(19)日本国特許庁(JP)　(12)特　許　公　報(B2)　(11)特許番号
特許第6816088号
(P6816088)
(45)発行日　令和3年1月20日(2021.1.20)　(24)登録日　令和2年12月25日(2020.12.25)

(51)Int.Cl.　F I
A63F 7/02 (2006.01)　A63F 7/02 320

請求項の数 1　(全 220 頁)

(21)出願番号　特願2018-231341(P2018-231341)
(22)出願日　平成30年12月11日(2018.12.11)
(62)分割の表示　特願2014-154352(P2014-154352)の分割
原出願日　平成26年7月29日(2014.7.29)
(65)公開番号　特開2019-34243(P2019-34243A)
(43)公開日　平成31年3月7日(2019.3.7)
審査請求日　平成31年1月10日(2019.1.10)

(73)特許権者　000148922
株式会社大一商会
愛知県北名古屋市沖村西ノ川１番地
(72)発明者　市原　高明
愛知県北名古屋市沖村西ノ川１番地　株式会社大一商会内
(72)発明者　加藤　肇
愛知県北名古屋市沖村西ノ川１番地　株式会社大一商会内

審査官　弓指　洋平

最終頁に続く

(54)【発明の名称】遊技機

(57)【特許請求の範囲】
【請求項１】
図柄情報の変動表示を行う変動表示手段と、
始動条件の成立に基づいて抽選用乱数を取得する乱数取得手段と、
開始条件が成立したときに前記乱数取得手段により取得された抽選用乱数に基づいて抽選を行う抽選手段と、
前記抽選手段の抽選結果が当りである場合に、遊技者に利益を付与する利益付与状態に制御する利益付与状態制御手段と、を備え、
前記抽選手段の抽選結果が当りである場合に、前記変動表示手段にて前記図柄情報の変動表示を行って特定の図柄情報を停止表示する遊技機において、
前記乱数取得手段により前記抽選用乱数が取得されてから前記開始条件が成立するまでの間、当該抽選用乱数を記憶し、当該抽選用乱数に基づいた前記抽選手段による抽選の実行を所定の上限数まで待機させる乱数記憶手段と、
前記乱数記憶手段による前記抽選用乱数の記憶を保留表示として所定の態様で表示する保留表示手段と、
前記開始条件が成立したときに前記保留表示を変動対応表示として所定の位置に所定の態様で表示することが可能な変動対応表示手段と、
前記変動対応表示手段によって表示される前記変動対応表示の態様を変化可能とし、当該変動対応表示の態様が変化した態様によって前記当りの期待を示唆する変動対応予告演出を実行可能な変動対応予告演出実行手段と、

前記変動表示手段にて前記図柄情報の変動表示を行う場合に、前記図柄情報が複数回にわたって変動するかのように前記図柄情報を変動表示させる連続変動演出を実行可能な連続変動演出実行手段と、を備え、

前記図柄情報の変動表示の実行中において前記連続変動演出実行手段により前記連続変動演出を実行することが確定することを示す特別表示態様の表示が開始されたあとに前記変動対応表示手段によって表示されている前記変動対応表示を認識不能にし、

前記認識不能にした前記変動対応表示をあらためて認識させる際には、前記認識不能にする前に表示されていた前記変動対応表示の態様と同じ態様で表示し、該同じ態様で表示されたあとに該同じ態様とは異なる態様の表示を前記所定の位置にて表示可能とされており、

前記所定の位置にて前記異なる態様の表示を行うことが決定されると、前記異なる態様の表示と同色の変動対応表示が前記所定の位置にて表示される変動対応表示が認識不能とされているなかで前記所定の位置とは異なる位置にて表示可能とされており、

前記変動対応表示手段によって表示されている前記変動対応表示が認識不能にされている期間は複数ある

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

【背景技術】

【０００２】

従来、表示装置を備えた遊技機、所謂パチンコ機では、始動口に遊技球が入賞したことに基づいて大当りとするか否かの抽選を行うと共に表示装置に図柄を変動表示して抽選結果に応じた態様で図柄を停止表示する。また、抽選結果が大当りとなった場合には、表示装置に大当り図柄を停止表示して大当り遊技状態を発生させる。この種の遊技機では、抽選の実行の待機数についての保留表示を行うとともに、その保留表示の態様を変化させる予告演出を実行するようにし、保留表示の態様の変化によって事前に図柄の変動表示に対する大当り期待度を示すものが提案されている（例えば、特許文献１参照）。

【先行技術文献】

【特許文献】

【０００３】

【特許文献１】特開２０１３－１４６６２９号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【０００４】

上記した遊技機では、保留表示の態様の変化によって大当り遊技に対する期待感を高めているものの、まだまだ演出の工夫の余地はある。

【０００５】

本発明は、上記した事情に鑑みなされたもので、演出の工夫が施された遊技機を提供することにある。

【課題を解決するための手段】

【０００６】

図柄情報の変動表示を行う変動表示手段と、始動条件の成立に基づいて抽選用乱数を取得する乱数取得手段と、開始条件が成立したときに前記乱数取得手段により取得された抽選用乱数に基づいて抽選を行う抽選手段と、前記抽選手段の抽選結果が当りである場合に、遊技者に利益を付与する利益付与状態に制御する利益付与状態制御手段と、を備え、前記抽選手段の抽選結果が当りである場合に、前記変動表示手段にて前記図柄情報の変動表示を行って特定の図柄情報を停止表示する遊技機において、前記乱数取得手段により前記

抽選用乱数が取得されてから前記開始条件が成立するまでの間、当該抽選用乱数を記憶し、当該抽選用乱数に基づいた前記抽選手段による抽選の実行を所定の上限数まで待機させる乱数記憶手段と、前記乱数記憶手段による前記抽選用乱数の記憶を保留表示として所定の態様で表示する保留表示手段と、前記開始条件が成立したときに前記保留表示を変動対応表示として所定の位置に所定の態様で表示することが可能な変動対応表示手段と、前記変動対応表示手段によって表示される前記変動対応表示の態様を変化可能とし、当該変動対応表示の態様が変化した態様によって前記当りの期待を示唆する変動対応予告演出を実行可能な変動対応予告演出実行手段と、前記変動表示手段にて前記図柄情報の変動表示を行う場合に、前記図柄情報が複数回にわたって変動するかのように前記図柄情報を変動表示させる連続変動演出を実行可能な連続変動演出実行手段と、を備え、前記図柄情報の変動表示の実行中において前記連続変動演出実行手段により前記連続変動演出を実行することが確定することを示す特別表示態様の表示が開始されたあとに前記変動対応表示手段によって表示されている前記変動対応表示を認識不能にし、前記認識不能にした前記変動対応表示をあらためて認識させる際には、前記認識不能にする前に表示されていた前記変動対応表示の態様と同じ態様で表示し、該同じ態様で表示されたあとに該同じ態様とは異なる態様の表示を前記所定の位置にて表示可能とされており、前記所定の位置にて前記異なる態様の表示を行うことが決定されると、前記異なる態様の表示と同色の変動対応表示が前記所定の位置にて表示される変動対応表示が認識不能とされているなかで前記所定の位置とは異なる位置にて表示可能とされており、前記変動対応表示手段によって表示されている前記変動対応表示が認識不能にされている期間は複数あることを特徴とする遊技機。

【発明の効果】

【０００８】

本発明の遊技機においては、演出の工夫が施された遊技機を提供することができる。

【図面の簡単な説明】

【０００９】

【図１】本発明の一実施形態であるパチンコ機の正面図である。

【図２】パチンコ機の右側面図である。

【図３】パチンコ機の平面図である。

【図４】パチンコ機の背面図である。

【図５】パチンコ機を前から見た斜視図である。

【図６】パチンコ機を後ろから見た斜視図である。

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

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

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

【図１０】パチンコ機における外枠の正面図である。

【図１１】外枠の右側面図である。

【図１２】外枠を前から見た斜視図である。

【図１３】外枠を後ろから見た斜視図である。

【図１４】外枠を分解して前から見た分解斜視図である。

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

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

【図１７】外枠におけるロック部材の作用を示す説明図である。

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

【図１９】パチンコ機における扉枠の正面図である。
【図２０】扉枠の背面図である。
【図２１】扉枠を右前から見た斜視図である。
【図２２】扉枠を左前から見た斜視図である。
【図２３】扉枠を後ろから見た斜視図である。
【図２４】扉枠を主な部材毎に分解して前から見た分解斜視図である。
【図２５】扉枠を主な部材毎に分解して後ろから見た分解斜視図である。
【図２６】扉枠の皿ユニットを前から見た斜視図である。
【図２７】皿ユニットを後ろから見た斜視図である。
【図２８】皿ユニットを主な部材毎に分解して前から見た分解斜視図である。
【図２９】皿ユニットを主な部材毎に分解して後ろから見た分解斜視図である。
【図３０】（ａ）は皿ユニットの演出操作ユニットを前から見た斜視図であり、（ｂ）は演出操作ユニットを後ろから見た斜視図である。
【図３１】演出操作ユニットを主な部材毎に分解して上から見た斜視図である。
【図３２】演出操作ユニットを主な部材毎に分解して下から見た分解斜視図である。
【図３３】演出操作ユニットの取付ベースユニットを分解して上から見た分解斜視図である。
【図３４】取付ベースユニットを分解して下から見た分解斜視図である。
【図３５】演出操作ユニットのタッチユニットを分解して上から見た分解斜視図である。
【図３６】タッチユニットを分解して下から見た分解斜視図である。
【図３７】演出操作ユニットのボタンユニットを分解して上から見た分解斜視図である。
【図３８】ボタンユニットを分解して下から見た分解斜視図である。
【図３９】皿ユニットの平面図である。
【図４０】図３９におけるＢ－Ｂ断面において演出操作ユニットの部位を拡大して示す断面図である。
【図４１】図３９におけるＣ－Ｃ断面において演出操作ユニットの部位を拡大して示す断面図である。
【図４２】（ａ）は皿ユニットの扉右下演出ユニットの正面図であり、（ｂ）は扉右下演出ユニットの右側面図である。
【図４３】（ａ）は扉右下演出ユニットを前から見た斜視図であり、（ｂ）は扉右下演出ユニットを後ろから見た斜視図である。
【図４４】図４２（ｂ）の扉右下演出ユニットにおけるＤ－Ｄ断面図である。
【図４５】扉右下演出ユニットを分解して前から見た分解斜視図である。
【図４６】扉右下演出ユニットを分解して後ろから見た分解斜視図である。
【図４７】扉右下演出ユニットの回転体内部ユニットを分解して前から見た分解斜視図である。
【図４８】回転体内部ユニットを分解して後ろから見た分解斜視図である。
【図４９】（ａ）は扉右下演出ユニットの扉右下回転体が前を向いた状態の正面図であり、（ｂ）は扉右下回転体が後ろを向いた状態の正面図である。
【図５０】（ａ）は皿ユニットの上皿球抜きユニットを皿ユニットベースに取付けた状態で前から見た斜視図であり、（ｂ）は上皿球抜きユニットを皿ユニットベースに取付けた状態で後ろから見た斜視図である。
【図５１】上皿球抜きユニットを分解して前から見た分解斜視図である。
【図５２】上皿球抜きユニットを分解して後ろから見た分解斜視図である。
【図５３】（ａ）は皿ユニットの下皿球抜きユニットを前から見た斜視図であり、（ｂ）は下皿球抜きユニットを後ろから見た斜視図である。
【図５４】（ａ）は扉枠のファールカバーユニットを前から見た斜視図であり、（ｂ）はファールカバーユニットを後ろから見た斜視図である。
【図５５】（ａ）はファールカバーユニットを蓋部材を外して前から見た分解斜視図であり、（ｂ）はファールカバーユニットを蓋部材を外して後ろから見た分解斜視図である。

【図５６】蓋部材を外した状態のファールカバーユニットの正面図である。
【図５７】本体枠を前から見た斜視図である。
【図５８】本体枠を後ろから見た斜視図である。
【図５９】本体枠を主な部材毎に分解して前から見た分解斜視図である。
【図６０】本体枠を主な部材毎に分解して後ろから見た分解斜視図である。
【図６１】払出ユニットを前から見た斜視図である。
【図６２】払出ユニットを後ろから見た斜視図である。
【図６３】払出ユニットを主な構成毎に分解して前から見た分解斜視図である。
【図６４】払出ユニットを主な構成毎に分解して後ろから見た分解斜視図である。
【図６５】（ａ）は払出ユニットの球誘導ユニットを前から見た斜視図であり、（ｂ）は球誘導ユニットを後ろから見た斜視図である。
【図６６】球誘導ユニットの分解斜視図である。
【図６７】（ａ）は払出ユニットの払出装置を前から見た斜視図であり、（ｂ）は払出装置を後ろから見た斜視図である。
【図６８】払出装置を分解して前から見た分解斜視図である。
【図６９】払出装置を分解して後ろから見た分解斜視図である。
【図７０】（ａ）は払出装置の正面図であり、（ｂ）は（ａ）におけるＥ－Ｅ線で切断した断面図である。
【図７１】（ａ）は払出装置において球抜き可動片により球抜き通路を閉鎖した状態を示す説明図であり、（ｂ）は球抜き可動片により球抜き通路を開放した状態を示す説明図である。
【図７２】払出装置における払出羽根の部位を拡大して示す説明図である。
【図７３】（ａ）は払出ユニットにおける上部満タン球経路ユニットを前から見た斜視図であり、（ｂ）は上部満タン球経路ユニットを後ろから見た斜視図である。
【図７４】（ａ）は上部満タン球経路ユニットを分解して前から見た分解斜視図であり、（ｂ）は上部満タン球経路ユニットを分解して後ろから見た分解斜視図である。
【図７５】（ａ）は払出ユニットにおける下部満タン球経路ユニットを前から見た斜視図であり、（ｂ）は下部満タン球経路ユニットを後ろから見た斜視図である。
【図７６】下部満タン球経路ユニットを分解して前から見た分解斜視図である。
【図７７】下部満タン球経路ユニットを分解して後ろから見た分解斜視図である。
【図７８】（ａ）は下部満タン球経路ユニットにおいて誘導路開閉扉が閉じている状態を示す説明図であり、（ｂ）は誘導路開閉扉が開いている状態を示す説明図である。
【図７９】扉枠のファールカバーユニットと下部満タン球経路ユニットとの関係を示す説明図である。
【図８０】払出ユニットにおける遊技球の流れを示す説明図である。
【図８１】遊技盤の正面図である。
【図８２】遊技盤を右前から見た斜視図である。
【図８３】遊技盤を左前から見た斜視図である。
【図８４】遊技盤を後ろから見た斜視図である。
【図８５】遊技盤を主な構成毎に分解して前から見た分解斜視図である。
【図８６】遊技盤を主な構成毎に分解して後ろから見た分解斜視図である。
【図８７】遊技盤における前構成部材及び表ユニットを遊技領域内の前後方向の略中央で切断した正面図である。
【図８８】（ａ）は表ユニットにおける始動口ユニットを前から見た斜視図であり、（ｂ）は始動口ユニットを後ろから見た斜視図である。
【図８９】（ａ）は表ユニットにおけるサイドユニット下及びサイドユニット上を前から見た斜視図であり、（ｂ）はサイドユニット下及びサイドユニット上を後ろから見た斜視図である。
【図９０】表ユニットのセンター役物を前から見た斜視図である。
【図９１】表ユニットのセンター役物を後ろから見た斜視図である。

【図９２】センター役物における右側の流路を断面で示す説明図である。
【図９３】（ａ）はセンター役物における第二アタッカユニット付近を拡大して示す正面図であり、（ｂ）は（ａ）におけるＦ－Ｆ線で切断した断面図である。
【図９４】裏ユニットを前から見た斜視図である。
【図９５】裏ユニットを後ろから見た斜視図である。
【図９６】裏ユニットを主な構成毎に分解して前から見た分解斜視図である。
【図９７】裏ユニットを主な構成毎に分解して後ろから見た分解斜視図である。
【図９８】（ａ）は遊技盤における裏箱等を前から見た斜視図であり、（ｂ）は裏箱等を後ろから見た斜視図である。
【図９９】（ａ）は裏ユニットの裏下後可動演出ユニットを前から見た斜視図であり、（ｂ）は裏下後可動演出ユニットを後ろから見た斜視図である。
【図１００】（ａ）は裏下後可動演出ユニットを主な構成毎に分解して前から見た分解斜視図であり、（ｂ）は裏下後可動演出ユニットを主な構成毎に分解して後から見た分解斜視図である。
【図１０１】裏下後可動演出ユニットの回転駆動ユニットを分解して裏下後第一装飾体及び裏下後第二装飾体と共に前から見た分解斜視図である。
【図１０２】回転駆動ユニットを分解して裏下後第一装飾体及び裏下後第二装飾体と共に後ろから見た分解斜視図である。
【図１０３】裏下後可動演出ユニットの駆動系を正面から示す説明図である。
【図１０４】（ａ）は通常の状態における裏下後可動演出ユニットの正面図であり、（ｂ）は通常の状態から裏下後第一装飾体及び裏下後第二装飾体を一緒に回転させて裏下後第二装飾体の第二装飾面を正面に向けた状態の正面図であり、（ｃ）は（ｂ）の状態で裏下後第一装飾体及び裏下後第二装飾体を正面視左側の移動端まで移動させた状態の正面図である。
【図１０５】（ｄ）は図１０４（ｃ）の状態で裏下後第一装飾体及び裏下後第二装飾体を一緒に回転させて裏下後第一装飾体の第一装飾面を正面に向けた状態の正面図であり、（ｅ）は（ｄ）の状態から裏下後第一装飾体を回転させて裏下後第一装飾体と裏下後第二装飾体とを開いて裏下後第一装飾体の第二装飾面と裏下後第二装飾体の第二装飾面とを正面に向けた状態の正面図である。
【図１０６】（ａ）は裏ユニットの裏上左可動演出ユニットを前から見た斜視図であり、（ｂ）は裏上左可動演出ユニットを後ろから見た斜視図である。
【図１０７】裏上左可動演出ユニットを分解して前から見た分解斜視図である。
【図１０８】裏上左可動演出ユニットを分解して後ろから見た分解斜視図である。
【図１０９】（ａ）は裏上左可動演出ユニットを通常の状態で示す正面図であり、（ｂ）は裏上左可動演出ユニットにおける裏上左第一装飾体及び裏上左第二装飾体を正面視右方端の位置に移動させた状態で示す正面図であり、（ｃ）は（ｂ）の状態から裏上左第一装飾体と裏上左第二装飾体を展開した状態で示す正面図である。
【図１１０】（ａ）は裏ユニットの裏左可動演出ユニットを前から見た斜視図であり、（ｂ）は裏左可動演出ユニットを後ろから見た斜視図である。
【図１１１】（ａ）は裏左可動演出ユニットを通常の状態で示す正面図であり、（ｂ）は裏左可動演出ユニットにおける裏左可動装飾体を突出させた状態で示す正面図である。
【図１１２】（ａ）は裏ユニットの裏上中可動演出ユニットを前から見た斜視図であり、（ｂ）は裏上中可動演出ユニットを後ろから見た斜視図である。
【図１１３】（ａ）は裏上中可動演出ユニットを主な構成毎に分解して前から見た分解斜視図であり、（ｂ）は裏上中可動演出ユニットを主な構成毎に分解して後ろから見た分解斜視図である。
【図１１４】（ａ）は裏上中可動演出ユニットの裏上中装飾体ユニットを前から見た斜視図であり、（ｂ）は裏上中装飾体ユニットを後ろから見た斜視図である。
【図１１５】裏上中装飾体ユニットを分解して前から見た分解斜視図である。
【図１１６】裏上中装飾体ユニットを分解して後ろから見た分解斜視図である。

【図１１７】（ａ）は裏上中装飾体ユニットの駆動構成を正面から示す説明図であり、（ｂ）は（ａ）におけるＧ－Ｇ線で切断した断面図である。
【図１１８】（ａ）は通常の状態における裏上中装飾体ユニットの正面図であり、（ｂ）は裏上中装飾体ユニットの一対の裏上中第一装飾体を外方へ半分開いた状態で示す正面図であり、（ｃ）は裏上中装飾体ユニットの一対の裏上中第一装飾体を外方へ完全に開いた状態で示す正面図である。
【図１１９】（ａ）は裏上中可動演出ユニットの裏上中駆動ユニットを前から見た斜視図であり、（ｂ）は裏上中可動演出ユニットの裏上中駆動ユニットを後ろから見た斜視図である。
【図１２０】（ａ）は裏上中駆動ユニットを主な構成毎に分解して前から見た分解斜視図であり、（ｂ）は裏上中駆動ユニットを主な構成毎に分解して後ろから見た分解斜視図である。
【図１２１】（ａ）は裏上中駆動ユニットの裏上中回転ユニットを分解して前から見た分解斜視図であり、（ｂ）は裏上中駆動ユニットの裏上中回転ユニットを分解して後ろから見た分解斜視図である。
【図１２２】裏上中可動演出ユニットの駆動系を概略で正面から示す説明図である。
【図１２３】（ａ）は通常の状態における裏上中可動演出ユニットの正面図であり、（ｂ）は裏上中可動演出ユニットにおいて裏上中装飾体ユニットを下降させた状態で示す正面図である。
【図１２４】（ａ）は裏ユニットの裏下前可動演出ユニットを前から見た斜視図であり、（ｂ）は裏下前可動演出ユニットを後ろから見た斜視図である。
【図１２５】裏下前可動演出ユニットを裏下前装飾体ユニット以外を分解して前から見た分解斜視図である。
【図１２６】裏下前可動演出ユニットを裏下前装飾体ユニット以外を分解して後ろから見た分解斜視図である。
【図１２７】裏下前可動演出ユニットの裏下前装飾体ユニットを分解して前から見た分解斜視図である。
【図１２８】裏下前可動演出ユニットの裏下前装飾体ユニットを分解して後ろから見た分解斜視図である。
【図１２９】裏下前可動演出ユニットにおける昇降機構を概略で示す正面図である。
【図１３０】（ａ）は裏下前装飾体ユニットを上昇させた時の装飾体ユニット昇降機構の状態を概略で示す説明図であり、（ｂ）は（ａ）においてユニット昇降ピンの部位を拡大して示す説明図であり、（ｃ）は（ｂ）を更に拡大してユニット昇降ピンと昇降用スリットとの関係を示す説明図である。
【図１３１】（ａ）裏下前可動演出ユニットを通常の状態で示す正面図であり、（ｂ）は（ａ）の状態から裏下前装飾体ユニットを上昇させた状態を示す正面図であり、（ｃ）は（ｂ）の状態から裏下前装飾体ユニットの裏下前第一装飾体を上昇させた状態を示す正面図である。
【図１３２】裏ユニットの裏下後可動演出ユニットにおいて裏下後第一装飾体及び裏下後第二装飾体を通常の位置で一緒に回転させて第二装飾面を正面に向けた状態で示す遊技盤の正面図である。
【図１３３】裏ユニットの裏下後可動演出ユニットの裏下後第一装飾体と裏下後第二装飾体とを閉じて裏下後第一装飾体の第一装飾面を正面に向けた状態で遊技領域内の左右方向略中央にスライド移動させると共に、裏上左可動演出ユニットの裏上左第一装飾体と裏上左第二装飾体とを遊技領域内の左右方向略中央にスライド移動させた状態で示す遊技盤の正面図である。
【図１３４】図１３３の状態から裏下後可動演出ユニットの裏下後第一装飾体をヒンジ回転させて開いて裏下後第一装飾体と裏下後第二装飾体の夫々の第二装飾面を正面に向けると共に、裏上左可動演出ユニットの裏上左第二装飾体をヒンジ回転させて開いて裏上左第一装飾体の固定装飾部材と裏上左第二装飾体の第二装飾部材を正面に向けた状態で示す遊

技盤の正面図である。
【図１３５】図１３３の状態から裏下後可動演出ユニットの裏下後第一装飾体をヒンジ回転させて開いて裏下後第一装飾体と裏下後第二装飾体の夫々の第二装飾面を正面に向けた状態で示す遊技盤の正面図である。
【図１３６】裏ユニットの裏左可動演出ユニットの裏左可動装飾体を正面視右方端の出現位置にスライド移動させた状態で示す遊技盤の正面図である。
【図１３７】裏ユニットにおける裏上中可動演出ユニットの裏上中装飾体ユニットを下降端の位置に移動させると共に裏上中装飾体ユニットを正面視左下がりで斜めに延びるように正面視反時計回りの方向に回転させた状態で示す遊技盤の正面図である。
【図１３８】図１３７の状態から一対の裏上中第一装飾体を離反させて半開きの中間開状態の位置にスライド移動させた状態で示す遊技盤の正面図である。
【図１３９】図１３８の状態から一対の裏上中第一装飾体を更に離反させて全開状態の位置にスライド移動させた状態で示す遊技盤の正面図である。
【図１４０】裏ユニットの裏下前可動演出ユニットの裏下前装飾体ユニットを上昇端に位置させた状態で示す遊技盤の正面図である。
【図１４１】図１４０の状態から裏下前第一装飾体をヒンジ回転させて裏下前第二装飾体の上方に上昇させた状態で示す遊技盤の正面図である。
【図１４２】パチンコ機の制御構成を概略的に示すブロック図である。
【図１４３】（ａ）は、同実施の形態の主制御ＭＰＵによって実行されるメイン処理についてその手順を示すフローチャートであり、（ｂ）は、同実施の形態の主制御ＭＰＵによって定期的に行われる割り込み処理についてその手順を示すフローチャートである。
【図１４４】同実施の形態の主制御ＭＰＵによって実行される特別図柄プロセス処理についてその手順を示すフローチャートである。
【図１４５】同実施の形態の主制御ＭＰＵによって実行される第一始動口通過処理についてその手順を示すフローチャートである。
【図１４６】同実施の形態の主制御ＭＰＵによって実行される第二始動口通過処理についてその手順を示すフローチャートである。
【図１４７】同実施の形態の主制御ＭＰＵによって実行される演出事前判定処理についてその手順を示すフローチャートである。
【図１４８】（Ａ）は、演出事前判定処理に用いられる事前判定テーブルであり、（Ｂ）は、事前判定テーブルによって決定される事前判定情報の種類詳細についてのテーブルである。
【図１４９】同実施の形態の主制御ＭＰＵによって実行される第一特別図柄プロセス処理についてその手順を示すフローチャートである。
【図１５０】同実施の形態の主制御ＭＰＵによって実行される第一特別図柄通常処理についてその手順を示すフローチャートである。
【図１５１】同実施の形態の主制御ＭＰＵによって実行される大当り判定処理についてその手順を示すフローチャートである。
【図１５２】（Ａ）は、大当りについての抽選処理に用いられる大当り判定テーブルであり、（Ｂ）は、リーチについての抽選処理に用いられるリーチ判定テーブルであり、（Ｃ）は、大当りの種類についての抽選処理に用いられる図柄決定テーブルである。
【図１５３】同実施の形態の主制御ＭＰＵによって実行される第一特別図柄停止図柄設定処理についてその手順を示すフローチャートである。
【図１５４】同実施の形態の主制御ＭＰＵによって実行される第一変動パターン設定処理についてその手順を示すフローチャートである。
【図１５５】同実施の形態の主制御ＭＰＵによって実行される第一特別図柄変動処理についてその手順を示すフローチャートである。
【図１５６】同実施の形態の主制御ＭＰＵによって実行される第一特別図柄停止処理についてその手順を示すフローチャートである。
【図１５７】同実施の形態の周辺制御ＭＰＵによって実行されるサブメイン処理について

その手順を示すフローチャートである。
【図１５８】同実施の形態の周辺制御ＭＰＵによって実行される１６ｍｓ定常処理についてその手順を示すフローチャートである。
【図１５９】同実施の形態の周辺制御ＭＰＵによって実行されるモノクロ予告実行処理についてその手順を示すフローチャートである。
【図１６０】モノクロ予告演出の実行における領域占有パターンを決定するために用いる領域占有パターン決定テーブルである。
【図１６１】モノクロ予告演出の実行においてメイン液晶表示装置の表示領域のうち予告演出を出現させる領域を示す一例である。
【図１６２】モノクロ予告演出が実行されたときの演出例である。
【図１６３】モノクロ予告演出が実行されたときの演出例である。
【図１６４】同実施の形態の周辺制御ＭＰＵによって実行される保留予告実行処理についてその手順を示すフローチャートである。
【図１６５】保留予告演出の実行における保留予告パターンを決定するために用いる保留予告決定テーブルである。
【図１６６】同実施の形態の周辺制御ＭＰＵによって実行される態様変化演出実行処理についてその手順を示すフローチャートである。
【図１６７】態様変化演出の実行における態様変化演出パターンを決定するために用いる態様変化演出決定テーブルの一例である。
【図１６８】同実施の形態の周辺制御ＭＰＵによって実行される態様変化示唆演出実行処理についてその手順を示すフローチャートである。
【図１６９】同実施の形態の周辺制御ＭＰＵによって実行される擬似連続変動時演出実行処理についてその手順を示すフローチャートである。
【図１７０】擬似連続変動時演出の実行における擬似連続変動時演出パターンを決定するために用いる擬似連続変動時演出パターン決定テーブルの一例である。
【図１７１】態様変化演出が実行されたときの演出例である。
【図１７２】態様変化示唆演出が実行されたときの演出例である。
【図１７３】擬似連続変動時演出が実行されたときの演出例である。
【発明を実施するための形態】
【００１０】
［１．パチンコ機の全体構造］
本発明の一実施形態であるパチンコ機１について、図面を参照して詳細に説明する。まず、図１乃至図９を参照して本実施形態のパチンコ機１の全体構成について説明する。図１は本発明の一実施形態であるパチンコ機の正面図である。図２はパチンコ機の右側面図であり、図３はパチンコ機の平面図であり、図４はパチンコ機の背面図である。図５はパチンコ機を前から見た斜視図であり、図６はパチンコ機を後ろから見た斜視図である。図７は本体枠から扉枠を開放させると共に、外枠から本体枠を開放させた状態で前から見たパチンコ機の斜視図である。図８はパチンコ機を扉枠、遊技盤、本体枠、及び外枠に分解して前から見た分解斜視図であり、図９はパチンコ機を扉枠、遊技盤、本体枠、及び外枠に分解して後ろから見た分解斜視図である。
【００１１】
本実施形態のパチンコ機１は、遊技ホールの島設備（図示しない）に設置される枠状の外枠２と、外枠２の前面を開閉可能に閉鎖する扉枠３と、扉枠３を開閉可能に支持していると共に外枠２に開閉可能に取付けられている本体枠４と、本体枠４に前側から着脱可能に取付けられると共に扉枠３を通して遊技者側から視認可能とされ遊技者によって遊技球が打込まれる遊技領域５ａを有した遊技盤５と、を備えている。
【００１２】
パチンコ機１の外枠２は、図８及び図９等に示すように、上下に離間しており左右に延びている上枠部材１０及び下枠部材２０と、上枠部材１０及び下枠部材２０の両端同士を連結しており上下に延びている左枠部材３０及び右枠部材４０と、を備えている。上枠部

材１０、下枠部材２０、左枠部材３０、及び右枠部材４０は、前後の幅が同じ幅に形成されている。また、上枠部材１０及び下枠部材２０の左右の長さに対して、左枠部材３０及び右枠部材４０の上下の長さが、長く形成されている。

【００１３】

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

【００１４】

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

【００１５】

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

【００１６】

本体枠４の払出ユニット８００は、本体枠ベース６００の後側に取付けられる逆Ｌ字状の払出ユニットベース８０１と、払出ユニットベース８０１の上部に取付けられており上方へ開放された左右に延びた箱状で図示しない島設備から供給される遊技球を貯留する球タンク８０２と、球タンク８０２の下側で払出ユニットベース８０１に取付けられており球タンク８０２内の遊技球を正面視左方向へ誘導する左右に延びたタンクレール８０３と、払出ユニットベース８０１における正面視左側上部の後面に取付けられタンクレール８０３からの遊技球を蛇行状に下方へ誘導する球誘導ユニット８２０と、球誘導ユニット８２０の下側で払出ユニットベース８０１から着脱可能に取付けられており球誘導ユニット８２０により誘導された遊技球を払出制御基板ボックス９５０に収容された払出制御基板９５１（図１４２を参照）からの指示に基づいて一つずつ払出す払出装置８３０と、払出

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

【００１７】

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

【００１８】

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

【００１９】

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

【００２０】

［２．外枠の全体構成］

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

【００２１】

外枠２は、図示するように、上下に離間しており左右に延びている上枠部材１０及び下枠部材２０と、上枠部材１０及び下枠部材２０の両端同士を連結しており上下に延びてい

る左枠部材３０及び右枠部材４０と、を備えている。上枠部材１０、下枠部材２０、左枠部材３０、及び右枠部材４０は、前後の幅が同じ幅に形成されている。また、上枠部材１０及び下枠部材２０の左右の長さに対して、左枠部材３０及び右枠部材４０の上下の長さが、長く形成されている。また、外枠２は、上枠部材１０及び下枠部材２０の左右両端面と、左枠部材３０及び右枠部材４０の左右方向の外側を向いた側面とが、同一面となるように組立てられている。

【００２２】

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

【００２３】

また、外枠２は、左枠部材３０及び右枠部材４０の下端同士を連結し下枠部材２０の前側に取付けられる幕板部材５０と、幕板部材５０の後側に取付けられていると共に両端が左枠部材３０及び右枠部材４０に夫々取付けられる幕板補強部材８０と、幕板部材５０の上面における左右中央から左寄りの位置に取付けられている平板状の左滑り部材８１と、幕板部材５０の上面における右端付近の位置に取付けられている平板状の右滑り部材８２と、を備えている。幕板補強部材８０は、中実の部材（例えば、木材、合板、等）によって形成されており、下枠部材２０、左枠部材３０、及び右枠部材４０に、取付けられている。

【００２４】

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

【００２５】

［２－１．上枠部材］

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

【００２６】

［２－２．下枠部材］

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

【００２７】

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

挿入される。
【００２８】
［２－３．左枠部材及び右枠部材］
外枠２の左枠部材３０及び右枠部材４０は、一定の断面形状で上下に延びており、アルミ合金等の金属の押出形材によって形成されている。左枠部材２０及び右枠部材４０は、平面視において互いに対称の形状に形成されている。左枠部材３０及び右枠部材４０は、外枠２として組立てた時に、左右方向の外側となる側面において、前後方向中央に対して後寄りの位置から後端付近までの間に、内側へ窪んだ凹部３１，４１と、凹部３１，４１の反対側の側面から膨出しており内部が空洞に形成されている突出部３２，４２と、を備えている。この左枠部材３０及び右枠部材４０は、突出部３２，４２によって、強度・剛性が高められている。また、突出部３２，４２内には、連結部材８５の後述する左上連結部材８５Ａ及び右上連結部材８５Ｂの後側の下横固定部８８が挿入されて取付けられる。
【００２９】
また、左枠部材３０及び右枠部材４０は、表面に上下に延びた複数の溝が形成されている。この複数の溝によって、パチンコ機１を遊技ホール等の島設備に設置したり運搬したりする等の際に、作業者の指掛りとなってパチンコ機１を持ち易くすることができると共に、パチンコ機１の外観の意匠性を高めることとができる。
【００３０】
［２－４．幕板部材］
外枠２の幕板部材５０は、後側が開放された箱状に形成されている。幕板部材５０は、上面における正面視左端付近に後方へ平板状に延出している後方延出部５１と、後方延出部５１の左端から遊技球が通過可能な大きさでＵ字状に切欠かれており上下に貫通している左排出孔５２と、後方延出部５１における左排出孔５２の右側において遊技球が通過可能な大きさで上下に貫通している右排出孔５３と、後方延出部５１の後端を含む幕板部材５０の上面の後端から上方へ平板状に延出している立壁部５４と、立壁部５４の上端付近から前方へ膨出しており前面が上方へ向かうに従って後方へ向かうように傾斜している返し部５５と、を備えている。
【００３１】
幕板部材５０は、後方延出部５１の前側の上面と、後方延出部５１の上面とに、外枠側下ヒンジ部材７０が載置されるように、外枠側下ヒンジ部材７０の後述する水平部７１が取付けられる。また、幕板部材５０の左排出孔５２は、外枠２に組立てた状態で外枠側下ヒンジ部材６０の後述する排出孔７４と一致する位置に形成されている。また、右排出孔５３は、外枠に組立てた状態で外枠側下ヒンジ部材６０よりも右側となる位置に形成されている。右排出孔５３は、左排出孔５２よりも大きく形成されている（図１８等を参照）。
【００３２】
また、幕板部材５０は、後方延出部５１よりも右側の上面が、前端側が低くなるように傾斜している。また、幕板部材５０は、上面における後方延出部５１よりも右側の部位に左滑り部材８１を取付けるための左取付部５６と、上面における右端付近に右滑り部材８２を取付けるための右取付部５７と、を備えている。幕板部材５０は、上面に、左滑り部材８１及び右滑り部材８２を介して本体枠４の下面が載置される。
【００３３】
この幕板部材５０は、図示するように、前面に浅いレリーフ状の装飾が形成されている。また、幕板部材５０は、図示は省略するが、箱状の内部が複数のリブによって格子状に仕切られており、強度・剛性が高められている。また、幕板部材５０は、幕板補強部材８０の前側半分を、内部に収容可能に形成されている。
【００３４】
［２－５．外枠側上ヒンジ部材］
外枠２の外枠側上ヒンジ部材６０は、図示するように、水平に延びた平板状で外形が四角形の上固定部６１と、上固定部６１の前端から前方へ延出している平板状の前方延出部

６２と、前方延出部６２の右端から前方へ向かうに従って前方延出部６２の左右中央へ延びており上下に貫通している軸受溝６３と、上固定部６１の平面視左辺から下方へ延びている平板状の横固定部６４と、前方延出部６２の左端から前端を周って軸受溝６３が開口している部位までの端辺から下方へ延びており横固定部６４と連続している平板状の垂下部６５と、を備えている（図１５（ｂ）等を参照）。

【００３５】

外枠側上ヒンジ部材６０は、外枠２が組立てられた状態で、上固定部６１が、上枠部材１０の取付段部１２の上面に載置されており、図示しないビスによって固定されている。また、前方延出部６２は、上枠部材１０の前端よりも前方へ延出している。また、横固定部６４は、左枠部材３０の外側側面の凹部３１内に上側から挿入された状態で、ビスによって左枠部材３０に固定されている。

【００３６】

この外枠側上ヒンジ部材６０は、軸受溝６３内に本体枠側上ヒンジ部材６２０の本体枠上ヒンジピン６２２を挿入させることで、外枠側下ヒンジ部材７０と協働して本体枠４を開閉可能に支持することができる。この外枠側上ヒンジ部材６０は、金属板をプレス成型により屈曲させて形成されている。

【００３７】

［２－６．ロック部材］

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

【００３８】

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

【００３９】

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

【００４０】

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

【００４１】

［２－７．外枠側下ヒンジ部材］

外枠２の外枠側下ヒンジ部材７０は、図示するように、水平に延びている平板状の水平

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

【００４２】

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

【００４３】

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

【００４４】

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

【００４５】

［２－８．連結部材］

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

【００４６】

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

【００４７】

左上連結部材８５Ａ及び右上連結部材８５Ｂでは、水平固定部８６の前後方向の中央から上横固定部８７が上方へ延出していると共に、上横固定部８７の前後両側から下横固定部８８が下方へ延出している。つまり、左上連結部材８５Ａ及び右上連結部材８５Ｂでは

、下横固定部８８が前後に離間して二つ備えられている。左上連結部材８５Ａ及び右上連結部材８５Ｂの水平固定部８６は、上枠部材１０の下面に当接した状態で上枠部材１０に固定される。また、左上連結部材８５Ａ及び右上連結部材８５Ｂの上横固定部８７は、上枠部材１０の係合切欠部１１内に挿入されて、上枠部材１０の左右方向の端部に固定される。また、左上連結部材８５Ａ及び右上連結部材８５Ｂの前側の下横固定部８８は、左枠部材３０又は右枠部材４０突出部３２，４２よりも前側の内側側面に固定される。更に、左上連結部材８５Ａ及び右上連結部材８５Ｂの後側の下横固定部８８は、左枠部材３０又は右枠部材４０突出部３２，４２内に挿入されて外側側面から捩じ込まれるビスにより左枠部材３０又は右枠部材４０に固定される。

【００４８】

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

【００４９】

［２－９．外枠側上ヒンジ部材のロック機構］

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

【００５０】

外枠２におけるロック部材６６は、外枠側上ヒンジ部材６０の前方延出部６２に取付けた状態（通常の状態）では、弾性部６６ｃの先端が垂下部６５の内周面と当接しており、ロック本体６６ａがく字状に屈曲した軸受溝６３の一部を閉塞するようになっていると共に、ロック本体６６ａの先端部分が、軸受溝６３の最深部分を閉塞した状態とはならず、軸受溝６３の最深部分に本体枠４の本体枠側上ヒンジ部材６２０の本体枠上ヒンジピン６２２を挿入可能な空間が形成された状態となっている。

【００５１】

本実施形態における外枠側上ヒンジ部材６０とロック部材６６とを用いた本体枠上ヒンジピン６２２の支持機構は、本体枠上ヒンジピン６２２が軸受溝６３の最深部分に挿入されてロック本体６６ａの前端の右側面が、右側の垂下部６５と接近している状態（この状態ではロック本体６６ａの前端の右側面と右側の垂下部６５との間に僅かな隙間があり当接した状態となっていない）である通常の軸支状態においては、屈曲している軸受溝６３の最深部分に位置する本体枠上ヒンジピン６２２とロック本体６３の前端面との夫々の中心が斜め方向にずれて対向した状態となっている。

【００５２】

そして、この通常の軸支状態においては、重量のある本体枠４を軸支している本体枠上ヒンジピン６２２が軸受溝６３の前端部分に当接した状態となっているので、本体枠上ヒンジピン６２２からロック部材６６ａの前端面への負荷がほとんどかかっていない。つまり、ロック部材６６の弾性部６６ｃに対し負荷がかかっていない状態となっている。なお、ロック本体６６ａの前端面が円弧状に形成されているため、ロック部材６６を回動させるために操作部６６ｂを回動操作した時に、ロック部材６６がスムーズに回動するように

なっている。また、図示では、ロック本体６６ａの前端面の円弧中心が、取付孔６６ｄの中心（ロック部材６６の回転中心）とされている。

【００５３】

従って、本体枠上ヒンジピン６２２がく字状に形成された軸受溝６３の傾斜に沿って抜ける方向に作用力Ｆがかかって、ロック本体６６ａの円弧状の前端面に当接したとき、その作用力Ｆを、本体枠上ヒンジピン６２２と円弧状の前端面との当接部分に作用する分力Ｆ１（ロック本体６６ａの前端面の円弧の法線方向）と、本体枠上ヒンジピン６２２と軸受溝６３の一側内面との当接部分に作用する分力Ｆ２と、に分けたときに、分力Ｆ１の方向が取付孔６６ｄ（取付ビス６７）の中心（ロック部材６６の回転中心）を向くため、ロック部材６６のロック本体６６ａの前端が、右側の垂下部６５から離れる方向に回転させるモーメントが働かず、本体枠上ヒンジピン６２２がロック部材６６のロック本体６６ａの前端部と軸受溝６３の一側内面との間に挟持された状態が保持される。

【００５４】

このため、通常の軸支状態、或は、本体枠上ヒンジピン６２２の作用力がロック部材６６にかかった状態でも、ロック部材６６の弾性部６６ｃに常時負荷がかからず、合成樹脂で一体形成される弾性部６６ｃのクリープによる塑性変形を防止し、長期間に亘って本体枠上ヒンジピン６２２の軸受溝６３からの脱落を防止することができる。なお、仮に無理な力がかかってロック部材６６のロック本体６６ａの前端部が右方へ移動する方向へ回転させられても、ロック本体６６ａの前端右側面が垂下部６５に当接してそれ以上回転しないので、ロック部材６６が前方延出部６２の外側にはみ出ないようになっている。

【００５５】

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

【００５６】

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

【００５７】

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

【００５８】

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

枠上ヒンジピン６２２を取外すことができる。

【００５９】

［２－１０．外枠側下ヒンジ部材の部位における防犯機構と球噛み防止機構］

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

【００６０】

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

【００６１】

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

【００６２】

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

【００６３】

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

【００６４】

［３．扉枠の全体構成］

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

【００６５】

扉枠３は、正面視の外形が四角形で枠状の扉枠ベースユニット１００と、扉枠ベースユニット１００の前面下部に取付けられる皿ユニット２００と、扉枠ベースユニット１００の前面上部に取付けられるトップユニット３５０と、扉枠ベースユニット１００の前面左

部に取付けられる左サイドユニット４００と、扉枠ベースユニット１００の前面右部に取付けられる右サイドユニット４５０と、扉枠ベースユニット１００の前面右下部に皿ユニット２００を貫通して取付けられるハンドルユニット５００と、を備えている。

【００６６】

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

【００６７】

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

【００６８】

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

【００６９】

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

【００７０】

扉枠３の左サイドユニット４００は、図２４及び図２５等に示すように、扉枠ベースユニット１００の前面で貫通口１１１の左側外周縁に沿って取付けられる平板状のユニットベース４１０と、ユニットベース４１０の前面に取付けられており上端がトップユニット３５０のトップ装飾部材３７０の左端まで延びている透光性を有した左サイド装飾部材４２０と、左サイド装飾部材４２０の前側で正面視扉枠３の左上隅となる位置に取付けられており左スピーカ（図示は省略）を有した左スピーカユニット４３０と、ユニットベース４１０の後側に取付けられており前面に複数のＬＥＤが取付けられた扉枠左装飾基板４４

０と、を備えている。
【００７１】
扉枠３の右サイドユニット４５０は、図２４及び図２５等に示すように、扉枠ベースユニット１００の前面で貫通口１１１の右側外周縁に沿って取付けられる平板状のユニットベース４６０と、ユニットベース４６０の前側に取付けられており上端がトップユニット３５０のトップ装飾部材３７０の右端まで延びている透光性を有した右サイド装飾部材４７０と、右サイド装飾部材４７０の前面で正面視扉枠３の右上隅となる位置に取付けられており右スピーカ（図示は省略）を有した右スピーカユニット４８０と、ユニットベース４６０と右サイド装飾部材４７０との間に取付けられており前面に複数のＬＥＤが取付けられた扉枠右装飾基板（図示は省略）と、を備えている。
【００７２】
扉枠３のハンドルユニット５００は、図２４及び図２５等に示すように、扉枠ベースユニット１００のハンドル取付部材１２０に取付けられるハンドル本体５０２と、ハンドル本体５０２に回動可能に取付けられており遊技者が回動操作可能なハンドルレバー５０４と、ハンドルレバー５０４の前側からハンドル本体５０２に取付けられておりハンドル本体５０２と協働してハンドルレバー５０４を回動可能に支持しているハンドルカバー５０６と、を備えている。また、ハンドルユニット５００は、図示は省略するが、ハンドル本体５０２内に取付けられておりハンドルレバー５０４の回転角度を検知するハンドル操作センサ５０７（図１４２を参照）と、ハンドル本体５０２に取付けられており遊技者が操作可能なストップボタンと、ハンドル本体５０２内に取付けられており遊技者とハンドルレバー５０４との接触を検知する接触検知センサ５０９（図１４２を参照）と、を備えている。
【００７３】
扉枠３のファールカバーユニット５２０は、図２４、図２５、及び図５４乃至図５６等に示すように、扉枠ベースユニット１００の後側に取付けられ前側が開放された浅い箱状のユニット本体５２２と、ユニット本体５２２の前面に取付けられている平板状の蓋部材５２４と、を主に備えている。ファールカバーユニット５２０は、正面視左上隅において前後に貫通しており本体枠４の下部満タン球経路ユニット８６０の通常誘導路と皿ユニット２００の上皿球供給口２１０ａとを連通させる貫通球通路５２６と、貫通球通路５２６の正面視右側で後方へ向かって開口しており本体枠４の下部満タン球経路ユニット８６０の満タン誘導路と連通可能な満タン球受口５２８と、満タン球受口５２８の正面視右側で上方へ向かって開口しており本体枠４の球発射装置６８０により発射されにも関わらず遊技領域５ａ内へ到達しなかった遊技球（ファール球）を受けるファール球受口５３０と、正面視右下隅で前方へ向かって開口しており満タン球受口５２８及びファール球受口５３０に受入れられた遊技球を放出すると共に皿ユニット２００の下皿球供給口２１０ｃと連通する球放出口５３２と、を備えている。
【００７４】
扉枠３の球送りユニット５４０は、図２４及び図２５等に示すように、左右に延びており後側が開放された箱状のユニット本体５４２と、ユニット本体５４２の後側に取付けられており前側が開放された箱状でファールカバーユニット５２０の正面視右側で扉枠ベースユニット１００の後側に着脱可能に取付けられるユニットカバー５４４と、前方へ向かって開口しており皿ユニット２００の上皿２０１に貯留されている遊技球が進入する球進入口５４６と、球進入口５４６に進入した遊技球を放出可能とされており後方へ向かって開口している球放出口５４８と、球進入口５４６に進入した遊技球を排出可能とされており球進入口５４６の下側で前方へ向かって開口している球排出口５５０と、を備えている。また、球送りユニット５４０は、図示は省略するが、球進入口５４６から進入した遊技球を一つずつ球放出口５４８から放出させるための球送りソレノイド５５１（図１４２を参照）と、球進入口５４６から進入した遊技球を球放出口５４８側又は球排出口５５０側の何れかに切換える切換機構と、を備えている。
【００７５】

扉枠３のガラスユニット５６０は、図２４及び図２５等に示すように、扉枠ベースユニット１００の貫通口１１１よりも大きい枠状のユニット枠５６２と、ユニット枠５６２の前後両側に取付けられておりユニット枠５６２の枠内を閉鎖する一対のガラス板５６４と、を備えている。

【００７６】

［３－１．皿ユニットの全体構成］

扉枠３の皿ユニット２００について、図２６乃至図４１を参照して詳細に説明する。図２６は扉枠の皿ユニットを前から見た斜視図であり、図２７は皿ユニットを後ろから見た斜視図である。図２８は皿ユニットを主な部材毎に分解して前から見た分解斜視図であり、図２９は皿ユニットを主な部材毎に分解して後ろから見た分解斜視図である。図３０（ａ）は皿ユニットの演出操作ユニットを前から見た斜視図であり、（ｂ）は演出操作ユニットを後ろから見た斜視図である。図３１は演出操作ユニットを主な部材毎に分解して上から見た斜視図であり、図３２は演出操作ユニットを主な部材毎に分解して下から見た分解斜視図である。図３３は演出操作ユニットの取付ベースユニットを分解して上から見た分解斜視図であり、図３４は取付ベースユニットを分解して下から見た分解斜視図である。

【００７７】

また、図３５は演出操作ユニットのタッチユニットを分解して上から見た分解斜視図であり、図３６はタッチユニットを分解して下から見た分解斜視図である。図３７は演出操作ユニットのボタンユニットを分解して上から見た分解斜視図であり、図３８はボタンユニットを分解して下から見た分解斜視図である。図３９は皿ユニットの平面図であり、図４０は図３９におけるＢ－Ｂ断面において演出操作ユニットの部位を拡大して示す断面図であり、図４１は図３９におけるＣ－Ｃ断面において演出操作ユニットの部位を拡大して示す断面図である。

【００７８】

更に、図４２（ａ）は皿ユニットの扉右下演出ユニットの正面図であり、（ｂ）は扉右下演出ユニットの右側面図であり、図４３（ａ）は扉右下演出ユニットを前から見た斜視図であり、（ｂ）は扉右下演出ユニットを後ろから見た斜視図である。図４４は、図４２（ｂ）の扉右下演出ユニットにおけるＤ－Ｄ断面図である。図４５は扉右下演出ユニットを分解して前から見た分解斜視図であり、図４６は扉右下演出ユニットを分解して後ろから見た分解斜視図である。図４７は扉右下演出ユニットの回転体内部ユニットを分解して前から見た分解斜視図であり、図４８は回転体内部ユニットを分解して後ろから見た分解斜視図である。図４９（ａ）は扉右下演出ユニットの扉右下回転体が前を向いた状態の正面図であり、（ｂ）は扉右下回転体が後ろを向いた状態の正面図である。

【００７９】

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

【００８０】

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

、を備えている。
【００８１】
また、皿ユニット２００は、上皿本体２１２の前側及び皿ユニットベース２１０の前面に取付けられる演出操作ユニット２２０と、上皿本体２１２、下皿本体２１４、及び演出操作ユニットの前側及び下側を覆い皿ユニットベース２１０の前面に取付けられる皿ユニットカバー２６０と、演出操作ユニット２２０の右側に配置されており皿ユニットベース２１０の前面右部に取付けられる扉右下演出ユニット２７０と、扉右下演出ユニット２７０の前側を覆い皿ユニットベース２１０の前面に取付けられる演出ユニットカバー３００と、皿ユニットベース２１０を前後から挟むように取付けられており上皿本体２１２の上皿２０１内に貯留されている遊技球を下皿２０２へ抜き取るための上皿球抜きユニット３１０と、下皿本体２１４の下側に取付けられており下皿２０２に貯留されている遊技球を下方へ排出するための下皿球抜きユニット３２０と、を備えている。
【００８２】
更に、皿ユニット２００は、演出操作ユニット２２０の上面に取付けられており遊技ホールの島設備においてパチンコ機１と隣接して配置される球貸機を操作するための球貸操作ユニット３３０と、皿ユニットベース２１０の上部に取付けられており発光装飾可能な上皿トップ装飾部材３４０と、皿ユニットカバー２６０の後側で皿ユニットベース２１０の前面左側に取付けられており前方へ向かって光を照射可能な複数のＬＥＤを備えている皿ユニット左装飾基板３４５と、演出ユニットカバー３００の後側且つ扉右下演出ユニット２７０の下側で皿ユニットベース２１０の前面右側に取付けられており前方へ向かって光を照射可能な複数のＬＥＤを備えている皿ユニット右装飾基板３４６と、皿ユニットベース２１０の後側に取付けられており後述する上皿前装飾基板２３３、上皿後装飾基板２３５、上皿液晶基板２４１、加振装置２４２、タッチパネル２４６、演出ボタン装飾基板２５１、演出ボタン押圧センサ２５８、扉右下中継基板２８１、皿ユニット左装飾基板３４５、及び皿ユニット右装飾基板３４６と遊技盤５の図示しない周辺制御基板１５１０との接続を中継する皿ユニット中継基板３４７と、を備えている。
【００８３】
［３－１ａ．皿ユニットベース］
皿ユニット２００の皿ユニットベース２１０は、図２８及び図２９に示すように、扉枠ベースユニット１００の全幅に亘って左右に長く延びている。皿ユニットベース２１０は、正面視左上隅付近で前後に貫通していると共に後方へ筒状に延びている上皿球供給口２１０ａと、上皿球供給口２１０ａの下側で前後に貫通していると共に上下に延びている複数の長穴からなるスピーカスリット２１０ｂと、正面視左右中央の下部において前後に貫通していると共に後方へ筒状に延びている下皿球供給口２１０ｃと、下皿球供給口２１０ｃの正面視右上側で前後に貫通していると共に上下に延びており上部が上皿本体２１２の右端に位置する上皿球送り口２１０ｄと、を備えている。
【００８４】
また、皿ユニットベース２１０は、上皿球送り口２１０ｄの正面視左側で前後に貫通している内周が四角形の透口２１０ｅと、透口２１０ｅの下辺から前方へ板状に突出している受片２１０ｆと、上皿球送り口２１０ｄの正面視右上側で前後に貫通している逃し口２１０ｇと、正面視右下隅で前後に貫通しており扉枠ベースユニット１００のハンドル取付部材１２０が挿通されるハンドル挿通口２１０ｈと、正面視右隅付近で前後に貫通しており施錠ユニット７００の鍵シリンダ７１０が挿通されるシリンダ挿通口２１０ｉと、筒状の下皿球供給口２１０ｃの正面視右側の側面において後端から前方へ向かって切欠かれている切欠部２１０ｊと、を備えている。
【００８５】
［３－１ｂ．上皿本体］
皿ユニット２００の上皿本体２１２は、図２８及び図２９に示すように、正面視左右の中央より左側の方が大きく前方へ膨出しており、上方及び後方へ開放された容器状に形成されている。上皿本体２１２は、正面視右端側に左方及び後方へのみ開放されており遊技

球が流通可能な誘導通路部２１２ａを備えている。この上皿本体２１２は、底面が全体的に右端が低くなるように傾斜している。詳述すると、上皿本体２１２を皿ユニットベース２１０に取付けた状態で、上皿本体２１２の底面が、上皿球供給口２１０ａの下側の位置から上皿球送り口２１０ｄの上端から遊技球の外径よりも若干下側の位置へ向かって低くなるように傾斜している。これにより、上皿球供給口２１０ａから前方へ放出された遊技球を、上皿本体２１２内に受けて貯留することができると共に、受けた遊技球を誘導通路部２１２ａの右端側から上皿球送り口２１０ｄへ供給することができる。

【００８６】

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

【００８７】

［３－１ｃ．下皿本体］

皿ユニット２００の下皿本体２１４は、図２８及び図２９に示すように、前端辺に対して後端辺が長い平面視台形で、上方及び後方が開放された容器状に形成されている。下皿本体２１４は、底面に上下に貫通しており下皿球抜きユニット３２０によって閉鎖可能とされている球抜き孔２１４ａを備えており、球抜き孔２１４ａへ向かって低くなるように底面が傾斜している。この下皿本体２１４は、皿ユニットベース２１０の下皿球供給口２１０ｃから前方へ放出された遊技球を受けて貯留することができると共に、球抜き孔２１４ａから遊技球を皿ユニット２００の下方へ排出することができる。

【００８８】

［３－１ｄ．演出操作ユニットの全体構成］

皿ユニット２００の演出操作ユニット２２０は、図３０乃至図３２に示すように、正面視左右の中央で皿ユニットベース２１０及び上皿本体２１２に取付けられる取付ベースユニット２２０Ａと、取付ベースユニット２２０Ａに取付けられるタッチユニット２２０Ｂと、タッチユニット２２０Ｂの正面視左側で取付ベースユニット２２０Ａに取付けられるボタンユニット２２０Ｃと、タッチユニット２２０Ｂと取付ベースユニット２２０Ａとの間に介装される円筒状の複数のダンパ２２２と、タッチユニット２２０Ｂ及びボタンユニット２２０Ｃの外周を上側から覆うように取付ベースユニット２２０Ａに取付けられるユニットカバー２２４と、取付ベースユニット２２０Ａの正面視右端に取付けられる装飾部材２２６と、を備えている。

【００８９】

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

【００９０】

［３－１ｄ－１．取付ベースユニット］

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

いる。
【００９１】
また、取付ベースユニット２２０Ａは、ユニットケース２３１の後端に取付けられており上方へ向かって光を照射可能な複数のＬＥＤを備えた上皿後装飾基板２３５と、上皿後装飾基板２３５の上側に配置されユニットカバー２２４に取付けられる透光性を有した上皿後装飾部材２３６と、上皿後装飾部材２３６の前側においてユニットカバー２２４とユニットケース２３１とによって挟持され上皿後装飾基板２３５からの光を導いて上端が線状に発光可能な線状発光レンズ部材２３７と、上皿後装飾部材２３６の正面視右側でユニットカバー２２４に取付けられる筒状のボタン取付部材２３８と、ボタン取付部材２３８によって上下にスライド可能に取付けられる上皿球抜きボタン２３９と、を備えている。
【００９２】
取付ベース２３０は、前後の略中央から前側に、前方へ向かうに従って低くなるように傾斜している平板状の取付側受部２３０ａと、取付側受部２３０ａを貫通しており左右に離間した二つの貫通口２３０ｂと、貫通口２３０ｂの周縁から下方へ延出している筒状の筒状受部２３０ｃと、を備えている。貫通口２３０ｂは、内周が四角形に形成されている。筒状受部２３０ｃは、下方へ向かうに従って窄まるように角錐筒状に形成されている（図４１を参照）。詳述すると、筒状受部２３０ｃは、前側の内周壁が取付側受部２３０ａの面に対して略垂直に延びており、後側の内周壁が取付側受部２３０ａの面に対して下方へ向かうに従って前方へ向かうように傾斜して延びている。また、筒状受部２３０ｃは、左右両側の内周壁が取付側受部２３０ａの面の垂直に対して下端（先端）同士が僅かに接近するように傾斜して延びている。
【００９３】
ユニットケース２３１は、上方へ開放されておりタッチユニット２２０Ｂを収容可能な収容凹部２３１ａと、収容凹部２３１ａの底面の正面視左右両端付近から夫々前後に離間して一対ずつ上方へ円柱状に突出している横支持ピン２３１ｂと、収容凹部２３１ａの底面の前端付近から左右に離間して上方へ円柱状に突出している一対の前支持ピン２３１ｃと、収容凹部２３１ａにおいて底面の前後端側の左右中央から上方へ突出している中央支持突起２３１ｄと、収容凹部２３１ａの底面の下側から下方へ向かうに従って窄まるように角錐状に突出しており左右に離間した二つの受突部２３１ｅと、を備えている。
【００９４】
また、ユニットケース２３１は、収容凹部２３１ａよりも正面視左側で上下に円形に貫通しておりボタンユニット２２０Ｃの下部が挿通される挿通孔２３１ｆと、上面における挿通孔２３１ｆの周りに配置されておりボタンユニット２２０Ｃを取付けるためのボタンユニット取付部２３１ｇと、収容凹部２３１ａの後側の外周壁において左右に延びていると共に上端から下方へ窪み線状発光レンズ部材２３７の線状発光部２３７ｂが配置される切欠部２３１ｈと、を備えている。
【００９５】
ユニットケース２３１の収容凹部２３１ａは、平面視の形状が、左右に延びた四角形と、その四角形の左右両辺から外側へ突出した台形とを組合せた形状に形成されている。また、収容凹部２３１ａは、左右両側の台形の部位の底面に対して、四角形の部位の底面が、下方へ低く形成されている。この収容凹部２３１ａの底面の段差は、ダンパ２２２の高さ（軸方向の長さ）よりも若干低く形成されている。
【００９６】
四つの横支持ピン２３１ｂは、収容凹部２３１ａにおける台形の部位の底面から上方へ突出しており、筒状のダンパ２２２内へ挿入可能に形成されている。また、横支持ピン２３１ｂは、上端側に、上端側へ向かうに従って直径が小さくなる円錐台状のテーパ部２３１ｉを備えている（図４０を参照）。横支持ピン２３１ｂは、収容凹部２３１ａの底面からテーパ部２３１ｉの中間までの距離が、ダンパ２２２の長さと同じとされており、全体がダンパ２２２よりも長く形成されている。一対の前支持ピン２３１ｃは、筒状のダンパ２２２内へ挿入可能とされており、ダンパ２２２の半分の長さよりも若干長く形成されて

いる。

【００９７】

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

【００９８】

上皿前装飾部材２３４は、皿ユニット２００が組立てられた状態で、前面が外部に露出する。上皿後装飾基板２３５は、上皿後装飾部材２３６を発光装飾させるための複数の装飾用ＬＥＤ２３５ａと、線状発光レンズ部材２３７を発光装飾させるための複数の周縁用ＬＥＤ２３５ｂと、を備えている。

【００９９】

線状発光レンズ部材２３７は、上皿後装飾部材２３６よりも左右が長く形成されており、上皿後装飾基板２３５の複数の周縁用ＬＥＤ２３５ｂの上側に配置される受光部２３７ａと、受光部２３７ａと連続しユニットケース２３１の切欠部２３１ｈに嵌め込まれる平板状の線状発光部２３７ｂと、を備えている。線状発光レンズ部材２３７は、線状発光部２３７ｂをユニットケース２３１の切欠部２３１ｈに嵌め込むことで、線状発光部２３７ａの前面が収容凹部２３１ａの内周壁の一部を形成する。また、線状発光レンズ部材２３７は、皿ユニット２００が組立てられた状態で、線状発光部２３７ｂの上端が外部に露出する。この線状発光レンズ部材２３７は、周縁用ＬＥＤ２３５ｂからの光を受光部２３７ａで受光することができ、受光部２３７ａで受光した光を線状発光部２３７ｂへ導光して線状発光部２３７ｂの上端全体を（線状に）発光させることができる。

【０１００】

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

【０１０１】

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

【０１０２】

また、ユニットケース２３１の受突部２３１ｅ及び取付ベース２３０の筒状受部２３０

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

【０１０３】

［３－１ｄ－２．タッチユニット］

演出操作ユニット２２０のタッチユニット２２０Ｂは、図３５及び図３６に示すように、上方が開放された浅い箱状の下ケース２４０と、下ケース２４０内に上側から取付けられる上皿液晶基板２４１と、下ケース２４０内において上皿液晶基板２４１の左右両外側に配置される一対の加振装置２４２と、一対の加振装置２４２及び上皿液晶基板２４１の上側を覆うと共に下ケース２４０に取付けられ上方が開放された浅い箱状のベース部材２４３と、ベース部材２４３内に上側から挿入され上皿液晶基板２４１によって制御され画像を表示可能な上皿液晶表示装置２４４と、上皿液晶表示装置２４４の外周を覆う薄い金属板からなる枠状のアース金具２４５と、アース金具２４５及び上皿液晶表示装置２４４の上面を覆う透明なタッチパネル２４６と、タッチパネル２４６の外周を上側から覆いベース部材２４３を通して下ケース２４０に取付けられる枠状の上カバー２４７と、を備えている。

【０１０４】

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

【０１０５】

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

【０１０６】

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

【０１０７】

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

【０１０８】

ベース部材２４３は、上皿液晶表示装置２４４が上側から挿入され浅い箱状に形成された液晶取付凹部２４３ａと、液晶取付凹部２４３ａの左右両側から外方へ延出している延出部２４３ｂと、延出部２４３ｂの先端で下ケース２４０のダンパ取付凹部２４０ｃと対

応する位置で上下に貫通しており上側が大径に座グリされたネジ孔２４３ｃと、ネジ孔２４３ｃの下端側に形成されており下端へ向かうに従って直径が大きくなるＣ面取り状のテーパ部２４３ｄ（図４０を参照）と、を備えている。

【０１０９】

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

【０１１０】

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

【０１１１】

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

【０１１２】

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

【０１１３】

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

【０１１４】

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

【０１１５】

［３－１ｄ－３．ボタンユニット］

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

【０１１６】

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

上面に取付けられておりボタンベース２５３の下降端への移動を検知する演出ボタン押圧センサ２５８と、を備えている。

【０１１７】

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

【０１１８】

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

【０１１９】

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

【０１２０】

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

【０１２１】

このボタンユニット２２０Ｃは、ボタンベース２５３、導光部材２５５、拡散レンズ部材２５６、及び上皿演出ボタン本体が一体的に組立てられており、それらが一緒にユニット本体２５０内を上下にスライドすることができる。これらボタンベース２５３等は、バネ部材２５４の付勢力によって、上皿演出ボタン２５７の上面がユニット本体２５０の上端よりも上方へ突出すると共に、ボタンベース２５３の一対の係合爪部２５３ｃがユニット本体２５０の下面と係合することで、これ以上の上昇が規制され、上皿演出ボタン２５７等が上昇端に位置した状態となる。

【０１２２】

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

【０１２３】

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

【０１２４】

［３－１ｄ－４．演出操作ユニットの特徴］

本実施形態の演出操作ユニット２２０は、図４０に示すように、組立てた状態で、タッチユニット２２０Ｂの下ケース２４０のダンパ取付凹部２４０ｃに取付けられたダンパ２２２の下端が、下ケース２４０の下面よりも下方へ突出していることから、取付ベースユニット２２０Ａのユニットケース２３１の収容凹部２３１ａの底面と、タッチユニット２２０Ｂの下ケース２４０の下面との間に、隙間が形成される。また、ユニットケース２３１の四つの横支持ピン２３１ｂの先端面（上端面）は、ベース部材２４３のネジ孔２４３ｃの座グリの底面と一致しており、横支持ピン２３１ｂに対するタッチユニット２２０Ｂの上方へ移動が、横支持ピン２３１ｂの上端にねじ込まれたビス２２７の頭部の平座金によって規制されている。また、横支持ピン２３１ｂの上端側に形成されたテーパ部２３１ｉと、ベース部材２４３のネジ孔２４３ｃの下端側に形成されたテーパ部２４３ｄとは、互いに離間している。

【０１２５】

また、演出操作ユニット２２０は、図４１に示すように、ユニットケース２３１の前支持ピン２３１ｃに挿入されているダンパ２２２の上面は、収容凹部２３１ａの底面における横支持ピン２３１ｂ側の底面よりも若干上方へ突出している。また、ユニットケース２３１の収容凹部２３１ａの底面と、下ケース２４０の下面との間に隙間が形成されていることから、ユニットケース２３１の前支持ピン２３１ｃに挿入されたダンパ２２２の上面と、下ケース２４０の下面との間にも隙間が形成されている。また、ユニットケース２３１の中央支持突起２３１ｄの上面と下ケース２４０の下面との間にも隙間が形成されている。つまり、タッチユニット２２０Ｂは、左右両側の横支持ピン２３１ｂに挿入されたダンパ２２２によって、下面が宙に浮いた状態で取付ベースユニット２２０Ａに取付けられている。

【０１２６】

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

【０１２７】

また、演出操作ユニット２２０は、図３０等に示すように、タッチユニット２２０Ｂにおいて遊技領域５ａに近い後側の辺に沿って線状発光レンズ部材２３７の線状発光部２３７ｂの上端が線状（帯状）に露出している。線状発光部２３７ｂの上端の長さは、タッチユニット２２０Ｂの後辺の長さの約２／３である。このタッチユニット２２０Ｂの後辺に沿って露出している線状発光部２３７ｂの上端の後側に、上皿後装飾部材２３６が配置されている。また、上皿後装飾部材２３６の正面視右側に、上皿球抜きボタン２３９が配置されている。更に、タッチユニット２２０Ｂの正面視左側に、ボタンユニット２２０Ｃが配置されている。

【０１２８】

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

【０１２９】

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

々な画像を表示させることができる。

【０１３０】

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

【０１３１】

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

【０１３２】

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

【０１３３】

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

【０１３４】

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

【０１３５】

更に、タッチユニット２２０Ｂが下降すると、中央支持突起２３１ｄからの荷重によってユニットケース２３１の収容凹部２３１ａの底面が、その中央が下方へ移動するように撓むこととなる。この収容凹部２３１ａの底面の撓みによる弾性力によって、タッチユニット２２０Ｂからの衝撃が吸収される。この収容凹部２３１ａの底面が撓むことで、収容

凹部２３１ａの底面の下側から下方へ突出している一対の受突部２３１ｅが下降する。そして、タッチユニット２２０Ｂからの衝撃によって受突部２３１ｅが更に下降すると、受突部２３１ｅの外周壁の下端側が、取付ベース２３０の筒状受部２３０ｃの内周壁に当接し、タッチユニット２２０Ｂからの衝撃が、ユニットケース２３１から取付ベース２３０へ伝達されることとなる。

【０１３６】

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

【０１３７】

また、演出操作ユニット２２０は、遊技状態に応じて上皿後装飾基板２３５の周縁用ＬＥＤ２３５ｂによりタッチユニット２２０Ｂの後側の外周縁に沿って延びている線状発光レンズ部材２３７の線状発光部２３７ｂの上端を線状に発光させることができる。これにより、遊技者の関心をタッチユニット２２０Ｂへ引付けることができ、タッチユニット２２０Ｂにおける上皿液晶表示装置２４４に表示される画像や、タッチパネル２４６を用いたタッチ演出等を楽しませて興趣が低下するのを抑制することができる。

【０１３８】

また、遊技状態に応じて、上皿後装飾基板２３５の装飾用ＬＥＤ２３５ａによりタッチパネル２２０Ｂの後側（線状発光部２３７ｂよりも後側）に配置されている上皿後装飾部材２３６を発光装飾させることができる。この上皿後装飾部材２３６を発光装飾させることで、線状発光レンズ部材２３７の線状発光部２３７ｂの発光と同様に、遊技者の関心をタッチユニット２２０Ｂ等の演出操作ユニット２２０へ引付けることができ、演出操作ユニット２２０によって提示される演出を楽しませて興趣が低下するのを抑制することができる。

【０１３９】

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

【０１４０】

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

【０１４１】

［３－１ｅ．皿ユニットカバー］

皿ユニット２００の皿ユニットカバー２６０は、図２６乃至図２９に示すように、左右に延びていると共に、左右の中央が前方へ膨出しており、後方へ開放された殻状に形成されている。皿ユニットカバー２６０は、左右の略中央で前方へ開口しており後端が皿ユニットベース２１０によって閉鎖される下皿開口部２６１と、下皿開口部２６１の内周壁における天板側（上側）を形成しており上皿本体２１２及び演出操作ユニット２２０の下側

を覆う上皿下被覆部２６２と、下皿開口部２６１の正面視左側に配置されており本体枠４のスピーカユニット９２０の低音スピーカからの音を透過させるスピーカグリル２６３と、スピーカグリル２６３の上側に配置され皿ユニット左装飾基板３４５によって発光装飾される皿ユニット左装飾部材２６４と、下皿開口部２６１の正面視右側に配置されておりハンドルユニット５００のハンドル本体５０２の後部が通過するハンドル口２６５と、皿ユニットカバー２６０の底面を形成しており下皿本体２１４の下側を覆う底板部２６６と、左右の中央で底板部２６６を上下に貫通しており下皿球抜きユニット３２０によって閉鎖される底板開口部２６７と、を備えている。

【０１４２】

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

【０１４３】

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

【０１４４】

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

【０１４５】

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

【０１４６】

［３－１ｆ．扉右下演出ユニット］

皿ユニット２００の扉右下演出ユニット２７０は、図４２乃至図４９に示すように、ハンドルユニット５００の上側、且つ、演出操作ユニット２００の右側に配置されており、遊技状態に応じて回転すると共に発光装飾する球状の扉右下回転体２７０Ａを備えている。扉右下演出ユニット２７０は、皿ユニットベース２１０の前面で逃し口２１０ｇを閉鎖するように取付けられ扉右下回転体２７０Ａを回転可能に支持するユニットベース２７１と、ユニットベース２７１に取付けられている扉右下駆動モータ２７２と、扉右下駆動モータ２７２の回転軸に固定されている駆動ギア２７３と、駆動ギア２７３と噛合し扉右下回転体２７０Ａに取付けられている従動ギア２７４と、従動ギア２７４を回転可能に支持しておりユニットベース２７１に取付けられている軸部材２７５と、を備えている。

【０１４７】

また、扉右下演出ユニット２７０は、従動ギア２７４とは扉右下回転体２７０Ａの反対側に取付けられておりユニットベース２７１に回転可能に支持されている回転体側軸受部材２７６と、扉右下回転体２７０Ａの従動ギア２７４とは反対側をユニットベース２７１と協働して回転可能に支持しているベース側軸受部材２７７と、ユニットベース２７１に取付けられており扉右下回転体２７０Ａの回転位置を検知可能な二つの回転検知センサ２７８と、扉右下回転体２７０Ａの正面視左側でユニットベース２７１に取付けられている装飾部材２７９と、ユニットベース２７１の後側に取付けられており前面に複数のＬＥＤを備えた扉右下ベース装飾基板２８０と、ユニットベース２７１の後側に取付けられてお

り扉右下駆動モータ２７２、回転検知センサ２７８、扉右下ベース装飾基板２８０、及び後述する扉右下回転体装飾基板２９１と周辺制御基板１５１０との接続を中継する扉右下中継基板２８１と、を備えている。

【０１４８】

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

【０１４９】

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

【０１５０】

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

【０１５１】

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

【０１５２】

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

【０１５３】

扉右下駆動モータ２７２は、第一突出片２７１ｂの外側の側面（右側の側面）に、回転軸が貫通した状態で取付けられる。従動ギア２７４は、駆動ギア２７３よりも大径に形成されている。軸部材２７５は、第一突出片２７１ｂの前端に取付けられる取付部２７５ａと、取付部２７５ａから筒状に突出している筒状軸部２７５ｂと、を備えている。この軸

部材２７５は、筒状軸部２７５ｂの外周によって従動ギア２７４を回転可能に支持できると共に、筒状軸部２７５ｂの内周によって第一固定軸部材２９２の先端を回転不能に支持できる。

【０１５４】

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

【０１５５】

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

【０１５６】

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

【０１５７】

［３－１ｇ．演出ユニットカバー］

皿ユニット２００の演出ユニットカバー３００は、図２８及び図２９に示すように、扉右下演出ユニット２７０における球状の扉右下回転体２７０Ａの前側を覆う半球状で透明な回転体カバー部３０１と、回転体カバー部３０１の外周に形成されており皿ユニットカバー２６０の正面視右側の装飾と連続した装飾部３０２と、回転体カバー部３０１の下部右側において前後に貫通しており施錠ユニット７００の鍵シリンダ７１０が挿通されるシリンダ挿通口３０３と、を備えている。

【０１５８】

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

【０１５９】

［３－１ｈ．上皿球抜きユニット］

皿ユニット２００の上皿球抜きユニット３１０は、図５０乃至図５２に示すように、皿ユニットベース２１０の透口２１０ｅ及び受片２１０ｆを前側から覆うように皿ユニットベース２１０の前面に取付けられ後方が開放された縦長箱状で上部に上皿球抜きボタン２３９の延出片２３９ａが挿通可能な挿通口３１１ａを有しているカバー３１１と、カバー３１１内における皿ユニットベース２１０の透口２１０ｅの正面視左上となる位置に取付けられている前ベース部材３１２と、前ベース部材３１２によって回転可能に支持されており上皿球抜きボタン２３９の押圧により回動する押圧伝達部材３１３と、押圧伝達部材

３１３を上皿球抜きボタン２３９が上昇する方向へ付勢している第一バネ部材３１４と、を備えている。

【０１６０】

また、上皿球抜きユニット３１０は、皿ユニットベース２１０の上皿球送り口２１０ｄを後側から閉鎖するように皿ユニットベース２１０の後側に取付けられている後ベース部材３１５と、後ベース部材３１５と皿ユニットベース２１０との間に配置されていると共に後ベース部材３１５によって昇降可能に取付けられており上側から押圧伝達部材３１３が接触している上皿球抜きスライダ３１６と、上皿球抜きスライダ３１６を上方へ付勢している第二バネ部材３１７と、を備えている。

【０１６１】

前ベース部材３１２は、皿ユニットベース２１０の前面と平行に延びておりカバー３１１に取付けられる平板状のベース部３１２ａと、ベース部３１２ａの左右両辺から前方へ平板状に延出している一対の延出片３１２ｂと、延出片３１２ｂの前端から後方へＵ字状に凹んだ軸支部３１２ｃと、ベース部３１２ａの前面下端付近に備えられており第一バネ部材３１４の後端が係止される鉤状のバネ係止部（図示は省略）と、を備えている。

【０１６２】

押圧伝達部材３１３は、両端が前ベース部材３１２の一対の軸支部３１２ｃ内へ回転可能に挿入される横長円柱状の軸部３１３ａと、軸部３１３ａから後方へ平板状に延出している後方延出片３１３ｂと、後方延出片３１３ｂの上面における正面視左端付近から上方へ平板状に延出しており上皿球抜きボタン２３９の延出片２３９ｃの下端が当接可能な上方延出片３１３ｃと、後方延出片３１３ｂの下面における正面視右端から下方へ平板状に延出している下方延出片３１３ｄと、軸部３１３ａにおける正面視左端付近の下側から下方へ突出しており第一バネ部材３１４の前端が係止される鉤状のバネ係止部３１３ｅと、を備えている。下方延出片３１３ｄは、後方へ向かうに従って下方へ延びる三角形に形成されており、下端が上皿球抜きスライダ３１６と当接可能とされている。

【０１６３】

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

【０１６４】

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

【０１６５】

後ベース部材３１５におけるＬ字状の第二誘導路３１５ｅは、左方へ延びた部位が、左方へ向かうに従って低くなるように傾斜している。この第二誘導路３１５ｅの左端は、図５０（ｂ）に示すように、皿ユニットベース２１０における筒状の下皿球供給口２１０ｃの切欠部２１０ｊに挿入されており、第二誘導路３１５ｅと下皿球供給口２１０ｃとが互いに連通している。

【０１６６】

上皿球抜きスライダ３１６は、平板状で左右両端が後ベース部材３１５のスライダ支持部３１５ｂにスライド可能に支持されるスライダベース３１６ａと、スライダベース３１

６ａの上端における正面視中央より左側から前方へ皿ユニットベース２１０の透口２１０ｅを通って受片２１０ｆの上側へ延出し上面に押圧伝達部材３１３の下方延出片３１３ｄの下端が当接可能な伝達片３１６ｂと、伝達片３１６ｂの下側でスライダベース３１６ａの後側から下方へ向かうに従って後方へ突出している三角状の作動伝達部３１６ｃと、スライダベース３１６ａの前面から突出しており第二バネ部材３１７の下端が係止される鉤状のバネ係止部３１６ｄと、を備えている。

【０１６７】

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

【０１６８】

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

【０１６９】

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

【０１７０】

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

【０１７１】

［３－１ｉ．下皿球抜きユニット］

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

【０１７２】

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

【０１７３】

保持装置３２５は、下皿球抜きベース３２１に取付けられる本体３２５ａと、本体３２

５ａから開閉可能に突出しており保持突起３２２ａを掴むことができる一対の保持爪３２５ｂと、を備えている。保持装置３２５は、開いている一対の保持爪３２５ａの間に、保持突起３２２ａを挿入して本体３２５ａ側へ押圧すると、一対の保持爪３２５ｂが閉じて保持突起３２２ａを保持すると共に、一対の保持爪３２５ｂが閉じた状態で維持される。この状態で、保持突起３２２ａを本体３２５ａ側へ移動させると、一対の保持爪３２５ａが開いた状態となり、保持突起３２２ａの保持が解除される。

【０１７４】

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

【０１７５】

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

【０１７６】

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

【０１７７】

［３－１ｊ．球貸操作ユニット］

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

【０１７８】

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

【０１７９】

［３－１ｋ．上皿トップ装飾部材］

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

【０１８０】

この上皿トップ装飾部材３４０は、上皿トップ装飾基板３４０ｂのＬＥＤを発光させることで、上皿トップレンズ３４０ａを帯状に発光させることができる。この上皿トップ装

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

【０１８１】

［３－１１．皿ユニットの特徴的な作用効果］

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

【０１８２】

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

【０１８３】

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

【０１８４】
更に、線状発光レンズ部材２３７等を帯状に発光させるようにしているため、点状に発光させる場合と比較して、線状発光レンズ部材２３７等の発光を目立ち易くすることができ、遊技者の意識が遊技領域５ａ内に集中していても、線状発光レンズ部材２３７等の発光に気付かせ易くすることができ、上皿液晶表示装置２４４やタッチパネル２４６等による演出を楽しませて興趣が低下するのを抑制することができる。また、線状発光レンズ部材２３７等を帯状に発光させるため、他の発光装飾体等の発光とは異なる発光態様となり、発光装飾体等の発光と誤認してしまうのを低減させることができ、確実に線状発光レンズ部材２３７等の発光に気付かせることができる。
【０１８５】
また、上皿液晶表示装置２４４の外周縁のうち遊技領域５ａに近い後側の位置に線状発光レンズ部材２３７等を配置しているため、線状発光レンズ部材２３７等を発光させた時に、線状発光レンズ部材２３７等の光を遊技者の視界に入り易くすることができ、線状発光レンズ部材２３７等の発光に気付かせて上皿液晶表示装置２４４の演出を楽しませることができる。
【０１８６】
また、上皿２０１等を有している皿ユニット２００の上面に上皿液晶表示装置２４４等を有した演出操作ユニット２００を備えており、皿ユニット２００の上皿２０１は遊技領域５ａ内に打込むための遊技球の量を確認するための遊技者がある程度の頻度で視線を向けることから、上皿２０１へ視線を向けた際に上皿液晶表示装置２４４や線状発光レンズ部材２３７等が視界に入り易く、線状発光レンズ部材２３７の発光に気付き易くなる。また、遊技者が上皿２０１へある程度の頻度で視線を向けることから、視線を遊技領域５ａ内から上皿２０１（上皿液晶表示装置２４４）へ向け易い。従って、線状発光レンズ部材２３７等の発光に気付いた時に、即座に視線を上皿液晶表示装置２４４へ移すことができ、上皿液晶表示装置２４４により提示される演出を楽しませて興趣が低下するのを抑制することができる。
【０１８７】
更に、遊技領域５ａの下側に演出操作ユニット２００を配置しており、下側から遊技者へ線状発光レンズ部材２３７等からの光が照射されるため、遊技領域５ａの上側に配置した場合と比較して、遊技者の目に入り易く線状発光レンズ部材２３７等の発光に気付かせ易くすることができ、遊技者を上皿液晶表示装置２４４に確実に注目させることが可能となり、演出操作ユニット２００による演出を楽しませて興趣が低下するのを抑制することができる。
【０１８８】
また、遊技領域５ａの左右方向の中央と対応する位置に演出操作ユニット２００（上皿液晶表示装置２４４）を配置しているため、遊技者の視線の中心が遊技領域５ａ内のどの位置にあっても、線状発光レンズ部材２３７等からの光に気付き易くすることができ、遊技者を確実に上皿液晶表示装置２４４へ注目させることが可能となり、演出操作ユニット２００による演出を楽しませて興趣が低下するのを抑制することができる。
【０１８９】
また、演出操作ユニット２００にタッチパネル２４６を備えているため、画像による演出の他に、遊技者にタッチパネル２４６を操作させる演出も行うことができ、多彩な演出によって遊技者を楽しませることができると共に、遊技者にタッチパネル２４６を操作させることで、演出に参加させることができ、遊技者に対して能動的に演出を楽しませて興趣が低下するのを抑制することができる。
【０１９０】
更に、タッチユニット２２０Ｂの後側の外周縁に沿って配置された線状発光レンズ部材２３７（線状発光部２３７ｂ）が、上皿２０１における遊技球を球送りユニット５４０（球発射装置６８０）へ送る誘導通路部２１２ａに沿って配置されていると共に、誘導通路部２１２ａとの間に上皿球抜きユニット３１０を動作させる上皿球抜きボタン２３９を配

置されている。つまり、遊技者が遊技に必要な遊技球を確認する場所の近傍に線状発光レンズ部材２３７が備えられており、遊技中でも遊技者が気にする位置に線状発光レンズ部材２３７を配置した構成としているため、線状発光レンズ部材２３７の発光に気付かせることができ、遊技者の関心をタッチユニット２２０Ｂに引付けてタッチユニット２２０Ｂによる演出（上皿液晶表示装置２４４による演出画像、タッチパネル２４６のタッチ操作、等）のタイミングに気付き易くすることができる。

【０１９１】

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

【０１９２】

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

【０１９３】

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

【０１９４】

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

【０１９５】

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

【０１９６】

また、タッチユニット２２０Ｂの操作する部位をタッチパネル２４６としていることから、遊技者が操作する際には、ボタンを押圧操作する場合と比較して、タッチパネル２４６に触れている時間が長くなるため、タッチパネル２４６に触れた時に加振装置２４２でタッチユニット２２０Ｂを振動させると、その振動を遊技者の指（手）に確実に伝達させ

ることができる。従って、遊技者の指が振動することでタッチパネル２４６を操作していることを遊技者に実感させることができるため、十分な操作感を付与することができ、遊技者にタッチパネル２４６の操作を楽しませて興趣が低下するのを抑制することができる。

【０１９７】

また、タッチユニット２２０Ｂの上皿液晶表示装置２４４に表示される画像を変更することで、タッチ操作（ボタン）の種類を簡単に変更することができ、多様な演出に対応することが可能となり、多様な演出によって遊技者を飽き難くして興趣が低下するのを抑制することができる。更に、タッチユニット２２０Ｂにタッチパネル２４６を備えているため、従来の押圧ボタンと比較して、タッチ、タップ（シングルタップ、ダブルタップ）、ドラッグ、フリック、ピンチ（ピンチアウト、ピンチイン）、スワイプ、タッチアンドホールド、等の様々な操作を行うことができる。これにより、より多彩な操作演出を行うことができ、遊技者を楽しませて興趣が低下するのを抑制することができる。

【０１９８】

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

【０１９９】

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

【０２００】

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

【０２０１】

更に、タッチユニット２２０Ｂが上側から叩かれたり強く押されたりしてタッチユニット２２０Ｂに衝撃や荷重等が作用した場合、タッチユニット２２０Ｂの左右両端側がダンパ２２２を挟んでユニットケース２３１に取付けられているため、ダンパ２２２とタッチユニット２２０Ｂの撓りとによって上側からの衝撃等をある程度吸収して（減衰させて）ユニットケース２３１側へ伝達させることができる。また、ユニットケース２３１側では、ユニットケース２３１の外縁が下側の取付ベース２３０に取付けられているため、ユニットケース２３１を介したタッチユニット２２０Ｂ側からの衝撃や荷重等を、取付ベース２３０に対して広く分散させて伝達させることができる。この際に、ユニットケース２３１の下面から下方へ突出した受突部２３１ｅの外周壁と、取付ベース２３０の取付側受部２３０ａの底面において受突部２３１ｅが挿入されている筒状受部２３０ｃの内周壁との

間に隙間が形成されているため、タッチユニット２２０Ｂからの衝撃や荷重等によって、ユニットケース２３１が下方へ撓んだ後に、受突部２３１ｅと筒状受部２３０ｃとが当接してユニットケース２３１から取付ベース２３０へ衝撃等が伝達されることとなり、ユニットケース２３１の撓みによって、衝撃等が更に減衰された状態で取付ベース２３０に伝達される。この受突部２３１ｅの外周壁と筒状受部２３０ｃの内周壁は、下方へ窄まっているため、受突部２３１ｅと筒状受部２３０ｃとが当接すると、受突部２３１ｅ（ユニットケース２３１）側からの衝撃や荷重等が、取付ベース２３０の取付側受部２３０ａの底面に対して斜め方向へ伝達され、取付ベース２３０の取付側受部２３０ａの底面に垂直な方向と底面に沿った方向とに分解されることとなり、取付ベース２３０を撓ませようする底面に垂直な方向（下方向）の力が小さくなって取付ベース２３０側へ伝達される。従って、タッチユニット２２０Ｂが上側から叩かれたり強く押されたりしても、複数のダンパ２２２、ユニットケース２３１、取付ベース２３０によって、その衝撃等を効果的に減衰させることができ、タッチユニット２２０Ｂや取付ベースユニット２２０Ａが破損するのを抑制することができる。

【０２０２】

［３－２．ファールカバーユニット］

扉枠３のファールカバーユニット５２０について、図５４乃至図５６を参照して詳細に説明する。図５４（ａ）は扉枠のファールカバーユニットを前から見た斜視図であり、（ｂ）はファールカバーユニットを後ろから見た斜視図である。また、図５５（ａ）はファールカバーユニットを蓋部材を外して前から見た分解斜視図であり、（ｂ）はファールカバーユニットを蓋部材を外して後ろから見た分解斜視図である。更に、図５６は、蓋部材を外した状態のファールカバーユニットの正面図である。

【０２０３】

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

【０２０４】

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

【０２０５】

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

【０２０６】

このファールカバーユニット５２０は、皿ユニット２００の下皿２０２内が遊技球で一杯になって、球放出口５３２から遊技球が下皿２０２側へ放出されなく無くると、貯留通路５３３内にある程度の数の遊技球を貯留することができる。そして、貯留通路５３３内

にある程度の数の遊技球が貯留されると、遊技球の重さによって可動片５３４の上端が貯留通路５３３から遠ざかる方向へ移動するように可動片５３４が回動し、その回動が満タン検知センサ５３５によって検知される。これにより、下皿２０２が遊技球で満タンになっていると判断することができるため、満タン検知センサ５３５により満タンが検知されると、これ以上の遊技球の払出しを停止させると共に、その旨を遊技者や遊技ホールの係員等に報知して、下皿２０２の満タンを解消させるように促すことができる。

【０２０７】

また、ファールカバーユニット５２０は、ユニット本体５２２の後側で貫通球通路５２６の下側に取付けられており、本体枠４の後述する払出ユニット８００における下部満タン球経路ユニット８６０の誘導路開閉扉８６３の作動突部８６３ｅが当接可能な扉開閉当接部５３７を備えている（図７９を参照）。扉開閉当接部５３７は、後面が下方へ向かうに従って前方へ移動するように傾斜している。この扉開閉当接部５３７は、本体枠４に対して扉枠３を閉じると、誘導路扉部材８６３の作動突部８６３ｅが当接するように形成されている。この扉開閉当接部５３７に誘導路開閉部８６３の作動突部８６３ｅが当接することで、誘導路扉部材８６３が回動して通常誘導路８６１及び満タン誘導路８６２の下流端（前側開口）を開放させることができる。

【０２０８】

［４．本体枠の全体構成］

本実施形態のパチンコ機１における本体枠４について、図５７乃至図６０を参照して説明する。図５７は本体枠を前から見た斜視図であり、図５８は本体枠を後ろから見た斜視図である。また、図５９は本体枠を主な部材毎に分解して前から見た分解斜視図であり、図６０は本体枠を主な部材毎に分解して後ろから見た分解斜視図である。本実施形態の本体枠４は、図示するように、前方が開放された箱状に形成されており、内部に遊技盤５が着脱可能に収容される。この本体枠４は、正面左辺側前端の上下において、遊技ホールの島設備に取付けられる枠状の外枠２に開閉可能に取付けられると共に、開放された前面側が閉鎖されるように扉枠３が開閉可能に取付けられるものである。

【０２０９】

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

【０２１０】

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

【０２１１】

［４－１．本体枠ベース］

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

へ突出しており遊技盤５の下端の左右及び後方への移動を規制する遊技盤規制部６０３と、を備えている。

【０２１２】

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

【０２１３】

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

【０２１４】

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

【０２１５】

［４－２．本体枠側上ヒンジ部材及び本体枠側下ヒンジ部材］

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

【０２１６】

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

【０２１７】

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

【０２１８】

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

６４０は、下ヒンジ第一本体６４１及び下ヒンジ第二本体６４３の上方へ折り曲げられた部位が、本体枠４の下ヒンジ取付部６１０に取付けられる。

【０２１９】

［４－３．補強フレーム］

本実施形態における本体枠４の補強フレーム６６０について、図４６乃至図４９を参照して説明する。補強フレーム６６０は、本体枠ベース６００の左側面に取付けられるものである。この補強フレーム６６０は、平面視の断面形状が、右側が開放されたコ字状に形成されており、一定の断面形状で上下に延びている。また、補強フレーム６６０には、前端から右方へ延びている部位の後側に、本体枠ベース６００の遊技盤挿入口６０１に挿入された遊技盤５が前方及び上下に移動するのを規制する左位置決め部材６６１が、上下に離間して一組取付けられている。

【０２２０】

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

【０２２１】

［４－４．球発射装置］

本実施形態における本体枠４の球発射装置６８０について、図５７、図５９及び図６０を参照して説明する。球発射装置６８０は、皿ユニット２００の上皿２０１に貯留されている遊技球を、本体枠４に取付けられた遊技盤５の遊技領域５ａ内に打込むための装置である。この球発射装置６８０は、扉枠３の前面右下隅のハンドルユニット５００のハンドルレバー５０４の回動角度に応じて、遊技球の打込強さが変化する。

【０２２２】

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

【０２２３】

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

【０２２４】

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

【０２２５】

［４－５．施錠ユニット］

本実施形態における本体枠４の施錠ユニット７００について、図５７乃至図６０を参照して説明する。本実施形態の施錠ユニット７００は、本体枠４に取付けられ、本体枠４と扉枠３、本体枠４と外枠２、との間を施錠することができる。施錠ユニット７００は、本体枠ベース６００の後方延出部６０８の右側面に取付けられ上下に延びているユニットベース７０１と、ユニットベース７０１から前方へ突出しており扉枠３と係止可能な複数の扉枠用鉤７０２と、ユニットベース７０１から後方へ突出しており外枠２と係止可能な複数の外枠用鉤７０３と、ユニットベース７０１の下部にから前方に円柱状に突出しており

前側から挿入した開錠鍵の回動方向に応じて扉枠用鉤７０２又は外枠用鉤７０３の何れかの係止を開錠させる鍵シリンダ７１０と、を備えている。

【０２２６】

［４－６．払出ユニット］

本実施形態における本体枠４の払出ユニット８００について、図６１乃至図７２を参照して説明する。図６１は払出ユニットを前から見た斜視図であり、図６２は払出ユニットを後ろから見た斜視図である。また、図６３は払出ユニットを主な構成毎に分解して前から見た分解斜視図であり、図６４は払出ユニットを主な構成毎に分解して後ろから見た分解斜視図である。また、図６５（ａ）は払出ユニットの球誘導ユニットを前から見た斜視図であり、（ｂ）は球誘導ユニットを後ろから見た斜視図である。更に、図６６は、球誘導ユニットの分解斜視図である。また、図６７（ａ）は払出ユニットの払出装置を前から見た斜視図であり、（ｂ）は払出装置を後ろから見た斜視図である。また、図６８は払出装置を分解して前から見た分解斜視図であり、図６９は払出装置を分解して後ろから見た分解斜視図である。更に、図７０（ａ）は払出装置の正面図であり、（ｂ）は（ａ）におけるＥ－Ｅ線で切断した断面図である。また、図７１（ａ）は払出装置において球抜き可動片により球抜き通路を閉鎖した状態を示す説明図であり、（ｂ）は球抜き可動片により球抜き通路を開放した状態を示す説明図である。図７２は、払出装置における払出羽根の部位を拡大して示す説明図である。

【０２２７】

また、図７３（ａ）は払出ユニットにおける上部満タン球経路ユニットを前から見た斜視図であり、（ｂ）は上部満タン球経路ユニットを後ろから見た斜視図である。また、図７４（ａ）は上部満タン球経路ユニットを分解して前から見た分解斜視図であり、（ｂ）は上部満タン球経路ユニットを分解して後ろから見た分解斜視図である。更に、図７５（ａ）は払出ユニットにおける下部満タン球経路ユニットを前から見た斜視図であり、（ｂ）は下部満タン球経路ユニットを後ろから見た斜視図である。また、図７６は下部満タン球経路ユニットを分解して前から見た分解斜視図であり、図７７は下部満タン球経路ユニットを分解して後ろから見た分解斜視図である。更に、図７８（ａ）は下部満タン球経路ユニットにおいて誘導路開閉扉が閉じている状態を示す説明図であり、（ｂ）は誘導路開閉扉が開いている状態を示す説明図である。また、図７９は、扉枠のファールカバーユニットと下部満タン球経路ユニットとの関係を示す説明図である。図８０は、払出ユニットにおける遊技球の流れを示す説明図である。

【０２２８】

本実施形態の払出ユニット８００は、図６１及び図６２等に示すように、本体枠ベース６００の後側に取付けられる逆Ｌ字状の払出ユニットベース８０１と、払出ユニットベース８０１の上部に取付けられており上方へ開放された左右に延びた箱状で図示しない遊技ホールの島設備から供給される遊技球を貯留する球タンク８０２と、球タンク８０２の下側で払出ユニットベース８０１に取付けられており球タンク８０２内の遊技球を正面視左方向へ誘導する左右に延びたタンクレール８０３と、を備えている。タンクレール８０３内では、遊技球を左方へ誘導させながら、上方から揺動可能に垂下している球均し部材８０４（図８０を参照）によって、前後二列に整列させる。

【０２２９】

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

【０２３０】

更に、払出ユニット８００は、払出ユニットベース８０１の後面に取付けられ払出装置

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

【０２３１】

［４－６ａ．球誘導ユニット］

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

【０２３２】

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

【０２３３】

後ケース８２２は、右側面の上部において遊技球が通過可能に開口している球誘導入口８２２ａと、底面の左右方向中央よりも右寄りの位置で遊技球が通過可能に開口している球誘導出口８２２ｂと、球誘導入口８２２ａと球誘導出口８２２ｂとを連通しており遊技球が流通可能な誘導通路８２２ｃと、を備えている。誘導通路８２２ｃは、球誘導入口８２２ａから左端付近まで水平に対して小さい角度で低くなるように斜めに延びている導入部８２２ｄと、導入部８２２ｄから後ケース８２２の左辺に沿って高さの中央付近まで下方へ真っ直ぐ延びている検知部８２２ｅと、検知部８２２ｄから後ケース８２２の左右の幅で蛇行状に延びている蛇行部８２２ｆと、で構成されている。また、後ケース８２２は、誘導通路８２２ｃにおける検知部８２２ｅの正面視右側の壁に切欠部８２２ｇを備えている。

【０２３４】

この後ケース８２２は、前ケース８２１に対して左右に略対称に形成されており、球誘導ユニット８２０を組立てた状態で、誘導通路８２１ｃと誘導通路８２２ｃとが前後に一致するように形成されている。

【０２３５】

軸部材８２４は、前ケース８２１及び後ケース８２２における切欠部８２１ｇ，８２２ｇの上端の下側且つ誘導通路８２１ｃ，８２２ｃの外側の位置に前後の端部が取付けられ

ている。
【０２３６】
可動片部材前８２５は、上下に延びた平板状の可動片８２５ａと、可動片８２５ａの右側の面の上端で前後に貫通しており軸部材８２４が挿通される軸孔８２５ｂと、可動片８２５ａの上端から可動片８２５ａの右面に対して直角に右方向へ延びている延出部８２５ｃと、延出部８２５ｃと可動片８２５ａとを連結しており軸孔８２５ｂを中心に扇状に延びている連結部８２５ｄと、延出部８２５ｃの上部及び連結部８２５ｄの外周の中央付近から外方へ夫々突出しており前後に貫通している貫通孔を有した錘取付部８２５ｅと、延出部８２５ｃの右側先端から外方へ平板状に延出しており球切れ検知センサ８２７により検知可能な検知片８２５ｆと、連結部８２５ｄの外周における可動片８２５ａに近い位置から外方へ平板状に延出しているストッパ片８２５ｇと、を備えている。
【０２３７】
この可動片部材前８２５は、軸孔８２５ｂに軸部材８２４を通すと、その自重によって、連結部８２５ｄの外周から突出している錘取付部８２５ｅが、軸孔８２５ｂの直下に位置するように回動し、可動片８２５ａが軸孔８２５ｂの部位から斜め下方へ延出した状態となる。従って、球誘導ユニット８２０を組立てた状態では、連結部８２５ｄが前ケース８２１の切欠部８２１ｇに挿通されて、可動片８２５ａの下端が誘導通路８２１ｃ内に突出した状態となると共に、ストッパ片８２５ｇが誘導通路８２１ｃ（検知部８２１ｅ）の外壁に当接した状態となる。このストッパ片８２５ｇが誘導通路８２１ｃの外壁に当接することで、可動片８２５ａの下端が、誘導通路８２１ｃ内へ突出する方向（正面視左方向）へこれ以上回動するのが規制される。また、可動片部材前８２５は、可動片８２５ａの下端を、誘導通路８２１ｃの壁に接近させる方向（正面視右方向）へ回動させると、可動片８２５ａの左側の面が、誘導通路８２１ｃの内面と一致する。この状態では、可動片部材前８２５の検知片８２５ｆは、球切れ検知センサ８２７に対して非検知の状態となる。つまり、誘導通路８２１ｃ内に遊技球がある時は、球切れ検知センサ８２７が非検知となる。
【０２３８】
可動片部材後８２６は、上下に延びた平板状の可動片８２６ａと、可動片８２６ａの右側の面の上端で前後に貫通しており軸部材８２４が挿通される軸孔８２６ｂと、可動片８２６ａの上端から可動片８２６ａの右面に対して直角に右方向へ延びている延出部８２６ｃと、延出部８２６ｃと可動片８２６ａとを連結しており軸孔８２６ｂを中心に扇状に延びている連結部８２６ｄと、延出部８２６ｃの上部及び連結部８２６ｄの外周の中央付近から外方へ夫々突出しており前後に貫通している貫通孔を有した錘取付部８２６ｅと、延出部８２６ｃの右側先端から外方へ平板状に延出しており球切れ検知センサ８２７により検知可能な検知片８２６ｆと、連結部８２６ｄの外周における可動片８２６ａに近い位置から外方へ平板状に延出しているストッパ片８２６ｇと、を備えている。
【０２３９】
この可動片部材後８２６は、軸孔８２６ｂに軸部材８２４を通すと、その自重によって、連結部８２６ｄの外周から突出している錘取付部８２６ｅが、軸孔８２６ｂの直下に位置するように回動し、可動片８２６ａが軸孔８２６ｂの部位から斜め下方へ延出した状態となる。従って、球誘導ユニット８２０を組立てた状態では、連結部８２６ｄが後ケース８２２の切欠部８２２ｇに挿通されて、可動片８２６ａの下端が誘導通路８２２ｃ内に突出した状態となると共に、ストッパ片８２６ｇが誘導通路８２２ｃ（検知部８２２ｅ）の外壁に当接した状態となる。このストッパ片８２６ｇが誘導通路８２２ｃの外壁に当接することで、可動片８２６ａの下端が、誘導通路８２２ｃ内へ突出する方向（正面視左方向）へこれ以上回動するのが規制される。また、可動片部材前８２６は、可動片８２６ａの下端を、誘導通路８２２ｃの壁に接近させる方向（正面視右方向）へ回動させると、可動片８２６ａの左側の面が、誘導通路８２２ｃの内面と一致する。この状態では、可動片部材前８２６の検知片８２６ｆは、球切れ検知センサ８２７に対して非検知の状態となる。つまり、誘導通路８２２ｃ内に遊技球がある時は、球切れ検知センサ８２７が非検知とな

る。
【０２４０】
本実施形態の球誘導ユニット８２０は、タンクレール８０３によって複数の遊技球が前後に夫々一列で並ばされた状態で供給され、複数の遊技球が一列に並んだ状態で、前ケース８２１及び後ケース８２２によって、前後に二列の状態で下方の払出装置８３０へ誘導することができる（図８０を参照）。この際に、前ケース８２１と後ケース８２２とは仕切板８２３によって仕切られているため、夫々の誘導通路８２１ｃ，８２２ｃを流通する遊技球が、互いに干渉し合うことはなく、良好に流通することができる。
【０２４１】
また、球誘導ユニット８２０の誘導通路８２１ｃ，８２２ｃ内を遊技球が流通すると、遊技球が可動片部材前８２５及び可動片部材後８２６の可動片８２５ａ，８２６ａに当接し、可動片８２５ａ，８２６ａが誘導通路８２１ｃ，８２２ｃの壁面と一致する方向へ可動片部材前８２５及び可動片部材後８２６が回動する。これにより、可動片部材前８２５及び可動片部材後８２６の検知片８２５ｆ，８２６ｆが球切れ検知センサ８２７に対して非検知の状態となり、誘導通路８２１ｃ，８２２ｃ内に遊技球があることが判る。
【０２４２】
そして、球誘導ユニット８２０の下流側の払出装置８３０により遊技球の払出し等が行われると、誘導通路８２１ｃ，８２２ｃ内の遊技球が下流へ流れることとなる。誘導通路８２１ｃ，８２２ｃ内を遊技球が流れると、導入部８２１ｄ，８２２ｄを流れる遊技球の勢いが強くなり、導入部８２１ｄ，８２２ｄを流れた遊技球が、検知部８２１ｅ，８２２ｅの上部で可動片８２５ａ，８２６ａ側へ跳ね返り、可動片８２５ａ，８２６ａに当接することとなる。この遊技球の当接により、可動片８２５ａ，８２６ａが振動することとなるため、その振動により可動片８２５ａ，８２６ａと誘導通路８２１ｃ，８２２ｃの切欠部８２１ｇ，８２２ｇとの間に挟まれたり侵入したりした埃やゴミ等を除去することができ、自重等によって可動片８２５，８２６ａが良好に回動できるようになる。
【０２４３】
また、球誘導ユニット８２０は、各誘導通路８２１ｃ，８２２ｃ内を流通する遊技球を夫々別々の可動片部材前８２５及び可動片部材８２６によって検知するようにしていると共に、可動片部材前８２５及び可動片部材後８２６の夫々の検知片８２５ｆ，８２６ｆを一つの球切れ検知センサ８２７で検知するようにしているため、何れかの誘導通路８２１ｃ，８２２ｃ内の遊技球がなくなると、可動片部材前８２５又は可動片部材後８２６の可動片８２５ａ，８２６ａが誘導通路８２１ｃ，８２２ｃ内へ突出するように回動し、遊技球のなくなった側の検知片８２５ｆ，８２６ｆが球切れ検知センサ８２７で検知される。従って、遊技球の球切れを早期に検知することができるため、速やかに遊技球を補充させることができ、遊技が中断する時間を可及的に短くすることで、遊技者の興趣の低下を抑制することができる。
【０２４４】
更に、可動片部材前８２５及び可動片部材後８２６の錘取付部８２５ｅ，８２６ｅに、錘として金属ビスを捩じ込んで取付けることで、可動片部材前８２５及び可動片部材後８２６と錘の重量とによって、可動片８２５ａ，８２６ａの下端側を、誘導通路８２１ｃ，８２２ｃ内に突出する方向へ回動させ易くすることができる。また、可動片８２５ａ，８２６ａの上端を誘導通路８２１ｃ，８２２ｃの外側で回動可能に取付けて、下端側が誘導通路８２１ｃ，８２２ｃ内に突出するようにしているため、誘導通路８２１ｃ，８２２ｃ内の埃やゴミ等が、可動片８２５ａ，８２６ａの上端や下端に付着することがない。従って、可動片８２５ａ，８２６ａが誘導通路８２１ｃ，８２２ｃの壁側に回動しても、可動片８２５ａ，８２６ａの下端と壁との間に埃やゴミ等が噛み込むことはないため、自重等によって良好に回動することができ、可動片８２５ａ，８２６ａが回動しなくなるような不具合の発生を抑制することができる。
【０２４５】
このように、本実施形態の球誘導ユニット８２０は、自重によって下端側が遊技球の流

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

【０２４６】

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

【０２４７】

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

【０２４８】

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

【０２４９】

［４－６ｂ．払出装置］

本実施形態における払出ユニット８００の払出装置８３０について、図６７乃至図７２を参照して説明する。払出装置８３０は、後側が開放されている箱状で、上面における左右方向中央に遊技球が通過可能に開口している払出入口８３１ａ、底面における正面視左端付近で遊技球が通過可能に開口している払出出口８３１ｂ、底面における正面視右端付近で遊技球が通過可能に開口している球抜き出口８３１ｃ、払出入口８３１ａと払出出口８３１ｂとを連通しており遊技球が流通可能な払出通路８３１ｄ、及び払出通路８３１ｄの途中から分岐して球抜き出口８３１ｃと連通しており遊技球が流通可能な球抜き通路８３１ｅ、を有している前箱８３１と、前箱８３１の後側に取付けられており前側が開放されている箱状で、上面における左右方向中央に遊技球が通過可能に開口している払出入口８３２ａ、底面における正面視左端付近で遊技球が通過可能に開口している払出出口８３

２ｂ、底面における正面視右端付近で遊技球が通過可能に開口している球抜き出口８３２ｃ、払出入口８３２ａと払出出口８３２ｂとを連通しており遊技球が流通可能な払出通路８３２ｄ、及び払出通路８３２ｄの途中から分岐して球抜き出口８３２ｃと連通しており遊技球が流通可能な球抜き通路８３２ｅ、を有している後箱８３２、を備えている。

【０２５０】

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

【０２５１】

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

【０２５２】

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

【０２５３】

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

【０２５４】

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

【０２５５】

後箱８３２の払出通路８３２ｄは、払出入口８３２ａから球抜き出口８３２ｃへ向かうように正面視右下へ斜めに延び、後箱８３２の全高に対して上面から約１／３の高さのところで下方へ垂直に延びるように折れ曲がり、全高の中央付近で左方へ略水平に延びるように曲がった後に、後箱８３２の左右の幅に対して左端から約１／３のところで再び下方へ垂直に延びるように折れ曲がっており、後箱８３２の全高に対して底面から約１／４の

高さのところで払出出口８３２ｂの直上へ位置するようにクランク状に折れ曲がって払出出口８３２ｂへ垂直に延びている。払出通路８３２ｄ内のクランク状に折れ曲がっている部位に払出羽根８３９が配置される。

【０２５６】

一方、球抜き通路８３２ｅは、払出通路８３２ｄにおいて払出入口８３２ａから右下へ斜めに延びている部位を更に延長する形態で、後箱８３２の全高に対して上面から約１／３の高さから中央付近の高さまでの間で分岐している。

【０２５７】

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

【０２５８】

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

【０２５９】

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

【０２６０】

払出羽根８３９は、前後に円筒状に延びており軸部材８３８が挿通されるベース筒部８３９ａと、ベース筒部８３９ａの前端から周方向に一定間隔でベース筒部８３９ａの軸直角方向へ突出している複数（三つ）の前羽根８３９ｂと、ベース筒部８３９ａの後端から前羽根８３９ｂとは互い違いとなるように周方向に一定間隔でベース筒部８３９ａの軸直角方向へ突出している複数（三つ）の後羽根８３９ｃと、ベース筒部８３９ａの前端から前方へ筒状に突出していると共に前端の周面に従動ギア８３７の連結部３８７ｃと連結可能な凹凸が形成されている被連結部８３９ｄと、を備えている。

【０２６１】

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

【０２６２】

また、三つの前羽根８３９ｂ及び後羽根８３９ｃは、ベース筒部８３９ａの軸を中心としたそれらの外周の直径Ｄ１が、遊技球の外径の１～１．４倍に形成されている。また、前羽根８３９ｂ（後羽根８３９ｃ）同士の間の円弧の部位（球収容部８３９ｅ）におけるベース筒部８３９ａの軸に最も接近した部位までの、ベース筒部８３９ａの軸を中心とした直径Ｄ２は、遊技球の外径の約０．３～０．４倍に形成されている（図７２を参照）。つまり、前羽根８３９ｂ及び後羽根８３９ｃの外周から球収容部８３９ｅの最も凹んだ部

位までの深さ［（直径Ｄ１－直径Ｄ２）／２］が、遊技球の外径の０．１～０．４倍とされている。

【０２６３】

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

【０２６４】

本実施形態の払出羽根８３９は、払出装置８３０を組立てた状態で、前羽根８３９ｂが前箱８３１の払出通路８３１ｄ内に、後羽根８３９ｃが後箱８３２の払出通路８３２ｄ内に位置し、夫々の払出通路８３１ｄ，８３２ｄ内の遊技球を、夫々払出すことができる。また、払出羽根８３９は、払出通路８３１ｄ，８３２ｄにおいて、前箱８２１及び後箱８３２の全高の中央よりも下側でクランク状に折れ曲がっている部位に配置されている。詳しくは、払出通路８３１ｄ，８３２ｄにおいて、前箱８２１及び後箱８３２の全高の中央付近から下方へ垂直に延びている部位の直下に、払出羽根８３９の回転中心が位置している。そして、払出通路８３１ｄ，８３２ｄのクランク状に折れ曲がっている部位では、払出羽根８３９から遠い側の壁（内壁）が、払出羽根８３９の回転中心を中心とし、前羽根８３９ｂ及び後羽根８３９ｃの外周から遊技球の外径よりも小さい距離Ｓだけ離れた円弧状に形成されている（図６１を参照）。なお、本実施形態では、距離Ｓが、遊技球の外径の０．７～０．９倍とされている。換言すると、球収容部８３９ｅの最も凹んだ部位から払出通路８３１ｄ，８３２ｄの円弧状に形成されている部位までの距離が、遊技球の外径の１．０３～１．１倍とされている。

【０２６５】

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

【０２６６】

また、払出装置８３０では、前羽根８３９ｂ及び後羽根８３９ｃの直径Ｄ１を、遊技球の外径の約１．２～１．４倍とすると共に、球収容部８３９ｅにより遊技球の外径の１／７～１／４の深さを収容するようにしているため、払出羽根８３９の外径を可及的に小さくしつつ、遊技球の収容にかかる時間を短くすることができる。これにより、払出羽根８３９を速く回転させても、球収容部８３９ｅに遊技球を収容させて、払出出口８３１ｂ，８３２ｂ側へ送ることができる。従って、従来よりも単位時間当りの遊技球の払出数を多くすることができ、遊技球の払出しにかかる時間を短縮することができる。

【０２６７】

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

【０２６８】

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

の壁の外側の位置で、回動可能に取付けられている。

【０２６９】

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

【０２７０】

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

【０２７１】

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

【０２７２】

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

【０２７３】

本実施形態では、球抜き可動片８４３に錘取付部８４３ｄを備えているため、この錘取付部８４３ｄに金属ビスからなる錘を捩じ込んで取付けることで、球抜きレバー８４４を上方へスライドさせて、正面視反時計回りへの回動の規制を解除した時に、球抜き可動片８４３の自重と錘の重量とによって、球抜き可動片８４３の下端を球抜き通路３８１ｅ，８３２ｅ内へ突出する方向へ（正面視反時計回りに）回動させ易くすることができる。

【０２７４】

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

【０２７５】

また、錘としての金属ビスを、貫通孔とされた錘取付部８４３ｄに捩じ込んで取付けることができるため、球抜き可動片８４３が頻繁に回動しても、錘が球抜き可動片８４３（錘取付部８４３ｄ）から外れることがなく、長期に亘って球抜き可動片８４３を良好な状

態に維持することができる。また、錘取付部８４３ｄに金属ビスを捩じ込むだけで、球抜き可動片８４３に錘を容易に取付けることができるため、錘の取付けの手間を簡略化することができ、パチンコ機１の組立てに係るコストを低減させることができる。

【０２７６】

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

【０２７７】

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

【０２７８】

［４－６ｃ．上部満タン球経路ユニット］

本実施形態における払出ユニット８００の上部満タン球経路ユニット８５０について、図７３及び図７４を参照して詳細に説明する。上部満タン球経路ユニット８５０は、払出ユニットベース８０１において、払出装置８３０の下側の位置に取付けられるものである。この上部満タン球経路ユニット８５０は、払出ユニットベース８０１に取付けられ後側が開放された箱状の上部満タンベース８５１と、上部満タンベース８５１の後側に取付けられており前側が開放された箱状の上部満タンカバー８５２と、上部満タンカバー８５２の後側に回転可能に取付けられており払出装置８３０を上方へ押圧可能な払出装置押圧部材８５３と、を備えている。

【０２７９】

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

【０２８０】

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

【０２８１】

この上部満タン球経路ユニット８５０は、払出ユニット８００に組立てた状態で、上部払出球受口８５０ａが、払出装置８３０の払出出口８３１ｂの直下に位置していると共に、上部球抜き入口８５０ｂが、払出装置８３０の球抜き出口８３１ｃの直下に位置してい

る。また、上部満タン球経路ユニット８５０は、払出ユニット８００に組立てた状態で、通常放出口８５０ｄ、満タン放出口８５０ｅ、及び上部球抜き出口８５０ｈは、下部満タン球経路ユニット８６０の通常誘導路８６１、満タン誘導路８６２、及び下部球抜き誘導路８６５の夫々後端開口の直上に夫々開口している（図８０を参照）。

【０２８２】

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

【０２８３】

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

【０２８４】

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

【０２８５】

［４－６ｄ．下部満タン球経路ユニット］

本実施形態における払出ユニット８００の下部満タン球経路ユニット８６０について、図７５乃至図７９を参照して詳細に説明する。下部満タン球経路ユニット８６０は、払出ユニットベース８０１における上部満タン球経路ユニット８５０の下側に取付けられるものである。下部満タン球経路ユニット８６０は、上部満タン球経路ユニット８５０の通常放出口８５０ｄから放出された遊技球を前方へ誘導して前端から扉枠３の貫通球通路５２６へ誘導する通常誘導路８６１と、上部満タン球経路ユニット８５０の満タン放出口８５０ｅから放出された遊技球を前方へ誘導して前端から扉枠３の満タン球受口５３０へ誘導する満タン誘導路８６２と、通常誘導路８６１及び満タン誘導路８６２の前端開口を本体枠４に対する扉枠３の開閉に応じて開閉する誘導路開閉扉８６３と、誘導路開閉扉８６３を通常誘導路８６１及び満タン誘導路８６２の前端開口を閉鎖する方向へ付勢している閉鎖バネ８６４と、を備えている。

【０２８６】

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

【０２８７】

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

【０２８８】
誘導路開閉扉８６３は、下ケース８６７の前端における通常誘導路８６１と満タン誘導路８６２との間の部位に、回動可能に取付けられており、閉鎖バネ８６４によって正面視時計回りの方向へ付勢されている。更に詳述すると、下部満タン球経路ユニット８６０の前端において、正面視で通常誘導路８６１の前端開口の右側に開口している満タン誘導路８６２は、通常誘導路８６１に対して一つの遊技球の高さ分低い位置に配置されている。そして、誘導路開閉扉８６３は、通常誘導路８６１の下側で、且つ、満タン誘導路８６２の左側の位置で、前後に延びた軸周りに対して回動可能に取付けられている。
【０２８９】
誘導路開閉扉８６３は、回転可能に取付けられる円盤状の基部８６３ａと、基部８６３ａから斜め左上側に平板状に延びており通常誘導路８６１の前端開口を閉鎖可能な第一扉板部８６３ｂと、基部８６３ａから右側に平板状に延びており満タン誘導路８６２の前端開口を閉鎖可能な第二扉板部８６３ｃと、基部８６３ａから斜め左下側に平板状に延びている延出部８６３ｄと、延出部８６３ｄの先端部前面から前方へ突出しており扉枠３におけるファールカバーユニット５２０の扉開閉当接部５３７と当接可能な作動突部８６３ｅと、を備えている。
【０２９０】
ここで、通常誘導路８６１及び満タン誘導路８６２の前端開口を閉鎖するとは、開口を密閉する必要はなく、遊技球が通過不能となれば良いことである。作動突部８６３ｅは、正面視の形状が、基部８６３ａを中心とした短い円弧状に形成されており、前端面が、反時計回りの方向の端部側へ近付くに従って前方へ突出するように傾斜している。
【０２９１】
誘導路開閉扉８６３は、閉鎖バネ８６４によって正面視時計回りの方向へ付勢されており、第二扉板部８６３ｃが、下カバー８６７の前端における満タン誘導路８６２の前端開口の下側から前方へ突出しているボス部８６７ａに当接することで、時計回りの方向への回動が規制される。
【０２９２】
本実施形態の下部満タン球経路ユニット８６０は、パチンコ機１を組立てた状態で、前端が、扉枠３のファールカバーユニット５２０における貫通球通路５２６、満タン球受口５３０、及び扉開閉当接部５３７と対向する位置に取付けられている（図７９を参照）。そして、誘導路開閉扉８６３は、本体枠４に対して扉枠３が開いている状態では、作動突部８６３ｅに何も当接していないため、誘導路開閉扉８６３は閉鎖バネ８６４の付勢力によって、正面視時計回りの方向へ回動させられ、第二扉板部８６３ｃが下ケース８６７のボス部８６７ａに当接した状態で停止する。この状態では、第一扉板部８６３ｂと第二扉板部８６３ｃが、通常誘導路８６１と満タン誘導路８６２の前端開口の前面に位置しており、前端開口を閉鎖している（図７８（ａ）を参照）。従って、この状態では、通常誘導路８６１及び満タン誘導路８６２内の遊技球が、前端開口から前方へ移動することができず、扉枠３を開けても、通常誘導路８６１や満タン誘導路８６２から遊技球がこぼれることはない。
【０２９３】
そして、本体枠４に対して扉枠３を閉じると、誘導路開閉扉８６３の作動突部８６３ｅの前端面に、扉枠３におけるファールカバーユニット５２０の扉開閉当接部５３７が当接し、作動突部８６３ｅの前端面の傾斜によって、閉鎖バネ８６４の付勢力に抗して誘導路開閉扉８６３を正面視反時計回りの方向へ回動させようとする力が作用する。これにより、通常誘導路８６１及び満タン誘導路８６２の前端開口を閉鎖していた第一扉板部８６３ｂと第二扉板部８６３ｃが、前端開口から離れる方向へ回動し、通常誘導路８６１及び満タン誘導路８６２の前端開口が開放された状態となる（図７８（ｂ）を参照）。この状態では、図示するように、第一扉板部８６３ｂが通常誘導路８６１の前端開口の下側に、第二扉板部８６３ｃが満タン誘導路８６２の前端開口の上側に位置している。
【０２９４】

この通常誘導路８６１及び満タン誘導路８６２の前端開口を開放させた状態では、本体枠４に対して扉枠３が完全に閉じられた状態となっていると共に、通常誘導路８６１及び満タン誘導路８６２の前端開口の前側に、扉枠３におけるファールカバーユニット５２０の貫通球通路５２６及び満タン球受口５２８が位置しており、通常誘導路８６１及び満タン誘導路８６２側から、貫通球通路５２６及び満タン球受口５２８側へ遊技球を受渡すことができる。

【０２９５】

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

【０２９６】

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

【０２９７】

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

【０２９８】

［４－７．基板ユニット］

本実施形態における本体枠４の基板ユニット９００について、図５７乃至図６０を参照して説明する。本体枠４の基板ユニット９００は、本体枠ベース６００の後側に取付けられる基板ユニットベース９１０と、基板ユニットベース９１０の正面視左側で本体枠ベース６００の後側に取付けられ内部に低音スピーカを有したスピーカユニット９２０と、基板ユニットベース９１０の後側で正面視右側に取付けられ内部に電源基板が収容されている電源基板ボックス９３０と、スピーカユニット９２０の後側に取付けられており内部にインターフェイス制御基板が収容されているインターフェイス制御基板ボックス９４０と

、電源基板ボックス９３０及びインターフェイス制御基板ボックス９４０に跨って取付けられており内部に遊技球の払出しを制御する払出制御基板９５１が収容された払出制御基板ボックス９５０と、を備えている。

【０２９９】

払出制御基板ボックス９５０内に収容された払出制御基板９５１によって、払出装置８３０が制御されている。

【０３００】

［５．遊技盤の全体構成］

次に、パチンコ機１の遊技盤５の全体構成について、図８１乃至図８７を参照して詳細に説明する。図８１は、遊技盤の正面図である。図８２は遊技盤を右前から見た斜視図であり、図８３は遊技盤を左前から見た斜視図であり、図８４は遊技盤を後ろから見た斜視図である。また、図８５は遊技盤を主な構成毎に分解して前から見た分解斜視図であり、図８６は遊技盤を主な構成毎に分解して後ろから見た分解斜視図である。更に、図８７は、遊技盤における前構成部材及び表ユニットを遊技領域内の前後方向の略中央で切断した正面図である。

【０３０１】

本実施形態の遊技盤５は、遊技者がハンドルユニット５００のハンドルレバー５０４を操作することで遊技球が打込まれる遊技領域５ａを有している。また、遊技盤５は、遊技領域５ａの外周を区画し外形が正面視略四角形状とされた前構成部材１０００と、前構成部材１０００の後側に取付けられており遊技領域５ａの後端を区画する板状の遊技パネル１１００と、遊技パネル１１００の後側下部に取付けられている基板ホルダ１２００と、基板ホルダ１２００の後面に取付けられており遊技球を遊技領域５ａ内へ打込むことで行われる遊技内容を制御する主制御基板１３１０（図１４２を参照）を有している主制御ユニット１３００と、を備えている。遊技パネル１１００の前面において遊技領域５ａ内となる部位には、遊技球と当接する複数の障害釘が所定のゲージ配列で植設されている（図示は省略）。

【０３０２】

また、遊技盤５は、主制御基板１３１０からの制御信号に基づいて遊技状況を表示し前構成部材１０００の左下隅に遊技者側へ視認可能に取付けられている機能表示ユニット１４００と、遊技パネル１１００の後側に取付けられている周辺制御ユニット１５００と、正面視において遊技領域５ａの中央に配置されており所定の演出画像を表示可能なメイン液晶表示装置１６００と、遊技パネル１１００の前面に取付けられる表ユニット２０００と、遊技パネル１１００の後面に取付けられる裏ユニット３０００と、を更に備えている。裏ユニット３０００の後面にメイン液晶表示装置１６００が取付けられていると共に、メイン液晶表示装置１６００の後面に周辺制御ユニット１５００が取付けられている。

【０３０３】

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

【０３０４】

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

入賞口２００６ａと第二下大入賞口２００６ｂとの二つの大入賞口により構成されている（図８７を参照）。

【０３０５】

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

【０３０６】

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

【０３０７】

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

【０３０８】

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

【０３０９】

［５－１．前構成部材］

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

るように傾斜しているアウト誘導部１００３と、を備えている。
【０３１０】
また、前構成部材１０００は、アウト誘導部１００３の正面視右端から前構成部材１０００の右辺付近まで右端側が僅かに高くなるように直線状に傾斜している右下レール１００４と、右下レール１００４の右端から前構成部材１０００の右辺に沿って外レール１００１の上端の下側まで延びており上部が前構成部材１０００の内側へ湾曲している右レール１００５と、右レール１００５の上端と外レール１００１の上端とを繋いでおり外レール１００１に沿って転動して来た遊技球が当接する衝止部１００６と、を備えている。
【０３１１】
また、前構成部材１０００は、内レール１００２の上端に回動可能に軸支され、外レール１００１との間を閉鎖するように内レール１００２の上端から上方へ延出した閉鎖位置と正面視時計回りの方向へ回動して外レール１００１との間を開放した開放位置との間でのみ回動可能とされると共に閉鎖位置側へ復帰するように図示しないバネによって付勢された逆流防止部材１００７を、備えている。
【０３１２】
［５－２．遊技パネル］
次に、遊技パネル１１００について、主に図８５及び図８６を参照して説明する。遊技パネル１１００は、外周が枠状の前構成部材１０００の内周よりもやや大きく形成されていると共に透明な合成樹脂で形成されている平板状のパネル板１１１０と、パネル板１１１０の外周を保持しており前構成部材１０００の後側に取付けられると共に後面に裏ユニット３０００が取付けられる枠状のパネルホルダ１１２０と、を備えている。遊技パネル１１００のパネル板１１１０は、遊技領域５ａ内において最も低い位置となる部位に前後に貫通しているアウト口１１１１が形成されている。また、パネル板１１１０には、前後に貫通しており表ユニット２０００を取付けるための開口部１１１２が複数形成されている。
【０３１３】
遊技パネル１１００のパネルホルダ１１２０は、パネル板１１１０を後側から着脱可能に保持している。また、パネルホルダ１１２０は、裏ユニット３０００を取付けるための取付孔と、位置決め孔とが後面に複数形成されている。
【０３１４】
遊技パネル１１００を前構成部材１０００の後側に取付けた状態では、前構成部材１０００のアウト誘導部１００３の後側にパネル板１１１０のアウト口１１１１が開口した状態となる。これにより、遊技領域５ａの下端へ流下した遊技球が、アウト誘導部１００３によって後側のアウト口１１１１へ誘導され、アウト口１１１１を通って遊技パネル１１００の後側へ排出される。
【０３１５】
［５－３．基板ホルダ］
次に、基板ホルダ１２００について、図８２乃至図８６を参照して説明する。基板ホルダ１２００は、上方及び前方が開放された横長の箱状に形成されており、底面が左右方向中央へ向かって低くなるように傾斜している。この基板ホルダ１２００は、遊技盤５に組立てた状態では、遊技パネル１１００の後側に取付けられている裏ユニット３０００の下部を下側から覆うことができる。これにより、アウト口１１１１を通って遊技パネル１１００の後側へ排出された遊技球、及び、表ユニット２０００及び裏ユニット３０００から下方へ排出された遊技球、を全て受けることができ、底面に形成された排出部１２０１（図８５を参照）から下方へ排出させることができる。
【０３１６】
［５－４．主制御基板ユニット］
次に、主制御ユニット１３００について、図８２乃至図８６、及び図１４２を参照して説明する。主制御ユニット１３００は、基板ホルダ１２００の後面に着脱可能に取付けられている。この主制御ユニット１３００は、遊技内容及び遊技球の払出し等を制御する主

制御基板１３１０と、主制御基板１３１０を収容しており基板ホルダ１２００に取付けられる主制御基板ボックス１３２０と、を備えている。

【０３１７】

主制御基板ボックス１３２０は、複数の封印機構を備えており、一つの封印機構を用いて主制御基板ボックス１３２０を閉じると、次に、主制御基板ボックス１３２０を開けるためにはその封印機構を破壊する必要があり、主制御基板ボックス１３２０の開閉の痕跡を残すことができる。従って、開閉の痕跡を見ることで、主制御基板ボックス１３２０の不正な開閉を発見することができ、主制御基板１３１０への不正行為に対する抑止力が高められている。

【０３１８】

［５－５．機能表示ユニット］

次に、機能表示ユニット１４００について、図８１乃至図８３を参照して説明する。機能表示ユニット１４００は、図示するように、遊技領域５ａの外側で前構成部材１０００の左下隅に取付けられている。この機能表示ユニット１４００は、遊技盤５をパチンコ機１に組立てた状態で、扉枠３の貫通口１１１を通して前方（遊技者側）から視認することができる（図１を参照）。この機能表示ユニット１４００は、主制御基板１３１０からの制御信号に基づき複数のＬＥＤを用いて、遊技状態（遊技状況）や、普通抽選結果や特別抽選結果等を表示するものである。

【０３１９】

機能表示ユニット１４００は、詳細な図示は省略するが、遊技状態を表示する一つのＬＥＤからなる状態表示器と、ゲート部２００３に対する遊技球の通過により抽選される普通抽選結果に基づいて二つのＬＥＤを点滅制御することにより普通図柄を変動表示した後にこれら二つのＬＥＤを普通抽選結果に応じた点灯態様で表示させる普通図柄表示器と、ゲート部２００３に対する遊技球の通過に係る普通図柄の変動表示のうち未だ変動表示の開始条件が成立していない変動表示の個数である保留数を表示する二つのＬＥＤからなる普通保留表示器と、第一始動口２００２への遊技球の受入れ（始動入賞の発生）により抽選された第一特別抽選結果に基づいて八つのＬＥＤを点滅制御することにより第一特別図柄を変動表示した後にこれら八つのＬＥＤを第一特別抽選結果に応じた点灯態様で表示させる第一特別図柄表示器と、第一始動口２００２への遊技球の受入れに係る第一特別図柄の変動表示のうち未だ変動表示の開始条件が成立していない変動表示の個数である保留数を表示する二つのＬＥＤからなる第一特別保留数表示器と、第二始動口２００４への遊技球の受入れ（始動入賞の発生）により抽選された第二特別抽選結果に基づいて八つのＬＥＤを点滅制御することにより第二特別図柄を変動表示した後にこれら八つのＬＥＤを第二特別抽選結果に応じた点灯態様で表示させる第二特別図柄表示器と、第二始動口２００４への遊技球の受入れに係る第二特別図柄の変動表示のうち未だ変動表示の開始条件が成立していない変動表示の個数である保留数を表示する二つのＬＥＤからなる第二特別保留数表示器と、第一特別抽選結果又は第二特別抽選結果が「大当り」等の時に、第一大入賞口２００５や第二大入賞口２００６の開閉パターンの繰返し回数（ラウンド数）を表示する二つのＬＥＤからなるラウンド表示器と、を主に備えている。

【０３２０】

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

【０３２１】

［５－６．周辺制御ユニット］

次に、周辺制御ユニット１５００について、図８４及び図８６を参照して説明する。周辺制御ユニット１５００は、裏ユニット３０００の裏箱３０１０の後面に取付けられている。周辺制御ユニット１５００は、主制御基板１３１０からの制御信号に基いて遊技者に提示する演出を制御する周辺制御基板１５１０（図１４２を参照）と、周辺制御基板１５１０を収容している周辺制御基板ボックス１５２０と、を備えている。周辺制御基板１５１０は、発光演出、サウンド演出、及び可動演出、等を制御するための周辺制御部１５１

１と、演出画像を制御するための液晶表示制御部１５１２と、を備えている（図１４２を参照）。

【０３２２】

［５－７．メイン液晶表示装置］

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

【０３２３】

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

【０３２４】

［５－８．表ユニットの全体構成］

次に、表ユニット２０００について、主に図８１乃至図８３、図８５乃至図８７を参照して説明する。遊技盤５の表ユニット２０００は、遊技パネル１１００のパネル板１１１０に、前方から取付けられており、前端がパネル板１１１０の前面よりも前方へ突出していると共に、後端が開口部１１１２を貫通してパネル板１１１０の後面よりも後方へ突出している。本実施形態の表ユニット２０００は、遊技領域５ａ内に打込まれた遊技球を受入可能としており常時開口している複数の一般入賞口２００１と、複数の一般入賞口２００１とは遊技領域５ａ内の異なる位置で遊技球を受入可能に常時開口している第一始動口２００２と、遊技領域５ａ内の所定位置に取付けられており遊技球の通過を検知するゲート部２００３と、遊技球がゲート部２００３を通過することにより抽選される普通抽選結果に応じて遊技球の受入れが可能となる第二始動口２００４と、第一始動口２００２又は第二始動口２００４への遊技球の受入れにより抽選される第一特別抽選結果又は第二特別抽選結果に応じて何れかにおいて遊技球の受入れが可能となる第一大入賞口２００５及び第二大入賞口２００６と、を備えている。

【０３２５】

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

【０３２６】

表ユニット２０００における第二大入賞口２００６は、図８７に示すように、遊技球が流通する一つの流路に沿って配置された第二上大入賞口２００６ａと第二下大入賞口２０

０６ｂとにより構成されている。第二大入賞口２００６は、第二上大入賞口２００６ａが遊技領域５ａ内における正面視右下付近に配置されており、第二下大入賞口２００６ｂが第二上大入賞口２００６ａの正面視左側で下方に配置されている。

【０３２７】

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

【０３２８】

［５－８ａ．始動口ユニット］

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

【０３２９】

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

【０３３０】

始動口ユニット２１００の第一アタッカユニット２１１０は、第一大入賞口２００５を後方から閉鎖するようにユニットベース２１０１の後面に取付けられ前端が第一大入賞口２００５と略同じ大きさで前方に開放されている箱状のユニットケース２１１１と、第一大入賞口２００５を開閉可能にユニットケース２１１１の前端で下辺が回動可能に支持されている横長矩形状で平板状の第一大入賞口扉部材２１１２と、ユニットケース２１１１内に取付けられており第一大入賞口扉部材２１１２を開閉駆動させる第一アタッカソレノイド２１１３と、ユニットケース２１１１内に取付けられており第一大入賞口２００５に受入れられた遊技球を検知する第一大入賞口センサ２１１４と、ユニットケース２１１１の上面に取付けられており第一始動口センサ２１０４、第一アタッカソレノイド、及び第一大入賞口センサ２１１４と主制御基板１３１０との接続を中継する始動口ユニット中継基板２１１５と、ユニットケース２１１１の下部に取付けられており第一大入賞口２００５を発光装飾させるための始動口ユニット装飾基板（図示は省略）と、を備えている。

【０３３１】

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

【０３３２】

始動口ユニット２１００は、球受部２１０２により形成されている第一始動口２００２

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

【０３３３】

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

【０３３４】

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

【０３３５】

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

【０３３６】

［５－８ｂ．サイドユニット下］

次に、表ユニット２０００のサイドユニット下２２００について、主に図８９を参照して説明する。図８９（ａ）は表ユニットにおけるサイドユニット下及びサイドユニット上を前から見た斜視図であり、（ｂ）はサイドユニット下及びサイドユニット上を後ろから見た斜視図である。サイドユニット下２２００は、遊技領域５ａ内において、始動口ユニット２１００の左方で内レール１００２に沿って円弧状に延びており、パネル板１１１０に前方から取付けられている。サイドユニット下２２００は、三つの一般入賞口２００１を有している。

【０３３７】

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

【０３３８】

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

【０３３９】
サイドユニット下２２００は、遊技パネル１１００（パネル板１１１０）に取付けた状態で、正面視最も左側の一般入賞口２００１が、サイドユニット上２３００の右端よりも若干右方に位置している。このサイドユニット下２２００は、三つの一般入賞口２００１に受入れられた遊技球を、樋部２２０３により夫々パネル板１１１２の後方へ誘導することができる。そして、パネル板１１１２の後方に誘導された遊技球は、裏ユニット３０００の裏下前可動演出ユニット３５００における裏左下球誘導ユニット３５０５内に取付けられている一般入賞口センサ３０１５（図１２５を参照）により検知されて下方に排出される。

【０３４０】
［５－８ｃ．サイドユニット上］
次に、表ユニット２０００のサイドユニット上２３００について、主に図８９を参照して説明する。サイドユニット上２３００は、遊技領域５ａ内において、サイドユニット下２２００の正面視左上方で上下方向中央からやや下寄りに前方からパネル板１１１０に取付けられている。

【０３４１】
サイドユニット上２３００は、パネル板１１１０の前面に取付けられる平板状のユニットベース２３０１と、ユニットベース２３０１の前面から前方に突出していると共に正面視右端側が低くなるように左右に延びている棚部２３０２と、を備えている。棚部２３０２は、ユニットベース２３０１の左端から右端まで延びている。

【０３４２】
サイドユニット上２３００は、パネル板１１１０の前面に取付けた状態で、棚部２３０２の左端が内レール１００２に接近しており、内レール１００２に沿って流下してきた遊技球を、棚部２３０２により右方（遊技領域５ａの左右方向中央）へ誘導させることができる。

【０３４３】
［５－８ｄ．センター役物］
次に、表ユニット２０００のセンター役物２５００について、主に図９０乃至図９３を参照して説明する。図９０は表ユニットのセンター役物を前から見た斜視図であり、図９１は表ユニットのセンター役物を後ろから見た斜視図である。また、図９２は、センター役物における右側の流路を断面で示す説明図である。更に、図９３（ａ）はセンター役物における第二アタッカユニット付近を拡大して示す正面図であり、（ｂ）は（ａ）におけるＦ－Ｆ線で切断した断面図である。

【０３４４】
センター役物２５００は、遊技領域５ａ内において、始動口ユニット２１００、及びサイドユニット下２２００よりも上方で、正面視略中央やや上寄りに配置されており、遊技パネル１１００のパネル板１１１０の前面に取付けられている。センター役物２５００は、枠状に形成されており、枠内を通して遊技パネル１１００の後方に配置されたメイン液晶表示装置１６００や裏ユニット３０００に備えられている演出ユニット等を前方から視認することができる。センター役物２５００は、一つの一般入賞口２００１、ゲート部２００３、第二始動口２００４、及び第二大入賞口２００６を有している。

【０３４５】
センター役物２５００は、パネル板１１１２の中央で大きく前後に貫通している開口部１１１２の周縁に沿ってパネル板１１１０の前面に当接する平板枠状のフランジ部２５１１と、フランジ部２５１１から前方へ突出しており枠内への遊技球の浸入を阻止する前周壁部２５１２と、フランジ部２５１１から後方へ突出して開口部１１１２内に挿入される後周壁部２５１３と、を有している枠状のセンターベース２５１０を備えている。前周壁部２５１２は、下辺の一部を除いてフランジ部２５１１の略全周に亘って形成されている。また、前周壁部２５１２は、上辺における左右方向中央からやや左寄りの位置が最も高くなっている。

【０３４６】
　また、センター役物２５００は、センターベース２５１０の前周壁部２５１２において正面視左辺における上下方向の略中央の外周面で遊技領域５ａ内の遊技球が進入可能に開口しているワープ入口２５２０と、ワープ入口２５２０に進入した遊技球を前周壁部２５１２内で正面視左辺の下端に誘導するワープ通路２５２１と、ワープ通路２５２１を流通した遊技球を放出可能とされワープ通路２５２１の下端において後方に向かって開口しているワープ出口２５２２（図８７を参照）と、ワープ出口２５２２から放出された遊技球をフランジ部２５１１よりも後方且つセンターベース２５１０の枠内で下辺に沿って左右方向の中央側へ誘導する誘導路２５２３と、誘導路２５２３により誘導された遊技球が正面視左端から供給可能とされていると共にセンターベース２５１０の左右方向の中央部の枠内で下辺に沿って左右に延びており供給された遊技球を左右方向に転動させた後に遊技領域５ａ内へ放出するステージ２５３０と、を備えている。
【０３４７】
　ステージ２５３０は、正面視左右両端が高く遊技領域５ａの左右方向中央に対応する部位の左右両側が最も低くなるように湾曲しており、最も低くなっている部位の間が若干高くなるように膨出している。つまり、ステージ２５３０は、緩い傾斜のＷ字形状に形成されている。ステージ２５３０は、遊技領域５ａの左右方向中央に対応し若干高くなっている部位の頂点に形成されており前方へ向かって低くなると共に左右に若干広がる扇状の中央誘導部２５３１と、中央誘導部２５３１の左右両側の最も低くなっている二つの部位に夫々形成されており前方へ向かって低くなると共に左右へ広がる扇状のサイド誘導部２５３２と、を備えている。
【０３４８】
　このステージ２５３０は、遊技盤５を組立てた状態では、遊技領域５ａ内においてワープ入口２５２０に進入し、ワープ通路２５２１、ワープ出口２５２２、及び誘導路２５２３を経てステージ２５３０に供給された遊技球が、ステージ２５３０の中央誘導部２５３１又はサイド誘導部２５３２の何れかから前方へ放出されて再び遊技領域５ａ内に戻される（還流される）。また、ステージ２５３０は、遊技盤５を組立てた状態では、中央誘導部２５３１の直下に第一始動口２００２が位置しており、中央誘導部２５３１から遊技領域５ａ内へ遊技球が放出されると、極めて高い確率で第一始動口２００２に受入れられる。
【０３４９】
　センター役物２５００は、は、図９２に示すように、センターベース２５１０の上辺における正面視右端から上下方向の略中央付近まで前周壁部２５１２の一部が下方へ略垂直に延出している右上垂壁部２５１２ａと、右上垂壁部２５１２ａの下端から遊技盤５を組立てた状態で遊技領域５ａの内周付近（前構成部材１０００の右レール１００５付近）まで右端側が若干低くなるように前周壁部２５１２の一部が右方に延出している右上横壁部２５１２ｂと、右上横壁部の右端からステージ２５３０と略同じ高さまで前周壁部２５１２の一部が下方に延出している右下垂壁部２５１２ｃと、右下垂壁部２５１２ｃの下端から左右方向中央側に向かって若干低くなるように前周壁部２５１２の一部が左方に延出している右下横壁部２５１２ｄと、を備えている。
【０３５０】
　また、センター役物２５００は、右上垂壁部２５１２ａ及び右上横壁部２５１２ｂの外周側で前構成部材１０００の右レール１００５と協働して形成し遊技球が流通可能な右上流通空間２５４１と、右上流通空間２５４１と連通し右下垂壁部２５１２ｃの正面視右側において遊技球が下方へ流通可能な右流通路２５４２と、右流通路２５４２と連通し右下横壁部２５１２ｄの下方に形成され遊技球が流通可能とされると共に遊技領域５ａと連通可能な右下流通空間２５４３と、を備えている。これら右上流通空間２５４１、右流通路２５４２、及び右下流通空間２５４３により、遊技領域５ａ内における右打遊技領域２５４０を形成している。
【０３５１】

右上流通空間２５４１は、上下方向及び左右方向の寸法が遊技球の外径よりも十分に大きい所定広さの空間とされており、遊技球を自由な経路で流下させることができる。右流通路２５４２は、垂直に下方に延びた下端部付近が、正面視斜め左下に延びるように折れ曲がっていると共に、左右方向の寸法が遊技球の外径よりも若干広い幅の通路とされており、上下に一列で遊技球を流下させることができる。

【０３５２】

右下流通空間２５４３は、右流通路２５４２の下端と連通する部位の直下から正面視左端側が低くなるように左方に延びた後に、左方に開口している第二アタッカ通路２５４３ａと、第二アタッカ通路２５４３ａの正面視右端と連通していると共に下方に延びている排出通路２５４３ｂと、排出通路２５４３ｂの下端において遊技球が通過可能にフランジ部２５１１を貫通して後方に開口している第二アウト口２５４３ｃと、を備えている。右下流通空間２５４３の第二アタッカ通路２５４３ａは、上下方向の寸法が遊技球の外径の約２倍の高さの通路とされており、排出通路２５４３ｂは、左右の寸法が遊技球の外径よりも若干広い幅の通路とされている。この右下流通空間２５４３は、遊技盤５に組立てた状態で、第二アタッカ通路２５４３ａの左端（下流端）が、始動口ユニット２１００の正面視左方で、第一始動口２００２と第一大入賞口２００５との間の高さで左方に向かって開口しており、第二アタッカ通路２５４３ａの左端から遊技球が遊技領域５ａ内に放出される。一方、排出通路２５４３ｂに進入した遊技球は、排出通路２５４３ｂの下端に開口している第二アウト口２５４３ｃを通ってフランジ部２５１１（遊技パネル１１００）の後方に送られ、遊技領域５ａ内に戻されることなく遊技盤５から排出される。

【０３５３】

右上流通空間２５４１は、全体的に前方が開放されており、後方における上下方向の略下半分の部位において、右上垂壁部２５１２ａ及び右上横壁部２５１２ｂの外周面の後端から延出しているフランジ部２５１１により閉鎖されている。右流通路２５４２は、前方が右下垂壁部２５１２ｃの外周面の前端の位置から正面視右方に延出している平板状の透明な右前装飾板２５４４により閉鎖されており、後方が右下垂壁部２５１２ｃの後端から延出しているフランジ部２５１１により閉鎖されている。右下流通空間２５４３は、前方が右下横壁部２５１２ｄの外周面の前端の位置から下方に延出している平板状の透明な右下前装飾板２５４５により閉鎖されており、後方が右下横壁部２５１２ｄの外周面の後端から延出しているフランジ部２５１１により閉鎖されている。

【０３５４】

センター役物２５００は、右流通路２５４２及び右下流通空間２５４３の内部に突出しており、遊技球の流通方向に対して直角方向に延びている複数の減速リブ２５４６を備えている。右流通路２５４２では、複数の減速リブ２５４６が、遊技球の流通方向に対して、右前装飾板２５４４とフランジ部２５１１の互いに対向している面から所定間隔で交互に突出している。この右流通路２５４２内の複数の減速リブ２５４６は、右前装飾板２５４４側とフランジ部２５１１側とで、減速リブ２５４６同士の間隔が、遊技球の外径と略同じ間隔とされている。また、右前装飾板２５４４から突出した減速リブ２５４６の突出端と、フランジ部２５１１から突出した減速リブ２５４６の突出端との間の間隔は、遊技球の外径よりも狭く形成されている。これらにより、垂直に延びている右流通路２５４２内では、遊技球が必ずジグザグに流下して、重力による加速に対して十分な減衰力を作用させることができる。

【０３５５】

一方、右下流通空間２５４３では、複数の減速リブ２５４６が、遊技球の流通方向に対して、右下装飾板２５４５とフランジ部２５１１の互いに対向している面から所定間隔で交互に突出している。この右下流通空間２５４３内の複数の減速リブ２５４６は、右下装飾版２５４５側とフランジ部２５１１側とで、減速リブ２５４６同士の間隔が、遊技球の外径よりも若干大きい間隔とされている。また、右下装飾板２５４５から突出した減速リブ２５４６の突出端と、フランジ部２５１１から突出した減速リブ２５４６の突出端との間の間隔は、遊技球の外径よりも狭く形成されている。これらにより、右下流通空間２５

４３内でも、遊技球が必ずジグザグに流下し、遊技球の流通速度を減衰させて、遊技球の流通速度が早くなり過ぎるのを防止している。

【０３５６】

本実施形態では、右上流通空間２５４１に、一つの一般入賞口２００１と、ゲート部２００３と、第二始動口２００４とが備えられており、右下流通空間２５４３に、第二大入賞口２００６が備えられている。

【０３５７】

詳述すると、ゲート部２００３は、右上垂壁部２５１２ａの上部後端から正面視右方に延出しているフランジ部２５１１の前面から前方に突出するように備えられており、遊技球が一つのみ上下方向に通過可能に形成されている。このゲート部２００３には、遊技球の通過を検知するゲートセンサ２５４７が取付けられている。このゲート部２００３は、遊技盤５を組立てた状態で、前構成部材１０００の衝止部１００６の直下に対して正面視やや左寄りに配置されている。

【０３５８】

センター役物２５００の一般入賞口２００１及び第二始動口２００４は、ゲート部２００３の下方で、右上流通空間２５４１の後方の略下半分を閉鎖しているフランジ部２５１１の前面から前方に突出するように備えられている。詳述すると、センター役物２５００は、当該フランジ部２５１１の前面から前方に突出し、上端において一般入賞口２００１が上方及び後方が開放された容器状に形成されていると共に、一般入賞口２００１の直下で正面視左側面において第二始動口２００４が左方に向かって開口するように形成されている球受部材２５４８と、球受部材２５４８とフランジ部２５１１とによって下端が前後に延びた軸周りに回転可能に取付けられており第二始動口２００４を開閉可能に閉鎖している第二始動口扉部材２５４９と、フランジ部２５１１の後面に取付けられており第二始動口扉部材２５４９を開閉駆動させる始動口ソレノイド２５５０（図１４２を参照）と、第二始動口２００４に受入れられた遊技球を検知する第二始動口センサ２５５１と、を備えている。

【０３５９】

センター役物２５００の一般入賞口２００１は、ゲート部２００３の直下に対して正面視右方で上方に向かって遊技球を一つのみ受入可能な大きさで開口している。この一般入賞口２００１に受入れられた遊技球は、フランジ部２５１１よりも後方に誘導された後にセンター役物２５００から正面視右方へ排出される。

【０３６０】

第二始動口２００４は、一般入賞口２００１の直下で正面視左方に向かって開口しており、第二始動口扉部材２５４９が正面視反時計回りに回動することで、左方に開放されて遊技球の受入れが可能となる。第二始動口扉部材２５４９は、正面視の外形形状が、下部を構成している基端円と、その基端円よりも外側の一点からその基端円に接するように延びた二つの辺とで構成されているような所謂「流滴状」に形成されており、基端円の中心において回動可能に取付けられている。

【０３６１】

第二始動口２００４は、通常の状態では、始動口ソレノイド２５５０が非通電となっており、第二始動口扉部材２５４９が、先端側が基端円の略直上に位置した直立した状態となって、第二始動口扉部材２５４９により遊技球が受入れられないように閉鎖されている。そして、ゲート部２００３を遊技球が通過することで抽選された普通抽選結果に応じて始動口ソレノイド２５５０が通電されると、第二始動口扉部材２５４９の先端側が正面視左方に移動するように、第二始動口扉部材２５４９が回動し、先端側が若干高い状態で回動停止する。これにより、第二始動口２００４が開いた状態となり、遊技球の受入れが可能な状態となる。なお、第二始動口扉部材２５４９が回動して開いた状態では、第二始動口扉部材２５４９の先端が、ゲート部２００３の中心を通る垂直線と略一致した状態となる。

【０３６２】

第二始動口２００４に受入れられた遊技球は、フランジ部２５１１の後方に誘導された後に、第二始動口センサ２５５１に検知されて、下方に排出される。

【０３６３】

第二大入賞口２００６は、右下流通空間２５４３における第二アタッカ通路２５４３ａの底面において、上方に向かって開口するように配置されている。詳述すると、第二大入賞口２００６を構成している第二上大入賞口２００６ａが、第二アタッカ通路２５４３ａ内における正面視右端において上方に向かって開口しており、同じく第二大入賞口２００６を構成している第二下大入賞口２００６ｂが、第二アタッカ通路２５４３ａ内における第二上大入賞口２００６ａの正面視左方且つ下方において上方に向かって開口している。第二上大入賞口２００６ａ及び第二下大入賞口２００６ｂは、左右の幅が、遊技球の外径の３倍～４倍の範囲内に形成されている。

【０３６４】

センター役物２５００は、上方に向かって開口している第二上大入賞口２００６ａを開閉可能とするようにセンターベース２５１０により前後方向にスライド可能に支持されていると共に前端がフランジ部２５１１の前面よりも前方に突出して第二上大入賞口２００６ａを閉鎖しており正面視左端側が低くなるように傾斜した平板状の第二上大入賞口扉部材２５５２と、センターベース２５１０の後面に取付けられており第二上大入賞口扉部材２５５２を開閉駆動させる第二上アタッカソレノイド２５５３と、第二上大入賞口２００６ａに受入れられた遊技球を検知する第二上大入賞口センサ２５５４（図１４２を参照）と、上方に向かって開口している第二下大入賞口２００６ｂを開閉可能とするようにセンターベース２５１０により前後方向にスライド可能に支持されていると共に前端がフランジ部２５１１の前面よりも前方に突出して第二下大入賞口２００６ｂを閉鎖しており正面視左端側が低くなるように傾斜した平板状の第二下大入賞口扉部材２５５５と、センターベース２５１０の後面に取付けられており第二下大入賞口扉部材２５５５を開閉駆動させる第二下アタッカソレノイド２５５６と、第二下大入賞口２００６ｂに受入れられた遊技球を検知する第二下大入賞口センサ２５５７（図１４２を参照）と、を備えている。

【０３６５】

また、センター役物２５００は、第二上大入賞口２００６ａと第二下大入賞口２００６ｂとの間に跨って左右方向に延びていると共にフランジ部２５１１の前面から前方に延出しており、正面視左端側が低くなるように傾斜し第二アタッカ通路２５４３ａの底面の一部を形成している平板状の渡板部２５５８と、フランジ部２５１１の前面から前方に延出していると共に第二下大入賞口２００６ｂの正面視左端から第二アタッカ通路２５４３ａの左端まで左端側が低くなるように左右方向に延びており第二アタッカ通路２５４３ａの底面の一部を形成している平板状の放出板部２５５９と、を備えている。渡板部２５５８は、左右方向の長さが、遊技球の外径の２倍～３倍の範囲内に形成されている。放出板部２５５９は、左右の長さが、遊技球の外径の３倍～４倍の範囲内に形成されている。

【０３６６】

第二アタッカ通路２５４３ａ内では、複数の減速リブ２５４６が上下に延びており、右下装飾版２５４５及びフランジ部２５１１の夫々の側では、遊技球の外径よりも若干広い間隔で左右方向に列設されている。この第二アタッカ通路２５４３ａ内には、図９３に示すように、遊技球の流れの上流側から、第一減速リブ２５４６ａ、第二減速リブ２５４６ｂ、第三減速リブ２５４６ｃ、第四減速リブ２５４６ｄ、第五減速リブ２５４６ｅ、第六減速リブ２５４６ｆ、第七減速リブ２５４６ｇ、第八減速リブ２５４６ｈ、第九減速リブ２５４６ｉ、及び第十減速リブ２５４６ｊ、の十個の減速リブ２５４６が備えられており、奇数番の減速リブ２５４６がフランジ部２５１１の前面に備えられていると共に、偶数番の減速リブ２５４６が右下装飾板２５４５の後面に備えられている。

【０３６７】

更に、これら第一減速リブ２５４６ａ～第十減速リブ２５４６ｊと、第二上大入賞口２００６ａ及び第二下大入賞口２００６ｂとの位置関係について詳述する。第一減速リブ２５４６ａは、第二上大入賞口２００６ａの正面視左端のやや右寄りに配置されている。第

二減速リブ２５４６ｂは、第二上大入賞口２００６ａの正面視左端の左側で渡板部２５５８の右端付近に配置されている。第三減速リブ２５４６ｃは、渡板部２５５８の左右方向略中央に配置されている。第四減速リブ２５４６ｄは、第二下大入賞口２００６ｂの正面視右端の右側で渡板部２５５８の左端付近に配置されている。第五減速リブ２５４６ｅは、第二下大入賞口２００６の正面視右端の左側に配置されている。第六減速リブ２５４６ｆは、第二下大入賞口２００６ｂの左右方向中央の正面視右寄りに配置されている。第七減速リブ２５４６ｇは、第二下大入賞口２００６ｂの左右方向中央の正面視左寄りに配置されている。第八減速リブ２５４６ｈは、第二下大入賞口２００６ｂの正面視左端よりも右寄りに配置されている。第九減速リブ２５４６ｉは、第二下大入賞口２００６ｂの正面視左端から放出板部２５５９の右端付近にかけて配置されている。第十減速リブ２５４６ｊは、放出板部２５５９の左右方向略中央に配置されている。

【０３６８】

第一減速リブ２５４６ａ～第十減速リブ２５４６ｊのうち、フランジ部２５１１の前面には、第一減速リブ２５４６ａ～第九減速リブ２５４６ｉまでの奇数番の減速リブ２５４６が備えられており、それら奇数番の減速リブ２５４６は、第二アタッカ通路２５４３ａの底面から天井（右下横壁部２５１２ｄ）までの全高に亘って延びている。また、第一減速リブ２５４６ａ～第十減速リブ２５４６ｊのうち、右下装飾板２５４５の後面には、第二減速リブ２５４６ｂ～第十減速リブ２５４６ｊまでの偶数番の減速リブ２５４６が備えられており、それら偶数番の減速リブ２５４６は、第二アタッカ通路２５４３ａの底面よりも上方の部位から天井付近まで延びている（図９３（ａ）を参照）。

【０３６９】

右下装飾板２５４５の後面に備えられている偶数番の減速リブ２５４６のうち、第二上大入賞口２００６ａ及び第二下大入賞口２００６ｂの夫々正面視左端に最も近い第二減速リブ２５４６ｂ及び第八減速リブ２５４６ｈは、図９３（ａ）に示すように、下端が第二アタッカ通路２５４３ａの底面（第二上大入賞口扉部材２５５２の上面、及び、第二下大入賞口扉部材２５５５の上面）から上方に、他の減速リブ２５４６の下端よりも大きく離間している。詳述すると、第二減速リブ２５４６ｂ及び第八減速リブ２５４６ｈの下端は、第二上大入賞口２００６ａ及び第二下大入賞口２００６ｂの正面視左端部から夫々遊技球の略外径と同じ距離、離間するように形成されている。

【０３７０】

これにより、第二上大入賞口２００６ａ又は第二下大入賞口２００６ｂが遊技球を受入可能な開状態から、受入不能な閉状態へ移行する際に、前方へスライドする第二上大入賞口扉部材２５５２又は第二下大入賞口扉部材２５５５の前端と、第二上大入賞口２００６ａの正面視左端部又は第二下大入賞口２００６ｂの正面視左端部と、第二減速リブ２５４６ｂの下端又は第八減速リブ２５４６ｈの下端と、の間に遊技球が挟まれる球詰り（球噛み）の発生を防止することができる。

【０３７１】

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

【０３７２】

センター役物２５００は、遊技盤５に組立てた状態で、前周壁部２５１２の上辺の左右方向略中央から正面視右側の部位と、遊技領域５ａの内周面（前構成部材１０００の外レール１００１）との間に、遊技球が一つのみ流通可能な幅の空間が形成される。従って、

遊技球が外レール１００１に沿ってセンター役物２５００の上部における左右方向中央よりも正面視右方に打込まれるように打込む（所謂、右打ちする）と、遊技領域５ａ内におけるセンター役物２５００の正面視右側の右打遊技領域２５４０内に遊技球を流通させることができる。

【０３７３】

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

【０３７４】

［５－９．裏ユニットの全体構成］

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

【０３７５】

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

【０３７６】

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

【０３７７】

複数の一般入賞口センサ３０１５のうちの一つが、右球通路ユニット３０３０に取付けられている。右球通路ユニット３０３０は、センター役物２５００の一般入賞口２００１や第二始動口２００４に受入れられた遊技球を、裏箱３０１０内の底部に誘導してから、その底部に沿って左右方向中央付近に誘導した後に、裏箱３０１０の前端に誘導して、裏箱３０１０の前端から基板ホルダ１２００の排出部１２０１上へ落下させて排出する。右下球通路ユニット３０３５は、センター役物２５００の第二大入賞口２００６や第二アウト口２５４３ｃに受入れられた遊技球を、裏箱３０１０内の底部に沿って正面視左方に誘導し、裏箱３０１０の左右方向中央付近から基板ホルダ１２００の排出部１２０１上へ放出して排出する。

【０３７８】

また、裏ユニット３０００は、裏箱３０１０の後面で開口部３０１０ａの上方で背面視左側に取付けられており周辺制御基板１５１０と接続されている演出駆動基板３０４３と裏上左可動演出ユニット３２００の裏左上装飾基板３２５３との接続を中継する上中継基板３０４０と、上中継基板３０４０の後側を覆うように裏箱３０１０の後面に取付けられている上中継基板カバー３０４１と、裏箱３０１０の後面で開口部３０１０ａの下辺に沿って左右に延びた軸周りに回動可能に取付けられている箱状の演出駆動基板ボックス３０４２と、演出駆動基板ボックス３０４２内に収容されており周辺制御基板１５１０からの

制御コマンドに基づいて各駆動モータや装飾基板等を駆動する演出駆動基板３０４３と、裏箱３０１０の後面で背面視右下隅に取付けられており主制御基板１３１０と各入賞口センサや各ソレノイド等との接続を中継しているパネル中継基板３０４４と、パネル中継基板３０４４の後側を覆うように裏箱３０１０の後面に取付けられているパネル中継基板カバー３０４５と、を備えている。

【０３７９】

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

【０３８０】

［５－９ａ．裏箱］

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

【０３８１】

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

【０３８２】

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

【０３８３】

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

【０３８４】

［５－９ｂ．裏左中装飾ユニット］

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

【０３８５】

この裏左中装飾ユニット３０５０は、裏左中装飾基板３０５３のＬＥＤを適宜発光させ

ることで、裏左中装飾体３０５２を発光装飾させることができる。
【０３８６】
［５－９ｃ．裏下後可動演出ユニット］
次に、裏ユニット３０００の裏下後可動演出ユニット３１００について、主に図９９乃至図１０５を参照して詳細に説明する。図９９（ａ）は裏ユニットの裏下後可動演出ユニットを前から見た斜視図であり、（ｂ）は裏下後可動演出ユニットを後ろから見た斜視図である。図１００（ａ）は裏下後可動演出ユニットを主な構成毎に分解して前から見た分解斜視図であり、（ｂ）は裏下後可動演出ユニットを主な構成毎に分解して後から見た分解斜視図である。図１０１は裏下後可動演出ユニットの回転駆動ユニットを分解して裏下後第一装飾体及び裏下後第二装飾体と共に前から見た分解斜視図であり、図１０２は回転駆動ユニットを分解して裏下後第一装飾体及び裏下後第二装飾体と共に後ろから見た分解斜視図である。図１０３は、裏下後可動演出ユニットの駆動系を正面から示す説明図である。図１０４（ａ）は通常の状態における裏下後可動演出ユニットの正面図であり、（ｂ）は通常の状態から裏下後第一装飾体及び裏下後第二装飾体を一緒に回転させて裏下後第二装飾体の第二装飾面を正面に向けた状態の正面図であり、（ｃ）は（ｂ）の状態で裏下後第一装飾体及び裏下後第二装飾体を正面視左側の移動端まで移動させた状態の正面図である。また、図１０５（ｄ）は図１０４（ｃ）の状態で裏下後第一装飾体及び裏下後第二装飾体を一緒に回転させて裏下後第一装飾体の第一装飾面を正面に向けた状態の正面図であり、（ｅ）は（ｄ）の状態から裏下後第一装飾体を回転させて裏下後第一装飾体と裏下後第二装飾体とを開いて裏下後第一装飾体の第二装飾面と裏下後第二装飾体の第二装飾面とを正面に向けた状態の正面図である。
【０３８７】
裏下後可動演出ユニット３１００は、裏箱３０１０内において開口部３０１０ａの下方で後壁の前面に取付けられる。この裏下後可動演出ユニット３１００は、上下に延びている一つの側辺において上下に延びている軸線に対して同軸上でヒンジ回転可能に支持される裏下後第一装飾体３１１０及び裏下後第二装飾体３１２０と、裏下後第一装飾体及び裏下後第二装飾体をヒンジ回転可能に取付けていると共に夫々を別々に回転駆動可能な回転駆動ユニット３１３０と、回転駆動ユニット３１３０を左右方向にスライド可能に取付けており裏箱３０１０内に取付けられるスライドユニット３１５０と、スライドユニット３１５０の前面に取付けられている裏下後固定装飾体３１６０と、を備えている。
【０３８８】
裏下後第一装飾体３１１０は、互いに背向して配置され互いに異なる装飾が形成されており透光性を有している第一装飾面３１１１及び第二装飾面３１１２と、第一装飾面３１１１と第二装飾面３１１２とを互いに背向するように支持しており厚さの薄い直方体状の第一装飾体本体３１１３と、第一装飾体本体３１１３内に取付けられており表示画面が第一装飾面３１１１から外方に臨んでいるサブ液晶表示装置３１１４と、直方体状の第一装飾体本体３１１３における上下に延びている四つの辺のうちの第二装飾面３１１２と接する辺から外方に突出しており上下に延びた軸線周りに対して回転するように支持可能とされた二つの第一ヒンジ部３１１５と、サブ液晶表示装置３１１４と第二装飾面３１１２との間で第一装飾体本体３１１３内に取付けられており両面に複数のＬＥＤが実装されている裏下後第一装飾基板（図示は省略）と、を備えている。
【０３８９】
裏下後第一装飾体３１１０の第一装飾面３１１１は、枠状に形成されており、その枠内からサブ液晶表示装置３１１４の表示画面が前方に臨んでいる。裏下後第一装飾体３１１０の第二装飾面３１１２は、「聖」の文字の左半部が施された装飾が形成されている。サブ液晶表示装置３１１４は、周辺制御基板１５１０の液晶表示制御部１５１２により所定の演出画像（演出動画）を表示させることができる。
【０３９０】
二つの第一ヒンジ部３１１５は、上下に離間しており同軸上に取付けられている。これら第一ヒンジ部３１１５は、裏下後第二装飾体３１２０の第二ヒンジ部３１２４によりヒ

ンジ回転可能に支持される。裏下後第一装飾基板は、両面のＬＥＤを適宜発光させることで、第一装飾面３１１１や第二装飾面３１１２を発光装飾させることができる。

【０３９１】

裏下後第二装飾体３１２０は、互いに背向して配置され互いに異なる装飾が形成されており透光性を有している第一装飾面３１２１及び第二装飾面３１２２と、第一装飾面３１２１と第二装飾面３１２２とを互いに背向するように支持しており厚さの薄い直方体状の第二装飾体本体３１２３と、直方体状の第二装飾体本体３１２３における上下に延びている四つの辺のうちの第二装飾面３１２２と接する辺から外方に突出しており裏下後第一装飾体３１１０の二つの第一ヒンジ部３１１５を上下に延びた軸線周りに対して回転するように支持可能とし上下に離間している三つの第二ヒンジ部３１２４と、三つの第二ヒンジ部３１２４のうちの最も下側の第二ヒンジ部３１２４の下端から円筒状に下方へ突出している装飾体支持軸３１２５と、装飾体支持軸３１２５の下端外周に取付けられている第二装飾体側作動ギア３１２６と、装飾体支持軸３１２５の下端下面に取付けられている軸受部材３１２７と、装飾体支持軸３１２５の外周面から外方に延出している第二検知片３１２８と、第一装飾面３１２１と第二装飾面３１１２との間で第二装飾体本体３１２３内に取付けられており両面に複数のＬＥＤが実装されている裏下後第二装飾基板（図示は省略）と、を備えている。

【０３９２】

裏下後第二装飾体３１２０の第一装飾面３１２１は、縦書きの「天運」の文字が施された装飾が形成されている。裏下後第二装飾体３１２０の第二装飾面３１２２は、「聖」の文字の右半分が施された装飾が形成されている。裏下後第二装飾体３１２０の第二装飾体本体３１２３は、裏下後第一装飾体３１１０の第一装飾体本体３１１３と略梁次大きさに形成されている。つまり、裏下後第一装飾体３１１０の第一装飾面３１１１及び第二装飾面３１１２と、裏下後第二装飾体３１２０の第一装飾面３１２１及び第二装飾面３１２２とは、外形寸法が略同じ大きさに形成されている。

【０３９３】

裏下後第二装飾体３１２０の三つの第二ヒンジ部３１２４は、夫々上下に離間していると共に同軸上に取付けられており、第二ヒンジ部３１２４同士の間に裏下後第一装飾体３１１０の第一ヒンジ部３１１５が位置して互いがヒンジ回転可能に取付けられる。これにより、裏下後第一装飾体３１１０と裏下後第二装飾体３１２０とは、ヒンジ回転により、互いに第二装飾面３１１２，３１２１同士が対面する閉じた状態と、互いの第一装飾面３１１１，３１２１及び第二装飾面３１１２，３１２２が略同一面上となる開いた状態との間で回転（ヒンジ回転）することができる。そして、裏下後第一装飾体３１１０と裏下後第二装飾体３１２０とを開いた状態では、互いに第二装飾面３１１２，３１２２が第一ヒンジ部３１１５及び第二ヒンジ部３１２４を挟んで左右に並んだ状態となり、夫々の装飾が一体化して「聖」の文字が現れるようになる。なお、第一ヒンジ部３１１５及び第二ヒンジ部３１２４には、詳細な図示は省略するが、裏下後第一装飾体３１１０及び裏下後第二装飾体３１２０における夫々の第一装飾面３１１１，３１２１及び第二装飾面３１１２，３１２２に施された装飾と対応している装飾が施されており、裏下後第一装飾体３１１０と裏下後第二装飾体３１２０とを開いた時に、第一ヒンジ部３１１５及び第二ヒンジ部３１２４を目立ち難くしている。

【０３９４】

装飾体支持軸３１２５は、上端部に裏下後第一装飾体３１１０を裏下後第二装飾体３１２０とは独立してヒンジ回転させるための回転駆動ユニット３１３０の回転伝達部材３１３２が回転可能に挿入される。装飾体支持軸３１２５は、上端の回転伝達部材３１３２と下端の軸受部材３１２７とが、回転駆動ユニット３１３０における回転駆動ユニットベース３１３１の上軸受部３１３１ｃと下軸受部３１３１ｄにより支持される。この装飾体支持軸３１２５は、第一装飾面３１１１，３１２１及び第二装飾面３１１２，３１２２の高さに対して、７５％～９５％の長さ（高さ）に形成されている。更に、詳しくは、８０％～９０％の長さに形成されている。これにより、サブ液晶表示装置３１１４を備えること

で重量の大きい裏下後第一装飾体３１１０等を、上下に延びた一方の辺側で偏芯させてヒンジ回転可能としても、裏下後第一装飾体３１１０等（装飾体支持軸３１２５）を倒れ難くすることができる。

【０３９５】

第二装飾体側作動ギア３１２６は、図１０２に示すように、外周上に一か所にギア歯よりも突出したストッパ３１２６ａを有しており、一回転させることができないようになっている。裏下後第二装飾体３１２０の裏下後第二装飾基板は、両面のＬＥＤを適宜発光させることで、第一装飾面３１２１や第二装飾面３１２２を発光装飾させることができる。

【０３９６】

裏下後可動演出ユニット３１００の回転駆動ユニット３１３０は、前側が開放された箱状で装飾体支持軸３１２５を回転可能に支持すると共にスライドユニット３１５０に左右方向にスライド可能に取付けられる回転駆動ユニットベース３１３１と、回転駆動ユニットベース３１３１に回転可能に支持されると共に装飾体支持軸３１２５の上端部の外周に回転可能に取付けられる円筒状のスリーブ部３１３２ａ、スリーブ部３１３２ａの上端から上方に突出し裏下後第一装飾体３１１０の下部に取付けられる連結部３１３２ｂ、スリーブ部３１３２ａの下端部外周において半周に亘って形成されている第一装飾体側作動ギア３１３２ｃ、及び第一装飾体側作動ギア３１３２ｃの一方の終端から外方に延出している第一検知片３１３２ｄを有している回転伝達部材３１３２と、を備えている。

【０３９７】

また、回転駆動ユニット３１３０は、回転伝達部材３１３２の第一装飾体側作動ギア３１３２ｃと噛合する平歯車状の第一駆動ギア３１３３と、第一駆動ギア３１３３を回転駆動させる裏下後第一駆動モータ３１３４と、裏下後第一駆動モータ３１３４が取付けられると共に回転駆動ユニットベース３１３１内に取付けられる第一駆動モータブラケット３１３５と、裏下後第二装飾体３１２０の第二装飾体側作動ギア３１２６と噛合する平歯車状の第二駆動ギア３１３６と、第二駆動ギア３１３６を回転駆動させる裏下後第二駆動モータ３１３７と、裏下後第二駆動モータ３１３７が取付けられると共に回転駆動ユニットベース３１３１内に取付けられる第二駆動モータブラケット３１３８と、を備えている。

【０３９８】

更に、回転駆動ユニット３１３０は、第二駆動モータブラケット３１３８に取付けられており回転伝達部材３１３２の第一検知片３１３２ｄを検知可能な第一回転検知センサ３１３９と、第一回転検知センサ３１３９の下側で第二駆動モータブラケット３１３８に取付けられており裏下後第二装飾体３１２０の第二検知片３１２８を検知可能な第二回転検知センサ３１４０と、を備えている。

【０３９９】

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

【０４００】

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

【０４０１】

回転駆動ユニット３１３０の回転駆動ユニットベース３１３１は、横長の直方体状で装飾体支持軸３１２５や、裏下後第一駆動モータ３１３４及び裏下後第二駆動モータ３１３７等が収容される主部３１３１ａと、主部３１３１ａの略半分の高さの略立方体状で主部３１３１ａの正面視左側に配置され回転駆動ユニット中継基板３１４１が収容される副部

３１３１ｂと、を備えている。回転駆動ユニットベース３１３１の主部３１３１ａと副部３１３１ｂは、互いの底面が揃えられた状態で連通している。

【０４０２】

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

【０４０３】

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

【０４０４】

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

【０４０５】

裏下後可動演出ユニット３１００のスライドユニット３１５０は、図１００に示すように、裏箱３０１０内に取付けられ前方及び上方が開放された箱状のユニットベース３１５１と、ユニットベース３１５１内の上部に取付けられていると共に前面に回転駆動ユニット３１３０の回転駆動ユニットベース３１３１が取付けられ左右に延びたスライドガイド３１５２と、ユニットベース３１５１内における左右方向略中央で前後に延びた軸周りに回転可能に取付けられており回転駆動ユニット３１３０におけるラック部材３１４３のラックギア３１４３ａと噛合するピニオンギア３１５３ａ、及びピニオンギア３１５３ａと一体回転すると共にピニオンギア３１５３ａよりも大径の平歯車状の従動ギア３１５３ｂを有した伝達ギア部材３１５３と、伝達ギア部材３１５３の従動ギア３１５３ｂと噛合する平歯車状の駆動ギア３１５４と、駆動ギア３１５４を回転駆動させユニットベース３１５１の後面に取付けられている裏下後第三駆動モータ３１５５と、ユニットベース３１５１内に取付けられており回転駆動ユニット３１３０におけるラック部材３１４３の検知片３１４３ｂを検知するスライド検知センサ３１５６と、ユニットベース３１５１における前方の開放されている部位の略下半分を閉鎖しユニットベース３１５１の前端に取付けられる横長平板状のスライドカバー３１５７と、ユニットベース３１５１の後面に取付けられており周辺制御基板１５１０と回転駆動ユニット中継基板３１４１との接続を中継する裏下後中継基板３１５８と、を備えている。

【０４０６】

スライドユニット３１５０のスライドガイド３１５２は、回転駆動ユニット３１３０を左右方向へスライド可能に支持している。裏下後第三駆動モータ３１５５は、駆動ギア３１５４を回転駆動させることで、駆動ギア３１５４と噛合している伝達ギア部材３１５３の従動ギア３１５３ｂを介してピニオンギア３１５３ａを回転駆動させ、ピニオンギア３１５３ａと噛合している回転駆動ユニット３１３０におけるラック部材３１４３のラックギア３１４３ａにより回転駆動ユニット３１３０を左右方向へスライド移動させることができる。

【０４０７】
続いて、裏下後可動演出ユニット３１００の動作について詳細に説明する。裏下後可動演出ユニット３１００は、図１０３及び図１０４（ａ）等に示すように、通常の状態では、スライドユニット３１５０により回転駆動ユニット３１３０が左右のスライド方向に対して正面視右端に位置している。また、通常の状態では、裏下後第一装飾体３１１０と裏下後第二装飾体３１２０とが、互いに第二装飾面３１１２，３１２２を対面させて閉じた状態とした上で、裏下後第一装飾体３１１０の第一装飾面３１１１（サブ液晶表示装置３１１４の表示画面）を前方に向けている。この通常の状態では、上下に延びているヒンジ回転の軸線（装飾体支持軸３１２５）に対して、裏下後第一装飾体３１１０及び裏下後第二装飾体３１２０が、正面視右側に位置している。また、通常の状態では、裏下後第一装飾体３１１０及び裏下後第二装飾体３１２０のヒンジ回転可能に支持されている装飾体支持軸３１２５側とは反対側の側辺が、装飾体支持軸３１２５の中心よりも前方に位置するように、全体が回転している。詳細な図示は省略するが、通常の状態では、裏下後第一装飾体３１１０及び裏下後第二装飾体３１２０が、平面視において、時計回りの方向に約２０度回転している。

【０４０８】
この通常の状態では、図１０３に示すように、回転駆動ユニット３１３０におけるラック部材３１４３の検知片３１４３ｂが、スライドユニット３１５０のスライド検知センサ３１５６により検知されている。また、通常の状態では、裏下後第一装飾体３１１０と一体回転する回転駆動ユニット３１３０における回転伝達部材３１３２の第一検知片３１３２ｄは、第一回転検知センサ３１３９による検知が非検知の状態となっている。更に、通常の状態では、裏下後第二装飾体３１２０における装飾体支持軸３１２５の第二検知片３１２８が、第二回転検知センサ３１４０により検知されている。

【０４０９】
また、通常の状態では、図８１等に示すように、遊技盤５に組立てた状態で、裏下後可動装飾体ユニット３１００の正面（前方）を向いている裏下後第一装飾体３１１０の第一装飾面３１１１（サブ液晶表示装置３１１４）が、メイン液晶表示装置１６００の前方且つ正面視右方で、センター役物２５００の枠内における正面視右隅下部に位置しており、遊技者側からサブ液晶表示装置３１１４の表示画面を視認することができる。また、この通常の状態では、上述したように、裏下後第一装飾体３１１０及び裏下後第二装飾体３１２０の右辺側がヒンジ回転の中心よりも前方に位置しており、サブ液晶表示装置３１１４の表示画面が遊技パネル１１００の面に対して遊技領域５ａの中央を通る垂直線側を向くように傾斜している。

【０４１０】
この通常の状態で、回転駆動ユニット３１３０の裏下後第二駆動モータ３１３７により、第二駆動ギア３１３６、第二装飾体側作動ギア３１２６、及び装飾体支持軸３１２５を介して、裏下後第二装飾体３１２０の後方を向いている第二装飾面３１２２が正面を向くように、裏下後第二装飾体３１２０を平面視時計回りの方向に（１６０度）回転させると、閉じられて裏下後第二装飾体３１２０の前方に位置している裏下後第一装飾体３１１０が裏下後第二装飾体３１２０に押されて一緒に回転し、「天運」の装飾が施された裏下後第二装飾体３１２０の第二装飾面３１２２が正面を向いた状態となる（図１０４（ｂ）を参照）。また、通常の状態で正面を向いていた裏下後第一装飾体３１１０の第一装飾面３１１１（サブ液晶表示装置３１１４）は、後方を向いた状態となり遊技者側からは視認不能となる。なお、この状態からは、裏下後第一装飾体３１１０及び裏下後第二装飾体３１２０の何れも、平面視時計回りの方向へこれ以上回転させることはできないようになっている。

【０４１１】
この図１０４（ｂ）の状態では、裏下後第一装飾体３１１０と一体回転する回転伝達部材３１３２の第一検知片３１３２ｄが、第一回転検知センサ３１３９により検知された状態となり、裏下後第二装飾体３１２０と一体回転する装飾体支持軸３１２５の第二検知片

３１２８が、第二回転検知センサ３１４０の検知に対して非検知の状態となる。
【０４１２】
一方、スライドユニット３１５０の裏下後第三駆動モータ３１５５により駆動ギア３１５４を正面視時計回りの方向に回転駆動させると、伝達ギア部材３１５３の従動ギア３１５３ｂ、ピニオンギア３１５３ａ、及びラック部材３１４３のラックギア３１４３ａを介して、裏下後第一装飾体３１１０及び裏下後第二装飾体３１２０と一緒に回転駆動ユニット３１３０を正面視左方端の位置までスライド移動させることができる。遊技盤５に組立てた状態において、回転駆動ユニット３１３０を正面視左方端の位置にスライド移動させた状態では、ヒンジ回転の上下に延びている軸線（装飾体支持軸３１２５の中心線）が、遊技領域５ａの左右方向の中央と略一致している。
【０４１３】
図１０４（ｃ）は、図１０４（ｂ）の状態のままで正面視左方端の位置へスライド移動させた状態を示している。また、図１０５（ｄ）は、図１０４（ａ）の状態で正面視左方端の位置へ移動させると共に、裏下後第一駆動モータ３１３４の駆動により、第一駆動ギア３１３３、回転伝達部材３１３２の第一装飾体側作動ギア３１３２ｃ及び連結部３１３２ｂを介して、裏下後第一装飾体３１１０を平面視反時計回りの方向に所定角度（２０度）回転させて裏下後第一装飾体３１１０の第一装飾面３１１１（サブ液晶表示装置３１１４）を真正面に向けた状態、或いは、図１０４（ｃ）の状態から裏下後第一駆動モータ３１３４の駆動により裏下後第一装飾体３１１０を、平面視反時計回りの方向に１８０度回転させることで、裏下後第一装飾体３１１０と一緒に裏下後第二装飾体３１２０を回転させて裏下後第一装飾体３１１０の第一装飾面３１１１（サブ液晶表示装置３１１４）を真正面に向けた状態を、示している。
【０４１４】
続いて、図１０４（ｃ）の状態で、裏下後第二駆動モータ３１３７の駆動により、裏下後第二装飾体３１２０を平面視反時計回りの方向に１８０度回転させる、或いは、図１０５（ｄ）の状態で、裏下後第一駆動モータ３１３４の駆動により、裏下後第一装飾体３１１０を平面視時計回りの方向に１８０度回転させると、図１０５（ｅ）に示すように、裏下後第一装飾体３１１０の第二装飾面３１１２と裏下後第二装飾体３１２０の第二装飾面３１２２とが互いに対面して折畳まれた状態から、ヒンジ回転して裏下後第一装飾体３１１０と裏下後第二装飾体３１２０が開いて、夫々の第二装飾面３１１２，３１２２が左右に並んで正面を向いた状態となる。
【０４１５】
この図１０５（ｅ）の状態では、裏下後第一装飾体３１１０と裏下後第二装飾体３１０と互いに重畳させて閉じている時と比較して、裏下後第一装飾体３１１０及び裏下後第二装飾体３１２０の夫々の第二装飾面３１１２，３１２２が左右に並ぶことで、裏下後第一装飾体３１１０及び裏下後第二装飾体３１２０により形成される装飾の面が倍の大きさとなり、遊技領域５ａ内において目立たせて遊技者の関心を強く引付けさせることができると共に、大きな装飾の出現により遊技者を驚かせることができる。また、図１０５（ｅ）の状態では、裏下後第一装飾体３１１０及び裏下後第二装飾体３１２０の夫々の第二装飾面３１１２，３１２２の装飾が一体となり、「聖」の文字の装飾が視認できるようになる。なお、裏下後第一装飾体３１１０及び裏下後第二装飾体３１２０の第一ヒンジ部３１１５及び第二ヒンジ部３１２４には、第一装飾面３１１１，３１２１及び第二装飾面３１１２，３１２２に施された装飾と対応している装飾が施されており、裏下後第一装飾体３１１０と裏下後第二装飾体３１２０とを開いた時に、第一ヒンジ部３１１５及び第二ヒンジ部３１２４を目立ち難くすることができ、「聖」の文字を良好な状態で遊技者に視認させることができる。
【０４１６】
なお、図示するように、裏下後第一装飾体３１１０及び裏下後第二装飾体３１２０の第二装飾面３１１２，３１２２により形成される一体の装飾には、「聖」の上に、「一」のような切出装飾３１７０が形成されている。この切出装飾３１７０は、一つの文字や絵柄

の一部を切出して装飾としたものであり、切出装飾３１７０上側に、後述する裏上左可動演出ユニット３２００の裏上左第一装飾体３２１０の固定装飾部材３２１１の装飾と裏上左第二装飾体３２２０の第二装飾部材３２２２の装飾とが左右に並んだ切出装飾３２６０が位置すると、「雀」の文字の全体が完成する装飾である（図１３４を参照）。

【０４１７】

このように、本実施形態の裏下後可動演出ユニット３１００によると、裏下後第一装飾体３１１０と裏下後第二装飾体３１２０とを互いの面を重畳させて閉じた状態から、互いの第二装飾面３１１２，３１２２を並べて開いた状態とした場合、裏下後第一装飾体３１１０と裏下後第二装飾体３１２０とによる装飾の面が正面視遊技領域５ａ内において拡大（拡張）すると共に、閉じて遊技者側から見えなかった第二装飾面３１１２，３１２２が開くことで遊技者側から見えるようになる。詳述すると、裏下後第一装飾体３１１０及び裏下後第二装飾体３１２０を閉じて裏下後第一装飾体３１１０の第一装飾面３１１１（サブ液晶表示装置３１１４）を前方に向けた状態で（図１０５（ｄ）を参照）、裏下後第一装飾体３１１０を回転させて裏下後第二装飾体３１２０の正面視左側に並ばせると、当初は裏下後第一装飾体３１１０の第一装飾面３１１１のみであった装飾の領域が左方に延びるように裏下後第一装飾体３１１０及び裏下後第二装飾体３１２０の第二装飾面３１１２，３１２２の二つとなり装飾の領域が二倍に拡大されると共に、これまで見えなかった第二装飾面３１１２，３１２２が遊技者側から視認可能となる（図１０５（ｅ）を参照）。或いは、裏下後第一装飾体３１１０及び裏下後第二装飾体３１２０を閉じて裏下後第二装飾体３１２０の第一装飾面３１２１を前方に向けた状態で（図１０４（ｃ）を参照）、裏下後第二装飾体３１２０を回転させて裏下後第一装飾体３１１０の正面視右側に並ばせると、当初は裏下後第二装飾体３１２０の第一装飾面３１２１のみであった装飾の領域が右方に延びるように裏下後第一装飾体３１１０及び裏下後第二装飾体３１２０の第二装飾面３１１２，３１２２の二つとなり装飾の領域が二倍に拡大されると共に、これまで見えなかった第二装飾面３１１２，３１２２が遊技者側から視認可能となる（図１０５（ｅ）を参照）。このように、裏下後第一装飾体３１１０及び裏下後第二装飾体３１２０を閉じた状態から開くことで、裏下後第一装飾体３１１０と裏下後第二装飾体３１２０による装飾範囲を拡大させることができると共に装飾を変化させることができるため、遊技者に強いインパクトを与えることができ、遊技者の関心を裏下後第一装飾体３１１０及び裏下後第二装飾体３１２０に強く引き付けて裏下後第一装飾体３１１０及び裏下後第二装飾体３１２０により広がった装飾を楽しませることができると共に、遊技者に対して何か良いことがあるのではないかと思わせることができ、遊技に対する期待感を高めさせて興趣の低下を抑制させることができる。

【０４１８】

また、裏下後第一装飾体３１１０と裏下後第二装飾体３１２０とを互いに重畳させて閉じた状態で、裏下後第一装飾体３１１０と裏下後第二装飾体３１２０とを一緒に回転させた場合、裏下後第一装飾体３１１０及び裏下後第二装飾体３１２０のヒンジ回転可能に取付けられている一方の上下延びている辺側を中心にして回転することから、当初の状態で後方を向いていた面（裏面）が前方を向くように回転させると、裏下後第一装飾体３１１０及び裏下後第二装飾体３１２０の全体の位置がヒンジ回転の中心軸を挟んで反対側の位置に移動することとなる。詳述すると、裏下後第一装飾体３１１０と裏下後第二装飾体３１２０とを閉じて裏下後第一装飾体３１１０の第一装飾面３１１１（サブ液晶表示装置３１１４）を前方に向けた状態で（図１０４（ａ）及び図１０５（ｄ）を参照）、裏下後第一装飾体３１１０及び裏下後第二装飾体３１２０を一緒に回転させると、裏下後第一装飾体３１１０及び裏下後第二装飾体３１２０の全体が正面視左方に移動すると共に裏下後第二装飾体３１２０の第一装飾面３１２１が前方を向いた状態となる（図１０４（ｂ）及び（ｃ）を参照）。一方、裏下後第一装飾体３１１０と裏下後第二装飾体３１２０とを閉じて裏下後第二装飾体３１２０の第一装飾面３１２１を前方に向けた状態で（図１０４（ｂ）及び（ｃ）を参照）、裏下後第一装飾体３１１０及び裏下後第二装飾体３１２０を一緒に回転させると、裏下後第一装飾体３１１０及び裏下後第二装飾体３１２０の全体が正面

視右方に移動すると共に裏下後第一装飾体３１１０の第一装飾面３１１１が前方を向いた状態となる（図１０４（ａ）及び図１０５（ｄ）を参照）。これにより、正面視遊技領域５ａ内おける裏下後第一装飾体３１１０又は裏下後第二装飾体３１２０による装飾の領域を移動させることができると共に、遊技者側から視認可能な装飾を変化させることができるため、遊技者の関心を裏下後第一装飾体３１１０や裏下後第二装飾体３１２０に強く引き付けることができ、裏下後第一装飾体３１１０や裏下後第二装飾体３１２０の動きや装飾を楽しませて興趣の低下を抑制させることができる。

【０４１９】

また、裏下後第一装飾体３１１０と裏下後第二装飾体３１２０とを互いに重畳させて閉じた状態で、裏下後第一装飾体３１１０又は裏下後第二装飾体３１２０の一方を回転させて開いたり、裏下後第一装飾体３１１０及び裏下後第二装飾体３１２０を一緒に回転させたりする場合、何れの場合でも、裏下後第一装飾体３１１０及び裏下後第二装飾体３１２０における遊技者側から視認可能な面が回転を開始するため、回転開始の当初では、裏下後第一装飾体３１１０と裏下後第二装飾体３１２０とが、開くのか、或は、一緒に回転するのかが、判り難く、遊技者に対して何れの動作をするのかでドキドキ・ワクワクさせることができ、遊技者の期待感を高めさせることができる。また、当初の状態で視認可能な装飾に対して、裏下後第一装飾体３１１０と裏下後第二装飾体３１２０とを、開いた場合と、一緒に回転させた場合とでは、遊技者側から視認可能となる装飾の変化が異なることとなるため、様々なパターンで遊技者に装飾の変化を楽しませることができ、多様な演出により遊技者を飽き難くさせることができる。

【０４２０】

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

【０４２１】

また、裏下後可動演出ユニット３１００では、裏下後第二装飾体３１２０において四角形の外形の上下に延びている二辺のうちの一辺側（重心から偏芯している位置）でヒンジ回転の軸線と同軸上で下方に延びている装飾体支持軸３１２５の上端部と下端部とを、回転駆動ユニット３１３０における回転駆動ユニットベース３１３１の上軸受部３１３１ｃと下軸受部３１３１ｄとで夫々回転可能に支持しており、可及的に上下に離れた位置の二か所で回転可能に支持している。従って、装飾体支持軸３１２５が、裏下後第一装飾体３１１０及び裏下後第二装飾体３１２０の重心に対して偏芯した位置から突出していることで、装飾体支持軸３１２５の上側に取付けられている裏下後第一装飾体３１１０及び裏下後第二装飾体３１２０の重量により装飾体支持軸３１２５を傾けようとする偏荷重が作用しても、装飾体支持軸３１２５を傾き難くすることができ、装飾体支持軸３１２５を真っ直ぐに支持して裏下後第一装飾体３１１０及び裏下後第二装飾体３１２０を回転させることができる。換言すると、下方に延びた装飾体支持軸３１２５の上端部と下端部とを、回転駆動ユニットベース３１３１の上軸受部３１３１ｃと下軸受部３１３１ｄとで回転可能に支持していることから、装飾体支持軸３１２５が傾き難いため、互いにヒンジ回転可能に取付けられている重量の大きい裏下後第一装飾体３１１０及び裏下後第二装飾体３１２０を、そのヒンジ回転の軸線と同軸上の位置でも問題なく回転可能に支持することができる。

【０４２２】

［５－９ｄ．裏上左可動演出ユニット］

次に、裏ユニット３０００の裏上左可動演出ユニット３２００について、主に図１０６乃至図１０９を参照して詳細に説明する。図１０６（ａ）は裏ユニットの裏上左可動演出ユニットを前から見た斜視図であり、（ｂ）は裏上左可動演出ユニットを後ろから見た斜

視図である。図１０７は裏上左可動演出ユニットを分解して前から見た分解斜視図であり、図１０８は裏上左可動演出ユニットを分解して後ろから見た分解斜視図である。図１０９（ａ）は裏上左可動演出ユニットを通常の状態で示す正面図であり、（ｂ）は裏上左可動演出ユニットにおける裏上左第一装飾体及び裏上左第二装飾体を正面視右方端の位置に移動させた状態で示す正面図であり、（ｃ）は（ｂ）の状態から裏上左第一装飾体と裏上左第二装飾体を展開した状態で示す正面図である。

【０４２３】

裏上左可動演出ユニット３２００は、裏箱３０１０内における開口部３０１０ａの上方で、正面視左端から中央付近にかけて取付けられている。裏上左可動演出ユニット３２００は、正面視の形状が四角形で前面に所定の装飾が施されている裏上左第一装飾体３２１０と、裏上左第一装飾体３２１０の正面視上下に延びている右辺においてヒンジ回転可能に取付けられており背向している二つの面に異なる装飾が施されている裏上左第二装飾体３２２０と、裏上左第一装飾体３２１０の上方に取付けられており裏上左第二装飾体３２２０をヒンジ回転駆動させる回転駆動ユニット３２３０と、回転駆動ユニット３２３０と共に裏上左第一装飾体３２１０及び裏上左第二装飾体３２２０を左右方向にスライド移動させ裏箱３０１０内に取付けられるスライドユニット３２４０と、を備えている。

【０４２４】

裏上左可動演出ユニット３２００の裏上左第一装飾体３２１０は、前面に所定の装飾が施され透光性を有する平板状の固定装飾部材３２１１と、固定装飾部材３２１１の正面視右辺の前端側から外方に突出しており上下に延びた軸線に対して同軸上で上下に離間して三つ取付けられている円筒状の第一ヒンジ部３２１２と、固定装飾部材３２１１の後面全体を覆うように固定装飾部材３２１１の後側に取付けられており固定装飾部材３２１１よりも上方に突出している第一装飾体ベース３２１３と、第一装飾体ベース３２１３と固定装飾部材３２１１との間に取付けられており前面に複数のＬＥＤが実装されている裏上左第一装飾基板３２１４と、第一装飾体ベース３２１３の上面に接続されており側面視がＬ字状で第一装飾体ベース３２１３の左端から右端よりも右方の位置まで延出している接続部３２１５と、接続部３２１５の上端に形成されており左右に延びているラックギア３２１６と、接続部３２１５の正面視左端付近から前方に延出している平板状の検知片３２１７と、を備えている。

を備えている。

【０４２５】

裏上左第一装飾体３２１０の固定装飾部材３２１１は、正面視の形状がやや縦長の四角形に形成されている。固定装飾部材３２１１は、左右に延びている辺の長さが、裏下後可動演出ユニット３１００の裏下後第一装飾体３１１０や裏下後第二装飾体３１２０の左右に延びている辺と同じ長さであり、上下に延びている辺の長さが、裏下後第一装飾体３１１０や裏下後第二装飾体３１２０の上下に延びている辺の長さよりも短い。この固定装飾部材３２１１には、「雀」の文字の左半分が施された装飾が形成されている。なお、図１０９（ｃ）に示すように、本実施形態では、「雀」の文字に対して、一番下側の「一」の部位の上側から下方が途切れている。

【０４２６】

三つの第一ヒンジ部３２１２は、固定装飾部材３２１１の上下両端と、上下方向中央から上寄りの位置に夫々備えられている。また、三つの第一ヒンジ部３２１２は、固定装飾部材３２１１の正面視右辺から、右方及び前方に突出している。第一装飾体ベース３２１３には、固定装飾部材３２１１よりも上方に突出している部位の前面に回転駆動ユニット３２３０が取付けられる。接続部３２１５には、側面視Ｌ字状における上下延びている部位の後面に、スライドユニット３２４０のスライダ３２４３が取付けられる。ラックギア３２１６は、スライドユニット３２４０のピニオンギア３２４８と噛合する。

【０４２７】

この裏上左第一装飾体３２１０は、裏上左第一装飾基板３２１４に実装されたＬＥＤを適宜発光させることで、固定装飾部材３２１１を発光装飾させることができる。

【０４２８】
裏上左可動演出ユニット３２００の裏上左第二装飾体３２２０は、外形が四角形で表面に所定の装飾が施された透光性を有する第一装飾部材３２２１と、第一装飾部材３２２１の裏面に取付けられており第一装飾部材３２２１の表面と背向する面に第一装飾部材３２２１とは異なる装飾が施された透光性を有する第二装飾部材３２２２と、第一装飾部材３２２１の左右のうちの一方の上下に延びている辺から外方に突出しており裏上左第一装飾体３２１０の第一ヒンジ部３２１２にヒンジ回転可能に取付けられる二つの第二ヒンジ部３２２３と、二つの第二ヒンジ部３２２３のうちの上側の第二ヒンジ部３２２３から上方に延出している軸部３２２４と、軸部３２２４の上端に取付けられている平歯車状の作動ギア３２２５と、第一装飾部材３２２１と第二装飾部材３２２２との間に取付けられており両面に複数のＬＥＤが実装されている裏上左第二装飾基板（図示は省略）と、を備えている。
【０４２９】
裏上左第二装飾体３２２０の第一装飾部材３２２１は、表面に「ドクン」の文字が施された装飾が形成されている。第二装飾部材３２２２は、第一装飾部材３２２１の表面と背向する面に「雀」の文字の右半部が施された装飾が形成されている。この第二装飾部材３２２２は、裏上左第一装飾体３２１０の固定装飾部材３２１１の正面視左側に位置することで、「雀」の文字として認識することができるようになる。詳しくは、固定装飾部材３２１１と第二装飾部材３２２２とによる装飾は、「雀」の文字に対して、一番下側の「一」の部位の上側から下方が途切れた切出装飾３２６０とされており、この下側に、裏下後可動演出ユニット３１００における裏下後第一装飾体３１１０及び裏下後第二装飾体３１２０の第二装飾面３１１２，３１２２の装飾（切出装飾）が位置することで、「雀」の文字が完成される。なお、裏上左可動演出ユニット３２００側の切出装飾３２６０は、「雀」の文字の大半を占めているため、下部が切欠かれていても「雀」の文字として認識することができる。
【０４３０】
二つの第二ヒンジ部３２２３は、第一装飾部材３２２１の表面を正面に向けた状態で、第一装飾部材３２２１の右辺側から右方且つ後方に突出している。また、二つの第二ヒンジ部３２２３は、上下に離間しており、夫々が第一装飾部材３２２１の上下両端から中央寄りの位置に備えられている。軸部３２２４は、裏上左第一装飾体３２１０の最も上側の第一ヒンジ部３２１２内に回転可能に挿入される。作動ギア３２２５は、軸部３２２４及び上側の第二ヒンジ部３２２３を介して、第一装飾部材３２１１と一体回転するように取付けられている。この作動ギア３２２５は、回転駆動ユニット３２３０の伝達ギア３２３３と噛合する。
【０４３１】
この裏上左第二装飾体３２２０は、図示しない裏上左第一装飾基板に実装されたＬＥＤを適宜発光させることで、第一装飾部材３２１１や第二装飾部材３２２２を発光装飾させることができる。
【０４３２】
裏上左可動演出ユニット３２００の回転駆動ユニット３２３０は、裏上左第一装飾体３２１０の第一装飾体ベース３２１３の前面に取付けられる回転駆動ベース３２３１と、回転駆動ベース３２３１との間に空間を形成し回転駆動ベース３２３１の上側に取付けられる回転駆動カバー３２３２と、回転駆動カバー３２３２と回転駆動ベース３２３１との間で回転可能に取付けられており裏上左第二装飾体３２２０の作動ギア３２２５と噛合する平歯車状の伝達ギア３２３３と、伝達ギア３２３３と噛合する駆動ギア（図示は省略）と、駆動ギアを回転駆動させ回転駆動カバー３２３２の上面に取付けられている裏上左第一駆動モータ３２３５と、回転駆動ベース３２３１と回転駆動カバー３２３２との間に取付けられており駆動ギアの回転位置を検知する回転検知センサ（図示は省略）と、を備えている。
【０４３３】

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

【０４３４】

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

【０４３５】

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

【０４３６】

また、スライドユニット３２４０は、ベースカバー３２４４の前面で正面視左部に取付けられ裏上左第一装飾基板３２１４、裏上左第二装飾基板、裏上左第一駆動モータ３２３５、回転検知センサ、裏上左第二駆動モータ３２４５、及びスライド検知センサ３２４９と演出駆動基板３０４３との接続を中継している裏上左中継基板３２５０と、裏上左中継基板３２５０の前面を被覆しベースカバー３２４４の前面に取付けられる基板カバー３２５１と、基板カバー３２５１の前面に取付けられる裏左上装飾ベース３２５２と、裏左上装飾ベース３２５２の前面に取付けられ前面に複数のＬＥＤが実装されている裏左上装飾基板３２５３と、裏左上装飾基板３２５３の前方を覆うように裏左上装飾ベース３２５２の前面に取付けられ所定の装飾が形成された透光性を有する裏左上装飾体３２５４と、を備えている。

【０４３７】

スライドユニット３２４０は、裏上左第二駆動モータ３２４５により駆動ギア３２４６を回転駆動させると、伝達ギア部材３２４７、ピニオンギア３２４８、及びラックギア３２１６を介して、裏上左第一装飾体３２１０を裏上左第二装飾体３２２０及び回転駆動ユニット３２３０と一緒に左右方向にスライド移動させることができる。また、裏左上装飾基板３２５３のＬＥＤを適宜発光させることで、裏左上装飾体３２５４を発光装飾させることができる。

【０４３８】

続いて、裏上左可動演出ユニット３２００の動作について説明する。裏上左可動演出ユニット３２００は、通常の状態では、図１０９（ａ）に示すように、裏上左第一装飾体３２１０の前面を裏上左第二装飾体３２２０が覆うように、裏上左第二装飾体３２２０が回転駆動ユニット３２３０により裏上左第一装飾体３２１０側に折畳まれた状態となってお

り、裏上左第二装飾体３２２０の第一装飾部材３２２１が正面を向いた状態となっている。また、通常の状態では、裏上左第一装飾体３２１０がスライドユニット３２４０により正面視左方端に位置している。この通常の状態では、回転駆動ユニット３２３０において裏上左第二装飾体３２２０の回転位置を検知するための図示しない駆動ギアの検知片を、同じく図示しない回転検知センサが検知している。また、裏上左第一装飾体３２１０の検知片３２１７が、スライドユニット３２４０のスライド検知センサ３２４９により検知されている。

【０４３９】

通常の状態では、遊技盤５に組立てた状態で、裏上左第一装飾体３２１０及び裏上左第二装飾体３２２０が、裏左中装飾ユニット３０５０の後方に位置しており、遊技者側からは視認不能な状態となっている（図８１等を参照）。

【０４４０】

通常の状態で、スライドユニット３２４０の裏上左第二駆動モータ３２４５により駆動ギア３２４６、及び伝達ギア部材３２４７を介してピニオンギア３２４８を、正面視反時計回りの方向に回転駆動させると、ピニオンギア３２４８と噛合しているラックギア３２１６により裏上左第一装飾体３２１０が、裏上左第二装飾体３２２０及び回転駆動ユニット３２３０と一緒に正面視右方にスライド移動し、右方端に到達するとスライド移動が停止する（図１０９（ｂ）を参照）。この状態では、遊技盤５に組立てた状態で、裏上左第一装飾体３２１０及び裏上左第二装飾体３２２０におけるヒンジ回転可能な上下に延びている軸線が、遊技領域５ａの左右方向中央と略一致しており、裏上左第一装飾体３２１０がセンター役物２５００の枠内を通して遊技者側から視認可能な状態となっている（図１３３を参照）。

【０４４１】

そして、スライドユニット３２４０により裏上左第一装飾体３２１０を正面視右方端に位置させた状態で、回転駆動ユニット３２３０の裏上左第一駆動モータ３２３５により駆動ギア、及び伝達ギア３２３３を介して作動ギア３２２５を、平面視反時計回りの方向に１８０度回転させると、折畳まれて裏上左第一装飾体３２１０の前面を覆っていた裏上左第二装飾体３２２０が展開するようにヒンジ回転して、裏上左第一装飾体３２１０の正面視右側に並んだ状態となる（図１０９（ｃ）を参照）。これにより、裏上左第一装飾体３２１０と裏上左第二装飾体３２２０とが左右に並ぶことで、通常の状態に対して約２倍の大きさとなるため、遊技領域５ａ内において目立たせて遊技者の関心を強く引付けさせることができると共に、大きな装飾の出現により遊技者を驚かせることができる。

【０４４２】

この状態では、裏上左第一装飾体３２１０の固定装飾部材３２１１と裏上左第二装飾体３２２０の第二装飾部材３２２２とが左右に並んで正面を向いた状態となり、夫々の装飾が一体となって「雀」の文字の装飾が視認できるようになる。なお、裏上左第一装飾体３２１０及び裏上左第二装飾体３２２０の第一ヒンジ部３２１２及び第二ヒンジ部３２２３には、固定装飾部材３２１１及び第二装飾部材３２２２に施された装飾と対応している装飾が施されており、裏上左第一装飾体３２１０から裏上左第二装飾体３２２０を開いた時に、第一ヒンジ部３２１２及び第二ヒンジ部３２２３を目立ち難くすることができ、「雀」の文字を良好な状態で遊技者に視認させることができる。

【０４４３】

なお、一体となって視認できる「雀」の文字の装飾は、一番下側の「一」の部位よりも上側の位置から下側が途切れており、裏上左第一装飾体３２１０及び裏上左第二装飾体３２２０下方に位置した裏下後可動演出ユニット３１００の裏下後第一装飾体３１１０及び裏下後第二装飾体３１２０の第二装飾面３１１２，３１２２の装飾と一体となることで、「雀」の文字が完全な状態となる（図１３４を参照）。

【０４４４】

このように、裏上左可動演出ユニット３２００は、裏上左第一装飾体３２１０及び裏上左第二装飾体３２２０を左右方向にスライドさせたり、裏上左第二装飾体３２２０を上下

に延びた軸線周りにヒンジ回転させることで、裏上左第一装飾体３２１０の前面を覆うように折畳んだり、裏上左第一装飾体３２１０の正面視右側に並ぶように展開させたりすることができ、多彩な演出を遊技者に提示することができる。

【０４４５】

［５－９ｅ．裏左可動演出ユニット］

次に、裏ユニット３０００の裏左可動演出ユニット３３００について、主に図１１０及び図１１１を参照して詳細に説明する。図１１０（ａ）は裏ユニットの裏左可動演出ユニットを前から見た斜視図であり、（ｂ）は裏左可動演出ユニットを後ろから見た斜視図である。図１１１（ａ）は裏左可動演出ユニットを通常の状態で示す正面図であり、（ｂ）は裏左可動演出ユニットにおける裏左可動装飾体を突出させた状態で示す正面図である。

【０４４６】

裏左可動演出ユニット３３００は、裏箱３０１０内における開口部３０１０ａの正面視左方に取付けられている。裏左可動演出ユニット３３００は、前面に立体的な所定の装飾が施されている裏右固定装飾体３３１０と、裏右固定装飾体３３１０の後方で左右方向にスライド可能に支持されており所定の装飾が施された枠状の裏右可動装飾体３３２０と、裏右可動装飾体３３２０を左右方向へスライド移動させ裏箱３０１０内に取付けられると共に前面に裏左固定装飾体３３１０が取付けられている裏左駆動ユニット３３３０と、を備えている。

【０４４７】

裏左可動演出ユニット３３００の裏左固定装飾体３３１０は、正面視の形状が縦長の略四角形に形成されている。裏左固定装飾体３３１０は、立体的な装飾が施されており透光性を有する固定側装飾部材３３１１と、固定側装飾部材３３１１の後面に取付けられており前面に複数のＬＥＤが実装されている裏左固定装飾基板３３１２と、を備えている。固定側装飾部材３３１１は、図示するように、一部に「發」牌の装飾が形成されている。この裏左固定装飾体３３１０は、裏左固定装飾基板３３１２のＬＥＤを適宜発光させることで、固定側装飾部材３３１１を発光装飾させることができる。

【０４４８】

裏左可動演出ユニット３３００の裏左可動装飾体３３２０は、正面視の形状が、裏左固定装飾体３３１０と略同じ大きさの縦長の四角形に形成されている。裏左可動装飾体３３２０は、前面に所定の装飾が施された枠状の可動側装飾部材３３２１と、可動側装飾部材３３２１の後面に取付けられている透光性を有する枠状の装飾フレーム３３２２と、装飾フレーム３３２２の後側に取付けられている枠状の可動ベース３３２３と、可動ベース３３２３と装飾フレーム３３２２との間に取付けられており前面に複数のＬＥＤが実装されている裏左可動装飾基板３３２４と、を備えている。

【０４４９】

裏左可動装飾体３３２０の可動側装飾部材３３２１は、裏下後可動演出ユニット３１００における裏下後第一装飾体３１１０の第一装飾面３１１１と同じ装飾が施されている。可動ベース３３２３は、下端側が可動側装飾部材３３２１及び装飾フレーム３３２２よりも下方に突出しており、この突出している部位が裏左駆動ユニット３３３０により左右方向にスライド可能に取付けられている。裏左可動装飾基板３３２４は、図示は省略するが、枠状の装飾フレーム３３２２における正面視左右方向の中央より右側の部位に沿うようにコ字状に形成されている。この裏左可動装飾基板３３２４のＬＥＤを発光させることで、可動側装飾部材３３２１を発光装飾させることができる。

【０４５０】

裏左可動演出ユニット３３００の裏左駆動ユニット３３３０は、裏箱３０１０内に取付けられるユニットベース３３３１と、ユニットベース３３３１の下部前面に取付けられており裏左可動装飾体３３２０を左右方向にスライド可能に取付けている左右方向に延びたスライドガイド３３３２と、回転軸が前方に延びるようにユニットベース３３３１の後面に取付けられている裏左駆動モータ３３３３と、裏左駆動モータ３３３３の回転軸に基端側が取付けられており先端側が裏左可動装飾体３３２０に連結されている棹状の作動アー

ム（図示は省略）と、作動アームの回動位置を検知しユニットベース３３３１に取付けられているスライド検知センサ３３３５と、ユニットベース３３３１の後面に取付けられており裏左固定装飾基板３３１２、裏左可動装飾基板３３２４、裏左駆動モータ３３３３、及びスライド検知センサ３３３５と演出駆動基板３０４３との接続を中継する裏左中継基板３３３６と、を備えている。

【０４５１】

裏左駆動ユニット３３３０のユニットベース３３３１は、正面視左端側において裏左固定装飾体３３１０を裏左可動装飾体３３２０よりも前方に取付けている。スライドガイド３３３２は、裏左可動装飾体３３２０における可動ベース３３２３の下端部を左右方向へスライド可能に取付けている。裏左駆動モータ３３３３は、ユニットベース３３３１における背面視右上隅部に取付けられている。図示しない作動アームは、裏左駆動モータ３３３３の回転軸に取付けられている基端側から先端側が枠状の裏左可動装飾体３３２０における下辺の背面視右端付近まで延びている。また、図示は省略するが、作動アームは、先端に前後に貫通しその長手方向に延びたスリットが形成されている。このスリット内に裏左可動装飾体３３２０の可動ベース３３２３における背面視右下隅付近から後方に突出している案内ピンが摺動可能に挿入されている。

【０４５２】

続いて、裏左可動演出ユニット３３００の動作について説明する。裏左可動演出ユニット３３００は、通常の状態では、図１１１（ａ）に示すように、裏左固定装飾体３３１０の後方に裏左可動装飾体３３２０が位置しており、正面からは殆ど視認不能な状態となっている。つまり、裏左可動装飾体３３２０が、視認不能な没入位置に位置している。この通常の状態では、図示しない作動アームがスライド検知センサ３３３５により検知されている。また、通常の状態では、遊技盤５に組立てた状態で、前側に配置されている裏左固定装飾体の正面視右端の一部がセンター役物２５００の枠内に臨んでいると共に、裏左固定装飾体の前面の正面視左側の部位がセンター役物２５００の左方で透明な遊技パネル１１００を通して遊技者側から視認することができる。この裏左可動演出ユニット３３００は、裏左可動装飾体３３２０が裏下後可動演出ユニット３１００の裏下後第一装飾体３１１０及び裏下後第二装飾体３１２０と同じ高さとなる位置に取付けられている。

【０４５３】

この通常の状態で、裏左駆動モータ３３３３により作動アームを正面視反時計回りの方向に回動させると、作動アームの先端のスリット内に摺動可能に挿入された可動ベース３３２３の案内ピンを、作動アームが正面視右方に押圧し、スライドガイド３３３２を介して裏左可動装飾体３３２０が正面視右方に真っ直ぐスライド移動する。そして、枠状の裏左固定装飾体３３２０における正面視左辺を略残して右側の部位が、裏左固定装飾体３３１０の正面視後方から右方に位置すると右方へのスライド移動が停止する。これにより、枠状の裏左可動装飾体３３２０における左辺よりも右側の部位が、裏左固定装飾体３３１０の右方に位置して、正面から視認できるようになる（図１１１（ｂ）を参照）。つまり、裏左可動装飾体３３２０が遊技者側から視認可能な出現位置に位置した状態となる。

【０４５４】

裏左可動装飾体３３２０が右方にスライド移動して出現位置に位置した状態では、遊技盤５に組立てた状態で、裏左可動装飾体３３２０がセンター役物２５００の枠内を通して遊技者側から視認可能となると共に、裏左可動装飾体３３２０の枠内を通して後方に配置されているメイン液晶表示装置１６００の表示画面を視認することができる。従って、メイン液晶表示装置１６００において、裏左可動装飾体３３２０の真後ろとなる表示領域に所定の演出画像（演出動画）を表示させると、遊技者に対して、恰も裏左可動装飾体３３２０の枠内に液晶表示装置が取付けられているように錯覚させることができる。これにより、裏下後可動演出ユニット３１００の裏下後第一装飾体３１１０における第一装飾面３１１１のサブ液晶表示装置３１１４が左右に二つあるように遊技者を錯覚させることができる。

【０４５５】

［５－９ｆ．裏上中可動演出ユニット］

次に、裏ユニット３０００の裏上中可動演出ユニット３４００について、主に図１１２乃至図１２３を参照して詳細に説明する。図１１２（ａ）は裏ユニットの裏上中可動演出ユニットを前から見た斜視図であり、（ｂ）は裏上中可動演出ユニットを後ろから見た斜視図である。図１１３（ａ）は裏上中可動演出ユニットを主な構成毎に分解して前から見た分解斜視図であり、（ｂ）は裏上中可動演出ユニットを主な構成毎に分解して後ろから見た分解斜視図である。図１１４（ａ）は裏上中可動演出ユニットの裏上中装飾体ユニットを前から見た斜視図であり、（ｂ）は裏上中装飾体ユニットを後ろから見た斜視図である。図１１５は裏上中装飾体ユニットを分解して前から見た分解斜視図であり、図１１６は裏上中装飾体ユニットを分解して後ろから見た分解斜視図である。図１１７（ａ）は裏上中装飾体ユニットの駆動構成を正面から示す説明図であり、（ｂ）は（ａ）におけるＧ－Ｇ線で切断した断面図である。図１１８（ａ）は通常の状態における裏上中装飾体ユニットの正面図であり、（ｂ）は裏上中装飾体ユニットの一対の裏上中第一装飾体を外方へ半分開いた状態で示す正面図であり、（ｃ）は裏上中装飾体ユニットの一対の裏上中第一装飾体を外方へ完全に開いた状態で示す正面図である。

【０４５６】

また、図１１９（ａ）は裏上中可動演出ユニットの裏上中駆動ユニットを前から見た斜視図であり、（ｂ）は裏上中可動演出ユニットの裏上中駆動ユニットを後ろから見た斜視図である。図１２０（ａ）は裏上中駆動ユニットを主な構成毎に分解して前から見た分解斜視図であり、（ｂ）は裏上中駆動ユニットを主な構成毎に分解して後ろから見た分解斜視図である。図１２１（ａ）は裏上中駆動ユニットの裏上中回転ユニットを分解して前から見た分解斜視図であり、（ｂ）は裏上中駆動ユニットの裏上中回転ユニットを分解して後ろから見た分解斜視図である。図１２２は、裏上中可動演出ユニットの駆動系を概略で正面から示す説明図である。図１２３（ａ）は通常の状態における裏上中可動演出ユニットの正面図であり、（ｂ）は裏上中可動演出ユニットにおいて裏上中装飾体ユニットを下降させた状態で示す正面図である。

【０４５７】

裏上中可動演出ユニット３４００は、裏箱３０１０内における開口部３０１０ａの上方で左右方向略中央から右端にかけて取付けられている。裏上中可動演出ユニット３４００は、図１１３に示すように、開閉可能に取付けられている一対の裏上中第一装飾体３４１１、及び一対の裏上中第一装飾体３４１１の後方に取付けられている裏上中第二装飾体３４１２を有している裏上中装飾体ユニット３４１０と、裏上中装飾体ユニット３４１０の後面に取付けられている回転接続部材３４３０と、回転接続部材３４３０を介して裏上中装飾体ユニット３４１０が昇降可能且つ回転可能に取付けられており裏箱３０１０内に取付けられる裏上中駆動ユニット３４４０と、裏上中駆動ユニット３４４０の前面に取付けられている裏右上装飾ユニット３４８０と、裏上中駆動ユニット３４４０の後面に取付けられている裏上中中継基板３４９０と、を備えている。

【０４５８】

裏上中可動演出ユニット３４００の裏上中装飾体ユニット３４１０は、図１１４及び図１１５等に示すように、前面に所定の装飾が施され透光性を有する一対の裏上中第一装飾体３４１１と、一対の裏上中第一装飾体３４１１の後方に配置され前面に所定の装飾が施された透光性を有する裏上中第二装飾体３４１２と、一対の裏上中第一装飾体３４１１の後面に夫々取付けられている透光性を有する平板状の一対のスライドベース３４１３と、一対のスライドベース３４１３の後面に夫々取付けられており前面に複数のＬＥＤが実装されている一対の裏上中第一装飾基板３４１４と、裏上中第二装飾体３４１２の後面に取付けられ前面に複数のＬＥＤが実装されている裏上中第二装飾基板３４１５と、裏上中第二装飾基板３４１５の後面を覆い裏上中第二装飾体３４１２の後面に取付けられている基板カバー３４１６と、基板カバー３４１６との間にスライドベース３４１３がスライド可能に収容される空間を形成するように基板カバー３４１６の後側に取付けられている平板状のスライダカバー３４１７と、スライダカバー３４１７の後側に取付けられている装飾

体ユニットベース３４１８と、を備えている。
【０４５９】
また、裏上中装飾体ユニット３４１０は、装飾体ユニットベース３４１８の後面に取付けられているモータベース３４１９と、モータベース３４１９の後面に取付けられておりモータベース３４１９の前面に回転軸が突出している裏上中第一駆動モータ３４２０と、裏上中第一駆動モータ３４２０の回転軸に取付けられておりモータベース３４１９と装飾体ユニットベース３４１８の間に配置されている平歯車状の第一駆動ギア３４２１と、第一駆動ギア３４２１と噛合しており前端が装飾体ユニットベースよりも前方に突出するように装飾体ユニットベース３４１８に回転可能に取付けられている平歯車状の第一伝達ギア３４２２と、第一伝達ギア３４２２と噛合しており装飾体ユニットベース３４１８の前面に回転可能に取付けられている第一ピニオンギア３４２３と、を備えている。
【０４６０】
更に、裏上中装飾体ユニット３４１０は、第一ピニオンギア３４２３と噛合しており左右に延びているラックギア３４２４ａ、及びスライダカバー３４１７を貫通して一対のスライドベース３４１３のうちの一方を取付ける取付ボス３４２４ｂを有し、スライダカバー３４１７と装飾体ユニットベース３４１８との間で左右方向にスライド可能に取付けられている第一スライダ３４２４と、第一スライダ３４２４のラックギア３４２４ａとは第一ピニオンギア３４２３を挟んで反対側で第一ピニオンギア３４２３と噛合しており左右に延びているラックギア３４２５ａ、及びスライダカバー３４１７を貫通して一対のスライドベース３４１３のうちの残り（他方）を取付ける取付ボス３４２５ｂを有し、スライダカバー３４１７と装飾体ユニットベース３４１８との間で左右方向にスライド可能に取付けられている第二スライダ３４２５と、装飾体ユニットベース３４１８に後側から取付けられており第二スライダ３４２５のスライド位置を検知するスライド検知センサ３４２６と、を備えている。
【０４６１】
裏上中装飾体ユニット３４１０の一対の裏上中第一装飾体３４１１は、夫々の正面視の形状が、左右に延びた四角形の長手方向の一方の端辺が外方に半円弧に膨らみ、反対側の端辺が内方に半円弧に窪んでおり、この半円弧に窪んだ部位が凹部３４１１ａとされている。また、一対の裏上中第一装飾体３４１１は、内方に半円弧状に窪んだ凹部３４１１ａが形成されている端辺を除いた外周辺が、後方へ板状に延出している。これら一対の裏上中第一装飾体３４１１は、凹部３４１１ａが形成された端辺同士が対向する状態で取付けられている。また、一対の裏上中第一装飾体３４１１は、全体が透光性を有する乳白色に形成されており、一方の裏上中第一装飾体３４１１の前面には「龍」の頭部側の装飾が、残り（他方）の裏上中第一装飾体３４１１の前面には「龍」の尾部側の装飾が、金属光沢を有するように夫々形成されている。
【０４６２】
裏上中第二装飾体３４１２は、正面視の形状が、左右に延びた平板状で、一対の裏上中第一装飾体３４１１同士を合わせた（閉じた）時の大きさよりも若干小さく形成されている。裏上中第二装飾体３４１２は、中央に裏上中第一装飾体３４１１の凹部３４１１ａ内に挿入可能とされた円形で前方に膨出している中央装飾部３４１２ａと、中央装飾部３４１２ａの左右両側で上下に離間して二つ夫々形成されている円形の中央横装飾部３４１２ｂと、中央横装飾部３４１２ｂの左右両外側に夫々形成されており中央横装飾部３４１２ｂと同じ大きさの円形の中間装飾部３４１２ｃと、中間装飾部３４１２ｃの左右両外側で左右の端部付近に夫々形成されており中間装飾部３４１２ｃよりも大径の円形の端装飾部３４１２ｄと、を備えている。裏上中第二装飾体３４１２は、全体が透光性を有する乳白色に形成されており、前面における中央装飾部３４１２ａ、中央横装飾部３４１２ｂ、中間装飾部３４１２ｃ、及び端装飾部３４１２ｄの外周等に、金属光沢を有する線状の装飾が形成されている。この裏上中第二装飾体３４１２は、「麻雀」の「点棒」を遊技者に想起させる装飾が施されている。
【０４６３】

一対のスライドベース３４１３は、夫々が裏上中第一装飾体３４１１の外周形状と略対応した形状に形成されており、裏上中第一装飾体３４１１の後方に延出している外周辺の後端に取付けられている。これにより、裏上中第一装飾体３４１１とスライドベース３４１３とを組立てることで、裏上中第一装飾体３４１１の前面を形成している部位とスライドベース３４１３との間に、裏上中第二装飾体３４１２、裏上中第二装飾基板３４１５、及び基板カバー３４１６を挿入可能な空間が形成される。また、一対のスライドベース３４１３は、前後に貫通し左右に延びているスリット３４１３ａを、夫々備えている。なお、一対のスライドベース３４１３のうちの、一方のスライドベース３４１３ではスリット３４１３ａが上辺に近い側に、残りのスライドベース３４１３ではスリット３４１３ａが下辺に近い側に、夫々形成されている。また、一対のスライドベース３４１３は、透光性を有する乳白色に夫々形成されている。

【０４６４】

一対の裏上中第一装飾基板３４１４、及び裏上中第二装飾基板３４１５は、表面（全面）が白色の基板である。これにより、光を反射・拡散させ易くしていると共に、基板を目立ち難くしている。裏上中第一装飾体３４１４は、裏上中第一装飾体３４１１における前面を形成している部位から後方に離れたスライドベース３４１３に取付けられていることから、ＬＥＤからの光が裏上中第一装飾体３４１１の前面を形成している部位に届くまでに、光の照射範囲が広がるため、ＬＥＤの数が少なくても裏上中第一装飾体３４１１全体を均一に発光装飾させることができる。一方、裏上中第二装飾基板３４１５は、裏上中第二装飾体３４１２の全体を発光装飾させることができる他に、裏上中第二装飾体３４１２の中央装飾部３４１２ａ、中央横装飾部３４１２ｂ、中間装飾部３４１２ｃ、及び端装飾部３４１２ｄを、夫々独立して発光装飾させることができる。

【０４６５】

基板カバー３４１６は、後面における左右両端付近から後方に円柱状に突出しておりスライドベース３４１３のスリット３４１３ａ内に挿入される取付ボス３４１６ａを備えている。この基板カバー３４１６の取付ボス３４１６ａは、スライドベース３４１３のスリット３４１３ａを貫通した後端が、スライダカバー３４１７に取付けられる。また、基板カバー３４１６の取付ボス３４１６ａは、回転可能に取付けられるブッシュ３４２７を介して、スリット３４１３ａ内を左右方向へ相対的に摺動する。この基板カバー３４１６は、透明である。

【０４６６】

スライダカバー３４１７は、前後に貫通していると共に左右に延びており第一スライダ３４２４の取付ボス３４２４ａが摺動可能に挿通される第一スリット３４１７ａと、前後に貫通していると共に左右に延びており第二スライダ３４２５の取付ボス３４２５ａが摺動可能に挿通される第二スリット３４１７ｂと、を備えている。第一スリット３４１７ａは、正面視において左右方向中央より左側で下辺付近に形成されている。第二スリット３４１７ｂは、正面視において左右方向中央より右側で上辺付近に形成されている。

【０４６７】

第一ピニオンギア３４２３は、正面視において左右方向中央からやや右寄りに配置されている（図１１７を参照）。第一スライダ３４２４は、第一ピニオンギア３４２３に対して下方からラックギア３４２４ａが噛合するように配置されており、正面視左端から左右に並んだ二つの取付ボス３４２４ｂが前方に突出している。第一スライダ３４２４の二つの取付ボス３４２４ｂは、前端が、スライダカバー３４１７の第一スリット３４１７ａを貫通して前方に突出し、「龍」の頭部側の装飾が施された裏上中第一装飾体３４１１に取付けられているスライドベース３４１３の後面に取付けられる。第二スライダ３４２５は、第一ピニオンギア３４２３に対して上方からラックギア３４２５ａが噛合するように配置されており、正面視右端から左右に並んだ二つの取付ボス３４２５ｂが前方に突出している。第二スライダ３４２５の二つの取付ボス３４２５ｂは、前端が、スライダカバー３４１７の第二スリット３４１７ｂを貫通して前方に突出し、「龍」の尾部側の装飾が施された裏上中第一装飾体３４１１に取付けられているスライドベース３４１３のと後面に取

付けられる。また、第二スライダ３４２５は、正面視右端付近の上部から上方へ平板状に突出している検知片３４２５ｃを備えている。この検知片３４２５ｃは、スライド検知センサ３４２６により検知される。

【０４６８】

続いて、裏上中可動演出ユニット３４００における裏上中装飾体ユニット３４１０の動作について説明する。裏上中装飾体ユニット３４１０は、通常の状態では、図１１８（ａ）等に示すように、一対の裏上中第一装飾体３４１１の凹部３４１１ａ側の端辺同士が互いに当接して閉じている。この状態では、凹部３４１１ａにより形成される円形の開口を通して裏上中第二装飾体３４１２の中央装飾部３４１２ａが前方の膨出しており、裏上中第二装飾体３４１２のその他の部位は前方から視認することができない。

【０４６９】

この通常の状態では、図１１７（ａ）に示すように、第一スライダ３４２４の正面視左端部と、第二スライダ２４２５の正面視右端部とが、裏上中装飾体ユニット３４１０における左右方向の中央付近に位置している。また第二スライダ３４２５の検知片３４２５ｃが、スライド検知センサ３４２６により検知されている。通常の状態（閉状態）で、裏上中第二装飾基板３４１５により中央装飾部３４１２ａを発光装飾させると、「麻雀」の「千点棒」を想起させる装飾を遊技者に見せることができる。また、通常の状態で、裏上中第二装飾基板３４１５により裏上中第二装飾体３４１２全体を発光装飾させると、裏上中第装飾体３４１２の前方を覆っている裏上中第一装飾体３４１１を全体的に発光装飾させることができる。更に、通常の状態で、裏上中第一装飾体３４１４のＬＥＤを発光させると、その光が白色に形成された裏上中第二装飾体３４１５の後面、裏上中第一装飾体３４１４の前面、等で反射・拡散し、裏上中第一装飾体３４１１の外周等を発光装飾させることができる。

【０４７０】

通常の状態から、裏上中第一駆動モータ３４２０により、第一駆動ギア３４２１、及び第一伝達ギア３４２２を介して第一ピニオンギア３４２３を正面視時計回りの方向に回転駆動させると、第一ピニオンギア３４２３に噛合している第一スライダ３４２４のラックギア３４２４ａ及び第二スライダ３４２５のラックギア３４２５ａにより、第一スライダ３４２４が正面視左方へスライド移動すると共に、第二スライダ３４２５が正面視右方へスライド移動する。これにより、第一スライダ３４２４の取付ボス３４２４ｂを介して取付けられた「龍」の頭部側の装飾が施された裏上中第一装飾体３４１１が正面視左方へスライド移動すると共に、第二スライダ３４２５の取付ボス３４２５ｂを介して取付けられた「龍」の尾部側の装飾が施された裏上中第一装飾体３４１１が正面視右方へスライド移動することとなり、一対の裏上中第一装飾体３４１１が互いに離反する方向にスライドして開くこととなる。

【０４７１】

一対の裏上中第一装飾体３４１１を互いに離反する方向へスライド移動させると、一対の裏上中第一装飾体３４１１の凹部３４１１ａ側の端辺同士の間から、裏上中第一装飾体３４１１の後方に配置されている裏上中第二装飾体３４１２の一部が前方に臨むようになる。そして、裏上中第二装飾体３４１２の中央横装飾部３４１２ｂが、一対の裏上中第一装飾体３４１１同士の間から前方に臨むようになった状態で、裏上中第一駆動モータ３４２０の回転駆動を一旦停止させる。この状態（中間開状態）では、図１１７（ｂ）に示すように、一対の裏上中第一装飾体３４１１同士の間から、裏上中第二装飾体３４１２の中央装飾部３４１２ａと四つの中央横装飾部３４１２ｂとが、前方へ臨んだ状態となる。この状態で、裏上中第二装飾基板３４１５により中央装飾部３４１２ａと中央横装飾部３４１２ｂを発光装飾させると、「麻雀」の「五千点棒」を想起させる装飾を遊技者に見せることができる。

【０４７２】

この状態から、裏上中第一駆動モータ３４２０により、一対の裏上中第一装飾体３４１１が互いに離反する方向へスライド移動させて、最も離反した状態で回転駆動を停止させ

ると、図１１８（ｃ）に示すように、一対の裏上中第一装飾体３４１１同士の間から、裏上中第二装飾体３４１２の略全体が前方に臨む状態となる（全開状態）。この状態では、裏上中第二装飾体３４１２の中央装飾部３４１２ａ、中央横装飾部３４１２ｂ、中間装飾部３４１２ｃ、及び端装飾部３４１２ｄのすべてが前方に臨んでおり、裏上中第二装飾基板３４１５により、中央装飾部３４１２ａ、中央横装飾部３４１２ｂ、中間装飾部３４１２ｃ、及び端装飾部３４１２ｄを発光装飾させると、「麻雀」の「万点棒」を想起させる装飾を遊技者に見せることができる。また、この状態で、裏上中第一装飾基板３４１４及び裏上中第二装飾基板３４１５により、裏上中第一装飾体３４１１及び裏上中第二装飾体３４１２を、全体的に発光装飾させることができる。

【０４７３】

続いて、裏上中可動演出ユニット３４００の回転接続部材３４３０は、裏上中装飾体ユニット３４１０における装飾体ユニットベース３４１８の後面で長手方向中央に取付けられると共に、裏上中駆動ユニット３４４０の裏上中回転ユニット３４６０における従動ピニオンギア３４６７の前面に取付けられる接続ベース３４３１と、接続ベース３４３１に対して回転可能に取付けられる円筒状の接続ブッシュ３４３２と、を備えている。接続ブッシュ３４３２の外周面は、裏上中回転ユニット３４６０における回転ユニットベース３４６１の挿入孔３４６１ｂ内に挿入される。

【０４７４】

続いて、裏上中可動演出ユニット３４００の裏上中駆動ユニット３４４０について、説明する。裏上中駆動ユニット３４４０は、図１２０等に示すように、裏上中装飾体ユニット３４１０を回転駆動可能に取付ける裏上中回転ユニット３４６０と、裏上中回転ユニット３４６０を前面側で回動可能に取付けており裏箱３０１０内に取付けられるユニットベース３４４１と、裏上中回転ユニット３４６０よりも前方でユニットベース３４４１の前方を覆うようにユニットベース３４４１に取付けられているベースカバー３４４２と、ベースカバー３４４２の前面に取付けられており回転軸がベースカバー３４４２を貫通して後方に突出している裏上中第二駆動モータ３４４３と、裏上中第二駆動モータ３４４３の回転軸に取付けられている平歯車状の第二駆動ギア３４４４と、第二駆動ギア３４４４と噛合する大径で平歯車状の大径伝達ギア３４４５ａ、及び大径伝達ギア３４４５ａと一体回転する小径で平歯車状の小径伝達ギア３４４５ｂを有しており、ベースカバー３４４２に回転可能に取付けられている第二伝達ギア３４４５と、第二伝達ギア３４４５の小径伝達ギア３４４５ｂと噛合する平歯車状のギア部３４４６ａ、及びギア部３４４６ａの後面から後方に突出している円柱状の駆動ピン３４４６ｂを有しており、ベースカバー３４４２に回転可能に取付けられている昇降駆動ギア３４４６と、昇降駆動ギア３４４６の駆動ピン３４４６ｂが挿通されて後方に突出する円弧状のスリット３４４７ａを有しており、第二駆動ギア３４４４、第二伝達ギア３４４５、及び昇降駆動ギア３４４６の後側を覆うようにベースカバー３４４２の後面に取付けられていると共にベースカバー３４４２と協働して第二駆動ギア３４４４、第二伝達ギア３４４５、及び昇降駆動ギア３４４６を回転可能に取付けている平板状のギアカバー３４４７と、を備えている。

【０４７５】

また、裏上中駆動ユニット３４４０は、ユニットベース３４４１に取付けられており裏上中回転ユニット３４６０の回動位置を検知する回動検知センサ３４４８と、ユニットベース３４４１と裏上中回転ユニット３４６０との間に取付けられており裏上中装飾体ユニット３４１０が上昇する方向へ裏上中回転ユニット３４６０を付勢しているアシストバネ３４４９と、全体が帯状で前後に貫通すると共に長手方向に延びているアシストスリット３４５０ａを有しており、基端側がユニットベース３４４１の前面に回転可能に取付けられているアシストアーム３４５０と、アシストアーム３４５０を前方からユニットベース３４４１側へ回転可能に押えておりユニットベース３４４１の前面に取付けられているアーム押え３４５１と、を備えている。

【０４７６】

裏上中駆動ユニット３４４０の裏上中回転ユニット３４６０は、図１２１等に示すよう

に、ユニットベース３４４１に回動可能に取付けられる軸受部３４６１ａ、前後に貫通しており所定方向に延びた長孔状で昇降駆動ギア３４４６の駆動ピン３４４６ｂが摺動可能に挿入される駆動スリット３４６１ｂ、回転接続部材３４３０の接続ブッシュ３４３２が挿入される挿入孔３４６１ｃ、及び後方に突出しておりアシストアーム３４５０のアシストスリット３４５０ａ内に挿入される円柱状のアシストピン３４６１ｄを有しており、後方が開放された浅い箱状の回転ユニットベース３４６１と、回転ユニットベース３４６１の開放されている後方側を閉鎖するように回転ユニットベース３４６１の後側に取付けられている後方カバー３４６２と、を備えている。

【０４７７】

また、裏上中回転ユニット３４６０は、後方カバー３４６２と回転ユニットベース３４６１との間に回転軸が突出するように回転ユニットベース３４６１の前面に取付けられている裏上中第三駆動モータ３４６３と、裏上中第三駆動モータ３４６３の回転軸に取付けられている平歯車状の第三駆動ギア３４６４と、第三駆動ギア３４６４と噛合しており回転ユニットベース３４６１と後方カバー３４６２とにより回転可能に取付けられている平歯車状の駆動ピニオンギア３４６５と、駆動ピニオンギア３４６５と噛合しており回転ユニットベース３４６１と後方カバー３４６２との間で所定方向へスライド可能に取付けられている棹状の伝達ラックギア３４６６と、伝達ラックギア３４６６と噛合しており回転ユニットベース３４６１の挿入孔３４６１ｃと同軸上の位置で回転ユニットベース３４６１と後方カバー３４６２とにより回転可能に取付けられており前面に回転接続部材３４３０の接続ベース３４３１の後端が取付けられる平歯車状の従動ピニオンギア３４６７と、を備えている。

【０４７８】

更に、裏上中回転ユニット３４６０は、従動ピニオンギア３４６７の回転位置を検知し回転ユニットベース３４６１に取付けられている回転検知センサ３４６８と、内側に回転ユニットベース３４６１のアシストピン３４６１ｄが挿入されると共に外側がアシストアーム３４５０のアシストスリット３４５０ａ内に摺動可能に挿入される鍔付円筒状のブッシュ３４６９と、回転ユニットベース３４６１のアシストピン３４６１ｄの後端に取付けられアシストピン３４６１ｄからブッシュ３４６９が抜けるのを防止する抜止キャップ３４７０と、を備えている。

【０４７９】

裏上中駆動ユニット３４４０のユニットベース３４４１は、上下に延びた四角形の正面視左側辺の上部が左方に突出したような形状に形成されており、下部の前面から前方に突出し裏上中回転ユニット３４６０を回動可能に取付けるための回動支持ピン３４４１ａを備えている。ユニットベース３４４１の回動支持ピン３４４１ａは、裏上中回転ユニット３４６０における回転ユニットベース３４６１の軸受部３４６１ａに挿入される。ユニットベース３４４１には、前面の上端部で正面視右端付近に回動検知センサ３４４８が取付けられると共に、正面視左端付近にアシストアーム３４５０が取付けられる。

【０４８０】

裏上第二駆動モータ３４６３は、ベースカバー３４４２の前面における上端部付近に取付けられている。裏上第二駆動モータ３４６３の回転駆動が、第二駆動ギア３４４４、及び第二伝達ギア３４４５を介して伝達される昇降駆動ギア３４４６は、ユニットベース３４４１及びベースカバー３４４２の上下方向略中央の位置で回転可能に取付けられている（図１２２を参照）。

【０４８１】

アシストバネ３４４９は、コイル状のトーションバネとされており、ユニットベース３４４１における回動支持ピン３４４１ａの外周を囲むように取付けられている。アシストアーム３４５０は、アーム押え３４５１によってユニットベース３４４１側に押付けられることで、ガタツクことなく同一面上で回転することができる。

【０４８２】

裏上中回転ユニット３４６０の回転ユニットベース３４６１は、左右に延びており、ユ

ニットベース３４４１の回動支持ピン３４４１ａが挿入される軸受部３４６１ａが正面視右下隅に形成されている。この軸受部３４６１ａは、金属製のベアリングにより形成されている。回転ユニットベース３４６１の駆動スリット３４６１ｂは、軸受部３４６１ａの上方に形成されており、上下に延びている。回転ユニットベース３４６１の挿入孔３４６１ｃは、正面視左端付近に形成されている。この回転ユニットベース３４６１は、下辺に沿って左右に伝達ラックギア３４６６よりも長く延びており伝達ラックギア３４６６を摺動可能に収容するスライド溝３４６１ｅと、正面視右端上部から上方に突出しており回動検知センサにより検知される検知片３４６１ｆと、を備えている。

【０４８３】

裏上中第三駆動モータ３４６３は、回転ユニットベース３４６１における軸受部３４６１ａと挿入孔３４６１ｃとの間の略中央に取付けられている。従動ピニオンギア３４６７は、伝達ラックギア３４６６と噛合する外周のギア歯が、全周の約３／４の範囲内にのみ形成されており、一回転することはない。この従動ピニオンギア３４６７は、外周におけるギア歯の形成されていない部位から外方に延出している扇状の検知片３４６７ａを備えており、この検知片３４６７ａが回転検知センサ３４６８により検知される。

【０４８４】

続いて、裏上中可動演出ユニット３４００の裏右上装飾ユニット３４８０について説明する。裏右上装飾ユニット３４８０は、裏上中駆動ユニット３４４０における裏上中第二駆動モータ３４４３よりも前方の位置でベースカバー３４４２の前面に取付けられる装飾ベース３４８１と、装飾ベース３４８１の前面に取付けられており前面に複数のＬＥＤが実装されている裏右上装飾基板３４８２と、裏右上装飾基板３４８２よりも前方に配置され装飾ベース３４８１の前面に取付けられている透光性を有する裏右上装飾体３４８３と、を備えている。

【０４８５】

この裏右上装飾ユニット３４８０は、裏右上装飾基板３４８２のＬＥＤを発光させることで、裏右上装飾体３４８３を発光装飾させることができる。この裏右上装飾ユニット３４８０の裏右上装飾体３４８３は、遊技盤５に組立てた状態で、センター役物２５００の正面視右打遊技領域２５４０内における右打流通空間２５４１内のゲート部２００３と一般入賞口２００１との間に位置しており、右上流通空間２５４１内を透明な遊技パネル１１００を通して後方から発光装飾させることができる。

【０４８６】

裏上中可動演出ユニット３４００の裏上中中継基板３４９０は、裏上中第一装飾基板３４１４、裏上中第二装飾基板３４１５、裏上中第一駆動モータ３４２０、スライド検知センサ３４２６、裏上中第二駆動モータ３４４３、回動検知センサ３４４８、裏上中第三駆動モータ３４６３、回転検知センサ３４６８、及び裏右上装飾基板３４８２と、周辺制御基板１５１０に接続されている演出駆動基板３０４３と、を接続している。

【０４８７】

続いて、裏上中可動演出ユニット３４００の動作について裏上中駆動ユニット３４４０の動作と共に説明する。裏上中可動演出ユニット３４００は、通常の状態では、図１２３（ａ）に示すように、長手方向が水平となるように裏上中装飾体ユニット３４１０が左右に延びた状態で、その上辺が裏上中駆動ユニット３４４０におけるユニットベース３４４１の上辺よりもやや下方に位置している。この通常の状態では、一対の裏上中第一装飾体３４１１が互いに当接して閉じている。

【０４８８】

この通常の状態では、図１２２に示すように、裏上中回転ユニット３４６０が上方側の回動端に位置しており、昇降駆動ギア３４４６の駆動ピン３４４６ｂが、回転ユニットベース３４６１の駆動スリット３４６１ｂ内の下端に位置している。この状態では、裏上中回転ユニット３４６０に、裏上中装飾体ユニット３４１０等の重量により回動支持ピン３４４１ａを中心として正面視反時計回りの方向へ回動させようとする回転モーメントが作用している。この回転モーメントにより、駆動スリット３４６１ｂを介して駆動ピン３４

４６ｂが左方側へ押圧されている。そして、駆動ピン３４４６ｂが押圧されることで昇降駆動ギア３４４６が回転しようとするが、駆動ピン３４４６ｂが、昇降駆動ギア３４４６の回転中心を通り駆動スリット３４６１ｂの延びている方向に対して直交する線よりも下方に位置していることから、昇降駆動ギア３４４６が正面視時計回りの方向に回転しようとする。しかしながら、昇降駆動ギア３４４６の駆動ピン３４４６ｂが駆動スリット３４６１ｂ内の下端に当接しているため、これ以上、昇降駆動ギア３４４６が時計回りの方向に回転することができず、裏上中回転ユニット３４６０が通常の状態で維持され、裏上中装飾体ユニット３４１０が上昇した状態でロックされている。また、この状態では、回転モーメントの作用にも関わらず昇降駆動ギア３４４６が回転しないため、第二伝達ギア３４４５及び第二駆動ギア３４４４を介して裏上中第二駆動モータ３４４３に負荷がかかることはなく、裏上中第二駆動モータ３４４３に通電していなくても裏上中装飾体ユニット３４１０を上昇端に維持することができる。

【０４８９】

また、通常の状態では、回転ユニットベース３４６１のスライド溝３４６１ｅによりスライド可能に支持されている伝達ラックギア３４６６が、回動支持ピン３４４１ａ（軸受部３４６１ａ）が遠ざかった移動端に位置していると共に、伝達ラックギア３４６６と噛合している従動ピニオンギア３４６７が、正面視で時計回りの方向への回動端付近に回転位置している。また、通常の状態では、裏上中回転ユニット３４６０の回転ユニットベース３４６１の挿入孔３４６１ｃ（従動ピニオンギア３４６７）の中心が、軸受孔３４６１ａ（回動支持ピン３４４１ａ）の中心よりも上方に位置している。更に、通常の状態では、アシストアーム３４５０が水平に延びており、アシストアーム３４５０のアシストスリット３４５０ａ内に摺動可能に挿入されている回転ユニットベース３４６１のアシストピン３４６１ｄが、アシストスリット３４５０ａ内の基端側の端部付近に位置している。

【０４９０】

また、通常の状態では、回転ユニットベース３４６１の検知片３４６１ｆが、回動検知センサ３４４８により検知されていると共に、従動ピニオンギア３４６７の検知片３４６７ａが、回転検知センサ３４６８により検知されている。また、通常の状態では、遊技盤５に組立てた状態で、水平に延びて閉じている一対の裏上中第一装飾体３４１１が、正面視センター役物２５００の枠内におけるメイン液晶表示装置１６００の表示画面よりも上方で遊技者側から視認可能に位置している（図８１等を参照）。

【０４９１】

この通常の状態から、裏上中第二駆動モータ３４４３により第二駆動ギア３４４４、及び第二伝達ギア３４４５を介して昇降駆動ギア３４４６を、正面視反時計回りの方向に回動させると、昇降駆動ギア３４４６の駆動ピン３４４６ｂが駆動スリット３４６１ｂ内を上昇するように反時計回りの方向に公転する。この駆動ピン３４４６ｂが正面視反時計回りの方向に公転することで、駆動ピン３４４６ｂが駆動スリット３４６１ｂ内を左方に押圧し、駆動スリット３４６１ｂを介して裏上中回転ユニット３４６０が、回動支持ピン３４４１ａを中心にして正面視反時計回りの方向に回動することとなる。

【０４９２】

この裏上中回転ユニット３４６０が正面視反時計回りの方向に回動すると、回動支持ピン３４４１ａ（軸受部３４６１ａ）よりも上方で正面視左方に位置している回転ユニットベース３４６１の挿入孔３４６１ｃ（従動ピニオンギア３４６７）側が、下方へ移動する。これにより、回転ユニットベース３４６１の挿入孔３４６１ｃを通した回転接続部材３４３０を介して従動ピニオンギア３４６７に取付けられている裏上中装飾体ユニット３４１０が下降することとなる。この際に、回転ユニットベース３４６１のアシストピン３４６１ｄが、回動支持ピン３４４１ａを中心に正面視反時計回りの方向に公転するため、アシストピン３４６１ｄによりアシストアーム３４５０が正面視反時計回りの方向に回動すると共に、アシストピン３４６１ｄがアシストスリット３４５０ａ内をその先端側に向かって摺動する。

【０４９３】

そして、裏上中回転ユニット３４６０が、通常の状態から正面視反時計回りに約４１度回動すると、裏上中第二駆動モータ３４４３の回転駆動が停止し、回転ユニットベース３４６１の挿入孔３４６１ｃ（従動ピニオンギア３４６７）が、回動支持ピン３４４１ａよりも下方に位置し、裏上中装飾体ユニット３４１０が下降端に位置した状態となる（図１２３（ｂ）を参照）。この状態では、回転ユニットベース３４６１の一部が、ユニットベース３４４１に当接すると共に、アシストピン３４６１ｄが、アシストスリット３４５０ａ内の先端側の端部に当接しており、裏上中回転ユニット３４６０がこれ以上回動するのが規制された状態となっている。

【０４９４】

裏上中回転ユニット３４６０を正面視反時計回りの方向に回動させて、裏上中装飾体ユニット３４１０を下降端に位置させた状態では、遊技盤５に組立てた状態で、裏上中装飾体ユニット３４１０の中心（裏上中第二装飾体３４１２の中央装飾部３４１２ａ）が、センター役物２５００の枠内の略中央に位置している（図１３７を参照）。

【０４９５】

裏上中装飾体ユニット３４１０を下降端に移動させた状態で、裏上中第三駆動モータ３４６３により第三駆動ギア３４６４を介して駆動ピニオンギア３４６５を正面視花時計回りの方向に回転駆動させると、駆動ピニオンギア３４６５と噛合している伝達ラックギア３４６６が、スライド溝３４６１ｅ内で正面視右方向にスライドする。この伝達ラックギア３４６６が右方向にスライドすることで、伝達ラックギア３４６６と噛合している従動ピニオンギア３４６７が正面視反時計回りの方向に回転し、従動ピニオンギア３４６７の前面に取付けられている回転接続部材３４３０の接続ベース３４３１を介して裏上中装飾体ユニット３４１０も正面視反時計回りの方向に回転することとなる。

【０４９６】

この裏上中回転ユニット３４６０では、伝達ラックギア３４６６がスライド溝３４６１ｅの正面視右端に到達するまで、裏上中装飾体ユニット３４１０を正面視反時計回りの方向に回転させることができる。本実施形態では、裏上中装飾体ユニット３４１０を、通常の状態から、反時計回りの方向に約１９３度回転させることができる。従って、裏上中装飾体ユニット３４１０を下降端に位置させた状態では、水平に延びている通常の状態に対して、正面視反時計回りの方向に２０８度回転することができる（図１２３（ｂ）を参照）。そして、この図１２３（ｂ）の状態で、裏上中装飾体ユニット３４１０の裏上中第一駆動モータ３４２０を駆動して一対の裏上中第一装飾体３４１１を、互いに離反する方向にスライド移動させる（図１３８及び図１３９等を参照）。

【０４９７】

このように、裏上中可動演出ユニット３４００は、一対の裏上中第一装飾体３４１１と裏上中第二装飾体３４１２を有した裏上中装飾体ユニット３４１０を、裏上中駆動ユニット３４４０により昇降させることができると共に回転させることができる上に、一対の裏上中第一装飾体３４１１同士を開いたり閉じたりすることができ、多彩な可動演出を遊技者に提示することができる。また、一対の裏上中第一装飾体３４１１の開く度合いにより一対の裏上中第一装飾体同士の間から前方に臨む裏上中第二装飾体３４１２の装飾により表現される「麻雀」の「点棒」の点数を変化させることができるため、その「点棒」の点数によって遊技者の遊技に対する期待感を高めさせることができる。

【０４９８】

［５－９ｇ．裏下前可動演出ユニット］

次に、裏ユニット３０００の裏下前可動演出ユニット３５００について、主に図１２４乃至図１３１を参照して詳細に説明する。図１２４（ａ）は裏ユニットの裏下前可動演出ユニットを前から見た斜視図であり、（ｂ）は裏下前可動演出ユニットを後ろから見た斜視図である。図１２５は裏下前可動演出ユニットを裏下前装飾体ユニット以外を分解して前から見た分解斜視図であり、図１２６は裏下前可動演出ユニットを裏下前装飾体ユニット以外を分解して後ろから見た分解斜視図である。図１２７は裏下前可動演出ユニットの裏下前装飾体ユニットを分解して前から見た分解斜視図であり、図１２８は裏下前可動演

出ユニットの裏下前装飾体ユニットを分解して後ろから見た分解斜視図である。図１２９は、裏下前可動演出ユニットにおける装飾体ユニット昇降機構を概略で示す正面図である。図１３０（ａ）は裏下前装飾体ユニットを上昇させた時の装飾体ユニット昇降機構の状態を概略で示す説明図であり、（ｂ）は（ａ）においてユニット昇降ピンの部位を拡大して示す説明図であり、（ｃ）は（ｂ）を更に拡大してユニット昇降ピンと昇降用スリットとの関係を示す説明図である。図１３１（ａ）裏下前可動演出ユニットを通常の状態で示す正面図であり、（ｂ）は（ａ）の状態から裏下前装飾体ユニットを上昇させた状態を示す正面図であり、（ｃ）は（ｂ）の状態から裏下前装飾体ユニットの裏下前第一装飾体を上昇させた状態を示す正面図である。

【０４９９】

裏下前可動演出ユニット３５００は、裏箱３０１０内における開口部３０１０ａの下方で裏下後可動演出ユニット３１００の前面に取付けられている。裏下前可動演出ユニット３５００は、所定の装飾が施されている裏下前装飾体ユニット３５０１と、裏下前装飾体ユニット３５０１を昇降させ裏下後可動演出ユニット３１００の前面に取付けられる昇降ユニット３５０２と、昇降ユニット３５０２の正面視左端部前面に取付けられている裏左下装飾ユニット３５０３と、昇降ユニット３５０２の前面における正面視左右方向中央から左寄りに取付けられている裏下中装飾ユニット３５０４と、昇降ユニット３５０２の前面における裏下中装飾ユニット３５０４の正面視左方から下方にかけて取付けられている裏左下球誘導ユニット３５０５と、昇降ユニット３５０２の後面に取付けられている裏下前中継基板３５０６と、を備えている。

【０５００】

裏下前可動演出ユニット３５００の裏下前装飾体ユニット３５０１は、図１２７及び図１２８等に示すように、左右に延びた板状で両面に異なる装飾が施されている裏下前第一装飾体３５１０と、裏下前第一装飾体３５１０を左右に延びている上辺においてヒンジ回転可能に取付けていると共に昇降ユニット３５０２に昇降可能に取付けられており前面に装飾が施されている裏下前第二装飾体３５２０と、を備えている。

【０５０１】

裏下前装飾体ユニット３５０１の裏下前第一装飾体３５１０は、正面視の形状が左右に長く延びた四角形で前面に所定の装飾が形成されており後方側が開放された浅い箱状で透光性を有する第一表装飾部材３５１１と、第一表装飾部材３５１１の後面に取付けられていると共に後面に所定の装飾が形成されており前方側が開放された浅い箱状で透光性を有する第一裏装飾部材３５１２と、第一裏装飾部材３５１２と第一表装飾部材３５１１との間に取付けられており両面に複数のＬＥＤが実装されている裏下前第一装飾基板３５１３と、第一裏装飾部材３５１２の上辺における正面視左右両端から左右に延びた軸線に対して同軸上となるように斜め上後方に突出している円筒状の二つの第一ヒンジ部３５１４と、第一裏装飾部材３５１２の正面視右側面から右方に円柱状に突出しており後述する裏下前第二装飾体３５２０における装飾体昇降アーム３５３３のスリット３５３３ａ内に摺動可能に挿入される装飾体昇降ピン３５１５と、第一裏装飾部材３５１２の正面視右辺から後方に突出している平板状の検知片３５１６と、を備えている。

【０５０２】

裏下前第一装飾体３５１０は、二つの第一ヒンジ部３５１４のうち、正面視右側の第一ヒンジ部３５１４が、第一裏装飾部材３５１２の正面視右端よりも若干左方寄りに取付けられている。なお、詳細な図示は省略するが、裏下前第一装飾体３５１１の第一装飾部材３５１１は、「麻雀」の「牌」が左右に複数並んだ装飾が施されている。

【０５０３】

裏下前装飾体ユニット３５０１の裏下前第二装飾体３５２０は、裏下前第一装飾体３５１０よりも左右及び上下が大きく形成されていると共に前面に所定の装飾が形成されており後方側が開放された浅い箱状で透光性を有する第二装飾部材３５２１と、第二装飾部材３５２１の後面に取付けられており前面に複数のＬＥＤが実装されている裏下前第二装飾基板３５２２と、裏下前第二装飾基板３５２２の後方を覆いて第二装飾部材３５２１の後

側に取付けられている平板状の基板カバー３５２３と、第二装飾部材３５２１の左右に延びている上辺における正面視左右両端部付近から左右に延びた軸線に対して同軸上となるように斜め上前方に突出しており裏下前第一装飾体３５１０の第一ヒンジ部３５１４をヒンジ回転可能に取付けるための円筒状の二つの第二ヒンジ部３５２４と、二つの第二ヒンジ部３５２４のうち正面視右側の第二ヒンジ部３５２４内に左側から右端側が挿入されると共に左端側が裏下前第一装飾体３５１０の正面視右側の第一ヒンジ部３５１４内に右側から挿入される円柱状のヒンジシャフト３５２５と、第二装飾部材３５２１の正面視左端の後面に取付けられ裏下前第一装飾体３５１０の正面視左側の第一ヒンジ部３５１４内に左側から挿入されるヒンジシャフト３５２６ａを有したヒンジ押え３５２６と、を備えている。

【０５０４】

また、裏下前第二装飾体３５２０は、第二装飾部材３５２１の正面視右側面に取付けられ右方が開放された浅い箱状のギアベース３５２７と、ギアベース３５２７を貫通して回転軸が右方に突出するようにギアベース３５２７の正面視左側面に取付けらている裏下前第一駆動モータ３５２８と、裏下前第一駆動モータ３５２８の回転軸に取付けられている平歯車状の第一駆動ギア３５２９と、第一駆動ギア３５２９と噛合しておりギアベース３５２７に回転可能に取付けられている伝達第一ギア３５３０と、伝達第一ギア３５３０と噛合しておりギアベース３５２７に回転可能に取付けられている伝達第二ギア３５３１と、伝達第二ギア３５３１と噛合しておりギアベース３５２７に回転可能に取付けられている第一昇降ギア３５３２と、ギアベース３５２７の正面視左方において第一昇降ギア３５３２と一体回転し左右方向に貫通していると共に回転中心を通る軸線上に延びており裏下前第一装飾体３５１０の装飾体昇降ピン３５１５が摺動可能に挿入されるスリット３５３３ａを有している装飾体昇降アーム３５３３と、第一駆動ギア３５２９、伝達第一ギア３５３０、伝達第二ギア３５３１、及び第一昇降ギア３５３２の正面視右方を覆うようにギアベース３５２７の開放されている右端側を閉鎖しておりギアベース３５２７に取付けられている平板状のギアカバー３５３４と、を備えている。

【０５０５】

更に、裏下前第二装飾体３５２０は、第二装飾部材３５２１の正面視左側面に取付けられており裏下前第一装飾体３５１０の検知片３５１６を検知可能な装飾体昇降検知センサ３５３５と、装飾体昇降検知センサ３５３５を覆うように第二装飾部材３５２１の正面視左側面に取付けられているセンサカバー３５３６と、第二装飾部材３５２１の正面視右端下部から下方に延出しているスライダ取付部３５３７と、基板カバー３５２３の後面の上部で背面視右端付近から円柱状に後方に突出しているガイドボス３５３８と、を備えている。

【０５０６】

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

【０５０７】

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

左端に向かって斜めに延びた直線状に形成されている。なお、昇降用スリット３５４０の左右に延びている下辺は、上辺との間で略一定の間隔を形成するように、上辺に倣った形状に形成されている。

【０５０８】

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

【０５０９】

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

【０５１０】

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

【０５１１】

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

【０５１２】

更に、昇降ユニット３５０２は、ユニットベース３５５０の後面に基端側が回転可能に取付けられており前後に貫通し先端側へ向かって延びていると共に裏下前装飾体ユニット３５０１のガイドボス３５３８が挿通されるガイドスリット３５６１ａを有しているガイ

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

【０５１３】

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

【０５１４】

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

【０５１５】

裏下前可動演出ユニット３５００の裏左下球誘導ユニット３５０５は、サイドユニット下２２００の三つの一般入賞口２００１に受入れられた遊技球を、下方に誘導して排出することができる。この裏左下球誘導ユニット３５０５は、ベースカバー３５５１の前面に取付けられており前面が開放されている透明な通路部材３５８０と、通路部材３５８０の開放されている前面を閉鎖している透明平板状のカバー３５８１と、通路部材３５８０の後方でベースカバー３５５１の前面に取付けられており前面に複数のＬＥＤが実装されているサイド後装飾基板３５８２と、を備えている。通路部材３５８０内には、サイドユニット下２２００の一般入賞口２００１に受入れられた遊技球を検知する一般入賞口センサ３０１５が取付けられている。また、裏左下球誘導ユニット３５０５は、遊技盤５に組立てた状態では、サイドユニット下２２００の後方に位置しており、サイド後装飾基板３５８２のＬＥＤを適宜発光させることで、サイドユニット下２２００を発光装飾させることができる。

【０５１６】

裏下前可動演出ユニット３５００の裏下前中継基板３５０６は、裏下前第一装飾基板３５１３、裏下前第二装飾基板３５２２、裏下前第一駆動モータ３５２８、装飾体昇降検知センサ３５３５、裏下前第二駆動モータ３５５２、ユニット昇降検知センサ３５５７、裏左下装飾基板３５６１、裏下中装飾基板３５７１、及びサイド後装飾基板３５８２と、周辺制御基板１５１０と接続されている演出駆動基板３０４３との接続を中継している。

【０５１７】

続いて、裏下前可動演出ユニット３５００の動作について説明する。裏下前可動演出ユ

ニット３５００は、図１３１（ａ）等に示すように、通常の状態では、裏下前装飾体ユニット３５０１が下降端に位置していると共に、裏下前装飾体ユニット３５０１における裏下前第一装飾体３５１０が、下降するようにヒンジ回転して裏下前第二装飾体３５２０の前方に位置している。この状態では、裏下前第一装飾体３５１０の第一表装飾部材３５１１が前方に臨んでいる。

【０５１８】

この通常の状態では、図１２９に示すように、昇降ユニット３５０２のユニット昇降アーム３５５５のアーム部３５５５ｄの先端が軸孔３５５５ｃよりも下方に位置していると共に、アーム部３５５５ｄの先端に取付けられ裏下前装飾体ユニット３５０１の昇降用スリット３５４０内に挿入されているアーム補強部材３５５６のユニット昇降ピン３５５６ａが、昇降用スリット３５４０内の正面視右端付近に位置している。また、ユニットベース３５５０に回転可能に取付けられているガイドアーム３５６１は、先端を正面視右方に向けて略水平に延びた状態となっており、ガイドアーム３５６１のガイドスリット３５６１ａ内に挿入されている裏下前装飾ユニット３５０１のガイドボス３５３８が、ガイドスリット３５６１ａ内の正面視左端に位置している。この状態では、第二駆動ギア３５５３の検知片３５５３ａが、ユニット昇降検知センサ３５５７により検知されている。

【０５１９】

また、詳細な図示は省略するが、通常の状態では、裏下前装飾体ユニット３５０１の裏下前第二装飾体３５２０における装飾体昇降アーム３５５３が、先端側が回転中心から下方に延びた状態となっており、装飾体昇降アーム３５５３のスリット３５３３ａ内に挿入されている裏下前第一装飾体３５１０の装飾体昇降ピン３５１５が、スリット３５３３ａ内における回転中心に近い側の端部に位置している。この通常の状態では、裏下前第一装飾体３５１０の検知片３５１６が、裏下前第二装飾体３５２０の装飾体昇降検知センサ３５３５により検知されている。

【０５２０】

この通常の状態では、遊技盤５に組立てた状態で、正面視メイン液晶表示装置１６００の表示画面よりも下方で、センター役物２５００の下辺の後方に位置しており、裏下前装飾体ユニット３５０１における裏下前第一装飾体３５１０の第一表装飾部材３５１１が、ステージ２５３０の上方に位置している。

【０５２１】

通常の状態で、昇降ユニット３５０２の裏下前第二駆動モータ３５５２により、第二駆動ギア３５５３、及び第二伝達ギア３５５４を介して、ユニット昇降アーム３５５５を正面視反時計回りの方向に回転させると、アーム部３５５５ｄ先端のユニット昇降ピン３５５６ａが、軸孔３５５５ｃを中心にして上昇する方向へ公転することとなる。このユニット昇降ピン３５５６ａが公転して上昇することで、ユニット昇降ピン３５５６ａが昇降用スリット３５４０内を上方へ押圧し、裏下前装飾体ユニット３５０１が上昇することとなる。この裏下前装飾体ユニット３５０１は、正面視右端部が、スライドベース３５５８、中間スライダ３５５９、及び取付スライダ３５６０を介してユニットベース３５５０に取付けられていることから、傾くことなく真っ直ぐに上昇する。

【０５２２】

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

【０５２３】

この状態では、ユニット昇降アーム３５５５のアーム部３５５５ｄの先端（ユニット昇

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

【０５２４】

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

【０５２５】

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

【０５２６】

そして、装飾体昇降アーム３５３３が右側面視時計回りの方向に約１８０度回転すると、裏下前第一駆動モータ３５２８の回転が停止し、裏下前第一装飾体３５１０が裏下前第二装飾体３５２０の上方に位置した状態となる（上昇位置、或は、開位置）。この状態では、当初前方を向いていた裏下前第一装飾体３５１０の第一表装飾部材３５１１が、後方を向いた状態となり、代わりに、後方を向いて裏下前第二装飾体３５２０の第二装飾部材３５２１と対面していた第二裏装飾部材３５１２が、第二装飾部材３５２１の上方で前面が第二装飾部材３５２１と略同一面上に位置して前方を向いている。これにより、第一裏装飾部材３５１２の装飾と第二装飾部材３５２１の装飾とが合体して一つの大きな装飾（「和了」の文字の装飾）を形成している状態となる（図１３１（ｃ）を参照）。

【０５２７】

裏下前装飾体ユニット３５０１を上昇させると共に、裏下前第一装飾体３５１０を上昇するヒンジ回転させて開いた状態では、遊技盤５に組立てた状態で、正面視において、センター役物２５００の枠内（メイン液晶表示装置１６００の表示画面）の略下半分を裏下前第一装飾体３５１０と裏下前第二装飾体３５２０とで閉鎖したような状態となる（図１４１を参照）。

【０５２８】

このように、裏下前可動演出ユニット３５００は、裏下前第二駆動モータ３５５２に通電していなくても、裏下前装飾体ユニット３５０１を上昇端の位置に停止させたままの状態で維持することができるため、裏下前第二駆動モータ３５５２に作用する負荷を低減させることができる。また、上昇方向に公転しているユニット昇降ピン３５５６ａの途中でロックするようにしているため、裏下前装飾体ユニット３５０１を上昇端の位置でロックする際に、裏下前装飾体ユニット３５０１が下がるような不自然な動きをすることはなく

、裏下前装飾体ユニット３５０１の動きを遊技者に楽しませることができる。
【０５２９】
また、裏下前装飾体ユニット３５０１において、裏下前第一装飾体３５１０を上昇させる動作として、左右に延びた軸線に対してヒンジ回転させて、上昇させるようにしているため、直線的にスライドさせるようにした場合と比較して、遊技者側から見える裏下前第一装飾体３５１０の部位が刻々と変化することから、目立たせることができ、遊技者の関心を強く引き付けることができると共に、裏下前第一装飾体３５１０をヒンジ回転させて開くことで、通常の状態では見ることができない裏下前第一装飾体３５１０の第一裏装飾部材３５１２や裏下前第二装飾体３５２０の第二装飾部材３５２１を見せることができ、遊技者を驚かせることができる。
【０５３０】
［５－１０．遊技盤における演出］
次に、本実施形態の遊技盤５における主な可動演出について、主に図１３２乃至図１４１を参照して詳細に説明する。図１３２は、裏ユニットの裏下後可動演出ユニットにおいて裏下後第一装飾体及び裏下後第二装飾体を通常の位置で一緒に回転させて第二装飾面を正面に向けた状態で示す遊技盤の正面図である。図１３３は、裏ユニットの裏下後可動演出ユニットの裏下後第一装飾体と裏下後第二装飾体とを閉じて裏下後第一装飾体の第一装飾面を正面に向けた状態で遊技領域内の左右方向略中央にスライド移動させると共に、裏上左可動演出ユニットの裏上左第一装飾体と裏上左第二装飾体とを遊技領域内の左右方向略中央にスライド移動させた状態で示す遊技盤の正面図である。図１３４は、図１３３の状態から裏下後可動演出ユニットの裏下後第一装飾体をヒンジ回転させて開いて裏下後第一装飾体と裏下後第二装飾体の夫々の第二装飾面を正面に向けると共に、裏上左可動演出ユニットの裏上左第二装飾体をヒンジ回転させて開いて裏上左第一装飾体の固定装飾部材と裏上左第二装飾体の第二装飾部材を正面に向けた状態で示す遊技盤の正面図である。図１３５は、図１３３の状態から裏下後可動演出ユニットの裏下後第一装飾体をヒンジ回転させて開いて裏下後第一装飾体と裏下後第二装飾体の夫々の第二装飾面を正面に向けた状態で示す遊技盤の正面図である。
【０５３１】
図１３６は、裏ユニットの裏左可動演出ユニットの裏左可動装飾体を正面視右方端の出現位置にスライド移動させた状態で示す遊技盤の正面図である。図１３７は、裏ユニットにおける裏上中可動演出ユニットの裏上中装飾体ユニットを下降端の位置に移動させると共に裏上中装飾体ユニットを正面視左下がりで斜めに延びるように正面視反時計回りの方向に回転させた状態で示す遊技盤の正面図である。図１３８は、図１３７の状態から一対の裏上中第一装飾体を離反させて半開きの中間開状態の位置にスライド移動させた状態で示す遊技盤の正面図である。図１３９は、図１３８の状態から一対の裏上中第一装飾体を更に離反させて全開状態の位置にスライド移動させた状態で示す遊技盤の正面図である。図１４０は、裏ユニットの裏下前可動演出ユニットの裏下前装飾体ユニットを上昇端に位置させた状態で示す遊技盤の正面図である。図１４１は、図１４０の状態から裏下前第一装飾体をヒンジ回転させて裏下前第二装飾体の上方に上昇させた状態で示す遊技盤の正面図である。
【０５３２】
本実施形態の遊技盤５は、通常の状態では、図８１等に示すように、センター役物２５００の枠内を通して裏ユニット３０００の後側に取付けられているメイン液晶表示装置１６００の表示画面を、遊技者側（前方）から良好に視認することができる。この通常の状態では、裏ユニット３０００の裏下後可動演出ユニット３１００のヒンジ回転可能な裏下後第一装飾体３１１０と裏下後第二装飾体３１２０とが閉じて裏下後第一装飾体３１１０の第一装飾面３１１１のみが遊技者側から視認できるように前方へ向けており、メイン液晶表示装置１６００の表示画面の右辺下部の右側に第一装飾面３１１１のサブ液晶表示装置３１１４の表示画面が前方に臨んでいる。
【０５３３】

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

【０５３４】

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

【０５３５】

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

【０５３６】

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

【０５３７】

具体的には、例えば、裏ユニット３０００の裏下後可動演出ユニット３１００を用いた演出として、回転駆動ユニット３１３０の裏下後第二駆動モータ３１３７により、裏下後第二装飾体３１２０を平面視時計回りの方向に回転させて、後方を向いていた第二装飾面３１２２を正面に向ける（図１３２を参照）。この際に、閉じられて裏下後第二装飾体３１２０の前方に位置している裏下後第一装飾体３１１０が裏下後第二装飾体３１２０に押されて一緒に回転する。これにより、裏下後第一装飾体３１１０と共に裏下後第二装飾体３１２０が、正面視において、メイン液晶表示装置１６００の表示画面の右下隅部の前方に位置し、メイン液晶表示装置１６００に表示されている演出画像の一部を遮ることとなり、裏下後第二装飾体３１２０を目立たせることができると共に、裏下後第二装飾体３１２０の第二装飾面３１２２に施された「天運」の装飾を遊技者に視認させることができ、遊技者に対して何か良いことがあるのではないかと思わせて遊技に対する期待感を高めさせることができる。

【０５３８】

また、裏ユニット３０００の裏下後可動演出ユニット３１００と裏上左可動演出ユニット３２００とを用いた演出（可動演出）として、裏下後可動演出ユニット３１００では、スライドユニット３１５０の裏下後第三駆動モータ３１５５により、裏下後第一装飾体３１１０と裏下後第二装飾体３１２０とを閉じたまま回転駆動ユニット３１３０を正面視左方端の位置までスライド移動させると共に、回転駆動ユニット３１３０の裏下後第一駆動モータ３１３４により裏下後第一装飾体３１１０を平面視反時計回りの方向に少し回転させて第一装飾面３１１１（サブ液晶表示装置３１１４）を正面に向ける。これと同時に、裏上左可動演出ユニット３２００では、ライドユニット３２４０の裏上左第二駆動モータ３２４５により裏上左第一装飾体３２１０を、裏上左第二装飾体３２２０を裏上左第一装飾体３２１０に対して閉じて第一装飾部材３２２１を正面に向けたまま、裏上左第二装飾

体３２２０と一緒に正面視右方端の位置にスライド移動させる（図１３３を参照）。
【０５３９】
この図１３３に示す状態では、裏下後可動演出ユニット３１００の裏上左第一装飾体３２１０及び裏上左第二装飾体３２２０をヒンジ回転させるための上下に延びている軸線と、裏上左可動演出ユニット３２００の裏上左第一装飾体３２１０に対して裏上左第二装飾体３２２０をヒンジ回転させるための上下に延びている軸線とが、同軸上に位置して遊技領域５ａの左右方向中央と略一致している。この状態では、裏下後第一装飾体３１１０と裏上左第二装飾体３２２０とが、正面視においてセンター役物２５００の枠内で斜めに並んだ状態で、メイン液晶表示装置１６００の表示画面の前方に位置している。これにより、裏下後第一装飾体３１１０の中央側への移動と、裏上左第二装飾体３２２０の出現とにより、遊技者を驚かせることができる。
【０５４０】
そして、裏下後第一装飾体３１１０と裏上左第二装飾体３２２０を、左右方向の中央に移動させた状態（図１３３の状態）で、裏下後可動演出ユニット３１００における回転駆動ユニット３１３０の裏下後第一駆動モータ３１３４により折畳まれている裏下後第一装飾体３１１０を、裏下後第二装飾体３１２０から前方に開くように平面視時計回りに回転させて、裏下後第二装飾体３１２０の左側に裏下後第一装飾体３１１０を並べてそれらの第二装飾面３１１２，３１２２を正面に向けると共に、裏上左可動演出ユニット３２００における回転駆動ユニット３２３０の裏上左第一駆動モータ３２３５により折畳まれている裏上左第二装飾体３２２０を、裏上左第一装飾体３２１０から前方に開くように平面視反時計回りに回転させて、裏上左第一装飾体３２１０の右側に裏上左第二装飾体３２２０を並べて固定装飾部材３２１１と第二装飾部材３２２２を正面に向ける（図１３４を参照）。
【０５４１】
この図１３４の状態では、裏下後可動演出ユニット３１００の左右に並んだ裏下後第一装飾体３１１０及び裏下後第二装飾体３１２０と、裏上左可動演出ユニット３２００の左右に並んだ裏上左第一装飾体３２１０及び裏上左第二装飾体３２２０とが、正面視においてセンター役物２５００の枠内の中央で上下に並んで合体したような状態となり、メイン液晶表示装置１６００の表示画面の前方を略覆っている。また、正面に向いている裏下後可動演出ユニット３１００の裏下後第一装飾体３１１０及び裏下後第二装飾体３１２０の第二装飾面３１１１，３１２１と、裏上左可動演出ユニット３２００の裏上左第一装飾体３２１０の固定装飾部材３２１１及び裏上左第二装飾体３２２０の第二装飾部材３２２２に、夫々施されている装飾により、縦書きの「雀聖」の文字が遊技者側から視認できるようになる。これにより、センター役物２５００の枠内（メイン液晶表示装置１６００の表示画面の前方）に、大きな装飾体が現れることとなるため、遊技者に大きなインパクトを与えて、「大当り遊技」等のチャンスの到来を強く示唆させることができ、遊技に対する期待感を高めさせることができる。
【０５４２】
ところで、上記では、裏下後可動ユニット３１００の裏下後第一装飾体３１１０と、裏上左可動演出ユニット３２００の裏上左第二装飾体３２２０とを、同時に開く演出を説明したが、図１３５に示すように、裏下後可動演出ユニット３１００の裏下後第一装飾体３１１０のみを先に開くようにしても良い。これにより、裏下後可動演出ユニット３１００の裏下後第一装飾体３１１０と裏下後第二装飾体３１２０とを先にヒンジ回転により開いてそれらの第二装飾面３１１２，３１２２を正面に向けると、「聖」の文字が先に見えるようになる。この際に、「聖」の文字の上側に「一」のような切出装飾３１７０が施されているため、遊技者に対して、この上側に切出装飾３１７０を完成させるべき組となる装飾（切出装飾３２６０）があることを認識させることができ、その組となる装飾が現れるか否か（裏上左第二装飾体３２２０がヒンジ回転して開くか否か）で、遊技者をハラハラ・ドキドキさせることが可能となり、遊技者の期待感を高めさせることができる。
【０５４３】

また、裏ユニット３０００の裏左可動演出ユニット３３００を用いた演出としては、裏左駆動ユニット３３３０の裏左駆動モータ３３３３により裏左可動装飾体３３２０を正面視右方の出現位置にスライド移動させる。この状態では、裏左固定装飾体３３１０の真後ろに位置していた枠状の裏左可動装飾体３３２０の大半が、センター役物２５００の枠内で正面視において裏左固定装飾体３３１０の右方に位置して遊技者側から視認可能な状態となる（図１３６を参照）。この状態で、後方に配置されているメイン液晶表示装置１６００の表示画面における裏左可動装飾体３３２０の枠内と対応する領域に、所定の演出画像を表示させると、遊技者に対して、恰も演出画像が裏左可動装飾体３３２０の枠内に表示されているように錯覚させることができる。また、この裏左可動装飾体３３２０は、図示するように、裏下後可動演出ユニット３１００における裏下後第一装飾体３１１０と同じ大きさで同じ装飾が施されていることから、裏左可動装飾体３３２０を出現させると、右側の裏下後第一装飾体３１１０（サブ液晶表示装置３１１４）と組となるように左側にも別の液晶表示装置が出現したように錯覚させて裏左可動装飾体３３２０と裏下後第一装飾体３１１０とに夫々表示される演出画像を大いに楽しませることができる。

【０５４４】

更に、裏ユニット３０００の裏上中可動演出ユニット３４００を用いた演出としては、裏上中駆動ユニット３４４０の裏上中第二駆動モータ３４４３により裏上中回転ユニット３４６０を正面視反時計回りの方向に回動させて、その先端に取付けられている裏上中装飾体ユニット３４１０を下降端に位置させると共に、裏上中回転ユニット３４６０の裏上中第三駆動モータ３４６３により裏上中装飾体ユニット３４１０を反時計回りの方向の回動端まで回転させる。この状態では、裏上中装飾体ユニット３４１０の中央が、正面視においてセンター役物２５００の枠内の略中央に位置しており、裏上中装飾体ユニット３４１０がその右端側が上がった斜めに延びた状態となっている（図１３７）。これにより、メイン液晶表示装置１６００の表示画面よりも上方に位置していた裏上中装飾体ユニット３４１０が、回転しながら中央の位置に下降するため、その動きにより遊技者を裏上中装飾体ユニット３４１０に注目させることができ、「麻雀」の「千点棒」を想起させる形態の裏上中装飾体ユニット３４１０の移動により、何か良いことがあるのではないかと思わせて遊技に対する期待感を高めさせることができる。

【０５４５】

そして、図１３７に示すように、裏上中装飾体ユニット３４１０を下降端に位置させて斜めに延びた状態から、裏上中装飾体ユニット３４１０の裏上中第一駆動モータ３４２０により閉じている一対の裏上中第一装飾体３４１１を互いに離反する方向にスライドさせて中間開状態とする。この状態では、図１３８に示すように、一対の裏上中第一装飾体３４１１同士の間から、裏上中第二装飾体３４１２の中央装飾部３４１２ａと四つの中央横装飾部３４１２ｂとが、前方へ臨んだ状態となるため、遊技者に対して「麻雀」の「五千点棒」を想起させることができ、「大当り遊技」が発生する可能性が高まったように思わせて、期待感をより高めさせることができる。

【０５４６】

また、図１３８の状態から、裏上中第一駆動モータ３４２０により、一対の裏上中第一装飾体３４１１を更に離反する方向にスライドさせて全開状態とすると、図１３９に示すように、一対の裏上中第一装飾体３４１１同士の間から、裏上中第二装飾体３４１２の中央装飾部３４１２ａ、中央横装飾部３４１２ｂ、中間装飾部３４１２ｃ、及び端装飾部３４１２ｄのすべてが前方に臨んだ状態となるため、遊技者に「麻雀」の「万点棒」を想起させることができ、抽選された第一特別抽選結果又は第二特別抽選結果が「大当り」であることを確信させることが可能となり、遊技者の興趣を高めさせることができる。

【０５４７】

また、裏ユニット３０００の裏下前可動演出ユニット３５００を用いた演出としては、裏下前第一装飾体３５１０を裏下前第二装飾体３５２０の前方にヒンジ回転して折畳んだままの状態で、昇降ユニット３５０２の裏下前第二駆動モータ３５５２により裏下前装飾体ユニット３５０１を下降端の位置から上昇端の位置へ上昇させる。昇降ユニット３５０

２により裏下前装飾体ユニット３５０１を上昇端に位置させた状態では、裏下前装飾体ユニット３５０１の略全体が、正面視でセンター役物２５００の枠内に位置した状態となり、遊技者側から裏下前第一装飾体３５１０の第一表装飾部材３５１１の装飾が良好に視認することができる（図１４０を参照）。これにより、下方から裏下前第一装飾体３５１０が上昇してメイン液晶表示装置１６００の表示画面の前面下部を覆うため、遊技者にチャンスの到来を示唆させることができ、遊技に対する期待感を高めさせることができる。なお、詳細な図示は省略するが、裏下前第一装飾体３５１１の第一表装飾部材３５１１には、「麻雀」の「牌」が複数並んだ装飾が施されているため、この第一表装飾部材３５１１が上昇して視認可能となることで、遊技者が自分の牌を並べているように錯覚させて楽しませることができる。

【０５４８】

そして、昇降ユニット３５０２により裏下前装飾体ユニット３５０１を上昇端の位置に上昇させた状態で、裏下前第二装飾体３５２０（装飾体昇降機構３５０１Ａ）の裏下前第一駆動モータ３５２８により、裏下前第一装飾体３５１０が上昇するように左右に延びた軸線に対してヒンジ回転させて、裏下前第二装飾体３５２０の上方に位置させると、これまで見えなかった裏下前第二装飾体３５２０の第二装飾部材３５２１の上部と裏下前第一装飾体３５１０の第一裏装飾部材とが上下に並んだ状態となる。この状態では、正面視において、センター役物２５００の枠内（メイン液晶表示装置１６００の表示画面）の略下半分を裏下前第一装飾体３５１０と裏下前第二装飾体３５２０とで閉鎖しており、第一裏装飾部材３５１２の装飾と第二装飾部材３５２１の装飾とが合体して一つの大きな装飾（「和了」の文字の装飾）を形成している状態となる（図１４１を参照）。これにより、複数の「麻雀牌」が左右に並んだ装飾が施された第一表装飾部材３５１１が、左右に延びた軸周りにヒンジ回転して「あがり」を意味する「和了」の文字の装飾が現れるため、遊技者に対して抽選された第一特別抽選結果又は第二特別抽選結果が「大当り」であることを確信させることができ、「大当り遊技」の発生に対する期待感により興趣を高めさせることができる。

【０５４９】

［６．制御構成］

次に、パチンコ機１の各種制御を行う制御構成について、図１４２を参照して説明する。図１４２は、パチンコ機の制御構成を概略的に示すブロック図である。パチンコ機１の主な制御構成は、図示するように、遊技機５に取付けられる主制御基板１３１０及び周辺制御基板１５１０と、本体枠４に取付けられる払出制御基板９５１と、から構成されており、夫々の制御が分担されている。主制御基板１３１０は、遊技動作（遊技の進行）を制御する。周辺制御基板１５１０は、主制御基板１３１０からのコマンドに基いて遊技中の各種演出を制御する周辺制御部１５１１と、周辺制御部１５１１からのコマンドに基いてメイン液晶表示装置１６００や上皿液晶表示装置２４４等での演出画像の表示を制御する液晶表示制御部１５１２と、を備えている。払出制御基板９５１は、遊技球の払出し等を制御する払出制御部９５２と、ハンドルレバー５０４の回転操作による遊技球の発射を制御する発射制御部９５３と、を備えている。

【０５５０】

［６－１．主制御基板］

遊技の進行を制御する主制御基板１３１０は、詳細な図示は省略するが、各種処理プログラムや各種コマンドを記憶するＲＯＭや一時的にデータを記憶するＲＡＭ等が内蔵されるマイクロプロセッサである主制御ＭＰＵと、入出力デバイス（Ｉ／Ｏデバイス）としての主制御Ｉ／Ｏポートと、各種検出スイッチからの検出信号が入力される主制御入力回路と、各種ソレノイドを駆動するための主制御ソレノイド駆動回路と、主制御ＭＰＵに内蔵されているＲＡＭに記憶された情報を完全に消去するためのＲＡＭクリアスイッチと、を備えている。主制御ＭＰＵは、その内蔵されたＲＯＭやＲＡＭのほかに、その動作（システム）を監視するウォッチドックタイマや不正を防止するための機能等も内蔵されている。

【０５５１】
主制御基板１３１０の主制御ＭＰＵは、第一始動口２００２に受入れられた遊技球を検出する第一始動口センサ２１０４、第二始動口２００４に受入れられた遊技球を検出する第二始動口センサ２５５１、一般入賞口２００１に受入れられた遊技球を検出する一般入賞口センサ３０１５、ゲート部２００３を通過した遊技球を検知するゲートセンサ２５４７、第一大入賞口２００５に受入れられた遊技球を検知する第一大入賞口センサ２１１４、第二大入賞口２００６としての第二上大入賞口２００６ａ及び第二下大入賞口２００６ｂに受入れられた遊技球を検知する第二上大入賞口センサ２５５４及び第二下大入賞口センサ２５５７、及び遊技領域５ａ内における不正な磁気を検知する磁気検出センサ、等からの検出信号が夫々主制御Ｉ／Ｏポートを介して入力される。

【０５５２】
主制御ＭＰＵは、これらの検出信号に基づいて、主制御Ｉ／Ｏポートから主制御ソレノイド駆動回路に制御信号を出力することにより、始動口ソレノイド２５５０、第一アタッカソレノイド２１１３、第二上アタッカソレノイド２５５３、及び第二下アタッカソレノイド２５５６に駆動信号を出力したり、主制御Ｉ／Ｏポートから機能表示ユニット１４００の第一特別図柄表示器、第二特別図柄表示器、第一特別図柄記憶表示器、第二特別図柄記憶表示器、普通図柄表示器、普通図柄記憶表示器、遊技状態表示器、ラウンド表示器、等に駆動信号を出力したりする。

【０５５３】
なお、本実施形態おいて、第一始動口センサ２１０４、第二始動口センサ２５５１、ゲートセンサ２５４７、第一大入賞口センサ２１１４、第二上大入賞口センサ２５５４、及び第二下大入賞口センサ２５５７には、非接触タイプの電磁式の近接スイッチを用いているのに対して、一般入賞口センサ３０１５には、接触タイプのＯＮ／ＯＦＦ動作式のメカニカルスイッチを用いている。これは、遊技球が、第一始動口２００２や第二始動口２００４に頻繁に入球すると共に、ゲート部２００３を頻繁に通過するため、第一始動口センサ２１０４、第二始動口センサ２５５１、及びゲートセンサ２５４７による遊技球の検出も頻繁に発生する。このため、第一始動口センサ２１０４、第二始動口センサ２５５１、及びゲートセンサ２５４７には、耐久性が高く寿命の長い近接スイッチを用いている。また、遊技者にとって有利となる有利遊技状態（「大当り」遊技、等）が発生すると、第一大入賞口２００５や第二大入賞口２００６が開放されて遊技球が頻繁に入球するため、第一大入賞口センサ２１１４、第二上大入賞口センサ２５５４、及び第二下大入賞口センサ２５５７による遊技球の検出も頻繁に発生する。このため、第一大入賞口センサ２１１４、第二上大入賞口センサ２５５４、及び第二下大入賞口センサ２５５７にも、耐久性が高く寿命の長い近接スイッチを用いている。これに対して、遊技球が頻繁に入球しない一般入賞口２００１には、一般入賞口センサ３０１５による検出も頻繁に発生しない。このため、一般入賞口センサ３０１５には、近接スイッチより寿命が短いメカニカルスイッチを用いている。

【０５５４】
また、主制御ＭＰＵは、遊技に関する各種情報（遊技情報）及び払出しに関する各種コマンド等を払出制御基板９５１に送信したり、この払出制御基板９５１からのパチンコ機１の状態に関する各種コマンド等を受信したりする。更に、主制御ＭＰＵは、メイン液晶表示装置１６００等で実行される遊技演出の制御に関する各種コマンド及びパチンコ機１の状態に関する各種コマンドを、主制御Ｉ／Ｏポートを介して周辺制御基板１５１０の周辺制御部１５１１に送信したりする。なお、主制御ＭＰＵは、その詳細な説明は後述するが、払出制御基板９５１からパチンコ機１の状態に関する各種コマンドを受信すると、これらの各種コマンドを整形して周辺制御部１５１１に送信する。

【０５５５】
主制御基板１３１０には、詳細な説明は後述するが、電源基板ボックス９３０内の電源基板から各種電圧が供給されている。この主制御基板１３１０に各種電圧を供給する電源基板は、電源遮断時にでも所定時間、主制御基板１３１０に電力を供給するためのバック

アップ電源としての電気二重層キャパシタ（以下、単に「キャパシタ」と記載する。）を備えている。このキャパシタにより主制御ＭＰＵは、電源遮断時にでも電源断時処理において各種情報をＲＡＭに記憶することができる。この記憶した各種情報は、電源投入時に主制御基板１３１０のＲＡＭクリアスイッチが操作されると、ＲＡＭから完全に消去（クリア）される。このＲＡＭクリアスイッチの操作信号（検出信号）は、払出制御基板９５１にも出力される。

【０５５６】

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

【０５５７】

［６－２．払出制御基板］

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

【０５５８】

［６－２ａ．払出制御部］

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

【０５５９】

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

【０５６０】

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

【０５６１】

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

【０５６２】

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

。

【０５６３】

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

【０５６４】

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

【０５６５】

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

【０５６６】

［６－２ｂ．発射制御部］

発射ソレノイド６８２による発射制御と、球送りソレノイド５５１による球送制御と、を行う発射制御部９５３は、詳細に図示は省略するが、発射に関する各種検出スイッチからの検出信号が入力される発射制御入力回路と、定時間毎にクロック信号を出力する発振回路と、このクロック信号に基づいて遊技球を遊技領域５ａに向かって打ち出すための発射基準パルスを出力する発射タイミング制御回路と、この発射基準パルスに基づいて発射ソレノイド６８２に駆動信号を出力する発射ソレノイド駆動回路と、発射基準パルスに基づいて球送りソレノイド５５１に駆動信号を出力する球送りソレノイド駆動回路と、を備

えている。発射タイミング制御回路は、発振回路からのクロック信号に基づいて、１分当たり１００個の遊技球が遊技領域５ａに向かって打ち出されるよう発射基準パルスを生成して発射ソレノイド駆動回路に出力するとともに、発射基準パルスを所定数倍した球送基準パルスを生成して球送りソレノイド駆動回路に出力する。

【０５６７】

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

【０５６８】

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

【０５６９】

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

【０５７０】

［６－３．周辺制御基板］

周辺制御基板１５１０は、図１４２に示すように、主制御基板１３１０からのコマンドに基づいて演出制御を行う周辺制御部１５１１と、この周辺制御部１５１１からの制御データに基づいてメイン液晶表示装置１６００、サブ液晶表示装置３１１４や上皿液晶表示装置２４４の描画制御を行う液晶表示制御部１５１２と、を備えている。

【０５７１】

［６－３ａ．周辺制御部］

周辺制御基板１５１０における演出制御を行う周辺制御部１５１１は、詳細な図示は省略するが、マイクロプロセッサとしての周辺制御ＭＰＵと、各種処理プログラムや各種コマンドを記憶する周辺制御ＲＯＭと、高音質の演奏を行う音源ＩＣと、この音源ＩＣが参照する音楽及び効果音等の音情報が記憶されている音ＲＯＭと、を備えている。

【０５７２】

周辺制御ＭＰＵは、パラレルＩ／Ｏポート、シリアルＩ／Ｏポート等を複数内蔵しており、主制御基板１３１０から各種コマンドを受信すると、この各種コマンドに基づいて、遊技盤５の各装飾基板に設けられたカラーＬＥＤ等への点灯信号、点滅信号又は階調点灯信号を出力するための遊技盤側発光データをランプ駆動基板用シリアルＩ／Ｏポートから演出駆動基板３０４３に送信したり、遊技盤５に設けられた各種演出ユニットを作動させ

る駆動モータへの駆動信号を出力するための遊技盤側駆動データを遊技盤装飾駆動基板用シリアルＩ／Ｏポートから演出駆動基板３０４３に送信したり、扉枠３に設けられた加振装置２４２や扉右下駆動モータ２７２等の電気的駆動源への駆動信号を出力するための扉側駆動データと、扉枠３の各装飾基板に設けられたカラーＬＥＤ等への点灯信号、点滅信号又は階調点灯信号を出力するための扉側発光データと、から構成される扉側駆動発光データを枠装飾駆動基板用シリアルＩ／Ｏポートから扉枠３側に送信したり、メイン液晶表示装置１６００や上皿液晶表示装置２４４に表示させる画面を示す制御データ（表示コマンド）を液晶制御部用シリアルＩ／Ｏポートから液晶表示制御部１５１２に送信したり、するほかに、音ＲＯＭから音情報を抽出するための制御信号（音コマンド）を音源ＩＣに出力したりする。

【０５７３】

遊技盤５に設けられた各種演出ユニットの位置を検出するための各種位置検出センサからの検出信号は、裏箱の後面に取付けられた演出駆動基板３０４３を介して周辺制御ＭＰＵに入力されている。また、扉枠３に設けられた演出操作ユニット２２０のタッチパネル２４６、演出ボタン押圧センサ２５８からの検出信号は、周辺制御ＭＰＵに入力されている。

【０５７４】

また周辺制御ＭＰＵは、液晶表示制御部１５１２が正常に動作している旨を伝える信号（動作信号）が液晶表示制御部１５１２から入力されており、この動作信号に基づいて液晶表示制御部１５１２の動作を監視している。

【０５７５】

音源ＩＣは、周辺制御ＭＰＵからの制御データ（音コマンド）に基づいて音ＲＯＭから音情報を抽出し、扉枠３や本体枠４等に設けられたスピーカ９２１等から各種演出に合せた音楽及び効果音等が流れるように制御を行う。なお、周辺制御基板１５１０が収容された周辺制御基板ボックス１５２０から後方へ突出しているボリュームを回転操作することで、音量を調整することができるようになっている。本実施形態では、扉枠３側の複数のスピーカと本体枠４の低音用のスピーカ９２１とに、音情報としての音響信号（例えば、２ｃｈステレオ信号、４ｃｈステレオ信号、２．１ｃｈサラウンド信号、或いは、４．１ｃｈサラウンド信号、等）を送ることで、従来よりも臨場感のある音響効果（音響演出）を提示することができる。

【０５７６】

なお、周辺制御部１５１１は、周辺制御ＭＰＵに内蔵された内蔵ＷＤＴ（ウォッチドックタイマ）のほかに、図示しない、外部ＷＤＴ（ウォッチドックタイマ）も備えており、周辺制御ＭＰＵは、内蔵ＷＤＴと外部ＷＤＴとを併用して自身のシステムが暴走しているか否かを診断している。

【０５７７】

この周辺制御ＭＰＵから液晶表示制御部１５１２に出力される表示コマンドはシリアル入出力ポートにより行われ、本実施形態では、ビットレート（単位時間あたりに送信できるデータの大きさ）として１９．２キロ（ｋ）ビーピーエス（ｂｉｔｓ ｐｅｒ ｓｅｃｏｎｄ、以下、「ｂｐｓ」と記載する）が設定されている。一方、周辺制御ＭＰＵから裏箱の後面に取付けられた演出駆動基板３０４３に出力される、初期データ、扉枠側点灯点滅コマンド、遊技盤側点灯点滅コマンド、可動体駆動コマンド、表示コマンドと異なる複数のシリアル入出力ポートにより行われ、本実施形態では、ビットレートとして２５０ｋｂｐｓが設定されている。

【０５７８】

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

【０５７９】

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

【０５８０】

［６－４．演出表示制御部］

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

【０５８１】

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

【０５８２】

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

【０５８３】

表示制御ＭＰＵは、周辺制御部１５１１からの制御データ（表示コマンド）と対応するスケジュールデータの先頭の画面データを表示制御ＲＯＭから抽出してＶＤＰに出力した後に、先頭の画面データに続く画面データを表示制御ＲＯＭから抽出してＶＤＰに出力する。このように、表示制御ＭＰＵは、スケジュールデータに時系列に配列された画面データを、先頭の画面データから１つずつ表示制御ＲＯＭから抽出してＶＤＰに出力する。

【０５８４】

ＶＤＰは、表示制御ＭＰＵから出力された画面データが入力されると、この入力された画面データに基づいて画像ＲＡＭからスプライトデータを抽出してメイン液晶表示装置１６００、サブ液晶表示装置３１１４や上皿液晶表示装置２４４に表示する描画データを生成し、この生成した描画データを、メイン液晶表示装置１６００、サブ液晶表示装置３１１４や上皿液晶表示装置２４４に出力する。またＶＤＰは、メイン液晶表示装置１６００、サブ液晶表示装置３１１４や上皿液晶表示装置２４４が、表示制御ＭＰＵからの画面データを受入れないときに、その旨を伝える実行中信号を表示制御ＭＰＵに出力する。なお

、ＶＤＰは、ラインバッファ方式が採用されている。この「ラインバッファ方式」とは、メイン液晶表示装置１６００、サブ液晶表示装置３１１４や上皿液晶表示装置２４４の左右方向を描画する１ライン分の描画データをラインバッファに保持し、このラインバッファに保持した１ライン分の描画データを、メイン液晶表示装置１６００、サブ液晶表示装置３１１４や上皿液晶表示装置２４４に出力する方式である。

【０５８５】

画像ＲＯＭには、極めて多くのスプライトデータが記憶されており、その容量が大きくなっている。画像ＲＯＭの容量が大きくなると、つまり、メイン液晶表示装置１６００、サブ液晶表示装置３１１４や上皿液晶表示装置２４４に描画するスプライトの数が多くなると、画像ＲＯＭのアクセス速度が無視できなくなり、メイン液晶表示装置１６００、サブ液晶表示装置３１１４や上皿液晶表示装置２４４に描画する速度に影響することとなる。そこで、本実施形態では、アクセス速度の速い画像ＲＡＭに、画像ＲＯＭに記憶されているスプライトデータを転送してコピーし、この画像ＲＡＭからスプライトデータを抽出している。なお、スプライトデータは、スプライトをビットマップ形式に展開する前のデータである基データであり、圧縮された状態で画像ＲＯＭに記憶されている。

【０５８６】

ここで、「スプライト」について説明すると、「スプライト」とは、メイン液晶表示装置１６００や上皿液晶表示装置２４４に、纏まった単位として表示されるイメージである。例えば、メイン液晶表示装置１６００、サブ液晶表示装置３１１４や上皿液晶表示装置２４４に、種々の人物（キャラクタ）を表示させる場合には、夫々の人物を描くためのデータを「スプライト」と呼ぶ。これにより、メイン液晶表示装置１６００、サブ液晶表示装置３１１４や上皿液晶表示装置２４４に複数人の人物を表示させる場合には、複数のスプライトを用いることとなる。また人物のほかに、背景を構成する家、山、道路等もスプライトであり、背景全体を１つのスプライトとすることもできる。これらのスプライトは、画面に配置される位置やスプライト同士が重なる場合の上下関係（以下、「スプライトの重ね合わせの順序」と記載する。）が設定されてメイン液晶表示装置１６００、サブ液晶表示装置３１１４や上皿液晶表示装置２４４に描画される。

【０５８７】

なお、スプライトは縦横それぞれ６４画素の矩形領域を複数張り合わせて構成されている。この矩形領域を描くためのデータを「スプライトキャラクタ」と呼ぶ。小さなスプライトの場合には１つのスプライトキャラクタを用いて表現することができるし、人物など比較的大きいスプライトの場合には、例えば横２×縦３などで配置した合計６個のスプライトキャラクタを用いて表現することができる。背景のように更に大きいスプライトの場合には更に多数のスプライトキャラクタを用いて表現することができる。このように、スプライトキャラクタの数及び配置は、スプライトごとに任意に指定することができるようになっている。

【０５８８】

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

【０５８９】
［７．遊技内容］
次に、本実施形態のパチンコ機１による遊技内容について、主に図８１、図８７、図９２及び図１４２等を参照して説明する。本実施形態のパチンコ機１は、扉枠３の前面右下隅に配置されたハンドルユニット５００のハンドルレバー５０４を遊技者が回転操作することで、皿ユニット２００の上皿２０１に貯留された遊技球が、遊技盤５における外レール１００１と内レール１００２との間を通って遊技領域５ａ内の上部へと打ち込まれて、遊技球による遊技が開始される。遊技領域５ａ内の上部へ打ち込まれた遊技球は、その打込強さによってセンター役物２５００の左側、或いは、右側の何れかを流下する。なお、遊技球の打込み強さは、ハンドルレバー５０４の回転量によって調整することができ、時計回りの方向へ回転させるほど強く打込むことができ、連続で一分間に最大１００個の遊技球、つまり、０．６秒間隔で遊技球を打込むことができる。
【０５９０】
また、遊技領域５ａ内には、適宜位置に所定のゲージ配列で複数の障害釘（図示は省略）が遊技パネル１１００（パネル板１１１０）の前面に植設されており、遊技球が障害釘に当接することで、遊技球の流下速度が抑制されると共に、遊技球に様々な動きが付与されて、その動きを楽しませられるようになっている。また、遊技領域５ａ内には、障害釘の他に、遊技球の当接により回転する風車（図示は省略）が適宜位置に備えられている。
【０５９１】
センター役物２５００の上部へ打込まれた遊技球は、センター役物２５００の前周壁部２５１２の外周面のうち、最も高くなった部位よりも正面視左側へ進入すると、図示しない複数の障害釘に当接しながら、センター役物２５００よりも左側の領域を流下することとなる。そして、センター役物２５００の左側の領域を流下する遊技球が、センター役物２５００の前周壁部２５１２の外周面に開口しているワープ入口２５２０に進入すると、ワープ通路２５２１を通ってセンター役物２５００の枠内に開口しているワープ出口２５２２から誘導路２５２３を通ってステージ２５３０に供給される。
【０５９２】
ワープ出口２５２２からステージ２５３０に供給された遊技球は、ステージ２５３０上を転動して左右に行ったり来たりして、左右方向中央の中央誘導部２５３１、又は、その左右にあるサイド誘導部２５３２の何れかから後方に放出される。ステージ２５３０の中央誘導部２５３１から遊技球が遊技領域５ａ内に放出されと、この中央誘導部２５３１が第一始動口２００２の直上に位置していることから、中央誘導部２５３１から放出された遊技球は、高い確率で第一始動口２００２に受入れられる。この第一始動口２００２に遊技球が受入れられると、主制御基板１３１０及び払出制御基板９５１を介して払出装置８３０から所定数（例えば、３個）の遊技球が、上皿２０１に払出される。
【０５９３】
ステージ２５３０を転動している遊技球が、サイド誘導部２５３２から遊技領域５ａ内に放出されと、始動口ユニット２１００へ向かって流下する。センター役物２５００のステージ２５３０から遊技領域５ａ内に放出された遊技球は、始動口ユニット２１００の第一始動口２００２や、開状態の第一大入賞口２００５等に受入れられる可能性がある。
【０５９４】
ところで、センター役物２５００の左側へ流下した遊技球が、ワープ入口２５２０に進入しなかった場合、サイドユニット上２３００の棚部２３０２により左右方向中央側へ寄せられ、サイドユニット下２２００の一般入賞口２００１や第一始動口２００２等に受入れられる可能性がある。そして、一般入賞口２００１に遊技球が受入れられると、主制御基板１３１０及び払出制御基板９５１を介して払出装置８３０から所定数（例えば、１０個）の遊技球が、上皿２０１に払出される。
【０５９５】
一方、遊技領域５ａ内においてセンター役物２５００の上部に打込まれた遊技球が、センター役物２５００の前周壁部２５１２の外周面の最も高くなった部位よりも右側に進入

する（打込まれる）と、右打遊技領域２５４０の右上流通空間２５４１内に進入する。この右上流通空間２５４１内には、図示は省略するが、複数の障害釘が植設されており、遊技球が障害釘に当接してその流下方向を様々に変化させながら流通する。この右上流通空間３５４１内には、上部にゲート部２００３が、下部に一般入賞口２００１と通常は第二始動口扉部材２５４９により閉鎖されている第二始動口２００４が備えられている。

【０５９６】

右上流通空間２５４１内を流下した遊技球は、その下流側の右流通路２５４２を通って右下流通空間２５４３内に進入する。この右下流通空間２５４３に進入した遊技球は、第二大入賞口２００６として左右に並んだ第二上大入賞口２００６ａと第二下大入賞口２００６ｂを閉鎖している第二上大入賞口扉部材２５５２と第二下大入賞口扉部材２５５５の上面が底面を形成している第二アタッカ通路２５４３ａを通り、低くなっている正面視左側の放出板部２５５９の左端から遊技領域５ａ内に放出される。第二アタッカ通路２５４３ａの下流端（放出板部２５５９）は、始動口ユニット２１００の第一大入賞口２００５へ遊技球が向かうように開口しており、第一大入賞口２００５が開状態の時に、第二アタッカ通路２５４３ａから遊技領域５ａ内に遊技球が放出されると、高い確率で遊技球が第一大入賞口２００５に受入れられる。

【０５９７】

この右流通路２５４２及び右下流通空間２５４３を流通する遊技球は、複数の減速リブ２５４６により、流通速度の増加が抑制されながら流下する。なお、ごくまれに、右下流通空間２５４３内において、第二アタッカ通路２５４３ａの上流端付近で分岐している排出通路２５４３ｂに進入することがあり、排出通路２５４３ｂに進入した遊技球は遊技領域５ａ内に戻されることなく第二アウト口２５４３ｃから遊技盤５外に排出される。

【０５９８】

右打して右上流通空間２５４１内に進入した遊技球が、ゲート部２００３を通過してゲートセンサ２５４７により検知されると、主制御基板１３１０において予め決められている数値範囲で更新される普通乱数の中から一の普通乱数を取得し、この取得した普通乱数を予め決められた普通当り判定テーブルと照合することで普通抽選を行う。後述する時短制御を実行していない場合にこの普通抽選の普通抽選結果が「普通当り」となると第二始動口扉部材２５４９が１回だけ正面視反時計回りの方向に回動して第二始動口２００４を開状態とし、所定時間（この例では０．５秒）の間に亘り第二始動口２００４への遊技球の受入れが可能となる。一方、時短制御を実行している場合には普通抽選にて「普通当り」として「第一普通当り」、「第二普通当り」、「第三普通当り」のいずれとなったかを抽選する。そして、時短制御を実行している場合に普通抽選の普通抽選結果が「第一普通当り」、「第二普通当り」、「第三普通当り」のいずれかとなると第二始動口扉部材２５４９が正面視反時計回りの方向へ回動して第二始動口２００４を開状態とすることで所定期間に亘って第二始動口２００４への遊技球の受入れが可能な状態とした後、正面視反時計回りの方向へ回動して第二始動口２００４を閉状態とすることで第二始動口２００４への遊技球の受入れが不可能な状態にする開閉制御を所定回数（この例では５回）に亘って繰り返す。なお、普通抽選の普通抽選結果が「第一普通当り」となった場合には第二始動口２００４が遊技球の受入れを可能な状態とされる５回夫々の期間として「０．３秒」、「０．２８秒」、「０．３秒」、「０．２８秒」、「０．３秒」とされ、普通抽選の普通抽選結果が「第二普通当り」となった場合には第二始動口２００４が遊技球の受入れを可能な状態とされる５回夫々の期間として「０．３秒」、「０．２８秒」、「１．１秒」、「０．２８秒」、「０．３秒」とされ、普通抽選の普通抽選結果が「第三普通当り」となった場合には第二始動口２００４が遊技球の受入れを可能な状態とされる５回夫々の期間として「０．３秒」、「０．２８秒」、「０．３秒」、「０．２８秒」、「１．１秒」とされ、「第二普通当り」及び「第三普通当り」では「第一普通当り」よりも遊技者に有利（第二始動口２００４への遊技球の受入れが容易）な当りとなっている。また、第二始動口２００４に遊技球が受入れられると、主制御基板１３１０及び払出制御基板９５１を介して払出装置８３０から所定数（例えば、３個）の遊技球が、上皿２０１に払出される。

【０５９９】
本実施形態では、ゲート部２００３を遊技球が通過したことに基づいて機能表示ユニット１４００の普通図柄表示器で行われる普通図柄の変動表示において、普通図柄の変動表示を開始してから普通図柄を停止表示するまで（普通抽選結果を示唆するまで）にある程度の時間を設定している（例えば、０．０１～６０秒、普通変動時間とも称す）。第二始動口２００４では、普通変動時間の経過後に第二始動口扉部材２５４９が回動して開状態となる。なお、後述する時短制御の実行中には通常（時短制御を実行していない状態）よりも普通変動時間を短縮させる制御を実行するようになっている。また、第二始動口扉部材２５４９を回動して第二始動口２００４を開状態とする開放時間については、遊技状態に応じて変化させるようにしても良く、例えば、時短制御を実行していない場合には時短制御を実行している場合に比べて、第二始動口２００４の開放時間を長い時間時間に変更するようにしても良い。
【０６００】
また、遊技球がゲート部２００３を通過してから普通図柄表示器に変動表示される普通図柄を停止表示するまで（普通抽選結果が示唆されるまで）の間に、新たな遊技球がゲート部２００３を通過すると、普通図柄表示器にて新たに普通図柄の変動表示を開始することができないため、普通図柄の変動表示開始を、先の普通図柄の変動表示が終了するまで（普通抽選結果の示唆が終了するまで）保留するようにしている。具体的にはゲートセンサ２５４７によりゲート部２００３を通過した遊技球を検知したことに基づいて主制御基板１３１０にて取得した普通乱数を記憶しておき、普通図柄の変動表示を開始できる状態になるまで普通図柄の変動表示開始を保留する。なお、主制御基板１３１０にて記憶可能な普通乱数の保留数は、４つまでを上限とし、それ以上については、ゲート部２００３を遊技球が通過しても、保留せずに破棄している。これにより、保留が貯まることで遊技ホール側の負担の増加を抑制している。
【０６０１】
本実施形態のパチンコ機１は、第一始動口２００２に受入れられた遊技球が第一始動口センサ２１０４により検知されると、主制御基板１３１０において予め決められている数値範囲で更新される第一特別乱数の中から一の第一特別乱数を取得し、この取得した第一特別乱数を予め決められた大当り判定テーブルと照合することで遊技者に有利な有利遊技状態（例えば、「大当り」、「小当り」、等）を発生させる第一特別抽選結果の抽選が行われる。そして、抽選された第一特別抽選結果に基づいて第一特別図柄表示器の八つのＬＥＤを所定の変動時間（例えば、０．１～３６０秒）に亘って点滅制御した後に第一特別抽選結果に応じた点灯態様で表示する（第一特別図柄を変動表示した後に第一特別抽選結果に応じた停止図柄を表示する）ことにより第一特別抽選結果を遊技者に示唆する。なお、第一始動口２００２に遊技球が受入れられることで抽選される第一特別抽選結果には、「はずれ」、「小当り」、「２Ｒ大当り」、「８Ｒ大当り」、「１０Ｒ大当り」があり、取得した第一特別乱数を大当り判定テーブルと照合することでこれらのうち何れであるかが判別され、さらには大当り遊技後に通常（低確率状態：本例では約３９５分の１の確率で大当りに当選する）よりも大当りに当選する確率（当選確率）を向上させる確率向上制御（高確率状態（確変状態ともいう）：本例では約４４分の１の確率で大当りに当選する）を実行するか否か（確変大当りか否か）と、少なくとも第一特別抽選結果がはずれの場合に通常よりも変動時間を短縮させる時短制御（時短状態）を実行するか否か（時短大当りか否か）及び時短制御を実行する期間（時短回数：特別図柄（第一特別打図柄及び第二特別図柄の変動回数））と、も判別されるようになっている。なお、「小当り」の当選確率は遊技状態に関わらず常に一定とされる（本例では約３００分の１）。
【０６０２】
また、第二始動口２００４に受入れられた遊技球が第二始動口センサ２５５１により検知されると、主制御基板１３１０において予め決められている数値範囲で更新される第二特別乱数の中から一の第二特別乱数を取得し、この取得した第二特別乱数を予め決められた大当り判定テーブルと照合することで遊技者に有利な有利遊技状態（例えば、「大当り

」、「小当り」、等）を発生させる第二特別抽選結果の抽選が行われる。そして、抽選された第二特別抽選結果に基づいて第二特別図柄表示器の八つのＬＥＤを所定の変動時間（例えば、０．１～３６０秒）に亘って点滅制御した後に第二特別抽選結果に応じた点灯態様で表示する（第二特別図柄を変動表示した後に第二特別抽選結果に応じた停止図柄を表示する）ことにより第二特別抽選結果を遊技者に示唆する。なお、第二始動口２００４に遊技球が受入れられることで抽選される第二特別抽選結果には、「はずれ」、「２Ｒ大当り」、「４Ｒ大当り」、「５Ｒ大当り」、「６Ｒ大当り」、「７Ｒ大当り」、「８Ｒ大当り」、「１６Ｒ大当り」があり、取得した第二特別乱数を大当り判定テーブルと照合することでこれらのうち何れであるかが判別され、さらには大当り遊技後に通常（低確率状態：本例では約３９５分の１の確率で大当りに当選する）よりも大当りに当選する確率（当選確率）を向上させる確率向上制御（高確率状態（確変状態ともいう）：本例では約４４分の１の確率で大当りに当選する）を実行するか否か（確変大当りか否か）と、少なくとも第二特別抽選結果がはずれの場合に通常よりも変動時間を短縮させる時短制御（時短状態）を実行するか否か（時短大当りか否か）及び時短制御を実行する期間（時短回数：特別図柄（第一特別打図柄及び第二特別図柄の変動回数））と、も判別されるようになっている。

【０６０３】

第一始動口２００２及び第二始動口２００４への遊技球の受入れにより抽選された特別抽選結果（第一特別抽選結果及び第二特別抽選結果）が、有利遊技状態を発生させる特別抽選結果の場合、所定の変動時間の経過後に特別図柄表示器(第一特別図柄表示器、第二特別図柄表示器)の八つのＬＥＤを特別抽選結果に応じた点灯態様で表示させ、その後第一大入賞口２００５及び第二大入賞口２００６の何れが所定の開閉パターンで遊技球の受入れが可能な状態となる。第一大入賞口２００５や第二大入賞口２００６が開状態の時に、第一大入賞口２００５や第二大入賞口２００６に遊技球が受入れられると、主制御基板１３１０及び払出基板によって払出装置８３０から所定数（例えば、第一大入賞口２００５に遊技球が受入れられた場合には１１個、又は、第二大入賞口２００６に遊技球が受入れられた場合には１５個）の遊技球が、上皿２０１に払出される。従って、第一大入賞口２００５や第二大入賞口２００６が遊技球を受入可能としている時に、第一大入賞口２００５や第二大入賞口２００６に遊技球を受入れさせることで、多くの遊技球を払出させることができ、遊技者を楽しませることができる。

【０６０４】

特別抽選結果が「小当り」や「２Ｒ大当り」の場合には、第一大入賞口２００５が、所定短時間（例えば、０．２秒～０．６秒の間）の間、遊技球を受入可能な開状態となってから閉鎖する開閉パターンを複数回（例えば、２回）繰返す。一方、特別抽選結果が「４Ｒ大当り」、「５Ｒ大当り」、「６Ｒ大当り」、「７Ｒ大当り」、「８Ｒ大当り」、「１０Ｒ大当り」、「１６Ｒ大当り」の場合には、第一大入賞口２００５又は第二大入賞口２００６が、遊技球を受入可能な開状態となった後に、所定時間（例えば、約３０秒）経過するか、或いは、第一大入賞口２００５へ予め決められている個数（例えば、７個）の遊技球が受入れられるか又は第二大入賞口２００６へ予め決められている個数（例えば、１０個）の遊技球が受入れられるか、の何れかの条件が充足すると、遊技球を受入不能な閉状態とする開閉パターン（一回の開閉パターンを１ラウンドと称す）を、所定回数（所定ラウンド数）繰返す。例えば、「４Ｒ大当り」であれば４ラウンド、「５Ｒ大当り」であれば５ラウンド、「１６Ｒ大当り」であれば１６ラウンド、夫々繰返して、遊技者に有利な有利遊技状態を発生させる。また、特別抽選結果が「小当り」や「２Ｒ大当り」の場合に実行される開閉パターン（第一大入賞口２００５が所定短時間（例えば、０．２秒～０．６秒の間）の間、遊技球を受入可能な開状態となってから閉鎖する開閉パターン）では実質的に第一大入賞口２００５へ遊技球を入球させることは困難である。これに対して特別抽選結果が「４Ｒ大当り」、「５Ｒ大当り」、「６Ｒ大当り」、「７Ｒ大当り」、「８Ｒ大当り」、「１０Ｒ大当り」、「１６Ｒ大当り」の場合に実行される開閉パターン（第一大入賞口２００５又は第二大入賞口２００６が、遊技球を受入可能な開状態となった後

に、所定時間（例えば、約３０秒）経過するか、或いは、第一大入賞口２００５へ予め決められている個数（例えば、７個）の遊技球が受入れられるか又は第二大入賞口２００６へ予め決められている個数（例えば、１０個）の遊技球が受入れられるか、の何れかの条件が充足すると、遊技球を受入不能な閉状態とする開閉パターン）では第一大入賞口２００５又は第二大入賞口２００６へ遊技球を入球させることは容易となっている。なお、特別抽選結果が「４Ｒ大当り」、「５Ｒ大当り」、「６Ｒ大当り」、「７Ｒ大当り」、「８Ｒ大当り」、「１０Ｒ大当り」、「１６Ｒ大当り」の場合には、上記第一大入賞口２００５又は第二大入賞口２００６が、遊技球を受入可能な開状態となった後に、所定時間（例えば、約３０秒）経過するか、或いは、第一大入賞口２００５へ予め決められている個数（例えば、７個）の遊技球が受入れられるか又は第二大入賞口２００６へ予め決められている個数（例えば、１０個）の遊技球が受入れられるか、の何れかの条件が充足すると、遊技球を受入不能な閉状態とする開閉パターンが実行されるラウンド数を実質的な特別抽選結果としてもよく、特別抽選結果として第一大入賞口２００５へ予め決められている個数（例えば、７個）の遊技球が受入れられるか又は第二大入賞口２００６へ予め決められている個数（例えば、１０個）の遊技球が受入れられるか、の何れかの条件が充足すると、遊技球を受入不能な閉状態とする開閉パターンと特別抽選結果が「小当り」や「２Ｒ大当り」の場合に実行される開閉パターン（第一大入賞口２００５が所定短時間（例えば、０．２秒～０．６秒の間）の間、遊技球を受入可能な開状態となってから閉鎖する開閉パターン）とを含む複数のラウンドを実行するものを設けるようにしてもよい。例えば、特別抽選結果として「実質４Ｒとする８Ｒ大当り」を設けて、第一大入賞口２００５へ予め決められている個数（例えば、７個）の遊技球が受入れられるか又は第二大入賞口２００６へ予め決められている個数（例えば、１０個）の遊技球が受入れられるか、の何れかの条件が充足すると、遊技球を受入不能な閉状態とする開閉パターンを４回繰り返した後、特別抽選結果が「小当り」や「２Ｒ大当り」の場合に実行される開閉パターン（第一大入賞口２００５が所定短時間（例えば、０．２秒～０．６秒の間）の間、遊技球を受入可能な開状態となってから閉鎖する開閉パターン）を４回繰り返すようにしてもよい。

【０６０５】

ところで、本実施形態では第二大入賞口２００６が、左右に並んだ第二上大入賞口２００６ａと第二下大入賞口２００６ｂとで構成されており、第二大入賞口２００６が用いられる「大当り」の場合、例えば、初めのラウンド（１Ｒ目）は第二上大入賞口２００６ａが開いて遊技球を受入可能とし、受入不能とする条件の充足により閉鎖されて、次に受入可能とするまでの間（インターバルの間）、第二下大入賞口２００６ｂを開いて遊技球を受入可能とする次のラウンド（２Ｒ目）を開始させ、第二下大入賞口２００６ｂが受入不能となると、その間にインターバルの期間が経過しているため、第二上大入賞口２００６ａを再び開いて遊技球を受入可能とする。そして、第二上大入賞口２００６ａと第二下大入賞口２００６ｂとを、所定ラウンド数の消化まで交互に開閉させる。これにより、第二アタッカ通路２５４３ａ内では、「大当り」中は第二上大入賞口２００６ａ及び第二下大入賞口２００６ｂの何れかが遊技球を受入可能な状態となっているため、この状態で右打して第二アタッカ通路２５４３ａ内に遊技球を流通させると、その遊技球が必ず第二大入賞口２００６に受入れられることとなり、遊技球の取りこぼしをなくして、遊技者を楽しませることができる。

【０６０６】

また、本実施形態では上記した複数種類の大当りのうち一部の大当りでは、大当り当選時の遊技状態に応じて大当り遊技の終了後に上記時短制御を実行するか否かを異ならせている。例えば、非時短状態（時短制御を実行していない状態）で第一特別抽選結果が大当り遊技後に確率向上制御を実行しない８Ｒ通常大当りである場合には、大当り遊技後に時短制御を実行しない。一方、時短状態（時短制御を実行している状態）で第一特別抽選結果が８Ｒ通常大当りである場合には、大当り遊技後に時短制御を実行するようになっている。また、非時短状態（時短制御を実行していない状態）で第二特別抽選結果が大当り遊技後に確率向上制御を実行しない２Ｒ通常大当りである場合には、大当り遊技後に時短制

御を実行しない。一方、時短状態（時短制御を実行している状態）で第二特別抽選結果が２Ｒ通常大当りである場合には、大当り遊技後に時短制御を実行するようになっている。また、低確率非時短状態（確率向上制御と時短制御との両方ともに実行していない状態：通常状態ともいう）で第一特別抽選結果及び第二特別抽選結果が大当り遊技後に確率向上制御を実行する２Ｒ確変大当りである場合には、大当り遊技後に時短制御を実行しない。一方、確率向上制御を実行しているか又は時短制御を実行している状態、即ち通常状態以外の状態で第一特別抽選結果及び第二特別抽選結果が大当り遊技後に確率向上制御を実行する２Ｒ確変大当りである場合には、大当り遊技後に時短制御を実行するようになっている。

【０６０７】

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

【０６０８】

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

【０６０９】

一方、メイン液晶表示装置１６００では、主制御基板１３１０からの制御信号（変動パターンコマンド、判定結果通知コマンド等）に基いて、周辺制御基板１５１０によって間接的に制御され、演出画像によって特別抽選結果の示唆が行われる。具体的には、メイン液晶表示装置１６００において、複数の異なる図柄からなる一連の装飾図柄列が複数列（

例えば、左装飾図柄・中装飾図柄・右装飾図柄の三列）表示された状態で各装飾図柄列の変動表示が開始され、その後に、順次停止表示され（本例では左装飾図柄→右装飾図柄→中装飾図柄の順に停止表示される）、最終的に全ての装飾図柄列が停止表示されると、停止表示された図柄の組合せによって抽出された特別乱数（第一特別乱数、第二特別乱数）の抽選結果が遊技者側に示唆されるようになっている。つまり、始動入賞発生時に取得した特別乱数（第一特別乱数、第二特別乱数）に基づく特別抽選結果（第一特別抽選結果、第二特別抽選結果）に応じて、複数の装飾図柄列が変動表示された後に特別抽選結果（第一特別抽選結果、第二特別抽選結果）を示唆するように停止表示される演出画像が表示されるようになっている。なお、第一特別図柄表示器に変動表示される第一特別図柄や第二特別図柄表示器に変動表示される第二特別図柄よりも、メイン液晶表示装置１６００に表示される装飾図柄の方が大きく見易いため、一般的に遊技者はメイン液晶表示装置１６００に表示された装飾図柄に注目することとなる。

【０６１０】

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

【０６１１】

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

【０６１２】

［８．主制御基板の制御処理］

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

【０６１３】

同図１４３（ａ）に示されるように、この実施の形態にかかる主制御基板１３１０はまず、ＲＡＭクリアスイッチが操作されていることを条件にステップＳ１の処理として、各種のレジスタやＲＡＭに格納されているデータを初期化する。ＲＡＭクリアスイッチはパチンコ機１の背面側に設けられ、本体枠４が開放されなければ操作できないようになっている。また、ＲＡＭクリアスイッチは電源投入から所定期間（例えば１秒）が経過する以前の操作に応じてクリア信号を主制御基板１３１０に出力し、電源投入時に主制御ＭＰＵがクリア信号を入力されていると判断した場合に初期化処理（ステップＳ１）を実行して各種のレジスタや主制御ＭＰＵのＲＡＭに格納されているデータを初期化するようになっている。

【０６１４】

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

【０６１５】

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

【０６１６】

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

【０６１７】

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

【０６１８】

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

【０６１９】

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

【０６２０】

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

【０６２１】
そして次に、同主制御基板１３１０の主制御ＭＰＵは、ステップＳ１５の処理として、上記第二始動口扉部材２５４９の動作契機となる当りの当落にかかる抽選処理を含む普通図柄プロセス処理を実行する。なお、この普通図柄プロセス処理でも、基本的に、遊技の進行状況を示す普通図柄プロセスフラグに従って該当する処理が選択的に実行されることとなる。また、上記主制御基板１３１０の主制御ＭＰＵは、一部の大当りを除き大当り遊技の終了後の所定期間内は、上記第二始動口扉部材２５４９の駆動頻度がより高くなるように当該抽選処理を実行する構成となっている（いわゆる時短状態）。なお、この実施の形態では、上記大当り遊技の終了後の所定期間だけ上記普通図柄の当選確率を高くするとともに、上記普通図柄の変動表示に要する普通変動時間を短縮し、上記普通図柄の抽選結果が当りとなったときには、上記第二始動口２００４の開放時間を延長するとともに、上記第二始動口２００４の開放回数を増加することによって、こうした時短状態を実現するようにしている。

【０６２２】
また、上記特別図柄プロセス処理（ステップＳ１４）及び普通図柄プロセス処理（ステップＳ１５）が行われると、上記主制御基板１３１０の主制御ＭＰＵは、次にステップＳ１６の処理として、同特別図柄プロセス処理にて主制御ＭＰＵのＲＡＭの所定の領域に設定されたコマンドを上記周辺制御基板１５１０などに送信する処理を行う。次いで、ステップＳ１７の処理として、上記普通図柄プロセス処理にて同じくＲＡＭの所定の領域に設定されたコマンドを例えば上記周辺制御基板１５１０などに送信する処理を行う。

【０６２３】
また、同主制御基板１３１０の主制御ＭＰＵは、次にステップＳ１８の処理として、例えばホール管理用コンピュータに供給される当り情報（１６Ｒ大当り、１０Ｒ大当り）などのデータを出力する情報出力処理を行う。

【０６２４】
そして次に、同主制御基板１３１０の主制御ＭＰＵは、ステップＳ１９の処理として、上記第一始動口センサ２１０４、上記第二始動口センサ２５５１、上記第一大入賞口センサ２１１４、上記第二上大入賞口センサ２５５４、上記第二下大入賞口センサ２５５７、一般入賞口センサ３０１５などの検出信号がオン状態にあるときは、それら信号に応じた賞球が遊技者に払い出されるよう上記払出制御基板９５１に払出制御コマンドを出力する。これにより、上記払出制御基板９５１に搭載される払出制御ＭＰＵは、払出モータ駆動回路から払出モータ８３４に駆動信号を出力し、遊技者に賞球を払い出すようになる。

【０６２５】
また、同主制御基板１３１０の主制御ＭＰＵは、次にステップＳ２０の処理として、保留数の増減をチェックする記憶処理を実行する。次いで、ステップＳ２１の処理として、パチンコ機１の制御状態を遊技機外部で確認できるようにするための試験信号を出力する処理である試験端子処理を実行する。そしてその後、常時動作するアクチュエータの駆動制御を行うとともに（ステップＳ２２）、上記レジスタの内容を復帰させ（ステップＳ２３）、割込許可状態に設定した時点で（ステップＳ２４）、この制御が終了することとなる。

【０６２６】
以上の制御によって、この実施の形態では、遊技制御処理は４ｍｓ毎に起動されることになる。なお、この実施の形態では、タイマによる割込処理によって遊技制御処理を実行することとしたが、当該割込処理では例えば割り込みが発生したことを示すフラグのセットのみを行うようにしてもよい。ただしこの場合、遊技制御処理をメイン処理にて実行することとなる。

【０６２７】
図１４４は、上記特別図柄プロセス処理（ステップＳ１４）についてその手順を示すフローチャートである。

【０６２８】

いま、各種の抽選処理に供される乱数が更新されたとすると（ステップＳ１３）、同図１４４に示されるように、この主制御基板１３１０の主制御ＭＰＵはまず、上記第一始動口センサ２１０４による検出信号がオン状態（第一始動口２００２への入球あり）にあることを条件に（ステップＳ３１）、第一特別図柄の第一特別乱数を上記乱数カウンタから取得してこれをＲＡＭの第一特別図柄保留記憶領域に格納するなどの第一始動口通過処理を実行する（ステップＳ３２）。また、上記第二始動口センサ２５５１による検出信号がオン状態（第二始動口２００４への入球あり）にあることを条件に（ステップＳ３３）、第二特別図柄の第二特別乱数を上記乱数カウンタから取得してこれをＲＡＭの第二特別図柄保留記憶領域に格納するなどの第二始動口通過処理を実行する（ステップＳ３４）。

【０６２９】

次いで、大当り遊技に制御している旨を示す大当り実行中フラグがセットされているか否かを判別し（ステップＳ３５）、大当り実行中フラグがセットされていれば、大当り遊技の制御を行う大当り制御処理（ステップＳ４０）を実行する。なお、大当り制御処理では、第一特別図柄の変動表示停止時における表示態様についての抽選処理の結果が「２Ｒ確変大当り」、「８Ｒ通常大当り」、及び「８Ｒ確変大当り」を示唆する態様となったことに基づいて第一大入賞口２００５を開閉制御し、「１０Ｒ確変大当り」を示唆する態様となったことに基づいて第二大入賞口２００６を開閉制御する。また、第二特別図柄の変動表示停止時における表示態様についての抽選処理の結果が「２Ｒ通常大当り」を示唆する態様となったことに基づいて第一大入賞口２００５を開閉制御し、「４Ｒ確変大当り」、「５Ｒ確変大当り」、「６Ｒ確変大当り」、「７Ｒ確変大当り」、「８Ｒ確変大当り」、及び「１６Ｒ確変大当り」を示唆する態様となったことに基づいて第二大入賞口２００６を開閉制御する。また、第一特別図柄の変動表示停止時における表示態様についての抽選処理の結果が「１０Ｒ確変大当り」を示唆する態様となったことに基づく大当り遊技を終了するとき、及び第二特別図柄の変動表示停止時における表示態様についての抽選処理の結果が「４Ｒ確変大当り」、「５Ｒ確変大当り」、「６Ｒ確変大当り」、「７Ｒ確変大当り」、「８Ｒ確変大当り」、「１６Ｒ確変大当り」を示唆する態様となったことに基づく大当り遊技を終了するとき、時短状態中に第一特別図柄の変動表示停止時における表示態様についての抽選処理の結果が「８Ｒ確変大当り」を示唆する態様となったことに基づく大当り遊技を終了するとき、通常状態以外の状態で第一特別図柄及び第二特別図柄の変動表示停止時における表示態様についての抽選処理の結果が「２Ｒ確変大当り」を示唆する態様となったことに基づく大当り遊技を終了するとき、には時短フラグをセットすることで次に大当りとなるまで時短制御（時短状態の制御）を実行する。一方、時短状態中に第一特別図柄の変動表示停止時における表示態様についての抽選処理の結果が「８Ｒ通常大当り」を示唆する態様となったことに基づく大当り遊技を終了するときには、大当り遊技後の特別図柄（第一特別図柄及び第二特別図柄）の変動回数を計数する変動回数カウンタに「７２」をセットすると共に時短フラグをセットすることで大当り遊技後に特別図柄（第一特別図柄、第二特別図柄）の変動回数が７２回に達するまで時短制御（時短状態の制御）を実行する。また、時短状態中に第二特別図柄の変動表示停止時における表示態様についての抽選処理の結果が「２Ｒ通常大当り」を示唆する態様となったことに基づく大当り遊技を終了するときには、第二特別抽選結果に応じて「１８」、「３６」、「５４」、「７２」のいずれかを変動回数カウンタにセットすると共に時短フラグをセットすることで大当り遊技後に特別図柄（第一特別図柄、第二特別図柄）の変動回数が１８回、３６回、５４回、７２回のうち第二特別抽選結果に応じた回数に達するまで時短制御（時短状態の制御）を実行する。また、確変大当り（２Ｒ確変大当り、４Ｒ確変大当り、５Ｒ確変大当り、６Ｒ確変大当り、７Ｒ確変大当り、８Ｒ確変大当り、１０Ｒ確変大当り、１６Ｒ確変大当り）に基づく大当り遊技を終了するときには高確率フラグをセットすることで次に大当りとなるまで確率向上制御（高確率状態の制御）を実行する。主制御ＭＰＵは高確率フラグと時短フラグとの両方がセットされていれば高確率時短状態に制御し、時短フラグがセットされずに高確率フラグだけがセットされていれば高確率非時短状態に制御し、高確率フラグがセットされずに時短フラグだけがセットされていれば低確率時短状態（所

謂時短状態）に制御し、高確率フラグと時短フラグとのいずれもセットされていなければ低確率非時短状態（所謂通常状態）に制御する。

【０６３０】

一方、大当り実行中フラグがセットされていなければ、小当り遊技に制御している旨を示す小当り実行中フラグがセットされているか否かを判別し（ステップＳ３６）、小当り実行中フラグがセットされていれば、小当り遊技の制御を行う小当り制御処理（ステップＳ４１）を実行する。なお、小当り制御処理では、特別図柄（第一特別図柄、第二特別図柄）の変動表示停止時における表示態様についての抽選処理の結果が「小当り」を示唆する態様となったことに基づいて上記第一大入賞口２００５を開閉制御する。

【０６３１】

また、大当り実行中フラグ及び小当り実行中フラグがいずれもセットされていなければ、第二特別図柄保留記憶領域に記憶される第二特別乱数の個数を示す第二特別保留数カウンタの値が「０」であることを条件に（ステップＳ３７）、第一特別図柄の変動表示停止時における表示態様にかかる抽選処理を含む第一特別図柄プロセス処理を実行し（ステップＳ３８）、第二特別図柄保留記憶領域に記憶される第二特別乱数の個数を示す第二特別保留数カウンタの値が「０」でないことを条件に（ステップＳ３７）、第二特別図柄の変動表示停止時における表示態様にかかる抽選処理を含む第二特別図柄プロセス処理を実行する（ステップＳ３９）。このようにこの例では、第二特別保留数カウンタの値が「０」でないときには第二特別図柄の変動表示を優先的に実行するように構成されている。

【０６３２】

図１４５は、上記第一始動口通過処理（ステップＳ３２）についてその手順を示すフローチャートである。

【０６３３】

いま、上記ステップＳ３１の処理において、上記第一始動口センサ２１０４がオン状態にあり、上記第一始動口２００２への遊技球の入球があったと判断されたとすると、同図１４５に示されるように、上記主制御基板１３１０の主制御ＭＰＵは、ステップＳ４１の処理として、まず、上記第一特別図柄保留記憶領域に記憶される第一特別乱数の個数を示す第一特別保留数カウンタによるカウンタ値を主制御ＭＰＵのＲＡＭから取得する。そして、このカウンタ値に基づいて上述の第一特別図柄の保留数がその最大値である「４」であるか否かの判断を行う。

【０６３４】

このステップＳ４１の処理において、上記第一特別図柄の保留数がその最大値でないと判断された場合には、新たに上記第一特別図柄の変動表示開始を保留の状態とすべく、以下のステップＳ４２～Ｓ４４の処理を行うこととなる。すなわち、まず、上記ステップＳ４２の処理として、上記第一特別保留数カウンタをカウントアップ（１加算）する。次いで、ステップＳ４３の処理として、上記第一特別乱数、上記リーチ乱数、上記第一図柄乱数、上記変動乱数を上記乱数カウンタから取得する。そして次に、ステップＳ４４の処理として、こうして取得された各乱数を、上記主制御ＭＰＵのＲＡＭの記憶領域のうちの上記第一特別保留数カウンタによるカウンタ値に対応する第一特別図柄保留記憶領域に格納する。

【０６３５】

ただし、上記ステップＳ４１の処理において、上記第一特別図柄の保留数がその最大値であると判断された場合には、上記第一特別図柄の変動表示開始は保留されない。すなわち、ステップＳ４２～ステップＳ４４の処理を実行することなく処理を終了することで、新たに上記第一特別図柄の変動表示開始を保留の状態としない。

【０６３６】

また、主制御ＭＰＵは、ステップＳ４３で取得した上記第一特別乱数、上記リーチ乱数、上記第一図柄乱数、上記変動乱数に基づいて、第一特別図柄の変動表示の表示結果を大当りや小当りとするか否か、大当りとなる場合には大当りの種類、大当りや小当りとならない場合にはメイン液晶表示装置１６００で実行される遊技演出としてリーチ演出を実行

するか、実行する遊技演出の態様種別などの事前判定情報を、当該始動入賞に応じた変動表示を開始する以前に判定する演出事前判定処理を実行した後（ステップＳ４５）、処理を終了する。

【０６３７】

図１４６は、上記第二始動口通過処理（ステップＳ３４）についてその手順を示すフローチャートである。

【０６３８】

いま、上記ステップＳ３３の処理において、上記第二始動口センサ２５５１がオン状態にあり、上記第二始動口２００４への遊技球の入球があったと判断されたとすると、同図１４６に示されるように、上記主制御基板１３１０の主制御ＭＰＵは、ステップＳ５１の処理として、まず、上記第二特別保留数カウンタによるカウンタ値を主制御ＭＰＵのＲＡＭから取得する。そして、このカウンタ値に基づいて上述の第二特別図柄の保留数がその最大値である「４」であるか否かの判断を行う。

【０６３９】

このステップＳ５１の処理において、上記第二特別図柄の保留数がその最大値でないと判断された場合には、上記第二特別図柄の変動表示開始を新たに保留の状態とすべく、以下のステップＳ５２～Ｓ５４の処理を行うこととなる。すなわち、まず、上記ステップＳ５２の処理として、上記第二特別保留数カウンタをカウントアップ（１加算）する。次いで、ステップＳ５３の処理として、上記第二特別乱数、上記リーチ乱数、上記第二図柄乱数、上記変動乱数を上記乱数カウンタから取得する。そして次に、ステップＳ５４の処理として、こうして取得された各乱数を、上記主制御ＭＰＵのＲＡＭの記憶領域のうちの上記第二特別保留数カウンタによるカウンタ値に対応する第二特別図柄保留記憶領域に格納する。

【０６４０】

ただし、上記ステップＳ５１の処理において、上記第二特別図柄の保留数がその最大値であると判断された場合には、上記第二特別図柄の変動表示開始は保留されない。すなわち、ステップＳ５２～ステップＳ５４の処理を実行することなく処理を終了することで、新たに上記第二特別図柄の変動表示開始を保留の状態としない。

【０６４１】

図１４７は、上記演出事前判定処理（ステップＳ４５、Ｓ５５）についてその手順を示すフローチャートである。主制御基板１３１０の主制御ＭＰＵは、演出事前判定処理を開始すると、図１４８（Ａ）に示す事前判定テーブルと取得した乱数、具体的には第一特別乱数、第一図柄乱数、リーチ乱数、変動乱数とを比較することにより大当りや小当りとなるか否か、大当りとなる場合には大当りの種類、大当りや小当りとならない場合にはメイン液晶表示装置１６００で実行される遊技演出としてリーチ演出を実行するか、実行する遊技演出の態様種別、を特定する（ステップＳ６１）。

【０６４２】

図１４８（Ａ）に示す事前判定テーブルでは、上記第一始動口通過処理のステップＳ４３で第一特別乱数を取得すると、高確率状態の制御を実行している旨を示す高確率フラグがセットされている場合には高確率の大当り判定値と第一特別乱数とを比較することにより大当りとなるか否か特定し、高確率フラグがセットされていない場合には低確率の大当り判定値と第一特別乱数とを比較することにより大当りとなるか否かを特定する。この高確率の大当り判定値（３８５７－３９４６）は、後述する高確率時の大当り判定テーブル（図１５２（Ａ）参照）に設定されて第一特別乱数と対比される大当り判定値と同一の乱数値とされ、低確率の大当り判定値（３９３７－３９４６）は、後述する低確率時の大当り判定テーブル（図１５２（Ａ）参照）に設定されて第一特別乱数と対比される大当り判定値と同一の乱数値とされている。このため、ステップＳ６１で第一特別乱数と事前判定テーブルとを比較することにより、大当りとなるか否かを正確に特定し、事前判定情報として大当りとする「大当り１～１２」、大当りとしない「はずれ」及び「リーチ１～４」のいずれかに分類することができる。

【０６４３】
また、図１４８（Ａ）に示す事前判定テーブルでは、上記第一始動口通過処理のステップＳ４３で第一特別乱数を取得すると、上記高確率フラグがセットされているか否かに関わらず同一の乱数値に設定される小当り判定値と第一特別乱数とを比較することにより小当りとなるか否かも特定する。これらの高確率時又は低確率時の小当り判定値（３８００－３８１２）は、後述する高確率時又は低確率時の大当り判定テーブル（図１５２（Ａ）参照）に設定されて第一特別乱数と対比される小当り判定値と同一の乱数値とされている。このため、ステップＳ６１で第一特別乱数と事前判定テーブルとを比較することにより、小当りとなるか否かを正確に特定し、事前判定情報として小当りが含まれる「大当り９～１２」に分類することができる。

【０６４４】
また、図１４８（Ａ）に示す事前判定テーブルでは、上記第二始動口通過処理のステップＳ５３で第二特別乱数を取得すると、高確率状態の制御を実行している旨を示す高確率フラグがセットされている場合には高確率の大当り判定値と第二特別乱数とを比較することにより大当りとなるか否か判定し、高確率フラグがセットされていない場合には低確率の大当り判定値と第二特別乱数とを比較することにより大当りとなるか否かを判定する。この高確率の大当り判定値（３８５７－３９４６）は、後述する高確率時の大当り判定テーブル（図１５２（Ａ）参照）に設定されて第二特別乱数と対比される大当り判定値と同一の乱数値とされ、低確率の大当り判定値（３９３７－３９４６）は、後述する低確率時の大当り判定テーブル（図１５２（Ａ）参照）に設定されて第二特別乱数と対比される大当り判定値と同一の乱数値とされている。このため、ステップＳ６１で第二特別乱数と事前判定テーブルとを比較することにより、大当りとなるか否かを正確に特定し、事前判定情報として大当りとする「大当り１～１２」、大当りとしない「はずれ」及び「リーチ１～４」のいずれかに分類することができる。

【０６４５】
なお、本実施形態では第一始動口２００２へ遊技球が受入れられたことに基づいて実行される演出事前判定処理は上記時短制御を実行する時短状態（時短時）には実行しないようになっている。一方、第二始動口２００４へ遊技球が受入れられたことに基づいて実行される演出事前判定処理では上記時短制御を実行しない非時短状態（非時短時）には実行しないようになっている。このように、本実施形態では非時短状態に制御されている場合には第一始動口２００２へ遊技球が受入れられたことに基づく演出事前判定処理だけが実行され、時短状態に制御されている場合には第二始動口２００４へ遊技球が受入れられたことに基づく演出事前判定処理だけが実行されるようになっている。

【０６４６】
また、図１４８（Ａ）に示す事前判定テーブルでは、ステップＳ６１で第一特別乱数と事前判定テーブルとを比較することにより大当りとなる旨を特定した場合、いずれの大当りとするかを示す判定値と第一図柄乱数とを比較することにより大当りの種類を特定し、第二特別乱数と事前判定テーブルとを比較することにより大当りとなる旨を特定した場合、いずれの大当りとするかを示す判定値と第二図柄乱数とを比較することにより大当りの種類を特定する。具体的には、第一特別乱数と合致することで特定１（２Ｒ確変大当り）の大当りとなることを示す判定値は、後述する図柄決定テーブル（図１５２（Ｃ）参照）に設定されて第一図柄乱数と対比される判定値のうち特定１の大当りとなることを示す判定値（０－１６）と同一の乱数値とされ、第一特別乱数と合致することで特定６（８Ｒ確変大当り）又は非特定２（８Ｒ通常大当り）の大当りとなることを示す判定値は、後述する図柄決定テーブル（図１５２（Ｃ）参照）に設定されて第一図柄乱数と対比される判定値のうち特定６又は非特定２の大当りとなることを示す判定値（１７－１５４，１６０－１９９）と同一の乱数値とされ、第一特別乱数と合致することで特定７（１０Ｒ確変大当り）の大当りとなることを示す判定値は、後述する図柄決定テーブル（図１５２（Ｃ）参照）に設定されて第一図柄乱数と対比される判定値のうち特定７の大当りとなることを示す判定値（１５５－１５９）と同一の乱数値とされている。

【０６４７】
同様に、図１４８（Ａ）に示す事前判定テーブルでは、ステップＳ６１で第二特別乱数と事前判定テーブルとを比較することにより大当りとなる旨を特定した場合、いずれの大当りとするかを示す判定値と第二図柄乱数とを比較することにより大当りの種類を特定し、第二特別乱数と事前判定テーブルとを比較することにより大当りとなる旨を特定した場合、いずれの大当りとするかを示す判定値と第二図柄乱数とを比較することにより大当りの種類を特定する。具体的には、第二特別乱数と合致することで特定１（２Ｒ確変大当り）又は非特定１（２Ｒ通常大当り）の大当りとなることを示す判定値は、後述する図柄決定テーブル（図１５２（Ｃ）参照）に設定されて第二図柄乱数と対比される判定値のうち特定１又は非特定１の大当りとなることを示す判定値（０－１９，１６０－１９９）と同一の乱数値とされ、第二特別乱数と合致することで特定２（４Ｒ確変大当り）、特定３（５Ｒ確変大当り）、特定４（６Ｒ確変大当り）、特定５（７Ｒ確変大当り）、特定６（８Ｒ確変大当り）の大当りとなることを示す判定値は、後述する図柄決定テーブル（図１５２（Ｃ）参照）に設定されて第二図柄乱数と対比される判定値のうち特定２～特定６の大当りとなることを示す判定値（２０－５５）と同一の乱数値とされ、第二特別乱数と合致することで特定８（１６Ｒ確変大当り）の大当りとなることを示す判定値は、後述する図柄決定テーブル（図１５２（Ｃ）参照）に設定されて第二図柄乱数と対比される判定値のうち特定８の大当りとなることを示す判定値（５６－１５９）と同一の乱数値とされている。

【０６４８】
また、図１４８（Ａ）に示す事前判定テーブルでは、大当りとなる旨を特定した場合、いずれのリーチ演出を実行するかを示す判定値と変動乱数とを比較することにより、複数種類のリーチ演出のうちいずれのリーチ演出を実行して大当りとなるかを特定する。具体的には、特定７，特定８の大当りにおいて、ノーマルリーチ演出を実行することを示す判定値（０－４）は、変動乱数と対比される判定値のうちノーマルリーチ演出を実行することを示す判定値と同一の乱数値とされ、大当り期待度の低いスーパーリーチ演出（以下、これを弱ＳＰリーチともいう）を実行することを示す判定値（５－２９）は、変動乱数と対比される判定値のうち大当り期待度の低いスーパーリーチ演出を実行することを示す判定値と同一の乱数値とされ、大当り期待度の高いスーパーリーチ演出（以下、これを強ＳＰリーチともいう）のうち特定のスーパーリーチ演出（特定の強ＳＰリーチともいう）以外を実行することを示す判定値（３０－２１６）は、変動乱数と対比される判定値のうち特定のスーパーリーチ演出以外となる大当り期待度の高いスーパーリーチ演出を実行することを示す判定値と同一の乱数値とされ、大当り期待度の高いスーパーリーチ演出のうち特定のスーパーリーチ演出を実行することを示す判定値（２１７－２４０）は、変動乱数と対比される判定値のうち特定のスーパーリーチ演出を実行することを示す判定値と同一の乱数値とされている。

【０６４９】
また、特定２～６又は非特定２の大当りにおいて、ノーマルリーチ演出を実行することを示す判定値（０－４）は、変動乱数と対比される判定値のうちノーマルリーチ演出を実行することを示す判定値と同一の乱数値とされ、大当り期待度の低いスーパーリーチ演出を実行することを示す判定値（５－２９）は、変動乱数と対比される判定値のうち大当り期待度の低いスーパーリーチ演出を実行することを示す判定値と同一の乱数値とされ、大当り期待度の高いスーパーリーチ演出のうち特定のスーパーリーチ演出以外を実行することを示す判定値（３０－２１６）は、変動乱数と対比される判定値のうち特定のスーパーリーチ演出以外となる大当り期待度の高いスーパーリーチ演出を実行することを示す判定値と同一の乱数値とされ、大当り期待度の高いスーパーリーチ演出のうち特定のスーパーリーチ演出を実行することを示す判定値（２１７－２４０）は、変動乱数と対比される判定値のうち特定のスーパーリーチ演出を実行することを示す判定値と同一の乱数値とされている。

【０６５０】

また、特定１又は非特定１の大当りにおいて、ノーマルリーチ演出を実行することを示す判定値（０－８９）は、変動乱数と対比される判定値のうちノーマルリーチ演出を実行することを示す判定値と同一の乱数値とされ、大当り期待度の低いスーパーリーチ演出を実行することを示す判定値（９０－１８９）は、変動乱数と対比される判定値のうち大当り期待度の低いスーパーリーチ演出を実行することを示す判定値と同一の乱数値とされ、大当り期待度の高いスーパーリーチ演出のうち特定のスーパーリーチ演出以外を実行することを示す判定値（１９０－２１６）は、変動乱数と対比される判定値のうち特定のスーパーリーチ演出以外となる大当り期待度の高いスーパーリーチ演出を実行することを示す判定値と同一の乱数値とされ、大当り期待度の高いスーパーリーチ演出のうち特定のスーパーリーチ演出を実行することを示す判定値（２１７－２４０）は、変動乱数と対比される判定値のうち特定のスーパーリーチ演出を実行することを示す判定値と同一の乱数値とされている。

【０６５１】

このため、ステップＳ６１で第一図柄乱数又は第二図柄乱数と事前判定テーブルとを比較すること、及び変動乱数と事前判定テーブルとを比較することにより、大当りの種類を正確に特定し、事前判定情報として、ノーマルリーチからの特定７又は特定８の大当りとする「大当り１」、弱ＳＰリーチからの特定７又は特定８の大当りとする「大当り２」、特定の強ＳＰリーチ以外の強ＳＰリーチからの特定７又は特定８の大当りとする「大当り３」、特定の強ＳＰリーチからの特定７又は特定８の大当りとする「大当り４」、ノーマルリーチからの特定２～６又は非特定２の大当りが含まれる「大当り５」、弱ＳＰリーチからの特定２～６又は非特定２の大当りが含まれる「大当り６」、特定の強ＳＰリーチ以外の強ＳＰリーチからの特定２～６又は非特定２の大当りが含まれる「大当り７」、特定の強ＳＰリーチからの特定２～６又は非特定２の大当りが含まれる「大当り８」、ノーマルリーチからの特定１又は非特定１の大当りとする「大当り９」、弱ＳＰリーチからの特定１又は非特定１の大当りとする「大当り１０」、特定の強ＳＰリーチ以外の強ＳＰリーチからの特定１又は非特定１の大当りとする「大当り１１」、特定の強ＳＰリーチからの特定１又は非特定１の大当りとする「大当り１２」のいずれかに分類することができる。

【０６５２】

また、図１４８（Ａ）に示す事前判定テーブルでは、はずれとなる旨を特定した場合、高確率状態の制御を実行している旨を示す高確率フラグがセットされている場合にはリーチを表示することを示す確変時のリーチ判定値とリーチ乱数とを比較することによりリーチを表示するか否か特定し、高確率フラグがセットされておらず時短状態（低確率時短状態）の制御を実行している旨を示す時短フラグだけがセットされている場合にはリーチを表示することを示す時短時のリーチ判定値とリーチ乱数とを比較することによりリーチを表示するか否か特定し、高確率フラグ及び時短フラグがセットされておらず通常状態の制御を実行している旨を示す場合にはリーチを表示することを示す通常時のリーチ判定値とリーチ乱数とを比較することによりリーチを表示するか否か特定する。この確変時のリーチ判定値（０）は、後述する確変時のリーチ判定テーブル（図１５２（Ｂ）参照）に設定されてリーチ乱数と対比されるリーチ判定値と同一の乱数値とされ、時短時のリーチ判定値（０－５）は、後述する時短時のリーチ判定テーブル（図１５２（Ｂ）参照）に設定されてリーチ乱数と対比されるリーチ判定値と同一の乱数値とされ、通常時のリーチ判定値（０－６）は、後述する通常時のリーチ判定テーブル（図１５２（Ｂ）参照）に設定されてリーチ乱数と対比されるリーチ判定値と同一の乱数値とされている。このため、ステップＳ６１でリーチ乱数と事前判定テーブルとを比較することにより、大当りとならない場合にはメイン液晶表示装置１６００で実行される遊技演出としてリーチ演出を実行するかを正確に特定し、事前判定情報としてリーチを表示（リーチ演出を実行）しない「はずれ」、リーチを表示（リーチ演出を実行）する「リーチ１～４」のいずれかに分類することができる。

【０６５３】

なお、時短時のリーチ判定値（０－５）及び通常時のリーチ判定値（０－６）には、確

変時のリーチ判定値（０）と同一の判定値（０）が含まれており、これら同一のリーチ判定値とリーチ乱数とが一致したとき、確変時、時短時、通常時のいずれかの遊技状態でリーチを表示（リーチ演出を実行）するかを分類している。このため、ステップＳ６１でリーチ乱数と事前判定テーブルとを比較することにより、確変時、時短時、通常時のいずれの遊技状態において、メイン液晶表示装置１６００で遊技演出としてリーチ演出を実行するかを特定することができる。

【０６５４】

また、図１４８（Ａ）に示す事前判定テーブルでは、メイン液晶表示装置１６００で実行される遊技演出としてリーチ演出を実行する場合、いずれのリーチ演出を実行するかを示す判定値と変動乱数とを比較することにより実行する遊技演出の態様種別を特定する。具体的には、ノーマルリーチ演出を実行することを示す判定値（０－１６３）は、後述するリーチ時の変動パターンテーブル（図示しない）に設定されて変動乱数と対比される判定値のうちノーマルリーチ演出を実行することを示す判定値と同一の乱数値とされ、大当り期待度の低いスーパーリーチ演出を実行することを示す判定値（１６４－２２２）は、後述するリーチ時の変動パターンテーブル（図示しない）に設定されて変動乱数と対比される判定値のうち大当り期待度の低いスーパーリーチ演出を実行することを示す判定値と同一の乱数値とされ、大当り期待度の高いスーパーリーチ演出のうち特定のスーパーリーチ演出以外を実行することを示す判定値（２２３－２３５）は、後述するリーチ時の変動パターンテーブル（図示しない）に設定されて変動乱数と対比される判定値のうち特定のスーパーリーチ演出以外となる大当り期待度の高いスーパーリーチ演出を実行することを示す判定値と同一の乱数値とされ、大当り期待度の高いスーパーリーチ演出のうち特定のスーパーリーチ演出を実行することを示す判定値（２３６－２４０）は、後述するリーチ時の変動パターンテーブル（図示しない）に設定されて変動乱数と対比される判定値のうち特定のスーパーリーチ演出を実行することを示す判定値と同一の乱数値とされている。このため、ステップＳ６１で変動乱数と事前判定テーブルとを比較することにより、実行する遊技演出の態様種別を正確に特定し、事前判定情報としてノーマルリーチ演出を実行する「リーチ１」、大当り期待度の低いスーパーリーチ演出を実行する「リーチ２」、大当り期待度の高いスーパーリーチ演出（特定のスーパーリーチ演出以外）を実行する「リーチ３」、大当り期待度の高いスーパーリーチ演出（特定のスーパーリーチ演出）を実行する「リーチ４」のいずれかに分類することができる。そして、ステップＳ６１でリーチ乱数と事前判定テーブルとを比較することにより、事前判定情報として「リーチ１」～「リーチ４」のいずれかに分類することができる。

【０６５５】

上記のように、図１４８（Ａ）に示す事前判定テーブルと取得した乱数（特別乱数（第一特別乱数、第二特別乱数）、図柄乱数（第一図柄乱数、第二図柄乱数）、リーチ乱数、変動乱数）との比較の結果、大当りや小当りとなるか否か、大当りとなる場合には大当りの種類、大当りや小当りとならない場合にはメイン液晶表示装置１６００で実行される遊技演出としてリーチ演出を実行するか、実行する遊技演出の態様種別などの事前判定情報を特定し、図１４８（Ｂ）に示すように、事前判定情報として「はずれ」、「大当り１」～「大当り１２」、「リーチ１」～「リーチ４」の１７種類のいずれかに分類している。

【０６５６】

そして、上記演出事前判定処理（ステップＳ４５、Ｓ５５）では、特定した事前判定情報（大当りや小当りとなるか否か、大当りとなる場合には大当りの種類、大当りや小当りとならない場合にはメイン液晶表示装置１６００で実行される遊技演出としてリーチ演出を実行するか、実行する遊技演出の態様種別など）と、取得した特別乱数の種別（第一特別乱数、第二特別乱数のいずれか）と、取得した特別乱数に対応して記憶される保留数（保留数カウンタの値）と、に応じた事前判定コマンドをセットする。例えば、第一始動口通過処理のステップＳ４５で実行される第一特別図柄に関する演出事前判定処理では、特定した事前判定情報と、第一特別乱数を取得したことと、第一特別図柄の保留数（第一特別保留数カウンタの値）と、に応じた第一特別図柄事前判定コマンドをセットする（ステ

ップＳ６２）。そして、上記特別図柄コマンド制御処理（ステップＳ１６）で主制御基板１３１０から周辺制御基板１５１０に事前判定コマンドが送信されることにより、始動入賞が発生した始動口（第一始動口２００２、第二始動口２００４のいずれか一方）、該始動口に対応して記憶される保留数に加え、発生した始動入賞に基づく特別図柄の変動表示の表示結果を大当りや小当りとするか否か、大当りとなる場合には大当りの種類、大当りや小当りとならない場合にはメイン液晶表示装置１６００で実行される遊技演出としてリーチ演出を実行するか、実行する遊技演出の態様種別などの事前判定情報を、当該始動入賞に応じた変動表示を開始する以前に周辺制御基板１５１０に搭載される周辺制御ＭＰＵが把握できるようになる。

【０６５７】

なお、周辺制御基板１５１０に搭載される周辺制御ＭＰＵは主制御基板１３１０から事前判定コマンドを受信すると、受信した事前判定コマンドによって示される事前判定情報を記憶するようになっている。具体的には、周辺制御ＭＰＵのＲＡＭには、第一特別図柄の変動表示に関する事前判定情報を記憶する第一保留記憶領域と、第二特別図柄の変動表示に関する事前判定情報を記憶する第二保留記憶領域と、が設けられている。また、第一保留記憶領域及び第二保留記憶領域はそれぞれ保留数に対応する１～４の記憶領域を有しており、周辺制御ＭＰＵは受信した事前判定コマンドによって示される事前判定情報を１番目（最先）の記憶領域から順に格納する。そして、ｎ番目（ｎ＝１～３）の記憶領域に事前判定情報が格納されている場合に事前判定コマンドを受信するとｎ＋１番目（ｎ＝１～３）の記憶領域に通知された事前判定情報を格納し、特別図柄（第一特別図柄、第二特別図柄）の変動表示開始を通知する変動パターンコマンド（第一特別図柄の変動表示開始を通知する第一変動パターンコマンド、第二特別図柄の変動表示開始を通知する第二変動パターンコマンド）を受信すると受信した変動パターンコマンドに応じて１番目の記憶領域（第一変動パターンコマンドを受信していれば第一保留記憶領域の１番目の記憶領域、第二変動パターンコマンドを受信していれば第二保留記憶領域の１番目の記憶領域）に格納されている事前判定情報を破棄してＮ番目（Ｎ＝２～４）の記憶領域（第一変動パターンコマンドを受信していれば第一保留記憶領域のＮ番目の記憶領域、第二変動パターンコマンドを受信していれば第二保留記憶領域のＮ番目の記憶領域）に格納されている事前判定情報をＮ－１番目（Ｎ＝２～４）番目の記憶領域に移動させる（保留記憶領域に格納されている事前判定情報をシフトする）。なお、第一特別図柄の変動表示を開始するか又は第二特別図柄の変動表示を開始するかについては変動パターンコマンドによって特定可能（第一変動パターンコマンドであるか第二変動パターンコマンドであるか）となっており、第一変動パターンコマンドを受信したことに基づいて第一特別図柄の変動表示を開始することを特定した場合には第一保留記憶領域に格納されている事前判定情報をシフトし、第二変動パターンコマンドを受信したことに基づいて第二特別図柄の変動表示を開始することを特定した場合には第二保留記憶領域に格納されている事前判定情報をシフトする。これにより、上記特別図柄（第一特別図柄、第二特別図柄）の事前判定情報が、変動表示開始の保留が発生した順序を特定可能に記憶されるとともに最先の事前判定情報から順に破棄されるようになる。

【０６５８】

なお、本例では事前判定テーブルの大当り判定値と後述する大当り判定テーブルの大当り判定値と同一の乱数としたがこれに限られるものではない。例えば、事前判定テーブルの大当り判定値として大当り判定テーブルの大当り判定値の一部だけを含むものや、大当り判定テーブルの大当り判定値の一部又は全部と大当り判定テーブルの大当り判定値とは異なる所定数の乱数値とを含むように構成し、演出事前判定処理において大当りとなる可能性の程度を判定するようにしてもよい。

【０６５９】

具体的には、大当り判定値及び大当り判定値とは異なるはずれ判定値（小当り判定値を含んでもよい）のうち一部を高確率乱数グループとしてそれぞれ判別可能とするとともに、該高確率乱数グループとして判別可能とされる上記大当り判定値の上記はずれ判定値に

対する割合は、上記大当りの当選確率が決定づけられる上記大当り判定テーブルの割合よりも高く設定されてなる高確率乱数決定付手段、及び乱数取得手段により取得される乱数のうちの当落乱数（第一特別乱数、第二特別乱数）が上記はずれ判定値と上記大当り判定値とのいずれかに分類判別される上記大当り判定についてはこれを未実行の状態に維持したままで、同判定に供される当落乱数が大当り判定値及びはずれ判定値の混在された上記高確率乱数グループに属する値であるか否かを判断することで、保留の状態とされている判定処理毎に大当りの当選に係る期待度（疑似当選確率）についての先行判定を実行可能とする疑似確率先行判定手段、を備え、上記疑似確率先行判定手段により大当りの当選に係る期待度を先行判定するようにしてもよい。

【０６６０】

このように大当り判定値及びはずれ判定値が混在された高確率乱数決定付手段を備えるようにしたことで、未だ保留の状態とされている大当り判定の当落結果についての機密情報が漏出され得るリスクを排除した従来の演出構造を維持しつつも、当該高確率乱数決定付手段における大当り判定値及びはずれ判定値の混在率に応じた上記大当りの当落に係る期待度（疑似当選確率）についてはその先行判定が実行可能とされるようになる。例えば、上記大当り判定の実行（判定処理の消化）に先立って、当該大当り判定に供される当落乱数が高確率乱数グループに属する値（特殊当り判定値）である旨の先行判定がなされなかったときは、該先行判定された特殊当り判定値でない乱数値（高確率乱数グループと対の関係となる低確率乱数グループに属する値）に基づく判定処理が消化されるときの大当りの当選に係る期待度（疑似当選確率）は、上記大当りの期待度（当選確率）よりも低いことが確定されることとなる（疑似的に低くされた当選確率）。

【０６６１】

このような高確率乱数グループについての先行判定手法によれば、特定の判定処理が保留の状態とされた時点では、その大当り判定を未実行の状態（保留状態）にて維持するにもかかわらず、その期待度（疑似当選確率）についてはこれを先行して、例えば、その保留表示の新規出力時や保留消化に応じたシフト表示時などの予め定められたタイミングにて報知することが可能とされるようになる。

【０６６２】

図１４９は、第一特別図柄プロセス処理（ステップＳ３８）についてその手順を示すフローチャートである。なお、特別図柄プロセス処理のステップＳ３８で実行される第一特別図柄プロセス処理と特別図柄プロセス処理のステップＳ３９で実行される第二特別図柄プロセス処理とは同様のプログラムモジュールであり、判定に用いる乱数やテーブルが異なるだけであるため、ここでは特別図柄プロセス処理のステップＳ３８で実行される第一特別図柄プロセス処理についてのみ説明する。第一特別図柄プロセス処理では、上述の第一特別図柄プロセスフラグに応じて、以下の５つのプロセス処理の１つを選択的に実行することとなる。

【０６６３】

１．主制御ＭＰＵのＲＡＭに格納されている第一特別乱数を読み出し、読み出した第一特別乱数に基づいて上記第一特別図柄の変動制御停止時における表示態様についての抽選処理などが行われる第一特別図柄通常処理（ステップＳ８０）

２．第一特別図柄の変動制御停止時における表示態様についての抽選処理の結果に基づいて第一特別図柄の変動制御停止時の態様の決定処理などが行われる第一特別図柄停止図柄設定処理（ステップＳ８１）

３．変動乱数に基づいて上記第一特別図柄表示器に表示される第一特別図柄の変動態様や、上記メイン液晶表示装置１６００に特別図柄に対応して実行される演出表示の変動態様についての抽選処理などが行われる第一変動パターン設定処理（ステップＳ８２）

４．第一特別図柄表示器における上記第一特別図柄の変動表示が停止されるまで待機する第一特別図柄変動処理（ステップＳ８３）

５．第一特別図柄の変動制御停止時における表示態様についての抽選処理の結果に基づいて決定された第一特別図柄の変動制御停止時の態様が上記第一特別図柄表示器に表示さ

れるように上記第一特別図柄の変動表示を停止させる第一特別図柄停止処理（ステップＳ８４）

【０６６４】

なお、上記第一特別図柄プロセスフラグは、上述のステップＳ１の処理（図１４３参照）において、上記第一特別図柄通常処理（ステップＳ８０）を行うべき旨を示すよう操作されている。

【０６６５】

図１５０は、上記第一特別図柄通常処理（ステップＳ８０）についてその手順を示すフローチャートである。上記第一特別図柄プロセスフラグが当該第一特別図柄通常処理を行うべき旨を示しているときは、同図１５０に示されるように、上記主制御基板１３１０の主制御ＭＰＵは、まず、ステップＳ１０１の処理として、上記第一特別保留数カウンタによるカウンタ値に基づいて第一特別図柄の変動表示開始が保留の状態にあるか否かの判断を行う。この結果、第一特別図柄の変動表示開始が保留の状態にあると判断された場合には、次にステップＳ１０２の処理として、上記主制御ＭＰＵのＲＡＭの第一特別図柄保留記憶領域に格納されている第一特別図柄の表示態様に関わる乱数（例えば、第一特別乱数、第一図柄乱数、リーチ乱数、変動乱数）のうちの最先の記憶領域に格納された乱数を同ＲＡＭから読み出す。そして次に、ステップＳ１０３及びＳ１０４の処理として、上記第一特別保留数カウンタをカウントダウンするとともに、上記主制御ＭＰＵのＲＡＭの第一特別図柄保留記憶領域の各記憶領域に格納されている上記第一特別図柄の変動表示停止時における表示態様に関わる乱数（第一特別乱数、第一図柄乱数、リーチ乱数、変動乱数）を先入れ先出し（Ｆｉｒｓｔ－Ｉｎ　Ｆｉｒｓｔ－Ｏｕｔ）の態様にてシフト操作する。

【０６６６】

具体的には、第一特別図柄保留記憶領域は１～４の４つの記憶領域を有し、始動入賞の発生に応じて抽出した乱数を１番目（最先）の領域から順に格納する。そして、ｎ番目（ｎ＝１～３）の記憶領域に乱数が格納されている場合に始動入賞が発生するとｎ＋１番目（ｎ＝１～３）の記憶領域に抽出した乱数を格納し、１番目の記憶領域に格納された乱数に基づく変動表示の開始条件が成立すると１番目の記憶領域に格納されている各種乱数を読み出すとともにＮ番目（Ｎ＝２～４）の記憶領域に格納されている各種乱数をＮ－１番目（Ｎ＝２～４）番目の記憶領域に移動させる。これにより、上記第一特別図柄の変動表示開始の保留が発生した順序を特定可能に記憶されるとともに最先の保留（最も先に発生した保留）から順に変動表示開始の保留が解除されるようになる。

【０６６７】

そしてその後、ステップＳ１０５の処理として、上記読み出された第一特別図柄の第一特別乱数に基づいて上記大当りの当落についての抽選処理である大当り判定処理を行う。その後、上記第一特別図柄停止図柄設定処理（ステップＳ８１）にプロセス移行されるよう上述の第一特別図柄プロセスフラグが更新された時点で（ステップＳ１０６）、この処理を終了する。

【０６６８】

図１５１は、上記大当り判定処理（ステップＳ１０５）についてその手順を示すフローチャートである。

【０６６９】

上記主制御基板１３１０の主制御ＭＰＵは、現在の遊技状態が高確率状態（高確率時短状態、高確率非時短状態）であれば（ステップＳ１１１）、図１５２（Ａ）に示す高確率時の大当り判定テーブルを選択し（ステップＳ１１２）、現在の遊技状態が低確率状態であれば（ステップＳ１１１）、図１５２（Ａ）に示す低確率時の大当り判定テーブルを選択し（ステップＳ１１３）、選択した大当り判定テーブルと第一特別図柄通常処理のステップＳ１０２で読み出した第一特別乱数とを比較する（ステップＳ１１４）。

【０６７０】

図１５２（Ａ）に示す大当り判定テーブルは、上記主制御ＭＰＵのＲＯＭに記憶され、遊技状態が低確率時（通常状態（低確率非時短状態）及び時短状態（低確率時短状態））

の場合に使用する低確率時の大当り判定テーブルと、遊技状態が高確率時（高確率非時短状態、高確率時短状態）の場合に使用する高確率時の大当り判定テーブルと、を備えている。そして、低確率時の大当り判定テーブルでは、上記事前判定テーブルと同様に、１０種類の第一特別乱数が大当りに当選したことを示す大当り判定値と一致し、１３種類の第一特別乱数が小当りに当選したことを示す小当り判定値と一致し、３９２４種類の第一特別乱数が上記はずれであることを示すはずれ判定値と一致するように上記第一特別乱数がそれぞれ関連付けされている。なお、特別図柄プロセス処理のステップＳ３９で実行される第二特別図柄プロセス処理内において、第二特別乱数と比較するために参照される低確率時の大当り判定テーブルには、小当り判定値が設定されておらず、小当りに当選することがない。この低確率時の大当り判定テーブルでは、上記事前判定テーブルと同様に、１０種類の第二特別乱数が大当りに当選したことを示す大当り判定値と一致し、３９３７種類の第二特別乱数が上記はずれであることを示すはずれ判定値と一致するように上記第二特別乱数がそれぞれ関連付けされている。

【０６７１】

また、高確率時の大当り判定テーブルでは、上記事前判定テーブルと同様に、低確率時の大当り判定テーブルに設定される第一特別乱数と同一の第一特別乱数を含む９０種類の第一特別乱数が大当り判定値と一致し、１９種類の第一特別乱数が小当りに当選したことを示す小当り判定値と一致し、３８３８種類の第一特別乱数がはずれ判定値と一致するように上記第一特別乱数がそれぞれ関連付けされている。このように、この実施の形態では、高確率状態（高確率時短状態、高確率非時短状態）では、大当りに当選したことを示す大当り判定値が低確率時（通常状態（低確率非時短状態）及び時短状態（低確率時短状態））の９倍に高められる。なお、特別図柄プロセス処理のステップＳ３９で実行される第二特別図柄プロセス処理内において、第二特別乱数と比較するために参照される高確率時の大当り判定テーブルには、小当り判定値が設定されておらず、小当りに当選することがない。この高確率時の大当り判定テーブルでは、上記事前判定テーブルと同様に、低確率時の大当り判定テーブルに設定される第二特別乱数と同一の第二特別乱数を含む９０種類の第二特別乱数が大当りに当選したことを示す大当り判定値と一致し、３８５７種類の第二特別乱数が上記はずれであることを示すはずれ判定値と一致するように上記第二特別乱数がそれぞれ関連付けされている。

【０６７２】

上記主制御基板１３１０の主制御ＭＰＵは、選択した大当り判定テーブルと第一特別図柄通常処理のステップＳ１０２で読み出した第一特別乱数との比較の結果、大当りとすると判定した場合には（ステップＳ１１５）、当該変動が大当りに当選していることを示す大当りフラグをセットして処理を終了し（ステップＳ１１６）、選択した大当り判定テーブルと第一特別図柄通常処理のステップＳ１０２で読み出した第一特別乱数との比較の結果、小当りとすると判定した場合には（ステップＳ１１７）、当該変動が小当りに当選していることを示す小当りフラグをセットして処理を終了し（ステップＳ１１８）、選択した大当り判定テーブルと第一特別図柄通常処理のステップＳ１０２で読み出した第一特別乱数との比較の結果、はずれとすると判定した場合には、図１５２（Ｂ）に示すリーチ判定テーブルとステップＳ１０２で読み出したリーチ乱数とを比較する（ステップＳ１１９）。

【０６７３】

図１５２（Ｂ）に示すリーチ判定テーブルは、上記主制御ＭＰＵのＲＯＭに記憶され、遊技状態が確変時（高確率状態（高確率非時短状態、高確率時短状態））の場合に使用する確変時のリーチ判定テーブルと、遊技状態が時短時（低確率時短状態）の場合に使用する時短時のリーチ判定テーブルと、遊技状態が通常時（通常状態：低確率非時短状態）の場合に使用する通常時のリーチ判定テーブルと、を備えている。そして、確変時のリーチ判定テーブルでは、上記事前判定テーブルと同様に、１種類のリーチ乱数がリーチすることを示すリーチ判定値と一致し、２３８種類のリーチ乱数がリーチしないことを示すリーチ判定値と一致するように上記リーチ乱数がそれぞれ関連付けされている。

【０６７４】
また、時短時のリーチ判定テーブルでは、上記事前判定テーブルと同様に、確変時のリーチ判定テーブルに設定されるリーチ乱数と同一のリーチ乱数を含む６種類のリーチ乱数がリーチすることを示すリーチ判定値と一致し、２３３種類のリーチ乱数がリーチしないことを示すリーチ判定値と一致するように上記リーチ乱数がそれぞれ関連付けされている。このように、この実施の形態では、時短時（低確率時短状態）では、リーチすることを示すリーチ判定値が確変時（高確率状態）よりも高められる。
【０６７５】
さらに、通常時のリーチ判定テーブルでは、上記事前判定テーブルと同様に、確変時及び時短時のリーチ判定テーブルに設定されるリーチ乱数と同一のリーチ乱数を含む７種類のリーチ乱数がリーチすることを示すリーチ判定値と一致し、２３２種類のリーチ乱数がリーチしないことを示すリーチ判定値と一致するように上記リーチ乱数がそれぞれ関連付けされている。このように、この実施の形態では、通常時（通常状態）では、リーチすることを示すリーチ判定値が確変時（高確率状態）及び時短時（低確率時短状態）よりも高められる。
【０６７６】
上記主制御基板１３１０の主制御ＭＰＵは、選択したリーチ判定テーブルとステップＳ１０２で読み出したリーチ乱数との比較の結果（ステップＳ１１９）、リーチはずれとすると判定した場合には（ステップＳ１２０ａ）、当該変動がリーチとなることを示すリーチフラグをセットして処理を終了する（ステップＳ１２０ｂ）。
【０６７７】
図１５３は、上記第一特別図柄停止図柄設定処理（ステップＳ８１）についてその手順を示すフローチャートである。
【０６７８】
上記第一特別図柄プロセスフラグが当該第一特別図柄停止図柄設定処理を行うべき旨を示しているときは、同図１５３に示されるように、上記主制御基板１３１０の主制御ＭＰＵは、まず、第一特別図柄の変動表示停止時における表示態様の抽選処理の結果、すなわち上記大当り判定処理（ステップＳ１０５）の結果を判別する。抽選処理結果の判別は、大当りフラグ又は小当りフラグがセットされているか否か（ステップＳ１２１、Ｓ１２４）を判別することにより行う。
【０６７９】
主制御ＭＰＵは、ステップＳ１２１で大当りフラグがセットされていれば、第一特別図柄通常処理のステップＳ１０２で読み出した第一図柄乱数と図１５２（Ｃ）に示す図柄決定テーブルとを比較することにより（ステップＳ１２２）、大当りの種類を決定し、該決定した大当りの種類に対応する第一特別図柄の変動制御停止時の態様（第一特別図柄の停止図柄）を決定する（ステップＳ１２３）。
【０６８０】
図１５２（Ｃ）に示すように、図柄決定テーブルには、上記事前判定テーブルと同様に、判定結果毎（特定１の２Ｒ確変大当り、特定２の４Ｒ確変大当り、特定３の５Ｒ確変大当り、特定４の６Ｒ確変大当り、特定５の７Ｒ確変大当り、特定６の８Ｒ確変大当り、特定７の１０Ｒ確変大当り、非特定１の２Ｒ通常大当り、非特定２の８Ｒ通常大当り）に図柄乱数（第一図柄乱数、第二図柄乱数）が関連付けされるかたちで記憶されている。主制御基板１３１０の主制御ＭＰＵでは、取得した図柄乱数に対応して関連付けされている判定結果を特定することにより、大当りの種類を決定する。なお、本例の図柄決定テーブルでは、第一図柄乱数に基づいて決定される大当りの種類と第二図柄乱数に基づいて決定される大当りの種類、及び決定確率が異なるように設定している。
【０６８１】
具体的には、
１．第一大入賞口２００５を遊技球が入球困難な態様で開閉制御して２Ｒ大当り遊技を実行し、該２Ｒ大当り遊技を終了してから次に大当りとなるまで確率向上制御を実行する

ものであって、当選時の遊技状態が通常状態以外の状態（高確率時短状態、高確率非時短状態、低確率時短状態）であれば次に大当りとなるまで時短制御を実行する特定１の２Ｒ確変大当り

２．第二大入賞口２００６を遊技球が入球可能な態様で開閉制御して４Ｒ大当り遊技を実行し、該４Ｒ大当り遊技を終了してから次に大当りとなるまで確率向上制御と時短制御との両方を実行する特定２の４Ｒ確変大当り

３．第二大入賞口２００６を遊技球が入球可能な態様で開閉制御して５Ｒ大当り遊技を実行し、該５Ｒ大当り遊技を終了してから次に大当りとなるまで確率向上制御と時短制御との両方を実行する特定３の５Ｒ確変大当り

４．第二大入賞口２００６を遊技球が入球可能な態様で開閉制御して６Ｒ大当り遊技を実行し、該６Ｒ大当り遊技を終了してから次に大当りとなるまで確率向上制御と時短制御との両方を実行する特定４の６Ｒ確変大当り

５．第二大入賞口２００６を遊技球が入球可能な態様で開閉制御して７Ｒ大当り遊技を実行し、該７Ｒ大当り遊技を終了してから次に大当りとなるまで確率向上制御と時短制御との両方を実行する特定５の７Ｒ確変大当り

６．第一特別抽選結果であれば第一大入賞口２００５を遊技球が入球可能な態様で開閉制御して８Ｒ大当り遊技を実行し、該８Ｒ大当り遊技を終了してから次に大当りとなるまで確率向上制御を実行するものであって、当選時に時短制御を実行していれば（高確率時短状態、低確率時短状態）次に大当りとなるまで時短制御し、第二特別抽選結果であれば第二大入賞口２００６を遊技球が入球可能な態様で開閉制御して８Ｒ大当り遊技を実行し、該８Ｒ大当り遊技を終了してから次に大当りとなるまで確率向上制御と時短制御との両方を実行する特定６の８Ｒ確変大当り

７．第二大入賞口２００６を遊技球が入球可能な態様で開閉制御して１０Ｒ大当り遊技を実行し、該１０Ｒ大当り遊技を終了してから次に大当りとなるまで確率向上制御と時短制御との両方を実行する特定７の１０Ｒ確変大当り

８．第二大入賞口２００６を遊技球が入球可能な態様で開閉制御して１６Ｒ大当り遊技を実行し、該１６Ｒ大当り遊技を終了してから次に大当りとなるまで確率向上制御と時短制御との両方を実行する特定８の１６Ｒ確変大当り

９．第一大入賞口２００５を遊技球が入球困難な態様で開閉制御して２Ｒ大当り遊技を実行し、該２Ｒ大当り遊技を終了してから次に大当りとなるまで確率向上制御を実行しないものであって、当選時に時短制御を実行していれば（高確率時短状態、低確率時短状態）２Ｒ大当り遊技の終了後に特別図柄（第一特別図柄及び第二特別図柄）の変動表示が所定回数（１８回、３６回、５４回、７２回のいずれか）実行されるまで時短制御を実行する非特定１の２Ｒ通常大当り

１０．第一大入賞口２００５を遊技球が入球可能な態様で開閉制御して８Ｒ大当り遊技を実行し、該８Ｒ大当り遊技を終了してから次に大当りとなるまで確率向上制御を実行しないものであって、当選時に時短制御を実行していれば（高確率時短状態、低確率時短状態）８Ｒ大当り遊技の終了後に特別図柄（第一特別図柄及び第二特別図柄）の変動表示が７２回実行されるまで時短制御を実行する非特定２の８Ｒ通常大当り

の１０種類の大当りの中からいずれかの大当りに決定する。

【０６８２】

本例では、第一特別図柄に対応する図柄決定テーブルと、第二特別図柄に対応する図柄決定テーブルとを備えている。そして、第二特別図柄に対応する図柄決定テーブルでは、第一特別図柄に対応する図柄決定テーブルと比べて判定値の振分けが異なるように設定されており、大当りの種類と決定割合とが異なるようにしている。具体的には、図１５２（Ｃ）に示すように、第一特別図柄に対応する図柄決定テーブルには、特定１の２Ｒ確変大当り、特定６の８Ｒ確変大当り、特定７の１０Ｒ確変大当り、非特定２の８Ｒ通常大当りに対して判定値の振分けが設定されているのに対し、第二特別図柄に対応する図柄決定テーブルには、特定１の２Ｒ確変大当り、特定２の４Ｒ確変大当り、特定３の５Ｒ確変大当り、特定４の６Ｒ確変大当り、特定５の７Ｒ確変大当り、特定６の８Ｒ確変大当り、特定

８の１６Ｒ確変大当り、非特定１の２Ｒ通常大当りに対して判定値の振分けが設定されている。

【０６８３】

また、この実施形態では第一大入賞口２００５を開閉制御する大当り遊技であるか第二大入賞口２００６を開閉制御する大当り遊技であるかに関わらず、大当り遊技（遊技球が入球可能な態様で開閉制御されるものに限る）ではセンター役物２５００の上部における左右方向中央よりも正面視右方に遊技球を打込む、所謂右打ち遊技が行われる。また、上記センター役物２５００の右側の右打遊技領域２５４０内には、障害釘が遊技パネル１１００の前面に植設されていない。そして、遊技盤５の構造上、上記第二大入賞口２００６を開放したときに、上記第二大入賞口２００６を狙って上記センター役物２５００の右側に遊技球を打ち込むと、上記第二大入賞口２００６に必ず入賞するようになっている。このため、上記第二大入賞口２００６を開閉制御する大当り遊技では、右打遊技領域２５４０に打ち込んだ遊技球が無駄となる（アウト口１１１１（２５４３ｃ）から外部に排出される）ことがなく、短時間で大当り遊技を消化することができる。

【０６８４】

一方、右打遊技領域２５４０と第一大入賞口２００５との間には適宜位置に所定のゲージ配列で複数の障害釘が遊技パネル１１００の前面に植設されているため、遊技球がその障害釘に当接することで、遊技球に様々な動きが付与されて流下するようになっている。そのため、第一大入賞口２００５を開閉制御する大当り遊技では、上記第一大入賞口２００５を狙って上記センター役物２５００の右側に遊技球を打ち込んだとしても上記第一大入賞口２００５に入賞するとは限らず、上記第一大入賞口２００５に入賞しなかった遊技球は、遊技領域５ａの左右方向中央下端に設けられたアウト口１１１１（２５４３ｃ）から外部に排出される。このように、本実施形態では第二大入賞口２００６を開閉制御する大当り遊技では、第一大入賞口２００５を開閉制御する大当り遊技における第一大入賞口２００５と比べて、遊技球が効率良く上記第二大入賞口２００６に入賞するようになり、短時間で大当り遊技を消化することができる。

【０６８５】

また、本例では、第一大入賞口２００５の開閉制御における１回のラウンドで、第一大入賞口２００５を開放状態から閉鎖状態に変化させる条件と、第二大入賞口２００６の開閉制御における１回のラウンドで第二大入賞口２００６を開放状態から閉鎖状態に変化させる条件と、を異ならせている。上記したように、第一大入賞口２００５と第二大入賞口２００６とは開放状態に制御されてから約３０秒が経過すると閉鎖状態に変化させるものであるが、その経過以前であっても第一大入賞口２００５や第二大入賞口２００６に予め決められている個数の遊技球が入賞した場合には閉鎖状態に変化させる。そして、第一大入賞口２００５を開閉制御する大当り遊技では第一大入賞口２００５に７個の遊技球が入賞したことに基づいて第一大入賞口２００５を閉鎖状態に変化させるのに対し、第二大入賞口２００６を開閉制御する大当り遊技では第二大入賞口２００６に１０個の遊技球が入賞したことに基づいて第二大入賞口２００６を閉鎖状態に変化させるようになっている。このように第一大入賞口２００５を開閉制御する大当り遊技では最大で７個の遊技球しか第一大入賞口２００５に入賞させることができないために１ラウンド当り７個の入賞に対する賞球しか獲得できないものである一方、第二大入賞口２００６を開閉制御する大当り遊技では最大で１０個の遊技球を第二大入賞口２００６に入賞させて１ラウンド当り１０個の入賞に対する賞球を獲得でき、第一大入賞口２００５を開閉制御する大当り遊技に比べて第二大入賞口２００６を開閉制御する大当り遊技ではより多くの賞球の獲得が期待できるようになっている。

【０６８６】

また、大当りの種類を決定すると大当りの種類に応じた停止図柄を第一特別図柄の停止時の態様として決定する。具体的には、特定１の２Ｒ確変大当りに決定した場合には第一特別図柄の２Ｒ確変大当り図柄に決定し、特定６の８Ｒ確変大当りに決定した場合には第一特別図柄の８Ｒ確変大当り図柄に決定し、特定７の１０Ｒ確変大当りに決定した場合に

は第一特別図柄の１０Ｒ確変大当り図柄に決定し、非特定２の８Ｒ通常大当りに決定した場合には第一特別図柄の８Ｒ通常大当り図柄に決定する。一方、ステップＳ１２１で大当りフラグがセットされていなければ、小当りフラグがセットされているか否かを判別し（ステップＳ１２４）、小当りフラグがセットされていれば、第一特別図柄の変動停止時の態様として小当り図柄に決定し（ステップＳ１２５）、小当りフラグがセットされていなければ、第一特別図柄の変動停止時の態様としてはずれ図柄に決定する（ステップＳ１２６）。

【０６８７】

そして、こうして停止図柄についての決定処理が行われた後は、ステップＳ１２７の処理として、これら抽選結果（大当りの種類、小当り、リーチはずれ、はずれのいずれかを指示（第一特別図柄の停止図柄の態様を指示するものであってもよい））が上記周辺制御基板１５１０に送信されるよう抽選結果それぞれに応じた判定結果通知コマンドをセットする。そしてその後は、ステップＳ１２８の処理として、上記第一変動パターン設定処理（ステップＳ８２）にプロセス移行されるよう上述の第一特別図柄プロセスフラグを更新した時点で、この処理を終了する。周辺制御ＭＰＵは、受信した判定結果通知コマンド及び変動パターンコマンドに基づいてメイン液晶表示装置１６００を表示制御する。

【０６８８】

具体的には、周辺制御ＭＰＵは、メイン液晶表示装置１６００に表示される装飾図柄の変動停止時の態様（停止図柄）として、受信した判定結果通知コマンドから大当りのうち特定７の１０Ｒ確変大当りを特定した場合には１０Ｒ確変大当り図柄（左中右の装飾図柄が全て特定の奇数図柄（例えば「７」）となる組合せ）に決定し、特定８の１６Ｒ確変大当りを特定した場合には１６Ｒ確変大当り図柄（左中右の装飾図柄が全て特定の奇数図柄（例えば「７」）となる組合せ）に決定し、変動パターンコマンドから特定される変動時間の経過時（遊技演出の終了時）においてその決定された停止図柄をメイン液晶表示装置１６００に表示制御する。このように、メイン液晶表示装置１６００に表示される装飾図柄として全て特定の奇数図柄となる組合せが変動停止したときには、装飾図柄の停止図柄から特定７の１０Ｒ確変大当りであって、第一特別抽選結果と第二特別抽選結果とのぞれぞれに起因する大当りの中でラウンド数がもっとも多く、且つ第二大入賞口２００６への遊技球の入賞が容易な１０Ｒ大当り遊技の獲得が確定したことを判別することができる。

【０６８９】

また、周辺制御ＭＰＵは、メイン液晶表示装置１６００に表示される装飾図柄の変動停止時の態様（停止図柄）として、受信した判定結果通知コマンドから大当りのうち特定２の４Ｒ確変大当りを特定した場合には４Ｒ確変大当り図柄（「１」、「３」、「５」、「７」の奇数の同一の装飾図柄の組合せ）に決定し、大当りのうち特定３の５Ｒ確変大当りを特定した場合には５Ｒ確変大当り図柄（「１」、「３」、「５」、「７」の奇数の同一の装飾図柄の組合せ。４Ｒ確変大当り図柄と共通）に決定し、大当りのうち特定４の６Ｒ確変大当りを特定した場合には６Ｒ確変大当り図柄（「１」、「３」、「５」、「７」の奇数の同一の装飾図柄の組合せ。４Ｒ確変大当り図柄及び５Ｒ確変大当り図柄と共通）に決定し、大当りのうち特定５の７Ｒ確変大当りを特定した場合には７Ｒ確変大当り図柄（「１」、「３」、「５」、「７」の奇数の同一の装飾図柄の組合せ。４Ｒ確変大当り図柄、５Ｒ確変大当り図柄、及び６Ｒ確変大当り図柄と共通）に決定し、大当りのうち第二特別抽選結果に基づいて特定６の８Ｒ確変大当りを特定した場合には８Ｒ確変大当り図柄（「１」、「３」、「５」、「７」の奇数の同一の装飾図柄の組合せ。４Ｒ確変大当り図柄、５Ｒ確変大当り図柄、６Ｒ確変大当り図柄、及び７Ｒ確変大当り図柄と共通）に決定し、変動パターンコマンドから特定される変動時間の経過時（遊技演出の終了時）においてその決定された停止図柄をメイン液晶表示装置１６００に表示制御する。このように、メイン液晶表示装置１６００に表示される装飾図柄として「１」、「３」、「５」、「７」の奇数の同一の装飾図柄の組合せが変動停止したときには、装飾図柄の停止図柄から特定２の４Ｒ確変大当り、特定３の５Ｒ確変大当り、特定４の６Ｒ確変大当り、特定５の７Ｒ確変大当り、特定６の８Ｒ確変大当りのいずれかを判別することができないが、第二大入

賞口２００６を開閉制御する大当り遊技の終了後に高確率状態に制御することを判別することができる。

【０６９０】

また、周辺制御ＭＰＵは、メイン液晶表示装置１６００に表示される装飾図柄の変動停止時の態様（停止図柄）として、受信した判定結果通知コマンドから大当りのうち第一特別抽選結果に基づいて特定６の８Ｒ確変大当りを特定した場合には８Ｒ確変大当り図柄（「２」、「４」、「６」の偶数の同一の装飾図柄の組合せ）に決定し、大当りのうち非特定２の８Ｒ通常大当りを特定した場合には８Ｒ通常大当り図柄（「２」、「４」、「６」の偶数の同一の装飾図柄の組合せ。８Ｒ確変大当り図柄と共通）に決定し、変動パターンコマンドから特定される変動時間の経過時（遊技演出の終了時）においてその決定された停止図柄をメイン液晶表示装置１６００に表示制御する。このように、メイン液晶表示装置１６００に表示される装飾図柄として「２」、「４」、「６」の偶数の同一の装飾図柄の組合せが変動停止したときには、装飾図柄の停止図柄から特定６の８Ｒ確変大当り、非特定２の８Ｒ通常大当りのいずれかを判別することができず、第一大入賞口２００５を開閉制御する大当り遊技の終了後に高確率状態に制御するか否かを判別することができない。

【０６９１】

また、周辺制御ＭＰＵは、メイン液晶表示装置１６００に表示される装飾図柄の変動停止時の態様（停止図柄）として、受信した判定結果通知コマンドから大当りのうち特定１の２Ｒ確変大当りを特定した場合には２Ｒ確変大当り図柄（はずれ図柄のうち予め定められた装飾図柄の組合せ（ばらけ目）。具体的には「３５７」の装飾図柄の組合せ）に決定し、小当りを特定した場合には小当り図柄（はずれ図柄のうち予め定められた装飾図柄の組合せ（ばらけ目）。２Ｒ確変大当り図柄と共通）に決定し、変動パターンコマンドから特定される変動時間の経過時（遊技演出の終了時）においてその決定された停止図柄をメイン液晶表示装置１６００に表示制御する。このように、メイン液晶表示装置１６００に表示される装飾図柄として「３５７」の装飾図柄の組合せが変動停止したときには、装飾図柄の停止図柄から特定１の２Ｒ確変大当り又は小当りのいずれであるかを判別することができず、第一大入賞口２００５を用いた２Ｒ大当り遊技（遊技球が入球困難な態様での２Ｒ大当り遊技）の終了後にもメイン液晶表示装置１６００において高確率状態であるか否かを判別困難な遊技演出を実行するため、これらの大当り遊技の終了後に高確率状態に制御するか否かを判別することができない。

【０６９２】

また、周辺制御ＭＰＵは、メイン液晶表示装置１６００に表示される装飾図柄の変動停止時の態様（停止図柄）として、受信した判定結果通知コマンドからリーチはずれを特定した場合にはリーチを伴ったはずれ図柄（同一とはならない装飾図柄の組合せ。ただし左右の装飾図柄が同一）に決定し、はずれを特定した場合にはリーチを伴わないはずれ図柄（同一とはならない装飾図柄の組合せ。ただし左右の装飾図柄が非同一）に決定し、変動パターンコマンドから特定される変動時間の経過時（遊技演出の終了時）においてその決定された停止図柄をメイン液晶表示装置１６００に表示制御する。

【０６９３】

図１５４は、上記第一変動パターン設定処理（ステップＳ８２）についてその手順を示すフローチャートである。上記第一特別図柄プロセスフラグが当該第一変動パターン設定処理を行うべき旨を示しているときは、同図１５４に示されるように、上記主制御基板１３１０の主制御ＭＰＵは、大当りフラグがセットされていれば（ステップＳ１４１）、第一特別図柄停止図柄設定処理のステップＳ１２３で決定した大当りの種類、及び現在の遊技状態に応じた大当り時の変動パターンテーブル（図示しない）を選択し（ステップＳ１４２）、小当りフラグがセットされていれば（ステップＳ１４３）、現在の遊技状態に応じた小当り時の変動パターンテーブル（図示しない）を選択し（ステップＳ１４４）、リーチフラグがセットされていれば（ステップＳ１４５）、現在の遊技状態に応じたリーチ時の変動パターンテーブル（図示しない）を選択し（ステップＳ１４６）、大当りフラグ

と小当りフラグとリーチフラグとのいずれもセットされていない場合、すなわち通常のはずれ（リーチ演出を実行しないはずれ）となる場合には、はずれ時の変動パターンテーブル（図示しない）を選択する（ステップＳ１４７）。

【０６９４】

そして、選択した変動パターンテーブルと第一特別図柄通常処理のステップＳ１０２で読み出した変動乱数とを比較することにより実行する変動パターンを決定し（ステップＳ１４８）、決定した変動パターンを開始することを周辺制御基板１５１０に通知する変動パターンコマンドをセットして第一特別図柄表示器に表示される第一特別図柄の変動表示を開始する（ステップＳ１４９）。また、このようにして決定される変動パターンには上記メイン液晶表示装置１６００で実行される遊技演出の内容や特別図柄（この場合には第一特別図柄）の変動表示を開始してから特別図柄（この場合には第一特別図柄）の変動表示を停止するまでの変動時間を示す情報等も含まれている。ステップＳ１４９でセットされた変動パターンコマンドを受信することにより周辺制御基板１５１０に搭載される周辺制御ＭＰＵは特別図柄（第一特別図柄、第二特別図柄）の変動表示が開始されることの他にメイン液晶表示装置１６００で実行される遊技演出の内容や特別図柄（第一特別図柄、第二特別図柄）の変動表示を開始してから特別図柄（第一特別図柄、第二特別図柄）の変動表示を停止するまでの変動時間を特定するようになっている。また主制御ＭＰＵは、変動パターンを決定すると決定した変動パターンに対応して設定されている変動時間を変動タイマに設定する（ステップＳ１５０）。これにより、決定された変動パターンに応じた変動時間だけ第一特別図柄表示器（における第一特別図柄の変動表示）及び上記メイン液晶表示装置１６００（における装飾図柄の変動表示）にて演出制御が行われるようになる。

【０６９５】

なお、本例の変動パターンテーブルは、特別乱数（第一特別乱数、第二特別乱数）及び図柄乱数（第一図柄乱数、第二図柄乱数）に基づく判定結果毎に複数種類設けられている。また、各変動パターンテーブルに設定される変動パターンには上記特別図柄（第一特別図柄、第二特別図柄）の変動表示に要する所定の時間（変動時間）を示す複数の変動時間情報が上記変動乱数にそれぞれ対応して関連付けされるかたちで記憶されている。しかして、主制御ＭＰＵは、特別乱数及び図柄乱数に基づく判定結果に応じた複数種類の変動パターンテーブルのうち、選択した変動パターンテーブルと第一特別図柄通常処理のステップＳ１０２で読み出した変動乱数とを比較し、上記読み出した変動乱数に関連付けされている変動時間情報をこのテーブルから取得することで、上記特別図柄（第一特別図柄、第二特別図柄）の変動パターンを決定する。これにより、上記特別図柄（第一特別図柄、第二特別図柄）の変動パターンについての抽選処理が行われるようになる。なお、上記変動パターンテーブルは、上記主制御ＭＰＵのＲＯＭに記憶されている。

【０６９６】

また、本例のリーチ時の変動パターンテーブルでは、上記事前判定テーブルと同様に、いずれのリーチ演出を実行するかを示す判定値と変動乱数とを比較することにより実行するリーチ演出の態様種別を決定するように設定されている。具体的には、１６４種類の変動乱数がノーマルリーチ演出のいずれかを実行することを示す判定値（０－１６３）と一致し、５９種類の変動乱数が大当り期待度の低いスーパーリーチ演出のいずれかを実行することを示す判定値（１６４－２２２）と一致し、１８種類の変動乱数が大当り期待度の高いスーパーリーチ演出のいずれかを実行することを示す判定値（２２３－２４０）と一致するように上記変動乱数がそれぞれ関連付けられている。なお、スーパーリーチ演出は、ノーマルリーチ演出よりも大当り期待度が高く、スーパーリーチ演出が実行されたときには、大当り遊技に対する遊技者の期待度が高まるようになっている。

【０６９７】

また、第一特別図柄の変動表示が開始されると、次にステップＳ１５１の処理として、大当り遊技後の特別図柄（第一特別図柄及び第二特別図柄）の変動回数を計数する変動回数カウンタのカウンタ値が「０」であるか否かを判断する。上述したように本例では上記

第二特別抽選結果が非特定１の２Ｒ通常大当りとなる場合であって当選時に時短制御を実行している場合には２Ｒ大当り遊技の終了後に特別図柄（第一特別図柄及び第二特別図柄）の変動表示が所定回数（１８回、３６回、５４回、７２回のいずれか）実行されるまで時短制御し、第一特別抽選結果が非特定２の８Ｒ通常大当りとなる場合であって当選時に時短制御を実行している場合には８Ｒ大当り遊技の終了後に特別図柄（第一特別図柄及び第二特別図柄）の変動表示が７２回実行されるまで時短制御する。そのため、大当り制御処理において非特定１の２Ｒ通常大当りを終了する場合には変動回数カウンタに第二特別抽選結果に応じた回数（１８回、３６回、５４回、７２回のいずれか）がセットされ、非特定２の８Ｒ通常大当りを終了する場合には変動回数カウンタに「７２」回がセットされている。ステップＳ１５１では大当り遊技後に変動回数カウンタにセットされた回数の変動表示が実行されたかを判断している。そして、このカウンタ値が「０」でなければ、すなわち大当り遊技後に変動回数カウンタにセットされた回数の変動表示が実行されていなければ該変動回数カウンタをカウントダウン（１減算）した後（ステップＳ１５２）、同変動回数カウンタのカウンタ値が「０」であるか否かをさらに判断する（ステップＳ１５３）。そしてこの結果、同カウンタ値が「０」であれば、すなわち大当り遊技後に変動回数カウンタにセットされた回数の変動表示が実行された場合にはその旨を示す終了フラグをセットする（ステップＳ１５４）。

【０６９８】

上記ステップＳ１５１の処理にて変動回数カウンタのカウンタ値が「０」であると判断された場合、即ち非特定１及び非特定２に起因する大当り遊技後に既に変動回数カウンタにセットされた回数の変動表示が実行されている場合や、上記ステップＳ１５３の処理にて変動回数カウンタが「０」でないと判断された場合、即ち非特定１及び非特定２に起因する大当り遊技後に未だ変動回数カウンタにセットされた回数の変動表示が実行されていない場合には、その時点でステップＳ１５５の処理に移行する。そして、上記第一特別図柄変動処理（ステップＳ８３）にプロセス移行されるよう上述の第一特別図柄プロセスフラグを更新した時点で（ステップＳ１５５）、この処理を終了する。なお、上記特定１～特定８の大当りに起因する大当り遊技を終了してから次に大当りとなるまで時短制御を実行する場合には大当り制御処理において変動回数カウンタに「０」をセットする一方、時短フラグをセットすることで次に大当りとなるまでは時短制御が継続されるようになっている。

【０６９９】

図１５５は、上記第一特別図柄変動処理（ステップＳ８３）についてその手順を示すフローチャートである。上記第一特別図柄プロセスフラグが当該第一特別図柄変動処理を行うべき旨を示しているときは、同図１５５に示されるように、上記主制御基板１３１０の主制御ＭＰＵは、まず、ステップＳ１７１の処理として、上記変動パターンについての抽選処理（ステップＳ８２）で決定した変動パターンに応じた変動時間が設定される変動タイマを１減算する。そして、変動時間タイマが０、すなわち、上記抽選された変動時間が経過したと判断されると（ステップＳ１７２）、次にステップＳ１７３の処理に移行する。すなわち、このステップＳ１７３の処理において、上記第一特別図柄停止処理（ステップＳ８４）にプロセス移行されるよう上述の第一特別図柄プロセスフラグを更新した時点で、この処理を終了する。

【０７００】

図１５６は、上記第一特別図柄停止処理（ステップＳ８４）についてその手順を示すフローチャートである。上記第一特別図柄プロセスフラグが当該第一特別図柄停止処理を行うべき旨を示しているときは、同図１５７に示されるように、上記主制御基板１３１０の主制御ＭＰＵは、まず、ステップＳ１８１の処理として、上記第一特別図柄停止図柄設定処理にて決定された停止図柄を上記第一特別図柄表示器に表示させるための表示制御を行うとともに、上記メイン液晶表示装置１６００に第一特別図柄の停止図柄に応じた装飾図柄の表示結果の導出表示を指示する停止表示コマンドを上記周辺制御基板１５１０へのコマンドとしてセットする（ステップＳ１８２）。

【０７０１】
次いで、主制御基板１３１０の主制御ＭＰＵは、上記終了フラグがセットされているとき、即ち非特定１及び非特定２に起因する大当り遊技後に変動回数カウンタにセットされた回数の変動表示を実行したときには（ステップＳ１８３）、終了フラグをリセットするとともに（ステップＳ１８４）、高確率フラグがセットされていれば該高確率フラグをリセットするとともに時短フラグセットされていれば該時短フラグをリセットする（ステップＳ１８５）。これにより非特定１及び非特定２に起因する大当り遊技後に変動回数カウンタにセットされた回数の変動表示が実行された後には低確率非時短状態（通常状態）の制御が実行されるようになる。
【０７０２】
また、上記主制御基板１３１０の主制御ＭＰＵは、上記大当りフラグがセットされているときは（ステップＳ１８６）、大当り遊技を開始することを示す大当り開始コマンドをセットし（ステップＳ１８７）、大当り遊技の開始までの待機時間（大当り遊技を開始する旨の表示等を行う時間）をインターバルタイマにセットする（ステップＳ１８８）。そして、大当り遊技の実行中であることを示す大当り実行中フラグをセットするとともに、高確率フラグがセットされていれば該高確率フラグをリセットし、時短フラグセットされていれば該時短フラグをリセットする（ステップＳ１８９）。そして、第一特別図柄プロセスフラグを初期値である第一特別図柄通常処理にプロセス移行されるように更新した時点で（ステップＳ１９０）、この処理を終了する。なお、大当り開始コマンドは、周辺制御基板１５１０に送信されるコマンドであり、大当りの種類（２Ｒ確変大当り、４Ｒ確変大当り、５Ｒ確変大当り、６Ｒ確変大当り、７Ｒ確変大当り、８Ｒ確変大当り、１０Ｒ確変大当り、１６Ｒ確変大当り、２Ｒ通常大当り、８Ｒ通常大当り）に応じて個々に用意されている。ステップＳ１８７では、大当りの種類（２Ｒ確変大当り、４Ｒ確変大当り、５Ｒ確変大当り、６Ｒ確変大当り、７Ｒ確変大当り、８Ｒ確変大当り、１０Ｒ確変大当り、１６Ｒ確変大当り、２Ｒ通常大当り、８Ｒ通常大当り）に応じた大当り開始コマンド（２Ｒ確変大当り開始コマンド、４Ｒ確変大当り開始コマンド、５Ｒ確変大当り開始コマンド、６Ｒ確変大当り開始コマンド、７Ｒ確変大当り開始コマンド、８Ｒ確変大当り開始コマンド、１０Ｒ確変大当り開始コマンド、１６Ｒ確変大当り開始コマンド、２Ｒ通常大当り開始コマンド、８Ｒ通常大当り開始コマンド）をセットする。これにより、大当り開始コマンドによって指示された大当りの種類に応じた大当り遊技の演出がメイン液晶表示装置１６００、ランプ・ＬＥＤ及びスピーカ９２１等により実行される。
【０７０３】
一方、上記主制御基板１３１０の主制御ＭＰＵは、上記小当りフラグがセットされているときは（ステップＳ１９１）、小当り遊技を開始することを示す小当り開始コマンドをセットし（ステップＳ１９２）、小当り遊技の開始までの待機時間（小当り遊技を開始する旨の表示等を行う時間）をインターバルタイマにセットする（ステップＳ１９３）。そして、小当り遊技の実行中であることを示す小当り実行中フラグをセットし（ステップＳ１９４）、第一特別図柄プロセスフラグを初期値である第一特別図柄通常処理にプロセス移行されるように更新した時点で（ステップＳ１９０）、この処理を終了する。なお、小当り開始コマンドは、周辺制御基板１５１０に送信されるコマンドであり、ステップＳ１９５では、小当り開始コマンドをセットすることにより、小当り開始コマンドによって指示された小当り遊技の演出がメイン液晶表示装置１６００、ランプ・ＬＥＤ及びスピーカ９２１等により実行される。
【０７０４】
［９．周辺制御基板の制御処理］
次に、周辺制御基板１５１０に搭載される周辺制御ＭＰＵによって実行される処理について説明する。図１５７は、当該パチンコ機１に電源が投入されるとき、上記周辺制御基板１５１０に搭載される周辺制御ＭＰＵによって行われる制御についてその処理手順を示すフローチャートである。
【０７０５】

図１５７に示すように、パチンコ機１への電力供給が開始されると、周辺制御ＭＰＵは、初期設定処理を行う（ステップＳ５０１）。この初期設定処理は、周辺制御基板１５１０に搭載される周辺制御ＭＰＵのＲＡＭをクリアする処理等が行われる。なお、この初期設定処理中では割込禁止となっており、初期設定処理のあと割込許可となる。初期設定処理（ステップＳ５０１）が終了すると、１６ｍｓ経過フラグＴがセットされたか否かを監視するループ処理を開始する（ステップＳ５０２）。

【０７０６】

この実施の形態では、周辺制御ＭＰＵは、２ｍｓ経過毎に割込を発生させ、２ｍｓ定常処理を実行する。２ｍｓ定常処理では、１６ｍｓ経過監視カウンタをカウントアップする（１６ｍｓ経過監視カウンタを１加算する）処理が実行され、１６ｍｓ経過監視カウンタの値が８になったとき、すなわち、１６ｍｓ経過したときに１６ｍｓ経過フラグＴをセットするとともに、１６ｍｓ経過監視カウンタをリセット（０にする）処理が実行される。このように、１６ｍｓ経過フラグＴは、２ｍｓ定常処理にて１６ｍｓ毎に「１」に設定（セット）され、通常は「０」に設定（リセット）されている。ステップＳ５０２で１６ｍｓ経過フラグがセットされている（１６ｍｓ経過フラグＴが「１」）ときには、１６ｍｓ経過フラグをリセットした後（ステップＳ５０３）、１６ｍｓ定常処理を行う（ステップＳ５０４）。

【０７０７】

この１６ｍｓ定常処理では、主制御基板１３１０から受信したコマンドにもとづいてメイン液晶表示装置１６００、ランプ・ＬＥＤ、スピーカ９２１等を制御する処理が実行される。１６ｍｓ定常処理を終了すると、再びステップＳ５０２に戻り、１６ｍｓ経過フラグＴがセットされる毎に、つまり１６ｍｓ毎に上述したステップＳ５０３～ステップＳ５０４を繰り返し行う。一方、ステップＳ５０２で１６ｍｓ経過フラグＴがセットされていない（１６ｍｓ経過フラグＴが「０」）ときには、１６ｍｓ経過フラグＴがセットされるまでループ処理を行う。

【０７０８】

図１５８は、サブメイン処理にて１６ｍｓ毎に実行される１６ｍｓ定常処理の一例を示すフローチャートである。１６ｍｓ定常処理において、周辺制御ＭＰＵは、ステップＳ６０１～ステップＳ６０６の処理を実行する。ステップＳ６０１のコマンド解析処理では、主制御基板１３１０から受信したコマンドを解析する。ステップＳ６０２の演出制御処理では、変動パターン設定処理（第一変動パターン設定処理のステップＳ１４７、第二特別図柄プロセス処理の第一変動パターン設定処理に対応する処理（第二変動パターン設定処理））でセットされることにより送信された変動パターンコマンドを受信したことにもとづいてメイン液晶表示装置１６００等に関わる制御処理を実行する。

【０７０９】

また、ステップＳ６０３の音制御処理では、スピーカ９２１等に関わる制御処理を実行する。ステップＳ６０４のランプ制御処理では、パチンコ機１に設けられたランプ・ＬＥＤに関わる制御処理を実行する。ステップＳ６０５の情報出力処理では、遊技盤５の各装飾基板に設けられたカラーＬＥＤ等への点灯信号、点滅信号又は階調点灯信号を出力するための遊技盤側発光データをランプ駆動基板用シリアルＩ／Ｏポートから演出駆動基板３０４３に送信したり、遊技盤５に設けられた各種演出ユニットを作動させる駆動モータへの駆動信号を出力するための遊技盤側駆動データを遊技盤装飾駆動基板用シリアルＩ／Ｏポートから演出駆動基板３０４３に送信したり、扉枠３に設けられた加振装置２４２や扉右下駆動モータ２７２等の電気的駆動源への駆動信号を出力するための扉側駆動データと、扉枠３の各装飾基板に設けられたカラーＬＥＤ等への点灯信号、点滅信号又は階調点灯信号を出力するための扉側発光データと、から構成される扉側駆動発光データを枠装飾駆動基板用シリアルＩ／Ｏポートから扉枠３側に送信したり、メイン液晶表示装置１６００や上皿液晶表示装置２４４に表示させる画面を示す制御データ（表示コマンド）を液晶制御部用シリアルＩ／Ｏポートから液晶表示制御部１５１２に送信したり、音ＲＯＭから音情報を抽出するための制御信号（音コマンド）を音源ＩＣに出力する処理などを実行する

。ステップＳ６０６の乱数更新処理では、演出制御処理（ステップＳ６０２）で各種設定に用いられる乱数（例えば後述するモノクロ予告演出に関わる抽選処理に用いられる予め決められた数値範囲（例えば０～９９）の予告判定乱数を発生させる乱数カウンタ等の値）を更新する処理を実行する。

【０７１０】

なお、１６ｍｓ定常処理におけるステップＳ６０１～ステップＳ６０６の処理は１６ｍｓ以内に終了する。仮に、１６ｍｓ定常処理を開始してから当該１６ｍｓ定常処理の終了までに１６ｍｓ以上かかったとしても、１６ｍｓ定常処理を開始してから１６ｍｓ経過したときに直ぐに１６ｍｓ定常処理を最初から（ステップＳ６０１のコマンド解析処理から）実行しない。すなわち、１６ｍｓ定常処理の実行中に１６ｍｓ経過したときには、１６ｍｓ経過フラグのセットのみを行い、当該１６ｍｓ定常処理の終了後にステップＳ５０２で１６ｍｓ経過フラグがセットされていると判定されたときに１６ｍｓ定常処理を開始する。

【０７１１】

また、この実施の形態では、１６ｍｓ定常処理にて乱数更新処理（ステップＳ６０６）を実行して各種乱数を更新するように構成しているが、各種乱数を更新する時期（タイミング）はこれに限られるものではない。例えば、サブメイン処理におけるループ処理および１６ｍｓ定常処理のいずれか一方または両方にて各種乱数を更新するように構成してもよい。

【０７１２】

［１０．モノクロ予告演出］

本実施形態では、主制御基板１３１０から送信される事前判定コマンドに基づいた保留数が消化されるまでの間、その保留に基づいた装飾図柄の変動表示（特別図柄の変動表示）が実行されるごとに、メイン液晶表示装置１６００の表示領域に出現させた予告演出がカラーからモノクロ（白黒）に変化するか否かのモノクロ予告演出を実行し、最終的な保留が消化されるよりも前に、メイン液晶表示装置１６００の表示領域の全てがモノクロの予告演出で占有された場合には、最終的な保留に基づいた装飾図柄の変動表示（特別図柄の変動表示）が実行されるときに、メイン液晶表示装置１６００の表示領域での背景画像をモノクロとする白黒モードに突入させるという演出を実行している。このモノクロ予告演出について、図１５９乃至図１６３を参照して説明する。図１５９は、周辺制御基板１５１０で実行されるモノクロ予告実行処理を示すフローチャートである。図１６０は、モノクロ予告演出の実行における領域占有パターンを決定するために用いる領域占有パターン決定テーブルである。図１６１は、モノクロ予告演出の実行においてメイン液晶表示装置の表示領域のうち予告演出を出現させる領域を示す一例である。図１６２及び図１６３は、モノクロ予告演出が実行されたときの演出例である。

【０７１３】

図１５９に示すように、上記演出制御処理（ステップＳ６０２）で実行されるモノクロ予告演出実行処理では、まず、主制御基板１３１０から送信される事前判定コマンドに基づいた保留数が消化されるまでの間、複数回の装飾図柄の変動表示（特別図柄の変動表示）にわたって、モノクロ予告演出を実行するか否かを決定するとともに、モノクロ予告演出を実行すると決定した場合には、モノクロ予告演出の結果として白黒モードに突入するか否かを決定する制御を行う。具体的には、第一始動口２００２又は第二始動口２００４に遊技球が入賞（始動条件が成立）したことに基づいて、主制御基板１３１０から事前判定コマンドが送信されたか否かを判別する（ステップＳ１３００）。ステップＳ１３００で主制御基板１３１０から事前判定コマンドが送信されたと判別した場合には（ＹＥＳ）、後述するモノクロ予告実行フラグがセットされているか否かを判別する（ステップＳ１３０１）。そして、ステップＳ１３０１でモノクロ予告実行フラグがセットされていると判別した場合には（ＹＥＳ）、新たな入賞に基づいた保留を除いて、既に保留されている分の変動パターンが、全て、「通常変動」の変動パターンであるか否かを判別する（ステップＳ１３０２）。なお、ステップＳ１３００で主制御基板１３１０から保留数コマンド

が送信されていないと判別した場合（ＮＯ）、または、ステップＳ１３０１でモノクロ予告実行フラグがセットされていないと判別した場合には（ＮＯ）、ステップＳ１３０８に移行する。

【０７１４】

なお、第一始動口２００２又は第二始動口２００４に遊技球が入賞（始動条件が成立）したことに基づいて、主制御基板１３１０から事前判定コマンドが送信されることにより、その入賞に基づいた保留に関する事前判定情報（大当りや小当りとなるか否か、大当りとなる場合には大当りの種類、大当りや小当りとならない場合にはメイン液晶表示装置１６００で実行される遊技演出としてリーチ演出を実行するか、実行する遊技演出の態様種別など）を特定することが可能になっており、周辺制御基板１５１０が事前判定コマンドを受信したときには、その入賞に基づいた保留を消化するまでの間、事前判定コマンドから特定される事前判定情報を周辺制御基板１５１０のＲＡＭに記憶するようにしている。また、事前判定情報として「はずれ」に分類されていることが特定された場合には、その保留で実行される変動パターンが、装飾図柄の変動表示としてリーチを形成することなく（リーチ演出を実行することなく）、ハズレ図柄を停止表示することが設定された「通常変動」の変動パターンであることを判別し、事前判定情報として「大当り１」～「大当り１２」、「リーチ１」～「リーチ４」のいずれかに分類されていることが特定された場合には、その保留で実行される変動パターンが、装飾図柄の変動表示としてリーチを形成した後にリーチ演出を実行し、大当り図柄（「大当り１」～「大当り１２」）またはハズレ図柄（「リーチ１」～「リーチ４」）を停止表示することが設定された「リーチ変動」の変動パターンであることを特定することができる。そして、ステップＳ１３０２では、周辺制御基板１５１０のＲＡＭに記憶されている事前判定情報に基づいて変動パターンの種別を特定することにより、既に保留されている分の変動パターンの全てが、「通常変動」の変動パターンであるかを判別するようになっている。

【０７１５】

また、ステップＳ１３０２で新たな入賞に基づいた保留を除いて、既に保留されている分の変動パターンの全てが、「通常変動」の変動パターンであると判別した場合には（ＹＥＳ）、事前判定コマンドに基づいた保留数が消化されるまでの間にモノクロ予告演出を実行するか否かを決定するために用いるモノクロ予告判定テーブル（図示しない）を選択する（ステップＳ１３０３）。そして、選択したモノクロ予告判定テーブルと周辺制御基板１５１０のＲＡＭから読み出したモノクロ予告判定乱数とを比較し、モノクロ予告演出を実行するか否かを判別する（ステップＳ１３０４）。具体的には、モノクロ予告判定乱数がモノクロ予告判定テーブルに設定された判定値と一致した場合には、モノクロ予告演出を実行すると判別し（ステップＳ１３０４にてＹＥＳ）、一致しなかった場合には、モノクロ予告演出を実行しないと判別する（ステップＳ１３０４にてＮＯ）。なお、モノクロ予告判定テーブルでは、新たな入賞に基づいた保留についての変動パターンが、「通常変動」の変動パターンであるか、「リーチ変動」の変動パターンであるか、に応じて、モノクロ予告演出を実行するか否かを判別するようにし、「リーチ変動」の変動パターンである場合には、「通常変動」の変動パターンである場合よりもモノクロ予告演出を実行すると判別する確率が高くなるように設定されている。ただし、モノクロ予告判定テーブルでは、新たな入賞に基づいた保留についての抽選結果が、大当りで（または小当り）あるか、ハズレであるか、に応じて、モノクロ予告演出を実行するか否かを判別するようにし、大当り（または小当り）である場合には、ハズレである場合よりもモノクロ予告演出を実行すると判別する確率が高くなるように設定されていてもよい。

【０７１６】

また、ステップＳ１３０４でモノクロ予告演出を実行すると判別した場合には（ＹＥＳ）、事前判定コマンドから特定される保留数に応じたテーブルとして、複数種類の領域占有パターンのうちいずれかの領域占有パターンを決定するために用いる領域占有パターン決定テーブル（図１６０）を選択する（ステップＳ１３０５）。この領域占有パターンには、モノクロ予告演出の実行中において装飾図柄の変動表示（特別図柄の変動表示）が実

行されるごとに、メイン液晶表示装置１６００の表示領域のどの領域に予告演出を出現させるか、及びその出現させた予告演出をカラーからモノクロ（白黒）に変化させるか否かが設定されている。そして、保留数コマンドに応じて選択した領域占有パターン決定テーブルと周辺制御基板１５１０のＲＡＭから読み出した領域占有パターン決定乱数とを比較し、領域占有パターンの種別を決定する（ステップＳ１３０６）。また、モノクロ予告演出を実行すると判別した場合には、モノクロ予告演出の実行中である旨を示すモノクロ予告実行フラグをセットし、周辺制御基板１５１０のＲＡＭに記憶している（ステップＳ１３０７）。

【０７１７】

一方、ステップＳ１３０２で新たな入賞に基づいた保留を除いて、既に保留されている分の変動パターンのいずれかが、「通常変動」の変動パターンではない（「リーチ変動」の変動パターンが含まれている）と判別した場合（ＮＯ）、または、ステップＳ１３０４でモノクロ予告演出を実行しないと判別した場合には（ＮＯ）、モノクロ予告演出を実行することなく、ステップＳ１３０８に移行する。上記したように、ステップＳ１３０２で新たな入賞に基づいた保留を除いて、既に保留されている分の変動パターンの全てが、「通常変動」の変動パターンであると判別した場合のみ、モノクロ予告演出を実行することを可能にすることで、「通常変動」の変動パターンに基づいた装飾図柄の変動表示ではリーチすら形成されず、大当りとなる期待を高めることができないが、そのような「通常変動」の変動パターンに対してモノクロ予告演出が実行されることにより、後述する白黒モードに突入する可能性があり、白黒モードに突入する期待を高めることができ、「通常変動」の変動パターンが繰り返されることによるつまらなさを解消することができる。

【０７１８】

図１６０に示す領域占有パターン決定テーブルは、周辺制御基板１５１０のＲＯＭに記憶されており、事前判定コマンドから特定される保留数に応じたテーブルとして、複数種類の領域占有パターンのうちいずれかの領域占有パターンを決定するために用いるテーブルである。具体的には、保留数が１であるときに新たな入賞に基づいて保留が追加された場合に使用する領域占有パターン決定テーブルとして、図１６０（Ａ）に示すように、領域占有パターン１～４が設定されたテーブルが設けられ、保留数が２であるときに新たな入賞に基づいて保留が追加された場合に使用する領域占有パターン決定テーブルとして、図１６０（Ｂ）に示すように、領域占有パターン１～１８が設定されたテーブルが設けられ、保留数が３であるときに新たな入賞に基づいて保留が追加された場合に使用する領域占有パターン決定テーブルとして、図１６０（Ｃ）に示すように、領域占有パターン１～３９が設定されたテーブルが設けられている。

【０７１９】

また、領域占有パターン決定テーブルに設定される領域占有パターンには、モノクロ予告演出の実行中において装飾図柄の変動表示（特別図柄の変動表示）が実行されるごとに、メイン液晶表示装置１６００の表示領域のどの領域に予告演出を出現させるか、及びその出現させた予告演出をカラーからモノクロ（白黒）に変化させるか否かが設定されている。具体的には、図１６０（Ａ）に示す領域占有パターン決定テーブルでは、既に保留されている１つの保留が消化される間に、メイン液晶表示装置１６００の表示領域のそれぞれの領域に予告演出が出現するように設定され、図１６０（Ｂ）に示す領域占有パターン決定テーブルでは、既に保留されている２つの保留が消化される間に、メイン液晶表示装置１６００の表示領域のそれぞれの領域に予告演出が段階的に出現するように設定され、図１６０（Ｃ）に示す領域占有パターン決定テーブルでは、既に保留されている３つの保留が消化される間に、メイン液晶表示装置１６００の表示領域のそれぞれの領域に予告演出が段階的に出現するように設定されている。

【０７２０】

また、領域占有パターンを決定する際には、モノクロ予告演出の実行契機となった保留（新たな入賞に基づいて保留が追加された場合にモノクロ予告演出を実行することを決定したその保留）についての変動パターンが、「通常変動」の変動パターンであるか、「リ

ーチ変動」の変動パターンであるか、に応じて、領域占有パターン決定テーブルから決定されることが可能な領域占有パターンが異なるようになっている。具体的には、図１６０（Ａ）に示す領域占有パターン決定テーブルでは、「通常変動」の変動パターンである場合に、領域占有パターン１，２のいずれかを決定し、「リーチ変動」の変動パターンである場合に、領域占有パターン３，４のいずれかを決定するようになっている。また、図１６０（Ｂ）に示す領域占有パターン決定テーブルでは、「通常変動」の変動パターンである場合に、領域占有パターン１～１０のいずれかを決定し、「リーチ変動」の変動パターンである場合に、領域占有パターン１１～１８のいずれかを決定するようになっている。また、図１６０（Ｃ）に示す領域占有パターン決定テーブルでは、「通常変動」の変動パターンである場合に、領域占有パターン１～２２のいずれかを決定し、「リーチ変動」の変動パターンである場合に、領域占有パターン２３～３９のいずれかを決定するようになっている。

【０７２１】

上記のように、モノクロ予告演出の実行契機となった保留についての変動パターンが「通常変動」の変動パターンである場合には、モノクロ予告演出の実行契機となった保留が消化されるよりも前に、メイン液晶表示装置１６００の表示領域のそれぞれの領域に予告演出が出現しながらも、その出現させた予告演出の一部または全部に対して特定演出（本例では、予告演出に対して点棒が突き刺さる演出）が実行されないようにし、その出現させた予告演出の一部または全部をカラーからモノクロ（白黒）に変化させないことで、メイン液晶表示装置１６００の表示領域の一部または全部がモノクロの予告演出で占有されないようにしている。つまり、モノクロ予告演出のガセを実行することで、白黒モードに突入する期待をもたせながらも、実際には白黒モードに突入しないようになっている。

【０７２２】

また、モノクロ予告演出の実行契機となった保留についての変動パターンが「リーチ変動」の変動パターンである場合には、モノクロ予告演出の実行契機となった保留が消化されるよりも前に、メイン液晶表示装置１６００の表示領域のそれぞれの領域に予告演出が出現し、その出現させた予告演出の全部に対して特定演出（本例では、予告演出に対して点棒が突き刺さる演出）が実行されることを契機として、その出現させた予告演出の全部をカラーからモノクロ（白黒）に変化させることで、メイン液晶表示装置１６００の表示領域の全部がモノクロの予告演出で占有されるようにし、白黒モードに突入するようにしている。つまり、モノクロ予告演出を実行することにより、白黒モードに突入したときには、その装飾図柄の変動表示として必ずリーチを形成し、リーチ演出を実行することから、大当りとなる期待を高めることができるようになっている。また、メイン液晶表示装置１６００の表示領域のそれぞれの領域に出現させた予告演出の全部に対して特定演出を実行した場合には、必ずメイン液晶表示装置１６００の表示領域の全部がモノクロの予告演出で占有されるとともに、必ず白黒モードに突入することから、予告演出が出現したときに特定演出が実行されるかどうかに注目させることができるようになっている。一方、モノクロ予告演出のガセを実行したときには、白黒モードに突入することがなく、その白黒モードではない装飾図柄の変動表示としてリーチを形成することがなく（リーチ演出を実行することがなく）、大当りとなる期待を高めることができない。すなわち、白黒モードに突入したときには、大当りとなる期待（大当り期待度）が高いことを示唆する状態であり、白黒モードに突入しなかったときには、大当りとなる期待度（大当り期待度）が低いことを示唆する状態であるといえる。また、モノクロ予告演出では、メイン液晶表示装置１６００の表示領域のそれぞれの領域に予告演出が段階的に出現しているが、その出現させた予告演出をカラーからモノクロ（白黒）に変化させることで、メイン液晶表示装置１６００の表示領域に対してモノクロの予告演出が段階的に占有するようになり、モノクロの予告演出で占有された領域が広くなるほど、メイン液晶表示装置１６００の表示領域の全部がモノクロの予告演出で占有される状態に近づくことから、白黒モードに突入する期待を高めることができる。また、メイン液晶表示装置１６００の表示領域に予告演出が出現する際に、メイン液晶表示装置１６００の表示領域のうち広い領域に対して予告演出が

出現するほど、その出現させた予告演出をカラーからモノクロ（白黒）に変化させることで、その広い領域に対してモノクロの予告演出が占有することが可能となり、その広い領域に対してモノクロの予告演出が占有した場合には、メイン液晶表示装置１６００の表示領域の全部がモノクロの予告演出で占有される状態に近づくことから、白黒モードに突入する期待を高めることができる。

【０７２３】

また、領域占有パターン決定テーブルに設定される領域占有パターンには、モノクロ予告演出の実行契機となった保留を除いて、既に保留されている一部の保留が消化されるときに、メイン液晶表示装置１６００の表示領域に予告演出が出現しないように設定されている領域占有パターンがある。具体的には、図１６０（Ｂ）に示す領域占有パターン決定テーブルでは、領域占有パターン１，２，１１，１２、図１６０（Ｃ）に示す領域占有パターン決定テーブルでは、領域占有パターン１～１０，２３～３０において、モノクロ予告演出の実行を決定したとしても、既に保留されている１つ目の保留が消化される際に、メイン液晶表示装置１６００の表示領域に予告演出が出現することがなく、既に保留されている次回以降の保留が消化される際に、メイン液晶表示装置１６００の表示領域に予告演出が出現するように設定されている。また、図１６０（Ｂ）に示す領域占有パターン決定テーブルでは、領域占有パターン３，４、図１６０（Ｃ）に示す領域占有パターン決定テーブルでは、領域占有パターン３，４，１７～２２において、既に保留されている最後の保留が消化するよりも前に、メイン液晶表示装置１６００の表示領域のそれぞれの領域に予告演出が出現するようにし、既に保留されている最後の保留が消化される際に、メイン液晶表示装置１６００の表示領域に予告演出が出現しないように設定されている。これにより、既に保留されている保留に対して、モノクロ予告演出がいつ開始されるかや、いつ終了するかが分かり難くなることから、常にモノクロ予告演出が実行される期待をもって遊技を行うことができるようになっている。

【０７２４】

ところで、領域占有パターンにおいて、メイン液晶表示装置１６００の表示領域のうち予告演出を出現させる領域については、図１６１に示している。図１６１に示すように、メイン液晶表示装置１６００の表示領域が四等分されており、表示領域の上方が領域Ａ、表示領域の左方が領域Ｂ、表示領域の下方が領域Ｃ、表示領域の右方が領域Ｄに設定されている。本実施形態では、メイン液晶表示装置１６００の表示領域を等分しているが、等分でなくてもよく、また、予告演出を出現させる領域の一部または全部がそれぞれ重複するように設定されていてもよい。

【０７２５】

また、領域占有パターン決定テーブルに設定される領域占有パターンには、メイン液晶表示装置１６００の表示領域のうち一部の領域に予告演出が出現した後、既に保留されている次回以降の保留が消化される際に、その既に予告演出が出現した一部の領域とは異なる領域において、新たな予告演出が出現するように設定されている。そして、メイン液晶表示装置１６００の表示領域の全部の領域を予告演出が占有するまでは、予告演出が占有していない領域において、新たな予告演出が段階的に出現するように設定されている。例えば、図１６０（Ｃ）に示す領域占有パターン決定テーブルでは、領域占有パターン３１において、領域Ｃに予告演出が出現した後、既に保留されている２つ目の保留が消化される際に、領域Ｃとは異なる領域Ｄに予告演出が出現するようにし、さらに既に保留されている３つ目の保留が消化される際に、領域Ｃ，Ｄとは異なる領域Ａ，Ｂに予告演出が出現するようにしている。このように、メイン液晶表示装置１６００の表示領域のうち、予告演出が占有している領域とは異なる領域において、新たな予告演出が出現することから、その新たな予告演出を認識しやすく、複数種類の予告演出が同時期に出現したとしても、そのいずれの予告演出も遊技者が見逃しがたくなっている。また、メイン液晶表示装置１６００の表示領域の全部の領域を予告演出が占有するまでは、予告演出が占有していない領域において、新たな予告演出が段階的に出現することを可能にすることで、予告演出が占有していない領域が存在する限りは、新たな予告演出が出現するかどうか（その出現さ

せた予告演出に対して特定演出（本例では、予告演出に対して点棒が突き刺さる演出）を実行することを契機として、その出現させた予告演出をカラーからモノクロ（白黒）に変化させることで、その予告演出を出現させた領域がモノクロの予告演出で占有されるかどうか）に注目させることができるようになっている。

【０７２６】

なお、領域占有パターン決定テーブルに設定される領域占有パターンには、メイン液晶表示装置１６００の表示領域のうち一部の領域に予告演出が出現した後、既に保留されている次回以降の保留が消化される際に、その既に予告演出が出現した一部の領域が含まれるように、予告演出が出現するように設定してもよい。例えば、図１６０（Ｃ）に示す領域占有パターン決定テーブルでは、領域占有パターン３７～３９において、領域Ｂ，Ｃ，Ｄのいずれかに予告演出が出現した後、既に保留されている３つ目の保留が消化される際に、その領域Ｂ，Ｃ，Ｄが含まれるように表示領域の全画面に対して、予告演出が出現するようにしている。

【０７２７】

また、領域占有パターン決定テーブルには、メイン液晶表示装置１６００の表示領域に予告演出が出現することがなく、その予告演出が出現していない全画面（背景画像）に対して特定演出（本例では、全画面（背景画像）に対して点棒が突き刺さる演出）が実行される領域占有パターン（例えば、図１６０（Ａ）に示す領域占有パターン決定テーブルにおける領域占有パターン３）が設定されている。このような領域占有パターンでは、領域Ａ，Ｂ，Ｃ，Ｄに対して予告演出が出現しておらず、表示領域の全体に背景画像が表示されているが、その表示されている背景画像に対して特定演出（本例では、背景画像に対して点棒が突き刺さる演出）を実行することにより、メイン液晶表示装置１６００の表示領域の全部がモノクロの背景画像で占有されることが可能になっている。そして、メイン液晶表示装置１６００の表示領域の全部がモノクロの背景画像で占有された場合には、モノクロの予告演出で占有された場合と同じく、白黒モードに突入するようにしている。このため、メイン液晶表示装置１６００の表示領域に予告演出が出現しなかった場合には、大当りとなる期待を高めることができないが、一転して特定演出が実行される可能性が残されることで、白黒モードに突入する期待を高めることができる。また、メイン液晶表示装置１６００の表示領域に予告演出が出現し、その出現させた予告演出に対して特定演出が実行される場合（例えば、図１６０（Ａ）に示す領域占有パターン決定テーブルにおける領域占有パターン４）よりも、メイン液晶表示装置１６００の表示領域に予告演出が出現することがなく、その予告演出が出現していない全画面（背景画像）に対して特定演出が実行されることを契機として、メイン液晶表示装置１６００の表示領域の全部がモノクロの背景画像で占有された場合（例えば、図１６０（Ａ）に示す領域占有パターン決定テーブルにおける領域占有パターン３）のほうが、実行される確率は低いが、白黒モードの突入後に大当りとなる確率が高くなっている。すなわち、大当りとなる場合には、はずれとなる場合よりも、メイン液晶表示装置１６００の表示領域に予告演出が出現することがなく、その予告演出が出現していない全画面（背景画像）に対して特定演出が実行される領域占有パターンを決定する確率が高くなっている。このため、メイン液晶表示装置１６００の表示領域に予告演出が出現しなかった場合であっても、一転して特定演出が実行された場合（白黒モードに突入した場合）には大当りとなる確率が高く、大当りとなる期待を維持することができるようになっている。

【０７２８】

また、領域占有パターン決定テーブルには、メイン液晶表示装置１６００の表示領域の領域Ａ，Ｂ，Ｃ，Ｄのそれぞれに予告演出が出現する領域占有パターン（例えば、図１６０（Ａ）に示す領域占有パターン決定テーブルにおける領域占有パターン４）が含まれている。メイン液晶表示装置１６００の表示領域の領域Ａ，Ｂ，Ｃ，Ｄのそれぞれに予告演出が出現する領域占有パターンでは、領域Ａ，Ｂ，Ｃ，Ｄに対して１つまたは複数の予告演出が出現し、１回の装飾図柄の変動表示でありながらも、その出現させた予告演出の全部に対して特定演出（本例では、予告演出に対して点棒が突き刺さる演出）を実行するこ

とにより、メイン液晶表示装置１６００の表示領域の全部がモノクロの予告演出で占有されることが可能になっている。なお、メイン液晶表示装置１６００の表示領域の領域Ａ，Ｂ，Ｃ，Ｄ（全画面）に対して１つの予告演出が出現したときには、メイン液晶表示装置１６００の表示領域の領域Ａ，Ｂ，Ｃ，Ｄ（全画面）に対して複数の予告演出が出現したときよりも、白黒モードの突入後に大当りとなる確率が高くなっており、白黒モードに突入したときに大当りとなる期待をさらに高めることができるようになっている。

【０７２９】

次いで、モノクロ予告演出実行処理では、モノクロ予告演出の実行契機となった保留が消化されるまでの間、装飾図柄の変動表示（特別図柄の変動表示）に関する開始条件が成立するごとに、ステップＳ１３０６でモノクロ予告演出の領域占有パターンとして決定されたメイン液晶表示装置１６００の表示領域の一部または全部に出現させる予告演出の種別を決定するとともに、メイン液晶表示装置１６００の表示領域の全てがモノクロの予告演出で占有された場合には、モノクロ予告演出の結果として白黒モードに突入させる制御を行う。具体的には、装飾図柄の変動表示（特別図柄の変動表示）に関する開始条件が成立したことに基づいて、主制御基板１３１０から変動開始コマンドが送信されたか否かを判別する（ステップＳ１３０８）。ステップＳ１３０８で主制御基板１３１０から変動開始コマンドが送信されたと判別した場合には（ＹＥＳ）、モノクロ予告実行フラグがセットされているか否かを判別する（ステップＳ１３０９）。ステップＳ１３０８で主制御基板１３１０から変動開始コマンドが送信されていない場合（ＮＯ）、ステップＳ１３０９でモノクロ予告実行フラグがセットされていない場合には（ＮＯ）、モノクロ予告実行処理を終了する。

【０７３０】

また、ステップＳ１３０９でモノクロ予告実行フラグがセットされている場合には（ＹＥＳ）、装飾図柄の変動表示（特別図柄の変動表示）に関する開始条件が成立したことに基づいて、主制御基板１３１０から変動開始コマンドが送信されることにより、モノクロ予告演出の実行契機となった保留が消化されるか否かを判別する（ステップＳ１３１０）。ステップＳ１３１０でモノクロ予告演出の実行契機となった保留が消化されるよりも前であると判別した場合には（ＮＯ）、ステップＳ１３０６で決定した領域占有パターンに基づいて、メイン液晶表示装置１６００の表示領域のうち予告演出を出現させる領域として、モノクロ予告演出の実行契機となった保留が消化されるまでの残りの保留数に対応した領域を決定し、その領域に出現させる予告演出の種別が設定された予告演出パターンを決定するために用いる予告演出パターン決定テーブル（図示しない）を選択する。この予告演出パターンには、領域占有パターンとして決定した領域を占有することが可能であるように、単数または複数の予告演出の種別が設定されている。そして、領域占有パターンとして決定した領域と、モノクロ予告演出の実行契機となった保留についての変動パターンの種別と、に基づいて、予告演出パターン決定テーブルを選択し、その選択した予告演出パターン決定テーブルと周辺制御基板１５１０のＲＡＭから読み出した予告演出パターン決定乱数とを比較し、領域占有パターンとして決定した領域を占有するための予告演出の種別（予告演出パターン）を決定する（ステップＳ１３１１）。ここでは、モノクロ予告演出の実行契機となった保留が消化されるよりも前であって、主制御基板１３１０から変動開始コマンドが送信されることにより、「通常変動」の変動パターンに基づいて装飾図柄の変動表示が実行されるが、そのような装飾図柄の変動表示の実行中において、メイン液晶表示装置１６００の表示領域の一部または全部に、ステップＳ１３１１で決定した予告演出の種別を出現させるように演出を実行する（ステップＳ１３１２）。

【０７３１】

なお、予告演出パターン決定テーブルは、周辺制御基板１５１０のＲＯＭに記憶されており、領域占有パターンとして決定した領域に応じたテーブルとして、その領域に出現させる予告演出の種別が設定された予告演出パターンを決定するために用いるテーブルである。具体的には、メイン液晶表示装置１６００の表示領域のうち領域Ａに予告演出が出現する場合に使用する予告演出パターン決定テーブルとして、領域Ａを占有することが可能

な予告演出が設定されたテーブルが設けられ、メイン液晶表示装置１６００の表示領域のうち領域Ｂに予告演出が出現する場合に使用する予告演出パターン決定テーブルとして、領域Ｂを占有することが可能な予告演出が設定されたテーブルが設けられ、メイン液晶表示装置１６００の表示領域のうち領域Ｃに予告演出が出現する場合に使用する予告演出パターン決定テーブルとして、領域Ｃを占有することが可能な予告演出が設定されたテーブルが設けられ、メイン液晶表示装置１６００の表示領域のうち領域Ｄに予告演出が出現する場合に使用する予告演出パターン決定テーブルとして、領域Ｄを占有することが可能な予告演出が設定されたテーブルが設けられている。

【０７３２】

また、メイン液晶表示装置１６００の表示領域のうち領域Ａ及び領域Ｂなどの複数の領域にまたがって予告演出が出現する場合には、領域Ａ及び領域Ｂのいずれも占有することが可能な予告演出や、領域Ａを占有することが可能な予告演出と領域Ｂを占有することが可能な予告演出との組み合わせ、が設定された予告演出パターン決定テーブルが設けられている。すなわち、モノクロ予告演出の実行時における予告演出は、領域占有パターンとして決定した領域を占有することが可能であればよく、複数の領域にまたがって出現する予告演出や、複数の予告演出の組み合わせであってもよい。

【０７３３】

ここで、モノクロ予告演出の実行時において、メイン液晶表示装置１６００の表示領域の一部または全部に出現させることが可能な予告演出は、モノクロ予告演出の実行時以外にも同様に、メイン液晶表示装置１６００の表示領域の一部または全部に出現させることが可能となっている。このように、モノクロ予告演出の実行時以外には、大当りとなるか否かや、リーチ演出を実行するか否かの変動パターンに基づいて、複数種類の予告演出のそれぞれを実行するかを決定することで、予告演出の種別によって、大当りとなる期待度の高い予告演出と、大当りとなる期待度の低い予告演出と、があり、大当りとなる期待度の高い予告演出が出現したときには、大当りとなる期待を高めることができるようになる。

【０７３４】

そして、モノクロ予告演出の実行時において、ステップＳ１３１１で領域占有パターンとして決定した領域に出現させる予告演出の種別を決定する際には、モノクロ予告演出の実行時以外における大当りとなる期待度の低い予告演出を高い確率で決定するようにしている。これにより、モノクロ予告演出の実行時以外において、大当りとなる期待度の低い予告演出が出現したとしても、大当りとなる期待を高めることができないが、大当りとなる期待度の低い予告演出が出現した後、その出現させた予告演出がカラーからモノクロ（白黒）に変化したときには、単なる予告演出ではなく、モノクロ予告演出の一環として実行されていることを判別することができ、大当りとなる期待度の低い予告演出が出現したとしても、モノクロ予告演出が実行される期待を高めることができるようになる。

【０７３５】

また、モノクロ予告演出の実行時において、ステップＳ１３１１で領域占有パターンとして決定した領域に出現させる予告演出の種別を決定する際には、モノクロ予告演出の実行契機となった保留についての変動パターンが、「通常変動」の変動パターンであるか、「リーチ変動」の変動パターンであるか、に応じて、モノクロ予告演出の実行時以外における大当りとなる期待度の高い予告演出を決定する確率が異なるようにしている。具体的には、モノクロ予告演出の実行契機となった保留についての変動パターンが「リーチ変動」の変動パターンであるときに、「通常変動」の変動パターンであるときよりも、モノクロ予告演出の実行時以外における大当りとなる期待度の高い予告演出を高い確率で決定するようにしている。上記したように、モノクロ予告演出の実行契機となった保留についての変動パターンが「リーチ変動」の変動パターンである場合には、白黒モードに突入するようにしているため、大当りとなる期待度の高い予告演出が出現した後、その出現させた予告演出がカラーからモノクロ（白黒）に変化したときには、モノクロ予告演出の結果として白黒モードに突入する確率が高くなり、その白黒モードに突入する期待を高めること

ができるようになる。

【０７３６】

また、モノクロ予告演出の実行時において、ステップＳ１３１１で領域占有パターンとして決定した領域に出現させる予告演出の種別を決定する際には、モノクロ予告演出の実行契機となった保留についての変動パターンが「リーチ変動」の変動パターンのうち、大当りとなる期待度の高いリーチ演出を実行する変動パターンであるか、大当りとなる期待度の低いリーチ演出を実行する変動パターンであるか、に応じて、モノクロ予告演出の実行時以外における大当りとなる期待度の高い予告演出を決定する確率が異なるようにしている。具体的には、モノクロ予告演出の実行契機となった保留についての変動パターンが「リーチ変動」の変動パターンのうち、大当りとなる期待度の高いリーチ演出を実行する変動パターンであるとき（例えば、事前判定情報として「大当り１」～「大当り１２」、「リーチ１」～「リーチ４」のうち「大当り３」、「大当り４」、「大当り７」、「大当り８」、「大当り１１」、「大当り１２」、「リーチ３」、「リーチ４」のいずれかに分類されていることが特定されている場合）に、大当りとなる期待度の低いリーチ演出を実行する変動パターンであるとき（例えば、事前判定情報として「大当り１」～「大当り１２」、「リーチ１」～「リーチ４」のうち「大当り１」、「大当り２」、「大当り５」、「大当り６」、「大当り９」、「大当り１０」、「リーチ１」、「リーチ２」のいずれかに分類されていることが特定されている場合）よりも、モノクロ予告演出の実行時以外における大当りとなる期待度の高い予告演出を高い確率で決定するようにしている。このため、大当りとなる期待度の高い予告演出がカラーからモノクロ（白黒）に変化することにより白黒モードに突入した場合には、大当りとなる期待度の高い予告演出がカラーからモノクロ（白黒）に変化することにより白黒モードに突入した場合よりも、白黒モードの実行中において大当りとなる期待度の高いリーチ演出を実行する確率が高くなり、大当りなる期待を高めることができる。

【０７３７】

なお、モノクロ予告演出の実行時において、ステップＳ１３１１で領域占有パターンとして決定した領域に出現させる予告演出の種別を決定する際に、モノクロ予告演出の実行契機となった保留についての抽選結果が、大当りであるか、ハズレであるか、に応じて決定してもよく、その大当りであるか、ハズレであるか、に応じて、モノクロ予告演出の実行時以外における大当りとなる期待度の高い予告演出を決定する確率が異なるようにしてもよい。具体的には、モノクロ予告演出の実行契機となった保留についての抽選結果が大当りであるときに、ハズレであるときよりも、モノクロ予告演出の実行時以外における大当りとなる期待度の高い予告演出を高い確率で決定するようにしてもよい。このような場合にも、大当りとなる期待度の高い予告演出がカラーからモノクロ（白黒）に変化することにより白黒モードに突入した場合には、大当りとなる期待度の高い予告演出がカラーからモノクロ（白黒）に変化することにより白黒モードに突入した場合よりも、白黒モードの実行中において大当りとなる確率が高くなり、大当りなる期待を高めることができる。

【０７３８】

また、モノクロ予告演出の実行時において、ステップＳ１３１１で領域占有パターンとして決定した領域に出現させる予告演出としては、ステップアップ予告演出を用いることもできる。ステップアップ予告演出とは、複数段階の各々に対応した演出画像を設け、大当りとなるか否かや、リーチ演出を実行するか否かの変動パターンに基づいて、複数段階のうち最初の段階から所定の段階に対応した演出画像を順次、出現させる演出である。また、ステップアップ予告演出では、所定の段階が高い段階であるほど、大当りとなる期待度が高くなるように設定されている。そして、複数段階のうち第１段階に対応した演出画像、第２段階に対応した演出画像、第３段階に対応した演出画像、第４段階に対応した演出画像のそれぞれを、例えば、メイン液晶表示装置１６００の表示領域のうち領域Ａ、領域Ｂ、領域Ｃ、領域Ｄに出現させるようにし、ステップアップ予告演出の段階が進行するほど、メイン液晶表示装置１６００の表示領域において予告演出で占有される領域が増加するようにしている。

【０７３９】
なお、上記のステップアップ予告演出を用いた場合について、複数段階のうち第１段階に対応した演出画像、第２段階に対応した演出画像、第３段階に対応した演出画像、第４段階に対応した演出画像のそれぞれを、例えば、メイン液晶表示装置１６００の表示領域のうち領域Ａ、領域Ａ，Ｂ、領域Ａ，Ｂ，Ｃ、領域Ａ，Ｂ，Ｃ，Ｄに出現させるようにし、ステップアップ予告演出の段階が進行したときには、段階が進行する前の領域よりも大きくした領域に演出画像を表示することで、メイン液晶表示装置１６００の表示領域において予告演出で占有される領域が増加するようにしてもよい。また、ステップアップ予告演出の第１段階が開始されたときには、メイン液晶表示装置１６００の表示領域のうち領域Ａに演出画像を出現させ、第２段階に進行したときには、領域Ａから領域Ｂにまで演出画像を拡大させ、第３段階に進行したときには、領域Ａ，Ｂから領域Ｃにまで演出画像を拡大させ、第４段階に進行したときには、領域Ａ，Ｂ，Ｃ，Ｄにまで演出画像を拡大させるようにし、ステップ予告演出の段階が進行したときには、その予告演出の演出画像が表示される領域を拡大することで、メイン液晶表示装置１６００の表示領域において予告演出で占有される領域が増加するようにしてもよい。また、ステップアップ予告演出の段階が進行したにも関わらず、メイン液晶表示装置１６００の表示領域において予告演出で占有される領域が増加しなかったときには、大当りとなる確率を高くすることで、ステップ予告演出の段階が進行するか否かだけでなく、その予告演出で占有される領域が増加するか否かにも注目させることができるようになる。

【０７４０】
一方、ステップＳ１３１０でモノクロ予告演出の実行契機となった保留が消化されると判別した場合には（ＹＥＳ）、そのモノクロ予告演出の実行契機となった保留が消化されるよりも前に、メイン液晶表示装置１６００の表示領域の全てがモノクロの予告演出で占有された場合には、メイン液晶表示装置１６００の表示領域での背景画像をモノクロとする白黒モードに突入させるという演出を実行し、一方、メイン液晶表示装置１６００の表示領域の一部または全部がモノクロの予告演出で占有されなかった（モノクロ予告演出のガセであった）場合には、白黒モードに突入することなく、メイン液晶表示装置１６００の表示領域での背景画像をカラーとし、通常時の背景画像を維持するという演出を実行する（ステップＳ１３１３）。また、モノクロ予告演出の実行契機となった保留が消化されると判別した場合には、モノクロ予告実行フラグをリセットし、周辺制御基板１５１０のＲＡＭに記憶している（ステップＳ１３１４）。

【０７４１】
上記したように、モノクロ予告演出の実行契機となった保留の消化時において、白黒モードに突入した場合には、メイン液晶表示装置１６００の表示領域での背景画像をモノクロとし、白黒モードに突入しなかった場合には、通常時（白黒モード以外）の背景画像と同じく、メイン液晶表示装置１６００の表示領域での背景画像をカラーとしており、背景画像の色数が異なるようにしている。このように、モノクロ予告演出を実行することにより、白黒モードに突入した場合には、その白黒モードでの装飾図柄の変動表示として必ずリーチを形成し、リーチ演出を実行することから、大当りとなる期待を高めることができるものであるが、背景画像がモノクロとなり、通常時よりも背景画像の色数が少なくなることで、通常時とは異なる印象を遊技者に与えることができ、大当りとなる期待と相まって期待を高めることができる。また、白黒モードに突入した場合には、背景画像がモノクロになるのに対して、その背景画像の前面には、通常時と同じく、装飾図柄の変動表示や、白黒モードの突入後に出現させることが可能な予告演出の画像がカラーで表示されることで、それらの抽選結果に関わる画像を背景画像に対比して際立たせることができる。すなわち、白黒モードに突入した場合には、それらの抽選結果に関わる画像を遊技者に認識しやすくすることにより、装飾図柄の変動表示や、予告演出の画像が出現したときにはその予告演出の画像に対して、通常時よりも遊技者に注目させることができる。一方、白黒モードに突入しなかった場合には、装飾図柄の変動表示としてリーチを形成することがなく（リーチ演出を実行することがなく）、大当りとなる期待を高めることができなくなっ

ている。このため、白黒モードに突入しなかった場合には、装飾図柄の変動表示に期待ができず、また予告演出の画像が出現する確率が低いために予告演出にも期待ができないが、背景画像がカラーとなり、白黒モード時よりも背景画像の色数が多くなることで、予告演出の画像などが出現しなくても、遊技者に賑やかな印象を与えることができ、大当りとなる期待のなさを軽減することができる。

【０７４２】

モノクロ予告演出の具体的な演出例について、図１６２及び図１６３を参照して説明する。図１６２及び図１６３には、保留数が２であるときに新たな入賞に基づいて追加された保留（モノクロ予告演出の実行契機となった保留）についての変動パターンが「リーチ変動」の変動パターン（事前判定情報として「大当り１」～「大当り１２」、「リーチ１」～「リーチ４」のいずれかに分類）であり、図１６０（Ｂ）に示す保留２時の領域占有パターン決定テーブルを用いて、領域占有パターン１５が決定された場合を示す。保留２時の領域占有パターン決定テーブルの領域占有パターン１５では、既に保留されている１つ目の保留が消化される間に、メイン液晶表示装置１６００の表示領域のうち領域Ａ，Ｂに予告演出が出現するように設定され、既に保留されている２つ目の保留が消化される間に、メイン液晶表示装置１６００の表示領域のうち領域Ｃ，Ｄに予告演出が出現するように設定されている。

【０７４３】

まず、図１６２（Ａ）に示すように、保留数が２であるときに新たな入賞に基づいて保留が追加された場合において、既に保留されている１つ目の保留が消化されることにより、メイン液晶表示装置１６００の表示領域では、装飾図柄の変動表示が開始される。そして、装飾図柄の変動表示中においては、図１６２（Ｂ）に示すように、保留２時の領域占有パターン決定テーブルの領域占有パターン１５に基づいて、メイン液晶表示装置１６００の表示領域のうち領域Ａ，Ｂにまたがった予告演出が出現する。具体的には、領域Ａ，Ｂにまたがった予告演出として、麻雀をしている人物が麻雀牌を捨てるとともに、「これでどうだ！」と叫ぶという演出が実行される。このとき、領域Ａ，Ｂにまたがった予告演出の実行中において、図１６２（Ｃ）に示すように、出現している予告演出に対して麻雀の点棒が突き刺さるという演出（特定演出）を実行することにより、その出現している予告演出をカラーからモノクロ（白黒）に変化させる。これにより、メイン液晶表示装置１６００の表示領域のうち領域Ａ，Ｂには、モノクロの予告演出が占有し続けることになり、図１６２（Ｄ）に示すように、メイン液晶表示装置１６００の表示領域では、装飾図柄の変動表示がハズレ図柄（本例では、「１５３」の図柄）で停止される。この装飾図柄の変動表示については、カラーの色合いを維持することで、装飾図柄の変動表示が視認し難くなることを防止している。

【０７４４】

次いで、次回の装飾図柄の変動表示が開始されるよりも前には、図１６２（Ｅ）に示すように、メイン液晶表示装置１６００の表示領域の略中央において、「白黒チャンス！」という文字が小さく、且つ濃淡が薄くなった態様で表示されるとともに、メイン液晶表示装置１６００の表示領域の上下左右のそれぞれに麻雀の点棒が出現することにより、領域Ａ，Ｂにまたがった予告演出が単なる予告演出（モノクロ予告演出以外における予告演出）ではなく、モノクロ予告演出の実行が開始された旨を認識することができる。

【０７４５】

次いで、図１６２（Ｆ）に示すように、次の保留（モノクロ予告演出の実行契機となった保留が追加されたときに既に保留されている２つ目の保留）が消化されることにより、メイン液晶表示装置１６００の表示領域では、装飾図柄の変動表示が再び開始される。このとき、メイン液晶表示装置１６００の表示領域の上下左右のそれぞれに出現していた麻雀の点棒は、その表示領域の領域外に飛散する。そして、装飾図柄の変動表示中においては、図１６２（Ｇ）に示すように、保留２時の領域占有パターン決定テーブルの領域占有パターン１５に基づいて、メイン液晶表示装置１６００の表示領域のうち領域Ｃ，Ｄにまたがった予告演出が出現する。具体的には、領域Ｃ，Ｄにまたがった予告演出として、麻

雀をしている人物が麻雀牌を眺めながら、「勝てる！」と叫ぶという演出が実行される。このとき、領域Ｃ，Ｄにまたがった予告演出の実行中において、図１６２（Ｈ）に示すように、出現している予告演出に対して麻雀の点棒が突き刺さるという演出（特定演出）を実行することにより、その出現している予告演出をカラーからモノクロ（白黒）に変化させる。このように、メイン液晶表示装置１６００の表示領域のうち領域Ａ，Ｂだけでなく、領域Ｃ，Ｄにも、モノクロの予告演出が占有することにより、メイン液晶表示装置１６００の表示領域の全ての領域がモノクロの予告演出で占有されることになる。なお、モノクロ予告演出のガセである場合には、領域Ｃ，Ｄにまたがって出現している予告演出に対して点棒が突き刺さることがなく、メイン液晶表示装置１６００の表示領域の一部の領域がモノクロの予告演出で占有されないことで、白黒モードに突入することがない。

【０７４６】

次いで、図１６３（Ｉ）に示すように、メイン液晶表示装置１６００の表示領域の略中央において、「白黒モードスタンバイ」という文字が表示されることにより、モノクロ予告演出の結果として白黒モードに突入することが予告されている旨を認識することができる。そして、図１６３（Ｊ）に示すように、メイン液晶表示装置１６００の表示領域では、装飾図柄の変動表示がハズレ図柄（本例では、「１５３」の図柄）で停止される。その後、次回の装飾図柄の変動表示が開始されるよりも前には、図１６３（Ｋ）に示すように、メイン液晶表示装置１６００の表示領域の略中央において、「白黒モード突入」という文字が大きく、且つ濃淡が濃くなった態様で表示されることにより、次回の装飾図柄の変動表示では、モノクロ予告演出の結果として白黒モードに突入する旨を明確に認識することができる。

【０７４７】

次いで、図１６３（Ｌ）に示すように、次の保留（モノクロ予告演出の実行契機となった保留）が消化されることにより、メイン液晶表示装置１６００の表示領域では、装飾図柄の変動表示が再び開始される。このとき、メイン液晶表示装置１６００の表示領域には、白黒モードに突入することにより、背景画像がモノクロとなり、白黒モード以外の通常時の背景画像であるカラーとは異なる印象を与えることで、遊技者の期待を煽っている。そして、白黒モードに突入した場合には、図１６３（Ｍ）に示すように、モノクロ予告演出の実行契機となった保留についての変動パターンが「リーチ変動」の変動パターンであることに基づいて、装飾図柄の変動表示としてリーチ（本例では、「７」の図柄）を形成し、その後にリーチ演出を実行することから、大当りとなる期待を高めることができる。なお、抽選結果が大当りである場合には、装飾図柄の変動表示が大当り図柄（本例では、「７」の中図柄）で停止され、抽選結果がハズレである場合には、装飾図柄の変動表示がハズレ図柄（本例では、「７」以外の中図柄）で停止されるようになる。

【０７４８】

なお、メイン液晶表示装置１６００の表示領域の一部または全部の領域に出現している予告演出に対して麻雀の点棒が突き刺さる前後においては、その出現している予告演出をカラーからモノクロ（白黒）に変化させるのみであり、予告演出として描写されているキャラクタなどの画像自体には変化がない。メイン液晶表示装置１６００の表示領域における描写の座標位置を指定するデータや、その描写の配色を指定するデータについては、周辺制御基板１５１０のＲＯＭに記憶されているが、モノクロ予告演出の実行においては、メイン液晶表示装置１６００の表示領域における描写の座標位置を指定するデータを共通して用いることができ、周辺制御基板１５１０のＲＯＭに記憶されるデータ量が増大することを防止することができる。

【０７４９】

また、メイン液晶表示装置１６００の表示領域の一部または全部の領域に出現している予告演出に対して麻雀の点棒が突き刺さることにより、その領域をモノクロの予告演出が占有した際に、メイン液晶表示装置１６００の表示領域のうちモノクロの予告演出が占有した面積の割合を示すようにしてもよい。例えば、メイン液晶表示装置１６００の表示領域のうち領域Ａ，Ｂについて、モノクロの予告演出が占有したときには、サブ液晶表示装

置３１１４の表示領域（メイン液晶表示領域１６００の表示領域であってもよい）において、モノクロの予告演出が占有した面積の割合として「５０％」と表示することで、モノクロの予告演出が占有した面積の割合や、モノクロの予告演出が占有しなければならない残りの面積の割合を明確に認識することができる。また、サブ液晶表示装置３１１４の表示領域において、モノクロの予告演出が占有した面積の割合を表示する場合において、メイン液晶表示装置１６００の表示領域の一部または全部の領域をモノクロの予告演出が占有するよりも前に予告的に表示してもよく、このような場合には、サブ液晶表示装置３１１４の表示領域にも注目させることができ、モノクロの予告演出が占有するまでの過程を遊技者が安心して視認することができる。

【０７５０】

また、本実施形態では、モノクロ予告演出の結果として白黒モードに突入した装飾図柄の変動表示のみが、白黒モードの対象となっており、白黒モードに突入した装飾図柄の変動表示が終了した時点で、白黒モードも終了するようになっているが、白黒モードに突入した装飾図柄の変動表示だけでなく、白黒モードに突入してから複数回の装飾図柄の変動表示にわたって白黒モードを継続するようにしてもよい。例えば、保留が途切れた場合であっても、複数回の装飾図柄の変動表示が行われるまで、白黒モードを継続するようにしてもよい。このように、白黒モードに突入してから複数回の装飾図柄の変動表示にわたって白黒モードを継続した場合には、白黒モードに突入した装飾図柄の変動表示において、大当りが得られなかったとしても、次回以降の装飾図柄の変動表示でも白黒モードが継続されることで、大当りとなる期待を持続させることができる。

【０７５１】

以上の説明では、メイン液晶表示装置１６００の表示領域の全部の領域をモノクロの予告演出が占有したとき、次回の装飾図柄の変動表示の開始時から白黒モードに突入するようにしたが、これに限られない。例えば、単数または複数回の装飾図柄の変動表示においてモノクロ予告演出を実行するようにし、メイン液晶表示装置１６００の表示領域の全部の領域をモノクロの予告演出が占有したタイミングで、すなわちモノクロの予告演出が占有した時点での装飾図柄の変動表示内で、白黒モードに突入するようにし、白黒モードに突入したときにはその装飾図柄の変動表示内でリーチを形成（リーチ演出を実行）することで、モノクロの予告演出が占有した時点での装飾図柄の変動表示に対しても、大当りとなる期待を高めることができる。また、例えば、メイン液晶表示装置１６００の表示領域に出現させることが可能な予告演出のうち、大当りとなる期待度（大当り期待度）が高く、メイン液晶表示装置１６００の表示領域の全部の領域（全画面）に表示される特定の高期待予告演出が出現した場合において、その特定の高期待予告演出に対して麻雀の点棒が突き刺さったときには、メイン液晶表示装置１６００の表示領域の全ての領域がモノクロの予告演出で占有されることによって白黒モードに突入するようにすることで、保留が記憶されていない場合であっても、白黒モードに突入する期待を高めることができるようになる。

【０７５２】

［１１．保留予告演出］

本実施形態では、主制御基板１３１０から送信される事前判定コマンドに基づいた保留に関して、その保留が追加されてから当該保留の消化に基づいた装飾図柄の変動表示（特別図柄の変動表示）の実行が終了するまでの間、メイン液晶表示装置１６００に保留表示として表示しているが、その期間に装飾図柄の変動表示（特別図柄の変動表示）が実行されるごとに保留表示の態様が変化することを可能にする保留予告演出を実行し、保留の消化に基づいた装飾図柄の変動表示（特別図柄の変動表示）の実行時に表示されている最終的な保留表示の態様により、その装飾図柄の変動表示（特別図柄の変動表示）に対する大当り期待度を示すという演出を実行している。すなわち、本実施形態では、装飾図柄の変動表示の待機中だけでなく、その待機していた装飾図柄の変動表示の実行が開始された後にも、メイン液晶表示装置１６００に保留表示として継続して表示されるものであり、メイン液晶表示装置１６００には、装飾図柄の変動表示の待機中である個数分（保留数分）

の保留表示と、装飾図柄の変動表示が実行された後に継続して表示される保留表示として、装飾図柄の変動表示の実行時の保留表示と、がそれぞれ表示されるようになっている。この保留予告演出について、図１６４乃至図１７０を参照して説明する。図１６４は、周辺制御基板１５１０で実行される保留予告実行処理を示すフローチャートである。図１６５は、保留予告演出の実行における保留予告パターンを決定するために用いる保留予告決定テーブルである。図１６６は、周辺制御基板１５１０で実行される態様変化演出実行処理を示すフローチャートである。図１６７は、態様変化演出の実行における態様変化演出パターンを決定するために用いる態様変化演出決定テーブルの一例である。図１６８は、周辺制御基板１５１０で実行される態様変化示唆演出実行処理についてその手順を示すフローチャートである。図１６９は、周辺制御基板１５１０で実行される擬似連続変動時演出実行処理を示すフローチャートである。図１７０は、擬似連続変動時演出の実行における擬似連続変動時演出パターンを決定するために用いる擬似連続変動時演出パターン決定テーブルの一例である。

【０７５３】

図１６４に示すように、上記演出制御処理（ステップＳ６０２）で実行される保留予告演出実行処理では、まず、主制御基板１３１０から送信される事前判定コマンドに基づいて保留を追加し、当該保留の消化に基づいた装飾図柄の変動表示（特別図柄の変動表示）の実行を終了するまでの間、メイン液晶表示装置１６００に表示される保留表示に対して保留予告演出を実行するか否かを決定する制御を行う。具体的には、第一始動口２００２又は第二始動口２００４に遊技球が入賞（始動条件が成立）したことに基づいて、主制御基板１３１０から事前判定コマンドが送信されたか否かを判別する（ステップＳ１４０１）。ステップＳ１４０１で主制御基板１３１０から事前判定コマンドが送信されていないと判別した場合には（ＮＯ）、メイン液晶表示装置１６００に保留表示を追加することがなく、ステップＳ１４０９に移行する。また、ステップＳ１４０１で主制御基板１３１０から事前判定コマンドが送信されたと判別した場合には（ＹＥＳ）、モノクロ予告実行フラグがセットされていることによりモノクロ予告演出の実行中であるか否か、または、後述する保留予告実行フラグがセットされていることにより保留予告演出の実行中であるか否かを判別する（ステップＳ１４０２）。そして、ステップＳ１４０２でモノクロ予告演出または保留予告演出の実行中であると判別した場合には（ＹＥＳ）、メイン液晶表示装置１６００に保留表示を追加するが（ステップＳ１４０８）、当該保留表示に対しては保留予告演出を実行することがなく、ステップＳ１４０９に移行する。

【０７５４】

上記のように、本実施形態では、メイン液晶表示装置１６００に表示される保留表示のうち二個以上の保留表示に対して保留予告演出を同時に実行することがないが、メイン液晶表示装置１６００に既に表示される保留表示に対して保留予告演出の実行中である場合であっても、新たに追加して表示される保留表示に対して保留予告演出を実行することを可能としてもよい。ただし、メイン液晶表示装置１６００に表示される二個以上の保留表示のうちいずれか一つの保留表示に対して、後述する態様変化演出、態様変化示唆演出、擬似連続変動時演出のいずれかの演出を実行する場合には、その一つの保留表示を除いた保留表示に対しては、態様変化演出、態様変化示唆演出、擬似連続変動時演出のいずれの演出も実行しないようにする。これにより、メイン液晶表示装置１６００の表示領域において、二個以上の保留表示に対して態様変化演出、態様変化示唆演出、擬似連続変動時演出を同時に実行することがなく、演出が混在するのを防止している。

【０７５５】

一方、ステップＳ１４０２でモノクロ予告演出及び保留予告演出のいずれも実行中ではないと判別した場合には（ＮＯ）、保留表示に対して保留予告演出を実行するか否かを決定するために用いる保留予告判定テーブル（図示しない）を選択した後、その選択した保留予告判定テーブルと周辺制御基板１５１０のＲＡＭから読み出した保留予告判定乱数とを比較し、保留予告演出を実行するか否かを判別する（ステップＳ１４０３）。具体的には、保留予告判定乱数が保留予告判定テーブルに設定された判定値と一致した場合には、

保留予告演出を実行すると判別し（ステップＳ１４０３にてＹＥＳ）、一致しなかった場合には、保留予告演出を実行しないと判別する（ステップＳ１４０３にてＮＯ）。なお、保留予告判定テーブルでは、事前判定コマンドに基づいた保留についての抽選結果が、大当りで（または小当り）あるか、ハズレであるか、に応じて、保留予告演出を実行するか否かを判別するようにし、大当り（または小当り）である場合には、ハズレである場合よりも保留予告演出を実行すると判別する確率が高くなるように設定されている。

【０７５６】

また、ステップＳ１４０３で保留予告を実行すると判定した場合には（ＹＥＳ）、主制御基板１３１０から送信された事前判定コマンドに応じた保留予告決定テーブル、すなわち事前判定コマンドから特定される保留数（保留記憶数）及び事前判定情報（ハズレ、大当り１～大当り１２、リーチ１～リーチ４）に対応した保留予告決定テーブルを選択した後（ステップＳ１４０４）、その選択した保留予告決定テーブルと周辺制御基板１５１０のＲＡＭから読み出した保留予告決定乱数とを比較し、保留予告決定テーブルに設定された保留予告パターンの種別を決定する（ステップＳ１４０５）。そして、保留予告演出の実行中である旨を示す保留予告実行フラグをセットするとともに、ステップＳ１４０５で決定した保留予告パターンの種別をセットし、保留予告パターンに基づいた保留表示の態様でメイン液晶表示装置１６００に保留表示を追加して表示する（ステップＳ１４０７）。なお、保留予告実行フラグや保留予告パターンの種別については、周辺制御基板１５１０のＲＡＭに記憶されているが、保留予告演出の終了時、すなわち保留予告演出の実行対象である保留の消化に基づいた装飾図柄の変動表示（特別図柄の変動表示）の実行が終了するときに、リセットするようにしている。

【０７５７】

一方、ステップＳ１４０３で保留予告を実行しないと判定した場合には（ＮＯ）、メイン液晶表示装置１６００に保留表示を追加するが（ステップＳ１４０８）、当該保留表示に対しては保留予告演出を実行することがなく、ステップＳ１４０９に移行する。なお、保留表示に対して保留予告演出を実行しない場合には、メイン液晶表示装置１６００に表示される保留表示の態様として、保留表示が白色（基本色）で表示されるようになっている。

【０７５８】

図１６５に示す保留予告決定テーブルは、周辺制御基板１５１０のＲＯＭに記憶されており、保留表示に対して保留予告演出を実行する場合において、主制御基板１３１０から送信された事前判定コマンド毎、すなわち保留数（保留記憶数）及び事前判定情報（ハズレ、大当り１～大当り１２、リーチ１～リーチ４）毎に保留予告パターンの種別を決定するために用いるテーブルである。具体的には、保留１点灯時（保留数＝１）に使用する保留予告決定テーブルとして、図１６５（Ａ）に示すように事前判定情報毎に対応するテーブルが設けられ、保留２点灯時（保留数＝２）に使用する保留予告決定テーブルとして、図１６５（Ｂ）に示すように事前判定情報毎に対応するテーブルが設けられ、保留３点灯時（保留数＝３）に使用する保留予告決定テーブルとして、図１６５（Ｃ）に示すように事前判定情報毎に対応するテーブルが設けられ、保留４点灯時（保留数＝４）に使用する保留予告決定テーブルとして、図１６５（Ｄ）に示すように事前判定情報毎に対応するテーブルが設けられている。

【０７５９】

ここで、事前判定コマンドに応じた保留予告決定テーブル、すなわち事前判定コマンドから特定される保留数（保留記憶数）及び事前判定情報（ハズレ、大当り１～大当り１２、リーチ１～リーチ４）に対応した保留予告決定テーブルに設定された複数種類の保留予告パターンについて説明する。これらの保留予告パターンには、保留予告演出の実行中において装飾図柄の変動表示（特別図柄の変動表示）が実行されるごとに（保留が消化されるごとに）、メイン液晶表示装置１６００に表示される保留表示の態様がどのように変化するのかが設定されている。また、本実施形態では、保留予告の実行対象である保留が消化される前だけでなく、当該保留を消化する際、その消化に基づいた装飾図柄の変動表示

（特別図柄の変動表示）の実行中においても、メイン液晶表示装置１６００に保留表示を継続して表示するようにしている。このため、保留１点灯時（保留数＝１）に使用する保留予告決定テーブルには、保留予告の実行対象である保留の消化に基づいた装飾図柄の変動表示が終了するまでの間に装飾図柄の変動表示が１回開始されることから、保留表示の態様が１回変化することを可能とするように２回分の保留表示の態様が設定された保留予告パターンが関連付けされ、保留２点灯時（保留数＝２）に使用する保留予告決定テーブルには、保留予告の実行対象である保留の消化に基づいた装飾図柄の変動表示が終了するまでの間に装飾図柄の変動表示が２回開始されることから、保留表示の態様が２回変化することを可能とするように３回分の保留表示の態様が設定された保留予告パターンが関連付けされ、保留３点灯時（保留数＝３）に使用する保留予告決定テーブルには、保留予告の実行対象である保留の消化に基づいた装飾図柄の変動表示が終了するまでの間に装飾図柄の変動表示が３回開始されることから、保留表示の態様が３回変化することを可能とするように４回分の保留表示の態様が設定された保留予告パターンが関連付けされ、保留４点灯時（保留数＝４）に使用する保留予告決定テーブルには、保留予告の実行対象である保留の消化に基づいた装飾図柄の変動表示が終了するまでの間に装飾図柄の変動表示が４回開始されることから、保留表示の態様が４回変化することを可能とするように５回分の保留表示の態様が設定された保留予告パターンが関連付けされるかたちで記憶されている。

【０７６０】

また、保留予告パターンに設定された保留表示の態様としては、保留表示が白（基本色）、青色、緑色、赤色、てんとう虫柄のいずれかで表示されるように五個の態様が用意されている。そして、保留予告決定テーブルから保留予告パターンを決定する際には、保留表示の態様が最後まで変化した結果として、白色→青色→緑色→赤色→てんとう虫柄の順序で大当り期待度が高くなるように設定されている。つまり、事前判定情報として抽選結果が大当り（大当り１～大当り１２）と特定したときに最終的な保留表示の態様として大当り期待度の高い態様（例えば、赤色やてんとう虫柄）となる保留予告パターンを高い確率で決定し、事前判定情報として抽選結果がハズレ（ハズレ、リーチ１～リーチ４）と特定したときに最終的な保留表示の態様として大当り期待度の低い態様（例えば、青色）となる保留予告パターンを高い確率で決定することにより、最終的な保留表示の態様として大当り期待度の高い態様が表示されたときには、大当り遊技状態に対する遊技者の期待度が高まるようになっている。

【０７６１】

なお、保留予告パターンには、保留表示の態様が白色→青色→緑色→赤色→てんとう虫柄の順序とは逆の順序で変化しない（すなわち、大当り期待度が低下しない）ように設定されており、装飾図柄の変動表示（特別図柄の変動表示）が実行されるごとに（保留が消化されるごとに）保留表示の態様が維持されるか、又は大当り期待度の高い態様となるように設定されている。このため、大当り期待度の低い態様で保留表示の態様が表示されたとしても、保留予告の実行対象である保留の消化に基づいた装飾図柄の変動表示が終了するまでは保留表示の態様が大当り期待度の高い態様に変化する可能性が残されており、保留表示の態様に対して最後まで期待をもって注目させることができる。

【０７６２】

また、保留予告パターンには、必ずしも保留表示の態様を白色（基本色）で表示した後に青色→緑色→赤色→てんとう虫柄の順序で変化させる必要はなく、途中の態様から開始する（例えば、保留１点灯時の保留予告パターン番号５により突然、赤色で開始する）、途中の態様を経由することなく次の態様に変化する（例えば、保留１点灯時の保留予告パターン番号６により白色からてんとう虫柄に変化する）ようにも設定されている。このため、保留表示の態様が変化する機会（保留数）が少なかったとしても、大当り期待度の高い態様で保留表示の態様が表示されることを可能としている。また、大当り期待度の低い態様で保留表示の態様が表示されたとしても、次の態様がいずれの態様に変化するかを予測することができず、保留表示の態様に対して最後まで期待をもって注目させることがで

きる。

【０７６３】

また、保留予告決定テーブルには、保留数コマンドから事前判定情報として大当り１～８を特定した場合のみ、最終的な保留表示の態様としてでんとう虫柄となる保留予告パターン（保留１点灯時の保留予告パターン番号６，７、保留２点灯時の保留予告パターン番号８～１１、保留３点灯時の保留予告パターン番号１１～１５、保留４点灯時の保留予告パターン番号１１～１５）を決定することが可能に設定されている。このため、保留表示の態様がでんとう虫柄で表示された場合には、当該保留表示の消化時に抽選結果が特定２～８の大当り、非特定２の大当りのいずれかであり、大当り遊技のうち多くの賞球を獲得することが可能な大当り遊技（例えば、第一大入賞口２００５又は第二大入賞口２００６を遊技球が入球可能な態様で開閉制御する４Ｒ～１６Ｒ大当り遊技）を実行することが確定し、大当り遊技に対する遊技者の期待度が高まるようになっている。

【０７６４】

また、保留予告決定テーブルには、事前判定コマンドから事前判定情報としてハズレを特定した場合、保留表示に対して保留予告演出を実行するとしても、必ず、最終的な保留表示の態様として青色で表示する保留予告パターン（保留１～４点灯時の保留予告パターン番号１）を決定するのに対し、事前判定コマンドから事前判定情報として大当り１～１２又はリーチ１～４を特定した場合、最終的な保留表示の態様として青色で表示する保留予告パターン以外の保留予告パターンも決定することが可能に設定されている。このため、保留表示の態様が緑色、赤色、でんとう虫柄のいずれかの態様で表示された場合には、当該保留表示の消化時に少なくともリーチとなってリーチ演出を実行することが確定し、大当り遊技に対する遊技者の期待度が高まるようになっている。

【０７６５】

また、保留予告決定テーブルには、事前判定コマンドから事前判定情報として大当り９～１２を特定した場合よりも大当り５～８を特定した場合、さらに大当り１～４を特定した場合のほうが、最終的な保留表示の態様として大当り期待度の高い態様となる保留予告パターン（例えば、保留１点灯時の保留予告パターン番号４～７、保留２点灯時の保留予告パターン番号５～１１、保留３点灯時の保留予告パターン番号７～１５、保留４点灯時の保留予告パターン番号７～１５）を高い確率で決定するように設定されている。このため、保留表示の態様が大当り期待度の高い態様で表示された場合には、当該保留表示の消化時に抽選結果が大当りとなった際に、その大当りが大当り１～４（特定７，８の大当り）である確率が高くなり、大当り遊技のうちラウンド数の多い大当り遊技（例えば、特定７の大当りでの１０Ｒ大当り遊技や、特定８の大当りでの１６Ｒ大当り遊技）を実行する確率が高く、大当り遊技に対する遊技者の期待度が高まるようになっている。

【０７６６】

また、保留予告決定テーブルには、事前判定コマンドから事前判定情報としてリーチ１，４，７を特定した場合よりもリーチ２，５，８を特定した場合、さらにリーチ３，６，９を特定した場合のほうが、最終的な保留表示の態様として大当り期待度の高い態様となる保留予告パターン（例えば、保留１点灯時の保留予告パターン番号４，５、保留２点灯時の保留予告パターン番号５～７、保留３点灯時の保留予告パターン番号７～１０、保留４点灯時の保留予告パターン番号７～１０）を高い確率で決定するように設定されている。このため、保留表示の態様が大当り期待度の高い態様で表示された場合には、当該保留表示の消化時に大当り期待度の高いリーチ演出（例えば、特定以外の強ＳＰリーチや、特定の強ＳＰリーチ）を実行する確率が高く、大当り遊技に対する遊技者の期待度が高まるようになっている。

【０７６７】

次いで、保留予告演出実行処理では、装飾図柄の変動表示（特別図柄の変動表示）に関する開始条件が成立するごとに、メイン液晶表示装置１６００に表示された保留表示をシフトして表示するとともに、その保留表示に対して態様変化演出、態様変化示唆演出、擬似連続変動時演出のいずれかを実行するか否かを決定する制御を行う。具体的には、装飾

図柄の変動表示（特別図柄の変動表示）に関する開始条件が成立したことに基づいて、主制御基板１３１０から変動パターンコマンド（変動開始コマンド）が送信されたか否か、すなわち保留を消化して装飾図柄の変動表示（特別図柄の変動表示）を実行するか否かを判別する（ステップＳ１４０９）。ステップＳ１４０９で主制御基板１３１０から変動パターンコマンドが送信されておらず、保留を消化しないと判別した場合には（ＮＯ）、メイン液晶表示装置１６００に表示された保留表示をシフトすることがなく、保留予告演出実行処理を終了する。

【０７６８】

また、ステップＳ１４０９で主制御基板１３１０から変動パターンコマンド（変動開始コマンド）が送信されることにより、保留を消化すると判別した場合には（ＹＥＳ）、その変動パターンコマンドから特定される変動パターンに「擬似連続変動」が含まれているか否かを判別する（ステップＳ１４１０）。そして、ステップＳ１４１０で変動パターンコマンドから特定される変動パターンに「擬似連続変動」が含まれていると判別した場合には（ＹＥＳ）、後述する擬似連続変動時演出実行処理（ステップＳ１４１６）を実行した後、保留予告演出実行処理を終了する。

【０７６９】

ここで、「擬似連続変動」とは、第一始動口２００２又は第二始動口２００４への遊技球の入賞が一回でありながらも、メイン液晶表示装置１６００において、複数の装飾図柄列が複数回にわたって変動表示するかのように複数の装飾図柄列を変動表示させる演出であって、複数の装飾図柄列の変動表示が開始された後、所定の装飾図柄が仮停止表示されることを条件に、再び複数の装飾図柄列の変動表示を開始するようになっている。また、複数の装飾図柄列の変動表示では、装飾図柄が左装飾図柄→右装飾図柄→中装飾図柄の順に停止表示（仮停止表示）されるが、中装飾図柄が停止表示（仮停止表示）される際に、「擬似連続変動」の所定の装飾図柄として、通常時には出現することのない「擬似連」と描かれた装飾図柄が出現するようになっている。なお、「擬似連続変動」において再び複数の装飾図柄列の変動表示を開始する際には、所定の装飾図柄が仮停止表示されることが条件となっているが、このような条件に限らず、再び複数の装飾図柄列の変動表示が開始されることを示唆するものであってもよい。また、所定の装飾図柄が仮停止表示されることを条件に、再び複数の装飾図柄列の変動表示を開始する回数（再変動回数）としては、１～３回が設定されており、再変動回数が１回である場合には、複数の装飾図柄列が２回にわたって変動表示するかのように、再変動回数が２回である場合には、複数の装飾図柄列が３回にわたって変動表示するかのように、再変動回数が３回である場合には、複数の装飾図柄列が４回にわたって変動表示するかのように、複数の装飾図柄列が変動表示するようになっている。また、「擬似連続変動」の再変動回数が実行された後には、リーチとなってリーチ演出を実行するか、リーチとならないハズレ図柄を停止表示するか、のいずれかを実行するようになっている。

【０７７０】

また、抽選結果が大当り時には、ハズレ時よりも高い割合で「擬似連続変動」が含まれる変動パターンを決定することで、所定の装飾図柄が仮停止表示されることを条件に、再び複数の装飾図柄列の変動表示を開始すると、抽選結果が大当りとなる割合（大当り期待度）が高くなり、大当り遊技に対する期待感を高めることができる。また、抽選結果が大当り時には、ハズレ時よりも高い割合で「擬似連続変動」が含まれる変動パターンを決定する際に、「擬似連続変動」として多くの再変動回数が設定された変動パターンを決定することで、「擬似連続変動」の再変動回数が多く実行されるほど、抽選結果が大当りとなる割合（大当り期待度）が高くなり、大当り遊技に対する期待感を高めることができる。

【０７７１】

また、ステップＳ１４１０で変動パターンコマンドから特定される変動パターンに「擬似連続変動」が含まれていないと判別した場合には（ＮＯ）、保留表示に対して態様変化演出を実行するか否かを決定するために用いる態様変化演出判定テーブル（図示しない）を選択した後、その選択した態様変化演出判定テーブルと周辺制御基板１５１０のＲＡＭ

から読み出した態様変化演出判定乱数とを比較し、保留表示に対して態様変化演出を実行するか否かを判別する（ステップＳ１４１１）。具体的には、態様変化演出判定乱数が態様変化演出判定テーブルに設定された判定値と一致した場合には、保留表示に対して態様変化演出を実行すると判別し（ステップＳ１４１１にてＹＥＳ）、一致しなかった場合には、保留表示に対して態様変化演出を実行しないと判別する（ステップＳ１４１１にてＮＯ）。そして、ステップＳ１４１１で保留表示に対して態様変化演出を実行すると判別した場合には（ＹＥＳ）、後述する態様変化演出実行処理（ステップＳ１４１２）を実行した後、保留予告演出実行処理を終了する。なお、態様変化演出判定テーブルでは、保留予告演出の実行中であり、且つ、保留予告演出の実行対象である保留表示の態様が、保留予告パターンに基づいて変化するタイミングであるか否かに応じて、態様変化演出を実行するか否かを判別するようにし、そのような保留表示の態様が変化するタイミングであると決められている場合には、保留表示の態様が変化するタイミングではないと決められている場合よりも態様変化演出を実行すると判別する確率が高くなるように設定されている。これにより、保留表示に対して態様変化演出が実行された場合には、保留表示の態様が大当り期待度の高い態様に変化する確率が高く（態様変化演出がガセではない確率が高く）、態様変化演出に対して遊技者の期待が高まるようになっている。

【０７７２】

また、ステップＳ１４１１で保留表示に対して態様変化演出を実行しないと判別した場合には（ＮＯ）、保留表示に対して態様変化示唆演出を実行するか否かを決定するために用いる態様変化示唆演出判定テーブル（図示しない）を選択した後、その選択した態様変化示唆演出判定テーブルと周辺制御基板１５１０のＲＡＭから読み出した態様変化示唆演出判定乱数とを比較し、保留表示に対して態様変化示唆演出を実行するか否かを判別する（ステップＳ１４１３）。具体的には、態様変化示唆演出判定乱数が態様変化示唆演出判定テーブルに設定された判定値と一致した場合には、保留表示に対して態様変化示唆演出を実行すると判別し（ステップＳ１４１３にてＹＥＳ）、一致しなかった場合には、保留表示に対して態様変化示唆演出を実行しないと判別する（ステップＳ１４１３にてＮＯ）。そして、ステップＳ１４１３で保留表示に対して態様変化示唆演出を実行すると判別した場合には（ＹＥＳ）、後述する態様変化示唆演出実行処理（ステップＳ１４１４）を実行した後、保留予告演出実行処理を終了する。なお、態様変化示唆演出判定テーブルでは、保留予告演出の実行中であり、且つ、保留予告演出の実行対象である保留表示の態様が、保留予告パターンに基づいて変化するタイミングであるか否かに応じて、態様変化示唆演出を実行するか否かを判別するようにし、そのような保留表示の態様が変化するタイミングであると決められている場合には、保留表示の態様が変化するタイミングではないと決められている場合よりも態様変化示唆演出を実行すると判別する確率が高くなるように設定されている。これにより、保留表示に対して態様変化示唆演出が実行された場合には、保留表示の態様が大当り期待度の高い態様に変化する確率が高く（態様変化示唆演出がガセではない確率が高く）、態様変化示唆演出に対して遊技者の期待が高まるようになっている。

【０７７３】

また、ステップＳ１４１３で保留表示に対して態様変化示唆演出を実行しないと判別した場合には（ＮＯ）、メイン液晶表示装置１６００に表示された全ての保留表示をシフトして表示する（ステップＳ１４１５）。ただし、保留予告演出の実行中である場合には、その保留予告演出の実行対象である保留表示をシフトして表示する際に、保留予告パターンに基づいた保留表示の態様で表示するのに対し、保留予告演出の実行中ではない場合には、保留表示をシフトして表示する際に、保留表示の態様を白色（基本色）で維持して表示する。また、保留予告演出の実行中であり、その保留予告演出の実行対象である保留表示の態様が変化するタイミングであると決められている場合には、保留表示の態様を変化して表示するのに対し、その保留予告演出の実行対象である保留表示の態様が変化するタイミングではないと決められている場合には、保留表示の態様を維持して表示する。なお、保留予告パターンに基づいて、保留予告演出の実行対象である保留表示の態様が変化す

るタイミングであると決められている場合のうち、ステップＳ１４１５のように、その保留表示に対して態様変化演出、態様変化示唆演出、擬似連続変動時演出のいずれも実行しない場合には、その保留表示をシフトして表示する際に（保留の消化時、つまり装飾図柄の変動開始時に）保留表示の態様を変化して表示するが、その保留表示に対して態様変化演出、態様変化示唆演出、擬似連続変動時演出のいずれかを実行する場合には、その保留表示をシフトして表示する際に保留表示の態様を維持して表示した後（保留を消化して装飾図柄の変動表示を開始した後）、いずれかの実行される演出内において保留表示の態様を変化して表示するようになっている。

【０７７４】

図１６６に示すように、上記保留予告演出実行処理のステップＳ１４１２で実行される態様変化演出実行処理では、メイン液晶表示装置１６００に表示されている保留表示に対して態様変化演出を実行する場合において、その態様変化演出内において保留表示の態様を変化可能とする複数回（本例では３回）のタイミングを付与し、各々のタイミングで保留表示の態様をどのように変化させるかを決定する制御を行う。具体的には、保留予告実行フラグがセットされていることにより保留予告演出の実行中であるか否かを判別する（ステップＳ１５０１）。そして、ステップＳ１５０１で保留予告演出の実行中であると判別した場合には（ＹＥＳ）、保留予告演出の実行対象である保留表示の態様が、保留予告パターンに基づいて変化するタイミングであるか否かを判別する（ステップＳ１５０２）。

【０７７５】

また、ステップＳ１５０２で保留予告演出の実行対象である保留表示の態様が、保留予告パターンに基づいて変化するタイミングであると判別した場合には（ＹＥＳ）、その保留表示の態様の変化に応じた態様変化演出決定テーブルを選択した後（ステップＳ１５０３）、その選択した態様変化演出決定テーブルと周辺制御基板１５１０のＲＡＭから読み出した態様変化演出決定乱数とを比較し、態様変化演出決定テーブルに設定された態様変化演出パターンの種別を決定する（ステップＳ１５０４）。そして、保留予告の実行対象である保留表示を態様変化演出の実行対象とし、その保留表示をシフトして表示する際に保留表示の態様を維持して表示した後（保留を消化して装飾図柄の変動表示を開始した後）、その保留表示に対して態様変化演出を実行し、その態様変化演出内において保留表示の態様を変化可能とする３回のタイミングで、態様変化演出パターンに基づいて保留表示の態様が変化するように表示する（ステップＳ１５０５）。

【０７７６】

一方、ステップＳ１５０１で保留予告演出の実行中ではないと判別した場合（ＮＯ）、または、ステップＳ１５０２で保留予告演出の実行対象である保留表示の態様が、保留予告パターンに基づいて変化するタイミングではないと判別した場合には（ＮＯ）、メイン液晶表示装置１６００に表示されている保留表示のうちいずれかの保留表示を態様変化演出の実行対象とするが、保留表示の態様が変化するタイミングではないと決められているため、保留表示に対して態様変化演出が実行されたとしても、その保留表示の態様が変化することがない。すなわち、態様変化演出の実行対象である保留表示をシフトして表示する際に保留表示の態様を維持して表示した後（保留を消化して装飾図柄の変動表示を開始した後）、その保留表示に対して態様変化演出を実行することにより保留表示の態様が変化するかのような演出（態様変化演出ガセ）を実行するが、その態様変化演出内において保留表示の態様を変化可能とする３回のタイミングで、保留表示の態様が変化しないように表示している（ステップＳ１５０６）。

【０７７７】

本実施形態では、メイン液晶表示装置１６００に表示されている全ての保留表示に対して態様変化演出が実行されない場合には、装飾図柄の変動表示（特別図柄の変動表示）の実行中において、メイン液晶表示装置１６００の表示領域のうち所定の位置（本例では、表示領域の下方）に、各々の保留表示が固定して表示されている。一方、メイン液晶表示装置１６００に表示されている保留表示のうちいずれかの保留表示に対して態様変化演出

が実行される場合には、装飾図柄の変動表示（特別図柄の変動表示）の実行開始時において、メイン液晶表示装置１６００の表示領域のうち所定の位置（本例では、表示領域の下方）に、各々の保留表示が固定して表示された後、装飾図柄の変動表示（特別図柄の変動表示）の実行中において、メイン液晶表示装置１６００の表示領域の中央部付近に、態様変化演出の実行対象である保留表示を移動し、その保留表示の態様が変化するかどうかを認識させる演出を実行している。なお、メイン液晶表示装置１６００に表示されている保留表示のうち、装飾図柄の変動表示（特別図柄の変動表示）の待機中の保留表示と、装飾図柄の変動表示（特別図柄の変動表示）の実行時の保留表示と、のいずれの保留表示に対しても態様変化演出を実行することが可能になっている。具体的には、態様変化演出では、メイン液晶表示装置１６００の表示領域の中央部付近において、保留表示の態様が変化することが可能な位置として第１変化位置、第２変化位置、第３変化位置が設けられており、態様変化演出の実行対象である保留表示が、所定の位置から第１変化位置→第２変化位置→第３変化位置に順に移動するようにし、その後に所定の位置に戻るように表示されている。このように、保留表示に対して態様変化演出が実行されることにより、保留表示が所定の位置から移動した場合には、保留表示の態様が変化する３回のタイミングが付与されることから、保留表示の態様が変化するかどうかに対して期待をもって遊技者に注目させることができる。

【０７７８】

上記した態様変化演出決定テーブルは、周辺制御基板１５１０のＲＯＭに記憶されており、保留表示に対する態様変化演出の実行中において、保留予告パターンに基づいた保留表示の態様の変化が実行されるように設定された態様変化演出パターンの種別を決定するために用いるテーブルである。例えば、保留予告パターンに基づいて保留表示の態様が白色→てんとう虫柄に変化するタイミングである場合、すなわち保留１点灯時（保留数＝１）の保留予告パターン番号６の白色→てんとう虫柄の変化時、保留２点灯時（保留数＝２）の保留予告パターン番号８の白色→てんとう虫柄の変化時、保留３点灯時（保留数＝３）の保留予告パターン番号１１の白色→てんとう虫柄の変化時、保留４点灯時（保留数＝４）の保留予告パターン番号１１の白色→てんとう虫柄の変化時である場合には、図１６７に示すように、１５種類の態様変化演出パターンが設定された態様変化演出決定テーブルが用いられる。これらの態様変化演出パターンには、態様変化演出の実行中の保留表示が、所定の位置から第１変化位置→第２変化位置→第３変化位置に順に移動するごとに、その保留表示の態様がどのように変化するのかが設定されており、最終的な第３変化位置での保留表示の態様が、保留予告パターンに基づいた保留表示の態様（図１６７では、てんとう虫柄）となるように設定されている。なお、本実施形態では、態様変化演出が実行される場合において、装飾図柄の変動表示（特別図柄の変動表示）の実行開始時には、態様変化演出の実行対象である保留表示の態様が所定の位置で変化することはなく、装飾図柄の変動表示（特別図柄の変動表示）の実行中には、態様変化演出の実行対象である保留表示が所定の位置から移動した際に、態様変化演出パターンに基づいてその保留表示の態様が変化することを可能にしているが、装飾図柄の変動表示（特別図柄の変動表示）の実行開始時にも、態様変化演出の実行対象である保留表示の態様が所定の位置で変化することを可能にしてもよい。

【０７７９】

なお、態様変化演出パターンには、保留予告パターンと同じく、保留表示の態様が白色（基本色）→青色→緑色→赤色→てんとう虫柄の順序とは逆の順序で変化しない（すなわち、大当り期待度が低下しない）ように設定されており、態様変化演出の実行中の保留表示が位置を移動するごとに、保留表示の態様が維持されるか、又は大当り期待度の高い態様となるように設定されている。このため、大当り期待度の低い態様で保留表示の態様が表示されたとしても、態様変化演出における保留表示の態様が変化する３回のタイミングが終了するまでは保留表示の態様が大当り期待度の高い態様に変化する可能性が残されており、態様変化演出の実行中の保留表示の態様に対して最後まで期待をもって注目させることができる。

【０７８０】
　また、態様変化演出パターンには、保留予告パターンと同じく、必ずしも保留表示の態様を白色（基本色）→青色→緑色→赤色→てんとう虫柄の順序で順に変化させる必要はなく、途中の態様を経由することなく次の態様に変化する（例えば、態様変化演出パターン番号１により３回目のタイミングで白色からてんとう虫柄に変化する）ようにも設定されている。このため、大当り期待度の低い態様で保留表示の態様が表示されたとしても、態様変化演出の実行中に次の態様がいずれの態様に変化するかを予測することができず、態様変化演出における保留表示の態様に対して最後まで期待をもって注目させることができる。
【０７８１】
　図１６８に示すように、上記保留予告演出実行処理のステップＳ１４１４で実行される態様変化示唆演出実行処理では、メイン液晶表示装置１６００に表示されている保留表示に対して態様変化示唆演出を実行する場合において、装飾図柄の変動表示における装飾図柄の停止図柄の色（複数の装飾図柄の停止図柄のうちいずれかの色）によって保留表示の態様がどのように変化するかを事前に示唆するようにし、その装飾図柄の停止図柄をどのような色の停止図柄で停止表示させるかを決定する制御を行う。具体的には、保留予告実行フラグがセットされていることにより保留予告演出の実行中であるか否かを判別する（ステップＳ１６０１）。そして、ステップＳ１６０１で保留予告演出の実行中であると判別した場合には（ＹＥＳ）、保留予告演出の実行対象である保留表示の態様が、保留予告パターンに基づいて変化するタイミングであるか否かを判別する（ステップＳ１６０２）。
【０７８２】
　また、ステップＳ１６０２で保留予告演出の実行対象である保留表示の態様が、保留予告パターンに基づいて変化するタイミングであると判別した場合には（ＹＥＳ）、複数の装飾図柄の停止図柄を決定する際に、それぞれの停止図柄が、抽選結果が大当りであるかどうか、抽選結果がハズレである場合にリーチとするかどうか、に関係して決定するだけでなく、少なくともいずれかの停止図柄が、その変化後の保留表示の態様に対応した色を有するように決定する（ステップＳ１６０３）。そして、保留予告の実行対象である保留表示を態様変化演出の実行対象とし、装飾図柄の変動表示を開始するとともに、その保留表示をシフトして表示する際に保留表示の態様を維持して表示した後、複数の装飾図柄の停止図柄のうちいずれかの停止図柄が停止表示したときに態様変化示唆演出によりその装飾図柄の停止図柄の色が保留表示の態様に影響を及ぼし、その装飾図柄の停止図柄の色と同じ色となるように保留表示の態様が変化するように表示する（ステップＳ１６０４）。
【０７８３】
　一方、ステップＳ１６０１で保留予告演出の実行中ではないと判別した場合（ＮＯ）、または、ステップＳ１６０２で保留予告演出の実行対象である保留表示の態様が、保留予告パターンに基づいて変化するタイミングではないと判別した場合には（ＮＯ）、メイン液晶表示装置１６００に表示されている保留表示のうちいずれかの保留表示を態様変化示唆演出の実行対象とするが、保留表示の態様が変化するタイミングではないと決められているため、装飾図柄の変動表示において態様変化示唆演出が実行されたとしても、その保留表示の態様が変化することがない。すなわち、装飾図柄の変動表示を開始するとともに、態様変化示唆演出の実行対象である保留表示をシフトして表示する際に保留表示の態様を維持して表示した後、複数の装飾図柄の停止図柄のうちいずれかの停止図柄が停止表示したときに態様変化示唆演出によりその装飾図柄の停止図柄の色が保留表示の態様に影響を及ぼすかのような演出（態様変化示唆演出ガセ）を実行するが、保留表示の態様が変化しないように表示している（ステップＳ１６０５）。この場合、複数の装飾図柄の停止図柄を決定する際には、それぞれの停止図柄が、保留表示の態様に対応した色であるか否かは関係がなく決定するようにし、抽選結果が大当りであるかどうか、抽選結果がハズレである場合にリーチとするかどうか、のみに関係して決定している。
【０７８４】

上記したように、メイン液晶表示装置１６００に表示されている保留表示のうちいずれかの保留表示に対して態様変化示唆演出が実行される場合には、装飾図柄の変動表示における装飾図柄の停止図柄の色（複数の装飾図柄の停止図柄のうちいずれかの色）によって保留表示の態様がどのように変化するかを事前に示唆するように演出を実行している。なお、メイン液晶表示装置１６００に表示されている保留表示のうち、装飾図柄の変動表示（特別図柄の変動表示）の待機中の保留表示と、装飾図柄の変動表示（特別図柄の変動表示）の実行時の保留表示と、のいずれの保留表示に対しても態様変化示唆演出を実行することが可能になっている。具体的には、複数の装飾図柄として「１」～「９」の数字図柄が用意されており、「２」「４」「６」「８」の数字図柄が青色で、「１」「５」「９」の数字図柄が緑色で、「３」「７」の数字図柄が赤色で構成されている。すなわち、保留表示の態様として白色（基本色）から変化することが可能な色である青色、緑色、赤色、てんとう虫柄のうち青色に対応した装飾図柄として「２」「４」「６」「８」の青色の数字図柄、緑色に対応した装飾図柄として「１」「５」「９」の緑色の数字図柄、赤色に対応した装飾図柄として「３」「７」の赤色の数字図柄がそれぞれ用意されている。なお、装飾図柄の停止図柄の色数については、保留表示の態様の色数よりも少なくなるように構成されているが、保留表示の態様の色数と同数だけ用意されていてもよい。例えば、装飾図柄の色として白色が用意されていないが、態様変化示唆演出により装飾図柄の停止図柄の白色によって保留表示の態様が白色に変化（維持）したとしても、その白色（基本色）が大当り期待度の低い態様であるため、遊技者が何ら期待をもつことができないといったことを防止することができる。

【０７８５】

そして、保留予告パターンに基づいて変化する保留表示の態様が青色である場合には、その変化後の保留表示の態様に対応した装飾図柄の停止図柄（複数の装飾図柄の停止図柄のうち少なくともいずれかの停止図柄）として、「２」「４」「６」「８」の青色の数字図柄のいずれかを決定するようにし、複数の装飾図柄の停止図柄のうちいずれかの停止図柄が青色の数字図柄で停止表示したとき、態様変化示唆演出によりその装飾図柄の停止図柄の青色が保留表示の態様に影響を及ぼし、保留表示の態様が青色に変化するようにしている。また、保留予告パターンに基づいて変化する保留表示の態様が緑色である場合には、その変化後の保留表示の態様に対応した装飾図柄の停止図柄（複数の装飾図柄の停止図柄のうち少なくともいずれかの停止図柄）として、「１」「５」「９」の緑色の数字図柄のいずれかを決定するようにし、複数の装飾図柄の停止図柄のうちいずれかの停止図柄が緑色の数字図柄で停止表示したとき、態様変化示唆演出によりその装飾図柄の停止図柄の緑色が保留表示の態様に影響を及ぼし、保留表示の態様が緑色に変化するようにしている。また、保留予告パターンに基づいて変化する保留表示の態様が赤色である場合には、その変化後の保留表示の態様に対応した装飾図柄の停止図柄（複数の装飾図柄の停止図柄のうち少なくともいずれかの停止図柄）として、「３」「７」の赤色の数字図柄のいずれかを決定するようにし、複数の装飾図柄の停止図柄のうちいずれかの停止図柄が赤色の数字図柄で停止表示したとき、態様変化示唆演出によりその装飾図柄の停止図柄の赤色が保留表示の態様に影響を及ぼし、保留表示の態様が赤色に変化するようにしている。

【０７８６】

このように、保留表示の態様がどのように変化するかについて、態様変化示唆演出により装飾図柄の停止図柄の色（複数の装飾図柄の停止図柄のうち少なくともいずれかの停止図柄）を用いて事前に示唆することを可能にすることで、抽選結果がハズレであり、複数の装飾図柄の停止図柄としてハズレ図柄が停止表示される場合であっても、態様変化示唆演出により保留表示の態様が変化するのではないかと遊技者に期待させることができる。例えば、複数の装飾図柄の停止図柄のうちいずれかの停止図柄が赤色の数字図柄で停止表示したときには、態様変化示唆演出により保留表示の態様が大当り期待度の高い赤色に変化する可能性があり、態様変化示唆演出が実行されるかどうかに対して期待をもって遊技者に注目させることができる。

【０７８７】

なお、保留予告パターンに基づいて変化する保留表示の態様がてんとう虫柄である場合には、その変化後の保留表示の態様に対応した装飾図柄の停止図柄（複数の装飾図柄の停止図柄のうち少なくともいずれかの停止図柄）として、通常時には出現することのない、てんとう虫柄が描かれた装飾図柄が出現するようになっている。そして、複数の装飾図柄の停止図柄のうちいずれかの停止図柄がてんとう虫柄の装飾図柄で停止表示したとき、態様変化示唆演出によりその装飾図柄の停止図柄のてんとう虫柄が保留表示の態様に影響を及ぼし、保留表示の態様がてんとう虫柄に変化するようにしている。

【０７８８】

図１６９に示すように、上記保留予告演出実行処理のステップＳ１４１６で実行される擬似連続変動時演出実行処理では、変動パターンコマンドから特定される変動パターンに「擬似連続変動」が含まれていることにより「擬似連続変動」を実行する場合において、「擬似連続変動」において再び複数の装飾図柄列の変動表示を開始するごとに、その「擬似連続変動」が含まれる変動表示に対する大当り期待度を示唆する保留表示の態様（以下、「「擬似連続変動」の実行時の保留表示の態様」とする）をどのように変化させるかを決定する制御を行う。また、「擬似連続変動」では、複数の装飾図柄列の変動表示が開始された後、所定の装飾図柄が仮停止表示されることを条件に、再び複数の装飾図柄列の変動表示を開始するという演出を実行しているが、所定の装飾図柄を仮停止表示する際には、「擬似連続変動」の実行時の保留表示を一旦消去し、再び複数の装飾図柄列の変動表示を開始する際には、再び「擬似連続変動」の実行時の保留表示が出現するようにし、再び「擬似連続変動」の実行時の保留表示が出現したときにその保留表示の態様が変化することを可能とする擬似連続変動時演出を実行している。具体的には、今回消化する保留に対して保留予告実行フラグがセットされているか否か、すなわち保留予告演出の実行中であるか否かを判別する（ステップＳ１７０１）。そして、ステップＳ１７０１で今回消化する保留に対して保留予告演出の実行中であると判別した場合には（ＹＥＳ）、「擬似連続変動」の実行時の保留表示の態様が保留予告演出の実行対象であり、その保留表示の態様が、保留予告パターンに基づいて変化するタイミングであるか否かを判別する（ステップＳ１７０２）。

【０７８９】

また、ステップＳ１７０２で「擬似連続変動」の実行時の保留表示の態様（保留予告演出の実行対象である保留表示の態様）が、保留予告パターンに基づいて変化するタイミングであると判別した場合には（ＹＥＳ）、その保留表示の態様の変化と、変動パターンに設定されている「擬似連続変動」の再変動回数と、に応じた擬似連続変動時演出決定テーブルを選択した後（ステップＳ１７０３）、その選択した擬似連続変動時演出決定テーブルと周辺制御基板１５１０のＲＡＭから読み出した擬似連続変動時演出決定乱数とを比較し、擬似連続変動時演出決定テーブルに設定された擬似連続変動時演出パターンの種別を決定する（ステップＳ１７０４）。そして、「擬似連続変動」の実行時の保留表示（保留予告の実行対象である保留表示）を擬似連続変動時演出の実行対象とし、装飾図柄の変動表示として「擬似連続変動」を開始するとともに、その保留表示をシフトして表示する際に保留表示の態様を維持して表示した後、「擬似連続変動」において再び複数の装飾図柄列の変動表示を開始するごとに、擬似連続変動時演出パターンに基づいて、その「擬似連続変動」の実行時の保留表示の態様が変化するように表示する（ステップＳ１７０５）。

【０７９０】

一方、ステップＳ１７０１で今回消化する保留に対して保留予告演出の実行中ではないと判別した場合（ＮＯ）、または、ステップＳ１７０２で「擬似連続変動」の実行時の保留表示の態様（保留予告演出の実行対象である保留表示の態様）が、保留予告パターンに基づいて変化するタイミングではないと判別した場合には（ＮＯ）、装飾図柄の変動表示として「擬似連続変動」を実行するが、その「擬似連続変動」の実行時の保留表示の態様が変化するタイミングではないと決められているため、「擬似連続変動」の実行時の保留表示に対して擬似連続変動時演出が実行されたとしても、その保留表示の態様が変化することがない。すなわち、装飾図柄の変動表示として「擬似連続変動」を開始するとともに

、「擬似連続変動」の実行時の保留表示をシフトして表示する際に保留表示の態様を維持して表示した後、その保留表示に対して擬似連続変動時演出を実行するが、「擬似連続変動」において再び複数の装飾図柄列の変動表示を開始するごとに、保留表示の態様が変化しないように表示している（ステップＳ１７０６）。

【０７９１】

本実施形態では、「擬似連続変動」を実行する場合において、その「擬似連続変動」の実行時の保留表示に対して擬似連続変動時演出が実行されるものであり、「擬似連続変動」における複数の装飾図柄列の変動表示の実行開始時には、メイン液晶表示装置１６００の表示領域のうち所定の位置（本例では、表示領域の下方）に、「擬似連続変動」の実行時の保留表示が表示されているが、所定の装飾図柄を仮停止表示したときには、「擬似連続変動」の実行時の保留表示を一旦消去している。そして、所定の装飾図柄が仮停止表示されることを条件に、再び複数の装飾図柄列の変動表示を開始したときには、メイン液晶表示装置１６００の表示領域のうち所定の位置とは異なる位置（本例では、表示領域の上方）から、その「擬似連続変動」の実行時の保留表示が再び出現するようにし、その後に所定の位置に戻るように表示されている。また、「擬似連続変動」において再び複数の装飾図柄列の変動表示を開始するごとに、擬似連続変動時演出パターンに基づいて、その「擬似連続変動」の実行時の保留表示の態様が変化することが可能となっている。このように、「擬似連続変動」の実行時の保留表示に対して擬似連続変動時演出が実行されることにより、所定の装飾図柄を仮停止表示したときには、その「擬似連続変動」の実行時の保留表示が一旦消去されることから、「擬似連続変動」の実行時の保留表示の態様が変化するかどうかに対して期待をもって遊技者に注目させることができる。

【０７９２】

上記した擬似連続変動時演出決定テーブルは、周辺制御基板１５１０のＲＯＭに記憶されており、「擬似連続変動」の実行時の保留表示に対する擬似連続変動時演出において、保留予告パターンに基づいた保留表示の態様の変化が実行されるように設定された擬似連続変動時演出パターンの種別を決定するために用いるテーブルである。例えば、「擬似連続変動」において再び複数の装飾図柄列の変動表示が開始される回数（再変動回数）が１回であり、且つ、その「擬似連続変動」の実行時の保留表示の態様が、保留予告パターンに基づいて白色→てんとう虫柄に変化するタイミングである場合、すなわち保留１点灯時（保留数＝１）の保留予告パターン番号６の白色→てんとう虫柄の変化時、保留２点灯時（保留数＝２）の保留予告パターン番号８の白色→てんとう虫柄の変化時、保留３点灯時（保留数＝３）の保留予告パターン番号１１の白色→てんとう虫柄の変化時、保留４点灯時（保留数＝４）の保留予告パターン番号１１の白色→てんとう虫柄の変化時である場合には、図１７０（Ａ）に示すように、１種類の擬似連続変動時演出パターンが設定された擬似連続変動時演出決定テーブルが用いられる。この擬似連続変動時演出パターンには、「擬似連続変動」の実行時の保留表示を一旦消去し、１回目の再変動に伴って再び保留表示が出現するときに、その保留表示の態様がどのように変化するのかが設定されており、最終的な１回目の再変動での保留表示の態様が、保留予告パターンに基づいた保留表示の態様（図１７０（Ａ）では、てんとう虫柄）となるように設定されている。

【０７９３】

また、例えば、「擬似連続変動」において再び複数の装飾図柄列の変動表示が開始される回数（再変動回数）が２回であり、且つ、その「擬似連続変動」の実行時の保留表示の態様が、保留予告パターンに基づいて白色→てんとう虫柄に変化するタイミングである場合には、図１７０（Ｂ）に示すように、５種類の擬似連続変動時演出パターンが設定された擬似連続時演出決定テーブルが用いられる。これらの擬似連続変動時演出パターンには、「擬似連続変動」の実行時の保留表示を一旦消去し、１，２回目の再変動に伴って再び保留表示が出現するときに、その保留表示の態様がどのように変化するのかが設定されており、最終的な２回目の再変動での保留表示の態様が、保留予告パターンに基づいた保留表示の態様（図１７０（Ｂ）では、てんとう虫柄）となるように設定されている。また、例えば、「擬似連続変動」において再び複数の装飾図柄列の変動表示が開始される回数（

再変動回数）が３回であり、且つ、その「擬似連続変動」の実行時の保留表示の態様が、保留予告パターンに基づいて白色→てんとう虫柄に変化するタイミングである場合には、図１７０（Ｃ）に示すように、１５種類の擬似連続変動時演出パターンが設定された擬似連続変動時演出決定テーブルが用いられる。これらの擬似連続変動時演出パターンには、「擬似連続変動」の実行時の保留表示を一旦消去し、１，２，３回目の再変動に伴って再び保留表示が出現するときに、その保留表示の態様がどのように変化するのかが設定されており、最終的な３回目の再変動での保留表示の態様が、保留予告パターンに基づいた保留表示の態様（図１７０（Ｃ）では、てんとう虫柄）となるように設定されている。なお、本実施形態では、「擬似連続変動」を実行する場合において、その「擬似連続変動」の実行時の保留表示に対して擬似連続変動時演出が実行されるものであり、「擬似連続変動」における複数の装飾図柄列の変動表示の実行開始時には、その「擬似連続変動」の実行時の保留表示の態様が所定の位置で変化することはなく、「擬似連続変動」での再変動に伴って再び保留表示が出現した際に、擬似連続変動時演出パターンに基づいてその保留表示の態様が変化することを可能にしているが、「擬似連続変動」における複数の装飾図柄列の変動表示の実行開始時にも、その「擬似連続変動」の実行時の保留表示の態様が所定の位置で変化することを可能にしてもよい。

【０７９４】

なお、擬似連続変動時演出パターンには、保留予告パターンと同じく、保留表示の態様が白色（基本色）→青色→緑色→赤色→てんとう虫柄の順序とは逆の順序で変化しない（すなわち、大当り期待度が低下しない）ように設定されており、「擬似連続変動」での再変動に伴って再び保留表示が出現するごとに、保留表示の態様が維持されるか、又は大当り期待度の高い態様となるように設定されている。このため、大当り期待度の低い態様で保留表示の態様が表示されたとしても、「擬似連続変動」での再変動が繰り返される限りは保留表示の態様が大当り期待度の高い態様に変化する可能性が残されており、「擬似連続変動」の実行時の保留表示の態様に対して最後まで期待をもって注目させることができる。

【０７９５】

また、擬似連続変動時演出パターンには、保留予告パターンと同じく、必ずしも保留表示の態様を白色（基本色）→青色→緑色→赤色→てんとう虫柄の順序で順に変化させる必要はなく、途中の態様を経由することなく次の態様に変化する（図１７０（Ｃ）では、例えば、擬似連続変動時演出パターン番号１により３回目の再変動で白色からてんとう虫柄に変化する）ようにも設定されている。このため、大当り期待度の低い態様で保留表示の態様が表示されたとしても、「擬似連続変動」での再変動に伴って次の態様がいずれの態様に変化するかを予測することができず、「擬似連続変動」の実行時の保留表示の態様に対して最後まで期待をもって注目させることができる。

【０７９６】

次に、メイン液晶表示装置１６００に表示されている保留表示に対して態様変化演出を実行する場合の具体的な演出例について、図１７１を参照して説明する。この演出例では、保留の消化に基づいて装飾図柄の変動表示を実行する場合において、その装飾図柄の変動表示の実行時の保留表示に対して保留予告演出の実行中であり、且つ、保留予告パターンに基づいて保留表示の態様が白色（基本色）→てんとう虫柄に変化するタイミングであることにより、態様変化演出を実行すると決定している場合を示す。また、態様変化演出では、保留表示の態様が変化する３回のタイミングで、図１６７に例示した態様変化演出決定テーブルにおける態様変化演出パターン番号１に基づいて、保留表示の態様が白色（基本色）→白色→白色→てんとう虫柄に変化するように決定されている場合を示す。

【０７９７】

まず、図１７１（Ａ）に示すように、装飾図柄の変動表示（特別図柄の変動表示）に関する開始条件が成立したとき、メイン液晶表示装置１６００に表示されている全ての保留表示をシフトして表示するとともに、複数の装飾図柄列の変動表示が開始される。その際には、装飾図柄の変動表示を開始する保留表示（装飾図柄の変動表示の実行時の保留表示

）が所定の位置として、メイン液晶表示装置１６００の表示領域の下方中央部に表示されている。また、図１７１（Ａ）では、所定の位置での保留表示（装飾図柄の変動表示の実行時の保留表示）の態様が、基本色である白色で表示されており、メイン液晶表示装置１６００で開始された装飾図柄の変動表示に対する大当り期待度を示唆するようになっている。

【０７９８】

そして、図１７１（Ｂ）に示すように、メイン液晶表示領域１６００の表示領域では、装飾図柄の変動表示の実行時の保留表示に対して態様変化演出の実行が開始されると、その保留表示が所定の位置から勢いよく、表示領域の上方へと跳ね上がるように表示される。その後、メイン液晶表示装置１６００の表示領域の中央部付近において、装飾図柄の変動表示の実行時の保留表示が、３回にわたって表示領域の左右方向に跳ねながら下方へと移動するようになるが、その保留表示が跳ねる際に、その保留表示の態様が変化することが可能となっている。なお、装飾図柄の変動表示の実行時の保留表示については、表示領域の中央部付近で態様変化演出が実行されることに加えて、表示領域の所定の位置に表示されているときよりも、表示領域の中央部付近において保留表示が跳ねるように表示されているときのほうが、その保留表示の大きさが大きくなるように表示することで、態様変化演出において保留表示の態様が変化するかどうかに注目させやすくしている。また、表示領域の中央部付近では、複数の装飾図柄列の変動表示が高速変動することに伴って、装飾図柄が半透明の態様で表示されており、態様変化演出が実行された場合には、その態様変化演出が実行された保留表示が、変動表示中の装飾図柄の前面を横切るように移動していることで、装飾図柄の変動表示がどのような停止図柄で停止表示されるかに注目している遊技者であっても、その態様変化演出が実行された保留表示に注目させ得るようになっている。

【０７９９】

具体的には、図１７１（Ｃ）に示すように、装飾図柄の変動表示の実行時の保留表示の態様が変化することが可能な１回目のタイミングとして、表示領域の左方に向かった保留表示が第１変化位置で右方向に跳ねるように表示されるが、その第１変化位置で保留表示の態様が白色のまま変化しないように表示されている。また、図１７１（Ｄ）に示すように、装飾図柄の変動表示の実行時の保留表示の態様が変化することが可能な２回目のタイミングとして、表示領域の右方に向かった保留表示が第２変化位置で左方向に跳ねるように表示されるが、１回目のタイミングと同じく、その第２変化位置で保留表示の態様が白色のまま変化しないように表示されている。また、図１７１（Ｅ）に示すように、装飾図柄の変動表示の実行時の保留表示の態様が変化することが可能な３回目のタイミングとして、表示領域の左方に向かった保留表示が第３変化位置で右方向に跳ねるように表示されるが、その第３変化位置で保留表示の態様が白色→てんとう虫柄に変化するように表示されている。そして、図１７１（Ｆ）に示すように、装飾図柄の変動表示の実行時の保留表示の態様がてんとう虫柄に変化した後には、その保留表示がてんとう虫柄の態様で所定の位置に戻るように表示されている。

【０８００】

なお、本演出例では、メイン液晶表示装置１６００に表示されている保留表示のうち、装飾図柄の変動表示の実行時の保留表示に対して態様変化演出が実行されているが、装飾図柄の変動表示の待機中（実行前）の保留表示に対して態様変化演出が実行される場合もある。また、本演出例では、保留表示に対して態様変化演出を実行する場合において、複数の装飾図柄列の変動表示が開始された後、その変動表示がリーチとなるかどうかよりも前に、態様変化演出を実行するようにしているが、その変動表示が終了（停止）するよりも前であればよく、例えば、変動表示がリーチとなった後、保留表示の態様が変化することが可能な態様変化演出を実行するようにしてもよい。また、装飾図柄の変動表示がリーチとなった後、リーチ演出（例えば、ノーマルリーチ）の実行中に、その装飾図柄の変動表示の実行時の保留表示に対して態様変化演出を実行するようにし、変動パターンコマンドから特定される変動パターンに大当り期待度の高いリーチ演出（例えば、特定以外の強

ＳＰリーチや、特定の強ＳＰリーチ）が含まれている場合のみ、態様変化演出により保留表示の態様が変化するように決定してもよい。このような場合、装飾図柄の変動表示がリーチとなった後、リーチ演出（例えば、ノーマルリーチ）の実行中に、態様変化演出により装飾図柄の変動表示の実行時の保留表示の態様が変化したときには、その後に大当り期待度の高いリーチ演出（例えば、特定以外の強ＳＰリーチや、特定の強ＳＰリーチ）が実行されるようになり、態様変化演出において装飾図柄の変動表示の実行時の保留表示の態様が変化するかどうかに注目させることができる。

【０８０１】

また、変動パターンコマンドから特定される変動パターンに「擬似連続変動」が含まれていることにより「擬似連続変動」を実行する場合において、その「擬似連続変動」の実行時の保留表示に対して態様変化演出を実行するようにし、「擬似連続変動」において再び複数の装飾図柄列の変動表示を開始する場合のみ、態様変化演出により「擬似連続変動」の実行時の保留表示の態様が変化するようにしてもよい。このような場合、複数の装飾図柄列の変動表示が開始された後、態様変化演出により「擬似連続変動」の実行時の保留表示の態様が変化したときには、再び複数の装飾図柄列の変動表示が開始されるようになり、態様変化演出において「擬似連続変動」の実行時の保留表示の態様が変化するかどうかに注目させることができる。

【０８０２】

次に、メイン液晶表示装置１６００に表示されている保留表示に対して態様変化示唆演出を実行する場合の具体的な演出例について、図１７２を参照して説明する。この演出例では、装飾図柄の変動表示の待機中（実行前）の保留表示のうち、保留１点灯時の保留表示に対して保留予告演出の実行中であり、且つ、保留予告パターンに基づいて保留表示の態様が白色（基本色）→赤色に変化するタイミングであることにより、態様変化示唆演出を実行すると決定している場合を示す。また、態様変化示唆演出では、複数の装飾図柄の停止図柄を決定する際に、右の装飾図柄の停止図柄として、保留表示の態様が赤色に変化することに対応するように、「７」の赤色の数字図柄が決定されている場合を示す。

【０８０３】

まず、図１７２（Ａ）に示すように、装飾図柄の変動表示（特別図柄の変動表示）に関する開始条件が成立したとき、メイン液晶表示装置１６００に表示されている全ての保留表示をシフトして表示するとともに、複数の装飾図柄列の変動表示が開始される。その際には、装飾図柄の変動表示を開始する保留表示（装飾図柄の変動表示の実行時の保留表示）が所定の位置として、メイン液晶表示装置１６００の表示領域の下方中央部に表示されるとともに、装飾図柄の変動表示の待機中（実行前）の保留表示、すなわち保留１時の保留表示が所定の位置として、装飾図柄の変動表示の実行時の保留表示の右隣となるように表示されている。また、図１７２（Ａ）では、装飾図柄の変動表示の実行時の保留表示の態様が、基本色である白色で表示されており、メイン液晶表示装置１６００で開始された装飾図柄の変動表示に対する大当り期待度を示唆し、その右隣の位置での保留表示（装飾図柄の変動表示の待機中の保留表示）が、同じく基本色である白色で表示されており、メイン液晶表示装置１６００で次回に開始される装飾図柄の変動表示に対する大当り期待度を示唆するようになっている。

【０８０４】

そして、図１７２（Ｂ）に示すように、メイン液晶表示領域１６００の表示領域には、「保留変化チャンス」という文字が表示されることにより、メイン液晶表示装置１６００に表示されているいずれかの保留表示に対して態様変化示唆演出を実行することを示している。すなわち、態様変化示唆演出では、装飾図柄の変動表示における装飾図柄の停止図柄の色（複数の装飾図柄の停止図柄のうちいずれかの色）によって保留表示の態様がどのように変化するかが事前に示唆されることから、装飾図柄の停止図柄としてどのような色の停止図柄で装飾図柄が停止表示されるか、複数の装飾図柄の停止図柄のうちいずれの停止図柄の色が保留表示の態様に影響を及ぼすか、メイン液晶表示装置１６００に表示されている保留表示のうちいずれの保留表示の態様に影響を及ぼすか、などに注目させること

ができる。

【０８０５】

そして、図１７２（Ｃ）に示すように、メイン液晶表示領域１６００の表示領域では、複数の装飾図柄列の変動表示が開始された後、所定時間の経過後に、左の装飾図柄の停止図柄として「１」の緑色の数字図柄が停止表示されるが、左の装飾図柄の停止図柄が停止表示したときには、その停止図柄の緑色が保留表示の態様に影響を及ぼすことがなく、保留表示の態様が変化しないように表示している。また、図１７２（Ｄ）に示すように、左の装飾図柄の停止図柄が停止表示した後には、所定時間の経過後に、右の装飾図柄の停止図柄として「７」の赤色の数字図柄が停止表示されるが、右の装飾図柄の停止図柄が停止表示したときには、図１７２（Ｅ）に示すように、その停止図柄の赤色が、装飾図柄の変動表示の待機中の保留表示に向けて乗り移るように表示されている。そして、図１７２（Ｆ）に示すように、右の装飾図柄の停止図柄が有する赤色によって装飾図柄の変動表示の待機中の保留表示の態様が白色→赤色に変化することで、その保留表示の態様が赤色となるように表示されている。

【０８０６】

なお、本演出例では、メイン液晶表示装置１６００に表示されている保留表示のうち、装飾図柄の変動表示の待機中（実行前）の保留表示に対して態様変化示唆演出が実行されているが、装飾図柄の変動表示の実行時の保留表示に対して態様変化示唆演出が実行されてもよい。また、本演出例では、複数の装飾図柄列の変動表示が開始された後、左の装飾図柄、右の装飾図柄、中の装飾図柄の順で停止表示するようにし、保留表示に対して態様変化示唆演出を実行する場合において、右の装飾図柄が停止表示した段階で、その右の装飾図柄の停止図柄の色が保留表示の態様に影響を及ぼすように演出を実行しているが、左の装飾図柄や中の装飾図柄の停止図柄の色が保留表示の態様に影響を及ぼすように実行してもよく、また、左の装飾図柄が停止表示した段階や中の装飾図柄が停止表示した段階（全ての装飾図柄が停止表示した段階）で演出を実行するようにしてもよい。また、保留表示に対して態様変化示唆演出を実行する場合において、左右の装飾図柄が停止表示した段階で、その左右の装飾図柄の停止図柄の色が揃ったときに、その停止図柄の色が保留表示の態様に影響を及ぼすように演出を実行したり、全ての装飾図柄が停止表示した段階で、その全ての装飾図柄の停止図柄の色が揃ったときに、その停止図柄の色が保留表示の態様に影響を及ぼすように演出を実行したりしてもよい。また、保留表示に対して態様変化示唆演出を実行する場合において、全ての装飾図柄が停止表示した段階で、左の装飾図柄、右の装飾図柄、中の装飾図柄、のいずれの停止図柄の色が選択されるかの演出を実行し、その選択された停止図柄の色が保留表示の態様に影響を及ぼすようになる煽り演出を実行してもよい。

【０８０７】

また、変動パターンコマンドから特定される変動パターンが「通常変動」の変動パターンである場合に、保留表示に対して態様変化示唆演出を実行することが好ましい。なお、「通常変動」の変動パターンは、抽選結果がハズレである場合にもっとも高い確率で決定される変動パターンであり、リーチにならない装飾図柄の停止図柄で停止表示するようになっている。このような場合、例えば、メイン液晶表示領域１６００の表示領域において、図１７２（Ｂ）に示した「保留変化チャンス」という文字が表示されることにより、いずれかの保留表示に対して態様変化示唆演出を実行することが示されたとき、変動表示がリーチとなることがないことから、装飾図柄の停止図柄としてどのような色の停止図柄で装飾図柄が停止表示されるかに集中させることができるようになる。また、変動パターンコマンドから特定される変動パターンが「短縮変動」の変動パターンではない場合に、保留表示に対して態様変化示唆演出を実行することが好ましい。なお、「短縮変動」の変動パターンは、保留数が所定個数（例えば、３個）以上である場合に決定される変動パターンであり、演出内容は「通常変動」の変動パターンと同じであるが、変動時間が「通常変動」の変動パターンよりも短くなるように設定されている。このような「短縮変動」の変動パターンが実行された場合、例えば、メイン液晶表示領域１６００の表示領域において

、図１７２（Ｂ）に示した「保留変化チャンス」という文字が表示されることにより、いずれかの保留表示に対して態様変化示唆演出を実行することが示されたとしても、変動時間が短いことから、装飾図柄の停止図柄としてどのような色の停止図柄で装飾図柄が停止表示されるかを楽しむ時間がないためである。また、「短縮変動」の変動パターンが実行された場合に、保留表示に対して態様変化示唆演出を実行してもよいが、そのような保留表示に対して態様変化示唆演出を実行することを事前に示さないようにすることが好ましい。

【０８０８】

次に、メイン液晶表示装置１６００に表示されている保留表示に対して擬似連続変動時演出を実行する場合の具体的な演出例について、図１７３を参照して説明する。この演出例では、複数の装飾図柄列の変動表示として「擬似連続変動」を実行する場合において、その「擬似連続変動」の実行時の保留表示に対して保留予告演出の実行中であり、且つ、保留予告パターンに基づいて保留表示の態様が白色（基本色）→赤色に変化するタイミングであることを決定しており、擬似連続変動時演出を実行する場合を示す。また、「擬似連続変動」の再変動回数が１回であり、擬似連続変動時演出では、「擬似連続変動」において再び複数の装飾図柄列の変動表示が開始されるときに、擬似連続変動時演出決定テーブルを用いて決定された擬似連続変動時演出パターンに基づいて、保留表示の態様が白色（基本色）→赤色に変化するように決定されている場合を示す。

【０８０９】

まず、図１７３（Ａ）に示すように、装飾図柄の変動表示（特別図柄の変動表示）に関する開始条件が成立したとき、メイン液晶表示装置１６００に表示されている全ての保留表示をシフトして表示するとともに、複数の装飾図柄列の変動表示が開始される。その際には、装飾図柄の変動表示を開始する保留表示（装飾図柄の変動表示の実行時の保留表示）が所定の位置として、メイン液晶表示装置１６００の表示領域の下方中央部に表示されている。また、図１７３（Ａ）では、所定の位置での保留表示（装飾図柄の変動表示の実行時の保留表示）の態様が、基本色である白色で表示されており、メイン液晶表示装置１６００で開始された装飾図柄の変動表示に対する大当り期待度を示唆するようになっている。

【０８１０】

そして、図１７３（Ｂ）に示すように、メイン液晶表示領域１６００の表示領域では、複数の装飾図柄列の変動表示が開始された後、所定時間の経過後に、左の装飾図柄として「１」の数字図柄、右の装飾図柄として「７」の数字図柄、中の装飾図柄として「擬似連」と描かれた装飾図柄の順で仮停止表示されるが、中の装飾図柄として「擬似連」と描かれた装飾図柄が仮停止表示したときには、当該複数の装飾図柄列の変動表示が「擬似連続変動」であり、「擬似連続変動」において再び複数の装飾図柄列の変動表示が開始されることを認識することができる。また、図１７３（Ｃ）に示すように、中の装飾図柄として「擬似連」と描かれた装飾図柄が仮停止表示された際には、表示領域の所定の位置に表示された、「擬似連続変動」の実行時の保留表示を一旦消去するように擬似連続変動時演出を実行している。

【０８１１】

そして、図１７３（Ｄ）に示すように、メイン液晶表示領域１６００の表示領域では、中の装飾図柄として「擬似連」と描かれた装飾図柄が仮停止表示されることを条件に、再び複数の装飾図柄列の変動表示が開始される。その際には、図１７３（Ｅ）に示すように、再び「擬似連続変動」の実行時の保留表示が、表示領域の上方中央部に出現するように表示しているが、表示領域のうち所定の位置（保留表示の消去前の位置）とは異なる位置に表示することで、擬似連続変動時演出において保留表示の態様が変化するかどうかに注目させやすくしている。また、再び「擬似連続変動」の実行時の保留表示が出現する際には、その保留表示の態様が変化することが可能であり、図１７３（Ｅ）では、その保留表示の態様が白色→赤色に変化するように表示されている。その後、図１７３（Ｆ）に示すように、「擬似連続変動」の実行時の保留表示が、表示領域の下方中央部である所定の位

置に向けて移動するようにし、その保留表示が赤色の態様で所定の位置に戻るように表示されている。また、表示領域の中央部付近では、複数の装飾図柄列の変動表示が高速変動することに伴って、装飾図柄が半透明の態様で表示されており、「擬似連続変動」が実行された場合には、再び複数の装飾図柄列の変動表示が開始されたときに、再び「擬似連続変動」の実行時の保留表示が、表示領域のうち所定の位置とは異なる位置に出現して、所定の位置に戻るように移動しているが、その保留表示が、変動表示中の装飾図柄の前面を横切るように移動していることで、装飾図柄の変動表示がどのような停止図柄で停止表示されるか（「擬似連続変動」が継続するかどうか）に注目している遊技者であっても、その保留表示に注目させ得るようになっている。

【０８１２】

なお、本演出例では、複数の装飾図柄列の変動表示として「擬似連続変動」を実行する場合において、所定の装飾図柄を仮停止表示する際には、「擬似連続変動」の実行時の保留表示を一旦消去し、再び複数の装飾図柄列の変動表示を開始する際には、再び「擬似連続変動」の実行時の保留表示が出現するように表示しているが、そのような「擬似連続変動」の実行時の保留表示を非表示とする期間については、多少前後してもよく、例えば、所定の装飾図柄を仮停止表示した後に、「擬似連続変動」の実行時の保留表示を一旦消去し、再び複数の装飾図柄列の変動表示を開始した後に、再び「擬似連続変動」の実行時の保留表示が出現するように表示してもよい。また、抽選結果が大当りである場合において、再び複数の装飾図柄列の変動表示を開始した後にも、「擬似連続変動」の実行時の保留表示を消去したまま（「擬似連続変動」の実行時の保留表示が出現しない）とすることで、抽選結果が大当りである旨を判別できるようにしてもよい。このように、再び複数の装飾図柄列の変動表示を開始した後、「擬似連続変動」の実行時の保留表示を表示しない場合においても、最終的に装飾図柄の停止図柄を停止表示するときには、その「擬似連続変動」の実行時の保留表示を表示するようにしてもよい。また、本演出例では、複数の装飾図柄列の変動表示として「擬似連続変動」を実行する場合において、再び複数の装飾図柄列の変動表示を開始したときには、メイン液晶表示装置１６００の表示領域のうち所定の位置とは異なる位置（本例では、表示領域の上方）で、その「擬似連続変動」の実行時の保留表示が再び出現するようにし、その後に所定の位置に戻るように表示しているが、再び複数の装飾図柄列の変動表示を開始したときには、「擬似連続変動」の実行時の保留表示が消去する前の位置である所定の位置で、出現するように表示してもよい。また、本演出例では、複数の装飾図柄列の変動表示として「擬似連続変動」を実行する場合において、再び複数の装飾図柄列の変動表示を開始する際には、再び「擬似連続変動」の実行時の保留表示が出現するようにし、再び「擬似連続変動」の実行時の保留表示が出現したときにその保留表示の態様が変化することを可能としているが、例えば、メイン液晶表示装置１６００の表示領域のうち所定の位置とは異なる位置（本例では、表示領域の上方）で、「擬似連続変動」の実行時の保留表示が再び出現したときには、消去する前の保留表示の態様から変化することがなく、その後に所定の位置に戻るまでの間に、その保留表示の態様が変化するように表示してもよい。

【０８１３】

以上、本発明について好適な実施形態を挙げて説明したが、本発明はこれらの実施形態に限定されるものではなく、本発明の要旨を逸脱しない範囲において、種々の改良及び設計の変更が可能である。

【０８１４】

例えば、上記実施形態では、遊技機としてパチンコ機１に適用したものを示したが、これに限定するものではなく、パチスロ機や、パチンコ機とパチスロ機とを融合させてなる遊技機に、適用しても良く、この場合でも、上記と同様の作用効果を奏することができる。

【符号の説明】

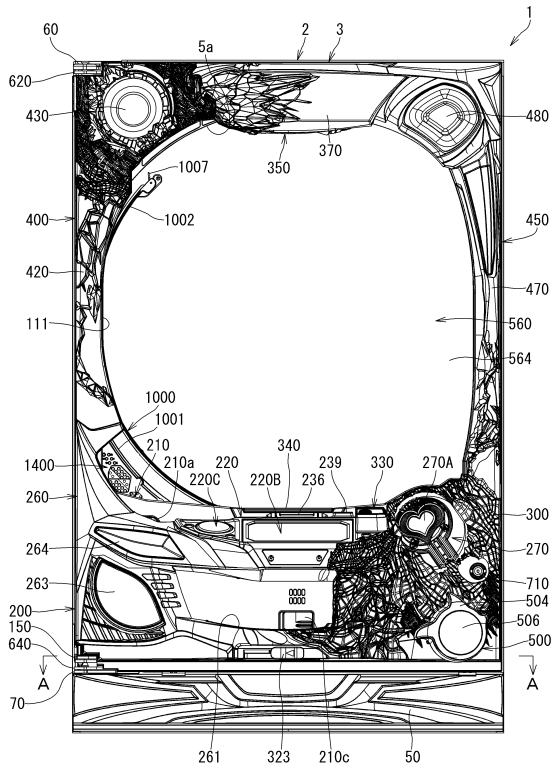
【０８１５】

１　パチンコ機

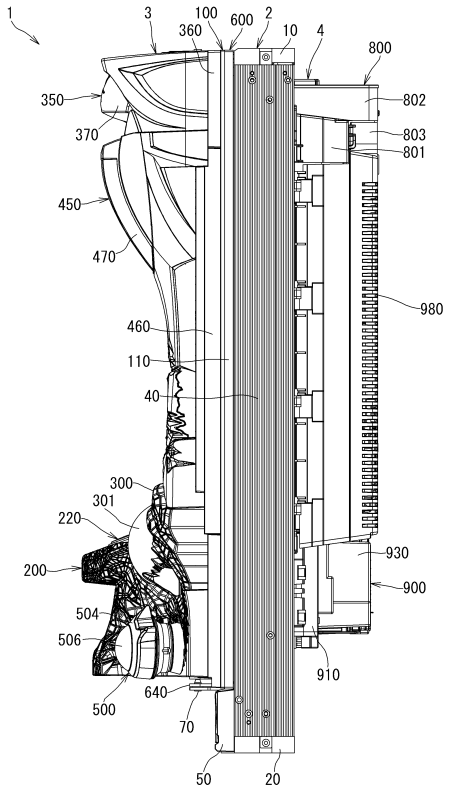
２　外枠
３　扉枠
４　本体枠
５　遊技盤
５ａ　遊技領域
１０００　前構成部材
１１００　遊技パネル
１１１０　パネル板
１１１２　開口部
１１２０　パネルホルダ
１６００　メイン液晶表示装置
２０００　表ユニット
２５００　センター役物
３０００　裏ユニット
３０１０　裏箱
３１００　裏下後可動演出ユニット
３１１０　裏下後第一装飾体（第一装飾体、装飾部材、装飾ユニット）
３１１１　第一装飾面
３１１２　第二装飾面
３１１４　サブ液晶表示装置（演出表示装置、装飾部材、装飾ユニット）
３１１５　第一ヒンジ部
３１２０　裏下後第二装飾体（第二装飾体、装飾部材、装飾ユニット）
３１２１　第一装飾面
３１２２　第二装飾面
３１２４　第二ヒンジ部
３１２５　装飾体支持軸（支持軸、装飾ユニット）
３１２６　第二装飾体側作動ギア（軸下ギア、装飾ユニット）
３１２７　軸受部材
３１３０　回転駆動ユニット
３１３１　回転駆動ユニットベース
３１３１ａ　主部
３１３１ｂ　副部
３１３１ｃ　上軸受部
３１３１ｄ　下軸受部
３１３２　回転伝達部材
３１３２ａ　スリーブ部
３１３２ｂ　連結部
３１３２ｃ　第一装飾体側作動ギア（軸上ギア）
３１３３　第一駆動ギア（上駆動ギア）
３１３４　裏下後第一駆動モータ（上駆動モータ、駆動モータ）
３１３６　第二駆動ギア（下駆動ギア）
３１３７　裏下後第二駆動モータ（下駆動モータ、駆動モータ）
３１４２　ユニットカバー
３１４３　ラック部材
３１４３ａ　ラックギア
３１５０　スライドユニット
３１５１　ユニットベース
３１５２　スライドガイド
３１５３　伝達ギア部材
３１５４　駆動ギア

３１５５　裏下後第三駆動モータ
３１５７　スライドカバー

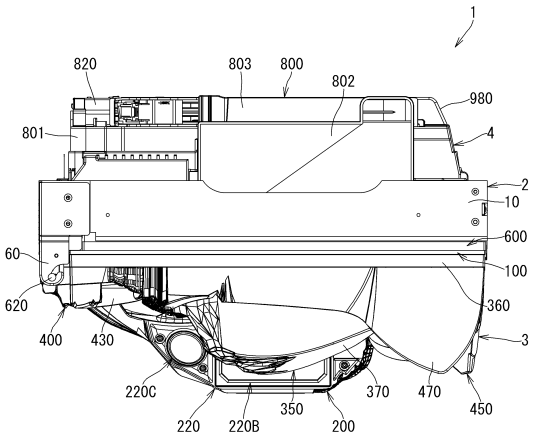
【図１】



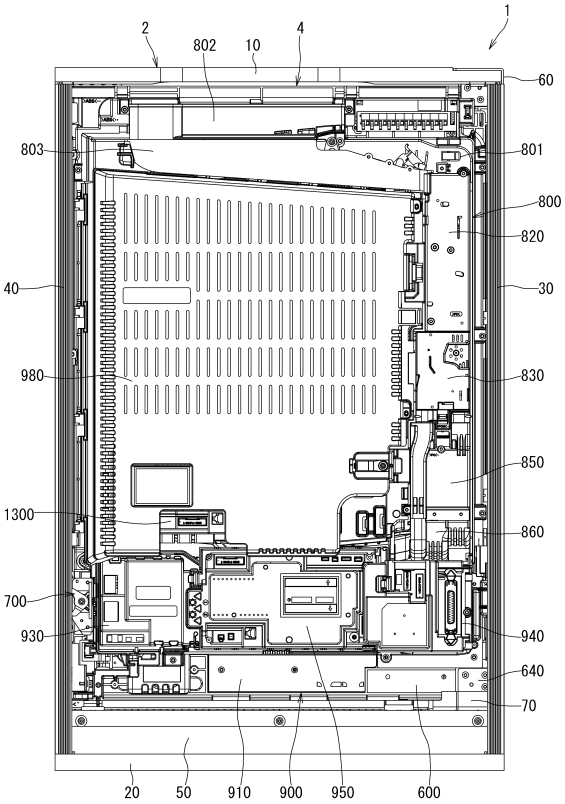
【図２】



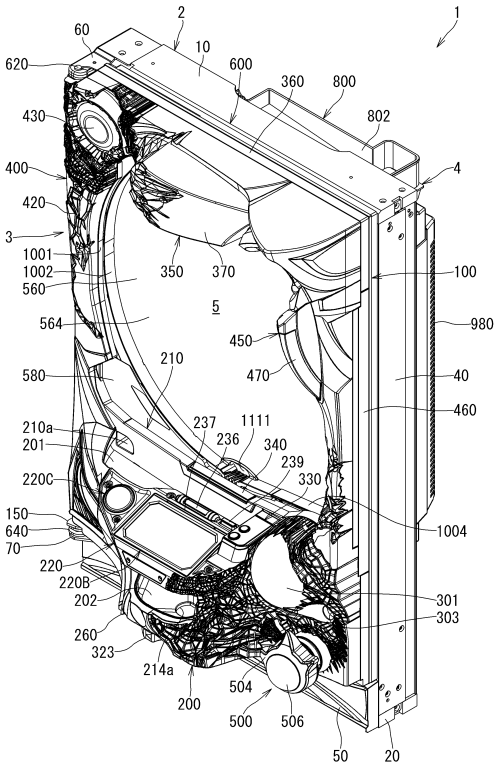
【図３】


1
820
803
800
802
980
801
4
2
10
600
60
100
620
360
400
430
3
220C
370
470
450
350
220
220B
200

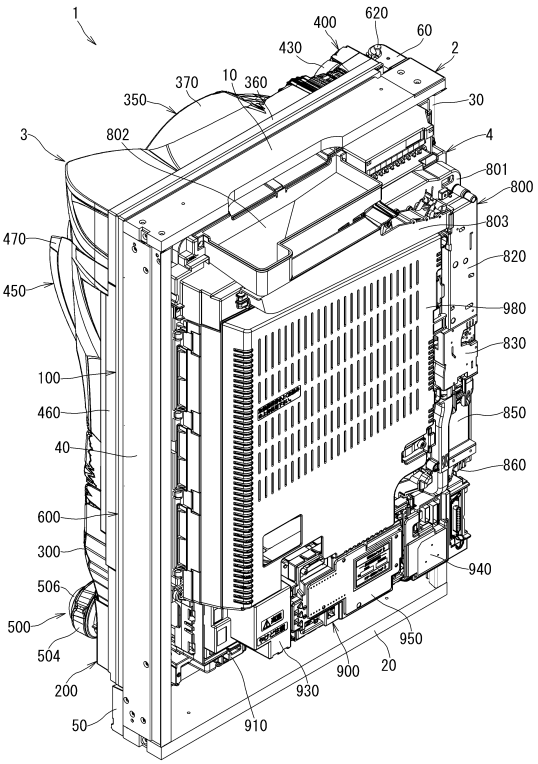
【図４】


1
2
802
10
4
60
803
801
800
820
40
30
980
830
850
1300
860
700
930
940
640
70
20
50
910
900
950
600

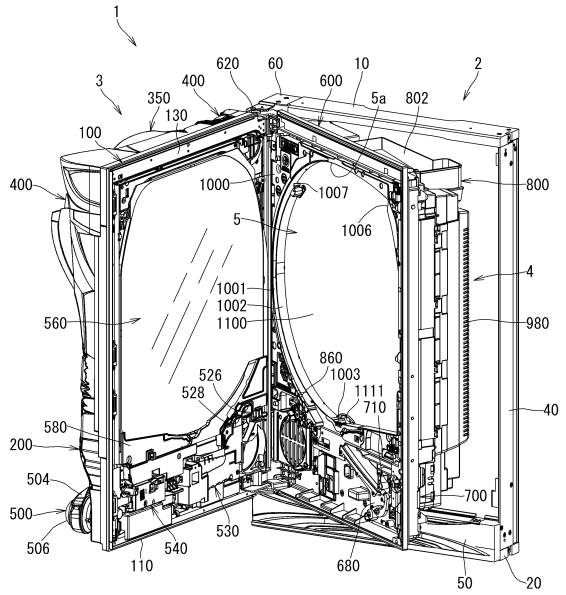
【図５】


1
2
60
10
620
600
360
800
802
430
4
400
420
3
1001
1002
560
350
370
100
5
564
980
450
210
580
470
40
460
210a
201
237
1111
236
340
239
330
220C
150
640
70
1004
220
220B
202
301
303
260
323
214a
504
200
500
506
50
20

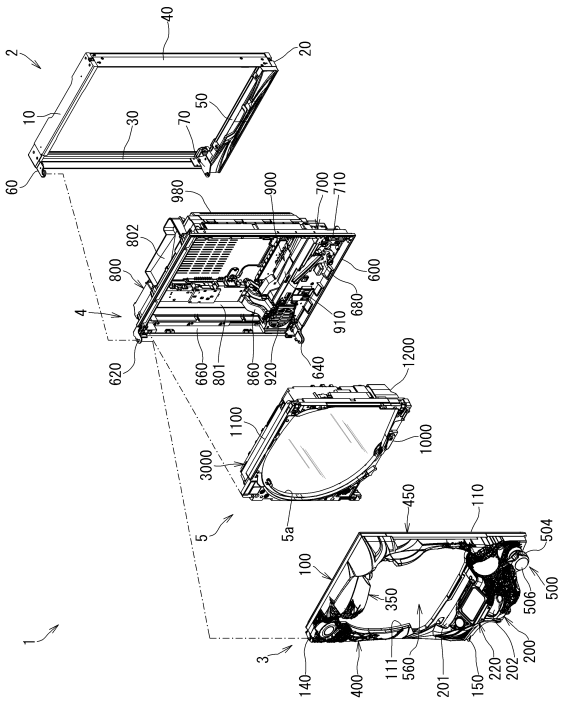
【図６】


1
400
620
430
60
2
370
10
360
350
30
3
802
4
801
800
803
470
820
450
980
830
100
850
460
860
40
600
300
940
506
500
950
504
900
20
200
930
50
910

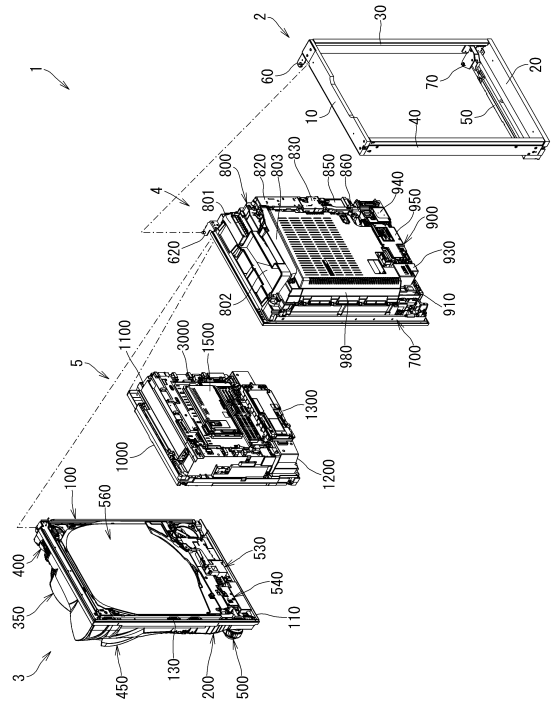
【図７】


1
620
60
10
2
3
400
350
130
600
5a
802
100
400
1000
1007
800
5
1006
4
1001
1002
1100
560
980
860
1003
526
528
1111
710
40
580
200
504
700
500
506
530
540
680
110
50
20

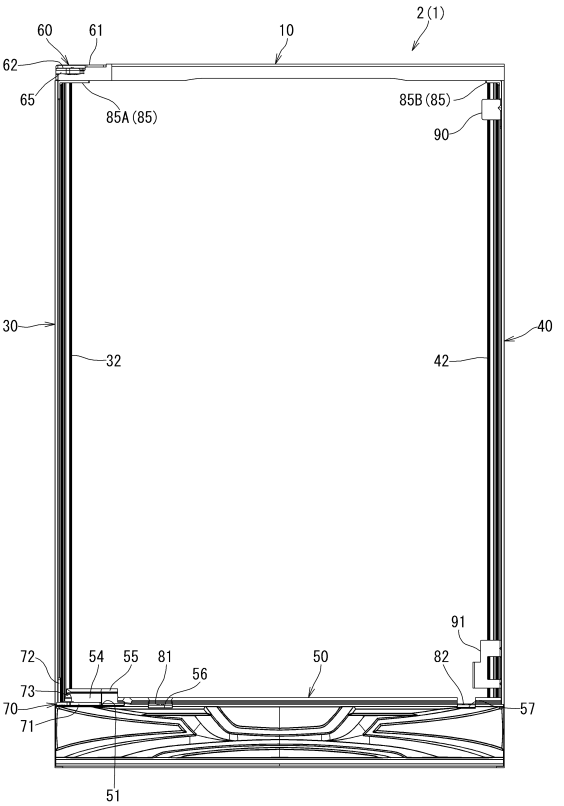
【図８】


40
2
20
10
30
50
70
60
980
900
700
710
802
800
600
4
680
910
620
660
801
860
920
640
1200
1100
1000
3000
5
5a
450
110
504
100
350
506
500
3
1
140
400
111
560
201
150
220
202
200

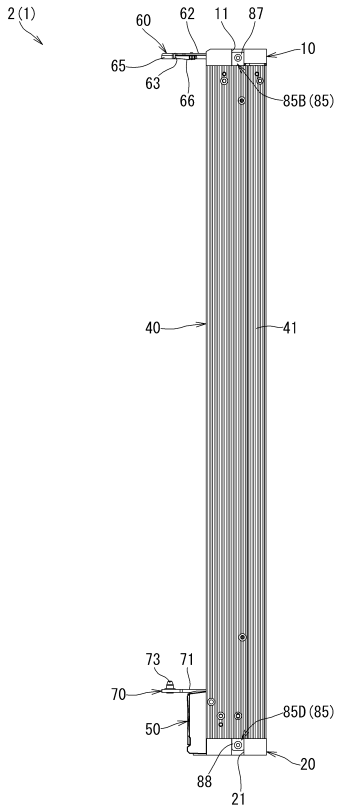
【図９】


2
30
1
60
70
20
10
40
50
4
800
820
803
830
850
860
940
801
950
900
620
930
802
910
980
700
5
1100
3000
1500
1300
1000
1200
100
560
400
530
540
350
110
3
450
130
200
500

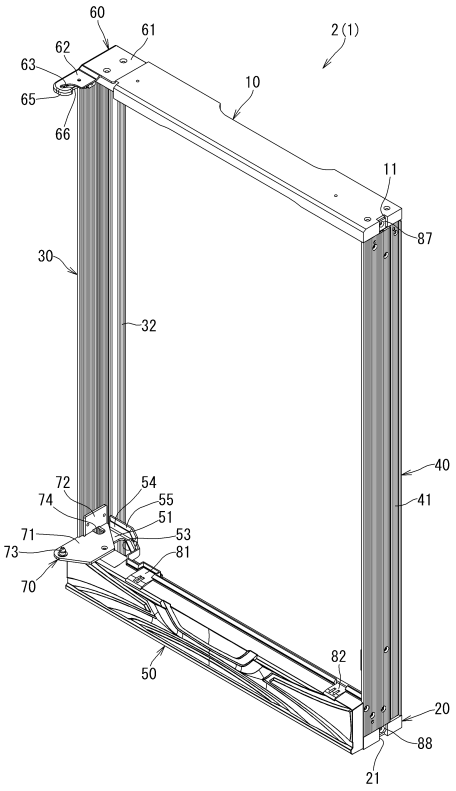
【図１０】


2(1)
60
61
10
62
65
85A(85)
85B(85)
90
30
40
32
42
91
72
54
55
81
50
82
73
56
70
57
71
51

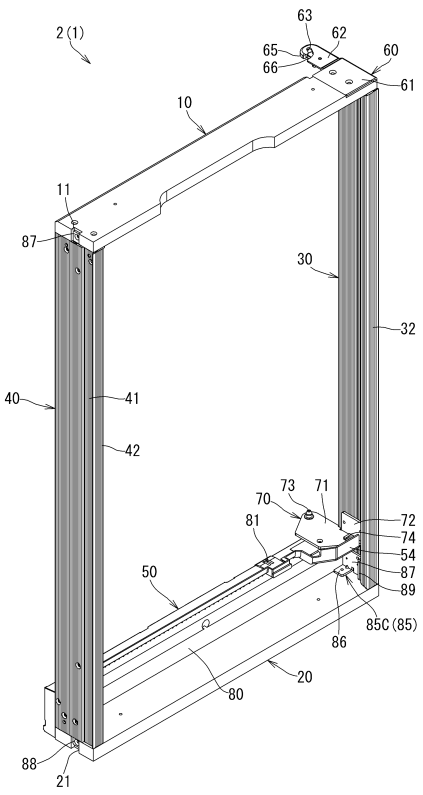
【図１１】



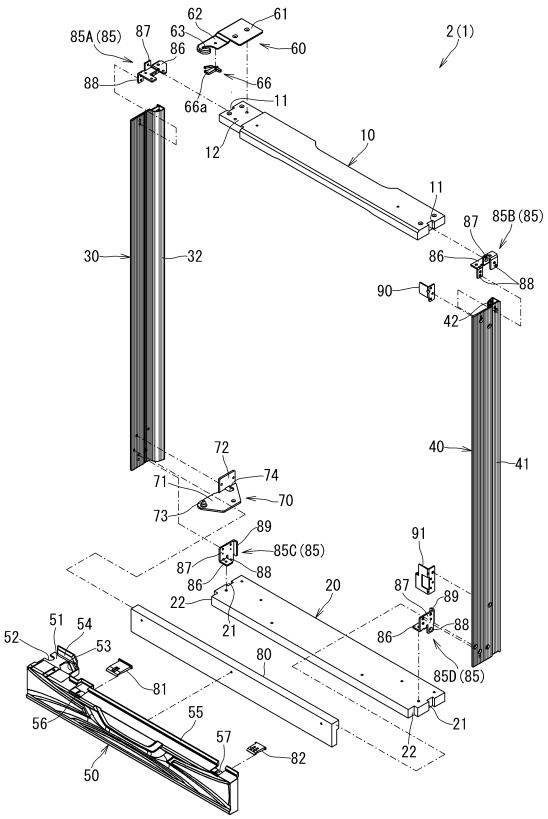
【図１２】



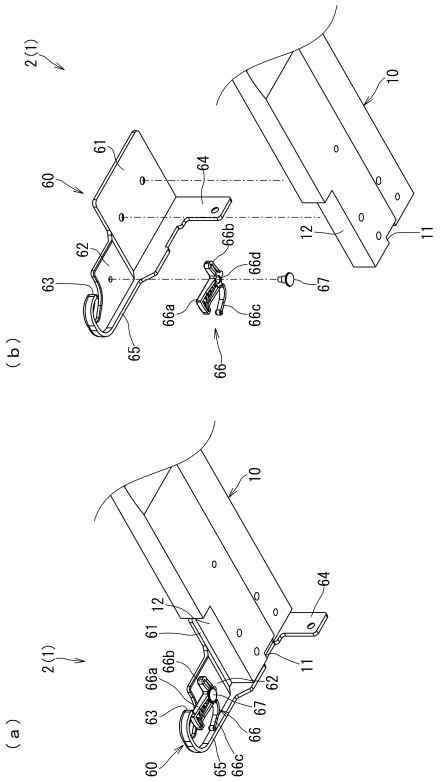
【図１３】



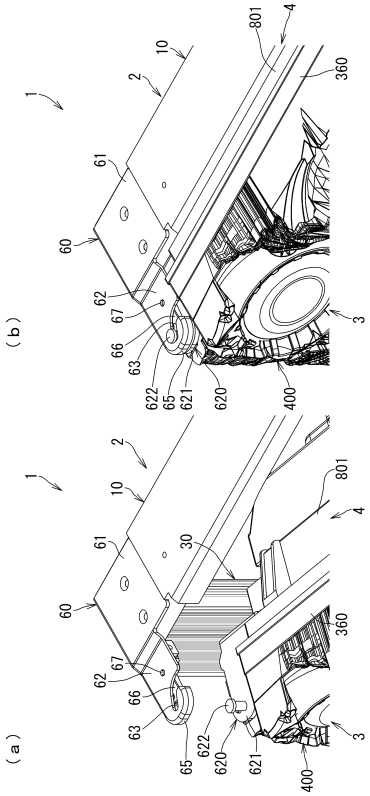
【図１４】



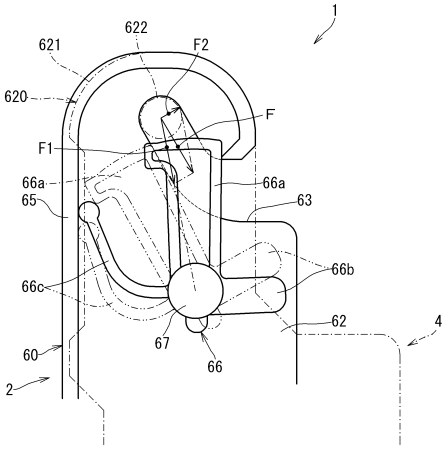
【図１５】



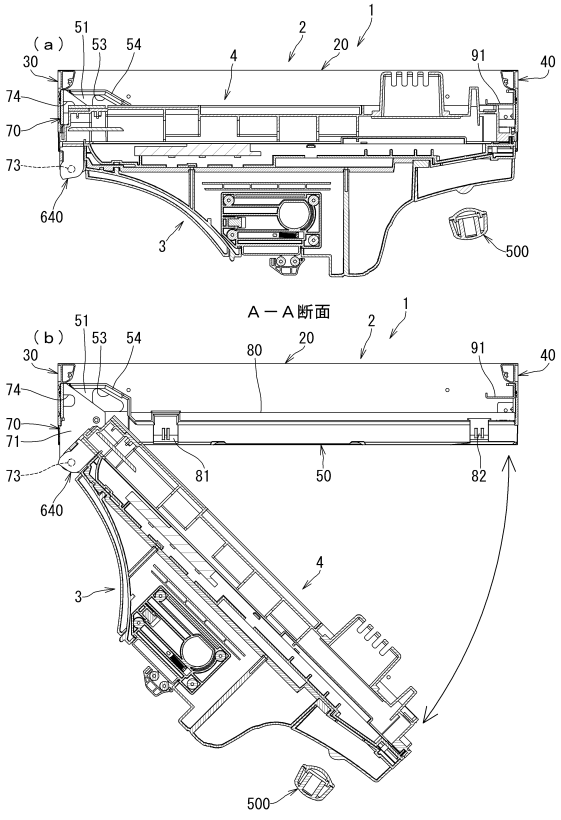
【図１６】



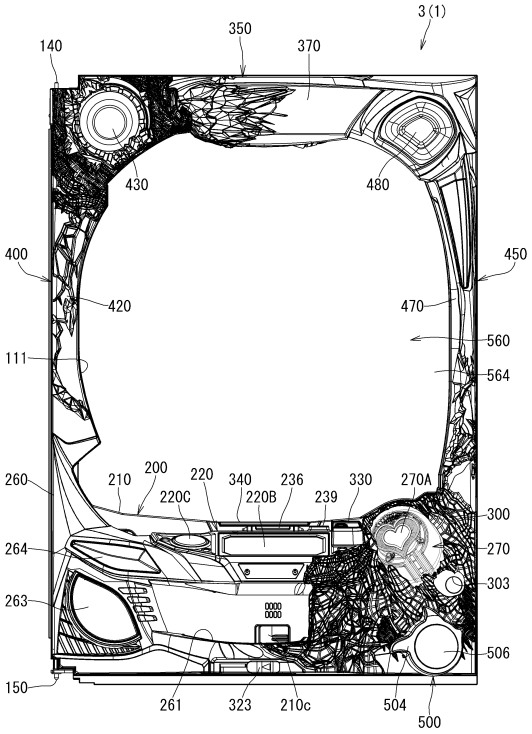
【図１７】



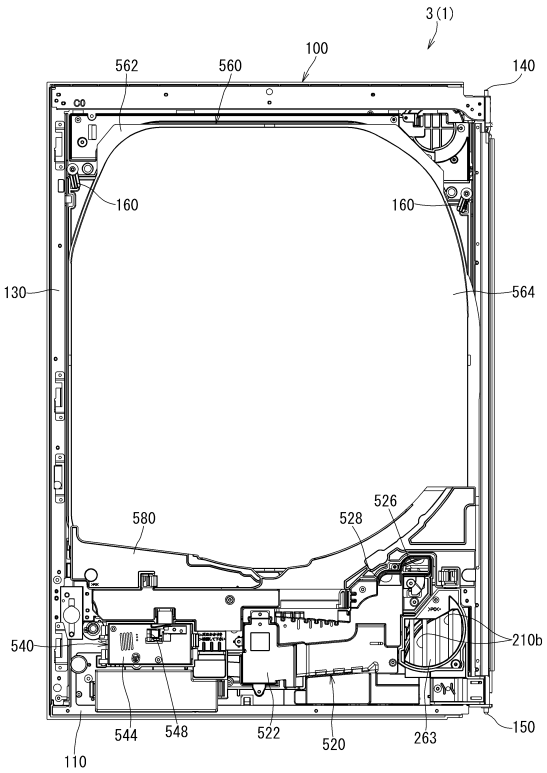
【図１８】



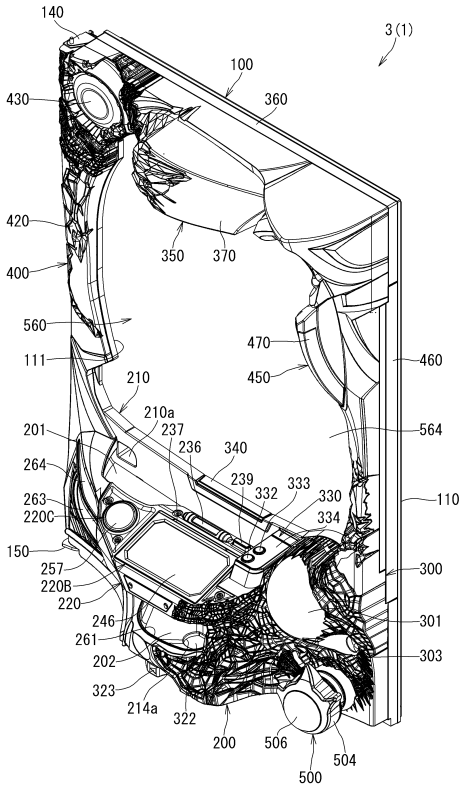
【図１９】



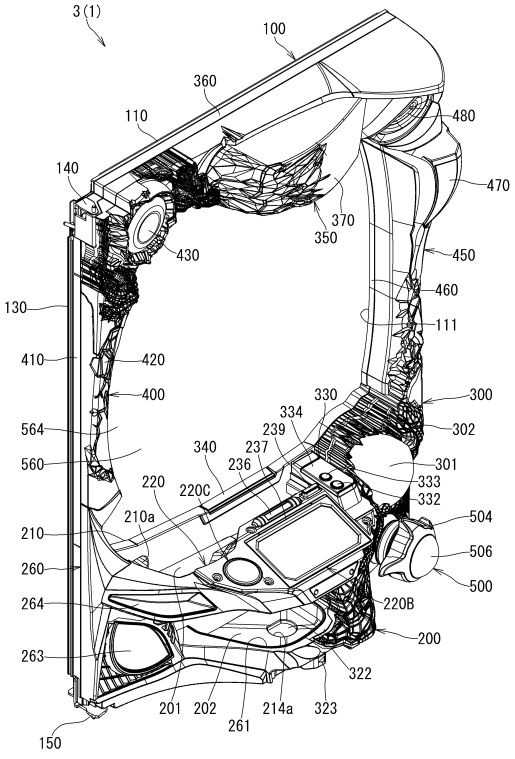
【図２０】



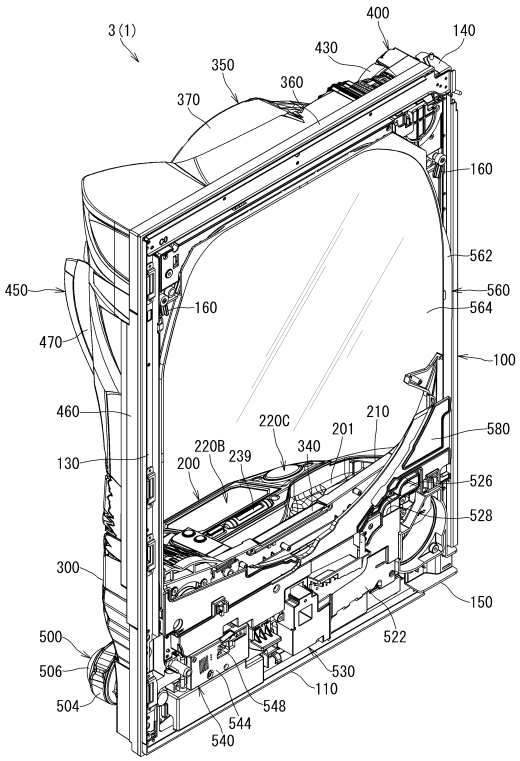
【図２１】



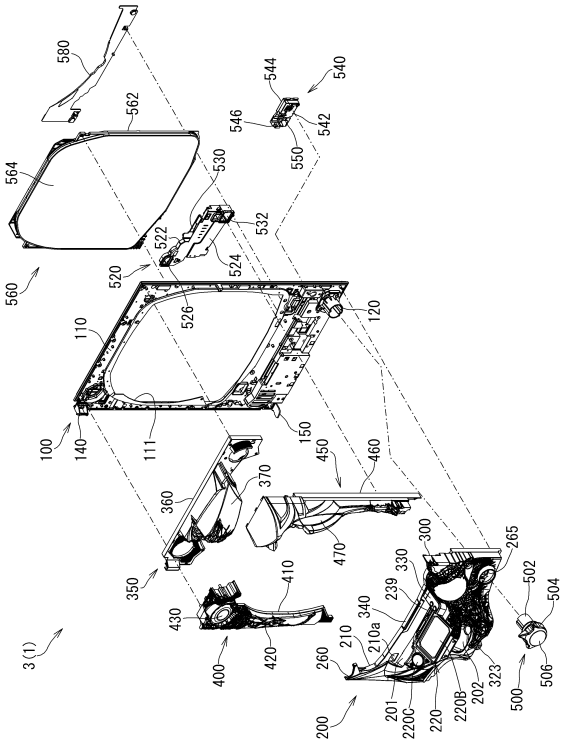
【図２２】



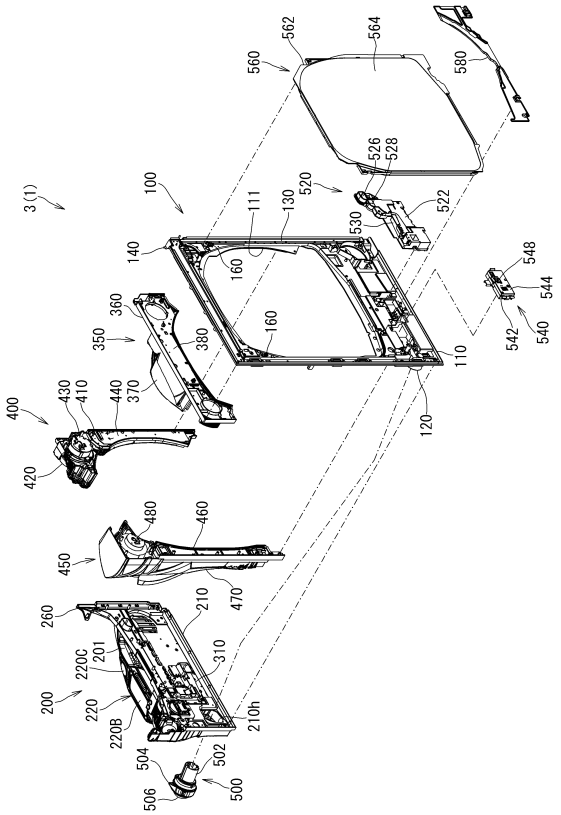
【図２３】



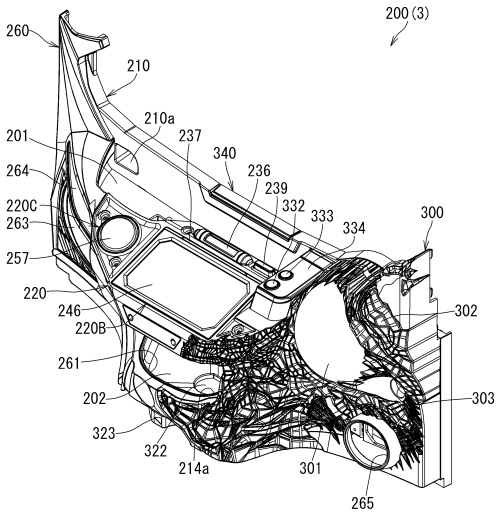
【図２４】



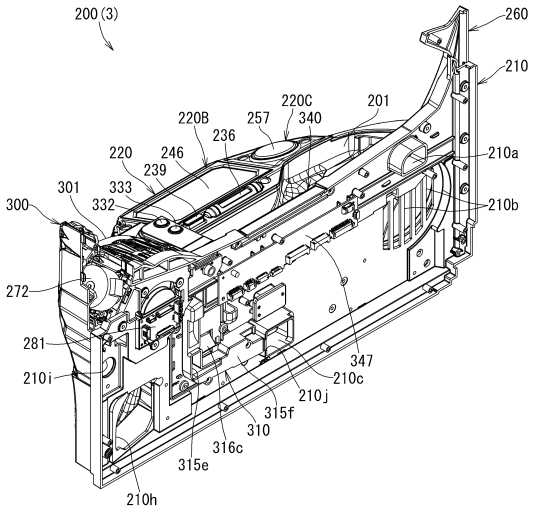
【図２５】



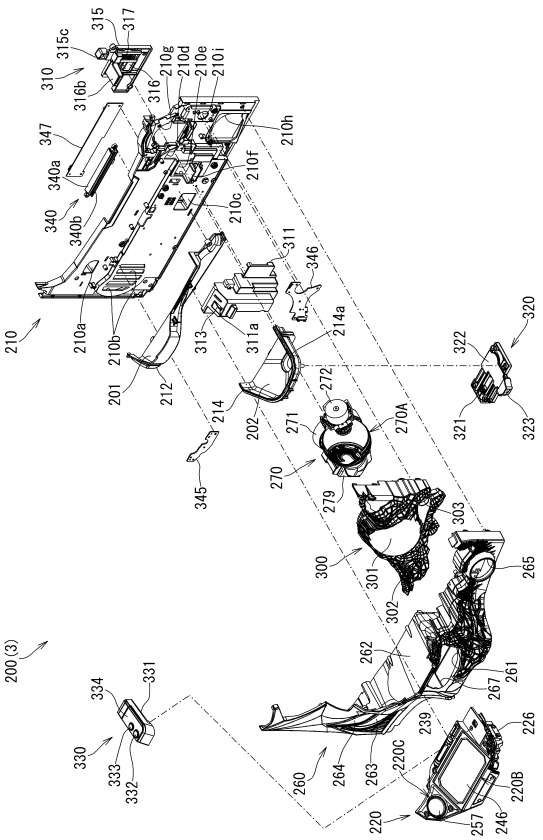
【図２６】



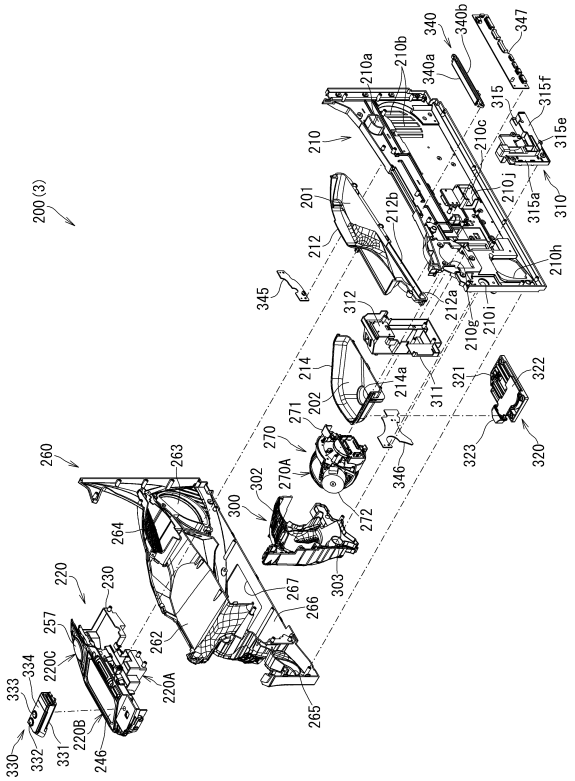
【図２７】



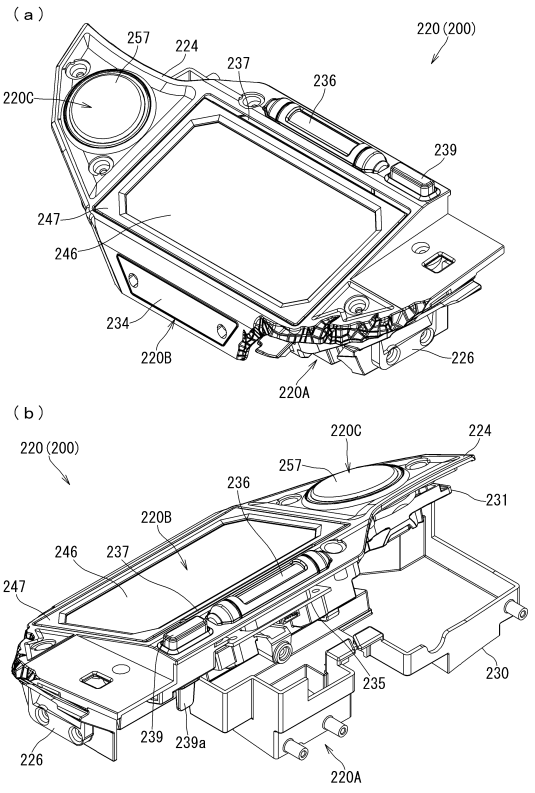
【図２８】



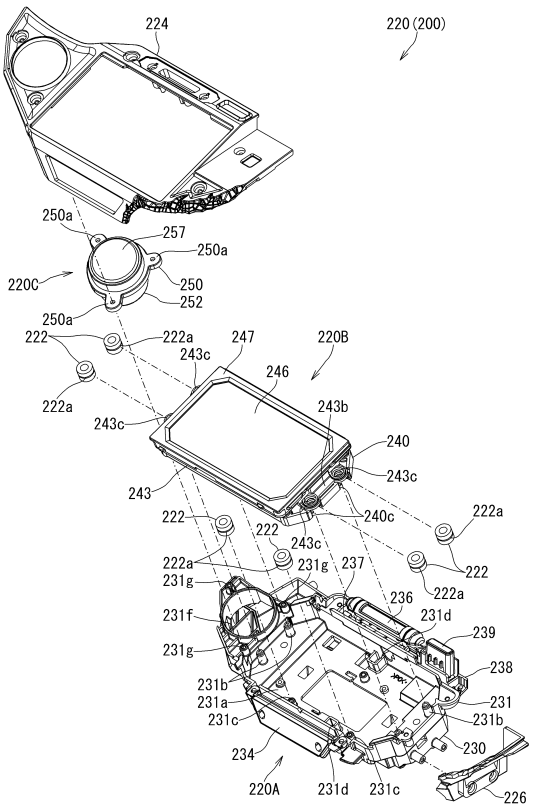
【図２９】



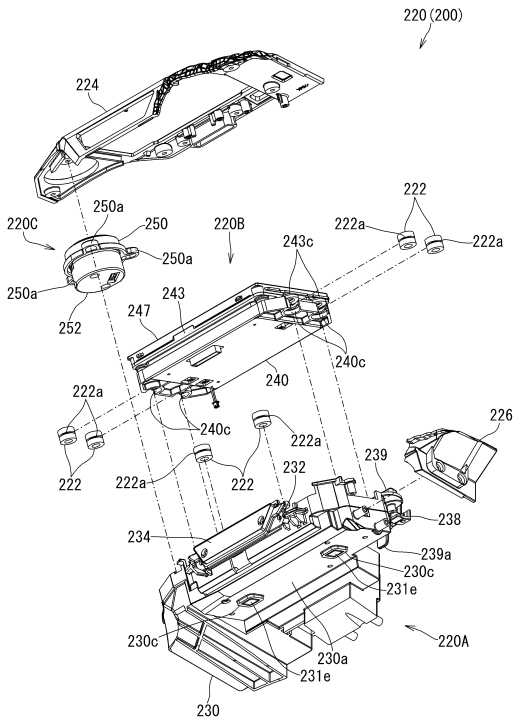
【図３０】



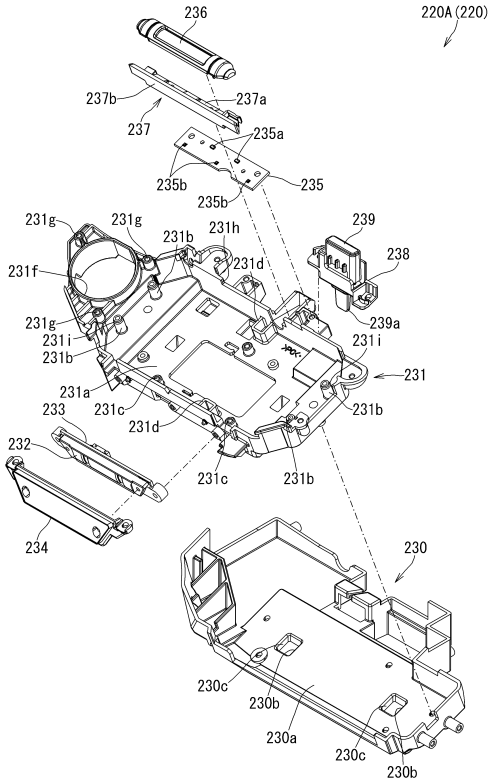
【図３１】



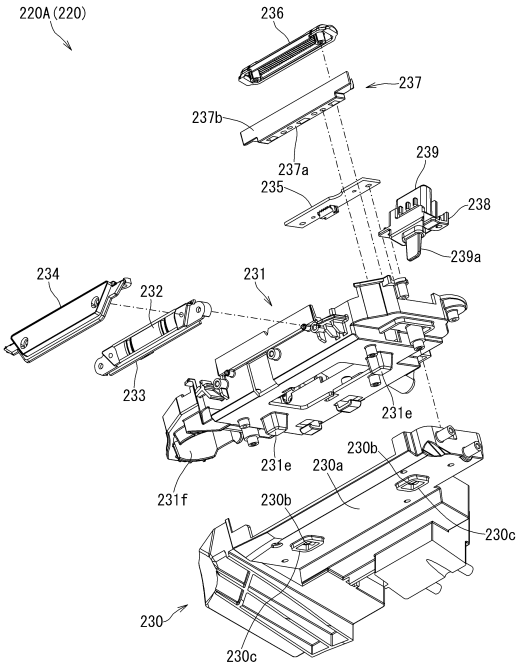
【図３２】



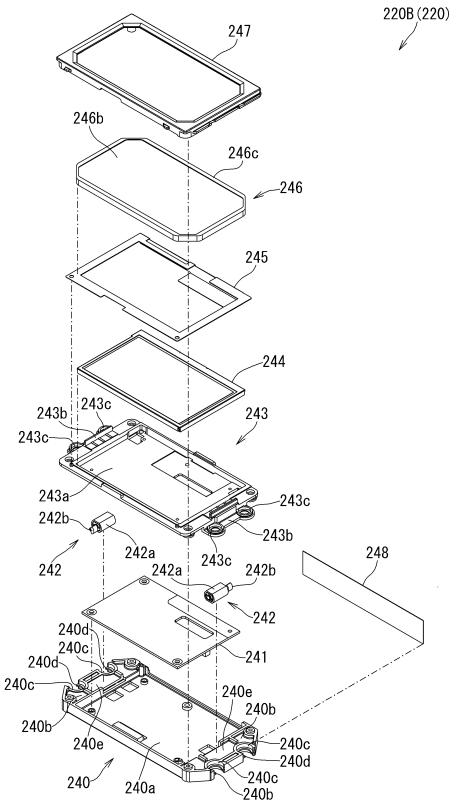
【図３３】



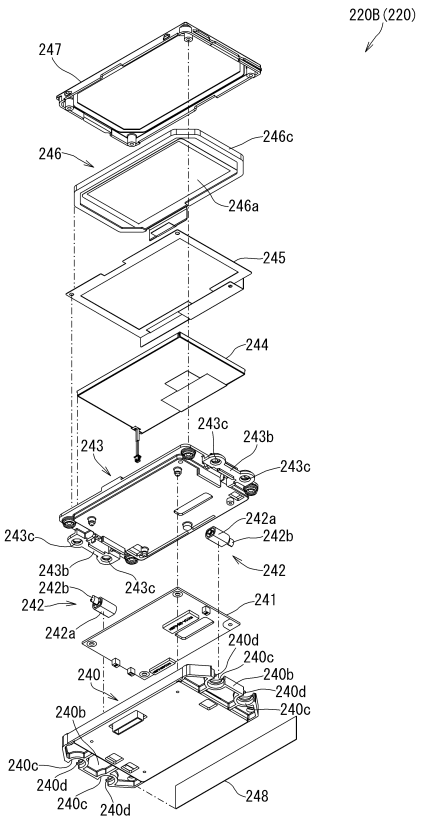
【図３４】



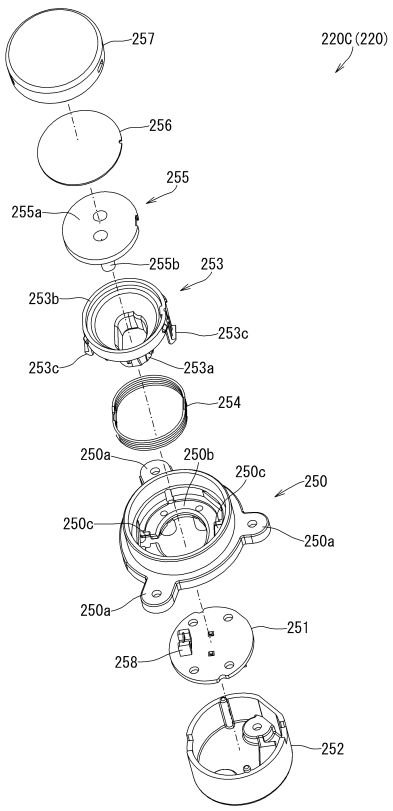
【図３５】



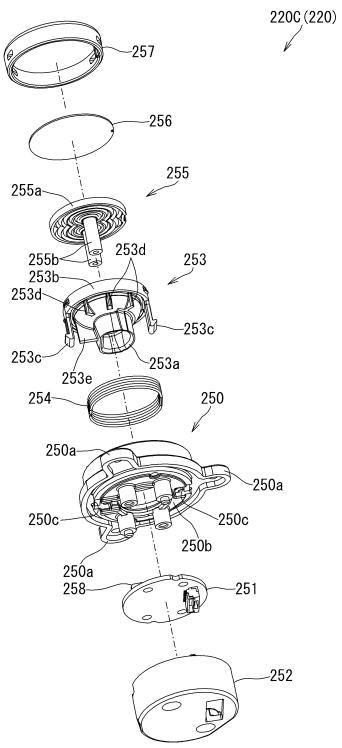
【図３６】



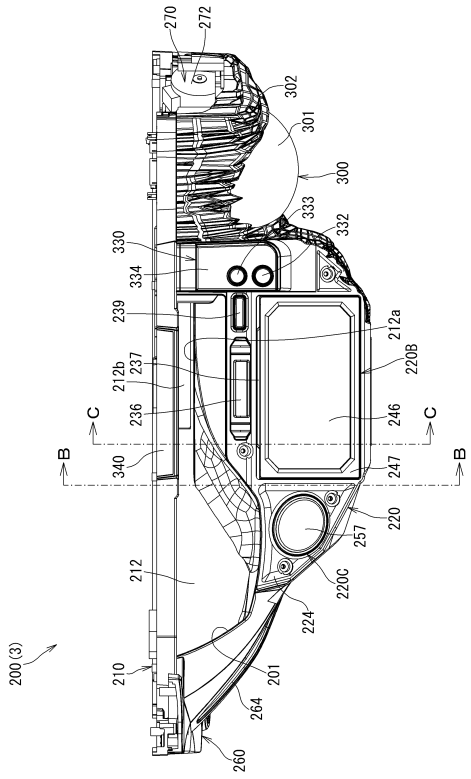
【図３７】



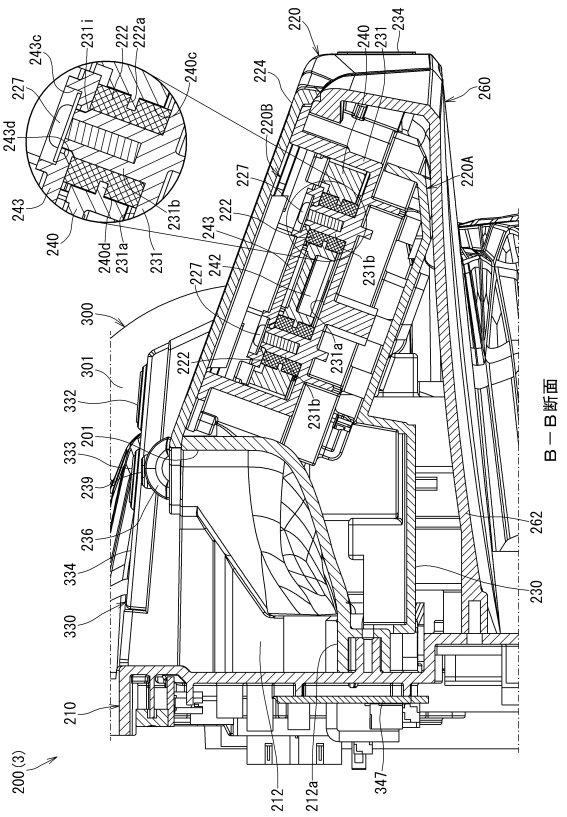
【図３８】



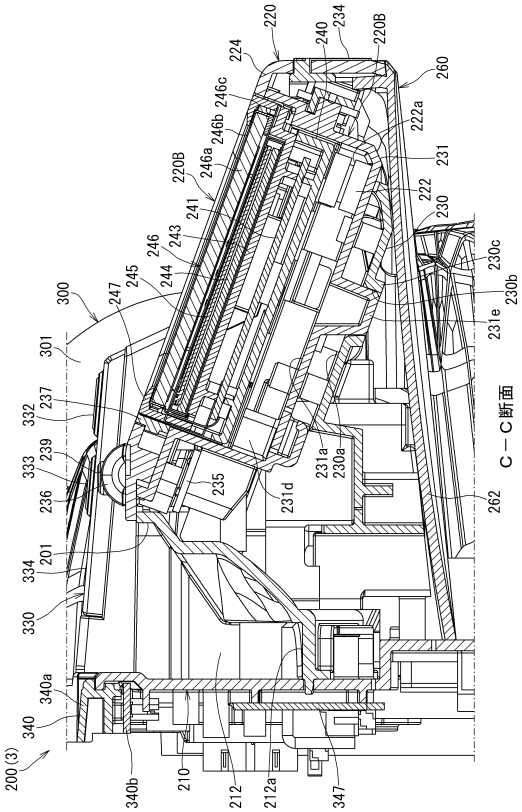
【図３９】



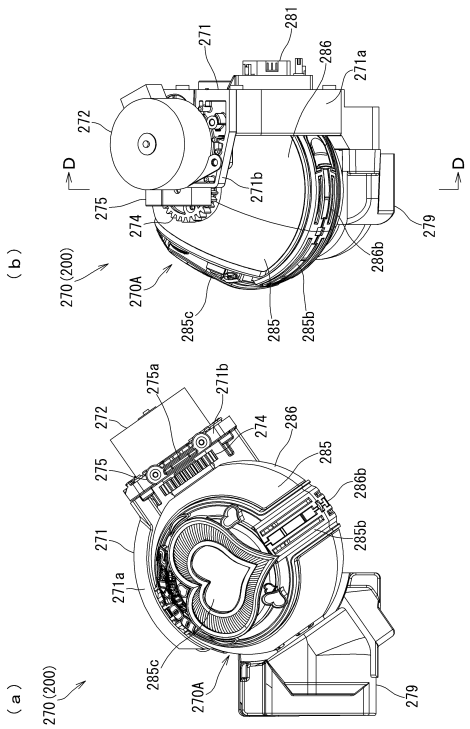
【図４０】



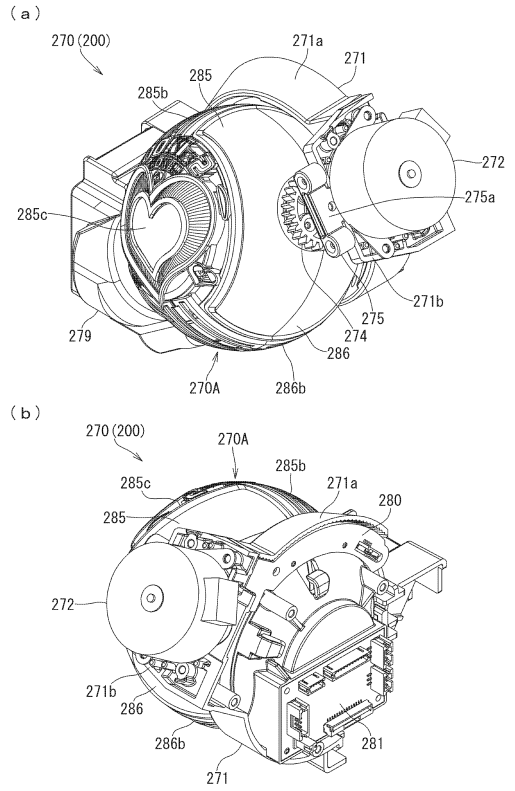
【図４１】



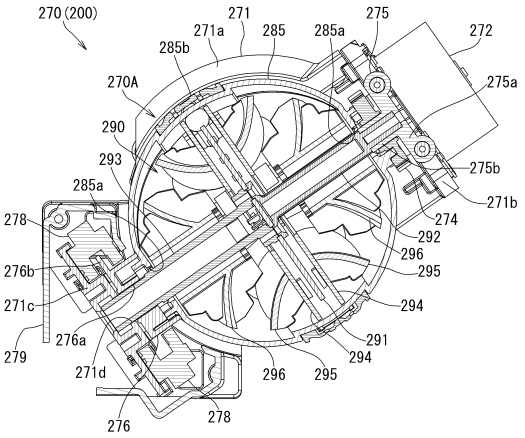
【図４２】



【図４３】

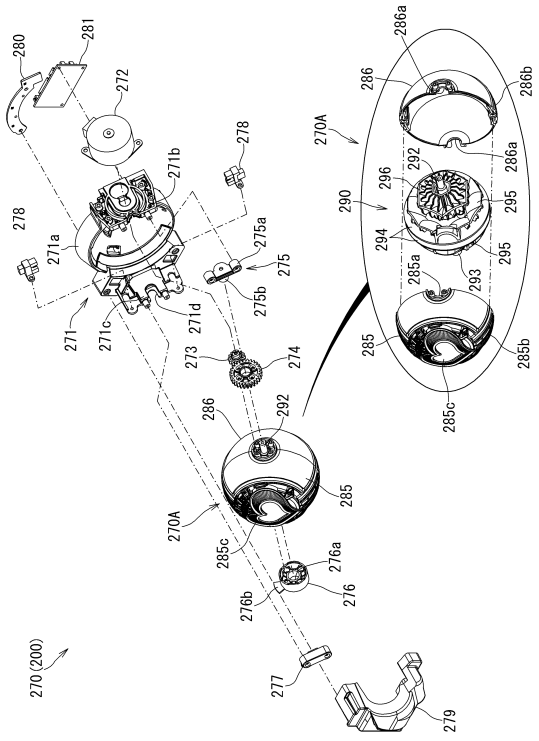


【図４４】

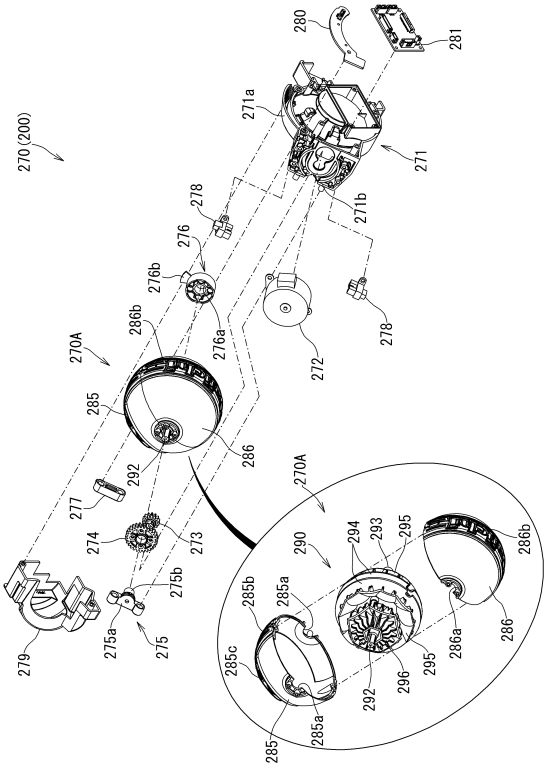


Ｄ－Ｄ断面

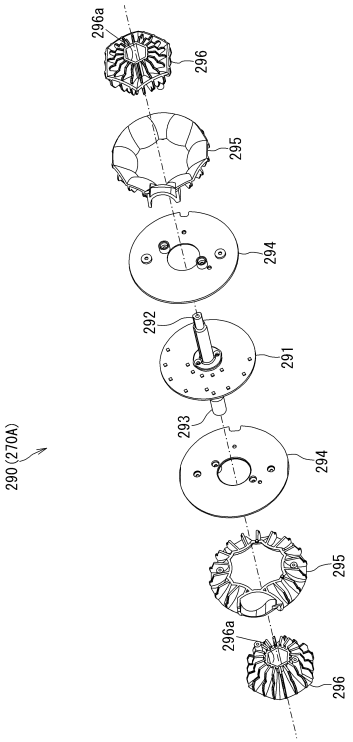
【図４５】



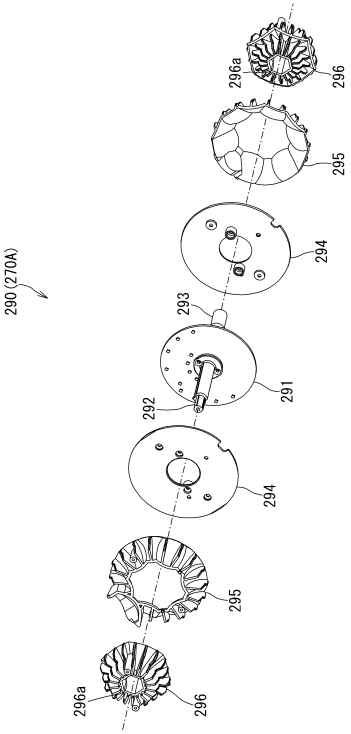
【図４６】



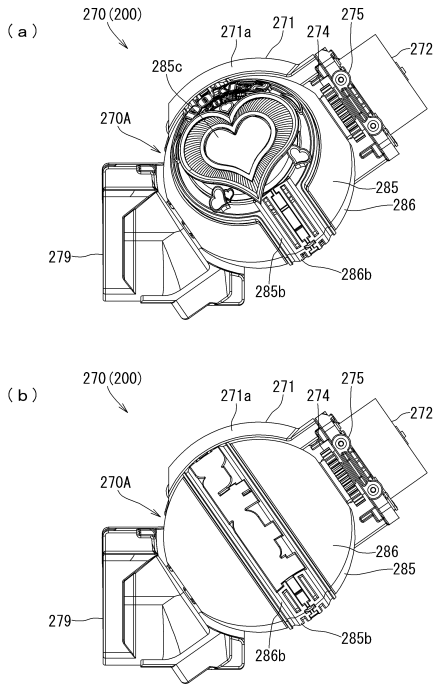
【図４７】



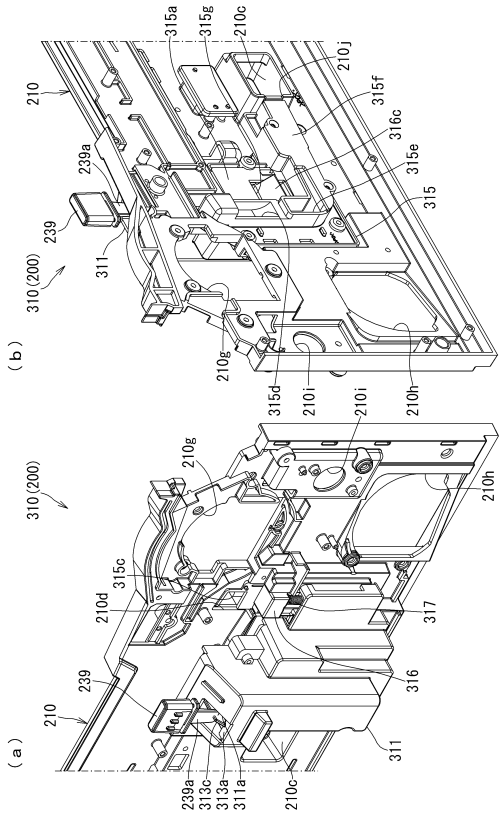
【図４８】



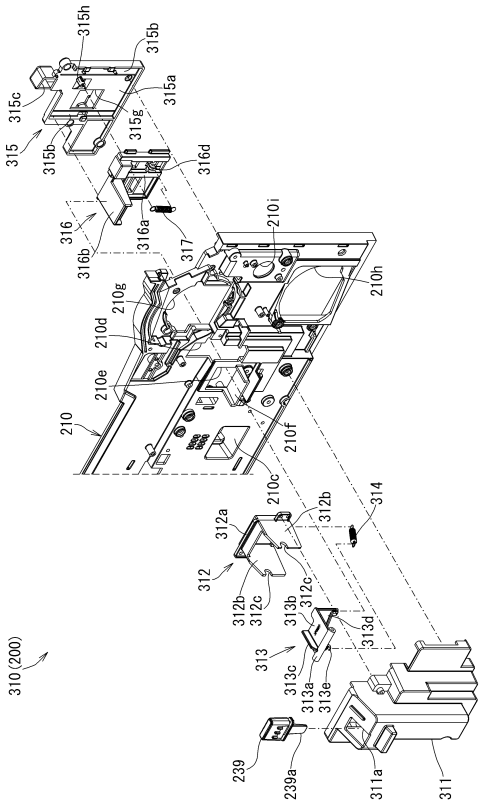
【図４９】



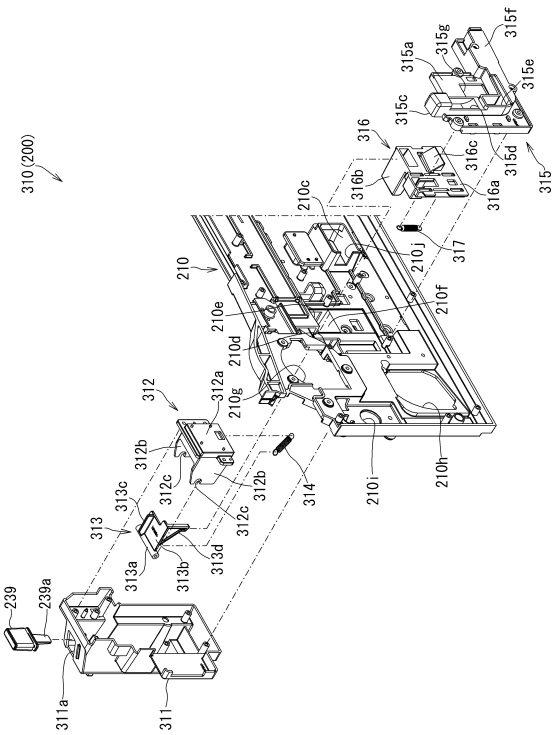
【図５０】



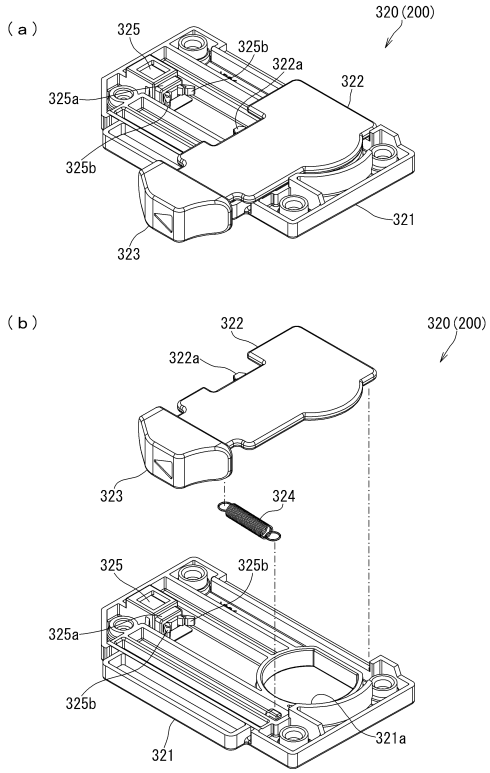
【図５１】



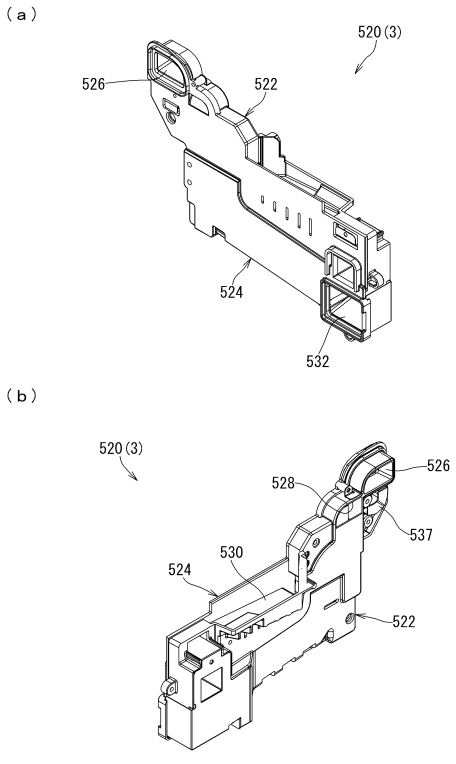
【図５２】



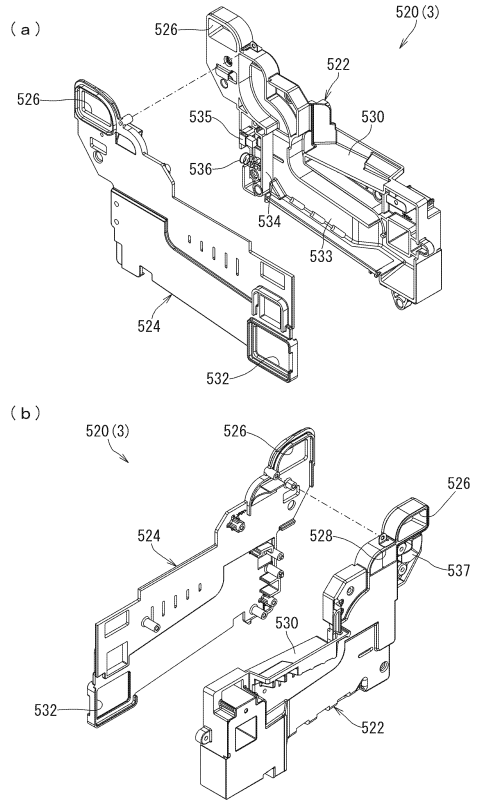
【図５３】



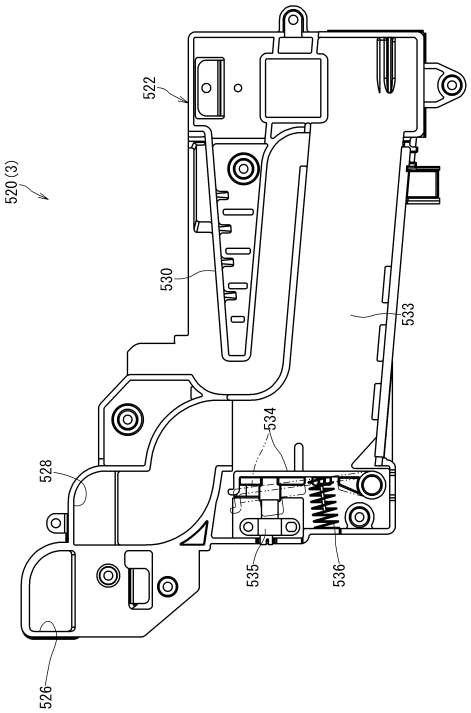
【図５４】



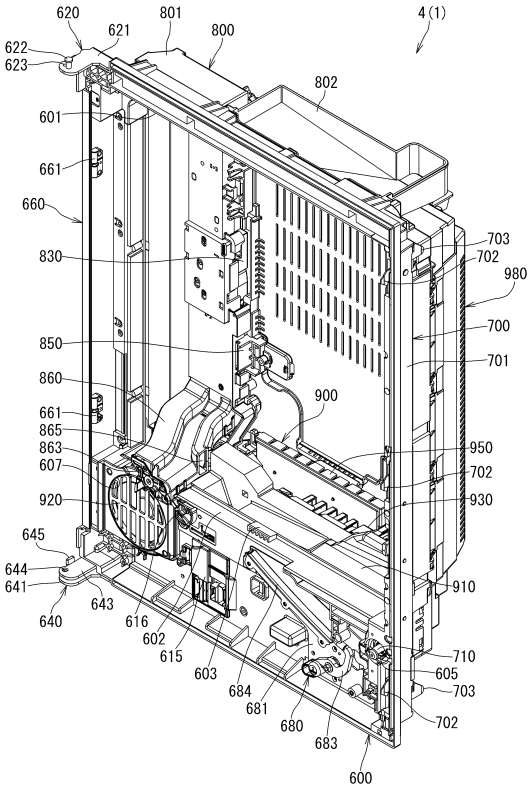
【図５５】



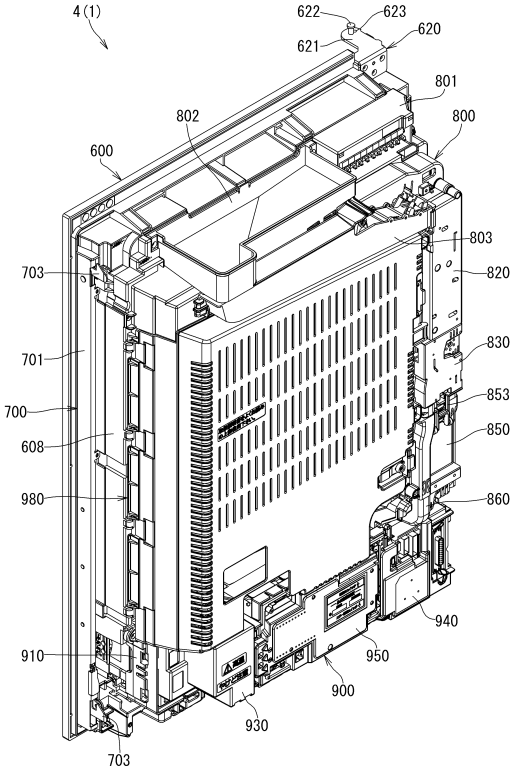
【図５６】



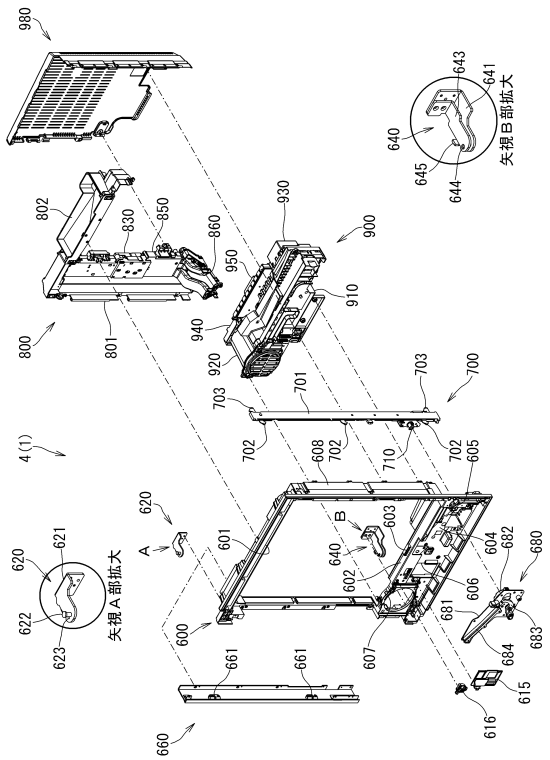
【図５７】



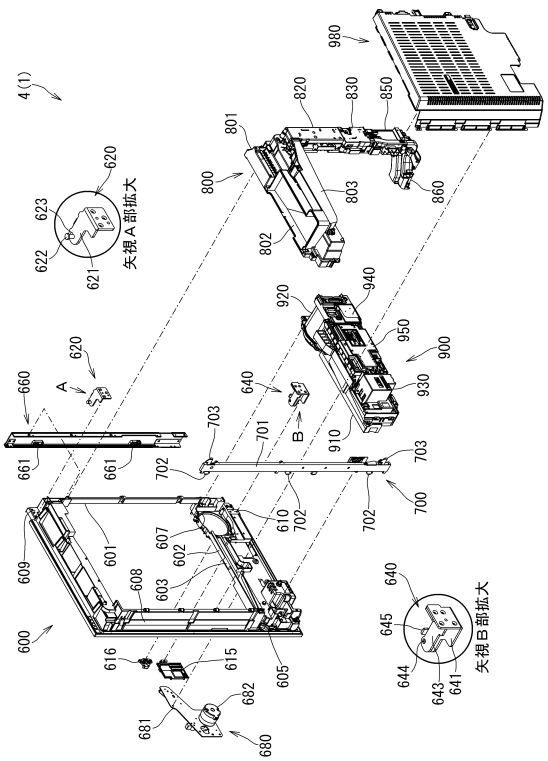
【図５８】



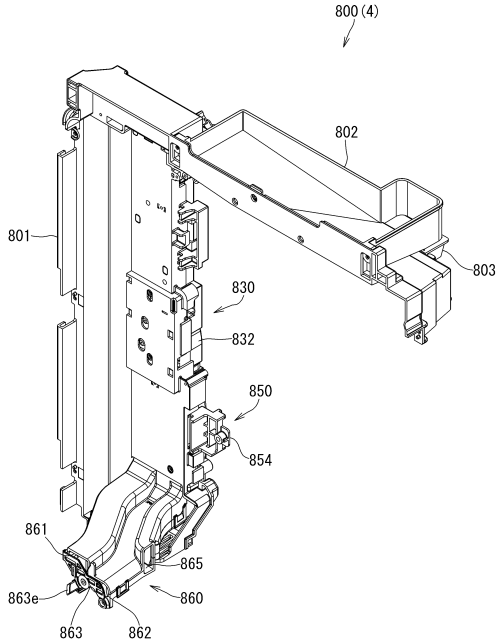
【図５９】



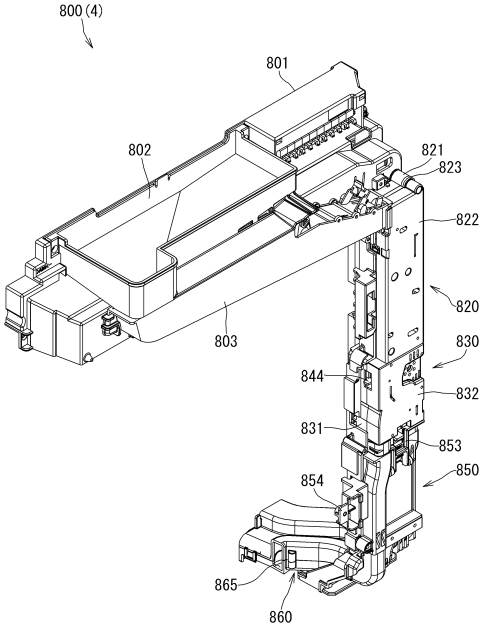
【図６０】



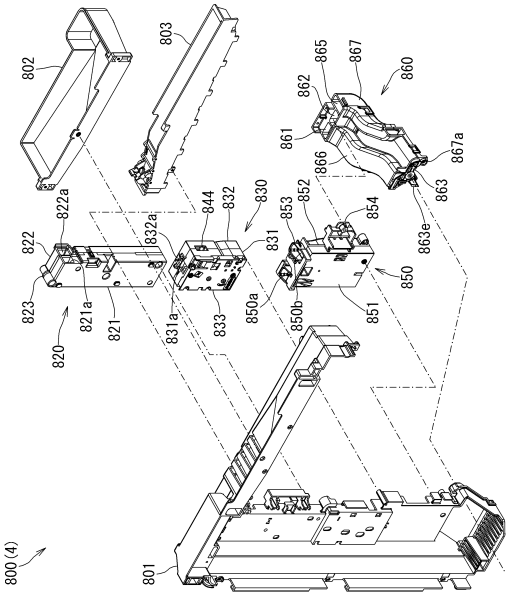
【図６１】



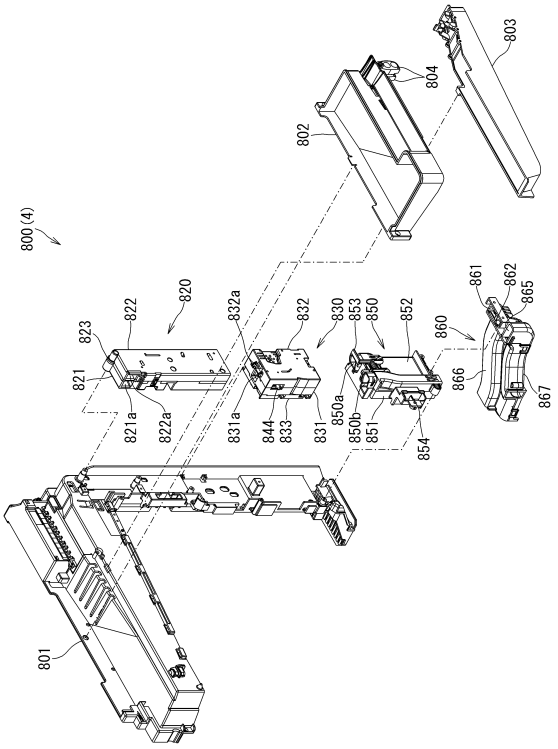
【図６２】



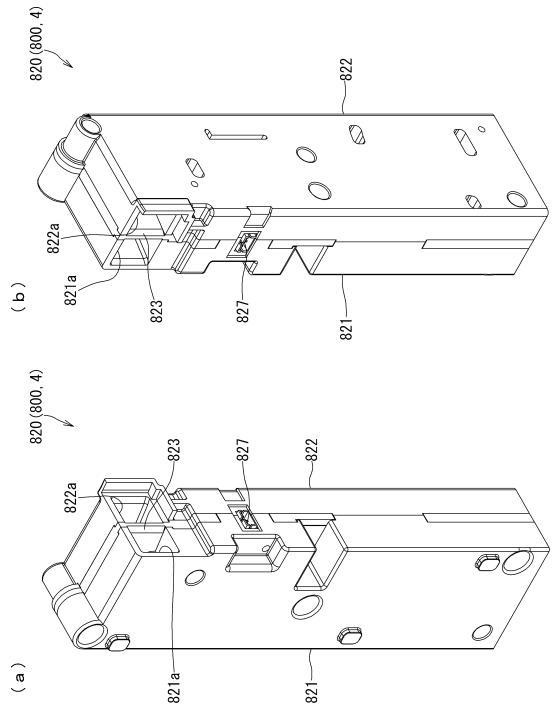
【図６３】



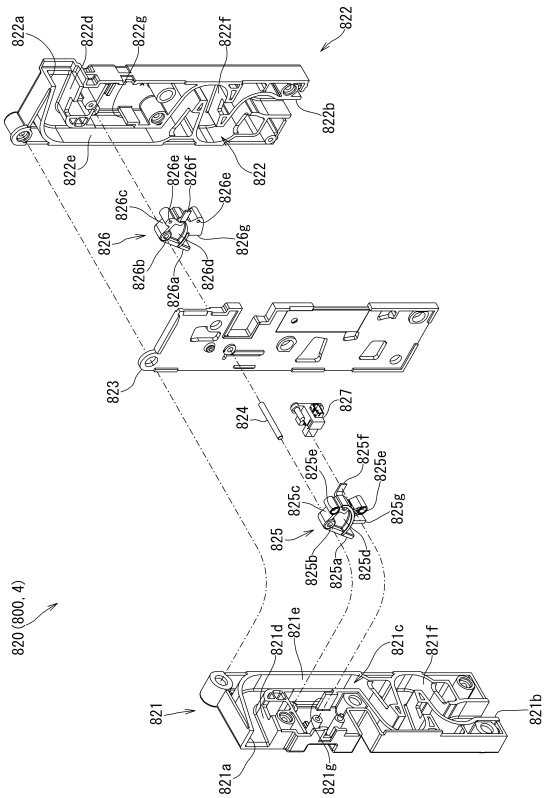
【図６４】



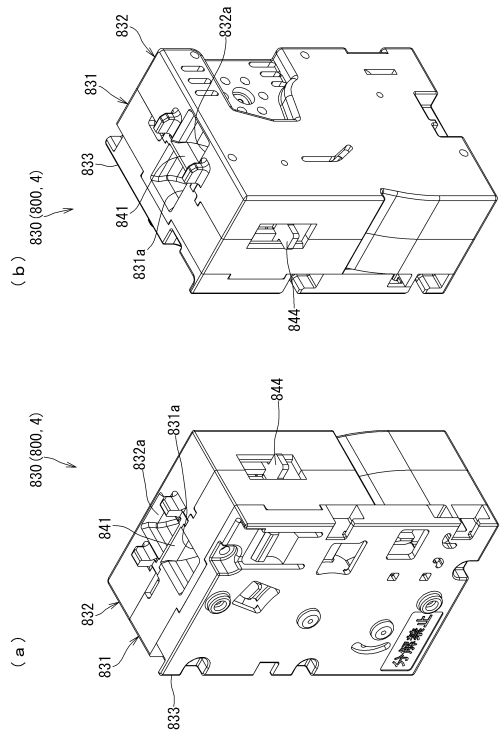
【図６５】



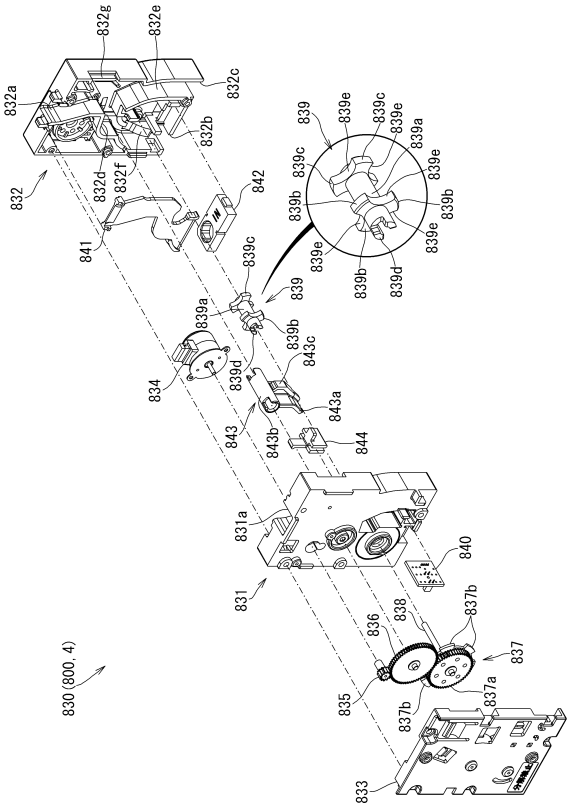
【図６６】



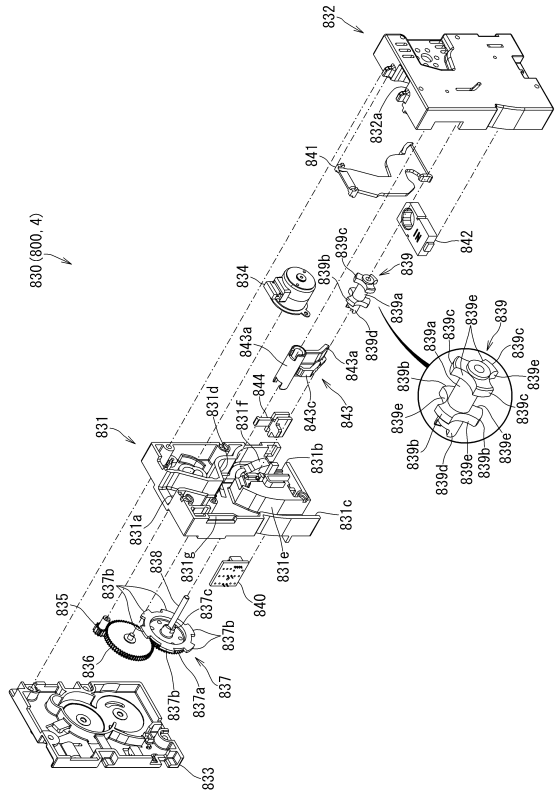
【図６７】



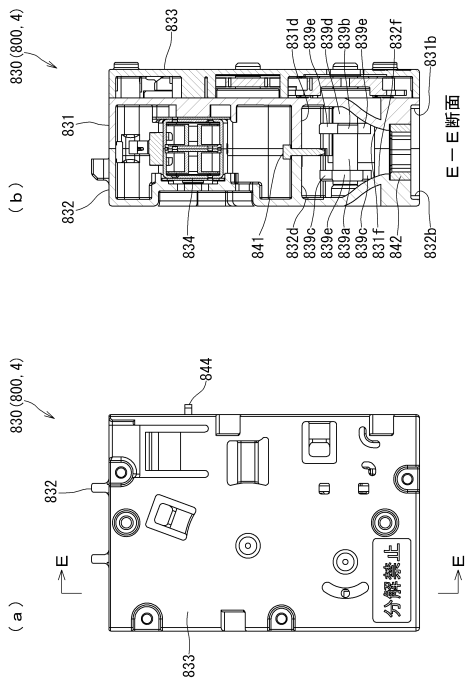
【図６８】



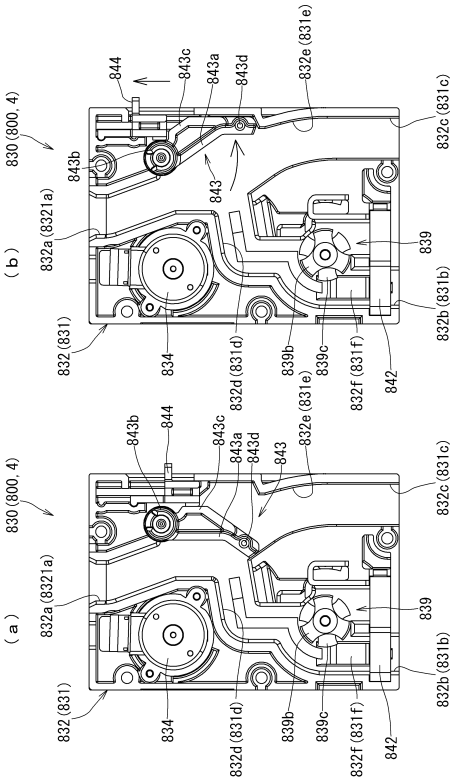
【図６９】



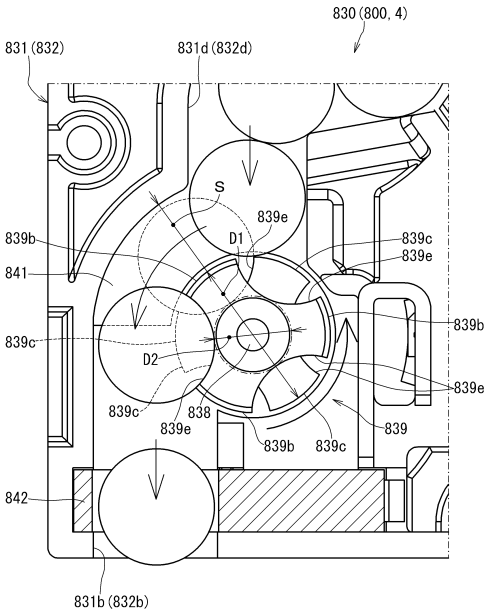
【図７０】



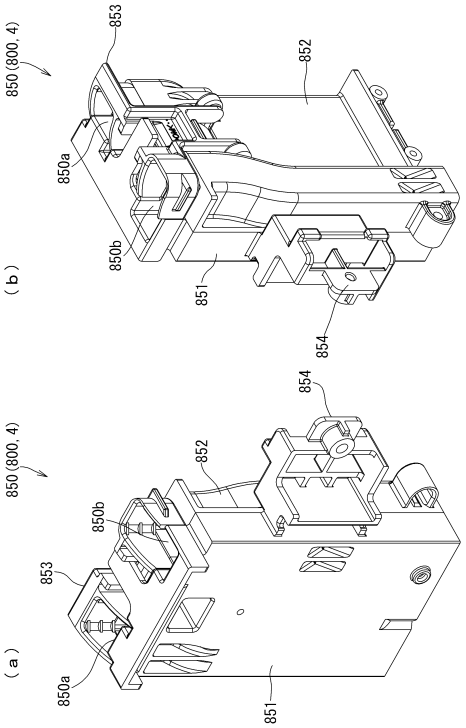
【図７１】



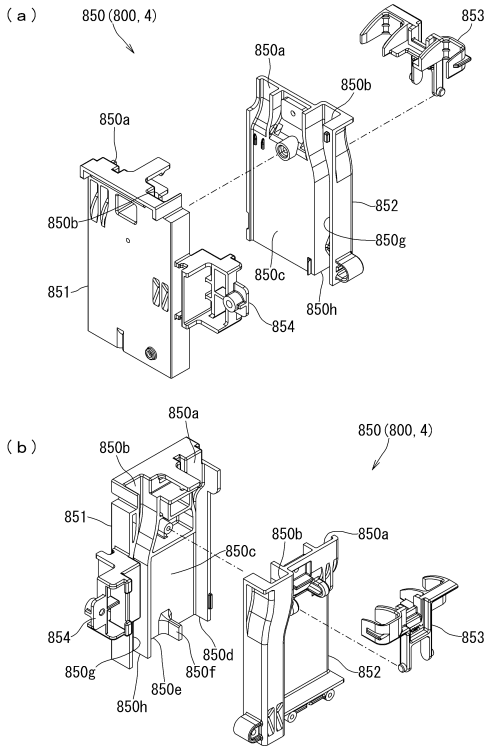
【図７２】



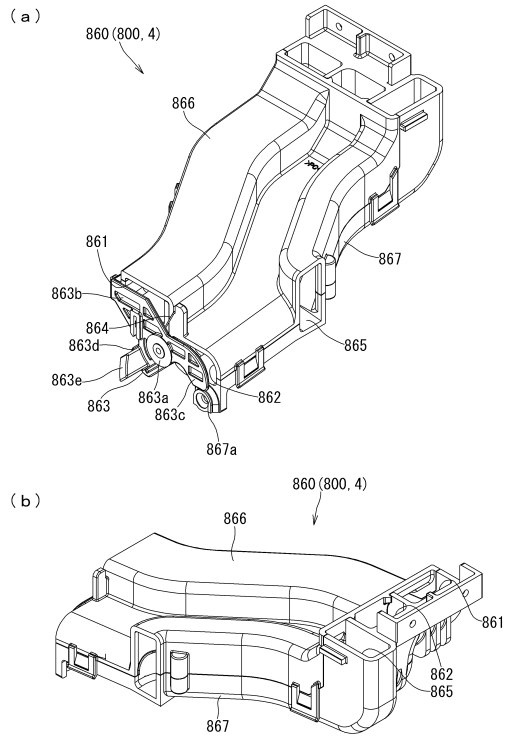
【図７３】



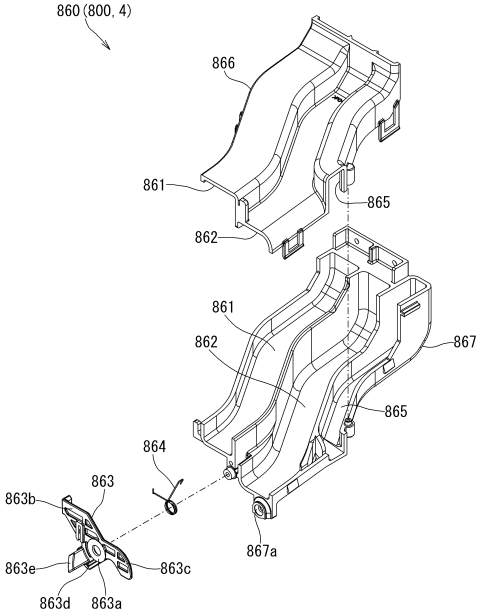
【図７４】



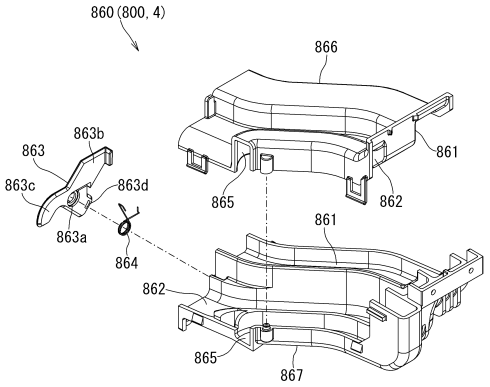
【図７５】



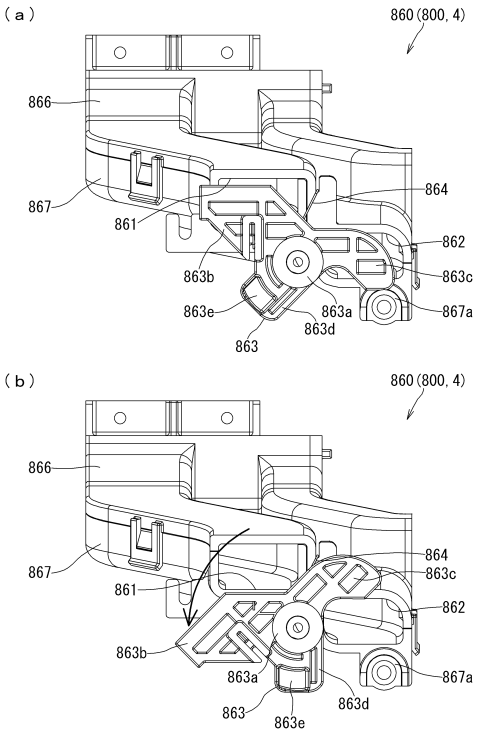
【図７６】



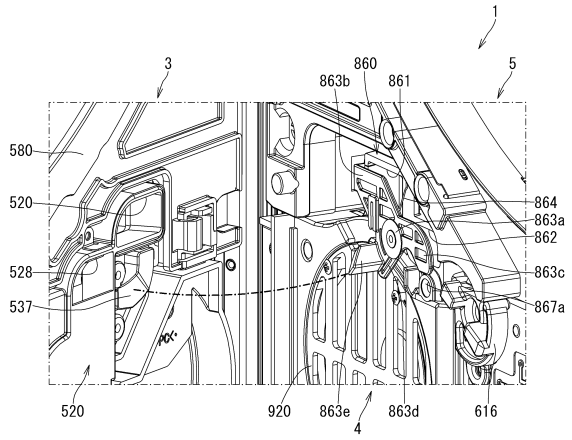
【図７７】



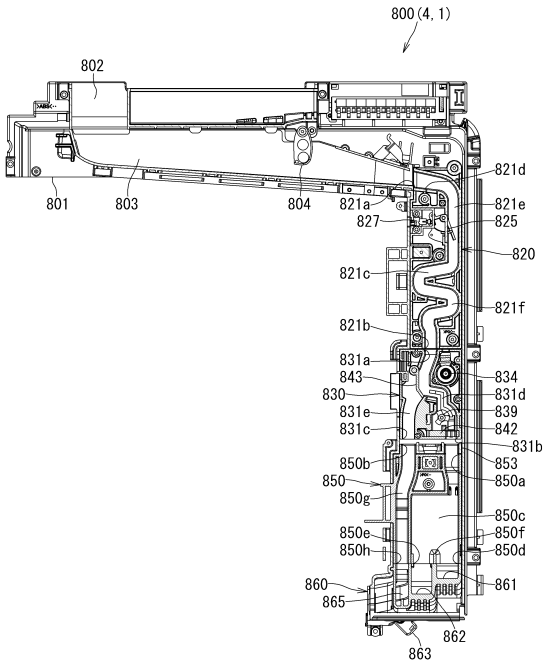
【図７８】



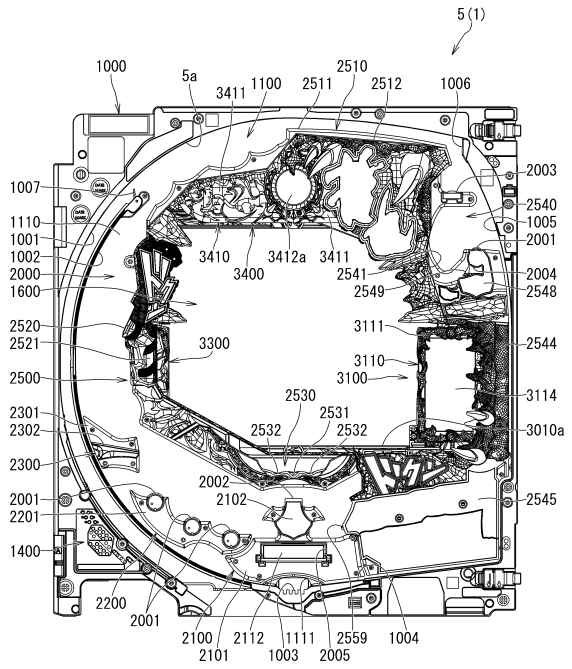
【図７９】



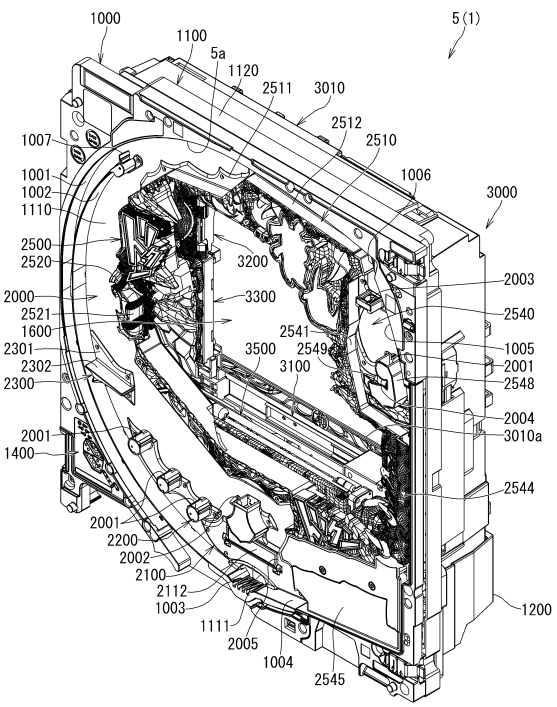
【図８０】



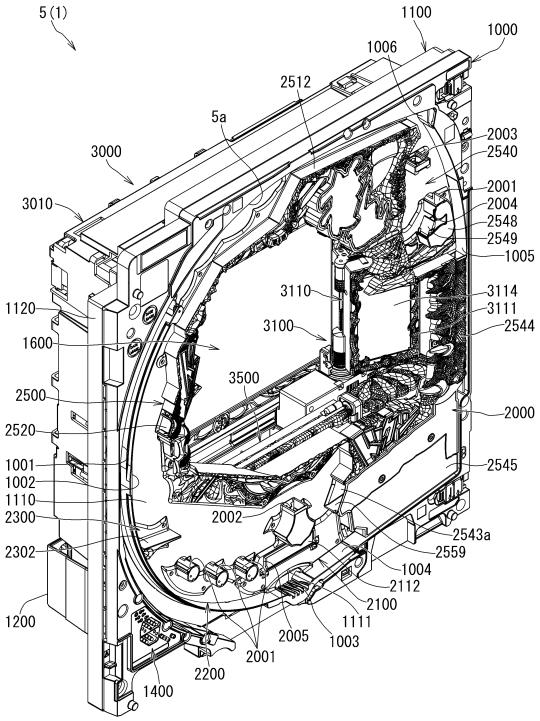
【図８１】



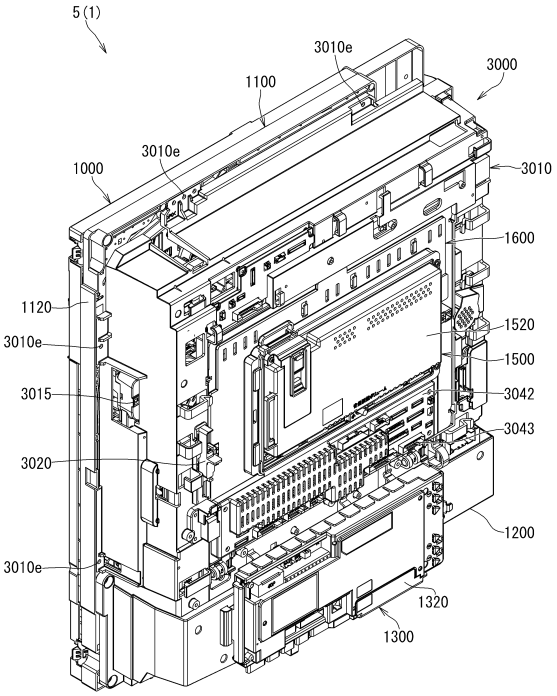
【図８２】



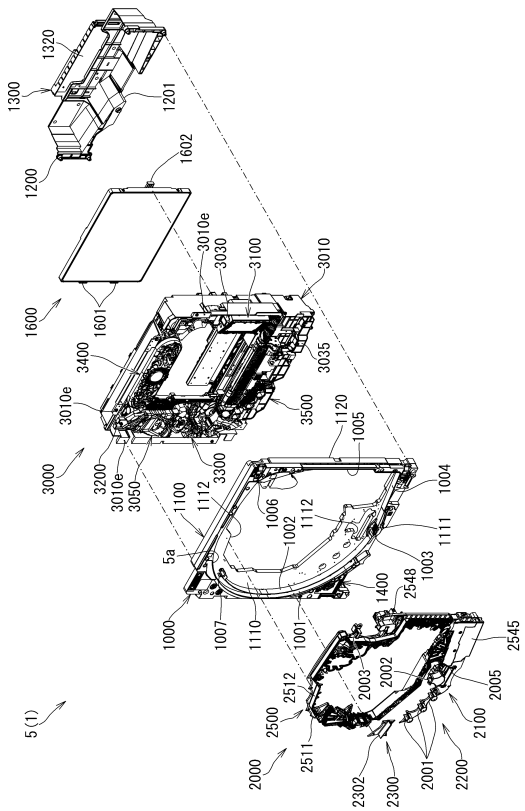
【図８３】



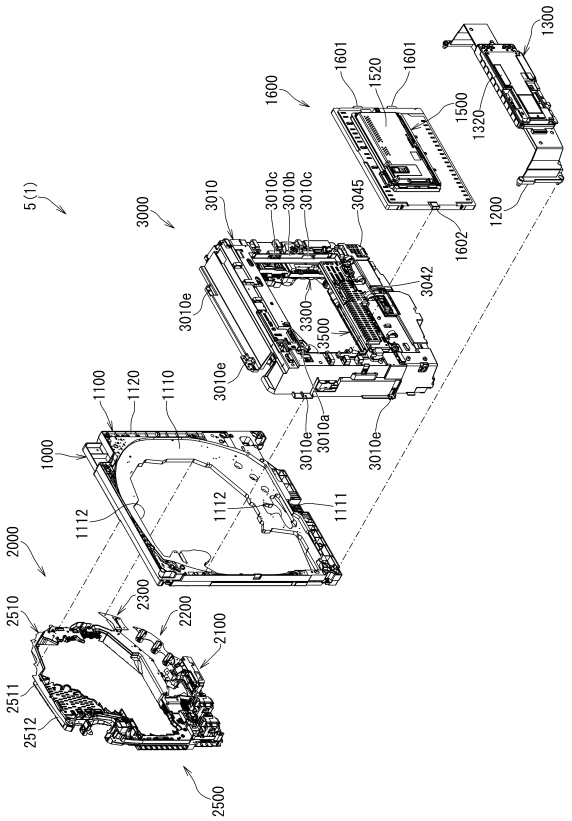
【図８４】



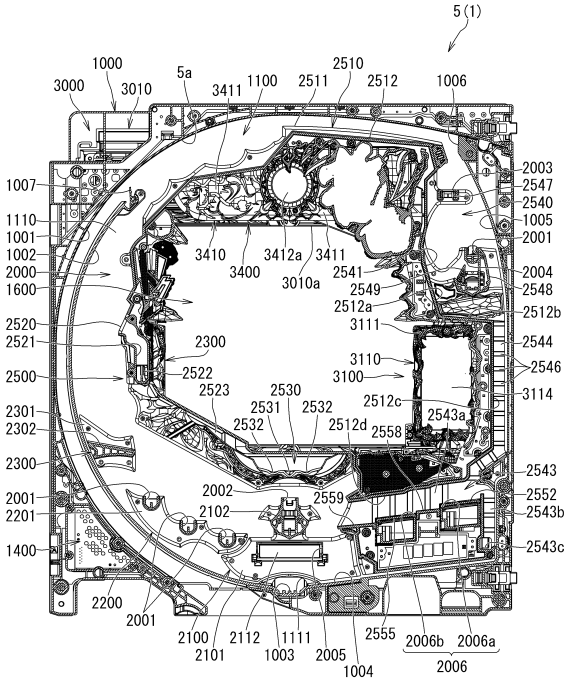
【図８５】



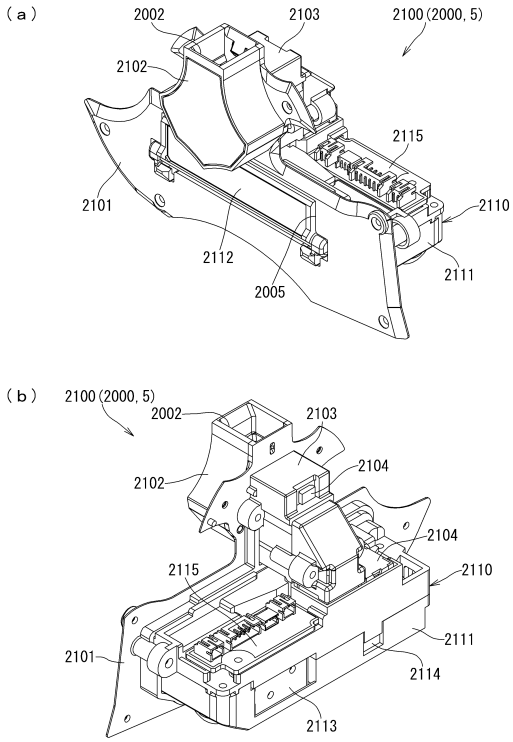
【図８６】



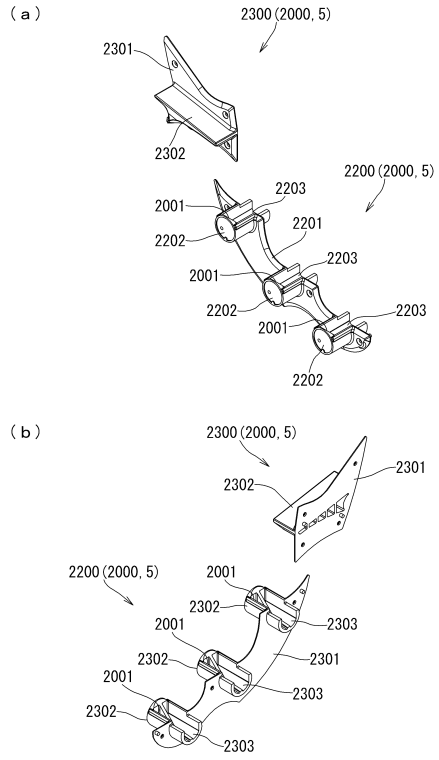
【図８７】



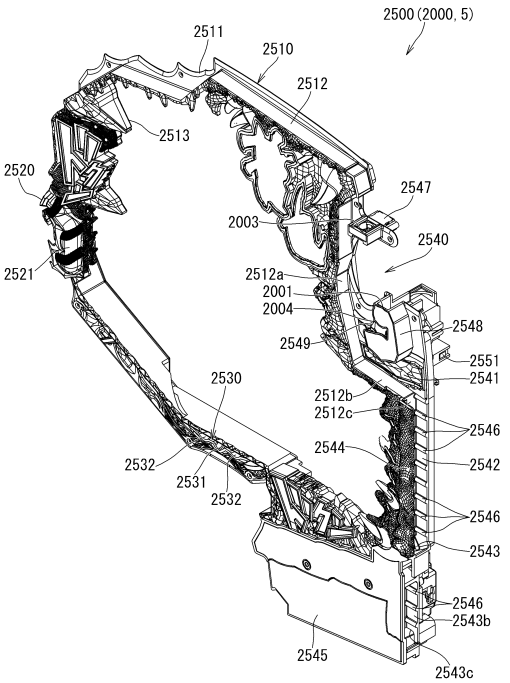
【図８８】



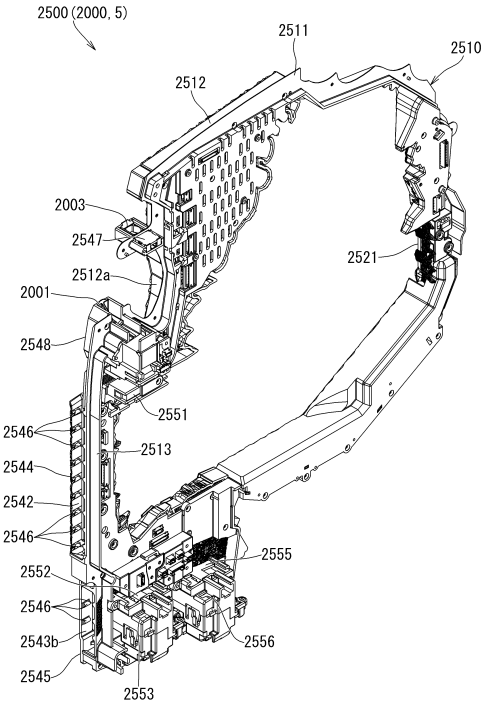
【図８９】



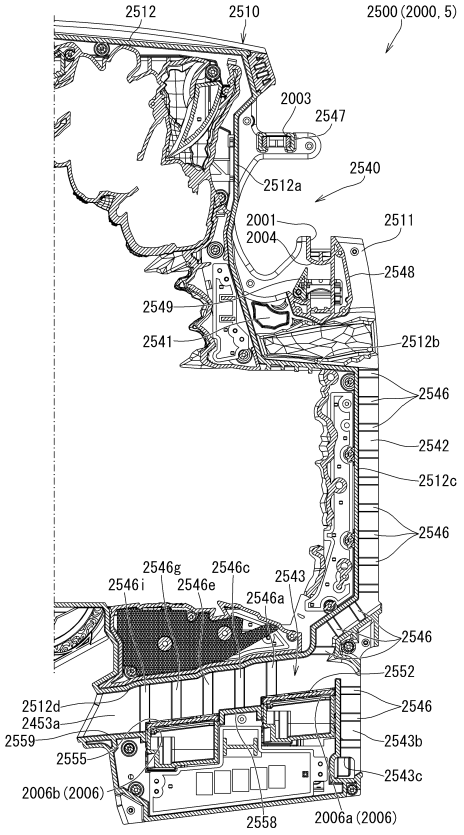
【図９０】



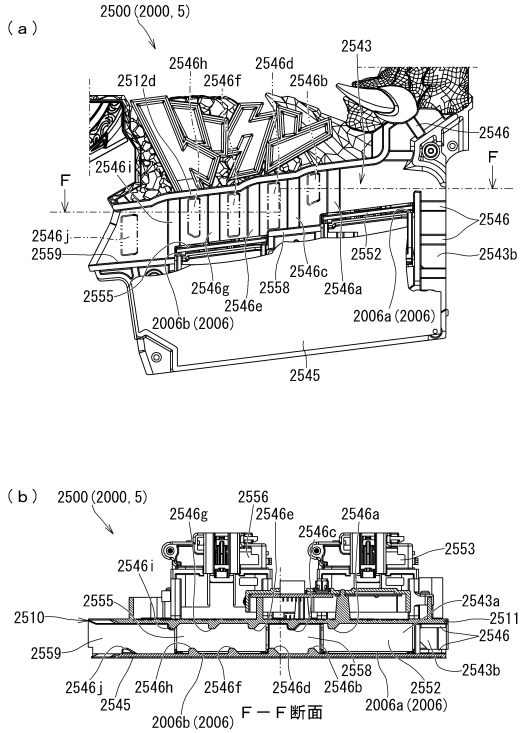
【図９１】



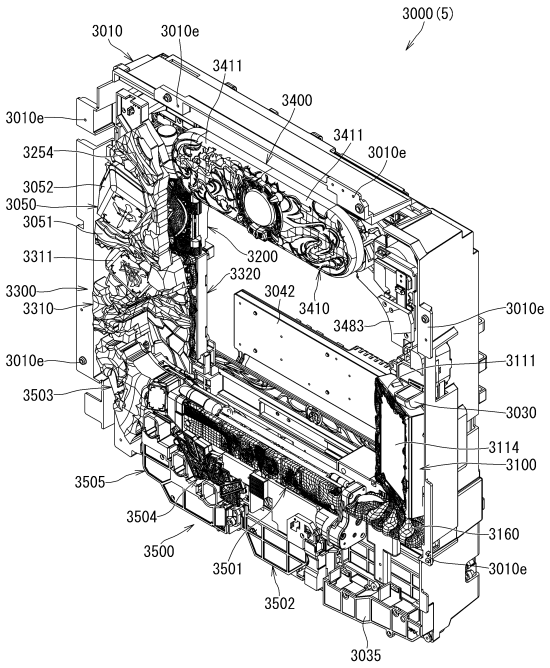
【図９２】



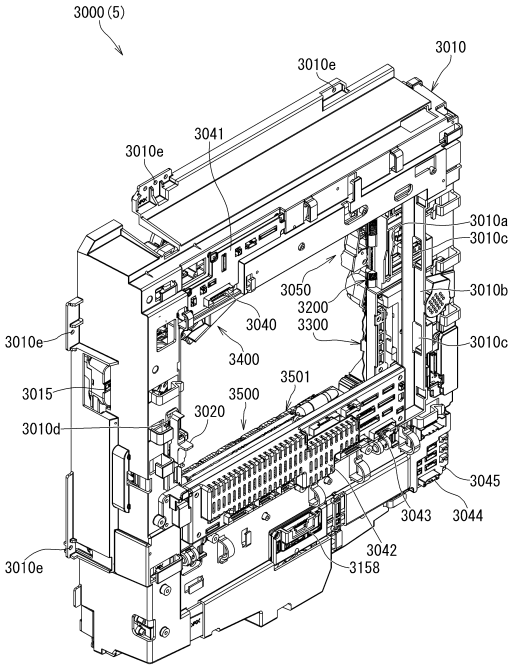
【図９３】



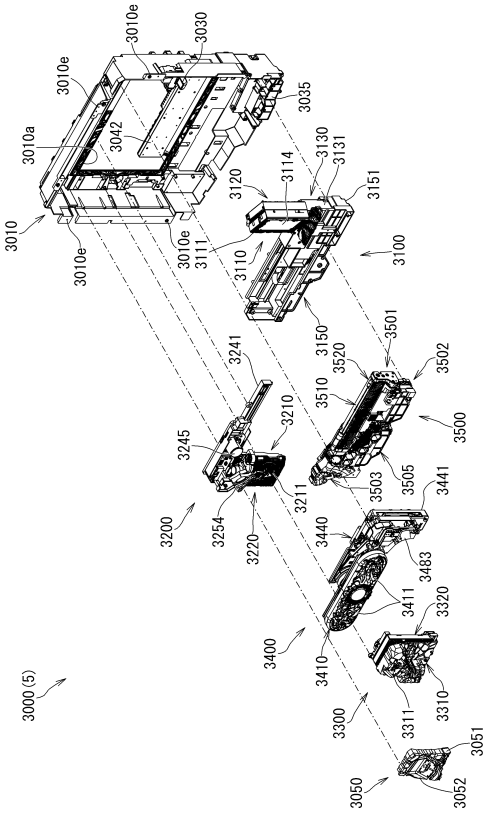
【図９４】



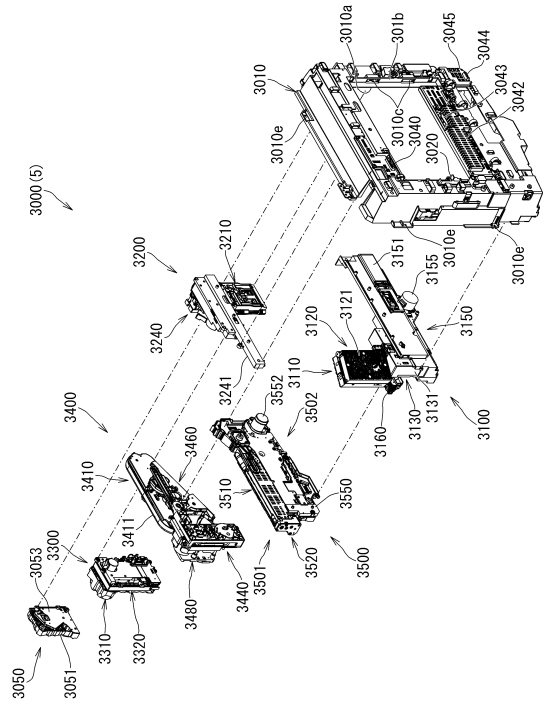
【図９５】



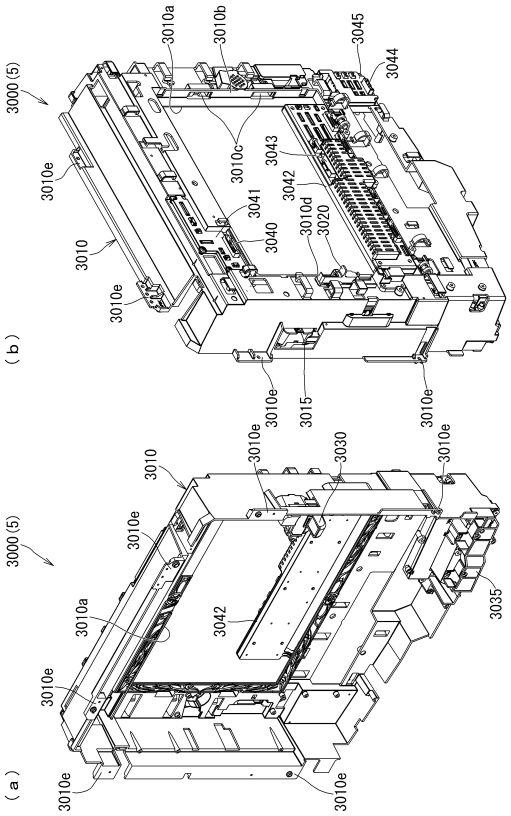
【図９６】



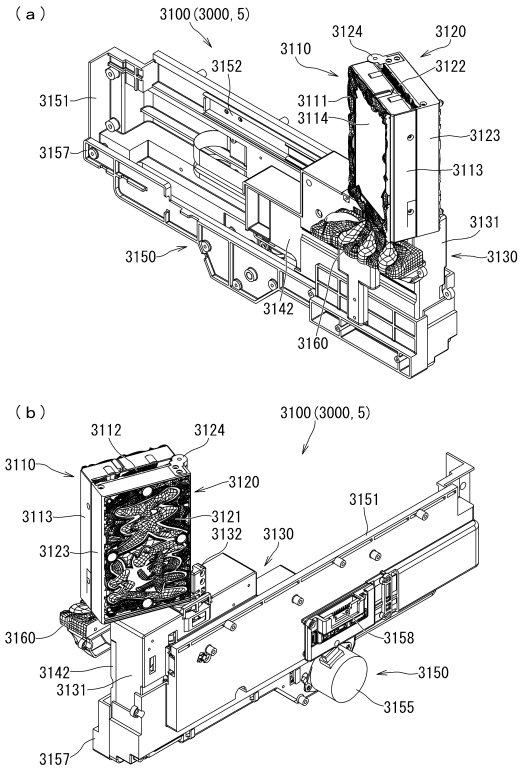
【図９７】



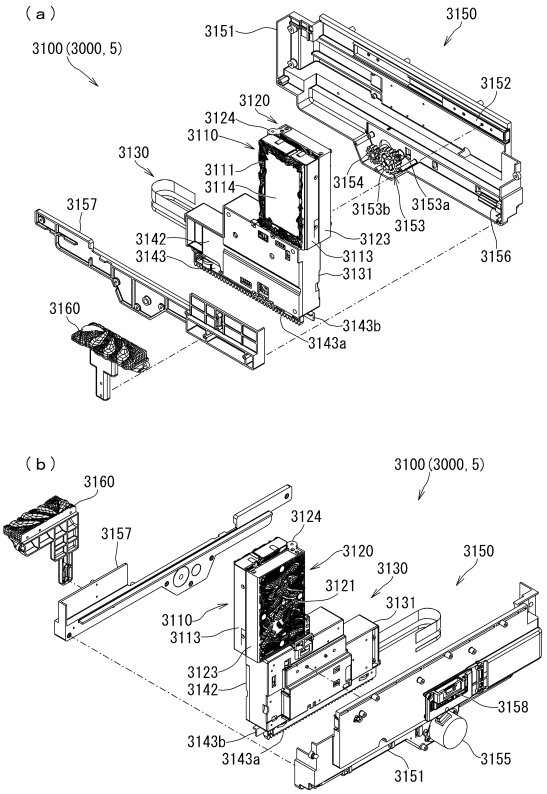
【図９８】



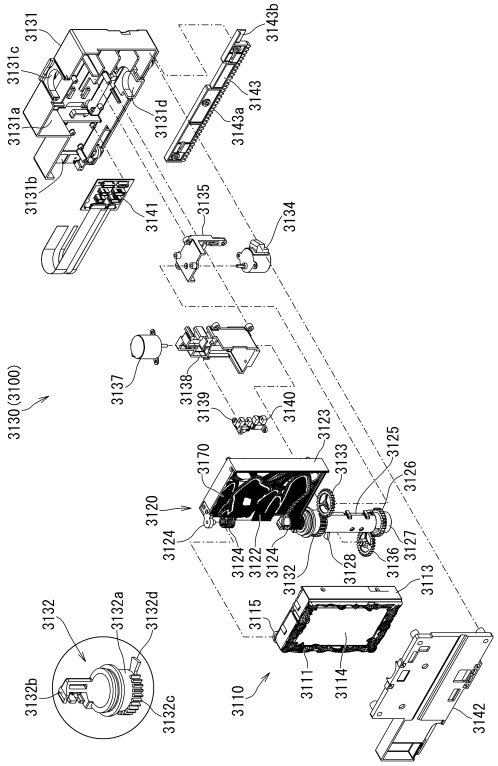
【図９９】



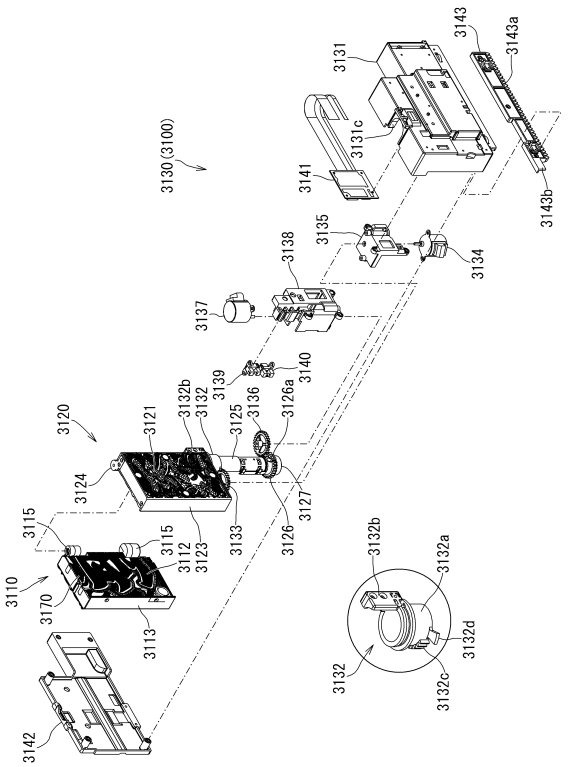
【図１００】



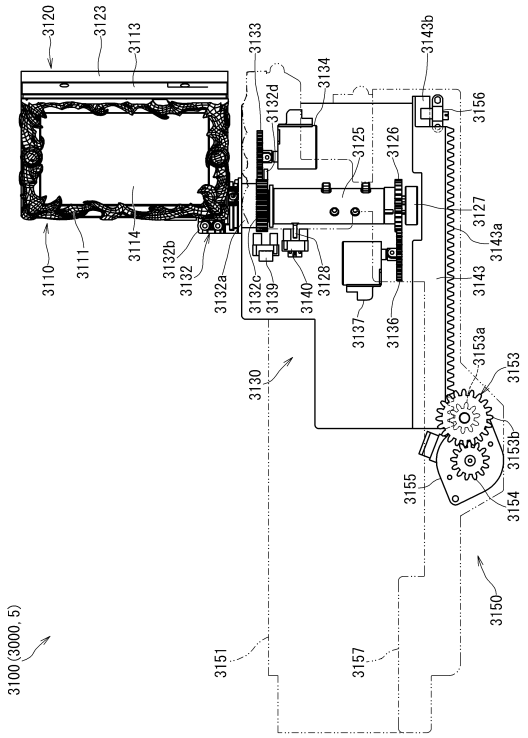
【図１０１】



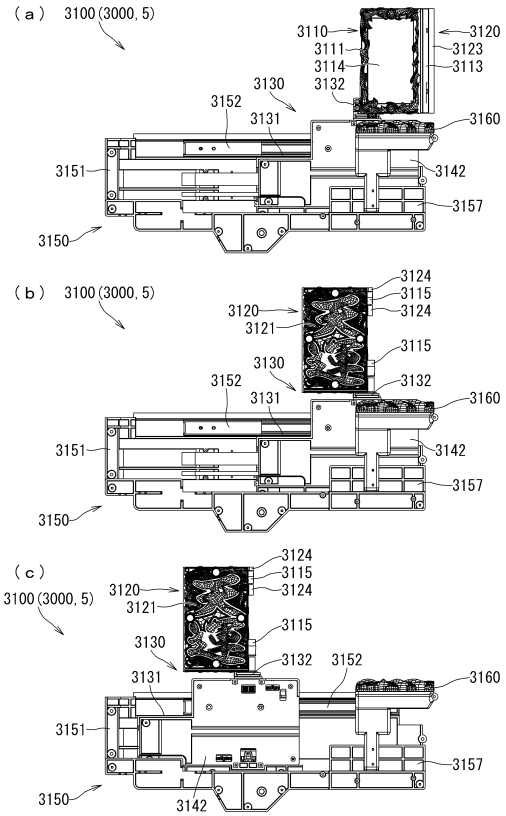
【図１０２】



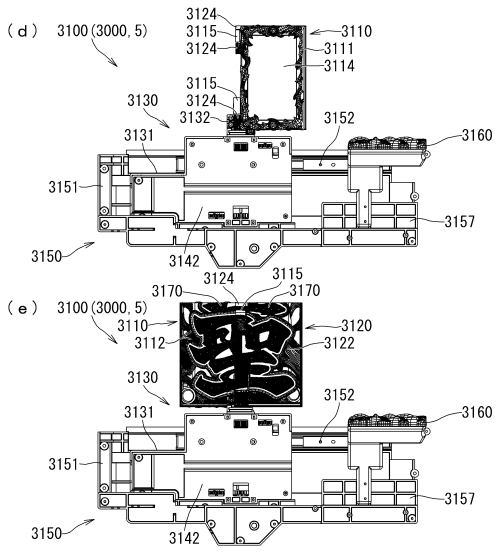
【図１０３】



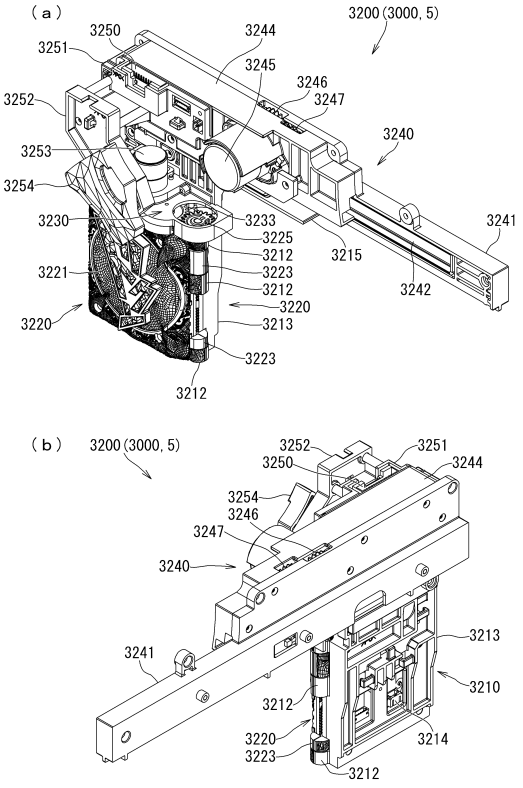
【図１０４】



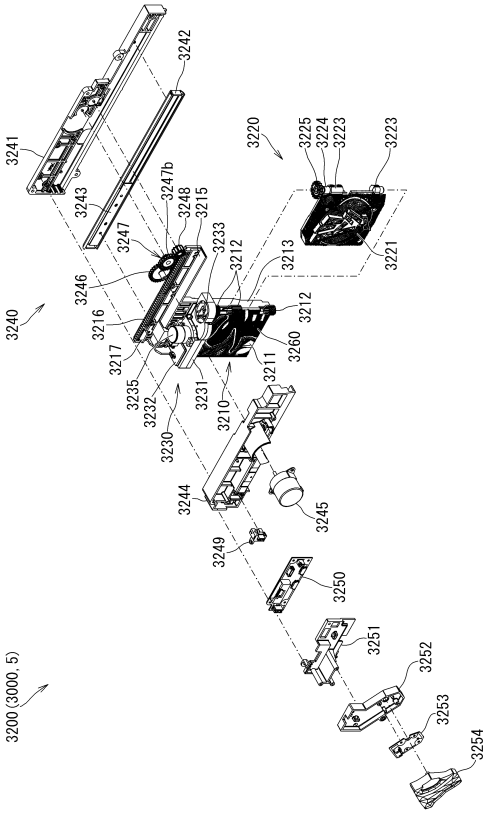
【図１０５】



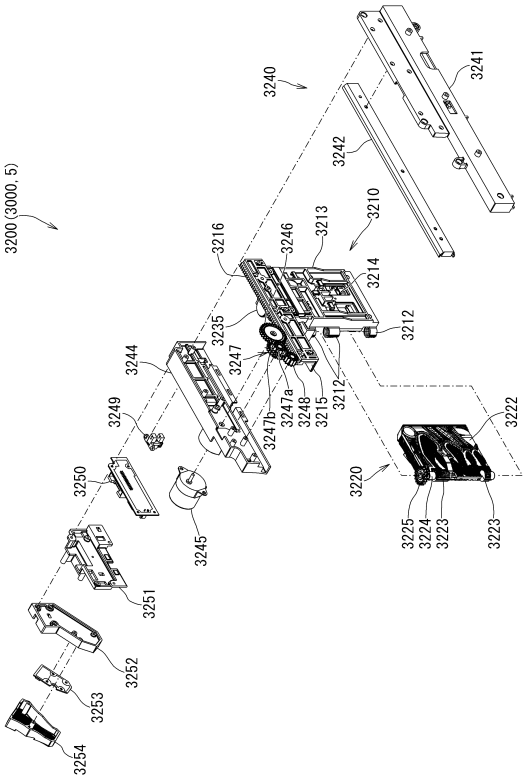
【図１０６】



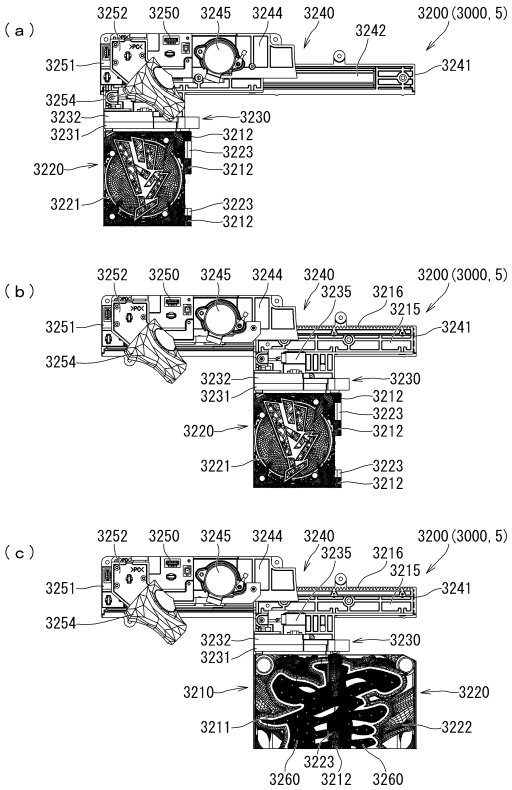
【図１０７】



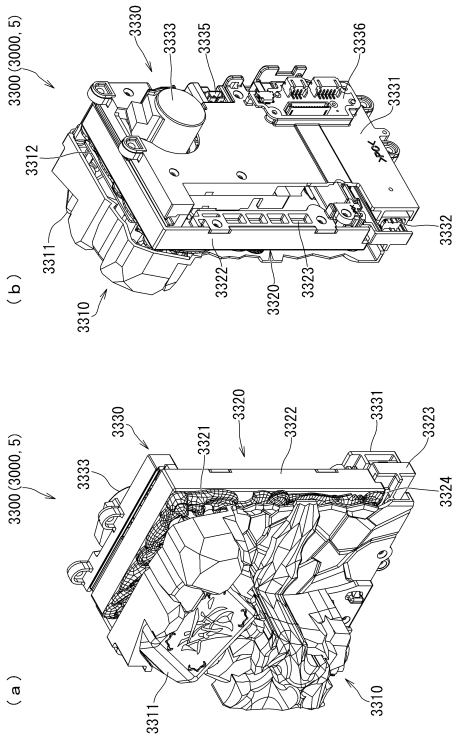
【図１０８】



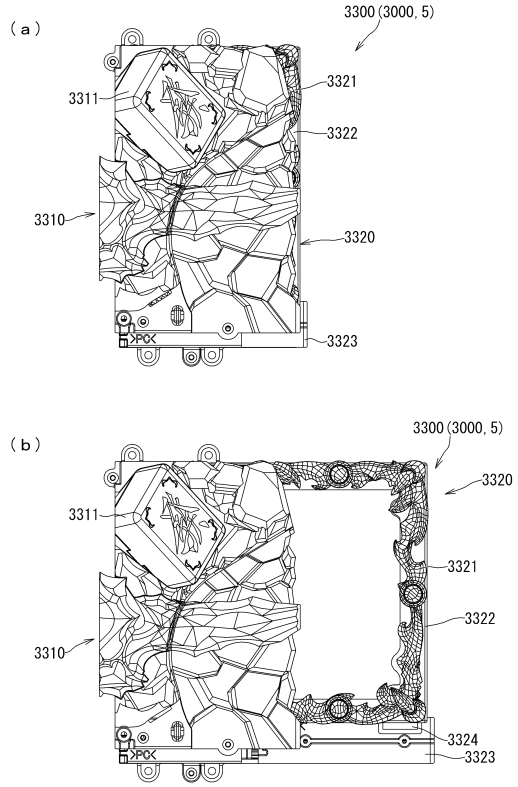
【図１０９】



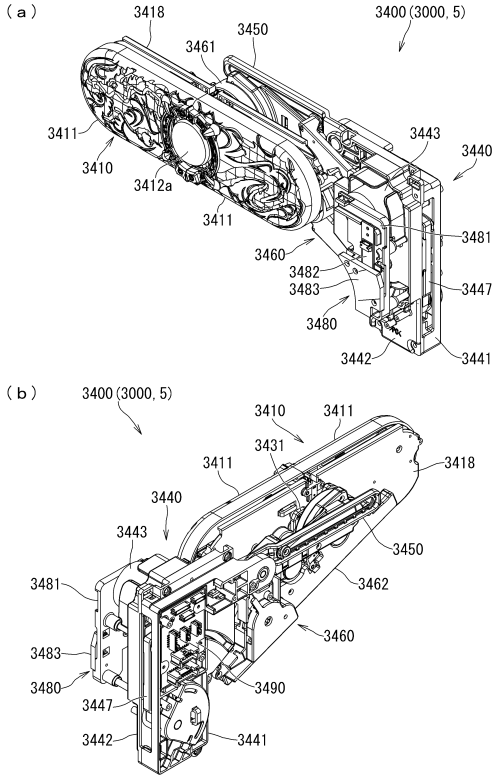
【図１１０】



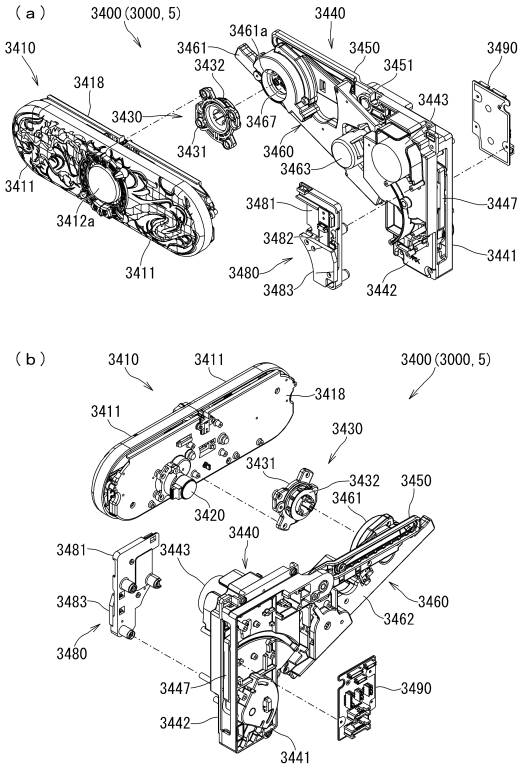
【図１１１】



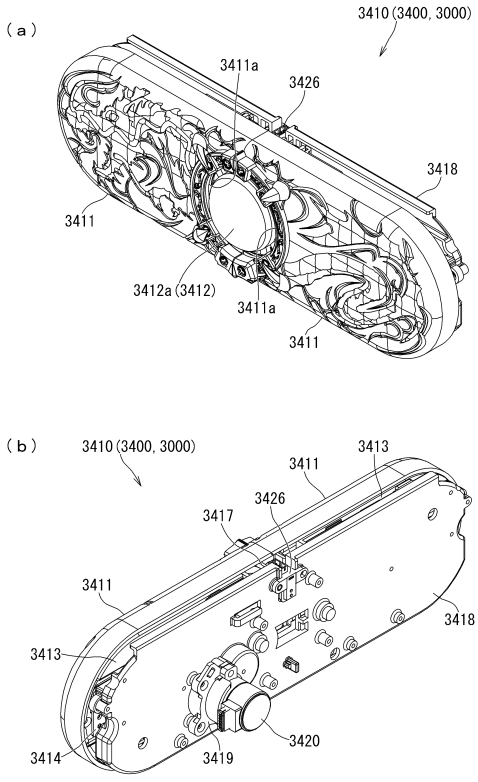
【図１１２】



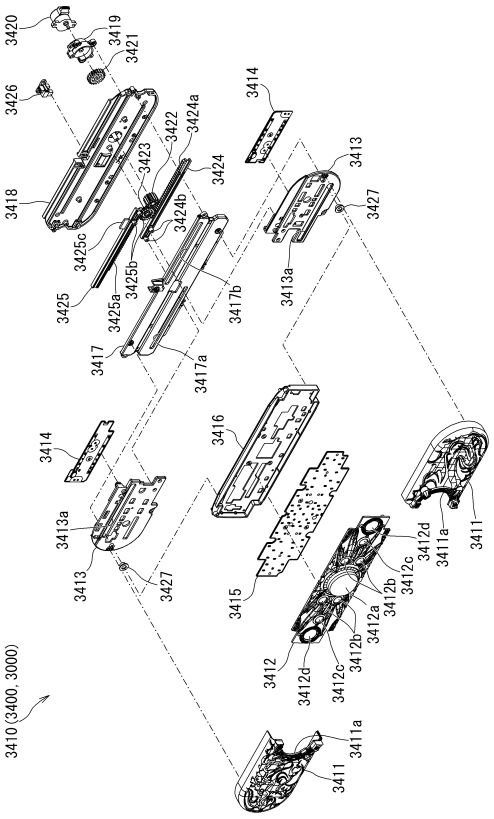
【図１１３】



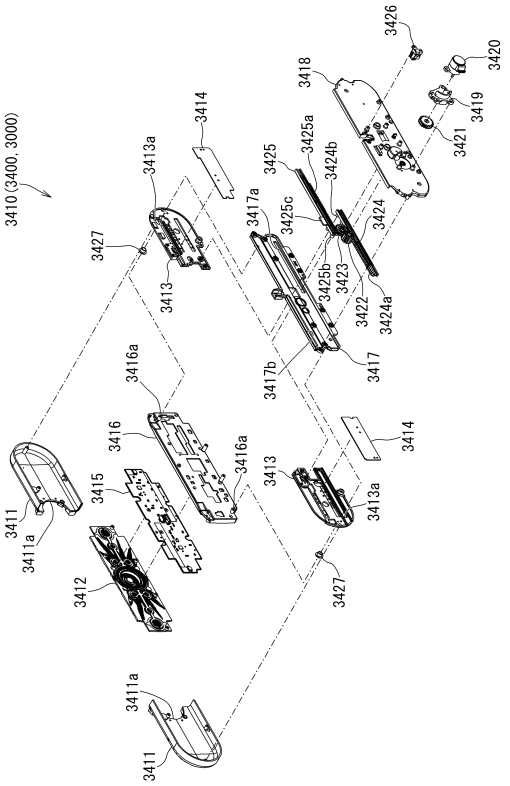
【図１１４】



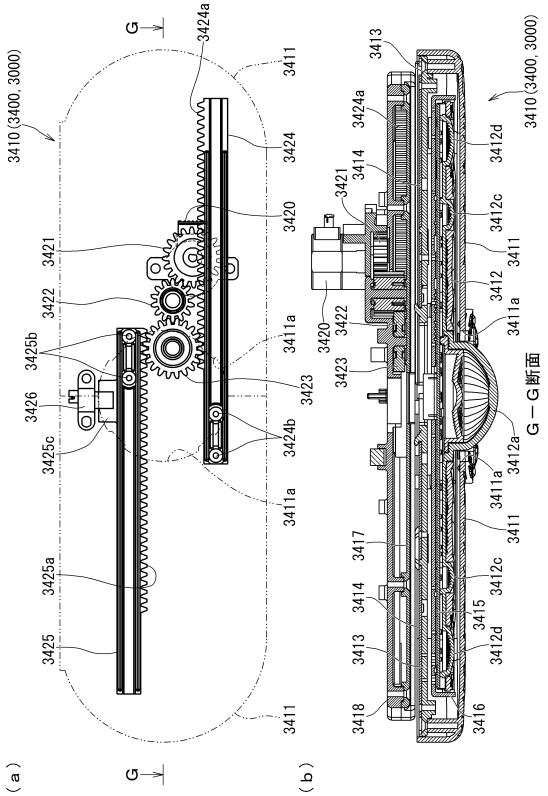
【図１１５】



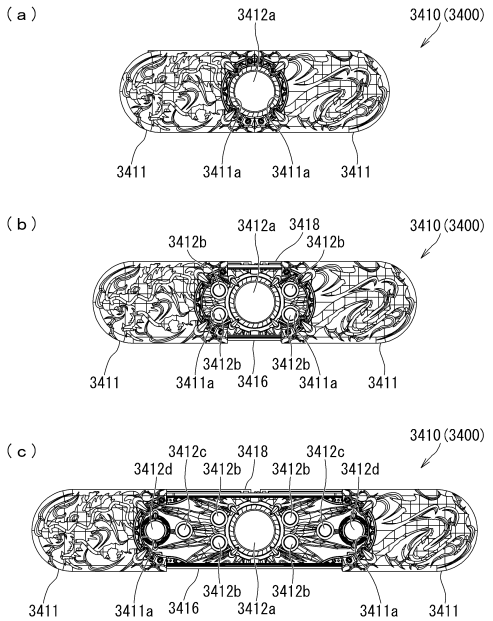
【図１１６】



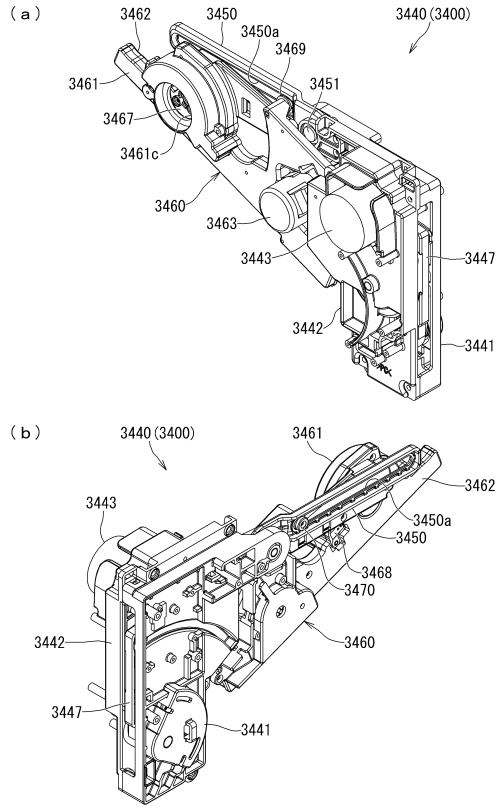
【図１１７】



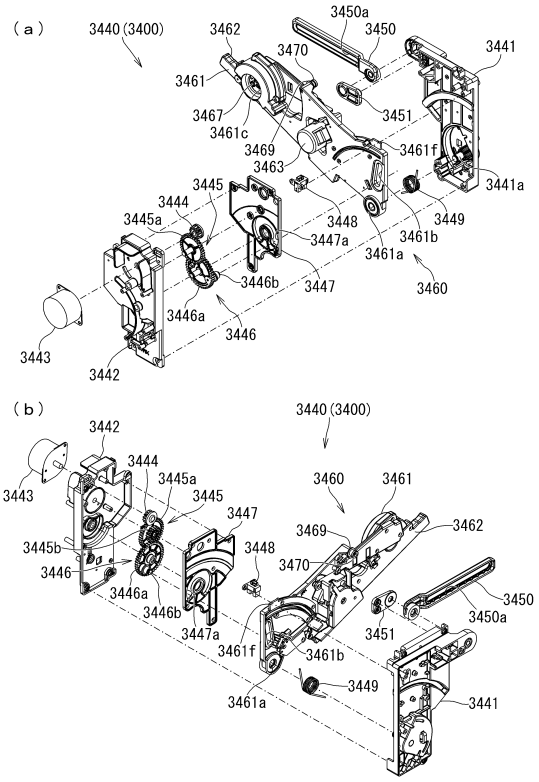
【図１１８】



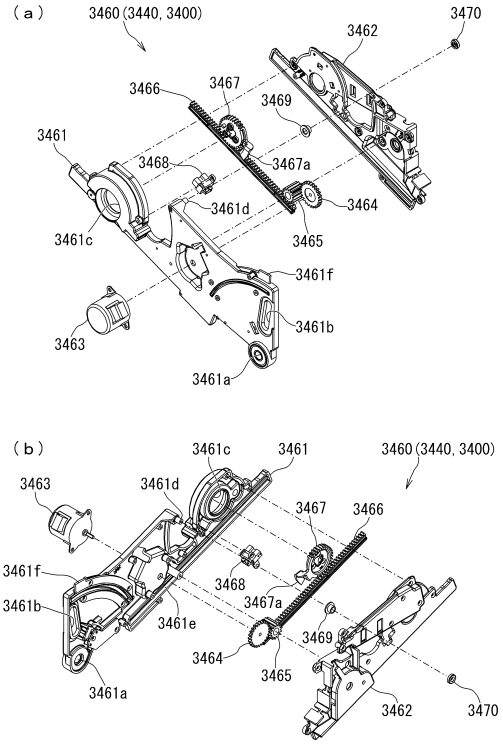
【図１１９】



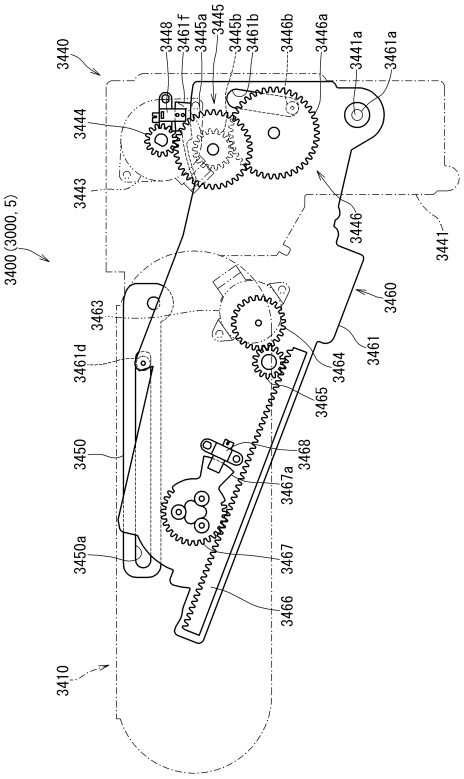
【図１２０】



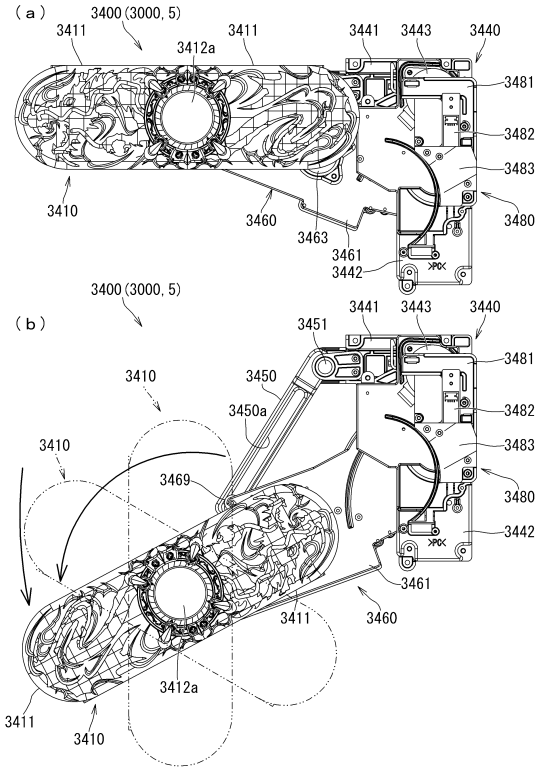
【図１２１】



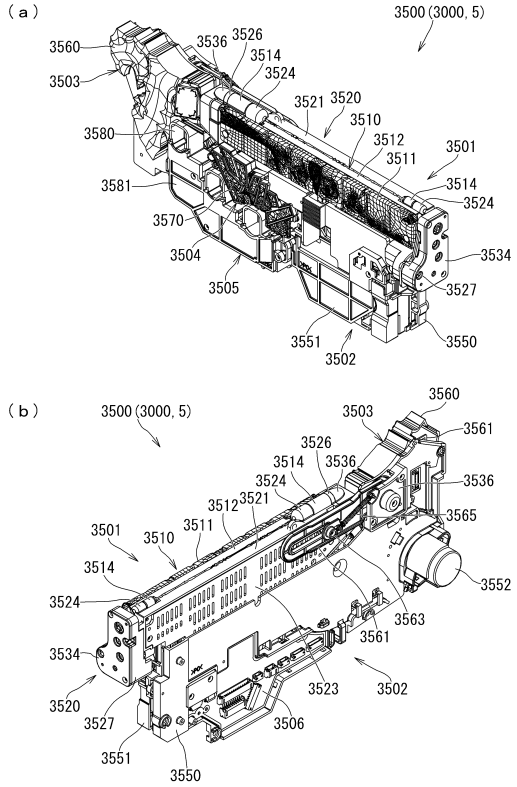
【図１２２】



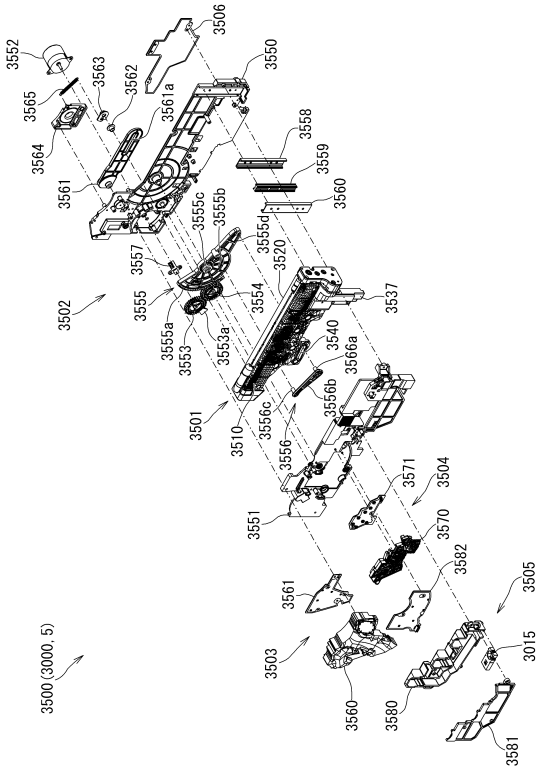
【図１２３】



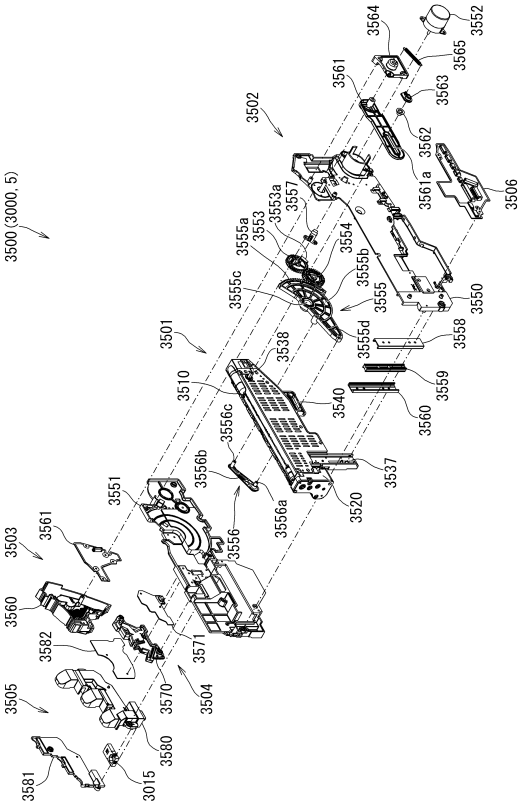
【図１２４】



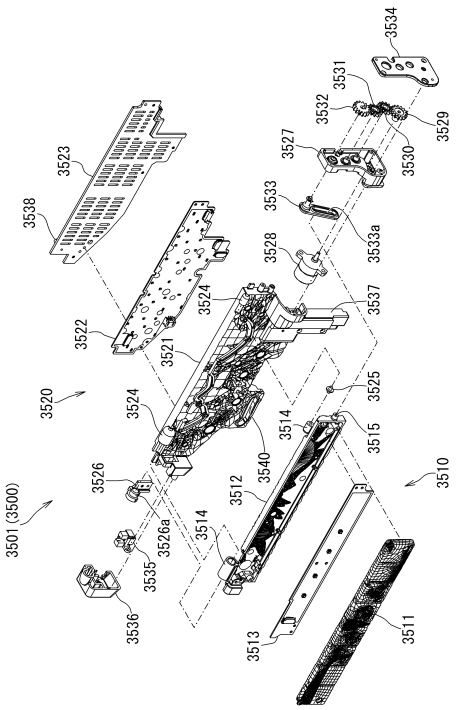
【図１２５】



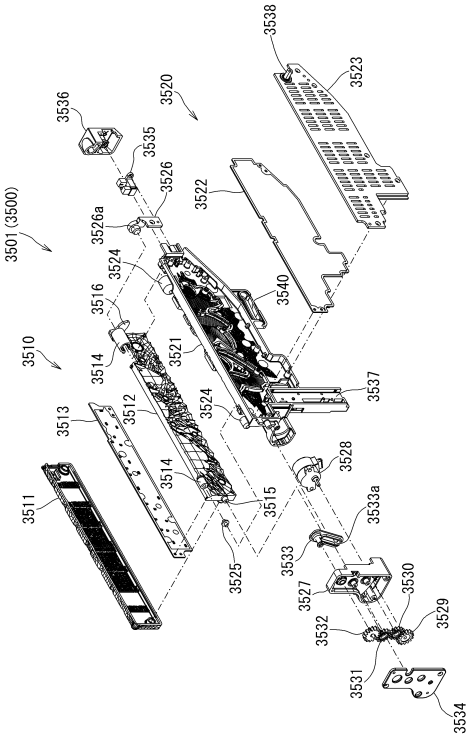
【図１２６】



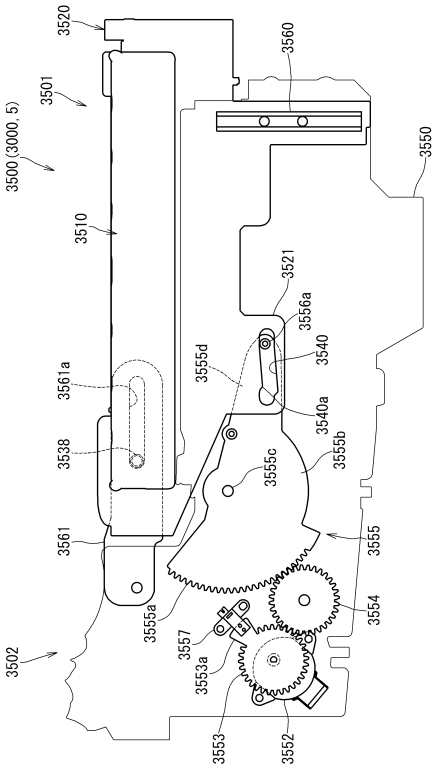
【図１２７】



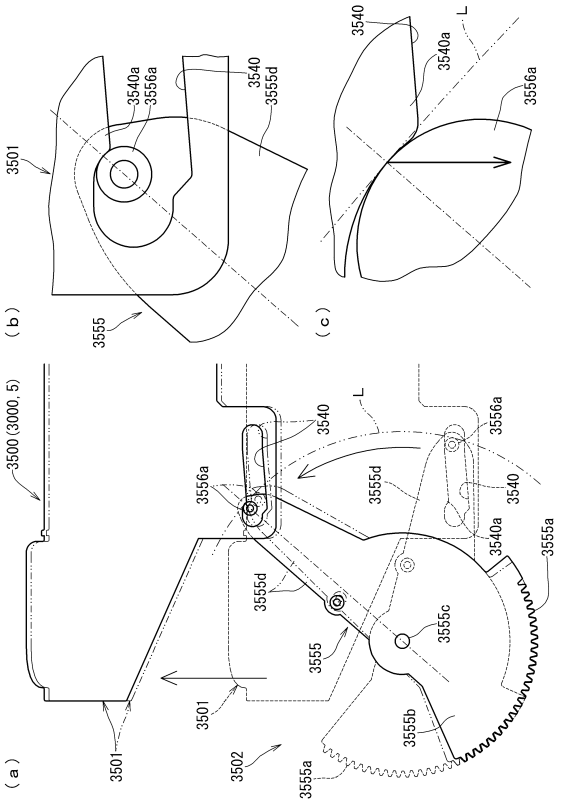
【図１２８】



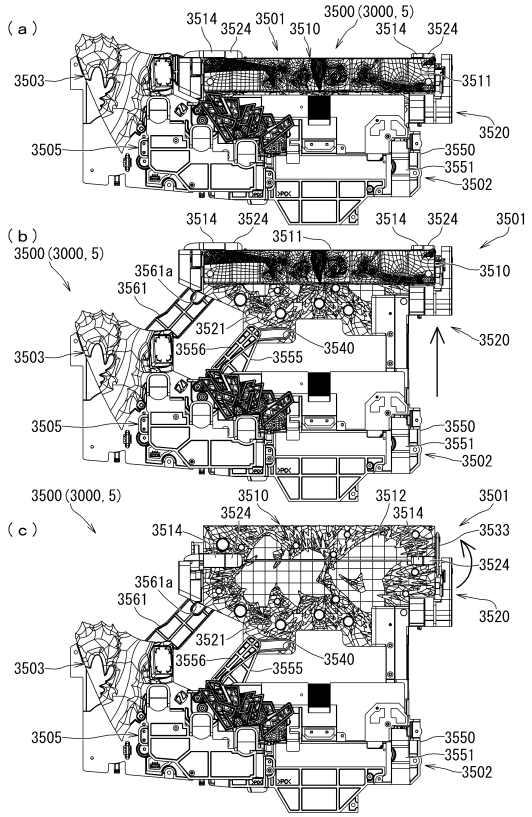
【図１２９】



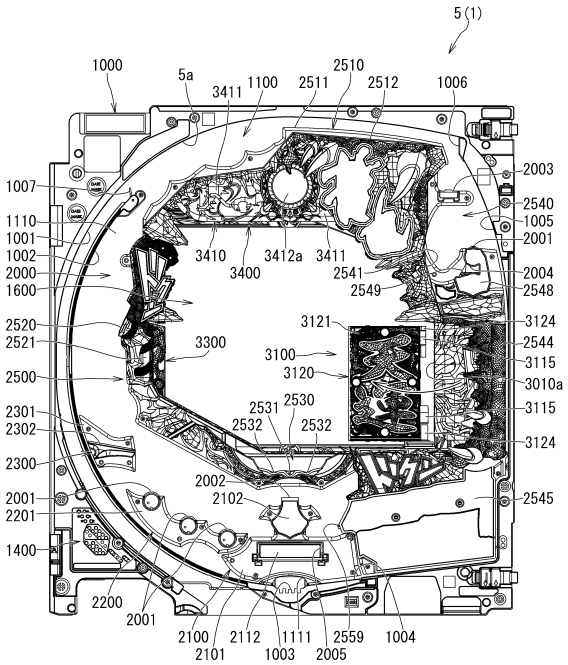
【図１３０】



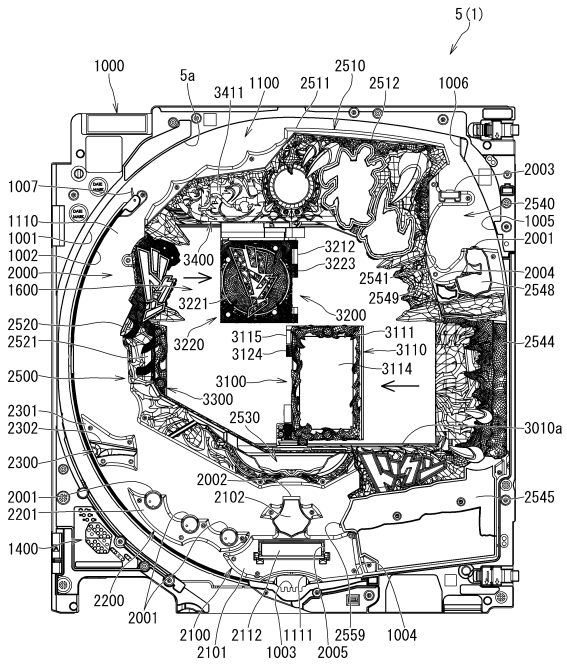
【図１３１】



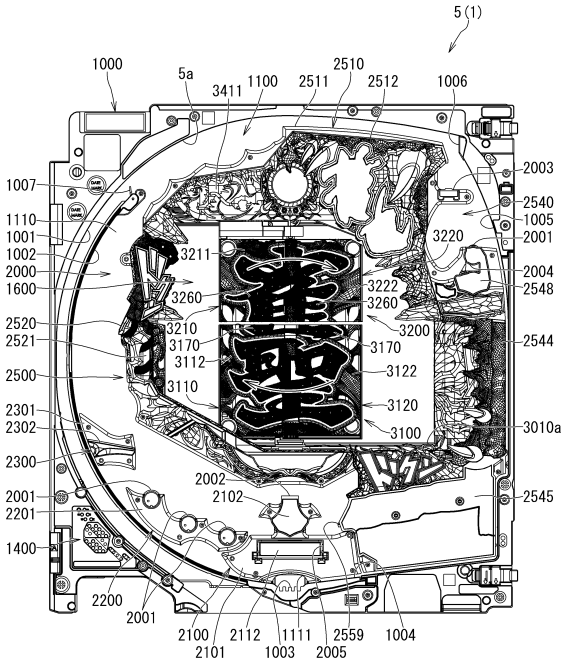
【図１３２】



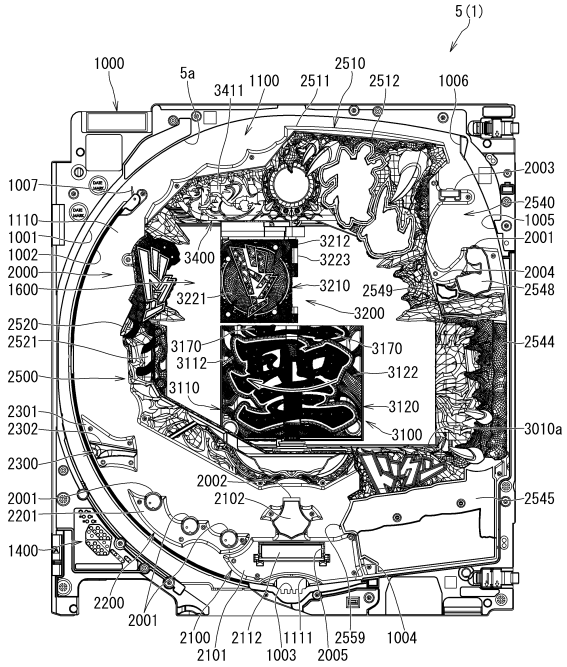
【図１３３】



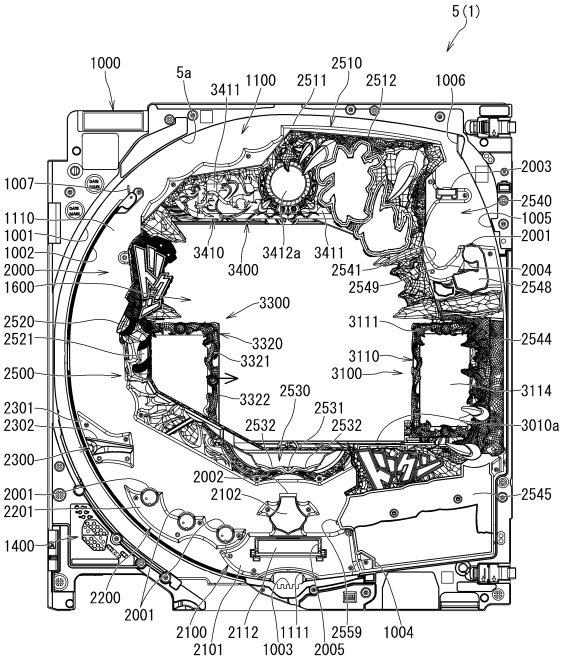
【図１３４】



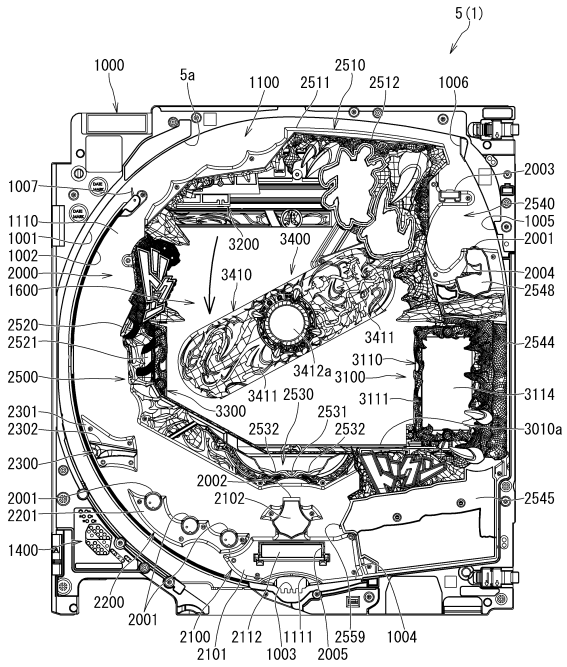
【図１３５】



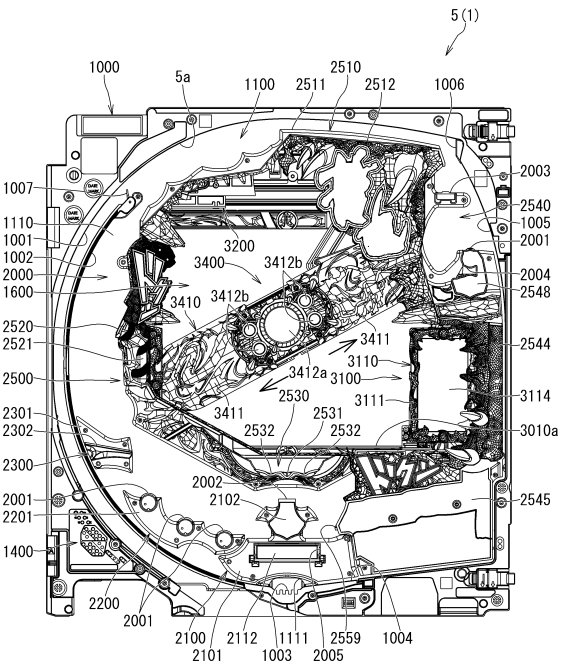
【図１３６】



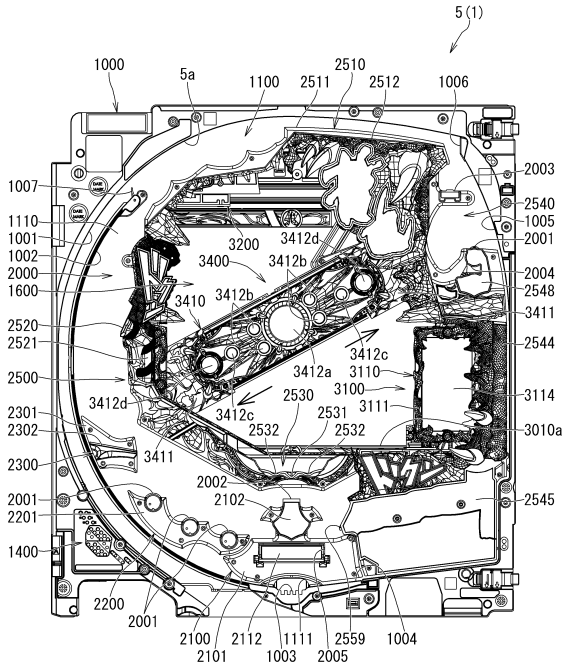
【図１３７】



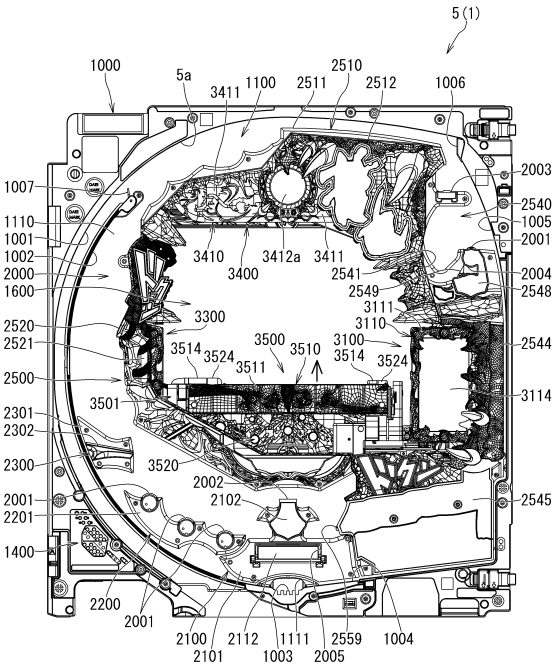
【図１３８】



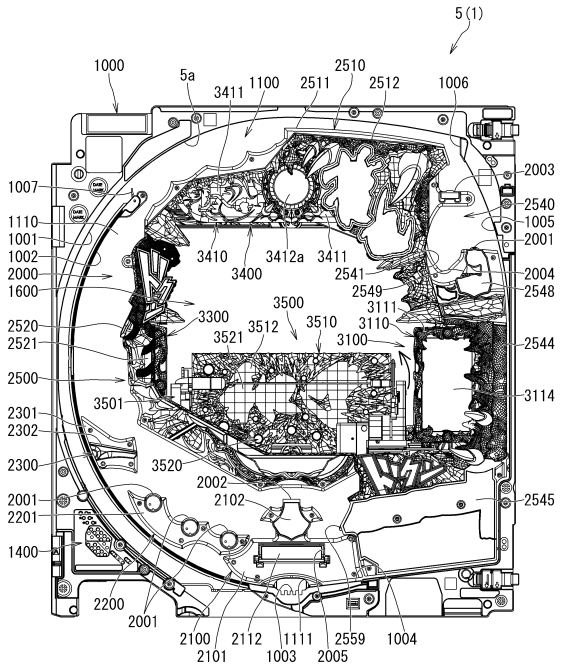
【図１３９】



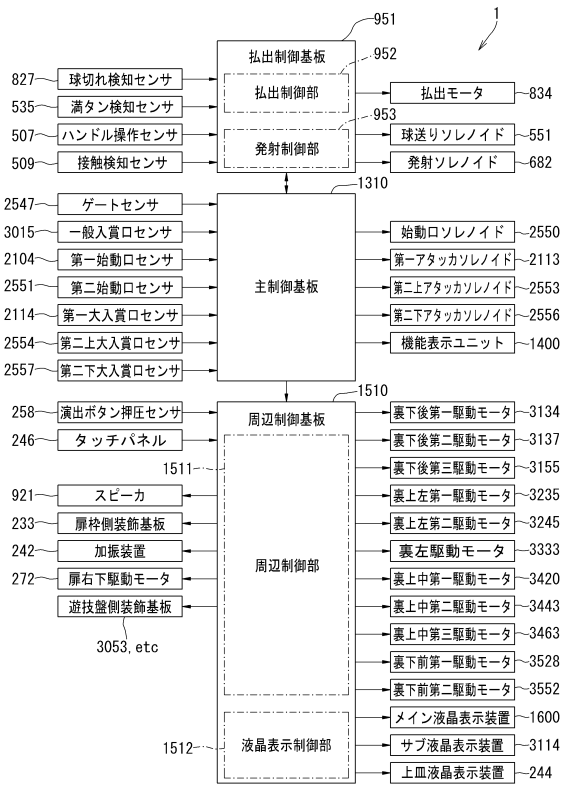
【図１４０】



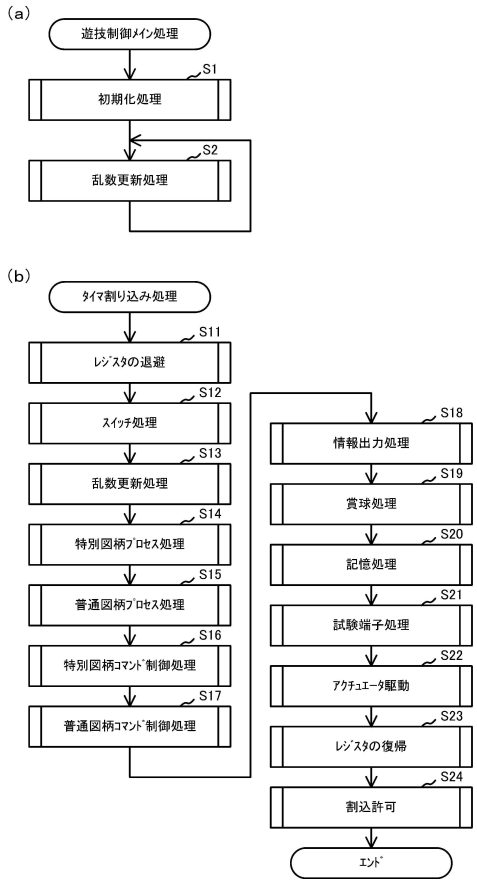
【図１４１】



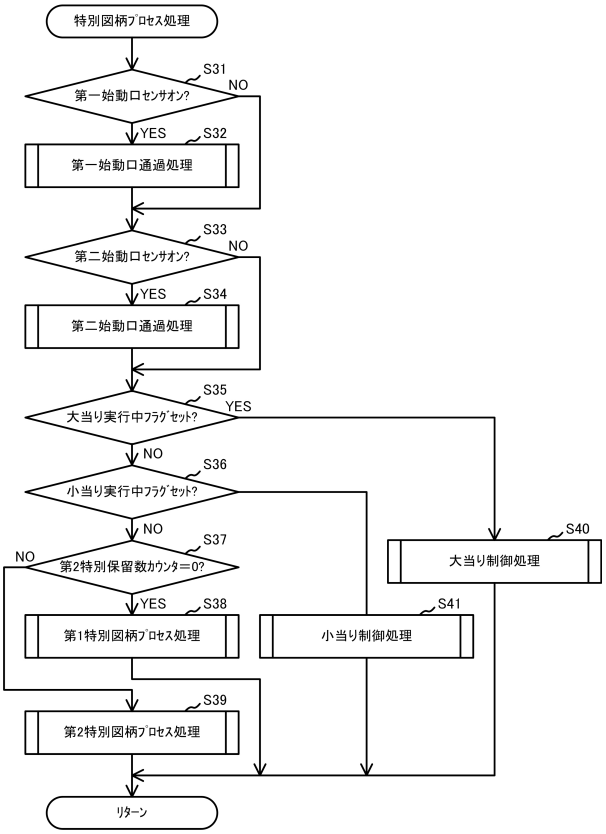
【図１４２】



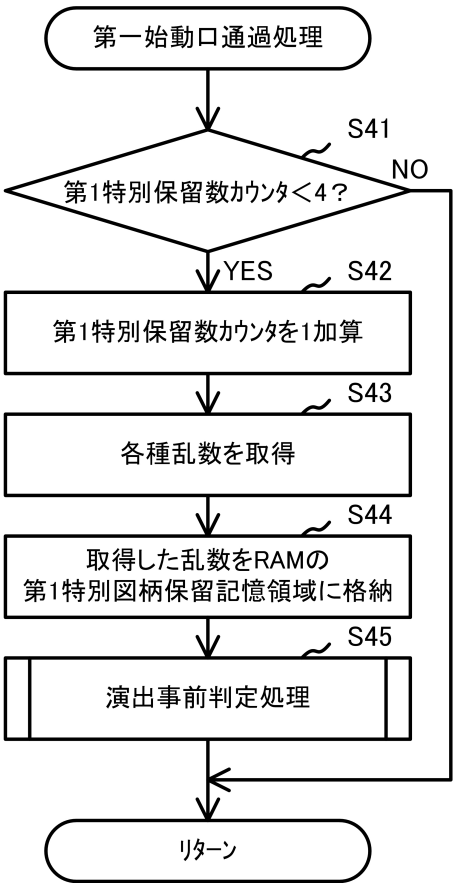
【図１４３】



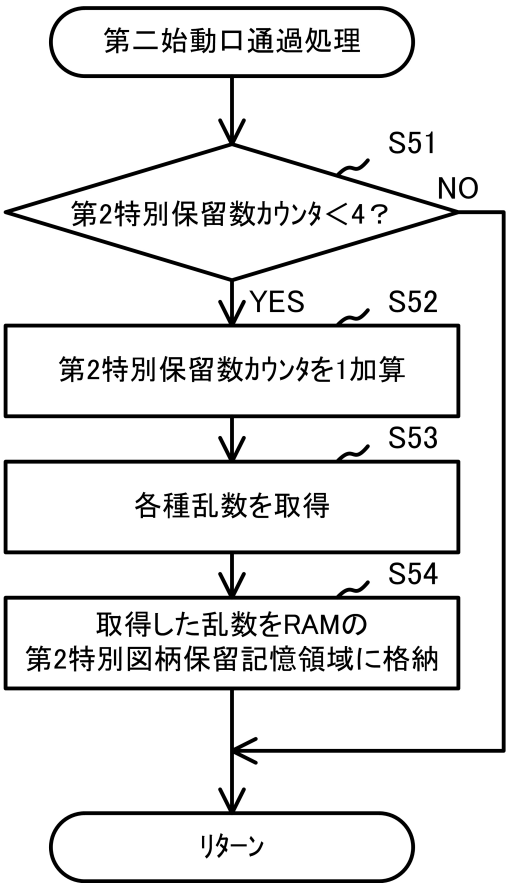
【図１４４】



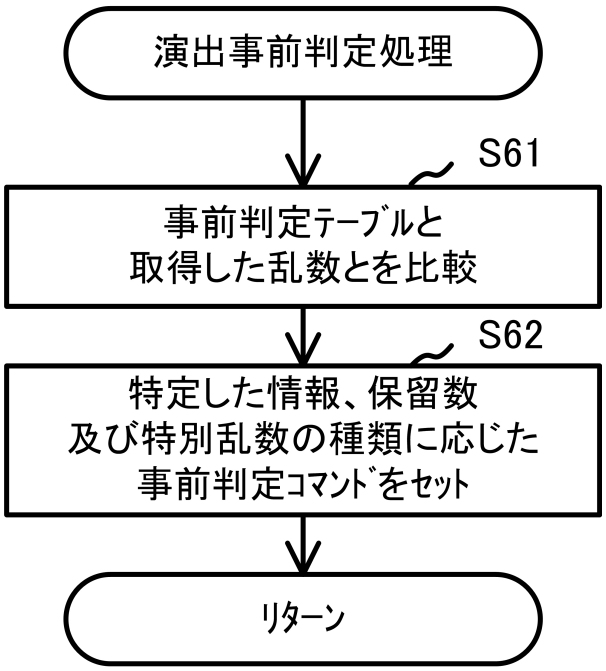
【図１４５】



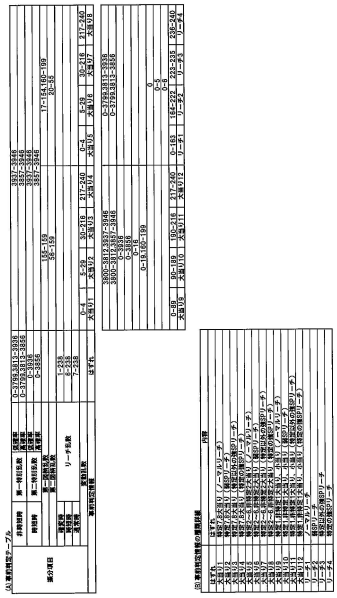
【図１４６】



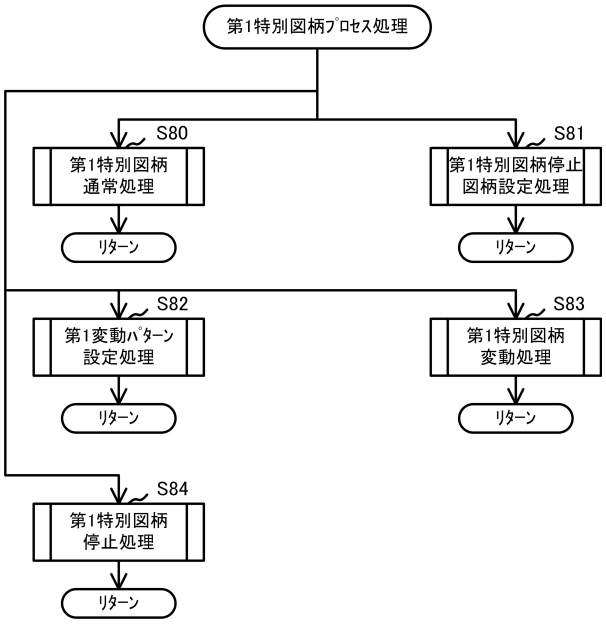
【図１４７】



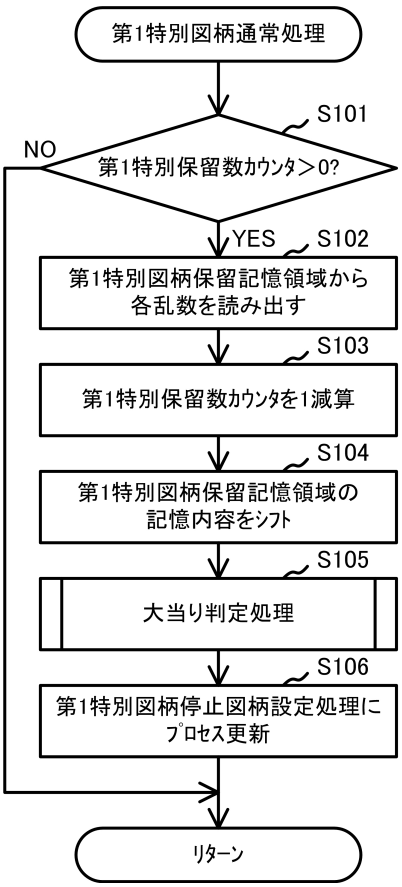
【図１４８】



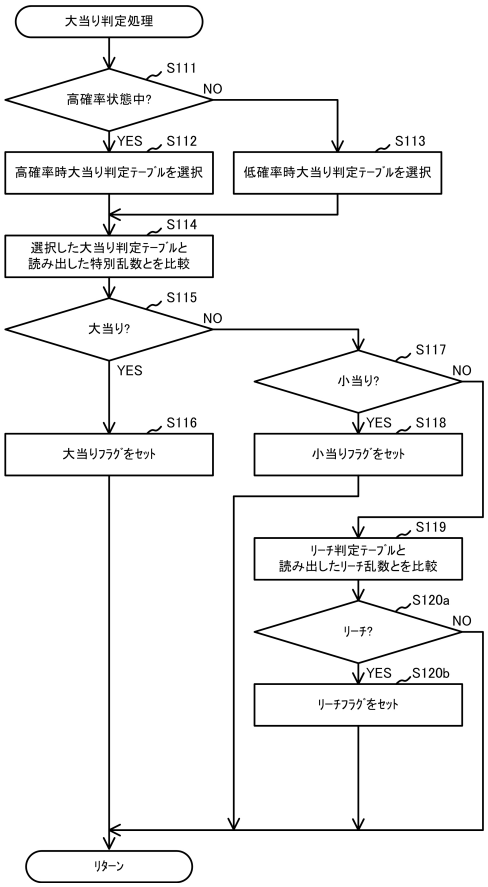
【図１４９】



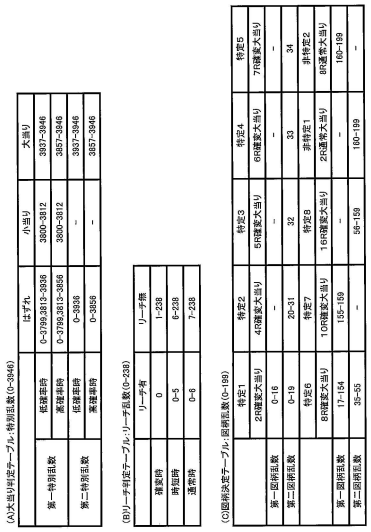
【図１５０】



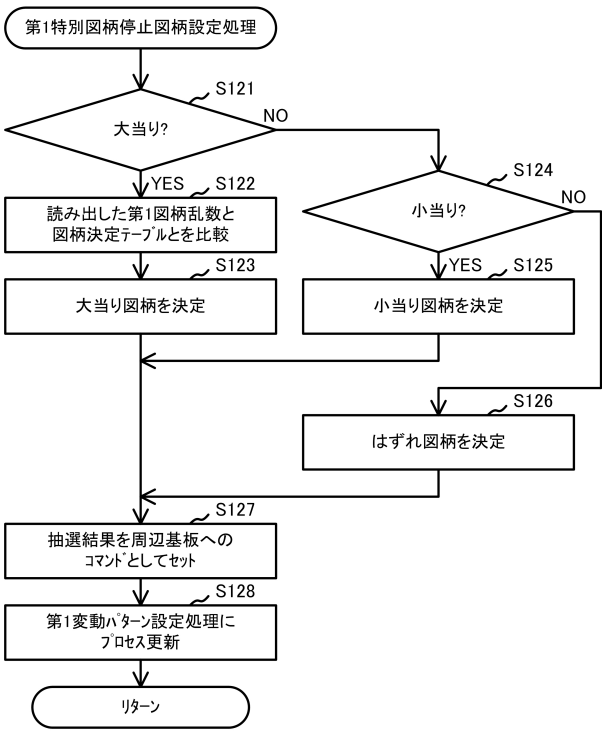
【図１５１】



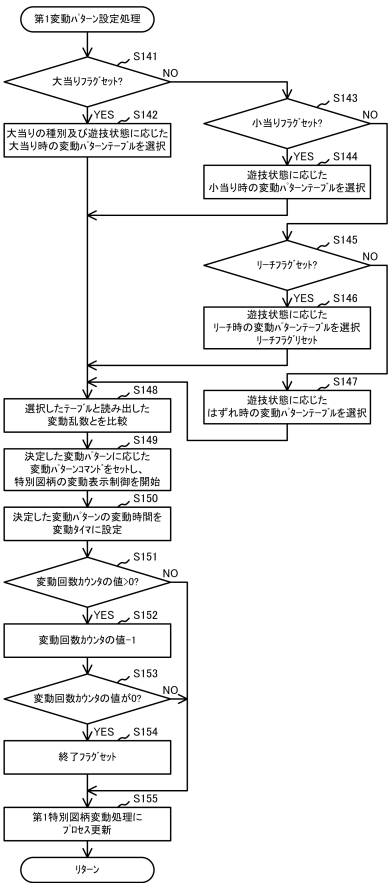
【図１５２】



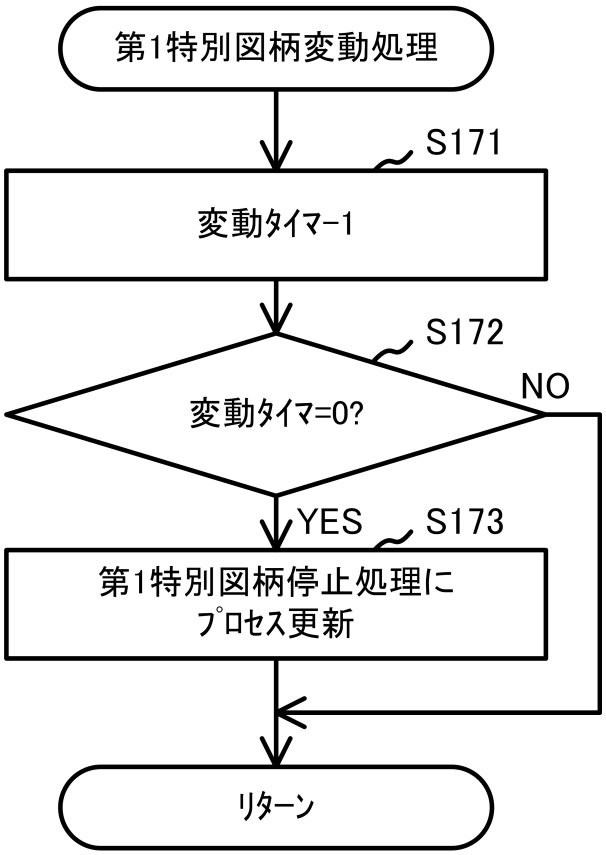
【図１５３】



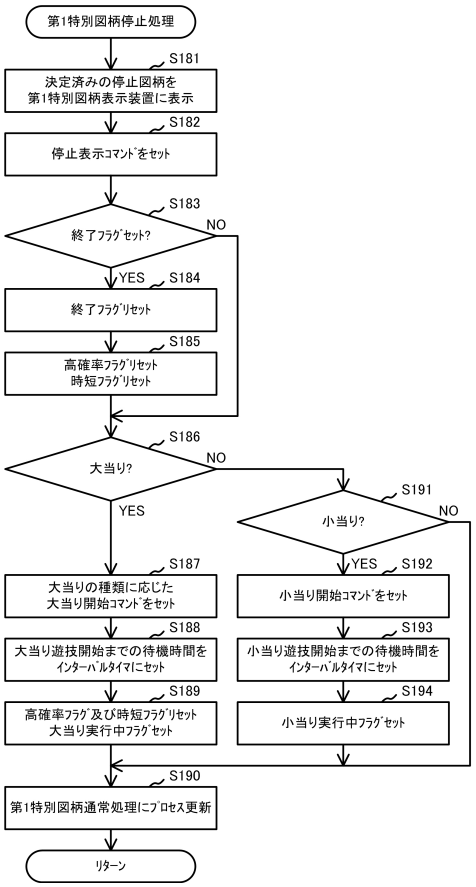
【図１５４】



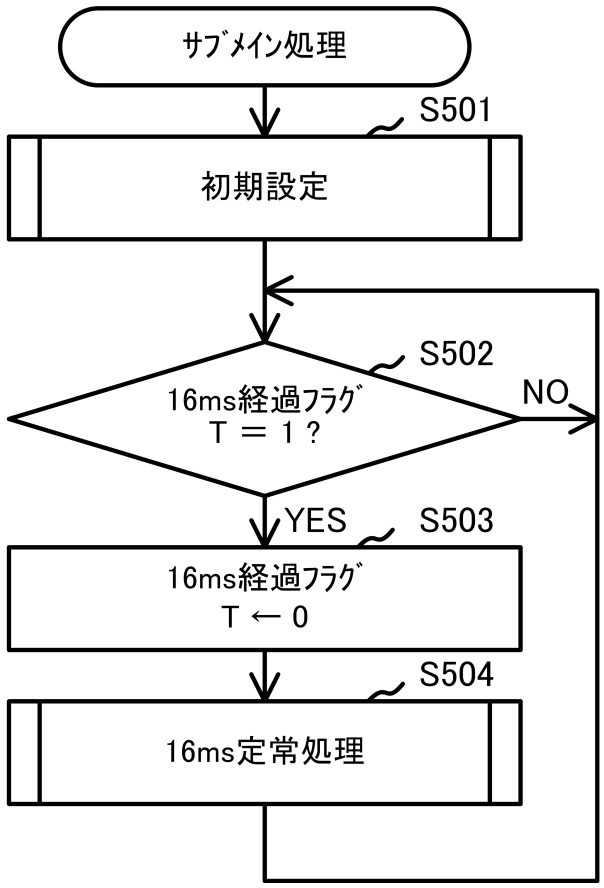
【図１５５】



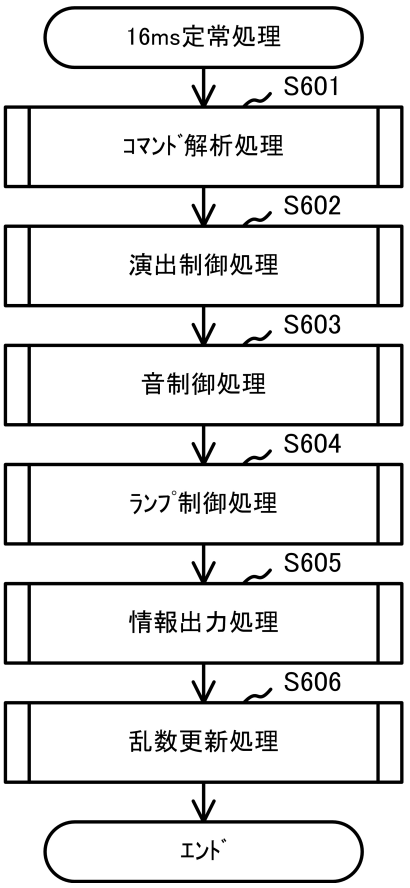
【図１５６】



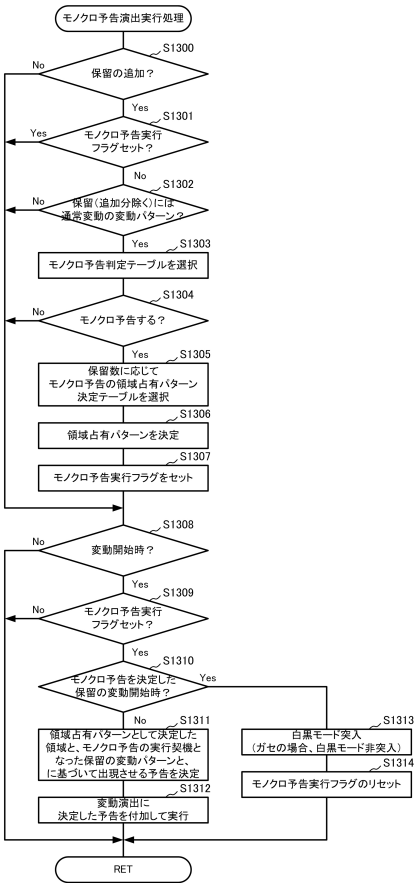
【図１５７】



【図１５８】



【図１５９】



【図１６０】

（A）保留1時

PTN	当該	保留1	保留2	保留3
1	通常変動	全画面 ガセ	-	-
2	通常変動	ABCD ガセ	-	-
3	白黒モード突入	全画面	-	-
4	白黒モード突入	ABCD	-	-

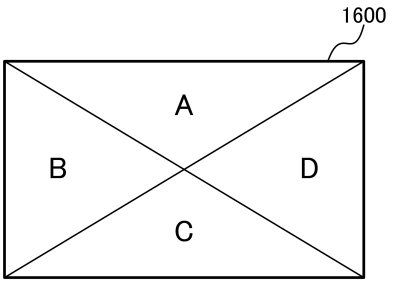
（B）保留2時

PTN	当該	保留1	保留2	保留3
1	通常変動	全画面 ガセ	-	-
2	通常変動	ABCD ガセ	-	-
3	-	通常変動	全画面 ガセ	-
4	-	通常変動	ABCD ガセ	-
5	通常変動	ABD ガセ	C	-
6	通常変動	ABC ガセ	D	-
7	通常変動	CD ガセ	AB	-
8	通常変動	AB ガセ	CD	-
9	通常変動	D ガセ	ABC	-
10	通常変動	C ガセ	ABD	-
11	白黒モード突入	全画面	-	-
12	白黒モード突入	ABCD	-	-
13	白黒モード突入	ABD	C	-
14	白黒モード突入	ABC	D	-
15	白黒モード突入	CD	AB	-
16	白黒モード突入	AB	CD	-
17	白黒モード突入	D	ABC	-
18	白黒モード突入	C	ABD	-

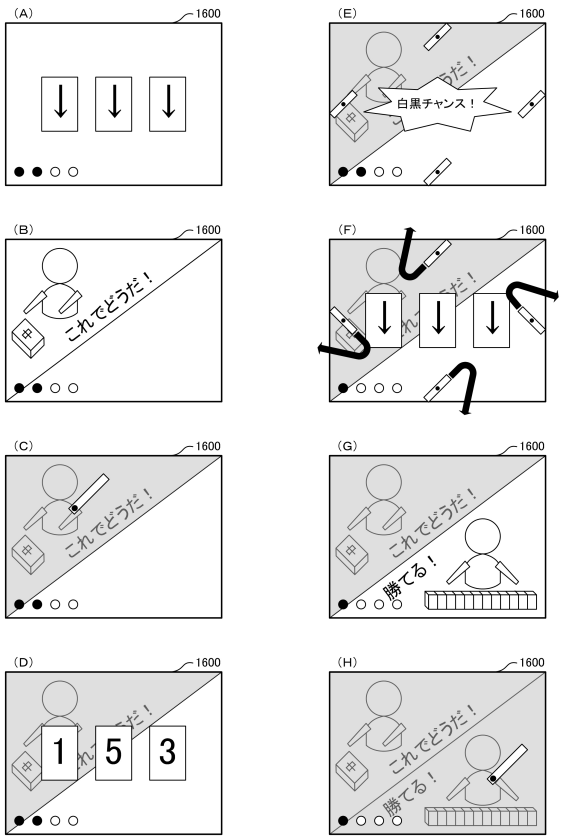
（C）保留3時

PTN	当該	保留1	保留2	保留3
1	通常変動	全画面 ガセ	-	-
2	通常変動	ABCD ガセ	-	-
3	-	通常変動	全画面 ガセ	-
4	-	通常変動	ABCD ガセ	-
5	通常変動	ABD ガセ	C	-
6	通常変動	ABC ガセ	D	-
7	通常変動	CD ガセ	AB	-
8	通常変動	AB ガセ	CD	-
9	通常変動	D ガセ	ABC	-
10	通常変動	C ガセ	ABD	-
11	通常変動	AB ガセ	D	C
12	通常変動	AB ガセ	C	D
13	通常変動	D ガセ	AB	C
14	通常変動	C ガセ	AB	D
15	通常変動	D ガセ	C	AB
16	通常変動	C ガセ	D	AB
17	-	通常変動	D ガセ	C
18	-	通常変動	C ガセ	D
19	-	通常変動	AB ガセ	C
20	-	通常変動	AB ガセ	D
21	-	通常変動	C ガセ	AB
22	-	通常変動	D ガセ	AB
23	白黒モード突入	全画面	-	-
24	白黒モード突入	ABCD	-	-
25	白黒モード突入	ABD	C	-
26	白黒モード突入	ABC	D	-
27	白黒モード突入	CD	AB	-
28	白黒モード突入	AB	CD	-
29	白黒モード突入	D	ABC	-
30	白黒モード突入	C	ABD	-
31	白黒モード突入	AB	D	C
32	白黒モード突入	AB	C	D
33	白黒モード突入	D	AB	C
34	白黒モード突入	C	AB	D
35	白黒モード突入	D	C	AB
36	白黒モード突入	C	D	AB
37	白黒モード突入	全画面	B	B
38	白黒モード突入	全画面	C	C
39	白黒モード突入	全画面	D	D

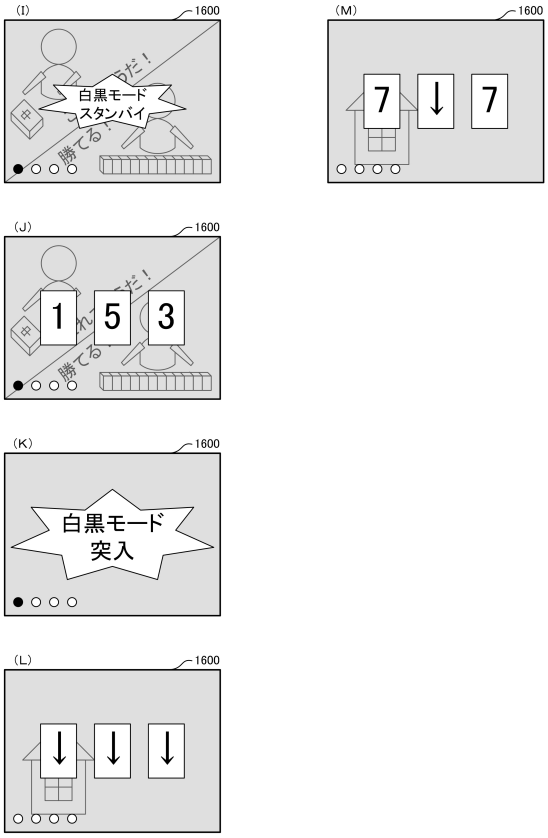
【図１６１】



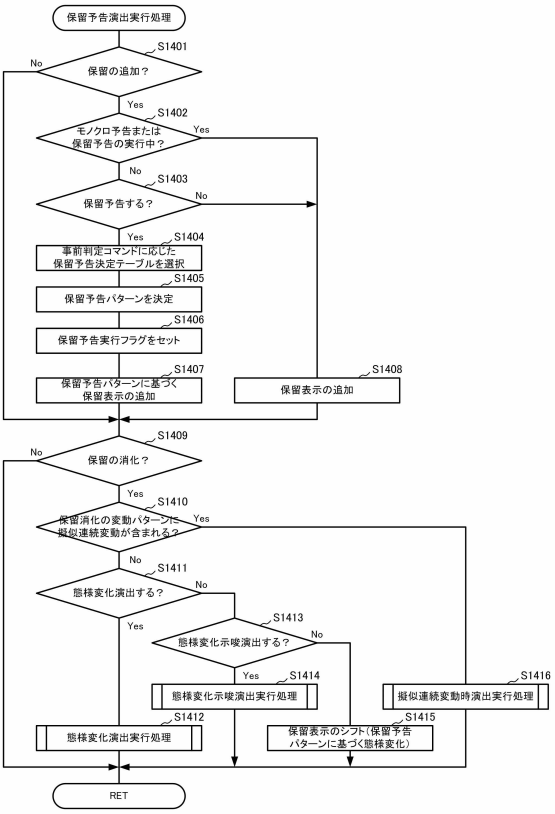
【図１６２】



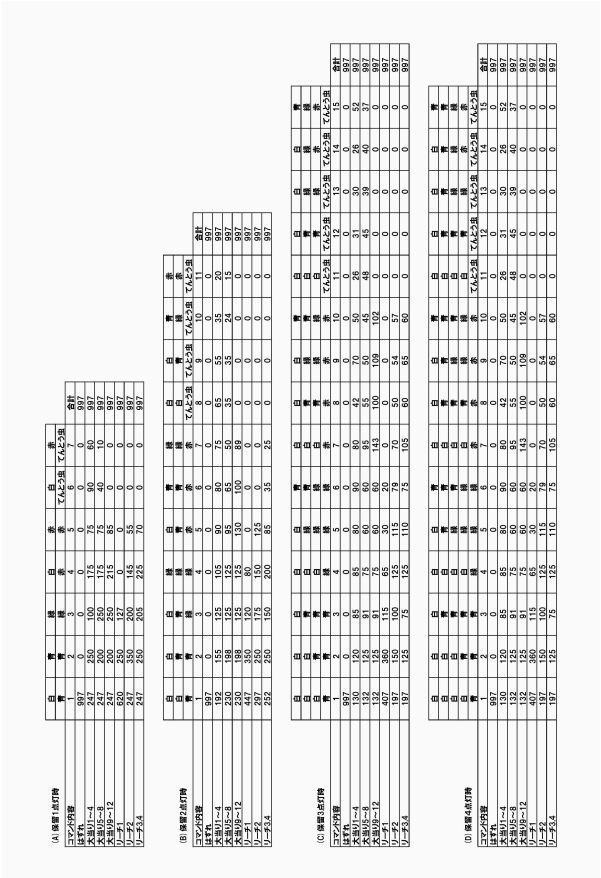
【図１６３】



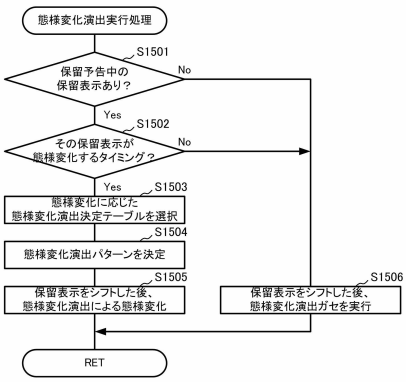
【図１６４】



【図１６５】



【図１６６】

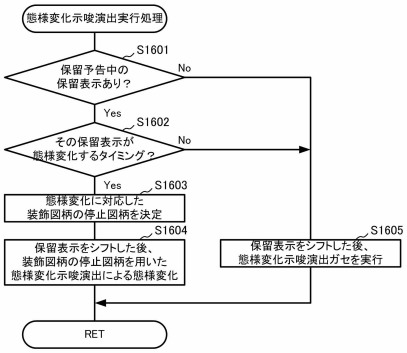


【図１６７】

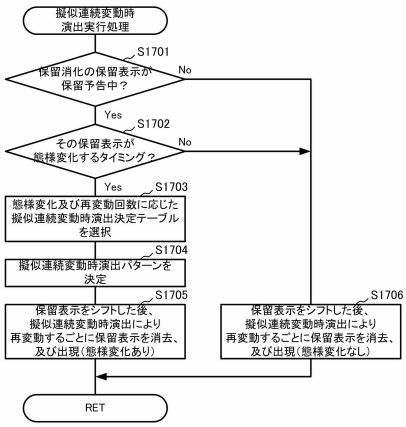
白→てんとう虫の態様変化時の態様変化演出決定テーブル

PTN	変動開始時	1回目	2回目	3回目
1	白	白	白	てんとう虫
2	白	白	青	てんとう虫
3	白	白	緑	てんとう虫
4	白	白	赤	てんとう虫
5	白	白	てんとう虫	てんとう虫
6	白	青	青	てんとう虫
7	白	青	緑	てんとう虫
8	白	青	赤	てんとう虫
9	白	青	てんとう虫	てんとう虫
10	白	緑	緑	てんとう虫
11	白	緑	赤	てんとう虫
12	白	緑	てんとう虫	てんとう虫
13	白	赤	赤	てんとう虫
14	白	赤	てんとう虫	てんとう虫
15	白	てんとう虫	てんとう虫	てんとう虫

【図１６８】



【図１６９】



【図１７０】

(A)＜再変動1回＞白→てんとう虫の態様変化時の擬似連続変動時演出決定テーブル

PTN	変動開始時	再変動1回目	再変動2回目	再変動3回目
1	白	てんとう虫	-	-

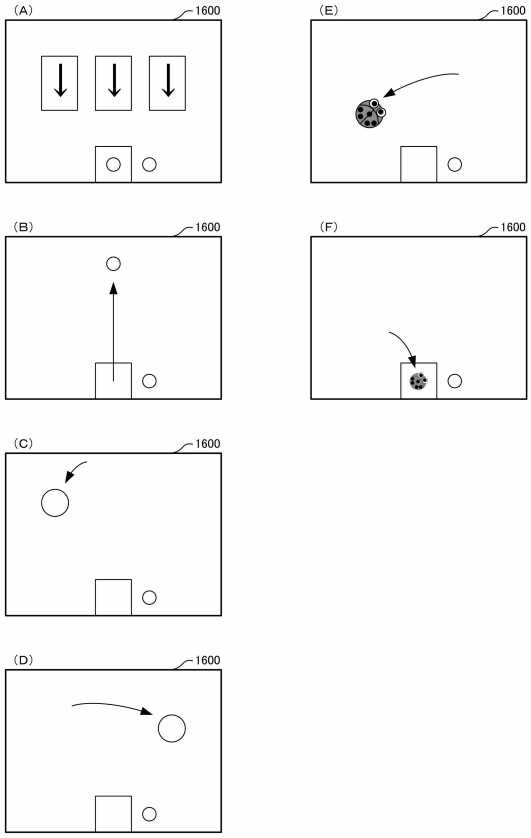
(B)＜再変動2回＞白→てんとう虫の態様変化時の擬似連続変動時演出決定テーブル

PTN	変動開始時	再変動1回目	再変動2回目	再変動3回目
1	白	白	てんとう虫	-
2	白	青	てんとう虫	-
3	白	緑	てんとう虫	-
4	白	赤	てんとう虫	-
5	白	てんとう虫	てんとう虫	-

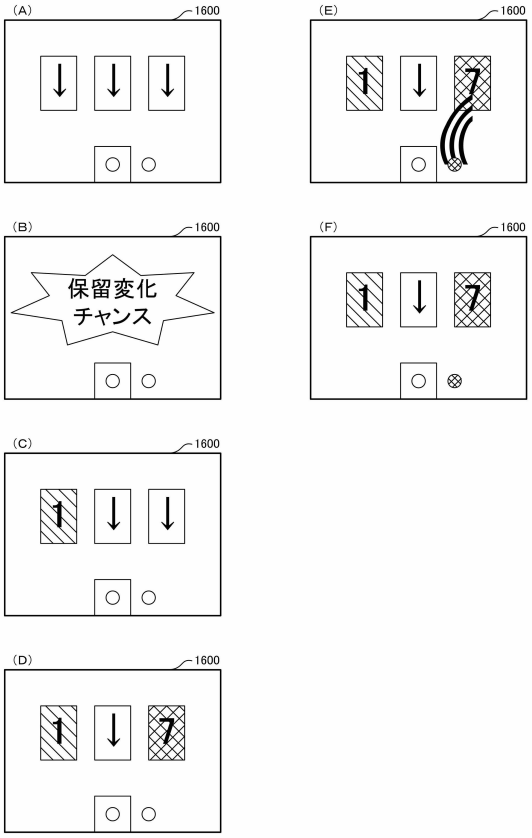
(C)＜再変動3回＞白→てんとう虫の態様変化時の擬似連続変動時演出決定テーブル

PTN	変動開始時	再変動1回目	再変動2回目	再変動3回目
1	白	白	白	てんとう虫
2	白	白	青	てんとう虫
3	白	白	緑	てんとう虫
4	白	白	赤	てんとう虫
5	白	白	てんとう虫	てんとう虫
6	白	青	青	てんとう虫
7	白	青	緑	てんとう虫
8	白	青	赤	てんとう虫
9	白	青	てんとう虫	てんとう虫
10	白	緑	緑	てんとう虫
11	白	緑	赤	てんとう虫
12	白	緑	てんとう虫	てんとう虫
13	白	赤	赤	てんとう虫
14	白	赤	てんとう虫	てんとう虫
15	白	てんとう虫	てんとう虫	てんとう虫

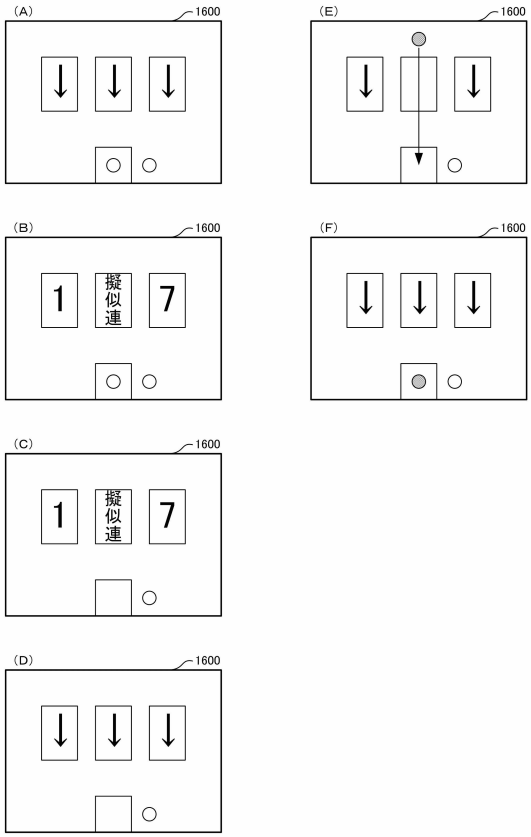
【図１７１】



【図１７２】



【図１７３】



フロントページの続き

(56)参考文献 特開２０１３－２４０３８１（ＪＰ，Ａ）
特開２０１４－０６４７６２（ＪＰ，Ａ）
激熱！青赤Ｗメーター金保留！実録！CRルパン三世 ～消されたルパン~パチンコ演出！，YouTube [online] [video]，２０１４年 ４月１５日，特に０：００～２：１４を参照のこと。，[検索日：２０１９年１０月１６日]，ＵＲＬ，https://www.youtube.com/watch?v=dYLQqYJmIyw

(58)調査した分野(Int.Cl.，ＤＢ名)
Ａ６３Ｆ ７／０２