

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 公開特許公報(A)

(11) 特許出願公開番号

特開2019-48200

(P2019-48200A)

(43) 公開日 平成31年3月28日(2019.3.28)

(51) Int.Cl.  
A63F 7/02 (2006.01)F 1  
A63F 7/02 320テーマコード (参考)  
2C333

審査請求 有 請求項の数 1 O L (全 195 頁)

(21) 出願番号 特願2018-244731 (P2018-244731)  
 (22) 出願日 平成30年12月27日 (2018.12.27)  
 (62) 分割の表示 特願2014-122764 (P2014-122764)  
 の分割  
 原出願日 平成26年6月13日 (2014.6.13)

(71) 出願人 000148922  
 株式会社大一商会  
 愛知県北名古屋市沖村西ノ川1番地  
 (72) 発明者 市原 高明  
 愛知県北名古屋市沖村西ノ川1番地 株式  
 会社大一商会内  
 (72) 発明者 星野 進  
 愛知県北名古屋市沖村西ノ川1番地 株式  
 会社大一商会内  
 (72) 発明者 阿賀 亮太  
 愛知県北名古屋市沖村西ノ川1番地 株式  
 会社大一商会内  
 (72) 発明者 佐藤 成樹  
 愛知県北名古屋市沖村西ノ川1番地 株式  
 会社大一商会内  
 Fターム(参考) 2C333 AA05 AA11 AA15 CA56 CA76

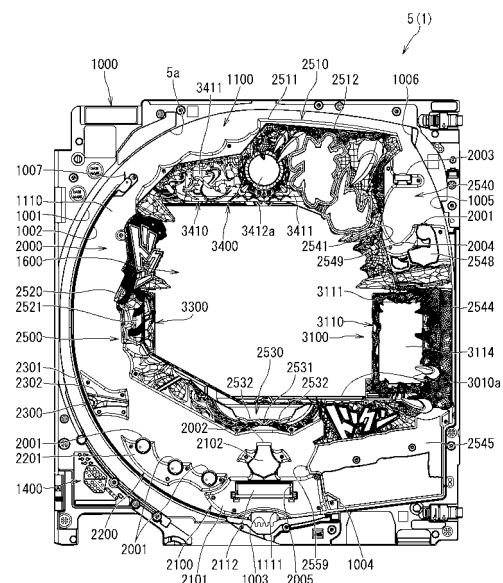
(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【要約】

【課題】 始動条件の成立数が少ない場合であっても遊技興趣の低下を抑止可能な遊技機の提供を課題とする。

【解決手段】 第一始動口2002への始動入賞や第二始動口2004への始動入賞が発生したことに基づいて大当たりとするか否かの抽選が実行されることで、第一始動口2002への始動入賞や第二始動口2004への始動入賞の発生数が多い程遊技者に有利となるパチンコ機1において、特定予告演出が実行された場合に遊技球の打ち込みを停止することで有利度合いが低下した遊技者に対して特定予告演出としてより詳しいストーリーを表示するという特典を付与するため、有利度合いの低下に起因する遊技者感情の悪化を抑制して大当たりに対する期待を徐々に高めることができる。

【選択図】 図81



## 【特許請求の範囲】

## 【請求項 1】

複数種類の演出情報を表示制御して表示結果を導出表示する表示手段と、  
始動条件の成立時に前記表示結果に関わる抽選処理を行う抽選手段と、  
該抽選手段によって当選抽選結果がなされたことに基づいて所定の利益を付与する利益付与手段と、

前記始動条件の成立数に比例して前記利益獲得の有利度合いを変化し得るものでありながらも、単位時間当たりの前記始動条件の成立数が少ない遊技者に特典を付与し得る特典付与手段と、を備えることを特徴とする遊技機。

## 【発明の詳細な説明】

10

## 【技術分野】

## 【0001】

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

## 【背景技術】

## 【0002】

従来、始動口への入賞に基づいて表示装置に表示される図柄を変動表示して、表示装置に表示された図柄が大当たり図柄となると遊技者に有利な大当たり遊技を実行し、この大当たり遊技で開閉制御される大入賞口に遊技球を入賞させることで多量の賞球を獲得可能となる遊技機がある。また、この種の遊技機では、表示装置に変動表示される図柄がリーチとなったときに大当たり遊技に対する期待を向上させるリーチ演出を実行するものが多数提案されている（例えば特許文献1）。

20

## 【先行技術文献】

## 【特許文献】

## 【0003】

【特許文献1】特開2005-103098号公報

## 【発明の概要】

## 【発明が解決しようとする課題】

## 【0004】

しかしながら上記した遊技機では、リーチ演出等の大当たり遊技に対する期待を向上させるような演出が長期間に亘って実行されることで単位時間当たりの抽選回数の減少につながり、遊技者に不利益を与えるおそれがあった。そのことにより、折角大当たり遊技に対する期待を向上させる演出を実行しているにも関わらず、却って遊技興趣を低下させるおそれがあった。

30

## 【0005】

本発明は上記の実状に鑑み、始動条件の成立数が少ない場合であっても遊技興趣の低下を抑止可能な遊技機の提供を課題とする。

## 【課題を解決するための手段】

## 【0006】

上記目的を解決するために、本発明の遊技機は、複数種類の演出情報を表示制御して表示結果を導出表示する表示手段と、

40

始動条件の成立時に前記表示結果に関わる抽選処理を行う抽選手段と、

該抽選手段によって当選抽選結果がなされたことに基づいて所定の利益を付与する利益付与手段と、

前記始動条件の成立数に比例して前記利益獲得の有利度合いを変化し得るものでありながらも、単位時間当たりの前記始動条件の成立数が少ない遊技者に特典を付与し得る特典付与手段と、を備えることを特徴とする。

請求項1記載の遊技機によれば、始動条件の成立時に表示結果に関わる抽選処理を行うことで始動条件の成立数に比例して利益獲得の有利度合いを変化し得るものでありながらも、単位時間当たりの前記始動条件の成立数が少ない遊技者に特典を付与するため、始動

50

条件の成立数が少ない場合にも付与される特典によって遊技興趣の低下を抑止可能である。

【発明の効果】

【0007】

このように、本発明によれば、単位時間当たりの始動条件の成立数が少ない遊技者に特典を付与し得るため、遊技興趣の低下を抑止可能である。

【図面の簡単な説明】

【0008】

【図1】本発明の一実施形態であるパチンコ機の正面図である。

【図2】パチンコ機の右側面図である。

10

【図3】パチンコ機の平面図である。

【図4】パチンコ機の背面図である。

【図5】パチンコ機を前から見た斜視図である。

【図6】パチンコ機を後ろから見た斜視図である。

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

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

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

20

【図10】パチンコ機における外枠の正面図である。

【図11】外枠の右側面図である。

【図12】外枠を前から見た斜視図である。

【図13】外枠を後ろから見た斜視図である。

【図14】外枠を分解して前から見た分解斜視図である。

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

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

30

【図17】外枠におけるロック部材の作用を示す説明図である。

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

【図19】パチンコ機における扉枠の正面図である。

【図20】扉枠の背面図である。

【図21】扉枠を右前から見た斜視図である。

【図22】扉枠を左前から見た斜視図である。

【図23】扉枠を後ろから見た斜視図である。

【図24】扉枠を主な部材毎に分解して前から見た分解斜視図である。

【図25】扉枠を主な部材毎に分解して後ろから見た分解斜視図である。

40

【図26】扉枠の皿ユニットを前から見た斜視図である。

【図27】皿ユニットを後ろから見た斜視図である。

【図28】皿ユニットを主な部材毎に分解して前から見た分解斜視図である。

【図29】皿ユニットを主な部材毎に分解して後ろから見た分解斜視図である。

【図30】(a)は皿ユニットの演出操作ユニットを前から見た斜視図であり、(b)は演出操作ユニットを後ろから見た斜視図である。

【図31】演出操作ユニットを主な部材毎に分解して上から見た斜視図である。

【図32】演出操作ユニットを主な部材毎に分解して下から見た分解斜視図である。

【図33】演出操作ユニットの取付ベースユニットを分解して上から見た分解斜視図である。

50

- 【図 3 4】取付ベースユニットを分解して下から見た分解斜視図である。
- 【図 3 5】演出操作ユニットのタッチユニットを分解して上から見た分解斜視図である。
- 【図 3 6】タッチユニットを分解して下から見た分解斜視図である。
- 【図 3 7】演出操作ユニットのボタンユニットを分解して上から見た分解斜視図である。
- 【図 3 8】ボタンユニットを分解して下から見た分解斜視図である。
- 【図 3 9】皿ユニットの平面図である。
- 【図 4 0】図 3 9 における B－B 断面において演出操作ユニットの部位を拡大して示す断面図である。
- 【図 4 1】図 3 9 における C－C 断面において演出操作ユニットの部位を拡大して示す断面図である。
- 【図 4 2】(a) は皿ユニットの扉右下演出ユニットの正面図であり、(b) は扉右下演出ユニットの右側面図である。
- 【図 4 3】(a) は扉右下演出ユニットを前から見た斜視図であり、(b) は扉右下演出ユニットを後ろから見た斜視図である。
- 【図 4 4】図 4 2 (b) の扉右下演出ユニットにおける D－D 断面図である。
- 【図 4 5】扉右下演出ユニットを分解して前から見た分解斜視図である。
- 【図 4 6】扉右下演出ユニットを分解して後ろから見た分解斜視図である。
- 【図 4 7】扉右下演出ユニットの回転体内部ユニットを分解して前から見た分解斜視図である。
- 【図 4 8】回転体内部ユニットを分解して後ろから見た分解斜視図である。
- 【図 4 9】(a) は扉右下演出ユニットの扉右下回転体が前を向いた状態の正面図であり、(b) は扉右下回転体が後ろを向いた状態の正面図である。
- 【図 5 0】(a) は皿ユニットの上皿球抜きユニットを皿ユニットベースに取付けた状態で前から見た斜視図であり、(b) は上皿球抜きユニットを皿ユニットベースに取付けた状態で後ろから見た斜視図である。
- 【図 5 1】上皿球抜きユニットを分解して前から見た分解斜視図である。
- 【図 5 2】上皿球抜きユニットを分解して後ろから見た分解斜視図である。
- 【図 5 3】(a) は皿ユニットの下皿球抜きユニットを前から見た斜視図であり、(b) は下皿球抜きユニットを後ろから見た斜視図である。
- 【図 5 4】(a) は扉枠のファールカバーユニットを前から見た斜視図であり、(b) はファールカバーユニットを後ろから見た斜視図である。
- 【図 5 5】(a) はファールカバーユニットを蓋部材を外して前から見た分解斜視図であり、(b) はファールカバーユニットを蓋部材を外して後ろから見た分解斜視図である。
- 【図 5 6】蓋部材を外した状態のファールカバーユニットの正面図である。
- 【図 5 7】本体枠を前から見た斜視図である。
- 【図 5 8】本体枠を後ろから見た斜視図である。
- 【図 5 9】本体枠を主な部材毎に分解して前から見た分解斜視図である。
- 【図 6 0】本体枠を主な部材毎に分解して後ろから見た分解斜視図である。
- 【図 6 1】払出ユニットを前から見た斜視図である。
- 【図 6 2】払出ユニットを後ろから見た斜視図である。
- 【図 6 3】払出ユニットを主な構成毎に分解して前から見た分解斜視図である。
- 【図 6 4】払出ユニットを主な構成毎に分解して後ろから見た分解斜視図である。
- 【図 6 5】(a) は払出ユニットの球誘導ユニットを前から見た斜視図であり、(b) は球誘導ユニットを後ろから見た斜視図である。
- 【図 6 6】球誘導ユニットの分解斜視図である。
- 【図 6 7】(a) は払出ユニットの払出装置を前から見た斜視図であり、(b) は払出装置を後ろから見た斜視図である。
- 【図 6 8】払出装置を分解して前から見た分解斜視図である。
- 【図 6 9】払出装置を分解して後ろから見た分解斜視図である。
- 【図 7 0】(a) は払出装置の正面図であり、(b) は (a) における E－E 線で切断し

た断面図である。

【図 7 1】(a) は払出装置において球抜き可動片により球抜き通路を閉鎖した状態を示す説明図であり、(b) は球抜き可動片により球抜き通路を開放した状態を示す説明図である。

【図 7 2】払出装置における払出羽根の部位を拡大して示す説明図である。

【図 7 3】(a) は払出ユニットにおける上部満タン球経路ユニットを前から見た斜視図であり、(b) は上部満タン球経路ユニットを後ろから見た斜視図である。

【図 7 4】(a) は上部満タン球経路ユニットを分解して前から見た分解斜視図であり、(b) は上部満タン球経路ユニットを分解して後ろから見た分解斜視図である。

【図 7 5】(a) は払出ユニットにおける下部満タン球経路ユニットを前から見た斜視図であり、(b) は下部満タン球経路ユニットを後ろから見た斜視図である。 10

【図 7 6】下部満タン球経路ユニットを分解して前から見た分解斜視図である。

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

【図 7 8】(a) は下部満タン球経路ユニットにおいて誘導路開閉扉が閉じている状態を示す説明図であり、(b) は誘導路開閉扉が開いている状態を示す説明図である。

【図 7 9】扉枠のファールカバーユニットと下部満タン球経路ユニットとの関係を示す説明図である。

【図 8 0】払出ユニットにおける遊技球の流れを示す説明図である。

【図 8 1】遊技盤の正面図である。

【図 8 2】遊技盤を右前から見た斜視図である。 20

【図 8 3】遊技盤を左前から見た斜視図である。

【図 8 4】遊技盤を後ろから見た斜視図である。

【図 8 5】遊技盤を主な構成毎に分解して前から見た分解斜視図である。

【図 8 6】遊技盤を主な構成毎に分解して後ろから見た分解斜視図である。

【図 8 7】遊技盤における前構成部材及び表ユニットを遊技領域内の前後方向の略中央で切断した正面図である。

【図 8 8】(a) は表ユニットにおける始動口ユニットを前から見た斜視図であり、(b) は始動口ユニットを後ろから見た斜視図である。

【図 8 9】(a) は表ユニットにおけるサイドユニット下及びサイドユニット上を前から見た斜視図であり、(b) はサイドユニット下及びサイドユニット上を後ろから見た斜視図である。 30

【図 9 0】表ユニットのセンター役物を前から見た斜視図である。

【図 9 1】表ユニットのセンター役物を後ろから見た斜視図である。

【図 9 2】センター役物における右側の流路を断面で示す説明図である。

【図 9 3】(a) はセンター役物における第二アタッカユニット付近を拡大して示す正面図であり、(b) は(a)におけるF-F線で切断した断面図である。

【図 9 4】裏ユニットを前から見た斜視図である。

【図 9 5】裏ユニットを後ろから見た斜視図である。

【図 9 6】裏ユニットを主な構成毎に分解して前から見た分解斜視図である。

【図 9 7】裏ユニットを主な構成毎に分解して後ろから見た分解斜視図である。 40

【図 9 8】(a) は遊技盤における裏箱等を前から見た斜視図であり、(b) は裏箱等を後ろから見た斜視図である。

【図 9 9】(a) は裏ユニットの裏下後可動演出ユニットを前から見た斜視図であり、(b) は裏下後可動演出ユニットを後ろから見た斜視図である。

【図 1 0 0】(a) は裏下後可動演出ユニットを主な構成毎に分解して前から見た分解斜視図であり、(b) は裏下後可動演出ユニットを主な構成毎に分解して後から見た分解斜視図である。

【図 1 0 1】裏下後可動演出ユニットの回転駆動ユニットを分解して裏下後第一装飾体及び裏下後第二装飾体と共に前から見た分解斜視図である。

【図 1 0 2】回転駆動ユニットを分解して裏下後第一装飾体及び裏下後第二装飾体と共に 50

後ろから見た分解斜視図である。

【図103】裏下後可動演出ユニットの駆動系を正面から示す説明図である。

【図104】(a)は通常の状態における裏下後可動演出ユニットの正面図であり、(b)は通常の状態から裏下後第一装飾体及び裏下後第二装飾体を一緒に回転させて裏下後第二装飾体の第二装飾面を正面に向けた状態の正面図であり、(c)は(b)の状態から裏下後第一装飾体及び裏下後第二装飾体を正面視左側の移動端まで移動させた状態の正面図である。

【図105】(d)は図104(c)の状態から裏下後第一装飾体及び裏下後第二装飾体を一緒に回転させて裏下後第一装飾体の第一装飾面を正面に向けた状態の正面図であり、(e)は(d)の状態から裏下後第一装飾体を回転させて裏下後第一装飾体と裏下後第二装飾体とを開いて裏下後第一装飾体の第二装飾面と裏下後第二装飾体の第二装飾面とを正面に向けた状態の正面図である。

10

【図106】(a)は裏ユニットの裏上左可動演出ユニットを前から見た斜視図であり、(b)は裏上左可動演出ユニットを後ろから見た斜視図である。

【図107】裏上左可動演出ユニットを分解して前から見た分解斜視図である。

【図108】裏上左可動演出ユニットを分解して後ろから見た分解斜視図である。

【図109】(a)は裏上左可動演出ユニットを通常の状態を示す正面図であり、(b)は裏上左可動演出ユニットにおける裏上左第一装飾体及び裏上左第二装飾体を正面視右方端の位置に移動させた状態を示す正面図であり、(c)は(b)の状態から裏上左第一装飾体と裏上左第二装飾体を展開した状態を示す正面図である。

20

【図110】(a)は裏ユニットの裏左可動演出ユニットを前から見た斜視図であり、(b)は裏左可動演出ユニットを後ろから見た斜視図である。

【図111】(a)は裏左可動演出ユニットを通常の状態を示す正面図であり、(b)は裏左可動演出ユニットにおける裏左可動装飾体を突出させた状態を示す正面図である。

【図112】(a)は裏ユニットの裏上中可動演出ユニットを前から見た斜視図であり、(b)は裏上中可動演出ユニットを後ろから見た斜視図である。

【図113】(a)は裏上中可動演出ユニットを主な構成毎に分解して前から見た分解斜視図であり、(b)は裏上中可動演出ユニットを主な構成毎に分解して後ろから見た分解斜視図である。

【図114】(a)は裏上中可動演出ユニットの裏上中装飾体ユニットを前から見た斜視図であり、(b)は裏上中装飾体ユニットを後ろから見た斜視図である。

30

【図115】裏上中装飾体ユニットを分解して前から見た分解斜視図である。

【図116】裏上中装飾体ユニットを分解して後ろから見た分解斜視図である。

【図117】(a)は裏上中装飾体ユニットの駆動構成を正面から示す説明図であり、(b)は(a)におけるG-G線で切断した断面図である。

【図118】(a)は通常の状態における裏上中装飾体ユニットの正面図であり、(b)は裏上中装飾体ユニットの一对の裏上中第一装飾体を外方へ半分開いた状態を示す正面図であり、(c)は裏上中装飾体ユニットの一对の裏上中第一装飾体を外方へ完全に開いた状態を示す正面図である。

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

40

【図120】(a)は裏上中駆動ユニットを主な構成毎に分解して前から見た分解斜視図であり、(b)は裏上中駆動ユニットを主な構成毎に分解して後ろから見た分解斜視図である。

【図121】(a)は裏上中駆動ユニットの裏上中回転ユニットを分解して前から見た分解斜視図であり、(b)は裏上中駆動ユニットの裏上中回転ユニットを分解して後ろから見た分解斜視図である。

【図122】裏上中可動演出ユニットの駆動系を概略で正面から示す説明図である。

【図123】(a)は通常の状態における裏上中可動演出ユニットの正面図であり、(b)

50

）は裏上中可動演出ユニットにおいて裏上中装飾体ユニットを下降させた状態で示す正面図である。

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

【図125】裏下前可動演出ユニットを裏下前装飾体ユニット以外を分解して前から見た分解斜視図である。

【図126】裏下前可動演出ユニットを裏下前装飾体ユニット以外を分解して後ろから見た分解斜視図である。

【図127】裏下前可動演出ユニットの裏下前装飾体ユニットを分解して前から見た分解斜視図である。

【図128】裏下前可動演出ユニットの裏下前装飾体ユニットを分解して後ろから見た分解斜視図である。

【図129】裏下前可動演出ユニットにおける昇降機構を概略で示す正面図である。

【図130】（a）は裏下前装飾体ユニットを上昇させた時の装飾体ユニット昇降機構の状態を概略で示す説明図であり、（b）は（a）においてユニット昇降ピンの部位を拡大して示す説明図であり、（c）は（b）を更に拡大してユニット昇降ピンと昇降用スリットとの関係を示す説明図である。

【図131】（a）裏下前可動演出ユニットを通常の状態を示す正面図であり、（b）は（a）の状態から裏下前装飾体ユニットを上昇させた状態を示す正面図であり、（c）は（b）の状態から裏下前装飾体ユニットの裏下前第一装飾体を上昇させた状態を示す正面図である。

【図132】裏ユニットの裏下後可動演出ユニットにおいて裏下後第一装飾体及び裏下後第二装飾体を通常的位置と一緒に回転させて第二装飾面を正面に向けた状態で示す遊技盤の正面図である。

【図133】裏ユニットの裏下後可動演出ユニットの裏下後第一装飾体と裏下後第二装飾体とを閉じて裏下後第一装飾体の第一装飾面を正面に向けた状態で遊技領域内の左右方向略中央にスライド移動させると共に、裏上左可動演出ユニットの裏上左第一装飾体と裏上左第二装飾体とを遊技領域内の左右方向略中央にスライド移動させた状態で示す遊技盤の正面図である。

【図134】図133の状態から裏下後可動演出ユニットの裏下後第一装飾体をヒンジ回転させて開いて裏下後第一装飾体と裏下後第二装飾体の夫々の第二装飾面を正面に向けると共に、裏上左可動演出ユニットの裏上左第二装飾体をヒンジ回転させて開いて裏上左第一装飾体の固定装飾部材と裏上左第二装飾体の第二装飾部材を正面に向けた状態で示す遊技盤の正面図である。

【図135】図133の状態から裏下後可動演出ユニットの裏下後第一装飾体をヒンジ回転させて開いて裏下後第一装飾体と裏下後第二装飾体の夫々の第二装飾面を正面に向けた状態で示す遊技盤の正面図である。

【図136】裏ユニットの裏左可動演出ユニットの裏左可動装飾体を正面視右方端の出現位置にスライド移動させた状態で示す遊技盤の正面図である。

【図137】裏ユニットにおける裏上中可動演出ユニットの裏上中装飾体ユニットを下降端の位置に移動させると共に裏上中装飾体ユニットを正面視左下がり斜めに延びるように正面視反時計回りの方向に回転させた状態で示す遊技盤の正面図である。

【図138】図137の状態から一对の裏上中第一装飾体を離反させて半開きの中間開状態の位置にスライド移動させた状態で示す遊技盤の正面図である。

【図139】図138の状態から一对の裏上中第一装飾体を更に離反させて全開状態の位置にスライド移動させた状態で示す遊技盤の正面図である。

【図140】裏ユニットの裏下前可動演出ユニットの裏下前装飾体ユニットを上昇端に位置させた状態で示す遊技盤の正面図である。

【図141】図140の状態から裏下前第一装飾体をヒンジ回転させて裏下前第二装飾体の上方に上昇させた状態で示す遊技盤の正面図である。

10

20

30

40

50

【図 1 4 2】パチンコ機の制御構成を概略的に示すブロック図である。

【図 1 4 3】(a)は、同実施の形態の主制御MPUによって実行されるメイン処理についてその手順を示すフローチャートであり、(b)は、同実施の形態の主制御MPUによって定期的に行われる割り込み処理についてその手順を示すフローチャートである。

【図 1 4 4】同実施の形態の主制御MPUによって実行される特別図柄プロセス処理についてその手順を示すフローチャートである。

【図 1 4 5】同実施の形態の主制御MPUによって実行される第一始動口通過処理についてその手順を示すフローチャートである。

【図 1 4 6】同実施の形態の主制御MPUによって実行される第二始動口通過処理についてその手順を示すフローチャートである。

10

【図 1 4 7】同実施の形態の主制御MPUによって実行される演出事前判定処理についてその手順を示すフローチャートである。

【図 1 4 8】(A)は、演出事前判定処理に用いられる事前判定テーブルであり、(B)は、事前判定テーブルによって決定される事前判定情報の種類詳細についてのテーブルである。

【図 1 4 9】同実施の形態の主制御MPUによって実行される第一特別図柄プロセス処理についてその手順を示すフローチャートである。

【図 1 5 0】同実施の形態の主制御MPUによって実行される第一特別図柄通常処理についてその手順を示すフローチャートである。

【図 1 5 1】同実施の形態の主制御MPUによって実行される大当たり判定処理についてその手順を示すフローチャートである。

20

【図 1 5 2】(A)は、大当たりについての抽選処理に用いられる大当たり判定テーブルであり、(B)は、リーチについての抽選処理に用いられるリーチ判定テーブルであり、(C)は、大当たりの種類についての抽選処理に用いられる図柄決定テーブルである。

【図 1 5 3】同実施の形態の主制御MPUによって実行される第一特別図柄停止図柄設定処理についてその手順を示すフローチャートである。

【図 1 5 4】同実施の形態の主制御MPUによって実行される第一変動パターン設定処理についてその手順を示すフローチャートである。

【図 1 5 5】同実施の形態の主制御MPUによって実行される第一特別図柄変動処理についてその手順を示すフローチャートである。

30

【図 1 5 6】同実施の形態の主制御MPUによって実行される第一特別図柄停止処理についてその手順を示すフローチャートである。

【図 1 5 7】同実施の形態の周辺制御MPUによって実行されるサブメイン処理についてその手順を示すフローチャートである。

【図 1 5 8】同実施の形態の周辺制御MPUによって実行される16ms定常処理についてその手順を示すフローチャートである。

【図 1 5 9】同実施の形態の周辺制御MPUによって実行される予告判定処理についてその手順を示すフローチャートである。

【図 1 6 0】同実施の形態の周辺制御MPUによって実行される演出制御処理についてその手順を示すフローチャートである。

40

【図 1 6 1】同実施の形態の周辺制御MPUによって実行される変動演出開始処理についてその手順を示すフローチャートである。

【図 1 6 2】同実施の形態の周辺制御MPUによって実行される変動演出終了処理についてその手順を示すフローチャートである。

【図 1 6 3】特定予告演出の演出内容の一例を示すテーブルである。

【発明を実施するための形態】

【0009】

[1. パチンコ機の全体構成]

本発明の一実施形態であるパチンコ機1について、図面を参照して詳細に説明する。まず、図1乃至図9を参照して本実施形態のパチンコ機1の全体構成について説明する。図

50

1は本発明の一実施形態であるパチンコ機の正面図である。図2はパチンコ機の右側面図であり、図3はパチンコ機の平面図であり、図4はパチンコ機の背面図である。図5はパチンコ機を前から見た斜視図であり、図6はパチンコ機を後ろから見た斜視図である。図7は本体枠から扉枠を開放させると共に、外枠から本体枠を開放させた状態で前から見たパチンコ機の斜視図である。図8はパチンコ機を扉枠、遊技盤、本体枠、及び外枠に分解して前から見た分解斜視図であり、図9はパチンコ機を扉枠、遊技盤、本体枠、及び外枠に分解して後ろから見た分解斜視図である。

#### 【0010】

本実施形態のパチンコ機1は、遊技ホールの島設備（図示しない）に設置される枠状の外枠2と、外枠2の前面を開閉可能に閉鎖する扉枠3と、扉枠3を開閉可能に支持してい

10

#### 【0011】

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

20

#### 【0012】

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

#### 【0013】

パチンコ機1の扉枠3は、正面視の外形が四角形で前後に貫通している貫通口111を有した枠状の扉枠ベースユニット100と、扉枠ベースユニット100の前面下部に取付けられ遊技球を貯留可能な上皿201及び下皿202を有した皿ユニット200と、扉枠ベースユニット100の前面上部に取付けられるトップユニット350と、扉枠ベースユニット100の前面左部に取付けられる左サイドユニット400と、扉枠ベースユニット100の前面右部に取付けられる右サイドユニット450と、扉枠ベースユニット100の前面右下部に皿ユニット200を貫通して取付けられ上皿201に貯留された遊技球を遊技盤5の遊技領域内へ打込むために遊技者が操作可能なハンドルユニット500と、扉枠ベースユニット100の後面下部に取付けられ遊技領域内へ打ち損じた遊技球を受けて皿ユニット200の下皿202へ排出するファールカバーユニット520と、扉枠ベースユニット100の後面下部に取付けられ上皿201の遊技球を球発射装置680へ送るための球送りユニット540と、扉枠ベースユニット100の後面に取付けられ貫通口111を閉鎖するガラスユニット560と、ガラスユニット560の後面下部を覆う防犯カバー580と、を備えている。

30

#### 【0014】

パチンコ機1の本体枠4は、一部が外枠2の枠内に挿入可能とされると共に遊技盤5の外周を支持可能とされた枠状の本体枠ベース600と、本体枠ベース600の正面視左側の上下両端に取付けられ外枠2の外枠側上ヒンジ部材60及び外枠側下ヒンジ部材70に夫々回転可能に取付けられると共に扉枠3の扉枠側上ヒンジ部材140及び扉枠側下ヒンジ部材150が夫々回転可能に取付けられる本体枠側上ヒンジ部材620及び本体枠側下ヒンジ部材640と、本体枠ベース600の正面視左側面に取付けられる補強フレーム660と、本体枠ベース600の前面下部に取付けられており遊技盤5の遊技領域5a内に

40

50

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

#### 【0015】

本体枠 4 の払出ユニット 800 は、本体枠ベース 600 の後側に取付けられる逆 L 字状の払出ユニットベース 801 と、払出ユニットベース 801 の上部に取付けられており上方へ開放された左右に延びた箱状で図示しない島設備から供給される遊技球を貯留する球タンク 802 と、球タンク 802 の下側で払出ユニットベース 801 に取付けられており球タンク 802 内の遊技球を正面視左方向へ誘導する左右に延びたタンクレール 803 と、払出ユニットベース 801 における正面視左側上部の後面に取付けられタンクレール 803 からの遊技球を蛇行状に下方へ誘導する球誘導ユニット 820 と、球誘導ユニット 820 の下側で払出ユニットベース 801 から着脱可能に取付けられており球誘導ユニット 820 により誘導された遊技球を払出制御基板ボックス 950 に収容された払出制御基板 951 (図 142 を参照) からの指示に基づいて一つずつ払出す払出装置 830 と、払出ユニットベース 801 の後面に取付けられ払出装置 830 によって払出された遊技球を下方へ誘導すると共に皿ユニット 200 における上皿 201 での遊技球の貯留状態に応じて遊技球を通常放出口又は満タン放出口の何れかから放出させる上部満タン球経路ユニット 850 と、払出ユニットベース 801 の下端に取付けられ上部満タン球経路ユニット 850 の通常放出口から放出された遊技球を前方へ誘導して前端から扉枠 3 の貫通球通路 526 へ誘導する通常誘導路及び満タン放出口から放出された遊技球を前方へ誘導して前端から扉枠 3 の満タン球受口 530 へ誘導する満タン誘導路を有した下部満タン球経路ユニット 860 と、を備えている。

#### 【0016】

本体枠 4 の基板ユニット 900 は、本体枠ベース 600 の後側に取付けられる基板ユニットベース 910 と、基板ユニットベース 910 の正面視左側で本体枠ベース 600 の後側に取付けられ内部に低音用のスピーカ 921 を有したスピーカユニット 920 と、基板ユニットベース 910 の後側で正面視右側に取付けられ内部に電源基板が収容されている電源基板ボックス 930 と、スピーカユニット 920 の後側に取付けられており内部にインターフェイス制御基板が収容されているインターフェイス制御基板ボックス 940 と、電源基板ボックス 930 及びインターフェイス制御基板ボックス 940 に跨って取付けられており内部に遊技球の払出しを制御する払出制御基板 951 が収容された払出制御基板ボックス 950 と、を備えている。

#### 【0017】

パチンコ機 1 の遊技盤 5 は、図 8 及び図 9 等に示すように、遊技球が打込まれる遊技領域 5a の外周を区画し球発射装置 680 から発射された遊技球を遊技領域 5a の上部に案内する外レール 1001 及び内レール 1002 を有した前構成部材 1000 と、前構成部材 1000 の後側に取付けられると共に遊技領域 5a の後端を区画する平板状の遊技パネル 1100 と、遊技パネル 1100 の後側の下部に取付けられており上方に開放された箱状の基板ホルダ 1200 と、基板ホルダ 1200 の後側に取付けられておりパチンコ機 1 の遊技を制御するための主制御基板 1310 を有している主制御ユニット 1300 と、遊技パネル 1100 の前側で遊技領域 5a 内に取付けられ遊技領域 5a 内に打込まれた遊技球を受入可能な複数の入賞口を有した表ユニット (図示は省略) と、基板ボックス 1200 の上側で遊技パネル 1100 の後側に取付けられている裏ユニット 3000 と、を備えている。

#### 【0018】

本実施形態のパチンコ機 1 は、上皿 201 に遊技球を貯留した状態で、遊技者がハンドルレバー 504 を回転操作すると、球発射装置 680 によってハンドルレバー 504 の回

10

20

30

40

50

転角度に応じた強さで遊技球が遊技盤 5 の遊技領域 5 a 内へ打込まれる。そして、遊技領域 5 a 内に打込まれた遊技球が、図示しない入賞口に受入れられると、受入れられた入賞口に応じて、所定数の遊技球が払出装置 8 3 0 によって上皿 2 0 1 に払出される。この遊技球の払出しによって遊技者の興趣を高めることができるため、上皿 2 0 1 内の遊技球を遊技領域 5 a 内へ打込ませることができ、遊技者に遊技を楽しませることができる。

#### 【0019】

##### [2. 外枠の全体構成]

パチンコ機 1 の外枠 2 について、図 1 0 乃至図 1 5 を参照して説明する。図 1 0 はパチンコ機における外枠の正面図であり、図 1 1 は外枠の右側面図である。また、図 1 2 は外枠を前から見た斜視図であり、図 1 3 は外枠を後ろから見た斜視図である。図 1 4 は、外枠を分解して前から見た分解斜視図である。図 1 5 は (a) は外枠における外枠側上ヒンジ部材の部位を左枠部材を省略して下側から見た斜視図であり、(b) は (a) を分解して示す分解斜視図である。外枠 2 は、遊技ホール等のパチンコ機 1 が設置される島設備 (図示は省略) に取付けられるものである。

10

#### 【0020】

外枠 2 は、図示するように、上下に離間しており左右に延びている上枠部材 1 0 及び下枠部材 2 0 と、上枠部材 1 0 及び下枠部材 2 0 の両端同士を連結しており上下に延びている左枠部材 3 0 及び右枠部材 4 0 と、を備えている。上枠部材 1 0、下枠部材 2 0、左枠部材 3 0、及び右枠部材 4 0 は、前後の幅が同じ幅に形成されている。また、上枠部材 1 0 及び下枠部材 2 0 の左右の長さに対して、左枠部材 3 0 及び右枠部材 4 0 の上下の長さが、長く形成されている。また、外枠 2 は、上枠部材 1 0 及び下枠部材 2 0 の左右両端面と、左枠部材 3 0 及び右枠部材 4 0 の左右方向の外側を向いた側面とが、同一面となるように組立てられている。

20

#### 【0021】

また、外枠 2 は、上枠部材 1 0 の正面視左端部側に取付けられている外枠側上ヒンジ部材 6 0 と、外枠側上ヒンジ部材 6 0 の下面に取付けられているロック部材 6 6 と、幕板部材 5 0 の正面視左端側上部と左枠部材 3 0 とに取付けられている外枠側下ヒンジ部材 7 0 と、を備えている。外枠 2 の外枠側上ヒンジ部材 6 0 と外枠側下ヒンジ部材 7 0 とによって、本体枠 4 及び扉枠 3 を開閉可能に取付けることができる。

#### 【0022】

また、外枠 2 は、左枠部材 3 0 及び右枠部材 4 0 の下端同士を連結し下枠部材 2 0 の前側に取付けられる幕板部材 5 0 と、幕板部材 5 0 の後側に取付けられていると共に両端が左枠部材 3 0 及び右枠部材 4 0 に夫々取付けられる幕板補強部材 8 0 と、幕板部材 5 0 の上面における左右中央から左寄りの位置に取付けられている平板状の左滑り部材 8 1 と、幕板部材 5 0 の上面における右端付近の位置に取付けられている平板状の右滑り部材 8 2 と、を備えている。幕板補強部材 8 0 は、中実の部材 (例えば、木材、合板、等) によって形成されており、下枠部材 2 0、左枠部材 3 0、及び右枠部材 4 0 に、取付けられている。

30

#### 【0023】

更に、外枠 2 は、上枠部材 1 0 と左枠部材 3 0、上枠部材 1 0 と右枠部材 4 0、下枠部材 2 0 と左枠部材 3 0、及び下枠部材 2 0 と右枠部材 4 0 を、夫々連結している連結部材 8 5 を備えている。また、外枠 2 は、右枠部材 4 0 の内側 (左側面側) に取付けられており後述する施錠ユニット 7 0 0 の外枠用鉤 7 0 3 が係止される上鉤掛部材 9 0 及び下鉤掛部材 9 1 を、備えている。

40

#### 【0024】

##### [2-1. 上枠部材]

外枠 2 の上枠部材 1 0 は、所定厚さの無垢 (中実) の材料 (例えば、木材、合板、等) によって形成されている。この上枠部材 1 0 は、左右両端における前後方向の中央に、上下に貫通しており左右方向中央側へ窪んだ係合切欠部 1 1 を備えている。この係合切欠部 1 1 内には、連結部材 8 5 の後述する左上連結部材 8 5 A 及び右上連結部材 8 5 B の上横

50

固定部 87 が取付けられる。また、上枠部材 10 は、正面視左側端部の上面と前面に、一般面よりも窪んだ取付段部 12 を備えている。この取付段部 12 には、外枠側上ヒンジ部材 60 が取付けられる。

#### 【0025】

##### [2-2. 下枠部材]

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

10

#### 【0026】

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

#### 【0027】

##### [2-3. 左枠部材及び右枠部材]

外枠 2 の左枠部材 30 及び右枠部材 40 は、一定の断面形状で上下に延びており、アルミ合金等の金属の押出型材によって形成されている。左枠部材 20 及び右枠部材 40 は、平面視において互いに対称の形状に形成されている。左枠部材 30 及び右枠部材 40 は、外枠 2 として組立てた時に、左右方向の外側となる側面において、前後方向中央に対して後寄りの位置から後端付近までの間に、内側へ窪んだ凹部 31, 41 と、凹部 31, 41 の反対側の側面から膨出しており内部が空洞に形成されている突出部 32, 42 と、を備えている。この左枠部材 30 及び右枠部材 40 は、突出部 32, 42 によって、強度・剛性が高められている。また、突出部 32, 42 内には、連結部材 85 の後述する左上連結部材 85A 及び右上連結部材 85B の後側の下横固定部 88 が挿入されて取付けられる。

20

#### 【0028】

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

30

#### 【0029】

##### [2-4. 幕板部材]

外枠 2 の幕板部材 50 は、後側が開放された箱状に形成されている。幕板部材 50 は、上面における正面視左端付近に後方へ平板状に延出している後方延出部 51 と、後方延出部 51 の左端から遊技球が通過可能な大きさで U 字状に切欠かれており上下に貫通している左排出孔 52 と、後方延出部 51 における左排出孔 52 の右側において遊技球が通過可能な大きさで上下に貫通している右排出孔 53 と、後方延出部 51 の後端を含む幕板部材 50 の上面の後端から上方へ平板状に延出している立壁部 54 と、立壁部 54 の上端付近から前方へ膨出しており前面が上方へ向かうに従って後方へ向かうように傾斜している返し部 55 と、を備えている。

40

#### 【0030】

幕板部材 50 は、後方延出部 51 の前側の上面と、後方延出部 51 の上面とに、外枠側下ヒンジ部材 70 が載置されるように、外枠側下ヒンジ部材 70 の後述する水平部 71 が取付けられる。また、幕板部材 50 の左排出孔 52 は、外枠 2 に組立てた状態で外枠側下ヒンジ部材 60 の後述する排出孔 74 と一致する位置に形成されている。また、右排出孔 53 は、外枠に組立てた状態で外枠側下ヒンジ部材 60 よりも右側となる位置に形成され

50

ている。右排出孔 5 3 は、左排出孔 5 2 よりも大きく形成されている（図 1 8 等を参照）。

#### 【0031】

また、幕板部材 5 0 は、後方延出部 5 1 よりも右側の上面が、前端側が低くなるように傾斜している。また、幕板部材 5 0 は、上面における後方延出部 5 1 よりも右側の部位に左滑り部材 8 1 を取付けるための左取付部 5 6 と、上面における右端付近に右滑り部材 8 2 を取付けるための右取付部 5 7 と、を備えている。幕板部材 5 0 は、上面に、左滑り部材 8 1 及び右滑り部材 8 2 を介して本体枠 4 の下面が載置される。

#### 【0032】

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

#### 【0033】

##### [2-5. 外枠側上ヒンジ部材]

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

#### 【0034】

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

#### 【0035】

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

#### 【0036】

##### [2-6. ロック部材]

外枠 2 のロック部材 6 6 は、図 1 5 に示すように、左右が所定幅で前後に延びている帯板状のロック本体 6 6 a と、ロック本体 6 6 a の後端から右方へ突出している操作部 6 6 b と、ロック本体 6 6 a の後端から左方へ延びた後に斜め左前方へ延びている弾性変形可能な棒状の弾性部 6 6 c と、ロック本体 6 6 a の後端付近で上下に貫通している取付孔 6 6 d と、を備えている。このロック部材 6 6 は、合成樹脂によって形成されている。ロック部材 6 6 は、取付ビス 6 7 によって、外枠側上ヒンジ部材 6 0 における前方延出部 6 2 の下面に回転可能に取付けられる。

#### 【0037】

このロック部材 6 6 は、取付孔 6 6 d を通して、ロック本体 6 6 a の後端が、外枠側上ヒンジ部材 6 0 の前方延出部 6 2 における軸受溝 6 3 よりも後側の位置に取付けられる。また、ロック部材 6 6 を外枠側上ヒンジ部材 6 0 に取付けた状態では、ロック本体 6 6 a が、平面視で軸受溝 6 3 を遮ることができると共に、前端付近の右側面が、外枠側上ヒンジ部材 6 0 の垂下部 6 5 における軸受溝 6 3 の開口まで延びている部位と当接可能となるように前方へ延びている（図 1 7 を参照）。

#### 【0038】

10

20

30

40

50

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

#### 【0039】

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

#### 【0040】

##### [2-7. 外枠側下ヒンジ部材]

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

#### 【0041】

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

#### 【0042】

外枠側下ヒンジ部材 70 は、外枠 2 が組立てられた状態では、水平部 71 が、幕板部材 50 の左端付近の上面と後方延出部 51 上に載置されており、水平部 71 が、幕板部材 50 の上面を貫通する図示しないビスによって幕板補強部材 80 に固定されている。また、外枠 2 が組立てられた状態では、立上り部 72 が、左枠部材 30 の内側側面における突出部 32 よりも前側の部位に、図示しないビスによって取付けられている。この外枠側下ヒンジ部材 70 は、外枠下ヒンジピン 73 を、本体枠 4 の本体枠側下ヒンジ部材 640 における本体枠用下ヒンジ孔（図示は省略）に挿通させることで、外枠側上ヒンジ部材 60 と協働して本体枠 4 を開閉可能に取付けることができる。

#### 【0043】

また、外枠 2 が組立てられた状態では、排出孔 74 が、幕板部材 50 の左排出孔 52 と一致している。これにより、水平部 71 上の遊技球を、排出孔 74 及び左排出孔 52 を通して、幕板部材 50 の後側へ落下（排出）させることができる。詳述すると、外枠 2 に対して本体枠 4 を閉じる時に、外枠 2 と本体枠 4 との間に落下した遊技球が、本体枠 4 が閉じられるのに従って、外枠 2 と本体枠 4 との間が徐々に狭くなることから、間隔が広い後方側へ転動とすることとなり、排出孔 74 から排出させることができる。この際に、排出孔 74 が、パチンコ機 1 に組立てた状態で、外枠 2 に対して本体枠 4 を閉じた時に、本体枠 4 の後端と略同じとなる位置に形成されているため、外枠 2 と本体枠 4 との間に落下した遊技球を、排出孔 74 から排出させることで本体枠 4 よりも後側へ転動するのを阻止し易くすることができ、外枠側下ヒンジ部材 70 の部位に遊技球が留まり難くすることがで

きる。

【0044】

[2-8. 連結部材]

外枠2の連結部材85は、上枠部材10と左枠部材30とを連結する左上連結部材85Aと、上枠部材10と右枠部材40とを連結する右上連結部材85Bと、下枠部材20と左枠部材30とを連結する左下連結部材85Cと、下枠部材20と右枠部材40とを連結する右下連結部材85Dと、がある。

【0045】

連結部材85は、水平に延びた平板状の水平固定部86と、水平固定部86の左右側辺の何れか一方から上方へ延出している平板状の上横固定部87と、水平固定部86における上横固定部87が延出している部位と同じ側から下方へ延出している平板状の下横固定部88と、を備えている。この連結部材85は、平板状の金属板を屈曲させて形成されている。

10

【0046】

左上連結部材85A及び右上連結部材85Bでは、水平固定部86の前後方向の中央から上横固定部87が上方へ延出していると共に、上横固定部87の前後両側から下横固定部88が下方へ延出している。つまり、左上連結部材85A及び右上連結部材85Bでは、下横固定部88が前後に離間して二つ備えられている。左上連結部材85A及び右上連結部材85Bの水平固定部86は、上枠部材10の下面に当接した状態で上枠部材10に固定される。また、左上連結部材85A及び右上連結部材85Bの上横固定部87は、上枠部材10の係合切欠部11内に挿入されて、上枠部材10の左右方向の端部に固定される。また、左上連結部材85A及び右上連結部材85Bの前側の下横固定部88は、左枠部材30又は右枠部材40突出部32、42よりも前側の内側側面に固定される。更に、左上連結部材85A及び右上連結部材85Bの後側の下横固定部88は、左枠部材30又は右枠部材40突出部32、42内に挿入されて外側側面から掬込まれるビスにより左枠部材30又は右枠部材40に固定される。

20

【0047】

左下連結部材85C及び右下連結部材85Dでは、上横固定部87の後端が、水平固定部86の後端よりも後方へ突出していると共に、上横固定部87の水平固定部86よりも後方へ突出している部位の下端から下横固定部88が水平固定部86よりも下方へ延出している。また、左下連結部材85C及び右下連結部材85Dでは、上横固定部87の後端から水平固定部86と同じ側へ突出している屈曲部89を更に備えている。左下連結部材85C及び右下連結部材85Dの水平固定部86は、下枠部材20の上面に当接した状態で固定される。また、左下連結部材85C及び右下連結部材85Dの上横固定部87は、左枠部材30又は右枠部材40の突出部32、42よりも前側の内側側面に固定される。更に、左下連結部材85C及び右下連結部材85Dの下横固定部88は、下枠部材20の係合切欠部21内に挿入されて下枠部材20の左右方向の端部面に固定される。

30

【0048】

[2-9. 外枠側上ヒンジ部材のロック機構]

次に、本実施形態のパチンコ機1の外枠2において、外枠側上ヒンジ部材60におけるロック部材66による本体枠4の本体枠側上ヒンジ部材620に対するロック機構について、図16及び図17を参照して説明する。図16は(a)は外枠の外枠側上ヒンジ部材に対して本体枠の本体枠側上ヒンジ部材が取外されている状態を拡大して示す斜視図であり、(b)は外側上ヒンジ部材に本体側上ヒンジ部材が取付けられている状態を拡大して示す斜視図である。図17は外枠におけるロック部材の作用を示す説明図である。

40

【0049】

外枠2におけるロック部材66は、外枠側上ヒンジ部材60の前方延出部62に取付けた状態(通常の状態)では、弾性部66cの先端が垂下部65の内周面と当接しており、ロック本体66aがく字状に屈曲した軸受溝63の一部を閉塞するようになっていると共に、ロック本体66aの先端部分が、軸受溝63の最深部分を閉塞した状態とはならず、

50

軸受溝 6 3 の最深部分に本体枠 4 の本体枠側上ヒンジ部材 6 2 0 の本体枠上ヒンジピン 6 2 2 を挿入可能な空間が形成された状態となっている。

【0050】

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

10

【0051】

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

【0052】

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

20

【0053】

このため、通常の軸支状態、或は、本体枠上ヒンジピン 6 2 2 の作用力がロック部材 6 6 にかかった状態でも、ロック部材 6 6 の弾性部 6 6 c に常時負荷がかからず、合成樹脂で一体形成される弾性部 6 6 c のクリープによる塑性変形を防止し、長期間に亘って本体枠上ヒンジピン 6 2 2 の軸受溝 6 3 からの脱落を防止することができる。なお、仮に無理な力がかかってロック部材 6 6 のロック本体 6 6 a の前端部が右方へ移動する方向へ回転させられても、ロック本体 6 6 a の前端右側面が垂下部 6 5 に当接してそれ以上回転しないので、ロック部材 6 6 が前方延出部 6 2 の外側にはみ出ないようになっている。

30

【0054】

なお、ロック本体 6 6 a の前端面の形状は円弧状でなくても、上記した分力 F 1 の作用により回転モーメントが生じない位置又はロック部材 6 6 をその前端部が前方突出部 6 2 の外側に向って回転させる回転モーメントが生ずる位置にロック部材 6 6 の回転中心（取付ビス 6 7 により固定される軸）を位置させることにより、常時ロック部材 6 6 の弾性部 6 6 c に対しても負荷がかかることはないし、ロック部材 6 6 が回転してもロック本体 6 6 a の前端の右側面が垂下部 6 5 に当接するだけであるため、ロック部材 6 6 が前方延出部 6 2 の外側にはみ出ることもない。

40

【0055】

外枠側上ヒンジ部材 6 0 の軸受溝 6 3 に、本体枠側上ヒンジ部材 6 2 0 の本体枠上ヒンジピン 6 2 2 を支持させる場合は、軸受溝 6 3 の開放されている側から軸受溝 6 3 内に本体枠上ヒンジピン 6 2 2 を挿入する。軸受溝 6 3 内に本体枠上ヒンジピン 6 2 2 を挿入すると、ロック部材 6 6 のロック本体 6 6 a の右側面に本体枠上ヒンジピン 6 2 2 が当接し

50

、弾性部 66c の付勢力に抗してロック本体 66a の前端が左方へ移動するようにロック部材 66 が取付ビス 67 を中心に回転する。これにより、軸受溝 63 を閉鎖していたロック本体 66a が後退して軸受溝 63 が開放され、軸受溝 63 の最深部（前端）へ本体枠上ヒンジピン 622 を移動させることができるようになる。

#### 【0056】

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

10

#### 【0057】

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

#### 【0058】

〔2-10. 外枠側下ヒンジ部材の部位における防犯機構と球噛み防止機構〕

20

本実施形態のパチンコ機 1 における外枠 2 の外枠側下ヒンジ部材 70 の部位における防犯機構と外枠 2 と本体枠 4 との間に遊技球が挟まれるのを防止するための球噛み防止機構について、図 18 を参照して説明する。図 18（a）は図 1 における A-A 断面図であり、（b）は（a）において外枠に対して扉枠と共に本体枠を開いた状態を示す断面図である。

#### 【0059】

外枠 2 は、組立てた状態では、幕板部材 50 の上面における正面視左端部に外枠側下ヒンジ部材 70 が取り付けられている。外枠側下ヒンジ部材 70 の水平部 71 は、幕板部材 50 の上面の左端付近と後方延出部 51 の上面とに載置された状態で取り付けられている。この幕板部材 50 には、上面の後端から上方へ立上っている立壁部 54 を備えている。これにより、外枠側下ヒンジ部材 70 と本体枠側下ヒンジ部材 640 との間の隙間を通して、本体枠 4（パチンコ機 1）の後側へピアノ線等の不正な工具を侵入させようとしても、不正な工具の先端が幕板部材 50 の上面の後端から上方へ延出している立壁部 54 に当接するため、不正な工具がこれ以上後側へ挿入されるのを阻止することができ、外枠側下ヒンジ部材 70 の部位を介して不正行為が行われるのを防止することができる。

30

#### 【0060】

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

40

#### 【0061】

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

50

体枠４との間に遊技球が挟まれるのを低減させることができる。

#### 【００６２】

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

#### 【００６３】

##### 〔３．扉枠の全体構成〕

パチンコ機１の扉枠３について、図１９乃至図２５を参照して説明する。図１９はパチンコ機における扉枠の正面図であり、図２０は扉枠の背面図である。図２１は扉枠を右前から見た斜視図であり、図２２は扉枠を左前から見た斜視図であり、図２３は扉枠を後ろから見た斜視図である。図２４は扉枠を主な部材毎に分解して前から見た分解斜視図であり、図２５は扉枠を主な部材毎に分解して後ろから見た分解斜視図である。

#### 【００６４】

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

#### 【００６５】

また、扉枠３は、扉枠ベースユニット１００の後面下部に取付けられるファールカバーユニット５２０と、扉枠ベースユニット１００の後面下部に取付けられる球送りユニット５４０と、扉枠ベースユニット１００の後面に取付けられ貫通口１１１を閉鎖するガラスユニット５６０と、ガラスユニット５６０の後面下部を覆う防犯カバー５８０と、を備えている。

#### 【００６６】

扉枠３の扉枠ベースユニット１００は、図２４及び図２５に等々示すように、外形が縦長の長方形で前後に貫通している貫通口１１１を有した板状の扉枠ベース１１０と、扉枠ベース１１０の前面で正面視右下隅に取付けられておりハンドルユニット５００を取付けるための筒状のハンドル取付部材１２０と、扉枠ベース１１０の後側に取付けられている枠状の補強ユニット１３０と、補強ユニット１３０の正面視左端側の上下両端に取付けられており前方へ突出して本体枠４の本体枠側上ヒンジ部材６２０及び本体枠側下ヒンジ部材６４０に回転可能に取付けられる扉枠側上ヒンジ部材１４０及び扉枠側下ヒンジ部材１５０と、扉枠ベース１１０の後側に回転可能に取付けられておりガラスユニット５６０を着脱可能に取付けるためのガラスユニット取付部材１６０と、を備えている。

#### 【００６７】

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

に取付けられており発光装飾可能な上皿トップ装飾部材 340 と、を主に備えている。

【0068】

扉枠 3 のトップユニット 350 は、図 24 及び図 25 等に示すように、扉枠ベースユニット 100 の前面において上辺に沿って取付けられる一部が透光性を有したユニットベース 360 と、ユニットベース 360 の前面で左右の中央に取付けられており前方へ膨出している透光性を有したトップ装飾部材 370 と、トップ装飾部材 370 内に取付けられており高音域のサウンドを出力するトップスピーカ（図示は省略）と、ユニットベース 360 の後側に取付けられており前面に複数の LED が取付けられている扉枠上装飾基板 380 と、を備えている。

【0069】

扉枠 3 の左サイドユニット 400 は、図 24 及び図 25 等に示すように、扉枠ベースユニット 100 の前面で貫通口 111 の左側外周縁に沿って取付けられる平板状のユニットベース 410 と、ユニットベース 410 の前面に取付けられており上端がトップユニット 350 のトップ装飾部材 370 の左端まで延びている透光性を有した左サイド装飾部材 420 と、左サイド装飾部材 420 の前側で正面視扉枠 3 の左上隅となる位置に取付けられており左スピーカ（図示は省略）を有した左スピーカユニット 430 と、ユニットベース 410 の後側に取付けられており前面に複数の LED が取付けられた扉枠左装飾基板 440 と、を備えている。

【0070】

扉枠 3 の右サイドユニット 450 は、図 24 及び図 25 等に示すように、扉枠ベースユニット 100 の前面で貫通口 111 の右側外周縁に沿って取付けられる平板状のユニットベース 460 と、ユニットベース 460 の前側に取付けられており上端がトップユニット 350 のトップ装飾部材 370 の右端まで延びている透光性を有した右サイド装飾部材 470 と、右サイド装飾部材 470 の前面で正面視扉枠 3 の右上隅となる位置に取付けられており右スピーカ（図示は省略）を有した右スピーカユニット 480 と、ユニットベース 460 と右サイド装飾部材 470 との間に取付けられており前面に複数の LED が取付けられた扉枠右装飾基板（図示は省略）と、を備えている。

【0071】

扉枠 3 のハンドルユニット 500 は、図 24 及び図 25 等に示すように、扉枠ベースユニット 100 のハンドル取付部材 120 に取付けられるハンドル本体 502 と、ハンドル本体 502 に回動可能に取付けられており遊技者が回動操作可能なハンドルレバー 504 と、ハンドルレバー 504 の前側からハンドル本体 502 に取付けられておりハンドル本体 502 と協働してハンドルレバー 504 を回動可能に支持しているハンドルカバー 506 と、を備えている。また、ハンドルユニット 500 は、図示は省略するが、ハンドル本体 502 内に取付けられておりハンドルレバー 504 の回転角度を検知するハンドル操作センサ 507（図 142 を参照）と、ハンドル本体 502 に取付けられており遊技者が操作可能なストップボタンと、ハンドル本体 502 内に取付けられており遊技者とハンドルレバー 504 との接触を検知する接触検知センサ 509（図 142 を参照）と、を備えている。

【0072】

扉枠 3 のファールカバーユニット 520 は、図 24、図 25、及び図 54 乃至図 56 等に示すように、扉枠ベースユニット 100 の後側に取付けられ前側が開放された浅い箱状のユニット本体 522 と、ユニット本体 522 の前面に取付けられている平板状の蓋部材 524 と、を主に備えている。ファールカバーユニット 520 は、正面視左上隅において前後に貫通しており本体枠 4 の下部満タン球経路ユニット 860 の通常誘導路と皿ユニット 200 の上皿球供給口 210a とを連通させる貫通球通路 526 と、貫通球通路 526 の正面視右側で後方へ向かって開口しており本体枠 4 の下部満タン球経路ユニット 860 の満タン誘導路と連通可能な満タン球受口 528 と、満タン球受口 528 の正面視右側で上方へ向かって開口しており本体枠 4 の球発射装置 680 により発射されにも関わらず遊技領域 5a 内へ到達しなかった遊技球（ファール球）を受けるファール球受口 530 と、

10

20

30

40

50

正面視右下隅で前方へ向かって開口しており満タン球受口 5 2 8 及びファール球受口 5 3 0 に受入れられた遊技球を放出すると共に皿ユニット 2 0 0 の下皿球供給口 2 1 0 c と連通する球放出口 5 3 2 と、を備えている。

#### 【0073】

扉枠 3 の球送りユニット 5 4 0 は、図 2 4 及び図 2 5 等 to 示すように、左右に延びており後側が開放された箱状のユニット本体 5 4 2 と、ユニット本体 5 4 2 の後側に取付けられており前側が開放された箱状でファールカバーユニット 5 2 0 の正面視右側で扉枠ベースユニット 1 0 0 の後側に着脱可能に取付けられるユニットカバー 5 4 4 と、前方へ向かって開口しており皿ユニット 2 0 0 の上皿 2 0 1 に貯留されている遊技球が進入する球進入口 5 4 6 と、球進入口 5 4 6 に進入した遊技球を放出可能とされており後方へ向かって開口している球放出口 5 4 8 と、球進入口 5 4 6 に進入した遊技球を排出可能とされており球進入口 5 4 6 の下側で前方へ向かって開口している球排出口 5 5 0 と、を備えている。また、球送りユニット 5 4 0 は、図示は省略するが、球進入口 5 4 6 から進入した遊技球を一つずつ球放出口 5 4 8 から放出させるための球送りソレノイド 5 5 1 (図 1 4 2 を参照) と、球進入口 5 4 6 から進入した遊技球を球放出口 5 4 8 側又は球排出口 5 5 0 側の何れかに切換える切換機構と、を備えている。

#### 【0074】

扉枠 3 のガラスユニット 5 6 0 は、図 2 4 及び図 2 5 等 to 示すように、扉枠ベースユニット 1 0 0 の貫通口 1 1 1 よりも大きい枠状のユニット枠 5 6 2 と、ユニット枠 5 6 2 の前後両側に取付けられておりユニット枠 5 6 2 の枠内を閉鎖する一対のガラス板 5 6 4 と、を備えている。

#### 【0075】

##### [3-1. 皿ユニットの全体構成]

扉枠 3 の皿ユニット 2 0 0 について、図 2 6 乃至図 4 1 を参照して詳細に説明する。図 2 6 は扉枠の皿ユニットを前から見た斜視図であり、図 2 7 は皿ユニットを後ろから見た斜視図である。図 2 8 は皿ユニットを主な部材毎に分解して前から見た分解斜視図であり、図 2 9 は皿ユニットを主な部材毎に分解して後ろから見た分解斜視図である。図 3 0 (a) は皿ユニットの演出操作ユニットを前から見た斜視図であり、(b) は演出操作ユニットを後ろから見た斜視図である。図 3 1 は演出操作ユニットを主な部材毎に分解して上から見た斜視図であり、図 3 2 は演出操作ユニットを主な部材毎に分解して下から見た分解斜視図である。図 3 3 は演出操作ユニットの取付ベースユニットを分解して上から見た分解斜視図であり、図 3 4 は取付ベースユニットを分解して下から見た分解斜視図である。

#### 【0076】

また、図 3 5 は演出操作ユニットのタッチユニットを分解して上から見た分解斜視図であり、図 3 6 はタッチユニットを分解して下から見た分解斜視図である。図 3 7 は演出操作ユニットのボタンユニットを分解して上から見た分解斜視図であり、図 3 8 はボタンユニットを分解して下から見た分解斜視図である。図 3 9 は皿ユニットの平面図であり、図 4 0 は図 3 9 における B-B 断面において演出操作ユニットの部位を拡大して示す断面図であり、図 4 1 は図 3 9 における C-C 断面において演出操作ユニットの部位を拡大して示す断面図である。

#### 【0077】

更に、図 4 2 (a) は皿ユニットの扉右下演出ユニットの正面図であり、(b) は扉右下演出ユニットの右側面図であり、図 4 3 (a) は扉右下演出ユニットを前から見た斜視図であり、(b) は扉右下演出ユニットを後ろから見た斜視図である。図 4 4 は、図 4 2 (b) の扉右下演出ユニットにおける D-D 断面図である。図 4 5 は扉右下演出ユニットを分解して前から見た分解斜視図であり、図 4 6 は扉右下演出ユニットを分解して後ろから見た分解斜視図である。図 4 7 は扉右下演出ユニットの回転体内部ユニットを分解して前から見た分解斜視図であり、図 4 8 は回転体内部ユニットを分解して後ろから見た分解斜視図である。図 4 9 (a) は扉右下演出ユニットの扉右下回転体が前を向いた状態の正

面図であり、(b)は扉右下回転体が後ろを向いた状態の正面図である。

【0078】

また、図50(a)は皿ユニットの上皿球抜きユニットを皿ユニットベースに取付けた状態で前から見た斜視図であり、(b)は上皿球抜きユニットを皿ユニットベースに取付けた状態で後ろから見た斜視図である。図51は上皿球抜きユニットを分解して前から見た分解斜視図であり、図52は上皿球抜きユニットを分解して後ろから見た分解斜視図である。また、図53(a)は皿ユニットの下皿球抜きユニットを前から見た斜視図であり、(b)下皿球抜きユニットを分解して前から見た分解斜視図である。

【0079】

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

【0080】

また、皿ユニット200は、上皿本体212の前側及び皿ユニットベース210の前側に取付けられる演出操作ユニット220と、上皿本体212、下皿本体214、及び演出操作ユニットの前側及び下側を覆い皿ユニットベース210の前面に取付けられる皿ユニットカバー260と、演出操作ユニット220の右側に配置されており皿ユニットベース210の前面右部に取付けられる扉右下演出ユニット270と、扉右下演出ユニット270の前側を覆い皿ユニットベース210の前面に取付けられる演出ユニットカバー300と、皿ユニットベース210を前後から挟むように取付けられており上皿本体212の上皿201内に貯留されている遊技球を下皿202へ抜き取るための上皿球抜きユニット310と、下皿本体214の下側に取付けられており下皿202に貯留されている遊技球を下方へ排出するための下皿球抜きユニット320と、を備えている。

【0081】

更に、皿ユニット200は、演出操作ユニット220の上面に取付けられており遊技ホールの島設備においてパチンコ機1と隣接して配置される球貸機を操作するための球貸操作ユニット330と、皿ユニットベース210の上部に取付けられており発光装飾可能な上皿トップ装飾部材340と、皿ユニットカバー260の後側で皿ユニットベース210の前面左側に取付けられており前方へ向かって光を照射可能な複数のLEDを備えている皿ユニット左装飾基板345と、演出ユニットカバー300の後側且つ扉右下演出ユニット270の下側で皿ユニットベース210の前面右側に取付けられており前方へ向かって光を照射可能な複数のLEDを備えている皿ユニット右装飾基板346と、皿ユニットベース210の後側に取付けられており後述する上皿前装飾基板233、上皿後装飾基板235、上皿液晶基板241、加振装置242、タッチパネル246、演出ボタン装飾基板251、演出ボタン押圧センサ258、扉右下中継基板281、皿ユニット左装飾基板345、及び皿ユニット右装飾基板346と遊技盤5の図示しない周辺制御基板1510との接続を中継する皿ユニット中継基板347と、を備えている。

【0082】

[3-1a. 皿ユニットベース]

皿ユニット200の皿ユニットベース210は、図28及び図29に示すように、扉枠ベースユニット100の全幅に亘って左右に長く延びている。皿ユニットベース210は、正面視左上隅付近で前後に貫通していると共に後方へ筒状に延びている上皿球供給口210aと、上皿球供給口210aの下側で前後に貫通していると共に上下に延びている複数の長穴からなるスピーカスリット210bと、正面視左右中央の下部において前後に貫

10

20

30

40

50

通していると共に後方へ筒状に延びている下皿球供給口 2 1 0 c と、下皿球供給口 2 1 0 c の正面視右上側で前後に貫通していると共に上下に延びており上部が上皿本体 2 1 2 の右端に位置する上皿球送り口 2 1 0 d と、を備えている。

#### 【0083】

また、皿ユニットベース 2 1 0 は、上皿球送り口 2 1 0 d の正面視左側で前後に貫通している内周が四角形の透口 2 1 0 e と、透口 2 1 0 e の下辺から前方へ板状に突出している受片 2 1 0 f と、上皿球送り口 2 1 0 d の正面視右上側で前後に貫通している逃し口 2 1 0 g と、正面視右下隅で前後に貫通しており扉枠ベースユニット 1 0 0 のハンドル取付部材 1 2 0 が挿通されるハンドル挿通口 2 1 0 h と、正面視右隅付近で前後に貫通しており施錠ユニット 7 0 0 の鍵シリンダ 7 1 0 が挿通されるシリンダ挿通口 2 1 0 i と、筒状の下皿球供給口 2 1 0 c の正面視右側の側面において後端から前方へ向かって切欠かれている切欠部 2 1 0 j と、を備えている。

#### 【0084】

##### [3-1b. 上皿本体]

皿ユニット 2 0 0 の上皿本体 2 1 2 は、図 2 8 及び図 2 9 に示すように、正面視左右の中央より左側の方が大きく前方へ膨出しており、上方及び後方へ開放された容器状に形成されている。上皿本体 2 1 2 は、正面視右端側に左方及び後方へのみ開放されており遊技球が流通可能な誘導通路部 2 1 2 a を備えている。この上皿本体 2 1 2 は、底面が全体的に右端が低くなるように傾斜している。詳述すると、上皿本体 2 1 2 を皿ユニットベース 2 1 0 に取付けた状態で、上皿本体 2 1 2 の底面が、上皿球供給口 2 1 0 a の下側の位置から上皿球送り口 2 1 0 d の上端から遊技球の外径よりも若干下側の位置へ向かって低くなるように傾斜している。これにより、上皿球供給口 2 1 0 a から前方へ放出された遊技球を、上皿本体 2 1 2 内に受けて貯留することができると共に、受けた遊技球を誘導通路部 2 1 2 a の右端側から上皿球送り口 2 1 0 d へ供給することができる。

#### 【0085】

また、上皿本体 2 1 2 は、底面の後端側で左右の中央から右端付近まで延びている金属製のアース金具 2 1 2 b を備えている。このアース金具 2 1 2 b は、図示は省略するが、電氣的に接地（アース）されており、遊技球が接触することで、遊技球に帯電した静電気を除去することができる。

#### 【0086】

##### [3-1c. 下皿本体]

皿ユニット 2 0 0 の下皿本体 2 1 4 は、図 2 8 及び図 2 9 に示すように、前端辺に対して後端辺が長い平面視台形で、上方及び後方が開放された容器状に形成されている。下皿本体 2 1 4 は、底面に上下に貫通しており下皿球抜きユニット 3 2 0 によって閉鎖可能とされている球抜き孔 2 1 4 a を備えており、球抜き孔 2 1 4 a へ向かって低くなるように底面が傾斜している。この下皿本体 2 1 4 は、皿ユニットベース 2 1 0 の下皿球供給口 2 1 0 c から前方へ放出された遊技球を受けて貯留することができると共に、球抜き孔 2 1 4 a から遊技球を皿ユニット 2 0 0 の下方へ排出することができる。

#### 【0087】

##### [3-1d. 演出操作ユニットの全体構成]

皿ユニット 2 0 0 の演出操作ユニット 2 2 0 は、図 3 0 乃至図 3 2 に示すように、正面視左右の中央で皿ユニットベース 2 1 0 及び上皿本体 2 1 2 に取付けられる取付ベースユニット 2 2 0 A と、取付ベースユニット 2 2 0 A に取付けられるタッチユニット 2 2 0 B と、タッチユニット 2 2 0 B の正面視左側で取付ベースユニット 2 2 0 A に取付けられるボタンユニット 2 2 0 C と、タッチユニット 2 2 0 B と取付ベースユニット 2 2 0 A との間に介装される円筒状の複数のダンパ 2 2 2 と、タッチユニット 2 2 0 B 及びボタンユニット 2 2 0 C の外周を上側から覆うように取付ベースユニット 2 2 0 A に取付けられるユニットカバー 2 2 4 と、取付ベースユニット 2 2 0 A の正面視右端に取付けられる装飾部材 2 2 6 と、を備えている。

#### 【0088】

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

#### 【００８９】

##### [３－１ｄ－１．取付ベースユニット]

演出操作ユニット２２０の取付ベースユニット２２０Ａは、図３１乃至図３４に示すように、皿ユニットベース２１０の前面に取付けられ上方が開放された浅い箱状の取付ベース２３０と、取付ベース２３０の上側に取付けられると共に後端が上皿本体２１２の前端に取付けられ上側からタッチユニット２００Ｂを収容可能な上方が開放された浅い箱状のユニットケース２３１と、ユニットケース２３１の前端に取付けられる横長の上皿前レンズ部材２３２と、上皿前レンズ部材２３２とユニットケース２３１との間に配置され前面に複数のＬＥＤを備えた上皿前装飾基板２３３と、上皿前レンズ部材２３２の前側を覆いユニットカバー２２４に取付けられる透光性を有した上皿前装飾部材２３４と、を備えている。

#### 【００９０】

また、取付ベースユニット２２０Ａは、ユニットケース２３１の後端に取付けられており上方へ向かって光を照射可能な複数のＬＥＤを備えた上皿後装飾基板２３５と、上皿後装飾基板２３５の上側に配置されユニットカバー２２４に取付けられる透光性を有した上皿後装飾部材２３６と、上皿後装飾部材２３６の前側においてユニットカバー２２４とユニットケース２３１とによって挟持され上皿後装飾基板２３５からの光を導いて上端が線状に発光可能な線状発光レンズ部材２３７と、上皿後装飾部材２３６の正面視右側でユニットカバー２２４に取付けられる筒状のボタン取付部材２３８と、ボタン取付部材２３８によって上下にスライド可能に取付けられる上皿球抜きボタン２３９と、を備えている。

#### 【００９１】

取付ベース２３０は、前後の略中央から前側に、前方へ向かうに従って低くなるように傾斜している平板状の取付側受部２３０ａと、取付側受部２３０ａを貫通しており左右に離間した二つの貫通口２３０ｂと、貫通口２３０ｂの周縁から下方へ延出している筒状の筒状受部２３０ｃと、を備えている。貫通口２３０ｂは、内周が四角形に形成されている。筒状受部２３０ｃは、下方へ向かうに従って窄まるように角錐筒状に形成されている（図４１を参照）。詳述すると、筒状受部２３０ｃは、前側の内周壁が取付側受部２３０ａの面に対して略垂直に延びており、後側の内周壁が取付側受部２３０ａの面に対して下方へ向かうに従って前方へ向かうように傾斜して延びている。また、筒状受部２３０ｃは、左右両側の内周壁が取付側受部２３０ａの面の垂直に対して下端（先端）同士が僅かに接近するように傾斜して延びている。

#### 【００９２】

ユニットケース２３１は、上方へ開放されておりタッチユニット２２０Ｂを収容可能な収容凹部２３１ａと、収容凹部２３１ａの底面の正面視左右両端付近から夫々前後に離間して一対ずつ上方へ円柱状に突出している横支持ピン２３１ｂと、収容凹部２３１ａの底面の前端付近から左右に離間して上方へ円柱状に突出している一対の前支持ピン２３１ｃと、収容凹部２３１ａにおいて底面の前後端側の左右中央から上方へ突出している中央支持突起２３１ｄと、収容凹部２３１ａの底面の下側から下方へ向かうに従って窄まるように角錐状に突出しており左右に離間した二つの受突部２３１ｅと、を備えている。

#### 【００９３】

また、ユニットケース２３１は、収容凹部２３１ａよりも正面視左側で上下に円形に貫通しておりボタンユニット２２０Ｃの下部が挿通される挿通孔２３１ｆと、上面における挿通孔２３１ｆの周りに配置されておりボタンユニット２２０Ｃを取付けるためのボタン

10

20

30

40

50

ユニット取付部 231g と、収容凹部 231a の後側の外周壁において左右に延びていると共に上端から下方へ窪み線状発光レンズ部材 237 の線状発光部 237b が配置される切欠部 231h と、を備えている。

#### 【0094】

ユニットケース 231 の収容凹部 231a は、平面視の形状が、左右に延びた四角形と、その四角形の左右両辺から外側へ突出した台形とを組合せた形状に形成されている。また、収容凹部 231a は、左右両側の台形の部位の底面に対して、四角形の部位の底面が、下方へ低く形成されている。この収容凹部 231a の底面の段差は、ダンパ 222 の高さ（軸方向の長さ）よりも若干低く形成されている。

#### 【0095】

四つの横支持ピン 231b は、収容凹部 231a における台形の部位の底面から上方へ突出しており、筒状のダンパ 222 内へ挿入可能に形成されている。また、横支持ピン 231b は、上端側に、上端側へ向かうに従って直径が小さくなる円錐台状のテーパ部 231i を備えている（図 40 を参照）。横支持ピン 231b は、収容凹部 231a の底面からテーパ部 231i の中間までの距離が、ダンパ 222 の長さと同じとされており、全体がダンパ 222 よりも長く形成されている。一对の前支持ピン 231c は、筒状のダンパ 222 内へ挿入可能とされており、ダンパ 222 の半分の長さよりも若干長く形成されている。

#### 【0096】

中央支持突起 231d の上端は、収容凹部 231a における台形の部位の底面と同じ高さまで突出している。受突部 231e は、外周が四角形の円錐台状に形成されている。二つの受突部 231e は、取付ベース 230 の二つの貫通口 230b と対応した位置に形成されている。受突部 231e は、前側の外周壁が収容凹部 231a の底面に対して略垂直に延びており、後側の外周壁が収容凹部 231a の底面に対して下方へ向かうに従って前方へ向かうように傾斜して延びている。また、受突部 231e は、左右両側の外周壁が収容凹部 231a の面の垂直に対して下端（先端）同士が僅かに接近するように傾斜して延びている。受突部 231e の外周壁の形状は、取付ベース 230 の筒状受部 230c の内周壁の形状と対応している。この受突部 231e は、組立てた状態で、下端が取付ベース 230 の貫通口 230a 内に挿入されると共に、筒状受部 230c の内周壁との間に僅かな隙間が形成される。

#### 【0097】

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

#### 【0098】

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

#### 【0099】

上皿球抜きボタン 239 は、ボタン取付部材 238 によって上下にスライド可能に取付けられ、ボタン取付部材 238 よりも下方へ延出している延出片 239a を備えている。この上皿球抜きボタン 239 を下方へ押圧することで、上皿球抜きユニット 310 を動作

させて上皿 201 内に貯留されている遊技球を、上皿 201 から下皿 202 へ排出する（抜く）ことができる。

#### 【0100】

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

10

#### 【0101】

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

20

#### 【0102】

##### 〔3-1 d-2. タッチユニット〕

演出操作ユニット 220 のタッチユニット 220 B は、図 35 及び図 36 に示すように、上方が開放された浅い箱状の下ケース 240 と、下ケース 240 内に上側から取付けられる上皿液晶基板 241 と、下ケース 240 内において上皿液晶基板 241 の左右両外側に配置される一对の加振装置 242 と、一对の加振装置 242 及び上皿液晶基板 241 の上側を覆うと共に下ケース 240 に取付けられ上方が開放された浅い箱状のベース部材 243 と、ベース部材 243 内に上側から挿入され上皿液晶基板 241 によって制御され画像を表示可能な上皿液晶表示装置 244 と、上皿液晶表示装置 244 の外周を覆う薄い金属板からなる枠状のアース金具 245 と、アース金具 245 及び上皿液晶表示装置 244 の上面を覆う透明なタッチパネル 246 と、タッチパネル 246 の外周を上側から覆いベース部材 243 を通して下ケース 240 に取付けられる枠状の上カバー 247 と、を備えている。

30

#### 【0103】

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

40

#### 【0104】

下ケース 240 は、外形がユニットケース 231 の収容凹部 213 a の内形と対応しており、収容凹部 213 a 内に収容可能に形成されている。下ケース 240 は、左右に延びた長方形の基板取付部 240 a と、基板取付部 240 a の左右両側から夫々台形に突出している平板状の突出部 240 b と、各突出部 240 b をダンパ 222 の外径と同じ内形で上下に貫通していると共に一部が左右方向外側へ開放されており前後に離間して形成された一对のダンパ取付凹部 240 c と、ダンパ取付凹部 240 c の内周面から突出しているフランジ部 240 d と、突出部 240 b における一对のダンパ取付凹部 240 c の間で

50

基板取付部 240 a 寄りに配置され加振装置 242 が取付けられる加振装置取付部 240 e と、を備えている。

【0105】

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

【0106】

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

【0107】

ベース部材 243 は、上皿液晶表示装置 244 が上側から挿入され浅い箱状に形成された液晶取付凹部 243 a と、液晶取付凹部 243 a の左右両側から外方へ延出している延出部 243 b と、延出部 243 b の先端で下ケース 240 のダンパ取付凹部 240 c と対応する位置で上下に貫通しており上側が大径に座グリされたネジ孔 243 c と、ネジ孔 243 c の下端側に形成されており下端へ向かうに従って直径が大きくなる C 面取り状のテーパ部 243 d (図 40 を参照) と、を備えている。

【0108】

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

【0109】

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

【0110】

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

【0111】

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

【0112】

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

【0113】

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

10

20

30

40

50

入によって破損するのを防止することができる。

#### 【0114】

[3-1d-3. ボタンユニット]

演出操作ユニット220のボタンユニット220Cは、図37及び図38に示すように、取付ベースユニット220Aにおけるユニットケース231のボタンユニット取付部231gに取付けられる円筒状のユニット本体250と、ユニット本体250の下側に配置され上面にLEDが備えられた演出ボタン装飾基板251と、演出ボタン装飾基板251の下側を覆いユニット本体250の下側に取付けられる基板カバー252と、を備えている。

#### 【0115】

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

#### 【0116】

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

#### 【0117】

ボタンベース253は、柵部250bの内周に挿入される筒状の下筒部253aと、下筒部253aの上端から上方へ向かうに従って直径が大きくなる円錐筒状の上筒部253bと、上筒部253bの上端から下方へ延出しており下端がユニット本体250の貫通口250cを貫通可能とされていると共に下端から外方へ突出しユニット本体250の下面と係合（当接）可能な爪を有する一対の係合爪部253cと、上筒部253bの外周面から上端の外径よりも短く外方へ放射状に突出しており下端がユニット本体250の柵部250bの上面と当接可能な複数の平板状の当接片253dと、下筒部253a及び上筒部253bの外周面から外方へ平板状に延出しており演出ボタン押圧センサ258に検知される検知片253eと、を備えている。

#### 【0118】

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

#### 【0119】

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

#### 【0120】

このボタンユニット220Cは、ボタンベース253、導光部材255、拡散レンズ部材256、及び上皿演出ボタン本体が一体的に組立てられており、それらが一緒にユニット本体250内を上下にスライドすることができる。これらボタンベース253等は、バネ部材254の付勢力によって、上皿演出ボタン257の上面がユニット本体250の上

10

20

30

40

50

端よりも上方へ突出すると共に、ボタンベース 2 5 3 の一対の係合爪部 2 5 3 c がユニット本体 2 5 0 の下面と係合することで、これ以上の上昇が規制され、上皿演出ボタン 2 5 7 等が上昇端に位置した状態となる。

#### 【0 1 2 1】

バネ部材 2 5 4 の付勢力に抗して上皿演出ボタン 2 5 7 を下方へ押圧すると、上皿演出ボタン 2 5 7 等が下降し、ボタンベース 2 5 3 の検知片 2 5 3 e が、演出ボタン押圧センサ 2 5 8 によって検知され、上皿演出ボタン 2 5 7 の押圧操作が検知される。上皿演出ボタン 2 5 7 の押圧により、ボタンベース 2 5 3 が下降すると、ボタンベース 2 5 3 の複数の当接片 2 5 3 d の下端が、ユニット本体 2 5 0 の棚部 2 5 0 b の上面に当接し、これ以上の下降が規制され、上皿演出ボタン 2 5 7 等が下降端に位置した状態となる。

10

#### 【0 1 2 2】

また、ボタンユニット 2 2 0 C は、演出ボタン装飾基板 2 5 1 の L E D を発光させることで、上皿演出ボタン 2 5 7 を発光装飾させることができる。演出ボタン装飾基板 2 5 1 の L E D は、フルカラー L E D とされており、上皿演出ボタン 2 5 7 を様々な色に発光装飾させることができる。

#### 【0 1 2 3】

##### [ 3 - 1 d - 4 . 演出操作ユニットの特徴 ]

本実施形態の演出操作ユニット 2 2 0 は、図 4 0 に示すように、組立てた状態で、タッチユニット 2 2 0 B の下ケース 2 4 0 のダンパ取付凹部 2 4 0 c に取付けられたダンパ 2 2 2 の下端が、下ケース 2 4 0 の下面よりも下方へ突出していることから、取付ベースユニット 2 2 0 A のユニットケース 2 3 1 の収容凹部 2 3 1 a の底面と、タッチユニット 2 2 0 B の下ケース 2 4 0 の下面との間に、隙間が形成される。また、ユニットケース 2 3 1 の四つの横支持ピン 2 3 1 b の先端面（上端面）は、ベース部材 2 4 3 のネジ孔 2 4 3 c の座グリの底面と一致しており、横支持ピン 2 3 1 b に対するタッチユニット 2 2 0 B の上方へ移動が、横支持ピン 2 3 1 b の上端にねじ込まれたビス 2 2 7 の頭部の平座金によって規制されている。また、横支持ピン 2 3 1 b の上端側に形成されたテーパ部 2 3 1 i と、ベース部材 2 4 3 のネジ孔 2 4 3 c の下端側に形成されたテーパ部 2 4 3 d とは、互いに離間している。

20

#### 【0 1 2 4】

また、演出操作ユニット 2 2 0 は、図 4 1 に示すように、ユニットケース 2 3 1 の前支持ピン 2 3 1 c に挿入されているダンパ 2 2 2 の上面は、収容凹部 2 3 1 a の底面における横支持ピン 2 3 1 b 側の底面よりも若干上方へ突出している。また、ユニットケース 2 3 1 の収容凹部 2 3 1 a の底面と、下ケース 2 4 0 の下面との間に隙間が形成されていることから、ユニットケース 2 3 1 の前支持ピン 2 3 1 c に挿入されたダンパ 2 2 2 の上面と、下ケース 2 4 0 の下面との間にも隙間が形成されている。また、ユニットケース 2 3 1 の中央支持突起 2 3 1 d の上面と下ケース 2 4 0 の下面との間にも隙間が形成されている。つまり、タッチユニット 2 2 0 B は、左右両側の横支持ピン 2 3 1 b に挿入されたダンパ 2 2 2 によって、下面が宙に浮いた状態で取付ベースユニット 2 2 0 A に取付けられている。

30

#### 【0 1 2 5】

更に、演出操作ユニット 2 2 0 は、取付ベースユニット 2 2 0 A の取付ベース 2 3 0 における下方へ窄まる角錐筒状の筒状受部 2 3 0 c 内に、上側からタッチユニット 2 2 0 B が取付けられているユニットケース 2 3 1 における下方へ窄まる角錐状の受突部 2 3 1 e の下端が挿入されている。この筒状受部 2 3 0 c の内周壁と、受突部 2 3 1 e の外周壁との間には、僅かな隙間が形成されている。これにより、通常の状態では、取付ベース 2 3 0 には、ユニットケース 2 3 1 の内側（収容凹部 2 3 1 a の中央側）が宙に浮いた状態で、ユニットケース 2 3 1 の外周付近のみが取付けられている。

40

#### 【0 1 2 6】

また、演出操作ユニット 2 2 0 は、図 3 0 等 に示すように、タッチユニット 2 2 0 B において遊技領域 5 a に近い後側の辺に沿って線状発光レンズ部材 2 3 7 の線状発光部 2 3

50

7bの上端が線状(带状)に露出している。線状発光部237bの上端の長さは、タッチユニット220Bの後辺の長さの約2/3である。このタッチユニット220Bの後辺に沿って露出している線状発光部237bの上端の後側に、上皿後装飾部材236が配置されている。また、上皿後装飾部材236の正面視右側に、上皿球抜きボタン239が配置されている。更に、タッチユニット220Bの正面視左側に、ボタンユニット220Cが配置されている。

#### 【0127】

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

10

#### 【0128】

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

#### 【0129】

また、演出操作ユニット220では、タッチユニット220Bを複数のダンパ222によってユニットケース231から浮いた状態で支持しているため、遊技状態に応じて加振装置242を動作させることで、タッチユニット220Bを振動させることができる。タッチパネル246を用いた演出の際に、加振装置242によってタッチパネル246(タッチユニット220B)を振動させることで、加振装置242による振動をタッチパネル246に接触している遊技者の指や手等に伝達させて、遊技者に対して画像の操作ボタンを操作しているにも関わらず恰も実体のある操作ボタンを操作しているように錯覚させて驚かせることができ、タッチパネル246と振動による演出を遊技者に楽しませて興味が低下するのを抑制することができる。

20

#### 【0130】

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

30

#### 【0131】

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

40

#### 【0132】

50

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

#### 【0133】

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

10

#### 【0134】

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

20

#### 【0135】

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

30

#### 【0136】

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

#### 【0137】

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

40

#### 【0138】

更に、上皿液晶基板 241 や上皿液晶表示装置 244 を備えたタッチユニット 220 B を、取付ベースユニット 220 A の取付ベース 230 とユニットケース 231 とによって、皿ユニットカバー 260 の後述する上皿下被覆部 262 の上面よりも高い位置に配置し

50

ていると共に、タッチユニット 220B の後側の外周面に防水シール 248 を貼付けている。これにより、上皿 201 において、外気に触れることで上皿本体 212 や遊技球の表面で結露した水（水滴）が、上皿 201 の下方（上皿下被覆部 262 上）へ流動しても、タッチユニット 220B 内へ結露した水が浸入するのを防止することができ、タッチユニット 220B において不具合が発生するのを防止することができる。

#### 【0139】

また、図 41 に示すように、上皿後装飾部材 236 や線状発光レンズ部材 237 を発光装飾させる上皿後装飾基板 235 を、上皿 201 の底面よりも高い位置に配置しているため、上皿 201 で結露した水滴にさらされることがなく、上皿後装飾基板 235 においてショートや腐蝕等の不具合が発生するのを防止することができる。

10

#### 【0140】

##### [3-1e. 皿ユニットカバー]

皿ユニット 200 の皿ユニットカバー 260 は、図 26 乃至図 29 に示すように、左右に延びていると共に、左右の中央が前方へ膨出しており、後方へ開放された殻状に形成されている。皿ユニットカバー 260 は、左右の略中央で前方へ開口しており後端が皿ユニットベース 210 によって閉鎖される下皿開口部 261 と、下皿開口部 261 の内周壁における天板側（上側）を形成しており上皿本体 212 及び演出操作ユニット 220 の下側を覆う上皿下被覆部 262 と、下皿開口部 261 の正面視左側に配置されており本体枠 4 のスピーカユニット 920 の低音スピーカからの音を透過させるスピーカグリル 263 と、スピーカグリル 263 の上側に配置され皿ユニット左装飾基板 345 によって発光装飾される皿ユニット左装飾部材 264 と、下皿開口部 261 の正面視右側に配置されておりハンドルユニット 500 のハンドル本体 502 の後部が通過するハンドル口 265 と、皿ユニットカバー 260 の底面を形成しており下皿本体 214 の下側を覆う底板部 266 と、左右の中央で底板部 266 を上下に貫通しており下皿球抜きユニット 320 によって閉鎖される底板開口部 267 と、を備えている。

20

#### 【0141】

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

#### 【0142】

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

30

#### 【0143】

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

#### 【0144】

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

40

#### 【0145】

##### [3-1f. 扉右下演出ユニット]

皿ユニット 200 の扉右下演出ユニット 270 は、図 42 乃至図 49 に示すように、ハ

50

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

#### 【0146】

また、扉右下演出ユニット270は、従動ギア274とは扉右下回転体270Aの反対側に取付けられておりユニットベース271に回転可能に支持されている回転体側軸受部材276と、扉右下回転体270Aの従動ギア274とは反対側をユニットベース271と協働して回転可能に支持しているベース側軸受部材277と、ユニットベース271に取付けられており扉右下回転体270Aの回転位置を検知可能な二つの回転検知センサ278と、扉右下回転体270Aの正面視左側でユニットベース271に取付けられている装飾部材279と、ユニットベース271の後側に取付けられており前面に複数のLEDを備えた扉右下ベース装飾基板280と、ユニットベース271の後側に取付けられており扉右下駆動モータ272、回転検知センサ278、扉右下ベース装飾基板280、及び後述する扉右下回転体装飾基板291と周辺制御基板1510との接続を中継する扉右下中継基板281と、を備えている。

#### 【0147】

扉右下回転体270Aは、外殻を構成し夫々が半球殻状の前外殻部材285及び後外殻部材286と、前外殻部材285と後外殻部材286との間に配置される回転体内部ユニット290と、を備えている。前外殻部材285及び後外殻部材286は、回転軸を中心に半円形状の切欠部285a、286aが夫々形成されている。前外殻部材285は、透光性を有した半球殻状の表面に、金属光沢を有し周方向へ帯状に延びている帯装飾285bと、帯装飾285bの中央に配置されているハート形のハート装飾285cと、を備えている。一方、後外殻部材286は、透光性を有した半球殻状の表面に、金属光沢を有し周方向へ帯状に延びている帯装飾286bを備えている。前外殻部材285と後外殻部材286とを合わせた時に、前外殻部材285の帯装飾285bと後外殻部材286の帯装飾286bとが繋がるように形成されている。

#### 【0148】

回転体内部ユニット290は、図47及び図48に示すように、円盤状で両面に複数のLEDが備えられている扉右下回転体装飾基板291と、扉右下回転体装飾基板291の中心に取付けられており扉右下回転体装飾基板291の面に対して垂直に延びており先端が軸部材275に取付けられる円柱状の第一固定軸部材292と、第一固定軸部材292とは扉右下回転体装飾基板291の反対側に取付けられており扉右下回転体装飾基板291の面に対して垂直に延びており先端がユニットベース271及びベース側軸受部材277に取付けられる円筒状の第二固定軸部材293と、を備えている。図示は省略するが、第二固定軸部材293の内部には、扉右下中継基板281と扉右下回転体装飾基板291とを接続する配線コードが挿入されている。

#### 【0149】

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

には、放射状に延びた平板状のリブが複数備えられている。

#### 【0150】

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

#### 【0151】

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

#### 【0152】

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

#### 【0153】

回転体側軸受部材276は、第二固定軸部材293が回転可能に挿入される軸受孔276aと、外方へ延出している平板状の検知片276bと、を備えている。ベース側軸受部材277は、ユニットベース271における第二突出片271cの前端のU字状の軸受溝271dの開放されている前端側を閉鎖するように、第二突出片271cの前端に取付けられる。二つの回転検知センサ278は、扉右下回転体270Aの回転軸を挟んで対称に第二突出片271cに取付けられる。二つの回転検知センサ275は、扉右下回転体270Aのハート装飾285cが前方を向く回転位置（図49（a）を参照）と、ハート装飾285cが後方を向く回転位置（図49（b）を参照）とを、夫々検知することができる。

#### 【0154】

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

#### 【0155】

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

#### 【0156】

##### [3-1g. 演出ユニットカバー]

皿ユニット200の演出ユニットカバー300は、図28及び図29に示すように、扉右下演出ユニット270における球状の扉右下回転体270Aの前側を覆う半球状で透明な回転体カバー部301と、回転体カバー部301の外周に形成されており皿ユニットカ

10

20

30

40

50

パー 2 6 0 の正面視右側の装飾と連続した装飾部 3 0 2 と、回転体カバー部 3 0 1 の下部右側において前後に貫通しており施錠ユニット 7 0 0 の鍵シリンダ 7 1 0 が挿通されるシリンダ挿通口 3 0 3 と、を備えている。

#### 【0157】

演出ユニットカバー 3 0 0 は、全体が後方が開放された容器状で、透光性を有している。この演出ユニットカバー 3 0 0 は、回転体カバー部 3 0 1 の上側が扉右下演出ユニット 2 7 0 の扉右下ベース装飾基板 2 8 0 によって発光装飾されると共に、回転体カバー部 3 0 1 の下側が皿ユニット右装飾基板 3 4 6 によって発光装飾される。

#### 【0158】

##### [3-1h. 上皿球抜きユニット]

皿ユニット 2 0 0 の上皿球抜きユニット 3 1 0 は、図 5 0 乃至図 5 2 に示すように、皿ユニットベース 2 1 0 の透口 2 1 0 e 及び受片 2 1 0 f を前側から覆うように皿ユニットベース 2 1 0 の前面に取付けられ後方が開放された縦長箱状で上部に上皿球抜きボタン 2 3 9 の延出片 2 3 9 a が挿通可能な挿通口 3 1 1 a を有しているカバー 3 1 1 と、カバー 3 1 1 内における皿ユニットベース 2 1 0 の透口 2 1 0 e の正面視左上となる位置に取付けられている前ベース部材 3 1 2 と、前ベース部材 3 1 2 によって回転可能に支持されており上皿球抜きボタン 2 3 9 の押圧により回転する押圧伝達部材 3 1 3 と、押圧伝達部材 3 1 3 を上皿球抜きボタン 2 3 9 が上昇する方向へ付勢している第一バネ部材 3 1 4 と、を備えている。

#### 【0159】

また、上皿球抜きユニット 3 1 0 は、皿ユニットベース 2 1 0 の上皿球送り口 2 1 0 d を後側から閉鎖するように皿ユニットベース 2 1 0 の後側に取付けられている後ベース部材 3 1 5 と、後ベース部材 3 1 5 と皿ユニットベース 2 1 0 との間に配置されていると共に後ベース部材 3 1 5 によって昇降可能に取付けられており上側から押圧伝達部材 3 1 3 が接触している上皿球抜きスライダ 3 1 6 と、上皿球抜きスライダ 3 1 6 を上方へ付勢している第二バネ部材 3 1 7 と、を備えている。

#### 【0160】

前ベース部材 3 1 2 は、皿ユニットベース 2 1 0 の前面と平行に延びておりカバー 3 1 1 に取付けられる平板状のベース部 3 1 2 a と、ベース部 3 1 2 a の左右両辺から前方へ平板状に延出している一对の延出片 3 1 2 b と、延出片 3 1 2 b の前端から後方へ U 字状に凹んだ軸支部 3 1 2 c と、ベース部 3 1 2 a の前面下端付近に備えられており第一バネ部材 3 1 4 の後端が係止される鉤状のバネ係止部（図示は省略）と、を備えている。

#### 【0161】

押圧伝達部材 3 1 3 は、両端が前ベース部材 3 1 2 の一对の軸支部 3 1 2 c 内へ回転可能に挿入される横長円柱状の軸部 3 1 3 a と、軸部 3 1 3 a から後方へ平板状に延出している後方延出片 3 1 3 b と、後方延出片 3 1 3 b の上面における正面視左端付近から上方へ平板状に延出しており上皿球抜きボタン 2 3 9 の延出片 2 3 9 c の下端が当接可能な上方延出片 3 1 3 c と、後方延出片 3 1 3 b の下面における正面視右端から下方へ平板状に延出している下方延出片 3 1 3 d と、軸部 3 1 3 a における正面視左端付近の下側から下方へ突出しており第一バネ部材 3 1 4 の前端が係止される鉤状のバネ係止部 3 1 3 e と、を備えている。下方延出片 3 1 3 d は、後方へ向かうに従って下方へ延びる三角形に形成されており、下端が上皿球抜きスライダ 3 1 6 と当接可能とされている。

#### 【0162】

後ベース部材 3 1 5 は、皿ユニットベース 2 1 0 の後面と平行に平板状に延びており皿ユニットベース 2 1 0 に取付けられるベース部 3 1 5 a と、ベース部 3 1 5 a の前面で左右に離間して備えられており上皿球抜きスライダ 3 1 6 の左右両端をスライド可能に支持するスライダ支持部 3 1 5 b と、ベース部 3 1 5 a の上端における皿ユニットベース 2 1 0 の上皿球送り口 2 1 0 d の上部と対応する位置に前方へ開口していると共にベース部 3 1 5 a の後側で下方へ開口し遊技球が流通可能な上部入口 3 1 5 c と、を備えている。

#### 【0163】

また、後ベース部材 3 1 5 は、ベース部 3 1 5 a の後側で上部入口 3 1 5 c と連続して下方へ延びていると共に後方へ開放されており下端が後方へ湾曲している第一誘導路 3 1 5 d と、第一誘導路 3 1 5 d の下側から下方へ延びた後に正面視左方へ延びて左端が左方へ開放されており全体が後方へ開放されている L 字状の第二誘導路 3 1 5 e と、第二誘導路 3 1 5 e における左方へ延びた部位の後端側を閉鎖している平板状の通路蓋 3 1 5 f と、L 字状の第二誘導路 3 1 5 e に二辺が囲まれるようにベース部 3 1 5 a を前後に貫通している開口部 3 1 5 g と、ベース部 3 1 5 a の前面から前方へボス状に突出しており第二バネ部材 3 1 7 の上端が係止されるバネ係止部 3 1 5 h と、を備えている。

#### 【0164】

後ベース部材 3 1 5 における L 字状の第二誘導路 3 1 5 e は、左方へ延びた部位が、左方へ向かうに従って低くなるように傾斜している。この第二誘導路 3 1 5 e の左端は、図 5 0 (b) に示すように、皿ユニットベース 2 1 0 における筒状の下皿球供給口 2 1 0 c の切欠部 2 1 0 j に挿入されており、第二誘導路 3 1 5 e と下皿球供給口 2 1 0 c とが互いに連通している。

#### 【0165】

上皿球抜きスライダ 3 1 6 は、平板状で左右両端が後ベース部材 3 1 5 のスライダ支持部 3 1 5 b にスライド可能に支持されるスライダベース 3 1 6 a と、スライダベース 3 1 6 a の上端における正面視中央より左側から前方へ皿ユニットベース 2 1 0 の透口 2 1 0 e を通って受片 2 1 0 f の上側へ延出し上面に押圧伝達部材 3 1 3 の下方延出片 3 1 3 d の下端が当接可能な伝達片 3 1 6 b と、伝達片 3 1 6 b の下側でスライダベース 3 1 6 a の後側から下方へ向かうに従って後方へ突出している三角状の作動伝達部 3 1 6 c と、スライダベース 3 1 6 a の前面から突出しており第二バネ部材 3 1 7 の下端が係止される鉤状のバネ係止部 3 1 6 d と、を備えている。

#### 【0166】

上皿球抜きユニット 3 1 0 は、皿ユニット 2 0 0 を組立てた状態で、後ベース部材 3 1 5 の上部入口 3 1 5 c が、上皿本体 2 1 2 の誘導通路部 2 1 2 a の正面視右端側となる下端に開口している。これにより、上皿 2 0 1 内の遊技球を、上部入口 3 1 5 c からベース部 3 1 5 a の後側の第一誘導部 3 1 5 d を介して球送りユニット 5 4 0 へ供給することができる。

#### 【0167】

また、上皿球抜きユニット 3 1 0 は、上皿球抜きボタン 2 3 9 を下方へ押圧すると、上皿球抜きボタン 2 3 9 の延出片 2 3 9 a によって押圧伝達部材 3 1 3 が、第一バネ部材 3 1 4 の付勢力に抗して軸部 3 1 3 a を中心に、下方延出片 3 1 3 d の下端が下方へ移動する方向へ回動する。押圧伝達部材 3 1 3 の回動に伴って下方延出片 3 1 3 d の下端が下方へ移動すると、下方延出片 3 1 3 d の下端が当接している上皿球抜きスライダ 3 1 6 の伝達片 3 1 6 b によって上皿球抜きスライダ 3 1 6 が第二バネ部材 3 1 7 の付勢力に抗して下方へスライドする。

#### 【0168】

この上皿球抜きスライダ 3 1 6 が下方へスライドすることで、作動伝達部 3 1 6 c が、球送りユニット 5 4 0 の切換機構を動作させて球送りユニット 5 4 0 内での流路が切換えられて、第一誘導路 3 1 5 d 側が第二誘導路 3 1 5 e 側と連通した状態となる。これにより、上皿 2 0 1 内の遊技球が、上部入口 3 1 5 c 、第一誘導路 3 1 5 d 、球送りユニット 5 4 0 、及び第二誘導路 3 1 5 e を通って、下皿球供給口 2 1 0 c から下皿 2 0 2 へ排出され、上皿 2 0 1 内の遊技球を抜くことができる。

#### 【0169】

なお、上皿球抜きボタン 2 3 9 の下方への押圧を解除すると、第一バネ部材 3 1 4 及び第二バネ部材 3 1 7 の付勢力によって、上皿球抜きスライダ 3 1 6 や上皿球抜きボタン 2 3 9 が上昇し、元の状態に復帰することができる。

#### 【0170】

[3-1 i. 下皿球抜きユニット]

10

20

30

40

50

皿ユニット 200 の下皿球抜きユニット 320 は、図 53 等に示すように、皿ユニットカバー 260 の底板開口部 267 を閉鎖するように下皿本体 214 の下側に取付けられ下皿本体 214 の球抜き孔 214a と一致する開口部 321a を有している平板状の下皿球抜きベース 321 と、下皿球抜きベース 321 上を左右にスライドし開口部 321a を閉鎖可能な平板状のスライド蓋 322 と、スライド蓋 322 の前端に取付けられており皿ユニットカバー 260 の前面から外部へ露出する摘み部 323 と、スライド蓋 322 によって開口部 321a を閉鎖する方向へスライド蓋 322 を付勢しているバネ部材 324 と、バネ部材 324 の付勢力に抗してスライド蓋 322 を開口部 321a を開放している位置に保持する保持装置 325 と、を備えている。

#### 【0171】

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

#### 【0172】

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

#### 【0173】

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

#### 【0174】

この状態から、摘み部 323 を左側へ操作することでスライド蓋 322 が左方へスライドし、開口部 321a と球抜き孔 214a とが連通する。これにより、下皿 202 内の遊技球が球抜き孔 214a 及び開口部 321a を通って皿ユニット 200 の下方へ抜けるようになり、下皿 202 内の遊技球を抜くことができる。この際に、スライド蓋 322 の保持突起 322a が、保持装置 325 の一対の保持爪 325b によって保持されるため、摘み部 323 の操作をやめてもスライド蓋 322 が開いたままの状態となり、下皿 202 内の遊技球を抜き続けることができる。

#### 【0175】

スライド蓋 322 を閉めるには、摘み部 323 を左側へ僅かに操作すると、一対の保持爪 325b が開いて保持突起 322a の保持が解除され、バネ部材 324 の付勢力によってスライド蓋 322 が右側へスライドして、球抜き孔 214a を閉鎖する。このように、下皿球抜きユニット 320 の摘み部 323 を操作することで、下皿 202 に遊技球を貯留させたり、下皿 202 に貯留された遊技球を抜いたりすることができる。

#### 【0176】

##### [3-1j. 球貸操作ユニット]

皿ユニット 200 の球貸操作ユニット 330 は、図 28 及び図 29 等に示すように、演出操作ユニット 220 における正面視右端付近の上面に取付けられ透光性を有しているユニットケース 331 と、ユニットケース 331 の上面に露出しており遊技者が操作可能な球貸ボタン 332 と、球貸ボタン 332 の後側でユニットケース 331 の上面に露出しており遊技者が操作可能な返却ボタン 333 と、返却ボタン 333 の後側でユニットケース 331 の上面を通して遊技者側から視認可能とされている表示部 334 と、を備えている

10

20

30

40

50

。

## 【0177】

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

## 【0178】

[3-1k. 上皿トップ装飾部材]

皿ユニット200の上皿トップ装飾部材340は、図28及び図29等に示すように、皿ユニットベース210の上端における左右中央に取付けられ左右に帯状に延びた透光性を有する上皿トップレンズ340aと、上皿トップレンズ340aの下側に取付けられており上面に複数のLEDが取付けられた上皿トップ装飾基板340bと、を備えている。

## 【0179】

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

## 【0180】

[3-1l. 皿ユニットの特徴的な作用効果]

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

## 【0181】

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

が、遊技状態（チャンスの到来）に応じて線状発光レンズ部材 2 3 7 等が発光するため、線状発光レンズ部材 2 3 7 等が発光するまでは遊技領域 5 a 内へ集中することができ、遊技領域 5 a 内での遊技を楽しませることができると共に、線状発光レンズ部材 2 3 7 等の発光時には上皿液晶表示装置 2 4 4 での演出を楽しませることができ、遊技にメリハリを付けて飽き難くすることができる。

#### 【0182】

また、遊技領域 5 a の下側で遊技者側へ膨出した皿ユニット 2 0 0 に上皿液晶表示装置 2 4 4 を備えているため、上皿液晶表示装置 2 4 4 が遊技者から近い位置に配置されることがとなる。これにより、本パチンコ機 1 の正面に位置している遊技者によって上皿液晶表示装置 2 4 4 が隠れ易くなり、上皿液晶表示装置 2 4 4 を隣や後ろの他の遊技者からは見え難くなるため、上皿液晶表示装置 2 4 4 により提示される演出を当該遊技者のみに楽しませることができる。従って、上皿液晶表示装置 2 4 4 による演出を楽しんでいる時に、他の遊技者によって覗かれることで、不快に感じて興味が低下してしまうのを低減させることができると共に、上皿液晶表示装置 2 4 4 による演出の提示の際に線状発光レンズ部材 2 3 7 等が発光することで、上皿液晶表示装置 2 4 4 による演出を見逃し難くすることができ、上皿液晶表示装置 2 4 4 による演出を楽しませて興味が低下するのを抑制することができる。

10

#### 【0183】

更に、線状発光レンズ部材 2 3 7 等を帯状に発光させるようにしているため、点状に発光させる場合と比較して、線状発光レンズ部材 2 3 7 等の発光を目立ち易くすることができ、遊技者の意識が遊技領域 5 a 内に集中していても、線状発光レンズ部材 2 3 7 等の発光に気付かせ易くすることができ、上皿液晶表示装置 2 4 4 やタッチパネル 2 4 6 等による演出を楽しませて興味が低下するのを抑制することができる。また、線状発光レンズ部材 2 3 7 等を帯状に発光させるため、他の発光装飾体等の発光とは異なる発光態様となり、発光装飾体等の発光と誤認してしまうのを低減させることができ、確実に線状発光レンズ部材 2 3 7 等の発光に気付かせることができる。

20

#### 【0184】

また、上皿液晶表示装置 2 4 4 の外周縁のうち遊技領域 5 a に近い後側の位置に線状発光レンズ部材 2 3 7 等を配置しているため、線状発光レンズ部材 2 3 7 等が発光させた時に、線状発光レンズ部材 2 3 7 等の光を遊技者の視界に入り易くすることができ、線状発光レンズ部材 2 3 7 等の発光に気付かせて上皿液晶表示装置 2 4 4 の演出を楽しませることができる。

30

#### 【0185】

また、上皿 2 0 1 等を有している皿ユニット 2 0 0 の上面に上皿液晶表示装置 2 4 4 等を有した演出操作ユニット 2 0 0 を備えており、皿ユニット 2 0 0 の上皿 2 0 1 は遊技領域 5 a 内に打込むための遊技球の量を確認するための遊技者がある程度の頻度で視線を向けることから、上皿 2 0 1 へ視線を向けた際に上皿液晶表示装置 2 4 4 や線状発光レンズ部材 2 3 7 等が視界に入り易く、線状発光レンズ部材 2 3 7 の発光に気付き易くなる。また、遊技者が上皿 2 0 1 へある程度の頻度で視線を向けることから、視線を遊技領域 5 a 内から上皿 2 0 1 （上皿液晶表示装置 2 4 4 ）へ向け易い。従って、線状発光レンズ部材 2 3 7 等の発光に気付いた時に、即座に視線を上皿液晶表示装置 2 4 4 へ移すことができ、上皿液晶表示装置 2 4 4 により提示される演出を楽しませて興味が低下するのを抑制することができる。

40

#### 【0186】

更に、遊技領域 5 a の下側に演出操作ユニット 2 0 0 を配置しており、下側から遊技者へ線状発光レンズ部材 2 3 7 等からの光が照射されるため、遊技領域 5 a の上側に配置した場合と比較して、遊技者の目に入り易く線状発光レンズ部材 2 3 7 等の発光に気付かせ易くすることができ、遊技者を上皿液晶表示装置 2 4 4 に確実に注目させることが可能となり、演出操作ユニット 2 0 0 による演出を楽しませて興味が低下するのを抑制することができる。

50

## 【0187】

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

## 【0188】

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

10

## 【0189】

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

20

## 【0190】

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

30

## 【0191】

また、図41に示すように、上皿後装飾部材236や線状発光レンズ部材237を発光装飾させる上皿後装飾基板235を、上皿201の底面よりも高い位置に配置しているため、上皿201で結露した水滴にさらされることがなく、上皿後装飾基板235においてショートや腐蝕等の不具合が発生するのを防止することができる。

## 【0192】

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

40

## 【0193】

50

また、加振装置 2 4 2 によってタッチユニット 2 2 0 B を振動させることができるため、遊技者に対してタッチパネル 2 4 6 の操作感の他に、タッチユニット 2 2 0 B の振動によって驚かせたり、タッチパネル 2 4 6 を操作するタイミングを示唆したりすることができ、タッチユニット 2 2 0 B のタッチパネル 2 4 6 による操作演出を楽しませて興味が低下するのを抑制することができる。

#### 【0 1 9 4】

更に、タッチユニット 2 2 0 B を複数のダンパ 2 2 2 によって下側から支持しているため、タッチユニット 2 2 0 B を上側から叩いたり強く押したりしてタッチユニット 2 2 0 B に衝撃や荷重等が加えられても、ダンパ 2 2 2 によってその衝撃等を吸収することが可能となるため、衝撃等によってタッチユニット 2 2 0 B や取付ベースユニット 2 2 0 A 等が破損してしまうのを低減させることができ、タッチユニット 2 2 0 B 等の破損により遊技が中断することで遊技者の興味が低下してしまうのを抑制することができる。

10

#### 【0 1 9 5】

また、タッチユニット 2 2 0 B の操作する部位をタッチパネル 2 4 6 としていることから、遊技者が操作する際には、ボタンを押圧操作する場合と比較して、タッチパネル 2 4 6 に触れている時間が長くなるため、タッチパネル 2 4 6 に触れた時に加振装置 2 4 2 でタッチユニット 2 2 0 B を振動させると、その振動を遊技者の指（手）に確実に伝達させることができる。従って、遊技者の指が振動することでタッチパネル 2 4 6 を操作していることを遊技者に実感させることができるため、十分な操作感を付与することができ、遊技者にタッチパネル 2 4 6 の操作を楽しませて興味が低下するのを抑制することができる。

20

#### 【0 1 9 6】

また、タッチユニット 2 2 0 B の上皿液晶表示装置 2 4 4 に表示される画像を変更することで、タッチ操作（ボタン）の種類を簡単に変更することができ、多様な演出に対応することが可能となり、多様な演出によって遊技者を飽き難くして興味が低下するのを抑制することができる。更に、タッチユニット 2 2 0 B にタッチパネル 2 4 6 を備えているため、従来の押圧ボタンと比較して、タッチ、タップ（シングルタップ、ダブルタップ）、ドラッグ、フリック、ピンチ（ピンチアウト、ピンチイン）、スワイプ、タッチアンドホールド、等の様々な操作を行うことができる。これにより、より多彩な操作演出を行うことができ、遊技者を楽しませて興味が低下するのを抑制することができる。

30

#### 【0 1 9 7】

更に、タッチユニット 2 2 0 B を、取付ベースユニット 2 2 0 A（ユニットケース 2 3 1）に対して上方へ移動不能且つ下方へ移動可能に取付けるようにしており、複数のダンパ 2 2 2 の弾性力（付勢力）によってタッチユニット 2 2 0 B が上側の移動端に押し付けられた状態となるため、タッチパネル 2 4 6 の操作中にタッチユニット 2 2 0 B を動き難くすることができ、タッチパネル 2 4 6 の操作を的確に行い易くすることができる。また、タッチユニット 2 2 0 B が動き難くなることから、遊技者に対してタッチユニット 2 2 0 B が動かないものであると思わせることができ、動かないと思っていたタッチユニット 2 2 0 B が遊技状態に応じて加振装置 2 4 2 により振動することで遊技者を驚かせることができ、遊技者を楽しませて興味が低下するのを抑制することができる。

40

#### 【0 1 9 8】

また、互いに離間した複数の加振装置 2 4 2 によってタッチユニット 2 2 0 B を振動させるようにしているため、例えば、タッチパネル 2 4 6 において遊技者が操作する部位に近い位置の加振装置 2 4 2 を駆動させることで、強い振動を伝達させることができる。従って、タッチパネル 2 4 6 において、遊技者が操作すべき位置と異なる位置を操作した場合、遊技者に伝達される振動が異なることとなるため、遊技者に対して、操作を間違えていることを知らせることが可能となり、遊技者に対して正しい操作を行わせることができ、タッチパネル 2 4 6 を用いた操作演出を楽しませて興味が低下するのを抑制することができる。

#### 【0 1 9 9】

50

また、互いに離間した複数の加振装置 2 4 2 を備えているため、各加振装置 2 4 2 の振動の周波数や強さ等を適宜制御することで、タッチパネル 2 4 6 の任意の位置で共振現象が発生させることができる。従って、遊技者が操作した任意の位置で共振現象が発生するように各加振装置 2 4 2 を制御することで、より一層の操作感を付与したり、遊技者を大いに驚かせたりすることができ、遊技者を楽しませて興味が低下するのを抑制することができる。

#### 【0200】

更に、タッチユニット 2 2 0 B が上側から叩かれたり強く押されたりしてタッチユニット 2 2 0 B に衝撃や荷重等が作用した場合、タッチユニット 2 2 0 B の左右両端側がダンパ 2 2 2 を挟んでユニットケース 2 3 1 に取付けられているため、ダンパ 2 2 2 とタッチユニット 2 2 0 B の撓りとによって上側からの衝撃等がある程度吸収して（減衰させて）ユニットケース 2 3 1 側へ伝達させることができる。また、ユニットケース 2 3 1 側では、ユニットケース 2 3 1 の外縁が下側の取付ベース 2 3 0 に取付けられているため、ユニットケース 2 3 1 を介したタッチユニット 2 2 0 B 側からの衝撃や荷重等を、取付ベース 2 3 0 に対して広く分散させて伝達させることができる。この際に、ユニットケース 2 3 1 の下面から下方へ突出した受突部 2 3 1 e の外周壁と、取付ベース 2 3 0 の取付側受部 2 3 0 a の底面において受突部 2 3 1 e が挿入されている筒状受部 2 3 0 c の内周壁との間に隙間が形成されているため、タッチユニット 2 2 0 B からの衝撃や荷重等によって、ユニットケース 2 3 1 が下方へ撓んだ後に、受突部 2 3 1 e と筒状受部 2 3 0 c とが当接してユニットケース 2 3 1 から取付ベース 2 3 0 へ衝撃等が伝達されることとなり、ユニットケース 2 3 1 の撓みによって、衝撃等が更に減衰された状態で取付ベース 2 3 0 に伝達される。この受突部 2 3 1 e の外周壁と筒状受部 2 3 0 c の内周壁は、下方へ窄まっているため、受突部 2 3 1 e と筒状受部 2 3 0 c とが当接すると、受突部 2 3 1 e （ユニットケース 2 3 1 ）側からの衝撃や荷重等が、取付ベース 2 3 0 の取付側受部 2 3 0 a の底面に対して斜め方向へ伝達され、取付ベース 2 3 0 の取付側受部 2 3 0 a の底面に垂直な方向と底面に沿った方向とに分解されることとなり、取付ベース 2 3 0 を撓ませようする底面に垂直な方向（下方向）の力が小さくなって取付ベース 2 3 0 側へ伝達される。従って、タッチユニット 2 2 0 B が上側から叩かれたり強く押されたりしても、複数のダンパ 2 2 2 、ユニットケース 2 3 1 、取付ベース 2 3 0 によって、その衝撃等を効果的に減衰させることができ、タッチユニット 2 2 0 B や取付ベースユニット 2 2 0 A が破損するのを抑制することができる。

#### 【0201】

##### [3-2. ファールカバーユニット]

扉枠 3 のファールカバーユニット 5 2 0 について、図 5 4 乃至図 5 6 を参照して詳細に説明する。図 5 4 (a) は扉枠のファールカバーユニットを前から見た斜視図であり、(b) はファールカバーユニットを後ろから見た斜視図である。また、図 5 5 (a) はファールカバーユニットを蓋部材を外して前から見た分解斜視図であり、(b) はファールカバーユニットを蓋部材を外して後ろから見た分解斜視図である。更に、図 5 6 は、蓋部材を外した状態のファールカバーユニットの正面図である。

#### 【0202】

本実施形態のファールカバーユニット 5 2 0 は、図示するように、扉枠ベースユニット 1 0 0 の後側に取付けられ前側が開放された浅い箱状のユニット本体 5 2 2 と、ユニット本体 5 2 2 の前面に取付けられている平板状の蓋部材 5 2 4 と、を備えている。ファールカバーユニット 5 2 0 は、正面視左上隅において前後に貫通しており本体枠 4 の下部満タン球経路ユニット 8 6 0 の通常誘導路 8 6 1 と皿ユニット 2 0 0 の上皿球供給口 2 1 0 a とを連通させる貫通球通路 5 2 6 と、貫通球通路 5 2 6 の正面視右側で後方へ向かって開口しており本体枠 4 の下部満タン球経路ユニット 8 6 0 の満タン誘導路 8 6 2 と連通可能な満タン球受口 5 2 8 と、を備えている。

#### 【0203】

また、ファールカバーユニット 5 2 0 は、満タン球受口 5 2 8 の正面視右側で上方へ向

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

#### 【０２０４】

更に、ファールカバーユニット５２０は、ユニット本体５２２及び蓋部材５２４とによって、満タン球受口５２８及びファール球受口５３０と球放出口５３２との間に形成されており所定量の遊技球を貯留可能な広さを有している貯留通路５３３と、貯留通路５３３の内壁の一部を構成しており下端が回動可能にユニット本体５２２に取付けられている平

10

#### 【０２０５】

このファールカバーユニット５２０は、皿ユニット２００の下皿２０２内が遊技球で一杯になって、球放出口５３２から遊技球が下皿２０２側へ放出されなく無くると、貯留通路５３３内にある程度の数の遊技球を貯留することができる。そして、貯留通路５３３内にある程度の数の遊技球が貯留されると、遊技球の重さによって可動片５３４の上端が貯留通路５３３から遠ざかる方向へ移動するように可動片５３４が回動し、その回動が満タン検知センサ５３５によって検知される。これにより、下皿２０２が遊技球で満タンにな

20

#### 【０２０６】

また、ファールカバーユニット５２０は、ユニット本体５２２の後側で貫通球通路５２６の下側に取付けられており、本体枠４の後述する払出ユニット８００における下部満タン球経路ユニット８６０の誘導路開閉扉８６３の作動突部８６３eが当接可能な扉開閉当接部５３７を備えている（図７９を参照）。扉開閉当接部５３７は、後面が下方へ向かうに従って前方へ移動するように傾斜している。この扉開閉当接部５３７は、本体枠４に対して扉枠３を閉じると、誘導路扉部材８６３の作動突部８６３eが当接するように形成さ

30

#### 【０２０７】

##### [４．本体枠の全体構成]

本実施形態のパチンコ機１における本体枠４について、図５７乃至図６０を参照して説明する。図５７は本体枠を前から見た斜視図であり、図５８は本体枠を後ろから見た斜視図である。また、図５９は本体枠を主な部材毎に分解して前から見た分解斜視図であり、図６０は本体枠を主な部材毎に分解して後ろから見た分解斜視図である。本実施形態の本体枠４は、図示するように、前方が開放された箱状に形成されており、内部に遊技盤５が

40

#### 【０２０８】

本実施形態の本体枠４は、一部が外枠２の枠内に挿入可能とされると共に遊技盤５の外周を支持可能とされた枠状の本体枠ベース６００と、本体枠ベース６００の正面視左側の上下両端に取付けられ外枠２の外枠側上ヒンジ部材６０及び外枠側下ヒンジ部材７０に夫々回転可能に取付けられると共に扉枠３の扉枠側上ヒンジ部材１４０及び扉枠側下ヒンジ部材１５０が夫々回転可能に取付けられる本体枠側上ヒンジ部材６２０及び本体枠側下ヒンジ部材６４０と、本体枠ベース６００の正面視左側面に取付けられる補強フレーム６６

50

0と、を備えている。

#### 【0209】

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

10

#### 【0210】

##### [4-1. 本体枠ベース]

本実施形態における本体枠4の本体枠ベース600は、図57乃至図60に示すように、正面視の形状が上下に延びた長方形に形成されている。この本体枠ベース600は、上端よりやや下側の位置から全高の約3/4の高さの範囲で前後に貫通しており遊技盤5が前側から挿入される遊技盤挿入口601と、遊技盤挿入口601の下辺を形成しており遊技盤5が載置される遊技盤載置部602と、遊技盤載置部602の左右方向中央から上方へ突出しており遊技盤5の下端の左右及び後方への移動を規制する遊技盤規制部603と、を備えている。

#### 【0211】

20

また、本体枠4は、遊技盤載置部602の正面視右下側に形成されている球発射装置680を取付けるための発射装置取付部604と、発射装置取付部604の正面視右側で前後に貫通しており施錠ユニット700の鍵シリンダ710が挿通されるシリンダ挿通口605と、遊技盤載置部602の正面視左右中央から左寄り下側で前後に貫通しており基板ユニット900の低音スピーカを前方へ臨ませる接続用開口部606と、遊技盤載置部602の正面視左下側で前後に貫通しており基板ユニット900におけるスピーカユニット920を前方へ臨ませる円形状のスピーカ用開口部607と、を備えている。

#### 【0212】

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

30

#### 【0213】

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

#### 【0214】

40

##### [4-2. 本体枠側上ヒンジ部材及び本体枠側下ヒンジ部材]

本実施形態における本体枠4の本体枠側上ヒンジ部材620と本体枠側下ヒンジ部材640について、図46乃至図49を参照して説明する。この本体枠側上ヒンジ部材620及び本体枠側下ヒンジ部材640は、本体枠4の上ヒンジ取付部609及び下ヒンジ取付部610に取付けられるものである。

#### 【0215】

本体枠側上ヒンジ部材620は、水平に延びた平板状の板材の後部が下方へL字状に折り曲げられている上ヒンジ本体621と、上ヒンジ本体621の前端から上方へ円柱状に突出しており外枠側上ヒンジ部材60に軸支される本体枠上ヒンジピン622と、本体枠上ヒンジピン622の正面視左側で上ヒンジ本体621を貫通しており扉枠側上ヒンジ部

50

材 1 4 0 を軸支するための扉枠用上ヒンジ孔 6 2 3 と、を備えている。本体枠側上ヒンジ部材 6 2 0 は、上ヒンジ本体 6 2 1 における下方へ折り曲げられた部位が、本体枠 4 の上ヒンジ取付部 6 0 9 に取付けられる。

#### 【0216】

本体枠側下ヒンジ部材 6 4 0 は、水平に延びた平板状の板材の後部が上方へ L 字状に折り曲げられている下ヒンジ第一本体 6 4 1 と、下ヒンジ第一本体 6 4 1 の前端で上下に貫通しており外枠 2 の外枠側下ヒンジ部材 7 0 に軸支される外枠用下ヒンジ孔（図示は省略）と、下ヒンジ第一本体 6 4 1 の上側に配置されており水平に延びた平板状の板材の後部が上方へ L 字状に折り曲げられて下ヒンジ第二本体 6 4 3 と、下ヒンジ第二本体 6 4 3 の前端で上下に貫通しており扉枠 3 の扉枠側下ヒンジ部材 1 5 0 を軸支するための扉枠用下ヒンジ孔 6 4 4 と、下ヒンジ第二本体 6 4 3 の水平に延びている部位における扉枠用下ヒンジ孔 6 4 4 よりも後側で左端から上方へ延出しており扉枠 3 の回動範囲を規制するための規制片 6 4 5 と、を備えている。

10

#### 【0217】

下ヒンジ第二本体 6 4 3 は、水平に延びた部位が、下ヒンジ第一本体 6 4 1 の水平に延びた部位の上側に一定の間隔を開けた状態で、上方へ折り曲げられた部位が下ヒンジ第一本体 6 4 1 の上方へ折り曲げられた部位の前面に当接している。この本体側下ヒンジ部材 6 4 0 は、下ヒンジ第一本体 6 4 1 及び下ヒンジ第二本体 6 4 3 の上方へ折り曲げられた部位が、本体枠 4 の下ヒンジ取付部 6 1 0 に取付けられる。

20

#### 【0218】

##### [4-3. 補強フレーム]

本実施形態における本体枠 4 の補強フレーム 6 6 0 について、図 4 6 乃至図 4 9 を参照して説明する。補強フレーム 6 6 0 は、本体枠ベース 6 0 0 の左側面に取付けられるものである。この補強フレーム 6 6 0 は、平面視の断面形状が、右側が開放されたコ字状に形成されており、一定の断面形状で上下に延びている。また、補強フレーム 6 6 0 には、前端から右方へ延びている部位の後側に、本体枠ベース 6 0 0 の遊技盤挿入口 6 0 1 に挿入された遊技盤 5 が前方及び上下に移動するのを規制する左位置決め部材 6 6 1 が、上下に離間して一組取付けられている。

30

#### 【0219】

この補強フレーム 6 6 0 によって本体枠ベース 6 0 0 のヒンジ側（正面視左側）を補強することができると共に、外枠 2 と本体枠 4 の間を通した左側からの本体枠 4 内（遊技盤 5）への不正な工具の差し込みを防止することができる。

#### 【0220】

##### [4-4. 球発射装置]

本実施形態における本体枠 4 の球発射装置 6 8 0 について、図 5 7、図 5 9 及び図 6 0 を参照して説明する。球発射装置 6 8 0 は、皿ユニット 2 0 0 の上皿 2 0 1 に貯留されている遊技球を、本体枠 4 に取付けられた遊技盤 5 の遊技領域 5 a 内に打込むための装置である。この球発射装置 6 8 0 は、扉枠 3 の前面右下隅のハンドルユニット 5 0 0 のハンドルレバー 5 0 4 の回動角度に応じて、遊技球の打込強さが変化する。

40

#### 【0221】

球発射装置 6 8 0 は、本体枠ベース 6 0 0 の発射装置取付部 6 0 4 に取付けられる平板状の発射ベース 6 8 1 と、発射ベース 6 8 1 の正面視右部の後面に取付けられており回転軸が発射ベース 6 8 1 を貫通して前方へ延出しているロータリーソレノイドからなる発射ソレノイド 6 8 2 と、発射ソレノイド 6 8 2 の回転軸に基端が取付けられている打球槌 6 8 3 と、打球槌 6 8 3 の先端付近から左斜め上方へ延出するように発射ベース 6 8 1 の前面に取付けられており遊技球が転動可能な発射レール 6 8 4 と、を備えている。

#### 【0222】

この球発射装置 6 8 0 は、扉枠 3 の球送りユニット 5 4 0 から遊技球が発射レール 6 8 4 の上面右端に供給されるようになっており、発射レール 6 8 4 の上面右端に遊技球が供給されている状態で、ハンドルレバー 5 0 4 を回動操作すると、その回動操作角度に応じ

50

た強さで発射ソレノイド 6 8 2 が駆動して、打球槌 6 8 3 により遊技球を打球する。そして、打球槌 6 8 3 により打たれた遊技球は、発射レール 6 8 4 を通って遊技盤 5 の外レール 1 0 0 1 及び内レール 1 0 0 2 に案内されて遊技領域 5 a 内に打込まれる。

#### 【0 2 2 3】

なお、遊技球の打込強さ等の関係で、打球した遊技球が遊技領域 5 a 内に到達しなかった場合は、発射レール 6 8 4 と遊技盤 5（外レール 1 0 0 1 及び内レール 1 0 0 2）との間から、下方のファールカバーユニット 5 2 0 のファール球受口 5 3 0 へ落下し、ファールカバーユニット 5 2 0 内を通して下皿 2 0 2 に排出される。

#### 【0 2 2 4】

##### [ 4 - 5 . 施錠ユニット ]

本実施形態における本体枠 4 の施錠ユニット 7 0 0 について、図 5 7 乃至図 6 0 を参照して説明する。本実施形態の施錠ユニット 7 0 0 は、本体枠 4 に取付けられ、本体枠 4 と扉枠 3、本体枠 4 と外枠 2、との間を施錠することができる。施錠ユニット 7 0 0 は、本体枠ベース 6 0 0 の後方延出部 6 0 8 の右側面に取付けられ上下に延びているユニットベース 7 0 1 と、ユニットベース 7 0 1 から前方へ突出しており扉枠 3 と係止可能な複数の扉枠用鉤 7 0 2 と、ユニットベース 7 0 1 から後方へ突出しており外枠 2 と係止可能な複数の外枠用鉤 7 0 3 と、ユニットベース 7 0 1 の下部にから前方に円柱状に突出しており前側から挿入した開錠鍵の回動方向に応じて扉枠用鉤 7 0 2 又は外枠用鉤 7 0 3 の何れかの係止を開錠させる鍵シリンダ 7 1 0 と、を備えている。

#### 【0 2 2 5】

##### [ 4 - 6 . 払出ユニット ]

本実施形態における本体枠 4 の払出ユニット 8 0 0 について、図 6 1 乃至図 7 2 を参照して説明する。図 6 1 は払出ユニットを前から見た斜視図であり、図 6 2 は払出ユニットを後ろから見た斜視図である。また、図 6 3 は払出ユニットを主な構成毎に分解して前から見た分解斜視図であり、図 6 4 は払出ユニットを主な構成毎に分解して後ろから見た分解斜視図である。また、図 6 5 (a) は払出ユニットの球誘導ユニットを前から見た斜視図であり、(b) は球誘導ユニットを後ろから見た斜視図である。更に、図 6 6 は、球誘導ユニットの分解斜視図である。また、図 6 7 (a) は払出ユニットの払出装置を前から見た斜視図であり、(b) は払出装置を後ろから見た斜視図である。また、図 6 8 は払出装置を分解して前から見た分解斜視図であり、図 6 9 は払出装置を分解して後ろから見た分解斜視図である。更に、図 7 0 (a) は払出装置の正面図であり、(b) は (a) における E - E 線で切断した断面図である。また、図 7 1 (a) は払出装置において球抜き可動片により球抜き通路を閉鎖した状態を示す説明図であり、(b) は球抜き可動片により球抜き通路を開放した状態を示す説明図である。図 7 2 は、払出装置における払出羽根の部位を拡大して示す説明図である。

#### 【0 2 2 6】

また、図 7 3 (a) は払出ユニットにおける上部満タン球経路ユニットを前から見た斜視図であり、(b) は上部満タン球経路ユニットを後ろから見た斜視図である。また、図 7 4 (a) は上部満タン球経路ユニットを分解して前から見た分解斜視図であり、(b) は上部満タン球経路ユニットを分解して後ろから見た分解斜視図である。更に、図 7 5 (a) は払出ユニットにおける下部満タン球経路ユニットを前から見た斜視図であり、(b) は下部満タン球経路ユニットを後ろから見た斜視図である。また、図 7 6 は下部満タン球経路ユニットを分解して前から見た分解斜視図であり、図 7 7 は下部満タン球経路ユニットを分解して後ろから見た分解斜視図である。更に、図 7 8 (a) は下部満タン球経路ユニットにおいて誘導路開閉扉が閉じている状態を示す説明図であり、(b) は誘導路開閉扉が開いている状態を示す説明図である。また、図 7 9 は、扉枠のファールカバーユニットと下部満タン球経路ユニットとの関係を示す説明図である。図 8 0 は、払出ユニットにおける遊技球の流れを示す説明図である。

#### 【0 2 2 7】

本実施形態の払出ユニット 8 0 0 は、図 6 1 及び図 6 2 等に示すように、本体枠ベース

10

20

30

40

50

600の後側に取付けられる逆L字状の払出ユニットベース801と、払出ユニットベース801の上部に取付けられており上方へ開放された左右に延びた箱状で図示しない遊技ホールの島設備から供給される遊技球を貯留する球タンク802と、球タンク802の下側で払出ユニットベース801に取付けられており球タンク802内の遊技球を正面視左方向へ誘導する左右に延びたタンクレール803と、を備えている。タンクレール803内では、遊技球を左方へ誘導させながら、上方から揺動可能に垂下している球均し部材804（図80を参照）によって、前後二列に整列させる。

#### 【0228】

また、払出ユニット800は、払出ユニットベース801における正面視左側上部の後面に取付けられタンクレール803からの遊技球を蛇行状に下方へ誘導する球誘導ユニット820と、球誘導ユニット820の下側で払出ユニットベース801から着脱可能に取付けられており球誘導ユニット820により誘導された遊技球を払出制御基板ボックス950に収容された払出制御基板951からの指示に基づいて一つずつ払出す払出装置830と、を備えている。タンクレール803から払出装置830までは、遊技球が二列で流通し、払出装置830からは、遊技球が一つずつ払出される。

#### 【0229】

更に、払出ユニット800は、払出ユニットベース801の後面に取付けられ払出装置830によって払出された遊技球を下方へ誘導すると共に皿ユニット200における上皿201での遊技球の貯留状態に応じて遊技球を通常放出口850d又は満タン放出口850eの何れかから放出させる上部満タン球経路ユニット850と、払出ユニットベース801の下端に取付けられ上部満タン球経路ユニット850の通常放出口850dから放出された遊技球を前方へ誘導して前端から扉枠3の貫通球通路526へ誘導する通常誘導路861、満タン放出口850eから放出された遊技球を前方へ誘導して前端から扉枠3の満タン球受口530へ誘導する満タン誘導路862、及び通常誘導路861及び満タン誘導路862の前端開口を本体枠4に対する扉枠3の開閉に応じて開閉する誘導路開閉扉863、を有した下部満タン球経路ユニット860と、を備えている。

#### 【0230】

##### [4-6a. 球誘導ユニット]

本実施形態における払出ユニット800の球誘導ユニット820について、図65及び図66を参照して説明する。球誘導ユニット820は、上下に延びており後側が開放された箱状の前ケース821と、前ケース821の後側に取付けられており前側が開放された箱状の後ケース822と、前ケース821と後ケース822との間に取付けられており前ケース821と後ケース822と間を仕切る平板状の仕切板823と、仕切板823を貫通して前後両端が前ケース821及び後ケース822に取付けられている棒状の軸部材824と、軸部材824によって回動可能に取付けられており前ケース内及び後ケース内に夫々配置されている一対の可動片部材前825及び可動片部材後826と、前ケース821内に取付けられており一対の可動片部材前825及び可動片部材後826の回動位置を検知可能な球切れ検知センサ827と、を備えている。

#### 【0231】

前ケース821は、右側面の上部において遊技球が通過可能に開口している球誘導入口821aと、底面の左右方向中央よりも右寄りの位置で遊技球が通過可能に開口している球誘導出口821bと、球誘導入口821aと球誘導出口821bとを連通しており遊技球が流通可能な誘導通路821cと、を備えている。誘導通路821cは、球誘導入口821aから左端付近まで水平に対して小さい角度で低くなるように斜めに延びている導入部821dと、導入部821dから前ケース821の左辺に沿って高さの中央付近まで下方へ真っ直ぐ延びている検知部821eと、検知部821dから前ケース821の左右の幅で蛇行状に延びている蛇行部821fと、で構成されている。また、前ケース821は、誘導通路821cにおける検知部821eの正面視右側の壁に切欠部821gを備えている。

#### 【0232】

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

10

#### 【0 2 3 3】

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

#### 【0 2 3 4】

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

#### 【0 2 3 5】

可動片部材前 8 2 5 は、上下に延びた平板状の可動片 8 2 5 a と、可動片 8 2 5 a の右側の面の上端で前後に貫通しており軸部材 8 2 4 が挿通される軸孔 8 2 5 b と、可動片 8 2 5 a の上端から可動片 8 2 5 a の右面に対して直角に右方向へ延びている延出部 8 2 5 c と、延出部 8 2 5 c と可動片 8 2 5 a とを連結しており軸孔 8 2 5 b を中心に扇状に延びている連結部 8 2 5 d と、延出部 8 2 5 c の上部及び連結部 8 2 5 d の外周の中央付近から外方へ夫々突出しており前後に貫通している貫通孔を有した錘取付部 8 2 5 e と、延出部 8 2 5 c の右側先端から外方へ平板状に延出しており球切れ検知センサ 8 2 7 により検知可能な検知片 8 2 5 f と、連結部 8 2 5 d の外周における可動片 8 2 5 a に近い位置から外方へ平板状に延出しているストッパ片 8 2 5 g と、を備えている。

20

#### 【0 2 3 6】

この可動片部材前 8 2 5 は、軸孔 8 2 5 b に軸部材 8 2 4 を通すと、その自重によって、連結部 8 2 5 d の外周から突出している錘取付部 8 2 5 e が、軸孔 8 2 5 b の直下に位置するように回動し、可動片 8 2 5 a が軸孔 8 2 5 b の部位から斜め下方へ延出した状態となる。従って、球誘導ユニット 8 2 0 を組立てた状態では、連結部 8 2 5 d が前ケース 8 2 1 の切欠部 8 2 1 g に挿通されて、可動片 8 2 5 a の下端が誘導通路 8 2 1 c 内に突出した状態となると共に、ストッパ片 8 2 5 g が誘導通路 8 2 1 c (検知部 8 2 1 e) の外壁に当接した状態となる。このストッパ片 8 2 5 g が誘導通路 8 2 1 c の外壁に当接することで、可動片 8 2 5 a の下端が、誘導通路 8 2 1 c 内へ突出する方向(正面視左方向)へこれ以上回動するのが規制される。また、可動片部材前 8 2 5 は、可動片 8 2 5 a の下端を、誘導通路 8 2 1 c の壁に接近させる方向(正面視右方向)へ回動させると、可動片 8 2 5 a の左側の面が、誘導通路 8 2 1 c の内面と一致する。この状態では、可動片部材前 8 2 5 の検知片 8 2 5 f は、球切れ検知センサ 8 2 7 に対して非検知の状態となる。つまり、誘導通路 8 2 1 c 内に遊技球がある時は、球切れ検知センサ 8 2 7 が非検知となる。

30

40

#### 【0 2 3 7】

可動片部材後 8 2 6 は、上下に延びた平板状の可動片 8 2 6 a と、可動片 8 2 6 a の右側の面の上端で前後に貫通しており軸部材 8 2 4 が挿通される軸孔 8 2 6 b と、可動片 8 2 6 a の上端から可動片 8 2 6 a の右面に対して直角に右方向へ延びている延出部 8 2 6 c と、延出部 8 2 6 c と可動片 8 2 6 a とを連結しており軸孔 8 2 6 b を中心に扇状に延びている連結部 8 2 6 d と、延出部 8 2 6 c の上部及び連結部 8 2 6 d の外周の中央付近から外方へ夫々突出しており前後に貫通している貫通孔を有した錘取付部 8 2 6 e と、延

50

出部 8 2 6 c の右側先端から外方へ平板状に延出しており球切れ検知センサ 8 2 7 により検知可能な検知片 8 2 6 f と、連結部 8 2 6 d の外周における可動片 8 2 6 a に近い位置から外方へ平板状に延出しているストッパ片 8 2 6 g と、を備えている。

#### 【0 2 3 8】

この可動片部材後 8 2 6 は、軸孔 8 2 6 b に軸部材 8 2 4 を通すと、その自重によって、連結部 8 2 6 d の外周から突出している錘取付部 8 2 6 e が、軸孔 8 2 6 b の直下に位置するように回転し、可動片 8 2 6 a が軸孔 8 2 6 b の部位から斜め下方へ延出した状態となる。従って、球誘導ユニット 8 2 0 を組立てた状態では、連結部 8 2 6 d が後ケース 8 2 2 の切欠部 8 2 2 g に挿通されて、可動片 8 2 6 a の下端が誘導通路 8 2 2 c 内に突出した状態となると共に、ストッパ片 8 2 6 g が誘導通路 8 2 2 c (検知部 8 2 2 e) の外壁に当接した状態となる。このストッパ片 8 2 6 g が誘導通路 8 2 2 c の外壁に当接することで、可動片 8 2 6 a の下端が、誘導通路 8 2 2 c 内へ突出する方向 (正面視左方向) へこれ以上回転するのが規制される。また、可動片部材前 8 2 6 は、可動片 8 2 6 a の下端を、誘導通路 8 2 2 c の壁に接近させる方向 (正面視右方向) へ回転させると、可動片 8 2 6 a の左側の面が、誘導通路 8 2 2 c の内面と一致する。この状態では、可動片部材前 8 2 6 の検知片 8 2 6 f は、球切れ検知センサ 8 2 7 に対して非検知の状態となる。つまり、誘導通路 8 2 2 c 内に遊技球がある時は、球切れ検知センサ 8 2 7 が非検知となる。

10

#### 【0 2 3 9】

本実施形態の球誘導ユニット 8 2 0 は、タンクレール 8 0 3 によって複数の遊技球が前後に夫々一列で並ばされた状態で供給され、複数の遊技球が一列に並んだ状態で、前ケース 8 2 1 及び後ケース 8 2 2 によって、前後に二列の状態下方の払出装置 8 3 0 へ誘導することができる (図 8 0 を参照)。この際に、前ケース 8 2 1 と後ケース 8 2 2 とは仕切板 8 2 3 によって仕切られているため、夫々の誘導通路 8 2 1 c, 8 2 2 c を流通する遊技球が、互いに干渉し合うことはなく、良好に流通することができる。

20

#### 【0 2 4 0】

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

30

#### 【0 2 4 1】

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

40

#### 【0 2 4 2】

また、球誘導ユニット 8 2 0 は、各誘導通路 8 2 1 c, 8 2 2 c 内を流通する遊技球を夫々別々の可動片部材前 8 2 5 及び可動片部材後 8 2 6 によって検知するようにしていると共に、可動片部材前 8 2 5 及び可動片部材後 8 2 6 の夫々の検知片 8 2 5 f, 8 2 6 f を一つの球切れ検知センサ 8 2 7 で検知するようにしているため、何れかの誘導通路 8 2 1 c, 8 2 2 c 内の遊技球がなくなると、可動片部材前 8 2 5 又は可動片部材後 8 2 6 の可動片 8 2 5 a, 8 2 6 a が誘導通路 8 2 1 c, 8 2 2 c 内へ突出するように回転し、遊技球のなくなった側の検知片 8 2 5 f, 8 2 6 f が球切れ検知センサ 8 2 7 で検知される。

50

従って、遊技球の球切れを早期に検知することができるため、速やかに遊技球を補充させることができ、遊技が中断する時間を可及的に短くすることで、遊技者の興趣の低下を抑制することができる。

#### 【0243】

更に、可動片部材前825及び可動片部材後826の錘取付部825e、826eに、錘として金属ビスを掘り込んで取付けることで、可動片部材前825及び可動片部材後826と錘の重量とによって、可動片825a、826aの下端側を、誘導通路821c、822c内に突出する方向へ回動させ易くすることができる。また、可動片825a、826aの上端を誘導通路821c、822cの外側で回動可能に取付けて、下端側が誘導通路821c、822c内に突出するようにしているため、誘導通路821c、822c内の埃やゴミ等が、可動片825a、826aの上端や下端に付着することがない。従って、可動片825a、826aが誘導通路821c、822cの壁側に回動しても、可動片825a、826aの下端と壁との間に埃やゴミ等が噛み込むことはないため、自重等によって良好に回動することができ、可動片825a、826aが回動しなくなるような不具合の発生を抑制することができる。

10

#### 【0244】

このように、本実施形態の球誘導ユニット820は、自重によって下端側が遊技球の流通する誘導通路821c、822c内へ突出する可動片部材前825及び可動片部材後826の可動片825a、826aにおいて、遊技球と当接する面の反対側の錘取付部825e、826eに金属ビスからなる錘を取付けることで、可動片部材前825及び可動片部材826の自重と錘の重量とによって、可動片825a、826aの下端側を誘導通路821c、822c内に回動（突出）させ易くすることができる。また、可動片825a、826aの上端を誘導通路822cの外側で回動可能に取付けて、下端側が誘導通路821c、822c内に突出するようにしているため、誘導通路821c、822c内の埃やゴミ等が、可動片825a、826aの上端や下端に付着することがない。従って、可動片825a、826aが誘導通路821c、822cの壁側に回動しても、可動片825a、826aの下端と壁との間に埃やゴミ等が噛み込むことはないため、自重等によって良好に回動することができ、可動片825a、826（可動片部材前825及び可動片部材後826）が回動しなくなるような不具合の発生を抑制することができる。

20

#### 【0245】

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

30

#### 【0246】

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

40

#### 【0247】

従って、可動片部材前825及び可動片部材後826を良好に回動させることができるため、誘導通路821c、822c内の遊技球の状態（有無）を確実に検知させることが

50

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

#### 【0248】

##### [4-6b. 払出装置]

本実施形態における払出ユニット 800 の払出装置 830 について、図 67 乃至図 72 を参照して説明する。払出装置 830 は、後側が開放されている箱状で、上面における左右方向中央に遊技球が通過可能に開口している払出入口 831a、底面における正面視左端付近で遊技球が通過可能に開口している払出出口 831b、底面における正面視右端付近で遊技球が通過可能に開口している球抜き出口 831c、払出入口 831a と払出出口 831b とを連通しており遊技球が流通可能な払出通路 831d、及び払出通路 831d の途中から分岐して球抜き出口 831c と連通しており遊技球が流通可能な球抜き通路 831e、を有している前箱 831 と、前箱 831 の後側に取り付けられており前側が開放されている箱状で、上面における左右方向中央に遊技球が通過可能に開口している払出入口 832a、底面における正面視左端付近で遊技球が通過可能に開口している払出出口 832b、底面における正面視右端付近で遊技球が通過可能に開口している球抜き出口 832c、払出入口 832a と払出出口 832b とを連通しており遊技球が流通可能な払出通路 832d、及び払出通路 832d の途中から分岐して球抜き出口 832c と連通しており遊技球が流通可能な球抜き通路 832e、を有している後箱 832、を備えている。

#### 【0249】

また、払出装置 830 は、前箱 831 の前側に取り付けられており後側が開放されている浅い箱状の前カバー 833 と、前箱 831 内に取り付けられており回転軸が前箱 831 を貫通して前カバー 833 内に延出している払出モータ 834 と、払出モータ 834 の回転軸に取り付けられている駆動ギア 835 と、駆動ギア 835 と噛合しており前箱 831 と前カバー 833 とで回転可能に取り付けられている平歯車状の中間ギア 836 と、中間ギア 836 と噛合している従動ギア 837 と、従動ギア 837 が回転可能に貫通しており前端が前カバー 833 に取り付けられていると共に後端が前箱 831 を貫通して後箱 832 に取り付けられている軸部材 838 と、軸部材 837 を貫通して回転可能に取り付けられていると共に前箱 831 及び後箱 832 の払出通路 831d, 832d 内に配置されており従動ギア 837 と一体回転する払出羽根 839 と、前箱 831 と後箱 832 との間に取り付けられており払出羽根 839 の回転を検知する羽根回転検知センサ 840 と、を備えている。

#### 【0250】

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

#### 【0251】

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

出口 8 3 1 b へ垂直に延びている。払出通路 8 3 1 d 内のクランク状に折れ曲がっている部位に払出羽根 8 3 9 が配置される。

【0 2 5 2】

一方、球抜き通路 8 3 1 e は、払出通路 8 3 1 d において払出入口 8 3 1 a から右下へ斜めに延びている部位を更に延長する形態で、前箱 8 3 1 の全高に対して上面から約 1 / 3 の高さから中央付近の高さまでの間で分岐している。

【0 2 5 3】

また、前箱 8 3 1 は、払出通路 8 3 1 d 内の払出出口 8 3 1 b へ向かって垂直に延びている部位において下方へ向かうに従って後方へ突出している誘導柵 8 3 1 f と、正面視右側面の上部に形成されており球抜きレバー 8 4 4 を上下にスライド可能に取付けるためのレバー取付部 8 3 1 g と、を備えている。

【0 2 5 4】

後箱 8 3 2 の払出通路 8 3 2 d は、払出入口 8 3 2 a から球抜き出口 8 3 2 c へ向かうように正面視右下へ斜めに延び、後箱 8 3 2 の全高に対して上面から約 1 / 3 の高さのところで下方へ垂直に延びるように折れ曲がり、全高の中央付近で左方へ略水平に延びるように曲がった後に、後箱 8 3 2 の左右の幅に対して左端から約 1 / 3 のところで再び下方へ垂直に延びるように折れ曲がっており、後箱 8 3 2 の全高に対して底面から約 1 / 4 の高さのところで払出出口 8 3 2 b の直上へ位置するようにクランク状に折れ曲がって払出出口 8 3 2 b へ垂直に延びている。払出通路 8 3 2 d 内のクランク状に折れ曲がっている部位に払出羽根 8 3 9 が配置される。

【0 2 5 5】

一方、球抜き通路 8 3 2 e は、払出通路 8 3 2 d において払出入口 8 3 2 a から右下へ斜めに延びている部位を更に延長する形態で、後箱 8 3 2 の全高に対して上面から約 1 / 3 の高さから中央付近の高さまでの間で分岐している。

【0 2 5 6】

また、後箱 8 3 2 は、払出通路 8 3 2 d 内の払出出口 8 3 2 b へ向かって垂直に延びている部位において下方へ向かうに従って前方へ突出している誘導柵 8 3 2 f と、正面視右側面の上部に形成されており球抜きレバー 8 4 4 を上下にスライド可能に取付けるためのレバー取付部 8 3 2 g と、を備えている。

【0 2 5 7】

前箱 8 3 1 及び裏箱 8 3 2 の払出通路 8 3 1 d , 8 3 2 d と球抜き通路 8 3 1 e , 8 3 2 e は、同じ形状に形成されている。払出通路 8 3 1 d , 8 3 2 d は、払出羽根 8 3 9 が配置されている部位の上流までが仕切板 8 4 1 によって仕切られている。また、誘導柵 8 3 1 f , 8 3 2 f と払出出口 8 3 1 b , 8 3 2 b との間に、払出検知センサ 8 4 2 が取付けられている。つまり、前箱 8 3 1 の払出通路 8 3 1 d を流通した遊技球と、後箱 8 3 2 の払出通路 8 3 2 d を流通した遊技球とは、夫々の誘導柵 8 3 1 f , 8 3 2 f によって前箱 8 3 1 と後箱 8 3 2 との前後の境界付近に寄せられて、一つの払出検知センサ 8 4 2 により検知される。

【0 2 5 8】

従動ギア 8 3 7 は、中間ギア 8 3 6 と噛合する平歯車状のギア部 8 3 7 a と、ギア部 8 3 7 a の後面から周方向へ 6 0 度の角度の間隔で放射状に突出しており羽根回転検知センサ 8 4 0 によって検知可能な複数の検知片 8 3 7 b と、ギア部 8 3 7 a の中心から後方へ円筒状に突出していると共に後端の周面に凹凸が形成されており払出羽根 8 3 9 と連結可能な連結部 8 3 7 c と、を備えている。

【0 2 5 9】

払出羽根 8 3 9 は、前後に円筒状に延びており軸部材 8 3 8 が挿通されるベース筒部 8 3 9 a と、ベース筒部 8 3 9 a の前端から周方向に一定間隔でベース筒部 8 3 9 a の軸直角方向へ突出している複数（三つ）の前羽根 8 3 9 b と、ベース筒部 8 3 9 a の後端から前羽根 8 3 9 b とは互い違いとなるように周方向に一定間隔でベース筒部 8 3 9 a の軸直角方向へ突出している複数（三つ）の後羽根 8 3 9 c と、ベース筒部 8 3 9 a の前端から

10

20

30

40

50

前方へ筒状に突出していると共に前端の周面に従動ギア 837 の連結部 387c と連結可能な凹凸が形成されている被連結部 839d と、を備えている。

#### 【0260】

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

10

#### 【0261】

また、三つの前羽根 839b 及び後羽根 839c は、ベース筒部 839a の軸を中心としたそれらの外周の直径 D1 が、遊技球の外径の 1～1.4 倍に形成されている。また、前羽根 839b（後羽根 839c）同士の間円弧の部位（球収容部 839e）におけるベース筒部 839a の軸に最も接近した部位までの、ベース筒部 839a の軸を中心とした直径 D2 は、遊技球の外径の約 0.3～0.4 倍に形成されている（図 72 を参照）。つまり、前羽根 839b 及び後羽根 839c の外周から球収容部 839e の最も凹んだ部位までの深さ  $[(\text{直径 } D1 - \text{直径 } D2) / 2]$  が、遊技球の外径の 0.1～0.4 倍とされている。

#### 【0262】

従って、前羽根 839b（後羽根 839c）同士の間円弧の部位（球収容部 839e）により、遊技球の外周の約  $3/10$ （ $1/4 \sim 1/3$  の間）を保持することができる。換言すると、遊技球の外径の約  $1/5$ （ $1/7 \sim 1/4$ ）の深さを収容することができる。これにより、払出通路 831d、832d 内の遊技球を、速やかに前羽根 839b（後羽根 839c）同士の間（球収容部 839e）に収容することができる。

20

#### 【0263】

本実施形態の払出羽根 839 は、払出装置 830 を組立てた状態で、前羽根 839b が前箱 831 の払出通路 831d 内に、後羽根 839c が後箱 832 の払出通路 832d 内に位置し、夫々の払出通路 831d、832d 内の遊技球を、夫々払出することができる。また、払出羽根 839 は、払出通路 831d、832d において、前箱 821 及び後箱 832 の全高の中央よりも下側でクランク状に折れ曲がっている部位に配置されている。詳しくは、払出通路 831d、832d において、前箱 821 及び後箱 832 の全高の中央付近から下方へ垂直に延びている部位の直下に、払出羽根 839 の回転中心が位置している。そして、払出通路 831d、832d のクランク状に折れ曲がっている部位では、払出羽根 839 から遠い側の壁（内壁）が、払出羽根 839 の回転中心を中心とし、前羽根 839b 及び後羽根 839c の外周から遊技球の外径よりも小さい距離 S だけ離れた円弧状に形成されている（図 61 を参照）。なお、本実施形態では、距離 S が、遊技球の外径の 0.7～0.9 倍とされている。換言すると、球収容部 839e の最も凹んだ部位から払出通路 831d、832d の円弧状に形成されている部位までの距離が、遊技球の外径の 1.03～1.1 倍とされている。

30

#### 【0264】

これにより、払出装置 830 は、払出羽根 839 上に流下してきた遊技球が、前羽根 839b、839c の外周に当接すると、払出通路 831d、832d のクランク状に折れ曲がっている部位を通ることができず、払出出口 831b、832b から下方へ放出されることはない。一方、遊技球が、球収容部 839e に収容されると、払出羽根 839 の回転と共に移動し、払出通路 831d、832d のクランク状に折れ曲がっている部位を通ることができ、払出出口 831b、832b から下方へ放出される。

#### 【0265】

また、払出装置 830 では、前羽根 839b 及び後羽根 839c の直径 D1 を、遊技球の外径の約 1.2～1.4 倍とすると共に、球収容部 839e により遊技球の外径の 1/

40

50

7～1/4の深さを収容するようにしているため、払出羽根839の外径を可及的に小さくしつつ、遊技球の収容にかかる時間を短くすることができる。これにより、払出羽根839を速く回転させても、球収容部839eに遊技球を収容させて、払出出口831b、832b側へ送ることができる。従って、従来よりも単位時間当りの遊技球の払出数を多くすることができ、遊技球の払出しにかかる時間を短縮することができる。

#### 【0266】

球抜き可動片843は、上下及び前後に板状に延びており下部が折れ曲がって正面視く字状に形成されている本体部843aと、本体部843aの上端で前後に筒状に延びており両端が夫々前箱831及び後箱832に回動可能に取付けられる軸筒部843bと、本体部843aのく字状に折れ曲がっている外側面の上部から突出している突出部843cと、本体部843cのく字状に折れ曲がっている下部において前後に貫通している貫通孔からなる錘取付部843d（図71を参照）と、を備えている。

10

#### 【0267】

球抜き可動片843は、払出装置830を組立てた状態では、本体部843aの下部が正面視斜め左下へ延びるような向きで、上端の軸筒部843bが、前箱831及び後箱832の払出通路831d、832dにおいて、払出入口831a、832aから正面視右下へ斜めに延びている部位で、且つ、下方へ折れ曲がる部位よりもやや上側の正面視右側の壁の外側の位置で、回動可能に取付けられている。

#### 【0268】

本実施形態の払出装置830は、通常の状態では、球抜きレバー844を下方へスライドさせた状態としており、球抜きレバー844の下部が球抜き可動片843の突出部843cに正面視右側から当接している。これにより、球抜き可動片843は、正面視反時計回りへの回動が規制されている（図71（a）を参照）。

20

#### 【0269】

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

30

#### 【0270】

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

#### 【0271】

通常の状態から、球抜きレバー844を上方へスライドさせると、球抜きレバー844の下部が、球抜き可動片843の突出部843cから離れ、球抜き可動片843の正面視反時計回りへの回動の規制が解除される。従って、球抜き可動片843は、重心が軸筒部843bの直下へ位置するように、自重によって反時計回りへ回動することとなる。なお、球抜き可動片843は、本体部843aの下部の右側側面が、前箱831及び後箱832の右側面を形成している部材の左面に当接するまで、反時計回りに回動することができる（図60（b）を参照）。これにより、球抜き通路831e、832eが開放された状態となり、払出入口831a、832aから進入した遊技球が、払出通路831d、832dの途中で、球抜き可動片843の本体部843aに当接して球抜き可動片843を正面視反時計回りへ回動させて球抜き通路831e、832eを開放し、開放された球抜き通路831e、832eを流通して球抜き出口831c、832cから下方へ放出されることとなる。

40

#### 【0272】

50

本実施形態では、球抜き可動片 8 4 3 に錘取付部 8 4 3 d を備えているため、この錘取付部 8 4 3 d に金属ビスからなる錘を据え込んで取付けることで、球抜きレバー 8 4 4 を上方へスライドさせて、正面視反時計回りへの回転の規制を解除した時に、球抜き可動片 8 4 3 の自重と錘の重量とによって、球抜き可動片 8 4 3 の下端を球抜き通路 8 3 1 e , 8 3 2 e 内へ突出する方向へ（正面視反時計回りに）回転させ易くすることができる。

#### 【0273】

また、球抜きレバー 8 4 4 を下方へスライドさせて球抜き通路 8 3 1 e , 8 3 2 e を閉鎖している通常の状態において、払出入口 8 3 1 a , 8 3 2 a から進入した遊技球が、球抜き可動片 8 4 3 の本体部 8 4 3 a に当接するようにしているため、遊技球の当接によって球抜き可動片 8 4 3 を振動させることができる。従って、球抜き可動片 8 4 3 の下端と球抜き通路 8 3 1 e , 8 3 2 e の内面との間に挟まれたり侵入したりした埃やゴミ等を、球抜き可動片 8 4 3 の振動によって除去することができ、埃やゴミ等を噛み込んで球抜き可動片 8 4 3 が回転できなくなるのを防止することができる。

#### 【0274】

また、錘としての金属ビスを、貫通孔とされた錘取付部 8 4 3 d に据え込んで取付けることができるため、球抜き可動片 8 4 3 が頻繁に回転しても、錘が球抜き可動片 8 4 3 （錘取付部 8 4 3 d）から外れることがなく、長期に亘って球抜き可動片 8 4 3 を良好な状態に維持することができる。また、錘取付部 8 4 3 d に金属ビスを据え込むだけで、球抜き可動片 8 4 3 に錘を容易に取付けることができるため、錘の取付けの手間を簡略化することができ、パチンコ機 1 の組立てに係るコストを低減させることができる。

#### 【0275】

ところで、球抜き可動片 8 4 3 によって球抜き通路 8 3 1 e , 8 3 2 e を長期に亘って閉鎖していると、球抜き可動片 8 4 3 の回転軸に微細な埃が付着したり回転軸が錆びたりして、球抜き可動片 8 4 3 が回転し辛くなることがある。これに対して、本実施形態では、払出入口 8 3 1 a , 8 3 2 a から進入した遊技球が、球抜き可動片 8 4 3 の本体部 8 4 3 a に当接するようにしているため、球抜き可動片 8 4 3 により球抜き通路 8 3 1 e , 8 3 2 e を閉鎖している状態から、閉鎖を解除する球抜きレバー 8 4 4 を上方へスライドさせてロックを外した時に、遊技球が球抜き可動片 8 4 3 に当接することで、その当接の衝撃によって球抜き可動片 8 4 3 を回転させることができ、球抜き通路 8 3 1 e , 8 3 2 e を確実に開放させることができる。

#### 【0276】

従って、球抜きレバー 8 4 4 を操作して球抜き通路 8 3 1 e , 8 3 2 e を開放させる際に、球抜き可動片 8 4 3 が良好に回転することができるため、遊技球の抜き取り作業を確実に行うことができ、メンテナンス等の際の作業性を良くすることができる。

#### 【0277】

##### [4-6c. 上部満タン球経路ユニット]

本実施形態における払出ユニット 8 0 0 の上部満タン球経路ユニット 8 5 0 について、図 7 3 及び図 7 4 を参照して詳細に説明する。上部満タン球経路ユニット 8 5 0 は、払出ユニットベース 8 0 1 において、払出装置 8 3 0 の下側の位置に取付けられるものである。この上部満タン球経路ユニット 8 5 0 は、払出ユニットベース 8 0 1 に取付けられ後側が開放された箱状の上部満タンベース 8 5 1 と、上部満タンベース 8 5 1 の後側に取付けられており前側が開放された箱状の上部満タンカバー 8 5 2 と、上部満タンカバー 8 5 2 の後側に回転可能に取付けられており払出装置 8 3 0 を上方へ押圧可能な払出装置押圧部材 8 5 3 と、を備えている。

#### 【0278】

また、上部満タン球経路ユニット 8 5 0 は、上面における正面視左右中央から左側の部位で遊技球が通過可能に上方へ開口している上部払出球受口 8 5 0 a と、上面における正面視左右中央から右側の部位で遊技球が通過可能に上方へ開口している上部球抜き入口 8 5 0 b と、上部満タンベース 8 5 1 と上部満タンカバー 8 5 2 との間に形成されており上部払出球受口 8 5 0 a に受けられた遊技球が流通する所定広さの上部球貯留通路 8 5 0 c

と、上部球貯留通路 850c の下端における上部払出球受口 850a の直下の部位で下方へ開口している通常放出口 850d と、上部球貯留通路 850c の下端における通常放出口 850d を除いた部位で下方へ開口している満タン放出口 850e と、通常放出口 850d と満タン放出口 850e との間から上方へ突出しており上部球貯留通路 850c 内の下部を左右に仕切っている仕切片 850f と、を備えている。

#### 【0279】

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

#### 【0280】

この上部満タン球経路ユニット 850 は、払出ユニット 800 に組立てた状態で、上部払出球受口 850a が、払出装置 830 の払出出口 831b の直下に位置していると共に、上部球抜き入口 850b が、払出装置 830 の球抜き出口 831c の直下に位置している。また、上部満タン球経路ユニット 850 は、払出ユニット 800 に組立てた状態で、通常放出口 850d、満タン放出口 850e、及び上部球抜き出口 850h は、下部満タン球経路ユニット 860 の通常誘導路 861、満タン誘導路 862、及び下部球抜き誘導路 865 の夫々後端開口の直上に夫々開口している（図 80 を参照）。

#### 【0281】

上部満タン球経路ユニット 850 は、払出装置 830 によって払出されて払出出口 831b から下方へ放出された遊技球が、上部払出球受口 850a から上部球貯留通路 850c 内へ進入する。上部球貯留通路 850c の下端の通常放出口 850d が閉鎖されていない状態では、上部払出球受口 850a から上部球貯留通路 850c 内へ進入した遊技球が、上部払出球受口 850a の直下に開口している通常放出口 850d から放出される。

#### 【0282】

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

#### 【0283】

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

#### 【0284】

##### [4-6d. 下部満タン球経路ユニット]

本実施形態における払出ユニット 800 の下部満タン球経路ユニット 860 について、図 75 乃至図 79 を参照して詳細に説明する。下部満タン球経路ユニット 860 は、払出ユニットベース 801 における上部満タン球経路ユニット 850 の下側に取付けられるものである。下部満タン球経路ユニット 860 は、上部満タン球経路ユニット 850 の通常放出口 850d から放出された遊技球を前方へ誘導して前端から扉枠 3 の貫通球通路 526 へ誘導する通常誘導路 861 と、上部満タン球経路ユニット 850 の満タン放出口 850e から放出された遊技球を前方へ誘導して前端から扉枠 3 の満タン球受口 530 へ誘導する満タン誘導路 862 と、通常誘導路 861 及び満タン誘導路 862 の前端開口を本体

枠 4 に対する扉枠 3 の開閉に応じて開閉する誘導路開閉扉 8 6 3 と、誘導路開閉扉 8 6 3 を通常誘導路 8 6 1 及び満タン誘導路 8 6 2 の前端開口を閉鎖する方向へ付勢している閉鎖バネ 8 6 4 と、を備えている。

#### 【0285】

また、下部満タン球経路ユニット 8 6 0 は、上部満タン球経路ユニット 8 5 0 の上部球抜き出口 8 5 0 h から放出された遊技球を前方へ誘導し前後方向の中央右端から基板ユニット 9 0 0 の基板ユニットベース 9 1 0 上へ放出する下部球抜き誘導路 8 6 5 を、備えている。

#### 【0286】

下部満タン球経路ユニット 8 6 0 は、通常誘導路 8 6 1、満タン誘導路 8 6 2、及び下部球抜き誘導路 8 6 5 が、正面視において、左側から順に右側へ並んでいる。これら通常誘導路 8 6 1、満タン誘導路 8 6 2、及び下部球抜き誘導路 8 6 5 は、後端が上方へ向かって開口している。また、通常誘導路 8 6 1、及び満タン誘導路 8 6 2 は、左右に遊技球が複数並ぶ幅で、前端側が低くなるように本体枠 4 の前端付近まで前方へ延びている。更に、満タン誘導路 8 6 2 は、通常誘導路 8 6 1 よりも低い位置で前方へ延びている。これら通常誘導路 8 6 1、満タン誘導路 8 6 2、及び下部球抜き誘導路 8 6 5 は、図示するように、上下に分割可能な上ケース 8 6 6 及び下ケース 8 6 7 によって形成されている。

#### 【0287】

誘導路開閉扉 8 6 3 は、下ケース 8 6 7 の前端における通常誘導路 8 6 1 と満タン誘導路 8 6 2 との間の部位に、回動可能に取付けられており、閉鎖バネ 8 6 4 によって正面視時計回りの方向へ付勢されている。更に詳述すると、下部満タン球経路ユニット 8 6 0 の前端において、正面視で通常誘導路 8 6 1 の前端開口の右側に開口している満タン誘導路 8 6 2 は、通常誘導路 8 6 1 に対して一つの遊技球の高さ分低い位置に配置されている。そして、誘導路開閉扉 8 6 3 は、通常誘導路 8 6 1 の下側で、且つ、満タン誘導路 8 6 2 の左側の位置で、前後に延びた軸周りに対して回動可能に取付けられている。

#### 【0288】

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

#### 【0289】

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

#### 【0290】

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

#### 【0291】

本実施形態の下部満タン球経路ユニット 8 6 0 は、パチンコ機 1 を組立てた状態で、前端が、扉枠 3 のファールカバーユニット 5 2 0 における貫通球通路 5 2 6、満タン球受口 5 3 0、及び扉開閉当接部 5 3 7 と対向する位置に取付けられている（図 7 9 を参照）。そして、誘導路開閉扉 8 6 3 は、本体枠 4 に対して扉枠 3 が開いている状態では、作動突部 8 6 3 e に何も当接していないため、誘導路開閉扉 8 6 3 は閉鎖バネ 8 6 4 の付勢力によって、正面視時計回りの方向へ回動させられ、第二扉板部 8 6 3 c が下ケース 8 6 7 の

ボス部 8 6 7 a に当接した状態で停止する。この状態では、第一扉板部 8 6 3 b と第二扉板部 8 6 3 c が、通常誘導路 8 6 1 と満タン誘導路 8 6 2 の前端開口の前面に位置しており、前端開口を閉鎖している（図 7 8 (a) を参照）。従って、この状態では、通常誘導路 8 6 1 及び満タン誘導路 8 6 2 内の遊技球が、前端開口から前方へ移動することができず、扉枠 3 を開けても、通常誘導路 8 6 1 や満タン誘導路 8 6 2 から遊技球がこぼれることはない。

#### 【0 2 9 2】

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

#### 【0 2 9 3】

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

#### 【0 2 9 4】

このように、通常誘導路 8 6 1 及び満タン誘導路 8 6 2 の前端開口を上下方向に異ならせると共に、誘導路開閉扉 8 6 3 を回動させることで通常誘導路 8 6 1 及び満タン誘導路 8 6 2 の前端開口を開閉させるようにしているため、誘導路開閉扉 8 6 3 の動作範囲を可及的に狭くすることができ、通常誘導路 8 6 1 及び満タン誘導路 8 6 2 の開閉機構を小型化することができる。従って、相対的に他の部材のためのスペースを広くすることができ、パチンコ機 1 の内部空間をより有効活用することができる。

#### 【0 2 9 5】

本実施形態の払出ユニット 8 0 0 は、扉枠 3 の上皿 2 0 1 が遊技球で一杯になり、上皿 2 0 1 へ遊技球を放出することができなくなった状態で、払出装置 8 3 0 から更に多くの遊技球が払出されると、下部満タン球経路ユニット 8 6 0 の通常誘導路 8 6 1 内が遊技球で一杯になるまで遊技球を貯留することができる。そして、通常誘導路 8 6 1 が遊技球で一杯になった状態で払出装置 8 3 0 から更に遊技球が払出されると、上部満タン球経路ユニット 8 5 0 の上部球貯留通路 8 5 0 c 内において、遊技球が通常放出口 8 5 0 d よりも上側に留って仕切片 8 5 0 f を超えると、満タン放出口 8 5 0 e 側へ流通するようになり、満タン放出口 8 5 0 e から、下部満タン球経路ユニット 8 6 0 の満タン誘導路 8 6 2、ファールカバーユニット 5 2 0 を通って下皿 2 0 2 へ遊技球の払出しが自動的に切換えられる。その後、払出装置 8 3 0 から更に遊技球が払出されて、上皿 2 0 1 に加えて下皿 2 0 2 も遊技球で一杯になって下皿 2 0 2 へ遊技球を供給することができなくなると、ファールカバーユニット 5 2 0 の貯留通路 5 3 3 内に遊技球が貯留される。そして、貯留通路 5 3 3 内に遊技球が貯留されることで可動片 5 3 4 が回動して満タン検知センサ 5 3 5 により検知されると、上皿 2 0 1 及び下皿 2 0 2 が遊技球で満タンであることが報知されると共に、満タン検知センサ 5 3 5 による可動片 5 3 4 の検知が解除されるまで払出装置 8 3 0 による遊技球の払出しが一時的に停止される。

#### 【0 2 9 6】

なお、満タン検知センサ 5 3 5 による可動片 5 3 4 の検知に対する払出装置 8 3 0 による遊技球の払出しの停止を、例えば、ファールカバーユニット 5 2 0 の貯留通路 5 3 3 内

10

20

30

40

50

に可動片 5 3 4 が検知されるまで遊技球が貯留されている状態で、その上流側の貯留通路 5 3 3、下部満タン球経路ユニット 8 6 0 の満タン誘導路 8 6 2、及び上部満タン球経路ユニット 8 5 0 の上部球貯留通路 8 5 0 c 内を満たすことが可能な数の遊技球が払出されると、払出装置 8 3 0 による遊技球の払出しを停止させるようにしても良い。これにより、従来のパチンコ機よりも多くの遊技球を貯留することができるため、大当り遊技中等の多くの遊技球が払出される遊技状態において、遊技球の払出しによって上皿 2 0 1 や下皿 2 0 2 が遊技球で一杯になることに対して気に掛ける必要を低減させることができ、遊技者を大当り遊技に専念させて楽しませることができる。

#### 【0297】

##### [4-7. 基板ユニット]

本実施形態における本体枠 4 の基板ユニット 9 0 0 について、図 5 7 乃至図 6 0 を参照して説明する。本体枠 4 の基板ユニット 9 0 0 は、本体枠ベース 6 0 0 の後側に取付けられる基板ユニットベース 9 1 0 と、基板ユニットベース 9 1 0 の正面視左側で本体枠ベース 6 0 0 の後側に取付けられ内部に低音スピーカを有したスピーカユニット 9 2 0 と、基板ユニットベース 9 1 0 の後側で正面視右側に取付けられ内部に電源基板が収容されている電源基板ボックス 9 3 0 と、スピーカユニット 9 2 0 の後側に取付けられており内部にインターフェイス制御基板が収容されているインターフェイス制御基板ボックス 9 4 0 と、電源基板ボックス 9 3 0 及びインターフェイス制御基板ボックス 9 4 0 に跨って取付けられており内部に遊技球の払出しを制御する払出制御基板 9 5 1 が収容された払出制御基板ボックス 9 5 0 と、を備えている。

#### 【0298】

払出制御基板ボックス 9 5 0 内に収容された払出制御基板 9 5 1 によって、払出装置 8 3 0 が制御されている。

#### 【0299】

##### [5. 遊技盤の全体構成]

次に、パチンコ機 1 の遊技盤 5 の全体構成について、図 8 1 乃至図 8 7 を参照して詳細に説明する。図 8 1 は、遊技盤の正面図である。図 8 2 は遊技盤を右前から見た斜視図であり、図 8 3 は遊技盤を左前から見た斜視図であり、図 8 4 は遊技盤を後ろから見た斜視図である。また、図 8 5 は遊技盤を主な構成毎に分解して前から見た分解斜視図であり、図 8 6 は遊技盤を主な構成毎に分解して後ろから見た分解斜視図である。更に、図 8 7 は、遊技盤における前構成部材及び表ユニットを遊技領域内の前後方向の略中央で切断した正面図である。

#### 【0300】

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

#### 【0301】

また、遊技盤 5 は、主制御基板 1 3 1 0 からの制御信号に基づいて遊技状況を表示し前構成部材 1 0 0 0 の左下隅に遊技者側へ視認可能に取付けられている機能表示ユニット 1 4 0 0 と、遊技パネル 1 1 0 0 の後側に取付けられている周辺制御ユニット 1 5 0 0 と、正面視において遊技領域 5 a の中央に配置されており所定の演出画像を表示可能なメイン液晶表示装置 1 6 0 0 と、遊技パネル 1 1 0 0 の前面に取付けられる表ユニット 2 0 0 0 と、遊技パネル 1 1 0 0 の後面に取付けられる裏ユニット 3 0 0 0 と、を更に備えている

。裏ユニット 3000 の後面にメイン液晶表示装置 1600 が取付けられていると共に、メイン液晶表示装置 1600 の後面に周辺制御ユニット 1500 が取付けられている。

#### 【0302】

遊技パネル 1100 は、外周が枠状の前構成部材 1000 の内周よりもやや大きく形成されていると共に透明な平板状のパネル板 1110 と、パネル板 1110 の外周を保持しており前構成部材 1000 の後側に取付けられると共に後面に裏ユニット 3000 が取付けられる枠状のパネルホルダ 1120 と、を備えている。

#### 【0303】

表ユニット 2000 は、遊技領域 5a 内に打込まれた遊技球を受入可能に常時開口している複数の一般入賞口 2001 と、複数の一般入賞口 2001 とは遊技領域 5a 内の異なる位置で遊技球を受入可能に常時開口している第一始動口 2002 と、遊技領域 5a 内の所定位置に取付けられており遊技球の通過を検知するゲート部 2003 と、遊技球がゲート部 2003 を通過することにより抽選される普通抽選結果に応じて遊技球の受入れが可能となる第二始動口 2004 と、第一始動口 2002 又は第二始動口 2004 への遊技球の受入れにより抽選される第一特別抽選結果又は第二特別抽選結果に応じて遊技球の受入れが何れかにおいて可能となる第一大入賞口 2005 及び第二大入賞口 2006 と、を備えている。第二大入賞口 2006 は、遊技球が流通する一つの流路に配置された第二上大入賞口 2006a と第二下大入賞口 2006b との二つの大入賞口により構成されている（図 87 を参照）。

#### 【0304】

また、表ユニット 2000 は、技領域 5a 内の左右方向中央でアウト口 1111 の直上に取付けられており第一始動口 2002 及び第一大入賞口 2005 を有している始動口ユニット 2100 と、始動口ユニット 2100 の正面視左方で内レール 1002 に沿って取付けられており三つの一般入賞口 2001 を有しているサイドユニット下 2200 と、サイドユニット下 2200 の正面視左端上方に取付けられているサイドユニット上 2300 と、遊技領域 5a 内の略中央に取付けられており一つの一般入賞口 2001、ゲート部 2003、第二始動口 2004、及び第二大入賞口 2006 を有している枠状のセンター役物 2500 と、を備えている。

#### 【0305】

裏ユニット 3000 は、パネルホルダ 1120 の後面に取付けられ前方が開放されている箱状で後壁に四角い開口部 3010a を有している裏箱 3010 と、裏箱 3010 内の所定位置に配置されており表ユニット 2000 の一般入賞口 2001 に受入れられた遊技球を検知する複数の一般入賞口センサ 3015 と、裏箱 3010 の後面に取付けられておりメイン液晶表示装置 1600 を着脱可能に取付けるためのロック機構 3020 と、裏箱 3010 内の正面視右端に取付けられておりセンター役物 2500 の一般入賞口 2001 や第二始動口 2004 に受入れられた遊技球を排出するための右球通路ユニット 3030 と、裏箱 3010 内の正面視右下隅の前端付近に取付けられておりセンター役物 2500 の第二大入賞口 2006 や第二アウト口 2543c に受入れられた遊技球を排出するための右下球通路ユニット 3035 と、を備えている。

#### 【0306】

また、裏ユニット 3000 は、裏箱 3010 の後面に取付けられている上中継基板 3040 と、上中継基板 3040 の後側を覆う上中継基板カバー 3041 と、裏箱 3010 の後面に回動可能に取付けられている箱状の演出駆動基板ボックス 3042 と、演出駆動基板ボックス 3042 内に収容されている演出駆動基板 3043 と、裏箱 3010 の後面に取付けられているパネル中継基板 3044 と、パネル中継基板 3044 の後側を覆うパネル中継基板カバー 3045 と、を備えている。

#### 【0307】

更に、裏ユニット 3000 は、裏箱 3010 内の前端で正面視左辺側の上下方向中央から上寄りに取付けられている裏左中装飾ユニット 3050 と、裏箱 3010 内における開口部 3010a の下方で裏箱 3010 の後壁付近に取付けられている裏下後可動演出ユニ

10

20

30

40

50

ット3100と、裏箱3010内における開口部3010aの上方で正面視左側に取付けられている裏上左可動演出ユニット3200と、裏箱3010内で開口部3010aの正面視左側に取付けられている裏左可動演出ユニット3300と、裏箱3010内における開口部3010aの上方で左右方向中央から正面視右端までにかけて取付けられている裏上中可動演出ユニット3400と、裏箱3010内における開口部3010aの下方で裏下後可動演出ユニット3100の前方に取付けられている裏下前可動演出ユニット3500と、を備えている。

#### 【0308】

##### [5-1. 前構成部材]

次に、前構成部材1000について、主に図85及び図86を参照して説明する。前構成部材1000は、正面視の外形が略正方形とされ、内形が略円形状に前後方向へ貫通しており、内形の内周によって遊技領域5aの外周を区画している。この前構成部材1000は、正面視で左右方向中央から左寄りの下端から時計回りの周方向へ沿って円弧状に延び正面視左右方向中央上端を通り過ぎて右斜め上部まで延びた外レール1001と、外レール1001に略沿って前構成部材1000の内側に配置され正面視左右方向中央下部から正面視左斜め上部まで円弧状に延びた内レール1002と、内レール1002の下端の正面視右側で遊技領域5aの最も低くなった位置に形成されており後方へ向かって低くなるように傾斜しているアウト誘導部1003と、を備えている。

#### 【0309】

また、前構成部材1000は、アウト誘導部1003の正面視右端から前構成部材1000の右辺付近まで右端側が僅かに高くなるように直線状に傾斜している右下レール1004と、右下レール1004の右端から前構成部材1000の右辺に沿って外レール1001の上端の下側まで延びており上部が前構成部材1000の内側へ湾曲している右レール1005と、右レール1005の上端と外レール1001の上端とを繋いでおり外レール1001に沿って転動して来た遊技球が当接する衝止部1006と、を備えている。

#### 【0310】

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

#### 【0311】

##### [5-2. 遊技パネル]

次に、遊技パネル1100について、主に図85及び図86を参照して説明する。遊技パネル1100は、外周が枠状の前構成部材1000の内周よりもやや大きく形成されていると共に透明な合成樹脂で形成されている平板状のパネル板1110と、パネル板1110の外周を保持しており前構成部材1000の後側に取付けられると共に後面に裏ユニット3000が取付けられる枠状のパネルホルダ1120と、を備えている。遊技パネル1100のパネル板1110は、遊技領域5a内において最も低い位置となる部位に前後に貫通しているアウト口1111が形成されている。また、パネル板1110には、前後に貫通しており表ユニット2000を取付けるための開口部1112が複数形成されている。

#### 【0312】

遊技パネル1100のパネルホルダ1120は、パネル板1110を後側から着脱可能に保持している。また、パネルホルダ1120は、裏ユニット3000を取付けるための取付孔と、位置決め孔とが後面に複数形成されている。

#### 【0313】

遊技パネル1100を前構成部材1000の後側に取付けた状態では、前構成部材1000のアウト誘導部1003の後側にパネル板1110のアウト口1111が開口した状態となる。これにより、遊技領域5aの下端へ流下した遊技球が、アウト誘導部1003

によって後側のアウト口 1 1 1 1 へ誘導され、アウト口 1 1 1 1 を通って遊技パネル 1 1 0 0 の後側へ排出される。

#### 【0314】

##### [5-3. 基板ホルダ]

次に、基板ホルダ 1 2 0 0 について、図 8 2 乃至図 8 6 を参照して説明する。基板ホルダ 1 2 0 0 は、上方及び前方が開放された横長の箱状に形成されており、底面が左右方向中央へ向かって低くなるように傾斜している。この基板ホルダ 1 2 0 0 は、遊技盤 5 に組立てた状態では、遊技パネル 1 1 0 0 の後側に取付けられている裏ユニット 3 0 0 0 の下部を下側から覆うことができる。これにより、アウト口 1 1 1 1 を通って遊技パネル 1 1 0 0 の後側へ排出された遊技球、及び、表ユニット 2 0 0 0 及び裏ユニット 3 0 0 0 から 10

#### 【0315】

##### [5-4. 主制御基板ユニット]

次に、主制御ユニット 1 3 0 0 について、図 8 2 乃至図 8 6、及び図 1 4 2 を参照して説明する。主制御ユニット 1 3 0 0 は、基板ホルダ 1 2 0 0 の後面に着脱可能に取付けられている。この主制御ユニット 1 3 0 0 は、遊技内容及び遊技球の払出し等を制御する主制御基板 1 3 1 0 と、主制御基板 1 3 1 0 を収容しており基板ホルダ 1 2 0 0 に取付けられる主制御基板ボックス 1 3 2 0 と、を備えている。

#### 【0316】

主制御基板ボックス 1 3 2 0 は、複数の封印機構を備えており、一つの封印機構を用いて主制御基板ボックス 1 3 2 0 を閉じると、次に、主制御基板ボックス 1 3 2 0 を開けるためにはその封印機構を破壊する必要がある、主制御基板ボックス 1 3 2 0 の開閉の痕跡を残すことができる。従って、開閉の痕跡を見ることで、主制御基板ボックス 1 3 2 0 の不正な開閉を発見することができ、主制御基板 1 3 1 0 への不正行為に対する抑止力が高められている。

#### 【0317】

##### [5-5. 機能表示ユニット]

次に、機能表示ユニット 1 4 0 0 について、図 8 1 乃至図 8 3 を参照して説明する。機能表示ユニット 1 4 0 0 は、図示するように、遊技領域 5 a の外側で前構成部材 1 0 0 0 の左下隅に取付けられている。この機能表示ユニット 1 4 0 0 は、遊技盤 5 をパチンコ機 1 に組立てた状態で、扉枠 3 の貫通口 1 1 1 を通して前方（遊技者側）から視認することができる（図 1 を参照）。この機能表示ユニット 1 4 0 0 は、主制御基板 1 3 1 0 からの制御信号に基づき複数の LED を用いて、遊技状態（遊技状況）や、普通抽選結果や特別抽選結果等を表示するものである。

#### 【0318】

機能表示ユニット 1 4 0 0 は、詳細な図示は省略するが、遊技状態を表示する一つの LED からなる状態表示器と、ゲート部 2 0 0 3 に対する遊技球の通過により抽選される普通抽選結果に基づいて二つの LED を点滅制御することにより普通図柄を変動表示した後にこれら二つの LED を普通抽選結果に応じた点灯態様で表示させる普通図柄表示器と、ゲート部 2 0 0 3 に対する遊技球の通過に係る普通図柄の変動表示のうち未だ変動表示の開始条件が成立していない変動表示の個数である保留数を表示する二つの LED からなる普通保留表示器と、第一始動口 2 0 0 2 への遊技球の受入れ（始動入賞の発生）により抽選された第一特別抽選結果に基づいて八つの LED を点滅制御することにより第一特別図柄を変動表示した後にこれら八つの LED を第一特別抽選結果に応じた点灯態様で表示させる第一特別図柄表示器と、第一始動口 2 0 0 2 への遊技球の受入れに係る第一特別図柄の変動表示のうち未だ変動表示の開始条件が成立していない変動表示の個数である保留数を表示する二つの LED からなる第一特別保留数表示器と、第二始動口 2 0 0 4 への遊技球の受入れ（始動入賞の発生）により抽選された第二特別抽選結果に基づいて八つの LED を点滅制御することにより第二特別図柄を変動表示した後にこれら八つの LED を第二 40

10

20

30

40

50

特別抽選結果に応じた点灯態様で表示させる第二特別図柄表示器と、第二始動口2004への遊技球の受入れに係る第二特別図柄の変動表示のうち未だ変動表示の開始条件が成立していない変動表示の個数である保留数を表示する二つのLEDからなる第二特別保留数表示器と、第一特別抽選結果又は第二特別抽選結果が「大当り」等の時に、第一大入賞口2005や第二大入賞口2006の開閉パターンの繰返し回数（ラウンド数）を表示する二つのLEDからなるラウンド表示器と、を主に備えている。

#### 【0319】

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

#### 【0320】

##### [5-6. 周辺制御ユニット]

次に、周辺制御ユニット1500について、図84及び図86を参照して説明する。周辺制御ユニット1500は、裏ユニット3000の裏箱3010の後面に取付けられている。周辺制御ユニット1500は、主制御基板1310からの制御信号に基いて遊技者に提示する演出を制御する周辺制御基板1510（図142を参照）と、周辺制御基板1510を収容している周辺制御基板ボックス1520と、を備えている。周辺制御基板1510は、発光演出、サウンド演出、及び可動演出、等を制御するための周辺制御部1511と、演出画像を制御するための液晶表示制御部1512と、を備えている（図142を参照）。

#### 【0321】

##### [5-7. メイン液晶表示装置]

次に、メイン液晶表示装置1600について、図81乃至図87を参照して説明する。メイン液晶表示装置1600は、正面視において遊技領域5aの中央に配置されており、遊技パネル1100の後側に裏ユニット3000の裏箱3010を介して取付けられている。詳述すると、メイン液晶表示装置1600は、裏箱3010の後壁の略中央の後面に対して、着脱可能に取付けられている。このメイン液晶表示装置1600は、遊技盤5を組立てた状態で、枠状のセンター役物2500の枠内を通して、前側（遊技者側）から視認することができる。このメイン液晶表示装置1600は、白色LEDをバックライトとしたフルカラーの表示装置であり、静止画像や動画を表示することができる。

#### 【0322】

メイン液晶表示装置1600は、図85及び図86に示すように、正面視左側面から外方へ突出している二つの左固定片1601と、正面視右側面から外方へ突出している右固定片1602と、を備えている。このメイン液晶表示装置1600は、液晶画面を前方へ向けた状態で、後述する裏箱3010の枠状の液晶取付部内の正面視左内周面に開口している二つの固定溝3010cに、裏箱3010の斜め後方から二つの左固定片1601を挿入した上で、右固定片1602側を前方へ移動させて、右固定片1602をロック機構3020の開口部内に挿入し、ロック機構3020を下方へスライドさせることにより、裏箱3010に取付けられる。

#### 【0323】

##### [5-8. 表ユニットの全体構成]

次に、表ユニット2000について、主に図81乃至図83、図85乃至図87を参照して説明する。遊技盤5の表ユニット2000は、遊技パネル1100のパネル板1110に、前方から取付けられており、前端がパネル板1110の前面よりも前方へ突出していると共に、後端が開口部1112を貫通してパネル板1110の後面よりも後方へ突出している。本実施形態の表ユニット2000は、遊技領域5a内に打込まれた遊技球を受入可能としており常時開口している複数の一般入賞口2001と、複数の一般入賞口2001とは遊技領域5a内の異なる位置で遊技球を受入可能に常時開口している第一始動口2002と、遊技領域5a内の所定位置に取付けられており遊技球の通過を検知するゲート部2003と、遊技球がゲート部2003を通過することにより抽選される普通抽選結果に応じて遊技球の受入れが可能となる第二始動口2004と、第一始動口2002又は

10

20

30

40

50

第二始動口 2004 への遊技球の受入れにより抽選される第一特別抽選結果又は第二特別抽選結果に応じて何れかにおいて遊技球の受入れが可能となる第一大入賞口 2005 及び第二大入賞口 2006 と、を備えている。

#### 【0324】

複数（ここでは四つ）の一般入賞口 2001 は、三つが遊技領域 5a 内の下部に配置されており、残りの一つが遊技領域 5a 内における正面視右上付近に配置されている。第一始動口 2002 は、遊技領域 5a 内の左右方向中央でアウト口 1111 の直上に配置されている。ゲート部 2003 は、遊技領域 5a 内における正面視右上で衝止部 1006 の略直下に配置されている。第二始動口 2004 は、ゲート部 2003 の直下から正面視右寄りに配置されている。上述した複数の一般入賞口 2001 のうち遊技領域 5a 内の正面視右上付近に配置されている一般入賞口 2001 は、第二始動口 2004 の直上に配置されている。第一大入賞口 2005 は、第一始動口 2002 とアウト口 1111 との間に配置されている。第二大入賞口 2006 は、第一始動口 2002 の正面視右方で第一大入賞口 2005 よりも上方に配置されている。

#### 【0325】

表ユニット 2000 における第二大入賞口 2006 は、図 87 に示すように、遊技球が流通する一つの流路に沿って配置された第二上大入賞口 2006a と第二下大入賞口 2006b とにより構成されている。第二大入賞口 2006 は、第二上大入賞口 2006a が遊技領域 5a 内における正面視右下付近に配置されており、第二下大入賞口 2006b が第二上大入賞口 2006a の正面視左側で下方に配置されている。

#### 【0326】

また、表ユニット 2000 は、技領域 5a 内の左右方向中央でアウト口 1111 の直上に取付けられており第一始動口 2002 及び第一大入賞口 2005 を有している始動口ユニット 2100 と、始動口ユニット 2100 の正面視左方で内ルール 1002 に沿って取付けられており三つの一般入賞口 2001 を有しているサイドユニット下 2200 と、サイドユニット下 2200 の正面視左端上方に取付けられているサイドユニット上 2300 と、遊技領域 5a 内の略中央に取付けられており一つの一般入賞口 2001、ゲート部 2003、第二始動口 2004、及び第二大入賞口 2006 を有している枠状のセンター役物 2500 と、を備えている。

#### 【0327】

##### [5-8a. 始動口ユニット]

次に、表ユニット 2000 の始動口ユニット 2100 について、主に図 88 を参照して説明する。図 88 (a) は表ユニットにおける始動口ユニットを前から見た斜視図であり、(b) は始動口ユニットを後ろから見た斜視図である。始動口ユニット 2100 は、遊技領域 5a 内において、左右方向中央の下端部付近でアウト口 1111 の直上に配置されており、パネル板 1110 に前方から取付けられている。この始動口ユニット 2100 は、第一始動口 2002 及び第一大入賞口 2005 を有している。

#### 【0328】

始動口ユニット 2100 は、パネル板 1110 の前面に取付けられ左右に延びた矩形状で前後に貫通している第一大入賞口 2005 を有した平板状のユニットベース 2101 と、ユニットベース 2101 における第一大入賞口 2005 の上方で左右方向略中央の上部から前方へ突出しており第一始動口 2002 を形成している球受部 2102 と、ユニットベース 2101 の後側に取付けられており第一始動口 2002 に受入れられた遊技球を下方へ誘導する球誘導部 2103 と、球誘導部 2103 に取付けられており第一始動口 2002 に受入れられた遊技球を検知する第一始動口センサ 2104 と、第一大入賞口 2005 を閉鎖するようにユニットベース 2101 の後面に取付けられている第一アタッカユニット 2110 と、を備えている。

#### 【0329】

始動口ユニット 2100 の第一アタッカユニット 2110 は、第一大入賞口 2005 を後方から閉鎖するようにユニットベース 2101 の後面に取付けられ前端が第一大入賞口

2005と略同じ大きさで前方に開放されている箱状のユニットケース2111と、第一大入賞口2005を開閉可能にユニットケース2111の前端で下辺が回動可能に支持されている横長矩形状で平板状の第一大入賞口扉部材2112と、ユニットケース2111内に取付けられており第一大入賞口扉部材2112を開閉駆動させる第一アタッカソレノイド2113と、ユニットケース2111内に取付けられており第一大入賞口2005に受入れられた遊技球を検知する第一大入賞口センサ2114と、ユニットケース2111の上面に取付けられており第一始動口センサ2104、第一アタッカソレノイド、及び第一大入賞口センサ2114と主制御基板1310との接続を中継する始動口ユニット中継基板2115と、ユニットケース2111の下部に取付けられており第一大入賞口2005を発光装飾させるための始動口ユニット装飾基板（図示は省略）と、を備えている。

10

### 【0330】

第一始動口2002を形成している球受部2102は、遊技球を一度に一つのみ受入可能な大きさで上方に向かって開口している。ユニットベース2101を貫通している第一大入賞口2005は、遊技球を一度に複数（例えば、4個～6個）受入可能な大きさで前方に向かって開口している。

### 【0331】

始動口ユニット2100は、球受部2102により形成されている第一始動口2002が上方に向かって開口しており、第一始動口2002に受入れられた遊技球を、球誘導部2103によりユニットベース2101の後側で下方へ誘導し、第一始動口センサ2104に検知させた後に、第一アタッカユニット2110を貫通して下方へ排出させることができる。本実施形態では、第一始動口センサ2104が二つ備えられており、主制御基板1310では、所定の時間範囲内で二つの第一始動口センサ2104が遊技球を検知すると、第一始動口2002に遊技球が受入れられたと判断するようになっている。これにより、第一始動口2002への不正な工具の挿入による不正行為を検知することができる。

20

### 【0332】

始動口ユニット2100では、ユニットベース2101の後面に第一アタッカユニット2110を取付けることにより、第一アタッカユニット2110の第一大入賞口扉部材2112が、ユニットベース2101に開口している第一大入賞口2005内に後方から挿入されて、第一大入賞口2005を閉鎖している。この第一大入賞口扉部材2112は、第一大入賞口2005を閉鎖している直立した状態で、下辺の左右両端部がユニットケース2111によって回動可能に取付けられており、上辺が前方且つ下方へ移動するように回動させることで第一大入賞口2005を閉状態から開状態とすることができる。

30

### 【0333】

第一アタッカユニット2110の第一大入賞口扉部材2112は、通常の状態（第一アタッカソレノイド2113が非通电の状態）では直立して、第一大入賞口2005を閉鎖している。そして、第一アタッカソレノイド2113が遊技状態に応じて通电されると、上辺が前方且つ下方へ移動するように第一大入賞口扉部材2112が回動して、上辺が下辺よりもやや上方へ位置した状態となる。つまり、第一大入賞口扉部材2112が、第一大入賞口2005の下辺から前方へ向かって高くなるように傾斜した状態となる。

### 【0334】

この状態で第一大入賞口2005の前方を遊技球が流下して第一大入賞口扉部材2112に当接すると、第一大入賞口扉部材2112の傾斜により遊技球の流通方向が下方から後方へと変化し、第一大入賞口2005に受入れられてユニットケース2111内に進入することとなる。そして、第一大入賞口2005に受入れられた遊技球は、第一大入賞口センサ2114により検知された後に、ユニットケース2111の下面から下方へ排出される。

40

### 【0335】

#### [5-8b. サイドユニット下]

次に、表ユニット2000のサイドユニット下2200について、主に図89を参照して説明する。図89(a)は表ユニットにおけるサイドユニット下及びサイドユニット上

50

を前から見た斜視図であり、(b)はサイドユニット下及びサイドユニット上を後ろから見た斜視図である。サイドユニット下2200は、遊技領域5a内において、始動口ユニット2100の左方で内レール1002に沿って円弧状に延びており、パネル板1110に前方から取付けられている。サイドユニット下2200は、三つの一般入賞口2001を有している。

#### 【0336】

このサイドユニット下2200は、パネル板1110の前面に取付けられ内レール1002に沿うように円弧状に延びている平板状のユニットベース2201と、ユニットベース2201の前面から前方へ突出していると共に上方及び後方が開放されており夫々が一般入賞口2001を形成している三つの球受部2202と、球受部2202の後端と連通していると共にユニットベース2201の後面から後方へ突出しており一般入賞口2001に受入れられた遊技球を後方へ誘導する樋部2203と、を備えている。

10

#### 【0337】

ユニットベース2201は、正面視左方へ向かうに従って高くなるように円弧状に延びている。三つの球受部2202は、互いに左右に離間してユニットベース2201の前面から突出している。一般入賞口2001を形成している球受部2202は、遊技球を一度に一つのみ受入可能な大きさで上方に向かって開口している。

#### 【0338】

サイドユニット下2200は、遊技パネル1100（パネル板1110）に取付けた状態で、正面視最も左側の一般入賞口2001が、サイドユニット上2300の右端よりも若干右方に位置している。このサイドユニット下2200は、三つの一般入賞口2001に受入れられた遊技球を、樋部2203により夫々パネル板1112の後方へ誘導することができる。そして、パネル板1112の後方に誘導された遊技球は、裏ユニット3000の裏下前可動演出ユニット3500における裏左下球誘導ユニット3505内に取付けられている一般入賞口センサ3015（図125を参照）により検知されて下方に排出される。

20

#### 【0339】

##### [5-8c. サイドユニット上]

次に、表ユニット2000のサイドユニット上2300について、主に図89を参照して説明する。サイドユニット上2300は、遊技領域5a内において、サイドユニット下2200の正面視左上方で上下方向中央からやや下寄りに前方からパネル板1110に取付けられている。

30

#### 【0340】

サイドユニット上2300は、パネル板1110の前面に取付けられる平板状のユニットベース2301と、ユニットベース2301の前面から前方に突出していると共に正面視右端側が低くなるように左右に延びている棚部2302と、を備えている。棚部2302は、ユニットベース2301の左端から右端まで延びている。

#### 【0341】

サイドユニット上2300は、パネル板1110の前面に取付けた状態で、棚部2302の左端が内レール1002に接近しており、内レール1002に沿って流下してきた遊技球を、棚部2302により右方（遊技領域5aの左右方向中央）へ誘導させることができる。

40

#### 【0342】

##### [5-8d. センター役物]

次に、表ユニット2000のセンター役物2500について、主に図90乃至図93を参照して説明する。図90は表ユニットのセンター役物を前から見た斜視図であり、図91は表ユニットのセンター役物を後ろから見た斜視図である。また、図92は、センター役物における右側の流路を断面で示す説明図である。更に、図93(a)はセンター役物における第二アタッカユニット付近を拡大して示す正面図であり、(b)は(a)におけるF-F線で切断した断面図である。

50

## 【0343】

センター役物2500は、遊技領域5a内において、始動口ユニット2100、及びサイドユニット下2200よりも上方で、正面視略中央やや上寄りに配置されており、遊技パネル1100のパネル板1110の前面に取付けられている。センター役物2500は、枠状に形成されており、枠内を通して遊技パネル1100の後方に配置されたメイン液晶表示装置1600や裏ユニット3000に備えられている演出ユニット等を前方から視認することができる。センター役物2500は、一つ的一般入賞口2001、ゲート部2003、第二始動口2004、及び第二大入賞口2006を有している。

## 【0344】

センター役物2500は、パネル板1112の中央で大きく前後に貫通している開口部1112の周縁に沿ってパネル板1110の前面に当接する平板枠状のフランジ部2511と、フランジ部2511から前方へ突出しており枠内への遊技球の浸入を阻止する前周壁部2512と、フランジ部2511から後方へ突出して開口部1112内に挿入される後周壁部2513と、を有している枠状のセンターベース2510を備えている。前周壁部2512は、下辺の一部を除いてフランジ部2511の略全周に亘って形成されている。また、前周壁部2512は、上辺における左右方向中央からやや左寄りの位置が最も高くなっている。

## 【0345】

また、センター役物2500は、センターベース2510の前周壁部2512において正面視左辺における上下方向の略中央の外周面で遊技領域5a内の遊技球が進入可能に開口しているワープ入口2520と、ワープ入口2520に進入した遊技球を前周壁部2512内で正面視左辺の下端に誘導するワープ通路2521と、ワープ通路2521を流通した遊技球を放出可能とされワープ通路2521の下端において後方に向かって開口しているワープ出口2522（図87を参照）と、ワープ出口2522から放出された遊技球をフランジ部2511よりも後方且つセンターベース2510の枠内で下辺に沿って左右方向の中央側へ誘導する誘導路2523と、誘導路2523により誘導された遊技球が正面視左端から供給可能とされていると共にセンターベース2510の左右方向の中央部の枠内で下辺に沿って左右に延びており供給された遊技球を左右方向に転動させた後に遊技領域5a内へ放出するステージ2530と、を備えている。

## 【0346】

ステージ2530は、正面視左右両端が高く遊技領域5aの左右方向中央に対応する部位の左右両側が最も低くなるように湾曲しており、最も低くなっている部位の間が若干高くなるように膨出している。つまり、ステージ2530は、緩い傾斜のW形状に形成されている。ステージ2530は、遊技領域5aの左右方向中央に対応し若干高くなっている部位の頂点に形成されており前方へ向かって低くなると共に左右に若干広がる扇状の中央誘導部2531と、中央誘導部2531の左右両側の最も低くなっている二つの部位に夫々形成されており前方へ向かって低くなると共に左右へ広がる扇状のサイド誘導部2532と、を備えている。

## 【0347】

このステージ2530は、遊技盤5を組立てた状態では、遊技領域5a内においてワープ入口2520に進入し、ワープ通路2521、ワープ出口2522、及び誘導路2523を経てステージ2530に供給された遊技球が、ステージ2530の中央誘導部2531又はサイド誘導部2532の何れかから前方へ放出されて再び遊技領域5a内に戻される（還流される）。また、ステージ2530は、遊技盤5を組立てた状態では、中央誘導部2531の直下に第一始動口2002が位置しており、中央誘導部2531から遊技領域5a内へ遊技球が放出されると、極めて高い確率で第一始動口2002に受入れられる。

## 【0348】

センター役物2500は、は、図92に示すように、センターベース2510の上辺における正面視右端から上下方向の略中央付近まで前周壁部2512の一部が下方へ略垂直

10

20

30

40

50

に延出している右上垂壁部 2 5 1 2 a と、右上垂壁部 2 5 1 2 a の下端から遊技盤 5 を組立てた状態で遊技領域 5 a の内周付近（前構成部材 1 0 0 0 の右レール 1 0 0 5 付近）まで右端側が若干低くなるように前周壁部 2 5 1 2 の一部が右方に延出している右上横壁部 2 5 1 2 b と、右上横壁部の右端からステージ 2 5 3 0 と略同じ高さまで前周壁部 2 5 1 2 の一部が下方に延出している右下垂壁部 2 5 1 2 c と、右下垂壁部 2 5 1 2 c の下端から左右方向中央側に向かって若干低くなるように前周壁部 2 5 1 2 の一部が左方に延出している右下横壁部 2 5 1 2 d と、を備えている。

#### 【0 3 4 9】

また、センター役物 2 5 0 0 は、右上垂壁部 2 5 1 2 a 及び右上横壁部 2 5 1 2 b の外周側で前構成部材 1 0 0 0 の右レール 1 0 0 5 と協働して形成し遊技球が流通可能な右上流通空間 2 5 4 1 と、右上流通空間 2 5 4 1 と連通し右下垂壁部 2 5 1 2 c の正面視右側において遊技球が下方へ流通可能な右流通路 2 5 4 2 と、右流通路 2 5 4 2 と連通し右下横壁部 2 5 1 2 d の下方に形成され遊技球が流通可能とされると共に遊技領域 5 a と連通可能な右下流通空間 2 5 4 3 と、を備えている。これら右上流通空間 2 5 4 1、右流通路 2 5 4 2、及び右下流通空間 2 5 4 3 により、遊技領域 5 a 内における右打遊技領域 2 5 4 0 を形成している。

#### 【0 3 5 0】

右上流通空間 2 5 4 1 は、上下方向及び左右方向の寸法が遊技球の外径よりも十分に大きい所定広さの空間とされており、遊技球を自由な経路で流下させることができる。右流通路 2 5 4 2 は、垂直に下方に延びた下端部付近が、正面視斜め左下に延びるように折れ曲がっていると共に、左右方向の寸法が遊技球の外径よりも若干広い幅の通路とされており、上下に一系列で遊技球を流下させることができる。

#### 【0 3 5 1】

右下流通空間 2 5 4 3 は、右流通路 2 5 4 2 の下端と連通する部位の直下から正面視左端側が低くなるように左方に延びた後に、左方に開口している第二アタッカ通路 2 5 4 3 a と、第二アタッカ通路 2 5 4 3 a の正面視右端と連通していると共に下方に延びている排出通路 2 5 4 3 b と、排出通路 2 5 4 3 b の下端において遊技球が通過可能にフランジ部 2 5 1 1 を貫通して後方に開口している第二アウト口 2 5 4 3 c と、を備えている。右下流通空間 2 5 4 3 の第二アタッカ通路 2 5 4 3 a は、上下方向の寸法が遊技球の外径の約 2 倍の高さの通路とされており、排出通路 2 5 4 3 b は、左右の寸法が遊技球の外径よりも若干広い幅の通路とされている。この右下流通空間 2 5 4 3 は、遊技盤 5 に組立てた状態で、第二アタッカ通路 2 5 4 3 a の左端（下流端）が、始動口ユニット 2 1 0 0 の正面視左方で、第一始動口 2 0 0 2 と第一大入賞口 2 0 0 5 との間の高さで左方に向かって開口しており、第二アタッカ通路 2 5 4 3 a の左端から遊技球が遊技領域 5 a 内に放出される。一方、排出通路 2 5 4 3 b に進入した遊技球は、排出通路 2 5 4 3 b の下端に開口している第二アウト口 2 5 4 3 c を通ってフランジ部 2 5 1 1（遊技パネル 1 1 0 0）の後方に送られ、遊技領域 5 a 内に戻されることなく遊技盤 5 から排出される。

#### 【0 3 5 2】

右上流通空間 2 5 4 1 は、全体的に前方が開放されており、後方における上下方向の略下半分の部位において、右上垂壁部 2 5 1 2 a 及び右上横壁部 2 5 1 2 b の外周面の後端から延出しているフランジ部 2 5 1 1 により閉鎖されている。右流通路 2 5 4 2 は、前方が右下垂壁部 2 5 1 2 c の外周面の前端の位置から正面視右方に延出している平板状の透明な右前装飾板 2 5 4 4 により閉鎖されており、後方が右下垂壁部 2 5 1 2 c の後端から延出しているフランジ部 2 5 1 1 により閉鎖されている。右下流通空間 2 5 4 3 は、前方が右下横壁部 2 5 1 2 d の外周面の前端の位置から下方に延出している平板状の透明な右下前装飾板 2 5 4 5 により閉鎖されており、後方が右下横壁部 2 5 1 2 d の外周面の後端から延出しているフランジ部 2 5 1 1 により閉鎖されている。

#### 【0 3 5 3】

センター役物 2 5 0 0 は、右流通路 2 5 4 2 及び右下流通空間 2 5 4 3 の内部に突出しており、遊技球の流通方向に対して直角方向に延びている複数の減速リブ 2 5 4 6 を備え

ている。右流通路 2 5 4 2 では、複数の減速リブ 2 5 4 6 が、遊技球の流通方向に対して、右前装飾板 2 5 4 4 とフランジ部 2 5 1 1 の互いに対向している面から所定間隔で交互に突出している。この右流通路 2 5 4 2 内の複数の減速リブ 2 5 4 6 は、右前装飾板 2 5 4 4 側とフランジ部 2 5 1 1 側とで、減速リブ 2 5 4 6 同士の間隔が、遊技球の外径と略同じ間隔とされている。また、右前装飾板 2 5 4 4 から突出した減速リブ 2 5 4 6 の突出端と、フランジ部 2 5 1 1 から突出した減速リブ 2 5 4 6 の突出端との間の間隔は、遊技球の外径よりも狭く形成されている。これらにより、垂直に延びている右流通路 2 5 4 2 内では、遊技球が必ずジグザグに流下して、重力による加速に対して十分な減衰力を作用させることができる。

#### 【0354】

10

一方、右下流通空間 2 5 4 3 では、複数の減速リブ 2 5 4 6 が、遊技球の流通方向に対して、右下装飾板 2 5 4 5 とフランジ部 2 5 1 1 の互いに対向している面から所定間隔で交互に突出している。この右下流通空間 2 5 4 3 内の複数の減速リブ 2 5 4 6 は、右下装飾板 2 5 4 5 側とフランジ部 2 5 1 1 側とで、減速リブ 2 5 4 6 同士の間隔が、遊技球の外径よりも若干大きい間隔とされている。また、右下装飾板 2 5 4 5 から突出した減速リブ 2 5 4 6 の突出端と、フランジ部 2 5 1 1 から突出した減速リブ 2 5 4 6 の突出端との間の間隔は、遊技球の外径よりも狭く形成されている。これらにより、右下流通空間 2 5 4 3 内でも、遊技球が必ずジグザグに流下し、遊技球の流通速度を減衰させて、遊技球の流通速度が早くなり過ぎるのを防止している。

#### 【0355】

20

本実施形態では、右上流通空間 2 5 4 1 に、一つの一般入賞口 2 0 0 1 と、ゲート部 2 0 0 3 と、第二始動口 2 0 0 4 とが備えられており、右下流通空間 2 5 4 3 に、第二大入賞口 2 0 0 6 が備えられている。

#### 【0356】

詳述すると、ゲート部 2 0 0 3 は、右上垂壁部 2 5 1 2 a の上部後端から正面視右方に延出しているフランジ部 2 5 1 1 の前面から前方に突出するように備えられており、遊技球が一つのみ上下方向に通過可能に形成されている。このゲート部 2 0 0 3 には、遊技球の通過を検知するゲートセンサ 2 5 4 7 が取付けられている。このゲート部 2 0 0 3 は、遊技盤 5 を組立てた状態で、前構成部材 1 0 0 0 の衝止部 1 0 0 6 の直下に対して正面視やや左寄りに配置されている。

30

#### 【0357】

センター役物 2 5 0 0 の一般入賞口 2 0 0 1 及び第二始動口 2 0 0 4 は、ゲート部 2 0 0 3 の下方で、右上流通空間 2 5 4 1 の後方の略下半分を閉鎖しているフランジ部 2 5 1 1 の前面から前方に突出するように備えられている。詳述すると、センター役物 2 5 0 0 は、当該フランジ部 2 5 1 1 の前面から前方に突出し、上端において一般入賞口 2 0 0 1 が上方及び後方が開放された容器状に形成されていると共に、一般入賞口 2 0 0 1 の直下で正面視左側面において第二始動口 2 0 0 4 が左方に向かって開口するように形成されている球受部材 2 5 4 8 と、球受部材 2 5 4 8 とフランジ部 2 5 1 1 とによって下端が前後に延びた軸周りに回転可能に取付けられており第二始動口 2 0 0 4 を開閉可能に閉鎖している第二始動口扉部材 2 5 4 9 と、フランジ部 2 5 1 1 の後面に取付けられており第二始動口扉部材 2 5 4 9 を開閉駆動させる始動口ソレノイド 2 5 5 0 (図 1 4 2 を参照) と、第二始動口 2 0 0 4 に受入れられた遊技球を検知する第二始動口センサ 2 5 5 1 と、を備えている。

40

#### 【0358】

センター役物 2 5 0 0 の一般入賞口 2 0 0 1 は、ゲート部 2 0 0 3 の直下に対して正面視右方で上方に向かって遊技球の一つのみ受入可能な大きさに開口している。この一般入賞口 2 0 0 1 に受入れられた遊技球は、フランジ部 2 5 1 1 よりも後方に誘導された後にセンター役物 2 5 0 0 から正面視右方へ排出される。

#### 【0359】

第二始動口 2 0 0 4 は、一般入賞口 2 0 0 1 の直下で正面視左方に向かって開口してお

50

り、第二始動口扉部材 2 5 4 9 が正面視反時計回りに回転することで、左方に開放されて遊技球の受入れが可能となる。第二始動口扉部材 2 5 4 9 は、正面視の外形形状が、下部を構成している基端円と、その基端円よりも外側の一点からその基端円に接するように延びた二つの辺とで構成されているような所謂「流滴状」に形成されており、基端円の中心において回転可能に取付けられている。

#### 【0360】

第二始動口 2 0 0 4 は、通常の状態では、始動口ソレノイド 2 5 5 0 が非通電となっており、第二始動口扉部材 2 5 4 9 が、先端側が基端円の略直上に位置した直立した状態となっており、第二始動口扉部材 2 5 4 9 により遊技球が受入れられないように閉鎖されている。そして、ゲート部 2 0 0 3 を遊技球が通過することで抽選された普通抽選結果に応じて始動口ソレノイド 2 5 5 0 が通電されると、第二始動口扉部材 2 5 4 9 の先端側が正面視左方に移動するように、第二始動口扉部材 2 5 4 9 が回転し、先端側が若干高い状態で回転停止する。これにより、第二始動口 2 0 0 4 が開いた状態となり、遊技球の受入れが可能な状態となる。なお、第二始動口扉部材 2 5 4 9 が回転して開いた状態では、第二始動口扉部材 2 5 4 9 の先端が、ゲート部 2 0 0 3 の中心を通る垂直線と略一致した状態となる。

#### 【0361】

第二始動口 2 0 0 4 に受入れられた遊技球は、フランジ部 2 5 1 1 の後方に誘導された後に、第二始動口センサ 2 5 5 1 に検知されて、下方に排出される。

#### 【0362】

第二大入賞口 2 0 0 6 は、右下流通空間 2 5 4 3 における第二アタッカ通路 2 5 4 3 a の底面において、上方に向かって開口するように配置されている。詳述すると、第二大入賞口 2 0 0 6 を構成している第二上大入賞口 2 0 0 6 a が、第二アタッカ通路 2 5 4 3 a 内における正面視右端において上方に向かって開口しており、同じく第二大入賞口 2 0 0 6 を構成している第二下大入賞口 2 0 0 6 b が、第二アタッカ通路 2 5 4 3 a 内における第二上大入賞口 2 0 0 6 a の正面視左方且つ下方において上方に向かって開口している。第二上大入賞口 2 0 0 6 a 及び第二下大入賞口 2 0 0 6 b は、左右の幅が、遊技球の外径の 3 倍～4 倍の範囲内に形成されている。

#### 【0363】

センター役物 2 5 0 0 は、上方に向かって開口している第二上大入賞口 2 0 0 6 a を開閉可能とするようにセンターベース 2 5 1 0 により前後方向にスライド可能に支持されていると共に前端がフランジ部 2 5 1 1 の前面よりも前方に突出して第二上大入賞口 2 0 0 6 a を閉鎖しており正面視左端側が低くなるように傾斜した平板状の第二上大入賞口扉部材 2 5 5 2 と、センターベース 2 5 1 0 の後面に取付けられており第二上大入賞口扉部材 2 5 5 2 を開閉駆動させる第二上アタッカソレノイド 2 5 5 3 と、第二上大入賞口 2 0 0 6 a に受入れられた遊技球を検知する第二上大入賞口センサ 2 5 5 4 (図 1 4 2 を参照) と、上方に向かって開口している第二下大入賞口 2 0 0 6 b を開閉可能とするようにセンターベース 2 5 1 0 により前後方向にスライド可能に支持されていると共に前端がフランジ部 2 5 1 1 の前面よりも前方に突出して第二下大入賞口 2 0 0 6 b を閉鎖しており正面視左端側が低くなるように傾斜した平板状の第二下大入賞口扉部材 2 5 5 5 と、センターベース 2 5 1 0 の後面に取付けられており第二下大入賞口扉部材 2 5 5 5 を開閉駆動させる第二下アタッカソレノイド 2 5 5 6 と、第二下大入賞口 2 0 0 6 b に受入れられた遊技球を検知する第二下大入賞口センサ 2 5 5 7 (図 1 4 2 を参照) と、を備えている。

#### 【0364】

また、センター役物 2 5 0 0 は、第二上大入賞口 2 0 0 6 a と第二下大入賞口 2 0 0 6 b との間に跨って左右方向に延びていると共にフランジ部 2 5 1 1 の前面から前方に延出しており、正面視左端側が低くなるように傾斜し第二アタッカ通路 2 5 4 3 a の底面の一部を形成している平板状の渡板部 2 5 5 8 と、フランジ部 2 5 1 1 の前面から前方に延出していると共に第二下大入賞口 2 0 0 6 b の正面視左端から第二アタッカ通路 2 5 4 3 a の左端まで左端側が低くなるように左右方向に延びており第二アタッカ通路 2 5 4 3 a の

底面の一部を形成している平板状の放出板部 2 5 5 9 と、を備えている。渡板部 2 5 5 8 は、左右方向の長さが、遊技球の外径の 2 倍～3 倍の範囲内に形成されている。放出板部 2 5 5 9 は、左右の長さが、遊技球の外径の 3 倍～4 倍の範囲内に形成されている。

#### 【0365】

第二アタッカ通路 2 5 4 3 a 内では、複数の減速リブ 2 5 4 6 が上下に延びており、右下装飾板 2 5 4 5 及びフランジ部 2 5 1 1 の夫々の側では、遊技球の外径よりも若干広い間隔で左右方向に列設されている。この第二アタッカ通路 2 5 4 3 a 内には、図 9 3 に示すように、遊技球の流れの上流側から、第一減速リブ 2 5 4 6 a、第二減速リブ 2 5 4 6 b、第三減速リブ 2 5 4 6 c、第四減速リブ 2 5 4 6 d、第五減速リブ 2 5 4 6 e、第六減速リブ 2 5 4 6 f、第七減速リブ 2 5 4 6 g、第八減速リブ 2 5 4 6 h、第九減速リブ 2 5 4 6 i、及び第十減速リブ 2 5 4 6 j、の十個の減速リブ 2 5 4 6 が備えられており、奇数番の減速リブ 2 5 4 6 がフランジ部 2 5 1 1 の前面に備えられていると共に、偶数番の減速リブ 2 5 4 6 が右下装飾板 2 5 4 5 の後面に備えられている。

10

#### 【0366】

更に、これら第一減速リブ 2 5 4 6 a～第十減速リブ 2 5 4 6 j と、第二上大入賞口 2 0 0 6 a 及び第二下大入賞口 2 0 0 6 b との位置関係について詳述する。第一減速リブ 2 5 4 6 a は、第二上大入賞口 2 0 0 6 a の正面視左端のやや右寄りに配置されている。第二減速リブ 2 5 4 6 b は、第二上大入賞口 2 0 0 6 a の正面視左端の左側で渡板部 2 5 5 8 の右端付近に配置されている。第三減速リブ 2 5 4 6 c は、渡板部 2 5 5 8 の左右方向略中央に配置されている。第四減速リブ 2 5 4 6 d は、第二下大入賞口 2 0 0 6 b の正面視右端の右側で渡板部 2 5 5 8 の左端付近に配置されている。第五減速リブ 2 5 4 6 e は、第二下大入賞口 2 0 0 6 の正面視右端の左側に配置されている。第六減速リブ 2 5 4 6 f は、第二下大入賞口 2 0 0 6 b の左右方向中央の正面視右寄りに配置されている。第七減速リブ 2 5 4 6 g は、第二下大入賞口 2 0 0 6 b の左右方向中央の正面視左寄りに配置されている。第八減速リブ 2 5 4 6 h は、第二下大入賞口 2 0 0 6 b の正面視左端よりも右寄りに配置されている。第九減速リブ 2 5 4 6 i は、第二下大入賞口 2 0 0 6 b の正面視左端から放出板部 2 5 5 9 の右端付近にかけて配置されている。第十減速リブ 2 5 4 6 j は、放出板部 2 5 5 9 の左右方向略中央に配置されている。

20

#### 【0367】

第一減速リブ 2 5 4 6 a～第十減速リブ 2 5 4 6 j のうち、フランジ部 2 5 1 1 の前面には、第一減速リブ 2 5 4 6 a～第九減速リブ 2 5 4 6 i までの奇数番の減速リブ 2 5 4 6 が備えられており、それら奇数番の減速リブ 2 5 4 6 は、第二アタッカ通路 2 5 4 3 a の底面から天井（右下横壁部 2 5 1 2 d）までの全高に亘って延びている。また、第一減速リブ 2 5 4 6 a～第十減速リブ 2 5 4 6 j のうち、右下装飾板 2 5 4 5 の後面には、第二減速リブ 2 5 4 6 b～第十減速リブ 2 5 4 6 j までの偶数番の減速リブ 2 5 4 6 が備えられており、それら偶数番の減速リブ 2 5 4 6 は、第二アタッカ通路 2 5 4 3 a の底面よりも上方の部位から天井付近まで延びている（図 9 3（a）を参照）。

30

#### 【0368】

右下装飾板 2 5 4 5 の後面に備えられている偶数番の減速リブ 2 5 4 6 のうち、第二上大入賞口 2 0 0 6 a 及び第二下大入賞口 2 0 0 6 b の夫々正面視左端に最も近い第二減速リブ 2 5 4 6 b 及び第八減速リブ 2 5 4 6 h は、図 9 3（a）に示すように、下端が第二アタッカ通路 2 5 4 3 a の底面（第二上大入賞口扉部材 2 5 5 2 の上面、及び、第二下大入賞口扉部材 2 5 5 5 の上面）から上方に、他の減速リブ 2 5 4 6 の下端よりも大きく離間している。詳述すると、第二減速リブ 2 5 4 6 b 及び第八減速リブ 2 5 4 6 h の下端は、第二上大入賞口 2 0 0 6 a 及び第二下大入賞口 2 0 0 6 b の正面視左端部から夫々遊技球の略外径と同じ距離、離間するように形成されている。

40

#### 【0369】

これにより、第二上大入賞口 2 0 0 6 a 又は第二下大入賞口 2 0 0 6 b が遊技球を受入可能な開状態から、受入不能な閉状態へ移行する際に、前方へスライドする第二上大入賞口扉部材 2 5 5 2 又は第二下大入賞口扉部材 2 5 5 5 の前端と、第二上大入賞口 2 0 0 6

50

aの正面視左端部又は第二下大入賞口2006bの正面視左端部と、第二減速リブ2546bの下端又は第八減速リブ2546hの下端と、の間に遊技球が挟まれる球詰り（球噛み）の発生を防止することができる。

#### 【0370】

なお、第二上大入賞口扉部材2552や第二下大入賞口扉部材2555が前方へ突出して第二上大入賞口2006aや第二下大入賞口2006bを閉鎖している状態では、第二上大入賞口2006aや第二下大入賞口2006bの左端部及び右端部の上面に第二上大入賞口扉部材2552や第二下大入賞口扉部材2555が載置されている状態となるため、第二上大入賞口扉部材2552や第二下大入賞口扉部材2555の上面と第二減速リブ2546bや第八減速リブ2546hの下端との間の隙間が、遊技球の外径よりも狭くなり、第二上大入賞口扉部材2552や第二下大入賞口扉部材2555の上面を流通（転動）している遊技球が、第二減速リブ2546bや第八減速リブ2546hに必ず当接し、十分な減衰効果が維持される。

#### 【0371】

センター役物2500は、遊技盤5に組立てた状態で、前周壁部2512の上辺の左右方向略中央から正面視右側の部位と、遊技領域5aの内周面（前構成部材1000の外レール1001）との間に、遊技球が一つのみ流通可能な幅の空間が形成される。従って、遊技球が外レール1001に沿ってセンター役物2500の上部における左右方向中央よりも正面視右方に打込まれるように打込む（所謂、右打ちする）と、遊技領域5a内におけるセンター役物2500の正面視右側の右打遊技領域2540内に遊技球を流通させることができる。

#### 【0372】

また、遊技盤5に組立てた状態では、遊技領域5a内におけるセンター役物2500の左方と下方、及び右打遊技領域2540の右上流通空間2541内に、図示しない複数の障害釘が植設されている。従って、遊技領域5a内に打込まれた遊技球が、複数の障害釘に当接することにより、様々な経路を通過して下方に流通する。

#### 【0373】

##### [5-9. 裏ユニットの全体構成]

次に、遊技盤5における裏ユニット3000の全体構成について、主に図94乃至図97を参照して詳細に説明する。図94は裏ユニットを前から見た斜視図であり、図95は裏ユニットを後ろから見た斜視図である。図96は裏ユニットを主な構成毎に分解して前から見た分解斜視図であり、図97は裏ユニットを主な構成毎に分解して後ろから見た分解斜視図である。図98（a）は遊技盤における裏箱等を前から見た斜視図であり、（b）は裏箱等を後ろから見た斜視図である。

#### 【0374】

裏ユニット3000は、遊技パネル1100におけるパネルホルダ1120の後面に取付けられている。また、裏ユニット3000の後側にメイン液晶表示装置1600及び周辺制御ユニット1500が取付けられている。

#### 【0375】

裏ユニット3000は、パネルホルダ1120の後面に取付けられ前方が開放されている箱状で後壁に四角い開口部3010aを有している裏箱3010と、裏箱3010内の所定位置に配置されており表ユニット2000の一般入賞口2001に受入れられた遊技球を検知する複数の一般入賞口センサ3015と、裏箱3010の後面に取付けられておりメイン液晶表示装置1600を着脱可能に取付けるためのロック機構3020と、裏箱3010内の正面視右端に取付けられておりセンター役物2500の一般入賞口2001や第二始動口2004に受入れられた遊技球を排出するための右球通路ユニット3030と、裏箱3010内の正面視右下隅の前端付近に取付けられておりセンター役物2500の第二大入賞口2006や第二アウト口2543cに受入れられた遊技球を排出するための右下球通路ユニット3035と、を備えている。

#### 【0376】

複数の一般入賞口センサ 3015 のうちの 하나가、右球通路ユニット 3030 に取付けられている。右球通路ユニット 3030 は、センター役物 2500 の一般入賞口 2001 や第二始動口 2004 に受入れられた遊技球を、裏箱 3010 内の底部に誘導してから、その底部に沿って左右方向中央付近に誘導した後に、裏箱 3010 の前端に誘導して、裏箱 3010 の前端から基板ホルダ 1200 の排出部 1201 上へ落下させて排出する。右下球通路ユニット 3035 は、センター役物 2500 の第二大入賞口 2006 や第二アウト口 2543c に受入れられた遊技球を、裏箱 3010 内の底部に沿って正面視左方に誘導し、裏箱 3010 の左右方向中央付近から基板ホルダ 1200 の排出部 1201 上へ放出して排出する。

#### 【0377】

また、裏ユニット 3000 は、裏箱 3010 の後面で開口部 3010a の上方で背面視左側に取付けられており周辺制御基板 1510 と接続されている演出駆動基板 3043 と裏上左可動演出ユニット 3200 の裏左上装飾基板 3253 との接続を中継する上中継基板 3040 と、上中継基板 3040 の後側を覆うように裏箱 3010 の後面に取付けられている上中継基板カバー 3041 と、裏箱 3010 の後面で開口部 3010a の下辺に沿って左右に延びた軸周りに回動可能に取付けられている箱状の演出駆動基板ボックス 3042 と、演出駆動基板ボックス 3042 内に収容されており周辺制御基板 1510 からの制御コマンドに基づいて各駆動モータや装飾基板等を駆動する演出駆動基板 3043 と、裏箱 3010 の後面で背面視右下隅に取付けられており主制御基板 1310 と各入賞口センサや各ソレノイド等との接続を中継しているパネル中継基板 3044 と、パネル中継基板 3044 の後側を覆うように裏箱 3010 の後面に取付けられているパネル中継基板カバー 3045 と、を備えている。

#### 【0378】

更に、裏ユニット 3000 は、裏箱 3010 内の前端で正面視左辺側の上下方向中央から上寄りに取付けられている裏左中装飾ユニット 3050 と、裏箱 3010 内における開口部 3010a の下方で裏箱 3010 の後壁付近に取付けられている裏下後可動演出ユニット 3100 と、裏箱 3010 内における開口部 3010a の上方で正面視左側に取付けられている裏上左可動演出ユニット 3200 と、裏箱 3010 内で開口部 3010a の正面視左側に取付けられている裏左可動演出ユニット 3300 と、裏箱 3010 内における開口部 3010a の上方で左右方向中央から正面視右端までにかけて取付けられている裏上中可動演出ユニット 3400 と、裏箱 3010 内における開口部 3010a の下方で裏下後可動演出ユニット 3100 の前方に取付けられている裏下前可動演出ユニット 3500 と、を備えている。

#### 【0379】

##### [5-9a. 裏箱]

次に、裏ユニット 3000 の裏箱 3010 について、主に図 98 等を参照して詳細に説明する。裏箱 3010 は、前方が開放されている箱状で後壁に四角く貫通している開口部 3010a と、開口部 3010a の周縁から間隔を開けて後方へ突出している平板枠状の液晶取付部 3010b と、液晶取付部 3010b における背面視左辺において枠内の内側から外方へ向かって窪んでおりメイン液晶表示装置 1600 の左固定片 1601 が挿入される二つの固定溝 3010c と、液晶取付部 3010b の背面視右辺の上下方向中央において後端から裏箱 3010 の後壁まで切欠かれロック機構 3020 が取付けられる切欠部 3010d と、を備えている。

#### 【0380】

開口部 3010a は、メイン液晶表示装置 1600 の表示画面と略同じ大きさに形成されている。また、液晶取付部 3010b は、枠内にメイン液晶表示装置 1600 を嵌め込むことが可能な大きさに形成されている。裏箱 3010 は、後面における切欠部 3010d の背面視左側にロック機構 3020 が上下にスライド可能に取付けられる。

#### 【0381】

また、裏箱 3010 は、前端から外方へ延出している平板状の固定片部 3010e を備

10

20

30

40

50

えている。この固定片部 3010e は、前面が遊技パネル 1100 のパネルホルダ 1120 の後面に当接した状態で、パネルホルダ 1120 に取付けられる。

#### 【0382】

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

#### 【0383】

##### [5-9b. 裏左中装飾ユニット]

次に、裏ユニット 3000 の裏左中装飾ユニット 3050 について、主に図 96 及び図 97 等を参照して詳細に説明する。裏左中装飾ユニット 3050 は、裏箱 3010 内における正面視左側で上下方向中央から上寄りで前端付近に取付けられている。裏左中装飾ユニット 3050 は、裏箱 3010 に取付けられる透光性を有したユニットベース 3051 と、ユニットベース 3051 の前面に取付けられ麻雀の「中牌」を立体的に模した装飾が形成されている透光性を有する裏左中装飾体 3052 と、裏左中装飾体 3052 とユニットベース 3051 との間に取付けられており前面に複数の LED が実装されている裏左中装飾基板 3053 と、を備えている。

#### 【0384】

この裏左中装飾ユニット 3050 は、裏左中装飾基板 3053 の LED を適宜発光させることで、裏左中装飾体 3052 を発光装飾させることができる。

#### 【0385】

##### [5-9c. 裏下後可動演出ユニット]

次に、裏ユニット 3000 の裏下後可動演出ユニット 3100 について、主に図 99 乃至図 105 を参照して詳細に説明する。図 99 (a) は裏ユニットの裏下後可動演出ユニットを前から見た斜視図であり、(b) は裏下後可動演出ユニットを後ろから見た斜視図である。図 100 (a) は裏下後可動演出ユニットを主な構成毎に分解して前から見た分解斜視図であり、(b) は裏下後可動演出ユニットを主な構成毎に分解して後ろから見た分解斜視図である。図 101 は裏下後可動演出ユニットの回転駆動ユニットを分解して裏下後第一装飾体及び裏下後第二装飾体と共に前から見た分解斜視図であり、図 102 は回転駆動ユニットを分解して裏下後第一装飾体及び裏下後第二装飾体と共に後ろから見た分解斜視図である。図 103 は、裏下後可動演出ユニットの駆動系を正面から示す説明図である。図 104 (a) は通常の状態における裏下後可動演出ユニットの正面図であり、(b) は通常の状態から裏下後第一装飾体及び裏下後第二装飾体を一緒に回転させて裏下後第二装飾体の第二装飾面を正面に向けた状態の正面図であり、(c) は (b) の状態で裏下後第一装飾体及び裏下後第二装飾体を正面視左側の移動端まで移動させた状態の正面図である。また、図 105 (d) は図 104 (c) の状態で裏下後第一装飾体及び裏下後第二装飾体を一緒に回転させて裏下後第一装飾体の第一装飾面を正面に向けた状態の正面図であり、(e) は (d) の状態から裏下後第一装飾体を回転させて裏下後第一装飾体と裏下後第二装飾体とを開いて裏下後第一装飾体の第二装飾面と裏下後第二装飾体の第二装飾面とを正面に向けた状態の正面図である。

#### 【0386】

裏下後可動演出ユニット 3100 は、裏箱 3010 内において開口部 3010a の下方で後壁の前面に取付けられる。この裏下後可動演出ユニット 3100 は、上下に延びている一つの側辺において上下に延びている軸線に対して同軸上でヒンジ回転可能に支持される裏下後第一装飾体 3110 及び裏下後第二装飾体 3120 と、裏下後第一装飾体及び裏下後第二装飾体をヒンジ回転可能に取付けていると共に夫々を別々に回転駆動可能な回転駆動ユニット 3130 と、回転駆動ユニット 3130 を左右方向にスライド可能に取付けており裏箱 3010 内に取付けられるスライドユニット 3150 と、スライドユニット 3150 の前面に取付けられている裏下後固定装飾体 3160 と、を備えている。

#### 【0387】

裏下後第一装飾体 3110 は、互いに背向して配置され互いに異なる装飾が形成されており透光性を有している第一装飾面 3111 及び第二装飾面 3112 と、第一装飾面 31

10

20

30

40

50

1 1 と第二装飾面 3 1 1 2 とを互いに背向するように支持しており厚さの薄い直方体状の第一装飾体本体 3 1 1 3 と、第一装飾体本体 3 1 1 3 内に取付けられており表示画面が第一装飾面 3 1 1 1 から外方に臨んでいるサブ液晶表示装置 3 1 1 4 と、直方体状の第一装飾体本体 3 1 1 3 における上下に延びている四つの辺のうちの第二装飾面 3 1 1 2 と接する辺から外方に突出しており上下に延びた軸線周りに対して回転するように支持可能とされた二つの第一ヒンジ部 3 1 1 5 と、サブ液晶表示装置 3 1 1 4 と第二装飾面 3 1 1 2 との間で第一装飾体本体 3 1 1 3 内に取付けられており両面に複数の L E D が実装されている裏下後第一装飾基板（図示は省略）と、を備えている。

#### 【0388】

裏下後第一装飾体 3 1 1 0 の第一装飾面 3 1 1 1 は、枠状に形成されており、その枠内からサブ液晶表示装置 3 1 1 4 の表示画面が前方に臨んでいる。裏下後第一装飾体 3 1 1 0 の第二装飾面 3 1 1 2 は、「聖」の文字の左半部が施された装飾が形成されている。サブ液晶表示装置 3 1 1 4 は、周辺制御基板 1 5 1 0 の液晶表示制御部 1 5 1 2 により所定の演出画像（演出動画）を表示させることができる。

#### 【0389】

二つの第一ヒンジ部 3 1 1 5 は、上下に離間しており同軸上に取付けられている。これら第一ヒンジ部 3 1 1 5 は、裏下後第二装飾体 3 1 2 0 の第二ヒンジ部 3 1 2 4 によりヒンジ回転可能に支持される。裏下後第一装飾基板は、両面の L E D を適宜発光させることで、第一装飾面 3 1 1 1 や第二装飾面 3 1 1 2 を発光装飾させることができる。

#### 【0390】

裏下後第二装飾体 3 1 2 0 は、互いに背向して配置され互いに異なる装飾が形成されており透光性を有している第一装飾面 3 1 2 1 及び第二装飾面 3 1 2 2 と、第一装飾面 3 1 2 1 と第二装飾面 3 1 2 2 とを互いに背向するように支持しており厚さの薄い直方体状の第二装飾体本体 3 1 2 3 と、直方体状の第二装飾体本体 3 1 2 3 における上下に延びている四つの辺のうちの第二装飾面 3 1 2 2 と接する辺から外方に突出しており裏下後第一装飾体 3 1 1 0 の二つの第一ヒンジ部 3 1 1 5 を上下に延びた軸線周りに対して回転するように支持可能とし上下に離間している三つの第二ヒンジ部 3 1 2 4 と、三つの第二ヒンジ部 3 1 2 4 のうちの最も下側の第二ヒンジ部 3 1 2 4 の下端から円筒状に下方へ突出している装飾体支持軸 3 1 2 5 と、装飾体支持軸 3 1 2 5 の下端外周に取付けられている第二装飾体側作動ギア 3 1 2 6 と、装飾体支持軸 3 1 2 5 の下端下面に取付けられている軸受部材 3 1 2 7 と、装飾体支持軸 3 1 2 5 の外周面から外方に延出している第二検知片 3 1 2 8 と、第一装飾面 3 1 2 1 と第二装飾面 3 1 1 2 との間で第二装飾体本体 3 1 2 3 内に取付けられており両面に複数の L E D が実装されている裏下後第二装飾基板（図示は省略）と、を備えている。

#### 【0391】

裏下後第二装飾体 3 1 2 0 の第一装飾面 3 1 2 1 は、縦書きの「天運」の文字が施された装飾が形成されている。裏下後第二装飾体 3 1 2 0 の第二装飾面 3 1 2 2 は、「聖」の文字の右半分が施された装飾が形成されている。裏下後第二装飾体 3 1 2 0 の第二装飾体本体 3 1 2 3 は、裏下後第一装飾体 3 1 1 0 の第一装飾体本体 3 1 1 3 と略梁次大きさに形成されている。つまり、裏下後第一装飾体 3 1 1 0 の第一装飾面 3 1 1 1 及び第二装飾面 3 1 1 2 と、裏下後第二装飾体 3 1 2 0 の第一装飾面 3 1 2 1 及び第二装飾面 3 1 2 2 とは、外形寸法が略同じ大きさに形成されている。

#### 【0392】

裏下後第二装飾体 3 1 2 0 の三つの第二ヒンジ部 3 1 2 4 は、夫々上下に離間していると共に同軸上に取付けられており、第二ヒンジ部 3 1 2 4 同士の間で裏下後第一装飾体 3 1 1 0 の第一ヒンジ部 3 1 1 5 が位置して互いがヒンジ回転可能に取付けられる。これにより、裏下後第一装飾体 3 1 1 0 と裏下後第二装飾体 3 1 2 0 とは、ヒンジ回転により、互いに第二装飾面 3 1 1 2, 3 1 2 1 同士が対面する閉じた状態と、互いの第一装飾面 3 1 1 1, 3 1 2 1 及び第二装飾面 3 1 1 2, 3 1 2 2 が略同一面上となる開いた状態との間で回転（ヒンジ回転）することができる。そして、裏下後第一装飾体 3 1 1 0 と裏下後

第二装飾体 3 1 2 0 とを開いた状態では、互いに第二装飾面 3 1 1 2, 3 1 2 2 が第一ヒンジ部 3 1 1 5 及び第二ヒンジ部 3 1 2 4 を挟んで左右に並んだ状態となり、夫々の装飾が一体化して「聖」の文字が現れるようになる。なお、第一ヒンジ部 3 1 1 5 及び第二ヒンジ部 3 1 2 4 には、詳細な図示は省略するが、裏下後第一装飾体 3 1 1 0 及び裏下後第二装飾体 3 1 2 0 における夫々の第一装飾面 3 1 1 1, 3 1 2 1 及び第二装飾面 3 1 1 2, 3 1 2 2 に施された装飾と対応している装飾が施されており、裏下後第一装飾体 3 1 1 0 と裏下後第二装飾体 3 1 2 0 とを開いた時に、第一ヒンジ部 3 1 1 5 及び第二ヒンジ部 3 1 2 4 を目立ち難くしている。

#### 【0393】

装飾体支持軸 3 1 2 5 は、上端部に裏下後第一装飾体 3 1 1 0 を裏下後第二装飾体 3 1 2 0 とは独立してヒンジ回転させるための回転駆動ユニット 3 1 3 0 の回転伝達部材 3 1 3 2 が回転可能に挿入される。装飾体支持軸 3 1 2 5 は、上端の回転伝達部材 3 1 3 2 と下端の軸受部材 3 1 2 7 とが、回転駆動ユニット 3 1 3 0 における回転駆動ユニットベース 3 1 3 1 の上軸受部 3 1 3 1 c と下軸受部 3 1 3 1 d により支持される。この装飾体支持軸 3 1 2 5 は、第一装飾面 3 1 1 1, 3 1 2 1 及び第二装飾面 3 1 1 2, 3 1 2 2 の高さに対して、75%~95%の長さ(高さ)に形成されている。更に、詳しくは、80%~90%の長さ(高さ)に形成されている。これにより、サブ液晶表示装置 3 1 1 4 を備えることで重量の大きい裏下後第一装飾体 3 1 1 0 等を、上下に延びた一方の辺側で偏芯させてヒンジ回転可能としても、裏下後第一装飾体 3 1 1 0 等(装飾体支持軸 3 1 2 5)を倒れ難くすることができる。

#### 【0394】

第二装飾体側作動ギア 3 1 2 6 は、図 102 に示すように、外周上に一か所にギア歯よりも突出したストッパ 3 1 2 6 a を有しており、一回転させることができないようになっている。裏下後第二装飾体 3 1 2 0 の裏下後第二装飾基板は、両面の LED を適宜発光させることで、第一装飾面 3 1 2 1 や第二装飾面 3 1 2 2 を発光装飾させることができる。

#### 【0395】

裏下後可動演出ユニット 3 1 0 0 の回転駆動ユニット 3 1 3 0 は、前側が開放された箱状で装飾体支持軸 3 1 2 5 を回転可能に支持すると共にスライドユニット 3 1 5 0 に左右方向にスライド可能に取付けられる回転駆動ユニットベース 3 1 3 1 と、回転駆動ユニットベース 3 1 3 1 に回転可能に支持されると共に装飾体支持軸 3 1 2 5 の上端部の外周に回転可能に取付けられる円筒状のスリーブ部 3 1 3 2 a、スリーブ部 3 1 3 2 a の上端から上方に突出し裏下後第一装飾体 3 1 1 0 の下部に取付けられる連結部 3 1 3 2 b、スリーブ部 3 1 3 2 a の下端部外周において半周に亘って形成されている第一装飾体側作動ギア 3 1 3 2 c、及び第一装飾体側作動ギア 3 1 3 2 c の一方の終端から外方に延出している第一検知片 3 1 3 2 d を有している回転伝達部材 3 1 3 2 と、を備えている。

#### 【0396】

また、回転駆動ユニット 3 1 3 0 は、回転伝達部材 3 1 3 2 の第一装飾体側作動ギア 3 1 3 2 c と噛合する平歯車状の第一駆動ギア 3 1 3 3 と、第一駆動ギア 3 1 3 3 を回転駆動させる裏下後第一駆動モータ 3 1 3 4 と、裏下後第一駆動モータ 3 1 3 4 が取付けられると共に回転駆動ユニットベース 3 1 3 1 内に取付けられる第一駆動モータブラケット 3 1 3 5 と、裏下後第二装飾体 3 1 2 0 の第二装飾体側作動ギア 3 1 2 6 と噛合する平歯車状の第二駆動ギア 3 1 3 6 と、第二駆動ギア 3 1 3 6 を回転駆動させる裏下後第二駆動モータ 3 1 3 7 と、裏下後第二駆動モータ 3 1 3 7 が取付けられると共に回転駆動ユニットベース 3 1 3 1 内に取付けられる第二駆動モータブラケット 3 1 3 8 と、を備えている。

#### 【0397】

更に、回転駆動ユニット 3 1 3 0 は、第二駆動モータブラケット 3 1 3 8 に取付けられており回転伝達部材 3 1 3 2 の第一検知片 3 1 3 2 d を検知可能な第一回転検知センサ 3 1 3 9 と、第一回転検知センサ 3 1 3 9 の下側で第二駆動モータブラケット 3 1 3 8 に取付けられており裏下後第二装飾体 3 1 2 0 の第二検知片 3 1 2 8 を検知可能な第二回転検知センサ 3 1 4 0 と、を備えている。

## 【0398】

また、回転駆動ユニット3130は、回転駆動ユニットベース3131内に取付けられておりサブ液晶表示装置3114、裏下後第一装飾基板、裏下後第二装飾基板、裏下後第一駆動モータ3134、裏下後第二駆動モータ3137、第一回転検知センサ3139、及び第二回転検知センサ3140と、スライドユニット3150の裏下後中継基板3158との接続を中継している回転駆動ユニット中継基板3141を、更に備えている。

## 【0399】

また、回転駆動ユニット3130は、回転駆動ユニットベース3131の前面を閉鎖している平板状のユニットカバー3142と、回転駆動ユニットベース3131の下面に取付けられており左右に長く延びたラックギア3143a、及びラックギア3143aの正面視右端に形成された平板状の検知片3143bを有したラック部材3143と、を備えている。

10

## 【0400】

回転駆動ユニット3130の回転駆動ユニットベース3131は、横長の直方体状で装飾体支持軸3125や、裏下後第一駆動モータ3134及び裏下後第二駆動モータ3137等が収容される主部3131aと、主部3131aの略半分の高さの略立方体状で主部3131aの正面視左側に配置され回転駆動ユニット中継基板3141が収容される副部3131bと、を備えている。回転駆動ユニットベース3131の主部3131aと副部3131bは、互いの底面が揃えられた状態で連通している。

## 【0401】

20

また、回転駆動ユニットベース3131は、主部3131aの天板部及び底板部に、前端側が開放され後方に向かって切欠かれているU字状の上軸受部3131c及び下軸受部3131dを備えている。上軸受部3131cは、上下に貫通しており、回転伝達部材3132のスリーブ部3132aが回転可能に挿入される。一方、下軸受部3131dは、上方から下方に窪んで上下に貫通しておらず、裏下後第二装飾体3120の軸受部材3127が挿入される。上軸受部3131c及び下軸受部3131dの開放されている前端側は、ユニットカバー3142により閉鎖される。

## 【0402】

裏下後第一駆動モータ3134は、第一駆動モータブラケット3135を介して、装飾体支持軸3125の正面視右方の位置で、回転駆動ユニットベース3131内に取付けられる。裏下後第二駆動モータ3137は、第二駆動モータブラケット3138を介して、装飾体支持軸3125の正面視左方の位置で、回転駆動ユニットベース3131内に取付けられる。

30

## 【0403】

裏下後第一駆動モータ3134は、第一駆動ギア3133を回転駆動させることで、第一駆動ギア3133と噛合している回転伝達部材3132の第一装飾体側作動ギア3132cと共に回転する連結部3132bを介して、裏下後第一装飾体3110を回転させることができる。一方、裏下後第二駆動モータ3137は、第二駆動ギア3136を回転駆動させることで、第二駆動ギア3136と噛合している装飾体支持軸3125下端の第二装飾体側作動ギア3126により、装飾体支持軸3125と共に裏下後第二装飾体3120を回転させることができる。

40

## 【0404】

裏下後可動演出ユニット3100のスライドユニット3150は、図100に示すように、裏箱3010内に取付けられ前方及び上方が開放された箱状のユニットベース3151と、ユニットベース3151内の上部に取付けられていると共に前面に回転駆動ユニット3130の回転駆動ユニットベース3131が取付けられ左右に延びたスライドガイド3152と、ユニットベース3151内における左右方向略中央で前後に延びた軸周りに回転可能に取付けられており回転駆動ユニット3130におけるラック部材3143のラックギア3143aと噛合するピニオンギア3153a、及びピニオンギア3153aと一体回転すると共にピニオンギア3153aよりも大径の平歯車状の従動ギア3153b

50

を有した伝達ギア部材 3 1 5 3 と、伝達ギア部材 3 1 5 3 の従動ギア 3 1 5 3 b と噛合する平歯車状の駆動ギア 3 1 5 4 と、駆動ギア 3 1 5 4 を回転駆動させユニットベース 3 1 5 1 の後面に取付けられている裏下後第三駆動モータ 3 1 5 5 と、ユニットベース 3 1 5 1 内に取付けられており回転駆動ユニット 3 1 3 0 におけるラック部材 3 1 4 3 の検知片 3 1 4 3 b を検知するスライド検知センサ 3 1 5 6 と、ユニットベース 3 1 5 1 における前方の開放されている部位の略下半分を閉鎖しユニットベース 3 1 5 1 の前端に取付けられる横長平板状のスライドカバー 3 1 5 7 と、ユニットベース 3 1 5 1 の後面に取付けられており周辺制御基板 1 5 1 0 と回転駆動ユニット中継基板 3 1 4 1 との接続を中継する裏下後中継基板 3 1 5 8 と、を備えている。

#### 【0405】

スライドユニット 3 1 5 0 のスライドガイド 3 1 5 2 は、回転駆動ユニット 3 1 3 0 を左右方向へスライド可能に支持している。裏下後第三駆動モータ 3 1 5 5 は、駆動ギア 3 1 5 4 を回転駆動させることで、駆動ギア 3 1 5 4 と噛合している伝達ギア部材 3 1 5 3 の従動ギア 3 1 5 3 b を介してピニオンギア 3 1 5 3 a を回転駆動させ、ピニオンギア 3 1 5 3 a と噛合している回転駆動ユニット 3 1 3 0 におけるラック部材 3 1 4 3 のラックギア 3 1 4 3 a により回転駆動ユニット 3 1 3 0 を左右方向へスライド移動させることができる。

#### 【0406】

続いて、裏下後可動演出ユニット 3 1 0 0 の動作について詳細に説明する。裏下後可動演出ユニット 3 1 0 0 は、図 1 0 3 及び図 1 0 4 (a) 等に示すように、通常の状態では、スライドユニット 3 1 5 0 により回転駆動ユニット 3 1 3 0 が左右のスライド方向に対して正面視右端に位置している。また、通常の状態では、裏下後第一装飾体 3 1 1 0 と裏下後第二装飾体 3 1 2 0 とが、互いに第二装飾面 3 1 1 2, 3 1 2 2 を対面させて閉じた状態とした上で、裏下後第一装飾体 3 1 1 0 の第一装飾面 3 1 1 1 (サブ液晶表示装置 3 1 1 4 の表示画面) を前方に向けている。この通常の状態では、上下に延びているヒンジ回転の軸線 (装飾体支持軸 3 1 2 5) に対して、裏下後第一装飾体 3 1 1 0 及び裏下後第二装飾体 3 1 2 0 が、正面視右側に位置している。また、通常の状態では、裏下後第一装飾体 3 1 1 0 及び裏下後第二装飾体 3 1 2 0 のヒンジ回転可能に支持されている装飾体支持軸 3 1 2 5 側とは反対側の側辺が、装飾体支持軸 3 1 2 5 の中心よりも前方に位置するように、全体が回転している。詳細な図示は省略するが、通常の状態では、裏下後第一装飾体 3 1 1 0 及び裏下後第二装飾体 3 1 2 0 が、平面視において、時計回りの方向に約 2 0 度回転している。

#### 【0407】

この通常の状態では、図 1 0 3 に示すように、回転駆動ユニット 3 1 3 0 におけるラック部材 3 1 4 3 の検知片 3 1 4 3 b が、スライドユニット 3 1 5 0 のスライド検知センサ 3 1 5 6 により検知されている。また、通常の状態では、裏下後第一装飾体 3 1 1 0 と一体回転する回転駆動ユニット 3 1 3 0 における回転伝達部材 3 1 3 2 の第一検知片 3 1 3 2 d は、第一回転検知センサ 3 1 3 9 による検知が非検知の状態となっている。更に、通常の状態では、裏下後第二装飾体 3 1 2 0 における装飾体支持軸 3 1 2 5 の第二検知片 3 1 2 8 が、第二回転検知センサ 3 1 4 0 により検知されている。

#### 【0408】

また、通常の状態では、図 8 1 等に示すように、遊技盤 5 に組立てた状態で、裏下後可動装飾体ユニット 3 1 0 0 の正面 (前方) を向いている裏下後第一装飾体 3 1 1 0 の第一装飾面 3 1 1 1 (サブ液晶表示装置 3 1 1 4) が、メイン液晶表示装置 1 6 0 0 の前方且つ正面視右方で、センター役物 2 5 0 0 の枠内における正面視右隅下部に位置しており、遊技者側からサブ液晶表示装置 3 1 1 4 の表示画面を視認することができる。また、この通常の状態では、上述したように、裏下後第一装飾体 3 1 1 0 及び裏下後第二装飾体 3 1 2 0 の右辺側がヒンジ回転の中心よりも前方に位置しており、サブ液晶表示装置 3 1 1 4 の表示画面が遊技パネル 1 1 0 0 の面に対して遊技領域 5 a の中央を通る垂直線側を向くように傾斜している。

## 【0409】

この通常の状態、回転駆動ユニット3130の裏下後第二駆動モータ3137により、第二駆動ギア3136、第二装飾体側作動ギア3126、及び装飾体支持軸3125を介して、裏下後第二装飾体3120の後方に向いている第二装飾面3122が正面を向くように、裏下後第二装飾体3120を平面視時計回りの方向に(160度)回転させると、閉じられて裏下後第二装飾体3120の前方に位置している裏下後第一装飾体3110が裏下後第二装飾体3120に押されて一緒に回転し、「天運」の装飾が施された裏下後第二装飾体3120の第二装飾面3122が正面を向いた状態となる(図104(b)を参照)。また、通常の状態正面を向いていた裏下後第一装飾体3110の第一装飾面3111(サブ液晶表示装置3114)は、後方に向いた状態となり遊技者側からは視認不能となる。なお、この状態からは、裏下後第一装飾体3110及び裏下後第二装飾体3120の何れも、平面視時計回りの方向へこれ以上回転させることはできないようになっている。

10

## 【0410】

この図104(b)の状態では、裏下後第一装飾体3110と一体回転する回転伝達部材3132の第一検知片3132dが、第一回転検知センサ3139により検知された状態となり、裏下後第二装飾体3120と一体回転する装飾体支持軸3125の第二検知片3128が、第二回転検知センサ3140の検知に対して非検知の状態となる。

## 【0411】

一方、スライドユニット3150の裏下後第三駆動モータ3155により駆動ギア3154を正面視時計回りの方向に回転駆動させると、伝達ギア部材3153の従動ギア3153b、ピニオンギア3153a、及びラック部材3143のラックギア3143aを介して、裏下後第一装飾体3110及び裏下後第二装飾体3120と一緒に回転駆動ユニット3130を正面視左方端の位置までスライド移動させることができる。遊技盤5に組立てた状態において、回転駆動ユニット3130を正面視左方端の位置にスライド移動させた状態では、ヒンジ回転の上下に延びている軸線(装飾体支持軸3125の中心線)が、遊技領域5aの左右方向の中央と略一致している。

20

## 【0412】

図104(c)は、図104(b)の状態のままで正面視左方端の位置へスライド移動させた状態を示している。また、図105(d)は、図104(a)の状態正面視左方端の位置へ移動させると共に、裏下後第一駆動モータ3134の駆動により、第一駆動ギア3133、回転伝達部材3132の第一装飾体側作動ギア3132c及び連結部3132bを介して、裏下後第一装飾体3110を平面視反時計回りの方向に所定角度(20度)回転させて裏下後第一装飾体3110の第一装飾面3111(サブ液晶表示装置3114)を真正面に向けた状態、或いは、図104(c)の状態から裏下後第一駆動モータ3134の駆動により裏下後第一装飾体3110を、平面視反時計回りの方向に180度回転させることで、裏下後第一装飾体3110と一緒に裏下後第二装飾体3120を回転させて裏下後第一装飾体3110の第一装飾面3111(サブ液晶表示装置3114)を真正面に向けた状態を、示している。

30

## 【0413】

続いて、図104(c)の状態、裏下後第二駆動モータ3137の駆動により、裏下後第二装飾体3120を平面視反時計回りの方向に180度回転させる、或いは、図105(d)の状態、裏下後第一駆動モータ3134の駆動により、裏下後第一装飾体3110を平面視時計回りの方向に180度回転させると、図105(e)に示すように、裏下後第一装飾体3110の第二装飾面3112と裏下後第二装飾体3120の第二装飾面3122とが互いに対面して折畳まれた状態から、ヒンジ回転して裏下後第一装飾体3110と裏下後第二装飾体3120が開いて、夫々の第二装飾面3112、3122が左右に並んで正面を向いた状態となる。

40

## 【0414】

この図105(e)の状態では、裏下後第一装飾体3110と裏下後第二装飾体310

50

と互いに重畳させて閉じている時と比較して、裏下後第一装飾体 3 1 1 0 及び裏下後第二装飾体 3 1 2 0 の夫々の第二装飾面 3 1 1 2, 3 1 2 2 が左右に並ぶことで、裏下後第一装飾体 3 1 1 0 及び裏下後第二装飾体 3 1 2 0 により形成される装飾の面が倍の大きさとなり、遊技領域 5 a 内において目立たせて遊技者の関心を強く引付けさせることができると共に、大きな装飾の出現により遊技者を驚かせることができる。また、図 1 0 5 (e) の状態では、裏下後第一装飾体 3 1 1 0 及び裏下後第二装飾体 3 1 2 0 の夫々の第二装飾面 3 1 1 2, 3 1 2 2 の装飾が一体となり、「聖」の文字の装飾が視認できるようになる。なお、裏下後第一装飾体 3 1 1 0 及び裏下後第二装飾体 3 1 2 0 の第一ヒンジ部 3 1 1 5 及び第二ヒンジ部 3 1 2 4 には、第一装飾面 3 1 1 1, 3 1 2 1 及び第二装飾面 3 1 1 2, 3 1 2 2 に施された装飾と対応している装飾が施されており、裏下後第一装飾体 3 1 1 0 と裏下後第二装飾体 3 1 2 0 とを開いた時に、第一ヒンジ部 3 1 1 5 及び第二ヒンジ部 3 1 2 4 を目立ち難くすることができ、「聖」の文字を良好な状態で遊技者に視認させることができる。

#### 【0 4 1 5】

なお、図示するように、裏下後第一装飾体 3 1 1 0 及び裏下後第二装飾体 3 1 2 0 の第二装飾面 3 1 1 2, 3 1 2 2 により形成される一体の装飾には、「聖」の上に、「一」のような切出装飾 3 1 7 0 が形成されている。この切出装飾 3 1 7 0 は、一つの文字や絵柄の一部を切出して装飾としたものであり、切出装飾 3 1 7 0 上側に、後述する裏上左可動演出ユニット 3 2 0 0 の裏上左第一装飾体 3 2 1 0 の固定装飾部材 3 2 1 1 の装飾と裏上左第二装飾体 3 2 2 0 の第二装飾部材 3 2 2 2 の装飾とが左右に並んだ切出装飾 3 2 6 0 が位置すると、「雀」の文字の全体が完成する装飾である（図 1 3 4 を参照）。

#### 【0 4 1 6】

このように、本実施形態の裏下後可動演出ユニット 3 1 0 0 によると、裏下後第一装飾体 3 1 1 0 と裏下後第二装飾体 3 1 2 0 とを互いの面を重畳させて閉じた状態から、互いの第二装飾面 3 1 1 2, 3 1 2 2 を並べて開いた状態とした場合、裏下後第一装飾体 3 1 1 0 と裏下後第二装飾体 3 1 2 0 とによる装飾の面が正面視遊技領域 5 a 内において拡大（拡張）すると共に、閉じて遊技者側から見えなかった第二装飾面 3 1 1 2, 3 1 2 2 が開くことで遊技者側から見えるようになる。詳述すると、裏下後第一装飾体 3 1 1 0 及び裏下後第二装飾体 3 1 2 0 を閉じて裏下後第一装飾体 3 1 1 0 の第一装飾面 3 1 1 1（サブ液晶表示装置 3 1 1 4）を前方に向けた状態で（図 1 0 5（d）を参照）、裏下後第一装飾体 3 1 1 0 を回転させて裏下後第二装飾体 3 1 2 0 の正面視左側に並ばせると、当初は裏下後第一装飾体 3 1 1 0 の第一装飾面 3 1 1 1 のみであった装飾の領域が左方に延びるように裏下後第一装飾体 3 1 1 0 及び裏下後第二装飾体 3 1 2 0 の第二装飾面 3 1 1 2, 3 1 2 2 の二つとなり装飾の領域が二倍に拡大されると共に、これまで見えなかった第二装飾面 3 1 1 2, 3 1 2 2 が遊技者側から視認可能となる（図 1 0 5（e）を参照）。或いは、裏下後第一装飾体 3 1 1 0 及び裏下後第二装飾体 3 1 2 0 を閉じて裏下後第二装飾体 3 1 2 0 の第一装飾面 3 1 2 1 を前方に向けた状態で（図 1 0 4（c）を参照）、裏下後第二装飾体 3 1 2 0 を回転させて裏下後第一装飾体 3 1 1 0 の正面視右側に並ばせると、当初は裏下後第二装飾体 3 1 2 0 の第一装飾面 3 1 2 1 のみであった装飾の領域が右方に延びるように裏下後第一装飾体 3 1 1 0 及び裏下後第二装飾体 3 1 2 0 の第二装飾面 3 1 1 2, 3 1 2 2 の二つとなり装飾の領域が二倍に拡大されると共に、これまで見えなかった第二装飾面 3 1 1 2, 3 1 2 2 が遊技者側から視認可能となる（図 1 0 5（e）を参照）。このように、裏下後第一装飾体 3 1 1 0 及び裏下後第二装飾体 3 1 2 0 を閉じた状態から開くことで、裏下後第一装飾体 3 1 1 0 と裏下後第二装飾体 3 1 2 0 による装飾範囲を拡大させることができると共に装飾を変化させることができるため、遊技者に強いインパクトを与えることができ、遊技者の関心を裏下後第一装飾体 3 1 1 0 及び裏下後第二装飾体 3 1 2 0 により広がった装飾を楽しませることができると共に、遊技者に対して何か良いことがあるのではないかと思わせることができ、遊技に対する期待感を高めさせて興趣の低下を抑制させることができる。

## 【0417】

また、裏下後第一装飾体3110と裏下後第二装飾体3120とを互いに重畳させて閉じた状態で、裏下後第一装飾体3110と裏下後第二装飾体3120とを一緒に回転させた場合、裏下後第一装飾体3110及び裏下後第二装飾体3120のヒンジ回転可能に取付けられている一方の上下延びている辺側を中心にして回転することから、当初の状態の後方を向いていた面（裏面）が前方を向くように回転させると、裏下後第一装飾体3110及び裏下後第二装飾体3120の全体の位置がヒンジ回転の中心軸を挟んで反対側の位置に移動することとなる。詳述すると、裏下後第一装飾体3110と裏下後第二装飾体3120とを閉じて裏下後第一装飾体3110の第一装飾面3111（サブ液晶表示装置3114）を前方に向けた状態で（図104（a）及び図105（d）を参照）、裏下後第一装飾体3110及び裏下後第二装飾体3120と一緒に回転させると、裏下後第一装飾体3110及び裏下後第二装飾体3120の全体が正面視左方に移動すると共に裏下後第二装飾体3120の第一装飾面3121が前方を向いた状態となる（図104（b）及び（c）を参照）。一方、裏下後第一装飾体3110と裏下後第二装飾体3120とを閉じて裏下後第二装飾体3120の第一装飾面3121を前方に向けた状態で（図104（b）及び（c）を参照）、裏下後第一装飾体3110及び裏下後第二装飾体3120と一緒に回転させると、裏下後第一装飾体3110及び裏下後第二装飾体3120の全体が正面視右方に移動すると共に裏下後第一装飾体3110の第一装飾面3111が前方を向いた状態となる（図104（a）及び図105（d）を参照）。これにより、正面視遊技領域5a内における裏下後第一装飾体3110又は裏下後第二装飾体3120による装飾の領域を移動させることができると共に、遊技者側から視認可能な装飾を変化させることができるため、遊技者の関心を裏下後第一装飾体3110や裏下後第二装飾体3120に強く引き付けることができ、裏下後第一装飾体3110や裏下後第二装飾体3120の動きや装飾を楽しませて興趣の低下を抑制させることができる。

## 【0418】

また、裏下後第一装飾体3110と裏下後第二装飾体3120とを互いに重畳させて閉じた状態で、裏下後第一装飾体3110又は裏下後第二装飾体3120の一方を回転させて開いたり、裏下後第一装飾体3110及び裏下後第二装飾体3120と一緒に回転させたりする場合、何れの場合でも、裏下後第一装飾体3110及び裏下後第二装飾体3120における遊技者側から視認可能な面が回転を開始するため、回転開始の当初では、裏下後第一装飾体3110と裏下後第二装飾体3120とが、開くのか、或は、一緒に回転するのかが、判り難く、遊技者に対して何れの動作をするのかでドキドキ・ワクワクさせることができ、遊技者の期待感を高めさせることができる。また、当初の状態で視認可能な装飾に対して、裏下後第一装飾体3110と裏下後第二装飾体3120とを、開いた場合と、一緒に回転させた場合とでは、遊技者側から視認可能となる装飾の変化が異なることとなるため、様々なパターンで遊技者に装飾の変化を楽しませることができ、多様な演出により遊技者を飽き難くさせることができる。

## 【0419】

上記のように、本実施形態の裏下後可動演出ユニット3100は、裏下後第一装飾体3110及び裏下後第二装飾体3120をヒンジ回転させることで、異なる装飾が施された第一装飾面3111、3121又は第二装飾面3112、3122を正面に向けることができると共に、スライドユニット3150により裏下後第一装飾体3110及び裏下後第二装飾体3120を左右方向にスライド移動させることができ、多彩な演出を遊技者に提示することができる。

## 【0420】

また、裏下後可動演出ユニット3100では、裏下後第二装飾体3120において四角形の外形の上下に延びている二辺のうちの一边側（重心から偏芯している位置）でヒンジ回転の軸線と同軸上で下方に延びている装飾体支持軸3125の上端部と下端部とを、回転駆動ユニット3130における回転駆動ユニットベース3131の上軸受部3131cと下軸受部3131dとで夫々回転可能に支持しており、可及的に上下に離れた位置の二

か所で回転可能に支持している。従って、装飾体支持軸 3 1 2 5 が、裏下後第一装飾体 3 1 1 0 及び裏下後第二装飾体 3 1 2 0 の重心に対して偏芯した位置から突出していることで、装飾体支持軸 3 1 2 5 の上側に取付けられている裏下後第一装飾体 3 1 1 0 及び裏下後第二装飾体 3 1 2 0 の重量により装飾体支持軸 3 1 2 5 を傾けようとする偏荷重が作用しても、装飾体支持軸 3 1 2 5 を傾き難くすることができ、装飾体支持軸 3 1 2 5 を真っ直ぐに支持して裏下後第一装飾体 3 1 1 0 及び裏下後第二装飾体 3 1 2 0 を回転させることができる。換言すると、下方に延びた装飾体支持軸 3 1 2 5 の上端部と下端部とを、回転駆動ユニットベース 3 1 3 1 の上軸受部 3 1 3 1 c と下軸受部 3 1 3 1 d とで回転可能に支持していることから、装飾体支持軸 3 1 2 5 が傾き難いため、互いにヒンジ回転可能に取付けられている重量の大きい裏下後第一装飾体 3 1 1 0 及び裏下後第二装飾体 3 1 2 0 を、そのヒンジ回転の軸線と同軸上の位置でも問題なく回転可能に支持することができる。

10

#### 【0421】

##### [5-9d. 裏上左可動演出ユニット]

次に、裏ユニット 3 0 0 0 の裏上左可動演出ユニット 3 2 0 0 について、主に図 1 0 6 乃至図 1 0 9 を参照して詳細に説明する。図 1 0 6 (a) は裏ユニットの裏上左可動演出ユニットを前から見た斜視図であり、(b) は裏上左可動演出ユニットを後ろから見た斜視図である。図 1 0 7 は裏上左可動演出ユニットを分解して前から見た分解斜視図であり、図 1 0 8 は裏上左可動演出ユニットを分解して後ろから見た分解斜視図である。図 1 0 9 (a) は裏上左可動演出ユニットを通常の状態を示す正面図であり、(b) は裏上左可動演出ユニットにおける裏上左第一装飾体及び裏上左第二装飾体を正面視右方端の位置に移動させた状態を示す正面図であり、(c) は(b)の状態から裏上左第一装飾体と裏上左第二装飾体を展開した状態を示す正面図である。

20

#### 【0422】

裏上左可動演出ユニット 3 2 0 0 は、裏箱 3 0 1 0 内における開口部 3 0 1 0 a の上方で、正面視左端から中央付近にかけて取付けられている。裏上左可動演出ユニット 3 2 0 0 は、正面視の形状が四角形で前面に所定の装飾が施されている裏上左第一装飾体 3 2 1 0 と、裏上左第一装飾体 3 2 1 0 の正面視上下に延びている右辺においてヒンジ回転可能に取付けられており背向している二つの面に異なる装飾が施されている裏上左第二装飾体 3 2 2 0 と、裏上左第一装飾体 3 2 1 0 の上方に取付けられており裏上左第二装飾体 3 2 2 0 をヒンジ回転駆動させる回転駆動ユニット 3 2 3 0 と、回転駆動ユニット 3 2 3 0 と共に裏上左第一装飾体 3 2 1 0 及び裏上左第二装飾体 3 2 2 0 を左右方向にスライド移動させ裏箱 3 0 1 0 内に取付けられるスライドユニット 3 2 4 0 と、を備えている。

30

#### 【0423】

裏上左可動演出ユニット 3 2 0 0 の裏上左第一装飾体 3 2 1 0 は、前面に所定の装飾が施され透光性を有する平板状の固定装飾部材 3 2 1 1 と、固定装飾部材 3 2 1 1 の正面視右辺の前端側から外方に突出しており上下に延びた軸線に対して同軸上で上下に離間して三つ取付けられている円筒状の第一ヒンジ部 3 2 1 2 と、固定装飾部材 3 2 1 1 の後面全体を覆うように固定装飾部材 3 2 1 1 の後側に取付けられており固定装飾部材 3 2 1 1 よりも上方に突出している第一装飾体ベース 3 2 1 3 と、第一装飾体ベース 3 2 1 3 と固定装飾部材 3 2 1 1 との間に取付けられており前面に複数の LED が実装されている裏上左第一装飾基板 3 2 1 4 と、第一装飾体ベース 3 2 1 3 の上面に接続されており側面視が L 字状で第一装飾体ベース 3 2 1 3 の左端から右端よりも右方の位置まで延出している接続部 3 2 1 5 と、接続部 3 2 1 5 の上端に形成されており左右に延びているラックギア 3 2 1 6 と、接続部 3 2 1 5 の正面視左端付近から前方に延出している平板状の検知片 3 2 1 7 と、を備えている。

40

を備えている。

#### 【0424】

裏上左第一装飾体 3 2 1 0 の固定装飾部材 3 2 1 1 は、正面視の形状がやや縦長の四角形に形成されている。固定装飾部材 3 2 1 1 は、左右に延びている辺の長さが、裏下後可

50

動演出ユニット 3 1 0 0 の裏下後第一装飾体 3 1 1 0 や裏下後第二装飾体 3 1 2 0 の左右に延びている辺と同じ長さであり、上下に延びている辺の長さが、裏下後第一装飾体 3 1 1 0 や裏下後第二装飾体 3 1 2 0 の上下に延びている辺の長さよりも短い。この固定装飾部材 3 2 1 1 には、「雀」の文字の左半分が施された装飾が形成されている。なお、図 1 0 9 (c) に示すように、本実施形態では、「雀」の文字に対して、一番下側の「一」の部位の上側から下方が途切れている。

#### 【0 4 2 5】

三つの第一ヒンジ部 3 2 1 2 は、固定装飾部材 3 2 1 1 の上下両端と、上下方向中央から上寄りの位置に夫々備えられている。また、三つの第一ヒンジ部 3 2 1 2 は、固定装飾部材 3 2 1 1 の正面視右辺から、右方及び前方に突出している。第一装飾体ベース 3 2 1 3 には、固定装飾部材 3 2 1 1 よりも上方に突出している部位の前面に回転駆動ユニット 3 2 3 0 が取付けられる。接続部 3 2 1 5 には、側面視 L 字状における上下延びている部位の後面に、スライドユニット 3 2 4 0 のスライダ 3 2 4 3 が取付けられる。ラックギア 3 2 1 6 は、スライドユニット 3 2 4 0 のピニオンギア 3 2 4 8 と噛合する。

#### 【0 4 2 6】

この裏上左第一装飾体 3 2 1 0 は、裏上左第一装飾基板 3 2 1 4 に実装された L E D を適宜発光させることで、固定装飾部材 3 2 1 1 を発光装飾させることができる。

#### 【0 4 2 7】

裏上左可動演出ユニット 3 2 0 0 の裏上左第二装飾体 3 2 2 0 は、外形が四角形で表面に所定の装飾が施された透光性を有する第一装飾部材 3 2 2 1 と、第一装飾部材 3 2 2 1 の裏面に取付けられており第一装飾部材 3 2 2 1 の表面と背向する面に第一装飾部材 3 2 2 1 とは異なる装飾が施された透光性を有する第二装飾部材 3 2 2 2 と、第一装飾部材 3 2 2 1 の左右のうちの一方の上下に延びている辺から外方に突出しており裏上左第一装飾体 3 2 1 0 の第一ヒンジ部 3 2 1 2 にヒンジ回転可能に取付けられる二つの第二ヒンジ部 3 2 2 3 と、二つの第二ヒンジ部 3 2 2 3 のうちの上側の第二ヒンジ部 3 2 2 3 から上方に延出している軸部 3 2 2 4 と、軸部 3 2 2 4 の上端に取付けられている平歯車状の作動ギア 3 2 2 5 と、第一装飾部材 3 2 2 1 と第二装飾部材 3 2 2 2 との間に取付けられており両面に複数の L E D が実装されている裏上左第二装飾基板（図示は省略）と、を備えている。

#### 【0 4 2 8】

裏上左第二装飾体 3 2 2 0 の第一装飾部材 3 2 2 1 は、表面に「ドクン」の文字が施された装飾が形成されている。第二装飾部材 3 2 2 2 は、第一装飾部材 3 2 2 1 の表面と背向する面に「雀」の文字の右半部が施された装飾が形成されている。この第二装飾部材 3 2 2 2 は、裏上左第一装飾体 3 2 1 0 の固定装飾部材 3 2 1 1 の正面視左側に位置することで、「雀」の文字として認識することができるようになる。詳しくは、固定装飾部材 3 2 1 1 と第二装飾部材 3 2 2 2 とによる装飾は、「雀」の文字に対して、一番下側の「一」の部位の上側から下方が途切れた切出装飾 3 2 6 0 とされており、この下側に、裏下後可動演出ユニット 3 1 0 0 における裏下後第一装飾体 3 1 1 0 及び裏下後第二装飾体 3 1 2 0 の第二装飾面 3 1 1 2, 3 1 2 2 の装飾（切出装飾）が位置することで、「雀」の文字が完成される。なお、裏上左可動演出ユニット 3 2 0 0 側の切出装飾 3 2 6 0 は、「雀」の文字の大半を占めているため、下部が切欠かれていても「雀」の文字として認識することができる。

#### 【0 4 2 9】

二つの第二ヒンジ部 3 2 2 3 は、第一装飾部材 3 2 2 1 の表面を正面に向けた状態で、第一装飾部材 3 2 2 1 の右辺側から右方且つ後方に突出している。また、二つの第二ヒンジ部 3 2 2 3 は、上下に離間しており、夫々が第一装飾部材 3 2 2 1 の上下両端から中央寄りの位置に備えられている。軸部 3 2 2 4 は、裏上左第一装飾体 3 2 1 0 の最も上側の第一ヒンジ部 3 2 1 2 内に回転可能に挿入される。作動ギア 3 2 2 5 は、軸部 3 2 2 4 及び上側の第二ヒンジ部 3 2 2 3 を介して、第一装飾部材 3 2 1 1 と一体回転するように取付けられている。この作動ギア 3 2 2 5 は、回転駆動ユニット 3 2 3 0 の伝達ギア 3 2 3

3と噛合する。

#### 【0430】

この裏上左第二装飾体3220は、図示しない裏上左第一装飾基板に実装されたLEDを適宜発光させることで、第一装飾部材3211や第二装飾部材3222を発光装飾させることができる。

#### 【0431】

裏上左可動演出ユニット3200の回転駆動ユニット3230は、裏上左第一装飾体3210の第一装飾体ベース3213の前面に取付けられる回転駆動ベース3231と、回転駆動ベース3231との間に空間を形成し回転駆動ベース3231の上側に取付けられる回転駆動カバー3232と、回転駆動カバー3232と回転駆動ベース3231との間で回転可能に取付けられており裏上左第二装飾体3220の作動ギア3225と噛合する平歯車状の伝達ギア3233と、伝達ギア3233と噛合する駆動ギア（図示は省略）と、駆動ギアを回転駆動させ回転駆動カバー3232の上面に取付けられている裏上左第一駆動モータ3235と、回転駆動ベース3231と回転駆動カバー3232との間に取付けられており駆動ギアの回転位置を検知する回転検知センサ（図示は省略）と、を備えている。

10

#### 【0432】

回転駆動ユニット3230の回転駆動ベース3231は、裏上左第一装飾体3210の第一装飾体ベース3213における固定装飾部材3211よりも上側の位置に取付けられる。図示しない駆動ギアには、外方に延出した検知片を備えており、この検知片を回転検知センサにより検知することで、駆動ギアの回転位置を検知して、駆動ギア、伝達ギア3233、及び作動ギア3225を介して裏上左第二装飾体3220の回転位置を検知することができる。

20

#### 【0433】

この回転駆動ユニット3230は、裏上左第一駆動モータ3235を回転駆動させることで、駆動ギア、伝達ギア3233、及び作動ギア3225を介して、裏上左第二装飾体3220をヒンジ回転させることができる。

#### 【0434】

裏上左可動演出ユニット3200のスライドユニット3240は、裏箱3010内に取付けられる横長のユニットベース3241と、ユニットベース3241の前面に取付けられる横長のスライドレール3242と、スライドレール3242にスライド可能に取付けられており前面に裏上左第一装飾体3210の接続部3215が取付けられるスライダ3243と、ユニットベース3241との間に空間が形成されるようにユニットベース3241の前面に取付けられるベースカバー3244と、ベースカバー3244を貫通して回転軸がベースカバー3244とユニットベース3241との間に突出するようにベースカバー3244の前面に取付けられる裏上左第二駆動モータ3245と、裏上左第二駆動モータ3245の回転軸に取付けられる平歯車状の駆動ギア3246と、駆動ギア3246と噛合する小径の第一伝達ギア3247a、第一伝達ギア3247aと一体回転する大径の第二伝達ギア3247bとを有しユニットベース3241とベースカバー3244との間で回転可能に取付けられている伝達ギア部材3247と、伝達ギア部材3247の第二伝達ギア3247bと噛合していると共に裏上左第一装飾体3210のラックギア3216と噛合しユニットベース3241とベースカバー3244との間で回転可能に取付けられているピニオンギア3248と、ベースカバー3244に取付けられ裏上左第一装飾体3210の検知片3217を検知するスライド検知センサ3249と、を備えている。

30

40

#### 【0435】

また、スライドユニット3240は、ベースカバー3244の前面で正面視左部に取付けられ裏上左第一装飾基板3214、裏上左第二装飾基板、裏上左第一駆動モータ3235、回転検知センサ、裏上左第二駆動モータ3245、及びスライド検知センサ3249と演出駆動基板3043との接続を中継している裏上左中継基板3250と、裏上左中継基板3250の前面を被覆しベースカバー3244の前面に取付けられる基板カバー32

50

5 1 と、基板カバー 3 2 5 1 の前面に取付けられる裏左上装飾ベース 3 2 5 2 と、裏左上装飾ベース 3 2 5 2 の前面に取付けられ前面に複数の L E D が実装されている裏左上装飾基板 3 2 5 3 と、裏左上装飾基板 3 2 5 3 の前方を覆うように裏左上装飾ベース 3 2 5 2 の前面に取付けられ所定の装飾が形成された透光性を有する裏左上装飾体 3 2 5 4 と、を備えている。

#### 【0 4 3 6】

スライドユニット 3 2 4 0 は、裏上左第二駆動モータ 3 2 4 5 により駆動ギア 3 2 4 6 を回転駆動させると、伝達ギア部材 3 2 4 7、ピニオンギア 3 2 4 8、及びラックギア 3 2 1 6 を介して、裏上左第一装飾体 3 2 1 0 を裏上左第二装飾体 3 2 2 0 及び回転駆動ユニット 3 2 3 0 と一緒に左右方向にスライド移動させることができる。また、裏左上装飾基板 3 2 5 3 の L E D を適宜発光させることで、裏左上装飾体 3 2 5 4 を発光装飾させることができる。

10

#### 【0 4 3 7】

続いて、裏上左可動演出ユニット 3 2 0 0 の動作について説明する。裏上左可動演出ユニット 3 2 0 0 は、通常の状態では、図 1 0 9 (a) に示すように、裏上左第一装飾体 3 2 1 0 の前面を裏上左第二装飾体 3 2 2 0 が覆うように、裏上左第二装飾体 3 2 2 0 が回転駆動ユニット 3 2 3 0 により裏上左第一装飾体 3 2 1 0 側に折畳まれた状態となっており、裏上左第二装飾体 3 2 2 0 の第一装飾部材 3 2 2 1 が正面を向いた状態となっている。また、通常の状態では、裏上左第一装飾体 3 2 1 0 がスライドユニット 3 2 4 0 により正面視左方端に位置している。この通常の状態では、回転駆動ユニット 3 2 3 0 において裏上左第二装飾体 3 2 2 0 の回転位置を検知するための図示しない駆動ギアの検知片を、同じく図示しない回転検知センサが検知している。また、裏上左第一装飾体 3 2 1 0 の検知片 3 2 1 7 が、スライドユニット 3 2 4 0 のスライド検知センサ 3 2 4 9 により検知されている。

20

#### 【0 4 3 8】

通常の状態では、遊技盤 5 に組立てた状態で、裏上左第一装飾体 3 2 1 0 及び裏上左第二装飾体 3 2 2 0 が、裏左中装飾ユニット 3 0 5 0 の後方に位置しており、遊技者側からは視認不能な状態となっている（図 8 1 等を参照）。

#### 【0 4 3 9】

通常の状態では、スライドユニット 3 2 4 0 の裏上左第二駆動モータ 3 2 4 5 により駆動ギア 3 2 4 6、及び伝達ギア部材 3 2 4 7 を介してピニオンギア 3 2 4 8 を、正面視反時計回りの方向に回転駆動させると、ピニオンギア 3 2 4 8 と噛合しているラックギア 3 2 1 6 により裏上左第一装飾体 3 2 1 0 が、裏上左第二装飾体 3 2 2 0 及び回転駆動ユニット 3 2 3 0 と一緒に正面視右方にスライド移動し、右方端に到達するとスライド移動が停止する（図 1 0 9 (b) を参照）。この状態では、遊技盤 5 に組立てた状態で、裏上左第一装飾体 3 2 1 0 及び裏上左第二装飾体 3 2 2 0 におけるヒンジ回転可能な上下に延びている軸線が、遊技領域 5 a の左右方向中央と略一致しており、裏上左第一装飾体 3 2 1 0 がセンター役物 2 5 0 0 の枠内を通して遊技者側から視認可能な状態となっている（図 1 3 3 を参照）。

30

#### 【0 4 4 0】

そして、スライドユニット 3 2 4 0 により裏上左第一装飾体 3 2 1 0 を正面視右方端に位置させた状態で、回転駆動ユニット 3 2 3 0 の裏上左第一駆動モータ 3 2 3 5 により駆動ギア、及び伝達ギア 3 2 3 3 を介して作動ギア 3 2 2 5 を、平面視反時計回りの方向に 1 8 0 度回転させると、折畳まれて裏上左第一装飾体 3 2 1 0 の前面を覆っていた裏上左第二装飾体 3 2 2 0 が展開するようにヒンジ回転して、裏上左第一装飾体 3 2 1 0 の正面視右側に並んだ状態となる（図 1 0 9 (c) を参照）。これにより、裏上左第一装飾体 3 2 1 0 と裏上左第二装飾体 3 2 2 0 とが左右に並ぶことで、通常の状態に対して約 2 倍の大きさとなるため、遊技領域 5 a 内において目立たせて遊技者の関心を強く引付けさせることができると共に、大きな装飾の出現により遊技者を驚かせることができる。

40

#### 【0 4 4 1】

50

この状態では、裏上左第一装飾体 3 2 1 0 の固定装飾部材 3 2 1 1 と裏上左第二装飾体 3 2 2 0 の第二装飾部材 3 2 2 2 とが左右に並んで正面を向いた状態となり、夫々の装飾が一体となって「雀」の文字の装飾が視認できるようになる。なお、裏上左第一装飾体 3 2 1 0 及び裏上左第二装飾体 3 2 2 0 の第一ヒンジ部 3 2 1 2 及び第二ヒンジ部 3 2 2 3 には、固定装飾部材 3 2 1 1 及び第二装飾部材 3 2 2 2 に施された装飾と対応している装飾が施されており、裏上左第一装飾体 3 2 1 0 から裏上左第二装飾体 3 2 2 0 を開いた時に、第一ヒンジ部 3 2 1 2 及び第二ヒンジ部 3 2 2 3 を目立ち難くすることができ、「雀」の文字を良好な状態で遊技者に視認させることができる。

#### 【0 4 4 2】

なお、一体となって視認できる「雀」の文字の装飾は、一番下側の「一」の部位よりも上側の位置から下側が途切れており、裏上左第一装飾体 3 2 1 0 及び裏上左第二装飾体 3 2 2 0 下方に位置した裏下後可動演出ユニット 3 1 0 0 の裏下後第一装飾体 3 1 1 0 及び裏下後第二装飾体 3 1 2 0 の第二装飾面 3 1 1 2, 3 1 2 2 の装飾と一体となることで、「雀」の文字が完全な状態となる（図 1 3 4 を参照）。

#### 【0 4 4 3】

このように、裏上左可動演出ユニット 3 2 0 0 は、裏上左第一装飾体 3 2 1 0 及び裏上左第二装飾体 3 2 2 0 を左右方向にスライドさせたり、裏上左第二装飾体 3 2 2 0 を上下に延びた軸線周りにヒンジ回転させることで、裏上左第一装飾体 3 2 1 0 の前面を覆うように折畳んだり、裏上左第一装飾体 3 2 1 0 の正面視右側に並ぶように展開させたりすることができ、多彩な演出を遊技者に提示することができる。

#### 【0 4 4 4】

#### 〔5-9 e. 裏左可動演出ユニット〕

次に、裏ユニット 3 0 0 0 の裏左可動演出ユニット 3 3 0 0 について、主に図 1 1 0 及び図 1 1 1 を参照して詳細に説明する。図 1 1 0 (a) は裏ユニットの裏左可動演出ユニットを前から見た斜視図であり、(b) は裏左可動演出ユニットを後ろから見た斜視図である。図 1 1 1 (a) は裏左可動演出ユニットを通常の状態を示す正面図であり、(b) は裏左可動演出ユニットにおける裏左可動装飾体を突出させた状態を示す正面図である。

#### 【0 4 4 5】

裏左可動演出ユニット 3 3 0 0 は、裏箱 3 0 1 0 内における開口部 3 0 1 0 a の正面視左方に取付けられている。裏左可動演出ユニット 3 3 0 0 は、前面に立体的な所定の装飾が施されている裏右固定装飾体 3 3 1 0 と、裏右固定装飾体 3 3 1 0 の後方で左右方向にスライド可能に支持されており所定の装飾が施された枠状の裏右可動装飾体 3 3 2 0 と、裏右可動装飾体 3 3 2 0 を左右方向へスライド移動させ裏箱 3 0 1 0 内に取付けられると共に前面に裏左固定装飾体 3 3 1 0 が取付けられている裏左駆動ユニット 3 3 3 0 と、を備えている。

#### 【0 4 4 6】

裏左可動演出ユニット 3 3 0 0 の裏左固定装飾体 3 3 1 0 は、正面視の形状が縦長の略四角形に形成されている。裏左固定装飾体 3 3 1 0 は、立体的な装飾が施されており透光性を有する固定側装飾部材 3 3 1 1 と、固定側装飾部材 3 3 1 1 の後面に取付けられており前面に複数の LED が実装されている裏左固定装飾基板 3 3 1 2 と、を備えている。固定側装飾部材 3 3 1 1 は、図示するように、一部に「發」牌の装飾が形成されている。この裏左固定装飾体 3 3 1 0 は、裏左固定装飾基板 3 3 1 2 の LED を適宜発光させることで、固定側装飾部材 3 3 1 1 を発光装飾させることができる。

#### 【0 4 4 7】

裏左可動演出ユニット 3 3 0 0 の裏左可動装飾体 3 3 2 0 は、正面視の形状が、裏左固定装飾体 3 3 1 0 と略同じ大きさの縦長の四角形に形成されている。裏左可動装飾体 3 3 2 0 は、前面に所定の装飾が施された枠状の可動側装飾部材 3 3 2 1 と、可動側装飾部材 3 3 2 1 の後面に取付けられている透光性を有する枠状の装飾フレーム 3 3 2 2 と、装飾フレーム 3 3 2 2 の後側に取付けられている枠状の可動ベース 3 3 2 3 と、可動ベース 3 3 2 3 と装飾フレーム 3 3 2 2 との間に取付けられており前面に複数の LED が実装され

ている裏左可動装飾基板 3 3 2 4 と、を備えている。

#### 【0 4 4 8】

裏左可動装飾体 3 3 2 0 の可動側装飾部材 3 3 2 1 は、裏下後可動演出ユニット 3 1 0 0 における裏下後第一装飾体 3 1 1 0 の第一装飾面 3 1 1 1 と同じ装飾が施されている。可動ベース 3 3 2 3 は、下端側が可動側装飾部材 3 3 2 1 及び装飾フレーム 3 3 2 2 よりも下方に突出しており、この突出している部位が裏左駆動ユニット 3 3 3 0 により左右方向にスライド可能に取付けられている。裏左可動装飾基板 3 3 2 4 は、図示は省略するが、枠状の装飾フレーム 3 3 2 2 における正面視左右方向の中央より右側の部位に沿うようにコ字状に形成されている。この裏左可動装飾基板 3 3 2 4 の L E D を発光させることで、可動側装飾部材 3 3 2 1 を発光装飾させることができる。

10

#### 【0 4 4 9】

裏左可動演出ユニット 3 3 0 0 の裏左駆動ユニット 3 3 3 0 は、裏箱 3 0 1 0 内に取付けられるユニットベース 3 3 3 1 と、ユニットベース 3 3 3 1 の下部前面に取付けられており裏左可動装飾体 3 3 2 0 を左右方向にスライド可能に取付けている左右方向に延びたスライドガイド 3 3 3 2 と、回転軸が前方に延びるようにユニットベース 3 3 3 1 の後面に取付けられている裏左駆動モータ 3 3 3 3 と、裏左駆動モータ 3 3 3 3 の回転軸に基端側が取付けられており先端側が裏左可動装飾体 3 3 2 0 に連結されている棒状の作動アーム（図示は省略）と、作動アームの回動位置を検知しユニットベース 3 3 3 1 に取付けられているスライド検知センサ 3 3 3 5 と、ユニットベース 3 3 3 1 の後面に取付けられており裏左固定装飾基板 3 3 1 2、裏左可動装飾基板 3 3 2 4、裏左駆動モータ 3 3 3 3、及びスライド検知センサ 3 3 3 5 と演出駆動基板 3 0 4 3 との接続を中継する裏左中継基板 3 3 3 6 と、を備えている。

20

#### 【0 4 5 0】

裏左駆動ユニット 3 3 3 0 のユニットベース 3 3 3 1 は、正面視左端側において裏左固定装飾体 3 3 1 0 を裏左可動装飾体 3 3 2 0 よりも前方に取付けている。スライドガイド 3 3 3 2 は、裏左可動装飾体 3 3 2 0 における可動ベース 3 3 2 3 の下端部を左右方向へスライド可能に取付けている。裏左駆動モータ 3 3 3 3 は、ユニットベース 3 3 3 1 における背面視右上隅部に取付けられている。図示しない作動アームは、裏左駆動モータ 3 3 3 3 の回転軸に取付けられている基端側から先端側が枠状の裏左可動装飾体 3 3 2 0 における下辺の背面視右端付近まで延びている。また、図示は省略するが、作動アームは、先端に前後に貫通しその長手方向に延びたスリットが形成されている。このスリット内に裏左可動装飾体 3 3 2 0 の可動ベース 3 3 2 3 における背面視右下隅付近から後方に突出している案内ピンが摺動可能に挿入されている。

30

#### 【0 4 5 1】

続いて、裏左可動演出ユニット 3 3 0 0 の動作について説明する。裏左可動演出ユニット 3 3 0 0 は、通常の状態では、図 1 1 1 (a) に示すように、裏左固定装飾体 3 3 1 0 の後方に裏左可動装飾体 3 3 2 0 が位置しており、正面からは殆ど視認不能な状態となっている。つまり、裏左可動装飾体 3 3 2 0 が、視認不能な没入位置に位置している。この通常の状態では、図示しない作動アームがスライド検知センサ 3 3 3 5 により検知されている。また、通常の状態では、遊技盤 5 に組立てた状態で、前側に配置されている裏左固定装飾体の正面視右端の一部がセンター役物 2 5 0 0 の枠内に臨んでいると共に、裏左固定装飾体の前面の正面視左側の部位がセンター役物 2 5 0 0 の左方で透明な遊技パネル 1 1 0 0 を通して遊技者側から視認することができる。この裏左可動演出ユニット 3 3 0 0 は、裏左可動装飾体 3 3 2 0 が裏下後可動演出ユニット 3 1 0 0 の裏下後第一装飾体 3 1 1 0 及び裏下後第二装飾体 3 1 2 0 と同じ高さとなる位置に取付けられている。

40

#### 【0 4 5 2】

この通常の状態では、裏左駆動モータ 3 3 3 3 により作動アームを正面視反時計回りの方向に回動させると、作動アームの先端のスリット内に摺動可能に挿入された可動ベース 3 3 2 3 の案内ピンを、作動アームが正面視右方に押圧し、スライドガイド 3 3 3 2 を介して裏左可動装飾体 3 3 2 0 が正面視右方に真っ直ぐスライド移動する。そして、枠状の裏

50

左固定装飾体 3 3 2 0 における正面視左辺を略残して右側の部位が、裏左固定装飾体 3 3 1 0 の正面視後方から右方に位置すると右方へのスライド移動が停止する。これにより、枠状の裏左可動装飾体 3 3 2 0 における左辺よりも右側の部位が、裏左固定装飾体 3 3 1 0 の右方に位置して、正面から視認できるようになる（図 1 1 1 (b) を参照）。つまり、裏左可動装飾体 3 3 2 0 が遊技者側から視認可能な出現位置に位置した状態となる。

#### 【0 4 5 3】

裏左可動装飾体 3 3 2 0 が右方にスライド移動して出現位置に位置した状態では、遊技盤 5 に組立てた状態で、裏左可動装飾体 3 3 2 0 がセンター役物 2 5 0 0 の枠内を通して遊技者側から視認可能となると共に、裏左可動装飾体 3 3 2 0 の枠内を通して後方に配置されているメイン液晶表示装置 1 6 0 0 の表示画面を視認することができる。従って、メイン液晶表示装置 1 6 0 0 において、裏左可動装飾体 3 3 2 0 の真後ろとなる表示領域に所定の演出画像（演出動画）を表示させると、遊技者に対して、恰も裏左可動装飾体 3 3 2 0 の枠内に液晶表示装置が取り付けられているように錯覚させることができる。これにより、裏下後可動演出ユニット 3 1 0 0 の裏下後第一装飾体 3 1 1 0 における第一装飾面 3 1 1 1 のサブ液晶表示装置 3 1 1 4 が左右に二つあるように遊技者を錯覚させることができる。

#### 【0 4 5 4】

##### [ 5 - 9 f. 裏上中可動演出ユニット ]

次に、裏ユニット 3 0 0 0 の裏上中可動演出ユニット 3 4 0 0 について、主に図 1 1 2 乃至図 1 2 3 を参照して詳細に説明する。図 1 1 2 (a) は裏ユニットの裏上中可動演出ユニットを前から見た斜視図であり、(b) は裏上中可動演出ユニットを後ろから見た斜視図である。図 1 1 3 (a) は裏上中可動演出ユニットを主な構成毎に分解して前から見た分解斜視図であり、(b) は裏上中可動演出ユニットを主な構成毎に分解して後ろから見た分解斜視図である。図 1 1 4 (a) は裏上中可動演出ユニットの裏上中装飾体ユニットを前から見た斜視図であり、(b) は裏上中装飾体ユニットを後ろから見た斜視図である。図 1 1 5 は裏上中装飾体ユニットを分解して前から見た分解斜視図であり、図 1 1 6 は裏上中装飾体ユニットを分解して後ろから見た分解斜視図である。図 1 1 7 (a) は裏上中装飾体ユニットの駆動構成を正面から示す説明図であり、(b) は (a) における G - G 線で切断した断面図である。図 1 1 8 (a) は通常の状態における裏上中装飾体ユニットの正面図であり、(b) は裏上中装飾体ユニットの一对の裏上中第一装飾体を外方へ半分開いた状態で示す正面図であり、(c) は裏上中装飾体ユニットの一对の裏上中第一装飾体を外方へ完全に開いた状態で示す正面図である。

#### 【0 4 5 5】

また、図 1 1 9 (a) は裏上中可動演出ユニットの裏上中駆動ユニットを前から見た斜視図であり、(b) は裏上中可動演出ユニットの裏上中駆動ユニットを後ろから見た斜視図である。図 1 2 0 (a) は裏上中駆動ユニットを主な構成毎に分解して前から見た分解斜視図であり、(b) は裏上中駆動ユニットを主な構成毎に分解して後ろから見た分解斜視図である。図 1 2 1 (a) は裏上中駆動ユニットの裏上中回転ユニットを分解して前から見た分解斜視図であり、(b) は裏上中駆動ユニットの裏上中回転ユニットを分解して後ろから見た分解斜視図である。図 1 2 2 は、裏上中可動演出ユニットの駆動系を概略で正面から示す説明図である。図 1 2 3 (a) は通常の状態における裏上中可動演出ユニットの正面図であり、(b) は裏上中可動演出ユニットにおいて裏上中装飾体ユニットを下降させた状態で示す正面図である。

#### 【0 4 5 6】

裏上中可動演出ユニット 3 4 0 0 は、裏箱 3 0 1 0 内における開口部 3 0 1 0 a の上方で左右方向略中央から右端にかけて取り付けられている。裏上中可動演出ユニット 3 4 0 0 は、図 1 1 3 に示すように、開閉可能に付けられている一对の裏上中第一装飾体 3 4 1 1、及び一对の裏上中第一装飾体 3 4 1 1 の後方に付けられている裏上中第二装飾体 3 4 1 2 を有している裏上中装飾体ユニット 3 4 1 0 と、裏上中装飾体ユニット 3 4 1 0 の後面に付けられている回転接続部材 3 4 3 0 と、回転接続部材 3 4 3 0 を介して裏上中

装飾体ユニット 3 4 1 0 が昇降可能且つ回転可能に取付けられており裏箱 3 0 1 0 内に取付けられる裏上中駆動ユニット 3 4 4 0 と、裏上中駆動ユニット 3 4 4 0 の前面に取付けられている裏右上装飾ユニット 3 4 8 0 と、裏上中駆動ユニット 3 4 4 0 の後面に取付けられている裏上中中継基板 3 4 9 0 と、を備えている。

#### 【0 4 5 7】

裏上中可動演出ユニット 3 4 0 0 の裏上中装飾体ユニット 3 4 1 0 は、図 1 1 4 及び図 1 1 5 等に示すように、前面に所定の装飾が施され透光性を有する一对の裏上中第一装飾体 3 4 1 1 と、一对の裏上中第一装飾体 3 4 1 1 の後方に配置され前面に所定の装飾が施された透光性を有する裏上中第二装飾体 3 4 1 2 と、一对の裏上中第一装飾体 3 4 1 1 の後面に夫々取付けられている透光性を有する平板状の一对のスライドベース 3 4 1 3 と、  
10 一对のスライドベース 3 4 1 3 の後面に夫々取付けられており前面に複数の LED が実装されている一对の裏上中第一装飾基板 3 4 1 4 と、裏上中第二装飾体 3 4 1 2 の後面に取付けられ前面に複数の LED が実装されている裏上中第二装飾基板 3 4 1 5 と、裏上中第二装飾基板 3 4 1 5 の後面を覆い裏上中第二装飾体 3 4 1 2 の後面に取付けられている基板カバー 3 4 1 6 と、基板カバー 3 4 1 6 との間にスライドベース 3 4 1 3 がスライド可能に収容される空間を形成するように基板カバー 3 4 1 6 の後側に取付けられている平板状のスライダカバー 3 4 1 7 と、スライダカバー 3 4 1 7 の後側に取付けられている装飾体ユニットベース 3 4 1 8 と、を備えている。

#### 【0 4 5 8】

また、裏上中装飾体ユニット 3 4 1 0 は、装飾体ユニットベース 3 4 1 8 の後面に取付けられているモータベース 3 4 1 9 と、モータベース 3 4 1 9 の後面に取付けられておりモータベース 3 4 1 9 の前面に回転軸が突出している裏上中第一駆動モータ 3 4 2 0 と、裏上中第一駆動モータ 3 4 2 0 の回転軸に取付けられておりモータベース 3 4 1 9 と装飾体ユニットベース 3 4 1 8 の間に配置されている平歯車状の第一駆動ギア 3 4 2 1 と、第一駆動ギア 3 4 2 1 と噛合しており前端が装飾体ユニットベースよりも前方に突出するように装飾体ユニットベース 3 4 1 8 に回転可能に取付けられている平歯車状の第一伝達ギア 3 4 2 2 と、第一伝達ギア 3 4 2 2 と噛合しており装飾体ユニットベース 3 4 1 8 の前面に回転可能に取付けられている第一ピニオンギア 3 4 2 3 と、を備えている。

#### 【0 4 5 9】

更に、裏上中装飾体ユニット 3 4 1 0 は、第一ピニオンギア 3 4 2 3 と噛合しており左右に延びているラックギア 3 4 2 4 a、及びスライダカバー 3 4 1 7 を貫通して一对のスライドベース 3 4 1 3 のうちの一方を取付ける取付ボス 3 4 2 4 b を有し、スライダカバー 3 4 1 7 と装飾体ユニットベース 3 4 1 8 との間で左右方向にスライド可能に取付けられている第一スライダ 3 4 2 4 と、第一スライダ 3 4 2 4 のラックギア 3 4 2 4 a とは第一ピニオンギア 3 4 2 3 を挟んで反対側で第一ピニオンギア 3 4 2 3 と噛合しており左右に延びているラックギア 3 4 2 5 a、及びスライダカバー 3 4 1 7 を貫通して一对のスライドベース 3 4 1 3 のうちの残り（他方）を取付ける取付ボス 3 4 2 5 b を有し、スライダカバー 3 4 1 7 と装飾体ユニットベース 3 4 1 8 との間で左右方向にスライド可能に取付けられている第二スライダ 3 4 2 5 と、装飾体ユニットベース 3 4 1 8 に後側から取付けられており第二スライダ 3 4 2 5 のスライド位置を検知するスライド検知センサ 3 4 2  
40 6 と、を備えている。

#### 【0 4 6 0】

裏上中装飾体ユニット 3 4 1 0 の一对の裏上中第一装飾体 3 4 1 1 は、夫々の正面視の形状が、左右に延びた四角形の長手方向の一方の端辺が外方に半円弧に膨らみ、反対側の端辺が内方に半円弧に窪んでおり、この半円弧に窪んだ部位が凹部 3 4 1 1 a とされている。また、一对の裏上中第一装飾体 3 4 1 1 は、内方に半円弧状に窪んだ凹部 3 4 1 1 a が形成されている端辺を除いた外周辺が、後方へ板状に延出している。これら一对の裏上中第一装飾体 3 4 1 1 は、凹部 3 4 1 1 a が形成された端辺同士が対向する状態で取付けられている。また、一对の裏上中第一装飾体 3 4 1 1 は、全体が透光性を有する乳白色に形成されており、一方の裏上中第一装飾体 3 4 1 1 の前面には「龍」の頭部側の装飾が、  
50

残り（他方）の裏上中第一装飾体 3 4 1 1 の前面には「龍」の尾部側の装飾が、金属光沢を有するように夫々形成されている。

【0 4 6 1】

裏上中第二装飾体 3 4 1 2 は、正面視の形状が、左右に延びた平板状で、一对の裏上中第一装飾体 3 4 1 1 同士を合わせた（閉じた）時の大きさよりも若干小さく形成されている。裏上中第二装飾体 3 4 1 2 は、中央に裏上中第一装飾体 3 4 1 1 の凹部 3 4 1 1 a 内に挿入可能とされた円形で前方に膨出している中央装飾部 3 4 1 2 a と、中央装飾部 3 4 1 2 a の左右両側で上下に離間して二つ夫々形成されている円形の中央横装飾部 3 4 1 2 b と、中央横装飾部 3 4 1 2 b の左右両外側に夫々形成されており中央横装飾部 3 4 1 2 b と同じ大きさの円形の間装飾部 3 4 1 2 c と、間装飾部 3 4 1 2 c の左右両外側で左右の端部付近に夫々形成されており間装飾部 3 4 1 2 c よりも大径の円形の端装飾部 3 4 1 2 d と、を備えている。裏上中第二装飾体 3 4 1 2 は、全体が透光性を有する乳白色に形成されており、前面における中央装飾部 3 4 1 2 a、中央横装飾部 3 4 1 2 b、間装飾部 3 4 1 2 c、及び端装飾部 3 4 1 2 d の外周等に、金属光沢を有する線状の装飾が形成されている。この裏上中第二装飾体 3 4 1 2 は、「麻雀」の「点棒」を遊技者に想起させる装飾が施されている。

【0 4 6 2】

一对のスライドベース 3 4 1 3 は、夫々が裏上中第一装飾体 3 4 1 1 の外周形状と略対応した形状に形成されており、裏上中第一装飾体 3 4 1 1 の後方に延出している外周の後端に取付けられている。これにより、裏上中第一装飾体 3 4 1 1 とスライドベース 3 4 1 3 とを組立てることで、裏上中第一装飾体 3 4 1 1 の前面を形成している部位とスライドベース 3 4 1 3 との間に、裏上中第二装飾体 3 4 1 2、裏上中第二装飾基板 3 4 1 5、及び基板カバー 3 4 1 6 を挿入可能な空間が形成される。また、一对のスライドベース 3 4 1 3 は、前後に貫通し左右に延びているスリット 3 4 1 3 a を、夫々備えている。なお、一对のスライドベース 3 4 1 3 のうちの、一方のスライドベース 3 4 1 3 ではスリット 3 4 1 3 a が上辺に近い側に、残りのスライドベース 3 4 1 3 ではスリット 3 4 1 3 a が下辺に近い側に、夫々形成されている。また、一对のスライドベース 3 4 1 3 は、透光性を有する乳白色に夫々形成されている。

【0 4 6 3】

一对の裏上中第一装飾基板 3 4 1 4、及び裏上中第二装飾基板 3 4 1 5 は、表面（全面）が白色の基板である。これにより、光を反射・拡散させ易くしていると共に、基板を目立ち難くしている。裏上中第一装飾体 3 4 1 4 は、裏上中第一装飾体 3 4 1 1 における前面を形成している部位から後方に離れたスライドベース 3 4 1 3 に取付けられていることから、LEDからの光が裏上中第一装飾体 3 4 1 1 の前面を形成している部位に届くまでに、光の照射範囲が広がるため、LEDの数が少なくても裏上中第一装飾体 3 4 1 1 全体を均一に発光装飾させることができる。一方、裏上中第二装飾基板 3 4 1 5 は、裏上中第二装飾体 3 4 1 2 の全体を発光装飾させることができる他に、裏上中第二装飾体 3 4 1 2 の中央装飾部 3 4 1 2 a、中央横装飾部 3 4 1 2 b、間装飾部 3 4 1 2 c、及び端装飾部 3 4 1 2 d を、夫々独立して発光装飾させることができる。

【0 4 6 4】

基板カバー 3 4 1 6 は、後面における左右両端付近から後方に円柱状に突出しておりスライドベース 3 4 1 3 のスリット 3 4 1 3 a 内に挿入される取付ボス 3 4 1 6 a を備えている。この基板カバー 3 4 1 6 の取付ボス 3 4 1 6 a は、スライドベース 3 4 1 3 のスリット 3 4 1 3 a を貫通した後端が、スライダカバー 3 4 1 7 に取付けられる。また、基板カバー 3 4 1 6 の取付ボス 3 4 1 6 a は、回転可能に取付けられるブッシュ 3 4 2 7 を介して、スリット 3 4 1 3 a 内を左右方向へ相対的に摺動する。この基板カバー 3 4 1 6 は、透明である。

【0 4 6 5】

スライダカバー 3 4 1 7 は、前後に貫通していると共に左右に延びており第一スライダ 3 4 2 4 の取付ボス 3 4 2 4 a が摺動可能に挿通される第一スリット 3 4 1 7 a と、前後

に貫通していると共に左右に延びており第二スライダ 3 4 2 5 の取付ボス 3 4 2 5 a が摺動可能に挿通される第二スリット 3 4 1 7 b と、を備えている。第一スリット 3 4 1 7 a は、正面視において左右方向中央より左側で下辺付近に形成されている。第二スリット 3 4 1 7 b は、正面視において左右方向中央より右側で上辺付近に形成されている。

#### 【0 4 6 6】

第一ピニオンギア 3 4 2 3 は、正面視において左右方向中央からやや右寄りに配置されている（図 1 1 7 を参照）。第一スライダ 3 4 2 4 は、第一ピニオンギア 3 4 2 3 に対して下方からラックギア 3 4 2 4 a が噛合するように配置されており、正面視左端から左右に並んだ二つの取付ボス 3 4 2 4 b が前方に突出している。第一スライダ 3 4 2 4 の二つの取付ボス 3 4 2 4 b は、前端が、スライダカバー 3 4 1 7 の第一スリット 3 4 1 7 a を貫通して前方に突出し、「龍」の頭部側の装飾が施された裏上中第一装飾体 3 4 1 1 に取付けられているスライドベース 3 4 1 3 の後面に取付けられる。第二スライダ 3 4 2 5 は、第一ピニオンギア 3 4 2 3 に対して上方からラックギア 3 4 2 5 a が噛合するように配置されており、正面視右端から左右に並んだ二つの取付ボス 3 4 2 5 b が前方に突出している。第二スライダ 3 4 2 5 の二つの取付ボス 3 4 2 5 b は、前端が、スライダカバー 3 4 1 7 の第二スリット 3 4 1 7 b を貫通して前方に突出し、「龍」の尾部側の装飾が施された裏上中第一装飾体 3 4 1 1 に取付けられているスライドベース 3 4 1 3 のと後面に取付けられる。また、第二スライダ 3 4 2 5 は、正面視右端付近の上部から上方へ平板状に突出している検知片 3 4 2 5 c を備えている。この検知片 3 4 2 5 c は、スライド検知センサ 3 4 2 6 により検知される。

#### 【0 4 6 7】

続いて、裏上中可動演出ユニット 3 4 0 0 における裏上中装飾体ユニット 3 4 1 0 の動作について説明する。裏上中装飾体ユニット 3 4 1 0 は、通常の状態では、図 1 1 8 (a) 等に示すように、一对の裏上中第一装飾体 3 4 1 1 の凹部 3 4 1 1 a 側の端辺同士が互いに当接して閉じている。この状態では、凹部 3 4 1 1 a により形成される円形の開口を通して裏上中第二装飾体 3 4 1 2 の中央装飾部 3 4 1 2 a が前方の膨出しており、裏上中第二装飾体 3 4 1 2 のその他の部位は前方から視認することができない。

#### 【0 4 6 8】

この通常の状態では、図 1 1 7 (a) に示すように、第一スライダ 3 4 2 4 の正面視左端部と、第二スライダ 3 4 2 5 の正面視右端部とが、裏上中装飾体ユニット 3 4 1 0 における左右方向の中央付近に位置している。また第二スライダ 3 4 2 5 の検知片 3 4 2 5 c が、スライド検知センサ 3 4 2 6 により検知されている。通常の状態（閉状態）で、裏上中第二装飾基板 3 4 1 5 により中央装飾部 3 4 1 2 a を発光装飾させると、「麻雀」の「千点棒」を想起させる装飾を遊技者に見せることができる。また、通常の状態で、裏上中第二装飾基板 3 4 1 5 により裏上中第二装飾体 3 4 1 2 全体を発光装飾させると、裏上中第二装飾体 3 4 1 2 の前方を覆っている裏上中第一装飾体 3 4 1 1 を全体的に発光装飾させることができる。更に、通常の状態で、裏上中第一装飾体 3 4 1 4 の LED を発光させると、その光が白色に形成された裏上中第二装飾体 3 4 1 5 の後面、裏上中第一装飾体 3 4 1 4 の前面、等で反射・拡散し、裏上中第一装飾体 3 4 1 1 の外周等を発光装飾させることができる。

#### 【0 4 6 9】

通常の状態から、裏上中第一駆動モータ 3 4 2 0 により、第一駆動ギア 3 4 2 1、及び第一伝達ギア 3 4 2 2 を介して第一ピニオンギア 3 4 2 3 を正面視時計回りの方向に回転駆動させると、第一ピニオンギア 3 4 2 3 に噛合している第一スライダ 3 4 2 4 のラックギア 3 4 2 4 a 及び第二スライダ 3 4 2 5 のラックギア 3 4 2 5 a により、第一スライダ 3 4 2 4 が正面視左方へスライド移動すると共に、第二スライダ 3 4 2 5 が正面視右方へスライド移動する。これにより、第一スライダ 3 4 2 4 の取付ボス 3 4 2 4 b を介して取付けられた「龍」の頭部側の装飾が施された裏上中第一装飾体 3 4 1 1 が正面視左方へスライド移動すると共に、第二スライダ 3 4 2 5 の取付ボス 3 4 2 5 b を介して取付けられた「龍」の尾部側の装飾が施された裏上中第一装飾体 3 4 1 1 が正面視右方へスライド移

動することとなり、一对の裏上中第一装飾体 3 4 1 1 が互いに離反する方向にスライドして開くこととなる。

#### 【0 4 7 0】

一对の裏上中第一装飾体 3 4 1 1 を互いに離反する方向へスライド移動させると、一对の裏上中第一装飾体 3 4 1 1 の凹部 3 4 1 1 a 側の端辺同士の間から、裏上中第一装飾体 3 4 1 1 の後方に配置されている裏上中第二装飾体 3 4 1 2 の一部が前方に臨むようになる。そして、裏上中第二装飾体 3 4 1 2 の中央横装飾部 3 4 1 2 b が、一对の裏上中第一装飾体 3 4 1 1 同士の間から前方に臨むようになった状態で、裏上中第一駆動モータ 3 4 2 0 の回転駆動を一旦停止させる。この状態（中間開状態）では、図 1 1 7（b）に示すように、一对の裏上中第一装飾体 3 4 1 1 同士の間から、裏上中第二装飾体 3 4 1 2 の中央装飾部 3 4 1 2 a と四つの中央横装飾部 3 4 1 2 b とが、前方へ臨んだ状態となる。この状態で、裏上中第二装飾基板 3 4 1 5 により中央装飾部 3 4 1 2 a と中央横装飾部 3 4 1 2 b を発光装飾させると、「麻雀」の「五千点棒」を想起させる装飾を遊技者に見せることができる。

10

#### 【0 4 7 1】

この状態から、裏上中第一駆動モータ 3 4 2 0 により、一对の裏上中第一装飾体 3 4 1 1 が互いに離反する方向へスライド移動させて、最も離反した状態で回転駆動を停止させると、図 1 1 8（c）に示すように、一对の裏上中第一装飾体 3 4 1 1 同士の間から、裏上中第二装飾体 3 4 1 2 の略全体が前方に臨む状態となる（全開状態）。この状態では、裏上中第二装飾体 3 4 1 2 の中央装飾部 3 4 1 2 a、中央横装飾部 3 4 1 2 b、中間装飾部 3 4 1 2 c、及び端装飾部 3 4 1 2 d のすべてが前方に臨んでおり、裏上中第二装飾基板 3 4 1 5 により、中央装飾部 3 4 1 2 a、中央横装飾部 3 4 1 2 b、中間装飾部 3 4 1 2 c、及び端装飾部 3 4 1 2 d を発光装飾させると、「麻雀」の「万点棒」を想起させる装飾を遊技者に見せることができる。また、この状態で、裏上中第一装飾基板 3 4 1 4 及び裏上中第二装飾基板 3 4 1 5 により、裏上中第一装飾体 3 4 1 1 及び裏上中第二装飾体 3 4 1 2 を、全体的に発光装飾させることができる。

20

#### 【0 4 7 2】

続いて、裏上中可動演出ユニット 3 4 0 0 の回転接続部材 3 4 3 0 は、裏上中装飾体ユニット 3 4 1 0 における装飾体ユニットベース 3 4 1 8 の後面で長手方向中央に取付けられると共に、裏上中駆動ユニット 3 4 4 0 の裏上中回転ユニット 3 4 6 0 における従動ピニオンギア 3 4 6 7 の前面に取付けられる接続ベース 3 4 3 1 と、接続ベース 3 4 3 1 に対して回転可能に取付けられる円筒状の接続ブッシュ 3 4 3 2 と、を備えている。接続ブッシュ 3 4 3 2 の外周面は、裏上中回転ユニット 3 4 6 0 における回転ユニットベース 3 4 6 1 の挿入孔 3 4 6 1 b 内に挿入される。

30

#### 【0 4 7 3】

続いて、裏上中可動演出ユニット 3 4 0 0 の裏上中駆動ユニット 3 4 4 0 について、説明する。裏上中駆動ユニット 3 4 4 0 は、図 1 2 0 等に示すように、裏上中装飾体ユニット 3 4 1 0 を回転駆動可能に取付ける裏上中回転ユニット 3 4 6 0 と、裏上中回転ユニット 3 4 6 0 を前面側で回動可能に取付けており裏箱 3 0 1 0 内に取付けられるユニットベース 3 4 4 1 と、裏上中回転ユニット 3 4 6 0 よりも前方でユニットベース 3 4 4 1 の前方を覆うようにユニットベース 3 4 4 1 に取付けられているベースカバー 3 4 4 2 と、ベースカバー 3 4 4 2 の前面に取付けられており回転軸がベースカバー 3 4 4 2 を貫通して後方に突出している裏上中第二駆動モータ 3 4 4 3 と、裏上中第二駆動モータ 3 4 4 3 の回転軸に取付けられている平歯車状の第二駆動ギア 3 4 4 4 と、第二駆動ギア 3 4 4 4 と噛合する大径で平歯車状の大径伝達ギア 3 4 4 5 a、及び大径伝達ギア 3 4 4 5 a と一体回転する小径で平歯車状の小径伝達ギア 3 4 4 5 b を有しており、ベースカバー 3 4 4 2 に回転可能に取付けられている第二伝達ギア 3 4 4 5 と、第二伝達ギア 3 4 4 5 の小径伝達ギア 3 4 4 5 b と噛合する平歯車状のギア部 3 4 4 6 a、及びギア部 3 4 4 6 a の後面から後方に突出している円柱状の駆動ピン 3 4 4 6 b を有しており、ベースカバー 3 4 4 2 に回転可能に取付けられている昇降駆動ギア 3 4 4 6 と、昇降駆動ギア 3 4 4 6 の駆動

40

50

ピン 3 4 4 6 b が挿通されて後方に突出する円弧状のスリット 3 4 4 7 a を有しており、第二駆動ギア 3 4 4 4、第二伝達ギア 3 4 4 5、及び昇降駆動ギア 3 4 4 6 の後側を覆うようにベースカバー 3 4 4 2 の後面に取付けられていると共にベースカバー 3 4 4 2 と協働して第二駆動ギア 3 4 4 4、第二伝達ギア 3 4 4 5、及び昇降駆動ギア 3 4 4 6 を回転可能に取付けている平板状のギアカバー 3 4 4 7 と、を備えている。

#### 【0 4 7 4】

また、裏上中駆動ユニット 3 4 4 0 は、ユニットベース 3 4 4 1 に取付けられており裏上中回転ユニット 3 4 6 0 の回動位置を検知する回動検知センサ 3 4 4 8 と、ユニットベース 3 4 4 1 と裏上中回転ユニット 3 4 6 0 との間に取付けられており裏上中装飾体ユニット 3 4 1 0 が上昇する方向へ裏上中回転ユニット 3 4 6 0 を付勢しているアシストバネ 3 4 4 9 と、全体が帯状で前後に貫通すると共に長手方向に延びているアシストスリット 3 4 5 0 a を有しており、基端側がユニットベース 3 4 4 1 の前面に回転可能に取付けられているアシストアーム 3 4 5 0 と、アシストアーム 3 4 5 0 を前方からユニットベース 3 4 4 1 側へ回転可能に押えておりユニットベース 3 4 4 1 の前面に取付けられているアーム押え 3 4 5 1 と、を備えている。

#### 【0 4 7 5】

裏上中駆動ユニット 3 4 4 0 の裏上中回転ユニット 3 4 6 0 は、図 1 2 1 等に示すように、ユニットベース 3 4 4 1 に回転可能に取付けられる軸受部 3 4 6 1 a、前後に貫通しており所定方向に延びた長孔状で昇降駆動ギア 3 4 4 6 の駆動ピン 3 4 4 6 b が摺動可能に挿入される駆動スリット 3 4 6 1 b、回転接続部材 3 4 3 0 の接続ブッシュ 3 4 3 2 が挿入される挿入孔 3 4 6 1 c、及び後方に突出しておりアシストアーム 3 4 5 0 のアシストスリット 3 4 5 0 a 内に挿入される円柱状のアシストピン 3 4 6 1 d を有しており、後方が開放された浅い箱状の回転ユニットベース 3 4 6 1 と、回転ユニットベース 3 4 6 1 の開放されている後方側を閉鎖するように回転ユニットベース 3 4 6 1 の後側に取付けられている後方カバー 3 4 6 2 と、を備えている。

#### 【0 4 7 6】

また、裏上中回転ユニット 3 4 6 0 は、後方カバー 3 4 6 2 と回転ユニットベース 3 4 6 1 との間に回転軸が突出するように回転ユニットベース 3 4 6 1 の前面に取付けられている裏上中第三駆動モータ 3 4 6 3 と、裏上中第三駆動モータ 3 4 6 3 の回転軸に取付けられている平歯車状の第三駆動ギア 3 4 6 4 と、第三駆動ギア 3 4 6 4 と噛合しており回転ユニットベース 3 4 6 1 と後方カバー 3 4 6 2 とにより回転可能に取付けられている平歯車状の駆動ピニオンギア 3 4 6 5 と、駆動ピニオンギア 3 4 6 5 と噛合しており回転ユニットベース 3 4 6 1 と後方カバー 3 4 6 2 との間で所定方向へスライド可能に取付けられている棹状の伝達ラックギア 3 4 6 6 と、伝達ラックギア 3 4 6 6 と噛合しており回転ユニットベース 3 4 6 1 の挿入孔 3 4 6 1 c と同軸上の位置で回転ユニットベース 3 4 6 1 と後方カバー 3 4 6 2 とにより回転可能に取付けられており前面に回転接続部材 3 4 3 0 の接続ベース 3 4 3 1 の後端が取付けられる平歯車状の従動ピニオンギア 3 4 6 7 と、を備えている。

#### 【0 4 7 7】

更に、裏上中回転ユニット 3 4 6 0 は、従動ピニオンギア 3 4 6 7 の回転位置を検知し回転ユニットベース 3 4 6 1 に取付けられている回転検知センサ 3 4 6 8 と、内側に回転ユニットベース 3 4 6 1 のアシストピン 3 4 6 1 d が挿入されると共に外側がアシストアーム 3 4 5 0 のアシストスリット 3 4 5 0 a 内に摺動可能に挿入される鍔付円筒状のブッシュ 3 4 6 9 と、回転ユニットベース 3 4 6 1 のアシストピン 3 4 6 1 d の後端に取付けられアシストピン 3 4 6 1 d からブッシュ 3 4 6 9 が抜けるのを防止する抜止キャップ 3 4 7 0 と、を備えている。

#### 【0 4 7 8】

裏上中駆動ユニット 3 4 4 0 のユニットベース 3 4 4 1 は、上下に延びた四角形の正面視左側辺の上部が左方に突出したような形状に形成されており、下部の前面から前方に突出し裏上中回転ユニット 3 4 6 0 を回動可能に取付けるための回動支持ピン 3 4 4 1 a を

備えている。ユニットベース 3 4 4 1 の回動支持ピン 3 4 4 1 a は、裏上中回転ユニット 3 4 6 0 における回転ユニットベース 3 4 6 1 の軸受部 3 4 6 1 a に挿入される。ユニットベース 3 4 4 1 には、前面の上端部で正面視右端付近に回動検知センサ 3 4 4 8 が取付けられると共に、正面視左端付近にアシストアーム 3 4 5 0 が取付けられる。

#### 【0 4 7 9】

裏上第二駆動モータ 3 4 6 3 は、ベースカバー 3 4 4 2 の前面における上端部付近に取付けられている。裏上第二駆動モータ 3 4 6 3 の回転駆動が、第二駆動ギア 3 4 4 4、及び第二伝達ギア 3 4 4 5 を介して伝達される昇降駆動ギア 3 4 4 6 は、ユニットベース 3 4 4 1 及びベースカバー 3 4 4 2 の上下方向略中央の位置で回転可能に取付けられている（図 1 2 2 を参照）。

10

#### 【0 4 8 0】

アシストバネ 3 4 4 9 は、コイル状のトーションバネとされており、ユニットベース 3 4 4 1 における回動支持ピン 3 4 4 1 a の外周を囲むように取付けられている。アシストアーム 3 4 5 0 は、アーム押え 3 4 5 1 によってユニットベース 3 4 4 1 側に押付けられることで、ガタツクことなく同一面上で回転することができる。

#### 【0 4 8 1】

裏上中回転ユニット 3 4 6 0 の回転ユニットベース 3 4 6 1 は、左右に延びており、ユニットベース 3 4 4 1 の回動支持ピン 3 4 4 1 a が挿入される軸受部 3 4 6 1 a が正面視右下隅に形成されている。この軸受部 3 4 6 1 a は、金属製のベアリングにより形成されている。回転ユニットベース 3 4 6 1 の駆動スリット 3 4 6 1 b は、軸受部 3 4 6 1 a の上方に形成されており、上下に延びている。回転ユニットベース 3 4 6 1 の挿入孔 3 4 6 1 c は、正面視左端付近に形成されている。この回転ユニットベース 3 4 6 1 は、下辺に沿って左右に伝達ラックギア 3 4 6 6 よりも長く延びており伝達ラックギア 3 4 6 6 を摺動可能に収容するスライド溝 3 4 6 1 e と、正面視右端上部から上方に突出しており回動検知センサにより検知される検知片 3 4 6 1 f と、を備えている。

20

#### 【0 4 8 2】

裏上中第三駆動モータ 3 4 6 3 は、回転ユニットベース 3 4 6 1 における軸受部 3 4 6 1 a と挿入孔 3 4 6 1 c との間の略中央に取付けられている。従動ピニオンギア 3 4 6 7 は、伝達ラックギア 3 4 6 6 と噛合する外周のギア歯が、全周の約 3 / 4 の範囲内にものみ形成されており、一回転することはない。この従動ピニオンギア 3 4 6 7 は、外周におけるギア歯の形成されていない部位から外方に延出している扇状の検知片 3 4 6 7 a を備えており、この検知片 3 4 6 7 a が回転検知センサ 3 4 6 8 により検知される。

30

#### 【0 4 8 3】

続いて、裏上中可動演出ユニット 3 4 0 0 の裏右上装飾ユニット 3 4 8 0 について説明する。裏右上装飾ユニット 3 4 8 0 は、裏上中駆動ユニット 3 4 4 0 における裏上中第二駆動モータ 3 4 4 3 よりも前方の位置でベースカバー 3 4 4 2 の前面に取付けられる装飾ベース 3 4 8 1 と、装飾ベース 3 4 8 1 の前面に取付けられており前面に複数の LED が実装されている裏右上装飾基板 3 4 8 2 と、裏右上装飾基板 3 4 8 2 よりも前方に配置され装飾ベース 3 4 8 1 の前面に取付けられている透光性を有する裏右上装飾体 3 4 8 3 と、を備えている。

40

#### 【0 4 8 4】

この裏右上装飾ユニット 3 4 8 0 は、裏右上装飾基板 3 4 8 2 の LED を発光させることで、裏右上装飾体 3 4 8 3 を発光装飾させることができる。この裏右上装飾ユニット 3 4 8 0 の裏右上装飾体 3 4 8 3 は、遊技盤 5 に組立てた状態で、センター役物 2 5 0 0 の正面視右打遊技領域 2 5 4 0 内における右打流通空間 2 5 4 1 内のゲート部 2 0 0 3 と一般入賞口 2 0 0 1 との間に位置しており、右上流通空間 2 5 4 1 内を透明な遊技パネル 1 1 0 0 を通して後方から発光装飾させることができる。

#### 【0 4 8 5】

裏上中可動演出ユニット 3 4 0 0 の裏上中中継基板 3 4 9 0 は、裏上中第一装飾基板 3 4 1 4、裏上中第二装飾基板 3 4 1 5、裏上中第一駆動モータ 3 4 2 0、スライド検知セ

50

ンサ 3 4 2 6、裏上中第二駆動モータ 3 4 4 3、回動検知センサ 3 4 4 8、裏上中第三駆動モータ 3 4 6 3、回転検知センサ 3 4 6 8、及び裏右上装飾基板 3 4 8 2 と、周辺制御基板 1 5 1 0 に接続されている演出駆動基板 3 0 4 3 と、を接続している。

#### 【0486】

続いて、裏上中可動演出ユニット 3 4 0 0 の動作について裏上中駆動ユニット 3 4 4 0 の動作と共に説明する。裏上中可動演出ユニット 3 4 0 0 は、通常の状態では、図 1 2 3 (a) に示すように、長手方向が水平となるように裏上中装飾体ユニット 3 4 1 0 が左右に延びた状態で、その上辺が裏上中駆動ユニット 3 4 4 0 におけるユニットベース 3 4 4 1 の上辺よりもやや下方に位置している。この通常の状態では、一对の裏上中第一装飾体 3 4 1 1 が互いに当接して閉じている。

10

#### 【0487】

この通常の状態では、図 1 2 2 に示すように、裏上中回転ユニット 3 4 6 0 が上方側の回動端に位置しており、昇降駆動ギア 3 4 4 6 の駆動ピン 3 4 4 6 b が、回転ユニットベース 3 4 6 1 の駆動スリット 3 4 6 1 b 内の下端に位置している。この状態では、裏上中回転ユニット 3 4 6 0 に、裏上中装飾体ユニット 3 4 1 0 等の重量により回動支持ピン 3 4 4 1 a を中心として正面視反時計回りの方向へ回動させようとする回転モーメントが作用している。この回転モーメントにより、駆動スリット 3 4 6 1 b を介して駆動ピン 3 4 4 6 b が左方側へ押圧されている。そして、駆動ピン 3 4 4 6 b が押圧されることで昇降駆動ギア 3 4 4 6 が回転しようとするが、駆動ピン 3 4 4 6 b が、昇降駆動ギア 3 4 4 6 の回転中心を通り駆動スリット 3 4 6 1 b の延びている方向に対して直交する線よりも下方に位置していることから、昇降駆動ギア 3 4 4 6 が正面視時計回りの方向に回転しようとする。しかしながら、昇降駆動ギア 3 4 4 6 の駆動ピン 3 4 4 6 b が駆動スリット 3 4 6 1 b 内の下端に当接しているため、これ以上、昇降駆動ギア 3 4 4 6 が時計回りの方向に回転することができず、裏上中回転ユニット 3 4 6 0 が通常の状態で維持され、裏上中装飾体ユニット 3 4 1 0 が上昇した状態でロックされている。また、この状態では、回転モーメントの作用にも関わらず昇降駆動ギア 3 4 4 6 が回転しないため、第二伝達ギア 3 4 4 5 及び第二駆動ギア 3 4 4 4 を介して裏上中第二駆動モータ 3 4 4 3 に負荷がかかることはなく、裏上中第二駆動モータ 3 4 4 3 に通電していなくても裏上中装飾体ユニット 3 4 1 0 を上昇端に維持することができる。

20

#### 【0488】

また、通常の状態では、回転ユニットベース 3 4 6 1 のスライド溝 3 4 6 1 e によりスライド可能に支持されている伝達ラックギア 3 4 6 6 が、回動支持ピン 3 4 4 1 a (軸受部 3 4 6 1 a) が遠ざかった移動端に位置していると共に、伝達ラックギア 3 4 6 6 と噛合している従動ピニオンギア 3 4 6 7 が、正面視で時計回りの方向への回動端付近に回転位置している。また、通常の状態では、裏上中回転ユニット 3 4 6 0 の回転ユニットベース 3 4 6 1 の挿入孔 3 4 6 1 c (従動ピニオンギア 3 4 6 7) の中心が、軸受孔 3 4 6 1 a (回動支持ピン 3 4 4 1 a) の中心よりも上方に位置している。更に、通常の状態では、アシストアーム 3 4 5 0 が水平に延びており、アシストアーム 3 4 5 0 のアシストスリット 3 4 5 0 a 内に摺動可能に挿入されている回転ユニットベース 3 4 6 1 のアシストピン 3 4 6 1 d が、アシストスリット 3 4 5 0 a 内の基端側の端部付近に位置している。

30

40

#### 【0489】

また、通常の状態では、回転ユニットベース 3 4 6 1 の検知片 3 4 6 1 f が、回動検知センサ 3 4 4 8 により検知されていると共に、従動ピニオンギア 3 4 6 7 の検知片 3 4 6 7 a が、回転検知センサ 3 4 6 8 により検知されている。また、通常の状態では、遊技盤 5 に組立てた状態で、水平に延びて閉じている一对の裏上中第一装飾体 3 4 1 1 が、正面視センター役物 2 5 0 0 の枠内におけるメイン液晶表示装置 1 6 0 0 の表示画面よりも上方で遊技者側から視認可能に位置している (図 8 1 等を参照)。

#### 【0490】

この通常の状態から、裏上中第二駆動モータ 3 4 4 3 により第二駆動ギア 3 4 4 4、及び第二伝達ギア 3 4 4 5 を介して昇降駆動ギア 3 4 4 6 を、正面視反時計回りの方向に回

50

動させると、昇降駆動ギア 3 4 4 6 の駆動ピン 3 4 4 6 b が駆動スリット 3 4 6 1 b 内を上昇するように反時計回りの方向に公転する。この駆動ピン 3 4 4 6 b が正面視反時計回りの方向に公転することで、駆動ピン 3 4 4 6 b が駆動スリット 3 4 6 1 b 内を左方に押圧し、駆動スリット 3 4 6 1 b を介して裏上中回転ユニット 3 4 6 0 が、回動支持ピン 3 4 4 1 a を中心にして正面視反時計回りの方向に回動することとなる。

#### 【0 4 9 1】

この裏上中回転ユニット 3 4 6 0 が正面視反時計回りの方向に回動すると、回動支持ピン 3 4 4 1 a（軸受部 3 4 6 1 a）よりも上方で正面視左方に位置している回転ユニットベース 3 4 6 1 の挿入孔 3 4 6 1 c（従動ピニオンギア 3 4 6 7）側が、下方へ移動する。これにより、回転ユニットベース 3 4 6 1 の挿入孔 3 4 6 1 c を通した回転接続部材 3 4 3 0 を介して従動ピニオンギア 3 4 6 7 に取付けられている裏上中装飾体ユニット 3 4 1 0 が下降することとなる。この際に、回転ユニットベース 3 4 6 1 のアシストピン 3 4 6 1 d が、回動支持ピン 3 4 4 1 a を中心に正面視反時計回りの方向に公転するため、アシストピン 3 4 6 1 d によりアシストアーム 3 4 5 0 が正面視反時計回りの方向に回動すると共に、アシストピン 3 4 6 1 d がアシストスリット 3 4 5 0 a 内をその先端側に向かって摺動する。

#### 【0 4 9 2】

そして、裏上中回転ユニット 3 4 6 0 が、通常の状態から正面視反時計回りに約 4 1 度回動すると、裏上中第二駆動モータ 3 4 4 3 の回転駆動が停止し、回転ユニットベース 3 4 6 1 の挿入孔 3 4 6 1 c（従動ピニオンギア 3 4 6 7）が、回動支持ピン 3 4 4 1 a よりも下方に位置し、裏上中装飾体ユニット 3 4 1 0 が下降端に位置した状態となる（図 1 2 3（b）を参照）。この状態では、回転ユニットベース 3 4 6 1 の一部が、ユニットベース 3 4 4 1 に当接すると共に、アシストピン 3 4 6 1 d が、アシストスリット 3 4 5 0 a 内の先端側の端部に当接しており、裏上中回転ユニット 3 4 6 0 がこれ以上回動するのが規制された状態となっている。

#### 【0 4 9 3】

裏上中回転ユニット 3 4 6 0 を正面視反時計回りの方向に回動させて、裏上中装飾体ユニット 3 4 1 0 を下降端に位置させた状態では、遊技盤 5 に組立てた状態で、裏上中装飾体ユニット 3 4 1 0 の中心（裏上中第二装飾体 3 4 1 2 の中央装飾部 3 4 1 2 a）が、センター役物 2 5 0 0 の枠内の略中央に位置している（図 1 3 7 を参照）。

#### 【0 4 9 4】

裏上中装飾体ユニット 3 4 1 0 を下降端に移動させた状態で、裏上中第三駆動モータ 3 4 6 3 により第三駆動ギア 3 4 6 4 を介して駆動ピニオンギア 3 4 6 5 を正面視時計回りの方向に回転駆動させると、駆動ピニオンギア 3 4 6 5 と噛合している伝達ラックギア 3 4 6 6 が、スライド溝 3 4 6 1 e 内で正面視右方向にスライドする。この伝達ラックギア 3 4 6 6 が右方向にスライドすることで、伝達ラックギア 3 4 6 6 と噛合している従動ピニオンギア 3 4 6 7 が正面視反時計回りの方向に回転し、従動ピニオンギア 3 4 6 7 の前面に取付けられている回転接続部材 3 4 3 0 の接続ベース 3 4 3 1 を介して裏上中装飾体ユニット 3 4 1 0 も正面視反時計回りの方向に回転することとなる。

#### 【0 4 9 5】

この裏上中回転ユニット 3 4 6 0 では、伝達ラックギア 3 4 6 6 がスライド溝 3 4 6 1 e の正面視右端に到達するまで、裏上中装飾体ユニット 3 4 1 0 を正面視反時計回りの方向に回転させることができる。本実施形態では、裏上中装飾体ユニット 3 4 1 0 を、通常の状態から、反時計回りの方向に約 1 9 3 度回転させることができる。従って、裏上中装飾体ユニット 3 4 1 0 を下降端に位置させた状態では、水平に延びている通常の状態に対して、正面視反時計回りの方向に 2 0 8 度回転することができる（図 1 2 3（b）を参照）。そして、この図 1 2 3（b）の状態では、裏上中装飾体ユニット 3 4 1 0 の裏上中第一駆動モータ 3 4 2 0 を駆動して一对の裏上中第一装飾体 3 4 1 1 を、互いに離反する方向にスライド移動させる（図 1 3 8 及び図 1 3 9 等を参照）。

#### 【0 4 9 6】

このように、裏上中可動演出ユニット 3 4 0 0 は、一对の裏上中第一装飾体 3 4 1 1 と裏上中第二装飾体 3 4 1 2 を有した裏上中装飾体ユニット 3 4 1 0 を、裏上中駆動ユニット 3 4 4 0 により昇降させることができると共に回転させることができる上に、一对の裏上中第一装飾体 3 4 1 1 同士を開いたり閉じたりすることができ、多彩な可動演出を遊技者に提示することができる。また、一对の裏上中第一装飾体 3 4 1 1 の開く度合いにより一对の裏上中第一装飾体同士の間から前方に臨む裏上中第二装飾体 3 4 1 2 の装飾により表現される「麻雀」の「点棒」の点数を変化させることができるため、その「点棒」の点数によって遊技者の遊技に対する期待感を高めさせることができる。

#### 【0 4 9 7】

〔5－9 g. 裏下前可動演出ユニット〕

次に、裏ユニット 3 0 0 0 の裏下前可動演出ユニット 3 5 0 0 について、主に図 1 2 4 乃至図 1 3 1 を参照して詳細に説明する。図 1 2 4 (a) は裏ユニットの裏下前可動演出ユニットを前から見た斜視図であり、(b) は裏下前可動演出ユニットを後ろから見た斜視図である。図 1 2 5 は裏下前可動演出ユニットを裏下前装飾体ユニット以外を分解して前から見た分解斜視図であり、図 1 2 6 は裏下前可動演出ユニットを裏下前装飾体ユニット以外を分解して後ろから見た分解斜視図である。図 1 2 7 は裏下前可動演出ユニットの裏下前装飾体ユニットを分解して前から見た分解斜視図であり、図 1 2 8 は裏下前可動演出ユニットの裏下前装飾体ユニットを分解して後ろから見た分解斜視図である。図 1 2 9 は、裏下前可動演出ユニットにおける装飾体ユニット昇降機構を概略で示す正面図である。図 1 3 0 (a) は裏下前装飾体ユニットを上昇させた時の装飾体ユニット昇降機構の状態を概略で示す説明図であり、(b) は(a)においてユニット昇降ピンの部位を拡大して示す説明図であり、(c) は(b)を更に拡大してユニット昇降ピンと昇降用スリットとの関係を示す説明図である。図 1 3 1 (a) 裏下前可動演出ユニットを通常の状態を示す正面図であり、(b) は(a)の状態から裏下前装飾体ユニットを上昇させた状態を示す正面図であり、(c) は(b)の状態から裏下前装飾体ユニットの裏下前第一装飾体を上昇させた状態を示す正面図である。

#### 【0 4 9 8】

裏下前可動演出ユニット 3 5 0 0 は、裏箱 3 0 1 0 内における開口部 3 0 1 0 a の下方で裏下後可動演出ユニット 3 1 0 0 の前面に取付けられている。裏下前可動演出ユニット 3 5 0 0 は、所定の装飾が施されている裏下前装飾体ユニット 3 5 0 1 と、裏下前装飾体ユニット 3 5 0 1 を昇降させ裏下後可動演出ユニット 3 1 0 0 の前面に取付けられる昇降ユニット 3 5 0 2 と、昇降ユニット 3 5 0 2 の正面視左端部前面に取付けられている裏左下装飾ユニット 3 5 0 3 と、昇降ユニット 3 5 0 2 の前面における正面視左右方向中央から左寄りに取付けられている裏下中装飾ユニット 3 5 0 4 と、昇降ユニット 3 5 0 2 の前面における裏下中装飾ユニット 3 5 0 4 の正面視左方から下方にかけて取付けられている裏左下球誘導ユニット 3 5 0 5 と、昇降ユニット 3 5 0 2 の後面に取付けられている裏下前中継基板 3 5 0 6 と、を備えている。

#### 【0 4 9 9】

裏下前可動演出ユニット 3 5 0 0 の裏下前装飾体ユニット 3 5 0 1 は、図 1 2 7 及び図 1 2 8 等に示すように、左右に延びた板状で両面に異なる装飾が施されている裏下前第一装飾体 3 5 1 0 と、裏下前第一装飾体 3 5 1 0 を左右に延びている上辺においてヒンジ回転可能に取付けていると共に昇降ユニット 3 5 0 2 に昇降可能に取付けられており前面に装飾が施されている裏下前第二装飾体 3 5 2 0 と、を備えている。

#### 【0 5 0 0】

裏下前装飾体ユニット 3 5 0 1 の裏下前第一装飾体 3 5 1 0 は、正面視の形状が左右に長く延びた四角形で前面に所定の装飾が形成されており後方側が開放された浅い箱状で透光性を有する第一表装飾部材 3 5 1 1 と、第一表装飾部材 3 5 1 1 の後面に取付けられていると共に後面に所定の装飾が形成されており前方側が開放された浅い箱状で透光性を有する第一裏装飾部材 3 5 1 2 と、第一裏装飾部材 3 5 1 2 と第一表装飾部材 3 5 1 1 との間に取付けられており両面に複数の L E D が実装されている裏下前第一装飾基板 3 5 1 3

と、第一裏装飾部材 3 5 1 2 の上辺における正面視左右両端から左右に延びた軸線に対して同軸上となるように斜め上後方に突出している円筒状の二つの第一ヒンジ部 3 5 1 4 と、第一裏装飾部材 3 5 1 2 の正面視右側面から右方に円柱状に突出しており後述する裏下前第二装飾体 3 5 2 0 における装飾体昇降アーム 3 5 3 3 のスリット 3 5 3 3 a 内に摺動可能に挿入される装飾体昇降ピン 3 5 1 5 と、第一裏装飾部材 3 5 1 2 の正面視右辺から後方に突出している平板状の検知片 3 5 1 6 と、を備えている。

#### 【0 5 0 1】

裏下前第一装飾体 3 5 1 0 は、二つの第一ヒンジ部 3 5 1 4 のうち、正面視右側の第一ヒンジ部 3 5 1 4 が、第一裏装飾部材 3 5 1 2 の正面視右端よりも若干左方寄りに取付けられている。なお、詳細な図示は省略するが、裏下前第一装飾体 3 5 1 1 の第一装飾部材 3 5 1 1 は、「麻雀」の「牌」が左右に複数並んだ装飾が施されている。

10

#### 【0 5 0 2】

裏下前装飾体ユニット 3 5 0 1 の裏下前第二装飾体 3 5 2 0 は、裏下前第一装飾体 3 5 1 0 よりも左右及び上下が大きく形成されていると共に前面に所定の装飾が形成されており後方側が開放された浅い箱状で透光性を有する第二装飾部材 3 5 2 1 と、第二装飾部材 3 5 2 1 の後面に取付けられており前面に複数の LED が実装されている裏下前第二装飾基板 3 5 2 2 と、裏下前第二装飾基板 3 5 2 2 の後方を覆いて第二装飾部材 3 5 2 1 の後側に取付けられている平板状の基板カバー 3 5 2 3 と、第二装飾部材 3 5 2 1 の左右に延びている上辺における正面視左右両端部付近から左右に延びた軸線に対して同軸上となるように斜め上前方に突出しており裏下前第一装飾体 3 5 1 0 の第一ヒンジ部 3 5 1 4 をヒンジ回転可能に取付けるための円筒状の二つの第二ヒンジ部 3 5 2 4 と、二つの第二ヒンジ部 3 5 2 4 のうち正面視右側の第二ヒンジ部 3 5 2 4 内に左側から右端側が挿入されると共に左端側が裏下前第一装飾体 3 5 1 0 の正面視右側の第一ヒンジ部 3 5 1 4 内に右側から挿入される円柱状のヒンジシャフト 3 5 2 5 と、第二装飾部材 3 5 2 1 の正面視左端の後面に取付けられ裏下前第一装飾体 3 5 1 0 の正面視左側の第一ヒンジ部 3 5 1 4 内に左側から挿入されるヒンジシャフト 3 5 2 6 a を有したヒンジ押え 3 5 2 6 と、を備えている。

20

#### 【0 5 0 3】

また、裏下前第二装飾体 3 5 2 0 は、第二装飾部材 3 5 2 1 の正面視右側面に取付けられ右方が開放された浅い箱状のギアベース 3 5 2 7 と、ギアベース 3 5 2 7 を貫通して回転軸が右方に突出するようにギアベース 3 5 2 7 の正面視左側面に取付けられている裏下前第一駆動モータ 3 5 2 8 と、裏下前第一駆動モータ 3 5 2 8 の回転軸に取付けられている平歯車状の第一駆動ギア 3 5 2 9 と、第一駆動ギア 3 5 2 9 と噛合しておりギアベース 3 5 2 7 に回転可能に取付けられている伝達第一ギア 3 5 3 0 と、伝達第一ギア 3 5 3 0 と噛合しておりギアベース 3 5 2 7 に回転可能に取付けられている伝達第二ギア 3 5 3 1 と、伝達第二ギア 3 5 3 1 と噛合しておりギアベース 3 5 2 7 に回転可能に取付けられている第一昇降ギア 3 5 3 2 と、ギアベース 3 5 2 7 の正面視左方において第一昇降ギア 3 5 3 2 と一体回転し左右方向に貫通していると共に回転中心を通る軸線上に延びており裏下前第一装飾体 3 5 1 0 の装飾体昇降ピン 3 5 1 5 が摺動可能に挿入されるスリット 3 5 3 3 a を有している装飾体昇降アーム 3 5 3 3 と、第一駆動ギア 3 5 2 9、伝達第一ギア 3 5 3 0、伝達第二ギア 3 5 3 1、及び第一昇降ギア 3 5 3 2 の正面視右方を覆うようにギアベース 3 5 2 7 の開放されている右端側を閉鎖しておりギアベース 3 5 2 7 に取付けられている平板状のギアカバー 3 5 3 4 と、を備えている。

30

40

#### 【0 5 0 4】

更に、裏下前第二装飾体 3 5 2 0 は、第二装飾部材 3 5 2 1 の正面視左側面に取付けられており裏下前第一装飾体 3 5 1 0 の検知片 3 5 1 6 を検知可能な装飾体昇降検知センサ 3 5 3 5 と、装飾体昇降検知センサ 3 5 3 5 を覆うように第二装飾部材 3 5 2 1 の正面視左側面に取付けられているセンサカバー 3 5 3 6 と、第二装飾部材 3 5 2 1 の正面視右端下部から下方に延出しているスライダ取付部 3 5 3 7 と、基板カバー 3 5 2 3 の後面の上部で背面視右端付近から円柱状に後方に突出しているガイドボス 3 5 3 8 と、を備えてい

50

る。

#### 【0505】

裏下前装飾体ユニット3501では、第一ヒンジピン3515、装飾体昇降ピン3515、第二ヒンジ部3524、ヒンジシャフト3525、3526a、裏下前第一駆動モータ3528、第一駆動ギア3529、伝達第一ギア3530、伝達第二ギア3531、第一昇降ギア3532、及び装飾体昇降アーム3533が、裏下前第一装飾体3510を左右に延びた軸線に対してヒンジ回転させて昇降させる装飾体昇降機構3501Aを構成している。

#### 【0506】

また、裏下前第二装飾体3520は、第二装飾部材3521における下部で正面視左右方向中央より左側に形成されており前後に貫通し左右に延びている長孔状の昇降用スリット3540を、備えている。この昇降用スリット3540は、図129及び図130等を示すように、左右に延びている両端が同じ高さに形成されており、左右に延びている上辺において正面視左端から右方寄りの部位に下方へ突出しているロック突起3540aを有している。このロック突起3540aは、正面視左側の辺が、昇降用スリット3540の左端の半円弧の上端から水平に延びた線に接する円弧状に形成されており、正面視右側の辺が、昇降用スリット3540の右端の半円弧の上端から水平に左方へ若干延びた部位の左端に向かって斜めに延びた直線状に形成されている。なお、昇降用スリット3540の左右に延びている下辺は、上辺との間で略一定の間隔を形成するように、上辺に倣った形状に形成されている。

#### 【0507】

裏下前可動演出ユニット3500の昇降ユニット3502は、裏下後可動演出ユニット3100の前面に取付けられる平板状のユニットベース3550と、ユニットベース3550との間に裏下前装飾体ユニット3501の裏下前第一装飾体3510よりも下側の部位を収容可能な隙間を空けてユニットベース3550の前面に取付けられているベースカバー3551と、ユニットベース3550とベースカバー3551との間に回転軸が突出するようにユニットベース3550の後面に取付けられている裏下前第二駆動モータ3552と、裏下前第二駆動モータ3552の回転軸に取付けられている平歯車状の第二駆動ギア3553と、第二駆動ギア3553と噛合しておりユニットベース3550とベースカバー3551とによって回転可能に取付けられている第二伝達ギア3554と、第二伝達ギア3554と噛合する円弧状の第二昇降ギア3555a、第二昇降ギア3555aの円弧と同心の略半円で平板状の本体部3555b、本体部3555bの中心で貫通しておりユニットベース3550とベースカバー3551とによって回転可能に取付けられる軸孔3555c、及び第二昇降ギア3555aから遠ざかる方向へ本体部3555bから延出しているアーム部3555dを有しているユニット昇降アーム3555と、ユニット昇降アーム3555におけるアーム部3555dの先端に前方から取付けられ裏下前装飾体ユニット3501の昇降用スリット3540内に摺動可能に挿入される円柱状のユニット昇降ピン3556a、ユニット昇降ピン3556aの前端からユニット昇降アーム3555のアーム部3555dに沿って軸孔3555c側へ延びている平板状の連結片3556b、及び連結片3556bの先端から後方に突出しており後端がユニット昇降アーム3555の本体部3555bの前面に取付けられる取付ボス3556cを有しているアーム補強部材3556と、を備えている。

#### 【0508】

裏下前第二駆動モータ3552は、ユニットベース3550の正面視左下隅の後面に取付けられている。第二駆動ギア3553は、外方に延出した平板状の検知片3553aを備えている。ユニット昇降アーム3555は、ユニットベース3550における正面視左右方向中央から左寄りて上部付近の位置を中心にして回転するように取付けられている。ユニット昇降アーム3555は、軸孔3555cからアーム部3555dの先端までの距離が、第二昇降ギア3555aの半径よりも長く形成されている。

#### 【0509】

10

20

30

40

50

また、昇降ユニット3502は、ユニットベース3550の前面に取付けられており第二駆動ギア3553の検知片3353aを検知可能なユニット昇降検知センサ3557と、ユニットベース3550の前面で正面視右端部に取付けられており上下延びているスライドベース3558と、スライドベース3558の前側に上下にスライド可能に取付けられている上下延びた棒状の中間スライダ3559と、中間スライダ3559の前側に上下にスライド可能に取付けられており前面が裏下前装飾体ユニット3501のスライダ取付部3537に取付けられる上下に延びた取付スライダ3560と、を備えている。

#### 【0510】

この昇降ユニット3502では、裏下前第二駆動モータ3552、第二駆動ギア3553、第二伝達ギア3554、ユニット昇降アーム3555、アーム補強部材3556（ユニット昇降ピン3556a）、スライドベース3558、中間スライダ3559、及び取付スライダ3560により、裏下前装飾体ユニット3501を昇降させる装飾体ユニット昇降機構3502Aを構成している。

#### 【0511】

更に、昇降ユニット3502は、ユニットベース3550の後面に基端側が回転可能に取付けられており前後に貫通し先端側へ向かって延びていると共に裏下前装飾体ユニット3501のガイドボス3538が挿通されるガイドスリット3561aを有しているガイドアーム3561と、ガイドアーム3561のガイドスリット3561a内に後方から摺動可能に挿入されると共に裏下前装飾体ユニット3501のガイドボス3538が挿入されるガイドブッシュ3562と、ガイドブッシュ3562の後方でガイドボス3538の後端に取付けられるバネベース3563と、ガイドアーム3561の基端側後面を回転可能に支持しておりユニットベース3550の後面に取付けられているアーム押え3564と、アーム押え3564とバネベース3563とに両端が夫々取付けられておりアーム押え3564とバネベース3563とが互いに接近する方向へ付勢しているアシストバネ3565と、を備えている。ガイドアーム3561は、ユニットベース3550の正面視左上で右寄りの位置の後面に回転可能に取付けられており、先端側が右方に延出している。

#### 【0512】

裏下前可動演出ユニット3500の裏左下装飾ユニット3503は、ユニットベース3550の正面視左上隅に取付けられ前面に「麻雀」の「牌」を模した立体的な装飾が形成されている透光性を有した裏左下装飾体3560と、裏左下装飾体3560の後方でユニットベース3550の前面に取付けられており前面に複数のLEDが実装されている裏左下装飾基板3561と、を備えている。裏左下装飾ユニット3503は、裏左下装飾基板3561のLEDを適宜発光させることで裏左下装飾体3560を発光装飾させることができる。この裏左下装飾ユニット3503は、遊技盤5に組立てた状態では、サイドユニット上2300の後方に位置しており、遊技領域5a内におけるサイドユニット上2300付近を発光装飾させることができる。

#### 【0513】

裏下前可動演出ユニット3500の裏下中装飾ユニット3504は、ベースカバー3551の前面における正面視左右方向中央より左側の部位に取付けられており「ドクン」の文字の装飾が形成されている透光性を有する裏下中装飾体3570と、裏下中装飾体3570の後方でベースカバー3551の前面に取付けられており前面に複数のLEDが実装されている裏下中装飾基板3571と、を備えている。裏下中装飾ユニット3504は、裏下中装飾基板3571のLEDを適宜発光させることで、裏下中装飾体3570を発光装飾させることができる。この裏下中装飾ユニット3504は、遊技盤5に組立てた状態では、正面視遊技領域5a内におけるサイドユニット下2200とセンター役物2500との間に位置している。

#### 【0514】

裏下前可動演出ユニット3500の裏左下球誘導ユニット3505は、サイドユニット下2200の三つの一般入賞口2001に受入れられた遊技球を、下方に誘導して排出することができる。この裏左下球誘導ユニット3505は、ベースカバー3551の前面に

取付けられており前面が開放されている透明な通路部材 3 5 8 0 と、通路部材 3 5 8 0 の開放されている前面を閉鎖している透明平板状のカバー 3 5 8 1 と、通路部材 3 5 8 0 の後方でベースカバー 3 5 5 1 の前面に取付けられており前面に複数の LED が実装されているサイド後装飾基板 3 5 8 2 と、を備えている。通路部材 3 5 8 0 内には、サイドユニット下 2 2 0 0 の一般入賞口 2 0 0 1 に受入れられた遊技球を検知する一般入賞口センサ 3 0 1 5 が取付けられている。また、裏左下球誘導ユニット 3 5 0 5 は、遊技盤 5 に組立てた状態では、サイドユニット下 2 2 0 0 の後方に位置しており、サイド後装飾基板 3 5 8 2 の LED を適宜発光させることで、サイドユニット下 2 2 0 0 を発光装飾させることができる。

#### 【0 5 1 5】

10

裏下前可動演出ユニット 3 5 0 0 の裏下前中継基板 3 5 0 6 は、裏下前第一装飾基板 3 5 1 3、裏下前第二装飾基板 3 5 2 2、裏下前第一駆動モータ 3 5 2 8、装飾体昇降検知センサ 3 5 3 5、裏下前第二駆動モータ 3 5 5 2、ユニット昇降検知センサ 3 5 5 7、裏左下装飾基板 3 5 6 1、裏下中装飾基板 3 5 7 1、及びサイド後装飾基板 3 5 8 2 と、周辺制御基板 1 5 1 0 と接続されている演出駆動基板 3 0 4 3 との接続を中継している。

#### 【0 5 1 6】

続いて、裏下前可動演出ユニット 3 5 0 0 の動作について説明する。裏下前可動演出ユニット 3 5 0 0 は、図 1 3 1 (a) 等に示すように、通常の状態では、裏下前装飾体ユニット 3 5 0 1 が下降端に位置していると共に、裏下前装飾体ユニット 3 5 0 1 における裏下前第一装飾体 3 5 1 0 が、下降するようにヒンジ回転して裏下前第二装飾体 3 5 2 0 の前方に位置している。この状態では、裏下前第一装飾体 3 5 1 0 の第一表装飾部材 3 5 1 1 が前方に臨んでいる。

20

#### 【0 5 1 7】

この通常の状態では、図 1 2 9 に示すように、昇降ユニット 3 5 0 2 のユニット昇降アーム 3 5 5 5 のアーム部 3 5 5 5 d の先端が軸孔 3 5 5 5 c よりも下方に位置していると共に、アーム部 3 5 5 5 d の先端に取付けられ裏下前装飾体ユニット 3 5 0 1 の昇降用スリット 3 5 4 0 内に挿入されているアーム補強部材 3 5 5 6 のユニット昇降ピン 3 5 5 6 a が、昇降用スリット 3 5 4 0 内の正面視右端付近に位置している。また、ユニットベース 3 5 5 0 に回転可能に取付けられているガイドアーム 3 5 6 1 は、先端を正面視右方に向けて略水平に延びた状態となっており、ガイドアーム 3 5 6 1 のガイドスリット 3 5 6 1 a 内に挿入されている裏下前装飾ユニット 3 5 0 1 のガイドボス 3 5 3 8 が、ガイドスリット 3 5 6 1 a 内の正面視左端に位置している。この状態では、第二駆動ギア 3 5 5 3 の検知片 3 5 5 3 a が、ユニット昇降検知センサ 3 5 5 7 により検知されている。

30

#### 【0 5 1 8】

また、詳細な図示は省略するが、通常の状態では、裏下前装飾体ユニット 3 5 0 1 の裏下前第二装飾体 3 5 2 0 における装飾体昇降アーム 3 5 5 3 が、先端側が回転中心から下方に延びた状態となっており、装飾体昇降アーム 3 5 5 3 のスリット 3 5 3 3 a 内に挿入されている裏下前第一装飾体 3 5 1 0 の装飾体昇降ピン 3 5 1 5 が、スリット 3 5 3 3 a 内における回転中心に近い側の端部に位置している。この通常の状態では、裏下前第一装飾体 3 5 1 0 の検知片 3 5 1 6 が、裏下前第二装飾体 3 5 2 0 の装飾体昇降検知センサ 3 5 3 5 により検知されている。

40

#### 【0 5 1 9】

この通常の状態では、遊技盤 5 に組立てた状態で、正面視メイン液晶表示装置 1 6 0 0 の表示画面よりも下方で、センター役物 2 5 0 0 の下辺の後方に位置しており、裏下前装飾体ユニット 3 5 0 1 における裏下前第一装飾体 3 5 1 0 の第一表装飾部材 3 5 1 1 が、ステージ 2 5 3 0 の上方に位置している。

#### 【0 5 2 0】

通常の状態では、昇降ユニット 3 5 0 2 の裏下前第二駆動モータ 3 5 5 2 により、第二駆動ギア 3 5 5 3、及び第二伝達ギア 3 5 5 4 を介して、ユニット昇降アーム 3 5 5 5 を正面視反時計回りの方向に回転させると、アーム部 3 5 5 5 d 先端のユニット昇降ピン 3 5

50

56aが、軸孔3555cを中心にして上昇する方向へ公転することとなる。このユニット昇降ピン3556aが公転して上昇することで、ユニット昇降ピン3556aが昇降用スリット3540内を上方へ押圧し、裏下前装飾体ユニット3501が上昇することとなる。この裏下前装飾体ユニット3501は、正面視右端部が、スライドベース3558、中間スライダ3559、及び取付スライダ3560を介してユニットベース3550に取付けられていることから、傾くことなく真っ直ぐに上昇する。

#### 【0521】

この裏下前装飾体ユニット3501が上昇するのに伴って、昇降用スリット3540内に挿入されているユニット昇降ピン3556aが、昇降用スリット3540内を正面視左方へ摺動（移動）する。そして、ユニット昇降ピン3556aが、昇降用スリット3540内における下方に突出しているロック突起3540aの最も下方に突出した部位よりも正面視左側へ移動すると、裏下前第二駆動モータ3552の駆動が停止し、ユニット昇降アーム3555の回転（ユニット昇降ピン3556aの公転）も停止して、裏下前装飾体ユニット3501が駆動ユニット3502（装飾体ユニット昇降機構3502A）による上昇端に位置（第一上昇位置）した状態となる（図131（b）を参照）。

#### 【0522】

この状態では、ユニット昇降アーム3555のアーム部3555dの先端（ユニット昇降ピン3556a）が、ユニット昇降アーム3555の回転中心（軸孔3555c）に対して正面視右上に位置していることから、裏下前装飾体ユニット3501の重量により、アーム部3555dの先端にはユニット昇降アーム3555を正面視時計回りの方向へ回転させようとする回転モーメントが作用している。そして、図130（c）に示すように、昇降用スリット3540の上辺におけるユニット昇降ピン3556aが当接しているロック突起3540aの正面視左側面では、当接している部位よりも右側の部位が、ユニット昇降ピン3556aの旋回範囲の境界線L（図中二点鎖線で示す）の内側に侵入しているため、ロック突起3540aが下方へ移動するように公転するには、その侵入している部位が旋回範囲の境界線L外側へ移動するようにロック突起3540a（裏下前装飾体ユニット3501）を、裏下前装飾体ユニット3501の重量に抗して上方に移動させなければならず、ユニット昇降ピン3556aに作用する回転モーメントが打ち消されて、ユニット昇降アーム3555が正面視時計回りの方向に回転することなく、上昇端に位置したままの状態を維持（ロック）される。

#### 【0523】

昇降ユニット3502により裏下前装飾体ユニット3501を上昇端に位置させた状態では、遊技盤5に組立てた状態で、裏下前装飾体ユニット3501の略全体が、正面視でセンター役物2500の枠内に位置した状態となり、遊技者側から裏下前第一装飾体3510の第一表装飾部材3511の装飾を良好に視認させることができる。

#### 【0524】

続いて、裏下前装飾体ユニット3501を上昇端に位置させた状態で、裏下前第二装飾体3520の裏下前第一駆動モータ3528により、第一駆動ギア3529、伝達第一ギア3530、伝達第二ギア3531、及び第一昇降ギア3532を介して、装飾体昇降アーム3533を、右側面視時計回りの方向に回転させると、装飾体昇降アーム3533のスリット3533aにより、スリット3533a内に挿入されている裏下前第一装飾体3510の装飾体昇降ピン3515が前方に押圧され、裏下前第一装飾体3510の下辺が前方且つ上方へ移動するように、第一ヒンジ部3514及び第二ヒンジ部3524を中心に裏下前第一装飾体3510がヒンジ回転することとなる。

#### 【0525】

そして、装飾体昇降アーム3533が右側面視時計回りの方向に約180度回転すると、裏下前第一駆動モータ3528の回転が停止し、裏下前第一装飾体3510が裏下前第二装飾体3520の上方に位置した状態となる（上昇位置、或は、開位置）。この状態では、当初前方を向いていた裏下前第一装飾体3510の第一表装飾部材3511が、後方を向いた状態となり、代わりに、後方を向いて裏下前第二装飾体3520の第二装飾部材

3 5 2 1 と対面していた第二裏装飾部材 3 5 1 2 が、第二装飾部材 3 5 2 1 の上方で前面が第二装飾部材 3 5 2 1 と略同一面上に位置して前方を向いている。これにより、第一裏装飾部材 3 5 1 2 の装飾と第二装飾部材 3 5 2 1 の装飾とが合体して一つの大きな装飾（「和了」の文字の装飾）を形成している状態となる（図 1 3 1（c）を参照）。

#### 【0 5 2 6】

裏下前装飾体ユニット 3 5 0 1 を上昇させると共に、裏下前第一装飾体 3 5 1 0 を上昇するヒンジ回転させて開いた状態では、遊技盤 5 に組立てた状態で、正面視において、センター役物 2 5 0 0 の枠内（メイン液晶表示装置 1 6 0 0 の表示画面）の略下半分を裏下前第一装飾体 3 5 1 0 と裏下前第二装飾体 3 5 2 0 とで閉鎖したような状態となる（図 1 4 1 を参照）。

10

#### 【0 5 2 7】

このように、裏下前可動演出ユニット 3 5 0 0 は、裏下前第二駆動モータ 3 5 5 2 に通電していなくても、裏下前装飾体ユニット 3 5 0 1 を上昇端の位置に停止させたままの状態でも維持することができるため、裏下前第二駆動モータ 3 5 5 2 に作用する負荷を低減させることができる。また、上昇方向に公転しているユニット昇降ピン 3 5 5 6 a の途中でロックするようにしているため、裏下前装飾体ユニット 3 5 0 1 を上昇端の位置でロックする際に、裏下前装飾体ユニット 3 5 0 1 が下がるような不自然な動きをすることはなく、裏下前装飾体ユニット 3 5 0 1 の動きを遊技者に楽しませることができる。

#### 【0 5 2 8】

また、裏下前装飾体ユニット 3 5 0 1 において、裏下前第一装飾体 3 5 1 0 を上昇させる動作として、左右に延びた軸線に対してヒンジ回転させて、上昇させるようにしているため、直線的にスライドさせるようにした場合と比較して、遊技者側から見える裏下前第一装飾体 3 5 1 0 の部位が刻々と変化することから、目立たせることができ、遊技者の関心を強く引き付けることができると共に、裏下前第一装飾体 3 5 1 0 をヒンジ回転させて開くことで、通常の状態では見ることができない裏下前第一装飾体 3 5 1 0 の第一裏装飾部材 3 5 1 2 や裏下前第二装飾体 3 5 2 0 の第二装飾部材 3 5 2 1 を見せることができ、遊技者を驚かせることができる。

20

#### 【0 5 2 9】

##### [ 5 - 1 0 . 遊技盤における演出 ]

次に、本実施形態の遊技盤 5 における主な可動演出について、主に図 1 3 2 乃至図 1 4 1 を参照して詳細に説明する。図 1 3 2 は、裏ユニットの裏下後可動演出ユニットにおいて裏下後第一装飾体及び裏下後第二装飾体を通常的位置で一緒に回転させて第二装飾面を正面に向けた状態で示す遊技盤の正面図である。図 1 3 3 は、裏ユニットの裏下後可動演出ユニットの裏下後第一装飾体と裏下後第二装飾体とを閉じて裏下後第一装飾体の第一装飾面を正面に向けた状態で遊技領域内の左右方向略中央にスライド移動させると共に、裏上左可動演出ユニットの裏上左第一装飾体と裏上左第二装飾体とを遊技領域内の左右方向略中央にスライド移動させた状態で示す遊技盤の正面図である。図 1 3 4 は、図 1 3 3 の状態から裏下後可動演出ユニットの裏下後第一装飾体をヒンジ回転させて開いて裏下後第一装飾体と裏下後第二装飾体の夫々の第二装飾面を正面に向けると共に、裏上左可動演出ユニットの裏上左第二装飾体をヒンジ回転させて開いて裏上左第一装飾体の固定装飾部材と裏上左第二装飾体の第二装飾部材を正面に向けた状態で示す遊技盤の正面図である。図 1 3 5 は、図 1 3 3 の状態から裏下後可動演出ユニットの裏下後第一装飾体をヒンジ回転させて開いて裏下後第一装飾体と裏下後第二装飾体の夫々の第二装飾面を正面に向けた状態で示す遊技盤の正面図である。

30

40

#### 【0 5 3 0】

図 1 3 6 は、裏ユニットの裏左可動演出ユニットの裏左可動装飾体を正面視右方端の出現位置にスライド移動させた状態で示す遊技盤の正面図である。図 1 3 7 は、裏ユニットにおける裏上中可動演出ユニットの裏上中装飾体ユニットを下降端の位置に移動させると共に裏上中装飾体ユニットを正面視左下がり斜めに延びるように正面視反時計回りの方向に回転させた状態で示す遊技盤の正面図である。図 1 3 8 は、図 1 3 7 の状態から一対

50

の裏上中第一装飾体を離反させて半開きの中間開状態の位置にスライド移動させた状態で示す遊技盤の正面図である。図139は、図138の状態から一对の裏上中第一装飾体を更に離反させて全開状態の位置にスライド移動させた状態で示す遊技盤の正面図である。図140は、裏ユニットの裏下前可動演出ユニットの裏下前装飾体ユニットを上昇端に位置させた状態で示す遊技盤の正面図である。図141は、図140の状態から裏下前第一装飾体をヒンジ回転させて裏下前第二装飾体の上方に上昇させた状態で示す遊技盤の正面図である。

#### 【0531】

本実施形態の遊技盤5は、通常の状態では、図81等に応示するように、センター役物2500の枠内を通して裏ユニット3000の後側に取付けられているメイン液晶表示装置1600の表示画面を、遊技者側（前方）から良好に視認することができる。この通常の状態では、裏ユニット3000の裏下後可動演出ユニット3100のヒンジ回転可能な裏下後第一装飾体3110と裏下後第二装飾体3120とが閉じて裏下後第一装飾体3110の第一装飾面3111のみが遊技者側から視認できるように前方へ向けており、メイン液晶表示装置1600の表示画面の右辺下部の右側に第一装飾面3111のサブ液晶表示装置3114の表示画面が前方に臨んでいる。

10

#### 【0532】

また、通常の状態では、裏ユニット3000の裏上左可動演出ユニット3200の裏上左第一装飾体3210及び裏上左第二装飾体3220が、ヒンジ回転により裏上左第一装飾体3210の固定装飾部材3211の前方に裏上左第二装飾体3220が位置する折畳まれた状態で、左右のスライド方向に対して正面視左方端である裏左中装飾ユニット3050の後方に位置しており、前側が裏左中装飾ユニット3050により遊技者側から視認不能に遮られている。

20

#### 【0533】

更に、通常の状態では、裏ユニットの裏左可動演出ユニット3300の裏左可動装飾体3321が、左右のスライド方向に対して正面視左方端である裏左固定装飾体3310の後方に位置しており、裏左固定装飾体3310の一部がセンター役物2500の枠内を通して僅かに前方に臨んでいる。また、通常の状態では、裏ユニット3000の裏上中可動演出ユニット3400の裏上中装飾体ユニット3410が、メイン液晶表示装置1600の表示画面の上辺よりも上方の上昇端に位置しており、正面視センター役物2500の枠内を通して一部が前方に視認可能に臨んでいる。

30

#### 【0534】

また、通常の状態では、裏ユニット3000の裏下前可動演出ユニット3500の裏下前装飾体ユニット3501において、裏下前第一装飾体3510がヒンジ回転により裏下前第二装飾体3520の前方側に下降するように折畳まれた状態で、裏下前装飾体ユニット3501がセンター役物2500の枠内から前方に臨まないようにメイン液晶表示装置1600の下辺よりも正面視下方の下降端に位置している。

#### 【0535】

この遊技盤5は、第一始動口2002や第二始動口2004に遊技球が受入れられることで抽選される第一特別抽選結果や第二特別抽選結果に応じて、裏ユニット3000の裏下後可動演出ユニット3100、裏上左可動演出ユニット3200、裏左可動演出ユニット3300、裏上中可動演出ユニット3400、及び裏下前可動演出ユニット3500が、所定の演出（可動演出や発光演出）を行う。

40

#### 【0536】

具体的には、例えば、裏ユニット3000の裏下後可動演出ユニット3100を用いた演出として、回転駆動ユニット3130の裏下後第二駆動モータ3137により、裏下後第二装飾体3120を平面視時計回りの方向に回転させて、後方を向いていた第二装飾面3122を正面に向ける（図132を参照）。この際に、閉じられて裏下後第二装飾体3120の前方に位置している裏下後第一装飾体3110が裏下後第二装飾体3120に押されて一緒に回転する。これにより、裏下後第一装飾体3110と共に裏下後第二装飾体

50

3 1 2 0 が、正面視において、メイン液晶表示装置 1 6 0 0 の表示画面の右下隅部の前方に位置し、メイン液晶表示装置 1 6 0 0 に表示されている演出画像の一部を遮ることとなり、裏下後第二装飾体 3 1 2 0 を目立たせることができると共に、裏下後第二装飾体 3 1 2 0 の第二装飾面 3 1 2 2 に施された「天運」の装飾を遊技者に視認させることができ、遊技者に対して何か良いことがあるのではないかとと思わせて遊技に対する期待感を高めさせることができる。

#### 【0 5 3 7】

また、裏ユニット 3 0 0 0 の裏下後可動演出ユニット 3 1 0 0 と裏上左可動演出ユニット 3 2 0 0 とを用いた演出（可動演出）として、裏下後可動演出ユニット 3 1 0 0 では、スライドユニット 3 1 5 0 の裏下後第三駆動モータ 3 1 5 5 により、裏下後第一装飾体 3 1 1 0 と裏下後第二装飾体 3 1 2 0 とを閉じたまま回転駆動ユニット 3 1 3 0 を正面視左方端の位置までスライド移動させると共に、回転駆動ユニット 3 1 3 0 の裏下後第一駆動モータ 3 1 3 4 により裏下後第一装飾体 3 1 1 0 を平面視反時計回りの方向に少し回転させて第一装飾面 3 1 1 1 （サブ液晶表示装置 3 1 1 4）を正面に向ける。これと同時に、裏上左可動演出ユニット 3 2 0 0 では、ライドユニット 3 2 4 0 の裏上左第二駆動モータ 3 2 4 5 により裏上左第一装飾体 3 2 1 0 を、裏上左第二装飾体 3 2 2 0 を裏上左第一装飾体 3 2 1 0 に対して閉じて第一装飾部材 3 2 2 1 を正面に向けたまま、裏上左第二装飾体 3 2 2 0 と一緒に正面視右方端の位置にスライド移動させる（図 1 3 3 を参照）。

#### 【0 5 3 8】

この図 1 3 3 に示す状態では、裏下後可動演出ユニット 3 1 0 0 の裏上左第一装飾体 3 2 1 0 及び裏上左第二装飾体 3 2 2 0 をヒンジ回転させるための上下に延びている軸線と、裏上左可動演出ユニット 3 2 0 0 の裏上左第一装飾体 3 2 1 0 に対して裏上左第二装飾体 3 2 2 0 をヒンジ回転させるための上下に延びている軸線とが、同軸上に位置して遊技領域 5 a の左右方向中央と略一致している。この状態では、裏下後第一装飾体 3 1 1 0 と裏上左第二装飾体 3 2 2 0 とが、正面視においてセンター役物 2 5 0 0 の枠内で斜めに並んだ状態で、メイン液晶表示装置 1 6 0 0 の表示画面の前方に位置している。これにより、裏下後第一装飾体 3 1 1 0 の中央側への移動と、裏上左第二装飾体 3 2 2 0 の出現とにより、遊技者を驚かせることができる。

#### 【0 5 3 9】

そして、裏下後第一装飾体 3 1 1 0 と裏上左第二装飾体 3 2 2 0 を、左右方向の中央に移動させた状態（図 1 3 3 の状態）で、裏下後可動演出ユニット 3 1 0 0 における回転駆動ユニット 3 1 3 0 の裏下後第一駆動モータ 3 1 3 4 により折畳まれている裏下後第一装飾体 3 1 1 0 を、裏下後第二装飾体 3 1 2 0 から前方に開くように平面視時計回りに回転させて、裏下後第二装飾体 3 1 2 0 の左側に裏下後第一装飾体 3 1 1 0 を並べてそれらの第二装飾面 3 1 1 2, 3 1 2 2 を正面に向けると共に、裏上左可動演出ユニット 3 2 0 0 における回転駆動ユニット 3 2 3 0 の裏上左第一駆動モータ 3 2 3 5 により折畳まれている裏上左第二装飾体 3 2 2 0 を、裏上左第一装飾体 3 2 1 0 から前方に開くように平面視反時計回りに回転させて、裏上左第一装飾体 3 2 1 0 の右側に裏上左第二装飾体 3 2 2 0 を並べて固定装飾部材 3 2 1 1 と第二装飾部材 3 2 2 2 を正面に向ける（図 1 3 4 を参照）。

#### 【0 5 4 0】

この図 1 3 4 の状態では、裏下後可動演出ユニット 3 1 0 0 の左右に並んだ裏下後第一装飾体 3 1 1 0 及び裏下後第二装飾体 3 1 2 0 と、裏上左可動演出ユニット 3 2 0 0 の左右に並んだ裏上左第一装飾体 3 2 1 0 及び裏上左第二装飾体 3 2 2 0 とが、正面視においてセンター役物 2 5 0 0 の枠内の中央で上下に並んで合体したような状態となり、メイン液晶表示装置 1 6 0 0 の表示画面の前方を略覆っている。また、正面に向いている裏下後可動演出ユニット 3 1 0 0 の裏下後第一装飾体 3 1 1 0 及び裏下後第二装飾体 3 1 2 0 の第二装飾面 3 1 1 1, 3 1 2 1 と、裏上左可動演出ユニット 3 2 0 0 の裏上左第一装飾体 3 2 1 0 の固定装飾部材 3 2 1 1 及び裏上左第二装飾体 3 2 2 0 の第二装飾部材 3 2 2 2 に、夫々施されている装飾により、縦書きの「雀聖」の文字が遊技者側から視認できるよ

10

20

30

40

50

うになる。これにより、センター役物 2 5 0 0 の枠内（メイン液晶表示装置 1 6 0 0 の表示画面の前方）に、大きな装飾体が現れることとなるため、遊技者に大きなインパクトを与えて、「大当り遊技」等のチャンスの到来を強く示唆させることができ、遊技に対する期待感を高めさせることができる。

#### 【0 5 4 1】

ところで、上記では、裏下後可動ユニット 3 1 0 0 の裏下後第一装飾体 3 1 1 0 と、裏上左可動演出ユニット 3 2 0 0 の裏上左第二装飾体 3 2 2 0 とを、同時に開く演出を説明したが、図 1 3 5 に示すように、裏下後可動演出ユニット 3 1 0 0 の裏下後第一装飾体 3 1 1 0 のみを先に開くようにしても良い。これにより、裏下後可動演出ユニット 3 1 0 0 の裏下後第一装飾体 3 1 1 0 と裏下後第二装飾体 3 1 2 0 とを先にヒンジ回転により開いてそれらの第二装飾面 3 1 1 2, 3 1 2 2 を正面に向けると、「聖」の文字が先に見えるようになる。この際に、「聖」の文字の上側に「一」のような切出装飾 3 1 7 0 が施されているため、遊技者に対して、この上側に切出装飾 3 1 7 0 を完成させるべき組となる装飾（切出装飾 3 2 6 0）があることを認識させることができ、その組となる装飾が現れるか否か（裏上左第二装飾体 3 2 2 0 がヒンジ回転して開くか否か）で、遊技者をハラハラ・ドキドキさせることが可能となり、遊技者の期待感を高めさせることができる。

#### 【0 5 4 2】

また、裏ユニット 3 0 0 0 の裏左可動演出ユニット 3 3 0 0 を用いた演出としては、裏左駆動ユニット 3 3 3 0 の裏左駆動モータ 3 3 3 3 により裏左可動装飾体 3 3 2 0 を正面視右方の出現位置にスライド移動させる。この状態では、裏左固定装飾体 3 3 1 0 の真後ろに位置していた枠状の裏左可動装飾体 3 3 2 0 の大半が、センター役物 2 5 0 0 の枠内で正面視において裏左固定装飾体 3 3 1 0 の右方に位置して遊技者側から視認可能な状態となる（図 1 3 6 を参照）。この状態で、後方に配置されているメイン液晶表示装置 1 6 0 0 の表示画面における裏左可動装飾体 3 3 2 0 の枠内と対応する領域に、所定の演出画像を表示させると、遊技者に対して、恰も演出画像が裏左可動装飾体 3 3 2 0 の枠内に表示されているように錯覚させることができる。また、この裏左可動装飾体 3 3 2 0 は、図示するように、裏下後可動演出ユニット 3 1 0 0 における裏下後第一装飾体 3 1 1 0 と同じ大きさで同じ装飾が施されていることから、裏左可動装飾体 3 3 2 0 を出現させると、右側の裏下後第一装飾体 3 1 1 0（サブ液晶表示装置 3 1 1 4）と組となるように左側にも別の液晶表示装置が出現したように錯覚させて裏左可動装飾体 3 3 2 0 と裏下後第一装飾体 3 1 1 0 とに夫々表示される演出画像を大いに楽しませることができる。

#### 【0 5 4 3】

更に、裏ユニット 3 0 0 0 の裏上中可動演出ユニット 3 4 0 0 を用いた演出としては、裏上中駆動ユニット 3 4 4 0 の裏上中第二駆動モータ 3 4 4 3 により裏上中回転ユニット 3 4 6 0 を正面視反時計回りの方向に回転させて、その先端に取付けられている裏上中装飾体ユニット 3 4 1 0 を下降端に位置させると共に、裏上中回転ユニット 3 4 6 0 の裏上中第三駆動モータ 3 4 6 3 により裏上中装飾体ユニット 3 4 1 0 を反時計回りの方向の回転端まで回転させる。この状態では、裏上中装飾体ユニット 3 4 1 0 の中央が、正面視においてセンター役物 2 5 0 0 の枠内の略中央に位置しており、裏上中装飾体ユニット 3 4 1 0 がその右端側が上がった斜めに延びた状態となっている（図 1 3 7）。これにより、メイン液晶表示装置 1 6 0 0 の表示画面よりも上方に位置していた裏上中装飾体ユニット 3 4 1 0 が、回転しながら中央の位置に下降するため、その動きにより遊技者を裏上中装飾体ユニット 3 4 1 0 に注目させることができ、「麻雀」の「千点棒」を想起させる形態の裏上中装飾体ユニット 3 4 1 0 の移動により、何か良いことがあるのではないかと感ぜて遊技に対する期待感を高めさせることができる。

#### 【0 5 4 4】

そして、図 1 3 7 に示すように、裏上中装飾体ユニット 3 4 1 0 を下降端に位置させて斜めに延びた状態から、裏上中装飾体ユニット 3 4 1 0 の裏上中第一駆動モータ 3 4 2 0 により閉じている一对の裏上中第一装飾体 3 4 1 1 を互いに離反する方向にスライドさせて中間開状態とする。この状態では、図 1 3 8 に示すように、一对の裏上中第一装飾体 3

4 1 1 同士の間から、裏上中第二装飾体 3 4 1 2 の中央装飾部 3 4 1 2 a と四つの中央横装飾部 3 4 1 2 b とが、前方へ臨んだ状態となるため、遊技者に対して「麻雀」の「五千点棒」を想起させることができ、「大当り遊技」が発生する可能性が高まったように思わせて、期待感をより高めさせることができる。

#### 【0 5 4 5】

また、図 1 3 8 の状態から、裏上中第一駆動モータ 3 4 2 0 により、一对の裏上中第一装飾体 3 4 1 1 を更に離反する方向にスライドさせて全開状態とすると、図 1 3 9 に示すように、一对の裏上中第一装飾体 3 4 1 1 同士の間から、裏上中第二装飾体 3 4 1 2 の中央装飾部 3 4 1 2 a、中央横装飾部 3 4 1 2 b、中間装飾部 3 4 1 2 c、及び端装飾部 3 4 1 2 d のすべてが前方に臨んだ状態となるため、遊技者に「麻雀」の「万点棒」を想起させることができ、抽選された第一特別抽選結果又は第二特別抽選結果が「大当り」であることを確信させることが可能となり、遊技者の興味を高めさせることができる。

10

#### 【0 5 4 6】

また、裏ユニット 3 0 0 0 の裏下前可動演出ユニット 3 5 0 0 を用いた演出としては、裏下前第一装飾体 3 5 1 0 を裏下前第二装飾体 3 5 2 0 の前方にヒンジ回転して折畳んだままの状態、昇降ユニット 3 5 0 2 の裏下前第二駆動モータ 3 5 5 2 により裏下前装飾体ユニット 3 5 0 1 を下降端の位置から上昇端の位置へ上昇させる。昇降ユニット 3 5 0 2 により裏下前装飾体ユニット 3 5 0 1 を上昇端に位置させた状態では、裏下前装飾体ユニット 3 5 0 1 の略全体が、正面視でセンター役物 2 5 0 0 の枠内に位置した状態となり、遊技者側から裏下前第一装飾体 3 5 1 0 の第一表装飾部材 3 5 1 1 の装飾が良好に視認することができる（図 1 4 0 を参照）。これにより、下方から裏下前第一装飾体 3 5 1 0 が上昇してメイン液晶表示装置 1 6 0 0 の表示画面の前面下部を覆うため、遊技者にチャンスの到来を示唆させることができ、遊技に対する期待感を高めさせることができる。なお、詳細な図示は省略するが、裏下前第一装飾体 3 5 1 1 の第一表装飾部材 3 5 1 1 には、「麻雀」の「牌」が複数並んだ装飾が施されているため、この第一表装飾部材 3 5 1 1 が上昇して視認可能となることで、遊技者が自分の牌を並べているように錯覚させて楽しむことができる。

20

#### 【0 5 4 7】

そして、昇降ユニット 3 5 0 2 により裏下前装飾体ユニット 3 5 0 1 を上昇端の位置に上昇させた状態で、裏下前第二装飾体 3 5 2 0（装飾体昇降機構 3 5 0 1 A）の裏下前第一駆動モータ 3 5 2 8 により、裏下前第一装飾体 3 5 1 0 が上昇するように左右に延びた軸線に対してヒンジ回転させて、裏下前第二装飾体 3 5 2 0 の上方に位置させると、これまで見えなかった裏下前第二装飾体 3 5 2 0 の第二装飾部材 3 5 2 1 の上部と裏下前第一装飾体 3 5 1 0 の第一裏装飾部材とが上下に並んだ状態となる。この状態では、正面視において、センター役物 2 5 0 0 の枠内（メイン液晶表示装置 1 6 0 0 の表示画面）の略下半分を裏下前第一装飾体 3 5 1 0 と裏下前第二装飾体 3 5 2 0 とで閉鎖しており、第一裏装飾部材 3 5 1 2 の装飾と第二装飾部材 3 5 2 1 の装飾とが合体して一つの大きな装飾（「和了」の文字の装飾）を形成している状態となる（図 1 4 1 を参照）。これにより、複数の「麻雀牌」が左右に並んだ装飾が施された第一表装飾部材 3 5 1 1 が、左右に延びた軸周りにヒンジ回転して「あがり」を意味する「和了」の文字の装飾が現れるため、遊技者に対して抽選された第一特別抽選結果又は第二特別抽選結果が「大当り」であることを確信させることができ、「大当り遊技」の発生に対する期待感により興味を高めさせることができる。

30

40

#### 【0 5 4 8】

##### [ 6. 制御構成 ]

次に、パチンコ機 1 の各種制御を行う制御構成について、図 1 4 2 を参照して説明する。図 1 4 2 は、パチンコ機の制御構成を概略的に示すブロック図である。パチンコ機 1 の主な制御構成は、図示するように、遊技機 5 に取付けられる主制御基板 1 3 1 0 及び周辺制御基板 1 5 1 0 と、本体枠 4 に取付けられる払出制御基板 9 5 1 と、から構成されており、夫々の制御が分担されている。主制御基板 1 3 1 0 は、遊技動作（遊技の進行）を制

50

御する。周辺制御基板 1 5 1 0 は、主制御基板 1 3 1 0 からのコマンドに基いて遊技中の各種演出を制御する周辺制御部 1 5 1 1 と、周辺制御部 1 5 1 1 からのコマンドに基いてメイン液晶表示装置 1 6 0 0 や上皿液晶表示装置 2 4 4 等での演出画像の表示を制御する液晶表示制御部 1 5 1 2 と、を備えている。払出制御基板 9 5 1 は、遊技球の払出し等を制御する払出制御部 9 5 2 と、ハンドルレバー 5 0 4 の回転操作による遊技球の発射を制御する発射制御部 9 5 3 と、を備えている。

#### 【0 5 4 9】

##### 〔6-1. 主制御基板〕

遊技の進行を制御する主制御基板 1 3 1 0 は、詳細な図示は省略するが、各種処理プログラムや各種コマンドを記憶する R O M や一時的にデータを記憶する R A M 等が内蔵されるマイクロプロセッサである主制御 M P U と、入出力デバイス（I / O デバイス）としての主制御 I / O ポートと、各種検出スイッチからの検出信号が入力される主制御入力回路と、各種ソレノイドを駆動するための主制御ソレノイド駆動回路と、主制御 M P U に内蔵されている R A M に記憶された情報を完全に消去するための R A M クリアスイッチと、を備えている。主制御 M P U は、その内蔵された R O M や R A M のほかに、その動作（システム）を監視するウォッチドックタイマや不正を防止するための機能等も内蔵されている。

10

#### 【0 5 5 0】

主制御基板 1 3 1 0 の主制御 M P U は、第一始動口 2 0 0 2 に受入れられた遊技球を検出する第一始動口センサ 2 1 0 4、第二始動口 2 0 0 4 に受入れられた遊技球を検出する第二始動口センサ 2 5 5 1、一般入賞口 2 0 0 1 に受入れられた遊技球を検出する一般入賞口センサ 3 0 1 5、ゲート部 2 0 0 3 を通過した遊技球を検知するゲートセンサ 2 5 4 7、第一大入賞口 2 0 0 5 に受入れられた遊技球を検知する第一大入賞口センサ 2 1 1 4、第二大入賞口 2 0 0 6 としての第二上大入賞口 2 0 0 6 a 及び第二下大入賞口 2 0 0 6 b に受入れられた遊技球を検知する第二上大入賞口センサ 2 5 5 4 及び第二下大入賞口センサ 2 5 5 7、及び遊技領域 5 a 内における不正な磁気を検知する磁気検出センサ、等からの検出信号が夫々主制御 I / O ポートを介して入力される。

20

#### 【0 5 5 1】

主制御 M P U は、これらの検出信号に基づいて、主制御 I / O ポートから主制御ソレノイド駆動回路に制御信号を出力することにより、始動口ソレノイド 2 5 5 0、第一アタッカソレノイド 2 1 1 3、第二上アタッカソレノイド 2 5 5 3、及び第二下アタッカソレノイド 2 5 5 6 に駆動信号を出力したり、主制御 I / O ポートから機能表示ユニット 1 4 0 0 の第一特別図柄表示器、第二特別図柄表示器、第一特別図柄記憶表示器、第二特別図柄記憶表示器、普通図柄表示器、普通図柄記憶表示器、遊技状態表示器、ラウンド表示器、等に駆動信号を出力したりする。

30

#### 【0 5 5 2】

なお、本実施形態において、第一始動口センサ 2 1 0 4、第二始動口センサ 2 5 5 1、ゲートセンサ 2 5 4 7、第一大入賞口センサ 2 1 1 4、第二上大入賞口センサ 2 5 5 4、及び第二下大入賞口センサ 2 5 5 7 には、非接触タイプの電磁式の近接スイッチを用いているのに対して、一般入賞口センサ 3 0 1 5 には、接触タイプの O N / O F F 動作式のメカニカルスイッチを用いている。これは、遊技球が、第一始動口 2 0 0 2 や第二始動口 2 0 0 4 に頻繁に入球すると共に、ゲート部 2 0 0 3 を頻繁に通過するため、第一始動口センサ 2 1 0 4、第二始動口センサ 2 5 5 1、及びゲートセンサ 2 5 4 7 による遊技球の検出も頻繁に発生する。このため、第一始動口センサ 2 1 0 4、第二始動口センサ 2 5 5 1、及びゲートセンサ 2 5 4 7 には、耐久性が高く寿命の長い近接スイッチを用いている。また、遊技者にとって有利となる有利遊技状態（「大当たり」遊技、等）が発生すると、第一大入賞口 2 0 0 5 や第二大入賞口 2 0 0 6 が開放されて遊技球が頻繁に入球するため、第一大入賞口センサ 2 1 1 4、第二上大入賞口センサ 2 5 5 4、及び第二下大入賞口センサ 2 5 5 7 による遊技球の検出も頻繁に発生する。このため、第一大入賞口センサ 2 1 1 4、第二上大入賞口センサ 2 5 5 4、及び第二下大入賞口センサ 2 5 5 7 にも、耐久性が高

40

50

く寿命の長い近接スイッチを用いている。これに対して、遊技球が頻繁に入球しない一般入賞口2001には、一般入賞口センサ3015による検出も頻繁に発生しない。このため、一般入賞口センサ3015には、近接スイッチより寿命が短いメカニカルスイッチを用いている。

#### 【0553】

また、主制御MPUは、遊技に関する各種情報（遊技情報）及び払出しに関する各種コマンド等を払出制御基板951に送信したり、この払出制御基板951からのパチンコ機1の状態に関する各種コマンド等を受信したりする。更に、主制御MPUは、メイン液晶表示装置1600等で実行される遊技演出の制御に関する各種コマンド及びパチンコ機1の状態に関する各種コマンドを、主制御I/Oポートを介して周辺制御基板1510の周辺制御部1511に送信したりする。なお、主制御MPUは、その詳細な説明は後述するが、払出制御基板951からパチンコ機1の状態に関する各種コマンドを受信すると、これらの各種コマンドを整形して周辺制御部1511に送信する。

#### 【0554】

主制御基板1310には、詳細な説明は後述するが、電源基板ボックス930内の電源基板から各種電圧が供給されている。この主制御基板1310に各種電圧を供給する電源基板は、電源遮断時にでも所定時間、主制御基板1310に電力を供給するためのバックアップ電源としての電気二重層キャパシタ（以下、単に「キャパシタ」と記載する。）を備えている。このキャパシタにより主制御MPUは、電源遮断時にでも電源断時処理において各種情報をRAMに記憶することができる。この記憶した各種情報は、電源投入時に主制御基板1310のRAMクリアスイッチが操作されると、RAMから完全に消去（クリア）される。このRAMクリアスイッチの操作信号（検出信号）は、払出制御基板951にも出力される。

#### 【0555】

また、主制御基板1310には、停電監視回路が設けられている。この停電監視回路は、電源基板から供給される各種電圧の低下を監視しており、それらの電圧が停電予告電圧以下となると、停電予告として停電予告信号を出力する。この停電予告信号は、主制御I/Oポートを介して主制御MPUに入力される他に、払出制御基板951等にも出力されている。

#### 【0556】

##### 〔6-2. 払出制御基板〕

遊技球の払出し等を制御する払出制御基板951は、詳細な図示は省略するが、払出しに関する各種制御を行う払出制御部952と、発射ソレノイド682による発射制御を行うとともに、球送りソレノイド551による球送り制御を行う発射制御部953と、パチンコ機1の状態を表示するエラーLED表示器と、エラーLED表示器に表示されているエラーを解除するためのエラー解除スイッチと、球タンク802、タンクレール803、球誘導ユニット820、及び払出装置830内の遊技球を、パチンコ機1の外部へ排出して球抜き動作を開始するための球抜きスイッチと、を備えている。

#### 【0557】

##### 〔6-2a. 払出制御部〕

払出制御基板951における払出しに関する各種制御を行う払出制御部952は、詳細な図示は省略するが、各種処理プログラムや各種コマンドを記憶するROMや一時的にデータを記憶するRAM等が内蔵されるマイクロプロセッサである払出制御MPUと、I/Oデバイスとしての払出制御I/Oポートと、払出制御MPUが正常に動作しているか否かを監視するための外部WDT（外部ウォッチドックタイマ）と、払出装置830の払出モータ834に駆動信号を出力するための払出モータ駆動回路と、払出しに関する各種検出スイッチからの検出信号が入力される払出制御入力回路と、を備えている。払出制御MPUには、その内蔵されたROMやRAMのほかに、不正を防止するため機能等も内蔵されている。

#### 【0558】

払出制御部 952 の払出制御 M P U は、主制御基板 1310 からの遊技に関する各種情報（遊技情報）及び払い出しに関する各種コマンドを払出制御 I / O ポートを通じてシリアル方式で受信したり、主制御基板 1310 からの R A M クリアスイッチの操作信号（検出信号）が払出制御 I / O ポートを通じて入力されたりする他に、満タン検知センサ 535 からの検出信号が入力されたり、球切れ検知センサ 827、払出検知センサ 842、及び羽根回転検知センサ 840 からの検出信号が入力される。

#### 【0559】

払出装置 830 の球切れ検知センサ 827、払出検知センサ 842、及び羽根回転検知センサ 840 からの検出信号は、払出制御入力回路に入力され、払出制御 I / O ポートを通じて払出制御 M P U に入力される。

10

#### 【0560】

また、本体枠 4 に対する扉枠 3 の開放を検出する扉枠開放スイッチ、及び外枠 2 に対する本体枠 4 の開放を検出する本体枠開放スイッチからの検出信号は、払出制御入力回路に入力され、払出制御 I / O ポートを通じて払出制御 M P U に入力される。

#### 【0561】

また、ファールカバーユニット 520 の満タン検知センサ 535 からの検出信号は、払出制御入力回路に入力され、払出制御 I / O ポートを通じて払出制御 M P U に入力される。

#### 【0562】

払出制御 M P U は、払出モータ 834 を駆動するための駆動信号を、払出制御 I / O を介して払出モータ 834 に出力したり、パチンコ機 1 の状態をエラー L E D 表示器に表示するための信号を、払出制御 I / O ポートを通じてエラー L E D 表示器に出力したり、パチンコ機 1 の状態を示すためのコマンドを、払出制御 I / O ポートを通じて主制御基板 1310 にシリアル方式で送信したり、実際に払出した遊技球の球数を払出制御 I / O ポートを通じて外部端子板に出力したりする。この外部端子板は、遊技ホール側に設置されたホールコンピュータに接続されている。このホールコンピュータは、パチンコ機 1 が払出した遊技球の球数やパチンコ機 1 の遊技情報等を把握することにより遊技者の遊技を監視している。

20

#### 【0563】

エラー L E D 表示器は、セグメント表示器であり、英数字や図形等を表示してパチンコ機 1 の状態を表示している。エラー L E D 表示器が表示して報知する内容としては、次のようなものがある。例えば、図形「一」が表示されているときには「正常」である旨を報知し、数字「0」が表示されているときには「接続異常」である旨（具体的には、主制御基板 1310 と払出制御基板 951 との基板間の電氣的な接続に異常が生じている旨）を報知し、数字「1」が表示されているときには「球切れ」である旨（具体的には、球切れ検知センサ 827 からの検出信号に基づいて払出装置 830 内に遊技球がない旨）を報知し、数字「2」が表示されているときには「球がみ」である旨（具体的には、羽根回転検知センサ 840 からの検出信号に基づいて払出装置 830 の払出通路 381 d、382 d において払出羽根 839 と遊技球とがかみ合っ払出羽根 839 が回転困難となっている旨）を報知し、数字「3」が表示されているときには「計数スイッチエラー」である旨（具体的には、払出検知センサ 842 からの検出信号に基づいて払出検知センサ 842 に不具合が生じている旨）を報知し、数字「5」が表示されているときには「リトライエラー」である旨（具体的には、払出し動作のリトライ回数が予め設定された上限値に達した旨）を報知し、数字「6」が表示されているときには「満タン」である旨（具体的には、満タン検知センサ 535 からの検出信号に基づいてファールカバーユニット 520 内に貯留された遊技球で満タンである旨）を報知し、数字「7」が表示されているときには「C R 未接続」である旨（払出制御基板 951 から C R ユニットまでに亘るいずれかにおいて電氣的な接続が切断されている旨）を報知し、数字「9」が表示されているときには「ストック中」である旨（具体的には、まだ払出していない遊技球の球数が予め定めた球数に達している旨）を報知している。

30

40

50

## 【0564】

球貸ボタン332からの遊技球の球貸要求信号、及び返却ボタン333からのプリペイドカードの返却要求信号は、CRユニットに入力される。CRユニットは、球貸要求信号に従って貸し出す遊技球の球数を指定した信号を、払出制御基板951にシリアル方式で送信し、この信号が払出制御I/Oポートで受信されて払出制御MPUに入力される。またCRユニットは、貸出した遊技球の球数に応じて挿入されたプリペイドカードの残度を更新するとともに、その残度を表示部334に表示するための信号を出力し、この信号が表示部334に入力されて表示される。

## 【0565】

## [6-2b. 発射制御部]

発射ソレノイド682による発射制御と、球送りソレノイド551による球送制御と、を行う発射制御部953は、詳細に図示は省略するが、発射に関する各種検出スイッチからの検出信号が入力される発射制御入力回路と、定時間毎にクロック信号を出力する発振回路と、このクロック信号に基づいて遊技球を遊技領域5aに向かって打ち出すための発射基準パルスを出力する発射タイミング制御回路と、この発射基準パルスに基づいて発射ソレノイド682に駆動信号を出力する発射ソレノイド駆動回路と、発射基準パルスに基づいて球送りソレノイド551に駆動信号を出力する球送りソレノイド駆動回路と、を備えている。発射タイミング制御回路は、発振回路からのクロック信号に基づいて、1分当たり100個の遊技球が遊技領域5aに向かって打ち出されるよう発射基準パルスを生成して発射ソレノイド駆動回路に出力するとともに、発射基準パルスを所定数倍した球送基準パルスを生成して球送りソレノイド駆動回路に出力する。

## 【0566】

ハンドルユニット500関係では、ハンドルレバー504に手のひらや指が触れているか否かを検出する接触検知センサ509、及び遊技者の意志によって遊技球の打ち出しを強制的に停止するか否かを検出するストップボタンからの検出信号は、発射制御入力回路に入力された後に、発射タイミング制御回路に入力される。またCRユニットとCRユニット接続端子板とが電氣的に接続されると、CR接続信号として発射制御入力回路に入力され、発射タイミング制御回路に入力される。ハンドルレバー504の回転位置に応じて遊技球を遊技領域5aに向かって打ち出す強度を電氣的に調節するハンドル操作センサ507からの信号は、発射ソレノイド駆動回路に入力され。

## 【0567】

この発射ソレノイド駆動回路は、ハンドル操作センサ507からの信号に基づいて、ハンドルレバー504の回転位置に見合う打ち出し強度で遊技球を遊技領域5aに向かって打ち出すための駆動電流を、発射基準パルスが入力されたことを契機として、発射ソレノイド682に出力する。一方、球送りソレノイド駆動回路は、球送基準パルスが入力されたことを契機として、球送りソレノイド551に一定電流を出力することにより、皿ユニット200の上皿201に貯留された遊技球を球送りユニット540内に1球受入れ、その球送基準パルスの入力終了したことを契機として、その一定電流の出力を停止することにより受入れた遊技球を打球発射装置680側へ送る。このように、発射ソレノイド駆動回路から発射ソレノイド682に出力される駆動電流は可変に制御されるのに対して、球送りソレノイド駆動回路から球送りソレノイド551に出力される駆動電流は一定に制御されている。

## 【0568】

なお、払出制御基板951に各種電圧を供給する電源基板は、電源遮断時にでも所定時間、主制御基板1310に電力を供給するためのバックアップ電源としてのキャパシタを備えている。このキャパシタにより払出制御MPUは、電源遮断時にでも電源断時処理において各種情報を払出制御基板951のRAMに記憶することができる。この記憶した各種情報は、電源投入時に主制御基板1310のRAMクリアスイッチが操作されると、払出制御基板951のRAMから完全に消去(クリア)される。

## 【0569】

## 〔 6－3．周辺制御基板〕

周辺制御基板 1 5 1 0 は、図 1 4 2 に示すように、主制御基板 1 3 1 0 からのコマンドに基づいて演出制御を行う周辺制御部 1 5 1 1 と、この周辺制御部 1 5 1 1 からの制御データに基づいてメイン液晶表示装置 1 6 0 0、サブ液晶表示装置 3 1 1 4 や上皿液晶表示装置 2 4 4 の描画制御を行う液晶表示制御部 1 5 1 2 と、を備えている。

## 【 0 5 7 0 】

## 〔 6－3 a．周辺制御部〕

周辺制御基板 1 5 1 0 における演出制御を行う周辺制御部 1 5 1 1 は、詳細な図示は省略するが、マイクロプロセッサとしての周辺制御 M P U と、各種処理プログラムや各種コマンドを記憶する周辺制御 R O M と、高音質の演奏を行う音源 I C と、この音源 I C が参照する音楽及び効果音等の音情報が記憶されている音 R O M と、を備えている。

## 【 0 5 7 1 】

周辺制御 M P U は、パラレル I / O ポート、シリアル I / O ポート等を複数内蔵しており、主制御基板 1 3 1 0 から各種コマンドを受信すると、この各種コマンドに基づいて、遊技盤 5 の各装飾基板に設けられたカラー L E D 等への点灯信号、点滅信号又は階調点灯信号を出力するための遊技盤側発光データをランプ駆動基板用シリアル I / O ポートから演出駆動基板 3 0 4 3 に送信したり、遊技盤 5 に設けられた各種演出ユニットを作動させる駆動モータへの駆動信号を出力するための遊技盤側駆動データを遊技盤装飾駆動基板用シリアル I / O ポートから演出駆動基板 3 0 4 3 に送信したり、扉枠 3 に設けられた加振装置 2 4 2 や扉右下駆動モータ 2 7 2 等の電氣的駆動源への駆動信号を出力するための扉側駆動データと、扉枠 3 の各装飾基板に設けられたカラー L E D 等への点灯信号、点滅信号又は階調点灯信号を出力するための扉側発光データと、から構成される扉側駆動発光データを枠装飾駆動基板用シリアル I / O ポートから扉枠 3 側に送信したり、メイン液晶表示装置 1 6 0 0 や上皿液晶表示装置 2 4 4 に表示させる画面を示す制御データ（表示コマンド）を液晶制御部用シリアル I / O ポートから液晶表示制御部 1 5 1 2 に送信したり、するほかに、音 R O M から音情報を抽出するための制御信号（音コマンド）を音源 I C に出力したりする。

## 【 0 5 7 2 】

遊技盤 5 に設けられた各種演出ユニットの位置を検出するための各種位置検出センサからの検出信号は、裏箱の後面に取付けられた演出駆動基板 3 0 4 3 を介して周辺制御 M P U に入力されている。また、扉枠 3 に設けられた演出操作ユニット 2 2 0 のタッチパネル 2 4 6、演出ボタン押圧センサ 2 5 8 からの検出信号は、周辺制御 M P U に入力されている。

## 【 0 5 7 3 】

また周辺制御 M P U は、液晶表示制御部 1 5 1 2 が正常に動作している旨を伝える信号（動作信号）が液晶表示制御部 1 5 1 2 から入力されており、この動作信号に基づいて液晶表示制御部 1 5 1 2 の動作を監視している。

## 【 0 5 7 4 】

音源 I C は、周辺制御 M P U からの制御データ（音コマンド）に基づいて音 R O M から音情報を抽出し、扉枠 3 や本体枠 4 等に設けられたスピーカ 9 2 1 等から各種演出に合わせた音楽及び効果音等が流れるように制御を行う。なお、周辺制御基板 1 5 1 0 が収容された周辺制御基板ボックス 1 5 2 0 から後方へ突出しているボリュームを回転操作することで、音量を調整することができるようになっている。本実施形態では、扉枠 3 側の複数のスピーカと本体枠 4 の低音用のスピーカ 9 2 1 とに、音情報としての音響信号（例えば、2 c h ステレオ信号、4 c h ステレオ信号、2 . 1 c h サラウンド信号、或いは、4 . 1 c h サラウンド信号、等）を送ることで、従来よりも臨場感のある音響効果（音響演出）を提示することができる。

## 【 0 5 7 5 】

なお、周辺制御部 1 5 1 1 は、周辺制御 M P U に内蔵された内蔵 W D T（ウォッチドックタイマ）のほかに、図示しない、外部 W D T（ウォッチドックタイマ）も備えており、

周辺制御MPUは、内蔵WDTと外部WDTとを併用して自身のシステムが暴走しているか否かを診断している。

#### 【0576】

この周辺制御MPUから液晶表示制御部1512に出力される表示コマンドはシリアル入出力ポートにより行われ、本実施形態では、ビットレート（単位時間あたりに送信できるデータの大きさ）として19.2キロ（k）ビーピーエス（bits per second、以下、「bps」と記載する）が設定されている。一方、周辺制御MPUから裏箱の後面に取付けられた演出駆動基板3043に出力される、初期データ、扉枠側点灯点滅コマンド、遊技盤側点灯点滅コマンド、可動体駆動コマンド、表示コマンドと異なる複数のシリアル入出力ポートにより行われ、本実施形態では、ビットレートとして250k bpsが設定されている。

10

#### 【0577】

この演出駆動基板3043は、受信した扉枠側点灯点滅コマンドに基いた点灯信号又は点滅信号を、扉枠3に備えられた各装飾基板のLEDに出力したり、受信した遊技盤側点灯点滅コマンドに基いた点灯信号又は点滅信号を遊技盤5に備えられた各装飾基板のLEDに出力したりする。

#### 【0578】

また、演出駆動基板3043は、受信した駆動コマンドに基いた駆動信号を、扉枠3に備えられた加振装置242及び扉右下駆動モータ272や、遊技盤5に備えられた各駆動モータ等に出力したりする。

20

#### 【0579】

##### [6-4. 演出表示制御部]

次に、周辺制御基板1510におけるメイン液晶表示装置1600、サブ液晶表示装置3114や上皿液晶表示装置244の描画制御を行う液晶表示制御部1512は、詳細な図示は省略するが、マイクロプロセッサとしての表示制御MPUと、各種処理プログラム、各種コマンド及び各種データを記憶する表示制御ROMと、メイン液晶表示装置1600や上皿液晶表示装置244を表示制御するVDP（Video Display Processorの略）と、メイン液晶表示装置1600、サブ液晶表示装置3114や上皿液晶表示装置244に表示される画面の各種データを記憶する画像ROMと、この画像ROMに記憶されている各種データが転送されてコピーされる画像RAMと、を備えている。

30

#### 【0580】

この表示制御MPUは、パラレルI/Oポート、シリアルI/Oポート等を内蔵しており、周辺制御部1511からの制御データ（表示コマンド）に基づいてVDPを制御してメイン液晶表示装置1600、サブ液晶表示装置3114や上皿液晶表示装置244の描画制御を行っている。なお、表示制御MPUは、正常に動作していると、その旨を伝える動作信号を周辺制御部1511に出力する。また表示制御MPUは、VDPから実行中信号が入力されており、この実行中信号の出力が16msごとに停止されたことを契機として、割り込み処理を行っている。

#### 【0581】

40

表示制御ROMは、メイン液晶表示装置1600、サブ液晶表示装置3114や上皿液晶表示装置244に描画する画面を生成するための各種プログラムのほかに、周辺制御部1511からの制御データ（表示コマンド）と対応するスケジュールデータ、その制御データ（表示コマンド）と対応する非常駐領域転送スケジュールデータ等を複数記憶している。スケジュールデータは、画面の構成を規定する画面データが時系列に配列されて構成されており、メイン液晶表示装置1600、サブ液晶表示装置3114や上皿液晶表示装置244に描画する画面の順序が規定されている。非常駐領域転送スケジュールデータは、画像ROMに記憶されている各種データを画像RAMの非常駐領域に転送する際に、その順序を規定する非常駐領域転送データが時系列に配列されて構成されている。この非常駐領域転送データは、スケジュールデータの進行に従ってメイン液晶表示装置1600、

50

サブ液晶表示装置 3 1 1 4 や上皿液晶表示装置 2 4 4 に描画される画面データを、前もって、画像 ROM から画像 RAM の非常駐領域に各種データを転送する順序が規定されている。

#### 【0582】

表示制御 MPU は、周辺制御部 1 5 1 1 からの制御データ（表示コマンド）と対応するスケジュールデータの先頭の画面データを表示制御 ROM から抽出して VDP に出力した後に、先頭の画面データに続く画面データを表示制御 ROM から抽出して VDP に出力する。このように、表示制御 MPU は、スケジュールデータに時系列に配列された画面データを、先頭の画面データから 1 つずつ表示制御 ROM から抽出して VDP に出力する。

#### 【0583】

VDP は、表示制御 MPU から出力された画面データが入力されると、この入力された画面データに基づいて画像 RAM からスプライトデータを抽出してメイン液晶表示装置 1 6 0 0、サブ液晶表示装置 3 1 1 4 や上皿液晶表示装置 2 4 4 に表示する描画データを生成し、この生成した描画データを、メイン液晶表示装置 1 6 0 0、サブ液晶表示装置 3 1 1 4 や上皿液晶表示装置 2 4 4 に出力する。また VDP は、メイン液晶表示装置 1 6 0 0、サブ液晶表示装置 3 1 1 4 や上皿液晶表示装置 2 4 4 が、表示制御 MPU からの画面データを受入れないときに、その旨を伝える実行中信号を表示制御 MPU に出力する。なお、VDP は、ラインバッファ方式が採用されている。この「ラインバッファ方式」とは、メイン液晶表示装置 1 6 0 0、サブ液晶表示装置 3 1 1 4 や上皿液晶表示装置 2 4 4 の左右方向を描画する 1 ライン分の描画データをラインバッファに保持し、このラインバッファに保持した 1 ライン分の描画データを、メイン液晶表示装置 1 6 0 0、サブ液晶表示装置 3 1 1 4 や上皿液晶表示装置 2 4 4 に出力する方式である。

#### 【0584】

画像 ROM には、極めて多くのスプライトデータが記憶されており、その容量が大きくなっている。画像 ROM の容量が大きくなると、つまり、メイン液晶表示装置 1 6 0 0、サブ液晶表示装置 3 1 1 4 や上皿液晶表示装置 2 4 4 に描画するスプライトの数が増えると、画像 ROM のアクセス速度が無視できなくなり、メイン液晶表示装置 1 6 0 0、サブ液晶表示装置 3 1 1 4 や上皿液晶表示装置 2 4 4 に描画する速度に影響することとなる。そこで、本実施形態では、アクセス速度の速い画像 RAM に、画像 ROM に記憶されているスプライトデータを転送してコピーし、この画像 RAM からスプライトデータを抽出している。なお、スプライトデータは、スプライトをビットマップ形式に展開する前のデータである基データであり、圧縮された状態で画像 ROM に記憶されている。

#### 【0585】

ここで、「スプライト」について説明すると、「スプライト」とは、メイン液晶表示装置 1 6 0 0 や上皿液晶表示装置 2 4 4 に、纏まった単位として表示されるイメージである。例えば、メイン液晶表示装置 1 6 0 0、サブ液晶表示装置 3 1 1 4 や上皿液晶表示装置 2 4 4 に、種々の人物（キャラクタ）を表示させる場合には、夫々の人物を描くためのデータを「スプライト」と呼ぶ。これにより、メイン液晶表示装置 1 6 0 0、サブ液晶表示装置 3 1 1 4 や上皿液晶表示装置 2 4 4 に複数人の人物を表示させる場合には、複数のスプライトを用いることとなる。また人物のほかに、背景を構成する家、山、道路等もスプライトであり、背景全体を 1 つのスプライトとすることもできる。これらのスプライトは、画面に配置される位置やスプライト同士が重なる場合の上下関係（以下、「スプライトの重ね合わせの順序」と記載する。）が設定されてメイン液晶表示装置 1 6 0 0、サブ液晶表示装置 3 1 1 4 や上皿液晶表示装置 2 4 4 に描画される。

#### 【0586】

なお、スプライトは縦横それぞれ 6 4 画素の矩形領域を複数張り合わせて構成されている。この矩形領域を描くためのデータを「スプライトキャラクタ」と呼ぶ。小さなスプライトの場合には 1 つのスプライトキャラクタを用いて表現することができるし、人物など比較的大きいスプライトの場合には、例えば横 2 × 縦 3 など配置した合計 6 個のスプライトキャラクタを用いて表現することができる。背景のように更に大きいスプライトの場

10

20

30

40

50

合には更に多数のスプライトキャラクタを用いて表現することができる。このように、スプライトキャラクタの数及び配置は、スプライトごとに任意に指定することができるようになっている。

#### 【0587】

メイン液晶表示装置1600、サブ液晶表示装置3114や上皿液晶表示装置244は、その正面から見て左から右に向かって順次、画素に沿った一方向に画素ごとの表示状態を設定する主走査と、その一方向と交差する方向に主走査を繰り返し行う副走査と、によって駆動される。メイン液晶表示装置1600、サブ液晶表示装置3114や上皿液晶表示装置244は、液晶表示制御部1512から出力された1ライン分の描画データが入力されると、主走査としてメイン液晶表示装置1600、サブ液晶表示装置3114や上皿液晶表示装置244の正面から見て左から右に向かって順次、1ライン分の画素にそれぞれ出力する。そして1ライン分の出力が完了すると、メイン液晶表示装置1600、サブ液晶表示装置3114や上皿液晶表示装置244は、副走査として直下のラインに移行し、同様に次ライン分の描画データが入力されると、この次ライン分の描画データに基づいて主走査としてメイン液晶表示装置1600、サブ液晶表示装置3114や上皿液晶表示装置244の正面から見て左から右に向かって順次、1ライン分の画素にそれぞれ出力する。

#### 【0588】

##### [7. 遊技内容]

次に、本実施形態のパチンコ機1による遊技内容について、主に図81、図87、図92及び図142等を参照して説明する。本実施形態のパチンコ機1は、扉枠3の前面右下隅に配置されたハンドルユニット500のハンドルレバー504を遊技者が回転操作することで、皿ユニット200の上皿201に貯留された遊技球が、遊技盤5における外ルール1001と内ルール1002との間を通過して遊技領域5a内の上部へと打ち込まれて、遊技球による遊技が開始される。遊技領域5a内の上部へ打ち込まれた遊技球は、その打込強さによってセンター役物2500の左側、或いは、右側の何れかを流下する。なお、遊技球の打込み強さは、ハンドルレバー504の回転量によって調整することができ、時計回りの方向へ回転させるほど強く打込むことができ、連続で一分間に最大100個の遊技球、つまり、0.6秒間隔で遊技球を打込むことができる。

#### 【0589】

また、遊技領域5a内には、適宜位置に所定のゲージ配列で複数の障害釘（図示は省略）が遊技パネル1100（パネル板1110）の前面に植設されており、遊技球が障害釘に当接することで、遊技球の流下速度が抑制されると共に、遊技球に様々な動きが付与されて、その動きを楽しませられるようになっている。また、遊技領域5a内には、障害釘の他に、遊技球の当接により回転する風車（図示は省略）が適宜位置に備えられている。

#### 【0590】

センター役物2500の上部へ打ち込まれた遊技球は、センター役物2500の前周壁部2512の外周面のうち、最も高くなった部位よりも正面視左側へ進入すると、図示しない複数の障害釘に当接しながら、センター役物2500よりも左側の領域を流下することとなる。そして、センター役物2500の左側の領域を流下する遊技球が、センター役物2500の前周壁部2512の外周面に開口しているワープ入口2520に進入すると、ワープ通路2521を通過してセンター役物2500の枠内に開口しているワープ出口2522から誘導路2523を通過してステージ2530に供給される。

#### 【0591】

ワープ出口2522からステージ2530に供給された遊技球は、ステージ2530上を転動して左右に行ったり来たりして、左右方向中央の中央誘導部2531、又は、その左右にあるサイド誘導部2532の何れかから後方に放出される。ステージ2530の中央誘導部2531から遊技球が遊技領域5a内に放出されと、この中央誘導部2531が第一始動口2002の直上に位置していることから、中央誘導部2531から放出された遊技球は、高い確率で第一始動口2002に受入れられる。この第一始動口2002に遊

技球が受入れられると、主制御基板 1 3 1 0 及び払出制御基板 9 5 1 を介して払出装置 8 3 0 から所定数（例えば、3 個）の遊技球が、上皿 2 0 1 に払出される。

【0 5 9 2】

ステージ 2 5 3 0 を転動している遊技球が、サイド誘導部 2 5 3 2 から遊技領域 5 a 内に放出されと、始動口ユニット 2 1 0 0 へ向かって流下する。センター役物 2 5 0 0 のステージ 2 5 3 0 から遊技領域 5 a 内に放出された遊技球は、始動口ユニット 2 1 0 0 の第一始動口 2 0 0 2 や、開状態の第一大入賞口 2 0 0 5 等に受入れられる可能性がある。

【0 5 9 3】

ところで、センター役物 2 5 0 0 の左側へ流下した遊技球が、ワープ入口 2 5 2 0 に進入しなかった場合、サイドユニット上 2 3 0 0 の棚部 2 3 0 2 により左右方向中央側へ寄せられ、サイドユニット下 2 2 0 0 の一般入賞口 2 0 0 1 や第一始動口 2 0 0 2 等に受入れられる可能性がある。そして、一般入賞口 2 0 0 1 に遊技球が受入れられると、主制御基板 1 3 1 0 及び払出制御基板 9 5 1 を介して払出装置 8 3 0 から所定数（例えば、1 0 個）の遊技球が、上皿 2 0 1 に払出される。

【0 5 9 4】

一方、遊技領域 5 a 内においてセンター役物 2 5 0 0 の上部に打込まれた遊技球が、センター役物 2 5 0 0 の前周壁部 2 5 1 2 の外周面の最も高くなった部位よりも右側に進入する（打込まれる）と、右打遊技領域 2 5 4 0 の右上流通空間 2 5 4 1 内に進入する。この右上流通空間 2 5 4 1 内には、図示は省略するが、複数の障害釘が植設されており、遊技球が障害釘に当接してその流下方向を様々に変化させながら流通する。この右上流通空間 3 5 4 1 内には、上部にゲート部 2 0 0 3 が、下部に一般入賞口 2 0 0 1 と通常は第二始動口扉部材 2 5 4 9 により閉鎖されている第二始動口 2 0 0 4 が備えられている。

【0 5 9 5】

右上流通空間 2 5 4 1 内を流下した遊技球は、その下流側の右流通路 2 5 4 2 を通って右下流通空間 2 5 4 3 内に進入する。この右下流通空間 2 5 4 3 に進入した遊技球は、第二大入賞口 2 0 0 6 として左右に並んだ第二上大入賞口 2 0 0 6 a と第二下大入賞口 2 0 0 6 b を閉鎖している第二上大入賞口扉部材 2 5 5 2 と第二下大入賞口扉部材 2 5 5 5 の上面が底面を形成している第二アタッカ通路 2 5 4 3 a を通り、低くなっている正面視左側の放出板部 2 5 5 9 の左端から遊技領域 5 a 内に放出される。第二アタッカ通路 2 5 4 3 a の下流端（放出板部 2 5 5 9）は、始動口ユニット 2 1 0 0 の第一大入賞口 2 0 0 5 へ遊技球が向かうように開口しており、第一大入賞口 2 0 0 5 が開状態の時に、第二アタッカ通路 2 5 4 3 a から遊技領域 5 a 内に遊技球が放出されると、高い確率で遊技球が第一大入賞口 2 0 0 5 に受入れられる。

【0 5 9 6】

この右流通路 2 5 4 2 及び右下流通空間 2 5 4 3 を流通する遊技球は、複数の減速リブ 2 5 4 6 により、流通速度の増加が抑制されながら流下する。なお、ごくまれに、右下流通空間 2 5 4 3 内において、第二アタッカ通路 2 5 4 3 a の上流端付近で分岐している排出通路 2 5 4 3 b に進入することがあり、排出通路 2 5 4 3 b に進入した遊技球は遊技領域 5 a 内に戻されることなく第二アウト口 2 5 4 3 c から遊技盤 5 外に排出される。

【0 5 9 7】

右打して右上流通空間 2 5 4 1 内に進入した遊技球が、ゲート部 2 0 0 3 を通過してゲートセンサ 2 5 4 7 により検知されると、主制御基板 1 3 1 0 において予め決められている数値範囲で更新される普通乱数の中から一の普通乱数を取得し、この取得した普通乱数を予め決められた普通当り判定テーブルと照合することで普通抽選を行う。後述する時短制御を実行していない場合にこの普通抽選の普通抽選結果が「普通当り」となると第二始動口扉部材 2 5 4 9 が 1 回だけ正面視反時計回りの方向に回動して第二始動口 2 0 0 4 を開状態とし、所定時間（この例では 0. 5 秒）の間に亘り第二始動口 2 0 0 4 への遊技球の受入れが可能となる。一方、時短制御を実行している場合には普通抽選にて「普通当り」として「第一普通当り」、「第二普通当り」、「第三普通当り」のいずれとなったかを抽選する。そして、時短制御を実行している場合に普通抽選の普通抽選結果が「第一普通

10

20

30

40

50

当り」、「第二普通当り」、「第三普通当り」のいずれかとなると第二始動口扉部材 2 5 4 9 が正面視反時計回りの方向へ回動して第二始動口 2 0 0 4 を開状態とすることで所定期間に亘って第二始動口 2 0 0 4 への遊技球の受入れが可能な状態とした後、正面視反時計回りの方向へ回動して第二始動口 2 0 0 4 を閉状態とすることで第二始動口 2 0 0 4 への遊技球の受入れが不可能な状態にする開閉制御を所定回数（この例では 5 回）に亘って繰り返す。なお、普通抽選の普通抽選結果が「第一普通当り」となった場合には第二始動口 2 0 0 4 が遊技球の受入れを可能な状態とされる 5 回夫々の期間として「0. 3 秒」、「0. 2 8 秒」、「0. 3 秒」、「0. 2 8 秒」、「0. 3 秒」とされ、普通抽選の普通抽選結果が「第二普通当り」となった場合には第二始動口 2 0 0 4 が遊技球の受入れを可能な状態とされる 5 回夫々の期間として「0. 3 秒」、「0. 2 8 秒」、「1. 1 秒」、「0. 2 8 秒」、「0. 3 秒」とされ、普通抽選の普通抽選結果が「第三普通当り」となった場合には第二始動口 2 0 0 4 が遊技球の受入れを可能な状態とされる 5 回夫々の期間として「0. 3 秒」、「0. 2 8 秒」、「0. 3 秒」、「0. 2 8 秒」、「1. 1 秒」とされ、「第二普通当り」及び「第三普通当り」では「第一普通当り」よりも遊技者に有利（第二始動口 2 0 0 4 への遊技球の受入れが容易）な当りとなっている。また、第二始動口 2 0 0 4 に遊技球が受入れられると、主制御基板 1 3 1 0 及び払出制御基板 9 5 1 を介して払出装置 8 3 0 から所定数（例えば、3 個）の遊技球が、上皿 2 0 1 に払出される。

#### 【0598】

本実施形態では、ゲート部 2 0 0 3 を遊技球が通過したことに基づいて機能表示ユニット 1 4 0 0 の普通図柄表示器で行われる普通図柄の変動表示において、普通図柄の変動表示を開始してから普通図柄を停止表示するまで（普通抽選結果を示唆するまで）にある程度の時間を設定している（例えば、0. 0 1 ～ 6 0 秒、普通変動時間とも称す）。第二始動口 2 0 0 4 では、普通変動時間の経過後に第二始動口扉部材 2 5 4 9 が回動して開状態となる。なお、後述する時短制御の実行中には通常（時短制御を実行していない状態）よりも普通変動時間を短縮させる制御を実行するようになっている。また、第二始動口扉部材 2 5 4 9 を回動して第二始動口 2 0 0 4 を開状態とする開放時間については、遊技状態に応じて変化させるようにしても良く、例えば、時短制御を実行していない場合には時短制御を実行している場合に比べて、第二始動口 2 0 0 4 の開放時間を長い時間時間に変更するようによい。

#### 【0599】

また、遊技球がゲート部 2 0 0 3 を通過してから普通図柄表示器に変動表示される普通図柄を停止表示するまで（普通抽選結果が示唆されるまで）の間に、新たな遊技球がゲート部 2 0 0 3 を通過すると、普通図柄表示器にて新たに普通図柄の変動表示を開始することができないため、普通図柄の変動表示開始を、先の普通図柄の変動表示が終了するまで（普通抽選結果の示唆が終了するまで）保留するようにしている。具体的にはゲートセンサ 2 5 4 7 によりゲート部 2 0 0 3 を通過した遊技球を検知したことに基づいて主制御基板 1 3 1 0 にて取得した普通乱数を記憶しておき、普通図柄の変動表示を開始できる状態になるまで普通図柄の変動表示開始を保留する。なお、主制御基板 1 3 1 0 にて記憶可能な普通乱数の保留数は、4 つまでを上限とし、それ以上については、ゲート部 2 0 0 3 を遊技球が通過しても、保留せずに破棄している。これにより、保留が貯まることで遊技ホール側の負担の増加を抑制している。

#### 【0600】

本実施形態のパチンコ機 1 は、第一始動口 2 0 0 2 に受入れられた遊技球が第一始動口センサ 2 1 0 4 により検知されると、主制御基板 1 3 1 0 において予め決められている数値範囲で更新される第一特別乱数の中から一の第一特別乱数を取得し、この取得した第一特別乱数を予め決められた大当り判定テーブルと照合することで遊技者に有利な有利遊技状態（例えば、「大当り」、「小当り」、等）を発生させる第一特別抽選結果の抽選が行われる。そして、抽選された第一特別抽選結果に基づいて第一特別図柄表示器の八つの LED を所定の変動時間（例えば、0. 1 ～ 3 6 0 秒）に亘って点滅制御した後に第一特別抽選結果に応じた点灯態様で表示する（第一特別図柄を変動表示した後に第一特別抽選結

10

20

30

40

50

果に応じた停止図柄を表示する) ことにより第一特別抽選結果を遊技者に示唆する。なお、第一始動口 2 0 0 2 に遊技球が受入れられることで抽選される第一特別抽選結果には、「はずれ」、「小当り」、「2 R 大当り」、「8 R 大当り」、「1 0 R 大当り」があり、取得した第一特別乱数を大当り判定テーブルと照合することでこれらのうち何れであるかが判別され、さらには大当り遊技後に通常(低確率状態: 本例では約 3 9 5 分の 1 の確率で大当りに当選する)よりも大当りに当選する確率(当選確率)を向上させる確率向上制御(高確率状態(確変状態ともいう): 本例では約 4 4 分の 1 の確率で大当りに当選する)を実行するか否か(確変大当りか否か)と、少なくとも第一特別抽選結果がはずれの場合に通常よりも変動時間を短縮させる時短制御(時短状態)を実行するか否か(時短大当りか否か)及び時短制御を実行する期間(時短回数: 特別図柄(第一特別打図柄及び第二特別図柄の変動回数))と、も判別されるようになっている。なお、「小当り」の当選確率は遊技状態に関わらず常に一定とされる(本例では約 3 0 0 分の 1)。

#### 【0601】

また、第二始動口 2 0 0 4 に受入れられた遊技球が第二始動口センサ 2 5 5 1 により検知されると、主制御基板 1 3 1 0 において予め決められている数値範囲で更新される第二特別乱数の中から一の第二特別乱数を取得し、この取得した第二特別乱数を予め決められた大当り判定テーブルと照合することで遊技者に有利な有利遊技状態(例えば、「大当り」、「小当り」、等)を発生させる第二特別抽選結果の抽選が行われる。そして、抽選された第二特別抽選結果に基づいて第二特別図柄表示器の八つの L E D を所定の変動時間(例えば、0. 1 ~ 3 6 0 秒)に亘って点滅制御した後に第二特別抽選結果に応じた点灯態様で表示する(第二特別図柄を変動表示した後に第二特別抽選結果に応じた停止図柄を表示する)ことにより第二特別抽選結果を遊技者に示唆する。なお、第二始動口 2 0 0 4 に遊技球が受入れられることで抽選される第二特別抽選結果には、「はずれ」、「2 R 大当り」、「4 R 大当り」、「5 R 大当り」、「6 R 大当り」、「7 R 大当り」、「8 R 大当り」、「1 6 R 大当り」があり、取得した第二特別乱数を大当り判定テーブルと照合することでこれらのうち何れであるかが判別され、さらには大当り遊技後に通常(低確率状態: 本例では約 3 9 5 分の 1 の確率で大当りに当選する)よりも大当りに当選する確率(当選確率)を向上させる確率向上制御(高確率状態(確変状態ともいう): 本例では約 4 4 分の 1 の確率で大当りに当選する)を実行するか否か(確変大当りか否か)と、少なくとも第二特別抽選結果がはずれの場合に通常よりも変動時間を短縮させる時短制御(時短状態)を実行するか否か(時短大当りか否か)及び時短制御を実行する期間(時短回数: 特別図柄(第一特別打図柄及び第二特別図柄の変動回数))と、も判別されるようになっている。

#### 【0602】

第一始動口 2 0 0 2 及び第二始動口 2 0 0 4 への遊技球の受入れにより抽選された特別抽選結果(第一特別抽選結果及び第二特別抽選結果)が、有利遊技状態を発生させる特別抽選結果の場合、所定の変動時間の経過後に特別図柄表示器(第一特別図柄表示器、第二特別図柄表示器)の八つの L E D を特別抽選結果に応じた点灯態様で表示させ、その後第一大入賞口 2 0 0 5 及び第二大入賞口 2 0 0 6 の何れが所定の開閉パターンで遊技球の受入れが可能な状態となる。第一大入賞口 2 0 0 5 や第二大入賞口 2 0 0 6 が開状態の時に、第一大入賞口 2 0 0 5 や第二大入賞口 2 0 0 6 に遊技球が受入れられると、主制御基板 1 3 1 0 及び払出基板によって払出装置 8 3 0 から所定数(例えば、第一大入賞口 2 0 0 5 に遊技球が受入れられた場合には 1 1 個、又は、第二大入賞口 2 0 0 6 に遊技球が受入れられた場合には 1 5 個)の遊技球が、上皿 2 0 1 に払出される。従って、第一大入賞口 2 0 0 5 や第二大入賞口 2 0 0 6 が遊技球を受入可能としている時に、第一大入賞口 2 0 0 5 や第二大入賞口 2 0 0 6 に遊技球を受入れさせることで、多くの遊技球を払出させることができ、遊技者を楽しませることができる。

#### 【0603】

特別抽選結果が「小当り」や「2 R 大当り」の場合には、第一大入賞口 2 0 0 5 が、所定短時間(例えば、0. 2 秒 ~ 0. 6 秒の間)の間、遊技球を受入可能な開状態となって

から閉鎖する開閉パターンを複数回（例えば、2回）繰返す。一方、特別抽選結果が「4 R大当り」、「5 R大当り」、「6 R大当り」、「7 R大当り」、「8 R大当り」、「10 R大当り」、「16 R大当り」の場合には、第一大入賞口2005又は第二大入賞口2006が、遊技球を受入可能な開状態となった後に、所定時間（例えば、約30秒）経過するか、或いは、第一大入賞口2005へ予め決められている個数（例えば、7個）の遊技球が受入れられるか又は第二大入賞口2006へ予め決められている個数（例えば、10個）の遊技球が受入れられるか、の何れかの条件が充足すると、遊技球を受入不能な閉状態とする開閉パターン（一回の開閉パターンを1ラウンドと称す）を、所定回数（所定ラウンド数）繰返す。例えば、「4 R大当り」であれば4ラウンド、「5 R大当り」であれば5ラウンド、「16 R大当り」であれば16ラウンド、夫々繰返して、遊技者に有利な有利遊技状態を発生させる。また、特別抽選結果が「小当り」や「2 R大当り」の場合に実行される開閉パターン（第一大入賞口2005が所定短時間（例えば、0.2秒～0.6秒の間）の間、遊技球を受入可能な開状態となつてから閉鎖する開閉パターン）では実質的に第一大入賞口2005へ遊技球を入球させることは困難である。これに対して特別抽選結果が「4 R大当り」、「5 R大当り」、「6 R大当り」、「7 R大当り」、「8 R大当り」、「10 R大当り」、「16 R大当り」の場合に実行される開閉パターン（第一大入賞口2005又は第二大入賞口2006が、遊技球を受入可能な開状態となった後に、所定時間（例えば、約30秒）経過するか、或いは、第一大入賞口2005へ予め決められている個数（例えば、7個）の遊技球が受入れられるか又は第二大入賞口2006へ予め決められている個数（例えば、10個）の遊技球が受入れられるか、の何れかの条件が充足すると、遊技球を受入不能な閉状態とする開閉パターン）では第一大入賞口2005又は第二大入賞口2006へ遊技球を入球させることは容易となっている。なお、特別抽選結果が「4 R大当り」、「5 R大当り」、「6 R大当り」、「7 R大当り」、「8 R大当り」、「10 R大当り」、「16 R大当り」の場合には、上記第一大入賞口2005又は第二大入賞口2006が、遊技球を受入可能な開状態となった後に、所定時間（例えば、約30秒）経過するか、或いは、第一大入賞口2005へ予め決められている個数（例えば、7個）の遊技球が受入れられるか又は第二大入賞口2006へ予め決められている個数（例えば、10個）の遊技球が受入れられるか、の何れかの条件が充足すると、遊技球を受入不能な閉状態とする開閉パターンが実行されるラウンド数を実質的な特別抽選結果としてもよく、特別抽選結果として第一大入賞口2005へ予め決められている個数（例えば、7個）の遊技球が受入れられるか又は第二大入賞口2006へ予め決められている個数（例えば、10個）の遊技球が受入れられるか、の何れかの条件が充足すると、遊技球を受入不能な閉状態とする開閉パターンと特別抽選結果が「小当り」や「2 R大当り」の場合に実行される開閉パターン（第一大入賞口2005が所定短時間（例えば、0.2秒～0.6秒の間）の間、遊技球を受入可能な開状態となつてから閉鎖する開閉パターン）とを含む複数のラウンドを実行するものを設けるようにしてもよい。例えば、特別抽選結果として「実質4 Rとする8 R大当り」を設けて、第一大入賞口2005へ予め決められている個数（例えば、7個）の遊技球が受入れられるか又は第二大入賞口2006へ予め決められている個数（例えば、10個）の遊技球が受入れられるか、の何れかの条件が充足すると、遊技球を受入不能な閉状態とする開閉パターンを4回繰返した後、特別抽選結果が「小当り」や「2 R大当り」の場合に実行される開閉パターン（第一大入賞口2005が所定短時間（例えば、0.2秒～0.6秒の間）の間、遊技球を受入可能な開状態となつてから閉鎖する開閉パターン）を4回繰返すようにしてもよい。

#### 【0604】

ところで、本実施形態では第二大入賞口2006が、左右に並んだ第二上大入賞口2006aと第二下大入賞口2006bとで構成されており、第二大入賞口2006が用いられる「大当り」の場合、例えば、初めのラウンド（1 R目）は第二上大入賞口2006aが開いて遊技球を受入可能とし、受入不能とする条件の充足により閉鎖されて、次に受入可能とするまでの間（インターバルの間）、第二下大入賞口2006bを開いて遊技球を受入可能とする次のラウンド（2 R目）を開始させ、第二下大入賞口2006bが受入不

能となると、その間にインターバルの期間が経過しているため、第二上大入賞口2006aを再び開いて遊技球を受入可能とする。そして、第二上大入賞口2006aと第二下大入賞口2006bとを、所定ラウンド数の消化まで交互に開閉させる。これにより、第二アタッカ通路2543a内では、「大当り」中は第二上大入賞口2006a及び第二下大入賞口2006bの何れかが遊技球を受入可能な状態となっているため、この状態で右打して第二アタッカ通路2543a内に遊技球を流通させると、その遊技球が必ず第二大入賞口2006に受入れられることとなり、遊技球の取りこぼしをなくして、遊技者を楽しませることができる。

#### 【0605】

また、本実施形態では上記した複数種類の大当りのうち一部の大当りでは、大当り当選時の遊技状態に応じて大当り遊技の終了後に上記時短制御を実行するか否かを異ならせている。例えば、非時短状態（時短制御を実行していない状態）で第一特別抽選結果が大当り遊技後に確率向上制御を実行しない8R通常大当りである場合には、大当り遊技後に時短制御を実行しない。一方、時短状態（時短制御を実行している状態）で第一特別抽選結果が8R通常大当りである場合には、大当り遊技後に時短制御を実行するようになっている。また、非時短状態（時短制御を実行していない状態）で第二特別抽選結果が大当り遊技後に確率向上制御を実行しない2R通常大当りである場合には、大当り遊技後に時短制御を実行しない。一方、時短状態（時短制御を実行している状態）で第二特別抽選結果が2R通常大当りである場合には、大当り遊技後に時短制御を実行するようになっている。また、低確率非時短状態（確率向上制御と時短制御との両方ともに実行していない状態：通常状態ともいう）で第一特別抽選結果及び第二特別抽選結果が大当り遊技後に確率向上制御を実行する2R確変大当りである場合には、大当り遊技後に時短制御を実行しない。一方、確率向上制御を実行しているか又は時短制御を実行している状態、即ち通常状態以外の状態で第一特別抽選結果及び第二特別抽選結果が大当り遊技後に確率向上制御を実行する2R確変大当りである場合には、大当り遊技後に時短制御を実行するようになっている。

#### 【0606】

本実施形態では、第一始動口2002への遊技球の受入れにより第一特別図柄表示器にて実行される第一特別図柄の変動表示と、第二始動口2004への遊技球の受入れにより第二特別図柄表示器にて実行される第二特別図柄の変動表示と、は同時に実行されず、いずれか一方のみを実行するようにしている。そのため、第一始動口2002への遊技球の受入れにより第一特別図柄表示器に変動表示される第一特別図柄を停止表示するまで（第一特別抽選結果が示唆されるまで）の間と第二始動口2004への遊技球の受入れにより第二特別図柄表示器に変動表示される第二特別図柄を停止表示するまで（第二特別抽選結果が示唆されるまで）の間に、第一始動口2002や第二始動口2004に新たな遊技球が受入れられると、第一特別図柄表示器や第二特別図柄表示器にて新たに第一特別図柄や第二特別図柄の変動表示を開始することができないため、特別図柄（第一特別図柄、第二特別図柄）の変動表示開始を先の特別図柄（第一特別図柄、第二特別図柄）の変動表示が終了するまで（第一特別抽選結果や第二特別抽選結果の示唆が完了するまで）保留するようにしている。具体的には、第一始動口センサ2104により第一始動口2002に受入れられた遊技球を検知したことに基づいて主制御基板1310にて取得した第一特別乱数と、第二始動口センサ2551により第二始動口2004に受入れられた遊技球を検知したことに基づいて主制御基板1310にて取得した第二特別乱数と、を記憶しておき、特別図柄（第一特別図柄、第二特別図柄）の変動表示を開始できる状態になるまで特別図柄（第一特別図柄、第二特別図柄）の変動表示開始を保留する。なお、主制御基板1310にて記憶可能な第一特別乱数及び第二特別乱数の保留数は夫々4つまでを上限とし、それ以上については、第一始動口2002及び第二始動口2004に遊技球が受入れられても保留せずに、破棄している。これにより、保留が貯まることで遊技ホール側の負担の増加を抑制している。また、主制御基板1310に記憶されている第一特別乱数及び第二特別乱数は、第二特別乱数の方を優先して消化させるようになっている。つまり、第一始動口

2002及び第二始動口2004への遊技球の受入れタイミングに関わらず、第二特別乱数が記憶されて第二特別図柄の変動表示開始が保留されていれば、第一特別図柄よりも第二特別図柄の変動表示が優先して実行されるようになっている。

#### 【0607】

この特別抽選結果の示唆は、機能表示ユニット1400（第一特別図柄表示器、第二特別図柄表示器）とメイン液晶表示装置1600とで行われる（サブ液晶表示装置3114も用いても良い）。機能表示ユニット1400では、主制御基板1310によって直接制御されて特別抽選結果の示唆が行われる。機能表示ユニット1400での特別抽選結果の示唆は、特別図柄表示器（第一特別図柄表示器、第二特別図柄表示器）を構成する上記した八つのLEDを、点灯・消灯を繰返して所定時間点滅させ、その後、所定の点灯態様で停止して、この停止時に点灯しているLEDの組み合わせによって特別抽選結果を示唆する。

10

#### 【0608】

一方、メイン液晶表示装置1600では、主制御基板1310からの制御信号（変動パターンコマンド、判定結果通知コマンド等）に基いて、周辺制御基板1510によって間接的に制御され、演出画像によって特別抽選結果の示唆が行われる。具体的には、メイン液晶表示装置1600において、複数の異なる図柄からなる一連の装飾図柄列が複数列（例えば、左装飾図柄・中装飾図柄・右装飾図柄の三列）表示された状態で各装飾図柄列の変動表示が開始され、その後、順次停止表示され（本例では左装飾図柄→右装飾図柄→中装飾図柄の順に停止表示される）、最終的に全ての装飾図柄列が停止表示されると、停止表示された図柄の組合せによって抽出された特別乱数（第一特別乱数、第二特別乱数）の抽選結果が遊技者側に示唆されるようになっている。つまり、始動入賞発生時に取得した特別乱数（第一特別乱数、第二特別乱数）に基づく特別抽選結果（第一特別抽選結果、第二特別抽選結果）に応じて、複数の装飾図柄列が変動表示された後に特別抽選結果（第一特別抽選結果、第二特別抽選結果）を示唆するように停止表示される演出画像が表示されるようになっている。なお、第一特別図柄表示器に変動表示される第一特別図柄や第二特別図柄表示器に変動表示される第二特別図柄よりも、メイン液晶表示装置1600に表示される装飾図柄の方が大きく見易いため、一般的に遊技者はメイン液晶表示装置1600に表示された装飾図柄に注目することとなる。

20

#### 【0609】

なお、機能表示ユニット1400での特別抽選結果を示唆する時間（LEDの点滅時間（変動時間））と、メイン液晶表示装置1600での特別抽選結果を示唆する時間（図柄列が変動して確定画像が表示されるまでの時間）とは、異なっており、機能表示ユニット1400の方が短い時間に設定されている。

30

#### 【0610】

また、周辺制御基板1510では、メイン液晶表示装置1600による特別抽選結果を示唆するための演出画像の表示他に、抽選された特別抽選結果に応じて、センター役物2500の装飾体、裏左中装飾ユニット3050、裏下後可動演出ユニット3100、裏上左可動演出ユニット3200、裏左可動演出ユニット3300、裏上中可動演出ユニット3400、及び裏下前可動演出ユニット3500、等を適宜用いて、発光演出、可動演出、表示演出、等を行うことが可能であり、各種の演出によっても遊技者を楽しませることができ、遊技者の遊技に対する興味が低下するのを抑制することができる。

40

#### 【0611】

##### 〔8. 主制御基板の制御処理〕

次に、主制御基板1310（特に主制御MPU）で実行される制御処理の例について説明する。図143（a）は、当該パチンコ機1に電源が投入されたとき、上記主制御基板1310の主制御MPUによって行われる制御処理の手順を示すフローチャートである。

#### 【0612】

同図143（a）に示されるように、この実施の形態にかかる主制御基板1310はまず、RAMクリアスイッチが操作されていることを条件にステップS1の処理として、各

50

種のレジスタやRAMに格納されているデータを初期化する。RAMクリアスイッチはパチンコ機1の背面側に設けられ、本体枠4が開放されなければ操作できないようになっている。また、RAMクリアスイッチは電源投入から所定期間（例えば1秒）が経過する以前の操作に応じてクリア信号を主制御基板1310に出力し、電源投入時に主制御MPUがクリア信号を入力されていると判断した場合に初期化处理（ステップS1）を実行して各種のレジスタや主制御MPUのRAMに格納されているデータを初期化できるようになっている。

#### 【0613】

なお、図示していないがこの例では、パチンコ機1への電源を遮断するときには遊技の進行状況を示す情報（例えば各種フラグ等）を主制御MPUのRAMに保存するバックアップ処理を実行する。そしてパチンコ機1への電源を投入したときにRAMクリアスイッチが操作されていなければ、初期化处理（ステップS1）を実行することなくバックアップ処理で主制御MPUのRAMに保存された情報を参照し、該情報に応じた状態に復旧させる復旧処理を実行する。また、パチンコ機1への電源投入時にRAMクリアスイッチを操作した場合には、復旧処理を実行することなく初期化处理を実行してパチンコ機1を初期状態に設定するようになっている。

#### 【0614】

次いで、ステップS2の処理として、予め定められた数値範囲内で更新される数である乱数の更新を行う。すなわち、この実施の形態にかかる主制御基板1310では、上記特別図柄（第一特別図柄、第二特別図柄）の変動表示停止時における表示態様についての抽選処理に供される特別乱数（第一特別乱数、第二特別乱数）、上記特別図柄（第一特別図柄、第二特別図柄）の変動表示に要する変動時間についての抽選処理に供される変動乱数、上記特別図柄の変動表示に対応してメイン液晶表示装置1600で実行される装飾図柄の変動表示にてリーチ（左装飾図柄と右装飾図柄を同一図柄で停止表示して中装飾図柄を未だ停止表示していない状態や、左・中・右の装飾図柄を全て同一図柄となるように同期して変動表示する状態）するか否かの抽選処理に供されるリーチ乱数、上記特別乱数に基づいて大当たりとすると判定された場合に大当たりの種類を決定するための抽選処理に供される図柄乱数（第一図柄乱数、第二図柄乱数）、上記第二始動口扉部材2549の動作契機となる当たりの当落にかかる抽選処理に供される普通乱数等々、といった乱数を保持する乱数カウンタを備えている。

#### 【0615】

なお、本例では第一特別図柄と第二特別図柄とで共通のリーチ乱数を用いるように、すなわち第一始動口2002に始動入賞した場合であっても、第二始動口2004に始動入賞した場合であっても、リーチ乱数を更新する同一のカウンタからリーチ乱数を取得するように構成しているが、リーチ乱数を更新する乱数の範囲が異なるカウンタから取得することによりリーチ演出の実行割合を異ならせるようにしてもよいし、取得したリーチ乱数と比較するリーチ判定テーブルとして第一特別図柄に対応する第一リーチ判定テーブルと、第二特別図柄と対応し、第一リーチ判定テーブルとは異なる判定値が設定される第二リーチ判定テーブルとを備えることによりリーチ演出の実行割合を異ならせるようにしてもよい。

#### 【0616】

このステップS2の処理では、これら乱数のうちの当落に関わらない乱数（変動乱数）のみが更新されるかたちで当該乱数カウンタのカウンタ操作が行われることとなる。なお、こうしてステップS1及びS2の処理が行われた後は、上記ステップS2の処理のみが基本的に繰り返し行われる。ただし、この実施の形態では、例えば4ms毎に以下のタイマ割込制御が行われる。

#### 【0617】

図143（b）は、上記主制御基板1310の主制御MPUによって定期的に行われるタイマ割込制御についてその処理手順を示すフローチャートである。

#### 【0618】

同図143(b)に示されるように、この割込制御ではまず、ステップS11の処理として、レジスタの退避処理が行われる。次いで、ステップS12の処理として、上記ゲートセンサ2547、上記第一始動口センサ2104、上記第二始動口センサ2551、上記第一大入賞口センサ2114、上記第二上大入賞口センサ2554、上記第二下大入賞口センサ2557、上記一般入賞口センサ3015など、各種のスイッチからの検出信号が入力される。そして次に、ステップS13の処理として、上記乱数を発生させる乱数カウンタの値を更新するための乱数更新処理が行われる。なお、このステップS13の処理では、上述の乱数のうち、上記特別図柄及び上記普通図柄の変動表示停止時における表示態様に関わる乱数（特別乱数、普通乱数）が更新されるかたちで上記乱数カウンタのカウント操作が行われる。

10

#### 【0619】

そして、こうして乱数の更新が行われた後、当該主制御基板1310の主制御MPUは、ステップS14の処理として、上記特別図柄の変動表示停止時における表示態様にかかる抽選処理を含む特別図柄プロセス処理を実行する。なお、この特別図柄プロセス処理については後述するが、ここでは、基本的に、上記主制御MPUのRAMに格納されている遊技の進行状況を示す特別図柄プロセスフラグ（第一特別図柄プロセスフラグ、第二特別図柄プロセスフラグ）に基づいて該当する処理が選択的に実行されることとなる。

#### 【0620】

そして次に、同主制御基板1310の主制御MPUは、ステップS15の処理として、上記第二始動口扉部材2549の動作契機となる当りの当落にかかる抽選処理を含む普通図柄プロセス処理を実行する。なお、この普通図柄プロセス処理でも、基本的に、遊技の進行状況を示す普通図柄プロセスフラグに従って該当する処理が選択的に実行されることとなる。また、上記主制御基板1310の主制御MPUは、一部の大当りを除き大当り遊技の終了後の所定期間内は、上記第二始動口扉部材2549の駆動頻度がより高くなるように当該抽選処理を実行する構成となっている（いわゆる時短状態）。なお、この実施の形態では、上記大当り遊技の終了後の所定期間だけ上記普通図柄の当選確率を高くするとともに、上記普通図柄の変動表示に要する普通変動時間を短縮し、上記普通図柄の抽選結果が当たりとなったときには、上記第二始動口2004の開放時間を延長するとともに、上記第二始動口2004の開放回数を増加することによって、こうした時短状態を実現するようにしている。

20

30

#### 【0621】

また、上記特別図柄プロセス処理（ステップS14）及び普通図柄プロセス処理（ステップS15）が行われると、上記主制御基板1310の主制御MPUは、次にステップS16の処理として、同特別図柄プロセス処理にて主制御MPUのRAMの所定の領域に設定されたコマンドを上記周辺制御基板1510などに送信する処理を行う。次いで、ステップS17の処理として、上記普通図柄プロセス処理にて同じくRAMの所定の領域に設定されたコマンドを例えば上記周辺制御基板1510などに送信する処理を行う。

#### 【0622】

また、同主制御基板1310の主制御MPUは、次にステップS18の処理として、例えばホール管理用コンピュータに供給される当り情報（16R大当り、10R大当り）などのデータを出力する情報出力処理を行う。

40

#### 【0623】

そして次に、同主制御基板1310の主制御MPUは、ステップS19の処理として、上記第一始動口センサ2104、上記第二始動口センサ2551、上記第一大入賞口センサ2114、上記第二上大入賞口センサ2554、上記第二下大入賞口センサ2557、一般入賞口センサ3015などの検出信号がオン状態にあるときは、それら信号に応じた賞球が遊技者に払い出されるよう上記払出制御基板951に払出制御コマンドを出力する。これにより、上記払出制御基板951に搭載される払出制御MPUは、払出モータ駆動回路から払出モータ834に駆動信号を出力し、遊技者に賞球を払い出すようになる。

#### 【0624】

50

また、同主制御基板 1 3 1 0 の主制御 M P U は、次にステップ S 2 0 の処理として、保留数の増減をチェックする記憶処理を実行する。次いで、ステップ S 2 1 の処理として、パチンコ機 1 の制御状態を遊技機外部で確認できるようにするための試験信号を出力する処理である試験端子処理を実行する。そしてその後、常時動作するアクチュエータの駆動制御を行うとともに（ステップ S 2 2 ）、上記レジスタの内容を復帰させ（ステップ S 2 3 ）、割込許可状態に設定した時点で（ステップ S 2 4 ）、この制御が終了することとなる。

#### 【0 6 2 5】

以上の制御によって、この実施の形態では、遊技制御処理は 4 m s 毎に起動されることになる。なお、この実施の形態では、タイマによる割込処理によって遊技制御処理を実行することとしたが、当該割込処理では例えば割り込みが発生したことを示すフラグのセットのみを行うようにしてもよい。ただしこの場合、遊技制御処理をメイン処理にて実行することとなる。

#### 【0 6 2 6】

図 1 4 4 は、上記特別図柄プロセス処理（ステップ S 1 4 ）についてその手順を示すフローチャートである。

#### 【0 6 2 7】

いま、各種の抽選処理に供される乱数が更新されたとすると（ステップ S 1 3 ）、同図 1 4 4 に示されるように、この主制御基板 1 3 1 0 の主制御 M P U はまず、上記第一始動口センサ 2 1 0 4 による検出信号がオン状態（第一始動口 2 0 0 2 への入球あり）にあることを条件に（ステップ S 3 1 ）、第一特別図柄の第一特別乱数を上記乱数カウンタから取得してこれを R A M の第一特別図柄保留記憶領域に格納するなどの第一始動口通過処理を実行する（ステップ S 3 2 ）。また、上記第二始動口センサ 2 5 5 1 による検出信号がオン状態（第二始動口 2 0 0 4 への入球あり）にあることを条件に（ステップ S 3 3 ）、第二特別図柄の第二特別乱数を上記乱数カウンタから取得してこれを R A M の第二特別図柄保留記憶領域に格納するなどの第二始動口通過処理を実行する（ステップ S 3 4 ）。

#### 【0 6 2 8】

次いで、大当り遊技に制御している旨を示す大当り実行中フラグがセットされているかを判別し（ステップ S 3 5 ）、大当り実行中フラグがセットされていれば、大当り遊技の制御を行う大当り制御処理（ステップ S 4 0 ）を実行する。なお、大当り制御処理では、第一特別図柄の変動表示停止時における表示態様についての抽選処理の結果が「2 R 確変大当り」、「8 R 通常大当り」、及び「8 R 確変大当り」を示唆する態様となったことに基づいて第一大入賞口 2 0 0 5 を開閉制御し、「1 0 R 確変大当り」を示唆する態様となったことに基づいて第二大入賞口 2 0 0 6 を開閉制御する。また、第二特別図柄の変動表示停止時における表示態様についての抽選処理の結果が「2 R 通常大当り」を示唆する態様となったことに基づいて第一大入賞口 2 0 0 5 を開閉制御し、「4 R 確変大当り」、「5 R 確変大当り」、「6 R 確変大当り」、「7 R 確変大当り」、「8 R 確変大当り」、及び「1 6 R 確変大当り」を示唆する態様となったことに基づいて第二大入賞口 2 0 0 6 を開閉制御する。また、第一特別図柄の変動表示停止時における表示態様についての抽選処理の結果が「1 0 R 確変大当り」を示唆する態様となったことに基づく大当り遊技を終了するとき、及び第二特別図柄の変動表示停止時における表示態様についての抽選処理の結果が「4 R 確変大当り」、「5 R 確変大当り」、「6 R 確変大当り」、「7 R 確変大当り」、「8 R 確変大当り」、「1 6 R 確変大当り」を示唆する態様となったことに基づく大当り遊技を終了するとき、時短状態中に第一特別図柄の変動表示停止時における表示態様についての抽選処理の結果が「8 R 確変大当り」を示唆する態様となったことに基づく大当り遊技を終了するとき、通常状態以外の状態で第一特別図柄及び第二特別図柄の変動表示停止時における表示態様についての抽選処理の結果が「2 R 確変大当り」を示唆する態様となったことに基づく大当り遊技を終了するとき、には時短フラグをセットすることで次に大当りとなるまで時短制御（時短状態の制御）を実行する。一方、時短状態中に第一特別図柄の変動表示停止時における表示態様についての抽選処理の結果が「8 R 通常

10

20

30

40

50

大当り」を示唆する態様となったことに基づく大当り遊技を終了するときには、大当り遊技後の特別図柄（第一特別図柄及び第二特別図柄）の変動回数を計数する変動回数カウンタに「72」をセットすると共に時短フラグをセットすることで大当り遊技後に特別図柄（第一特別図柄、第二特別図柄）の変動回数が72回に達するまで時短制御（時短状態の制御）を実行する。また、時短状態中に第二特別図柄の変動表示停止時における表示態様についての抽選処理の結果が「2R通常大当り」を示唆する態様となったことに基づく大当り遊技を終了するときには、第二特別抽選結果に応じて「18」、「36」、「54」、「72」のいずれかを変動回数カウンタにセットすると共に時短フラグをセットすることで大当り遊技後に特別図柄（第一特別図柄、第二特別図柄）の変動回数が18回、36回、54回、72回のうち第二特別抽選結果に応じた回数に達するまで時短制御（時短状態の制御）を実行する。また、確変大当り（2R確変大当り、4R確変大当り、5R確変大当り、6R確変大当り、7R確変大当り、8R確変大当り、10R確変大当り、16R確変大当り）に基づく大当り遊技を終了するときには高確率フラグをセットすることで次に大当りとなるまで確率向上制御（高確率状態の制御）を実行する。主制御MPUは高確率フラグと時短フラグとの両方がセットされていれば高確率時短状態に制御し、時短フラグがセットされずに高確率フラグだけがセットされていれば高確率非時短状態に制御し、高確率フラグがセットされずに時短フラグだけがセットされていれば低確率時短状態（所謂時短状態）に制御し、高確率フラグと時短フラグとのいずれもセットされていなければ低確率非時短状態（所謂通常状態）に制御する。

#### 【0629】

一方、大当り実行中フラグがセットされていなければ、小当り遊技に制御している旨を示す小当り実行中フラグがセットされているか否かを判別し（ステップS36）、小当り実行中フラグがセットされていれば、小当り遊技の制御を行う小当り制御処理（ステップS41）を実行する。なお、小当り制御処理では、特別図柄（第一特別図柄、第二特別図柄）の変動表示停止時における表示態様についての抽選処理の結果が「小当り」を示唆する態様となったことに基づいて上記第一大入賞口2005を開閉制御する。

#### 【0630】

また、大当り実行中フラグ及び小当り実行中フラグがいずれもセットされていなければ、第二特別図柄保留記憶領域に記憶される第二特別乱数の個数を示す第二特別保留数カウンタの値が「0」であることを条件に（ステップS37）、第一特別図柄の変動表示停止時における表示態様にかかる抽選処理を含む第一特別図柄プロセス処理を実行し（ステップS38）、第二特別図柄保留記憶領域に記憶される第二特別乱数の個数を示す第二特別保留数カウンタの値が「0」でないことを条件に（ステップS37）、第二特別図柄の変動表示停止時における表示態様にかかる抽選処理を含む第二特別図柄プロセス処理を実行する（ステップS39）。このようにこの例では、第二特別保留数カウンタの値が「0」でないときには第二特別図柄の変動表示を優先的に実行するように構成されている。

#### 【0631】

図145は、上記第一始動口通過処理（ステップS32）についてその手順を示すフローチャートである。

#### 【0632】

いま、上記ステップS31の処理において、上記第一始動口センサ2104がオン状態にあり、上記第一始動口2002への遊技球の入球があったと判断されたとすると、同図145に示されるように、上記主制御基板1310の主制御MPUは、ステップS41の処理として、まず、上記第一特別図柄保留記憶領域に記憶される第一特別乱数の個数を示す第一特別保留数カウンタによるカウンタ値を主制御MPUのRAMから取得する。そして、このカウンタ値に基づいて上述の第一特別図柄の保留数とその最大値である「4」であるか否かの判断を行う。

#### 【0633】

このステップS41の処理において、上記第一特別図柄の保留数とその最大値でないと判断された場合には、新たに上記第一特別図柄の変動表示開始を保留の状態とすべく、以

下のステップS 4 2～S 4 4の処理を行うこととなる。すなわち、まず、上記ステップS 4 2の処理として、上記第一特別保留数カウンタをカウントアップ（1加算）する。次いで、ステップS 4 3の処理として、上記第一特別乱数、上記リーチ乱数、上記第一図柄乱数、上記変動乱数を上記乱数カウンタから取得する。そして次に、ステップS 4 4の処理として、こうして取得された各乱数を、上記主制御MPUのRAMの記憶領域のうちの上記第一特別保留数カウンタによるカウンタ値に対応する第一特別図柄保留記憶領域に格納する。

#### 【0634】

ただし、上記ステップS 4 1の処理において、上記第一特別図柄の保留数がある最大値であると判断された場合には、上記第一特別図柄の変動表示開始は保留されない。すなわち、ステップS 4 2～ステップS 4 4の処理を実行することなく処理を終了することで、新たに上記第一特別図柄の変動表示開始を保留の状態としない。

10

#### 【0635】

また、主制御MPUは、ステップS 4 3で取得した上記第一特別乱数、上記リーチ乱数、上記第一図柄乱数、上記変動乱数に基づいて、第一特別図柄の変動表示の表示結果を大当たりや小当たりとするか否か、大当たりとなる場合には大当たりの種類、大当たりや小当たりとならない場合にはメイン液晶表示装置1600で実行される遊技演出としてリーチ演出を実行するか、実行する遊技演出の態様種別（変動パターンの種別）などの事前判定情報を、当該始動入賞に応じた変動表示を開始する以前に判定する演出事前判定処理を実行した後（ステップS45）、処理を終了する。

20

#### 【0636】

図146は、上記第二始動口通過処理（ステップS34）についてその手順を示すフローチャートである。

#### 【0637】

いま、上記ステップS33の処理において、上記第二始動口センサ2551がオン状態にあり、上記第二始動口2004への遊技球の入球があったと判断されたとすると、同図146に示されるように、上記主制御基板1310の主制御MPUは、ステップS51の処理として、まず、上記第二特別保留数カウンタによるカウンタ値を主制御MPUのRAMから取得する。そして、このカウンタ値に基づいて上述の第二特別図柄の保留数がある最大値である「4」であるか否かの判断を行う。

30

#### 【0638】

このステップS51の処理において、上記第二特別図柄の保留数がある最大値でないと判断された場合には、上記第二特別図柄の変動表示開始を新たに保留の状態とすべく、以下のステップS52～S54の処理を行うこととなる。すなわち、まず、上記ステップS52の処理として、上記第二特別保留数カウンタをカウントアップ（1加算）する。次いで、ステップS53の処理として、上記第二特別乱数、上記リーチ乱数、上記第二図柄乱数、上記変動乱数を上記乱数カウンタから取得する。そして次に、ステップS54の処理として、こうして取得された各乱数を、上記主制御MPUのRAMの記憶領域のうちの上記第二特別保留数カウンタによるカウンタ値に対応する第二特別図柄保留記憶領域に格納する。

40

#### 【0639】

ただし、上記ステップS51の処理において、上記第二特別図柄の保留数がある最大値であると判断された場合には、上記第二特別図柄の変動表示開始は保留されない。すなわち、ステップS52～ステップS54の処理を実行することなく処理を終了することで、新たに上記第二特別図柄の変動表示開始を保留の状態としない。

#### 【0640】

図147は、上記演出事前判定処理（ステップS45、S55）についてその手順を示すフローチャートである。主制御基板1310の主制御MPUは、演出事前判定処理を開始すると、図148（A）に示す事前判定テーブルと取得した乱数、具体的には第一特別乱数、第一図柄乱数、リーチ乱数、変動乱数とを比較することにより大当たりや小当たりとな

50

るか否か、大当たりとなる場合には大当たりの種類、大当たりや小当たりとならない場合にはメイン液晶表示装置 1600 で実行される遊技演出としてリーチ演出を実行するか、実行する遊技演出の態様種別、を特定する（ステップ S 61）。

#### 【0641】

図 148（A）に示す事前判定テーブルでは、上記第一始動口通過処理のステップ S 43 で第一特別乱数を取得すると、高確率状態の制御を実行している旨を示す高確率フラグがセットされている場合には高確率の大当たり判定値と第一特別乱数とを比較することにより大当たりとなるか否か特定し、高確率フラグがセットされていない場合には低確率の大当たり判定値と第一特別乱数とを比較することにより大当たりとなるか否かを特定する。この高確率の大当たり判定値（3857-3946）は、後述する高確率時の大当たり判定テーブル（図 152（A）参照）に設定されて第一特別乱数と対比される大当たり判定値と同一の乱数値とされ、低確率の大当たり判定値（3937-3946）は、後述する低確率時の大当たり判定テーブル（図 152（A）参照）に設定されて第一特別乱数と対比される大当たり判定値と同一の乱数値とされている。このため、ステップ S 61 で第一特別乱数と事前判定テーブルとを比較することにより、大当たりとなるか否かを正確に特定すると共に、メイン液晶表示装置 1600 で実行される遊技演出の内容とこの遊技演出を実行する期間（変動時間）とを示す変動パターンの種類を特定することで事前判定情報として大当たりとする「大当たり 1～12」、大当たりとしない「はずれ」及び「リーチ 1～4」のいずれかに分類することができる。なお、本例では図 148（B）に示すように大当たりとなる割合（大当たり期待値、大当たり信頼度ともいう）に応じてはずれ変動パターン、ノーマルリーチ変動パターン、弱 SP リーチ変動パターン、特定以外の強 SP リーチ変動パターン、特定の強 SP リーチ変動パターンの複数種類の変動パターンが設けられている（大当たり期待値ははずれ変動パターン<ノーマルリーチ変動パターン<弱 SP リーチ変動パターン<特定以外の強 SP リーチ変動パターン<特定の強 SP リーチ変動パターン）。また、後述する変動パターン設定処理（ステップ S 82 の第 1 変動パターン設定処理及び第 2 特別図柄プロセス処理の第 2 変動パターン設定処理）で決定されてメイン液晶表示装置 1600 で実行される変動パターンの割合は、大当たり期待値と反比例している（はずれ変動パターン>ノーマルリーチ変動パターン>弱 SP リーチ変動パターン>特定以外の強 SP リーチ変動パターン>特定の強 SP リーチ変動パターン）。即ち、メイン液晶表示装置 1600 でははずれ変動パターンが比較的高頻度で実行される一方、特定の強 SP リーチ変動パターンは稀にしか実行されないようになっている。

#### 【0642】

また、図 148（A）に示す事前判定テーブルでは、上記第一始動口通過処理のステップ S 43 で第一特別乱数を取得すると、上記高確率フラグがセットされているか否かに関わらず同一の乱数値に設定される小当たり判定値と第一特別乱数とを比較することにより小当たりとなるか否かも特定する。これらの高確率時又は低確率時の小当たり判定値（3800-3812）は、後述する高確率時又は低確率時の大当たり判定テーブル（図 152（A）参照）に設定されて第一特別乱数と対比される小当たり判定値と同一の乱数値とされている。このため、ステップ S 61 で第一特別乱数と事前判定テーブルとを比較することにより、小当たりとなるか否かを正確に特定し、事前判定情報として小当たりが含まれる「大当たり 9～12」に分類することができる。

#### 【0643】

また、図 148（A）に示す事前判定テーブルでは、上記第二始動口通過処理のステップ S 53 で第二特別乱数を取得すると、高確率状態の制御を実行している旨を示す高確率フラグがセットされている場合には高確率の大当たり判定値と第二特別乱数とを比較することにより大当たりとなるか否かを判定し、高確率フラグがセットされていない場合には低確率の大当たり判定値と第二特別乱数とを比較することにより大当たりとなるか否かを判定する。この高確率の大当たり判定値（3857-3946）は、後述する高確率時の大当たり判定テーブル（図 152（A）参照）に設定されて第二特別乱数と対比される大当たり判定値と同一の乱数値とされ、低確率の大当たり判定値（3937-3946）は、後述する低確率時

の大当たり判定テーブル（図 1 5 2（A）参照）に設定されて第二特別乱数と対比される大当たり判定値と同一の乱数値とされている。このため、ステップ S 6 1 で第二特別乱数と事前判定テーブルとを比較することにより、大当たりとなるか否かを正確に特定し、事前判定情報として大当たりとする「大当たり 1 ～ 1 2」、大当たりとしない「はずれ」及び「リーチ 1 ～ 4」のいずれかに分類することができる。

#### 【0 6 4 4】

なお、本実施形態では第一始動口 2 0 0 2 へ遊技球が受入れられたことに基づいて実行される演出事前判定処理は上記時短制御を実行する時短状態（時短時）には実行しないようになっている。一方、第二始動口 2 0 0 4 へ遊技球が受入れられたことに基づいて実行される演出事前判定処理では上記時短制御を実行しない非時短状態（非時短時）には実行しないようになっている。このように、本実施形態では非時短状態に制御されている場合には第一始動口 2 0 0 2 へ遊技球が受入れられたことに基づく演出事前判定処理だけが実行され、時短状態に制御されている場合には第二始動口 2 0 0 4 へ遊技球が受入れられたことに基づく演出事前判定処理だけが実行されるようになっている。

#### 【0 6 4 5】

また、図 1 4 8（A）に示す事前判定テーブルでは、ステップ S 6 1 で第一特別乱数と事前判定テーブルとを比較することにより大当たりとなる旨を特定した場合、いずれの大当たりとするかを示す判定値と第一図柄乱数とを比較することにより大当たりの種類を特定し、第二特別乱数と事前判定テーブルとを比較することにより大当たりとなる旨を特定した場合、いずれの大当たりとするかを示す判定値と第二図柄乱数とを比較することにより大当たりの種類を特定する。具体的には、第一特別乱数と合致することで特定 1（2 R 確変大当たり）の大当たりとなることを示す判定値は、後述する図柄決定テーブル（図 1 5 2（C）参照）に設定されて第一図柄乱数と対比される判定値のうち特定 1 の大当たりとなることを示す判定値（0 - 1 6）と同一の乱数値とされ、第一特別乱数と合致することで特定 6（8 R 確変大当たり）又は非特定 2（8 R 通常大当たり）の大当たりとなることを示す判定値は、後述する図柄決定テーブル（図 1 5 2（C）参照）に設定されて第一図柄乱数と対比される判定値のうち特定 6 又は非特定 2 の大当たりとなることを示す判定値（1 7 - 1 5 4, 1 6 0 - 1 9 9）と同一の乱数値とされ、第一特別乱数と合致することで特定 7（1 0 R 確変大当たり）の大当たりとなることを示す判定値は、後述する図柄決定テーブル（図 1 5 2（C）参照）に設定されて第一図柄乱数と対比される判定値のうち特定 7 の大当たりとなることを示す判定値（1 5 5 - 1 5 9）と同一の乱数値とされている。

#### 【0 6 4 6】

同様に、図 1 4 8（A）に示す事前判定テーブルでは、ステップ S 6 1 で第二特別乱数と事前判定テーブルとを比較することにより大当たりとなる旨を特定した場合、いずれの大当たりとするかを示す判定値と第二図柄乱数とを比較することにより大当たりの種類を特定し、第二特別乱数と事前判定テーブルとを比較することにより大当たりとなる旨を特定した場合、いずれの大当たりとするかを示す判定値と第二図柄乱数とを比較することにより大当たりの種類を特定する。具体的には、第二特別乱数と合致することで特定 1（2 R 確変大当たり）又は非特定 1（2 R 通常大当たり）の大当たりとなることを示す判定値は、後述する図柄決定テーブル（図 1 5 2（C）参照）に設定されて第二図柄乱数と対比される判定値のうち特定 1 又は非特定 1 の大当たりとなることを示す判定値（0 - 1 9, 1 6 0 - 1 9 9）と同一の乱数値とされ、第二特別乱数と合致することで特定 2（4 R 確変大当たり）、特定 3（5 R 確変大当たり）、特定 4（6 R 確変大当たり）、特定 5（7 R 確変大当たり）、特定 6（8 R 確変大当たり）の大当たりとなることを示す判定値は、後述する図柄決定テーブル（図 1 5 2（C）参照）に設定されて第二図柄乱数と対比される判定値のうち特定 2 ～ 特定 6 の大当たりとなることを示す判定値（2 0 - 5 5）と同一の乱数値とされ、第二特別乱数と合致することで特定 8（1 6 R 確変大当たり）の大当たりとなることを示す判定値は、後述する図柄決定テーブル（図 1 5 2（C）参照）に設定されて第二図柄乱数と対比される判定値のうち特定 8 の大当たりとなることを示す判定値（5 6 - 1 5 9）と同一の乱数値とされている。

## 【0647】

また、図148(A)に示す事前判定テーブルでは、大当たりとなる旨を特定した場合、いずれのリーチ演出を実行するかを示す判定値と変動乱数とを比較することにより、複数種類のリーチ演出のうちいずれのリーチ演出を実行して大当たりとなるかを特定する。具体的には、特定7、特定8の大当たりにおいて、ノーマルリーチ演出を実行することを示す判定値(0-4)は、変動乱数と対比される判定値のうちノーマルリーチ演出を実行することを示す判定値と同一の乱数値とされ、大当たり期待度の低いスーパーリーチ演出(以下、これを弱SPリーチともいう)を実行することを示す判定値(5-29)は、変動乱数と対比される判定値のうち大当たり期待度の低いスーパーリーチ演出を実行することを示す判定値と同一の乱数値とされ、大当たり期待度の高いスーパーリーチ演出(以下、これを強SPリーチともいう)のうち特定のスーパーリーチ演出(特定の強SPリーチともいう)以外を実行することを示す判定値(30-216)は、変動乱数と対比される判定値のうち特定のスーパーリーチ演出以外となる大当たり期待度の高いスーパーリーチ演出を実行することを示す判定値と同一の乱数値とされ、大当たり期待度の高いスーパーリーチ演出のうち特定のスーパーリーチ演出を実行することを示す判定値(217-240)は、変動乱数と対比される判定値のうち特定のスーパーリーチ演出を実行することを示す判定値と同一の乱数値とされている。

10

## 【0648】

また、特定2~6又は非特定2の大当たりにおいて、ノーマルリーチ演出を実行することを示す判定値(0-4)は、変動乱数と対比される判定値のうちノーマルリーチ演出を実行することを示す判定値と同一の乱数値とされ、大当たり期待度の低いスーパーリーチ演出を実行することを示す判定値(5-29)は、変動乱数と対比される判定値のうち大当たり期待度の低いスーパーリーチ演出を実行することを示す判定値と同一の乱数値とされ、大当たり期待度の高いスーパーリーチ演出のうち特定のスーパーリーチ演出以外を実行することを示す判定値(30-216)は、変動乱数と対比される判定値のうち特定のスーパーリーチ演出以外となる大当たり期待度の高いスーパーリーチ演出を実行することを示す判定値と同一の乱数値とされ、大当たり期待度の高いスーパーリーチ演出のうち特定のスーパーリーチ演出を実行することを示す判定値(217-240)は、変動乱数と対比される判定値のうち特定のスーパーリーチ演出を実行することを示す判定値と同一の乱数値とされている。

20

30

## 【0649】

また、特定1又は非特定1の大当たりにおいて、ノーマルリーチ演出を実行することを示す判定値(0-89)は、変動乱数と対比される判定値のうちノーマルリーチ演出を実行することを示す判定値と同一の乱数値とされ、大当たり期待度の低いスーパーリーチ演出を実行することを示す判定値(90-189)は、変動乱数と対比される判定値のうち大当たり期待度の低いスーパーリーチ演出を実行することを示す判定値と同一の乱数値とされ、大当たり期待度の高いスーパーリーチ演出のうち特定のスーパーリーチ演出以外を実行することを示す判定値(190-216)は、変動乱数と対比される判定値のうち特定のスーパーリーチ演出以外となる大当たり期待度の高いスーパーリーチ演出を実行することを示す判定値と同一の乱数値とされ、大当たり期待度の高いスーパーリーチ演出のうち特定のスーパーリーチ演出を実行することを示す判定値(217-240)は、変動乱数と対比される判定値のうち特定のスーパーリーチ演出を実行することを示す判定値と同一の乱数値とされている。

40

## 【0650】

このため、ステップS61で第一図柄乱数又は第二図柄乱数と事前判定テーブルとを比較すること、及び変動乱数と事前判定テーブルとを比較することにより、大当たりの種類を正確に特定し、事前判定情報として、ノーマルリーチからの特定7又は特定8の大当たりとする「大当たり1」、弱SPリーチからの特定7又は特定8の大当たりとする「大当たり2」、特定の強SPリーチ以外の強SPリーチからの特定7又は特定8の大当たりとする「大当たり3」、特定の強SPリーチからの特定7又は特定8の大当たりとする「大当たり4」、ノーマ

50

ルリーチからの特定2～6又は非特定2の大当たりが含まれる「大当たり5」、弱SPリーチからの特定2～6又は非特定2の大当たりが含まれる「大当たり6」、特定の強SPリーチ以外の強SPリーチからの特定2～6又は非特定2の大当たりが含まれる「大当たり7」、特定の強SPリーチからの特定2～6又は非特定2の大当たりが含まれる「大当たり8」、ノーマルリーチからの特定1又は非特定1の大当たりとする「大当たり9」、弱SPリーチからの特定1又は非特定1の大当たりとする「大当たり10」、特定の強SPリーチ以外の強SPリーチからの特定1又は非特定1の大当たりとする「大当たり11」、特定の強SPリーチからの特定1又は非特定1の大当たりとする「大当たり12」のいずれかに分類することができる。

#### 【0651】

また、図148(A)に示す事前判定テーブルでは、はずれとなる旨を特定した場合、高確率状態の制御を実行している旨を示す高確率フラグがセットされている場合にはリーチを表示することを示す確変時のリーチ判定値とリーチ乱数とを比較することによりリーチを表示するか否か特定し、高確率フラグがセットされておらず時短状態（低確率時短状態）の制御を実行している旨を示す時短フラグだけがセットされている場合にはリーチを表示することを示す時短時のリーチ判定値とリーチ乱数とを比較することによりリーチを表示するか否か特定し、高確率フラグ及び時短フラグがセットされておらず通常状態の制御を実行している旨を示す場合にはリーチを表示することを示す通常時のリーチ判定値とリーチ乱数とを比較することによりリーチを表示するか否か特定する。この確変時のリーチ判定値(0)は、後述する確変時のリーチ判定テーブル(図152(B)参照)に設定されてリーチ乱数と対比されるリーチ判定値と同一の乱数値とされ、時短時のリーチ判定値(0-5)は、後述する時短時のリーチ判定テーブル(図152(B)参照)に設定されてリーチ乱数と対比されるリーチ判定値と同一の乱数値とされ、通常時のリーチ判定値(0-6)は、後述する通常時のリーチ判定テーブル(図152(B)参照)に設定されてリーチ乱数と対比されるリーチ判定値と同一の乱数値とされている。このため、ステップS61でリーチ乱数と事前判定テーブルとを比較することにより、大当たりとならない場合にはメイン液晶表示装置1600で実行される遊技演出としてリーチ演出を実行するかを正確に特定し、事前判定情報としてリーチを表示(リーチ演出を実行)しない「はずれ」、リーチを表示(リーチ演出を実行)する「リーチ1～4」のいずれかに分類することができる。

#### 【0652】

なお、時短時のリーチ判定値(0-5)及び通常時のリーチ判定値(0-6)には、確変時のリーチ判定値(0)と同一の判定値(0)が含まれており、これら同一のリーチ判定値とリーチ乱数とが一致したとき、確変時、時短時、通常時のいずれかの遊技状態でリーチを表示(リーチ演出を実行)するかを分類している。このため、ステップS61でリーチ乱数と事前判定テーブルとを比較することにより、確変時、時短時、通常時のいずれの遊技状態において、メイン液晶表示装置1600で遊技演出としてリーチ演出を実行するかを特定することができる。

#### 【0653】

また、図148(A)に示す事前判定テーブルでは、メイン液晶表示装置1600で実行される遊技演出としてリーチ演出を実行する場合、いずれのリーチ演出を実行するかを示す判定値と変動乱数とを比較することにより実行する遊技演出の態様種別を特定する。具体的には、ノーマルリーチ演出を実行することを示す判定値(0-163)は、後述するリーチ時の変動パターンテーブル(図示しない)に設定されて変動乱数と対比される判定値のうちノーマルリーチ演出を実行することを示す判定値と同一の乱数値とされ、大当たり期待度の低いスーパーリーチ演出を実行することを示す判定値(164-222)は、後述するリーチ時の変動パターンテーブル(図示しない)に設定されて変動乱数と対比される判定値のうち大当たり期待度の低いスーパーリーチ演出を実行することを示す判定値と同一の乱数値とされ、大当たり期待度の高いスーパーリーチ演出のうち特定のスーパーリーチ演出以外を実行することを示す判定値(223-235)は、後述するリーチ時の変動パターンテーブル(図示しない)に設定されて変動乱数と対比される判定値のうち特定の

スーパーリーチ演出以外となる大当たり期待度の高いスーパーリーチ演出を実行することを示す判定値と同一の乱数値とされ、大当たり期待度の高いスーパーリーチ演出のうち特定のスーパーリーチ演出を実行することを示す判定値（236-240）は、後述するリーチ時の変動パターンテーブル（図示しない）に設定されて変動乱数と対比される判定値のうち特定のスーパーリーチ演出を実行することを示す判定値と同一の乱数値とされている。このため、ステップS61で変動乱数と事前判定テーブルとを比較することにより、実行する遊技演出の態様種別を正確に特定し、事前判定情報としてノーマルリーチ演出を実行する「リーチ1」、大当たり期待度の低いスーパーリーチ演出を実行する「リーチ2」、大当たり期待度の高いスーパーリーチ演出（特定のスーパーリーチ演出以外）を実行する「リーチ3」、大当たり期待度の高いスーパーリーチ演出（特定のスーパーリーチ演出）を実行する「リーチ4」のいずれかに分類することができる。そして、ステップS61でリーチ乱数と事前判定テーブルとを比較することにより、事前判定情報として「リーチ1」～「リーチ4」のいずれかに分類することができる。

10

#### 【0654】

上記のように、図148（A）に示す事前判定テーブルと取得した乱数（特別乱数（第一特別乱数、第二特別乱数）、図柄乱数（第一図柄乱数、第二図柄乱数）、リーチ乱数、変動乱数）との比較の結果、大当たりや小当たりとなるか否か、大当たりとなる場合には大当たりの種類、大当たりや小当たりとならない場合にはメイン液晶表示装置1600で実行される遊技演出としてリーチ演出を実行するか、実行する遊技演出の態様種別などの事前判定情報を特定し、図148（B）に示すように、事前判定情報として「はずれ」、「大当たり1」～「大当たり12」、「リーチ1」～「リーチ4」の17種類のいずれかに分類している。

20

#### 【0655】

そして、上記演出事前判定処理（ステップS45、S55）では、特定した事前判定情報（大当たりや小当たりとなるか否か、大当たりとなる場合には大当たりの種類、大当たりや小当たりとならない場合にはメイン液晶表示装置1600で実行される遊技演出としてリーチ演出を実行するか、実行する遊技演出の態様種別など）と、取得した特別乱数の種別（第一特別乱数、第二特別乱数のいずれか）と、取得した特別乱数に対応して記憶される保留数（保留数カウンタの値）と、に応じた事前判定コマンドをセットする。例えば、第一始動口通過処理のステップS45で実行される第一特別図柄に関する演出事前判定処理では、特定した事前判定情報と、第一特別乱数を取得したことと、第一特別図柄の保留数（第一特別保留数カウンタの値）と、に応じた第一特別図柄事前判定コマンドをセットする（ステップS62）。そして、上記特別図柄コマンド制御処理（ステップS16）で主制御基板1310から周辺制御基板1510に事前判定コマンドが送信されることにより、始動入賞が発生した始動口（第一始動口2002、第二始動口2004のいずれか一方）、該始動口に対応して記憶される保留数に加え、発生した始動入賞に基づく特別図柄の変動表示の表示結果を大当たりや小当たりとするか否か、大当たりとなる場合には大当たりの種類、大当たりや小当たりとならない場合にはメイン液晶表示装置1600で実行される遊技演出としてリーチ演出を実行するか、実行する遊技演出の態様種別などの事前判定情報を、当該始動入賞に応じた変動表示を開始する以前に周辺制御基板1510に搭載される周辺制御MPUが把握できるようになる。

30

40

#### 【0656】

なお、周辺制御基板1510に搭載される周辺制御MPUは主制御基板1310から事前判定コマンドを受信すると、受信した事前判定コマンドによって示される事前判定情報を記憶するようになっている。具体的には、周辺制御MPUのRAMには、第一特別図柄の変動表示に関する事前判定情報を記憶する第一保留記憶領域と、第二特別図柄の変動表示に関する事前判定情報を記憶する第二保留記憶領域と、が設けられている。また、第一保留記憶領域及び第二保留記憶領域はそれぞれ保留数に対応する1～4の記憶領域を有しており、周辺制御MPUは受信した事前判定コマンドによって示される事前判定情報を1番目（最先）の記憶領域から順に格納する。そして、n番目（ $n=1\sim3$ ）の記憶領域に事前判定情報が格納されている場合に事前判定コマンドを受信すると $n+1$ 番目（ $n=1$

50

～3)の記憶領域に通知された事前判定情報を格納し、特別図柄(第一特別図柄、第二特別図柄)の変動表示開始を通知する変動パターンコマンド(第一特別図柄の変動表示開始を通知する第一変動パターンコマンド、第二特別図柄の変動表示開始を通知する第二変動パターンコマンド)を受信すると受信した変動パターンコマンドに応じて1番目の記憶領域(第一変動パターンコマンドを受信していれば第一保留記憶領域の1番目の記憶領域、第二変動パターンコマンドを受信していれば第二保留記憶領域の1番目の記憶領域)に格納されている事前判定情報を破棄してN番目( $N=2\sim4$ )の記憶領域(第一変動パターンコマンドを受信していれば第一保留記憶領域のN番目の記憶領域、第二変動パターンコマンドを受信していれば第二保留記憶領域のN番目の記憶領域)に格納されている事前判定情報をN-1番目( $N=2\sim4$ )番目の記憶領域に移動させる(保留記憶領域に格納されている事前判定情報をシフトする)。なお、第一特別図柄の変動表示を開始するか又は第二特別図柄の変動表示を開始するかについては変動パターンコマンドによって特定可能(第一変動パターンコマンドであるか第二変動パターンコマンドであるか)となっており、第一変動パターンコマンドを受信したことに基づいて第一特別図柄の変動表示を開始することを特定した場合には第一保留記憶領域に格納されている事前判定情報をシフトし、第二変動パターンコマンドを受信したことに基づいて第二特別図柄の変動表示を開始することを特定した場合には第二保留記憶領域に格納されている事前判定情報をシフトする。これにより、上記特別図柄(第一特別図柄、第二特別図柄)の事前判定情報が、変動表示開始の保留が発生した順序を特定可能に記憶されるとともに最先の事前判定情報から順に破棄されるようになる。

10

20

#### 【0657】

なお、本例では事前判定テーブルの大当たり判定値と後述する大当たり判定テーブルの大当たり判定値と同一の乱数としたがこれに限られるものではない。例えば、事前判定テーブルの大当たり判定値として大当たり判定テーブルの大当たり判定値の一部だけを含むものや、大当たり判定テーブルの大当たり判定値の一部又は全部と大当たり判定テーブルの大当たり判定値とは異なる所定数の乱数値とを含むように構成し、演出事前判定処理において大当たりとなる可能性の程度を判定するようにしてもよい。

#### 【0658】

具体的には、大当たり判定値及び大当たり判定値とは異なるはずれ判定値(小当たり判定値を含んでもよい)のうち一部を高確率乱数グループとしてそれぞれ判別可能とするとともに、該高確率乱数グループとして判別可能とされる上記大当たり判定値の上記はずれ判定値に対する割合は、上記大当たりの当選確率が決定づけられる上記大当たり判定テーブルの割合よりも高く設定されてなる高確率乱数決定付手段、及び乱数取得手段により取得される乱数のうちの当落乱数(第一特別乱数、第二特別乱数)が上記はずれ判定値と上記大当たり判定値とのいずれかに分類判別される上記大当たり判定についてはこれを未実行の状態に維持したままで、同判定に供される当落乱数が大当たり判定値及びはずれ判定値の混在された上記高確率乱数グループに属する値であるか否かを判断することで、保留の状態とされている判定処理毎に大当たりの当選に係る期待度(疑似当選確率)についての先行判定を実行可能とする疑似確率先行判定手段、を備え、上記疑似確率先行判定手段により大当たりの当選に係る期待度を先行判定するようにしてもよい。

30

40

#### 【0659】

このように大当たり判定値及びはずれ判定値が混在された高確率乱数決定付手段を備えるようにしたことで、未だ保留の状態とされている大当たり判定の当落結果についての機密情報が漏出され得るリスクを排除した従来の演出構造を維持しつつも、当該高確率乱数決定付手段における大当たり判定値及びはずれ判定値の混在率に応じた上記大当たりの当落に係る期待度(疑似当選確率)についてはその先行判定が実行可能とされるようになる。例えば、上記大当たり判定の実行(判定処理の消化)に先立って、当該大当たり判定に供される当落乱数が高確率乱数グループに属する値(特殊当り判定値)である旨の先行判定がなされなかったときは、該先行判定された特殊当り判定値でない乱数値(高確率乱数グループと対の関係となる低確率乱数グループに属する値)に基づく判定処理が消化されるときの大当

50

りの当選に係る期待度（疑似当選確率）は、上記大当りの期待度（当選確率）よりも低いことが確定されることとなる（疑似的に低くされた当選確率）。

#### 【0660】

このような高確率乱数グループについての先行判定手法によれば、特定の判定処理が保留の状態とされた時点では、その大当り判定を未実行の状態（保留状態）にて維持するにもかかわらず、その期待度（疑似当選確率）についてはこれを先行して、例えば、その保留表示の新規出力時や保留消化に応じたシフト表示時などの予め定められたタイミングにて報知することが可能とされるようになる。

#### 【0661】

図149は、第一特別図柄プロセス処理（ステップS38）についてその手順を示すフローチャートである。なお、特別図柄プロセス処理のステップS38で実行される第一特別図柄プロセス処理と特別図柄プロセス処理のステップS39で実行される第二特別図柄プロセス処理とは同様のプログラムモジュールであり、判定に用いる乱数やテーブルが異なるだけであるため、ここでは特別図柄プロセス処理のステップS38で実行される第一特別図柄プロセス処理についてのみ説明する。第一特別図柄プロセス処理では、上述の第一特別図柄プロセスフラグに応じて、以下の5つのプロセス処理の1つを選択的に実行することとなる。

#### 【0662】

1. 主制御MPUのRAMに格納されている第一特別乱数を読み出し、読み出した第一特別乱数に基づいて上記第一特別図柄の変動制御停止時における表示態様についての抽選処理などが行われる第一特別図柄通常処理（ステップS80）

2. 第一特別図柄の変動制御停止時における表示態様についての抽選処理の結果に基づいて第一特別図柄の変動制御停止時の態様の決定処理などが行われる第一特別図柄停止図柄設定処理（ステップS81）

3. 変動乱数に基づいて上記第一特別図柄表示器に表示される第一特別図柄の変動態様や、上記メイン液晶表示装置1600に特別図柄に対応して実行される演出表示の変動態様についての抽選処理などが行われる第一変動パターン設定処理（ステップS82）

4. 第一特別図柄表示器における上記第一特別図柄の変動表示が停止されるまで待機する第一特別図柄変動処理（ステップS83）

5. 第一特別図柄の変動制御停止時における表示態様についての抽選処理の結果に基づいて決定された第一特別図柄の変動制御停止時の態様が上記第一特別図柄表示器に表示されるように上記第一特別図柄の変動表示を停止させる第一特別図柄停止処理（ステップS84）

#### 【0663】

なお、上記第一特別図柄プロセスフラグは、上述のステップS1の処理（図143参照）において、上記第一特別図柄通常処理（ステップS80）を行うべき旨を示すよう操作されている。

#### 【0664】

図150は、上記第一特別図柄通常処理（ステップS80）についてその手順を示すフローチャートである。上記第一特別図柄プロセスフラグが当該第一特別図柄通常処理を行うべき旨を示しているときは、同図150に示されるように、上記主制御基板1310の主制御MPUは、まず、ステップS101の処理として、上記第一特別保留数カウンタによるカウンタ値に基づいて第一特別図柄の変動表示開始が保留の状態にあるか否かの判断を行う。この結果、第一特別図柄の変動表示開始が保留の状態にあると判断された場合には、次にステップS102の処理として、上記主制御MPUのRAMの第一特別図柄保留記憶領域に格納されている第一特別図柄の表示態様に関わる乱数（例えば、第一特別乱数、第一図柄乱数、リーチ乱数、変動乱数）のうちの最先の記憶領域に格納された乱数を同RAMから読み出す。そして次に、ステップS103及びS104の処理として、上記第一特別保留数カウンタをカウントダウンするとともに、上記主制御MPUのRAMの第一特別図柄保留記憶領域の各記憶領域に格納されている上記第一特別図柄の変動表示停止時

における表示態様に関わる乱数（第一特別乱数、第一図柄乱数、リーチ乱数、変動乱数）を先入れ先出し（First-In First-Out）の態様にてシフト操作する。

【0665】

具体的には、第一特別図柄保留記憶領域は1～4の4つの記憶領域を有し、始動入賞の発生に応じて抽出した乱数を1番目（最先）の領域から順に格納する。そして、n番目（ $n = 1 \sim 3$ ）の記憶領域に乱数が格納されている場合に始動入賞が発生するとn+1番目（ $n = 1 \sim 3$ ）の記憶領域に抽出した乱数を格納し、1番目の記憶領域に格納された乱数に基づく変動表示の開始条件が成立すると1番目の記憶領域に格納されている各種乱数を読み出すとともにN番目（ $N = 2 \sim 4$ ）の記憶領域に格納されている各種乱数をN-1番目（ $N = 2 \sim 4$ ）番目の記憶領域に移動させる。これにより、上記第一特別図柄の変動表示開始の保留が発生した順序を特定可能に記憶されるとともに最先の保留（最も先に発生した保留）から順に変動表示開始の保留が解除されるようになる。

10

【0666】

そしてその後、ステップS105の処理として、上記読み出された第一特別図柄の第一特別乱数に基づいて上記大当りの当落についての抽選処理である大当たり判定処理を行う。その後、上記第一特別図柄停止図柄設定処理（ステップS81）にプロセス移行されるよう上述の第一特別図柄プロセスフラグが更新された時点で（ステップS106）、この処理を終了する。

【0667】

図151は、上記大当たり判定処理（ステップS105）についてその手順を示すフローチャートである。

20

【0668】

上記主制御基板1310の主制御MPUは、現在の遊技状態が高確率状態（高確率時短状態、高確率非時短状態）であれば（ステップS111）、図152（A）に示す高確率時の大当たり判定テーブルを選択し（ステップS112）、現在の遊技状態が低確率状態であれば（ステップS111）、図152（A）に示す低確率時の大当たり判定テーブルを選択し（ステップS113）、選択した大当たり判定テーブルと第一特別図柄通常処理のステップS102で読み出した第一特別乱数とを比較する（ステップS114）。

【0669】

図152（A）に示す大当たり判定テーブルは、上記主制御MPUのROMに記憶され、遊技状態が低確率時（通常状態（低確率非時短状態）及び時短状態（低確率時短状態））の場合に使用する低確率時の大当たり判定テーブルと、遊技状態が高確率時（高確率非時短状態、高確率時短状態）の場合に使用する高確率時の大当たり判定テーブルと、を備えている。そして、低確率時の大当たり判定テーブルでは、上記事前判定テーブルと同様に、10種類の第一特別乱数が大当りに当選したことを示す大当たり判定値と一致し、13種類の第一特別乱数が小当りに当選したことを示す小当たり判定値と一致し、3924種類の第一特別乱数が上記はずれであることを示すはずれ判定値と一致するように上記第一特別乱数がそれぞれ関連付けされている。なお、特別図柄プロセス処理のステップS39で実行される第二特別図柄プロセス処理内において、第二特別乱数と比較するために参照される低確率時の大当たり判定テーブルには、小当たり判定値が設定されておらず、小当りに当選することがない。この低確率時の大当たり判定テーブルでは、上記事前判定テーブルと同様に、10種類の第二特別乱数が大当りに当選したことを示す大当たり判定値と一致し、3937種類の第二特別乱数が上記はずれであることを示すはずれ判定値と一致するように上記第二特別乱数がそれぞれ関連付けされている。

30

40

【0670】

また、高確率時の大当たり判定テーブルでは、上記事前判定テーブルと同様に、低確率時の大当たり判定テーブルに設定される第一特別乱数と同一の第一特別乱数を含む90種類の第一特別乱数が大当たり判定値と一致し、19種類の第一特別乱数が小当りに当選したことを示す小当たり判定値と一致し、3838種類の第一特別乱数がはずれ判定値と一致するように上記第一特別乱数がそれぞれ関連付けされている。このように、この実施の形態では

50

、高確率状態（高確率時短状態、高確率非時短状態）では、大当りに当選したことを示す大当り判定値が低確率時（通常状態（低確率非時短状態）及び時短状態（低確率時短状態））の9倍に高められる。なお、特別図柄プロセス処理のステップS39で実行される第二特別図柄プロセス処理内において、第二特別乱数と比較するために参照される高確率時の大当り判定テーブルには、小当り判定値が設定されておらず、小当りに当選することがない。この高確率時の大当り判定テーブルでは、上記事前判定テーブルと同様に、低確率時の大当り判定テーブルに設定される第二特別乱数と同一の第二特別乱数を含む90種類の第二特別乱数が大当りに当選したことを示す大当り判定値と一致し、3857種類の第二特別乱数が上記はずれであることを示すはずれ判定値と一致するように上記第二特別乱数がそれぞれ関連付けされている。

10

#### 【0671】

上記主制御基板1310の主制御MPUは、選択した大当り判定テーブルと第一特別図柄通常処理のステップS102で読み出した第一特別乱数との比較の結果、大当りとする判定した場合には（ステップS115）、当該変動が大当りに当選していることを示す大当りフラグをセットして処理を終了し（ステップS116）、選択した大当り判定テーブルと第一特別図柄通常処理のステップS102で読み出した第一特別乱数との比較の結果、小当りとする判定した場合には（ステップS117）、当該変動が小当りに当選していることを示す小当りフラグをセットして処理を終了し（ステップS118）、選択した大当り判定テーブルと第一特別図柄通常処理のステップS102で読み出した第一特別乱数との比較の結果、はずれとする判定した場合には、図152（B）に示すリーチ判定テーブルとステップS102で読み出したリーチ乱数とを比較する（ステップS119）。

20

#### 【0672】

図152（B）に示すリーチ判定テーブルは、上記主制御MPUのROMに記憶され、遊技状態が確変時（高確率状態（高確率非時短状態、高確率時短状態））の場合に使用する確変時のリーチ判定テーブルと、遊技状態が時短時（低確率時短状態）の場合に使用する時短時のリーチ判定テーブルと、遊技状態が通常時（通常状態：低確率非時短状態）の場合に使用する通常時のリーチ判定テーブルと、を備えている。そして、確変時のリーチ判定テーブルでは、上記事前判定テーブルと同様に、1種類のリーチ乱数がリーチすることを示すリーチ判定値と一致し、238種類のリーチ乱数がリーチしないことを示すリーチ判定値と一致するように上記リーチ乱数がそれぞれ関連付けされている。

30

#### 【0673】

また、時短時のリーチ判定テーブルでは、上記事前判定テーブルと同様に、確変時のリーチ判定テーブルに設定されるリーチ乱数と同一のリーチ乱数を含む6種類のリーチ乱数がリーチすることを示すリーチ判定値と一致し、233種類のリーチ乱数がリーチしないことを示すリーチ判定値と一致するように上記リーチ乱数がそれぞれ関連付けされている。このように、この実施の形態では、時短時（低確率時短状態）では、リーチすることを示すリーチ判定値が確変時（高確率状態）よりも高められる。

#### 【0674】

さらに、通常時のリーチ判定テーブルでは、上記事前判定テーブルと同様に、確変時及び時短時のリーチ判定テーブルに設定されるリーチ乱数と同一のリーチ乱数を含む7種類のリーチ乱数がリーチすることを示すリーチ判定値と一致し、232種類のリーチ乱数がリーチしないことを示すリーチ判定値と一致するように上記リーチ乱数がそれぞれ関連付けされている。このように、この実施の形態では、通常時（通常状態）では、リーチすることを示すリーチ判定値が確変時（高確率状態）及び時短時（低確率時短状態）よりも高められる。

40

#### 【0675】

上記主制御基板1310の主制御MPUは、選択したリーチ判定テーブルとステップS102で読み出したリーチ乱数との比較の結果（ステップS119）、リーチはずれすると判定した場合には（ステップS120a）、当該変動がリーチとなることを示すリー

50

チフラグをセットして処理を終了する（ステップS120b）。

【0676】

図153は、上記第一特別図柄停止図柄設定処理（ステップS81）についてその手順を示すフローチャートである。

【0677】

上記第一特別図柄プロセスフラグが当該第一特別図柄停止図柄設定処理を行うべき旨を示しているときは、同図153に示されるように、上記主制御基板1310の主制御MPUは、まず、第一特別図柄の変動表示停止時における表示態様の抽選処理の結果、すなわち上記大当たり判定処理（ステップS105）の結果を判別する。抽選処理結果の判別は、大当たりフラグ又は小当たりフラグがセットされているか否か（ステップS121、S124）を判別することにより行う。

10

【0678】

主制御MPUは、ステップS121で大当たりフラグがセットされていれば、第一特別図柄通常処理のステップS102で読み出した第一図柄乱数と図152（C）に示す図柄決定テーブルとを比較することにより（ステップS122）、大当たりの種類を決定し、該決定した大当たりの種類に対応する第一特別図柄の変動制御停止時の態様（第一特別図柄の停止図柄）を決定する（ステップS123）。

【0679】

図152（C）に示すように、図柄決定テーブルには、上記事前判定テーブルと同様に、判定結果毎（特定1の2R確変大当たり、特定2の4R確変大当たり、特定3の5R確変大当たり、特定4の6R確変大当たり、特定5の7R確変大当たり、特定6の8R確変大当たり、特定7の10R確変大当たり、非特定1の2R通常大当たり、非特定2の8R通常大当たり）に図柄乱数（第一図柄乱数、第二図柄乱数）が関連付けされるかたちで記憶されている。主制御基板1310の主制御MPUでは、取得した図柄乱数に対応して関連付けされている判定結果を特定することにより、大当たりの種類を決定する。なお、本例の図柄決定テーブルでは、第一図柄乱数に基づいて決定される大当たりの種類と第二図柄乱数に基づいて決定される大当たりの種類、及び決定確率が異なるように設定している。

20

【0680】

具体的には、

1. 第一大入賞口2005を遊技球が入球困難な態様で開閉制御して2R大当たり遊技を実行し、該2R大当たり遊技を終了してから次に大当たりとなるまで確率向上制御を実行するものであって、当選時の遊技状態が通常状態以外の状態（高確率時短状態、高確率非時短状態、低確率時短状態）であれば次に大当たりとなるまで時短制御を実行する特定1の2R確変大当たり

30

2. 第二大入賞口2006を遊技球が入球可能な態様で開閉制御して4R大当たり遊技を実行し、該4R大当たり遊技を終了してから次に大当たりとなるまで確率向上制御と時短制御との両方を実行する特定2の4R確変大当たり

3. 第二大入賞口2006を遊技球が入球可能な態様で開閉制御して5R大当たり遊技を実行し、該5R大当たり遊技を終了してから次に大当たりとなるまで確率向上制御と時短制御との両方を実行する特定3の5R確変大当たり

40

4. 第二大入賞口2006を遊技球が入球可能な態様で開閉制御して6R大当たり遊技を実行し、該6R大当たり遊技を終了してから次に大当たりとなるまで確率向上制御と時短制御との両方を実行する特定4の6R確変大当たり

5. 第二大入賞口2006を遊技球が入球可能な態様で開閉制御して7R大当たり遊技を実行し、該7R大当たり遊技を終了してから次に大当たりとなるまで確率向上制御と時短制御との両方を実行する特定5の7R確変大当たり

6. 第一特別抽選結果であれば第一大入賞口2005を遊技球が入球可能な態様で開閉制御して8R大当たり遊技を実行し、該8R大当たり遊技を終了してから次に大当たりとなるまで確率向上制御を実行するものであって、当選時に時短制御を実行していれば（高確率時短状態、低確率時短状態）次に大当たりとなるまで時短制御し、第二特別抽選結果であれば

50

第二大入賞口 2006 を遊技球が入球可能な態様で開閉制御して 8 R 大当り遊技を実行し、該 8 R 大当り遊技を終了してから次に大当りとなるまで確率向上制御と時短制御との両方を実行する特定 6 の 8 R 確変大当り

7. 第二大入賞口 2006 を遊技球が入球可能な態様で開閉制御して 10 R 大当り遊技を実行し、該 10 R 大当り遊技を終了してから次に大当りとなるまで確率向上制御と時短制御との両方を実行する特定 7 の 10 R 確変大当り

8. 第二大入賞口 2006 を遊技球が入球可能な態様で開閉制御して 16 R 大当り遊技を実行し、該 16 R 大当り遊技を終了してから次に大当りとなるまで確率向上制御と時短制御との両方を実行する特定 8 の 16 R 確変大当り

9. 第一大入賞口 2005 を遊技球が入球困難な態様で開閉制御して 2 R 大当り遊技を実行し、該 2 R 大当り遊技を終了してから次に大当りとなるまで確率向上制御を実行しないものであって、当選時に時短制御を実行していれば（高確率時短状態、低確率時短状態）2 R 大当り遊技の終了後に特別図柄（第一特別図柄及び第二特別図柄）の変動表示が所定回数（18 回、36 回、54 回、72 回のいずれか）実行されるまで時短制御を実行する非特定 1 の 2 R 通常大当り

10. 第一大入賞口 2005 を遊技球が入球可能な態様で開閉制御して 8 R 大当り遊技を実行し、該 8 R 大当り遊技を終了してから次に大当りとなるまで確率向上制御を実行しないものであって、当選時に時短制御を実行していれば（高確率時短状態、低確率時短状態）8 R 大当り遊技の終了後に特別図柄（第一特別図柄及び第二特別図柄）の変動表示が 72 回実行されるまで時短制御を実行する非特定 2 の 8 R 通常大当り  
の 10 種類の大当りの中からいずれかの大当りに決定する。

#### 【0681】

本例では、第一特別図柄に対応する図柄決定テーブルと、第二特別図柄に対応する図柄決定テーブルとを備えている。そして、第二特別図柄に対応する図柄決定テーブルでは、第一特別図柄に対応する図柄決定テーブルと比べて判定値の振分けが異なるように設定されており、大当りの種類と決定割合とが異なるようにしている。具体的には、図 152（C）に示すように、第一特別図柄に対応する図柄決定テーブルには、特定 1 の 2 R 確変大当り、特定 6 の 8 R 確変大当り、特定 7 の 10 R 確変大当り、非特定 2 の 8 R 通常大当りに対して判定値の振分けが設定されているのに対し、第二特別図柄に対応する図柄決定テーブルには、特定 1 の 2 R 確変大当り、特定 2 の 4 R 確変大当り、特定 3 の 5 R 確変大当り、特定 4 の 6 R 確変大当り、特定 5 の 7 R 確変大当り、特定 6 の 8 R 確変大当り、特定 8 の 16 R 確変大当り、非特定 1 の 2 R 通常大当りに対して判定値の振分けが設定されている。

#### 【0682】

また、この実施形態では第一大入賞口 2005 を開閉制御する大当り遊技であるか第二大入賞口 2006 を開閉制御する大当り遊技であるかに関わらず、大当り遊技（遊技球が入球可能な態様で開閉制御されるものに限る）ではセンター役物 2500 の上部における左右方向中央よりも正面視右方に遊技球を打込む、所謂右打ち遊技が行われる。また、上記センター役物 2500 の右側の右打遊技領域 2540 内には、障害釘が遊技パネル 1100 の前面に植設されていない。そして、遊技盤 5 の構造上、上記第二大入賞口 2006 を開放したときに、上記第二大入賞口 2006 を狙って上記センター役物 2500 の右側に遊技球を打ち込むと、上記第二大入賞口 2006 に必ず入賞するようになっている。このため、上記第二大入賞口 2006 を開閉制御する大当り遊技では、右打遊技領域 2540 に打ち込んだ遊技球が無駄となる（アウト口 1111（2543c）から外部に排出される）ことがなく、短時間で大当り遊技を消化することができる。

#### 【0683】

一方、右打遊技領域 2540 と第一大入賞口 2005 との間には適宜位置に所定のゲージ配列で複数の障害釘が遊技パネル 1100 の前面に植設されているため、遊技球がその障害釘に当接することで、遊技球に様々な動きが付与されて流下するようになっている。そのため、第一大入賞口 2005 を開閉制御する大当り遊技では、上記第一大入賞口 20

05を狙って上記センター役物2500の右側に遊技球を打ち込んだとしても上記第一大入賞口2005に入賞するとは限らず、上記第一大入賞口2005に入賞しなかった遊技球は、遊技領域5aの左右方向中央下端に設けられたアウト口1111(2543c)から外部に排出される。このように、本実施形態では第二大入賞口2006を開閉制御する大当り遊技では、第一大入賞口2005を開閉制御する大当り遊技における第一大入賞口2005と比べて、遊技球が効率良く上記第二大入賞口2006に入賞するようになり、短時間で大当り遊技を消化することができる。

#### 【0684】

また、本例では、第一大入賞口2005の開閉制御における1回のラウンドで、第一大入賞口2005を開放状態から閉鎖状態に変化させる条件と、第二大入賞口2006の開閉制御における1回のラウンドで第二大入賞口2006を開放状態から閉鎖状態に変化させる条件と、を異ならせている。上記したように、第一大入賞口2005と第二大入賞口2006とは開放状態に制御されてから約30秒が経過すると閉鎖状態に変化させるものであるが、その経過以前であっても第一大入賞口2005や第二大入賞口2006に予め決められている個数の遊技球が入賞した場合には閉鎖状態に変化させる。そして、第一大入賞口2005を開閉制御する大当り遊技では第一大入賞口2005に7個の遊技球が入賞したことに基づいて第一大入賞口2005を閉鎖状態に変化させるのに対し、第二大入賞口2006を開閉制御する大当り遊技では第二大入賞口2006に10個の遊技球が入賞したことに基づいて第二大入賞口2006を閉鎖状態に変化させるようになっている。このように第一大入賞口2005を開閉制御する大当り遊技では最大で7個の遊技球しか第一大入賞口2005に入賞させることができないために1ラウンド当り7個の入賞に対する賞球しか獲得できないものである一方、第二大入賞口2006を開閉制御する大当り遊技では最大で10個の遊技球を第二大入賞口2006に入賞させて1ラウンド当り10個の入賞に対する賞球を獲得でき、第一大入賞口2005を開閉制御する大当り遊技に比べて第二大入賞口2006を開閉制御する大当り遊技ではより多くの賞球の獲得が期待できるようになっている。

#### 【0685】

また、大当りの種類を決定すると大当りの種類に応じた停止図柄を第一特別図柄の停止時の態様として決定する。具体的には、特定1の2R確変大当りに決定した場合には第一特別図柄の2R確変大当り図柄に決定し、特定6の8R確変大当りに決定した場合には第一特別図柄の8R確変大当り図柄に決定し、特定7の10R確変大当りに決定した場合には第一特別図柄の10R確変大当り図柄に決定し、非特定2の8R通常大当りに決定した場合には第一特別図柄の8R通常大当り図柄に決定する。一方、ステップS121で大当りフラグがセットされていなければ、小当りフラグがセットされているか否かを判別し(ステップS124)、小当りフラグがセットされていれば、第一特別図柄の変動停止時の態様として小当り図柄に決定し(ステップS125)、小当りフラグがセットされていなければ、第一特別図柄の変動停止時の態様としてはずれ図柄に決定する(ステップS126)。

#### 【0686】

そして、こうして停止図柄についての決定処理が行われた後は、ステップS127の処理として、これら抽選結果(大当りの種類、小当り、リーチはずれ、はずれのいずれかを指示(第一特別図柄の停止図柄の態様を指示するものであってもよい))が上記周辺制御基板1510に送信されるよう抽選結果それぞれに応じた判定結果通知コマンドをセットする。そしてその後は、ステップS128の処理として、上記第一変動パターン設定処理(ステップS82)にプロセス移行されるよう上述の第一特別図柄プロセスフラグを更新した時点で、この処理を終了する。周辺制御MPUは、受信した判定結果通知コマンド及び変動パターンコマンドに基づいてメイン液晶表示装置1600を表示制御する。

#### 【0687】

具体的には、周辺制御MPUは、メイン液晶表示装置1600に表示される装飾図柄の変動停止時の態様(停止図柄)として、受信した判定結果通知コマンドから大当りのうち

特定7の10R確変大当りを特定した場合には10R確変大当り図柄（左中右の装飾図柄が全て特定の奇数図柄（例えば「7」）となる組合せ）に決定し、特定8の16R確変大当りを特定した場合には16R確変大当り図柄（左中右の装飾図柄が全て特定の奇数図柄（例えば「7」）となる組合せ）に決定し、変動パターンコマンドから特定される変動時間の経過時（遊技演出の終了時）においてその決定された停止図柄をメイン液晶表示装置1600に表示制御する。このように、メイン液晶表示装置1600に表示される装飾図柄として全て特定の奇数図柄となる組合せが変動停止したときには、装飾図柄の停止図柄から特定7の10R確変大当りであって、第一特別抽選結果と第二特別抽選結果とのそれぞれに起因する大当りの中でラウンド数をもっとも多く、且つ第二大入賞口2006への遊技球の入賞が容易な10R大当り遊技の獲得が確定したことを判別することができる。

10

#### 【0688】

また、周辺制御MPUは、メイン液晶表示装置1600に表示される装飾図柄の変動停止時の態様（停止図柄）として、受信した判定結果通知コマンドから大当りのうち特定2の4R確変大当りを特定した場合には4R確変大当り図柄（「1」、「3」、「5」、「7」の奇数の同一の装飾図柄の組合せ）に決定し、大当りのうち特定3の5R確変大当りを特定した場合には5R確変大当り図柄（「1」、「3」、「5」、「7」の奇数の同一の装飾図柄の組合せ。4R確変大当り図柄と共通）に決定し、大当りのうち特定4の6R確変大当りを特定した場合には6R確変大当り図柄（「1」、「3」、「5」、「7」の奇数の同一の装飾図柄の組合せ。4R確変大当り図柄及び5R確変大当り図柄と共通）に決定し、大当りのうち特定5の7R確変大当りを特定した場合には7R確変大当り図柄（「1」、「3」、「5」、「7」の奇数の同一の装飾図柄の組合せ。4R確変大当り図柄、5R確変大当り図柄、及び6R確変大当り図柄と共通）に決定し、大当りのうち第二特別抽選結果に基づいて特定6の8R確変大当りを特定した場合には8R確変大当り図柄（「1」、「3」、「5」、「7」の奇数の同一の装飾図柄の組合せ。4R確変大当り図柄、5R確変大当り図柄、6R確変大当り図柄、及び7R確変大当り図柄と共通）に決定し、変動パターンコマンドから特定される変動時間の経過時（遊技演出の終了時）においてその決定された停止図柄をメイン液晶表示装置1600に表示制御する。このように、メイン液晶表示装置1600に表示される装飾図柄として「1」、「3」、「5」、「7」の奇数の同一の装飾図柄の組合せが変動停止したときには、装飾図柄の停止図柄から特定2の4R確変大当り、特定3の5R確変大当り、特定4の6R確変大当り、特定5の7R確変大当り、特定6の8R確変大当りのいずれかを判別することができないが、第二大入賞口2006を開閉制御する大当り遊技の終了後に高確率状態に制御することを判別することができる。

20

30

#### 【0689】

また、周辺制御MPUは、メイン液晶表示装置1600に表示される装飾図柄の変動停止時の態様（停止図柄）として、受信した判定結果通知コマンドから大当りのうち第一特別抽選結果に基づいて特定6の8R確変大当りを特定した場合には8R確変大当り図柄（「2」、「4」、「6」の偶数の同一の装飾図柄の組合せ）に決定し、大当りのうち非特定2の8R通常大当りを特定した場合には8R通常大当り図柄（「2」、「4」、「6」の偶数の同一の装飾図柄の組合せ。8R確変大当り図柄と共通）に決定し、変動パターンコマンドから特定される変動時間の経過時（遊技演出の終了時）においてその決定された停止図柄をメイン液晶表示装置1600に表示制御する。このように、メイン液晶表示装置1600に表示される装飾図柄として「2」、「4」、「6」の偶数の同一の装飾図柄の組合せが変動停止したときには、装飾図柄の停止図柄から特定6の8R確変大当り、非特定2の8R通常大当りのいずれかを判別することができず、第一大入賞口2005を開閉制御する大当り遊技の終了後に高確率状態に制御するか否かを判別することができない。

40

#### 【0690】

また、周辺制御MPUは、メイン液晶表示装置1600に表示される装飾図柄の変動停止時の態様（停止図柄）として、受信した判定結果通知コマンドから大当りのうち特定1

50

の2R確変大当りを特定した場合には2R確変大当り図柄（はずれ図柄のうち予め定められた装飾図柄の組合せ（ばらけ目）。具体的には「357」の装飾図柄の組合せ）に決定し、小当りを特定した場合には小当り図柄（はずれ図柄のうち予め定められた装飾図柄の組合せ（ばらけ目）。2R確変大当り図柄と共通）に決定し、変動パターンコマンドから特定される変動時間の経過時（遊技演出の終了時）においてその決定された停止図柄をメイン液晶表示装置1600に表示制御する。このように、メイン液晶表示装置1600に表示される装飾図柄として「357」の装飾図柄の組合せが変動停止したときには、装飾図柄の停止図柄から特定1の2R確変大当り又は小当りのいずれであるかを判別することができず、第一大入賞口2005を用いた2R大当り遊技（遊技球が入球困難な態様での2R大当り遊技）の終了後にもメイン液晶表示装置1600において高確率状態であるか否かを判別困難な遊技演出を実行するため、これらの大当り遊技の終了後に高確率状態に制御するか否かを判別することができない。

10

#### 【0691】

また、周辺制御MPUは、メイン液晶表示装置1600に表示される装飾図柄の変動停止時の態様（停止図柄）として、受信した判定結果通知コマンドからリーチはずれを特定した場合にはリーチを伴ったはずれ図柄（同一とはならない装飾図柄の組合せ。ただし左右の装飾図柄が同一）に決定し、はずれを特定した場合にはリーチを伴わないはずれ図柄（同一とはならない装飾図柄の組合せ。ただし左右の装飾図柄が非同一）に決定し、変動パターンコマンドから特定される変動時間の経過時（遊技演出の終了時）においてその決定された停止図柄をメイン液晶表示装置1600に表示制御する。

20

#### 【0692】

図154は、上記第一変動パターン設定処理（ステップS82）についてその手順を示すフローチャートである。上記第一特別図柄プロセスフラグが当該第一変動パターン設定処理を行うべき旨を示しているときは、同図154に示されるように、上記主制御基板1310の主制御MPUは、大当りフラグがセットされていれば（ステップS141）、第一特別図柄停止図柄設定処理のステップS123で決定した大当りの種類、及び現在の遊技状態に応じた大当り時の変動パターンテーブル（図示しない）を選択し（ステップS142）、小当りフラグがセットされていれば（ステップS143）、現在の遊技状態に応じた小当り時の変動パターンテーブル（図示しない）を選択し（ステップS144）、リーチフラグがセットされていれば（ステップS145）、現在の遊技状態に応じたリーチ時の変動パターンテーブル（図示しない）を選択し（ステップS146）、大当りフラグと小当りフラグとリーチフラグとのいずれもセットされていない場合、すなわち通常のはずれ（リーチ演出を実行しないはずれ）となる場合には、はずれ時の変動パターンテーブル（図示しない）を選択する（ステップS147）。

30

#### 【0693】

そして、選択した変動パターンテーブルと第一特別図柄通常処理のステップS102で読み出した変動乱数とを比較することにより実行する変動パターンを決定し（ステップS148）、決定した変動パターンを開始することを周辺制御基板1510に通知する変動パターンコマンドをセットして第一特別図柄表示器に表示される第一特別図柄の変動表示を開始する（ステップS149）。また、このようにして決定される変動パターンには上記メイン液晶表示装置1600で実行される遊技演出の内容や特別図柄（この場合には第一特別図柄）の変動表示を開始してから特別図柄（この場合には第一特別図柄）の変動表示を停止するまでの変動時間を示す情報等も含まれている。ステップS149でセットされた変動パターンコマンドを受信することにより周辺制御基板1510に搭載される周辺制御MPUは特別図柄（第一特別図柄、第二特別図柄）の変動表示が開始されることの他にメイン液晶表示装置1600で実行される遊技演出の内容や特別図柄（第一特別図柄、第二特別図柄）の変動表示を開始してから特別図柄（第一特別図柄、第二特別図柄）の変動表示を停止するまでの変動時間を特定するようになっている。また主制御MPUは、変動パターンを決定すると決定した変動パターンに対応して設定されている変動時間を変動タイマに設定する（ステップS150）。これにより、決定された変動パターンに応じた

40

50

変動時間だけ第一特別図柄表示器（における第一特別図柄の変動表示）及び上記メイン液晶表示装置 1 6 0 0（における装飾図柄の変動表示）にて演出制御が行われるようになる。

#### 【0694】

なお、本例の変動パターンテーブルは、特別乱数（第一特別乱数、第二特別乱数）及び図柄乱数（第一図柄乱数、第二図柄乱数）に基づく判定結果毎に複数種類設けられている。また、各変動パターンテーブルに設定される変動パターンには上記特別図柄（第一特別図柄、第二特別図柄）の変動表示に要する所定の時間（変動時間）を示す複数の変動時間情報が上記変動乱数にそれぞれ対応して関連付けされるかたちで記憶されている。しかし、主制御MPUは、特別乱数及び図柄乱数に基づく判定結果に応じた複数種類の変動パターンテーブルのうち、選択した変動パターンテーブルと第一特別図柄通常処理のステップS102で読み出した変動乱数とを比較し、上記読み出した変動乱数に関連付けされている変動時間情報をこのテーブルから取得することで、上記特別図柄（第一特別図柄、第二特別図柄）の変動パターンを決定する。これにより、上記特別図柄（第一特別図柄、第二特別図柄）の変動パターンについての抽選処理が行われるようになる。なお、上記変動パターンテーブルは、上記主制御MPUのROMに記憶されている。

10

#### 【0695】

また、本例のリーチ時の変動パターンテーブルでは、上記事前判定テーブルと同様に、いずれのリーチ演出を実行するかを示す判定値と変動乱数とを比較することにより実行するリーチ演出の態様種別を決定するように設定されている。具体的には、164種類の変動乱数がノーマルリーチ演出のいずれかを実行することを示す判定値（0-163）と一致し、59種類の変動乱数が大当たり期待度の低いスーパーリーチ演出のいずれかを実行することを示す判定値（164-222）と一致し、18種類の変動乱数が大当たり期待度の高いスーパーリーチ演出のいずれかを実行することを示す判定値（223-240）と一致するように上記変動乱数がそれぞれ関連付けられている。なお、スーパーリーチ演出は、ノーマルリーチ演出よりも大当たり期待度が高く、スーパーリーチ演出が実行されたときには、大当たり遊技に対する遊技者の期待度が高まるようになっている。

20

#### 【0696】

また、第一特別図柄の変動表示が開始されると、次にステップS151の処理として、大当たり遊技後の特別図柄（第一特別図柄及び第二特別図柄）の変動回数を計数する変動回数カウンタのカウンタ値が「0」であるか否かを判断する。上述したように本例では上記第二特別抽選結果が非特定1の2R通常大当たりとなる場合であって当選時に時短制御を実行している場合には2R大当たり遊技の終了後に特別図柄（第一特別図柄及び第二特別図柄）の変動表示が所定回数（18回、36回、54回、72回のいずれか）実行されるまで時短制御し、第一特別抽選結果が非特定2の8R通常大当たりとなる場合であって当選時に時短制御を実行している場合には8R大当たり遊技の終了後に特別図柄（第一特別図柄及び第二特別図柄）の変動表示が72回実行されるまで時短制御する。そのため、大当たり制御処理において非特定1の2R通常大当たりを終了する場合には変動回数カウンタに第二特別抽選結果に応じた回数（18回、36回、54回、72回のいずれか）がセットされ、非特定2の8R通常大当たりを終了する場合には変動回数カウンタに「72」回がセットされている。ステップS151では大当たり遊技後に変動回数カウンタにセットされた回数の変動表示が実行されたかを判断している。そして、このカウンタ値が「0」でなければ、すなわち大当たり遊技後に変動回数カウンタにセットされた回数の変動表示が実行されていない場合は該変動回数カウンタをカウントダウン（1減算）した後（ステップS152）、同変動回数カウンタのカウンタ値が「0」であるか否かをさらに判断する（ステップS153）。そしてこの結果、同カウンタ値が「0」であれば、すなわち大当たり遊技後に変動回数カウンタにセットされた回数の変動表示が実行された場合にはその旨を示す終了フラグをセットする（ステップS154）。

30

40

#### 【0697】

上記ステップS151の処理にて変動回数カウンタのカウンタ値が「0」とであると判断

50

された場合、即ち非特定1及び非特定2に起因する大当り遊技後に既に変動回数カウンタにセットされた回数の変動表示が実行されている場合や、上記ステップS153の処理にて変動回数カウンタが「0」でないと判断された場合、即ち非特定1及び非特定2に起因する大当り遊技後に未だ変動回数カウンタにセットされた回数の変動表示が実行されていない場合には、その時点でステップS155の処理に移行する。そして、上記第一特別図柄変動処理（ステップS83）にプロセス移行されるよう上述の第一特別図柄プロセスフラグを更新した時点で（ステップS155）、この処理を終了する。なお、上記特定1～特定8の大当りに起因する大当り遊技を終了してから次に大当りとなるまで時短制御を実行する場合には大当り制御処理において変動回数カウンタに「0」をセットする一方、時短フラグをセットすることで次に大当りとなるまでは時短制御が継続されるようになっている。

10

#### 【0698】

図155は、上記第一特別図柄変動処理（ステップS83）についてその手順を示すフローチャートである。上記第一特別図柄プロセスフラグが当該第一特別図柄変動処理を行うべき旨を示しているときは、同図155に示されるように、上記主制御基板1310の主制御MPUは、まず、ステップS171の処理として、上記変動パターンについての抽選処理（ステップS82）で決定した変動パターンに応じた変動時間が設定される変動タイマを1減算する。そして、変動時間タイマが0、すなわち、上記抽選された変動時間が経過したと判断されると（ステップS172）、次にステップS173の処理に移行する。すなわち、このステップS173の処理において、上記第一特別図柄停止処理（ステップS84）にプロセス移行されるよう上述の第一特別図柄プロセスフラグを更新した時点で、この処理を終了する。

20

#### 【0699】

図156は、上記第一特別図柄停止処理（ステップS84）についてその手順を示すフローチャートである。上記第一特別図柄プロセスフラグが当該第一特別図柄停止処理を行うべき旨を示しているときは、同図157に示されるように、上記主制御基板1310の主制御MPUは、まず、ステップS181の処理として、上記第一特別図柄停止図柄設定処理にて決定された停止図柄を上記第一特別図柄表示器に表示させるための表示制御を行うとともに、上記メイン液晶表示装置1600に第一特別図柄の停止図柄に応じた装飾図柄の表示結果の導出表示を指示する停止表示コマンドを上記周辺制御基板1510へのコマンドとしてセットする（ステップS182）。

30

#### 【0700】

次いで、主制御基板1310の主制御MPUは、上記終了フラグがセットされているとき、即ち非特定1及び非特定2に起因する大当り遊技後に変動回数カウンタにセットされた回数の変動表示を実行したときには（ステップS183）、終了フラグをリセットするとともに（ステップS184）、高確率フラグがセットされていれば該高確率フラグをリセットするとともに時短フラグセットされていれば該時短フラグをリセットする（ステップS185）。これにより非特定1及び非特定2に起因する大当り遊技後に変動回数カウンタにセットされた回数の変動表示が実行された後には低確率非時短状態（通常状態）の制御が実行されるようになる。

40

#### 【0701】

また、上記主制御基板1310の主制御MPUは、上記大当りフラグがセットされているときは（ステップS186）、大当り遊技を開始することを示す大当り開始コマンドをセットし（ステップS187）、大当り遊技の開始までの待機時間（大当り遊技を開始する旨の表示等を行う時間）をインターバルタイマにセットする（ステップS188）。そして、大当り遊技の実行中であることを示す大当り実行中フラグをセットするとともに、高確率フラグがセットされていれば該高確率フラグをリセットし、時短フラグセットされていれば該時短フラグをリセットする（ステップS189）。そして、第一特別図柄プロセスフラグを初期値である第一特別図柄通常処理にプロセス移行されるように更新した時点で（ステップS190）、この処理を終了する。なお、大当り開始コマンドは、周辺制

50

御基板 1 5 1 0 に送信されるコマンドであり、大当りの種類（2 R 確変大当り、4 R 確変大当り、5 R 確変大当り、6 R 確変大当り、7 R 確変大当り、8 R 確変大当り、1 0 R 確変大当り、1 6 R 確変大当り、2 R 通常大当り、8 R 通常大当り）に応じて個々に用意されている。ステップ S 1 8 7 では、大当りの種類（2 R 確変大当り、4 R 確変大当り、5 R 確変大当り、6 R 確変大当り、7 R 確変大当り、8 R 確変大当り、1 0 R 確変大当り、1 6 R 確変大当り、2 R 通常大当り、8 R 通常大当り）に応じた大当り開始コマンド（2 R 確変大当り開始コマンド、4 R 確変大当り開始コマンド、5 R 確変大当り開始コマンド、6 R 確変大当り開始コマンド、7 R 確変大当り開始コマンド、8 R 確変大当り開始コマンド、1 0 R 確変大当り開始コマンド、1 6 R 確変大当り開始コマンド、2 R 通常大当り開始コマンド、8 R 通常大当り開始コマンド）をセットする。これにより、大当り開始コマンドによって指示された大当りの種類に応じた大当り遊技の演出がメイン液晶表示装置 1 6 0 0、ランプ・LED 及びスピーカ 9 2 1 等により実行される。

10

#### 【0702】

一方、上記主制御基板 1 3 1 0 の主制御 MPU は、上記小当りフラグがセットされているときは（ステップ S 1 9 1）、小当り遊技を開始することを示す小当り開始コマンドをセットし（ステップ S 1 9 2）、小当り遊技の開始までの待機時間（小当り遊技を開始する旨の表示等を行う時間）をインターバルタイマにセットする（ステップ S 1 9 3）。そして、小当り遊技の実行中であることを示す小当り実行中フラグをセットし（ステップ S 1 9 4）、第一特別図柄プロセスフラグを初期値である第一特別図柄通常処理にプロセス移行されるように更新した時点で（ステップ S 1 9 0）、この処理を終了する。なお、小当り開始コマンドは、周辺制御基板 1 5 1 0 に送信されるコマンドであり、ステップ S 1 9 5 では、小当り開始コマンドをセットすることにより、小当り開始コマンドによって指示された小当り遊技の演出がメイン液晶表示装置 1 6 0 0、ランプ・LED 及びスピーカ 9 2 1 等により実行される。

20

#### 【0703】

##### 〔9. 周辺制御基板の制御処理〕

次に、周辺制御基板 1 5 1 0 に搭載される周辺制御 MPU によって実行される処理について説明する。図 1 5 7 は、当該パチンコ機 1 に電源が投入されるとき、上記周辺制御基板 1 5 1 0 に搭載される周辺制御 MPU によって行われる制御についてその処理手順を示すフローチャートである。

30

#### 【0704】

図 1 5 7 に示すように、パチンコ機 1 への電力供給が開始されると、周辺制御 MPU は、初期設定処理を行う（ステップ S 5 0 1）。この初期設定処理は、周辺制御基板 1 5 1 0 に搭載される周辺制御 MPU の RAM をクリアする処理等が行われる。なお、この初期設定処理中では割込禁止となっており、初期設定処理のあと割込許可となる。初期設定処理（ステップ S 5 0 1）が終了すると、1 6 m s 経過フラグ T がセットされたか否かを監視するループ処理を開始する（ステップ S 5 0 2）。

#### 【0705】

この実施の形態では、周辺制御 MPU は、2 m s 経過毎に割込を発生させ、2 m s 定常処理を実行する。2 m s 定常処理では、1 6 m s 経過監視カウンタをカウントアップする（1 6 m s 経過監視カウンタを 1 加算する）処理が実行され、1 6 m s 経過監視カウンタの値が 8 になったとき、すなわち、1 6 m s 経過したときに 1 6 m s 経過フラグ T をセットするとともに、1 6 m s 経過監視カウンタをリセット（0 にする）処理が実行される。このように、1 6 m s 経過フラグ T は、2 m s 定常処理にて 1 6 m s 毎に「1」に設定（セット）され、通常は「0」に設定（リセット）されている。ステップ S 5 0 2 で 1 6 m s 経過フラグがセットされている（1 6 m s 経過フラグ T が「1」）ときには、1 6 m s 経過フラグをリセットした後（ステップ S 5 0 3）、1 6 m s 定常処理を行う（ステップ S 5 0 4）。

40

#### 【0706】

この 1 6 m s 定常処理では、主制御基板 1 3 1 0 から受信したコマンドにもとづいてメ

50

イン液晶表示装置 1600、ランプ・LED、スピーカ 921 等を制御する処理が実行される。16ms 定常処理を終了すると、再びステップ S502 に戻り、16ms 経過フラグ T がセットされる毎に、つまり 16ms 毎に上述したステップ S503～ステップ S504 を繰り返し行う。一方、ステップ S502 で 16ms 経過フラグ T がセットされていない（16ms 経過フラグ T が「0」）ときには、16ms 経過フラグ T がセットされるまでループ処理を行う。

#### 【0707】

図 158 は、サブメイン処理にて 16ms 毎に実行される 16ms 定常処理の一例を示すフローチャートである。16ms 定常処理において、周辺制御 MPU は、ステップ S601～ステップ S606 の処理を実行する。ステップ S601 のコマンド解析処理では、主制御基板 1310 から受信したコマンドを解析する。ステップ S602 の演出制御処理では、変動パターン設定処理（第一変動パターン設定処理のステップ S147、第二特別図柄プロセス処理の第一変動パターン設定処理に対応する処理（第二変動パターン設定処理））でセットされることにより送信された変動パターンコマンドを受信したことにもとづいてメイン液晶表示装置 1600 等に関わる制御処理を実行する。

#### 【0708】

また、ステップ S603 の音制御処理では、スピーカ 921 等に関わる制御処理を実行する。ステップ S604 のランプ制御処理では、パチンコ機 1 に設けられたランプ・LED に関わる制御処理を実行する。ステップ S605 の情報出力処理では、遊技盤 5 の各装飾基板に設けられたカラー LED 等への点灯信号、点滅信号又は階調点灯信号を出力するための遊技盤側発光データをランプ駆動基板用シリアル I/O ポートから演出駆動基板 3043 に送信したり、遊技盤 5 に設けられた各種演出ユニットを作動させる駆動モータへの駆動信号を出力するための遊技盤側駆動データを遊技盤装飾駆動基板用シリアル I/O ポートから演出駆動基板 3043 に送信したり、扉枠 3 に設けられた加振装置 242 や扉右下駆動モータ 272 等の電氣的駆動源への駆動信号を出力するための扉側駆動データと、扉枠 3 の各装飾基板に設けられたカラー LED 等への点灯信号、点滅信号又は階調点灯信号を出力するための扉側発光データと、から構成される扉側駆動発光データを枠装飾駆動基板用シリアル I/O ポートから扉枠 3 側に送信したり、メイン液晶表示装置 1600 や上皿液晶表示装置 244 に表示させる画面を示す制御データ（表示コマンド）を液晶制御部用シリアル I/O ポートから液晶表示制御部 1512 に送信したり、音 ROM から音情報を抽出するための制御信号（音コマンド）を音源 IC に出力する処理などを実行する。ステップ S606 の乱数更新処理では、演出制御処理（ステップ S602）で各種設定に用いられる乱数（例えば後述する特定予告演出に関わる抽選処理に用いられる予め決められた数値範囲（例えば 0～99）の予告判定乱数を発生させる乱数カウンタ等の値）を更新する処理を実行する。

#### 【0709】

なお、16ms 定常処理におけるステップ S601～ステップ S606 の処理は 16ms 以内に終了する。仮に、16ms 定常処理を開始してから当該 16ms 定常処理の終了までに 16ms 以上かかったとしても、16ms 定常処理を開始してから 16ms 経過したときに直ぐに 16ms 定常処理を最初から（ステップ S601 のコマンド解析処理から）実行しない。すなわち、16ms 定常処理の実行中に 16ms 経過したときには、16ms 経過フラグのセットのみを行い、当該 16ms 定常処理の終了後にステップ S502 で 16ms 経過フラグがセットされていると判定されたときに 16ms 定常処理を開始する。

#### 【0710】

また、この実施の形態では、16ms 定常処理にて乱数更新処理（ステップ S606）を実行して各種乱数を更新するように構成しているが、各種乱数を更新する時期（タイミング）はこれに限られるものではない。例えば、サブメイン処理におけるループ処理および 16ms 定常処理のいずれか一方または両方にて各種乱数を更新するように構成してもよい。

10

20

30

40

50

## 【0711】

図159は、上記コマンド解析処理（ステップS601）で実行される予告判定処理についてその手順を示すフローチャートである。同図159に示すように、周辺制御基板1510に搭載される周辺制御MPUは主制御基板1310から事前判定コマンドを受信すると（ステップS301）、受信した事前判定コマンドによって示される保留数に対応する保留記憶領域に事前判定情報を格納する（ステップS302）。上記したように、本実施形態では事前判定コマンドによって示される事前判定情報を格納する保留記憶領域として、第一特別図柄の変動表示に関する事前判定情報が格納される第一保留記憶領域と、第二特別図柄の変動表示に関する事前判定情報が格納される第二保留記憶領域と、を備えており、更に、第一保留記憶領域及び第二保留記憶領域はそれぞれ保留数に対応する1～4の4つの記憶領域を有している。周辺制御MPUは受信した事前判定コマンドが第一特別図柄の変動表示に関する事前判定情報を示すものであれば第一保留記憶領域のうち事前判定コマンドが示す保留数に応じた記憶領域に当該事前判定情報を格納し、受信した事前判定コマンドが第二特別図柄の変動表示に関する事前判定情報を示すものであれば第二保留記憶領域のうち事前判定コマンドが示す保留数に応じた記憶領域に当該事前判定情報を格納する。

10

## 【0712】

次いで周辺制御MPUは、後述する特定予告演出を実行中であるか否かと（ステップS303）、受信した事前判定コマンドが示す保留数が「4」であるか否かと（ステップS304）、を判別し、特定予告演出を実行中でなく、事前判定コマンドが示す保留数が「4」であれば、受信した事前判定コマンドによって示される事前判定情報を格納した保留記憶領域（第一特別図柄の変動表示に関する事前判定情報を示すものであれば第一保留記憶領域、第二特別図柄の変動表示に関する事前判定情報を示すものであれば第二保留記憶領域）のうち保留数「1」～「3」に対応する記憶領域に、はずれ以外の事前判定情報、具体的には上記図148（A）に示す事前判定テーブルに事前判定情報として設定される大当たり1～大当たり12とリーチ1～リーチ4のいずれかの事前判定情報が格納されているか否かを判別する（ステップS305）。

20

## 【0713】

ステップS305において受信した事前判定コマンドによって示される事前判定情報を格納した保留記憶領域のうち保留数「1」～「3」に対応する記憶領域に、はずれ以外の事前判定情報が格納されていれば（ステップS305でYES）、ステップS306～ステップS309の処理、即ち特定予告演出を実行するか否かの抽選処理を実行することなく処理を終了する。本実施形態では特定予告演出として一連のストーリーを特別図柄（第一特別図柄、第二特別図柄）の複数回（本例では3回とするが2回としてもよいし、2回の変動表示に分けて実行する特定予告演出と3回の変動表示に分けて実行する特定予告演出とを備えてそれぞれ実行し得るようにしてもよい）の変動表示に対応してメイン液晶表示装置1600で実行される装飾図柄の予め決められている複数回（本例では3回）の変動表示に分けて実行する（3話で完結するストーリーを装飾図柄の1回の変動表示につき1話ずつ表示されるように実行する）。また特定予告演出を実行する装飾図柄の複数回の変動表示夫々では装飾図柄の変動表示に代えて（装飾図柄を縮小してメイン液晶表示装置1600の端部（例えば左上端部）に表示するものであってもよい）一連のストーリーの一部（3回に分けて実行される一連のストーリーの1回分）を表示した後に装飾図柄の停止図柄が表示されるようになっている。この場合において、特定予告演出を実行する複数回の変動表示の中に大当たりや小当たり、又はリーチとなる変動表示が含まれていると一連のストーリーの途中で大当たり遊技や小当たり遊技が開始されてしまい、一連のストーリーを全て実行することができない。また、大当たりや小当たりとなる場合には実行しない一方、リーチとなる場合には実行するものとした場合には特定予告演出の実行中にリーチとなった場合には必ずはずれとなることを遊技者に悟られてしまい、リーチ演出が実行されたとしても大当たりに対する期待を全く抱くことはできない。そのため、本例では始動入賞が発生した場合に、発生した始動入賞以外に未だ変動表示の開始条件が成立していない変動表示と

30

40

50

してリーチを伴わないはずれとなる変動表示が予め決められている回数（この例では3回）記憶されている場合に限って特定予告演出を実行するか否かの抽選処理を実行するようにしている。

#### 【0714】

ステップS305において受信した事前判定コマンドによって示される事前判定情報を格納した保留記憶領域のうち保留数「1」～「3」に対応する記憶領域に、はずれ以外の事前判定情報が格納されていなければ（ステップS305でNO）、事前判定情報に応じた予告判定テーブルを選択すると共に（ステップS306）、上記した乱数更新処理（ステップS606）で予め決められた数値範囲（例えば0～99）の予告判定乱数を更新する乱数カウンタから一の予告判定乱数を取得し、この取得した予告判定乱数をステップS306で選択した予告判定テーブルと比較する（ステップS307）。 10

#### 【0715】

本実施形態では、予告判定乱数と比較される予告判定テーブルは上記した事前判定情報（はずれ、大当たり1～大当たり12、リーチ1～リーチ4）の夫々に対して設けられており、当り（大当たり、小当たり）の種類が同じ事前判定情報内（本例では大当たり1～4が同じ種類の大当たり（特定7、8）であり、大当たり5～8が同じ種類の大当たり（特定2～6、非特定2）であり、大当たり9～12が同じ種類の大当たり（特定1、非特定1、小当たり）である）では、実行されるリーチ演出の大当たり期待度（本例では大当たり期待度の高さは特定の強SPリーチ $\geq$ 特定以外の強SPリーチ $>$ 弱SPリーチ $>$ ノーマルリーチの順となる）に比例して特定予告演出を実行する割合が高くなるように判定値が設定されている。 20

#### 【0716】

また、事前判定情報が当りとならない場合であってリーチとなることを示す場合に選択される予告判定テーブルでは、実行されるリーチ演出の大当たり期待度（本例では大当たり期待度の高さは特定の強SPリーチ $\geq$ 特定以外の強SPリーチ $>$ 弱SPリーチ $>$ ノーマルリーチの順となる）に比例して特定予告演出を実行する割合が高くなるように判定値が設定されている。一方、事前判定情報がはずれとなることを示す場合に選択される予告判定テーブルでは、取得した予告判定乱数に関わらず特定予告演出を実行しない決定がなされるように判定値が割り振られている。

#### 【0717】

このように、特定予告演出が実行された後の変動表示（本例では特定予告演出を実行すると判定した場合には当該判定の起因となった保留に基づく変動表示を開始する以前の3回の変動表示に亘って特定予告演出を実行し、4回目に特定予告演出を実行する起因となった変動表示を実行する）では小当たりや大当たりとならなくても最低限リーチ演出が実行されるため、特定予告演出が実行されたときに大当たりの発生に対する期待を高めることができる。また、事前判定情報がはずれ以外の場合でも実行されるリーチ演出の大当たり期待度に比例して特定予告演出を実行する割合が高くなるため、特定予告演出が実行された後の変動表示で実行されるリーチ演出の種類に注目させると共に、特定予告演出が実行された後の変動表示での大当たりの発生に対する期待を高めることができる。 30

#### 【0718】

また、当りの種類毎に纏められた一群の事前判定情報毎に比較すると、遊技者に対する有利度合い（本例では遊技者に対する有利度合いの高さは特定7、8の大当たりで纏められた大当たり1～4 $>$ 特定2～6、非特定2の大当たりで纏められた大当たり5～8 $>$ 特定1、非特定1の大当たり、小当たりで纏められた大当たり9～12の順となる）に比例して特定予告演出を実行する割合が高くなるように判定値が設定されている。そして、はずれとなるリーチで纏められたリーチ1～4は、当りとなる事前判定情報よりも遊技者に対する有利度合いが低いため、大当たり1～12よりも特定予告演出を実行する割合が低くなるように判定値が設定されている。これにより、特定予告演出が実行されたときに遊技者にとってより有利な大当たり、具体的には第一特別図柄の変動表示に関して特定予告演出が実行された場合には10R確変大当たりの発生に対する期待を高め、第二特別図柄に関して特定予告演出が実行された場合には16R確変大当たりの発生に対する期待を高めることができる。 40 50

## 【0719】

上記したように、本実施形態のパチンコ機1では特定予告演出を装飾図柄の予め決められている複数回（本例では3回）の変動表示に亘って実行することで上記一連のストーリーを完結させるものである。ただし、上記特定予告演出を実行するか否かの判定では予告回数として予め決められている回数未満の回数（本例では1回や2回）の変動表示に亘って特定予告演出を実行する旨（所謂ガセ予告）の決定もなされ得ようになっている。このガセ予告を実行することに決定した場合には一連のストーリーが完結することなく特定予告演出が終了してしまうことで特定予告演出が実行された後の変動表示で大当りに対して期待を抱くことができない。そのため、遊技者は特定予告演出が実行されると予め決められている回数の変動表示に亘って実行されることを願いながら遊技することになる。なお、特定予告演出を実行した場合に、一連のストーリーの途中で一旦終了させた後、再び次の装飾図柄の変動表示を開始するときに特定予告演出を再開させるようにしてもよい。これによりガセ予告が実行された場合であっても特定予告演出の再開に期待させることができる。

10

## 【0720】

演出制御MPUは予告判定乱数と選択した予告判定テーブルとを比較した結果、特定予告演出を実行すると判定した場合には（ステップS308でYES）、特定予告演出を実行すること又は予告演出を実行中であることを示す予告フラグをセットすると共に決定された特定予告演出の回数を予告カウンタにセットして処理を終了する（ステップS309）。予告フラグは上記したステップS303で特定予告演出を実行するか否かの判定や後述する変動演出開始処理にて参照され、ステップS303で予告フラグがセットされていれば演出制御MPUは特定予告演出を実行中であると判断し、後述する変動演出開始処理で予告フラグがセットされていれば主制御基板1310から受信した変動パターンコマンドに対応するプロセスデータのうち特定予告演出を実行するプロセスデータを選択してメイン液晶表示装置1600を制御することで特定予告演出が実行されるようになる。また、特定予告演出の実行回数として1回に決定されていれば予告カウンタに「1」をセットし、2回に決定されていれば予告カウンタに「2」をセットし、3回に決定されていれば予告カウンタに「3」をセットする。これにより、ステップS309で予告カウンタにセットされた特定予告演出の実行回数の変動表示に亘って特定予告演出が実行されるようになる。

20

30

## 【0721】

図160は、演出制御処理（ステップS602）の一例を示すフローチャートである。

## 【0722】

演出制御処理において、周辺制御MPUは上記周辺制御基板1510の周辺制御MPUに格納されている遊技の進行状況を示す演出プロセスフラグに応じて、以下の5つのプロセス処理の1つを選択的に実行することとなる。

## 【0723】

1. 上記コマンド解析処理にて解析された特別図柄の変動パターンを指示する変動パターンコマンド（第一特別図柄の変動パターンを指示する第一変動パターンコマンド、第二特別図柄の変動パターンを指示する第二変動パターンコマンド）に基づいてメイン液晶表示装置1600、LED及びスピーカ921等を制御する処理などを行った後、上記演出プロセスフラグを変動演出中処理に応じた値に変更する変動演出開始処理（ステップS711）

40

2. メイン液晶表示装置1600、LED及びスピーカ921等の制御を開始してからの経過時間を計測し、経過時間に応じてメイン液晶表示装置1600、LED及びスピーカ921等を制御する処理などが行い、変動パターンに応じた変動時間が経過したことに応じて上記演出プロセスフラグを変動終了処理に応じた値に変更する変動演出中処理（ステップS712）

3. 特別図柄の変動表示停止を指示する図柄停止コマンドを受信したことに基づいて所定の表示結果を導出表示するための処理を行い、はずれであれば上記演出プロセスフラグ

50

を変動演出開始処理に応じた値に変更し、大当たりであれば大当たり演出処理に応じた値に変更し、小当たりであれば小当たり演出処理に応じた値に変更する変動演出終了処理（ステップ S 7 1 3）

4. 大当たり遊技の開始を指示する大当たり開始コマンドを受信したことに基づいてメイン液晶表示装置 1 6 0 0 に大当たり遊技中の表示制御を実行するための処理を行い、大当たり遊技を終了するときに上記演出プロセスフラグを変動演出開始処理に応じた値に変更する大当たり演出処理（ステップ S 7 1 4）

5. 小当たり遊技の開始を指示する小当たり開始コマンドを受信したことに基づいてメイン液晶表示装置 1 6 0 0 に小当たり遊技中の表示制御を実行するための処理を行い、小当たり遊技を終了するときに上記演出プロセスフラグを変動演出開始処理に応じた値に変更する小当たり演出処理（ステップ S 7 1 5）

10

#### 【0724】

以上の処理によって特別図柄表示器（第一特別図柄表示器、第二特別図柄表示器）で実行される特別図柄（第一特別図柄、第二特別図柄）の変動表示に同期してメイン液晶表示装置 1 6 0 0 で装飾図柄の変動表示が実行されるようになる。

#### 【0725】

図 1 6 1 は、上記変動演出開始処理（ステップ S 7 1 1）についてその手順を示すフローチャートである。上記演出制御プロセスフラグが変動演出開始処理を行う旨を示しているときには、同図 1 6 1 に示されるように、周辺制御基板 1 5 1 0 に搭載される周辺制御 M P U は、まず、変動パターンコマンド（第一変動パターンコマンド又は第二変動パターンコマンド）を受信したか否かを判別する（ステップ S 8 0 1）。そして変動パターンコマンドを受信していれば、受信した判定結果通知コマンドに応じて装飾図柄の停止図柄を決定する（ステップ S 8 0 2）。

20

#### 【0726】

具体的には、周辺制御 M P U は第一変動パターンコマンドを受信していれば、第一特別図柄停止図柄設定処理のステップ S 1 2 8 でセットされて主制御基板 1 3 1 0 に搭載される主制御 M P U から送信された判定結果通知コマンドに基づいて上記した 2 R 確変大当たり図柄、8 R 確変大当たり図柄、1 0 R 確変大当たり図柄、8 R 通常大当たり図柄、小当たり図柄、はずれ図柄のいずれかに決定し、第二変動パターンコマンドを受信していれば、図示しない第二特別図柄停止図柄設定処理でセットされて主制御基板 1 3 1 0 に搭載される主制御 M P U から送信された判定結果通知コマンドに基づいて上記した 2 R 確変大当たり図柄、4 R 確変大当たり図柄、5 R 確変大当たり図柄、6 R 確変大当たり図柄、7 R 確変大当たり図柄、8 R 確変大当たり図柄、1 6 R 確変大当たり図柄、2 R 通常大当たり図柄、はずれ図柄のいずれかに決定する。

30

#### 【0727】

なお、受信した変動パターンコマンド（第一変動パターンコマンド、第二変動パターンコマンド）の変動表示の結果がはずれとなる場合に、受信した変動パターンコマンドがリーチ（この場合には、左装飾図柄と右装飾図柄とが同一図柄で停止表示し、中装飾図柄が未だ停止表示していない状態）を伴うはずれとなることを示すときには、はずれ図柄として左装飾図柄と右装飾図柄とを同一の図柄とし、中装飾図柄だけが左装飾図柄及び右装飾図柄とは異なる図柄の組み合わせ（リーチはずれ図柄）に決定する。

40

#### 【0728】

装飾図柄の停止図柄を決定すると周辺制御 M P U は、上記した予告判定処理でセットされて特定予告演出を実行していることを示す予告フラグがセットされているか否かを判別し（ステップ S 8 0 3）、予告フラグがセットされていなければ受信した変動パターンコマンドに応じたプロセスデータを選択し（ステップ S 8 0 6）、選択したプロセスデータに基づいてメイン液晶表示装置 1 6 0 0 の表示制御を開始する（ステップ S 8 0 7）。

#### 【0729】

一方、ステップ S 8 0 3 で特定予告演出を実行していることを示す予告フラグがセットされていれば、特定予告演出を実行する複数回（本例では 3 回）の変動表示のうちの今回

50

実行する回数に対応する複数種類のプロセスデータのうち受信した変動パターンコマンドによって指示される変動時間に対応するプロセスデータを選択し（ステップS804）、予告カウンタの値を1減算して（ステップS805）、選択したプロセスデータに基づいてメイン液晶表示装置1600の表示制御を開始する（ステップS807）。上記予告カウンタは特定予告演出を実行する複数回の変動表示の残り回数を示すカウンタであり、特定予告演出を実行すると判定した場合にその決定された特定予告演出の実行回数に応じてセットされるようになっている。

#### 【0730】

なお、本実施形態のパチンコ機1では、少なくとも特別抽選結果（第一特別抽選結果、第二特別抽選結果）がリーチを伴わないはずれとなる変動表示を開始する場合、言い換えると少なくとも特別抽選結果（第一特別抽選結果、第二特別抽選結果）がリーチを伴わないはずれとなる変動表示の開始条件が成立した場合には、当該開始条件の成立した変動表示以外の未だ変動表示の開始条件が成立していない変動表示の個数、即ち保留数に応じて当該変動表示の変動時間を通常よりも短縮させる保留短縮制御を実行する。具体的には、本例ではリーチを伴わないはずれとなるはずれ変動パターンとして変動時間「13秒」のはずれ変動パターンと、変動時間「8秒」のはずれ変動パターンと、変動時間「4秒」のはずれ変動パターンとを備えており、主制御基板1310に搭載される主制御MPUは第一特別抽選結果がリーチを伴わないはずれとなる変動表示の開始条件が成立した場合に第一特別図柄の保留数が「1」又は「2」であれば上記第一変動パターン設定処理（ステップS82）で変動時間「13秒」のはずれ変動パターンに決定し、第一特別図柄の保留数が「3」であれば変動時間「8秒」のはずれ変動パターンに決定し、第一特別図柄の保留数が「4」であれば変動時間「4秒」のはずれ変動パターンに決定する。また、主制御基板1310に搭載される主制御MPUは第二特別抽選結果がリーチを伴わないはずれとなる変動表示の開始条件が成立した場合に第二特別図柄の保留数が「1」又は「2」であれば図示しない第二変動パターン設定処理で変動時間「13秒」のはずれ変動パターンに決定し、第二特別図柄の保留数が「3」であれば変動時間「8秒」のはずれ変動パターンに決定し、第二特別図柄の保留数が「4」であれば変動時間「4秒」のはずれ変動パターンに決定する。

#### 【0731】

また、上記したように特定予告演出を実行する装飾図柄の複数回の変動表示夫々では装飾図柄の変動表示に代えて（装飾図柄を縮小してメイン液晶表示装置1600の端部（例えば左上端部）に表示するものであってもよい）一連のストーリーの一部（3回に分けて実行される一連のストーリーの1回分）を表示した後に装飾図柄の停止図柄が表示されるようになっているため、特定予告演出として一連のストーリーを実行する装飾図柄の複数回の変動表示のうち1回の変動表示で表示するストーリーの期間を一定とした場合には上記保留短縮制御が実行されて1回の変動表示で表示するストーリーの期間よりも変動時間が短くなってしまいストーリーを全て表示することができなかつたり、1回の変動表示で表示するストーリーの期間を短くして上記保留短縮制御が実行されても1回の変動表示で表示するストーリーの期間よりも変動時間が短くならないようにすることで1回の変動表示で表示するストーリーを表示し終えてから装飾図柄の停止図柄が表示されるまでに無駄な期間が生じて遊技者を退屈させたり、という問題が生じる。

#### 【0732】

そこで本実施形態のパチンコ機1では、特定予告演出として一連のストーリーを実行する複数回の装飾図柄の変動表示の夫々に対して、上記保留短縮制御に対応するように1回の変動表示で表示するストーリーの期間が異なる複数種類のプロセスデータを備えている。即ち、特定予告演出としての一連のストーリーを実行する複数回（本例では3回）の装飾図柄の変動表示のうち、予告回数が1回目の変動表示で表示するストーリーとして変動時間「8秒」に対応するプロセスデータと「4秒」に対応するプロセスデータとを備え、予告回数が2回目の変動表示で表示するストーリーとして変動時間「13秒」に対応するプロセスデータと「8秒」に対応するプロセスデータと「4秒」に対応するプロセスデー

タとを備え、予告回数が3回目の変動表示で表示するストーリーとして変動時間「13秒」に対応するプロセスデータと「8秒」に対応するプロセスデータと「4秒」に対応するプロセスデータとを備えている。ステップS804では予告回数に応じたプロセスデータのうち受信した変動パターンコマンドが示す変動時間に対応するプロセスデータを選択する。なお、上記した例では特定予告演出の複数回の変動表示のうち1回目の変動表示を開始するときには必ず保留数が3つ以上となり、上記保留短縮制御が実行されることで「4秒」、又は「8秒」の変動時間に対応するプロセスデータのみを備えるものを示したが、特定予告演出の複数回の変動表示のうち1回目の変動表示として「4秒」と「8秒」との一方の変動時間に対応するプロセスデータに限らず、「13秒」の変動時間に対応するプロセスデータも備えるようにしてもよい。即ち、上記予告判定処理のステップS304で保留数が3以下である場合にも特定予告演出を実行し得るようにした場合には、特定予告演出の複数回の変動表示のうち1回目の変動表示を開始するときに保留数が2つ以下となつて上記保留短縮制御が実行されずに「13秒」の変動時間に決定される場合があるため、この場合には「13秒」の変動時間に対応するプロセスデータを選択して特定予告演出の複数回の変動表示のうち1回目の変動表示を実行するようにしてもよいし、開始条件の成立した変動表示以外の未だ変動表示の開始条件が成立していない変動表示の個数が「4個」の場合にだけ変動短縮制御を実行するようにした場合には特定予告演出の複数回の変動表示のうち1回目の変動表示を開始するときに保留数が3つ以下上記保留短縮制御が実行されずに「13秒」の変動時間に決定される場合があるため、この場合には「13秒」の変動時間に対応するプロセスデータを選択して特定予告演出の複数回の変動表示のうち1回目の変動表示を実行するようにしてもよい。

#### 【0733】

なお、同じ予告回数に対応する複数種類のプロセスデータでは同様のストーリーを表示するように構成されるものであるが、変動時間の期間に応じて演出内容（映像や説明）を簡素にしたり、より詳しくすることで変動時間と演出期間とを整合させている。また、連続する予告回数で同一の変動時間に対応するプロセスデータが選択された場合はもちろん、異なる変動時間に対応するプロセスデータが選択された場合であっても夫々のストーリーがスムーズに繋がって遊技者に違和感を与えないように各プロセスデータが構成されている。これにより、遊技者に違和感を与えることなく一連のストーリーを実行することができる。

#### 【0734】

また周辺制御MPUは、受信した変動パターンコマンドに対応し、上記予告判定処理のステップS302で事前判定情報を格納する保留記憶領域のうち1番目の記憶領域に格納されている事前判定情報を破棄してN番目（ $N=2\sim4$ ）の記憶領域に格納されている事前判定情報を $N-1$ 番目（ $N=2\sim4$ ）番目の記憶領域に移動させることで保留記憶領域に格納されている事前判定情報をシフトする（ステップS808）。即ち、第一変動パターンコマンドを受信していれば第一保留記憶領域のうち1番目の記憶領域に格納されている事前判定情報を破棄してN番目（ $N=2\sim4$ ）の記憶領域に格納されている事前判定情報を $N-1$ 番目（ $N=2\sim4$ ）番目の記憶領域に移動させ、第二変動パターンコマンドを受信していれば第二保留記憶領域のうち1番目の記憶領域に格納されている事前判定情報を破棄してN番目（ $N=2\sim4$ ）の記憶領域に格納されている事前判定情報を $N-1$ 番目（ $N=2\sim4$ ）番目の記憶領域に移動させる。

#### 【0735】

そして周辺制御MPUは、変動演出中処理（ステップS712）にプロセス移行されるよう上述の演出制御プロセスフラグを更新した時点で（ステップS813）、この処理を終了する。

#### 【0736】

図162は、上記変動演出終了処理（ステップS713）についてその手順を示すフローチャートである。上記演出制御プロセスフラグが変動演出終了処理を行う旨を示しているときは、同図162に示されるように、周辺制御基板1510に搭載される周辺制御M

P Uは、変動演出開始処理（ステップS 7 1 1）のステップS 8 0 2で決定した停止図柄を確定表示（左・中・右の全ての装飾図柄を完全に停止表示した状態）する（ステップS 8 5 1）。

#### 【0737】

次いで、周辺制御基板1510に搭載される周辺制御M P Uは、主制御基板1310に搭載される主制御M P Uから大当り遊技を開始することを通知する大当り開始コマンドを受信していれば（ステップS 8 5 2）、大当り演出処理（ステップS 7 1 4）にプロセス移行されるよう上述の演出制御プロセスフラグを更新した時点で（ステップS 8 5 3）、この処理を終了する。

#### 【0738】

また、主制御基板1310に搭載される主制御M P Uから小当り遊技を開始することを通知する小当り開始コマンドを受信していれば（ステップS 8 5 4）、小当り演出処理（ステップS 7 1 5）にプロセス移行されるよう上述の演出制御プロセスフラグを更新した時点で（ステップS 8 5 5）、この処理を終了する。

#### 【0739】

また、主制御基板1310に搭載される主制御M P Uから大当り開始コマンドと小当り開始コマンドとのいずれも受信していない場合に（ステップS 8 5 4でN O）、上記予告フラグがセットされていれば（ステップS 8 5 6）上記予告カウンタが「0」であるか、即ち特定予告演出を実行する複数回（本例では3回）の変動表示全てを実行したか否か（特定予告演出の残り回数が「0」になったか否か）を判定し（ステップS 8 5 7）、特定

10

20

#### 【0740】

##### 〔10．特定予告演出まとめ〕

上記したように本実施形態では特定予告演出として一連のストーリーを特別図柄（第一特別図柄、第二特別図柄）の複数回（本例では3回）の変動表示に対応してメイン液晶表示装置1600で実行される装飾図柄の複数回（本例では3回）の変動表示に分けて実行する。ところが、特定予告演出としての一連のストーリーを実行するための期間は一定で

30

#### 【0741】

具体的には、図163に示すように予告回数が3回目（本例では特定予告演出の最後の変動表示）では、変動時間が4秒となる保留数が1個又は2個の場合には「そんなAに玄人たちが襲いかかる」という説明が文字としてメイン液晶表示装置1600に表示されるのに対し、変動時間が13秒となる保留数が4個の場合には「才能を開花させていくAにてだれの玄人たちが襲いかかる」という説明が文字としてメイン液晶表示装置1600に表示され、変動時間が長いことでより詳しい説明がなされるようになっている。また、このような文字による説明に加えて変動時間が4秒となる保留数が1個又は2個の場合に比べて変動時間が13秒となる保留数が4個の場合にはより多くの映像が表示されるようになっている。このように変動時間が長い程演出内容が詳しくなることで遊技者は多くの情報を得ることができるようになっている。また、変動時間が長い程演出内容が詳しくなる説明をしてきたが、この変動時間が長くなって付加される演出によっては、特定予告演出

40

50

を実行する起因となった保留に対しての期待度示唆を行うようにしても良い。例えば、図 163 での「才能を開花」の文字色を複数（例えば白・青・赤）用意しておくことで、特定予告演出自体にも期待を持って見ることができる。

#### 【0742】

また、上記したように本実施形態のパチンコ機では第一特別図柄に優先して第二特別図柄の変動表示を実行するようにしている。そのため、第一始動口 2002 への始動入賞が発生したことに基づいて特定予告演出を実行している場合に、第二始動口 2004 への始動入賞が発生すると第二特別図柄の変動表示が開始されてしまい、特定予告演出として実行される装飾図柄の複数回の変動表示のうち 1 回の変動表示で実行されるストーリーの期間と変動時間とを整合させることができなかつたり、特定予告演出として一連のストーリーを複数回の変動表示に亘って表示した直後の変動表示として特定予告演出を実行する起因となった変動表示を実行することができない可能性がある。そのため、この例では第一始動口 2002 への始動入賞が発生したことに基づいて特定予告演出を実行している場合には特定予告演出の実行回数に応じた変動表示を実行する以前であっても、第二始動口 2004 への始動入賞が発生した場合には特定予告演出を終了させるようにしている。具体的には、図示していないが上記変動演出開始処理のステップ S803 で予告フラグがセットされている場合に、当該予告フラグが第一始動口 2002 への始動入賞に起因してセットされたものであるか否かを判定し、第一始動口 2002 への始動入賞に起因してセットされたものである場合にステップ S801 で受信したと判定された変動パターンコマンドが第二特別図柄に関するもの（第二変動パターンコマンド）であれば上記予告フラグをリセットしてステップ S806 に進むことで決定された実行回数に応じた変動表示を実行する以前に特定予告演出を終了させる。一方、ステップ S803 で第二始動口 2004 への始動入賞が発生したことに基づく特定予告演出を実行している場合、ステップ S803 で第一始動口 2002 への始動入賞が発生したことに基づく特定予告演出を実行している場合であってもステップ S801 で受信したと判定された変動パターンコマンドが第一特別図柄に関するもの（第一変動パターンコマンド）である場合、には特定予告演出が継続されるようにステップ S804 に進む。

#### 【0743】

このように、特定予告演出として実行される装飾図柄の複数回の変動表示のうち 1 回の変動表示で実行されるストーリーの期間と変動時間とを確実に整合させることで遊技者に違和感を与えることを抑制すると共に、特定予告演出として一連のストーリーを複数回の変動表示に亘って表示した直後の変動表示として特定予告演出を実行する起因となった変動表示を実行することができるようにしている。なお、第二始動口 2004 への始動入賞が発生したことに基づく変動表示では特定予告演出を実行することなく第一始動口 2002 への始動入賞が発生したことに基づく変動表示においてのみ特定予告演出を実行し得るようにしてもよい。即ち、上記予告判定処理のステップ S301 で受信した事前判定コマンドが第二始動口 2004 への始動入賞が発生したことに基づくものであればステップ S302 からステップ S309 の処理、即ち特定予告演出を実行するか否かの抽選処理を実行することなく処理を終了することで第二始動口 2004 への始動入賞発生に基づいて特定予告演出を実行しないようにしてもよい。

#### 【0744】

また、上記した例では第一始動口 2002 への始動入賞が発生したことに基づいて特定予告演出を実行している場合には特定予告演出の実行回数に応じた変動表示を実行する以前であっても、第二始動口 2004 への始動入賞が発生した場合には特定予告演出を終了させるものを示したが、これに限られるものではなく、例えば第二始動口 2004 への始動入賞に基づく装飾図柄の変動表示を開始する場合に特定予告演出を一旦中断させて第二始動口 2004 への始動入賞に基づく装飾図柄の変動表示を終了したことに基づいて特定予告演出を再開させるようにしてもよい。また、この場合には第二始動口 2004 への始動入賞に基づく装飾図柄の変動表示中にメイン液晶表示装置 1600 等に特定予告演出を中断している旨（「予告演出中断中」）を表示するようにしてもよい。また、第二始動口

2004への始動入賞に基づく装飾図柄の変動表示を開始する場合に特定予告演出を一旦中断させた場合であっても第二始動口2004への始動入賞に基づく第二特別抽選結果が大当たりである場合には特定予告演出を再開させることなく終了するようにしてもよい。

#### 【0745】

また、上記したように特定予告演出として本実施形態では3話で完結するストーリーをメイン液晶表示装置1600で実行される装飾図柄の1回の変動表示につき1話ずつ表示されるように実行する。特定予告演出が3話全て実行されることによって次に実行される変動表示に期待を抱かせることができるため、遊技者は実行されているストーリーが何話目であるかに注目することになる。そのため、本例では特定予告演出を実行している場合にはサブ液晶表示装置3114に実行されているストーリーが何話目であるかを表示するようにしている（例えば「第3話」等）。

10

#### 【0746】

なお、上記した実施形態では特定予告演出として一連のストーリーを特別図柄の複数回の変動表示に対応してメイン液晶表示装置1600で実行される装飾図柄の複数回の変動表示に分けて実行するものとしたが、特別図柄の1回の変動表示に対応してメイン液晶表示装置1600で実行される装飾図柄の複数回の変動表示（所謂擬似連続変動）においても、特定予告演出として一連のストーリーをこの装飾図柄の複数回の変動表示に分けて実行し得るようにしてもよい。

#### 【0747】

また、本例では上記した予告判定処理のステップS304で保留数が第一特別図柄と第二特別図柄の夫々の最大値である「4」である場合に限って特定予告演出を実行し得るようにしたが、保留数が最大値でない場合であっても特定予告演出を実行し得るようにしてもよく、この場合には特定予告演出の実行回数として保留数を超えない回数に決定するようにしてもよい。例えば第一特別図柄の保留数が「2」の状態で第一始動口2002への始動入賞が発生した場合には特定予告演出の実行回数として今回発生した始動入賞に基づく変動表示を除く「2回」を超えない回数に決定するようにしてもよい。また、保留数に応じて特定予告演出を実行すると判定される確率を変化させるようにしてもよく、例えば保留数が最大値であれば、保留数が最大値でない場合よりも特定予告演出を実行すると判定される確率を高くするようにしてもよい。

20

#### 【0748】

また、上記したように特定予告演出としての一連のストーリーはリーチを伴わないはずれとなる複数回の変動表示に亘って実行される。このリーチを伴わない変動表示は通常最も多く実行される変動パターンであり、遊技者が大当たりに対して最も期待を抱くことができる。本例ではリーチを伴わない変動表示に亘って特定予告演出を実行することで、遊技者が大当たりに対して最も期待を抱くことができる変動表示が実行された場合であっても大当たりに対する期待を高めることができる。

30

#### 【0749】

一方、特定予告演出を実行すると一連のストーリーを実行している変動表示においては必ずはずれとなり、この一連のストーリーを完結した直後の変動表示（特定予告演出を実行する起因となった変動表示）において大当たりとなる可能性が高くなる。即ち、特定予告演出として一連のストーリーを実行する3回の変動表示においては変動表示の結果がはずれとなることを遊技者に推測させることができ、一連のストーリーを完結した直後の変動表示（特定予告演出を終了した直後に実行される変動表示）に対しては大当たりの発生を期待させ得る一方、一連のストーリーを実行する3回の変動表示においては大当たりの発生に対する過度な期待を抑制できる。

40

#### 【0750】

また、上記特定予告演出としての一連のストーリーを実行した直後の変動表示（特定予告演出を実行する起因となった変動表示）では特定予告演出として実行された一連のストーリーに関連した演出を実行するようにしてもよい。これにより特定予告演出を実行する複数回の変動表示に連動して特定予告演出を実行する起因となった変動表示を実行するこ

50

とができ、一連のストーリーの実行開始から特定予告演出を実行する起因となった変動表示までの長期間に亘って関連した演出を実行して遊技者の大当りに対する期待を徐々に高めることができる。

#### 【0751】

上記特定予告演出として一連のストーリーを実行する装飾図柄の複数回の変動表示のうち1回の変動表示で実行するストーリーは当該変動表示を開始するときの保留数によって変更される。そのため、保留数毎に異なるストーリーを全て見るために保留数の変化を狙って遊技球の打ち込みを調整するといった新たな遊技性を付与することができる。また、本実施形態のパチンコ機1では第一始動口2002への始動入賞や第二始動口2004への始動入賞が発生したことに基づいて大当りとするか否かの抽選が実行されるものであり、第一始動口2002への始動入賞や第二始動口2004への始動入賞の発生数が多い程遊技者に有利となる。このような遊技が実行されるパチンコ機1において、特定予告演出が実行された場合に遊技球の打ち込みを停止することで有利度合いが低下した遊技者に対して特定予告演出としてより詳しいストーリーを表示するという特典を付与するため、有利度合いの低下に起因する遊技者感情の悪化を抑制して大当りに対する期待を徐々に高めることができる。

10

#### 【0752】

以上、本発明について好適な実施形態を挙げて説明したが、本発明はこれらの実施形態に限定されるものではなく、本発明の要旨を逸脱しない範囲において、種々の改良及び設計の変更が可能である。

20

#### 【0753】

例えば、上記実施形態では、遊技機としてパチンコ機1に適用したものを示したが、これに限定するものではなく、パチスロ機や、パチンコ機とパチスロ機とを融合させてなる遊技機に、適用しても良く、この場合でも、上記と同様の作用効果を奏することができる。

#### 【0754】

また、第二特別図柄の変動表示を優先的に実行するものに限らず、保留とされる第一特別図柄と第二特別図柄との最大で8個の変動表示を、当該保留が発生した順序（第一始動口2002及び第二始動口2004への始動入賞の発生順序）で開始させる（保留を消化する）タイプの遊技機であっても本発明は適用可能である。

30

#### 【符号の説明】

#### 【0755】

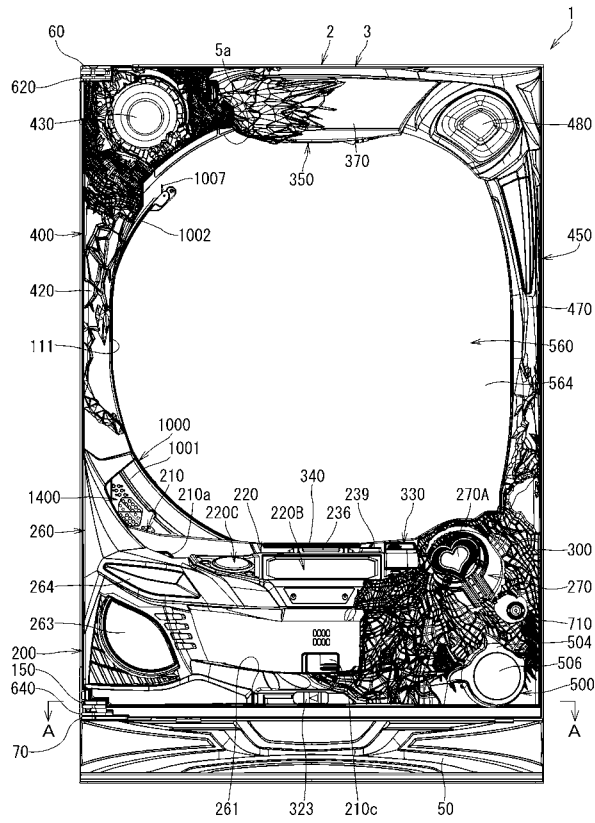
- 1 パチンコ機
- 2 外枠
- 3 扉枠
- 4 本体枠
- 5 遊技盤
- 5a 遊技領域
- 1000 前構成部材
- 1100 遊技パネル
- 1110 パネル板
- 1112 開口部
- 1120 パネルホルダ
- 1600 メイン液晶表示装置
- 2000 表ユニット
- 2500 センター役物
- 3000 裏ユニット
- 3010 裏箱
- 3100 裏下後可動演出ユニット
- 3110 裏下後第一装飾体（第一装飾体、装飾部材、装飾ユニット）

40

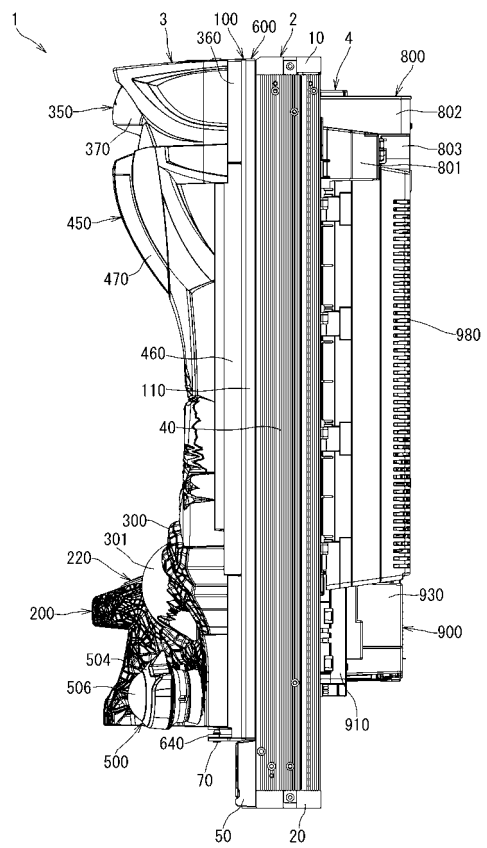
50

|           |                              |    |
|-----------|------------------------------|----|
| 3 1 1 1   | 第一装飾面                        |    |
| 3 1 1 2   | 第二装飾面                        |    |
| 3 1 1 4   | サブ液晶表示装置（演出表示装置、装飾部材、装飾ユニット） |    |
| 3 1 1 5   | 第一ヒンジ部                       |    |
| 3 1 2 0   | 裏下後第二装飾体（第二装飾体、装飾部材、装飾ユニット）  |    |
| 3 1 2 1   | 第一装飾面                        |    |
| 3 1 2 2   | 第二装飾面                        |    |
| 3 1 2 4   | 第二ヒンジ部                       |    |
| 3 1 2 5   | 装飾体支持軸（支持軸、装飾ユニット）           |    |
| 3 1 2 6   | 第二装飾体側作動ギア（軸下ギア、装飾ユニット）      | 10 |
| 3 1 2 7   | 軸受部材                         |    |
| 3 1 3 0   | 回転駆動ユニット                     |    |
| 3 1 3 1   | 回転駆動ユニットベース                  |    |
| 3 1 3 1 a | 主部                           |    |
| 3 1 3 1 b | 副部                           |    |
| 3 1 3 1 c | 上軸受部                         |    |
| 3 1 3 1 d | 下軸受部                         |    |
| 3 1 3 2   | 回転伝達部材                       |    |
| 3 1 3 2 a | スリーブ部                        |    |
| 3 1 3 2 b | 連結部                          | 20 |
| 3 1 3 2 c | 第一装飾体側作動ギア（軸上ギア）             |    |
| 3 1 3 3   | 第一駆動ギア（上駆動ギア）                |    |
| 3 1 3 4   | 裏下後第一駆動モータ（上駆動モータ、駆動モータ）     |    |
| 3 1 3 6   | 第二駆動ギア（下駆動ギア）                |    |
| 3 1 3 7   | 裏下後第二駆動モータ（下駆動モータ、駆動モータ）     |    |
| 3 1 4 2   | ユニットカバー                      |    |
| 3 1 4 3   | ラック部材                        |    |
| 3 1 4 3 a | ラックギア                        |    |
| 3 1 5 0   | スライドユニット                     |    |
| 3 1 5 1   | ユニットベース                      | 30 |
| 3 1 5 2   | スライドガイド                      |    |
| 3 1 5 3   | 伝達ギア部材                       |    |
| 3 1 5 4   | 駆動ギア                         |    |
| 3 1 5 5   | 裏下後第三駆動モータ                   |    |
| 3 1 5 7   | スライドカバー                      |    |

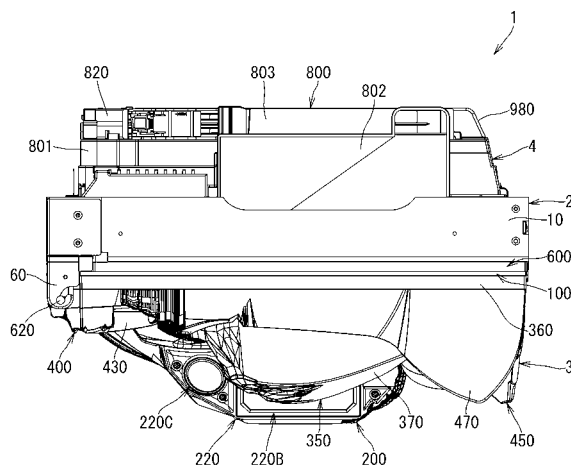
【図 1】



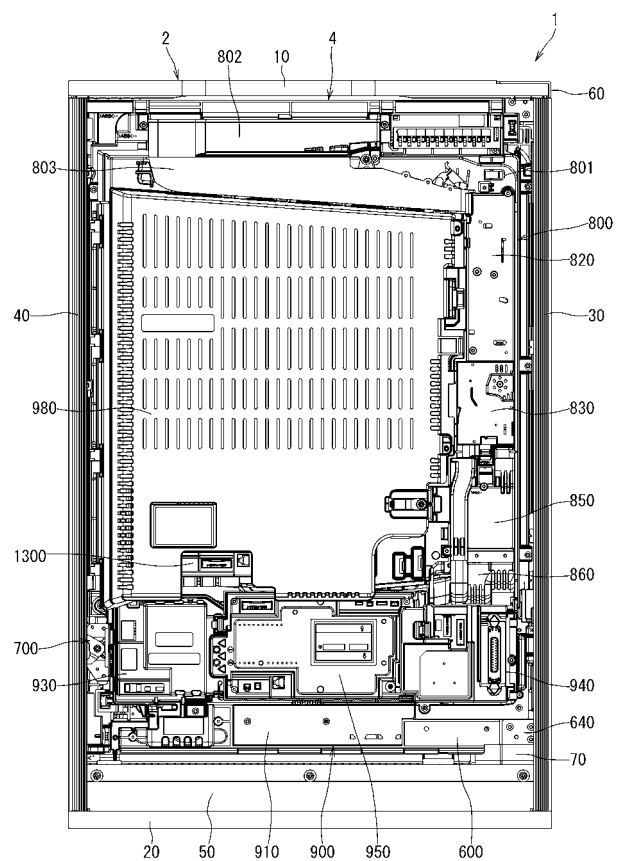
【図 2】



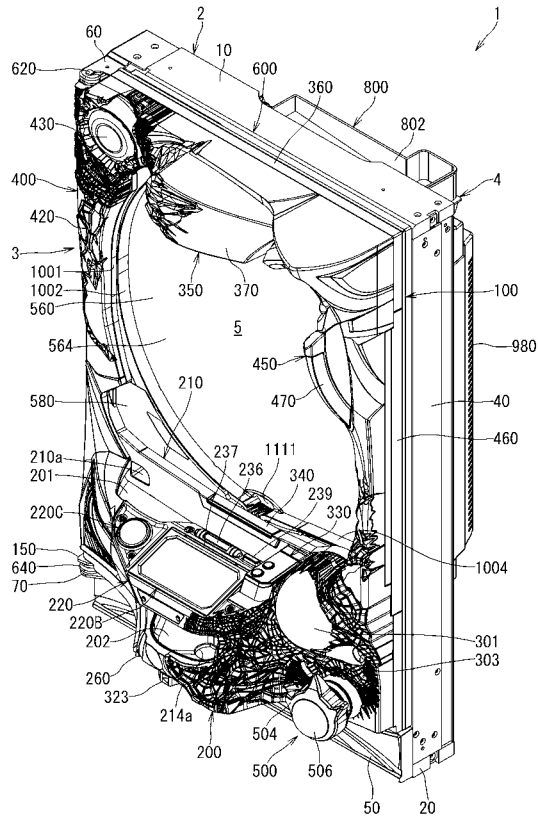
【図 3】



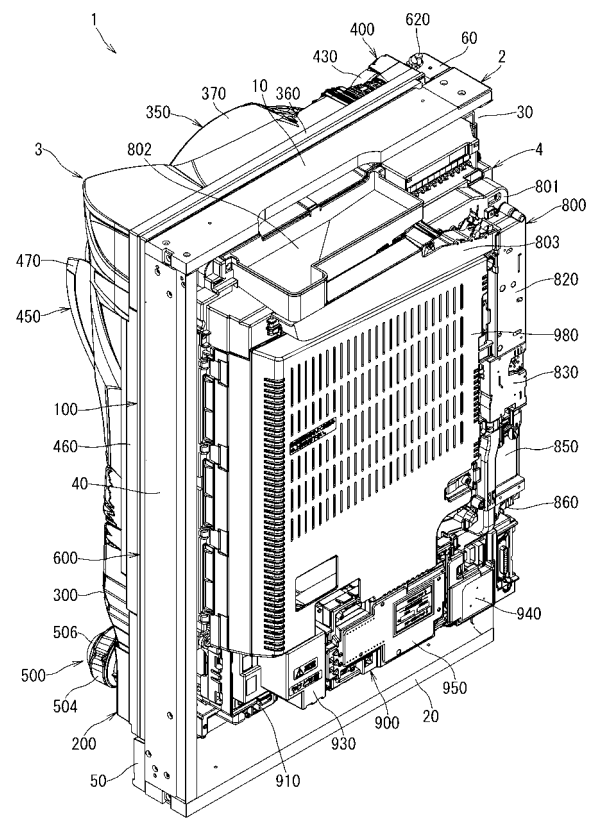
【図 4】



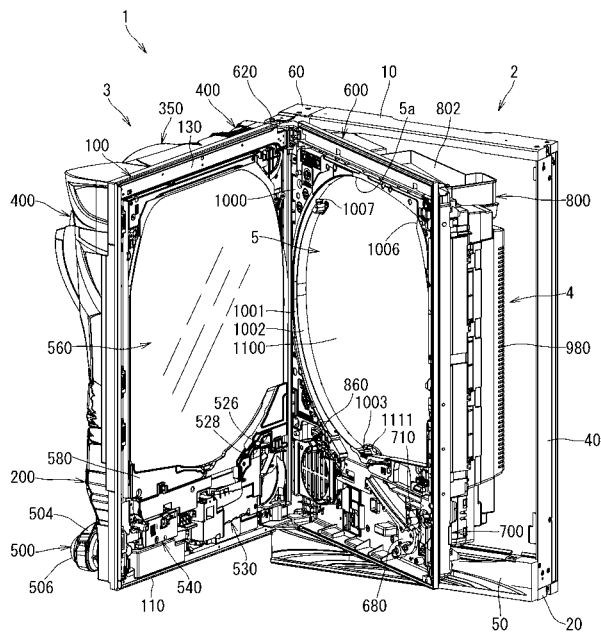
【図 5】



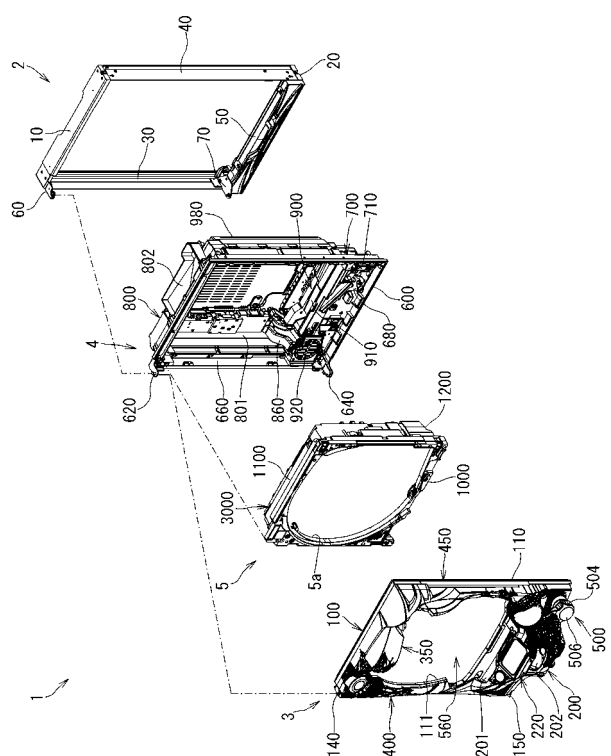
【図 6】



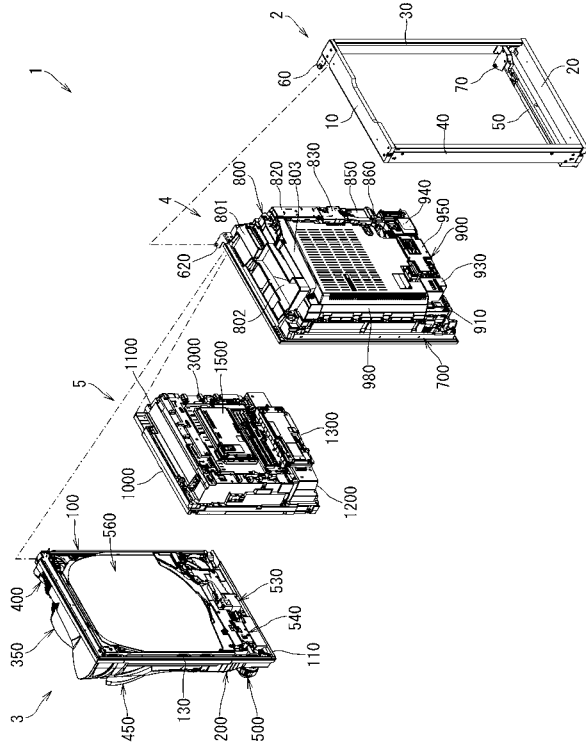
【図 7】



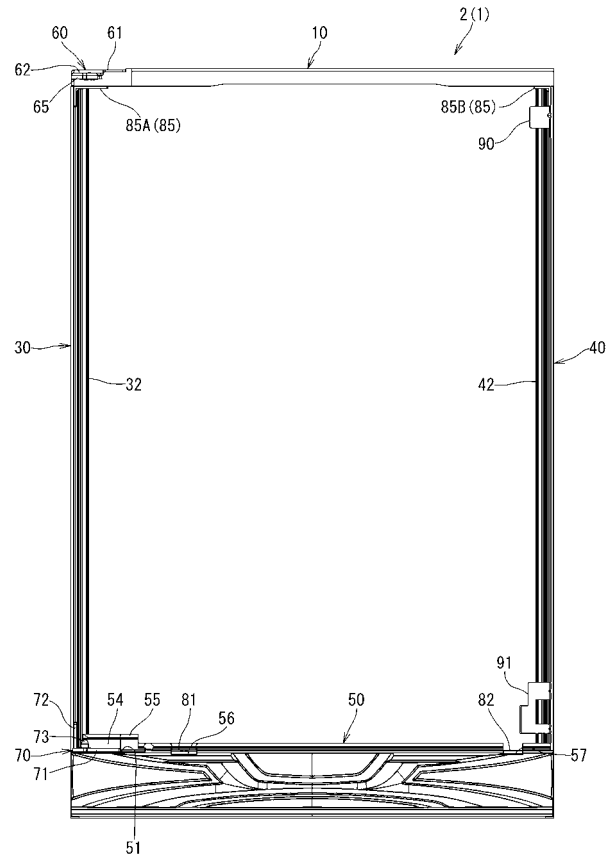
【図 8】



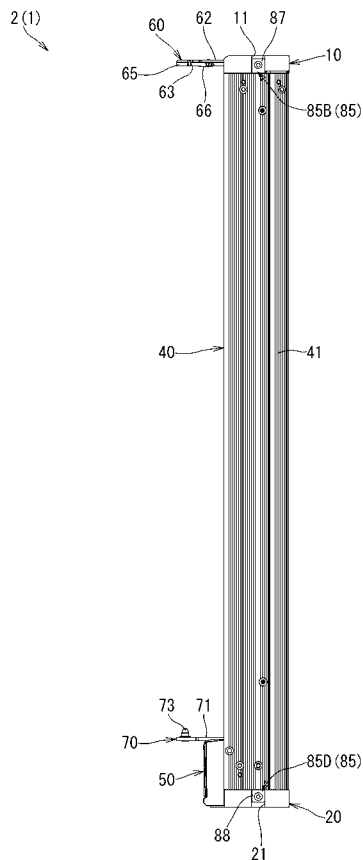
【図 9】



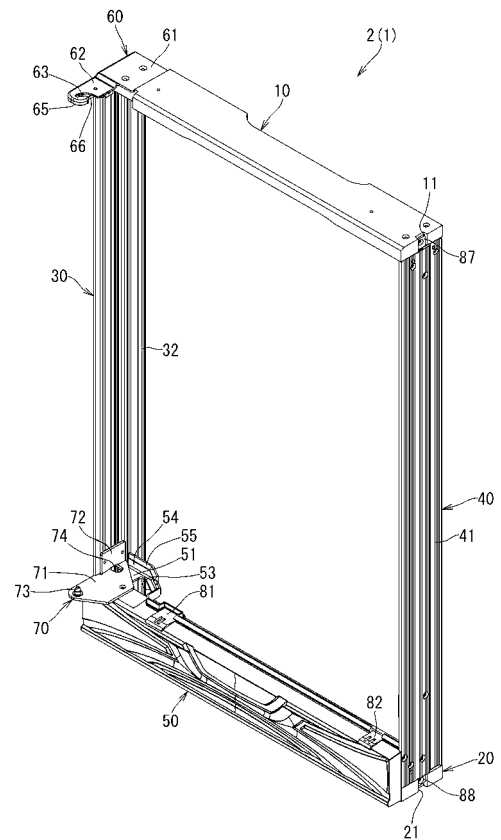
【図 10】



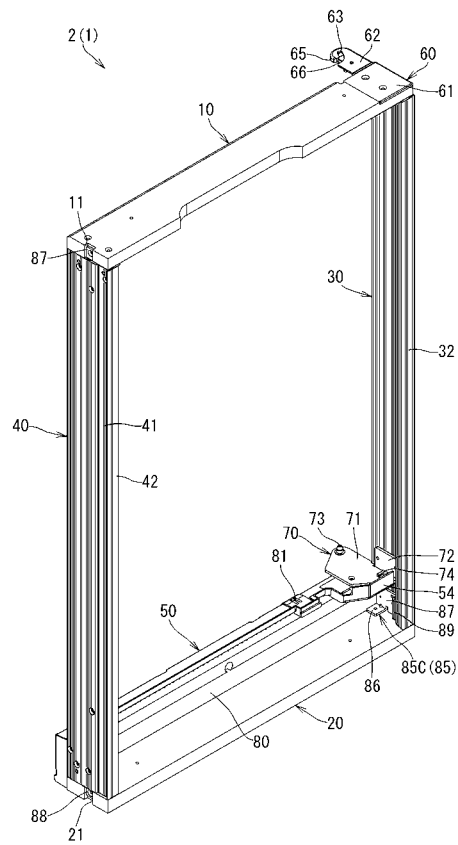
【図 11】



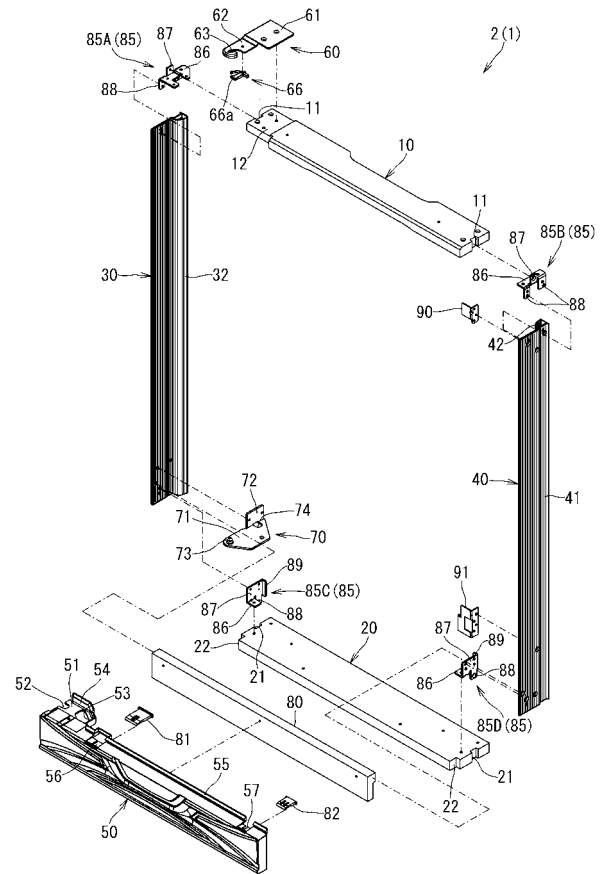
【図 12】



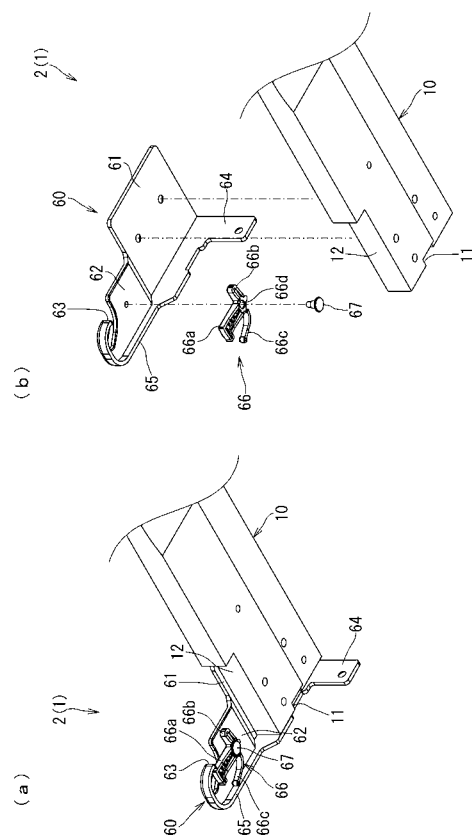
【図 13】



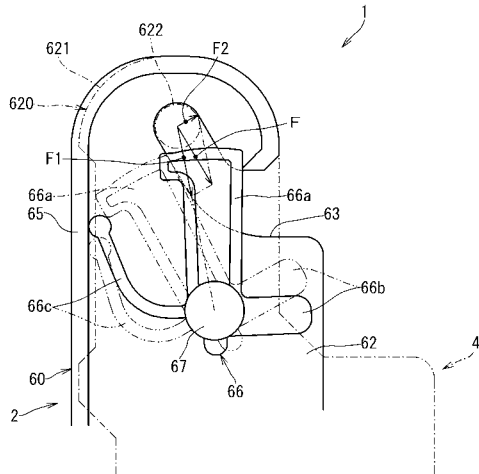
【図 14】



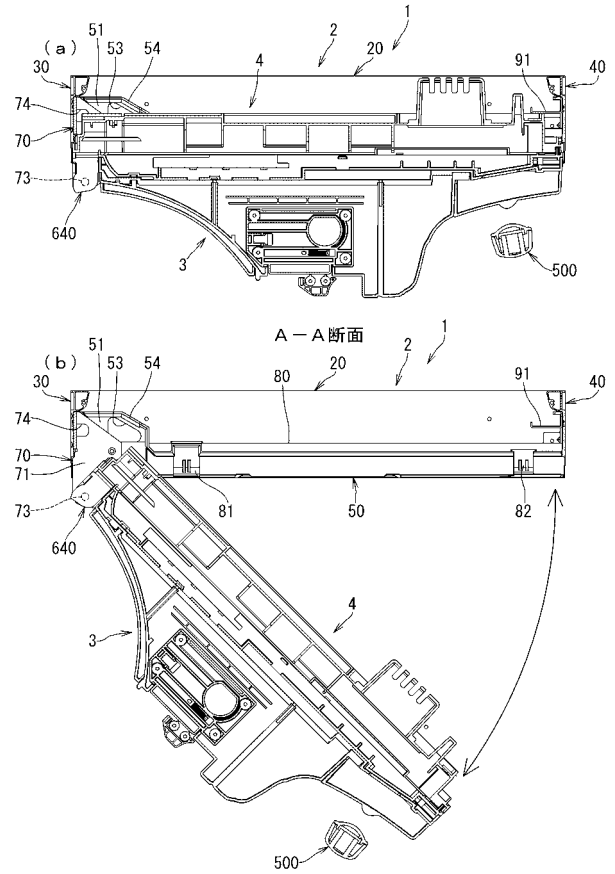
【図 15】



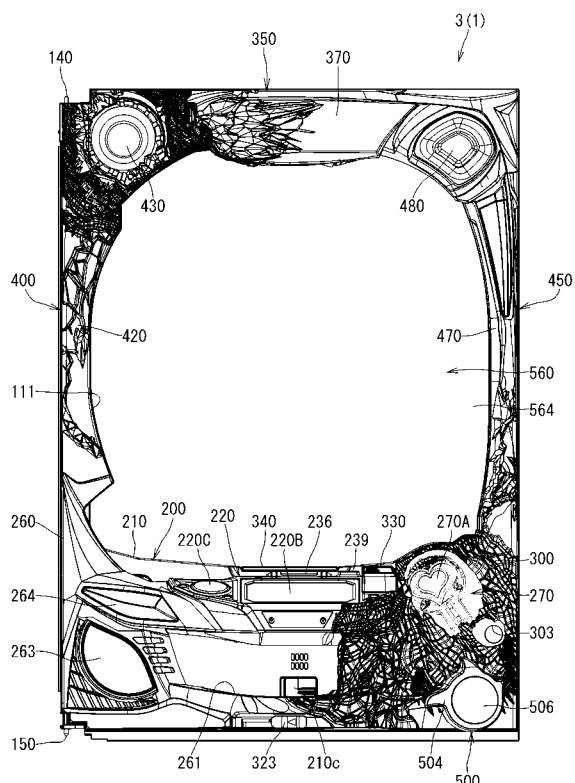
【図 17】



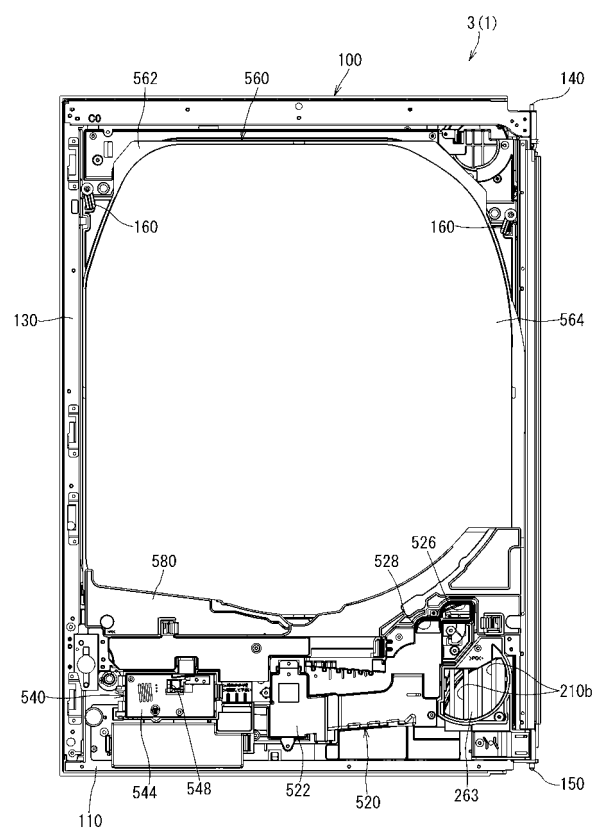
【図 18】



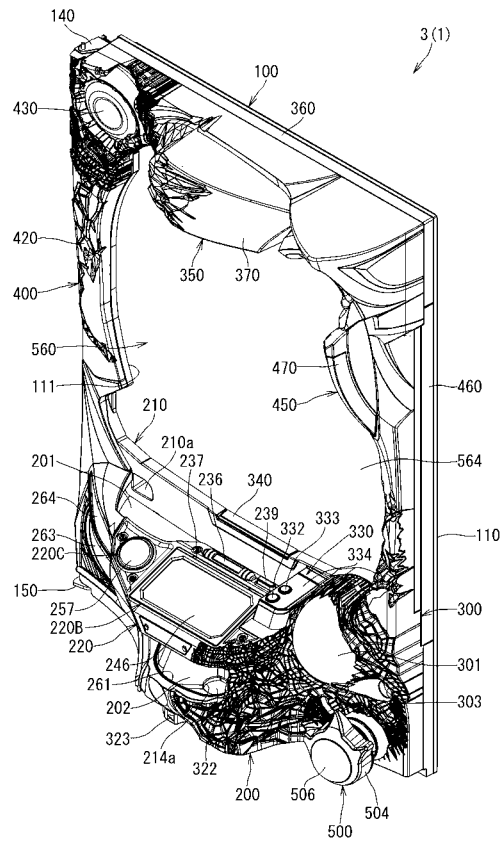
【図 19】



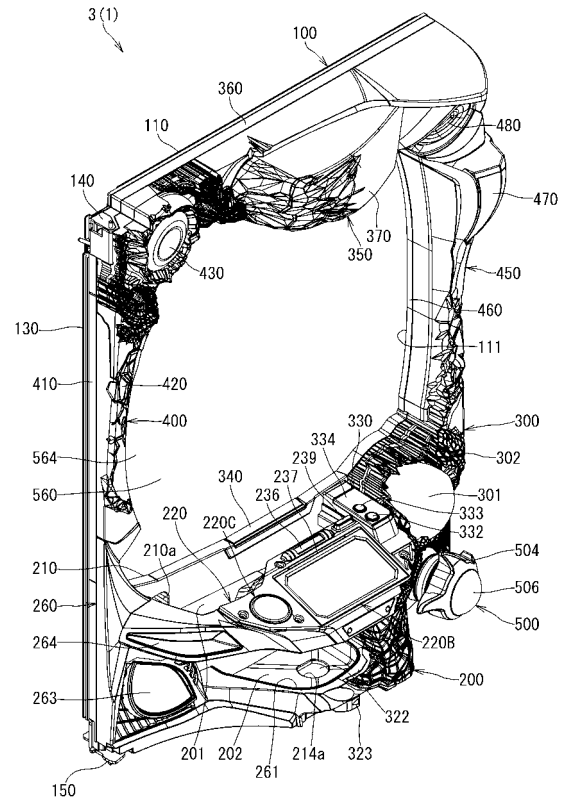
【図 20】



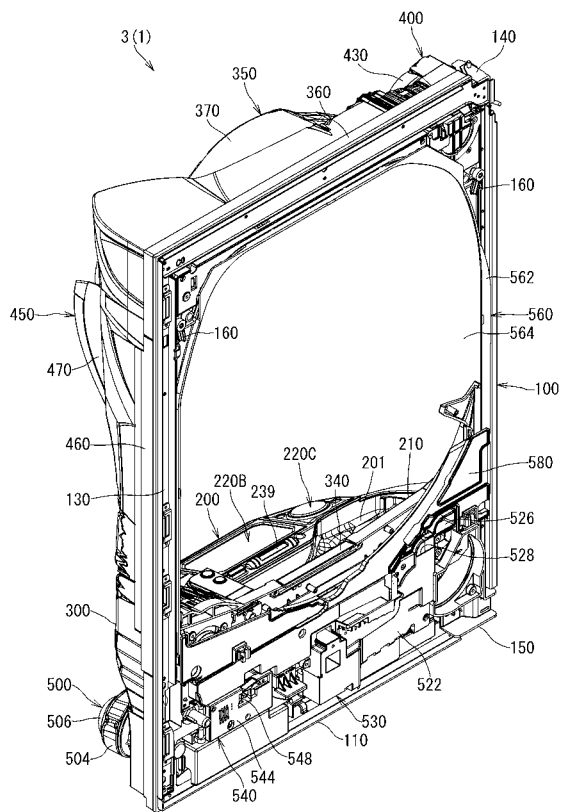
【図 2 1】



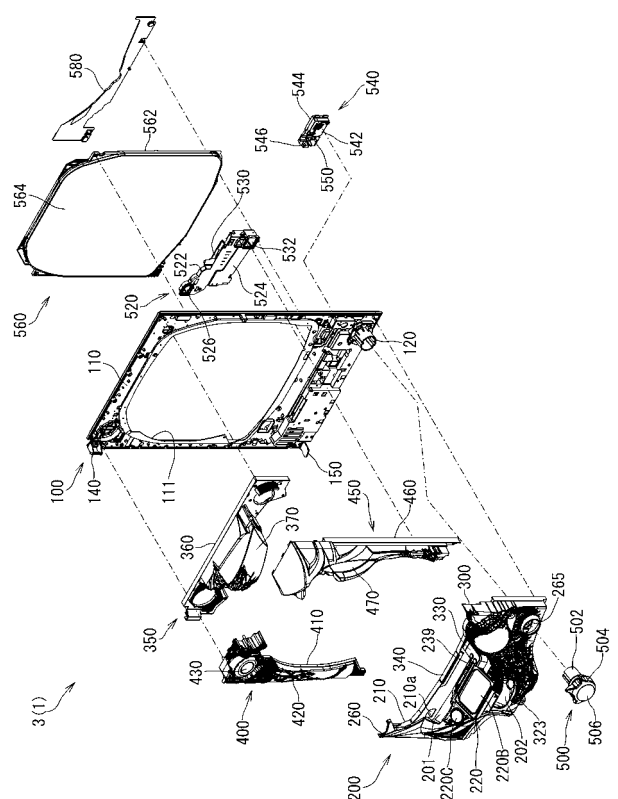
【図 2 2】



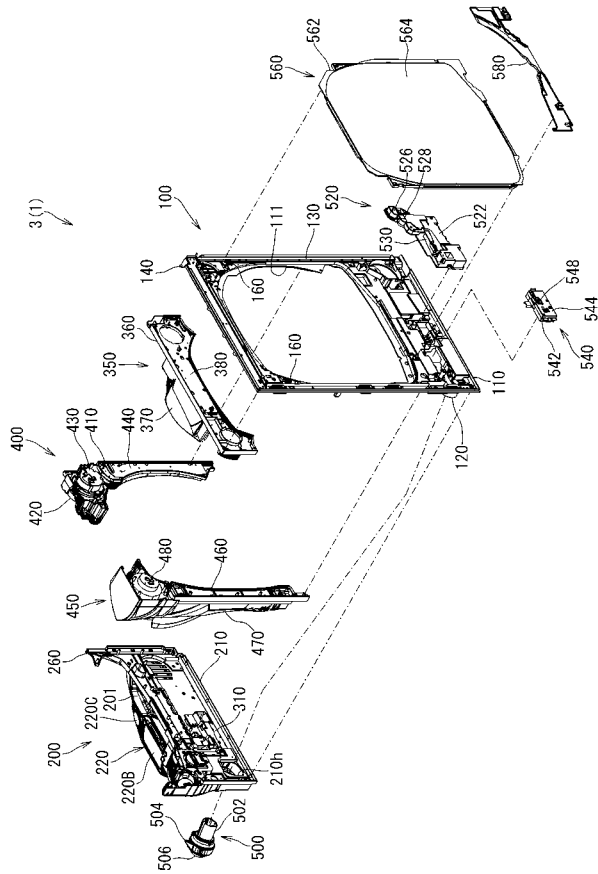
【図 2 3】



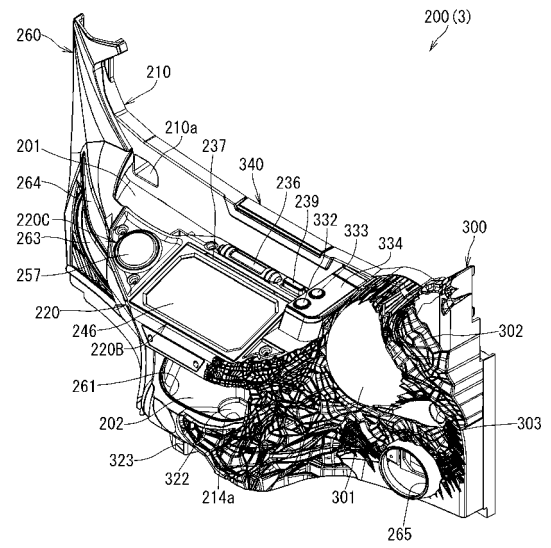
【図 2 4】



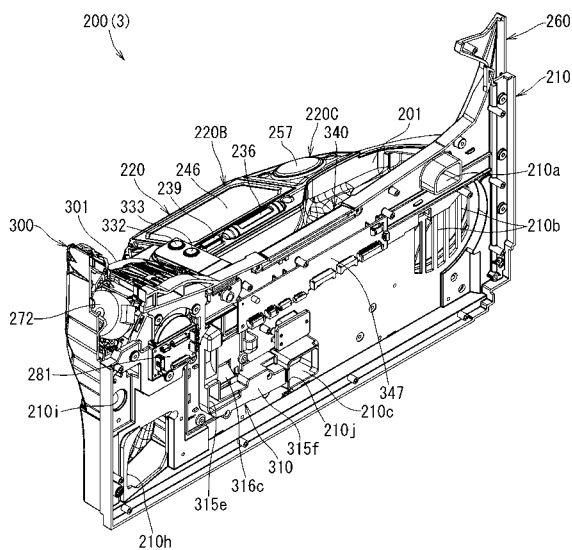
【図 25】



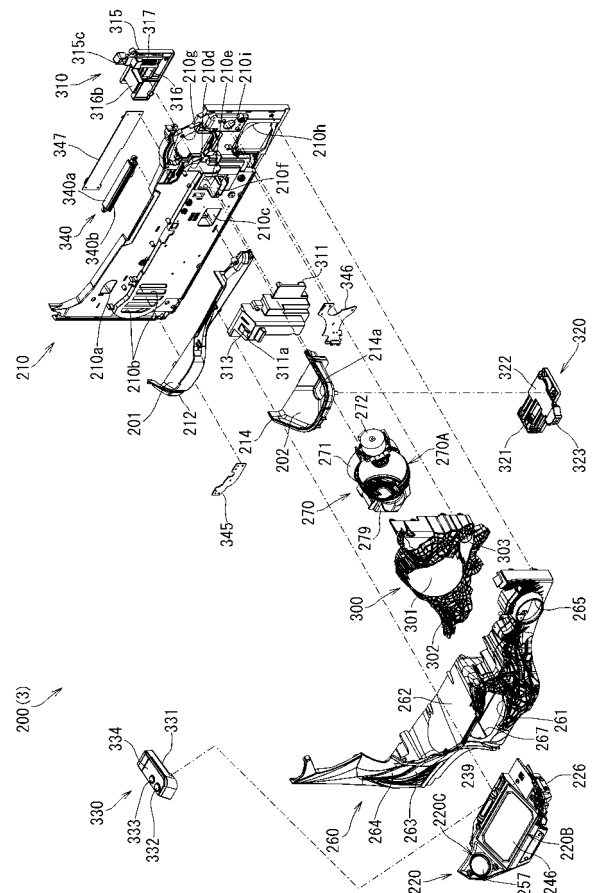
【図 26】



【図 27】

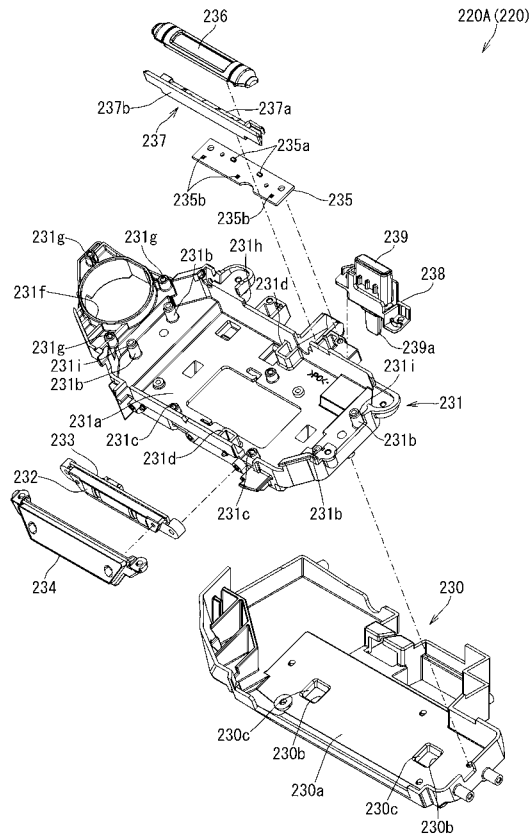


【図 28】

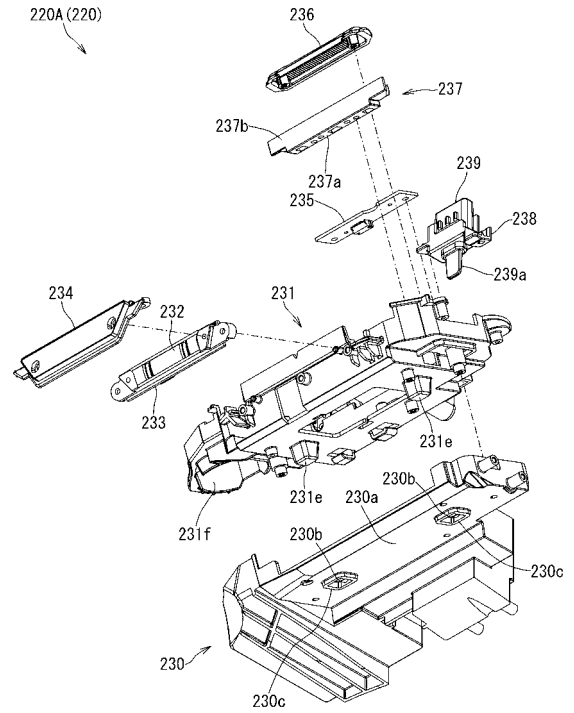




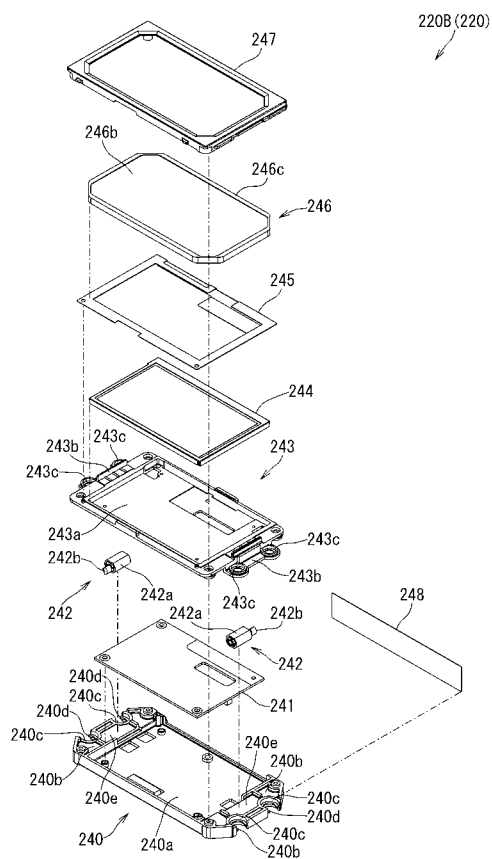
【図 3 3】



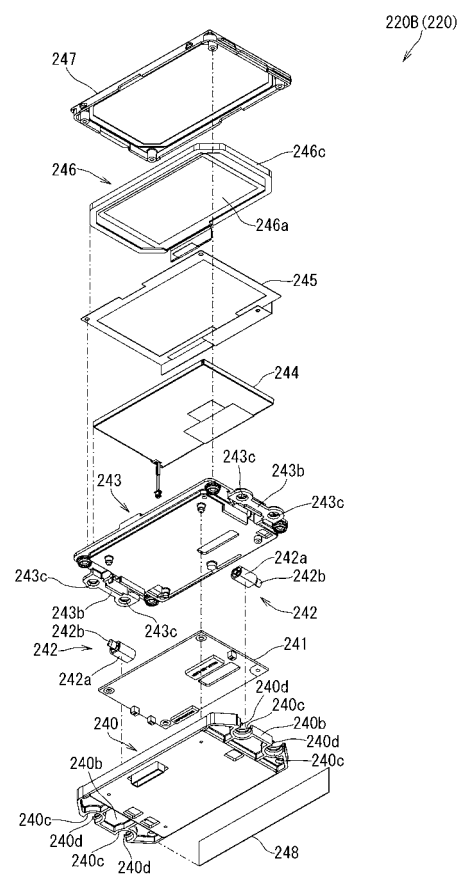
【図 3 4】



【図 3 5】

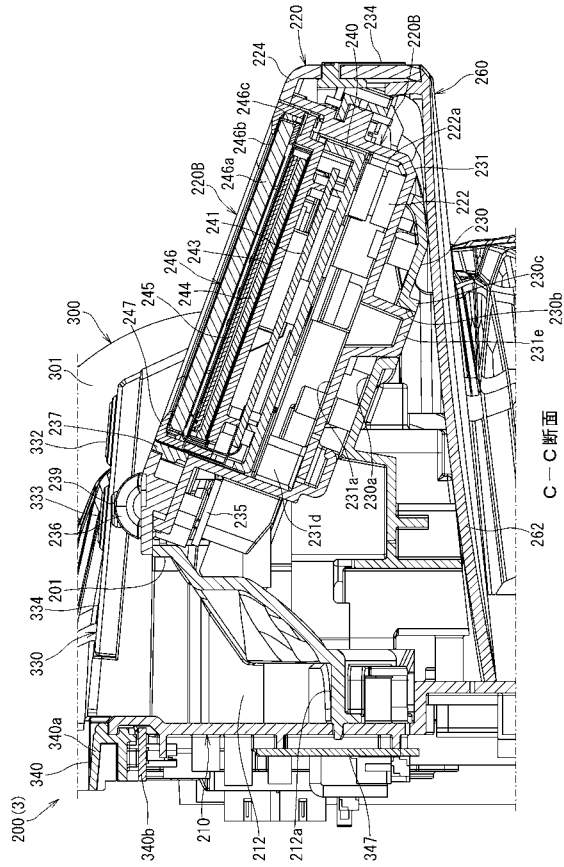


【図 3 6】

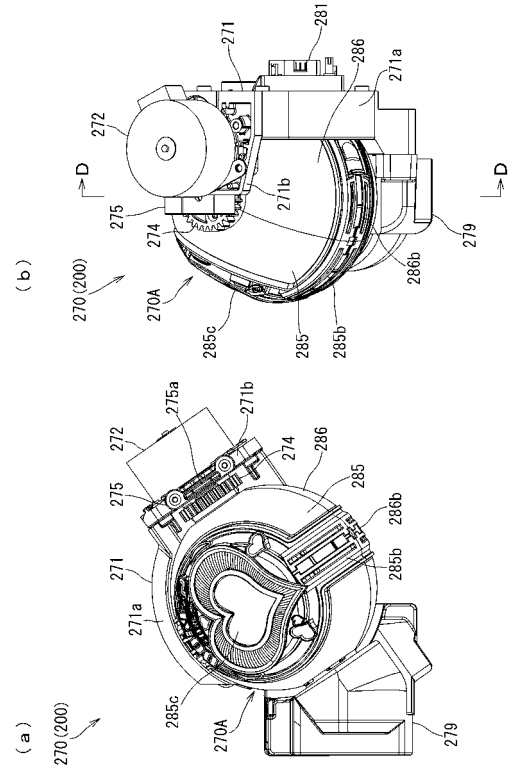




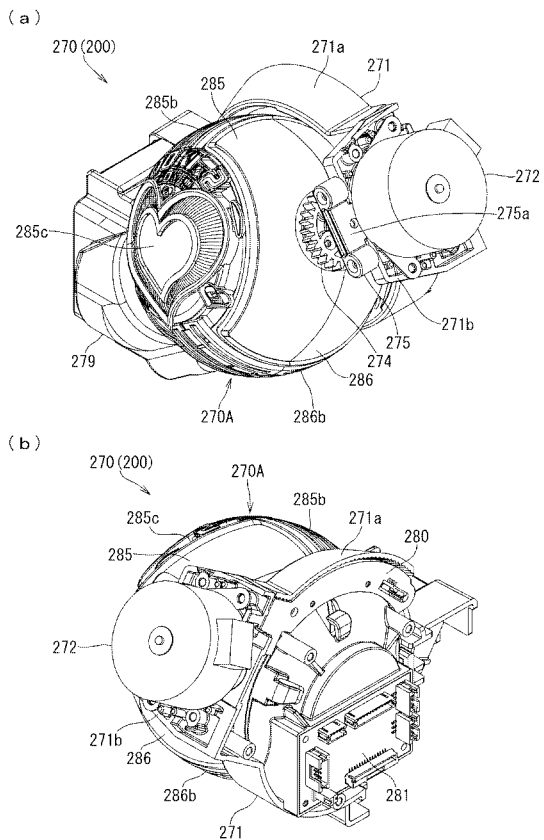
【図 4 1】



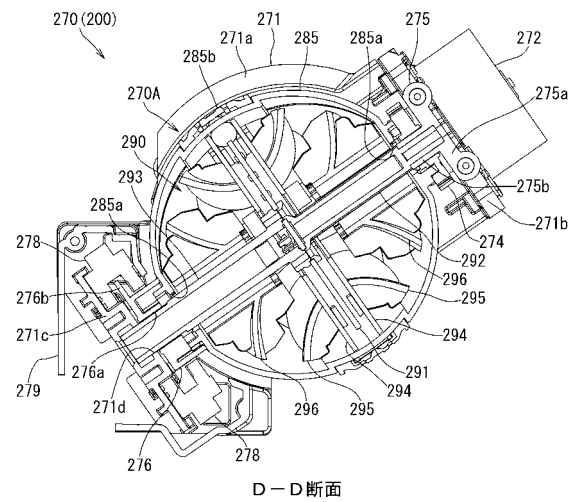
【図 4 2】



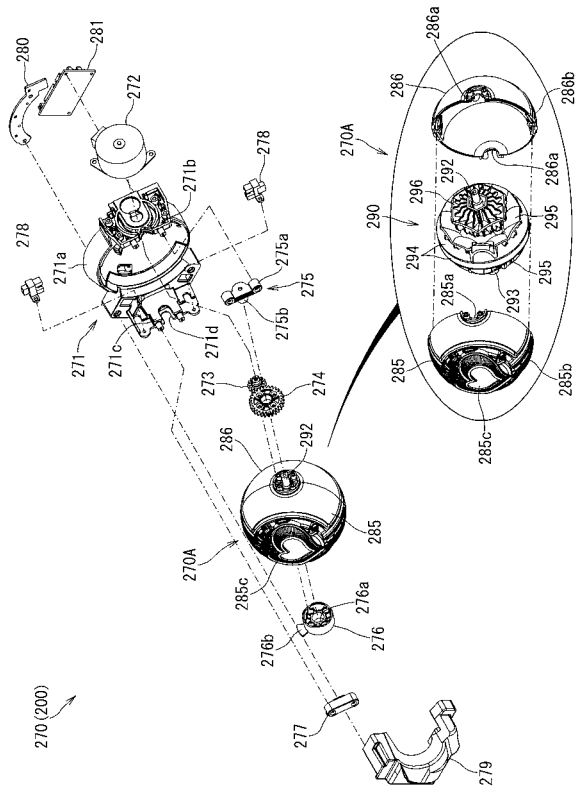
【図 4 3】



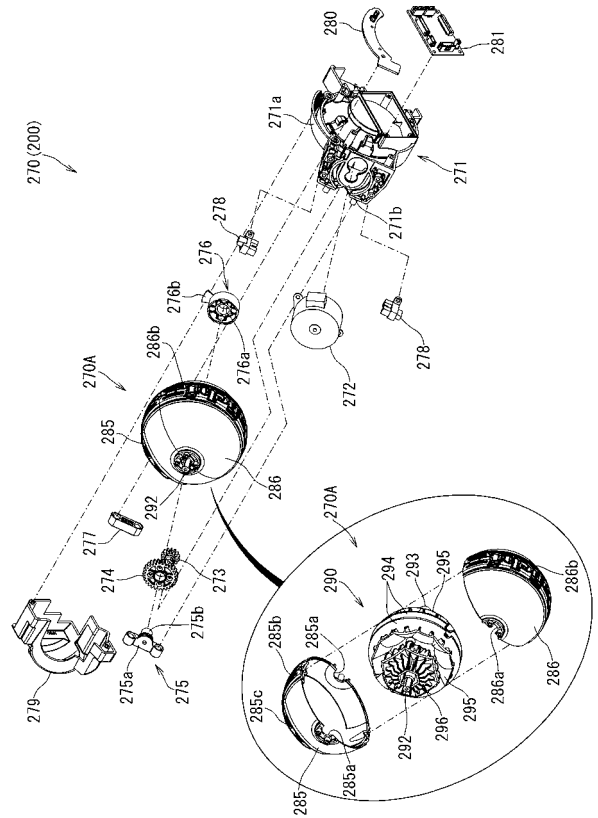
【図 4 4】



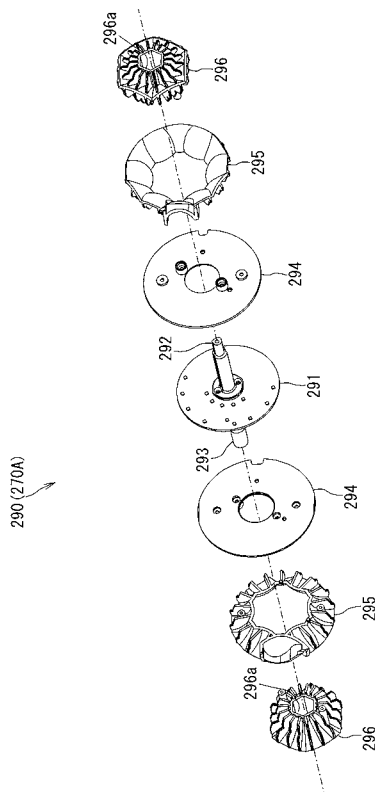
【図 45】



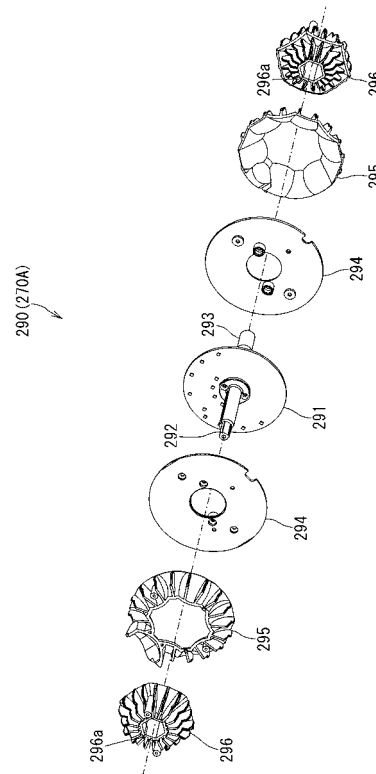
【図 46】



【図 47】

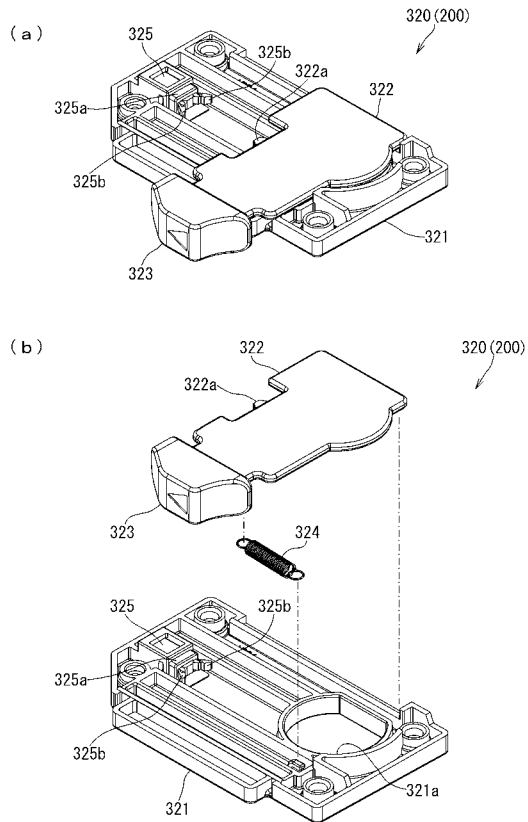


【図 48】

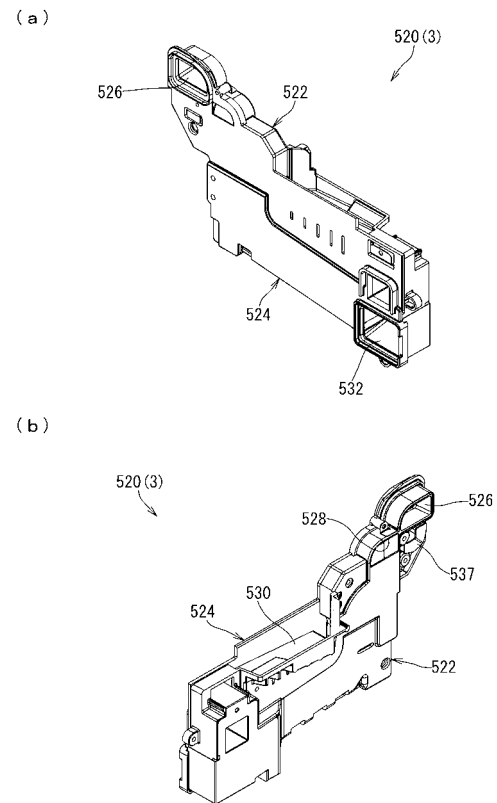




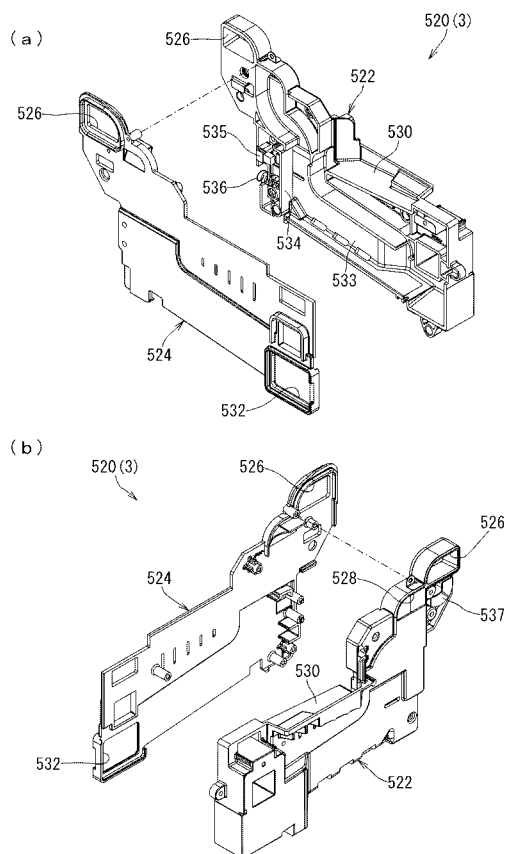
【図 5 3】



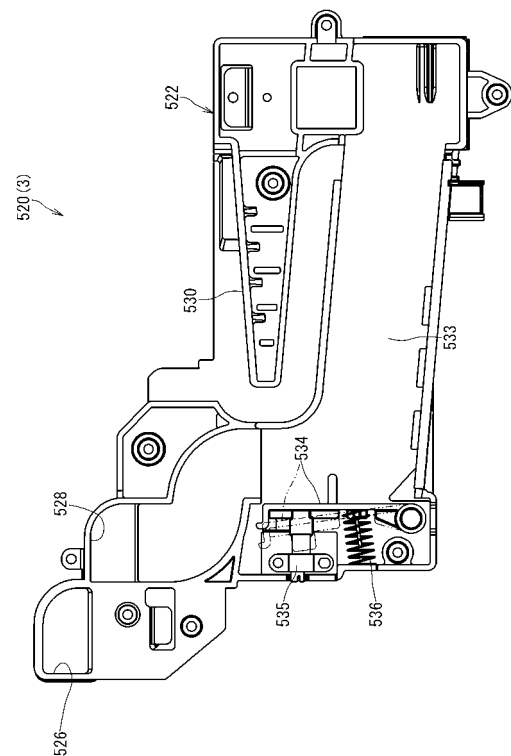
【図 5 4】



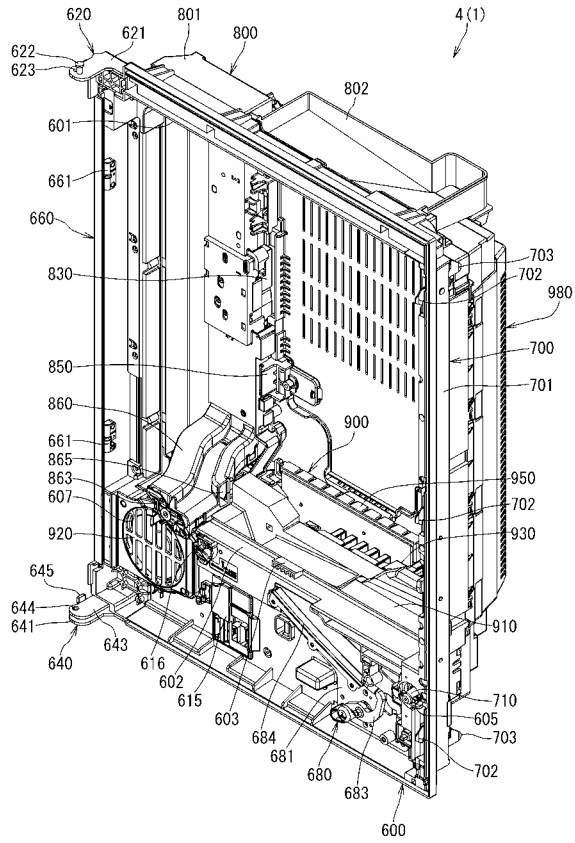
【図 5 5】



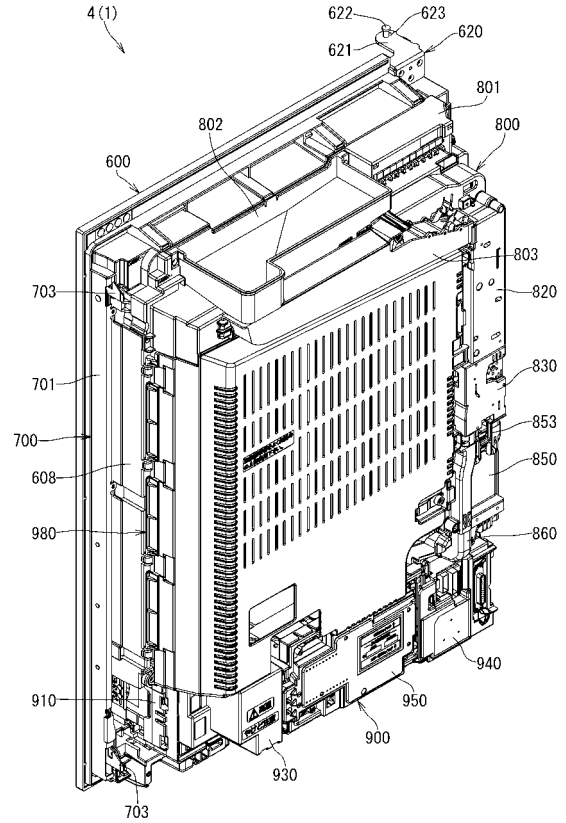
【図 5 6】



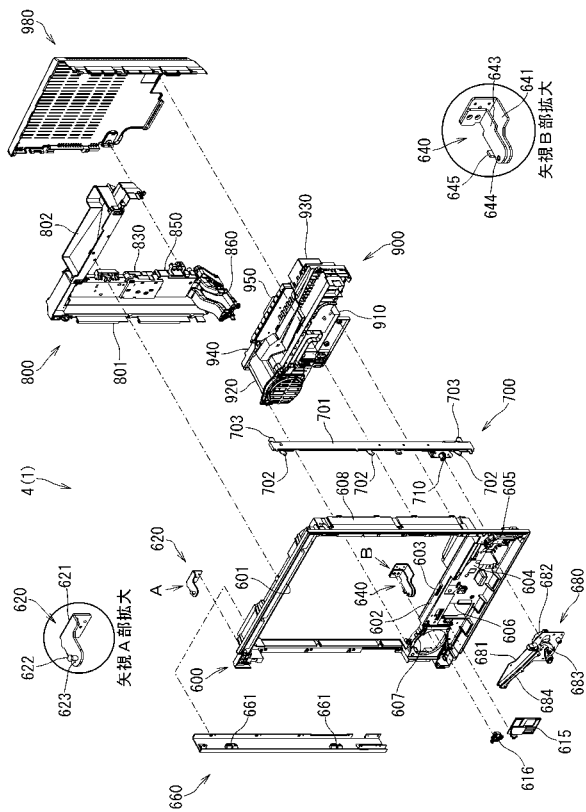
【図 57】



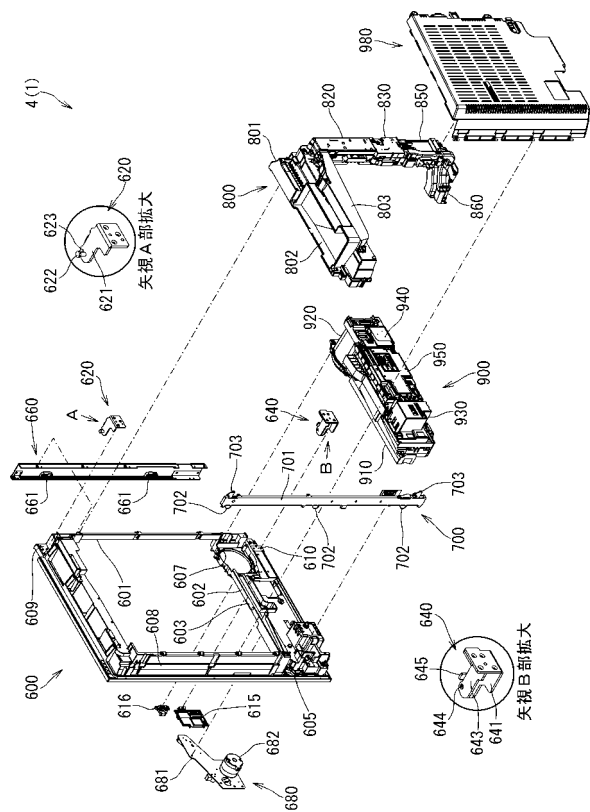
【図 58】



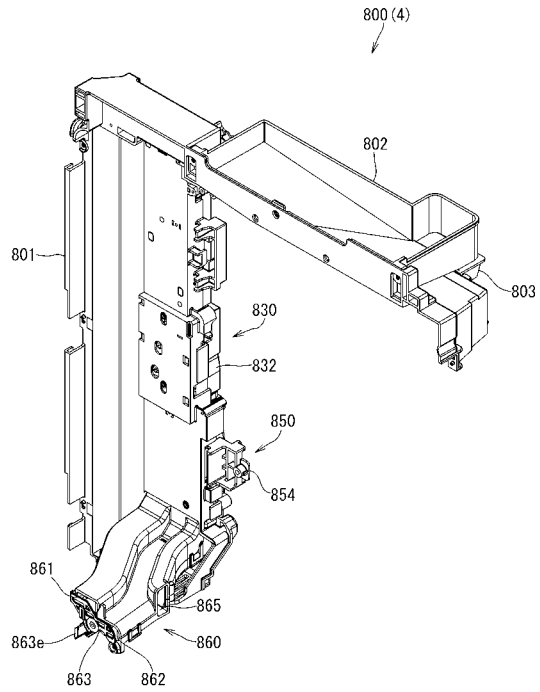
【図 59】



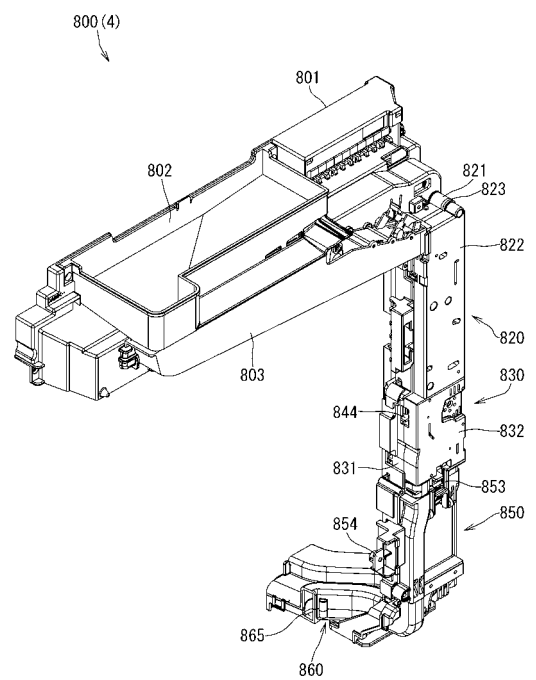
【図 60】



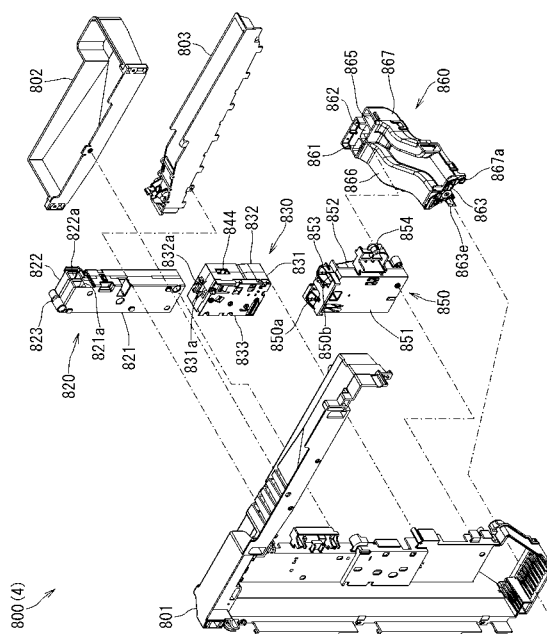
【図 6 1】



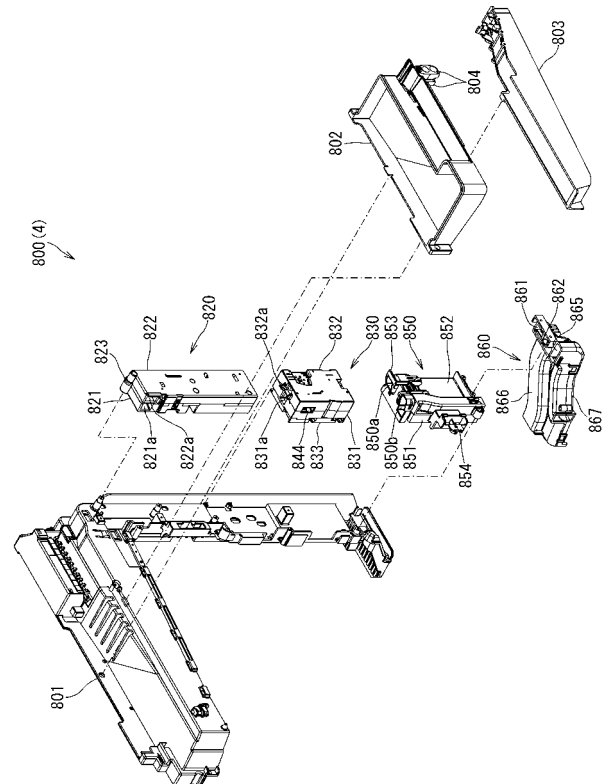
【図 6 2】



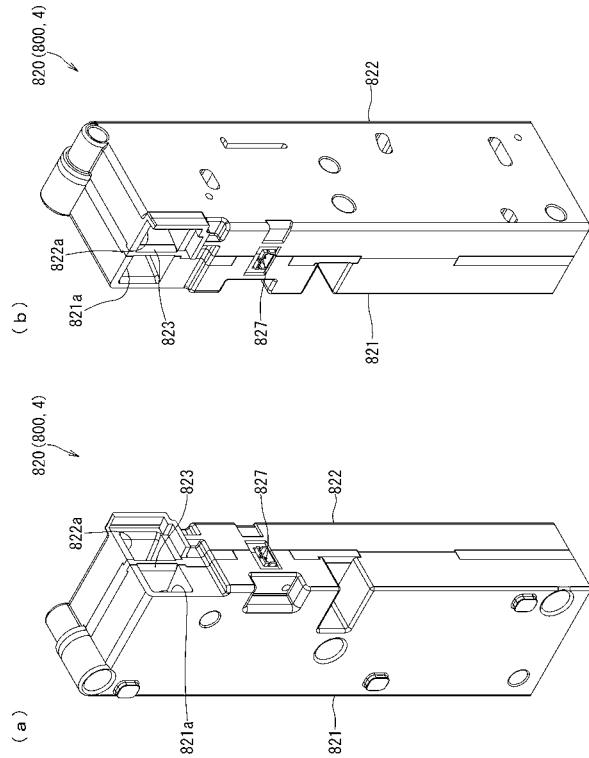
【図 6 3】



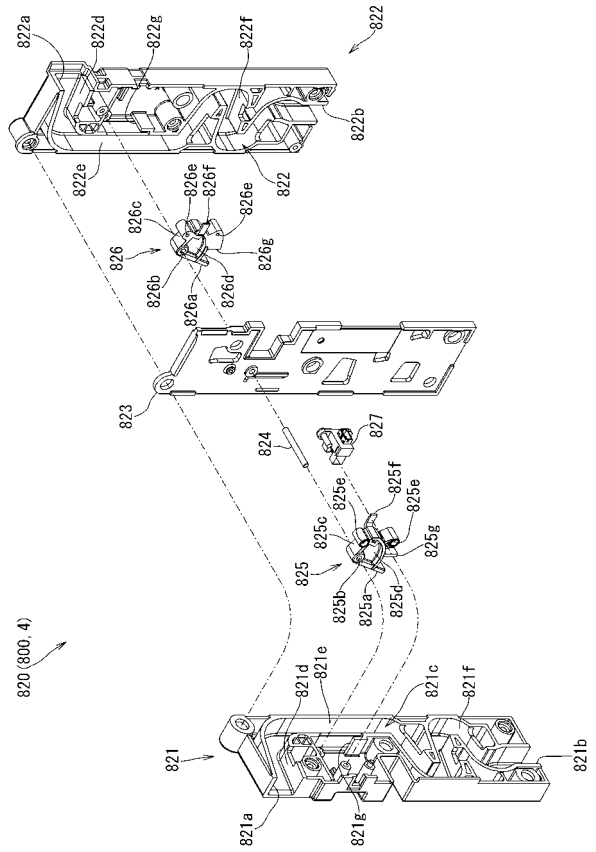
【図 6 4】



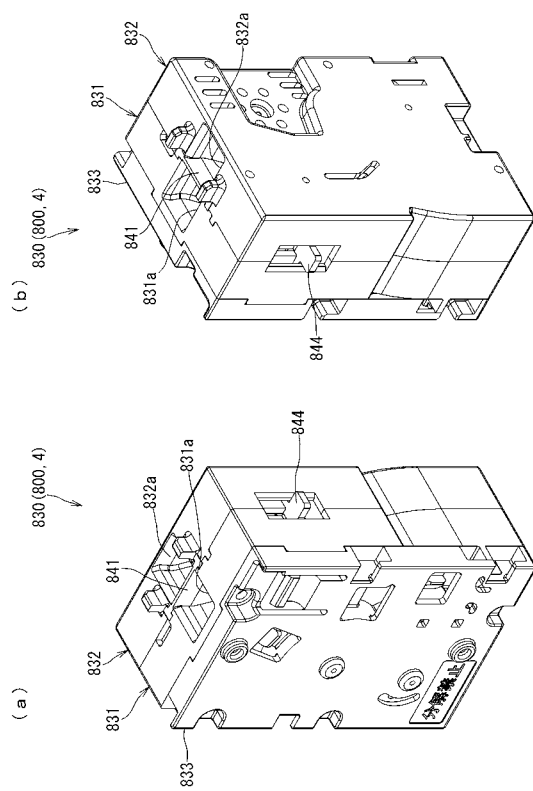
【図 65】



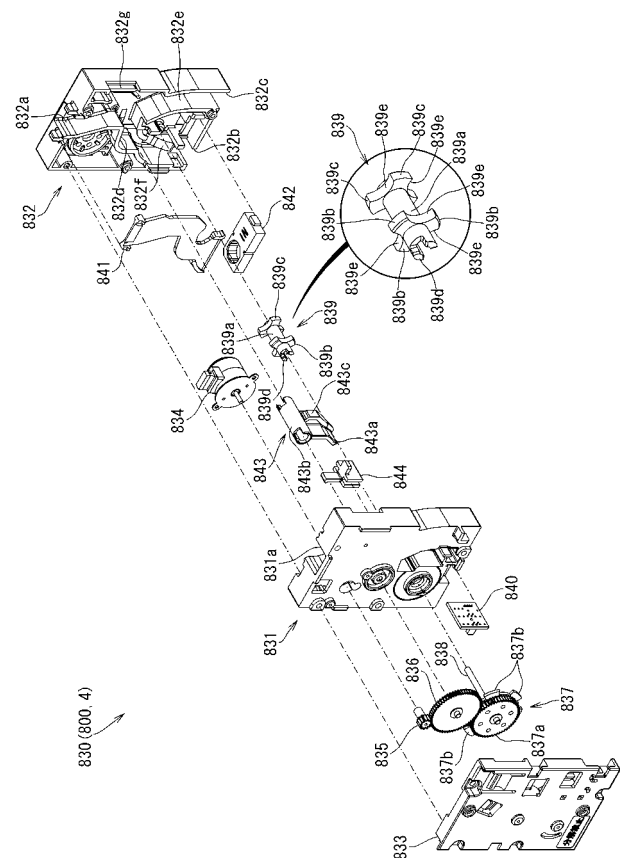
【図 66】



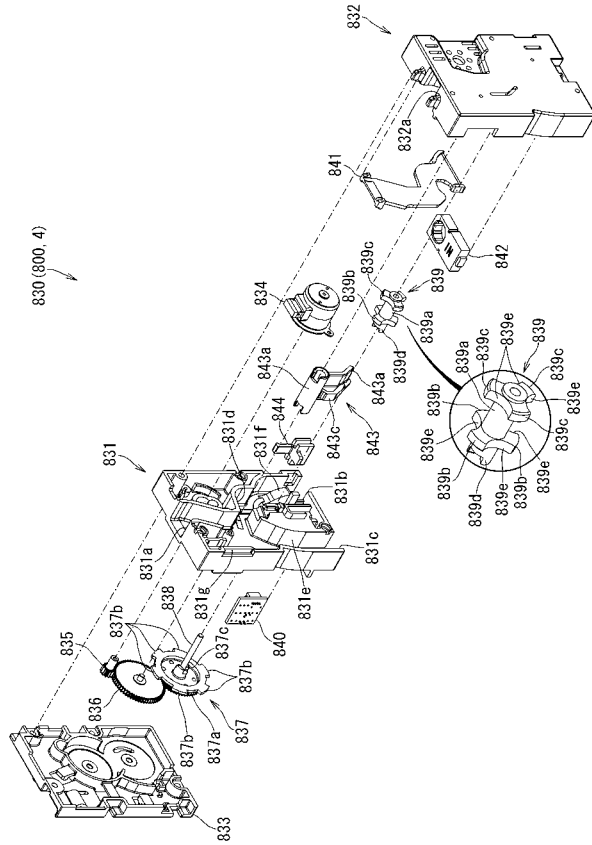
【図 67】



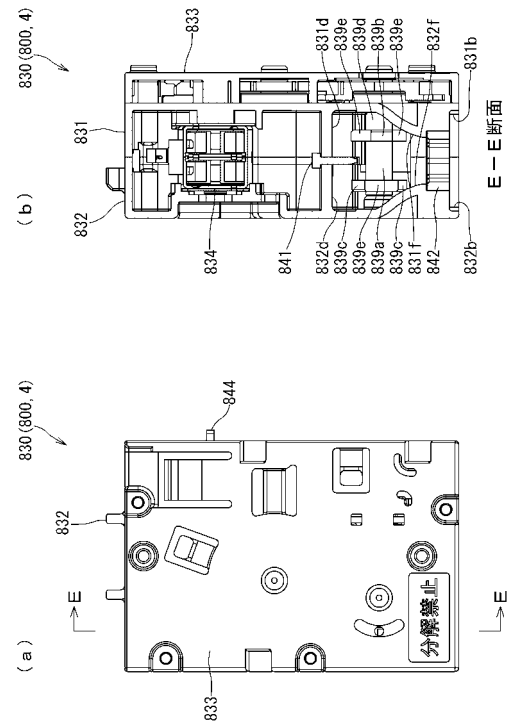
【図 68】



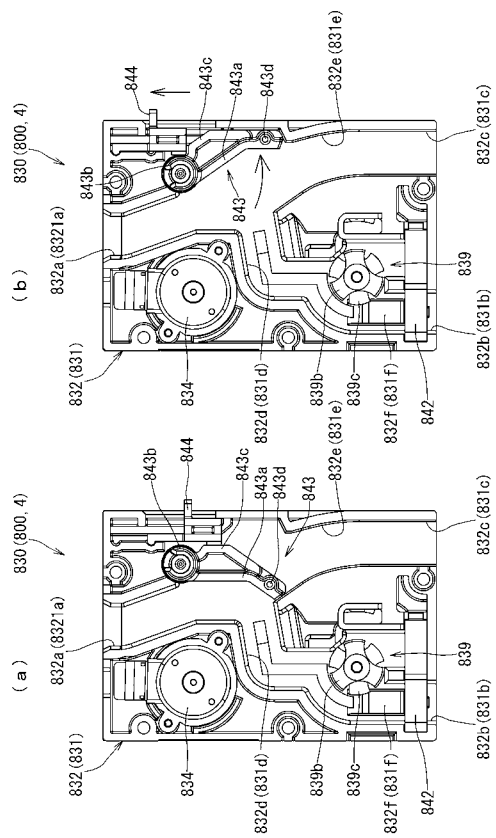
【図 69】



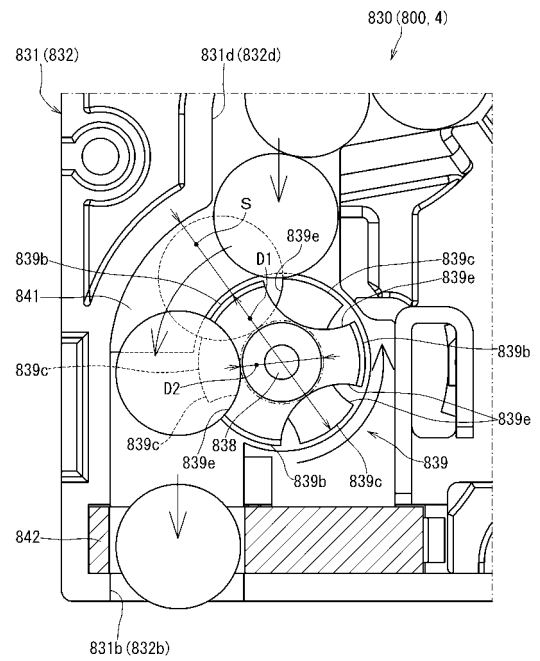
【図 70】



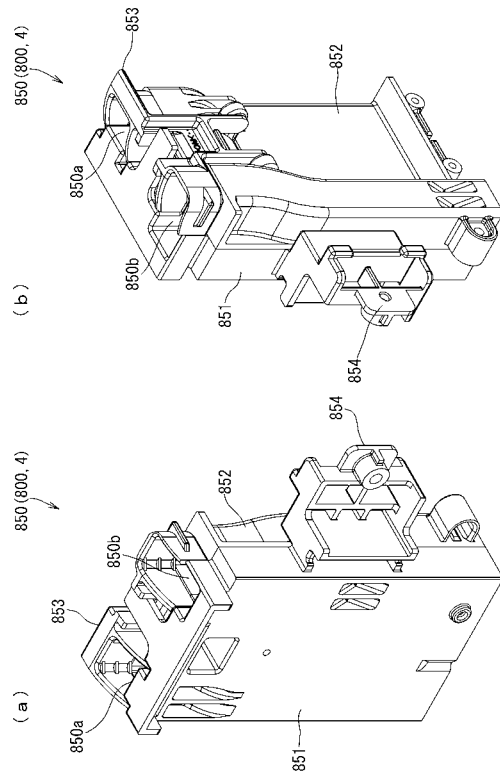
【図 71】



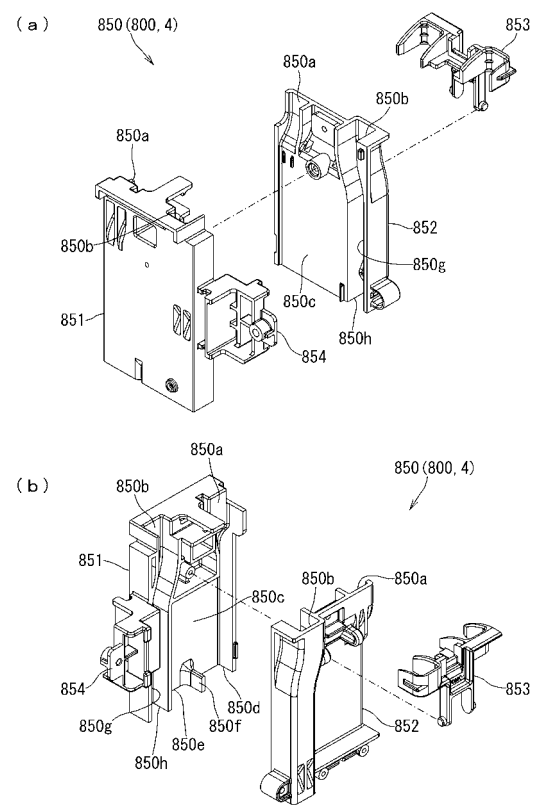
【図 72】



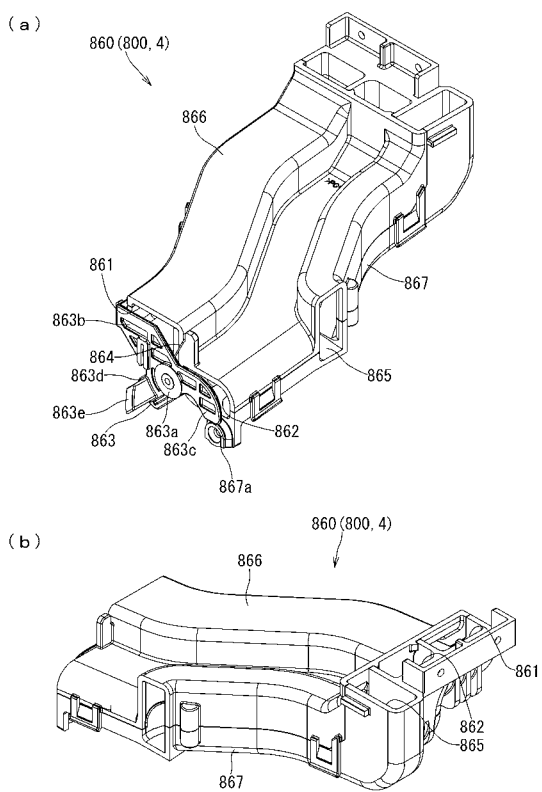
【図 7 3】



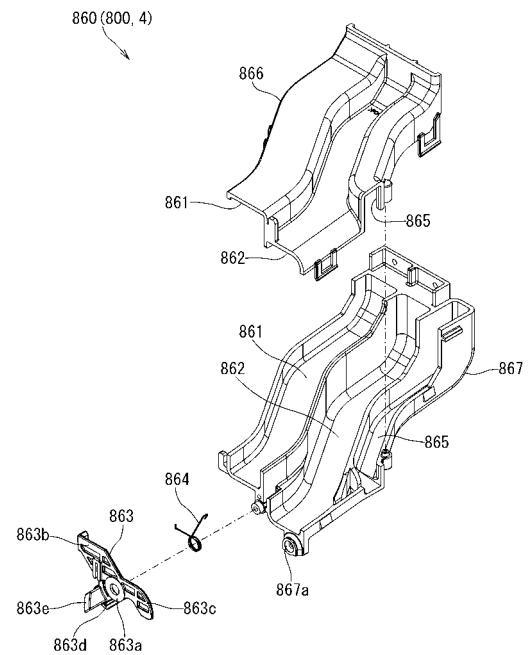
【図 7 4】



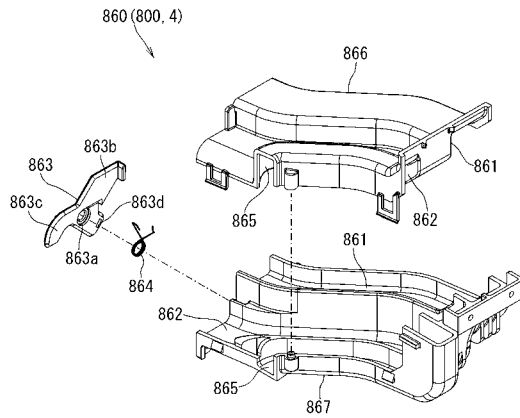
【図 7 5】



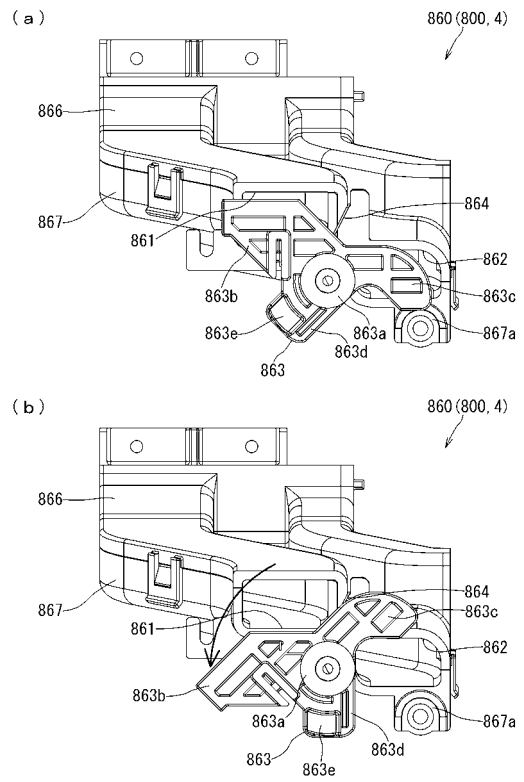
【図 7 6】



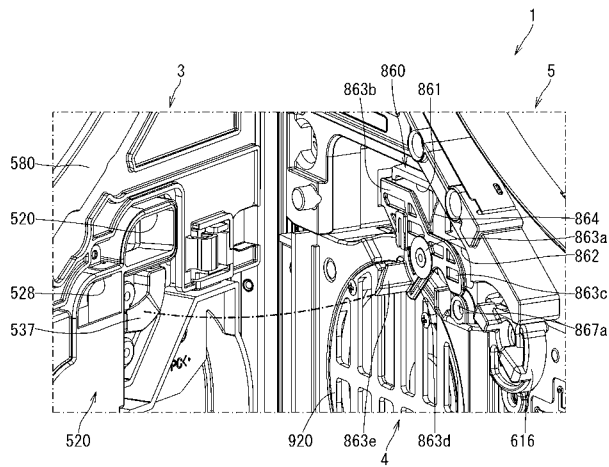
【図 77】



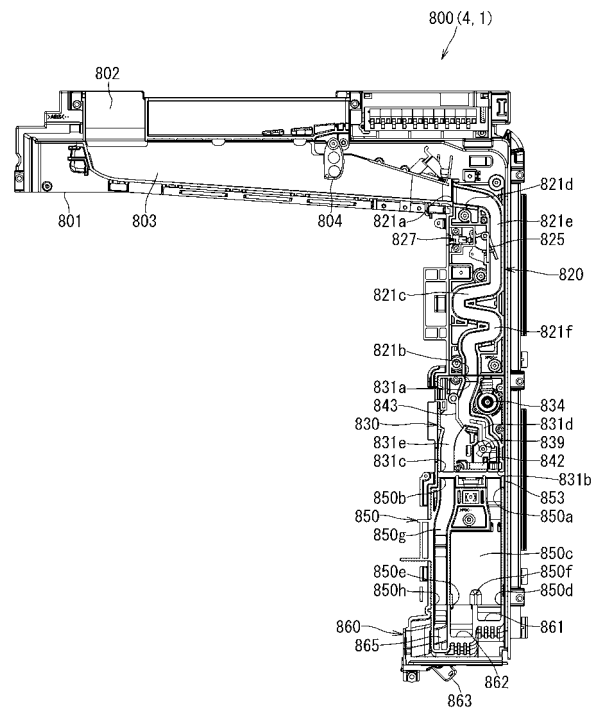
【図 78】



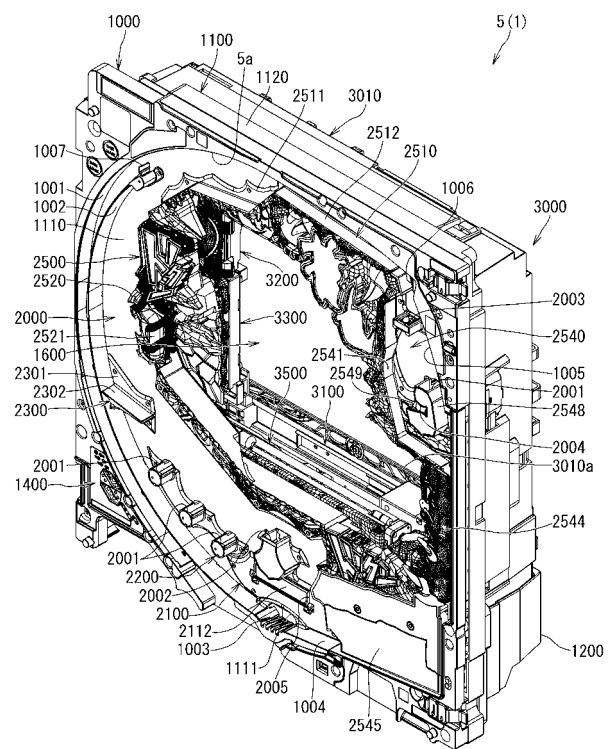
【図 79】



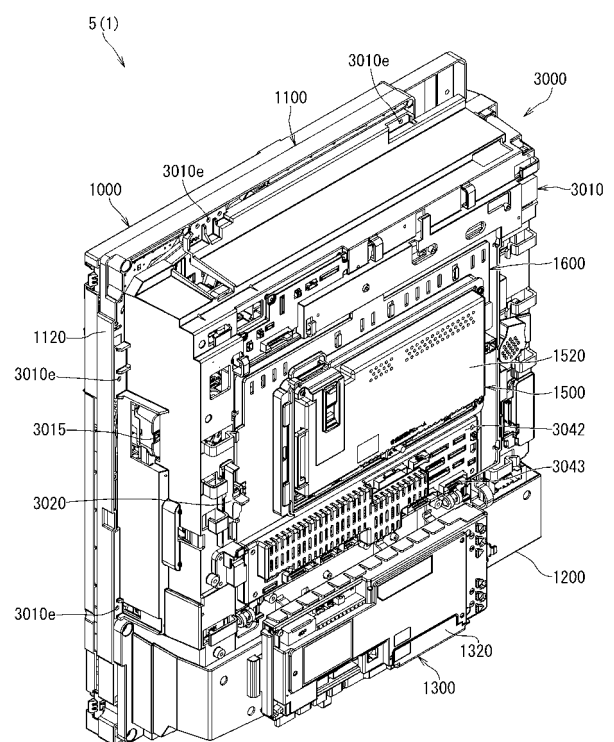
【図 80】



【图 8 2】

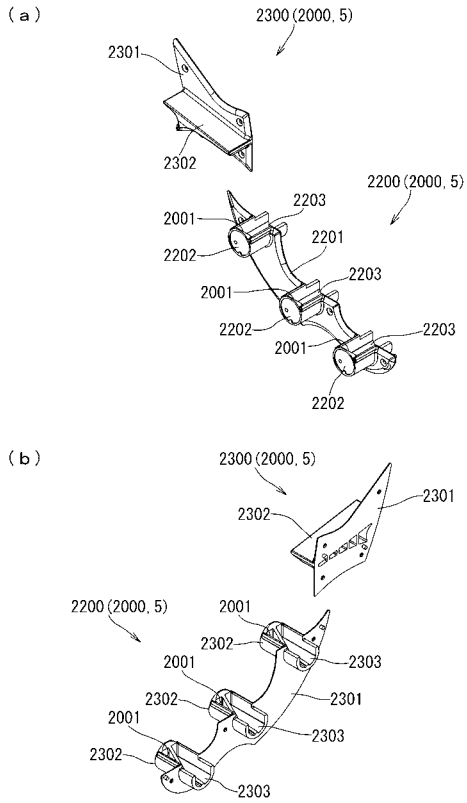


【 図 8 4 】

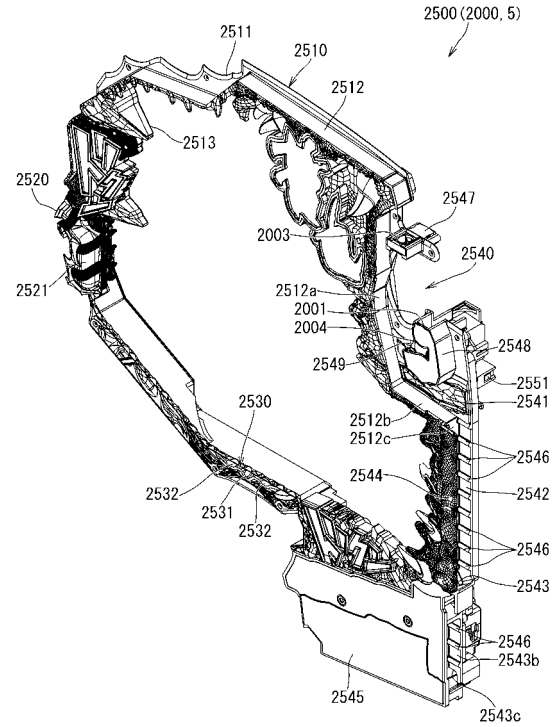




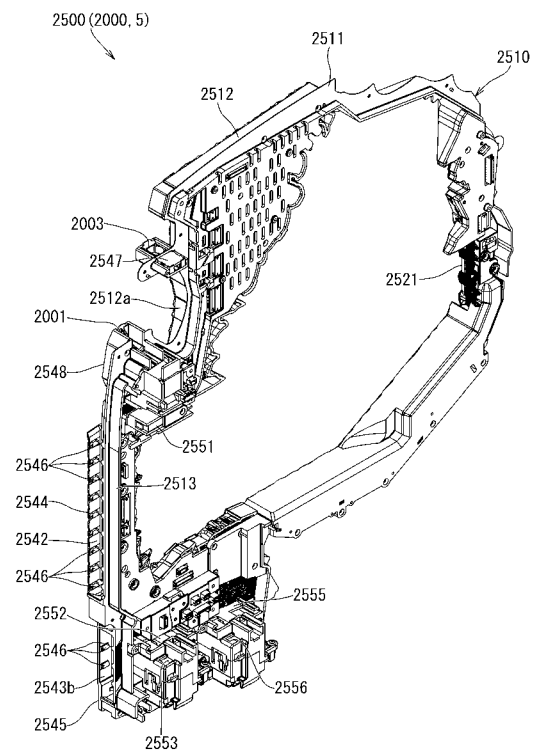
【図 89】



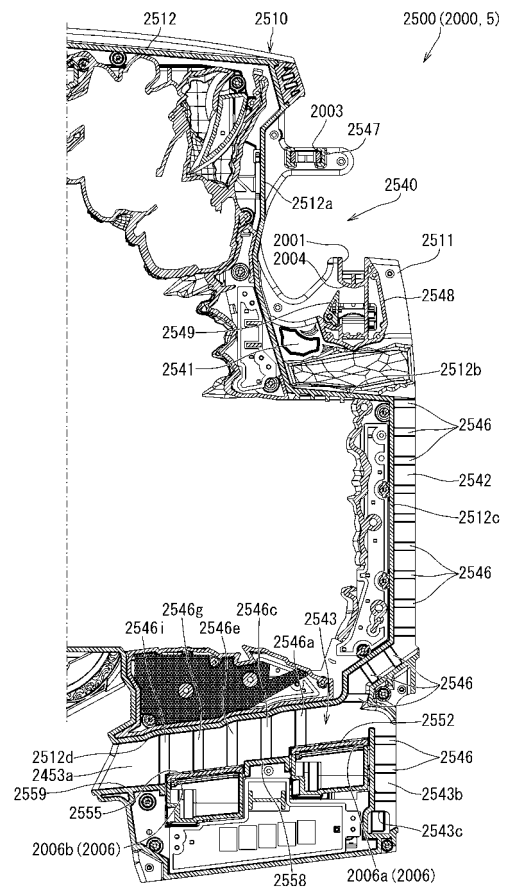
【図 90】



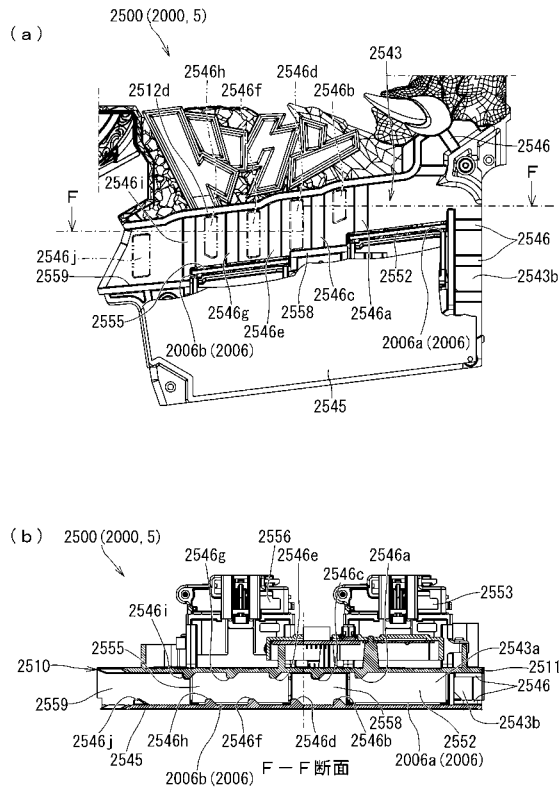
【図 91】



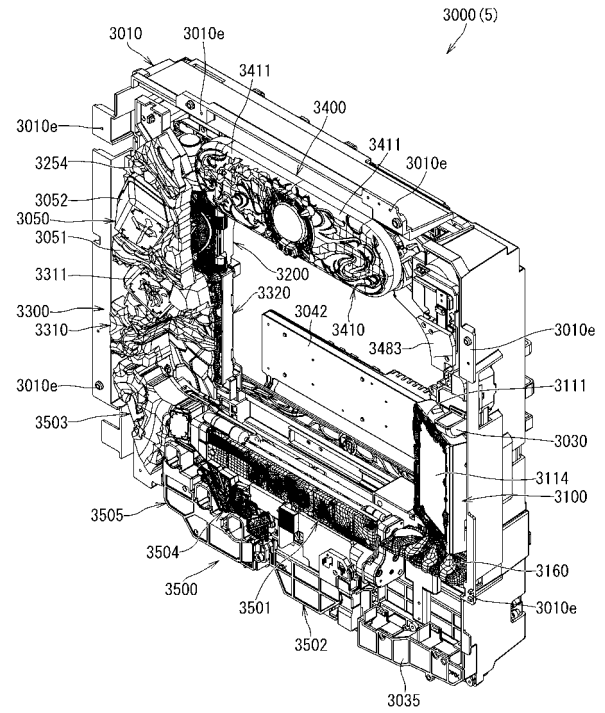
【図 92】



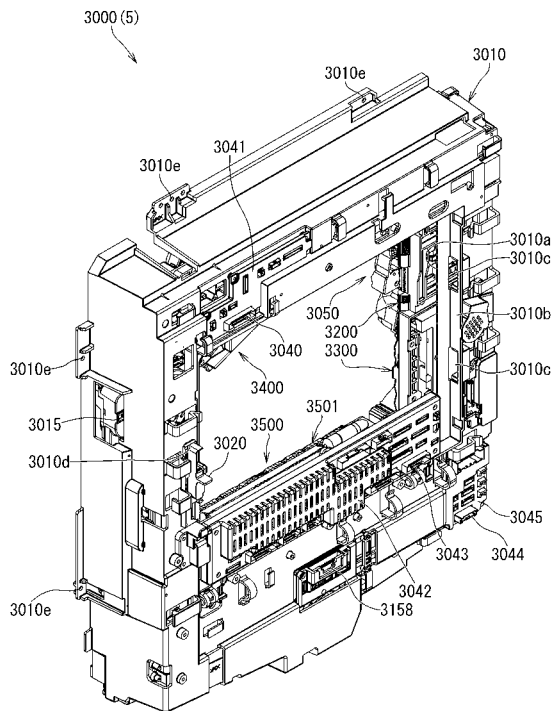
【図 9 3】



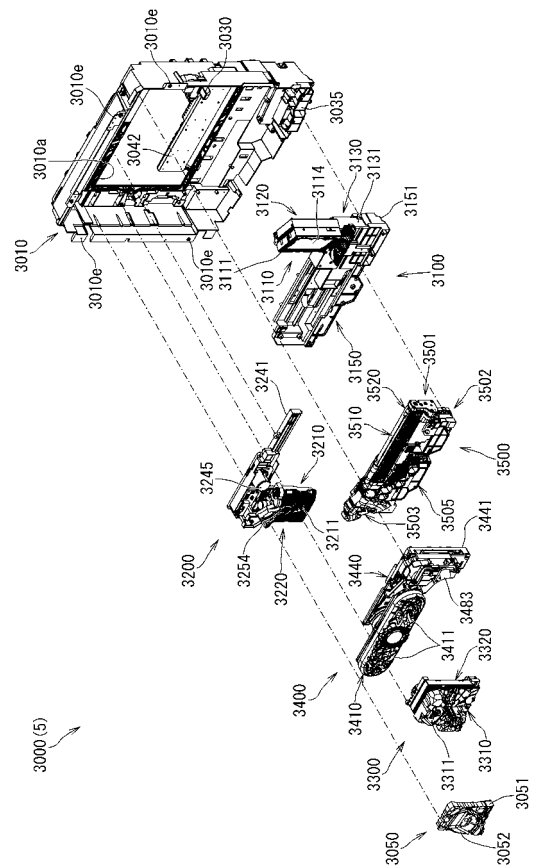
【図 9 4】



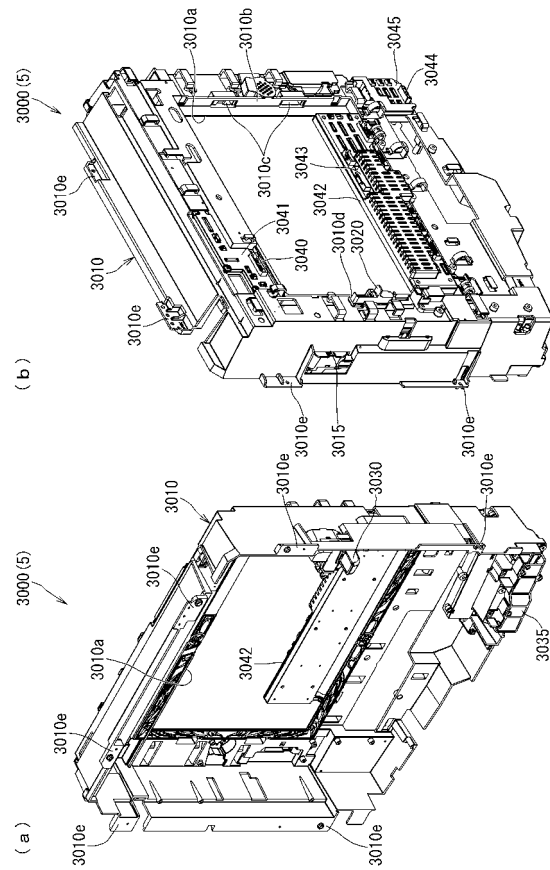
【図 9 5】



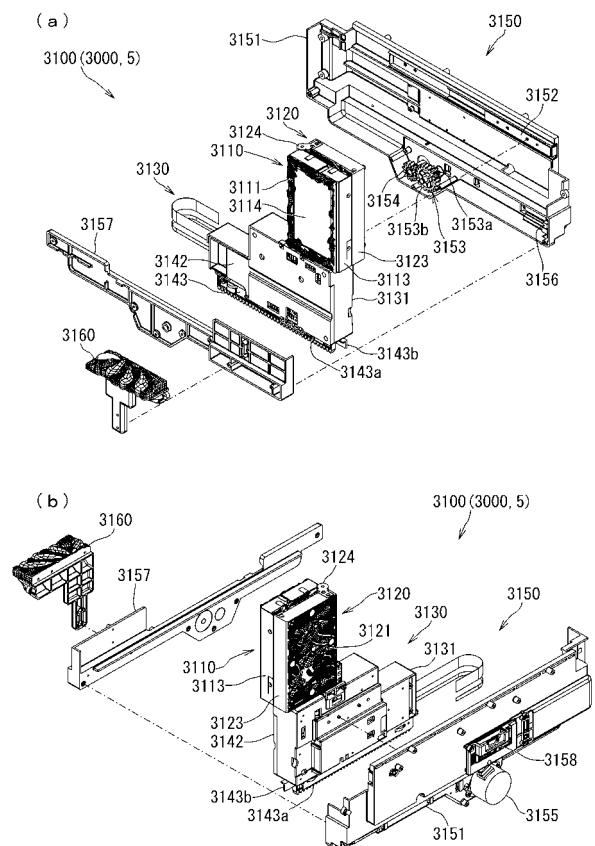
【図 9 6】



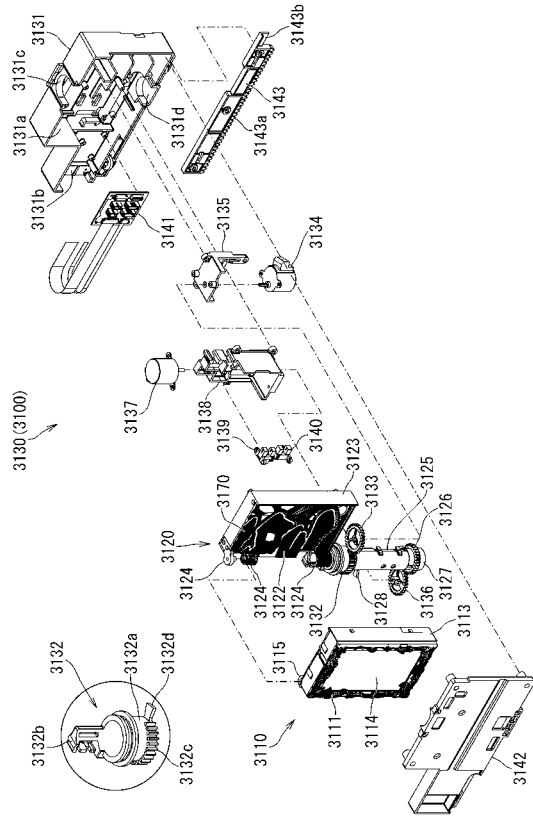
【图 9 8】



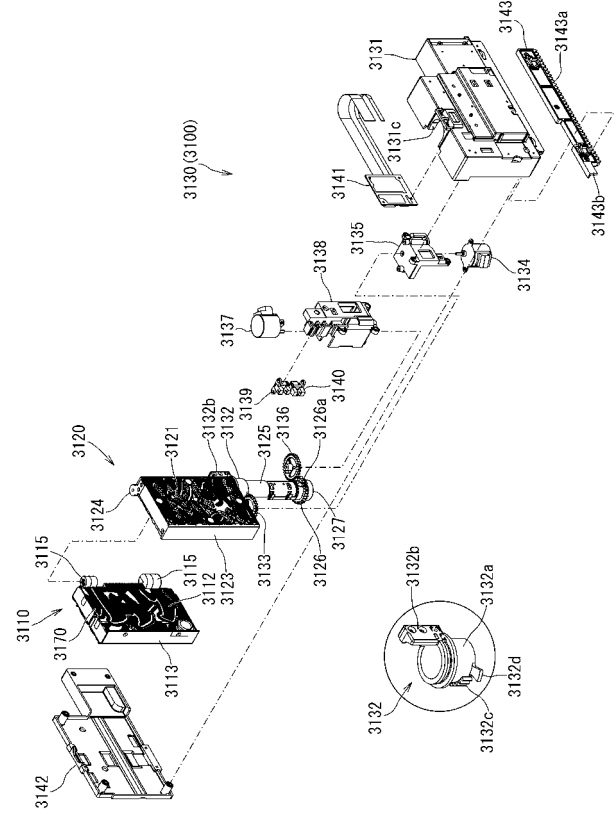
【☒ 1 0 0】



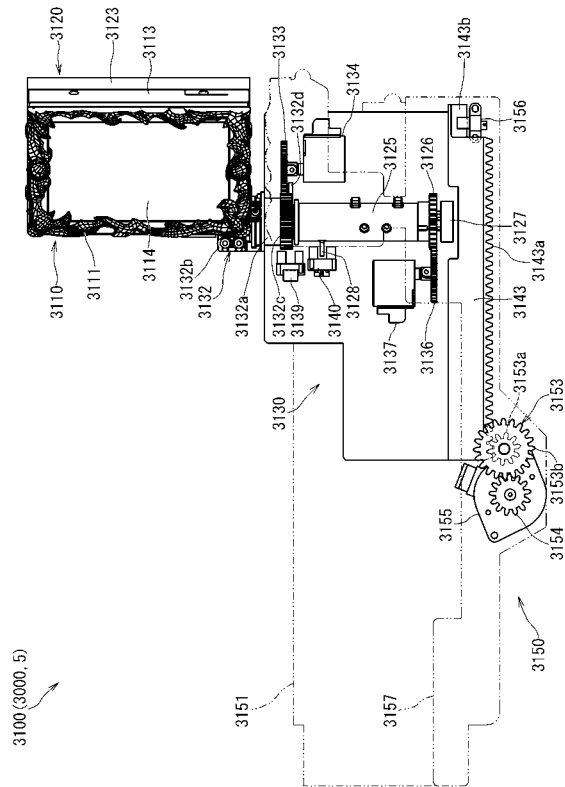
【図 101】



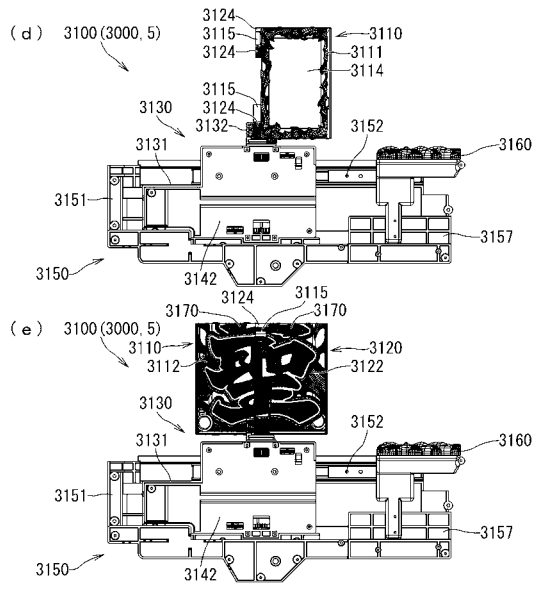
【図 102】



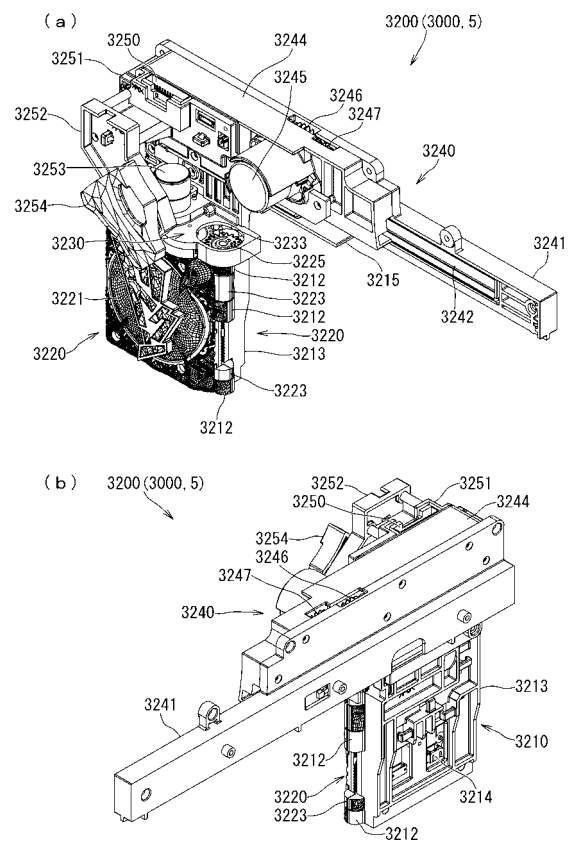
【図 103】



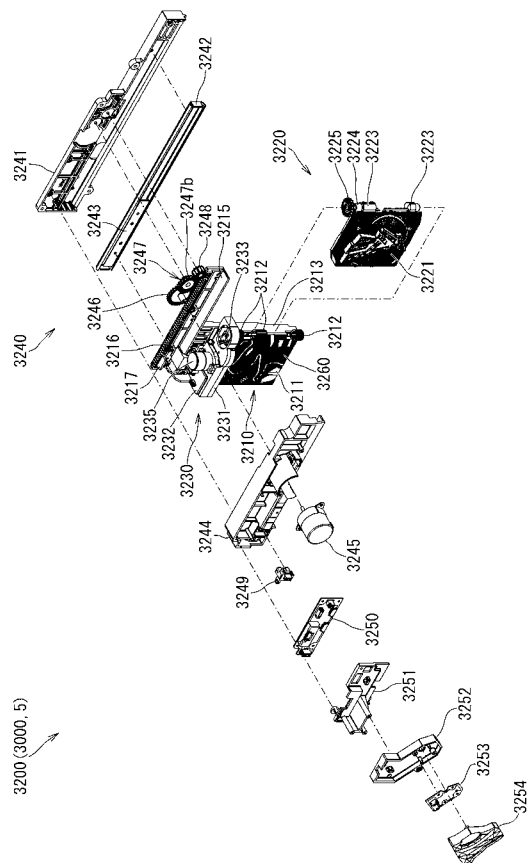
【図 105】



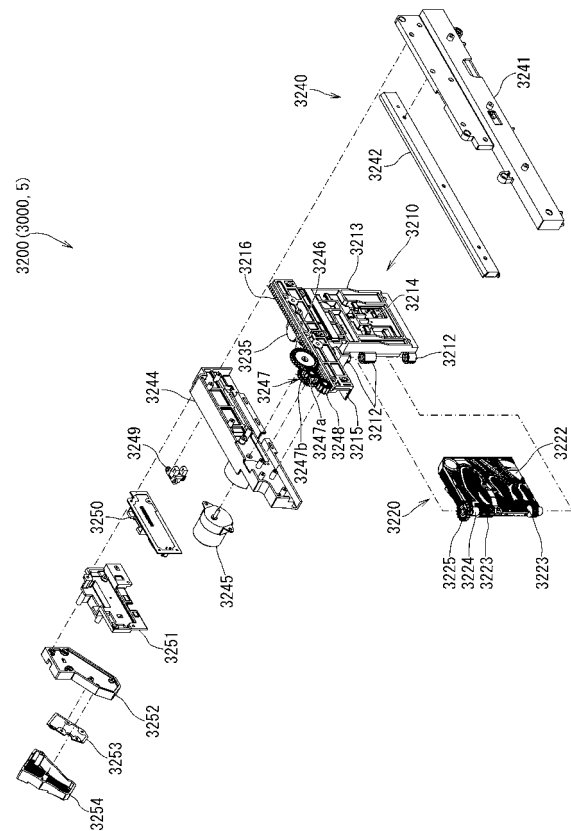
【図 106】



【図 107】

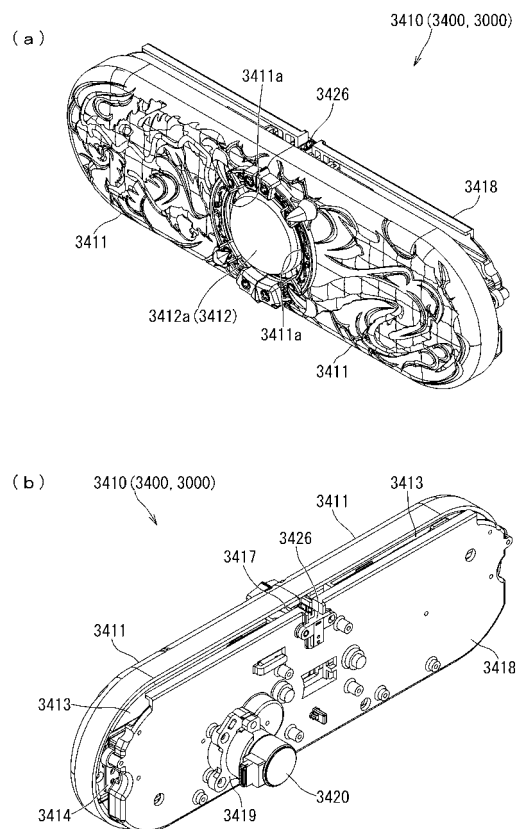


【図 108】

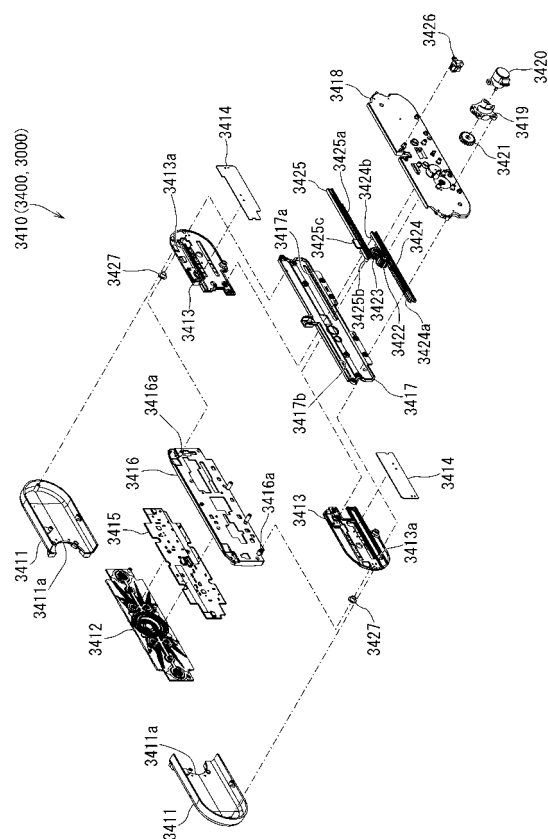




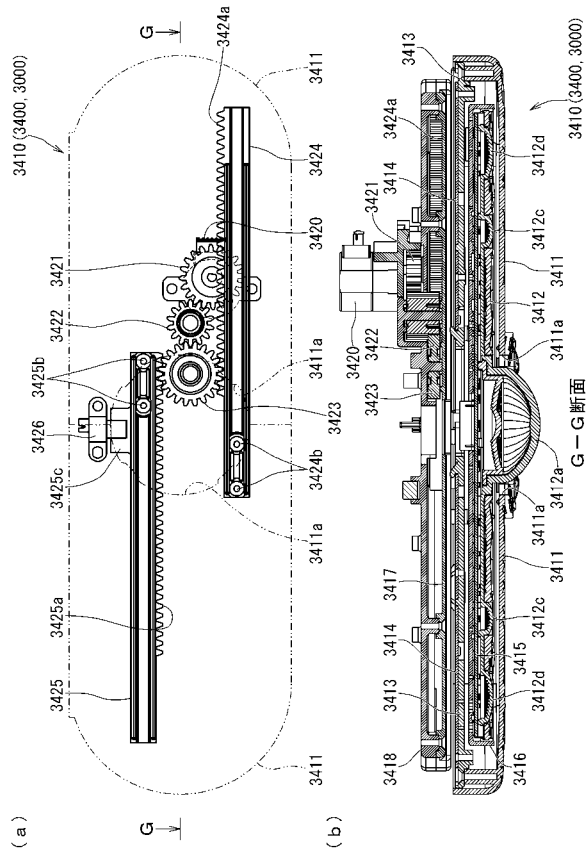
【図 1 1 4】



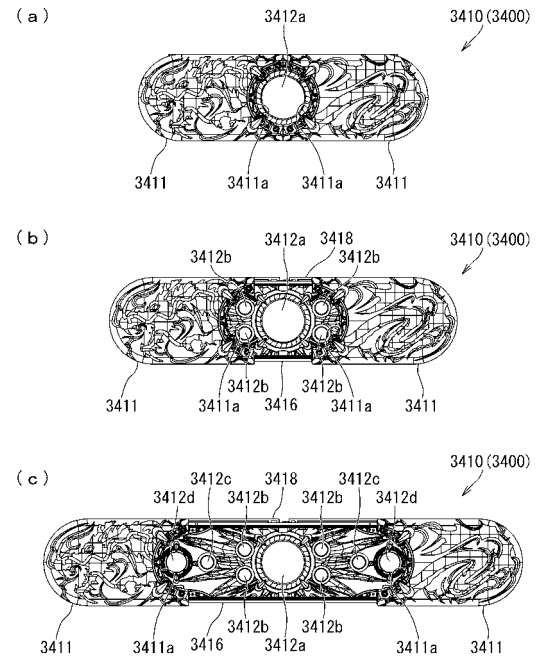
【図 1 1 6】



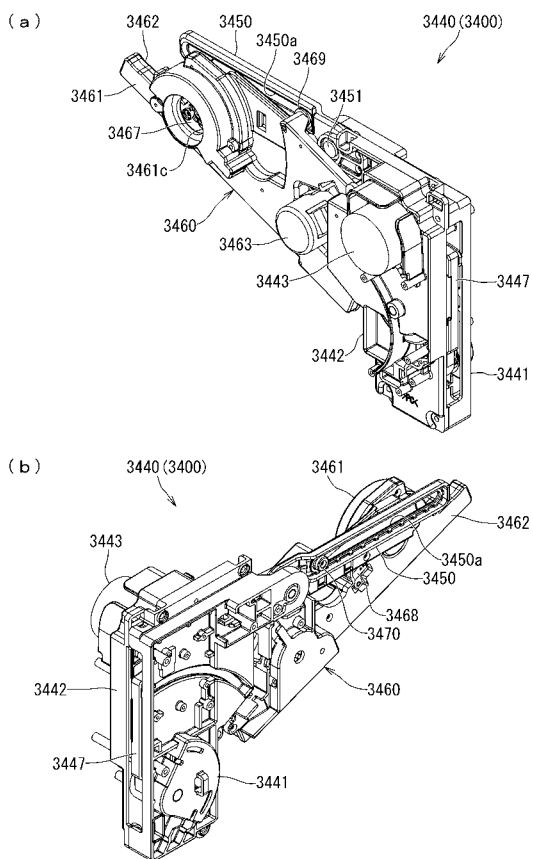
【図 1 1 7】



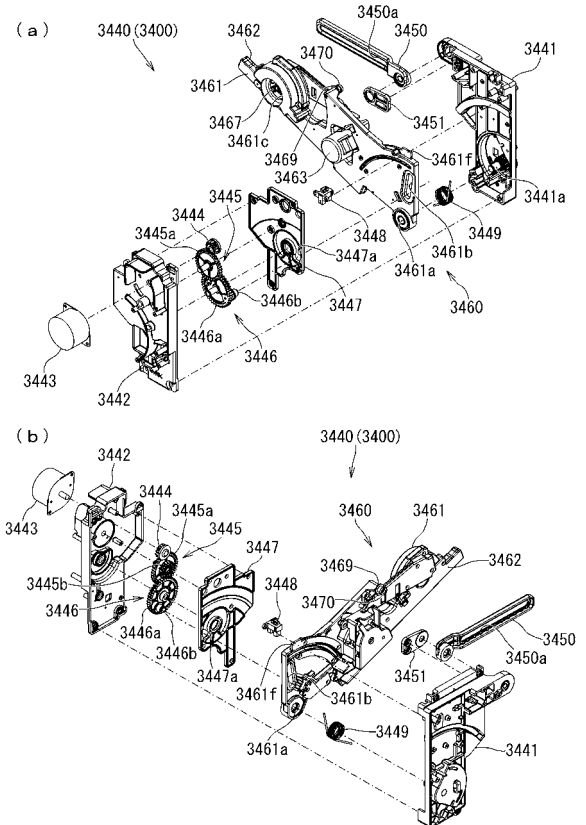
【図 1 1 8】



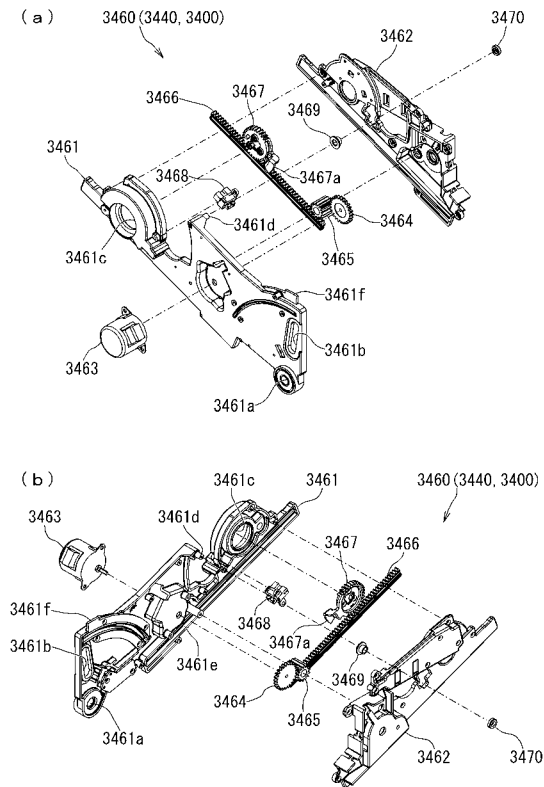
【図 1 1 9】



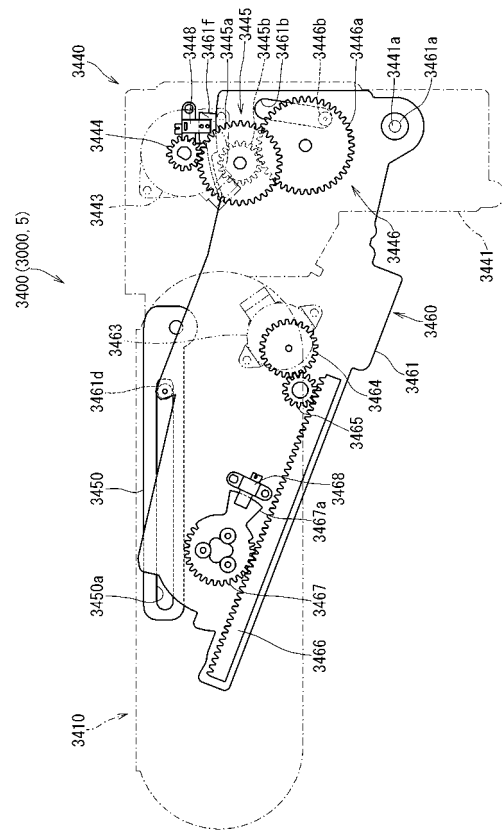
【図 1 2 0】



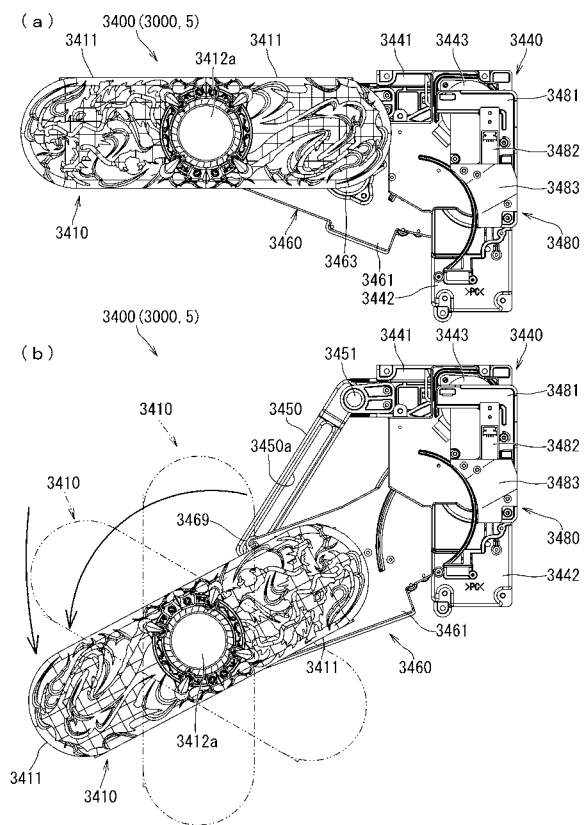
【図 1 2 1】



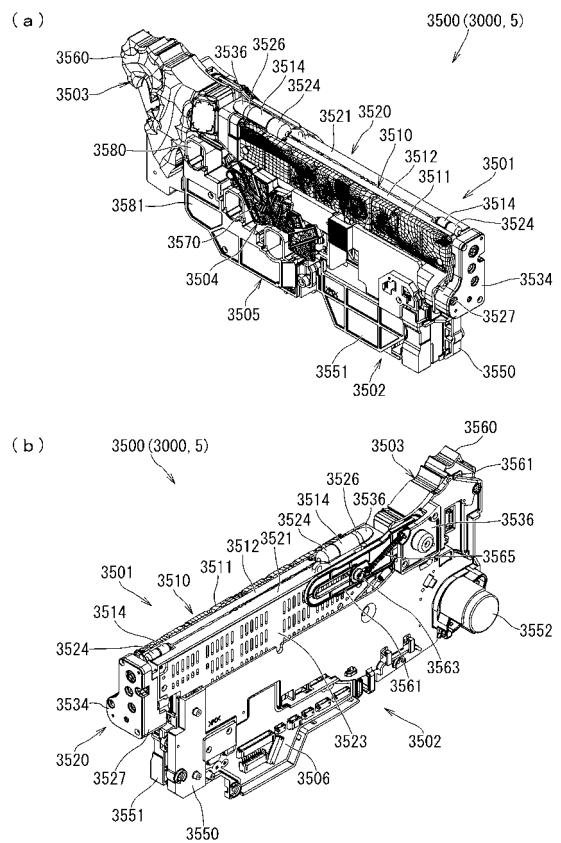
【図 1 2 2】



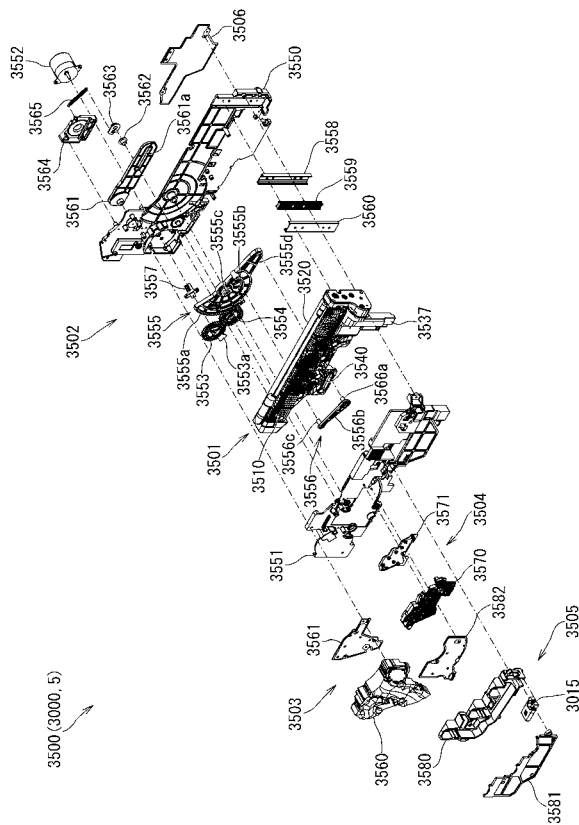
【図 1 2 3】



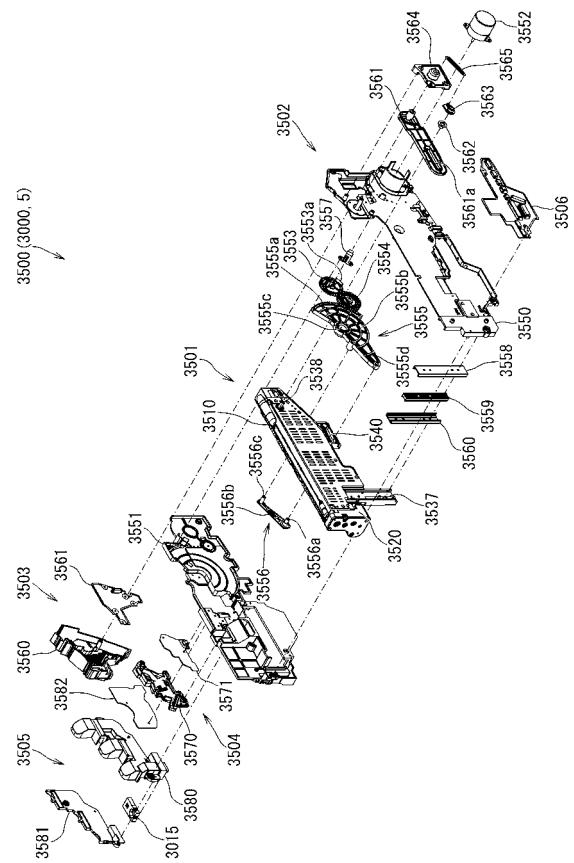
【図 1 2 4】



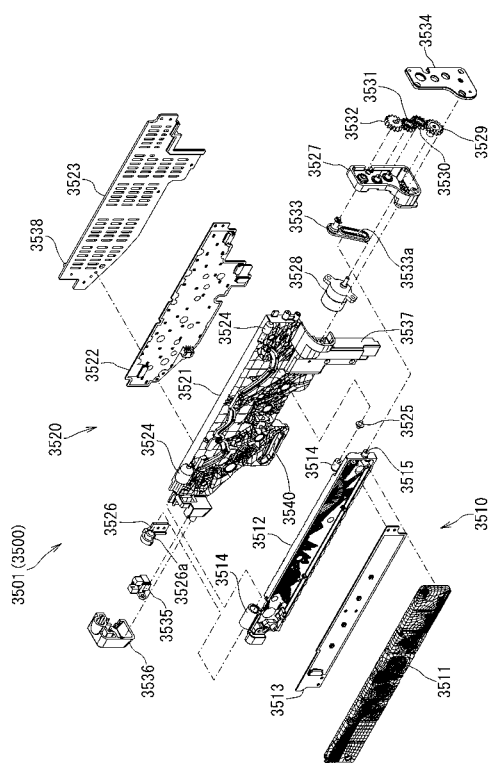
【図 125】



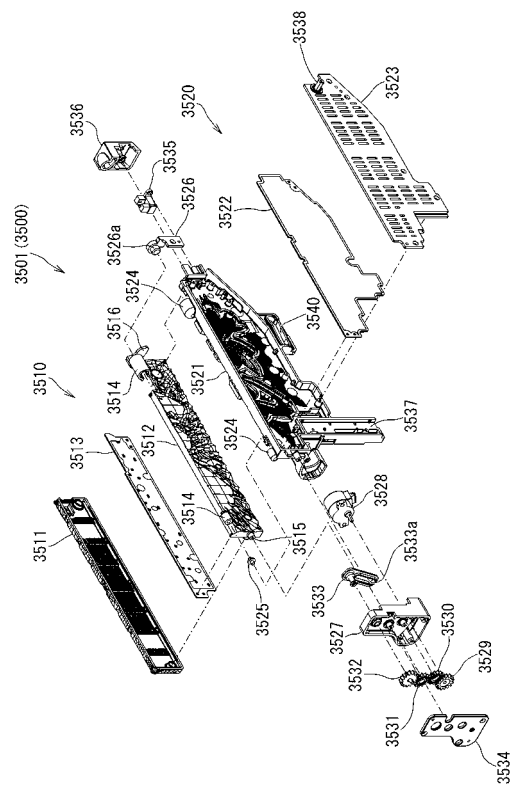
【図 126】



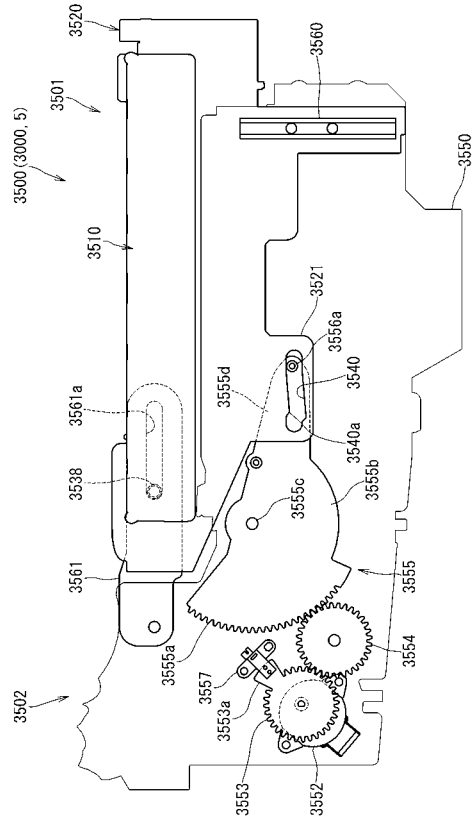
【図 127】



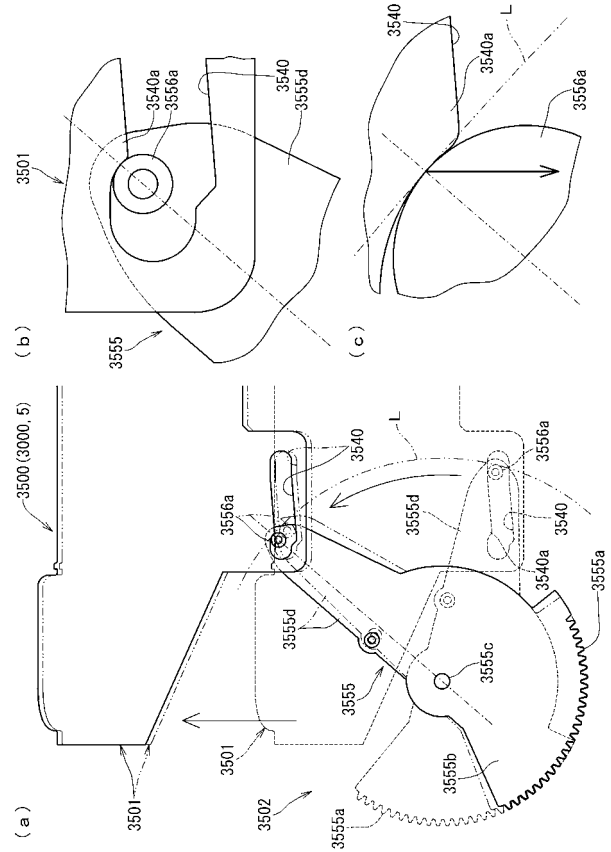
【図 128】



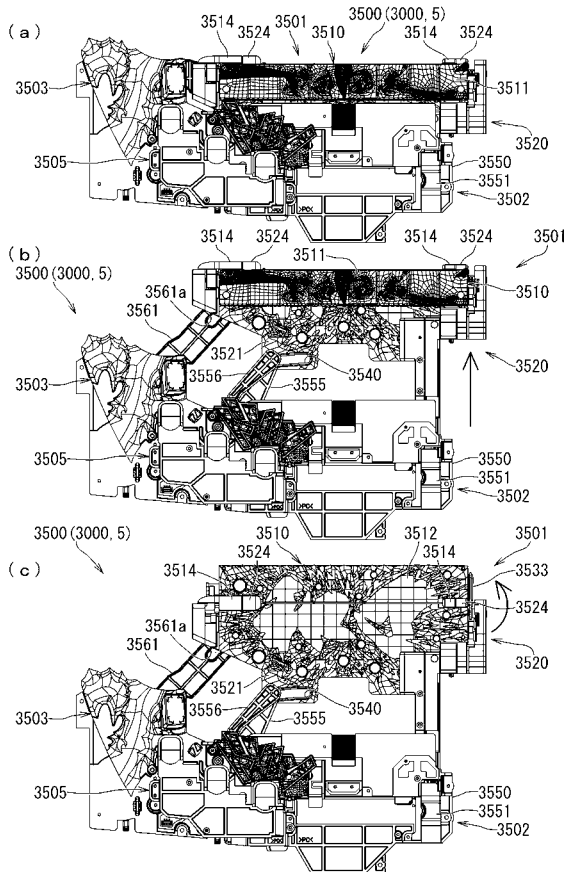
【図 129】



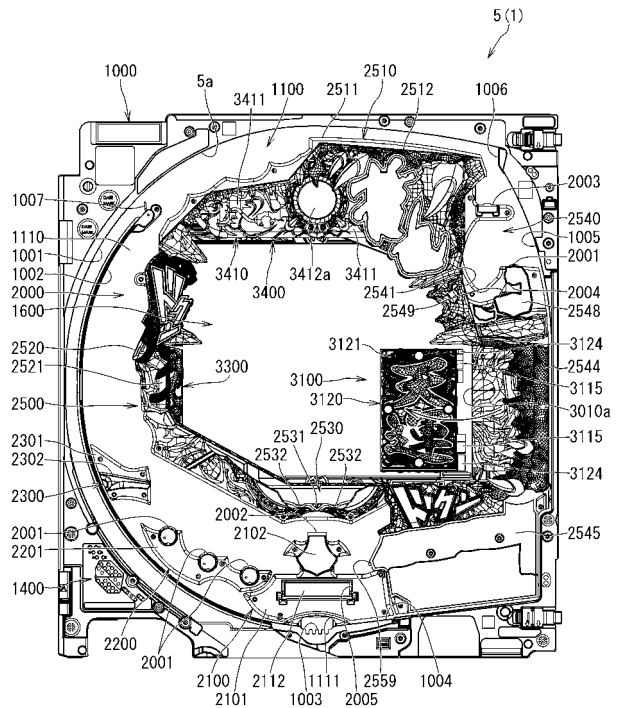
【図 130】



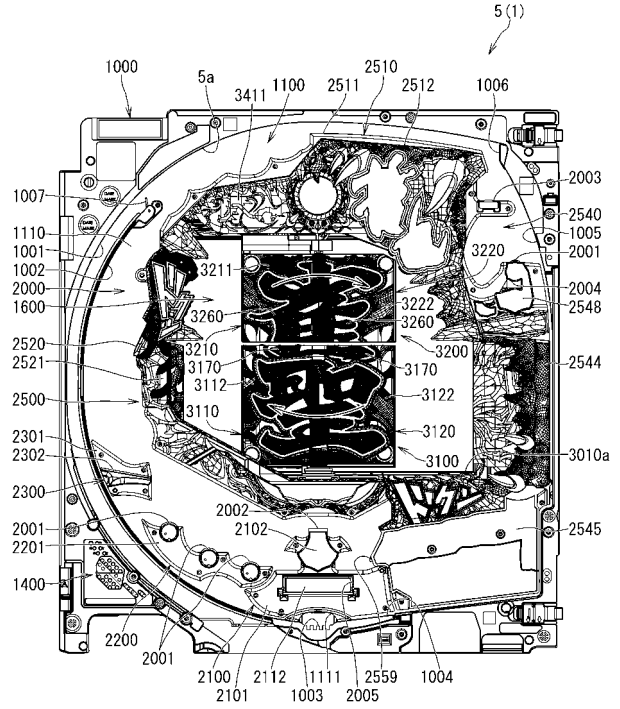
【図 131】



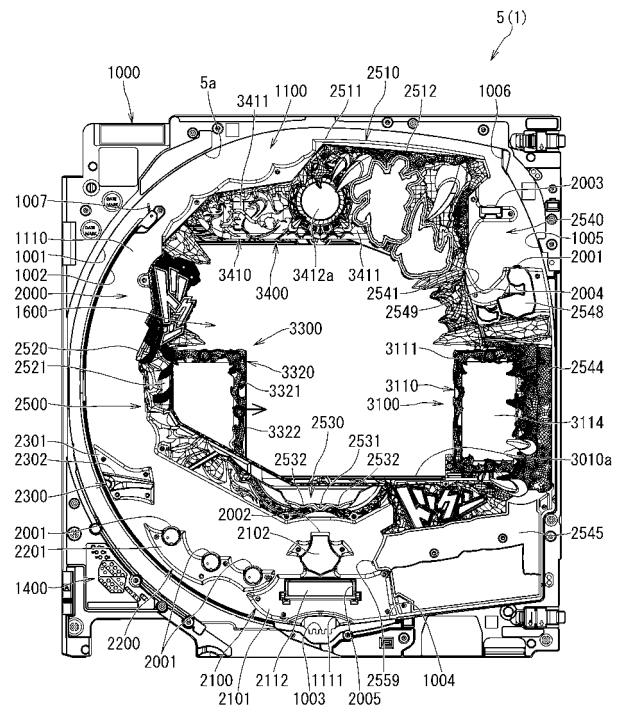
【図 132】



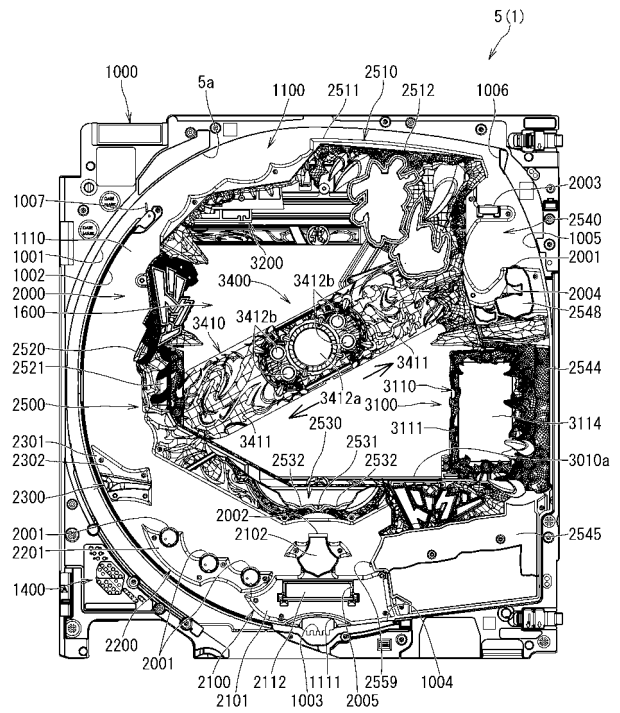
【図 1 3 4】



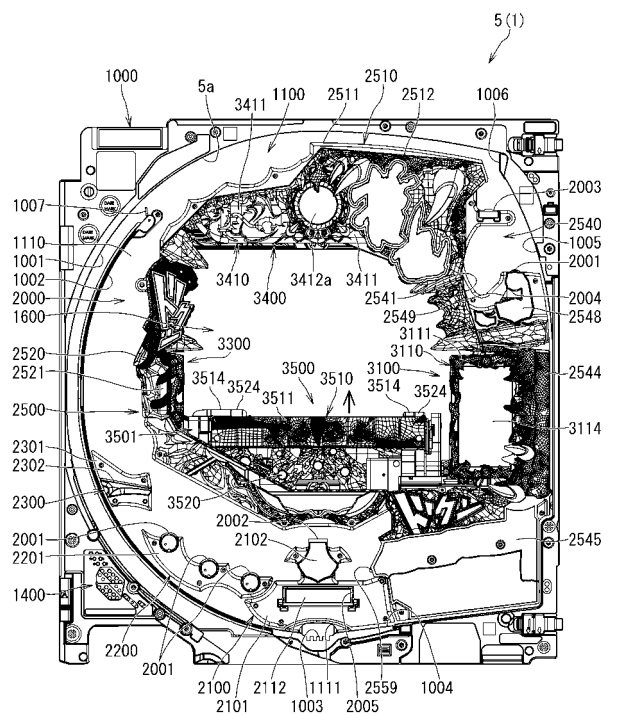
【図 1 3 6】



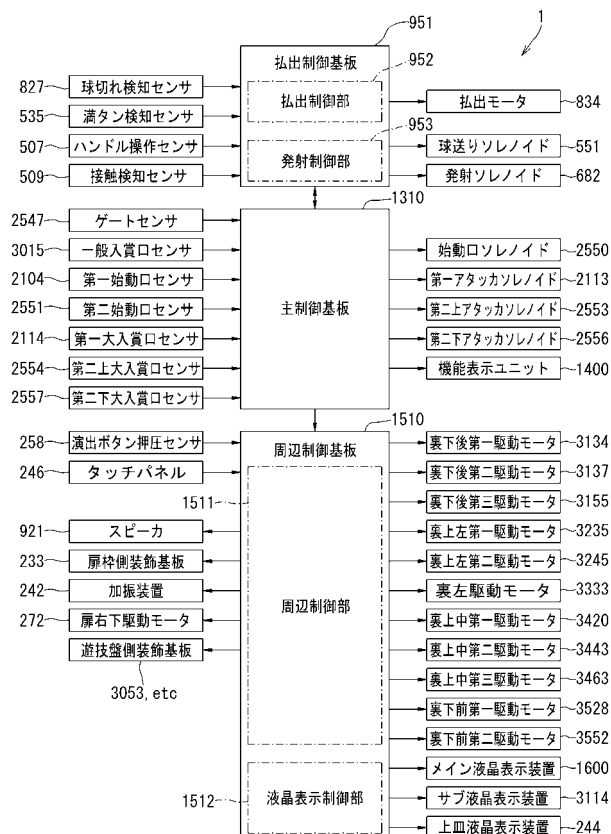
【图 1 3 8】



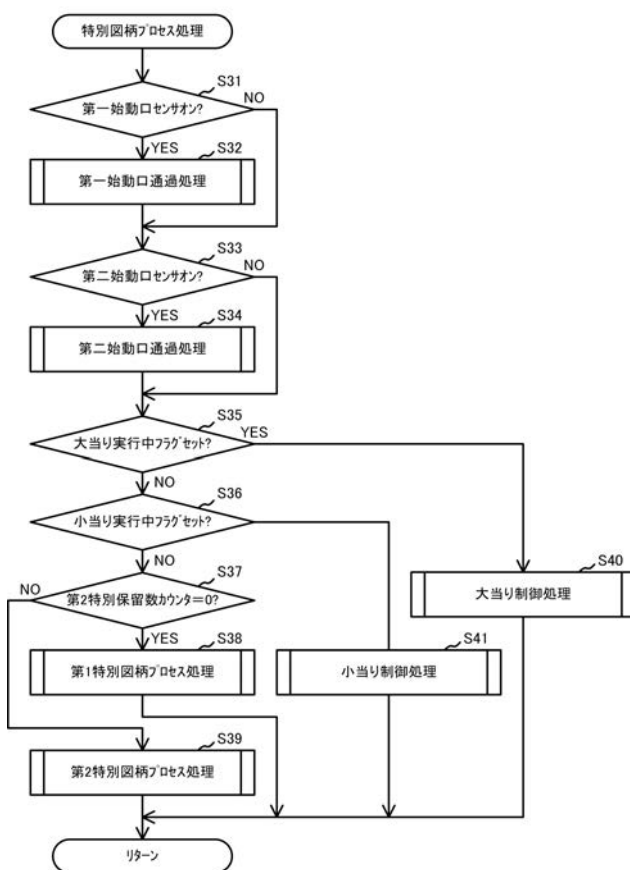
【図 1 4 0】



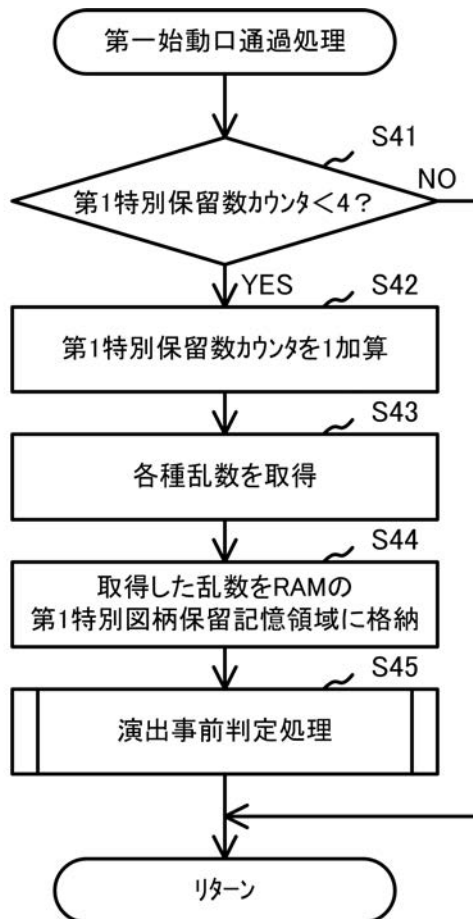
【図 1 4 2】



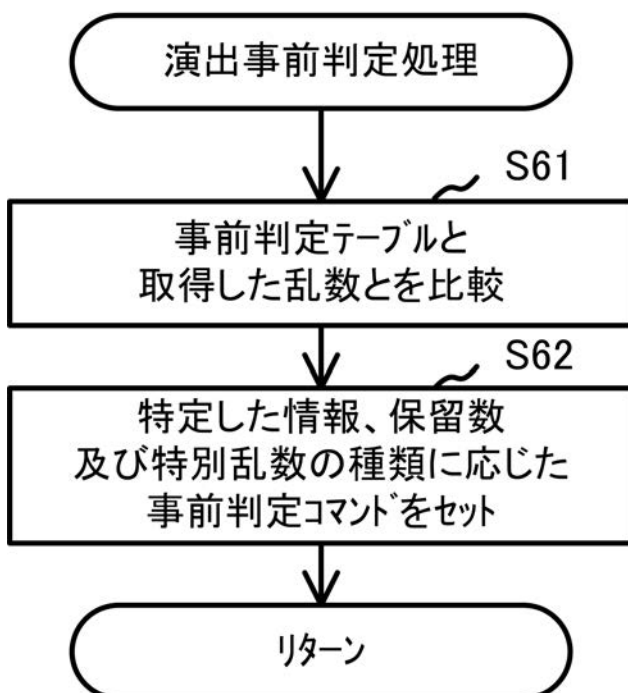
【図 1 4 4】



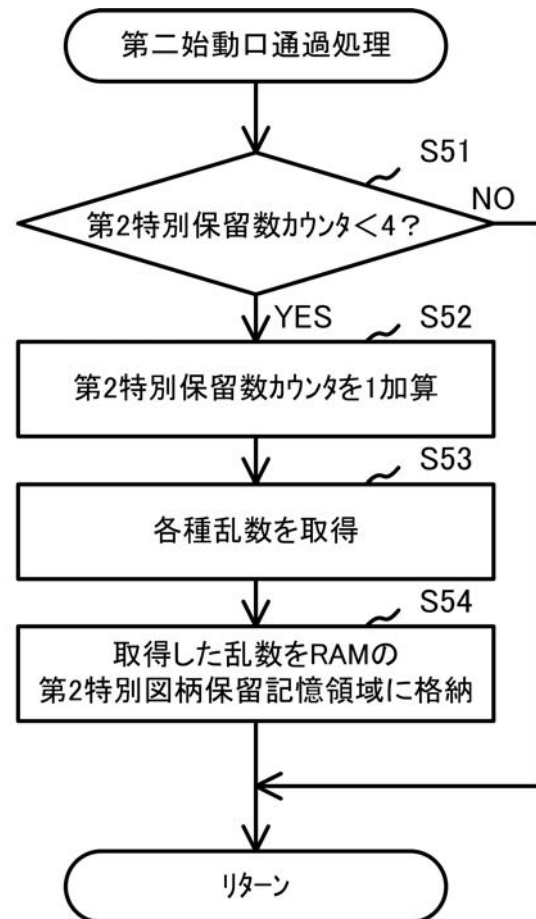
【図 1 4 5】



【図 1 4 7】



【図 1 4 6】



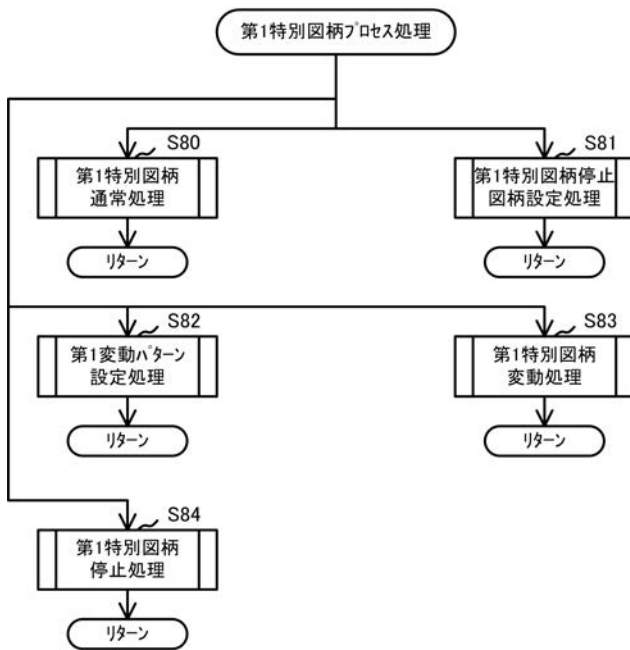
【図 1 4 8】

Figure 148 displays two tables related to the performance pre-judgment processing:

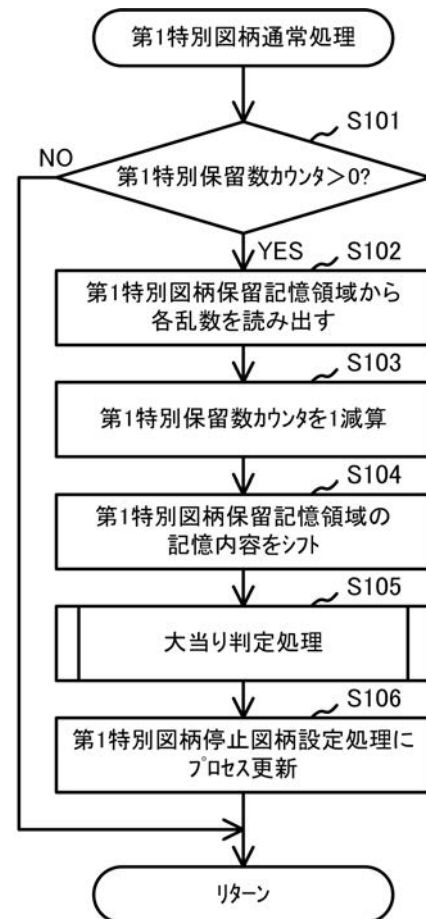
The left table is the "事前判定テーブル" (Pre-judgment table), which maps specific information (e.g., 1st special symbol reserve number, 2nd special symbol reserve number, etc.) to a pre-judgment command.

The right table is the "事前判定コマンドテーブル" (Pre-judgment command table), which defines the specific actions (e.g., 演出コマンド) associated with each pre-judgment command.

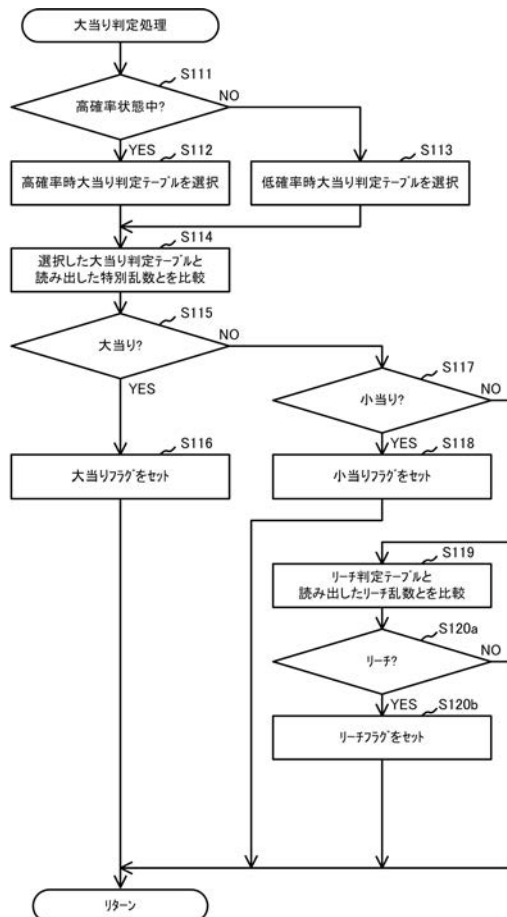
【図 149】



【図 150】



【図 151】



【図 152】

| (A)大当たり判定テーブル 特別乱数(0-2046) |             |           |      |
|----------------------------|-------------|-----------|------|
| 低確率時                       | 0-2702-2811 | 2812-2846 | 大当たり |
| 高確率時                       | 0-2702-2811 | 2812-2846 | 小当たり |
| 低確率時                       | 0-3050      | 3051-3060 | 大当たり |
| 高確率時                       | 0-3050      | 3051-3060 | 小当たり |

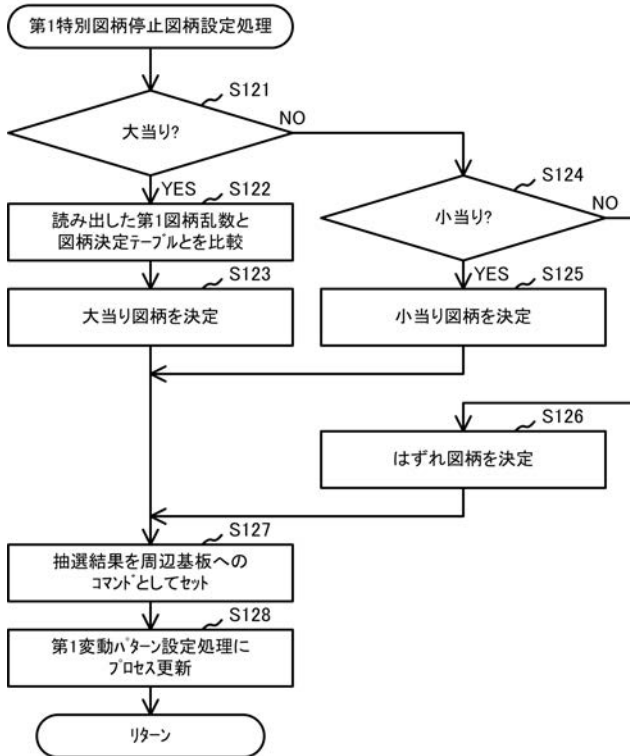
  

| (B)リーチ判定テーブル リーチ乱数(0-233) |     |       |     |
|---------------------------|-----|-------|-----|
| 通常時                       | 0   | 1-233 | リーチ |
| 高確率時                      | 0-4 | 5-233 | リーチ |
| 低確率時                      | 0-4 | 5-233 | リーチ |

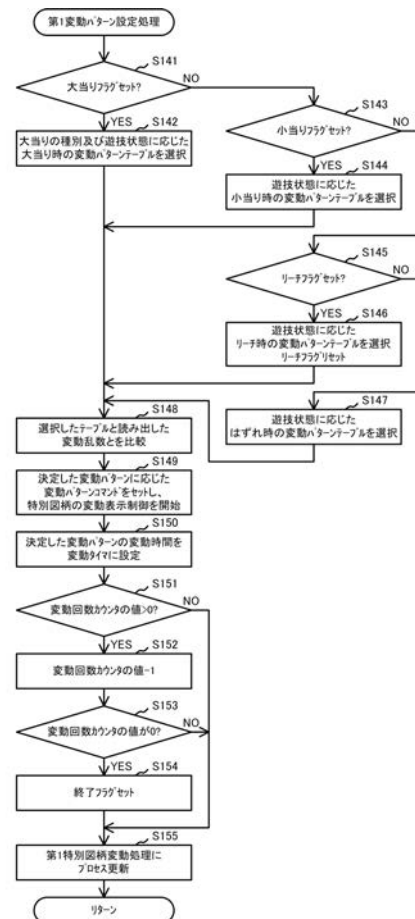
  

| (C)図柄決定テーブル 図柄乱数(0-143) |      |        |          |
|-------------------------|------|--------|----------|
| 第1図柄乱数                  | 0-10 | 11-100 | 第2図柄乱数   |
| 第2図柄乱数                  | 0-10 | 11-100 | 第3図柄乱数   |
| 第3図柄乱数                  | 0-10 | 11-100 | 第4図柄乱数   |
| 第4図柄乱数                  | 0-10 | 11-100 | 第5図柄乱数   |
| 第5図柄乱数                  | 0-10 | 11-100 | 第6図柄乱数   |
| 第6図柄乱数                  | 0-10 | 11-100 | 第7図柄乱数   |
| 第7図柄乱数                  | 0-10 | 11-100 | 第8図柄乱数   |
| 第8図柄乱数                  | 0-10 | 11-100 | 第9図柄乱数   |
| 第9図柄乱数                  | 0-10 | 11-100 | 第10図柄乱数  |
| 第10図柄乱数                 | 0-10 | 11-100 | 第11図柄乱数  |
| 第11図柄乱数                 | 0-10 | 11-100 | 第12図柄乱数  |
| 第12図柄乱数                 | 0-10 | 11-100 | 第13図柄乱数  |
| 第13図柄乱数                 | 0-10 | 11-100 | 第14図柄乱数  |
| 第14図柄乱数                 | 0-10 | 11-100 | 第15図柄乱数  |
| 第15図柄乱数                 | 0-10 | 11-100 | 第16図柄乱数  |
| 第16図柄乱数                 | 0-10 | 11-100 | 第17図柄乱数  |
| 第17図柄乱数                 | 0-10 | 11-100 | 第18図柄乱数  |
| 第18図柄乱数                 | 0-10 | 11-100 | 第19図柄乱数  |
| 第19図柄乱数                 | 0-10 | 11-100 | 第20図柄乱数  |
| 第20図柄乱数                 | 0-10 | 11-100 | 第21図柄乱数  |
| 第21図柄乱数                 | 0-10 | 11-100 | 第22図柄乱数  |
| 第22図柄乱数                 | 0-10 | 11-100 | 第23図柄乱数  |
| 第23図柄乱数                 | 0-10 | 11-100 | 第24図柄乱数  |
| 第24図柄乱数                 | 0-10 | 11-100 | 第25図柄乱数  |
| 第25図柄乱数                 | 0-10 | 11-100 | 第26図柄乱数  |
| 第26図柄乱数                 | 0-10 | 11-100 | 第27図柄乱数  |
| 第27図柄乱数                 | 0-10 | 11-100 | 第28図柄乱数  |
| 第28図柄乱数                 | 0-10 | 11-100 | 第29図柄乱数  |
| 第29図柄乱数                 | 0-10 | 11-100 | 第30図柄乱数  |
| 第30図柄乱数                 | 0-10 | 11-100 | 第31図柄乱数  |
| 第31図柄乱数                 | 0-10 | 11-100 | 第32図柄乱数  |
| 第32図柄乱数                 | 0-10 | 11-100 | 第33図柄乱数  |
| 第33図柄乱数                 | 0-10 | 11-100 | 第34図柄乱数  |
| 第34図柄乱数                 | 0-10 | 11-100 | 第35図柄乱数  |
| 第35図柄乱数                 | 0-10 | 11-100 | 第36図柄乱数  |
| 第36図柄乱数                 | 0-10 | 11-100 | 第37図柄乱数  |
| 第37図柄乱数                 | 0-10 | 11-100 | 第38図柄乱数  |
| 第38図柄乱数                 | 0-10 | 11-100 | 第39図柄乱数  |
| 第39図柄乱数                 | 0-10 | 11-100 | 第40図柄乱数  |
| 第40図柄乱数                 | 0-10 | 11-100 | 第41図柄乱数  |
| 第41図柄乱数                 | 0-10 | 11-100 | 第42図柄乱数  |
| 第42図柄乱数                 | 0-10 | 11-100 | 第43図柄乱数  |
| 第43図柄乱数                 | 0-10 | 11-100 | 第44図柄乱数  |
| 第44図柄乱数                 | 0-10 | 11-100 | 第45図柄乱数  |
| 第45図柄乱数                 | 0-10 | 11-100 | 第46図柄乱数  |
| 第46図柄乱数                 | 0-10 | 11-100 | 第47図柄乱数  |
| 第47図柄乱数                 | 0-10 | 11-100 | 第48図柄乱数  |
| 第48図柄乱数                 | 0-10 | 11-100 | 第49図柄乱数  |
| 第49図柄乱数                 | 0-10 | 11-100 | 第50図柄乱数  |
| 第50図柄乱数                 | 0-10 | 11-100 | 第51図柄乱数  |
| 第51図柄乱数                 | 0-10 | 11-100 | 第52図柄乱数  |
| 第52図柄乱数                 | 0-10 | 11-100 | 第53図柄乱数  |
| 第53図柄乱数                 | 0-10 | 11-100 | 第54図柄乱数  |
| 第54図柄乱数                 | 0-10 | 11-100 | 第55図柄乱数  |
| 第55図柄乱数                 | 0-10 | 11-100 | 第56図柄乱数  |
| 第56図柄乱数                 | 0-10 | 11-100 | 第57図柄乱数  |
| 第57図柄乱数                 | 0-10 | 11-100 | 第58図柄乱数  |
| 第58図柄乱数                 | 0-10 | 11-100 | 第59図柄乱数  |
| 第59図柄乱数                 | 0-10 | 11-100 | 第60図柄乱数  |
| 第60図柄乱数                 | 0-10 | 11-100 | 第61図柄乱数  |
| 第61図柄乱数                 | 0-10 | 11-100 | 第62図柄乱数  |
| 第62図柄乱数                 | 0-10 | 11-100 | 第63図柄乱数  |
| 第63図柄乱数                 | 0-10 | 11-100 | 第64図柄乱数  |
| 第64図柄乱数                 | 0-10 | 11-100 | 第65図柄乱数  |
| 第65図柄乱数                 | 0-10 | 11-100 | 第66図柄乱数  |
| 第66図柄乱数                 | 0-10 | 11-100 | 第67図柄乱数  |
| 第67図柄乱数                 | 0-10 | 11-100 | 第68図柄乱数  |
| 第68図柄乱数                 | 0-10 | 11-100 | 第69図柄乱数  |
| 第69図柄乱数                 | 0-10 | 11-100 | 第70図柄乱数  |
| 第70図柄乱数                 | 0-10 | 11-100 | 第71図柄乱数  |
| 第71図柄乱数                 | 0-10 | 11-100 | 第72図柄乱数  |
| 第72図柄乱数                 | 0-10 | 11-100 | 第73図柄乱数  |
| 第73図柄乱数                 | 0-10 | 11-100 | 第74図柄乱数  |
| 第74図柄乱数                 | 0-10 | 11-100 | 第75図柄乱数  |
| 第75図柄乱数                 | 0-10 | 11-100 | 第76図柄乱数  |
| 第76図柄乱数                 | 0-10 | 11-100 | 第77図柄乱数  |
| 第77図柄乱数                 | 0-10 | 11-100 | 第78図柄乱数  |
| 第78図柄乱数                 | 0-10 | 11-100 | 第79図柄乱数  |
| 第79図柄乱数                 | 0-10 | 11-100 | 第80図柄乱数  |
| 第80図柄乱数                 | 0-10 | 11-100 | 第81図柄乱数  |
| 第81図柄乱数                 | 0-10 | 11-100 | 第82図柄乱数  |
| 第82図柄乱数                 | 0-10 | 11-100 | 第83図柄乱数  |
| 第83図柄乱数                 | 0-10 | 11-100 | 第84図柄乱数  |
| 第84図柄乱数                 | 0-10 | 11-100 | 第85図柄乱数  |
| 第85図柄乱数                 | 0-10 | 11-100 | 第86図柄乱数  |
| 第86図柄乱数                 | 0-10 | 11-100 | 第87図柄乱数  |
| 第87図柄乱数                 | 0-10 | 11-100 | 第88図柄乱数  |
| 第88図柄乱数                 | 0-10 | 11-100 | 第89図柄乱数  |
| 第89図柄乱数                 | 0-10 | 11-100 | 第90図柄乱数  |
| 第90図柄乱数                 | 0-10 | 11-100 | 第91図柄乱数  |
| 第91図柄乱数                 | 0-10 | 11-100 | 第92図柄乱数  |
| 第92図柄乱数                 | 0-10 | 11-100 | 第93図柄乱数  |
| 第93図柄乱数                 | 0-10 | 11-100 | 第94図柄乱数  |
| 第94図柄乱数                 | 0-10 | 11-100 | 第95図柄乱数  |
| 第95図柄乱数                 | 0-10 | 11-100 | 第96図柄乱数  |
| 第96図柄乱数                 | 0-10 | 11-100 | 第97図柄乱数  |
| 第97図柄乱数                 | 0-10 | 11-100 | 第98図柄乱数  |
| 第98図柄乱数                 | 0-10 | 11-100 | 第99図柄乱数  |
| 第99図柄乱数                 | 0-10 | 11-100 | 第100図柄乱数 |

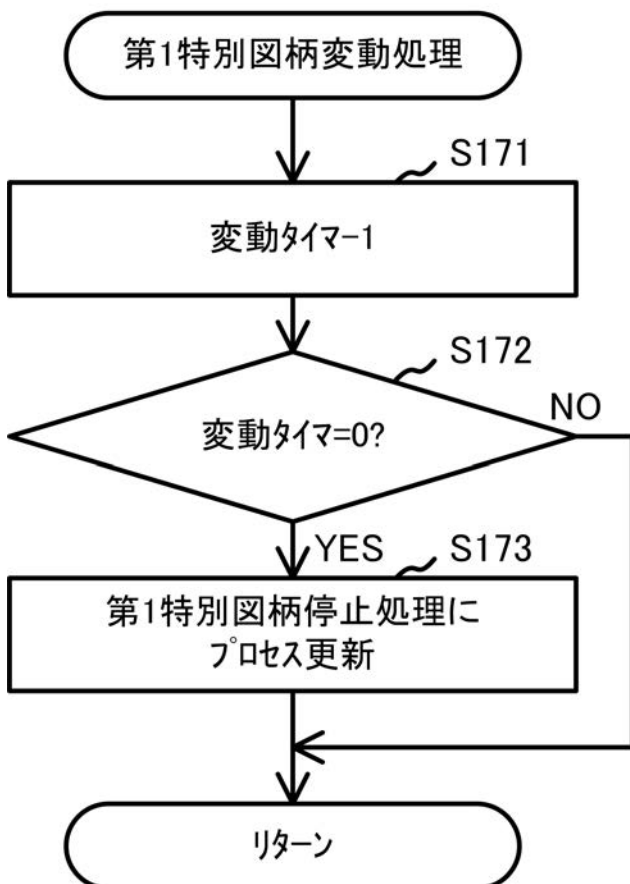
【図 1 5 3】



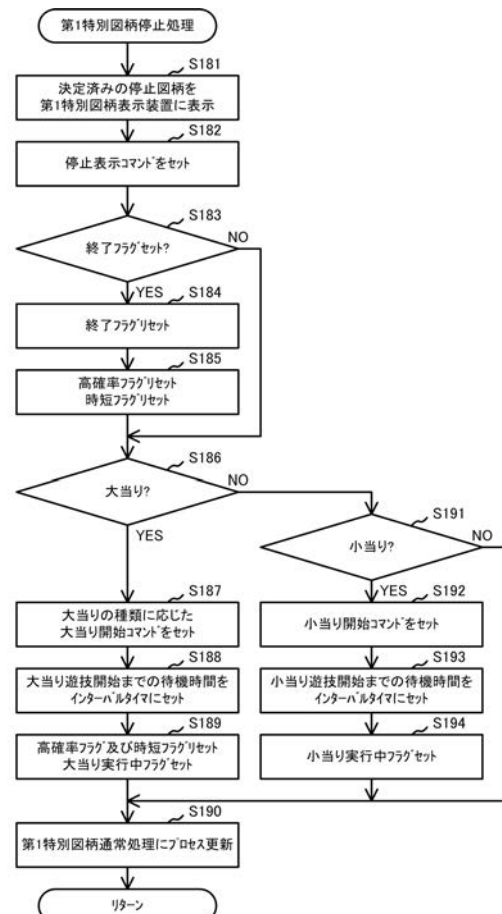
【図 1 5 4】



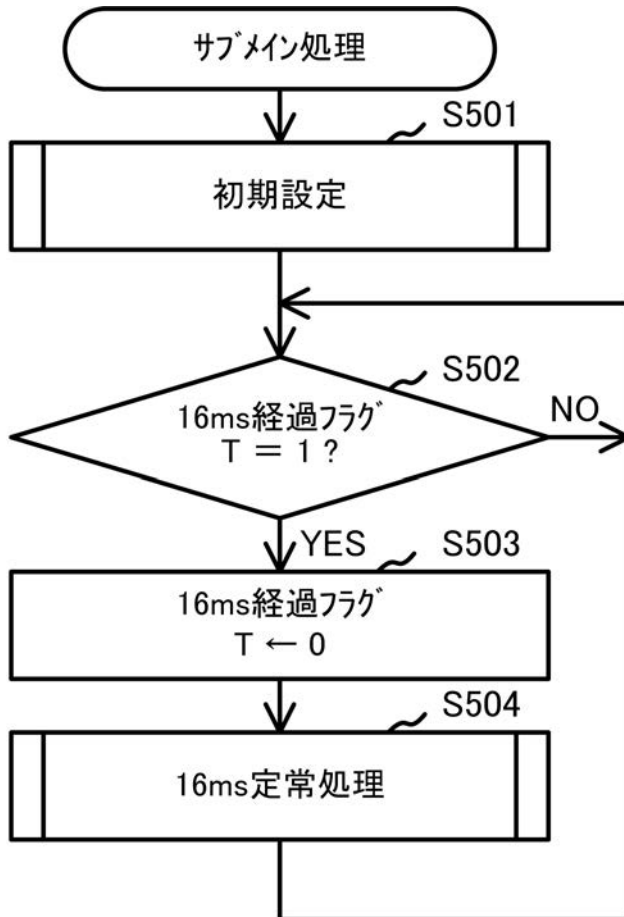
【図 1 5 5】



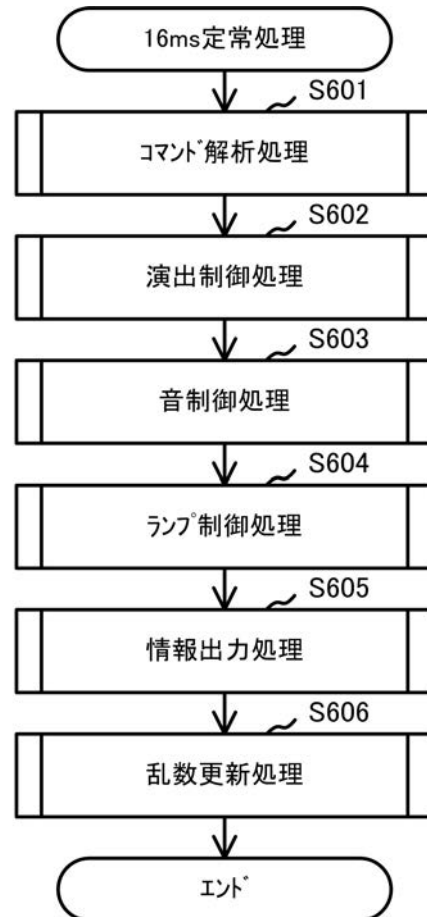
【図 1 5 6】



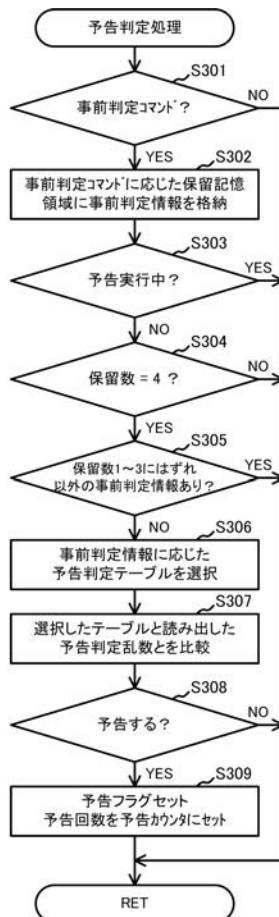
【図 1 5 7】



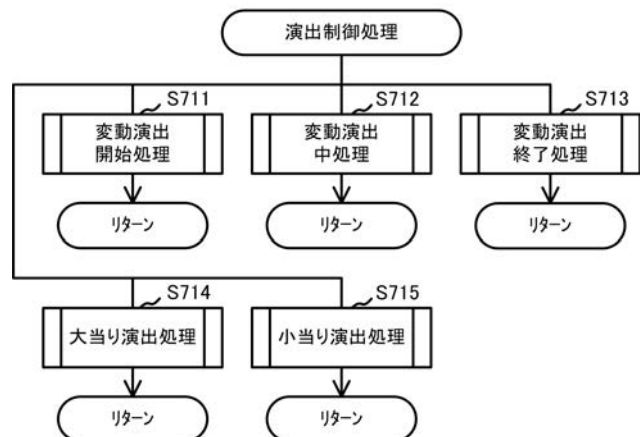
【図 1 5 8】



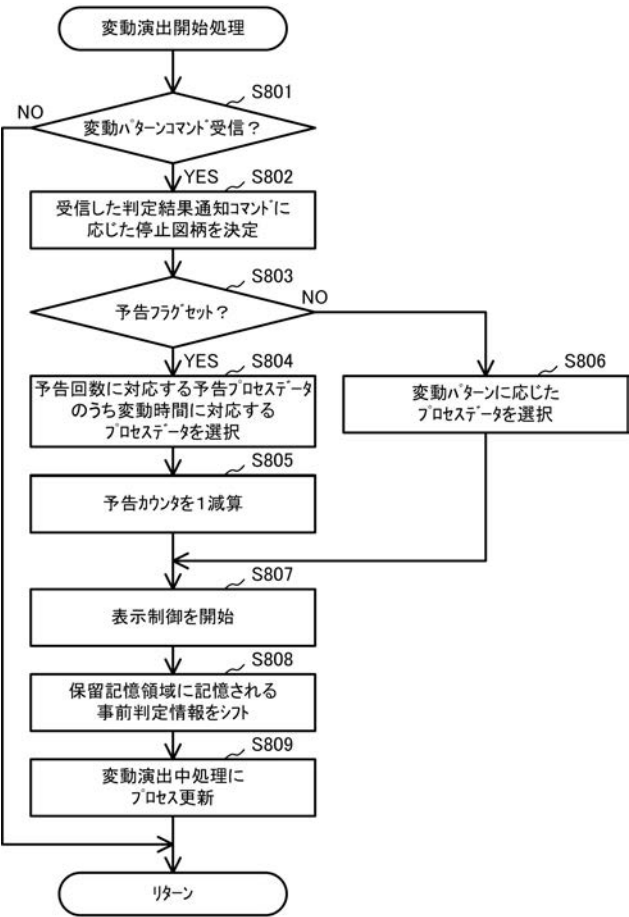
【図 1 5 9】



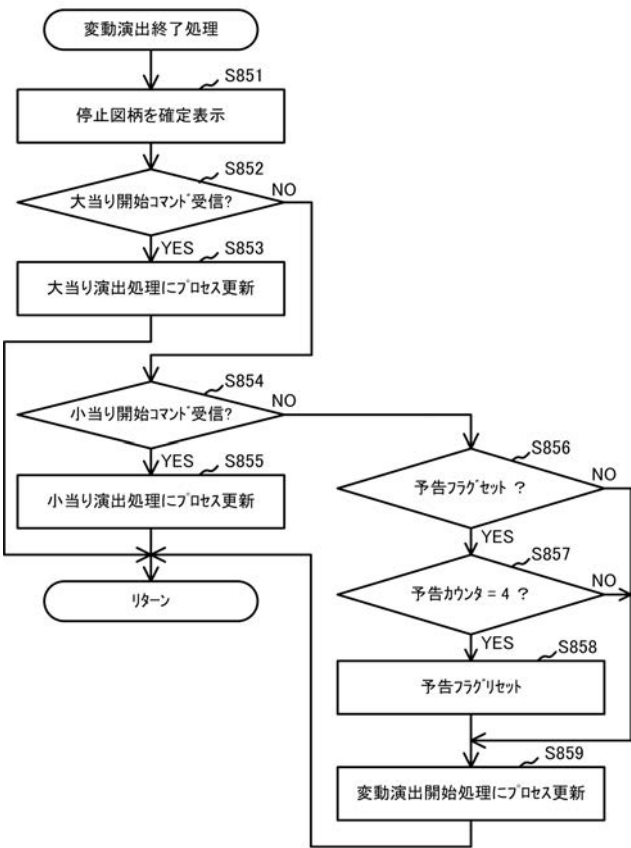
【図 1 6 0】



【図 1 6 1】



【図 1 6 2】



【図 1 6 3】

| 予告回数      | 変動時間  | 1 回目              | 2 回目                                | 3 回目                           |
|-----------|-------|-------------------|-------------------------------------|--------------------------------|
| 1 個又は 2 個 | 1 3 秒 | 新当に当り立つた少年、その名は A | 誰かのライバルと闘ううちに自身の<br>所にある天運に気付くことになる | 才能を開花させていく人にてどれの<br>玄人たちが闘い始める |
| 3 個       | 8 秒   | 新当に当り立つた少年、その名は A | ライバルと闘ううちに自身の<br>天運に気付くことになる        | 成長した人玄人に玄人たちが闘い始める             |
| 4 個       | 4 秒   | 新当に当り立つた A        | 闘いの中で天運に気付くことになる                    | そんな A に玄人たちが闘い始める              |