(19)日本国特許庁(JP)　(12)公開特許公報(A)　(11)公開番号
特開2022-72892
(P2022-72892A)
(43)公開日　令和4年5月17日(2022.5.17)

(51)国際特許分類		FI			テーマコード（参考）
Ａ６３Ｆ　7/02 (2006.01)		Ａ６３Ｆ	7/02	３２６Ｚ	２Ｃ０８８
		Ａ６３Ｆ	7/02	３２６Ｃ	
		Ａ６３Ｆ	7/02	３０４Ｄ	

審査請求　未請求　請求項の数　2　ＯＬ　（全157頁）

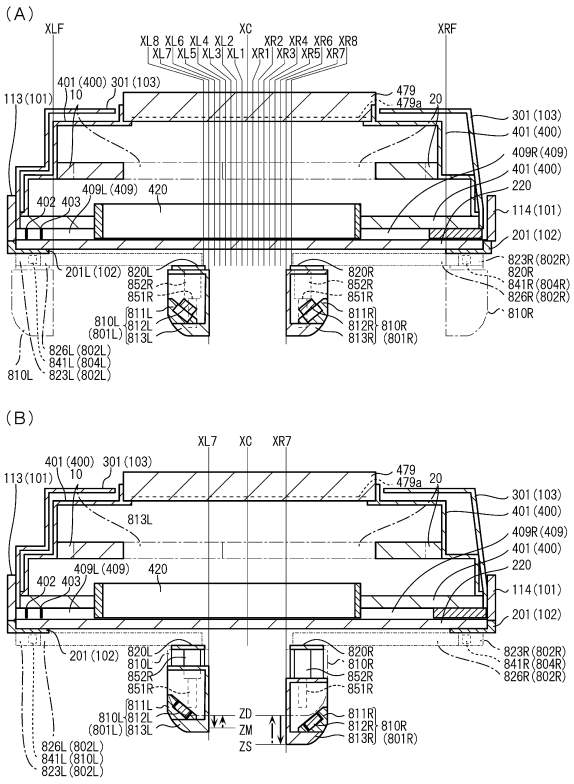
(21)出願番号　特願2020-182582(P2020-182582)
(22)出願日　令和2年10月30日(2020.10.30)

(71)出願人　000144522
株式会社三洋物産
愛知県名古屋市千種区今池３丁目９番２１号
(74)代理人　100155549
弁理士　中村 敏之
(72)発明者　祖父江 太佑
愛知県名古屋市千種区今池三丁目９番２１号 株式会社サンスリー内

Ｆターム（参考）　2C088　AA51 BC55 CA27 DA09 EA41 EB78

(54)【発明の名称】　遊技機

(57)【要約】
【課題】　演出を好適に実行可能な遊技機を提供する。
【解決手段】　遊技機において、左右の操作部材８１２Ｌ，８１２Ｒを押圧する握り操作（所定の入力操作）が実行可能で、回転移動が可能な左入力レバー８１０Ｌと右入力レバー８１０Ｒ（操作部）を備えており、左入力レバー８１０Ｌと右入力レバー８１０Ｒとは、回転により互いが離間した形態（第１の形態）と連結した形態（第２の形態）との間で形態変化が可能に構成され、両手参加型の殻割りミッション演出が発生した場合に、握り操作が継続される長押し操作を条件に、左入力レバー８１０Ｌと右入力レバー８１０Ｒとが離間した形態から連結した形態へと形態変化が進行するように、左入力レバー８１０Ｌと右入力レバー８１０Ｒの動作が制御される。
【選択図】　図３８



【特許請求の範囲】
【請求項１】
所定の当選条件が成立した場合に、通常遊技状態よりも遊技価値が付与される入賞条件が成立し易い特別遊技状態が発生する遊技機であって、
所定の入力操作を実行可能であり、形態変化が可能な操作部と、
前記操作部の形態変化を制御し、前記通常遊技状態又は前記特別遊技状態で所定の演出発生条件が成立した場合に前記操作部の形態を第１の形態から第１の形態とは異なる第２の形態に変化させる形態制御手段とを備え、
前記操作部の少なくとも一部は、前記第１の形態から前記第２の形態への変化過程において動作が可能な可動部によって構成され、
前記形態制御手段は、前記操作部に対して所定の入力操作が継続されている状況において、前記第１の形態から前記第２の形態へと形態変化が進行し、前記第２の形態へ形態変化した後に、当該第２の形態から前記第１の形態へと形態変化が更に進行するように前記可動部の動作を制御可能に構成されていることを特徴とする遊技機。
【請求項２】
前記遊技機は、パチンコ遊技機であることを特徴とする請求項１記載の遊技機。
【発明の詳細な説明】
【技術分野】
【０００１】
本発明は、弾球遊技機に代表される遊技機に関する。
【背景技術】
【０００２】
遊技機の代表例としてパチンコ機がある。従来の典型的なパチンコ機において、遊技領域に設けられた始動口に入球し、その入球に応じて行われた抽選において大当りに当選した場合に、通常遊技状態より有利な特別遊技状態に移行する構成が知られている（例えば、特許文献１参照）。
【先行技術文献】
【特許文献】
【０００３】
【特許文献１】特開２０１１－３１０３１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、従来の遊技機において通常遊技状態や特別遊技状態で様々な演出がなされるものの、当該演出を実行する構成について未だ改良の余地がある可能性があった。
【０００５】
本発明は、上記例示した事情等に鑑みてなされたものであり、演出を好適に実行可能な遊技機を提供することを目的とするものである。
【課題を解決するための手段】
【０００６】
本発明に係る遊技機は、上記の課題を解決するために、
所定の当選条件が成立した場合に、通常遊技状態よりも遊技価値が付与される入賞条件が成立し易い特別遊技状態が発生する遊技機であって、
所定の入力操作を実行可能であり、形態変化が可能な操作部と、
前記操作部の形態変化を制御し、前記通常遊技状態又は前記特別遊技状態で所定の演出発生条件が成立した場合に前記操作部の形態を第１の形態から第１の形態とは異なる第２の形態に変化させる形態制御手段とを備え、
前記操作部の少なくとも一部は、前記第１の形態から前記第２の形態への変化過程において動作が可能な可動部によって構成され、
前記形態制御手段は、前記操作部に対して所定の入力操作が継続されている状況において

、前記第１の形態から前記第２の形態へと形態変化が進行し、前記第２の形態へ形態変化した後に、当該第２の形態から前記第１の形態へと形態変化が更に進行するように前記可動部の動作を制御可能に構成されていることを特徴としている。

【発明の効果】

【０００７】

本発明によれば、演出を好適に実行可能な遊技機を提供することができる。

【図面の簡単な説明】

【０００８】

【図１】遊技機の一例としてのパチンコ機の正面側斜視図

【図２】パチンコ機を開放状態で示す斜視図

【図３】パチンコ機を他の開放状態で示す斜視図

【図４】パチンコ機を更に他の開放状態で示す斜視図

【図５】パチンコ機の正面図

【図６】パチンコ機の前ブロックを取り外した状態を示す正面図

【図７】遊技盤の正面図

【図８】パチンコ機の背面側斜視図

【図９】パチンコ機の背面図

【図１０】パチンコ機の電気的な構成を示すブロック図

【図１１】主制御メイン処理の一例を示すフローチャート

【図１２】主制御割込み処理の一例を示すフローチャート

【図１３】左可動部材と右可動部材との作動状態を示す遊技盤の正面図

【図１４】遊技盤の斜視図

【図１５】図７のＸＭ－ＸＭ線を含む切断面による複数の装飾部の近傍を示す部分切断斜視図及び断面図

【図１６】図７のＸＤ－ＸＤ線を含む切断面による複数の装飾部の近傍を示す部分切断斜視図及び断面図

【図１７】図７のＸＵ－ＸＵ線を含む切断面による複数の装飾部の近傍を示す部分切断斜視図及び断面図

【図１８】反射装飾部を設けた遊技盤の正面図

【図１９】反射装飾部による演出に関与する主要部の相対位置を示す遊技盤の正面図

【図２０】図１８のＹ１－Ｙ１を含む切断面による反射装飾体の近傍を示す斜視断面図

【図２１】環状配置光源からの光が反射装飾部に照射される形態を説明するために、図１８のＹ１－Ｙ１を含む切断面による反射装飾体の近傍を模式的に示す断面図

【図２２】中央装飾体の発光に用いられる光源からの光が反射装飾体に照射される形態を説明するために、図１８のＹ１－Ｙ１を含む切断面による反射装飾体の近傍を模式的に示す断面図

【図２３】特典領域に遊技球が進入可能なラウンドにおける上進入規制機構及び振分機構の動作制御を模式的に示すタイミングチャート

【図２４】図７のＹ２－Ｙ２線を含む切断面による断面により、上進入規制機構及び振分機構の動作形態を示す断面図

【図２５】特典領域へ遊技球が進入可能となるラウンドにおける演出の制御を示すタイミングチャート

【図２６】特典領域へ遊技球が進入可能となるラウンドにおける演出の推移を模式的に示す説明図

【図２７】図５のＸ１－Ｘ１を含む切断面により入力操作装置の配置、構造及び動作を模式的に示す説明図

【図２８】確変予定の特別遊技状態における片手参加型の演出の制御であって、当該演出に遊技者が参加する場合の制御を示すタイミングチャート

【図２９】片手参加型の演出の推移を模式的に示す説明図

【図３０】時短予定の特別遊技状態における片手参加型の演出の制御であって、当該演出

に遊技者が参加する場合の制御を示すタイミングチャート
【図３１】確変予定の特別遊技状態における片手参加型の演出の制御であって、当該演出に遊技者が参加しない場合の制御を示すタイミングチャート
【図３２】図５のＸ１－Ｘ１を含む切断面により右入力操作装置及び左入力操作装置の配置、構造及び動作を模式的に示す説明図
【図３３】確変予定の特別遊技状態における両手参加型の演出の制御であって、当該演出に遊技者が参加する場合の制御を示すタイミングチャート
【図３４】確変予定の特別遊技状態における両手参加型の演出の推移であって、当該演出に遊技者が参加する場合の推移を模式的に示す説明図
【図３５】時短予定の特別遊技状態における両手参加型の演出の制御であって、当該演出に遊技者が参加する場合の制御を示すタイミングチャート
【図３６】確変予定の特別遊技状態における両手参加型の演出の制御であって、当該演出に遊技者が参加しない場合の制御を示すタイミングチャート
【図３７】確変予定の特別遊技状態の両手参加型の演出に遊技者が参加する場合以外における両手参加型の演出の推移を模式的に示す説明図
【図３８】図５のＸ１－Ｘ１を含む切断面により左入力レバー及び右入力レバーの前後方向の動作を模式的に示す説明図
【図３９】確変予定の特別遊技状態における両手参加型の演出の図３３に示す場合とは別の制御であって、当該演出に遊技者が参加する場合の制御を示すタイミングチャート
【図４０】左入力レバーや右入力レバーが回転移動する場合の動作制御を示す説明図
【図４１】確変予定の特別遊技状態における両手参加型の演出の図３４に示す場合とは別の推移であって、当該演出に遊技者が参加する場合の推移を模式的に示す説明図
【図４２】時短予定の特別遊技状態における両手参加型の演出の図３５に示す場合とは別の制御であって、当該演出に遊技者が参加する場合の制御を示すタイミングチャート
【図４３】確変予定の特別遊技状態における両手参加型の演出の図３６に示す場合とは別の制御であって、当該演出に遊技者が参加しない場合の制御を示すタイミングチャート
【発明を実施するための形態】
【０００９】
本発明に係る遊技機の実施形態について、遊技機の一種である弾球遊技機の一例としてのパチンコ機１００を説明し、その後に変形例や他の種類の遊技機を説明する。まず、パチンコ機１００の実施形態について、構造的な構成、電気的な構成、各種の制御処理を順に説明する。
【００１０】
＜構造的な構成＞
まず、図１から図９を主に参照して、パチンコ機１００の構造部分の構成について説明する。図１～図４は、パチンコ機１００の各種状態を示す斜視図であり、図１はパチンコ機１００の閉鎖状態を示し、図２は外枠１０１に対して前ブロック１０２及び中間ブロック１０３が一体的に開放されている状態を示し、図３は中間ブロック１０３に対して前ブロック１０２が開放されている状態を示し、図４は中間ブロック１０３に対して後ブロック１０４が開放されている状態を示している。また、図５は、パチンコ機１００の正面図であり、図６は、図５の状態からパチンコ機１００の前ブロック１０２を取り外した状態を示している。なお、各図において各種の配線は省略されており、また、図３及び図６において遊技盤４００の構成の一部は省略されている。
【００１１】
パチンコ機１００は、例えば、図１～図４に示すように、外枠１０１と、前ブロック１０２と、中間ブロック１０３と、後ブロック１０４とを備え、これら各部位を所定の操作により相対的に変位可能に構成されている。外枠１０１、前ブロック１０２、中間ブロック１０３、および後ブロック１０４は、後述する遊技盤４００を着脱可能に取り付けるための枠体を構成する。以下においては、パチンコ機１００における外枠１０１、前ブロック１０２、中間ブロック１０３、および後ブロック１０４の組み合わせを総称して「枠体」

と称することがある。

【００１２】

外枠１０１は、パチンコ機１００の本体部分を支持する本体支持手段としての機能を有している。外枠１０１は、例えば、図２に示すように、天板部１１１、底板部１１２、左側板部１１３及び右側板部１１４が組み付けられた略四辺形状の枠部材であり、パチンコ機１００を設置する遊技場に設けられた遊技機設置設備（島設備）に嵌め込まれると共に固定具（図示せず）によって強固に固定される。なお、パチンコ機１００において外枠１０１は必須の構成ではなく、外枠１０１又は外枠１０１と同一の内形形状を有し、外枠１０１を除いたパチンコ機１００の構成に相当する本体部分を支持する支持機構や、その本体部分を施錠する施錠機構の一部が島設備に備え付けられた構成としてもよい。

【００１３】

外枠１０１における左右方向の一方側（左側板部１１３側）には、中間ブロック支持機構１２１，１２２が設けられている。この中間ブロック支持機構１２１，１２２によって外枠１０１と中間ブロック１０３とが接続（連結）され、パチンコ機１００の本体部分が、パチンコ機１００の正面視における左右方向の一端側（左側）を回動基端側とし、他端側（右側）を回動先端側として前方へ回動可能に構成されている。

【００１４】

中間ブロック支持機構１２１，１２２は、例えば、図１に示すように、外枠１０１の上端部と下端部とに離間して設けられている。中間ブロック支持機構１２１，１２２の各々は、例えば、外枠１０１に設けられる軸支持部によって、中間ブロック１０３に設けられる軸部が下側より支持され、軸支持部に設けられる軸孔に軸部が差し込まれた状態とされることにより、回動可能に構成されている。なお、中間ブロック１０３を含むパチンコ機１００の本体部分を回動可能とする構成は、上記構成に限らず、中間ブロック１０３側に軸孔を設け、外枠１０１側に軸部を形成するなど、他の構成としてもよい。

【００１５】

中間ブロック支持機構１２１，１２２には、所定の取り外し操作によって外枠１０１と中間ブロック１０３との接続状態を解除する機能が設けられ、中間ブロック１０３を含むパチンコ機１００の本体部分が外枠１０１に対して取り外し可能に取り付けられている。例えば、外枠１０１に対して中間ブロック１０３を一定量以上開放し、且つ、上方側へ一定量移動させるという所定の取り外し操作をすることにより、外枠１０１に対する中間ブロック１０３の接続状態が解除される。これにより、外枠１０１に対してパチンコ機１００の本体部分が取り外し可能とされている。

【００１６】

中間ブロック１０３に対して前側には、前ブロック１０２が重なるようにして配置され、正面視左側に設けられる前ブロック支持機構１３１，１３２によって中間ブロック１０３と前ブロック１０２とが接続されている。前ブロック支持機構１３１，１３２は、中間ブロック支持機構１２１，１２２と同様の構成とされ、中間ブロック１０３に対して前ブロック１０２を前方へ回動可能に支持し、且つ、所定の取り外し操作により取り外し可能に構成されている。

【００１７】

中間ブロック１０３に対して後側には、後ブロック１０４が重なるようにして配置され、正面視左側に設けられる後ブロック支持機構１３６，１３７（図８参照）によって中間ブロック１０３と後ブロック１０４とが接続されている。後ブロック支持機構１３６，１３７には、中間ブロック支持機構１２１，１２２及び前ブロック支持機構１３１，１３２と同様の構成とされ、中間ブロック１０３に対して後ブロック１０４を後方へ回動可能に支持し、且つ、所定の取り外し操作により取り外し可能に支持する構成とされている。

【００１８】

また、パチンコ機１００には、外枠１０１に対する中間ブロック１０３の開閉を規制する中間ブロック施錠機構と、中間ブロック１０３に対する前ブロック１０２の開閉を規制する前ブロック施錠機構と、中間ブロック施錠機構及び前ブロック施錠機構の解錠や施錠を

行うために操作される錠操作機構とが設けられている。また、図３に示すように、中間ブロック１０３には、前ブロック１０２の開口を通してパチンコ機１００の前面側に露出する錠操作機構としてのキーシリンダ１４１が設けられている。

【００１９】

キーシリンダ１４１に対する所定の操作として、操作キー（図示せず）による右回転操作をした場合には、中間ブロック１０３に設けられた中間ブロック施錠機構の可動部１４３が作動する。これにより、中間ブロック施錠機構の一部として外枠１０１に設けられた被係合部１４２と可動部１４３との係合が解除されて、中間ブロック１０３は外枠１０１に対して開閉許容状態となる。

【００２０】

一方、キーシリンダ１４１に対する所定の操作キーによる左回転操作に応じて、中間ブロック１０３に設けられた前ブロック施錠機構の可動部１４４が作動する。これにより、前ブロック施錠機構の一部として前ブロック１０２に設けられた被係合部１４５と可動部１４４との係合が解除されて、前ブロック１０２は中間ブロック１０３に対して開閉許容状態となる。

【００２１】

また、パチンコ機１００には、中間ブロック１０３に対する後ブロック１０４の開閉を規制する後ブロック開閉規制機構が設けられている。この後ブロック開閉規制機構により、中間ブロック１０３に対して後ブロック１０４は、開閉が禁止された状態（開閉禁止状態）と開閉が許容された状態（開閉許容状態）とを所定の操作によって切り替え可能とされている。

【００２２】

後ブロック開閉規制機構は、例えば、図４に示すように、中間ブロック１０３に設けられる２つの開閉規制部１５０Ａ，１５０Ｂと、後ブロック１０４に設けられる１つの開閉規制部１５０Ｃとによって構成されている。これら３つの開閉規制部１５０Ａ～１５０Ｃには、回転操作が可能な回動片１５１Ａ～１５１Ｃが設けられている。回動片１５１Ａ～１５１Ｃは、回転操作により、後ブロック１０４の閉鎖状態において前後に重なるように配置される開口部分との係合状態が変化し、これにより、開閉禁止状態に対応した開閉禁止姿勢と、開閉許容状態に対応した開閉許容姿勢とを切り替え操作可能とされている。全ての回動片１５１Ａ～１５１Ｃを開閉許容姿勢にすると各回動片１５１Ａ～１５１Ｃが開口を通過可能となって、後ブロック１０４が中間ブロック１０３に対して開閉許容状態となる。なお、開閉禁止姿勢及び開閉許容姿勢としては、開閉禁止状態と開閉許容状態が回動片１５１Ａ～１５１Ｃの位置及び向きの少なくともいずれかの変化により切り替えられれば良く、一定位置で回転のみする構成としてもよいし、一定方向に移動する構成としてもよいし、移動と回転との組合せにより動作する構成としてもよい。以下、各装置における構成部材が複数の姿勢の間を移行する場合における姿勢の変化についても同様とする。

【００２３】

３つの回動片１５１Ａ～１５１Ｃのうち、それらの一部に相当する２つの回動片１５１Ａ，１５１Ｂは、図２に示すように、後ブロック１０４の開閉禁止状態において後ブロック１０４に形成された開口を通してパチンコ機１００の背面側に露出し、残り部分に相当する１つの回動片１５１Ｃは、図６に示すように、中間ブロック１０３の前側に露出している。このため、パチンコ機１００の背面側、又は中間ブロック１０３の前面側といった一方側からの操作だけでは、全ての回動片１５１Ａ～１５１Ｃを開閉許容姿勢に切り替えることはできず、これにより、防犯性が高められている。

【００２４】

また、パチンコ機１００には、中間ブロック１０３から前ブロック１０２への遊技球の移動を規制する遊技球移動規制機構が設けられている。遊技球移動規制機構は、例えば、図３及び図６に示すように、中間ブロック１０３に設けられた流下規制片１６１と、前ブロック１０２に設けられた規制変更部１６２との組合せにより構成され、前ブロック１０２が位置する前方側へ流下規制片１６１がコイルバネ（図示せず）により付勢される構成と

されている。
【００２５】
中間ブロック１０３に対して前ブロック１０２が閉鎖された状態（前ブロック１０２の閉鎖状態）においては、流下規制片１６１は、遊技球の流下を許容する移動許容状態とされ、具体的には、規制変更部１６２により中間ブロック１０３の後方側へ押圧されて押し込まれる。流下規制片１６１は、移動許容状態において中間ブロック１０３から前ブロック１０２に遊技球を誘導するための誘導通路（図示せず）に対して後側にずれて配置される。これにより、前ブロック１０２の閉鎖状態においては、中間ブロック１０３から前ブロック１０２への遊技球の移動が許容される。
【００２６】
一方、中間ブロック１０３に対して前ブロック１０２が開放された状態（前ブロック１０２の開放状態）においては、規制変更部１６２による流下規制片１６１の押圧が解除され、前ブロック１０２の閉鎖状態に比べて流下規制片１６１が前ブロック１０２側へ突出する移動禁止状態とされる。流下規制片１６１は、移動禁止状態において誘導通路内に突出し、下流側への遊技球の流下を阻止する。これにより、中間ブロック１０３から前ブロック１０２への遊技球の移動が禁止される。
【００２７】
また、パチンコ機１００には、図２に示すように、例えば中間ブロック１０３の後側であって回動先端側（背面視左側）における下端部に、外枠１０１に対して中間ブロック１０３が閉鎖されているか否かを検出する開閉検出スイッチ１０８が設けられ、また、図３に示すように、例えば中間ブロック１０３の前側であって回動先端側（正面視右側）における下端部に、中間ブロック１０３に対して前ブロック１０２が閉鎖されているか否かを検出する開閉検出スイッチ１０９が設けられている。
【００２８】
次に、前ブロック１０２、中間ブロック１０３及び後ブロック１０４の各構成について順に説明する。
【００２９】
前ブロック１０２は、図１及び図３に示すように、パチンコ機１００の前面の略全体を形成し、前後方向に厚みを有する略長方形状の部材であり、パチンコ機１００の前側表面部分を装飾する前面装飾手段としての機能を有している。前ブロック１０２は、合成樹脂製の基枠２０１を主体に構成され、基枠２０１の前後に複数の機能部品を取り付けて構成されている。基枠２０１の前面側には、パチンコ機１００の前面を形成する前面装飾体２１０が、前ブロック１０２の正面視中央部分を含んで形成される開口２１０Ａの外縁に沿って開口２１０Ａを囲った状態にして取り付けられている。前ブロック１０２を構成する基枠２０１と前面装飾体２１０とを組み合わせた状態においては、前面装飾体２１０が取り付けられた外周部を除いた広範囲にわたって開口２１０Ａが前後方向に貫通形成される。この開口２１０Ａを通じて、前ブロック１０２の後側に位置する遊技盤４００を含む中間ブロック１０３が遊技者から視認可能に構成されている。
【００３０】
また、前ブロック１０２には、図１及び図３に示すように、開口２１０Ａを塞ぐように基枠２０１の背面側に設けられた中央パネル２２０と、遊技球を貯留する主貯留機構２３０と、遊技球を貯留する補助貯留機構２４０と、主貯留機構２３０に貯留されている遊技球を発射するために遊技者によって操作される発射操作装置２５０とを備えている。
【００３１】
また、前ブロック１０２には、図１及び図５に示すように、前面装飾体２１０の一部として、開口２１０Ａの周縁を囲う開口周縁部２１１と、開口２１０Ａに対して下側において前方に突出する上側突出部２１７と、上側突出部２１７に対して下側に位置して前方に突出する下側突出部２１８と、下側突出部２１８の右側であって上側突出部２１７及び下側突出部２１８より奥側に位置する概ね平坦な領域で構成されて発射操作装置２５０が配置される平坦部２１９とが形成されている。上側突出部２１７には、主貯留機構２３０が配

置され、下側突出部２１８には、補助貯留機構２４０が配置される。
【００３２】
中央パネル２２０は、基枠２０１と前面装飾体２１０とを組み合わせた状態において前後方向に貫通形成される開口２１０Ａを塞ぎつつ後方側を視認可能とするカバー体としての機能を有している。中央パネル２２０は、例えば、図１及び図３に示すように、基枠２０１の後方側から取着されるパネル枠２２１（図３参照）と、パネル枠２２１の前側に嵌め込まれた光透過性の前方板２２２（図１参照）と、パネル枠２２１の後側に前方板２２２と所定の間隙を隔てて略平行に嵌め込まれた光透過性の後方板２２３（図３参照）とを備えている。
【００３３】
主貯留機構２３０は、遊技進行に応じて獲得した遊技球や、遊技場から貸し出された遊技球を貯留する機能を有している。主貯留機構２３０は、例えば、図１に示すように、貯留部２３１と、球抜き機構（図示せず）と、その球抜き機構を作動させる球抜き操作部材２３２とを備えている。貯留部２３１には、パチンコ機１００の内部から貯留部２３１へ遊技球を流入させる流入口２３１Ａと、貯留部２３１からパチンコ機１００の内部へ遊技球を流出させる流出口（図示せず）と、流出口より上流側に形成される放出口（図示せず）とが設けられている。この放出口の開放により貯留部２３１から遊技球がパチンコ機１００の内部に取り込まれることなく遊技者側に放出される。球抜き機構は、遊技球の放出先を、流出口と放出口との間で切り換える機能を有している。
【００３４】
遊技進行に応じて獲得した遊技球や、後述する貸出操作装置２９２に対する貸出操作に応じて貸し出された遊技球は、主に流入口２３１Ａを通して貯留部２３１に流入する。また、貯留部２３１は、上方側に開口形成されており、この開口部分を通じて、遊技者が所有する遊技球が手操作により投入されたり、遊技場において貸し出される遊技球が供給されたりする。
【００３５】
貯留部２３１に流入した遊技球は一列に整列させられながら流出口及び放出口の形成されている側（図１の右上側）へ順次に案内される。球抜き操作部材２３２に対する球抜き操作（例えば、押下操作）が行われていない場合には遊技球は流出口を通して後述する発射装置３３０（図３参照）に誘導される。一方、球抜き操作部材２３２に対する球抜き操作が行われている場合には、遊技球は放出口を通して補助貯留機構２４０（図１参照）に誘導される。
【００３６】
補助貯留機構２４０は、図１及び図５に示すように、遊技球の流入口２４１Ａ，２４１Ｃ（図５参照）及び放出口２４１Ｂ（図１参照）を有する貯留部２４１と、放出口２４１Ｂを開閉させる球抜き機構２４３と、その球抜き機構２４３を作動させる球抜き操作部材２４２とを備えている。遊技進行に応じて獲得した遊技球等は主に主貯留機構２３０に流入するが貯留部２３１が満杯であれば流入口２４１Ａを通して貯留部２４１に流入する。また、球抜き操作部材２３２に対する球抜き操作に応じても、遊技球は流入口２４１Ｃを通して貯留部２３１から貯留部２４１に流入する。
【００３７】
貯留部２４１の底面は放出口２４１Ｂに向けて下降傾斜している。球抜き操作部材２４２に対する球抜き操作（例えば、押圧操作）によって放出口２４１Ｂを開放すると、貯留部２４１に貯留されている全ての遊技球を順次にパチンコ機１００の外部に放出できる。なお、球抜き操作部材２４２に対する球抜き操作によって放出口２４１Ｂが完全に開放された場合には、球抜き操作部材２４２に対する復帰操作（例えば、再度の押圧操作）がなされるまで、その開放状態に維持される。流入口２４１Ａの奥方には貯留部２４１に過剰に遊技球が貯留されているか否かを検出する球溢れスイッチ２４９（図１０参照）が設けられている。
【００３８】

発射操作装置２５０は、図１及び図５に示すように、前面装飾体２１０の平坦部２１９から前方に突出する台座２５１と、台座２５１の周囲に設けられた回動自在な発射ハンドル２５２と、発射ハンドル２５２の回転操作量を検出する可変抵抗器２５３（図１０参照）と、発射ハンドル２５２に遊技者が接触していることを検出する接触センサ２５４（図１０参照）と、発射ハンドル２５２の回転操作に伴う遊技球の射出を遊技者の操作によって無効化する発射停止スイッチ２５５（図５参照）とを含んでいる。遊技者によって発射ハンドル２５２が回転操作されると、その回転操作量に対応する強度で発射装置３３０（図３参照）から遊技球が遊技盤４００（図３参照）に向けて射出される。なお、接触センサ２５４によって発射ハンドル２５２と遊技者との接触が検出されていない場合や、発射停止スイッチ２５５の操作によって発射操作が無効化されている場合には、発射ハンドル２５２が回転操作されていても発射装置３３０から遊技球は射出されない。

【００３９】

また、前ブロック１０２における前面装飾体２１０の奥方には、枠発光装置２７１～２７５（図１０参照）が設けられている。枠発光装置２７１～２７５は、前面装飾体２１０の開口周縁部２１１に対して奥側に重なるようにして配置され、基枠２０１に取り付けられている。開口周縁部２１１は、図５に示すように、上側中央縁部２１１Ａと、上側中央縁部２１１Ａに対して左右両側に位置する左上側縁部２１１Ｂ及び右上側縁部２１１Ｃと、左上側縁部２１１Ｂに対して下側に位置する左側縁部２１１Ｄと、右上側縁部２１１Ｃに対して下側に位置する右側縁部２１１Ｅとを発光部として有し、それぞれの発光部に対応して枠発光装置２７１～２７５が設置されている。

【００４０】

枠発光装置２７１～２７５は、上側中央縁部２１１Ａに対応する上中央枠発光装置２７１と、左上側縁部２１１Ｂに対応する左上枠発光装置２７２と、右上側縁部２１１Ｃに対応する右上枠発光装置２７３と、左側縁部２１１Ｄに対応する左側枠発光装置２７４と、右側縁部２１１Ｅに対応する右側枠発光装置２７５（図１０参照）とにより構成されている。枠発光装置２７１～２７５の各々は、１又は複数の発光手段としての発光ダイオード（ＬＥＤ）と、ＬＥＤを制御するための抵抗等の電子部品と、これら電子部品を一体化して電気的に接続するプリント基板とを有している。

【００４１】

また、前ブロック１０２には、図５に示すように、例えばその開口周縁部２１１の上部に、左上音響出力口２１１Ｆと、右上音響出力口２１１Ｇとが設けられ、また、それら左上音響出力口２１１Ｆ及び右上音響出力口２１１Ｇのそれぞれに対応して左上音響装置２８１及び右上音響装置２８２（図３及び図１０参照）が設けられている。左上音響装置２８１及び右上音響装置２８２は、前面装飾体２１０の開口周縁部２１１の奥方（後方）に位置するようにして基枠２０１に取り付けられている。

【００４２】

また、前ブロック１０２には、図１に示すように、例えば上側突出部２１７の上面右側部分に、遊技球貸出装置２９０が設けられている。遊技球貸出装置２９０は、パチンコ機１００に並んで配置されるカードユニット（図示せず）に投入された紙幣やカード等の残額に応じた数値を表示する度数表示装置２９１と、遊技球の貸し出しを受ける際に遊技者によって操作される貸出操作装置２９２と、カードユニットに投入された紙幣やカード等を返却させる際に遊技者によって操作される返却操作装置２９３とを含んでいる。カードユニットに紙幣やカード等を投入して、それらの金額に対応する数値が度数表示装置２９１に表示されている有効状態において、貸出操作装置２９２に対して貸出操作が行われると、貸出操作に応じて所定の個数の遊技球が後ブロック１０４の払出装置５４０（図８参照）から貸し出され、遊技球の貸し出しに伴って度数表示装置２９１の表示が更新される。一方、有効状態において返却操作装置２９３に対して返却操作が行われると、返却操作に応じて残額に対応する紙幣の等価物や残額を記録したカードがカードユニットから返却される。

【００４３】

また、前ブロック１０２には、図１に示すように、遊技者によって発射操作とは別の入力操作が可能な入力操作装置２６０が設けられている。入力操作装置２６０は、例えば、図１及び図５に示すように、押込操作が可能な押圧操作装置２６１と、回転操作が可能な回転操作装置２６２と、上下左右の方向操作が可能な選択操作装置２６３とを備えている。また、図５に示すように、前ブロック１０２には、発射操作や入力操作装置２６０に対する入力操作とは別の入力操作が遊技者によって可能な左入力操作装置８０１Ｌと右入力操作装置８０１Ｒが設けられている。なお、図１～図４及び図８において、左入力操作装置８０１Ｌと右入力操作装置８０１Ｒについては、図示を省略している。

【００４４】

これら操作装置２６１～２６３，８０１Ｌ，８０１Ｒにより、パチンコ機１００において実行される演出を選択する演出選択操作や、パチンコ機１００の演出を実行する各装置の音量や光量を設定する装置設定操作、或いは、遊技者に関する情報を入力して前回以前の遊技に応じたパチンコ機１００の演出を実行可能とする演出設定操作等が実行可能とされ、これら操作を必要に応じて遊技者や遊技場の管理者が実行可能とされている。なお、入力操作装置２６０において遊技者が接触する入力操作部（例えば、回転操作装置２６２における円環状の回転操作部）は、モータやソレノイド等の入力操作部駆動手段によって回転、上下動、又は、振動等の動作がパチンコ機１００の制御（例えば、副制御基板９４０（図１０参照）の制御）により実行可能に構成されることが好ましく、入力操作の前後、又は、入力操作中のいずれか又は複数のタイミングで入力部分を動作させることにより、入力操作を積極的に促すなど入力操作を伴う演出を多様にすることができる。

【００４５】

次に、中間ブロック１０３について説明する。中間ブロック１０３は、前ブロック１０２と略同一サイズの略長方形状をした部材であり、前ブロック１０２と後ブロック１０４とが取り付けられることにより、パチンコ機１００の本体部分を一体化した状態にする機能を有している。中間ブロック１０３は、基枠３０１に対して遊技盤４００を含む複数の機能部品を取り付けて構成されている。

【００４６】

中間ブロック１０３は、図３及び図４に示すように、開口を有する基枠３０１と、基枠３０１の開口を覆いつつ前面側より取着される遊技盤４００（図３参照）と、基枠３０１に対して遊技盤４００を回動自在及び着脱自在に支持する遊技盤支持機構と、基枠３０１に対して遊技盤４００の位置を固定する遊技盤固定機構と、遊技盤４００に遊技球を射出する発射装置３３０（図３参照）と、遊技盤４００の背面側に装着されて遊技進行を統括的に制御する主制御装置３７０（図４参照）と、主制御装置３７０からの命令に基づいて遊技演出や状態報知を制御する副制御装置３９０（図４参照）とを備えている。

【００４７】

基枠３０１には、図３に示すように、後述する払出装置５４０（図８参照）から放出された遊技球を前ブロック１０２に誘導する誘導通路が内部に形成される誘導通路部３０１Ａと、複数の配線（図示せず）や信号中継装置３１１が位置する開孔３０１Ｂとが設けられている。開孔３０１Ｂは、遊技盤４００より下側において前後方向に貫通する形状をなし、開孔３０１Ｂに挿通される複数の配線は、前ブロック１０２に設けられる種々の装置（例えば、枠発光装置２７１～２７５、左上音響装置２８１及び右上音響装置２８２）と、中間ブロック１０３の背面側や後ブロック１０４に設けられる装置（例えば、主制御装置３７０や副制御装置３９０）とを電気的に接続するための配線を含み、信号中継装置３１１は、その配線の一部を中継する中継基板としての機能を有している。

【００４８】

遊技盤４００は、図３に示すように、排出口４０１Ａ等の遊技球が前後に通過可能な貫通孔を有する平板状の基体４０１と、基体４０１の左下から右上に亘り滑らかに湾曲する外レール４０２と、基体４０１の右下から左上に亘り滑らかに湾曲する内レール４０３と、内レール４０３の左上側の先端に取着された戻り球防止機構４０４と、外レール４０２の右上側の先端に取着される反跳防止部材４０５とを備えている。外レール４０２は、後述

する発射装置３３０から発射された遊技球を遊技領域４０９内へ誘導するものである。戻り球防止機構４０４は、外レール４０２及び内レール４０３が平行に対向する間部分で形成される発射通路４０１Ｂから遊技領域４０９内へ一旦放出された遊技球が発射通路４０１Ｂに戻ることを防止する。反跳防止部材４０５は、遊技盤４００の上部中央を越えて右側に向かった遊技球が再び上部中央を経由して左側に戻るような遊技球の大幅な反跳を防止する衝撃吸収性を有し、例えば、制振ゴム等の材料により形成されている。

【００４９】

前ブロック１０２の背面側下部には、図３に示すように、戻り球通路部１６３が形成されている。発射装置３３０から発射通路４０１Ｂの方向へ遊技球を誘導する誘導部材３３５と外レール４０２との間には間隙があり、発射装置３３０から発射されたが戻り球防止機構４０４を超えるに至らず発射通路４０１Ｂを逆戻りする遊技球は、この間隙の下方に配置される戻り球通路部１６３を介して流入口２４１Ａ（図５参照）から補助貯留機構２４０（図５参照）に返却される。

【００５０】

戻り球防止機構４０４を超えて進行した遊技球は、遊技領域４０９に到達し、遊技領域４０９内を自重により落下しながら移動（流下）する。遊技領域４０９は、略円形状の外周形状をなし、遊技球の直径より僅かに大きな前後幅を有する領域を大部分とする形状に区画されている。遊技領域４０９は、概ね、外レール４０２と内レール４０３とで外周部分が区画され、前側が中央パネル２２０の後方板２２３によって略平面状に区画され、後側が遊技盤４００の基体４０１によって略平面状に区画されている。なお、遊技領域４０９に設けられる各種の構造物については後述する。

【００５１】

発射装置３３０は、図３に示すように、主貯留機構２３０に貯留されている遊技球を順次に発射位置に送り出す球送り機構３３１と、球送り機構３３１を駆動する球送りソレノイド３３２（図１０参照）と、発射位置に配置された遊技球を射出する発射機構３３３と、発射機構３３３を駆動する発射ソレノイド３３４（図１０参照）と、発射機構３３３から発射された遊技球を遊技盤４００の発射通路４０１Ｂに誘導する誘導部材３３５とを備えている。発射装置３３０は、上述のように発射操作装置２５０に対する発射操作に応じて作動し、発射操作装置２５０に対する発射操作に応じて発射ソレノイド３３４の駆動制御が変化して発射力が調整される。

【００５２】

主制御装置３７０は、図４に示すように、主制御基板９２０（図１０参照）と、主制御基板９２０を収容する２つ割り構造の基板ケース３７１とを備えている。主制御基板９２０は、痕跡を残さずには開封できないように封止された透光性を有する基板ケース３７１の内部に収容されている。

【００５３】

また、主制御装置３７０は、遊技盤４００の背面側に回動自在に取り付けられている。具体的には、遊技盤４００の基体４０１に対して背面側に取り付け部３７２が回動可能に連結固定され、その取り付け部３７２に主制御装置３７０が取り付けられている。これにより、主制御装置３７０の背面側（表面側）だけでなく、取り付け部３７２を回動操作することで主制御装置３７０の前面側（裏面側）も、遊技盤４００に主制御装置３７０を取り付けたままで容易に確認可能とされている。取り付け部３７２に対して主制御装置３７０は、痕跡を残さずには取り外しできないように連結しても良く、主制御装置３７０の取り外し状況を管理し易くしてもよい。

【００５４】

副制御装置３９０は、副制御基板９４０（図１０参照）と、副制御基板９４０を収容する２つ割り構造の基板ケース３９１とを備えている。副制御基板９４０は、例えば、主制御基板９２０と同様に痕跡を残さずには開封できないように封止された透光性を有する基板ケース３９１の内部に収容されている。副制御装置３９０は、遊技盤４００の背面側に取り付けられている。

【００５５】
本実施形態のパチンコ機１００においては、中間ブロック１０３は、主制御基板９２０にバックアップ用の電力を供給するバックアップ電源６０１（図１０参照）を備えている。バックアップ電源６０１は、コンデンサや充電可能な電池等によって構成されてバックアップ用の電力を蓄えることが可能な電源部と、電源部へ充電用電圧を供給したり、電源部に加えられた電力（電荷）を放電する等の制御を行うための電気回路とを組み合わせて構成されている。バックアップ電源６０１は、電源部９０１（図１０参照）から供給された充電用電圧の電力を、例えば、コンデンサに充電し、充電によって当該コンデンサに蓄えられた電力をバックアップ用の電力として主制御基板９２０（図１０参照）に供給する。バックアップ電源６０１は、遊技盤４００の背面側に取り付けられている。なお、バックアップ電源６０１の電力を蓄えたり、放電をしたりするための電気回路は、必ずしもバックアップ電源６０１の電源部と一体的に設ける（例えば、１つのプリント基板上に設ける）必要はなく、他の箇所に設けてもよく、枠体側に設けられる電源・発射制御基板９００の一部として設けてもよいし、主制御基板９２０の一部として設けてもよい。

【００５６】
ここで、遊技盤４００において、遊技領域４０９に配置される各種の構造物について、図７を主に参照して説明する。図７は、遊技盤４００の正面図である。

【００５７】
遊技盤４００は、図７に示すように、基体４０１と、遊技球の流下方向や流下速度に変化を与える釘４１１や風車４１２等の流下変化部材と、基体４０１の概ね中央に配置された中央構造体４２０と、中央構造体４２０に対して下側に配置された第１特別図柄に係る始動装置（具体的には、上側中始動入賞装置４３１Ａ及び下側中始動入賞装置４３１Ｂ）と、中央構造体４２０に対して右下側に配置された第２特別図柄に係る始動装置（具体的には、右始動入賞装置４３２）と、右始動入賞装置４３２の下方に配置された大入賞装置４３３，４３４（具体的には、下大入賞装置４３３及び上大入賞装置４３４）と、右始動入賞装置４３２の上側（上流側）に配置された普通図柄に係る始動装置４３６と、遊技盤４００の右上側であって上下の大入賞装置４３３，４３４に対して上方（上流側）に配置された役連作動装置４３５と、下側中始動入賞装置４３１Ｂの左右両側に配置された一般入賞装置４３９Ａ，４３９Ｂとを備えている。

【００５８】
また、遊技盤４００には、上記した上側中始動入賞装置４３１Ａ等に対応して遊技球の通過を検出する検出手段としてのスイッチが複数設けられており（図１０参照）、各スイッチに対応した所定領域への遊技球の進入が検出可能とされている。例えば、上側中始動入賞装置４３１Ａに進入した遊技球を検出する中始動入賞スイッチ（上側中始動入賞スイッチ４４１Ａ）、下側中始動入賞装置４３１Ｂに進入した遊技球を検出する中始動入賞スイッチ（下側中始動入賞スイッチ４４１Ｂ）、右始動入賞装置４３２に進入した遊技球を検出する右始動入賞スイッチ４４２、下大入賞装置４３３に進入した遊技球を検出する下大入賞スイッチ４４３、上大入賞装置４３４に進入した遊技球を検出する上大入賞スイッチ４４４、役連作動装置４３５に進入した遊技球を検出する役連作動スイッチ４４５、始動装置４３６に進入した遊技球を検出する始動スイッチ４４６、上大入賞装置４３４の内部に形成された非特定通路（非特典領域４０９Ｎ）に進入した遊技球を検出する非特定通路スイッチ４４７、下大入賞装置４３３の内部に形成された特定通路（特典領域４０９Ｖ）に進入した遊技球を検出する特定通路スイッチ４４８、一般入賞装置４３９Ａ，４３９Ｂに進入した遊技球を各々検出する一般入賞スイッチ４４９Ａ，４４９Ｂ等が遊技盤４００に設置されている。

【００５９】
また、遊技盤４００には、不正防止のために各種センサが設けられており（図１０参照）、パチンコ機１００に発生した異常を検出可能とされている。例えば、磁気センサ４９１、振動センサ４９２、電波センサ４９３等が遊技盤４００に設置されている。

【００６０】

中央構造体４２０及び始動装置４３６の遊技球の入口部分は入球口を構成し、各入球口に進入した遊技球は遊技領域４０９に放出される。各入賞装置、具体的には、上側中始動入賞装置４３１Ａ、下側中始動入賞装置４３１Ｂ、右始動入賞装置４３２、下大入賞装置４３３、上大入賞装置４３４及び一般入賞装置４３９Ａ，４３９Ｂの遊技球の入口部分は入賞口を構成し、各入賞口に進入した遊技球は基体４０１に形成された貫通孔を通して基体４０１の背面側に形成された回収排出通路（図示せず）に案内される。また、各入賞装置に進入しなかった遊技球は、遊技領域４０９の最下流側部分に設けられる排出口４０１Ａを通して回収排出通路へ案内される。回収排出通路に案内された遊技球は、パチンコ機１００から遊技場に設けられた遊技球循環装置（図示せず）に排出される。いずれかの入賞装置に遊技球が進入した場合には、入賞装置の種類に応じた所定の個数の遊技球が払出装置５４０（図８及び図９参照）から払い出される。

【００６１】

なお、各入賞装置は、他の入賞装置と別々に構成されてもよいし、２以上の入賞装置（例えば、上側中始動入賞装置４３１Ａ及び下側中始動入賞装置４３１Ｂ）が一体化された装置によって入賞装置が構成されても良く、また、上側中始動入賞装置４３１Ａ等の始動装置については必ずしも遊技球が進入した場合に所定の個数の遊技球が払い出される入賞口とする必要はなく、遊技球が払い出されることなく遊技領域４０９に再び放出される入球口としてもよい。

【００６２】

第１特別図柄に係る上側中始動入賞装置４３１Ａ及び下側中始動入賞装置４３１Ｂ、並びに、一般入賞装置４３９Ａ及び一般入賞装置４３９Ｂの各々は、それらへの遊技球の進入確率を変化させず、進入した遊技球を基体４０１の背面側へ誘導する。また、第２特別図柄に係る右始動入賞装置４３２は、その内部への遊技球の進入確率を変化させる機構を有している。なお、遊技球の進入確率を変化させる機構は、第２特別図柄に係る始動装置のみに設ける必要はなく、それに代えて、又は、それに加えて、第１特別図柄に係る始動装置、一般入賞装置４３９Ａ，４３９Ｂのいずれか又は複数に設けてもよい。また、遊技球の進入確率を変化させる機構は、電気的に駆動されるソレノイド等の駆動手段により構成してもよいし、所定領域へ入球した遊技球の自重により動作する機構に代表される機械的に動作する機構により構成してもよい。

【００６３】

第２特別図柄に係る右始動入賞装置４３２は、進入許容姿勢と進入禁止姿勢との間の移行によって、その内部への遊技球の進入確率を変化させる右進入規制機構４５２と、右進入規制機構４５２を駆動する右進入規制ソレノイド４６２（図１０参照）とを備えている。右進入規制機構４５２は、右進入規制ソレノイド４６２によって駆動される２つの可動片を備えており、右進入規制機構４５２が進入禁止姿勢である場合には、２つの可動片が進入口（入賞口）を狭窄する（又は閉鎖する）配置をとることによって遊技球は右始動入賞装置４３２に進入できないが、右進入規制機構４５２が進入許容姿勢である場合には、２つの可動片がそれらの先端部の間隔が拡大するような配置をとることによって遊技球は右始動入賞装置４３２に進入できるようになる。右進入規制機構４５２は、普通図柄に係る始動装置４３６へ進入した遊技球が始動スイッチ４４６で検出されることに基づく抽選（以下において「普通図柄抽選」とも称す）で当選した場合に、右進入規制ソレノイド４６２による駆動に応じて所定の回数及び所定の時間だけ進入許容姿勢に移行する。

【００６４】

下大入賞装置４３３には、図７に示すように、進入許容姿勢と進入禁止姿勢との間の移行によって、その内部への遊技球の進入を規制する下進入規制機構４５３と、下進入規制機構４５３の姿勢を変化させる下進入規制ソレノイド４６３（図１０参照）とが設けられている。下大入賞装置４３３の下進入規制機構４５３が進入禁止姿勢である場合には、下進入規制機構４５３が進入口（入賞口）を閉鎖することによって遊技球は下大入賞装置４３３に進入できないが、下進入規制機構４５３が進入許容姿勢である場合には、下進入規制機構４５３が進入口を開放することによって遊技球は下大入賞装置４３３に進入できるよ

うになる。
【００６５】
上大入賞装置４３４には、図７に示すように、進入許容姿勢と進入禁止姿勢との間の移行によって、その内部への遊技球の進入を規制する上進入規制機構４５４と、上進入規制機構４５４の姿勢を変化させる上進入規制モータ４６４（図１０参照）と、非誘導姿勢と誘導姿勢との間の移行によって、上大入賞装置４３４に進入した遊技球を非特定通路又は特定通路に振り分ける振分機構４３７と、振分機構４３７の姿勢を変化させて遊技球の誘導先を切り換える振分ソレノイド４６５（図１０参照）とが設けられている。上進入規制機構４５４が進入禁止姿勢である場合には、上進入規制機構４５４が進入口（入賞口）を閉鎖することによって遊技球は上大入賞装置４３４に進入できないが、上進入規制機構４５４が進入許容姿勢である場合には、上進入規制機構４５４が進入口を開放することによって遊技球は上大入賞装置４３４に進入できるようになる。また、上大入賞装置４３４に進入した遊技球は、振分機構４３７が前方に突出する非誘導姿勢である場合には非特定通路に案内され、振分機構４３７が後方に没入する誘導姿勢である場合には特定通路に誘導される。特定通路や非特定通路は、遊技状態の移行を多様にするために設けられ、特定通路へ遊技球が進入した場合には、遊技者に特典として有利な遊技状態が付与される。
【００６６】
なお、右進入規制機構４５２等の内部への遊技球の進入確率を変化させる機構としての進入許容姿勢及び進入禁止姿勢としては、各機構を構成して各装置の入賞口（又は入球口）に遊技球が進入可能な特別状態と、遊技球が進入不能な通常状態とを切り替える動作部材の姿勢変化に対応し、各姿勢に応じて動作部材の位置及び向きの少なくともいずれかが異なるものであればよい。また、右進入規制機構４５２等の遊技球の進入確率を変化させる機構として、遊技球が進入不能な状態を通常状態とする必要は必ずしもなく、通常状態においても遊技球の進入を許容し、特別状態においては通常状態より遊技球が進入し易い状態に動作部材の姿勢が変化する構成としてもよい。
【００６７】
下大入賞装置４３３及び上大入賞装置４３４には、大当りの抽選に当選した場合に遊技球が進入可能となる。具体的には、第１特別図柄に係る上側中始動入賞装置４３１Ａ若しくは下側中始動入賞装置４３１Ｂへ進入した遊技球が上側中始動入賞スイッチ４４１Ａ若しくは下側中始動入賞スイッチ４４１Ｂで検出されることに基づく抽選（以下において「第１特別図柄抽選」とも称す）に当選した場合、又は、第２特別図柄に係る右始動入賞装置４３２へ進入した遊技球が右始動入賞スイッチ４４２で検出されることに基づく抽選（以下において「第２特別図柄抽選」とも称す）に当選した場合には、下進入規制ソレノイド４６３又は上進入規制モータ４６４の少なくとも一方が作動する。この作動によって所定の回数に亘り所定の時間だけ下進入規制機構４５３又は上進入規制機構４５４の少なくとも一方が進入許容姿勢をとる。また、それらの抽選に当選した場合には、振分ソレノイド４６５も作動し、振分機構４３７は、所定の回数に亘り所定の時間だけ誘導姿勢をとる。
【００６８】
役連作動装置４３５は、下大入賞装置４３３及び上大入賞装置４３４が作動を開始するために必要な条件を設定するための装置である。大当りの抽選に当選した後には、役連作動装置４３５の遊技球の通過を条件として、下大入賞装置４３３又は上大入賞装置４３４のいずれかが作動を開始する。このため、遊技者は、大当りに当選した場合、自らの意図するタイミングで特別遊技状態を開始させることができる。なお、必ずしも役連作動装置４３５の遊技球の通過を条件として、下大入賞装置４３３又は上大入賞装置４３４のいずれかが作動を開始する構成とする必要はなく、それに代えて、又は、それに加えて、予め定めた時間の経過により下大入賞装置４３３又は上大入賞装置４３４のいずれかが作動を開始する構成としてもよい。
【００６９】
また、遊技盤４００には、図７に示すように、図柄の変動表示や抽選結果を表示する表示装置４７１～４７３と、遊技の保留回数を表示する表示装置４７６～４７８とが一体化さ

れた複数の発光部を有する表示器が、遊技盤４００の一部に相当する左下部分に設けられている。複数の発光部は、各装置に対応する発光領域に予め区画され、各装置の状態が発光状態によって表示される。

【００７０】

具体的には、遊技盤４００には、第１特別図柄抽選に伴って、第１特別図柄を変動表示したり、第１特別図柄を抽選結果に応じた停止図柄で確定表示したりする第１特別図柄に係る特別図柄表示装置４７１と、第２特別図柄抽選に伴って、第２特別図柄を変動表示したり、第２特別図柄を抽選結果に応じた停止図柄で確定表示したりする第２特別図柄に係る特別図柄表示装置４７２と、第１特別図柄に係る単位遊技の保留回数を表示する特別図柄保留表示装置４７６と、第２特別図柄に係る単位遊技の保留回数を表示する特別図柄保留表示装置４７７とが設けられている。第１特別図柄に係る単位遊技の権利及び第２特別図柄に係る単位遊技の権利はそれぞれ最大４回まで保留される。ここで、単位遊技とは、１回の始動入賞に基づいて実行される１回分の遊技であり、１回の始動入賞に基づいて実行される抽選の当否判定と、その当否判定に基づいた抽選結果を表示するまでの変動表示の開始から終了までを含む一連の遊技をいう。

【００７１】

第１特別図柄に係る単位遊技の権利が最大回数まで保留されている場合には、始動入賞装置４３１に進入した遊技球が上側中始動入賞スイッチ４４１Ａ（図１０参照）又は下側中始動入賞スイッチ４４１Ｂ（図１０参照）によって検出されたとしても第１特別図柄に係る単位遊技の権利は追加されない。同様に、第２特別図柄に係る単位遊技の権利が最大回数まで保留されている場合に、右始動入賞装置４３２に進入した遊技球が右始動入賞スイッチ４４２（図１０参照）によって検出されたとしても第２特別図柄に係る単位遊技の権利は追加されない。

【００７２】

第１特別図柄に係る特別図柄表示装置４７１及び第２特別図柄に係る特別図柄表示装置４７２の各々は、複数の発光部で構成されており、主制御基板９２０（図１０参照）によって制御される。第１特別図柄の表示及び第２特別図柄の表示の各々は、複数の発光部の発光パターン（発光色を含む発光状態（消灯、点灯、点滅）の組合せ）によって表現される。第１特別図柄に係る特別図柄保留表示装置４７６及び第２特別図柄に係る特別図柄保留表示装置４７７は、２個の単色の発光部の発光状態（消灯、点灯、点滅）の組合せによって保留回数を表示する。

【００７３】

また、遊技盤４００には、普通図柄抽選に伴って、普通図柄を変動表示したり、普通図柄を抽選結果に応じた停止図柄で確定表示したりする普通図柄表示装置４７３と、普通図柄に係る単位遊技の権利の保留回数を表示する普通図柄保留表示装置４７８とが設けられている。普通図柄に係る単位遊技の権利は最大４回まで保留される。普通図柄に係る単位遊技の権利が最大回数まで保留されている場合には、始動装置４３６に進入した遊技球が始動スイッチ４４６によって検出されたとしても普通図柄に係る単位遊技の権利は追加されない。

【００７４】

普通図柄表示装置４７３は、複数の発光部で構成されており、主制御基板９２０（図１０参照）によって制御される。普通図柄は、複数の発光部の発光パターンによって表現される。また、普通図柄保留表示装置４７８は、２個の単色の発光部の発光状態（消灯、点灯、点滅）の組合せによって保留回数を表示する。

【００７５】

また、遊技盤４００には、中央構造体４２０の後方に重なるようにして、第１特別図柄及び第２特別図柄に係る単位遊技において、装飾図柄を変動表示したり、装飾図柄を確定表示したりする装飾図柄表示装置４７９が設けられている。装飾図柄の変動表示及び確定表示は、副制御基板９４０により制御され、主制御基板９２０による第１特別図柄や第２特別図柄の変動表示及び確定表示と同期している。装飾図柄の変動表示においては、第１特

別図柄や第２特別図柄の変動表示よりも複雑かつ多様な演出が実行される。なお、第１特別図柄や第２特別図柄の変動表示及び確定表示と装飾図柄の変動表示及び確定表示とは、必ずしも完全に一致するタイミングで変動開始したり、確定表示として停止表示をしたりする必要はなく、各タイミングに僅かな時間差を設けつつ略同じタイミングで変動を開始し、略同じタイミングで確定表示が行われる設定としてもよい。

【００７６】

また、遊技盤４００は、各種の構造物の裏側に設けられた盤面発光装置４９０（図１０参照）を備えており、盤面発光装置４９０は、副制御基板９４０による制御に基づいて遊技進行に伴う各種の発光演出や発光による状態報知を実行する。

【００７７】

また、遊技盤４００には、バックアップ電源６０１の残量（電気量、電荷の量）に対応する情報を表示する残量表示部６１１（図１０参照）が、遊技盤４００の一部に相当する右下部分の前方側から視認可能な位置（例えば、中央構造体４２０の一部であって装飾図柄表示装置４７９の隣）に設けられている。なお、図７においては、残量表示部６１１の図示を省略している。

【００７８】

本実施形態のパチンコ機１００においては、残量表示部６１１は、１の発光部から構成され、バックアップ電源６０１の残量に応じて発光部の点灯態様が変化される。例えば、バックアップ電源６０１の残量がゼロである場合、発光部は連続的に消灯され、充電によって当該残量が増加して最大容量に至るまでの間、発光部は点滅し（間欠的に点灯し）、当該残量が最大容量に達すると、発光部は連続的に点灯する。

【００７９】

なお、残量表示部６１１を複数の発光部から構成し、バックアップ電源６０１の残量に応じて点灯する発光部の数が増える構成であってもよく、残量表示部６１１を７セグメントＬＥＤや液晶表示装置などの表示部によって構成し、バックアップ電源６０１の残量を数字によるパーセント表示で表示する構成であってもよい。また、１または複数の発光部から構成される残量表示部６１１において、発光部の点灯態様や点灯する発光部の数の変化に代えて、また、当該変化に加えて、バックアップ電源６０１の残量に応じて発光部の色が変化する構成であってもよい。

【００８０】

ここで、各種の遊技状態及び遊技状態間の移行について説明する。通常時の遊技状態（以下において「通常遊技状態」とも略記する）は、第１特別図柄、第２特別図柄及び普通図柄の変動表示時間が長い状態（以下において「非時短状態」とも称す）に対応する。

【００８１】

第１特別図柄抽選又は第２特別図柄抽選において大当りに当選した場合には、その当選に基づいて移行する特別遊技状態中に遊技球が特定通路（上大入賞装置４３４の内部通路）へ進入するか否かに対応して、特別遊技状態後に移行する遊技状態が異なる。特別遊技状態中に遊技球が特定通路へ進入しなかった場合には、第１特別図柄抽選、第２特別図柄及び普通図柄の変動表示時間が非時短状態よりも短い状態（以下において「時短状態」とも称す）であって、かつ、第１特別図柄抽選及び第２特別図柄抽選における大当りの当選確率が通常遊技状態と同一の状態（以下において「低確率状態」とも称す）である遊技状態（以下において「時短遊技状態」とも称す）へ移行する。一方、特別遊技状態中に遊技球が特定通路へ進入した場合には、時短状態であって、かつ、第１特別図柄抽選及び第２特別図柄抽選における大当りの当選確率が通常遊技状態より高い状態（以下において「高確率状態」とも称す）である遊技状態（以下において「確変遊技状態」とも称す）へ移行する。

【００８２】

時短遊技状態は、第１特別図柄及び第２特別図柄に係る単位遊技の総数が所定の回数（例えば、５０回）となるまで維持されるが、その後は通常遊技状態に戻る。また、確変遊技状態は、第１特別図柄及び第２特別図柄に係る単位遊技の総数が所定の回数（例えば、１

００回）となるまで維持されるが、その後は通常遊技状態に戻る。
【００８３】
なお、遊技状態及び遊技状態間の移行について、必ずしも上述した構成とする必要はなく、例えば、高確率状態が次回の大当りの当選まで継続する構成としてもよいし、他の内容によって上記遊技状態の少なくとも１つを構成してもよいし、上述した各遊技状態とは別の遊技状態を更に含む構成としてもよいし、上述した条件とは異なる条件によって遊技状態間が移行する構成としてもよい。
【００８４】
また、特別遊技状態への移行契機は、特別図柄抽選において当選した場合に限られる必要はなく、当該構成に加えて、または、当該構成に代えて、通常遊技状態において遊技球が遊技領域内に予め定めた特定領域（所謂Ｖ領域）に進入した場合に特別遊技状態に移行する構成としてもよい。
【００８５】
例えば、特別図柄抽選において非当選の一種である所定の小当りが選択された場合に通常遊技状態において上大入賞装置４３４を開放し、上大入賞装置４３４に進入した遊技球が非特定通路（非特定領域４０９Ｎ）と特定通路（特定領域４０９Ｖ）とを振り分ける振分機構４３７によって特定通路に誘導されたことで当該特定通路に進入した場合に特別遊技状態が発生する構成であってもよい。また、特別遊技状態で作動する大入賞装置とは別の開閉可能な入口を有する役物装置の内部に非特定通路と特定通路とが設けられたパチンコ機において、所定の入賞口に遊技球が進入した場合に当該役物装置の入口を開放し、開放された入口から当該役物装置に進入した遊技球が非特定通路と特定通路とを振り分ける振分機構によって特定通路に誘導されたことで当該特定通路に進入した場合に特別遊技状態が発生する構成であってもよい。
【００８６】
本実施形態のパチンコ機１００においては、遊技球の出球率（機械割、ペイアウト率）の設定を変更できる設定変更機能を備える構成とされている。詳細は後述するが、本実施形態のパチンコ機１００は、初当り確率と確変継続率との組み合わせが異なる複数種類（例えば、９種類）の遊技態様の中から１の遊技態様を設定可能であるとともに、設定する遊技態様を必要に応じて変更可能に構成され、遊技態様の設定を変更することによって（設定変更することによって）、パチンコ機１００の出球率の設定を変更できるよう構成される。設定された遊技態様に対応する情報（以下において、「設定対応情報」とも称す）は、主制御基板９２０のＲＡＭ９２２の所定領域に記憶される。
【００８７】
次に、遊技盤４００の主要な装置の動作について概ね時系列に沿って説明する。主制御基板９２０においては、特別図柄（第１特別図柄及び第２特別図柄で共通）に係る当選乱数、大当り図柄乱数、停止パターン乱数、各種の変動パターン乱数が生成されており、各種の遊技状態において第１特別図柄に係る始動入賞装置４３１Ａ，４３１Ｂのいずれかに進入した遊技球が中始動入賞スイッチ４４１Ａ，４４１Ｂ（図１０参照）のいずれかによって検出された場合に第１特別図柄の始動入賞となる。第１特別図柄の始動入賞時に、第１特別図柄に係る単位遊技の権利が最大回数まで保留されていない場合には、特別図柄に係る当選乱数、大当り図柄乱数及び停止パターン乱数が取得されて、主制御基板９２０のＲＡＭ９２２（図１０参照）の所定の領域に格納される。
【００８８】
第１特別図柄の始動入賞に基づいて取得された乱数による単位遊技は、特別遊技状態中でなく、第１特別図柄又は第２特別図柄に係る単位遊技中でもなく、第１特別図柄に係る単位遊技の権利が保留されていない場合には、それらの乱数の格納の直後に開始される。また、特別遊技状態中でない場合であっても、第１特別図柄又は第２特別図柄に係る単位遊技中や第１特別図柄又は第２特別図柄に係る単位遊技の権利が保留されている場合には、今回の入賞より前に保留されていた全ての特別図柄（第１特別図柄及び第２特別図柄）に係る単位遊技の終了後に、今回の始動入賞に基づく単位遊技が開始される。特別遊技状態

中に第１特別図柄の始動入賞に基づいて各乱数が取得された場合には、その乱数による単位遊技は、特別遊技状態後において今回の始動入賞より前に保留されていた全ての特別図柄に係る単位遊技の後に開始される。

【００８９】

また、第１特別図柄の始動入賞に基づいて取得された乱数による単位遊技は、第２特別図柄に係る全ての単位遊技の終了後に開始される。すなわち、今回の始動入賞の後に第２特別図柄の始動入賞に基づいて各乱数が取得された場合には、その第２特別図柄の始動入賞に基づく単位遊技が優先して実行される。なお、必ずしも第２特別図柄の始動入賞に基づく単位遊技が第１特別図柄に係る単位遊技に優先して実行される構成とする必要はなく、始動入賞の順に第１特別図柄と第２特別図柄に係る単位遊技優位制御が実行される構成であってもよいし、２つの特別図柄が択一的でなく同時に変動可能な構成であってもよい。

【００９０】

第１特別図柄の始動入賞に基づく第１特別図柄抽選において大当りに当選している場合には、更に、取得された大当り図柄乱数に基づいて第１特別図柄抽選の大当り当選に対応する停止図柄（大当り図柄）の種類が決定される。この停止図柄の種類と大当りの種類とが対応し、例えば、下進入規制機構４５３又は上進入規制機構４５４が進入許容姿勢をとる回数に相当するラウンド数（例えば、６ラウンドと１６ラウンド）や、特別遊技状態後に移行する遊技状態（確変遊技状態へ移行させるか否か）といった遊技状態の種類に対応して大当りの種類が複数種類設定され、その種類毎に大当り図柄が設定されている。第１特別図柄抽選において大当りに当選しなかった場合には、大当り図柄とは別のハズレ図柄が停止図柄として設定される。

【００９１】

第１特別図柄抽選の後に、現在の遊技状態、抽選結果、停止パターン乱数の値、各種の変動パターン乱数の値、第１特別図柄に係る単位遊技の権利の保留回数に基づいて、第１特別図柄の変動表示時間が決定されると共に、装飾図柄の変動パターンが選択される。その後、第１特別図柄に係る特別図柄表示装置４７１における第１特別図柄の変動表示及び装飾図柄表示装置４７９における装飾図柄の変動表示（変動演出）が開始され、第１特別図柄にあっては変動表示時間に亘って一定のパターンによる変動表示が継続され、装飾図柄にあっては変動表示時間に亘って変動パターンに従った変動表示が継続される。その後、変動表示時間の経過に伴って、第１特別図柄に係る停止図柄が確定表示され、また、装飾図柄として第１特別図柄の停止図柄に対応する図柄が確定表示される。第１特別図柄及び装飾図柄の確定表示は少なくとも所定の一定時間に亘って継続される。

【００９２】

ここで、装飾図柄の変動表示は、装飾図柄表示装置４７９の表示画面上で識別情報としての数字やキャラクタによって構成される図柄が縦方向や横方向或いはＬ字形などの所定の経路に沿って並んでスクロールする図柄列を用いて実行してもよいし、図柄が一定の箇所で回転しつつ別の図柄に更新されるような図柄列を用いて実行してもよい。また、装飾図柄の変動表示としては、図柄の変動表示に限らず、キャラクタの見た目を異ならせて行われる演出表示によって識別情報の変動表示を構成してもよい。また、装飾図柄表示装置４７９の表示画面の複数箇所に、識別情報の変動表示を実行する部分を設けてもよく、例えば、中央部分に大きく表示される識別情報としての図柄と、表示画面の角部分に小さく表示される別の図柄とを用いて変動表示を行うようにしてもよい。

【００９３】

第１特別図柄に係る停止図柄が大当り図柄である場合には、第１特別図柄の確定表示後に、遊技状態は特別遊技状態に移行する。特別遊技状態においては、下大入賞装置４３３の下進入規制機構４５３及び上大入賞装置４３４の上進入規制機構４５４が、大当りの種類に応じた所定の順序で所定の回数だけ進入許容姿勢となる。下進入規制機構４５３及び上進入規制機構４５４における各回の進入許容姿勢中において、所定の個数（例えば、８個）の遊技球が大入賞スイッチ４４３，４４４によって検出された場合、又は、所定の最大進入許容時間（例えば、２９．５秒）が経過した場合には、下進入規制機構４５３又は上

進入規制機構４５４は進入禁止姿勢に移行する。その後、所定の進入禁止時間の経過後に、再度、下進入規制機構４５３又は上進入規制機構４５４のいずれかが進入許容姿勢に復帰する。この進入規制動作が大当りの種類に対応した所定の順序で所定の回数だけ繰り返される。

【００９４】

下進入規制機構４５３及び上進入規制機構４５４は、特別遊技状態中においていずれか一方のみが進入許容姿勢をとる構成とされ、特別遊技状態の開始から所定の待機時間が経過した後（オープニング期間後）に初回の進入許容姿勢に一方が移行する。また、最終回の進入禁止姿勢への復帰から所定の進入禁止時間が経過し、更にその後に所定の待機時間が経過した後（エンディング期間後）に特別遊技状態は終了する。特別遊技状態の終了後には、上述のように、時短遊技状態又は確変遊技状態に移行する。

【００９５】

各種の遊技状態において、第２特別図柄に係る右始動入賞装置４３２に進入した遊技球が右始動入賞スイッチ４４２によって検出された場合に第２特別図柄の始動入賞となる。第２特別図柄の始動入賞に基づく単位遊技の制御は、上述した第１特別図柄に係る制御と同様に実行される。すなわち、第２特別図柄の始動入賞時に第２特別図柄に係る単位遊技の権利が最大回数まで保留されていなければ、特別図柄に係る各乱数が取得されて、この始動入賞に基づく単位遊技が実行される。また、第２特別図柄抽選に応じた停止図柄の決定、装飾図柄の変動パターンの選択、変動表示の実行、及び、遊技状態の移行制御等についても、第１特別図柄に係る制御と同様に実行される。

【００９６】

各種の遊技状態において、始動装置４３６に進入した遊技球が始動スイッチ４４６によって検出された場合、普通図柄に係る単位遊技の権利が最大回数まで保留されていなければ、普通図柄に係る当選乱数が取得されて、主制御基板９２０のＲＡＭ９２２の所定の領域に格納される。このとき、普通図柄に係る単位遊技中でなければ、その格納の直後に、その取得された普通図柄に係る単位遊技が開始される。一方、普通図柄に係る単位遊技中であれば、既得の普通図柄に係る単位遊技の権利に基づく単位遊技の終了後に、その取得された普通図柄に係る単位遊技が開始される。

【００９７】

普通図柄に係る単位遊技においては、当選乱数の値に基づいて当選したか否かが判定され、当選した場合には、停止図柄として所定の当り図柄が設定される。一方、普通図柄抽選において当選しなかった場合には、停止図柄として所定のハズレ図柄が設定される。普通図柄抽選後に、普通図柄表示装置４７３において普通図柄の変動表示が開始され、非時短状態にあっては所定の変動表示時間に亘って一定のパターンによる変動表示が継続され、時短状態にあっては非時短状態よりも短い所定の変動表示時間に亘って一定のパターンによる変動表示が継続される。遊技状態に応じた所定の時間の経過に伴って、普通図柄に係る停止図柄が一定時間に亘って確定表示される。

【００９８】

普通図柄に係る停止図柄が当り図柄である場合には、普通図柄の確定表示後に、右始動入賞装置４３２の右進入規制機構４５２が少なくとも１回は進入許容姿勢に移行する。具体的には、非時短状態（通常遊技状態及び特別遊技状態）において当選した場合には、右始動入賞装置４３２が所定の最大進入許容時間（例えば、略０．１秒）に亘って進入許容状態へ移行し、時短状態（時短遊技状態及び確変遊技状態）における当選の場合には、右始動入賞装置４３２が非時短状態の場合より長い所定の最大進入許容時間（例えば、略４．８秒）に亘って間欠的に（例えば、３回に分けて）進入許容姿勢に移行する。但し、所定の個数（例えば、１０個）の遊技球が右始動入賞スイッチ４４２によって検出された場合には、右進入規制機構４５２は最大進入許容時間の経過を待たずに進入禁止姿勢に移行し、また、進入許容姿勢への移行回数が所定の回数に到達していなくても、今回の普通図柄に係る単位遊技における右始動入賞装置４３２の動作が終了する。

【００９９】

次に、本実施形態のパチンコ機１００の遊技性について説明する。第２特別図柄抽選を受けるためには、まず、普通図柄抽選において当選しなければならず、更に、その当選に基づく右始動入賞装置４３２の進入許容状態において遊技球が右始動入賞装置４３２へ進入しなければならない。通常遊技状態における普通図柄に係る当りの当選確率は時短遊技状態における当選確率と同一であるが、通常遊技状態における当りの当選に基づく右始動入賞装置４３２の進入許容状態の滞在時間（例えば、略０．１秒）が時短状態における滞在時間（例えば、略４．８秒）に比べて極めて短く設定されているために、通常遊技状態において、第２特別図柄抽選を受けられる単位時間当りの機会は、第１特別図柄抽選を受けられる単位時間当りの機会よりも大幅に小さい。逆に、時短遊技状態や確変遊技状態等の時短状態においては、第２特別図柄抽選を受けられる単位時間当りの機会は、第１特別図柄抽選を受けられる単位時間当りの機会よりも大幅に大きい。

【０１００】

したがって、遊技者は、第１特別図柄抽選において大当りに当選し、その後の特別遊技状態において遊技球を特定通路へ進入させることによる確変遊技状態への移行を目指して遊技する。一方、時短遊技状態及び確変遊技状態においては、各遊技状態が終了する前に第２特別図柄抽選において大当りに当選することを目指して遊技する。

【０１０１】

具体的には、遊技盤４００には、遊技球が流下する遊技領域４０９の中央部に中央構造体４２０が設けられ、主に中央構造体４２０の左側から遊技球を流下させる遊技手法（左打ち遊技手法）と、主に中央構造体４２０の右側から遊技球を流下させる遊技手法（右打ち遊技手法）とが選択的に行える構成となっている。遊技者は、通常遊技状態においては、左打ち遊技手法によって遊技を行い、時短遊技状態及び確変遊技状態においては、右打ち遊技手法によって遊技を行う。また、下大入賞装置４３３及び上大入賞装置４３４が中央構造体４２０に対して右側に配置されているので、特別遊技状態においても右打ち遊技手法によって遊技を行う。

【０１０２】

次に、後ブロック１０４について説明する。図８及び図９は、それぞれ、パチンコ機１００を示す背面側斜視図及び背面図である。なお、図８においては、理解の容易のために、外枠１０１を省略して示している。

【０１０３】

後ブロック１０４は、図８及び図９に示すように、基体５０１に他の部材や装置が取着されて構成されている。この基体５０１と中間ブロック１０３とが後ブロック支持機構１３６，１３７によって接続されることにより、後ブロック１０４が中間ブロック１０３に対して開閉可能に支持されている。

【０１０４】

後ブロック１０４は、遊技球を貯留する球貯留部としての遊技球タンク５１０と、遊技球タンク５１０の下流側に連続して遊技球を（例えば、１列に）整流させると共に１段に整列させる球整列部としてのタンクレール５２０と、タンクレール５２０の下流側においてタンクレール５２０から流入した遊技球を誘導する球誘導部としてのケースレール５３０と、ケースレール５３０の下流側において遊技球の払い出しや遊技球の貸し出しを実行する払出装置５４０と、払出装置５４０の下流側において払出装置５４０から流出した遊技球を基体５０１に形成された誘導通路（図示せず）に誘導する球誘導部としての誘導部材５５０と、払出装置５４０による遊技球の払い出しや遊技球の貸し出しを制御する払出制御装置５６０と、外部電力を各種の装置等で必要とする所定の電圧の電力に変換して出力する電力供給手段としての機能と発射操作装置２５０に対する発射操作に基づく遊技球の射出を主制御基板９２０と協同して制御する発射制御手段としての機能とを有する電源・発射制御装置５７０と、払出制御装置５６０及び遊技球貸出装置２９０（図１参照）とパチンコ機１００の側方に配置されるカードユニット（図示せず）との間の信号を中継する中継装置９５０とを備えている。

【０１０５】

基体５０１は、樹脂（例えば、ＡＢＳ樹脂）により一体成型されており、前側部分に対応するベース部５０２と、ベース部５０２よりも後方に位置した保護カバー部５０３とを含んでいる。ベース部５０２は、その上側部分が後ブロック１０４の外形に沿って略枠状に形成されると共に、下側部分が前後方向に厚みを有する略平坦状に形成されており、他の装置が取り付けられる被取付部としての機能を有している。

【０１０６】

保護カバー部５０３は、前後方向に厚みを有する略板状に形成されている。また、保護カバー部５０３は、中間ブロック１０３の背面全域を覆う形状でなく、主制御装置３７０の一部といった頻繁に検査や確認が必要な中間ブロック１０３の背面における一部をパチンコ機１００の背面に露出するための窓部を形成する大きさに設定されている。保護カバー部５０３の背面には、主制御装置３７０及び副制御装置３９０における発熱の放熱性を向上させる機能を有する多数の通気孔５０３Ａが形成されている。

【０１０７】

遊技球タンク５１０は、上方に開口した横長の箱型容器であり、その長手方向の一端側に、島設備の球循環装置（図示せず）から供給される遊技球が逐次補給される。遊技球タンク５１０における遊技球の供給される側と異なる長手方向の一端側には開口（図示せず）が形成されている。遊技球タンク５１０の底面は長手方向に緩やかに傾斜し、遊技球タンク５１０に供給された遊技球は開口側に自重によって移動する。また、遊技球タンク５１０の底面は、長手方向に比して、長手方向と直交する方向（前後方向）にも傾斜し、開口が設けられる側（例えば、前側）に優位に遊技球を誘導する。また、遊技球タンク５１０の底面には、その上に重なるようにして金属製の帯電防止板（図示せず）が取着され、帯電防止板が接地電位に接続されて遊技球タンク５１０内及びその下流側の遊技球の静電気が除去される。

【０１０８】

タンクレール５２０は、遊技球タンク５１０の開口が形成される側に取り付けられ、遊技球タンク５１０の開口を通して遊技球が流入する。タンクレール５２０は、遊技球が１列に並んで通過する幅を有する略樋状の遊技球の通路を形成する通路形成部材５２１と、通路形成部材５２１により形成される通路の上面として次第に高さが低くなる天面部を有してその通路を流下する遊技球を上下に重なった高さから次第に１段の高さに整流する整流部材５２２とを備えている。タンクレール５２０により形成される通路は、下流側に向けて緩やかに傾斜しており、遊技球タンク５１０とは反対側へ遊技球を誘導する。

【０１０９】

ケースレール５３０は、タンクレール５２０の下側に連続するように縦長に形成されており、タンクレール５２０からの遊技球が流入する。ケースレール５３０には、遊技球が勢いよく流れないように左右に湾曲しつつ下方に連続している。また、ケースレール５３０における球通路の途中部分には、球切れを検出するための球切れ検出部５３９が設けられている。球切れ検出部５３９には、貯留球スイッチ５９１（図１０参照）が内蔵され、貯留球スイッチ５９１によって、ケースレール５３０又はその上流側で球詰り等が発生してケースレール５３０内に遊技球が正常に補給されていない球切れ状態を検出する。

【０１１０】

払出装置５４０は、遊技球を送り出す送出機構と、送出機構を駆動する駆動手段としての払出モータ５４２（図１０参照）と、払出計数スイッチ５９２（図１０参照）とを備えている。払出制御装置５６０による制御に基づく払出モータ５４２の作動に応じて、球通路に貯留されている遊技球が下流側へ放出される。放出された遊技球の球通路の通過は、払出計数スイッチ５９２に検出され、これにより、払出制御装置５６０（払出制御基板９３０）が遊技球の払い出し数を計数する。

【０１１１】

払出制御装置５６０及び電源・発射制御装置５７０は、図８及び図９に示すように、後ブロック１０４の背面側下部に位置するように基体５０１のベース部５０２における下部背面に重なるようにして取り付けられている。これら払出制御装置５６０及び電源・発射制

御装置５７０を含む後ブロック１０４は、機種変更等において遊技盤４００を別の遊技盤に交換した場合にも、継続利用可能とされている。

【０１１２】

払出制御装置５６０は、払出制御基板９３０（図１０参照）と、払出制御基板９３０を収容する基板ケースとを備え、払出制御基板９３０は、主制御基板９２０と同様に、開封の痕跡を残さずに開封できないように封止された基板ケースの内部に収容されている。

【０１１３】

電源・発射制御装置５７０は、電源・発射制御基板９００（図１０参照）と、電源・発射制御基板９００を収容する基板ケースとを備え、電源・発射制御基板９００は、主制御基板９２０と同様に、封止された基板ケースの内部に収容されている。

【０１１４】

また、図９に示すように、パチンコ機１００の背面側には、背面設定スイッチ９０５が設けられている。背面設定スイッチ９０５は、本パチンコ機１００の出球率を予め定めた複数段階（例えば、６段階や９段階など）のいずれか１段階に設定するための設定操作を有効化するための設定有効化装置である。

【０１１５】

背面設定スイッチ９０５に所定のキー（図示せず）を挿入して所定位置（本実施形態では、初期位置から時計回りに略９０°回転させた位置）まで回転させることで出球率の設定変更を有効化（許容）することができる。出球率の設定変更がこのように有効化された状態で所定の設定操作（本実施形態においては、初期化スイッチ９０７の押下）を行うことで出球率の設定変更が有効に行われる。

【０１１６】

出球率の設定変更が有効に行われた場合、設定された各段階に応じて所定の遊技態様が変更される。つまり、背面設定スイッチ９０５および初期化スイッチ９０７の操作による出球率の設定変更は、遊技態様の設定変更であるともいえる。

【０１１７】

本実施形態のパチンコ機１００においては、出球率の設定変更（すなわち、遊技態様の設定変更）により設定された各段階に応じて、初当り確率（本実施形態においては、第１特別図柄抽選の当選確率）と、確変継続率（本実施形態においては、確変遊技状態において第２特別図柄抽選を経由して特別遊技状態へ移行した場合に当該特別遊技状態後に確変遊技状態に移行する確率）との組み合わせが異なる９種類の遊技態様のいずれかを選択することができる。よって、出球率の設定変更（遊技態様の設定変更）が有効に行われた場合には、設定された段階に応じた初当り確率および継続確率となるよう第１特別図柄抽選および第２特別図柄抽選の各当選確率を変化させる（すなわち、各当選確率に応じた確率抽選データを使用する）ことで出球率の調整が行われる。

【０１１８】

具体的に、本実施形態のパチンコ機１００においては、初当り確率が大幅に低いが確変継続率が大幅に高いトップタイプと、初当り確率が中程度であり確変継続率も中程度であるミドルタイプと、初当り確率が大幅に低いが確変継続率が大幅に高いボトムタイプとを選択できる。さらに、これらの各タイプにおいて、各タイプの初当り確率が、各タイプ間の初当り確率の幅よりも小幅に細分化された３段階の確率状態（以下、確率設定状態ともいう）、すなわち、３段階の中で初当り確率が最も低い第１段確率と、２番目に低い初当り確率である第２段確率と、初当り確率が最も高い第３段確率とを選択できる。

【０１１９】

トップタイプにおいて、中始動入賞装置４３１および右始動入賞装置４３２への入賞に伴う賞球数は他のタイプよりも少ないが、上大入賞装置４３４及び下大入賞装置４３３への入賞に伴う賞球数は他のタイプよりも多くなっている。一方、ボトムタイプにおいて、中始動入賞装置４３１および右始動入賞装置４３２への入賞に伴う賞球数は他のタイプよりも多いが、上大入賞装置４３４及び下大入賞装置４３３への入賞に伴う賞球数は他のタイプよりも少なくなっている。

【０１２０】
ここで、トップタイプ、ミドルタイプ、およびボトムタイプのいずれも賞球数は同一の数に設定してもよい。これにより、トップタイプ、ミドルタイプ、およびボトムタイプのいずれの設定であるのか遊技者が賞球数から判定することを不能とし、いずれのタイプであるかの設定を推測する遊技性を長時間にわたって付加することができる。
【０１２１】
また、トップタイプ、ミドルタイプ、およびボトムタイプのいずれも確率設定状態の段階に応じて遊技者にとっての利益率は変化するが、いずれのタイプであっても確率設定状態の段階が同一であれば遊技者にとっての利益率は実質的に同一に設定されている。このため、タイプの変更によって確率の設定を変更しても、遊技場側が獲得する一定期間（例えば、１日）当たりの利益は予測しやすく、遊技場の管理をし易くすることができる。
【０１２２】
なお、出球率の設定変更によって変更する遊技態様としては、上述したような、初当り確率と確変突入率との組合せであることに必ずしも限定される必要はなく、例えば、初当り確率または確変突入率のいずれかであってもよい。また、初当り確率および確変突入率以外の抽選確率、例えば、第１特別図柄抽選または第２特別図柄抽選の当選確率、普通図柄抽選の当選確率や、第１特別図柄抽選または第２特別図柄抽選において小当りが選択される確率や、確変突入率（本実施形態においては、第２特別図柄抽選での当選を経由する確変遊技状態への突入率）や、特別遊技状態後に移行した確変遊技状態が終了する確率（例えば、確変遊技状態中に図柄の変動表示が実行される毎に行われる転落抽選において確変遊技状態の終了が選択される確率）などであってもよく、これらの各遊技態様の２つ以上の組合せであってもよい。
【０１２３】
背面設定スイッチ９０５より上方には、設定表示装置９０６が設けられている。背面設定スイッチ９０５の操作によって出球率の設定変更（遊技態様の設定変更）が有効に行われた場合、現在設定されている遊技態様に対応する設定表示情報が設定表示装置９０６に表示される。設定表示情報は、タイプを表す英字と確率設定状態を表す数字との組み合わせから構成される。本実施形態のパチンコ機１００においては、トップタイプ、ミドルタイプ、およびボトムタイプの各タイプを、それぞれ、「Ｔ」、「Ｍ」および「Ｂ」の英字で表す。また、各タイプの確率設定状態は、第１段確率を「１」で表し、第２段確率を「２」で表し、第３段確率を「３」で表す。
【０１２４】
よって、例えば、トップタイプの第１段確率の遊技態様である場合に設定表示装置９０６に表示される設定表示情報は「Ｔ１」であり、ミドルタイプの第３段確率の遊技態様である場合に設定表示装置９０６に表示される設定表示情報は「Ｍ３」であり、ボトムタイプの第２段確率の遊技態様である場合に設定表示装置９０６に表示される設定表示情報は「Ｂ２」である。
【０１２５】
＜電気的な構成＞
次に、パチンコ機１００の電気的構成について説明する。図１０は、パチンコ機１００の電気的構成を示すブロック図である。パチンコ機１００は、図１０に示すように、電源・発射制御基板９００、電源監視基板９１０、主制御基板９２０、払出制御基板９３０、副制御基板９４０等の制御回路装置を備えている。なお、図１０においては、各種の信号を中継するだけの中継回路装置については省略している。
【０１２６】
また、図１０においては、理解を容易にする目的で、閉じた一点鎖線Ｘを図示することによって、遊技盤４００を構成する部品と、前ブロック１０２や中間ブロック１０３（例えば、基枠３０１）や後ブロック１０４（例えば、基体５０１）などの遊技盤４００とは異なる枠体を構成する部品とを区別可能に図示している。具体的に、遊技盤４００の構成部品（例えば、主制御基板９２０や副制御基板９４０など）を一点鎖線Ｘの内側に図示し、

基体５０１に取り付けられて枠体を構成する部品（例えば、電源・発射制御基板９００や電源監視基板９１０や払出制御基板９３０など）を一点鎖線Ｘの外側に図示している。

【０１２７】

なお、本実施形態のパチンコ機１００においては、図１０に示すように、電源監視基板９１０が枠体を構成する部品の一つである構成（すなわち、電源監視基板９１０が一点鎖線Ｘの外側に図示される構成）を例示したが、電源監視基板９１０が遊技盤４００の構成部品の一つである構成であってもよい。以下に、これらの主要な制御回路装置を個別に詳細に説明する。

【０１２８】

電源・発射制御基板９００は、パチンコ機１００の各部に電源供給路（図中の破線）を介して所定の電圧の電力を供給する電源部９０１と、発射操作装置２５０の操作に応じて発射装置３３０の駆動を制御する発射制御部９０２と、初期化スイッチ９０７からの初期化信号や球溢れスイッチ２４９からの球溢れ信号を中継する信号中継部９０３とを備えている。

【０１２９】

電源部９０１は、外部より供給される外部電力（例えば、交流２４ボルト）を取り込んで内部電力（例えば、直流２４ボルト）に変換すると共に、その内部電力から各種の電力を生成する。電源部９０１により生成される電力は、各種のソレノイドや各種のモータ等の機器を駆動するための駆動用電圧（例えば、直流１２ボルト）の電力、各種のスイッチを駆動したり制御処理を実行したりするための制御用電圧（例えば、直流５ボルト）の電力、主制御基板９２０のＲＡＭ９２２の内容を保持させるためのバックアップ用電圧の電力等を含んでいる。

【０１３０】

なお、電源部９０１は、外部電力から変換された内部電力をコンデンサ（図示せず）に充電するとともに、充電によって当該コンデンサに蓄えられた電力をバックアップ用電圧の電力として供給する機能（以下において「バックアップ電源機能」とも称す）を備えている。つまり、電源部９０１は、バックアップ電源機能によってバックアップ用電圧の電力を生成する。

【０１３１】

電源部９０１は、内部電力から生成した各種の電力を、電源監視基板９１０、主制御基板９２０、払出制御基板９３０、副制御基板９４０等に供給する。具体的には、電源監視基板９１０に対しては、内部電力、駆動用電圧、制御用電圧及びバックアップ用電圧の電力が供給される。主制御基板９２０に対しては、駆動用電圧、制御用電圧及びバックアップ用電圧の電力が、電源監視基板９１０の電源監視部９１１を介して供給される。払出制御基板９３０に対しては、駆動用電圧及び制御用電圧の電力が供給される。副制御基板９４０に対しては、駆動用電圧及び制御用電圧の電力が供給される。発射制御部９０２及び信号中継部９０３に対しては、駆動用電圧及び制御用電圧の電力が供給される。

【０１３２】

また、本実施形態のパチンコ機１００においては、電源部９０１は、バックアップ電源６０１を充電するための充電用電圧（例えば、直流１２ボルト）の電力を内部電力から生成し、バックアップ電源６０１に対し、充電用電圧を供給する。

【０１３３】

電源部９０１には、オン状態とオフ状態を切り替えるための電源スイッチ９０９が接続されている。電源スイッチ９０９が操作されてオン状態に切り替えられると、外部電力の取り込みが開始され、電源スイッチ９０９が操作されてオフ状態に切り替えられると、外部電力の取り込みが停止される。なお、電源スイッチ９０９をオフ状態にしたり、電源スイッチ９０９を介して電源部９０１に接続される電源プラグ（図示せず）を外部電力の供給コンセント（図示せず）から抜脱したりすることによってパチンコ機１００の内部への電力の供給が停止している状態や、外部電力自体の供給が停止している状態を「停電状態」と総称する。

【０１３４】
詳細は後述するが、本実施形態のパチンコ機１００においては、停電状態が発生した場合、主制御基板９２０に対して、電源部９０１またはバックアップ電源６０１のいずれか一方からバックアップ用電圧の電力が供給されている場合に、主制御基板９２０のＲＡＭ９２２の内容が保持される。
【０１３５】
電源部９０１は、停電状態への移行後においても所定の期間にわたり制御用電圧の電力を正常に出力するように構成されている。これによって、主制御基板９２０は、現在の制御状態に復帰できるように状態を保存して制御を終了させることができる。
【０１３６】
発射制御部９０２は、主制御基板９２０と協同して、発射装置３３０の球送りソレノイド３３２及び発射ソレノイド３３４の駆動を制御する。なお、球送りソレノイド３３２及び発射ソレノイド３３４は、所定条件が整っている場合に作動が許可される。具体的には、遊技者が発射ハンドル２５２（図１参照）に触れていることが接触センサ２５４からの接触センサ信号に基づいて検知されていること、発射を停止させるための発射停止スイッチ２５５が操作されていないことを条件に、発射制御部９０２はオン状態の発射許可信号を主制御基板９２０に出力する。また、発射許可信号と発射異常信号とに基づいて主制御基板９２０は発射ソレノイド制御信号及び球送りソレノイド制御信号を発射制御部９０２に出力する。発射制御部９０２は、オン状態の球送り制御信号に基づいて球送りソレノイド３３２を作動させ、オン状態の発射ソレノイド制御信号の受信と可変抵抗器２５３の抵抗値とに基づいて発射ソレノイド３３４を作動させる。これによって、発射装置３３０から可変抵抗器２５３の抵抗値（発射ハンドル２５２の回転操作量）に応じた強さで遊技球が順次に発射される。
【０１３７】
信号中継部９０３は、初期化スイッチ９０７が押下された場合に、主制御基板９２０へオン状態の初期化信号を出力する。主制御基板９２０においては、オン状態の初期化信号の受信に応じて主制御基板９２０のＲＡＭ９２２に保存された保存情報を初期化する。なお、初期化スイッチ９０７は、必ずしも信号中継部９０３を介して主制御基板９２０に信号を出力する構成とする必要はなく、例えば、初期化スイッチ９０７を主制御基板９２０に直接搭載する等して基板ケース３７１内に初期化スイッチ９０７が収容される構成としても良く、これにより信号が伝送される区間を狙った不正な信号入力を抑止することができる。
【０１３８】
また、信号中継部９０３は、初期化スイッチ９０７が押下された場合に、バックアップ電源６０１へオン状態の信号を出力する。バックアップ電源６０１には、バックアップ用のコンデンサの充電と放電とを、初期化スイッチ９０７の押下有無によって切り替える回路が備えられている。バックアップ電源６０１は、信号中継部９０３から出力されたオン状態の信号の受信に応じて、電源部９０１から供給された充電用電圧の電力の充電を開始する。
【０１３９】
また、信号中継部９０３は、球溢れスイッチ２４９が遊技球を検出した場合に、主制御基板９２０へオン状態の球溢れ信号を出力する。主制御基板９２０においては、オン状態の球溢れ信号の検知に基づいて払出制御基板９３０に低速払出信号を出力し、低速払出信号を受信した払出制御基板９３０は、払出モータ５４２の回転速度（払出装置５４０からの遊技球の払出速度）を低速化させる。また、主制御基板９２０は、オフ状態の球溢れ信号の検知に基づいて払出制御基板９３０に高速払出信号を出力し、高速払出信号を受信した払出制御基板９３０は、払出モータ５４２の回転速度を高速化させる。
【０１４０】
また、図１０に示すように、信号中継部９０３には、背面設定スイッチ９０５および設定表示装置９０６が接続されている。信号中継部９０３は、背面設定スイッチ９０５が所定

のキー（図示せず）により時計回りに略９０°回転された場合に主制御基板９２０へ出力されるオン状態の設定信号を中継する。主制御基板９２０においては、背面設定スイッチ９０５からオン状態の設定信号を受信したことに応じて遊技態様の変更を許容する。また、信号中継部９０３は主制御基板９２０から設定表示装置９０６へ出力された設定表示信号を中継する。設定表示装置９０６は、受信した設定表示信号に対応する設定表示情報を表示する。

【０１４１】

電源監視基板９１０は、電源・発射制御基板９００からの電力供給状態を監視する電源監視部９１１と、電源・発射制御基板９００と主制御基板９２０との間の電力供給及び各種の信号の伝達を中継する信号中継部９１２とを含んでいる。電源監視部９１１は、停電状態への移行に応じて主制御基板９２０へ停電信号を出力するものでもあり、電源部９０１から出力される最大電圧である直流安定２４ボルトの電圧を監視し、この電圧が２２ボルト未満である状態が所定の時間だけ継続した場合に停電状態であると判断して、オン状態の停電信号を主制御基板９２０へ出力する。主制御基板９２０は、オン状態の停電信号の受信によって停電状態への移行を認識する。

【０１４２】

主制御基板９２０は、パチンコ機１００の動作を統括的に制御する。主制御基板９２０には、１チップマイコンとしてのＭＰＵ（図示せず）が搭載されている。ＭＰＵは、演算処理装置としてのＣＰＵ（図示せず）と、ＣＰＵにより実行される各種の制御プログラムや固定データを記憶したＲＯＭ（図示せず）と、制御プログラムの実行に際して一時的に各種のデータ等を記憶するＲＡＭ９２２とを含んでいる。主制御基板９２０には、その他、タイマ回路（図示せず）、カウンタ回路（図示せず）、クロック発生回路（図示せず）、信号送受信回路（図示せず）等の各種回路が搭載されている。

【０１４３】

主制御基板９２０のＲＡＭ９２２は、停電状態への移行後においても電源・発射制御基板９００の電源部９０１またはバックアップ電源６０１から供給されたバックアップ用電圧の電力によって内部データを維持（バックアップ）できる構成となっている。具体的に、初期化スイッチ９０７が押下された状態で電源スイッチ９０９がオフ状態にされたことで発生した停電状態においては、主制御基板９２０に対し、電源部９０１とバックアップ電源６０１とからバックアップ用の電力が供給され、それ以外の停電状態においては、主制御基板９２０に対し、電源部９０１のみからバックアップ用の電力が供給される。

【０１４４】

バックアップ電源６０１は、電源スイッチ９０９がオン状態である状況（すなわち、電源部９０１に外部電力が供給されている状況）において信号中継部９０３からオン状態の信号を受信した場合に、電源部９０１から供給された充電用電圧の電力の充電を開始する。つまり、電源部９０１に外部電力が供給されている状況で初期化スイッチ９０７を押下することによって、バックアップ電源６０１への電力（充電用電圧の電力）の充電を開始することができる。

【０１４５】

バックアップ電源６０１は、当該バックアップ電源６０１への電力の充電が上記のように開始された後、電源スイッチ９０９がオン状態からオフ状態に切り替えられた場合に、充電によって当該バックアップ電源６０１に蓄えられた電力をバックアップ用電圧の電力として供給する。

【０１４６】

つまり、初期化スイッチ９０７を押下したまま電源スイッチ９０９をオフ状態に切り替える（すなわち、電源部９０１への外部電力の供給が停止する）ことによって、充電によってバックアップ電源６０１に蓄えられた電力をバックアップ用電圧の電力として供給することができる。これにより、バックアップ電源６０１からバックアップ用電圧の電力を主制御基板９２０に供給することができる。

【０１４７】

なお、バックアップ電源６０１の電気容量は、枠体（すなわち、外枠１０１、前ブロック１０２、中間ブロック１０３、および後ブロック１０４）から取り外した（より詳細には、中間ブロック１０３の基枠３０１から取り外した）遊技盤４００、あるいは、遊技盤４００を取り外した状態の枠体に対する検査や点検などを行うのに十分とされる期間（例えば、約１時間）に亘ってバックアップ用電圧の電力を出力可能な容量とされることが好ましい。また、バックアップ電源６０１の電気容量は、主制御基板９２０に対する不正防止等の観点から、大きすぎないようにすることが好ましく、例えば、６時間などの１日よりも短時間で、主制御基板９２０のＲＡＭ９２２が正常にはバックアップできなくなるようにすることが好ましい。

【０１４８】

また、バックアップ電源６０１の回路は、電源スイッチ９０９がオン状態である場合には、当該電源部９０１とバックアップ電源６０１との間の電源供給路が接地されるよう構成される。このため、電源スイッチ９０９がオン状態となっている間は、バックアップ電源６０１に残存する電力は当該接地によって消費（放電）される。よって、パチンコ機１００の停電状態が解消された場合（すなわち、パチンコ機１００の内部への電力の供給が開始された場合）、バックアップ電源６０１の残量は、放電によりゼロとなる。

【０１４９】

払出制御基板９３０は、主制御基板９２０からの指示に応じた払出装置５４０による遊技球の払い出し動作や遊技球貸出装置２９０の操作に応じた払出装置５４０による遊技球の貸し出し動作を制御する。払出制御基板９３０は、主制御基板９２０と同様に、ＣＰＵ（図示せず）、ＲＯＭ（図示せず）及びＲＡＭ（図示せず）を含む１チップマイコンとしてのＭＰＵ（図示せず）、タイマ回路（図示せず）、カウンタ回路（図示せず）、クロック発生回路（図示せず）、信号送受信回路（図示せず）等の各種回路が搭載されている。

【０１５０】

払出制御基板９３０は、他の装置と情報通信可能に接続する接続手段としての入出力ポートが搭載されており、例えば、主制御基板９２０及び中継装置９５０とは双方向の情報入出力通信が可能に接続され、開閉検出スイッチ１０８，１０９、貯留球スイッチ５９１、及び、払出計数スイッチ５９２とは、一方向のみの情報入力通信のみが可能に接続され、払出モータ５４２とは、一方向のみの情報出力通信のみが可能に接続されている。なお、払出制御基板９３０のＲＡＭは、主制御基板９２０のＲＡＭ９２２と同様に、停電状態において一定の期間にわたって内部データを維持可能とするバックアップ機能を有する構成としてもよいし、主制御基板９２０のＲＡＭ９２２とは異なり、停電状態において内部データを維持しない構成としてもよい。

【０１５１】

副制御基板９４０は、主制御基板９２０からの指示に基づいて、各種の演出装置や各種の発光装置や各種の音響装置等の動作を制御する。副制御基板９４０は、他の装置と情報通信可能に接続する接続手段としての入出力ポートが搭載されており、例えば、主制御基板９２０とは一方向のみの情報入力通信のみが可能に接続され、入力操作装置２６０と左入力操作装置８０１Ｌと右入力操作装置８０１Ｒとは双方向に情報通信可能に接続され、装飾図柄表示装置４７９等とは一方向の情報出力通信のみが可能に接続されている。

【０１５２】

遊技盤４００に取り付けられる各部品（以下において、便宜上「遊技盤側部品」とも称す）と、前ブロック１０２や中間ブロック１０３や後ブロック１０４などの遊技盤４００とは異なる部材に取り付けられる各部品（以下において、便宜上「他部材側部品」とも称す）との間には、遊技盤側部品と他部材側部品との間を電気的に接続したり、情報通信を可能に接続するためのコネクタ（例えば、コネクタＣ１～Ｃ３）が設けられている。

【０１５３】

例えば、図１０に示すように、主制御基板９２０またはバックアップ電源６０１と、電源監視基板９１０または電源・発射制御基板９００（より詳細には、電源部９０１および信号中継部９０３）との間には、コネクタＣ１が設けられている。

【０１５４】
なお、本実施形態のパチンコ機１００においては、電源監視基板９１０が枠体を構成する部品の一つである構成としたが、電源監視基板９１０が遊技盤４００の構成部品の一つである構成であってもよく、かかる構成においては、コネクタＣ１が、主制御基板９２０と電源監視基板９１０との間でなく、電源監視基板９１０と電源・発射制御基板９００との間に設けられる構成であってもよい。
【０１５５】
また、副制御基板９４０と、音響装置２８１，２８２、枠発光装置２７１～２７５、入力操作装置２６０、左入力操作装置８０１Ｌ、及び、右入力操作装置８０１Ｒとの間には、コネクタＣ２が設けられている。主制御基板９２０と払出制御基板９３０との間には、コネクタＣ３が設けられている。なお、各コネクタＣ１～Ｃ３は、必ずしも、１のコネクタから構成される必要はなく、コネクタＣ１～Ｃ３のうち少なくとも１のコネクタが、複数に分割されたコネクタによって構成されていてもよい。
【０１５６】
コネクタ（図１０に示す例では、コネクタＣ１～Ｃ３）は、メスコネクタ（図示せず）と、当該メスコネクタに対して着脱可能なオスコネクタ（図示せず）とにより構成される。本実施形態のパチンコ機１００においては、遊技盤側部品にメスコネクタが接続され、他部材側部品にオスコネクタが接続される。
【０１５７】
メスコネクタに対しオスコネクタを装着した状態においては、遊技盤側部品と他部材側部品とが電気的に接続されるとともに情報通信可能に接続される。一方、メスコネクタからオスコネクタを取り外した状態においては、遊技盤側部品と他部材側部品との間の電気的な接続および情報通信可能な接続が解除される。
【０１５８】
なお、遊技盤４００が中間ブロック１０３の基枠３０１（図３参照）から取り外される場合には、基本的に、オスコネクタがメスコネクタから取り外され、それによって、コネクタＣ１～Ｃ３などのコネクタによる遊技盤側部品と他部材側部品との間の接続（電気的な接続および情報通信可能な接続）が解除される。
【０１５９】
＜各種の制御処理＞
次に、主制御基板９２０によって実行される各種の制御処理について説明する。主制御基板９２０における制御処理は、大別すると、停電状態からの復帰に伴い起動されるメイン処理と、定期的に（本形態では２ｍｓ（ミリ秒）周期で）メイン処理に割込みをかけて実行されるタイマ割込み処理とで構成されている。
【０１６０】
まず、図１１を参照して、主制御基板９２０によって実行されるメイン処理について説明する。図１１は、主制御基板９２０のメイン処理（図１１においては「主制御メイン処理」と略記）を示すフローチャートである。
【０１６１】
主制御基板９２０のメイン処理において、まず、主制御基板９２０の立ち上げや各種の情報を初期設定するための一連の制御開始処理（プログラム開始処理Ｓ１００１～乱数初期設定処理Ｓ１０１９）が一度だけ実行され、その後は、割込みを禁止する割込み禁止処理Ｓ１０２０と、特別図柄に係る当選乱数初期値カウンタ（ＲＡＭ９２２の一部の領域）及び大当り図柄乱数初期値カウンタ（ＲＡＭ９２２の一部の領域）並びに普通図柄に係る当選乱数初期値カウンタ（ＲＡＭ９２２の一部の領域）の値を更新する乱数初期値更新処理Ｓ１０２１と、変動時間や変動パターン等を決定するための第１の変動種別カウンタ～第４の変動種別カウンタ（ＲＡＭ９２２の一部の領域）の値を更新する変動用カウンタ更新処理Ｓ１０２２と、割込みを許可する割込み許可処理Ｓ１０２３とが繰り返し実行される。なお、割込み許可処理Ｓ１０２３の前にタイマ割込みの要求が発生した場合には、割込み許可処理Ｓ１０２３の直後にタイマ割込み処理が実行される。

【０１６２】
一連の制御開始処理において、プログラムの実行を制御するスタックポインタ（ＲＡＭ９２２の一部の領域）に初期値を設定するプログラム開始処理Ｓ１００１と、割込みモードを設定する割込みモード設定処理Ｓ１００２と、払出制御基板９３０及び副制御基板９４０等が立ち上がるまで所定の時間だけ待機する立上待機処理Ｓ１００３とが実行される。
【０１６３】
立上待機処理Ｓ１００３の後に、電源・発射制御基板９００の背面設定スイッチ９０５からの設定信号の出力状態の判定処理Ｓ２００１が行われる。判定処理Ｓ２００１において、背面設定スイッチ９０５からの設定信号がオフ状態であると判定された場合には（Ｓ２００１：Ｎ）、電源・発射制御基板９００の初期化スイッチ９０７からの初期化信号の出力状態の判定処理Ｓ１００４、停電情報（ＲＡＭ９２２の一部の領域）の値の判定処理Ｓ１００５、保存情報の記憶状態の判定処理Ｓ１００７が行われ、これらの判定結果に基づいてＲＡＭ９２２の保存情報を消去するか否かが判定される。ここで、保存情報とは、停電前の遊技の状態に復帰させるために必要な情報であって、停電前に遊技の進行に応じて更新されていたＲＡＭ９２２の一部の領域に対応し、実行中の単位遊技に関するカウンタの値や、始動入賞によって格納されたカウンタの値等が例示される。
【０１６４】
保存情報の記憶状態は、次のように判定される。まず、ＲＡＭ９２２の所定の範囲の記憶領域に対するチェックサム値を算出して（チェックサム算出処理Ｓ１００６）、その現在のチェックサム値と前回の停電状態への移行に伴い停電監視処理Ｓ１２０２（図１２参照）において算出されたチェックサム値の２の補数であるＲＡＭ判定値との排他的論理和が「０」であるか否か（判定処理Ｓ１００７）が判定され、これにより、現在のチェックサム値と停電状態への移行時のチェックサム値とが同一であるか否かが判定される。
【０１６５】
初期化信号がオン状態である場合（Ｓ１００４：Ｙ）、停電情報が停電状態への移行時に保存情報を保存して終了したことを示す所定の停電値でない場合（Ｓ１００５：Ｎ）、又は、保存情報が正常に保持されていない場合（Ｓ１００７：Ｎ）には、ＲＡＭ９２２の保存情報を消去するＲＡＭクリア処理Ｓ１００８が実行される。保存情報が正常に保持されていると判断された後（Ｓ１００７：Ｙ）、又は、ＲＡＭクリア処理Ｓ１００８が実行された後には、主制御基板９２０に接続されている各種の装置を初期化するハードウェア初期化処理Ｓ１００９が実行される。
【０１６６】
ハードウェア初期化処理Ｓ１００９の後には、停電情報が停電値であるか否かの判定処理Ｓ１０１０が実行される。停電情報が停電値である場合（Ｓ１０１０：Ｎ）には、保持情報の復帰を含め各種の情報を初期設定するＲＡＭ復帰設定処理Ｓ１０１１と、その設定完了を示す復帰コマンドが設定される（復帰コマンド出力処理Ｓ１０１２）。ＲＡＭ復帰設定処理Ｓ１０１１における保持情報の復帰によって、前回の停電状態への移行直前の制御状態に主制御基板９２０の制御状態が復帰する。
【０１６７】
一方、停電情報が停電値でない場合（Ｓ１０１０：Ｙ）には、保持情報の復帰は行わずに各種の情報が初期設定され（ＲＡＭ初期設定処理Ｓ１０１３）、その設定完了を示す初期化コマンドが出力される（初期化コマンド出力処理Ｓ１０１４）。
【０１６８】
なお、ＲＡＭ復帰設定処理Ｓ１０１１及びＲＡＭ初期設定処理Ｓ１０１３において、停電情報は停電値と異なる所定の通電値に設定され、また、前回の停電状態への移行直前において不正検知エラー等の各種のエラー状態が発生していてもそれらのエラー状態は全て解除される。また、主制御基板９２０から払出制御基板９３０及び副制御基板９４０の双方に復帰コマンドか初期化コマンドのいずれかが出力され、復帰コマンド又は初期化コマンドを受信した払出制御基板９３０及び副制御基板９４０の各々においても所定の初期化処理が実行される。

【０１６９】
立上時の状況に応じたＲＡＭ９２２の初期設定（判定処理Ｓ１００４～初期化コマンド出力処理Ｓ１０１４）の後に、前回の停電状態への移行時に条件装置が作動していた場合には、特別遊技状態に復帰させるための準備が行われる（特別遊技状態復帰準備処理Ｓ１０１５）。具体的には、特別遊技状態復帰準備処理Ｓ１０１５においては、条件装置と役物連続作動装置の作動状態が判定され、停電状態時における遊技の状況に対応した処理が、副制御基板９４０において実行される。
【０１７０】
特別遊技状態復帰準備処理Ｓ１０１５の後には、時短状態フラグが設定されているか否かを判定することにより時短状態であるか非時短状態であるかが判定され（判定処理Ｓ１０１６）、時短状態である場合（Ｓ１０１６：Ｙ）には、時短コマンドが出力される（時短コマンド出力処理Ｓ１０１７）。一方、非時短状態である場合（Ｓ１０１６：Ｎ）には、非時短コマンドが出力される（非時短コマンド出力処理Ｓ１０１８）。その後、特別図柄に係る当選乱数カウンタ（ＲＡＭ９２２の一部の領域）の値が初期化される（乱数初期設定処理Ｓ１０１９）。
【０１７１】
一方、判定処理Ｓ２００１において、背面設定スイッチ９０５からの設定信号が、背面設定スイッチ９０５が所定のキーにより操作されていることを示すオン状態であると判定された場合（Ｓ２００１：Ｙ）、ＲＡＭ９２２の実質的に全領域の情報を消去するＲＡＭクリア処理Ｓ２００２が実行される。具体的には、ＲＡＭクリア処理Ｓ２００２においては、ＲＡＭ９２２に格納されている設定対応情報を除く実質的にすべての領域の情報が消去される。
【０１７２】
なお、設定対応情報は、予め定めた複数段階（本実施形態においては、９種類）の遊技態様の各々に対応する情報であり、設定中の遊技態様に対応する設定態様情報がＲＡＭ９２２に格納されている。よって、ＲＡＭクリア処理Ｓ２００２により、主制御基板９２０のＲＡＭ９２２における設定対応情報の記憶領域を除く実質的にすべての領域の情報が消去され、設定変更を許可する状態となる。
【０１７３】
設定変更を許可する状態となると、ＲＡＭ９２２に格納されている設定対応情報に対応する遊技態様を識別する設定表示信号が設定表示装置９０６に出力される。設定表示装置９０６は、主制御基板９２０から受信した設定表示信号に対応する設定表示情報を表示する。つまり、設定表示装置９０６には、ＲＡＭ９２２に格納されている設定対応情報に対応する設定表示情報が表示される。
【０１７４】
次いで、背面設定スイッチ９０５からの設定信号がオフ状態となるまで遊技態様の設定を変更する設定変更処理Ｓ２００３が実行される。なお、背面設定スイッチ９０５からの設定信号は、背面設定スイッチ９０５が所定のキーにより操作されていない状態においてオフ状態となる。
【０１７５】
遊技態様の設定変更は、背面設定スイッチ９０５が所定のキーにより操作された状態において初期化スイッチ９０７を押下することによって行われる。具体的に、当該状態において、主制御基板９２０が初期化スイッチ９０７の押下に基づく初期化信号を受信する毎に、設定対応情報が順次変更される。具体的には、予め定められた９種類の遊技態様を循環的に選択する順序（例えば、・・・→Ｔ１→Ｔ２→Ｔ３→Ｍ１→Ｍ２→Ｍ３→Ｂ１→Ｂ２→Ｂ３→Ｔ１→Ｔ２→・・・）が予め決められており、選択される遊技態様は、初期化スイッチ９０７が押下される毎に当該順序に従って順次変更される。
【０１７６】
当該変更が行われる毎に選択中の遊技態様に対応する値が設定対応情報としてＲＡＭ９２２に格納される。ＲＡＭ９２２に格納される設定対応情報が変更される毎に、当該設定対

応情報に対応する設定表示信号が設定表示装置９０６に出力され、変更後の設定対応情報に対応する設定表示情報が設定表示装置９０６に表示される。

【０１７７】

よって、遊技場の管理者等の設定変更者は、背面設定スイッチ９０５が所定のキーにより操作された状態において、本パチンコ機１００に対して設定したい遊技態様を選択されるまで初期化スイッチ９０７の押下を繰り返した後、中始動入賞装置４３１に遊技球を入賞させることで、遊技態様の選択を完了させることができる。よって、設定変更処理Ｓ２００３は、初期化スイッチ９０７の押下による遊技態様の選択後に、中始動入賞装置４３１に遊技球が入賞されたことで終了する。

【０１７８】

背面設定スイッチ９０５からの設定信号がオフ状態となった場合（Ｓ２００４：Ｙ）、遊技態様の設定に係る情報（すなわち、設定対応情報）を除く各種の情報を新たにＲＡＭ９２２に初期設定するＲＡＭ変更設定処理Ｓ２００５が実行される。これにより、実質的に主制御基板９２０の立ち上げが終了し、ＲＡＭ９２２に格納された設定対応情報に対応する遊技態様で遊技が進行することが確定する。

【０１７９】

ＲＡＭ変更設定処理Ｓ２００５の後、ＲＡＭ９２２の設定完了を示す設定済コマンドを払出制御基板９３０に出力する設定済コマンド出力処理Ｓ２００６が実行される。払出制御基板９３０は、主制御基板９２０が出力した設定済コマンドを受信したことにより、主制御基板９２０が通常の遊技処理に移行することを認識できると共に、いずれの遊技態様で動作するかを認識できる。設定済コマンド出力処理Ｓ２００６の後は、特別遊技状態復帰準備処理Ｓ１０１５以降の処理が実行される。

【０１８０】

次に、図１２を参照して、主制御基板９２０によって実行されるタイマ割込み処理について説明する。図１２は、主制御基板９２０によって実行されるタイマ割込み処理（図中では「主制御割込み処理」と略記）を示したフローチャートである。

【０１８１】

主制御基板９２０のタイマ割込み処理では、まず、タイマ割込みを開始させるための割込み開始処理Ｓ１２０１が実行される。具体的には、割込み制御レジスタに所定の値が設定される。これにより、本タイマ割込み以外の割込みが禁止される。その後に、パチンコ機１００の遊技の進行制御や各種センサの監視等といった実質的な制御に係る停電監視処理Ｓ１２０２～外部情報出力処理Ｓ１２２１が順次に実行される。但し、各種の不正の検知に基づいて遊技進行が停止されている場合（Ｓ１２０７：Ｙ）には、制御信号出力処理Ｓ１２０８～外部情報出力処理Ｓ１２２１は実行されない。最後に、次回のタイマ割込みを許可する割込み許可処理Ｓ１２２２が実行されて、今回のタイマ割込み処理が終了する。以下において、各種の主要な処理について個別に説明する。

【０１８２】

停電監視処理Ｓ１２０２においては、電源監視基板９１０の電源監視部９１１から出力されている停電信号の出力状態に基づいて停電情報（ＲＡＭ９２２の一部の領域）の値が更新される。具体的には停電信号の出力状態が３度に亘り確認され、３度ともオン状態が検出された場合に停電状態であると判定される。この判定において停電状態であると判定されなかった場合には、停電情報は通電値に維持される。

【０１８３】

一方、停電監視処理Ｓ１２０２において停電状態であると判定された場合には、以下の処理が実行される。まず、停電情報の値がＲＡＭ復帰設定処理Ｓ１０１１又はＲＡＭ初期設定処理Ｓ１０１３（図１１参照）において設定された通電値から所定の停電値に変更される。また、ＲＡＭ９２２の所定の範囲の記憶領域に対するチェックサム値を算出し、そのチェックサム値の２の補数をＲＡＭ判定値として設定する。これにより、パチンコ機１００は、遊技の進行や各種センサの監視等といった実質的な制御を行わない無限ループに入り、ＲＡＭ判定値が設定された後のＲＡＭ９２２の状態がバックアップ電力に基づいて保

持される。なお、停電信号の出力状態が３度に亘り確認されるために、停電信号の受信を初めて検知してから、タイマ割込みの各処理は２回に亘り実行される。

【０１８４】

乱数更新処理Ｓ１２０３においては、特別図柄に係る当選乱数カウンタ、大当り図柄乱数カウンタ、停止パターン選択カウンタ及び普通図柄に係る当選乱数カウンタが更新される。具体的には、特別図柄に係る当選乱数カウンタの値が、規定最大値（例えば、「５７６」）と異なる値である場合には、現在値より「１」だけ大きい値に変更され、特別図柄に係る当選乱数カウンタの値が規定最大値である場合には、規定最小値（「０」）に変更される。但し、変更後の値が特別図柄に係る当選乱数カウンタに対する循環初期値と同一の値となる場合には、特別図柄に係る当選乱数カウンタの値が、特別図柄に係る当選乱数初期値カウンタと同一の値に設定され、また、循環初期値も当選乱数初期値カウンタと同一の値に設定される。

【０１８５】

大当り図柄乱数カウンタ、停止パターン選択カウンタ及び普通図柄に係る当選乱数カウンタについても、特別図柄に係る当選乱数カウンタの場合と同様にして更新される。ただし、各カウンタの規定最大値と規定最小値とにより定められる更新範囲としては各カウンタに固有の値が設定され、複数のカウンタが非同期で更新される構成とされ、各カウンタの循環初期値には各カウンタに固有の初期値カウンタが参照される。例えば、特別図柄に係る当選乱数カウンタと特別図柄に係る当選乱数初期値カウンタとは値の範囲が同一であり、大当り図柄乱数カウンタと大当り図柄乱数初期値カウンタとは値の範囲が同一であり、普通図柄に係る当選乱数カウンタと普通図柄に係る当選乱数初期値カウンタとは値の範囲が同一である。

【０１８６】

乱数初期値更新処理Ｓ１２０４においては、特別図柄に係る当選乱数初期値カウンタ、大当り図柄乱数初期値カウンタ及び普通図柄に係る当選乱数初期値カウンタが更新される。具体的には、特別図柄に係る当選乱数初期値カウンタの値が規定最大値（例えば、「５７６」）と異なる値である場合には、現在値より「１」だけ大きい値に変更され、特別図柄に係る当選乱数初期値カウンタの値が規定最大値である場合には、規定最小値（「０」）に変更される。特別図柄に係る図柄乱数初期値カウンタ及び普通図柄に係る当選乱数初期値カウンタについても、規定最大値や規定最小値がそれらのカウンタに固有の値であること以外は、特別図柄に係る当選乱数初期値カウンタの場合と同様にして更新される。

【０１８７】

変動用カウンタ更新処理Ｓ１２０５においては、変動時間や変動パターン等を決定するための第１の変動種別カウンタ～第４の変動種別カウンタの値が更新される。具体的には、第１の変動種別カウンタの値が規定最大値（例えば、「１８７」）と異なる値である場合には、現在値より「１」だけ大きい値に変更され、第１の変動種別カウンタの値が規定最大値である場合には、規定最小値（「０」）に変更される。第２の変動種別カウンタ～第４の変動種別カウンタについても、規定最大値や規定最小値がそれらのカウンタに固有の値であること以外は、第１の変動種別カウンタの場合と同様にして更新される。

【０１８８】

なお、特別図柄及び普通図柄に係る各当選乱数カウンタ、大当り図柄乱数カウンタ、停止パターン選択カウンタ並びに各変動種別カウンタは、必ずしも上記構成とする必要はなく、上記カウンタの少なくとも一部を他の構成としても良く、例えば、初期値カウンタを利用しないで一定の初期値から更新する構成としてもよいし、プログラムを利用しないで乱数生成用ＩＣにより構成して必要に応じて値を参照する構成としてもよい。

【０１８９】

遊技停止判定処理Ｓ１２０６においては、不正検知情報が不正検知値である場合には、遊技停止値に更新されると共に、遊技進行を停止させるための各種の情報が設定される。一方、不正検知情報が不正検知値でない場合や既に遊技停止値である場合には、遊技進行を停止させるための各処理は実行されずに遊技停止判定処理Ｓ１２０６は終了する。なお、

不正検知情報は、不正検知処理Ｓ１２１１において各種の不正の発生が検知された場合に不正検知値に設定される。また、判定処理Ｓ１２０７においては、不正検知情報が遊技停止値であるか否かによって遊技停止中であるか否かが判定される。

【０１９０】

制御信号出力処理Ｓ１２０８においては、出力バッファに格納された制御データに基づいて、第１の特別図柄に係る特別図柄表示装置４７１、第２の特別図柄に係る特別図柄表示装置４７２及び普通図柄に係る普通図柄表示装置４７３等の各種の報知装置を制御する信号が出力される。また、出力バッファに格納された制御データに基づいて、球送りソレノイド３３２、発射ソレノイド３３４、右進入規制ソレノイド４６２、下進入規制ソレノイド４６３、上進入規制モータ４６４、振分ソレノイド４６５等の各種のアクチュエータを制御する信号が出力される。

【０１９１】

スイッチ読込処理Ｓ１２０９においては、中始動入賞スイッチ４４１Ａ，４４１Ｂ、右始動入賞スイッチ４４２、下大入賞スイッチ４４３、上大入賞スイッチ４４４、役連作動スイッチ４４５、始動スイッチ４４６、非特定通路スイッチ４４７、特定通路スイッチ４４８、及び、一般入賞スイッチ４４９Ａ，４４９Ｂの各々からの信号状態が読み込まれて、各種のスイッチによる遊技球の検出状態の変化が検知される。

【０１９２】

具体的には、スイッチ読込処理Ｓ１２０９において、各種のスイッチからの信号状態が所定の時間間隔を隔てて２度に亘り入力バッファ（ＲＡＭ９２２の一部の領域）に読み込まれ、各種のスイッチからの信号ごとに、１回目に読み込まれた信号状態（以下において「第１の信号状態」と略記する）と、２回目に読み込まれた信号状態（以下において「第２の信号状態」と略記する）と、前回のタイマ割込みで検知された検出状態（以下において「前回の検出状態」と略記する）とに基づいて、各種のスイッチの検出状態の変化が検知される。そして、各スイッチに対して、前回の検出状態がオフ状態である場合において、第１の信号状態がオン状態であり、第２の信号状態がオン状態である場合には、オン状態移行と判断されて、スイッチの種類に応じた検出フラグ（ＲＡＭ９２２の一部の領域）が設定される。なお、停電監視処理Ｓ１２０２で説明したように、電源供給が停止したとしても、タイマ割込みの各処理が２回に亘り実行されるために、電源供給が停止した直後に各種のスイッチのオン状態が開始された場合であっても各種のスイッチの検出フラグを正確に設定することができる。

【０１９３】

タイマ更新処理Ｓ１２１０においては、特別図柄及び普通図柄の変動表示、各遊技状態の制御、及び、不正監視等に使用される各種のタイマ（ＲＡＭ９２２の所定の領域）が更新される。

【０１９４】

不正検知処理Ｓ１２１１においては、各種の入賞装置に強制的に遊技球を進入させたり、各種の入賞装置を強制的に作動させたりするような不正行為が検知される。具体的には、右始動入賞装置４３２、下大入賞装置４３３及び上大入賞装置４３４の強制的な進入許容姿勢への移動、加振による下大入賞装置４３３の特定通路への遊技球の誘導、電波による右始動入賞装置４３２、下大入賞装置４３３及び上大入賞装置４３４の強制的な誤作動の誘発、磁気吸着による各種の入賞装置への遊技球の誘導、上側中始動入賞装置４３１Ａ、下側中始動入賞装置４３１Ｂ、右始動入賞装置４３２、下大入賞装置４３３及び上大入賞装置４３４への異常なタイミングでの遊技球の誘導等の不正行為が行われた可能性の高い状況の発生を検知する。

【０１９５】

入賞検知応答処理Ｓ１２１２においては、遊技盤４００に設けられた各種のスイッチによる遊技球の検出に基づく制御が実行される。具体的には、上側中始動入賞スイッチ４４１Ａ（図１０参照）及び下側中始動入賞スイッチ４４１Ｂ（図１０参照）による遊技球の検出に基づいて、中始動入賞スイッチ検出フラグが設定されている場合には、中始動入賞カ

ウンタ（ＲＡＭ９２２の所定の領域）及び第１払出カウンタ（ＲＡＭ９２２の所定の領域）が更新される。また、右始動入賞スイッチ４４２（図１０参照）による遊技球の検出に基づいて右始動入賞スイッチ検出フラグが設定されている場合には、第１払出カウンタが更新される。また、下大入賞スイッチ４４３（図１０参照）による遊技球の検出に基づいて下大入賞スイッチ検出フラグが設定されている場合や、上大入賞スイッチ４４４（図１０参照）による遊技球の検出に基づいて上大入賞スイッチ検出フラグが設定されている場合には、大入賞カウンタ（ＲＡＭ９２２の所定の領域）及び第２払出カウンタ（ＲＡＭ９２２の所定の領域）が更新される。

【０１９６】

発射制御処理Ｓ１２１３においては、発射装置３３０による遊技球の発射を制御するための発射関連情報が更新される。具体的には、球送り機構３３１を駆動する球送りソレノイド３３２の作動フラグ及び発射機構３３３を駆動する発射ソレノイド３３４の作動フラグが更新される。

【０１９７】

入力信号監視処理Ｓ１２１４においては、払出制御基板９３０を介した開閉検出スイッチ１０８（図１０参照）からの信号の出力状態に基づいて、外枠１０１（図１及び図２参照）に対して中間ブロック１０３（図１及び図２参照）が閉鎖されているか否かが検知される。また、払出制御基板９３０（図１０参照）を介した開閉検出スイッチ１０９からの信号の出力状態に基づいて、中間ブロック１０３（図２及び図３参照）に対して前ブロック１０２（図２及び図３参照）が閉鎖されているか否かが検知される。

【０１９８】

払出状態監視処理Ｓ１２１５においては、払出制御基板９３０から出力される払出制御状態を示す情報が監視され、必要に応じて、払出制御状態に応じた各種の払出状態コマンドが設定される。なお、払出状態コマンドを受信した副制御基板９４０は、払出状態コマンドの種類に応じた報知を装飾図柄表示装置４７９、左上音響装置２８１及び右上音響装置２８２等に実行させる。

【０１９９】

払出信号出力処理Ｓ１２１６においては、必要に応じて、第１払出カウンタ及び第２払出カウンタの値に基づいて各種の賞球コマンドを設定し、払出制御基板９３０に出力する。なお、第１払出カウンタ及び第２払出カウンタは、賞球コマンドの設定に応じて更新される。例えば、第１払出カウンタは、１回の入賞に相当する遊技球が検出される毎に１ずつ加算され、その入賞に基づく賞球コマンドが設定される毎に１ずつ減算される。払出制御基板９３０では、その入賞に対応する数（例えば、３個）の遊技球を払い出す制御を実行する毎に（詳細には、払い出しが完了する少し前に）、主制御基板９２０に賞球コマンドを要求し、賞球の払い出しが継続している状況においては、主制御基板９２０から更なる賞球コマンドが出力される。第２払出カウンタは、第１払出カウンタとは賞球数が異なる入賞（例えば、１３個）に対応して更新されるカウンタであり、第２払出カウンタの値に基づく賞球コマンドを払出制御基板９３０が受信した場合には、払出制御基板９３０は、その賞球コマンドに対応した数分の遊技球を払い出す制御を実行する。

【０２００】

特別図柄関連処理Ｓ１２１７においては、第１特別図柄に係る単位遊技の権利の保留制御及び第１特別図柄に係る単位遊技の制御が実行される。具体的には、第１特別図柄に係る単位遊技の権利の保留制御において、第１特別図柄に係る特別図柄保留表示装置４７６の動作制御が実行される。また、第１特別図柄に係る単位遊技の制御において、第１特別図柄に係る特別図柄表示装置４７１の動作制御が実行され、第１特別図柄抽選において大当りに当選した場合には、下大入賞装置４３３及び上大入賞装置４３４の動作制御が更に実行される。

【０２０１】

また、特別図柄関連処理Ｓ１２１７においては、第２特別図柄に係る単位遊技の権利の保留制御及び第２特別図柄に係る単位遊技の制御が実行される。具体的には、第２特別図柄

に係る単位遊技の権利の保留制御において、第２特別図柄に係る特別図柄保留表示装置４７７の動作制御が実行される。また、第２特別図柄に係る単位遊技の制御において、第２特別図柄に係る特別図柄表示装置４７２の動作制御が実行され、第２特別図柄抽選において大当りに当選した場合には、下大入賞装置４３３及び上大入賞装置４３４の動作制御が更に実行される。

【０２０２】

普通図柄関連処理Ｓ１２１８においては、普通図柄に係る単位遊技の権利の保留制御並びに普通図柄に係る単位遊技の制御が実行される。具体的には、普通図柄に係る単位遊技の権利の保留制御において、普通図柄保留表示装置４７８の動作制御が実行される。また、普通図柄に係る単位遊技の制御において、普通図柄に係る普通図柄表示装置４７３の動作制御が実行され、普通図柄抽選に当選した場合には更に右始動入賞装置４３２の動作制御が実行される。

【０２０３】

表示制御処理Ｓ１２１９においては、特別図柄関連処理Ｓ１２１７における第１特別図柄に係る特別図柄表示装置４７１、第２特別図柄に係る特別図柄表示装置４７２、第１特別図柄に係る特別図柄保留表示装置４７６及び第２特別図柄に係る特別図柄保留表示装置４７７等の動作を制御するために更新される各種の情報に基づいて、それらの装置を具体的に作動させるための出力データが合成される。合成された出力データは、次回のタイマ割込みに基づく制御信号出力処理Ｓ１２０８において各装置に出力される。

【０２０４】

モータ制御処理Ｓ１２２０においては、各種のモータの動作制御が実行される。外部情報出力処理Ｓ１２２１においては、パチンコ機１００に電気的に接続されるデータ表示装置（図示せず）や管理装置（図示せず）等の外部装置に出力する出力データが設定される。

【０２０５】

＜複数の可動部材による演出＞

次に、特典領域４０９Ｖ（図７参照）へ遊技球を進入させることが可能な場合に実行される複数の可動部材による演出について、図１３を参照して説明する。図１３は、左可動部材１０と右可動部材２０との動作を示す遊技盤４００の正面図である。

【０２０６】

特典領域４０９Ｖへ遊技球を進入させることが可能な場合には、左可動部材１０と右可動部材２０との２つ（複数）の可動部材を用いた演出が実行される。左可動部材１０と右可動部材２０とは、それらが離間して配置された姿勢（離間姿勢：図１３中の一点鎖線）から、離間姿勢に比べて近接した姿勢（近接姿勢：図１３中の実線）に変化する動作を行う構成としている。また、左可動部材１０と右可動部材２０とは、それらを近接姿勢とした場合に、遊技領域４０９へ遊技球が流下する入口部分４０９Ｅから特典領域４０９Ｖへ向かう方向側へ連続する配置（特典領域指示配置）をとる構成としている。これにより、別箇所に配置された左可動部材１０や右可動部材２０の姿勢を変化させることによって、この演出の発生を遊技者に気づかせ易くできる。また、連続して配置された左可動部材１０と右可動部材２０との全体によって、入口部分４０９Ｅから特典領域４０９Ｖへ向かう方向側に、遊技者の注意を引くことが可能になる。

【０２０７】

遊技盤４００には、その左方側において、左可動部材１０が、一点鎖線で示す離間姿勢と実線で示す近接姿勢との間で姿勢を変化させる移動が可能に設けられる。また、左可動部材１０より右側において、右可動部材２０が、離間姿勢と近接姿勢との間で姿勢を変化させる移動が可能に設けられる。なお、左可動部材１０や右可動部材２０は、遊技盤４００に設けられる構成に限らず、遊技盤４００が取り付けられる中間ブロック１０３（図１及び図３参照）に設けられる構成や、中間ブロック１０３の前側に配置される前ブロック１０２（図１及び図３参照）に設けられる構成としてもよい。

【０２０８】

具体的には、左可動部材１０と右可動部材２０とは、左可動部材１０の入口部分４０９Ｅ

とは反対側の端部と、右可動部材２０における特典領域４０９Ｖとは反対側の端部とが近接し、全体として入口部分４０９Ｅの近傍から特典領域４０９Ｖの近傍へ向けて連続する形状をなすように配置される。このため、入口部分４０９Ｅから特典領域４０９Ｖへ向かう方向側であって連続した形状が指す方向側に位置する特典領域４０９Ｖや、その特典領域４０９Ｖの形成された上大入賞装置４３４に、遊技者の注意を引くことが可能になる。なお、左可動部材１０と右可動部材２０とは、近接姿勢において、それらが一体物として遊技者に認識させ得る程度に接近しているが僅かに離間した状態となる構成としてもよいし、当接した状態となる構成としてもよい。また、特典領域４０９Ｖへ遊技球を進入させることが可能な場合に実行される演出において、左可動部材１０と右可動部材２０との２つの可動部材を用いる構成に限らず、３つ以上の可動部材を用い、各可動部材を他の少なくとも１つの可動部材と近接させる構成としてもよい。

【０２０９】

また、左可動部材１０は、遊技盤４００の中央側から、中央構造体４２０の左側を通して遊技球を流下させる左流下領域４０９Ｌ（所定の第１領域）における入口部分４０９Ｅの近傍の領域の背後に亘る範囲に配置される。右可動部材２０は、遊技盤４００の中央側から、中央構造体４２０の右側を通して遊技球を流下させる右流下領域４０９Ｒ（所定の第２領域）における特典領域４０９Ｖの近傍の領域の背後に亘る範囲に配置される。この配置において、左可動部材１０と右可動部材２０とは、全体として、遊技盤４００の中央側における遊技球の流下できない領域を跨いで、遊技球が流下可能な２つの領域を繋ぐように位置する。このため、左可動部材１０と右可動部材２０との大部分が遊技球の流下できない領域に配置されていても、それらの全体が遊技球の流下に関すること、例えば、入口部分４０９Ｅから遊技領域４０９に進入させる遊技球を特典領域４０９Ｖに進入させるべきであることや、特典領域４０９Ｖの設けられた左流下領域４０９Ｌに流下させるべきことを遊技者に想起させ易くすることが可能になる。なお、左可動部材１０は、左流下領域４０９Ｌの背後まで延びるが入口部分４０９Ｅの背後までは至らない構成としたが、この構成に限らず、入口部分４０９Ｅの背後に至る構成としてもよいし、左流下領域４０９Ｌの背後まで至らない構成としてもよい。同様に、右可動部材２０は、右流下領域４０９Ｒまで延びるが特典領域４０９Ｖの背後までは至らない構成としたが、この構成に限らず、特典領域４０９Ｖの背後に至る構成としてもよいし、右流下領域４０９Ｒの背後まで至らない構成としてもよい。

【０２１０】

また、左可動部材１０は、外形が概ね細長い長方形（例えば、長辺が短辺よりも２倍以上長い長方形）の形状（以下、単に、長方形状と称す）に形成され、その長手方向を入口部分４０９Ｅの近傍に向けて配置される。詳細には、左可動部材１０は、その上側の長辺に対する入口部分４０９Ｅ側への延長線と、その下側の長辺に対する入口部分４０９Ｅ側への延長線との間に、入口部分４０９Ｅが位置するように配置される。このため、この左可動部材１０の長手方向の先にある入口部分４０９Ｅを遊技者に意識させ易くすることが可能になる。また、左可動部材１０は、その上側の長辺に対する特典領域４０９Ｖ側への延長線と、その下側の長辺に対する特典領域４０９Ｖ側への延長線との間に、特典領域４０９Ｖの少なくとも一部（例えば、特典領域４０９Ｖの入口）が位置するように配置される。このため、この左可動部材１０は、単独でも、その長手方向の先に位置する特典領域４０９Ｖや、特典領域４０９Ｖを内部に設けた上大入賞装置４３４に、遊技者の注意を引くことが可能になる。なお、左可動部材１０は、その外形が長方形状である構成に限らず、遊技領域４０９の中央側や入口部分４０９Ｅに向けて先細る台形状や三角形状である構成としてもよい。

【０２１１】

また、右可動部材２０は、長方形状の左可動部材１０と同様に、外形が概ね細長い長方形の形状に形成され、その長手方向を特典領域４０９Ｖの近傍に向けて配置されている。詳細には、右可動部材２０は、その上側の長辺に対する特典領域４０９Ｖ側への延長線とその下側の長辺に対する特典領域４０９Ｖ側への延長線との間に、特典領域４０９Ｖの形成

された上大入賞装置４３４の一部（例えば、上大入賞装置４３４の入口に設けられる上進入規制機構４５４）が位置するように配置される。このため、この右可動部材２０の長手方向の先にある上大入賞装置４３４やその内部に形成された特典領域４０９Ｖを遊技者に意識させ易くすることが可能になる。なお、右可動部材２０は、その外形が長方形状である構成に限らず、その短手方向の幅が遊技領域４０９の中央側や特典領域４０９Ｖに向けて先細る台形状や三角形状である構成としてもよい。

【０２１２】

また、長方形状の左可動部材１０と長方形状の右可動部材２０とは、それらの長手方向が入口部分４０９Ｅの近傍から特典領域４０９Ｖの近傍に向かう方向と同一の方向を向くように配置される。このため、左可動部材１０と右可動部材２０とが連続する方向側が、それらの長手方向の指す一方向であると、遊技者に認識させ易くすることができ、特典領域４０９Ｖやそれが形成された上大入賞装置４３４に、遊技者の注意を引き易くすることが可能になる。

【０２１３】

また、長方形状の左可動部材１０と長方形状の右可動部材２０とは、折れ線形状をなすように配置されている。詳細には、左可動部材１０と右可動部材２０とは、全体として、左可動部材１０の下側の長辺に対する延長線と、右可動部材２０の上側の長辺に対する延長線との間に、入口部分４０９Ｅのと、特典領域４０９Ｖの形成された上大入賞装置４３４の概ね全体が位置するように配置される。このため、左可動部材１０と右可動部材２０とが連続する方向側において、それらの各幅（短手方向の長さ）よりも広い範囲に、遊技者の注意を引くことが可能になる。よって、特典領域４０９Ｖのみならず、特典領域４０９Ｖが形成された上大入賞装置４３４の動作（上進入規制機構４５４の開閉動作）や上大入賞装置４３４に進入する又は進入した遊技球の挙動にも、遊技者に注目させ易くすることが可能になる。なお、左可動部材１０と右可動部材２０とは、全体として折れ線形状をなす構成に限らず、例えば、全体として直線形状をなす構成や、全体として入口部分４０９Ｅ又は特典領域４０９Ｖの形成側に向かって先細る形状をなす構成や、全体として遊技盤４００の中央側から入口部分４０９Ｅ及び特典領域４０９Ｖの形成側に向かって先細る構成や、入口部分４０９Ｅの形成側及び特典領域４０９Ｖの形成側から遊技盤４００の中央側に向かって先細る構成としてもよい。

【０２１４】

特典領域４０９Ｖは、遊技球が流下可能な遊技領域４０９のうち通常遊技状態において遊技球を流下させる左流下領域４０９Ｌ（所定の第１領域）とは別に設けられる右流下領域４０９Ｒ（所定の第２領域）に形成され、特典領域４０９Ｖには、右流下領域４０９Ｒに遊技球を流下させることによって遊技球を入球させることが可能な構成とする。また、遊技盤４００において、入口部分４０９Ｅは、内レール４０３の上側の先端において戻り球防止機構４０４が設けられた左上側に形成される。

【０２１５】

具体的には、遊技盤４００には、遊技領域４０９として左流下領域４０９Ｌと右流下領域４０９Ｒとが設けられ、特典領域４０９Ｖは、右流下領域４０９Ｒに形成される。左流下領域４０９Ｌと右流下領域４０９Ｒとのいずれに遊技球を流下させるかは、遊技者による遊技球の発射操作、例えば、遊技球の発射強度の調整によって切り替え可能である。遊技者は、通常遊技状態においては、左流下領域４０９Ｌに遊技球を流下させ、通常遊技状態において後述する所定の条件を満たし、特典領域４０９Ｖへ遊技球を進入させることが可能な場合には、右流下領域４０９Ｒに遊技球を流下させる。詳細には、上大入賞装置４３４に遊技球が進入可能であり、かつ、振分機構４３７が誘導姿勢をとる特典入球可能状態では、右流下領域４０９Ｒに遊技球を流下させる。なお、特典領域４０９Ｖを右流下領域４０９Ｒに設け、通常遊技状態において左流下領域４０９Ｌに、特典入球可能状態において、右流下領域４０９Ｒに遊技球を流下させる構成に限らず、特典領域４０９Ｖを左流下領域４０９Ｌに設け、通常遊技状態において右流下領域４０９Ｒに、特典入球可能状態において左流下領域４０９Ｌに遊技球を流下させる構成としてもよい。また、遊技領域４０

９を左右側に分けて、遊技者による遊技球の発射操作によって打ち分けが可能な２つの流下領域（左流下領域４０９Ｌ及び右流下領域４０９Ｒ）を設ける構成に限らず、打ち分けが可能な２つの流下領域を、例えば、遊技領域４０９の上側と下側とに分けて設けたり、遊技領域４０９の左上側と右下側に分けて設けたりする構成としてもよい。また、遊技領域４０９を遊技者による遊技球の発射操作によって打ち分けが可能な２つの流下領域に分ける構成に限らず、３つ以上の流下領域に分ける構成としてもよい。

【０２１６】

また、特典領域４０９Ｖは、遊技盤４００の左上側に形成される入口部分４０９Ｅに対して、遊技盤４００の中央側を挟んで対角側に位置する遊技領域４０９の右下側に設けられる。なお、特典領域４０９Ｖは、遊技盤４００の右下側に設けられる構成に限らず、入口部分４０９Ｅの水平方向の右側（遊技盤４００の右上側）等の他の箇所に設けられる構成としてもよい。

【０２１７】

長方形状の左可動部材１０は、離間姿勢において、その長辺方向が左流下領域４０９Ｌの上側部分に沿って上下方向に向くように配置され、長方形状の右可動部材２０は、離間姿勢において、その長辺方向が右流下領域４０９Ｒの上側部分に沿って上下方向を向くように配置される。なお、左可動部材１０と右可動部材２０とは、離間姿勢において、それらの長手方向が上下方向に向くように配置される構成に限らず、例えば、それらの長手方向が左右方向に向くように配置される構成や、それらの一方の長手方向が上下方向に向き、他方の長手方向が左右方向に向くように配置される構成としてもよい。更に、左可動部材１０と右可動部材２０とは、それらの長手方向が斜め方向に向くように配置される構成としてもよい。

【０２１８】

長方形状の左可動部材１０は、遊技盤４００の左方側であって入口部分４０９Ｅの近傍を中心として、回転による移動が可能に支持される。このため、左可動部材１０を離間姿勢から近接姿勢へ変化させる際に、回転中心から離れた一端側の部分（以下において、可動側端部とも称す）を右可動部材２０に近づけるように右上側に移動させることができる。また、長方形状の右可動部材２０は、遊技盤４００の右方側であって特典領域４０９Ｖの近傍を中心として、回転による移動が可能に支持される。このため、右可動部材２０を離間姿勢から近接姿勢へ変化させる際に、可動側端部を左可動部材１０に近づけるように左下側に移動させることができる。なお、左可動部材１０や右可動部材２０は、回転によって、離間姿勢をとる配置と近接姿勢をとる配置との間の移動が可能に支持された構成に限らず、回転移動に代えて又は加えてスライド移動（傾きを変化させない直線的や曲線的な移動）により移動が可能な構成としてもよい。

【０２１９】

長方形状の左可動部材１０は、上側部分が入口部分４０９Ｅの近傍の背後に重なって配置され、下側部分が上側中始動入賞装置４３１Ａの近傍に遊技球を誘導する中央構造体４２０に形成されたワープ通路４２１よりも下側に位置するように配置される。上側中始動入賞装置４３１Ａの上方側には、遊技球を転動させつつ、一部の遊技球を上側中始動入賞装置４３１Ａに進入させることが可能な上ステージ４２６が設けられ、ワープ通路４２１は、中央構造体４２０の左側に設けられる入口から上ステージ４２６に遊技球を案内する通路によって構成される。

【０２２０】

また、長方形状の左可動部材１０は、入口部分４０９Ｅの近傍の背後から、下側中始動入賞装置４３１Ｂの近傍に遊技球を誘導する誘導通路４２２の背後に亘って配置される。この誘導通路４２２は、左流下領域４０９Ｌの一部であって中央構造体４２０の左下側を経由して、下側中始動入賞装置４３１Ｂに向かう遊技球の通路部分によって構成される。

【０２２１】

ここで、上側中始動入賞装置４３１Ａや下側中始動入賞装置４３１Ｂは、遊技球の入球によって識別情報の変動表示の契機を与える装置であり、通常遊技状態において、遊技者は

、この上側中始動入賞装置４３１Ａや下側中始動入賞装置４３１Ｂへ遊技球を入球させることを目指して、左流下領域４０９Ｌに遊技球を流下させる。左可動部材１０がワープ通路４２１や誘導通路４２２の背後まで至る長さに設定した場合、左可動部材１０の可動側端部を、ワープ通路４２１や誘導通路４２２を横断するように、また、上側中始動入賞装置４３１Ａや下側中始動入賞装置４３１Ｂの近傍を通過するように移動させることが可能になる。これにより、遊技者は、通常遊技状態において主たる演出を実行する装飾図柄表示装置４７９ではなく、上側中始動入賞装置４３１Ａや下側中始動入賞装置４３１Ｂに向かって流下する遊技球の挙動に注目していたとしても、左可動部材１０の離間姿勢から近接姿勢への移動に気付き易くなる。

【０２２２】

左可動部材１０と右可動部材２０とは、装飾図柄表示装置４７９（表示手段）によって大当りに対応する装飾図柄の組み合わせ（所定の表示結果）が確定表示された場合に動作する構成とする。また、この場合に、左流下領域４０９Ｌ（第１領域）とは別に設けられる右流下領域４０９Ｒ（第２領域）に遊技球を流下させることによって特典領域４０９Ｖ（所定の特典領域）に遊技球を入球させることが可能な構成とする。すなわち、左可動部材１０と右可動部材２０とは、特典入球可能状態となる場合に動作する構成とする。なお、左可動部材１０と右可動部材２０とは、同時に動作を開始する構成としても、開始時期や終了時期をずらして動作を開始する構成としてもよい。

【０２２３】

具体的には、遊技盤４００には、左可動部材１０や右可動部材２０を動作させる動作手段が設けられる。遊技盤４００には、図示しないが、動作手段として、左可動部材１０を移動可能とする駆動機構と、この駆動機構に動力を供給する動力源とが設けられる。また、遊技盤４００には、図示しないが、動作手段として、右可動部材２０を移動可能とする駆動機構と、この駆動機構に動力を供給する動力源とが設けられる。なお、これらの駆動源としては、例えば、回転力を発生させるモータや、一直線方向への動力を発生させるソレノイドが利用できる。

【０２２４】

また、駆動源は、副制御基板９４０に電気的に接続され、副制御基板９４０によって制御される。このため、左可動部材１０と右可動部材２０との動作は、副制御基板９４０による駆動源の制御によって、駆動機構を介して制御される。なお、左可動部材１０や右可動部材２０は、その動作を副制御基板９４０によって制御される構成に限らず、例えば、主制御基板９２０によって制御される構成としてもよい。

【０２２５】

装飾図柄表示装置４７９は、遊技盤４００の中央部分に配置され、装飾図柄（識別情報）の変動表示を行うと共に、変動表示の後に、装飾図柄の組み合わせを確定表示する構成とする。この装飾図柄表示装置４７９（表示手段）によって表示される表示内容は、副制御基板９４０によって制御される。

【０２２６】

具体的には、装飾図柄の変動は、通常遊技状態において左流下領域４０９Ｌを流下させた遊技球が、上側中始動入賞装置４３１Ａや下側中始動入賞装置４３１Ｂに進入することを契機として行われる。また、確定表示される装飾図柄の組み合わせは、その進入を契機とする抽選（第１特別図柄抽選）の結果に応じて決定される。詳細には、上側中始動入賞装置４３１Ａや下側中始動入賞装置４３１Ｂへの遊技球の進入の検知や、その進入を契機とする抽選は、主制御基板９２０で実行されるが、副制御基板９４０は、主制御基板９２０からその検知に関するコマンドや抽選の結果に関するコマンドを受信可能に接続されており、それらのコマンドに基づいて、装飾図柄の変動表示や確定表示を制御する。なお、特典入球可能状態となる契機であって、左可動部材１０と右可動部材２０とが動作する契機は、装飾図柄の大当りに対応する組み合わせの確定表示に限らず、例えば、装飾図柄の小当りに対応する組み合わせの確定表示としてもよい。また、その契機は、装飾図柄表示装置４７９による表示結果とする構成に限らず、その表示結果に代えて又は加えて、装飾図

柄表示装置４７９とは別の表示装置、例えば、第１特別図柄を変動表示したり確定表示したりする第１の特別図柄表示装置４７１や、第２特別図柄を変動表示したり確定表示したりする第２の特別図柄表示装置４７２による表示結果とする構成としてもよい。

【０２２７】

また、特典領域４０９Ｖは、装飾図柄表示装置４７９によって大当りに対応する装飾図柄の組み合わせが確定表示された場合に動作する上大入賞装置４３４の内部に形成される。このため、上大入賞装置４３４が動作し、上大入賞装置４３４が進入許容状態となる場合、詳細には、上大入賞装置４３４の入口に設けられた上進入規制機構４５４が進入許容姿勢をとる場合に、特典領域４０９Ｖに遊技球が入球可能になる。

【０２２８】

なお、特典領域４０９Ｖは、上大入賞装置４３４の内部に形成される構成に限らず、例えば、下大入賞装置４３３などの他の装置に形成される構成としてもよい。また、特典領域４０９Ｖは、上大入賞装置４３４の内部などの遊技球の流下が常には許容さない位置に形成された振分機構４３７によって特典領域４０９Ｖへの入球が規制される構成に限らず、遊技球の流下が常に可能な位置に形成された振分機構４３７によって規制される構成としてもよい。例えば、振分機構４３７を上進入規制機構４５４とする上大入賞装置を設ける構成や、特典領域４０９Ｖや振分機構４３７を大入賞装置４３４とは別体で右流下領域４０９Ｒに設ける構成としてもよい。

【０２２９】

また、左可動部材１０と右可動部材２０とは、大当りに対応する装飾図柄の組み合わせが確定表示された後であって、上大入賞装置４３４の動作開始前（上進入規制機構４５４が進入禁止姿勢から進入許容姿勢への変化を開始する前）に、離間姿勢から近接姿勢への動作を開始する。このため、遊技者は、左可動部材１０と右可動部材２０とが近接姿勢となったことを見届けた後であって、上大入賞装置４３４が動作を開始する前に、遊技球の流下先を左流下領域４０９Ｌから右流下領域４０９Ｒに変更することが可能になる。なお、左可動部材１０と右可動部材２０とは、大当りに対応する装飾図柄の組み合わせが確定表示された後に動作する構成に限らず、確定表示と同時に動作する構成としてもよい。また、左可動部材１０と右可動部材２０とは、上大入賞装置４３４の動作開始前に限らず、上大入賞装置４３４の動作開始後に動作する構成、例えば、上大入賞装置４３４が進入許容状態となってから所定の期間に亘り特典領域４０９Ｖに遊技球が入球しない場合に動作する構成としてもよい。

【０２３０】

また、左可動部材１０と右可動部材２０とは、特典領域４０９Ｖへ遊技球が入球した場合に、近接姿勢から離間姿勢への動作を開始する。このため、特典領域４０９Ｖへ遊技球が入球したことを、実際に遊技球が入球する挙動を見落としたとしても、左可動部材１０と右可動部材２０との動作によって知ることが可能になる。なお、左可動部材１０と右可動部材２０とは、それらの近接姿勢から離間姿勢への動作が特典領域４０９Ｖへ遊技球が入球した場合に実行される構成に限らず、上大入賞装置４３４が初回の進入許容状態である期間が終了した場合に実行される構成や、上大入賞装置４３４が動作開始から所定の時間（初回の進入許容状態の期間より短い又は長い時間）が経過した場合に実行される構成としてもよい。

【０２３１】

特典領域４０９Ｖに遊技球が入球した場合には、特典領域４０９Ｖに遊技球が入球しない場合に比べて遊技者にとって有利な遊技状態へ遷移する構成としている。

【０２３２】

具体的には、遊技盤４００には、特典領域４０９Ｖに進入した遊技球を検出する特定通路スイッチ４４８が設けられる。また、この特定通路スイッチ４４８は、主制御基板９２０に電気的に接続され、特定通路スイッチ４４８による検出は、主制御基板９２０で検知される。主制御基板９２０において、この特定通路スイッチ４４８による検出に基づいて、特典領域４０９Ｖに遊技球が入球しない場合の遊技状態の制御と、特典領域４０９Ｖに遊

技球が入球した場合の遊技状態の制御とを切り替える。
【０２３３】
また、主制御基板９２０は、特典領域４０９Ｖに１球の遊技球が入球した場合に、その入球がない場合よりも有利な遊技状態へ遷移させる。なお、主制御基板９２０は、特典領域４０９Ｖに１球の遊技球を入球させることで有利な遊技状態へ遷移させる制御を行う構成に限らず、１以上の規定数の遊技球を入球させることで有利な遊技状態へ遷移させる制御を行う構成であってもよい。この構成の場合、左可動部材１０と右可動部材２０とは、規定数の遊技球が入球するまで近接姿勢を維持する構成としてもよいし、遊技球が入球するごとに、例えば、近接姿勢から離間姿勢に戻す又は離間姿勢までは戻さないまでもそれらを所定の間隔だけ離間させた姿勢とすることで近接姿勢を解除した後、再度近接姿勢とする構成としてもよい。
【０２３４】
また、主制御基板９２０は、特典領域４０９Ｖに遊技球が入球しなかった場合に、特別遊技状態の終了後に時短遊技状態へ遷移させ、特典領域４０９Ｖに遊技球が入球した場合には、特別遊技状態の終了後に時短遊技状態より早期の大当りを期待でき、賞球の獲得に関して有利な確変遊技状態に遷移させる。このため、遊技者は、確変遊技状態へ遷移させるために、特典入球可能状態において特典領域４０９Ｖに遊技球を入球させる必要があり、その特典入球可能状態となる場合に実行される左可動部材１０と右可動部材２０との動作によって確変遊技状態への遷移を確保し易くなる。なお、主制御基板９２０は、特典領域４０９Ｖへの入球の有無によって特別遊技状態後に確変遊技状態又は時短遊技状態に遷移させる構成に限らず、例えば、特別遊技状態における継続回数（ラウンド数）を異ならせるなどによって、特典領域４０９Ｖに遊技球が入球した場合には、賞球の獲得に関して特典領域４０９Ｖに遊技球が入球しなかった場合よりも有利な特別遊技状態に遷移させる構成としてもよい。また、主制御基板９２０は、特典領域４０９Ｖに遊技球が入球した場合に、賞球の獲得に関して有利遊技状態に遷移させる構成に限らず、例えば、プレミアム画像や映像の発生させる頻度を異ならせるなど、賞球の獲得に関する利益以外の利益を与える遊技状態に遷移させる構成としてもよい。更に、この遊技状態の遷移は、主制御基板９２０によらず、副制御基板９４０による制御によって実行される構成としてもよい。
【０２３５】
上記のパチンコ機１００において、左可動部材１０と右可動部材２０とは、左流下領域４０９Ｌに遊技球を流下させる通常遊技状態で装飾図柄表示装置４７９によって大当りに対応する装飾図柄の組み合わせが確定表示され、右流下領域４０９Ｒへの遊技球を流下させることで特典領域４０９Ｖへ遊技球を入球させることが可能な場合に動作し、互いに離間した離間姿勢をとる配置から、離間姿勢と比べて近接した近接姿勢をとる配置であって、遊技領域４０９へ遊技球が流下する入口部分４０９Ｅから特典領域４０９Ｖへ向かう方向側へ連続する特典領域指示配置に変化させる構成としている。この構成であれば、特典領域指示配置をとる左可動部材１０と右可動部材２０とによって、それらが連続する方向側に遊技者の注意を引き易くすることを可能にするばかりでなく、それらを離間した異なる箇所から移動させることによって、それらの少なくとも一方の動作を遊技者に気付かせ易くすることも可能にすることができる。これにより、左可動部材１０と右可動部材２０とが連続する方向側に設けた特典領域４０９Ｖに遊技球を入球させるべきこと、また、そのために遊技球の流下先を左流下領域４０９Ｌから右流下領域４０９Ｒに切り替えることを遊技者に知らせ、特典領域４０９Ｖへ遊技球を入球させることで得られる利益が損なわれてしまうことを抑制できる。したがって、特典領域４０９Ｖへ遊技球を進入させることが可能な場合に、左可動部材１０と右可動部材２０との動作により、好適な演出を実行できる。
【０２３６】
更に、左可動部材１０と右可動部材２０とは、近接姿勢において、それらが連続する形状（例えば、上記の折れ線形状）や、それらの個別の形状（例えば、上記の細長い長方形状）によって、特典領域４０９Ｖの近傍（特典領域４０９Ｖそのものや特典領域４０９Ｖへ

の遊技球の進入に関与する上大入賞装置４３４）を指し示すことも可能になり、遊技者の意識を向かわせたりすることも可能になる。これにより、左可動部材１０と右可動部材２０とは、それらが連続する方向によって遊技球を右流下領域４０９Ｒに流下させるべきことを遊技者に気づかせたり、左可動部材１０と右可動部材２０との長手方向が指し示す特典領域４０９Ｖそのものや特典領域４０９Ｖが形成された上大入賞装置４３４に遊技者の意識を向かわせたりすることが可能になる。

【０２３７】

ここで、左可動部材１０と右可動部材２０とによる好適な演出に関する他の特徴的な構成について説明する。

【０２３８】

左可動部材１０と右可動部材２０には、それらの近接姿勢において、入口部分４０９Ｅから特典領域４０９Ｖへ向かう方向側へ並び、その方向側に沿って順次に発光する発光手段が設けられる。

【０２３９】

具体的には、発光手段として、左可動部材１０には、その長手方向に沿って一列に配置した複数の発光素子１９が設けられ、また、右可動部材２０にも、同様に複数の発光素子２９が設けられる。左可動部材１０と右可動部材２０とが近接姿勢の配置となった場合に、左可動部材１０の複数の発光素子１９を左上側から右下側に向けて順次に発光させ、複数の発光素子１９の発光に引き続き、右可動部材２０の複数の発光素子２９を左上側から右下側に向けて順次に発光させる。このため、単に左可動部材１０と右可動部材２０とを近接姿勢の配置とする場合に比べて、左可動部材１０と右可動部材２０との一体感を高め、入口部分４０９Ｅから特典領域４０９Ｖへ向かう方向側に遊技者の意識を更に好適に向かわせることが可能になる。特に、右可動部材２０より右下側であって複数の発光素子２９による順次の発光により示される方向に配置された特典領域４０９Ｖや上大入賞装置４３４に遊技者の意識を向かわせることが可能になる。

【０２４０】

なお、複数の発光素子１９や複数の発光素子２９は、左可動部材１０や右可動部材２０の長手方向に沿って一列に配置した構成に限らず、その長手方向とは異なる方向に沿って一列に配置する構成としてもよい。また、複数の発光素子１９の配列方向と複数の発光素子２９の配列方向とは、左可動部材１０と右可動部材２０とが近接姿勢の配置である場合に同一方向となる構成に限らず、それらの配列方向が異なる方向となる構成としてもよい。また、左可動部材１０や右可動部材２０には、一列に配列した複数の発光素子１９や複数の発光素子２９を設ける構成に限らず、複数列を形成するように発光素子を設ける構成としてもよい。また、直線的に配列した複数の発光素子１９及び複数の発光素子２９を順次に発光させることにより、特定の方向を直線的に指示する構成に限らず、特定方向を折れ線又は曲線に沿う順次に発光させることにより指示することが可能に、複数の発光素子１９及び複数の発光素子２９を配列する構成としてもよい。

【０２４１】

左可動部材１０には、複数の発光素子１９とは別に左可動部材１０を全体的に発光させる多数の発光素子（図示せず）を設けられる。また、通常遊技状態のように遊技球を左流下領域４０９Ｌで流下させるべき場合には、離間姿勢である左可動部材１０をその多数の発光素子により発光させる。このため、離間姿勢において左流下領域４０９Ｌにおける遊技球の流下方向に沿うように配置された左可動部材１０の全体的な発光によって、遊技球を左流下領域４０９Ｌに流下させて遊技を行うように遊技者に注意喚起を行うことが可能になる。

【０２４２】

同様に、右可動部材２０には、複数の発光素子２９とは別に右可動部材２０を全体的に発光させる多数の発光素子（図示せず）を設け、特別遊技状態のように遊技球を右流下領域４０９Ｒで流下させるべき場合には、離間姿勢である右可動部材２０をその多数の発光素子により発光させる。このため、離間姿勢において右流下領域４０９Ｒにおける遊技球の

流下方向に沿うように配置された右可動部材２０の全体的な発光によって、遊技球を右流下領域４０９Ｒに流下させて遊技を行うように遊技者に注意喚起を行うことが可能になる。

【０２４３】

＜同一の光源による複数の装飾部への光照射の形態＞

次に、光源３０から一の装飾部に向けて出力された光の一部を他の装飾部に向けて方向転換させることで同一の光源３０からの光に基づく光を他の装飾部に照射し、また、他の装飾部に向けて方向転換された光の一部を一の装飾部に向けて更に方向転換させ、少なくとも一の装飾部に対して他の装飾部に向けて方向転換される前の光と共にその後に進行する光を照射することで、複数の装飾部による好適な演出を実行する構成について、図１４～図１６を参照して説明する。図１４は、遊技盤４００の斜視図である。図１５は、図７のＸＭ－ＸＭ線を含む切断面による複数の装飾部の近傍を示す斜視図及び断面図である。図１６は、図７のＸＤ－ＸＤ線を含む切断面による複数の装飾部の近傍を示す斜視図及び断面図である。なお、図１５（Ａ）及び図１６（Ａ）の斜視図においては、複数の装飾部のうち前方側に配置される装飾部（前方側装飾部５０）の一部を除去した状態が図示されている。また、図１５（Ｂ）、図１５（Ｃ）、図１６（Ｂ）及び図１６（Ｃ）の断面図には、要部のみを簡素化し、第１の装飾部や第２の装飾部に照射される光の経路を例示している。また、後に参照する図１７（Ａ）～（Ｃ）についても同様である。

【０２４４】

図１４に示すように、複数の装飾部として、遊技盤４００の左側であって上下方向の中央部分に、前方側装飾部５０（第１の装飾部）と、左可動部材１０の一部で構成され、前方側装飾部５０よりも後方側（遊技盤４００の前後方向の後方側）に位置する後方側装飾部１１（第２の装飾部）とが設けられる。前方側装飾部５０は、遊技盤４００の基体４０１の裏側に一部が重なるようにして設けられるものの、基体４０１が透明な樹脂で構成されることにより、基体４０１の背面側に重なる前方側装飾部５０の一部分も遊技者から視認可能となっている。

【０２４５】

前方側装飾部５０と後方側装飾部１１とによる演出は、前方側装飾部５０より後方側であるが後方側装飾部１１よりも前方側に配置された光源３０（図１５も参照）から出力された光を用い、前方側装飾部５０や後方側装飾部１１を発光した状態となるようにして実行される。このとき、前方側装飾部５０は、光源３０から出力された光が後方側から照射されることで発光した状態となり、一方、後方側装飾部１１は、前方側装飾部５０の裏面５０Ｂ（後方側出力手段）で反射された光が前方側から照射されることで発光した状態となる。また、前方側装飾部５０は、前方部材４１の背後に取り付けられる後方部材４２の一部で構成され、前方側装飾部５０と後方側装飾部１１との間に位置する後方窓６１（別方向反射手段）における反射により方向転換された光が照射されることでも発光した状態となる。これにより、前方側装飾部５０と後方側装飾部１１とによる演出において、光源３０の個数を減らして製造コストを低減しつつも、その限られた数の光源３０を用いて前方側装飾部５０と後方側装飾部１１との双方を発光した状態とすることができる。

【０２４６】

前方側装飾部５０は、光源３０のＬＥＤ素子３２Ｌ，３２Ｒから出力された光を遊技者が位置する前方側へ通過可能であって、遊技者が位置する表面側から視認した場合に発光した状態をとることが可能な構成とする。

【０２４７】

具体的には、前方側装飾部５０は、光源３０より前方側に位置し、前方部材４１の一部として構成される平板状の前方窓５１と、前方窓５１の背面に当接して設けられ、絵柄（遊技のモチーフとなるキャラクタ等）が描かれた装飾板５２とで構成される。前方窓５１を構成する前方部材４１は無色透明の材料で形成され、また、装飾板５２は、光透過性の材料で形成される。このため、光源３０から出力された光であって前方側装飾部５０で反射する前の光（以下、１次光とも称す）を裏面５０Ｂ側から照射することで、装飾板５２を

発光した状態にでき、その発光を前方窓５１を通して遊技者が位置する表面側から視認することができる。また、前方窓５１を無色透明の材料で形成することで、前方窓５１による光の吸収を抑制して効率的な照射を可能にしている。なお、前方窓５１は、無色透明に形成される構成に限らず、有色透明に形成される構成としてもよい。前方側装飾部５０を有色透明に形成する場合には、その色は、均一な単色である構成や、同一の色でグラデーションをつける構成や、部位によって配色を異ならせる構成としてもよい。また、前方窓５１や装飾板５２は、その厚みが略均一な板状の構成に限らず、その厚みが均一でない構成としてもよい。

【０２４８】

光源３０は、電子部品が搭載される発光基板３１と、発光基板３１の一面側に設けられ、斜め前側（所定の方向側）に向けて光を出力する向きに配置された複数のＬＥＤ素子３２Ｌ，３２Ｒ（発光手段）とを備える構成とする。

【０２４９】

具体的には、光源３０は、発光基板３１の一面（以下、素子面）に、上下方向に所定の間隔で並ぶ７つのＬＥＤ素子３２Ｌ（図１４においては６つのみが示されている）と、７つのＬＥＤ素子３２Ｌよりも遊技盤４００の中央側において上下方向に所定の間隔で並ぶ７つのＬＥＤ素子３２Ｒとを備えている。各ＬＥＤ素子３２Ｌ，３２Ｒは、発光基板３１の素子面に垂直な方向を最も輝度の高い方向（以下、主方向とも称す：図１５（Ｂ）等における破線）とし、所定の角度範囲（例えば、１５度）で広がる光を出力する。なお、発光基板３１に設けられるＬＥＤ素子３２Ｌ，３２Ｒの個数や配置は、上記の構成に限らず、適宜に設計できる。

【０２５０】

図１５（Ａ）や図１５（Ｂ）等に示すように、発光基板３１は、遊技盤４００の上下方向の上方から見て（以下、上方視）、その素子面が遊技盤４００の前後方向に対して所定の角度をなす方向を向くように配置され、各ＬＥＤ素子３２Ｌ，３２Ｒからの１次光は、その主方向が前方窓５１や装飾板５２の背面に対して９０度とは異なる所定の角度で前方側装飾部５０に照射される。このため、後方側に出力される光の量を、９０度をなす方向に配置する場合に比べて大きくできる。この所定の角度は、後方側装飾部１１の位置や、前方側装飾部５０の前方側に出力すべき光の量とその後方側に出力すべき光の量との分配を考慮して設定されている。

【０２５１】

なお、光源３０と前方側装飾部５０との間には、後方部材４２の一部を構成する無色透明の平板状の光進入窓６２が設けられるが、光進入窓６２は、上方から見て、各ＬＥＤ素子３２Ｌ，３２Ｒに基づく１次光の主方向に対して９０度で交差するように配置し、光進入窓６２での反射による光の量の減少が最小となるようにしている。また、光進入窓６２の厚みを略均一とし、光進入窓６２を通過する前後で光の進行方向を変化させない構成としているが、光進入窓６２における前方側装飾部５０側の面が光源３０側の面に対して所定の角度で傾斜する板状の形状とし、光進入窓６２を通過する前後で屈折により光の進行方向を一律に変化させる構成としてもよい。また、光進入窓６２は、各ＬＥＤ素子３２Ｌ，３２Ｒに基づく１次光が内部を光進入窓６２を形成する後方部材４２の内部を通過する構成としているが、この構成に限らず、光進入窓６２に開口や切り欠きを設け、１次光が後方部材４２の内部ではなく開口や切り欠きを通して通過する構成としてもよい。更に、光進入窓６２を設けず、各ＬＥＤ素子３２Ｌ，３２Ｒからの１次光を直接に前方側装飾部５０に照射する構成としてもよい。

【０２５２】

前方側装飾部５０は、その裏面５０Ｂ側にて、光源３０の複数のＬＥＤ素子３２Ｌ，３２Ｒから出力される前方側とは逆の後方側へ光を出力する裏面５０Ｂ（後方側光出力手段）を備える構成とする。

【０２５３】

具体的には、前方側装飾部５０は、その裏面５０Ｂが平坦で滑らかな平面とされる。この

ため、各ＬＥＤ素子３２Ｌ，３２Ｒに基づく１次光の一部を前方側装飾部５０を通過させ、また、その一部を前方側装飾部５０で反射させ、後方側へ光（以下において、２次光とも称す）を出力することができる。この２次光は、前方側装飾部５０を構成する装飾板５２の背面で反射したり、装飾板５２と前方窓５１との境界面で反射したりすることで、前方側装飾部５０の裏面５０Ｂ側に出力される。なお、装飾板５２や前方窓５１は、その背面が平坦で滑らかな平面とする構成に限らず、その背面が滑らかな円弧形状や湾曲形状等の曲面に形成する構成としてもよい。この構成の場合、平面で反射させる場合に比べて、２次光の広がりを曲面の形状により大きくしたり、小さくしたりすることも可能になる。また、前方側装飾部５０は、装飾板５２が前方窓５１に当接する構成に限らず、離間させる構成としてもよい。また、前方側装飾部５０は、装飾板５２を前方窓５１の背面側に配置する構成に限らず、装飾板５２を前方窓５１の前面側に配置する構成としてもよい。装飾板５２を前方窓５１の前面側に配置する場合、装飾板５２により光が吸収される前に２次光を出力でき、装飾板５２を前方窓５１の背面側に配置する場合に比べて、２次光の強度を相対的に大きくすることも可能になる。更に、前方側装飾部５０によりその後方側へ光を出力可能な構成に限らず、例えば、装飾板５２の裏面側に前方窓５１や装飾板５２とは別体の反射部（図示せず）を設ける構成としてもよい。この構成の場合、反射部によって、前方窓５１や装飾板５２の配置や形状に依らず２次光を所定の方向に出力することや、別体の反射部の裏面を凹面として２次光を所定の方向に集まるように又はその裏面を凸面として２次光を広がるように出力させたりすることも可能になる。

【０２５４】

後方側装飾部１１は、前方側装飾部５０の裏面（後方側光出力手段）から出力された光が照射される部位に、前方側装飾部５０（第１の装飾部）とは別に設けられ、光源３０を構成する発光基板３１より後方側に設けられる構成とする。

【０２５５】

具体的には、後方側装飾部１１は、左可動部材１０の一部として設けられ、左可動部材１０が離間姿勢である場合に、前方側装飾部５０と離間し、１次光は照射されないが２次光は照射される部位に位置する。詳細には、後方側装飾部１１は、その上側の部分が前方側装飾部５０と前後に重ならず、その中央側の部分が前方側装飾部５０と部分的に前後に重なり、その下側の部分が前方側装飾部５０と前後に重なるように配置され、着席した遊技者の視点で、その中央側の部分が左右方向の全体に亘り視認可能に、また、その下側の部分が、左右方向の少なくとも一部を視認可能に配置されている。このため、遊技者は、後方側装飾部１１と前方側装飾部５０との隙間を通して、２次光が照射された後方側装飾部１１を視認することができる。また、１次光の前方側装飾部５０への照射を阻害することなく、２次光を後方側装飾部１１に照射することができる。以下において、後方側装飾部１１は、左可動部材１０が離間姿勢をとる場合の位置に配置されているとして説明する。なお、後方側装飾部１１は、左可動部材１０の一部として移動可能に設けられる構成に限らず、移動不能に設けられる構成としてもよい。更に、前方側装飾部５０についても、移動不能に設けられる構成としても、移動可能に設けられる構成としてもよく、前方側装飾部５０と後方側装飾部１１とが特定の位置に配置されている状態において、光源３０からの１次光によって前方側装飾部５０が照明され、その２次光によって後方側装飾部１１が照明できる構成であればよい。

【０２５６】

また、後方側装飾部１１は、その一部が前後方向に（正面視で）前方側装飾部５０と重なる位置に設けられ、少なくともその重なる部分が２次光によって照明される。このため、その重なる部分であって外光（例えば、パチンコ機１００を設置する空間に設けられた照明機器からの光）によって照明されない又は照明され難い部分を、光源３０からの光によって照明でき、この光による照明がない場合に比べて、後方側装飾部１１の全体に対する照明の均一性を向上させることが可能になる。なお、後方側装飾部１１は、その一部が前後方向に前方側装飾部５０と重なる位置に設けられる構成に限らず、その全体が前後方向に前方側装飾部５０と重なる位置に設けられる構成や、前方側装飾部５０とは前後方向に

重ならない位置に設けられる構成としてもよい。
【０２５７】
また、光源３０が遊技盤４００の左端近傍に設けられ、前方側装飾部５０が光源よりも右側に設けられ、後方側装飾部１１は、光源３０や前方側装飾部５０よりも遊技盤４００の中央側に設けられる。このため、遊技盤４００の中央側の前側（遊技者の視線）から見て、２次光が照射された後方側装飾部１１を、後方側装飾部１１と前方側装飾部５０との隙間を通して視認し易くすることが可能になる。なお、光源３０と、前方側装飾部５０と、後方側装飾部１１とをこの順で左端近傍から中央側に向けてずらして配置する構成に限らず、それらを右端近傍や上端近傍や下端近傍から中央側にずらして配置する構成としてもよい。
【０２５８】
前方側装飾部５０（後方側光出力手段）によって後方側へ出力された光を後方側装飾部１１（第２の装飾部）とは別の方向側へ反射可能な後方窓６１（別方向反射手段）を備える構成とする。
【０２５９】
具体的には、図１５（Ｂ）及び図１６（Ｂ）等に示すように、前方側装飾部５０と後方側装飾部１１との間に、前方窓５１より後方に位置する後方窓６１を設け、後方窓６１における前面６１Ｆ（前方側装飾部側の面）において、前方側装飾部５０から後方側装飾部１１へ向かう２次光の一部を通過させ、その２次光の一部を前面６１Ｆで反射させる構成とする。後方窓６１を構成する後方部材４２は、無色の光透過性の材料（例えば、透明樹脂）で形成される。このため、前方側装飾部５０によって後方側へ出力された光の一部を通過させ、また、その光の一部を反射させることができる。なお、後方窓６１は、無色の光透過性の材料で形成される構成としているが、この構成に限らず、有色の光透過性の材料で形成される構成であってもよい。
【０２６０】
また、後方窓６１は、概ね平板形状に形成され、上方視で前方側装飾部５０に対して、前方側装飾部５０との間隔が光源３０から遠ざかるにつれて狭くなるように傾斜させて配置する。また、後方窓６１は、後方窓６１の前面６１Ｆに垂直な方向がＬＥＤ素子３２Ｌ，３２Ｒに基づく２次光の主方向に対して垂直とは異なる所定の角度（例えば、３０度の角度範囲）で傾斜させて配置する。このため、後方窓６１を通して２次光の一部を通過させつつ、前方側装飾部５０から後方窓６１に向かって来た経路を逆戻りし、前方側装飾部５０において１次光で照射される箇所と、後方窓６１で反射した光（以下、３次光とも称す）で照射される箇所が同一となることを抑制できる。
【０２６１】
ここで、具体例に基づいて説明する。図１５（Ｂ）に示すように、ＬＥＤ素子３２Ｌから出力される光であって経路ＭＬ１（実線）で進行する光は、前方側装飾部５０の裏面５０Ｂの反射点Ｐ１で、その一部が前方側装飾部５０を通過し、その一部が後方側装飾部１１に向けて進行する。後方窓６１の前面６１Ｆに到達した光は、その一部が後方窓６１を通過して後方側装飾部１１に照射され、また、その一部は後方窓６１の前面６１Ｆで反射して、後方側装飾部１１に向けて進行する。また、ＬＥＤ素子３２Ｌから出力される光であって経路ＭＬ２（一点鎖線）も同様であるが、経路ＭＬ１の光は、反射点Ｐ１よりも左側の反射点Ｐ２に向かい更に反射や通過を繰り返し、経路ＭＬ２の光は、反射点Ｐ１よりも右側の反射点Ｐ３に向かい更に反射や通過を繰り返す。これにより、ＬＥＤ素子３２Ｌから出力された光によって、１次光で照射される箇所と３次光で照射される箇所とを異ならせることができ、更に、１次光で照射される箇所に対して左右の両側を照射することもできる。これは、図１５（Ｃ）に示すＬＥＤ素子３２Ｒから出力される光についても同様であり、前方側装飾部５０における反射点Ｐ４で反射した光は、その一部が反射点Ｐ４より左側の反射点Ｐ５に照射され、反射点Ｐ６で反射した光は、その一部が反射点Ｐ６よりも右側に照射される。これにより、前方側装飾部５０を左右方向の全体に亘って１次光を照射できなくても、１次光と３次光とによって、前方側装飾部５０の全体に光を照射するこ

とが可能になる。また、３次光は、１次光よりも長い経路を辿った後に、前方側装飾部５０に照射されるので、その照射範囲が大きくなり、前方側装飾部５０の全体に照射され易くなる。

【０２６２】

後方窓６１は、上方視の断面において、その前面６１Ｆが僅かに凹むように湾曲し、３次光を、前方側装飾部５０におけるＬＥＤ素子３２Ｒに基づく１次光の照射位置よりも左側に向けて出力し、ＬＥＤ素子３２Ｒに基づく３次光を、前方側装飾部５０におけるＬＥＤ素子３２Ｌに基づく１次光による照射位置よりも右側に向けて出力しやすい形状としている。

【０２６３】

また、図１６（Ａ）～（Ｃ）に示すように、前方側装飾部５０が後方側装飾部１１を前後方向に覆う範囲が図１６（Ａ）～（Ｃ）に示す場合より大きい場合には、前方側装飾部５０の右側への突出量に応じて、後方窓の傾斜が小さくなる構成としている。このため、図１６（Ｂ）及び図１６（Ｃ）に示すように、前方側装飾部５０の背面と後方窓６１の前面６１Ｆとで繰り返しの反射により、前方側装飾部５０の左端側に光（経路ＤＬ１）を進行させ易くできたり、また、右端側に光（経路ＤＬ２，経路ＤＲ）を進行させ易くできたりする。したがって、前方側装飾部５０の左右方向の長さが大きくなったとしても、その全体に、各ＬＥＤ素子３２Ｌ，３２Ｒからの光を照射することが可能になる。

【０２６４】

また、後方窓６１は、前方側装飾部５０の前方窓５１を形成する前方部材４１とは別の後方部材４２で形成される。このため、前方側装飾部５０の装飾板５２を前方窓５１の背面に固定した後に、前方窓５１を構成する前方部材４１と後方窓６１を形成する後方部材４２とを組み付けることで、装飾板５２を後方窓６１と前方窓５１との間に簡単に配置することができる。なお、後方窓６１は、前方側装飾部５０を形成する部材と同一の部材に形成される構成としてもよい。

【０２６５】

上記で説明したように、パチンコ機１００において、所定の方向側に向けて光を出力するＬＥＤ素子３２ＬやＬＥＤ素子３２Ｒからの光を遊技者が位置する前方側へ通過可能な前方側装飾部５０と、前方側装飾部５０の背面にて、遊技者が位置する前方側とは逆の後方側へＬＥＤ素子３２ＬやＬＥＤ素子３２Ｒから発光された光を出力する前方側装飾部５０の裏面５０Ｂと、その裏面５０Ｂから出力された光の一部が照射される部位に前方側装飾部５０とは別に設けられる後方側装飾部１１とを備える構成としている。これにより、ＬＥＤ素子３２ＬやＬＥＤ素子３２Ｒから出力された光によって前方側装飾部５０を発光させると共に、同一のＬＥＤ素子３２Ｌ，３２Ｒに基づく光であって前方側装飾部５０の裏面５０Ｂから出力された光によって後方側装飾部１１を発光させることができ、装飾部ごとに専用の光源を設ける場合に比べて部品数を減らし製造コストを抑えることができる。

【０２６６】

また、パチンコ機１００において、後方側装飾部１１は、光源３０の発光基板３１より後方側に設ける構成としている。これにより、ＬＥＤ素子３２Ｌ，３２Ｒからの光が直接には照射されない場所に配置された後方側装飾部１１に対して、前方側装飾部５０をその裏面５０Ｂ側に照射される光によって発光させるのとは異なり、表面側から照射される光によって発光させることで、同一のＬＥＤ素子３２Ｌ，３２Ｒに基づく光によって発光させたとしても、前方側装飾部５０と後方側装飾部１１とで発光の仕方を異ならせることができる。

【０２６７】

また、前方側装飾部５０の背面によって後方側へ出力された光を後方側装飾部１１とは別の方向側へ反射可能な構成としている。これにより、前方側装飾部５０の背面で反射した後の光を、例えば、前方側装飾部５０の背面での反射を介さずに前方側装飾部５０や後方側装飾部１１に照射される光とは異なる照射位置や照射角度で照射するなど、各ＬＥＤ素子３２Ｌ，３２Ｒから所定の方向側に向けて出力した光を多様な形態で前方側装飾部５０

や後方側装飾部１１に照射することで、前方側装飾部５０と後方側装飾部１１との発光の見栄えを向上させることが可能になる。

【０２６８】

したがって、前方側装飾部５０や後方側装飾部１１による演出において、限られた数のＬＥＤ素子３２Ｌ，３２Ｒを用いたとしても、遊技者に対して、あたかも、実際に用いたＬＥＤ素子３２Ｌ，３２Ｒの個数（１４個）よりも多数のＬＥＤ素子からの光が前方側装飾部５０や後方側装飾部１１に照射されているかのように見せることができ、前方側装飾部５０や後方側装飾部１１による好適な演出を実行することができる。

【０２６９】

以下において、前方側装飾部５０及び後方側装飾部１１への光の照射に関する更なる特徴的な構成について、図１７を参照して説明する。図１７は、図７のＸＵ－ＸＵ線を含む切断面による複数の装飾部の近傍を示す斜視図及び断面図である。

【０２７０】

図１７（Ａ）～（Ｃ）に示すように、光進入窓６２は、その前面６２Ｆ（前方側装飾部５０が位置する側の面）が、後方窓６１の前面６１Ｆから出力された３次光が照射される部位であって前方側装飾部５０と光源３０のＬＥＤ素子３２Ｌ，３２Ｒとの間に設けられ、３次光の少なくとも一部を前方側装飾部５０が設けられる側に反射可能な構成とする。また、前方部材４１と後方部材４２とを組み付けることにより、前方側装飾部５０の裏面５０Ｂと後方窓６１の前面６１Ｆと光進入窓６２の前面６２Ｆとで周辺部分が囲まれる空間であって、光源３０から所定の方向に出力された光を、それらの３面で繰り返し反射させることが可能な空間（以下において、発光空間４０とも称す）を形成する構成とする。例えば、図１７（Ｂ）や図１７（Ｃ）に示すように、発光空間４０は、その内側において、光源３０から出力された１次光が、前方側装飾部５０の裏面と後方窓６１の前面６１Ｆとで反射した後、光進入窓６２の裏面６２Ｂ（光源３０が位置する側の面）で更に反射して、前方側装飾部５０に再度照射される進行経路ＵＬ１，ＵＲ１を辿ることを可能にする構成とする。これにより、後方窓６１の裏面５０Ｂで前方側装飾部５０に向かうように反射されなかった光であっても、光進入窓６２の前面６２Ｆでの反射によって前方側装飾部５０に再度向かわせることも可能になり、光進入窓６２を設けない又は光進入窓６２の前面６２Ｆが反射性を有さない構成とする場合に比べて、光進入窓６２を通して発光空間４０に進入した光を前方側装飾部５０や後方側装飾部１１に効率よく照射することが可能になる。

【０２７１】

具体的には、発光空間４０は、後方窓６１の左端と光進入窓６２の右端が連続し、また、光進入窓６２の左端と前方側装飾部５０の左端とが左接続部６３を介して連続し、また、前方側装飾部５０の右端と後方窓６１の右端とが右接続部６４を介して連続し、断面視で周辺部分の全体が囲まれる閉鎖した空間に形成する。前方側装飾部５０と後方窓６１との間を接続する左接続部６３や前方側装飾部５０と光進入窓６２との間を接続する右接続部６４を設けることで、それらの接続部を設けない場合に比べて、前方側装飾部５０と後方窓６１や光進入窓６２との間から発光空間４０の外部に放出され前方側装飾部５０や後方側装飾部１１の発光に寄与しない光を抑制できる。なお、前方側装飾部５０と後方窓６１とは、それらが右接続部６４を介して連続する構成に限らず、それらが右接続部６４を介さずに連続する構成としてもよい。同様に、前方側装飾部５０と光進入窓６２とは、それらが左接続部６３を介して連続する構成に限らず、それらが左接続部６３を介さずに連続する構成としてもよい。

【０２７２】

発光空間４０は、前方側装飾部５０や後方側装飾部を効率よく発光させる観点からは断面視で閉鎖された空間に形成される構成であることが好ましいが、これに限らず、右接続部６４を設けずに前方側装飾部５０と後方窓６１との間に隙間を形成したり、左接続部６３を設けずに前方側装飾部５０と光進入窓６２との間に隙間を形成したりするなど、断面視で完全には閉鎖されていない空間を形成する構成であってもよい。また、光進入窓６２を

通して発光空間４０の外部に放出される光は、前方側装飾部５０や後方側装飾部１１の発光には寄与しないために、光進入窓６２は、その前面６２Ｆ又は裏面６２Ｂに光源３０からの光が通過する範囲を除き反射シートを設けるなどして光進入窓６２における発光空間４０側への反射率を高める構成としてもよい。

【０２７３】

また、発光空間４０は、その内側において、光源３０から出力された１次光が、前方側装飾部５０の裏面５０Ｂと後方窓６１の前面６１Ｆとで反射した後、左接続部６３の右面６３Ｌで更に反射して、前方側装飾部５０に再度照射される進行経路ＵＬ２，ＵＲ２を辿ることを可能にする構成とする。これにより、光進入窓６２の前面６２Ｆを反射可能に構成した場合と同様の理由により、光進入窓６２を通して発光空間４０に進入した光を前方側装飾部５０や後方側装飾部１１に効率よく照射することが可能になる。また、右接続部６４についても、左接続部６３と同様である。

【０２７４】

なお、発光空間４０は、その周辺部分を囲う窓であって前方側装飾部５０とは異なる装飾部（後方側装飾部１１）を発光させる光が通過する窓を、遊技者が視認可能でない向きに配置された後方窓６１を備え、後方窓６１を通過した光を後方側装飾部１１の前面側から照射可能な構成としている。しかし、この構成に限らず、後方窓６１や後方側装飾部１１に代えて又は加えて、前方側装飾部５０とは異なる装飾部を発光させる光が通過する窓を、遊技者が視認可能な向きに配置し、当該遊技者が視認可能な向きに配置された視認可能窓に重なるように、装飾板５２と同様の他の装飾板などの装飾部品を設け、当該装飾板を背面側からの光照射により発光した状態とする構成としてもよい。この構成において、他の装飾板は、視認可能窓の表面側に当接して又は離間させて配置する構成としてもよいし、視認可能窓の裏面側に当接して又は離間させて配置する構成としてもよい。

【０２７５】

＜光を反射可能な装飾部による演出＞

次に、光を反射する装飾部による演出について、図１８～図２２を主に参照して説明する。図１８は、装飾部としての反射装飾部７１１を設けた遊技盤７００の正面図である。また、図１９は、反射装飾部７１１による演出に関与する主要部の相対位置を模式的に示す遊技盤７００の正面図である。

【０２７６】

パチンコ機１００は、図７に示す遊技盤４００を、図１８に示す別の遊技盤７００に入れ替えることで、別の機種として利用することができ、以下においては、この遊技盤７００を備えたパチンコ機１００の装飾部について説明する。遊技盤７００は、演出用の各種の部材や装置に関連する構成が異なること以外は、上記した図７に示す遊技盤４００と同一の構成である。このため、遊技盤７００において、遊技盤４００と同様の役割を果たす部材については、同一参照符号を付して説明を省略し、相違部分についてのみ説明する。

【０２７７】

パチンコ機１００の遊技盤７００は、図１８に示すように、光を反射する装飾が施された反射装飾部７１１を有する反射装飾体７１０（反射手段）を備える。また、遊技盤７００は、反射装飾体７１０とは別に設けられる環状形状の環状装飾体７４０（図１９も参照：別装飾手段）と、遊技盤７００の中央側に設けられる中央装飾体７５０（図１９も参照：別装飾手段）とを備える。具体的には、反射装飾体７１０は、遊技盤７００の下端側において、左右方向の中央近傍から左側に位置するように、遊技盤７００の基体４０１の裏面側に設けられる。また、環状装飾体７４０は、正面視で、装飾図柄表示装置４７９（表示手段）の表示部４７９ａの周縁を囲むように、基体４０１の裏面側に設けられる。また、中央装飾体７５０は、表示部４７９ａの下方側において、基体４０１の裏面側に設けられる。

【０２７８】

なお、パチンコ機１００において、反射装飾体７１０、環状装飾体７４０及び中央装飾体７５０の全てを備えた構成としているが、これら全てを備える必要はなく、一部のみを備

えるようにしてもよく、また、図７に示した遊技盤４００に、反射装飾体７１０、環状装飾体７４０及び中央装飾体７５０の少なくとも一部が設けられてもよい。

【０２７９】

パチンコ機１００は、図１９に示すように、環状装飾体７４０の背後に重なるように環状に配置された複数の環状配置光源７２０（発光手段）と、中央装飾体７５０の背後に重なるように配置された中央光源７３０（発光手段）とを備える。パチンコ機１００は、反射装飾部７１１による演出において、複数の環状配置光源７２０の少なくとも１つから出力される光や中央光源７３０から出力される光を反射装飾部７１１に照射することで、その演出の効果を向上させる。

【０２８０】

ここで、反射装飾部７１１と、反射装飾部７１１による演出に関与する他の各種の部材との配置関係について、図２０を参照して説明する。図２０は、図１８のＹ１－Ｙ１線を含む切断面による反射装飾体７１０の近傍を示す斜視断面図である。なお、図２０において、反射装飾体７１０による演出に関与する主要部の位置関係を明示するために、中央構造体４２０は輪郭（図中の一点鎖線）のみ示している。

【０２８１】

図２０に示すように、反射装飾体７１０は、遊技盤７００の基体４０１の裏面側に設けられる。また、基体４０１は、無色透明の樹脂で形成される。このため、遊技者は、座席に着席した姿勢（以下において、通常姿勢とも称す）で遊技盤７００を見る場合、基体４０１を透して反射装飾部７１１を視認することができる。また、遊技盤７００の中央付近に設けられた中央構造体４２０を構成する部材であって、下ステージ４２７を形成する部材等の多くの部材は、無色透明の樹脂で形成される。このため、遊技者は、通常姿勢よりも前屈みに着席した姿勢（以下において、前傾姿勢とも称す）や、遊技するパチンコ機１００を選ぶため等で立った姿勢で遊技盤７００を見る場合には、中央構造体４２０を構成する無色透明の部材を透して反射装飾部７１１を視認することができる。

【０２８２】

なお、基体４０１等の反射装飾部７１１を透かし見るための部材は、無色透明な樹脂で形成された構成としているが、この構成に限らず、有色透明な樹脂でもよく、無色又は有色の透明性（透過性）を有する素材であれば樹脂以外の素材で形成される構成としてもよい。以下において、無色又は有色の透明性を有する樹脂やその他の素材を光透過性素材とも称す。また、反射装飾部７１１は、他の部材を透かして間接的に視認可能な位置に設けられた構成としているが、この構成に限らず、基体４０１や中央構造体４２０の開口の近傍において基体４０１や中央構造体４２０の後方側に突出させて配置する等、それらの開口を通して直接的に視認可能な位置に設ける構成としてもよい。また、反射装飾部７１１は、遊技者の姿勢によらず、間接的に視認可能な構成としているが、この構成に限らず、遊技者の姿勢によっては間接的に視認可能であったり直接的に視認可能であったりする位置に設けられる構成や、遊技者の姿勢によらず直接的にのみ視認可能な位置に設けられる構成としてもよい。また、反射装飾部７１１は、基体４０１に対して固定され、環状配置光源７２０や中央光源７３０から出力される光が常に照射可能な位置に設けられる構成としているが、この構成に限らず、移動可能に設けられ、反射装飾部７１１が所定の位置に移動した場合に、環状配置光源７２０や中央光源７３０から出力される光が照射されるように設けられる構成としてもよい。また、反射装飾体７１０は、基体４０１の裏面側に設けられる構成に限らず、その前面側に設けられる構成や、遊技盤７００を構成する部材とは別の部材、例えば、中間ブロック１０３を構成する遊技盤７００以外の部材や前ブロック１０２を構成する部材や後ブロック１０４を構成する部材に設けられる構成としてもよい。

【０２８３】

反射装飾部７１１は、複数の環状配置光源７２０（図１９参照）の一部をなす下左光源７２０ａ（発光手段）や中央光源７３０（発光手段）から出力された光を遊技者が位置する前方側へ反射可能な構成とされる。ここで、複数の環状配置光源７２０は、下側で左右に

配置される下左光源７２０ａと下右光源７２０ｂとを一組として、５組が下側、左上側、左下側、右上側及び右下側に位置するように円環形状に配列され、円環形状の環状装飾体７４０の全体を発光した状態にできる。

【０２８４】

下左光源７２０ａは、電子部品（図示せず）が搭載される下左基板７２１ａ（発光基板）と、下左基板７２１ａの一面側に、前方側（所定の方向側）に向けて光を出力する向きに配置された複数のＬＥＤ素子７２２ａ（発光手段）を備える構成とされる。また、中央光源７３０は、環状配置光源７２０と同様に、中央装飾部７５１と概ね同一の外形である中央基板７３１（発光基板）に複数のＬＥＤ素子７３２（発光手段）を設けた構成とされる。なお、反射装飾体７１０は、下左基板７２１ａに設けられた複数のＬＥＤ素子７２２ａの各々から出力される光で照射可能な位置に配置されても、それらの一部のみから出力される光で照射可能な位置に配置されてもよい。また、反射装飾部７１１は、主に、複数の環状配置光源７２０のうちの１つの下左光源７２０ａから出力される光で照射可能な位置に配置された構成としているが、この構成に限らず、反射装飾部７１１の長さを長くし、２以上の環状配置光源７２０から出力される光で照射可能としたり、反射装飾体７１０を正面視で円環形状とし、全ての環状配置光源７２０から出力される光で照射可能としたりする位置に配置される構成としてもよい。また、反射装飾部７１１は、環状装飾体７４０及び中央装飾体７５０の各装飾体に対応して設けられた光源（下左光源７２０ａ及び中央光源７３０）の双方からの光を照射可能な位置に配置された構成としているが、この構成に限らず、環状装飾体７４０及び中央装飾体７５０の一方の装飾体に対応して設けられた光源からの光で照射可能な位置に配置される構成としてもよい。また、反射装飾部７１１は、下左光源７２０ａ及び中央光源７３０に加えて又は代えて他の装飾体への光の照射に兼用されない専用の光源からの光を照射可能な構成としてもよい。

【０２８５】

反射装飾部７１１は、所定の装飾が施され、遊技者側から視認可能な構成とされる。具体的には、反射装飾部７１１は、透過性を有する板状に形成され、下左光源７２０ａのＬＥＤ素子７２２ａや中央光源７３０のＬＥＤ素子７３２から出力された光が通過する通過部７１２を備える。また、反射装飾部７１１は、通過部７１２に対して下側（光が通過した後に出力される側）に重なるように設けられ、通過部７１２を通過した光を反射可能な反射部７１３を備える。反射部７１３は、通過部７１２より下方側に配置され、一旦通過部７１２を通過した光を反射して上前方に出力する。また、通過部７１２の上面（反射部７１３とは反対側となる面）には、凹凸（起伏した形状）による装飾が施され、この上面が装飾面７１２Ｓとなる。なお、反射装飾部７１１は、通過部７１２における反射部７１３と反対側の面に装飾が施された構成に限らず、その面に加えて又は代えて、通過部７１２における反射部７１３側の面に装飾を施す構成としてもよい。また、反射装飾部７１１は、通過部７１２の表面に形成された凹凸により装飾が施された構成に限らず、通過部７１２の表面に装飾用のシールや板等の装飾部材を、通過部７１２に当接して又は離間させて配置することで、装飾を施す構成としてもよい。また、反射装飾部７１１は、通過部７１２と反射部７１３とを備え、通過部７１２に装飾が施された構成としているが、この構成に限らず、通過部７１２を設けず、反射部７１３の上面に凹凸を形成したり、その上面に装飾部材を設けたりすることで、装飾を施す構成としてもよい。また、反射装飾部７１１は、単一の部材で形成された通過部７１２を備えた構成としているが、この構成に限らず、色の異なる透過性の材料で形成された部材を組み合わせて、上面に平坦な又は起伏する装飾面を有する通過部を備える構成としてもよい。また、反射装飾部７１１は、通過部７１２に実際に装飾を施した構成としているが、この構成に限らず、通過部７１２に実際には装飾を施さずに表面を単に平坦な面とし、その平坦な面に、例えば、回動装飾部７４２などの他の装飾部による装飾を映し込むことで、通過部７１２や反射部７１３に擬似的に装飾を施す構成としてもよい。

【０２８６】

反射装飾部７１１は、下左基板７２１ａや中央基板７３１とは前後方向において重ならな

い位置に配置される。具体的には、反射装飾体７１０は、遊技盤７００の上下方向及び左右方向の中央に設けられた装飾図柄表示装置４７９の表示部４７９ａよりも下方側であって、図２０に示すように、下左基板７２１ａや中央基板７３１よりも前方側かつ下方側（以下において、下前方側とも称す）に配置される。このため、反射装飾部７１１における反射によって、標準姿勢で座視する遊技者の目の位置（概ね、表示部４７９ａの中心から前後方向に所定の間隔で離間した位置）から遠ざかるように下前方側に進行する光を、その位置に近づくように前方側かつ上方側（以下において、上前方側とも称す）に進行させることができる。なお、反射装飾体７１０を表示部４７９ａよりも下方側に設け、反射装飾体７１０によって光を上方側に反射させる構成としているが、この構成に限らず、表示部４７９ａよりも上方側に設けて光を下方側に反射させる構成としてもよく、また、表示部４７９ａよりも右方側に設けて光を左方側に反射させる構成としたり、表示部４７９ａよりも左方側に設けて光を右方側に反射させたりする構成としてもよい。

【０２８７】

装飾面７１２Ｓは、遊技者側から見て傾斜する向きに配置された構成とされる。具体的には、板状の通過部７１２が、表示部４７９ａより下方側に離れた位置で、遊技盤７００の基体４０１に略垂直な方向に突出させて設けられている。このため、通過部７１２の上面である装飾面７１２Ｓは、標準姿勢で座視する遊技者から見て所定の角度（例えば、４０°）で傾斜する向きに配置され、遊技者によって視認される装飾面７１２Ｓの大きさを所定の範囲に確保しつつ、装飾面７１２Ｓを明るく遊技者に視認させることができる。なお、装飾面７１２Ｓは、その垂線の方向が標準姿勢で座視する遊技者の視線（斜め下側を向く視線）に対して垂直ではなく、所定の角度で傾斜する向きに配置される構成であればよく、その視線に対して１０°～８０°の角度範囲内の角度で傾斜する向きに配置される構成であることが好ましく、２５°～６０°の角度範囲で配置される構成であることが更に好ましい。また、装飾面７１２Ｓは、基体４０１に対して垂直に突出するように配置された構成に限らず、基体４０１に対して傾斜する向きに突出するように配置する構成としてもよい。この構成において、通過部７１２の基体４０１に対する傾斜は、厚さの略均一な通過部７１２の設置角度を調整することによって変化させてもよいし、通過部７１２の厚さを均一とせず、基体４０１の裏面からの距離に応じた厚みを調整することによって変化させてもよい。また、装飾面７１２Ｓは、基体４０１に対して一定の角度で傾斜する向きに配置する構成としているが、この限らず、装飾面７１２Ｓの部位によってその角度が変化する構成としてもよい。装飾面７１２Ｓの傾斜は、遊技盤７００において配置される位置や下左光源７２０ａや中央光源７３０との相対位置を勘案して、遊技者が装飾面７１２Ｓを所定の大きさで、かつ、所定の明るさで視認できる角度に設定することが好ましい。例えば、装飾面７１２Ｓを図１８に示す位置よりも下側に設ける場合には、装飾面７１２Ｓを基体４０１の裏面から離れるにつれて下側に傾斜するように突出させ、反射装飾部７１１で反射した光を遊技者の目の位置に向けて進行させることが好ましい。

【０２８８】

ここで、環状配置光源７２０（下左光源７２０ａ）から出力された光に基づく反射装飾部７１１からの光の出力について、図２１を参照して説明する。図２１は、環状配置光源７２０（下左光源７２０ａ）からの光を反射装飾部７１１へ照射する形態を説明するために、図１８のＹ１－Ｙ１線を含む切断面による反射装飾体７１０の近傍を示す断面図である。

【０２８９】

図２１に示すように、下左光源７２０ａから出力された光（例えば、実線及び一点鎖線で示す経路の光）は、反射装飾体７１０とは別に設けられた環状装飾体７４０を通過して反射装飾部７１１に照射される。この照射によって、反射装飾部７１１は、遊技者側に光を出力する。なお、以下において、反射装飾部７１１への光の照射形態の説明に先立ち、環状装飾体７４０の構成について説明する。

【０２９０】

環状装飾体７４０は、下左基板７２１ａのＬＥＤ素子７２２ａから出力された光が照射さ

れる装飾部として、装飾図柄表示装置４７９の表示部４７９ａの中心側に向けて移動可能な下左可動装飾部７４１ａを備える。下左可動装飾部７４１ａは、複数の環状配置基板７２１に１つずつ対応して設けられた複数の可動装飾部７４１の１つであり、下左基板７２１ａに対応して設けられる。また、環状装飾体７４０は、下左基板７２１ａのＬＥＤ素子７２２ａから出力された光が照射される装飾部として、全ての可動装飾部７４１を前方側で覆い、遊技盤７００の前後方向を回転軸として回動可能な円環形状の回動装飾部７４２を備える。下左基板７２１ａは、左下可動装飾部７４１と一体化され、左下可動装飾部７４１と回動装飾部７４２とを基体４０１に支持する環状装飾支持部７４９を介して、基体４０１に支持される。また、下左可動装飾部７４１ａや回動装飾部７４２は、下左基板７２１ａのＬＥＤ素子７２２ａから出力された光を遊技者が位置する前方側へ通過可能である。このため、反射装飾部７１１には、下左可動装飾部７４１ａと回動装飾部７４２とを通過させた光を照射できる。この照射によって、遊技者は、装飾面７１２Ｓの装飾を視認できるようになる。

【０２９１】

なお、左下可動装飾部７４１や回動装飾部７４２は、全体が光を通過させる構成である必要はなく、一部分のみが光を通過させる構成であってもよい。また、反射装飾部７１１は、左下可動装飾部７４１と回動装飾部７４２との２つの装飾部を通過した光が照射される位置に設けた構成としているが、この構成に限らず、いずれか一方の装飾部を通過した光が照射される位置に設ける構成としてもよい。また、反射装飾部７１１は、左下可動装飾部７４１と回動装飾部７４２との２つの装飾部を通過した光が照射される位置に設けた構成としているが、遊技盤７００に反射装飾部７１１とは別に３つ以上の装飾部を設け、それらの装飾部を通過する光が照射される位置に設ける構成としてもよい。また、反射装飾部７１１は、左下可動装飾部７４１や回動装飾部７４２を形成する部材を通過した光が照射される構成としているが、この構成に限らず、左下可動装飾部７４１や回動装飾部７４２に開口を設け、その開口を通して光を進行させるなど、下左基板７２１ａのＬＥＤ素子７２２ａから出力された光が直接に照射される構成としてもよい。また、反射装飾部７１１には、左下可動装飾部７４１や回動装飾部７４２を通過した光が照射される構成としているが、この構成に限らず、遊技盤７００に光ファイバや導光板等の所定の方向に光を誘導する導光部材を設け、その導光部材により誘導された光を反射装飾部７１１に照射する構成としてもよい。

【０２９２】

反射装飾部７１１に形成される装飾は、無色透明な樹脂で形成される。このため、その装飾は、環状配置光源７２０や中央光源７３０から出力される光が照射されない場合には視認困難又は視認不能であり、その光が照射された場合に視認できるようになる。したがって、反射装飾部７１１を、光で照射されていない状態から照射された状態に変化させることで、反射装飾部７１１における装飾が出現するように遊技者に見せることができる。なお、反射装飾部７１１における装飾は、環状配置光源７２０や中央光源７３０から出力される光が照射されない場合に視認困難又は視認不能な構成としているが、この構成に限らず、その光が照射されない場合でも視認可能な構成としてもよい。

【０２９３】

下左可動装飾部７４１ａ及び回動装飾部７４２の裏面（下左光源７２０ａの配置側）は、連続的に凹凸が形成された形状とされる。このため、下左可動装飾部７４１ａや回動装飾部７４２を通過した光を多様な方向に進行させる（散乱させる）ことができ、下左可動装飾部７４１ａや回動装飾部７４２の全体に、下左基板７２１ａに点在させたＬＥＤ素子７２２ａから出力される光を照射できる。更に、可動装飾部７４１ａ及び回動装飾部７４２を通過した光を多様な角度で反射装飾部７１１に照射することも可能になる。このように、反射装飾部７１１に多様な角度で光を照射できることで、反射装飾部７１１で反射した光も遊技者側に向けて多様な角度で進行させることができる。したがって、その反射した光を遊技者が視認できる角度範囲を大きくすることができ、遊技者の座高の違いにより目の位置が異なる場合であっても、また、遊技者が標準姿勢から前傾姿勢や後傾姿勢に変化

させることで目の位置が変化したとしても、遊技者に反射装飾部７１１の装飾を視認させ易くできる。

【０２９４】

ここで、下左基板７２１ａのＬＥＤ素子７２２ａから出力された光の反射装飾部７１１における反射について説明する。反射装飾部７１１の通過部７１２は、無色透明の樹脂で形成され、また、反射部７１３は、通過部７１２の下面に貼着されたアルミニウム製の箔や膜や板などの表面に光沢のある金属部材で形成されている。このため、反射装飾部７１１に照射された光は、通過部７１２の上面である装飾面７１２Ｓと、反射部７１３の上面（装飾面７１２Ｓと反射部７１３の界面）とで反射する。装飾面７１２Ｓの上面で反射した光と、反射部７１３の上面で反射した光とは、装飾面７１２Ｓの異なる部位に照射されるために、装飾面７１２Ｓにおいて明るく視認できる範囲を拡大することが可能になる。更に、それらの光は遊技者によって同時に視認されるために、装飾面７１２Ｓの装飾をずれた位置で重なるように視認させることができる。遊技者が視認する装飾のずれは、通過部７１２の厚みで調整でき、そのずれによって、装飾面７１２Ｓの装飾を立体的に視認させることも可能になる。

【０２９５】

なお、通過部７１２は、無色透明の樹脂で形成された構成としているが、この構成に限らず、有色透明の樹脂で形成される構成や、光を通過可能な樹脂以外の無色又は有色の材料で形成される構成としてもよい。また、反射部７１３は、通過部７１２に金属部材を貼着することで設けられた構成としているが、この構成に限らず、通過部７１２に金属材料等を蒸着することで膜状に設けられる構成としてもよい。反射部７１３は、通過部７１２に当接して設けられた構成としているが、この構成に限らず、通過部７１２から離間させて設ける構成としてもよい。この構成の場合、遊技者が視認する装飾のずれは、通過部７１２と反射部７１３との間隔で調整することもできる。

【０２９６】

装飾面７１２Ｓは、反射部７１３とは反対側となる面側に起伏した形状部分を含む構成とされる。具体的には、装飾面７１２Ｓを形成する板状の通過部７１２を、略均一な厚さの平坦領域７１２ａと、平坦領域７１２ａの上面より所定の僅かな突出量（例えば、１ｍｍ以下）で突出させて、所定の図形を象る突出装飾領域７１２ｂとで形成することで、通過部７１２の上面である装飾面７１２Ｓは、起伏した形状部分を含む形状とされる。この装飾面７１２Ｓを下左基板７２１ａのＬＥＤ素子７２２ａから出力される光を照射した場合、装飾が実際の突出量よりも高く突出しているように、遊技者に視認させることが可能になる。このため、装飾面７１２Ｓの装飾を目立たせることができ、反射装飾部７１１による演出の効果を高めることができる。

【０２９７】

なお、突出装飾領域７１２ｂの上面は、平坦領域７１２ａの上面に対して一定の高さである構成としているが、この構成に限らず、部位によって高さが異なる構成としてもよい。また、通過部７１２は、装飾としての所定の図形を平坦領域７１２ａより反射部７１３の反対側に突出させる構成に限らず、平坦領域７１２ａに対して反射部７１３側に陥没させる構成としてもよい。この場合、装飾が実際の陥没量よりも深く陥没しているように、遊技者に視認させることも可能になる。また、平坦領域７１２ａは、同一の厚さとする構成としているが、この構成に限らず、基体４０１から遠ざかるにつれて厚さが厚くなる又は薄くなる構成であってもよい。この構成であれば、平坦領域７１２ａの厚さの変化によって、遊技者側から見た装飾面７１２Ｓの傾斜を所定の角度に設定することもできる。

【０２９８】

下左可動装飾部７４１ａや回動装飾部７４２には、下左基板７２１ａのＬＥＤ素子７２２ａの発色とは異なる複数の色を用いた装飾が形成されている。このため、下左基板７２１ａのＬＥＤ素子７２２ａの発色とは異なる色の光を反射装飾部７１１に照射することができ、また、反射装飾部７１１を部位によって異なる色で発色させることもできる。更に、回動装飾部７４２を回動させることで、反射装飾部７１１の同じ部位を異なる色で発色さ

せることもできる。
【０２９９】
ここで、中央光源７３０から出力された光に基づく反射装飾部７１１からの光の出力について、図２２を参照して説明する。図２２は、中央光源７３０からの光を反射装飾体７１０へ照射する形態を説明するために、図１８のＹ１－Ｙ１線を含む切断面による反射装飾体７１０の近傍を示す断面図である。
【０３００】
図２２に示すように、中央光源７３０から出力された光は、反射装飾体７１０とは別に設けられた中央装飾体７５０で反射して反射装飾部７１１に照射される。なお、以下において、反射装飾部７１１への光の照射形態の説明に先立ち、中央装飾体７５０の構成について説明する。
【０３０１】
中央装飾体７５０は、中央基板７３１のＬＥＤ素子７３２から出力された光が照射される飾部として、装飾が施された装飾部材７５３と、装飾部材７５３と中央基板７３１との間に配置され、中央基板７３１のＬＥＤ素子７３２から出力された光を多様な方向に散乱させる散乱部材７５４とで構成された中央装飾部７５１を備える。中央基板７３１は、中央装飾部７５１と一体化され、中央装飾部７５１を支持する中央装飾支持部７５９を介して、基体４０１に支持される。また、装飾部材７５３は有色透明の樹脂で形成され、また、散乱部材７５４は無色透明の樹脂で形成されている。このため、装飾部材７５３や散乱部材７５４は、中央基板７３１のＬＥＤ素子７３２から出力された光の一部を遊技者が位置する前方側へ通過可能であり、またその一部を反射可能である。
【０３０２】
なお、装飾部材７５３や散乱部材７５４は、樹脂で形成された構成としているが、この構成に限らず、光を通過可能な樹脂以外の無色又は有色の材料で形成される構成としてもよい。また、中央装飾部７５１は、装飾部材７５３とは別に散乱部材７５４を備え、散乱部材７５４の裏面（中央基板７３１側の面）に形成された凹凸で光を散乱させる構成としているが、この構成に限らず、散乱部材７５４を設けず、装飾部材７５３の裏面側に凹凸を形成することで光を散乱させる構成としてもよい。
【０３０３】
中央装飾体７５０は、中央装飾部７５１の周縁を囲う枠部７５２を備える。枠部７５２は、中央装飾部７５１と共に中央装飾支持部７５９を介して基体４０１に支持されている。また、枠部７５２は、散乱部材７５４において反射装飾部７１１の位置する下端部分７５４Ｂの前方側の一部のみを覆う。また、枠部７５２は、蒸着により形成された反射膜（図示せず）で表面が覆われた透明樹脂で形成されている。このため、中央基板７３１のＬＥＤ素子７３２から出力された光であって散乱部材７５４の裏面で反射した光（例えば、図２２に実線又は一点鎖線で示す経路で進行する光）を、枠部７５２の下端部分７５２Ｂで覆われない下端部分７５４Ｂを通過させて反射装飾部７１１側に出力することができる。
【０３０４】
なお、中央装飾部７５１は、中央基板７３１のＬＥＤ素子７３２から出力された光を反射させ、その反射した光を、枠部７５２の下端部分７５２Ｂで覆われない散乱部材７５４の下端部分７５４Ｂを通過させて反射装飾部７１１側に出力する構成としているが、この構成に限らず、中央基板７３１のＬＥＤ素子７３２から出力された光を、散乱部材７５４で反射させずに、下端部分７５２Ｂで覆われない下端部分７５４Ｂを通過させ反射装飾部７１１側に出力する構成としてもよい。例えば、中央基板７３１に設けられる少なくとも１つのＬＥＤ素子７３２を垂直な方向に対して下側（反射装飾部７１１側）に傾斜する方向に向けて出力する向きに配置し、ＬＥＤ素子７３２から出力された光を図２２に二点鎖線で示す経路で進行させる構成としてもよい。また、中央装飾部７５１は、ＬＥＤ素子７３２から出力された光を下端部分７５４Ｂにおいて通過させ、反射装飾部７１１側に出力する構成としているが、この構成に限らず、下端部分７５４Ｂに開口や切り欠きを設け、開口や切り欠きを通して反射装飾部７１１側に出力する構成としてもよい。また、中央装飾

部７５１は、枠部７５２の下端部分７５３Ｂの表面に反射膜を設け、下端部分７５４Ｂを通過して反射装飾部７１１側に出力される光を下端部分７５２Ｂで制限する構成としているが、この構成に限らず、枠部７５２の下端部分７５３Ｂの表面に反射膜を設けず、下端部分７５２Ｂと下端部分７５４Ｂとが重なる部分からも、光を反射装飾部７１１側に出力する構成としてもよい。

【０３０５】

中央装飾体７５０は、基体４０１に対して中央装飾部７５１を支持する中央装飾支持部７５９を備える。中央装飾支持部７５９は、散乱部材７５４の下端部分７５４Ｂや反射装飾部７１１の装飾面７１２Ｓの後方側であって、下端部分７５４Ｂと装飾面７１２Ｓとの間の高さ位置に形成された壁７５９Ｂを含む。壁７５９Ｂは、中央装飾支持部７５９と一体成形され、無色透明の樹脂で形成されている。このため、壁７５９Ｂは、散乱部材７５４で反射して後方側に向けて下端部分７５４Ｂを通過した光の一部を前方側に反射し、反射装飾部７１１に出力することができる。なお、壁７５９Ｂは、照射された光の一部を照射された部位に依らずに通過させる構成としているが、この構成に限らず、壁７５９Ｂの表面の一部に、下左基板７２１ａのＬＥＤ素子７２２ａから出力された光の通過を大幅に制限しない範囲で、光を反射可能な反射部材を設け、光が通過可能な範囲を制限する構成としてもよい。この構成の場合、中央基板７３１のＬＥＤ素子７３２から出力された光の反射率を高めることができ、装飾面７１２Ｓを更に効率よく遊技者側に光を出力させることができる。

【０３０６】

中央基板７３１のＬＥＤ素子７３２から出力された光の反射装飾部７１１における反射については、下左基板７２１ａのＬＥＤ素子７２２ａから出力された光の反射の場合と同様の効果を奏し、装飾面７１２Ｓの装飾をずれた位置で重なるように視認させることができる。

【０３０７】

枠部７５２の下端部分７５２Ｂが散乱部材７５４の下端部分７５４Ｂを覆う被覆範囲は、中央基板７３１のＬＥＤ素子７３２から出力された光が、下左基板７２１ａのＬＥＤ素子７２２ａから出力された光が照射される角度範囲（以下において照射角度範囲とも称す）と重複しない角度範囲で照射されるように設定される。このため、装飾面７１２Ｓを明るく視認できる角度範囲を拡大することができる。例えば、遊技者が前傾姿勢で、又は、遊技するパチンコ機を選ぶ場合のように立った姿勢で装飾面７１２Ｓを見た場合であっても、遊技者に装飾面７１２Ｓの装飾を明るく視認させることもできる。また、照射角度範囲が重複しないように設定することで、照射角度範囲が重複する場合のように装飾面７１２Ｓの装飾が４つのずれた位置に重なって視認され、立体的に見え難くなってしまうことを防止できる。したがって、ＬＥＤ素子７２２ａやＬＥＤ素子７３２から出力された光によって遊技者が装飾面７１２Ｓを明るく視認できる場合には、装飾面７１２Ｓの装飾を遊技者に立体的に視認させることが可能になる。

【０３０８】

中央装飾部７５１が、可動装飾部７４１や回動装飾部７４２とは異なる色で発色するように着色される。このため、遊技者が、例えば標準姿勢から前傾姿勢に姿勢を変化させた場合、下左基板７２１ａのＬＥＤ素子７２２ａや中央基板７３１のＬＥＤ素子７３２の発光色を変化させていないにも関わらず、装飾面７１２Ｓの発光色を変化させることもできる。なお、枠部７５２の下端部分７５２Ｂによる散乱部材７５４の下端部分７５４Ｂの被覆範囲は、照射角度範囲が重複しない設定とする構成に限らず、照射角度範囲の少なくとも一部が重複するように設定する構成としてもよい。

【０３０９】

中央装飾体７５０は、中央基板７３１に設けられた各ＬＥＤ素子７３２から出力された光の一部を枠部７５２の下端部分７５２Ｂで覆われない散乱部材７５４の下端部分７５４Ｂに向けて反射させる構成であってもよいし、中央基板７３１に設けられた一部のＬＥＤ素子７３２のみからの光の一部を下端部分７５２Ｂで覆われない下端部分７５４Ｂに向けて

反射させる構成であってもよい。
【０３１０】
散乱部材７５４は、その裏面が下方側に向かうにつれて前方側へ突出するように傾斜させて配置される。このため、中央基板７３１のＬＥＤ素子７３２からの光を、枠部７５２の下端部分７５２Ｂで覆われない散乱部材７５４の下端部分７５４Ｂに向けて反射させ易くすることができる。
【０３１１】
上記のパチンコ機１００において、下左基板７２１ａに設けられたＬＥＤ素子７２２ａから所定の方向側に向けて出力された光を遊技者が位置する前方側へ反射可能な反射装飾部７１１を有する反射装飾体７１０を備える。更に、反射装飾部７１１に形成される装飾面７１２Ｓは、下左基板７２１ａとは前後方向において重ならない位置において遊技者側から見て傾斜する向きに配置する。
【０３１２】
これにより、反射装飾部７１１で反射させた光を遊技者の目の位置などの所定の位置に向けて進行させ、遊技者が視認する装飾面７１２Ｓの大きさが過度に小さくなることを抑制しつつ、遊技者が装飾面７１２Ｓを明るく視認できるようにすることが可能になる。また、中央基板７３１に設けられたＬＥＤ素子７３２から出力される光によっても同様の効果を奏する。
【０３１３】
また、装飾面７１２Ｓに、下左基板７２１ａのＬＥＤ素子７２２ａと中央基板７３１のＬＥＤ素子７３２との双方からの光を照射することで、発光した装飾面７１２Ｓを遊技者が視認できる角度範囲を、それらの一方のみの光を照射する場合に比べて拡大することも可能になる。
【０３１４】
また、上記のパチンコ機１００において、下左基板７２１ａに設けられたＬＥＤ素子７２２ａから所定の方向側に向けて出力された光を遊技者が位置する前方側へ反射可能な反射装飾部７１１を有する反射装飾体７１０を備える。また、反射装飾体７１０は、ＬＥＤ素子７２２ａから出力された光が通過する板状の通過部７１２と、通過部７１２に対してそれを通過した光が出力される側に重なる反射部７１３とで形成されている。更に、装飾面７１２Ｓは、通過部７１２において反射部７１３とは反対側となる面側に形成されている。
【０３１５】
これにより、通過部７１２を通過せずに通過部７１２の表面で反射した光により視認される装飾面７１２Ｓの装飾と、通過部７１２を通過して反射部７１３で反射した後に更に通過部７１２を通過した光により視認される装飾面７１２Ｓの装飾とがずれた位置で重ね合わさった状態に視認させることができる。このため、装飾面７１２Ｓを突出装飾領域７１２ｂの突出量が小さく平面的に形成したとしても、突出装飾を立体的に視認させることが可能になる。
【０３１６】
以下に、反射装飾体７１０による装飾に関する他の特徴的な構成について説明する。
【０３１７】
図１８に示すように、装飾面７１２Ｓは、装飾図柄表示装置４７９（表示手段）において装飾図柄（識別情報）が表示される表示部４７９ａが設けられる側が内側となるように湾曲した形状に構成される。遊技者の視界の外縁は概ね横長の楕円となるために、遊技進行に応じた主たる演出が実行される表示部４７９ａを見ている場合に、装飾面７１２Ｓの全体を視界の範囲内に納め易くできる。また、下左基板７２１ａのＬＥＤ素子７２２ａや中央基板７３１のＬＥＤ素子７３２から出力された光が、反射装飾部７１１のいずれの部位に照射されたとしても、反射装飾部７１１で反射した光を、遊技者の目の位置に近づく方向に進行させ易くなる。また、遊技者の視線と装飾面７１２Ｓの各部位とのなす角を一定にし易くなり、装飾面７１２Ｓが歪んで見えることを抑制可能になる。

【０３１８】
図１９に示すように、反射装飾部７１１の装飾面７１２Ｓは、正面視で、概ね、環状装飾体７４０の回動装飾部７４２の外輪郭に沿う湾曲形状とされている。また、装飾面７１２Ｓには、装飾として、複数の所定の図形を象る突出装飾領域７１２ｂ（図２０参照）が、回動装飾部７４２の外輪郭に沿って形成されている。また、回動装飾部７４２には、装飾として、所定の模様（図１８参照）が全体に亘って形成されている。下左基板７２１ａのＬＥＤ素子７２２ａからの光が出力された場合、回動装飾部７４２が発光した状態となり、回動装飾部７４２を通過した光が反射装飾部７１１に照射される。このとき、遊技者は、装飾面７１２Ｓに形成された装飾を視認できると共に、装飾面７１２Ｓに映り込んだ回動装飾部７４２の装飾を視認できる。このため、装飾面７１２Ｓに複雑な装飾を施しているかのように、遊技者に見せることが可能になる。
【０３１９】
なお、反射装飾部７１１の装飾と回動装飾部７４２との装飾を全体的に重ね合わせて遊技者に見せる構成としているが、この構成に限らず、例えば、回動装飾部７４２に、装飾面７１２Ｓに形成された１つの図形を強調可能な所定の模様を局所的に施し、回動装飾部７４２の回動に伴い強調される図形が変化するように遊技者に見せる構成としてもよい。また、例えば、反射装飾部７１１には、草原を模した装飾を施し、回動装飾部７４２には、動物を模した装飾を施して、回動装飾部７４２の回動に伴い動物が草原を駆け抜けるように見せる構成としてもよい。
【０３２０】
反射装飾部７１１の少なくとも一部は、図１８に示すように、下側中始動入賞装置４３１Ｂの近傍であって、下側中始動入賞装置４３１Ｂへ左側から進入する可能性のある遊技球が通過する通過領域の近傍に配置される。具体的には、反射装飾部７１１の少なくとも一部が、正面視で、下側中始動入賞装置４３１Ｂの近傍の左側の通過領域の僅かに下側に位置するように配置される。下側中始動入賞装置４３１Ｂの近傍での遊技球の挙動は遊技者が注目する箇所の１つである。このため、下側中始動入賞装置４３１Ｂの近傍での遊技球の挙動に遊技者が注目している場合に、その注目箇所を反射装飾部７１１による演出で彩ることができる。また、遊技球の挙動が装飾面７１２Ｓによる装飾の中で行われているかの如く見せることもできる。
【０３２１】
なお、反射装飾部７１１は、その少なくも一部が中央構造体４２０の下端部分に形成された下ステージ４２７の近傍に位置するように配置される構成としてもよい。ここで、下ステージ４２７は、上ステージ４２６から落下してきた遊技球を左右に繰り返し転動させて、下側中始動入賞装置４３１Ｂの上方側の近傍から遊技球を落下させる。下ステージ４２７での遊技球の挙動は遊技者が注目する箇所の１つであり、その注目箇所を反射装飾部７１１による演出で彩ることができる。また、反射装飾部７１１は、その少なくも一部が遊技者によって注目される箇所の１つである上ステージ４２６の近傍に位置するように配置される構成としてもよい。
【０３２２】
遊技盤７００には、図１８及び図１９に示すように、反射装飾部７１１と同様の構造であるが、正面視での形状が異なる他の反射装飾部７１１を有する他の反射装飾体７１０を備える。他の反射装飾部７１１による演出は、環状配置光源７２０の１つである下右光源７２０ｂからの光が照射されること以外は、反射装飾部７１１による演出の場合と同様に実行され、同様の効果を奏する。また、他の反射装飾体７１０の少なくとも一部は、図１８に示すように、下側中始動入賞装置４３１Ｂの近傍であって、下側中始動入賞装置４３１Ｂへ右側から進入する可能性のある遊技球が通過する通過領域の近傍に配置される。このため、反射装飾部７１１と他の反射装飾部７１１とによる演出によって、下側中始動入賞装置４３１Ｂの近傍の左右全体を彩ることができる。
【０３２３】
なお、パチンコ機１００において、環状配置光源７２０や中央光源７３０からの光を装飾

面７１２Ｓに照射することで、装飾面７１２Ｓを明るく視認させる構成としているが、装飾面７１２Ｓに施された装飾を直接的に視認した場合と、その装飾が反射部７１３で反射したものを間接的に視認した場合とで、装飾がずれた位置で重なった状態に遊技者から視認可能である限りにおいて、環状配置光源７２０や中央光源７３０からの光が照射されない構成としてもよい。更に、環状配置光源７２０や中央光源７３０等のパチンコ機１００に設けられた各種の光源からの光が照射されず、室内照明等からの光のみが照射される構成であってもよい。

【０３２４】

＜特典領域４０９Ｖへの遊技球の進入制御＞

次に、特典領域４０９Ｖ（特定通路）への遊技球の進入を好適に制御可能な構成について、図７と共に、図２３及び図２４を参照して説明する。

【０３２５】

特典領域４０９Ｖへの遊技球の進入は、特典領域４０９Ｖの入口に設けられた振分機構４３７（図７参照）と、振分機構４３７よりも遊技球の流下方向の上流側に設けられた上進入規制機構４５４（図７参照）との動作制御に基づいて制御される。具体的には、第１特別図柄抽選や第２特別図柄抽選による大当りの当選の一部（第１の種類の大当り）に基づき移行する特別遊技状態において、右打ち遊技手法によって遊技を継続する限り、遊技球が特典領域４０９Ｖに進入するように、振分機構４３７と上進入規制機構４５４との動作制御が実行される。一方、第１の種類の大当りとは別の種類の大当りの当選（第２の種類の大当り）に基づき移行する特別遊技状態においては、遊技球が特典領域４０９Ｖに進入しないように、振分機構４３７と上進入規制機構４５４（切替機構）との動作制御が実行される。以下において、第１の種類の大当りに基づいて実行され、特典領域４０９Ｖへの遊技球の進入により確変遊技状態へ移行することが予定された特別遊技状態を、確変予定の特別遊技状態とも称し、第２の種類の大当りの当選に基づいて実行され、特典領域４０９Ｖへの遊技球の進入がないことにより時短遊技状態へ移行することが予定された特別遊技状態を、時短予定の特別遊技状態とも称す。

【０３２６】

パチンコ機１００は、確変予定の特別遊技状態において、所定のラウンドが開始された場合には、振分機構４３７（振分機構）が進入可能状態に移行した後に、上進入規制機構４５４（切替機構）が進行可能状態となって、所定のラウンドにおいて特典領域４０９Ｖへ遊技球が進入可能に構成されている。ここで、振分機構４３７の進入可能状態とは、特典領域４０９Ｖに遊技球が進入可能な状態である。また、上進入規制機構４５４の進行可能状態とは、振分機構４３７側に遊技球が進行可能な状態であり、具体的には、上進入規制機構４５４から振分機構４３７に向けて遊技球を案内する案内通路４９４に遊技球を進入させることが可能な状態である。所定のラウンドが開始された場合に、振分機構４３７を進入可能状態に移行した後に、上進入規制機構４５４を進行可能状態とすることで、所定のラウンドの開始から所定の時間経過してから、案内通路４９４へ遊技球を進入させることができるようになる。

【０３２７】

上進入規制機構４５４と振分機構４３７とは、複数回のラウンドを組み合わせて構成される確変予定の特別遊技状態や時短予定の特別遊技状態で動作する。上進入規制機構４５４は、それらの特別遊技状態の全てのラウンドにおいて動作するが、振分機構４３７は、少なくとも一部のラウンドにおいて動作する。具体的には、振分機構４３７は、確変予定の特別遊技状態においても、時短予定の特別遊技状態においても、複数回のラウンド（例えば、１５ラウンド）のうち第１回目に実行されるラウンド（以下においては、第１ラウンドとも称す）において動作する。以下において、上進入規制機構４５４と共に振分機構４３７が動作するラウンドであって、特別遊技状態の後に移行する遊技状態が決定されるラウンドを、移行先決定ラウンドとも称す。

【０３２８】

上進入規制機構４５４は、進入規制シャッタ４５４Ａ（図２４参照）の姿勢を変化させる

上進入規制モータ４６４（図１０参照）として、ステッピングモータを備えている。上進入規制モータ４６４は、上進入規制機構４５４に動力を与える回転軸の順方向への回転により、上進入規制機構４５４（進入規制シャッタ４５４Ａ）を進入禁止姿勢（図２４（Ａ）に一点鎖線で示す姿勢を参照）から進入許容姿勢（図２４（Ｃ）に示す姿勢を参照）に姿勢変化させることができ、また、順方向とは反対の逆方向への回転により、進入許容姿勢から進入禁止姿勢に姿勢変化させることができる。また、上進入規制モータ４６４は、回転軸の所定の速度での回転により、上進入規制機構４５４を所定の通常形態で姿勢変化させることができ、また、所定の回転速度よりも低速度（例えば、所定の回転速度の１００分の１程度の速度）での回転により、上進入規制機構４５４を通常形態よりも遅く姿勢変化させることができる。なお、上進入規制モータ４６４としては、ステッピングモータに限らず、ＤＣモータを用いる構成としてもよい。

【０３２９】

また、上進入規制機構４５４を通常形態よりも遅く姿勢変化させるための上進入規制モータ４６４の回転速度は、第１ラウンドが開始されてから上進入規制機構４５４が進行可能状態となるまでの時間が、第１ラウンドが開始されてから振分機構４３７が進入可能状態となるまでの時間よりも長くなる速度に設定されている。このため、上進入規制モータ４６４の回転速度の設定によって、移行先決定ラウンドである第１ラウンドが開始された場合に、振分機構４３７の進入可能状態への移行後に、上進入規制機構４５４を進行可能状態となる形態（以下において、遅延形態とも称す）で姿勢変化させることができる。なお、上進入規制機構４５４の姿勢変化の速度を振分機構４３７の姿勢変化よりも遅くし、振分機構４３７が進入可能状態に移行した後に、上進入規制機構４５４を進行許可状態とする構成であるが、この構成に限らず、上進入規制機構４５４の姿勢変化の速度によらず、上進入規制機構４５４の姿勢変化の開始を、振分機構４３７が進入可能状態に移行した後に、上進入規制機構４５４を進行許可状態となるように、第１ラウンドの開始から遅らせる構成としてもよい。上進入規制機構４５４の姿勢変化の開始を遅らせる構成の場合、上進入規制モータ４６４に代えて、上進入規制機構４５４の姿勢変化の速度が一定の駆動装置を用いてもよく、例えば、電磁式のソレノイドを用いることもできる。

【０３３０】

ここで、上進入規制機構４５４及び振分機構４３７の動作制御について説明する。図２３は、特典領域４０９Ｖに遊技球が進入可能なラウンド（移行先決定ラウンド）での上進入規制機構４５４及び振分機構４３７の動作制御を模式的に示すタイミングチャートである。なお、図２３において、図中の上側部分に、確変予定の特別遊技状態での動作を示し、図中の下側部分に、時短予定の特別遊技状態での動作であって確変予定の特別遊技状態と相違する動作も示している。

【０３３１】

確変予定の特別遊技状態において第１ラウンドが開始される場合、図２３に示すように、ラウンド中フラグがオン状態となり、第１ラウンド（図中の丸括弧付きの数字）が開始される（時刻ｔ１）。ラウンド中フラグは、ラウンド中であるか否かを識別する情報であり、主制御基板９２０のＲＡＭ９２２（図１０参照）に記憶されている。ラウンド中フラグは、第１ラウンドの開始から最大継続時間ＴＡ（所定の経過時間：２９．５秒）が経過した場合に、一点鎖線で示すように、オフ状態となる（時刻ｔａ１０）。ラウンド中フラグがオフ状態となることで、第１ラウンドが終了する。また、詳細は後述するが、上大入賞カウンタの値が第１ラウンドの規定数（１０個）に到達した場合には（ｔ８）、実線で示すように、その検知から所定の期間（例えば３．０秒）の経過を待ってオフ状態となる（時刻ｔ１０）。また、ラウンド中フラグは、第１ラウンドが終了した後に、所定の時間（例えば、３．０秒）が経過した場合に、次のラウンドを開始するために、オン状態となる（時刻ｔａ１１）。

【０３３２】

時短予定の特別遊技状態の第１ラウンドにおいては、ラウンド中フラグは、オン状態となってから（時刻ｔｂ１）、確変予定の特別遊技状態での最大継続時間ＴＡよりも短い最大

継続時間ＴＩ（例えば、４．０秒）が経過した場合に、オフ状態となる。
【０３３３】
第１ラウンドの開始からの経過時間は、主制御基板９２０のＲＡＭ９２２に記憶されているラウンド制御タイマ（図示せず）で計測される。主制御基板９２０は、第１ラウンドラウンド制御タイマに、主制御基板９２０のＲＯＭ（図示せず）に記憶された第１ラウンドの最大継続時間ＴＡに対応する値を初期設定する。主制御基板９２０のＲＯＭ（図示せず）には、最大継続時間ＴＡに対応する値と共に、時短予定の特別遊技状態における第１ラウンドの最大継続時間ＴＩに対応する値も記憶されており、主制御基板９２０は、実行中の特別遊技状態に応じて選択する。ラウンド制御タイマは、主制御基板９２０で実行される一定間隔（例えば、２ｍｓ）のタイマ割り込みごとに、その値が１ずつ減少するように更新される。これにより、主制御基板９２０は、ラウンド制御タイマの値が「０」に戻ることを検知することで、最大継続時間の経過によりラウンド中フラグをオフ状態とし（時刻ｔａ９）、第１ラウンドを終了させることができる（ラウンド時間終了手段）。なお、主制御基板９２０は、第１ラウンド以外の各ラウンドの最大継続時間に対応する値も記憶しており、実行されるラウンドに応じて選択する。
【０３３４】
また、第１ラウンドの開始に伴い、上大入賞カウンタが、「０」に初期設定される。上大入賞カウンタは、主制御基板９２０のＲＡＭ９２２に記憶され、各ラウンド内で上大入賞スイッチ４４４（図７参照）により検出された遊技球の個数を計数するもので、上大入賞スイッチ４４４により遊技球が検出される毎に「１」ずつ増加するように更新される。
【０３３５】
主制御基板９２０は、上大入賞カウンタの値が主制御基板９２０のＲＯＭに記憶された規定数（１０個）であるかを判定し、上大入賞カウンタの値が規定数に達した場合に（時刻ｔ８）は、最大継続時間ＴＡが経過する前であっても、上進入規制機構４５４の動作を中断させ、また、振分機構４３７の動作を中断させた後に（時刻ｔ９）、第１ラウンドを終了させる（時刻ｔ１０）。なお、第１ラウンド以外の他のラウンドも同様である。各ラウンドは、最大継続時間ＴＡが経過する前に、上大入賞カウンタの値が規定数となることで終了する構成であるが、この構成は必須の構成ではなく、例えば、各ラウンドを所定の継続時間の経過のみによって終了させる構成としてもよい。
【０３３６】
また、第１ラウンドの開始に伴い、回転方向指定情報（図示せず）が、上進入規制機構４５４を進入禁止姿勢から進入許容姿勢へ姿勢変化させるため順方向の回転を指定する「１」に設定される。回転方向指定情報は、上進入規制機構４５４を駆動するステッピングモータの回転方向を指定する情報であり、主制御基板９２０のＲＡＭ９２２に記憶されている。回転方向指定情報の値は、「１」以外に、上進入規制機構４５４をから進入許容姿勢から進入禁止姿勢へ姿勢変化させるため逆方向の回転を指定する「２」をとり、また、ステッピングモータの回転の停止を指定する「０」をとる。主制御基板９２０は、ステッピングモータの回転状態を変化させるタイミングを指定する情報と、そのタイミングごとに選択する回転方向指定情報の値とを関連づけてＲＯＭに記憶している。
【０３３７】
主制御基板９２０は、例えば、ラウンド制御タイマの値がタイミングを指定する値となったことを検知すると、そのタイミングに関連付けられた回転方向を指定する値を回転方向指定情報に設定する。例えば、主制御基板９２０は、一点鎖線で示すように、上進入規制機構４５４を進入禁止姿勢から進入許容姿勢へ姿勢変化させる８回のタイミング（例えば、時刻ｔ１や時刻ｔ６）に対応付けて「１」、上進入規制機構４５４を進入許容姿勢から進入禁止姿勢へ姿勢変化させる８回のタイミング（時刻ｔ５や時刻ｔ７）に対応付けて「２」を記憶している。また、上進入規制機構４５４の姿勢変化を停止させるために、進入禁止姿勢から進入許容姿勢への姿勢変化を停止させる８回のタイミング（例えば、時刻ｔ６直後や時刻ｔ４）と、進入許容姿勢から進入禁止姿勢変化への姿勢変化を停止させる８回のタイミング（例えば、時刻ｔ５直後や時刻ｔ７直後）の１６回のタイミングに対応付

けて「０」を記憶している。
【０３３８】
また、第１ラウンドの開始に伴い、上進入規制機構４５４を遅延形態（低速）で姿勢変化させるために、回転速度指定フラグがオン状態となる。回転速度指定フラグは、上進入規制機構４５４を通常形態（高速）で姿勢変化させるか遅延形態で姿勢変化させるかを、ステッピングモータの回転速度で指定する情報であり、主制御基板９２０のＲＡＭ９２２に記憶されている。回転速度指定フラグは、所定の時間（時間ＴＢ＋ＴＥ）が経過し、進入禁止姿勢から進入許容姿勢への姿勢変化の完了によって、オフ状態となる（時刻ｔ４）。また、回転速度指定フラグは、確変予定の特別遊技状態や時短予定の特別遊技状態において、移行先決定ラウンドである第１ラウンド以外のラウンドにおいて設定されることはない。
【０３３９】
主制御基板９２０は、ステッピングモータの高速での回転速度に対応する値と低速での回転速度に対応する値をＲＯＭに記憶している。主制御基板９２０は、回転速度指定フラグがオン状態である場合には、低速での回転速度に対応する値を選択し、ステッピングモータを低速で回転させ、回転速度指定フラグがオフ状態である場合には、高速での回転速度に対応する値を選択し、ステッピングモータを高速で回転させる。
【０３４０】
上進入規制機構４５４の姿勢変化は、回転方向指定情報と回転速度指定フラグとの設定状態に基づいて決定され、第１ラウンドの開始に伴って開始される姿勢変化は、進入禁止姿勢から進入許容姿勢への低速での姿勢変化（遅延形態の姿勢変化）となる。また、進入禁止姿勢から進入許容姿勢へのその他の姿勢変化（通常形態の姿勢変化）や、進入許容姿勢から進入禁止姿勢への姿勢変化は、遅延形態の場合よりも高速での姿勢変化となる。また、時短予定の特別遊技状態においては、回転速度指定フラグが確変予定の特別遊技状態の場合より早くオフ状態となり、進入禁止姿勢から進入許容姿勢への姿勢変化の途中で、遅延形態の姿勢変化から通常形態の姿勢変化となる。
【０３４１】
また、ステッピングモータの低速での回転速度に対応する値は、上進入規制機構４５４の遅延形態での姿勢変化に要する時間が振分機構４３７の姿勢変化に要する時間（非誘導姿勢から誘導可能姿勢に姿勢変化するまでの時間よりも遅くなる範囲の値に設定されている。これにより、上進入規制機構４５４を、振分機構４３７が進入可能状態へ移行した後に、振分機構４３７側へ遊技球を進行させることが可能な進行可能状態とすることができる（切替制御手段）。
【０３４２】
また、第１ラウンドの開始に伴い、振分ソレノイド作動フラグ（図示せず）がオン状態となる。振分ソレノイド作動フラグは、振分ソレノイド４６５を作動するか否かを指定するフラグであり、主制御基板９２０のＲＡＭ９２２に記憶されている。振分ソレノイド作動フラグがオン状態となると、振分ソレノイド４６５への通電が開始されて作動し、振分機構４３７は、非誘導姿勢から誘導姿勢への姿勢変化を開始する。振分機構４３７は、誘導姿勢へ変化した後、振分ソレノイド４６５への通電が維持された状態で、誘導姿勢で維持される。一方、振分ソレノイド作動フラグがオフ状態となると、振分ソレノイド４６５への通電が停止され、振分機構４３７は、誘導姿勢から非誘導姿勢への姿勢変化を開始する。振分機構４３７は、非誘導姿勢となった後は、非誘導姿勢に維持される。主制御基板９２０は、振分ソレノイド４６５へ通電するタイミングを指定する情報と、その通電を停止するタイミングを指定する情報とをＲＯＭに記憶している。主制御基板９２０は、例えば、一点鎖線で示すように、ラウンド制御タイマの値が振分ソレノイド４６５へ通電する２回のタイミング（時刻ｔ１，時刻ｔ４）やその通電を停止する２回のタイミング（時刻ｔ２，時刻ｔ９）を指定する値となったことを検知すると、振分ソレノイド作動フラグの状態を切り替える。
【０３４３】

ここで、移行先決定ラウンドにおける上進入規制機構４５４及び振分機構４３７の動作形態について、図２４を参照して説明する。図２４は、図７のＹ２－Ｙ２線を含む切断面による断面により、上進入規制機構４５４及び振分機構４３７の動作形態を示す断面図である。図２４（Ａ）が図２３における時刻ｔ１の直後、図２４（Ｂ）が時刻ｔ３、図２４（Ｃ）が時刻ｔ４における上進入規制機構４５４及び振分機構４３７の姿勢を示す。なお、図２４（Ａ）においては、一点鎖線で、図２３における時刻ｔ１における上進入規制機構４５４及び振分機構４３７の姿勢も示している。また、図２４（Ａ）においては、上進入規制機構４５４の上面に沿ってＹ２－Ｙ２線を含む切断面より下流側（紙面裏側：図７における右側）を流下中の遊技球を、図２４（Ｂ）においては、案内通路４９４に進入中の遊技球も示している。

【０３４４】

図２４（Ａ）に示すように、振分機構４３７は、基体４０１の前後方向（図２４（Ａ）等の左右方向）に移動可能な板状の振分シャッタ４３７Ａを備える。振分シャッタ４３７Ａは、振分機構４３７が非誘導姿勢（一点鎖線で示す姿勢）である場合に、遊技盤４００の前側（図２４（Ａ）等では右側）への遊技球の移動を制限する前壁４８１と進入規制シャッタ４５４Ａの先端との間隔が遊技球の直径よりも狭い間隔Ｄ１となる位置に配置される。このため、振分シャッタ４３７Ａは、特典領域４０９Ｖへの遊技球の進入を阻止し、振分シャッタ４３７Ａの上面に接触した遊技球を非特典領域４０９Ｎ（図７参照）に進入させることができる。

【０３４５】

振分シャッタ４３７Ａは、振分機構４３７が誘導姿勢である場合には、図２４（Ｃ）に示すように、非誘導姿勢であるときより基体４０１側に引き込まれ、前壁４８１と振分シャッタ４３７Ａの先端との間隔が遊技球の直径より広い位置に配置される。このため、振分シャッタ４３７Ａに向けて案内通路４９４を進行してきた遊技球は、特典領域４０９Ｖに進入することができる。

【０３４６】

振分機構４３７は、非誘導姿勢から誘導姿勢に移行する過程において、図２４（Ａ）に示すように、前壁４８１と振分シャッタ４３７Ａの先端との間隔が遊技球の直径と略同一で、案内通路４９４に遊技球を進入させることができる位置に配置される姿勢（以下、誘導可能姿勢とも称す）をとる。振分機構４３７が誘導可能姿勢から誘導姿勢までの範囲の姿勢をとる状態が、振分機構４３７の進入可能状態である。

【０３４７】

また、図２４（Ａ）に示すように、上進入規制機構４５４は、基体４０１の前後方向に移動可能な板状の進入規制シャッタ４５４Ａを備える。進入規制シャッタ４５４Ａは、上進入規制機構４５４が進入禁止姿勢（一点鎖線で示す姿勢）である場合に、前壁４８１と進入規制シャッタ４５４Ａの先端との間隔が遊技球の直径よりも狭い間隔Ｄ１となる位置に配置される。このため、進入規制シャッタ４５４Ａは、案内通路４９４への遊技球の進入を阻止し、進入規制シャッタ４５４Ａの上面に沿って遊技球を進行させる。

【０３４８】

また、進入規制シャッタ４５４Ａは、図２４（Ｃ）に示すように、上進入規制機構４５４が進入許容姿勢である場合に、進入禁止姿勢であるときより基体４０１側に引き込まれ、前壁４８１と進入規制シャッタ４５４Ａの先端との間隔が遊技球の直径より広い位置に配置される。このため、上進入規制機構４５４に向けて流下してきた遊技球は、案内通路４９４に進入することができる。

【０３４９】

上進入規制機構４５４は、進入禁止姿勢から進入許容姿勢に移行する過程において、図２４（Ｂ）に示すように、前壁４８１と進入規制シャッタ４５４Ａの先端との間隔が遊技球の直径と略同一で、案内通路４９４に遊技球を進入させることができる位置に配置される進入可能姿勢をとる。上進入規制機構４５４が進入可能姿勢から進入許容姿勢までの範囲内の姿勢をとる状態が、上進入規制機構４５４の進行可能状態である。

【０３５０】
進入規制シャッタ４５４Ａは、上進入規制機構４５４が進入禁止姿勢である場合に、その先端と前壁４８１との間隔が、非誘導姿勢をとる振分シャッタ４３７Ａの先端と前壁４８１との間隔と同一の間隔となる位置に配置されている。このため、上進入規制機構４５４が進入禁止姿勢から進入可能姿勢に移行するまでに必要な振分シャッタ４３７Ａの移動距離は、振分機構４３７が非誘導姿勢から誘導可能姿勢になるまでに必要な移動距離と同一の距離Ｄ２である。したがって、進入規制シャッタ４５４Ａと振分シャッタ４３７Ａとが同時に移動を同時に開始したとしても、進入規制シャッタ４５４Ａの移動の速度が振分シャッタ４３７Ａの移動の速度よりも遅いために、上進入規制機構４５４が進入可能姿勢となるまでの時間を振分機構４３７が誘導可能姿勢となるまでの時間より遅らせることができる。
【０３５１】
なお、上進入規制機構４５４は、前壁４８１と進入規制シャッタ４５４Ａの先端との間隔が遊技球の半径と同一である姿勢となった後も、低速の移動速度で移動する構成であるが、この構成に限らず、回転速度指定フラグのオン状態の期間が時間ＴＢ＋時間ＴＥよりも短く設定され、その間隔が遊技球の半径と同一となる前に、上進入規制機構４５４の姿勢変化が遅延形態から通常形態に戻る構成であってもよい。この場合、前壁４８１と進入規制シャッタ４５４Ａの先端との間で、遊技球の下端が進入規制シャッタ４５４Ａの上面よりも低い位置に入り込むことで、進入規制シャッタ４５４Ａに沿った遊技球の流下を円滑に行えなくなることを抑制できる。
【０３５２】
また、進入規制シャッタ４５４Ａや振分シャッタ４３７Ａは、前後方向に移動する構成であるが、この構成に限らず、前後方向を軸とする所定の角度で回転により左右方向に傾斜する構成としてもよいし、左右方向を軸とする所定の角度で回転により前後方向に傾斜するように移動する構成としてもよい。また、上進入規制機構４５４や振分機構４３７は、板状の可動部材で進入先を振り分ける構成であるが、羽根状の可動部材によって進入先を振り分ける構成としてもよい。
【０３５３】
ここで、図２３の説明に戻り、振分機構４３７は、時刻ｔ２の直後（例えば、０．０１秒）に誘導可能姿勢となってから所定の時間ＴＣ（例えば、０．０５秒）後であって、上進入規制機構４５４が進入可能姿勢となる前に（時刻ｔ３）、非誘導姿勢に戻る（時刻ｔ２）。その後、振分機構４３７は、所定の時間ＴＤ（例えば、９．０秒）の間、非誘導姿勢に維持される。振分機構４３７が再び非誘導姿勢から誘導姿勢への移行を開始するまでの時間ＴＤは、進入規制シャッタ４５４Ａの上流端側で案内通路４９４に進入してから振分シャッタ４３７Ａに到達するまでの平均時間（以下において、平均進行時間とも称す：例えば、１．５秒）よりも十分に長く設定されている。
【０３５４】
振分機構４３７は、一旦非誘導姿勢に戻った後に、再度、誘導姿勢への姿勢変化を開始し（時刻ｔ４）、１回目の期間（時刻ｔ１～時刻ｔ２）の場合よりも長い時間に亘って誘導姿勢に維持される。なお、詳細は後述するが、振分機構４３７は、一旦、誘導姿勢に移行した後に、所定の時間ＴＤに亘り非誘導姿勢をとることで、時短予定の特別遊技状態において、遊技球が特典領域に進入してしまうことを防止することが可能になる。
【０３５５】
振分機構４３７が２回目の誘導姿勢に維持されている間に、上大入賞カウンタの値が規定数（図２３では「１０」）となった場合（時刻ｔ８）、振分機構４３７は、所定の時間ＴＨ（例えば、２．５秒）の経過を待って、非誘導姿勢に戻る（時刻ｔ９）。時間ＴＨは、案内通路４９４に対する平均進行時間よりも長く設定される。これは、後述するように、上大入賞カウンタの値が規定数（図２３においては１０個）となった場合に、上進入規制機構４５４は進入許容姿勢であれば進入禁止姿勢に戻されるが、進入禁止姿勢に戻される直前に案内通路４９４に進入した遊技球が特典領域４０９Ｖに進入しなくなることを抑制

するためである。更に、振分機構４３７が非誘導姿勢に戻ってから所定の時間（０．５秒）の後に、ラウンド中フラグがオフ状態となり、第１ラウンドが終了する（時刻ｔ１０）。振分機構４３７が非誘導姿勢に戻ってからラウンド中フラグがオフ状態となるまでの時間は、振分機構４３７が非誘導姿勢に戻る直前に進入した遊技球が特定通路スイッチ４４８にて検出される前に、第１ラウンドが終了してしまうことを抑制するためである。

【０３５６】

また、振分機構４３７は、上大入賞カウンタの値が規定数とならない場合には、一点鎖線で示すように、２回目の誘導姿勢への姿勢変化の開始（時刻ｔ４）から所定の時間ＴＧの経過によって非誘導姿勢に戻る（時刻ｔａ９）。更に、振分機構４３７が非誘導姿勢に戻ってから所定の時間の後に、ラウンド中フラグがオフ状態となり、第１ラウンドが終了する。

【０３５７】

上進入規制機構４５４は、回転速度指定フラグがオン状態であるために、遅延形態で姿勢変化を開始する。このため、上進入規制機構４５４は、振分機構４３７が誘導可能姿勢となった場合（時刻ｔ１の直後）に、まだ進入可能姿勢とはならず（図２４（Ａ）も参照）、振分機構４３７が誘導可能姿勢となってから所定の時間ＴＢ後に、進入可能姿勢となる（時刻ｔ３）。時間ＴＢや時間ＴＥは、ステッピングモータの進入許容用の励磁パターンに沿って励磁状態を移行させる時間間隔の設定を変更することで変化させることができる。

【０３５８】

上進入規制機構４５４は、進入可能姿勢となってから所定の時間ＴＥ（例えば、２．５秒）の後であって、振分機構４３７が２回目の誘導姿勢への移動を開始すると略同時に（時刻ｔ４）、進入許容姿勢となり、所定の時間ＴＦ（例えば、０．８秒）に亘り進入許容姿勢に維持される（時刻ｔ５）。その後、上進入規制機構４５４は、回転速度指定フラグがオフ状態であるために、通常形態の姿勢変化を開始し、所定の時間（例えば、０．０２秒）後に、進入禁止姿勢に戻る。このため、上進入規制機構４５４が１回目の進行可能状態である期間（概ね時刻ｔ３～時刻ｔ５）に、案内通路４９４に進入した遊技球であっても、特典領域４０９Ｖに進入させることができる。なお、上進入規制機構４５４が進入可能姿勢となってから振分機構４３７が２回目の誘導姿勢への移動を開始するまでの時間ＴＥは、案内通路４９４における遊技球の平均進行時間よりも長く設定される構成であるが、時間ＴＥを平均進行時間よりも短く設定して、案内通路４９４に進入した遊技球を特典領域４０９Ｖに進入させる確実性を向上させる構成としてもよい。更に、振分機構４３７が２回目の誘導姿勢への移動を開始した後に、上進入規制機構４５４が進入可能姿勢となる構成としてもよい。この場合、案内通路４９４に進入した遊技球を特典領域４０９Ｖに確実に進入させることができる。

【０３５９】

上進入規制機構４５４は、１回目の進行可能状態を発生させる動作（時刻ｔ１～ｔ５）から所定の時間ＴＫ（例えば、１．２秒）後に、進入許容姿勢への移動を開始し（時刻ｔ６）、その姿勢を所定の時間ＴＦに亘り継続する（時刻ｔ７）。その後、上進入規制機構４５４は、進入禁止姿勢に戻る。この上進入規制機構４５４による２回目の進行可能状態を発生させる動作（時刻ｔ６～時刻ｔ７）は、振分機構４３７が２回目の進入可能状態である期間（時刻ｔ４～時刻ｔａ９）に行われる。また、上進入規制機構４５４は、この２回目の進行可能状態を発生させる動作と同じ動作を、更に最大で６回（都合７回）繰り返す。

【０３６０】

上進入規制機構４５４が、規定回数（８回）の進行可能状態を発生させる動作を完了する前に、上大入賞カウンタの値が規定数（１０個）となった場合に、上進入規制機構４５４は、進行可能状態を発生させる動作中であれば、進入禁止姿勢に戻る（時刻ｔ９）。

【０３６１】

なお、確変予定の特別遊技状態において、上進入規制機構４５４による進行可能状態を発

生させる動作を複数回（８回）に分けて行う構成であるが、この構成に限らず、その動作を１回のみ行う構成、例えば、時刻ｔ４で進入許容姿勢となった上進入規制機構４５４の姿勢を継続させる構成としてもよい。同様に、確変予定の特別遊技状態において、振分機構４３７による進入可能状態を発生させる動作を複数回（２回）に分けて行う構成であるが、この構成に限らず、その動作を１回のみ行う構成、例えば、第１回目の進行可能状態を発生させる動作を行わない構成としてもよい。

【０３６２】

また、振分機構４３７が長く進入可能状態である期間（時刻ｔ４～時刻ｔａ９）において、上進入規制機構４５４による進行可能状態を発生させる動作を複数回（７回）に分けることで、特典領域４０９Ｖへの遊技球の進入を制限する構成であるが、この構成に限らず、上進入規制機構４５４が進行可能状態である期間において、振分機構４３７による進入可能状態を発生させる構成、例えば、時刻ｔ４で進入許容姿勢となった上進入規制機構４５４の姿勢を継続させ、時刻ｔ４～時刻ｔａ９に振分機構４３７による進入可能状態を発生させる動作を複数回繰り返す構成としてもよい。

【０３６３】

ここで、時短予定の特別遊技状態の第１ラウンドにおける上進入規制機構４５４及び振分機構４３７の動作について説明する。時短予定の特別遊技状態の第１ラウンドにおいては、振分機構４３７に対して、確変予定の特別遊技状態の第１ラウンドと同じ制御が主制御基板９２０によって実行される。また、時短予定の特別遊技状態における第１ラウンドの最大継続時間ＴＩは、振分機構４３７が２回目の誘導姿勢（進入可能状態）への変化を開始するまでの時間（時間ＴＣ＋時間ＴＤ）より短く設定されている。このため、時短予定の特別遊技状態の第１ラウンドにおいて、振分機構４３７は、１回の誘導姿勢への姿勢変化が行われるだけで、２回目の誘導姿勢への姿勢変化は行われない。

【０３６４】

また、上進入規制機構４５４は、時短予定の特別遊技状態の第１ラウンドの開始（時刻ｔｂ１）に伴い、確変予定の特別遊技状態の場合と同様に回転速度指定フラグがオン状態であるため、遅延形態で姿勢変化を開始する。しかし、回転速度指定フラグが設定されている時間が、確変予定の特別遊技状態における時間（時間ＴＢ＋時間ＴＥ）よりも短い時間ＴＪ（例えば、０．８秒）に設定されている。このため、上進入規制機構４５４が進入許容姿勢へ変化している途中で回転速度指定フラグがオフ状態となり（時刻ｔｂ３）、上進入規制機構４５４の姿勢変化が通常形態の速度変化に戻る。この場合、第１ラウンドが開始してから所定の時間ＴＪまでは、確変予定の特別遊技状態の場合と同じ遅延形態で姿勢変化するため、第１ラウンドの開始直後に、上進入規制機構４５４の動作形態の相違によって確変予定の特別遊技状態であるか時短予定の特別遊技状態であるかが遊技者によって識別されることを抑制できる。

【０３６５】

また、時間ＴＪが経過した後には、上進入規制機構４５４は、進入可能姿勢を経て進入許容姿勢となる。上進入規制機構４５４は、所定の時間ＴＦに亘り進入許容姿勢に維持された後、通常形態で進入禁止姿勢に戻る（時刻ｔｂ５）。その後は、上進入規制機構４５４が時刻ｔａ８から時刻ｔａ１０の場合と同様に動作し、第１ラウンドが終了する（時刻ｔｂ１０）。第１ラウンドの終了から所定の間隔を隔てて、第２ラウンドが開始される（時刻ｔｂ１１）。

【０３６６】

ここで、時短予定の特別遊技状態においては、振分機構４３７がラウンドの開始後に一旦進入可能状態となってから進入禁止状態に戻った後、上進入規制機構４５４が進行可能状態に移行する。このため、振分機構４３７が進入可能状態である状況において振分機構４３７に遊技球が到達することはなく、特典領域４０９Ｖに進入することがない。また、時刻ｔｂ５から時刻ｔｂ１０までの時間が、案内通路４９４に対する平均進行時間より十分に長い４倍程度に設定されている。このため、進入許容動作により遊技球が案内通路４９４に進入したとしても、案内通路４９４に進入した遊技球が進入可能状態でない振分機構

４３７に到達し、特典領域４０９Ｖに進入してしまうことを防止できる。また、上進入規制機構４５４が進行可能状態でなくなってから第１ラウンドの終了まで、振分機構４３７が進入可能状態となることがないため、上進入規制機構４５４による１回目の進行可能状態となる動作によって球噛みが発生し、その遊技球と新たに流下してきた遊技球が衝突して、挟まれた遊技球が案内通路４９４に進入すると共に衝突した後続の遊技球が噛まれるといった現象が連続し、遊技球が案内通路４９４に進入してしまうような事態（以下において、球噛み連鎖通過と称す）が発生したとしても、特典領域４０９Ｖに進入してしまうことはない。したがって、時短予定の特別遊技状態の第１ラウンドにおいて、遊技球が特典領域４０９Ｖに流入することを防止できる。

【０３６７】

このように、上記のパチンコ機１００であれば、確変予定の特別遊技状態の移行先決定ラウンド（第１ラウンド）が開始された場合に、振分機構４３７が誘導可能姿勢（進入可能状態）となった後に、上進入規制機構４５４が進入可能姿勢（進行可能状態）となる。このような場合であっても、上進入規制機構４５４が進行可能状態となるタイミングを遅らせることで、確変予定の特別遊技状態の第１ラウンドにおいて、特典領域４０９Ｖに少なくとも１球の遊技球を確実に進入させることが可能になる。また、第１ラウンドの開始から所定の期間の経過後に振分機構４３７が進入可能状態でない期間が設けられ、その期間に球噛み連鎖通過等の異常事態が発生することを抑制できる。

【０３６８】

また、確変予定の特別遊技状態においては、振分機構４３７は、一旦、短時間（略時間ＴＣ）だけ進入可能状態となった後に、所定の時間ＴＤの非誘導姿勢を経て、１回目よりも長時間に亘り進入可能状態となる。このため、振分機構４３７が２回目に進入可能状態である期間（時刻ｔ４～時刻ｔ９）には遊技球を特典領域４０９Ｖにほぼ確実に流入させることができる。

【０３６９】

また、時短予定の特別遊技状態において、振分機構４３７が短時間だけ進入可能状態となってから非誘導姿勢に戻った後に、上進入規制機構４５４が進行可能状態となる。このため、時短予定の特別遊技状態の移行先決定ラウンドにおいて遊技球が特典領域４０９Ｖに進入しないようにできる。また、球噛み連鎖通過によって振分機構４３７の側へ遊技球が進行したとしても、非誘導姿勢をとった振分機構４３７に到達することとなり、特典領域４０９Ｖに遊技球が進入してしまうことを防止できる。

【０３７０】

また、確変予定の特別遊技状態と、時短予定の特別遊技状態とにおいて、いずれも上進入規制機構４５４と振分機構４３７とが同時に動作を開始する。これにより、時短予定の特別遊技状態であっても、振分機構４３７の動作によって、あたかも遊技球を特典領域４０９Ｖに進入させることができるかのような演出を実現することができる。

【０３７１】

また、上記のパチンコ機１００において、移行先決定ラウンドが第１ラウンドに設定されている。このため、移行先決定ラウンドより前に、上進入規制機構４５４が動作するラウンドがなく、球噛みが発生した状態で移行先決定ラウンドが開始されることを抑制できる。なお、第１ラウンドを移行先決定ラウンドとする構成に限らず、特別遊技状態を構成する複数回のラウンドのいずれか１つ又は複数のラウンドで動作する構成としてもよい。また、確変予定の特別遊技状態と時短予定の特別遊技状態において、移行先決定ラウンドを同一のラウンドとする構成に限らず、それらの特別遊技状態で異なるラウンドを移行先決定ラウンドとする構成や、それらの特別遊技状態において実行される移行先決定ラウンドの回数が異なる構成としてもよい。確変予定の特別遊技状態において、移行先決定ラウンドを複数回行う場合には、各移行先決定ラウンドにおいて特典領域４０９Ｖに進入させることができる確率を異ならせる構成や、その確率を段階的に変化させる構成としてもよい。

【０３７２】

また、上記のパチンコ機１００において、確変予定や時短予定の特別遊技状態において、上大入賞装置４３４のみを作動させる構成について説明したが、この構成に限らず、例えば、移行先決定ラウンドが上大入賞装置４３４で実行され、その他のラウンドの一部又は全部を下大入賞装置４３３で実行される構成としてもよい。このように、上大入賞装置４３４と下大入賞装置４３３との連携により、特別遊技状態の複数のラウンドが実行される構成であれば、他のラウンドの全部が下大入賞装置４３３で実行されることが好ましい。この場合、上大入賞装置４３４において、移行先決定ラウンドのみが実行されるために、他のラウンドにおいて上大入賞装置４３４で遊技球の球噛みが発生することを防止でき、確変予定の特別遊技状態において球噛み連鎖通過によって特典領域４０９Ｖに遊技球を進入させられなかったといった事態の発生を防止できる。

【０３７３】

また、上記のパチンコ機１００において、移行先決定ラウンドより前に、他のラウンドが実行されない構成としているが、この構成に限らず、他のラウンドが実行される構成としてもよい。この場合、移行先決定ラウンドに先行する他のラウンドにて球噛みが発生し、球噛み連鎖通過に起因して確変予定の特別遊技状態において特典領域４０９Ｖに遊技球を進入させられなかったといった事態が発生し易くなるために、球噛みの発生又はその可能性を検出することでその事態を抑制する構成とすることが好ましい。

【０３７４】

球噛みの発生又はその可能性は、例えば、進入許容姿勢から進入禁止姿勢へ向かう上進入規制機構４５４の作動の停止後において、ステッピングモータの駆動軸の位置を検出することや、その停止から所定の時間が経過しても、上大入賞スイッチ４４４で遊技球が検出されること等によって認定することができる。

【０３７５】

なお、球噛み連鎖通過等の異常事態に対応可能な構成としては、上記した動作制御の構成に限らず、上記した動作制御の構成に代えて、または、上記した動作制御の構成に加えて、例えば、以下のような構成を付加して抑制したり、防止したりできる。例えば、移行先決定ラウンドの直前のラウンドの終了時に球噛みと認定されている場合に、遊技球の発射を停止するよう装飾図柄表示装置４７９で遊技者に報知し、その報知を、移行先決定ラウンドで初めて上進入規制機構４５４が進入可能姿勢や進入許容姿勢となるタイミングで解除する。このとき、移行先決定ラウンドまでの時間を延長して移行先決定ラウンドの開始を遅らせ、その開始後に、直前のラウンドで発射された遊技球が上進入規制機構４５４に到達してしまうことを防止したり、遊技球の発射の停止が確認されるまで移行先決定ラウンドが開始されないようにしたりしてもよい。また、移行先決定ラウンドの直前のラウンドの終了時に球噛みと認定されている場合に、移行先決定ラウンドを開始する前に、エラー制御を実行する構成としてもよい。

【０３７６】

＜特典領域４０９Ｖへ遊技球が進入可能となるラウンドの演出＞

次に、特典領域４０９Ｖ（特定通路）へ遊技球が進入可能となるラウンド（移行先決定ラウンド）の演出について、図１３と共に、図２５～図２６を参照して説明する。

【０３７７】

特典領域４０９Ｖへ遊技球が進入可能となるラウンドの演出は、図１３に示す左可動部材１０（演出手段）及び右可動部材２０（演出手段）と共に、図１３に示す装飾図柄表示装置４７９（表示手段）によって実行される。ここで、特典領域４０９Ｖへ遊技球が進入可能となるラウンドは、第１特別図柄抽選や第２特別図柄抽選で第１の種類の大当りに当選（所定の当選条件の成立）した場合に移行する複数回のラウンドで構成される確変予定の特別遊技状態（図２３を参照して説明した確変予定の特別遊技状態と同一）における第１ラウンド（所定のラウンド）として発生する。この第１ラウンドにおいて、上進入規制機構４５４が進行可能状態へ移行して遊技球が振分機構４３７側へ進行し、振分機構４３７が進入可能状態となる期間（進入可能期間）において遊技球が特典領域４０９Ｖへ進入可能となる。

【０３７８】
特典領域４０９Ｖへ遊技球が進入可能となるラウンド（確変予定の特別遊技状態の第１ラウンド）の演出は、第１ラウンドが開始される前において、第１特別図柄抽選や第２特別図柄抽選で当選した大当りに対応する停止図柄の組合せの表示が装飾図柄表示装置４７９によってなされた後に実行される。また、その第１ラウンドの演出は、装飾図柄表示装置４７９とは別の左可動部材１０（演出手段）及び右可動部材２０（演出手段）による演出動作によって実行される。したがって、装飾図柄表示装置４７９による表示によって、その表示よりも後に左可動部材１０及び右可動部材２０の演出動作が実行されることを予告して遊技者の注意を喚起した上で、左可動部材１０及び右可動部材２０の演出動作を実行でき、その演出動作によって、特典領域４０９Ｖへ遊技球が進入可能となること（例えば、進入可能期間の開始や、進入可能期間に特典領域４０９Ｖへ遊技球を進入させるために遊技球を発射するタイミング）を遊技者に知らせることができる。
【０３７９】
具体的には、特典領域４０９Ｖへ遊技球が進入可能となるラウンドの演出は、確変予定の特別遊技状態の開始後（装飾図柄表示装置４７９による停止図柄の組合せの表示後）であって、第１ラウンドの開始前から始まる連続した演出とされる。また、その演出は、特典領域４０９Ｖへ遊技球が進入可能となる進入可能期間の開始後であって、特典領域４０９Ｖに遊技球が進入した場合に終わる。このため、その演出が進入可能期間の開始時を跨いで実行され、特典領域４０９Ｖへ遊技球が進入可能となることを進入可能期間の開始の直前に、又は、特典領域４０９Ｖへ遊技球が進入可能となったことを、進入可能期間の直後にタイミング良く遊技者に知らせることができる。また、その演出を、第１ラウンドの開始前から始めることで、第１ラウンドの開始時又はその後に始める場合に比べて、長く遊技者に楽しませることができる。また、その演出を、特典領域４０９Ｖに遊技球が進入した場合に終わらせることで、特別遊技状態の後に確変遊技状態へ移行することを、左可動部材１０及び右可動部材２０の演出動作によって確認することができる。
【０３８０】
なお、特典領域４０９Ｖへ遊技球が進入可能となるラウンドの演出が、第１ラウンドの開始前から始まる構成であるが、この構成に限らず、その演出は、第１ラウンドの開始時又は開始後に始まる構成としてもよい。また、特典領域４０９Ｖへ遊技球が進入可能となるラウンドの演出が、進入可能期間の開始後であって特典領域４０９Ｖに遊技球が進入した場合に終了する構成であるが、この構成に限らず、その演出は、特典領域４０９Ｖに遊技球が進入した否かに関わらず、進入可能期間から所定の時間後に終わる構成や、進入可能期間の終了時又はその後に終了する構成としてもよく、また、進入可能期間の前に終了する構成としてもよい。また、特典領域４０９Ｖへ遊技球が進入可能となるラウンドが、第１ラウンドに設定される構成としているが、この構成に限らず、特典領域４０９Ｖへ遊技球が進入可能となるラウンドは、確変予定の特別遊技状態を構成する複数回のラウンドのうち第１ラウンドとは異なるラウンドに設定される構成や、第１ラウンドを含む又は含まない２回以上のラウンドに設定される構成としてもよい。
【０３８１】
第１ラウンドが開始される前において装飾図柄表示装置４７９に表示される停止図柄の組合せとして、確変予定の特別遊技状態に移行する第１の種類の大当りとは別の第２の種類の大当りの場合にも表示される共通の停止図柄の組合せが含まれている。具体的には、第１特別図柄抽選や第２特別図柄抽選の抽選対象として、確変予定の特別遊技状態においては特典領域４０９Ｖへ遊技球が進入可能となるラウンドである所定回目のラウンド（第１ラウンド）が、特典領域４０９Ｖへ遊技球が進入可能ではない時短予定の特別遊技状態（図２３を参照して説明した時短予定の特別遊技状態と同一）に移行する第２の種類の大当りが含まれている。また、第１の種類の大当りに当選した場合の選択対象である複数の停止図柄の組合せと、第２の種類の大当りに当選した場合の選択対象である複数の停止図柄の組合せとに、共通の停止図柄の組合せ（例えば、「３３３」の数字図柄の組合せ）が含まれている。このため、装飾図柄表示装置４７９に表示される停止図柄の組合せによって

は、その表示後に、特典領域４０９Ｖへ遊技球が進入可能となるラウンドが実行されるか否かを判別不能にできる。これにより、遊技者は、左可動部材１０及び右可動部材２０の演出動作の発生に注目させることができ、また、その発生を期待しつつ遊技することができる。

【０３８２】

また、時短予定の特別遊技状態において、確変予定の特別遊技状態における特典領域４０９Ｖへ遊技球が進入可能となるラウンドの演出と途中まで同一である演出が実行される。このため、その演出の途中まで遊技者は確変予定の特別遊技状態であるか時短予定の特別遊技状態であるかを判別できず、遊技者は、時短予定の特別遊技状態であっても、その演出の共通部分が終了するまで期待を維持しつつ遊技することができる。

【０３８３】

特典領域４０９Ｖへ遊技球が進入可能となるラウンドの演出は、左可動部材１０及び右可動部材２０による演出動作のみならず、左可動部材１０及び右可動部材２０の発光や、装飾図柄表示装置４７９の表示をも援用して実行される。このため、その演出を左可動部材１０及び右可動部材２０による演出動作のみで実行する場合よりも、その演出を目立たせることができ、遊技者がその演出を見落とすことを抑制できる。

【０３８４】

特典領域４０９Ｖへ遊技球が進入可能となるラウンドの演出に用いられる左可動部材１０と右可動部材２０とは、互いに離間して配置される離間姿勢（図１３において一点鎖線で示す姿勢）と、離間姿勢よりも近接する位置に配置される近接姿勢（図１３において実線で示す姿勢）との間で移動可能である。

【０３８５】

具体的には、遊技盤４００には、左可動部材１０の左上側に設けられた回転軸（図示せず）の周りに左可動部材１０を回転させることを可能とする左回転機構（図示せず）と、左回転機構を駆動する左回転駆動モータ（図示せず）とが設けられている。また、遊技盤４００には、回転軸と共に左可動部材１０を斜め方向に移動させることを可能とする左斜め移動機構（図示せず）と、左斜め移動機構を駆動する左斜め移動駆動モータ（図示せず）とが設けられている。左可動部材１０を左回転駆動モータの順方向の回転により所定の角度（例えば、４３度）だけ回転させ、かつ、左斜め駆動モータの順方向の回転により所定の距離だけ右斜め上方に移動させることで、左可動部材１０は、上下方向を向く離間姿勢から右斜め下方向を向く近接姿勢に変化する。

【０３８６】

また、遊技盤４００には、右可動部材２０の右下側に設けられた回転軸（図示せず）の周りに右可動部材２０を回転させることを可能とする右回転機構（図示せず）と、右回転機構を駆動する右回転駆動モータ（図示せず）とが設けられている。また、遊技盤４００には、回転軸と共に右可動部材２０を斜め方向に移動させることを可能とする右斜め移動機構（図示せず）と、右斜め移動機構を駆動する右斜め移動駆動モータ（図示せず）とが設けられている。右可動部材２０を右回転駆動モータの順方向の回転により左可動部材１０と同一の角度（例えば、４３度）だけ回転させ、かつ、右斜め駆動モータの順方向の回転により左可動部材１０と同一の距離だけ左斜め下方に移動させることで、右可動部材２０は、上下方向を向く離間姿勢から左斜め上方向を向く近接姿勢に変化する。

【０３８７】

左可動部材１０と右可動部材２０とは、近接姿勢において、それらの長手方向が同一方向に傾斜し、所定の間隔以下で近接する配置をとる。また、左可動部材１０と右可動部材２０とは、左回転駆動モータと左斜め駆動モータとを逆方向に回転させ、また、右回転駆動モータと右斜め駆動モータとを逆方向に回転させることで、近接姿勢から離間姿勢へと変化する。なお、左可動部材１０や右可動部材２０の回転や斜め移動には個別のモータからの動力を個別の機構によって伝達し、それらの動作を独立して行える構成であるが、この構成に限らず、例えば、左回転機構と左斜め移動機構とが連結されておりそれらを単一のモータで駆動する構成や、左回転機構と右回転機構とが連結されておりそれらを単一のモ

ータで駆動する構成としてもよい。
【０３８８】
左可動部材１０には、その背面側に全体に亘って点在させた多数の発光素子と、左可動部材１０の長手方向に沿って一列に配置した複数の発光素子１９が設けられる。また、右可動部材２０にも、その背面側に全体に亘って点在させた多数の発光素子と、右可動部材２０の長手方向に沿って一列に配置した複数の発光素子２９が設けられる。
【０３８９】
以下において、確変予定の特別遊技状態においては特典領域４０９Ｖへ遊技球が進入可能であるが、時短予定の特別遊技状態においては特典領域４０９Ｖへ遊技球が進入可能でない第１ラウンドにおける左可動部材１０及び右可動部材２０の演出動作の制御や、装飾図柄表示装置４７９による表示の制御について、図２５及び図２６を参照して説明する。
【０３９０】
図２５は、特典領域４０９Ｖへ遊技球が進入可能となるラウンド（第１ラウンド）における演出の制御を示すタイミングチャートである。なお、図２５において、上側部分に、確変予定の特別遊技状態における演出の制御を示すと共に、下側部分に、時短予定の特別遊技状態における演出の制御であって確変予定の特別遊技状態と相違する制御を示す。また、図２５において、ラウンドの後半の制御を省略すると共に、特別遊技状態が開始される直前の装飾図柄による図柄の変動表示の期間（図柄変動期間）の一部の制御を示す。
【０３９１】
図２６は、特典領域４０９Ｖへ遊技球が進入可能となるラウンド（第１ラウンド）における演出の推移を模式的に示す説明図である。図２６（Ａ）は、確変予定の特別遊技状態と時短予定の特別遊技状態とで共通の殻割り演出の開始直後（図２５の時刻ｔｃ２直後）を示し、図２６（Ｂ）は、殻割り演出中（図２５の時刻ｔｃ５直後）を示し、図２６（Ｃ）は、確変予定の特別遊技状態における宝出現演出の開始直後（図２５の時刻ｔｃ８直後）を示し、図２６（Ｄ）は、時短予定の特別遊技状態における殻割れず演出の開始直後（図２５の時刻ｔｄ８直後）を示す。
【０３９２】
第１特別図柄抽選や第２特別図柄抽選により第１の種類の大当りに当選した単位遊技において、図２５に示すように、装飾図柄表示装置４７９における装飾図柄による変動表示（図２５において変動演出）の後に、第１の種類の大当りに対応する停止図柄の組合せが確定表示される。これにより、図柄変動期間が終了する。このとき、装飾図柄表示装置４７９に表示される停止図柄の組合せは、確変予定の特別遊技状態に移行する第１の種類の大当りと、時短予定の特別遊技状態に移行する第２の種類の大当りとで共通で選択可能な停止図柄の組合せであり、この停止図柄の組合せによってはいずれの特別遊技状態に移行するのかを遊技者は判別できないとして説明する。装飾図柄表示装置４７９による変動表示や確定表示は、主制御基板９２０からの指示に基づき、副制御基板９４０によって実行される。具体的には、主制御基板９２０は、第１特別図柄抽選や第２特別図柄抽選の抽選結果、変動表示や確定表示の開始のタイミングなどを副制御基板９４０に通知し、副制御基板９４０は、通知された抽選結果に基づいて装飾図柄による変動表示や確定表示の具体的な内容を決定し、それらの表示の進行を、通知された変動表示や確定表示の開始のタイミングに基づいて、第１特別図柄や第２特別図柄の変動表示や確定表示と同期させて管理する。
【０３９３】
装飾図柄表示装置４７９において装飾図柄による停止図柄の組合せが表示された後の時刻ｔｃ１に、確変予定の特別遊技状態が開始される。具体的には、役連作動スイッチ４４５により遊技球が検出された場合に、確変予定の特別遊技状態が開始される。確変予定の特別遊技状態の開始により、装飾図柄表示装置４７９において、特別遊技状態の開始を示すオープニング演出（図２５におけるＯＰ演出）が開始される。確変予定の特別遊技状態において、その開始から第１ラウンドの開始までの間に、所定の期間（図２５におけるオープニング期間）が設けられている。

【０３９４】
オープニング期間中であって、オープニング演出が終了する時刻ｔｃ２に、左可動部材１０及び右可動部材２０の演出動作と共に、その動作に連携する装飾図柄表示装置４７９における表示を伴う演出が開始される。具体的には、左可動部材１０と右可動部材２０とが、装飾図柄表示装置４７９に表示された宝卵４８２の殻を挟んで割るかのように見せる演出（図２６（Ａ）及び図２６（Ｂ）参照：以下において、殻割りミッション演出とも称す）が開始される。殻割りミッション演出（時刻ｔｃ１～時刻ｔｃ１０，時刻ｔｄ１～時刻ｔｄ１０）において、宝卵４８２の殻を割ろうとする殻割り演出（時刻ｔｃ１～時刻ｔｃ８，時刻ｔｄ１～ｔｄ８）に引き続き、宝卵４８２の殻が割れて宝４８３が出現した場合の宝出現演出（時刻ｔｃ８～時刻ｔｃ１０）、又は、宝卵４８２の殻が割れない場合の殻割れず演出（時刻ｔｄ８～時刻ｔｄ１０）が実行される。殻割り演出は、確変予定の特別遊技状態と時短予定の特別遊技状態とに共通で実行されるが、宝出現演出は、確変予定の特別遊技状態で実行され、一方、殻割れず演出は、時短予定の特別遊技状態で実行される。このため、殻割り演出における左可動部材１０及び右可動部材２０の演出動作は、特典領域４０９Ｖへ遊技球が進入可能となるか否かを示唆し、宝出現演出の表示と宝出現演出における左可動部材１０及び右可動部材２０の演出動作は、特典領域４０９Ｖへ遊技球が進入可能となることを明確に遊技者に知らせる動作となる。
【０３９５】
殻割り演出の開始に伴い、左可動部材１０を回転させる左回転駆動モータ（図２５の回転駆動モータ）と、右可動部材２０を回転させる右回転駆動モータ（図２５の回転駆動モータ）とが順方向の回転を開始する。殻割りミッション演出の全体に亘り、左可動部材１０を回転させる場合には、右可動部材２０も、左可動部材１０と同一の回転角度だけ、離間姿勢の場合とのなす角（回転後の左可動部材１０や右可動部材２０の長手方向と離間姿勢の場合の長手方向となす角）の増減が同一となる方向に、同時に回転させる制御が実行される。したがって、以下において、左回転駆動モータと右回転駆動モータとを識別することなく、図２５に示すように、それらを纏めて回転駆動モータと称して説明する。
【０３９６】
回転駆動モータは、副制御基板９４０によって制御される。具体的には、副制御基板９４０のＲＯＭには、順方向の回転（図２５における順回転）、逆方向の回転（図２５における逆回転）又は回転の停止（図２５における停止）を指定する回転駆動情報が、それらの動作を切り替えるタイミング（例えば、順方向の回転を指定する時刻ｔｃ２及び時刻ｔｃ５；逆方向の回転を指定する時刻ｔｃ６、停止を指示する時刻ｔｃ３、時刻ｔｃ７）と関連づけて記憶されている。
【０３９７】
また、副制御基板９４０のＲＡＭには、演出時間の経過を計測する演出タイマの値を記憶している。演出タイマの値は、主制御基板９２０からの特別遊技状態の開始（オープニング期間の開始）や各ラウンドの開始の通知に応じて、オープニング期間や各ラウンドの最大継続時間（最大継続時間ＴＡ，最大継続時間ＴＩ）に対応する値に設定され、一定間隔（例えば、２ｍｓ）で１ずつ減少するように更新される。このため、演出タイマは、副制御基板９４０において演出時間の経過を計測するが、主制御基板９２０からの適宜の通知（特別遊技状態の開始や各ラウンドの開始の通知）に基づいて設定されるために、主制御基板９２０と同期させることができる。
【０３９８】
副制御基板９４０は、演出タイマの値に基づいて、左回転駆動モータや右回転駆動モータの動作を切り替えるタイミングを判定し、そのタイミングに関連付けられた回転駆動情報に基づいて、左回転駆動モータや右回転駆動モータを順方向に回転させたり、逆方向に回転させたり、停止させたりする。
【０３９９】
また、殻割り演出の開始に伴い、装飾図柄表示装置４７９において、回転している左可動部材１０の上端に沿って転がるように宝卵４８２が出現する表示が行われる。

【０４００】
殻割り演出が開始される時刻ｔｃ２から所定の時間（例えば、０．２秒）後であって、オープニング期間中（第１ラウンドの開始前）である時刻ｔｃ３に、回転駆動モータの回転が停止され、左可動部材１０及び右可動部材２０の回転が停止する。これにより、図２６（Ａ）に示すように、左可動部材１０と右可動部材２０とは、離間姿勢とのなす角が、離間姿勢と近接姿勢とのなす角（例えば、４３度）よりも小さい角度（例えば、３８度）である姿勢をとる。このとき、左可動部材１０や右可動部材２０は、その大部分が装飾図柄表示装置４７９の表示部４７９ａの前側に配置される。また、装飾図柄表示装置４７９において、左可動部材１０の上端に沿って転がってきた宝卵４８２が、左可動部材１０の可動側端部（回転軸側とは反対側の端部）と右可動部材２０の可動側端部とで挟まれて固定されるような表示が行われる。
【０４０１】
時刻ｔｃ３から所定の時間（例えば、０．１秒）後であって、オープニング期間中（第１ラウンドの開始前）である時刻ｔｃ４に、回転駆動モータが順方向の回転を開始する。また、回転駆動モータは、時刻ｔｃ４から所定の時間（例えば、０．１秒）後の時刻ｔｃ５に逆方向の回転に切り替わり、更に、時刻ｔｃ５から所定の時間（例えば、０．１秒）後の時刻ｔｃ６に停止する。時刻ｔｃ４から時刻ｔｃ６の回転駆動モータの動作によって、左可動部材１０と右可動部材２０とは、離間姿勢とのなす角が、図２６（Ａ）に示す宝卵４８２を挟む姿勢の場合よりも大きく、離間姿勢と近接姿勢とのなす角と同一の角度である図２６（Ｂ）に示す姿勢へと変化した後に、宝卵４８２を挟む姿勢に戻る。また、装飾図柄表示装置４７９において、図２６（Ｂ）に示すように、左可動部材１０と右可動部材２０との姿勢変化で可動側端部の間隔が狭くなるにつれて、左可動部材１０と右可動部材２０とで宝卵４８２が圧迫されて変形する表示が行われ、その後、宝卵４８２が挟まれた元の形に戻る表示が行われる。また、左可動部材１０と右可動部材２０とが宝卵４８２を圧迫する姿勢をとる場合に、図２６（Ｂ）に示すように、宝卵４８２にひびが入る表示が行われる。
【０４０２】
時刻ｔｃ６の後に、図２５に示すように、時刻ｔｃ４から時刻ｔｃ６で実行される回転駆動モータの動作が、所定の時間（例えば、０．２秒）を隔てて、第１ラウンドの開始後の時刻ｔｃ８まで繰り返され、第１ラウンドの開始後に殻割り演出が終了する。これにより、左可動部材１０と右可動部材２０とが、あたかも、装飾図柄表示装置４７９に表示された宝卵４８２を割ろうとして、宝卵４８２を圧迫しているかのように見せる演出を行える。また、装飾図柄表示装置４７９において、左可動部材１０と右可動部材２０との動作回数が多くなるほど、宝卵４８２に入るひびが大きくなる表示が行われる。これにより、宝卵４８２が割れて進入可能期間が発生することへの期待感を増幅することができる。
【０４０３】
なお、殻割り演出において、回転駆動モータが、一定の時間間隔で左可動部材１０と右可動部材２０との間隔を狭めたり広げたりさせる動作を繰り返す構成であるが、この構成に限らず、回転駆動モータは、例えば、繰り返し回数が増加するにつれて繰り返しの時間間隔が短くなる等、繰り返しの時間間隔を異ならせて左可動部材１０と右可動部材２０との間隔を狭めたり広げたりさせる動作を繰り返す構成としてもよい。また、例えば、回転駆動モータは、繰り返し回数が増加するにつれ、左可動部材１０と右可動部材２０とが宝卵４８２を挟む姿勢に維持される時間が長くなる等、回転駆動モータが順方向の回転から逆方向の回転への切り替えの間に回転駆動モータを停止させる時間を設け、その時間を繰り返し回数によって変化させた動作を繰り返す構成としてもよい。また、殻割り演出において、回転駆動モータは、左可動部材１０と右可動部材２０との間隔を狭めたり広げたりさせる動作を遊技者の意思に関わらず自動的に実行する構成であるが、パチンコ機１００に既存の押圧操作装置２６１の操作等又は新たに設けられる装置に対する遊技者の入力操作に応じて、その動作を実行する構成としてもよい。例えば、時刻ｔｃ４～時刻ｔｃ８の期間が押圧操作装置２６１に対する遊技者の入力操作が可能な期間（操作可能期間）として

設けられ、その期間における入力操作の回数が規定の回数以上となった場合に、殻割り演出が終了する構成としてもよい。

【０４０４】

殻割り演出の途中の時刻ｔ１において、ラウンド中フラグがオン状態となり、第１ラウンドが開始される。ラウンド中フラグについては、図２３を参照した上記の説明を参照することとし、その概要について説明する。ラウンド中フラグは、確変予定の特別遊技状態にあっては所定の最大継続時間ＴＡの後に、また、時短予定の特別遊技状態にあっては所定の最大継続時間ＴＩの後に、オフ状態となり、第１ラウンドが終了する。また、上大入賞スイッチ４４４で検出される遊技球の個数が規定数となった場合には、最大継続時間ＴＡの経過前であってもオフ状態となり、第１ラウンドが終了する。

【０４０５】

また、第１ラウンドが開始されると、上進入規制機構４５４が進入禁止姿勢から進入許容姿勢への姿勢変化を開始する。上進入規制機構４５４の動作については、図２３を参照した上記の説明を参照することとし、その概要について説明する。上進入規制機構４５４は、第１ラウンドが開始される時刻ｔ１の後、時刻ｔ３に進入可能姿勢を経て、時刻ｔ４に進入許容姿勢となる。その後、上進入規制機構４５４は、時刻ｔ５に進入許容姿勢から進入禁止姿勢への姿勢変化を開始し、進入可能姿勢を経て進入禁止姿勢に戻る。このため、上進入規制機構４５４は、概ね時刻ｔ３～時刻ｔ５（時間ＴＥ＋時間ＴＦ）において進行可能状態をとる。また、上進入規制機構４５４は、概ね時刻ｔ６～時刻ｔ７において進行可能状態をとり、更に、図示しないが、時刻ｔ６～時刻ｔ７における進入可能状態と同様に、所定の時間ＴＫを隔てて、所定回数だけ進行可能状態をとる（図２３参照）。

【０４０６】

また、第１ラウンドが開始されると、振分機構４３７が非誘導姿勢から誘導姿勢への姿勢変化を開始する。振分機構４３７の動作については、図２３を参照した上記の説明を参照することとし、その概要について説明する。第１ラウンドが開始される時刻ｔ１の直後に、誘導可能姿勢を経て誘導姿勢となる。時刻ｔ１から所定の時間ＴＣ後の時刻ｔ２に、振分機構４３７は、誘導姿勢から非誘導姿勢への姿勢変化を開始し、誘導可能姿勢を経て非誘導姿勢に戻る。振分機構４３７は、概ね時刻ｔ１～時刻ｔ２において進入可能状態となるが、この進入可能状態をとる期間に案内通路４９４を通して遊技球が案内されることはなく、この期間は、特典領域４０９Ｖへ遊技球が進入可能な状態ではなく、進入可能期間とはならない。

【０４０７】

また、時刻ｔ２から所定の時間ＴＤ後に、振分機構４３７は、再度、非誘導姿勢から誘導姿勢への姿勢変化を開始する。その後、所定の時間（図２３における時間ＴＧ）後に、誘導姿勢から非誘導姿勢への姿勢変化を開始し、誘導可能姿勢を経て非誘導姿勢に戻る。このため、振分機構４３７は、時刻ｔ４直後から２回目の進入可能状態となる。この２回目の進入可能状態である期間には、上進入規制機構４５４が進行可能状態である場合に案内通路４９４に進入した遊技球が進行してくるため、この２回目の進入可能状態である期間は、特典領域４０９Ｖへ遊技球が進入可能であり、進入可能期間となる。

【０４０８】

時刻ｔｃ８において、回転駆動モータが順方向の回転を開始する。このため、図２６（Ｃ）に示すように、左可動部材１０と右可動部材２０とは、宝卵４８２を挟む姿勢から宝卵４８２を圧迫する姿勢へと変化する。また、装飾図柄表示装置４７９において、宝卵４８２が割れて宝４８３（図中はダイヤモンド）が出てくる宝出現演出の表示が開始される。この宝出現演出における宝４８３の表示が、確変移行の特別遊技状態への移行に対応し、装飾図柄表示装置４７９において、第１の種類の大当りに当選したことが判り易く明示される。宝４８３が表示された後、装飾図柄表示装置４７９において左可動部材１０と右可動部材２０との間から宝４８３が移動する表示が行われる。

【０４０９】

また、宝出現演出の開始時期において、右打ち遊技手法の開始を遊技者に促すために、装

飾図柄表示装置４７９において、右打ち遊技手法で遊技を行うことを指示する操作情報（例えば、図２６（Ａ）等における表示部４７９ａの右上の「右打ち」）が表示される。この操作情報の表示は、必ずしも宝出現演出の開始時期において表示される必要はなく、殻割り演出中においても操作情報が表示される構成としてもよい。

【０４１０】

ここで、宝出現演出において、宝卵４８２からはその種類や色や大きさや個数が異なる宝４８３を出現させる表示を実行するが、それらの宝４８３が出現する割合は、背面設定スイッチ９０５および初期化スイッチ９０７の操作により設定可能な３段階の確率状態によって異ならせている。このため、宝卵４８２から出現した宝によって現在設定されている確率状態を示唆することができ、遊技者は、現在設定されている確率状態を推測することができる。なお、宝卵４８２から出現する宝４８３によって確率状態を示唆する構成であるが、この構成に限らず、例えば、プレミアム演出を発生させるといった特典を得るためのポイントを付与する構成としてもよい。また、宝出現演出が進入可能期間の開始を知らせると共に、確率状態を示唆する構成であるが、確率状態を示唆する構成は必ずしも必要な構成ではない。

【０４１１】

左可動部材１０と右可動部材２０との間から宝４８３が移動する表示が行われた後の時刻ｔｃ９に、左可動部材１０を右上側に移動させる左斜め移動駆動モータ（図２５の斜め移動駆動モータ）と、右可動部材２０を左下側に移動させる右斜め移動駆動モータ（図２５の斜め移動駆動モータ）とが順方向の回転を開始する。タイマ殻割りミッション演出の全体に亘り、左可動部材１０を斜め移動させる場合には、右可動部材２０も、左可動部材１０と同一の移動量だけ、離間姿勢に対して遠ざかる方向及び近づく方向のうち左可動部材１０と同一の方向に、同時に移動させる制御が実行される。したがって、以下において、左斜め移動駆動モータと右斜め移動駆動モータとを識別することなく、図２５に示すように、それらを纏めて斜め移動駆動モータと称して説明する。

【０４１２】

移動駆動モータは、副制御基板９４０によって制御される。具体的には、副制御基板９４０のＲＯＭには、順方向の回転（図２５における順回転）、逆方向の回転（図２５における逆回転）又は回転の停止（図２５における停止）を指定する斜め移動駆動情報が、それらの動作を切り替えるタイミング（例えば、順方向の回転を指定する時刻ｔｃ９；逆方向の回転を指定する時刻ｔｃ１１；停止を指定する時刻ｔｃ８及び時刻ｔｃ１２）と関連づけて記憶されている。

【０４１３】

時刻ｔｃ９から所定の時間（例えば、０．２秒）後であって、上進入規制機構４５４が進行可能状態となる時刻ｔ３と略同じ時刻ｔｃ１０に、斜め移動駆動モータが停止する。このため、左可動部材１０と右可動部材２０とが、近接姿勢となる。この近接姿勢において、左可動部材１０と右可動部材２０とは、遊技領域４０９へ遊技球が流下する入口部分４０９Ｅから特典領域４０９Ｖへ向かう方向側へ連続する配置（特典領域指示配置）をとる。これにより、特典領域４０９Ｖに遊技球が進入可能なことを遊技者に知らせることができる。左可動部材１０と右可動部材２０とが近接姿勢となることで、宝出現演出が終了し、殻割りミッション演出も終了する。なお、殻割りミッション演出が、左可動部材１０や右可動部材２０の演出動作と装飾図柄表示装置４７９における表示とで実行される構成であるが、この構成に限らず、殻割りミッション演出は、左可動部材１０及び右可動部材２０の少なくとも一方の演出動作のみで実行される構成や、左可動部材１０及び右可動部材２０の少なくとも一方の演出動作に代えて又は加えて、パチンコ機１００に既存の又は新たに設けられる別の可動部材の動作で実行される構成としてもよい。左可動部材１０や右可動部材２０とは別の可動部材を用いる場合には、遊技盤４００に設けられる可動部材のみならず、例えば、前ブロック１０２に設けられる可動部材を動作させる構成であってもよい。また、殻割りミッション演出は、左可動部材１０及び右可動部材２０の少なくとも一方の演出動作と共に、装飾図柄表示装置４７９の表示に代えて又は加えて、装飾図柄表

示装置とは別のパチンコ機１００に既存の又は新たに設けられる装置による表示や、既存の枠発光装置２７１～２７５（図１０参照）や盤面発光装置４９０等又は新たに設けられる装置による発光や、既存の音響装置２８１，２８２（図３参照）や新たに設けられる装置による音響で実行される構成としてもよい。

【０４１４】

殻割りミッション演出の終了に伴って、引き続き、特典領域４０９Ｖに遊技球を進入させるように遊技球の発射操作をすることを、文字情報を用いて具体的に指示する特定発射操作演出としてのＶを狙え演出が開始される。Ｖを狙え演出が開始されると、左可動部材１０と右可動部材２０とが近接姿勢をとる状態のままで、装飾図柄表示装置４７９において、特典領域４０９Ｖに遊技球を進入させるように文字で指示する表示が行われる。このＶを狙え演出は、特典領域４０９Ｖに進入した遊技球を検出する特定通路スイッチ４４８によって遊技球が検出されるまで継続される。特定発射操作演出の開始時期は、特典領域４０９Ｖに遊技球が進入可能な期間（時間ＴＥ）の開始と同時であってもよいし、その時間ＴＥの開始後であってもよい。なお、特定発射操作演出の開始時期を、時間ＴＥの開始前としてもよいが、少なくとも時短移行の特別遊技状態であることが振分機構４３７の動作で確認可能となる時間ＴＪの経過後とすることが好ましい。

【０４１５】

Ｖを狙え演出の開始後の時刻ｔｃ１１に、特定通路スイッチ４４８によって特典領域４０９Ｖへ進入した遊技球が検出されると、斜め移動駆動モータが逆方向の回転を開始すると共に、回転駆動モータも逆方向の回転を開始する。このため、左可動部材１０と右可動部材２０とは、近接姿勢から離間姿勢への姿勢変化を開始する。斜め移動駆動モータについてはｔｃ１１から所定の時間（例えば、０．２秒）後の時刻ｔｃ１２に、回転駆動モータについてはｔｃ１１から所定の時間（例えば、０．２秒）後の時刻ｔｃ１３に、逆方向の回転が停止される。これにより、時刻ｔｃ１３以降、左可動部材１０と右可動部材２０とは近接姿勢に維持される。

【０４１６】

ここで、左可動部材１０や右可動部材２０の発光形態について説明する。左可動部材１０や右可動部材２０は、殻割り演出や宝出現演出やＶを狙え演出等の各種の演出の進行に応じた形態で発光する。

【０４１７】

左可動部材１０や右可動部材２０が離間姿勢から宝卵４８２を挟む姿勢への変化を開始する時刻ｔｃ２から左可動部材１０と右可動部材２０とが宝卵４８２を圧迫するような動作を開始する前の時刻ｔｃ４までの期間において、左可動部材１０の背面側に全体に亘って点在させた多数の発光素子（図示せず）と、右可動部材２０の背面側に全体に亘って点在させた多数の発光素子（図示せず）とが点灯する。このため、左可動部材１０や右可動部材２０は、それらの全面が点灯する形態（図２５における点灯）で発光する。

【０４１８】

また、左可動部材１０と右可動部材２０とが宝卵４８２を圧迫するような動作を開始する前の時刻ｔｃ４からその繰り返しの動作を終了する時刻ｔｃ８までの期間においては、左可動部材１０と右可動部材２０とが宝卵４８２を挟む姿勢よりも近づいた姿勢をとっている場合に、左可動部材１０と右可動部材２０との背面側に全体に亘って点在させた多数の発光素子が点灯する。このため、左可動部材１０や右可動部材２０は、それらの全面が動作に合わせて点滅する形態（図２５における可動部材連動の点滅）で発光する。

【０４１９】

また、宝出現演出が実行される時刻ｔｃ８から時刻ｔｃ１０までの期間において、左可動部材１０と右可動部材２０との背面側に全体に亘って点在させた多数の発光素子が所定の間隔（例えば、０．１秒）で点灯する。このため、左可動部材１０や右可動部材２０は、それらの全面が点滅する形態（図２５における高速点滅）で発光する。

【０４２０】

また、Ｖを狙え演出が実行される時刻ｔｃ１０から時刻ｔｃ１１までの期間において、左

可動部材１０と右可動部材２０との長手方向に沿って一列に配置した複数の発光素子２９が、左可動部材１０の回転軸側端部から可動側端部に向けて順次に点灯し、それに引き続き、右可動部材２０の可動側端部から回転軸側端部に向けて順次に点灯する。このため、左可動部材１０の回転軸側端部から特典領域４０９Ｖの近傍に位置する右可動部材２０の回転軸側端部に向けて光が流れる形態（図２５における流れ点滅）で発光する。

【０４２１】

ここで、時短予定の特別遊技状態における演出について説明する。時短予定の特別遊技状態において、時刻ｔｄ１～時刻ｔｄ８までは、確変予定の特別遊技状態における時刻ｔｃ１～時刻ｔｃ８までと同一の演出が実行される。

【０４２２】

上進入規制機構４５４は、時短予定の特別遊技状態の第１ラウンドが開始される時刻ｔｂ１に、進入禁止姿勢から進入許容姿勢への姿勢変化を開始する。上進入規制機構４５４は、時刻ｔｂ３の直後に進入可能姿勢を経て、進入許容姿勢となる。その後、上進入規制機構４５４は、時刻ｔｂ４に進入許容姿勢から進入禁止姿勢への姿勢変化を開始し、進入可能姿勢を経て、進入禁止姿勢に戻る。このため、上進入規制機構４５４は、概ね時刻ｔｂ３～時刻ｔｂ５（時間ＴＦ）において進行可能状態をとる。

【０４２３】

また、振分機構４３７は、振分機構４３７は、確変予定の特別遊技状態と同様に、概ね時刻ｔｂ１～時刻ｔｂ２において進入可能状態となるが、この進入可能状態である期間に案内通路４９４を通して遊技球が案内されることはなく、この進入可能状態である期間は、特典領域４０９Ｖへ遊技球を進入可能な期間（進入可能期間）とはならない。また、振分機構４３７は、最大継続時間ＴＩが確変予定の特別遊技状態のような時刻ｔ４以降の２回目の進入可能状態が発生するまでの時間よりも短く設定されているため、２回目の進入可能状態をとることはない。したがって、時短予定の特別遊技状態の第１ラウンドにおいて、特典領域４０９Ｖに遊技球を進入可能な期間（進入可能期間）は発生しない。

【０４２４】

時刻ｔｄ８において、確変予定の特別遊技状態と同様に、回転駆動モータが順方向の回転を開始する。このため、左可動部材１０と右可動部材２０とは、宝卵４８２を挟む姿勢から宝卵４８２を圧迫する姿勢へと変化する。これにより、殻割れず演出が開始される。しかし、確変予定の特別遊技状態とは異なり、図２６（Ｄ）に示すように、装飾図柄表示装置４７９において、宝卵４８２が割れず、図２６（Ｃ）に示す宝４８３（図中はダイヤモンド）が出てこない表示が開始される。

【０４２５】

時刻ｔｄ８から所定の時間（例えば、０．１秒）後の時刻ｔｄ１３に、回転駆動モータが逆方向の回転を開始する。これにより、左可動部材１０と右可動部材２０とは、宝卵４８２を圧迫する姿勢から、宝卵４８２を挟む姿勢を通り越して、姿勢離間姿勢への姿勢変化を開始する。また、装飾図柄表示装置４７９において、宝卵４８２が圧迫されるが割れず、あたかも宝卵４８２が左可動部材１０と右可動部材２０とを跳ね除けるように元の形に戻る表示が行われる。また、左可動部材１０と右可動部材２０との姿勢離間姿勢への姿勢変化により、宝卵４８２の支えがなくなり落下するような表示が行われる。殻割れず演出は、装飾図柄表示装置４７９において左可動部材１０と右可動部材２０との間から宝卵４８２が下方に移動する表示が行われた後であって、第１ラウンド中の時刻ｔｃ１０に終了する。

【０４２６】

また、殻割れず演出が実行される時刻ｔｃ８から時刻ｔｃ１０までの期間において、左可動部材１０と右可動部材２０との背面側に全体に亘って点在させた多数の発光素子が、確変予定の特別遊技状態における宝出現演出の場合よりも長い所定の間隔（例えば、０．５秒）で点灯する。このため、左可動部材１０や右可動部材２０は、それらの全面が宝出現演出の場合より低頻度で点滅する形態（図２５における低速点滅）で発光する。

【０４２７】

なお、殻割れず演出が第１ラウンドの途中で終了する構成であるが、この構成に限らず、殻割れず演出は、第１ラウンドの終了と同時（時刻ｔｂ１０）に終了する構成や、第１ラウンド後に終了する構成としてもよい。殻割れず演出が第１ラウンド後に終了する構成の場合には、殻割れず演出は、第２ラウンドの開始前までに終了することが好ましい。

【０４２８】

殻割れず演出の後の時刻ｔｄ１０から時刻ｔｄ１４まで、装飾図柄表示装置４７９において、進入可能期間が発生しないことを示す残念演出が実行される。残念演出が開始されると、装飾図柄表示装置４７９において、進入可能期間が発生しないことを示す表示（例えば、残念との文字表示）が行われる。また、特別遊技状態の開始時から右打ち遊技手法による遊技を促す流下位置情報（図２６（Ｄ）の右上の「右打ち」）が表示されているが、残念演出が開始された場合に、その流下位置情報の表示は、線幅を太くしたり、大きくしたり、点滅させたりする等、強調して表示される。これにより、結果に落胆して遊技球の発射を停止してしまったり、遊技球の発射を停止して結果を見守っていた場合に遊技球の発射を再開せず又は発射が遅れてしまったりすることで、第２ラウンド以降で不利益を受けないように、遊技者に注意を喚起することができる。

【０４２９】

以上で説明したパチンコ機１００によれば、確変予定の特別遊技状態において第１ラウンドが開始されて進入可能期間へ移行する場合に、装飾図柄表示装置４７９によって、確変予定の特別遊技状態の第１ラウンドの開始前に所定の表示情報（宝４８３）が表示され、その表示後に所定の演出動作（近接姿勢への変化）が行われる。そして、所定の演出動作の後には、特典領域４０９Ｖに遊技球が進入し、確変遊技状態へと移行する。このため、進入可能期間を生じる確変予定の特別遊技状態が発生する場合において、装飾図柄表示装置４７９による宝４８３の表示により、予告として左可動部材１０や右可動部材２０の演出動作が生じることを遊技者に知らせて、左可動部材１０や右可動部材２０の近接姿勢への変化によって、特典領域４０９Ｖへ遊技球が進入可能となったことを遊技者に知らせることが可能になる。したがって、左可動部材１０や右可動部材２０の所定の演出動作を見逃して、特典領域４０９Ｖに遊技球を進入させて確変遊技状態を発生させる機会を失うといった不具合の発生を抑制することが可能になる。また、動作による左可動部材１０や右可動部材２０の報知の方が、表示による装飾図柄表示装置４７９の報知よりも目立たせることが可能になり、特典領域４０９Ｖへ遊技球が進入可能となる機会を遊技者が見逃してしまう事態の発生を抑制できる。

【０４３０】

また、特典領域４０９Ｖへ遊技球が進入可能な状況は、装飾図柄表示装置４７９による所定の表示情報の表示と、その表示情報の表示後における装飾図柄表示装置４７９より遊技者に近い前側に配置される可動部材１０，２０の姿勢変化とによって遊技者に示される。このため、特典領域４０９Ｖへ遊技球が進入可能な状況が時間的に近づいていることを、遊技者に近い部材（装置）を用いて、より判り易く遊技者に示唆することができる。

【０４３１】

＜特典領域４０９Ｖへ遊技球を好適に進入させることが可能な演出＞

次に、特典領域４０９Ｖへ遊技球を好適に進入させることが可能な演出について、図５と共に、図２７～図３１を参照して説明する。特典領域４０９Ｖへ遊技球を進入させることが可能な場合に実行される演出の一種として、後述する右入力操作装置８０１Ｒの右入力レバー８１０Ｒを遊技者が操作することで演出に参加可能な片手参加型の演出が実行される。片手参加型の演出においては、遊技者が発射操作装置２５０による発射操作を操作している手を右入力レバー８１０Ｒへ移動することで、右入力レバー８１０Ｒの操作を行い易く構成される。

【０４３２】

片手参加型の演出は、特典領域４０９Ｖへ遊技球が進入可能な状態となるラウンドの実行中であって進入可能期間となる前に実行される。片手参加型の演出が実行されると、遊技者が発射操作をしない可能性が高まり、発射操作がされない分、遊技球が振分機構４３７

の設けられる上大入賞装置４３４の側へ進行することを抑制することができる（図７参照）。このため、例えば、上記したような球噛み連鎖通過が発生する状況であっても、進入可能期間の開始前に、上大入賞装置４３４に多数の遊技球が進入して進入可能期間が発生しなくなる事態を抑制することができる。これにより、進入可能期間において遊技球を特典領域４０９Ｖへ進入できなくなる事態を防止し易くすることができる。

【０４３３】

片手参加型の演出では、入力操作装置として、前ブロック１０２の右端に設けられる右入力操作装置８０１Ｒ（図５参照）が用いられる。右入力操作装置８０１Ｒは、遊技者が手で握る操作をすることで入力を行える右入力レバー８１０Ｒを備えている。右入力レバー８１０Ｒは、図５に示すように、前ブロック１０２の右端であって、台座２５１に設けられた発射ハンドル２５２を回転操作することで遊技球の発射を調節可能な発射操作装置２５０の上方側に配置されている。また、右入力レバー８１０Ｒは、前面装飾体２１０の開口２１０Ａを塞ぎつつ後方側を視認可能とする中央パネル２２０よりも前方側（遊技者側）に突出して配置される。このため、発射操作装置２５０による発射操作（発射ハンドル２５２の回転操作）を行う右手の方が左手よりも右入力レバー８１０Ｒに近く、その分、右入力レバー８１０Ｒの操作を右手で行い易くすることができる。

【０４３４】

図２７は、図５のＸ１－Ｘ１を含む切断面により右入力レバー８１０Ｒの配置及び構造を模式的に示す断面図である。右入力レバー８１０Ｒは、図２７に示すように、装飾図柄表示装置４７９や、遊技盤４００の後方側に設けられた左可動部材１０及び右可動部材２０や、遊技盤４００の前面側に形成された遊技領域４０９（右流下領域４０９Ｒ）よりも前方側に配置されている。

【０４３５】

右入力レバー８１０Ｒは、遊技者によって握られる右握り壁８１１Ｒと、右操作部材８１２Ｒとを備えている。右操作部材８１２Ｒは、遊技者側から見て右握り壁８１１Ｒの左斜め前側に突出した突出位置（図２７（Ａ）の実線で示す位置）と、突出位置より右斜め後側に移動し、右握り壁８１１Ｒに少なくとも一部が埋没する埋没位置（図２７（Ｂ）の破線で示す位置）とをとる。右操作部材８１２Ｒは、遊技者による操作が行われていない状況においては、突出位置に配置される。

【０４３６】

右操作部材８１２Ｒは、右入力レバー８１０Ｒを握る操作に基づいて、右斜め後側（図２７における右下側）へ押圧されて移動する。右操作部材８１２Ｒの移動は、右握り壁８１１Ｒの内部空間に設けられた右握り操作検出スイッチ（図示せず）によって検出される。右握り操作検出スイッチによる右入力レバー８１０Ｒを握る操作の検出は、副制御基板９４０によって監視され、その操作に応じて装飾図柄表示装置４７９の表示内容の制御等が副制御基板９４０によって行われる。

【０４３７】

右入力レバー８１０Ｒは、右操作部材８１２Ｒ及び右握り壁８１１Ｒの前方側、左方側、下方側、上方側及び後方側を覆う被覆壁（以下において、右被覆壁８１３Ｒとも称す）を備えている。このため、遊技者が右入力レバー８１０Ｒを掴んで右操作部材８１２Ｒを操作しようとする場合に、右方側から右入力レバー８１０Ｒを掴むように制限できる。このように、右入力レバー８１０Ｒに対しての右操作部材８１２Ｒの操作は左手より右手の方が容易に行える構成とされていることで、右入力レバー８１０Ｒへの入力操作が可能な期間（有効期間ＴＬ）において、遊技者が発射操作装置２５０の発射操作を止めて遊技球の発射が停止され易くすることができる。

【０４３８】

具体的には、右被覆壁８１３Ｒは、右握り壁８１１Ｒの左方側において右握り壁８１１Ｒの後端部分よりも後側に延びる左壁８１４Ｌと、右握り壁８１１Ｒの前端部分と左壁８１４Ｌの前端部分とに繋がり、右操作部材８１２Ｒの前方側を覆う前壁８１４Ｆとを備えている。左壁８１４Ｌと前壁８１４Ｆは、遊技者側から見て左手前側からの右操作部材８１

２Ｒへの接触操作を不能とする部位であり、これにより、発射操作をしていない左手を用いた右操作部材８１２Ｒに対する操作を困難にすることができる。

【０４３９】

また、右被覆壁８１３Ｒは、左壁８１４Ｌの下端部分から右握り壁８１１Ｒ側に延びて右握り壁８１１Ｒや前壁８１４Ｆの下端部分に繋がり、右操作部材８１２Ｒの下方側を覆う下壁８１４Ｄと、左壁８１４Ｌの上端部分から右握り壁８１１Ｒ側に延びて右握り壁８１１Ｒや前壁８１４Ｆの上端部分に繋がり、右操作部材８１２Ｒの上方側を覆う上壁８１９Ｕ（図５参照）とを備えている。このため、発射操作をしていない左手を利用して、右入力レバー８１０Ｒの下方側や上方側から右操作部材８１２Ｒを操作することを困難にすることができる。

【０４４０】

また、右被覆壁８１３Ｒは、左壁８１４Ｌの後端部分から右握り壁８１１Ｒ側に延びて、下壁８１４Ｄや上壁８１４Ｕの後端部分に繋がり、右操作部材８１２Ｒの後方側を覆う後壁８１４Ｂを備えている。このため、発射操作をしていない左手の指を利用し、左壁８１４Ｌや下壁８１４Ｄや上壁８１４Ｕの後方側の隙間部分から指を回り込ませての右操作部材８１２Ｒに対する操作を困難にすることができる。

【０４４１】

左壁８１４Ｌは、右操作部材８１２Ｒの右端から指先を挿入可能な空間が右入力レバー８１０Ｒの内部に形成される距離だけ隔てて設けられ、また、後壁８１４Ｂは、右握り壁８１１Ｒの後端部分から指を挿入可能な距離だけ隔てて設けられる。このため、遊技者は、右握り壁８１１Ｒの後側に形成された右側に開口した部分から右手の指先を入れることで、右操作部材８１２Ｒに指先を容易に接触させることができる。また、遊技者は、右握り壁８１１Ｒの右端に手のひらを当て、また、右操作部材８１２Ｒの左端に親指以外のいずれかの指先を接触させて手を握ることで、右操作部材８１２Ｒを右斜め後側（右握り壁８１１Ｒ側）に容易に押圧できる。

【０４４２】

なお、左手による右操作部材８１２Ｒの操作を困難にする右被覆壁８１３Ｒによって必ずしも常に左手による操作を困難にする必要はない。例えば、右被覆壁８１３Ｒの少なくとも一部分が他の部分に対して変位動作可能に設けられ、当該一部分の相対位置を変化させることで、左手による右操作部材８１２Ｒの操作を一時的に許容可能にする構成としてもよい。例えば、左壁８１４Ｌが他の壁とは別部材によって移動可能に設けられ、左壁８１４Ｌが前後方向や上下方向に移動することで、右入力レバー８１０Ｒの左側に開口が形成されるようにし、左手による右入力レバー８１０Ｒを握る操作を一時的に可能にしたり困難にしたりする構成としてもよい。また、右被覆壁８１３Ｒに代えて、右入力レバー８１０Ｒとは別体であり、前ブロック１０２に設けられる移動可能な部材が、右操作部材８１２Ｒの左方側や前方側を覆うように移動してきて、左手で右操作部材８１２Ｒを握る操作を制限する構成としてもよい。また、右入力レバー８１０Ｒに設けられる右被覆壁８１３Ｒのすべてを設ける必要はなく、右被覆壁８１３Ｒを構成する壁の少なくとも一部（例えば、下壁８１４Ｄや後壁８１４Ｂ）を設けない構成としてもよい。また、右入力レバー８１０Ｒが前ブロック１０２の右端に設けられた構成としているが、この構成に限らず、前ブロック１０２の中央側や左側にレバーを設ける構成としてしてもよく、この構成の場合であっても、右側に開口した部分に指先を差し込んで操作部材を操作させる構成とするなど、左手では操作できない又は操作し難い形状の入力レバーを採用することが好ましい。

【０４４３】

右入力レバー８１０Ｒは、前ブロック１０２の基枠２０１に設けられた支持機構によって移動可能に支持されている。また、右入力レバー８１０Ｒを握る操作は、右入力レバー８１０Ｒの移動が右レバー移動規制装置８０４Ｒによって規制されている場合に行えるように構成される。

【０４４４】

ここで、特典領域４０９Ｖへ遊技球が進入可能となるラウンド（第１ラウンド）において

、右入力レバー８１０Ｒを用いる片手参加型の演出として実行される片手参加型の殻割りミッション演出の推移について説明する。図２８は、確変予定の特別遊技状態における片手参加型の演出の制御であって、当該演出に遊技者が参加する場合の制御を示すタイミングチャートである。なお、図２８において、ラウンドの後半の制御を省略すると共に、特別遊技状態が開始される直前の装飾図柄による図柄の変動表示の期間（図柄変動期間）の一部の制御を示す。

【０４４５】

図２９は、確変予定の特別遊技状態における片手参加型の演出の推移であって、当該演出に遊技者が参加する場合の推移を模式的に示す説明図である。図２９（Ａ）は、確変予定の特別遊技状態と時短予定の特別遊技状態とで共通である殻割り演出の実行中（図２８の時刻ｔｃ３直後）を示し、図２９（Ｂ）は、殻割り演出に引き続き実行される宝出現演出の実行中（図２８の時刻ｔｃ８直後）を示す。また、図２９（Ｃ）は、時短予定の特別遊技状態において殻割り演出に引き続き実行される殻割れず演出の実行中（図２８の時刻ｔｄ８直後）を示し、図２９（Ｄ）は、殻割り演出に引き続き実行されるＶ出現演出中（図２８の時刻ｔｃ８直後）を示す。

【０４４６】

以下においては、図２８に示す片手参加型の殻割りミッション演出の制御において、図２６に示す殻割りミッション演出の制御との相違部分についてのみ説明する。以下において、図２６に示す殻割りミッション演出を、片手参加型の殻割りミッション演出と明確に区別するため、非参加型の殻割りミッション演出とも称す。なお、参加型の殻割りミッション演出と、非参加型の殻割りミッション演出とは、遊技者が、いずれの演出を実行するかを予め選択可能に構成してもよく、例えば、遊技の実行を待機するデモ画面の表示中において選択操作を可能としてもよいし、パチンコ機１００の副制御基板９４０における抽選によっていずれの演出を実行するかを選択してもよく、参加型の演出が複数種類設定されている場合においても、予め選択可能としてもよいし、抽選で演出の内容が選択されるようにしてもよい。

【０４４７】

片手参加型の殻割りミッションと非参加型の殻割りミッションとの主な相違部分は、以下の３つである。第１に、片手参加型の殻割りミッション演出の制御においては、殻割り演出が実行される期間（時刻ｔｃ２～時刻ｔｃ８：図２６に示す場合と同一の期間）の少なくとも一部に、右入力レバー８１０Ｒを握る操作を有効なものとして受け付ける有効期間ＴＬが設定される。以下において、右入力レバー８１０Ｒを握る操作の有効期間ＴＬが設定される殻割り演出を、片手参加型の殻割り演出とも称す。第２に、片手参加型の殻割りミッション演出の制御においては、第１ラウンドが開始される前のオープニング演出（ＯＰ演出）が実行される期間（時刻ｔｃ１～時刻ｔｃ２：図２６に示す場合と同一の期間）に、装飾図柄表示装置４７９において、遊技者の操作（例えば、右入力レバー８１０Ｒを握る操作や発射ハンドル２５２を回転させる操作）に関する各種の情報（以下において、入力操作関連情報とも称す）が表示される。また、第３に、片手参加型の殻割り演出が実行される期間において、左可動部材１０と右可動部材２０とが、副制御基板９４０によって制御される規定の動作ではなく、遊技者による右入力レバー８１０Ｒを握る操作に応じて動作する。以下において、片手参加型の殻割り演出において遊技者が右入力レバー８１０Ｒを握る操作を行う場合には、発射操作装置２５０から右手を離して、右手で右入力レバー８１０Ｒを握る操作を行うものとして説明する。

【０４４８】

確変予定の特別遊技状態が開始される時刻ｔｃ１であって、右入力レバー８１０Ｒを握る操作の有効期間ＴＬよりも前において、オープニング演出（図２８のＯＰ演出）が実行され、装飾図柄表示装置４７９に、右入力レバー８１０Ｒを握る操作の準備として、入力操作関連情報の一種であり、右入力レバー８１０Ｒを掴む動作を指示する操作準備指示情報（例えば、「右入力レバーを掴め」との文字情報）が表示される。なお、操作準備指示情報は、文字情報である構成であるが、この構成に限らず、これに代えて、又は、これに加

えて、右入力レバー８１０Ｒの掴み方や右操作部材８１２Ｒの動き方などにより、右入力レバー８１０Ｒの操作方法を画像情報として表示する構成としてもよいし、音声により操作方法を出力する構成としてもよい。また、操作準備指示情報を出力する構成は必須の構成ではなく、省略してもよい。

【０４４９】

また、オープニング演出が開始される時刻ｔｃ１に、装飾図柄表示装置４７９において、図示しないが、右入力レバー８１０Ｒを握る操作の有効期間ＴＬの開始タイミングを示唆する開始示唆情報（例えば、数字のカウントダウン表示やメーターの減少表示）が表示される。なお、開始示唆情報についても、文字表示、画像表示、音声のいずれか又は、組合せを出力してもよいし、開始示唆情報を出力する構成を省略してもよい。

【０４５０】

また、オープニング演出が開始される時刻ｔｃ１に、装飾図柄表示装置４７９において、操作指示演出において、遊技球を打ち出さなくてもよいことを遊技者に知らせる発射不要情報（「球の打ち出しは不要だよ！」との文字情報：図２９（Ａ）参照）が表示される。これにより、遊技者は、発射操作装置２５０から手を離してもよいことを知ることができ、発射操作装置２５０を握っている右手を戸惑うことなく右入力レバー８１０Ｒに移動させ、右入力レバー８１０Ｒを右手で掴むことができる。発射不要情報は、操作指示演出に引き続き実行される殻割り演出が終了する時刻ｔｃ８まで継続して表示される。なお、発射不要情報についても、文字表示、画像表示、音声のいずれか又は、組合せを出力してもよいし、発射不要情報を出力する構成を省略してもよい。

【０４５１】

また、オープニング演出に引き続き片手参加型の殻割り演出が開始される時刻ｔｃ２に、装飾図柄表示装置４７９において、操作準備指示情報に代えて、右入力レバー８１０Ｒを握る操作を指示する右握り操作指示情報４８４Ｓ（例えば、「右入力レバー連続で握れ」との文言：図２９（Ａ）参照）が表示される。右握り操作指示情報４８４Ｓは、オープニング演出に引き続き実行される片手参加型の殻割り演出が終了する時刻ｔｃ８まで継続して表示される。なお、右握り操作指示情報４８４Ｓは、文字で表示される構成であるが、この構成に限らず、右操作部材８１２Ｒが連続して動作している状態や右入力レバー８１０Ｒを右手で連続して握る状態を示す画像などにより、右入力レバー８１０Ｒの操作方法を画像で表示する構成としてもよく、音声出力をしてもよく、省略してもよい。

【０４５２】

オープニング演出に引き続き実行される片手参加型の殻割り演出中の時刻ｔｅ１に、右入力レバー８１０Ｒを握る操作の有効期間ＴＬであるか右入力レバー８１０Ｒを握る操作を有効なものとして受け付けない期間であるかを識別する右握り操作有効フラグがオン状態となる。右握り操作有効フラグは、副制御基板９４０のＲＡＭに記憶されている。右握り操作有効フラグがオン状態である期間において、右入力レバー８１０Ｒを握る操作に基づき、右握り操作検出スイッチによって右操作部材８１２Ｒの移動が検出された場合、副制御基板９４０は、当該検出を有効なものと判断して受け付ける。一方、右握り操作有効フラグがオフ状態である期間においては、右握り操作検出スイッチによって右操作部材８１２Ｒの移動が検出されたとしても、副制御基板９４０は当該検出を無効なものと判断して受け付けない。

【０４５３】

右握り操作有効フラグがオン状態となると、副制御基板９４０の演出タイマに、副制御基板９４０のＲＯＭに記憶された右入力レバー８１０Ｒを握る操作の有効期間ＴＬの長さに対応する値が初期設定される。右握り操作有効フラグは、殻割り演出が実行される期間に亘ってオン状態に維持され、殻割り演出の終了時（時刻ｔｃ８）であって第１ラウンドが開始（時刻ｔ１）された後に、オフ状態となる。

【０４５４】

ここで、右入力レバー８１０Ｒは、装飾図柄表示装置４７９（操作可能表示手段）によって右握り操作指示情報４８４Ｓ（図２９（Ａ）参照：所定の操作情報）が表示された場合

に、手で握る操作（所定の入力操作）を実行可能に構成されている。そして、右入力レバー８１０Ｒを握る操作を有効に受け付ける有効期間ＴＬの開始と同時又は開始の前に、装飾図柄表示装置４７９によって、右入力レバー８１０Ｒを握る操作を遊技者に指示する右握り操作指示情報４８４Ｓが表示される。また、右入力レバー８１０Ｒを握る操作の有効期間ＴＬは、第１ラウンドの開始から進入可能期間の開始までの少なくとも一部を含む期間に設定されている。このため、遊技者が発射操作装置２５０に対する発射操作を止めて右入力レバー８１０Ｒを握る操作を行う場合には、たとえ上進入規制機構４５４（図２９（Ａ）参照）による球噛みに起因する球噛み連鎖通過が発生したとしても、第１ラウンドの開始から進入可能期間の開始までの期間に、上進入規制機構４５４の設置箇所に到達し、振分機構４３７側に進行してしまう遊技球の個数を減らす又は無くすことができる。

【０４５５】

また、右入力レバー８１０Ｒを握る操作の有効期間ＴＬは、第１ラウンドの開始から進入可能期間の開始まで期間において、右入力レバー８１０Ｒを握る操作の有効期間ＴＬ外である時間（以下において、無効時間とも称す）が、遊技球が連続して発射される場合の発射間隔に相当する時間に規定数を乗じた時間未満となる長さとなるように設定されることが好ましく、無効時間が、発射間隔に相当する時間に規定数より２以上小さい数を乗じた時間未満となる長さとなるように設定されることが更に好ましい。第１ラウンドの開始から進入可能期間の開始までにおける右入力レバー８１０Ｒを握る操作の無効時間が短くなるにつれて、球噛み連鎖通過が発生したとしても振分機構４３７側に進行する遊技球の個数を減らすことができ、無効時間が発射間隔に相当する時間に規定数より２以上小さい数を乗じた時間未満に設定した場合には、球噛み連鎖通過により進行した遊技球の個数が規定数まで到達してしまうことをほぼ確実に防止できる。

【０４５６】

第１ラウンドの開始から進入可能期間の開始までの期間（時刻ｔ１～時刻ｔ４：概ね９．０秒）において右握り操作有効フラグがオフ状態である時間（右入力レバー８１０Ｒを握る操作の無効時間）は、遊技球が連続して発射される場合の発射間隔に相当する時間（例えば、０．６秒）に規定数（例えば、１０個）を乗じた時間（例えば、６．０秒）よりも十分に短い時間（例えば、２．５秒）となるように、右入力レバー８１０Ｒを握る操作の有効期間ＴＬの終端は設定されている。このため、進入可能期間が開始される前に、たとえ遊技球の球噛み連鎖通過が発生したとしても、規定数以上の遊技球が案内通路４９４に進入して上大入賞スイッチ４４４で検出されてしまうことを防止できる。

【０４５７】

また、右入力レバー８１０Ｒを握る操作の有効期間ＴＬが終了してから上進入規制機構４５４の１回目の進行可能状態が終了（概ね時刻ｔ５）するまでの時間が、遊技領域４０９に向けて発射された遊技球が上進入規制機構４５４の設置箇所に到達するまでの平均的な時間（例えば、２．０秒：以下において、上進入規制機構４５４への平均到達時間とも称す）よりも長くなるように、有効期間ＴＬ（例えば、２．５秒）の終端は設定されている。このため、有効期間ＴＬの直後に発射された遊技球を、上進入規制機構４５４が１回目の進行可能状態である期間内に上進入規制機構４５４に到達させることが可能となり、有効期間ＴＬに亘り遊技球の発射が停止されたとしても、遊技者に不利益を与えることを防止できる。

【０４５８】

また、右入力レバー８１０Ｒを握る操作の有効期間ＴＬが終了してから進入可能期間が開始されるまでの時間が、上進入規制機構４５４への平均到達時間に、案内通路４９４に対する平均進行時間（例えば、１．５秒）を加えた時間（例えば、３．５秒）よりも短くなるように、有効期間ＴＬの終端は設定されている。このため、有効期間ＴＬが終了した後に遊技者が遊技球の発射を再開したとしても、有効期間ＴＬの直後に発射され、案内通路４９４に進入した遊技球を特典領域４０９Ｖに進入させることが可能となり、有効期間ＴＬに亘り遊技球の発射が停止されたとしても、遊技者に不利益を与えることを防止できる。

【０４５９】
なお、右入力レバー８１０Ｒを握る操作の有効期間ＴＬは第１ラウンドの開始前に開始される構成であるが、右入力レバー８１０Ｒを握る操作の有効期間は、第１ラウンドの開始後に開始される構成としてもよい。この場合には、第１ラウンドの開始から進入可能期間の開始までの期間において、有効期間ＴＬの前後で右握り操作有効フラグがオフ状態である時間の総和が、遊技球が連続して発射される場合の発射間隔に相当する時間に規定数を乗じた時間より短くなるように、有効期間ＴＬの始端や終端が設定されていることが好ましい。
【０４６０】
右入力レバー８１０Ｒを握る操作の有効期間ＴＬにおいて、右入力レバー８１０Ｒを握る操作が行われ、右握り操作検出スイッチがオン状態となると（例えば、時刻ｔｅ４）、回転駆動モータが順方向の回転を開始する。また、回転駆動モータは、時刻ｔｅ４から所定の時間（例えば、０．１秒）後の時刻ｔｅ５に逆方向の回転に切り替わり、更に、時刻ｔｅ５から所定の時間（例えば、０．１秒）後の時刻ｔｅ６に停止する。時刻ｔｅ４から時刻ｔｅ６の回転駆動モータの動作によって、左可動部材１０と右可動部材２０とは、図２９（Ａ）に示す宝卵４８２を挟む姿勢から宝卵４８２を圧迫する姿勢（図２６（Ｂ）参照）へ変化した後に、宝卵４８２を挟む姿勢に戻る。時刻ｔｅ４から時刻ｔｅ６の動作は、右握り操作検出スイッチがオン状態となるたびに実行される（図２８においては９回動作する場合が示されている）。
【０４６１】
右入力レバー８１０Ｒを握る操作の有効期間ＴＬにおいて、右入力レバー８１０Ｒを握る操作が所定の回数（例えば、６回）以上、右握り操作検出スイッチで検出された場合に、片手参加型の殻割り演出に引き続き宝出現演出が実行される。一方、有効期間ＴＬにおいて、右入力レバー８１０Ｒを握る操作を行わない、又は、右入力レバー８１０Ｒを握る操作を行うもの所定の回数未満しか行わない場合には、装飾図柄表示装置４７９において、片手参加型の殻割り演出に引き続き、図２９（Ｄ）に示すように、進入可能期間の発生を前もって告知するＶ前告知情報４８６（図２９（Ｄ）のＶ球）が宝卵４８２から出現する表示が行われるＶ出現演出が実行される。
【０４６２】
なお、有効期間ＴＬにおける右入力レバー８１０Ｒを握る操作が所定の回数以上行われたことを条件として、殻割演出に引き続き宝出現演出を行う構成としているが、この構成に限らず、有効期間ＴＬを分割した複数の分割期間（例えば、１秒ごとの９つの期間）を設け、各判定期間において右入力レバー８１０Ｒを握る操作が少なくとも１回行われたことを条件として、殻割演出に引き続き宝出現演出を行う構成とすることが好ましい。この好ましい構成の場合には、長時間（有効期間ＴＬの全体）に亘って、連続して右入力レバー８１０Ｒを握る操作を行うように、遊技者を誘導することが可能になる。このため、たとえ球噛み連鎖通過が発生したとしても、第１ラウンドの開始から進入可能期間の開始までに上大入賞スイッチ４４４で検出される遊技球の個数を減少させる効果を、有効期間ＴＬの一部又は全部で右入力レバー８１０Ｒを握る操作が実行されない場合に比べて向上させることができる。
【０４６３】
片手参加型の殻割り演出に引き続き実行される宝出現演出（時刻ｔｃ８～時刻ｔｃ１０）において、回転駆動モータは、順方向の回転をし、左可動部材１０と右可動部材２０とが宝卵４８２を圧迫する姿勢をとる（時刻ｔｅ１４）。装飾図柄表示装置４７９には、宝卵４８２が圧迫された表示が行われ、その後に、特典領域４０９Ｖへ遊技球が進入可能状態が開始されることを遊技者に知らせる情報であり、かつ、現在設定されている確率状態を推測可能な情報である図２９（Ｂ）に示すような宝４８３が宝卵４８２から出現する表示が行われる。
【０４６４】
次に、時短予定の特別遊技状態の第１ラウンド（確変予定の特別遊技状態における特典領

域４０９Ｖへ遊技球が進入可能となるラウンドに対応するラウンド）において、右入力レバー８１０Ｒを用いる片手参加型の演出として実行される片手参加型の殻割りミッション演出の推移について、図２９（Ｃ）と共に、図３０を参照して説明する。図３０は、時短予定の特別遊技状態における片手参加型の演出の制御であって、当該演出に遊技者が参加する場合の制御を示すタイミングチャートである。

【０４６５】

図３０に示すように、オープニング演出（ＯＰ演出）が実行される時刻ｔｄ１～時刻ｔｄ２においては、図２８に示す確変予定の特別遊技状態の時刻ｔｃ１～時刻ｔｃ２と同様（同一）の表示演出の制御が行われる。また、片手参加型の殻割り演出が実行される時刻ｔｄ２～時刻ｔｄ８において、図２８に示す確変予定の特別遊技状態の時刻ｔｃ２～時刻ｔｃ８と同様（同一）の表示演出の制御が行われる。

【０４６６】

片手参加型の殻割り演出において、右入力レバー８１０Ｒを握る操作の有効期間ＴＬが設けられ、その有効期間ＴＬにおいて遊技者は、確変予定の場合と同様に右入力レバー８１０Ｒを握る操作をすることができる。時短予定の特別遊技状態においては、片手参加型の殻割り演出の後に引き続き、殻割れず演出が実行される。殻割れず演出において、図２９（Ｃ）に示すように、装飾図柄表示装置４７９に、宝卵４８２が割れずに下方へ移動する表示が行われる。すなわち、殻割れず演出では、図２９（Ｂ）に示すような宝４８３が出現しない表示が行われる。

【０４６７】

次に、確変予定の特別遊技状態の第１ラウンドで実行される片手参加型の殻割りミッション演出に遊技者が参加しない場合に対する片手参加型の殻割りミッション演出の推移について、図２９（Ｄ）と共に、図３１を参照して説明する。図３１は、確変予定の特別遊技状態における片手参加型の演出の制御であって、当該演出に遊技者が参加しない場合の制御を示すタイミングチャートである。なお、図３１において、第１ラウンドの後半の制御を省略すると共に、特別遊技状態が開始される直前の装飾図柄による図柄の変動表示の期間（図柄変動期間）の一部の制御を示す。以下において、図２８に示す片手参加型の殻割りミッション演出に参加する場合の制御との相違部分についてのみ説明する。

【０４６８】

殻割り演出中であって右握り操作有効フラグがオン状態である期間（右入力レバー８１０Ｒを握る操作の有効期間ＴＬ）において、右入力レバー８１０Ｒが操作されないために、回転駆動モータは停止された状態に維持される。

【０４６９】

殻割り演出に引き続き、宝出現演出に代えて、装飾図柄表示装置４７９に宝卵４８２からＶ前告知情報４８６が出現する表示が行われるＶ出現演出が実行される（時刻ｔｃ８～時刻ｔｃ１０）。Ｖ前告知情報４８６の出現は、特典領域４０９Ｖへ遊技球が進入可能な状態が開始されることを遊技者に知らせる情報ではあるが、現在設定されている確率状態を推測可能な情報ではない。

【０４７０】

確変予定の特別遊技状態において、右入力レバー８１０Ｒを握る操作によって参加型の演出としての殻割りミッション演出（具体的には、殻割り演出）に参加した場合には、現在設定されている確率状態を推測可能な情報が与えられる（宝４８３の出現）が、殻割りミッション演出に参加しない場合には、現在設定されている確率状態を推測可能な情報は与えられない。現在設定されている確率状態は遊技の勝敗に関与するため多くの遊技者にとって関心事であるため、確率状態を推測可能な情報が与えられる可能性がある参加型の演出には、遊技の勝敗に関与しない情報（プレミアム演出を発生させるといった特典を得るためのポイント）が与えられる参加型の演出の場合に比べて多くの遊技者を演出に参加させることが可能になる。なお、必ずしも参加型の演出に参加しない場合に、確率状態を推測可能な情報を表示しない構成とする必要はなく、参加した場合の方が参加しない場合より高確率で確率状態を推測可能な情報を表示する構成とし、参加しない場合においても確

率状態を推測可能な情報を表示してもよく、参加した場合においても一定の確率で確率状態を推測不能なＶ前告知情報４８６を表示するようにしてもよい。

【０４７１】

以上で説明したパチンコ機１００であれば、参加型の演出を実行することで右入力レバー８１０Ｒを握る操作を遊技者に促すことができ、第１ラウンドの開始から進入可能期間の開始までの期間の少なくとも一部において、発射操作装置２５０（発射ハンドル２５２）を操作している右手を右入力レバー８１０Ｒへ移動し遊技球の発射を停止するように遊技者を誘導することが可能になる。これにより、第１ラウンドの実行中であって進入可能期間となる前に、規定数以上の遊技球が振分機構４３７側へ進行してしまい、確変予定の特別遊技状態が発生したにも関わらず、確変遊技状態に移行させられなくなったといった事態の発生を抑制可能となる。

【０４７２】

また、右入力レバー８１０Ｒを左手では操作し難い形状とすることで、発射操作装置２５０を操作する右手によって右入力レバー８１０Ｒを操作させ易くでき、第１ラウンドの開始から進入可能期間の開始までの期間の少なくとも一部における遊技球の発射の停止を促進することができる。

【０４７３】

＜特典領域４０９Ｖへ遊技球が進入可能なラウンドの両手参加型の演出＞

次に、特典領域４０９Ｖへ遊技球を進入可能なラウンドにおいて、好適な演出を実行可能な構成について、図５と共に、図３２～図３７を参照して説明する。特典領域４０９Ｖへ遊技球が進入可能なラウンドで実行される演出の一種として、右入力操作装置８０１Ｒと、右入力操作装置８０１Ｒよりも左側に設けられる後述の左入力操作装置８０１Ｌとを、遊技者が両手で操作することで演出に参加可能な両手参加型の演出が実行される。

【０４７４】

以下において、両手参加型の演出としての両手参加型の殻割りミッション演出の推移の説明に先立ち、両手参加型の殻割りミッション演出で用いる右入力操作装置８０１Ｒや左入力操作装置８０１Ｌについて説明する。図３２は、図５のＸ１－Ｘ１を含む切断面により右入力操作装置８０１Ｒ及び左入力操作装置８０１Ｌの配置及び構造を模式的に示す断面図である。

【０４７５】

右入力操作装置８０１Ｒは、遊技球が流下する遊技領域４０９（右流下領域４０９Ｒ）や装飾図柄表示装置４７９の前側に位置するように設けられている。具体的には、パチンコ機１００は、右入力レバー８１０Ｒを移動可能に支持する右支持機構８０２Ｒを備え、右入力操作装置８０１Ｒの一部をなす右入力レバー８１０Ｒが、図５に示すように、前ブロック１０２の右端に位置する右端配置（実線で示す配置）と、前ブロック１０２の中央側に位置する中央配置（一点鎖線で示す配置）との間で移動可能である。このため、右入力レバー８１０Ｒは、右操作部材８１２Ｒを握る操作により情報を入力する装置として機能すると共に、遊技領域４０９の前側や装飾図柄表示装置４７９の前側における右入力レバー８１０Ｒを移動させる操作により情報を入力する装置として、更に、遊技領域４０９の前側や装飾図柄表示装置４７９の前側において右入力レバー８１０Ｒ自体が移動することにより演出を実行する装置としても機能する。

【０４７６】

右入力レバー８１０Ｒは、右端配置において、遊技領域４０９の一部である右流下領域４０９Ｒを流下する遊技球を流下位置に寄らずに視認できるように位置している。また、右入力レバー８１０Ｒは、中央配置において、装飾図柄表示装置４７９の前側に位置する。このため、右入力レバー８１０Ｒを装飾図柄表示装置４７９の前側において移動することができ、装飾図柄表示装置４７９における演出よりも目立つ演出や迫力のある演出を実行することが可能になる。

【０４７７】

また、右入力レバー８１０Ｒは、右端配置と中央配置との間の移動において、装飾図柄表

示装置４７９の前側や右流下領域４０９Ｒの前側（２点鎖線で示す配置）に配置される状態をとる。このため、装飾図柄表示装置４７９における演出や、遊技盤４００に設けられた左可動部材１０や右可動部材２０等による演出などの遊技盤４００における演出よりも目立つ演出や迫力のある演出を、右入力レバー８１０Ｒによって実行することが可能になる。

【０４７８】

また、右入力レバー８１０Ｒは、装飾図柄表示装置４７９や遊技領域４０９の前側に移動した位置で操作可能である。このため、装飾図柄表示装置４７９や遊技領域４０９における演出よりも目立つ位置で、右入力レバー８１０の操作を実行することが可能になる。

【０４７９】

また、パチンコ機１００は、図５に示すように、右入力操作装置８０１Ｒよりも左側に設けられた左入力操作装置８０１Ｌを備えている。左入力操作装置８０１Ｌは、遊技球が流下する遊技領域４０９や装飾図柄表示装置４７９の前側に位置するように設けられた左入力レバー８１０Ｌを備えている。

【０４８０】

具体的には、左入力操作装置８０１Ｌは、図５に示すように、発射操作装置２５０（発射ハンドル２５２）の設置側と反対側の前ブロック１０２の左端において、前ブロック１０２の前方側（遊技者側）に突出するように設けられた左入力レバー８１０Ｌと、左入力レバー８１０Ｌを移動可能に支持する左支持機構８０２Ｌとを備えている。

【０４８１】

左入力レバー８１０Ｌは、図５に示すように、右入力レバー８１０Ｒと左右対称な形状であり、右握り壁８１１Ｒと同様の左握り壁８１１Ｌと、右操作部材８１２Ｒと同様の左操作部材８１２Ｌと、右被覆壁８１３Ｒと同様の左被覆壁８１３Ｌを備えている。また、左支持機構８０２Ｌも、図５に示すように、右支持機構８０２Ｒと左右対称な形状であり、左入力レバー８１０Ｌは、前ブロック１０２の左端に位置する左端配置（実線で示す配置）と、前ブロック１０２の中央側であって装飾図柄表示装置４７９の前側に位置する中央配置（一点鎖線で示す配置）との間で移動可能である。

【０４８２】

左入力レバー８１０Ｌは、左端配置と中央配置との間の移動において、遊技領域４０９の一部である左流下領域４０９Ｌの前側に配置される状態をとる。このため、左入力レバー８１０Ｌと右入力レバー８１０Ｒとの双方を中央配置に移動させる操作に基づく動作によって、装飾図柄表示装置４７９や遊技盤４００における演出よりも目立つ演出や迫力のある演出を実行することが可能になる。

【０４８３】

また、左入力レバー８１０Ｌは、装飾図柄表示装置４７９や左流下領域４０９Ｌ（遊技領域４０９）の前側に移動した位置で操作可能である。このため、装飾図柄表示装置４７９や遊技領域４０９における演出よりも目立つ位置で、右入力レバー８１０の操作を実行することが可能になる。

【０４８４】

なお、左入力レバー８１０Ｌや右入力レバー８１０Ｒは、装飾図柄表示装置４７９の前側に配置された場合に、正面視で左入力レバー８１０Ｌの一部や右入力レバー８１０Ｒの一部が装飾図柄表示装置４７９と重なる構成であるが、この構成に限らず、正面視で左入力レバー８１０Ｌの全体や右入力レバー８１０Ｒの全体が装飾図柄表示装置４７９と重なる構成としてもよい。また、左入力レバー８１０Ｌと右入力レバー８１０Ｒとが装飾図柄表示装置４７９の前側に配置される中央配置をとる場合に、正面視で左入力レバー８１０Ｌと右入力レバー８１０Ｒとの全体によって装飾図柄表示装置４７９の一部が覆われる構成であるが、この構成に限らず、正面視で左入力レバー８１０Ｌと右入力レバー８１０Ｒとの全体によって装飾図柄表示装置４７９の全体が覆われる構成としてもよい。

【０４８５】

また、右入力レバー８１０Ｒは、遊技領域４０９と装飾図柄表示装置４７９との双方の前

側に配置可能に設けられる構成であるが、この構成に限らず、遊技領域４０９や装飾図柄表示装置４７９の一方の前側に配置可能に設けられる構成としてもよい。これは、左入力レバー８１０Ｌについても同様である。

【０４８６】

また、左入力レバー８１０Ｌと右入力レバー８１０Ｒとの双方が、遊技領域４０９の前側に配置可能に設けられる構成であるが、この構成に限らず、左入力レバー８１０Ｌと右入力レバー８１０Ｒとの少なくとも一方が遊技領域４０９の前側に配置可能に設けられる構成としてもよい。また、左入力レバー８１０Ｌと右入力レバー８１０Ｒとの双方が、装飾図柄表示装置４７９の前側に配置可能に設けられる構成であるが、この構成に限らず、左入力レバー８１０Ｌと右入力レバー８１０Ｒとの少なくとも一方が装飾図柄表示装置４７９の前側に配置可能に設けられる構成としてもよい。

【０４８７】

右入力レバー８１０Ｒを移動可能に支持する右支持機構８０２Ｒは、右入力レバー８１０Ｒが取り付けられる支持台（以下において、右支持台８２０Ｒとも称す）を備えている。右支持台８２０Ｒは、上下方向に延びる垂直部分と、垂直部分の下端から前方側に延びる水平部分とを有する側面視でＬ字形状をなす形状であり、水平部分で右入力レバー８１０Ｒの下端を支持する。

【０４８８】

また、右支持機構８０２Ｒは、前ブロック１０２の基枠２０１の右上隅部分に固定された固定回転軸（以下において、右外側固定回転軸８２１Ｒとも称す）と、右支持台８２０Ｒの右端側の中央部分に固定された可動回転軸（以下において、右外側可動回転軸８２２Ｒ）と、右外側固定回転軸８２１Ｒと右外側可動回転軸８２２Ｒとを連結する支持腕（以下において、右外側支持腕８２３Ｒとも称す）とを備えている。

【０４８９】

また、右支持機構８０２Ｒは、前ブロック１０２の基枠２０１において右外側固定回転軸８２１Ｒの左上側に固定された固定回転軸（以下において、右内側固定回転軸８２４Ｒとも称す）と、右支持台８２０Ｒの左端の上側部分に固定された可動回転軸（以下において、右内側可動回転軸８２５Ｒ）と、右内側固定回転軸８２４Ｒと右内側可動回転軸８２５Ｒとを連結する支持腕（以下において、右内側支持腕８２６Ｒとも称す）とを備えている。

【０４９０】

右外側固定回転軸８２１Ｒに対する右内側固定回転軸８２４Ｒの位置と、右外側可動回転軸８２２Ｒに対する右内側可動回転軸８２５Ｒの位置とは、相対的に同一の位置であり、右外側支持腕８２３Ｒと右内側支持腕８２６Ｒとは、同一の長さである。すなわち、右支持機構８０２Ｒは、平行リンク機構を形成する。このため、右支持台８２０Ｒに設けられることで右支持機構８０２Ｒに支持された右入力レバー８１０Ｒは、右端配置と中央配置との間の移動において、回転することなく姿勢を一定に保ちながら移動する。したがって、遊技者が右入力レバー８１０Ｒを握る操作する場合と同様に右入力レバー８１０Ｒを掴んでいたとしても手首を捻ったりすることなく、右入力レバー８１０Ｒを円滑に移動させることができる。

【０４９１】

左支持機構８０２Ｌは、右支持機構８０２Ｒと左右対称な形状であるため、左支持台２２０Ｌ（右支持台２２０Ｒに相当）と、左外側固定回転軸８２１Ｌ（右外側固定回転軸８２１Ｒに相当）と、左外側可動回転軸８２２Ｌ（右外側可動回転軸８２２Ｒに相当）と、左外側支持腕８２３Ｌ（右外側支持腕８２３Ｒに相当）と、左内側固定回転軸８２４Ｌ（右内側固定回転軸８２４Ｒに相当）と、左内側可動回転軸８２５Ｌ（右内側可動回転軸８２５Ｒに相当）と、左内側支持腕８２６Ｌ（右内側支持腕８２６Ｒに相当）とを備え、平行リンク機構を形成している。このため、右入力レバー８１０Ｒの場合と同様に、左入力レバー８１０Ｌについても、左入力レバー８１０Ｌの姿勢を変化させることなく、移動操作を円滑に行うことができる。なお、左入力レバー８１０Ｌや右入力レバー８１０Ｒは、平

行リンク機構を用いて姿勢が変化することなく移動する構成であるが、この構成に限らず、平行リンク機構を用いることなく姿勢が変化しないで移動する構成としてもよいし、平行リンク機構を用いないで姿勢が変化しながら移動する構成としてもよい。

【０４９２】

左入力レバー８１０Ｌが左端配置をとり、右入力レバー８１０Ｒが右端配置をとる場合に、左入力レバー８１０Ｌと右入力レバー８１０Ｒとは、所定の間隔（例えば、４０ｃｍ以上：指先を最大限開いた状態における一般成人男性の親指の先から中指の先までの長さ以上の長さ）を隔てて位置している。このため、左入力レバー８１０Ｌと右入力レバー８１０Ｒとの双方が片手で操作されることを防止できる。

【０４９３】

左入力レバー８１０Ｌと右入力レバー８１０Ｒとが中央配置をとる場合、左入力レバー８１０Ｌと右入力レバー８１０Ｒとがほぼ隙間なく配置される。このため、左入力レバー８１０Ｌが装飾図柄表示装置４７９を覆う領域と、右入力レバー８１０Ｒが装飾図柄表示装置４７９を覆う領域とが連続した領域となり、装飾図柄表示装置４７９における連続した広い領域を覆うことができる。

【０４９４】

右入力操作装置８０１Ｒは、右外側固定回転軸８２１Ｒを中心として右外側支持腕８２３Ｒを回転させることで、右入力レバー８１０Ｒを移動させる右レバー回転駆動モータ８３１Ｒを備えている。右レバー回転駆動モータ８３１Ｒは、双方向に回転可能であり、所定の方向に回転することで、右入力レバー８１０Ｒを右端配置側から中央配置側に移動させることができ、また、所定の方向とは逆の方向に回転することで、右入力レバー８１０Ｒを中央配置側から右端配置側に移動させることができる。以下において、右入力レバー８１０Ｒを右端配置側から中央配置側に移動させる右レバー回転駆動モータ８３１Ｒの回転方向（正面視で右回転）を順方向とも称し、その逆を逆方向とも称す。

【０４９５】

左入力操作装置８０１Ｌは、左外側固定回転軸８２１Ｌを中心として左外側支持腕８２３Ｌを回転させることで、左入力レバー８１０Ｌを移動させる左レバー回転駆動モータ８３１Ｌを備えている。左レバー回転駆動モータ８３１Ｌは、双方向に回転可能であり、所定の方向に回転することで、左入力レバー８１０Ｌを左端配置側から中央配置側に移動させることができ、また、順方向とは逆の方向に回転することで、左入力レバー８１０Ｌを中央配置側から右端配置側に移動させることができる。以下において、左入力レバー８１０Ｌを右端配置側から中央配置側に移動させる左レバー回転駆動モータ８３１Ｌの回転方向（正面視で左回転）を順方向とも称し、その逆を逆方向とも称す。

【０４９６】

右入力操作装置８０１Ｒは、左入力レバー８１０Ｌと右入力レバー８１０Ｒとの連結操作に基づく右入力レバー８１０Ｒの右端配置から中央配置側への移動を検出する右連結操作検出スイッチ８３８Ｒを備えている。具体的には、右入力操作装置８０１Ｒは、右連結操作検出スイッチ８３８Ｒとして、右入力レバー８１０Ｒが右端配置である場合に、右外側支持腕８２３Ｒに接触してオン状態をとり、右入力レバー８１０Ｒが右端配置から中央配置側へ移動することで、右外側支持腕８２３Ｒから離間してオフ状態をとるボタンスイッチを備えている。

【０４９７】

左入力操作装置８０１Ｌは、左入力レバー８１０Ｌの左端配置から中央配置側への移動を検出する左連結操作検出スイッチ８３８Ｌを備えている。具体的には、左入力操作装置８０１Ｌは、左連結操作検出スイッチ８３８Ｌとして、左入力レバー８１０Ｌが左端配置である場合に、左外側支持腕８２３Ｌに接触してオン状態をとり、左入力レバー８１０Ｌが左端配置から中央配置側へ移動することで、左外側支持腕８２３Ｌから離間してオフ状態をとるボタンスイッチを備えている。

【０４９８】

右入力操作装置８０１Ｒは、右入力レバー８１０Ｒの右端配置側から中央配置への移動を

検出する右連結状態検出スイッチ８３９Ｒを備えている。具体的には、右入力操作装置８０１Ｒは、右連結状態検出スイッチ８３９Ｒとして、右入力レバー８１０Ｒが中央配置に移動することで、右外側支持腕８２３Ｒに接触してオン状態をとり、右入力レバー８１０Ｒが中央配置に移動するまでは、右外側支持腕８２３Ｒから離間してオフ状態をとるボタンスイッチを備えている。

【０４９９】

左入力操作装置８０１Ｌは、左入力レバー８１０Ｌの右端配置側から中央配置への移動を検出する左連結状態検出スイッチ８３９Ｌを備えている。具体的には、左入力操作装置８０１Ｌは、左連結状態検出スイッチ８３９Ｌとして、左入力レバー８１０Ｌが中央配置に移動することで、左外側支持腕８２３Ｌに接触してオン状態をとり、左入力レバー８１０Ｌが中央配置に移動するまでは、左外側支持腕８２３Ｌから離間してオフ状態をとるボタンスイッチを備えている。

【０５００】

右入力操作装置８０１Ｒは、右入力レバー８１０Ｒの移動を規制する右レバー移動規制装置８０４Ｒを備えている。具体的には、右レバー移動規制装置８０４Ｒは、前後方向に移動可能な右レバー規制部材８４１Ｒを備えている。右レバー規制部材８４１Ｒは、右支持台８２０Ｒの垂直部分に形成された陥没穴（図示せず）に挿入され、右支持台８２０Ｒの移動を制限することで、右入力レバー８１０Ｒの右端配置からの移動を規制する規制位置（図２７（Ａ）参照）と、陥没穴から抜け出し、右入力レバー８１０Ｒの右端配置からの移動を許容する許容位置（図３２（Ａ））とをとる。また、右レバー移動規制装置８０４Ｒは、右レバー規制部材８４１Ｒを駆動する移動駆動ソレノイド（図示せず）を備えている。右レバー移動駆動ソレノイドの動作は、副制御基板９４０によって制御される。

【０５０１】

左入力操作装置８０１Ｌは、左入力レバー８１０Ｌの左端配置からの移動を規制する左レバー移動規制装置８０４Ｌを備えている。具体的には、左レバー移動規制装置８０４Ｌは、右レバー移動規制装置８０４Ｒと同一の構造であり、右レバー規制部材８４１Ｒと同様の左レバー規制部材８４１Ｌと、右レバー移動駆動ソレノイドと同様の左レバー移動駆動ソレノイド（図示せず）を備えている。

【０５０２】

左入力操作装置８０１Ｌと右入力操作装置８０１Ｒには、左入力レバー８１０Ｌと右入力レバー８１０Ｒとを連結可能な装置を備えている。具体的には、右入力レバー８１０Ｒには、右被覆壁８１３Ｒの左端において上下に離間して配置された上側電磁石８１８Ｒと下側電磁石８１９Ｒとが設けられている。また、左入力レバー８１０Ｌには、左被覆壁８１３Ｌの右端において上下に離間する上側電磁石８１８Ｌと下側電磁石８１９Ｌとが設けられている。

【０５０３】

左入力レバー８１０Ｌの上側電磁石８１８Ｌは、右入力レバー８１０Ｒと左入力レバー８１０Ｌとが中央配置である場合に、右入力レバー８１０Ｒの上側電磁石８１８Ｒと対向する位置に配置され、また、左入力レバー８１０Ｌの下側電磁石８１９Ｌは、右入力レバー８１０Ｒと左入力レバー８１０Ｌとが中央配置である場合に、右入力レバー８１０Ｒの下側電磁石８１９Ｒと対向する位置に配置される。このため、例えば、上側電磁石８１８Ｌの右側がＮ極となり、上側電磁石８１８Ｒの左側がＳ極となるように、上側電磁石８１８Ｌと上側電磁石８１８Ｒとが励磁されることで、図３２（Ｃ）に示すように、左入力レバー８１０Ｌと右入力レバー８１０Ｒとを引き付けて連結し、連結された状態で維持することが可能になる。一方、例えば、上側電磁石８１８Ｌの右側がＮ極となり、上側電磁石８１８Ｒの左側もＮ極となるように、上側電磁石８１８Ｌと上側電磁石８１８Ｒとが励磁されることで、図３１（Ｂ）に示すように、左入力レバー８１０Ｌと右入力レバー８１０Ｒとを反発させ、離間した状態で維持することが可能になる。

【０５０４】

上側電磁石８１８Ｌ、下側電磁石８１９Ｌ、上側電磁石８１８Ｒ及び下側電磁石８１９Ｒ

の励磁は、副制御基板９４０によって制御される。
【０５０５】
ここで、確変予定の特別遊技状態において特典領域４０９Ｖへ遊技球が進入可能となる第１ラウンドで、左入力レバー８１０Ｌと右入力レバー８１０Ｒとを用いる両手参加型の演出として実行される両手参加型の殻割りミッション演出の推移について説明する。両手参加型の殻割りミッション演出において、装飾図柄表示装置４７９に、画像による表示演出に加えて、左入力レバー８１０Ｌと右入力レバー８１０Ｒとを連結させる操作を指示する情報や、操作の準備や終了を指示する情報や、発射ハンドル２５２の回転操作を指示する情報など、遊技者による入力操作に関連する入力操作関連情報が表示される。また、両手参加型の殻割りミッション演出において、遊技者は、確変予定の特別遊技状態と時短予定の特別遊技状態とで共通で実行される殻割り演出の一部の期間で演出に参加することができる。以下において、両手参加型の殻割りミッション演出における殻割り演出を、両手参加型の殻割り演出とも称す。
【０５０６】
図３３は、確変予定の特別遊技状態における両手参加型の演出（殻割りミッション演出）の制御であって、当該演出に遊技者が参加する場合の制御を示すタイミングチャートである。なお、図３３において、第１ラウンドの後半の制御を省略すると共に、特別遊技状態が開始される直前の装飾図柄による図柄の変動表示の期間（図柄変動期間）の一部の制御を示す。以下において、両手参加型の殻割りミッション演出の制御において、図２８に示す片手参加型の殻割りミッション演出に遊技者が参加する場合の制御との相違部分についてのみ説明する。
【０５０７】
また、図３４は、確変予定の特別遊技状態における両手参加型の演出（両手参加型の殻割りミッション演出）の推移であって、当該演出に遊技者が参加する場合の推移を模式的に示す説明図である。図３４（Ａ）は、確変予定の特別遊技状態と時短予定の特別遊技状態とで共通で実行される両手参加型の殻割り演出の開始直後（図３３の時刻ｔｆ１）を示し、図３４（Ｂ）は、殻割り演出中（図３２の時刻ｔｆ４の直後）を示し、図３４（Ｃ）は、確変予定の特別遊技状態における宝出現演出の開始直後（図２５の時刻ｔｆ１６）を示し、図３４（Ｄ）は、確変予定の特別遊技状態における宝出現演出中（図２５の時刻ｔｆ１８直後）を示す。
【０５０８】
確変予定の特別遊技状態が開始される時刻ｔｃ１に、図３３に示すように、装飾図柄表示装置４７９において、オープニング演出（ＯＰ演出）が開始されて、表示部４７９ａの中央の下端から上側に向かって宝卵４８２が出現する表示が開始される。また、装飾図柄表示装置４７９において、入力操作関連情報として、左入力レバー８１０Ｌと右入力レバー８１０Ｒとを操作する準備として左入力レバー８１０Ｌと右入力レバー８１０Ｒとを掴む動作を指示する操作準備指示情報が表示される。操作準備指示情報の表示は、オープニング演出が終了する時刻ｔｃ２まで継続する。操作準備指示情報は、表示を開始するタイミングや表示を終了するタイミングを指定する時間情報と共に、副制御基板９４０のＲＯＭに記憶されている。
【０５０９】
オープニング演出に引き続き両手参加型の殻割り演出が開始される時刻ｔｃ２に、装飾図柄表示装置４７９において、操作準備指示情報に代えて、入力操作関連情報の一種であり、左入力レバー８１０Ｌと右入力レバー８１０Ｒとを中央で連結させるように、両入力レバーを中央配置側に移動させる操作（以下において、連結操作とも称す）を指示する連結操作指示情報（例えば、図３４（Ａ）における「左右のレバーを連結して殻を割れ」との文字情報）が表示される。連結操作指示情報は、オープニング演出に引き続き実行される殻割り演出が終了する時刻ｔｃ８まで継続して表示される。なお、連結操作指示情報４８４Ｄは、文字で表示される構成であるが、この構成に限らず、左入力レバー８１０Ｌと右入力レバー８１０Ｒとが連結する動作を示す画像や、左入力レバー８１０Ｌと右入力レバ

ー８１０Ｒとを両手で連結させる動作を示す画像などにより、左入力レバー８１０Ｌと右入力レバー８１０Ｒとの操作方法を画像で表示する構成としてもよいし、音声により操作指示情報を出力する構成としてもよい。また、操作指示情報を出力する構成は必須の構成ではなく、省略してもよい。

【０５１０】

操作指示演出に引き続き実行される両手参加型の殻割り演出中の時刻ｔｆ１に、左入力レバー８１０Ｌと右入力レバー８１０Ｒとの連結操作を受け付ける期間（以下において、連結操作の有効期間ＴＬとも称す）であるか連結操作を受け付けない期間であるかを識別する連結操作有効フラグがオン状態となる。連結操作有効フラグは、副制御基板９４０のＲＡＭに記憶されている。連結操作有効フラグがオン状態である期間において、連結操作に基づき左入力レバー８１０Ｌの左端端配置からの移動が左連結操作検出スイッチ８３８Ｌによって検出された場合に、また、右入力レバー８１０Ｒの右端配置からの移動が右連結操作検出スイッチ８３８Ｒによって検出された場合に、副制御基板９４０は、左連結操作検出スイッチ８３８Ｌや右連結操作検出スイッチ８３８Ｒによる検出を有効なものと判断して受け付ける。一方、連結操作有効フラグがオフ状態である期間においては、左連結操作検出スイッチ８３８Ｌや右連結操作検出スイッチ８３８Ｒによる検出を無効なものと判断して受け付けない。

【０５１１】

連結操作有効フラグがオン状態となると、副制御基板９４０の演出タイマ（図示せず）に、副制御基板９４０のＲＯＭに記憶された連結操作の有効期間ＴＬの長さに対応する値が初期設定される。連結操作有効フラグは、両手参加型の殻割り演出の終了（時刻ｔｃ８）までオン状態に維持される。

【０５１２】

第１ラウンドの開始から進入可能期間の開始までの期間（時刻ｔ１～時刻ｔ４：概ね９．０秒）において連結操作有効フラグがオフ状態である時間（連結操作の無効時間）は、遊技球が連続して発射される場合の発射間隔に相当する時間（例えば、０．６秒）に規定数（例えば、１０個）を乗じた時間（例えば、６．０秒）よりも十分に短い時間（例えば、２．５秒）に設定される。左入力レバー８１０Ｌと右入力レバー８１０Ｒとの連結操作は両手で行う必要があり、その期間中は、発射操作装置２５０の発射操作は行えず、遊技球が発射されない。このため、例えば、上進入規制機構４５４により遊技球の球噛みが発生していたとしても、進入可能期間が開始される前に、規定数以上の遊技球が案内通路４９４に進入してしまうことを防止できる。

【０５１３】

また、連結操作有効フラグがオン状態となると、左入力レバー８１０Ｌの移動を規制する左レバー規制部材８４１Ｌを駆動する左レバー移動規制ソレノイドと、右入力レバー８１０Ｒの移動を規制する右レバー規制部材８４１Ｒを駆動する右レバー移動規制ソレノイドがオン状態となる。左レバー移動規制ソレノイドと右レバー移動規制ソレノイドとは、同じタイミングでオン状態やオフ状態へ移行するため、図３３において、それらのソレノイドを区別せずに移動規制ソレノイドとして示す。移動規制ソレノイドがオン状態となると左レバー規制部材８４１Ｌと右レバー規制部材８４１Ｒとが規制配置から許容配置に変化する。これにより、左入力レバー８１０Ｌを左端配置から中央配置へと変化させることが可能になり、また、右入力レバー８１０Ｒを右端配置から中央配置へと変化させることが可能になる。移動規制ソレノイドの動作は、副制御基板９４０のＲＯＭに記憶された移動規制ソレノイドをオン状態やオフ状態に移行するタイミングを指定する時間情報に基づいて制御される。移動規制ソレノイドは、連結操作の有効期間ＴＬの終了後の時刻ｔｆ１８にオフ状態となる。

【０５１４】

また、連結操作有効フラグがオン状態となると、左入力レバー８１０Ｌに設けられた上側電磁石８１８Ｌと下側電磁石８１９Ｌとが、右側（右入力レバー８１０Ｒ側）がＮ極となるように励磁され、右入力レバー８１０Ｒに設けられた上側電磁石８１８Ｒと下側電磁石

８１９Ｒとが、左側（左入力レバー８１０Ｌ側）がＮ極となるように励磁される。左入力レバー８１０Ｌに設けられた上側電磁石８１８Ｌと下側電磁石８１９Ｌとは同一タイミングで同一極性に励磁されるため、それらの電磁石を区別せずに、図３３に示すように左レバー電磁石８１８Ｌ，８１９Ｌとも称し、同様に、右入力レバー８１０Ｒに設けられた上側電磁石８１８Ｌと下側電磁石８１９Ｌとを区別せずに、図３３に示すように右レバー電磁石８１８Ｒ，８１９Ｒとも称す。左レバー電磁石８１８Ｌ，８１９Ｌと右レバー電磁石８１８Ｒ，８１９Ｒが同極のＮ極に励磁（図３３におけるＮ極励磁）されると、左入力レバー８１０Ｌと右入力レバー８１０Ｒとが近接する位置に移動したとしても、左レバー電磁石８１８Ｌ，８１９Ｌと右レバー電磁石８１８Ｒ，８１９Ｒとが反発し、左入力レバー８１０Ｌと右入力レバー８１０Ｒとの連結が阻止される（図３２（Ｂ）参照）。

【０５１５】

左レバー電磁石８１８Ｌ，８１９Ｌに対しては、Ｎ極励磁のみが行われるが、右レバー電磁石８１８Ｒ，８１９Ｒに対しては、左側をＳ極とする励磁（図３３におけるＳ極励磁：時刻ｔｆ１６～時刻ｔｆ１７）も行われる。具体的には、副制御基板９４０のＲＯＭには、左レバー電磁石８１８Ｌ，８１９Ｌの状態を切り替えるタイミングを指定する時間情報が記憶され、副制御基板９４０のＲＡＭには、励磁状態とするのか非励磁状態とするのかを指定する左励磁情報（例えば、非励磁の場合は０、励磁の場合は１）が記憶されている。また、副制御基板９４０のＲＯＭには、右レバー電磁石８１８Ｒ，８１９Ｒの状態を切り替えるタイミングを指定する時間情報が記憶され、副制御基板９４０のＲＡＭには、Ｎ極励磁状態とするかＳ極励磁状態とするか非励磁状態とするかを指定する右励磁情報（非励磁の場合は０、Ｎ極励磁の場合は１、Ｓ極励磁の場合は２）が記憶されている。

【０５１６】

なお、左レバー電磁石８１８Ｌ，８１９Ｌと右レバー電磁石８１８Ｒ，８１９Ｒとを逆極性で励磁することで、左入力レバー８１０Ｌと右入力レバー８１０Ｒとの連結が阻止される構成であるが、この構成に限らず、左レバー回転駆動モータ８３１Ｌ及び右レバー回転駆動モータ８３１Ｒの少なくとも一方を逆方向（左入力レバー８１０Ｌや右入力レバー８１０Ｒ中央配置から離れる方向）に回転させる駆動力を発生させる制御を行うことで、左入力レバー８１０Ｌと右入力レバー８１０Ｒとの連結が阻止される構成としてもよい。

【０５１７】

連結操作有効フラグがオン状態となった後、遊技者が左入力レバー８１０Ｌと右入力レバー８１０Ｒとの連結操作を開始すると（時刻ｔｆ４）、左連結操作検出スイッチ８３８Ｌ及び右連結操作検出スイッチ８３８Ｒがオン状態となる。遊技者は左入力レバー８１０Ｌと右入力レバー８１０Ｒとを左右対称に移動させているとして、図３３においては、左連結操作検出スイッチ８３８Ｌと右連結操作検出スイッチ８３８Ｒとを区別せず、連結操作検出スイッチとして示す。

【０５１８】

なお、左入力レバー８１０Ｌと右入力レバー８１０Ｒとの連結操作が行われていることを判断する構成は、上記構成に限らず、例えば、左連結操作検出スイッチ８３８Ｌ及び左連結操作検出スイッチ８３８Ｌの一方のみを設け、左連結操作検出スイッチ８３８Ｌ及び左連結操作検出スイッチ８３８Ｌの一方の検出状態に基づいて、副制御基板９４０で左入力レバー８１０Ｌと右入力レバー８１０Ｒとの連結操作が行われていると判断する構成としてもよい。

【０５１９】

左連結操作検出スイッチ８３８Ｌ及び右連結操作検出スイッチ８３８Ｒの双方がオン状態となると、図示しないが、左連結操作検出スイッチ８３８Ｌ及び右連結操作検出スイッチ８３８Ｒの双方がオン状態である積算時間が計測される。具体的には、副制御基板９４０のＲＡＭに記憶された左連結操作検出スイッチ８３８Ｌ及び右連結操作検出スイッチ８３８Ｒの双方がオン状態である積算時間を計測する積算時間カウンタに、規定の判定時間ＴＭ（例えば、６．０秒）に対応する値が初期設定される。積算時間カウンタは、連結操作有効フラグがオン状態であり、かつ、左連結操作検出スイッチ８３８Ｌ及び右連結操作検

出スイッチ８３８Ｒの双方がオン状態である場合、所定の時間（例えば、２ｍｓ）ごとに１ずつ減算される。副制御基板９４０は、積算時間カウンタが０となることによって、遊技者によって連結操作が行われたと判断する。

【０５２０】

連結操作の有効期間ＴＬにおいて、左連結操作検出スイッチ８３８Ｌ及び右連結操作検出スイッチ８３８Ｒの双方がオン状態となる時間が規定の判定時間ＴＭ以上となる時刻ｔｆ１５に、図示しない演出選択フラグがオン状態となる。演出選択フラグは、装飾図柄表示装置４７９において両手参加型の殻割り演出に引き続き実行される演出を指定する情報であり、副制御基板９４０のＲＡＭに記憶されている。これにより、演出選択フラグが殻割り演出の終了時にオン状態である場合には、装飾図柄表示装置４７９において、両手参加型の殻割り演出に引き続き、宝卵４８２が割れて宝４８３が出現する宝出現演出が実行される。一方、有効期間ＴＬにおいて連結操作が行われない、又は、連結操作は行われるものの規定の判定時間未満しか行われず、演出選択フラグが殻割り演出の終了時にオフ状態である場合には、詳細は後述するが、装飾図柄表示装置４７９において、両手参加型の殻割り演出に引き続き、宝卵４８２が割れず宝４８３が出現しない殻割れず演出が実行される。

【０５２１】

なお、左連結操作検出スイッチ８３８Ｌ及び右連結操作検出スイッチ８３８Ｒの双方がオン状態となる時間が規定の判定時間ＴＭ以上となったことを条件として、両手参加型の殻割演出に引き続き宝出現演出を行う構成としているが、この構成に限らず、例えば、有効期間ＴＬを分割した複数の分割期間（例えば、１秒ごとの９つの期間）を設け、各判定期間の少なくとも一部において左連結操作検出スイッチ８３８Ｌ及び右連結操作検出スイッチ８３８Ｒの双方がオン状態であることを条件として、殻割演出に引き続き宝出現演出を行う構成としてもよい。また、左連結操作検出スイッチ８３８Ｌ及び右連結操作検出スイッチ８３８Ｒに基づく条件に代えて又は加えて、後述する左連結操作検出スイッチ８３８Ｌ及び右連結操作検出スイッチ８３８Ｒにより左入力レバー８１０Ｌと右入力レバー８１０Ｒとの連結が検出されることを条件として、両手参加型の殻割り演出に引き続き宝出現演出を行う構成としてもよい。

【０５２２】

また、左連結操作検出スイッチ８３８Ｌ及び右連結操作検出スイッチ８３８Ｒの双方がオン状態である時間が規定の判定時間ＴＭ以上となる時刻ｔｆ１５に、装飾図柄表示装置４７９において、連結操作指示情報４８４Ｄに加えて、連結操作を継続するように遊技者に促す情報（例えば、図３４（Ｂ）における「もう少しだ！」）が表示される。これにより、左入力レバー８１０Ｌと右入力レバー８１０Ｒとが連結はしないが近接した配置をとる状態を両手参加型の殻割り演出が終了するまで継続させることが可能になる。なお、連結操作を継続するように促す情報の表示時期は、規定の判定時間ＴＭ以上となる時刻に限らず、判定時間ＴＭまでの残り時間が一定以下になった場合としてもよい。

【０５２３】

連結操作有効フラグがオフ状態（連結操作の有効期間ＴＬの終了）となる時刻ｔｃ８に、殻割り演出が終了し、宝出現演出（時刻ｔｃ８～時刻ｔｃ１０）が開始される。

【０５２４】

宝出現演出が開始されると、左レバー電磁石８１８Ｌ，８１９ＬがＮ極励磁状態に維持されたままで、右レバー電磁石８１８Ｒ，８１９ＲはＳ極励磁状態となる。これにより、左レバー電磁石８１８Ｌ，８１９Ｌと右レバー電磁石８１８Ｒ，８１９Ｒとが引き付け合い、図３４（Ｃ）に示すように、左入力レバー８１０Ｌと右入力レバー８１０Ｒとが連結される。左入力レバー８１０Ｌと右入力レバー８１０Ｒとが連結されることで、装飾図柄表示装置４７９に表示されている宝卵４８２の全体が左入力レバー８１０Ｌと右入力レバー８１０Ｒとで覆われた状態となる。

【０５２５】

右レバー電磁石８１８Ｒ，８１９ＲのＳ極励磁状態は、所定の時間（例えば、１．０秒）

継続される。装飾図柄表示装置４７９において、左入力レバー８１０Ｌと右入力レバー８１０Ｒとが連結している状態で宝卵４８２の殻が割れ、宝卵４８２の破片が左入力レバー８１０Ｌと右入力レバー８１０Ｒの背後から左右に飛び出す表示が行われる。

【０５２６】

また、宝出現演出が開始されると、左レバー回転駆動モータ８３１Ｌが、左入力レバー８１０Ｌを左端配置側から中央配置側に向けて移動させる順方向に回転する。また、右レバー回転駆動モータが、右入力レバー８１０Ｒを右端配置側から中央配置側に向けて移動させる順回転で駆動される。左レバー回転駆動モータ８３１Ｌと右レバー回転駆動モータ８３１Ｒとは同じタイミングで同じ方向に回転させたり停止させたりするために、以下においては、図３４に示すように、それらのモータを区別せずに、レバー回転駆動モータ８３１Ｌ，８３１Ｒとも称す。

【０５２７】

具体的には、副制御基板９４０のＲＯＭには、レバー回転駆動モータ８３１Ｌ，８３１Ｒを順方向（左入力レバー８１０Ｌや右入力レバー８１０Ｒを中方配置側に移動させる方向）に回転させたり、順方向とは逆の逆方向（左入力レバー８１０Ｌについては左端配置側に移動させ、右入力レバー８１０Ｒについては右端配置側に移動させる方向）に回転させたり、回転を停止させたりするタイミングを指定する時間情報を記憶している。また、副制御基板９４０のＲＡＭには、時間の経過と共に変化する駆動情報（例えば、順方向の回転の場合は１、逆方向の回転の場合は２、停止の場合は０）が記憶されている。これにより、副制御基板９４０は、レバー回転駆動モータ８３１Ｌ，８３１Ｒの状態を適宜に切り替え、左入力レバー８１０Ｌや右入力レバー８１０Ｒを移動させることができる。レバー回転駆動モータ８３１Ｌ，８３１Ｒの順方向の回転は、例えば、右入力レバー８１０Ｒを右端配置から中央配置に移動させるために必要な時間（例えば、０．５秒）よりも短い所定の時間（例えば、０．１秒）だけ実行される。

【０５２８】

左レバー電磁石８１８Ｌ，８１９Ｌと右レバー電磁石８１８Ｒ，８１９Ｒとが引き付け合うように励磁することに加えて、レバー回転駆動モータ８３１Ｌ，８３１Ｒを順方向に回転させることで、左入力レバー８１０Ｌと右入力レバー８１０Ｒとを連結させることができる間隔を大きくし、連結の確実性を向上させることができる。なお、左レバー電磁石８１８Ｌ，８１９Ｌと右レバー電磁石８１８Ｒ，８１９Ｒとが引き付け合うように励磁することに加えて、レバー回転駆動モータ８３１Ｌ，８３１Ｒを順方向に回転させる構成としているが、左レバー電磁石８１８Ｌ，８１９Ｌと右レバー電磁石８１８Ｒ，８１９Ｒとが引き付け合うように励磁すること、又は、レバー回転駆動モータ８３１Ｌ，８３１Ｒを順方向に回転させることの一方によって、左入力レバー８１０Ｌと右入力レバー８１０Ｒとを連結する構成としてもよい。

【０５２９】

左入力レバー８１０Ｌと右入力レバー８１０Ｒとが連結されると、左連結状態検出スイッチ８３９Ｌと右連結状態検出スイッチ８３９Ｒとの双方がオン状態となる（時刻ｔｆ１６）。遊技者は左入力レバー８１０Ｌと右入力レバー８１０Ｒとを左右対称に移動させているとして、図３３においては、左連結状態検出スイッチ８３９Ｌと右連結状態検出スイッチ８３９Ｒとを区別せず、連結状態検出スイッチとして示す。左連結状態検出スイッチ８３９Ｌのオン状態と右連結状態検出スイッチ８３９Ｒとのオン状態は、左入力レバー８１０Ｌと右入力レバー８１０Ｒとが連結されている期間に亘り継続される。

【０５３０】

左レバー電磁石８１８Ｌ，８１９Ｌと右連結電磁石とが消磁により非励磁状態となる時刻ｔｆ１７に、レバー回転駆動モータ８３１Ｌ，８３１Ｒは、逆方向に回転し、回転を開始してから所定の時間（例えば、０．５秒）後に停止する。これにより、左入力レバー８１０Ｌは中央配置から左端配置に戻り、また、右入力レバー８１０Ｒは中央配置から右端配置に戻る（時刻ｔｆ１８）。

【０５３１】

また、左入力レバー８１０Ｌと右入力レバー８１０Ｒとが連結されると、副制御基板９４０において、入力操作関連情報の一種として、連結操作指示情報４８４Ｄに代えて、左入力レバー８１０Ｌと右入力レバー８１０Ｒとの連結操作を終了するように遊技者に指示する操作終了指示情報４８７Ｄ（例えば、図３４（Ｃ）における「左右のレバーを離せ！」）が表示される。これにより、レバー回転駆動モータ８３１Ｌ，８３１Ｒの逆方向の回転で、左入力レバー８１０Ｌを中央配置から左端配置に、また、右入力レバー８１０Ｒを中央配置から右端配置に円滑に移動させることができる。

【０５３２】

Ｖを狙え演出が開始される時刻ｔ３に、回転駆動モータは、順方向の回転を開始する。これにより、左可動部材１０と右可動部材２０とは、互いに近接するように中央側に向けて移動する。左可動部材１０と右可動部材２０とが、遊技領域４０９の入口部分４０９Ｅから特典領域４０９Ｖへ向かう方向側へ連続する特典領域指示配置（図１３参照）をとる時刻ｔｆ１９になると、回転駆動モータは、順方向の回転を停止する。これにより、左可動部材１０と右可動部材２０とが特典領域指示配置をとり、特典領域４０９Ｖに遊技球が進入可能なことを遊技者に知らせることができる。

【０５３３】

ここで、時短予定の特別遊技状態における両手参加型の演出（両手参加型の殻割りミッション演出）に遊技者が参加する場合の両手参加型の演出の推移について、図３５と共に、図３７（Ａ）及び図３７（Ｂ）を参照して説明する。図３５は、時短予定の特別遊技状態における両手参加型の演出の制御であって、当該演出に遊技者が参加する場合の制御を示すタイミングチャートである。なお、図３５において、第１ラウンドの後半の制御を省略すると共に、特別遊技状態が開始される直前の装飾図柄による図柄の変動表示の期間（図柄変動期間）の一部の制御を示す。

【０５３４】

また、図３７は、確変予定の特別遊技状態の両手参加型の演出に遊技者が参加する場合以外における両手参加型の演出の推移を模式的に示す説明図である。図３７（Ａ）及び図３７（Ｂ）は、時短予定の特別遊技状態における両手参加型の演出に遊技者が参加する場合であって、図３７（Ａ）が殻割れず演出の開始直後（時刻ｔｄ８の直後）を示し、図３７（Ｂ）が殻割れず演出中（時刻ｔｇ１７）を示す。また、図３７（Ｃ）及び図３７（Ｄ）は、確変予定の特別遊技状態の両手参加型の殻割り演出に遊技者が参加しない場合であって、図３７（Ｃ）が殻割れず演出の開始直後（時刻ｔｄ８の直後）を示し、図３７（Ｄ）がＶ後告知演出中（時刻ｔｃ１１）を示す。

【０５３５】

オープニング演出（ＯＰ演出）が実行される時刻ｔｄ１～時刻ｔｄ２において、確変予定の特別遊技状態の時刻ｔｃ１～時刻ｔｃ２と同様の表示演出が、装飾図柄表示装置４７９で実行される。また、両手参加型の殻割り演出が実行される時刻ｔｄ２～時刻ｔｄ８において、確変予定の特別遊技状態の時刻ｔｃ２～時刻ｔｃ８と同様の表示が装飾図柄表示装置４７９で行われる。

【０５３６】

時短予定の特別遊技状態における両手参加型の殻割り演出において、連結操作有効フラグがオン状態となる時刻ｔｇ１となった後、遊技者が左入力レバー８１０Ｌと右入力レバー８１０Ｒとの連結操作を開始すると（時刻ｔｇ４）、左連結操作検出スイッチ８３８Ｌ及び右連結操作検出スイッチ８３８Ｒがオン状態となる。

【０５３７】

時短予定の特別遊技状態においては、連結操作有効フラグがオン状態となっている期間中に、左連結状態検出スイッチ８３９Ｌと右連結状態検出スイッチ８３９Ｒとの双方がオン状態をとる時間が規定の判定時間ＴＭとなったとしても（時刻ｔｇ１５）、演出選択フラグは、確変予定の特別遊技状態の場合のようにオン状態とはならずオフ状態に維持される。このため、両手参加型の殻割り演出に引き続き、装飾図柄表示装置４７９において、宝卵４８２が割れず、宝４８３（図３４（Ｄ）参照）が出現しない表示を行う殻割れず演出

（時刻ｔｄ８～時刻ｔｄ１０）が実行される。なお、時短予定の特別遊技状態においては、遊技者が連結操作を行っても、その操作時間の長さによらず殻割れず演出が実行されるため、判定時間ＴＭの計測は行わなくてもよい。

【０５３８】

殻割れず演出が開始（時刻ｔｄ８）されても、左レバー電磁石８１８Ｌ，８１９Ｌや右レバー電磁石８１８Ｒ，８１９Ｒは、Ｎ極励磁状態を維持する。このため、確変予定の特別遊技状態の場合には、右レバー電磁石８１８Ｒ，８１９ＲがＳ極励磁状態に変化することで左入力レバー８１０Ｌと右入力レバー８１０Ｒとが連結されるが（図３４（Ｃ）参照）、時短予定の特別遊技状態の場合には、図３７（Ａ）に示すように、左入力レバー８１０Ｌと右入力レバー８１０Ｒとは連結されない。

【０５３９】

また、殻割れず演出が開始（時刻ｔｄ８）されても、左入力レバー８１０Ｌと右入力レバー８１０Ｒとの連結を補助するためのレバー回転駆動モータ８３１Ｌ，８３１Ｒの順方向の回転は実行されない。

【０５４０】

殻割れず演出が開始（時刻ｔｄ８）されると、装飾図柄表示装置４７９において、入力操作関連情報の一種として、連結操作指示情報４８４Ｄに代えて、図３７（Ａ）に示すように、操作終了指示情報４８７Ｄが表示される。

【０５４１】

また、殻割れず演出が開始されると、装飾図柄表示装置４７９において、左入力レバー８１０Ｌと右入力レバー８１０Ｒとの連結が失敗に終わったことを示す情報（図３７（Ａ）における「連結失敗！」との文字情報）が表示される。なお、左入力レバー８１０Ｌと右入力レバー８１０Ｒとの連結が失敗に終わったことを示す情報が表示されるが、この情報の表示は必須ではない。

【０５４２】

操作終了指示情報４８７Ｄが表示された後の時刻ｔｇ１７に、左レバー電磁石８１８Ｌ，８１９Ｌと右連結電磁石とが消磁により非励磁状態となり、また、レバー回転駆動モータ８３１Ｌ，８３１Ｒが逆方向に回転し、左入力レバー８１０Ｌは左端配置に戻り、また、右入力レバー８１０Ｒは右端配置に戻る（時刻ｔｇ１８）。

【０５４３】

また、時刻ｔｇ１７に、装飾図柄表示装置４７９において、入力操作関連情報の一種として、操作終了指示情報４８７Ｄに代えて、図３７（Ｂ）に示すように、右打ち指示情報４８５が表示される。

【０５４４】

レバー回転駆動モータ８３１Ｌ，８３１Ｒが停止した後の時刻ｔｆ１８に、殻割れず演出に引き続き残念演出が実行される。

【０５４５】

ここで、確変予定の特別遊技状態の両手参加型の殻割りミッション演出に遊技者が参加しない場合における両手参加型の殻割りミッション演出の推移について、図３６と共に、図３７（Ｃ）及び図３７（Ｄ）を参照して説明する。図３６は、確変予定の特別遊技状態における両手参加型の演出の制御であって、当該演出に遊技者が参加しない場合の制御を示すタイミングチャートである。なお、図３６において、第１ラウンドの後半の制御を省略すると共に、特別遊技状態が開始される直前の装飾図柄による図柄の変動表示の期間（図柄変動期間）の一部の制御を示す。以下において、両手参加型の殻割りミッション演出に参加する場合（図３４に示す場合）の制御との相違部分についてのみ説明する。

【０５４６】

確変予定の特別遊技状態における両手参加型の殻割り演出において、左入力レバー８１０Ｌと右入力レバー８１０Ｒとの連結操作が行われない場合、連結操作有効フラグがオン状態である期間（連結操作の有効期間ＴＬ）に亘り、左連結状態検出スイッチ８３９Ｌと右連結状態検出スイッチ８３９Ｒとがオフ状態に維持される。このため、演出選択フラグは

、両手参加型の演出に遊技者が参加する場合のようにオン状態とはならず、オフ状態に維持される。したがって、両手参加型の殻割り演出に引き続き、装飾図柄表示装置４７９において、宝卵４８２が割れず、宝４８３（図３４（Ｄ）参照）が出現しない表示を行う殻割れず演出（時刻ｔｃ８～時刻ｔｃ１０）が実行される。このとき実行される殻割れず演出は、時短予定の特別遊技状態で実行される殻割れず演出（時刻ｔｄ８～時刻ｔｄ１０：図３５参照）と同一の演出である。したがって、両手参加型の殻割り演出が実行される期間に加えて、殻割れず演出が実行される期間においても、遊技者は、装飾図柄表示装置４７９の表示によって、確変予定の特別遊技状態であるのか時短予定の特別遊技状態であるのかを区別することができない。

【０５４７】

また、左連結状態検出スイッチ８３９Ｌと右連結状態検出スイッチ８３９Ｒとがオフ状態に維持されているため、右レバー電磁石８１８Ｒ，８１９Ｒは、両手参加型の殻割り演出が終了しても（時刻ｔｃ８）、左レバー電磁石８１８Ｌ，８１９Ｌと同極性のＮ極励磁状態に維持される。このため、左入力レバー８１０Ｌと右入力レバー８１０Ｒとが連結されることはない。

【０５４８】

また、左連結状態検出スイッチ８３９Ｌと右連結状態検出スイッチ８３９Ｒとがオフ状態に維持されているため、レバー回転駆動モータ８３１Ｌ，８３１Ｒは、左入力レバー８１０Ｌと右入力レバー８１０Ｒとの連結を補助するための順方向への回転が実行されない。このため、遊技者は、左入力レバー８１０Ｌや右入力レバー８１０Ｒの動作によって、確変予定の特別遊技状態であるのか時短予定の特別遊技状態であるのかを区別することができない。

【０５４９】

殻割れず演出の開始時（時刻ｔｃ８）に、左入力レバー８１０Ｌが左端配置をとり、かつ、右入力レバー８１０Ｒが右端配置をとるため、左入力レバー８１０Ｌを左端配置に戻したり、右入力レバー８１０Ｒを右端配置に戻したりするための逆方向への回転も実行されない。また、殻割れず演出の開始時に、左入力レバー８１０Ｌが左端配置をとり、かつ、右入力レバー８１０Ｒが右端配置をとるため、図３７（Ｃ）に示すように、装飾図柄表示装置４７９において、操作終了指示情報４８７Ｄは表示されない。一方、殻割れず演出の開始時に、左入力レバー８１０Ｌが左端配置をとっていない場合や右入力レバー８１０Ｒが右端配置をとっていない場合には、装飾図柄表示装置４７９において、操作終了指示情報４８７Ｄが表示され、レバー回転駆動モータ８３１Ｌ，８３１Ｒの逆方向への回転が実行され、左入力レバー８１０Ｌを左端配置に戻し、右入力レバー８１０Ｒを右端配置に戻す。

【０５５０】

殻割れず演出の終了後であって進入可能期間が開始（時刻ｔ４）された後に、特典領域４０９Ｖに進入した遊技球が特定通路スイッチ４４８で検出されると（時刻ｔｈ１９）、確変遊技状態への移行が確定したことを遊技者に告知するＶ後告知演出（時刻ｔｈ１９～時刻ｔｃ１２）が実行される。

【０５５１】

Ｖ後告知演出において、回転駆動モータ（図示せず）が順方向の回転を開始し（時刻ｔｈ１９）、また、斜め移動駆動モータ（図示せず）が順方向の回転を開始し（時刻ｔｈ１９）、左可動部材１０と右可動部材２０とが離間姿勢からの移動を開始する。左可動部材１０及び右可動部材２０の斜め移動が完了し（時刻ｔｈ２０）、左可動部材１０及び右可動部材２０の斜め移動が完了すると（時刻ｔｈ２１）、左可動部材１０及び右可動部材２０とは、図３７（Ｄ）に示すように、遊技領域４０９へ遊技球が流下する入口部分４０９Ｅから特典領域４０９Ｖへ向かう方向側へ連続する特典領域指示配置をとる。

【０５５２】

左可動部材１０と右可動部材２０とが特典領域指示配置となった後の時刻ｔｃ１１に、回転駆動モータ（図示せず）が逆方向の回転を開始し、また、斜め移動駆動モータ（図示せ

ず）が逆方向の回転を開始する。左可動部材１０及び右可動部材２０の斜め移動が完了し（時刻ｔｃ１２）、左可動部材１０及び右可動部材２０の斜め移動が完了すると（時刻ｔｃ１３）、左可動部材１０と右可動部材２０とは、離間姿勢に戻る。

【０５５３】

以上で説明したパチンコ機１００であれば、特典領域４０９Ｖへ遊技球が進入可能となるラウンド（第１ラウンド）において、左入力操作装置８０１Ｌの一部である左入力レバー８１０Ｌが遊技領域４０９（左流下領域４０９Ｌ）よりも前側に位置する演出が実行でき、右入力操作装置８０１Ｒの一部である右入力レバー８１０Ｒが遊技領域４０９（右流下領域４０９Ｒ）よりも前側に位置する演出が実行できる。これにより、左入力レバー８１０Ｌと右入力レバー８１０Ｒとによる演出を、遊技領域やその後側に設けられた部材（例えば、左可動部材１０や右可動部材２０）による演出よりも目立たせることが可能になる。したがって、特典領域４０９Ｖに遊技球が進入可能な状態の到来を遊技者が見逃してしまう事態の発生を抑制できる。

【０５５４】

また、パチンコ機１００であれば、特典領域４０９Ｖへ遊技球が進入可能となるラウンド（第１ラウンド）において、左入力操作装置８０１Ｌの一部である左入力レバー８１０Ｌが装飾図柄表示装置４７９よりも前側に位置する演出が実行でき、右入力操作装置８０１Ｒの一部である右入力レバー８１０Ｒが装飾図柄表示装置４７９よりも前側に位置する演出が実行できる。これにより、装飾図柄表示装置４７９による演出よりも目立たせることが可能になる。したがって、特典領域４０９Ｖに遊技球が進入可能な状態の到来を遊技者が見逃してしまう事態の発生を抑制できる。

【０５５５】

また、パチンコ機１００であれば、特典領域４０９Ｖへ遊技球が進入可能となるラウンド（第１ラウンド）において、左入力操作装置８０１Ｌの一部である左入力レバー８１０Ｌが装飾図柄表示装置４７９よりも前側に位置する状態での連結操作による演出が実行でき、右入力操作装置８０１Ｒの一部である右入力レバー８１０Ｒが装飾図柄表示装置４７９よりも前側に位置する状態での連結操作による演出が実行できる。これにより、装飾図柄表示装置４７９による演出よりも目立たせることが可能になる。したがって、特典領域４０９Ｖに遊技球が進入可能な状態の到来を遊技者が見逃してしまう事態の発生を抑制できる。

【０５５６】

また、パチンコ機１００であれば、発射操作装置２５０と、右入力レバー８１０Ｒと、左入力レバー８１０Ｌとが設けられ、両手参加型の演出が実行された場合において右入力レバー８１０Ｒを右手で操作し、左入力レバー８１０Ｌを左手で操作した場合に、装飾図柄表示装置４７９によって宝４８３の画像が表示される表示制御が副制御基板９４０の制御によって実行される。このため、発射操作装置２５０から手を離して遊技球が発射されていない状態で、両手を用いた右入力レバー８１０Ｒと左入力レバー８１０Ｌとの操作に基づいた演出を遊技者に楽しませることができ、演出への注目度を高めることができる。

【０５５７】

また、パチンコ機１００であれば、副制御基板９４０が装飾図柄表示装置４７９を制御して、片手参加型の演出実行中には、右入力レバー８１０Ｒに対して片手で操作を行う場合に対応する片手参加型の演出画像を表示し、両手参加型の演出実行中には、右入力レバー８１０Ｒと左入力レバー８１０Ｌとに対して両手で操作を行う場合に対応する両手参加型の演出画像を表示する制御を行う。このため、発射操作をしないことで遊技球の発射が停止された状態での両手による入力操作手段の操作に基づいた演出を、片手参加型の演出画像とは異なる演出画像を用いた特別な演出として、遊技者に楽しませることができる。

【０５５８】

また、パチンコ機１００であれば、両手参加型の演出が実行された場合に、右入力レバー８１０Ｒと左入力レバー８１０Ｌを両手で操作した場合には、装飾図柄表示装置４７９）によって宝４８３の画像が表示され、右入力レバー８１０Ｒと左入力レバー８１０Ｌとの

いずれか一方を片方の手で操作した場合には、宝４８３の画像が表示されない表示制御が副制御基板９４０の制御によって実行される。このため、発射操作をしないことで遊技球の発射が停止された状態での両手による操作に基づいた演出を稀少なものとして遊技者に楽しませることができる。

【０５５９】

また、パチンコ機１００であれば、両手参加型の演出が実行された場合に、右入力レバー８１０Ｒと左入力レバー８１０Ｌを両手で操作して、装飾図柄表示装置４７９の正面に近い中央配置側に移動する操作をすることによって宝４８３の画像が表示される。このため、発射操作をしないことで遊技球の発射が停止された状態での両手による操作によって装飾図柄表示装置４７９への関心が高められた状態で、右入力レバー８１０Ｒ及び左入力レバー８１０Ｌの操作と、装飾図柄表示装置４７９の表示演出とを組み合わせた演出を遊技者に楽しませることができる。

【０５６０】

また、パチンコ機１００であれば、発射操作装置２５０と、右入力レバー８１０Ｒと、左入力レバー８１０Ｌと、電磁石８１８Ｒ，８１９Ｒ，８１８Ｌ，８１９Ｌとが設けられ、所定の操作タイミングとしての確変予定の特別遊技状態における両手参加型の演出実行中に、遊技者が右入力レバー８１０Ｒと左入力レバー８１０Ｌとを中央配置とした状態にて電磁石８１８Ｒ，８１９Ｒ，８１８Ｌ，８１９Ｌの励磁が制御され、右入力レバー８１０Ｒと左入力レバー８１０Ｌとが中央配置にて連結された状態に維持される制御が行われる。このため、電磁石８１８Ｒ，８１９Ｒ，８１８Ｌ，８１９Ｌによって右入力レバー８１０Ｒと左入力レバー８１０Ｌとが中央配置の位置に維持される操作感を利用した演出を遊技者に楽しませることができる。

【０５６１】

また、パチンコ機１００であれば、遊技者側から見て装飾図柄表示装置４７９の表示画面の手前側に右入力レバー８１０Ｒと左入力レバー８１０Ｌとが重ならない位置から表示画面の中央部分の手前側に重なる位置まで右入力レバー８１０Ｒと左入力レバー８１０Ｌとを移動可能に構成されている。このため、右入力レバー８１０Ｒと左入力レバー８１０Ｌと、装飾図柄表示装置４７９に表示される画像とを一体的に遊技者が視認し易い演出を実現することができる。このため、右入力レバー８１０Ｒと左入力レバー８１０Ｌとを、表示画像に組み合わされた表示対象として関連させた演出を実行することができる。よって、装飾図柄表示装置４７９の前側に重なって配置される立体的な可動部材を、遊技者があたかも動作させることができるような演出を実現することができる。

【０５６２】

次に、確変予定の特別遊技状態や時短予定の特別遊技状態で実行される両手参加型の殻割りミッション演出において、図３３～図３７に示す場合とは別の演出の推移を辿る形態について、図３８～図４３を参照して説明する。以下においては、新たな演出を含む両手参加型の殻割りミッション演出の推移の説明に先立ち、当該演出で利用可能な左入力操作装置８０１Ｌや右入力操作装置８０１Ｒの特性について説明する。

【０５６３】

右入力操作装置８０１Ｒは、右入力レバー８１０Ｒを支持する右外側支持腕８２３Ｒに連結された右レバー回転駆動モータ８３１Ｒとして、サーボモータを備えている。このサーボモータは、動力を供給するＡＣモータやＤＣモータやパルスモータ等の動力供給部（図示せず）と、右外側支持腕８２３Ｒの回転方向や回転位置や回転速度を検出可能なエンコーダ等の移動検出部（図示せず）とを備えている。このため、サーボモータの動力供給部の回転制御によって、右入力レバー８１０Ｒを中央配置側や右端配置側に移動させたり、一定の速度で移動させたり、回転移動位置（右端配置の場合に対する右外側支持腕８２３Ｒの回転角度）に基づいて速度を変化させながら移動させたり、時間の経過に基づいて速度を変化させながら移動させたりできる。また、右入力レバー８１０Ｒの回転移動位置をサーボモータの移動検出部で常に検出することができる。

【０５６４】

また、右レバー回転駆動モータ８３１Ｒとしてサーボモータを用いることで、右入力レバー８１０Ｒが遊技者の操作によって移動する場合であっても、移動検出部は、右外側支持腕８２３Ｒの回転方向や回転角度や回転速度を検出可能である。このため、右入力レバー８１０Ｒが遊技者の操作によって移動する場合に、右入力レバー８１０Ｒの回転移動位置をサーボモータの移動検出部で常に検出しながら、遊技者の操作に対して一定の反力や、右入力レバー８１０Ｒの回転移動位置に基づいて変化する反力や、時間の経過に基づき変化する反力を発生させることができる。したがって、遊技者が右入力レバー８１０Ｒを操作する際に、遊技者に多様な操作感を与えることができる。

【０５６５】

また、左入力操作装置８０１Ｌは、左入力レバー８１０Ｌを支持する左外側支持腕８２３Ｌに連結された左レバー回転駆動モータ８３１Ｌとして、右レバー回転駆動モータ８３１Ｒの場合と同様のサーボモータを備えている。このため、左入力レバー８１０Ｌについても、右入力レバー８１０Ｒに関して説明したように、多様な形態で移動させたり、多様な操作感を遊技者に与えたりできる。

【０５６６】

左入力レバー８１０Ｌや右入力レバー８１０Ｒは、前後方向（遊技盤４００に対して近づいたり遠ざかったりする方向）に移動可能に構成されている。ここで、左入力レバー８１０Ｌや右入力レバー８１０Ｒを前後方向に移動可能とする構成について、図３８を参照して説明する。図３８は、図５のＸ１－Ｘ１を含む切断面により左入力レバー８１０Ｌ及び右入力レバー８１０Ｒの前後方向の動作を模式的に示す説明図である。図３８（Ａ）は、左入力レバー８１０Ｌが一点鎖線で示す左端配置（位置ＸＬＦ）から実線で示す中央配置側（位置ＸＬ７）へ移動し、右入力レバー８１０Ｒが一点鎖線で示す右端配置（位置ＸＲＦ）から実線で示す中央配置側（位置ＸＲ７）へ移動する場合を示す。また、図３８（Ｂ）は、各入力レバー８１０Ｌ，８１０Ｒが、一点鎖線で示す中央配置側へ移動した位置において、実線で示す前後方向へ移動する場合を示している。

【０５６７】

右入力操作装置８０１Ｒは、図３８に示すように、右支持台８２０Ｒに対して右入力レバー８１０Ｒを前後方向に移動可能に連結された前後移動機構（以下において、右レバー前後移動機構８５１Ｒとも称す）と、右レバー前後移動機構８５１Ｒを介して右入力レバー８１０Ｒを前後方向に移動させる駆動力を発生する前後移動駆動モータ（以下において、右レバー前後移動駆動モータ８５２Ｒとも称す）とを備えている。また、左入力操作装置８０１Ｌは、右レバー前後移動機構８５１Ｒと同様の前後移動機構（以下において、左レバー前後移動機構８５１Ｌとも称す）と、右レバー前後移動駆動モータ８５２Ｒと同様の前後移動駆動モータ（以下において、左レバー前後移動駆動モータ８５２Ｌとも称す）を備えている。

【０５６８】

具体的には、右入力操作装置８０１Ｒは、右レバー前後移動駆動モータ８５２Ｒとして、ＡＣモータやＤＣモータやパルスモータ等の回転による駆動力を発生する駆動モータを備え、また、右レバー前後移動機構８５１Ｒとして、例えば、駆動モータの回転軸に接続されたピニオンギアと右入力レバー８１０Ｒに接続されたラックギアとを備えている。このため、駆動モータの回転による駆動力を直線方向の駆動力に変換して右入力レバー８１０Ｒに伝達することができる。左レバー前後移動機構８５１Ｌや右レバー前後移動駆動モータ８５２Ｒについても同様である。

【０５６９】

例えば、右入力操作装置８０１Ｒは、ピニオンギアやラックギアとして平歯ギア（スパーギア）が用いられ、駆動モータの回転軸の方向が右入力レバー８１０Ｒの移動する前後方向に対して垂直な左右方向となるように駆動モータが配置された構成としてもよい。また、ピニオンギアやラックギアとしてヘリカルギアが用いられ、駆動モータの回転軸の方向が前後方向となるように駆動モータが配置される構成としてもよい。なお、左入力レバーや右入力レバー８１０Ｒを前後方向に移動させる駆動源として、回転による駆動力を発生

する駆動モータを備える構成であるが、この構成に限らず、ソレノイド等の直線方向の駆動力を発生する装置を動力源とする構成としてもよい。

【０５７０】

まず、確変予定の遊技状態で実行される両手参加型の殻割りミッション演出において、当該演出に遊技者が参加する場合について、図３９～図４１を参照して説明する。

【０５７１】

図３９は、確変予定の特別遊技状態における両手参加型の演出（両手参加型の殻割りミッション演出）の図３３に示す場合とは別の制御であって、当該演出に遊技者が参加する場合の制御を示すタイミングチャートである。なお、図３９において、第１ラウンドの後半の制御を省略すると共に、特別遊技状態が開始される直前の装飾図柄による図柄の変動表示の期間（図柄変動期間）の一部の制御を示す。

【０５７２】

図４０は、左入力レバー８１０Ｌや右入力レバー８１０Ｒが回転移動する場合の動作制御を示す説明図である。図４０（Ａ）及び図４０（Ｂ）は、遊技者の入力操作に基づいて各入力レバー８１０Ｌ，８１０Ｒが移動する場合の操作感を発現させる各レバー回転駆動モータ８３１Ｌ，８３１Ｒの動作制御を示すグラフであり、図４０（Ｃ）及び図４０（Ｄ）は、遊技者の入力操作によらずに左入力レバー８１０Ｌ及び右入力レバー８１０Ｒが回転移動する場合の各レバー回転駆動モータ８３１Ｌ，８３１Ｒの動作制御を示すグラフである。

【０５７３】

図４１は、確変予定の特別遊技状態における両手参加型の演出の図３４に示す場合とは別の推移であって、当該演出に遊技者が参加する場合の推移を模式的に示す説明図である。

【０５７４】

以下においては、図３９～図４１に示す両手参加型の殻割りミッション演出の制御における図３３及び図３４に示す両手参加型の殻割りミッション演出の制御との相違部分について説明する。

【０５７５】

図３９に示すように、確変予定の特別遊技状態が開始される時刻ｔｃ１に、装飾図柄表示装置４７９において、オープニング演出（ＯＰ演出）が開始される。また、時刻ｔｃ１に、装飾図柄表示装置４７９において、入力操作関連情報として、左入力レバー８１０Ｌと右入力レバー８１０Ｒとを操作する準備として各入力レバー８１０Ｌ，８１０Ｒとを掴む動作を指示する操作準備指示情報（図３９における「操作準備」）が表示される。

【０５７６】

オープニング演出において、図４１（Ａ）に示すように、表示部４７９ａの中央の下端から上側に向かって宝卵４８２が出現する表示が開始される。宝卵４８２としては、通常宝卵４８２Ｎ、通常宝卵４８２Ｎよりも殻が硬い硬宝卵４８２Ｈ及び通常宝卵４８２Ｎよりも殻が軟らかい軟宝卵４８２Ｓの３種のいずれかが出現する。

【０５７７】

具体的には、副制御基板９４０は、宝卵４８２の種類を選択する乱数カウンタをＲＡＭに備え、乱数カウンタの値と宝卵４８２の種類との対応を示す種類判定情報をＲＯＭに記憶している。このため、種類判定情報を参照することで、選択された乱数カウンタの値に応じて出現する宝卵４８２の種類を決定することができる。また、副制御基板９４０は、選択された宝卵の種類を示す情報（例えば、通常宝卵：１、硬宝卵４８２Ｈ：０、軟宝卵４８２Ｓ：２）が宝卵識別情報としてＲＡＭに記憶されており、宝卵識別情報に基づいて、通常宝卵４８２Ｎ、硬宝卵４８２Ｈ及び軟宝卵４８２Ｓの３種のいずれか１種を出現させる。種類判定情報は、例えば、宝卵４８２の種類を選択する乱数カウンタが取り得る値が１００個（例えば、０～９９）である場合に、５０個の値（例えば、０～４９）を通常宝卵４８２Ｎに対応付け、２０個の値を硬宝卵４８２Ｈに対応付け、３０個の値を軟宝卵４８２Ｓに対応付ける情報であり、出現する宝卵４８２の種類が所定の割合（例えば、通常宝卵：硬宝卵４８２Ｈ：軟宝卵４８２Ｓ＝５０：２０：３０）となるように設定されてい

る。
【０５７８】
出現する宝卵４８２は、装飾図柄表示装置４７９において、種類によらず同一の表示で表示される。このため、遊技者は、出現時の表示によっては、宝卵４８２の種類を判別できない。宝卵４８２の種類は、詳細は後述するが、左入力レバー８１０Ｌや右入力レバー８１０Ｒを、出現した宝卵４８２を挟むかのように中央配置側に遊技者が移動させることで判別できる。
【０５７９】
また、副制御基板９４０は、確変予定の特別遊技状態で参照される種類判定情報（以下において、確変予定時の種類判定情報とも称す）とは別に、時短予定の特別遊技状態で参照される種類判定情報（以下において、時短予定時の種類判定情報とも称す）をＲＯＭに記憶している。時短予定時の種類判定情報は、宝卵４８２の種類を選択する乱数カウンタが取り得る値のすべてを、通常宝卵４８２Ｎ又は軟宝卵４８２Ｓに対応付ける情報としている。このため、時短予定の特別遊技状態においては、硬宝卵４８２Ｈは出現しないように設定されている（例えば、通常宝卵：硬宝卵４８２Ｈ：軟宝卵４８２Ｓ＝６５：０：３５）。なお、時短予定の特別遊技状態においては、時短予定時の種類判定情報の設定によって、硬宝卵４８２Ｈが出現しない構成としているが、この構成に限らず、時短予定時の種類判定情報は、宝卵４８２の種類を選択する乱数カウンタが取り得る値の一部が硬宝卵４８２Ｈに対応付けられるものの、対応付けられる乱数カウンタの値の個数が確変予定時の種類判定情報の場合よりも少なくなるように設定され、時短予定の特別遊技状態で硬宝卵４８２Ｈが出現する割合（例えば、通常宝卵：硬宝卵４８２Ｈ：軟宝卵４８２Ｓ＝６５：５：３０）が確変予定の特別遊技状態の場合よりも少なくなるように設定された構成としてもよい。
【０５８０】
オープニング演出に引き続き、図３９に示すように、両手参加型の殻割り演出が開始されると（時刻ｔｃ２）、装飾図柄表示装置４７９において、入力操作関連情報として、操作準備指示情報に代えて、出現した宝卵４８２を両入力レバー８１０Ｌ，８１０Ｒで挟むように、各入力レバー８１０Ｌ，８１０Ｒを中央配置側に移動させる操作（以下において、挟み操作とも称す）を指示する挟み操作指示情報４８８（図３９における「挟み操作」が表示される。具体的には、図４１（Ａ）における「左右のレバーで殻を挟め！」との文字情報が表示される。挟み操作指示情報４８８の表示は、図３９に示すように、所定の時間（例えば、２．０秒）継続され、時刻ｔｉ３に終了する。挟み操作指示情報４８８は、表示を開始するタイミングや表示を終了するタイミングを指定する時間情報と共に、副制御基板９４０のＲＯＭに記憶されている。
【０５８１】
なお、挟み操作指示情報４８８は、文字で表示される構成であるが、この構成に限らず、両入力レバー８１０Ｌ，８１０Ｒが近接する動作を示す画像や、両入力レバー８１０Ｌ，８１０Ｒを両手で近接させる動作を示す画像などにより、各入力レバー８１０Ｌ，８１０Ｒの操作方法を画像で表示する構成としてもよいし、音声により挟み操作を指示する情報を出力する構成としてもよい。また、挟み操作指示情報を出力する構成は必須の構成ではなく、省略してもよい。
【０５８２】
両手参加型の殻割り演出中の時刻ｔｆ１に、遊技者による各入力レバー８１０Ｌ，８１０Ｒの移動を有効なものとする有効期間（図３３における連結操作の有効期間ＴＬと同一の期間）であるか無効なものとする無効期間であるかを識別する移動操作有効フラグがオン状態となる。移動操作有効フラグは、副制御基板９４０のＲＡＭに記憶されている。移動操作有効フラグがオン状態となると、副制御基板９４０の演出タイマ（図示せず）に、副制御基板９４０のＲＯＭに記憶された所定の値（期間ＴＬに相当する値）が初期設定される。移動操作有効フラグは、両手参加型の殻割り演出が終了する時刻ｔｃ８までオン状態に維持される。

【０５８３】
移動操作有効フラグがオン状態である期間を含み、移動規制ソレノイドがオン状態であって各入力レバー８１０Ｌ，８１０Ｒが移動可能な期間において、各入力レバー８１０Ｌ，８１０Ｒの回転移動位置が、各レバー回転駆動モータ８３１Ｌ，８３１Ｒとしてのサーボモータにおける移動検出部（エンコーダ）によって検出され、レバー位置情報として記憶される。レバー位置情報は、移動検出部によって検出される各外側支持腕８２３Ｌ，８２３Ｒの回転角度（左外側支持腕８２３Ｌの左端配置から中央配置側への回転角度や右外側支持腕８２３Ｒの右端配置から中央配置側への回転角度）に基づき、各入力レバー８１０Ｌ，８１０Ｒの位置を識別する情報である。レバー位置情報の値は、副制御基板９４０のＲＡＭに記憶され、遊技者の操作や各レバー回転駆動モータ８３１Ｌ，８３１Ｒの動作による各入力レバー８１０Ｌ，８１０Ｒの移動に応じて変化する。

【０５８４】
以下において、右入力レバー８１０Ｒの回転移動位置は、理解を容易にするために、右入力レバー８１０Ｒの左端（中央側の端）を基準とする左右方向の位置で特定する。具体的には、図４１（Ａ）や図３９に示すように、右端配置をとる位置を位置ＸＲＦとし、中央配置をとる位置を位置ＸＣとし、位置ＸＣから等間隔で離れた位置を位置ＸＣ側から順に位置ＸＲ１～位置ＸＲ８とする。同様に、左入力レバー８１０Ｌの回転移動位置についても、左入力レバー８１０Ｌの右端の位置を基準とする左右方向の位置で特定し、左端配置をとる位置を位置ＸＬＦ、中央配置をとる位置を位置ＸＣ、位置ＸＣから等間隔で離れた位置を位置ＸＣ側から順に位置ＸＬ１～位置ＸＬ８とする。

【０５８５】
移動操作有効フラグがオン状態となる時刻ｔｆ１に、遊技者の操作を受けて各入力レバー８１０Ｌ，８１０Ｒが回転移動する場合の各レバー回転駆動モータ８３１Ｌ，８３１Ｒの動作制御（以下において、受動制御Ａと称す：図３９における「受Ａ」）が開始される。受動制御Ａにおいて、各入力レバー８１０Ｌ，８１０Ｒを中央側（位置ＸＣ側）へ移動させる遊技者による操作力に対して、各入力レバー８１０Ｌ，８１０Ｒの回転移動位置に応じた反力を生じさせるように、各レバー回転駆動モータ８３１Ｌ，８３１Ｒが制御される。これにより、左入力レバー８１０Ｌや右入力レバー８１０Ｒの操作感を回転移動位置によって変化させることができる。

【０５８６】
ここで、受動制御Ａにおける各レバー回転駆動モータ８３１Ｌ，８３１Ｒの動作制御について、図４１（Ａ）を参照して説明する。以下において、両レバー回転駆動モータ８３１Ｌ，８３１Ｒの制御は同一であるため、右レバー回転駆動モータ８３１Ｒの動作制御についてのみ具体的に説明する。

【０５８７】
受動制御Ａにおいて、右入力レバー８１０Ｒのレバー位置情報が位置ＸＲＦに対応する値である場合、右レバー回転駆動モータ８３１Ｒは、遊技者による右入力レバー８１０Ｒに対する操作力を打ち消すように、所定の最大値（最大反力ＦＲ０）まで反力を生じさせる。最大反力ＦＲ０は、右入力レバー８１０Ｒの自重による回転移動を阻止可能な値よりも大きな値に設定されている。このため、遊技者が右入力レバー８１０Ｒを回転移動させる操作を行わなければ、右入力レバー８１０Ｒを位置ＸＲＦに維持することができる。また、右入力レバー８１０Ｒのレバー位置情報が位置ＸＲＦに対応する値である場合に右入力レバー８１０Ｒが最大反力ＦＲ０以上の操作力で操作されると、右入力レバー８１０Ｒは位置ＸＲＦから中央側へ向けて回転移動を開始する。

【０５８８】
レバー位置情報が位置ＸＲＦに対応する値と位置ＸＲ８に対応する値との間である場合に、右レバー回転駆動モータ８３１Ｒにより生じる最大反力は、位置ＸＲＦに対応する値から離れ位置ＸＲ８に対応する値に近づくにつれて大きくなるように設定されている。このため、右入力レバー８１０Ｒを回転移動させる操作において、回転移動の距離が大きくなるにつれて反力が大きくなり、あたかもコイルバネによる付勢を受けているかのような操

作感を遊技者に与えることができる。
【０５８９】
また、右レバー回転駆動モータ８３１Ｒにより生じる最大反力は、右入力レバー８１０Ｒのレバー位置情報が位置ＸＲ８に対応する値となった場合に、最大反力ＦＲ１から不連続に増加するように設定されている。このため、右入力レバー８１０Ｒが宝卵４８２の右側に接するように見える位置ＸＲ８まで移動した場合、あたかも右入力レバー８１０Ｒが宝卵４８２に物理的に衝突したかのような操作感を遊技者に与えることができる。
【０５９０】
右入力レバー８１０Ｒのレバー位置情報が位置ＸＲ８に対応する値となった場合の最大反力は、宝卵識別情報の値（選択されている宝卵４８２の種類）によって異なる値となるように設定されている。具体的には、右入力レバー８１０Ｒのレバー位置情報が位置ＸＲ８に対応する値となった場合の最大反力は、宝卵識別情報が通常宝卵４８２Ｎに対応する値である場合、実線で示すように、最大反力ＦＲ１より大きな最大反力ＦＲ２に設定される。また、右入力レバー８１０Ｒのレバー位置情報が位置ＸＲ８に対応する値となった場合の最大反力は、宝卵識別情報が硬宝卵４８２Ｈに対応する値である場合には、一点鎖線で示すように、最大反力ＦＲ１より大きく最大反力ＦＲ２よりも大きい最大反力ＦＲ２Ｈとなるに設定され、宝卵識別情報が軟宝卵４８２Ｓに対応する値である場合には、二点鎖線で示すように、最大反力ＦＲ１よりも大きいが最大反力ＦＲ２よりも小さい最大反力ＦＲ２Ｓに設定される。このため、右入力レバー８１０Ｒは、硬宝卵４８２Ｈが選択されている場合には、通常宝卵４８２Ｎが選択されている場合よりも大きな反力を受け、位置ＸＲ８から位置ＸＣ側に回転移動させ難くなる。また、右入力レバー８１０Ｒは、軟宝卵４８２Ｓが選択されている場合には、通常宝卵４８２Ｎが選択されている場合より小さな反力しか受けず、位置ＸＲ８から位置ＸＣ側に回転移動させ易くなる。したがって、遊技者は、装飾図柄表示装置４７９における表示によっては宝卵４８２の種類を判別することができなかったものの、右入力レバー８１０Ｒを位置ＸＲ８から位置ＸＣ側に更に移動させる際に受ける反力の相違に基づく移動のし易さによっては判別することができる。
【０５９１】
また、右レバー回転駆動モータ８３１Ｒにより生じる最大反力は、右入力レバー８１０Ｒのレバー位置情報が位置ＸＲ８に対応する値から位置ＸＣに対応する値に向かうにつれて、最大反力ＦＲＵまで増加するように設定されている。このため、右入力レバー８１０Ｒを位置ＸＲ８から位置ＸＣ側に更に回転移動させていく場合、右入力レバー８１０Ｒが位置ＸＲ８から位置ＸＣ側に向かうにつれて、右入力レバー８１０Ｒを回転移動させ難くなる。したがって、詳細は後述するが、装飾図柄表示装置４７９において実行される右入力レバー８１０Ｒの回転移動に伴い宝卵４８２が右入力レバー８１０Ｒで押圧されて変形していくような表示との連携により、宝卵４８２の変形が進むにつれて更なる変形が難しくなるような操作感を遊技者に与えることができる。
【０５９２】
また、右入力レバー８１０Ｒのレバー位置情報が位置ＸＲＦに対応する値と位置ＸＲ８に対応する値との間である場合、最大反力の増加率（最大反力ＦＲＵに到達するまでの傾斜角度）が、宝卵４８２の種類によって異なる値となるように設定されている。
【０５９３】
具体的には、宝卵識別情報が硬宝卵４８２Ｈに対応する値である場合、最大反力の増加率は、宝卵識別情報が通常宝卵４８２Ｎに対応する値である場合よりも大きくなるように設定されている。このため、硬宝卵４８２Ｈが選択されている場合であって、右入力レバー８１０Ｒを位置ＸＲ８より位置ＸＣ側に回転移動させていく場合、通常宝卵４８２Ｎが選択されている場合よりも、右入力レバー８１０Ｒの移動に伴う反力の増加率が大きくなり、宝卵４８２が更に変形し難くなるような操作感を与えることができる。また、宝卵識別情報が軟宝卵４８２Ｓに対応する値である場合、最大反力の増加率は、宝卵識別情報が通常宝卵４８２Ｎに対応する値である場合よりも小さくなるように設定されている。このため、軟宝卵４８２Ｓが選択されている場合であって、右入力レバー８１０Ｒを位置ＸＲ８

より位置ＸＣ側に回転移動させていく場合、通常宝卵４８２Ｎが選択されている場合よりも、右入力レバー８１０Ｒの移動に伴う反力の増加率が小さく、宝卵４８２が変形し易いような操作感を与えることができる。

【０５９４】

例えば、遊技者が一定の操作力ＦＭで操作している場合には、通常宝卵４８２Ｎが選択されていると、右入力レバー８１０Ｒを位置ＸＲ７まで移動させることができ、硬宝卵４８２Ｈが選択されていると、右入力レバー８１０Ｒを位置ＸＲ８と位置ＸＲ７の間までしか移動させることはできず、軟宝卵４８２Ｓが選択されていると、位置ＸＲ７を越えて位置ＸＲ６まで移動させることができる。このため、遊技者が反力ＦＲ２Ｈより大きな操作力で操作され、右入力レバー８１０Ｒを位置ＸＲ８から移動させる際の反力の違いによって宝卵４８２の種類による違いを判別できなかったとしても、位置ＸＲ８よりも位置ＸＣ側への回転移動のし易さ（宝卵４８２の変形し易さ）によって宝卵４８２の種類を判別できる。

【０５９５】

また、受動制御Ａにおいて、一旦、遊技者が右入力レバー８１０Ｒを中央配置側へ移動した後に、右入力レバー８１０Ｒから手を離すことで右入力レバー８１０Ｒの自重による右端配置側への回転移動、又は、右端配置側へ移動させる操作による右端配置側への回転移動に対して、図示しないが、右レバー回転駆動モータ８３１Ｒは、反力を生じないように制御される。また、右入力レバー８１０Ｒが最下端位置（右外側支持腕８２３Ｒが上下方向を向く位置）に回転移動した場合には、右レバー回転駆動モータ８３１Ｒは、図示しないが、最大反力ＦＲ０と同じ大きさの駆動力で、右入力レバー８１０Ｒを右端配置となる位置ＸＲＦまで回転移動させるように制御される。

【０５９６】

また、受動制御Ａにおいて、遊技者が左入力レバー８１０Ｌを左端配置から中央配置側へ回転移動させる場合に、左レバー回転駆動モータ８３１Ｌは、遊技者による右入力レバー８１０Ｒの右端配置から中央配置側への回転移動の場合と同様の反力が生じるように制御される。このため、遊技者が左入力レバー８１０Ｌを回転移動させる場合に、右入力レバー８１０Ｒの場合と同様の操作感を遊技者に与えることができる。

【０５９７】

以下においては、左入力レバー８１０Ｌと右入力レバー８１０Ｒとが遊技者によって左右対称に操作力ＦＭで操作され、宝卵４８２として通常宝卵４８２Ｎが選択されている場合を説明する。

【０５９８】

図３９の説明に戻り、移動操作有効フラグがオン状態となった後の時刻ｔｆ４に、遊技者による左入力レバー８１０Ｌと右入力レバー８１０Ｒとの挟み操作（中央配置側への回転移動）が開始されると、各レバー位置情報が各入力レバー８１０Ｌ，８１０Ｒの操作量に応じて変化を開始する。

【０５９９】

各レバー位置情報に基づき、左入力レバー８１０Ｌが宝卵４８２に接触するように見える位置ＸＬ８に移動し、かつ、右入力レバー８１０Ｒが宝卵４８２に接触するように見える位置ＸＲ８に移動したことが検出される時刻ｔｉ１に、各レバー回転駆動モータ８３１Ｌ，８３１Ｒの制御に基づく反力が最大反力ＦＲ１から最大反力ＦＲ２に変化する（図４０（Ａ）参照）。このため、遊技者は、あたかも左入力レバー８１０Ｌと右入力レバー８１０Ｒとが宝卵４８２に物理的に接触したかのような感触を受ける。

【０６００】

各入力レバー８１０Ｌ，８１０Ｒは、時刻ｔｉ１後も回転移動を続け、時刻ｔｉ１後の各入力レバー８１０Ｌ，８１０Ｒの回転移動に伴い、装飾図柄表示装置４７９において、あたかも、両入力レバー８１０Ｌ，８１０Ｒで宝卵４８２が挟まれ、両入力レバー８１０Ｌ，８１０Ｒからの圧迫によって変形していくような表示（図４１（Ｂ）参照）が実行される。

【０６０１】
時刻ｔｉ２に、各入力レバー８１０Ｌ，８１０Ｒは、図４１（Ａ）に実線で示すように、各レバー回転駆動モータ８３１Ｌ，８３１Ｒの制御に基づく反力と操作力ＦＭとが釣り合う位置ＸＬ７，ＸＲ７まで回転移動して停止する。
【０６０２】
ここで、各入力レバー８１０Ｌ，８１０Ｒが操作力ＦＭとは異なる操作力で遊技者によって操作された場合について説明する。各入力レバー８１０Ｌ，８１０Ｒが操作力ＦＭよりも小さく、かつ、最大反力ＦＲ１と最大反力ＦＲ２との間の反力に相当する操作力で挟み操作された場合には、各入力レバー８１０Ｌ，８１０Ｒは、各レバー回転駆動モータ８３１Ｌ，８３１Ｒの制御に基づく反力と操作力とが釣り合う位置ＸＬ８，ＸＲ８まで移動して停止する。装飾図柄表示装置４７９においては、宝卵４８２が変形せずに両入力レバー８１０Ｌ，８１０Ｒで挟まれているかのような表示が実行される。また、各入力レバー８１０Ｌ，８１０Ｒは、操作力ＦＭよりも小さいが、最大反力ＦＲ２より大きい操作力で挟み操作された場合には、位置ＸＬ８，ＸＲ８を超えて回転移動するが、位置ＸＬ７，ＸＲ７までは回転移動しない。装飾図柄表示装置４７９においては、操作力ＦＭの場合よりも宝卵４８２が小さい変形量で圧迫された表示が実行される。
【０６０３】
また、各入力レバー８１０Ｌ，８１０Ｒが操作力ＦＭよりも大きい操作力で挟み操作された場合、各入力レバー８１０Ｌ，８１０Ｒは、位置ＸＬ７，ＸＲ７よりも位置ＸＣ側まで回転移動し、装飾図柄表示装置４７９においては、操作力ＦＭの場合よりも宝卵４８２が大きい変形量で圧迫された表示が実行される。また、操作力が操作力ＦＭよりも大きいが、各レバー回転駆動モータ８３１Ｌ，８３１Ｒで発生可能な上限である最大反力ＦＲＵより小さい場合には、各入力レバー８１０Ｌ，８１０Ｒは、位置ＸＬ６，ＸＲ６と位置ＸＬ５，ＸＲ５との間の位置を越えて位置ＸＣまで回転移動することはできない。また、各入力レバー８１０Ｌ，８１０Ｒが最大反力ＦＲＵより大きい操作力で挟み操作された場合、各入力レバー８１０Ｌ，８１０Ｒは、各レバー回転駆動モータ８３１Ｌ，８３１Ｒに基づく反力のみによっては位置ＸＣまで回転移動してしまうことを抑制できない。このため、各入力レバー８１０Ｌ，８１０Ｒが最大反力ＦＲＵより大きい操作力で挟み操作された場合であっても、左レバー電磁石８１８Ｌ，８１９Ｌと右レバー電磁石８１８Ｒ，８１９Ｒとを同極性で励磁することで、各入力レバー８１０Ｌ，８１０Ｒを離間させる磁力を発生させて、各入力レバー８１０Ｌ，８１０Ｒが位置ＸＣまで移動してしまうことを抑制可能にしている。
【０６０４】
なお、左入力レバー８１０Ｌが位置ＸＬ８よりも位置ＸＣ側に回転移動した場合に、宝卵４８２の左半分が変形し、右入力レバー８１０Ｒが位置ＸＲ８よりも位置ＸＣ側に回転移動した場合に、宝卵４８２の右半分が変形する表示が実行される構成であるが、例えば、左入力レバー８１０Ｌが挟み操作されず、右入力レバー８１０Ｒが位置ＸＲ８よりも位置ＸＣ側に回転移動する挟み操作を行った場合に、右入力レバー８１０Ｒの左端に宝卵４８２が接した状態で左側に移動する表示が実行される構成としてもよい。
【０６０５】
また、各レバー回転駆動モータ８３１Ｌ，８３１Ｒの受動制御Ａに基づき、各入力レバー８１０Ｌ，８１０Ｒの個別の位置によって反力を変化させる構成としているが、この構成に限らず、左入力レバー８１０Ｌと右入力レバー８１０Ｒとの相対位置によって反力を変化させる構成としてもよい。例えば、左入力レバー８１０Ｌや右入力レバー８１０Ｒに対して左右対称でない操作がなされた場合、宝卵４８２に接触して見える位置に先に到達した入力レバーによって宝卵４８２が他方の入力レバー側に移動し、宝卵４８２が中心からずれた位置で両入力レバー８１０Ｌ，８１０Ｒに挟まれる表示がなされ、左入力レバー８１０Ｌと右入力レバー８１０Ｒとの間隔が宝卵４８２の幅に対応する長さよりも小さくなるにつれて各入力レバー８１０Ｌ，８１０Ｒに対する反力が大きくなるように、各レバー回転駆動モータ８３１Ｌ，８３１Ｒを制御する構成としてもよい。この構成の場合には、

例えば、右入力レバー８１０Ｒのみに対して挟み操作を行って左入力レバー８１０Ｌと右入力レバー８１０Ｒとの間隔を小さくした場合、右入力レバー８１０Ｒに対して反力（感触）が変化すると共に、左入力レバー８１０Ｌに対しても反力（感触）が変化し、一方の入力レバーの操作によって、各入力レバー８１０Ｌ，８１０Ｒの操作感を変化させることができる。このように、一方の入力レバーに対する操作によって、一方の入力レバーに対する操作感に加えて又は代えて、操作されなかった他方の入力レバーに対する操作感を変化させる構成としてもよい。

【０６０６】

また、各入力レバー８１０Ｌ，８１０Ｒを位置ＸＣから離れる方向へ移動させる場合に、各レバー回転駆動モータ８３１Ｌ，８３１Ｒの制御による反力を発生させない構成としているが、この構成に限らず、両入力レバー８１０Ｌ，８１０Ｒによって宝卵４８２が挟まれる表示の後に、左入力レバー８１０Ｌが位置ＸＬ８よりも位置ＸＬＦ側へ移動することや、右入力レバー８１０Ｒが位置ＸＲ８よりも位置ＸＲＦ側へ移動することを制限する反力（例えば、逆回転方向の最大反力：－ＦＲＵ）を発生させるように、各レバー回転駆動モータ８３１Ｌ，８３１Ｒを制御する構成としてもよい。

【０６０７】

また、各入力レバー８１０Ｌ，８１０Ｒを位置ＸＣから離れる方向へ移動させる場合に、各レバー回転駆動モータ８３１Ｌ，８３１Ｒの制御による反力を発生させない構成としているが、この構成に限らず、左入力レバー８１０Ｌと右入力レバー８１０Ｒとによって宝卵４８２が挟まれる表示の後に、左入力レバー８１０Ｌと右入力レバー８１０Ｒとが宝卵４８２に吸着し、左入力レバー８１０Ｌが位置ＸＬ８よりも左端配置側へ移動させたり右入力レバー８１０Ｒを位置ＸＲ８よりも右端配置側へ移動させたりしようとすると、宝卵４８２が横方向に引っ張られて伸びる表示がなされ、左入力レバー８１０Ｌと右入力レバー８１０Ｒとの間隔が大きくなるにつれて反力が大きくなるように、各レバー回転駆動モータ８３１Ｌ，８３１Ｒを制御する構成としてもよい。この構成の場合には、一方の入力レバーに対して操作を行うと、操作された入力レバーに対する操作感を変化させると共に、他方の入力レバーに操作が行われなかったとしても、他方の入力レバーに対する操作感を変化させることができ、画像表示による宝卵４８２が両入力レバー８１０Ｌ，８１０Ｒに吸着しているような操作感を与えることができる。

【０６０８】

挟み操作指示情報の表示が開始される時刻ｔｃ２から所定の時間（例えば、２．０秒）後の時刻ｔｉ３に、左入力レバー８１０Ｌや右入力レバー８１０Ｒを握る操作を有効なものとして受け付ける有効期間ＴＮであるか左入力レバー８１０Ｌや右入力レバー８１０Ｒを握る操作を有効なものとして受け付けない無効期間であるかを識別する握り操作有効フラグがオン状態となる。左入力レバー８１０Ｌを握る操作に基づき、左握り操作検出スイッチによって左操作部材８１２Ｌの移動が検出された場合や、右入力レバー８１０Ｒを握る操作に基づき、右握り操作検出スイッチによって右操作部材８１２Ｒの移動が検出された場合に、副制御基板９４０は、当該検出を有効なものと判断して受け付ける。

【０６０９】

握り操作有効フラグがオン状態となると、移動操作有効フラグの有効期間ＴＬを計測する演出タイマとは別に副制御基板９４０のＲＡＭに設けられたタイマに、副制御基板９４０のＲＯＭに記憶された左入力レバー８１０Ｌや右入力レバー８１０Ｒを握る操作の有効期間ＴＮの長さに対応する値が初期設定される。握り操作有効フラグは、有効期間ＴＮに亘ってオン状態に維持された後にオフ状態となる。

【０６１０】

また、握り操作有効フラグがオン状態となった時刻ｔｉ３に、装飾図柄表示装置４７９において、挟み操作指示情報４８８に代えて、左入力レバー８１０Ｌと右入力レバー８１０Ｒとを同時に握る操作を指示する両握り操作指示情報４８９（図３９における「両握り操作」：図４１（Ｂ）及び図４１（Ｃ）における「左右のレバーを同時に連続して握れ」との文字情報）が表示される。両握り操作指示情報４８９は、表示を開始するタイミングや

表示を終了するタイミングを指定する時間情報と共に、副制御基板９４０のＲＯＭに記憶されている。

【０６１１】

なお、両握り操作指示情報４８９は、文字で表示される構成であるが、この構成に限らず、左操作部材８１２Ｌや右操作部材８１２Ｒが連続して動作している状態や左入力レバー８１０Ｌや右入力レバー８１０Ｒを両手で連続して握る状態を示す画像などにより、左入力レバー８１０Ｌや右入力レバー８１０Ｒの操作方法を画像で表示する構成としてもよく、音声出力をしてもよく、省略してもよい。

【０６１２】

握り操作有効フラグの有効期間ＴＮにおいて、左入力レバー８１０Ｌや右入力レバー８１０Ｒを握る操作が実行された一部の場合に、装飾図柄表示装置４７９において、宝卵４８２に亀裂が入ったり亀裂が長くなったりする表示が行われる（図４１（Ｃ）参照）。宝卵４８２の亀裂は、左入力レバー８１０Ｌと接するように見える位置から中央側に向けて、また、右入力レバー８１０Ｒと接するように見える位置からも中央側に向けて進行する。右側から進行する亀裂は、８段階進行すると宝卵４８２の中央（位置ＸＣ）に到達し、宝卵４８２の中央を越えては進行しない。また、左側から進行する亀裂も、８段階進行すると宝卵４８２の中央に到達し、宝卵４８２の中央を越えては進行しない。

【０６１３】

左側から進行した亀裂と右側から進行した亀裂との双方が、確変予定の特別遊技状態においては、宝卵４８２の中央まで到達して繋がる場合が発生するものの、時短予定の特別遊技状態においては、宝卵４８２の中央で繋がる場合は発生しない。このため、亀裂が宝卵４８２の中央で繋がった場合には、その時点で、確変予定の特別遊技状態であって進入可能期間が発生することが確定する。

【０６１４】

左入力レバー８１０Ｌが位置ＸＬ８よりも位置ＸＣ側に位置し、かつ、右入力レバー８１０Ｒが位置ＸＲ８よりも位置ＸＣ側に位置し、宝卵４８２が各入力レバー８１０Ｌ，８１０Ｒで挟むように表示されている状態で、左入力レバー８１０Ｌや右入力レバー８１０Ｒを握る操作が実行された場合にのみ、宝卵４８２に亀裂が入ったり亀裂が長くなったりする表示が行われる。このため、左入力レバー８１０Ｌや右入力レバー８１０Ｒを握る操作によって、あたかも左入力レバー８１０Ｌや右入力レバー８１０Ｒから宝卵４８２に衝撃が与えられて亀裂が進行したかのような演出を実行できる。

【０６１５】

また、一度の左入力レバー８１０Ｌや右入力レバー８１０Ｒを握る操作に基づく宝卵４８２の亀裂の進行は、５種の進行量を識別する情報（０～４の数字：以下において、進行識別情報とも称す）の組合せで指定されるパターンによって管理され、亀裂の進行量は、選択されている宝卵４８２の種類によって変化する。具体的には、副制御基板９４０のＲＯＭには、０から４の数字の組合せで指定される亀裂進行パターン、例えば、［００４０１００１０２０００３０］や、［００３０００１０００００２００］が複数記憶されている。

【０６１６】

副制御基板９４０は、複数の亀裂進行パターンから左入力レバー８１０Ｌ用の亀裂進行パターンと、右入力レバー８１０Ｒ用の亀裂進行パターンとを選択し、左入力レバー８１０Ｌや右入力レバー８１０Ｒを握る操作が実行されるごとに、選択された亀裂進行パターンの値を先頭から順に進行識別情報として選択する。また、副制御基板９４０のＲＡＭには、亀裂の進行が繰り返された場合の進行量の総量を識別する亀裂進行情報が記憶されている。亀裂進行情報には、亀裂進行パターンから選択された進行識別情報から宝卵の種類を識別する宝卵識別情報（硬宝卵４８２Ｈ：０、通常宝卵：１、軟宝卵４８２Ｓ：２）を減じた値（マイナスとなる場合は「０」）が記憶される。

【０６１７】

例えば、亀裂進行パターンとして［００３０１００１０２００１０４］が選択されると、

宝卵４８２として硬宝卵４８２Ｈが選択されている場合には、左入力レバー８１０Ｌや右入力レバー８１０Ｒを握る操作に基づき、亀裂進行情報として［００３０１００１０２００１０４０…］の順に記憶される。ここで、「…」は以後（１６回目の操作後）０が続くことを意味している。また、宝卵４８２として通常宝卵４８２Ｎが選択されている場合には、亀裂進行情報として［００２０００００１０００００３０…］の順に記憶され、宝卵４８２として軟宝卵４８２Ｓが選択されている場合には、亀裂進行情報として［００１０００００００００００２０…］の順に記憶される。

【０６１８】

亀裂進行情報が「０」である場合、装飾図柄表示装置４７９において、亀裂が進行しない表示が行われる。また、亀裂進行情報が「１」である場合には１段階、亀裂進行情報が「２」である場合には２段階、亀裂進行情報が「３」である場合には３段階だけ亀裂が進行する表示が装飾図柄表示装置４７９で実行される。また、亀裂進行情報が「４」である場合は、左側から進行する亀裂と右側から進行する亀裂とが宝卵４８２の中央で繋がる表示が実行される。

【０６１９】

亀裂進行情報には、亀裂進行パターンを構成する進行識別情報から宝卵識別情報を減じた値が設定される。宝卵識別情報として通常宝卵４８２Ｎに対して硬宝卵４８２Ｈよりも大きい値が設定されているために、亀裂進行情報として記憶される値は、通常宝卵４８２Ｎが選択されている場合に硬宝卵４８２Ｈが選択されている場合よりも小さくなる。このため、同一の亀裂進行パターンが選択されたとしても、通常宝卵４８２Ｎに対する亀裂の進行を硬宝卵４８２Ｈよりも遅くすることができ、また、宝卵識別情報として軟宝卵４８２Ｓに対して通常宝卵４８２Ｎよりも大きい値が設定されているために、亀裂進行情報として記憶される値は、硬宝卵４８２Ｈが選択されている場合に通常宝卵４８２Ｎが選択されている場合よりも小さくなる。このため、同一の亀裂進行パターンが選択されたとしても、軟宝卵４８２Ｓに対する亀裂の進行を通常宝卵４８２Ｎよりも遅くすることができる。

【０６２０】

副制御基板９４０のＲＯＭに記憶された複数の亀裂進行パターンには、通常宝卵４８２Ｎが選択された場合であっても、軟宝卵４８２Ｓが選択された場合であっても、亀裂が宝卵４８２の中央まで到達しない表示がなされる第１種のパターンが含まれている。また、複数の亀裂進行パターンには、通常宝卵４８２Ｎが選択された場合には宝卵４８２の中央まで到達するが、軟宝卵４８２Ｓが選択された場合には到達しない表示がなされる第２種のパターンが含まれている。更に、複数の亀裂進行パターンには、通常宝卵４８２Ｎが選択された場合であっても、軟宝卵４８２Ｓが選択された場合であっても、亀裂が宝卵４８２の中央まで到達する表示がなされる第３種のパターンが含まれている。

【０６２１】

副制御基板９４０は、確変予定の特別遊技状態にあっては、各入力レバー８１０Ｌ，８１０Ｒ用の亀裂進行パターンとして、第１種、第２種及び第３種のパターンのいずれかを選択する。このため、通常宝卵４８２Ｎが選択されている場合であっても、軟宝卵４８２Ｓが選択されている場合であっても、左側から進行する亀裂と右側から進行する亀裂とが宝卵４８２の中央まで到達して繋がる表示（亀裂貫通表示とも称す）や、それらの亀裂の少なくとも一方が宝卵４８２の中央まで到達せず繋がらない表示（非亀裂貫通表示とも称す）を装飾図柄表示装置４７９で実行することができる。

【０６２２】

一方、副制御基板９４０は、時短予定の特別遊技状態にあっては、少なくとも一方の入力レバー用の亀裂進行パターンとして、第１種類のパターンを選択する。このため、亀裂貫通表示が実行されることを防止できる。これにより、左側から進行する亀裂と右側から進行する亀裂との双方が宝卵４８２の中央まで到達して繋がる表示を実行することで、現時実行中の特別遊技状態が確変予定の特別遊技状態であることを、殻割りミッション演出の最終結果（宝４８３（図３４（Ｄ）参照）の出現の有無）の表示前に、遊技者に知らせることができる。

【０６２３】
副制御基板９４０は、左入力レバー８１０Ｌや右入力レバー８１０Ｒを握る操作を検出した場合であって、亀裂進行情報の値が「１」以上である場合に（例えば、時刻ｔｉ４，時刻ｔｉ５，時刻ｔｉ６）、左レバー前後移動駆動モータ８５２Ｌや右レバー前後移動駆動モータ８５２Ｒを制御して、亀裂進行情報の値に応じた移動量で、左入力レバー８１０Ｌや右入力レバー８１０Ｒを所定の短い時間（例えば、０．０１秒）内に前後に移動させる。これにより、宝卵４８２の亀裂が進行する場合に、亀裂を進行させる撃力を左入力レバー８１０Ｌや右入力レバー８１０Ｒが与え、その撃力の反動を受けたかのような感触を左入力レバー８１０Ｌや右入力レバー８１０Ｒを通して遊技者に与えることができる。
【０６２４】
具体的には、副制御基板９４０は、左レバー前後移動駆動モータ８５２Ｌや右レバー前後移動駆動モータ８５２Ｒを駆動するタイミングを指定する情報（以下において、前後移動駆動情報とも称す）をＲＯＭに記憶している。副制御基板９４０は、握り操作有効フラグの有効期間ＴＮを測定するタイマを参照して、各レバー前後移動駆動モータ８５２Ｌ，８５２Ｒの駆動を切り替える。また、副制御基板９４０は、左レバー前後移動駆動モータ８５２Ｌや右レバー前後移動駆動モータ８５２Ｒの回転方向を指定する情報をＲＡＭに記憶している。
【０６２５】
各レバー前後移動駆動モータ８５２Ｌ，８５２Ｒは、回転方向を指定する情報（図示せず）に基づいて異なる方向に駆動される。具体的には、各レバー前後移動駆動モータ８５２Ｌ，８５２Ｒは、回転方向を指定する情報が「０」である場合には順方向に駆動され、回転方向を指定する情報が「１」である場合には逆方向に駆動される。各レバー前後移動駆動モータ８５２Ｌ，８５２Ｒが順方向で駆動された場合には、各入力レバー８１０Ｌ，８１０Ｒは前方側に移動し、逆方向で駆動された場合には、各入力レバー８１０Ｌ，８１０Ｒは後方側に移動する。
【０６２６】
また、副制御基板９４０は、各レバー前後移動駆動モータ８５２Ｌ，８５２Ｒの駆動において亀裂進行情報を参照し、各レバー前後移動駆動モータ８５２Ｌ，８５２Ｒは、亀裂進行情報の値に基づいて異なる回転速度で駆動される。各レバー前後移動駆動モータ８５２Ｌ，８５２Ｒは、亀裂進行情報「０」である場合に、駆動中であれば停止され、駆動中でなければ停止した状態を維持する。また、各レバー前後移動駆動モータ８５２Ｌ，８５２Ｒは、亀裂進行情報「１」である場合には低速で、亀裂進行情報「２」である場合には中速で、亀裂進行情報「３」である場合には高速で駆動される。
【０６２７】
例えば、時刻ｔｉ４において、左入力レバー８１０Ｌ用の亀裂進行情報の値が「２」である場合に、図３９に示すように、左レバー前後移動駆動モータ８５２Ｌが所定の時間（例えば０．０５秒）だけ中速で順回転し、その後、所定の時間（例えば、０．０５秒）だけ中速で逆回転する。これにより、左入力レバー８１０Ｌは、図３８（Ｂ）に示すように、基準位置ＺＤから位置ＺＭまで移動し、位置ＺＭで折り返して基準位置ＺＤに戻る。また、時刻ｔｉ４において、右入力レバー８１０Ｒ用の亀裂進行情報の値が「３」である場合、図３９に示すように、右レバー前後移動駆動モータ８５２Ｒが所定の時間（例えば０．０５秒）だけ高速で順回転し、その後、所定の時間（例えば、０．０５秒）だけ高速で逆回転する。これにより、右入力レバー８１０Ｒは、図３８（Ｂ）に示すように、基準位置ＺＤから位置ＺＳまで移動し、位置ＺＳで折り返して基準位置ＺＤに戻る。また、図３９には、時刻ｔｉ５において左入力レバー８１０Ｌ用の亀裂進行情報の値が「１」であり、かつ、右入力レバー８１０Ｒ用の亀裂進行情報の値が「２」である場合、時刻ｔｉ６において左入力レバー８１０Ｌ用の亀裂進行情報の値が「１」であり、かつ、右入力レバー８１０Ｒ用の亀裂進行情報の値が「２」である場合の左レバー前後移動駆動モータ８５２Ｌや右レバー前後移動駆動モータ８５２Ｒの動作が示されている。
【０６２８】

亀裂進行情報の値が「１」以上であり、装飾図柄表示装置４７９に表示された宝卵４８２の亀裂が進行する場合に、左レバー前後移動駆動モータ８５２Ｌや右レバー前後移動駆動モータ８５２Ｒが短時間（０．１秒）に前後に一度だけ移動する。このため、左入力レバー８１０Ｌや右入力レバー８１０Ｒが、宝卵４８２の亀裂を進行させる撃力の反動（衝撃）を受けたような感触を遊技者に与えることができる。

【０６２９】

また、亀裂進行情報の値が大きくなるにつれ、同一の短時間内で、左レバー前後移動駆動モータ８５２Ｌや右レバー前後移動駆動モータ８５２Ｒが高速で駆動される。このため、宝卵４８２の亀裂が大きく進行する表示がなされる場合に、左入力レバー８１０Ｌや右入力レバー８１０Ｒの前後方向の移動距離が大きく、大きな衝撃を受けたような感触を遊技者に与えることができる。

【０６３０】

遊技者の握り操作に応じて亀裂が亀裂進行情報に基づいて進行すると、亀裂の進行状態を示す亀裂状態情報が更新される。亀裂状態情報は、副制御基板９４０のＲＡＭに記憶され、亀裂が進行するごとに、亀裂進行情報の値が加算された値に更新される。

【０６３１】

握り操作有効フラグがオン状態からオフ状態となる時刻ｔｉ７に、受動制御Ａとは異なる操作感を各入力レバー８１０Ｌや右入力レバー８１０Ｒの回転移動位置に応じて生じさせる受動制御Ｂ（図３９における「受Ｂ」）が開始される。受動制御Ｂは、移動操作有効フラグがオン状態からオフ状態となる時刻ｔｃ８まで継続される。具体的には、各レバー回転駆動モータ８３１，８３１Ｒは、各入力レバー８１０Ｌ，８１０Ｒを中央配置側へ移動させる遊技者による挟み操作に対して、図４０（Ｂ）に示す制御が実行される。受動制御Ｂにおいて、宝卵４８２の種類及び左入力レバー８１０Ｌや右入力レバー８１０Ｒの回転移動位置に応じて異なる反力（例えば、図４０（Ａ）に示す場合の２倍）を生じさせるように制御される。

【０６３２】

受動制御Ｂにおいて、左入力レバー８１０Ｌや右入力レバー８１０Ｒの回転移動位置に応じた最大反力は、宝卵４８２の亀裂の進行の段階（亀裂状態情報の値）によっても変化する。具体的には、通常宝卵４８２Ｎが選択されている場合であって、亀裂の進行が第１段階以上で第４段階以下である場合には、亀裂が発生していない場合（図４０（Ａ））に比べて、図４０（Ｂ）に点線で示すように、最大反力が小さくなるように設定される。このため、操作力ＦＭで操作されている場合には、左入力レバー８１０Ｌは位置ＸＬ６に、右入力レバー８１０Ｒは位置ＸＲ６まで移動する。また、通常宝卵４８２Ｎの亀裂の進行が第５段階又は第６段階である場合には、最大反力は、実線で示すように、点線で示す場合より更に小さくなるように設定される。このため、操作力ＦＭで操作されている場合には、左入力レバー８１０Ｌは位置ＸＬ６に、右入力レバー８１０Ｒは位置ＸＲ６まで移動する。また、通常宝卵４８２Ｎの亀裂の進行が第７段階又は第６段系である場合には、最大反力は、破線で示すように、実線で示す場合より更に小さくなるように設定される。このため、操作力ＦＭで操作されている場合には、左入力レバー８１０Ｌは位置ＸＬ４に、右入力レバー８１０Ｒは位置ＸＲ４まで移動する。このように、宝卵４８２の亀裂が進行するにつれて最大反力を小さく設定することで、あたかも亀裂が生じたこと、また、亀裂が進行したことによって、宝卵４８２が変形し易くなったかのような感触を遊技者に与えることができる。

【０６３３】

また、握り操作有効フラグがオン状態からオフ状態となる時刻ｔｉ７に、装飾図柄表示装置４７９において、両握り操作指示情報４８９に代えて、左入力レバー８１０Ｌと右入力レバー８１０Ｒとを連結させる操作を指示する連結操作指示情報４８４Ｄ（図３９における「連結操作」：図４１（Ｄ）における「左右のレバーを連結して殻を割れ」との文字情報）が表示される。

【０６３４】

連結操作指示情報４８４Ｄが表示された後の時刻ｔｉ８において、操作力ＦＭで操作した場合に最大位置（位置ＸＬ５）まで移動している各入力レバー８１０Ｌ，８１０Ｒを、操作力ＦＣよりも大きく最大反力ＦＲＵよりも小さい操作力ＦＣで位置ＸＣ側へ移動させると、時刻ｔｉ９に、左入力レバー８１０Ｌは位置ＸＬ１まで、右入力レバー８１０Ｒは位置ＸＲ１まで移動する。

【０６３５】

移動操作有効フラグがオン状態からオフ状態となる時刻ｔｃ８に、時刻ｔｉ７～時刻ｔｃにおける制御（図４０（Ｂ）に示す制御）に代えて、各レバー前後移動駆動モータ８５２Ｌ，８５２Ｒが、各入力レバー８１０Ｌ，８１０Ｒを位置ＸＣに移動させる駆動力を生じるように制御される（図３９における「能Ａ」：以下において能動制御Ａとも称す）。能動制御Ａは、時刻ｔｆ１７まで継続される。具体的には、能動制御Ａにおいて、各レバー前後移動駆動モータ８５２Ｌ，８５２Ｒが、各入力レバー８１０Ｌ，８１０Ｒを位置ＸＣ側に向かわせる順方向に最大駆動力（最大反力ＦＲＵと同一の大きさの力）で回転駆動される。

【０６３６】

また、時刻ｔｃ８に、右レバー電磁石８１８Ｒ，８１９ＲがＮ極励磁からＳ極励磁に切り替わり、左レバー電磁石８１８Ｌ，８１９Ｌと右レバー電磁石８１８Ｒ，８１９Ｒとを引き付ける磁力が発生する。

【０６３７】

各レバー前後移動駆動モータによる回転移動及び左レバー電磁石８１８Ｌ，８１９Ｌと右レバー電磁石８１８Ｒ，８１９Ｒとを引き付け合う磁力により、時刻ｔｆ１６に、左入力レバー８１０Ｌと右入力レバー８１０Ｒとが連結される。

【０６３８】

レバー位置情報に基づいて両入力レバー８１０Ｌ，８１０Ｒが位置ＸＣに位置することが検出されると（時刻ｔｆ１６）、装飾図柄表示装置４７９において、連結操作指示情報４８４Ｄに代えて、操作終了指示情報４８７Ｄ（図３９における「操作終了」：図３４（Ｃ）参照）が表示される。

【０６３９】

操作終了指示情報４８７Ｄが表示された後の時刻ｔｉ１０に、各レバー前後移動駆動モータ８５２Ｌ，８５２Ｒが所定の時間（例えば０．０５秒）だけ高速で順方向に回転し、その後、所定の時間（例えば、０．０５秒）だけ高速で逆方向に回転する動作を繰り返す（図３９においては３回）。これにより、各入力レバー８１０Ｌ，８１０Ｒは、連結状態を保ちながら位置ＺＤと位置ＺＳとの間を繰り返し前後移動させて、両入力レバー８１０Ｌ，８１０Ｒが前後移動する感触を遊技者に伝達可能とする。

【０６４０】

また、移動操作有効フラグがオン状態からオフ状態となってから所定の時間（例えば１．０秒）後の時刻ｔｆ１７に、各レバー回転駆動モータ８３１Ｌ，８３１Ｒは、左入力レバー８１０Ｌが位置ＸＬＦをとり、右入力レバー８１０Ｒが位置ＸＲＦに移動させる駆動力を生じるように制御される（図３９における「能Ｂ」：以下において、能動制御Ｂとも称す）。能動制御Ｂは、時刻ｔｆ１８まで継続される。具体的には、能動制御Ｂにおいて、各レバー前後移動駆動モータ８５２Ｌ，８５２Ｒは、左入力レバー８１０Ｌを位置ＸＬＦ側に向かわせ、右入力レバー８１０Ｒを位置ＸＲＦ側に向かわせる逆方向に最大駆動力（－ＦＲＵと同一の力）で回転駆動される。これにより、左入力レバー８１０Ｌを位置ＸＬＦ（左端配置）に、右入力レバー８１０を位置ＸＬＦ（右端配置）に戻すことができる。

【０６４１】

ここで、能動制御Ａ及び能動制御Ｂの実行期間中には、遊技者に対して能動制御の実行と、能動制御の種類とが示唆されるように構成することが好ましく、例えば、両入力レバー８１０Ｌ，８１０Ｒの内側に設けられる熱源が発熱することで、遊技者に対して、能動制御の実行が示唆され、その熱源の位置が変化することで能動制御の種類が示唆されるように構成してもよい。具体的には、両入力レバー８１０Ｌ，８１０Ｒの内側に、左操作部材

８１２Ｌと右操作部材８１２Ｒとは別に、副制御基板９４０の制御によって、突出した状態と、退避した状態（押し込まれた状態）とが切り替えられ、また、突出方向とは別の方向に移動動作が可能なように、ソレノイドやモータ等の駆動力によって移動動作が可能な動作部分を有する構成とし、更に、動作部分の表面部分（操作面）を熱くする熱源としてのヒータを内蔵する。そして、能動制御Ａの期間中には、動作部分が遊技者の手に接触可能に突出した状態で熱くなり、能動制御Ｂの期間中には、左操作部材８１２Ｌと右操作部材８１２Ｒの操作面が別の位置で遊技者の手に接触して熱くなるように制御を行う。これにより、遊技者は、能動制御が実行されていることと、能動制御Ａの実行であるか能動制御Ｂの実行であるかを、動作部分の状態によって示唆することができる。なお、能動制御の実行と種類の示唆方法として、必ずしも熱くなる部分の配置位置を変化させる必要はなく、これに代えて、またはこれに加えて、動作部分の突出量が異なるように動作させる構成とし、能動制御Ａの期間中には、動作部分が少し突出した状態となるまで退避した状態との移動を繰り返し、能動制御Ｂの期間中には、能動制御Ａの場合より大きく突出した状態で操作面が移動を繰り返すように制御を行ってもよい。これにより、遊技者に対して、動作部分の出力動作を用いて、具体的には、異なる位置での打突の感触や、異なる位置での熱さの感覚を、遊技者の手に伝達することを用いて、遊技の状況を遊技者に示唆することができる。

【０６４２】

次に、時短予定の特別遊技状態における両手参加型の演出（両手参加型の殻割りミッション演出）に遊技者が参加する場合の両手参加型の演出の推移について、図４２を参照して説明する。図４２は、時短予定の特別遊技状態における両手参加型の演出の制御であって、当該演出に遊技者が参加する場合の制御を示すタイミングチャートである。なお、図４２において、第１ラウンドの後半の制御を省略すると共に、特別遊技状態が開始される直前の装飾図柄による図柄の変動表示の期間（図柄変動期間）の一部の制御を示す。

【０６４３】

オープニング演出（ＯＰ演出）が実行される時刻ｔｄ１～時刻ｔｄ２において、確変予定の特別遊技状態の時刻ｔｃ１～時刻ｔｃ２と同様の表示演出が、装飾図柄表示装置４７９で実行される。オープニング演出において、宝卵４８２が出現する表示が開始されるが、宝卵４８２の種類は時短予定時の種類判定情報に基づいて決定され、確変予定の種類判定情報に基づく場合よりも軟宝卵４８２Ｓの出現率が高く、また、硬宝卵４８２Ｈは出現しない。

【０６４４】

オープニング演出に引き続き両手参加型の殻割り演出が実行される時刻ｔｄ２～時刻ｔｄ８において、確変予定の特別遊技状態の時刻ｔｃ２～時刻ｔｃ８と同様の表示演出が装飾図柄表示装置４７９で行われる。

【０６４５】

時短予定の特別遊技状態における両手参加型の殻割り演出（時刻ｔｄ２～時刻ｔｇ８）において、移動操作有効フラグがオン状態となる時刻ｔｇ１に、左レバー回転駆動モータ８３１Ｌや右レバー回転駆動モータ８３１Ｒは、時刻ｔｆ１～時刻ｔｉ７において、左入力レバー８１０Ｌや右入力レバー８１０Ｒを中央配置側へ移動させる遊技者による操作力に対して、図４１（Ａ）に示すように、左入力レバー８１０Ｌや右入力レバー８１０Ｒの回転移動位置に応じて異なる反力を生じさせるように制御される（図３９における「受Ａ」）。これにより、左入力レバー８１０Ｌや右入力レバー８１０Ｒの回転移動位置によって左入力レバー８１０Ｌや右入力レバー８１０Ｒの操作感を変化させることができる。

【０６４６】

時短予定の特別遊技状態における両手参加型の殻割り演出において、移動操作有効フラグがオン状態となる時刻ｔｇ１となった後、遊技者が左入力レバー８１０Ｌと右入力レバー８１０Ｒと挟み操作（中央配置側への移動）が開始されると（時刻ｔｊ１）、レバー位置情報が各入力レバー８１０Ｌ，８１０Ｒの操作量に応じて変化を開始する。

【０６４７】

時短予定の特別遊技状態においては、移動操作有効フラグがオン状態となっている期間中に、左連結状態検出スイッチ８３９Ｌと右連結状態検出スイッチ８３９Ｒとの双方がオン状態をとる時間が規定の判定時間ＴＭとなったとしても（時刻ｔｇ１５）、演出選択フラグは、確変予定の特別遊技状態の場合のようにオン状態とはならずオフ状態に維持される。このため、両手参加型の殻割り演出に引き続き、装飾図柄表示装置４７９において、宝卵４８２が割れず、宝４８３が出現しない表示を行う殻割れず演出（時刻ｔｄ８～時刻ｔｄ１０）が実行される。なお、時短予定の特別遊技状態においては、遊技者が連結操作を行っても、その操作時間の長さによらず殻割れず演出が実行されるため、判定時間ＴＭの計測は行わなくてもよい。

【０６４８】

両手参加型の殻割り演出後に実行される殻割れず演出が開始（時刻ｔｄ８）されても、確変予定の特別遊技状態の殻割れ演出の場合とは異なり、左入力レバー８１０Ｌと右入力レバー８１０Ｒとを位置ＸＣ（中央配置）へ移動させる各レバー回転駆動モータ８３１Ｌ，８３１Ｒの順方向の回転は実行されない。また、殻割れず演出が開始（時刻ｔｄ８）されても、左レバー電磁石８１８Ｌ，８１９Ｌや右レバー電磁石８１８Ｒ，８１９Ｒは、Ｎ極励磁状態を維持する。このため、確変予定の特別遊技状態の場合とは異なり、左入力レバー８１０Ｌと右入力レバー８１０Ｒとは連結されない。

【０６４９】

殻割れず演出において、確変予定の特別遊技状態では左入力レバー８１０Ｌと右入力レバー８１０Ｒとが連結された場合に実行される左レバー前後移動駆動モータ８５２Ｌや右レバー前後移動駆動モータ８５２Ｒの駆動が実行されず、各入力レバー８１０Ｌ，８１０Ｒの前後移動は発生しない。

【０６５０】

移動操作有効フラグがオン状態からオフ状態となってから所定の時間（例えば１．０秒）後の時刻ｔｊ１１に、左レバー回転駆動モータ８３１Ｌや右レバー回転駆動モータ８３１Ｒは、左入力レバー８１０Ｌが位置ＸＬＦ（左端配置）をとり、右入力レバー８１０Ｒが位置ＸＲＦ（右端配置）をとるように移動させる駆動力を生じるように制御される（図３９における「能Ｃ」）。この制御は、時刻ｔｇ１８まで継続される。具体的には、左レバー前後移動駆動モータ８５２Ｌや右レバー前後移動駆動モータ８５２Ｒが、左入力レバー８１０Ｌを左端配置側に向かわせ、右入力レバー８１０Ｒを右端配置側に向かわせる方向に所定の駆動力（－ＦＲＵより小さい力）で駆動される。これにより、左入力レバー８１０Ｌを位置ＸＬＦ（左端配置）に、右入力レバー８１０を位置ＸＬＦ（右端配置）に、確変予定の特別遊技状態の場合よりも低速で戻すことができる。

【０６５１】

ここで、確変予定の特別遊技状態の両手参加型の殻割りミッション演出に遊技者が参加しない場合における両手参加型の殻割りミッション演出の推移について、図４３を参照して説明する。図４３は、確変予定の特別遊技状態における両手参加型の演出の制御であって、当該演出に遊技者が参加しない場合の制御を示すタイミングチャートである。なお、図４３において、第１ラウンドの後半の制御を省略すると共に、特別遊技状態が開始される直前の装飾図柄による図柄の変動表示の期間（図柄変動期間）の一部の制御を示す。また、比較のために、両手参加型の殻割りミッション演出に参加する場合（図３９に示す場合）の制御を破線で示している。以下において、両手参加型の殻割りミッション演出に参加する場合（図３９に示す場合）の制御との相違部分についてのみ説明する。

【０６５２】

確変予定の特別遊技状態における両手参加型の殻割り演出において、左入力レバー８１０Ｌと右入力レバー８１０Ｒとの挟み操作が行われない場合、両手参加型の殻割り演出に引き続き、装飾図柄表示装置４７９において、宝卵４８２が割れず、宝４８３が出現しない表示を行う殻割れず演出（時刻ｔｃ８～時刻ｔｃ１０）が実行される。このとき実行される殻割れず演出は、時短予定の特別遊技状態で実行される殻割れず演出（時刻ｔｇ８～時刻ｔｄ１０：図４２参照）と同一の演出である。

【０６５３】
また、移動操作有効フラグがオン状態となる時間ｔｆ１から所定の時間の経過（例えば、１．５秒）後の時刻ｔｋ７に、各入力レバーの位置を識別するレバー位置情報に基づき、左入力レバー８１０Ｌと右入力レバー８１０Ｒとの移動の有無が判断される。左入力レバー８１０Ｌと右入力レバー８１０Ｒとの移動がないと判断されると、左レバー回転駆動モータ８３１Ｌや右レバー回転駆動モータ８３１Ｒは、左入力レバー８１０Ｌが位置ＸＬＦ（左端配置）をとり、右入力レバー８１０Ｒが位置ＸＲＦ（右端配置）をとるように移動させる駆動力を生じるように制御される（図３９における「能Ｂ」）。この制御は、時刻ｔｋ１１まで継続される。この制御は、左入力レバー８１０Ｌを位置ＸＬＦ（左端配置）、右入力レバー８１０Ｒを位置ＸＲＦ（右端配置）に確実に戻すための制御であるため、必ずしも必要な制御ではなく、省略してもよい。
【０６５４】
また、各入力レバー回転駆動モータ８３１Ｌ，８３１Ｒは、左入力レバー８１０Ｌと右入力レバー８１０Ｒとを連結させる順方向への回転が実行されず、左入力レバー８１０Ｌと右入力レバー８１０Ｒとが連結されない。このため、左入力レバー８１０Ｌと右入力レバー８１０Ｒとが連結された場合の左レバー前後移動駆動モータ８５２Ｌや右レバー前後移動駆動モータ８５２Ｒの駆動が実行されず、各入力レバー８１０Ｌ，８１０Ｒの前後移動が発生しない。
【０６５５】
上記パチンコ機１００において、左入力レバー８１０Ｌと右入力レバー８１０Ｒとを備えている。左入力レバー８１０Ｌは、左操作部材８１２Ｌを押圧する握り操作を実行可能であり、左レバー回転駆動モータ８３１Ｌの制御や遊技者による手動の操作による回転移動が可能である。また、右入力レバーは、右操作部材８１２Ｒを押圧する握り操作を実行可能であり、右レバー回転駆動モータ８３１Ｒの制御や遊技者による手動の操作による回転移動が可能である。確変予定の特別遊技状態や時短予定の特別遊技状態で発生する両手参加型の殻割りミッション演出において、左入力レバー８１０Ｌが左端配置から移動した位置ＸＬ８～位置ＸＣの間に位置している場合、かつ、右入力レバー８１０Ｒが右端配置から移動した位置ＸＲ８～位置ＸＣの間に位置している場合に、時刻ｔｉ４，時刻ｔｉ５，時刻ｔｉ６における握り操作に応じて、左入力レバー８１０Ｌは、左レバー前後移動駆動モータ８５２Ｌにより前後方向に往復移動し、かつ、右入力レバー８１０Ｒは、右レバー前後移動駆動モータ８５２Ｒにより前後方向に往復移動する。このため、左入力レバー８１０Ｌや右入力レバー８１０Ｒの全体によって、左入力レバー８１０Ｌや右入力レバー８１０Ｒを操作する手が移動される感触（以下、移動感触ともいう）を出力することができる。また、左操作部材８１２Ｌと右操作部材８１２Ｒの制御によって、左入力レバー８１０Ｌや右入力レバー８１０Ｒを操作する手に対して、異なる位置での打突の感触（以下、打突感触ともいう）や、異なる位置での熱さの感覚（以下、温度感触ともいう）を伝達する出力を行うことができる。
【０６５６】
したがって、上記パチンコ機１００であれば、入力機能に加えて出力機能を兼ね備えた左入力レバー８１０Ｌや右入力レバー８１０Ｒの動作制御により、異なる位置での移動感触、打突感触または温度感触を伝達する出力動作を実行することができる。これにより、遊技者に与える出力の印象を、出力位置の変化を通じて変化させることができる。
【０６５７】
また、左入力レバー８１０Ｌや右入力レバー８１０Ｒを移動させることで遊技者に左入力レバー８１０Ｌや右入力レバー８１０Ｒに注目させ、その注目させた場所の近傍で、移動感触等を伝達する出力動作を実行することが可能となり、異なる位置での感触に対しての出力機能による演出効果を高めることも可能になる。
【０６５８】
また、左入力レバー８１０Ｌや右入力レバー８１０Ｒを握る操作を行っている手の感触を異ならせるために、遊技者は微小な感触の相違を感じ取ることが可能になる。このため各

レバー前後移動駆動モータ８５２Ｌ，８５２Ｒとして低出力で小型のモータを用いたり、左入力レバー８１０Ｌや右入力レバー８１０Ｒを前後方向に短い距離だけ移動可能な小型の機構を用いたりでき、左入力レバー８１０Ｌや右入力レバー８１０Ｒに出力機能を付加したとしても、左入力レバー８１０Ｌや右入力レバー８１０Ｒの移動性を確保し易くなる。

【０６５９】

なお、左入力レバー８１０Ｌや右入力レバー８１０Ｒは、移動感触、打突感触、または、温度感触を、異なる位置で伝達する出力動作を可能とする構成であるが、これらの構成は全て備える必要はなく、一部の構成を備えるように構成してもよく、また、これらの構成に限らず、他の構成を含むようにしてもよい。例えば、各入力レバー８１０Ｌ，８１０Ｒが、前後方向に代えて又は加えて左右方向や上下方向に移動可能に設けられ、前後方向とは異なる一方向に移動したり、複数の方向を組み合わせた斜め方向に一直線的に移動したり、移動方向を時間的に変化させて所定の平面内に沿って又は立体的に移動したりすることで移動感触を与える構成としてもよい。この構成の場合、例えば、各入力レバー８１０Ｌ，８１０Ｒを握る操作に基づく移動の場合には、左入力レバー８１０Ｌと右入力レバー８１０Ｒとが離間するように左右方向に移動させ、左入力レバー８１０Ｌと右入力レバー８１０Ｒとが連結した場合の移動では、前後方向に移動させるなど、演出の進行に応じて移動形態を変化させることで、各入力レバー８１０Ｌ，８１０Ｒの移動による演出効果を高めることもできる。

【０６６０】

また、各入力レバー８１０Ｌ，８１０Ｒの全体が移動することで、各入力レバー８１０Ｌ，８１０Ｒを操作する手に移動感触を与える構成であるが、この構成に限らず、各入力レバー８１０Ｌ，８１０Ｒの一部を移動させること、例えば、右握り壁８１１Ｒが右被覆壁８１３Ｒに対して移動可能に設けられ、右握り壁８１１Ｒが移動することで移動感触を与える構成としてもよい。この場合、各入力レバー８１０Ｌ，８１０Ｒの全体を移動させる場合に比べて、機構を簡素化したり、移動動作をさせる駆動源として駆動力の小さい小型の動力源を用いたりすることも可能になる。したがって、各入力レバー８１０Ｌ，８１０Ｒを回転させることや各入力レバー８１０Ｌ，８１０Ｒを握ることによる入力操作を行う機能に加えて移動感触等を伝達する出力機能を付加したとしても、各入力レバー８１０Ｌ，８１０Ｒの操作性を更に確保し易くできる。

【０６６１】

また、各入力レバー８１０Ｌ，８１０Ｒの一部を移動させることで出力を行う場合、当該移動する部分は、各入力レバー８１０Ｌ，８１０Ｒの他の部分の移動に伴って、他の部分との相対位置が変化せずに移動する構成としてもよいし、他の部分との相対位置が他の部分の移動に連動して変化しながら移動する構成としてもよい。

【０６６２】

また、左入力レバー８１０Ｌと右入力レバー８１０Ｒとの双方が移動感触等を伝達する出力を行う構成であるが、この構成に限らず、一方の入力レバーが移動感触等を伝達する出力を行う構成としてもよい。

【０６６３】

また、各入力レバー８１０Ｌ，８１０Ｒは、温度感触を伝達する出力機能として、上記の構成に代えて、または、上記の構成に加えて、例えば、右握り壁８１１Ｒの表面や内部に発熱装置が設けられ、右握り壁８１１Ｒの温度変化による出力を行う構成を含むようにしてもよい。

【０６６４】

また、各入力レバー８１０Ｌ，８１０Ｒは、遊技者が直接に触れる部分を移動させることで、触覚で感じとれる出力を行う構成としているが、この構成に限らず、例えば、右被覆壁８１３Ｒに発熱装置が設けられ、発熱装置からの放熱による出力を行う構成や、右被覆壁８１３Ｒに送風装置が設けられ、送風装置からの送風による出力を行う構成など、遊技者が直接には触れない箇所からの触覚（例えば、腕や顔の触覚）で感じとれる出力を遊技

者側に行う構成としてもよい。
【０６６５】
また、各入力レバー８１０Ｌ，８１０Ｒは、入力機能に加えて触覚で感じとれる出力動作を実行する構成であるが、この構成に限らず、例えば、各入力レバー８１０Ｌ，８１０Ｒに音響装置が設けられ、聴覚によって感じとれる出力を行う構成や、各入力レバー８１０Ｌ，８１０Ｒに過熱や蒸発により芳香を放つ芳香装置が設けられ、嗅覚で感じ取れる出力を行う構成など、視覚とも触覚とも異なる感覚により識別できる出力を行う構成としてもよい。
【０６６６】
また、各入力レバー８１０Ｌ，８１０Ｒは、移動感触を出力可能な位置まで、遊技者の操作によって回転移動する構成としているが、この構成に限らず、左端配置や右端配置から出力可能な位置まで又はその手前までの移動が、各レバー回転駆動モータ８３１Ｌ，８３１Ｒからの駆動力によって実行される構成としてもよい。この構成の場合、移動感触を出力可能な位置への各入力レバー８１０Ｌ，８１０Ｒの移動によって、遊技者に各入力レバー８１０Ｌ，８１０Ｒを注目させることが可能になる。
【０６６７】
また、各入力レバー８１０Ｌ，８１０Ｒによる出力は、各入力レバー８１０Ｌ，８１０Ｒが基準位置（左端配置や右端配置）から移動した移動位置（位置ＸＬ８～位置ＸＣ，位置ＸＲ８～位置ＸＣ）をとる場合にのみ実行される構成としているが、この構成に限らず、各入力レバー８１０Ｌ，８１０Ｒが左端配置や右端配置をとる場合にも実行される構成、例えば、装飾図柄表示装置４７９で操作準備情報が表示される期間（ｔｃ１～ｔｃ２，ｔｄ１～ｔｄ２）の開始前又は開始後の一部の場合に実行される構成としてもよい。この構成の場合、各入力レバー８１０Ｌ，８１０Ｒに対する操作（挟み操作）が可能になることを、各入力レバー８１０Ｌ，８１０Ｒによる移動によって遊技者に知らせることが可能になる。
【０６６８】
また、各入力レバー８１０Ｌ，８１０Ｒによる出力は、特別遊技状態や通常遊技状態において、両手参加型の殻割りミッション演出とは別の演出において、各入力レバー８１０Ｌ，８１０Ｒが左端配置や右端配置をとる場合に実行される構成としてもよい。この場合、各入力レバー８１０Ｌ，８１０Ｒが基準位置をとる場合と移動位置をとる場合とで同一の出力がなされたとしても、移動位置をとる場合には、各入力レバー８１０Ｌ，８１０Ｒが基準位置をとる場合より顔の近くに移動することで大きな出力として遊技者に感じさせることが可能になる。例えば、送風による出力の場合には各入力レバー８１０Ｌ，８１０Ｒが遊技者の皮膚が露出した顔に近づくように移動するため強い風と感じさせたり、音響による出力の場合には遊技者の耳に近づくように移動するため大音量と感じさせたり、芳香による演出の場合には、遊技者の鼻に近づくように移動するため強い芳香と感じさせたりすることが可能になる。このため、両手参加型の殻割りミッション演出における各入力レバー８１０Ｌ，８１０Ｒによる出力を、他の場合に比べて特別な出力とすることができる。
【０６６９】
また、移動可能な各入力レバー８１０Ｌ，８１０Ｒに入力機能に加えて出力機能を付加する構成について説明したが、入力機能はないが移動可能な部材や装置に出力機能を付加する構成としてもよい。
【０６７０】
また、上記パチンコ機１００において、左入力レバー８１０Ｌは、左端配置から中央配置との間で回転移動が可能であり、右入力レバー８１０Ｒは、右端配置から中央配置との間で回転移動が可能である。各入力レバー８１０Ｌ，８１０Ｒは、上下方向と左右方向とを含む同一平面に沿って回転移動する。左入力レバー８１０Ｌと右入力レバー８１０Ｒとは離間した形態（少なくとも一方が中央配置でない形態）から連結した形態（双方が中央配置である形態）に形態変化が可能である。両手参加型の殻割りミッション演出が発生した

場合であって、左入力レバー８１０Ｌと右入力レバー８１０Ｒとが連結された形態をとる場合の一部で（時刻ｔｉ１０～時刻ｔｆ１７）、左入力レバー８１０Ｌや右入力レバー８１０Ｒの全体が、離間した形態から連結した形態へと変化する場合の回転移動の動作とは異なり、前後方向へ複数回に亘り往復移動する。

【０６７１】

したがって、上記パチンコ機１００であれば、左入力レバー８１０Ｌや右入力レバー８１０Ｒの全体が可動部として機能し、連結した形態をとる場合に、離間した形態から連結した形態への変化過程の動作とは異なる動作で移動する。このため、左入力レバー８１０Ｌや右入力レバー８１０Ｒが前後方向に移動する場合と移動しない場合とで各入力レバー８１０Ｌ，８１０Ｒに対する操作感を変化させたり、各入力レバー８１０Ｌ，８１０Ｒの移動によって演出を実行したりすることが可能になる。また、各入力レバー８１０Ｌ，８１０Ｒの全体を高速で移動させることによって、各入力レバー８１０Ｌ，８１０Ｒの形状は変化しないが、残像現象によって、あたかも各入力レバー８１０Ｌ，８１０Ｒの形状が変化したかのように遊技者に見せることも可能になる。

【０６７２】

なお、左入力レバー８１０Ｌや右入力レバー８１０Ｒは、離間した形態と連結した形態との間の形態変化を所定の平面内での回転移動で実現し、離間した形態となる場合に当該平面に垂直な方向に直線的に移動（前後移動）する構成であるが、この構成に限らず、当該平面から離れるように直線的又は曲線的に移動する構成としてもよい。

【０６７３】

また、左入力レバー８１０Ｌや右入力レバー８１０Ｒは、離間した形態と連結した形態との間の形態変化を所定の平面内での回転移動で実現し、離間した形態をとる場合に当該平面から離れるように移動する構成であるが、この構成に限らず、例えば、連結した形態となる場合に回転移動の移動中心に近づく又は遠ざかるように直線的又は曲線的に移動するなど、当該平面内において回転移動で辿る経路とは異なる経路で移動する構成としてもよい。

【０６７４】

また、左入力レバー８１０Ｌと右入力レバー８１０Ｒとは、離間した形態をとる場合に前後方向に同一の動作（左入力レバー８１０Ｌが前側に所定の移動量で移動する場合には、右入力レバー８１０Ｒも前側に同じ移動量で移動する）をする構成であるが、この構成に限らず、左入力レバー８１０Ｌと右入力レバー８１０Ｒとの少なくとも一部が接触する状態や接触しているとみなせる程度に近接した状態や離間しているが正面視で接触して見える状態を保ちながら、左入力レバー８１０Ｌと右入力レバー８１０Ｒとが前後方向に異なる動作（例えば、各入力レバー８１０Ｒの前後逆方向への移動や異なる移動量での移動）をする構成としてもよい。

【０６７５】

また、左入力レバー８１０Ｌと右入力レバー８１０Ｒとは、連結した形態をとる場合の移動で、両入力レバー８１０Ｌ，８１０Ｒの相対位置が変化せずに移動する構成であるが、この構成に限らず、左入力レバー８１０Ｌと右入力レバー８１０Ｒとの少なくとも一部が接触する又は接触しているとみなせる程度に近接した状態を保ちながら相対位置が変化するように移動する構成としてもよい。例えば、左入力レバー８１０Ｌが中央配置よりも更に左端配置から離れる位置まで移動可能に、右入力レバー８１０Ｒが中央配置よりも更に右端配置から離れる位置まで移動可能に設けられ、左入力レバー８１０Ｌと右入力レバー８１０Ｒとの上下位置をずらしながら両入力レバー８１０Ｌ，８１０Ｒを全体として左右に移動させる構成としてもよい。また、左入力レバー８１０Ｌと右入力レバー８１０Ｒとは、連結した形態をとる場合の移動において、例えば、左入力レバー８１０Ｌと右入力レバー８１０Ｒとが上下方向に対して傾斜可能に設けられ、上下方向に対する傾斜角が変化するように移動する構成や、左入力レバー８１０Ｌと右入力レバー８１０Ｒとが上下方向に対して回転可能に設けられ、上下方向を軸として回転しながら左入力レバー８１０Ｌの左端から右入力レバー８１０Ｒの右端までの幅が小さくなるように両入力レバー８１０Ｌ

，８１０Ｒが更に近づくように移動する構成や、回転移動と前後移動との組み合わせで周回運動したり、両入力レバー８１０Ｌ，８１０Ｒが前後に重なるようにスライド移動したりする構成としてもよい。

【０６７６】

また、左入力レバー８１０Ｌと右入力レバー８１０Ｒとは、各レバー回転駆動モータ８３１Ｌ，８３１Ｒの制御により連結した形態にできる範囲の位置（位置ＸＬ８や位置ＸＲ８よりも位置ＸＣ側）までは、遊技者の手動による挟み操作で移動させる構成であるが、この構成に限らず、各入力レバー８１０Ｌ，８１０Ｒが移動可能であるすべての位置から各レバー回転駆動モータ８３１Ｌ，８３１Ｒの制御により連結した状態に移動する構成としてもよい。

【０６７７】

また、各入力レバー８１０Ｌ，８１０Ｒは、遊技者による挟み操作が有効な期間の終了により、各レバー回転駆動モータ８３１Ｌ，８３１Ｒの制御に基づいて回転移動して、連結した形態となる構成であるが、この構成に限らず、遊技者による挟み操作が可能な期間の終了後に、各入力レバー８１０Ｌ，８１０Ｒを握るなどの別の操作を行うことを条件として、例えば、各入力レバー８１０Ｌ，８１０Ｒを握り続ける操作（長押し操作）を行うことを条件として、各入力レバー８１０Ｌ，８１０Ｒが各レバー回転駆動モータ８３１Ｌ，８３１Ｒの制御に基づいて回転移動して、連結した形態となる構成としてもよい。

【０６７８】

また、各入力レバー８１０Ｌ，８１０Ｒは、各レバー回転駆動モータ８３１Ｌ，８３１Ｒの制御に基づく回転移動により連結した形態となった後に、各レバー前後移動駆動モータ８５２Ｌ，８５２Ｒの制御に基づく前後方向に移動する構成であるが、各レバー回転駆動モータ８３１Ｌ，８３１Ｒの制御に基づく回転移動により連結した形態に変化させつつ、各レバー前後移動駆動モータ８５２Ｌ，８５２Ｒの制御に基づく前後移動を連結した形態となる前から実行する構成としてもよい。

【０６７９】

また、各入力レバー８１０Ｌ，８１０Ｒは、連結した形態をとる場合、各レバー前後移動駆動モータ８５２Ｌ，８５２Ｒの制御により前後移動することで移動感触を出力する構成であるが、この構成に限らず、例えば、各レバー前後移動駆動モータ８５２Ｌ，８５２Ｒとしてサーボモータを設けたり、各入力レバー８１０Ｌ，８１０Ｒが前端又は後端に位置していることを検出するスイッチを設けたりするなど、各入力レバー８１０Ｌ，８１０Ｒの前後移動を検出可能な装置を設け、遊技者が各入力レバー８１０Ｌ，８１０Ｒを前後移動させる操作を行うことにより、各入力レバー８１０Ｌ，８１０Ｒを回転移動させたり、各操作部材８１２Ｌ，８１２Ｒを押下したりする入力と異なる入力を行える構成としてもよい。この構成の場合、遊技者が各入力レバー８１０Ｌ，８１０Ｒを前後移動させる操作は、制御により時間的に許容したり禁止したりすることが可能な構成や、例えば、連結した形態をとった場合に各操作部材８１２Ｌ，８１２Ｒを押下するなど、遊技者による他の操作に基づいて可能になる構成としてもよい。また、連結した形態をとる場合にのみ入力が可能になる構成に限らず、各入力レバー８１０Ｌ，８１０Ｒの所定の範囲の位置（例えば、位置ＸＬ８～位置ＸＣ，位置ＸＲ８～位置ＸＣ）への回転移動により、連結した形態となる前から入力が可能になる構成であってもよい。

【０６８０】

また、上記パチンコ機１００において、両手参加型の殻割りミッション演出では、両入力レバー８１０Ｌ，８１０Ｒが離間した形態であって左入力レバー８１０Ｌが位置ＸＣ～位置ＸＬ８、右入力レバー８１０Ｒが位置ＸＣ～位置ＸＲ８に配置されている場合（時刻ｔｉ３～時刻ｔｉ７）には、各入力レバー８１０Ｌ，８１０Ｒを握り操作が有効となり、両入力レバーがその他の位置に配置されている場合には、握り操作が無効となる。

【０６８１】

したがって、上記パチンコ機１００であれば、各入力レバー８１０Ｌ，８１０Ｒの位置によって、各入力レバー８１０Ｌ，８１０Ｒを握る操作が阻止又は無効化されない状態と、

阻止又は無効化される状態とを発現できる。これにより、各入力レバー８１０Ｌ，８１０Ｒを入力に特化したものとしたり、各入力レバー８１０Ｌ，８１０Ｒの位置の変化によって入力に特化した場合とは異なる操作感や操作方向で入力可能なものとしたり、各入力レバー８１０Ｌ，８１０Ｒの位置の変化によって各入力レバー８１０Ｌ，８１０Ｒを演出に特化したものとしたりして、多目的に機能を切り替えることが可能になる。

【０６８２】

なお、各入力レバー８１０Ｌ，８１０Ｒは、両入力レバー８１０Ｌ，８１０Ｒが離間した形態をとる一部の位置に配置されている場合に握り操作が有効となる構成であるが、この構成に限らず、両入力レバー８１０Ｌ，８１０Ｒが離間した形態をとるすべての位置に配置されている場合（左入力レバー８１０Ｌについて位置ＸＣ～位置ＸＬＦ、右入力レバー８１０Ｒについて位置ＸＣ～位置ＸＲＦ）に握り操作が有効になる構成としてもよい。この構成の場合には、各遊技者にとって各入力レバー８１０Ｌ，８１０Ｒに対する操作がし易い位置で、握り操作を実行することが可能になる。

【０６８３】

また、各入力レバー８１０Ｌ，８１０Ｒは、離間した形態をとる１つの連続した範囲の位置に配置されている場合に握り操作が有効になる構成であるが、この構成に限らず、複数に分離する連続した範囲の位置（例えば、左入力レバー８１０Ｌについて位置ＸＬ１～位置ＸＬ５の範囲と位置ＸＬ６～位置ＸＬ８の範囲）に配置されている場合に握り操作が有効になる構成としてもよい。

【０６８４】

また、各入力レバー８１０Ｌ，８１０Ｒは、離間した形態をとる連続した範囲に位置する場合に握り操作が有効になる構成であるが、この構成に限らず、特定の位置（例えば、左入力レバー８１０Ｌについて位置ＸＬ８、右入力レバー８１０Ｒについて位置ＸＲ８）に配置されている場合に握り操作が有効になる構成としてもよい。

【０６８５】

また、各入力レバー８１０Ｌ，８１０Ｒは、離間した形態をとる場合に握り操作が有効になる構成であるが、この構成に限らず、離間した形態をとる場合に代えて又は加えて、連結した形態をとる場合に握り操作が有効になる構成としてもよい。

【０６８６】

また、各入力レバー８１０Ｌ，８１０Ｒは、常に握る操作（各操作部材８１２Ｌ，８１２Ｒの押下）は可能であるが、握り操作有効フラグの制御によって有効又は無効を切り替える構成であるが、この構成に限らず、各操作部材８１２Ｌ，８１２Ｒの押下を許容する位置と阻止する位置とをとることが可能な壁部材を各入力レバー８１０Ｌ，８１０Ｒに別途に設け、各操作部材８１２Ｌ，８１２Ｒと壁部材との相対位置が変化することで物理的に切り替える構成としてもよい。

【０６８７】

ここで、各入力レバー８１０Ｌ，８１０Ｒが動作する条件として、遊技者による継続的な操作を条件とする場合について説明する。上記したように、両入力レバー８１０Ｌ，８１０Ｒが離間した形態から連結した形態へ変化する場合に、その形態変化の条件として、遊技者による継続的な操作（長押し操作）を条件としてもよい。

【０６８８】

例えば、受動制御Ａと能動制御Ｂの期間中においては、両入力レバー８１０Ｌ，８１０Ｒの左操作部材８１２Ｌと右操作部材８１２Ｒとを握り続ける操作を行った場合に、能動制御に切り替わるような制御を副制御基板９４０に設けてもよい。この能動制御としては、各入力レバー８１０Ｌ，８１０Ｒが各レバー回転駆動モータ８３１Ｌ，８３１Ｒの制御に基づいて回転移動し、両入力レバー８１０Ｌ，８１０Ｒが連結した形態に近づく構成としてもよい。

【０６８９】

具体的には、受動制御Ａと能動制御Ｂの期間中において、副制御基板９４０は、両入力レバー８１０Ｌ，８１０Ｒが離間した形態から連結した形態へ変化させる制御を行う場合に

おいて、左操作部材８１２Ｌと右操作部材８１２Ｒとの両方に対して握り続ける長押し操作が継続されているか否かを判定する。そして、長押し操作が実行されていれば、その期間中には、離間した形態から連結した形態へと形態変化が進行するように各レバー回転駆動モータ８３１Ｌ，８３１Ｒを回動させる制御を行う。これにより、左操作部材８１２Ｌと右操作部材８１２Ｒとの両方に対しての長押し操作を条件として両入力レバー８１０Ｌ，８１０Ｒの形態変化が進行し、両入力レバー８１０Ｌ，８１０Ｒの形態変化を進行させるか進行させないかを遊技者の単純な押圧操作によって決定させることができる。この両入力レバー８１０Ｌ，８１０Ｒの形態変化の進行状況は外観だけでなく、遊技者の操作部に対する触感を含めて識別可能とすることができるので、遊技者は、装飾図柄表示装置４７９の表示画面を注視しながら、形態変化の過程を触感によって識別することができる。

【０６９０】

また、能動制御Ｂの期間中において、左操作部材８１２Ｌと右操作部材８１２Ｒとの両方に対して握り続ける長押し操作が実行されている場合に、単純に長押し操作が継続されているだけで、連結した状態となるだけでは、操作が単純になって遊技者の意識が操作に向かない可能性がある。このため、連結した形態へ形態変化した後に、連結した形態から離間した形態へと形態変化が更に進行するように各レバー回転駆動モータ８３１Ｌ，８３１Ｒを制御して両入力レバー８１０Ｌ，８１０Ｒを動作させる制御を含むように副制御基板９４０を構成してもよい。これにより、単純な長押し操作だけでは、連結した形態を維持できず、連結した状態でタイミングよく、握り操作を解除することを必要条件にして、連結した状態が継続されるように副制御基板９４０の制御を構成することができる。この連結した状態が継続されるのは、タイミングよく、断続的に握り操作を繰り返す（連打する）など、他の操作方法を必要とするようにしてもよい。

【０６９１】

また、遊技者による継続的な操作を条件とする演出の別例としては、例えば、装飾図柄表示装置４７９の表示画面に表示された宝卵４８２を一定時間（例えば、１０秒間）、左右の両側から挟んだ（つかんだ）状態とし続けることに成功したら、宝４８３を表示し、宝卵４８２を挟んで潰してしまったり、両入力レバー８１０Ｌ，８１０Ｒの挟む力が弱くて間から下方へ落下したら、宝４８３を表示しないように演出を制御してもよい。この場合においても、両入力レバー８１０Ｌ，８１０Ｒ左操作部材８１２Ｌと右操作部材８１２Ｒとの両方に対して握り続ける長押し操作が継続された分、中央側に、両入力レバー８１０Ｌ，８１０Ｒが移動し、手を離すと、その位置に停止し、連打することで、離間するように、副制御基板９４０で移動制御をしてもよい。そして、宝卵４８２が、回転するなどして向きを代える動作を行うように表示制御を行い、その向きの変化に伴って宝卵４８２の横幅が変化し、その分、両入力レバー８１０Ｌ，８１０Ｒによって圧迫される力が変化するように制御し、目標値としての両入力レバー８１０Ｌ，８１０Ｒの距離が変動するようにすることが好ましい。これにより、入力操作を単純にし過ぎることなく、装飾図柄表示装置４７９の表示画面の内容と、その手前側に配置される両入力レバー８１０Ｌ，８１０Ｒを組み合わせた演出の興趣を遊技者に提供することができる。

【０６９２】

また、遊技者による継続的な操作が実行された場合に、両入力レバー８１０Ｌ，８１０Ｒのうち継続的な操作が行われたレバーの外形形態が、その継続的な操作が行われた期間の長さに対応して変化するようにしてもよい。例えば、両入力レバー８１０Ｌ，８１０Ｒが連結した形態において、両入力レバー８１０Ｌ，８１０Ｒの外周部分から外方側に放射状に突出するような可動部材を設けて、長押し操作が実行された場合に、可動部材の突出した数や突出量に応じて、遊技者にとって有利な設定（例えば、出球率の設定）であるか否かを示唆したり、保留されている単位遊技において特別図柄抽選の当選が含まれているか否かを示唆するようにしてもよい。

【０６９３】

なお、本発明は、上記実施形態に限られることはなく、例えば、以下に記載するように変形して実施してもよい。この場合に、以下に記載する各構成を上記実施形態に対して適用

してもよく、以下に記載する複数の構成を組み合わせて上記実施形態に対して適用してもよい。

【０６９４】

上記実施形態においては、特典領域４０９Ｖの近傍（特典領域４０９Ｖそのものや特典領域４０９Ｖへの遊技球の進入に関与する上大入賞装置４３４）を指し示すことを可能としたり、遊技者の意識を向かわせたりすることが可能な構成として、複数の可動部材１０，２０の動作の組み合わせと、それら可動部材１０，２０に設けられる発光素子１９を発光させる発光演出との両方を実施する構成について説明したが、必ずしも動作の組み合わせと発光演出との両方を実施する必要はなく、いずれか一方のみを実施するように構成してもよく、例えば、１つの可動部材に設けられる発光素子１９を用いて特定の方向を指示（示唆）するようにしてもよい。

【０６９５】

また、上記実施形態において、移行先決定ラウンドで、振分機構４３７が進入可能状態へ移行した後に上進入規制機構４５４が進行可能状態となる構成は必ずしも設ける必要はない。この場合であっても、装飾図柄表示装置４７９が第１ラウンドの開始前に第１の種類の大当りの当選に対応した所定の表示情報としての宝４８３を表示し、左可動部材１０や右可動部材２０が、特典領域４０９Ｖへ遊技球が進入可能な状況を遊技者に示し、移行先決定ラウンドでは、遊技球の発射を一旦停止し、宝４８３の表示や可動部材１０，２０の近接姿勢への変化を契機として遊技者に遊技球を発射させることを促すことにより、遊技球を特典領域４０９Ｖへ好適に進入させることを可能とすることができる。

【０６９６】

また、上記実施形態においては、装飾図柄表示装置４７９において大当りに対応する停止図柄の組合せでは、大当りの種類が確変移行の特別遊技状態に移行するか、時短移行の特別遊技状態に移行するかを明示しない場合について説明したが、これに限らず、停止図柄の組合せの表示において、第１の種類の大当りや第２の種類の大当りのいずれに当選したかを表示してもよく、これに代えて又は加えて、大当りの当選の種類を示す特定のキャラクタ等を装飾図柄表示装置４７９に表示してもよい。装飾図柄表示装置４７９において、装飾図柄による停止図柄の組合せとは異なるもので大当りの種類を表示する場合には、その表示を、特別遊技状態が開始される直前ではなく、大当りに当選した単位遊技に対応する装飾図柄の変動期間中や、大当りに当選した単位遊技の実行が保留され、その単位遊技よりも前に実行される単位遊技に対応する装飾図柄の変動期間中に表示する構成としてもよい。更に、この場合には、特典領域４０９Ｖへ遊技球が進入可能となるラウンドの演出も装飾図柄の変動期間中に開始される構成としてもよい。また、左可動部材１０及び右可動部材２０の演出動作より前に実行される表示が、装飾図柄表示装置４７９によって実行される構成であるが、この構成に限らず、その表示は、パチンコ機１００に既存の他の表示装置又は新たに設けられる表示装置によって実行される構成としてもよい。

【０６９７】

また、上記実施形態においては、非参加型や片手参加型や両手参加型の演出（殻割りミッション演出）を、特別遊技状態の少なくとも一部の期間を含めて実行する構成について説明したが、この構成に限らず、非参加型や片手参加型や両手参加型の演出（殻割りミッション演出）を特別遊技状態である期間を含まず、図柄変動期間において実行する構成としてもよい。また、非参加型や片手参加型や両手参加型の演出を図柄変動期間において実行する場合には、第１特別図柄抽選や第２特別図柄抽選で所定の当選条件（第１の大当りや第２の大当り）が成立した後に実行される単位遊技（所定の当選条件が成立した始動入賞に基づく単位遊技や当選時に既に保留された単位遊技）に係る図柄変動期間において実行する構成とし、非参加型や片手参加型や両手参加型の演出によって、特典領域４０９Ｖへ遊技球が進入させることができるか否かを示唆する構成としてもよい。

【０６９８】

また、上記実施形態において、特別遊技状態において特典領域４０９Ｖへ遊技球が進入させることが可能な進入可能期間が発生するか否かを示唆する演出として、非参加型や参加

型（片手参加型及び両手参加型）の演出を実行する構成であるが、この構成に限らず、他の状況が発生または移行するか否かを示唆する演出として、非参加型と片手参加型と両手参加型の演出の少なくとも一部を実行する構成としてもよい。例えば、第１特別図柄抽選や第２特別図柄抽選で所定の当選条件の成立としての大当りに当選したか否かを示唆する演出として、非参加型や参加型の演出を実行する構成としてもよいし、大当り当選の期待度を示す演出として実行する構成としてもよい。非参加型や参加型の演出を所定の当選条件が成立したか否かを示唆する演出として実行する場合には、当該演出を図柄変動期間において実行する構成としてもよいし、また、始動入賞が成立して図柄変動期間が開始されるまでの期間中に実施してもよいし、特別遊技状態中に特別遊技状態後の図柄変動が待機されている状況において、当該演出を、特別遊技状態の途中（例えば、エンディング期間）で実行してもよいし、特別遊技状態後に実行される単位遊技において実行する構成としてもよい。この場合には、宝４８３の表示として、大当り当選の期待度を示す数値情報（例えば、５０％）の表示をしてもよいし、大当り当選の期待度が一定確率以上であることを示す「激アツ」や大当り当選に対応した「当確」などの文字情報を表示してもよいし、始動入賞を示す画像として色のついた球（例えば、赤色、黄色、虹色の球）を表示することで保留回数を表示する表示部に大当り期待度を示唆する画像を表示する構成としてもよい。

【０６９９】

また、非参加型や参加型の演出は、図柄変動期間において所定の演出（例えば、所定のキャラクタを用いた戦闘の演出）が実行されるか否かを示唆する演出として用いてもよく、この場合には、宝４８３の表示として、特定の演出が実行されることを示唆する「発展」の文字情報を表示してもよいし、複数のキャラクタのいずれかの演出が実行される場合においてキャラクタの種類を表す種別情報（例えば、「兵士」や「小僧」）に対応する文字や、キャラクタの画像を表示してもよい。

【０７００】

また、非参加型や参加型の演出は、特別遊技状態におけるラウンド数やラウンドが継続されるか否かを示唆する演出として用いてもよく、この場合には、宝４８３の表示としてラウンド数を示す数字を含む「１０Ｒ」等の数値情報や、特別遊技状態が終了しないで継続することを示す「継続」の文字情報を表示してもよい。

【０７０１】

また、非参加型や参加型の演出は、遊技の実行を待機する状況（例えば、デモ画面の表示中）において実行される演出として用いてもよく、例えば、今日の運勢を占うおみくじの演出が可能としてもよく、この場合には、宝４８３の表示として、「大吉」や「小吉」といった文字情報を抽選で表示するようにしてもよいし、図柄変動期間中に表示される期待度の異なる演出（例えば、「魚群」や「泡」）等の演出画像が一定の確率で選択されて表示されるようにしてもよい。

【０７０２】

また、上記実施形態における左入力レバー８１０Ｌと右入力レバー８１０Ｒとの各操作部に対して、移動操作量を検出可能な操作量検出手段（例えば、エンコーダ）と、各操作部を動作させる動作手段（例えば、モータ）とを設けて、副制御基板９４０の制御によって各操作部を、遊技者の操作なしに動作させたり、動作を容易にするアシスト力を作用させるようにしてもよい。例えば、参加型の演出として、両手参加型の演出を必ずしも両手で操作した場合に限って実行可能とする必要はなく、片手でも参加可能にし、例えば、デモ画面中において遊技者が両手参加型の演出を片手で参加したいことを選択できるように構成し、片手での参加を選択した場合には、両手の操作をしなくても一方のレバーを操作したら、他方のレバーが一方の操作量に追従して同一の操作量で動作するように構成してもよい。

【０７０３】

また、上記実施形態における左入力レバー８１０Ｌと右入力レバー８１０Ｒとの操作が必要な両手参加型の演出について、片手で参加した場合には、判定時間ＴＭに達することが

なく、片手の操作がない場合と同一の演出が限定される場合について説明したが、片手で参加した場合には、両手で参加した場合とは異なる片手操作用の別の演出が実行されるようにしてもよい。また、両手参加型の演出実行中において、片手で参加した場合には、片手の参加もない場合とは異なる画像であって片手で参加した場合に対応する特定の画像（例えば、「両手で操作してください」の文字画像）を表示する構成としてもよい。

【０７０４】

また、上記実施形態における左入力レバー８１０Ｌと右入力レバー８１０Ｒとの操作が必要な両手参加型の演出と、片手参加型の演出とを同一の操作部を利用する構成について説明したが、片手参加型の演出と両手参加型の演出とが別々の操作部を用いて実行される構成としてもよい。

【０７０５】

また、上記実施形態においては、左入力レバー８１０Ｌと右入力レバー８１０Ｒとが別々に動作する構成について説明したが、必ずしも別々に動作する必要はなく、ギヤやベルト等の駆動力を伝達する伝達手段を介して２つのレバーを連結しておき、両レバーが連結されて一体的に動作が可能に構成してもよく、この連結状態と連結が解除された状態とを遊技者の操作や副制御基板９４０の制御によって切り替えられるように構成してもよい。

【０７０６】

また、上記実施形態においては、片手参加型と両手参加型との演出のいずれかが実行される場合について説明したが、遊技者の操作を検出して、その操作によって片手参加型の演出が実行されるか、両手参加型の演出が実行されるかが切り替わるように構成してもよい。

【０７０７】

また、上記実施形態においては、左入力レバー８１０Ｌと右入力レバー８１０Ｒとが左右の端から中央側に移動することで、レバーと装飾図柄表示装置４７９の表示画面とが近づく操作が可能な場合について説明したが、レバーの操作（移動動作）によって各レバーが前後方向においても位置変化するように構成し、レバーと装飾図柄表示装置４７９の表示画面との前後位置が遊技者の操作によって変化するように構成してもよく、この場合には、レバーが中央側へ移動した場合に装飾図柄表示装置４７９の表示画面に近づくような操作が可能に構成してもよい。

【０７０８】

また、上記実施形態においては、左入力レバー８１０Ｌと右入力レバー８１０Ｒとがパチンコ機１００の左右両側に設けられる場合について説明したが、２つのレバーのいずれかに代えて、または、２つのレバーに加えて、パチンコ機１００の上部にレバーを設けて、片手参加型の演出や両手参加型の演出を可能にしてもよい。

【０７０９】

本発明を上記実施形態とは異なるタイプのパチンコ機等に実施してもよい。例えば、一度大当りすると、それを含めて複数回（例えば２回、３回）大当り状態が発生するまで、大当り期待値が高められるようなパチンコ機として実施してもよい。また、大当り図柄が表示された後に、所定の領域に球が入賞することを必要条件として特別遊技状態となるパチンコ機として実施してもよい。また、球が循環する封入式のパチンコ機に実施してもよい。さらに、パチンコ機以外にも、アレンジボール型パチンコ、雀球等の各種遊技機として実施するようにしてもよい。また、パチンコ機に限定されることはなく、スロットマシンに適用しても良く、パチンコ機とスロットマシンとを融合した形式のパロット等の遊技機に適用してもよい。また、遊技において遊技者に付与される遊技価値としての特典は、遊技球やメダル等の遊技媒体が実体物として払い出されることによる特典であってもよいし、数値情報を記録媒体に記録することによって付与される実体のない情報の更新を伴う仮想的な特典であってもよい。

【０７１０】

＜上記実施形態から抽出される発明＞

以下、上記した実施形態から抽出される発明群の特徴について、必要に応じて課題及び効

果等を示しつつ説明する。なお、以下においては、理解の容易のため、上記各実施形態において対応する構成を括弧書き等で適宜示すが、この括弧書き等で示した具体的構成に限定されるものではない。また、各特徴に記載した用語の意味や例示等は、同一の文言にて記載した他の特徴に記載した用語の意味や例示として適用してもよい。

【０７１１】

＜特徴１０＞

識別情報の変動表示を行う表示手段（例えば、装飾図柄表示装置４７９）と、該表示手段によって表示される表示内容を制御する制御手段（例えば、副制御基板９４０）とを備え、遊技球が流下可能な遊技領域（遊技領域４０９）のうち通常遊技状態において所定の第１領域（例えば、左流下領域４０９Ｌ）に遊技球を流下させて遊技を行い、前記表示手段によって所定の表示結果（例えば、大当りに対応する装飾図柄の組み合わせ）が表示された場合には前記第１領域とは別に設けられる第２領域（例えば、右流下領域４０９Ｒ）に遊技球を流下させることによって所定の特典領域（例えば、特典領域４０９Ｖ）に遊技球を入球させることが可能であり、該特典領域に遊技球が入球した場合には当該特典領域に遊技球が入球しない場合（例えば、時短遊技状態）に比べて遊技者にとって有利な遊技状態（例えば、確変遊技状態）へ遷移可能に構成された遊技機において、

前記通常遊技状態において複数箇所に離間して配置された離間姿勢をとる複数の可動部材を備え、

前記所定の表示結果が表示された場合に前記複数の可動部材が動作し、当該複数の可動部材の一部が前記離間姿勢と比べて近接又は当接した状態をとり、前記遊技領域へ遊技球が流下する入口部分から前記特典領域へ向かう方向側へ前記複数の可動部材が連続する特典領域指示配置をとるように構成されていることを特徴とする遊技機。

【０７１２】

遊技機の代表例としてパチンコ機がある。従来の典型的なパチンコ機においては、例えば、通常の遊技状態においては遊技球の発射強度の小さい左打ちにより遊技球を所定の左側の流下領域に遊技球を流下させ、通常の遊技状態よりも遊技者にとって有利な遊技状態においては遊技球の発射強度が左打ちの場合より大きい右打ちにより遊技球を右側の流下領域を流下させて遊技を行う等、遊技の進行に伴って遊技球の打ち出しの仕方を変化させる構成とされる。このような遊技機において、通常の遊技状態から有利な遊技状態への遊技状態の切り替わりに際して、右側の流下領域を流下する遊技球が進入可能な特定の装置や領域（以下、これらを特典領域と称す）に遊技球を進入させることを条件とする構成が知られている（例えば、特開２０１１－４５４２２号公報）。この構成において、特典領域へ遊技球を進入させることが可能となる機会を得た場合に、右打ちで遊技球を打ち出すように、液晶表示装置における文字や図形による表示等によって報知し、遊技者が不利益を被ることを抑制している。

【０７１３】

しかしながら、特典領域へ遊技球を進入させることが可能な場合に、好適な演出を実行する構成について、未だ改良の余地がある可能性がある。

【０７１４】

これに対し、特徴１０に記載の遊技機であれば、特典領域へ遊技球を進入させることが可能な場合に、好適な演出を実行可能な遊技機を提供することができる。すなわち、表示手段によって所定の表示結果が表示され、特典領域へ遊技球を入球させることが可能な場合に、複数の可動部材を、それらが別箇所に配置された離間姿勢から、その姿勢と比べて近接又は当接した状態であって、遊技領域へ遊技球が流下する入口部分から特典領域へ向かう方向側へ複数の可動部材が連続する特典領域指示配置に移動させる構成とする。このため、複数の可動部材の動作によって、複数の可動部材が連続して配置される方向側に設けられる特典領域やその近傍に遊技者の注意を引くことや、複数の可動部材を別箇所に配置された状態から移動させることでその動作を遊技者に気づかせ易くすることが可能になる。したがって、この複数の可動部材を動作させる演出によって、遊技者に対して、特典領域に遊技球を入球させるべきことを示唆したり、特典領域の近傍を流下する遊技球の挙動

に注目させたり、特典領域に遊技球を進入させるために遊技球を流下させる領域を第１領域から第２領域に変更すべきことを注意喚起したりすることが可能になり、遊技者にとって有利な遊技状態への遷移させる機会を逃してしまうことを抑制することが可能になる。

【０７１５】

＜特徴１１＞

識別情報の変動表示を行う表示手段（例えば、装飾図柄表示装置４７９）と、該表示手段によって表示される表示内容を制御する制御手段（例えば、副制御基板９４０）とを備え、遊技球が流下可能な遊技領域（遊技領域４０９）のうち通常遊技状態において所定の第１領域（例えば、左流下領域４０９Ｌ）に遊技球を流下させて遊技を行い、前記表示手段によって所定の表示結果（例えば、大当りに対応する装飾図柄の組み合わせ）が表示された場合には前記第１領域とは別に設けられる第２領域（例えば、右流下領域４０９Ｒ）に遊技球を流下させることによって所定の特典領域（例えば、特典領域４０９Ｖ）に遊技球を入球させることが可能であり、該特典領域に遊技球が入球した場合には当該特典領域に遊技球が入球しない場合（例えば、時短遊技状態）に比べて遊技者にとって有利な遊技状態（例えば、確変遊技状態）へ遷移可能に構成された遊技機において、

前記通常遊技状態において複数箇所に離間して配置された離間姿勢をとる複数の可動部材（左可動部材１０及び右可動部材２０）を備え、

前記所定の表示結果が表示された場合に前記表示手段の前側に重なる位置に配置された可動部材に設けられる発光部分が発光し、前記遊技領域へ遊技球が流下する入口部分から前記特典領域へ向かう方向側へ前記発光部分が順に発光する発光演出が行われるように構成されていることを特徴とする遊技機。

【０７１６】

特徴１１に記載の遊技機であれば、特典領域へ遊技球を進入させることが可能な場合に、好適な演出を実行可能な遊技機を提供することができる。すなわち、表示手段によって所定の表示結果が表示され、特典領域へ遊技球を入球させることが可能な場合に、表示手段の前側に重なる位置に配置された可動部材に設けられる発光部分が発光し、遊技領域へ遊技球が流下する入口部分から特典領域へ向かう方向側へ発光部分が順に発光する発光演出が行われる。このため、可動部材に設けられる発光部分の発光によって、発光部分が順に発光した方向側に設けられる特典領域やその近傍の遊技球の挙動に対して、遊技者の注意を引いたり遊技者に気づかせ易くすることが可能になる。したがって、この発光演出によって、遊技者に対して、特典領域に遊技球を入球させるべきことを示唆したり、特典領域の近傍を流下する遊技球の挙動に注目させたり、特典領域に遊技球を進入させるために遊技球を流下させる領域を第１領域から第２領域に変更すべきことを注意喚起したりすることが可能になり、遊技者にとって有利な遊技状態への遷移させる機会を逃してしまうことを抑制することが可能になる。

【０７１７】

＜特徴２０＞

電子部品が搭載される発光基板（例えば、発光基板３１）と、

該発光基板の一面側に設けられ、所定の方向側に向けて光を出力する向きに配置された発光手段（例えば、ＬＥＤ素子３２Ｌ，３２Ｒ）と、

該発光手段から出力された光を遊技者が位置する前方側へ通過可能であって、遊技者が位置する表面側から視認した場合に発光した状態をとることが可能な第１の装飾部（例えば、前方側装飾部５０）と、

該第１の装飾部の裏面側にて、前記前方側とは逆の後方側へ前記発光手段から発光された光を出力する後方側光出力手段（例えば、前方側装飾部５０の裏面５０Ｂ）と、

該後方側光出力手段から出力された光の一部が照射される部位であって、前記第１の装飾部とは別に設けられる第２の装飾部（例えば、後方側装飾部１１）とを備え、

前記後方側光出力手段によって後方側へ出力された光によって前記第２の装飾部が発光可能に構成されていることを特徴とする遊技機。

【０７１８】

＜特徴２１＞
電子部品が搭載される発光基板（例えば、発光基板３１）と、
該発光基板の一面側に設けられ、所定の方向側に向けて光を出力する向きに配置された発光手段（例えば、ＬＥＤ素子３２Ｌ，３２Ｒ）と、
該発光手段から出力された光を遊技者が位置する前方側へ通過可能であって、遊技者が位置する表面側から視認した場合に発光した状態をとることが可能な第１の装飾部（例えば、前方側装飾部５０）と、
該第１の装飾部の裏面側にて、前記前方側とは逆の後方側へ前記発光手段から発光された光を出力する後方側光出力手段（例えば、前方側装飾部５０の裏面５０Ｂ）と、
該後方側光出力手段から出力された光の一部が照射される部位であって、前記発光基板より後方側に設けられ、前記第１の装飾部とは別に設けられる第２の装飾部（例えば、後方側装飾部１１）と、
前記後方側光出力手段によって後方側へ出力された光を前記第２の装飾部とは別の方向側へ反射可能な別方向反射手段（例えば、後方窓６１）とを備えていることを特徴とする遊技機。
【０７１９】
遊技機の代表例としてパチンコ機がある。従来の典型的なパチンコ機においては、遊技性に係るモチーフ等を表示したり、遊技進行に伴う演出を実行したりする多数の装飾部を様々な箇所に設け、遊技演出の多様化を図る構成とされる（例えば、特許文献１）。多数の装飾部には、常時又は遊技進行に応じて適宜に光が照射される装飾部を含み、この光の照射によって装飾部よる演出の効果を向上させている。しかしながら、装飾部による好適な演出を実行可能な構成について、未だ改良の余地がある可能性がある。
【０７２０】
これに対し、特徴２０又は特徴２１に記載の遊技機において、所定の方向側に向けて光を出力する発光手段からの光を遊技者が位置する前方側へ通過可能な第１の装飾部と、第１の装飾部の裏面側にて、遊技者が位置する前方側とは逆の後方側へ発光手段から発光された光を出力する後方側光出力手段と、後方側光出力手段から出力された光の一部が照射される部位に第１の装飾部とは別に設けられる第２の装飾部とを備える構成としている。これにより、発光手段から出力された光によって第１の装飾部を発光させると共に、同一の発光手段から出力された光であって後方側光出力手段から出力された光によって第２の装飾部を発光させることができ、装飾部ごとに発光手段を設ける場合に比べて部品数を減らし製造コストを抑えることができる。
【０７２１】
また、特徴２１に記載の遊技機において、第２の装飾部を発光基板より後方側に設ける構成としている。これにより、第２の装飾部を発光手段からの光が直接には照射されない場所に配置し、第１の装飾部をその裏面側に照射される光によって発光させるのとは異なり、第２の装飾部を表面側から照射される光によって発光させることができ、同一の発光手段からの光によって発光させたとしても、第１の装飾部の発光と第２の装飾部の発光との見映えを異ならせ、それらの装飾部による演出の効果を高めることができる。
【０７２２】
また、特徴２１に記載の遊技機において、後方側光出力手段によって後方側へ出力された光を第１の装飾部とは別の方向側へ反射可能な別方向反射手段を備える構成としている。これにより、別方向反射手段で反射した後の光を、例えば、別方向反射手段での反射を介さずに第１の装飾部や第２の装飾部に照射される光とは異なる照射位置や照射角度で照射するなど、限られた個数の発光手段によって複雑な形態で第１の装飾部や第２の装飾部に照射することも可能にし、それらの装飾部による演出の効果を高めることができる。
【０７２３】
また、特徴２０又は特徴２１に記載の遊技機において、第２の装飾部は、後方側光出力手段から出力された光が照射される部位に設ける構成としている。これにより、一旦、発光手段から出力された光を、一旦第２の装飾部とは異なる方向に進行させた後に、後方側出

力手段で光の進行方向を変化させて第２の装飾部に向かわせることができる。したがって、後方側光出力手段を介さず直接に第２の装飾部に光を照射する発光手段を用いる場合に比べ、発光手段と第２の装飾部との間隔を狭くして、発光手段及び第２の装飾部を構成する構造体の大型化を抑制しつつ、第２の装飾部に到達するまでに光が進行する経路を長くし、限られた個数の発光手段を用いて第２の装飾部における照射範囲を大きく確保することも可能になる。

【０７２４】

また、特徴２０又は特徴２１に記載の遊技機において、第１の装飾部は、発光手段から出力された光を遊技者が位置する前方側へ通過可能な構成としている。これにより、第２の装飾部を第１の装飾部に前後方向で重なるように配置し、第２の装飾部の発光を第１の装飾部を通して透かして見えるようにすることも可能になる。

【０７２５】

このように、限られた個数の発光手段を用いたとしても、第１の装飾部や第２の装飾部による演出の効果を高め、それらの装飾部による演出を好適なものとすることができる。

【０７２６】

なお、特徴２０又は特徴２１に記載の遊技機において、第１の装飾部には、別方向反射手段から出力された光を照射可能な構成としてもよい。これにより、一旦、発光手段から出力された光を、後方側出力手段と別方向反射手段との双方で光の進行方向を変化させて第１の装飾部に向かわせることができ、別方向反射手段を介さない光のみを第１の装飾部に照射する場合に比べ、限られた個数の発光手段によっても、第１の装飾部の全体に光を照射し易くすること可能になる。

【０７２７】

＜特徴３０＞

電子部品が搭載される発光基板（例えば、発光基板３１）と、

該発光基板の一面側に設けられ、所定の方向側に向けて光を出力する向きに配置された発光手段（例えば、ＬＥＤ素子３２Ｌ，３２Ｒ）と、

該発光手段から出力された光の一部を遊技者が位置する前方側へ通過可能であって、遊技者が位置する表面側から視認した場合に発光した状態をとることが可能な第１の装飾部と（例えば、前方側装飾部５０）、

該第１の装飾部の裏面側にて、前記前方側とは逆の後方側へ前記発光手段から発光された光を反射可能な第１反射手段（例えば、前方側装飾部５０の裏面５０Ｂ）と、

該第１反射手段から出力された光が照射される部位に設けられて、当該光の少なくとも一部を前記発光手段が設けられる側に反射可能な第２反射手段（例えば、後方窓６１の前面６１Ｆ）と、

その第２反射手段から出力された光が照射される部位であって前記第１の装飾部と前記発光手段との間に設けられ、当該光の少なくとも一部を前記第１の装飾部が設けられる側に反射可能な第３反射手段（例えば、光進入窓６２の前面６２Ｆ）とを備え、

前記第１反射手段と前記第２反射手段と前記第３反射手段とによって周辺部分が囲われる発光空間が形成され、

前記発光空間内において前記発光手段に向けて進行する光が前記第３反射手段によって前記発光空間内へ反射可能に構成されていることを特徴とする遊技機。

【０７２８】

＜特徴３１＞

電子部品が搭載される発光基板（例えば、発光基板３１）と、

該発光基板の一面側に設けられ、所定の方向側に向けて光を出力する向きに配置された発光手段（例えば、ＬＥＤ素子３２Ｌ，３２Ｒ）と、

該発光手段から出力された光の一部を遊技者が位置する前方側へ通過可能であって、遊技者が位置する表面側から視認した場合に発光した状態をとることが可能な第１の装飾部（例えば、前方側装飾部５０）と、

該第１の装飾部の裏面側にて、前記前方側とは逆の後方側へ前記発光手段から発光された

光を反射可能な第１反射手段（例えば、前方側装飾部５０の裏面５０Ｂ）と、
該第１反射手段から出力された光が照射される部位に設けられて、当該光の少なくとも一部を前記発光手段が設けられる側に反射可能な第２反射手段（例えば、後方窓６１の前面６１Ｆ）と、
その第２反射手段から出力された光が照射される部位であって前記第１の装飾部と前記発光手段との間に設けられ、当該光の少なくとも一部を前記第１の装飾部が設けられる側に反射可能な第３反射手段（例えば、光進入窓６２の前面６２Ｆ）とを備え、
前記第１反射手段と前記第２反射手段と前記第３反射手段とによって周辺部分が囲われる発光空間（例えば、発光空間４０）が形成され、
前記第１の装飾部とは別に設けられる第２の装飾部（例えば、後方側装飾部１１）が、前記第１反射手段によって反射した光により発光可能に構成されていることを特徴とする遊技機。

【０７２９】

なお、特徴３０及び３１として記載の第２の装飾部は、第２反射手段を構成する透明な板状部分（後方窓６１）から通過した光が照射される装飾部（後方側装飾部１１）によって構成してもよいし、これに代えて、又はこれに加えて、第２反射手段を構成する透明な板状部分（後方窓６１）を遊技者が視認可能な向きに配置して当該板状部分に重なるようにキャラクタの画像等を印刷するなどした板状の装飾部品を設けて構成してもよい。

【０７３０】

遊技機の代表例としてパチンコ機がある。従来の典型的なパチンコ機においては、遊技機の代表例としてパチンコ機がある。従来の典型的なパチンコ機においては、遊技性に係るモチーフ等を表示したり、遊技進行に伴う演出を実行したりする装飾部を複数設け、それらの装飾部による演出に際して常時又は遊技進行に応じて光を照射し、その演出の効果を高めている（例えば、特開２０１２－２４５２７３号参照）。しかしながら、装飾部による好適な演出を実行可能な構成について、未だ改良の余地がある可能性がある。

【０７３１】

これに対し、特徴３０又は特徴３１に記載の遊技機であれば、特徴３０又は特徴３１に記載の遊技機であれば、第２の装飾部を、第１の装飾部を発光させる発光手段を用い、その発光手段から所定の方向側に向けて出力された光であって第１反射手段で反射した後の光によって発光させる構成としている。これにより、発光手段から出力された光によって第１の装飾部を発光させると共に、同一の発光手段から出力された光であって後方側光出力手段から出力された光によって第２の装飾部を発光させることができ、装飾部ごとに発光手段を設ける場合に比べて部品数を減らし製造コストを抑えることができる。

【０７３２】

また、特徴３０又は特徴３１に記載の遊技機であれば、第１反射手段、第２反射手段及び第３反射手段との間で周辺部分が囲われた発光空間を形成し、第１の装飾部を発光手段から所定の方向側に向けて光を出力された光であって第２反射手段及び第３反射手段による反射を介さずに照射される光に加えて、第１反射手段と第２反射手段と第３反射手段とで順次に反射した後の光によって発光させることが可能な構成としている。これにより、第１反射手段で反射した後の光を、例えば、第１反射手段での反射を介さずに第１の装飾部に照射される光とは異なる照射位置や照射角度で照射するなど、限られた個数の発光手段によっても複雑な形態で第１の装飾部に照射することも可能になり、第１の装飾部による演出の効果を高めることができる。また、発光空間において第１反射手段と第２反射手段と第３反射手段とによる順次の反射を繰り返した後の光で、第１の装飾部や第２の装飾部を発光させることも可能になり、第１の装飾部や第２の装飾部による演出の効果を更に高めることもできる。更に、発光空間に進入した光を、第１反射手段と第２反射手段と第３反射手段とで繰り返しながら、第１反射手段に照射できるために、第１反射手段に向かう光で発光する第１の装飾部や、第１反射手段で反射した光で発光する第２装飾部を照射でき、効率よく第１の装飾部と第２の装飾部とを発光させることも可能になる。

【０７３３】

＜特徴４０＞
電子部品が搭載される発光基板（例えば、下左基板７２１ａや中央基板７３１）と、
該発光基板の一面側に設けられ、所定の方向側に向けて光を出力する向きに配置された発光手段（例えば、ＬＥＤ素子７２２ａやＬＥＤ素子７３２）と、
該発光手段から出力された光を遊技者が位置する前方側へ反射可能な反射装飾部（例えば、反射装飾部７１１）を有する反射手段（例えば、反射装飾体７１０）とを備え、
前記反射装飾部は、前記発光基板とは前後方向において重ならない位置に配置され、遊技者側から見て傾斜する向きに配置された装飾面（例えば、装飾面７１２Ｓ）を有し、
前記発光手段から出力された光が前記反射手段によって反射され、遊技者が位置する前方側へ前記装飾面を通過した光を出力可能に構成されていることを特徴とする遊技機。
【０７３４】
＜特徴４１＞
電子部品が搭載される発光基板（例えば、下左基板７２１ａや中央基板７３１）と、
該発光基板の一面側に設けられ、所定の方向側に向けて光を出力する向きに配置された発光手段（例えば、ＬＥＤ素子７２２ａやＬＥＤ素子７３２）と、
該発光手段から出力された光を遊技者が位置する前方側へ反射可能な反射装飾部（例えば、反射装飾部７１１）を有する反射手段（例えば、反射装飾体７１０）とを備え、
前記反射装飾部は、前記発光基板とは前後方向において重ならない位置に配置され、遊技者側から見て傾斜する向きに配置された装飾面（例えば、装飾面７１２Ｓ）を有し、
前記発光手段から出力された光の一部が前記反射手段によって反射され、遊技者が位置する前方側へ前記装飾面を通過した光を出力可能に構成されていることを特徴とする遊技機。
【０７３５】
遊技機の代表例としてパチンコ機がある。従来の典型的なパチンコ機においては、遊技性に係るモチーフ等を表示したり、遊技進行に伴う演出を実行したりする多数の装飾部を設ける構成とされる。多数の装飾部には、常時又は遊技進行に応じて適宜に光が照射される装飾部を含み、その装飾部による演出の効果を向上させている。この装飾部は、光を通過可能な材料で形成され、装飾部の背後に配置された光源から光を照射することで、遊技機の前側から見て発光した状態とされる（例えば、特開２０１０－１１９６６９号公報）。
【０７３６】
しかしながら、装飾部による好適な演出を実行可能な構成について、未だ改良の余地がある可能性がある。
【０７３７】
これに対し、特徴４０及び特徴４１に記載の遊技機であれば、反射装飾部（装飾部）による好適な演出を実行可能な遊技機を提供することができる。すなわち、反射装飾部に、発光基板とは前後方向において重ならない位置に配置され、遊技者側から見て傾斜する向きに配置される装飾面を設けることで、反射装飾部による演出において、遊技者によって視認される装飾面の大きさを所定の大きさに確保しつつ、遊技者側から見て装飾面から明るく光が出力された状態とすることができる。
【０７３８】
＜特徴４２＞
特徴４０又は特徴４１に記載の遊技機であって、
識別情報の変動表示を行う表示手段（例えば、装飾図柄表示装置４７９）と、該表示手段によって表示される表示内容を制御する制御手段（副制御基板９４０）とを備え、
前記装飾面は、前記表示手段において前記識別情報が表示される表示部（表示部４７９ａ）が設けられる側が内側となるように湾曲した形状に構成されていることを特徴とする遊技機。
【０７３９】
特徴４２に記載の遊技機であれば、装飾面の形状を、表示部を内側として湾曲した形状とすることで、遊技進行に伴う主たる演出を行う表示手段に遊技者が注目している場合に、

装飾面の全体が遊技者の視界に納まるようにし易くできる。
【０７４０】
＜特徴４３＞
特徴４０から特徴４２のいずれかに記載の遊技機であって、
前記反射手段とは別に設けられ、該発光手段から出力された光が照射される別装飾手段（例えば、環状装飾体７４０や中央装飾体７５０）を備え、
前記発光基板は、前記別装飾手段の裏面側に設けられ、
前記別装飾手段は、前記発光手段から出力された光を遊技者が位置する前方側へ通過可能に構成されていることを特徴とする遊技機。
【０７４１】
特徴４３に記載の遊技機であれば、反射手段の反射装飾部と別装飾手段とを同一の発光基板に設けられた発光手段によって、遊技者が視認できるようにすることができる。これにより、反射手段と別装飾手段とによる演出を、限られた個数の発光手段を用いて実行できる。
【０７４２】
＜特徴５０＞
遊技者側から見て所定の装飾を視認可能な反射装飾部（例えば、反射装飾部７１１）を有する反射手段（例えば、反射装飾体７１０）を備え、
前記反射手段は、透過性を有する板状に形成されて光が通過可能な通過部（例えば、通過部７１２）と、
該通過部に対して一方側に重なるようにして設けられ、光を反射可能な反射部（例えば、反射部７１３）とを備え、
前記通過部には、前記反射部とは反対側となる面側に、所定の装飾が施された装飾面（例えば、装飾面７１２Ｓ）が設けられ、
前記装飾面に施された所定の装飾と、当該所定の装飾が前記反射部で反射した所定の装飾とが、ずれた位置で重なった状態にして、遊技者から視認可能に構成されていることを特徴とする遊技機。
【０７４３】
＜特徴５１＞
電子部品が搭載される発光基板（例えば、下左基板７２１ａや中央基板７３１）と、
該発光基板の一面側に設けられ、所定の方向側に向けて光を出力する向きに配置された発光手段（例えば、ＬＥＤ素子７２２ａやＬＥＤ素子７３２）と、
該発光手段から出力された光を遊技者が位置する前方側へ反射可能な反射装飾部（例えば、反射装飾部７１１）を有する反射手段（例えば、反射装飾体７１０）とを備え、
前記反射手段は、透過性を有する板状に形成されて前記発光手段から出力された光が通過する通過部（例えば、通過部７１２）と、
該通過部に対して前記発光手段から出力される光が通過した後に出力される側に重なるようにして設けられ、光を反射可能な反射部（例えば、反射部７１３）とを備え、
前記通過部には、前記反射部とは反対側となる面側に、所定の装飾が施された装飾面（例えば、装飾面７１２Ｓ）が設けられ、
前記発光手段から出力された光が前記反射手段によって反射され、遊技者が位置する前方側へ前記装飾面を通過した光を出力可能であって、
前記装飾面に施された所定の装飾と、当該所定の装飾が前記反射部で反射した所定の装飾とが、ずれた位置で重なった状態にして、遊技者から視認可能に構成されていることを特徴とする遊技機。
【０７４４】
遊技機の代表例としてパチンコ機がある。従来の典型的なパチンコ機においては、遊技性に係るモチーフ等を表示したり、遊技進行に伴う演出を実行したりする装飾部を設ける構成とされる（例えば、特開２０１０－１１９６６９号公報）（例えば、特許文献１）。装飾部には、所定の部材の表面に複雑な凹凸を形成する等によって立体的な装飾が施された

り、図形や文字やキャラクタが描かれたシールを所定の部材に貼着したりする等によって平面的な装飾が施されたりする。このような装飾部に施された立体的や平面的な装飾を遊技者に視認させることで、当該装飾による演出の効果を高めている。

【０７４５】

しかしながら、遊技機に設けられる装飾部の構成について、未だ改良の余地がある可能性がある。

【０７４６】

これに対し、特徴５０又は特徴５１に記載の遊技機であれば、光の反射機能を用いた見栄えのよい装飾を実現可能な遊技機を提供することができる。すなわち、反射部を通過部に対して一方側（発光手段から出力される光が通過した後に出力される側）に重なるようにして設け、通過部における反射部とは反対側となる面側を装飾面とすることで、遊技者に、装飾面で反射した光に基づき視認される装飾と、一旦装飾面を通過して反射部で反射し、再度装飾面を通過した光に基づき視認される装飾とをずれた位置で視認させることで、平面的な装飾が施されている場合には立体的に、立体的な装飾が施されている場合には、その立体性を強調して視認させることができる。これにより、簡素な構成の装飾を施し製造コストを抑制しつつ、反射装飾部による演出の効果を高めることができる。

【０７４７】

また、特徴５１に記載の遊技機であれば、発光手段から出力される光によって、装飾面を明るく視認させることができる。また、発光手段から光が出力されない場合には、装飾面の装飾を視認できず、その光が出力された場合に視認させることができるようにすることもできる。

【０７４８】

＜特徴５２＞

特徴５０又は特徴５１に記載の遊技機であって、

前記装飾面は、前記反射部とは反対側となる面側に起伏した形状部分（例えば、突出装飾領域７１２ｂ）を含むことを特徴とする遊技機。

【０７４９】

特徴５２に記載の遊技機であれば、起伏の小さな装飾を設けたとしても、遊技者に実際の起伏よりも大きな起伏と視認させることができる。これにより、装飾面を簡単な加工で形成することで製造コストを抑制しつつ、反射装飾部による演出の効果を高めることができる。

【０７５０】

＜特徴６０＞

所定の当選条件が成立した場合に、通常遊技状態よりも遊技価値が付与される入賞条件が成立し易い特別遊技状態が発生する遊技機であって、当該特別遊技状態が複数回のラウンドを組み合わせて構成された遊技機において、

特典領域（例えば、特典領域４０９Ｖ）を含む複数の領域に遊技球を振り分け可能であって、前記複数回のラウンドの少なくとも一部において前記特典領域に遊技球が進入可能な進入可能状態を発生可能な振分機構（例えば、振分機構４３７）と、

前記振分機構より上流側に設けられ、遊技球を前記振分機構側へ進行させるか否かを切替可能な切替機構（例えば、上進入規制機構４５４）と、

前記特別遊技状態を発生させる場合に、前記振分機構と前記切替機構とが動作し、前記特典領域に遊技球が進入した場合には、前記特典領域に遊技球が進入しない場合より有利な特定遊技状態が発生し、

所定のラウンドが開始された場合に、前記切替機構が前記進行可能状態へ移行して前記振分機構側へ遊技球が進行し、前記振分機構が前記進入可能状態をとる進入可能期間において当該遊技球が前記特典領域へ進入可能に構成され、

前記所定のラウンドが開始される場合に、前記振分機構が進入可能状態へ移行した後に前記切替機構によって前記振分機構側へ遊技球を進行させることが可能な進行可能状態とする制御を実行可能に構成され、

前記所定のラウンドが開始された場合には、前記振分機構が前記進入可能状態に移行した後に、前記切替機構が前記進行可能状態となって、前記所定のラウンドにおいて前記特典領域へ遊技球が進入可能に構成されていることを特徴とする遊技機。

【０７５１】

＜特徴６１＞

所定の当選条件が成立した場合に、通常遊技状態よりも遊技価値が付与される入賞条件が成立し易い特別遊技状態が発生する遊技機であって、当該特別遊技状態が複数回のラウンドを組み合わせて構成された遊技機において、

特典領域（例えば、特典領域４０９Ｖ）を含む複数の領域に遊技球を振り分け可能であって、前記複数回のラウンドの少なくとも一部において前記特典領域に遊技球が進入可能な進入可能状態を発生可能な振分機構（例えば、振分機構４３７）と、

前記振分機構より上流側に設けられ、遊技球を前記振分機構側へ進行させるか否かを切替可能な切替機構（例えば、上進入規制機構４５４）と、

前記振分機構と前記切替機構の動作制御を含む制御をして前記特別遊技状態を発生させる動作制御手段（例えば、主制御基板９２０）と、

前記特典領域に遊技球が進入した場合には、前記特典領域に遊技球が進入しない場合より有利な特定遊技状態を発生させる遊技状態制御手段（例えば、主制御基板９２０）とを備え、

前記動作制御手段は、前記進入可能状態が発生する所定のラウンドが開始されてから所定の経過時間が経過した場合に当該所定のラウンドを終了させるラウンド時間終了手段と、

前記所定のラウンドが開始される場合に前記振分機構の動作を制御し、前記振分機構を前記進入可能状態に移行させる振分移行手段と、

前記所定のラウンドが開始される場合に前記切替機構の動作を制御し、前記振分移行手段によって前記振分機構が進入可能状態へ移行した後に前記切替機構によって前記振分機構側へ遊技球を進行させることが可能な進行可能状態とする切替制御手段とを有し、

前記所定のラウンドが開始された場合には、前記振分機構が前記進入可能状態に移行した後に、前記切替機構が前記進行可能状態となって、前記所定のラウンドにおいて前記特典領域へ遊技球が進入可能に構成されていることを特徴とする遊技機。

【０７５２】

遊技機の代表例としてパチンコ機がある。従来の典型的なパチンコ機は、所定の抽選に当選した場合に、遊技者にとって有利な特別遊技状態に移行させる構成とされる。この種のパチンコ機として、特別遊技状態において特典領域に遊技球を進入させることができたか否かによって、特別遊技状態後に移行する遊技状態を変化させることで、遊技を多様化したものが知られている（例えば、特開２０１５－１８５２９号公報参照）。

【０７５３】

しかしながら、特典領域への遊技球の進入を好適に制御可能な構成について、未だ改良の余地がある可能性がある。

【０７５４】

これに対し、特徴６０又は特徴６１に記載の遊技機であれば、特典領域への遊技球の進入を好適に制御可能な遊技機を提供することができる。すなわち、特別遊技状態において切替機構と振分機構とが動作する所定のラウンドで、振分機構が特典領域に遊技球を進入させられる進入可能状態へ移行した後に、振分機構よりも上流側に配置された切替機構が振分機構に向けて遊技球を進行させられる進行可能状態となる。これにより、所定のラウンドの開始から所定の時間後に、切替機構を進行可能状態にすることが可能になり、特典領域に遊技球を進入させるべき特別遊技状態において特典領域に遊技球を進入させる確実性を向上させることができる。

【０７５５】

＜特徴７０＞

所定の当選条件が成立した場合に、通常遊技状態よりも遊技価値が付与される入賞条件が成立し易い特別遊技状態が発生する遊技機であって、当該特別遊技状態が複数回のラウン

ドを組み合わせて構成された遊技機において、
特典領域を含む複数の領域に遊技球を振り分け可能であって、前記複数回のラウンドの少なくとも一部において前記特典領域に遊技球が進入可能な進入可能状態を発生可能な振分機構と、
前記振分機構より上流側に設けられ、遊技球を前記振分機構側へ進行させるか否かを切替可能な切替機構とを備え、
前記特別遊技状態を発生させる場合に、前記振分機構と前記切替機構とが動作し、前記特典領域に遊技球が進入した場合には、前記特典領域に遊技球が進入しない場合より有利な特定遊技状態が発生し、
所定のラウンドが開始された場合に、前記切替機構が前記進行可能状態へ移行して前記振分機構側へ遊技球が進行し、前記振分機構が前記進入可能状態をとる進入可能期間において当該遊技球が前記特典領域へ進入可能に構成され、
前記所定のラウンドが開始されて前記進入可能期間へ移行する場合に、所定の表示情報（宝４８３）が所定の表示手段によって表示され、
前記所定のラウンドが開始されて前記進入可能期間へ移行する場合に、前記所定の表示情報が表示された後に前記表示手段とは別の演出手段（Ｖ示唆可動部材、入力操作装置）が所定の演出動作（近接姿勢への変化）を行うように構成されていることを特徴とする遊技機。

【０７５６】

＜特徴７１＞

所定の当選条件が成立した場合に、通常遊技状態よりも遊技価値が付与される入賞条件が成立し易い特別遊技状態が発生する遊技機であって、当該特別遊技状態が複数回のラウンドを組み合わせて構成された遊技機において、
特典領域を含む複数の領域に遊技球を振り分け可能であって、前記複数回のラウンドの少なくとも一部において前記特典領域に遊技球が進入可能な進入可能状態を発生可能な振分機構と、
前記振分機構より上流側に設けられ、遊技球を前記振分機構側へ進行させるか否かを切替可能な切替機構と、
前記振分機構と前記切替機構の動作制御を含む制御をして前記特別遊技状態を発生させる動作制御手段と、
前記特典領域に遊技球が進入した場合には、前記特典領域に遊技球が進入しない場合より有利な特定遊技状態を発生させる遊技状態制御手段とを備え、
前記動作制御手段は、前記進入可能状態が発生する所定のラウンドが開始されてから所定の経過時間が経過した場合に当該所定のラウンドを終了させるラウンド時間終了手段と、
前記所定のラウンドが開始される場合に前記振分機構の動作を制御し、前記振分機構を前記進入可能状態に移行させる振分移行手段と、
前記所定のラウンドが開始される場合に前記切替機構の動作を制御し、前記切替機構によって前記振分機構側へ遊技球を進行させることが可能な進行可能状態とする切替制御手段と、を有し、
前記所定のラウンドが開始された場合に、前記切替機構が前記進行可能状態へ移行して前記振分機構側へ遊技球が進行し、前記振分機構が前記進入可能状態をとる進入可能期間において当該遊技球が前記特典領域へ進入可能に構成され、
前記所定のラウンドが開始されて前記進入可能期間へ移行する場合に、所定の表示情報（宝４８３）を表示する表示手段と、
前記所定のラウンドが開始されて前記進入可能期間へ移行する場合に、前記所定の表示情報が表示された後に前記表示手段とは別の演出手段（Ｖ示唆可動部材、入力操作装置）を制御して、所定の演出動作（近接姿勢への変化）を行わせる演出制御手段とが設けられていることを特徴とする遊技機。

【０７５７】

遊技機の代表例としてパチンコ機がある。従来の典型的なパチンコ機は、所定の抽選に当

選した場合に、遊技者にとって有利な特別遊技状態に移行させる構成とされる。この種のパチンコ機として、特別遊技状態において特典領域に遊技球を進入させることができたか否かによって、特別遊技状態後に移行する遊技状態を変化させることで、遊技を多様化したものが知られている（例えば、特開２０１１－４５４２２号公報参照）。
【０７５８】
しかしながら、特典領域へ遊技球を進入させることが可能な場合に、好適な演出を実行する構成について、未だ改良の余地がある可能性がある。
【０７５９】
これに対し、特徴７０又は特徴７１に記載の遊技機であれば、特典領域へ遊技球を進入させることが可能な場合に、好適な演出を実行可能な遊技機を提供することができる。すなわち、所定のラウンドが開始されて進入可能期間へ移行する場合に、所定の表示情報が表示され、所定の表示情報の表示後に演出手段による所定の演出動作が行われ、その後に、特典領域に遊技球が進入して、特定遊技状態へと移行する遊技性を遊技者に提供することができる。したがって、所定の当選条件が成立した場合において、表示手段による所定の表示情報の表示により、予告として演出手段の所定の演出動作が生じることを遊技者に知らせて、その後に、演出手段の所定の演出動作によって、特典領域へ遊技球が進入可能なことを遊技者に知らせることが可能になる。また、演出動作による演出手段の報知の方を、所定の表示情報の表示による表示手段の報知よりも目立つようにして、特典領域に遊技球が進入可能な時期の到来を遊技者が見逃してしまう事態の発生を抑制できる。
【０７６０】
＜特徴８１＞
所定の当選条件が成立した場合（例えば、第１の種類の大当りに当選した場合）に、通常遊技状態よりも遊技価値が付与される入賞条件が成立し易い特別遊技状態（例えば、確変予定の特別遊技状態）が発生する遊技機であって、当該特別遊技状態が複数回のラウンドを組み合わせて構成された遊技機において、
特定領域（例えば、特典領域４０９Ｖ）を含む複数の領域に遊技球を振り分け可能であって、前記複数回のラウンドの少なくとも一部において前記特定領域に遊技球が進入可能な進入可能状態を発生可能な振分機構（例えば、振分機構４３７）と、
前記振分機構より上流側に設けられ、遊技球を前記振分機構側へ進行させる進行可能状態を発生可能な切替機構（例えば、上進入規制機構４５４）と、
前記振分機構と前記切替機構の動作制御を含む制御をして前記特別遊技状態を発生させ、前記特別遊技状態における所定のラウンドが開始された場合に、前記切替機構が前記進行可能状態へ移行して前記振分機構側へ遊技球が進行し、前記振分機構が前記進入可能状態をとる進入可能期間において当該遊技球が前記特定領域へ進入可能にする制御を実行する動作制御手段（例えば、主制御基板９２０）と、
前記特定領域に遊技球が進入した場合には、前記特定領域に遊技球が進入しない場合より有利な特定遊技状態を発生させる遊技状態制御手段（例えば、主制御基板９２０）とを備え、
遊技球の発射操作が可能な発射操作手段と、
前記所定のラウンドが開始されて前記進入可能期間へ移行する場合に、所定の入力操作が可能な所定の操作情報を表示する操作情報表示手段（例えば、装飾図柄表示装置４７９）と、
前記操作可能表示手段によって前記所定の操作情報が表示された場合に、前記所定の入力操作を実行可能な入力操作手段（例えば、右入力レバー８１０Ｒ）とが設けられ、
前記所定のラウンドが実行されている状況において前記所定の操作情報が表示され、前記発射操作手段（例えば、発射ハンドル２５２）による発射操作を操作している手を前記入力操作手段へ移動することによって前記所定のラウンド（例えば、第１ラウンド）の実行中に前記進入可能期間となる前に、規定数以上の遊技球が前記振分機構側へ進行することを抑制可能に構成されていることを特徴とする遊技機。
【０７６１】

遊技機の代表例としてパチンコ機がある。従来の典型的なパチンコ機は、所定の抽選に当選した場合に、遊技者にとって有利な特別遊技状態に移行させる構成とされる。この種のパチンコ機として、特別遊技状態において特典領域に遊技球を進入させることができたか否かによって、特別遊技状態後に移行する遊技状態を変化させることで、遊技を多様化したものが知られている（例えば、特開２０１５－１８５２９号公報参照）。

【０７６２】

しかしながら、特典領域へ遊技球を好適に進入させる構成について、未だ改良の余地がある可能性がある。

【０７６３】

これに対し、特徴８１に記載の遊技機であれば、特典領域へ遊技球を好適に進入させることが可能な遊技機を提供することができる。すなわち、操作情報表示手段による入力操作手段への所定の入力操作を促す所定の操作情報の表示を行うことで、発射操作手段による発射操作を操作している手を入力操作手段へ移動し遊技球の発射を停止するように遊技者を誘導することが可能になり、所定のラウンドの実行中であって進入可能期間となる前に、規定数以上の遊技球が振分機構側へ進行することを抑制可能となる。

【０７６４】

＜特徴９１＞

所定の当選条件が成立した場合（例えば、第１の種類の大当りに当選した場合）に、通常遊技状態よりも遊技価値が付与される入賞条件が成立し易い特別遊技状態（例えば、確変予定の特別遊技状態）が発生する遊技機であって、当該特別遊技状態が複数回のラウンドを組み合わせて構成された遊技機において、

特典領域（例えば、特典領域４０９Ｖ）を含む複数の領域に遊技球を振り分け可能であって、前記複数回のラウンドの少なくとも一部において前記特典領域に遊技球が進入可能な進入可能状態を発生可能な振分機構（例えば、振分機構４３７）と、

前記振分機構より上流側に設けられ、遊技球を前記振分機構側へ進行させる進行可能状態を発生可能な切替機構（例えば、上進入規制機構４５４）と、

前記振分機構と前記切替機構の動作制御を含む制御をして前記特別遊技状態を発生させ、前記特別遊技状態における所定のラウンド（例えば、第１ラウンド）が開始された場合に、前記切替機構が前記進行可能状態へ移行して前記振分機構側へ遊技球が進行し、前記振分機構が前記進入可能状態をとる進入可能期間において当該遊技球が前記特典領域へ進入可能にする制御を実行する動作制御手段（例えば、主制御基板９２０）と、

前記特典領域に遊技球が進入した場合には、前記特典領域に遊技球が進入しない場合より有利な特定遊技状態を発生させる遊技状態制御手段（例えば、主制御基板９２０）とを備え、

前記所定のラウンドが開始されて前記進入可能期間へ移行する場合に、所定の表示情報（例えば、宝４８３）を表示する表示手段（例えば、装飾図柄表示装置４７９）と、

前記所定のラウンドが開始されて前記進入可能期間へ移行する場合に、前記所定の表示情報が表示された後に前記表示手段とは別の演出手段（例えば、左入力レバー８１０Ｌ及び右入力レバー８１０Ｒ）を制御して、所定の演出動作を行わせる演出制御手段（例えば、副制御基板９４０）とが設けられ、

遊技球が流下する遊技領域（例えば、遊技領域４０９）より前側に位置するように前記演出手段が設けられ、前記所定のラウンドにおいて前記所定の演出動作が実行されることを特徴とする遊技機。

【０７６５】

遊技機の代表例としてパチンコ機がある。従来の典型的なパチンコ機は、所定の抽選に当選した場合に、遊技者にとって有利な特別遊技状態に移行させる構成とされる。この種のパチンコ機として、特別遊技状態において特典領域に遊技球を進入させることができたか否かによって、特別遊技状態後に移行する遊技状態を変化させることで、遊技を多様化したものが知られている（例えば、特開２０１５－１８５２９号公報参照）。

【０７６６】

しかしながら、特典領域へ遊技球を進入させることが可能な場合に、好適な演出を実行する構成について、未だ改良の余地がある可能性がある。

【０７６７】

これに対し、特徴９１に記載の遊技機であれば、特典領域へ遊技球を進入させることが可能な場合に、好適な演出を実行可能な遊技機を提供することができる。すなわち、所定の当選条件が成立し、特典領域へ遊技球を進入させることが可能となる場合において、所定の表示情報が表示された後に、演出手段によって所定の演出動作が行われる。このため、表示手段による所定の表示情報の表示により、予告として演出手段の所定の演出動作が生じることを遊技者に知らせて、その後に、演出手段の所定の演出動作によって、特典領域へ遊技球が進入可能なことを遊技者に知らせることが可能になる。

【０７６８】

また、演出手段が遊技球の流下領域よりも前側に設けられるので、演出手段による所定の演出動作が遊技者の近くで行われ、遊技領域やその後側に設けられた部材による演出よりも目立たせることが可能になり、特典領域に遊技球が進入可能な状態の到来を遊技者が見逃してしまう事態の発生を抑制できる。

【０７６９】

＜特徴９２＞

所定の当選条件が成立した場合（例えば、第１の種類の大当りに当選した場合）に、通常遊技状態よりも遊技価値が付与される入賞条件が成立し易い特別遊技状態（例えば、確変予定の特別遊技状態）が発生する遊技機であって、当該特別遊技状態が複数回のラウンドを組み合わせて構成された遊技機において、

特典領域（例えば、特典領域４０９Ｖ）を含む複数の領域に遊技球を振り分け可能であって、前記複数回のラウンドの少なくとも一部において前記特典領域に遊技球が進入可能な進入可能状態を発生可能な振分機構（例えば、振分機構４３７）と、

前記振分機構より上流側に設けられ、遊技球を前記振分機構側へ進行させる進行可能状態を発生可能な切替機構（例えば、上進入規制機構４５４）と、

前記振分機構と前記切替機構の動作制御を含む制御をして前記特別遊技状態を発生させ、前記特別遊技状態における所定のラウンドが開始された場合に、前記切替機構が前記進行可能状態へ移行して前記振分機構側へ遊技球が進行し、前記振分機構が前記進入可能状態をとる進入可能期間において当該遊技球が前記特定領域へ進入可能にする制御を実行する動作制御手段（例えば、主制御基板９２０）と、

前記特典領域に遊技球が進入した場合には、前記特典領域に遊技球が進入しない場合より有利な特定遊技状態を発生させる遊技状態制御手段（例えば、主制御基板９２０）とを備え、

前記所定のラウンドが開始されて前記進入可能期間へ移行する場合に、所定の表示情報（例えば、宝４８３）を表示する表示手段（例えば、装飾図柄表示装置４７９）と、

前記所定のラウンドが開始されて前記進入可能期間へ移行する場合に、前記所定の表示情報が表示された後に前記表示手段とは別の演出手段を制御して、所定の演出動作を行わせる演出制御手段（例えば、副制御基板９４０）とが設けられ、

前記表示手段より前側に位置するように前記演出手段が設けられ、前記所定のラウンドにおいて前記所定の演出動作が実行されることを特徴とする遊技機。

【０７７０】

特徴９２に記載の遊技機によれば、特典領域へ遊技球を進入させることが可能な場合に、好適な演出を実行可能な遊技機を提供することができる。すなわち、所定の当選条件が成立し、特典領域へ遊技球を進入させることが可能となる場合において、所定の表示情報が表示された後に、演出手段によって所定の演出動作が行われる。このため、表示手段による所定の表示情報の表示により、予告として演出手段の所定の演出動作が生じることを遊技者に知らせて、その後に、演出手段の所定の演出動作によって、特典領域へ遊技球が進入可能なことを遊技者に知らせることが可能になる。また、演出手段が表示手段よりも前側に位置するように設けられるので、演出手段による所定の演出動作が表示手段による表

示よりも遊技者の近くで行われ、所定の演出動作を所定の表示情報の表示よりも目立たせることができ、特典領域に遊技球が進入可能な時期の到来を遊技者が見逃してしまう事態の発生を抑制できる。

【０７７１】

＜特徴９３＞

所定の当選条件が成立した場合（例えば、第１の種類の大当りに当選した場合）に、通常遊技状態よりも遊技価値が付与される入賞条件が成立し易い特別遊技状態（例えば、確変予定の特別遊技状態）が発生する遊技機であって、当該特別遊技状態が複数回のラウンドを組み合わせて構成された遊技機において、

特典領域（例えば、特典領域４０９Ｖ）を含む複数の領域に遊技球を振り分け可能であって、前記複数回のラウンドの少なくとも一部において前記特典領域に遊技球が進入可能な進入可能状態を発生可能な振分機構（例えば、振分機構４３７）と、

前記振分機構より上流側に設けられ、遊技球を前記振分機構側へ進行させる進行可能状態を発生可能な切替機構（例えば、上進入規制機構４５４）と、

前記振分機構と前記切替機構の動作制御を含む制御をして前記特別遊技状態を発生させ、前記特別遊技状態における所定のラウンドが開始された場合に、前記切替機構が前記進行可能状態へ移行して前記振分機構側へ遊技球が進行し、前記振分機構が前記進入可能状態をとる進入可能期間において当該遊技球が前記特定領域へ進入可能にする制御を実行する動作制御手段（例えば、主制御基板９２０）と、

前記特典領域に遊技球が進入した場合には、前記特典領域に遊技球が進入しない場合より有利な特定遊技状態を発生させる遊技状態制御手段（例えば、主制御基板９２０）とを備え、

前記所定のラウンドが開始されて前記進入可能期間へ移行する場合に、所定の表示情報と、所定の入力操作が可能な所定の操作情報とを表示する表示手段（例えば、装飾図柄表示装置４７９）と、

遊技球の発射操作が可能な発射操作手段（例えば、発射ハンドル２５２）と、

前記表示手段によって前記所定の操作情報が表示された場合に、前記所定の入力操作を実行可能な入力操作手段（例えば、右入力レバー８１０Ｒ）とが設けられ、

前記表示手段より前側に位置するように前記入力操作手段が設けられ、前記所定のラウンドにおいて前記所定の入力操作が実行可能となることを特徴とする遊技機。

【０７７２】

特徴９３に記載の遊技機によれば、特典領域へ遊技球を進入させることが可能な場合に、好適な演出を実行可能な遊技機を提供することができる。すなわち、所定の当選条件が成立し、特典領域へ遊技球を進入させることが可能となる場合において、所定の操作情報が表示された後に、入力操作手段に対する所定の入力操作を実行可能とすることができる。このため、表示手段による所定の表示情報の表示により、予告として操作入力手段に対する所定の操作が可能であることを遊技者に知らせて、その後に、操作入力手段の所定の演出動作によって、特典領域へ遊技球が進入可能なことを遊技者に知らせることが可能になる。また、操作入力手段が表示手段よりも前側に設けられることで、演出手段による所定の演出動作が表示手段による所定の表示よりも遊技者の近くで行われ、所定の演出動作を所定の表示情報の表示よりも目立たせることができ、特典領域に遊技球が進入可能な時期の到来を遊技者が見逃してしまう事態の発生を抑制できる。

【０７７３】

特徴９３に記載の遊技機において、表示手段は、所定の表示情報と所定の操作情報とを、時間的に重複させずに表示してもよいし、一部又は全部が時間的に重複するように表示してもよい。

【０７７４】

＜特徴Ａ群＞

遊技機の代表例としてパチンコ機がある。従来の典型的なパチンコ機において、遊技領域に設けられた始動口に入球し、その入球に応じて行われた抽選において大当りに当選した

場合に、通常遊技状態より有利な特別遊技状態に移行する構成が知られている（例えば、特開２０１１－３１０３１号公報）。
【０７７５】
しかしながら、従来の遊技機の構成に対しては、様々な工夫がなされているが、未だ改良の余地がある可能性があった。
【０７７６】
＜特徴Ａ１＞
始動条件が成立した場合に所定の抽選を行い、当該抽選において所定の当選条件が成立した場合に、通常遊技状態よりも遊技価値が付与される入賞条件が成立し易い特別遊技状態が発生する遊技機であって、
識別情報の変動表示を行い、前記所定の抽選に対応した表示結果を表示する表示手段（装飾図柄表示装置４７９）と、
遊技球の発射操作が可能な発射操作手段（発射操作装置２５０）と、
該発射操作手段とは別に設けられて所定の入力操作を実行可能な操作部（右入力レバー８１０Ｒ、左入力レバー８１０Ｌ）とを備え、
所定の操作タイミングにおいて、前記操作部を前記表示手段に近い側へ移動する操作をした場合に、前記表示手段に所定の表示情報（宝４８３）が表示される表示制御が可能に構成されていることを特徴とする遊技機。
【０７７７】
特徴Ａ１に記載の遊技機であれば、遊技者が操作可能な操作部を用いた演出を好適に実行可能な遊技機を提供することができる。すなわち、操作部を表示手段に向けて移動する操作に基づいて表示手段の関心が高められた状態で操作部に対する操作と表示手段の表示演出とを組み合わせた演出を遊技者に楽しませることができる。
【０７７８】
＜特徴Ａ２＞
所定の当選条件が成立した場合に、通常遊技状態よりも遊技価値が付与される入賞条件が成立し易い特別遊技状態が発生する遊技機であって、
遊技球の発射操作が可能な発射操作手段（発射操作装置２５０）と、
該発射操作手段とは別に設けられて所定の入力操作を実行可能な操作部と、
該操作部に対する駆動力を発生する駆動力発生手段（電磁石８１８Ｒ，８１９Ｒ，８１８Ｌ，８１９Ｌ）とを備え、
前記操作部として、遊技者の右手によって操作可能な右操作部（右入力レバー８１０Ｒ）と、
遊技者の左手によって操作可能な左操作部（左入力レバー８１０Ｌ）とが設けられ、
前記駆動力発生手段を制御して、前記右操作部と前記左操作部とが所定の動作タイミングにおいて所定の位置（右入力レバー８１０Ｒと左入力レバー８１０Ｌの連結した位置）に維持される制御が可能に構成されていることを特徴とする遊技機。
【０７７９】
特徴Ａ２に記載の遊技機であれば、遊技者が操作可能な操作部を用いた演出を好適に実行可能な遊技機を提供することができる。すなわち、駆動力発生手段によって右操作部と左操作部とが所定の動作タイミングにおいて所定の位置に維持されるので、２つの操作部の配置位置を用いた演出を遊技者に楽しませることができる。
【０７８０】
＜特徴Ｂ群＞
遊技機の代表例としてパチンコ機がある。従来の典型的なパチンコ機において、遊技領域に設けられた始動口に入球し、その入球に応じて行われた抽選において大当りに当選した場合に、通常遊技状態より有利な特別遊技状態に移行する構成が知られている（例えば、特開２０１１－３１０３１号公報）。
【０７８１】
しかしながら、従来の遊技機の構成に対しては、様々な工夫がなされているが、未だ改良

の余地がある可能性があった。
【０７８２】
＜特徴Ｂ１＞
所定の当選条件が成立した場合に、通常遊技状態よりも遊技価値が付与される入賞条件が成立し易い特別遊技状態が発生する遊技機であって、
遊技球の発射操作が可能な発射操作手段（発射操作装置２５０）と、
該発射操作手段とは別に設けられて所定の入力操作を実行可能な操作部とを備え、
前記操作部として、遊技者の右手によって操作可能な右操作部（右入力レバー８１０Ｒ）と、
遊技者の左手によって操作可能な左操作部（左入力レバー８１０Ｌ）とが設けられ、
所定の操作タイミングにおいて前記右操作部を右手で操作し、前記左操作部を左手で操作した場合に、所定の表示手段（装飾図柄表示装置４７９）によって所定の表示情報（宝４８３）が表示される表示制御が可能に構成されていることを特徴とする遊技機。
【０７８３】
特徴Ｂ１に記載の遊技機であれば、遊技者が操作可能な操作部を用いた演出を好適に実行可能な遊技機を提供することができる。すなわち、遊技者の右手によって右操作部が操作され、遊技者の左手によって左操作部が操作された場合に表示手段に表示情報を表示することができる。このため、発射操作をしないことで遊技球の発射が停止された状態での両手による操作部の操作に基づいた演出を遊技者に楽しませることができる。
【０７８４】
＜特徴Ｂ２＞
所定の当選条件が成立した場合に、通常遊技状態よりも遊技価値が付与される入賞条件が成立し易い特別遊技状態が発生する遊技機であって、
遊技球の発射操作が可能な発射操作手段（発射操作装置２５０）と、
該発射操作手段とは別に設けられて所定の入力操作を実行可能な入力操作手段（右入力レバー８１０Ｒ、左入力レバー８１０Ｌ）と、
前記入力操作手段に対しての入力操作を実行可能な演出に対応した演出画像を表示する表示手段（装飾図柄表示装置４７９）と、
前記表示手段を制御し、前記入力操作手段に対して片手で操作を行う場合に対応する片手参加型の演出画像と、前記操作手段に対して両手で操作を行う場合に対応する両手参加型の演出画像とを表示する制御を少なくとも行う表示制御手段（副制御基板９４０）とを備えていることを特徴とする遊技機。
【０７８５】
特徴Ｂ２に記載の遊技機であれば、遊技者が操作可能な入力操作手段を用いた演出として、片手で操作を行う場合に対応する片手参加型の演出画像と、両手で操作を行う場合に対応する両手参加型の演出画像とを別々の画像によって表示することができる。このため、発射操作をしないことで遊技球の発射が停止された状態での両手による入力操作手段の操作に基づいた演出を特別な演出として遊技者に楽しませることができる。
【０７８６】
＜特徴Ｂ３＞
所定の当選条件が成立した場合に、通常遊技状態よりも遊技価値が付与される入賞条件が成立し易い特別遊技状態が発生する遊技機であって、
遊技球の発射操作が可能な発射操作手段（発射操作装置２５０）と、
該発射操作手段とは別に設けられて所定の入力操作を実行可能な操作部（右入力レバー８１０Ｒ、左入力レバー８１０Ｌ）とを備え、
所定の操作タイミングにおいて、前記操作部を片手で操作した場合と、前記操作部を両手で操作した場合とで、所定の表示手段（装飾図柄表示装置４７９）によって所定の表示情報（宝４８３）が表示されるか否かを異ならせる表示制御が可能に構成されていることを特徴とする遊技機。
【０７８７】

特徴Ｂ３に記載の遊技機であれば、遊技者が操作可能な操作部を用いた演出を好適に実行可能な遊技機を提供することができる。すなわち、所定の操作タイミングにおいて、操作部を片手で操作した場合と、操作部を両手で操作した場合とで、表示手段に表示情報が表示されるか否かが異なるため、両手による操作部の操作に基づいた演出の実行を稀少なものとすることができる。このため、発射操作をしないことで遊技球の発射が停止された状態での両手による操作部の操作に基づいた演出を特別な演出として遊技者に楽しませることができる。

【０７８８】

＜特徴Ｃ～Ｆ群＞

遊技機の代表例としてパチンコ機がある。従来の典型的なパチンコ機において、遊技領域に設けられた始動口に入球し、その入球に応じて行われた抽選において大当りに当選した場合に、通常遊技状態より有利な特別遊技状態に移行する構成が知られている（例えば、特開２０１１－３１０３１号公報参照）。

【０７８９】

しかしながら、従来の遊技機において通常遊技状態や特別遊技状態において様々な演出がなされているものの、当該演出を実行する構成について未だ改良の余地がある可能性があった。

【０７９０】

＜特徴Ｃ１＞

所定の当選条件が成立した場合に、通常遊技状態よりも遊技価値が付与される入賞条件が成立し易い特別遊技状態が発生する遊技機であって、

所定の入力操作を実行可能であり、移動可能な操作部（例えば、左入力レバー８１０Ｌ及び右入力レバー８１０Ｒ）と、

前記操作部の移動を制御し、前記通常遊技状態又は前記特別遊技状態で所定の演出発生条件が成立した場合（例えば、両手参加型の殻割りミッション演出が選択された場合）に前記操作部を移動させる移動制御手段（例えば、副制御基板９４０）と、

前記操作部の移動に伴い前記操作部と共に移動可能であり、視覚とは異なる感覚により識別できる所定の出力を行う出力動作を実行可能な出力動作部（例えば、左入力レバー８１０Ｌ及び右入力レバー８１０Ｒ）と、

前記出力動作部を制御し、前記操作部の移動に伴い前記出力動作部が所定の位置から移動した位置に配置されている場合に前記出力動作を実行させる出力制御手段（例えば、副制御基板９４０）とを備えることを特徴とする遊技機。

【０７９１】

＜特徴Ｃ２＞

所定の当選条件が成立した場合に、通常遊技状態よりも遊技価値が付与される入賞条件が成立し易い特別遊技状態が発生する遊技機であって、

移動可能な可動部（例えば、左入力レバー８１０Ｌ及び右入力レバー８１０Ｒ）と、

前記可動部の移動を制御し、前記通常遊技状態又は前記特別遊技状態で所定の演出発生条件が成立した場合（例えば、両手参加型の殻割りミッション演出が選択された場合）に前記可動部を移動させる移動制御手段（例えば、副制御基板９４０）と、

前記可動部の移動に伴い前記可動部と共に移動可能であり、視覚とは異なる感覚により識別できる所定の出力を行う所定の出力動作を実行可能な出力動作部と、

前記出力動作部を制御し、前記可動部の移動に伴い前記出力動作部が所定の位置から移動した位置に配置されている場合に前記出力動作を実行させる出力制御手段（例えば、副制御基板９４０）とを備えることを特徴とする遊技機。

【０７９２】

特徴Ｃ１及び特徴Ｃ２に記載の遊技機であれば、演出を好適に実行可能な遊技機を提供することができる。すなわち、移動可能な操作部や可動部が移動した場合に、出力動作部が操作部や可動部と伴に移動する。このため、操作部や可動部が移動可能となる所定の演出が発生した場合に、出力動作部の位置を変化させることができる。したがって、所定の出

力動作を異なる位置から実行することが可能になり、遊技者に与える出力の印象を変化させることができる。
【０７９３】
また、操作部や可動部を移動させることで遊技者に操作部や可動部に注目させ、その注目させた場所の近傍で出力動作部による出力動作を実行することが可能となり、出力動作による演出効果を高めることも可能になる。
【０７９４】
また、特徴Ｃ１に記載の遊技機であれば、所定の入力操作を行っている又は行おうとしている手の近くで出力部からの出力を実行することが可能になり、入力操作を行う手の触覚で感じる異なる位置からの出力、例えば、手が移動される感触や、送風、発熱、打突などの出力などにおいて、微弱な出力によって演出を実行することも可能になる。したがって、出力動作部を小型の装置で構成でき、出力動作部を操作部と伴に移動させたとしても、操作部の移動性を確保し易くなる。
【０７９５】
なお、特別遊技状態が発生することとなる所定の当選条件は、特別図柄抽選（第１特別図柄抽選、第２特別図柄抽選）において大当りに当選するなど、電子的な抽選に基づく条件であってもよいし、通常遊技状態において遊技領域内に予め定められた所定の領域に遊技球が進入するなど、遊技球の流下先の機構的な振り分けによる抽選に基づく条件であってもよいし、電子的な抽選と機構的な抽選との組合せに基づく条件であってもよい。
【０７９６】
例えば、機構的な抽選に基づき特別遊技状態が発生する構成としては、開閉可能な入口を有する役物装置の内部に非特定通路と特定通路とが設けられたパチンコ機において、所定の入賞口に遊技球が進入した場合に当該役物装置の入口を開放し、開放された入口から当該役物装置に進入した遊技球が非特定通路と特定通路とを振り分ける振分機構によって特定通路に誘導されて当該特定通路に進入した場合に特別遊技状態が発生する構成が挙げられる。また、電子的な抽選と機構的な抽選との組合せに基づき特別遊技状態が発生する構成としては、内部に非特定通路と特定通路とを備える可変入賞装置を備えるパチンコ機において、特別図柄抽選において非当選の一種である所定の小当りが選択された場合に通常遊技状態において当該可変入賞装置に遊技球が進入可能となり、当該可変入賞装置に進入した遊技球が非特定通路と特定通路とを振り分ける振分機構によって特定通路に誘導されて当該特定通路に進入した場合に特別遊技状態が発生する構成が挙げられる。
【０７９７】
＜特徴Ｄ１＞
所定の当選条件が成立した場合に、通常遊技状態よりも遊技価値が付与される入賞条件が成立し易い特別遊技状態が発生する遊技機であって、
所定の入力操作を実行可能であり、形態変化が可能な操作部（例えば、左入力レバー８１０Ｌ及び右入力レバー８１０Ｒ）と、
前記操作部の形態変化を制御し、前記通常遊技状態又は前記特別遊技状態で所定の演出発生条件が成立した場合（例えば、両手参加型の殻割りミッション演出が選択された場合）に前記操作部の形態を第１の形態から第１の形態とは異なる第２の形態に変化させる形態制御手段（例えば、副制御基板９４０）とを備え、
前記操作部の少なくとも一部は、前記第２の形態をとる場合に、前記第１の形態から前記第２の形態への変化過程の動作とは異なる動作が可能な可動部（例えば、左入力レバー８１０Ｌ及び右入力レバー８１０Ｒ）によって構成され、
前記操作部が前記第２の形態をとる場合の少なくとも一部において前記可動部が移動可能に構成されていることを特徴とする遊技機。
【０７９８】
特徴Ｄ１又は特徴Ｄ２に記載の遊技機であれば、演出を好適に実行可能な遊技機を提供することができる。すなわち、操作部の少なくとも一部としての可動部が、第２の形態をとる場合に、第１の形態から第２の形態への変化過程の動作とは異なる動作で移動する。こ

のため、可動部が移動する場合と移動しない場合とで、入力操作の操作感を変化させたり、可動部の移動によって入力操作とは異なる演出を実行したりすることが可能になる。ことが可能になる。また、操作部の全体を高速で移動させることによって、操作部の形状は変化してないが、残像現象によって、操作部の形状が変化したかのように見せることも可能になる。

【０７９９】

＜特徴Ｅ１＞

所定の当選条件が成立した場合に、通常遊技状態よりも遊技価値が付与される入賞条件が成立し易い特別遊技状態が発生する遊技機であって、

所定の入力操作を実行可能であり、形態変化が可能である操作部（例えば、左入力レバー８１０Ｌ及び右入力レバー８１０Ｒ）と、

前記操作部の形態変化を制御し、前記通常遊技状態又は前記特別遊技状態で所定の条件が成立した場合（例えば、両手参加型の殻割りミッション演出が選択された場合）に、前記操作部の形態を第１の形態から第１の形態とは異なる第２の形態に変化させる形態制御手段と、

前記所定の入力操作を阻止可能又は無効化可能な入力制限手段とを備え、

前記入力制限手段は、前記操作部が前記第１の形態及び前記第２の形態の少なくとも一方の形態をとる場合には、前記所定の入力操作を阻止又は無効化せず、前記形態制御手段による前記操作部の変化過程の少なくとも一部で、前記所定の入力操作を阻止可能又は無効化可能に構成されていることを特徴とする遊技機。

【０８００】

特徴Ｅ１に記載の遊技機であれば、演出を好適に実行可能な遊技機を提供することができる。すなわち、操作部がとりえる状態（第１の形態における形態制御手段による変化前の状態から第２の形態における形態制御手段による最終変化後の状態）において、操作部に対して所定の入力操作が阻止又は無効化されない状態と、阻止又は無効化される状態とを発現できる。このため、操作部の状態の変化に応じて、操作部の役割を変化させることができる。したがって、操作部の状態を変化させず、操作部を所定の入力操作による入力に特化したものとしたり、操作部の状態を変化させて、入力に特化した場合と異なる操作感や操作方向で所定の入力操作を入力するものとしたり、所定の入力操作が阻止又は無効化され、操作部の状態変化による演出に特化したりして、操作部を複数の異なる役割を発現する多目的の機能部とすることができる。

【０８０１】

＜特徴Ｆ１＞

所定の当選条件が成立した場合に、通常遊技状態よりも遊技価値が付与される入賞条件が成立し易い特別遊技状態が発生する遊技機であって、

所定の入力操作を実行可能であり、形態変化が可能な操作部（例えば、左入力レバー８１０Ｌ及び右入力レバー８１０Ｒ）と、

前記操作部の形態変化を制御し、前記通常遊技状態又は前記特別遊技状態で所定の演出発生条件が成立した場合（例えば、両手参加型の殻割りミッション演出が選択された場合）に前記操作部の形態を第１の形態から第１の形態とは異なる第２の形態に変化させる形態制御手段（例えば、副制御基板９４０）とを備え、

前記操作部の少なくとも一部は、前記第１の形態から前記第２の形態への変化過程において動作が可能な可動部（例えば、左入力レバー８１０Ｌ及び右入力レバー８１０Ｒ）によって構成され、

前記形態制御手段は、前記操作部に対して所定の入力操作が継続されている状況において、前記第１の形態から前記第２の形態へと形態変化が進行し、前記第２の形態へ形態変化した後に、当該第２の形態から前記第１の形態へと形態変化が更に進行するように前記可動部の動作を制御可能に構成されていることを特徴とする遊技機。

【０８０２】

＜特徴Ｆ２＞

所定の当選条件が成立した場合に、通常遊技状態よりも遊技価値が付与される入賞条件が成立し易い特別遊技状態が発生する遊技機であって、
所定の入力操作を実行可能であり、形態変化が可能な操作部（例えば、左入力レバー８１０Ｌ及び右入力レバー８１０Ｒ）と、
前記操作部の形態変化を制御し、前記通常遊技状態又は前記特別遊技状態で所定の演出発生条件が成立した場合（例えば、両手参加型の殻割りミッション演出が選択された場合）に前記操作部の形態を第１の形態から第１の形態とは異なる第２の形態に変化させる形態制御手段（例えば、副制御基板９４０）とを備え、
前記操作部の少なくとも一部は、前記第１の形態から前記第２の形態への変化過程において動作が可能な可動部（例えば、左入力レバー８１０Ｌ及び右入力レバー８１０Ｒ）によって構成され、
前記形態制御手段は、前記操作部に対しての前記所定の入力操作を検出して前記第１の形態から前記第２の形態へと形態変化が進行するように前記可動部の動作を制御する第１の制御と、前記操作部に対しての前記所定の入力操作を検出して前記第２の形態から前記第１の形態へと形態変化が進行するように前記可動部の動作を制御する第２の制御とを少なくとも実行可能に構成されていることを特徴とする遊技機。

【０８０３】

特徴Ｆ１及びＦ２に記載の遊技機によれば、操作部を用いた演出を好適に実行可能な遊技機を提供することができる。すなわち、操作部に対しての所定の入力操作を条件として操作部の形態変化が進行するため、操作部の形態変化を進行させるか進行させないかを遊技者の操作によって決定させることができ、その形態変化の進行状況は外観だけでなく、遊技者の操作部に対する触感を含めて識別可能とすることができる。よって、変動表示は視認せずに操作部の形態変化を触感で感じながら遊技を進めるか、それとも注視している対象を変動表示から操作部に切り替えてから形態変化の状況を視認しつつ遊技を行うかなど、遊技者の意図する状況に対応して簡易な操作で形態変化を伴う演出の興趣を提供することができる。

【０８０４】

なお、特徴１０～Ｆ２に記載の少なくとも１つの特徴を他のいずれか又は複数の特徴に組み合わせて適用してもよい。以下には、上記した各特徴を適用し得る遊技機の基本構成を示す。

【０８０５】

パチンコ機：遊技者が操作する発射操作手段と、その発射操作手段の操作に基づいて遊技球を発射する遊技球発射手段と、その発射された遊技球を所定の遊技領域に導く通路部と、遊技領域内に配置された各遊技部品とを備え、それら各遊技部品のうち所定の通過部を遊技球が通過した場合に遊技者に特典を付与する遊技機。

【０８０６】

スロットマシン等の回胴式遊技機：始動操作手段の操作に基づき周回体の回転を開始させ、停止操作手段の操作に基づき周回体の回転を停止させ、その停止後の絵柄に応じて遊技者に特典を付与する遊技機。

【産業上の利用可能性】

【０８０７】

以上のように、この発明は、弾球遊技機等の遊技機に適している。

【符号の説明】

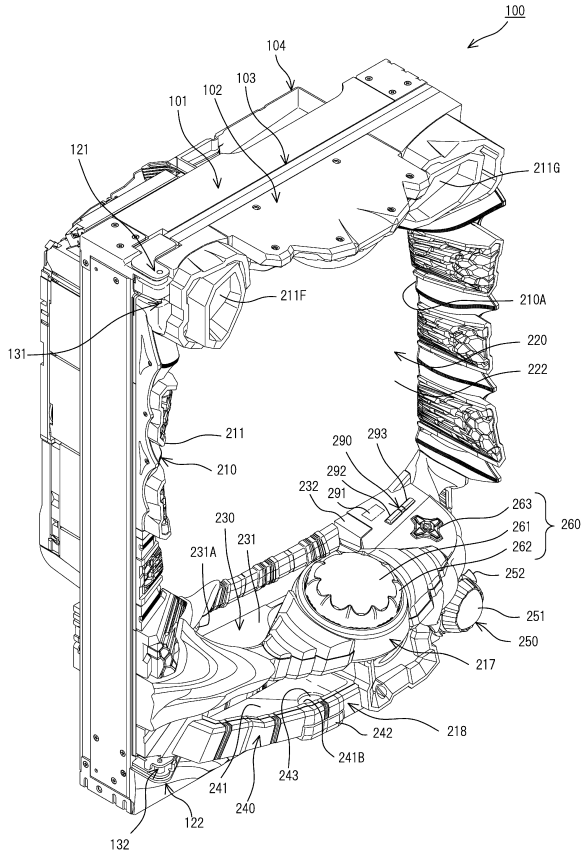
【０８０８】

１０…左可動部材、１１…後方側装飾部、２０…右可動部材、３０…光源、３１…発光基板、３２Ｌ，３２Ｒ…ＬＥＤ素子（発光手段）、４０…発光空間、４１…前方部材、４２…後方部材、５０…前方側装飾部、５０Ｂ…裏面（後方側光出力手段）、５１…前方窓、５２…装飾板、６１…後方窓、６１Ｂ…前面（別方向反射手段）、６２…光進入窓、６３…左接続部、６４…右接続部、１００…パチンコ機、１０２…前ブロック、２５０…発射操作装置、２５２…発射ハンドル（発射操作手段）、４００…遊技盤、４０１…基体、４

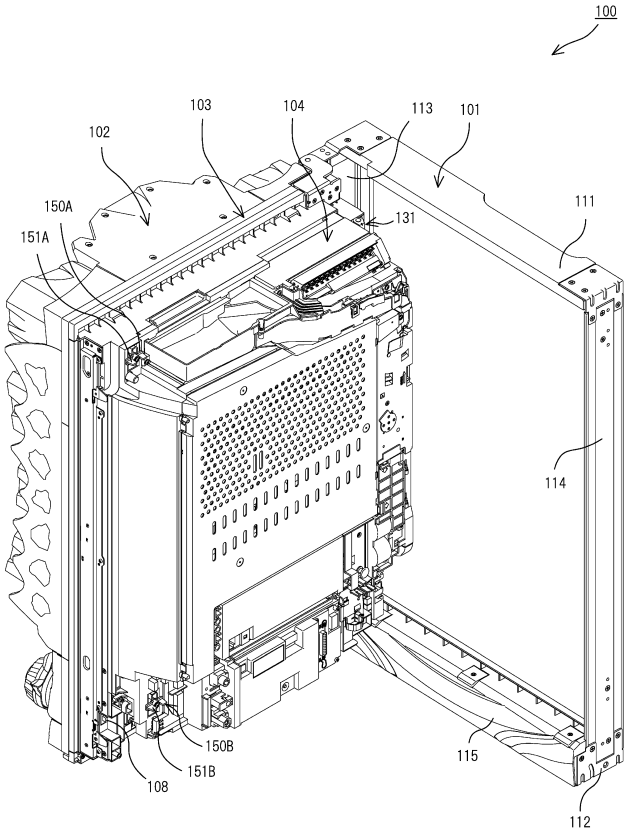
０９…遊技領域、４０９Ｌ…左流下領域（第１領域）、４０９Ｒ…右流下領域（第２領域）、４０９Ｖ…特典領域（特定領域）、４０９Ｅ…入口部分、４０９Ｎ…非特典領域、４２０…中央構造体、４３４…上大入賞装置、４３７…振分機構、４３７Ａ…振分シャッタ、４３４…上大入賞装置、４４４…上大入賞スイッチ、４４８…特定通路スイッチ、４５４…上進入規制機構、４５４Ａ…進入規制シャッタ、４６４…上進入規制モータ、４６５…振分ソレノイド、４７９…装飾図柄表示装置（表示手段，操作情報表示手段）、４８１…前壁、４８４Ｓ…右握り操作指示情報（所定の操作情報）、４８４Ｄ…連結操作指示情報（所定の操作情報）、４９４…案内通路、７００…遊技盤、７１０…反射装飾体（反射手段）、７１１…反射装飾部、７１２…通過部、７１２ａ…平坦領域、７１２ｂ…突出装飾領域、７１２Ｓ…装飾面、７１３…反射部、７１９…反射装飾支持部、７２０…環状配置光源、７２０ａ…下左光源、７２０ｂ…下右光源、７２１…環状配置基板、７２１ａ…下左基板、７２２ａ…ＬＥＤ素子、７３０…中央光源、７３１…中央基板、７３２…ＬＥＤ素子、７４０…環状装飾体、７４１…可動装飾部、７４１ａ…下左可動装飾部、７４２…回動装飾部、７４９…環状装飾支持部、７５０…中央装飾体、７５１…中央装飾部、７５２…枠部、７５３…装飾部材、７５４…散乱部材、９２０…主制御基板、９４０…副制御基板（制御手段，移動制御手段，出力動作制御手段，形態制御手段，入力制限手段）、８０１Ｌ…左入力操作装置、８０１Ｒ…右入力操作装置、８０２Ｌ…左支持機構、８０２Ｒ…右支持機構、８０４Ｌ…左レバー移動規制装置、８０４Ｒ…右レバー移動規制装置、８１０Ｌ…左入力レバー（入力操作手段，演出手段，操作部）、８１０Ｒ…右入力レバー（入力操作手段，演出手段，操作部）、８１１Ｌ…左握り壁、８１１Ｒ…右握り壁、８１２Ｌ…左操作部材、８１２Ｒ…右操作部材、８１３Ｌ…左被覆壁、８１３Ｒ…右被覆壁、８１８Ｌ…上側電磁石、８１８Ｒ…上側電磁石、８１９Ｌ…下側電磁石、８１９Ｒ…下側電磁石、８２０Ｌ…左支持台、８２０Ｒ…右支持台、８２３Ｌ…左外側支持腕、８２３Ｒ…右外側支持腕、８２６Ｌ…左内側支持腕、８２６Ｒ…右内側支持腕、８３１Ｌ…左レバー回転駆動モータ、８３１Ｒ…右レバー回転駆動モータ、８３８Ｌ…左連結操作検出スイッチ、８３８Ｒ…右連結操作検出スイッチ、８３９Ｌ…左連結状態検出スイッチ、８３９Ｒ…右連結状態検出スイッチ、８４１Ｌ…左レバー規制部材、８４１Ｒ…右レバー規制部材、８５１Ｌ…左レバー前後移動機構、８５１Ｒ…右レバー前後移動機構、８５２Ｌ…左レバー前後移動駆動モータ、８５２Ｒ…右レバー前後移動駆動モータ

【図面】

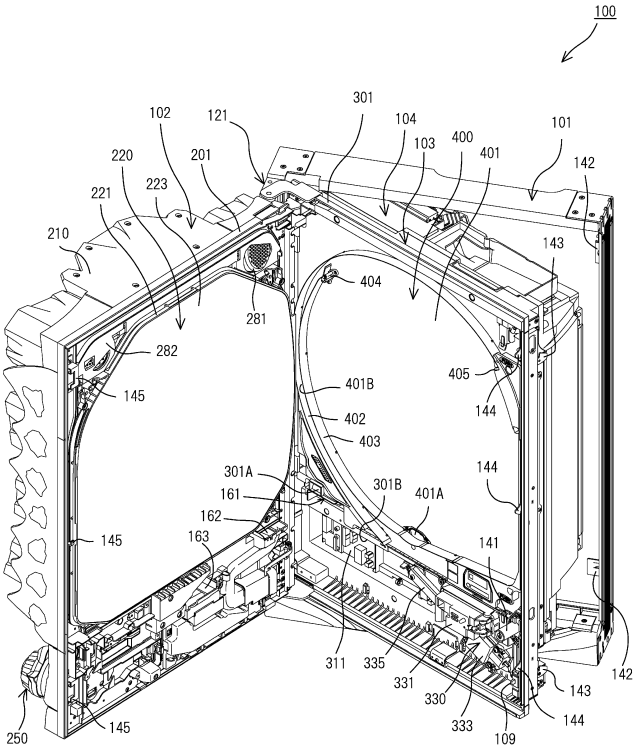
【図１】


100
104
103
102
101
121
211G
211F
210A
131
220
222
211
210
290
293
292
232
291
263
261
262
260
230
231
231A
252
251
250
217
218
242
241B
241
243
240
122
132

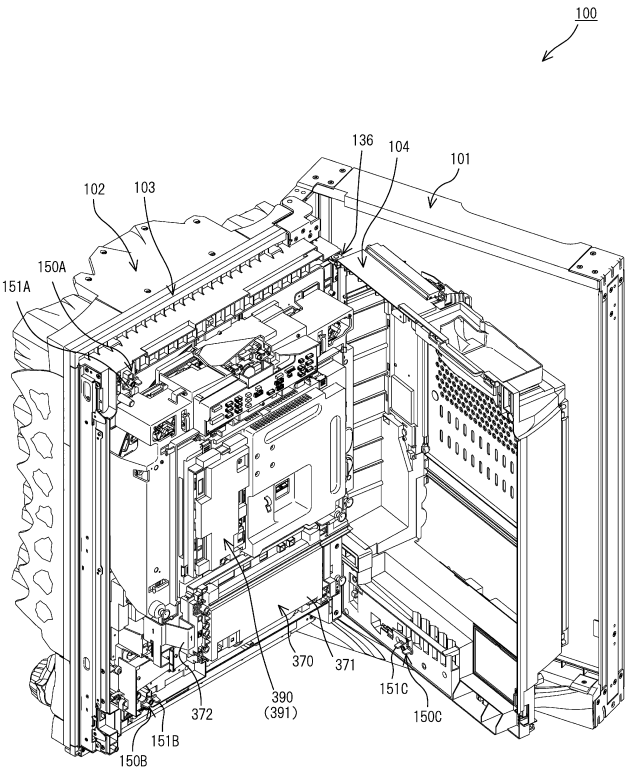
【図２】


100
103
104
113
101
102
150A
151A
131
111
114
150B
151B
108
115
112

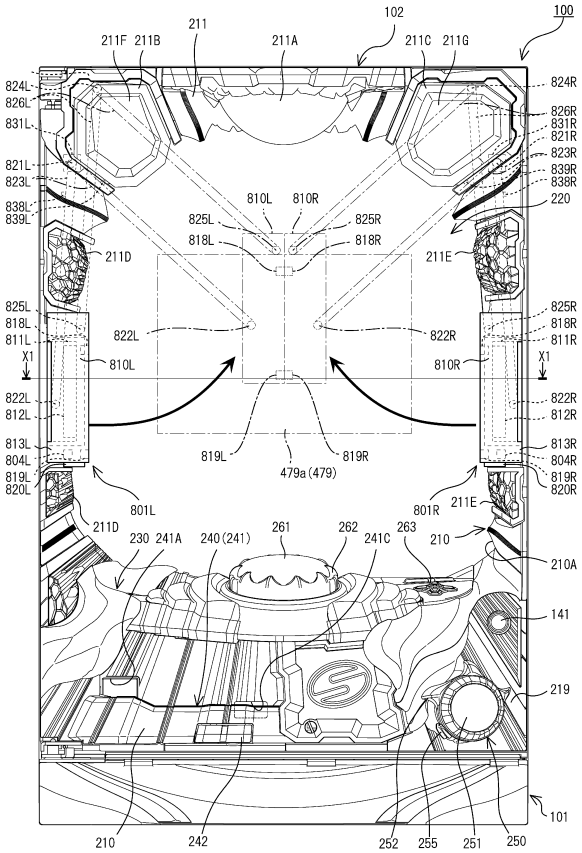
【図３】


100
301
102
121
104
103
400
401
101
142
220
201
223
221
210
143
404
281
282
405
401B
145
144
402
403
301A
144
161
301B
401A
162
145
163
141
311
335
331
330
333
109
142
143
144
250
145

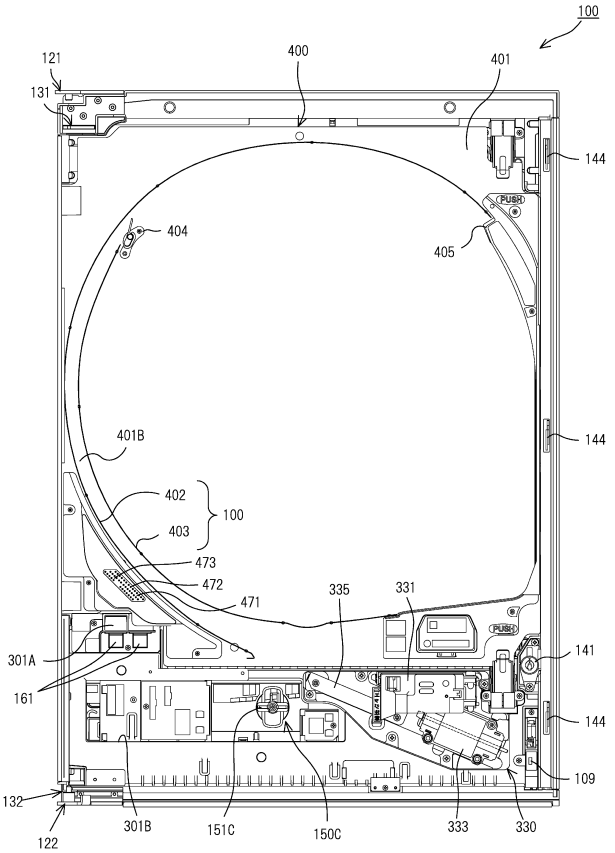
【図４】


100
136
104
101
102
103
150A
151A
370
371
151C
390
(391)
372
150C
151B
150B

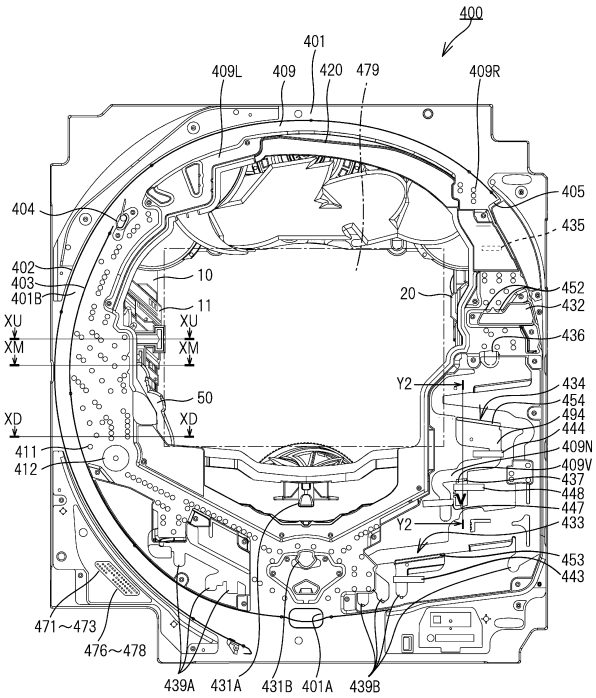
【図５】


100
102
211
211F
211B
211A
211C
211G
824L
826L
831L
821L
823L
838L
839L
824R
826R
831R
821R
823R
839R
838R
220
810L
810R
825L
825R
818L
818R
211D
211E
822L
822R
811L
811R
X1
810L
810R
X1
822L
812L
822R
812R
813L
804L
819L
820L
813R
804R
819R
820R
819L
819R
479a(479)
801L
801R
211E
211D
230
241A
240(241)
261
262
241C
263
210
210A
141
219
101
210
242
252
255
251
250

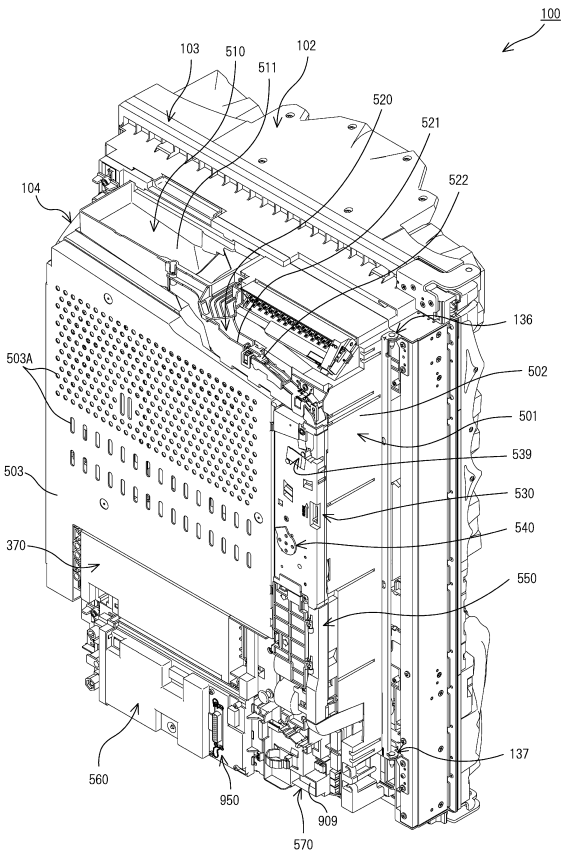
【図６】


100
121
131
400
401
144
404
405
PUSH
401B
144
402
403
100
473
472
471
335
331
301A
161
141
144
109
132
122
301B
151C
150C
333
330

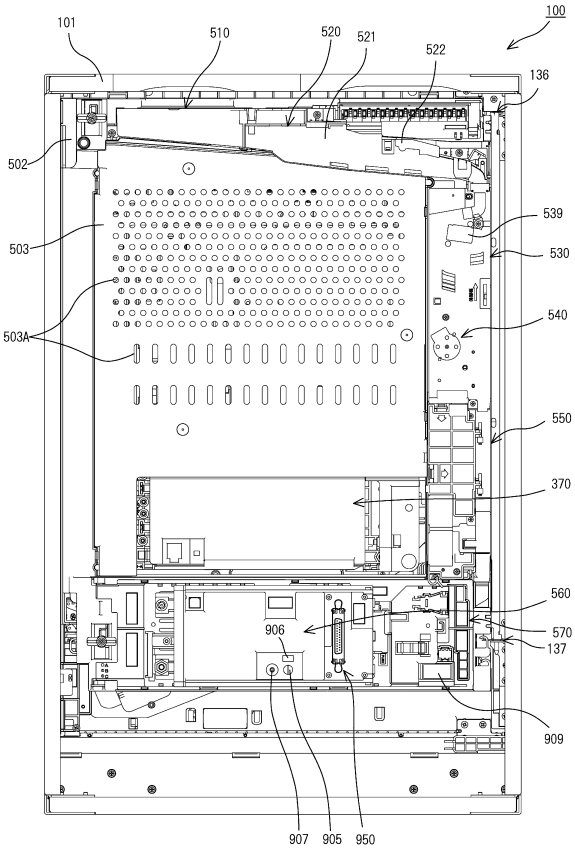
【図７】


400
401
409L
409
420
479
409R
404
405
435
402
403
401B
10
11
20
452
432
436
XU
XM
XU
XM
Y2
434
454
494
444
409N
409V
437
448
447
433
453
443
50
XD
XD
411
412
471～473
476～478
439A
431A
431B
401A
439B

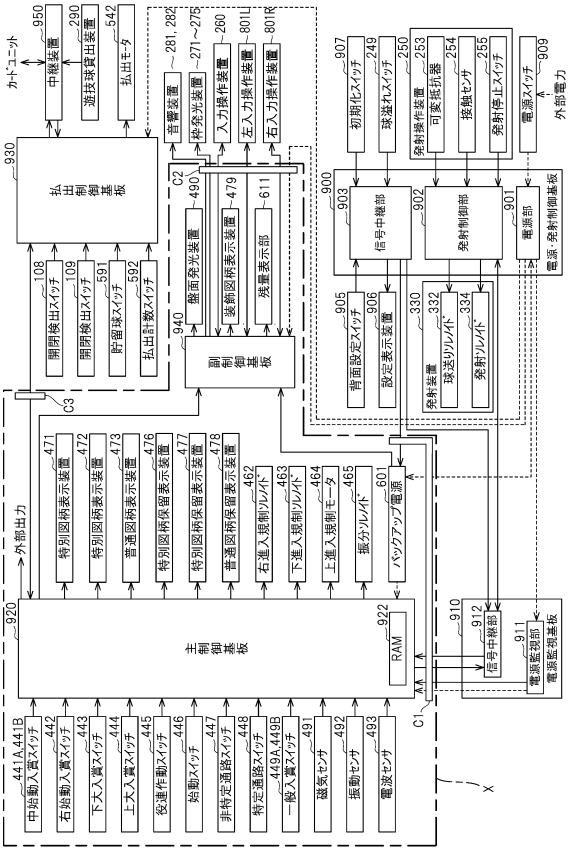
【図８】


100
103
510
511
102
520
521
522
104
136
503A
502
501
539
503
530
540
370
550
560
950
909
137
570

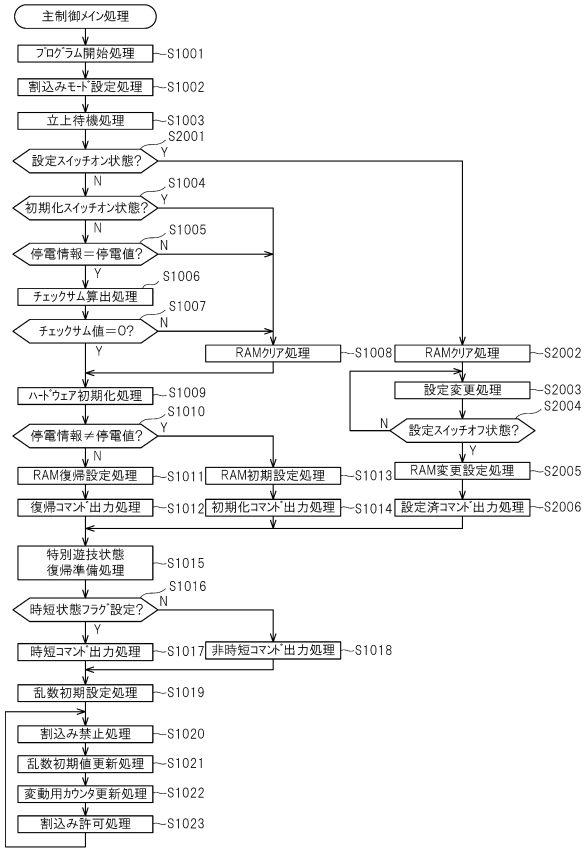
【図９】



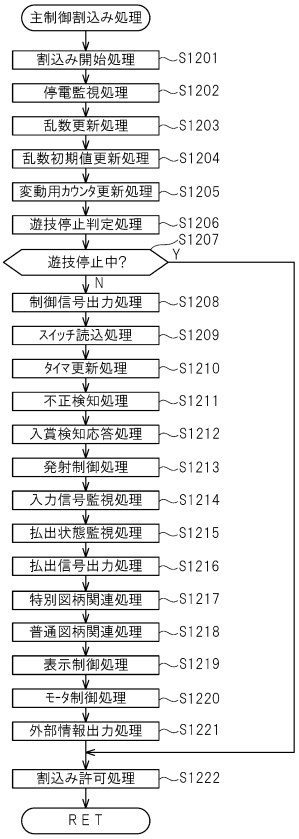
【図１０】



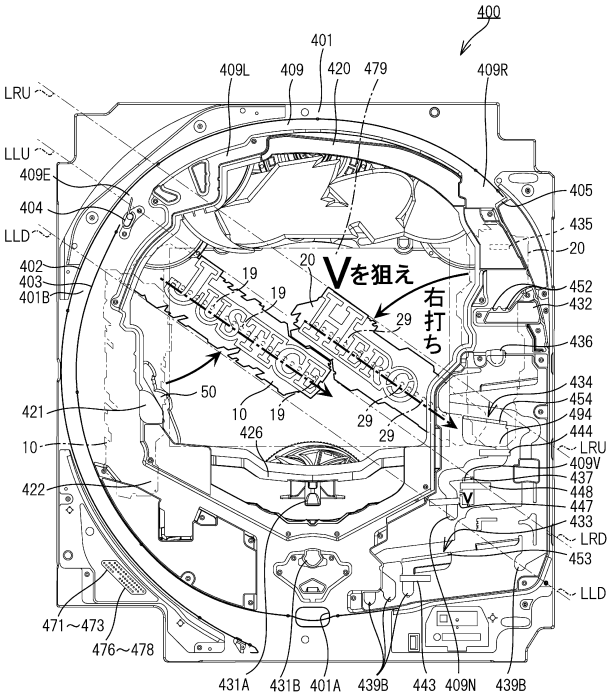
【図１１】



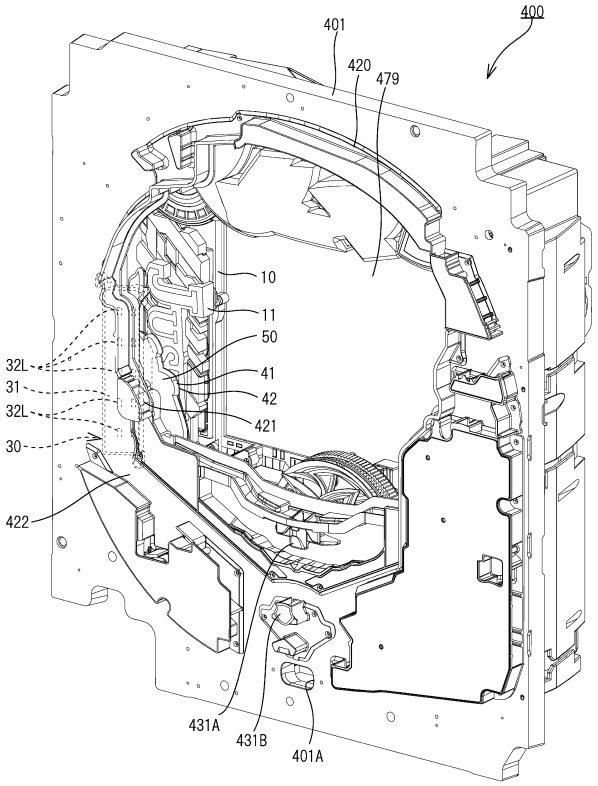
【図１２】



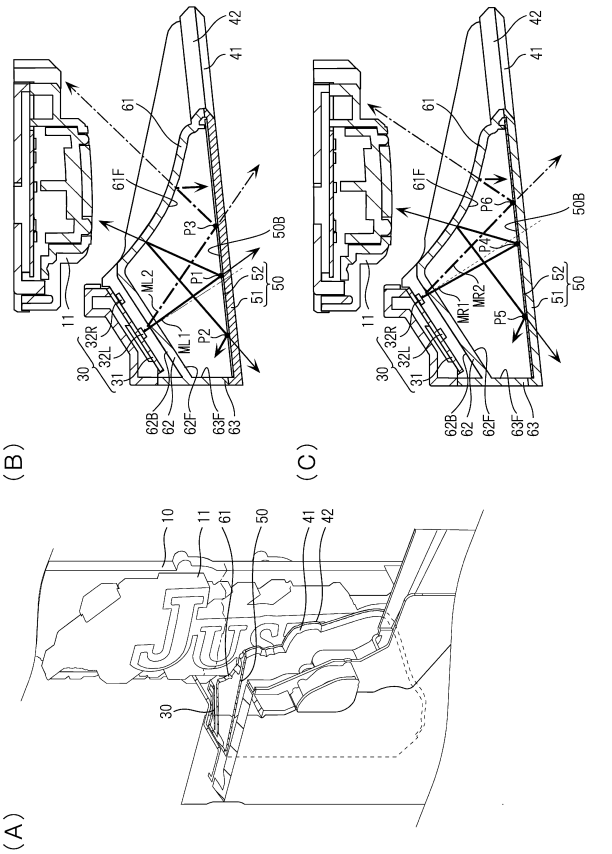
【図１３】



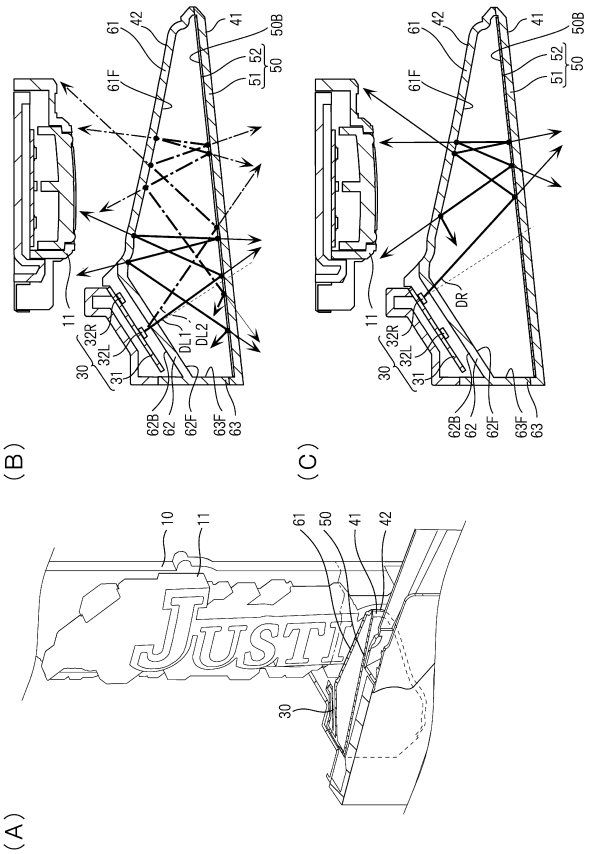
【図１４】



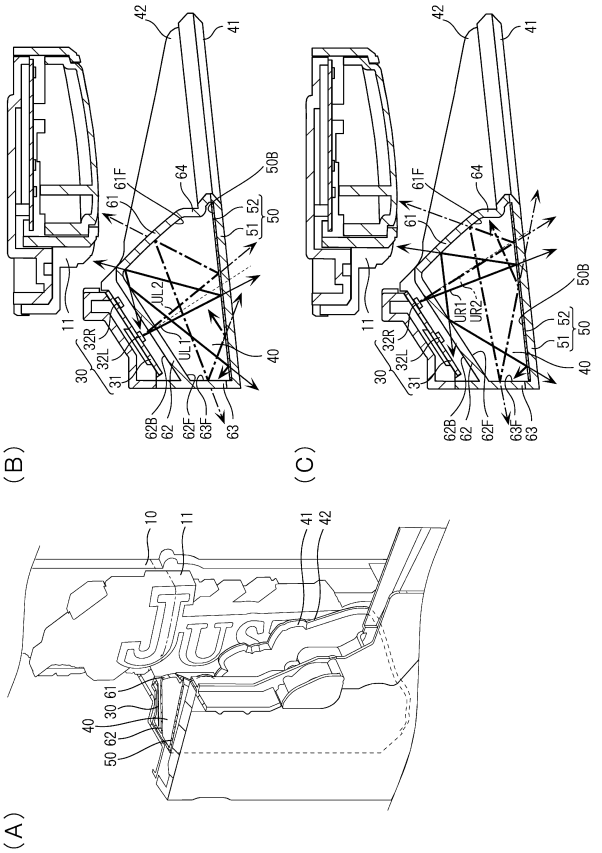
【図１５】



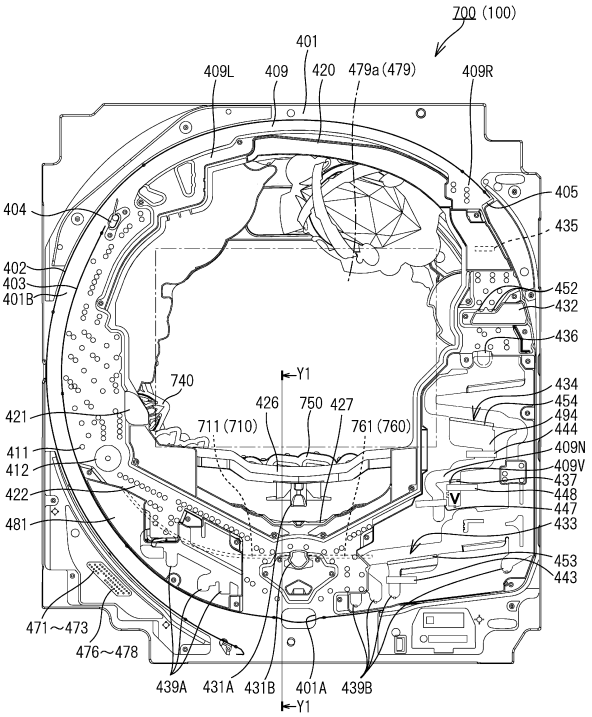
【図１６】



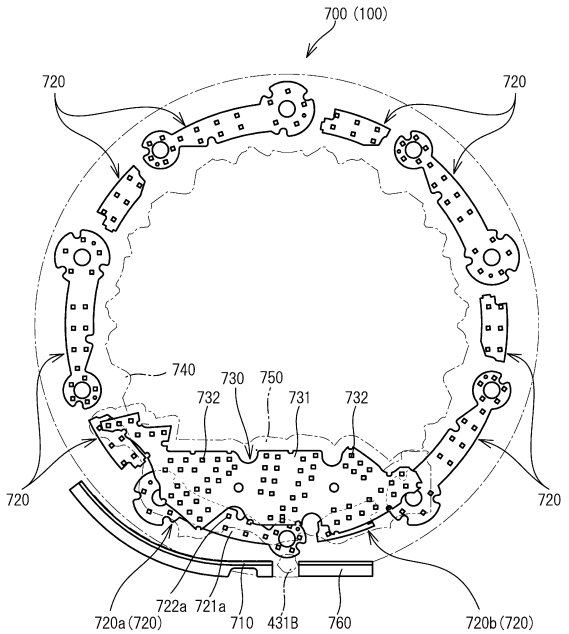
【図１７】



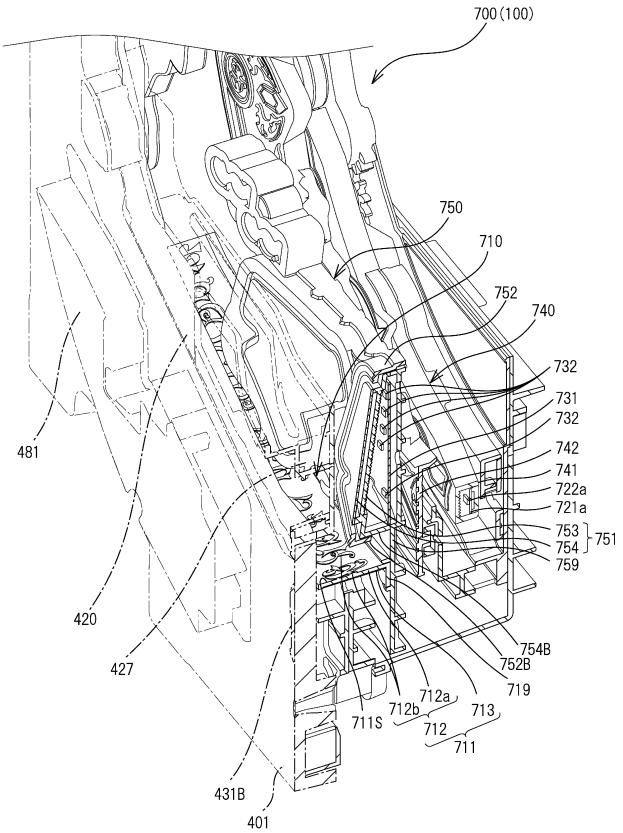
【図１８】



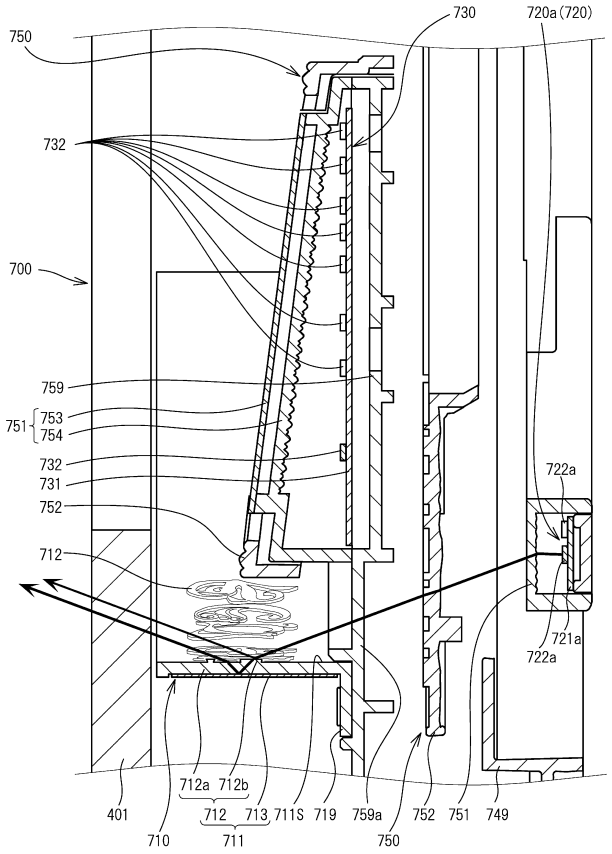
【図１９】



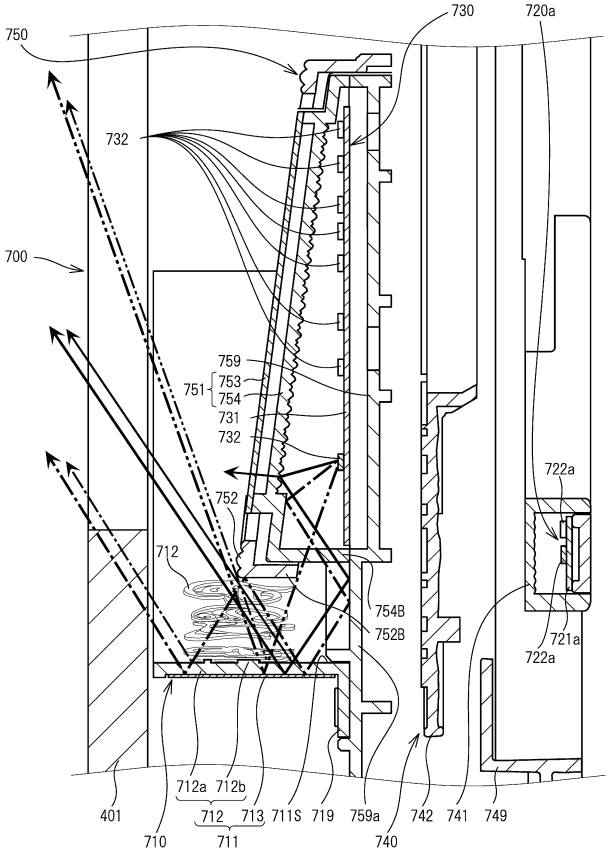
【図２０】



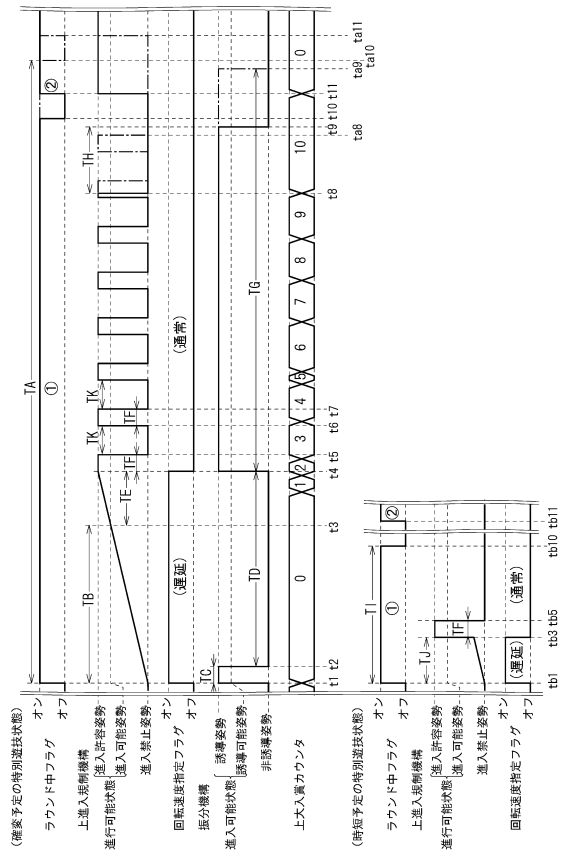
【図２１】



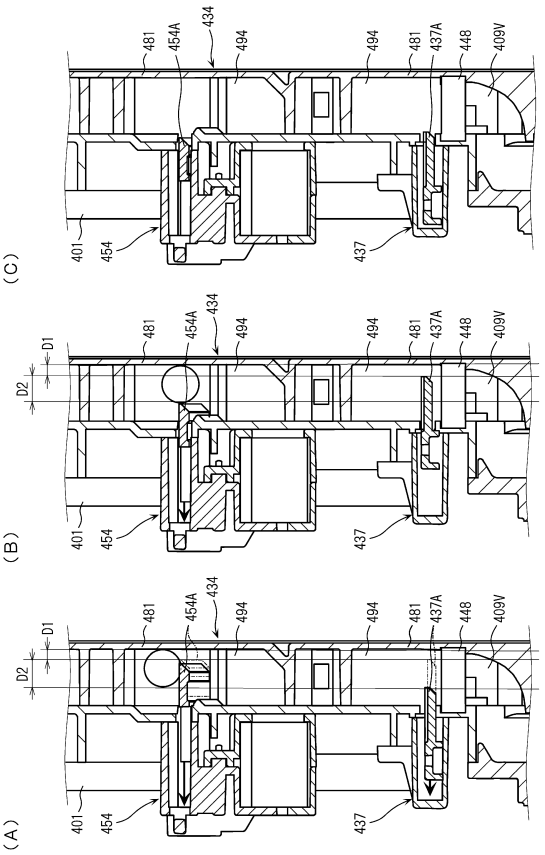
【図２２】



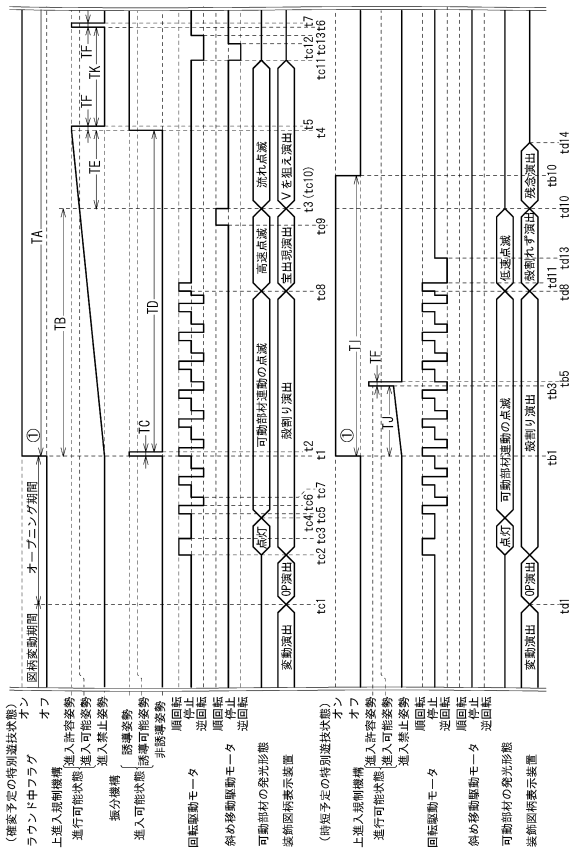
【図２３】



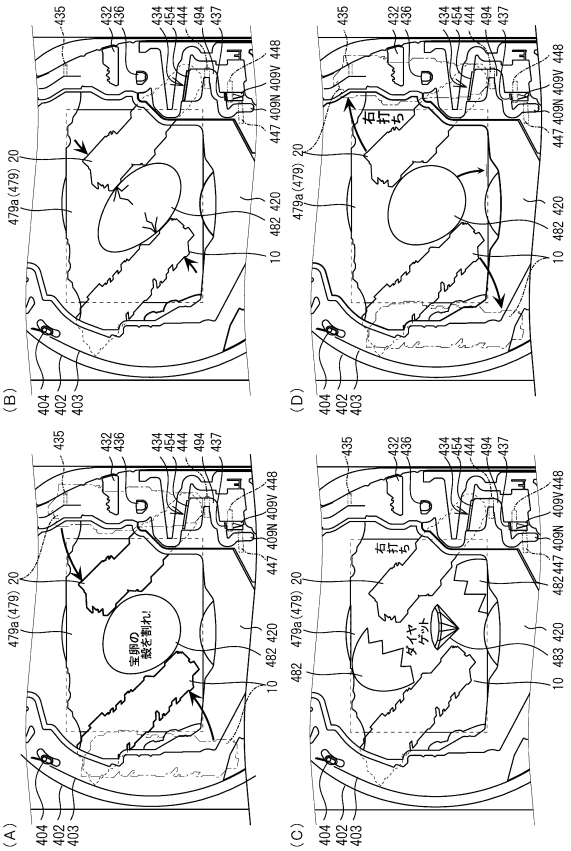
【図２４】



【図２５】

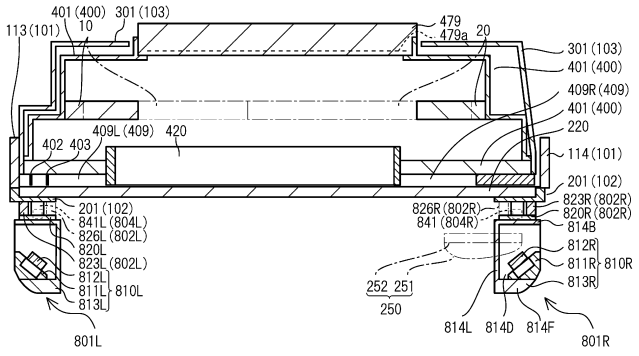


【図２６】

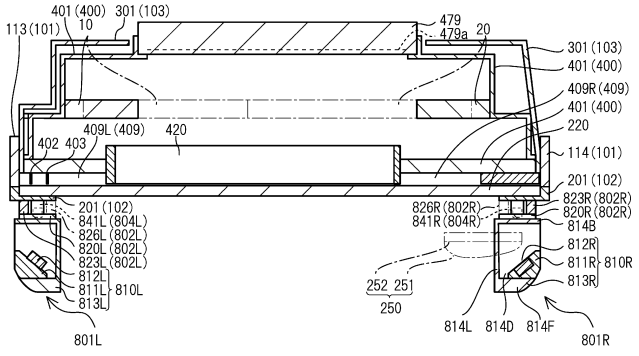


【図２７】

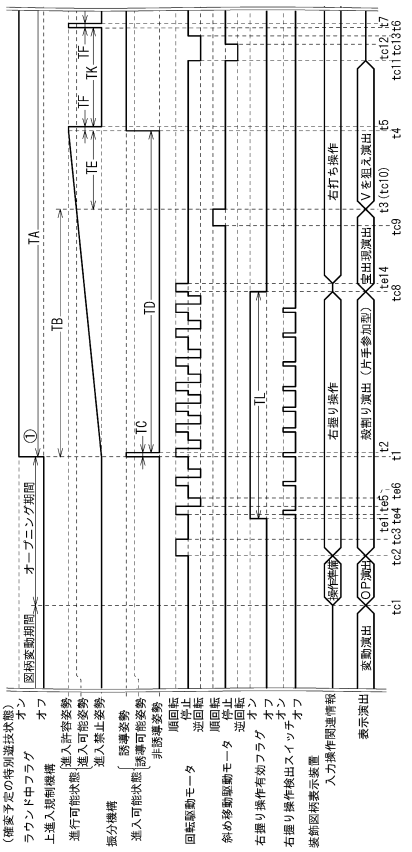
（A）



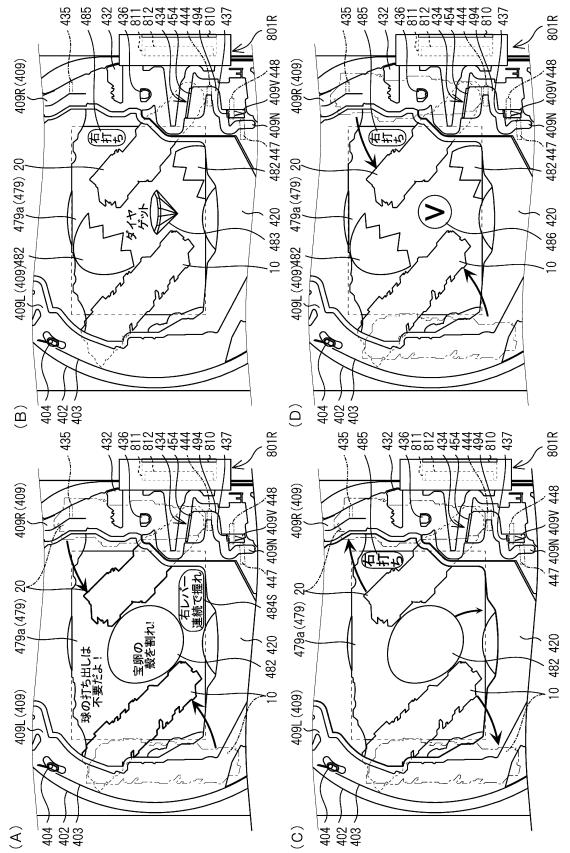
（B）



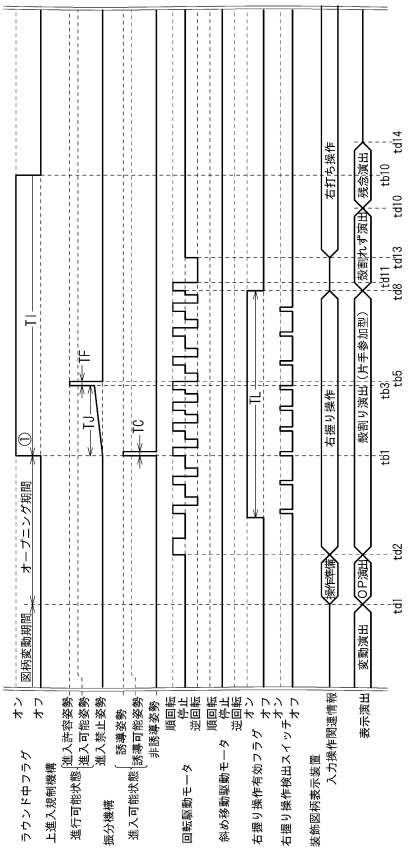
【図２８】



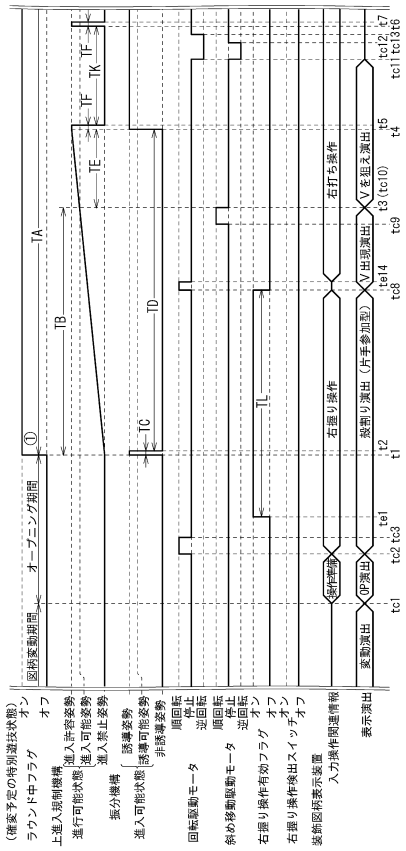
【図２９】



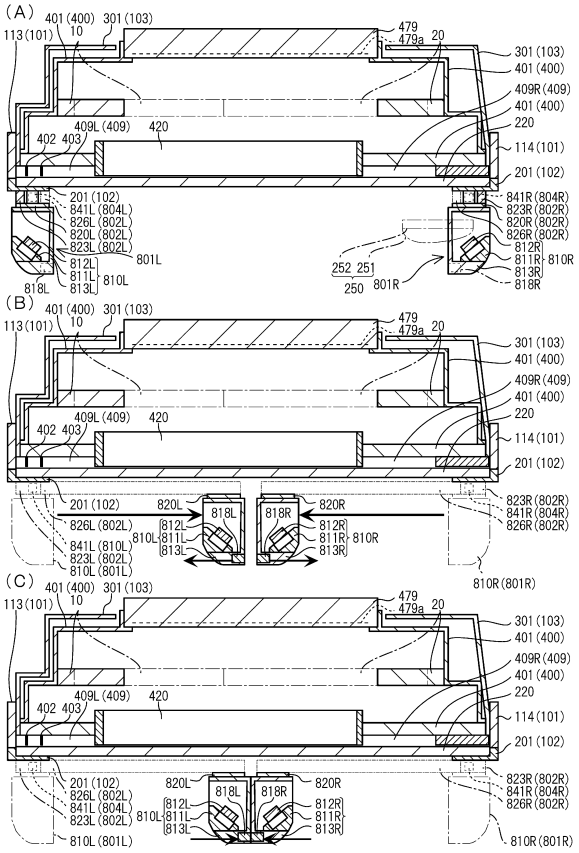
【図３０】



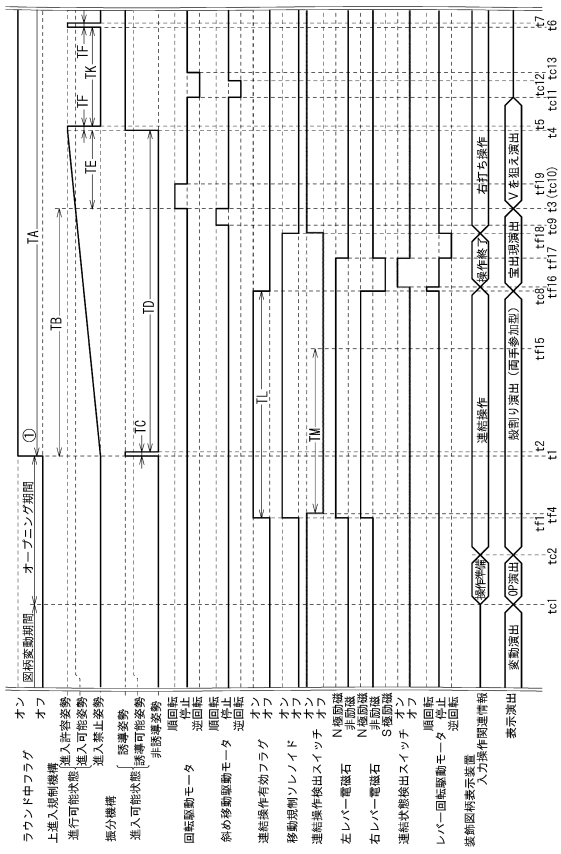
【図３１】



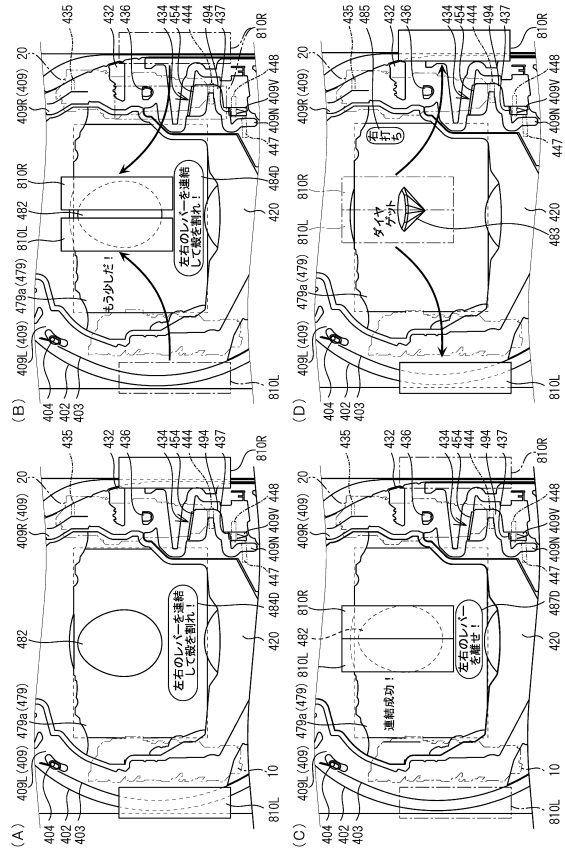
【図３２】



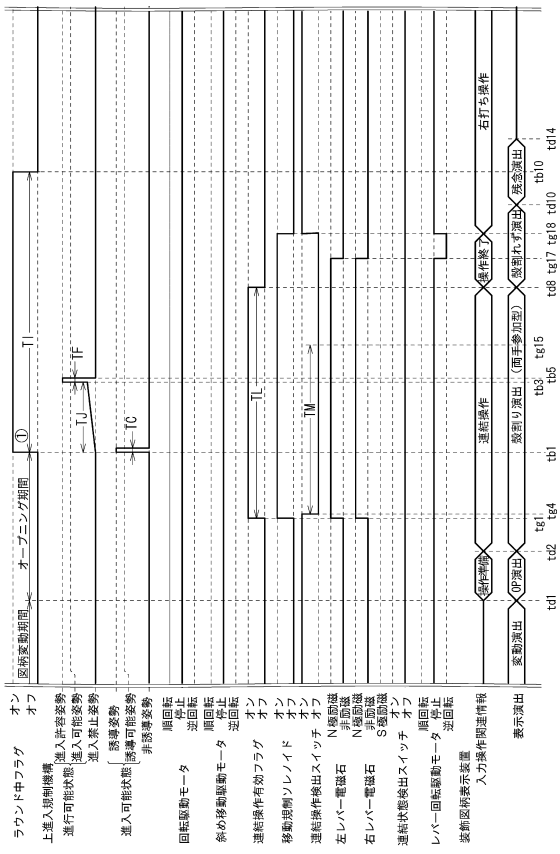
【図３３】



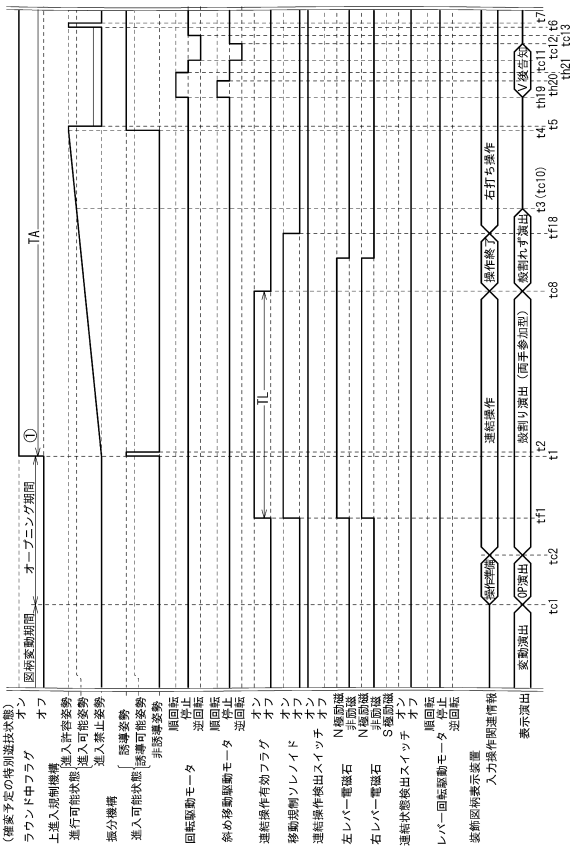
【図３４】



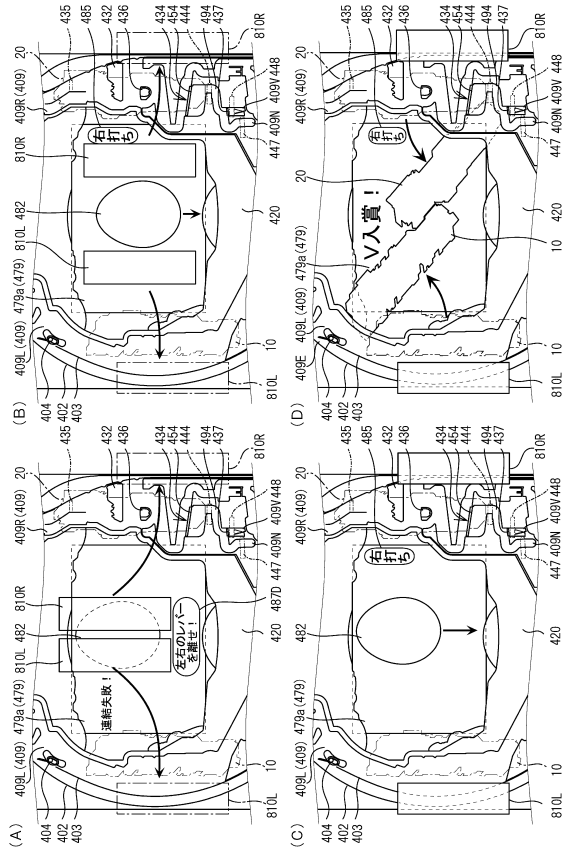
【図３５】



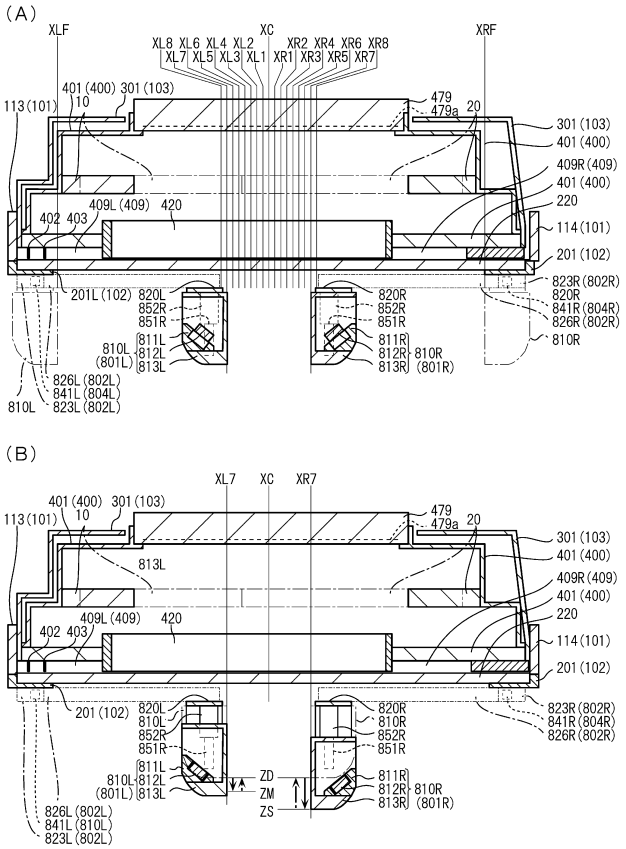
【図３６】



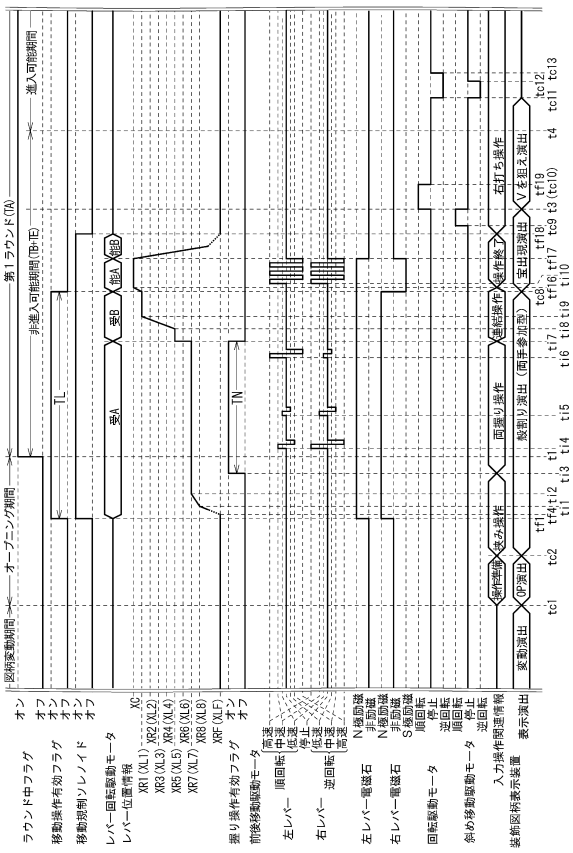
【図３７】



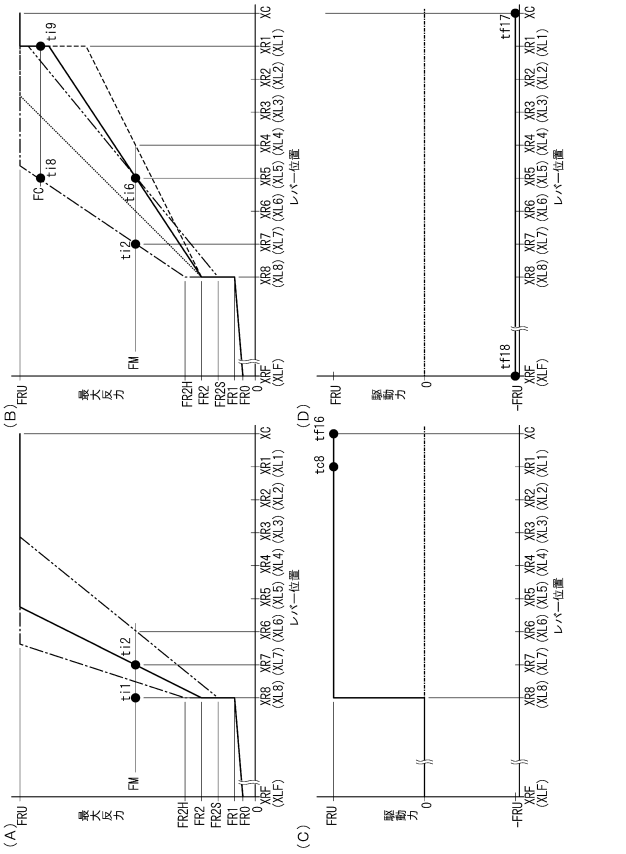
【図３８】



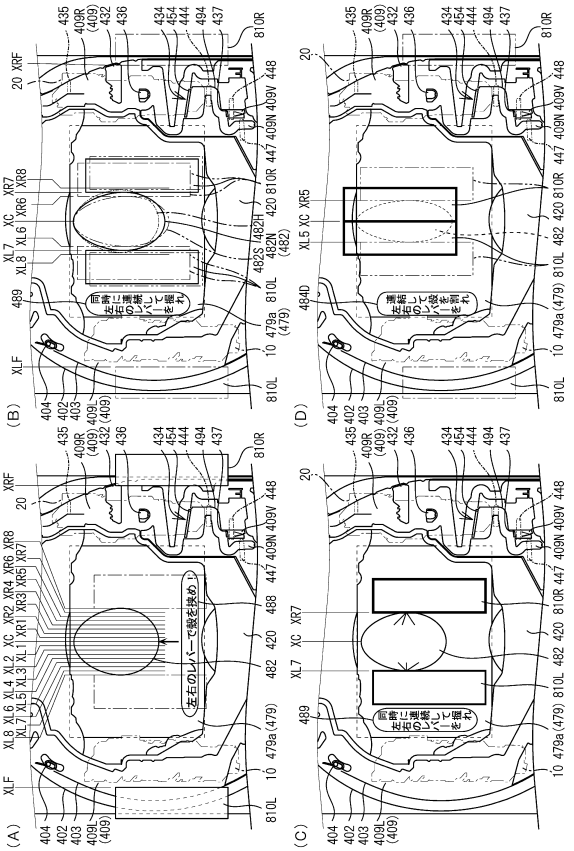
【図３９】



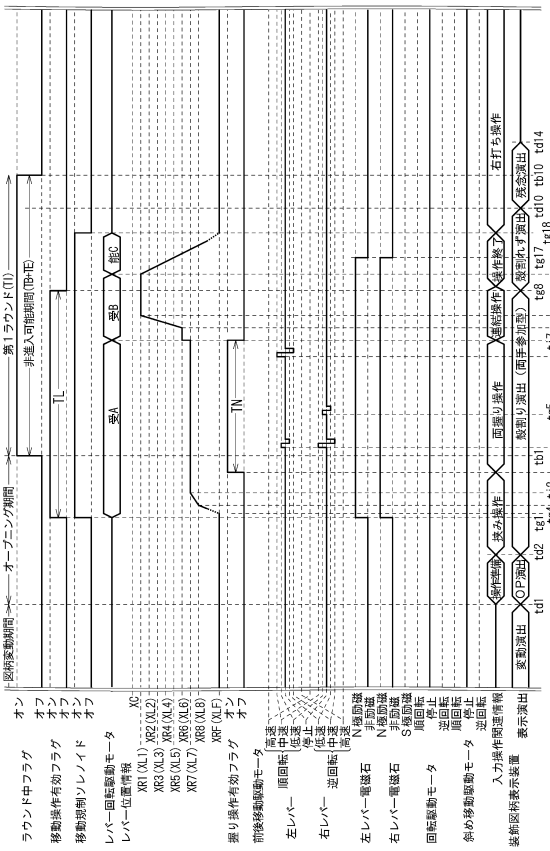
【図４０】



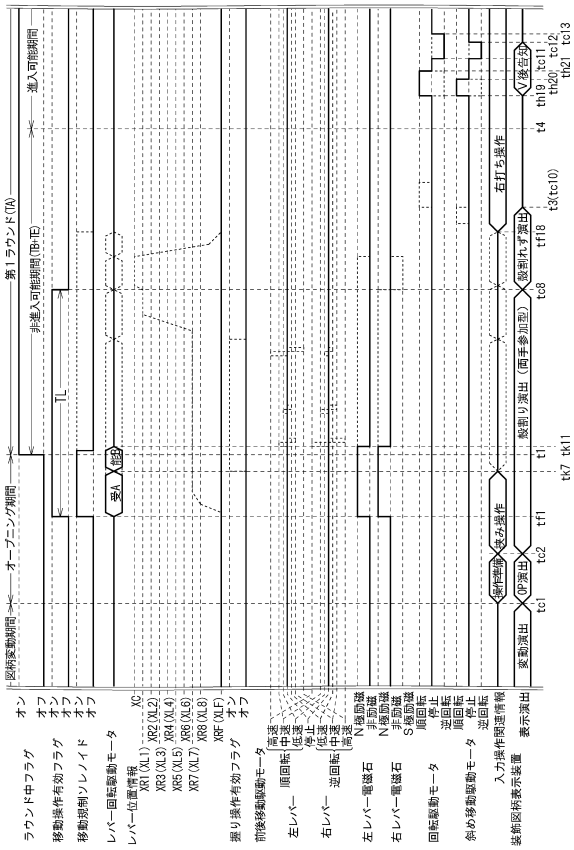
【図４１】


(A)
(B)
(C)
(D)
左右のレバーで掘削し
左右のレバーを前へ倒し
左右のレバーを後へ引き

【図４２】


図柄変動期間
オープニング期間
第１ラウンド(T1)
非進入可能期間(TB+TE)
TL
TN
変A
変B
変C
ラウンド中フラグ
移動操作有効フラグ
移動規制ソレノイド
レバー回転駆動モータ
レバー位置情報
振り操作有効フラグ
前後移動駆動モータ
左レバー 順回転
逆回転
停止
右レバー 逆回転
順回転
停止
左レバー電磁石
右レバー電磁石
回転駆動モータ
斜め移動駆動モータ
入力操作関連情報
装飾図柄表示装置
新作動
挟み操作
面振り操作
基礎操作
右打ち操作
OP演出
般割り演出（両手参加型）
般割れず演出
変動演出
表示演出

【図４３】


図柄変動期間
オープニング期間
第１ラウンド(TA)
非進入可能期間(TB+TE)
TL
変A
変B
ラウンド中フラグ
移動操作有効フラグ
移動規制ソレノイド
レバー回転駆動モータ
レバー位置情報
振り操作有効フラグ
前後移動駆動モータ
左レバー 順回転
逆回転
停止
右レバー 逆回転
順回転
停止
左レバー電磁石
右レバー電磁石
回転駆動モータ
斜め移動駆動モータ
入力操作関連情報
装飾図柄表示装置
新作動
挟み操作
右打ち操作
OP演出
般割り演出（両手参加型）
般割れず演出
変動演出
表示演出