(19)日本国特許庁(JP)　(12)公開特許公報(A)　(11)公開番号
特開2023-183469
(P2023-183469A)
(43)公開日　令和5年12月28日(2023.12.28)

(51)国際特許分類		FI			テーマコード（参考）
Ａ６３Ｆ　7/02 (2006.01)		Ａ６３Ｆ	7/02	３０４Ｄ	２Ｃ０８８
		Ａ６３Ｆ	7/02	３２０	２Ｃ３３３

審査請求　未請求　請求項の数　1　ＯＬ　（全69頁）

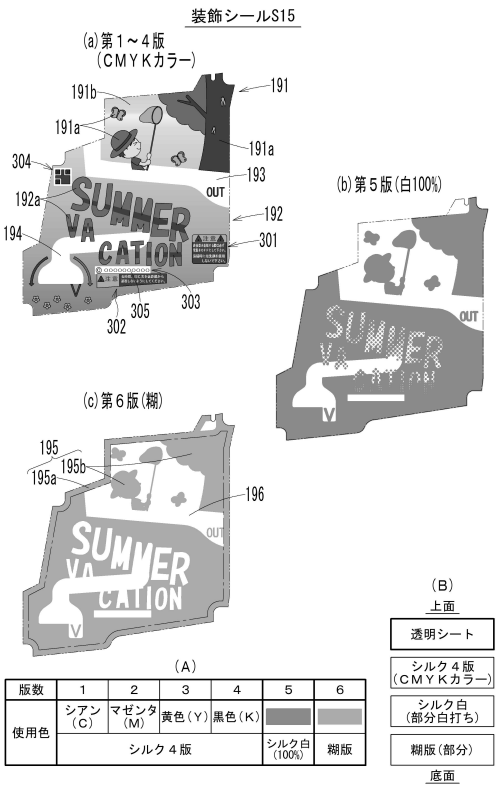
(21)出願番号　特願2022-96999(P2022-96999)
(22)出願日　令和4年6月16日(2022.6.16)

(71)出願人　391010943
株式会社藤商事
大阪府大阪市中央区内本町一丁目１番４号
(74)代理人　110001645
弁理士法人谷藤特許事務所
(72)発明者　今山 武成
大阪市中央区内本町一丁目１番４号 株式会社藤商事内

Ｆターム（参考）　2C088　EB78
2C333　AA11 CA29 CA50 CA51 CA77

(54)【発明の名称】　遊技機

(57)【要約】
【課題】遊技機の価格高騰をより適切なかたちで抑制する。
【解決手段】装飾貼付シートのうちの特定装飾貼付シートに注意喚起情報表示部を設ける。また、特定装飾貼付シートを構成する透明シートの一部に非透光部を形成するとともに非透光部に注意喚起情報表示部を設ける。注意喚起情報貼付シートは、所定色の非透明シートに対して印刷されているのに対し、特定装飾貼付シートは、無色の透明シートに対して印刷されている。また、図柄がリーチ状態となった後、一又は複数段階のリーチ演出を経て、最後のリーチ演出において結果表示を行うリーチ変動パターンのうち、リーチはずれ変動パターンでは、最後のリーチ演出が弱リーチ演出の場合よりも強リーチ演出の場合の方が結果表示の時間が長くなるように構成する。
【選択図】図１６



版数	1	2	3	4	5	6
使用色	シアン（C）	マゼンタ（M）	黄色（Y）	黒色（K）		
	シルク４版				シルク白（100%）	糊版

【特許請求の範囲】
【請求項１】
遊技者に利益を付与するか否かを抽選する抽選手段と、
前記抽選手段による抽選結果に基づいて図柄を変動表示すると共に前記利益を付与する場合には前記図柄を特定態様で停止させる図柄表示手段と、
前記抽選結果に関する演出を、前記図柄表示手段による変動表示と共に、複数種類の変動パターンの何れかに従って実行させる演出制御手段と、を備え、
前記複数種類の変動パターンは、前記図柄がリーチ状態となった後、一又は複数段階のリーチ演出を経て、最後のリーチ演出において結果表示を行うリーチ変動パターンを含み、
前記リーチ変動パターンは、前記リーチ演出の段階が進むにつれて前記特定態様となる信頼度が高くなるように構成し、
裏面に糊層を有する貼付シートを所定の被貼付部に貼付し、
前記貼付シートは、その少なくとも一部に装飾が施された装飾貼付シートを含む
遊技機において、
前記リーチ演出には、弱リーチ演出と、該弱リーチ演出よりも後段階に出現可能な強リーチ演出とがあり、
前記リーチ変動パターンのうち、前記図柄が前記特定態様とならないはずれ変動に対応するリーチはずれ変動パターンでは、前記最後のリーチ演出が前記弱リーチ演出の場合よりも前記強リーチ演出の場合の方が前記結果表示の時間が長くなるように構成し、
前記装飾貼付シートのうちの特定装飾貼付シートは、注意喚起情報を表示する注意喚起情報表示部を備え、
前記特定装飾貼付シートを構成する透明シートの一部に非透光部を形成するとともに該非透光部に前記注意喚起情報表示部を設け、
前記貼付シートは、注意喚起情報を表示する注意喚起情報表示部を備え且つ前記装飾貼付シートではない注意喚起情報貼付シートを含み、
前記注意喚起情報貼付シートは、所定色の非透明シートに対して印刷され、
前記特定装飾貼付シートは、無色の透明シートに対して印刷されている
ことを特徴とする遊技機。
【発明の詳細な説明】
【技術分野】
【０００１】
本発明は、パチンコ機等の遊技機に関するものである。
【背景技術】
【０００２】
パチンコ機等の遊技機は、遊技者に利益を付与するか否かを抽選し、その抽選結果に基づいて図柄を変動表示すると共に利益を付与する場合には図柄を特定態様で停止させ、またその図柄変動中は、抽選結果に関する演出を複数種類の変動パターンの何れかに従って実行するように構成されている。
またこの種の遊技機では、遊技領域内の遊技部品等、遊技機本体の各部に装飾用その他の各種貼付シートが貼付されている（特許文献１）。
【先行技術文献】
【特許文献】
【０００３】
【特許文献１】特開２００６－５５２９２号公報
【発明の概要】
【発明が解決しようとする課題】
【０００４】
最近では部材供給量の低下に伴って部品価格が上昇し、その結果、遊技機の価格高騰に繋がっている。そのような背景から、遊技機の価格を抑える為の対策が求められている。

遊技機の価格高騰に対する対策としては、遊技機各所に多数貼付されている装飾用、その他の貼付シートなど、遊技機の構成部品を最適化して無駄を省いたり、ハード面はもちろん演出を含むソフト面についてもリユースや他の機種への流用を進めることなどが考えられる。ここで、後者については、演出を流用しても遊技者に飽きられないよう、従来よりも演出効果をより高めておく必要がある。

本発明は上記事情に鑑みてなされたものであり、遊技機の価格高騰をより適切なかたちで抑制することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【０００５】

本発明は、遊技者に利益を付与するか否かを抽選する抽選手段と、前記抽選手段による抽選結果に基づいて図柄を変動表示すると共に前記利益を付与する場合には前記図柄を特定態様で停止させる図柄表示手段と、前記抽選結果に関する演出を、前記図柄表示手段による変動表示と共に、複数種類の変動パターンの何れかに従って実行させる演出制御手段と、を備え、前記複数種類の変動パターンは、前記図柄がリーチ状態となった後、一又は複数段階のリーチ演出を経て、最後のリーチ演出において結果表示を行うリーチ変動パターンを含み、前記リーチ変動パターンは、前記リーチ演出の段階が進むにつれて前記特定態様となる信頼度が高くなるように構成し、裏面に糊層を有する貼付シートを所定の被貼付部に貼付し、前記貼付シートは、その少なくとも一部に装飾が施された装飾貼付シートを含む遊技機において、前記リーチ演出には、弱リーチ演出と、該弱リーチ演出よりも後段階に出現可能な強リーチ演出とがあり、前記リーチ変動パターンのうち、前記図柄が前記特定態様とならないはずれ変動に対応するリーチはずれ変動パターンでは、前記最後のリーチ演出が前記弱リーチ演出の場合よりも前記強リーチ演出の場合の方が前記結果表示の時間が長くなるように構成し、前記装飾貼付シートのうちの特定装飾貼付シートは、注意喚起情報を表示する注意喚起情報表示部を備え、前記特定装飾貼付シートを構成する透明シートの一部に非透光部を形成するとともに該非透光部に前記注意喚起情報表示部を設け、前記貼付シートは、注意喚起情報を表示する注意喚起情報表示部を備え且つ前記装飾貼付シートではない注意喚起情報貼付シートを含み、前記注意喚起情報貼付シートは、所定色の非透明シートに対して印刷され、前記特定装飾貼付シートは、無色の透明シートに対して印刷されているものである。

【発明の効果】

【０００６】

本発明によれば、遊技機の価格高騰をより適切に抑制することが可能である。

【図面の簡単な説明】

【０００７】

【図１】本発明の第１の実施形態に係るパチンコ機の全体正面図である。

【図２】同パチンコ機の分解斜視図である。

【図３】同パチンコ機のガラス扉の分解斜視図である。

【図４】同パチンコ機の背面図である。

【図５】同パチンコ機の遊技盤の正面図である。

【図６】同パチンコ機の遊技盤の平面断面図である。

【図７】同パチンコ機の遊技盤を構成する可動演出手段及び後部支持部材の正面図である。

【図８】同パチンコ機の遊技盤を構成する透明本体板及びガイドレールの斜視図である。

【図９】同パチンコ機の遊技盤に配置されている遊技部品及びそれらに貼付されている装飾シールの斜視図である。

【図１０】同パチンコ機の注意喚起シールＳ１～Ｓ７の外観を示す図である。

【図１１】同パチンコ機の注意喚起シールＳ１の版構成（Ａ）とその配置（Ｂ）及び版毎の態様を示す図である。

【図１２】同パチンコ機の装飾シールＳ１１の版構成（Ａ）とその配置（Ｂ）及び版毎の態様を示す図である。

【図１３】同パチンコ機の装飾シールＳ１２の版構成（Ａ）とその配置（Ｂ）及び版毎の態様を示す図である。
【図１４】同パチンコ機の装飾シールＳ１３の版構成（Ａ）とその配置（Ｂ）及び版毎の態様を示す図である。
【図１５】同パチンコ機の装飾シールＳ１４の版構成（Ａ）とその配置（Ｂ）及び版毎の態様を示す図である。
【図１６】同パチンコ機の装飾シールＳ１５の版構成（Ａ）とその配置（Ｂ）及び版毎の態様を示す図である。
【図１７】同パチンコ機の遊技盤の要部拡大正面図である。
【図１８】同パチンコ機の装飾シールＳ１６における第１注意喚起情報表示部（ａ）及び第２注意喚起情報表示部（ｂ）の外観を示す図である。
【図１９】同パチンコ機の装飾シールＳ１６の版構成（Ａ）とその配置（Ｂ）及び版毎の態様を示す図である。
【図２０】同パチンコ機の性能情報表示シールＳ２１、外部端子情報表示シールＳ２２、主基板情報表示シールＳ２３の外観を示す図である。
【図２１】同パチンコ機の性能情報表示シールＳ２１の版構成（Ａ）とその配置（Ｂ）及び版毎の態様を示す図である。
【図２２】同パチンコ機の外部端子情報表示シールＳ２２の版構成（Ａ）とその配置（Ｂ）及び版毎の態様を示す図である。
【図２３】同パチンコ機の主基板情報表示シールＳ２３の版構成（Ａ）とその配置（Ｂ）及び版毎の態様を示す図である。
【図２４】本発明の第２の実施形態に係るパチンコ機の後部支持部材の要部拡大正面図（ａ）、同じく要部拡大側部断面図（ｂ）及び装飾シールＳ１７における注意喚起情報表示部の外観を示す図（ｃ）である。
【図２５】同パチンコ機の装飾シールＳ１７の版構成（Ａ）とその配置（Ｂ）及び版毎の態様を示す図である。
【図２６】本発明の第３の実施形態に係るパチンコ機の装飾シールＳ１１の版構成（Ａ）とその配置（Ｂ）及び版毎の態様を示す図である。
【図２７】装飾シールの外周に切欠部がある場合の糊部（外周領域）の配置例を示す図である。
【図２８】複数種類の注意喚起シールの一部について色配置を変更した例を示す図である。
【図２９】本発明の第４の実施形態に係るパチンコ機の全体正面図である。
【図３０】同パチンコ機の制御系のブロック図である。
【図３１】同パチンコ機の変動パターン選択テーブルを示す図である。
【図３２】同パチンコ機の変動パターンの概略構成を示す図である。
【図３３】同パチンコ機のＳリーチ演出のタイムチャート及び演出内容を示す図である。
【図３４】同パチンコ機のＳＰリーチ前演出のタイムチャート及び演出内容を示す図である。
【図３５】同パチンコ機のＳＰリーチ後演出（はずれの場合）のタイムチャート及び演出内容を示す図である。
【図３６】同パチンコ機のＳＰリーチ後演出（大当りの場合）のタイムチャート及び演出内容を示す図である。
【図３７】同パチンコ機の通常／復活大当り可動体演出におけるレインボー発光パターンの説明図である。
【図３８】本発明の第５の実施形態に係るパチンコ機のＳＰリーチ前演出のタイムチャート及び演出内容を示す図である。
【図３９】本発明の第６の実施形態に係るパチンコ機のＳＰリーチ前演出のタイムチャート及び演出内容を示す図である。
【図４０】本発明の第７の実施形態に係るパチンコ機のＳＰリーチ前演出のタイムチャー

ト及び演出内容を示す図である。
【図４１】本発明の第８の実施形態に係るパチンコ機のＳＰリーチ前演出のタイムチャート及び演出内容を示す図である。
【図４２】本発明の第９の実施形態に係るパチンコ機のＳＰリーチ後演出のタイムチャート及び演出内容を示す図である。
【図４３】本発明の第１０の実施形態に係るパチンコ機のＳリーチ演出及びＳＰリーチ後演出のタイムチャートを示す図である。
【図４４】本発明の第１１の実施形態に係るパチンコ機のＳリーチ演出のタイムチャート及び演出内容を示す図である。
【発明を実施するための最良の形態】
【０００８】
以下、発明の実施形態を図面に基づいて詳述する。図１～図２３は本発明をパチンコ機に採用した第１の実施形態を例示している。図１及び図２において、遊技機本体１は、外枠２と、この外枠２の前側に配置された前枠３とを備えている。前枠３は、左右方向一端側、例えば左端側に配置された上下方向の第１ヒンジ４を介して外枠２に開閉自在及び着脱自在に枢着されており、左右方向における第１ヒンジ４と反対側、例えば右端側に設けられた施錠手段５によって外枠２に対して閉状態で施錠可能となっている。
【０００９】
前枠３は、内枠６と、その内枠６の前側に配置されたガラス扉７とを備えている。ガラス扉７は、左右方向一端側、例えば左端側に配置された上下方向の第２ヒンジ８を介して内枠６に開閉自在及び着脱自在に枢着されており、施錠手段５によって内枠６に対して閉状態で施錠可能となっている。
【００１０】
外枠２は、図２に示すように左右一対の縦枠材２ａ，２ｂと上下一対の横枠材２ｃ，２ｄとで矩形状に形成されている。外枠２の前側下部には、合成樹脂製の前カバー部材９が、下横枠材２ｄの前縁に沿って左右の縦枠材２ａ，２ｂの前側下部を連結するように装着されている。前カバー部材９は、左右の縦枠材２ａ，２ｂよりも前側に突出しており、その上側に内枠６が配置されている。また外枠２には、第１ヒンジ４を構成する外枠上ヒンジ金具１１が例えば左上部に、同じく外枠下ヒンジ金具１２が左下部における前カバー部材９の上側に夫々配置されている。
【００１１】
内枠６は合成樹脂製で、前カバー部材９の上側で外枠２の前縁側に略当接可能な矩形状の枠部１３と、この枠部１３内の上部側に設けられた遊技盤装着部１４と、枠部１３内の下部側に設けられた下部装着部１５とを一体に備えている。遊技盤装着部１４には、遊技盤１６が前側から着脱自在に装着され、下部装着部１５には、その前側に発射手段１７、下部スピーカ１８等が配置されている。また内枠６には、第１ヒンジ４を構成する本体枠上ヒンジ金具１９と第２ヒンジ８を構成する本体枠上ヒンジ金具２０とが左上部に、第１，第２ヒンジ４，８を構成する本体枠下ヒンジ金具２１が左下部に夫々配置されている。
【００１２】
ガラス扉（開閉扉）７は、内枠６の前面側に対応する矩形状に形成された樹脂製の扉ベース２２を備えている。この扉ベース２２には、遊技盤１６に形成された遊技領域２３の前側に対応してガラス窓２４の窓孔２４ａが形成されると共に、窓孔２４ａの周囲に複数（ここでは４つ）の上部スピーカ２５、枠第１可動体２６、枠第２可動体２７、送風手段２８等の各種演出手段が配置されている。
【００１３】
扉ベース２２の上部前側には、窓孔２４ａの外周の少なくとも一部、例えば窓孔２４ａの上側と右側とに対応する逆Ｌ字型の部分にサイドユニット３０が装着され、その他の一部、例えば窓孔２４ａの左側には上装飾カバー３１が装着されている。サイドユニット３０は、図２，図３等に示すように、ガラス扉７を開いた状態で、特殊な工具を使用することなく、前枠３の裏側の固定ネジ３０ａ、固定レバー３０ｂ等を操作することにより容易

に着脱が可能となっている。通常、前枠３は複数の機種で共通に用いられ、機種毎に異なる遊技盤１６をこの前枠３に装着することでその機種に特有の遊技性やデザインを実現しているが、本パチンコ機では、前枠３の前側の一部を、その他の部品に比べて容易に着脱可能なサイドユニット３０とし、このサイドユニット３０に、遊技盤１６と一体感のあるデザインや特有の機能を持たせることにより、前枠３の大部分を共通化しつつも、機種毎のデザインや機能の自由度を高めることを可能としている。

【００１４】

本実施形態のサイドユニット３０には、枠第１可動体２６、枠第２可動体２７、送風手段２８等が搭載されている。枠第１可動体２６は、所定の立体形状（ここでは蝶の形状）に形成されており、図外の駆動手段の駆動により略前後方向へのスライド移動が可能となっている。枠第２可動体２７は、所定の立体形状に形成されており、図外の駆動手段の駆動により略前後方向へのスライド移動が可能であると共に、遊技者による押し込み操作が可能となっている。送風手段２８は、遊技者が枠第２可動体２７を操作するタイミングで、その枠第２可動体２７に触れている遊技者の手に向けて風を送ることが可能となっている。

【００１５】

扉ベース２２の下部前側には、内枠６の後側に配置された払い出し手段３２から払い出された遊技球を貯留して発射手段１７に供給する上皿３３、その上皿３３が満杯のときの余剰球等を貯留する下皿３４、発射手段１７を作動させるために操作する発射ハンドル３５等が配置され、更に上皿３３、下皿３４等を前側から略覆う下装飾カバー３６が装着されている。下装飾カバー３６は前向きの膨出状に形成されており、その上部側に、演出用の操作ボタン３７、その他の各種操作手段が設けられている。

【００１６】

扉ベース２２の背面側には、図２に示すように窓孔２４ａを後側から略塞ぐガラスユニット４０が着脱自在に装着されると共に、第１，第２ヒンジ４，８側の縁部に沿って配置される上下方向のヒンジ端側補強板金４１ａと、開閉端側の縁部に沿って配置される上下方向の開閉端側補強板金４１ｂと、窓孔２４ａの下側に配置される左右方向の下部補強板金４１ｃとがねじ止め等により着脱自在に固定されている。また扉ベース２２には、第２ヒンジ８を構成するガラス扉上ヒンジ金具４２ａが左上部に、同じくガラス扉下ヒンジ金具４２ｂが左下部に夫々配置されている。

【００１７】

また、下部補強板金４１ｃの背面側には、球送りユニット４３ａ、下皿案内ユニット４３ｂ等が装着されている。球送りユニット４３ａは、上皿３３内の遊技球を１個ずつ発射手段１７に供給するためのもので、発射手段１７の前側に対応して配置されている。下皿案内ユニット４３ｂは、上皿３３が満杯となったときの余剰球、及び発射手段１７により発射されたにも拘わらず遊技領域２３に達することなく戻ってきたファール球を下皿３４に案内するためのもので、球送りユニット４３ａに隣接してその第１，第２ヒンジ４，８側に配置されている。

【００１８】

また図１～図３に示すように、ガラス扉７には情報表示用の貼付シートが複数貼付されている。即ち、サイドユニット３０の上面には当該サイドユニット３０の着脱作業に関する注意喚起シールＳ１が、サイドユニット３０の前面における送風手段２８の近傍には送風に関する注意喚起シールＳ２が、サイドユニット３０の前面における枠第２可動体２７の近傍には可動体の動作に関する注意喚起シールＳ３が、夫々貼付されている。また、下装飾カバー３６における操作ボタン３７の近傍には操作ボタン３７の操作等に関する注意喚起シールＳ４が貼付されている。また、ガラス扉７の背面の所定箇所、例えば下皿案内ユニット４３ｂ又はその近傍には金属部品によるケガに関する注意喚起シールＳ５が貼付されている。これら注意喚起シールＳ１～Ｓ５の詳細については後述する。

【００１９】

遊技盤１６は、ポリカーボネート等の透明な樹脂よりなる略一定板厚の透明本体板５０

を備えたいわゆる透明遊技盤で、図５～図９等に示すように、その透明本体板５０に対して、ガイドレール５１、中央表示枠ユニット５３、始動入賞ユニット５４、大入賞ユニット５５、普通入賞ユニット５６、液晶表示手段（画像表示手段）５７、可動演出手段５８等の複数の遊技部品が装着されている。また、ユニット部品５３～５６上等の任意の位置に、普通図柄始動手段６１、第１特別図柄始動手段６２、第２特別図柄始動手段６３、第１大入賞手段６４、第２大入賞手段６５、複数（ここでは３つ）の普通入賞手段６６～６８、普通図柄表示手段６９、普通保留個数表示手段７０、第１特別図柄表示手段７１、第２特別図柄表示手段７２、複数（ここでは３つ）のアウト口７３ａ～７３ｃ、右打ち報知手段６０等が設けられている。

【００２０】

液晶表示手段５７、可動演出手段５８等は、後部支持部材７４を介して透明本体板５０の後側に配置されている。後部支持部材７４は、図６，図７に示すように、透明本体板５０よりも後方に透明本体板５０と略平行に配置された後壁部７５と、この後壁部７５の外周側から略前向きに延設された周壁部７６とを一体に備えており、周壁部７６の前縁側を透明本体板５０の背面側に当接させた状態でねじ止め等により固定されている。後壁部７５には略矩形状の開口部７５ａが形成されており、液晶表示手段５７は、表示画面５７ａを開口部７５ａに対応させた状態で後壁部７５の背面側に着脱自在に固定されている。

【００２１】

可動演出手段５８は、可動体７７と、この可動体７７を移動可能に支持する可動体案内手段７８と、可動体７７を駆動する駆動手段７９とを備えている。可動体７７は、左右方向の横長状に形成され、その前面側には機種名を示すロゴ等の任意の装飾（図示省略）が施されており、内部には前面側に多数のＬＥＤ８１ａを有するＬＥＤ基板８１が配置されている。

【００２２】

可動体案内手段７８は、可動体７７を液晶表示手段５７の表示画面５７ａの前面側に沿って所定方向（ここでは上下方向）に移動可能な状態で支持するもので、液晶表示手段５７の左右両側に沿って夫々上下方向の細長状に配置され、後部支持部材７４における後壁部７５の前面側に着脱自在に固定されている。可動体案内手段７８は、上下方向に配置された左右一対の案内レール８２を備え、それら各案内レール８２によって可動体７７の左右両端部が上下方向移動可能に支持されている。この可動体案内手段７８により、可動体７７は、液晶表示手段５７の上側の上部位置と、液晶表示手段５７の前側の下部位置との間で上下方向に移動可能であり、通常時は原点位置である上部位置に保持されている。

【００２３】

駆動手段７９は、例えばステッピングモータにより構成され、可動体案内手段７８の後側に対応して後部支持部材７４の背面側に着脱自在に固定されており、可動体７７を所定の動作パターンに従って上下方向に移動させることが可能となっている。なお、可動体案内手段７８の前側には、前面側に多数のＬＥＤ８３ａを有するＬＥＤ基板８３が配置されている。

【００２４】

ガイドレール５１は、発射手段１７から発射された遊技球を案内するためのもので、遊技領域２３の周囲を取り囲むように透明本体板５０の前面側に略環状に配置されており、図５，図６，図８等に示すように複数、例えば３つの第１～第３レール部材５１ａ～５１ｃで構成されている。第１～第３レール部材５１ａ～５１ｃは、少なくともその本体部分は透明又は半透明の合成樹脂により形成されている。

【００２５】

第１レール部材５１ａは、透明本体板５０の下部左側から左縁部略中央、上縁部略中央を経て右上部に至る略弓形状に形成されており、透明本体板５０と平行な前壁部８４と、その前壁部８４の周縁部から後向きに突設された略一定幅の周壁部８５とを一体に備え、周壁部８５の後端側を透明本体板５０の前面に当接させた状態で透明本体板５０に着脱自在に固定されている。第１レール部材５１ａは、遊技領域２３側の周壁部８５ａが正面視

略円弧状に形成されており、発射手段１７によって発射された遊技球はこの周壁部８５ａに案内されて遊技領域２３に向けて上昇する。なお、この周壁部８５ａの少なくとも一部分に金属板を配置してもよい。

【００２６】

第２レール部材５１ｂは、透明本体板５０の前面側に略垂直に立設する前後方向一定幅の板状に形成され、透明本体板５０の左上部から左下部にかけて第１レール部材５１ａの内側に並行するように略円弧状に配設されている。なお、第１レール部材５１ａと第２レール部材５１ｂとで挟まれた部分が、発射手段１７によって発射された遊技球を遊技領域２３に案内する発射案内通路（球通路）８６となっている。なお、この第２レール部材５１ｂの少なくとも一部を金属板で構成してもよい。

【００２７】

第３レール部材５１ｃは、第１レール部材５１ａの右上部側端部と第２レール部材５１ｂの左下部側端部とを接続するように、透明本体板５０の右縁部と下縁部とに沿う正面視略Ｌ型に形成されており、透明本体板５０と平行な前壁部８７と、その前壁部８７の周縁部から後向きに突設された略一定幅の周壁部８８とを一体に備え、周壁部８８の後端側を透明本体板５０の前面に当接させた状態で透明本体板５０に着脱自在に固定されている。なお、遊技領域２３側の周壁部８８ａの少なくとも一部分に金属板を配置してもよい。

【００２８】

透明本体板５０には、図８に示すように、遊技領域２３に対応する領域内に一又は複数、ここでは３つの装着孔５０ａ～５０ｃが前後方向貫通状に形成されており、中央表示枠ユニット５３及び大入賞ユニット５５は装着孔５０ａに対して、始動入賞ユニット５４は装着孔５０ｂに対して、普通入賞ユニット５６は装着孔５０ｃに対して、夫々前側から着脱自在に固定されている。なお、中央表示枠ユニット５３と大入賞ユニット５５等、複数のユニット部品を一体に形成してもよい。また、複数のユニット部品（例えば中央表示枠ユニット５３と大入賞ユニット５５）が別体であっても、それらを互いに一体化した上で装着孔５０ａ～５０ｃの何れかに装着するように構成してもよいし、装着孔５０ａ～５０ｃに対して別々に装着するように構成してもよい。

【００２９】

透明本体板５０には、前面側と背面側との少なくとも一方、ここでは背面側の所定領域に本体装飾部８９が形成されている。この本体装飾部８９は、カラーイラスト等よりなる二次元装飾で、透明本体板５０の盤面に直接印刷することにより形成されているが、これを透明本体板５０の背面側に設けることにより、球の擦れによる劣化を防止できる。この本体装飾部８９は、少なくとも一部が透光性で、透明本体板５０の後側に配置されたＬＥＤ８３ａ（図６，図７）等の光を透過するようになっている。なお、この本体装飾部８９を貼付シート上に形成し、透明本体板５０の前面側及び／又は背面側に貼付してもよい。これにより、透明本体板５０の再利用や複数機種での共通化が容易となる。

【００３０】

中央表示枠ユニット５３は、液晶表示手段５７及び可動演出手段５８の表示枠を構成するもので、図５，図６，図９等に示すように、後側の液晶表示手段５７に対応する開口窓９１が略中央に形成され、遊技領域２３の略中央における上部側に配置されている。この中央表示枠ユニット５３は、その略全体が透明な合成樹脂製で、透明本体板５０の前面に沿って装着孔５０ａの外側に配置され且つその前側を遊技球が通過可能な前面装着板９２と、液晶表示手段５７の前側における左右両側から上部側にわたる正面視略門形状に配置され且つ前面装着板９２の内周側で前向きに突設された装飾枠９３と、その装飾枠９３の左右の下端部間に配置されるステージ９４とを備えている。発射手段１７により発射され、発射案内通路８６を経て遊技領域２３の上部側に進入した遊技球は、装飾枠９３の頂部で左右に振り分けられ、中央表示枠ユニット５３の左側の左流下経路９５ａと右側の右流下経路９５ｂとの何れかを流下する。

【００３１】

中央表示枠ユニット５３には、左流下経路９５ａ側と右流下経路９５ｂ側との少なくと

も一方側、例えば左流下経路９５ａ側に、遊技球が流入可能なワープ入口９６が設けられている。左流下経路９５ａを流下中にワープ入口９６に流入した遊技球は、ステージ９４上で左右方向に自由に転動した後、遊技領域２３の左右方向中央に対応して設けられた中央落下部９７とそれ以外の部分との何れかから前側に落下する。

【００３２】

中央表示枠ユニット５３の下側には、左右方向の略中央に始動入賞ユニット５４が、右側に大入賞ユニット５５が、左側に普通入賞ユニット５６が、夫々ガイドレール５１の内側に沿って配置されている。始動入賞ユニット５４、大入賞ユニット５５、普通入賞ユニット５６は、何れも略全体が透明な合成樹脂により形成されている。

【００３３】

普通図柄始動手段６１は、普通図柄表示手段６９による普通図柄の変動表示を開始させるためのもので、右流下経路９５ｂ上に配置されている。この普通図柄始動手段６１は、中央表示枠ユニット５３上に設けられており、図５，図９に示すように、前面装着板９２の前側に突設されたゲート部１０１と、このゲート部１０１を通過する遊技球を検出する遊技球検出スイッチ１０２とを備えている。

【００３４】

普通図柄表示手段６９は、普通図柄を変動表示するためのもので、複数（２個）のＬＥＤ６９ａ，６９ｂで構成されており、普通図柄始動手段６１が遊技球を検出すること、即ち遊技球がゲート部１０１を通過し、遊技球検出スイッチ１０２がその遊技球を検出することを条件に、普通図柄を構成する２個のＬＥＤ６９ａ，６９ｂが普通変動中発光パターンで発光した後、普通図柄始動手段６１による遊技球検出時に取得された普通乱数情報に含まれる当り判定乱数値が予め定められた当り判定値と一致する場合には当り態様で、それ以外の場合にははずれ態様で変動を停止する。普通図柄を構成する２個のＬＥＤ６９ａ，６９ｂは、それらの発光態様（例えば点灯／消灯）の組み合わせにより一又は複数の当り態様と一又は複数のはずれ態様とを表示可能である。なお本実施形態では、図５，図９に示すように、普通図柄表示手段６９は中央表示枠ユニット５３における右側の装飾枠９３上に配置されている。なお、普通図柄表示手段６９を構成するＬＥＤ６９ａ，６９ｂは、発光態様によって情報を報知する報知用の発光体の一例である。

【００３５】

また、普通図柄始動手段６１による遊技球検出時に取得された普通乱数情報は、予め定められた上限保留個数、例えば４個を限度として保留記憶され、普通図柄の変動が可能になる毎に１個ずつ消化されて普通図柄の変動が行われる。普通乱数情報の記憶個数（普通保留個数）は、普通保留個数表示手段７０等によって遊技者に報知される。普通保留個数表示手段７０は、複数（４個）のＬＥＤ７０ａ～７０ｄで構成されており、中央表示枠ユニット５３における右側の装飾枠９３上に配置されている（図５，図９）。なお、普通保留個数表示手段７０を構成するＬＥＤ７０ａ～７０ｄは、発光態様によって情報を報知する報知用の発光体の一例である。

【００３６】

第１特別図柄始動手段６２は、第１特別図柄表示手段７１による図柄変動を開始させるためのもので、開閉手段を有しない非作動式入賞手段により構成されており、始動入賞ユニット５４上に配置されている。始動入賞ユニット５４には、図５，図９に示すように、ステージ９４の中央落下部９７に対応してその下側に入賞樋１０５が前向き突出状に形成されており、第１特別図柄始動手段６２は、入賞樋１０５に形成された上向き開口状の第１始動入賞口１０６と、この第１始動入賞口１０６に入賞した遊技球を検出する遊技球検出スイッチ１０７とを備えている。第１特別図柄始動手段６２は、左流下経路９５ａ側のワープ入口９６からステージ９４を経て入賞するルートが存在すること等により、右流下経路９５ｂを流下してきた遊技球よりも左流下経路９５ａを流下してきた遊技球の方が高い確率で入賞可能となっている。第１始動入賞口１０６に遊技球が入賞すると、一入賞当り所定個数（例えば４個）の遊技球が賞球として払い出される。

【００３７】

第２特別図柄始動手段６３は、第２特別図柄表示手段７２による図柄変動を開始させるためのもので、遊技球が入賞可能な開状態と入賞不可能（又は開状態よりも入賞困難）な閉状態とに変化可能な作動式入賞手段により構成されており、右流下経路９５ｂにおける普通図柄始動手段６１の下流側に配置されている。第２特別図柄始動手段６３は、中央表示枠ユニット５３上に配置されており、図５，図９に示すように、前面装着板９２に形成された第２始動入賞口１０８と、この第２始動入賞口１０８を開閉する可動部１０９と、第２始動入賞口１０８に入賞した遊技球を検出する遊技球検出スイッチ１１０とを備え、普通図柄表示手段６９の変動後の停止図柄が当り態様となって普通利益状態が発生した場合に、所定の開閉パターンに従って可動部１０９が所定時間閉状態から開状態に変化するようになっている。第２始動入賞口１０８に遊技球が入賞すると、一入賞当り所定個数（例えば２個）の遊技球が賞球として払い出される。

【００３８】

第１特別図柄表示手段７１は、第１特別図柄を変動表示可能な７セグＬＥＤ等の発光体により構成されており、第１特別図柄始動手段６２が遊技球を検出すること、即ち遊技球が第１始動入賞口１０６に入賞し、遊技球検出スイッチ１０７がその遊技球を検出することを条件に第１特別図柄を所定時間変動表示して、第１始動入賞口１０６への入賞時に取得された第１特別乱数情報に含まれる大当り判定乱数値が予め定められた大当り判定値と一致する場合には大当り態様で、小当り判定値と一致する場合には小当り態様で、それ以外の場合にははずれ態様で夫々停止するようになっている。第１特別図柄表示手段７１の変動後の停止図柄が大当り態様となった場合には大当り状態が発生し、小当り状態となった場合には小当り状態が発生する。本実施形態では、第１特別図柄表示手段７１は、中央表示枠ユニット５３における左側の装飾枠９３上に配置されている（図５，図９）。なお、第１特別図柄表示手段７１を構成する７セグＬＥＤは、発光態様によって情報を報知する報知用の発光体の一例である。

【００３９】

第２特別図柄表示手段７２は、第２特別図柄を変動表示可能な７セグＬＥＤ等の発光体により構成されており、第２特別図柄始動手段６３が遊技球を検出すること、即ち遊技球が第２始動入賞口１０８に入賞し、遊技球検出スイッチ１１０がその遊技球を検出することを条件に第２特別図柄を所定時間変動表示して、第２始動入賞口１０８への入賞時に取得された第２特別乱数情報に含まれる大当り判定乱数値が予め定められた大当り判定値と一致する場合には大当り態様で、小当り判定値と一致する場合には小当り態様で、それ以外の場合にははずれ態様で夫々停止するようになっている。第２特別図柄表示手段７２の変動後の停止図柄が大当り態様となった場合には大当り状態が発生し、小当り状態となった場合には小当り状態が発生する。本実施形態では、第２特別図柄表示手段７２は、中央表示枠ユニット５３における右側の装飾枠９３上に配置されている（図５，図９）。なお、第２特別図柄表示手段７２を構成する７セグＬＥＤは、発光態様によって情報を報知する報知用の発光体の一例である。

【００４０】

また、第１，第２特別図柄表示手段７１，７２による第１，第２特別図柄の変動時には、これと並行して液晶表示手段５７上で演出図柄１１１による図柄変動表示が行われる。演出図柄１１１は、図５に示すように、数字図柄その他の複数個の図柄で構成される図柄列を複数（ここでは左右方向に３つ）備えており、またそれら各図柄列を構成する各図柄は、１～８等の数字、その他で構成される図柄本体部１１１ａと、この図柄本体部１１１ａに付随するキャラクタその他の装飾部１１１ｂとの結合で構成されている。なお演出図柄１１１は、拡大又は縮小、表示位置の変更、装飾部１１１ｂの消去等、表示態様を任意に変化させることが可能である。

【００４１】

演出図柄１１１は、第１，第２特別図柄の変動開始と略同時に所定の変動パターンに従って図柄列毎に縦スクロール等による変動を開始すると共に、所定の有効ライン上の停止図柄が所定態様となるように第１，第２特別図柄の変動停止と略同時に最終停止する。な

お演出図柄１１１では、有効ライン上の全ての停止図柄が同じ場合が大当り演出態様、それ以外が小当り演出態様又ははずれ演出態様となっており、第１，第２特別図柄が大当り態様、小当り態様、はずれ態様となる場合には第１，第２特別図柄は大当り演出態様、小当り演出態様、はずれ演出態様となる。

【００４２】

また、第１，第２特別図柄始動手段６２，６３への入賞時に取得された第１，第２特別乱数情報は、夫々予め定められた上限保留個数、例えば各４個を限度として保留記憶され、第１，第２特別図柄の変動が可能になった時点で第２特別図柄側の保留記憶が１以上の場合にはその第２特別図柄の保留記憶を１個消化して第２特別図柄の変動を行い、第１特別図柄側の保留記憶のみが１以上の場合にはその第１特別図柄の保留記憶を１個消化して第１特別図柄の変動を行う。このように本実施形態では、第１特別図柄と第２特別図柄とが共に変動中になることはなく、また第１特別図柄側と第２特別図柄側との両方に保留記憶がある場合には、第２特別図柄の変動を優先的に行うようになっている。

【００４３】

本実施形態の場合、遊技者は後述する特別遊技状態中以外の通常遊技状態中は第１特別図柄始動手段６２を狙って左打ちをし、特別遊技状態中（時短状態中）は普通図柄始動手段６１及び第２特別図柄始動手段６３を狙って右打ちをするため、通常遊技状態中は主として第１特別図柄が変動し、特別遊技状態中（時短状態中）は主として第２特別図柄が変動する。なお本実施形態では、右打ち報知手段６０により、遊技者が右打ちをすべき右打ち期間中（特別遊技状態中、大当り状態中等）であることを報知可能となっている。右打ち報知手段６０は、１つのＬＥＤ６０ａで構成され、中央表示枠ユニット５３における右側の装飾枠９３上に配置されており（図５，図９）、右打ち期間中に点灯、それ以外の期間中は消灯するように構成されている。なお、右打ち報知手段６０を構成するＬＥＤ６０ａは、発光態様によって情報を報知する報知用の発光体の一例である。

【００４４】

保留記憶されている第１，第２特別乱数情報の個数（第１，第２特別保留個数）は、液晶表示手段５７等によって遊技者に報知される。液晶表示手段５７には、図５に示すように、第１，第２特別保留個数を示す第１，第２保留画像Ｘ１～Ｘ４，Ｙ１～Ｙ４，変動中保留画像Ｚを表示可能となっている。即ち、第１，第２特別図柄始動手段６２，６３が遊技球を検出することに基づいて第１，第２特別保留個数が増加した場合に、第１，第２保留画像Ｘ１～，Ｙ１～を液晶表示手段５７上に１個追加表示し、また第１，第２特別図柄表示手段７１，７２による第１，第２特別図柄の新たな変動が開始することに基づいて第１，第２特別保留個数が減少した場合に、例えば変動中保留画像Ｚを消去し、第１，第２保留画像Ｘ１～，Ｙ１～を待ち行列の前側（例えば画面右側）に向けて１個分ずつシフトすると共に、押し出された先頭の第１，第２保留画像Ｘ１，Ｙ１を例えば所定位置まで移動させて新たな変動中保留画像Ｚに変化させるようになっている。

【００４５】

また、第１，第２特別図柄始動手段６２，６３による遊技球検出に基づいて行われる大当り判定（乱数抽選）で大当りとなる確率（大当り確率）には低確率と高確率の２種類があり、後述する特別遊技状態のうちの確変状態中は高確率に、それ以外は低確率に夫々設定される。

【００４６】

また、大当り判定結果がはずれとなった場合には一又は複数種類のはずれの何れかを選択し、大当り判定結果が小当りとなった場合には一又は複数種類の小当りの何れかを選択し、大当り判定結果が大当りとなった場合には一又は複数種類の大当り（例えば確変大当り、非確変大当りの２種類）の何れかを選択する。ここで、確変大当りは、大当り状態の終了後に特別遊技状態として確変状態を発生させることとなる大当り、非確変大当りは、大当り状態の終了後に特別遊技状態として例えば時短状態を発生させることとなる大当りで、それらの振り分けは大当り図柄乱数値等に基づいて行われる。

【００４７】

時短状態中は、第１，第２特別図柄に関して第１，第２特別図柄表示手段７１，７２の変動時間が通常変動時間よりも短い短縮変動時間に切り換えられる他、普通図柄に関して、当たり確率が通常確率から高確率へ、変動時間が通常変動時間から短縮変動時間へ、普通利益状態における第２特別図柄始動手段６３の開閉パターンが通常開閉パターン（例えば０．２秒×１回開放）から特別開閉パターン（例えば２秒×３回開放）へ、夫々切り換えられるようになっている。なお、時短状態は大当り状態が終了した時点で開始し、例えば第１，第２特別図柄が所定回数（例えば５０回）変動するか、それまでに次の大当り遊技が発生した時点で終了する。また確変状態中は、例えば時短状態と同様の切り換えに加えて、大当り確率が低確率から高確率に切り換えられるようになっている。なお、確変状態は大当り状態が終了した時点で開始し、例えば次の大当り状態が発生した時点で終了する。

【００４８】

第１大入賞手段６４は、開閉部材１１２の動作によって遊技球が第１大入賞口６４ａに入賞可能な開状態と入賞不可能な閉状態とに変化可能な作動式入賞手段で、第１大入賞口６４ａに入賞した遊技球を検出する遊技球検出スイッチ１１３を備えており、第１，第２特別図柄表示手段７１，７２の変動後の停止図柄が大当り態様となるか、後述するＶ入賞によって大当り状態が発生した場合に、開閉部材１１２が一又は複数種類の大当り開放パターンの何れかに従って開放するようになっている。第１大入賞口６４ａに遊技球が入賞すると、一入賞当り所定個数（例えば１４個）の遊技球が賞球として払い出される。

【００４９】

この第１大入賞手段６４は、図５，図９に示すように大入賞ユニット５５における上部側に配置されており、右流下経路９５ｂ側で且つ普通図柄始動手段６１及び第２特別図柄始動手段６３の下流側に形成された第１傾斜転動路１１４の途中に第１大入賞口６４ａが配置されている。第１傾斜転動路１１４は、左右方向のうち、遊技領域２３の内側（ここでは左側）に向けて傾斜する左下がりの傾斜状に形成されている。第１大入賞口６４ａは、第１傾斜転動路１１４に沿う細長状で、第１傾斜転動路１１４の底壁に上向き開口状に形成されている。

【００５０】

開閉部材１１２は、第１傾斜転動路１１４に沿う左下がりの傾斜状に形成された略板状体で、図示しない開閉駆動手段の駆動により前後方向にスライド移動可能となっており、閉状態のときには遊技盤１６の盤面よりも前側に突出して第１大入賞口６４ａを閉鎖するとともに上流側から流下してきた遊技球を第１傾斜転動路１１４の下流側（ここでは左側）に向けて案内し、開状態のときには遊技盤１６の盤面よりも後側に退避して第１大入賞口６４ａを開放するようになっている。

【００５１】

また、大入賞ユニット５５における第１傾斜転動路１１４の上流端側には普通入賞手段６６が配置されている。この普通入賞手段６６は、遊技球が入賞可能な普通入賞口６６ａと、この普通入賞口６６ａに入賞した遊技球を検出する遊技球検出スイッチ１１５とを備えている。普通入賞口６６ａに遊技球が入賞すると、一入賞当り所定個数の遊技球が賞球として払い出される。

【００５２】

第２大入賞手段６５は、開閉部材１１６の動作によって遊技球が第２大入賞口６５ａに入賞可能な開状態と入賞不可能な閉状態とに変化可能な作動式入賞手段であって、図５に示すように、第２大入賞口６５ａに入賞した遊技球を検出する遊技球検出スイッチ１１７を備えており、第１，第２特別図柄表示手段７１，７２の変動後の停止図柄が小当り態様となって小当り状態が発生した場合に、開閉部材１１６が所定の小当り開放パターンに従って開放するようになっている。第２大入賞口６５ａに遊技球が入賞すると、一入賞当り所定個数（例えば３個）の遊技球が賞球として払い出される。

【００５３】

また第２大入賞手段６５は、特定領域１１８ａと、通常領域１１８ｂと、第２大入賞口

６５ａに入賞した遊技球を特定領域１１８ａと通常領域１１８ｂとに振り分ける可動式の振り分け手段１１９と、特定領域１１８ａに流入した遊技球を検出する特定遊技球検出スイッチ１２０ａと、通常領域１１８ｂに流入した遊技球を検出する通常遊技球検出スイッチ１２０ｂとを備えている。第２大入賞口６５ａに入賞した遊技球は、遊技球検出スイッチ１１７によって検出された後、振り分け案内通路１１９ａを流下して振り分け手段１１９に達する。そして振り分け手段１１９によって特定領域１１８ａと通常領域１１８ｂとの何れかに案内され、特定遊技球検出スイッチ１２０ａと通常遊技球検出スイッチ１２０ｂとの何れかによって検出された後、遊技盤１６の後側に案内される。第２大入賞口６５ａに入賞した遊技球が振り分け手段１１９によって特定領域１１８ａ側に案内され、特定遊技球検出スイッチ１２０ａがその遊技球を検出した場合（以下、Ｖ入賞という）には大当り状態が発生する。

【００５４】

第２大入賞手段６５は、図５に示すように大入賞ユニット５５における第１大入賞手段６４の下側に配置されており、第１傾斜転動路１１４の下流側（ここでは下側）に形成された第２傾斜転動路１２１の途中に第２大入賞口６５ａが配置されている。なお、第１傾斜転動路１１４は、その下流端側（左端側）で、右向きの第２傾斜転動路１２１と左向きの分岐路１２２とに分岐している。第１傾斜転動路１１４を通過した遊技球は、高い確率で第２傾斜転動路１２１側に流下し、分岐路１２２側に流下することは稀であるが、分岐路１２２側に流下した遊技球は、第１始動入賞口１０６等の入賞口に入賞するか、遊技領域２３の最下流側、即ち遊技領域２３の下部中央（ここでは第１特別図柄始動手段６２の下側）に配置された第１アウト口７３ａを経て遊技盤１６の後側に排出される。

【００５５】

第２傾斜転動路１２１は、左右方向のうち、遊技領域２３の外側（ここでは右側）に向けて傾斜する右下がりの傾斜状に形成されている。第２大入賞口６５ａは、第２傾斜転動路１２１に沿う細長状で、第２傾斜転動路１２１の底壁に上向き開口状に形成されている。

【００５６】

開閉部材１１６は、第２傾斜転動路１２１に沿う右下がりの傾斜状に形成された略板状体で、図示しない開閉駆動手段の駆動により前後方向にスライド移動可能となっており、閉状態のときには遊技盤１６の盤面よりも前側に突出して第２大入賞口６５ａを閉鎖するとともに上流側から流下してきた遊技球を第２傾斜転動路１２１の下流側（ここでは右側）に向けて案内し、開状態のときには遊技盤１６の盤面よりも後側に退避して第２大入賞口６５ａを開放するようになっている。

【００５７】

また、第２傾斜転動路１２１の下流端側（右端側）には第２アウト口７３ｂが配置されている。第２アウト口７３ｂは、第２大入賞手段６５等とともに大入賞ユニット５５に設けられており、第２傾斜転動路１２１を通過した遊技球は、この第２アウト口７３ｂを経て遊技盤１６の後側に排出される。

【００５８】

また、普通入賞ユニット５６には、図５，図９に示すように複数、例えば２つの普通入賞手段６７，６８が配置されるとともに、それら複数の普通入賞手段６７，６８の上流側に第３アウト口７３ｃが配置されている。普通入賞手段６７，６８は、遊技球が入賞可能な普通入賞口６７ａ，６８ａと、それら普通入賞口６７ａ，６８ａに入賞した遊技球を検出する遊技球検出スイッチ１２３，１２４とを備えている。普通入賞口６７ａ，６８ａに遊技球が入賞すると、一入賞当り所定個数の遊技球が賞球として払い出される。

【００５９】

また図５，図９等に示すように、遊技領域２３内に配置された中央表示枠ユニット５３、始動入賞ユニット５４、大入賞ユニット５５、普通入賞ユニット５６等には、それらの前面側に設けられた透明な被貼付部に、少なくとも一部に装飾が施された装飾シール（装飾用の貼付シートである装飾貼付シート）が貼付されている。

【００６０】
即ち、中央表示枠ユニット５３には、装飾枠９３における上部、右部、左部の夫々前面側に透明な被貼付部１３１～１３３が形成されており、それら被貼付部１３１～１３３に、装飾シール（装飾貼付シート）Ｓ１１～Ｓ１３が夫々貼付されている。また、始動入賞ユニット５４には、入賞樋１０５の前面側に透明な被貼付部１３４が形成されており、その被貼付部１３４に装飾シール（装飾貼付シート）Ｓ１４が貼付されている。また大入賞ユニット５５には、前面側に透明な被貼付部１３５が形成されており、その被貼付部１３５に装飾シール（装飾貼付シート）Ｓ１５が貼付されている。なお、大入賞ユニット５５には、被貼付部１３５の後側に、ＬＥＤ１２５ａが複数配置されたＬＥＤ基板１２５が装着されている。
【００６１】
また普通入賞ユニット５６には、前面側に透明な被貼付部１３６が形成されており、その被貼付部１３６に装飾シール（装飾貼付シート）Ｓ１６が貼付されている。更に、遊技領域２３の外側の所定位置、例えば第３レール部材５１ｃの前面側には、当該遊技機の性能情報を表示する性能情報表示シールＳ２１が貼付されている。それら装飾シールＳ１１～Ｓ１６、性能情報表示シールＳ２１の詳細については後述する。
【００６２】
また図４等に示すように、遊技盤１６の裏側に配置された裏ケース１３８の背面側には、主制御基板１４１が格納された主制御基板ケース１４２、演出インターフェース基板１４３、液晶インターフェース基板１４４、液晶制御基板１４５、ＲＯＭ基板１４６等が格納された演出基板ケース１４７が着脱自在に装着されている。
【００６３】
また前枠３の裏側には、遊技盤１６の裏側を開閉自在に覆う裏カバー１４８が着脱自在に装着されると共に、その上側に遊技球タンク１４９とタンクレール１５０とが、左右一側に払い出し手段３２と払出通路１５１とが夫々装着されており、遊技球が第１大入賞口６４ａ等の入賞口に入賞したとき、又は図外の自動球貸し機から球貸し指令があったときに、遊技球タンク１４９内の遊技球をタンクレール１５０経由で払い出し手段３２により払い出し、その遊技球を払出通路１５１経由で上皿３３に案内するようになっている。なお、裏カバー１４８は、透明な合成樹脂製で、演出基板ケース１４７の略全体と主制御基板ケース１４２の上部側の一部分とを後側から覆うように配置されている。また、タンクレール１５０の上側には、各種信号を外部のホール側コンピュータ等に出力するための複数の外部端子１５２を備えた外部端子基板１５２ａが配置されている。
【００６４】
また、前枠３の裏側下部、即ち下部装着部１５の裏側には基板装着台１５３が配置されており、この基板装着台１５３の背面側に、電源基板１５４が格納された電源基板ケース１５５、払出発射制御基板１５６が格納された払出発射基板ケース１５７が夫々着脱自在に装着されている。
【００６５】
また、前枠３の裏側には、情報表示用の貼付シートが複数貼付されている。即ち、外部端子基板１５２ａの近傍の例えば背面側には、外部端子１５２の情報を表示する外部端子情報表示シールＳ２２が貼付されている。また、裏カバー１４８の背面側には裏カバーの開放等に関する注意喚起シールＳ６が、電源基板ケース１５５の背面側には高温に関する注意喚起シールＳ７が夫々貼付されている。また、主制御基板ケース１４２の背面側には基板管理番号や基板開封情報を表示する主基板情報表示シールＳ２３が貼付される等、各基板ケースには情報表示用の貼付シートが貼付されている。
【００６６】
続いて、当該遊技機の各部に貼付されている貼付シートについてその詳細を説明する。まず、情報表示用の貼付シートである注意喚起シールＳ１～Ｓ７について説明する。
【００６７】
注意喚起シール（注意喚起情報貼付シート）Ｓ１～Ｓ７は、注意喚起情報を表示するも

ので、図１０に示すように、対象者（遊技ホール担当者又は遊技者）の注意を引くとともに当該貼付シートが注意を喚起するものであることを示すための第１表示部ａ１と、注意すべき内容を示す第２表示部ａ２とが設けられている（注意喚起情報を表示する注意喚起情報表示部）。第１表示部ａ１は、背景が黄色で、黒色の文字等が表示されており、第２表示部ａ２は、背景が黒色で、白色の文字等が表示されている。第１表示部ａ１には、第１注意記号ｓ１と第２注意記号ｓ２とが表示されている。第１注意記号ｓ１は、黒色べた塗りの三角形の中に「！」の抜き文字（背景と同じ黄色）が配置された構成となっている。第２注意記号ｓ２は、黒色のゴシック体よりなる「注意」の文字で構成されている。なお、注意喚起シールＳ１，Ｓ５，Ｓ６，Ｓ７は遊技ホール担当者を対象とし、その他の注意喚起シールＳ２，Ｓ３，Ｓ４は遊技者を対象としている。

【００６８】

注意喚起シールＳ１は、サイドユニット３０の着脱作業に関して注意喚起を行うためのもので、図１～図３等に示すようにサイドユニット３０の所定位置、例えば上面（透光性を有しない被貼付部）に貼付されており、図１０（Ａ）に示すように、横長の略矩形状に形成されるとともに上辺に沿って一定幅の領域が第１表示部ａ１、その下側の領域が第２表示部ａ２となっている。なお、この注意喚起シールＳ１を貼付する所定位置は、サイドユニット３０の着脱作業時に視認可能な位置であって、遊技中の遊技者が正面視で視認不能または視認困難な位置であることが望ましい。第１表示部ａ１には、第１注意記号ｓ１が左右両端側に１個ずつ表示され、それらの間の中央部に第２注意記号ｓ２が表示されている。また第２表示部ａ２には、ゴシック体よりなる「ユニット交換作業時に側面の指挟みに注意して下さい。指挟み注意！」の横書き文字と、指挟みを示す絵記号とが何れも白色で表示されている。

【００６９】

注意喚起シールＳ２は、送風に関して注意喚起を行うためのもので、図１に示すようにサイドユニット３０の前面側における送風手段２８の近傍であって遊技者が視認可能な位置（透光性を有しない被貼付部）に貼付されており、図１０（Ｂ）に示すように、横長の略矩形状に形成されるとともに左端側の所定幅の領域が第１表示部ａ１、その右側の領域が第２表示部ａ２となっている。第１表示部ａ１には、第１注意記号ｓ１と第２注意記号ｓ２とが左右に隣接した状態で表示されている。また第２表示部ａ２には、ゴシック体よりなる「風が出ますので注意してください。」の横書き文字が白色で表示されている。

【００７０】

注意喚起シールＳ３は、可動体の動作及び操作に関して注意喚起を行うためのもので、図１に示すようにサイドユニット３０の前面側における枠第２可動体２７の近傍であって遊技者が視認可能な位置（透光性を有しない被貼付部）に貼付されており、図１０（Ｃ）に示すように、被貼付部の形状に合わせて縦長の略矩形状に形成されるとともに上部側領域が第１表示部ａ１、その下側の領域が第２表示部ａ２となっている。第１表示部ａ１には、第１注意記号ｓ１と第２注意記号ｓ２とが上下に隣接して表示されている。また第２表示部ａ２には、ゴシック体よりなる「ギミックの飛び出しや突然の可動や振動に注意して下さい。手や指の挟み込みに注意して下さい。」の縦書き文字が白色で表示されている。

【００７１】

注意喚起シールＳ４は、上部の可動体の動作や操作ボタン３７の操作に関して注意喚起を行うためのもので、図１に示すように下装飾カバー３６における操作ボタン３７の近傍であって遊技者が視認可能な位置（透光性を有しない被貼付部）に貼付されており、図１０（Ｄ）に示すように、横長の略矩形状に形成されるとともに上辺に沿って一定幅の領域が第１表示部ａ１、その下側の領域が第２表示部ａ２となっている。第１表示部ａ１には、注意喚起シールＳ１と同様、第１注意記号ｓ１が左右両端側に１個ずつ表示され、それらの間の中央部に第２注意記号ｓ２が表示されている。また第２表示部ａ２には、ゴシック体よりなる「頭上役物の飛出しに注意して下さい。破損の恐れがありますので、ボタンを強く押さないで下さい。」の横書き文字が白色で表示されている。

【００７２】
注意喚起シールＳ５は、金属部品によるケガに関して注意喚起を行うためのもので、図２に示すようにガラス扉７の背面の所定箇所、例えば下皿案内ユニット４３ｂ又はその近傍に貼付されており、図１０（Ｅ）に示すように、横長の略矩形状に形成されるとともに上辺に沿って一定幅の領域が第１表示部ａ１、その下側の領域が第２表示部ａ２となっている。第１表示部ａ１には、注意喚起シールＳ１等と同様、第１注意記号ｓ１が左右両端側に１個ずつ表示され、それらの間の中央部に第２注意記号ｓ２が表示されている。また第２表示部ａ２には、ゴシック体よりなる「金属部品のエッジに注意して下さい。」の横書き文字が白色で表示されている。
【００７３】
注意喚起シールＳ６は、危険部位や裏カバー１４８の開放に関して注意喚起を行うためのもので、図４に示すように前枠３の裏側の所定箇所、例えば裏カバー１４８の背面側に貼付されており、図１０（Ｆ）に示すように、横長の略矩形状に形成されるとともに上辺に沿って一定幅の領域が第１表示部ａ１、その下側の領域が第２表示部ａ２となっている。第１表示部ａ１には、注意喚起シールＳ１等と同様、第１注意記号ｓ１が左右両端側に１個ずつ表示され、それらの間の中央部に第２注意記号ｓ２が表示されている。また第２表示部ａ２には、ゴシック体よりなる「感電、エッジに注意して下さい。裏カバーの開放に注意して下さい。」の横書き文字が白色で表示されている。
【００７４】
注意喚起シールＳ７は、高温部位に関して注意喚起を行うためのもので、図４に示すように、所定温度（例えば５０°Ｃ）以上の熱を発する電子部品を搭載する電源基板を収容する電源基板ケース１５５の背面側に貼付されており、図１０（Ｇ）に示すように、横長の略矩形状に形成されるとともに上辺に沿って一定幅の領域が第１表示部ａ１、その下側の領域が第２表示部ａ２となっている。第１表示部ａ１には、注意喚起シールＳ１等と同様、第１注意記号ｓ１が左右両端側に１個ずつ表示され、それらの間の中央部に第２注意記号ｓ２が表示されている。また第２表示部ａ２には、ゴシック体よりなる「電源基板高温注意」の横書き文字が白色で表示されている。
【００７５】
以上の注意喚起シールＳ１～Ｓ７は、外形形状、大きさ、表示内容やレイアウトは夫々異なるものの、基本的構成、即ち印刷の版数や使用される色数、糊の配置等については全て共通となっている。なお、これらの注意喚起シールをむやみに配置すると注意喚起の効果が薄れるため、例えば高温注意の注意喚起シールＳ７は所定温度以上となる部位を備える基板ケース等にのみ貼付し、それ以外の基板ケース等には貼付しないなど、注意喚起シールは真に必要な部位に絞って貼付することが望ましい。
【００７６】
図１１は、一例として注意喚起シールＳ１の基本的構成を示している。注意喚起シールＳ１は、図１１（Ａ），（Ｂ）に示すように、ＰＥＴ、紙等の素材よりなる白色の本体シートに対して、その表面（上面）側に、シルク印刷等により黄色（Ｙ版）、黒色（Ｋ版）の２版で印刷を行い、また裏面側にはその全面に糊を付着させた全面糊層（糊版）が設けられている。各版（第１～３版）の態様は図１１（ａ）～（ｃ）のようになっている。このように、注意喚起シールＳ１～Ｓ７は、印刷の版数が３、印刷による色数（生地色の白色は除く）が２で、全面糊層が採用されており、その全面が非透明で且つ非透光性を有するものとする。
【００７７】
以上のように、注意喚起シールＳ１～Ｓ７は、部品を再利用する場合でも貼り替える可能性が低く、また注意喚起シールＳ１～Ｓ４は遊技者が、注意喚起シールＳ５～Ｓ７は遊技ホール担当者が夫々手で触れる可能性があるため、剥がしやすさよりも剥がれにくさ、及びコストを優先して全面糊層を採用している。なお、その意味では粘着力が比較的強い糊を使用することが望ましい。また、注意喚起シールＳ１～Ｓ７は透明部分を有していないため、透明度の高い糊を使用する必要はなく、その点でもコストを抑えることができる

。
【００７８】
　また、注意喚起シールＳ１～Ｓ７はあくまでも注意喚起を目的とするものであって、装飾を目的とするものではないから、色数や版数をなるべく少なくしてコストを抑えつつ、黒色と黄色／白色のコントラストによって人の目に付きやすくしている。また、複数（ここでは全て）の注意喚起シールＳ１～Ｓ７で使用する色数及び色の種類（黄色、黒色、白色）を共通化し、また共通の記号（第１注意記号ｓ１及び第２注意記号ｓ２）を使用し、しかもその色の組合せ（黄色、黒色、白色）を他の種類の貼付シート（後述する特定装飾貼付シートは除く）では使用しないことにより、注意喚起シールであることが一目で分かるようにしている。また、注意喚起シールＳ１～Ｓ７では、全体の色の組合せ（黄色、黒色、白色）だけでなく、第１表示部ａ１と第２表示部ａ２とに分けている点や、第１，第２表示部ａ１，ａ２における色配置についても共通化している。なお、第１表示部ａ１には第１，第２注意記号ｓ１，ｓ２のうちの何れか一方、例えば第１注意記号ｓ１のみを表示してもよい。
【００７９】
　続いて、装飾用の貼付シート（装飾貼付シート）である装飾シールＳ１１～Ｓ１６について説明する。なお図５，図９に示すように、装飾シールＳ１１～Ｓ１６は全て遊技盤１６における遊技領域２３内に配置されている。
【００８０】
　装飾シールＳ１１は、図９に示すように中央表示枠ユニット５３における装飾枠９３の上部前面側に形成された無色透明の被貼付部１３１に貼付されている。この装飾シールＳ１１は、図１２（Ａ），（Ｂ）に示すように、ＰＥＴ等の素材よりなる無色透明の本体シートに対して、その裏面（底面）側に、シルク４版（ＣＭＹＫカラー）＋シルク白（１００％）版＋糊版による印刷が施されている。このように、装飾シールＳ１１は、印刷の版数が６、印刷による色数が５となっている。
【００８１】
　第１～４版は、夫々シアン（Ｃ）、マゼンタ（Ｍ）、黄色（Ｙ）、黒色（Ｋ）で、それら三原色＋黒色によってフルカラーのイラストが形成されている。もちろん、三原色のみで黒色を表現する場合には第４版（黒色）は省略してもよいが、三原色のみでは完全な黒色を表現することはできないので、独立した黒色の版を用いることが望ましい。
【００８２】
　装飾シールＳ１１に描かれているイラスト（装飾）は、図１２（ａ）に示すように、平地とそこに生える樹木及びその後ろの山々よりなる第１装飾部１６１と、空に浮かぶ太陽とその両側の「ＳＵＮ」の文字よりなる第２装飾部１６２とで構成されており、空にあたる部分については、第２装飾部１６２を除き、装飾が施されていない非装飾部１６３となっている。
【００８３】
　第５版は、白（１００％）により装飾の裏側から白打ちを行うもので、図１２（ｂ）に示すように、その領域は第１装飾部１６１の領域と一致しており、第２装飾部１６２、非装飾部１６３の領域には白打ちが行われないようになっている。この白１００％による白打ちを行うと、その領域（ここでは第１装飾部１６１に対応する領域）は光を殆ど通さない状態（遮光率９０％以上）となる。このように、白１００％による白打ちが施された領域は、僅かな透光性を有しているものの、実質的に光を通さないものとして差し支えないので、本実施形態では非透光性（即ち遮光版）として説明する。この白打ちが行われない領域については、非装飾部１６３は無色透明のままとなり、第２装飾部１６２は透光性で、色の種類や濃淡に応じて有色透明又は有色不透明（ここでは有色不透明とする）となる。これにより、透明本体板５０の後側に配置されているＬＥＤ８１ａ等の発光手段からの光は、透明な被貼付部１３１等を透過した後、第２装飾部１６２及び非装飾部１６３を透過する。
【００８４】

第６版は糊版で、この装飾シールＳ１１の糊層は、図１２（ｃ）に示すように、糊が付着している糊部１６４と糊が付着していない糊なし部１６５とを有する部分糊層となっている。また糊部１６４は、透明シートの外周に沿う略一定幅の外周領域１６４ａ（図１２（ｃ）における一点鎖線の外側の領域）と、装飾が施された装飾部（第１装飾部１６１及び第２装飾部１６２）に対応する装飾領域１６４ｂとを結合した領域に形成されている。なお、この装飾シールＳ１１では、装飾領域１６４ｂは非透明部でもある。

【００８５】

このように装飾シールＳ１１では、外周に沿う外周領域１６４ａと、装飾が施された装飾部１６１，１６２に対応する装飾領域１６４ｂ（非透明部でもある）とを糊部１６４とし、それ以外の部分を糊なし部１６５とした部分糊層を採用しているため、糊の粘着力が同じでも、全面糊層を採用する場合と比較して全体としての貼付強度を抑制でき、また外周領域のみに糊部を設ける場合と比較して貼付の安定感を高めることができ、貼付シートの貼付強度を一定以上に保った上で、中央表示枠ユニット５３を再利用する際の貼り替え時の作業性を高めることが可能である。また、外周領域１６４ａを除き、非装飾部や透明部には糊が付着しないため、非装飾部、透明部の透光性、透明度を高く維持できる。

【００８６】

装飾シールＳ１２は、図９に示すように中央表示枠ユニット５３における装飾枠９３の右部前面側に形成された無色透明の被貼付部１３２に貼付されている。この装飾シールＳ１２は、図１３（Ａ），（Ｂ）に示すように、ＰＥＴ等の素材よりなる無色透明の本体シートに対して、その裏面（底面）側に、シルク４版（ＣＭＹＫカラー）＋シルク白（１００％）版＋黒押さえ版＋シルク白（５０％）版＋糊版による印刷が施されており、更に第５版（シルク白１００％）と第６版（黒押さえ）との間にはホログラムが配置されている。このように、装飾シールＳ１２は、印刷の版数（ホログラムは含まない）が８、印刷による色数が６（シルク４版の黒色と黒押さえの黒色を同色、白１００％と白５０％を異なる色とした場合）となっている。

【００８７】

第１～４版は、夫々シアン（Ｃ）、マゼンタ（Ｍ）、黄色（Ｙ）、黒色（Ｋ）で、それら三原色＋黒色によってフルカラーのイラストが形成されている。装飾シールＳ１２に描かれているイラスト（装飾）は、図１３（ａ）に示すように、子供、蝶、トンボ、樹木よりなる第１装飾部１７１と、それらの背景部分である第２装飾部１７２とで構成されている。

【００８８】

また、第１装飾部１７１の領域内には、装飾が施されていない非装飾部１７３～１７５が設けられている。非装飾部（発光部）１７３は、普通図柄表示手段６９を構成するＬＥＤ（報知用の発光体）６９ａ，６９ｂ、普通保留個数表示手段７０を構成するＬＥＤ（報知用の発光体）７０ａ～７０ｄに対応するもので、互いに近接した状態で配列された所定個数（６個）の円形領域で構成されている。非装飾部（発光部）１７４は、第２特別図柄表示手段７２を構成する７セグＬＥＤ（報知用の発光体）に対応するもので、１つの長方形領域で構成されている。非装飾部（発光部）１７５は、右打ち報知手段６０を構成するＬＥＤ（報知用の発光体）６０ａに対応するもので、１つの三角形領域で構成されている。

【００８９】

第５版及び第７版は、装飾の裏側から白打ちを行うもので、第５版は１００％の白色が、第７版は５０％の白色が用いられる。第５版（白打ち１００％）の領域は、図１３（ｂ）に示すように非装飾部１７３～１７５を除く第１装飾部１７１の領域と一致しており、非装飾部１７３～１７５及び第２装飾部１７２の領域には１００％の白打ちが行われないようになっている。この白（１００％）による白打ちを行うと、その領域は光を殆ど通さない非透光性を示すものとする。第７版（白打ち５０％）の領域は、図１３（ｄ）に示すように非装飾部（発光部）１７３～１７５の領域と一致している。この白（５０％）による白打ちを行うと、その領域（非装飾部１７３～１７５）は透光性を有するが不透明とな

る（透光部、非透明部）。このように、第５版（白打ち１００％）と第７版（白打ち５０％）とは、同一色（白色）で透光率が異なっている。

【００９０】

第６版は、ホログラムの定着及び遮光用の黒押さえ版（遮光版）で、図１３（ｃ）に示すように非装飾部１７３～１７５を除く全領域に対応している。なお、ホログラムの層は転写等の任意の手法で形成されるが、非装飾部１７３～１７５に対応する領域については剥離されるようになっている。このように、装飾シールＳ１２では略全面が非透光部となっており、僅かな透光部である非装飾部１７３～１７５についても、その後側には報知用の発光体が配置されているため、透明本体板５０の後側に配置されているＬＥＤ８３ａ等の発光手段からの光は殆ど透過しない。

【００９１】

第８版は糊版で、この装飾シールＳ１２の糊層は、図１３（ｅ）に示すように、糊が付着している糊部１７６と糊が付着していない糊なし部１７７とを有する部分糊層となっている。糊なし部１７７は、非装飾部１７３に対応する第１糊なし部１７７ａと、非装飾部１７４に対応する第２糊なし部１７７ｂと、非装飾部１７５に対応する第３糊なし部１７７ｃとで構成され、それら第１～第３糊なし部１７７ａ～１７７ｃ以外の全領域が糊部１７６となっている。

【００９２】

第１～第３糊なし部１７７ａ～１７７ｃは、夫々非装飾部１７３～１７５よりも若干広い領域となっており、第１糊なし部１７７ａは、非装飾部１７３に対応する６個の円形領域が互いに連結して１つの領域（発光領域）を形成し、第３糊なし部１７７ｃは、非装飾部１７５の三角形領域を含む１つの円形領域を形成している。なお、第１糊なし部１７７ａは、非装飾部１７３に個別に対応する複数（６個）の独立した領域としてもよい。

【００９３】

このように装飾シールＳ１２では、普通図柄表示手段６９を構成するＬＥＤ６９ａ，６９ｂ、普通保留個数表示手段７０を構成するＬＥＤ７０ａ～７０ｄ、第２特別図柄表示手段７２を構成する７セグＬＥＤ、右打ち報知手段６０を構成するＬＥＤ６０ａに対応する領域を非装飾部１７３～１７５とし、その非装飾部１７３～１７５の領域に白（５０％）による白打ちを施しているため、後側のＬＥＤを目隠ししつつそのＬＥＤからの光は透過させることができ、見栄えと発光による報知機能とを両立させることが可能である。また、非装飾部１７３～１７５に対応する領域は糊なし部１７７ａ～１７７ｃとなっているため、糊による透光性の低下を防止できる。また、第５版と第６版との間にホログラム層を配置しているため、白打ち１００％（第５版）が施されていない領域、即ち背景部分である第２装飾部１７２の領域がキラキラと光を複雑に反射して立体的に見え、それによって第１装飾部１７１を浮かび上がらせるようになっている。

【００９４】

なお、７セグＬＥＤに対応する非装飾部１７４については白打ち（５０％）を行わず無色透明としてもよい。また、非装飾部１７３～１７５以外の領域にも糊なし部を設けてもよく、例えば外周に沿う外周領域＋α（例えば白打ち１００％の領域）を糊部としてもよい。

【００９５】

装飾シールＳ１３は、図９に示すように中央表示枠ユニット５３における装飾枠９３の左部前面側に形成された無色透明の被貼付部１３３に貼付されている。この装飾シールＳ１３は、図１４（Ａ），（Ｂ）に示すように、ＰＥＴ等の素材よりなる無色透明の本体シートに対して、その裏面（底面）側に、シルク４版（ＣＭＹＫカラー）＋シルク白（１００％）版＋シルク白（５０％）版＋糊版による印刷が施されている。このように、装飾シールＳ１３は、印刷の版数が７、印刷による色数が６（白１００％と白５０％を異なる色とした場合）となっている。

【００９６】

第１～４版は、夫々シアン（Ｃ）、マゼンタ（Ｍ）、黄色（Ｙ）、黒色（Ｋ）で、それ

ら三原色＋黒色によってフルカラーのイラストが形成されている。装飾シールＳ１３に描かれているイラスト（装飾）は、図１４（ａ）に示すように、蝶、トンボ、クワガタ、樹木よりなる第１装飾部１８１と、それらの背景部分である第２装飾部１８２とで構成されている。また、第１装飾部１８１の領域内には、装飾が施されていない非装飾部１８３が設けられている。非装飾部（発光部）１８３は、第１特別図柄表示手段７１を構成する７セグＬＥＤ（報知用の発光体）に対応するもので、１つの長方形領域で構成されている。

【００９７】

第５版及び第６版は、装飾の裏側から白打ちを行うもので、第５版は１００％の白色が、第６版は５０％の白色が用いられる。第５版（白打ち１００％）の領域は、図１４（ｂ）に示すように非装飾部１８３を除く第１装飾部１８１の領域と一致しており、非装飾部１８３及び第２装飾部１８２の領域については１００％の白打ちが行われないようになっている。この白（１００％）による白打ちを行うと、その領域は光を殆ど通さない非透光性を示すものとする。第６版（白打ち５０％）の領域は、図１４（ｃ）に示すように非装飾部１８３の領域（発光部）と一致している。この白（５０％）による白打ちを行うと、その領域（非装飾部１８３）は、一定の透光性を有するが不透明となる（透光部、非透明部）。

【００９８】

また、白１００％、白５０％の何れの白打ちも行われない第２装飾部１８２は透光性を有し（透光部）、色の種類や濃淡に応じて有色透明（透明部）又は有色不透明（非透明部）となる。これにより、透明本体板５０の後側に配置されているＬＥＤ８３ａ等の発光手段からの光は、透明な被貼付部１３３等を透過した後、第２装飾部１８２を透過する。なお、７セグＬＥＤ（発光部）に対応する非装飾部（特定透光部）１８３の透光率は、第２装飾部（非特定透光部）１８２の透光率よりも小さくなっている。

【００９９】

第７版は糊版で、この装飾シールＳ１３の糊層は、図１４（ｄ）に示すように、糊が付着している糊部１８４と糊が付着していない糊なし部１８５とを有する部分糊層となっている。また、糊部１８４は、透明シートの外周に沿う略一定幅の外周領域１８４ａ（図１４（ｄ）における一点鎖線の外側の領域）と、白打ち（１００％）が施された非透光領域１８４ｂとを結合した領域に形成されている。なお、７セグＬＥＤに対応する非装飾部１８３については、その少なくとも一部が透明シートの外周に沿う略一定幅の領域内にあったとしても、糊部１８４（外周領域１８４ａ）からは除外される。

【０１００】

このように装飾シールＳ１３では、外周に沿う外周領域１８４ａと、白打ち（１００％）が施された非透光領域１８４ｂとを糊部１８４とし、それ以外の部分を糊なし部１８５とした部分糊層を採用しているため、糊の粘着力が同じでも、全面糊層を採用する場合と比較して全体としての貼付強度を抑制でき、また外周領域のみに糊部を設ける場合と比較して貼付の安定感を高めることができ、貼付シートの貼付強度を一定以上に保った上で、中央表示枠ユニット５３を再利用する際の貼り替え時の作業性を高めることが可能である。また、外周領域１８４ａを除き、透光領域である第２装飾部１８２には糊が付着しないため、透光部の透光性を高く維持できる。また、第１特別図柄表示手段７１を構成する７セグＬＥＤに対応する領域を非装飾部１８３とし、その非装飾部１８３の領域に白（５０％）による白打ちを施しているため、後側のＬＥＤを目隠ししつつそのＬＥＤからの光は透過させることができ、見栄えと発光による報知機能とを両立させることが可能である。

【０１０１】

また、非装飾部１８３に対応する領域は糊なし部１８５となっているため、糊による透光性の低下を防止できる。なお、７セグＬＥＤに対応する非装飾部１８３については白打ち（５０％）を行わず（即ち第６版を省略）、無色透明としてもよい。

【０１０２】

装飾シールＳ１４は、図９に示すように始動入賞ユニット５４における入賞樋１０５の前面側に形成された無色透明の被貼付部１３４に貼付されている。この装飾シールＳ１４

は、図１５（Ａ），（Ｂ）に示すように、ＰＥＴ等の素材よりなる無色透明の本体シートに対して、その裏面（底面）側に、シルクマゼンタ（Ｍ）版＋シルク黒色（Ｋ）版＋シルク白（１００％）版＋糊版による印刷が施されている。このように、装飾シールＳ１４は、印刷の版数が４、印刷による色数が３となっている。

【０１０３】

第１版はマゼンタ（Ｍ）で、図１５（ａ）に示すように透明シートの略中央に「夏」という文字を形成している。第２版は黒色（Ｋ）で、図１５（ｂ）に示すように「夏」という文字の縁取りを形成している。第３版は、白（１００％）により装飾の裏側から白打ちを行うもので、図１５（ｃ）に示すように、その領域は第１，２版で形成された「夏」という文字の領域と一致している。この白（１００％）による白打ちを行うと、その領域（ここでは「夏」の文字領域）は光を殆ど通さない非透光性を示すものとする。この白打ちが行われない周辺領域については無色透明のままとなる。

【０１０４】

第４版は糊版で、この装飾シールＳ１４の糊層は、図１５（ｄ）に示すように糊なし部を有しない全面糊層となっている。この装飾シールＳ１４は面積が小さく、面積の大きい装飾シールＳ１１～Ｓ１３等と同様の部分糊層（外周領域＋α（非透光部、装飾部、非透明部））を採用する場合には、糊部の領域は全面糊層の場合とさほど変わらないにも拘わらずコストが高くなるため、費用対効果の観点から全面糊層を採用している。もちろん、外周領域＋α（装飾部、非透光部、非透明部）を糊部とし、又は外周領域のみを糊部とする部分糊層を採用してもよい。また、装飾シールＳ１４を貼付する被貼付部１３４の後側にＬＥＤを配置してもよい。

【０１０５】

装飾シールＳ１５は、図９に示すように大入賞ユニット５５の前面側に形成された無色透明の被貼付部１３５に貼付されている。大入賞ユニット５５内には、遊技球が通過する遊技球通過部（第２傾斜転動路１２１、振り分け案内通路１１９ａ、振り分け手段１１９等）と、遊技球が通過しない非通過部とが設けられており、装飾シールＳ１５はそれら遊技球通過部と非通過部の前側に跨がって配置されている。なお、この装飾シールＳ１５は、他の装飾シールＳ１１～Ｓ１４，Ｓ１６とは異なり、その一部に一又は複数（ここでは４つ）の情報表示部を設けている（特定装飾貼付シート）。

【０１０６】

また装飾シールＳ１５は、図１６（Ａ），（Ｂ）に示すように、ＰＥＴ等の素材よりなる無色透明の本体シートに対して、その裏面（底面）側に、シルク４版（ＣＭＹＫカラー）＋シルク白（１００％）版＋糊版による印刷が施されている。このように、装飾シールＳ１５は、印刷の版数が６、印刷による色数が５となっている。

【０１０７】

第１～４版は、夫々シアン（Ｃ）、マゼンタ（Ｍ）、黄色（Ｙ）、黒色（Ｋ）で、それら三原色＋黒色によってフルカラーのイラスト（装飾）及び情報表示部が形成されている。装飾シールＳ１５に描かれているイラスト（装飾）は、図１６（ａ）に示すように、大入賞ユニット５５における第２傾斜転動路１２１（図５参照）の前側の領域を挟んでその上側の第１装飾部１９１と下側の第２装飾部１９２とで構成されており、第２傾斜転動路（遊技球通過部）１２１の前側の領域は装飾が施されない第１非装飾部１９３となっている。第１装飾部１９１は、子供、蝶、樹木よりなる第１主要装飾部１９１ａと、それらの背景部分である第１背景装飾部１９１ｂとで構成されている。第２装飾部１９２内には、振り分け案内通路（遊技球通過部）１１９ａ及び振り分け手段（遊技球通過部）１１９（図５参照）の前側に対応する第２非装飾部１９４と、「ＳＵＭＭＥＲ　ＶＡＣＡＴＩＯＮ」の文字を形成する文字装飾部１９２ａとが設けられている。

【０１０８】

ここで、文字装飾部１９２ａを構成する「ＳＵＭＭＥＲ　ＶＡＣＡＴＩＯＮ」の文字列については、前半の「ＳＵＭＭＥＲ」と後半の「ＶＡＣＡＴＩＯＮ」に分けて上下二段で表示されているが、全体として非水平に羅列されている。即ち、前半の「ＳＵＭＭＥＲ」

の文字列は右下がりの傾斜状に羅列され、後半の「ＶＡＣＡＴＩＯＮ」の文字列については、第２非装飾部１９４によって途中で分断され、最初の「ＶＡ」は上側の「ＳＵＭＭＥＲ」に沿って右下がりの傾斜状に、残りの「ＣＡＴＩＯＮ」は第２非装飾部１９４の下側に沿って略水平に羅列されている。このように、文字装飾部１９２ａを構成する文字列は情報の表示ではなく装飾が目的であるため、読みやすさよりもデザイン性を重視し、少なくとも一部が非水平となるように崩して配置されている。

【０１０９】

また装飾シールＳ１５には、第１注意喚起情報表示部３０１、第２注意喚起情報表示部３０２、著作権情報表示部３０３、二次元コード表示部３０４の４つの情報表示部が、第２傾斜転動路１２１、振り分け案内通路１１９ａ等の遊技球通過部の前側を避けて夫々非通過部の前側に対応する所定位置（ここでは装飾シールＳ１５の外周部近傍）に配置されている。

【０１１０】

第１注意喚起情報表示部３０１は、遊技ホール担当者に向けて、遊技盤１６の着脱作業及び清掃作業に関して注意喚起を行うための第１注意喚起情報を表示するもので、図１６（ａ）に示すようにここでは装飾シールＳ１５の右下部、即ち第２傾斜転動路１２１（図５参照）の下側の第２装飾部１９２における右端部近傍に配置されている。第１注意喚起情報表示部３０１は、図１８（ａ）に示すように正方形に近い略矩形状に形成されるとともに上辺に沿って一定幅の領域が第１表示部ａ１、その下側の領域が第２表示部ａ２となっている。なお、第１，第２表示部ａ１，ａ２については、注意喚起シールＳ１～Ｓ７と同様、対象者（遊技ホールの担当者等又は遊技者）の注意を引くとともに当該情報表示部が注意を喚起するものであることを示す部分が第１表示部ａ１、注意すべき内容を示す部分が第２表示部ａ２となっている。

【０１１１】

第１表示部ａ１は、背景が黄色で、黒色べた塗りの三角形の中に「！」の抜き文字（背景と同じ黄色）が配置された第１注意記号ｓ１が左右両端側に１個ずつ表示され、それらの間の中央部に、黒色のゴシック体よりなる「注意」の文字で構成される第２注意記号ｓ２が表示されている。また第２表示部ａ２は、背景が黒色で、白色のゴシック体よりなる「遊技盤を着脱する際は必ず電源をＯＦＦにして下さい。清掃時には洗剤を使用しないで下さい。」の文字が横書き複数行で表示されている。ここで、第１注意喚起情報表示部３０１の注意喚起情報を構成する文字列は、装飾を目的とする文字装飾部１９２ａと違って情報伝達を目的としているため、読みやすさを重視して略水平に羅列されている。以上のように、第１注意喚起情報表示部３０１では、使用する色数及び色の種類（黄色、黒色、白色）、使用する記号（第１注意記号ｓ１及び第２注意記号ｓ２）、第１表示部ａ１と第２表示部ａ２とに分けている点、第１，第２表示部ａ１，ａ２における色配置等を注意喚起シールＳ１～Ｓ７と共通化することにより、注意喚起情報であることが一目で分かるようにしている。

【０１１２】

なお、第１注意喚起情報表示部３０１は、ガラス扉（開閉扉）７（図１７に二点鎖線で示す）に設けられた窓孔２４ａよりも外側に配置されており、ガラス扉７を閉じた状態ではそのガラス扉７の一部に隠れて前側から視認できず、ガラス扉７を開いた状態で前側から視認可能となっている。この第１注意喚起情報表示部３０１は、遊技者向けではなく遊技ホール担当者向けの注意喚起情報を表示するものであり、しかもその注意喚起情報はガラス扉７を開いた状態で行う遊技盤１６の着脱作業等に関するものであるため、上記のように構成することにより、対象者でない遊技者の目には入らないために見栄えがよく、注意喚起が必要な場合に限って対象者（遊技ホール担当者）に向けて適切に注意を喚起できるという利点がある。

【０１１３】

第２注意喚起情報表示部３０２は、遊技者に向けて、ＬＥＤ等の光の凝視に関して注意喚起を行うための第２注意喚起情報を表示するもので、図１６（ａ）に示すようにここで

は装飾シールＳ１５の下部、即ち第２傾斜転動路１２１（図５参照）の下側の第２装飾部１９２における下端部中央付近に配置されている。第２注意喚起情報表示部３０２は、図１８（ｂ）に示すように下辺側が遊技領域２３の外縁（下縁）に沿って傾斜状に形成された横長の略台形状に形成されるとともに、左端側の所定幅の領域が第１表示部ａ１、その右側の領域が第２表示部ａ２となっている。

【０１１４】

第１表示部ａ１は、背景が黄色で、黒色べた塗りの三角形の中に「！」の抜き文字（背景と同じ黄色）が配置された第１注意記号ｓ１と、黒色のゴシック体よりなる「注意」の文字で構成される第２注意記号ｓ２とが左右に隣接した状態で表示されている。また第２表示部ａ２は、背景が黒色で、白色のゴシック体よりなる「長時間、同じ光を近距離から凝視しないようにしてください。」の文字が横書き複数行で表示されている。ここで、第２注意喚起情報表示部３０２の注意喚起情報を構成する文字列は、装飾を目的とする文字装飾部１９２ａと違って情報伝達を目的としているため、読みやすさを重視して略水平に羅列されている。以上のように、第２注意喚起情報表示部３０２では、第１注意喚起情報表示部３０１と同様、使用する色数及び色の種類（黄色、黒色、白色）、使用する記号（第１注意記号ｓ１及び第２注意記号ｓ２）、第１表示部ａ１と第２表示部ａ２とに分けている点、第１，第２表示部ａ１，ａ２における色配置等を注意喚起シールＳ１～Ｓ７と共通化することにより、注意喚起情報であることが一目で分かるようにしている。

【０１１５】

なお、第２注意喚起情報表示部３０２は、ガラス扉（開閉扉）７に設けられた窓孔２４ａの内側に、その窓孔２４ａの縁部に沿って配置されており、ガラス扉７を閉じた状態でも、ガラス窓２４を介して前側から視認可能となっている。この第２注意喚起情報表示部３０２は、遊技者向けの注意喚起情報を表示するものであるため、上記のように構成することで、遊技者が常時視認可能で、且つ見栄えの低下を最小限に抑えることができる。

【０１１６】

著作権情報表示部３０３は、当該遊技機に関する著作権情報を表示するためのもので、図１６（ａ）に示すようにここでは第２注意喚起情報表示部（特定情報表示部）３０２の上側近傍に配置されている。著作権情報表示部３０３は、図１８（ｂ）に示すように、「Ｃ」の文字を○で囲んだコピーライトマークと、当該遊技機で利用している著作物（例えばアニメ作品）や著作権者の名称等よりなる著作権情報とが、例えば黒色で横書きされている。ここで、著作権情報表示部３０３を構成する文字列（コピーライトマークを含む）は、装飾を目的とする文字装飾部１９２ａと違って情報伝達を目的としているため、読みやすさを重視して略水平に羅列されている。なお、著作権情報表示部３０３を含む一定の領域は、背景が透明な透明背景領域３０５となっている。

【０１１７】

二次元コード表示部３０４は、当該装飾シールＳ１５の種類を示す情報を構成するＱＲコード（登録商標）その他の二次元コードを表示するもので、図１６（ａ）に示すようにここでは装飾シールＳ１５の左端部、即ち第２傾斜転動路１２１（図５参照）の下側の第２装飾部１９２における左上端部近傍に配置されている。また、二次元コード表示部３０４は、白色の背景に対して二次元コードが黒色で表示されているが、その背景部分が二次元コードの周囲に拡張されており、その拡張部分が、装飾等を排除した空白部となっている。この空白部を設けることで、二次元コードの周囲への埋没を防止して視認性を確保できるとともに読み取りエラー等を防止できる。この二次元コード表示部３０４は、コードリーダーによる読み取りの正確性を担保するため、非透光性の領域（後述する白打ち領域）内に配置することが望ましい。

【０１１８】

なお、二次元コード表示部３０４は、読み取りを行う際に前側に遮蔽物がない位置に配置すればよく、読み取りを行うタイミング以外は前側に遮蔽物が存在して前側から視認できない位置に配置してもよい。例えば、大入賞ユニット５５単体の状態（遊技盤１６に装着される前の状態）で読み取りが行われる二次元コードの場合には、遊技盤１６に装着し

た状態、或いはその遊技盤１６を前枠３に装着した状態では前側から見えない位置に配置してもよい。また、遊技盤１６単体の状態（前枠３に装着される前の状態）で読み取りが行われる二次元コードの場合には、遊技盤１６を前枠３に装着した状態では前側から見えない位置に配置してもよい。また、ガラス扉７を開放した状態で読み取りが行われる二次元コードの場合には、ガラス扉７を閉じた状態ではそのガラス扉７の一部に隠れて前側から視認できず、ガラス扉７を開いた状態で前側から視認可能な位置に配置してもよい。

【０１１９】

第５版は、白（１００％）により装飾の裏側から白打ちを行うもので、その領域は、図１６（ｂ）に示すように、第１主要装飾部１９１ａと、第２装飾部１９２における第２非装飾部１９４、文字装飾部１９２ａ及び透明背景領域３０５を除く領域と一致している。また、文字装飾部１９２ａに対応する領域は、大きさの違う任意形状（ここでは円形）のドットを所定パターンで分布させることにより白打ち密度に濃淡を持たせた半白打ち領域となっている。この白（１００％）による白打ちを行うと、その領域は光を殆ど通さない非透光性を示すものとする。このように、第１注意喚起情報表示部３０１、第２注意喚起情報表示部３０２、二次元コード表示部３０４に対応する領域は、白（１００％）による白打ちが行われることにより、非透明で且つ非透光性を有している。

【０１２０】

この白打ちが行われない領域については、第１非装飾部１９３及び第２非装飾部１９４は無色透明のままとなり、第１背景装飾部１９１ｂは透光性で色の種類や濃淡に応じて有色透明又は有色不透明となり、透明背景領域３０５は著作権情報表示部３０３の背景が無色透明となる。また、半白打ち領域である文字装飾部１９２ａは、白打ちドット部分が非透光性となり、その隙間は、透光性で色の種類や濃淡に応じて有色透明又は有色不透明となる。このように、文字装飾部１９２ａについては、透光率一定の白打ちを使用しつつ、実質的に透光率を変化させることが可能となる。

【０１２１】

このように装飾シールＳ１５では、第２傾斜転動路１２１、振り分け案内通路１１９ａ及び振り分け手段１１９（何れも遊技球通過部）の前側に対応する第１非装飾部１９３及び第２非装飾部１９４は透明部となっており、前側からこの透明部を介して遊技球の通過を視認可能である。また、大入賞ユニット５５の後部側に配置されているＬＥＤ１２５ａ等の発光手段からの光は、透明な被貼付部１３５等を透過した後、第１背景装飾部１９１ｂ、第１非装飾部１９３、第２非装飾部１９４等を透過する。

【０１２２】

なお、ＬＥＤ１２５ａは、点発光を防止するべく、第１主要装飾部１９１ａその他の非透光部に対応してその後側に配置することが望ましい。但し、それら非透光部のうち、第１注意喚起情報表示部３０１、第２注意喚起情報表示部３０２、二次元コード表示部３０４等の情報表示部については、情報の読み取りやすさを重視するため、その後側にはＬＥＤ（発光手段）１２５ａを配置しないことが望ましい。

【０１２３】

第６版は糊版で、この装飾シールＳ１５の糊層は、図１６（ｃ）に示すように糊が付着している糊部１９５と糊が付着していない糊なし部１９６とを有する部分糊層となっている。また糊部１９５は、透明シートの外周に沿う略一定幅の外周領域１９５ａ（図１６（ｃ）における一点鎖線の外側の領域）と、白打ち（１００％）が施された領域（半白打ち領域である文字装飾部１９２ａを除く）に対応する非透光領域１９５ｂ（非透明部でもある）とを結合した領域に形成されている。なお、この装飾シールＳ１５では、非透光領域１９５ｂは装飾領域の一部でもある。

【０１２４】

このように装飾シールＳ１５では、外周に沿う外周領域１９５ａと、白打ち（１００％）が施された領域の一部に対応する非透光領域１９５ｂとを糊部１９５とし、それ以外の部分を糊なし部１９６とした部分糊層を採用しているため、糊の粘着力が同じでも、全面糊層を採用する場合と比較して全体としての貼付強度を抑制でき、また外周領域のみに糊

部を設ける場合と比較して貼付の安定感を高めることができ、貼付シートの貼付強度を一定以上に保った上で、大入賞ユニット５５を再利用する際の貼り替え時の作業性を高めることが可能である。また、外周領域１９５ａを除き、透光領域である第１背景装飾部１９１ｂは糊なし部１９６に対応しているため、透光性を高く維持できる。また、第１，第２非装飾部１９３，１９４に対応する領域（透明部）についても外周領域１９５ａを除いて糊なし部１９６となっているため、糊による透明度の低下を防止でき、第２傾斜転動路１２１、振り分け案内通路１１９ａ、振り分け手段１１９内の遊技球に対する視認性を高く維持できる。

【０１２５】

装飾シールＳ１６は、図９に示すように普通入賞ユニット５６の前面側に形成された無色透明の被貼付部１３６に貼付されている。この装飾シールＳ１６は、図１９（Ａ），（Ｂ）に示すように、ＰＥＴ等の素材よりなる無色透明の本体シートに対して、その裏面（底面）側に、シルク４版（ＣＭＹＫカラー）＋シルク白（１００％）版＋糊版による印刷が施されている。このように、装飾シールＳ１３は、印刷の版数が６、印刷による色数が５となっている。

【０１２６】

第１～４版は、夫々シアン（Ｃ）、マゼンタ（Ｍ）、黄色（Ｙ）、黒色（Ｋ）で、それら三原色＋黒色によってフルカラーのイラストが形成されている。装飾シールＳ１６に描かれているイラスト（装飾）は、図１９（ａ）に示すように、てんとう虫、トンボよりなる第１装飾部２０１と、それらの背景部分である第２装飾部２０２とで構成されている。

【０１２７】

第５版は、白（１００％）により装飾の裏側から白打ちを行うもので、図１９（ｂ）に示すようにその領域は第１装飾部２０１と一致している。この白（１００％）による白打ちを行うと、その領域は光を殆ど通さない非透光性を示すものとする。この白打ちが行われない第２装飾部２０２の領域については、透光性で色の種類や濃淡に応じて有色透明又は有色不透明となる。

【０１２８】

第４版は糊版で、この装飾シールＳ１６の糊層は、図１９（ｃ）に示すように糊なし部を有しない全面糊層となっている。この装飾シールＳ１６は細長状で面積も比較的小さく、他の装飾シールＳ１１～Ｓ１３，Ｓ１５等と同様の部分糊層（外周領域＋α（非透光部、装飾部、非透明部））を採用する場合には、糊部の領域は全面糊層の場合とさほど変わらないにも拘わらずコストは高くなるため、費用対効果の観点から全面糊層を採用している。もちろん、外周領域＋α（装飾部、非透光部、非透明部）を糊部とし、又は外周領域のみを糊部とする部分糊層を採用してもよい。また、装飾シールＳ１６を貼付する被貼付部１３６の後側にＬＥＤを配置してもよい。

【０１２９】

なお、以上の装飾シールＳ１１～Ｓ１６で使用する糊の粘着力は、上述した注意喚起シールＳ１～Ｓ７、及び後述する性能情報表示シールＳ２１、外部端子情報表示シールＳ２２、主基板情報表示シールＳ２３等で使用する糊の粘着力よりも弱くしている。これにより、張り替え作業がより容易になるとともに、糊残りを生じにくくすることができる。

【０１３０】

続いて、情報表示用の貼付シートである性能情報表示シールＳ２１、外部端子情報表示シールＳ２２、主基板情報表示シールＳ２３について説明する。性能情報表示シールＳ２１は、当該遊技機の性能情報を表示するもので、図５，図８に示すように、遊技盤１６における遊技領域２３の外側の所定位置、例えば第３レール部材５１ｃの下部前面側に貼付されており、図２０（Ａ）に示すように、第３レール部材５１ｃの形状に合わせて上縁側が右上がりの傾斜状に形成された横長の台形状に形成され、当該遊技機の型式名２１１の他、賞球数情報２１２、大当り確率情報２１３、二次元コード２１４等が、白地に黒色の文字等で表示されている。

【０１３１】

この性能情報表示シールＳ２１は、図２１（Ａ），（Ｂ）に示すように、ＰＥＴ、紙等の素材よりなる白色の本体シートに対して、その表面（上面）側に、シルク印刷等により黒色（Ｋ版）の１版（１色）で印刷を行い、また裏面側にはその全面に糊を付着させた全面糊層（糊版）が設けられている。各版（第１，２版）の態様は図２１（ａ），（ｂ）のようになっている。このように性能情報表示シールＳ２１は、印刷の版数が２、印刷による色数（生地色の白色は除く）が１で、全面糊層が採用されており、その全面が非透明で且つ非透光性を有するものとする。なお、性能情報表示シールＳ２１の後側にはＬＥＤは配置されていない。

【０１３２】

この性能情報表示シールＳ２１は、遊技機の性能情報を表示しているため、部品を再利用する場合には貼り替える可能性があるが、装飾を目的とするものではなく、また遊技領域２３の外側に配置されていることから、本実施形態ではコスト等を優先して全面糊層を採用している。また、情報の見やすさが担保されればよく、見栄えは重視されないため、版数や色数をなるべく少なくしてコストを抑えている。

【０１３３】

外部端子情報表示シールＳ２２は、外部端子に関する情報を表示するもので、図４に示すように前枠３の裏側における外部端子基板１５２ａの近傍（透光性を有しない被貼付部）に貼付されており、図２０（Ｂ）に示すように、外部端子基板１５２ａに対応するように横長矩形状に形成され、複数個（１２個）の外部端子１５２毎に、端子色とそれに対応する出力信号の種類等が、黄色地に黒色の文字等で表示されている。なお、１２個の外部端子１５２のうち、左側の２個が払出発射制御基板１５６の制御下にある第１外部端子、残りの１０個が主制御基板１４１の制御下にある第２外部端子となっているため、前枠３に貼付されているこの外部端子情報表示シールＳ２２には、２個の第１外部端子に対しては「賞球」，「扉・枠開放」等の具体的な出力信号の種類が表示され、残り１０個の第２外部端子に対しては出力信号の種類ではなく「情報端子１」～「情報端子１０」等の端子番号が表示されている。第２外部端子から出力される出力信号の種類についての情報は、遊技盤１６上の任意の位置、例えば主制御基板ケース１４２の背面側に貼付される外部端子情報表示シール（図示省略）に表示される。

【０１３４】

外部端子情報表示シールＳ２２は、図２２（Ａ），（Ｂ）に示すように、ＰＥＴ、紙等の素材よりなる黄色の本体シートに対して、その表面（上面）側に、シルク印刷等により黒色（Ｋ版）の１版（１色）で印刷を行い、また裏面側にはその全面に糊を付着させた全面糊層（糊版）が設けられている。各版（第１，２版）の態様は図２２（ａ），（ｂ）のようになっている。このように外部端子情報表示シールＳ２２は、印刷の版数が２、印刷による色数（生地色の黄色は除く）が１で、全面糊層が採用されており、その全面が非透明で且つ非透光性を有するものとする。なお、外部端子情報表示シールＳ２２の後側にはＬＥＤは配置されていない。

【０１３５】

この外部端子情報表示シールＳ２２は、前枠３側に貼付されており、払出発射制御基板１５６の制御下にある第１外部端子の情報を表示するものであるため、張り替えの可能性は低く、従って本実施形態ではコストや剥がれにくさを優先して全面糊層を採用している。また、情報の見やすさが担保されればよく、見栄えは重視されないため、版数や色数をなるべく少なくしてコストを抑えている。

【０１３６】

主基板情報表示シールＳ２３は、主制御基板１４１に関する情報を表示するもので、図４に示すように透明な主制御基板ケース１４２の背面側に貼付されており、図２０（Ｃ）に示すように、透明シートにより略矩形状に形成されている。この主基板情報表示シールＳ２３には、主基板管理番号等を表示するための管理番号表示エリア２２１と、開封者と開封年月日とを記入するための複数組の開封情報記入エリア２２２とが白色べた塗りの領域として形成されており、管理番号表示エリア２２１の近傍には「主基板管理番号」の文

字が、開封情報記入エリア２２２の近傍には開封順を示す番号と「開封者」，「開封年月日」の文字が夫々黒色で表示されている。

【０１３７】

主基板情報表示シールＳ２３は、図２３（Ａ），（Ｂ）に示すように、ＰＥＴ等の素材よりなる無色透明の本体シートに対して、その表面（上面）側に、シルク印刷等により白色（１００％）で印刷を行い、また裏面側には黒色（Ｋ版）の印刷と、全面に糊を付着させた全面糊層（糊版）が設けられている。各版（第１～３版）の態様は図２３（ａ）～（ｃ）のようになっている。このように本実施形態では、開封情報記入エリア２２２には後から手書き等により情報が記入されることを考慮して、開封情報記入エリア２２２等を構成する白色（１００％）の版を本体シートの表面（上面）側に配置している。なお、管理番号表示エリア２２１には、後に行われる別工程で機種毎の主基板管理番号等が印刷される。このように主基板情報表示シールＳ２３は、印刷の版数が３、印刷による色数が２で、全面糊層が採用されており、その少なくとも一部が透光性を有し、更にその少なくとも一部が透明となっている。

【０１３８】

この主基板情報表示シールＳ２３は、遊技機本体の裏側の主制御基板ケース１４２に貼付されており、主制御基板１４１に関する情報を表示するものであるため、張り替えの可能性は低く、従って本実施形態ではコストや剥がれにくさを優先して全面糊層を採用している。また、装飾を目的とするものではなく、情報の見やすさが担保されればよいため、版数や色数をなるべく少なくしてコストを抑えている。なお、主基板情報表示シールＳ２３の後側にはＬＥＤは配置されていないが、後側の基板に実装された電子部品が見えるように透明のシートを採用している。

【０１３９】

以上説明したように、本パチンコ機では、裏面に糊層を有する装飾シール（貼付シート）Ｓ１１～Ｓ１６を、透明な被貼付部１３１～１３６に夫々貼付しているが、それら装飾シールＳ１１～Ｓ１６のうち、装飾シールＳ１１～Ｓ１３，Ｓ１５については、糊層に、糊が付着している糊部と付着していない糊なし部とを設けている。そして、装飾シールＳ１１については、図１２に示すように、透明部、透光部、非装飾部に対応する領域の少なくとも一部に糊なし部を設け、貼付シートの外周に沿う領域と、非透明部、非透光部、装飾部に対応する領域との少なくとも一部に糊部を設けている。また、装飾シールＳ１２については、図１３に示すように、透光部、非装飾部に対応する領域の少なくとも一部に糊なし部を設けている。また、装飾シールＳ１３については、図１４に示すように、透光部、非装飾部に対応する領域の少なくとも一部に糊なし部を設け、貼付シートの外周に沿う領域と、非透光部、装飾部に対応する領域との少なくとも一部に糊部を設けている。また、装飾シールＳ１５については、図１６に示すように、透明部、透光部、非装飾部に対応する領域の少なくとも一部に糊なし部を設け、貼付シートの外周に沿う領域と、非透明部、非透光部、装飾部に対応する領域との少なくとも一部に糊部を設け、遊技球が通過する遊技球通過部、即ち第２傾斜転動路１２１、振り分け案内通路１１９ａ及び振り分け手段１１９の前側に透明部を配置している。

【０１４０】

また、装飾シールＳ１２については、普通図柄表示手段６９を構成するＬＥＤ（報知用の発光体）６９ａ，６９ｂ、普通保留個数表示手段７０を構成するＬＥＤ（報知用の発光体）７０ａ～７０ｄ、第２特別図柄表示手段７２を構成する７セグＬＥＤ（報知用の発光体）、右打ち報知手段６０を構成するＬＥＤ（報知用の発光体）６０ａに対応する非装飾部（発光部）１７３～１７５を設け、その非装飾部（発光部）１７３～１７５に対応する領域を透光部として糊なし部を設けている。装飾シールＳ１３についても同様に、第１特別図柄表示手段７１を構成する７セグＬＥＤ（報知用の発光体）に対応する非装飾部（発光部）１８３を設け、その非装飾部（発光部）１８３に対応する領域を透光部として糊なし部を設けている。

【０１４１】

また、装飾シールＳ１１～Ｓ１３，Ｓ１５（装飾用の第１貼付シート）は、糊が付着している糊部と付着していない糊なし部とを有する部分糊層を有しているのに対し、性能情報表示シールＳ２１、外部端子情報表示シールＳ２２、主基板情報表示シールＳ２３（何れも情報表示用の第２貼付シート）は、糊なし部を有しない全面糊層を有している。

【０１４２】

また、装飾シールＳ１１～Ｓ１３，Ｓ１５（遊技領域内の被貼付部に貼付される第１貼付シート）は、糊が付着している糊部と付着していない糊なし部とを有する部分糊層を有しているのに対し、注意喚起シールＳ１～Ｓ７、性能情報表示シールＳ２１、外部端子情報表示シールＳ２２、主基板情報表示シールＳ２３（何れも遊技領域外の貼付部に貼付される第２貼付シート）は、糊なし部を有しない全面糊層を有している。

【０１４３】

また、装飾シールＳ１１～Ｓ１３，Ｓ１５（遊技機本体の表側の被貼付部に貼付される第１貼付シート）は、糊が付着している糊部と付着していない糊なし部とを有する部分糊層を有しているのに対し、注意喚起シールＳ５～Ｓ７、外部端子情報表示シールＳ２２、主基板情報表示シールＳ２３（何れも遊技機本体の裏側の貼付部に貼付される第２貼付シート）は、糊なし部を有しない全面糊層を有している。

【０１４４】

また、装飾シールＳ１１，Ｓ１５（透明部を有する第１貼付シート）は、糊が付着している糊部と付着していない糊なし部とを有する部分糊層を有しているのに対し、注意喚起シールＳ１～Ｓ７、性能情報表示シールＳ２１、外部端子情報表示シールＳ２２（何れも透明部を有しない第２貼付シート）は、糊なし部を有しない全面糊層を有している。

【０１４５】

また、装飾シールＳ１１～Ｓ１３，Ｓ１５（透光部を有する第１貼付シート）は、糊が付着している糊部と付着していない糊なし部とを有する部分糊層を有しているのに対し、注意喚起シールＳ１～Ｓ７、性能情報表示シールＳ２１、外部端子情報表示シールＳ２２（何れも透光部を有しない第２貼付シート）は、糊なし部を有しない全面糊層を有している。

【０１４６】

また、装飾シールＳ１１～Ｓ１３，Ｓ１５（遊技者が触れることができない被貼付部に貼付される第１貼付シート）は、糊が付着している糊部と付着していない糊なし部とを有する部分糊層を有しているのに対し、注意喚起シールＳ１～Ｓ４（遊技者が触れることが可能な被貼付部に貼付される第２貼付シート）は、糊なし部を有しない全面糊層を有している。

【０１４７】

また、糊層の粘着力は、装飾シールＳ１１～Ｓ１３，Ｓ１５（装飾用の第１貼付シート）よりも性能情報表示シールＳ２１、外部端子情報表示シールＳ２２、主基板情報表示シールＳ２３（何れも情報表示用の第２貼付シート）の方が強く、装飾シールＳ１１～Ｓ１３，Ｓ１５（遊技領域内の被貼付部に貼付される第１貼付シート）よりも注意喚起シールＳ１～Ｓ７、性能情報表示シールＳ２１、外部端子情報表示シールＳ２２、主基板情報表示シールＳ２３（何れも遊技領域外の貼付部に貼付される第２貼付シート）の方が強く、装飾シールＳ１１～Ｓ１３，Ｓ１５（遊技機本体の表側の被貼付部に貼付される第１貼付シート）よりも注意喚起シールＳ５～Ｓ７、外部端子情報表示シールＳ２２、主基板情報表示シールＳ２３（何れも遊技機本体の裏側の貼付部に貼付される第２貼付シート）の方が強く、装飾シールＳ１１，Ｓ１５（透明部を有する第１貼付シート）よりも注意喚起シールＳ１～Ｓ７、性能情報表示シールＳ２１、外部端子情報表示シールＳ２２（何れも透明部を有しない第２貼付シート）の方が強く、装飾シールＳ１１～Ｓ１３，Ｓ１５（透光部を有する第１貼付シート）よりも注意喚起シールＳ１～Ｓ７、性能情報表示シールＳ２１、外部端子情報表示シールＳ２２（何れも透光部を有しない第２貼付シート）の方が強く、装飾シールＳ１１～Ｓ１３，Ｓ１５（遊技者が触れることができない被貼付部に貼付される第１貼付シート）よりも注意喚起シールＳ１～Ｓ４（遊技者が触れることが可能な

被貼付部に貼付される第２貼付シート）の方が強くなっている。
【０１４８】
　また、装飾シールＳ１１～Ｓ１３，Ｓ１５（第１貼付シート）と、それよりも面積が小さい装飾シールＳ１４，Ｓ１６とを比較すると、後者の方が使用する色数、印刷の版数が少なくなっている。また前者では、シアン、マゼンタ、イエロー、ブラック、ホワイトの５色以上の色数で印刷されている。
【０１４９】
　また、装飾シールＳ１１～Ｓ１６（透光性を有する被貼付部に貼付される第１貼付シート）と、注意喚起シールＳ１～Ｓ４、外部端子情報表示シールＳ２２（透光性を有しない被貼付部に貼付される第２貼付シート）とを比較すると、後者の方が使用する色数、印刷の版数が少なくなっている。装飾シールＳ１５では、透光性を有する被貼付部１３５の後側にＬＥＤ１２５ａを配置し、装飾シールＳ１５のカラー印刷領域の少なくとも一部、即ち第１背景装飾部１９１ｂ等を透光性として、後側のＬＥＤ１２５ａからの光を透過するようになっている。また、装飾シールＳ１２，Ｓ１３では、同一色で透光率の異なる複数の版（白１００％，白５０％）を使用している。
【０１５０】
　また、装飾シールＳ１１～Ｓ１６（装飾用の第１貼付シート）と、注意喚起シールＳ１～Ｓ７、性能情報表示シールＳ２１、外部端子情報表示シールＳ２２、主基板情報表示シールＳ２３（何れも情報表示用の第２貼付シート）とを比較すると、後者の方が使用する色数、印刷の版数が少なくなっている。また、複数種類の注意喚起シールＳ１～Ｓ７で、使用する色数（ここでは３）及び色の種類（黄色、黒色、白色）を同じにしている。
【０１５１】
　また、形状及び／又は表示される注意喚起情報の内容が異なる複数種類の注意喚起シール（注意喚起用貼付シート）Ｓ１～Ｓ７は、色数が同じで共通の記号（第１注意記号ｓ１，第２注意記号ｓ２）を使用している。また、それら注意喚起シールＳ１～Ｓ７で使用される色の組合せ（黄色、黒色、白色）は、その他の貼付シートでは使用されていない。また、注意喚起シールＳ１～Ｓ４は、遊技者が触れることが可能な被貼付部に貼付されるとともに、糊が略全面に付着している全面糊層を有している。
【０１５２】
　また、装飾シール（装飾貼付シート）Ｓ１１～Ｓ１６のうちの装飾シール（特定装飾貼付シート）Ｓ１５については、その一部に情報表示部、即ち第１注意喚起情報表示部３０１、第２注意喚起情報表示部３０２、著作権情報表示部３０３、二次元コード表示部３０４を設けている。このように、装飾シールに情報表示部を設けることで、装飾や注意喚起等の複数の目的を達成しつつ装飾シールの数を少なくすることができ、コスト削減が可能となる。
【０１５３】
　装飾シール（特定装飾貼付シート）Ｓ１５を、遊技球が通過する遊技球通過部と通過しない非通過部の前側に跨がって配置するとともに、情報表示部を非通過部に対応する位置に配置し、情報表示部の後側にはＬＥＤ（発光手段）１２５ａを配置しないように構成している。また、装飾シール（特定装飾貼付シート）Ｓ１５における情報表示部を、装飾シールＳ１５における外周部近傍に配置し、装飾を情報表示部よりも内側に配置している。
【０１５４】
　また、装飾シール（特定装飾貼付シート）Ｓ１５においては、注意喚起情報表示部である第１注意喚起情報表示部３０１及び第２注意喚起情報表示部３０２の他、二次元コード表示部３０４に対応する領域を非透明としている。二次元コード表示部３０４は、装飾シール（特定装飾貼付シート）Ｓ１５の種類を示す情報を構成している。また二次元コード表示部３０４は、二次元コードと、二次元コードの周囲に設けられた空白部とを有している。
【０１５５】
　また、遊技ホール担当者向けの注意喚起情報を表示する第１注意喚起情報表示部３０１

を、ガラス扉（開閉扉）７を閉じた状態では前側から視認できず、ガラス扉７を開いた状態で前側から視認可能な位置に配置している。この第１注意喚起情報表示部３０１には、ガラス扉７を開いた状態で遊技ホール担当者が行う作業に関する注意喚起情報を表示している。一方、遊技者向けの注意喚起情報を表示する第２注意喚起情報表示部３０２については、ガラス扉７を閉じた状態で前側から視認可能な位置に配置している。

【０１５６】

装飾シール（特定装飾貼付シート）Ｓ１５における注意喚起情報表示部と、注意喚起シール（注意喚起情報貼付シート）Ｓ１等における注意喚起情報表示部は、色数が同じで共通の記号を使用している。また、注意喚起シール（注意喚起情報貼付シート）Ｓ１等は、所定色（白色）の非透明シートに対して印刷され、装飾シール（特定装飾貼付シート）Ｓ１５は、無色の透明シートに対して印刷されている。

【０１５７】

装飾シール（特定装飾貼付シート）Ｓ１５は、遊技球が通過する遊技球通過部と通過しない非通過部の前側に跨がって配置するとともに、著作権情報表示部３０３を非通過部に対応する位置に配置し、著作権情報を構成する文字列は略水平に配置し、装飾を構成する文字列は少なくとも一部を非水平に配置している。また装飾シール（特定装飾貼付シート）Ｓ１５は、著作権情報表示部３０３を、著作権情報とは異なる種類の情報を表示する第２注意喚起情報表示部（特定情報表示部）３０２の近傍に配置している。装飾シール（特定装飾貼付シート）Ｓ１５は、少なくとも著作権情報表示部３０３の背景を透明としている。

【０１５８】

図２４及び図２５は本発明の第２の実施形態を例示し、第１の実施形態を一部変更して、遊技盤１６における透明本体板５０よりも後側に装飾シール（装飾シート）Ｓ１７を配置した例を示している。なお、本実施形態が第１の実施形態と異なるのは、新たに装飾シールＳ１７を追加した点と、その装飾シールＳ１７を貼付するための被貼付部を後部支持部材（所定部材）７４上に設けた点のみである。以下、第１の実施形態との相違点を中心に説明する。

【０１５９】

装飾シールＳ１７は、その少なくとも一部に装飾が施される装飾貼付シート（装飾シート）であるとともに、装飾シールＳ１５と同様、その一部に一又は複数（ここでは１つ）の情報表示部を設けた特定装飾貼付シート（特定装飾シート）でもあり、図２４（ａ），（ｂ）に示すように、透明本体板５０の背面側の後部支持部材７４に形成された無色透明の被貼付部３１１に貼付されている。

【０１６０】

被貼付部３１１は、後部支持部材７４の後壁部７５における上部前面側に設けられ、透明本体板５０と略平行な平面状に形成されており、その前方には、装飾シールＳ１１が貼付された被貼付部１３１と、その上側に配置される上部球通路３１２とが位置している。なお、上部球通路３１２は、右流下経路９５ｂ側を狙っていわゆる右打ちされた遊技球を右流下経路９５ｂまで案内する球通路であり、遊技領域２３の上部側に沿って、第１レール部材（遊技部品）５１ａと中央表示枠ユニット（遊技部品）５３の装飾枠９３との間（遊技部品が配置されていない位置）に正面視略円弧状に形成されている。なお、図２４（ｂ）の例では、被貼付部３１１は透明本体板５０の後方に大きく離間して配置されているが、被貼付部３１１と透明本体板５０との間の距離は任意であり、例えば被貼付部３１１を透明本体板５０の背面に近接又は略当接する位置に配置してもよい。

【０１６１】

装飾シールＳ１７は、図２５（Ａ），（Ｂ）に示すように、ＰＥＴ等の素材よりなる無色透明の本体シートに対して、その裏面（底面）側に、シルク４版（ＣＭＹＫカラー）＋シルク白（１００％）版＋糊版による印刷が施されている。このように、装飾シールＳ１７は、印刷の版数が６、印刷による色数が５となっている。

【０１６２】

第１～４版は、夫々シアン（Ｃ）、マゼンタ（Ｍ）、黄色（Ｙ）、黒色（Ｋ）で、それら三原色＋黒色によってフルカラーのイラスト（装飾）及び情報表示部が形成されている。装飾シールＳ１７に描かれているイラスト（装飾）は、図２５（ａ）に示すように、雲を表す第１装飾部３１３と、それらの背景部分である空を表す第２装飾部３１４とで構成されている。なお、この装飾シールＳ１７のイラスト（装飾）は、その少なくとも一部が、図２４（ａ）に示すように、前側に配置されている装飾シールＳ１１における非装飾部１６３（図１２参照）の後側に対応してその背景を構成している。

【０１６３】

また装飾シールＳ１７には、注意喚起情報表示部（情報表示部）３１５が、上部球通路（遊技球通過部）３１２の後側に対応する位置に配置されている。注意喚起情報表示部３１５は、遊技ホール担当者に向けて、遊技盤１６の着脱作業に関して注意喚起を行うためのもので、例えば上部球通路３１２に沿って細長略円弧状に形成されるとともに、図２４（ｃ）に示すように、左端側の所定幅の領域が第１表示部ａ１、その右側の領域が第２表示部ａ２となっている。

【０１６４】

第１表示部ａ１は、背景が黄色で、黒色べた塗りの三角形の中に「！」の抜き文字（背景と同じ黄色）が配置された第１注意記号ｓ１と、黒色のゴシック体よりなる「注意」の文字で構成される第２注意記号ｓ２とが左右に隣接した状態で表示されている。また第２表示部ａ２は、背景が黒色で、白色のゴシック体よりなる「遊技盤を着脱する際は必ず電源をＯＦＦにして下さい。」の文字が例えば一列状に表示されている。このように、注意喚起情報表示部３１５では、第１，第２注意喚起情報表示部３０１，３０２と同様、使用する色数及び色の種類（黄色、黒色、白色）、使用する記号（第１注意記号ｓ１及び第２注意記号ｓ２）、第１表示部ａ１と第２表示部ａ２とに分けている点、第１，第２表示部ａ１，ａ２における色配置等を注意喚起シールＳ１～Ｓ７と共通化することにより、注意喚起情報であることが一目で分かるようにしている。

【０１６５】

なお、注意喚起情報表示部３１５は、ガラス扉（開閉扉）７に設けられた窓孔２４ａの内側に、その窓孔２４ａの縁部に沿って配置されており、ガラス扉７を閉じた状態でも、透明本体板５０とガラス窓２４とを介して前側から視認可能となっている。

【０１６６】

第５版は、白（１００％）により装飾の裏側から白打ちを行うもので、図２５（ｂ）に示すようにその領域は第１装飾部３１３，第２装飾部３１４及び注意喚起情報表示部３１５と一致している（即ちここでは全面）。この白（１００％）による白打ちを行うと、その領域は光を殆ど通さない非透光性を示すものとする。

【０１６７】

第６版は糊版で、この装飾シールＳ１７の糊層は、図２５（ｃ）に示すように、糊が付着している糊部３２１と糊が付着していない糊なし部３２２とを有する部分糊層となっている。また、糊部３２１は、透明シートの外周に沿う略一定幅の外周領域に形成されており、それよりも内側の領域は全て糊なし部３２２となっている。

【０１６８】

以上説明したように、装飾シールは透明本体板５０の後側に配置してもよい。また、装飾シール（装飾貼付シート）のうち、情報表示部を設けた特定装飾貼付シートを透明本体板５０の後側に配置する場合、情報表示部を、遊技球が通過する球通路（上部球通路３１２）の後側に配置してもよい。情報表示部を遊技球通過部の後側に配置すれば、情報表示部が遊技球の視認性を妨げることはなく、また情報表示部が必要以上に目立つことがないため見栄えが極端に低下することもない。

【０１６９】

なお本実施形態では、遊技球通過部の後側に配置する情報表示部を、遊技ホール担当者向けの注意喚起情報表示部としたが、それ以外の情報表示部、例えば遊技者向けの注意喚起情報表示部を遊技球通過部の後側に配置してもよい。

【０１７０】
図２６は本発明の第３の実施形態を例示し、第１，第２の実施形態における装飾シールＳ１１を一部変更して、光沢を有する光沢版を設けた例を示している。本実施形態が第１，第２の実施形態と異なるのは、装飾シールＳ１１に光沢版を追加した点のみである。
【０１７１】
図２６は、第１の実施形態に係る図１２に対応するもので、シルク４版（ＣＭＹＫカラー）とシルク白（１００％）版との間に、銀色等のパスタ光沢版（新たな第５版）が配置されている。なお、光沢版以外の版の態様については第１の実施形態と共通である。このように、本実施形態の装飾シールＳ１１では、印刷の版数が７、印刷による色数が６（光沢を含む）となっている。
【０１７２】
第５版（光沢版）の領域（光沢領域）は、第２装飾部１６２の領域と一致している。即ち、第２装飾部１６２の後側に光沢層が配置される。これにより、第２装飾部１６２の領域では、その色のまま光沢感が付加され、光を反射してキラキラ光るような見え方となる。
【０１７３】
なお、光沢版はカラー版よりも上面側に配置してもよい。この場合、光沢領域についてはその後側の色が隠蔽される。また、パスタ光沢版以外の特殊版、例えばチジミ版、シボ版等を用いてもよい。
【０１７４】
続いて、本発明の第４の実施形態を図面に基づいて詳述する。図２９～図３７は本発明をパチンコ機に採用した第４の実施形態を例示している。図２９において、遊技機本体５０１は、矩形状の外枠５０２と、この外枠５０２の前側に左右一側、例えば左側のヒンジ５０３により開閉自在に枢着された前枠５０４とを備えている。前枠５０４の前側には、遊技盤５０５等が上部側に、遊技盤５０５の前側の遊技領域５０５ａに向けて遊技球を発射する発射手段５０６等が下部側にそれぞれ配置され、また遊技盤５０５等の前側に対応してガラス扉５０７が、発射手段５０６等の前側に対応して前面板５０８がそれぞれヒンジ５０３と同じ側のヒンジ５０９により開閉自在に枢支されている。なお、ガラス扉５０７と前面板５０８は一体的に開閉可能な構成としてもよい。
【０１７５】
前面板５０８の前側には、払い出し手段（図示省略）から払い出された遊技球を貯留して発射手段５０６に供給する上皿５１０が上部側に配置され、またその上皿５１０の下側には、例えば上皿５１０が満杯のときにその余剰球を貯留する下皿５１１が左端側に、発射手段５０６を作動させるための発射ハンドル５１２が右端側に夫々設けられている。更に、例えば上皿５１０等を前側から覆う上皿カバー５１３上には、遊技者が押下操作可能な演出ボタン（所定操作手段）５１４等が設けられている。
【０１７６】
遊技盤５０５の前面側には、発射手段５０６から発射された遊技球を案内するガイドレール５１５が環状に装着されると共に、そのガイドレール５１５の内側の遊技領域５０５ａに、センターケース５１７、普通図柄始動手段５１８、特別図柄始動手段５１９、大入賞手段５２０、普通入賞手段５２１等の各種遊技部品が配置されている。
【０１７７】
センターケース５１７は、例えば遊技領域５０５ａの略中央に配置されており、液晶式等の画像表示手段５２２に対応する略矩形状の表示窓５２３を備え、その表示窓５２３を取り囲む装飾枠５２４上に、普通図柄表示手段５２５、特別図柄表示手段５２６、普通保留個数表示手段５２７、第１特別保留個数表示手段５２８等の各種表示手段の他、ステージ５２９、可動演出手段５３０等が設けられている。
【０１７８】
ステージ５２９は、画像表示手段５２２の下部前側に左右方向に配置されており、センターケース５１７の側部、例えば左側に設けられたワープ入口５２９ａに流入した遊技球

を自由に転動させた後、例えば左右方向中央の中央落下部又はその左右両側の側部落下部から前側に落下させるようになっている。

【０１７９】

可動演出手段５３０は、可動体５３１と、この可動体５３１を移動可能に支持する可動体案内手段５３２と、可動体５３１を駆動する駆動手段５３３とを備えている。可動体５３１には、任意の装飾体（ここでは当該遊技機のタイトルである「カッパ伝説」の文字）が例えば立体的に形成されており、後側（又は内部）に配置されたＬＥＤ５７１が点灯することによって所定部位（ここでは「カッパ伝説」の文字部分）が任意色で発光するようになっている。

【０１８０】

可動体案内手段５３２は、可動体５３１を画像表示手段５２２の表示画面５２２ａの前面側に沿って所定方向、例えば上下方向に移動可能な状態で支持するもので、画像表示手段５２２の表示画面５２２ａの左右両側に沿って上下方向に配置された一対の案内レール５３４を備え、それら各案内レール５３４によって可動体５３１の左右両端部が上下方向移動可能に支持されている。この可動体案内手段５３２により、可動体５３１は、画像表示手段５２２の上側の上部位置と、画像表示手段５２２の前側の下部位置との間で上下方向に移動可能であり、通常時は原点位置である上部位置に保持されている。

【０１８１】

駆動手段５３３は、例えばステッピングモータで構成され、装飾枠５２４の後側に配置されており、図示しないベルト等を介して可動体５３１を所定の動作パターンに従って上下方向に移動させることが可能となっている。

【０１８２】

普通図柄始動手段５１８は、普通図柄表示手段５２５による図柄変動を開始させるためのもので、遊技球が通過可能な通過ゲートにより構成され、センターケース５１７の左側に配置されており、遊技球の通過を検出可能な遊技球検出手段（図示省略）を備えている。

【０１８３】

普通図柄表示手段５２５は、普通図柄を変動表示するためのもので、複数個の普通図柄（例えば「○」「×」の２種類）に対応する複数個の発光体（例えばＬＥＤ）を備え、普通図柄始動手段５１８が遊技球を検出することに基づいてそれら複数の発光体が所定順序で発光するように点滅して、普通図柄始動手段５１８による遊技球検出時に取得された普通乱数情報に含まれる当り判定乱数値が予め定められた当り判定値と一致する場合には当り態様（所定態様）に対応する例えば「○」側の発光体が点灯し、それ以外の場合にははずれ態様に対応する例えば「×」側の発光体が点灯して停止する。

【０１８４】

普通図柄始動手段５１８による遊技球検出時に取得された普通乱数情報は、予め定められた上限個数、例えば４個を限度として保留記憶され、普通図柄表示手段５２５による図柄変動が開始される毎に順次消化される。普通乱数情報の記憶個数（普通保留個数）は普通保留個数表示手段５２７等によって遊技者に報知される。

【０１８５】

特別図柄始動手段５１９は、特別図柄表示手段５２６による図柄変動を開始させるためのもので、例えば上下２つの始動入賞手段５１９ａ，５１９ｂと、下始動入賞手段５１９ｂを開閉する開閉手段５３６と、始動入賞手段５１９ａ，５１９ｂに入賞した遊技球を夫々検出する遊技球検出手段（図示省略）とを備え、例えばセンターケース５１７の下側に配置されている。上始動入賞手段５１９ａは開閉手段等を有しない非開閉式入賞手段で、ステージ５２９の中央落下部の真下に上向き開口状に配置されている。下始動入賞手段５１９ｂは、開閉手段５３６により遊技球が入賞可能な開状態と入賞不可能（又は開状態よりも入賞困難）な閉状態とに切り換え可能な開閉式入賞手段で、上始動入賞手段５１９ａの下側に配置されており、普通図柄表示手段５２５の変動後の停止図柄が当り態様となった場合に発生する普通利益状態において、開閉手段５３６が所定時間閉状態から開状態に

変化するように構成されている。

【０１８６】

特別図柄表示手段５２６は、特別図柄を変動表示するためのもので、１個又は複数個、例えば１個の特別図柄を変動表示可能な７セグメント式等の表示手段により構成されており、特別図柄始動手段５１９が遊技球を検出した場合（図柄始動条件が成立した場合）、即ち上下２つの始動入賞手段５１９ａ，５１９ｂの何れかに遊技球が入賞した場合に特別図柄を所定時間変動表示して、始動入賞手段５１９ａ，５１９ｂへの入賞時に取得された特別乱数情報に含まれる大当り判定乱数値が予め定められた大当り判定値と一致する場合には所定の大当り態様で、一致しない場合には例えばはずれ態様で停止するようになっている。特別図柄には、大当り態様及びはずれ態様が夫々１又は複数種類ずつ設けられている。なお、それら各態様には夫々数字図柄等を割り当ててもよいし、遊技者がその特別図柄の種類を容易に区別できないように、任意の線や点の組み合わせのようなそれ自体としては特別な意味を持たない図柄を割り当ててもよい。

【０１８７】

特別図柄始動手段５１９への遊技球入賞時に取得された特別乱数情報は、予め定められた上限個数、例えば４個を限度として保留記憶され、特別図柄表示手段５２６による図柄変動が開始される毎に順次消化される。特別乱数情報の記憶個数（特別保留個数）は、第１特別保留個数表示手段５２８等によって遊技者に報知される。

【０１８８】

大入賞手段５２０は、遊技球が入賞可能な開状態と入賞不可能な閉状態とに切り換え可能な開閉板５３７を備えた開閉式入賞手段で、例えば特別図柄始動手段５１９の下側に配置されており、特別図柄表示手段５２６の変動後の停止図柄が大当り態様となった場合に発生する特別利益状態において、開閉板５３７が所定の開放パターンに従って前側に開放して、その上に落下した遊技球を内部へと入賞させるようになっている。

【０１８９】

また画像表示手段５２２は、演出図柄表示手段５３８、第２特別保留個数表示手段５３９等を構成している。演出図柄表示手段（図柄表示手段）５３８は、特別図柄表示手段５２６による特別図柄の変動表示と並行して演出図柄（図柄）Ｐを変動表示するものである。演出図柄Ｐは、数字図柄その他の複数個の図柄で構成される図柄列を複数（図２９の例では左右方向に３つ）備えており、またそれら各図柄列を構成する各図柄は、１～８等の数字、その他で構成される図柄本体部Ｐａと、この図柄本体部Ｐａに付随するキャラクタその他の装飾部Ｐｂとの結合で構成されている。なお演出図柄Ｐは、拡大又は縮小、表示位置の変更、装飾部Ｐｂの消去等、表示態様を任意に変化させることが可能である。

【０１９０】

演出図柄Ｐは、特別図柄の変動開始と略同時に所定の変動パターンに従って図柄列毎に縦スクロール等による変動を開始すると共に、所定の有効ライン上の停止図柄が所定態様となるように特別図柄の変動停止と略同時に最終停止する。なお演出図柄Ｐでは、例えば有効ライン上の全ての停止図柄が同じ場合が大当り演出態様（特定態様）、それ以外がはずれ演出態様となっており、特別図柄が大当り態様、はずれ態様となる場合には演出図柄Ｐは大当り演出態様、はずれ演出態様となる。

【０１９１】

また演出図柄Ｐの変動パターンは、３つの図柄列が夫々変動する通常変動で始まり、その通常変動で「２↓２」、「７↓７」等のリーチ状態が成立した場合には、一又は複数段階のリーチ演出を経て最終停止するように構成されており、通常変動からリーチ演出に発展して大当り演出態様又ははずれ演出態様となるのがリーチ変動パターン、通常変動からリーチ演出に発展することなくはずれ演出態様となるのが通常変動パターンである。

【０１９２】

リーチ変動パターンにおける各リーチ演出では、画像表示手段５２２等による任意の映像演出が行われるとともに、大当り演出態様／はずれ演出態様の何れかで変動停止するか、次段階のリーチ演出に発展するかを示す結果表示が行われるようになっている。

【０１９３】
本実施形態では、図３２に示すように、「Ｎリーチ演出」、「Ｓリーチ演出」、「ＳＰリーチ前演出」、「ＳＰリーチ後演出」の４段階のリーチ演出が設けられている。Ｎリーチ演出では、大当り演出態様となる可能性は極めて低く、殆どの場合、はずれ演出態様で停止するか、次のＳリーチ演出に発展するように制御される。また、ＳＰリーチ前演出は、ＳＰリーチ演出の前半部分を構成するもので、ここで大当り演出態様となって終了する場合はなく、はずれ演出態様で停止するか、次のＳＰリーチ後演出に発展するように制御される。ＳＰリーチ後演出は、最終段階のリーチ演出であって次のリーチ演出に発展することはなく、大当り演出態様／はずれ演出態様の何れかで終了するように制御される。
【０１９４】
本実施形態では、図３１（ｂ）に示すように、大当り演出態様で最終停止するリーチ大当り変動パターンとして、Ｎリーチ演出まで発展して終了するＮリーチ大当り変動パターン、Ｓリーチ演出まで発展して終了するＳリーチ大当り変動パターン、ＳＰリーチ後演出まで発展して終了するＳＰリーチ大当り変動パターンの３種類が設けられており、更にＳＰリーチ大当り変動パターンとしては、ＳＰリーチ演出の異なるＳＰリーチ１～３大当り変動パターンの３種類が設けられている。なお上述したように、ＳＰリーチ前演出で大当り演出態様となる場合はないから、ＳＰリーチ１～３大当り変動パターンでは必ずＳＰリーチ後演出まで発展する。
【０１９５】
また本実施形態では、図３１（ａ）に示すように、はずれ演出態様で最終停止するはずれ変動パターンとして、リーチ演出に発展することなく終了する通常変動パターン、Ｎリーチ演出まで発展して終了するＮリーチはずれ変動パターン、Ｓリーチ演出まで発展して終了するＳリーチはずれ変動パターン、ＳＰリーチ前演出まで発展して終了するＳＰリーチ前はずれ変動パターン、ＳＰリーチ後演出まで発展して終了するＳＰリーチ後はずれ変動パターンの５種類が設けられている。また、通常変動パターンは変動時間が１５ｓ（ｓ＝秒、以下同じ）、１０ｓ、５ｓ、３ｓの４種類設けられ、Ｎリーチはずれ変動パターンは、最終停止図柄とリーチ図柄との差が－３，－２，－１，＋１の４種類設けられ、ＳＰリーチ前はずれ変動パターンとＳＰリーチ後はずれ変動パターンは、ＳＰリーチ演出の異なる各３種類設けられている。
【０１９６】
第２特別保留個数表示手段５３９は、特別保留個数を報知するためのもので、特別保留個数分（最大４個）の保留表示画像Ｑ４～Ｑ１と、変動中の演出図柄Ｐに対応する変動中保留画像Ｑ０とを表示画面５２２ａの所定位置、例えば下部側に表示可能となっている。第２特別保留個数表示手段５３９は、特別図柄始動手段５１９への遊技球の入賞によって特別保留個数が増加した場合には、保留表示画像Ｑ１～を待ち行列の最後尾（例えば左端側）に１個追加表示し、特別図柄の新たな変動が開始して特別保留個数が減少した場合には、例えば変動中保留画像Ｑ０を消去すると共に、保留表示画像Ｑ１～を待ち行列の前側（例えば右側）に向けて１個分ずつシフトし、押し出された先頭の保留表示画像Ｑ１を新たな変動中保留画像Ｑ０に変化させるようになっている。
【０１９７】
図３０は本パチンコ機の制御系のブロック図である。図３０において、５４１は主制御基板、５４２は演出制御基板で、これら各制御基板５４１，５４２は、遊技盤５０５の裏側の適宜箇所に、基板ケースに格納された状態で着脱自在に装着されている。なお、図３０のブロック図では、主制御基板５４１、演出制御基板５４２以外の基板については省略している。
【０１９８】
主制御基板５４１は、遊技動作を統括的に制御するもので、ＣＰＵ，ＲＯＭ，ＲＡＭ等により構成される普通乱数作成処理手段５５１、普通始動口チェック処理手段５５２、普通乱数記憶手段５５３、普通図柄処理手段５５４、普通図柄表示制御手段５５５、普通保留個数表示制御手段５５６、普通利益状態発生手段５５７、特別乱数作成処理手段５６１

、特別始動口チェック処理手段５６２、特別乱数記憶手段５６３、特別図柄処理手段５６４、特別図柄表示制御手段５６５、第１特別保留個数表示制御手段５６６、特別利益状態発生手段５６７、特別遊技状態発生手段５６８、制御コマンド送信手段５６９等を備えている。

【０１９９】

普通乱数作成処理手段５５１は、変動後の普通図柄を当り態様とするか否かの判定に用いる当り判定乱数等を所定時間毎に繰り返し発生するように構成されている。普通始動口チェック処理手段５５２は、普通図柄始動手段５１８による遊技球の検出に基づく処理を行うもので、普通図柄始動手段５１８が遊技球を検出することに基づいて、普通乱数作成処理手段５５１で作成された当り判定乱数値等の普通乱数情報を１個取得し、その普通乱数情報を予め定められた上限保留個数（例えば４個）を限度として先入れ先出し式の普通乱数記憶手段５５３に記憶させるように構成されている。

【０２００】

普通図柄処理手段５５４は、普通図柄の変動表示に関する処理を行うもので、当り判定手段５５４ａ、普通停止図柄選択手段５５４ｂ、変動時間選択手段５５４ｃ等を備えている。当り判定手段５５４ａは、普通図柄の変動後の停止図柄を当り態様とするか否か、即ち普通利益状態を発生させるか否かの抽選を行うもので、普通図柄表示手段５２５が変動表示可能な状態となり且つ普通乱数記憶手段５５３に１以上の普通乱数情報が記憶されていること（普通保留個数が１以上であること）を条件に、普通乱数記憶手段５５３に記憶されている普通乱数情報の待ち行列からその先頭の当り判定乱数値を取り出し、その当り判定乱数値が予め定められた当り判定値と一致するか否かに応じて当り／はずれの判定を行うように構成されている。

【０２０１】

普通停止図柄選択手段５５４ｂは、普通図柄の変動後の停止図柄の種類を選択するものである。本実施形態では、当り態様とはずれ態様に対応するのは各１種類の図柄のみであるため、当り判定機能による当り／はずれの判定結果に基づいて、当り判定の場合には「○」が、はずれ判定の場合には「×」が画一的に選択される。また、変動時間選択手段５５４ｃは普通図柄の変動時間を選択するものである。

【０２０２】

普通図柄表示制御手段５５５は、普通図柄処理手段５５４による普通図柄処理に基づいて普通図柄表示手段５２５の表示制御を行うもので、普通図柄表示手段５２５が変動表示可能な状態となり且つ普通乱数記憶手段５５３に１個以上の普通乱数情報が記憶されていること（普通保留個数が１以上であること）を条件に普通図柄表示手段５２５による普通図柄の変動を開始させ、変動時間選択手段５５４ｃで選択された変動時間が経過することに基づいて、普通停止図柄選択手段５５４ｂで選択された停止図柄で普通図柄の変動を停止させるようになっている。

【０２０３】

普通保留個数表示制御手段５５６は、普通保留個数表示手段５２７の表示制御を行うもので、普通図柄始動手段５１８による遊技球の検出、及び普通図柄表示手段５２５による普通図柄の変動に基づいて、普通保留個数表示手段５２７により普通保留個数情報を表示させるようになっている。

【０２０４】

普通利益状態発生手段５５７は、当り判定手段５５４ａによる判定結果が当り判定となることに基づいて普通図柄表示手段５２５の変動後の停止図柄が当り態様となった場合に、特別図柄始動手段５１９を構成する下特別始動口５１９ｂの開閉手段５３６を例えば複数種類の開閉パターンの何れかに従って開状態に変化させる普通利益状態を発生させるようになっている。

【０２０５】

特別乱数作成処理手段５６１は、大当り／はずれの判定に用いる大当り判定乱数、特別図柄の変動後の停止図柄等の選択に用いる図柄判定乱数、変動パターンの選択に用いる変

動パターン乱数、その他の所定の乱数を繰り返し発生する特別乱数作成処理を行うように構成されている。

【０２０６】

特別始動口チェック処理手段５６２は、特別図柄始動手段５１９への遊技球の入賞に基づく処理を行うもので、始動入賞手段５１９ａ，５１９ｂの何れかに遊技球が入賞することに基づいて、特別乱数作成処理手段５６１で作成された大当り判定乱数値、図柄判定乱数値等よりなる特別乱数情報を取得し、その特別乱数情報を予め定められた上限保留個数（例えば４個）を限度として特別乱数記憶手段５６３に記憶させるように構成されている。

【０２０７】

また、特別始動口チェック処理手段５６２は先読み判定手段５６２ａを備えている。この先読み判定手段５６２ａは、始動入賞手段５１９ａ，５１９ｂに遊技球が入賞したときに取得する特別乱数情報について、図柄変動に供されるよりも前の所定のタイミング、例えば特別乱数情報の取得時に、その特別乱数情報について先読み判定処理を実行するようになっている。この先読み判定処理では、先読み禁止中でないことを条件に、大当り判定乱数値が予め定められた大当り判定値と一致するか否かに応じて大当り／はずれの判定結果を出力する。この先読み判定結果は、始動入賞手段５１９ａ，５１９ｂの何れかに遊技球が入賞することに基づいて送信される保留加算コマンドにより演出制御基板５４２等に伝達される。なお本実施形態では、この先読み判定処理により、上述した大当り判定だけでなく、変動パターンの種類についても判定を行う。

【０２０８】

特別図柄処理手段５６４は、特別図柄の変動表示に関する処理を行うもので、大当り判定手段５６４ａ、大当り・はずれ選択手段５６４ｂ、変動パターン選択手段５６４ｃ等を備えている。大当り判定手段（抽選手段）５６４ａは、乱数抽選により大当り／はずれの判定、即ち特別利益状態を発生させるか否かの判定（遊技者に利益を付与するか否かの抽選）を行うもので、特別図柄表示手段５２６が変動表示可能な状態となり且つ特別乱数記憶手段５６３に１以上の特別乱数情報が記憶されていること（特別保留個数が１以上であること）を条件に、特別乱数記憶手段５６３に記憶されている特別乱数情報の待ち行列からその先頭の大当り判定乱数値を取り出し、その大当り判定乱数値が予め定められた大当り判定値と一致するか否かに応じて大当り／はずれの判定を行うように構成されている。

【０２０９】

大当り・はずれ選択手段５６４ｂは、大当り／はずれの種類を選択するもので、大当り判定手段５６４ａによる判定結果がはずれの場合には、図３１（ａ）に示すはずれ変動パターン選択テーブルと図柄判定乱数値とに基づいてはずれの種類を選択し、大当り判定手段５６４ａによる判定結果が大当りの場合には、図３１（ｂ）に示す大当り変動パターン選択テーブルと図柄判定乱数値とに基づいて大当りの種類を選択する。

【０２１０】

はずれに関して、本実施形態では、はずれＡとはずれＢの２種類が設けられており、それらはずれＡ，Ｂの何れかが、図３１（ａ）に示すように図柄判定乱数値に基づいて９：１等の任意の振分率で選択されるようになっている。はずれＡは、図柄変動の開始時点の特別保留個数に応じて変動パターンの振り分けが異なるもので、図３１（ａ）に示すように、特別保留個数０～３の夫々について、変動パターン乱数値の範囲と複数種類のはずれ変動パターンとの対応関係が規定されている。一方のはずれＢは、図柄変動の開始時点の特別保留個数によって変動パターンの振り分けが変化しないもので、図３１（ａ）に示すように、変動パターン乱数値の範囲と複数種類の変動パターンとの対応関係が１種類のみ規定されている。

【０２１１】

また大当りに関して、本実施形態では、１０Ｒ通常、５Ｒ通常、１０Ｒ確変、５Ｒ確変の４種類が設けられており、それらの何れかが、図３１（ｂ）に示すように図柄判定乱数値に基づいて１：４：１：４等の任意の振分率で選択されるようになっている。１０Ｒ通

常大当り、５Ｒ通常大当りは、後述する特別遊技状態として時短状態を発生させることとなる大当りで、特別利益状態では大入賞手段５２０による所定の単位開放動作を夫々１０ラウンド，５ラウンド行うようになっている。ここで、単位開放動作とは、例えば大入賞手段５２０を開放してから所定時間（例えば２８秒）経過するか、それまでに所定個数（例えば９個）の遊技球が入賞することを条件に大入賞手段５２０を閉鎖する動作である。また、１０Ｒ確変大当り，５Ｒ確変大当りは、後述する特別遊技状態として確変状態を発生させることとなる大当りで、特別利益状態では単位開放動作を夫々１０ラウンド，５ラウンド行うようになっている。

【０２１２】

変動パターン選択手段５６４ｃは、演出図柄Ｐの変動パターンを複数の中から選択するもので、例えば大当り判定手段５６４ａによる判定結果がはずれであり、大当り・はずれ選択手段５６４ｂによりはずれＡが選択された場合には、その時点の特別保留個数と、特別乱数記憶手段５６３に記憶されている特別乱数情報の待ち行列における先頭の変動パターン乱数値とに基づいて複数のはずれ変動パターンの何れかを選択し（図３１（ａ））、大当り判定手段５６４ａによる判定結果がはずれであり、大当り・はずれ選択手段５６４ｂによりはずれＢが選択された場合には、その時点の特別保留個数に拘わらず、特別乱数記憶手段５６３に記憶されている特別乱数情報の待ち行列における先頭の変動パターン乱数値に基づいて複数のはずれ変動パターンの何れかを選択し（図３１（ａ））、大当り判定手段５６４ａによる判定結果が大当りの場合には、大当り・はずれ選択手段５６４ｂにより選択された大当りの種類と、特別乱数記憶手段５６３に記憶されている特別乱数情報の待ち行列における先頭の変動パターン乱数値とに基づいて複数の大当り変動パターンの何れかを選択する（図３１（ｂ））ようになっている。

【０２１３】

なお図３１に示すように、リーチ変動パターンについてはリーチ演出の段階が進むにつれて大当り演出態様（特定態様）となる信頼度が高くなるように構成されているが、本実施形態では、Ｎリーチ変動パターンで大当り演出態様になることはなく、またＳリーチ変動パターンについては大当り演出態様になる可能性はあるが、その確率は極めて低くなっている（１％未満）。また、ＳＰリーチ前演出で大当り演出態様になることはなく、ＳＰリーチ変動パターンで大当り演出態様になる場合は必ずＳＰリーチ後演出に発展する。

【０２１４】

特別図柄表示制御手段５６５は、特別図柄表示手段５２６の表示制御を行うもので、特別図柄表示手段５２６が変動表示可能な状態となり且つ特別乱数記憶手段５６３に１以上の特別乱数情報が記憶されていること（特別保留個数が１以上であること）を条件に、特別図柄表示手段５２６による特別図柄の変動を開始させ、変動パターン選択手段５６４ｃにより選択された変動パターンに対応する変動時間が経過することに基づいて、例えば大当り判定手段５６４ａの判定結果がはずれの場合には所定のはずれ態様で、大当り判定手段５６４ａの判定結果が大当りの場合には大当り・はずれ選択手段５６４ｂで選択された大当りの種類に応じた大当り態様で、特別図柄の変動を停止させるようになっている。

【０２１５】

第１特別保留個数表示制御手段５６６は、第１特別保留個数表示手段５２８の表示制御を行うもので、特別図柄始動手段５１９による遊技球の検出、及び特別図柄表示手段５２６による特別図柄の変動に基づいて、第１特別保留個数表示手段５２８により特別保留個数情報を表示させるようになっている。

【０２１６】

特別利益状態発生手段５６７は、大入賞手段５２０が所定の開放パターンに従って開放する特別利益状態を発生させるもので、大当り判定手段５６４ａによる判定結果が大当りとなることに基づいて特別図柄表示手段５２６による特別図柄の変動後の停止図柄が大当り態様となった場合に、大当り・はずれ選択手段５６４ｂにより選択された大当りの種類に応じて、大入賞手段５２０による単位開放動作を例えば５ラウンド，１０ラウンドの何れかだけ繰り返し実行させるようになっている（図３１（ｂ））。

【０２１７】
特別遊技状態発生手段５６８は、特別利益状態の発生後に遊技者に有利な特別遊技状態を発生させるためのもので、例えば大当り・はずれ選択手段５６４ｂにより選択された大当りの種類に応じて、例えば１０Ｒ通常，５Ｒ通常大当りの場合には時短状態を、１０Ｒ確変，５Ｒ確変大当りの場合には確変状態を発生させるように構成されている。
【０２１８】
時短状態中は、例えば特別図柄に関して特別図柄表示手段５２６の変動時間が通常変動時間よりも短い短縮変動時間に切り換えられる他、普通図柄に関して、当り確率が通常確率（例えば１／１０）から高確率（例えば１／１．３）へ、変動時間が通常変動時間（例えば２７秒）から短縮変動時間（例えば２．７秒）へ、下特別始動口５１９ｂの開閉手段５３６の開閉パターンが通常開閉パターン（例えば０．２秒×１回開放）から特別開閉パターン（例えば２秒×３回開放）へ、夫々切り換えられるようになっている。なお、時短状態は特別利益状態が終了した時点で開始し、例えば特別図柄が所定回数（例えば５０回）変動するか、それまでに次の特別利益状態が発生した時点で終了する。
【０２１９】
確変状態中は、例えば時短状態と同様の各切り換えに加えて、大当り判定値の数が増加することにより、特別図柄が大当り態様となる確率が通常確率（例えば１／３１９）よりも高い高確率（例えば１／６０）に切り換えられるようになっている。なお、確変状態は特別利益状態が終了した時点で開始し、例えば次の特別利益状態が発生した時点で終了する。
【０２２０】
制御コマンド送信手段５６９は、所定の制御コマンドを演出制御基板５４２等に送信して制御指令を与えるためのもので、特別保留個数が増加したときに特別保留個数の加算を指定する保留加算コマンドを演出制御基板５４２側に送信する機能、特別図柄処理手段５６４による特別図柄処理に基づいて、特別図柄の変動開始時に、特別保留個数の減算を指定する保留減算コマンド、演出図柄Ｐの変動パターンを指定する変動パターンコマンド、特別図柄の停止図柄態様を指定する特別図柄コマンドをこの順序で演出制御基板５４２側に送信し、特別図柄の変動終了時に変動停止を指示する変動停止コマンドを演出制御基板５４２側に送信する機能等を備えている。
【０２２１】
演出制御基板（演出制御手段）５４２は、ＬＥＤ５７１、スピーカ５７２、可動演出手段５３０、画像表示手段５２２等の各種演出手段による演出を制御するもので、保留加算コマンド受信時処理手段５８１、変動パターンコマンド受信時処理手段５８２、遊技中演出制御手段５８３等を備えている。なお、ＬＥＤ５７１は、可動演出手段５３０の可動体５３１を含むセンターケース５１７の他、遊技盤５０５及び前枠５０４に多数配置され、スピーカ５７２は例えば前枠５０４の上部に２個、下部に１個配置されている（図２９）。また、本実施形態では可動演出手段５３０を遊技盤５０５上にのみ配置しているが、可動演出手段は前枠５０４上に配置してもよいし、遊技盤５０５上と前枠５０４上との両方に配置してもよい。
【０２２２】
保留加算コマンド受信時処理手段５８１は、特別保留個数が増加した場合の処理を行うもので、先読み演出抽選手段５８１ａ等を備え、主制御基板５４１から保留加算コマンドを受信したときに、先読み禁止等の場合を除き、先読み演出抽選手段５８１ａにより先読み演出に関する抽選を行い、その抽選結果等に応じて、保留表示画像Ｑ１～を画像表示手段５２２の画面上に１個追加表示する保留変化演出シナリオをセットするようになっている。
【０２２３】
ここで「先読み演出」とは、先読み判定結果に基づく演出であって、「先読み連続演出」、「先読み保留変化演出」等がある。「先読み連続演出」は、先読み判定手段５６２ａによる先読み判定結果に基づいて、その先読み判定の対象となった特別乱数情報に対応す

る図柄変動（ターゲット変動）までの複数回の図柄変動において例えば同一態様の演出を実行するものである。例えば、先読み連続連出として「雨」、「雷」の２種類の演出態様が用意されている場合には、先読み判定結果に基づく先読み演出抽選手段５８１ａの抽選によりそれらの何れかに当選すると、その特別乱数情報に対応するターゲット変動までの複数回の演出図柄変動において例えば背景画像として「雨」又は「雷」の画像が使用される。これにより、遊技者は連続演出の背景画像として「雨」、「雷」の何れが出現するかにより、ターゲット変動で大当りとなるか否か等を予測できる。

【０２２４】

また「先読み保留変化演出」は、先読み判定手段５６２ａによる先読み判定結果に基づいて、保留表示画像Ｑ１～Ｑ４，変動中保留画像Ｑ０を所定の表示態様で表示するもので、保留変化演出シナリオはこの先読み保留変化演出の抽選結果に応じて選択される。例えば、先読み保留変化演出に関して「ゾウ」、「ライオン」、「キリン」等の複数種類の保留表示態様があり、先読み判定結果に基づく先読み演出抽選手段５８１ａの抽選によりそれらの何れかに当選した場合、例えば新たに保留表示画像を追加表示するとき、或いはその後の所定のタイミングで、その保留表示画像を当選した所定の表示態様で表示する。これにより、遊技者は保留表示画像の表示態様が「ゾウ」、「ライオン」、「キリン」、或いはそれ以外の何れであるかに応じて、その保留表示画像に対応する変動で大当りとなるか否か等を予測可能である。

【０２２５】

なお、先読み演出による予告の対象は大当りか否かに限られるものではなく、変動パターンの種類（例えばＳＰリーチまで発展するか否か）等でもよい。

【０２２６】

変動パターンコマンド受信時処理手段５８２は、特別図柄表示手段５２６による図柄変動を開始する場合の処理を行うもので、図柄変動内容決定手段５８２ａ等を備え、主制御基板５４１から保留減算コマンド、変動パターンコマンド及び特別図柄コマンドを例えば一定時間内に受信したときに、図柄変動内容決定手段５８２ａが演出図柄Ｐの具体的な変動内容や予告演出に関する選択を行い、それらの結果等に応じて、変動パターンシナリオ、予告演出シナリオ、保留変化演出シナリオ等をセットするようになっている。なお、この場合の保留変化演出シナリオでは、例えば変動中保留画像Ｑ０を消去し、保留表示画像Ｑ１～を待ち行列の前側（例えば画面右側）に向けて１個分ずつシフトすると共に、押し出された先頭の保留表示画像Ｑ１を例えば所定位置まで移動させて新たな変動中保留画像Ｑ０に変化させる。

【０２２７】

図柄変動内容決定手段５８２ａは、主制御基板５４１から受信した変動パターンコマンド等に基づいて、変動パターンの具体的演出内容を決定する。例えば、変動パターンコマンドによりＳＰリーチ大当り変動パターンが指定された場合には、最後のＳＰリーチ演出における結果表示を復活大当りとするか通常大当りとするか等について決定する。

【０２２８】

また図柄変動内容決定手段５８２ａは、一又は複数種類の予告演出について実行するか否かの抽選を行い、実行する場合には更にその予告演出内容等についての抽選を行う。ここで予告演出とは、大当り態様、ＳＰリーチ等の所定事象の出現を示唆する演出であって、いわゆる「ＳＵ予告」、「タイマ予告」、「プレミア予告」、「疑似連演出」、「ボタン演出」等がそれにあたる。

【０２２９】

なお、変動パターンシナリオ、予告演出シナリオ、保留変化演出シナリオ等の各種演出シナリオは、例えばそのシナリオの実行開始時からの経過時間（ｍｓ）毎の各行に、各種演出手段、即ちＬＥＤ５７１、スピーカ５７２、可動演出手段５３０、画像表示手段５２２等による各演出内容が設定されている。この演出シナリオは、遊技中演出制御手段５８３により、各行に設定された演出を、行毎に設定されたタイミングで順次開始することによって実行される。

【０２３０】
続いて、本実施形態における演出図柄Ｐの変動パターン、特にリーチ変動パターンによる演出内容について具体的に説明するが、その前に変動パターンの概要について説明する。図３２に示すように、演出図柄Ｐの変動パターンでは、まず通常変動が行われる。この通常変動では、全て（３つ）の図柄列が並行して高速変動した後、第１番目（例えば左）と第２番目（例えば右）の図柄列が同じ図柄で停止（仮停止）してリーチ状態が成立するか、リーチ状態を経ることなくはずれ演出態様で停止、確定する。前者がリーチ変動パターンで、後者が通常変動パターンである。本実施形態では、変動時間が異なる４種類の通常変動パターンが用意されている（図３１（ａ））。
【０２３１】
リーチ変動パターンの場合（通常変動でリーチ状態が成立した場合）、通常変動後にＮリーチ演出が行われる。Ｎリーチ演出では、任意の映像演出が実行された後、次のＳリーチ演出に移行（発展）することを示す発展結果表示と、演出図柄Ｐが大当り演出態様（特定態様）となることを示す大当り結果表示と、演出図柄Ｐが大当り演出態様（特定態様）とならないこと（はずれ演出態様となること）を示すはずれ結果表示との何れかの結果表示が行われる。本実施形態では、Ｎリーチ演出中の一分岐点において、それら複数種類の結果表示の何れかが実行される。なお図３１より明らかなように、本実施形態のＮリーチ演出では大当り結果表示が行われることはなく（即ちＮリーチ大当り変動パターンは選択されない）、Ｎリーチ演出で終了する場合には必ずはずれ結果表示が行われ、はずれ演出態様となる（Ｎリーチはずれ変動パターン）。
【０２３２】
Ｎリーチ演出の最後に発展結果表示が行われた場合には、続いてＳリーチ演出が行われる。このＳリーチ演出でも、任意の映像演出が実行された後、次のＳＰリーチ演出に移行（発展）することを示す発展結果表示と、演出図柄Ｐが大当り演出態様（特定態様）となることを示す大当り結果表示と、演出図柄Ｐが大当り演出態様（特定態様）とならないこと（はずれ演出態様となること）を示すはずれ結果表示との何れかの結果表示が行われる。本実施形態では、Ｓリーチ演出中の一分岐点において、それら複数種類の結果表示の何れかが実行される。なお図３１より明らかなように、本実施形態のＳリーチ演出では大当り結果表示が行われる確率は０ではないが極めて低く（図３１の例では、大当り確率を１／３１９とすると、Ｓリーチ変動パターンにおける大当り信頼度は約０．０８％、Ｓリーチ変動パターンの出現率は約１．６％、Ｓリーチ変動パターンで大当りとなる頻度は約１／８０００）、Ｓリーチ演出で終了する場合には高い確率ではずれ結果表示が行われ、はずれ演出態様となる（Ｓリーチはずれ変動パターン）。なお、Ｓリーチ演出で大当り結果表示が行われる確率（大当たり信頼度）は、好ましくは１％未満、より好ましくは０．５％未満、さらにより好ましくは０．２％未満で、０でもよい。
【０２３３】
Ｓリーチ演出の最後に発展結果表示が行われた場合には、続いてＳＰリーチ前演出が行われる。このＳリーチ前演出では、任意の映像演出が実行された後、次のＳＰリーチ後演出に移行（発展）することを示す発展結果表示と、演出図柄Ｐが大当り演出態様（特定態様）とならないこと（はずれ演出態様となること）を示すはずれ結果表示との何れかの結果表示が行われる。本実施形態では、ＳＰリーチ演出中の一分岐点において、それら複数種類の結果表示の何れかが実行される。なお図３１より明らかなように、本実施形態のＳＰリーチ前演出では大当り結果表示が行われることはなく（即ちＳＰリーチ前大当り変動パターンは選択されない）、ＳＰリーチ前演出で終了する場合には必ずはずれ結果表示が行われ、はずれ演出態様となる（ＳＰリーチ前はずれ変動パターン）。
【０２３４】
ＳＰリーチ前演出の最後に発展結果表示が行われた場合には、続いてＳＰリーチ後演出が行われる。このＳＰリーチ後演出では、任意の映像演出が実行された後、演出図柄Ｐが大当り演出態様（特定態様）となることを示す大当り結果表示と、演出図柄Ｐが大当り演出態様（特定態様）とならないこと（はずれ演出態様となること）を示すはずれ結果表示

との何れかの結果表示が行われる。本実施形態では、ＳＰリーチ後演出の次のリーチ演出は存在しないため、このＳＰリーチ後演出で発展結果表示が行われることはない。

【０２３５】

続いて、本実施形態の複数種類のリーチ演出のうち、Ｓリーチ演出、ＳＰリーチ前演出、ＳＰリーチ後演出について具体的に説明する。まずＳリーチ演出の具体例を、図３３等に基づいて説明する。図３３に示すように、Ｓリーチ演出の演出期間は、Ｓリーチ特有の映像演出を実行するためのリーチ映像表示期間と、そのリーチ映像表示期間に続いて、発展結果表示、大当り結果表示、はずれ結果表示の何れかを実行する結果表示期間とで構成されている。

【０２３６】

また、結果表示期間の直前、即ちリーチ映像表示期間の終盤には、結果表示の出現を示唆する結果表示前演出が実行されるようになっている。この結果表示前演出は、結果表示に対する遊技者の期待感を盛り上げるための煽り期間と、その煽り期間から結果表示への移行時にいわゆるタメをつくるためのタメ期間（即ち待機期間）とで構成されている。

【０２３７】

Ｓリーチ演出が開始されると（リーチ映像表示期間）、図３３（ａ１）に示すように、画像表示手段５２２にはＳリーチ映像が表示されるとともに、そのＳリーチ映像と同期して任意の音声出力やＬＥＤ発光演出が行われる。Ｓリーチ映像では、Ｓリーチ用の特別背景６０１ａの前側に、縮小表示（退避表示）された「７　７」等のリーチ図柄画像Ｐｓ、キャラクタ等によるリーチ演出画像６０２ａ、その他の画像が表示されるようになっている。

【０２３８】

その後、リーチ映像表示期間終盤の煽り期間に入ると（図３３（ａ２））、それまでのリーチ演出画像６０２ａが煽り演出画像６０３ａに変化する。この煽り演出画像６０３ａは、未だ変動中の第３番目（例えば中央）の図柄列が停止する前の最終段階の演出を行うものであり、図３３（ａ２）～（ａ３）の例では、大当り演出態様を構成することとなる（即ちリーチ図柄と同一の）第１停止図柄候補（ここでは「７」）を第１キャラクタが、はずれ演出態様を構成することとなる（即ちリーチ図柄とは異なる）第２停止図柄候補（ここでは「６」）を第２キャラクタが夫々ハンマーで繰り返し打撃し、どちらが先に停止図柄候補を破壊するかを競う内容となっている。

【０２３９】

この煽り演出画像６０３ａは、時間経過に伴って徐々に盛り上がるように、例えば各キャラクタによる打撃ピッチが少しずつ速くなると共に各停止図柄候補のダメージが少しずつ進行し、何れかの停止図柄候補が破壊される直前の状態（図３３（ａ３））で煽り期間が終了するように構成されている。なお図３３の例では、煽り期間の長さは３ｓに設定されている。煽り期間が終了すると、その時点で煽り演出画像６０３ａは静止状態となり（図３３（ａ３））、以降のタメ期間中は、その煽り演出画像６０３ａの静止状態が維持される。なお図３３の例では、タメ期間の長さは１ｓに設定されている。

【０２４０】

そして、タメ期間が終了すると、その一分岐点で、発展結果表示、大当り結果表示、はずれ結果表示の何れかが、一時停止していた煽り演出画像６０３ａから繋がる形で開始される（結果表示期間）。このように、大当り／はずれ／発展の分岐を一点で行うことにより、大当り／はずれの分岐後に発展有無の分岐を行う場合に比べて効率よく演出を行うことができる。特に、本実施形態のＳリーチ演出では大当り結果表示が行われる確率が極めて低いため（１％未満）、大当り／はずれの煽りを独立して行っても演出効果は低く、発展有無を含めて煽ることで効率的な演出が可能となる。

【０２４１】

大当り結果表示では大当り結果演出が行われる。この大当り結果演出では、第２停止図柄候補である「６」が破壊されて消滅し（図３３（ｃ１））、残った第１停止図柄候補である「７」で中図柄が停止する（図３３（ｃ２））。なお図３３の例では、大当り結果演

出の長さは７ｓに設定されている。
【０２４２】
はずれ結果表示では、最初にはずれ結果演出が行われる。このはずれ結果演出では、第１停止図柄候補である「７」が破壊されて消滅し（図３３（ｄ１））、残った第２停止図柄候補である「６」で中図柄が停止する（図３３（ｄ２））。その後、特別背景６０１ａから通常背景６００へと復帰する背景復帰演出（図３３（ｄ３））を経て、「７・６・７」等のはずれ演出態様が表示される通常画面表示（図３３（ｄ４））へ移行する。なお図３３の例では、はずれ結果表示を構成するはずれ結果演出、背景復帰演出、通常画面表示の長さは夫々３ｓ，１ｓ，２ｓに設定されており、合計時間は大当り結果表示の７ｓよりも短くなっている。
【０２４３】
また発展結果表示では発展演出が行われる。この発展演出では、第１，第２停止図柄候補である「７」，「６」の両方が同時に破壊されて消滅し（図３３（ｂ１））、その後にＳＰリーチへの発展を示す「発展」等の発展報知画像６０４ａが表示される（図３３（ｂ２））。なお図３３の例では、発展演出の長さは、大当り結果表示の７ｓ、はずれ結果表示の６ｓよりも短い４ｓに設定されているが、発展演出の長さははずれ結果表示と同じでもよいし長くてもよい。
【０２４４】
続いて、ＳＰリーチ前演出の具体例を、図３４等に基づいて説明する。図３４に示すように、ＳＰリーチ前演出の演出期間は、ＳＰリーチ前特有の映像演出を実行するためのリーチ映像表示期間と、そのリーチ映像表示期間に続いて、発展結果表示、はずれ結果表示の何れか（大当り結果表示は対象外）を実行する結果表示期間とで構成されている。また、結果表示期間の直前、即ちリーチ映像表示期間の終盤には、結果表示の出現を示唆する結果表示前演出が実行されるようになっている。この結果表示前演出は、Ｓリーチ演出の場合（図３３）と同様、煽り期間とタメ期間（即ち待機期間）とで構成されている。なお、このＳＰリーチ前演出は、大当り演出態様（特定態様）となることのない非当りリーチ演出の一例である。
【０２４５】
ＳＰリーチ前演出が開始されると（リーチ映像表示期間）、図３４（ａ１）に示すように、画像表示手段５２２にはＳＰリーチ前映像が表示されるとともに、そのＳＰリーチ前映像と同期して任意の音声出力やＬＥＤ発光演出が行われる。ＳＰリーチ前映像では、ＳＰリーチ前用の特別背景６０１ｂの前側に、縮小表示（退避表示）された「７　７」等のリーチ図柄画像Ｐｓ、キャラクタ等によるリーチ演出画像６０２ｂ、その他の画像が表示されるようになっている。
【０２４６】
その後、リーチ映像表示期間終盤の煽り期間に入ると（図３４（ａ２））、それまでのリーチ演出画像６０２ｂが煽り演出画像６０３ｂに変化する。図３４（ａ２）～（ａ３）の例では、煽り演出画像６０３ｂは、モンスター（敵）のキャラクタを大砲で攻撃する内容となっている。ところで、本実施形態のＳＰリーチ前演出（非当りリーチ演出）では、上述したように大当り結果表示が出現することはないため、この煽り期間の演出（結果表示前演出）は、遊技者に無用の期待感を抱かせないよう、大当りを想起させない演出内容とすることが望ましい。そこで本実施形態では、「モンスターを倒せば発展」等、特定の結果表示が出現した場合は次のリーチ演出に移行する旨の説明表示６０５を、煽り演出画像６０３ｂと並行して表示するようになっている（図３４（ａ２），（ａ３））。これにより、遊技者はモンスター（敵）が倒れても大当りと誤解することがなく、遊技者に有利な結果（発展）にも拘わらず無駄に失望感を抱かせることを防止できる。図３４の例では、煽り期間の長さはＳリーチ演出（図３３）と同じく３ｓに設定されている。
【０２４７】
なお、説明表示６０５を、「モンスターを攻撃せよ」等の演出の説明と、「成功で○○に発展」等の結果の説明とで構成し、それらを同時に、或いは交互に表示するように構成

してもよい。
【０２４８】
煽り期間が終了すると、その時点で煽り演出画像６０３ｂは静止状態となり（図３４（ａ３））、以降のタメ期間中は、その煽り演出画像６０３ｂの静止状態が維持される。このタメ期間中も説明表示６０５の表示は継続される。なお図３４の例では、タメ期間の長さはＳリーチ演出（図３３）と同じく１ｓに設定されている。
【０２４９】
そして、タメ期間が終了して結果表示期間に入ると、発展結果表示、はずれ結果表示の何れかが、一時停止していた煽り演出画像６０３ｂから繋がる形で開始される。
【０２５０】
はずれ結果表示では、最初にはずれ結果演出が行われる。このはずれ結果演出では、モンスターへの攻撃が失敗に終わり（図３４（ｃ１））、それに伴って中図柄がリーチ図柄（ここでは「７」）とは異なる「６」で停止する（図３４（ｃ２））。その後、特別背景６０１ｂから通常背景６００へと復帰する背景復帰演出を経て、「７・６・７」等のはずれ演出態様が表示される通常画面表示へ移行する。なお図３４の例では、はずれ結果演出の長さは４ｓでＳリーチ演出の場合（図３３）の３ｓよりも長くなっているが、背景復帰演出、通常画面表示の長さは夫々１ｓ，２ｓでＳリーチ演出の場合と同じである。
【０２５１】
また発展結果表示では発展演出が行われる。この発展演出では、攻撃が成功してモンスターが倒れ（図３４（ｂ１））、その後にＳＰリーチ後演出への発展を示す「発展」等の発展報知画像６０４ｂが表示される（図３４（ｂ２））。なお図３４の例では、発展演出の長さはＳリーチ演出の場合と同じ４ｓに設定されているが、ＳＰリーチ前演出における発展演出の長さをＳリーチ演出における発展演出の長さより長くしてもよい。また、発展演出の長さをはずれ結果表示と同じにしてもよいし長くしてもよい。
【０２５２】
また発展結果表示として、図３４に示すような発展演出（通常発展演出）の他に、はずれ結果表示の後または途中で復活演出を経て発展報知画像を表示する復活発展演出を実行可能としてもよい。この復活発展演出の場合、復活演出の実行タイミングは、はずれ結果表示における背景復帰演出の前でも後でもよいが、背景復帰演出の前とすることが望ましい。
【０２５３】
続いて、ＳＰリーチ後演出（特定リーチ演出）の具体例を、図３５，図３６等に基づいて説明する。なお、図３５ははずれ結果表示を実行する場合を、図３６は大当り結果表示を実行する場合を夫々示している。図３５，図３６に示すように、ＳＰリーチ後演出の演出期間は、ＳＰリーチ後特有の映像演出を実行するためのリーチ映像表示期間と、そのリーチ映像表示期間に続いて、大当り結果表示（図３６）、はずれ結果表示（図３５）の何れか（発展結果表示は対象外）を実行するための結果表示期間とで構成されている。
【０２５４】
また、結果表示期間の直前、即ちリーチ映像表示期間の終盤には、結果表示の出現を示唆する結果表示前演出が行われる。このＳＰリーチ後演出における結果表示前演出は、いわゆるボタン演出で、演出ボタン５１４の操作が有効となる操作有効期間が到来することを示唆する操作有効期間示唆演出を備え、その操作有効期間示唆演出の終了後に操作有効期間が開始されるようになっている。
【０２５５】
ＳＰリーチ後演出が開始されると（リーチ映像表示期間）、図３５（ａ１）に示すように、画像表示手段５２２にはＳＰリーチ後映像が表示されるとともに、そのＳＰリーチ後映像と同期して任意の音声出力やＬＥＤ発光演出が行われる。ＳＰリーチ後映像では、ＳＰリーチ後用の特別背景６０１ｃの前側に、縮小表示（退避表示）された「７　７」等のリーチ図柄画像Ｐｓ、キャラクタ等によるリーチ演出画像６０２ｃ、その他の画像が表示されるようになっている。

【０２５６】
その後、リーチ映像表示期間終盤には操作有効示唆演出が開始される。この操作有効示唆演出では、操作有効期間中の操作対象である演出ボタン５１４を示す操作対象画像６０６を画面上にフェードイン（操作対象画像を形成）させるように構成されている。この操作対象画像６０６のフェードインは、図３５（ａ２）～（ａ４）の例では、操作対象画像６０６が遠くから回転しながら近付いてくるような演出内容となっている。なお、操作有効示唆演出中の操作対象画像６０６の表示態様は任意であるが、遊技者が操作有効期間中であると誤解しないよう、少なくとも操作有効期間中の表示態様とは異ならせる必要がある。なお、操作対象画像６０６のフェードインは、例えば操作有効示唆演出の終了時、即ち操作有効期間の開始時に完了する（図３５（ａ４））。このように、操作対象画像が画面上に形成（表示）され始めてから形成されるまでの演出が操作有効示唆演出であり、その間の操作対象画像が操作有効示唆画像となる。

【０２５７】
また本実施形態では、操作有効期間の開始時、即ち操作対象画像６０６のフェードイン（操作対象画像の形成）の完了と略同時に、操作態様を報知するための「ＰＵＳＨ！」の文字と矢印画像等よりなる操作態様報知画像６０７と、操作有効期間の進行状況を報知するための進行状況報知画像６０８とが新たに表示される（図３５（ａ４））。進行状況報知画像６０８は、帯状のゲージの長さが操作有効期間の時間経過に従って１００％から０％まで縮小するように構成されている（図３５（ａ５））。なお図３５の例では、操作有効期間の開始から満了までの操作有効時間が３ｓに、その前の操作有効示唆演出の演出時間が操作有効時間よりも長い４ｓに夫々設定されている。

【０２５８】
この操作有効期間中に遊技者が演出ボタン５１４を押下操作することによって演出実行条件が成立すると、その時点で操作有効期間が終了するとともに結果表示（はずれ結果表示と大当り結果表示の何れか）が開始される。このように、結果表示の開始タイミングは遊技者操作に依存して変化する一方、変動時間は既に決められているため、遊技者の操作タイミング（即ち結果表示の開始タイミング）の変化分を吸収するための時間調整（後述する）を結果表示中に行う必要がある。ここで、その時間調整に要する時間が長いと演出に違和感が生じるため、その意味では操作有効時間は短い方が望ましいが、操作有効期間が短くなると遊技者が操作機会を逃してしまう可能性が高まる。そこで本実施形態では、時間調整による演出の違和感を抑制すべく操作有効時間をなるべく短く（ここでは３ｓ）するとともに、それによる遊技者の操作機会の逸失を防止すべく、操作有効時間（３ｓ）よりも長い操作有効示唆演出（ここでは４ｓ）を操作有効期間の直前に実行するようになっている。

【０２５９】
なお、演出ボタン５１４に関する演出実行条件としては、演出ボタン５１４が一回操作された場合に成立する一撃実行条件、演出ボタン５１４が複数回連続的に操作されることによって成立する連打実行条件、演出ボタン５１４が操作された状態が継続することによって成立する長押し実行条件等が考えられるが、本実施形態では一撃実行条件を採用している。

【０２６０】
図３５（Ａ１），（Ａ２）は、何れもはずれ結果表示のタイムチャートであるが、図３５（Ａ１）が最も開始タイミングが早い場合、即ち操作有効期間の開始と略同時に演出ボタン５１４が操作された場合を、図３５（Ａ２）が最も開始タイミングが遅い場合、即ち操作有効期間の満了と略同時に演出ボタン５１４が操作された場合を夫々示している。なお、操作有効期間中に演出ボタン５１４が操作されなかった場合（操作条件が成立しなかった場合）は、操作有効期間の満了時に、演出ボタン５１４が操作された場合と同一の、又は異なるはずれ結果表示を開始するように構成してもよい。

【０２６１】
図３５（Ａ１），（Ａ２）に示すように、はずれ結果表示では、最初にはずれ結果演出

が行われる。このはずれ結果演出では、中図柄がリーチ図柄（ここでは「７」）とは異なる「６」で停止した後（図３５（ｂ１））、演出ボタン５１４の操作タイミング、即ちはずれ結果表示の開始タイミングに応じた長さのループ待機演出を実行する（図３５（ｂ２））。このループ待機演出により、結果表示の開始時期が変化しても結果表示の終了時期を変化させないための時間調整が行われる。

【０２６２】

図３５（Ａ１）に示すように、操作有効期間の開始と略同時（最早）にボタン操作が行われた場合にループ待機演出の時間は最長（ここでは３ｓ）となり、図３５（Ａ２）に示すように、操作有効期間の満了と略同時（最遅）にボタン操作が行われた場合にループ待機演出の時間は最短（ここでは０）となる。このように、本実施形態のはずれ結果表示では、時間調整のためのループ待機演出を、はずれ結果演出を実行した後、通常画面表示に切り替える前（ここでは背景復帰演出の前）に行うようになっている。これにより、ループ待機演出の時間が長くなっても、はずれ結果表示の終盤（背景復帰演出、通常画面表示）から次変動にかけてのテンポを損なうことがなく、時間調整による違和感を抑制することが可能となる。

【０２６３】

なお、ループ待機演出は、画像表示手段５２２上では、例えばその前の映像から繋がるループ待機用の映像データを繰り返し再生するように構成されている。また、ＬＥＤ５７１による発光演出については、演出ボタン５１４が操作されたタイミングで、はずれに対応する発光態様で発光させ（１回再生用の発光パターンデータを使用）、その後はループ待機演出の終了まで所定の発光態様を繰り返す（ループ再生用の発光パターンデータを使用）ようになっている。またスピーカ５７２からの音声出力については、演出ボタン５１４が操作されたタイミングで、はずれに対応する効果音を出力し（１回再生用の効果音データを使用）、その後はループ待機演出の終了まで無音とするか、所定の効果音の出力を繰り返す（ループ再生用の効果音データを使用）ようになっている。このループ待機演出は、主制御基板５４１から変動停止コマンドを受信するまで繰り返される。

【０２６４】

その後、特別背景６０１ｃから通常背景６００へと復帰する背景復帰演出を経て、「７・６・７」等のはずれ演出態様が表示される通常画面表示へ移行する。なお図３５の例では、はずれ結果演出の最短長さは５ｓで、Ｓリーチ演出の場合（３ｓ）、ＳＰリーチ前演出の場合（４ｓ）よりも長くなっているが、背景復帰演出、通常画面表示の長さは夫々１ｓ，２ｓでＳリーチ演出、ＳＰリーチ前演出の場合と同じである。

【０２６５】

また図３５の例では、操作有効時間（ここでは３ｓ）は、はずれ結果演出の演出時間（ここでは最短５ｓ）よりも短くなっている。これにより、時間調整のためのループ待機演出の演出時間がはずれ結果演出の演出時間に占める割合を１／２未満とすることができ、時間調整による違和感を抑制することが可能となる。

【０２６６】

以上のように本実施形態では、リーチはずれ演出パターンにおいては、最後のリーチ演出が弱リーチ演出（例えばＳリーチ演出）の場合（図３３）とそれよりも後段階に出現可能な（即ち弱リーチ演出よりも大当りとなる期待度が高い）強リーチ演出（例えばＳＰリーチ後演出）の場合（図３５）とを比較すると、弱リーチ演出の場合よりも強リーチ演出の場合の方が結果表示の時間が長くなるように設定されている。これにより、大当り信頼度が低く遊技者の期待が小さいリーチ変動パターンの場合は結果表示の時間を短くしてテンポを上げ、大当り信頼度が高く遊技者の期待が大きいリーチ変動パターンの場合は結果表示の時間を長くして演出効果を高めることが可能である。また、このように演出効果を高めることで、演出を他の機種に流用しても遊技者に飽きられにくくすることができ、結果として遊技機のコスト削減が可能となる。

【０２６７】

また本実施形態では、弱リーチ演出（例えばＳリーチ演出）の場合よりも強リーチ演出

（例えばＳＰリーチ後演出）の場合の方がはずれ結果演出の時間は長くなっているが、背景復帰演出と通常画面表示の時間は同じである。なお、弱リーチ演出の場合よりも強リーチ演出の場合の方が結果表示の時間が長くなるように設定する場合、背景復帰演出と通常画面表示のうちの一方を弱リーチ演出の場合と強リーチ演出の場合とで同じにし、背景復帰演出と通常画面表示のうちの他方とはずれ結果演出とを弱リーチ演出の場合と強リーチ演出の場合とで異ならせてもよい。

【０２６８】

また図３６（Ａ１），（Ａ２），（Ｂ１），（Ｂ２）は、何れも大当り結果表示のタイムチャートであるが、図３６（Ａ１），（Ａ２）は通常大当り結果表示を、図３６（Ｂ１），（Ｂ２）は復活大当り結果表示を夫々示している。ここで、復活大当り結果表示（図３６（Ｂ１），（Ｂ２））は、はずれ結果演出を実行した後、可動体の動作を伴う復活大当り可動体演出に続いて復活大当り結果演出を実行するように構成されているのに対し、通常大当り結果表示（図３６（Ａ１），（Ａ２））は、はずれ結果演出を実行することなく、可動体の動作を伴う通常大当り可動体演出に続いて通常大当り結果演出を実行するように構成されている。

【０２６９】

なお、図３６（Ａ１），（Ａ２）に示す通常大当り結果表示と、図３６（Ｂ１），（Ｂ２）に示す復活大当り結果表示の何れを実行するかについては、主制御基板５４１側から特定の変動パターン（例えばＳＰリーチ１大当り変動パターン）に対応する変動パターンコマンドを受信したときに、演出制御基板５４２側の図柄変動内容決定手段５８２ａ（図３０）で決定される。従って、通常大当り結果表示の場合と復活大当り結果表示の場合とで変動時間は同一であり、従って通常大当り結果表示と復活大当り結果表示の演出時間、各結果表示の終了タイミングも同一である。即ち、通常大当り結果表示と復活大当り結果表示とで、当落分岐のタイミング（演出ボタン５１４が操作されて結果表示が開始されるタイミング）から図柄が確定停止するまでの時間が同一である。

【０２７０】

また、通常大当り結果表示を示す図３６（Ａ１），（Ａ２）のうち、図３６（Ａ１）が最も開始タイミングが早い場合、即ち操作有効期間の開始と略同時に演出ボタン５１４が操作された場合を、図３６（Ａ２）が最も開始タイミングが遅い場合、即ち操作有効期間の満了と略同時に演出ボタン５１４が操作された場合を夫々示している。同様に、復活大当り結果表示を示す図３６（Ｂ１），（Ｂ２）のうち、図３６（Ｂ１）が最も開始タイミングが早い場合、即ち操作有効期間の開始と略同時に演出ボタン５１４が操作された場合を、図３６（Ｂ２）が最も開始タイミングが遅い場合、即ち操作有効期間の満了と略同時に演出ボタン５１４が操作された場合を夫々示している。なお、操作有効期間中に演出ボタン５１４が操作されなかった場合（操作条件が成立しなかった場合）は、操作有効期間の満了時に、演出ボタン５１４が操作された場合と同一の、又は異なる大当り結果表示を開始するように構成してもよい。

【０２７１】

図３６（Ａ１），（Ａ２）に示すように、通常大当り結果表示では、最初に通常大当り可動体演出が行われる。この通常大当り可動体演出では、図３６（ｂ１）～（ｂ３）に示すように、可動体５３１が所定の通常大当り動作パターンで動作し、画像表示手段５２２上ではその可動体５３１の動作に対応する任意の画像演出が行われるとともに中図柄がリーチ図柄（ここでは「７」）と同じ図柄で停止し、またＬＥＤ５７１は所定の通常大当り発光パターンで発光するようになっている。図３６の例では、通常大当り動作パターンは、可動体５３１が原点位置（上部位置）から画像表示手段５２２の前側の下部位置まで高速降下し（図３６（ｂ１））、所定時間停止した後に低速で原点位置に復帰する（図３６（ｂ２），（ｂ３））ように構成されている。

【０２７２】

また、通常大当り発光パターンは、いわゆるレインボー発光パターンで、図３７（ａ）に示すように、可動体５３１の発光部、即ち「カッパ伝説」の文字が、所定方向（例えば

左右方向）に流れる虹色で発光するようになっている。このレインボー発光パターンは、所定周期で循環するように構成されており、通常大当り可動体演出が開始されてから終了するまでの５ｓの間に１周期分の発光データが所定回数繰り返し実行される。なお、可動体５３１のＬＥＤだけでなく、それ以外の遊技盤５０５側、前枠５０４側のＬＥＤについても同様のレインボー発光パターンで発光させてもよい。また、演出ボタン５１４が操作されたタイミング、即ち通常大当り可動体演出の開始時に、通常大当りに対応する発光態様（例えばレインボー点滅）で発光させた後、レインボー発光パターンによる発光を繰り返し行うようにしてもよい。

【０２７３】

通常大当り可動体演出の終了後は通常大当り結果演出が行われる。この通常大当り結果演出では、大当りを祝福する祝福演出（図３６（ｂ４））を行った後、演出ボタン５１４の操作タイミング、即ち通常大当り結果表示の開始タイミングに応じた長さのループ待機演出を実行する（図３６（ｂ５））。このループ待機演出により、結果表示の開始時期が変化しても結果表示の終了時期を変化させないための時間調整が行われる。

【０２７４】

図３６（Ａ１）に示すように、操作有効期間の開始と略同時（最早）にボタン操作が行われた場合にループ待機演出の時間は最長（ここでは３ｓ）となり、図３６（Ａ２）に示すように、操作有効期間の満了と略同時（最遅）にボタン操作が行われた場合にループ待機演出の時間は最短（ここでは０）となる。このように、本実施形態の通常大当り結果表示では、時間調整のためのループ待機演出を、通常可動体演出の後に行われる大当り結果演出の終盤、即ち大当り確定前に行うようになっている。これにより、ボタン操作のタイミングを起点に、大当りとなることを報知する可動体演出と、大当りとなることを祝福する結果演出とが連続的に実行され、その一連の流れはループ待機演出の影響を受けないため、演出の爽快感を損なうことなく、時間調整による違和感を抑制することが可能となる。

【０２７５】

なお、ループ待機演出は、画像表示手段５２２上では、例えばその前の映像から繋がるループ待機用の映像データを繰り返し再生するように構成されている。また、ＬＥＤ５７１による発光演出については、演出ボタン５１４が操作されたタイミングで、通常大当りに対応する発光態様（例えばレインボー点滅）で発光させ（１回再生用の発光パターンデータを使用）、その後はループ待機演出の終了まで所定の発光態様（レインボー発光パターン）を繰り返す（ループ再生用の発光パターンデータを使用）ようになっている。またスピーカ５７２からの音声出力については、演出ボタン５１４が操作されたタイミングで、通常大当りに対応する効果音を出力し（１回再生用の効果音データを使用）、その後はループ待機演出の終了まで無音とするか、所定の効果音の出力を繰り返す（ループ再生用の効果音データを使用）ようになっている。このループ待機演出は、主制御基板５４１から変動停止コマンドを受信するまで繰り返される。

【０２７６】

また図３６の例では、通常大当り結果表示における通常大当り可動体演出の長さは５ｓ、通常大当り結果演出の最短長さは８ｓに夫々設定されている。

【０２７７】

また図３６（Ｂ１），（Ｂ２）に示すように、復活大当り結果表示では、まず図３５（Ａ１），（Ａ２）に示すはずれ結果表示と同様の演出が行われる。即ち、最初にはずれ結果演出（図３６（ｃ１），（ｃ２））が行われた後、特別背景６０１ｂから通常背景６００へと復帰する背景復帰演出（図３６（ｃ３））を経て、「７・６・７」等のはずれ演出態様が表示される通常画面表示（図３６（ｃ４））へ移行する。はずれ結果演出では、中図柄がリーチ図柄（ここでは「７」）とは異なる「６」で停止した後（図３６（ｃ１））、演出ボタン５１４の操作タイミング、即ちはずれ結果表示の開始タイミングに応じた長さのループ待機演出を実行する（図３６（ｃ２））。このループ待機演出により、結果表示の開始時期が変化しても結果表示の終了時期を変化させないための時間調整が行われる

。
【０２７８】
図３６（Ｂ１）に示すように、操作有効期間の開始と略同時（最早）にボタン操作が行われた場合にループ待機演出の時間は最長（ここでは３ｓ）となり、図３６（Ｂ２）に示すように、操作有効期間の満了と略同時（最遅）にボタン操作が行われた場合にループ待機演出の時間は最短（ここでは０）となる。
【０２７９】
なお、ループ待機演出は、画像表示手段５２２上では、例えばその前の映像から繋がるループ待機用の映像データを繰り返し再生するように構成されている。また、ＬＥＤ５７１による発光演出については、演出ボタン５１４が操作されたタイミングで、はずれに対応する発光態様で発光させ（１回再生用の発光パターンデータを使用）、その後はループ待機演出の終了まで所定の発光態様を繰り返す（ループ再生用の発光パターンデータを使用）ようになっている。またスピーカ５７２からの音声出力については、演出ボタン５１４が操作されたタイミングで、はずれに対応する効果音を出力し（１回再生用の効果音データを使用）、その後はループ待機演出の終了まで無音とするか、所定の効果音の出力を繰り返す（ループ再生用の効果音データを使用）ようになっている。このループ待機演出は、主制御基板５４１から変動停止コマンドを受信するまで繰り返される。
【０２８０】
また図３６の例では、復活大当り結果表示におけるはずれ結果演出の最短長さは５ｓ、背景復帰演出、通常画面表示の長さは夫々１ｓ，２ｓで、何れもはずれ結果表示（図３５（Ａ１），（Ａ２））の場合と同じである。
【０２８１】
通常画面表示の次には復活大当り可動体演出が行われる。この復活大当り可動体演出では、図３６（ｃ５）～（ｃ７）に示すように、可動体５３１が所定の復活大当り動作パターンで動作し、画像表示手段５２２ではその可動体の動作に対応する任意の画像演出が行われるとともに、リーチ図柄とは異なる「６」で一旦停止していた中図柄がリーチ図柄（ここでは「７」）と同じ図柄に変化し、またＬＥＤ５７１は所定の復活大当り発光パターンで発光するようになっている。なお、この復活大当り可動体演出の演出時間（３ｓ）は通常大当り可動体演出の演出時間（５ｓ）よりも短くなっている。
【０２８２】
図３６の例では、復活大当り動作パターンは、可動体５３１が原点位置（上部位置）から画像表示手段５２２の前側の下部位置まで高速降下し（図３６（ｃ５））、所定時間停止した後に低速で原点位置に復帰する（図３６（ｃ６），（ｃ７））ように構成されている。このように、復活大当り動作パターンは、通常大当り動作パターン（図３６（ｂ１）～（ｂ３））と可動体５３１の動作内容は略同じで、演出時間が異なっている。この演出時間の相違分は、例えば下部位置での停止時間や移動速度（例えば原点位置への復帰速度）を異ならせることで調整されている。
【０２８３】
また、復活大当り可動体演出の際に画像表示手段５２２に表示される演出画像の内容は、通常大当り可動体演出の際に画像表示手段５２２に表示される演出画像の内容とは異なっている。その復活大当り可動体演出と通常大当り可動体演出における演出画像の内容の相違は、演出時間の相違による可動体５３１の動作の相違（下部位置での停止時間や移動速度の相違）のみに基づくものであってもよいし、異なるキャラクタが登場するなど、可動体５３１の動作の相違を超えたものであってもよい。
【０２８４】
また、復活大当り発光パターンは、いわゆるレインボー発光パターンで、図３７（ｂ）に示すように、可動体５３１の発光部、即ち「カッパ伝説」の文字が、所定方向（例えば左右方向）に流れる虹色で発光するようになっている。図３７（ｂ）に示す復活大当り発光パターンと図３７（ａ）に示す通常大当り発光パターンは、共通の発光パターンデータを使用して同じ周期で実行されるようになっており、両者が異なるのは演出時間の長短に

基づく繰り返し数のみである。なお、可動体５３１上のＬＥＤだけでなく、それ以外の遊技盤５０５上、前枠５０４上のＬＥＤについても同様のレインボー発光パターンで発光させてもよい。

【０２８５】

このように、通常大当り可動体演出と復活大当り可動体演出で同じ可動体５３１を用いて異なる演出を行うことにより、コストを削減しつつ演出効果を高めることが可能である。

【０２８６】

復活大当り可動体演出の終了後には、大当りを祝福する内容の復活大当り結果演出（図３６（ｃ８））が行われる。図３６の例では、この復活大当り可動体演出の演出時間は２ｓで、通常大当り可動体演出の演出時間（最短８ｓ）よりも短くなっている。

【０２８７】

なお以上説明したように、本実施形態の復活大当り結果表示では、時間調整のためのループ待機演出を、はずれ結果演出を実行した後、通常画面表示に切り替える前（ここでは背景復帰演出の前）に行うことで、時間調整を終えた後に復活大当り結果演出を実行するようになっている。これにより、ループ待機演出の時間が長くなっても、ボタン操作からはずれ結果演出への繋がりが損なわれず、また大当りとなることを報知する可動体演出から大当りとなることを祝福する結果演出への一連の流れは影響を受けないため、演出の爽快感を損なうことなく、時間調整による違和感を抑制することが可能となる。

【０２８８】

また本実施形態のＳＰリーチ後演出では、通常大当り結果表示と復活大当り結果表示の終了タイミングは同一であり、遊技者によるボタン操作のタイミングを同一とすると両者は演出時間も同一である。

【０２８９】

図３８は本発明の第５の実施形態を例示し、第４の実施形態を一部変更して、非当りリーチ演出の一例であるＳＰリーチ前演出の結果表示前演出において、最終停止図柄としてリーチ図柄及びその直前直後の図柄以外の図柄を用いた煽り演出を実行することにより、図柄が大当り演出態様（特定態様）となることを想起させない演出を実行するように構成した例を示している。

【０２９０】

図３８は、第４の実施形態の図３４に対応するものである。本実施形態のＳＰリーチ前演出では、リーチ映像表示期間終盤の煽り期間に入ると（図３８（ａ１）→（ａ２））、それまでのリーチ演出画像６０２ｄが煽り演出画像６０３ｄに変化する。煽り演出画像６０３ｄは、未だ変動中の第３番目（例えば中央）の図柄列が停止する前の最終段階の演出を行うものであり、図３８（ａ２）～（ａ３）の例では、リーチ図柄（ここでは「７」）との差が－２の第１停止図柄候補（ここでは「５」）を第１キャラクタが、リーチ図柄（ここでは「７」）との差が－３の第２停止図柄候補（ここでは「４」）を第２キャラクタが夫々ハンマーで繰り返し打撃し、どちらが先に停止図柄候補を破壊するかを競う内容となっている。

【０２９１】

このように、本実施形態のＳＰリーチ前演出における結果表示前演出では、最終停止図柄としてリーチ図柄（ここでは「７」）及びその直前直後の図柄（ここでは「６」，「８」）以外の図柄を用いた煽り演出を実行するようになっている。

【０２９２】

煽り期間が終了すると、その時点で煽り演出画像６０３ｄは静止状態となり（図３８（ａ３））、以降のタメ期間中は、その煽り演出画像６０３ｄの静止状態が維持される。そして、タメ期間が終了して結果表示期間に入ると、発展結果表示、はずれ結果表示の何れかが、一時停止していた煽り演出画像６０３ｄから繋がる形で開始される。

【０２９３】

はずれ結果表示では、最初にはずれ結果演出が行われる。このはずれ結果演出では、第

１停止図柄候補である「５」が破壊され（図３８（ｃ１））、残った第２停止図柄候補である「４」で中図柄が停止する（図３８（ｃ２））。その後、背景復帰演出（図３８（ｃ３））を経て通常画面表示（図３８（ｃ４））へ移行する。また発展結果表示では発展演出が行われる。この発展演出では、第２停止図柄候補である「４」が破壊され（図３８（ｂ１））、その後にＳＰリーチ後への発展を示す「発展」等の発展報知画像６０４ｄが表示される（図３８（ｂ２））。

【０２９４】

このように、本実施形態のＳＰリーチ前演出における結果表示前演出では、最終停止図柄としてリーチ図柄及びその直前直後の図柄以外の図柄を用いた煽り演出を実行するため、その煽り演出の結果がどちらになっても遊技者が大当りと誤解することがなく、遊技者に無駄に失望感を抱かせることを防止できる。

【０２９５】

なお本実施形態においても、第４の実施形態と同様、「４を破壊すれば発展」等、特定の結果表示が出現した場合は次のリーチ演出に移行する旨の説明表示を、煽り演出画像６０３ｄと並行して実行してもよい。

【０２９６】

図３９は本発明の第６の実施形態を例示し、第４の実施形態を一部変更して、非当りリーチ演出の一例であるＳＰリーチ前演出の結果表示前演出において、成功（勝ち）と失敗（負け）を含む複数種類の演出結果のうち、成功（勝ち）の演出結果を使用しないことにより、図柄が大当り演出態様（特定態様）となることを想起させない演出を実行するように構成した例を示している。

【０２９７】

図３９は、第４の実施形態の図３４に対応するものである。本実施形態のＳＰリーチ前演出では、リーチ映像表示期間終盤の煽り期間に入ると（図３９（ａ１）→（ａ２））、それまでのリーチ演出画像６０２ｅが煽り演出画像６０３ｅに変化する。図３９（ａ２）～（ａ３）の例では、煽り演出画像６０３ｅは、モンスター（敵）に倒されたカッパ（味方）が再び立ち上がろうとする内容となっている。

【０２９８】

煽り期間が終了すると、その時点で煽り演出画像６０３ｅは静止状態となり（図３９（ａ３））、以降のタメ期間中は、その煽り演出画像６０３ｅの静止状態が維持される。そして、タメ期間が終了して結果表示期間に入ると、発展結果表示、はずれ結果表示の何れかが、一時停止していた煽り演出画像６０３ｅから繋がる形で開始される。

【０２９９】

はずれ結果表示では、最初にはずれ結果演出が行われる。このはずれ結果演出では、倒れたカッパは立ち上がることができず負け（失敗）となり（図３９（ｃ１））、それに伴って中図柄がリーチ図柄（ここでは「７」）とは異なる「６」で停止する（図３９（ｃ２））。その後、背景復帰演出（図３９（ｃ３））を経て通常画面表示（図３９（ｃ４））へ移行する。

【０３００】

また発展結果表示では発展演出が行われる。この発展演出では、カッパが再び立ち上がり（図３９（ｂ１））、その後にＳＰリーチ後への発展を示す「発展」等の発展報知画像６０４ｅが表示される（図３９（ｂ２））。このように、本実施形態の発展演出では、カッパが立ち上がっただけでモンスターとの勝負に勝ったわけではないから、遊技者がこれを見て大当りと誤解することはなく、遊技者に無駄に失望感を抱かせることを防止できる。

【０３０１】

なお本実施形態においても、第４の実施形態と同様、「立ち上がることができれば発展」等、特定の結果表示が出現した場合は次のリーチ演出に移行する旨の説明表示を、煽り演出画像６０３ｅと並行して実行してもよい。

【０３０２】

図４０は本発明の第７の実施形態を例示し、第４の実施形態を一部変更して、非当りリーチ演出の一例であるＳＰリーチ前演出の結果表示では、他のリーチ演出における大当り結果表示で行われる特定発光パターン（レインボー発光パターン）以外の発光パターンでＬＥＤを発光させることにより、図柄が大当り演出態様（特定態様）となることを想起させない演出を実行するように構成した例を示している。

【０３０３】

図４０は、第４の実施形態の図３４に対応するものである。本実施形態のＳＰリーチ前演出では、リーチ映像表示期間終盤の煽り期間に入ると（図４０（ａ１）→（ａ２））、それまでのリーチ演出画像６０２ｆが煽り演出画像６０３ｆに変化する。図４０（ａ２）～（ａ３）の例では、煽り演出画像６０３ｆは、モンスター（敵）のキャラクタを大砲で攻撃する内容となっている。なお本実施形態では、「モンスターを倒せば発展」等、特定の結果表示が出現した場合は次のリーチ演出に移行する旨の説明表示を煽り演出画像６０３ｆと並行して実行するようにはなっていないが、第４の実施形態と同様にそのような説明表示を表示するようにしてもよい。

【０３０４】

煽り期間が終了すると、その時点で煽り演出画像６０３ｆは静止状態となり（図４０（ａ３））、以降のタメ期間中は、その煽り演出画像６０３ｆの静止状態が維持される。そして、タメ期間が終了して結果表示期間に入ると、発展結果表示、はずれ結果表示の何れかが、一時停止していた煽り演出画像６０３ｆから繋がる形で開始される。

【０３０５】

はずれ結果表示では、最初にはずれ結果演出が行われる。このはずれ結果演出では、モンスターへの攻撃が失敗に終わり（図４０（ｃ１））、それに伴って中図柄がリーチ図柄（ここでは「７」）とは異なる「６」で停止する（図４０（ｃ２））。その後、背景復帰演出（図４０（ｃ３））を経て通常画面表示（図４０（ｃ４））へ移行する。

【０３０６】

また発展結果表示では発展演出が行われる。この発展演出では、発展可動体演出（図４０（ｂ１）～（ｂ３））が行われる。この発展可動体演出では、可動体５３１が所定の発展動作パターンで動作し、画像表示手段５２２ではその可動体５３１の動作に対応する任意の画像演出（ここでは攻撃が成功してモンスターが倒れる内容）が行われるとともにＳＰリーチ後演出への発展を示す「発展」等の発展報知画像６０４ｆが表示され、また可動体５３１のＬＥＤ５７１は所定の発展発光パターンで発光するようになっている。

【０３０７】

図４０の例では、発展動作パターンは、可動体５３１が原点位置（上部位置）から画像表示手段５２２の前側の下部位置まで高速降下し（図４０（ｂ１））、所定時間停止した後に低速で原点位置に復帰する（図４０（ｂ２），（ｂ３））ように構成されている。このように、発展動作パターンは、通常大当り動作パターン（図３６（ｂ１）～（ｂ３））と可動体５３１の動作内容は略同じで、演出時間が異なっている。この演出時間の相違分は、例えば下部位置での停止時間や移動速度（例えば原点位置への復帰速度）を異ならせることで調整されている。

【０３０８】

また、発展可動体演出の際に画像表示手段５２２に表示される演出画像の内容は、通常大当り可動体演出（図３６）の際に画像表示手段５２２に表示される演出画像の内容とは異なっている。また、発展発光パターンは、通常大当り発光パターン、即ちレインボー発光パターン（特定発光パターン）とは異なる発光パターン（発光させない場合を含む）となっている。

【０３０９】

このように本実施形態では、可動体５３１のＬＥＤ５７１を通常大当り発光パターン（ここではレインボー発光パターン）とは異なる発展発光パターンで発光させるように構成されているため、通常大当り結果演出における通常大当り動作パターンと動作内容が略同じ発展動作パターンで可動体５３１を動作させているにも拘わらず、遊技者がこれを見て

大当りと誤解することはなく、遊技者に無駄に失望感を抱かせることを防止できる。

【０３１０】

図４１は本発明の第８の実施形態を例示し、第４の実施形態を一部変更して、特定の結果表示が出現した場合は次のリーチ演出に移行する旨の説明表示を、結果表示前演出（煽り演出、タメ期間）よりも前から表示するように構成した例を示している。

【０３１１】

図４１は、第４の実施形態の図３４に対応するものである。図４１に示すように、本実施形態のＳＰリーチ前演出では、最初に画像表示手段５２２上にリーチタイトル６１１が表示された後（図４１（ａ１））、「モンスターを倒せば発展」等の説明表示６０５が、所定時間（例えば２ｓ程度）画面の略中央に大きく表示される（図４１（ａ２））。そして、その説明表示６０５が縮小されて画面の周辺部（例えば上部）に退避した後（図４１（ａ３））、キャラクタ等によるリーチ演出画像６０２ｂ等によるリーチ演出が進行する。

【０３１２】

その後、リーチ映像表示期間終盤の煽り期間に入ると（図４１（ａ４））、説明表示６０５が引き続き表示された状態で、それまでのリーチ演出画像６０２ｂが煽り演出画像６０３ｂに変化する。図４１（ａ４）～（ａ５）の例では、図３４の場合と同様、煽り演出画像６０３ｂは、モンスター（敵）のキャラクタを大砲で攻撃する内容となっている。

【０３１３】

煽り期間が終了すると、その時点で煽り演出画像６０３ｂは静止状態となり（図４１（ａ５））、以降のタメ期間中は、その煽り演出画像６０３ｂの静止状態が維持される。なお、このタメ期間中も説明表示６０５の表示は継続される。タメ期間が終了した後の結果表示期間の演出については第４の実施形態（図３４）と共通であるため、ここでは説明を省略する。

【０３１４】

以上説明したように、特定の結果表示が出現した場合は次のリーチ演出に移行する旨の説明表示は、結果表示前演出（煽り演出、タメ期間）中だけでなく、それよりも前から表示するように構成してもよい。

【０３１５】

図４２は本発明の第９の実施形態を例示し、第４の実施形態を一部変更して、操作有効示唆演出中に操作対象画像を形成し、その操作対象画像の形成完了から所定時間経過後に操作有効期間を開始するように構成した例を示している。

【０３１６】

図４２は、第４の実施形態の図３５，図３６に対応するものである。図４２に示すように、本実施形態のＳＰリーチ後演出では、リーチ映像表示期間終盤に操作有効示唆演出が開始される。本実施形態の操作有効示唆演出では、その演出期間（４ｓ）が、ボタン形成期間（３ｓ）と、そのボタン形成期間に続くボタン形成後待ち期間（１ｓ）とで構成されている。ボタン形成期間は、演出ボタン５１４を示す操作対象画像６０６を形成する期間であって、図４２（ａ２）～（ａ４）に示すように、例えば画面上で操作対象画像６０６の透過率が１００％から徐々に小さくなって次第に鮮明になり、ボタン形成期間の終了時点でその透過率が０％に達して操作対象画像６０６が完成する（図４２（ａ４））ようになっているが、このボタン形成の過程は任意である。ボタン形成後待ち期間は、操作対象画像６０６の形成完了から操作有効期間が開始されるまでの待ち時間で、操作対象画像６０６は形成完了時の表示状態が維持される。

【０３１７】

また、ボタン形成後待ち期間の後半にはゲージ形成後待ち期間（０．５ｓ）が設けられている。このゲージ形成後待ち期間は、操作有効期間の進行状況を報知するための進行状況報知画像６０８を開始待ちの状態（例えばゲージが１００％のまま停止している状態）で維持する期間で、ボタン形成後待ち期間が開始されてから第１時間（ここでは０．５ｓ）経過後に開始され、その開始時点で進行状況報知画像６０８が画面上に表示される（図

４２（ａ５））。
【０３１８】
ゲージ形成後待ち期間（及びボタン形成後待ち期間）は、ゲージ形成後待ち期間の開始から第２時間（ここでは０．５ｓ）経過後に終了し、操作有効期間が開始される。操作有効期間が開始されると、操作態様を報知するための「ＰＵＳＨ！」の文字と矢印画像等よりなる操作態様報知画像６０７が表示される（図４２（ａ６））とともに進行状況報知画像６０８のゲージ変化が開始される（図４２（ａ６）～（ａ７））。
【０３１９】
以上説明したように、本実施形態では、操作有効示唆演出中における操作対象画像６０６の形成完了から所定時間経過後に操作有効期間を開始するように構成されており、しかも操作対象画像６０６の形成完了から第１時間（０．５ｓ）経過後に進行状況報知画像６０８を開始待ちの状態で表示し、その進行状況報知画像６０８の表示開始から第２時間（０．５ｓ）経過後に操作有効期間を開始するように構成されているため、その後の時間調整による演出の違和感を抑制すべく操作有効時間を短くしても、それによる遊技者の操作機会の逸失をより確実に防止できる。
【０３２０】
図４３は本発明の第１０の実施形態を例示し、第４の実施形態を一部変更して、強リーチ演出（ここではＳＰリーチ後演出）における操作有効示唆演出の演出時間を、弱リーチ演出（ここではＳリーチ演出）における操作有効示唆演出の演出時間よりも長くした例を示している。なお上述したとおり、強リーチ演出は、弱リーチ演出よりも特定態様となる期待度が高いリーチ演出である。
【０３２１】
図４３（ｂ）は、本実施形態のＳＰリーチ後演出（強リーチ演出の一例）における操作有効示唆演出及び操作有効期間に関するタイムチャートで、これは第４の実施形態（図３５）と同一である。また図４３（ａ）は、本実施形態のＳリーチ演出（弱リーチ演出の一例）における操作有効示唆演出及び操作有効期間に関するタイムチャートである。第４の実施形態（図３３）では、Ｓリーチ演出の結果表示前演出はボタン演出ではなかったが、本実施形態のＳリーチ演出（図４３（ａ））では、ＳＰリーチ後演出と同様にボタン演出を実行するものとし、結果表示期間の前に操作有効示唆演出及び操作有効期間を設けている。
【０３２２】
図４３（ａ），（ｂ）より明らかなように、本実施形態では、ＳＰリーチ後演出（強リーチ演出）における操作有効示唆演出の演出時間（ここでは４ｓ）が、Ｓリーチ演出（弱リーチ演出）における操作有効示唆演出の演出時間（ここでは２ｓ）よりも長くなっている。また、操作有効期間の開始から満了までの操作有効時間についてはＳリーチ演出とＳＰリーチ後演出とで同一（共に３ｓ）となっており、操作有効示唆演出と操作有効期間とを合わせた結果表示前演出の演出時間が、Ｓリーチ演出（弱リーチ演出）よりもＳＰリーチ後演出（強リーチ演出）の方が長くなっている。なお、ＳＰリーチ後演出における操作有効示唆演出の演出時間（４ｓ）は操作有効時間（３ｓ）より長いのに対し、Ｓリーチ演出における操作有効示唆演出の演出時間（２ｓ）は操作有効時間（３ｓ）より短くなっている。
【０３２３】
このように本実施形態では、ＳＰリーチ後演出（強リーチ演出）に関しては、第４の実施形態と同様、その後の時間調整による演出の違和感を抑制すべく操作有効時間（ここでは３ｓ）をなるべく短くするとともに、それによる遊技者の操作機会の逸失を確実に防止すべく、操作有効時間（３ｓ）よりも長い操作有効示唆演出（ここでは４ｓ）を操作有効期間の直前に実行するようになっているが、Ｓリーチ演出（弱リーチ演出）に関しては、遊技者の操作機会の逸失よりもリーチ演出による演出効果を高めることを優先すべく操作有効示唆演出（ここでは２ｓ）を操作有効時間（３ｓ）よりも短くしている。
【０３２４】

図４４は本発明の第１１の実施形態を例示し、第４の実施形態を一部変更して、結果表示前演出の前に、次のリーチ演出まで発展すること（又はその可能性が高いこと）を示す発展予告演出を実行可能とし、その発展予告演出が出現するか否かに応じて結果表示前演出の内容を異ならせるように構成した例を示している。

【０３２５】

図４４は、第４の実施形態の図３３に対応するもので、当該図柄変動における通常変動中（リーチ状態となる前）に、ＳＰリーチ後演出（次のリーチ演出の更に次のリーチ演出）まで発展すること（又はその可能性が高いこと）を示す発展予告演出が実行された場合の、Ｓリーチ演出における結果表示前演出の内容を示している。なお、発展予告演出が実行されない場合のＳリーチ演出における結果表示前演出の内容は、第４の実施形態（図３３）と同様であるとする。

【０３２６】

図４４の例では、当該図柄変動における通常変動中に、青信号を示す予告画像６１２が画面上に表示されている（発展予告演出）。この青信号の予告画像６１２は、当該図柄変動でＳＰリーチ後演出（所定のリーチ演出）まで発展することを示すもので、当該予告画像６１２が表示された場合にはその後に１００％の確率でＳＰリーチ後演出まで発展するようになっている。

【０３２７】

そして、この予告画像６１２が表示された場合には、ＳＰリーチ後演出に到達するまでのリーチ演出においては、予告画像６１２が表示されなかった場合（図３３）とは異なり、発展を前提とする内容の結果表示前演出が実行されるようになっている。即ち図４４（ａ３）～（ａ４）に示す煽り演出画像６０３ｇは、大当り演出態様を構成することとなる（即ちリーチ図柄と同一の）第１停止図柄候補（ここでは「７」）と、はずれ演出態様を構成することとなる（即ちリーチ図柄とは異なる）第２停止図柄候補（ここでは「６」）との両方に対してキャラクタが爆弾を仕掛けて点火する内容となっている。

【０３２８】

煽り期間が終了すると、その時点で煽り演出画像６０３ｇは静止状態となり（図４４（ａ４））、以降のタメ期間中は、その煽り演出画像６０３ｇの静止状態が維持される。そして、タメ期間が終了して結果表示期間に入ると、発展結果表示が、一時停止していた煽り演出画像６０３ｇから繋がる形で開始される。この発展演出では、第１，第２停止図柄候補である「７」，「６」の両方が同時に爆破され（図４４（ｂ１））、その後にＳＰリーチへの発展を示す「発展」等の発展報知画像６０４ａが表示される（図４４（ｂ２））。なお、発展結果表示の内容は、予告画像６１２が表示されなかった場合（図３３）と同一（即ち共通の演出データを使用）であってもよい。

【０３２９】

以上説明したように、所定の（次の）リーチ演出まで発展することを示す発展予告演出が出現するか否かに応じて、結果表示前演出の内容を異ならせることで、所定のリーチ演出まで発展することが明らかであるか否かに応じてより適切な結果表示前演出を実行することが可能となる。

【０３３０】

以上、本発明の実施形態について詳述したが、本発明は以上の実施形態に限定されるものではなく、本発明の趣旨を逸脱しない範囲で種々の変更が可能である。例えば、第１～第３の実施形態と、第４～第１１の実施形態とは、全く別の遊技機として具現化されているが、前者と後者とを適切に結合することによって同一の遊技機として具現化できることは言うまでもない。例えば、第１～第３の実施形態に係る遊技機上で、第４～第１１の実施形態に係る遊技機と同様の演出を実行するように構成することが可能である。その際、図５に示す可動体７７を、図２９に示す「カッパ伝説」の装飾が施された可動体５３１と同様の構成に変更するなど、両遊技機を、それらの相違点に伴って適宜適合させればよい。

【０３３１】

第２の実施形態では、装飾シール（特定装飾貼付シート）Ｓ１７を遊技盤１６における透明本体板５０よりも後側の後部支持部材（所定部材）７４に貼付した例を示したが、特定装飾貼付シートを遊技盤１６（を構成する透明本体板５０）の前面又は後面に貼付してもよい。特定装飾貼付シートを遊技盤１６の前面に貼付する場合、本体板は透明でなくてもよい。注意喚起情報表示部は、上部球通路３１２以外の球通路、例えば発射案内通路８６に対応する位置に配置してもよいし、遊技部品が配置されていない位置であって球通路以外の位置に対応して配置してもよい。

【０３３２】

第１～第３の実施形態では、裏面に糊層を有する装飾シートである装飾シールを遊技盤の所定位置に貼付した例を示したが、糊層を有しない装飾シートを、貼付以外の任意の装着方法で遊技盤に装着してもよい。例えば、装飾シートを遊技盤の後面に装着する場合、透明本体板とその後側に配置される後部支持部材とで装飾シートを挟持してもよい。

【０３３３】

部分糊層を採用する場合、外周領域の糊部は、本体シートの外周に沿って途切れなく一定幅で配置することが望ましいが、部分的な途切れや幅の変化があってもよい。例えば、本体シートの外周にＵ字状、その他の切欠部がある場合、図２７（Ａ）に示すように、切欠部に沿って糊部を一定幅で配置することが望ましいが、図２７（Ｂ），（Ｃ）に示すように、切欠部の大きさや形状に応じて外周領域の糊部に途切れ箇所や幅狭箇所が生じてもよい。剥がしやすさを優先するのであれば図２７（Ａ）よりも図２７（Ｂ），（Ｃ）の方が有利である。また、外周領域の一部を糊なし部としてもよいし、外周領域の一部について糊部の幅を狭く（幅狭部）してもよい。これにより、貼付シートを剥がす際に糊なし部や幅狭部に工具を差し込めるため、作業が容易となる。

【０３３４】

第１～第３の実施形態では、装飾シールＳ１１～Ｓ１７のうち、面積が比較的小さい装飾シールＳ１４，Ｓ１６については全面糊層を採用したが、このような場合、部分糊層の場合よりも全面糊層の場合の方が粘着力の低い糊を使用するようにしてもよい。また、装飾シールＳ１４，Ｓ１６についても部分糊層を採用してもよい。

【０３３５】

第１～第３の実施形態では、図１０に示すように、複数種類の注意喚起シールＳ１～Ｓ７の全てにおいて共通の色配置を採用したが、複数種類の色配置を採用してもよい。但しこの場合でも、使用する色の組合せ（黄色、黒色、白色）は共通とし、他の貼付シートではその色の組合せは使用しないことが望ましい。図２８は、図１０に示す注意喚起シールＳ１～Ｓ７のうち、注意喚起シールＳ５～Ｓ７について異なる色配置を採用した例を示している。図２８に示す注意喚起シールＳ５～Ｓ７では、背景を白色、文字等を黒色とし、本体シートの外周に沿って黒色の縁取りを設けている。また、第１注意記号ｓ１′については、黒色の縁取りがされた黄色の三角形の中に黒色の「！」が配置された構成となっている。

【０３３６】

図２８（Ａ）に示す注意喚起シールＳ５では、上辺に沿って一定幅の領域に形成された第１表示部ａ１に、第１注意記号ｓ１′と、黒色のゴシック体よりなる「注意」の文字で構成される第２注意記号ｓ２とが表示され、その下側の第２表示部ａ２に、ゴシック体よりなる「金属部品のエッジに注意して下さい。」の横書き文字が黒色で表示されている。

【０３３７】

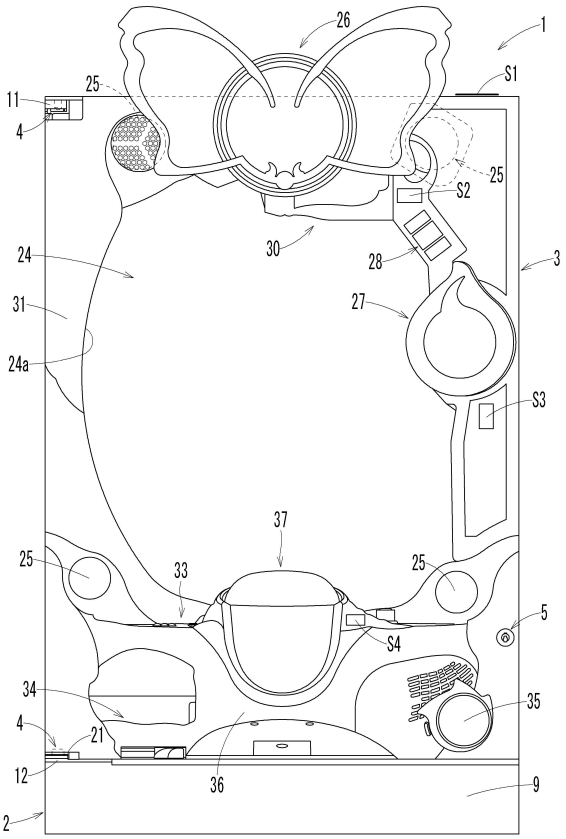
図２８（Ｂ）に示す注意喚起シールＳ６では、第１表示部ａ１と第２表示部ａ２の２つの領域には分けられておらず、また第２注意記号ｓ２は表示されておらず、注意すべき内容を示す「感電、エッジに注意」、「裏カバーの開放に注意」の２種類の文字列の頭に夫々第１注意記号ｓ１′が表示されている。図２８（Ｃ）に示す注意喚起シールＳ７も同様に、第１表示部ａ１と第２表示部ａ２の２つの領域には分けられておらず、また第２注意記号ｓ２は表示されておらず、注意すべき内容を示す「電源基板高温注意」の文字列の隣に第１注意記号ｓ１′が表示されている。

【０３３８】
なお、図２８に示す注意喚起シールについても、使用する色の組合せ（黄色、黒色、白色）は図１０に示す注意喚起シールと同じであるため、図１１と同じく、ＰＥＴ、紙等の素材よりなる白色の本体シートに対して、その表面（上面）側に、シルク印刷等により黄色（Ｙ版）、黒色（Ｋ版）の２版で印刷を行い、また裏面側にはその全面に糊を付着させた全面糊層（糊版）を設ければよい。
【０３３９】
第１～第３の実施形態では、主基板情報表示シールＳ２３において、白色及び黒色の２色を使用した例を示したが、白色、黒色の何れか一色のみを使用してもよい。また、本体シートの上面側と裏面側とに夫々白色の版による印刷を行うものとしたが、白色の版を上面側と裏面側の何れか一方にのみ配置してもよい。また、主基板情報表示シールＳ２３と同様の情報表示用貼付シートを、その他の基板ケースにも貼付してもよい。
【０３４０】
第１～第３の実施形態では、特定装飾貼付シートに設ける情報表示部として、遊技ホール担当者向け或いは遊技者向けの注意喚起情報表示部、著作権情報表示部、二次元コードを設けた例を示したが、その他の情報表示部、例えば性能情報表示部を特定装飾貼付シートに設けてもよい。実施形態では、情報表示部の一例として二次元コードを例示したが、一次元コード（いわゆるバーコード）でもよいことは言うまでもない。
【０３４１】
第６の実施形態（図３９）の変形例として、非当りリーチ演出の結果表示前演出で対戦型の演出を行い、引き分けと負けの何れかの演出結果となるように構成し、引き分けの場合に次のリーチ演出に発展させることにより、図柄が大当り演出態様（特定態様）となることを想起させない演出を実行するように構成してもよい。
【０３４２】
第９の実施形態（図４２）では、操作対象画像６０６の形成完了（ボタン形成期間の終了）から第１時間（０．５ｓ）経過後に進行状況報知画像６０８を表示するように構成した例を示したが、操作対象画像６０６の形成完了と略同時に進行状況報知画像６０８を表示し、その後のボタン形成後待ち期間は進行状況報知画像６０８を開始待ちの状態で表示するように構成してもよい。
【０３４３】
第１０の実施形態（図４３）では、強リーチ演出の場合は操作有効示唆演出の演出時間が操作有効時間よりも長く、弱リーチ演出の場合は操作有効示唆演出の演出時間が操作有効時間よりも短くなるように設定した例を示したが、弱リーチ演出と強リーチ演出との何れかの場合に操作有効示唆演出の演出時間と操作有効時間とを略同じに設定してもよい。
【０３４４】
第１１の実施形態（図４４）では、発展予告演出が出現した場合についても煽り、タメの結果表示前演出を実行するように構成したが、発展予告演出が出現した場合は煽り、タメの結果表示前演出を実行することなく発展結果表示を行うように構成してもよい。また、第１１の実施形態（図４４）では発展予告演出を通常変動中に実行するように構成したが、発展予告演出をリーチ後（例えばＮリーチ演出中）に実行するように構成してもよい。
【０３４５】
また第１１の実施形態（図４４）では、当該図柄変動中に発展予告演出を実行する例を示したが、発展予告演出を、当該図柄変動（ターゲット変動）の開始前に実行する先読み演出として実行してもよい。この先読み演出は、上述した先読み連続演出と先読み保留変化演出のどちらでもよい。先読み連続演出を発展予告演出とする場合、ターゲット変動がＳＰリーチ変動パターンとなる旨の先読み判定結果が得られることを条件に、ターゲット変動までの複数回の演出図柄変動で「雪」の背景画像を使用することが考えられる。また先読み保留変化演出を発展予告演出とする場合、ターゲット変動がＳＰリーチ変動パターンとなる旨の先読み判定結果が得られることを条件に、そのターゲット変動に対応する保

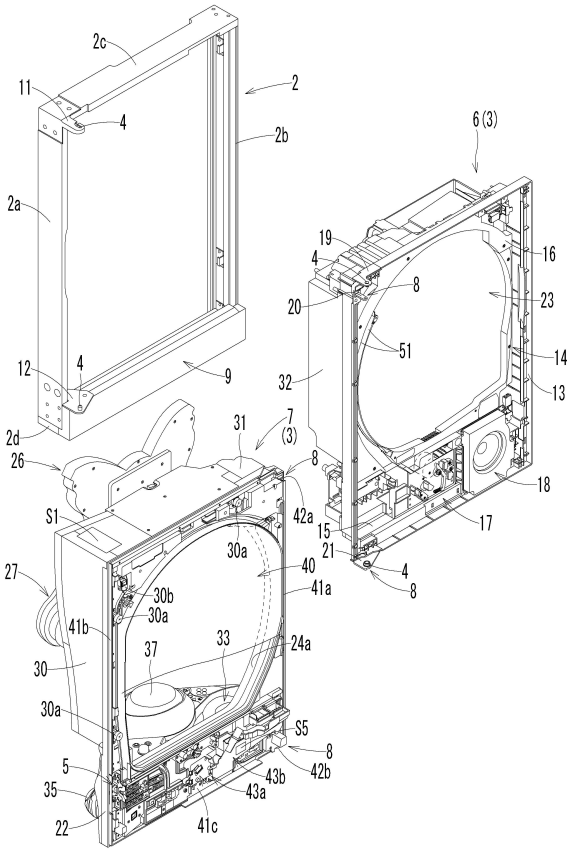
留表示画像を「●（赤丸）」等の特定画像とすることが考えられる。
【０３４６】
　第５～第１１の実施形態は、夫々第４の実施形態を一部変更したものとなっているが、第５～第１１の実施形態のうちの２以上を適宜組み合わせてもよい。また、第１～第１１の実施形態のうちの２以上を適宜組み合わせてもよい。
【０３４７】
　実施形態は本発明をパチンコ機に採用した例を示したが、スロットマシン、アレンジボール機、雀球遊技機等の各種の遊技機においても同様に実施することが可能である。
【符号の説明】
【０３４８】
Ｓ１
～Ｓ７　注意喚起シール（貼付シート、注意喚起情報貼付シート）
Ｓ１１
～Ｓ１７　装飾シール（貼付シート、装飾貼付シート、装飾シート）
Ｓ２１　性能情報表示シール（貼付シート）
Ｓ２２　外部端子情報表示シール（貼付シート）
Ｓ２３　主基板情報表示シール（貼付シート）
　７　ガラス扉（開閉扉）
１３１
～１３６　被貼付部
３０１　第１注意喚起情報表示部
３０２　第２注意喚起情報表示部
３０３　著作権情報表示部
３０４　二次元コード表示部
３１１　被貼付部
３１５　注意喚起情報表示部
５３８　演出図柄表示手段（図柄表示手段）
５４２　演出制御基板（演出制御手段）
５６４ａ　大当り判定手段（抽選手段）

【図面】

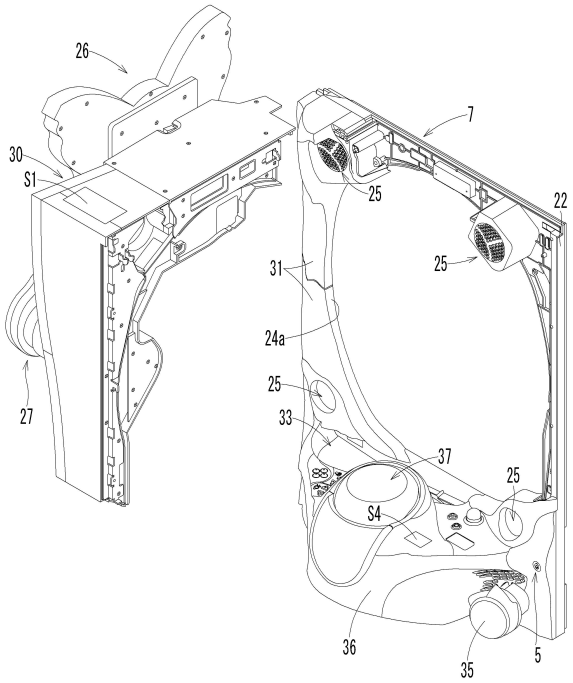
【図１】


1
2
3
4
5
9
11
12
21
24
24a
25
26
27
28
30
31
33
34
35
36
37
S1
S2
S3
S4

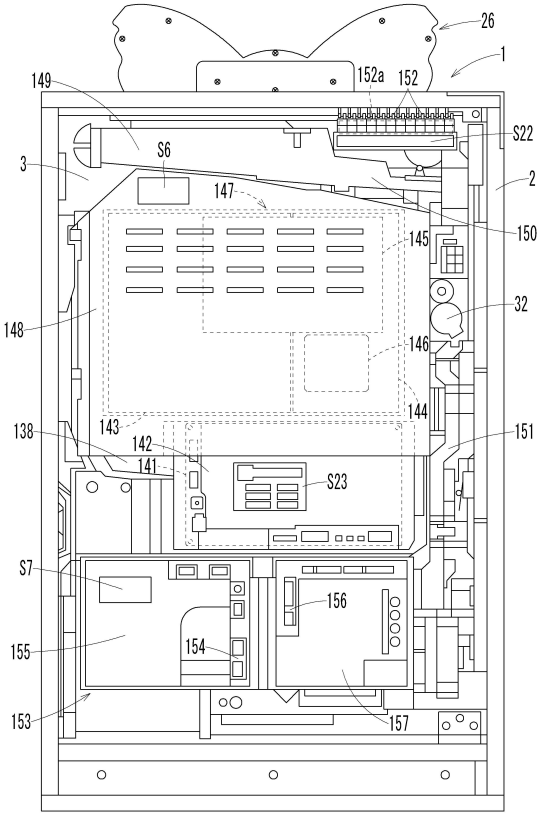
【図２】


2
2a
2b
2c
2d
4
5
6 (3)
7 (3)
8
9
11
12
13
14
15
16
17
18
19
20
21
22
23
24a
25
26
27
30
30a
30b
31
32
33
34
35
36
37
40
41a
41b
41c
42a
42b
43a
43b
51
S1
S5

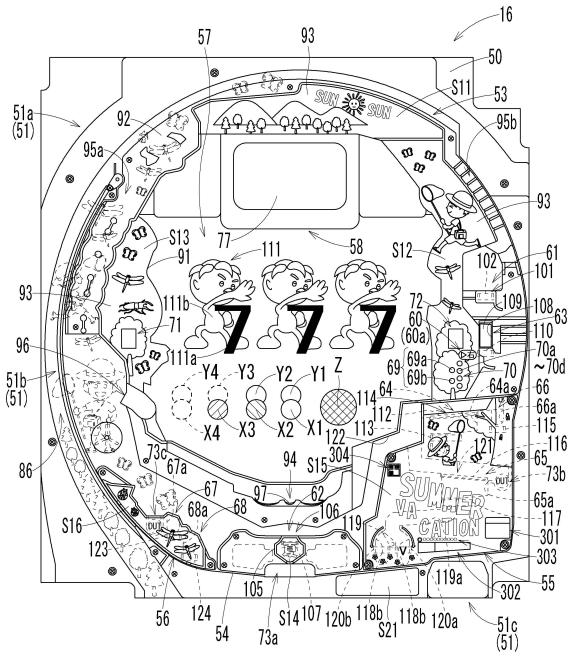
【図３】


5
7
22
24a
25
26
27
30
31
33
35
36
37
S1
S4

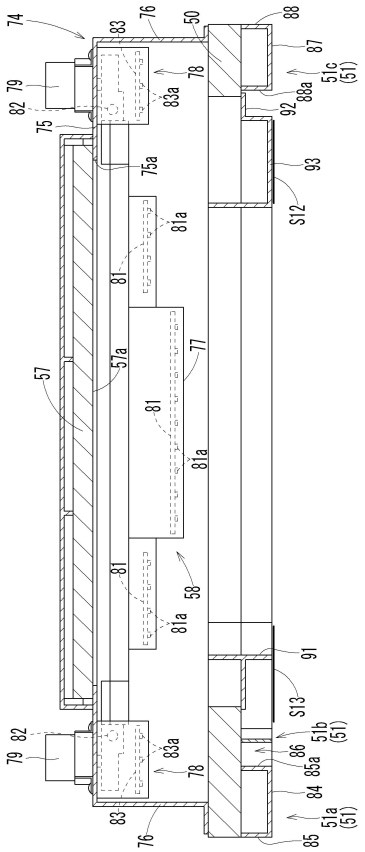
【図４】


1
2
3
26
138
141
142
143
144
145
146
147
148
149
150
151
152
152a
153
154
155
156
157
S6
S7
S22
S23

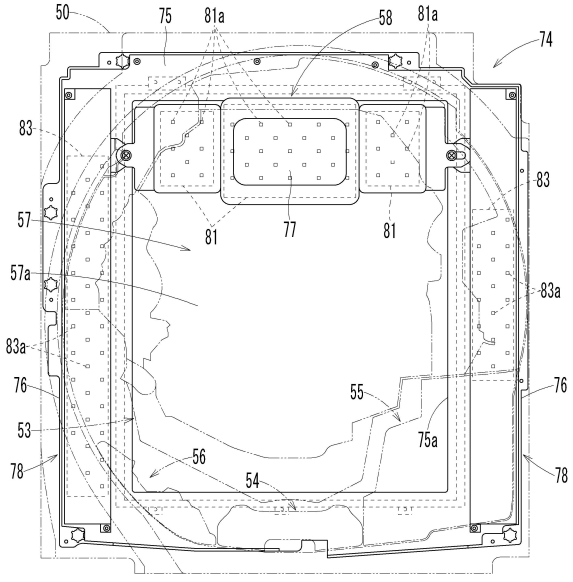
【図５】


16
57
93
50
S11
53
51a
(51)
92
95b
95a
SUN
SUN
93
S13
91
77
111
58
S12
61
101
102
93
111b
71
72
60
(60a)
109
108
63
110
70a
96
111a
Y4
Y3
Y2
Y1
Z
69
69a
69b
70
~70d
51b
(51)
64
64a
66
66a
114
112
X4
X3
X2
X1
122
113
115
116
86
73c
67a
94
S15
304
121
65
73b
67
97
62
65a
68a
68
106
119
117
S16
123
301
303
55
105
119a
302
56
124
54
73a
S14
107
120b
118b
S21
118b
120a
51c
(51)

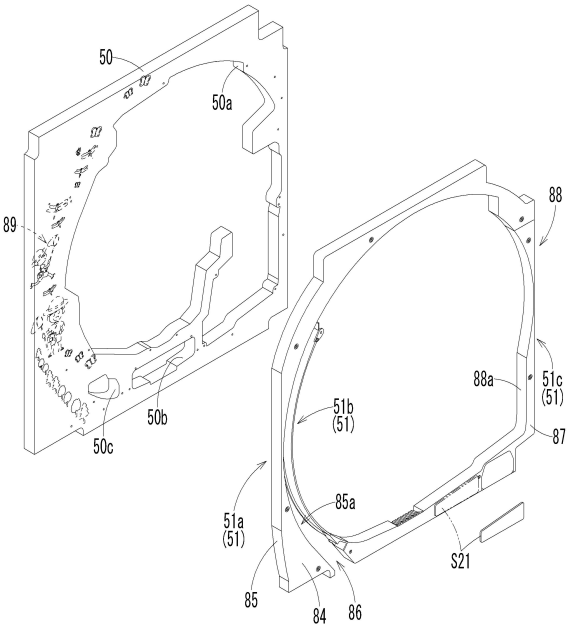
【図６】


74
83
76
50
88
87
79
82
75
78
83a
51c
(51)
88a
92
75a
93
S12
81a
81
57
57a
77
81
81a
58
91
S13
51b
(51)
86
85a
84
51a
(51)
85

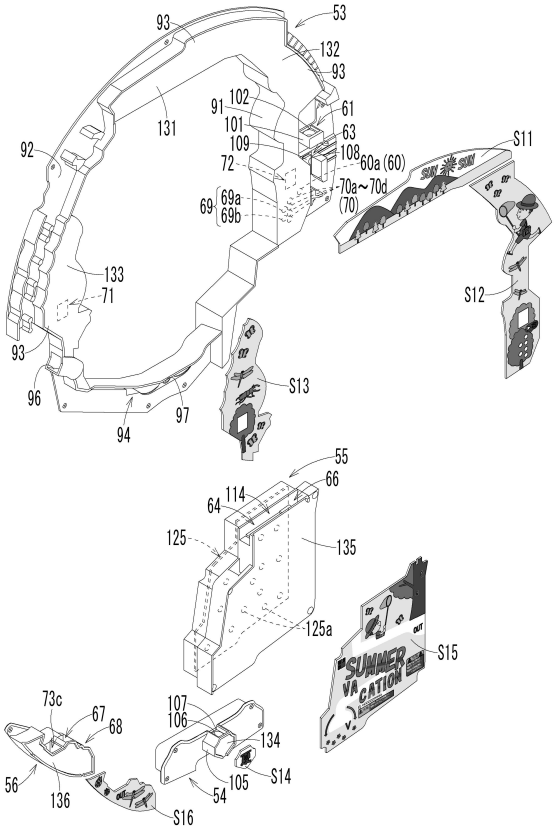
【図７】


50
75
81a
58
81a
74
83
83
57
81
77
81
57a
83a
83a
76
55
76
53
75a
56
78
54
78

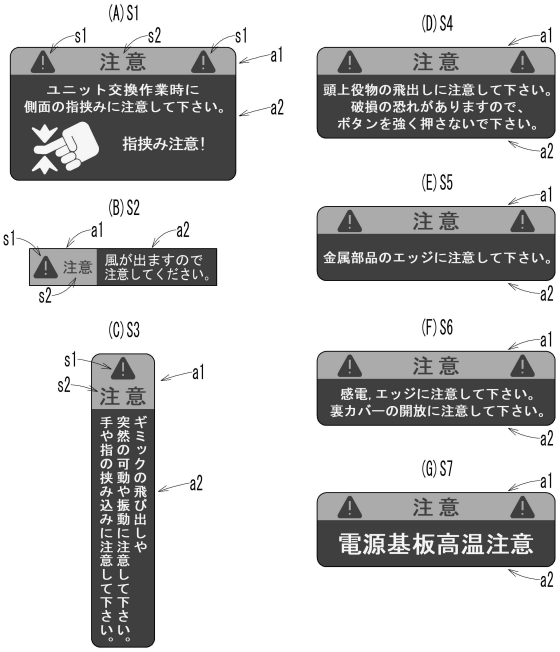
【図８】


50
50a
89
88
88a
51c
(51)
51b
(51)
50b
50c
87
85a
51a
(51)
S21
85
84
86

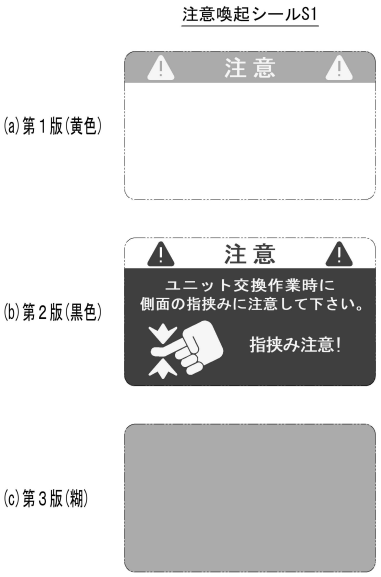
【図９】



【図１０】



【図１１】



(A)

版数	1	2	3
使用色	黄色(Y)	黒色(K)	
	シルク２版		糊版

(B)

上面

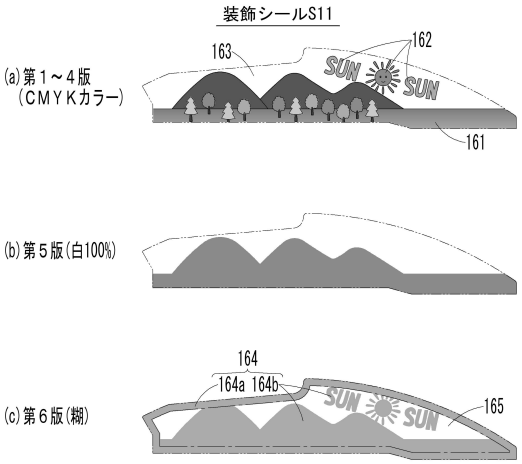
シルク２版
(Y, K)

白色シート

糊版(全面)

底面

【図１２】



(A)

版数	1	2	3	4	5	6
使用色	シアン(C)	マゼンタ(M)	黄色(Y)	黒色(K)		
	シルク４版				シルク白(100%)	糊版

(B)

上面

透明シート

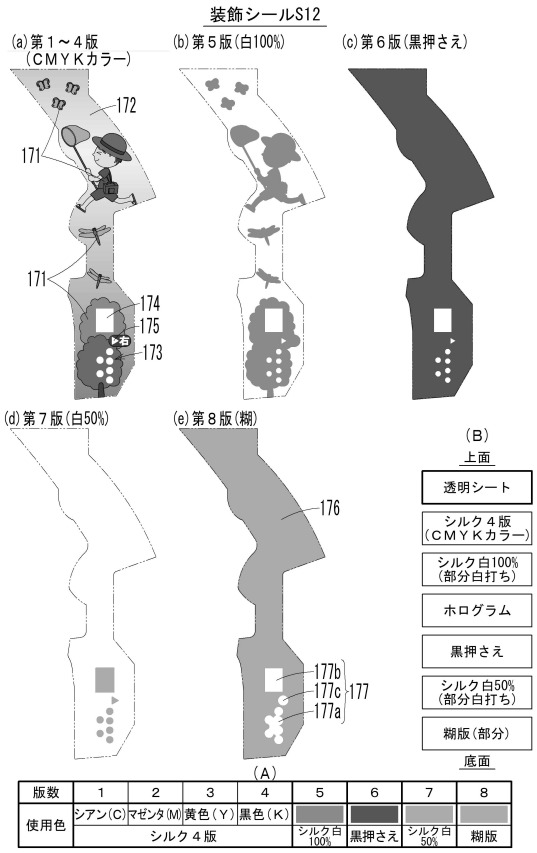
シルク４版
(CMYKカラー)

シルク白
(部分白打ち)

糊版(部分)

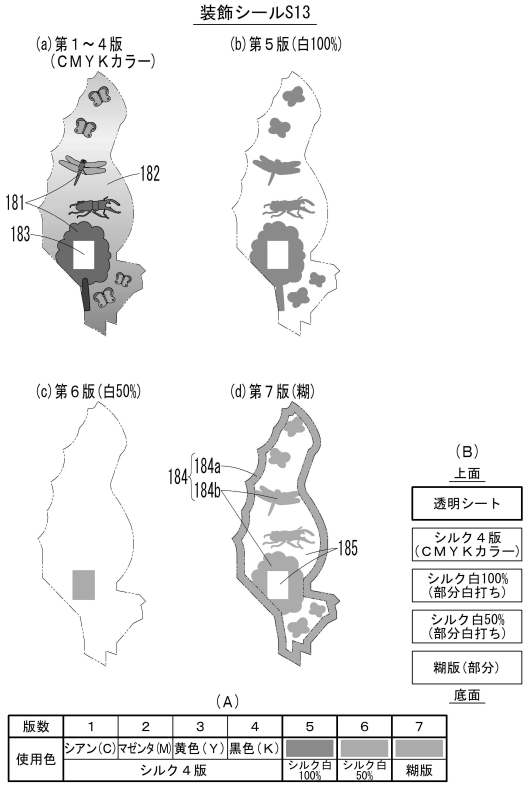
底面

【図１３】



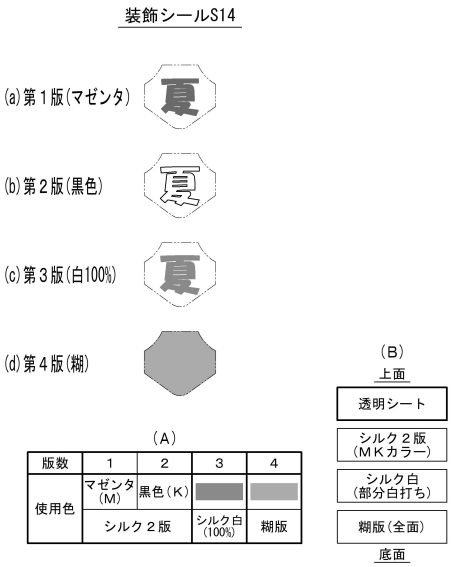
版数	1	2	3	4	5	6	7	8
使用色	シアン(C)	マゼンタ(M)	黄色（Y）	黒色（K）				
	シルク４版				シルク白100%	黒押さえ	シルク白50%	糊版

【図１４】



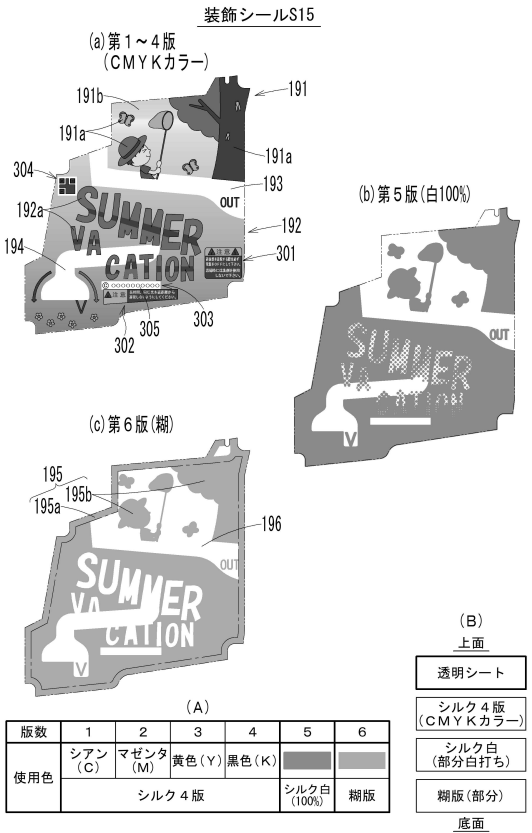
版数	1	2	3	4	5	6	7
使用色	シアン(C)	マゼンタ(M)	黄色（Y）	黒色（K）			
	シルク４版				シルク白100%	シルク白50%	糊版

【図１５】



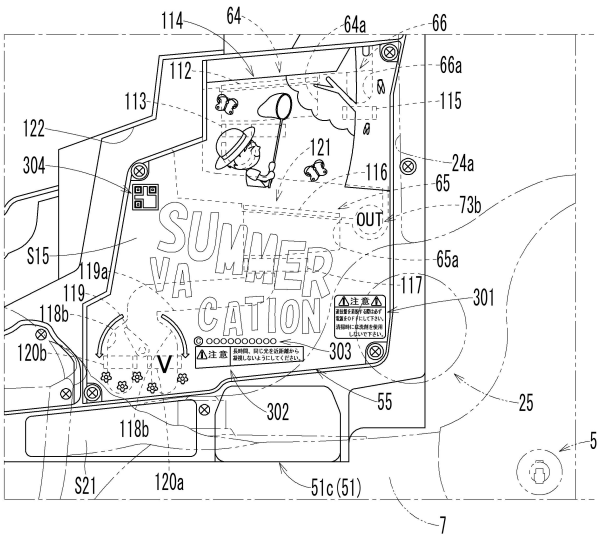
版数	1	2	3	4
使用色	マゼンタ（M）	黒色（K）		
	シルク２版		シルク白（100%）	糊版

【図１６】

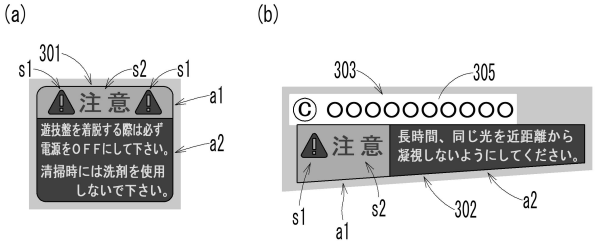


版数	1	2	3	4	5	6
使用色	シアン（C）	マゼンタ（M）	黄色（Y）	黒色（K）		
	シルク４版				シルク白（100%）	糊版

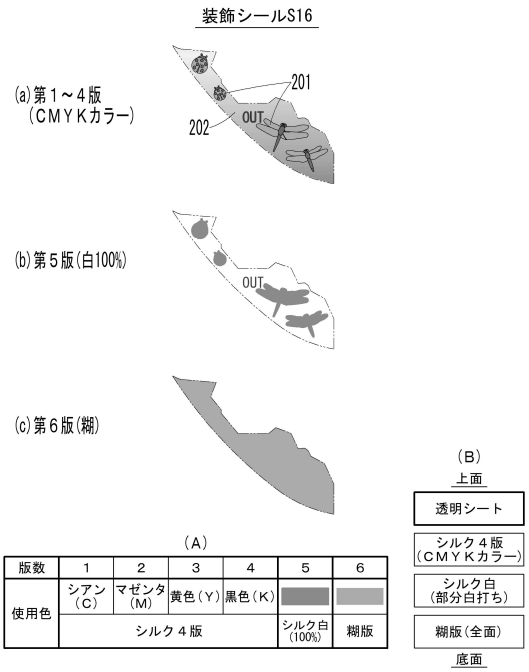
【図１７】



【図１８】

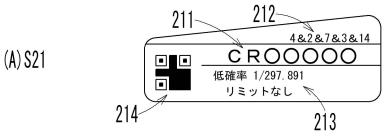


【図１９】



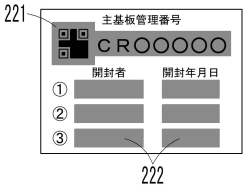
版数	1	2	3	4	5	6
使用色	シアン（C）	マゼンタ（M）	黄色（Y）	黒色（K）		
	シルク４版				シルク白（100%）	糊版

【図２０】

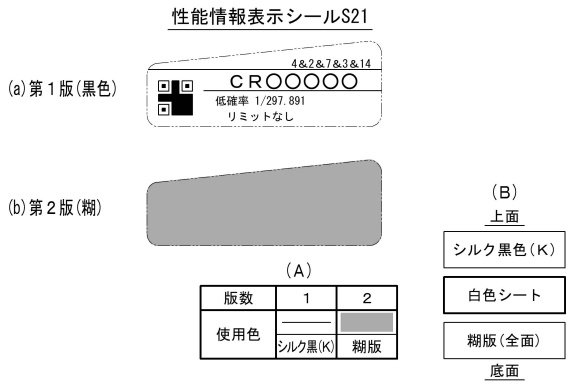


(B)S22

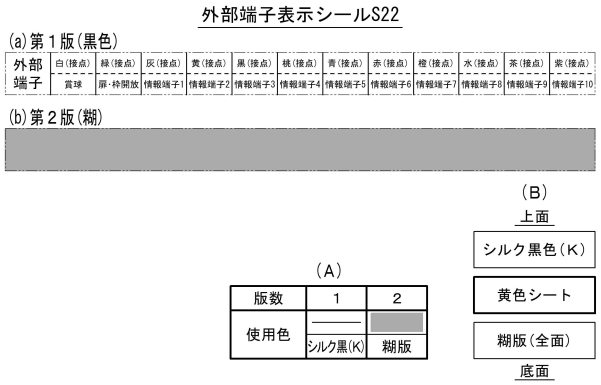
外部端子	白（接点）	緑（接点）	灰（接点）	黄（接点）	黒（接点）	桃（接点）	青（接点）	赤（接点）	橙（接点）	水（接点）	茶（接点）	紫（接点）
	賞球	扉・枠開放	情報端子1	情報端子2	情報端子3	情報端子4	情報端子5	情報端子6	情報端子7	情報端子8	情報端子9	情報端子10



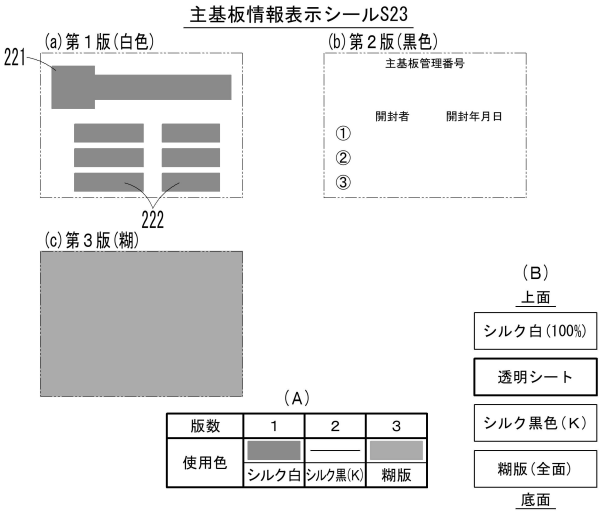
【図２１】



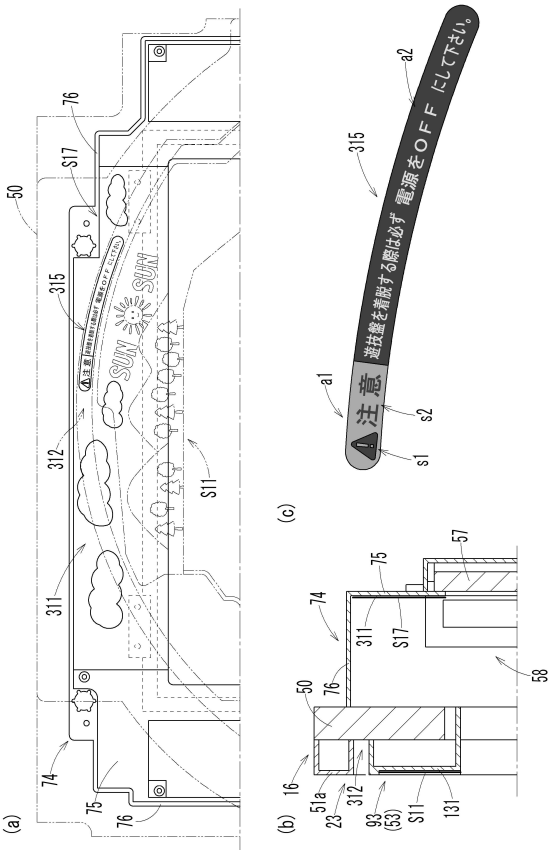
【図２２】



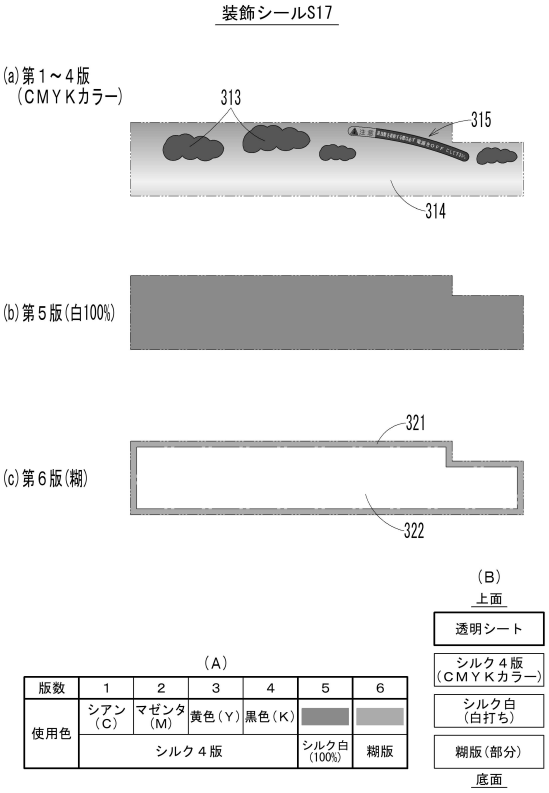
【図２３】



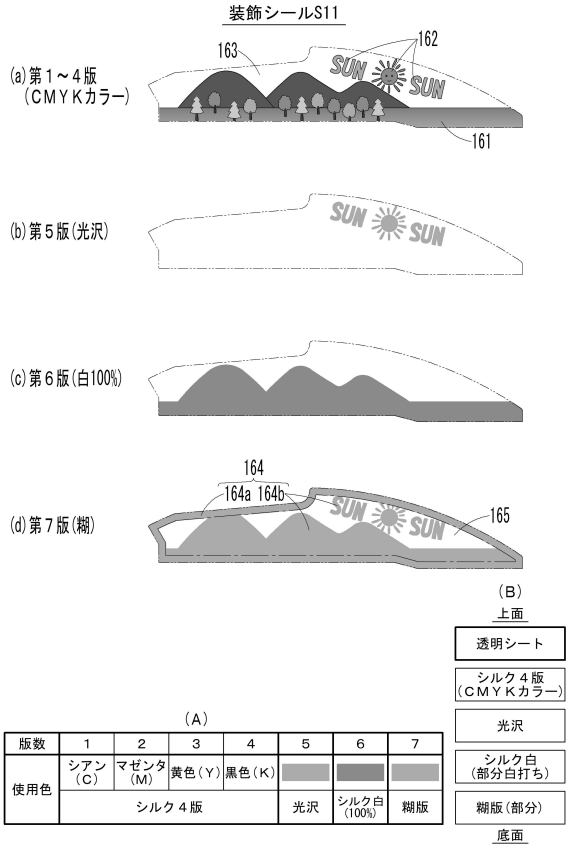
【図２４】



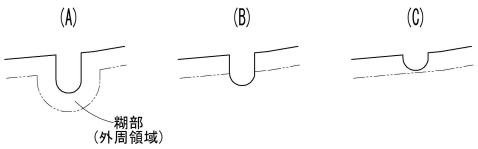
【図２５】



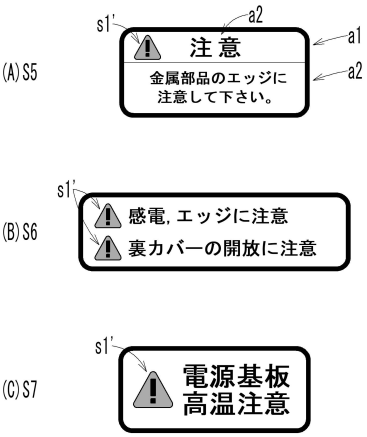
【図２６】



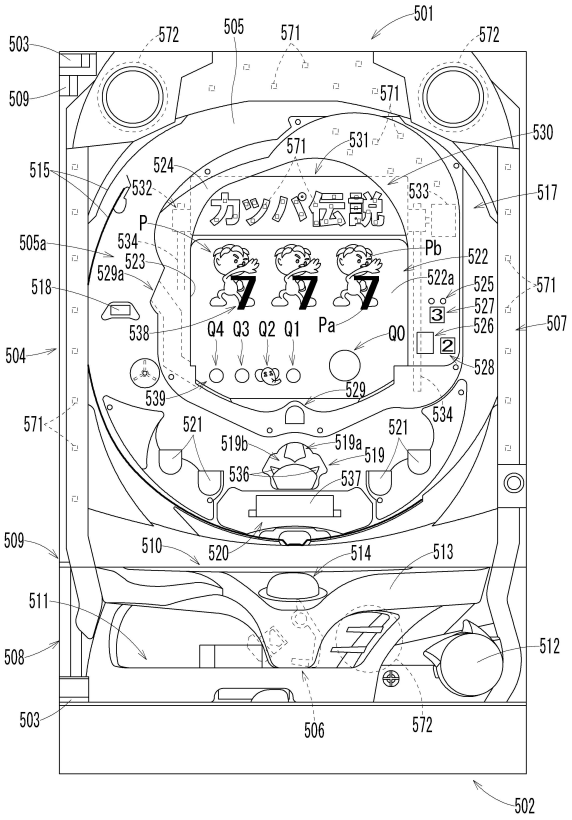
【図２７】



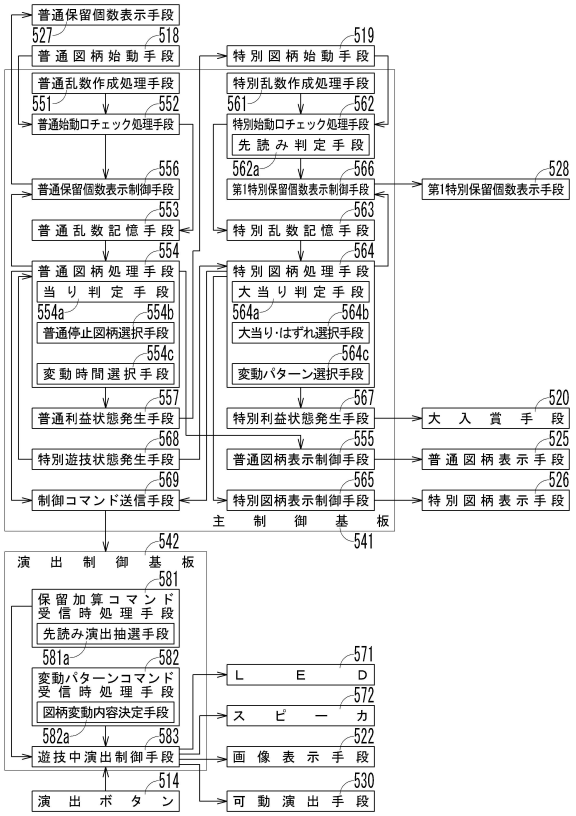
【図２８】



【図２９】



【図３０】



【図３１】

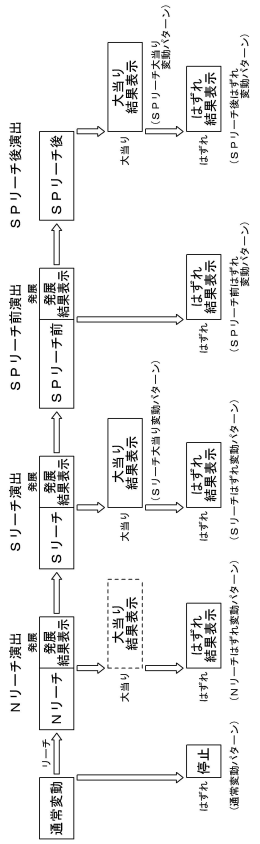
(a)はずれ変動パターン選択テーブル

変動パターン	はずれA				はずれB
	保留０	保留１	保留２	保留３	個数0～3
通常変動(15S)	241/250	91/250			
通常変動(10S)		150/250	43/250		
通常変動(5S)			200/250		
通常変動(3S)				245/250	
Ｎリーチ(-3)	2/250	2/250			
Ｎリーチ(-2)	2/250	2/250	2/250		
Ｎリーチ(-1)	2/250	2/250	2/250	2/250	2/250
Ｎリーチ(+1)	2/250	2/250	2/250	2/250	3/250
Ｓリーチ	1/250	1/250	1/250	1/250	30/250
ＳＰリーチ１前					60/250
ＳＰリーチ２前					55/250
ＳＰリーチ３前					50/250
ＳＰリーチ１後					20/250
ＳＰリーチ２後					20/250
ＳＰリーチ３後					10/250
図柄判定乱数	90/100				10/100

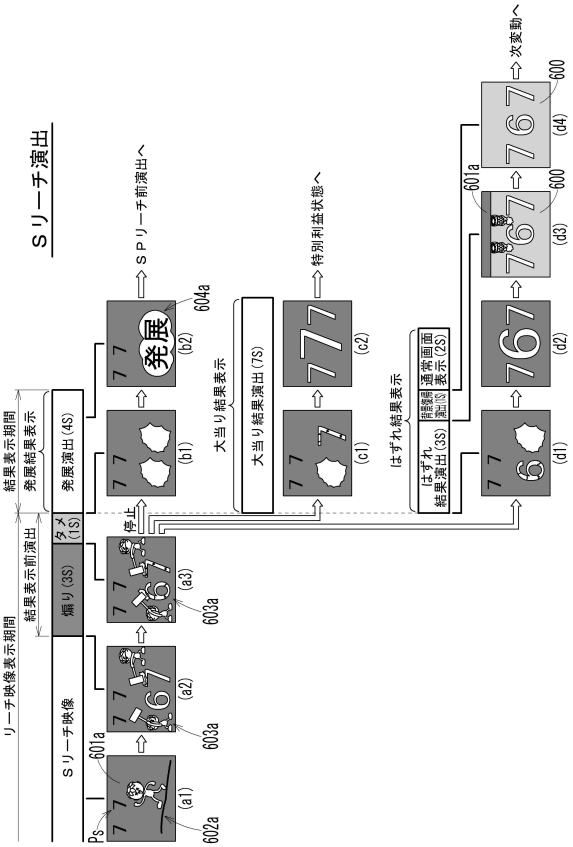
(b)大当り変動パターン選択テーブル

変動パターン	10R通常	5R通常	10R確変	5R確変
Ｎリーチ				
Ｓリーチ	1/250	1/250	1/250	1/250
ＳＰリーチ１	60/250	80/250	60/250	80/250
ＳＰリーチ２	89/250	80/250	89/250	80/250
ＳＰリーチ３	100/250	89/250	100/250	89/250
図柄判定乱数	10/100	40/100	10/100	40/100

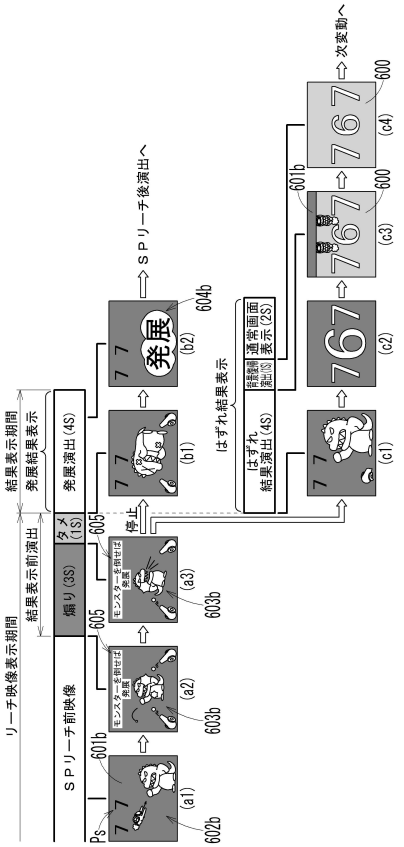
【図３２】



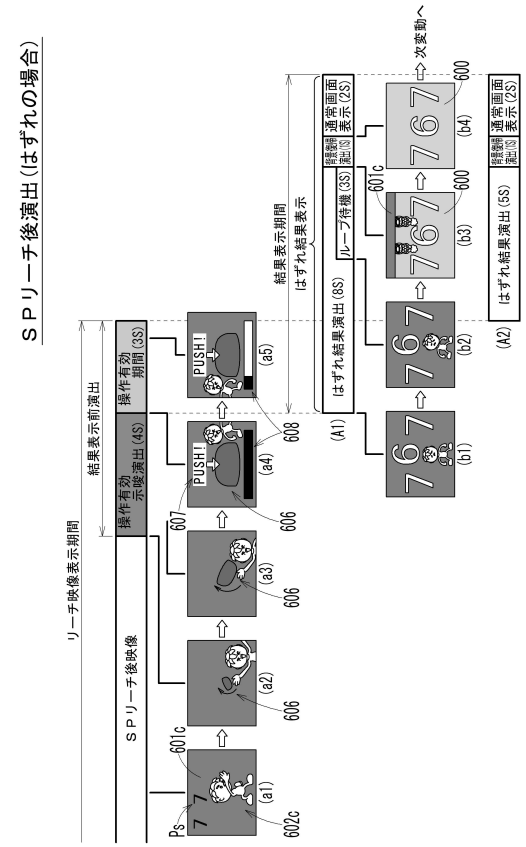
【図３３】



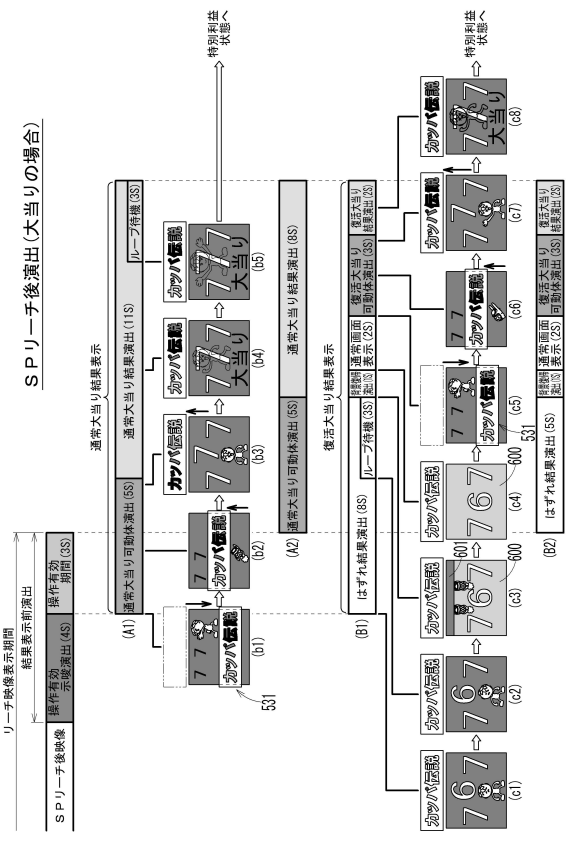
【図３４】



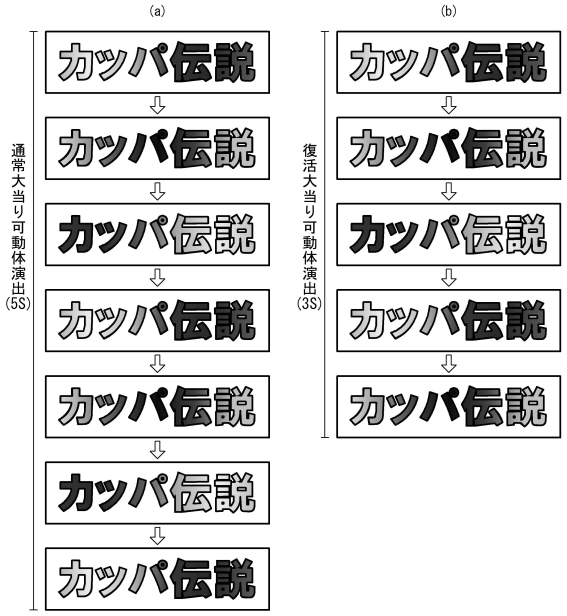
【図３５】



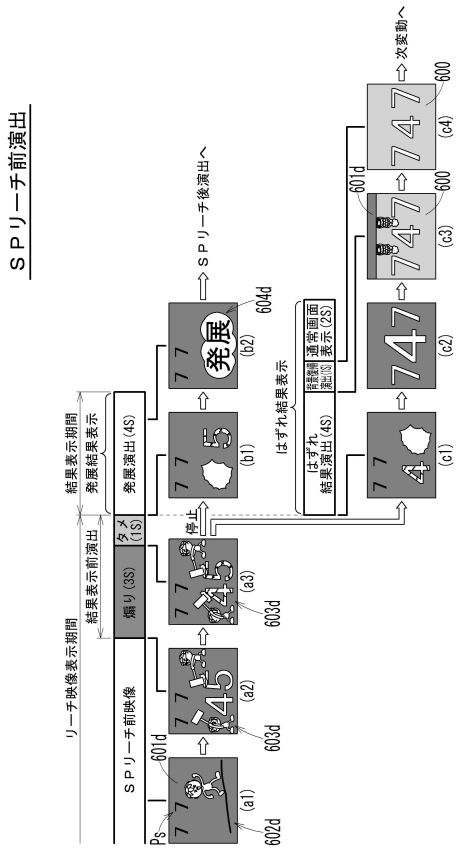
【図３６】



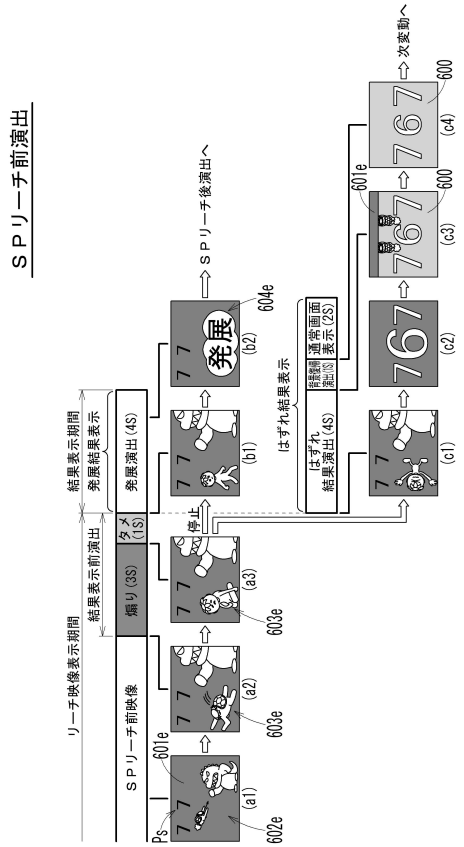
【図３７】



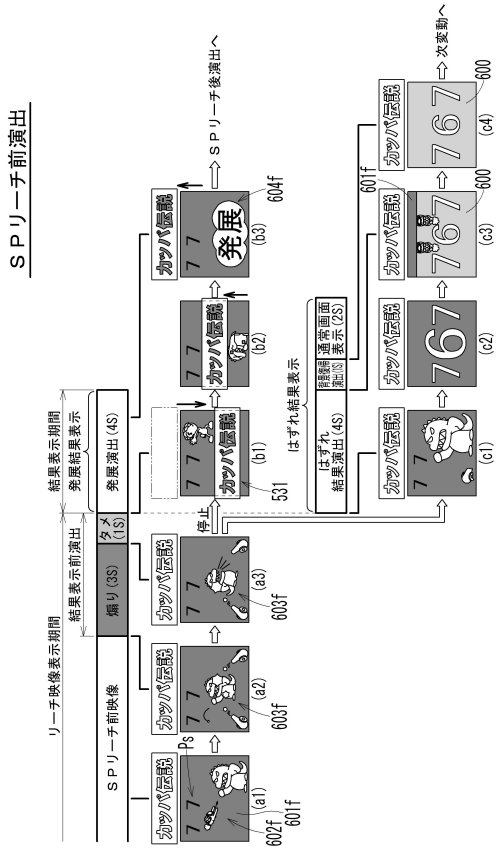
【図３８】



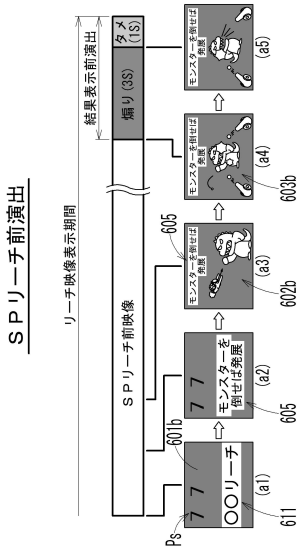
【図３９】



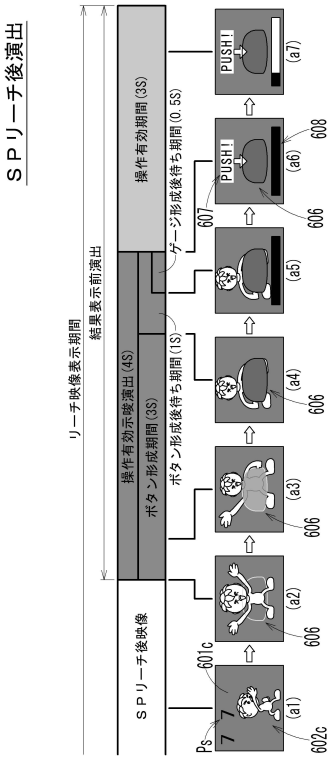
【図４０】



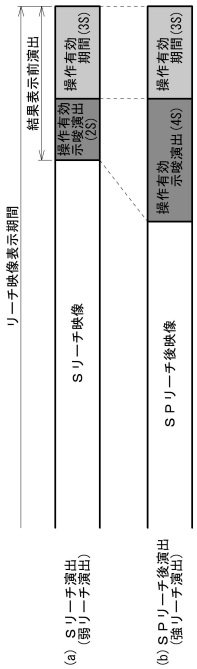
【図４１】



【図４２】



【図４３】



【図４４】

