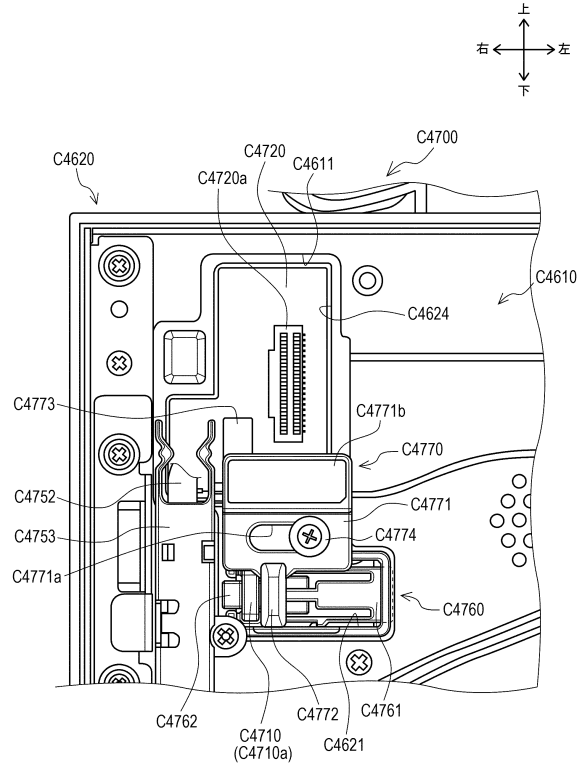
40

50

【図 3 8 9】



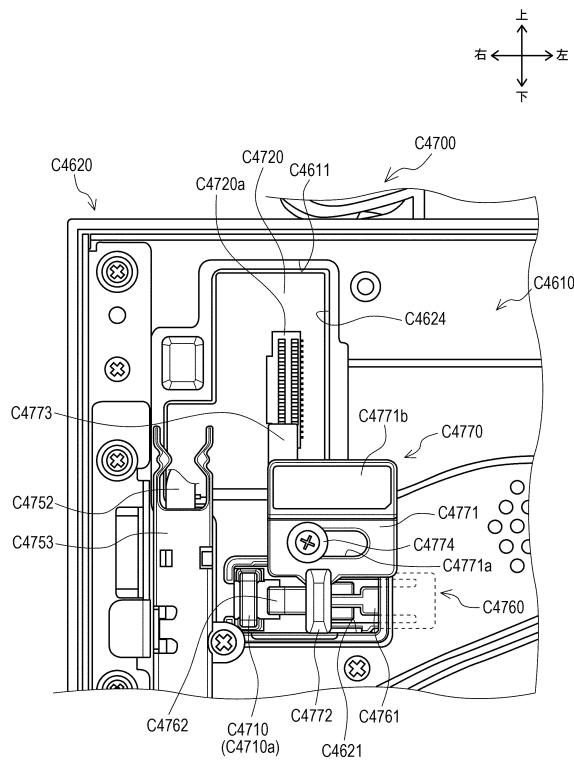
【図 3 9 0】



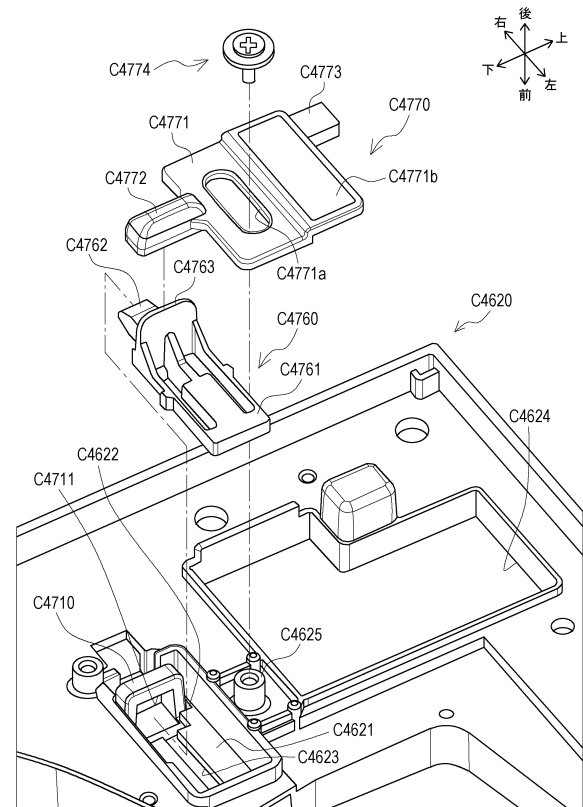
10

20

【図 3 9 1】



【図 3 9 2】

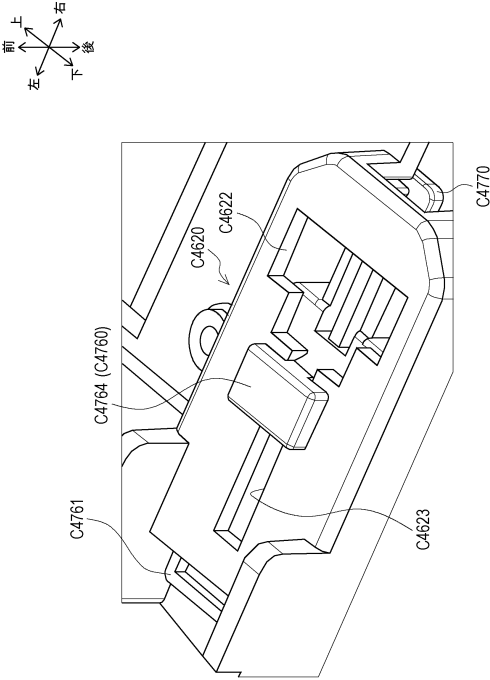


30

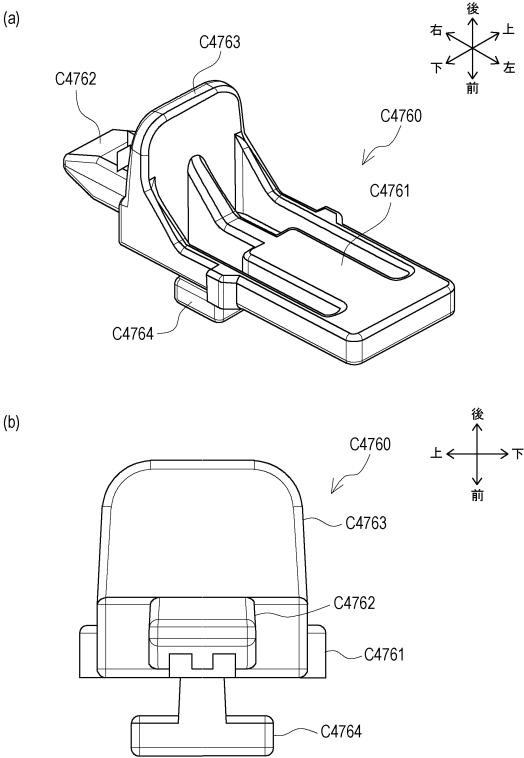
40

50

【図 3 9 3】



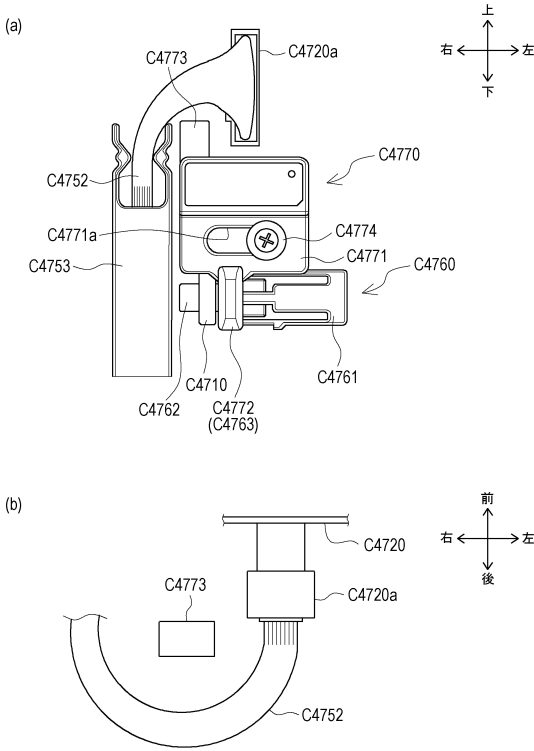
【図 3 9 4】



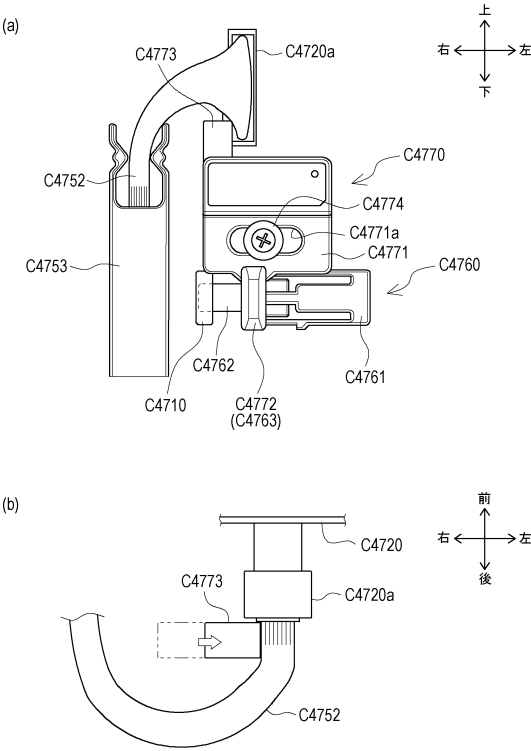
10

20

【図 3 9 5】



【図 3 9 6】

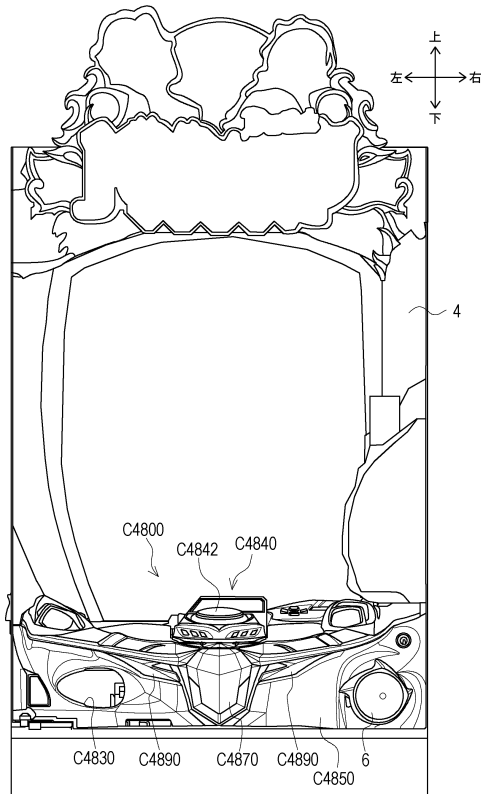


30

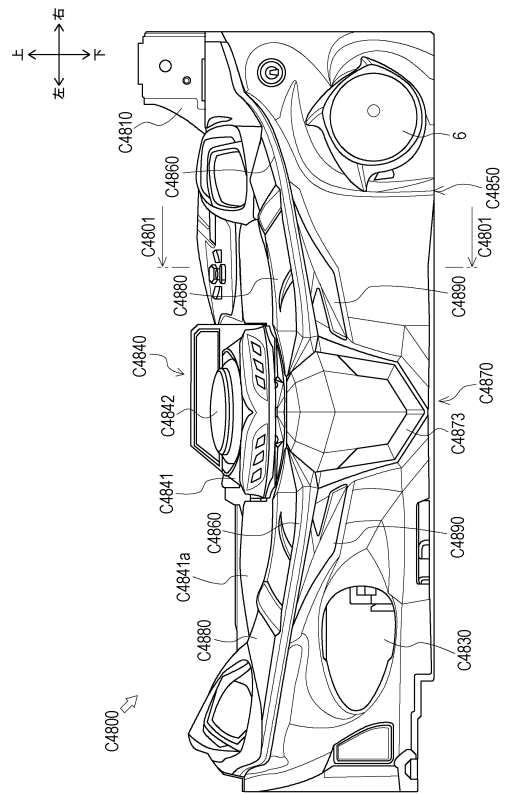
40

50

【図 3 9 7】



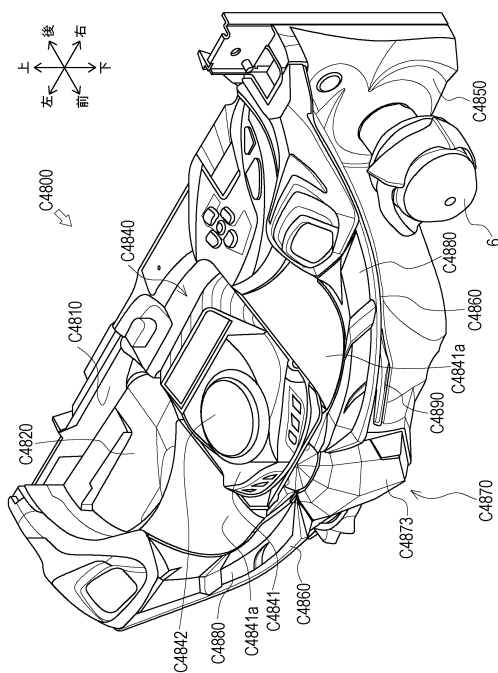
【図 3 9 8】



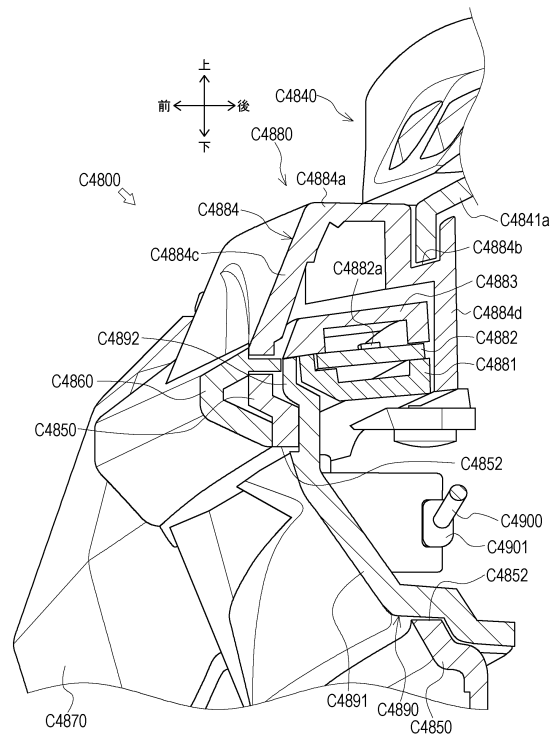
10

20

【図 3 9 9】



【図 4 0 0】

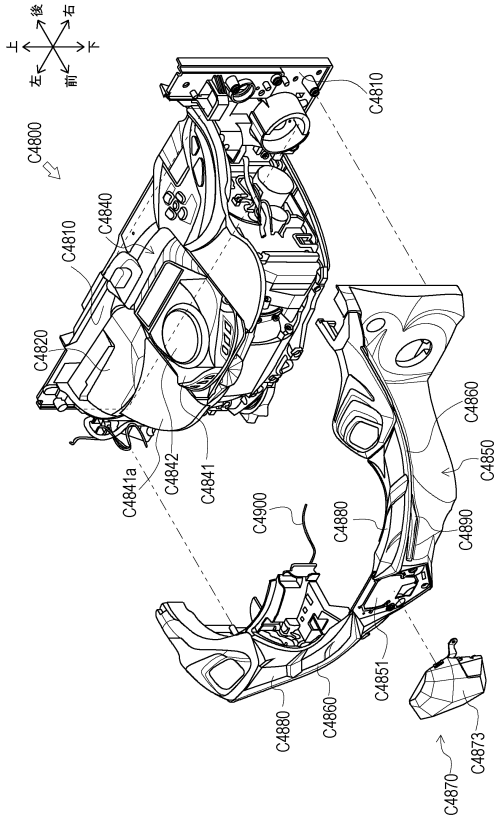


30

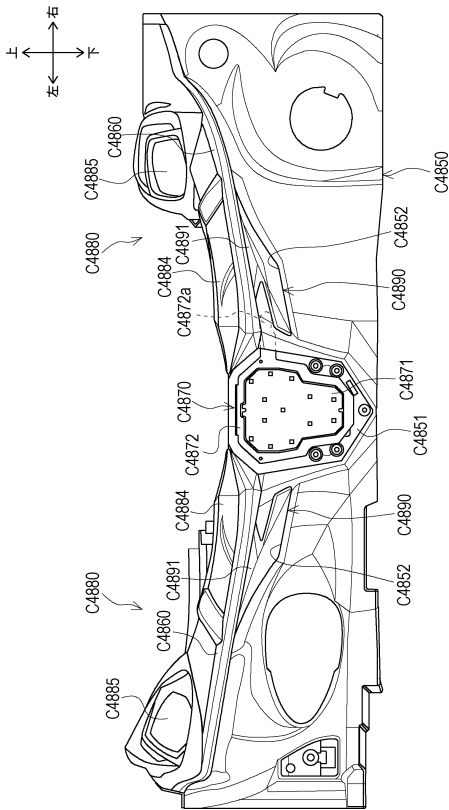
40

50

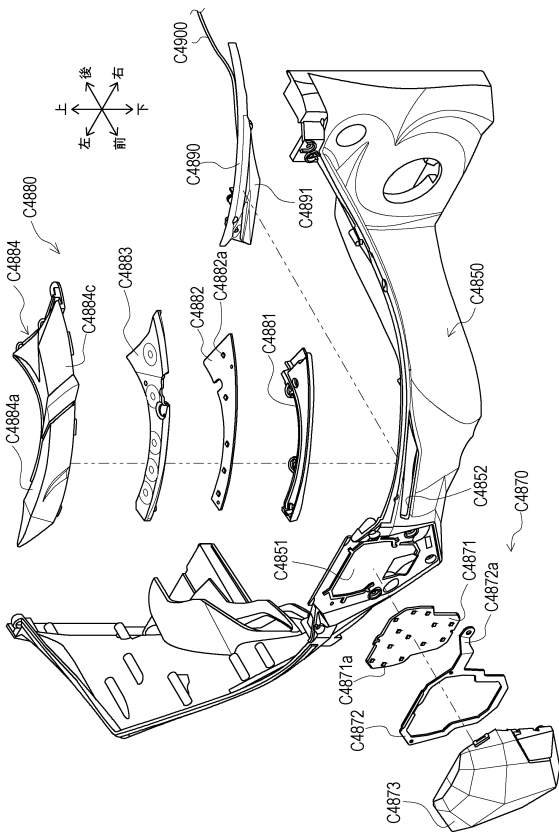
【図 4 0 1】



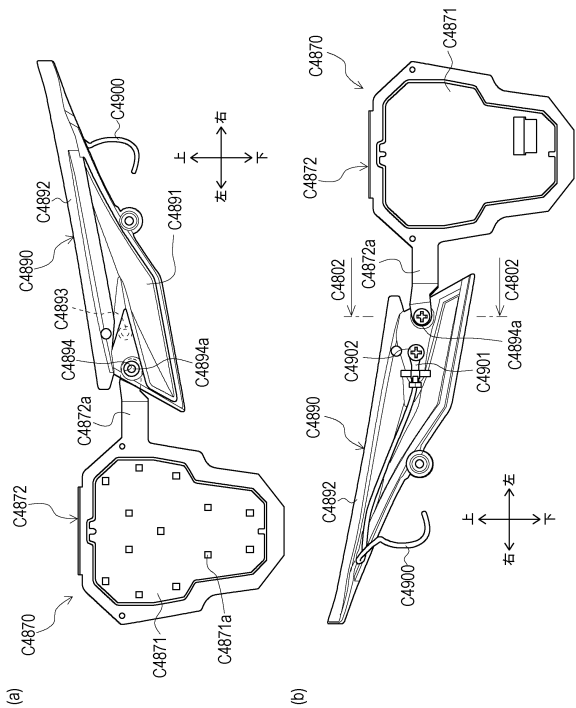
【図 4 0 2】



【図 4 0 3】



【図 4 0 4】



10

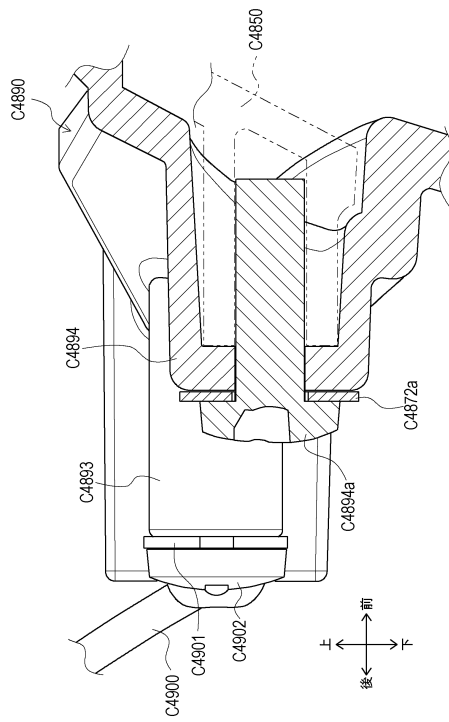
20

30

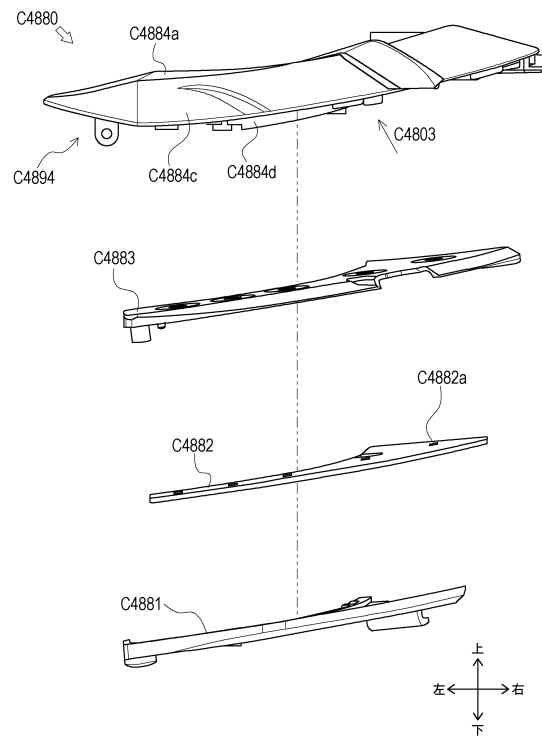
40

50

【図 405】



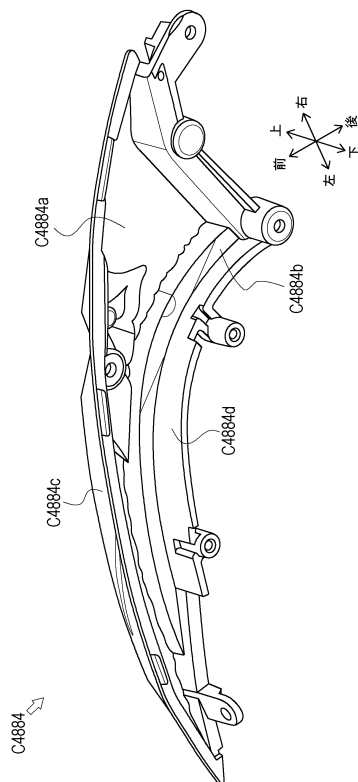
【図 406】



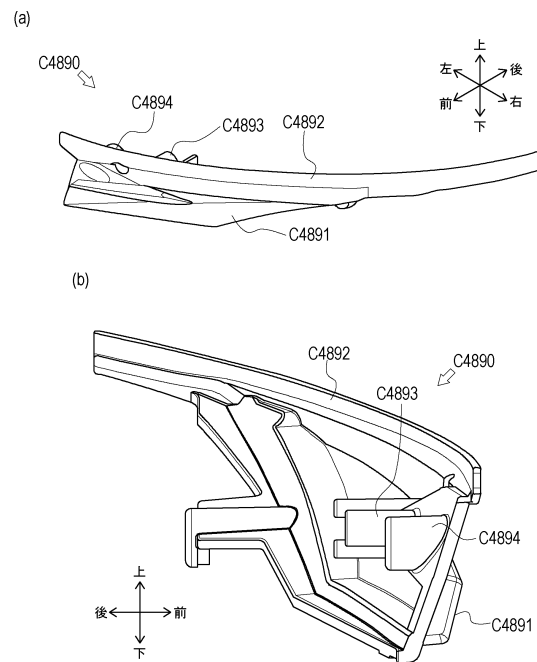
10

20

【図 407】



【図 408】

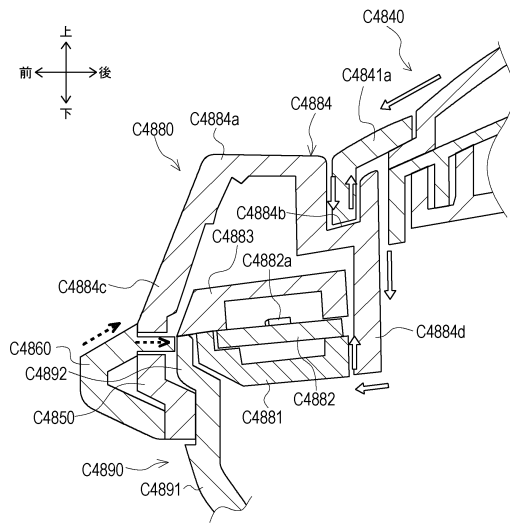


30

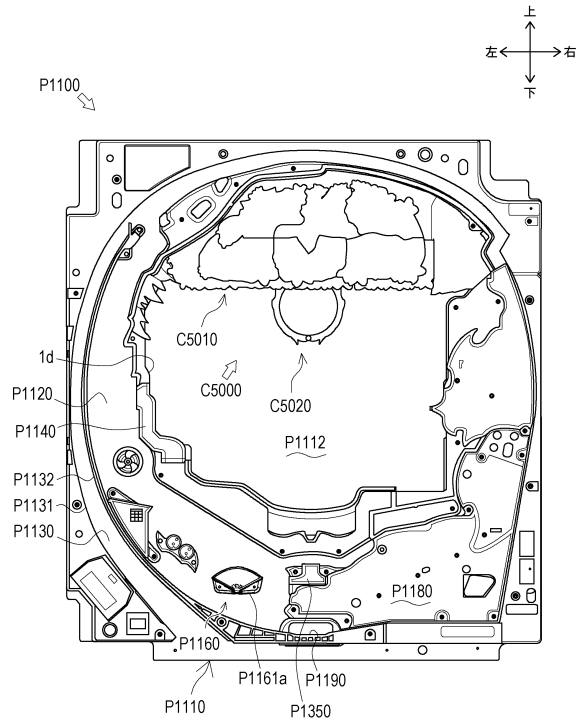
40

50

【図 4 0 9】



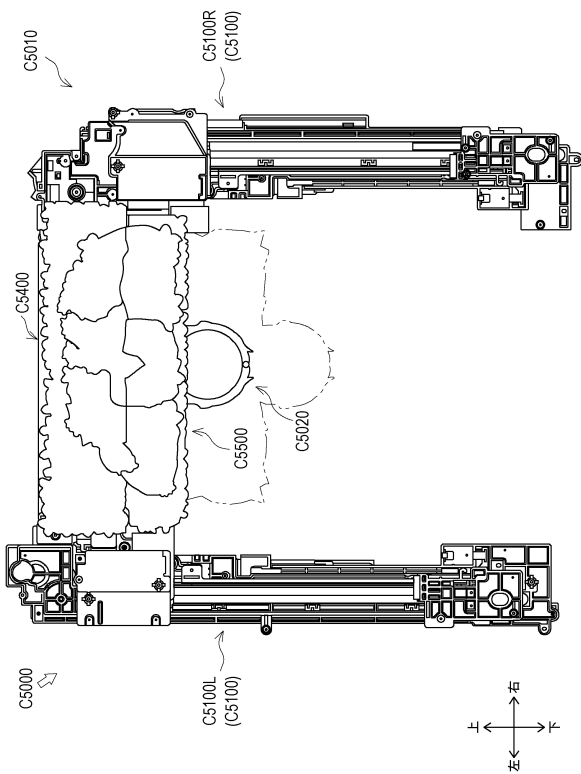
【図 4 1 0】



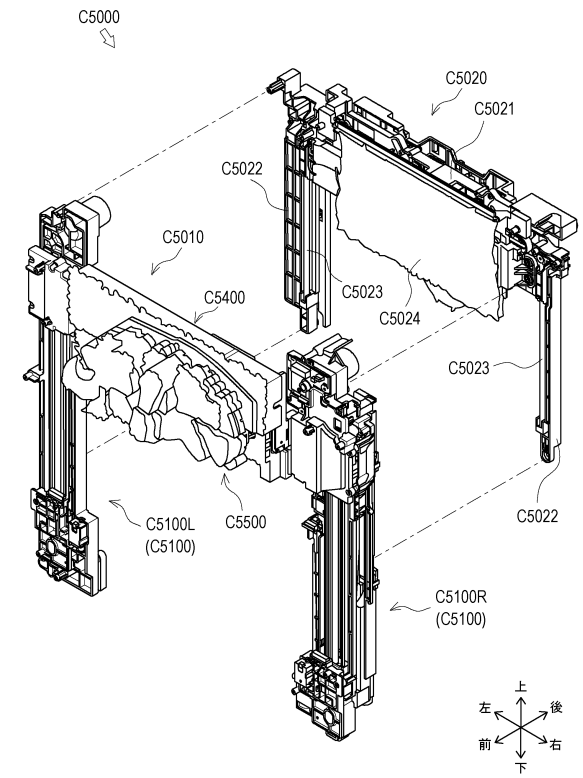
10

20

【図 4 1 1】



【図 4 1 2】

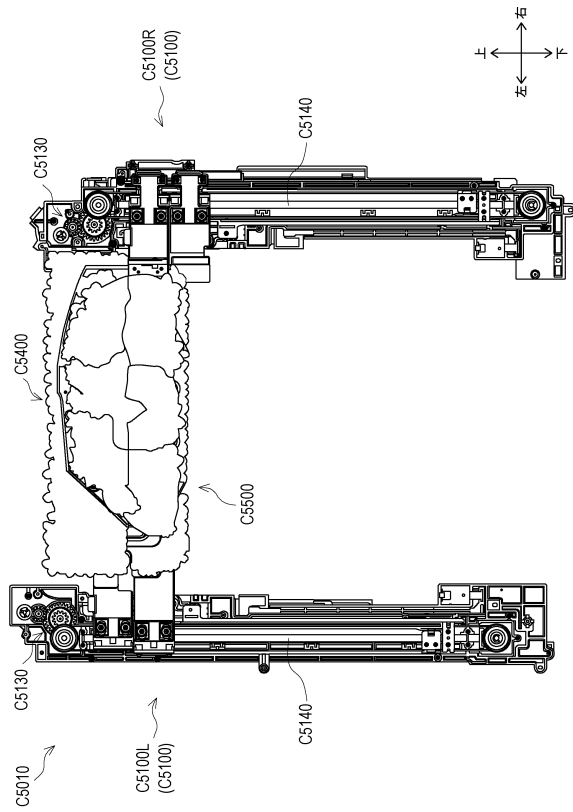


30

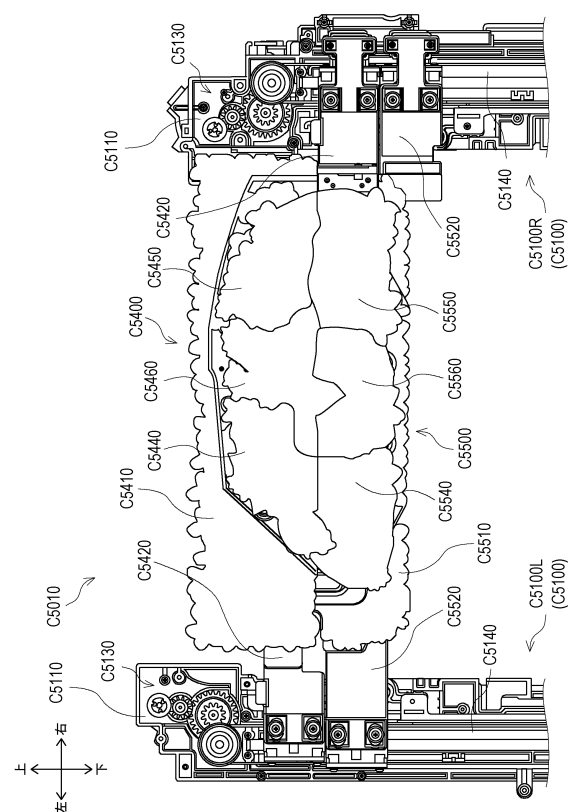
40

50

【図 4 1 3】



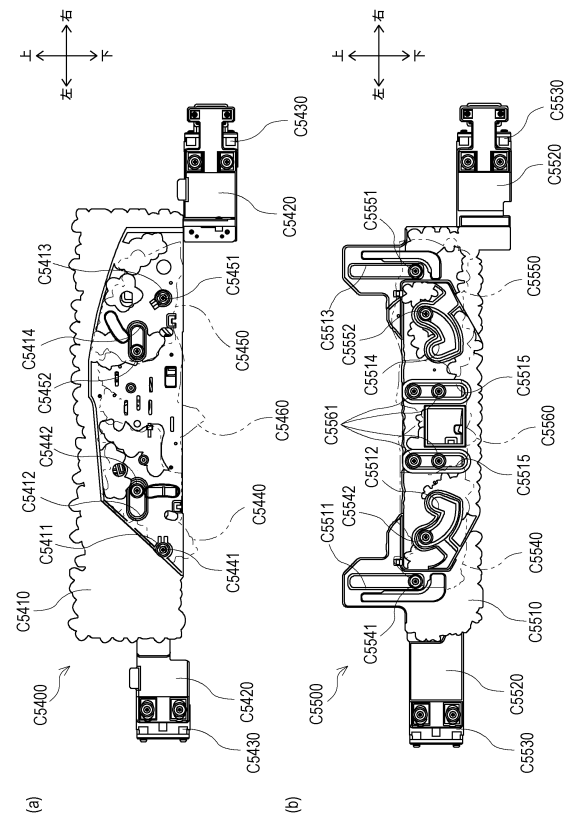
【図 4 1 4】



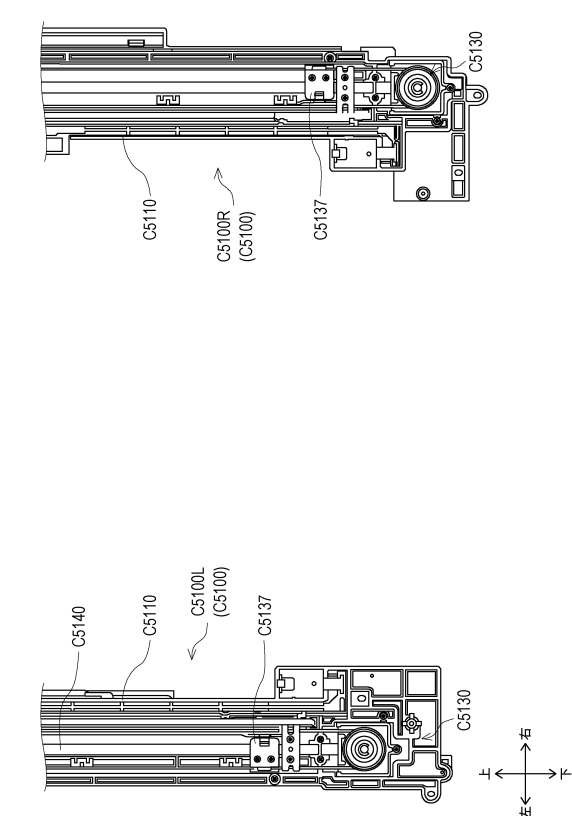
10

20

【図 4 1 5】



【図 4 1 6】

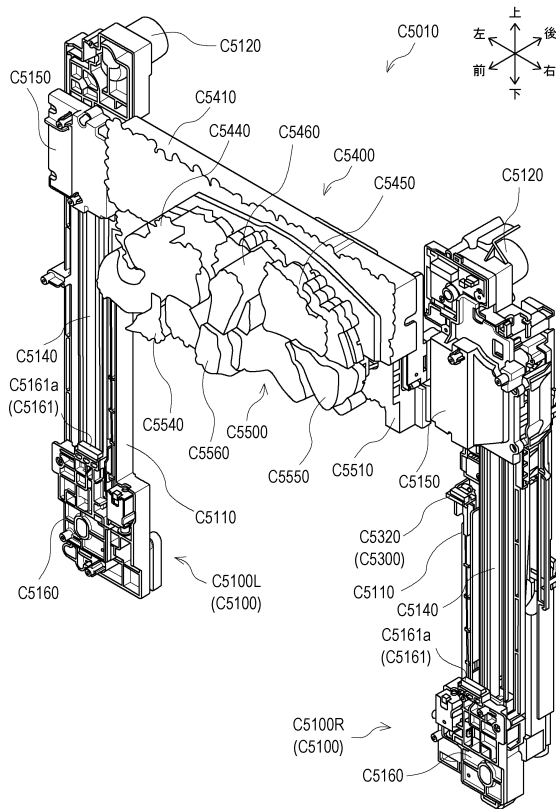


30

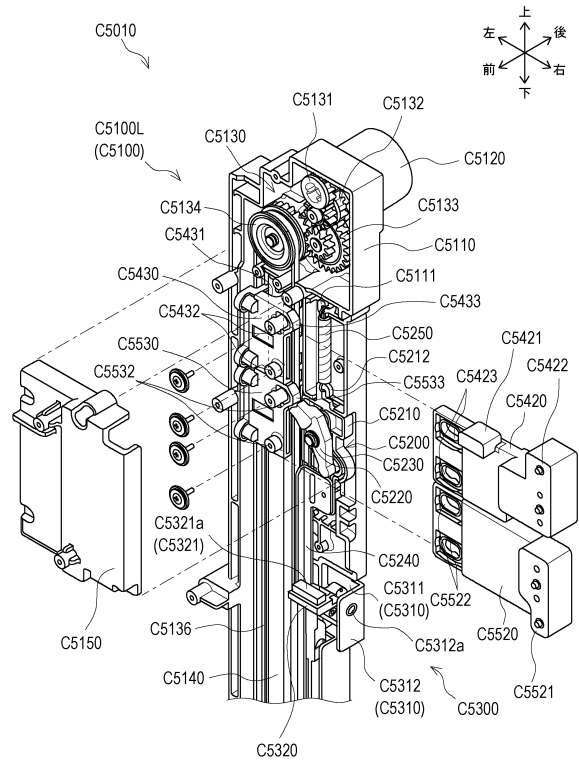
40

50

【図 4 1 7】



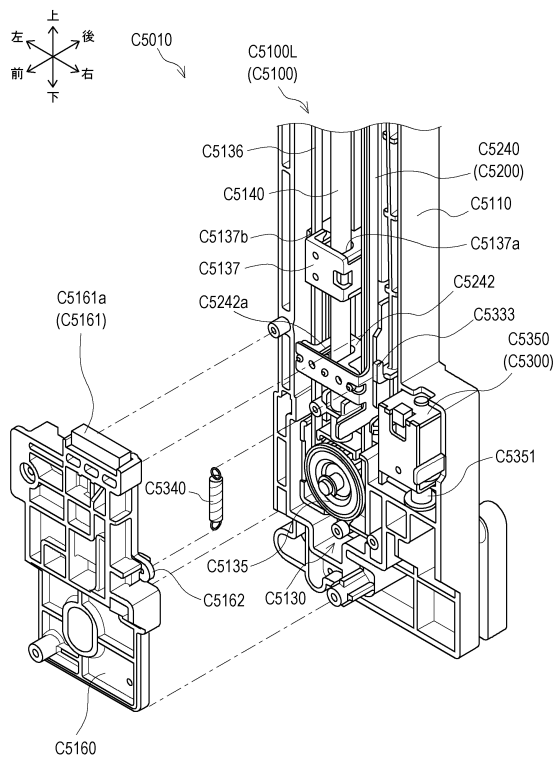
【図 4 1 8】



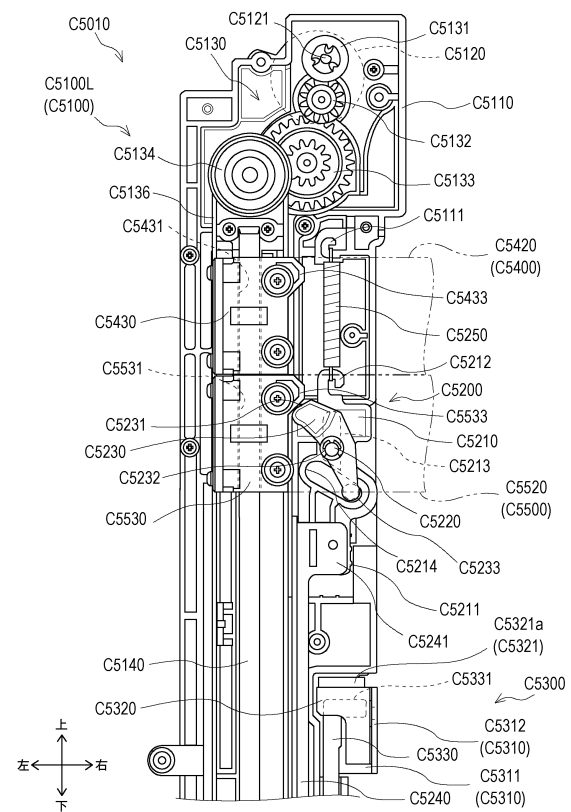
10

20

【図 4 1 9】



【図 4 2 0】

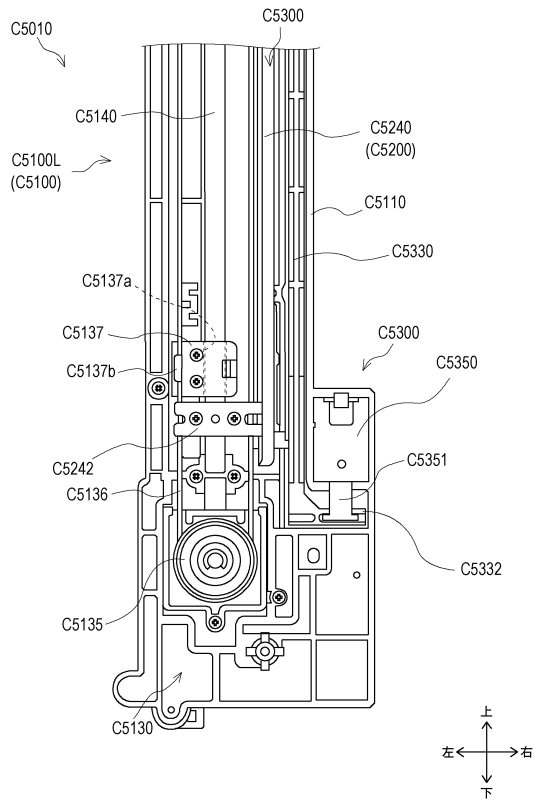


30

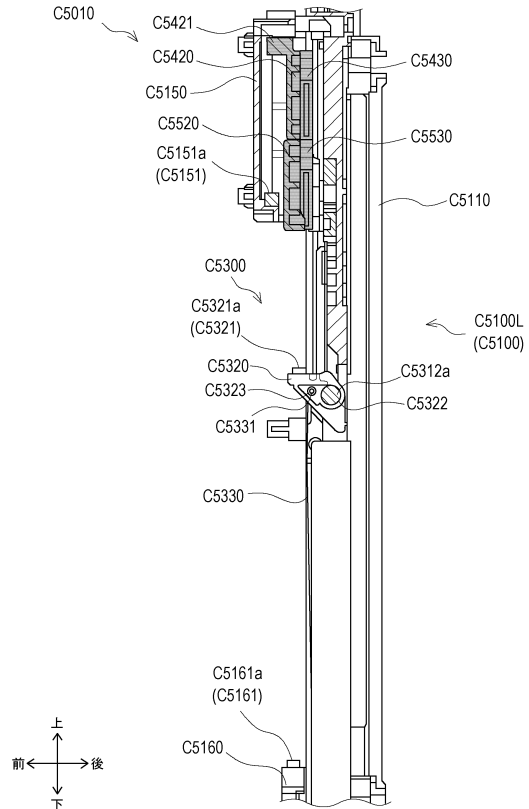
40

50

【図 4 2 1】



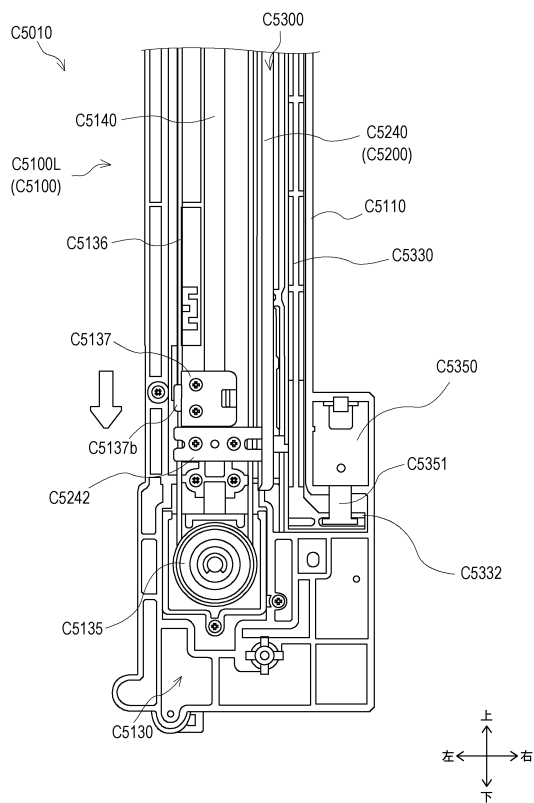
【図 4 2 2】



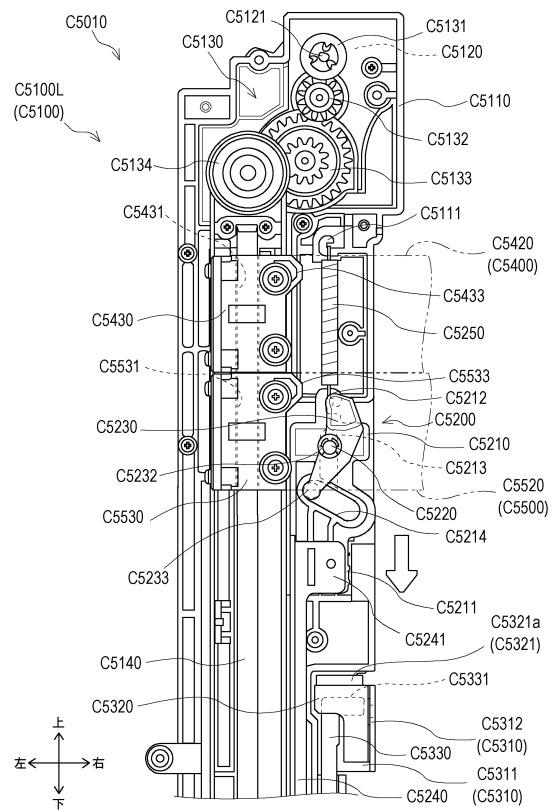
10

20

【図 4 2 3】



【図 4 2 4】

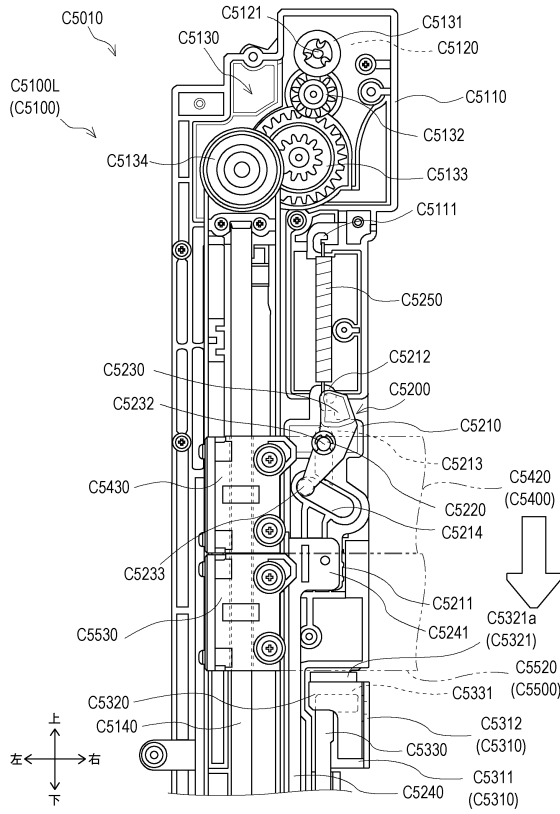


30

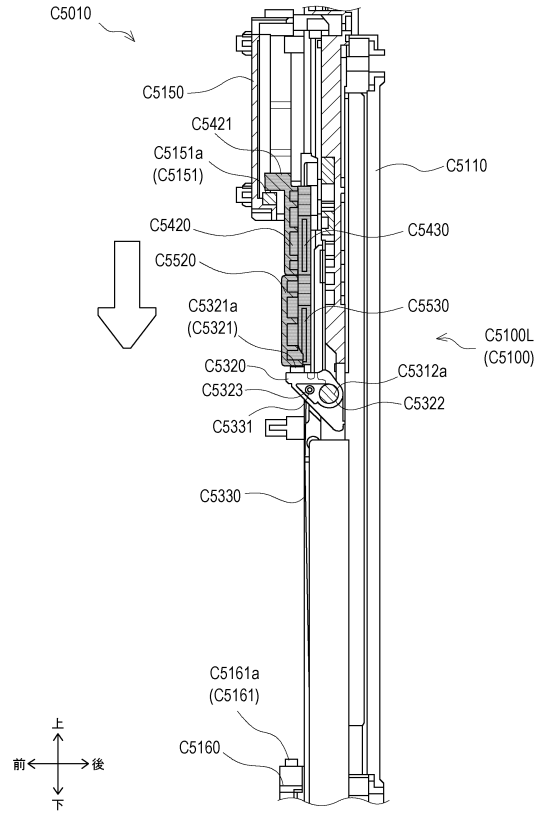
40

50

【図 4 2 5】



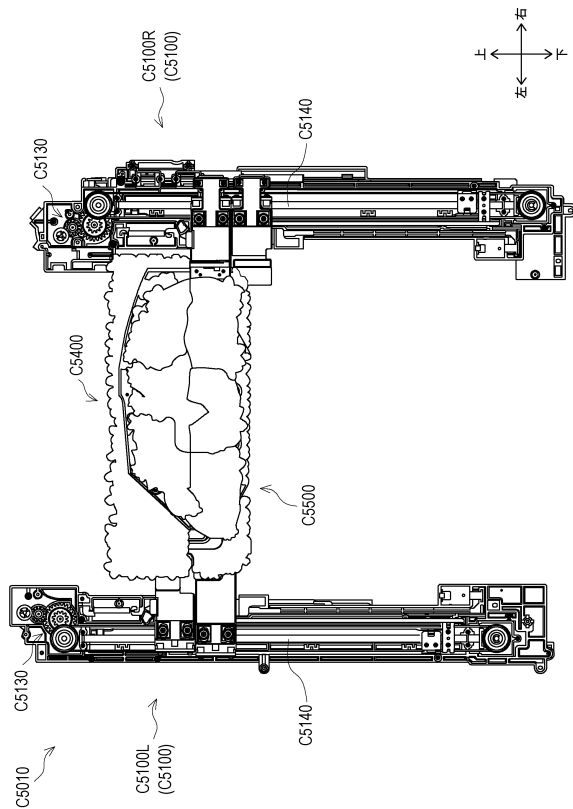
【図 4 2 6】



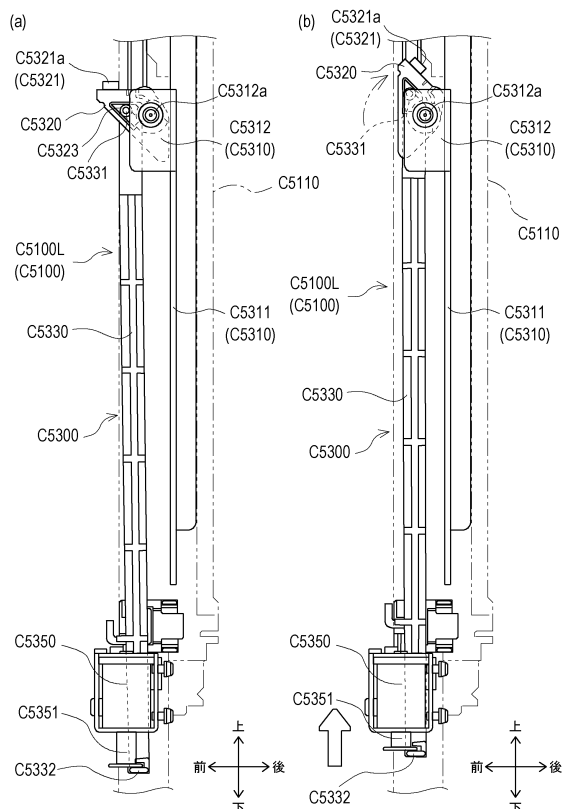
10

20

【図 4 2 7】



【図 4 2 8】

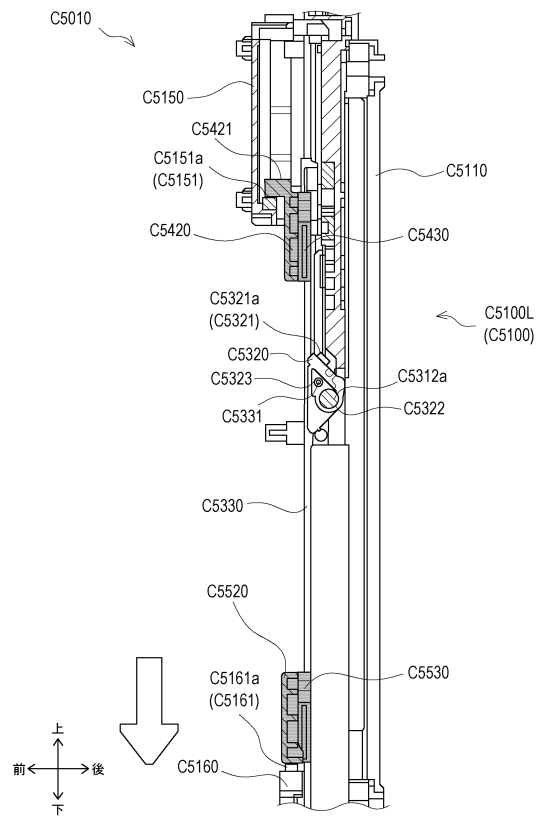


30

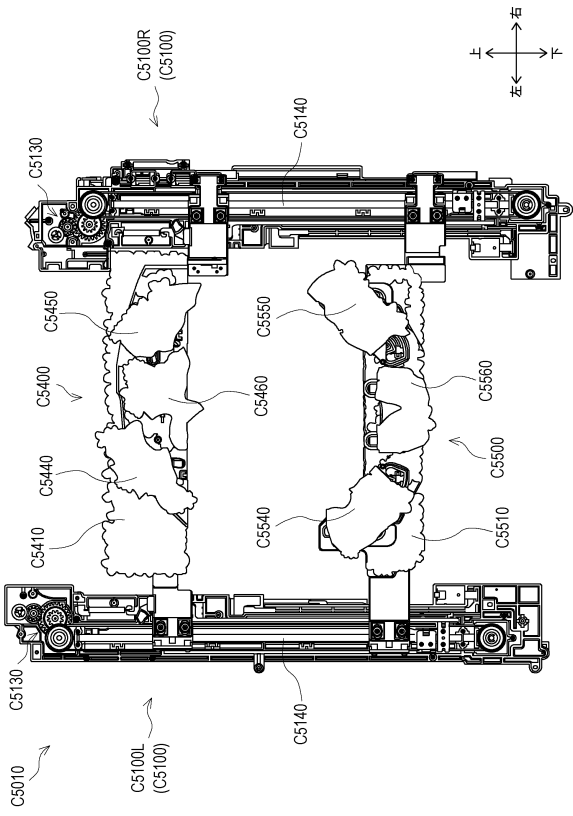
40

50

【図 4 2 9】



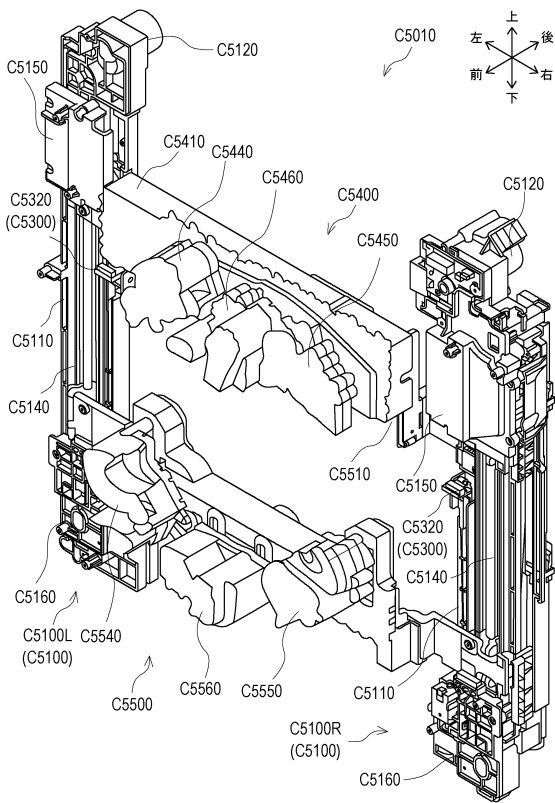
【図 4 3 0】



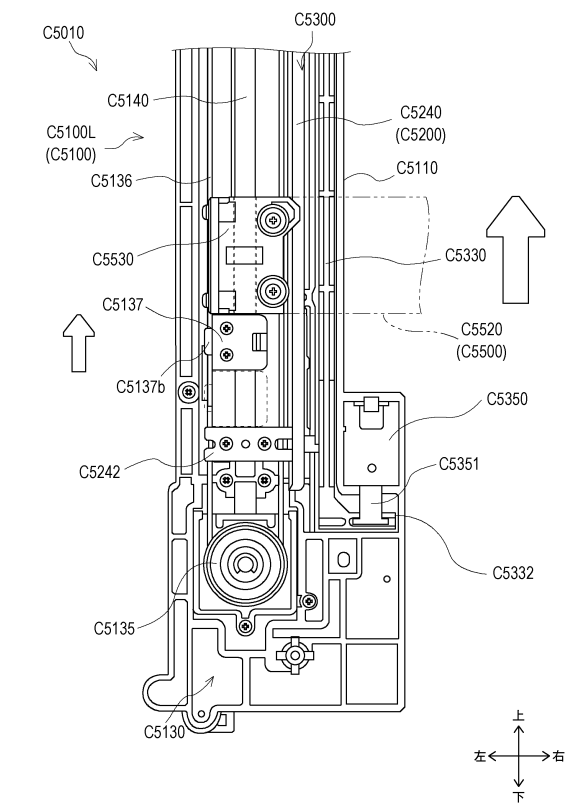
10

20

【図 4 3 1】



【図 4 3 2】

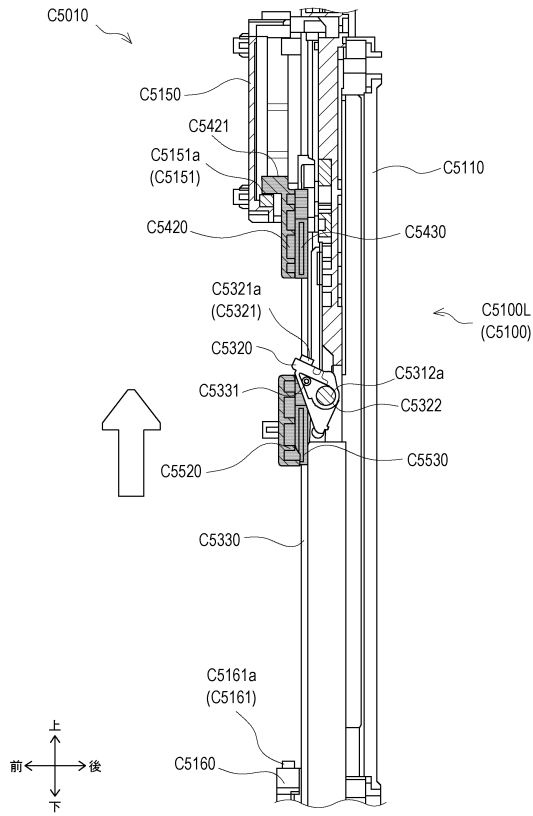


30

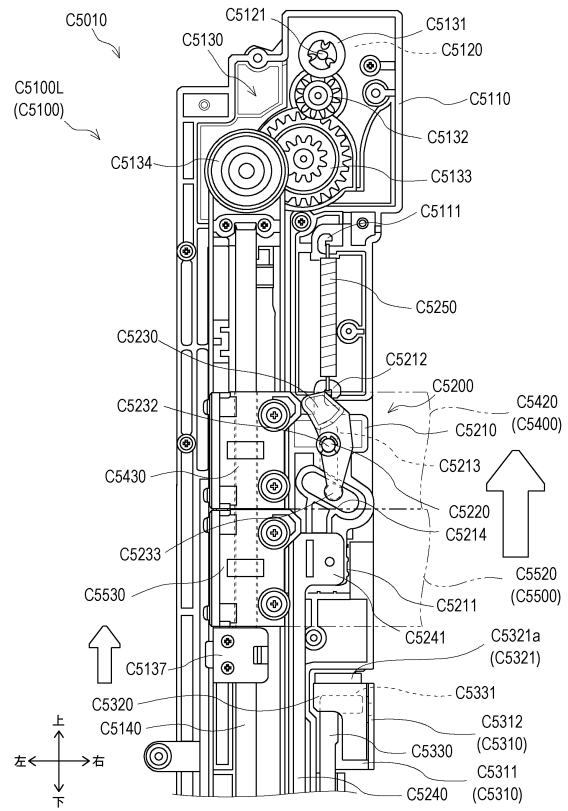
40

50

【図 4 3 3】



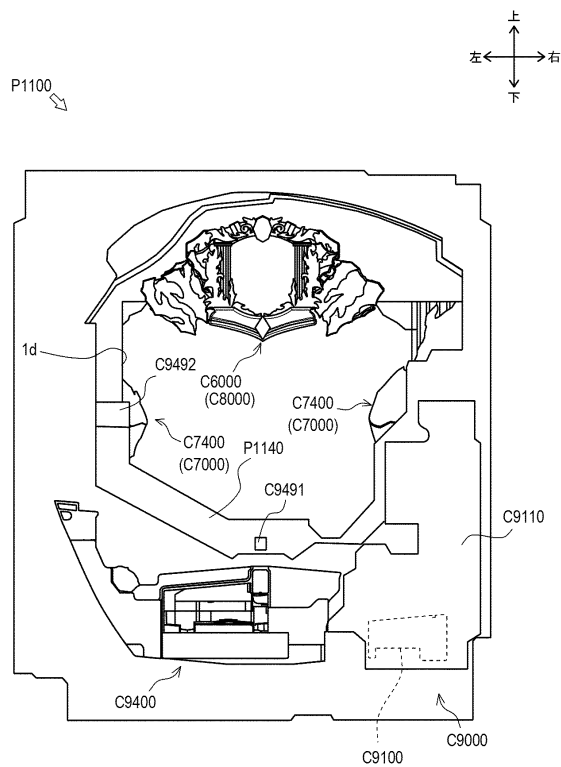
【図 4 3 4】



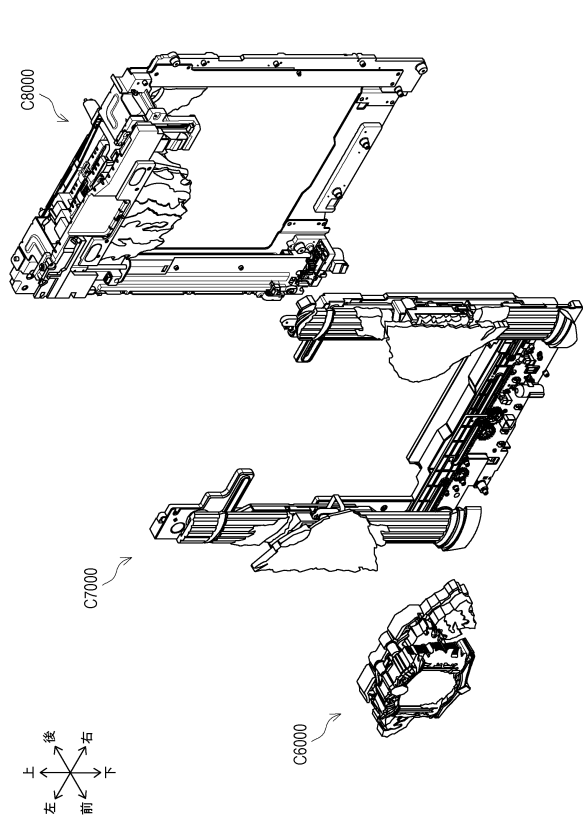
10

20

【図 4 3 5】



【図 4 3 6】

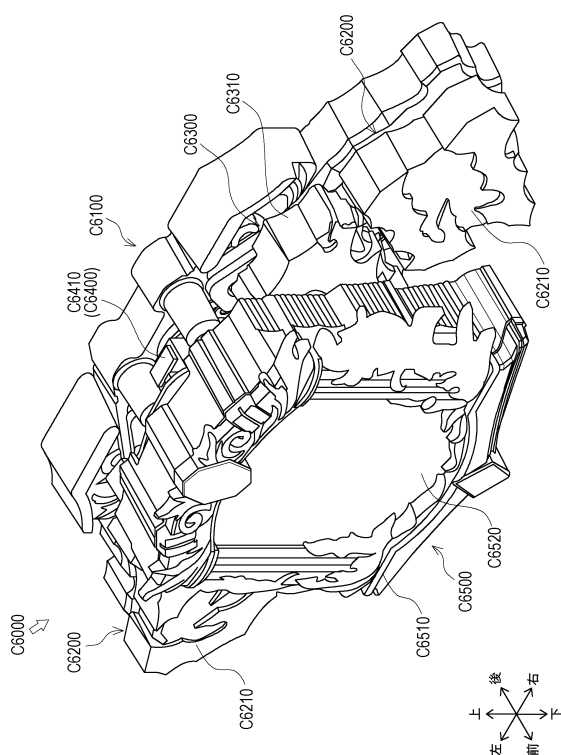


30

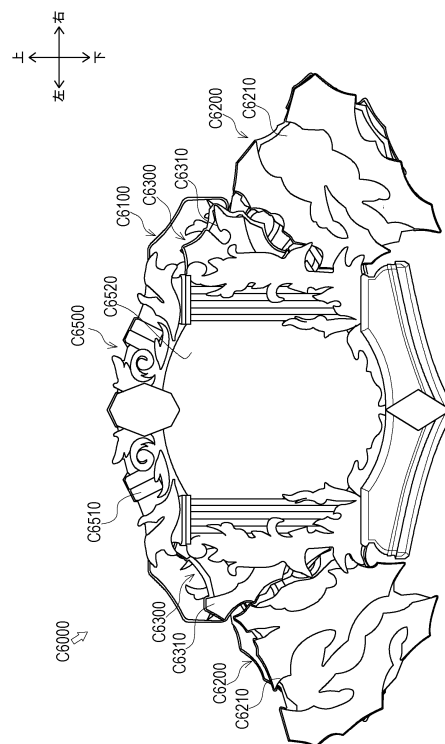
40

50

【 図 4 3 7 】



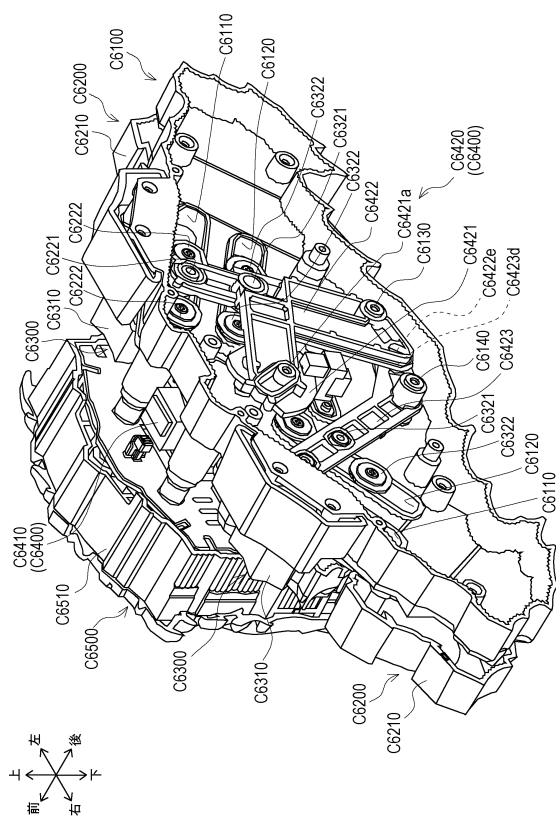
【 図 4 3 8 】



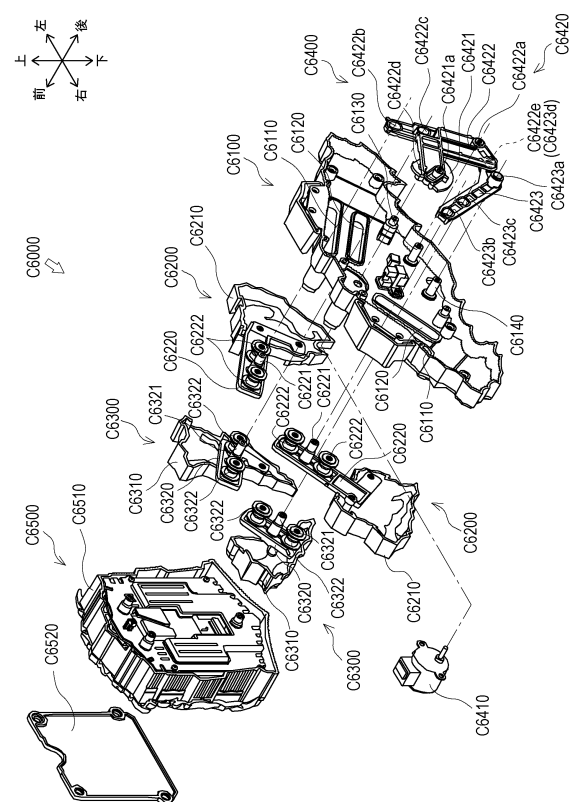
10

20

【 図 4 3 9 】



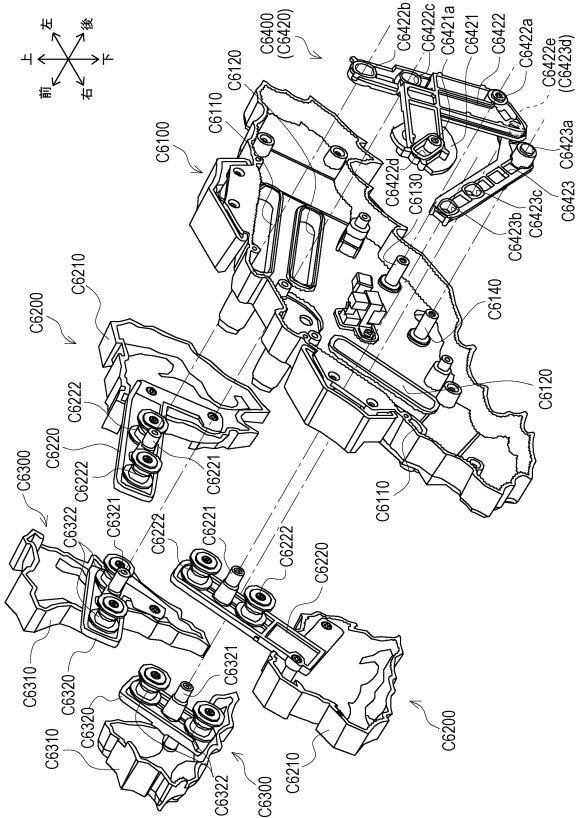
【 図 4 4 0 】



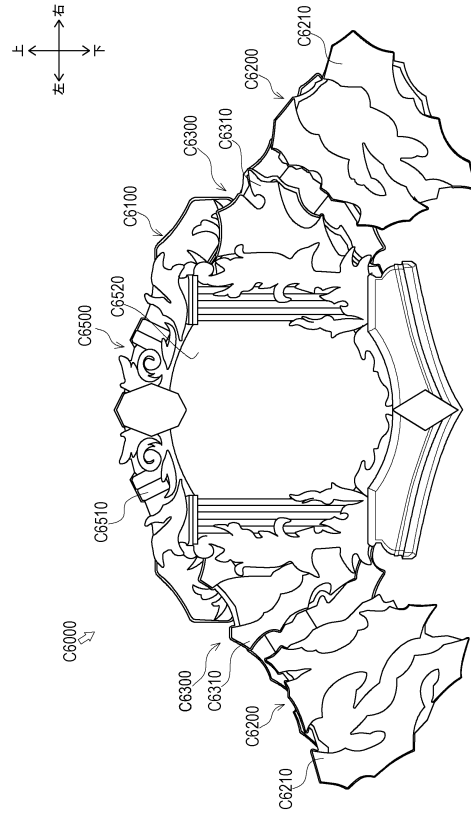
30

40

【図 4 4 1】



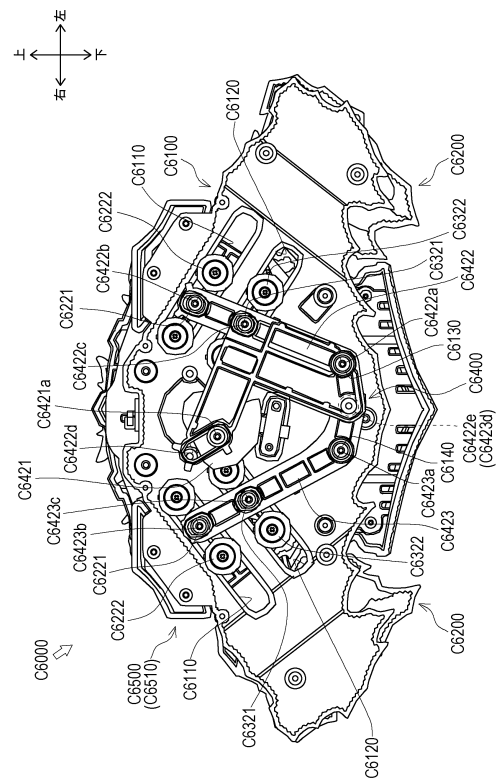
【図 4 4 2】



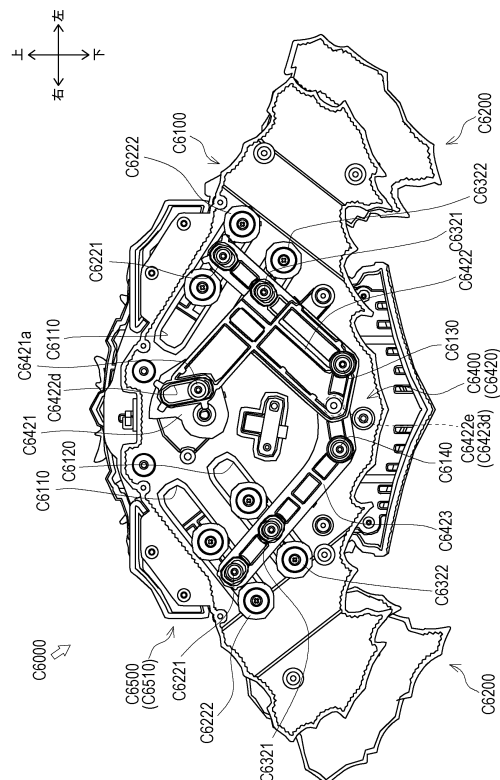
10

20

【図 4 4 3】



【図 4 4 4】

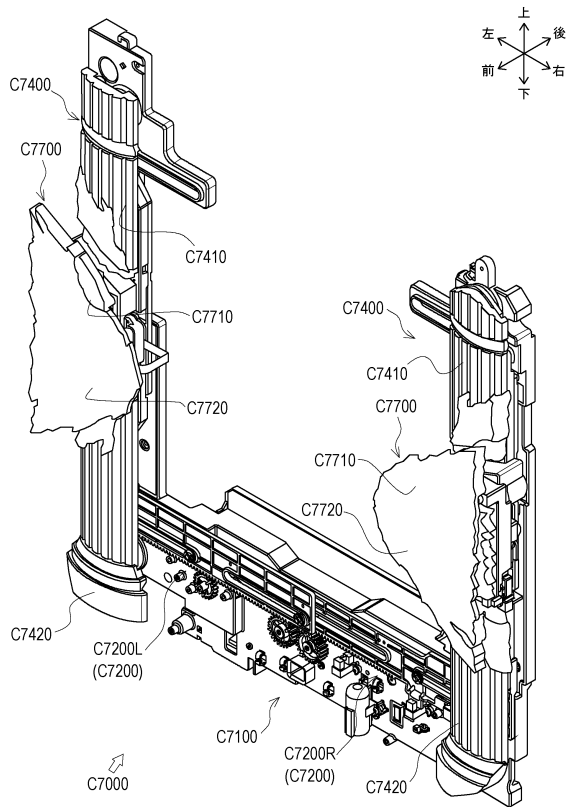


30

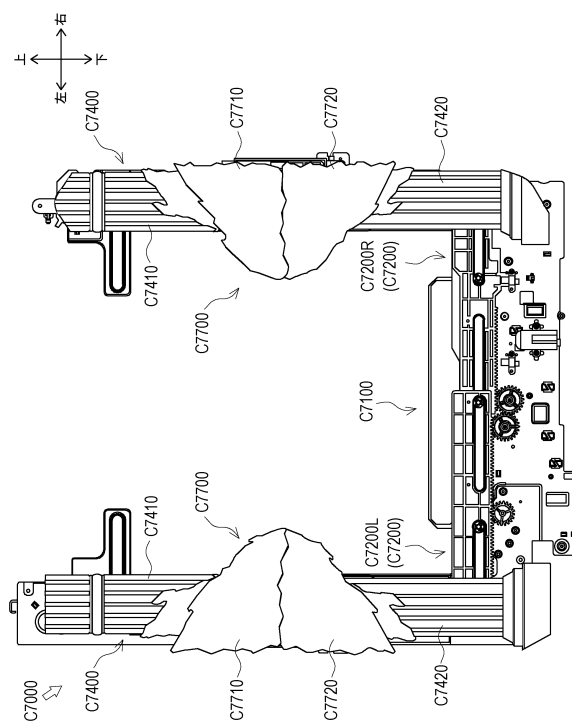
40

50

【図 4 4 5】



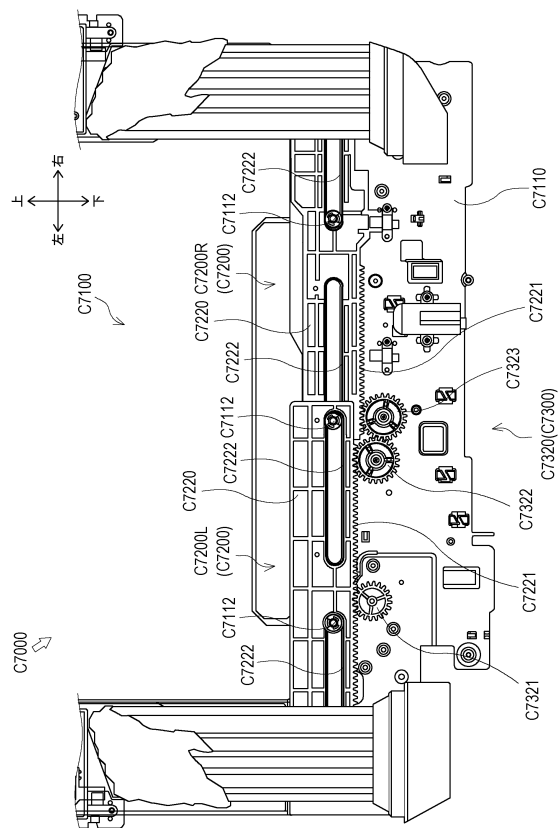
【図 4 4 6】



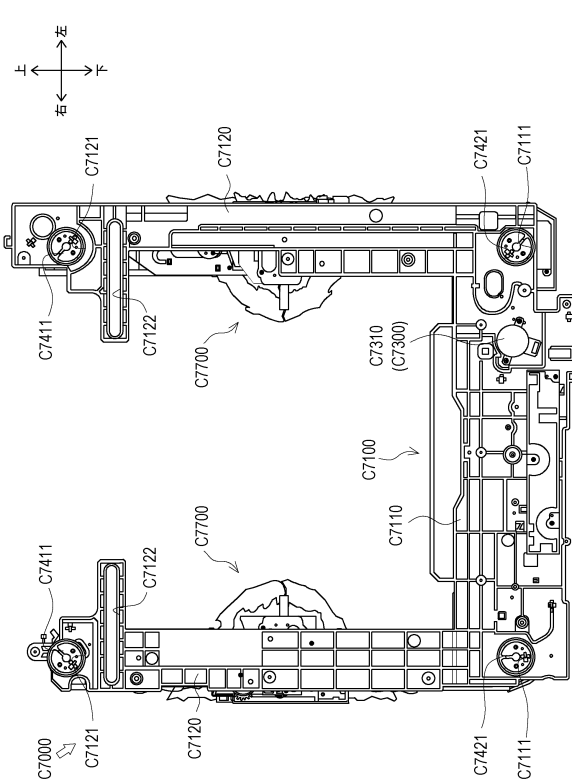
10

20

【図 4 4 7】



【図 4 4 8】

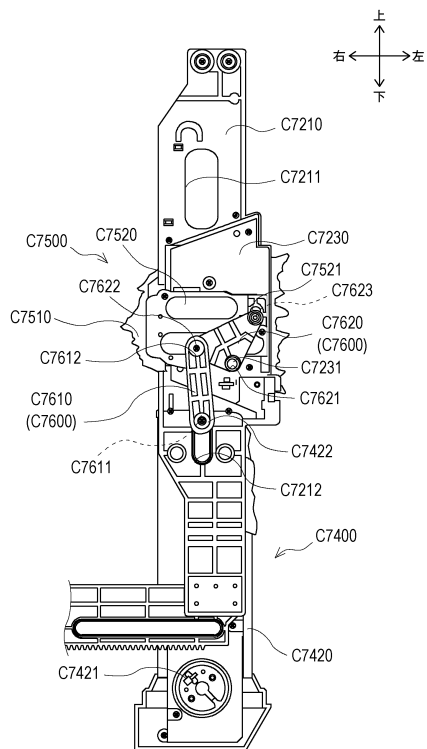


30

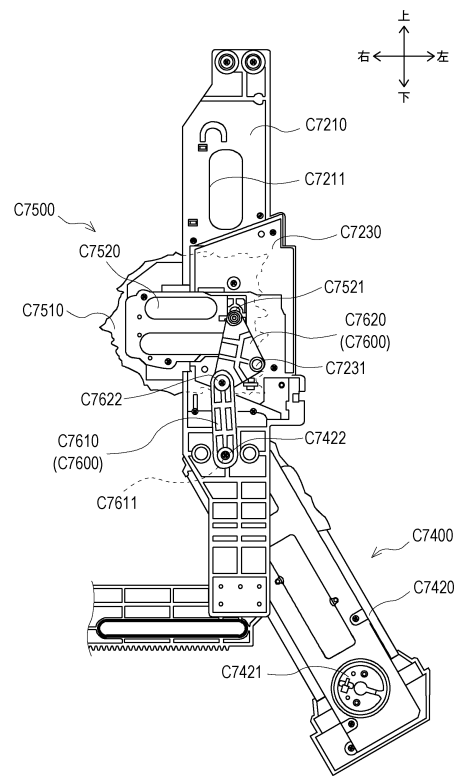
40

50

【図 4 5 3】



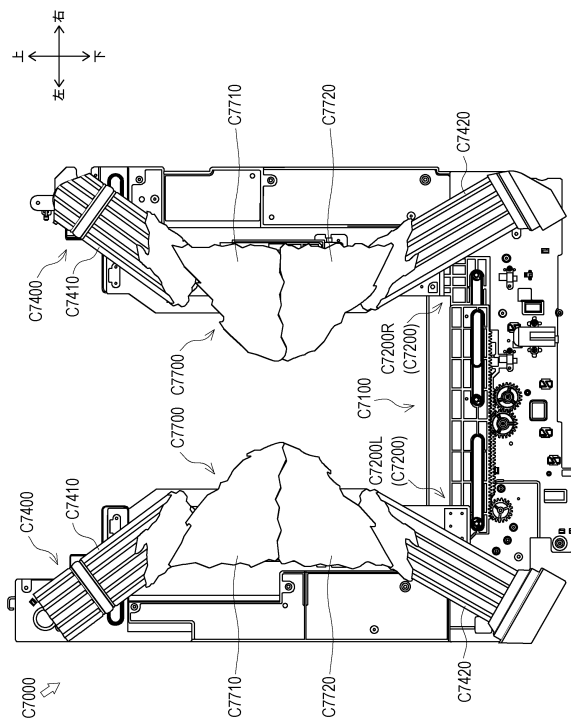
【図 4 5 4】



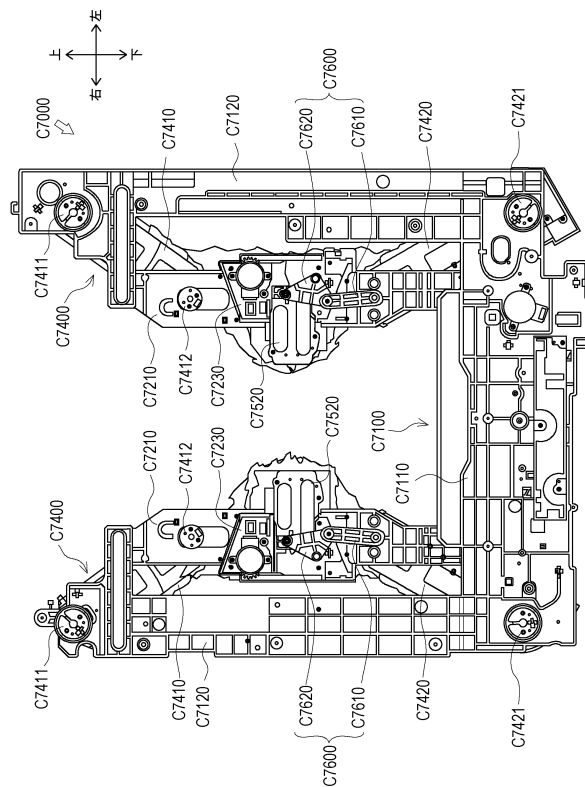
10

20

【図 4 5 5】



【図 4 5 6】

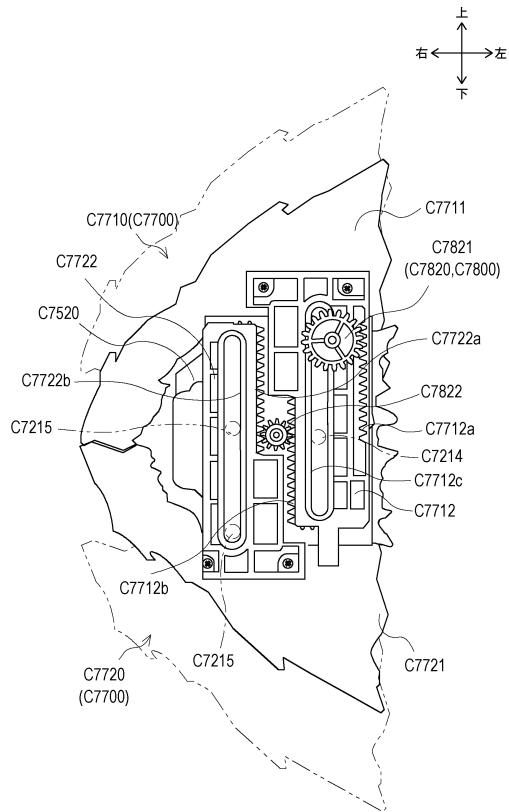


30

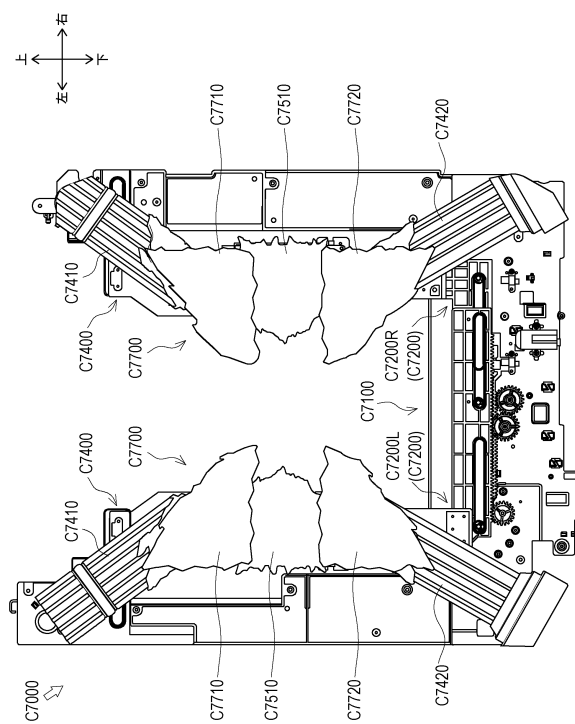
40

50

【図 4 5 7】



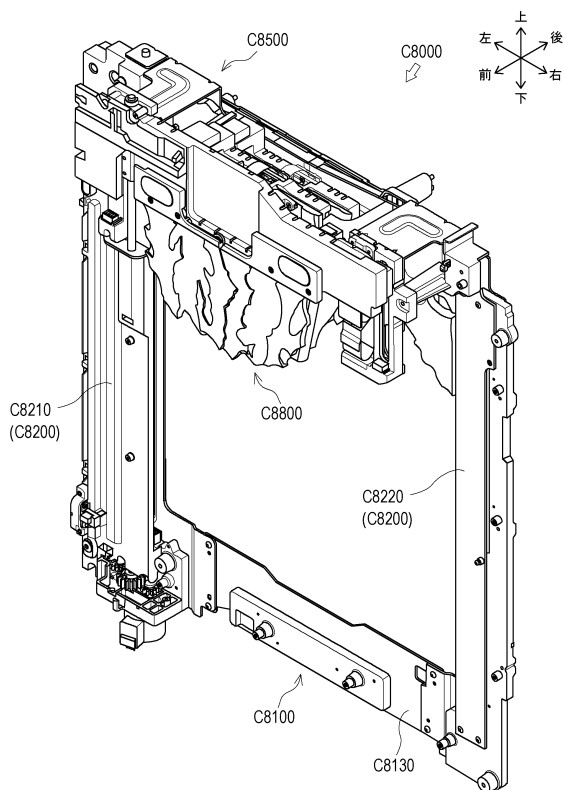
【図 4 5 8】



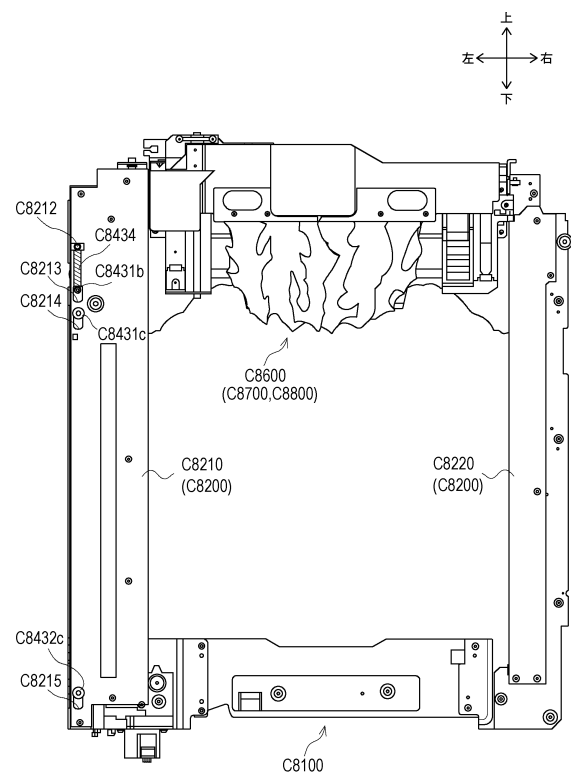
10

20

【図 4 5 9】



【図 4 6 0】

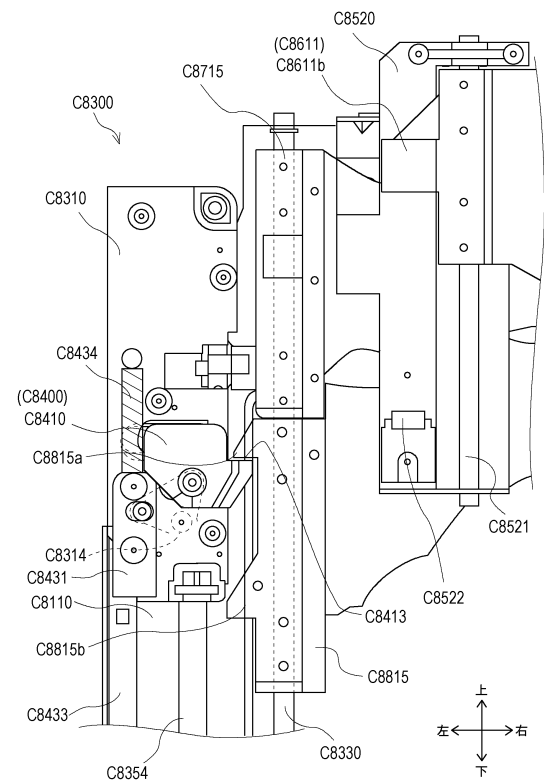


30

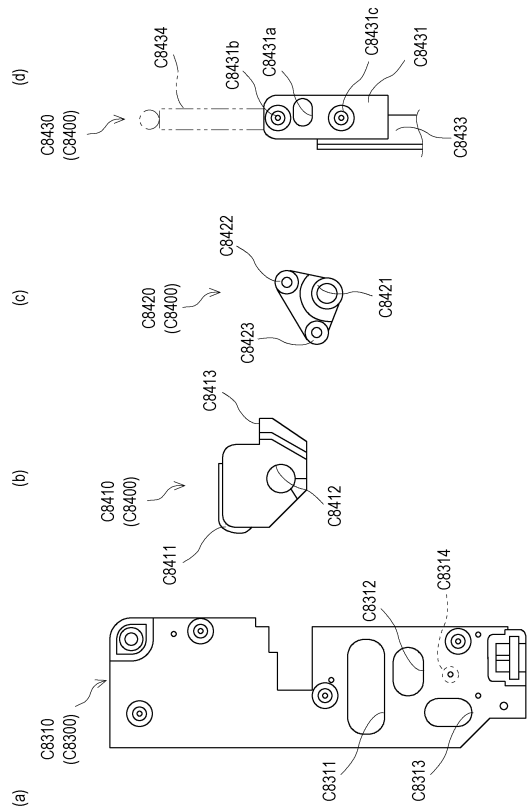
40

50

【 図 4 6 1 】



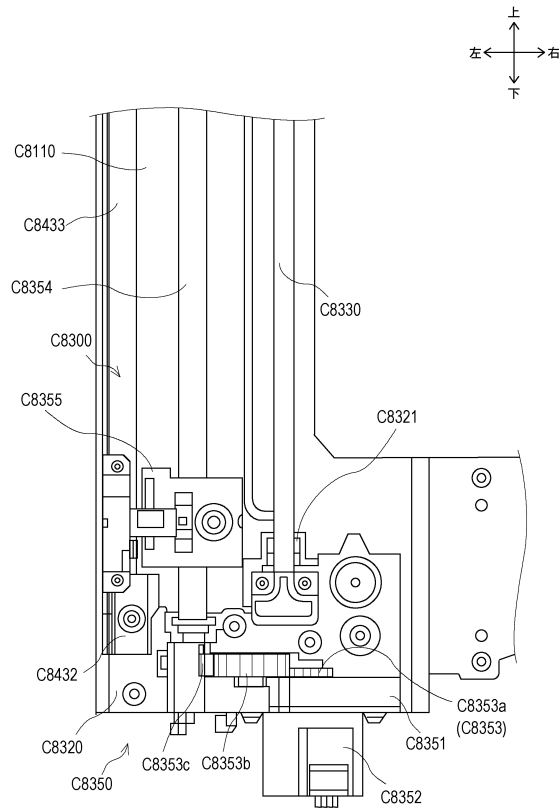
【 図 4 6 2 】



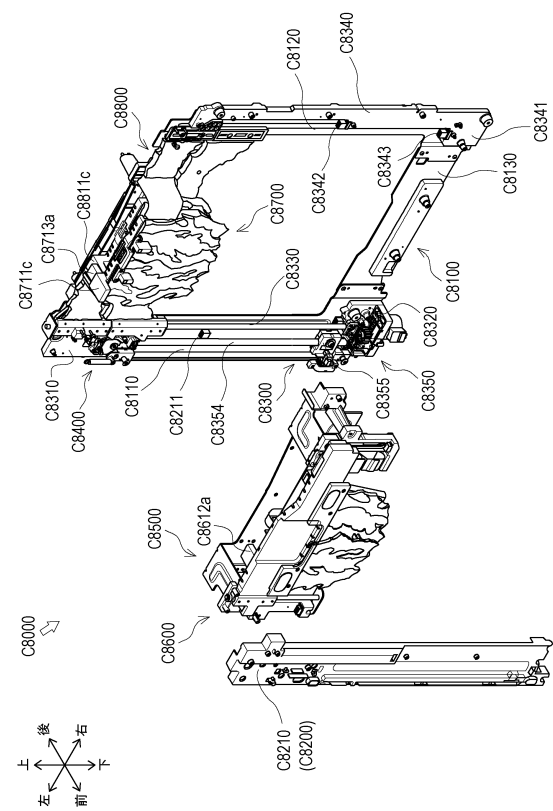
10

20

【 図 4 6 3 】



【 図 4 6 4 】

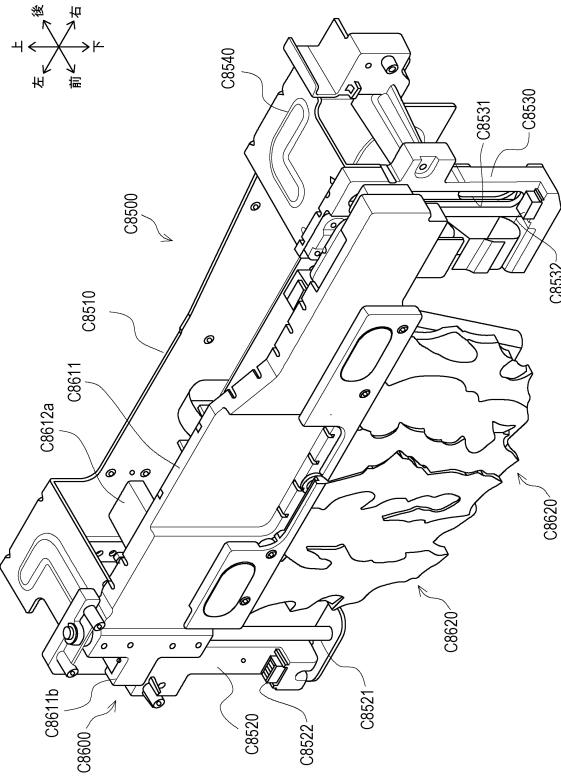


30

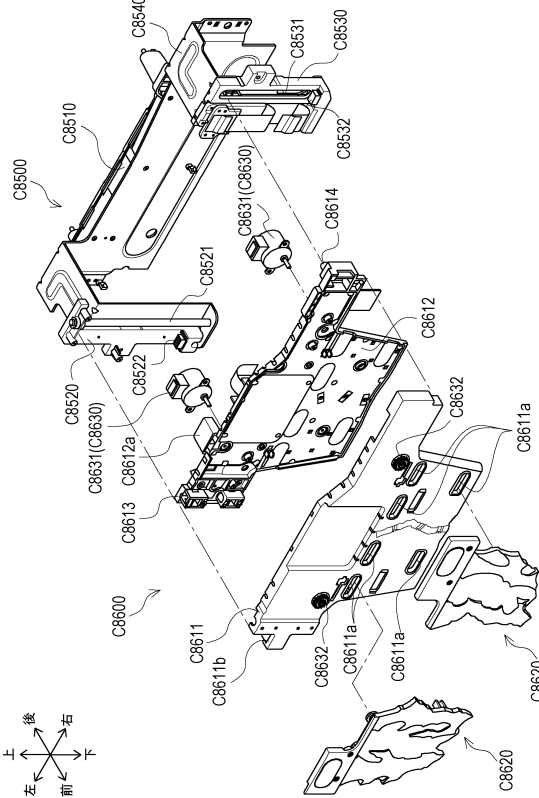
40

50

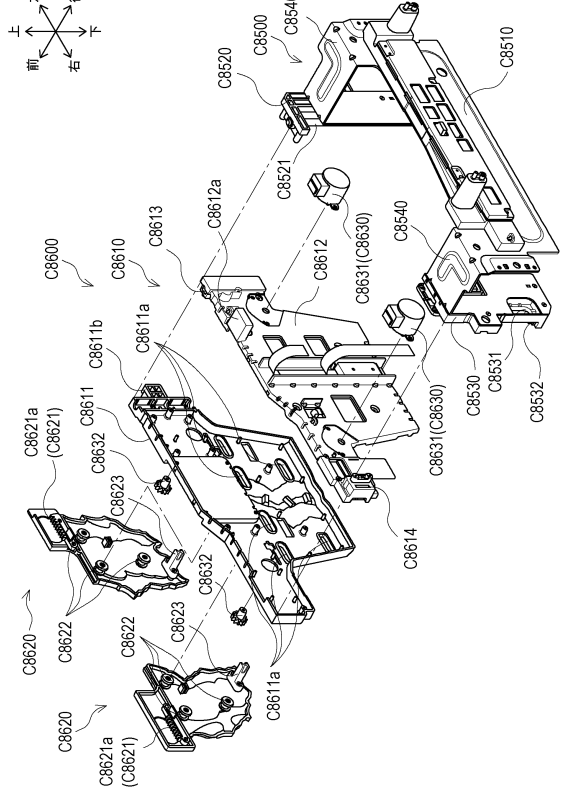
【図 4 6 5】



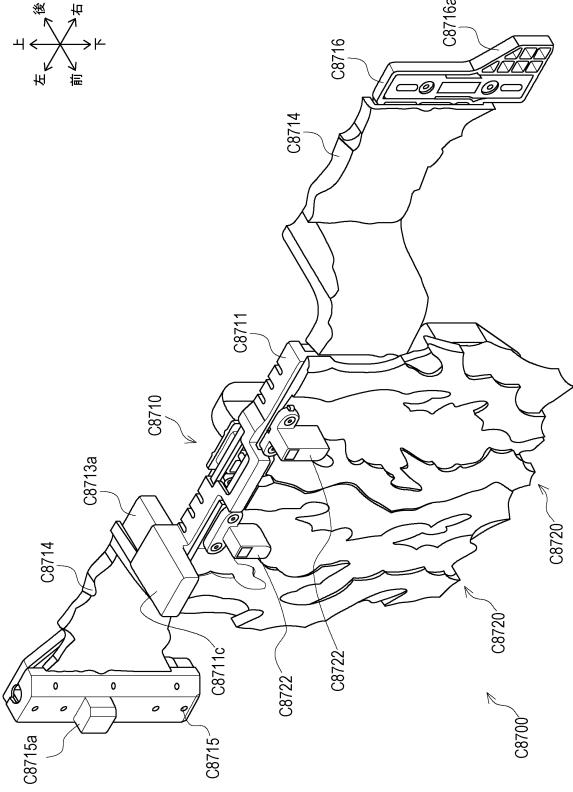
【図 4 6 6】



【図 4 6 7】



【図 4 6 8】



10

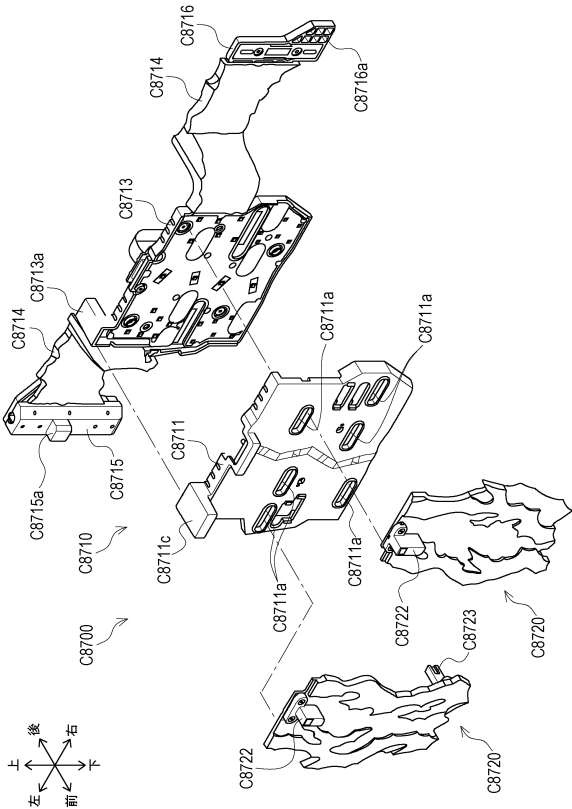
20

30

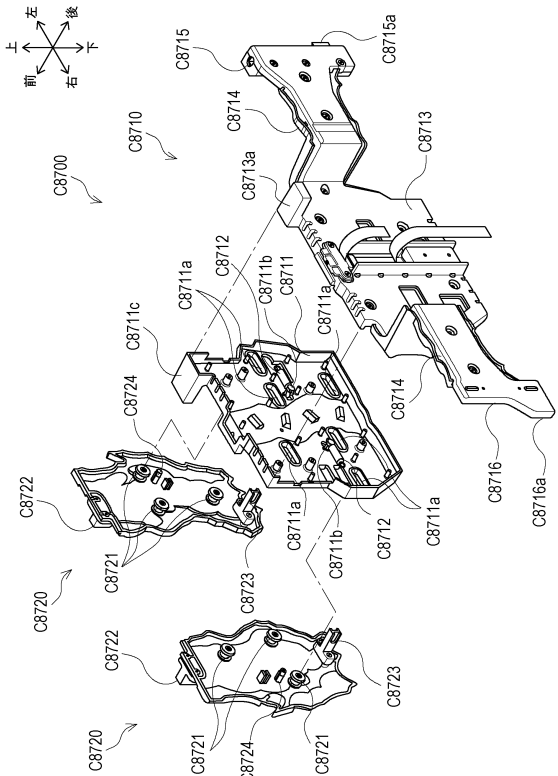
40

50

【図 4 6 9】



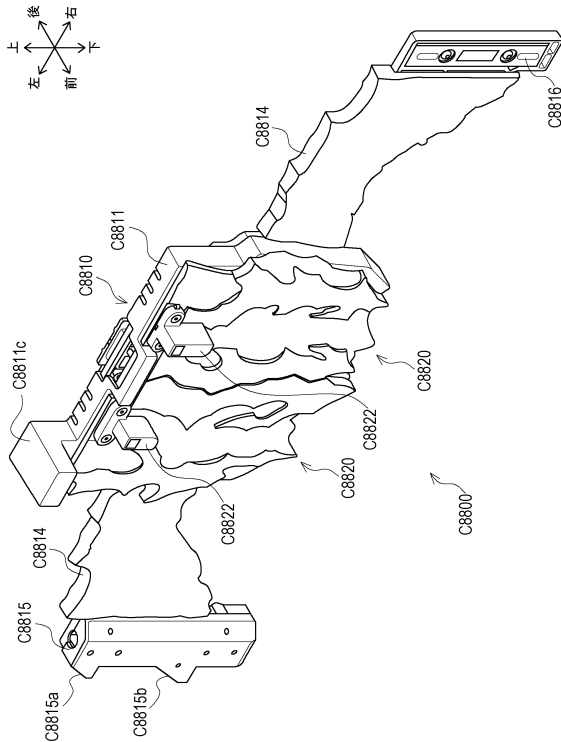
【図 4 7 0】



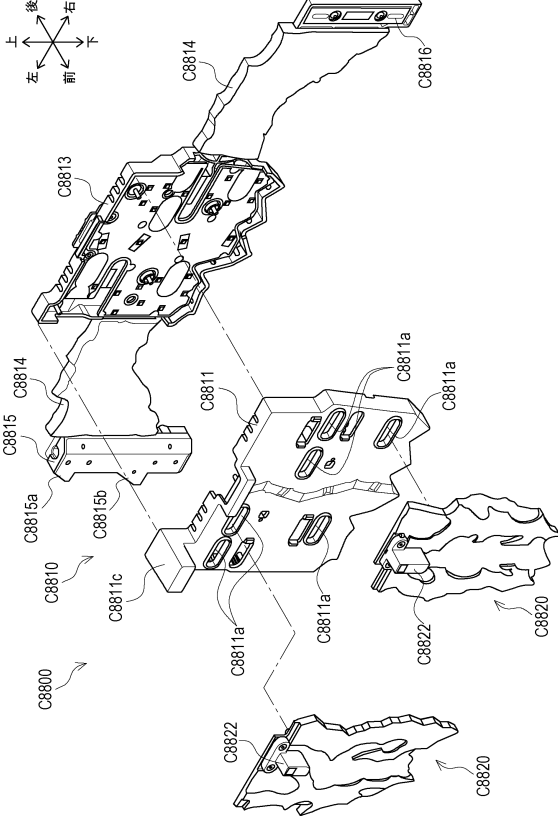
10

20

【図 4 7 1】



【図 4 7 2】

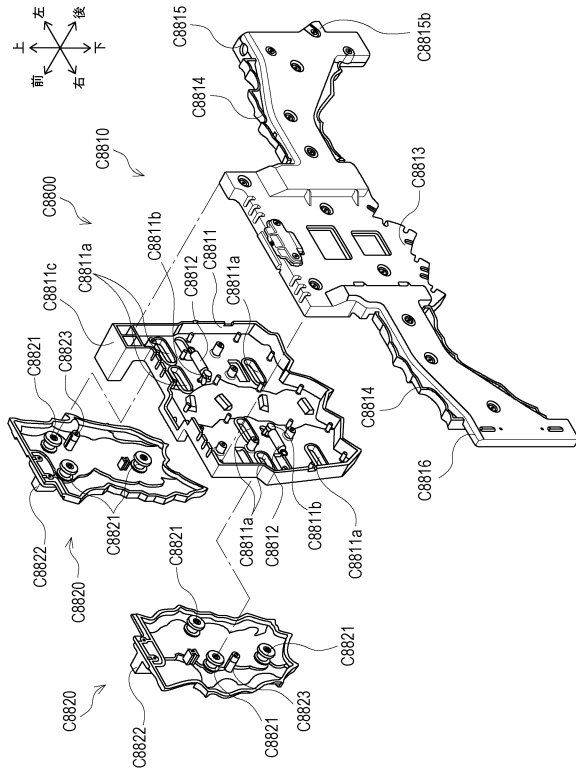


30

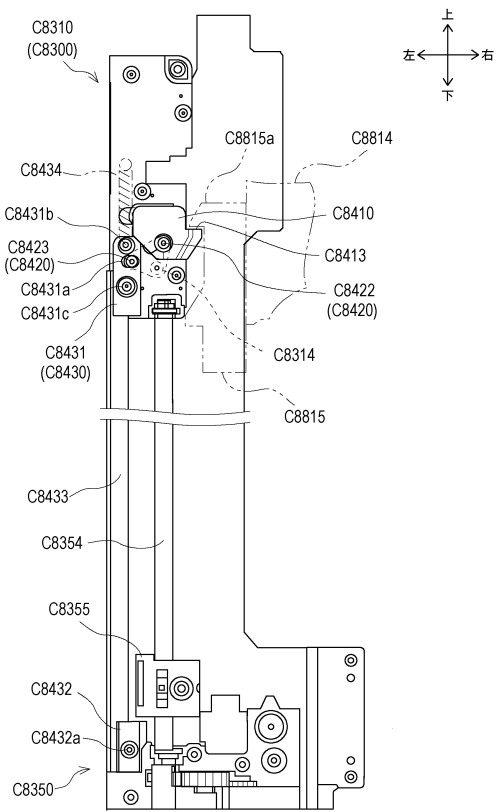
40

50

【図 4 7 3】



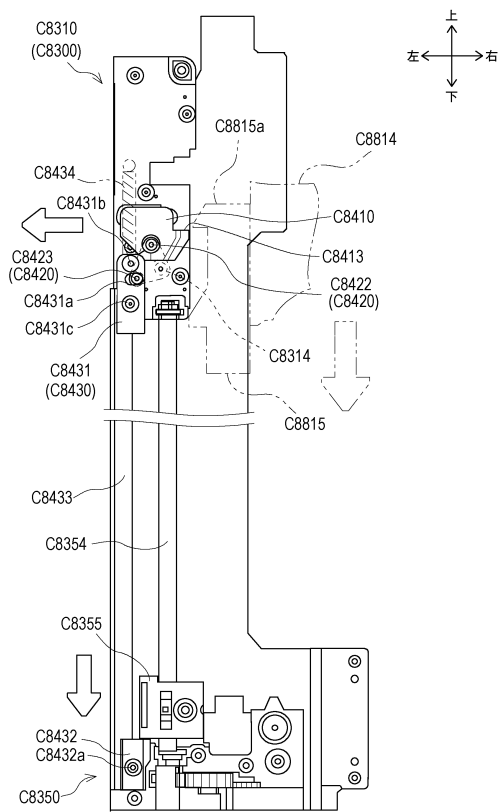
【図 4 7 4】



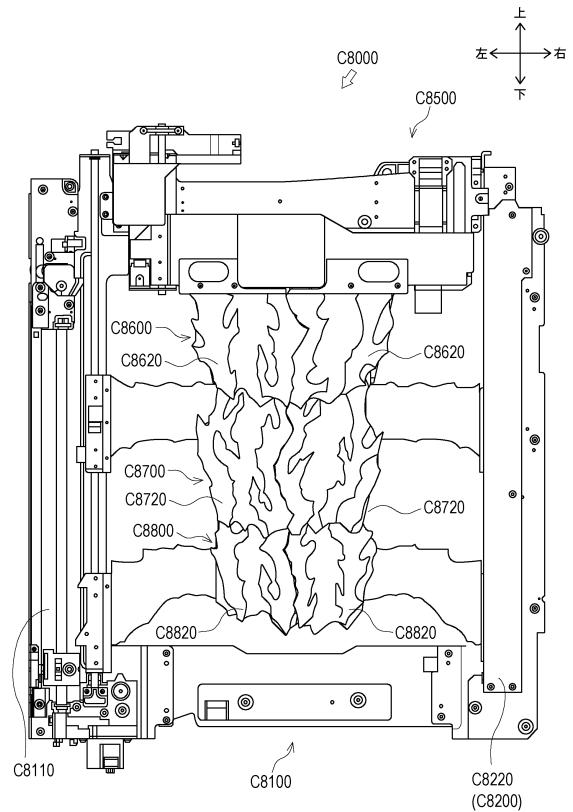
10

20

【図 4 7 5】



【図 4 7 6】

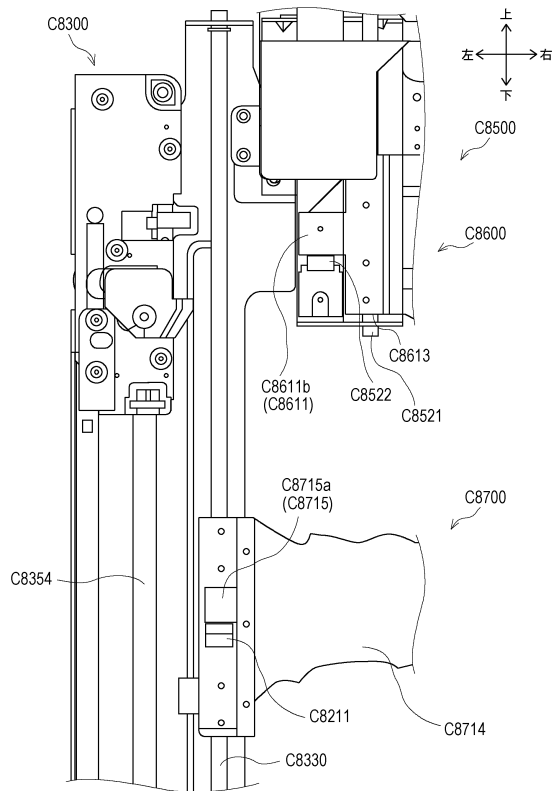


30

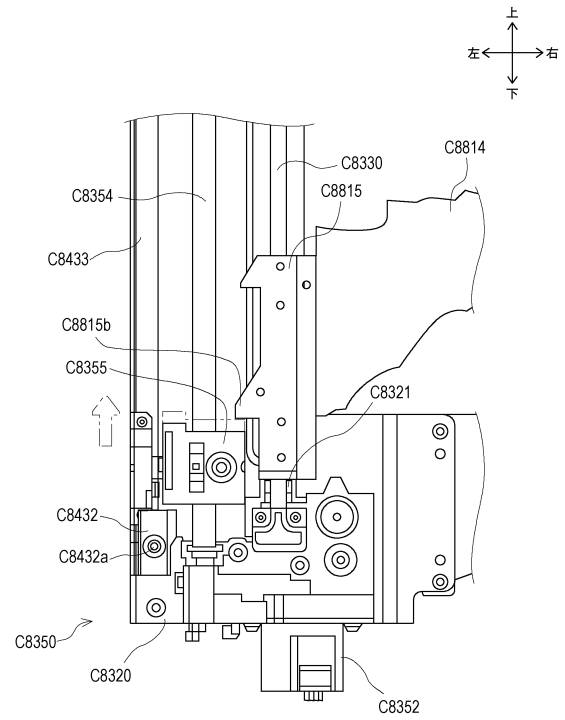
40

50

【図 4 7 7】



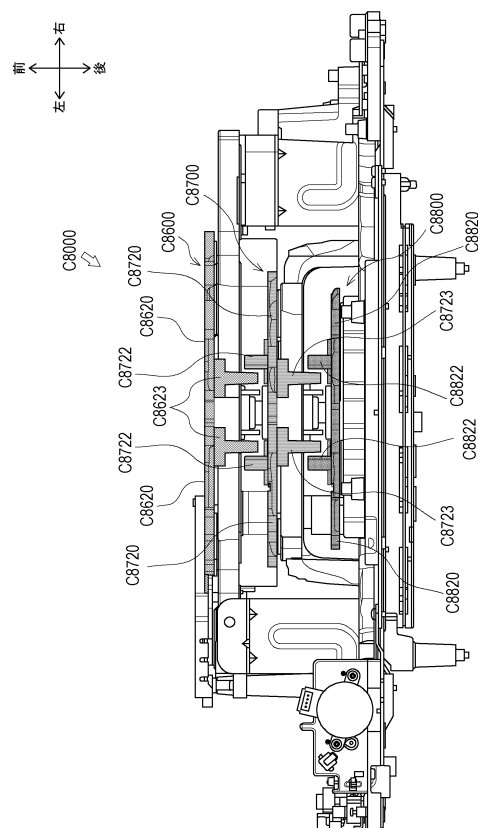
【図 4 7 8】



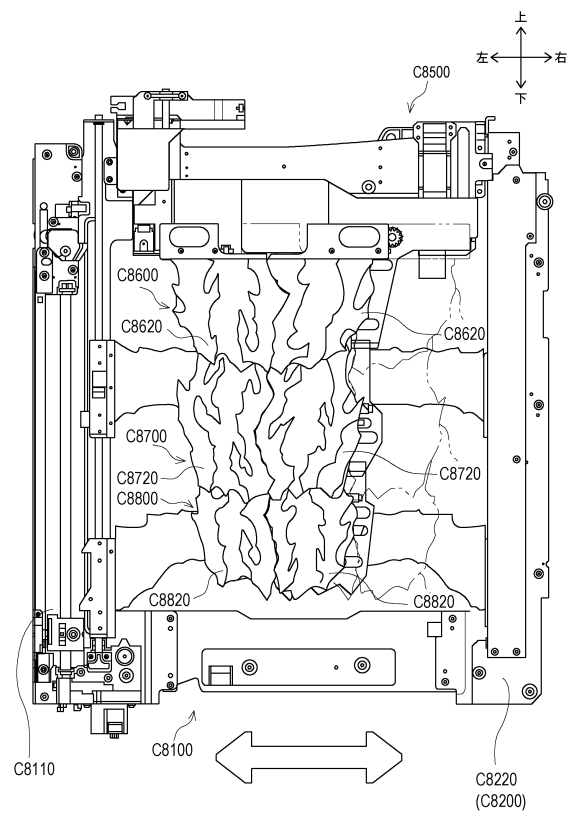
10

20

【図 4 7 9】



【図 4 8 0】

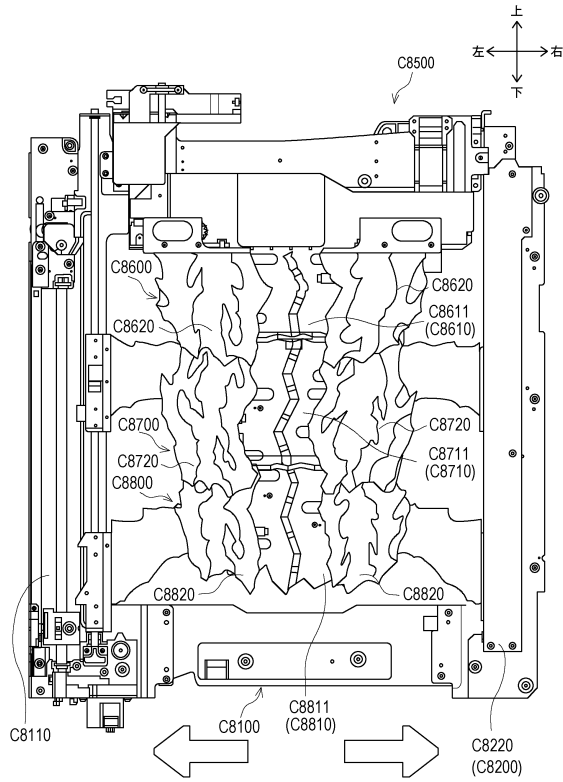


30

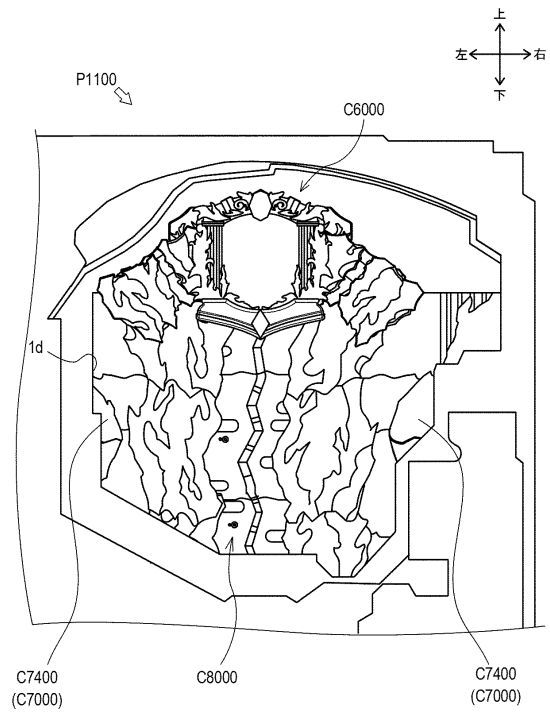
40

50

【図 4 8 1】



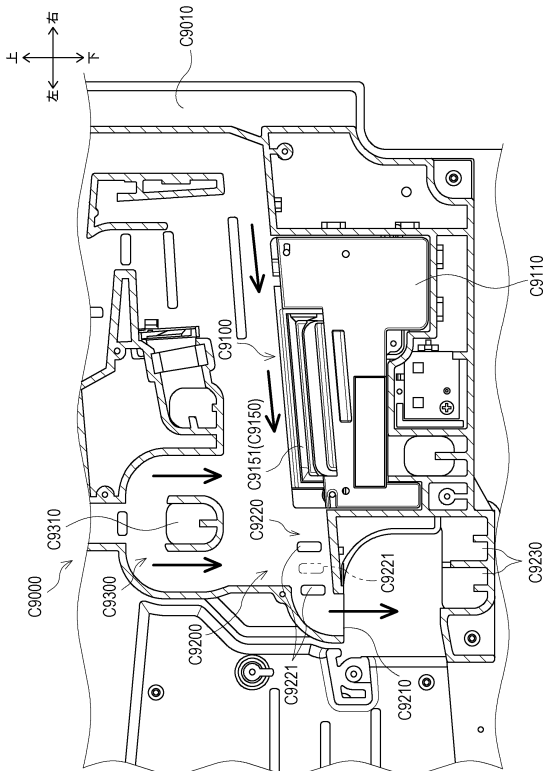
【図 4 8 2】



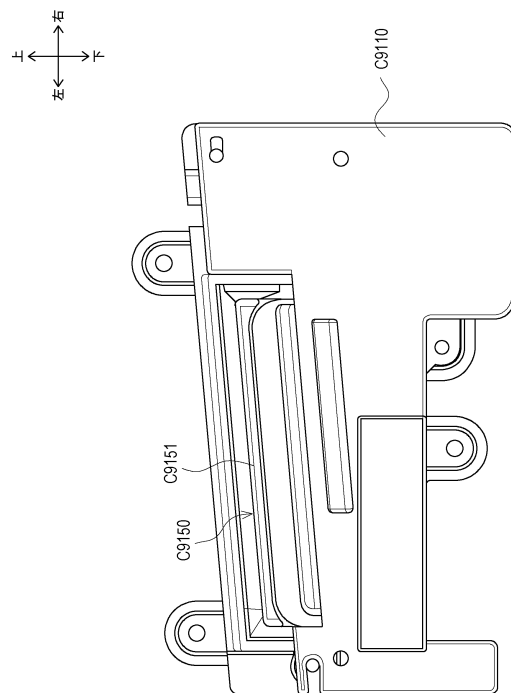
10

20

【図 4 8 3】



【図 4 8 4】

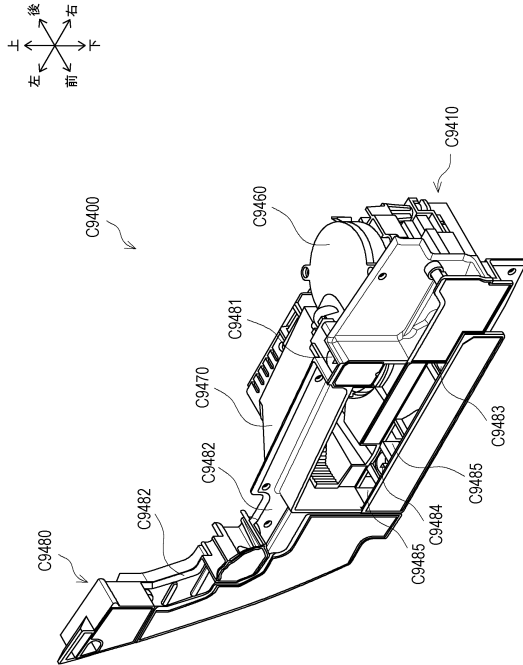


30

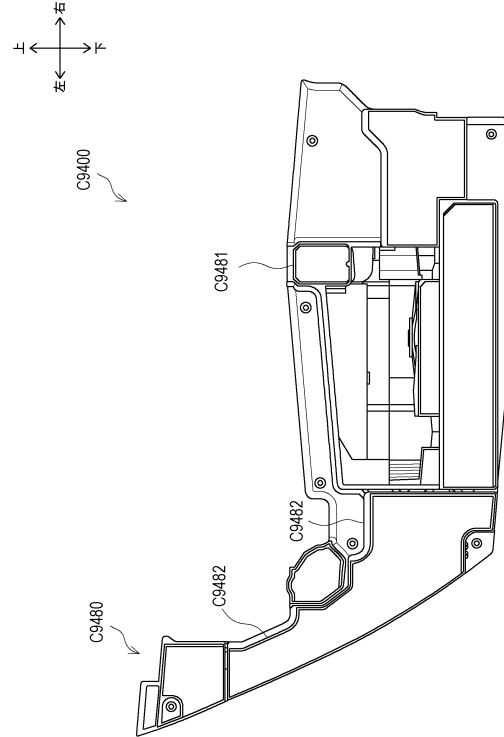
40

50

【図 4 8 9】



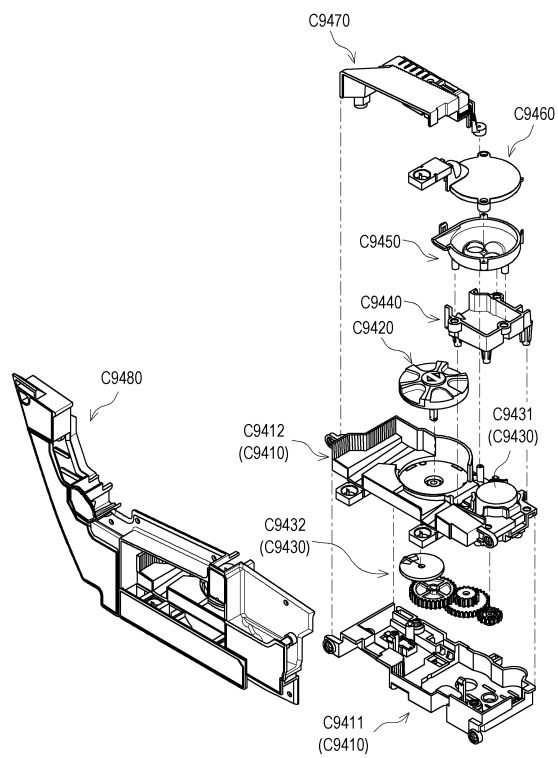
【図 4 9 0】



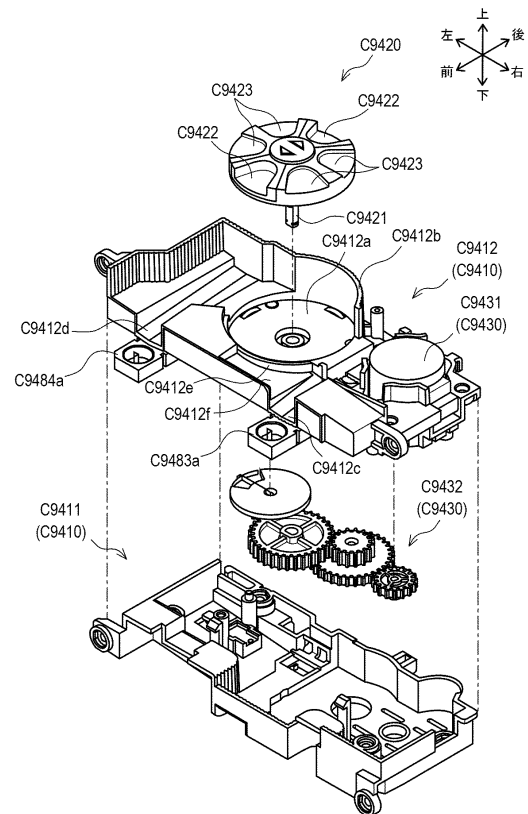
10

20

【図 4 9 1】



【図 4 9 2】

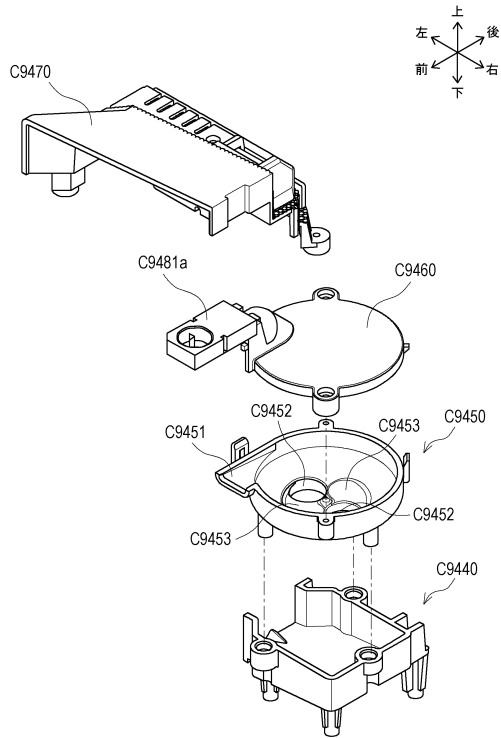


30

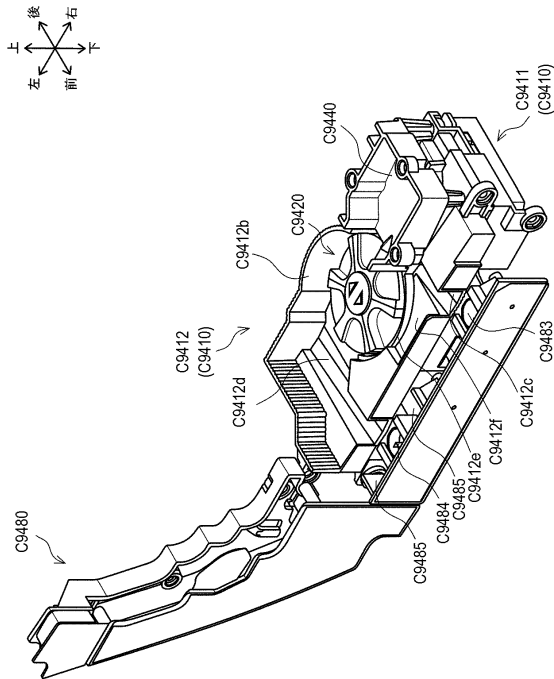
40

50

【 図 4 9 3 】



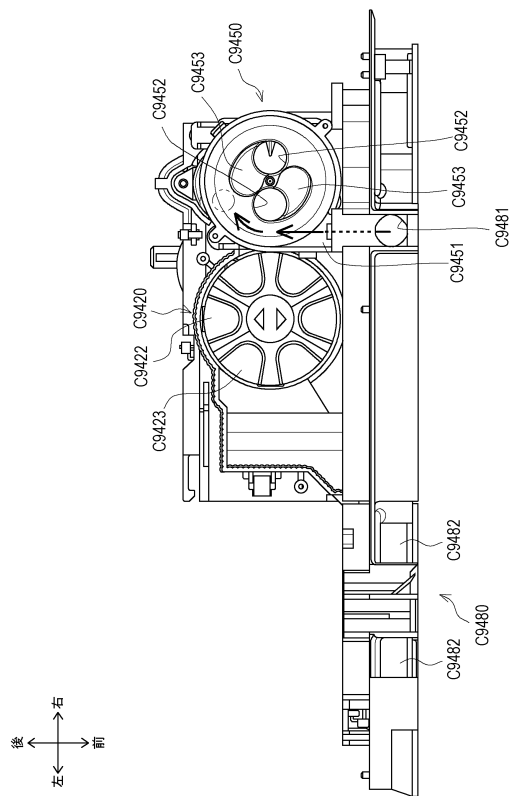
【 図 4 9 4 】



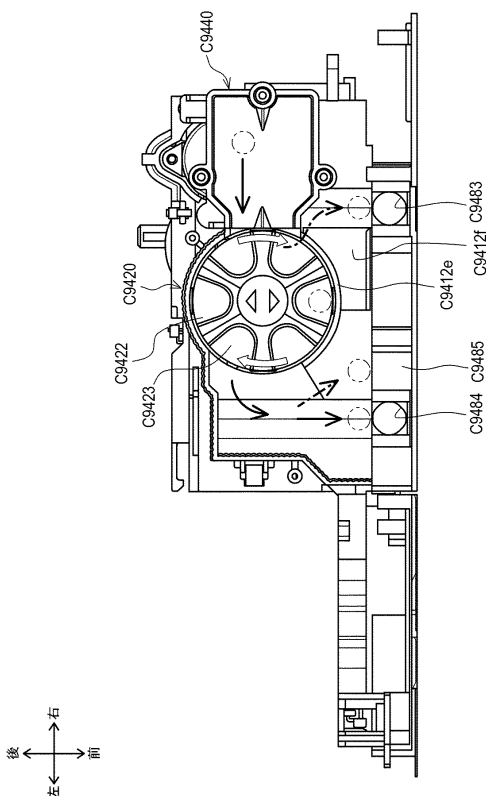
10

20

【 図 4 9 5 】



【 図 4 9 6 】



30

40

50