

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 特 許 公 報 (B2)

(11) 特許番号
特許第5984900号
(P5984900)

(45) 発行日 平成28年9月6日 (2016.9.6)

(24) 登録日 平成28年8月12日 (2016.8.12)

(51) Int.Cl.

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

F 1

A 6 3 F 7/02 3 2 0

請求項の数 3 (全 182 頁)

(21) 出願番号	特願2014-228495 (P2014-228495)	(73) 特許権者	000148922
(22) 出願日	平成26年11月10日 (2014.11.10)		株式会社大一商会
(62) 分割の表示	特願2014-189604 (P2014-189604) の分割		愛知県北名古屋市沖村西ノ川1番地
原出願日	平成20年3月25日 (2008.3.25)	(74) 代理人	100084227 弁理士 今崎 一司
(65) 公開番号	特開2015-27589 (P2015-27589A)	(74) 代理人	100174182 弁理士 古田 広人
(43) 公開日	平成27年2月12日 (2015.2.12)	(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
審査請求日	平成26年12月10日 (2014.12.10)	(72) 発明者	坂根 渉 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	小林 英司
			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】

遊技領域内に配置され遊技媒体が入球可能な始動口と、
該始動口に遊技媒体が入球したことを検出する入球状態検出手段と、
該入球状態検出手段による前記遊技媒体の検出に基づいて抽選を行う抽選手段と、
該抽選手段による抽選結果に基づいて所定の変動時間が設定された変動表示パターンを
決定する変動表示パターン決定手段と、
所定の開閉動作を行い、閉状態から開状態に変化することで前記遊技媒体が入賞可能と
なる開閉入賞装置と、
前記抽選手段の抽選結果が当たりである場合には、前記開閉入賞装置を開状態に変化させ
て、遊技者に利益を付与する利益付与手段と、
前記変動表示パターン決定手段により決定された変動表示パターンに基づく演出画像を
表示する演出表示装置と、
複数種類の装飾図柄を記憶する装飾図柄記憶手段と、
前記演出表示装置の表示領域に停止される複数の装飾図柄の組合せとして、前記抽選手
段の抽選結果が当たりである場合には特定の装飾図柄の組合せに決定する一方、前記抽選手
段の抽選結果が外れである場合には前記特定の装飾図柄の組合せとはならない装飾図柄の
組合せに決定する最終停止図柄決定手段と、
前記利益が付与される期待度を示唆する期待度演出を複数種類記憶する期待度演出記憶
手段と、

10

20

前記変動表示パターン決定手段により決定された変動表示パターンに基づいて、前記複数種類の期待度演出のうち前記変動表示パターンに対応付けられた期待度演出に決定する期待度演出決定手段と、

前記演出表示装置の表示制御として、前記変動表示パターン決定手段により決定された変動表示パターンに基づいて前記複数の装飾図柄の変動を行い、前記最終停止図柄決定手段の決定結果に対応した装飾図柄の停止図柄で変動を停止させる装飾図柄の表示制御と、前記複数の装飾図柄の変動に併せて、前記期待度演出決定手段により決定された期待度演出を行う期待度演出の表示制御と、を行う演出表示制御手段と、を備え、

前記期待度演出記憶手段には、少なくとも前記複数の装飾図柄がリーチ状態で停止された後に通常の演出態様から特定の演出態様へと進行させる前記期待度演出が記憶され、前記期待度演出は、前記特定の演出態様が含まれない期待度演出よりも前記特定の演出態様が含まれる期待度演出のほうが前記利益が付与される期待度が高くなるように設定されており、

前記演出表示制御手段は、

前記複数の装飾図柄を変動させる変動演出において前記複数の装飾図柄を所定の組合せで表示させた後に前記変動演出が再度実行されるかのように当該変動演出の実行を継続させる連続変動演出を実行可能とする連続変動演出実行手段と、

前記特定の演出態様が含まれる期待度演出として、前記複数の装飾図柄の変動が開始された後から前記特定の演出態様が実行されるまでの間の部分で前記連続変動演出が行われる特別期待度演出を実行可能とする特別期待度演出実行手段と、を有し、

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場合において、前記変動演出の実行を継続させる回数が同一であり、且つ前記連続変動演出の実行時間を異ならせた複数種類の前記連続変動演出のうちいずれかを実行可能とし、

前記特定の演出態様が含まれる期待度演出は、

前記連続変動演出を実行することなく前記リーチ状態が停止された後に前記通常の演出態様を実行し前記特定の演出態様へと進行する特別期待度演出非対応演出と、

前記連続変動演出を実行し前記リーチ状態が停止された後に前記通常の演出態様を実行することなく前記特定の演出態様へと進行する特別期待度演出対応演出と、を少なくとも含み、

前記特別期待度演出実行手段は、前記変動表示パターン決定手段により前記変動表示パターンとして変動時間が特定の変動時間以上の長さである特定の変動表示パターンが決定された場合に、前記特別期待度演出を実行可能とすることを特徴とする遊技機。

【請求項 2】

前記遊技領域に向けて遊技媒体を打ち込む発射手段を備えることを特徴とする請求項 1 記載の遊技機。

【請求項 3】

前記入球状態検出手段による前記遊技媒体の検出に基づいて乱数を取得する乱数取得手段を備え、

前記抽選手段は、前記乱数取得手段により取得された乱数に基づいて前記抽選を行うことを特徴とする請求項 1 または請求項 2 に記載の遊技機。

【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、遊技盤に演出表示装置を備え、数字や記号等の装飾図柄からなる装飾図柄列を表示させるようにした遊技機が知られている。この種の遊技機では、始動口に遊技媒体が入賞したことに基づいて、複数の装飾図柄列が変動するとともに、抽選結果に基づいてその

10

20

30

40

50

変動が所定の停止図柄で順次停止されるようになっている。つまり、有効ライン上で停止する装飾図柄の組合せが特定の装飾図柄の組合せとなるか否かによって、少なくとも特定の利益が付与されるか否かを表示させるようになっている。また、複数の装飾図柄列の変動を停止するまでの期間には、その変動の態様に併せて、大当たり期待度の度合いを告知する演出表示（例えば、予告演出やリーチ演出）を随時、実行するものがある。なお、複数の装飾図柄列のうち最後に停止される最終停止図柄列が停止するよりも前の段階で、有効ライン上で既に停止している装飾図柄（停止図柄）の組合せが、特定の装飾図柄の組合せを充足する場合、既に停止している装飾図柄をリーチ形成図柄として、リーチ状態を成立させるようにしている。

【0003】

10

ところで、この種の遊技機には、複数の装飾図柄列が複数回にわたって変動するかのようになり、複数の装飾図柄列が仮停止表示／再変動を連続的に繰り返す連続変動演出を実行し、結果として有効ライン上にリーチ状態を成立させるものがある（例えば、特許文献1参照）。この連続変動演出では、複数の装飾図柄列の変動が繰り返される実行回数が抽選結果に関連付けられており、当該連続変動演出の実行回数が増加するほど、特定の利益が得られる割合が高くなるようになっている。すなわち、連続変動演出が実行開始されると、連続変動演出の実行回数の増加に伴って特定の利益付与に対する期待感が高められながら、連続変動演出が何回繰り返されるかに遊技者は注目することになる。

【先行技術文献】

【特許文献】

20

【0004】

【特許文献1】特開2007-244889号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

しかしながら、連続変動演出が実行される場合には、連続変動演出が実行されない場合の演出量から連続変動演出の分だけ演出量が増加されるものであり、トータルの演出量が多大となる傾向にある。この場合には、その演出時間の長さから演出内容が間延びしてしまい、遊技者が本来の演出に対する関心をもてなくなってしまう虞があった。また、期待度の高い演出が展開されたとしても、結果として特定の利益が付与されるとは限られず、抽選結果が外れである場合には、長い演出時間をかけて特定の利益付与に対する期待感が高められた分だけ遊技者の落胆も大きくなってしまう。

30

【0006】

本発明は、上記した事情に鑑みなされたもので、その目的とするところは、複数の装飾図柄が連続的に再変動を繰り返す演出において、遊技興趣の低下を抑制することのできる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】

【0007】

請求項1に係る発明においては、遊技領域内に配置され遊技媒体が入球可能な始動口と、該始動口に遊技媒体が入球したことを検出する入球状態検出手段と、該入球状態検出手段による前記遊技媒体の検出に基づいて抽選を行う抽選手段と、該抽選手段による抽選結果に基づいて所定の変動時間が設定された変動表示パターンを決定する変動表示パターン決定手段と、所定の開閉動作を行い、閉状態から開状態に変化することで前記遊技媒体が入賞可能となる開閉入賞装置と、前記抽選手段の抽選結果が当たりである場合には、前記開閉入賞装置を開状態に変化させて、遊技者に利益を付与する利益付与手段と、前記変動表示パターン決定手段により決定された変動表示パターンに基づく演出画像を表示する演出表示装置と、複数種類の装飾図柄を記憶する装飾図柄記憶手段と、前記演出表示装置の表示領域に停止される複数の装飾図柄の組合せとして、前記抽選手段の抽選結果が当たりである場合には特定の装飾図柄の組合せに決定する一方、前記抽選手段の抽選結果が外れである場合には前記特定の装飾図柄の組合せとはならない装飾図柄の組合せに決定する最終停

40

50

止図柄決定手段と、前記利益が付与される期待度を示唆する期待度演出を複数種類記憶する期待度演出記憶手段と、前記変動表示パターン決定手段により決定された変動表示パターンに基づいて、前記複数種類の期待度演出のうち前記変動表示パターンに対応付けられた期待度演出に決定する期待度演出決定手段と、前記演出表示装置の表示制御として、前記変動表示パターン決定手段により決定された変動表示パターンに基づいて前記複数の装飾図柄の変動を行い、前記最終停止図柄決定手段の決定結果に対応した装飾図柄の停止図柄で変動を停止させる装飾図柄の表示制御と、前記複数の装飾図柄の変動に併せて、前記期待度演出決定手段により決定された期待度演出を行う期待度演出の表示制御と、を行う演出表示制御手段と、を備え、前記期待度演出記憶手段には、少なくとも前記複数の装飾図柄がリーチ状態で停止された後に通常の演出態様から特定の演出態様へと進行させる前記期待度演出が記憶され、前記期待度演出は、前記特定の演出態様が含まれない期待度演出よりも前記特定の演出態様が含まれる期待度演出のほうが前記利益が付与される期待度が高くなるように設定されており、前記期待度演出表示制御手段は、前記複数の装飾図柄を変動させる変動演出において前記複数の装飾図柄を所定の組合せで表示させた後に前記変動演出が再度実行されるかのように当該変動演出の実行を継続させる連続変動演出を実行可能とする連続変動演出実行手段と、前記特定の演出態様が含まれる期待度演出として、前記複数の装飾図柄の変動が開始された後から前記特定の演出態様が実行されるまでの間の部分で前記連続変動演出が行われる特別期待度演出を実行可能とする特別期待度演出実行手段と、を有し、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場合において、前記変動演出の実行を継続させる回数が同一であり、且つ前記連続変動演出の実行時間を異ならせた複数種類の前記連続変動演出のうちいずれかを実行可能とし、前記特定の演出態様が含まれる期待度演出は、前記連続変動演出を実行することなく前記リーチ状態が停止された後に前記通常の演出態様を実行し前記特定の演出態様へと進行する特別期待度演出非対応演出と、前記連続変動演出を実行し前記リーチ状態が停止された後に前記通常の演出態様を実行することなく前記特定の演出態様へと進行する特別期待度演出対応演出と、を少なくとも含み、前記特別期待度演出実行手段は、前記変動表示パターン決定手段により前記変動表示パターンとして変動時間が特定の変動時間以上の長さである特定の変動表示パターンが決定された場合に、前記特別期待度演出を実行可能とすることを特徴とする。

10

20

また、請求項2に係る発明においては、前記遊技領域に向けて遊技媒体を打ち込む発射手段を備えることを特徴とする。

30

また、請求項3に係る発明においては、前記入球状態検出手段による前記遊技媒体の検出に基づいて乱数を取得する乱数取得手段を備え、前記抽選手段は、前記乱数取得手段により取得された乱数に基づいて前記抽選を行うことを特徴とする。

【発明の効果】

【0022】

本発明の遊技機においては、複数の装飾図柄が連続的に再変動を繰り返す演出において、遊技興趣の低下を抑制することができる。

【図面の簡単な説明】

【0023】

40

【図1】パチンコ機の外枠に対して本体枠を開放し、本体枠に対して扉枠を開放した状態を示す斜視図である。

【図2】パチンコ遊技機を前方右上から見た斜視図である。

【図3】パチンコ機の正面図である。

【図4】パチンコ機の側面図である。

【図5】パチンコ機の平面図である。

【図6】パチンコ機の背面図である。

【図7】パチンコ機を構成する外枠、本体枠、遊技盤、扉枠を後方左上から見た分解斜視図である。

【図8】パチンコ機を構成する外枠、本体枠、遊技盤、扉枠を前方右上から見た分解斜視

50

図である。

【図 9】外枠を前方左上から見た斜視図である。

【図 10】外枠を前方右上から見た分解斜視図である。

【図 11】外枠の正面図である。

【図 12】外枠の背面図である。

【図 13】(A)は図 11 の B-B 断面図、(B)は図 13 (A) の C-C 断面図、(C)は D-D 断面図、(D)は E-E 断面図である。

【図 14】扉枠の正面図である。

【図 15】扉枠の背面図である。

【図 16】図 14 に表示される A-A 断面図である。

10

【図 17】図 14 に表示される B-B 断面図である。

【図 18】扉枠の前方左上から見た分解斜視図である。

【図 19】扉枠の後方左上から見た分解斜視図である。

【図 20】ハンドル装置と本体枠に設けられる打球発射装置との関係を示す斜視図である。

。

【図 21】部品を取り付ける前の本体枠主体の正面図である。

【図 22】部品を取り付ける前の本体枠主体の背面図である。

【図 23】部品を取り付ける前の本体枠主体の側面図である。

【図 24】部品を取り付ける前の本体枠主体を後方左上から見た斜視図である。

【図 25】部品を取り付けた本体枠を前方右上から見た斜視図である。

20

【図 26】部品を取り付けた本体枠を外枠に軸支した状態を前方右上から見た斜視図である。

【図 27】部品を取り付けた本体枠の背面図である。

【図 28】部品を取り付けた本体枠を後方左上から見た斜視図である。

【図 29】パチンコ機の中程の水平線で切断したパチンコ遊技機の断面平面図である。

【図 30】遊技盤を前方右上から見た斜視図である。

【図 31】遊技盤の正面図である。

【図 32】遊技盤の背面図である。

【図 33】遊技盤の平面図である。

【図 34】遊技盤に形成される取り外し防止機構部分の拡大斜視図である。

30

【図 35】遊技盤の取り外し防止機構に対する本体枠側の構造を示す本体枠の部分斜視図である。

【図 36】(A)は打球発射装置の全体の斜視図、(B)は発射モータ部分を取り外した状態の斜視図である。

【図 37】打球発射装置の分解斜視図である。

【図 38】(A)は打球発射装置と発射レールとの関係を示す正面図、(B)は発射モータ部分の斜視図である。

【図 39】操作ハンドル部を操作していない状態における打球発射装置と発射レールとの関係を示す背面図である。

【図 40】操作ハンドル部を操作している状態における打球発射装置と発射レールとの関係を示す背面図である。

40

【図 41】(A)は打球発射装置に設けられるスライド部材の平面図、(B)は正面図、(C)は前方右上から見た斜視図、(D)は正面図 (B) の A-A 断面図である。

【図 42】(A)は賞球タンクの斜視図、(B)は平面図、(C)は側面図である。

【図 43】従来の賞球タンク (A)、(B) と本実施形態に係る賞球タンク (C) との排出口部分における球の圧力状態を示す平面図である。

【図 44】賞球タンク、タンクレール部材、球通路ユニット、賞球ユニット、及び満タンユニットの関係を示すパチンコ機を、後方右上から見た斜視図である。

【図 45】賞球タンク、タンクレール部材、球通路ユニット、賞球ユニット、及び満タンユニットの関係を示すパチンコ機を、前方左上から見た斜視図である。

50

【図４６】（Ａ）はタンクレール部材の下流部と球通路ユニットの上流部との関係を示す断面図、（Ｂ）はその平面図である。

【図４７】本体枠と球通路ユニット及び賞球ユニットとの関係を示す分解斜視図である。

【図４８】球通路ユニット及び賞球ユニットとの関係を示す背面図である。

【図４９】球通路ユニットの背面から見た斜視図である。

【図５０】球通路ユニットの正面図である。

【図５１】球通路ユニットと賞球ユニットとの連結構造を説明するための側面図である。

【図５２】賞球ユニットを後方右上から見た分解斜視図である。

【図５３】払出モータと払出部材としてのスプロケットとの関係を説明するための背面図である。

10

【図５４】賞球ユニットの通路と駆動関係を説明するための背面図である。

【図５５】図５４のＡ－Ａ断面図である。

【図５６】賞球ユニットと満タンユニットとの関係を示す斜視図である。

【図５７】満タンユニットの斜視図である。

【図５８】満タンユニットを前方右上から見た分解斜視図である。

【図５９】満タンユニットを後方右上から見た分解斜視図である。

【図６０】満タンユニットとファール口との関係を示す一部破断斜視図である。

【図６１】満タンユニットに設けられる底面揺動板部分で切断した横断面図である。

【図６２】満タンユニットとファール口との関係を示す断面図である。

【図６３】錠装置と本体枠との関係を示す背面斜視図である。

20

【図６４】錠装置の本体枠への掛け止め構造を示す拡大側方断面図である。

【図６５】パチンコ機の縦方向中央よりやや下方の位置で水平方向に切断した一部断面図である。

【図６６】錠装置と本体枠の側壁との詳細な関係を示す拡大断面図である。

【図６７】（Ａ）は錠装置の側面図、（Ｂ）は前面側から見た斜視図である。

【図６８】（Ａ）は錠装置を後方右上から見た斜視図、（Ｂ）、（Ｃ）は錠装置のコ字状基体の内部に摺動自在に設けられる扉枠用摺動杆と本体枠用摺動杆の斜視図である。

【図６９】錠装置の分解斜視図である。

【図７０】扉枠用摺動杆と本体枠用摺動杆の作用を説明するための正面図である。

【図７１】不正防止部材の作用を説明するための正面図である。

30

【図７２】基板ユニットを後方左上から見た斜視図である。

【図７３】基板ユニットを前方右上から見た斜視図である。

【図７４】遊技領域を有する遊技盤の正面図である。

【図７５】遊技領域を有する遊技盤の正面図である。

【図７６】図７５のＡ部分の拡大正面図である。

【図７７】図７５のＢ部分の拡大正面図である。

【図７８】遊技領域を有する遊技盤を前方右上から見た斜視図である。

【図７９】遊技領域を有する遊技盤を前方左上から見た斜視図である。

【図８０】遊技領域を有する遊技盤を分解して斜め前方から見た分解斜視図である。

【図８１】（ａ）はセンター役物を前方右上から見た斜視図、（ｂ）はセンター役物を前方左上から見た斜視図である。

40

【図８２】入球口ユニットを前方右上から見た斜視図である。

【図８３】入球口ユニットを後方右上から見た斜視図である。

【図８４】枠状装飾ユニットを有する入賞空間形成カバー体の正面図である。

【図８５】枠状装飾ユニットを有する入賞空間形成カバー体を前方右上から見た斜視図である。

【図８６】ステージと振分演出装置との関係を示す斜視図である。

【図８７】ステージを前方右上から見た斜視図である。

【図８８】ステージの平面図である。

【図８９】図８８のＡ－Ａ断面図である。

50

- 【図 9 0】図 8 8 の B - B 断面図である。
- 【図 9 1】図 8 8 の C - C 断面図である。
- 【図 9 2】図 8 8 の D - D 断面図である。
- 【図 9 3】図 8 8 の E - E 断面図である。
- 【図 9 4】振分演出装置及び案内通路部材の関係を示す平面図である。
- 【図 9 5】振分演出装置を分解して斜め右上から見た斜視図である。
- 【図 9 6】制御構成を概略的に示すブロック図の一部である。
- 【図 9 7】制御構成を概略的に示すブロック図の他の一部である。
- 【図 9 8】主基板に搭載される C P U により実行されるメイン処理、及び電源断発生時処理を示すフローチャートである。 10
- 【図 9 9】主基板に搭載される C P U により実行されるタイマ割込処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 0 0】主基板に搭載される C P U により実行される特別図柄・特別電動役物制御処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 0 1】特別図柄・特別電動役物制御処理における始動口入賞処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 0 2】特別図柄・特別電動役物制御処理における変動開始処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 0 3】特別図柄・特別電動役物制御処理における変動パターン設定処理を示すフローチャートである。 20
- 【図 1 0 4】特別図柄・特別電動役物制御処理における変動中処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 0 5】特別図柄・特別電動役物制御処理における大当たり遊技開始処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 0 6】特別図柄・特別電動役物制御処理における小当たり遊技開始処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 0 7】特別図柄・特別電動役物制御処理における特別電動役物大当たり制御処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 0 8】特別図柄・特別電動役物制御処理における特別電動役物小当たり制御処理を示すフローチャートである。 30
- 【図 1 0 9】周辺制御基板に搭載される統合 C P U により実行されるメイン処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 1 0】周辺制御基板に搭載される統合 C P U により実行される 1 6 m s 定常処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 1 1】1 6 m s 定常処理におけるコマンド解析処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 1 2】1 6 m s 定常処理における演出制御処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 1 3】演出制御処理における装飾図柄変動開始処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 1 4】主基板における第一抽選に関する機能的な構成を示すブロック図である。
- 【図 1 1 5】主基板における第二抽選に関する機能的な構成を示すブロック図である。
- 【図 1 1 6】有利遊技状態に関する機能的な構成を示すブロック図である。 40
- 【図 1 1 7】主基板における普通抽選に関する機能的な構成を示すブロック図である。
- 【図 1 1 8】電飾制御基板における演出表示制御及び装飾図柄変動制御に関する機能的な構成を示すブロック図である。
- 【図 1 1 9】特別図柄用乱数記憶手段におけるテーブル構成を示す説明図である。
- 【図 1 2 0】振分演出装置における制御構成を示すブロック図である。
- 【図 1 2 1】振分演出装置における制御において、テーブルを用いた場合の機能的構成を示すブロック図である。
- 【図 1 2 2】振分動作可変用テーブルにおいて、各駆動パターンと振分率との関係を示す振分表である。
- 【図 1 2 3】振分演出の際に表示される具体的な演出画像である。 50

【図 1 2 4】振分演出の際に表示される具体的な演出画像である。

【図 1 2 5】変動表示パターンテーブルにおいて、各変動表示パターンと振分率との関係を示す振分表である。

【図 1 2 6】変動表示パターンテーブルにおいて、各変動表示パターンと振分率との関係を示す振分表である。

【図 1 2 7】変動表示パターンテーブルにおいて、各変動表示パターンと振分率との関係を示す振分表である。

【図 1 2 8】変動表示パターンテーブルから算出された各リーチ演出の出現率および大当り期待度等を示す表である。

【図 1 2 9】電飾制御基板における装飾図柄変動制御に関する機能的な構成を示すブロック図である。 10

【図 1 3 0】共通装飾図柄列に配列された複数種類の装飾図柄を示す配列表である。

【図 1 3 1】最終停止図柄用テーブルにおいて、装飾図柄の停止図柄とリーチ状態との関係を示す表である。

【図 1 3 2】「blank 潰し」演出時の最終停止図柄用テーブルにおいて、「blank 潰し」演出の可能性がある装飾図柄の仮停止図柄を示す表である。

【図 1 3 3】「blank 潰し」演出時の最終停止図柄用テーブルにおいて、装飾図柄の仮停止図柄と振分率との関係を示す振分表である。

【図 1 3 4】仮停止図柄用テーブルにおいて、各装飾図柄の仮停止図柄と振分率との関係を示す振分表である。 20

【図 1 3 5】「ドデカチャンス」演出態様テーブルにおいて、各変動表示パターンと振分率との関係を示す振分表である。

【図 1 3 6】「ドデカチャンス」演出関連のタイムチャートである。

【図 1 3 7】「ドデカチャンス」演出関連のタイムチャートである。

【図 1 3 8】「ドデカチャンス」演出関連のタイムチャートである。

【図 1 3 9】「ドデカチャンス」演出関連のタイムチャートである。

【図 1 4 0】「ドデカチャンス」演出の際に表示される具体的な演出画像である。

【図 1 4 1】「ドデカチャンス」演出の際に表示される具体的な演出画像である。

【図 1 4 2】アプローチモードに突入する前後に表示される具体的な演出画像である。

【図 1 4 3】アプローチモードに突入する前後に表示される具体的な演出画像である。 30

【図 1 4 4】アプローチモードに突入する前後に表示される具体的な演出画像である。

【図 1 4 5】「連続変動」演出の際に表示される具体的な演出画像である。

【図 1 4 6】「連続変動」演出の際に表示される具体的な演出画像である。

【図 1 4 7】「blank 潰し」演出の際に表示される具体的な演出画像である。

【図 1 4 8】「blank 潰し」演出の際に表示される具体的な演出画像である。

【図 1 4 9】「blank 潰し」演出の際に表示される具体的な演出画像である。

【発明を実施するための形態】

【0024】

〔パチンコ遊技機の全体構造〕

以下、図面を参照して本発明の好適な実施形態について、図面を参照して説明する。まず、図 1 乃至図 8 を参照して実施形態に係るパチンコ遊技機の全体について説明する。図 1 は、実施形態に係るパチンコ機 1 の外枠 2 に対して本体枠 3 を開放し、本体枠 3 に対して扉枠 5 を開放した状態を示す斜視図であり、図 2 は、パチンコ遊技機の正面から見た斜視図であり、図 3 は、パチンコ機 1 の正面図であり、図 4 は、パチンコ機 1 の側面図であり、図 5 は、パチンコ機 1 の平面図であり、図 6 は、パチンコ機 1 の背面図であり、図 7 は、パチンコ機 1 を構成する外枠 2、本体枠 3、遊技盤 4、扉枠 5 の後方から見た分解斜視図であり、図 8 は、パチンコ機 1 を構成する外枠 2、本体枠 3、遊技盤 4、扉枠 5 の前方から見た分解斜視図である。 40

【0025】

図 1 乃至図 8 において、本実施形態に係るパチンコ機 1 は、島（図示しない）に設置さ 50

れる外枠 2 と、該外枠 2 に開閉自在に軸支され且つ遊技盤 4 を装着し得る本体枠 3 と、該本体枠 3 に開閉自在に軸支され且つ前記遊技盤 4 に形成されて球が打ち込まれる遊技領域 605 を遊技者が視認し得る遊技窓 101 と該遊技窓 101 の下方に配置され且つ遊技の結果によって払出される球を貯留する貯留皿としての皿ユニット 300 とを備えた扉枠 5 と、を備えて構成されている。

【0026】

外枠 2 には、その下方前方に表面が装飾カバー板 15 によって被覆されている下部前面板 14 が固着されている。また、本体枠 3 には、上記したように遊技盤 4 が着脱自在に装着し得る他に、その裏面下部に打球発射装置 650 と、遊技盤 4 を除く扉枠 5 や本体枠 3 に設けられる電氣的部品を制御するための各種の制御基板や電源基板等が一纏めに設けられている基板ユニット 1100 が取り付けられ、本体枠 3 の後面開口 580 (図 7 参照) を覆うカバー体 1250 が着脱自在に設けられている。更に、扉枠 5 には、上記した皿ユニット 300 の他に、遊技窓 101 を閉塞するようにガラスユニット 250 と、ハンドル装置 460 とが設けられている。そして、本実施形態の特徴は、扉枠 5 に設けられる皿ユニット 300 が 1 つであり、しかも、従来は本体枠 3 に設けられていたハンドル装置 460 が扉枠 5 に設けられ、また、扉枠 5 と本体枠 3 とが正面から見てほぼ同じ方形の大きさであるため、正面から本体枠 3 が視認できなくした点である。以下、パチンコ機 1 を構成する部材について詳細に説明する。

【0027】

〔外枠〕

外枠 2 について、主として図 9 乃至図 13 を参照して説明する。図 9 は、外枠 2 の正面斜視図であり、図 10 は、同外枠 2 の正面から見た分解斜視図であり、図 11 は、同外枠 2 の正面図であり、図 12 は、同外枠 2 の背面図であり、図 13 は、図 11 の B-B 断面図 (A) と図 13 (A) の C-C 断面図 (B)、D-D 断面図 (C)、E-E 断面図 (D) である。

【0028】

図 9 及び図 10 において、本実施形態に係る外枠 2 は、上下の上枠板 10 及び下枠板 11 と左右の側枠板 12, 13 とを、それぞれの端部を連結するための連結部材 19 で連結することによって方形状に組み付けられるものである。具体的には、連結部材 19 は、中央と左右とに段差のある表彰台状に形成され、突出した中央の部分が上枠板 10 及び下枠板 11 の両端部中央に形成された係合切欠部 20 に嵌合され、一段下がった左右の部分の平面に上枠板 10 の裏面と下枠板 11 の上面とが当接し且つ一段下がった左右の部分の一側面に側枠板 12, 13 の内側面が当接するようになっている。

【0029】

そして、その状態で、上枠板 10 の係合切欠部 20 の両側方及び下枠板 11 の係合切欠部 20 の両側方にそれぞれ形成される挿通穴 21 と連結部材 19 の一段下がった左右の部分の平面に形成される複数 (図示の場合 2 個) の連結穴 22 (図 10 の上枠板 10 と側枠板 12 とを連結する連結部材 19 に表示するが、他の連結部材 19 にも存在する) とを一致させて上方又は下方から複数 (図示の場合 2 本) の連結ビス 23 で止着し、更に、側枠板 12, 13 の上下端部分に穿設される複数 (図示の場合 2 個) の取付穴 24 と連結部材 19 の一段下がった左右の部分の側面に形成される複数 (図示の場合 3 個) の連結穴 25 とを一致させて側方外側から複数 (図示の場合 3 本) の連結ビス 26, 27 で止着することにより、上下の上枠板 10 及び下枠板 11 と左右の側枠板 12, 13 とが強固に連結固定される。ただし、3 本の連結ビス 26, 27 のうち、1 本の連結ビス 27 は、側枠板 12, 13 と連結部材 19 とを連結するものではなく、上枠板 10 及び下枠板 11 と連結部材 19 とを側方から直接連結するものである。

【0030】

外枠 2 を構成する上枠板 10 と下枠板 11、及び側枠板 12, 13 のうち、上枠板 10 と下枠板 11 とは従来と同じ木製であり、側枠板 12, 13 は、軽量金属、例えば、アルミニウム合金の押出し成型板により構成されている。上枠板 10 及び下枠板 11 を従来

と同じ木製で構成した理由は、パチンコ機 1 を遊技場に列設される島に設置する場合に、島の垂直面に対し所定の角度をつけて固定する作業を行う必要があるが、そのような作業は上枠板 10 及び下枠板 11 と島とに釘を打ち付けて行われるため、釘を打ち易くするためである。一方、側枠板 12, 13 をアルミニウム合金の押出し成型板により構成した理由は、従来の木製に比べ強度を維持しつつ肉厚を薄く形成することができるため、側枠板 12, 13 の内側に隣接する本体枠 3 の側面壁 540 ~ 543 (図 23 参照) の正面から見たときの左右幅を広くすることができる。このため左右方向の寸法の大きな遊技盤 4 を本体枠 3 に装着することができることになり、結果的に遊技盤 4 の遊技領域 605 を大きく形成することができるからである。ただし、側枠板 12, 13 をアルミニウム合金の平板で構成すると、十分な剛性が確保できないため、図 13 (C) に示すように、側枠板 12 (側枠板 13 も全く同じ構造である。) の後方部分内側にリブによって後方が開放した空間部 28 (側枠板 13 の空間部 28 は図 12 に表示) を形成して後方部分の肉厚 h_1 が厚くなるように引き抜き成型されている。もちろん、この肉厚 h_1 は、従来の木製の肉厚と同等若しくは若干薄い寸法となっている。

10

【0031】

また、図 13 (B), (D) に示すように、側枠板 12 の空間部 28 の前方には、連結部材 19 の一段下がった左右の部分の一方の部分が嵌め込まれる溝部 29 (側枠板 13 の溝部 29 は図 9 に表示) が形成されている。側枠板 12 の溝部 29 から前端部までは、図 13 (B) ~ (D) に示すように、その内側面が連結部材 19 の一段下がった左右の部分の他方の部分が当接する平板状をなすものであるが、その平板部に材料軽減のための浅い凹部が形成されている。更に、前記溝部 29 が形成される反対側の面 (外側面) には、図 9 及び図 13 (B) に示すように、上支持金具 45 の垂下片部 53 が挿入される凹部 30 (側枠板 13 の凹部 30 は図 10 に表示) が形成されている。

20

【0032】

そして、上記のように形成される軸支側の側枠板 12 には、連結部材 19 を取り付けるための構成以外に、その上部に上支持金具 45 の垂下片部 53 を側枠板 12 の外側に止着ビス 32 で止着するための取付穴 31 が穿設されると共に、その下部に下支持金具 66 の垂直当接片 72 に形成される取付穴 69 と一致させて止着ビス 34 で止着するための取付穴 33 が穿設されている。また、取付穴 33 の下部であって側枠板 12 の前方部分に側枠板 12 と下部前面板 14 とを止着ビス 36 で止着するための取付穴 35 が形成されている。

30

【0033】

一方、開放側の側枠部 13 には、連結部材 19 を取り付けるための構成以外に、その上部に閉鎖用突起 38 を取付ネジ 39 で取り付けるための取付穴 37 が穿設され、その下部に閉鎖用突起 41 を取付ネジ 42 で取り付けるための取付穴 40 が穿設されると共に、さらに最下方に側枠板 13 と下部前面板 14 とを止着ビス 44 で止着するための取付穴 43 が形成されている。

【0034】

なお、この閉鎖用突起 38, 41 は、外枠 2 に対して本体枠 3 を閉じる際に、本体枠 3 の開放側辺に沿って取り付けられる錠装置 1000 のフック部 1054, 1065 (図 67 参照) と係合するものであり、後に詳述するように錠装置 1000 のシリンダー錠 1010 に鍵を差し込んで一方に回転することにより、フック部 1054, 1065 と閉鎖用突起 38, 41 との係合が外れて本体枠 3 を外枠 2 に対して開放することができるものである。

40

【0035】

また、下枠板 11 と左右の側枠板 12, 13 の下部前面に固定される下部前面板 14 は、閉止時においてその上面に本体枠 3 が載置されるものであり、下部前面板 14 の表面及び側面は、装飾カバー板 15 によって被覆されているが、装飾カバー板 15 の裏面に、その後端に弾性爪が形成される止着突起 16 (図 12 参照) が突設され、その止着突起 16 が下部前面板 14 に貫通される止着穴 17 に貫通させられることにより下部前面板 14 に

50

取り付けられている。なお、外枠 2 の装飾カバー板 1 5 の開放側の上面には、本体枠 3 の閉止時に該本体枠 3 をスムーズに案内するための案内板 1 8 が交換可能に装着されている。

【0036】

ところで、本体枠 3 を開閉自在に軸支する構造として、上枠板 1 0 と側枠板 1 2 とを連結する機能も兼用する上支持金具 4 5 と下部前面板 1 4 の一側上面に沿って取り付けられる下支持金具 6 6 とが設けられている。上支持金具 4 5 には、前方に突出している支持突出片 4 6 に該支持突出片 4 6 の側方から先端中央部に向かって屈曲して形成された支持鉤穴 4 7 が形成されており、この支持鉤穴 4 7 に本体枠 3 の後述する上軸支金具 5 0 3 の軸支ピン 5 0 4 (図 2 5 参照) が着脱自在に係合されるようになっている。

10

【0037】

また、下支持金具 6 6 も前方に突出した形状に形成されているが、この突出した部分に上向きに支持突起 6 8 が突設され、この支持突起 6 8 に本体枠 3 の後述する枠支持板 5 0 6 (図 2 6 参照) に形成される支持穴が挿入される。したがって、外枠 2 に本体枠 3 を支持するためには、下支持金具 6 6 の支持突起 6 8 に本体枠 3 の枠支持板 5 0 6 に形成される支持穴に係合させた後、本体枠 3 の上軸支金具 5 0 3 の軸支ピン 5 0 4 を支持鉤穴 4 7 に掛け止めることにより簡単に開閉自在に軸支することができる。

【0038】

また、上支持金具 4 5 は、上枠板 1 0 の軸支側の上面及び前面に凹状に形成される取付段部 4 9 に装着されるものであるが、その装着に際し、上支持金具 4 5 に形成される複数 (図示の場合 2 個) の取付穴 4 8 と取付段部 4 9 に穿設される複数 (図示の場合 2 個) の取付穴 5 0 とを一致させて取付ビス 5 1 を上方から差し込み、上枠板 1 0 の裏面から押し当てられる挟持板 5 2 に止着することにより上支持金具 4 5 が上枠板 1 0 に堅固に固定される。

20

【0039】

また、上支持金具 4 5 の外側側方には、側枠板 1 2 の外側に当接する垂下片部 5 3 があり、その垂下片部 5 3 にも取付穴が穿設され、この取付穴と前記取付穴 3 1 とを止着ビス 3 2 で止着することにより、上支持金具 4 5 と側枠板 1 2 とを固定すると共に、上枠板 1 0 と側枠板 1 2 とを上支持金具 4 5 を介して連結している。

【0040】

30

一方、下支持金具 6 6 は、前述したように側枠板 1 2 の取付穴 3 3 と垂直当接片 7 2 の取付穴 6 9 とを一致させた状態で止着ビス 3 4 で止着し、さらに、下支持金具 6 6 の水平面の中程に穿設される取付穴 7 0 に取付ネジ 7 1 を差し込むことにより、前記装飾カバー板 1 5 を介して前記下部前面板 1 4 の上面に止着されるものである。

【0041】

上記のように構成される外枠 2 において、その構成部材である上枠板 1 0 と下枠板 1 1 と側枠板 1 2, 1 3 とを連結部材 1 9 で連結することにより、連結部材 1 9 が側枠板 1 2, 1 3 の内面に密着して止着されると共に連結部材 1 9 と上枠板 1 0 及び下枠板 1 1 が係合した状態で止着されるので、その組み付け強度が高く頑丈な方形状の枠組みとすることができる。上記した連結部材 1 9 と上枠板 1 0 及び下枠板 1 1 との係合状態に加え、連結部材 1 9 の側枠板 1 2, 1 3 への取り付けに際し、溝部 2 9 に連結部材 1 9 の一段下がった左右の部分の一方の部分が嵌め込まれる構造であるため、連結部材 1 9 の側枠板 1 2, 1 3 への取り付けが強固となり、これによっても方形状の枠組みの強度を向上することができる。また、その位置決めを正確に行うことができる。

40

【0042】

また、連結部材 1 9 によって上枠板 1 0、下枠板 1 1、側枠板 1 2, 1 3 を連結した後、上支持金具 4 5 を所定の位置に取り付けたときに、図 1 1 及び図 1 2 に示すように、各枠板 1 0, 1 1, 1 2, 1 3 の外側面 (外周面) から外側に突出する部材は存在しないので、パチンコ機 1 を図示しないパチンコ島台に設置する際に、隣接する装置 (例えば、隣接する玉貸器) と密着して取り付けることができる。また、下支持金具 6 6 を取り付け

50

ときにも、下部前面板 14 の上面と下支持金具 66 の上面とがほぼ同一平面となるようになっている。

【0043】

〔扉枠〕

次に、上記した本体枠 3 の前面側に開閉自在に設けられる扉枠 5 について、図 14 乃至図 19 を参照して説明する。図 14 は、扉枠 5 の正面図であり、図 15 は、扉枠 5 の背面図であり、図 16 は、図 14 に表示される A-A 断面図であり、図 17 は、図 14 に表示される B-B 断面図であり、図 18 は、扉枠 5 の正面から見た分解斜視図であり、図 19 は、扉枠 5 の背面から見た分解斜視図である。

【0044】

図 14、図 15、図 18 及び図 19 に示すように、扉枠 5 は、方形状に形成される扉枠本体 100 の上部に縦長六角形状の遊技窓 101 が形成され、該遊技窓 101 の前面周囲に扉レンズユニット 120 が取り付けられ、また、遊技窓 101 の下方の板状部の前面に扉枠本体 100 に皿ユニット 300 が設けられ、その皿ユニット 300 の一側（開放側）にハンドル装置 460 の操作ハンドル部 461 が突設固定されている。また、扉枠本体 100 の裏面には、遊技窓 101 の周囲に補強板金 210 が固定され、遊技窓 101 を閉塞するようにガラスユニット 250 が取り付けられると共に、前記遊技窓 101 の下方の板状部の裏面に、前記操作ハンドル部 461 に対応するジョイントユニット 480、装着台 280、及び枠装飾中継基板 290 がそれぞれ取り付けられている。なお、ガラスユニット 250 の裏面下部には、防犯機能を有する防犯カバー 270 も装着されている。以下、扉板 5 を構成する上記の各構成部材のより詳細な構造について説明する。

【0045】

＜扉枠本体＞

図 18 及び図 19 に示すように、扉枠本体 100 は、合成樹脂によって額縁状に形成され、前述したように上方部に縦長六角形状の遊技窓 101 が形成され、その遊技窓 101 の下方が板状部となっている。遊技窓 101 の上部左右には、後述するスピーカ 163 を貫通させる円形状のスピーカ用開口 102 が形成され、そのスピーカ用開口 102 の下方に後述するガラスユニット 250 の止め片 254 を係止するための止めレバー 108（図 15 参照）が回動自在に設けられている。なお、本実施形態に係る遊技窓 101 は、従来に比べて上下方向及び左右方向の寸法が大きくなった遊技盤 4 が取り付けられるため、遊技窓 101 の上下方向及び左右方向の寸法も大きくなっている。このため、後述する扉枠レンズユニット 120 の形状が従来一般的に知られているものと大きく相違する。

【0046】

一方、遊技窓 101 の下方の板状部には、軸支側上部に皿ユニット 300 の賞球連絡樋 451 が貫通する賞球通過口 103 が開設され、その斜め中央寄りに後述する側面開口蓋 406 を脱着するための蓋用開口 105 が開設され、その蓋用開口 105 の開放側の隣接する位置に球送りユニット 287 を装着するための球送り開口 104 が開設され、さらに球送り開口 104 のさらに開放側寄りにシリンダー錠 1010 が貫通するための錠穴 106 が開設されている。

【0047】

また、球送り開口 104 の下方の板状部の裏面側にジョイントユニット 480 を取り付けするためのジョイントユニット装着凹部 107 が形成され、同じく下方の板状部の裏面側の遊技窓 101 の下部左右にガラスユニット 250 の掛止突片 255 を掛け止めるための係合受片（図示せず）が形成され、その係合受片の側方に防犯カバー 270 の後述する装着弾性片 273 が装着される装着開口部 110 が形成されている。また、板状部の前面中央には、前方に向かって後述する皿ユニット 300 の案内穴 456（図 16 参照）に挿入される係合突起 111 が形成されている。更に、扉枠本体 100 の下辺は、後方に突出した扉枠突片 112 となっており、後述するように、この扉枠突片 112 と本体枠 3 に形成される係合溝 584、585 とが扉枠 5 と本体枠 3 との下側辺部における外側の突条及び係合部を構成するものである。

【0048】

＜扉レンズユニット＞

次に、上記した扉枠本体100の前面側の上部に取り付けられる扉レンズユニット120の構成について説明する。扉レンズユニット120は、前面側を反射面とするリフレクタと、リフレクタの前面及び内側に取り付けられる冷陰極管及びLED基板と、リフレクタの前方を覆う光透過性のあるレンズカバー150と、レンズカバー150に取り付けられるスピーカ163と、レンズカバー150のベースとなるレンズベース体121と、から構成されている。

【0049】

レンズカバー150は、レンズベース体121における上レンズカバー部151と、側方レンズカバー部156、157とが透過性の樹脂によって形成されている。そして、前述したように扉枠本体100に形成される遊技窓101の開口寸法が従来よりも大きく形成されているため、扉枠本体100の外周辺と遊技窓101の内周辺との間の寸法、換言するならば、レンズカバー150が取り付けられるための寸法（特に、左右両側部の寸法）が狭くなっているため、本実施形態におけるレンズカバー150は、上レンズカバー部151と側方レンズカバー部156、157のすべての最大前方突出部において、その基部寸法（扉枠本体100に当接する部分の幅寸法）に対して前方に向かって突出する突出寸法が大きくなるような断面楔形状となっている。より詳細に説明すると、上レンズカバー部151及び側方レンズカバー部156、157は、共に白色レンズ部として断面楔状の前方膨出部が合成樹脂で成形され、その白色レンズ部の下部後端の遊技窓101を縁取る内側に着色の異なる合成樹脂で成形された赤色レンズ部を連結して構成されるものである。

【0050】

ところで、上レンズカバー部151は、内部が空洞で後方が開放した断面楔状に形成されると共に平面視においてブーメラン形状に構成されるものであり、前述した「く」字状に形成される上冷陰極管とその楔状の先端部内面との距離が近くなるように形成されている。そして、上レンズカバー部151の楔状先端部外側には、銀色に着色された不透明な先頭モール部材154が固着されており、上レンズカバー部151のほぼ全体に相当する断面楔状の前方膨出面を上冷陰極管で照明している。また、側方レンズカバー部156、157は、内部が空洞で後方が開放して断面楔状に形成される点で上レンズカバー部151と同様であるが、側方視において楔状の突出量が上レンズカバー部151に比べて少なく、また全体としてなだらかな曲線を有するブーメラン形状に構成されるものであり、前述した直線状に形成される側方冷陰極管とその楔状の先端部内面との距離が近くなるように形成されている。

【0051】

また、本実施形態において、扉枠5の前面周囲を装飾する照明手段として冷陰極管を使用している理由は、以下の通りである。扉枠5の前面周囲を装飾する際に、発光源とその発光源の前面に配置されるレンズカバーの距離をあまり大きく取ることができないという制約がある。この制約は、扉枠5は常に開閉されるため、あまり突出量を大きくすると、開放時における作業等に支障を来たすおそれがあるからである。しかして、発光源とレンズカバーとの間の距離があまりとれない状況において、従来のように、発光源として、ランプやLEDを点在させた場合に、レンズカバーを通して視認できる光装飾は、連続した状態の光装飾が視認できるものではなく光が強い部分と弱い部分との斑模様で視認できるに過ぎない。これに対し、本実施形態のように、発光源として連続した冷陰極管を使用した場合に、冷陰極管とレンズカバー150との距離が短くても、レンズカバー150を通して視認できる光装飾は、連続した状態の美しい光装飾が視認できるものである。このため、正に遊技盤4を囲む領域が連続した美しい光装飾により縁取られた状態となるので、従来のパチンコ遊技機にはない装飾効果を奏することができる。なお、発光源とレンズカバーとの距離をある程度とることができる場合には、LED等の点在する発光源を使用しても光が拡散してレンズカバーの全域をあまり強弱がなく照明することができる。

【0052】

更に、レンズカバー150の側方レンズカバー部156、157の下方に装飾部材取付領域184が形成され、その装飾部材取付領域184に装飾部材185が取り付けられている。この装飾部材185は、上記したスピーカカバー165と類似した形状にして、レンズカバー150を扉枠本体100の表面に取り付けたときに、レンズカバー150の上部左右と下部左右とがバランスのとれた印象を与えるために取り付けられるものである。なお、上記したスピーカカバー165及び装飾部材185は、上記したように単にスピーカ163の前方を覆ったり、あるいはレンズカバー150の下部を装飾したりするだけではなく、その周囲がLEDで光装飾される構造となっている。

【0053】

以上、詳述したように、本実施形態に係るスピーカカバー165及び装飾部材185は、扉枠5の遊技窓101を囲む領域において、前述した冷陰極管及びLED基板による光装飾とは別に四隅を重点的に光装飾するように構成されているので、遊技窓101の下辺を除く全周が漫然と光によって装飾されるのではなく、強弱のある光装飾とすることができる。特に、扉枠5の左右上部における光装飾は、従来、スピーカだけが配置される傾向が強く、そのスピーカ周りの光装飾が行われなため遊技窓101の外周周りの光装飾に斑がある印象を与えていたが、本実施形態のように構成することにより、遊技窓101の下辺を除く全周を効果的に光装飾を行うことができるものである。

【0054】

<補強板金>

扉枠本体100の前面側には、上記した扉レンズユニット120が取り付けられると共にその下方に皿ユニット300が取り付けられる。ここで、皿ユニット300の構造を説明する前に、扉枠本体100の裏面側に取り付けられる補強板金210、ガラスユニット250、防犯カバー270、装着台280、枠装飾中継基板290、ハンドル装置460について順次説明する。まず、補強板金210について主として図18、図19、及び図15乃至図17を参照して説明する。

【0055】

補強板金210は、図18及び図19に示すように、扉枠本体100の上辺部裏面に沿って取り付けられる上側補強板金211と、扉枠本体100の軸支側辺部裏面に沿って取り付けられる軸支側補強板金212と、扉枠本体100の開放側辺部裏面に沿って取り付けられる開放側補強板金213と、扉枠本体100の遊技窓101の下辺裏面に沿って取り付けられる下側補強板金214と、が相互にビス等で締着されて方形状に構成されるものである。

【0056】

図18に示すように、軸支側補強板金212の上下端部には、その上面に上下方向に摺動自在に設けられる軸ピン219を有する上軸支部218と、その下面に軸ピン221（図15参照）を有する下軸支部220と、が一体的に形成されている。そして、上下の軸ピン219、221が本体枠3の軸支側上下に形成される上軸支金具503及び下軸支金具509に軸支されることにより、扉枠5が本体枠3に対して開閉自在に設けられるものである。

【0057】

下側補強板金214は、所定幅を有して扉枠本体100の横幅寸法とほぼ同じ長さに形成され、その長辺の両端縁のうち下方長辺端縁が後方に向かって折曲した下折曲突片229となっており、上方長辺端縁の両側部が後方に向かって折曲した上折曲突片230となっているものの、その両側部の上折曲突片230に挟まれる部分が垂直方向に延設される垂直折曲突片231となっている。下折曲突片229の突出量はあまり大きくなく、この下折曲突片229が溝部や凹部と係合して凹凸係合をなすものではなく、強度を高めるために形成されているのに対し、両側部の上折曲突片230の突出量は下折曲突片229の突出量よりもやや大きく下方からの不正具の侵入を多少防止するが、むしろ、本実施形態における下側補強板金214の構成で最も特徴的な構成は、垂直折曲突片231である。

【0058】

この垂直折曲突片231は、その上端縁形状が後述するガラスユニット250のユニット枠251の下端形状に合致するように凹状に形成され、ガラスユニット250を扉枠5の裏面側に固定したときに、垂直折曲突片231の上端片がガラスユニット250のユニット枠251の幅方向のほぼ中央の外周に沿って形成される係合溝261に係合するようになっている（図17参照）。なお、下側補強板金214には、扉枠本体100に形成される賞球通過口103の底面を除く外周を保護する賞球通過口被覆部228が形成されている。

【0059】

＜ガラスユニット（透明板ユニット）＞

10

次に、扉枠5の裏面に取り付けられる透明板ユニットとしてのガラスユニット250について説明する。ガラスユニット250は、図18及び図19に示すように、遊技窓101よりも大きな開口を有する合成樹脂で成型した環状の縦長八角形状のユニット枠251と、ユニット枠251の開口の外周前後面に2枚の透明板としてのガラス板262（ガラス板でなくても透明な合成樹脂板でもよい。）を（ホットメルト系接着剤で）接着することにより構成されるものである。なお、図示は省略するが、ユニット枠251には、内部に乾燥剤を封入する乾燥剤封入空間部が形成されている。

【0060】

＜防犯カバー＞

20

次に、上記したガラスユニット250の下部裏面を被覆して遊技盤4への不正具の侵入を防ぐ防犯機能が付与された防犯カバー270について、主として図15、図17、図18、及び図19を参照して説明する。防犯カバー270は、図示するように、透明な合成樹脂によって左右の補強板金212、213の間のガラスユニット250の下方部を覆うような平板状に形成され、その上辺部が遊技盤4の内レール603の下方円弧面に沿った円弧状の当接凹部271として形成されていると共に、その当接凹部271に沿って後方に向って防犯後突片274が突設されている。また、防犯カバー270を取り付けた状態で軸支側裏面には、防犯後端部突片275が斜め状に突設形成されている。一方、防犯カバー270の前面には、防犯カバー270を取り付けた状態で前記ガラスユニット250のユニット枠251の下形状に沿った防犯前突片272が突設されると共に、下部両端にU字状に形成される装着弾性片273が前方に向けて突設形成されている。

30

【0061】

上記のように構成される防犯カバー270は、装着弾性片273を扉枠本体100に形成される装着開口部110に装着することにより、扉枠5の裏面側に着脱自在に取り付けられる。そして、取り付けた状態では、図17に示すように、防犯前突片272がガラスユニット250のユニット枠251の後方下片面と対面するようになっている。また、防犯前突片272の前端は、垂直折曲突片231と当接している。また、防犯後突片274及び防犯後端部突片275は、後方へ突出した状態となっているが、扉枠5を閉じたときに、防犯後突片274の軸支側の半分は、遊技盤4に固定される内レール603の下側面に侵入して対面した状態となるが、防犯後突片274の開放側の半分は、遊技領域区画枠部材601の内レール603に形成されたレール防犯溝607に挿入された状態となり、また、防犯後端部突片275は、本体枠3の軸支側に形成される前記防犯突起608の上面に沿って重合状の位置となる（図30参照）。

40

【0062】

しかして、防犯カバー270を取り付けて扉枠5を閉じた状態においては、前述した扉枠突片112と係合溝584、585とによる防犯構造、及び後述する防犯突片285と防犯空間586とによる防犯構造に加えて、ガラスユニット250の下方から不正具を侵入させようとしても、防犯前突片272とユニット枠251との重合により、防犯カバー270の前面下方方向からの不正具の侵入が防止され、防犯後突片274と遊技領域区画枠部材601を構成する内レール603との重合により、防犯カバー270の後面下方方向からの不正具の侵入が防止される。特に、扉枠5の軸支側の斜め下方からの不正具の侵

50

入に対しては、防犯突起608と防犯後端部突片275との重合構造によって外レール602への不正具の侵入が阻止され、さらに内レール603と防犯後突片274との重合構造によって遊技盤4の遊技領域605への不正具の侵入を阻止することができる。同様に、扉枠5の開放側の斜め下方からの不正具の侵入に対しては、前述した開放側補強板金213の二重の折曲突片223, 225による防犯構造に加えて、レール防犯溝607と防犯後突片274との凹凸係合によりさらに遊技盤4の遊技領域605への不正具の侵入を阻止することができる。なお、防犯カバー270の裏面側の防犯後突片274と防犯後端部突片275との間の垂直面は、扉枠5を閉じた状態で外レール602と内レール603とで形成される打球の誘導通路の前面下方部分を覆うものであるため、当該誘導通路部分を飛送若しくは逆送する打球のガラス板262への衝突を防止する機能も有している。

10

【0063】

<装着台>

装着台280は、図15、図18、及び図19に示すように、扉枠本体100の板部裏面の上半分を覆うように取り付けられるものであり、防犯カバー270と同様に透明な合成樹脂によって前方が開放した横長直方体状に形成されるものである。この装着台280は、発射レール515から発射された球をスムーズに遊技盤4に導くために、扉枠5を閉めたときに装着台280の後面と本体枠3の板部511とによって発射レール515を挟持するように形成されるものであり、このため、装着台280の後面に球飛送誘導面286が形成されている。ところで、本実施形態に係る装着台280には、その軸支側上部に下側補強板金214に形成される賞球通過口被覆部228の後方突出部を貫通させる賞球通過口用開口281が形成され、その開放側下部に球送りユニット287を取り付ける球送りユニット取付凹部282が形成されている。この球送りユニット取付凹部282から斜め方向の領域が球飛送誘導面286となっている。また、球送りユニット取付凹部282に取り付けられる球送りユニット287は、後述する打球発射装置650（本発明の発射装置に相当）の打球槌687の往復動差に対応して揺動する球送り部材が設けられ、この球送り部材の揺動動作によって皿ユニット300の誘導通路部の流下端にある球を発射レール515の発射位置に1個ずつ供給するものである。また、装着台280の中程下部に後述する側面開口蓋406を取り外す際に指を入れることができる蓋用開口283が形成されている。更に、装着台280の上辺の一部に垂直に立設される立壁284が形成されている。この立壁284は、図15に示すように、前記防犯カバー270を取り付けたときに、該防犯カバー270の前面と当接して防犯カバー270の下部が前方に移動しないように規制するためのものである。

20

30

【0064】

更に、本実施形態に係る装着台280の特徴は、上述した球飛送誘導面286の下方から賞球通過口用開口281にかけて斜め状に防犯突片285が後方に向かって突設される構造である。この防犯突片285は、前述したように、本体枠3の板部511に形成される防犯空間586との間で、扉枠5と本体枠3との下側辺部における内側の突条及び係合部を構成するものである。

【0065】

<枠装飾中継基板>

上記した装着台280の下部の軸支側には、図15及び図18に示すように、枠装飾中継基板290が取り付けられ、その枠装飾中継基板290の後面を覆う中継基板カバー291が取り付けられている。この枠装飾中継基板290は、扉枠5に設けられる電飾部品や電気部品（冷陰極管、LED基板、スピーカ163、操作ハンドル部461内に設けられるスイッチ、貸球ユニット327、操作ボタンユニット329等）からの配線が集約して接続され、その枠装飾中継基板290からの配線が本体枠3の裏面に取り付けられる基板ユニット1100に組み込まれる扉中継基板1102等を介しての賞球払出制御基板や遊技盤4に取り付けられる主基板ボックス624の主基板2810（図96参照）に接続されている。

40

【0066】

50

＜皿ユニット＞

次に、主として図14、図18及び図19を参照して皿ユニット300の構成について説明する。皿ユニット300は、大きく分けて外観を構成するユニット枠301と、ユニット枠301の内部に取り付けられる下部スピーカユニット340と、下部スピーカユニット340の上部に配置され且つ前記ユニット枠301の上面に臨むように設けられる皿体380と、皿体380に設けられる第二球抜弁の球抜き動作をするための第二球抜きリンクユニット（図示せず）と、ユニット枠301の後面を閉塞する皿蓋板450と、から構成されている。

【0067】

ユニット枠301には、貸球ユニット327が備えられている。この貸球ユニット327は、パチンコ機1に隣接して球貸し機が設けられている場合に、貸出指令を導出するスイッチや貸出残表示器等が設けられるものである。また、ユニット枠301には、上面の前方中央に操作ボタンユニット329が備えられている。なお、操作ボタンユニット329は、複数（図示の場合は3個）の操作ボタンを有して構成されているが、この複数の操作ボタン330は、遊技盤4に設けられる液晶表示装置640等で行われる遊技内容に遊技者が参加する際に操作されるものである。

【0068】

更に、皿ユニット300には、ユニット枠301の上面右側に、第一球抜ボタン316が配置されていると共に、ユニット枠301の中央下部に、第二球抜リンクユニットの一部を構成する第二球抜ボタン421が配置されている。なお、本実施形態において、第一球抜ボタン316と第二球抜ボタン421の2つの球抜ボタン316、421を設けたのは、第一球抜ボタン316の操作によって、皿体380の貯留部381及び誘導通路部に貯留されているすべての球を球抜きすることができるものの、その球抜き動作は、誘導通路部382で一列状に整列された球を球抜するために多少時間がかかるのに対し、第二球抜ボタン421の操作によって、皿体380の貯留部381から上流側の球を径の大きな第二球抜開口から素早く球抜することができるため、球抜時間を短くすることができる。このため、遊技者が球抜きにかかる時間の長短を選択することができるものである。

【0069】

また、遊技中に大当たりとなった場合に皿ユニット300に大量の球が払出されることになり、これを放置して遊技を継続すると皿ユニット300の上流側に設けられる満タンスイッチ916（図57参照）が機能して払出動作が停止されたり弾発動作が停止されて大当たり中であるにもかかわらず遊技が継続できなくなるおそれがあり、このような場合に、第二球抜ボタン421の操作を行うことにより、皿ユニット300に貯留されつつある球を球抜すると同時に発射位置への球の供給を維持して大当たり中の遊技を継続することができるようになっている。

【0070】

＜ハンドル装置＞

次に、扉枠5の開放側下部に取り付けられるハンドル装置460について、主に図18、図19、及び図20を参照して説明する。図20は、ハンドル装置460と本体枠3に設けられる打球発射装置650との関係を示す斜視図である。ハンドル装置460は、扉枠5の開放側下部前面に設けられる操作ハンドル部461と、操作ハンドル部461に対応する扉枠5の裏面に組み付けられて操作ハンドル部461の回動操作に応じて回転する回転軸465と連携され且つ回転軸465の回転運動をスライド運動に変化させるジョイントユニット480と、から構成されている。

【0071】

このハンドル装置460には、図示は省略するが、操作ハンドル部461を回転操作するとONとなるマイクロスイッチと、マイクロスイッチがONとなっている状態で押圧操作するとマイクロスイッチがOFF状態となる単発ボタンと、操作ハンドル部461の外周表面に施された導電性のメッキを介して遊技者の操作ハンドル部461への接触を検知するタッチセンサとを備えている。そして、遊技者が操作ハンドル部461を回動してマ

イクロスイッチがONとなり且つタッチセンサが接触を検出しているときに打球発射装置650の後述する発射モータ695（図37参照）が回転駆動されるようになっている。また、回転軸465の先端には、勾玉状に形成されたカムが固定されており、このカムが回転することで、ジョイントユニット480のスライド突片492が左右方向に移動するようになっている。

【0072】

このジョイントユニット480のスライド突片492のスライド移動が、図20に示すように、打球発射装置650のスライド部材710に伝達されて打球発射装置650の付勢バネ684（図37参照）の張力を調節し、もって打球槌687の付勢力の強弱を調整して遊技者の望む打球の弾発力を得ることができる。なお、ハンドル装置460と打球発射装置650との関係については、打球発射装置650についての説明の後で詳細に説明する。

10

【0073】

〔本体枠〕

次に、遊技盤4が前面側から着脱自在に装着し得ると共に、打球発射装置650と、賞球を払い出すための賞球タンク720とタンクレール部材740と球通路ユニット770と賞球ユニット800と満タンユニット900と、外枠2に対する本体枠3の施錠及び本体枠3に対する扉枠5の施錠を行う錠装置1000と、遊技盤4を除く扉枠5や本体枠3に設けられる電氣的部品を制御するための各種の制御基板や電源基板等が一纏めに設けられている基板ユニット1100と、後面開口580を覆うカバー体1250と、等の各種の部品が本体枠主体500に装着されることにより構成される本体枠3について、図面を参照して説明する。

20

【0074】

まず、図21～図29を参照して、上記した各種の部品が装着される本体枠主体500及び各種の部品が装着された本体枠3について説明する。図21は、部品を取り付ける前の本体枠主体500の正面図であり、図22は、部品を取り付ける前の本体枠主体500の背面図であり、図23は、部品を取り付ける前の本体枠主体500の側面図であり、図24は、部品を取り付ける前の本体枠主体500の背面から見た斜視図であり、図25は、部品を取り付けた本体枠3の前方から見た斜視図であり、図26は、部品を取り付けた本体枠3を外枠2に軸支した状態を前方から見た斜視図であり、図27は、部品を取り付けた本体枠3の背面図であり、図28は、部品を取り付けた本体枠3の背面から見た斜視図であり、図29は、パチンコ機1の中程（主基板ボックス624部分）の水平線で切断したパチンコ遊技機の断面平面図である。

30

【0075】

図21において、本体枠主体500の一側上下には、本体枠3を外枠2に開閉軸支するための上軸支金具503及び下軸支金具509（共に図25参照）を取り付けるための軸支金具取付段部501、502が形成され、この軸支金具取付段部501、502に上軸支金具503及び下軸支金具509を取り付けた状態では、本体枠主体500の上辺及び側辺が上軸支金具503の上辺及び側辺とほぼ同一平面状となり、本体枠主体500の下辺及び側辺が下軸支金具509の下辺及び側辺とほぼ同一平面状となっている（図27参照）。ここで、上軸支金具503と下軸支金具509について図25と図27を参照して説明する。上軸支金具503は、本体枠主体500の裏面に取付部を有すると共にその上端辺が前方に突出し、その前方に突出した上面に軸支ピン504が立設固定され、その軸支ピン504の側方に扉軸支穴505が穿設されている。一方、下軸支金具509は、本体枠主体500の裏面に取付部を有すると共にその下端辺及びやや上部に2つの支持板506、507が一体的に突設されている。下方に位置する支持板506は、本体枠3を外枠2の下支持金具66に支持するための枠支持板506を構成するものであり、上方に位置する支持板507は、扉枠5の下軸支部220を本体枠3に支持するための扉支持板507を構成するものである。このため、枠支持板506に外枠2の下支持金具66の支持突起68を挿入するための軸支穴（図示しない）が形成され、扉支持板507に扉枠5の

40

50

下軸支部 2 2 0 に突設される軸ピン 2 2 1 を挿入するための軸支穴 5 0 8 が穿設されている。

【0 0 7 6】

ところで、本体枠主体 5 0 0 は、正面から見た場合に、長形状に形成され、その上部の約 3 / 4 が遊技盤 4 を設置するための遊技盤設置凹部 5 1 0 (図 2 5 参照) となっており、その遊技盤設置凹部 5 1 0 の下方のやや奥まった領域が板部 5 1 1 となっている。また、遊技盤設置凹部 5 1 0 を囲む前面側の前面上辺部及び前面開放側辺部は、扉枠 5 の裏面と対面するように所定幅を有して形成されており、前面上辺部には、横方向に平行状に突設される突起によって上部防犯二重溝 5 8 1 が形成され、正面から見て右側の前面開放側辺部には、外側に側部防犯溝 5 8 2 が形成されると共に内側に後端が第一側面壁 5 4 0 に接続される傾斜面となっている内壁によって形成される防犯凹部 5 8 3 が形成され、正面から見て左側の前面軸支側辺部は、前面上辺部や前面開放側辺部と異なり扉枠 5 の裏面と対面する所定幅を有するように形成されていないが、本体枠主体 5 0 0 の前面軸支側辺部が前面上辺部や前面開放側面部に比べて前方への突出量が多い軸支辺部 5 8 7 となっている。

10

【0 0 7 7】

より詳細に説明すると、前面上辺部に形成される上部防犯二重溝 5 8 1 は、扉枠 5 の上辺部裏面に取付固定される上側補強板金 2 1 1 の両長辺端を後方に向かって折曲される折曲突片 2 1 5, 2 1 6 がそれぞれ挿入されるようになっているものである。また、前面開放側辺部に形成される側部防犯溝 5 8 2 及び防犯凹部 5 8 3 は、扉枠 5 の開放部裏面に取付固定される開放側補強板金 2 1 3 の両長辺端を後方に向かって折曲される開放側外折曲突片 2 2 3 及び開放側内折曲突片 2 2 5 がそれぞれ挿入されるようになっているものである。更に、前面軸支側辺部の軸支辺部 5 8 7 には、扉枠 5 の軸支側裏面に取付固定される軸支側補強板金 2 1 2 の軸支側 L 字状折曲突片 2 1 7 の先端部が当接するようになっている。そして、上記した構造によって扉枠 5 と本体枠 3 との当接面の隙間からピアノ線等の不正具を挿入する不正行為を防止することができ、特に、最も不正行為が行われやすい開放側辺部や次いで不正行為が行われやすい上辺部における不正行為の防止をはかることができる構造となっている。もちろん、軸支側における軸支側補強板金 2 1 2 と軸支側 L 字状折曲突片 2 1 7 との当接による不正行為の防止も十分に機能するが、多くの場合、軸支側は、頑丈な支持金具 4 5, 6 6 と軸支金具 5 0 3, 5 0 9 とで本体枠 3 と扉枠 5 とが連結されているため、上辺部及び開放側辺部に比べて本体枠 3 と扉枠 5 との間に隙間が作り難い。このため、本実施形態においては、二重の防犯構造ではなく、一重の防犯構造としている。これらの点については、後に詳述する。

20

30

【0 0 7 8】

また、遊技盤設置凹部 5 1 0 を囲む前面側の前面上辺部、前面開放側辺部、及び前面軸支側辺部には、上記した構成以外に前面開放側辺部の上部、中間部、下部に本体枠 3 の開放側裏面に取り付けられる後述する錠装置 1 0 0 0 に設けられる扉用フック部 1 0 4 1 (図 6 7 参照) を貫通させて前方に飛び出させるための扉用フック穴 5 4 9 が開設されており、また、前面軸支側辺部の内側面に遊技盤 4 に形成される位置決め凹部 6 1 1 と係合するための盤位置決め突起 5 7 6 が設けられている。更に、前面軸支側辺部の盤位置決め突起 5 7 6 のやや下方位置の内側前方面に、扉枠 5 を閉じた状態で軸支側補強板金 2 1 2 の軸支側 L 字状折曲突片 2 1 7 の先端が挿入される上下 2 つの規制突起 5 7 7 が突設されている。この規制突起 5 7 7 の作用については前述した通りである。また、図 2 1 に示すように、開放側の平面部分と遊技盤設置凹部 5 1 0 との境目の上下に遊技盤 4 に設けられる遊技盤止め具 6 1 4 の端部が係合される盤止め具挿入穴 5 7 8 が形成されている。

40

【0 0 7 9】

次に、板部 5 1 1 の構成について図 2 1 乃至図 2 6 を参照して説明する。板部 5 1 1 の上面は、遊技盤 4 を載置するための遊技盤載置部 5 1 2 となっており、その遊技盤載置部 5 1 2 のほぼ中央に、当該載置部 5 1 2 に遊技盤 4 を載置したときに遊技盤 4 に形成される排出口 6 0 6 (図 3 0 参照) の下面を支持する通路支持突起 5 1 3 が突設されている。

50

また、図 2 1 に示すように、板部 5 1 1 の前面の中央部から開放側の端部に向かってレール取付ボス 5 1 4 が所定間隔を置いて突設され、このレール取付ボス 5 1 4 に発射レール 5 1 5 (図 2 5 参照) がビス止め固定されている。また、発射レール 5 1 5 の先端位置に対応する板部 5 1 1 の前面には、レール接続部材 5 1 6 が突設され、遊技盤設置凹部 5 1 0 に遊技盤 4 が設置されたときに、遊技盤 4 の内レール 6 0 3 の下流端である接続通路部 6 0 9 (図 3 0 参照) と隣接するようになっている。また、レール接続部材 5 1 6 の側方位置(発射レール 5 1 5 と反対側の位置)には、遊技盤 4 の下部を固定するための楕円形状の遊技盤固定具 5 1 9 (図 2 5 参照) の上端部を取り付けるための固定具取付ボス 5 1 7 が突設され、その斜め下方にストッパー 5 1 8 が突設されている。即ち、遊技盤固定具 5 1 9 は、固定具取付ボス 5 1 7 を中心にして回転自在に設けられ、前記遊技盤載置部 5 1 2 に遊技盤 4 が載置された状態で時計方向に回動して遊技盤固定具 5 1 9 を遊技盤 4 の前面に押圧して遊技盤 4 を固定するものである。また、遊技盤を取り外す場合には、遊技盤固定具 5 1 9 を反時計方向に回して取り外すことにより、簡単に行うことができる。この場合、遊技盤固定具 5 1 9 はストッパー 5 1 8 により反時計方向の余分な回転ができないようになっている。

10

【0080】

また、板部 5 1 1 の開放側下部は、手前側に膨出状に突設された(裏面から見れば凹状となっている)直方体状の発射装置取付部 5 2 0 が形成されており、この発射装置取付部 5 2 0 に本体枠主体 5 0 0 の裏面から打球発射装置 6 5 0 が固定されている。この点については、後に詳述する。上記した発射装置取付部 5 2 0 の前面壁部分には、前述したジョイントユニット 4 8 0 のスライド突片 4 9 2 と連携されるスライド部材 7 1 0 (図 4 1 参照) が収納されるハンドル連結窓 5 2 2 が形成され、該ハンドル連結窓 5 2 2 の隣接する位置に打球槌 6 8 7 の軸受 6 8 9 (図 3 7 参照) の端面が臨む軸用穴 5 2 3 が開設されている。また、発射装置取付部 5 2 0 の上壁部分には、打球発射装置 6 5 0 の打球槌 6 8 7 が上方に突出するための槌貫通開口 5 2 1 が切欠形成され、その槌貫通開口 5 2 1 の斜め上方の板部 5 1 1 の前面に錠装置 1 0 0 0 のシリンダー錠 1 0 1 0 が貫通するシリンダー錠貫通穴 5 2 6 が開設されている。

20

【0081】

一方、板部 5 1 1 の裏面には、図 2 2 に示すように、軸支側の上部から板部 5 1 1 の中央部分に向けて延設された後下方に向かう球抜排出通路 5 2 4 が形成されている。この球抜排出通路 5 2 4 は、後述する球抜接続通路 8 8 0 (図 2 5 参照) から排出される球をパチンコ機 1 の下方から島の内部に排出するためのものである。また、上述した発射装置取付部 5 2 0 の上方には、円柱状の案内突起 5 2 5 が後方に向かって突設され、この案内突起 5 2 5 に後述する基板ユニット 1 1 0 0 の案内孔 1 2 1 2 (図 7 3 参照) が差し込まれて基板ユニット 1 1 0 0 の取付けを容易にしている。また、基板ユニット 1 1 0 0 をビスで取り付けるための取付穴部 5 2 7 が板部 5 1 1 の左右上下に形成され、この取付穴部 5 2 7 に基板ユニット 1 1 0 0 の取付片 1 1 2 2 を対応させてビスで止着する。また、発射装置取付部 5 2 0 の凹状の内部には、打球発射装置 6 5 0 を取り付けるための発射装置取付ボス 5 2 9 が後方に向かって突設され、更に、開放側の最下端部には、図 2 4 に示すように、本体枠 3 を外枠 2 に対して閉じる際に、装飾カバー板 1 5 の上面に当接しながら本体枠 3 の閉止動作を案内するために先端が先細状で縦長形状の案内突片 5 2 8 が後方に向かって突設されている。

30

40

【0082】

板部 5 1 1 には、以上説明した構成以外に、図 2 4 に示すように、軸支側の端部上面に前記球抜排出通路 5 2 4 の上流端の開口である球抜接続開口 5 3 0 が形成されている。この球抜接続開口 5 3 0 に球抜接続通路 8 8 0 の下流端が接続されるようになっている。また、球抜接続開口 5 3 0 に隣接する部分は、後に詳述する満タンユニット 9 0 0 (図 2 5 参照) を載置するための満タンユニット載置部 5 3 1 が板部 5 1 1 と直交するように水平状に形成され、その満タンユニット載置部 5 3 1 の前方部分に満タンユニット 9 0 0 の係合片 9 2 4 (図 5 7 参照) と係合するユニット係合溝 5 3 2 が形成されている。更に、図

50

25に示すように、満タンユニット載置部531の前方の板部511の前面には、扉枠5の開放時に満タンユニット900の出口921から排出される賞球を堰き止める出口開閉装置579が設けられている。この出口開閉装置579については、詳細に説明しないが、扉枠5が閉じているときには、扉枠5の裏面に当接するレバーによって開閉板が下降した状態となっているが、扉板5が開放されるとレバーへの当接がなくなるため開閉板が上昇して出口921を閉塞するものである。このため、扉枠5の開放時においても満タンユニット900内に貯留された賞球が出口921から零れ落ちることがない。また、図25に示すように、板部511の上端辺にそって形成される遊技盤載置部512であって発射レール515の発射部の上方に対応する位置に上下方向に貫通する締結穴533を形成し、その締結穴533の前方部分に締結バンド619を掛け止めるための締結連杆534が差し渡されている。この締結連杆534は、本体枠3からの遊技盤4の取り外しを防止するための機構である。

10

【0083】

次に、遊技盤設置凹部510の構成について説明する。遊技盤設置凹部510は、軸支側の内側面及び上記した上辺部及び開放側の鏝面部から後方へ周設される第一側面壁540と、該第一側面壁540から後方に周設される第二側面壁541と、該第二側面壁541から後方に周設される第三側面壁542と、該第三側面壁542から後方に周設される第四側面壁543と、とにより、本体枠3の左右側辺及び上辺の後方部分が囲まれた凹状に形成されているものである。なお、第一側面壁540～第四側面壁543は、背面から見て上辺及び右辺（軸支側の辺）が段差をもって後方に真っ直ぐに延長されるように形成されるのに対し、左辺（開放側の辺）が第一側面壁540から第四側面壁543に向かうにしたがって内側に傾斜する段差状（図29参照）に形成される。これは、左辺（開放側の辺）の第一側面壁540から第四側面壁543までを後方に真っ直ぐ形成したときに、本体枠3を開放する際に、第四側面壁543の最後端部が外枠2の側枠板13の内面と当接してスムーズに開放できない場合があるため、開放側の第一側面壁540から第四側面壁543までが内側傾斜状とすることによりスムーズに開放することができるようにしたものである。それと同時に開放側の第一側面壁540に沿って錠装置1000が取り付けられるが、その取付けを第一側面壁540の後端辺に設けられる錠取付穴547（図63参照）を利用して行うため、その錠取付穴547を形成するためにも開放側の第一側面壁540から第四側面壁543を傾斜段差状に形成したものである。更に、第一側面壁540～第四側面壁543の段差の寸法も、第一側面壁540と第二側面壁541との段差は、後述する遊技盤4の裏面の周辺と当接する必要があるため、ある程度大きな段差をもって形成されるが、それ以外の段差は、極めて小さな段差となっている。もちろん、第二側面壁541～第四側面壁543までは段差を形成することなく連続的に形成してもよい。

20

30

【0084】

そして、上記した側面壁540～543は、図23に示すように、それぞれ奥行き幅寸法d1、d2、d3、d4を有するように形成され、本実施形態の場合、 $d1 + d2 + d3 + d4 = \text{約} 135 \text{ mm}$ となっている。特に、第一側面壁540の幅寸法d1は、遊技盤4の厚みに相当し、残りの第二側面壁541と第三側面壁542と第四側面壁543とによって形成される空間に遊技盤4に設けられる各種の遊技装置の後方突出部分が収納されるようになっている。つまり、第一側面壁540は、遊技盤4の厚さとほぼ同じ奥行寸法を有する前側面壁を構成し、第二側面壁541～第四側面壁543は、遊技盤4の周辺部裏面と当接する段差部を有して第一側面壁540から後方に向かってほぼ当該第一側面壁540と平行状に延設され且つ遊技盤4に設けられる遊技装置の後方突出部を収納する後側面壁を構成するものである。特に、本実施形態の場合には、図5に示すように、第二側面壁541～第四側面壁543のすべての部位の後方への突出量が、本体枠3の裏面側上部に固定される賞球タンク720の球を貯留する貯留部728の後面壁722とほぼ同じ位置となるように形成されている。これにより、遊技盤4の周辺部に対応する位置まで第二側面壁541と第三側面壁542と第四側面壁543とによって形成される空間の大きさが確保されているので、例えば、遊技盤4のほぼ全域を液晶表示画面が占めるような遊

40

50

技装置が取り付けられている場合においても、そのような遊技装置の後方突出部分を楽に収納することができるものである。

【0085】

また、図22及び図24に示すように、第四側面壁543の後端辺からは背面から見てその左辺（開放側）、上辺及び右辺（軸支側）に、開放側後面壁544、上後面壁545及び後面壁としての軸支側後面壁546がそれぞれパチンコ機の正面と平行となるように内側に向かって突設されている。軸支側後面壁546は、その前面が平板状（図21参照）となっており、その後面に球払出機構を構成する後述の球通路ユニット770と賞球ユニット800とが着脱自在に取り付けられるようになっている。したがって、軸支側後面壁546の内側への突出幅寸法は、球通路ユニット770と賞球ユニット800とを取り付ける幅があれば充分である。また、上後面壁545は、その前面が平板状（図21参照）となっており、その後面に後述するタンクレール部材740が取り付けられるため、その下端辺が傾斜状に形成されている。したがって、上後面壁545の内側への突出幅は、傾斜状に取り付けられるタンクレール部材740の高さ幅寸法があれば充分である。更に、開放側後面壁544には、その前面が平板状（図21参照）となっており、その後面に後述するカバー体1250を軸支するカバー体支持筒部575が形成されている。したがって、開放側後面壁544の内側への突出幅寸法は、カバー体支持筒部575を形成する幅寸法があれば充分である。

10

【0086】

上述したように、第四側面壁543の後端辺から内側に向かって突設される開放側後面壁544、上後面壁545及び軸支側後面壁546の前面が平板状に形成され、この平板状部分が遊技盤4の周辺部に対応するものであるため、上記したように、遊技盤4の周辺部に対応する位置まで第二側面壁541と第三側面壁542と第四側面壁543とによって形成される空間の大きさが確保されているので、例えば、遊技盤4のほぼ全域を液晶表示画面が占めるような遊技装置が取り付けられている場合においても、そのような遊技装置の後方突出部分を楽に収納することができるものである。なお、開放側後面壁544、上後面壁545及び軸支側後面壁546の内側は、後面開口580となっており、この後面開口580が後述するカバー体1250によって開閉自在に閉塞されるようになっている。

20

【0087】

次に、遊技盤設置凹部510の更に詳細な構成について説明すると、前述したように、開放側の平面部分には、錠装置1000の扉枠用フック部1041が貫通する扉用フック穴549が上中下の3箇所開設されているが、その上下の扉用フック穴549のさらに上中下に錠装置1000の後述する係止突起1004が係合される錠係止穴548（図22参照）が形成されている。また、開放側の第一側面壁540に沿って錠装置1000が取り付けられるが、その取付けをビスで行うための錠取付穴547（図22参照）が第一側面壁540の後端部の上部と中程に形成されている。なお、錠装置1000のビスによる取付けは、上部と中程だけではなく、後述する錠取付片1008に形成されるビス止め部1003と前記シリンダー錠貫通穴526の上方近傍に形成される錠取付穴547とを対応させてビスで止着することにより、錠装置1000の下方も取り付けられるようになっている。

30

40

【0088】

また、図24に示すように、第一側面壁540の上辺前方の左右には、本体枠3を外枠2に対して閉止する際に、外枠2の上枠板10の内周面と当接する案内円弧突起552が突設され、第一側面壁540の後端辺中央に後述する賞球タンク720の切欠部729と連通する逃げ凹部551が形成され、第一側面壁540と第二側面壁541と接続する垂直面にタンク取付溝550が形成されている。そして、このタンク取付溝550に賞球タンク720の取付鏝部733を取り付けたときには、図28に示すように、賞球タンク720の切欠部729が逃げ凹部551と連通して賞球タンク720内に貯留された球の球圧が増加したときに圧抜きして球詰まりが発生しないように機能する。また、賞球タンク

50

720を本体枠3に取り付けたときには、平面視で賞球タンク720の正面側から見て奥側の後面壁722と第四側面壁543の後端辺がほぼ一致（図5参照）するようになっている。なお、上記した案内円弧突起552は、本体枠3の上辺を外枠2の上枠板10の内周面と当接させることにより、本体枠3を持ち上げて本体枠3の下辺と装飾カバー板15との間に隙間を形成し、その隙間から不正器具を挿入するような不正行為を防止するためのものである。

【0089】

また、前述した上後面壁545には、タンクレール部材740を取り付けるためのレール係止溝553が後面開口580の開口縁に沿って形成されており、また、第四側面壁543と上後面壁545の屈曲部にレール係止溝554が形成されている。そして、これらレール係止溝553、554にタンクレール部材740の係止突片749、750（図45参照）を係止させることにより、タンクレール部材740を本体枠3に取り付けることができる。また、タンクレール部材740を取り付けたときの下流側に対応する上後面壁545の上部には、レール掛止弾性片555が形成され、レール係止溝553、554にタンクレール部材740の係止突片749、750を係止させて、タンクレール部材740を本体枠3に取り付けたときに、その係止状態が外れないようにレール掛止弾性片555がタンクレール部材740の下流側上端の上から当接するようになっている。タンクレール部材740を取り外すときには、レール掛止弾性片555を後方へ押圧しておいてからレール係止溝553、554と係止突片749、750との係止状態を解除すべくタンクレール部材740を上方に持ち上げればよい。また、レール掛止弾性片555の側方に逃げ穴556が穿設され、レール掛止弾性片555の下方にアース線接続具557形成されている。逃げ穴556は、タンクレール部材740に設けられる整列歯車747の軸ピン748の端部を逃がすために穿設されるものであり、また、アース接続具207は、タンクレール部材740の内部に貼着される金属製の導電板（図示しない）に接触していると共に、電源基板に設けられるアース用コネクタに接続される配線が接続されるものである。

【0090】

また、軸支側後面壁546には、図22及び図24に示すように、軸支側後面壁546の左右両端に垂直状の立壁560を立設し、その立壁560の間に球通路ユニット770と賞球ユニット800とが取り付けられる。また、左右の立壁560の間の最上流部から中流部よりやや上方まで賞球案内突起561が屈曲状に突設されている。この賞球案内突起561は、軸支側後面壁546にその突出高さが下流側に向かって徐々に低くなるように後方に向かって突設され、後述する球通路ユニット770を取り付けたときに、該球通路ユニット770の球落下通路772（図50参照）に対応するもので、賞球を一列状に誘導するものである。また、賞球案内突起561の左右には、球通路ユニット770をビスで止着するための通路ユニット取付ボス562、及び位置決めするための位置決めピン574が突設されると共に、後述する球切れスイッチ778（図50参照）に対面するスイッチ対応突起563が突設されている。通路ユニット取付ボス562及び位置決めピン574については、後に詳述する。

【0091】

更に、左右の立壁560の中流部から下流部にかけて賞球ユニット800の係合部としての鉤状係合部824（図52参照）と係合する係止部としての係合突片565と、賞球ユニット800のボタン挿通係合穴821（図52参照）と係合するロック用弾性爪564と、が形成されると共に、賞球ユニット800のスプロケット807の回転軸808（図52参照）の端部が受け入れられる逃げ穴566が形成されている。また、軸支側後面壁546の下方には、払出モータ用逃げ開口部572が形成されており、この払出モータ用逃げ開口部572に賞球ユニット800の駆動モータとしての払出モータ815が臨むようになっている（図25参照）。そして、賞球ユニット800は、軸支側後面壁546の裏面最下端に形成される係止溝573のその下端を係止して前記係合突片565及びロック用弾性爪564によって軸支側後面壁546に着脱自在に取り付けられるようになっ

ている。この着脱自在の構成については、後に詳述する。

【0092】

また、軸支側後面壁546の開放側の端部には、そのカバー体1250の開放側の端辺が入り込むカバー体当接溝567が形成されていると共に、該カバー体当接溝567の下方に施錠壁569が突設されている。カバー体当接溝567には、カバー体1250の止め穴1253（図28参照）に対応する止め穴568が形成されており、これら止め穴1253、568とを一致させて図示しないビスで止着することにより、カバー体1250によって本体枠3の後面開口580を閉塞固定することができるようになっている。また、施錠壁569には、平面視U字状の施錠用突出鉤片570が突設され、本体枠3に対してカバー体1250を閉じた状態で施錠用突出鉤片570をカバー体1250に形成される貫通穴1254（図28参照）を貫通させ、例えば、南京錠等の錠を施錠用突出鉤片570に掛け止めることにより、南京錠の鍵を有する責任者しかカバー体1250を開放することができないようにすることができる。

10

【0093】

以上、遊技盤設置凹部510及び板部511とからなる本体枠主体500の構成について説明してきたが、上記に説明した以外に、板部511の最下端辺部に、扉枠5を閉じたときに、扉枠本体100の下辺を後方に向けて折曲した扉枠突片112、113（図19参照）が挿入される係合溝584、585（図21参照）が形成されている。係合溝584は、前述した発射装置取付部520の下方に形成される溝であり、係合溝585は、前記係合溝584の一端から軸支側に向って形成される溝である。なお、係合溝585に対応する扉枠突片112は、係合溝584に対応する扉枠突片113の突出量よりも大きくなるように後方に向って突設されている。ただし、開放端下部には、突出量の多い扉枠突片112が僅かに形成されている。そして、上記した扉枠突片112、113と係合溝584、585とが扉枠5と本体枠3との下側辺部における外側の突条及び係合部を構成するものである。

20

【0094】

上記のように板部511には、発射レール515や出口開閉装置579が設けられ且つレール接続部材516や発射装置取付部520が突設形成されているが、発射装置取付部520及び発射レール515の板部511における配置位置が開放側に偏り、しかもそれらが板部511の表面よりも突出して形成されている。このため、扉枠5を閉じた状態において、発射装置取付部520及び発射レール515が配置される板部511のほぼ中央部から開放側にいたる領域は、扉枠5の裏面と発射装置取付部520及び発射レール515の前面とが密着した状態となるため、前述した扉枠突片112と係合溝585との隙間を上手にすり抜けてきたピアノ線等の不正具を扉枠5の裏面と発射装置取付部520及び発射レール515の前面との間をさらに上手にすり抜けさせて遊技盤4の表面側若しくは遊技盤4の裏面側に到達させることは極めて困難である。

30

【0095】

一方、発射装置取付部520及び発射レール515が配置されない板部511のほぼ中央部から軸支側にいたる領域は、板部511の表面に突出した部分がないため、扉枠5を閉じた状態において、扉枠5の裏面と板部511の前面との間に空間586が生じてしまう。このため、前述した扉枠突片112と係合溝584との隙間を上手にすり抜けてきたピアノ線等の不正具が扉枠5の裏面と板部511の前面との間の空間586を簡単にすり抜けてしまうことができるため、この空間586を不正具が上方に向ってすり抜けないように、扉枠5の裏面下部に取り付けられる装着台280には、扉枠5を閉じた状態で該空間586に侵入する防犯突片285が形成されている。この防犯突片285は、板部511のほぼ中程から軸支側端部までいたるように装着台280に形成されている。したがって、発射レール515及び遊技盤4に取り付けられる外レール602の下方空間は、装着台280に突設される防犯突片285を受け入れる防犯空間586を構成している。そして、この防犯突片285と防犯空間586とが扉枠5と本体枠3との下側辺部における内側の突条及び係合部を構成するものである。

40

50

【0096】

本体枠3は、上記したように、遊技盤4、打球発射装置650、賞球タンク720、タンクレール部材740、球通路ユニット770、賞球ユニット800、満タンユニット900、錠装置1000、基板ユニット1100及びカバー体1250が取り付けられるが、以下、これらを順次説明する。

【0097】

＜遊技盤の概略構成＞

遊技盤4の概略構成について図30乃至図35を参照して説明する。図30は、遊技盤4の正面から見た斜視図であり、図31は、遊技盤4の正面図であり、図32は、遊技盤4の背面図であり、図33は、遊技盤4の平面図であり、図34は、遊技盤4に形成される取り外し防止機構部分の拡大斜視図であり、図35は、遊技盤4の取り外し防止機構に対する本体枠側の構造を示す本体枠3の部分斜視図である。

10

【0098】

図30において、遊技盤4は、遊技パネル599を保持したほぼ正形状のパネルホルダ600と、パネルホルダ600の前面に遊技領域605を囲むように取り付けられる遊技領域区画枠部材601と、から構成されている。遊技パネル599の表面には、遊技領域605に各種の遊技装置や多数の障害釘（いずれも図示省略）が植立されている。そして、それらの遊技装置や障害釘が設けられた後に遊技領域区画枠部材601がパネルホルダ600の前面に取り付けられるが、その遊技領域区画枠部材601は、遊技パネル599の周囲を囲むように内部が円形の空洞状に形成され且つ外形がパネルホルダ600の外形に沿った形状に形成されており、その下辺中程から上辺の中心を過ぎた斜め上方までの円弧面が外レール602として形成され、その外レール602の終端に設けられる衝止部620の下部位置から上辺の前記衝止部620の対称の逆流防止部材604が設けられる位置までが内レール603として形成されている。外レール602は、その始端部に前記発射レール515の延長状に設けられたレール接続部材516に接続する接続通路部609が斜め状に形成されており、その接続通路部609に隣接してファール口610が形成されている。また、ファール口610の上流端から衝止部620までの外レール602には、金属製のレールが密着して取り付けられている。なお、衝止部620は、勢いよく外レール602を滑走してきた打球が衝突したときに、その衝突した打球を遊技領域605の内側に反発させるようにゴムや合成樹脂の弾性体が設けられるものであり、逆流防止部材604は、一端発射されて遊技領域605の内側に取り入れられた打球が再度外レール602に逆流しないように防止するものである。更に、外レール602の下部一側には、金属製のレールの一部に沿うように防犯突起608が突設されている。この防犯突起608は、扉枠5が閉じられた状態で前述したように防犯カバー270に突設される防犯後端部突片275と上下方向に重複して本体枠3と扉枠5の軸支側の隙間の中程よりやや下方から挿入されるピアノ線等の不正具の侵入を防止するものである。ここで、内レール603と外レール602とを組合せたものが本発明の案内レールに相当する。

20

30

【0099】

また、内レール603の下部中央には、排出口606が設けられ、その排出口606から逆流防止部材604までの内レール603と外レール602との間は、発射された打球が遊技領域605まで誘導される誘導通路を構成するものであるが、遊技領域605に到達せずに外レール602を逆流した打球はファール口610に取り込まれて後述する満タンユニット900のファール球入口923に導かれて再度皿ユニット300に排出されるようになっている。なお、遊技領域605は、実質的に内レール603によって囲まれる領域である。また、内レール603の排出口606から衝止部620に向かう途中の遊技領域区画枠部材601には、レール防犯溝607が形成されている。このレール防犯溝607は、扉枠5が閉じられた状態で前述したように防犯カバー270に突設される防犯後端部突片274の一部が侵入するように溝状に形成されており、このレール防犯溝607と防犯後端部突片274との凹凸係合により、上下方向に重複して本体枠3と扉枠5の開放側の隙間の中程よりやや下方から挿入されるピアノ線等の不正具の侵入を最終的に防止するもの

40

50

である。ここで、排出口 6 0 6 が本発明の左アウト口に相当する。

【0100】

ところで、遊技盤 4 の一側には、本体枠 3 に形成される前記盤位置決め突起 5 7 6 に嵌合する位置決め凹部 6 1 1 が形成され、遊技盤 4 の他側には、本体枠 3 に形成される前記盤止め具挿入穴 5 7 8 に挿入される遊技盤止め具 6 1 4 が設けられている。遊技盤止め具 6 1 4 は、押し込み固定したときにその端部が盤止め具挿入穴 5 7 8 に挿入されるようになっている。しかして、遊技盤 4 を本体枠 3 に固定するためには、本体枠 3 の前面側から位置決め凹部 6 1 1 が盤位置決め突起 5 7 6 に嵌合するように斜め方向から差し込んだ後、遊技盤 4 の全体を本体枠 3 の第一側面壁 5 4 0 に押し込み、その状態でフリーな状態となっている遊技盤止め具 6 1 4 を押し込み固定してその端部を盤止め具挿入穴 5 7 8 に挿入して固定する。その後、遊技盤固定具 5 1 9 を回動して遊技盤 4 の下部前面を固定する。これによって遊技盤 4 を本体枠 3 に簡単に装着することができる。遊技盤 4 を取り外すには、上記の手順と逆の手順で取り外せばよい。

10

【0101】

ところで、本実施形態における遊技盤 4 は、遊技盤 4 の本体枠 3 からの不正な取り外しを極めて簡単に防止する構成を有している。即ち、図 3 0 及び図 3 4 に示すように、遊技盤 4 の下方の前記通路用切欠部 6 1 3 と反対側の下端部に遊技盤 4 の前後に貫通する取付用切欠部 6 1 6 を形成し（正確には、遊技領域区画枠部材 6 0 1 に取付用切欠部 6 1 6 が形成されている。）、その取付用切欠部 6 1 6 の下部に水平方向に締結バー 6 1 7 を掛け渡し固定する。締結バー 6 1 7 には、そのほぼ中央に締結バンド 6 1 9 を掛け止めるための帯溝状の締結部 6 1 8 が形成されている。一方、本体枠 3 に設けられる取り外し防止機構としては、前述したように、本体枠 3 下方の板部 5 1 1 の上端辺にそって形成される遊技盤載置部 5 1 2 であって発射レール 5 1 5 の発射部の上方に対応する位置に上下方向に貫通する締結穴 5 3 3 を形成し、その締結穴 5 3 3 の前方部分に締結バンド 6 1 9 を掛け止めるための締結連杆 5 3 4 が差し渡されている（図 3 5 参照）。

20

【0102】

上記のように構成される遊技盤 4 を本体枠 3 の遊技盤設置凹部 5 1 0 に収納配置したときには、図 3 4 に示すように、締結バー 6 1 7 が遊技盤載置部 5 1 2 に当接して載置した状態になると共に、締結部 6 1 8 と締結連杆 5 3 4 とが一致した状態となる。そして、その状態で締結部 6 1 8 と締結連杆 5 3 4 との一致している部分に対して、締結バー 6 1 7 の上方から一般的に市販されている締結バンド 6 1 9 の先端を取付用切欠部 6 1 6 に差し込んで下方に向けて締結穴 5 3 3 に差し込み前方に導き、その先端を締結バンド 6 1 9 の締結具部分に係合させる。そして、締結バンド 6 1 9 の締結具より前方に飛び出した不必要な先端部分を切断しておく。このようにすれば、締結バンド 6 1 9 を切断しない限り、遊技盤止め具 6 1 4 と遊技盤固定具 5 1 9 等の固定を解除しても、遊技盤 4 を本体枠 3 から取り外すことができない。締結バンド 6 1 9 を切断すれば、遊技盤 4 を本体枠 3 から取り外すことはできるものの、例えば、締結バンド 6 1 9 をパチンコ店独特のものを使用することにより、異なる締結バンドが締結されていれば、遊技盤 4 を取り外して何らかの不正行為を行われたことが容易に理解することができるものである。このように極めて簡単な取り外し防止機構により遊技盤 4 の本体枠 3 からの不正な取り外しを防止することができる。

30

40

【0103】

また、遊技盤 4 の外形形状は、その上部左右に前記扉枠 5 の裏面に設けられるスピーカ 1 6 3 の後方突出部分を受け入れるようにスピーカ用切欠部 6 1 2 が形成され、また、ファール口 6 1 0 の側方斜め下に後述する満タンユニット 9 0 0 の前方誘導通路 9 2 0 部分の一部が挿入される通路用切欠部 6 1 3 が形成されている。また、遊技領域区画枠部材 6 0 1 の下方左右には、証明確認用の証紙を貼付する証紙貼付部 6 1 5 が設けられている。

【0104】

一方、遊技盤 4 の裏面には、遊技領域 6 0 5 に設けられる各種の遊技装置（例えば、大入賞口装置や一般入賞口等の入賞口）に入賞した球を下流側に整列して誘導する入賞空間

50

形成カバー体 6 2 1 が取り付けられており、その入賞空間形成カバー体 6 2 1 の裏面に遊技領域 6 0 5 のほぼ中央に配置される液晶表示装置 6 4 0 (図 7 4 参照) の表示を制御する表示装置制御基板が収納される表示制御基板ボックスとしての液晶表示制御基板ボックス 6 2 2 が取り付けられている。

【0105】

更に、遊技盤 4 の裏面には、入賞空間形成カバー体 6 2 1 の下方に盤用基板ホルダ 6 2 3 が固定されている。この盤用基板ホルダ 6 2 3 は、その前方に前記入賞空間形成カバー体 6 2 1 によって整列誘導された入賞球を集めるように空間部 (この空間部は、前後方向の幅が入賞空間形成カバー体 6 2 1 の幅よりも比較的広いものとして形成されている。) が形成され、その空間部の底面に落下口 6 2 9 (図 2 9 参照) が形成されている。この落下口 6 2 9 は、前記排出口 6 0 6 の後面部分で合流して後述する基板ユニット 1 1 0 0 に形成されるアウト球通路 1 1 1 9 (図 7 3 参照) に連通するものである。また、盤用基板ホルダ 6 2 3 には、その裏面に遊技動作を制御する主基板 2 8 1 0 (図 9 6 参照) を収納する主基板ボックス 6 2 4 と、後述する基板ユニット 1 1 0 0 に設けられる払出制御基板 1 1 8 6 や電源基板等と接続するための中継端子板 6 2 5 と、が取り付けられている。中継端子板 6 2 5 には、遊技盤 4 を本体枠 3 に装着するだけで自動的に前記基板ユニット 1 1 0 0 に設けられるドロワコネクタ 1 2 0 0, 1 2 0 2 と接続されるドロワコネクタ 6 2 6, 6 2 7 が設けられている。また、盤用基板ホルダ 6 2 3 には、ドロワコネクタ 6 2 6, 6 2 7 の間から中継端子板 6 2 5 を貫通するように後方に向かって突出する接合案内突起 6 2 8 が形成されている。この接合案内突起 6 2 8 は、後に詳述するように遊技盤 4 を本体枠 3 に装着する作業を行ったときに、基板ユニット 1 1 0 0 側に設けられるドロワコネクタ 1 2 0 0, 1 2 0 2 と遊技盤 4 側に設けられるドロワコネクタ 6 2 6, 6 2 7 とが自然に接続されるように基板ユニット 1 1 0 0 の枠用基板ホルダ 1 1 0 1 に形成される接合案内孔 1 2 1 3 に挿入される (図 7 3 参照) ものである。なお、これらドロワコネクタの接続については、後に詳述する。

【0106】

<打球発射装置>

打球発射装置 6 5 0 について図 3 6 乃至図 4 1 を参照して説明する。図 3 6 は、打球発射装置 6 5 0 の全体の斜視図 (A), 発射モータ部分を取り外した状態の斜視図 (B) であり、図 3 7 は、打球発射装置 6 5 0 の分解斜視図であり、図 3 8 は、打球発射装置 6 5 0 と発射レール 5 1 5 との関係を示す正面図 (A), 発射モータ部分の斜視図 (B) であり、図 3 9 は、操作ハンドル部 4 6 1 を操作していない状態における打球発射装置 6 5 0 と発射レール 5 1 5 との関係を示す背面図であり、図 4 0 は、操作ハンドル部 4 6 1 を操作している状態における打球発射装置 6 5 0 と発射レール 5 1 5 との関係を示す背面図であり、図 4 1 は、打球発射装置 6 5 0 に設けられるスライド部材 7 1 0 の平面図 (A), 正面図 (B), 正面から見た斜視図 (C), 正面図 (B) の A-A 断面図 (D) である。

【0107】

打球発射装置 6 5 0 は、発射ベース枠 6 5 1 に打球槌 6 8 7 を回動自在に軸支すると共に、その打球槌 6 8 7 に往復回動を付与する発射モータ 6 9 5 を発射ベース枠 6 5 1 に取り付け、さらに打球槌 6 8 7 に復帰する付勢力を付与する付勢バネ 6 8 4 の付勢力を調節するスライド杆 6 7 7 及びスライド部材 7 1 0 が発射ベース枠 6 5 1 に設けられることにより構成される。

【0108】

より詳細に説明すると、図 3 7 に示すように、発射ベース枠 6 5 1 は、合成樹脂によって横長な長方形に成型されるものであり、そのほぼ中心に打球槌 6 8 7 の軸受 6 8 9 が嵌合される軸受筒 6 5 2 が形成され、その上部及び側方に打球槌 6 8 7 の発射原点位置を規制するゴムストッパー部材 6 5 3, 6 5 4 が取り付け固定されている。即ち、ゴムストッパー部材 6 5 3, 6 5 4 は、打球槌 6 8 7 が付勢バネ 6 8 4 の付勢力により発射原点位置に戻ったときに打球槌 6 8 7 の衝撃を受け止めるものである。また、発射ベース枠 6 5 1 の後方 (発射レール 5 1 5 の下方に対応する部位の反対側) の上方に横長細溝状のスラ

イド案内孔 655 が形成され、そのスライド案内孔 655 の下方にスライド部材収納空間 656 が形成されている。スライド案内孔 655 は、後述するスライド杆 677 の後端上部に突設される案内係止片 678 が挿入されてスライド杆 677 のスライド移動を案内するものであり、スライド部材収納空間 656 には、スライド部材 710 が左右方向に移動可能に収納されるものである。なお、スライド杆 677 の前方部分のスライド案内は、スライド杆 677 の前方に形成される案内長孔 680 に止めネジ 682 によって発射ベース 651 に形成される止め穴 662 に止着される案内ブッシュ 681 を貫通させることにより行われる。また、スライド部材収納空間 656 の底面には、図 38 に示すように、長方形形状の連結開口 664 が形成されている。

【0109】

また、発射ベース 651 の上辺の前方部分には、発射ベース 651 の本体に対して底部が形成されており、前記軸受筒 652 の上方の底部に作動片用開口 657 が穿設されている。この作動片用開口 657 には、前記扉枠 5 の皿ユニット 300 の下流側の打球供給口 288 (図 15 参照) に臨んで設けられている供給揺動片 289 (図 15 参照) と当接する作動片 658 が作動片用開口 657 の開口縁の後方上部に突設されている取付部 660 に止めピン 659 によって揺動自在に設けられるものである。作動片 658 は、「て」字状に形成され、その上辺の後端部が止めピン 659 によって軸支され、その軸支部から下方の円弧部に打球槌 687 と一体的に回転するベース板 690 に突設される作動片当接部 693 と当接し、打球槌 687 の往復動作に連動して上辺部が供給揺動片 289 を揺動させ、供給揺動片 289 の揺動動作により打球供給口 288 から流出する打球を 1 個ずつ発射レール 515 の発射位置に供給するようになっている。

【0110】

更に、発射ベース 651 には、発射モータ 695 を内蔵するモータカバー 694 を止着するためのモータ取付ボス 661 が後方下部に 2 箇所と前方上部に 1 箇所の合計 3 箇所に突設されていると共に、前記スライド部材収納空間 656 の下部後方にスライド杆 677 をスライドさせるためにスライド部材 710 と連結される揺動片 672 の下端の軸穴 673 が挿入される揺動片用ボス 663 が突設されている。

【0111】

上記した発射ベース 651 には、打球発射装置 650 の剛性を高めるために金属プレート 665 がほぼ密着するように取り付けられている。このため、金属プレート 665 には、軸受筒 652、下方のゴムストッパー部材 653、スライド案内孔 655、案内ブッシュ 681、及び揺動片用ボス 663 にそれぞれ対応する貫通孔 666, 667, 668, 669, 671 が形成されていると共に、スライド部材 710 の連結凸部 712 が貫通する横長楕円状の貫通孔 670 も貫通されている。上記のように構成される金属プレート 665 は、スライド部材 710 をスライド部材収納空間 656 に収納した後、それぞれの貫通孔 666 ~ 671 がそれに対応する部材 652, 653, 655, 681, 712, 663 を貫通あるいは一致させるように発射ベース 651 に密着させてビス止めすることにより発射ベース 651 に固定されるものである。

【0112】

金属プレート 665 が取り付けられた発射ベース 651 の揺動片用ボス 663 の先端部分が貫通孔 671 から頭を出しているが、その頭の部分に揺動片 672 の軸穴 673 が挿通されて、揺動片 672 が下端を中心にして揺動自在に軸支される。揺動片 672 は、図 37 に示すように、縦長杆状に形成され、その下端に前記軸穴 673 が形成され、その中程にスライド部材 710 の連結凸部 712 が挿入されるやや縦長穴形状の連結穴 674 が形成されている。そして、その連結穴 674 より上方の前方面がスライド杆 677 の一端(後端)と当接する当接部 675 となっている。しかして、揺動片 672 を揺動片用ボス 663 に挿通し、且つ貫通孔 670 から頭を出しているスライド部材 710 の連結凸部 712 に連結穴 674 を挿入してワッシャ付きピン 676 を連結凸部 712 に止着することにより、揺動片 672 が発射ベース 651 に取り付けられる。そして、取り付けられた揺動片 672 は、スライド部材 710 のスライドに伴って下端を中心にしてその上方部

分が揺動するようになっている。

【0113】

また、金属プレート665の上部前面には、横長杆状のスライド杆677が左右方向にスライド可能に取り付けられる。即ち、スライド杆677の後方上部に突設されるL字状の案内係止片678を金属プレート665の貫通孔668に貫通係合させ、スライド杆677の前方に形成される案内長孔680に止めネジ682を有する案内ブッシュ681を貫通させて止めネジ682を止め穴662に止着する。上記した案内係止片678と貫通孔668、及び案内長孔680と案内ブッシュ681とにより、スライド杆677が金属プレート665を介して発射ベース枠651にスライド可能に装着される。また、スライド杆677には、その一端（後端）に上述した揺動片672の当接部675と当接する被当接部679が形成され、その他端（前端）に付勢バネ684の一端の係止輪685を掛け止めるためのバネ係止部683が突設されている。

10

【0114】

金属プレート665が取り付けられた発射ベース枠651の軸受筒652が貫通孔666から突出しているが、その軸受筒652には、打球槌687の軸受689が抜け落ちないように嵌合されている。軸受689の軸には、打球槌687の下端部が固着されると共に同時にベース板690が固着される。ベース板690には、その前方裏面側に前記作動片658と当接する作動片当接部693が突設され、その前方前面に付勢バネ684の他端の係止輪686を掛け止めるためのバネ係止部692が突設され、さらにその後方前面に発射モータ695のモータカム697と係脱するモータ当接突片691が突設されている。打球槌687の上端には、合成樹脂製の槌先688が固着されており、この槌先688が発射ルール515の下端部とその上方に固着される発射位置ストッパー702とによって形成される発射位置に突入するように臨んでいる。

20

【0115】

一方、発射ベース枠651の前述したモータ取付ボス661には、モータカバー694に収納された発射モータ695が取り付けられる。より具体的には、図38（B）に示すように、モータカバー694は、内部に発射モータ695を収納するように形成された円筒部と、該円筒部の前方に拡大して前記モータ取付ボス661に取り付けるための取付固定穴699が形成される取付部と、が一体的に形成され、円筒部の内部に収納される発射モータ695のモータ軸696の先端に逆回転防止カム698とモータカム697とが固定されている。逆回転防止カム698の外周には、多数の逆歯が形成されており、ストッパー片取付ボス701に揺動自在に固定されるストッパー片700（図39参照）と係合して発射モータ695の逆方向の回転を防止している。これは、モータカム697が逆方向に回転してモータカム697とモータ当接突片691とが噛み合って打球発射装置650が駆動できなくなる故障が発生しないように防止するためである。また、モータカム697は、勾玉状に形成されており、発射モータ695の回転に伴いモータ当接突片691と係脱しながら打球槌687を往復動作させる。なお、モータカバー694をモータ取付ボス661に取り付けたときには、図36（A）に示すように、打球発射装置650の主たる構成が後面から見て被覆されたような状態となっている。

30

【0116】

ところで、前述したスライド部材収納空間656に収納されてスライド移動するスライド部材710は、図41に示すように、後方が開放した直方体状に形成され、その前面に楕円形状の楕円凸部711が突設され、さらに該楕円凸部711の後方位置に円形状の連結凸部712が突設されている。また、上面及び下面には、スライド部材収納空間656内をスライドし易いように断面円弧状のスライド用当接突部713がその両端に突設されている。一方、直方体状に形成されるスライド部材710の空間は、前記扉枠5の裏面下部に設けられるジョイントユニット480のスライド突片492が挿入される挿入空間714となっている。しかして、この挿入空間714は、スライド方向前方の側壁手前側に第一傾斜面715が形成されると共に、その第一傾斜面715のやや後方寄りに上面及び下面の内側から内部に向かって突設され且つ相互の先端間に所定の間隔が形成される挟持

40

50

片 7 1 6 が形成されている。挟持片 7 1 6 の手前側にも奥に向かって側方視でハ字状に傾斜する第二傾斜面 7 1 7 も形成されている。しかして、スライド突片 4 9 2 が挿入空間 7 1 4 に挿入された状態では、図 4 1 (B) に示すように、スライド突片 4 9 2 の傾斜辺 4 9 3 側の一端辺がスライド方向前方の側壁に当接した状態で且つ上下の挟持片 7 1 6 の間に挿入された状態となっている。なお、スライド部材 7 1 0 の挿入空間 7 1 4 の側方に空間部 7 1 8 が形成されているが、この空間部 7 1 8 は、特に機能を奏しているわけではない。

【0 1 1 7】

しかして、上記のように構成されるスライド部材 7 1 0 は、スライド部材収納空間 6 5 6 に収納された状態で、図 3 8 (A) に示すように、スライド部材収納空間 6 5 6 の底面に形成される楕円形状の連結開口 6 6 4 に挿入空間 7 1 4 が臨むように形成されていると共に、スライド部材 7 1 0 がスライド部材収納空間 6 5 6 の一方の空間内壁に当接した状態（図 3 8 (A) では左の空間内壁に当接しているように図示されているが、通常の状態では右の空間内壁に当接した状態となっている。）となっている。

【0 1 1 8】

そこで、まず、スライド部材 7 1 0 と打球発射装置 6 5 0 の付勢バネ 6 8 4 の強弱を調整する関係について説明すると、スライド部材 7 1 0 がスライド部材収納空間 6 5 6 の内部の初期位置（図 3 8 (A) において右の空間内壁に当接した位置）にあるときには、図 3 9 に示すように、該スライド部材 7 1 0 の連結凸部 7 1 2 に連結された揺動片 6 7 2 がほぼ垂直状態となっている。このため、揺動片 6 7 2 と当接しているスライド杆 6 7 7 も付勢バネ 6 8 4 の付勢力により一方向（図 3 9 において左側方向）に付勢された状態で揺動片 6 7 2 の当接部 6 7 5 とスライド杆 6 7 7 の被当接部 6 7 9 とが当接した状態となっている。この状態では、付勢バネ 6 8 4 が張力されていないので、打球槌 6 8 7 が発射モータ 6 9 5 の回転に従動して往復回動しても、打球槌 6 8 7 の復帰力も弱く、発射位置にある打球が発射されても遊技盤 4 の遊技領域 6 0 5 に到達することはない。

【0 1 1 9】

一方、スライド部材収納空間 6 5 6 の内部をスライド部材 7 1 0 が初期位置から他方向に移動したとき（図 3 8 (A) において左の空間内壁方向に向かって移動したとき）、図 4 0 に示すように、揺動片 6 7 2 が下端の軸穴 6 7 3 を軸として揺動して傾動するため、当接部 6 7 5 と被当接部 6 7 9 との当接によりスライド杆 6 7 7 が他方向（図 4 0 において右側方向）に向かってスライド移動する。すると、スライド杆 6 7 7 のバネ係止部 6 8 3 に係止されている付勢バネ 6 8 4 も張力されて伸びた状態となる。この状態では、付勢バネ 6 8 4 が張力されているので、打球槌 6 8 7 が発射モータ 6 9 5 の回転に従動して往復回動したときの打球槌 6 8 7 の復帰力が強くなり、発射位置にある打球が強く弾発されて遊技盤 4 の遊技領域 6 0 5 に到達する。そして、この打球の弾発力の強弱は、スライド部材 7 1 0 のスライド部材収納空間 6 5 6 内でのスライド量に応じて調整することができる。

【0 1 2 0】

上記したように、スライド部材 7 1 0 を移動させることにより、打球発射装置 6 5 0 による弾発力を調整することができるが、このスライド部材 7 1 0 の移動は、前述したハンドル装置 4 6 0 の操作ハンドル部 4 6 1 の回動操作部材 4 6 4 の回動操作に応じて移動するジョイントユニット 4 8 0 のスライド体 4 8 3 の移動と連動するようになっている。この点について図 2 0、を参照して説明する。

【0 1 2 1】

前述したように、ハンドル装置 4 6 0 の操作ハンドル部 4 6 1 の回動操作部材 4 6 4 を回転させることにより、回転軸 4 6 5 の先端に固着される勾玉状のカム 4 6 6 も回転するため、ジョイントユニット 4 8 0 のスライド体 4 8 3 が収納体 4 8 1 の内部を一方方向に向かってスライド移動する。このため、スライド体 4 8 3 の前面に突設されるスライド突片 4 9 2 も同じ方向にスライド移動することになる。スライド体 4 8 3 のスライド突片 4 9 2 は、扉枠 5 を本体枠 3 に対して閉じた状態では、本体枠 5 の発射装置取付部 5 2 0 に形

成される連結開口664を貫通してスライド部材710の挿入空間714に挿入されるようになっている。この場合の挿入状態は、前述したようにスライド突片492の傾斜辺493側の一端辺がスライド方向前方の側壁に当接した状態で且つ上下の挟持片716の間に挿入された状態である。したがって、スライド突片492が一方向に向かってスライド移動すると、スライド部材710も同一方向に向かってスライド移動することになる。このとき、前述したように、スライド部材710のスライド移動に伴ってスライド杆677もスライド移動するので、付勢バネ684の付勢力を調整することができる。つまり、ハンドル装置460の回動操作部材464を回動操作することにより、打球発射装置650の打球の弾発力を調整することができるものである。

【0122】

ところで、本実施形態においては、ハンドル装置460が扉枠5に設けられ、打球発射装置650が本体枠3に設けられているので、扉枠5を開閉する毎にハンドル装置460のスライド突片492と打球発射装置650のスライド部材710とが連携したり離れたりすることになる。しかし、本実施形態においては、上述したように、本体枠3に対して扉枠5を閉じることにより、スライド突片492がスライド部材710の挿入空間714に自動的に挿入されてハンドル装置460と打球発射装置650とが連携され、逆に、本体枠3に対して扉枠5を開放することにより、スライド突片492が挿入空間714から離れてハンドル装置460と打球発射装置650とを分離することができるので、極めて簡単に扉枠5の開閉に伴ってハンドル装置460と打球発射装置650との連携・分離を行うことができる。特に、スライド突片492が挿入空間714に挿入される際には、ス

【0123】

また、時として、操作ハンドル部461の回動操作部材464に遊技者が詰め物を詰めてある程度回動した位置で固定している場合があるが、遊技場の店員がその詰め物を知らずに扉枠5を開閉する場合がある。このような場合でも、扉枠5を開放する場合には、単にスライド突片492が挿入空間714から離れるだけであるので問題はないが、扉枠5を閉める場合に、スライド突片492の位置が多少一方方向にずれた状態となっているものの、スライド突片492の傾斜辺493とスライド部材710の第一傾斜面715との協働作用により、扉枠5の閉止動作に伴ってスライド部材710を一方方向に移動させながら最終的にスライド突片492とスライド部材710とが係合するようになっている。つまり、本実施形態においては、操作ハンドル部461の回動操作部材464がどのような回動位置で固定されていても、操作ハンドル装置460と打球発射装置650との連携を行うことができるものである。

【0124】

<賞球タンク>

次に、本体枠3の裏面上部に取り付けられる賞球タンク720について、主として図42を参照して説明する。図42は、賞球タンク720の斜視図(A)、平面図(B)、側面図(C)である。賞球タンク720は、前述したように、本体枠3の裏面上部に形成されるタンク取付溝550(図24参照)に着脱自在に取り付けられるものである。しかし、賞球タンク720は、長形状の箱状に形成され、パチンコ機1の正面側から見て、その前面壁721に切欠部729が形成され、その底面が上流側壁724から下流側壁723に向かって傾斜する第一傾斜底面726と前面壁721から次に説明する排出口730に向かって傾斜する第二傾斜底面727とによって貯留部728が形成されている。また、その第二傾斜底面727の傾斜下端に排出口730が形成されるが、この排出口730は、パチンコ機1の正面側から見て賞球タンク720の後面壁722よりも外側に突出するように下流側壁723と後面壁722とをコ字状に連結する排出口突出壁725に囲まれるように形成されている。また、賞球タンク720の前面壁721の両端外側には、前記タンク取付溝550と係合する取付錨部733が形成されていると共に、賞球タンク

720の底面の裏面側に本体枠3の前記第四側面壁543に載置当接する載置当接片731, 732が突設され、さらに、賞球タンク720の上流側の後面壁722の下部に後述する球ならし部材744を取り付けるための球ならし取付軸735が突設されている。また、排出口730を除く賞球タンク720の後面壁722及び上流側壁724には、球の跳ね飛びを防止するための溢れ防止部材734が着脱自在に取り付けられるようになっている。

【0125】

上記のように構成される賞球タンク720においては、本体枠3のタンク取付溝550に対して取付錨部733を上方から差し込むように取り付け、載置当接片731, 732を本体枠3の第四側面壁543に当接させる。これによって、賞球タンク720が本体枠3の裏面側上部に載置して取り付けられるが、この取り付けられた状態においては、図28に示すように、前面壁721の切欠部729を介して貯留部728と本体枠3の裏面に形成された逃げ凹部551とが連通し、また、図5に示すように、排出口730が次に説明するタンクレール部材740の上流端部に臨むようになっている。したがって、賞球タンク720において、球を貯留する貯留部728（第一傾斜底面726及び第二傾斜底面727に対応する貯留空間部分）の前後方向の幅は、本体枠3の第二側面壁541～第四側面壁543までの前後方向の幅とほぼ同じとなるように形成されると共に、それらの側面壁541～543までの上部に載置されるようになっている。しかして、前述したように、本体枠3の第一側面壁540～第四側面壁543は、遊技盤4の周辺部の後方突出空間を覆うように深く形成されているので、その側面壁541～543の上部に載置される賞球タンク720の貯留部の深さは、従来の貯留タンクにくらべて浅く形成されているものの、賞球が貯留されて重量が増加しても賞球タンク720の全体を本体枠3の側面壁542～543で支持しているため、傾斜底面726, 727が変形することなく貯留された球をスムーズに排出口730に導くことができる。また、排出口730が賞球タンク720の後面壁722から外側に外れた位置に設けられているため、貯留部728に貯留された球の流れが第二傾斜底面727から外側に向かって流れるように構成されている。このため、従来のように傾斜底面の一部に開口を設けて排出口としていた賞球タンクに比べて、排出口近傍の貯留部に球詰まり解消のための球崩し突部を突出形成することなく球詰まりが発生し難い構造とすることができる。

【0126】

そして、本実施形態においては、前述したように、遊技装置の後方突出部を収納する後側面壁541～543の上部外側に賞球タンク720の貯留部が載置された状態で、しかも、賞球タンク720の排出口730が貯留部の後面壁722よりも外側に突出して設けられているため、タンクレール部材740が賞球タンク720の貯留部の外側（パチンコ機1の正面から見て奥側）に位置して、タンクレール部材740と賞球タンク720の貯留部728とが上下方向に重複しない位置となっているので、遊技盤4の裏面に設けられる遊技装置の後方突出部を収納する後側面壁541～543の上辺を本体枠3の上辺に近い位置で後方に向かって突出させることができ、これにより、遊技装置の後方突出部が遊技盤4の上辺部で突出していても後側面壁541～543の内部に楽に収納することができる。

【0127】

更に、賞球タンク720の貯留部728が遊技装置の後方突出部を収納する後側面壁541～543の上部外側に載置されているか否かに関係なく、排出口730が賞球タンク720の後面壁722から外側に外れた位置に設けられているという構成だけで従来の賞球タンクにはない独特の効果を奏するものである。これについて図43を参考にして説明する。図43は、従来の賞球タンク（A）、（B）と本実施形態に係る賞球タンク（C）との排出口部分における球の圧力状態を示す平面図である。図において、通常時、賞球タンク720に貯留される球は、賞球タンク720の貯留部に貯留されて滞留した状態となっている。この場合、従来の賞球タンクのように貯留部の傾斜底面の一部を開口して排出口730Aを形成している場合、例えば、図43（A）に示すように、球崩し突部736

Aと反対側に排出口730Aが形成された賞球タンクや、図43(B)に示すように、球崩し突部736Bに隣接して排出口730Bが形成されている場合には、排出口730A、730Bの部分では、貯留された球の圧力とその圧力に基づく賞球タンクの側壁からの反作用により、常に排出口730A、730B部分に四方から球圧がかかった状態となっている。このため、たまたま球の重合具合によって球同士の圧力が釣り合い、下流側の球が流れ出ても、排出口730A、730B部分で球噛み状態が発生し球詰まりが発生することがあった。これに対し、本実施形態に係る賞球タンク720では、排出口730が賞球タンク720の後面壁722から外側に外れた位置に設けられているので、図43(C)に示すように、排出口730部分における貯留された球の圧力は、貯留部から排出口730方向に向かう作用力とその反作用だけの二方向からの圧力であり、従来のように四方から圧力を受けるわけではない。このため、下流側の球が流れ出ても、排出口730部分における球噛み状態が発生し難く、球詰まりが発生しないという優れた効果を奏することができる。

10

【0128】

＜タンクレール部材＞

上記した賞球タンク720の下方に配置されるタンクレール部材740について主として図44乃至図46を参照して説明する。図44は、賞球タンク720、タンクレール部材740、球通路ユニット770、賞球ユニット800、及び満タンユニット900の関係を示すパチンコ機1の背面側から見た斜視図であり、図45は、賞球タンク720、タンクレール部材740、球通路ユニット770、賞球ユニット800、及び満タンユニット900の関係を示すパチンコ機1の正面側から見た斜視図であり、図46は、タンクレール部材740の下流部と球通路ユニット770の上流部との関係を示す断面図(A)と平面図(B)である。

20

【0129】

タンクレール部材740は、前述したように、本体枠3の上後面壁545のレール係止溝553、554(図24参照)に着脱自在に取り付けられるものである。そのため、タンクレール部材740には、その後面側の側面の左右辺及び下辺にレール係止溝553に上から差し込まれる複数の係止突片749が突設されると共に、その後面側側面の上辺中央にレール係止溝554に上から掛け止められる鉤状の係止突片750が突設されている。しかして、タンクレール部材740は、上面が開放した傾斜樋状に形成され、その上流端上面が賞球タンク720の排出口730に臨み、その下流端下面が後に詳述する球通路ユニット770に臨んでいる。また、タンクレール部材740の内部は、図5に示すように仕切壁741によって球が2列に整列して流下する通路742となっている。なお、通路742の底面は、細溝が切り欠けられており、通路742を球と一緒に転動する異物がその細溝から下方に落下するようになっている。また、通路742の側壁には、静電気を除去するための金属板(図示しない)が貼付されており、この金属板の下流端が前述したアース線接続具557(図22参照)に接続されている。このため、タンクレール部材740を流下する球に帯電していた静電気が金属板からアース線接続具557を介して電源基板のアース用コネクタを経て外部にアースされるようになっている。

30

【0130】

また、タンクレール部材740の中流域のやや下流側に重錘を有する卵形状の球ならし部材744が揺動自在に設けられている。この球ならし部材744は、前述した賞球タンク720の球ならし取付軸735に揺動自在に軸支されるものであり、タンクレール部材740の2列のそれぞれの通路742内に向かって垂下され、各通路742を流下する球が上下方向に複数段で流下してきたときに1段となるように整流するものである。また、球ならし部材744の設置位置より下流側のタンクレール部材740の上面が球押え板745によって被覆されている。この球押え板745は、球ならし部材744によって1段とならなかった球を強制的に1段とするように傾斜円弧状に形成されるものである。更に、タンクレール部材740の下流端部には、それぞれの通路742に臨んで一对の整列歯車747が軸ピン748によって回転自在に軸支されている。この整列歯車747は、外

40

50

周に複数の歯が形成され、一対の整列歯車 747 の歯のピッチが半ピッチずつずれるようにして軸ピン 748 に固定されている。このため、タンクレール部材 740 の各通路 742 を流下してきた球の上部が整列歯車 747 の歯と噛み合いながら下流側に流下するときには 2 列の通路 742 の球が交互に 1 つずつ送られることになる。この場合、図 46 に示すように、各通路 742 を流れてきた球は、整列歯車 747 と噛み合いながら 2 列の通路 742 の下部に形成される傾斜面 743 に沿って中央方向に誘導され、その誘導中に次に説明する球通路ユニット 770 の球落下通路 772 の上端入口 773 に 2 列の通路 742 からの球を交互に一列状にして落下するようになっている。なお、整列歯車 747 は、その上面を円弧状の歯車カバー 746 によって被覆されている。

【0131】

＜球通路ユニット＞

上記したタンクレール部材 740 から一列状に落下される球を賞球ユニット 800 に導くための球通路ユニット 770 について、主として図 47 乃至図 51 を参照して説明する。図 47 は、本体枠 3 と球通路ユニット 770 及び賞球ユニット 800 との関係を示す分解斜視図であり、図 48 は、球通路ユニット 770 及び賞球ユニット 800 との関係を示す背面図であり、図 49 は、球通路ユニット 770 の背面から見た斜視図であり、図 50 は、球通路ユニット 770 の正面図であり、図 51 は、球通路ユニット 770 と賞球ユニット 800 との連結構造を説明するための側面図である。なお、図 48 及び図 49 において、賞球ユニット 800 部分は、ギヤカバー 866、アルミ放熱板 841、ユニットサブ板 825 が削除され、ユニットベース体 801 に形成された球通路部分をわかりやすく描いたものである。ただし、ギヤ等については、球通路との関係を理解し易くするため、一点鎖線で示してある。

【0132】

球通路ユニット 770 は、ほぼ長方形の板材の裏面（背面から見える面を表面という。）に屈曲した一対の屈曲通路壁 771 によって球落下通路 772 が形成されている。この球落下通路 772 は、図 46（A）に示すように、その上流が前後方向（背面から見て奥行方向）に屈曲する前後屈曲通路部 772a と、該前後屈曲通路部 772a に連通して左右方向（背面から見て左右方向）に屈曲する左右屈曲通路部 772b と、該左右屈曲通路部 772b に連通してほぼ垂直状となっている垂直通路部 772c とからなっている。前後屈曲通路部 772a は、図 46（A）に示すように、上述したタンクレール部材 740 から落下する上端入口 773 の位置が前述したように 2 列の通路 742 のほぼ中央であるため、本体枠 3 の上後面壁 545 及び軸支側後面壁 546 の表面から背面側に離れた位置となっているので、前後屈曲通路部 772a と軸支側後面壁 546 に突設される前記賞球案内突起 561 とによって球落下通路 772 を軸支側後面壁 546 の表面に近い位置とするように前後方向に屈曲するものである。また、左右屈曲通路部 772b は、図 50 に示すように、タンクレール部材 740 から前後屈曲通路部 772a を落下してきた球の勢いを弱めるために球通路ユニット 770 のほぼ横幅一杯にコ字状に屈曲して形成されるものである。更に、垂直通路部 772c もほぼ垂直状に形成されているものの若干緩やかに湾曲して形成され、その垂直通路部 772c を構成する一方の屈曲通路壁 771 に切欠部 775 が形成され、その切欠部 775 に上端が軸支 777 によって軸支される球切れ検出片 776 が揺動自在に取り付けられている。この球切れ検出片 776 の側方には、球切れスイッチ 778 が取り付けられ、球切れスイッチ 778 のアクチュエータ 779 が球切れ検出片 776 に当接している。球切れ検出片 776 及び球切れスイッチ 778 によって垂直通路部 772c での球切れを検出する球切れ検出機構が構成されている。

【0133】

しかして、垂直通路部 772c に球が存在しているときには、垂直通路部 772c に存在する球によって球切れ検出片 776 が押圧されてアクチュエータ 779 を押して球切れスイッチ 778 を ON とするが、垂直通路部 772c に球詰まりや球欠乏により球が存在しなくなると球切れ検出片 776 が垂直通路部 772c 内に向かって揺動するので、アクチュエータ 779 が球切れスイッチ 778 を OFF とする。球切れスイッチ 778 が OFF

10

20

30

40

50

Fになると、後述する賞球ユニット８００の払出モータ８１５の回転が停止して賞球の払出が停止されるようになっている。なお、切欠部７７５の下端部には、球切れ検出片７７６の通路部と反対側への過剰な揺動を防止するためにストッパー突起７８０が形成されており、また、球通路ユニット７７０の球切れ検出片７７６に対応する垂直通路部７７２ｃに球詰まり用挿入溝７８１が形成されている。この球詰まり用挿入溝７８１は、球詰まり等で球切れ検出片７７６の揺動動作が行われ難い場合に、球通路ユニット７７０の後面側からピンを差し込んで球切れ検出片７７６部分の球詰まりの解消を図るために設けられるものである。更に、球切れ検出片７７６に対面する他方の屈曲通路壁７７１は、若干球切れ検出片７７６側に向かって膨出状に形成されている。これは、垂直通路部７７２ｃに球が存在しているときに確実に球切れ検出片７７６を押圧して球切れスイッチ７７８をＯＮにするためである。

10

【０１３４】

また、球通路ユニット７７０には、上記した球落下通路７７２を避けた位置に止め穴７８２と位置決めボス７８３とが形成されている。位置決めボス７８３は、本体枠３の軸支側後面壁５４６に形成される位置決めピン５７４に係合されるものであり、止め穴７８２は同じく軸支側後面壁５４６に形成される通路ユニット取付ボス５６２に対応するものである。しかして、球通路ユニット７７０を本体枠３に取り付けるには、図４７に示すように、位置決めボス７８３を位置決めピン５７４に係合させながら通路ユニット取付ボス５６２と止め穴７８２とを一致させ、その状態で止め穴７８２からビス７８４を螺着することにより行うことができる。更に、球通路ユニット７７０には、その一側中程にカバー体

20

【０１３５】

連結蓋部材７８６は、図４９に示すように、長形状の板材の裏面に円弧状に突設される一对の通路壁７９０を突設することにより構成されており、球通路ユニット７７０の下部表面の左右両端部に突設される軸支部としての支持突片７８７に、連結蓋部材７８６の両端部から延びる支持片７８８の先端に突設される回転軸部としての突起軸７８９を嵌合することにより回転自在に軸支されるものである。また、連結蓋部材７８６は、閉じることにより球通路ユニット７７０の下方に延長されて通路壁７９０によって形成される通路と球落下通路７７２の下流端部とが連通した状態（図５１（Ｂ）に示す状態）と、開放することにより通路壁７９０によって形成される通路と球落下通路７７２の下流端部とが連通しない状態（図５１（Ａ）に示す状態）と、に回転し得るが、開放した状態から閉じた状態に移行する際に、連結蓋部材７８６の支持片７８８を案内する案内突起７９１が球通路ユニット７７０の後面下端部に突設されている。

30

【０１３６】

しかして、球通路ユニット７７０を本体枠３の軸支側後面壁５４６に固定した状態で、しかも、後述するように賞球ユニット８００を同じく軸支側後面壁５４６に装着した状態（図５１（Ａ）に示す状態）で、連結蓋部材７８６を閉じて賞球ユニット８００に設けられる係止弾性爪８２０によってその後面に係止することにより、球通路ユニット７７０の球落下通路７７２と賞球ユニット８００の屈曲通路８０３とを通路壁７９０にて連通して、球通路ユニット７７０の球落下通路７７２を落下する球を賞球ユニット８００の屈曲通路８０３に導くことができるものである。このように球通路ユニット７７０に回転自在な連結蓋部材７８６を設けた理由は、後述するように賞球ユニット８００を本体枠３に対して着脱自在に装着し易くすることと、その着脱自在に装着したことに起因して球通路ユニット７７０と賞球ユニット８００との間に形成される空間が球のスムーズな落下を阻害しないようにするためである。

40

【０１３７】

また、球通路ユニット７７０に突設される一对の屈曲通路壁７７１の間に本体枠３の軸支側後面壁５４６にその突出高さが下流側に向かって徐々に低くなるように突設される賞球案内突起５６１を挿入することで、球落下通路７７２の上端入口７７３がタンクレール

50

部材 740 の 2 列の通路 742 のほぼ中央下部に位置するように、球落下通路 772 の上流部を背面からみて前後方向に屈曲する前後屈曲通路部 772 a として形成する。これにより、一対の整列歯車 747 によって 2 列で流下する球を交互に 1 個ずつ賞球ユニット 800 側に送り出す構成において、球落下通路 772 を通して球を 1 個ずつスムーズに賞球ユニット 800 に送り出すことができる。また、この構成によれば、複数の部材の組立体から球落下通路 772 を構成する必要がないため、球落下通路 772 を構成する部品点数を削減することができると共に、球落下通路 772 の組み付け作業性を向上することができる。

【0138】

また、タンクレール部材 740 から前後屈曲通路部 772 a を落下してきた球は、左右屈曲通路部 772 b を通過することでその勢いを弱め、その後、垂直通路部 772 c を通って賞球ユニット 800 に送られる。また、勢いが弱められた状態で球が送り込まれる垂直通路部 772 c には、球切れを検出するための球切れ検出機構（球切れ検出片 776 及び球切れスイッチ 778）が設けられる。これにより、球落下通路 772 での球切れ、言い換えれば賞球ユニット 800 に供給する球が切れたこと（球切れ）を確実に検出することができる。

【0139】

<賞球ユニット>

次に、上記した球通路ユニット 770 の下流側に配置される賞球ユニット 800 について、主として図 52 乃至図 55 を参照して説明する。図 52 は、賞球ユニット 800 の背面側から見た分解斜視図であり、図 53 は、払出モータ 815 と払出部材としてのスプロケット 807 との関係の説明するための背面図であり、図 54 は、賞球ユニット 800 の通路と駆動関係を説明するための背面図であり、図 55 は、図 54 の A-A 断面図である。

【0140】

図 52 において、賞球ユニット 800 は、一対の屈曲通路壁 802 によって球通路を構成する屈曲通路 803、賞球通路 810、及び球抜通路 811 が形成されるユニットベース体 801 と、該ユニットベース体 801 の後面を覆うユニットサブ板 825 と、該ユニットサブ板 825 の上部表面（後面側）に取り付けられる中継基板 830 と、前記ユニットサブ板 825 のほぼ中央表面領域（後面側領域）に設けられるギヤ群 843、844、847 及び検出円盤 850（回転伝達部材）を被覆するギヤカバー 866 とから構成されている。以下、これらの構成を順次説明する。

【0141】

ユニットベース体 801 は、ほぼ長方形の板状（この板部分を「底面」という場合がある。）に形成され、その板状のユニットサブ板 825 側に向かって突設される一対の屈曲通路壁 802 によって屈曲通路 803 が形成されている。屈曲通路壁 802 は、ユニットベース体 801 の上部中央から下流側のほぼ中程まで球の直径よりもやや大きな間隔で突設されるが、その中程から下流側に大きく左右に分かれて中程から下流端までユニットベース体 801 の両端辺の側壁を兼ねている。また、中程の屈曲通路壁 802 が大きく左右に分かれた部分は、球送り回転体としてのスプロケット 807 が配置される振分空間 805 を構成し、その振分空間 805 の下部からユニットベース体 801 の下流端までに左右に分かれた前記屈曲通路壁 802 の対をなすように通路区画壁 809 が突設形成されている。つまり、中程から下流側の左右の屈曲通路壁 802 と通路区画壁 809 とによって振分空間 805 から左右に 2 つの通路が構成されることとなり、一方の通路が賞球通路 810 を構成し、他方の通路が球抜通路 811 を構成している。なお、通路区画壁 809 も左右に大きく分かれており、その分かれた通路区画壁 809 の内側に払出モータ 815 を収納するモータ収納空間 814 が形成されている。即ち、払出モータ 815 は、球通路（屈曲通路 803、賞球通路 810、球抜通路 811）を避けた位置であって当該球通路の奥行き幅寸法内に形成されるモータ収納空間 814 に収納固定される。なお、屈曲通路 803 は、該通路 803 内に停留する球のスプロケット 807 への圧力を弱めるために蛇行状

10

20

30

40

50

に形成されて振分空間 805 に到達しているが、その振分空間 805 の上流側の底面に楕円形状の開口 804 が形成されている。この開口 804 は、屈曲通路 803 内に入った小さなゴミ等を貯留するもので、賞球ユニット 800 を本体枠 3 から取り外したときに溜まったゴミ等を取り出すことができるようになっている。

【0142】

また、上記した振分空間 805 には、外周に球が嵌り合う複数（図示の場合は、3つ）の凹部が形成された払出部材としてのスプロケット 807 が回転自在に配置されるが、このスプロケット 807 が固定される回転軸 808 の他端を軸支する軸受筒 806 が振分空間 805 の底面に形成されている。また、振分空間 805 の底部を構成する通路区画壁 809 の上端部は、スプロケット 807 の回転円弧に沿った凹円弧状に形成され、その一方に形成される賞球通路 810 の上流部には、払出球検出センサ 812 が着脱自在に装着されている。払出球検出センサ 812 は、先端部に球が通過する円形状の通過穴が形成された直方体状の磁気センサからなり、その後端部の形状と合致するスイッチ嵌合凹部 865 を屈曲通路壁 802 で形成することにより、簡単に着脱自在に取り付けられるものである。なお、払出球検出センサ 812 からの配線（図示しない）は、後述する中継基板 830 に接続されるようになっている。更に、賞球通路 810 を構成する屈曲通路壁 802 の下流側には、ユニットサブ板 825 と一体的に形成される通路蓋板部 859 に形成される係止部 860 と係合する係止爪 813 が複数形成されている。ただし、複数の係止爪 813 のうち、通路蓋板部 859 の下端の一方の係止部 860 と係合する係止爪 813 は、通路区画壁 809 側に形成されている。

【0143】

また、ユニットベース体 801 の下方であって賞球通路 810 と球抜通路 811 との間には、払出モータ 815 を収納する円形状のモータ収納空間 814 が形成されるが、このモータ収納空間 814 の内部に払出モータ 815 の円筒状本体が収納されるようになっている。ただし、払出モータ 815 は、その前面に形成される一对の取付片 816 によってユニットサブ板 825 の下方に取り付けられるアルミ放熱板 841 の裏面側にビス 817 で固着されるようになっている。そして、払出モータ 815 がユニットサブ板 825 のアルミ放熱板 841 に取り付けられた状態で、払出モータ 815 のモータ軸 818 は、アルミ放熱板 841 に穿設された軸挿通穴 842 を貫通して第一ギヤ 843 が固着されるようになっている。また、ユニットサブ板 825 及びアルミ放熱板 841 でユニットベース体 801 の後面側を被覆することにより、上記した屈曲通路 803、賞球通路 810、及び球抜通路 811 が形成される奥行幅方向の空間内に払出モータ 815 の円筒状本体部分も収納配置されることになる。そして、払出モータ 815 を収納するモータ収納空間 814 と前述したスプロケット 807 が配置される振分空間 805 とが、上下方向の極めて近い位置関係に形成されているため、ユニットベース体 801 の上下方向の長さを短くすることができ、結果的に賞球ユニット 800 のコンパクト化を図ることができる。

【0144】

更に、ユニットベース体 801 には、上記した球抜通路 811 の最下端に球抜きされた球を賞球ユニット 800 の裏面側に誘導する誘導突片 819 が突設され、この誘導突片 819 に誘導された球が後述する球抜接続通路 880 に誘導されて最終的にパチンコ機 1 の外部（島台の下方に設けられる回収樋）に放出されるようになっている。また、ユニットベース体 801 の上部には、前述した球通路ユニット 770 の連結蓋部材 786 を係止する係止弾性爪 820 が突設されると共に、賞球ユニット 800 を本体枠 3 の軸支側後面壁 546 に着脱自在に取り付けるためのボタン挿通係合穴 821 及び鉤状係合部 824 と、ユニットベース体 801 とユニットサブ板 825 を挟持した状態でギヤカバー 866 とを連結するための取付ボス 823 が設けられている。ボタン挿通係合穴 821 には、ユニットベース体 801 の上部一側に設けられて棒状の着脱ボタン 822 が奥行幅方向に摺動自在に取り付けられるものであり、後述するように、その前方先端が本体枠 3 の軸支側後面壁 546 に形成されるロック用弾性爪 564 に対応している。また、ボタン挿通係合穴 821 の後端面は、図 47 に示すように、ロック用弾性爪 564 の先端部が入り込むように

凹状となっている。また、鉤状係合部 8 2 4 は、本体枠 3 の軸支側後面壁 5 4 6 に形成される係合突片 5 6 5 と係合するもので、賞球ユニット 8 0 0 を軸支側後面壁 5 4 6 に押し当てて下方に押下げることにより、鉤状係合部 8 2 4 と係合突片 5 6 5 とが係合するものである。そして、その係合状態においてロック用弾性爪 5 6 4 とボタン挿通係合穴 8 2 1 とが係合するので、賞球ユニット 8 0 0 の上方向の移動ができないようになっている。なお、鉤状係合部 8 2 4 は、ユニットベース体 8 0 1 の上部左右に形成されている。また、ユニットサブ板 8 2 5 を挟持した状態でユニットベース体 8 0 1 とギヤカバー 8 6 6 とを連結するための取付ボス 8 2 3 は、後面側に向かって長く突設され、ユニットサブ板 8 2 5 に穿設される貫通穴 8 5 8 を貫通した後、ギヤカバー 8 6 6 の取付穴 8 6 7 に対応させ、そのギヤカバー 8 6 6 の表面からネジ 8 6 8 を螺着することにより、ユニットサブ板 8 2 5 を挟持した状態でユニットベース体 8 0 1 とギヤカバー 8 6 6 とを連結している。

10

【0 1 4 5】

上記したユニットベース体 8 0 1 を被覆するユニットサブ板 8 2 5 の構成について説明すると、ユニットサブ板 8 2 5 は、ユニットベース体 8 0 1 の屈曲通路 8 0 3 部分と振分空間 8 0 5 部分と賞球通路 8 1 0 部分とを覆う合成樹脂製の板材に払出モータ 8 1 5 が取り付けられると共に球抜通路 8 1 1 の下流部分とを覆うアルミ放熱板 8 4 1 を取り付けることにより構成されている。そして、ユニットサブ板 8 2 5 の合成樹脂板部の表側（後面側）には、中継基板 8 3 0 を取り付けるための中継基板領域 8 2 6 が上部に形成され、その下方に複数のギヤ 8 4 3, 8 4 4, 8 4 7 や検出円盤 8 5 0 が取り付けられるギヤ領域 8 4 0 が形成されている。中継基板領域 8 2 6 は、ほぼ正形状に形成され、その正形状に沿って中継基板 8 3 0 を載置する載置リブ 8 2 7 が突設され、その一側垂直辺の上下に後述する基板カバー 8 3 5 の係合突起 8 3 6 と係合する係合溝部 8 2 8 が形成され、その他側垂直辺の中央に基板カバー 8 3 5 の係止突部 8 3 7 と係合する係止爪部 8 2 9 が形成されている。また、中継基板領域 8 2 6 には、着脱ボタン 8 2 2 が挿通されるボタン挿通穴 8 3 4 と中継基板 8 3 0 をビス（図示しない）で止着するための取付ボス部 8 3 2 が形成されている。

20

【0 1 4 6】

上記した中継基板領域 8 2 6 に取り付けられる中継基板 8 3 0 は、賞球ユニット 8 0 0 に設けられる上述した払出球検出センサ 8 1 2、払出モータ 8 1 5、及び後述するセンサ 8 5 5 からの配線と、後述する払出制御基板 1 1 8 6（図 2 5 及び図 7 2 参照）からの配線とを中継するもので、そのために複数のコネクタが設けられると共に、着脱ボタン 8 2 2 が挿通されるボタン挿通穴 8 3 3 と前記取付ボス部 8 3 2 に対応する取付穴 8 3 1 とが穿設されている。しかして、中継基板 8 3 0 を中継基板領域 8 2 6 の載置リブ 8 2 7 に載置した状態で取付穴 8 3 1 と取付ボス部 8 3 2 とを合致させて図示しないビスで止着することにより中継基板 8 3 0 をユニットサブ板 8 2 5 の表面（後面）に止着することができる。

30

【0 1 4 7】

また、上記のように取り付けられる中継基板 8 3 0 は、基板カバー 8 3 5 によって被覆される。基板カバー 8 3 5 は、ほぼ正形状の前面側が開放したボックス状に形成され、その一側垂直辺の上下基部に係合突起 8 3 6 と他側垂直辺のほぼ中央側面に係止突部 8 3 7 が形成されている。また、基板カバー 8 3 5 の正形状の垂直面には、ボタン開口 8 3 8 と接続開口部 8 3 9 とが形成されている。しかして、基板カバー 8 3 5 の係合突起 8 3 6 を中継基板領域 8 2 6 の係合溝部 8 2 8 に差し込んで係合した後、係止突部 8 3 7 と係止爪部 8 2 9 とを係合させることにより、簡単に基板カバー 8 3 5 で中継基板 8 3 0 を被覆することができる。逆に、取り外す場合には、係止爪部 8 2 9 を弾性変形させて係止突部 8 3 7 との係合を解除すると共に基板カバー 8 3 5 を斜め手前側に引いて係合突起 8 3 6 と係合溝部 8 2 8 との係合を解除することができる。なお、基板カバー 8 3 5 を被覆した状態では、ボタン挿通係合穴 8 2 1 に係合されている着脱ボタン 8 2 2 の頭部がボタン挿通穴 8 3 3, 8 3 4 を挿通してボタン開口 8 3 8 から外部に僅かに臨んでいる。また、中継基板 8 3 0 に接続された配線は、接続開口部 8 3 9 から外部に引き出されるようにな

40

50

っている。

【0148】

次に、ユニットサブ板825に形成されるギヤ領域840に設けられるギヤ843、844、847、及び検出円盤850について説明する。前述したように、払出モータ815のモータ軸818の先端は、ユニットサブ板825のアルミ放熱板841に穿設される軸挿通穴842を貫通してユニットサブ板825の表面（後面側）に突出しており、その突出した部分に第一ギヤ843（駆動ギヤ）が固着されている。第一ギヤ843の上方には、該第一ギヤ843と噛合する第二ギヤ844（回転伝達ギヤ）がギヤカバー866の裏面（前面側）に一端が圧入され且つアルミ放熱板841に穿設される軸穴846に他端が支持される軸845に回転自在に設けられ、その第二ギヤ844の上方には、該第二ギヤ844と噛合する第三ギヤ847（回転伝達ギヤ）がユニットサブ板825に形成される軸穴849に圧入された軸848に回転自在に設けられている。更に、第三ギヤ847の上方には、該第三ギヤ847と噛合するギヤ部852（従動ギヤ）を有する検出円盤850が前記スプロケット807を軸支する回転軸808に回転自在に設けられている。なお、図55に示すように、モータ軸818の先端部がギヤカバー866に形成される受穴に遊嵌されている。また、回転軸808は、その一端がユニットベース体801に形成される軸受筒806に圧入されて支持され、その他端がギヤカバー866に形成される軸受穴に支持されるものであるが、ギヤ領域840の中央よりやや下方に形成された軸貫通穴864を貫通して振分空間805においてスプロケット807を回転自在に軸支し、ユニットサブ板825とギヤカバー866とによって形成される空間において検出円盤850を回転自在に軸支している。ただし、図55に示すように、スプロケット807の後端部が検出円盤850の中心前面部と係合した状態となっているので、スプロケット807と検出円盤850とは、回転軸808を中心として一体的に回転するようになっている。したがって、払出モータ815が回転駆動すると、その回転が第一ギヤ843、第二ギヤ844、第三ギヤ847、検出円盤850のギヤ部852を介してスプロケット807を回転するように伝達される。

【0149】

検出円盤850の外周は、ギヤ部852の円よりも一回り大きく形成されており、そのギヤ部852よりも外側に突出している外周部分には、スプロケット807の凹部と同じ数（図示の場合には、3個）の検出切欠851が形成されている。この検出切欠851は、ユニットサブ板825の表面に形成される基板取付部857に挟持支持されるセンサ基板854に設けられる投受光方式のセンサ855（回転位置検出手段）によって検出されるものである。そして、センサ855は、払出動作時において所定のインターバル時間内に検出切欠851の検出個数を検出することにより、スプロケット807が正常に回転しているか否かを監視するためのものである。仮に、センサ855により、異常回転が検出されたとき（多くは、スプロケット807による球噛み状態）には、スプロケット807を所定回数正逆回転させて異常状態（例えば、球噛み状態）を解消するものである。なお、実際に払いだされた球の個数は、前述した賞球通路810に設けられる払出球検出センサ812によって検出して計数のために使用している。なお、図55に示すように、センサ基板854の他端辺もギヤカバー866に形成される基板取付部に挟持されるようになっている。

【0150】

上述したように、ギヤ領域840に設けられる複数のギヤのうち、第二ギヤ844だけがギヤカバー866側に圧入される回転軸845に回転自在に設けられているところ、ギヤ領域840を覆うギヤカバー866には、前記ユニットベース体801に突設されてユニットサブ板825の貫通穴858を貫通する取付ボス823の先端部に対応する位置に穿設される取付穴867が形成されている。そして、ギヤカバー866側に設けられる第二ギヤ844の歯とユニットサブ板825側に設けられる第一ギヤ843及び第三ギヤ847の歯とを噛み合わせながら、取付穴867と取付ボス823とを一致させた状態でギヤカバー866の後面からネジ868で螺着することにより、ユニットサブ板825を挟

持する状態でベースユニット体４５１とギヤカバー８６６とが一体的に固定される。また、ギヤカバー８６６の一側側面には、前記中継基板８３０に接続される配線（例えば、中継基板８３０と後述する払出制御基板１１８６とを接続する配線等）を掛け留めて纏める配線処理片８６９が突設されている。

【０１５１】

以上、賞球ユニット８００の構成について説明してきたが、ユニットベース体８０１とユニットサブ板８２５と中継基板８３０と基板カバー８３５とギヤカバー８６６とを組み付けた状態においては、図５５に示すように、払い出すべき球が導かれる屈曲通路８０３の下方位置に払出モータ８１５の円筒状の本体部分が収納されるように位置する。また、ユニットベース体８０１には、球通路（屈曲通路８０３、賞球通路８１０、球抜通路８１１）内に配置されたスプロケット８０７と、球通路を避けた位置であって球通路の奥行き幅寸法内に形成されるモータ収納空間８１４に収納された払出モータ８１５と、を設け、ユニットサブ板８２５には、その非閉塞面側に沿って払出モータ８１５のモータ軸８１８の回転をスプロケット８０７の回転軸８０８に伝達する回転伝達部材（第一ギヤ８４３、第二、３ギヤ８４４、８４７、及び検出円盤８５０のギヤ部８５２）を設け、しかも、払出モータ８１５と屈曲通路８０３の振分空間８０５に配置される払出部材としてのスプロケット８０７とをユニットサブ板８２５の後面のギヤ領域８４０に設けられる複数のギヤ８４３、８４４、８４７、８５０（８５２）によって回転駆動するように連結した構造となっている。即ち、ユニットベース体８０１とユニットサブ板８２５との間に形成される球通路（屈曲通路８０３、賞球通路８１０、球抜通路８１１）の奥行き幅内にスプロケット８０７と払出モータ８１５とを収納し、しかも、スプロケット８０７と払出モータ８１５とを連結する回転伝達部材（第一ギヤ８４３、第二、３ギヤ８４４、８４７、及び検出円盤８５０のギヤ部８５２）をユニットサブ板８２５の非閉塞面側の所定幅内に沿って設けたので、球通路の外側に払出モータやスプロケットの一部を配置したものに比べて、賞球ユニット８００を薄型化することができる。また、このような賞球ユニット８００は、当該賞球ユニット８００内の球通路（屈曲通路８０３、賞球通路８１０、球抜通路８１１）が一条の通路形状で形成されることにより、より一層の薄型化が図られている。即ち、従来のように、払出モータ８１５を賞球ユニットの前面側又は後面側又は側方側に突出させるものと異なり、本体枠３の軸支側後面壁５４６の後面側に取り付けたときに、賞球ユニット８００のいずれの部分もさらに後方に向かって突出することがない構造とすることができる。なお、図５５において、払出モータ８１５の前端部分がユニットベース体８０１の後面よりも僅かに突出して構成されているが、この突出部分は、図２５に示すように、軸支側後面壁５４６の下方の払出モータ用逃げ開口部５７２から本体枠３の前方部分に臨むようになっているため、結果的にその突出寸法から軸支側後面壁５４６の板厚寸法を差し引いた寸法だけ突出する程度となり、軸支側後面壁５４６よりも前方に向かう突出量は僅かなものとなっている。また、このような構成をとることにより、本実施形態では、賞球ユニット８００が取り付けられる本体枠３の軸支側後面壁５４６と遊技盤４の裏面との間に、遊技盤４に設けられる遊技装置の後方突出部分を収納する収納空間を奥行き幅方向で大きくとることができる。

【０１５２】

また、上記のように構成される賞球ユニット８００を本体枠３の軸支側後面壁５４６に取り付けるためには、図４７に示すように、鉤状係合部８２４と係合突片５６５とを対応させて位置合わせした後、賞球ユニット８００の下端を係止溝５７３に掛け止め且つ鉤状係合部８２４と係合突片５６５とを係合させるために賞球ユニット８００を軸支側後面壁５４６に密着させたまま下方に押下げる。このとき、賞球ユニット８００の下端部と係止溝５７３とが係合し且つ鉤状係合部８２４と係合突片５６５とが係合しているので、取付自体は完了しているが、賞球ユニット８００を上方に移動させることにより簡単に上記のそれぞれの係合状態が解除されてしまうため、これを防止するために、ロック用弾性爪５６４がボタン挿通係合穴８２１に係合するようになっている。つまり、ロック用弾性爪５６４とボタン挿通係合穴８２１とが係合することにより、取付状態で賞球ユニット８００

の上方への移動を防止している。このように、賞球ユニット 800 を取り付けた後に、球通路ユニット 770 の連結蓋部材 786 を前述したように回動して係止弾性爪 820 で係止することにより、球通路ユニット 770 の球落下通路 772 下流端と賞球ユニット 800 の屈曲通路 803 の上流端とを一对の通路壁 790 によって構成される通路を介して連通化することができる。また、賞球ユニット 800 を取り付けた状態では、賞球通路 810 の下流端と後に詳述する満タンユニット 900 の賞球入口 927 とが接続され、球拔通路 811 の下流端が球拔接続通路 880 の上流端と接続される。

【0153】

一方、賞球ユニット 800 を取り外すときは、係止弾性爪 820 による係合を解除して連結蓋部材 786 を手前側に回動し、その後、着脱ボタン 822 を押圧してロック用弾性爪 564 を前面側に移動させてロック用弾性爪 564 とボタン挿通係合穴 821 との係合を解除させ、その後着脱ボタン 822 を押圧したままの状態では賞球ユニット 800 を上方に引き上げて賞球ユニット 800 の下端部と係止溝 573 との係合及び鉤状係合部 824 と係合突片 565 との係合を解除して賞球ユニット 800 を手前側に引き出すことにより、賞球ユニット 800 を簡単に取り外すことができる。

10

【0154】

<満タンユニット>

上記した賞球ユニット 800 の下流側に配置される満タンユニット 900 について、主として図 56 乃至図 62 を参照して説明する。図 56 は、賞球ユニット 800 と満タンユニット 900 との関係を示す斜視図であり、図 57 は、満タンユニット 900 の斜視図であり、図 58 は、満タンユニット 900 の正面から見た分解斜視図であり、図 59 は、満タンユニット 900 の背面から見た分解斜視図であり、図 60 は、満タンユニット 900 とファール口 610 との関係を示す一部破断斜視図であり、図 61 は、満タンユニット 900 に設けられる底面揺動板 907 部分で切断した横断面図であり、図 62 は、満タンユニット 900 とファール口 610 との関係を示す断面図である。

20

【0155】

満タンユニット 900 は、前述したように本体枠 3 の満タンユニット載置部 531 に載置固定されるものであり、図 58 に示すように、上面が開放したボックス状に形成されるボックス主体 901 と、該ボックス主体 901 の上面を覆う蓋体 926 とから構成されている。ボックス主体 901 は、賞球通路 810 の下流端から流入した球が内部をジグザグ状に誘導されて出口 921 から排出されるようになっている。このため、その上流部に蓋体 926 に形成される賞球入口 927 から流入した球を一端から他端に向かって側方に誘導する側方誘導通路 902 が形成されている。側方誘導通路 902 の賞球入口 927 の直下の一端部には、球を側方に向かって誘導するように凹円弧状に形成される側方誘導受部 903 が設けられ、側方誘導通路 902 の他端内面に側方誘導通路 902 を流れてきた球の衝撃を受け止めて該球を下流側に誘導する緩衝部材 904 が設けられている。

30

【0156】

また、側方誘導通路 902 の他端内面に設けられる緩衝部材 904 に衝突した球は、向きを下流側に変えた後、側方誘導通路 902 の球の流れと逆方向に流れるように誘導される逆側方誘導通路 905 が形成されている。逆側方誘導通路 905 を流れた球は、その後、前方に向かって形成される前方誘導通路 920 に導かれて該前方誘導通路 920 の流下端に形成される出口 921 から前述した皿ユニット 300 の賞球連絡樋 451 に導かれる。

40

【0157】

ところで、前記逆側方誘導通路 905 の上流側の底面には、その底面の全域に亘って開口する底面開口 906 が形成され、その底面開口 906 を底面揺動板 907 が揺動自在に閉塞している。底面開口 906 は、上面が開放されたほぼ正方形の凹状に形成され、その内部の正面から見て前後方向の側壁に一对の軸支突起 911 が突設されている。また、底面開口 906 の凹状の底面にバネ 913 の下端を位置決めするための円形状のバネ載置凹部 912 が形成されている。一方、底面開口 906 を閉塞する底面揺動板 907 は、ほぼ

50

正形状に形成され、その裏面下流側に正面から見て前記軸支突起 911 に嵌合することにより軸支される半円形状の軸受部 908 が突設形成されている。また、底面揺動板 907 の裏面中央には、図 61 に示すように、バネ 913 の上端が係止されるバネ係止突起 910 が下方に向かって突設されている。したがって、底面揺動板 907 は、バネ 913 の付勢力によりその上流側が常に上方へ揺動された方向に付勢されている。そして、バネ 913 は、通常の賞球の払出個数（例えば、15 個）が一度に底面揺動板 907 上に載置したときでも底面揺動板 907 が下方に揺動せず、賞球の払出個数以上の所定個数の球が底面揺動板 907 上に載置したときに下方に揺動するようなバネ係数を有するバネ部材によって形成されている。更に、底面揺動板 907 の上流側に検出突片 909 が前方に向かって突出されている。この検出突片 909 は、底面揺動板 907 の軸受部 908 を軸支突起 911 に嵌合軸支したときに、連通孔 929 を貫通して次に説明するスイッチ収納空間 914 に位置するようになっている。

10

【0158】

また、逆側方誘導通路 905 の上流端部の側壁の外側には、満タンスイッチ 916 を収納するためのスイッチ収納空間 914 が一体的に形成されている。スイッチ収納空間 914 に満タンスイッチ 916 を取り付けのために、スイッチ収納空間 914 の上部であって逆側方誘導通路 905 の上流端部の側壁の外側面にスイッチ取付部 918 が形成され、そのスイッチ取付部 918 に満タンスイッチ 916 を保持するスイッチホルダ 915 の取付片 917 がネジ 919 によって止着されている。満タンスイッチ 916 は、投光器と受光器とからなるスイッチとして構成され、その受光器と投光器との間を検出突片 909 が上下に揺動することにより ON・OFF を検出するものである。

20

【0159】

更に、逆側方誘導通路 905 の下流側の一侧方にファール球通路 922 が形成されている。ファール球通路 922 は、その上流側のファール球入口 923 が図 60 に示すように、前述したファール口 610 に連通し、その下流側が前方誘導通路 920 の上流側に連通するように屈曲して形成されている。このため、ファール口 610 に取り入れられたファール球は、ファール球入口 923 から屈曲したファール球通路 922 を通って前方誘導通路 920 に導かれ、さらに出口 921 及び賞球連絡樋 451 を通って皿ユニット 300 に戻される。

【0160】

30

また、ボックス主体 901 には、前記出口 921 の両側方と前記ファール球入口 923 の一侧方に前記満タンユニット載置部 531 に形成されるユニット係合溝 532 に係合される係合片 924 が突設されると共に、蓋体 926 に形成される掛止片 928 と係合する掛止突起 925 が形成されている。この掛止突起 925 は、ボックス主体 901 の左右後方の側壁上部に適宜形成されている。

【0161】

一方、蓋体 926 は、ボックス主体 901 の側方誘導通路 902、逆側方誘導通路 905、前方誘導通路 920、及びファール球通路 922 の上面を覆うような板形状に形成され、前記側方誘導通路 902 に上流端に対応する位置に正形状の賞球入口 927 が開口されている。また、蓋体 926 の周囲には、ボックス主体 901 の前記掛止突起 925 と係合するための掛止片 928 が下方に向かって突設されている。

40

【0162】

上記のように構成される満タンユニット 900 においては、図 56 に示すように、賞球ユニット 800 の賞球通路 810 から払出された球が賞球入口 927 から側方誘導通路 902 の上流側に入って側方誘導受部 903 によって側方に向かって誘導されて緩衝部材 904 に衝突する。緩衝部材 904 に衝突した球は、そのまま下流側に向かって逆側方誘導通路 905 を前記側方誘導通路 902 の誘導方向と逆方向に誘導されて前方誘導通路 920 に導かれ、前方誘導通路 920 の出口 921 から賞球連絡樋 451 を通って皿ユニット 300 に導かれる。また、ファール球入口 923 から入ったファール球も屈曲したファール球通路 922 によって球の勢いを弱められて前方誘導通路 920 に合流し、前方誘導通

50

路 9 2 0 の出口 9 2 1 から賞球連絡樋 4 5 1 を通って皿ユニット 3 0 0 に導かれる。

【0 1 6 3】

そして、通常時、満タンユニット 9 0 0 内を球が自然に流れているときには、側方誘導通路 9 0 2 から逆側方誘導通路 9 0 5 に球が移動する際に、底面揺動板 9 0 7 に落下するが、通常の賞球の払出個数程度では、バネ 9 1 3 の弾発力が強いので、底面揺動板 9 0 7 が揺動することがなく、図 6 1 の実線で示すように、検出突片 9 0 9 が投受光方式の満タンスイッチ 9 1 6 の投光器と受光器との間に入ってスイッチが導通しない状態（OFF）となっている。これに対し、皿ユニット 3 0 0 に賞球が貯留されて満タンユニット 9 0 0 内にも球が充満してきたときには、前方誘導通路 9 2 0 及び逆側方誘導通路 9 0 5 の上流側の全域に形成される底面揺動板 9 0 7 上に貯留された球の圧力により底面揺動板 9 0 7 がバネ 9 1 3 の付勢力に抗して下方に揺動し、図 6 1 の二点鎖線で示すように、検出突片 9 0 9 が投受光方式の満タンスイッチ 9 1 6 の投光器と受光器との間から外れてスイッチが導通した状態（ON）となる。満タンスイッチ 9 1 6 が ON すると、賞球ユニット 8 0 0 の払出モータ 8 1 5 の回転駆動が停止（所定個数の賞球を払出している最中に ON 信号が導出された場合には、その所定個数の賞球が払出されてから停止）するようになっている。

10

【0 1 6 4】

上記したように、満タンユニット 9 0 0 においては、球が流下する通路（図示の場合には、逆側方誘導通路 9 0 5）の通路底面の幅とほぼ同じ幅の底面揺動板 9 0 7 によって満タンスイッチ 9 1 6 を作動させるようにすると共に、通常時の球の流れによって揺動せずある程度の球が載置したときに底面揺動板 9 0 7 が揺動するように付勢部材（バネ 9 1 3）で付勢したので、従来のように一部の通路の底面等に球が載置したことにより球詰まりを検出するものに比べて、その一部の通路部分における球の載置が球詰まりによって検出されない事態を確実に防止することができる。このことは、球の満タンを確実に検出することができるものである。

20

【0 1 6 5】

上記したように、本実施形態に係る満タンユニット 9 0 0 においては、本体枠 3 の満タンユニット載置部 5 3 1 に着脱自在に取り付けられるものであるため、従来のように、満タン装置を本体枠に形成された払出通路の内部に組み付けるものに比べて、本体枠に満タン構造のための通路を形成する必要がない。また、満タンユニット 9 0 0 の内部をジグザグ状の通路とすることにより、賞球ユニット 8 0 0 の賞球通路 8 1 0 から払出された球の勢いを弱めながら皿ユニット 3 0 0 に誘導することができるので、払い出された賞球が皿ユニット 3 0 0 から外に飛び出すこともない。更に、本実施形態に係る満タンユニット 9 0 0 は、ファール球を導くファール球通路 9 2 2 が賞球を払い出す前方誘導通路 9 2 0 の途中に球の勢いを弱めて合流するようになっているので、賞球の流れを阻害することなくファール球を合流させることができる。

30

【0 1 6 6】

< 錠装置 >

次に、本体枠 3 の開放側の裏側端辺に沿って垂直方向に取り付けられる錠装置 1 0 0 0 について主として図 6 3 乃至図 7 1 を参照して説明する。図 6 3 は、錠装置 1 0 0 0 と本体枠 3 との関係を示す背面斜視図であり、図 6 4 は、錠装置 1 0 0 0 の本体枠 3 への掛け止め構造を示す拡大側方断面図であり、図 6 5 は、パチンコ機 1 の縦方向中央よりやや下方の位置で水平方向に切断した一部断面図であり、図 6 6 は、錠装置 1 0 0 0 と本体枠 3 の側壁 5 4 0、5 4 1 との詳細な関係を示す拡大断面図であり、図 6 7 は、錠装置 1 0 0 0 の側面図（A）、前面側から見た斜視図（B）であり、図 6 8 は、錠装置 1 0 0 0 の背面側から見た斜視図（A）、錠装置 1 0 0 0 のコ字状基体 1 0 0 1 の内部に摺動自在に設けられる扉枠用摺動杆 1 0 4 0 と本体枠用摺動杆 1 0 5 0 の斜視図（B）、（C）であり、図 6 9 は、錠装置 1 0 0 0 の分解斜視図であり、図 7 0 は、扉枠用摺動杆 1 0 4 0 と本体枠用摺動杆 1 0 5 0 の作用を説明するための正面図であり、図 7 1 は、不正防止部材 1 0 2 3、1 0 3 2 の作用を説明するための正面図である。

40

50

【0167】

錠装置1000は、本体枠3の開放側の第一側面壁540に沿って本体枠3のほぼ上端から下端にかけて取り付けられるものであり、図63に示すように、本体枠3の外周側面と第一側面壁540の立ち上がり部との間の上下端近い部分及び中程に形成される複数（図示の場合、3個）の錠係止穴548と、第一側面壁540の垂直面の上部と中程に切り欠けられて形成される錠取付穴547とシリンダー錠貫通穴526の上部近傍に形成される錠取付穴547と、によって次に説明する錠装置1000のコ字状基体1001が支持固定されるものである。そこで、以下、錠装置1000の構造について詳細に説明する。

【0168】

図67乃至図69に示すように、錠装置1000は、断面コ字状に形成される錠基体としてのコ字状基体1001と、該コ字状基体1001内に摺動自在に設けられる扉枠用摺動杆1040と、前記コ字状基体1001内に摺動自在に設けられる本体枠用摺動杆1050と、該本体枠用摺動杆1050の摺動を不正に行うことができないようにコ字状基体1001の下部に取り付けられる不正防止部材1023、1032と、からなる。

【0169】

コ字状基体1001は、金属を断面コ字状となるように折り曲げ、その内部に扉枠用摺動杆1040と本体枠用摺動杆1050とを摺動可能に設けるものであるが、その横幅寸法は従来の断面L字状に成形された基体に集約される錠装置に比べて極めて薄いものとなっている。これは、前述したように遊技盤4の左右方向及び上下方向の大きさを極めて大きくすると共に、本体枠3の側面壁540～543で囲まれる空間を大きくしたため、側面壁540と本体枠3の外周辺との間の寸法が極めて小さくなっていることにより、本実施形態に係る錠装置1000の横幅寸法を小さく形成して錠装置1000を本体枠3の裏側に取り付けることができるような取付構造として改良したためである。そして、コ字状基体1001の断面コ字状の開放側が本体枠3の裏面に対面するように取り付けられるため、錠装置1000が本体枠3に取り付けられた状態では、内部に設けられる扉枠用摺動杆1040と本体枠用摺動杆1050とが、それぞれのフック部1041、1054、1065を除いてコ字状基体1001に完全に被覆された状態の不正防止構造となっている。

【0170】

まず、コ字状基体1001の開放側と反対の閉塞側上下に本体枠用摺動杆1050のフック部1054、1065が貫通される長形状のフック貫通開口1002が開設されると共に、閉塞側であって第一側面壁540と密着する側面1001b（図69参照）上部と中程に水平方向にビス止め部1003が突設され、更に、開放側の第一側面壁540と密着しない側面1001a（図69参照）の上端部及び中間部と、開放側の両側面1001a、1001bの下端部に係止突起1004が突設形成されている。ビス止め部1003と係止突起1004は、錠装置1000を本体枠3の裏面に取り付けるためのものであり、係止突起1004を本体枠3の錠係止穴548に差し込んで上方に移動させ（図64参照）、その状態でビス止め部1003と錠取付穴547とが一致するため、その一致した穴に図示しないビスを螺着することにより、錠装置1000を本体枠3に強固に固定することができる。なお、錠装置1000のビスによる取付けは、上部と中程のビス止め部1003だけではなく、後述する錠取付片1008に形成されるビス止め部1003と前記シリンダー錠貫通穴526の上方近傍に形成される錠取付穴547とを対応させて図示しないビスで止着することにより、錠装置1000の下方も取り付けられるようになっている。

【0171】

また、その取り付けに際し、コ字状基体1001の開放側（前方部）の上中下の3箇所に形成される係止突起1004を錠係止穴548に差し込んで位置決め係止し、コ字状基体1001の閉塞側（後方部）の上中の2箇所に形成されたビス止め部1003及びコ字状基体1001の開放側（前方部）に形成されたビス止め部1003を錠取付穴547にビスで固定する構造であるため、錠装置1000の前方部を係止突起1004と錠係止穴

548で係止し、錠装置1000の後方部をビス止め部1003と錠取付穴547で固定し且つ錠装置1000の下方部をビス止め部1003と錠取付穴547で固定するので、極めて簡単な構造で錠装置1000を本体枠3に強固に固定することができるものである。換言するならば、錠装置1000を極めて横幅寸法の薄いコ字状基体1001に集約して構成した場合でも、錠装置1000の前方部と後方部との係止及び固定により、錠装置1000を本体枠3に強固に固定することができるものである。特に、本実施形態の場合には、前方部の係止構造（固定構造でもよい）を構成する係止突起1004がコ字状基体1001の第一側面壁540と密着しない側面1001aに突設形成される一方、後方部の固定構造を構成するビス止め部1003及びビス止め部1003がコ字状基体1001の第一側面壁540と密着する側面1001bから水平方向に突設形成される構造であるため、前方部の係止構造が第一側面壁540と密着する側面1001bに形成される場合に比べて、ガタ付きが生じないように錠装置1000を本体枠3に固定することができるものである。

10

【0172】

また、コ字状基体1001の両側面1001a, 1001bの上部、中程、下部に挿通穴1005が形成され、コ字状基体1001に扉枠用摺動杆1040及び本体枠用摺動杆1050を収納した状態で挿通穴1005にリベット1006を差込んでかしめることにより、コ字状基体1001の内部に扉枠用摺動杆1040及び本体枠用摺動杆1050を摺動自在に取り付けることができる。即ち、扉枠用摺動杆1040の上中下の3箇所に形成されるリベット用長穴1042と本体枠用摺動杆1050の上フック部材1051及び下フック部材1052にそれぞれ1つずつ形成されるリベット用長穴1055, 1061にリベット1006を貫通させることにより、扉枠用摺動杆1040が上方に移動できるようにし、本体枠用摺動杆1050が下方に移動できるようになっている。したがって、図68(B)に示すように本体枠用摺動杆1050のリベット用長穴1055, 1061の下端部にリベット1006が貫通しており、図68(C)に示すように扉枠用摺動杆1040のリベット用長穴1042の上端部にリベット1006が貫通している。

20

【0173】

更に、コ字状基体1001の下方部には、その閉塞側面に不正防止切欠部1007が形成されると共に、その開放側の本体枠3の第一側面壁540と密着する側面1001bの前端部にシリンダー錠1010を取り付けるための錠取付片1008が側方に向かって突設され、更に、第一側面壁540と密着する側面1001bに挿入縦開口1020、バネ係止片1021、及び逃げ横穴1022がそれぞれ形成されている。不正防止切欠部1007は、後に説明する第一不正防止部材1023のストッパー片部1027が進退するようになっている。この点については、後に詳述する。また、錠取付片1008は、錠装置1000を本体枠3の裏面に取り付けた状態で、遊技盤設置凹部510の下端辺よりも下方の位置となるようにコ字状基体1001の側面1001bの前端部から側方に向かって突設されるが、この錠取付片1008には、シリンダー錠1010が貫通する錠挿通穴1009が形成されると共にシリンダー錠1010の錠取付基板1011に形成される取付穴1013をビス1012で取り付けるための取付穴1014が上下2箇所に穿設され、更に、錠装置1000の下部を本体枠3の裏面に取り付けるためのビス止め部1003が穿設されている。また、挿入縦開口1020は、シリンダー錠1010に固定される係合カム1016の第一係合突片1017及び第二係合突片1018がシリンダー錠1010の回転時に侵入するための開口であり、バネ係止片1021は、不正防止部材1023, 1032に設けられるバネ1035が係止されるものであり、逃げ横穴1022は、連結ピン1034の移動の邪魔をしないように逃げ穴を構成するものである。この点については後に詳述する。

30

40

【0174】

上記した錠取付片1008に取り付けられるシリンダー錠1010について説明すると、シリンダー錠1010は、錠取付基板1011の前方に円筒状のシリンダー錠本体が固定され、そのシリンダー錠本体の錠軸1015が錠取付基板1011より後面に出ており

50

、その錠軸1015の後端に係合カム1016がビス1019によって固定されている。係合カム1016は、ブーメラン形状に形成され、その一端辺が回転時に本体枠用摺動杆1050の下降係合穴1062に係合する第一係合突片1017となっており、その他端辺が回転時に扉枠用摺動杆1040の上昇係合穴1045に係合する第二係合突片1018となっている。そして、上記のように構成されるシリンダー錠1010は、円筒状のシリンダー錠本体部分を錠挿通穴1009に挿通して錠取付基板1011の上下2箇所に形成される取付穴1013と錠取付片1008の取付穴1014とを一致させてビス1012で螺着することにより、シリンダー錠1010をコ字状基体1001に固定することができる。

【0175】

10

次に、コ字状基体1001に取り付けられる不正防止部材1023, 1032, について図69を参照して説明する。不正防止部材1023, 1032は、シリンダー錠1010を正式な鍵で回転せずに、例えばピアノ線や針金等で不正に本体枠用摺動杆1050を下降させることを防止するためのものである。しかして、不正防止部材1023, 1032は、第一不正防止部材1023と第二不正防止部材1032とを連結ピン1034で連結した構造となっている。第一不正防止部材1023は、上端の揺動軸穴1025を中心にして揺動自在に構成される縦長の板状に形成され、その揺動軸穴1025を前述したコ字状基体1001の内部に扉枠用摺動杆1040及び本体枠用摺動杆1050を摺動自在に取り付けるための挿通穴1005及びリベット1006のうち、最下方の挿通穴1005及びリベット1006によって取り付けられる。

20

【0176】

また、第一不正防止部材1023には、その板状面に前記挿入縦開口1020と重複する縦長の突片挿入穴1026が開設され、この突片挿入穴1026に第二係合突片1018が挿入し得るようになっている。つまり、突片挿入穴1026と挿入縦開口1020を第二係合突片1018が貫通することにより、コ字状基体1001の内部に設けられる扉枠用摺動杆1040の上昇係合穴1045と第二係合突片1018とが係合するようになっている。また、第一不正防止部材1023の突片挿入穴1026の開設位置の斜め上方の外形線が傾斜部1024となっている。この傾斜部1024は、係合カム1016の回転時に第一係合突片1017の後面側と当接するもので、係合カム1016の回転時に第一係合突片1017と傾斜部1024とが当接することにより第一不正防止部材1023が揺動軸穴1025を中心として揺動（図71（B）において時計回転方向）するようになっている。

30

【0177】

更に、第一不正防止部材1023には、前記突片挿入穴1026の斜め下方の外形線上にストッパー片部1027が突設され、そのストッパー片部1027の下方に規制突片1031が突設され、該規制突片1031の前方部にピン穴1029と連結穴1030とが上下に形成されている。ストッパー片部1027は、本体枠用摺動杆1050の施錠時に前記不正防止切欠部1007及び本体枠用摺動杆1050の係合切欠部1066に侵入係合して本体枠用摺動杆1050が不正に摺動しないようにするものである。また、規制突片1031は、第一不正防止部材1023と第二不正防止部材1032とはバネ1035によって連結されるが、そのバネ1035で連結されたときに第二不正防止部材1032の付勢方向への移動を規制するものである。ピン穴1029は、ガイドピン1028が固定されるものであり、ガイドピン1028が第一不正防止部材1023の裏面側からピン穴1029に固定された状態で、そのガイドピン1028を前記挿入縦開口1020の最下端部に形成される横長状開口部に係合させることにより、第一不正防止部材1023をコ字状基体1001の側面1001bに沿って案内するものである。更に、連結穴1030は、第一不正防止部材1023と第二不正防止部材1032とを連結ピン1034で連結するためのものである。

40

【0178】

上記した第一不正防止部材1023に連結される第二不正防止部材1032は、逆「て

50

」字状の板材で形成され、その上部一端に連結穴1033が形成され、その上部他端にバネ係止穴1036が穿設され、下方端部に当接部1037が設けられている。連結穴1033は、第一不正防止部材1023の連結穴1030と一致させて連結ピン1034で連結するためのものであり、バネ係止穴1036は、一端がコ字状基体1001のバネ係止片1021に係止されるバネ1035の他端に係止するものである。また、当接部1037は、本体枠3の閉鎖時に外枠2の内側下部に固定される閉鎖用突起41と当接するものである。なお、上記した第一不正防止部材1023及び第二不正防止部材1032の作用については、後に詳述する。

【0179】

次に、コ字状基体1001の内部に摺動自在に設けられる扉枠用摺動杆1040及び本体枠用摺動杆1050について説明する。まず、扉枠用摺動杆1040は、縦長の金属製の板状部材から構成され、その一側縦辺の上中下の3箇所に扉枠用フック部1041が前方に向かって一体的に突設されている。この扉枠用フック部1041は、コ字状基体1001内に収納したときに、その開放側から前方に突出しているもので、錠装置1000を本体枠3の裏面に固定したときに、本体枠3に形成される扉用フック穴549（図21及び図22参照）から前方に突出し、扉枠5の裏面に形成されるフックカバー227（図15参照）に係止するものである。なお、扉枠用フック部1041は、下向きの係合爪形状となっているため、扉枠用摺動杆1040を上昇させることにより扉枠用フック部1041とフックカバー227との係止状態を解除することができる。

【0180】

また、扉枠用摺動杆1040の上中下の側面中央に、前記リベット1006が挿通される縦長のリベット用長穴1042が形成され、該リベット用長穴1042のうちの最上部のリベット用長穴1042の下方及び扉枠用摺動杆1040の最下端にガイド突起1043が突設されている。リベット用長穴1042は、コ字状基体1001の挿通穴1005に挿通されるリベット1006が貫通されるものであり、しかも、このリベット1006が扉枠用摺動杆1040の上昇動作を邪魔しないように縦長に形成されている。そして、通常状態においては、リベット用長穴1042の上端部にリベット1006が貫通当接した状態となっている。また、ガイド突起1043は、本体枠用摺動杆1050の上フック部材1051及び下フック部材1052に形成される突片移動穴1056、1064に挿通されるものであり、扉枠用摺動杆1040と本体枠用摺動杆1050との相互の摺動動作を案内するようになっている。

【0181】

また、扉枠用摺動杆1040の上端部にスプリングフック部1046が形成され、このスプリングフック部1046にスプリング1048の一端に係止され、そのスプリング1048の他端が本体枠用摺動杆1050の上フック部材1051に形成されるスプリングフック部1057に係止される。これにより、扉枠用摺動杆1040が下方方向に、本体枠用摺動杆1050が上方方向に、それぞれ相互に付勢されている。扉枠用摺動杆1040の中程には、当接弾性片1047が凸状に形成されている。この当接弾性片1047は、扉枠用摺動杆1040の一側側面からプレスで打ち出して凸状に形成したものであり、コ字状基体1001の内側面に当接して内部で扉枠用摺動杆1040がガタつかないようにするものである。更に、扉枠用摺動杆1040の下方部分の側面には、共に縦長な遊び穴1044と上昇係合穴1045とが形成されている。遊び穴1044は、係合カム1016の第一係合突片1017が差し込まれて回転するときに、その回転動作の邪魔にならないように第一係合突片1017の先端部が移動しえる空間を構成するものである。また、上昇係合穴1045は、係合カム1016の第二係合突片1018が差し込まれて回転するときに、その回転動作によって扉枠用摺動杆1040が上昇するように係合するためのものである。なお、扉枠用摺動杆1040の縦辺下部後方には、前記不正防止切欠部1007よりも上下方向に大きな切欠である逃げ切欠部1049が形成されている。この逃げ切欠部1049は、第一不正防止部材1023のストッパー片部1027を確実に不正防止切欠部1007及び係合切欠部1066に係合させるために邪魔しないように形成される

ものである。

【0182】

一方、本体枠用摺動杆1050は、金属板製の上フック部材1051と、金属板製の下フック部材1052と、上フック部材1051と下フック部材1052とを連結する連結線杆1052と、から構成されている。つまり、本体枠用摺動杆1050は、従来のように1つの金属製の縦長板で構成されているわけではなく、フック部1054, 1065を有する上フック部材1051と下フック部材1052とを金属製の板材をプレスで形成し、その金属製の上フック部材1051と下フック部材1052とを細い金属製の連結線杆1053で連結したものである。このため、狭いコ字状基体1001の空間に扉枠用摺動杆1040と本体枠用摺動杆1050とを効率よく収納することができる。

10

【0183】

ところで、上フック部材1051には、その上端部に後方に向かってフック部1054が突設され、その板面部にリベット用長穴1055と突片移動穴1056とが形成され、また、その前方の縦辺下端部にスプリングフック部1057と連結穴1058とが形成され、さらに、その上辺及び下辺に当接部1059が形成されている。フック部1054は、コ字状基体1001の上方のフック貫通開口1002を貫通して外枠2の開放側内側の上部に設けられる閉鎖用突起38に係合するもので上向きに係止爪部が形成されている。リベット用長穴1055は、扉枠用摺動杆1040の上部に形成されるリベット用長穴1042に対応するものであり、このリベット用長穴1055にリベット1006が貫通された通常の状態では、リベット1006がリベット用長穴1055の最下端部を貫通した状態となっている。これにより、上フック部材1051が下方に向かって移動することができるようになっている。突片移動穴1056は、前述したように扉枠用摺動杆1040の上方のガイド突片1043が挿入されて、扉枠用摺動杆1040と本体枠用摺動杆1050との相互の移動を案内するようになっている。スプリングフック部1057は、前述したようにスプリング1048の他端に係止されるものである。また、連結穴1058は、連結線杆1053の上端が折り曲げられて挿入されるものである。更に、当接部1059は、コ字状基体1001に収納されたときに、該コ字状基体1001の内部側壁に当接して上フック部材1051の摺動動作においてガタつきがなくスムーズに行われるようにするためのものである。

20

【0184】

一方、下フック部材1052には、その下端部に後方に向かってフック部1065が突設され、その板面部の上方から下方にかけてリベット用長穴1061と下降係合穴1062と遊び穴1063と突片移動穴1064とが順次形成され、また、その前方の縦辺上部に連結穴1060が、その後方の縦辺下部に係合切欠部1066がそれぞれ形成され、さらに、その上辺及び下辺に当接部1067が形成されている。フック部1065は、コ字状基体1001の下方のフック貫通開口1002を貫通して外枠2の開放側内側の下部に設けられる閉鎖用突起41に係合するもので上向きに係止爪部が形成されている。リベット用長穴1061は、扉枠用摺動杆1040の下部に形成されるリベット用長穴1042に対応するものであり、このリベット用長穴1061にリベット1006が貫通された通常の状態では、リベット1006がリベット用長穴1061の最下端部を貫通した状態となっている。これにより、下フック部材1052が下方に向かって移動することができるようになっている。下降係合穴1062は、係合カム1016の第一係合突片1017が差し込まれて回動するときに、その回動動作によって本体枠用摺動杆1050が下降するように係合するためのものである。また、遊び穴1063は、係合カム1016の第二係合突片1018が差し込まれて回動するときに、その回動動作の邪魔にならないように第二係合突片1018の先端部が移動し得る空間を構成するものである。突片移動穴1064は、前述したように扉枠用摺動杆1040の下方のガイド突片1043が挿入されて、扉枠用摺動杆1040と本体枠用摺動杆1050との相互の移動を案内するようになっている。また、連結穴1060は、連結線杆1053の下端が折り曲げられて挿入されるものである。更に当接部1067は、コ字状基体1001に収納されたときに、該コ字状

30

40

50

基体1001の内部側壁に当接して下フック部材1052の摺動動作においてガタつきがなくスムーズに行われるようにするためのものである。

【0185】

以上、錠装置1000を構成する各部材について説明してきたが、この錠装置1000を組み付けるには、本体枠用摺動杆1050の上フック部材1051と下フック部材1052とを連結線杆1053で連結し、その状態で扉枠用摺動杆1040のガイド突片1043を上フック部材1051と下フック部材1052の突片移動穴1056、1064に挿入すると共に、相互のリベット長穴1042とリベット用長穴1055、1061を位置合わせして重ね合わせ、その重ね合わせた状態で上フック部材1051のフック部1054と下フック部材1052のフック部1065とをコ字状基体1001のフック貫通開口1002に貫通させながら扉枠用摺動杆1040及び本体枠用摺動杆1050をコ字状基体1001のコ字状の空間に挿入する。その後、挿通穴1005からリベット1006を差し込む。この際、リベット1006がリベット用長穴1055、1061、1042を貫通するように差し込む。ただし、最下端のリベット1006を差し込むときには、第一不正防止部材1023の揺動軸穴1025にもリベット1006を差し込んで第一不正防止部材1023をコ字状基体1001に同時に取り付ける必要がある。なお、第一不正防止部材1023をコ字状基体1001に取り付ける前に、第一不正防止部材1023と第二不正防止部材1032とを連結ピン1034で連結し且つガイドピン1028をピン穴1029に図示しないビスで止着しておき、さらにガイドピン1028を挿入縦開口1020の最下端の開口部に挿入しておく必要がある。

【0186】

リベット1006で扉枠用摺動杆1040及び本体枠用摺動杆1050をコ字状基体1001内に収納固定した状態で、スプリング1048をスプリングフック部1046、1057相互間に掛け渡し、扉枠用摺動杆1040と本体枠用摺動杆1050とを相互に反対方向に付勢し、さらに、バネ1035をバネ係止片(穴)1021、1036に掛け渡して第二不正防止部材1032が規制突片1031に当接した状態とする。その後、錠取付片1008の錠挿通穴1009にシリンダー錠1010の円筒状本体部分を挿入してシリンダー錠1010をビス1012で取付穴1014に固定する。なお、このとき係合カム1016の第一係合突片1017の先端部が傾斜部1024の外側で且つ挿入縦開口1020に僅かに挿入し、係合カム1016の第二係合突片1018の先端部が第一不正防止部材1023の突片挿入穴1026及び挿入縦開口1020に僅かに挿入した状態となるようにシリンダー錠1010を錠取付片1008に取り付ける。

【0187】

上記のようにして組み付けた錠装置1000を本体枠3の裏面に取り付けるためには、前述したように、扉枠用摺動杆1040の扉枠用フック部1041を本体枠3に形成される扉用フック穴549に差し込みながら、鉤型に突出する係止突起1004を本体枠3の錠係止穴548に差し込んで上方に移動させ、その状態で水平方向に突出したビス止め部1003及びビス止め部1003を錠取付穴547に一致させ、その一致した穴に図示しないビスを螺着することにより、図63に示すように、錠装置1000を本体枠3の裏面に強固に固定することができる。特に、本実施形態の場合には、前方部の係止構造を構成する係止突起1004がコ字状基体1001の第一側面壁540と密着しない側面1001aに突設形成される一方、後方部の固定構造を構成するビス止め部1003及びビス止め部1003がコ字状基体1001の第一側面壁540と密着する側面1001bから水平方向に突設形成される構造であるため、前方部の係止構造が第一側面壁540と密着する側面1001bに形成される場合に比べて、ガタ付きが生じないように錠装置1000を本体枠3に固定することができるものである。

【0188】

ところで、本体枠3の裏面に取り付けられた錠装置1000の作用について図70及び図71を参照して説明する。まず、図70を参照して本体枠3の開閉動作と扉枠5の開閉動作について説明する。本体枠3が外枠2に対して閉じ且つ扉枠5が本体枠3に対して閉

じている状態においては、図70(A)に示すように、外枠2の閉鎖用突起38, 41と本体枠用摺動杆1050のフック部1054, 1065とが係止し且つ扉枠用摺動杆1040の扉枠用フック部1041と扉枠5のフックカバー227とが係止した状態となっている。その状態でシリンダー錠1010に図面示しない鍵を差し込んで係合カム1016の第一係合突片1017が挿入縦開口1020内に侵入する方向に回転すると、図70(B)に示すように、第一係合突片1017の先端が本体枠用摺動杆1050の下降係合穴1062に係合してスプリング1048の付勢力に抗して下フック部材1052を下方に押下げ、これと連結されている連結線杆1053と上フック部材1051も押下げられて下降する。このため、外枠2の閉鎖用突起38, 41と本体枠用摺動杆1050のフック部1054, 1065とが係止状態が解除されるため、本体枠3を前面側に引くことにより本体枠3を外枠2に対して開放することができる。なお、本体枠3を閉じる場合には、フック部1054, 1065がスプリング1048の付勢力により上昇した状態(図70(A)に示す状態と同じ上昇した位置)となっているが、フック部1054, 1065の上辺が外側に向かって下り傾斜しているため、強制的に本体枠3を外枠2に対して押圧することにより、フック部1054, 1065の上辺傾斜部が閉鎖用突起38, 41の下端部と当接するので、本体枠用摺動杆1050が下方に下降し、遂には、フック部1054, 1065の上向き爪部と閉鎖用突起38, 41とが再度係止した状態となって本体枠用摺動杆1050が上昇して係止状態に戻る。

【0189】

一方、シリンダー錠1010に図示しない鍵を差し込んで係合カム1016の第二係合突片1018が挿入縦開口1020内に侵入する方向に回転すると、図70(C)に示すように、第二係合突片1018の先端が扉枠用摺動杆1040の上昇係合穴1045に係合してスプリング1048の付勢力に抗して扉枠用摺動杆1040を上方に押し上げ上昇する。このため、扉枠5のフックカバー227と扉枠用摺動杆1040の扉枠用フック部1041とが係止状態が解除されるため、扉枠5を前面側に引くことにより扉枠5を本体枠3に対して開放することができる。なお、扉枠5を閉じる場合には、扉枠用フック部1041がスプリング1048の付勢力により下降した状態(図70(A)に示す状態と同じ下降した位置)となっているが、扉枠用フック部1041の下辺が外側に向かって上り傾斜しているため、強制的に扉枠5を本体枠3に対して押圧することにより、扉枠用フック部1041の下辺傾斜部がフックカバー227の上端部と当接するので、扉枠用摺動杆1040が上方に上昇し、遂には、扉枠用フック部1041の下向き爪部とフックカバー227とが再度係止した状態となって扉枠用摺動杆1040が下降して係止状態に戻る。なお、本実施形態における扉枠用摺動杆1040は、コ字状基体1001の全長とほぼ同じ長さに形成されると共に、そのコ字状基体1001が本体枠3の縦方向の側面のほぼ全長に亘って取り付けられ、しかも、扉枠5との係止部である扉枠用フック部1041が扉枠用摺動杆1040の上端部、中央部、下端部の3箇所形成されているため、扉枠5と本体枠3の縦方向の全長における施錠が確実に行われ、扉枠5と本体枠3との間を無理やりこじ開けてその間からピアノ線等の不正具を挿入する不正行為を行うことができないという利点もある。

【0190】

上記したように、本実施形態に係る錠装置1000は、シリンダー錠1010に差し込んだ鍵を一方に回転することにより、外枠2に対する本体枠3の施錠を解除し、他方向に回転することにより、本体枠3に対する扉枠5の施錠を解除することができる。この場合、シリンダー錠1010に鍵を差し込むことなく本体枠用摺動杆1050のフック部1054, 1065にピアノ線等を引っ掛けてこれを下降させる不正行為が行われることがあるが、本実施形態においては、このような不正行為を行うことができないようになっている。このような不正行為を防止する構造の第一番目が第一不正防止部材1023と第二不正防止部材1032とから構成されるロック機構であり、第二番目の不正防止構造がコ字状基体1001の閉鎖空間に扉枠用摺動杆1040及び本体枠用摺動杆1050が収納される構造である。

【0191】

まず、第一番目の不正防止構造であるロック機構の作用について図71を参照して説明する。まず、外枠2と本体枠3とが閉じている状態においては、図71(A)に示すように、外枠2の閉鎖用突起41と第二不正防止部材1032の当接部1037とが当接した状態となっている。この状態においては、バネ1035の付勢力により第一不正防止部材1023が反時計方向に回転してストッパー片部1027が不正防止切欠部1007内に侵入し、ストッパー片部1027が不正防止切欠部1007に対応する位置にある本体枠用摺動杆1050の下フック部材1052に形成される係合切欠部1066と係合した状態となっている。このため、本体枠用摺動杆1050にピアノ線等を引っ掛けて引き降ろそうとしても、ストッパー片部1027と係合切欠部1066とが係合しているので、本体枠用摺動杆1050を不正に下方に引き降ろすこと（解錠すること）が不能となり、本体枠3を開放するという不正行為を行うことができない。

10

【0192】

一方、シリンダー錠1010に鍵を差し込んで正規に本体枠3を開錠する場合には、図71(B)に示すように、鍵を回転させることにより係合カム1016の第一係合突片1017が挿入縦開口1020内に侵入するように回転される。この第一係合突片1017の回転時に、第一不正防止部材1023の傾斜部1024と第一係合突片1017の側面とが当接するため、第一不正防止部材1023が揺動軸穴1025を中心として図示の時計回転方向に回転を始め、ストッパー片部1027も不正防止切欠部1007から退避するように移動する。このため、ストッパー片部1027と係合切欠部1066との係合が解除された状態となる。このとき、第二不正防止部材1032は、バネ1035を伸ばして当接部1037が後退した位置となっている。この状態でさらに係合カム1016を回転させて第一係合突片1017も回転させると、第一係合突片1017の先端が下フック部材1052の下降係合穴1062に係合して本体枠用摺動杆1050の全体を下降させるので、フック部1054、1065と外枠2の閉鎖用突起38、41との係止状態が解除されて本体枠3を外枠2に対して開放することができる。

20

【0193】

なお、本体枠3を外枠2に対して閉じるときには、第二不正防止部材1032は、規制突片1031に当接した状態となっているため、第一不正防止部材1023と第二不正防止部材1032との位置関係は、図71(A)に示す状態とほぼ同じ位置関係になっている。この状態で本体枠3を閉めると、外枠2の閉鎖用突起41と第二不正防止部材1032の当接部1037とが正面から当接し、最終的に図71(A)に示す状態となる。このため、第一不正防止部材1023と第二不正防止部材1032とが本体枠3を閉じるときに邪魔になることはない。また、本実施形態においては、第一不正防止部材1023と第二不正防止部材1032とが本体枠用摺動杆1050の下降動作だけが不正に行われないように防止しているのは、本体枠用摺動杆1050を不正に開放すれば、解放後に扉枠用摺動杆1040を手動で簡単に開けることができることと、ピアノ線等で摺動杆を上昇させる不正行為は事実上行い難いという理由により、本体枠用摺動杆1050に対する不正操作ができないように工夫されている。

30

【0194】

また、上記した第一番目の不正防止構造であるロック機構であっても、第一不正防止部材1023をピアノ線等で揺動させることにより、ロック機構の機能を無力化することも不可能ではない。そこで、万一ロック機構のロック機能が不正な行為により無力化される場合を想定すると、本実施形態においては、錠装置1000が本体枠3に取り付けられた状態では、内部に設けられる扉枠用摺動杆1040と本体枠用摺動杆1050とが、それぞれのフック部1041、1054、1065を除いてコ字状基体1001の閉鎖空間に収納されて完全に被覆された状態となっているので、ピアノ線等を差し込んでコ字状基体1001の閉鎖空間の内部に設けられる本体枠用摺動杆1050を引き下げようとしても、コ字状基体1001の両側面1001a、1001bによって不正具の閉鎖空間への侵入が阻止されるため、不正行為を簡単に行うことができない構造となっている。

40

50

【0195】

以上、詳述したように、本実施形態に係る錠装置1000は、その横幅寸法が従来のL字状基体1001に集約される錠装置に比べて極めて薄いコ字状基体1001の内部に扉枠用摺動杆1040と本体枠用摺動杆1050とを摺動可能に設け且つ錠装置1000を操作するためのシリンダー錠1010のコ字状基体1001への取付位置を遊技盤の下端辺よりも下方となる位置としたので、遊技盤4の左右方向及び上下方向の大きさを極めて大きくすると共に、本体枠3の側面壁540～543で囲まれる空間を大きくしても、錠装置1000を本体枠3の裏側に強固に取り付けることができる。そして、断面コ字状の開放側が本体枠3の裏面に対面するように取り付けられるため、錠装置1000が本体枠3に取り付けられた状態では、内部に設けられる扉枠用摺動杆1040と本体枠用摺動杆1050とが、それぞれのフック部1041、1054、1065を除いてコ字状基体1001に完全に被覆された状態となっているので、ピアノ線等を差し込んで内部に設けられる本体枠用摺動杆1050を引き下げる等の不正行為を簡単に行うことができない。また、錠装置1000の取り付けに際し、コ字状基体1001の開放側（前方部）の上中下の3箇所に形成される係止突起1004を錠係止穴548に差し込んで位置決め係止し、コ字状基体1001の閉塞側（後方部）の上中下の3箇所に形成されたビス止め部1003及びビス止め部1003を錠取付穴547にビスで固定する構造であるため、錠装置1000の前方部を係止突起1004と錠係止穴548で係止し、錠装置1000の後方部をビス止め部1003及びビス止め部1003と錠取付穴547で固定するので、極めて簡単な構造で錠装置1000を本体枠3に強固に固定することができるものである。

10

20

【0196】

なお、上記した実施形態においては、コ字状基体1001の下方部をビス止めする構造として錠取付片1008に形成されたビス止め部1003と本体枠3のシリンダー錠貫通穴526の上部近傍に形成した錠取付穴547とを螺着する構造としたが、これに代えて、シリンダー錠1010を錠取付片1008に取り付けるビス1012を利用して、該ビス1012の先端が錠取付片1008を貫通して螺着される錠取付穴をシリンダー錠貫通穴526の上下に形成する構造でも良い。また、コ字状基体1001の下方部をビス止めしなくても、錠装置1000の後方部のビス止め部1003と錠取付穴547との固定だけでも、錠装置1000を本体枠3の裏面に強固に固定されることを確認している。更に、上記した実施形態においては、扉枠用摺動杆1040及び本体枠用摺動杆1050を左右の側面1001a、1001bを有するコ字状基体1001で完全に被覆するものとしたが、例えば、扉枠用摺動杆1040及び本体枠用摺動杆1050を第一側面壁540に密着しない反対側の側面1001aに摺動自在にリベット等で装着し、第一側面壁540に密着する側面1001bを省略したL字状基体（錠基体）とし、そのL字状基体（錠基体）の側面1001aと第一側面壁540とによって形成される閉鎖空間に扉枠用摺動杆1040及び本体枠用摺動杆1050を収納する構造としてもよい。この場合でも、実施形態と同じような取付構造及び不正防止構造とすることができる。

30

【0197】

<基板ユニット>

次に、本体枠3の裏面下部に取り付けられる基板ユニット1100について、主として図72及び図73を参照して説明する。図72は、基板ユニット1100を背面側から見た斜視図であり、図73は、基板ユニット1100を前面側から見た斜視図である。

40

【0198】

基板ユニット1100は、本体枠3の裏面下部に複数形成されるホルダ用の取付穴部527（図22、図24参照）に取り付けられるものであり、図示するように、合成樹脂成形された枠用基板ホルダ1101に、扉中継基板、電源基板ボックス1103、端子基板ボックス1104、払出制御基板ボックス1105、主ドロウ中継基板、及び副ドロウ中継基板の各種基板を取り付けることにより構成されている。上記の基板のうち、扉中継基板、電源基板ボックス1103、端子基板ボックス1104、及び払出制御基板ボックス1105は、枠用基板ホルダ1101の後面側に前後方向に重複して取り付けられ、主ドロ

50

ワ中継基板及び副ドロワ中継基板は、枠用基板ホルダ1101の前面側に取り付けられるものである。なお、払出制御基板ボックス1105の裏面には、電源基板等からの電磁波の影響を防止するためにシールド板が取り付けられ、また、主ドロワ中継基板及び副ドロワ中継基板は、基板カバー1109に被覆されて取り付けられている。

【0199】

まず、枠用基板ホルダ1101は、横長状に合成樹脂で成形され、図示するように、その後面側一側部に配線用開口1124が形成され、図示は省略するが、配線用開口1124の内側に扉中継基板を取り付けるための中継基板用凹部が形成されている。この枠用基板ホルダ1101の左右両辺及び下辺には、基板ユニット1100を本体枠3に取り付けるための取付片1122が外側に向かって突設され、該取付片1122を本体枠3の前記取付穴部527（図22参照）に対応させて図示しないビスで止着することにより、基板ユニット1100が本体枠3の背面下部に取り付けられる。なお、取付穴部527は、図24に示すように、取付片1122の外形形状に合致する外周壁を有して形成されている。更に、枠用基板ホルダ1101の他端側（図73の右側）側壁の外側に、配線を係止するための配線掛止片1123が突設形成されている。

10

【0200】

また、枠用基板ホルダ1101の前面側のほぼ中央には、アウト球通路1119が逆さL字状に形成されている。このアウト球通路1119は、前述した排出口606（図31参照）、球抜排出通路524（図22参照）の下流側、及び落下口629（図29参照）と対応するように上方が幅広く形成され、下流側が球を列状に排出するように幅狭く形成されている。したがって、基板ユニット1100を本体枠3に取り付けたときには、図25に示すように、アウト球通路1119の幅広上流部が排出口606の下面を支持する通路支持突起513の後方に位置するようになっている。そして、アウト球通路1119の下流端からアウト球や入賞球、あるいは球抜き球がパチンコ遊技機の外部（一般的に、島の回収樋）に向かって放出されるものである。

20

【0201】

基板カバー1109には、主ドロワ中継基板に設けられる主ドロワ中継コネクタ1200及び払出制御基板用コネクタ1201と、副ドロワ中継基板に設けられる副ドロワ中継コネクタ1202及び扉枠用コネクタ1203とが基板カバー1109の外側に突出するための長形状のコネクタ用開口が開設されている。

30

【0202】

払出制御基板ボックス1105は、横長の長形状の払出制御基板が固定されるボックス主体と、ボックス主体に取り付けられて払出制御基板の表面を覆うカバー体と、から構成されている。ボックス主体とカバー体とは、その一側辺を係合させ、その他側辺に分離切断部1183でカシメ固定している。これによってボックス主体とカバー体とを分離するためには、分離切断部1183を切断しないと分離できないようになっている。ただし、分離切断部1183におけるカシメ固定は、複数箇所（図示の場合は、1～4の数字で示す4箇所）のうち、いずれかをカシメ部材でカシメれば良く、例えば、検査等で分離する必要がある場合には、3回まで行うことができる。もちろん、不正に分離した場合には、切断した痕跡が残ることになるので、不正行為があったか否かを直ちに知ることができるようになっている。

40

【0203】

<カバー体>

次に、カバー体1250について、図6、図24及び図28を参照して説明する。カバー体1250は、本体枠3の後面開口580を覆うものであり、その一側の上中下の3箇所本体枠3の背面一側に形成されるカバー体支持筒部575に上方から挿入される軸支ピン1251が形成され、その他側のほぼ中央に球通路ユニット770に形成されるカバー体係合溝785と係合する係合片1252が形成されている。しかして、カバー体1250の軸支ピン1251をカバー体支持筒部575に差し込むことにより、カバー体1250を本体枠3に開閉自在に軸支し、係合片1252をカバー体係合溝785に係止する

50

ことにより、カバー体1250を本体枠3に閉じた状態とすることができ、遊技盤4に設けられる各種部品の背面を保護することができる。なお、開放する場合には、係合片1252とカバー体係合溝785との係合を解除すればよい。

【0204】

また、図示の場合のカバー体1250においては、開放側の係合片1252の上下に止め穴1253が形成され、また、本体枠3の施錠壁569に突設される施錠用突出鉤片570を貫通させる貫通穴1254が形成され、更に詳細に図示しないが、次に説明する第二実施形態に係るカバー体1270と同じように、接続操作作用開口1255、立壁、当接突起、補強リブが形成されている。これら接続操作作用開口1255、立壁、当接突起、補強リブは、第二実施形態に係るカバー体1270の接続操作作用開口1283、立壁1284、当接突起1285、補強リブ1286と同じ位置に設けられて同じ機能を奏するものである。しかして、カバー体1250を閉じた状態で、カバー体1250の止め穴1253と本体枠3側の止め穴568とを一致させて図示しないビスで止着することにより、カバー体1250によって本体枠3の後面開口580を閉塞固定することができる。そして、本体枠3に対してカバー体1250を閉じた状態で施錠用突出鉤片570がカバー体1250の貫通穴1254を貫通しているので、例えば、南京錠等の錠を施錠用突出鉤片570に掛け止めることにより、南京錠の鍵を有する責任者しかカバー体1250を開放する。

10

【0205】

〔遊技装置及び演出装置〕

20

次に、遊技盤4に配設された遊技装置及び演出装置について、図74乃至図80を参照して説明する。図74及び図75は、遊技領域605を有する遊技盤4の正面図（図75には、遊技領域605内に所定のゲージ配列をなした多数の障害釘644が描写されている。）であり、図76は、図75における遊技領域605のA部分を拡大した拡大正面図であり、図77は、図75における遊技領域605のB部分を拡大した拡大正面図であり、図78は、遊技領域605を有する遊技盤4を前方右上から見た斜視図であり、図79は、遊技領域605を有する遊技盤4を前方左上から見た斜視図であり、図80は、遊技領域605を有する遊技盤4を分解して斜め前方から見た分解斜視図である。

【0206】

遊技領域605を形成する遊技パネル599には、中央部分に開口部1400（図80参照）が設けられており、その開口部1400を囲むように額縁状のセンター役物1401が取付けられている。つまり、センター役物1401によって遊技パネル599の表面に遊技領域605が区画形成されており、この遊技領域605内には、多数の障害釘644が所定のゲージ配列をなして設けられているほか、遊技領域605を転動する遊技球が入球可能な入球口ユニット1402が配置されている。また、詳細は後述するが、遊技領域605に臨むセンター役物1401の外周面（特に右側の側縁部）には、開閉入賞装置1404及び通過ゲート1405が形成されている。ここで、センター役物1401が本発明の枠状装飾体に相当する。

30

【0207】

センター役物1401の具体的な構成について図81に基づき説明する。図81（a）はセンター役物1401を前方右上から見た斜視図であり、図81（b）はセンター役物1401を前方左上から見た斜視図である。センター役物1401は、鏡面加工部材から形成されており、センター役物1401の左側の側縁部には、センター役物1401の外側に開口したワープ入口1408と、センター役物1401の内側に開口したワープ出口1409とを有し、ワープ入口1408及びワープ出口1409を連通するワープ通路（図示しない）が形成されている。

40

【0208】

また、センター役物1401における下縁部上面には、後述するステージ1443から逸脱した遊技球を左右方向に転動させることのできるサブステージ1407が形成されている。サブステージ1407の中央部分には、勢いの弱くなった遊技球を前方に向かって流

50

出させる前下り勾配の流出部1407aが形成され、その下部には、ステージ1443の流入口1473（後述する）に連通する流出路1416が前後方向に形成されている。また、サブステージ1407の前縁のうち左右両側部分に対して前面壁部1415が形成されており、該部分から遊技球が逸脱することを防止している。つまり、ステージ1443から排出された遊技球を受け止め、左右方向に転動させるように構成されている。

【0209】

また、センター役物1401の前面には、色彩豊かな複数の装飾部1412が形成されており、センター役物1401の意匠性を高めている。また、装飾部1412には、複数の発光部1413が埋込まれており、遊技状態に基づいて発光するようになっている。

【0210】

開閉入賞装置1404は、センター役物1401の右下部側の側縁部に配置されており、センター役物1401の外側に開口した大入賞口（図示しない）と、大入賞口に入賞した遊技球を検出する大入賞口センサ2370（図96参照）と、大入賞口を閉鎖可能な上下方向に延びる流線形状とされ下部側が軸支されると共に直立状態から時計回りに回動可能とされた可動片1430と、上下方向に進退可能なプランジャを有したアタッカソレノイド1429と、アタッカソレノイド1429におけるプランジャの進退に伴って前後方向に延びる軸周りに回動して可動片1430を回動させる伝達部材（図示しない）とを備えている。なお、大入賞口から進入し大入賞口センサ2370で検出された遊技球は、そのまま開閉入賞装置1404の下方へ排出されるようになっているが、その内の一つの遊技球が後述する停留手段1515によって停留されるようになっている。

【0211】

通過ゲート1405は、センター役物1401の外側に開口したゲート入口1432及びゲート出口1433と、これらを連通するゲート通路（図示しない）と、ゲート通路を通過する遊技球を検出するゲートセンサ2990（図96参照）とから構成されている。すなわち、通過ゲート1405は、開閉入賞装置1404とともにセンター役物1401の外側の一部に兼用して配設されており、遊技領域605の面積が制限される状況においてセンター役物1401とともに演出表示装置640を比較的大きく構成するとしても、遊技領域605の設計の自由度を一層高めることが可能になる。ここで、通過ゲート1405が本発明の通過口に相当する。

【0212】

入球口ユニット1402の具体的な構成について、図74及び図82に基づき説明する。図82は、入球口ユニット1402を前方右上から見た斜視図である。入球口ユニット1402は、遊技球が入球可能な複数の一般入賞口1419と、センター役物1401の流出口1416の下方に配置された第一始動口1420と、第一始動口1420の右側に配置された第二始動口1421とを備えている。さらに詳しく説明すると、一般入賞口1419は、遊技領域605の右側、中央側、左側に分かれて配置されており、左側の一般入賞口1419と中央側の一般入賞口1419との間に第一始動口1420が配置され、中央側の一般入賞口1419と右側の一般入賞口1419との間に第二始動口1421が配置されている。なお、センター役物1401に対しての配置位置は、第一始動口1420が、センター役物1401の真下よりもやや左側となり、第二始動口1421が、センター役物1401の右下となる。つまり、第一始動口1420は、遊技領域605の中央よりも左側に配置され、第二始動口1421と前述した開閉入賞装置1404及び通過ゲート1405とは、遊技領域605の右側に配置されている。

【0213】

第一始動口1420は、遊技球が常時入賞可能なポケットタイプの入賞口装置からなり、入賞した遊技球を検出する第一始動口センサ2416（図96参照）を備えている。ここで、第一始動口センサ2416が本発明の第一入賞状態検出手段に相当する。

【0214】

一方、第二始動口1421は、一対の可動片1427によって開閉可能に構成されている。つまり、第二始動口1421は、一対の可動片1427を開閉駆動させる始動口開閉

10

20

30

40

50

駆動ユニット（図示しない）を更に備えており、この始動口開閉駆動ユニットは、前後方向に進退可能なプランジャを有した始動口ソレノイド 2 3 5 2 と、始動口ソレノイド 2 3 5 2 におけるプランジャの前後方向の進退に伴って水平方向且つ左右方向に延びる軸周りに回動し、一对の可動片 1 4 2 7 から後側に延在された突出ピンを上下方向に移動可能な伝達部材（図示しない）とを備えている。また、始動口ソレノイド 2 3 5 2 の下側には第二始動口センサ 2 3 5 8（図 9 6 参照）が備えられており、第二始動口 1 4 2 1 に入賞した遊技球が、第二始動口センサ 2 3 5 8 の貫通孔を通過することで第二始動口センサ 2 3 5 8 に検出されるようになってい

10

【0 2 1 5】

ところで、パチンコ機 1 では、操作ハンドル部 4 6 1 の操作に対応して打球発射装置 6 5 0 から遊技球が発射されると、その遊技球は、内レール 6 0 3 及び外レール 6 0 2 によって遊技領域 6 0 5 の左上部分に案内され、当該部分から遊技領域 6 0 5 内に放出される。そして、第一始動口 1 4 2 0 は、遊技領域 6 0 5 における左右方向の中央付近よりもやや左側の位置に配置されているため、通常時の遊技方法としては、第一始動口 1 4 2 0 に多くの遊技球を入賞させるよう、センター役物 1 4 0 1 の左側を狙って、遊技球を発射させることが好ましくなる。なぜなら、遊技領域 6 0 5 におけるセンター役物 1 4 0 1 の右側または右下には、第二始動口 1 4 2 1 及び通過ゲート 1 4 0 5 が配置されているが、第二始動口 1 4 2 1 は普通抽選で当りとならない限り開放されることがなく、しかも普通抽選の契機となる通過ゲート 1 4 0 5 に遊技球を通過させることができても、通常時は、第二始動口 1 4 2 1 が開放し難いように、すなわち普通抽選において当りとなる確率が極めて低くなるように設定されているためである。すなわち、センター役物 1 4 0 1 の右側を狙って遊技球を発射させるようにしても（所謂、「右打ち」するようにしても）、大当りの発生を期待することができないためである。

20

【0 2 1 6】

一方、第一始動口 1 4 2 0 への遊技球の入賞に基づいて大当り抽選が行われ、その抽選結果が特定の結果となった場合には、特定の利益が付与される。具体的には、開閉入賞装置 1 4 0 4 の開閉動作が複数回繰り返されるとともに、開状態における一回当りの開放時間が、複数の遊技球がゆとりを持って入賞できる程度の時間とされる。ここで、開閉入賞装置 1 4 0 4 は遊技領域 6 0 5 におけるセンター役物 1 4 0 1 の右側に配置されているため、開閉入賞装置 1 4 0 4 に多くの遊技球を入賞させるよう、右打ちすることが好ましくなる。また、特定の利益が付与された後は、普通抽選の抽選結果が当りとなり第二始動口 1 4 2 1 が開放される確率が高くなる。すなわち、第二始動口 1 4 2 1 に対し、遊技球を容易に入賞させることが可能になる。このため、遊技者は、通過ゲート 1 4 0 5 及び第二始動口 1 4 2 1 に多くの遊技球を入賞させるよう、右打ちを継続することが好ましくなる。

30

40

【0 2 1 7】

このように、通常時と特定の遊技状態の時とでは、操作ハンドル部 4 6 1 を操作して遊技球の打ち方を替えることが好ましくなり、パチンコ機本来の興趣を向上させることが可能になる。また、通常時と特定の遊技状態の時とでは、互いに異なる領域でしかも互いに異なる条件で遊技を行うことから、遊技内容の単調さを抑制することができる。

【0 2 1 8】

また、図 7 4 に示すように、遊技領域 6 0 5 には、センター役物 1 4 0 1 の左側を通る遊技球が流下可能な左遊技領域 6 0 5 a とともに、センター役物 1 4 0 1 の右側を通る遊技球が流下可能な右遊技領域 6 0 5 b を、遊技領域 6 0 5 の下端にて左遊技領域 6 0 5 a と連通するかたちで左遊技領域 6 0 5 a よりも狭い領域となるように構成されている（遊

50

技領域形成手段)。

【0219】

遊技領域605のさらに具体的な構成について、図76及び図77に基づき説明する。図76に示すように、左遊技領域605a内には、多数の障害釘644が所定のゲージ配列をなして設けられているほか、遊技球の進行方向を変化させる回転自在な風車642がセンター役物1401の左側下方に配置されている。また、多数の障害釘644には、風車642の近傍から第一始動口1420の近傍にかけて略直線状に配列された第一のゲージ配列部644aと、第一のゲージ配列部644aの下方で略平行をなすように配列された第二のゲージ配列部644bと、を有している。そして、左遊技領域605aを流下する遊技球が風車642に当接すると、多数の障害釘644のうち遊技球を第一始動口1420に向けて案内する第一のゲージ配列部644a、又は遊技球を第一始動口1420に向けて案内しない第二のゲージ配列部644bのいずれかに振分けさせることが可能になる(左遊技媒体案内手段)。

10

【0220】

具体的には、図76中の矢印に示すように、風車642によって遊技球が第一のゲージ配列部644aに振分けられると、第一のゲージ配列部644b上を遊技球が跳ねながら第一始動口1420に向かうものであり、この遊技球の一部を第一始動口1420に入賞させることができる。一方、風車642によって遊技球が第二のゲージ配列部644bに振分けられると、第二のゲージ配列部644b上を遊技球が跳ねながら排出口606に向かうものであり、この遊技球を第一始動口1420に入賞させることはできない。したがって、風車642によって遊技球が第一のゲージ配列部644aに振分けられない限り第一始動口1420に向かうことがなく、いずれのゲージ配列部に振分けられるかに対する遊技球の挙動に注目させることができる。また、左遊技領域605bを流下しながらも第一始動口1420に入賞し得なかった遊技球は排出口606から排出されることになるが、排出口606が第一始動口1420の近傍に配置されているため、第一始動口1420に入賞し得なかった遊技球が排出口606に至るまでの不要な挙動が殆どなく、遊技球が第一始動口1420に入賞する期待を最後まで与えることができる。

20

【0221】

一方、図77に示すように、右遊技領域605b内には、多数の障害釘644が所定のゲージ配列をなして設けられている。また、多数の障害釘644には、一般入賞口1419と第二始動口1421との間に略直線状に配列された第三のゲージ配列部644cを有している。そして、右遊技領域605bを遊技球が流下すると、遊技球を第二始動口1421に向けて案内する第三のゲージ配列部644cに誘導することが可能になる(右遊技媒体案内手段)。

30

【0222】

具体的には、図77中の矢印に示すように、右遊技領域605bを流下した遊技球が第三のゲージ配列部644cに誘導されると、第三のゲージ配列部644c上を遊技球が跳ねながら第二始動口1421に向かうものであり、この遊技球の多くを一对の可動片1427の開放時に進入させることができる。しかしながら、第二始動口1421には、遊技球の進入方向及び進入速度に応じて、右遊技領域605b側(第二始動口1421の右側)から進入した遊技球を、第二始動口1421にそのまま入賞させる場合と、図77中の矢印に示すように、左遊技領域604a側(第二始動口1421の左側)に受け流す場合と、のいずれかに振分けの機能をもたせている(電動始動口振分手段)。すなわち、一对の可動片1427の開放時に各々の可動片1427の上面が通路となる態様が生じることによって、遊技球が第二始動口1421に進入しても入賞するとは限らない。

40

【0223】

ここで、右遊技領域605bは左遊技領域605aよりも狭い領域であるため、風車642によって遊技球が振分けられる等の挙動を行わせることができない。すなわち、特定の遊技状態時に右打ちすると、第二始動口1421または開閉入賞装置1404に多くの遊技球が入賞するようになり、右遊技状態605bにおいて遊技球の挙動を楽しませるこ

50

とができない。しかしながら、一对の可動片 1 4 2 7 の開放時には、第二始動口 1 4 2 1 に進入した遊技球がそのまま入賞するか否かに対する遊技球の挙動に注目させることができ、遊技者を飽きさせることがない。すなわち、液晶表示装置 6 4 0 の表示部が大型化されて遊技領域 6 0 5 が狭くなったとしても、遊技球の挙動における興趣の低下を抑制することができる。

【0 2 2 4】

なお、第二始動口 1 4 2 1 では、一对の可動片 1 4 2 7 が短く、その表面が滑らかに形成され、さらに一对の可動片 1 4 2 7 の開放角度が略水平をなすよう構成されており、右遊技領域 6 0 5 b 側から左遊技領域 6 0 4 a 側に遊技球を受け流しやすい工夫がなされている。また、第二始動口 1 4 2 1 に対しては、一对の可動片 1 4 2 7 の上面を滑るような方向から遊技球が進入したほうが右遊技領域 6 0 5 b 側から左遊技領域 6 0 4 a 側に遊技球を受け流しやすく、また遊技球の進入速度に勢いがあったほうが右遊技領域 6 0 5 b 側から左遊技領域 6 0 4 a 側に遊技球を受け流しやすい。また、第三のゲージ配列部 6 4 4 c の傾斜角度が第二始動口 1 4 2 1 における一对の可動片 1 4 2 7 の開放角度以上であるため、一对の可動片 1 4 2 7 の開放時には、第三のゲージ配列部 6 4 4 c を転動する遊技球を第二始動口 1 4 2 1 に勢いよく進入させることができ、その一部を左遊技領域 6 0 5 a に受け流すことが可能になる。

【0 2 2 5】

また、アウト口 1 4 2 5 が第二始動口 1 4 2 1 の右側で隣接する位置に配置されるため、一对の可動片 1 4 2 7 の開放時には、遊技球が第二始動口 1 4 2 1 に進入したか否かを判別するのが困難となり、遊技球の挙動に一層注目させることができる。また、遊技球が第二始動口 1 4 2 1 に進入したか否かを判別するのが困難となるため、遊技球がアウト口 1 4 2 5 から排出されても第二始動口 1 4 2 1 に進入したかのように見せることができ、右遊技領域 6 0 5 b を流下しながらも第二始動口 1 4 2 1 に進入し得なかった遊技球に対する遊技者の損失感を抑制することができる。

【0 2 2 6】

また、図 7 7 に示すように、センター役物 1 4 0 1 と第二始動口 1 4 2 1 との間には、左遊技領域 6 0 5 a に連通するかたちで右遊技領域 6 0 5 b から進入した遊技球が流下可能な空間部 6 0 5 c が形成されている。すなわち、図 7 7 中の矢印に示すように、一对の可動片 1 4 2 7 が閉塞時であっても、右遊技領域 6 0 5 b 側から左遊技領域 6 0 4 a 側に遊技球を流下させることができる。

【0 2 2 7】

また、センター役物 1 4 0 1 の一部には、少なくとも第二始動口 1 4 2 1 の上方から上端左方にかけて湾曲した壁形状の阻害部材 1 4 4 6 が空間部 6 0 5 c の上方に形成されている。すなわち、阻害部材 1 4 4 6 は、空間部 6 0 5 c 及び第二始動口 1 4 2 1 を覆うかたちで形成されている。そして、空間部 6 0 5 c を通じて右遊技領域 6 0 5 b から左遊技領域 6 0 5 a に遊技球が進入する際に、阻害部材 1 4 4 6 に衝突した遊技球は、下方に叩きつけるように進路が変更されて、後述する誘導部材 1 4 2 3 に向かって案内される。すなわち、阻害部材 1 4 4 6 は、右遊技領域 6 0 5 b を流下した遊技球が、左遊技領域 6 0 5 a における第一始動口 1 4 2 0 の上方の領域に進入することを阻害する役割を果たしている。このため、特定の遊技状態時には、遊技者が右打ちする限り、第二始動口 1 4 2 1 に遊技球が入賞することはあっても第一始動口 1 4 2 0 に遊技球が入賞することはなく、遊技球数の期待値が少なくなるような大当たり抽選が行われるのを制限することができる。

【0 2 2 8】

一方、後述する通過阻止部材 1 4 2 4 の一部には、第二始動口 1 4 2 1 の左側面から遊技領域 6 0 5 の流下端にかけて延出した壁形状の誘導部材 1 4 2 3 が形成されている。この誘導部材 1 4 2 3 は、図 7 7 中の矢印に示すように、左遊技領域 6 0 5 a を流下しながらも第一始動口 1 4 2 0 に入賞し得なかった遊技球、及び空間部 6 0 5 c を通じて右遊技領域 6 0 5 b から左遊技領域 6 0 5 a に進入した遊技球を、遊技領域 6 0 5 の流下端に誘導する役割を果たしている。このため、通常時には、遊技者が右打ちしない限り、殆ど一对

の可動片 1 4 2 7 が開放されることのない第二始動口 1 4 2 1 に遊技球が向かうことがなく、また特定の遊技状態時には、障害部材 1 4 4 6 によって第一始動口 1 4 2 0 の上方の領域への進入を阻害された遊技球を円滑に遊技領域 6 0 5 の流下端に誘導し、遊技領域 6 0 5 における無駄な遊技球の挙動を抑制することができる。

【0 2 2 9】

このように、遊技領域 6 0 5 は、左遊技領域 6 0 5 a と右遊技領域 6 0 5 b との間に複数の遊技球が一度に流下可能な空間部 6 0 5 c を形成しており、視覚的に閉塞感のない領域を構成している。また、遊技領域 6 0 5 には、障害部材 1 4 4 6 及び誘導部材 1 4 2 3 が設けられることから、通常時と特定の遊技状態時とでは、遊技領域 6 0 5 に閉塞感がないながらも、操作ハンドル部 4 6 1 を操作して遊技球の打ち方を替えることによって、遊技者が入賞を期待する第一始動口 1 4 2 0 または第二始動口 1 4 2 1 のみを自然なかたちで狙うことができ、遊技領域 6 0 5 全体で違和感のない遊技を行うことができる。

10

【0 2 3 0】

なお、左遊技領域 6 0 5 a における第一始動口 1 4 2 0 と第二始動口 1 4 2 1 との間には、空間部 6 0 5 c から第一始動口 1 4 2 0 の上方の領域への遊技球の流動を阻止する障害釘 1 4 2 6 が配置されている。このため、遊技者が右打ちした場合に、空間部 6 0 5 c を通過した遊技球が第一始動口 1 4 2 0 に入賞することを確実に防止することができる。

【0 2 3 1】

また、図 7 4 に示すように、右遊技領域 6 0 5 b における第二始動口 1 4 2 1 の右側且つ第二始動口 1 4 2 1 に進入し得ない下端には、アウト口 1 4 2 5 が配置されている。このため、右遊技領域 6 0 5 b を流下ながらも第二始動口 1 4 2 1 及び空間部 6 0 5 c に進入し得なかった遊技球、及び大入賞口に入賞し得なかった遊技球は、アウト口 1 4 2 5 から排出されることになる。一方、遊技領域 6 0 5 の流下端には、アウト口 1 4 2 5 よりも広い開口部を有する排出口 6 0 6 が配置されている。このため、左遊技領域 6 0 5 a を流下しながらも第一始動口 1 4 2 0 に入賞し得なかった遊技球、及び右遊技領域 6 0 5 b から左遊技領域 6 0 5 a に進入した遊技球（第二始動口 1 4 2 1 によって右遊技領域 6 0 5 b から左遊技領域 6 0 5 a に受け流された遊技球を含む。）は、排出口 6 0 6 から包括的に排出されることになる。ここで、アウト口 1 4 2 5 が排出口よりも狭い開口部を有するのは、右遊技領域 6 0 5 b が左遊技領域 6 0 5 a よりも狭い領域であることに加え、特定の遊技状態時に右打ちすると第二始動口 1 4 2 1 または開閉入賞装置 1 4 0 4 に多くの遊技球が入賞するようになり、左遊技領域 6 0 5 a よりも右遊技領域 6 0 5 b における遊技球の集約度合いが少なくなることから、排出口 6 0 6 よりもアウト口 1 4 2 5 から排出される単位時間あたりの遊技球数も少なくなるためである。

20

30

【0 2 3 2】

また、図 7 4 に示すように、遊技盤 4 の遊技領域 6 0 5 にセンター役物 6 0 5 が配置されており、センター役物 6 0 5 の外側を転動する遊技球がワープ通路（図示しない）を通過してセンター役物 1 4 0 1 の内部に入球すると、センター役物 1 4 0 1 の下縁部上面に配置されたステージ 1 4 4 3 に送られる。ワープ通路を通過して枠状装飾ユニット 1 4 4 0 内に入球した遊技球は、転動面上で左右方向または斜め左右方向に転動する。その後、転動面を転動した遊技球は、ステージ 1 4 4 3 から流出され、センター役物 1 4 0 1 の下方に配置された始動口 1 4 2 0 に向かって流下する。ここで、ワープ通路のワープ入口 1 4 0 8 及びステージ 1 4 4 3 は、いずれもセンター役物 1 4 0 1 の内外における左側に配置されているため、センター役物 1 4 0 1 の左側を狙って遊技球を発射させながらも、ワープ通路を通過して枠状装飾ユニット 1 4 4 0 内に入球した遊技球をステージ 1 4 4 3 の転動面上で転動させる一連の演出を容易に視認させることができる。

40

【0 2 3 3】

また、ステージ 1 4 4 3 は、枠状装飾ユニット 1 4 4 0 の下縁部上面のうち、左側に対してのみ配置されており、ステージ 1 4 4 3 の横には振分演出装置 1 4 4 4 が配設されている。つまり、枠状装飾ユニット 1 4 4 0 の下縁部上面に、ステージ 1 4 4 3 と振分演出装置 1 4 4 4 とが左右方向に並んで配設されている。この振分演出装置 1 4 4 4 は、遊技

50

球を用いた演出を行うものの、ステージ1443における転動とは関連しない開閉入賞装置1404に入賞した遊技球を用いて演出を行うものである。このため、枠状装飾ユニット1440の下縁部上面において遊技球を用いた二種類の演出を楽しませることが可能となり、遊技者の注意を一層惹き付けることが可能になる。特に、ステージ1443及び振分演出装置1444が並んで配置されているため、視線を大きく移動させなくても両方の演出を同時に視認させることができ、ひいては集中力が散漫となったり遊技球の挙動に気づかなかったりすることを抑制できる。また、開閉入賞装置1404の大入賞口及び振分演出装置1444は、いずれもセンター役物1401の内外における右側に配置されているため、センター役物1401の右側を狙って遊技球を発射させながらも、開閉入賞装置1404に入賞した遊技球を用いた振分演出装置1444での演出を容易に視認させることができる。

10

【0234】

このように、枠状装飾ユニット1440の下縁部上面には、ステージ1443と振分演出装置1444とが左右方向に並んで配設されることにより、ステージ1443及び振分演出装置1444における遊技球の挙動を変化に富んだものとし、少なくとも枠状装飾ユニット1440の開口部を通じて視認可能に液晶表示装置640が表示する演出画像ばかりが注目されることなく、遊技球の挙動における興趣の低下を抑制することができる。また、利益を付与する際に用いられる開閉入賞装置1404は、センター役物1401の外側の一部に兼用して配設されており、遊技領域650の面積が制限される状況においてセンター役物1401とともに液晶表示装置640を比較的大きく構成するとしても、遊技領域605の設計の自由度を高めることが可能になる。

20

【0235】

なお、液晶表示装置640は、17インチと比較的大きな表示画面を有しており、これに伴って枠状装飾ユニット1440は、遊技領域650の半分程度の面積を占有している。

【0236】

また、ステージ1443と振分演出装置1444とを前後方向に並んで配設させるものでは、前後方向の長さ（奥行）が制限されることから、ステージ1443と振分演出装置1444とが近接することによって遊技者の視界に重複してしまい遊技球の挙動に対する視認を困難にする虞があるが、本発明のように、ステージ1443と振分演出装置1444とを左右方向に並んで配設させることにより、ステージ1443と振分演出装置1444とが遊技者の視界に重複することがなく、遊技球を用いた演出効果を十分に発揮することができる。

30

【0237】

また、図77に示すように、第二始動口1421及びアウト口1425の下部には、通過阻止部材1424が下方に延出して形成されている。このため、第二始動口1421及びアウト口1425の下方の領域を通して遊技球が転動することが阻止される。ここで、特定の遊技状態時に遊技者が右打ちすると、右遊技領域605bを流下した遊技球が第二始動口1421に入賞しなければ大当り抽選が行われず、第二始動口1421又はアウト口1425のいずれに遊技球が進入するか遊技者の視点が集中することになり、その下部に形成された通過阻止部材1424の周辺も遊技者の視界に入ることになる。

40

【0238】

また、通過阻止部材1424には、右遊技領域605bに向けて遊技球を発射することが好ましい旨を表示する右打ち表示器1434が取り付けられている。この右打ち表示器1434は、利益付与手段2981、2982（図116参照）による利益の付与時及び時短遊技状態設定手段2984、2985（図116参照）による時短遊技状態の設定時に、LEDが点灯するものであり、この場合には、右遊技領域605bに配置された開閉入賞装置1404、または通過ゲート1405及び第二始動口1421に多くの遊技球を入賞させるよう、右打ちすることが好ましくなる。このため、特定の遊技状態時に遊技者が右打ちすると、第二始動口1421に遊技球が入賞するか否かに視点を集中させながらも

50

右打ち表示器 1 4 3 4 が自然と視界に入ることから、遊技者の右打ちが正当であるか否かを容易に認識することが可能となり、遊技者が困惑することがない。したがって、通常時または特定の遊技状態時のいずれの遊技状態であるか困惑してしまっても、特定の遊技状態の開始から終了までを明確に認識することができ、遊技者が得られる利益を確実に享受することができる。

【0 2 3 9】

また、通過阻止部材 1 4 2 4 には、遊技の進行に関する遊技状態等の遊技情報が表示される遊技情報表示器として、右打ち表示器 1 4 3 4 のほかにも、大当り抽選の抽選結果を示す特別図柄が表示される特別図柄表示器 1 4 2 8、普通抽選の抽選結果を示す普通図柄が表示される普通図柄表示器 2 9 2 8、等が取付けられている。このため、特定の遊技状態時に遊技者が右打ちすると、第二始動口 1 4 2 1 に遊技球が入賞するか否かに視点を集中させながらも、右打ち表示器 1 4 3 4 だけでなく特別図柄表示器 1 4 2 8 や普通図柄表示器 2 9 2 8 も自然と視界に入ることから、大当り抽選や普通抽選の抽選結果を容易に認識することが可能となり、遊技者が困惑することがない。

【0 2 4 0】

<入球口ユニット>

入球口ユニット 1 4 0 2 の具体的な構成について、図 8 2 及び図 8 3 に基づき説明する。図 8 2 は、入球口ユニット 1 4 0 2 を前方右上から見た斜視図である。図 8 3 は、入球口ユニット 1 4 0 2 を後方右上から見た斜視図である。図 8 0 に示すように、遊技盤 4 は、少なくとも、遊技領域 6 0 5 を表面に形成する平板上の遊技パネル 5 9 9 と、遊技パネル 5 9 9 の背面側に取付けられた入賞空間形成カバー体 6 2 1 と、遊技パネル 5 9 9 の空間部と嵌合するように前面側から取付けられ、入賞空間形成カバー体 6 2 1 側に当接させた入球口ユニット 1 4 0 2 と、から構成されている。また、図 8 2 に示すように、入球口ユニット 1 4 0 2 は、左側、中央側、右側に分割可能に構成されており、中央側の入球口ユニット 1 4 0 2 には、前方から見て左側から順に第一始動口 1 4 2 0、一般入賞口 1 4 1 9、第二始動口 1 4 2 1、アウト口 1 4 2 5 が立設している。

【0 2 4 1】

また、図 8 4 に示すように、入賞空間形成カバー体 6 2 1 には、各々の始動口等に入賞（入球）した遊技球をパチンコ機 1 外に排出可能な排出通路、すなわち第一始動口 1 4 2 0 に対応する第一始動口排出通路 1 4 2 0 b、一般入賞口 1 4 1 9 に対応する一般入賞口排出通路 1 4 1 9 b、第二始動口 1 4 2 1 に対応する第二始動口排出通路 1 4 2 1 b、アウト口 1 4 2 5 に対応するアウト口排出通路 1 4 2 5 b が形成されている。また、第一始動口 1 4 2 0 に対応する第一始動口排出通路 1 4 2 0 b には、遊技球の通過を検出可能な第一始動口センサ 2 4 1 6 が取付けられている。

【0 2 4 2】

また、図 8 3 に示すように、入球口ユニット 1 4 0 2 には、各々の始動口等に入賞（入球）した遊技球を、対応する排出通路まで移動させる入賞通路（入球通路）、すなわち第一始動口入賞通路 1 4 2 0 a、一般入賞口入賞通路 1 4 1 9 a、第二始動口ユニット 1 4 2 1 a 内の第二始動口入賞通路（図示しない）、アウト口入球通路 1 4 2 5 a が形成されている。このため、遊技パネル 5 9 9 に入賞空間形成カバー体 6 2 1 及び入球口ユニット 1 4 0 2 が取付けられると、入球口ユニット 1 4 0 2 側の入賞通路（入球通路）と入賞空間形成カバー体 6 2 1 側の排出通路とが当接することになる。また、第二始動口ユニット 1 4 2 1 a には、背面側に一對の可動片 1 4 2 7 を駆動するための始動口ソレノイド 2 3 5 2 と、第二始動口入賞通路の終端となる位置に遊技球の通過を検出可能な第二始動口センサ 2 3 5 8 が取付けられている。

【0 2 4 3】

このように、第一始動口センサ 2 4 1 6 は、入賞空間形成カバー体 6 2 1 側の第一始動口 1 4 2 0 に対応する第一始動口排出通路 1 4 2 0 b に取付けられる一方、第二始動口センサ 2 3 5 8 は、入球口ユニット 1 4 0 2 側の第二始動口ユニット 1 4 2 1 a 内の第二始動口入賞通路に取付けられている。すなわち、第一始動口 1 4 2 1 に入賞した遊技球が第

一始動口センサ 2 3 5 8 に検出されるには、第一始動口 1 4 2 0 に対応した第一始動口入賞通路 1 4 2 0 a を経て第一始動口排出通路 1 4 2 0 b に到達しなければならない一方、第二始動口 1 4 2 1 に入賞した遊技球が第二始動口センサ 2 3 5 8 に検出されるには、同じく入球口ユニット 1 4 0 2 側の第二始動口ユニット 1 4 2 1 a 内の第二始動口入賞通路に到達すればよく距離を要しない。

【0 2 4 4】

換言すると、第二始動口 1 4 2 1 に遊技球が入賞してから第二始動口センサ 2 3 5 8 に遊技球の検出がなされるまでの距離が、第一始動口 1 4 2 0 に遊技球が入賞してから第一始動口センサ 2 3 5 8 に遊技球の検出がなされるまでの距離よりも近くなるように配置されている。すなわち、第一始動口 1 4 2 0 および第二始動口 1 4 2 1 に遊技球が同時に入賞したとしても、第一始動口センサ 2 3 5 8 よりも第二始動口センサ 2 3 5 8 による遊技球の検出のほうが早い時期に、優先的になされ、大当り抽選の抽選結果が大当りであるにも関わらず遊技球数の期待値が低くなる可能性を少なくすることができる。また、第二始動口 1 4 2 1 よりも第一始動口 1 4 2 0 に僅かに早く遊技球が入賞したとしても、第一始動口センサ 2 3 5 8 よりも第二始動口センサ 2 3 5 8 による遊技球の検出のほうが早い時期になされることがある。このため、操作ハンドル部 4 6 1 の操作開始時や切替時には、第二始動口 1 4 2 1 を狙ったとしても第一始動口 1 4 2 0 に遊技球が入賞することがあるが、遊技球数の期待値が高くなる大当りの発生が期待できるように遊技球の検出がなされる結果、少しでも遊技者が有利となることから、遊技興趣の低下を抑制することができる。

【0 2 4 5】

なお、後述するように、大当り抽選は、第二始動口センサ 2 3 5 8 による遊技球の検出に基づく第二当否決定手段 2 9 3 0 b の抽選結果が大当りであるときに特定利益付与手段 2 9 8 1 によって付与される遊技球数の期待値が、第一始動口センサ 2 3 5 8 による遊技球の検出に基づく第一当否決定手段 2 9 3 0 a の抽選結果が大当りであるときに特定利益付与手段 2 9 8 1 または所定利益付与手段 2 9 8 2 によって付与される遊技球数の期待値よりも高くなるように設定されている。

【0 2 4 6】

また、図 8 3 に示すように、入球口ユニット 1 4 0 2 の背面側には、第二始動口ユニット 1 4 2 1 a 内の第二始動口センサ 2 3 5 8 から主制御基板 2 0 9 4 に検出信号を入力する 2 本の配線 2 3 5 8 a のほかにも、主制御基板 2 0 9 4 が制御し、第二始動口センサ 2 3 5 8 の近傍に配置された制御部品を主制御基板 2 0 9 4 と接続する配線が設けられている。具体的には、主制御手段 2 0 9 4 が制御する制御部品に接続する配線として、パネル中継端子板 2 8 6 6 及び大入賞口中継端子板 2 8 6 7 (図 9 6 参照) を介して、主制御基板 2 0 9 4 から始動口ソレノイド 2 3 5 2 に駆動信号を出力する 2 本の配線 2 3 5 2 a、パネル中継端子板 2 8 6 6、図柄制限抵抗基板 2 8 6 8 及び普通図柄・特別図柄表示基板 2 8 6 9 (図 9 6 参照) を介して、主制御基板 2 0 9 4 から遊技情報表示器 (右打ち表示器 1 4 3 4、特別図柄表示器 1 4 2 8 及び普通図柄表示器 2 9 2 8 等) の各 LED に駆動信号を出力する 1 2 本の配線 2 8 6 9 a が挙げられる。これらの配線は、第二始動口ユニット 1 4 2 1 a のできる限り近傍で、結束バンド 2 3 5 9 によって一括して取り纏められている。

【0 2 4 7】

このように、第二始動口ユニット 1 4 2 1 a 内の第二始動口センサ 2 3 5 8 から主制御基板 2 0 9 4 に検出信号を入力する 2 本の配線 2 3 5 8 a は、主制御基板 2 0 9 4 から始動口ソレノイド 2 3 5 2 に駆動信号を出力する 2 本の配線 2 3 5 2 a とともに、主制御基板 2 0 9 4 から遊技情報表示器の各 LED に駆動信号を出力する 1 2 本の配線 2 8 6 9 a と一括して取り纏められている。このため、遊技パネル 5 9 9 から入球口ユニット 1 4 0 2 を着脱する際に、入賞空間形成カバー体 6 2 1 側に取付けられた主制御基板 2 0 9 4 等 (大入賞口中継端子板 2 8 6 7 及び普通図柄・特別図柄表示基板 2 8 6 9 等も入賞空間形成カバー体 6 2 1 側に取付けられる。) と、入球口ユニット 1 4 0 2 側に取付けられた第

二始動口センサ 2 3 5 8、始動口ソレノイド 2 3 5 2 及び遊技情報表示器の各 L E D と、の配線接続を容易に取扱うことが可能となり、交換や点検等の作業効率を向上させることができる。

【0 2 4 8】

また、第二始動口 1 4 2 1 は、第一始動口 1 4 2 0 よりも遊技者が有利となり得る始動口であるため、第二始動口センサ 2 3 5 8 と主制御基板 2 0 9 4 とを接続する配線 2 3 5 8 a が、第一始動口センサ 2 4 1 6 と主制御基板 2 0 9 4 とを接続する配線（図示しない）よりも主制御基板 2 0 9 4 に大当たりタイミングを狙って入球信号（検出信号）を与える不正基板を介在させる対象となり易い。しかしながら、第二始動口センサ 2 3 5 8 と主制御基板 2 0 9 4 とを接続する配線 2 3 5 8 a は、始動口ソレノイド 2 3 5 2 と主制御基板 2 0 9 4 とを接続する配線 2 3 5 2 a、及び遊技情報表示器の各 L E D と主制御基板 2 0 9 4 とを接続する配線 2 8 6 9 a と一括して、第二始動口ユニット 1 4 2 1 a のできる限り近傍で、結束バンド 2 3 5 9 によって取り纏められていることから、結束バンド 2 3 5 9 よりも第二始動口ユニット 1 4 2 1 a 側（入球口ユニット 1 4 0 2 側）では、配線が最小限に短く、不正基板を取付けることが困難となる。また、結束バンド 2 3 5 9 よりも主制御基板 2 0 9 4 側（入賞空間形成カバー体 6 2 1 側）では、第二始動口センサ 2 3 5 8 と主制御基板 2 0 9 4 とを接続する配線 2 3 5 8 a のみを合計して 1 6 本の配線から見出し、不正基板を間違いなく取付けることが困難となる。とりわけ、1 6 本の配線のうち遊技情報表示器の各 L E D と主制御基板 2 0 9 4 とを接続する配線 2 8 6 9 a の占める割合が高いことから、それらの配線 2 8 6 9 a の果たす役割は大きいといえる。

【0 2 4 9】

また、始動口ソレノイド 2 3 5 2 または遊技情報表示器の各 L E D と主制御基板 2 0 9 4 とを接続する配線 2 3 5 2 a、2 8 6 9 a に不正基板が取付けられた場合には、主制御基板 2 0 9 4 から始動口ソレノイド 2 3 5 2 または遊技情報表示器の各 L E D に駆動信号を出力できないことに基づき、始動口ソレノイド 2 3 5 2 または遊技情報表示器の各 L E D が正常に動作しなくなり、不正基板による違法行為が発覚することになる。したがって、主制御基板 2 0 9 4 からの配線接続が不正基板の使用を防ぐように構成されていることから、違法行為を低減させることができる。

【0 2 5 0】

また、入球口ユニット 1 4 0 2 の一部として第二始動口 1 4 2 1 の右側近傍には、アウト口 1 4 2 5 が配置されており、右遊技領域 6 0 5 b を流下した遊技球を排出させるとともに、その開口部から入賞空間形成カバー体 6 2 1 側を見通すことができる。このため、アウト口 1 4 2 5 の開口部から入賞空間形成カバー体 6 2 1 側を見通して不正基板が取付けられたか否かを監視することが可能となり、不正基板による違法行為を防止することができる。

【0 2 5 1】

また、入球口ユニット 1 4 0 2 の一部として第二始動口 1 4 2 1 の左側近傍には、光装飾部材 1 4 0 2 a が配置されており、入賞空間形成カバー体 6 2 1 側に配置された発光部材（図示しない）から照射された光を受けて光装飾されている。このため、入球口ユニット 1 4 0 2 側の第二始動口センサ 2 3 5 8 と入賞空間形成カバー体 6 2 1 側の主制御基板 2 0 9 4 とを接続する配線 2 3 5 8 a に不正基板が取付けられた場合には、発光部材から照射された光を受けて不正基板が光装飾部材 1 4 0 2 a に影となって映ることになり、不正基板による違法行為が発覚することになる。

【0 2 5 2】

< 枠状装飾ユニット >

次に、入賞空間形成カバー体 6 2 1 の内部に配置された枠状装飾ユニット 1 4 4 0 について、図 8 4 乃至図 8 6 に基づき説明する。図 8 4 は枠状装飾ユニット 1 4 4 0 を有する入賞空間形成カバー体 6 2 1 の正面図であり、図 8 5 は、枠状装飾ユニット 1 4 4 0 を有する入賞空間形成カバー体 6 2 1 を前方右上から見た斜視図であり、図 8 6 は、枠状装飾ユニット 1 4 4 0 に設けられたステージ 1 4 4 3 及び振分演出装置 1 4 4 4 の関係を示す

斜視図である。

【0253】

前述したように、遊技パネル599の背面側には入賞空間形成カバー体621が取付けられている(図80参照)。そして、入賞空間形成カバー体621の内部には、枠状に構成された枠状装飾ユニット1440が収容されており、図74に示すように、センター役物1401の開口部1401aを通して遊技者側から視認させることが可能になっている。つまり、図80に示すように、枠状装飾ユニット1440における開口部1440の大きさは、センター役物1401の開口部1401aよりも小さくなっており、枠状装飾ユニット1440の内周面がセンター役物1401の内周面よりも中心に向かって延出した形態となっている。枠状装飾ユニット1440には、内周面における左右側面及び上面に亘って一体的に形成された装飾部1441と、装飾部1441上に配置され光を放射可能な電飾部1442とが備えられている。なお、電飾部1442は、「L」、「O」、「V」、「E」の文字を夫々個々に象り前面の透明蓋を有する四つの発光ケースと、それら発光ケースの中に収容され透明蓋に向かって光を放射する発光基板2892a~2892c(図97参照)と、発光基板2892a~2892cと透明蓋との間に介装され、発光基板2892a~2892cから放射された光を乱反射させる反射部材(図示しない)とから構成されている。ここで、センター役物1401と枠状装飾ユニット1440とを組合せたものが本発明の枠状装飾体に相当する。

10

【0254】

また、枠状装飾ユニット1440の内周面における底面部分(すなわち下縁部上面)は、センター役物1401のサブステージ1407から後方に延出するように形成されており、その下縁部上面には、図86に示すように、ステージ1443と振分演出装置1444とが左右方向に並んで配置され、さらに、振分演出装置1444に遊技球を送込む案内通路部材1445が配置されている。

20

【0255】

<ステージの構成>

まず、ステージ1443について、図87乃至図93に基づき説明する。図87は、ステージ1443を前方右上から見た斜視図であり、図88は、ステージ1443の平面図であり、図89は、図88のA-A断面図であり、図90は、図88のB-B断面図であり、図91は、図88のC-C断面図であり、図92は、図88のD-D断面図であり、図93は、図88のE-E断面図である。

30

【0256】

ステージ1443は、枠状装飾ユニット1440の下縁部上面のうち、左側に配置されており、センター役物1401に形成されたワープ通路を通過して枠状装飾ユニット1440内に入球した遊技球を左右方向または斜め左右方向に転動させる転動面を備えている。特に、ステージ1443は、後段側が前段側よりも高くなるように、前後方向に階段状に並設されたn個(本例では5個)の転動面を有し、ワープ通路を通過して枠状装飾ユニット1440内に入球した遊技球を、最上段の第一転動面1450から最下段の第五転動面1454に向かって順に転動させながら流下させることを可能にしている。つまり、枠状装飾ユニット1440内に入球した遊技球は、まず、最上段の第一転動面1450に送られ、第一転動面1450上で左右方向または斜め左右方向に転動する。その後、遊技球は二段目の第二転動面1451、さらには三段目の第三転動面1452、というように最下段の第五転動面1454に向かって順に転動しながら流下する。また、最下段の第五転動面1454まで転動した遊技球は、ステージ1443から流出され、センター役物1401の下方に配置された第一始動口1420に向かって流下する。このように、階段状に形成された複数の転動面を備えることにより、ステージ1443における遊技球の挙動を変化に富んだものとし興趣の低下を抑制することが可能になる。

40

【0257】

また、夫々の転動面1450~1454は、左右方向の長さが下段側の転動面ほど短くなるように設定されている。このため、各転動面上での遊技球の挙動が必要以上に長くな

50

り過ぎることを防止できる。また、夫々の転動面1450～1454は次第に短くなるため、遊技球の転動範囲を漸次収束させることができ、所定の目標到達位置（すなわち第一始動口1420）に近づきつつあることを感じさせることが可能になる。また、第一転動面1450以外の転動面1451～1454は、右端側を中央部分（振分演出装置1444側）に寄せて配置されている。このため、第一始動口1420への入賞の有無を注目する遊技者に対して、今までの遊技機（即ち第一始動口1420の真上にステージが配置された遊技機）とは異なった視線でステージ1443を視認させることが可能になる。換言すれば、ステージ1443の構成ばかりでなくステージ1443の配置においても独自性を醸し出し、遊技機のコンセプトとして特徴付けることが可能になっている。

【0258】

第一転動面1450は、図87及び図89に示すように、枠状装飾ユニット1440内に入球した遊技球を、左右方向に往復運動させることが可能な略円弧状の第一円弧面1460を有し、その第一円弧面1460における左右方向の中央部分には、勢いの弱くなった遊技球を、二段目の第三転動面1452に向かって流出させる前下り勾配の第一流出部1461が形成されている。なお、図88に示すように、第一円弧面1460の左端部分には、前方に向かって延出し、センター役物1401のワープ出口1409と第一円弧面1460とを繋ぐ案内通路1449がステージ1443と一体的に形成されている。このため、ワープ通路及び案内通路1449を通して、勢いのある遊技球を第一転動面1450の左端部に送り込むことにより、比較的長い間、第一転動面1450上で遊技球を転動させることが可能となり、ひいてはステージ1443に遊技球が入球したことを容易に認識させることが可能になる。つまり、遊技者の気づかない間に遊技球が下段側の転動面まで到達し、遊技球の挙動を楽しませることなく遊技球が排出される、という事態を防止することができる。

【0259】

第二転動面1451には、図87及び図90に示すように、第一転動面1450の第一流出部1461から流出された遊技球を第二転動面1451の左端部側に向かって転動させる第二傾斜面1462と、その第二傾斜面1462によって左端部側まで転動した遊技球を三段目の第三転動面1452に向かって流出させる前下り勾配の第二流出部1463とが形成されている。このため、第二転動面1451に送られた遊技球は、第一転動面1450のような往復運動は行われず、左方向に向かって真直ぐ転がりそのまま流出させられる。したがって、第一転動面1450での遊技球の挙動とは全く異なる動きを生じさせることが可能となり、視覚的な面白みを一層高めることが可能になる。

【0260】

また、第二転動面1451は、第一転動面1450の第一流出部1461から流出され且つ第二傾斜面1462の上流端側から逸脱した遊技球を、第二傾斜面1462上で転動させることなく第二流出部1463の反対側に位置する部分から第三転動面1452に向かって流出させる第二特別経路1464をさらに備えている。つまり、第二転動面1451では、第一転動面1450の第一流出部1461から送られてきた遊技球を、第二傾斜面1462の上流端側から逸脱させ得る構成となっており、ここから逸脱した遊技球は、第二特別経路1464を通過することにより、第二傾斜面1462を迂回し、第二流出部1463の反対側に位置する部分から第三転動面1452に向かって流出させられる。したがって、第二転動面1451において遊技球が振分けられることとなり、遊技球の挙動を一層注目させることが可能になる。

【0261】

第三転動面1452は、図87及び図91に示すように、第二転動面1451の第二流出部1463から流出された遊技球を左右方向に往復運動させることが可能な略円弧状の第三円弧面1465と、その第三円弧面1465における左右方向の中央部分に形成され、勢いの弱くなった遊技球を、四段目の第四転動面1453に向かって流出させる前下り勾配の第三流出部1466と、第二転動面1451の第二特別経路1464を通して流出された遊技球を、第三円弧面1465で転動させることなく第三流出部1466と異なる

部分から第四転動面 1 4 5 3 に向かって流出させる第三特別経路 1 4 6 7 とを備えている。したがって、第二流出部 1 4 6 3 から流出され第三転動面 1 4 5 2 に送られた遊技球は、略円弧状の第三円弧面 1 4 6 5 によって左右方向に繰返し転動させられ、その後、勢いが弱くなると、第三流出部 1 4 6 6 から四段目の第四転動面 1 4 5 3 に向かって流出させられる。このため、再び遊技球を往復運動させることが可能となり、遊技球の挙動の変化を一層変化に富んだものとする事ができる。また、第二転動面 1 4 5 1 の第二特別経路 1 4 6 4 を通って流出された遊技球は、第三円弧面 1 4 6 5 を通ることなく、第二特別経路 1 4 6 4 から第四転動面 1 4 5 3 に向かって流出させられる。つまり、第二転動面 1 4 5 1 において第二特別経路 1 4 6 4 側に振分けられた遊技球は、通常の経路を通る遊技球と合流することなく第四転動面 1 4 5 3 に送られる。このため、特別通路の有利性を維持

10

【0 2 6 2】

また、第三転動面 1 4 5 2 は、第三流出部 1 4 6 6 と一体的に形成され勢いの弱くなった遊技球をステージ 1 4 4 3 から排出させることが可能な第三排出部 1 4 6 8 をさらに備えている。このため、第三転動面 1 4 5 2 の出口において遊技球が振分けられるため、遊技球の行方を最後まで注目させることが可能となる。

【0 2 6 3】

第四転動面 1 4 5 3 は、図 8 7 及び図 9 2 に示すように、第三転動面 1 4 5 2 の第三流出部 1 4 6 6 から流出された遊技球と、第三転動面 1 4 5 2 の第三特別経路 1 4 6 7 を通って流出された遊技球とを合流させるとともに、これらの遊技球を左右方向に往復運動させることが可能な略円弧状の第四円弧面 1 4 6 9 と、その第四円弧面 1 4 6 9 における左右方向の中央部分に形成され、勢いの弱くなった遊技球を、五段目の第五転動面 1 4 5 4 に向かって流出させる前下り勾配の第四流出部 1 4 7 0 と、第四流出部 1 4 7 0 と一体的に形成され、勢いの弱くなった遊技球をステージ 1 4 4 3 から排出させることが可能な第四排出部 1 4 7 1 とを備えている。このため、特別通路を形成することなく、比較的大きな第四円弧面 1 4 6 9 によって遊技球を大きく転動させることが可能になる。また、第二転動面 1 4 5 1 において一旦振り分けられたものを第四転動面 1 4 5 3 において合流させることから、第二特別経路 1 4 6 4 に振分けられなかった遊技球に対しても、その後の行方について期待感を生じさせることができる。

20

【0 2 6 4】

ところで、一旦振分けられた遊技球を単純に合流させるものでは、第二特別経路 1 4 6 4 に振分けられた遊技球の有利性がなくなり、振分けること自体が無意味なものになってしまう。そこで本例では、第四流出部 1 4 7 0 及び第四排出部 1 4 7 1 は、第三特別経路 1 4 6 7 を通って流出された遊技球が、第三流出部 1 4 6 6 から流出された遊技球よりも第四流出部 1 4 7 0 に向う確率が高くなるように配設位置が設定されている。つまり、第四円弧面 1 4 6 9 に対して遊技球が送り込まれる位置を互いに異ならせることにより、共通の第四円弧面 1 4 6 9 を用いながらも、流出される位置を第四流出部 1 4 7 0 または第四排出部 1 4 7 1 のいずれか一方に偏らせている。このため、第二特別経路 1 4 6 4 に振分けられた遊技球の有利性を維持し、期待感を維持することができる。また、有利性の異なる遊技球が、共通の第四転動面 1 4 5 3 上で左右方向に転動することから、微妙な勢いの違いにハラハラさせることが可能になる。

30

40

【0 2 6 5】

第五転動面 1 4 5 4 は、図 8 7 及び図 9 3 に示すように、最下段の転動面であり、第四転動面 1 4 5 3 の第四流出部 1 4 7 0 から流出された遊技球を右側に向って転動させる第五傾斜面 1 4 7 2 と、第五傾斜面 1 4 7 2 の右端部分まで転動した遊技球を流入させる流入口 1 4 7 3 とを備えている。この流入口 1 4 7 3 は、枠状装飾ユニット 1 4 4 0 の下縁部上面に穿設された通路（図示しない）に連通しており、その通路を介してセンター役物 1 4 0 1 の下端部分に形成された流出路 1 4 6 1 に送られるようになっている。つまり、ステージ 1 4 4 3 の第五転動面 1 4 5 4 に到達した遊技球は、全て流入口 1 4 7 3 に入球し、流出路 1 4 6 1 を通して第一始動口 1 4 2 0 の上方の遊技領域 6 0 5 に流出する。す

50

なわち、第一始動口1420に比較的高い確率で入賞させることが可能となっている。

【0266】

ところで、図74及び図81を基に前述したセンター役物1401のサブステージ1407は、ステージ1443の前方に配置され、第三排出部1468または第四排出部1471を通してステージ1443から排出された遊技球を受け止めるとともに、その遊技球を左右方向に転動させるように構成されている。このため、第三転動面1452または第四転動面1453からステージ1443の外部に排出された場合でも、サブステージ1407によって左右方向に転動させることが可能になり、ひいては遊技球の挙動を十分に堪能させることができるとともに、期待感の消失を軽減することができる。なお、サブステージ1407は、第一始動口1420に対する遊技球の入賞のし易さが、ステージ1443よりも低くなるように形成されている。このため、ステージ1443の第五転動面1454から流出される場合と、途中の転動面（第三転動面1452や第四転動面1453）から排出された場合との有利性を明確に差別化することができる。

10

【0267】

また、サブステージ1407とステージ1443とは互いに異なる材質で形成されている。このため、互いに異なる質感を醸し出し、機能や有利性が互いに異なることを視覚的に意識させることができる。特に、サブステージ1407は、センター役物1401の下縁部上面に直接形成されているのに対し、ステージ1443は、枠状装飾ユニット1440の下縁部上面に載置されたステージ構成部材1455（図87参照）によって形成されている。このため、ステージ1443のみを目立たせることが可能になり、ステージ1443とサブステージ1407との主従関係を視覚的に把握させることができる。また、ステージ1443の第三転動面1452または第四転動面1453から排出された遊技球を、サブステージ1407に向けて流下させることが必要であるが、本例では、ステージ1443を枠状装飾ユニット1440とは別のステージ構成部材1455によって形成しているため、第三転動面1452または第四転動面1453をサブステージ1407よりも高い位置に形成することが可能になる。

20

【0268】

また、ステージ構成部材1455は、光透過性を有する部材からなり、ステージ構成部材1455の下方には、ステージ構成部材1455に向かって下側から光を照射する発光手段1456が配置されている（図90乃至図92参照）。このため、ステージ1443を確実に目立たせるとともに、光によるイリュージョンを醸し出すことが可能になる。

30

【0269】

また、サブステージ1407は、ステージ1443の前方から振分演出装置1444の前方まで延出して形成されている。つまり、枠状装飾ユニット1440の下縁部上面にはステージ1443と振分演出装置1444とが左右方向に並んで配置されているのに対し、サブステージ1407は、ステージ1443の前方だけではなく振分演出装置1444の前方にまで延出して形成されている。このため、サブステージ1407における左右方向の長さがステージ1443よりもかなり長くなり、遊技球を左右方向に大きく転動させることが可能になる。したがって、このサブステージ1407によれば、ステージ1443では困難であった左右方向のダイナミックな転動を容易に実行させることが可能になり、前後方向に階段状に形成された複数の転動面1450～1454と、左右方向に広がるステージ1443との組合せによって、一層変化に富んだ挙動を実現させることができる。

40

【0270】

また、第二転動面1451～第五転動面1454は、平面視における振分演出装置1444の端部（右端）が反対側の端部（左端）よりも後方に位置するように前後方向に傾いて配置され、遊技球を斜め左右方向に転動させるように構成されている。このため、ステージ1443が配設される空間、特にその空間における左右方向の幅が比較的狭い場合であっても、第二転動面1451～第五転動面1454を前後方向に傾けて形成することにより、第二転動面1451等の長さを長くすることが可能になる。また、斜め左右方向に

50

転動させることにより、遊技球は左右方向だけではなく前後方向にも変位することになり、遊技球の遠近感も変化させることが可能になる。さらに、振分演出装置 1 4 4 4 側の右端部が左端部よりも後方に位置するように配置されているため、遊技盤 4 の中央前方で遊技を行う遊技者の視線、すなわち遊技盤 4 の中央前方からステージ 1 4 4 3 を斜めに見る遊技者の視線、に対して直交する方向に遊技球を転動させることが可能になる。したがって、ステージ 1 4 4 3 が枠状装飾ユニット 1 4 4 0 の左側にしか設けられていないにも拘らず、偏って配置されているという感覚をなくし、遊技球の挙動を自然な形で視認させることが可能になる。なお、第一転動面 1 4 5 0 は、前後方向に傾くことなく左右方向にまっすぐ形成されている。このため、第一転動面 1 4 5 0 における遊技球の転動方向と、第二転動面 1 4 5 1 以降の転動面における遊技球の転動方向とが互いに異なることとなり、遊技球の挙動をさらに変化に富んだものとすることができる。また、第一転動面 1 4 5 0 は、最も奥側で且つ最上段に形成されているため、振分演出装置 1 4 4 4 の上方の空間に配置すること、すなわち振分演出装置 1 4 4 4 側まで延出することが容易となる。

10

【0 2 7 1】

<振分演出装置の構成>

次に、振分演出装置 1 4 4 4 について、図 9 4 及び図 9 5 に基づき説明する。図 9 4 は、振分演出装置 1 4 4 4 及び案内通路部材 1 4 4 5 の関係を示す平面図であり、図 9 5 は、振分演出装置 1 4 4 4 を分解して斜め右上から見た斜視図である。

【0 2 7 2】

図 9 5 に示すように、振分演出装置 1 4 4 4 は、平面視が半円形状であるベース部材 1 4 7 9 と、ベース部材 1 4 7 9 の上面に組みつけられ遊技球が入球可能な複数（本例では 3 個）の流入口 1 4 8 0 を有する流入口ユニット 1 4 8 1 と、流入口ユニット 1 4 8 1 の流入口 1 4 8 0 に対して遊技球を振分ける振分ユニット 1 4 8 2 と、流入口ユニット 1 4 8 1 を覆う透明のカバー 1 4 8 3 と、ベース部材 1 4 7 9 に取付けられ、流入口ユニット 1 4 8 1 に対して光を放射する発光基板 1 4 8 4 と、ベース部材 1 4 7 9 の下部に取付けられた下部ケース 1 4 8 5 とを具備して構成されている。

20

【0 2 7 3】

流入口ユニット 1 4 8 1 における流入口 1 4 8 0 は、右流入口 1 4 8 0 a、中流入口 1 4 8 0 b、及び左流入口 1 4 8 0 c からなり、円弧上に所定の間隔で並んで配置されている。また、各流入口 1 4 8 0 の周囲は光を透過可能な透明の部材で形成され、その上面には各流入口 1 4 8 0 を区画するように三つの貫通孔が穿設された鏡面加工部材 1 4 8 5 が敷設されている。

30

【0 2 7 4】

また、流入口ユニット 1 4 8 1 の中央部分には、扇状の開口部 1 4 8 6 が設けられており、この開口部 1 4 8 6 内に振分ユニット 1 4 8 2 の誘導部材 1 4 9 0 が挿入されるようになっている。また、三つの流入口 1 4 8 0 が配置された円弧と同じ円弧上に、下段電飾部 1 4 8 8 及び上段電飾部 1 4 8 7 が形成されており、ベース部材 1 4 7 9 に組付けられた発光基板 1 4 8 4 によって照射されるようになっている。

【0 2 7 5】

振分ユニット 1 4 8 2 は、流入口 1 4 8 0 に向って先端側のみが開放され、後端側に送込まれた遊技球を、いずれかの流入口 1 4 8 0 に向って誘導する樋状の誘導部材 1 4 9 0 と、誘導部材 1 4 9 0 を、後端側を軸として回動（すなわち水平方向に旋回）可能に支持する支持部材 1 4 9 1 と、誘導部材 1 4 9 0 を所定範囲内で回動させる振分モータ 1 4 9 3 と、振分モータ 1 4 9 3 の回転軸に連結されるとともに、回転支軸 1 4 9 2 を介して誘導部材 1 4 9 0 に接続され、振分モータ 1 4 9 3 の回転数を減速して誘導部材 1 4 9 0 に伝達する減速機構 1 4 9 4 とを具備して構成されている。なお、減速機構 1 4 9 4 には、誘導部材 1 4 9 0 が予め定めた基準点に到達したか否かを検出するための基準位置検出手段 1 4 9 5 が備えられている。

40

【0 2 7 6】

カバー 1 4 8 3 は、遊技領域 6 0 5 を転動する遊技球が流入口ユニット 1 4 8 1 内に飛

50

び込まないように、流入口ユニット1481全体を覆っているが、後端中央部分には、誘導部材1490の回転中心部分に遊技球を落し込むための挿入用切欠1498が形成されている。また、カバー1483の周面には、円筒状の締結用孔部1499が複数形成されており、流入口ユニット1481に設けられた締結用孔部1489と突き合わせることで、ネジ等の締結手段を用いて、カバー1483を流入口ユニット1481に固定させることが可能となっている。

【0277】

発光基板1484は、流入口ユニット1481における流入口1480の下方に配置され、流入口1480の周囲を照射する第一発光基板1500と、流入口ユニット1481における左側の下段電飾部1488及び上段電飾部1487を下方から照射する第二発光基板1501と、流入口ユニット1481における右側の下段電飾部1488及び上段電飾部1487を下方から照射する第三発光基板1502とからなる。夫々の発光基板1484には、発光源たる複数の発光ダイオード1503が搭載されている。特に、第一発光基板1500には、夫々の流入口1480に対向するように別々に配置されるとともに、2色（例えば赤色と青色）の光を選択的に切替えて放射させることが可能な2色発光ダイオードが搭載されている。このため、複数の流入口1480のうち、いくつかの流入口1480が特定の流入口として選定された場合、その特定の流入口に対応する光の色と、その他の流入口に対応する光の色とを互いに異ならせることが可能になる。

【0278】

ベース部材1479には、第一発光基板1500を収容する収容部1505と、流入口ユニット1481における複数の流入口1480に夫々重なり合う三つの球挿通孔1506と、第二発光基板1501及び第三発光基板1502から放射される光を通過させる窓部1507と、回転軸1492を貫通させる貫通孔1508とが形成されている。また、下部ケース1485には、減速機構1494を収容する収容部1509と、振分モータ1493の回転支軸を挿通可能な貫通孔1510が形成されている。なお、ベース部材1479及び下部ケース1485は、樹脂など非電導性の部材で形成されている。

【0279】

このように、本例の振分演出装置1444では、全ての流入口1480が、誘導部材1490の回転中心よりも遊技者側に配置され、誘導部材1490は、遊技者側に向って遊技球を転動させるよう構成されている。このため、誘導部材1490の動作、誘導部材1490上での遊技球の挙動、及び流入口1480に流入する遊技球の挙動を、はっきりと視認させることができる。また、流入口1480に遊技球が吸い込まれるように見せることができ、振分演出装置1444に対する興趣を一層高めることができる。

【0280】

また、槌状の誘導部材1490が、鉛直方向を軸方向とする回転軸1492によって回動可能に支持されているため、振分モータ1493の動作によって所定範囲内で回動することとなる。一方、複数の流入口1480は、回転軸1492を中心とする略水平面上の円弧に沿って配置されているため、誘導部材1490の先端を複数の流入口1480に対し順に対向させることができるとともに、誘導部材1490の先端と夫々の流入口1480との距離を略一定にすることができる。したがって、どの流入口1480が選択された場合にも、誘導部材1490に送り込まれた遊技球を略同じタイミングで流入口1480に到達させることができ、ひいては演出時間のバラツキを極力抑制することが可能になる。

【0281】

一方、図94に示すように、振分演出装置1444に遊技球を案内する案内通路部材1445は、透明の樹脂から形成されたパイプ状の通路構成部1513と、通路構成部1513の先端に形成され通路構成部1513によって案内された遊技球を、ステージ1443の誘導部材1490に落下させる流出口1514とを備えている。なお、流出口1514は、カバー1483に形成された挿入用切欠1498に連通しており、遊技球を誘導部材1490の回動中心に向って落下させるように配置されている。このため、誘導部材1

10

20

30

40

50

490の位置に拘らず、遊技球を誘導部材1490に送り込むことが可能になる。換言すれば、誘導部材1490を回動させながら遊技球を送り込むことが可能になり、ひいては誘導部材1490の動作と遊技球が送り込まれるタイミングとを関連付けながら、遊技球の行方を予想させることが可能になる。また、通路構成部1513が透明の部材から形成されているため、振分演出装置1444の誘導部材1490に送られる前の段階から遊技球の挙動を視認させることができる。したがって、誘導部材1490と通路構成部1513とが一体的に構成されている印象、すなわち誘導部材1490が延長されている印象を喚起させることができ、ひいては振分演出装置1444の大きさが比較的小さい場合でも、転動距離の長いダイナミックな演出を実現させることができる。また、遊技球の転動距離が長くなることから、比較的長い間、遊技者の注意を惹きつけることが可能になる。

10

【0282】

また、通路構成部1513の右端部分には、回転軸1516によって回動可能に支持された停留手段1515と、回転軸1516を回転させることにより、停留手段1515の球受面1515aを停留可能位置（二点鎖線で示す）と解除位置（実線で示す）との間で切り替える停留モータ2560（図97参照）とが備えられており、開閉入賞装置1404に入賞し、排出路1518に排出された遊技球の一つを停留させるとともに、停留中の遊技球を所定のタイミングで放出させる（すなわち停留状態を解除する）ことが可能となっている。なお、振分演出装置1444の動作については後述する。

【0283】

〔主基板及び周辺基板の構成〕

20

主基板及び周辺基板の構成について、図96及び図97に基づき説明する。図96及び図97は、制御構成を概略的に示すブロック図である。なお、これらの図面において太線の矢印は電源の接続及び方向を示し、細線の矢印は信号の接続及び方向を示している。本例のパチンコ機1の制御は、大きく分けて主基板2810のグループ（図96に示す）と、周辺基板2811のグループ（図97に示す）とで分担されており、このうち主基板2810のグループが遊技動作（入賞検出や当り判定、特別図柄表示、賞球払出等）を制御しており、周辺基板2811のグループが演出動作（発光装飾や音響出力、液晶表示、及び装飾体の動作等）を制御している。

【0284】

図96に示すように、主基板2810は、主制御基板2094と払出制御基板2133とから構成されている。主制御基板2094は、中央演算装置としてのCPU2812、読み出し専用メモリとしてのROM2813、読み書き可能メモリとしてのRAM2814を備えている。CPU2812は、ROM2813に格納されている制御プログラムを実行することによりパチンコ機1で行われる各種遊技を制御したり、周辺基板2811や払出制御基板2133に出力するコマンド信号を作成したりする。RAM2814には、主制御基板2094で実行される種々の処理において生成される各種データや入力信号等の情報が一時的に記憶される。なお、主基板2810は、電源中継端子板2860を介して電源基板2131に接続されており、電源基板2131から作動用電力が供給されるようになっている。

30

【0285】

40

この主制御基板2094の入力インタフェースには、第一始動口1420への入賞状態を検出する第一始動口センサ2416、第二始動口1421への入賞状態を検出する第二始動口センサ2358、全ての入賞口に対する入賞数をカウントするための全入賞口入賞数計数センサ2870が接続されている。また、パネル中継端子板2866を介して、通過ゲート1405に対して遊技球の通過したことを検出するゲートセンサ2990と、右側の一般入賞口1419に遊技球が入賞したことを検出する右一般入賞口センサ2417aと、左側及び中央側の一般入賞口1419に遊技球が入賞したことを検出する左・中一般入賞口センサ2417bとが接続され、さらにパネル中継端子板2866に接続された大入賞口中継端子板2867を介して大入賞口センサ2370が接続されている。そして、これらのセンサから検出信号が主制御基板2094に入力されるようになっている。ま

50

た、主制御基板 2094 の入力インタフェースには、前枠体 11 の開放状態を検出する内枠開放スイッチ 2862、及び前面枠 4 の開放状態を検出する扉開放スイッチ 2863 も接続されている。

【0286】

一方、パネル中継端子板 2866 の出力インタフェースには、図柄制限抵抗基板 2868 を介して、普通図柄・特別図柄表示基板 2869 が接続されており、主制御基板 2094 から、普通図柄表示器（図示しない）及び特別図柄表示器 1428（図 74 参照）へ駆動信号を出力することが可能になっている。また、大入賞口中継端子板 2867 の出力インタフェースには、開閉入賞装置 1404 を駆動するアタッカソレノイド 1429、及び第二始動口 1421 の可動片 1427 を駆動する始動口ソレノイド 2352 が接続されており、主制御基板 2094 から、これらの駆動信号が出力されるようになっている。

10

【0287】

一方、払出制御基板 2133 は、中央演算装置としての CPU 2815、読み出し専用メモリとしての ROM 2816、及び読み書き可能メモリとしての RAM 2817 を備えている。そして、払出制御基板 2133 は、主制御基板 2094 から入力したコマンド信号を処理し、賞球ユニット 800 や、発射制御基板 2865 に接続された発射モータ 695 に対して、駆動信号を出力する。これにより、賞球ユニット 800 は、駆動信号に従って遊技球を払い出し、発射モータ 695 は駆動信号に従って遊技球を発射させることが可能になる。なお、主制御基板 2094 と払出制御基板 2133 との間では、それぞれの入出力インタフェースを介して双方向通信が実施されており、例えば主制御基板 2094 が賞球コマンドを送信すると、これに応じて払出制御基板 2133 から主制御基板 2094 に ACK 信号が返される。また、払出制御基板 2133 には、満タンユニット 900 に貯えられる遊技球が満タンになったことを検出する満タンスイッチ 916 も接続されている。

20

【0288】

また、主制御基板 2094 及び払出制御基板 2133 には、外部端子板 2861 が接続されており、第一始動口 1420、第二始動口 1421 や開閉入賞装置 1404 への入賞状態、普通図柄・特別図柄の変動状態、及び抽選結果に基づく遊技状態等の各種情報が、遊技施設に設けられたホールコンピュータ等へ出力されるようになっている。

【0289】

一方、周辺基板 2811 は、図 97 に示すように、周辺制御基板 2830 と液晶制御基板 2832 とから構成されている。なお、上記の主制御基板 2094 と周辺制御基板 2830 との間では、それぞれの入出力インタフェースと入力インタフェースとの間で一方だけの通信が行われており、主制御基板 2094 から周辺制御基板 2830 へのコマンドの送信はあっても、その逆は行われない。また、周辺基板 2811 に対しても電源中継端子板 2860 を介して電源基板 2131 から作動用電力が供給されるようになっている。

30

【0290】

周辺制御基板 2830 もまた、CPU 2834 をはじめ ROM 2835 や RAM 2836 等の電子部品を有しており、これら電子部品によって所定の演出制御プログラムを実行することが可能となっている。また、周辺制御基板 2830 には、音声や音楽の基となる音源を記憶した ROM 2883 と、ROM 2883 に記憶された音源を基に、演出内容等に応じた音声や音楽を出力する音源 IC 2882 とが設けられている。なお、周辺制御基板 2830 と液晶制御基板 2832 との間では、それぞれの入出力インタフェースとの間で双方向に通信が行われる。

40

【0291】

一方、液晶制御基板 2832 には、演出表示装置として、液晶表示装置 640（LCD）が接続されており、液晶制御基板 2832 は、周辺制御基板 2830 から送信されたコマンド信号を処理し、液晶表示装置 640 に対して駆動信号を出力する。詳しく説明すると、液晶制御基板 2832 には、CPU 2851、RAM 2857、ROM 2854、VDP 2884、及び画像 ROM 2885 が備えられている。CPU 2851 は、周辺制御

50

基板2830から送られてきたコマンド信号を入力インターフェイスを介して受信するとともに、そのコマンドを基に演算処理を行って、VDP2884の制御を行う。RAM2857は、CPU2851の作業領域を提供するとともに、表示コマンドに含まれる情報を一時的に記憶する。また、ROM2854は、CPU2851用（表示制御用）のプログラムを保持する。

【0292】

VDP（ビデオディスプレイプロセッサ）2884は、液晶表示装置640に組み込まれたLCDドライバ（液晶駆動回路）を直接操作する描画回路である。VDP2884の内部には、レジスタが設けられており、VDP2884の動作モードや各種表示機能の設定情報等を保持しておくことが可能となっている。そして、このレジスタに保持される各種情報をCPU2851が書き換えることにより、液晶表示装置640における表示態様を種々変化させることが可能となる。画像ROM2885は、各種の画像データを記憶する不揮発性メモリであり、各種の表示図柄のビットマップ形式画像データ、及び、背景画像用のJPEG形式画像データ等が記憶されている。

10

【0293】

また、周辺制御基板2830には、電飾制御基板2890及び駆動制御基板2891が接続されており、さらに、電飾制御基板2890には、枠状装飾ユニット1440に設けられた複数の発光基板、具体的には、上側部分に対応して設けられた上側発光基板2892a、右側部分に対応して設けられた右側発光基板2892b、左側部分に対応して設けられた左側発光基板2892cが夫々接続されている。さらに、電飾制御基板2890には、ステージ1443を照射するステージ発光基板2892dと、振分演出装置1444に設けられ流入口ユニット1481を照射する三つの振分発光基板1484とが接続されている。

20

【0294】

<主制御基板の処理>

次に、主制御基板2094（特にCPU2812）で実行される制御処理の例について、図98乃至図108を参照して説明する。図98（a）は主制御基板2094に搭載されるCPU2812が実行するメイン処理の一例を示すフローチャートであり、（b）は電源断発生時処理の一例を示すフローチャートである。図99は、タイマ割込処理の一例を示すフローチャートである。図100は、特別図柄・特別電動役物制御処理の一例を示すフローチャートである。図101は、始動口入賞処理を示すフローチャートである。図102は、変動開始処理を示すフローチャートである。図103は、変動表示パターン設定処理の一例を示すフローチャートである。図104は、変動中処理の一例を示すフローチャートである。図105は、大当たり遊技開始処理の一例を示すフローチャートである。図106は、小当たり遊技開始処理の一例を示すフローチャートである。図107は、特別電動役物大当たり制御処理の一例を示すフローチャートである。図108は、特別電動役物小当たり制御処理の一例を示すフローチャートである。なお、タイマ割込処理は、主制御基板2094に搭載されるCPU2812により所定のタイミング（本実施形態では、4ms毎）で実行される。

30

【0295】

図98（a）に示すように、パチンコ機1へ電力の供給が開始されると、CPU2812は、電源投入時処理を実行する（ステップS1）。この電源投入時処理では、RAM2814に記憶されているバックアップデータが正常であるか（停電発生時の設定値となっているか）否か判別し、正常であればRAM2814に記憶されているバックアップデータに従って停電発生時の状態に戻す処理（復電時処理）を実行し、バックアップデータが異常であればRAM2814をクリアしてCPU周辺のデバイス設定（通常の初期設定：割込タイミングの設定等）を行う。なお、遊技途中でパチンコ機1への電力供給が停止すると、RAM2814に現在の遊技状態がバックアップデータとして記憶される。また、電源投入時処理にてRAM2814に記憶されているバックアップデータのクリアを指示するRAM消去スイッチがオンであれば、RAM2814をクリアし、通常の初期設定を

40

50

行う。また、電源投入時処理にて主制御基板2094に搭載されるRAM2814にバックアップデータが保存されていない場合には、RAM2814をクリアし、通常の初期設定を行う。また、電源投入時処理では、通常の初期設定を実行したときに周辺制御基板2830に主制御基板2094が起動したことを示す電源投入コマンドを送信可能な状態にセットする処理も実行される。電源投入コマンドは、主制御基板2094が起動したことを周辺制御基板2830に通知するものである。なお、遊技店の閉店時等にパチンコ機1への電力供給を停止した場合（電源を落とした場合）にもRAM2814にバックアップデータが記憶され、再びパチンコ機1への電力供給を開始したときには電源投入時処理が実行される。

【0296】

電源投入時処理が終了すると、CPU2812は、遊技用の各処理を繰り返し実行するループ処理を開始する。このループ処理の開始時には、CPU2812は、まず、停電予告信号が検知されているか否かを判定する（ステップS2）。なお、この実施の形態では、パチンコ機1にて使用する電源電圧は、電源基板（図示しない）によって生成する。すなわち、パチンコ機1に搭載される複数種類の装置はそれぞれ異なる電源電圧で動作するため、外部電源からパチンコ機1に供給される電源電圧を電源基板にて所定の電源電圧に変換した後、各装置に供給している。しかして、停電が発生し、外部電源から電源基板に供給される電源電圧が所定の電源電圧以下となると、電源基板から主制御基板2094に電源電圧の供給が停止することを示す停電予告信号が送信される。そして、ステップS2で主制御基板2094に搭載されるCPU2812により停電予告信号を検知すると、電源断発生時処理を実行する（ステップS4）。この電源断発生時処理は、停電後に電源基板に供給される電源電圧（この実施の形態では、24V）が復旧した場合に（以下、復電と呼ぶ）、遊技機の動作を停電前の状態から開始するために停電発生時の状態をRAM2814にバックアップデータとして記憶する処理である。処理内容は後述するが、本実施例においては、図示する通り、電源断発生時処理は、割込処理ではなく、ループの開始直後に停電予告信号の検知有無に応じて実行される分岐処理としてメイン処理（主制御処理）内に組み込まれている。

【0297】

ステップS2で停電予告信号が検知されていない場合、すなわち外部電源からの電力が正常に供給されている場合には、遊技にて用いられる各種乱数を更新する乱数更新処理2を行う（ステップS3）。なお、乱数更新処理2にて更新される乱数については後述する。

【0298】

図98（b）は、電源断発生時処理（ステップS4）の一例を示すフローチャートである。上述したように、電源断発生時処理は、メイン処理において、停電予告信号が検出された時に実行される処理である。CPU2812は、まず、割込処理が実行されないように割込禁止設定を行う（ステップS4a）。そして、RAM2814のチェックサムを算出し、RAM2814の所定領域に保存する（ステップS4b）。このチェックサムは、復電時に停電前のRAM2814の内容が保持されているか否かをチェックするのに使用される。

【0299】

次いで、CPU2812は、RAM2814の所定領域に設けられたバックアップフラグに、電源断発生時処理が行われたことを示す規定値を設定する（ステップS4c）。以上の処理を終えると、CPU2812は、RAM2814へのアクセスを禁止し（ステップS4d）、無限ループに入って電力供給の停止に備える。なお、この処理では、ごく短時間の停電等（以下、「瞬停」と呼ぶ）によって、電源電圧が不安定となることにより、電源断発生時処理が開始されてしまった場合、実際には電源電圧は停止されないため、上記処理では、無限ループから復帰することができなくなるおそれがある。かかる弊害を回避するため、本実施例のCPU2812には、ウォッチドックタイマが設けられており、所定時間、ウォッチドックタイマが更新されないトリセットがかかるように構成されてい

10

20

30

40

50

る。ウォッチドックタイマは、正常に処理が行われている間は定期的に更新されるが、電源断発生時処理に入り、更新が行われなくなる。この結果、瞬停によって、電源断発生時処理に入り、図98の無限ループに入った場合でも、所定期間経過後にリセットが掛かり、電源投入時と同じプロセスでCPU2812が起動することになる。

【0300】

図99は、タイマ割込処理の一例を示すフローチャートである。上述したように、この実施の形態では、メイン処理の実行中に主制御基板2094に搭載されるCPU2812により4ms毎にタイマ割込処理が実行される。タイマ割込処理において、CPU2812は、レジスタの退避処理を実行した後（ステップS10）、ステップS11からステップS18の処理を実行する。ステップS11のスイッチ入力処理では、上述したスイッチ（ゲートスイッチ、始動口センサ、カウントセンサ、一般入賞スイッチ等）の検出信号を監視する処理を実行する。ステップS12の乱数更新処理1では、遊技にて用いられる各種乱数を更新する処理を実行する。なお、この実施の形態では、乱数更新処理1にて更新される乱数と、上述した乱数更新処理2にて更新される乱数とは異なる。乱数については後述するが、乱数更新処理2にて更新される乱数を乱数更新処理1でも更新するようにしてもよい。ステップS13の払出動作処理では、スイッチ入力処理（ステップS11）にて検出された信号に基づいて払出制御基板2133に遊技球の払い出しを指示する払出コマンドを設定する。

【0301】

また、ステップS14の普通図柄・普通電動役物制御処理では、遊技の進行状態に基づいて、普通図柄を変動させるとともに、普通電動役物（すなわち始動口ソレノイド2352によって開閉される可動片1427）を制御し、第二始動口1421の開閉状態を変化させる処理を実行する。ステップS15の特別図柄・特別電動役物制御処理では、遊技の進行状態に基づいて特別図柄表示器1428で第一特別図柄及び第二特別図柄を変動表示させたり、特別電動役物（すなわちアタッカソレノイド1429によって開閉される可動片1430）を制御し、大入賞口の開閉状態を変化させたりする処理を実行する。ステップS16の出力データ設定処理では、パチンコ機1の外部（例えば、管理コンピュータ等）に遊技状態を示す状態信号を出力する処理、特図始動記憶ランプ（図示しない）に駆動信号を出力する処理、等を実行する。ステップS17のコマンド送信処理では、演出コマンドを周辺制御基板2830に送信する処理を実行する。また、コマンド送信処理では、パチンコ機1への電力供給が開始されたときに電源投入時処理（ステップS1）でセットされた電源投入コマンドを周辺制御基板2830に送信する処理も行われる。ステップS11からステップS17の処理を実行すると、レジスタの復帰処理（ステップS18）を実行して、処理を終了する。

【0302】

ここで、上述した乱数更新処理1（ステップS12）および乱数更新処理2（ステップS3）で、主制御基板2094に搭載されるCPU2812により更新される各種乱数について説明する。この実施の形態では、遊技にて用いられる各種乱数として、大当たり遊技状態（後述する「小当たり」を含む）を発生させるか否かの判定（大当たり判定）に用いられる大当たり判定用乱数、大当たり判定において大当たり遊技状態を発生させると判定されたときに確変大当たりとするか否かの判定（確変判定）に用いられる大当たり図柄用乱数、大当たり判定において大当たり遊技状態を発生させると判定されたときに特別図柄の停止図柄を決定するために用いられる大当たり図柄用乱数、大当たり判定にて大当たり遊技状態を発生させないと判定されたときにリーチ態様を伴う外れとするか否かの判定（リーチ判定）に用いられるリーチ判定乱数、特別図柄表示器1428に表示されている特別図柄の変動表示パターン（変動時間）を決定するために用いられる変動表示パターン乱数（変動時間用乱数）、可動片1427を開放状態に制御するか否かの判定（普通抽選当たり判定）に用いられる普通当たり判定用乱数、等がある。なお、本例では、大当たり判定用乱数を用いて小当たり遊技状態を発生させるか否かの抽選も行われる。また、大当たり図柄用乱数を用いて確率変動大当たり（特定の利益が付与される確率を通常時よりも高く設定する）とするか否かの判定も行わ

れる。なお、リーチ判定用乱数を用いて特別図柄の変動表示パターンを決定するとともに、液晶表示装置 640 にて表示制御される装飾図柄の変動表示パターンを決定するようにしてもよい。

【0303】

これらの乱数のうち、乱数更新処理 1 では、大当り遊技状態の発生に関わる大当り判定用乱数、大当り図柄用乱数、および可動片 1427 を開放状態に制御するか否かに関わる普通図柄当り判定用乱数の更新を行う。すなわち、大当り遊技状態の発生および可動片 1427 を開放状態に制御するか否かに関わる判定に用いられる乱数は所定のタイミングとして 4ms 毎に更新される。このようにすることにより、それぞれの乱数での所定期間における確率（大当り遊技状態を発生させると判定する確率、可動片 1427 を開放状態に制御すると判定する確率）を一定にすることができ、遊技者不利な状態となることを防止できる。一方、乱数更新処理 2 では、大当り遊技状態の発生および普通抽選に関わらないリーチ判定乱数および変動表示パターン乱数等の更新を行う。

【0304】

図 100 は、特別図柄・特別電動役物制御処理（ステップ S15）の一例を示すフローチャートである。特別図柄・特別電動役物制御処理において、CPU 2812 は、ステップ S20 からステップ S90 の処理を実行する。ステップ S20 の始動口入賞処理では、第一始動口 1420 または第二始動口 1421 に遊技球が入賞したか否かを判別し、入賞した場合に抽選の保留状態を更新する処理を実行する。ステップ S30 の変動開始処理では、夫々の大当り抽選における始動記憶数（保留数）を確認し、始動記憶数（合計始動記憶数）が 0 でなければ、それに対応する特別図柄の変動表示を開始するための設定を行う。詳しくは後述するが具体的には、大当り遊技状態を発生させるか否かの判定を行い、大当り遊技状態を発生させる場合には、確変大当りとするか否かを夫々判定する。ステップ S40 の変動パターン設定処理では、各特別図柄および各装飾図柄の変動表示に関わる設定を行う。詳しくは後述するが具体的には、夫々の特別図柄の変動表示パターンを決定し、当該変動表示パターンに対応して設定される変動時間（特別図柄表示器 1428 にて特別図柄の変動表示を開始してから停止するまでの時間）をタイマにセットする。

【0305】

ステップ S50 の変動中処理では、変動表示パターン設定処理（ステップ S40）で変動時間が設定されたタイマを監視し、タイマがタイムアウトしたことに基づいて第一特別図柄表示器 2390a または第二特別図柄表示器 2390b（特別図柄表示器 1428 に相当）における特別図柄の変動表示を停止させる処理を行う。このとき、変動開始処理（ステップ S30）にて何れか一方の大当り抽選で大当り遊技状態とする判定がなされていれば、処理選択フラグを「3」に更新し、同抽選で小当り遊技状態とする判定がなされていれば、処理選択フラグを「4」に更新し、大当りまたは小当り遊技状態とする判定がなされていなければ処理選択フラグを「0」に更新する。

【0306】

ステップ S60 の大当り遊技開始処理では、大当り遊技状態を開始するための設定を行う。具体的には後述するが、大当りの種類に応じて可動片 1430 の開放回数や開放時間等の設定を行う。また、ステップ S70 の小当り遊技開始処理では、小当り遊技状態を開始するための設定を行う。具体的には後述するが、小当りにおける可動片 1430 の開放回数や開放時間等の設定を行う。ステップ S80 の特別電動役物大当り制御処理では、大入賞口を開放させるとともに、所定個数の遊技球が大入賞口に入賞したとき、または、所定期間が経過したとき可動片 1430 を閉塞状態にするための処理を行う。また、大当り遊技状態におけるラウンド回数が所定回数に達していなければ、再び、可動片 1430 を開放状態にするための処理を行い、大当り遊技状態におけるラウンド回数が所定回数に達したときには、処理選択フラグを「5」に更新する。また、ラウンド回数が所定回数に達した後、確率変動状態及び時短遊技状態を発生させる処理を実行する。ステップ S90 の特別電動役物小当り制御処理では、大入賞口を開放させるとともに、所定個数の遊技球が大入賞口に入賞したとき、または、所定期間が経過したとき可動片 1430 を閉塞状態に

するための処理を行う。なお、詳細は後述するが、特別電動役物小当り制御処理における大入賞口の開放は、特別電動役物大当り制御処理（ステップS 80）に比べて、遊技者への利益が極めて低くなるように設定されている。次に、ステップS 20～ステップS 90における具体的な処理について説明する。

【0307】

図101に示すように、始動口入賞処理では、まず、第二始動口センサ2358から検出信号が出力されたか否かを判別し、第二始動口センサ2358から検出信号が出力された場合には、第二始動口1421に遊技球が入賞したと判別し（ステップS 201にてYES）、第二始動口センサ2358からの検出信号が出力されていなければ第二始動口1421に遊技球が入賞していない（ステップS 201にてNO）と判別する。ステップS 201にて第二始動口1421に遊技球が入賞したと判別したときには、第二大当り抽選用の各種乱数（大当り判定用乱数、大当り図柄用乱数、等）を取得し、RAM 2814に設けられている第二保留球数カウンタの値が上限値となる4未満であるか否かを判別する（ステップS 202）。そして、ステップS 202で第二保留球数カウンタが4未満であれば、第二始動保留記憶処理（ステップS 203）、及び保留履歴更新処理（ステップS 204）を実行する。なお、これらの処理については後述する。なお、ステップS 202で第二保留球数カウンタの値が4である場合には、第二始動保留記憶処理及び保留履歴更新処理を実行しない。

10

【0308】

一方、ステップS 201で第二始動口センサ2358から検出信号が出力されていない場合（ステップS 201にてNO）、または第二保留球数カウンタの値が4である場合（ステップS 202にてNO）には、第一始動口1420に遊技球が入賞したか否かを判別する（ステップS 205）。具体的には、第一始動口センサ2416から検出信号が出力されたか否かを判別する。ステップS 205にて第一始動口1420に遊技球が入賞したと判別したときには（YES）、第一大当り抽選用の各種乱数を取得し、RAM 2814に設けられている第一保留球数カウンタの値が上限値となる4未満であるか否かを判別する（ステップS 206）。そして、ステップS 206で第一保留球数カウンタが4未満であれば、第一始動保留記憶処理（ステップS 207）、及び保留履歴更新処理（ステップS 208）を実行する。なお、ステップS 206で第一保留球数カウンタの値が4である場合には、第一始動保留記憶処理及び保留履歴更新処理を実行しない。

20

30

【0309】

図102に示すように、変動開始処理では、まず、処理フラグが「0」か否かを判別し、「0」である場合（ステップS 301にてYES）には、ステップS 302以降の処理を実行し、「0」でない場合（ステップS 301にてNO）には、変動開始処理を終了する。ステップS 302では、夫々の特別図柄表示器2390a, 2390bに対応する二つの保留球数カウンタの値（第一始動記憶数及び第二始動記憶数）がともに「0」であるか否かを判別する。二つの保留球数カウンタの値の和は、始動記憶の保存領域（特別図柄用乱数記憶手段2939, 2940（図119参照））に格納される乱数値の個数を示すものであるため、ステップS 302においていずれの保留球数カウンタの値がともに「0」であれば（YES）、第一大当り抽選及び第二大当り抽選に関する始動条件が成立していないと判別されてステップS 317に移行する。

40

【0310】

一方、ステップS 302で何れかの保留球数カウンタの値が「0」でなければ（NO）、始動記憶移行処理を実行する（ステップS 303～ステップS 311）。図119（a）に示すように、第一特別図柄用乱数記憶手段2939には、四つの記憶領域（記憶領域[1] 2939a～記憶領域[4] 2939d）が設けられており、第一始動記憶数（「1」～「4」）の値にそれぞれ対応付けられている。また、図119（b）に示すように、第二特別図柄用乱数記憶手段2940にも、四つの記憶領域（記憶領域[1] 2940a～記憶領域[4] 2940d）が設けられており、第二始動記憶数（「1」～「4」）の値にそれぞれ対応付けられている。各記憶領域2939a～2939d, 2940a～

50

2940dは、大当たり判定用乱数が記憶される大当たり判定用乱数記憶領域2946と、大当たり図柄用乱数が記憶される大当たり図柄用乱数記憶領域2947とを有している。そして、始動記憶移行処理では、まず、第二特別図柄表示器2390bに対応する保留球数カウンタの値（第二始動記憶数）が「0」であるか否か、すなわち第二特別図柄用乱数記憶手段2940の記憶領域[1]2940aに乱数が記憶されていないかを判別し（ステップS303）、乱数が記憶されていれば（NO）、n番目（nは2以上の自然数）の各記憶領域（記憶領域[2]2940b～記憶領域[4]2940d）に記憶される各種乱数を、n-1番目の記憶領域（記憶領域[1]2940a～記憶領域[3]2940c）に夫々シフトする処理（ステップS304）と、記憶領域[1]2940aに記憶されていた第二特別図柄に関する乱数を取得する処理（ステップS305）とを実行する。また、特別図柄変動フラグに「1」をセットする（ステップS306）とともに、第二特別図柄に対応する保留球数カウンタを「1」減算する処理（ステップS307）を実行する。

10

【0311】

一方、第二特別図柄用乱数記憶手段939の記憶領域[1]2940aに乱数が記憶されていない場合、すなわち第二特別図柄表示器2390bに対応する保留球数カウンタの値が「0」の場合には（ステップS303にてYES）、第一特別図柄用乱数記憶手段2939のn番目（nは2以上の自然数）の各記憶領域（記憶領域[2]2939b～記憶領域[4]2939d）に記憶される各種乱数を、n-1番目の記憶領域（記憶領域[1]2939a～記憶領域[3]2939c）に夫々シフトする処理（ステップS308）と、記憶領域[1]2939aに記憶されていた第一特別図柄に関する乱数を取得する処理（ステップS309）とを実行する。また、第一特別図柄に対応する保留球数カウンタを「1」減算する処理（ステップS311）を実行する。つまり、第一特別図柄に関して言えば、保留する際には、第二特別図柄の場合と同様に、保留球数カウンタの値（第一始動記憶数）を「1」増やすとともに、抽出した乱数を、第一始動記憶数の値に対応した記憶領域に格納するが、第一特別図柄の変動を開始する際には第二始動記憶数が「0」である場合のみ、すなわち第一特別図柄による第一処理が待機中であり且つ第二特別図柄による第二処理が待機中でない場合に限り、第一特別図柄用乱数記憶手段2939の1番目の記憶領域「1」2939aから各乱数を読み出すようにしている。そして、この制御により第二処理を第一処理よりも優先的に行わせることを可能にしている。つまり、これらの処理が本発明の抽選優先手段に相当する。

20

30

【0312】

その後、確率変動機能作動中か否か、すなわち高確率である確率変動状態か否かを判別し（ステップS312）、確率変動状態でない場合には（ステップS312にてNO）、確率変動未作動時の大当たり判定テーブル、すなわち大当たりとなる確率が低く設定されたテーブルを選択し、一方、確率変動状態の場合には（ステップS312にてYES）、確率変動作動時のテーブル、すなわち大当たりとなる確率が高く設定されたテーブルを選択する。なお、本例では、確率変動未作動時（すなわち通常時）には、大当たりとなる確率が6/499に設定され、確率変動作動時（すなわち高確率時）には、大当たりとなる確率が60/499に設定されている。

【0313】

40

ステップS313またはステップS314においていずれかのテーブルが選択された後、そのテーブルに基づき、ステップS305またはステップS309にて取得された、いずれかの特別図柄に関する乱数が、大当たり相当する乱数（大当たり値）であるか否かを判別する（ステップS315）。そして、大当たり値である場合には（ステップS315にてYES）、大当たりフラグを「ON」にし（ステップS316）、ステップS317に移行する。一方、取得した乱数が大当たり値ではない場合には（ステップS315にてNO）、その乱数が小当たり相当する乱数（小当たり値）であるか否かを判別する（ステップS318）。そして、小当たり値である場合には（ステップS318にてYES）、小当たりフラグを「ON」にして（ステップS319）、ステップS317に移行し、一方、小当たり値ではない場合には（ステップS318にてNO）、ステップS319を経由することなく、

50

ステップS 3 1 7に移行する。ステップS 3 1 7では、処理フラグを「1」に更新し、変動開始処理を終了する。なお、大当たりフラグおよび小当たりフラグのON/OFF状態（セット状態、リセット状態）は、RAM 8 1 4に記憶される。また、大当たりフラグおよび小当たりフラグのOFF状態（リセット状態）とは「0」の値がセットされることであり、大当たりフラグおよび小当たりフラグのON状態（セット状態）とは「1」の値がセットされることである。

【0 3 1 4】

図1 0 3に示す変動パターン設定処理では、まず、処理フラグが「1」か否かを判別し、ステップS 3 1 7によって「1」となっている場合（ステップS 4 0 1にてYES）には、ステップS 4 0 2以降の処理を実行し、「1」でない場合（ステップS 4 0 1にてNO）には、変動パターン設定処理を終了する。ステップS 4 0 2では、大当たりフラグが「ON」か否かを判別し、ステップS 3 1 6によって「ON」となっている場合（ステップS 4 0 2にてYES）には、取得された乱数を基に、確率変動大当たりまたは通常大当たりのいずれの大当たりであるのかを判別する（ステップS 4 0 3）。そして、確率変動大当たりである場合（ステップS 4 0 3にてYES）には、特殊当たりか否かを判別する（ステップS 4 0 4）。詳しくは後述するが、いずれの確率変動大当たりも、「その後の抽選において、特定の利益が付与される確率を通常時よりも高く設定した確率変動状態し、且ついずれかの特別図柄表示器1 4 2 8で変動する特別図柄の変動時間を短縮させる（通常時よりも相対的に短くする）とともに、第二始動口1 4 2 1への入賞のしやすさを通常よりも増加させるようにした時短遊技状態を発生させる」ことは、共通しているが、特殊当たりである確率変動大当たりと、特殊当たりでない一般の確率変動大当たりとでは、遊技者に与える利益の程度が大きく異なるように設定されている。つまり、一般の確率変動大当たりでは、可動片1 4 3 0の一回当たりの開放時間が、複数個（例えば1 0個）の遊技球がゆとりを持って入賞できる程度の時間に設定されているとともに、可動片1 4 3 0の開閉動作を、多くの利益を付与する回数（例えば7回）行うように制御される。これに対し、特殊当たりである確率変動大当たりでは、可動片1 4 3 0の一回当たりの開放時間が、数個（例えば一または二個）の遊技球が辛うじて入賞できる程度の時間に設定されているとともに、可動片1 4 3 0の開閉動作を例えば二回行うように制御される。

【0 3 1 5】

ステップS 4 0 4において、特殊当たりでないと判別された場合、すなわち一般の確率変動大当たりであると判別された場合には（NO）、確変大当たり時変動表示パターンテーブルを選択し（ステップS 4 0 5）、一方、特殊当たりであると判別された場合には（ステップS 4 0 4にてYES）、確変特殊当たり時変動表示パターンテーブルを選択する（ステップS 4 0 6）。なお、ステップS 4 0 3において、確率変動大当たりでないと判別された場合、すなわち通常大当たりであると判別された場合には（YES）、通常大当たり時変動表示パターンテーブルを選択する（ステップS 4 0 7）。

【0 3 1 6】

一方、ステップS 4 0 2において、大当たりフラグが「ON」ではないと判別された場合には（NO）、小当たりフラグが「ON」か否かを判別し（ステップS 4 0 8）、ステップS 3 1 9によって「ON」となっている場合には（ステップS 4 0 8にてYES）、小当たり時変動表示パターンテーブルを選択する（ステップS 4 0 9）。また、小当たりフラグが「ON」となっていない場合には（ステップS 4 0 8にてNO）、取得されたリーチ判定用乱数がリーチに相当する乱数（リーチ値）か否かを判別し（ステップS 4 1 0）、リーチ値である場合には（ステップS 4 1 0にてYES）、はずれリーチ時変動表示パターンテーブルを選択し（ステップ4 1 1）、リーチ値でない場合には（ステップS 4 1 0にてNO）、はずれ時変動表示パターンテーブルを選択する（ステップS 4 1 2）。

【0 3 1 7】

このように、いずれかのステップにおいて、変動表示パターンテーブルが選択されると、その変動表示パターンテーブル、及びステップS 3 0 5またはステップS 3 0 9のいずれかにおいて取得された変動表示パターン乱数に基づいて、変動表示パターンを決定する

(ステップS413)。次いで、ステップS413で決定した変動表示パターンを指定する演出コマンドとして選択値をセットし(ステップS414)、当該変動表示パターンに応じた変動時間を主制御基板2094に搭載されるRAM2814に設けられたタイマ(この実施の形態では、有効期間タイマ)にセットする(ステップS415)。ステップS415では、ステップS413で決定した変動表示パターンに設定されている変動時間を有効期間タイマにセットする。なお、ステップS414でセットされた変動表示パターンコマンドは、コマンド伝送出力処理にて周辺制御基板2830に送信される。また、変動表示パターンコマンドをコマンド伝送出力処理で周辺制御基板2830に送信するときには、第一特別図柄表示器2390a及び第二特別図柄表示器2390bに駆動信号を出力し、特別図柄の変動表示を開始させる。その後、処理フラグを「2」に更新し(ステップS416)、変動パターン設定処理を終了する。

10

【0318】

図104に示す変動中処理では、まず、処理フラグが「2」か否かを判別し(ステップS501)、ステップS416によって「2」となっている場合には(ステップS501にてYES)、ステップS502以降の処理を実行し、「2」でない場合(ステップS501にてNO)には、変動中処理を終了する。ステップS502では、第一特別図柄表示器2390aまたは第二特別図柄表示器2390bにて第一特別図柄または第二特別図柄が変動中か否かを判別し、変動中の場合には、第一特別図柄または第二特別図柄の変動時間がタイムアップしたか否かを判別する(ステップS503)。そして、変動時間がタイムアップした際、すなわち変動時間が終了した場合には(ステップS503にてYES)、その変動を停止させる(ステップS504)。なお、いずれの特別図柄も変動していない場合(ステップS502にてNO)、または変動時間が終了していない場合(ステップS503にてNO)には、特別図柄の変動を停止させることなく変動中処理を終了する。

20

【0319】

ステップS504によって特別図柄の変動を停止させた後、大当たりフラグが「ON」か否かを判別し(ステップS505)、大当たりフラグが「ON」の場合には、処理フラグを「3」に更新する(ステップS506)。一方、大当たりフラグが「ON」でない場合には(ステップS505にてNO)、小当たりフラグが「ON」か否かを判別し(ステップS507)、「ON」の場合には処理フラグを「4」に更新し(ステップS508)、「ON」でない場合には処理フラグを「0」に更新する(ステップS509)。このように、ステップS506、ステップS508、またはステップS509のいずれかにおいて処理フラグを更新した後、変動中処理を終了する。

30

【0320】

図105に示す大当たり遊技開始処理では、まず、処理フラグが「3」か否かを判別し、ステップS506によって「3」となっている場合には(ステップS601にてYES)、ステップS602以降の処理を実行し、「3」でない場合には(ステップS601にてNO)、大当たり遊技開始処理を終了する。ステップS602では、確率変動機能作動中か否か、すなわち確率変動状態か否かを判別し、確率変動状態である場合には(YES)、確率変動機能の作動を一端停止し、ステップS604に移行する。なお、確率変動状態ではない場合、すなわち通常の低確率状態である場合には(ステップS602にてNO)、ステップS603の処理を実行することなくステップS604に移行する。ステップS604では、時短機能作動中か否か、すなわち時短遊技状態か否かを判別し、時短遊技状態になっている場合には(YES)、時短機能の作動を停止させ(ステップS605)、ステップS606に移行する。一方、時短遊技状態でない場合には(ステップS604にてNO)、ステップS605の処理を実行させることなくステップS606の処理に移行する。

40

【0321】

ステップS606では、大当たりの種類が、一般の大当たりであるか特殊当たりであるかを判別し、一般の大当たりである場合には(ステップS606にてNO)、可動片1430による大入賞口の開放条件、すなわち大当たり用開放回数(例えば最大7回)、一回当たりの開放

50

時間（例えば最大18秒）、及び大入賞口への入賞制限個数（例えば一回当たり最大10個）を設定する（ステップS607）。一方、大当たりが特殊当たりである場合には（ステップS606にてYES）、大入賞口における特殊当たり用開放回数（例えば二回）、入賞制限個数（例えば6個）、及び一回当たりの開放時間（例えば1.8秒）を設定する（ステップS608）。その後、処理フラグを「5」に更新し（ステップS609）、大当たり遊技開始処理を終了する。

【0322】

一方、図106に示す小当たり遊技開始処理では、まず、処理フラグが「4」か否かを判別し、ステップS508によって「4」となっている場合には（ステップS701にてYES）、ステップS702及びステップS703の処理を実行し、処理フラグが「4」でない場合には（ステップS701にてNO）、ステップS702及びステップS703の処理を実行することなく小当たり遊技開始処理を終了する。ステップS702では、小当たりの場合における大入賞口の開放条件、すなわち可動片1430による大入賞口の小当たり用開放回数、及び一回当たりの開放時間が夫々設定される。なお、小当たりにおける開放回数、入賞制限個数、及び開放時間は、特殊当たりの場合に設定される条件（ステップS608）と同一になるように設定されている。すなわち、特殊当たりと小当たりとを、視覚的に判別することができないように設定されている。その後、処理フラグが「6」に更新され（ステップS703）、小当たり遊技開始処理を終了する。

【0323】

図107に示す特別電動役物大当たり制御処理では、まず、処理フラグが「5」か否かを判別し、ステップS609によって「5」となっている場合には（ステップS801にてYES）、ステップS802以降の処理を実行し、「5」でない場合には（ステップS801にてNO）、特別電動役物大当たり制御処理を終了する。ステップS802では、大入賞口が開放中か否かを判別し、開放中の場合には（YES）、大入賞口の開放時間（開放した後の経過時間）が、予め設定した所定時間に達したか否かを判別し（ステップS803）、経過した場合には（ステップS803にてYES）、可動片1430を作動させて大入賞口を閉鎖する（ステップS805）。なお、設定された開放時間まで経過していない場合でも（ステップS803にてNO）、大入賞口が開放された後に大入賞口に入賞した遊技球の個数が、ステップS607で設定された制限個数（例えば10個）を超えた場合には（ステップS804にてYES）、ステップS805に移行して大入賞口を閉鎖する。また、大入賞口の開放時間が設定時間に到達しておらず（ステップS803にてNO）、しかも遊技球の入賞個数が制限個数に達していない場合には（ステップS804にてNO）、特別電動役物大当たり制御処理を終了する。

【0324】

一方、ステップS802において、大入賞口が開放中でない場合には（NO）、可動片1430による大入賞口の開放回数が、ステップS607で設定された大当たり用開放回数、またはステップS608で設定された特殊当たり用開放回数に、到達したか否かを判別する（ステップS806）。そして、到達していない場合には（ステップS806にてNO）、可動片1430を制御して大入賞口を開放し（ステップS807）、特別電動役物大当たり制御処理を終了する。これにより多量の遊技球を大入賞口に入賞させることが可能になる。

【0325】

ステップS806において大入賞口の開放回数が設定された回数に達した場合（YES）、すなわち、大当たり遊技状態が終了した場合には、ステップS808～ステップS813の処理を実行し、その後の抽選に対しての遊技状態を設定する。具体的には、まず、大当たりフラグを「OFF」とし（ステップS808）、今回の大当たりが、確率変動機能を作動させる当選であるか否かを判別する（ステップS809）。つまり、特殊当たりを含む確率変動大当たりであるか、通常大当たりであるかを判別する。確率変動大当たりで当選した場合には（ステップS809にてYES）、確率変動機能の作動を開始し、高確率である確率変動状態とする（ステップS810）。すなわち、その後の抽選において大当たりが当選す

る確率を通常時よりも高く設定するとともに、抽選による第一特別図柄または第二特別図柄の変動回数が所定回数（規定回数）になるまで時短機能を作動させる。なお、その大当たりが特殊当りである場合には（ステップS 8 1 1にてYES）、確率変動機能または時短機能の作動中の当りか否かを判別する（ステップS 8 1 4）。そして、特殊当りでない場合すなわち一般の確率変動大当りである場合（ステップS 8 1 0にてNO）、または確率変動機能または時短機能が既に作動している場合に特殊当りが当選した場合には、時短機能の作動を開始し（ステップS 8 1 2）、その後、処理フラグを「0」に更新する（ステップS 8 1 3）。つまり、第一特別図柄表示器2 3 9 0 aまたは第二特別図柄表示器2 3 9 0 bで変動する第一特別図柄または第二特別図柄の変動時間を短縮させるとともに、可動片1 4 2 7の開放作動によって第二始動口1 4 2 1への入賞のし易さを通常よりも高くする。一方、確率変動機能及び時短機能の作動中ではない場合、すなわち確率変動状態も時短遊技状態も発生していない状態で、特殊当りが当選した場合には（ステップS 8 1 4にてNO）、時短機能を作動させることなくステップS 8 1 3に移行する。

10

【0 3 2 6】

一方、ステップS 8 0 9において確率変動機能を作動させる当選ではない場合、すなわち通常大当りの場合には（NO）、時短機能の作動を開始するとともに、時短機能における作動の規定回数を設定し（ステップS 8 1 5）、その後、ステップS 8 1 3に移行する。つまり、抽選による第一特別図柄または第二特別図柄の変動回数が所定回数（規定回数）になるまで時短機能を作動させる。

【0 3 2 7】

20

図1 0 8に示す特別電動役物小当り制御処理では、まず、処理フラグが「6」か否かを判別し、ステップS 7 0 3によって「6」となっている場合には（ステップS 9 0 1にてYES）、ステップS 9 0 2以降の処理を実行し、「6」でない場合には（ステップS 9 0 1にてNO）、特別電動役物小当り制御処理を終了する。ステップS 9 0 2では、大入賞口に対する遊技球の入賞数が、予め設定された最大入賞数に達したか否かを判別し（ステップS 9 0 2）、まだ最大入賞数に達していない場合には（NO）、大入賞口が開放中か否かを判別する（ステップS 9 0 3）。そして、ステップS 9 0 3において、大入賞口が開放中であると判別された場合には（YES）、大入賞口の開放時間（開放した後の経過時間）が、予め設定した所定時間に達したか否かを判別し（ステップS 9 0 4）、経過した場合には（ステップS 9 0 4にてYES）、可動片1 4 3 0を作動させて大入賞口を閉鎖する（ステップS 9 0 5）。その後、大入賞口の開放回数が予め定めた所定回数（例えば二回）に達したか否かを判別し（ステップS 9 0 6）、その回数に達した場合には（YES）、処理フラグを「0」に更新し（ステップS 9 0 7）、特別電動役物小当り制御処理を終了する。なお、ステップS 9 0 4において大入賞口の開放時間が所定時間に達していない場合（NO）、またはステップS 9 0 6において開放回数が所定回数に達していない場合には（NO）、ステップS 9 0 7の処理を実行することなく、特別電動役物小当り制御処理を終了する。また、ステップS 9 0 3において、大入賞口が開放中でない場合には（NO）、大入賞口を開放し、遊技球の入賞を可能とする（ステップS 9 0 8）。また、ステップS 9 0 2において、大入賞口に対する遊技球の入賞数が、予め設定された最大入賞数に達した場合には（YES）、大入賞口が開放中か否かを判別し（ステップS 9 0 9）、開放中の場合には（YES）、大入賞口を閉鎖し（ステップS 9 1 0）、ステップS 9 0 7に移行する。一方、大入賞口が開放中でない場合には（ステップS 9 0 9にてNO）、ステップS 9 1 0の処理を実行することなく、ステップS 9 0 7に移行する。ステップS 9 0 7では処理フラグを「0」に更新する。

30

40

【0 3 2 8】**<周辺制御基板の処理>**

次に、周辺制御基板2 8 3 0に搭載される統合CPU 2 8 3 4によって実行される処理について説明する。図1 0 9はサブメイン処理の一例を示すフローチャートであり、図1 1 0は1 6 m s 定常処理の一例を示すフローチャートである。

【0 3 2 9】

50

図109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、統合CPU2834は、初期設定処理を行う(ステップS1001)。この初期設定処理では、周辺制御基板2830に搭載される統合RAM2836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S1001)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S1002)。

【0330】

この実施の形態では、統合CPU2834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する(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S1002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S1003)、16ms定常処理を行う(ステップS1004)。

【0331】

この16ms定常処理では、主制御基板2094から受信した演出コマンドに基づいて液晶表示装置640、枠ランプ、遊技盤ランプ、スピーカ等を制御する処理が実行される。16ms定常処理が終了すると、再びステップS1002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S1003～ステップS1004を繰り返し行う。一方、ステップS1002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。

【0332】

図110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、サブ統合CPU2834は、ステップS1100～ステップS1600の処理を実行する。ステップS1100のコマンド解析処理では、主制御基板2094から受信した演出コマンドを解析する。ステップS1200の演出制御処理では、変動表示パターンコマンドに基づいて液晶表示装置640に関わる制御処理を実行する。具体的には、予告演出の設定、装飾図柄の停止図柄の決定、等を行う。

【0333】

また、ステップS1300の音制御処理では、演出効果を促進させる効果音(例えばBGM)を発生させるための、スピーカに関わる制御処理を実行する。ステップS1400のランプ制御処理では、遊技盤ランプ、枠ランプに関わる制御処理を実行する。ステップS1500の情報出力処理では、電飾制御基板2890及び駆動制御基板2891にランプ演出コマンドを送信する。ステップS1600の乱数更新処理では、演出制御処理(ステップS1200)で各種設定に用いられる乱数を更新する処理を実行する。

【0334】

なお、16ms定常処理におけるステップS1100～ステップS1600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(後述するステップS1100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S1002で16ms経過フラグがセットされていると判別されたときに16ms定常処理を開始する。

【0335】

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S1600）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。

【0336】

図111は、コマンド解析処理（ステップS1100）の一例を示すフローチャートである。コマンド解析処理において、統合CPU2834は、まず、主制御基板2094から演出コマンドを受信したか否かを判別する（ステップS1101）。この実施の形態では、主制御基板2094から演出コマンドを受信すると、16ms定常処理等の他の処理を中断してコマンド受信割込処理を発生させ、受信したコマンドを、周辺制御基板2830に搭載される統合RAM2836における受信コマンド格納領域に保存する。なお、受信コマンド格納領域は、演出コマンドの受信順に対応して複数の領域が設けられ、コマンド受信割込処理では、演出コマンドの受信順に対応して各領域に保存する。ステップS1101では、受信コマンド格納領域の内容を確認し、演出コマンドが記憶されていれば、受信コマンド格納領域の受信順が先の演出コマンドを読み出す（ステップS1102）。

10

【0337】

そして、読み出した演出コマンドが変動表示パターンコマンドであるか判別し（ステップS1103）、読み出した演出コマンドが変動表示パターンコマンドであれば（ステップS1103にてYES）、変動表示パターン受信フラグをセットするとともに、周辺制御基板2830に搭載される統合RAM2836における変動表示パターン格納領域に格納する（ステップS1104）。

20

【0338】

一方、読み出した演出コマンドが変動表示パターンコマンドでなければ（ステップS1103にてNO）、読み出した演出コマンドが確変大当りコマンドであるか判別し（ステップS1105）、読み出した演出コマンドが確変大当りコマンドであれば（ステップS1105にてYES）、確変大当りフラグをセットする（ステップS1106）。また、読み出した演出コマンドが確変大当りコマンドでなければ（ステップS1105にてNO）、受信した演出コマンドに対応したフラグをセットする（ステップS1107）。

【0339】

30

図112は、演出制御処理（ステップS1200）の一例を示すフローチャートである。演出制御処理において、統合CPU2834は、遊技の進行状態を示す処理選択フラグの値を参照してステップS1210～ステップS1230のうちいずれかの処理を行う。

【0340】

処理選択フラグが「0」のときに実行される装飾図柄変動開始処理（ステップS1210）では、変動表示パターンコマンドを受信していれば装飾図柄の変動表示を開始させるための設定を行う。具体的には、変動表示パターンコマンドおよび確変大当りコマンドに応じて装飾図柄の停止図柄を決定するとともに、予告演出等の設定を行う。

【0341】

処理選択フラグが「1」のときに実行される装飾図柄変動処理（ステップS1220）では、変動停止コマンドを受信したときに電飾制御基板2832に表示コマンドを送信して装飾図柄の変動表示を停止させる制御を行う。

40

【0342】

処理選択フラグが「2」のときに実行される大当り表示処理（ステップS1230）では、主制御基板2094から送信される大当り開始コマンドに応じて液晶表示装置640に大当り遊技状態の開始を示す表示や大当り遊技状態中の表示（例えば、ラウンド表示等）をさせる制御を行う。

【0343】

図113は、装飾図柄変動開始処理（ステップS1210）の一例を示すフローチャートである。装飾図柄変動開始処理において、統合CPU2834は、まず、変動表示パタ

50

ーン受信フラグがセットされているか判別する（ステップS 1 2 2 1）。変動表示パターン受信フラグは、上述したコマンド解析処理（ステップS 1 1 0 0）のステップS 1 1 0 4でセットされ、主制御基板2 0 9 4から変動表示パターンコマンドを受信したことを示すフラグである。ステップS 1 2 2 1で変動表示パターン受信フラグがセットされていない（NO）、変動表示パターンコマンドを受信していないと判別して処理を終了する。

【0 3 4 4】

一方、変動表示パターン受信フラグがセットされていれば（ステップS 1 2 2 1にてYES）、変動表示パターン受信フラグをリセットし（ステップS 1 2 2 2）、受信した変動表示パターンコマンドに基づく変動表示パターンが大当りを発生させる変動表示パターンであるか（当りパターンであるか）判別する（ステップS 1 2 2 3 a）。 10

【0 3 4 5】

変動表示パターンが当りパターンでなければ（ステップS 1 2 2 3 aにてNO）、外れ図柄の停止図柄を決定する（ステップS 1 2 2 4）。また、変動表示パターンが当りパターンであれば（ステップS 1 2 2 3 aにてYES）、確変大当りフラグがセットされているか判別し（ステップS 1 2 2 3 b）、確変大当りフラグがセットされていれば（YES）、確変大当り図柄の停止図柄を決定し（ステップS 1 2 2 5）、確変大当りフラグがセットされていなければ（ステップS 1 2 2 3 bにてNO）、非確変大当り図柄の停止図柄を決定する（ステップS 1 2 2 6）。また、確変大当りフラグは、大当り表示処理（ステップS 1 2 3 0）にて大当り遊技状態を開始するときにリセットされる。なお、確変大当りフラグがリセットされる時期はこれに限らず、例えば、装飾図柄変動処理（ステップS 1 2 2 0）で装飾図柄の変動表示を停止させるとき、具体的には、変動停止コマンドを受信したときにリセットするようにしてもよいし、大当り表示処理（ステップS 1 2 3 0）で大当り遊技状態を終了するときにリセットするようにしてもよい。 20

【0 3 4 6】

なお、この実施の形態では、第一特別図柄と1：1で対応する第一装飾図柄と、第二特別図柄と1：1で対応する第二装飾図柄と、第一装飾図柄及び第二装飾図柄の両方に関連付けられ第一特別図柄及び第二特別図柄に対応する共通の装飾図柄列（以下、「共通装飾図柄列」と称す）とが表示されるようになっている。第一装飾図柄及び第二装飾図柄は、マル、バツ、サンカク等の図形の組合せで構成されており、確変大当り図柄である組合せ、非確変大当り（通常大当り）である組合せ、小当りである組合せ、及び外れである組合せ等が予め設定されている。つまり、変動表示パターンが当りパターンであれば、第一装飾図柄の確変大当り図柄として設定された複数の組み合わせ、または非確変大当り図柄として設定された複数の組み合わせ、のうちいずれかの組み合わせ図柄を停止図柄として決定する。 30

【0 3 4 7】

次いで、統合CPU 2 8 3 4は、予告判定乱数に基づいて予告演出を実行するか否かの判別を行う予告選択処理を実行した後（ステップS 1 2 2 7）、変動表示パターンと、予告種類格納領域に記憶される予告パターンと、ステップS 1 2 2 5, S 1 2 2 6, S 1 2 2 7で決定した共通装飾図柄列の停止図柄とに応じた表示コマンドをセットする（ステップS 1 2 2 8）。そして、処理選択フラグを「1」に更新して処理を終了する（ステップS 1 2 2 9）。なお、ステップS 1 2 2 8でセットされた表示コマンドは、情報出力処理（ステップS 1 5 0 0）にて電飾制御基板2 8 3 2に送信され、電飾制御基板2 8 3 2に搭載される表示CPU 2 8 5 1により当該表示コマンドを受信したことに基づいて液晶表示装置6 4 0にて装飾図柄の変動表示の実行を開始する。また、ステップS 1 2 2 8で予告種類格納領域に記憶される予告パターンを読み出したときには、当該予告パターンを読み出した後、予告種類格納領域の内容をクリアする。これにより、次の装飾図柄の変動表示にて誤って以前の装飾図柄の変動表示を開始するときに決定した予告パターンにもとづく予告演出が実行されることを防止できる。 40

【0 3 4 8】

＜演出表示等における機能的構成＞

続いて、特別図柄、第一装飾図柄、第二装飾図柄、及び共通装飾図柄列を含む演出表示に関する機能的な構成を、図114～図118のブロック図に基づいて説明する。図114は主制御基板2094での第一大当り抽選に関する機能的な構成を示し、図115は主制御基板2094での第二大当り抽選に関する機能的な構成を示し、図116は第一大当り抽選及び第二大当り抽選における抽選結果に応じて発生する有利遊技状態に関する機能的構成を示し、図117は主制御基板2094での普通抽選に関する機能的な構成を示し、図118は周辺基板2811（主に周辺制御基板2830、電飾制御基板2890、及び駆動制御基板2891）での演出に関する機能的な構成を示している。

【0349】

図114に示すように、主制御基板2094には、第一大当り抽選に関する構成として、第一当り判定用テーブル2911a、第一当り図柄用テーブル2912a、第一当り時変動時間設定用テーブル2913a、及び第一外れ時変動時間設定用テーブル2914aが予め記憶されており、これらのテーブル2911a～2914aを基に、第一大当り抽選における抽選の当否、第一特別図柄表示器2390aにおける停止図柄、及び変動時間が決定される。第一当り判定用テーブル2911aは、大当り判定用乱数値と大当りまたは小当りの当否との関係を示すものであり、通常時と高確率時とで当選となる割合が異なっている。また、第一当り図柄用テーブル2912aは、大当り図柄用乱数値と第一特別図柄表示器2390aにおける停止図柄との関係を示すものであり、大当り図柄用乱数値を複数のグループに区分した夫々の範囲と二つのLED（第一特別図柄）の点灯状態との対応付けがなされている。また、第一当り時変動時間設定用テーブル2913aは、第一大当り抽選における当否の結果が大当りまたは小当りの場合に用いられ、抽出される第一変動時間用乱数と第一特別図柄表示器2390aにおける第一特別図柄の変動時間との関係を示すものであり、第一外れ時変動時間設定用テーブル2914aは、第一大当り抽選における当否の結果が外れの場合に用いられ、抽出される第一変動時間用乱数と第一特別図柄表示器2390aにおける第一特別図柄の変動時間との関係を示すものである。なお、通常時のテーブル及び高確率時のテーブルのうち、いずれか一方のテーブルを遊技状態に基づいて選択する処理が第一抽選用確率選択手段2920aによって行われる。また、図示してしないが、第一当り図柄用テーブル2912aには、確率変動大当り用のテーブル、特殊当り用のテーブル、通常大当り用のテーブル、及び小当り用のテーブルが夫々備えられており、後述する第一当否決定手段2930aによって決定された当選の種別に対応したテーブルが選択されるようになっている。

【0350】

また、主制御基板2094には、第一始動口センサ2416（本発明の第一入賞状態検出手段に相当）によって第一始動口1420への入賞が検出されたとき、ランダムカウンタ（乱数発生手段）から、大当り判定用乱数を抽出する第一当り判定用乱数抽出手段2916aと、大当り図柄用乱数を抽出する第一当り図柄用乱数抽出手段2917aとが設けられている。また、判定用乱数及び大当り図柄用乱数を基に変動時間用乱数を抽出する第一変動時間用乱数抽出手段2918aが設けられている。また、第一当り判定用乱数抽出手段2916aによって大当り判定用乱数が抽出されると、第一当り判定用テーブル2911aを用いて大当りの当否を決定する第一当否決定手段2930a、及び第一当り図柄用乱数抽出手段2917aによって大当り図柄用乱数が抽出されると、第一当り図柄用テーブル2912aを用いて第一特別図柄表示器2390aにおける停止図柄を決定する第一停止図柄決定手段2931aが設けられている。さらに、第一変動時間用乱数抽出手段2918aによって変動時間用乱数が抽出され、且つ第一当否決定手段2930aによって大当りであることが決定されると、第一当り時変動時間設定用テーブル2913aを用いて第一特別図柄の変動時間を決定し、一方、変動時間用乱数が抽出され、且つ第一当否決定手段2930aによって外れであることが決定されると、第一外れ時変動時間設定用テーブル2914aを用いて第一特別図柄の変動時間を決定する第一変動時間決定手段2932aが設けられている。ここで、第一停止図柄決定手段2931aが本発明の第一表

示態様決定手段に相当する。

【0351】

また、主制御基板2094には、第一特別図柄表示器2390aにおいて第一特別図柄の変動を開始するとともに、第一変動時間決定手段2932aによって決定された変動時間の経過後、第一停止図柄決定手段2931aによって決定された停止図柄で変動停止させる特別図柄変動制御手段2934と、第一特別図柄の変動開始前に、第一当否決定手段2930aによって決定された大当りの有無に関する当否コマンド、及び第一特別図柄の変動態様(時間)に対応する変動表示コマンドを含む制御コマンドを発信するコマンド発信手段2935が設けられている。さらに、主制御基板2094には、第一特別図柄または第二特別図柄の変動中に、第一始動口センサ2416によって第一始動口1420への入賞が検出された場合、一定球数(4回)を上限として第一始動記憶数をカウントし記憶するとともに、第一特別図柄の変動表示を始動記憶数分だけ繰り返し行わせる第一保留消化手段2922aが設けられている。換言すれば、第一始動口センサ2416による遊技球の検出に基づく第一処理の実行を待機させる第一保留消化手段2922aが設けられている。第一保留消化手段2922aについてさらに詳細に説明する。第一保留消化手段2922aには、第一保留制御手段2941a及び第一消化制御手段2942aが設けられており、第一保留制御手段2941aは、第一特別図柄または第二特別図柄の変動中に、第一始動口センサ2416によって第一始動口1420への入賞が検出された場合、第一始動記憶数が上限値「4」に到達していなければ、第一始動記憶数の値を「1」増やすとともに、第一大当り判定用乱数及び第一大当り図柄用乱数を抽出し、抽出された各乱数を、第一特別図柄用乱数記憶手段2939の中の、一番上位の記憶領域に格納する。一方、第一消化制御手段2942aは、第一特別図柄または第二特別図柄の変動が停止し、新たな第一特別図柄の変動が可能になった場合、第一特別図柄に関する始動記憶数が「0」でなければ、始動記憶数「1」に対応する記憶領域から第一大当り判定用乱数及び第一大当り図柄用乱数を読み出すとともに、第一始動記憶数の値を「1」減らし、且つ、各記憶領域nに記憶されている各乱数値を、n-1の記憶領域にシフトさせる。ここで、第一当り判定用乱数抽出手段2416a、第一変動時間用乱数抽出手段2918a、第一当否決定手段2930a、及び第一停止図柄決定手段2931a等を組合せたものが本発明の第一抽選手段に相当する。

【0352】

また、図115に示すように、主制御基板2094には、第二大当り抽選に関する構成として、第二当り判定用テーブル2911b、第二当り図柄用テーブル2912b、第二当り時変動時間設定用テーブル2913b、及び第二外れ時変動時間設定用テーブル2941bが予め記憶されており、これらのテーブル2911b~2914bを基に、第二大当り抽選における抽選の当否、第二特別図柄表示器2390bにおける停止図柄、及び変動時間が決定される。なお、各テーブルの構成は、第一大当り抽選における各テーブルの構成と同様であるため、ここでは詳細な説明を省略する。

【0353】

また、主制御基板2094には、第二始動口センサ2358によって第二始動口1421への入賞が検出されたときに第二大当り抽選に関する大当り判定用乱数を抽出する第二当り判定用乱数抽出手段2916bと、第二大当り抽選に関する大当り図柄用乱数を抽出する第二当り図柄用乱数抽出手段2917bと、判定用乱数及び大当り図柄用乱数を基に変動時間用乱数を抽出する第二変動時間用乱数抽出手段2918bとが設けられている。また、第二当り判定用乱数抽出手段2916bによって大当り判定用乱数が抽出されると、第二当り判定用テーブル2911bを用いて大当りの当否を決定する第二当否決定手段2930b、及び第二当り図柄用乱数抽出手段2917bによって大当り図柄用乱数が抽出されると、第二当り図柄用テーブル2912bを用いて第二特別図柄表示器2390bにおける停止図柄を決定する第二停止図柄決定手段2931bが設けられている。さらに、第二変動時間用乱数抽出手段2918bによって変動時間用乱数が抽出され、且つ第二当否決定手段2930bによって大当りであることが決定されると、第二当り時変動時間

設定用テーブル 2913b を用いて第二特別図柄の変動時間を決定し、一方、変動時間用乱数が抽出され、且つ第二当否決定手段 2930b によって外れであることが決定されると、第二外れ時変動時間設定用テーブル 2914b を用いて第二特別図柄の変動時間を決定する第二変動時間決定手段 2932b が設けられている。なお、第二当否決定手段 2930b は、当選制限手段 2921b を備えており、遊技者に特定の利益を付与しない大当りである「特殊大当り」については、発生しないように制限を加えている。ここで、当選制限手段 2921b が本発明の抽選結果制限手段に相当し、第二停止図柄決定手段 2931b が本発明の第二表示態様決定手段に相当する。

【0354】

また、前記の特別図柄変動制御手段 2934 は、第二特別図柄表示器 2390b において第二特別図柄の変動を開始するとともに、第二変動時間決定手段 2932b によって決定された変動時間の経過後、第二停止図柄決定手段 2931b によって決定された停止図柄で変動停止させる。さらに、主制御基板 2094 には、第一特別図柄または第二特別図柄の変動中に、第二始動口センサ 2358 によって第二始動口 1421 への入賞が検出された場合、一定球数（4 回）を上限として第二始動記憶数をカウントし記憶するとともに、第二特別図柄の変動表示を始動記憶数分だけ繰り返し行わせる第二保留消化手段 2922b が設けられている。換言すれば、第二始動口センサ 2358 による遊技球の検出に基づく第二処理の実行を待機させる第二保留消化手段 2922b が設けられている。第二保留消化手段 2922b についてさらに詳細に説明する。第二保留消化手段 2922b には、第二保留制御手段 2941b 及び第二消化制御手段 2942b が設けられており、第二保留制御手段 2941b は、第一特別図柄または第二特別図柄の変動中に、第二始動口センサ 2358 によって第二始動口 1421 への入賞が検出された場合、第二始動記憶数が上限値「4」に到達していなければ、第二始動記憶数の値を「1」増やすとともに、第二大当り判定用乱数及び第二大当り図柄用乱数を抽出し、抽出された各乱数を、第二特別図柄用乱数記憶手段 2940 の中の、一番上位の記憶領域に格納する。一方、第二消化制御手段 2942b は、第一特別図柄または第二特別図柄の変動が停止し、新たな第二特別図柄の変動が可能になった場合、第二特別図柄に関する始動記憶数が「0」でなければ、始動記憶数「1」に対応する記憶領域から第二大当り判定用乱数及び第二大当り図柄用乱数を読み出すとともに、第二始動記憶数の値を「1」減らし、且つ、各記憶領域 n に記憶されている各乱数値を、 $n - 1$ の記憶領域にシフトさせる。

【0355】

ここで、第二当り判定用乱数抽出手段 2916b、第二変動時間用乱数抽出手段 2918b、第二当否決定手段 2930b、及び第二停止図柄決定手段 2931b 等を組合せたものが本発明の第二抽選手段に相当する。また、特別図柄変動制御手段 2934 が本発明の第一特別図柄変動制御手段、及び第二特別図柄変動制御手段に相当する。

【0356】

また、図 116 に示すように、主制御基板 2094 には、第一当否決定手段 2930a または第二当否決定手段 2930b による抽選結果を基に、遊技者に有利な遊技状態を付与する五つの有利遊技状態制御手段を備えている。ここで、有利な遊技状態には、可動片 1430 を開放し、大入賞口に対して遊技球の入賞を可能とすることが含まれており、特定利益付与手段 2981 または所定利益付与手段 2982 のいずれか一方によって開閉入賞装置 1404 の可動片 1430 が開放制御されるようになっている。

【0357】

さらに詳しく説明すると、所定利益付与手段 2982 は、可動片 1430 の一回当りの開放時間を、数個（例えば 1 ～ 2 個）の遊技球が辛うじて入賞できる程度の第一所定時間とするとともに、可動片 1430 の開閉動作を少なくとも一回以上（本例では二回）行うことで、遊技者に所定の利益を付与するものである。これにより、所定数の遊技球を大入賞口に入賞させることが可能になるが、入賞可能な個数は極めて少ないため、これによって遊技者が受ける利益は比較的少ないものとなる。一方、特定利益付与手段 2981 は、可動片 1430 の一回当りの開放時間を、複数個（例えば 10 個）の遊技球がゆとりを持

って入賞できる程度の第二所定時間とするとともに、可動片1430の開閉動作を、所定の利益を付与する場合の開閉動作の回数よりも多い回数（本例では7回）行うことで、遊技者に特定の利益を付与するものである。これによれば、多数の遊技球を大入賞口に入賞させることが可能になり、遊技者は大きな利益を得ることができる。

【0358】

そして、主制御基板2094には、特定利益付与手段2981によって特定の利益を付与させる手段として、第一有利遊技状態制御手段2933a及び第二有利遊技状態制御手段2933bが設けられ、所定利益付与手段2982によって所定の利益を付与させる手段として、第三有利遊技状態制御手段2933c、第四有利遊技状態制御手段2933d、及び第五有利遊技状態制御手段2933eが設けられている。

10

【0359】

第一有利遊技状態制御手段2933aによって発生する第一有利遊技状態は、所謂「確率変動大当り」であり、第一当否決定手段2930aまたは第二当否決定手段2930bの抽選結果が第一結果の場合に発生する。この当りになると、特定利益付与手段2981によって特定の利益を付与するとともに、高確率状態設定手段2983によって、その後の抽選で特定の利益が付与される確率を通常時よりも高く設定する。つまり、高確率である確率変動状態とする。なお、本例では、高確率時の大当り判定テーブルでは、0～498までの499個の大当り判定用乱数のうち、大当り遊技状態を発生させることが決定される大当り判定値が、60個設定され、大当りとなる確率である大当り確率が60/499となっている。一方、通常時の大当り判定テーブルでは、0～498までの499個の大当り判定用乱数のうち大当り判定値が6個設定され、大当り確率が6/499となっている。また、第一有利遊技状態では、第一時短状態設定手段2984によって、第一特別図柄表示器2390aまたは第二特別図柄表示器2390bで変動する第一特別図柄または第二特別図柄の変動時間を短くするとともに、第一特別図柄または第二特別図柄の変動回数が所定回数に達するまで、第二始動口1421の可動片1427が開閉動作される頻度（すなわち普通抽選において当選となる確率）を高くすることによって第二始動口1421への入賞のし易さを通常時よりも増加させる。つまり、時短遊技状態とする。

20

【0360】

第二有利遊技状態制御手段2933bによって発生する第二有利遊技状態は、所謂「通常大当り」であり、第一当否決定手段2930aまたは第二当否決定手段2930bの抽選結果が第二結果の場合に発生する。この当りになると、特定利益付与手段2981によって特定の利益が付与される点は第一有利遊技状態と同様であるが、この当りの場合には、その後の抽選で特定の利益が付与される確率は低確率のままである。つまり、確率変動状態にはならず、通常時の確率が維持される。なお、この第二有利遊技状態においても、特定の利益を付与した後、第一特別図柄または第二特別図柄の変動回数が所定回数になるまでの間、第一時短状態設定手段2984によって時短遊技状態になり、第一特別図柄または第二特別図柄の変動時間を短くするとともに、可動片1427が開閉動作される頻度（すなわち普通抽選において当選する確率）を高くすることによって遊技球の球持ちを抑制する。

30

【0361】

第三有利遊技状態制御手段2933cによって発生する第三有利遊技状態は、所謂「特殊大当り」であり、第一当否決定手段2930aの抽選結果が第三結果の場合に発生する。この当りでは、まず、所定利益付与手段2982によって遊技者に所定の利益（特定の利益よりも有利性の低い利益）を付与する。そして、その後の抽選に対しては、特定の利益が付与される確率を高くする。すなわち、第一有利遊技状態と同様、確率変動状態とする。ただし、時短遊技状態については、この有利遊技状態を発生させる前の遊技状態が所定の条件を満足する場合に限って発生させるようにしている。つまり、確率変動状態ではなく、且つ時短遊技状態でもない場合に第三有利遊技状態が発生した場合には、時短遊技状態を発生させることなく、確率変動状態としている。一方、遊技状態が確率変動状態であるか、または時短遊技状態である場合に、第三有利遊技状態が発生すると、第二時短状

40

50

態設定手段 2 9 8 5 を作動させ、時短遊技状態を発生させるようにしている。

【0 3 6 2】

第四有利遊技状態制御手段 2 9 3 3 d によって発生する第四有利遊技状態は、第一当否決定手段 2 9 3 0 a の抽選結果が第四結果の場合に発生する。この当りでは、第三有利遊技状態と同様、所定利益付与手段 2 9 8 2 によって遊技者に所定の利益を付与する。ただし、その後の抽選に対しては、新たに確率変動状態を発生させない。なお、時短遊技状態については、遊技状態に基づいて付加されるか否かが決定される。

【0 3 6 3】

第五有利遊技状態制御手段 2 9 3 3 e によって発生する第五有利遊技状態は、第一当否決定手段 2 9 3 0 a の抽選結果が第五結果の場合に発生する。この当りでは、所定利益付与手段 2 9 8 2 によって遊技者に所定の利益を付与すること、及び高確率状態設定手段 2 9 8 3 によって所定の利益を付与することは、第三有利遊技状態と同様であるが、この有利遊技状態では、時短遊技状態でない場合に第三有利遊技状態が発生した場合には、時短遊技状態を発生させることなく、確率変動状態としている。一方、遊技状態が時短遊技状態である場合に、第三有利遊技状態が発生すると、第二時短状態設定手段 2 9 8 5 を作動させ、時短遊技状態を発生させるようにしている。

【0 3 6 4】

なお、本例では、夫々の大当りにおける当選の割合を、第一当否決定手段 2 9 3 0 a の場合と、第二当否決定手段 2 9 3 0 b とで、互いに異なるように振り分けている。具体的には、第一当否決定手段 2 9 3 0 a の抽選結果では、第一有利遊技状態制御手段 2 9 3 3 a によって発生する第一大当り、すなわち確率変動状態及び一定回数の時短遊技状態がいずれも付与される確率変動大当りを、大当り全体の 2 2 % に設定し、第二有利遊技状態制御手段 2 9 3 3 b によって発生する第二大当り、すなわち確率変動状態が付与されることなく一定回数の時短遊技状態が付与される通常大当りを 4 5 % に設定している。また、第三有利遊技状態制御手段 2 9 3 3 c によって発生する第三大当り、すなわち確率変動状態と、条件付きの時短遊技状態が付与される特殊大当りを 1 1 % に設定し、第四有利遊技状態制御手段 2 9 3 3 d によって発生する第四大当り、すなわち確率変動状態が付与されることなく条件付きの時短遊技状態が付与される特殊大当りを 1 1 % に設定し、第五有利遊技状態制御手段 2 9 3 3 e によって発生する第五大当り、すなわち確率変動状態と、条件付きの時短遊技状態が付与される特殊大当りを 1 1 % に設定している。

【0 3 6 5】

一方、第二当否決定手段 2 9 3 0 a の抽選結果では、第一有利遊技状態制御手段 2 9 3 3 a によって発生する第一大当りを、大当り全体の 4 4 % に設定し、第二有利遊技状態制御手段 2 9 3 3 b によって発生する第二大当りを 5 6 % に設定している。そして、第二当否決定手段 2 9 3 0 b では、特殊大当り、すなわち第三大当り、第四大当り、及び第五大当りに関しては発生しないように設定されている。このため、特定の利益が付与されることなく確率変動状態が終了してしまうことを確実に防止でき、突然の降格によって遊技意欲が大幅に低下することを抑制できる。また、第一大当り～第五大当りのうち、特定の利益を付与する第一大当りまたは第二大当りとなる割合は、第二当否決定手段 2 9 3 0 b の方が高くなることから、主に通常時に行われる第一当否決定手段 2 9 3 0 a による大当り抽選では、開閉入賞装置 1 4 0 4 の開放を比較的頻繁に行わせながらも、特定の利益が付与される大当りの発生をある程度制限することが可能となる。一方、時短遊技状態のときに実質的に有効となる第二当否決定手段 2 9 3 0 b による大当り抽選では、特定の利益が付与される可能性が高くなるため、確率変動状態を有さない通常大当りであっても、遊技意欲の低下を抑制することができる。

【0 3 6 6】

換言すると、大当り抽選は、第二始動口センサ 2 3 5 8 による遊技球の検出に基づく第二当否決定手段 2 9 3 0 b の抽選結果が大当りであるときに特定利益付与手段 2 9 8 1 によって付与される遊技球数の期待値が、第一始動口センサ 2 3 5 8 による遊技球の検出に基づく第一当否決定手段 2 9 3 0 a の抽選結果が大当りであるときに特定利益付与手段 2

10

20

30

40

50

981または所定利益付与手段2982によって付与される遊技球数の期待値よりも高くなるように設定されている。

【0367】

ところで、図117に示すように、主制御基板2094には、普通抽選（第二始動口1421への入賞のし易さを高めるための抽選）に関する構成として、普通当り判定用乱数抽出手段2924、普通当り判定用テーブル2926、及び普通当否決定手段2925が設けられている。普通当り判定用乱数抽出手段2924は、入球状態検出手段2990（ゲートセンサ）によって通過ゲート1405への入球が検出されたとき、ランダムカウンタ（乱数発生手段）から、普通当り判定用乱数を抽出するものである。また、普通当り判定用テーブル2926は、高確率時のテーブルと通常時のテーブルとに分かれており、高確率時の普通当り判定テーブルでは、0～250までの251個の普通当り判定用乱数のうち、普通当りとなる判定値が250個設定され、普通当りとなる確率が250/251となっている。一方、通常時の普通当り判定テーブルでは、0～250までの251個の普通当り判定用乱数のうち、普通当りとなる判定値が1個設定され、普通当りとなる確率が1/251となっている。また、高確率時の普通当り抽選では、普通図柄の変動時間が13.56秒に設定され、始動口ソレノイド2352による可動片1427の開放時間が1180ms、開放回数が3回、開放間のインターバルが512msに設定されている。一方、通常時の普通当り抽選では、普通図柄の変動時間が平均13.6秒に設定され、可動片1427の開放時間が180ms、開放回数1回に設定されている。

【0368】

また、普通当否決定手段2925は、普通当り判定用乱数抽出手段2924によって普通当り判定用の乱数が抽出されると、抽出された乱数と普通当り判定用テーブル2926に記憶された普通当り判定値とを比較して、一致している場合に普通当りであると決定する。なお、この際、遊技状態判定手段2923によって、遊技状態が特定の遊技状態、すなわち時短遊技状態か否かが判別され、時短遊技状態である場合には高確率時のテーブルが選択され、時短遊技状態でない場合には通常時のテーブルが選択される。このため、第一有利遊技状態制御手段2933aによって発生する第一大当りの場合であっても、一定回数の時短遊技状態が終了すると、高確率時のテーブルから通常時のテーブルに切り替えられる。ここで、普通当否決定手段2925が本発明の入賞率変更手段に相当する。

【0369】

また、主制御基板2094には、普通当否決定手段2925によって普通抽選の当否が決定されると、普通図柄表示器2928に普通図柄を変動表示させるとともに、変動時間（約14秒または約1秒）の経過後、当否の結果を表示させる普通図柄変動制御手段2927が設けられている。また、普通当否決定手段2925による判別の結果、普通当りが確定した場合、普通図柄の変動停止後、可動片1427を開放させ、遊技球を第二始動口1421に入賞しやすくする開放制御手段2929が設けられている。

【0370】

図118に示すように、周辺基板2811には、主制御基板2094から送信された制御情報コマンドがコマンド受信手段2951によって受信されると、これを基に液晶表示装置640を制御するための各種機能が備えられている。

【0371】

すなわち、第一大当り抽選に対応する演出用テーブルとして、第一当り時演出態様テーブル2952aと、第一外れ時演出態様テーブル2953aとが予め記憶されており、これらのテーブル2952a、2953aを基に、ステップ演出及び発展演出等における演出態様が決定されるようになっている。

【0372】

まず、演出態様テーブル2952a、2953aについて詳細に説明する。第一当り時演出態様テーブル2952aは、大当り（または小当り）の場合に用いられ、演出決定用乱数（後述する）と、演出態様（ここではステップ演出や発展演出における演出パターン）との関係を示すものである。また、第一外れ時演出態様テーブル2953aは、外れの

場合に用いられるテーブルであり、演出決定用乱数と演出パターンとの関係を示すものである。

【0373】

周辺基板2881には、ランダムカウンタ（図示しない）から演出決定用乱数を抽出する第一演出用乱数抽出手段2957aと、演出パターンを決定する第一演出態様決定手段2958aとが設けられている。第一演出態様決定手段2958aは、コマンド受信手段2951を介して制御コマンドを受信すると、第一演出用乱数抽出手段2957aによって演出用乱数を抽出するとともに、制御コマンドに含まれる当否コマンドが大当たり（または小当たり）を示すものである場合には、第一演出用乱数抽出手段2957aによって抽出された演出用乱数と、第一当たり時演出態様テーブル2952aとから演出パターンを決定し、一方、当否コマンドが外れを示すものである場合には、第一演出用乱数抽出手段2957aによって抽出された演出用乱数と、第一外れ時演出態様テーブル2953aとから演出パターンを決定するものである。

10

【0374】

第一演出態様決定手段2958aによって決定された演出パターンは、演出パターン記憶手段（図示しない）から抽出されるとともに、第一演出表示制御手段2975aに送られる。第一演出表示制御手段2975aは、それらの演出の画像を画像記憶手段（図示しない）から読み出し液晶表示装置640に導出する。ここで、第一演出表示制御手段2975a（または第二演出表示制御手段2975b）が本発明の期待度演出表示手段、及び文字情報変動制御手段に相当する。期待度演出表示手段は、コマンド受信手段2951によって受信された制御コマンドが変動表示コマンド（変動表示パターンコマンド）である場合に、その変動表示コマンドに特定された演出（期待度演出）を液晶表示装置640に導出するものである。また、文字情報変動制御手段は、コマンド受信手段2951によって受信された制御コマンドが変動表示コマンド（変動表示パターンコマンド）である場合に、確率変動状態の潜伏可能性のあるアプローチモード滞在時であるか否かを判断し（すなわち周辺基板2881に記憶されたモード種別フラグを参照し）、アプローチモード滞在時であると判断されると、複数の共通装飾図柄列が変動開始されてからリーチ状態が成立するか否かの段階まで、その変動表示コマンドに基づいて単数の文字情報列の変動を液晶表示装置640に導出するものである。

20

【0375】

一方、第一装飾図柄の演出に関する機能的な構成として、第一装飾図柄変動制御手段2976aが設けられている。第一装飾図柄変動制御手段2976aは、コマンド受信手段2951によって受信された制御コマンドを基に、停止図柄を第一装飾図柄記憶手段（図示しない）から読み出し変動させるとともに、その制御コマンドに含まれる変動時間及び当否コマンド等（すなわち抽選結果）に基づいて装飾図柄を停止させるものである。

30

【0376】

なお、上記では、第一大当たり抽選に関する演出について説明したが、周辺基板2881には、第二大当たり抽選に関する演出を行うための機能的構成も備えられている。具体的には、第二大当たり抽選に対応する演出用テーブルとして、第二当たり時演出態様テーブル2952bと、第二外れ時演出態様テーブル2953bとが予め記憶されており、これらのテーブル2952b、2953bを基に、ステップ演出や発展演出における演出態様が決定されるようになっている。演出態様テーブル2952b、2953bは、第一大当たり抽選に対応する演出態様テーブル2952a、2953aと同様の構成であるため、ここでは詳細な説明を省略する。

40

【0377】

また、周辺基板2881には、第二大当たり抽選に対応して、第二演出用乱数抽出手段2957b、第二演出態様決定手段2958b、第二演出表示制御手段2975b、及び第二装飾図柄変動制御手段2976bが設けられているが、これらの構成も第一大当たり抽選に対応する機能的構成と同様の機能を有することから、詳細な説明を省略する。

【0378】

50

また、周辺基板 2881 には、装飾図柄列変動表示手段 2960 及び大当り表示手段 2964 が設けられている。装飾図柄列変動表示手段 2960 は、第一装飾図柄変動制御手段 2976a 及び第二装飾図柄変動制御手段 2976b の出力を基に、あるいはコマンド受信手段 2951 によって受信された制御コマンドを基に、共通装飾図柄列を変動させるとともに、その制御コマンドに含まれる変動時間及び当否コマンド等（すなわち抽選結果）に基づいて共通装飾図柄列を順に停止させるものである。特に、複数の共通装飾図柄列のうち最後に停止される最終停止図柄列が停止する前の段階で、有効ライン上で既に停止している装飾図柄（停止図柄）の組合せが、特定の装飾図柄の組合せを充足する場合、既に停止している装飾図柄をリーチ形成図柄として、リーチ状態を成立させる。

【0379】

ここで、装飾図柄列変動表示手段 2960 が本発明の装飾図柄変動制御手段に相当する。また、制御コマンドに含まれる変動表示コマンド（変動表示パターンコマンド）に基づいて単数または複数のリーチ状態が成立するか否かを決定していることから、変動表示コマンドに対応する変動態様（時間）を決定する第一変動時間決定手段 2932a および第二変動時間決定手段 2932b が本発明のリーチ状態決定手段に相当するといえる。

【0380】

また、大当り表示手段 2964 は、第一大当り抽選または第二大当り抽選の抽選結果が第一大当りまたは第二大当りの場合、すなわち、「確変大当り」または「通常大当り」の場合に、その抽選にかかる共通装飾図柄列の変動を停止させた後、「大当り」であることを表示させるものである。なお、第一大当り抽選または第二大当り抽選の抽選結果が第三大当り、第四大当り、または第五大当りである場合には、「当り」であることを表示させることなく、共通装飾図柄列の変動停止後、その抽選にかかる演出を終了する。

【0381】

また、周辺基板 2881 には、表示領域導出手段 2944 が設けられている。表示領域導出手段 2944 は、装飾図柄列変動制御手段 2960、第一演出表示制御手段 2975a、及び第二演出表示制御手段 2975b 等の出力を基に、共通装飾図柄列や文字情報図柄列、演出（リーチ演出等）を液晶表示装置 640 の所定の表示領域に表示させるものである。なお、液晶表示装置 640 の表示領域は、原則として上下の表示面積比が 2:1 程度となるように、複数の共通装飾図柄列を変動させる、及び演出を表示させる上方の表示領域（主表示領域）と、アプローチモード滞在時に単数の文字情報列を変動させる、または第一当否決定手段 2930a による抽選結果に基づく予告演出を表示させる下方の表示領域（副表示領域）と、に区画形成されている（本発明の表示領域区画手段に相当）。また、アプローチモード滞在時の液晶表示装置 640 には、複数の共通装飾図柄列が単数の文字情報列よりも狭くなる程度の表示領域、すなわち、単数の文字情報列が複数の共通装飾図柄列よりも目立つかたちで表示されている（本発明の装飾図柄変動規制手段または文字情報優先表示手段に相当）。

【0382】

＜振分演出装置 1444 の動作＞

続いて、振分演出装置 1444 における動作について、図 94 と図 120 及び図 121 とに基づいて説明する。図 120 は、振分演出装置 1444 における制御構成を示すブロック図であり、図 121 は、振分演出装置 1444 における制御において、テーブルを用いた場合の機能的構成を示すブロック図である。

【0383】

図 94 に示すように、振分演出装置 1444 に三つの流入口 1480 が備えられていることは、前述した通りであるが、これらの流入口 1480 は潜伏期待大領域及び潜伏期待小領域として夫々割り当てられるようになっている。ここで、潜伏期待大領域とは、確率変動状態が潜伏している可能性が高いことを示唆する領域であり、潜伏期待小領域とは、確率変動状態が潜伏している可能性が低いことを示唆する領域である。図 120 に示すように、振分演出装置 1444 には機能的構成として、抽選結果認識手段 3001 及び領域選択手段 3010 が備えられている。抽選結果認識手段 3001 は、第一当否決定手段 2

930aまたは第二当否決定手段2930bによる抽選結果が、第一結果または第二結果となり特定の利益が付与されているか否かを判定するとともに、さらに特定の利益が付与されている場合には、確率変動状態を付与する大当たりであるか否か、すなわち第一結果による確率変動大当たりか、第二結果による通常大当たりかを判別する。領域選択手段3010は、演出を行う際に、抽選結果認識手段3001の判定結果に基づいて、遊技球が送込まれる領域を決定するものである。

【0384】

具体的に説明すると、領域選択手段3010は、第一当否決定手段2930aまたは第二当否決定手段2930bによる抽選結果が第一結果の場合には、潜伏期待大領域が選択される割合を潜伏期待小領域が選択される割合よりも高くし、一方、第一当否決定手段2930aまたは第二当否決定手段2930bによる抽選結果が第二結果の場合には、潜伏期待小領域が選択される割合を潜伏期待大領域が選択される割合よりも高くしている。このため、確率変動大当たりが発生している場合（確率変動状態が潜伏している場合）には、遊技球の転動方向が潜伏期待大領域側に切替えられ遊技球が潜伏期待大領域に到達する可能性が高くなる。一方、通常大当たりが発生している場合（確率変動状態が潜伏していない場合）には、遊技球の転動方向が潜伏期待小領域側に切替えられ遊技球が潜伏期待小領域に到達する可能性が高くなる。したがって、遊技球が到達した流入口1480が、潜伏期待大領域に相当する流入口1480または潜伏期待小領域に相当する流入口1480の何れであるかを認識させることによって、確率変動状態が潜伏している可能性（期待度）を把握させることが可能になる。これにより、遊技球の挙動を注目させるとともに、遊技球を用いた演出によって視覚的な興味を高めることが可能になる。

【0385】

また、領域選択手段3010は、複数の流入口1480の中から潜伏期待大領域として割り当てられる流入口を決定する。つまり、演出を開始する前に、夫々の流入口1480を潜伏期待大領域と潜伏期待小領域とに割振るための抽選を行う。これにより、潜伏期待大領域の位置を毎回変化させることが可能となり、遊技球の転動方向を変化に富んだものとするができる。つまり、同じ流入口1480ばかりに到達することによる不信感を解消することが可能となる。

【0386】

特に、領域選択手段3010には、個数決定手段3011が備えられており、潜伏期待大領域として割り当てられる流入口1480の数が抽選に基づいて決定される。このため、潜伏期待大領域として割り当てられる流入口1480の数が多い場合には、潜伏期待大領域に到達する可能性が高くなったと感じさせ、一方、潜伏期待小領域として割り当てられる流入口の数が多い場合には、潜伏期待大領域に到達する可能性が低くなったと感じさせることができ、ひいては演出にメリハリをつけることが可能になる。

【0387】

また、振分演出装置1444には、通知手段3017が備えられており、領域選択手段3010によって夫々の流入口1480が潜伏期待大領域と潜伏期待小領域とに割り振られた際、決定された割振りに関する情報、すなわちどの流入口1480を潜伏期待大領域とするかが、遊技者に通知されるようになっている。具体的に通知手段3017は、第一発光基板1500を制御し、潜伏期待大領域に割り当てられた流入口1480の周囲に配置された発光ダイオード1503を赤色で点灯させ、一方、潜伏期待小領域に割り当てられた流入口1480の周囲に配置された発光ダイオード1503を青色で点灯させる。このため、潜伏期待大領域と潜伏期待小領域とを発光色に基づいて容易に識別することが可能となる。

【0388】

また、振分演出装置1444は、誘導部材1490の動作態様として複数の駆動パターンを予め記憶した駆動パターン記憶手段3003と、動作開始に先立って、駆動パターン記憶手段3003の中から一つの駆動パターンを抽選に基づいて決定する駆動パターン決定手段3002と、駆動パターン決定手段3002によって決定された駆動パターンに従

って振分モータ1493を動作させる動作制御手段3008とをさらに備えている。このため、遊技球の挙動だけではなく、誘導部材1490の動きも変化に富んだものとし、視覚的な面白みを一層高めることができる。

【0389】

駆動パターンについて詳細に説明する。駆動パターン記憶手段3003には、少なくとも四つの駆動パターン、すなわち、連続動作パターン3004、コマ送りパターン3005、可動範囲制限パターン3006、及び固定パターン3007が記憶されている。そして、連続動作パターン3004が選択された場合には、誘導部材1490を略一定の速度で振り子のように回動させ、誘導部材1490の先端を夫々の流入口1480に順次対向させる動作を行う。一方、コマ送りパターン3005が選択された場合には、誘導部材1490を断続的に動作させ、誘導部材1490の先端が夫々の流入口1480と対向する毎に一時的に停止させる動作を行う。このため、遊技球の停留状態が解除されるタイミングが同じで、且つ解除された時点の誘導部材1490の位置が同一であっても、互いに異なる流入口1480に到達する場合がありますこととなり、ひいては誘導部材1490の駆動パターンと遊技球が解除されるタイミングとを互いに関連させながら遊技球の行方を注目させることが可能になる。

10

【0390】

また、可動範囲制限パターン3006が選択された場合には、三つの流入口1480の中から選択された流入口を含む二つの流入口が特定され、誘導部材1490を、特定された二つの流入口に対してのみ対向するように回動させる動作を行う。このため、潜伏期待大領域として割り当てられた流入口の数が、潜伏期待小領域として割り当てられた流入口の数よりも少ないときであっても、例えば誘導部材1490の可動範囲が、二つの流入口（潜伏期待大領域及び潜伏期待小領域）の間に制限された場合には、遊技球を潜伏期待大領域に到達させる可能性が高くなったように感じさせることができ、遊技意欲を高めることが可能になる。

20

【0391】

また、固定パターン3007が選択された場合には、誘導部材1490の先端を、潜伏期待大領域に対向した状態で固定させる。このため、この固定パターン3007になると、遊技球を潜伏期待大領域に到達させることが、ほぼ確定された状況となり、確率変動状態の発生に対する期待感を確実に高めるとともに、遊技者に優越感を与えることができる。

30

【0392】

なお、個数決定手段3011を含む領域選択手段3010、及び駆動パターン決定手段3002は、抽選結果認識手段3001によって判定された抽選結果と、一つの乱数とを基に、全ての振分条件を決定することも可能である。具体的には、図121に示すように、振分演出装置1444における制御を決定するための振分用乱数を抽出する振分用乱数抽出手段3020と、第一振分動作可変用テーブル3022と、第二振分動作可変用テーブル3023と、振分条件決定手段3021とを備えればよい。第一振分動作可変用テーブル3022は、第一当否決定手段2930aまたは第二当否決定手段2930bによる抽選結果が第一結果の場合に用いられ、複数の流入口1480の中から潜伏期待大領域として割り当てられる流入口1480の位置、遊技球を送り込む流入口1480の位置、及び誘導部材1490の動作態様である駆動パターン、を含む振分条件と、振分用乱数抽出手段3020によって抽出される振分用乱数との関係を示すものである。また、第二振分動作可変用テーブル3023は、第一当否決定手段2930aまたは第二当否決定手段2930bによる抽選結果が第二結果の場合に用いられ、上記と同様の振分条件と、振分用乱数抽出手段3020によって抽出される振分用乱数との関係を示すものである。

40

【0393】

そして、振分条件決定手段3021は、振分用乱数が抽出され、且つ抽選結果が第一結果の場合には、振分用乱数と第一振分動作可変用テーブル3022とから振分演出装置1444における振分条件を決定し、一方、振分用乱数が抽出され、且つ抽選結果が第二結

50

果の場合には、振分用乱数と第二振分動作可変用テーブル3023とから振分条件を決定する。

【0394】

第一振分動作可変用テーブル3022及び第二振分動作可変用テーブル3023について、図122に基づき具体的に説明する。図122は、第一振分動作可変用テーブル3022及び第二振分動作可変用テーブル3023において、振分条件と振分率との関係を示す表である。この表では、変動条件として、「駆動パターンと、遊技球を送り込む流入口1480の位置」が、「動き方」として示され、「複数の流入口1480の中から潜伏期待大領域として割り当てられる流入口1480の位置」が、「赤の位置」として示されている。そして、これらの変動条件の組合せが40通りのパターンに区別されており、40通りのパターンの中から一つのパターンが振分用乱数に基づいて選択されるようになっている。ここで、「動き方」において、「ノーマル」とは連続動作パターン3004のことであり、「コマ送り」とはコマ送りパターン3005のことであり、「二者択一」とは可動範囲制限パターン3006のことであり、「真中ずっと」とは固定パターン3007のことである。また、「右」とは右流入口1480aのことであり、「中」とは中流入口1480bのことであり、「左」とは左流入口1480cのことである。また、「右」，「中」，「左」等、一方向のみが示されたものは、「誘導部材1490の先端が、選択された流入口1480に対向した際に遊技球が到達するように遊技球を送込むこと」を表し、「左→中」，「右→中」等、方向の変化が示されたものは、「誘導部材1490の先端が、選択された流入口1480に向かって回動している途中で到達するように遊技球を送込むこと」を表している。

【0395】

また、「赤の位置」においては、左から順に、左流入口1480c、中流入口1480b、及び右流入口1480aの状態を示しており、「○」は潜伏期待大領域であることを示し、「×」は潜伏期待小領域であることを示している。つまり、パターン2に示すように、「赤の位置」が「××○」で、「動き方」が「ノーマル右」であれば、連続動作パターンを行いながら、潜伏期待大領域である右流入口1480aに遊技球が到達するように、遊技球を送込むことを表している。

【0396】

一方、振分率に関しては、抽選結果が第一結果の場合における振分率が「確変（7図柄）」及び「確変（7図柄以外）」として示され、抽選結果が第二結果の場合における振分率が「非確変時」として示されている。なお、抽選結果が第一結果の場合には、装飾図柄列が「7，7，7」の停止図柄で停止する場合（確変（7図柄））と、その他の停止図柄で停止する場合（確変（7図柄以外））とを区別し、「7，7，7」で停止する場合には、全て、パターン40の「真中ずっと」が選択されるようになっている。

【0397】

この振分表から分かるように、確率変動大当たりが発生しており（第一結果の場合であって）、「7」図柄以外の場合には、40種類全てのパターンが選択対象となっている。そして、この場合、潜伏期待大領域が選択される可能性が極めて高いが、潜伏期待小領域が選択されることもあり得るように、振分率が設定されている。一方、通常大当たりが発生している場合（抽選結果が第二結果の場合）には、潜伏期待大領域が選択されることなく、常に潜伏期待小領域が選択されるようになっている。このため、潜伏期待大領域に遊技球が到達した場合には、確率変動状態が潜伏している可能性が極めて高いことを示唆することができ、一方、潜伏期待小領域に遊技球が到達した場合には、確率としては低いものの、確率変動状態が潜伏している可能性が残されていることを示唆することができる。したがって、抽選結果が第二結果であること（即ち通常大当たりであること）を明瞭に把握できないようにし、潜伏期待小領域に遊技球が流入したことによる期待感の消失、並びにそれに伴う遊技意欲の低下を軽減することが可能になる。

【0398】

このように、第一結果（確率変動大当たり）に対応する第一振分動作可変用テーブル30

22と、第二結果（通常大当たり）に対応する第二振分動作可変用テーブル3023とを用いて、振分条件を決定するため、確率変動状態が発生した場合の割振りと、確率変動状態が発生していない場合の割振りとを、個別に設定することができるとともに、振分条件を比較的容易に決定することが可能となる。特に、夫々の振分動作可変用テーブル3022、3023には、複数項目の振分条件が組合せられた形で記憶されているため、一つの振分用乱数だけで全ての振分条件を決定することが可能となり、振分演出にかかる制御の負担を軽減するとともに、速やかに振分条件を決定することが可能になる。

【0399】

一方、図94を基に前述したように、案内通路部材1445には停留手段1515が備えられ、大入賞口に入賞した遊技球の一つを停留させることが可能になっている。そして、図120に示すように、振分演出装置1444は、解除制御手段3016を備えており、解除制御手段3016は、停留手段1515による遊技球の停留状態を解除し、停留中の遊技球を所定のタイミングで案内通路部材1445に流下させる。特に、解除制御手段3016は、誘導部材1490に到達した遊技球が、領域選択手段3010によって選択された流入口1480に向って転動するように、領域選択手段3010によって選択された流入口1480と、誘導部材1490の位置とに基づいて、停留状態を解除するタイミングを決定し、決定されたタイミングで停留モータ2560を駆動する。なお、停留状態を解除するタイミングは、図122に示した40種類のパターンの夫々に対して個別に設定されている。

【0400】

また、誘導部材1490の位置を検出するための手段として、基準位置検出手段3015と計時手段3014とを備えている。基準位置検出手段3015は、誘導部材1490が、予め定めた基準点に位置していることを検出するものであり、例えばスイッチ（開閉器）を例示することができる。計時手段3014は、基準点から離れた時点からの経過時間を計測するものである。つまり、計時手段3014によって計測される経過時間に基づき誘導部材1490の現在位置を認識するようになっている。これによれば、基準点と経過時間とに基づいて誘導部材の位置を検出することから、極めて簡単な構成で実現することが可能になる。

【0401】

ところで、振分演出装置1444は、誘導部材1490の動作及び遊技球の送り込み動作を、特定の利益の付与中に実行するようにしている。このため、特定の利益が付与されたことと、これから行われる演出内容とが互いに関連していることを認識させることができる。特に、特定の利益の付与中に、今後の遊技状態を示唆するための演出が行われるため、満足感と緊張感とが入り混じり、パチンコ機1における興趣を一層高めることが可能となる。また、通常時は誘導部材1490を停止させ、確率変動状態の発生する可能性が生じたときに、誘導部材1490を可動させ始めるため、通常時には見ることもできない誘導部材1490の動作を視認させることによって、確率変動状態が発生する可能性があることを遊技者に把握させることができ、これによりワクワクした気分を喚起させることができる。

【0402】

また、振分演出装置1444は、図118に示すように、作動説明通知手段964及び振分結果通知手段2996を有しており、作動説明通知手段964は、開閉入賞装置1404の開閉動作が繰返し行われる複数回のラウンドのうち、初期のラウンドにおいて、振分演出装置1444の作動説明を液晶表示装置640において表示させる。そして、複数回のラウンドのうち、中期または終期のラウンドにおいて、遊技球の送り込み動作、すなわち停留手段1515の解除制御が行われ、その後、振分結果通知手段2996によって、遊技球の到達先に基づいた演出が抽選結果として液晶表示装置640に表示される。

【0403】

具体的な演出例について、図123及び図124に基づき説明する。図123及び図124は、振分演出の際、液晶表示装置640に表示される具体的な演出画像である。まず

、図123(a)に示すように、液晶表示装置640には、キャラクタが表示されるとともに、「チャンスタイム」または「スペシャルタイム」のいずれかを選択する演出が行われることが表示される。その後、図123(b)、(c)に示すように、赤の流入口に入れば期待度大の「スペシャルタイム」に移行し、それ以外は「チャンスタイム」に移行することが表示される。さらに、図123(d)に示すように、赤の流入口の位置を変えることを示す「シャッフルスタート」が表示され、その表示から所定時間後、または遊技者が操作ボタン330を押したタイミングに基づいて決定された時間の経過後に、「赤の流入口の位置が決定されたこと」が表示される(図124(e)参照)。

【0404】

その後、図124(f)に示すように、ドキドキステージに注目すること、すなわち振分演出装置1444における遊技球の振分に注目することが表示され、その所定時間後、遊技球の停留状態が解除される。

【0405】

遊技球が振分けられていずれかの流入口1480に流入すると、その流入口に基づいて図124(g)または図124(h)のいずれか一方の表示が行われる。つまり、遊技球が潜伏期待大領域に相当する流入口1480(赤の流入口)に到達した場合には、(g)に示すように「スペシャルタイムに突入したこと」が表示され、潜伏期待小領域に相当する流入口1480(青の流入口)に到達した場合には、(h)に示すように「チャンスタイムに突入したこと」が表示される。このように、演出内容に関する作動説明及び振分結果が液晶表示装置640に表示されるため、演出の内容を容易に理解させるとともに、遊技者のモチベーションを高めることが可能になる。

【0406】

<液晶表示装置640の演出>

各種変動表示パターンテーブルについて、図125乃至図127に基づき具体的に説明する。図125乃至図127は、第一当否決定手段2930aの実行を契機として参照される変動表示パターンテーブルにおいて、変動表示パターンと変動表示パターン乱数の振分率との関係を示す表である。この表では、少なくとも特別図柄の変動時間が設定された変動番号1～53の53種類の変動表示パターンのうち、第一当否決定手段2930aによる抽選結果が対応する所定の変動表示パターンに1000個の判定値が振分けられている。また、図128は、変動表示パターンテーブルから算出された各リーチ演出の出現率および大当たり期待度等を示す表である。なお、各変動表示パターンの出現率および大当たり期待度の算出には、大当たりとなる確率である大当たり確率が $6/499$ (通常時)、小当たりとなる確率である小当たり確率が $1/499$ 、第一当否決定手段2930aによる抽選結果が外れ時にリーチ状態を形成する確率(所謂、外れリーチとなる確率)が $1/10$ の設定値を用いている。

【0407】

ここで、当たり時の変動表示パターンテーブルが本発明の第一当たり時変動時間設定用テーブル2913aに相当するとともに、外れ時の変動表示パターンテーブルが本発明の第一外れ時変動時間設定用テーブル2914aに相当し、これらを合わせたテーブルが本発明の変動表示パターン記憶手段に相当する。また、第一変動時間決定手段2932aが本発明の変動表示パターン決定手段に相当する。また、第一変動時間決定手段2932aにより決定された変動表示パターンに対応付けられたリーチ演出(期待度演出)を決定する第一演出態様決定手段2958aが本発明の期待度演出決定手段に相当するとともに、第一演出表示制御手段2975aが本発明の期待度演出表示手段および状態非通知演出表示手段に相当する。

【0408】

また、変動番号1～53の変動表示パターンには、特別図柄の変動時間に加えて、第一当否決定手段2930aによる抽選結果、及び周辺制御基板2830に送信されたときに変動表示パターンの種別(変動番号)を特定させる変動表示パターンコマンド、特別図柄の変動時間に対応する時間だけ液晶表示装置640に表示制御されるリーチ演出(期待度

演出)、等が関連付けられて各々設定されている。なお、特別図柄の変動時間と、リーチ演出の演出時間(装飾図柄の変動時間)と、は略同一に設定されているが、完全に一致しなくともよい。

【0409】

ここで、変動番号1の「通常変動」とは、複数の共通装飾図柄列からリーチ状態が形成されない変動表示パターンであり、変動番号2の「短縮変動」とは、変動番号1の「通常変動」よりも特別図柄の変動時間が短縮された変動表示パターンである。これらの変動表示パターンは、第一当否決定手段2930aによる抽選結果が外れ時(変動表示パターンテーブルの当落にて×が付される)であり、且つリーチ判定用乱数がリーチ値でない場合に選択可能となる。なお、変動番号1の「通常変動」の変動表示パターンは、第一当否決定手段2930aによる抽選結果がリーチ状態を形成しない外れ時に全選択されるが、リーチ確率(この実施の形態では、 $1/10$)が然程高くないことから、第一当否決定手段2930aによる抽選結果が外れ時(外れリーチ時を含む)にもっとも選択割合が高い変動表示パターンといえる。

10

【0410】

ただし、変動番号2の「短縮変動」については、主には時短遊技状態である場合(時短機能作動中)に選択されるが、時短遊技状態でない場合であっても、第一特別図柄に対応する保留球数カウンタの値が上限値(この実施の形態では、「4」)に近づく、等の条件が成立した場合に選択可能となる。このように、第一特別図柄に対応する保留球数カウンタが上限値になると、それ以上に保留球数カウンタがカウントされないことから遊技を一時的に停止してしまう虞があるが、特別図柄の変動時間が短縮された変動表示パターンを選択可能とすることで、保留球数の消化を早めることができる。

20

【0411】

また、変動番号3、4の「ノーマルリーチ」とは、有効ライン上に所定数のリーチ状態が形成された後、最終停止図柄列の装飾図柄(この実施の形態では、中装飾図柄)が停止表示されるか否かのノーマルリーチ演出が実行される変動表示パターンである。また、変動番号5～34の「リーチ演出A」～「リーチ演出C」とは、各々ノーマルリーチ演出後に、複数種類のリーチ演出のうちいずれの演出が実行されるかを示唆する分岐演出を経由して、有効ライン上に未だ停止表示されていない装飾図柄(この実施の形態では、中装飾図柄)がリーチ形成図柄(この実施の形態では、左右装飾図柄)と同一の図柄で停止表示されるか否かのリーチ演出が実行される変動表示パターンである。これらの変動表示パターンは、第一当否決定手段2930aによる抽選結果が外れ時(変動表示パターンテーブルの当落にて×が付される)であり且つリーチ判定用乱数がリーチ値である場合、若しくは第一当否決定手段2930aによる抽選結果が第一大当りまたは第二大当り時(変動表示パターンテーブルの当落にて◎が付される)に選択可能となる。

30

【0412】

また、図127に示すように、変動番号15、16の「リーチ演出C」の変動表示パターンには、変動番号15A、16Aの「リーチ演出C 4th」に加えて、変動番号15B、16Bの「リーチ演出C ノーマルリーチ分岐1経由」、変動番号15C、16Cの「リーチ演出C ノーマルリーチ分岐2経由」、変動番号15D、16Dの「リーチ演出C すべりノーマルリーチ分岐2経由」の各々4種類の変動表示パターンが設定されている。この「リーチ演出C」とは、演出時間の経過に伴い、第一当否決定手段2930aによる抽選結果が大当りまたは小当りであるか否かの個別演出を複数回(4回)にわたって順次実行するものであり、複数回の個別演出を最後まで実行させる、又は第一当否決定手段2930aによる抽選結果が大当りまたは小当りである旨の個別演出を実行させるのを契機として、演出を終了させるものである。これによれば、第一当否決定手段2930aによる抽選結果が外れである旨の個別演出が実行されても、次回以降の個別演出に期待することができ、最終回の個別演出まで大当りまたは小当りとなる期待を継続させることができる。また、演出的に大当りまたは小当りであるか否かの機会が複数回得られることから、実際よりも大当りとなる割合が高まったかのように見せることができる。

40

50

【0413】

なお、変動番号15, 16のうち変動番号15A, 16Aの「リーチ演出C 4th」とは、各々リーチ演出を実行する前の段階（通常変動の段階）で、共通装飾図柄列の変動表示領域（主表示領域）が拡張されるのに伴い、4連図柄（リーチ状態の数が4つに相当）が形成された後、ノーマルリーチ演出及び分岐演出が省かれるかたちで、リーチ演出が実行される変動表示パターンである。このように、後述の変動番号27, 28, 33, 34を含めた「リーチ演出C 4th」の変動表示パターンについては、各々リーチ演出を実行する前の段階（通常変動の段階）で、共通装飾図柄列の変動表示領域（主表示領域）が拡張されるのに伴い、4連図柄（リーチ状態の数が4つに相当）または有効ライン上に4ライン（リーチ状態の数が4つ）が形成された後、ノーマルリーチ演出及び分岐演出が省かれるかたちで、リーチ演出が実行される。すなわち、共通装飾図柄列の変動表示領域（主表示領域）が拡張された場合には、特別演出としての「リーチ演出C」が必ず実行されることになる。

10

【0414】

ここで、「リーチ演出C 4th」の変動表示パターンを基に、装飾図柄列変動制御手段2960が4連図柄（リーチ状態の数が4つに相当）または有効ライン上に4ライン（リーチ状態の数が4つ）が形成されるように複数の共通装飾図柄列を変動させるとともに第一演出表示制御手段2975aが特別演出を実行することから、装飾図柄列変動制御手段2960および第一演出表示制御手段2975aが本発明の特別演出実行手段に相当する。

20

【0415】

また、変動番号15B, 16Bの「リーチ演出C ノーマルリーチ分岐1経由」とは、各々ノーマルリーチ演出後に、複数種類の分岐演出のうち分岐1演出を経由して、リーチ演出が実行される変動表示パターンである一方、変動番号15C, 16Cの「リーチ演出C ノーマルリーチ分岐2経由」とは、各々ノーマルリーチ演出後に、分岐1演出よりも演出時間の長い分岐2演出を経由して、リーチ演出が実行される変動表示パターンである。なお、分岐1演出および分岐2演出にかかる演出時間の差分が、これらの変動表示パターンに設定された特別図柄の変動時間の差分（この実施の形態では、6500ms）に相当している。

30

【0416】

また、変動番号15D, 16Dの「リーチ演出C すべりノーマルリーチ分岐2経由」とは、変動番号15C, 16Cの「リーチ演出C ノーマルリーチ分岐2経由」の演出内容に加えて、有効ライン上に所定数のリーチ状態が形成される際に、すべり変動演出が実行される変動表示パターンである。このすべり変動演出とは、リーチ状態を形成するか否かを判別するための共通装飾図柄列（この実施の形態では、右の共通装飾図柄列）が一旦はリーチ状態とはならない図柄で仮停止表示されるが、再びリーチ状態を形成する図柄まで移行した後、停止表示するものである。なお、すべり変動演出にかかる演出時間が、これらの変動表示パターンに設定された特別図柄の変動時間の差分（この実施の形態では、13000ms）に相当している。

40

【0417】

ただし、すべり変動演出では、仮停止表示されたリーチ状態とはならない図柄が再び別の図柄まで移行すればよく、例えば変動表示パターンテーブルには、仮停止表示されたリーチ状態とはならない図柄が再びリーチ状態とはならない図柄まで移行する変動表示パターンが設定されてもよい。また、その移行する過程では、変動表示領域内の各々の装飾図柄が順次切替えられて変動表示する場合、リーチ状態を形成するか否かを判別するための共通装飾図柄列がリーチ状態とはならない図柄で仮停止した後、当該装飾図柄を再び切替えて停止表示する態様であってもよいし、変動表示領域内の各々の装飾図柄がスクロールして変動表示する場合、リーチ状態を形成するか否かを判別するための共通装飾図柄列が高速変動から低速変動に移行した後、当該装飾図柄を数コマだけコマ送りさせてリーチ状態とはならない図柄で仮停止表示するが、再び高速変動に移行させ、高速変動から低速変

50

動に移行した後に停止表示する態様であってもよい。

【0418】

なお、変動番号5～34の変動表示パターンには、各々リーチ演出を実行する前の段階（通常変動の段階）で、所定回数の「ブランク潰し」演出を実行し、所定回数と同数のリーチ状態を有効ライン上に形成させる変動番号17～28の変動表示パターンが含まれている。この「ブランク潰し」演出とは、複数の共通装飾図柄列のうち最後に停止される最終停止図柄列が停止する前の段階（通常変動の段階）で、有効ライン上にリーチ状態とはならない図柄を仮停止表示（例えば、上下または／および左右に小刻みに揺れて完全には停止していない状態：揺れ変動表示）した後に、複数の共通装飾図柄列のうち最初に停止される第一停止図柄列におけるブランク図柄を所定回数に及んで1図柄ずつ消去するものである。また、「ブランク潰し」演出が実行されると、結果としてブランク図柄が1図柄消去されるごとに有効ライン上でのリーチ状態の数が段階的に増加することになる。

10

【0419】

換言すると、「ブランク潰し」演出とは、各々の共通装飾図柄列において複数種類の装飾図柄が予め定められた順序で配列（リール配列）されていることから、変動が仮停止された共通装飾図柄列（この実施の形態では、第一停止図柄列）の一部分を圧縮するものであり、結果として液晶表示装置640の表示領域に視認可能なブランク図柄を1図柄以上消失させるものといえる。なお、各々の共通装飾図柄列に含まれるブランク図柄とは、リーチ形成図柄として機能しない、すなわち特定の装飾図柄の組合せを構成し得ない無効図柄といえるのに対し、数字図柄とは、リーチ形成図柄として機能する、すなわち特定の装飾図柄の組合せを構成し得る有効図柄といえる（図130参照）。また、変動番号17～28の変動表示パターンを基に、装飾図柄列変動制御手段2960が複数の共通装飾図柄列を変動させるとともに第一演出表示制御手段2975aが「ブランク潰し」演出を実行することから、装飾図柄列変動制御手段2960および第一演出表示制御手段2975aが本発明の装飾図柄列演出実行手段に相当する。

20

【0420】

具体的には、有効ライン上にリーチ状態とはならない図柄を仮停止表示した後に、第一停止図柄列からブランク図柄を1図柄消去（ブランク潰し×1）すると、有効ライン上にシングルライン（リーチ状態の数が1つ）を形成し、第一停止図柄列からブランク図柄を2図柄消去（ブランク潰し×2）すると、有効ライン上にダブルライン（リーチ状態の数が2つ）を形成し、第一停止図柄列からブランク図柄を3図柄消去（ブランク潰し×3）すると、有効ライン上にトリプルライン（リーチ状態の数が3つ）を形成し、第一停止図柄列（ただし、4図柄目の消去対象列は、有効ライン上にリーチ状態が否かの第二停止図柄列であってもよい。）からブランク図柄を4図柄消去（ブランク潰し×4）すると、有効ライン上に4ライン（リーチ状態の数が4つ）を形成することになる。これによれば、有効ライン上に停止されるリーチ状態の数が多いほど大当たりとなる割合が高まることから、ブランク図柄の図柄消去数が多いほど、有効ライン上に停止されるリーチ状態の数が多くなるのに伴い、特定の利益が付与される期待感を高めることができる。

30

【0421】

また、変動番号5～34の変動表示パターンには、各々リーチ演出を実行する前の段階（通常変動の段階）で、所定回数の「連続変動」演出を実行し、所定回数と同数のリーチ状態を有効ライン上に形成させる変動番号29～34の変動表示パターンが含まれている。この「連続変動」演出とは、第一始動口センサ2416又は第二始動口センサ2358による遊技球の検出が一回でありながらも、複数の共通装飾図柄列が複数回にわたって変動するかのように複数の共通装飾図柄列を変動させるものである。なお、変動番号29～34の変動表示パターンを基に、装飾図柄列変動制御手段2960が複数回にわたって変動するかのように複数の共通装飾図柄列を変動させるとともに第一演出表示制御手段2975aが「連続変動」演出を実行することから、装飾図柄列変動制御手段2960および第一演出表示制御手段2975aが本発明の連続変動演出実行手段に相当する。

40

【0422】

50

また、リーチ状態が形成されない外れ図柄を仮停止表示（例えば、上下または／および左右に小刻みに揺れて完全には停止していない状態：揺れ変動表示）するのを契機として、複数の共通装飾図柄列の変動表示（再変動表示）を開始するものであり、複数の共通装飾図柄列から特定の装飾図柄の組合せとはならない装飾図柄の停止図柄（外れ図柄）が停止される状態が繰り返されても、実際には装飾図柄の仮停止図柄が仮停止されたのを契機として、「連続変動」演出の実行が継続されている可能性もある。また、「連続変動」演出が実行されると、結果として「連続変動」演出が継続するごとに最終的な有効ライン上でのリーチ状態の数が増加することになる。

【0423】

具体的には、外れ図柄の仮停止表示を契機として「連続変動」演出が一回継続（連続変動×2）すると、有効ライン上にダブルライン（リーチ状態の数が2つ）を形成し、「連続変動」演出が二回継続（連続変動×3）すると、有効ライン上にトリプルライン（リーチ状態の数が3つ）を形成し、「連続変動」演出が三回継続（連続変動×4）すると、4連図柄（リーチ状態の数が4つに相当）を形成することになる。これによれば、有効ライン上に停止されるリーチ状態の数が多いほど大当たりとなる割合が高まることから、「連続変動」演出の実行が継続されるほど、有効ライン上に停止されるリーチ状態の数が多くなるのに伴い、特定の利益が付与される期待感を高めることができる。

【0424】

なお、上記した変動番号5～34の「リーチ演出A」～「リーチ演出C」における各々のリーチ演出では、第一当否決定手段2930aによる抽選結果が第一大当たりまたは第二大当たり時と外れリーチ時とで特別図柄の変動時間に対応する演出時間が略同一であるとともに、演出内容が同一または類似した演出を表示制御している。これにより、液晶表示装置640に表示制御される最終停止図柄列の装飾図柄が停止するまでは、第一当否決定手段2930aによる抽選結果が認識困難であり、各々のリーチ演出をハラハラ、ドキドキさせる演出とすることができ、遊技の興趣を低下させることがない。

【0425】

また、図128に示すように、上記した変動番号3、4の「ノーマルリーチ」および変動番号5～34の「リーチ演出A」～「リーチ演出C」の変動表示パターンには、リーチ演出の種別に応じて大当たり期待度（7R期待度。当該リーチ演出が実行される割合（全出現率）のうち大当たりとなる割合（大当たり時の出現率）；大当たり期待度＝大当たり時の出現率（7R出現率）／全出現率。ただし、第一当否決定手段2930aによる抽選結果が特殊大当たり時（第三大当たり～第五大当たり）または小当たり時についても「リーチ演出A」～「リーチ演出C」を実行するが、大当たり期待度の算出には含めていない。）が異なるように、各々の変動表示パターンテーブルに判定値が振分けられている。具体的には、各々の変動表示パターンテーブルにおいて、「ノーマルリーチ」、「リーチ演出A」、「リーチ演出B」、「リーチ演出C」の順序で大当たり期待度が高くなるように、当該リーチ演出に対応する変動表示パターンに判定値が振分けられている。

【0426】

また、図128に示すように、上記した変動番号5～8、17～20の「リーチ演出A」の変動表示パターンには、各々リーチ演出が進行するほど（リーチ演出の演出時間が長くなるほど）大当たり期待度が高くなるように、各々の変動表示パターンに判定値が振分けられている。例えば、各々の変動表示パターンテーブルにおいて、「発展なし」、「発展あり」の順序で大当たり期待度が高くなるように、当該「リーチ演出A」に対応する変動表示パターンに判定値が振分けられている。これにより、リーチ演出が進行するほど（リーチ演出の演出時間が長くなるほど）、第一当否決定手段2930aによる抽選結果が確率変動大当たり（第一大当たり）または通常大当たり（第二大当たり）となる割合が高くなり、特定利益付与手段2981によって特定の利益が付与される期待感を高めることができる。

【0427】

また、図128に示すように、上記した変動番号9～14、21～26、29～32の「リーチ演出B」および変動番号15A、16A、27、28、33、34の「リーチ演

10

20

30

40

50

出C」の変動表示パターンには、各々有効ライン上でのリーチ状態の数が増加するほど大当たり期待度が高くなるように、各々の変動表示パターンに判定値が振分けられている。例えば、各々の変動表示パターンテーブルにおいて、「シングル（有効ライン上でのリーチ状態の数が1つ）」よりも「ダブル（有効ライン上でのリーチ状態の数が2つ）」の順序で大当たり期待度が高くなるように、当該「リーチ演出B」及び「リーチ演出C」に対応する変動表示パターンに判定値が振分けられている。これにより、複数の共通装飾図柄列のうち最後に停止される最終停止図柄列が停止する前の段階（通常変動の段階）で、有効ライン上でのリーチ状態の数が増加するほど、第一当否決定手段2930aによる抽選結果が確率変動大当たり（第一大当り）または通常大当たり（第二大当り）となる割合が高くなり、特定利益付与手段2981によって特定の利益が付与される期待感を高めることができる。

10

【0428】

また、図127に示すように、変動番号15A～15D、16A～16Dの「リーチ演出C」の変動表示パターンには、各々ノーマルリーチ演出及び分岐演出を経由するか否かに関わらず大当たり期待度が異なるように、各々の変動表示パターンテーブルに判定値が振分けられている。具体的には、各々の変動表示パターンテーブルにおいて、変動番号15、16の変動表示パターンに振分けられた判定値の数が、「リーチ演出C 4th」、「リーチ演出C ノーマルリーチ分岐1経由」、「リーチ演出C ノーマルリーチ分岐2経由」、「リーチ演出C すべりノーマルリーチ分岐2経由」の変動表示パターンに均等に振分けられている。なお、これら4種類の変動表示パターンには、判定値が略均等に振分けられていればよく、また各々の変動表示パターンテーブルには、判定値の数が1000個に限られず、4種類の変動表示パターンに均等に振分けられるような判定値の数を設定すればよい。また、各々の変動表示パターンテーブルとは別個に、「リーチ演出C」に至るまでの演出（ノーマルリーチ演出や分岐演出等）を決定するための乱数を設けるとともに、4種類の変動表示パターンに判定値が振分けられた決定テーブルを設定してもよい。この場合には、変動表示パターンテーブルを参照して変動番号1～53のうち変動番号15、16の変動表示パターンのいずれかが決定されたときに、各々の決定テーブルを参照して変動番号15A～15D、16A～16Dの変動表示パターンのいずれかが決定されることになる。

20

【0429】

また、上記した変動番号5～34のうち変動番号17～28の変動表示パターンについては、所定回数の「blank潰し」演出を実行するものであるが、blank潰し演出の実行回数が多いほど、有効ライン上でのリーチ状態の数が段階的に増加するように設定されている。また、有効ライン上でのリーチ状態の数が増加するほど大当たり期待度が高くなるように設定されていることから、blank潰し演出の実行回数が多いほど大当たり期待度が高くなるといえる。これにより、各々リーチ演出を実行する前の段階（通常変動の段階）で、blank潰し演出の実行回数が多いほど、第一当否決定手段2930aによる抽選結果が確率変動大当たり（第一大当り）または通常大当たり（第二大当り）となる割合が高くなり、特定利益付与手段2981によって特定の利益が付与される期待感を高めることができる。すなわち、blank潰し演出の実行回数に期待を伴って注目させることができる。

30

40

【0430】

なお、所定回数の「blank潰し変動」演出を実行する変動表示パターンには、blank潰し演出の実行回数に対応する単数または複数のリーチ状態が有効ライン上に形成されるとともに、blank潰し演出の実行回数が多いほど大当たり期待度が高くなるように判定値が振分けられていればよく、有効ライン上でのリーチ状態の数が段階的に増加しないように設定されてもよい。

【0431】

また、上記した変動番号5～34のうち変動番号29～34の変動表示パターンについては、所定回数の「連続変動」演出を実行するものであるが、連続変動演出の実行回数が多いほど、最終的な有効ライン上でのリーチ状態の数が増加するように設定されている。

50

また、有効ライン上でのリーチ状態の数が増加するほど大当たり期待度が高くなるように設定されていることから、連続変動演出の実行回数が多いほど大当たり期待度が高くなるといえる。これにより、各々リーチ演出を実行する前の段階（通常変動の段階）で、連続変動演出の実行回数が多いほど、第一当否決定手段2930aによる抽選結果が確率変動大当たり（第一大当たり）または通常大当たり（第二大当たり）となる割合が高くなり、特定利益付与手段2981によって特定の利益が付与される期待感を高めることができる。すなわち、連続変動演出の実行回数に期待を伴って注目させることができる。

【0432】

なお、所定回数の「連続変動」演出を実行する変動表示パターンには、連続変動演出の実行回数に対応する単数または複数のリーチ状態が有効ライン上に形成されるとともに、連続変動演出の実行回数が多いほど大当たり期待度が高くなるように判定値が振分けられていけばよく、最終的な有効ライン上でのリーチ状態の数が増加しないように設定されてもよい。

【0433】

次いで、変動番号35～49の「リーチ演出A ハズレ後モード突入」～「リーチ演出C ハズレ後モード突入」とは、各々リーチ演出において有効ライン上に未だ停止表示されていない装飾図柄（この実施の形態では、中装飾図柄）がリーチ形成図柄（この実施の形態では、左右装飾図柄）と異なる図柄で停止表示された後、確率変動状態の潜伏を期待させるアプローチモード（状態非通知演出）に突入する変動表示パターンである。これらの変動表示パターンは、第一当否決定手段2930aによる抽選結果が特殊大当たり時（第三大当たり～第五大当たり、変動表示パターンテーブルの当落にて□が付される）に選択可能である。なお、変動番号40の変動表示パターンには、変動番号40Aの「リーチ演出C 4thハズレ後モード突入」に加えて、「リーチ演出C」に至るまでにノーマルリーチ演出や分岐演出等を実行する変動番号40B～40Dの変動表示パターンが含まれている。また、変動番号35～49の変動表示パターンにも、各々リーチ演出を実行する前の段階（通常変動の段階）で、所定回数の「ブランク潰し」演出を実行する変動番号41～46の変動表示パターン、及び所定回数の「連続変動」演出を実行する変動番号47～49の変動表示パターンが含まれている。

【0434】

また、変動番号50～53の「リーチ演出A ハズレ後モード突入」～「リーチ演出B ハズレ後モード突入」とは、上記した変動番号35～49の「リーチ演出A ハズレ後モード突入」～「リーチ演出C ハズレ後モード突入」と同じく、各々リーチ演出において有効ライン上に未だ停止表示されていない装飾図柄（この実施の形態では、中装飾図柄）がリーチ形成図柄（この実施の形態では、左右装飾図柄）と異なる図柄で停止表示された後、確率変動状態の潜伏を期待させるアプローチモード（状態非通知演出）に突入する変動表示パターンである。これらの変動表示パターンは、第一当否決定手段2930aによる抽選結果が小当たり時（変動表示パターンテーブルの当落にて▲が付される）に選択可能である。なお、変動番号50～53の変動表示パターンにも、各々リーチ演出を実行する前の段階（通常変動の段階）で、所定回数の「ブランク潰し」演出を実行する変動番号52，53の変動表示パターンが含まれている。これらに加えて、第一当否決定手段2930aによる抽選結果が小当たり時の変動表示パターンテーブルには、各々リーチ演出を実行する前の段階（通常変動の段階）で、所定回数の「連続変動」演出を実行する変動表示パターンが設定されてもよい。

【0435】

このように、第一当否決定手段2930aによる抽選結果が特殊大当たり時または小当たり時には、いずれもリーチ演出において有効ライン上に未だ停止表示されていない装飾図柄（この実施の形態では、中装飾図柄）がリーチ形成図柄（この実施の形態では、左右装飾図柄）と異なる図柄で停止表示された後、アプローチモードに突入する。すなわち、第一当否決定手段2930aによる抽選結果が第三大当たりまたは第五大当たりの場合には、確率変動状態が発生しながらも、アプローチモードの開始に伴って確率変動状態が潜伏するこ

10

20

30

40

50

とになる。一方、第一当否決定手段2930aによる抽選結果が第四大当りまたは小当りの場合には、アプローチモードが開始されながらも、確率変動状態が潜伏していないことになる。したがって、第一当否決定手段2930aによる抽選結果が第四大当りまたは小当りであることを明瞭に把握できないようにし、確率変動状態が発生しなかったことによる期待感の消失、並びにそれに伴う遊技意欲の低下を軽減することが可能になる。

【0436】

なお、アプローチモードの終了契機は、アプローチモードの突入契機から所定回数（この実施の形態では、20回）の変動表示が経過したときである。ただし、アプローチモードの滞在中において、第一当否決定手段2930aによる抽選結果が特殊大当りまたは小当りとなった場合には、そこから所定回数（この実施の形態では、20回）の変動表示が経過したときにアプローチモードの終了契機となる。これによれば、アプローチモードの開始に伴って確率変動状態が潜伏している場合も、確率変動状態が潜伏していない場合と同じように、所定利益付与手段2982によって所定の利益が付与された後、所定回数（この実施の形態では、20回）の変動表示が経過するとアプローチモードを終了する。このため、アプローチモードにおける視覚的な差異がなくなり、確率変動状態が潜伏しているか否かを判別することができない。この結果、所定の利益を付与した後の抽選に対して確率変動状態が発生されなくても、「もしかしたら確率変動状態が潜伏しているかもしれない」と思わせることができ、ひいては期待感を持続させることが可能になる。

【0437】

また、第一当否決定手段2930aによる抽選結果が外れリーチ時にも、リーチ演出において有効ライン上に未だ停止表示されていない装飾図柄（この実施の形態では、中装飾図柄）がリーチ形成図柄（この実施の形態では、左右装飾図柄）と異なる図柄で停止表示される。すなわち、装飾図柄が停止表示するタイミングでは、第一当否決定手段2930aによる抽選結果が特殊大当りまたは小当りであるか否かを判別することができない。このため、リーチ演出が実行された場合には、有効ライン上に未だ停止表示されていない装飾図柄がリーチ形成図柄と同一の図柄で停止表示されなくても、アプローチモードに突入する可能性が残されており、第一当否決定手段2930aによる抽選結果が明らかになるまで遊技者の注意を惹きつけることが可能になる。

【0438】

また、図128に示すように、変動番号35～49の「リーチ演出A ハズレ後モード突入」～「リーチ演出C ハズレ後モード突入」には、各々リーチ演出の種別が対応する大当り期待度が低いほどモード出現率（ただし、第一当否決定手段2930aによる抽選結果が小当り時についても「リーチ演出A ハズレ後モード突入」～「リーチ演出B ハズレ後モード突入」を実行するものであり、モード出現率の算出に含めている。）が概ね高くなるように、各々の変動表示パターンテーブルに判定値が振分けられている。このように、大当り期待度の低いリーチ演出が実行されると、結果として特定の利益が付与されない割合が高く、特定の利益が付与される期待感が高められない。しかしながら、リーチ演出の結果として特定の利益が付与されなくとも、その後にアプローチモードに突入する割合が高まる。すなわち、アプローチモードが開始された場合には、確率変動状態の潜伏に対する期待感が高められるとともに、その後に特定の利益が付与される期待感を継続させることが可能になる。したがって、特定の利益の付与に対する期待感を減退させることのない演出を実行することで、演出が単調とならず、遊技興趣の低下を抑制することができる。

【0439】

また、図128に示すように、変動番号35～49の「リーチ演出A ハズレ後モード突入」～「リーチ演出C ハズレ後モード突入」には、各々リーチ演出の種別が対応する大当り期待度が高いほど確変潜伏率（当該リーチ演出を経由してアプローチモードが実行される割合（アプローチモード出現率）のうち確率変動状態が潜伏する割合（第三大当りおよび第五大当り時のアプローチモード出現率）；確変潜伏率＝第三大当りおよび第五大当り時のアプローチモード出現率（確変モード出現率）／アプローチモード出現率。ただ

し、第一当否決定手段2930aによる抽選結果が小当たり時についても「リーチ演出A ハズレ後モード突入」～「リーチ演出B ハズレ後モード突入」を実行するものであり、確変潜伏率の算出に含めている。)が高くなるように、各々の変動表示パターンテーブルに判定値が振分けられている。すなわち、大当たり期待度の高いリーチ演出が実行された後、有効ライン上に未だ停止表示されていない装飾図柄がリーチ形成図柄と異なる図柄で停止表示されたとしても、アプローチモードに突入した場合には、確率変動状態が潜伏している割合が高まる。このため、アプローチモードに突入した場合には、大当たり期待度の高いリーチ演出が実行されたにも関わらず特定の利益が付与されなかった(第一当否決定手段2930aによる抽選結果が第一大当たりまたは第二大当たりとならなかった)ことによる落胆、並びにそれに伴う遊技意欲の低下を軽減することが可能になる。

10

【0440】

具体的には、リーチ演出が進行すると、大当たり期待度が高くなるとともに、結果として特定の利益が付与されなくてもアプローチモードの開始に伴って確率変動状態が潜伏する可能性も高くなるため、リーチ演出の結果に対する期待感を一層高めることが可能になる。また、有効ライン上でのリーチ状態の数が多くなる場合にも、大当たり期待度が高くなるとともに、結果として特定の利益が付与されなくてもアプローチモードの開始に伴って確率変動状態が潜伏する可能性も高くなるため、リーチ演出の結果に対する期待感を一層高めることが可能になる。

【0441】

また、変動表示パターンテーブルには、大当たり期待度の高いリーチ演出が実行された後、有効ライン上に未だ停止表示されていない装飾図柄がリーチ形成図柄と異なる図柄で停止表示されたとしても、アプローチモードに突入した場合には、確率変動状態が潜伏している旨が明確となる変動表示パターンが設定されてもよい。すなわち、このアプローチモードに突入する変動表示パターンに対しては、第一当否決定手段2930aによる抽選結果が第三大当たりおよび第五大当たり時の変動表示パターンテーブルにのみ判定値が振分けられる。これによれば、アプローチモードの開始に伴って確率変動状態が潜伏している旨が明確となるリーチ演出が実行されると、大当たり期待度が高くなるとともに、結果として特定の利益が付与されなくてもアプローチモードの開始に伴って確率変動状態が潜伏しているため、リーチ演出の結果に対する期待感を一層高めることが可能になる。また、アプローチモードの開始に伴って確率変動状態が潜伏している旨が明確となるため、遊技者に安心感を与えることができる。

20

30

【0442】

図129に示すように、周辺基板2811には、装飾図柄列変動制御手段2960に関する構成として、装飾図柄列記憶手段3030、最終停止図柄決定手段3032、仮停止図柄決定手段3042、等が設けられている。装飾図柄列記憶手段3030には、複数種類の装飾図柄が予め定められた順序で配列された共通装飾図柄列の三列(左の共通装飾図柄列、中の共通装飾図柄列、右の共通装飾図柄列)が予め記憶されている。装飾図柄列変動制御手段2960は、コマンド受信手段2951によって受信された制御コマンド(変動表示パターンコマンド等)を基に、液晶表示装置640の表示領域にて装飾図柄列記憶手段3030に記憶された各々の共通装飾図柄列を変動させるものである。

40

【0443】

また、図129に示すように、周辺基板2811には、第一当否決定手段2930aまたは第二当否決定手段2930bの抽選結果を基に、複数種類の装飾図柄の組合せに判定値が振分けられた最終停止図柄用テーブル3033(図131参照)が予め記憶されている。また、周辺基板2811には、装飾図柄の停止図柄(最終停止図柄)の決定に関する最終停止図柄用乱数を抽出する最終停止図柄用乱数抽出手段3031が設けられている。また、最終停止図柄用乱数抽出手段3031によって最終停止図柄用乱数が抽出されると、最終停止図柄用テーブル3033を用いて装飾図柄の停止図柄を決定する最終停止図柄決定手段3032が設けられている。具体的には、第一当否決定手段2930aまたは第二当否決定手段2930bの抽選結果が大当たりである場合に、いずれかの有効ライン上に

50

特定の装飾図柄の組合せが含まれる装飾図柄の停止図柄が決定される一方、第一当否決定手段2930aまたは第二当否決定手段2930bの抽選結果が外れである場合に、いずれの有効ライン上にも特定の装飾図柄の組合せが含まれない装飾図柄の停止図柄（非特定の装飾図柄の組合せ）が決定される。したがって、装飾図柄列変動制御手段2960は、最終停止図柄決定手段3032の決定結果に対応した装飾図柄の停止図柄で変動を停止させるものである。

【0444】

なお、複数の共通装飾図柄列は、液晶表示装置640における主表示領域の上方から下方に向けての縦ラインにおいて変動させるものであり、左の共通装飾図柄列（第一停止図柄列）、右の共通装飾図柄列（第二停止図柄列）、及び中の共通装飾図柄列（最終停止図柄列）から構成されている。また、図130に示すように、各々の共通装飾図柄列には、「1」～「7」のうち4種類の奇数図柄にそれぞれキャラクタ等の絵図柄を伴わせた数字図柄（識別図柄）と、リーチ形成図柄として機能しないブランク図柄（プレゼント箱の絵図柄で表現）と、からなる複数種類の装飾図柄が予め定められた順序で配列されている。すなわち、有効ライン上にブランク図柄の組合せが停止したとしても、特定の装飾図柄の組合せとはならない。また、各々の数字図柄に絵図柄を伴わせていることから、複数の共通装飾図柄列が変動する際に、有効ライン上にリーチ状態が停止するか否か、及び特定の装飾図柄の組合せが停止するか否かを視覚的に判別しやすいものとし、遊技者の理解を容易にさせている。

【0445】

また、各々の共通装飾図柄列あたり3つ程度の装飾図柄が視認されるように、各々の装飾図柄が主表示領域に対して十分な領域に表示されている（図145（A）～（D）参照）。また、副表示領域に及んで主表示領域が拡張された場合には、各々の共通装飾図柄列あたり4つ程度の装飾図柄が視認されるようになる（図146（E）参照）。また、図130に示すように、リーチ形成図柄として機能する数字図柄は、左右の共通装飾図柄列に含まれる15の装飾図柄数のうち半分以上の割合（具体的には、8／15）を占めている。このように、複数の数字図柄が装飾図柄数のうち半分以上の割合を占めているのに加えて、一列あたり4種類全ての数字図柄が表示領域（副表示領域に及んで主表示領域が拡張された場合）に表示可能な程度と比較的少なく構成されることから、視覚的にリーチ状態の形成割合が高まるのに比例して、実際よりも大当たりとなる割合が高まったかのように見せることができる。なお、複数種類の装飾図柄は、液晶表示装置640の表示領域に表示可能または視認可能な程度の種類であればよく、4種類に限られない。

【0446】

また、図130に示すように、左右の共通装飾図柄列は、ブランク図柄が挟まれることのない順序で4種類の数字図柄が配列された第一の装飾図柄群（特定の装飾図柄群。具体的には、左1～左4の装飾図柄または右1～右4の装飾図柄）と、ブランク図柄が交互に挟まれる順序で第一の装飾図柄群と同等の4種類の数字図柄が配列された第二の装飾図柄群（非特定の装飾図柄群。具体的には、左7～左13の装飾図柄または右7～右13の装飾図柄）と、から構成されている。各々の装飾図柄群の相違点は、ブランク図柄が挟まれているか否かといった視覚的に判別しやすいものであり、第一の装飾図柄群で変動が停止されそうか否かを判別する際には、遊技者の理解が困難とならない。なお、第二の装飾図柄群は、4種類の数字図柄に対してブランク図柄が交互に挟まれなくとも、第一の装飾図柄群と比して視覚的に判別可能な配列順序でブランク図柄が間隙に挟まれていればよい。

【0447】

また、図130に示すように、右の共通装飾図柄列は、有効ライン上にリーチ状態が停止されるか否かを判断するための共通装飾図柄列であるが、左の共通装飾図柄列とは異なり、各々の装飾図柄群において4種類の数字図柄が相反の順序で配列されている。これによれば、有効ライン上にリーチ状態が停止されるパターンを増加させることができ、視覚的效果も高めることができる。

【0448】

また、図130に示すように、中の共通装飾図柄列は、有効ライン上にリーチ状態を停止した後に特定の装飾図柄の組合せが停止されるか否かを判別するための共通装飾図柄列であるが、第二の装飾図柄群からのみ構成されている。これによれば、有効ライン上に複数のリーチ状態を停止した場合には、例えばブランク図柄が挟まれない第一の装飾図柄群から中の共通装飾図柄列が構成されていると、結果として外れである場合に非特定の装飾図柄の組合せで変動を停止させることが困難となる。しかしながら、ブランク図柄が交互に挟まれた第二の装飾図柄群から中の共通装飾図柄列が構成されていると、このような事象を回避することができる。

【0449】

また、図130に示すように、第一の装飾図柄群と第二の装飾図柄群との間には、ブランク図柄が二個挟まれるように左右の共通装飾図柄列が構成されている。すなわち、第二の装飾図柄群には、ブランク図柄が交互に一個挟まれているのに対し、第一の装飾図柄群と第二の装飾図柄群との間には、ブランク図柄が二個挟まれている。これによれば、左右の共通装飾図柄列が変動する際に、第二の装飾図柄群から第一の装飾図柄群に移行する旨（または第一の装飾図柄群から第二の装飾図柄群に移行する旨）を視覚的に判別しやすいものとし、遊技者の理解を容易にさせている。

【0450】

また、図131には、装飾図柄の停止図柄（最終停止図柄）を決定する際に参照される各種の最終停止図柄用テーブル3033において、液晶表示装置640の所定の停止位置に、左右の共通装飾図柄列に含まれるいずれの装飾図柄が停止すると、有効ライン上に単数または複数のリーチ状態が停止するか否かが示されている。液晶表示装置640の所定の停止位置とは、主表示領域に表示可能な3つの装飾図柄（副表示領域に及んで主表示領域が拡張されない場合）のうちの一番下となる装飾図柄であり、例えば、左3の装飾図柄が指定された場合には、左の共通装飾図柄列の変動が停止される際に、主表示領域の下から順に左3（「3」の数字図柄）、左4（「1」の数字図柄）、左5（ブランク図柄）の3つの装飾図柄が停止表示される。そして、例えば、右15の装飾図柄が指定された場合には、右の共通装飾図柄列の変動が停止される際に、主表示領域の下から順に右15（ブランク図柄）、右1（「1」の数字図柄）、右2（「3」の数字図柄）の3つの装飾図柄が停止表示されるものであり、左右の共通装飾図柄列から有効ライン上に「ダブルリーチ（リーチ形成図柄として「1」および「3」の数字図柄）」が成立することになる。

【0451】

また、最終停止図柄決定手段3032は、コマンド受信手段2951によって受信された制御コマンド（変動表示パターンコマンド等）を基に、第一当否決定手段2930aによる抽選結果が外れ時であり且つリーチ判定用乱数がリーチ値でない場合、すなわち変動番号1, 2の変動表示パターンが実行される場合に、「ハズレ」時の最終停止図柄用テーブル3033を用いることになるが、この「ハズレ」時の最終停止図柄用テーブル3033には、左右の共通装飾図柄列からリーチ状態すら形成されない「ハズレ」の最終停止図柄となる左右の装飾図柄の組合せに977個の判定値が略均等に振分けられている。また、最終停止図柄決定手段3032は、第一当否決定手段2930aによる抽選結果が外れ時であり且つリーチ判定用乱数がリーチ値である場合、若しくは第一当否決定手段2930aによる抽選結果が大当たり又は小当たり時である場合、すなわち変動番号3～53の変動表示パターンが実行される場合に、リーチ状態のライン数が対応する「リーチ」時の最終停止図柄用テーブル3033を用いることになるが、各々の「リーチ」時の最終停止図柄用テーブル3033には、左右の共通装飾図柄列から単数または複数のリーチ状態が形成される最終停止図柄となる左右の装飾図柄の組合せに977個の判定値が略均等に振分けられている。

【0452】

なお、最終停止図柄決定手段3032は、中の共通装飾図柄列の変動が停止される際に、第一当否決定手段2930aによる抽選結果が第一大当たりまたは第二大当たりである場合、いずれかの有効ライン上にリーチ形成図柄と同一の装飾図柄（特定の装飾図柄の組合せ

10

20

30

40

50

）が停止されるように停止図柄を決定する。また、第一当否決定手段2930aによる抽選結果が第三大当り～第五大当りまたは小当りである場合には、有効ライン上にリーチ形成図柄から1図柄ずれた装飾図柄（特定の装飾図柄の組合せ）が停止されるように停止図柄を決定する。また、第一当否決定手段2930aによる抽選結果が外れである場合には、有効ライン上にリーチ形成図柄と同一にならない装飾図柄（非特定の装飾図柄の組合せ）が停止されるような停止図柄をランダムに決定する。

【0453】

また、図131に示すように、最終停止図柄用テーブル3033には、左右の共通装飾図柄列が停止する段階で、液晶表示装置640の表示領域に第二の装飾図柄群よりも第一の装飾図柄群が視認可能となるように変動を停止させたほうが、有効ライン上にリーチ状態を停止させる割合が高くなるように構成されている。具体的には、左の共通装飾図柄列において第一の装飾図柄群（左1～左4の装飾図柄）が視認可能となるように左1または左2の装飾図柄が指定された場合、第二の装飾図柄群（左7～左13の装飾図柄）が視認可能となるような左3～左15のいずれかの装飾図柄が指定された場合よりも、有効ライン上にリーチ状態を停止させる割合が高くなるように構成されている（例えば、左1の装飾図柄が指定された場合には、視覚的に8/15）。また、右の共通装飾図柄列において第一の装飾図柄群（右1～右4の装飾図柄）が視認可能となるように右1または右2の装飾図柄が指定された場合にも、左の共通装飾図柄列の場合と同様である。すなわち、リーチ状態が停止するか否かまでの段階では、各々の共通装飾図柄列が第一の装飾図柄群で停止するか否かによって有効ライン上にリーチ状態が停止される期待度が異なることから、各々の共通装飾図柄列がいずれの装飾図柄群で停止するかに注目させることができる。

【0454】

また、上記したように、各々の装飾図柄群の相違点は、ブランク図柄が挟まれているか否かといった視覚的に判別しやすいものであり、第一の装飾図柄群で変動が停止されそうか否かを判別する際には、遊技者の理解が困難とならない。したがって、共通装飾図柄列に含まれる複数種類の装飾図柄の配列を工夫することで、その共通装飾図柄列の配列にリーチ状態が停止される期待度の機能が付加されながらも、演出内容を複雑とすることができなく、遊技興趣の低下を抑制することができる。

【0455】

また、図131に示すように、最終停止図柄用テーブル3033には、左右の共通装飾図柄列が停止する段階で、液晶表示装置640の表示領域に第二の装飾図柄群よりも第一の装飾図柄群が視認可能となるようにいずれの共通装飾図柄列も変動を停止させたほうが、有効ライン上にリーチ状態を停止させるのに伴い、当該リーチライン数（リーチ状態の数）が多くなる割合が高くなるように構成されている。具体的には、左の共通装飾図柄列において第一の装飾図柄群（左1～左4の装飾図柄）が視認可能となるように左1または左2の装飾図柄が指定された場合、右の共通装飾図柄列においても第一の装飾図柄群（右1～右4の装飾図柄）が視認可能となるように右1または右2の装飾図柄が指定されると、有効ライン上に「トリプルリーチ（リーチライン数が3つ）」や「4連図柄」が停止されるように構成されている。これによれば、有効ライン上に停止されるリーチライン数が多いほど大当りとなる割合が高まることから、左の共通装飾図柄列が第一の装飾図柄群で停止した場合であっても、その後に停止される右の共通装飾図柄列がいずれの装飾図柄群で停止するかに継続して注目させることができる。

【0456】

なお、最終停止図柄用テーブル3033には、左右の共通装飾図柄列のいずれかが停止する段階で、液晶表示装置640の表示領域に第一の装飾図柄群が視認可能となるように変動を停止させた場合には、有効ライン上にリーチ状態を停止させるように構成されてもよい。具体的には、左の共通装飾図柄列において第一の装飾図柄群（左1～左4の装飾図柄）が視認可能となるように左1または左2の装飾図柄が指定された場合、または右の共通装飾図柄列においても第一の装飾図柄群（右1～右4の装飾図柄）が視認可能となるように右1または右2の装飾図柄が指定されると、有効ライン上にリーチ状態を停止させる

ように構成されてもよい。すなわち、「ハズレ」時の最終停止図柄用テーブル3033には、左1または左2の装飾図柄に対して左右の共通装飾図柄列からリーチ状態すら形成されない右の装飾図柄（例えば、右12）の組合せ、及び右1または右2の装飾図柄に対して左右の共通装飾図柄列からリーチ状態すら形成されない左の装飾図柄（例えば、左12）の組合せに判定値を振分けることがない。これによれば、左右の共通装飾図柄列のいずれかが第一の装飾図柄群で停止した場合には、有効ライン上にリーチ状態が必ず停止されることから、各々の共通装飾図柄列がいずれの装飾図柄群で停止するかに期待を伴って注目させることができる。

【0457】

また、最終停止図柄決定手段3032は、コマンド受信手段2951によって受信された制御コマンド（変動表示パターンコマンド等）を基に、「リーチ演出C」の変動表示パターン（ただし、変動番号27, 28, 46の変動表示パターンを除く）が実行される場合に、「4連図柄」時の最終停止図柄用テーブル3033を用いることになる。このように、左2ー右2の装飾図柄の組合せが指定された場合には、左右の共通装飾図柄列の変動が停止される際に、有効ライン上にリーチ状態が形成されない。具体的には、左の共通装飾図柄列において主表示領域の下から順に左2（「5」の数字図柄）、左3（「3」の数字図柄）、左4（「1」の数字図柄）の3つの装飾図柄が視認可能となるように停止表示されるとともに、右の共通装飾図柄列において主表示領域の下から順に右2（「3」の数字図柄）、右3（「5」の数字図柄）、右4（「7」の数字図柄）の3つの装飾図柄が視認可能となるように停止表示されるものである。しかしながら、表示領域導出手段2944によって副表示領域に及んで主表示領域が拡張される場合には、左の共通装飾図柄列における左1（「7」の数字図柄）、及び右の共通装飾図柄列における右1（「1」の数字図柄）が視認可能となる。すなわち、副表示領域に及んで主表示領域が拡張されるのに伴い、この主表示領域には有効ライン上にリーチ状態が成立しないが、左右の共通装飾図柄列のいずれにも第一の装飾図柄群に含まれる4種類全ての数字図柄（「4連図柄」）が視認可能となるように停止表示される（図146（E）参照）。

【0458】

換言すると、表示領域導出手段2944は、液晶表示領域640の表示領域（副表示領域に及んで主表示領域が拡張された場合）に表示可能な4つの装飾図柄のうちいずれかの装飾図柄を視認不能（または視認困難）となるように、その表示領域の端部にて各々の共通装飾図柄列の一部（具体的には、1つの装飾図柄）が隠蔽される装飾図柄隠蔽手段（図示しない）を備えるといえる。例えば、各々の共通装飾図柄列にて複数種類の装飾図柄がランダムに配列されていると、装飾図柄の隠蔽が解除されなければ、その隠蔽された装飾図柄が第一の装飾図柄群の一部であるか否かを判別することができない。しかしながら、各々の共通装飾図柄列にて複数種類の装飾図柄が予め定められた順序で配列されており、装飾図柄の隠蔽が解除されなくとも各々の共通装飾図柄列の視認可能な部分（具体的には、3つの装飾図柄）から、隠蔽された装飾図柄が第一の装飾図柄群の一部であるか否かを遊技者が予測することができる。

【0459】

また、表示領域導出手段2944（装飾図柄隠蔽手段）は、液晶表示領域640の表示領域に第一の装飾図柄群の一部が視認可能とならない態様で変動が停止される場合には、装飾図柄の隠蔽を解除しない一方、コマンド受信手段2951によって受信された制御コマンドが「リーチ演出C」の変動表示パターンである旨を基に、第一の装飾図柄群の一部が視認可能となる態様で変動が停止される場合には、装飾図柄の隠蔽を解除し、左右の共通装飾図柄列のいずれにも4連図柄（第一の装飾図柄群の全て）が視認可能となった後、副表示領域に及んで拡張された主表示領域にて「リーチ演出C」が実行される。これによれば、「リーチ演出C」は、複数種類のリーチ演出のうちもっとも大当たり期待度の高い演出であることから、各々の共通装飾図柄列にて隠蔽された装飾図柄が第一の装飾図柄群の一部であるか否かに期待を伴って注目させることができる。したがって、複数の共通装飾図柄列が変動すると、有効ライン上にリーチ状態が停止されるか否かだけでなく、各々の

共通装飾図柄列にて隠蔽された装飾図柄が第一の装飾図柄群の一部であるか否かの予測にも関心をもたせることができ、遊技興趣の低下を抑制することができる。

【0460】

また、表示領域導出手段2944によって区画形成された副表示領域、すなわち装飾図柄隠蔽手段による装飾図柄の隠蔽が行われる表示領域には、主表示領域におけるリーチ演出とは別個に、第一当否決定手段2930aによる抽選結果に基づいて大当たり期待度を示唆する予告演出を表示させている。すなわち、装飾図柄隠蔽手段によって装飾図柄の隠蔽が行われる場合には、各々の共通装飾図柄列の一部が単に隠蔽されるだけでなく、その表示領域に予告演出が表示されており、遊技者が飽きることのない表示領域とすることができる。

10

【0461】

また、最終停止図柄決定手段3032は、コマンド受信手段2951によって受信された制御コマンド（変動表示パターンコマンド等）を基に、「ブランク潰し」演出が実行される場合、すなわち変動番号17～28、41～46、52、53の変動表示パターンが実行される場合に、「ブランク潰し」演出の所定回数に対応する種別の最終停止図柄用テーブル3033a（図133参照）を用いることになる。この「ブランク潰し」演出が実行される場合には、「ブランク潰し」演出時の最終停止図柄用テーブル3033aが、「リーチ」時の最終停止図柄用テーブル3033や「4連図柄」時の最終停止図柄用テーブル3033よりも優先して用いられることになる。また、各々の「ブランク潰し」演出時の最終停止図柄用テーブル3033aには、装飾図柄の停止図柄（最終停止図柄）とともに、装飾図柄の停止図柄に対応する「ブランク潰し」演出前の装飾図柄の仮停止図柄が組合されたパターンに977個の判定値が振分けられている。すなわち、最終停止図柄決定手段3032は、所定回数の「ブランク潰し」演出を実行する場合に、装飾図柄の停止図柄だけでなく、装飾図柄の停止図柄に対応する「ブランク潰し」演出前の装飾図柄の仮停止図柄も同時に決定している。したがって、装飾図柄列変動制御手段2960は、最終停止図柄決定手段3032の決定結果に対応した装飾図柄の仮停止図柄で変動を順次仮停止させるのを契機として所定回数の「ブランク潰し」演出を実行した後、所定のリーチ演出を実行し、最終停止図柄決定手段3032の決定結果に対応した装飾図柄の停止図柄で変動を停止することになる。

20

【0462】

また、図133に示すように、各々の「ブランク潰し」演出時の最終停止図柄用テーブル3033aには、「ブランク潰し」演出前の装飾図柄の仮停止図柄として、それ自体は有効ライン上にリーチ状態が形成されず、且つブランク図柄が1図柄消去されるごとに有効ライン上でのリーチ状態の数が段階的に増加することが可能となる左右の装飾図柄の組合せが設定されている。具体的には、左6－右2または左8－右1のいずれかの装飾図柄の組合せが設定されており、有効ライン上に「シングルリーチ（リーチ状態の数が1つ）」を停止するかたちから左のリーチ形成図柄が1図柄前後にずれた態様、すなわち左の装飾図柄が1図柄前後に移行していれば有効ライン上にシングルリーチを停止するかたちとなった惜しい状態のものである。

30

【0463】

例えば、左8－右1の装飾図柄の組合せが指定された場合には、左の共通装飾図柄列の変動が仮停止される際に、液晶表示装置640の主表示領域の下から順に左8（ブランク図柄）、左9（「5」の数字図柄）、左10（ブランク図柄）の3つの装飾図柄が仮停止表示される（図147（B）参照）。そして、「ブランク潰し」演出を実行するにあたり、主表示領域に視認可能な装飾図柄のうちのもっとも下となるブランク図柄（左8のブランク図柄）を左の共通装飾図柄列から消去すると、当該ブランク図柄の上方にある全ての装飾図柄が1図柄ずつ後（変動の進行方向）に移行することになる。すなわち、主表示領域には、左の共通装飾図柄列において左9（「5」の数字図柄）、左10（ブランク図柄）、左11（「3」の数字図柄）が視認可能となるように装飾図柄が移動表示されるものであり、左右の共通装飾図柄列から有効ライン上に「シングルリーチ（リーチ形成図柄と

40

50

して「5」の数字図柄)」が成立することになる（図148（F）参照）。

【0464】

次いで、「ブランク潰し」演出を継続する場合には、左の共通装飾図柄列から左10のブランク図柄を消去（ブランク潰し×2）すると、主表示領域には左9（「5」の数字図柄）、左11（「3」の数字図柄）、左12（ブランク図柄）が視認可能となるように装飾図柄が移動表示されるものであり、左右の共通装飾図柄列から有効ライン上に「ダブルリーチ（リーチ形成図柄として「3」および「5」の数字図柄）」が成立することになる（図148（H）参照）。また、左の共通装飾図柄列から左12のブランク図柄を消去（ブランク潰し×3）すると、主表示領域には左9（「5」の数字図柄）、左11（「3」の数字図柄）、左13（「1」の数字図柄）が視認可能となるように装飾図柄が移動表示されるものであり、左右の共通装飾図柄列から有効ライン上に「トリプルリーチ（リーチ形成図柄として「1」、「3」および「5」の数字図柄）」が成立することになる（図149（J）参照）。

【0465】

さらに、「ブランク潰し」演出を継続する場合には、表示領域導出手段2944（装飾図柄隠蔽手段）によって隠蔽された装飾図柄のうちブランク図柄、すなわち右の共通装飾図柄列から右15及び右14のブランク図柄を消去（ブランク潰し×4）し、当該ブランク図柄の下方にある装飾図柄が1図柄ずつ手前（変動の進行反対方向）に順次移行することになる。そして、表示領域導出手段2944によって副表示領域に及んで主表示領域が拡張されるのに伴い、左の共通装飾図柄列における左7（「7」の数字図柄）、及び右の共通装飾図柄列における右13（「7」の数字図柄）の装飾図柄の隠蔽が解除される。すなわち、副表示領域に及んで拡張された主表示領域には、右3（「5」の数字図柄）、右2（「3」の数字図柄）、右1（「1」の数字図柄）、右13（「7」の数字図柄）が視認可能となるように装飾図柄が移動表示されるものであり、左右の共通装飾図柄列から有効ライン上に「4ラインリーチ（リーチ形成図柄として「1」、「3」、「5」および「7」の数字図柄）」が成立することになる（図149（L）参照）。

【0466】

また、上記したように、「ブランク潰し」演出では、変動が仮停止された左の共通装飾図柄列（第一停止図柄列）を対象とし、結果として液晶表示領域640の主表示領域に視認可能なブランク図柄を1図柄以上消失させている。ただし、「ブランク潰し」演出は、複数の共通装飾図柄列のうち最後に停止される最終停止図柄列が停止するよりも前の段階（通常変動の段階）で、変動が仮停止された共通装飾図柄列を対象とすればよく、右の共通装飾図柄列（第二停止図柄列）や中の共通装飾図柄列（最終停止図柄列）又はこれら複数の共通装飾図柄列の組合せを対象としてもよい。これによれば、「ブランク潰し」演出を実行すると、液晶表示領域640の主表示領域に視認可能なブランク図柄数が減少する一方で数字図柄数が増加することから、視覚的に特定の装飾図柄の組合せの形成割合が高まるのに比例して、「ブランク潰し」演出前よりも当たりとなる割合が高まったかのように見せることができる。すなわち、最終停止図柄列が停止するよりも前の段階では、各々の共通装飾図柄列がいずれの装飾図柄で停止（仮停止）するかだけでなく、変動が仮停止された共通装飾図柄列に対して「ブランク潰し」演出が実行されるか否かに注目させることができる。したがって、共通装飾図柄列の変動が仮停止された結果にブランク図柄が多数含まれていても、その後の共通装飾図柄列を用いた演出に関心をもたせることができ、遊技興趣の低下を抑制することができる。

【0467】

なお、この実施の形態では、変動が仮停止された左の共通装飾図柄列（第一停止図柄列）を対象として、「ブランク潰し」演出を実行している。これは、左の共通装飾図柄列の変動が停止（仮停止）された結果にブランク図柄が多数含まれると、早い段階から視覚的にリーチ状態の形成割合が低められてしまうが、左の共通装飾図柄列におけるブランク図柄に対しては「ブランク潰し」演出が実行される可能性が残されることで、最終停止図柄列が停止するまで特定の利益に対する期待感が減退するのを抑制するためである。したが

って、最終停止図柄列が停止するよりも前の段階では、有効ライン上にリーチ状態が成立するか否かの共通装飾図柄列（右の共通装飾図柄列）だけでなく、左の共通装飾図柄列の変動にも関心をもたせることができる。

【0468】

また、この実施の形態では、「ブランク潰し」演出においてブランク図柄を消去させる際に、当該ブランク図柄の1図柄手前に隣接した数字図柄（例えば、左8のブランク図柄に隣接した左9の数字図柄）が共通装飾図柄列の変動方向に移動し、結果として元のブランク図柄の位置に数字図柄の配置を変えさせている。ただし、「ブランク潰し」演出の結果としてブランク図柄が消去されていればよく、ブランク図柄の消去後に数字図柄が移動しても、数字図柄が移動することによってブランク図柄が消去されてもよい。また、ブランク図柄を消去させる際に、当該ブランク図柄の1図柄後に隣接した数字図柄（例えば、左8のブランク図柄に隣接した左7の数字図柄）が共通装飾図柄列の変動反対方向に移動するものであってもよい。これによれば、「ブランク潰し」演出を実行すると、各々の共通装飾図柄列には複数種類の装飾図柄が予め定められた順序で配列（リール配列）されていることから、有効ライン上に一旦揃えられた装飾図柄の組合せが予測可能に切替えられる。すなわち、最終停止図柄列が停止するよりも前の段階では、共通装飾図柄列の変動が停止（仮停止）された後にも、「ブランク潰し」演出が実行される結果の予測に関心をもたせることができる。

10

【0469】

また、この実施の形態では、「ブランク潰し」演出を実行するごとに、液晶表示領域640の主表示領域に視認可能なブランク図柄を1図柄ずつ順次消失させている。ただし、「ブランク潰し」演出の結果としてブランク図柄が消去されていればよく、液晶表示領域640の主表示領域に視認可能なブランク図柄が一時に消失されてもよい。これによれば、「ブランク潰し」演出が実行開始されても、左の共通装飾図柄列に含まれたブランク図柄が幾つまで消去されるか分からず、視覚的に特定の装飾図柄の組合せの形成割合が高まるのに比例して、特定の利益に対する期待感を段階的に高めることができる。また、これに加えて、ブランク図柄の図柄消去数が多いほど、有効ライン上に形成されるリーチ状態の数が多くなることから、ブランク図柄の図柄消去数による期待に相まって、特定の利益が付与される期待感を高めることができる。

20

【0470】

また、図132に示すように、「ブランク潰し」演出の実行契機としては、「ブランク潰し」演出時の最終停止図柄用テーブル3033aに設定された「ブランク潰し」演出前の装飾図柄の仮停止図柄から判別されるように、有効ライン上にリーチ状態が形成されないことが挙げられる。これによれば、「ブランク潰し」演出を実行すると、有効ライン上に一旦揃えられた装飾図柄の組合せが切替えられることから、共通装飾図柄列の変動が仮停止された結果として有効ライン上にリーチ状態が形成されなくても、最終停止図柄列が停止するまで特定の利益に対する期待感が減退することがないといえる。

30

【0471】

なお、図133に示すように、「ブランク潰し」演出時の最終停止図柄用テーブル3033aには、「ブランク潰し」演出前の装飾図柄の仮停止図柄として、左6ー右2または左8ー右1のいずれかの装飾図柄の組合せが設定されている。換言すると、液晶表示装置640の主表示領域に第二の装飾図柄群（非特定の装飾図柄群。具体的には、左7～左13の装飾図柄）の一部が視認可能となるように左の共通装飾図柄列の変動を仮停止させるとともに、液晶表示装置640の主表示領域に第一の装飾図柄群（特定の装飾図柄群。具体的には、右1～右4の装飾図柄）の一部が視認可能となるように右の共通装飾図柄列の変動を仮停止させるのを契機として、「ブランク潰し」演出を実行させている。これによれば、最終停止図柄列が停止するよりも前の段階では、「ブランク潰し」演出を実行することになる装飾図柄群の組合せが予め決められており、有効ライン上にリーチ状態が停止されるか否かだけでなく、各々の共通装飾図柄列がいずれの装飾図柄群で停止するかにも注目させることができる。

40

50

【0472】

また、「ブランク潰し」演出の実行後には、結果として「ブランク潰し」演出の実行回数に対応する単数または複数のリーチ状態を有効ライン上に形成させている。「ブランク潰し」演出の実行回数に対応する単数または複数のリーチ状態とは、「ブランク潰し」演出を一回実行（ブランク潰し×1）する場合に対応するシングルリーチ（リーチ状態の数が1つ）、「ブランク潰し」演出を二回実行（ブランク潰し×2）する場合に対応するダブルリーチ（リーチ状態の数が2つ）、「ブランク潰し」演出を三回実行（ブランク潰し×3）する場合に対応するトリプルリーチ（リーチ状態の数が3つ）、「ブランク潰し」演出を四回実行（ブランク潰し×4）する場合に対応する4ラインリーチ（リーチ状態の数が4つ）である。ただし、単数または複数のリーチ状態が「ブランク潰し」演出の実行回数に対応していればよく、ブランク図柄が消去されることに必ずしも最終的な有効ライン上でのリーチ状態の数が増加しなくてもよい。これによれば、「ブランク潰し」演出を実行すると、有効ライン上にリーチ状態が必ず形成されることから、共通装飾図柄列の変動が仮停止された結果として有効ライン上にリーチ状態が形成されなくても、その後に「ブランク潰し」演出が実行されるか否かに期待を伴って注目させることができる。また、「ブランク潰し」演出の実行回数に対応する単数または複数のリーチ状態を有効ライン上に形成させることから、ブランク図柄の消失図柄数に注目していれば、有効ライン上でのリーチ状態の数を知り得ることができる。

10

【0473】

また、図132には、各々の「ブランク潰し」演出時の最終停止図柄用テーブル3033aにおいて、「ブランク潰し」演出前の装飾図柄の仮停止図柄となり得る左右の装飾図柄の組合せが示されている。図132に示すように、それ自体は有効ライン上にリーチ状態が形成されておらず、且つ「ブランク潰し」演出の対象列が左の共通装飾図柄列であること、左の共通装飾図柄列のうち主表示領域に視認可能な装飾図柄にブランク図柄が含まれること、が条件として挙げられると、12種類の装飾図柄の組合せが「ブランク潰し」演出前の装飾図柄の仮停止図柄となり得る。ただし、これらの場合にも「ブランク潰し」演出を実行してもよいが、結果として有効ライン上にリーチ状態が形成されるものの、ブランク図柄が1図柄消去されるごとに有効ライン上でのリーチ状態の数が段階的に増加するとは限らない。この実施の形態では、ブランク図柄が1図柄消去されるごとに有効ライン上でのリーチ状態の数が段階的に増加することが条件に加えられることで、「ブランク潰し」演出前の装飾図柄の仮停止図柄が左6ー右2または左8ー右1のいずれかの装飾図柄の組合せに限られている。

20

30

【0474】

また、図133に示すように、各々の「ブランク潰し」演出時の最終停止図柄用テーブル3033aには、所定のリーチ演出の実行後に停止される装飾図柄の停止図柄として、「ブランク潰し」演出後の装飾図柄の仮停止図柄に類似した左右の装飾図柄の組合せが設定されている。これは、「ブランク潰し」演出後には有効ライン上にリーチ状態が形成されるものの、「ブランク潰し」演出後の装飾図柄の仮停止図柄が停止図柄として扱われると、左の共通装飾図柄列におけるブランク図柄が数図柄消去されたままの状態となり、次回以降の変動に支障をきたすためである。すなわち、「ブランク潰し」演出後においても、左右の装飾図柄は完全には停止表示されておらず、仮停止表示のままとなる。具体的には、1回～3回の「ブランク潰し」演出を実行（ブランク潰し×1～ブランク潰し×3）する場合、所定のリーチ演出の実行後に停止される装飾図柄の停止図柄として、「ブランク潰し」演出後の装飾図柄の仮停止図柄とリーチライン数が同数であり、それらを構成するリーチ形成図柄（数字図柄）も同じとなるように左右の装飾図柄の組合せが設定されている。

40

【0475】

例えば、「ブランク潰し」演出前の装飾図柄の仮停止図柄として左8ー右1の装飾図柄の組合せが指定された場合には、1回の「ブランク潰し」演出を実行（ブランク潰し×1）すると、左右の共通装飾図柄列から有効ライン上に「シングルリーチ（リーチ形成図柄

50

として「5」の数字図柄)」が成立することになるが（図147（B）参照）、装飾図柄の停止図柄として左9－右1の装飾図柄が指定されることで、所定のリーチ演出の実行後においても有効ライン上に「シングルリーチ（リーチ形成図柄として「5」の数字図柄）」が成立することになる。また、2回～3回の「ブランク潰し」演出を実行（ブランク潰し×2～ブランク潰し×3）する場合、または「ブランク潰し」演出前の装飾図柄の仮停止図柄として左6－右2の装飾図柄の組合せが指定された場合においても同様である。

【0476】

さらに、「ブランク潰し」演出を継続（ブランク潰し×4）する場合には、表示領域導出手段2944によって副表示領域に及んで主表示領域を拡張するのに伴って、左右の共通装飾図柄列から有効ライン上に「4ラインリーチ（リーチ形成図柄として「1」、「3」、「5」および「7」の数字図柄）」が成立しているが（図149（L）参照）、所定のリーチ演出の実行後には、表示領域導出手段2944によって副表示領域に及んだ主表示領域を戻すことから、有効ライン上に「4ラインリーチ」を成立させるのが不可能である。この場合には、「リーチ演出C」の実行後に停止される装飾図柄の停止図柄として、複数回（4回）の個別演出のうち第一当否決定手段2930aによる抽選結果が大当たりまたは小当たりである旨の個別演出に対応した左右の装飾図柄の組合せ、すなわち有効ライン上に「シングルリーチ」のみが成立しながらも各々の個別演出において揃えられた特定の装飾図柄の組合せと同じとなるように左右の装飾図柄の組合せが設定されている。

【0477】

例えば、第一当否決定手段2930aによる抽選結果が大当たりまたは小当たりである旨の個別演出において「1」の数字図柄から特定の装飾図柄の組合せが揃えられる場合には、装飾図柄の停止図柄として左12－右15の装飾図柄が指定されることで、有効ライン上に「シングルリーチ（リーチ形成図柄として「1」の数字図柄）」が成立することになる（なお、中の共通装飾図柄列の変動も、「1」の数字図柄で停止表示される）。また、第一当否決定手段2930aによる抽選結果が外れである旨の個別演出を最後まで実行させる場合には、装飾図柄の停止図柄として、有効ライン上に「シングルリーチ」すら成立させないように左右の装飾図柄の組合せが設定されている。

【0478】

また、表示領域導出手段2944は、液晶表示領域640の表示領域が区画形成された副表示領域に及んで主表示領域を拡張する表示領域拡張手段（図示しない）を備えるといえる。また、4回の「ブランク潰し」演出が実行された結果、液晶表示装置640の表示領域に表示可能なブランク図柄の全てを消去させた場合（ブランク潰し×4）には、表示領域導出手段2944（表示領域拡張手段）によって副表示領域に及んで主表示領域が拡張されるのに伴い、通常時の3つの装飾図柄を超えた装飾図柄（4つの装飾図柄）が視認可能となるように構成されている（図149（L）参照）。これによれば、表示領域導出手段2944によって副表示領域に及んで主表示領域が拡張されるのに伴い、通常時の3つの装飾図柄を超えた装飾図柄（4つの装飾図柄）が視認可能となるとともに有効ライン数が増加するのに比例して、「ブランク潰し」演出前よりも大当たりとなる割合が高まったかのように見せることができる。

【0479】

また、4回の「ブランク潰し」演出が実行された結果、液晶表示装置640の表示領域に表示可能なブランク図柄の全てを消去させた場合（ブランク潰し×4）には、表示領域導出手段2944（表示領域拡張手段）によって副表示領域に及んで主表示領域が拡張されるのに伴い、左右の共通装飾図柄列から有効ライン上に「4ラインリーチ」が視認可能となった後、副表示領域に及んで拡張された主表示領域にて「リーチ演出C」が実行される。これによれば、「リーチ演出C」は、複数種類のリーチ演出のうちもっとも大当たり期待度の高い演出であることから、「ブランク潰し」演出の実行回数（ブランク図柄の消去図柄数）による期待に相まって、特定の利益が付与される期待感を高めることができる。

【0480】

また、図129に示すように、周辺基板2811には、コマンド受信手段2951によ

10

20

30

40

50

って受信された制御コマンドが「連続変動」演出の変動表示パターンである旨を基に、「連続変動」演出の所定回数に対応する種別の仮停止図柄用テーブル3043（図134参照）において、複数種類の装飾図柄の組合せに判定値が振分けられるように予め記憶されている。また、周辺基板2811には、装飾図柄の仮停止図柄の決定に関する仮停止図柄用乱数を抽出する仮停止図柄用乱数抽出手段3041が設けられている。また、仮停止図柄用乱数抽出手段3041によって仮停止図柄用乱数が抽出されると、「連続変動」演出の所定回数に対応する種別の仮停止図柄用テーブル3043を用いて装飾図柄の仮停止図柄を決定する仮停止図柄決定手段3042が設けられている。具体的には、所定回数の「連続変動」演出を実行する場合に、装飾図柄の停止図柄（最終停止図柄）に至るまでの回数分だけ装飾図柄の仮停止図柄を非特定の装飾図柄の組合せ（リーチ状態すら形成されない装飾図柄の組合せ）に決定する。なお、仮停止図柄決定手段3042は、中の共通装飾図柄列の変動が停止されるにあたり、装飾図柄の仮停止図柄をランダムに決定する。また、「連続変動」演出を実行しない場合には、仮停止図柄決定手段3042によって装飾図柄の仮停止図柄を決定することがない。したがって、装飾図柄列変動制御手段2960は、仮停止図柄決定手段3042の決定結果に対応した装飾図柄の仮停止図柄で変動を順次仮停止させるものである。

【0481】

また、図134（A）には、装飾図柄の仮停止図柄を決定する際に参照される各種の仮停止図柄用テーブル3043において、装飾図柄の停止図柄（最終停止図柄）に至るまでいずれの回数分だけ装飾図柄の仮停止図柄が決定されるかが示されている。具体的には、「連続変動」演出が一回継続（連続変動×2）する場合、仮停止図柄決定手段3042によって仮停止図柄A決定用テーブル3044aから決定された1回目の装飾図柄の仮停止図柄を仮停止表示した後、有効ライン上にダブルライン（リーチ状態の数が2つ）を停止表示する。また、「連続変動」演出が二回継続（連続変動×3）する場合には、仮停止図柄決定手段3042によって仮停止図柄A決定用テーブル3044aおよび仮停止図柄B決定用テーブル3044bから決定された1回目および2回目の装飾図柄の仮停止図柄を仮停止表示した後、有効ライン上にトリプルライン（リーチ状態の数が3つ）を停止表示する。また、「連続変動」演出が三回継続（連続変動×4）する場合には、仮停止図柄決定手段3042によって仮停止図柄A決定用テーブル3044a～仮停止図柄C決定用テーブル3044cから決定された1回目～3回目の装飾図柄の仮停止図柄を仮停止表示した結果、4連図柄（リーチ状態の数が4つに相当）を停止表示することになる。

【0482】

また、図134（B）に示すように、仮停止図柄A決定用テーブル3044aには、左右の共通装飾図柄列からリーチ状態が形成されない「ハズレ」の仮停止図柄となる31種類の左右の装飾図柄の組合せパターン（A1～A31）のうち22種類のパターンに131個の判定値が略均等に振分けられている。ただし、仮停止図柄A決定用テーブル3044aにおける31種類の左右の装飾図柄の組合せパターンとは、有効ライン上に「シングルリーチ（リーチ状態の数が1つ）」を停止するかたちから右のリーチ形成図柄が1図柄前後にずれる態様である。その中でも、22種類の左右の装飾図柄の組合せパターンは、右のリーチ形成図柄が1図柄手前にずれる態様であり、例えば右の装飾図柄が1図柄後に移行していれば有効ライン上にシングルリーチを停止するかたちとなった惜しい状態のものである。

【0483】

また、図134（C）に示すように、仮停止図柄B決定用テーブル3044bには、左右の共通装飾図柄列からリーチ状態が形成されない「ハズレ」の仮停止図柄となる8種類の左右の装飾図柄の組合せパターン（B1～B8）に131個の判定値が略均等に振分けられている。ただし、仮停止図柄B決定用テーブル3044bにおける8種類の左右の装飾図柄の組合せパターンとは、有効ライン上に「ダブルリーチ（リーチ状態の数が2つ）」を停止するかたちから右のリーチ形成図柄が1図柄前後にずれる態様である。すなわち、例えば右の装飾図柄が1図柄前後に移行していれば有効ライン上にダブルリーチを停止

するかたちとなった惜しい状態のものである。

【0484】

また、図134(D)に示すように、仮停止図柄C決定用テーブル3044cには、左右の共通装飾図柄列からリーチ状態が形成されない「ハズレ」の仮停止図柄となる2種類の左右の装飾図柄の組合せパターン(C1~C2)に131個の判定値が略均等に振分けられている。ただし、仮停止図柄C決定用テーブル3044cにおける2種類の左右の装飾図柄の組合せパターンとは、有効ライン上に「トリプルリーチ(リーチ状態の数が3つ)」を停止するかたちから右のリーチ形成図柄が1図柄前後にずれる態様である。すなわち、例えば右の装飾図柄が1図柄前後に移行していれば有効ライン上にトリプルリーチを停止するかたちとなった惜しい状態のものである。

10

【0485】

また、上記したように、「連続変動」演出の実行を終了する場合には、結果として当該「連続変動」演出の実行回数に対応する単数または複数のリーチ状態を有効ライン上に停止させる一方、「連続変動」演出の実行を継続させる場合には、当該「連続変動」演出の実行回数に対応する単数または複数のリーチ状態に類似した仮停止図柄で変動を仮停止させている。「連続変動」演出の実行回数に対応する単数または複数のリーチ状態とは、「連続変動」演出が一回継続(連続変動×2)する場合に対応するダブルリーチ(リーチ状態の数が2つ)、「連続変動」演出が二回継続(連続変動×3)する場合に対応するトリプルリーチ(リーチ状態の数が3つ)、「連続変動」演出が三回継続(連続変動×4)する場合に対応する4連図柄(リーチ状態の数が4つに相当)である。ただし、単数または複数のリーチ状態が「連続変動」演出の実行回数に対応していればよく、「連続変動」演出が継続するごとに必ずしも最終的な有効ライン上でのリーチ状態の数が増加しなくてもよい。すなわち、有効ライン上に単数または複数のリーチ状態が停止するか否かの惜しい状態が繰り返されると、結果として有効ライン上に単数または複数のリーチ状態が停止されることから、特定の利益が付与される期待感を徐々に高めることができる。

20

【0486】

また、第一当否決定手段2930aによる抽選結果が大当たりである場合には、第一当否決定手段2930aによる抽選結果が外れである場合よりも高い割合で「連続変動」演出の実行を継続させるものであることから、「連続変動」演出の実行回数に期待を伴って注目させることができる。また、「連続変動」演出の実行が終了するまでの過程では、「連続変動」演出の実行回数に対応する単数または複数のリーチ状態に類似した仮停止図柄が順次仮停止表示されることから、装飾図柄の仮停止図柄に注目していれば、「連続変動」演出の実行回数を知り得ることができる。したがって、有効ライン上に単数または複数のリーチ状態が停止するか否かの惜しい状態が繰り返されても、特定の利益の付与に対する期待感が減退することなく、遊技興趣の低下を抑制することができる。

30

【0487】

また、図134(B)~(D)に示すように、仮停止図柄A決定用テーブル3044a~仮停止図柄C決定用テーブル3044cには、有効ライン上に仮停止される装飾図柄の仮停止図柄を、「連続変動」演出の実行回数に対応する単数または複数のリーチからいずれかのリーチ形成図柄から1図柄前後にずれるように構成されている。これによれば、「連続変動」演出の実行が継続されるほど、有効ライン上にリーチ状態の数が多くなりながらも停止するか否かの惜しい状態が繰り返されるのに伴い、特定の利益が付与される期待感を相乗的に高めることができる。

40

【0488】

また、表示領域導出手段2944は、液晶表示装置640の表示領域が区画形成された副表示領域に及んで主表示領域を拡張する表示領域拡張手段(図示しない)を備えるといえる。また、「連続変動」演出の実行回数が最高回数の4回に達する場合には、表示領域導出手段2944(表示領域拡張手段)によって副表示領域に及んで主表示領域が拡張されるのに伴い、通常時の3つの装飾図柄を超えた装飾図柄(4つの装飾図柄)が視認可能となるように構成されている(図146(E)参照)。これによれば、表示領域導出手段

50

2944によって副表示領域に及んで主表示領域が拡張されるのに伴い、通常時の3つの装飾図柄を超えた装飾図柄（4つの装飾図柄）が視認可能となるとともに有効ライン数が増加するのに比例して、実際に大当たりとなる割合が高まったかのように見せることができる。

【0489】

また、「連続変動」演出の実行回数が最高回数の4回に達する場合には、表示領域導出手段2944（表示領域拡張手段）によって副表示領域に及んで主表示領域が拡張されるのに伴い、左右の共通装飾図柄列のいずれにも4連図柄が視認可能となった後、副表示領域に及んで拡張された主表示領域にて「リーチ演出C」が実行される。これによれば、「リーチ演出C」は、複数種類のリーチ演出のうちもっとも大当たり期待度の高い演出であることから、「連続変動」演出の実行回数による期待に相まって、特定の利益が付与される期待感を高めることができる。

10

【0490】

また、図129に示すように、周辺基板2811には、液晶表示装置640の副表示領域に表示される常時演出（予告演出）に関する構成として、常時演出移行判定手段2971、常時演出態様記憶手段2972、常時演出表示制御手段2973、等が設けられている。この常時演出とは、表示領域導出手段2944によって液晶表示装置640の表示領域が区画形成されている限り、副表示領域内に常時、装飾図柄の絵図柄に相当する4種類のキャラクタが所定の順序で視認可能に表示されるものである（図140（A）参照）。なお、4種類のキャラクタは、「7」の数字図柄に伴う「Mi y o k o」、「5」の数字図柄に伴う「Ma k o」、「3」の数字図柄に伴う「Me g u m i」、「1」の数字図柄に伴う「Y u k o」の順序でキャラクタが切替えられる。

20

【0491】

また、常時演出移行判定手段2971は、コマンド受信手段2951によって受信された制御コマンド（変動表示パターンコマンド等）を基に、常時演出態様記憶手段2972に記憶されたキャラクタを次のキャラクタに移行させるか否かを判定させるものである。また、常時演出表示制御手段2973は、液晶表示装置640の副表示領域に、常時演出態様記憶手段2972に記憶されたキャラクタを表示させるものである。具体的には、常時演出態様記憶手段2972に記憶されたキャラクタが移行されてから装飾図柄列変動制御手段2960による共通装飾図柄列の変動が所定回数（例えば、20回の変動）に達したときに、常時演出移行判定手段2971により移行する判定がなされるとともに、所定の順序に従って、当該キャラクタの次のキャラクタが常時演出態様記憶手段2972に記憶される。そして、常時演出表示制御手段2973は、液晶表示装置640の副表示領域に、常時演出態様記憶手段2972に新たに記憶されたキャラクタを、装飾図柄列変動制御手段2960による共通装飾図柄列の変動の開始時から切替えて移行表示させている。

30

【0492】

なお、常時演出移行判定手段2971は、常時演出態様記憶手段2972に記憶されたキャラクタを次のキャラクタに移行させるか否かを判定すればよく、例えば、装飾図柄列変動制御手段2960による共通装飾図柄列の変動毎に所定割合（例えば、1/20）で移行する判定方法や、各々のキャラクタ毎に異ならせた所定回数や所定割合で移行する判定方法、移行後のキャラクタをランダムに決定する判定方法であってもよい。

40

【0493】

また、図129に示すように、周辺基板2811には、常時演出のキャラクタに関連付けられた「ドデカチャンス」演出に関する構成として、第一演出態様決定手段2958a、第一演出表示制御手段2975a、第一演出用乱数抽出手段2957a、第一当たり時演出態様テーブル2952a（以下、図135参照）、第一外れ時演出態様テーブル2953a、等が設けられている。この「ドデカチャンス」演出とは、複数の共通装飾図柄列がチャンス目（リーチ状態とはならない非特定の装飾図柄の組合せのうち予め決められた一部の組合せ）で仮停止表示されるのを契機として、複数回（この実施の形態では、2回または4回）の変動演出が実行される旨を提示した後に、複数の共通装飾図柄列のうち最初

50

に停止される第一停止図柄列を除いた装飾図柄列（この実施の形態では、右中の共通装飾図柄列）を再び変動させ、有効ライン上にリーチ状態が形成されるか否かの変動演出を複数回にわたって順次実行するものである。

【0494】

ここで、「ドデカチャンス」演出が本発明の連続変動演出、連続勝機演出（この場合には、個々の変動演出を勝機演出と呼称する）または達成演出に相当する。また、第一演出態様決定手段2958aによって「ドデカチャンス」演出の演出パターンを決定する部分が本発明の連続変動演出決定手段、連続勝機演出決定手段または達成演出決定手段に相当する。また、「ドデカチャンス」演出の演出パターンに基づき、変動表示パターンに設定された演出内容の一部を「ドデカチャンス」演出の演出内容に差替えた演出構成が本発明の特別期待度演出に相当するとともに、第一演出態様決定手段2958aによって変動表示パターンに設定された演出内容の一部を「ドデカチャンス」演出の演出内容に差替える部分が本発明の特別期待度演出決定手段に相当する。

10

【0495】

また、「ドデカチャンス」演出が実行されると、最初に提示された変動演出の設定回数が終了する、又は変動演出の設定回数が終了するよりも前に有効ライン上にリーチ状態が形成された変動演出を実行させるのを契機として、演出が終了することになる。すなわち、最終回の変動演出までに有効ライン上にリーチ状態が形成された場合には、「ドデカチャンス」演出が成功したものとし、最終回の変動演出まで有効ライン上にリーチ状態が形成されなかった場合には、「ドデカチャンス」演出が失敗したものとする。これによれば、有効ライン上にリーチ状態が形成されない変動演出が実行されても、次回以降の変動演出に期待することができ、最終回の変動演出まで有効ライン上にリーチ状態が形成される期待を継続させることができる。また、演出的にリーチ状態が形成されるか否かの機会が複数回得られることから、実際よりもリーチ状態が形成される割合が高まったかのように見せることができる。

20

【0496】

また、「ドデカチャンス」演出が成功した場合には、ノーマルリーチ演出及び分岐演出が省かれるかたちで、複数種類のリーチ演出のうちもっとも大当たり期待度の高い「リーチ演出C」が実行される一方、「ドデカチャンス」演出が失敗した場合には、有効ライン上にリーチ状態が形成されずにリーチ演出自体が実行されなくなる。これによれば、「ドデカチャンス」演出は、「リーチ演出C」が実行されるか否かの択一の演出となることから、その演出が成功するか否かに期待を伴って注目させることができる。

30

【0497】

また、第一当り時演出態様テーブル2952aおよび第一外れ時演出態様テーブル2953aには、「ドデカチャンス」演出に関する構成として、「ドデカチャンス」演出の実行可否および演出内容が設定された演出パターンに100個の判定値が振分けられた「ドデカチャンス」演出態様テーブル（図135参照）が予め記憶されている。また、第一演出態様決定手段2958aは、第一演出用乱数抽出手段2957aによって「ドデカチャンス」演出に関する乱数が抽出されると、コマンド受信手段2951によって受信された制御コマンド（変動表示パターンコマンド等）および常時演出態様記憶手段2972に記憶されたキャラクタを基に、それらの項目が対応する「ドデカチャンス」演出態様テーブルを用いて「ドデカチャンス」演出の演出パターンを決定している。

40

【0498】

具体的には、変動表示パターンコマンドから変動番号5, 35, 50の「リーチ演出A」の変動表示パターンが特定された場合には、「ドデカチャンス」演出の失敗の演出パターンが所定割合で決定される一方、変動表示パターンコマンドから変動番号15B~15D, 16B~16D, 40B~40Dの「リーチ演出C」の変動表示パターンが特定された場合には、「ドデカチャンス」演出の成功の演出パターンが所定割合で決定される。例えば、変動表示パターンコマンドから変動番号15Bの「リーチ演出C」の変動表示パターンが特定された場合で、且つ常時演出のキャラクタが「M i y o k o」に滞在する場合

50

には、変動演出の設定回数が4回である旨が演出開始時に提示されるとともに、1回目に成功する演出パターンが25/100の割合で設定されている。なお、上記以外の変動表示パターンが特定された場合には、「ドデカチャンス」演出を実行しない旨が決定される。そして、第一演出表示制御手段2975aは、「ドデカチャンス」演出の演出パターンが決定された場合に、変動表示パターンに設定された演出内容の一部を「ドデカチャンス」演出の演出内容に差替えて表示させるようになる。

【0499】

また、図135に示すように、「ドデカチャンス」演出態様テーブルには、最初に提示される変動演出の設定回数、及び変動演出の設定回数中における何回目に成功/失敗するかが設定された演出パターンが示されている。具体的には、常時演出のキャラクタが「M i y o k o」または「M a k o」に滞在する場合には、変動演出の設定回数が4回である旨が演出開始時に提示されるとともに、1~4回目に成功する演出パターンまたは4回目に失敗する演出パターンが設定されている。また、常時演出のキャラクタが「M e g u m i」または「Y u k o」に滞在する場合には、変動演出の設定回数が2回である旨が演出開始時に提示されるとともに、1~2回目に成功する演出パターンまたは2回目に失敗する演出パターンが設定されている。

【0500】

なお、「ドデカチャンス」演出が成功する場合には、概ねノーマルリーチ演出及び分岐演出にかかる演出時間が、「ドデカチャンス」演出の演出時間に相当する一方、「ドデカチャンス」演出が失敗する場合には、概ねノーマルリーチ演出及び分岐演出に加えて「リーチ演出A」にかかる演出時間が、「ドデカチャンス」演出の演出時間に相当している。また、「ドデカチャンス」演出の演出時間は、変動演出の設定回数が2回または4回のいずれの場合にも、変動演出の設定回数の全てが消化されたときの総演出時間が同一となるように設定されている。すなわち、変動演出の設定回数が2回である場合の1回当りの演出時間（この実施の形態では、13000ms）が、変動演出の設定回数が4回である場合の1回当りの演出時間（この実施の形態では、6500ms）に対して2倍となるように設定されている。

【0501】

上記したように、「ドデカチャンス」演出態様テーブルには、「ドデカチャンス」演出を実行する旨が決定される際に、「ドデカチャンス」演出の演出時間が同一でありながら変動演出の実行回数を異ならせた演出パターンが記憶されている。これによれば、変動表示パターンに設定された演出時間（特別図柄の変動時間）の一部である「ドデカチャンス」演出の演出時間が限られながら、多種類の変動演出の実行回数からなる「ドデカチャンス」演出を実行することができる。すなわち、変動表示パターンに設定された演出時間を保持することから、演出内容が間延びすることなく、変動演出の実行回数を異ならせた「ドデカチャンス」演出を実行することができる。

【0502】

なお、「ドデカチャンス」演出態様テーブルには、変動演出の設定回数が2回または4回のいずれの場合にも全ての変動演出を消化することのできる演出パターンが設定されているが、「ドデカチャンス」演出の演出時間が同一となればよく、変動演出の設定回数が2回または4回に限られないように変動演出の1回当りの演出時間を異ならせた演出パターンが設定されてもよい。この場合には、例えば、変動演出の設定回数が3回である場合の1回当りの演出時間が、「ドデカチャンス」演出の演出時間の1/3となるように設定されることになる。また、「ドデカチャンス」演出態様テーブルには、変動演出の設定回数が2回または4回以外の場合にも全ての変動演出を消化することができるよう、変動演出の1回当りの演出時間が異なる種別を組み合わせた演出パターンが設定されてもよい。この場合には、例えば、変動演出の設定回数が3回である場合に、変動演出の設定回数が2回である場合の1回当りの演出時間と、変動演出の設定回数が4回である場合の1回当りの演出時間とする2回分の演出時間と、を組み合わせることで「ドデカチャンス」演出の演出時間が構成されるように設定されることになる。

【0503】

また、「ドデカチャンス」演出の演出開始時には、「ドデカチャンス」演出が成功する場合に変動演出の実行回数以上となる設定回数が提示される一方、「ドデカチャンス」演出が失敗する場合に変動演出の実行回数となる設定回数が提示されている。換言すると、「ドデカチャンス」演出態様テーブルには、「ドデカチャンス」演出が成功する場合に変動演出の設定回数の全てを消化することのできる演出パターンが設定されなくても、変動演出の実行回数を消化することのできる演出パターンのみが設定されてもよい。これによれば、「ドデカチャンス」演出において変動演出の演出時間を一定とすると、変動演出の実行回数が限られることになるが、「ドデカチャンス」演出が成功する場合に多種類の変動演出の設定回数を演出開始時に提示できるようになり、遊技者を飽きさせない演出とすることができる。

10

【0504】

また、図135に示すように、変動番号5, 35, 50の「リーチ演出A」の変動表示パターンが特定された場合には、常時演出のキャラクタの種別に応じて「ドデカチャンス」演出の失敗の演出パターンの出現率が異なるように、各々の「ドデカチャンス」演出態様テーブルに判定値が振分けられている。具体的には、常時演出のキャラクタが対応する「ドデカチャンス」演出態様テーブルにおいて、常時演出のキャラクタが「Yuko」、
「Megumi」、「Mako」、「Miyoko」の順序で「ドデカチャンス」演出の失敗の演出パターンの出現率が高くなるように、判定値が振分けられている。

20

【0505】

一方、変動番号15B～15D, 16B～16D, 40B～40Dの「リーチ演出C」の変動表示パターンには、常時演出のキャラクタの種別に応じて「ドデカチャンス」演出の成功の演出パターンの出現率が異なるように、各々の「ドデカチャンス」演出態様テーブルに判定値が振分けられている。例えば、常時演出のキャラクタが「Megumi」および「Yuko」に対応する「ドデカチャンス」演出態様テーブルには、常時演出のキャラクタが「Miyoko」および「Mako」に対応する「ドデカチャンス」演出態様テーブルとは異なり、変動番号15Bの変動表示パターンに対して判定値が振分けられていないが、その割合の判定値が変動番号15Cの変動表示パターンに加算して振分けられることで、常時演出のキャラクタの種別に応じて「ドデカチャンス」演出の成功の演出パターンの出現率が異なる旨を可能としている。なお、この演出例では、変動番号15Cの変動表示パターンの出現率が、変動番号15Bの変動表示パターンの出現率と同一の割合となるように、変動表示パターンテーブルが設定されている（図127参照）。

30

【0506】

上記のように、常時演出のキャラクタが対応する「ドデカチャンス」演出態様テーブルには、常時演出のキャラクタが「Yuko」、「Megumi」、「Mako」、「Miyoko」の順序で「ドデカチャンス」演出の失敗の演出パターンの出現率が高くなるとともに、常時演出のキャラクタに関わらず「ドデカチャンス」演出の成功の演出パターンの出現率が異なるように、判定値が振分けられている。すなわち、常時演出のキャラクタが「Megumi」または「Yuko」に滞在する場合には、常時演出のキャラクタが「Miyoko」または「Mako」に滞在する場合よりも「ドデカチャンス」演出が実行される割合が低いが、「ドデカチャンス」演出が実行されたときの成功割合が高められている。また、「ドデカチャンス」演出が成功した場合には、複数種類のリーチ演出のうちもっとも大当たり期待度の高い「リーチ演出C」が必ず実行されるものである。これによれば、常時演出のキャラクタが「Megumi」または「Yuko」に滞在する場合には「ドデカチャンス」演出が実行されると、その後に第一当否決定手段2930aによる抽選結果が確率変動大当たり（第一大当たり）または通常大当たり（第二大当たり）となる割合が高くなり、特定利益付与手段2981によって特定の利益が付与される期待感を高めることができる。すなわち、常時演出のキャラクタが「Megumi」または「Yuko」に滞在する場合には、「ドデカチャンス」演出が実行されるか否かに期待を伴って注目させることができる。

40

50

【0507】

また、常時演出のキャラクタが「Megumi」または「Yuko」に滞在する場合には、常時演出のキャラクタが「Miyoiko」または「Mako」に滞在する場合よりも「ドデカチャンス」演出が実行されたときの成功割合が高められていることから、変動演出の設定回数が2回である旨が演出開始時に提示されるほうが、変動演出の設定回数が4回である旨が演出開始時に提示されるよりもその演出が成功する割合が高いといえる。これによれば、「ドデカチャンス」演出の演出開始時には、演出的にリーチ状態が形成されるか否かの機会として少ない設定回数が提示されたからといって、その演出が成功するか否かに対する期待が低下することがない。

【0508】

また、最終停止図柄決定手段3032は、第一演出態様決定手段2958aによって「ドデカチャンス」演出の演出パターンが決定された場合に、常時演出のキャラクタ（常時演出態様記憶手段2972に記憶されたキャラクタ）が対応する種別の最終停止図柄用テーブル3033（図示しない）を用いることになる。この「ドデカチャンス」演出が実行される場合には、「ドデカチャンス」演出時の最終停止図柄用テーブル3033が、「リーチ」時の最終停止図柄用テーブル3033や「4連図柄」時の最終停止図柄用テーブル3033よりも優先して用いられる。また、各々の「ドデカチャンス」演出時の最終停止図柄用テーブル3033には、装飾図柄の停止図柄（最終停止図柄）とともに、装飾図柄の停止図柄に対応する「ドデカチャンス」演出前の装飾図柄の仮停止図柄（チャンス目）が組合されたパターンに977個の判定値が振分けられている。すなわち、最終停止図柄決定手段3032は、「ドデカチャンス」演出を実行する場合に、装飾図柄の停止図柄だけでなく、装飾図柄の停止図柄に対応する「ドデカチャンス」演出前の装飾図柄の仮停止図柄も同時に決定している。したがって、装飾図柄列変動制御手段2960は、最終停止図柄決定手段3032の決定結果に対応した装飾図柄の仮停止図柄で共通装飾図柄列の変動を順次仮停止させるのを契機として、「ドデカチャンス」演出として所定回数の変動演出を実行した後、最終停止図柄決定手段3032の決定結果に対応した装飾図柄の停止図柄で変動を停止することになる。

【0509】

また、各々の「ドデカチャンス」演出時の最終停止図柄用テーブル3033には、「ドデカチャンス」演出前の装飾図柄の仮停止図柄（チャンス目）として、常時演出のキャラクタに相当する絵図柄（常時演出のキャラクタと同一のキャラクタが描かれた絵図柄）を伴った数字図柄が、中段の有効ライン上に特定の装飾図柄の組合せを停止するかたちから右のリーチ形成図柄が1図柄手前にずれた態様となる装飾図柄の組合せが設定されている。すなわち、「ドデカチャンス」演出前の装飾図柄の仮停止図柄は、非特定の装飾図柄の組合せ（リーチ状態すら形成されない装飾図柄の組合せ）となるが、例えば右の装飾図柄が1図柄手前（変動の進行方向）に移行していれば有効ライン上に特定の装飾図柄の組合せを停止するかたちとなった惜しい状態のものである。

【0510】

具体的には、常時演出のキャラクタが「Miyoiko」に滞在する場合に、各々の共通装飾図柄列の変動が仮停止される際に、液晶表示装置640の主表示領域においてそのキャラクタに相当する絵図柄を伴った「7」の数字図柄が視認可能となるよう、左6ー右11（中6）の装飾図柄の組合せが設定されている。また、常時演出のキャラクタが「Mako」に滞在する場合には、各々の共通装飾図柄列の変動が仮停止される際に、液晶表示装置640の主表示領域においてそのキャラクタに相当する絵図柄を伴った「5」の数字図柄が視認可能となるよう、左8ー右9（中4）の装飾図柄の組合せが設定されている。また、常時演出のキャラクタが「Megumi」に滞在する場合には、各々の共通装飾図柄列の変動が仮停止される際に、液晶表示装置640の主表示領域においてそのキャラクタに相当する絵図柄を伴った「3」の数字図柄が視認可能となるよう、左10ー右7（中2）の装飾図柄の組合せが設定されている。また、常時演出のキャラクタが「Yuko」に滞在する場合には、各々の共通装飾図柄列の変動が仮停止される際に、液晶表示装置6

10

20

30

40

50

40の主表示領域においてそのキャラクタに相当する絵図柄を伴った「1」の数字図柄が視認可能となるよう、左12ー右5（中8）の装飾図柄の組合せが設定されている。

【0511】

上記のように、「ドデカチャンス」演出の実行契機としては、各々の共通装飾図柄列の変動が仮停止される際に、液晶表示装置640の主表示領域において常時演出のキャラクタに相当する絵図柄を伴った数字図柄が視認可能となることが挙げられる（図140（B）参照）。これによれば、最終停止図柄列が停止するよりも前の段階では、各々の共通装飾図柄列がいずれの装飾図柄で停止（仮停止）するかだけでなく、変動が仮停止された共通装飾図柄列に対して常時演出のキャラクタに相当する絵図柄を伴った数字図柄が含まれるか否かに注目させることができる。したがって、液晶表示装置640の主表示領域に表

10

【0512】

また、「ドデカチャンス」演出が成功する場合の最終停止図柄用テーブル3033には、「ドデカチャンス」演出後の装飾図柄の停止図柄として、常時演出のキャラクタに相当する絵図柄を伴った数字図柄が、中段の有効ライン上にリーチ状態を形成するかたちとなる装飾図柄の組合せが設定されている。具体的には、例えば常時演出のキャラクタが「M i y o k o」に滞在する場合に、液晶表示装置640の主表示領域においてそのキャラクタに相当する絵図柄を伴った「7」の数字図柄が有効ライン上に揃えられるよう、左6ー

20

【0513】

また、「ドデカチャンス」演出が失敗する場合の最終停止図柄用テーブル3033には、「ドデカチャンス」演出後の装飾図柄の停止図柄として、「ドデカチャンス」演出前の装飾図柄の仮停止図柄（チャンス目）と同一となる装飾図柄の組合せ（非特定の装飾図柄の組合せ）が設定されている。すなわち、「ドデカチャンス」演出が失敗する場合には、「ドデカチャンス」演出前の装飾図柄の仮停止図柄で左の共通装飾図柄列の変動が仮停止表示されたまま、最初に提示された変動演出の設定回数に至るまでの回数分だけ右の共通装飾図柄列が再変動、及び「ドデカチャンス」演出前の装飾図柄の仮停止図柄と同一の図柄で仮停止表示を繰り返し、最終回の変動演出でも有効ライン上にリーチ状態が形成されることなく、演出を終了することになる。ただし、右の共通装飾図柄列の再変動における仮停止表示においては、「ドデカチャンス」演出前の装飾図柄の仮停止図柄と同一の図柄に限られず、有効ライン上にリーチ状態が形成されない非特定の装飾図柄の組合せとなる仮停止図柄であればよい。

30

40

【0514】

なお、「ドデカチャンス」演出の実行開始に伴い、左の共通装飾図柄列の変動が仮停止表示された状態で右の共通装飾図柄列とともに中の共通装飾図柄列も再変動を開始するが、その演出過程において中の共通装飾図柄列が仮停止表示されることはない。ただし、最後の変動演出を除いては、変動演出の実行ごとに右の共通装飾図柄列だけでなく、中の共通装飾図柄列も仮停止表示が繰り返される状態としてもよい。また、「ドデカチャンス」演出の実行開始に伴い、右中の共通装飾図柄列だけでなく、有効ライン上にリーチ状態が形成されないかたちで、全ての共通装飾図柄列が仮停止表示及び再変動を連続的に繰り返すものであってもよい。

【0515】

50

次に、「ドデカチャンス」演出の具体的な実行例について、図136乃至図139に基づき説明する。図136乃至図139は、具体的な演出内容や演出時間が記載された「ドデカチャンス」演出関連のタイムチャートである。まず、図136には、変動番号15B, 16B, 40Bの「リーチ演出C ノーマルリーチ分岐1経由」の変動表示パターンを基に、「ドデカチャンス」演出を実行するか否かの場合のタイムチャートが示されている。図136(A)に示すように、第一演出態様決定手段2958aによって「ドデカチャンス」演出を実行しない旨が決定された場合には、変動表示パターンに設定された演出内容を基に、通常変動にて有効ライン上に所定数のリーチ状態が形成された後、ノーマルリーチ演出、複数種類の分岐演出のうち分岐1演出、リーチ演出Cの実行開始を告知するリーチ演出C導入演出を経由し、結果として「リーチ演出C」を実行させるものである。

10

【0516】

また、図136(B)に示すように、第一演出態様決定手段2958aによって「ドデカチャンス」演出を実行する旨が決定された場合には、変動表示パターンに設定されたノーマルリーチ演出及び分岐1演出の演出部分を「ドデカチャンス」演出に差替えるかたちで、「リーチ演出C」を実行させるものである。すなわち、複数の共通装飾図柄列が常時演出のキャラクタからなるチャンス目で仮停止表示されるのを契機として、単数回の変動演出を実行した後、「ドデカチャンス」演出の成功に伴いリーチ演出C導入演出を経由し、結果として「リーチ演出C」が実行されている。具体的には、「ドデカチャンス」演出の開始時の導入演出として4回の変動演出が実行される旨を提示した後に、1回目の変動演出にて有効ライン上にリーチ状態が形成された結果、成功演出として「ドデカチャンス」演出が成功した旨を告知している。

20

【0517】

これらの演出例では、概ね複数の共通装飾図柄列におけるチャンス目の仮停止表示から「ドデカチャンス」演出にかけての演出時間（この演出例では、21.5sec）が、ノーマルリーチ演出及び分岐1演出にかかる演出時間（この演出例では、20sec）に相当するように設定されている。この場合には、「ドデカチャンス」演出が実行されるか否かに関わらず、通常変動後から「リーチ演出C」開始時までの中途の演出時間（この演出例では、26sec）が同一に設定されることから、変動表示パターンに設定された演出時間（特別図柄の変動時間）が保持されることになる。

【0518】

30

また、図137には、変動番号15C, 16C, 40Cの「リーチ演出C ノーマルリーチ分岐2経由」の変動表示パターンを基に、「ドデカチャンス」演出を実行するか否かの場合のタイムチャートが示されている。図137(A)に示すように、第一演出態様決定手段2958aによって「ドデカチャンス」演出を実行しない旨が決定された場合には、変動表示パターンに設定された演出内容を基に、通常変動にて有効ライン上に所定数のリーチ状態が形成された後、ノーマルリーチ演出、複数種類の分岐演出のうち分岐2演出、リーチ演出C導入演出を経由し、結果として「リーチ演出C」を実行させるものである。

【0519】

また、図137(B), (C)に示すように、第一演出態様決定手段2958aによって「ドデカチャンス」演出を実行する旨が決定された場合には、変動表示パターンに設定されたノーマルリーチ演出及び分岐2演出の演出部分を「ドデカチャンス」演出に差替えるかたちで、「リーチ演出C」を実行させるものである。すなわち、複数の共通装飾図柄列が常時演出のキャラクタからなるチャンス目で仮停止表示されるのを契機として、単数または複数回の変動演出を実行した後、「ドデカチャンス」演出の成功に伴いリーチ演出C導入演出を経由し、結果として「リーチ演出C」が実行されている。具体的には、図137(B)に示すように、導入演出として4回の変動演出が実行される旨を提示した場合には、1回目の変動演出にて有効ライン上にリーチ状態が形成されないが、2回目の変動演出にて有効ライン上にリーチ状態が形成された結果、成功演出として「ドデカチャンス」演出が成功した旨を告知している。また、図137(C)に示すように、導入演出とし

40

50

て2回の変動演出が実行される旨を提示した場合には、1回目の変動演出にて有効ライン上にリーチ状態が形成された結果、成功演出として「ドデカチャンス」演出が成功した旨を告知している。

【0520】

これらの演出例では、概ね複数の共通装飾図柄列におけるチャンス目の仮停止表示から「ドデカチャンス」演出にかけての演出時間（この演出例では、28sec）が、ノーマルリーチ演出及び分岐2演出にかかる演出時間（この演出例では、26.5sec）に相当するように設定されている。また、変動演出の設定回数が2回である場合の1回当たりの演出時間（この演出例では、13sec）が、変動演出の設定回数が4回である場合の1回当たりの演出時間（この演出例では、6.5sec）に対して2倍となるように設定されている。この場合には、「ドデカチャンス」演出が実行されるか否か、及び変動演出の実行回数に関わらず、通常変動後から「リーチ演出C」開始時までの中途の演出時間（この演出例では、32.5sec）が同一に設定されることから、変動表示パターンに設定された演出時間（特別図柄の変動時間）が保持されることになる。

10

【0521】

また、図138には、変動番号15D、16D、40Dの「リーチ演出C すべりノーマルリーチ分岐2経由」の変動表示パターンを基に、「ドデカチャンス」演出を実行するか否かの場合のタイムチャートが示されている。図138（A）に示すように、第一演出態様決定手段2958aによって「ドデカチャンス」演出を実行しない旨が決定された場合には、変動表示パターンに設定された演出内容を基に、通常変動にて有効ライン上に所定数のリーチ状態が形成される際に、すべり変動演出が実行された後、ノーマルリーチ演出、複数種類の分岐演出のうち分岐2演出、リーチ演出C導入演出を経由し、結果として「リーチ演出C」を実行させるものである。

20

【0522】

また、図138（B）～（D）に示すように、第一演出態様決定手段2958aによって「ドデカチャンス」演出を実行する旨が決定された場合には、変動表示パターンに設定されたすべり変動演出、ノーマルリーチ演出及び分岐2演出の演出部分を「ドデカチャンス」演出に差替えるかたちで、「リーチ演出C」を実行させるものである。すなわち、複数の共通装飾図柄列が常時演出のキャラクタからなるチャンス目で仮停止表示されるのを契機として、複数回の変動演出を実行した後、「ドデカチャンス」演出の成功に伴いリーチ演出C導入演出を経由し、結果として「リーチ演出C」が実行されている。具体的には、図138（B）に示すように、導入演出として4回の変動演出が実行される旨を提示した場合には、1～3回目の変動演出にて有効ライン上にリーチ状態が形成されないが、4回目の変動演出にて有効ライン上にリーチ状態が形成された結果、成功演出として「ドデカチャンス」演出が成功した旨を告知している。また、図138（C）に示すように、導入演出として4回の変動演出が実行される旨を提示した場合には、1、2回目の変動演出にて有効ライン上にリーチ状態が形成されないが、3回目の変動演出にて有効ライン上にリーチ状態が形成された結果、成功演出として「ドデカチャンス」演出が成功した旨を告知することもできる。また、図138（D）に示すように、導入演出として2回の変動演出が実行される旨を提示した場合には、1回目の変動演出にて有効ライン上にリーチ状態が形成されないが、2回目の変動演出にて有効ライン上にリーチ状態が形成された結果、成功演出として「ドデカチャンス」演出が成功した旨を告知している。

30

40

【0523】

これらの演出例では、概ね複数の共通装飾図柄列におけるチャンス目の仮停止表示から「ドデカチャンス」演出にかけての演出時間（この演出例では、41sec）が、すべり変動演出、ノーマルリーチ演出及び分岐2演出にかかる演出時間（この演出例では、39.5sec）に相当するように設定されている。また、図138（C）に示すように、3回目の変動演出にて有効ライン上にリーチ状態が形成される場合には、変動演出の設定回数が4回である場合の1回当たりの演出時間（この演出例では、6.5sec）の分だけ、成功演出の演出時間が延長されるように設定されている。この場合には、「ドデカチャン

50

ス」演出が実行されるか否か、及び変動演出の実行回数に関わらず、通常変動後から「リーチ演出C」開始時までの中途の演出時間（この演出例では、45.5sec）が同一に設定されることから、変動表示パターンに設定された演出時間（特別図柄の変動時間）が保持されることになる。

【0524】

また、図139には、変動番号5の「リーチ演出A ハズレ」または変動番号35, 50の「リーチ演出A ハズレ後モード突入」の変動表示パターンを基に、「ドデカチャンス」演出を実行するか否かの場合のタイムチャートが示されている。図139（A）に示すように、第一演出態様決定手段2958aによって「ドデカチャンス」演出を実行しない旨が決定された場合には、変動表示パターンに設定された演出内容を基に、通常変動にて有効ライン上に所定数のリーチ状態が形成された後、ノーマルリーチ演出、複数種類の分岐演出のうち分岐1演出、リーチ演出C導入演出を経由し、結果として「リーチ演出A」を実行させるものである。

10

【0525】

また、図139（B）,（C）に示すように、第一演出態様決定手段2958aによって「ドデカチャンス」演出を実行する旨が決定された場合には、変動表示パターンに設定されたノーマルリーチ演出、分岐1演出及び「リーチ演出A」の演出部分を「ドデカチャンス」演出に差替えるものである。すなわち、複数の共通装飾図柄列が常時演出のキャラクタからなるチャンス目で仮停止表示されるのを契機として、複数回の変動演出を実行した後、「ドデカチャンス」演出の失敗に伴い有効ライン上にリーチ状態が形成されず、そのまま演出を終了させている。具体的には、図139（B）に示すように、導入演出として4回の変動演出が実行される旨を提示した場合には、1～4回目の変動演出にて有効ライン上にリーチ状態が形成されなかった結果、失敗演出として「ドデカチャンス」演出が失敗した旨を告知している。また、図139（C）に示すように、導入演出として2回の変動演出が実行される旨を提示した場合には、1, 2回目の変動演出にて有効ライン上にリーチ状態が形成されなかった結果、失敗演出として「ドデカチャンス」演出が失敗した旨を告知している。

20

【0526】

これらの演出例では、複数の共通装飾図柄列におけるチャンス目の仮停止表示から「ドデカチャンス」演出にかけての演出時間（この演出例では、41.7sec）が、ノーマルリーチ演出、分岐1演出及び「リーチ演出A」にかかる演出時間（この演出例では、41.7sec）に相当するように設定されている。この場合には、「ドデカチャンス」演出が実行されるか否か、及び変動演出の実行回数に関わらず、通常変動後から「リーチ演出A」終了時までの演出時間（この演出例では、41.7sec）が同一に設定されることから、変動表示パターンに設定された演出時間（特別図柄の変動時間）が保持されることになる。

30

【0527】

この実施の形態では、「リーチ演出A」～「リーチ演出C」のいずれかのリーチ演出が実行される前段階において、有効ライン上にリーチ状態が形成されたとしてもノーマルリーチ演出の大当たり期待度（変動番号3, 4の変動表示パターンに対する大当たり期待度）が然程高くないこと、及びノーマルリーチ演出後に「リーチ演出A」～「リーチ演出C」のいずれかのリーチ演出に展開する割合（変動番号3, 4の変動表示パターンの出現率に対して大当たり期待度の高い変動番号5～34の変動パターンの出現率）も然程高くないことから、「リーチ演出A」～「リーチ演出C」のいずれかのリーチ演出に展開されなければ特定の利益付与に対する期待感が高められる状態とはならず、ノーマルリーチ演出を遊技者が期待のもてる演出部とすることができない。一方、「ドデカチャンス」演出が実行された場合には、演出的にリーチ状態が形成されるか否かの機会が複数回得られることから、実際よりもリーチ状態が形成される割合が高まったかのように見せることができ、特定の利益付与に対する期待感を持続的に高めることができる。また、「ドデカチャンス」演出が成功した場合には、結果として複数種類のリーチ演出のうちもっとも大当たり期待度の

40

50

高い「リーチ演出C」が展開されることから、「ドデカチャンス」演出を遊技者が期待のもてる演出とすることができる。

【0528】

また、「ドデカチャンス」演出が実行される場合には、変動表示パターンに設定された演出内容の一部となる概ねノーマルリーチ演出及び分岐演出にかかる演出内容を、「ドデカチャンス」演出の演出内容に差替えることになる。すなわち、変動表示パターンに設定された特別図柄の変動時間（総演出時間）を保持しながら、「リーチ演出C」に至るまでの遊技者が期待のもてないノーマルリーチ演出を、遊技者が期待のもてる「ドデカチャンス」演出に差替えて実行することができる。したがって、遊技者が期待のもてる「ドデカチャンス」演出が実行されながらも、変動表示パターンに設定された特別図柄の変動時間を保持することから、演出内容が間延びすることがない。また、遊技者が期待のもてないノーマルリーチ演出が省略されることで、遊技者の興味に沿ったかたちの演出が実行されるようになり、遊技興趣の低下を抑制することができる。

10

【0529】

また、「ドデカチャンス」演出が失敗する場合には、ノーマルリーチ演出及び分岐演出に加えて「リーチ演出A」にかかる演出内容を、「ドデカチャンス」演出の演出内容に差替えることになる。これによれば、「ドデカチャンス」演出は、有効ライン上にリーチ状態が形成されるか否かを契機として、「リーチ演出C」が展開されるか否かの択一の演出とすることができる。ここで、ノーマルリーチ演出後に「リーチ演出A」が展開された場合には、「リーチ演出C」が展開された場合と比べるとその大当り期待度の違いから特定の利益付与に対する期待感が然程高められる状態とはならず、ノーマルリーチ演出後のリーチ演出に至るまでに長い演出時間がかけられた割に、遊技者が期待のもてる演出とはならなかった。一方、「ドデカチャンス」演出が実行された場合には、結果として「リーチ演出C」が展開されないとしても、変動表示パターンに設定された特別図柄の変動時間（総演出時間）の最後まで「リーチ演出C」が展開される可能性が残されることから、「ドデカチャンス」演出を遊技者が期待のもてる演出とすることができる。したがって、遊技者が期待のもてない「リーチ演出A」をも省略し、「ドデカチャンス」演出を「リーチ演出C」が展開されるか否かの択一の演出とすることで、遊技者の興味に沿った演出が実行されるようになり、遊技興趣の低下を抑制することができる。

20

【0530】

また、第一当否決定手段2930aによる抽選結果が特殊大当り時または小当り時である場合にも、変動番号35, 50の「リーチ演出A ハズレ後モード突入」の変動表示パターンに基づく演出を、「ドデカチャンス」演出に差替えることがある。この場合には、第一当否決定手段2930aによる抽選結果が外れ時（すなわち、変動番号5の変動表示パターン決定時）と同じく、「ドデカチャンス」演出が失敗することになるが、その後にアプローチモードに突入することになり、確率変動状態の潜伏が期待されることになる。これによれば、「ドデカチャンス」演出の結果として「リーチ演出C」が展開されなかった期待感の消失が軽減されることから、「ドデカチャンス」演出を遊技者がさらに期待のもてる演出とすることができる。

30

【0531】

なお、「ドデカチャンス」演出を実行するか否かに関しては、主制御基板2094側での決定事項（例えば、第一変動時間決定手段2932a）とし、変動表示パターンコマンドにその情報を含ませることによって周辺基板2881側に特定させることもできるが、この場合には演出内容を付加するごとに変動表示パターンコマンドの種類が比例的に増加してしまう。しかしながら、変動表示パターンに設定された演出内容の一部にかかる変動時間（演出時間）が、「ドデカチャンス」演出にかかる演出時間と同一となるように設定されることで、変動表示パターンに設定された特別図柄の変動時間（総演出時間）と同一であってもよく、変動表示パターンコマンドの共通化を図ることができる。すなわち、「ドデカチャンス」演出の演出内容を付加しながらも、変動表示パターンコマンドから特定される周辺基板2881側の決定事項（例えば、第一演出態様決定手段2958a）と

40

50

することで、例えば第一当たり時変動時間設定用テーブル2913aや第一外れ時変動時間設定用テーブル2914aに設定された変動表示パターンコマンドの記憶領域となるROM2816の記憶容量を抑制し、「ドデカチャンス」演出を設定しない場合と比較しても主制御基板2094側の制御負荷を増大させることがない。

【0532】

また、各種変動表示パターンテーブルには、有効ライン上にリーチ状態が形成されるか否かのタイミングから「リーチ演出C」が実行開始されるまでの間の部分に相当する演出時間が、「ドデカチャンス」演出を構成する変動演出の演出時間の分だけ増加するような変動表示パターンが設定されている。具体的には、例えば変動番号15B、16B、40Bの「リーチ演出C ノーマルリーチ分岐1経由」の変動表示パターンに設定された特別図柄の変動時間（総演出時間）を基準とし、上記の部分に相当する演出時間として変動演出の設定回数が4回である場合の1回当たりの演出時間の分だけ増加するように、変動番号15C、16C、40Cの「リーチ演出C ノーマルリーチ分岐2経由」の変動表示パターンに特別図柄の変動時間が設定されている。これによれば、「ドデカチャンス」演出を実行しない場合には、「リーチ演出C」に至るまで多種類の演出過程（例えば、分岐1演出または分岐2演出のいずれを実行するか）で実行することができるのに伴い、「ドデカチャンス」演出を実行する場合には、各々の変動演出の演出時間を一定としながら、「リーチ演出C」に至るまで多種類の変動演出の実行回数で実行することができる。すなわち、変動表示パターンコマンドの種類が限られながら、多種多様の演出過程から「リーチ演出C」に展開することができ、遊技者を飽きさせない演出とすることができる。

【0533】

この実施の形態では、「ドデカチャンス」演出の演出開始時に変動演出の設定回数が提示されるものであるが、演出パターンに変動演出の実行回数のみを設定し、変動演出の設定回数を提示することなく演出パターンに基づく変動演出の実行回数を消化するようにしてもよい。この場合には、有効ライン上にリーチ状態が仮停止されないのを条件にリーチ状態が停止されるか否かの右の共通装飾図柄列（第二停止図柄列）を再変動させる変動演出が複数回にわたって繰り返されるすべり変動演出の態様（具体的には、有効ライン上にリーチ状態が成立するか否かの過程において、少なくとも左の共通装飾図柄列を固定表示（仮停止表示）しながら、右の共通装飾図柄列が仮停止表示／再変動を連続的に繰り返すような態様）となるが、複数の共通装飾図柄列が複数回にわたって変動するかのように複数の共通装飾図柄列を変動させる変動演出を実行し、有効ライン上にリーチ状態が仮停止されないのを条件に当該変動演出の実行を継続させる連続変動演出の態様（具体的には、有効ライン上にリーチ状態が成立するか否かの過程において、全ての共通装飾図柄列が仮停止表示／再変動を連続的に繰り返すような態様）であってもよい。

【0534】

また、上記した演出開始時に変動演出の設定回数を提示しない場合には、変動演出の実行回数が多いほど大当たり期待度が高くなる（大当たりとなる割合が高くなる）ように構成することが望ましい。換言すると、「ドデカチャンス」演出を実行する旨が決定される際、第一当否決定手段2930aによる抽選結果が大当たりである場合に、外れである場合よりも高い割合で変動演出の実行を継続するように演出パターンが決定されることになる。また、「ドデカチャンス」演出が失敗する場合には、第一当否決定手段2930aによる抽選結果が外れ時であることから、「ドデカチャンス」演出の失敗の演出パターンにおける変動演出の実行回数が少なく（例えば、1～2回の実行回数）なるように設定する必要がある。これによれば、本実施形態の「連続変動」演出に類似した効果を奏するようになり、「ドデカチャンス」演出における変動演出の実行回数が多いほど第一当否決定手段2930aによる抽選結果が確率変動大当たり（第一大当たり）または通常大当たり（第二大当たり）となる割合が高まることから、変動演出の実行回数に期待を伴って注目させることができる。

【0535】

また、変動演出の実行回数が多いほど大当たり期待度が高くなるように構成するための具

体例として、各々の変動表示パターンテーブルにおいて「リーチ演出C ノーマルリーチ分岐1経路」、「リーチ演出C ノーマルリーチ分岐2経路」、「リーチ演出C すべりノーマルリーチ分岐2経路」の順序で大当たり期待度が高くなるように、当該リーチ演出に対応する変動表示パターンに判定値が振分けられることが挙げられる。この場合には、第一当否決定手段2930aによる抽選結果が大当たりであるにも関わらず、「リーチ演出C」が実行される前段階において、遊技者が期待のもてないノーマルリーチ演出等（分岐演出やすべり変動演出を含む）の演出時間が長くなる傾向にある。しかしながら、「ドデカチャンス」演出を実行する旨が決定される際に、遊技者が期待のもてないノーマルリーチ演出等の演出時間が長くなるほど、変動演出の実行回数が多い「ドデカチャンス」演出に差替えて実行することができる。すなわち、第一当否決定手段2930aによる抽選結果が大当たりである場合には、外れである場合よりも高い割合で変動演出の実行を継続させることができる。ただし、演出パターンに対する判定値が適宜に設定された「ドデカチャンス」演出態様テーブルを用いることで、各々の変動表示パターンに対する「ドデカチャンス」演出の実行割合を変更し、変動演出の実行回数が多いほど大当たり期待度が高くなるように構成してもよい。

10

【0536】

この実施の形態では、「ドデカチャンス」演出の演出開始時に変動演出の設定回数を提示した後、変動演出の設定回数内に有効ライン上にリーチ状態が形成された場合には、「ドデカチャンス」演出が成功したものとし、変動演出の設定回数内に有効ライン上にリーチ状態が形成されなかった場合には、「ドデカチャンス」演出が失敗したものとしている。換言すると、「ドデカチャンス」演出は、変動演出の設定回数内に有効ライン上にリーチ状態が形成される旨の条件が所定期間に達成されるか否かの演出といえる。ここで、従来の所謂ミッション演出（遊技者に達成条件が与えられる演出）は、達成条件が達成されるか否かが抽選結果に基づくものであり、この抽選結果が大当たりとなる割合が然程高くないことから、例えばミッション演出が実行されたとしても達成頻度が高められなかった。また、従来の達成演出は、抽選手段の抽選結果が当たりとなるときに開始する割合を高めることもできたが、この場合には、当該変動表示における達成頻度が高められるのみであって、その後の変動表示における達成頻度が高められる訳ではなかった。しかしながら、「ドデカチャンス」演出が第一当否決定手段2930aによる抽選結果に直接的に基づくことなく、その後に「リーチ演出C」が展開されるか否かに基づくように設定（すなわち、変動表示パターンコマンドから「リーチ演出C」の変動表示パターンが特定されるか否かに基づけばよく、第一当否決定手段2930aによる抽選結果が外れであってもよい。）されることで、従来のミッション演出と比べて達成条件が達成されるか否かの機会に対する期待感が最後まで持続させられるとともに、「ドデカチャンス」演出の達成頻度を高めることができる。

20

30

【0537】

また、「ドデカチャンス」演出は、従来のミッション演出のように複数回の変動表示にわたって実行されるものではなく、1回の変動表示（第一始動口センサ2416又は第二始動口センサ2358による遊技球の検出が一回）に限って条件が達成されるか否かが判断されることから、演出内容が間延びすることがない。したがって、「ドデカチャンス」演出は、従来のミッション演出に対する期待感を維持しながら達成頻度を高めることができ、遊技興趣の低下を抑制することができる。

40

【0538】

具体的な演出例について、図140乃至図149に基づき説明する。図140及び図141は、「ドデカチャンス」演出の際、液晶表示装置640に表示される具体的な演出画像である。まず、図140(A)に示すように、第一演出態様決定手段2958aによる「ドデカチャンス」演出を実行する旨の決定を伴った「リーチ演出C すべりノーマルリーチ分岐2経路」の変動表示パターン（例えば、変動番号15D, 16D, 40Dの変動表示パターン）が実行されると、液晶表示装置640には、複数の共通装飾図柄列の変動が開始表示される。なお、液晶表示装置640の副表示領域には、常時演出表示制御手段

50

2973によって常時演出のキャラクタとして「M a k o」の画像を表示させている。この演出例では、4回目の変動演出にて「ドデカチャンス」演出が成功する演出パターンが決定されており、図138(B)に示すタイムチャートに従い、変動表示パターンに設定されたすべり変動演出、ノーマルリーチ演出及び分岐2演出の演出部分を「ドデカチャンス」演出に差替えるかたちで、「リーチ演出C」を実行させるものである。

【0539】

そして、図140(B)に示すように、複数の共通装飾図柄列の変動が開始されてから所定時間が経過すると、液晶表示装置640には、最終停止図柄決定手段3032によって決定された左8ー右9(中4)の装飾図柄の組合せパターンを基に、常時演出の「M a k o」のキャラクタに相当する絵図柄を伴った「5」の数字図柄が視認可能となるよう、三列の共通装飾図柄列が順次仮停止表示される。このとき、装飾図柄の仮停止図柄は、右のリーチ形成図柄(この演出例では、「5」の数字図柄)が1図柄手前にずれた態様であり、例えば右の装飾図柄が1図柄後に移行していれば有効ライン上にシングルリーチを停止するかたちとなった惜しい状態のものである。また、この時点では、装飾図柄の仮停止図柄が「ドデカチャンス」演出を伴わない外れ時の停止図柄と類似するが、常時演出のキャラクタとの対応関係に注視していれば、「ドデカチャンス」演出前の装飾図柄の仮停止図柄(チャンス目)であるかもしれない旨を判別することができる。

10

【0540】

上記したように、複数の共通装飾図柄列が停止(仮停止)する段階では、有効ライン上にリーチ状態が停止するか否かだけでなく、各々の共通装飾図柄列において常時演出のキャラクタに対応する絵図柄(装飾図柄)が視認可能となるか否かにも注目させることができる。また、各々の絵図柄に対応付けられた常時演出は、複数の共通装飾図柄列を変動させる主表示領域の直ぐに下方となる副表示領域、すなわち表示領域区画手段によって区画形成されているものの液晶表示装置640の同一の表示領域内に表示制御されることから、常時演出に対応する絵図柄が視認可能となるように変動が仮停止されたか否かを判別する際に、遊技者の理解が困難とはならない。

20

【0541】

また、図140(C)に示すように、複数の共通装飾図柄列が常時演出のキャラクタからなるチャンス目で仮停止表示されるのを契機として、「ドデカチャンス」演出の導入演出を実行し、「ドデカチャンス」演出が開始される旨を告知する「ドデカチャンス」の名称とともに、4回の変動演出が実行機会として得られた旨を提示する「チャンスは4回」が表示される。そして、図140(D)に示すように、1回目の変動演出が実行開始されると、液晶表示装置640には、左の共通装飾図柄列(第一停止図柄列)を仮停止表示した状態で、リーチ状態が形成されるか否かの右の共通装飾図柄列(第二装飾図柄列)及び中の共通装飾図柄列(最終停止図柄列)の変動が再び開始表示(再変動表示)される。なお、液晶表示装置640の主表示領域の左上方には、1回の変動演出が実行開始されるごとに最初に提示された変動演出の設定回数から回数が減算される変動演出の残り回数(この演出例では、「あと3回」)が提示されている。

30

【0542】

上記したように、「ドデカチャンス」演出における各々の変動演出では、演出開始時に変動演出の設定回数が提示された後、1回の変動演出が実行開始されるごとに変動演出の設定回数から回数が減算された変動演出の残り回数が提示されている。これによれば、「ドデカチャンス」演出の演出開始時に変動演出の設定回数が提示されるだけでなく、その演出過程においても変動演出の残り回数が提示されることから、リーチ状態が形成されるか否かの機会が何回残されているかを遊技者が見失うことがなく、変動演出の残り回数に応じた期待をもたせることができる。

40

【0543】

また、図141(E)に示すように、1回目の変動演出では、常時演出の「M a k o」のキャラクタが液晶表示装置640の副表示領域から主表示領域に向けて飛び出し、有効ライン上にリーチ状態を停止させるべく、あたかも右の共通装飾図柄列を停止させるかの

50

ような仕草をする。そして、「M a k o」のキャラクタの振舞いによって、右の共通装飾図柄列が「M e g u m i」の絵図柄を伴った「3」の数字図柄で仮停止表示される。すなわち、液晶表示装置640には、有効ライン上にリーチ状態が停止されないのに伴い、2回目の変動演出が引き続いて実行開始される。なお、「ドデカチャンス」演出の実行とともに中の共通装飾図柄列（最終停止図柄列）も再変動するが、その演出過程において仮停止表示されることはない。

【0544】

また、2、3回目の変動演出では、1回目の変動演出と同じく、右の共通装飾図柄列（第二装飾図柄列）が再変動表示されてから所定時間の経過後に、右の共通装飾図柄列が有効ライン上にリーチ状態が停止されない装飾図柄で仮停止表示される態様が繰り返される。例えば、図141（F）に示すように、3回目の変動演出では、変動演出の残り回数が「あと1回」と提示されるとともに、右の共通装飾図柄列が「M i y o k o」の絵図柄を伴った「7」の数字図柄で仮停止表示されている。

10

【0545】

また、図141（G）に示すように、4回目の変動演出では、右の共通装飾図柄列（第二装飾図柄列）が再変動表示されてから所定時間の経過後に、右の共通装飾図柄列を対象として、常時演出のキャラクタと同一の「M a k o」の絵図柄を伴った「5」の数字図柄で仮停止表示される。すなわち、液晶表示装置640には、有効ライン上にリーチ状態が停止されるのに伴い、「ドデカチャンス」演出が成功した旨を告知する成功演出が実行される。その後、図146（F）に示すように、「ドデカチャンス」演出が成功した場合には、表示領域導出手段2944（表示領域拡張手段）によって副表示領域に及んで拡張された主表示領域にてリーチ演出Cの実行開始を告知するリーチ演出C導入演出を経由し、結果として「リーチ演出C」を実行させる。

20

【0546】

なお、「ドデカチャンス」演出が失敗する演出パターンが決定されている場合には、図139（B）に示すタイムチャートに従い、右の共通装飾図柄列を対象として、常時演出のキャラクタと同一の「M a k o」の絵図柄を伴った「5」の数字図柄が仮停止表示されない。すなわち、液晶表示装置640には、有効ライン上にリーチ状態が停止されないのに伴い、「ドデカチャンス」演出が失敗した旨を告知する失敗演出が実行される。

【0547】

30

図142乃至図144は、第一当否決定手段2930aによる抽選結果が特殊大当たり時または小当たり時のリーチ演出を経由してアプローチモードに突入する前後、液晶表示装置640に表示される具体的な演出画像である。まず、図142（A）に示すように、例えば変動番号35、36、50の「リーチ演出A ハズレ後モード突入」の変動表示パターンが実行されると、液晶表示装置640には、複数の共通装飾図柄列の変動が開始表示される。なお、液晶表示装置640の表示領域は、原則として上下の表示面積比が2：1程度となるように、複数の共通装飾図柄列を変動させる、及びリーチ演出を表示させる上方の表示領域（主表示領域）と、第一当否決定手段2930aによる抽選結果に基づく予告演出を表示させる下方の表示領域（副表示領域）と、に区画形成されている。

【0548】

40

なお、複数の共通装飾図柄列は、主表示領域の上方から下方に向けての縦ラインにおいて変動させるものであり、左右の共通装飾図柄列、及び中の共通装飾図柄列（最終停止図柄列）から構成されている。また、各々の共通装飾図柄列には、「1」～「7」のうち4種類の奇数図柄にキャラクタ等を組合せた絵図柄と、リーチ形成図柄となり得ないブランク図柄と、からなる複数種類の装飾図柄が所定の配列順序で並べられており、各々の共通装飾図柄列あたり3つ程度の装飾図柄が視認されるように各々の装飾図柄が主表示領域に対して十分な領域に表示されている。そして、複数の共通装飾図柄列の変動を開始する段階では、共通装飾図柄列が低速変動から高速変動に移行するとともに、各々の装飾図柄から背景画像を見通せるような限りなく透明に近い半透明の表示態様に変更される。これらの共通装飾図柄列は、各々の共通装飾図柄列が停止する段階で高速変動から低速変動に移

50

行するとともに、再度、各々の装飾図柄が遊技者の認識しやすい不透明の表示態様に変更されることになる。

【0549】

その後、図142(B)に示すように、複数の共通装飾図柄列の変動が開始されてから所定時間が経過すると、液晶表示装置640には、左右の共通装飾図柄列が順次停止表示するのに伴って有効ライン上にダブルのリーチ状態（この演出例では、「5」および「7」のリーチ形成図柄）が形成された後、ノーマルリーチ演出が実行開始される。ここで、有効ラインとは、複数の共通装飾図柄列が停止したときに装飾図柄（停止図柄）の組合せが特定の装飾図柄の組合せであるか否かを判断するラインであって、上・中・下段の3ラインと斜めの2ラインとの合計5ラインが相当する。

10

【0550】

なお、第一当否決定手段2930aによる抽選結果が外れ時（外れリーチ時を含む）にもっとも選択割合が高い変動番号1の「通常変動」の変動表示パターンが実行された場合には、有効ライン上にリーチ状態が形成されることなく、最終停止図柄列が停止される。また、副表示領域には、第一当否決定手段2930aによる抽選結果に基づく予告演出を実行し、当該変動の結果として特定の利益が付与される期待度を示す「CHANCE!」が表示されている。このように、副表示領域には、第一当否決定手段2930aによる抽選結果に基づいて予告演出が表示される可能性があり、複数の共通装飾図柄列を変動させる主表示領域だけでなく副表示領域も、遊技者を飽きさせない表示領域となっている。

【0551】

20

ノーマルリーチ演出では、有効ライン上に未だ停止表示されていない中装飾図柄がリーチ形成図柄と同一の図柄で停止表示されることなく、「リーチ演出A」が実行開始される。そして、図142(C)に示すように、「リーチ演出A」では、当該「リーチ演出A」特有のキャラクタが表示されるとともに、有効ライン上に未だ停止表示されていない中装飾図柄としてリーチ形成図柄と同一の図柄（この演出例では、「5」の図柄）または異なる図柄（この演出例では、「4」の図柄）のいずれかを選択（停止表示）する演出が表示される。なお、ノーマルリーチ演出後の演出では、主表示領域が拡張されたかのように副表示領域との区画形成が解除されることになり、リーチ演出が表示領域に対して十分な領域に表示されている。このため、リーチ演出が実行された場合には、外見的にもノーマルリーチ演出との差別化が図られており、リーチ演出の結果に対する期待感を高めることが可能になる。

30

【0552】

その後、図142(D)に示すように、特別図柄の変動時間が経過するのに伴い、有効ライン上に未だ停止表示されていない中装飾図柄がリーチ形成図柄と異なる図柄で停止表示される。すなわち、最終停止図柄列が停止する段階で、装飾図柄（停止図柄）の組合せが特定の装飾図柄の組合せとなることなく、第一当否決定手段2930aによる抽選結果が外れであるかのように判別される。しかしながら、実際には第一当否決定手段2930aによる抽選結果が特殊大当たりまたは小当たりであって、図143(E)および(F)に示すように、液晶表示装置640には、突如、ブラックアウト（暗転）した画像が表示されるのを契機として、アプローチモードに突入する旨が表示される。このように、アプ

40

【0553】

プローチモードに突入すると、図143(G)乃至図144(L)に示すように、確率変動状態の潜伏が期待されるとともに、通常変動（有効ライン上にリーチ状態が形成されるか否かまでの変動表示）において通常時には見ることのできない変動表示が行われる。

また、図143(G)に示すように、アプローチモードの滞在中において所定の変動表示パターンが実行されると、液晶表示装置640には、複数の共通装飾図柄列の変動とともに単数の文字情報列の変動が開始表示される。このとき、主表示領域には、複数の共通装飾図柄列の変動、及びアプローチモード特有の演出を表示させる一方、副表示領域には、単数の文字情報列の変動を表示させている。なお、複数の共通装飾図柄列は、通常時の変動表示とは異なり、副表示領域に表示された単数の文字情報列よりも狭くなる程度の表

50

示領域で表示させるとともに、主表示領域の左上方に半透明の表示態様で表示させる。すなわち、アプローチモード滞在時には、単数の文字情報列が複数の共通装飾図柄列よりも目立つかたちで表示されており、単数の文字情報列の変動表示に対して自然と意識を向けさせることができる。

【0554】

なお、単数の文字情報列は、副表示領域の左方から右方に向けての横ラインにおいて変動させるとともに、複数の共通装飾図柄列から有効ライン上にリーチ状態が停止されるか否かよりも前に、変動を停止させるものである。また、単数の文字情報列には、複数の共通装飾図柄列から有効ライン上にリーチ状態が停止されるか否か、及び有効ライン上に停止されるリーチ状態の数に対応する複数種類の文字情報が所定の配列順序で並べられており、文字情報列あたり1つ程度の文字情報が視認されるように各々の文字情報が副表示領域に対して十分な領域に表示されている。すなわち、単数の文字情報列が所定の文字情報で停止されると、複数の共通装飾図柄列から有効ライン上にリーチ状態が停止されるか否か、及び有効ライン上に停止されるリーチ状態の数を判別することが可能になる。そして、単数の文字情報列の変動を開始する段階では、文字情報列が低速変動から高速変動に移行するとともに、各々の文字情報が半透明の表示態様に変更される。この単数の文字情報列は、文字情報列が停止する段階で高速変動から低速変動に移行するとともに、再度、各々の文字情報が遊技者の認識しやすい不透明の表示態様に変更されることになる。

【0555】

その後、図143(H)乃至図144(K)に示すように、単数の文字情報列の変動が開始されてから所定時間が経過すると、液晶表示装置640には、複数の共通装飾図柄列から有効ライン上にリーチ状態が停止されるか否か、及び有効ライン上に停止されるリーチ状態の数に対応する文字情報で変動を停止させる。具体的には、図143(H)に示すように、複数の共通装飾図柄列から有効ライン上にリーチ状態が停止されない場合、当該有効ライン上にリーチ状態が停止されない旨を示唆する文字情報として音符記号(補助記号)であるものを変動で停止させている。一方、複数の共通装飾図柄列から有効ライン上にリーチ状態が停止される場合、当該有効ライン上にリーチ状態が停止される旨、及び有効ライン上に停止されるリーチ状態の数を示唆する文字情報として単語の組合せであるもの(例えば、図144(I)に示す「シングルリーチ」、図144(J)に示す「ダブルリーチ」、図144(K)に示す「トリプルリーチ」等の単語の組合せ)を変動で停止させている。

【0556】

ここで、複数の共通装飾図柄列が変動する場合には、リーチ状態が形成されるか否かの共通装飾図柄列(右共通装飾図柄列)が高速変動から低速変動に移行したときに、有効ライン上にリーチ状態が停止されるか否か、及び有効ライン上に停止されるリーチ状態の数が概ね予測されてしまう。すなわち、有効ライン上にリーチ状態が停止しないと予測された場合には、リーチ状態の成立に対する期待感が早々に減退してしまう。一方、単数の文字情報列が変動する場合には、複数の共通装飾図柄列のように比較対象となる列がないことから、単数の文字情報列が停止するまで、有効ライン上にリーチ状態が停止されるか否か、及び有効ライン上に停止されるリーチ状態の数が予測されることがない。したがって、単数の文字情報列が変動する場合には、複数の装飾図柄列のような変動の良さが失われながらも、有効ライン上に単数または複数のリーチ状態が突然に形成されたかのように表現することができ、遊技興趣の低下を抑制することができる。

【0557】

特に、複数の共通装飾図柄列が変動する場合には、各々の共通装飾図柄列あたり3つ程度の装飾図柄が視認されるように各々の装飾図柄が主表示領域に対して表示される一方、単数の文字情報列が変動する場合には、文字情報列あたり1つ程度の文字情報が視認されるように各々の文字情報が副表示領域に対して表示されている。すなわち、単数の文字情報列が変動する場合には、所定の文字情報の次に表示される文字情報を判別するのに困難を伴う。このため、単数の文字情報列が所定の文字情報で停止するまで、複数の共通装飾

図柄列から有効ライン上にリーチ状態が停止されるか否か、及び有効ライン上に停止されるリーチ状態の数を予測されることがない。

【0558】

また、単数の文字情報列が変動する場合には、複数の共通装飾図柄列から有効ライン上に単数または複数のリーチ状態が停止されるか否かに関わる文字情報のみが直接的に表現されることで、有効ライン上がいずれのラインであるかを認識する必要性や、複数の共通装飾図柄列から有効ライン上に単数または複数のリーチ状態が停止されるか否かを判別する煩わしさ、等がなく、遊技者の理解を容易にさせている。具体的には、複数の共通装飾図柄列から有効ライン上にリーチ状態が停止される場合、文字情報が単語の組合せであって、有効ライン上に単数または複数のリーチ状態が停止される旨を直接的に表現することで、遊技者に必要な情報を瞬時に判断させることができる。一方、複数の共通装飾図柄列から有効ライン上にリーチ状態が停止されない場合には、文字情報が補助記号であって、有効ライン上にリーチ状態が停止されない旨を直接的に表現しないことで、遊技者の落胆を抑制することができる。

10

【0559】

また、液晶表示装置640の表示領域は、原則として上下の表示面積比が2：1程度となるように区画形成されているが、アプローチモード特有の演出および単数の文字情報列の変動が互いに別個の表示領域に表示されることから、これらを視認する際に各々が視認の妨げとなることがない。具体的には、表示領域における主表示領域を相対的に広くすると、アプローチモード特有の演出に対する興味が高められる。また、表示領域における副表示領域を相対的に狭くしても、遊技者に必要な文字情報（複数の共通装飾図柄列から有効ライン上に単数または複数のリーチ状態が停止されるか否かに関する文字情報）のみの直接的に表現されており、遊技者の理解を容易にさせていることから、単数の文字情報列の変動に対する興味が高められる。したがって、主表示領域および副表示領域を有効に活用することで、アプローチモード特有の演出または単数の文字情報列の変動のいずれか一方に遊技者の注目が偏ることがなく、遊技興味の低下を抑制することができる。

20

【0560】

その後、図144（L）に示すように、複数の共通装飾図柄列から有効ライン上に単数または複数のリーチ状態が停止される旨を示唆する文字情報が停止されると、液晶表示装置640には、その文字情報に対応するリーチ状態（この演出例では、「ダブルリーチ」の文字情報に対応する「5」および「7」のリーチ形成図柄）が停止されるかたちで左右の共通装飾図柄列を停止表示させる。このとき、複数の共通装飾図柄列は、通常時の変動表示と同じく、各々の装飾図柄が主表示領域に対して十分な領域に表示されるのに伴い、装飾図柄の停止図柄を明示するように移行させている。すなわち、アプローチモード滞在時には、単数の文字情報列が複数の共通装飾図柄列よりも目立つかたちで表示されているが、有効ライン上に単数または複数のリーチ状態が停止されるのを契機として、複数の共通装飾図柄列が単数の文字情報列よりも目立つかたちに切替えて表示されている。このため、副表示領域に停止された文字情報と、主表示領域に停止された複数の共通装飾図柄列（装飾図柄の停止図柄）と、の対応関係が明瞭に引き継がれることから、遊技者の理解を容易にさせている。

30

40

【0561】

一方、複数の共通装飾図柄列から有効ライン上にリーチ状態が停止されない旨を示唆する文字情報が停止される場合には、装飾図柄の停止図柄を明示することなく複数の共通装飾図柄列を停止表示させる。すなわち、遊技者に必要な文字情報（有効ライン上にリーチ状態が停止されるか否かに関する文字情報）のみの事前（有効ライン上にリーチ状態が停止されるか否かよりも前）に明示されるとともに、その文字情報が遊技者に有利な結果（少なくとも有効ライン上にリーチ状態が停止される旨を示唆する場合）とならなければ、文字情報に対応した装飾図柄の停止図柄が明示されることがない。したがって、文字情報が有効ライン上にリーチ状態が停止されない旨を示唆する場合には、単数の文字情報列の変動表示が終了するとともに複数の共通装飾図柄列が含まれた全ての変動表示が終了した

50

かのように表現することができ、遊技者が特定の利益の付与に対する期待感を最後まで減退させることがなく、遊技興趣の低下を抑制することができる。

【0562】

なお、この実施の形態では、確率変動状態の潜伏が期待されるアプローチモードの突入を契機として副表示領域に単数の文字情報列を変動表示させているが、これに限られず、例えば、通常時（アプローチモード以外）においても複数の共通装飾図柄列とともに単数の文字情報列を変動表示させてもよい。また、複数の共通装飾図柄列から有効ライン上にリーチ状態が停止されるか否かまでは、複数の共通装飾図柄列が遊技者に視認困難な程度に表示されているが、複数の共通装飾図柄列を表示することなく遊技者に判別不能とする

とともに、複数の共通装飾図柄列から有効ライン上に単数または複数のリーチ状態が停止

されるか否かに関わる文字情報のみを遊技者に判別可能としてもよい。さらに、液晶表示装置640の表示領域は、副表示領域が主表示領域と区画形成されており、アプローチモード特有の演出および単数の文字情報列の変動が互いに別個の表示領域に表示されているが、表示領域を区画形成することなく、単数の文字情報列の変動がアプローチモード特有の演出と重複するようなかたちで変動表示させてもよい。

10

【0563】

また、この実施の形態では、有効ライン上にリーチ状態が停止される旨、及び有効ライン上に停止されるリーチ状態の数を示唆する文字情報として単語の組合せであるものを用いているが、有効ライン上に単数または複数のリーチ状態が停止されるか否かが文字情報に対応付けられていればよく、例えば、少なくとも有効ライン上にリーチ状態が停止され

ない場合に出現することのない補助記号（例えば、星印等）を用いてもよい。また、単数の文字情報列には、リーチ演出に対応する文字情報が含まれてもよく、単数の文字情報列がリーチ演出に対応する文字情報で停止された場合には、複数の共通装飾図柄列から有効

ライン上にリーチ状態が停止される旨とともに、その後に文字情報が示唆するリーチ演出が実行される旨を判別することが可能になる。

20

【0564】

図145及び図146は、「連続変動」演出の際、液晶表示装置640に表示される具体的な演出画像である。まず、図145（A）に示すように、「連続変動」演出が三回継続（連続変動×4）するのを伴った「リーチ演出C」の変動表示パターン（例えば、変動番号33、34、49の変動表示パターン）が実行されると、液晶表示装置640には、

複数の共通装飾図柄列の変動が開始表示される。そして、図145（B）に示すように、

複数の共通装飾図柄列の変動が開始されてから所定時間が経過すると、液晶表示装置640には、仮停止図柄決定手段3042によって決定されたA13の装飾図柄の組合せパターンを基に、三列の共通装飾図柄列が順次仮停止表示される。このとき、装飾図柄の仮停止図柄は、右のリーチ形成図柄（この演出例では、「5」の数字図柄）が1図柄手前にずれた態様であり、例えば右の装飾図柄が1図柄後に移行していれば有効ライン上にシングルリーチを停止するかたちとなった惜しい状態のものである。また、この時点では、装飾図柄の仮停止図柄が「連続変動」演出を伴わない外れ時の停止図柄と類似することから、「連続変動」演出における1回目の装飾図柄の仮停止表示であるか否かを明確に判別することができない。

30

40

【0565】

また、図145（C）に示すように、再び複数の共通装飾図柄列の変動（再変動表示）を開始した後、液晶表示装置640には、仮停止図柄決定手段3042によって決定されたB1の装飾図柄の組合せパターンを基に、三列の共通装飾図柄列が順次仮停止表示される。このとき、装飾図柄の仮停止図柄は、右のリーチ形成図柄（この演出例では、「1」および「3」の数字図柄）が1図柄手前にずれた態様であり、例えば右の装飾図柄が1図柄後に移行していれば有効ライン上にダブルリーチを停止するかたちとなった惜しい状態のものである。

【0566】

また、図145（D）に示すように、再び複数の共通装飾図柄列の変動（再変動表示）

50

を開始した後、液晶表示装置 640 には、仮停止図柄決定手段 3042 によって決定された C2 の装飾図柄の組合せパターンを基に、三列の共通装飾図柄列が順次仮停止表示される。このとき、装飾図柄の仮停止図柄は、右のリーチ形成図柄（この演出例では、「1」、「3」、「7」の数字図柄）が 1 図柄手前にずれた状態であり、例えば右の装飾図柄が 1 図柄後に移行していれば有効ライン上にトリプルリーチを停止するかたちとなった惜しい状態のものである。このように、有効ライン上に単数または複数のリーチ状態が停止するか否かの惜しい状態が繰り返されると、「連続変動」演出が実行されている旨を判別することができ、特定の利益の付与に対する期待感を高めることができる。また、「連続変動」演出の実行が継続されるほど、有効ライン上にリーチ状態の数が多くなりながらも停止するか否かの惜しい状態が繰り返されるのに伴い、特定の利益が付与される期待感を相乗的に高めることができる。

10

【0567】

その後、図 146 (E) に示すように、再び複数の共通装飾図柄列の変動（再変動表示）を開始した後、液晶表示装置 640 には、最終停止図柄決定手段 3032 によって決定された左 2－右 2 の装飾図柄の組合せを基に、左右の共通装飾図柄列が順次停止表示される。そして、「連続変動」演出の実行回数が最高回数の 4 回に達する場合には、表示領域導出手段 2944（表示領域拡張手段）によって副表示領域に及んで主表示領域が拡張されるのに伴い、通常時の 3 つの装飾図柄を超えた装飾図柄（4 つの装飾図柄）が視認可能となる。すなわち、副表示領域に及んで主表示領域が拡張されるのに伴い、左右の共通装飾図柄列のいずれにも第一の装飾図柄群に含まれる 4 種類全ての数字図柄（「4 連図柄」）が視認可能となるように停止表示される。

20

【0568】

なお、「連続変動」演出を伴わない「リーチ演出 C」の変動表示パターン（例えば、変動番号 15, 16 の変動表示パターン）が実行される場合には、「連続変動」演出を実行することなく、図 146 (E) に示すような複数の共通装飾図柄列の変動から開始表示される。そして、最終停止図柄決定手段 3032 によって決定された左 2－右 2 の装飾図柄の組合せを基に、左右の共通装飾図柄列が順次停止表示された場合には、表示領域導出手段 2944（装飾図柄隠蔽手段）によって装飾図柄の隠蔽が解除される前であっても、各々の共通装飾図柄列の視認可能な部分（具体的には、3 つの装飾図柄）から、隠蔽された装飾図柄が第一の装飾図柄群の一部である旨を遊技者が予測することができる。

30

【0569】

その後、図 146 (F) に示すように、「連続変動」演出の実行回数が最高回数の 4 回に達する場合には、表示領域導出手段 2944（表示領域拡張手段）によって副表示領域に及んで主表示領域が拡張されるのに伴い、左右の共通装飾図柄列のいずれにも 4 連図柄が視認可能となった後、副表示領域に及んで拡張された主表示領域にて「リーチ演出 C」を実行し、「アイドルメドレーリーチ」の名称が表示されている。この「リーチ演出 C」は、複数種類のリーチ演出のうちもっとも大当たり期待度の高い演出であることから、「連続変動」演出の実行回数による期待に相まって、特定の利益が付与される期待感を高めることができる。また、「リーチ演出 C」は、演出時間の経過に伴い、第一当否決定手段 2930a による抽選結果が大当たりまたは小当たりであるか否かの個別演出を 4 回にわたって順次実行するものであり、4 回の個別演出を最後まで実行させる（例えば、変動番号 33, 34, 49 の変動表示パターンの場合）、又は第一当否決定手段 2930a による抽選結果が大当たりまたは小当たりである旨の個別演出を実行させる（例えば、変動番号 34, 49 の変動表示パターンの場合）のを契機として、「リーチ演出 C」を終了させるものである。

40

【0570】

図 147 乃至図 149 は、「ブランク潰し」演出の際、液晶表示装置 640 に表示される具体的な演出画像である。まず、図 147 (A) に示すように、4 回の「ブランク潰し」演出が実行（ブランク潰し×4）されるのを伴った「リーチ演出 C」の変動表示パターン（例えば、変動番号 27, 28, 46 の変動表示パターン）が実行されると、液晶表示

50

装置 6 4 0 には、複数の共通装飾図柄列の変動が開始表示される。そして、図 1 4 7 (B) に示すように、複数の共通装飾図柄列の変動が開始されてから所定時間が経過すると、液晶表示装置 6 4 0 には、最終停止図柄決定手段 3 0 3 2 によって決定された左 8 - 右 1 の装飾図柄の組合せを基に、左右の共通装飾図柄列が「ブランク潰し」演出前の装飾図柄の仮停止図柄で順次仮停止表示される。すなわち、液晶表示装置 6 4 0 には、主表示領域の下から順に左 8 (ブランク図柄)、左 9 (「5」の数字図柄)、左 1 0 (ブランク図柄) の 3 つの装飾図柄が視認可能となるように左の共通装飾図柄列が仮停止表示されるとともに、右 1 (「1」の数字図柄)、右 2 (「3」の数字図柄)、右 3 (「5」の数字図柄) の 3 つの装飾図柄が視認可能となるように右の共通装飾図柄列が仮停止表示される。

【0 5 7 1】

10

このとき、「ブランク潰し」演出前の装飾図柄の仮停止図柄は、左のリーチ形成図柄 (この演出例では、「5」の数字図柄) が 1 図柄前後にずれた態様であり、例えば左の装飾図柄が 1 図柄前後に移行していれば有効ライン上にシングルリーチを停止するかたちとなった惜しい状態のものである。また、この時点では、左 8 - 右 1 の装飾図柄の組合せが「ブランク潰し」演出前の装飾図柄の仮停止図柄である旨を認知されない限り、装飾図柄の仮停止図柄が「ブランク潰し」演出を伴わない外れ時の停止図柄と類似することから、「ブランク潰し」演出前の装飾図柄の仮停止表示であるか否かを判別することができない。

【0 5 7 2】

また、図 1 4 7 (C) に示すように、「ブランク潰し」演出の実行が開始されると、左の共通装飾図柄列を対象とし、左 9 の装飾図柄として表現されたキャラクタ (この演出例では、「5」の数字図柄に対応した「M a k o」) が、その直下の位置に左 8 の装飾図柄として表現されたプレゼント箱の紐を解くような仕草をする。なお、「ブランク潰し」演出前の装飾図柄は、紐で結ばれたプレゼント箱の絵図柄がブランク図柄として表現される一方、キャラクタ等の絵図柄を伴った奇数図柄が数字図柄として表現されるものである。そして、図 1 4 7 (D) に示すように、左 8 の装飾図柄として表現されたプレゼント箱の紐が解かれるのに伴い、プレゼント箱が開放された後、プレゼント箱がフェードアウトされる。すなわち、液晶表示装置 6 4 0 には、主表示領域に視認可能な装飾図柄のうちのもっとも下となるブランク図柄 (左 8 の装飾図柄) が、左の共通装飾図柄列から消去表示される。

20

【0 5 7 3】

30

また、図 1 4 8 (E) に示すように、左の共通装飾図柄列からブランク図柄 (左 8 の装飾図柄) が消去されると、液晶表示装置 6 4 0 には、当該ブランク図柄の 1 図柄手前に隣接した「5」の数字図柄 (左 9 の装飾図柄)、及びさらに隣接したブランク図柄 (左 1 0 の装飾図柄) や「3」の数字図柄 (左 1 1 の装飾図柄) が共通装飾図柄列の変動方向に移動表示される。そして、図 1 4 8 (F) に示すように、「5」の数字図柄 (左 9 の装飾図柄) が元のブランク図柄 (左 8 の装飾図柄) の位置まで移行されると、液晶表示装置 6 4 0 には、主表示領域の下から順に左 9 (「5」の数字図柄)、左 1 0 (ブランク図柄)、左 1 1 (「3」の数字図柄) の 3 つの装飾図柄が視認可能となるように左の共通装飾図柄列が仮停止表示される。すなわち、1 回目の「ブランク潰し」演出を実行すると、左右の共通装飾図柄列から右斜めの有効ライン上に「シングルリーチ (リーチ形成図柄として「5」の数字図柄)」が成立することになる。このとき、「ブランク潰し」演出の実行が継続されると、左の共通装飾図柄列の配列 (リール配列) から装飾図柄の組合せが予測可能に切替えられるのに伴い、有効ライン上に形成されるリーチ状態の数が増える旨が判別されることから、「ブランク潰し」演出の実行が継続されるか否かに注目させることができる。

40

【0 5 7 4】

また、図 1 4 8 (G) に示すように、「ブランク潰し」演出の実行が継続されると、液晶表示装置 6 4 0 には、主表示領域に視認可能なブランク図柄 (左 1 0 の装飾図柄) の 1 図柄手前に隣接した「3」の数字図柄 (左 1 1 の数字図柄) が、当該ブランク図柄を押し潰すようなかたちで、共通装飾図柄列の変動方向に移動表示される。また、「3」の数字

50

図柄（左 1 1 の装飾図柄）に隣接したブランク図柄（左 1 2 の装飾図柄）も付随して、共通装飾図柄列の変動方向に移動表示される。そして、図 1 4 8（H）に示すように、「3」の数字図柄（左 1 1 の装飾図柄）がブランク図柄（左 1 0 の装飾図柄）の位置まで移行されると、液晶表示装置 6 4 0 には、左の共通装飾図柄列からブランク図柄（左 1 0 の装飾図柄）が消去表示され、結果として主表示領域の下から順に左 9（「5」の数字図柄）、左 1 1（「3」の数字図柄）、左 1 2（ブランク図柄）の 3 つの装飾図柄が視認可能となるように左の共通装飾図柄列が仮停止表示される。すなわち、2 回目の「ブランク潰し」演出を実行すると、左右の共通装飾図柄列から中段及び右斜めの有効ライン上に「ダブルリーチ（リーチ形成図柄として「3」および「5」の数字図柄）」が成立することになる。なお、「ブランク潰し」演出の結果としてブランク図柄が消去表示されていればよく、1 回目の「ブランク潰し」演出のようにブランク図柄の消去後に数字図柄が移動表示されるかたちであっても、2 回目の「ブランク潰し」演出のように数字図柄が移動表示されることによってブランク図柄が消去されるかたちであってもよい。

10

【0 5 7 5】

また、図 1 4 9（I）に示すように、「ブランク潰し」演出の実行が継続されると、液晶表示装置 6 4 0 には、2 回目の「ブランク潰し」演出と同じく、主表示領域に視認可能なブランク図柄（左 1 2 の装飾図柄）の 1 図柄手前に隣接した「1」の数字図柄（左 1 3 の数字図柄）が、当該ブランク図柄を押し潰すようなかたちで、共通装飾図柄列の変動方向に移動表示される。そして、図 1 4 9（J）に示すように、「1」の数字図柄（左 1 3 の装飾図柄）がブランク図柄（左 1 2 の装飾図柄）の位置まで移行されると、液晶表示装置 6 4 0 には、左の共通装飾図柄列からブランク図柄（左 1 2 の装飾図柄）が消去表示され、結果として主表示領域の下から順に左 9（「5」の数字図柄）、左 1 1（「3」の数字図柄）、左 1 3（「1」の数字図柄）の 3 つの装飾図柄が視認可能となるように左の共通装飾図柄列が仮停止表示される。すなわち、3 回目の「ブランク潰し」演出を実行すると、左右の共通装飾図柄列から中段、右斜め及び左斜めの有効ライン上に「トリプルリーチ（リーチ形成図柄として「1」、「3」および「5」の数字図柄）」が成立することになる。

20

【0 5 7 6】

その後、図 1 4 9（K）に示すように、「ブランク潰し」演出の実行回数が最高回数に達する場合には、表示領域導出手段 2 9 4 4（表示領域拡張手段）によって副表示領域に及んで主表示領域が拡張されることになるが、これよりも前に、表示領域導出手段 2 9 4 4（装飾図柄隠蔽手段）によって隠蔽された装飾図柄のうちブランク図柄、すなわち右の共通装飾図柄列からブランク図柄（右 1 5 及び右 1 4 の装飾図柄）を消去し、当該ブランク図柄の下方にある「7」の数字図柄（右 1 3 の装飾図柄）が共通装飾図柄列の変動反対方向に順次移行することになる。なお、4 回目の「ブランク潰し」演出の結果としてブランク図柄が消去表示されていればよく、表示領域導出手段 2 9 4 4（表示領域拡張手段）によって副表示領域に及んで主表示領域が拡張された後に、1～3 回目の「ブランク潰し」演出と同じく、ブランク図柄の消去表示を視認可能に実行してもよい。

30

【0 5 7 7】

また、図 1 4 9（L）に示すように、表示領域導出手段 2 9 4 4（表示領域拡張手段）によって副表示領域に及んで主表示領域が拡張されるのに伴い、通常時の 3 つの装飾図柄を超えた装飾図柄（4 つの装飾図柄）、すなわち副表示領域に及んで拡張された主表示領域の下から順に左 7（「7」の数字図柄）、左 9（「5」の数字図柄）、左 1 1（「3」の数字図柄）、左 1 3（「1」の数字図柄）の 4 つの装飾図柄が視認可能となるように左の共通装飾図柄列が仮停止表示されるとともに、右 1 3（「7」の数字図柄）、右 1（「1」の数字図柄）、右 2（「3」の数字図柄）、右 3（「5」の数字図柄）の 4 つの装飾図柄が視認可能となるように右の共通装飾図柄列が仮停止表示される。すなわち、4 回目の「ブランク潰し」演出を実行すると、左右の共通装飾図柄列から最下段（新たな有効ライン）、中段、右斜め及び左斜めの有効ライン上に「4 ラインリーチ（リーチ形成図柄として「1」、「3」、「5」および「7」の数字図柄）」が成立することになる。

40

50

【0578】

その後、図146（F）に示すように、「ブランク潰し」演出の実行回数が最高回数の4回に達する場合には、表示領域導出手段2944（表示領域拡張手段）によって副表示領域に及んで主表示領域が拡張されるのに伴い、左右の共通装飾図柄列から有効ライン上に「4ラインリーチ」が形成された後、「連続変動」演出の実行回数が最高回数の4回に達する場合と同じく、副表示領域に及んで拡張された主表示領域にて「リーチ演出C」を実行する。この「リーチ演出C」は、複数種類のリーチ演出のうちもっとも大当たり期待度の高い演出であることから、「ブランク潰し」演出の実行回数による期待に相まって、特定の利益が付与される期待感を高めることができる。また、「リーチ演出C」の実行後には、最終停止図柄決定手段3032によって決定された装飾図柄の仮停止図柄で変動を停止表示することになる。

10

【0579】

以上のように、本例のパチンコ機1によれば、「リーチ演出A」～「リーチ演出C」のいずれかのリーチ演出が実行される前段階において、有効ライン上にリーチ状態が形成されたとしてもノーマルリーチ演出の大当たり期待度（変動番号3, 4の変動表示パターンに対する大当たり期待度）が然程高くないこと、及びノーマルリーチ演出後に「リーチ演出A」～「リーチ演出C」のいずれかのリーチ演出に展開する割合（変動番号3, 4の変動表示パターンの出現率に対して大当たり期待度の高い変動番号5～34の変動パターンの出現率）も然程高くないことから、「リーチ演出A」～「リーチ演出C」のいずれかのリーチ演出に展開されなければ特定の利益付与に対する期待感が高められる状態とはならず、ノーマルリーチ演出を遊技者が期待のもてる演出部とすることができない。一方、「ドデカチャンス」演出が実行された場合には、演出的にリーチ状態が形成されるか否かの機会が複数回得られることから、実際よりもリーチ状態が形成される割合が高まったかのように見せることができ、特定の利益付与に対する期待感を持続的に高めることができる。また、「ドデカチャンス」演出が成功した場合には、結果として複数種類のリーチ演出のうちもっとも大当たり期待度の高い「リーチ演出C」が展開されることから、「ドデカチャンス」演出を遊技者が期待のもてる演出とすることができる。

20

【0580】

また、本例のパチンコ機1によれば、「ドデカチャンス」演出が実行される場合には、変動表示パターンに設定された演出内容の一部となる概ねノーマルリーチ演出及び分岐演出にかかる演出内容を、「ドデカチャンス」演出の演出内容に差替えることになる。すなわち、変動表示パターンに設定された特別図柄の変動時間（総演出時間）を保持しながら、「リーチ演出C」に至るまでの遊技者が期待のもてないノーマルリーチ演出を、遊技者が期待のもてる「ドデカチャンス」演出に差替えて実行することができる。したがって、遊技者が期待のもてる「ドデカチャンス」演出が実行されながらも、変動表示パターンに設定された特別図柄の変動時間を保持することから、演出内容が間延びすることがない。また、遊技者が期待のもてないノーマルリーチ演出が省略されることで、遊技者の興味に沿ったかたちの演出が実行されるようになり、遊技興趣の低下を抑制することができる。

30

【0581】

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、以下に示すように、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。

40

【0582】

すなわち、上記実施形態では、枠状装飾ユニット1440の下縁部上面のうち、ステージ1443を左側に配置し、振分演出装置1444を右側に配置するものを示したが、ステージ1443を右側に配置し、振分演出装置1444を左側に配置するようにしてもよい。このようにしても同様の効果を発揮することができる。

【0583】

また、上記実施形態では、ステージ1443を、五つの転動面1450～1454から構成するものを示したが、転動面の数は特に限定されるものではなく、二つ以上であれば

50

いくつでもよい。ただし、五つぐらいの転動面を備えるようにすれば、遊技球の転動時間を適切な時間とするとともに、遊技球の挙動を十分に楽しませることができる。

【0584】

また、上記実施形態では、センター役物1401とは別の枠状装飾ユニット1440における下縁部上面に、ステージ1443を配置するものを示したが、センター役物1401をさらに後方まで延出し、その部分にステージ1443を配置するようにしてもよい。

【0585】

また、上記実施形態では、ステージ1443の横に配置される演出装置として、確率変動状態の期待度を示唆する振分演出装置1444を示したが、遊技球を用い、ステージ1443での転動と関連しない演出を行う装置であれば特に限定されるものではない。

10

【0586】

また、上記実施形態の振分演出装置1444では、特定遊技状態として確率変動状態の期待度を示唆するものを示したが、遊技者に有利となる遊技状態であれば、確率変動状態以外の遊技状態であっても、振分演出装置1444を用いて示唆することが可能である。

【0587】

また、上記実施形態では、振分演出装置1444に遊技球を適切なタイミングで供給するために、大入賞口に入賞した遊技球を停留させるものを示したが、一般入賞口や始動口等、その他の入賞口に入賞した遊技球を停留させるようにしてもよい。また、振分演出装置1444に専用の入賞口を別途設け、遊技領域605を転動する遊技球を直接取り込むようにしてもよい。

20

【0588】

また、上記実施形態の振分演出装置1444では、一回の演出において、遊技球を1球のみ振分けるものを示したが、複数の遊技球を同時にまたは順次に振分けるようにしてもよい。また、流入口1480を三つ設けるものを示したが、二つまたは四つ以上の流入口を配設するようにしてもよい。

【0589】

また、上記実施形態では、振分演出装置1444に遊技球を適切なタイミングで供給するために、大入賞口に入賞した遊技球を停留させるものを示したが、一般入賞口や始動口等、その他の入賞口に入賞した遊技球を停留させるようにしてもよい。また、振分演出装置1444に専用の入賞口を別途設け、遊技領域605を転動する遊技球を直接取り込むようにしてもよい。

30

【0590】

また、上記実施形態の振分演出装置1444では、一回の演出において、遊技球を1個のみ振分けるものを示したが、複数の遊技球を同時にまたは順次に振分けるようにしてもよい。また、流入口1480を三つ設けるものを示したが、二つまたは四つ以上の流入口を配設するようにしてもよい。

【0591】

また、上記実施形態では、第二始動口1421による大当たり抽選では、抽選結果が第三結果、第四結果、または第五結果とならないように、すなわち所定の利益が付与される大当たりとならないように、抽選結果を制限するものを示したが、抽選結果が第三結果、第四結果、または第五結果となる割合を、第一始動口1420による大当たり抽選の場合よりも低くなるようにしてもよい。

40

【0592】

また、上記実施形態では、通過ゲート1405及び開閉入賞装置1404をセンター役物1401の外周縁に形成するものを示したが、センター役物1401から離れた遊技領域605上に配置するようにしてもよい。また、第一始動口1420と第二始動口1421とを同じ高さに配置するものを示したが、上下方向の位置が互いに異なるように配置することも可能である。

【0593】

また、上記実施形態では、第一特別図柄と第二特別図柄とを、夫々別々の表示器に表示

50

させるものを示したが、第一特別図柄と第二特別図柄は同時に変動することがないことから、共通の表示器に表示させることも可能である。

【0594】

さらに、上記実施形態では、遊技機としてパチンコ機1を示したが、パチンコ機以外の遊技機、例えば、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等であっても本発明を適用することができる。

(解決手段1)

遊技領域内に配置され遊技媒体が入球可能な始動口と、該始動口に遊技媒体が入球したことを検出する入球状態検出手段と、該入球状態検出手段による前記遊技媒体の検出に基づいて抽選を行う抽選手段と、該抽選手段による抽選結果に基づいて所定の変動時間が設定された変動表示パターンを決定する変動表示パターン決定手段と、所定の開閉動作を行い、閉状態から開状態に変化することで前記遊技媒体が入賞可能となる開閉入賞装置と、前記抽選手段の抽選結果が当たりである場合には、前記開閉入賞装置を開状態に変化させて、遊技者に利益を付与する利益付与手段と、前記変動表示パターン決定手段により決定された変動表示パターンに基づく演出画像を表示する演出表示装置と、複数種類の装飾図柄を記憶する装飾図柄記憶手段と、前記演出表示装置の表示領域に停止される複数の装飾図柄の組合せとして、前記抽選手段の抽選結果が当たりである場合には特定の装飾図柄の組合せに決定する一方、前記抽選手段の抽選結果が外れである場合には前記特定の装飾図柄の組合せとはならない装飾図柄の組合せに決定する最終停止図柄決定手段と、前記変動表示パターン決定手段により決定された変動表示パターンに基づいて、前記演出表示装置の表示領域に前記複数の装飾図柄の変動を行い、前記最終停止図柄決定手段の決定結果に対応した装飾図柄の停止図柄で変動を停止させる装飾図柄変動制御手段と、前記利益が付与される期待度を示唆する期待度演出を複数種類記憶する期待度演出記憶手段と、前記変動表示パターン決定手段により決定された変動表示パターンに基づいて、前記複数種類の期待度演出のうち前記変動表示パターンに対応付けられた期待度演出に決定する期待度演出決定手段と、前記装飾図柄変動制御手段による前記複数の装飾図柄の変動に併せて、前記期待度演出決定手段により決定された期待度演出の表示制御を行う期待度演出表示制御手段と、を備え、前記期待度演出記憶手段には、前記複数の装飾図柄がリーチ状態で停止された後、通常の演出態様から特定の演出態様へと進行させることが可能な前記期待度演出が記憶されるとともに、前記特定の演出態様が含まれない期待度演出よりも前記特定の演出態様が含まれる期待度演出のほうが、前記利益が付与される期待度が高くなるように設定されており、前記期待度演出表示制御手段は、前記複数の装飾図柄が複数回にわたって変動するかのように前記複数の装飾図柄を変動させる変動演出を実行し、前記複数の装飾図柄が所定の装飾図柄の組合せとなることに応じて当該変動演出の実行を継続させる連続変動演出を実行する連続変動演出実行手段と、前記特定の演出態様が含まれる期待度演出として、前記複数の装飾図柄の変動が開始された後から前記特定の演出態様が実行されるまでの間の部分に前記連続変動演出が入れ込まれた態様からなる特別期待度演出を実行可能とする特別期待度演出実行手段と、を有し、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場合において、前記変動演出の実行を継続させる回数が同一であり、且つ前記連続変動演出の実行時間を異ならせた複数種類の前記連続変動演出のうちいずれかを実行可能とし、前記特定の演出態様が含まれる期待度演出として、前記連続変動演出を実行しない場合には、前記リーチ状態が停止された後、前記通常の演出態様から前記特定の演出態様へと進行する表示制御を行う一方、前記特別期待度演出実行手段により前記特別期待度演出を実行する場合には、前記連続変動演出にて前記リーチ状態が停止された後、前記通常の演出態様を実行することなく、前記特定の演出態様へと進行する表示制御を行うことを特徴とする遊技機。

ここで、期待度演出における特定の演出態様とは、多段階からなる演出態様のうち最終段階の演出態様（例えば、所謂、通常変動後にノーマル演出から発展演出へと展開される構成においては、発展演出）に相当するものであり、概ね演出時間が長く経過するほど、演出態様の段階が上がるとともに期待度が高くなるように期待度演出が設定されている。

10

20

30

40

50

また、期待度を異ならせた特定の演出態様が複数種類用意される場合には、全ての特定の演出態様が含まれる期待度演出に対して連続変動演出を実行可能とするかたちとしてもよいが、その中でも期待度の高い特定の演出態様が含まれる期待度演出に対して連続変動演出を実行可能としたほうが後述の効果を顕著に奏することができる。

また、連続変動演出は、特定の演出態様が含まれる期待度演出において複数の装飾図柄の変動が開始された後から特定の演出態様が実行されるまでの間の部分に入れ込まれるが、複数の装飾図柄の変動が開始された後に相当するリーチ状態が停止される前後のタイミングからが望ましい。すなわち、特別期待度演出を実行する場合には、リーチ状態が停止されるタイミングが連続変動演出の終了時まで移行されることになる。また、連続変動演出の開始契機としては、例えば、複数の装飾図柄の変動が外れ図柄（特定の装飾図柄の組合せとはならない装飾図柄の組合せ）で仮停止表示する態様とすることで、その変動が外れ図柄で停止表示されたとしても連続変動演出が実行されているのではないかと期待させる構成とすることができる。また、連続変動演出の開始前後において、複数の装飾図柄の変動が仮停止されることなくそのまま継続される構成や、その変動とは別個の文字情報等によって連続変動演出の開始を遊技者に告知するような構成であってもよい。

解決手段1記載の遊技機によれば、装飾図柄変動制御手段による複数の装飾図柄の変動に併せて、期待度演出決定手段により決定された期待度演出の表示制御を行う期待度演出表示制御手段を備え、期待度演出記憶手段には、複数の装飾図柄がリーチ状態で停止された後、通常の演出態様から特定の演出態様へと進行させることが可能な期待度演出が記憶されるとともに、特定の演出態様が含まれない期待度演出よりも特定の演出態様が含まれる期待度演出のほうが、利益が付与される期待度が高くなるように設定されるものである。すなわち、期待度演出において特定の演出態様が実行される前段階である通常の演出態様では、特定の演出態様へと展開されなければ利益付与に対する期待感が高められる状態とはならず、遊技者が期待のもてる演出態様とはならない。一方、連続変動演出とは、複数の装飾図柄が複数回にわたって変動するかのように複数の装飾図柄を変動させる変動演出を実行し、複数の装飾図柄が所定の装飾図柄の組合せとなることに応じて当該変動演出の実行を継続させるものである。この連続変動演出が実行された場合には、リーチ状態が停止されるか否かの機会が複数回得られるのに加えて、結果としてリーチ状態が停止することから、利益付与に対する期待感を徐々に高めることができる。また、連続変動演出にてリーチ状態が停止された後、通常の演出態様を実行することなく、特定の演出態様が展開されることから、連続変動演出を遊技者が期待のもてる演出とすることができる。また、連続変動演出実行手段により連続変動演出を実行する場合において、変動演出の実行を継続させる回数が同一であり、且つ連続変動演出の実行時間を異ならせた複数種類の連続変動演出のうちいずれかを実行可能とすることができる。

また、特定の演出態様が含まれる期待度演出として、複数の装飾図柄の変動が開始された後から特定の演出態様が実行されるまでの間の部分に連続変動演出が入れ込まれた態様からなる特別期待度演出を実行可能としている。すなわち、変動表示パターンに設定された所定の変動時間（期待度演出の演出時間）を保持しながら、期待度演出において特定の演出態様が実行されるまでの遊技者が期待のもてない通常の演出態様を、遊技者が期待のもてる連続変動演出に差替えて実行することができる。したがって、遊技者が期待のもてる連続変動演出が実行されながらも、変動表示パターンに設定された所定の変動時間（期待度演出の演出時間）を保持することから、演出内容が間延びすることがない。また、遊技者が期待のもてない通常の演出態様が省略されることで、遊技者の興味に沿ったかたちの期待度演出が実行されるようになり、遊技興趣の低下を抑制することができる。

（解決手段2）

前記連続変動演出決定手段は、前記連続変動演出を実行する旨が決定される際に、前記抽選手段の抽選結果が当りである場合に、前記抽選手段の抽選結果が外れである場合よりも高い割合で前記変動演出の実行を継続させることを特徴とする解決手段1記載の遊技機。

解決手段2記載の遊技機によれば、連続変動演出を実行する旨が決定される際に、抽選

手段の抽選結果が当りである場合に、抽選手段の抽選結果が外れである場合よりも高い割合で変動演出の実行を継続させるものである。これによれば、連続変動演出における変動演出の実行回数が多いほど当りとなる割合が高まることから、変動演出の実行回数に期待を伴って注目させることができる。

(解決手段3)

前記変動表示パターン決定手段は、前記抽選手段の抽選結果が当りである場合に、前記抽選手段の抽選結果が外れである場合よりも高い割合で変動時間が長く設定された変動表示パターンを決定するものであり、前記連続変動演出決定手段は、前記連続変動演出を実行する旨が決定される際に、前記変動表示パターンに設定された変動時間が長いほど、前記変動演出の実行を継続させることを特徴とする解決手段1または解決手段2記載の遊技機。

10

解決手段3記載の遊技機によれば、抽選手段の抽選結果が当りである場合に、抽選手段の抽選結果が外れである場合よりも高い割合で変動時間が長く設定された変動表示パターンを決定するものである。すなわち、抽選手段の抽選結果が当りであるにも関わらず、期待度演出における特定の演出部が実行される前段階において、遊技者が期待のもてない演出部の演出時間が長くなる傾向にある。しかしながら、連続変動演出を実行する旨が決定される際に、変動表示パターンに設定された変動時間が長いほど、変動演出の実行を継続させるものであり、遊技者が期待のもてない演出部を、変動演出の実行回数が多い連続変動演出に差替えて実行することができる。また、連続変動演出における変動演出の実行回数が多いほど当りとなる割合が高まることから、変動演出の実行回数に期待を伴って注目させることができる。

20

(解決手段4)

前記連続変動演出決定手段は、前記連続変動演出を実行する旨が決定される際に、前記連続変動演出の演出時間が同一でありながら前記変動演出の実行回数を異ならせた演出が用いられることを特徴とする解決手段1乃至解決手段3のいずれかに記載の遊技機。

解決手段4記載の遊技機によれば、連続変動演出を実行する旨が決定される際に、連続変動演出の演出時間が同一でありながら変動演出の実行回数を異ならせた演出が用いられている。これによれば、変動表示パターンに設定された所定の変動時間の一部である連続変動演出の演出時間が限られながら、多種類の変動演出の実行回数からなる連続変動演出を実行することができる。すなわち、変動表示パターンに設定された所定の変動時間（期待度演出の演出時間）を保持することから、演出内容が間延びすることなく、変動演出の実行回数を異ならせた連続変動演出を実行することができる。

30

(解決手段5)

前記期待度演出決定手段は、前記連続変動演出決定手段により前記連続変動演出を実行する旨が決定された場合に、前記期待度演出において前記複数の装飾図柄列の変動が開始された後から当該期待度演出が終了されるまでの部分に前記連続変動演出が入れ込まれた状態からなる非特別期待度演出に決定する非特別期待度演出決定手段を有するものであり、前記期待度演出表示制御手段は、前記非特別期待度演出決定手段により前記非特別期待度演出を実行する旨が決定された場合に、前記連続変動演出にて前記有効ライン上に前記リーチ状態が停止されないことを契機として、前記期待度演出を終了する表示制御を行うことを特徴とする解決手段1乃至解決手段4のいずれかに記載の遊技機。

40

解決手段5記載の遊技機によれば、非特別期待度演出決定手段により非特別期待度演出を実行する旨が決定された場合に、連続変動演出にて有効ライン上にリーチ状態が停止されないことを契機として、期待度演出を終了させるものである。これによれば、連続変動演出が実行されたとしても、結果として有効ライン上にリーチ状態が停止されず、特定の演出部が展開されないこともある。すなわち、連続変動演出は、結果によってはそのまま期待度演出を終了させることもあり、特定の演出部が展開されるか否かの択一の演出とすることができる。

(解決手段6)

各々の装飾図柄が対応付けられた複数種類の常時演出のうちいずれかの常時演出を順次

50

決定する常時演出決定手段と、前記期待度演出とは別個に、前記演出表示装置の表示領域にて前記常時演出決定手段に決定された常時演出を表示させる常時演出表示制御手段と、を備え、前記期待度演出表示制御手段は、前記演出表示装置の表示領域にて前記常時演出に対応する装飾図柄が視認可能となるように前記複数の装飾図柄列の変動を仮停止させるのを契機として、前記連続変動演出へと進行する表示制御を行うことを特徴とする解決手段1乃至解決手段5のいずれかに記載の遊技機。

解決手段6記載の遊技機によれば、演出表示装置の表示領域にて常時演出に対応する装飾図柄が視認可能となるように複数の装飾図柄列の変動を仮停止させるのを契機として、連続変動演出へと進行させるものである。これによれば、複数の装飾図柄列の変動が停止するよりも前の段階では、有効ライン上にリーチ状態が停止するか否かだけでなく、常時演出に対応する装飾図柄が視認可能となるか否かにも注目させることができる。また、各々の装飾図柄に対応付けられた常時演出は、複数の装飾図柄列の変動と同一の表示領域に表示制御されることから、常時演出に対応する装飾図柄が視認可能となるように変動が仮停止されたか否かを判別する際に、遊技者の理解が困難とはならない。

10

【符号の説明】

【0595】

1 パチンコ機

4 遊技盤

461 操作ハンドル部（操作ハンドル）

20

602 外レール（案内レール）

603 内レール（案内レール）

605 遊技領域

606 排出口（左アウト口）

640 液晶表示装置（演出表示装置）

650 打球発射装置（発射装置）

1401 センター役物（枠状装飾体）

1404 開閉入賞装置

1405 通過ゲート

1407 サブステージ

30

1408 ワープ入口

1409 ワープ出口

1420 第一始動口

1421 第二始動口

1424 通過阻止部材

1425 アウト口（右アウト口）

1426 障害部材

1428 特別図柄表示器

1431 大入賞口

1432 ゲート入口

40

1433 ゲート出口

1440 枠状装飾ユニット（枠状装飾体）

1443 ステージ

1444 振分演出装置（演出装置）

1445 案内通路部材

1450 第一転動面

1451 第二転動面

1452 第三転動面

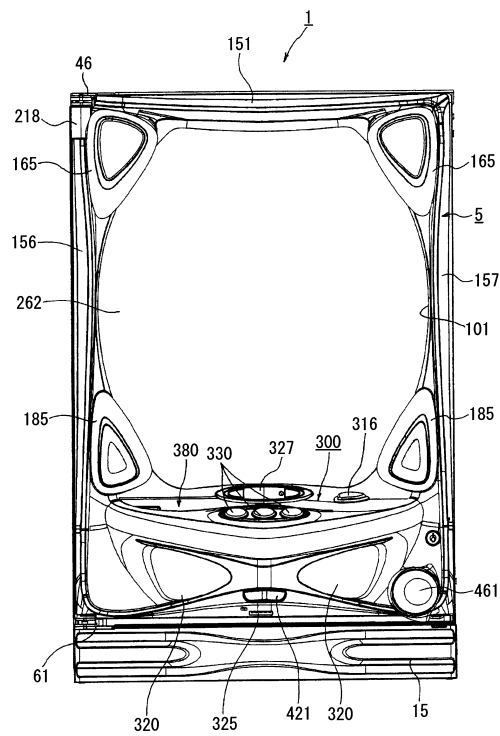
1453 第四転動面

1454 第五転動面

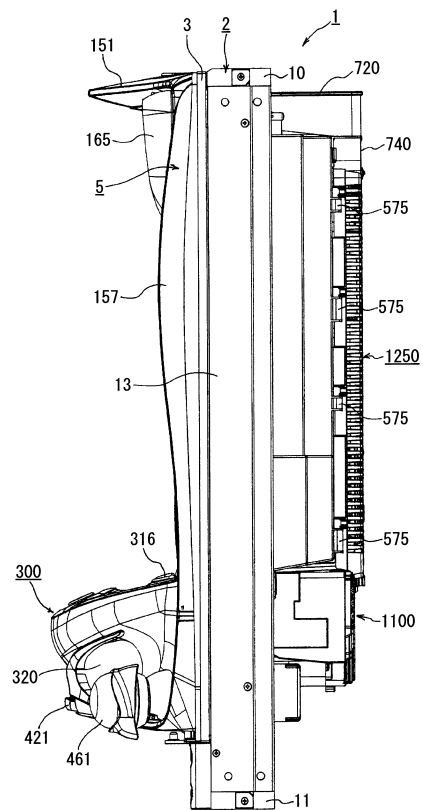
50

1 4 5 5	ステージ構成部材	
1 4 5 6	発光手段	
1 4 6 0	第一円弧面	
1 4 6 1	第一流出部	
1 4 6 2	第二傾斜面	
1 4 6 3	第二流出部	
1 4 6 4	第二特別経路	
1 4 6 5	第三円弧面	
1 4 6 6	第三流出部	
1 4 6 7	第三特別経路	10
1 4 6 8	第三排出部	
1 4 6 9	第四円弧面	
1 4 7 0	第四流出部	
1 4 7 1	第四排出部	
1 4 7 2	第五傾斜面（第 n 転動面）	
1 4 8 0	流入口	
1 4 9 0	誘導部材	
1 4 9 2	回転軸	
1 4 9 3	振分モータ（駆動手段）	
1 5 0 0	第一発光基板（発光手段）	20
1 5 1 5	停留手段	
2 3 5 8	第二始動口センサ（入賞状態検出手段、第二入賞状態検出手段）	
2 3 9 0 a	第一特別図柄表示器	
2 3 9 0 b	第二特別図柄表示器	
2 4 1 6	第一始動口センサ（入賞状態検出手段、第一入賞状態検出手段）	
2 9 1 6 a	第一当たり判定用乱数抽出手段（抽選手段、第一抽選手段）	
2 9 1 6 b	第二当たり判定用乱数抽出手段（抽選手段、第二抽選手段）	
2 9 2 1 b	当選制限手段（抽選結果制限手段）	
2 9 2 2 a	第一保留・消化手段	
2 9 2 2 b	第二保留・消化手段	30
2 9 2 5	普通当否決定手段（入賞率変更手段）	
2 9 3 0 a	第一当否決定手段（抽選手段、第一抽選手段）	
2 9 3 0 b	第二当否決定手段（抽選手段、第二抽選手段）	
2 9 3 1 a	第一停止図柄決定手段（表示態様決定手段、第一表示態様決定手段）	
2 9 3 1 b	第二停止図柄決定手段（表示態様決定手段、第二表示態様決定手段）	
2 9 3 3 a	第一有利遊技状態発生手段	
2 9 3 3 b	第二有利遊技状態発生手段	
2 9 3 3 c	第三有利遊技状態発生手段	
2 9 3 3 d	第四有利遊技状態発生手段	
2 9 3 4	特別図柄変動制御手段（第一特別図柄変動制御手段、第二特別図柄変動制御手段）	40
2 9 4 4	表示領域導出手段	
2 9 5 1	コマンド受信手段	
2 9 6 0	装飾図柄列変動制御手段	
2 9 8 1	特定利益付与手段	
2 9 8 2	所定利益付与手段	
2 9 8 4	第一時短状態設定手段（時短制限手段）	
2 9 9 5	作動説明通知手段	
3 0 0 1	抽選結果認識手段（遊技状態判別手段）	
3 0 0 2	駆動パターン決定手段	50

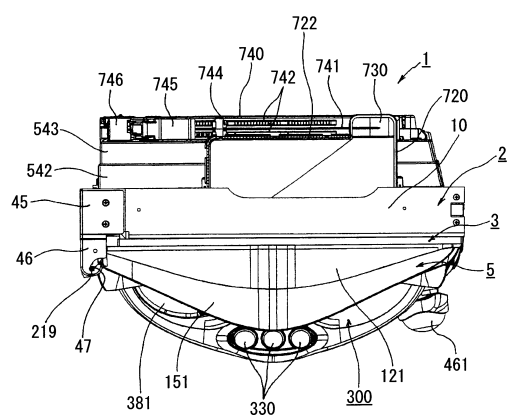
【図 3】



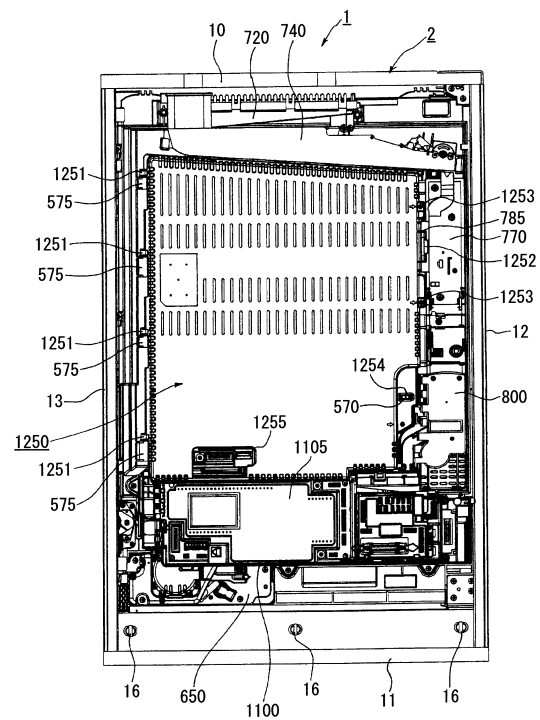
【図 4】



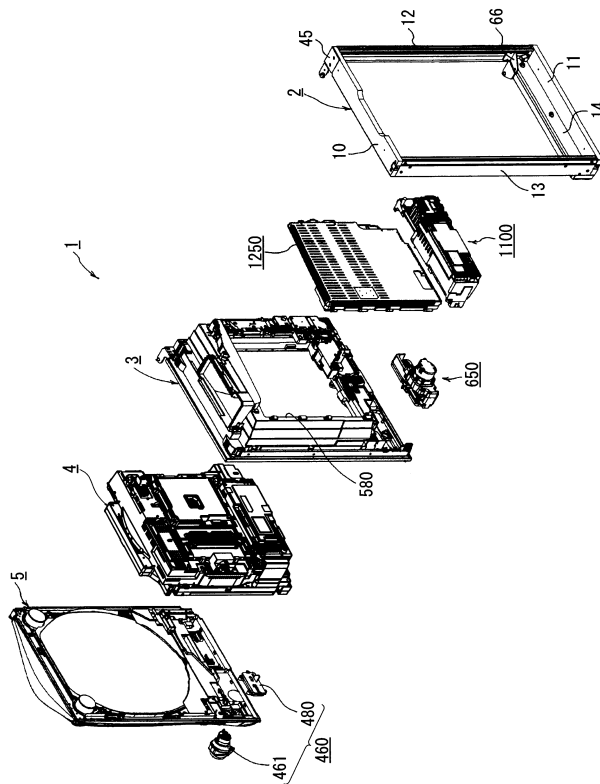
【図 5】



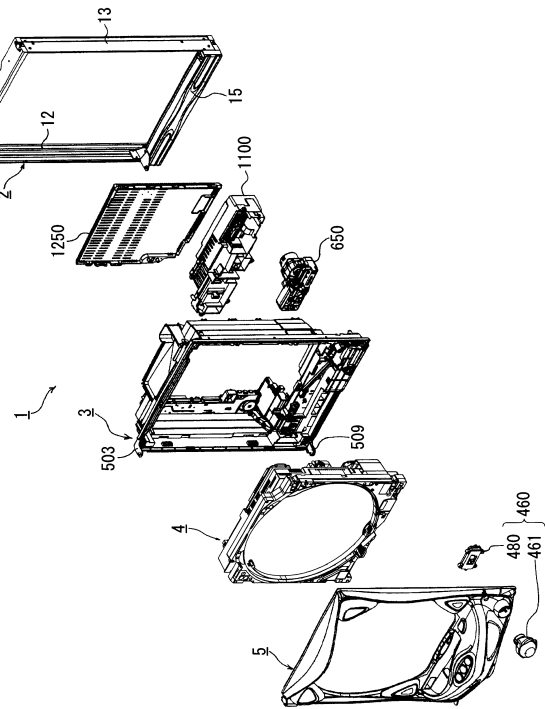
【図 6】



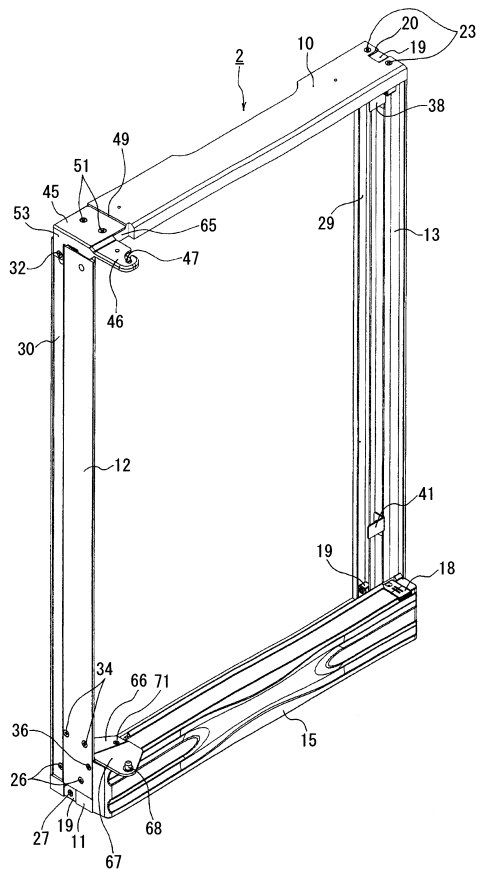
【図 7】



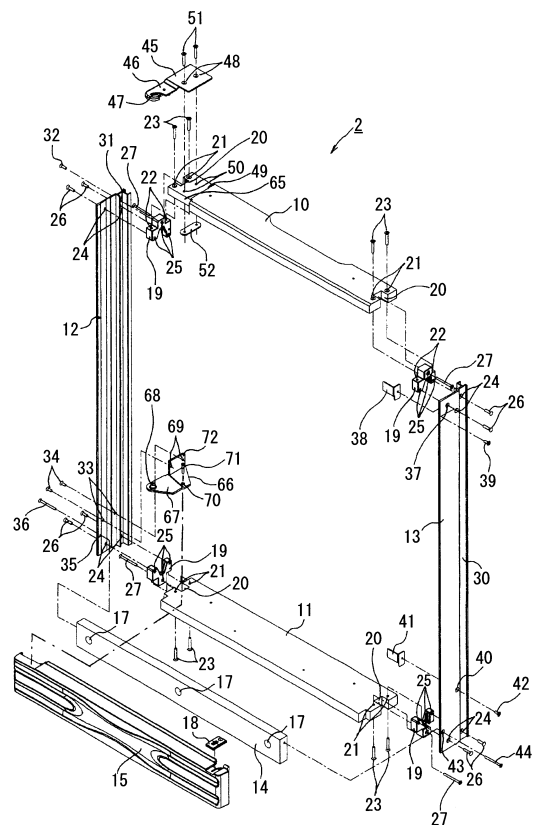
【図 8】



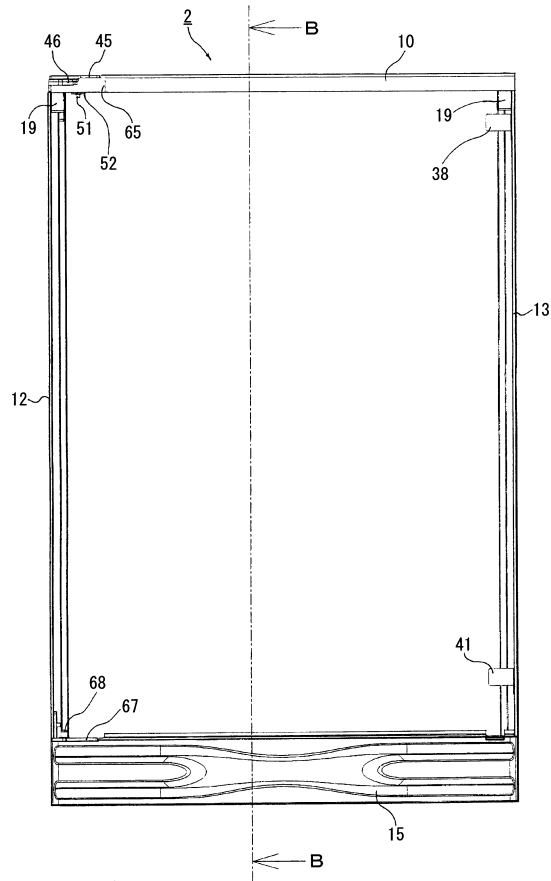
【図 9】



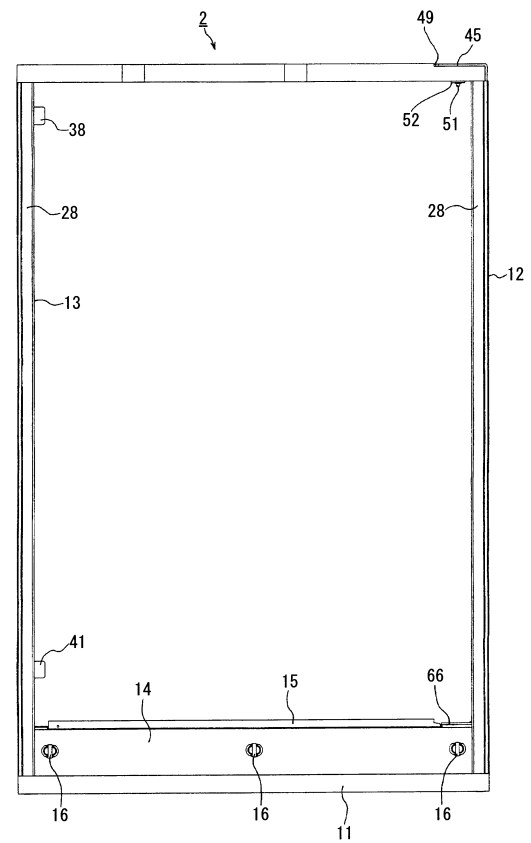
【図 10】



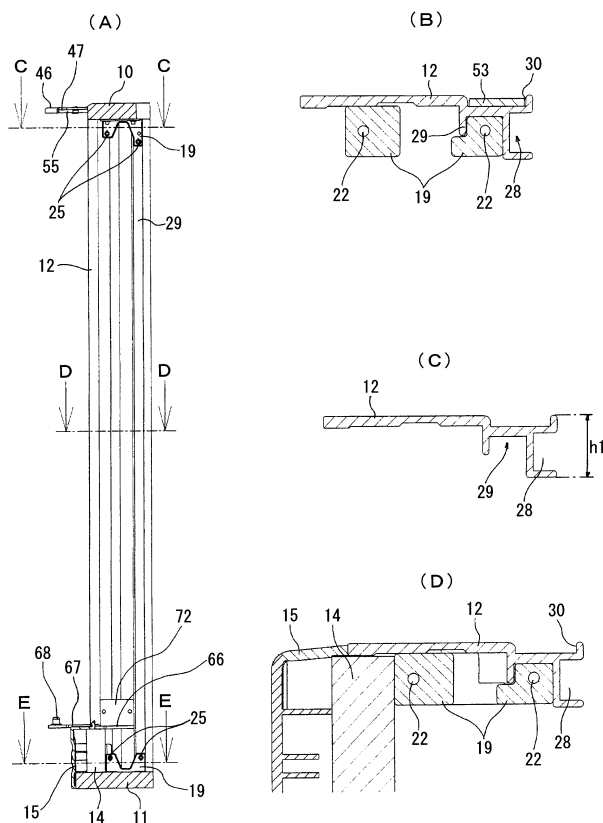
【図 1 1】



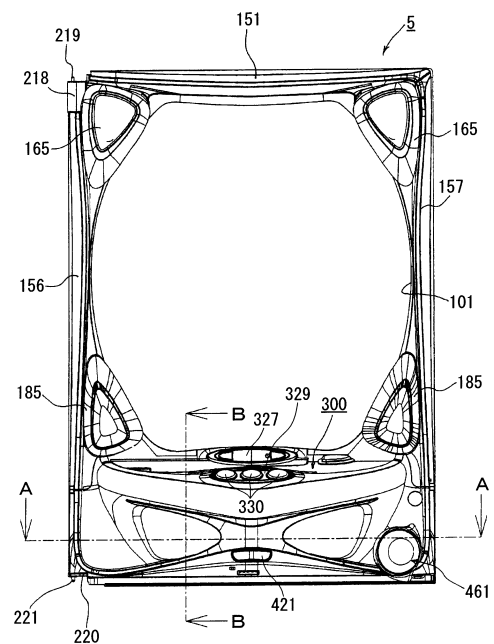
【図 1 2】



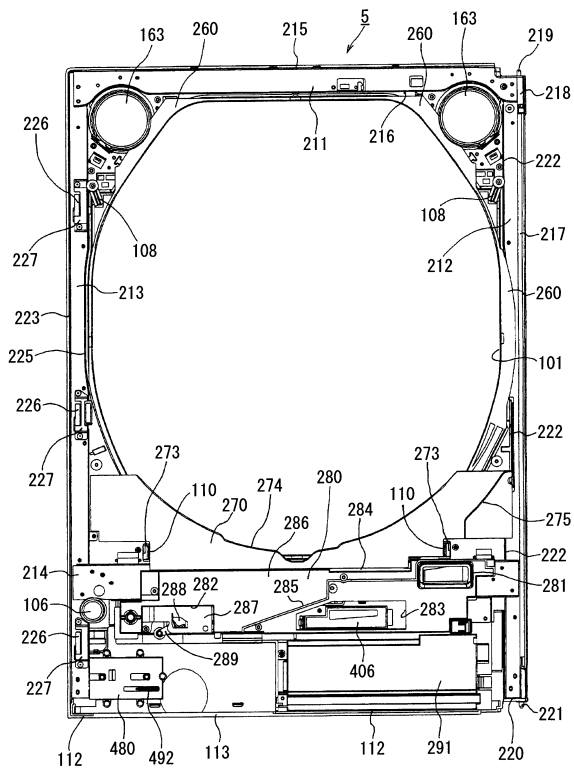
【図 1 3】



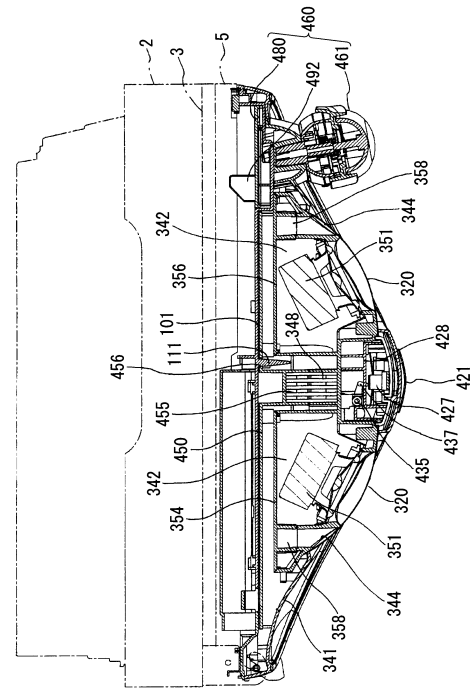
【図 1 4】



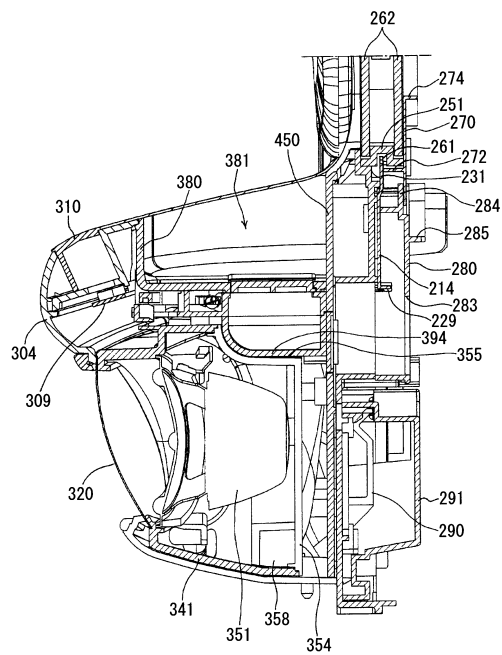
【図 15】



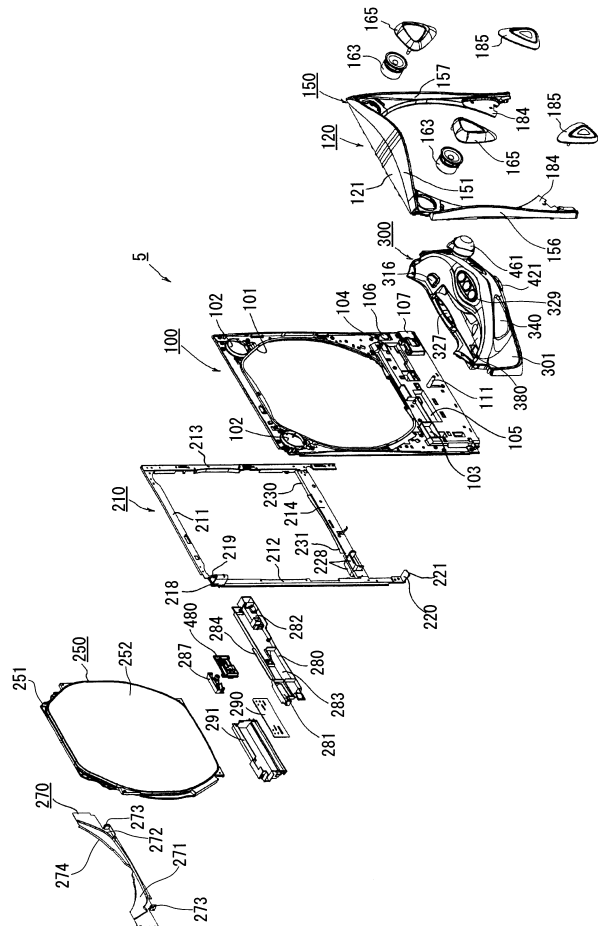
【図 16】



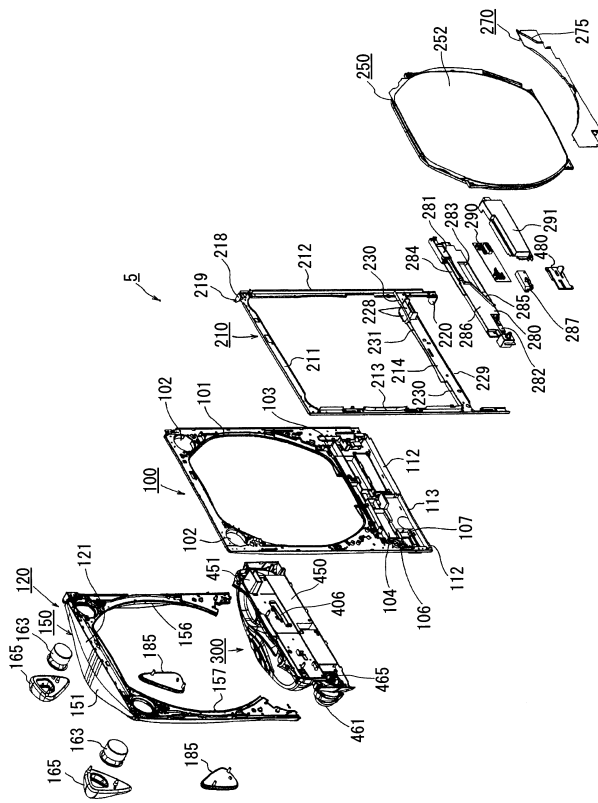
【図 17】



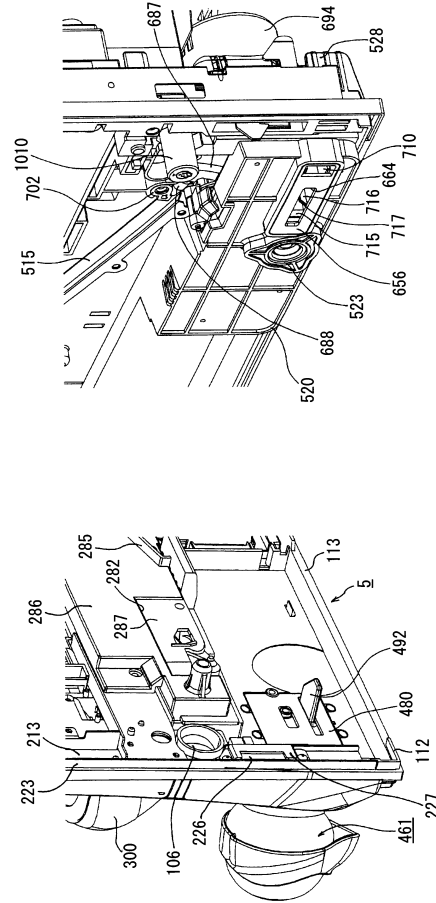
【図 18】



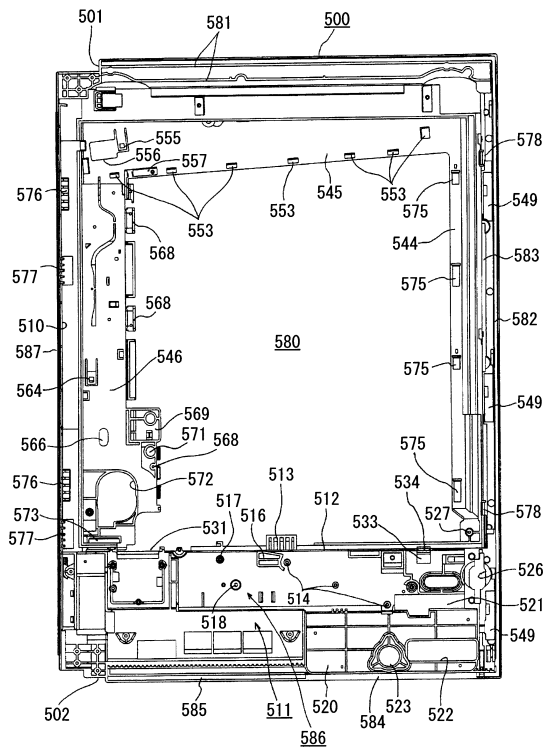
【図 19】



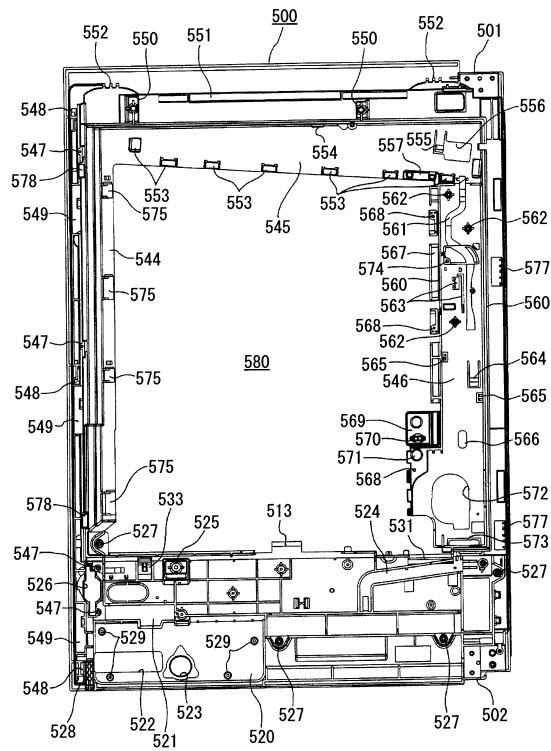
【図 20】



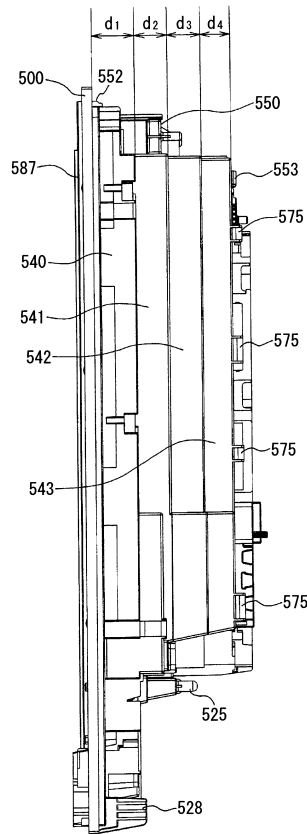
【図 21】



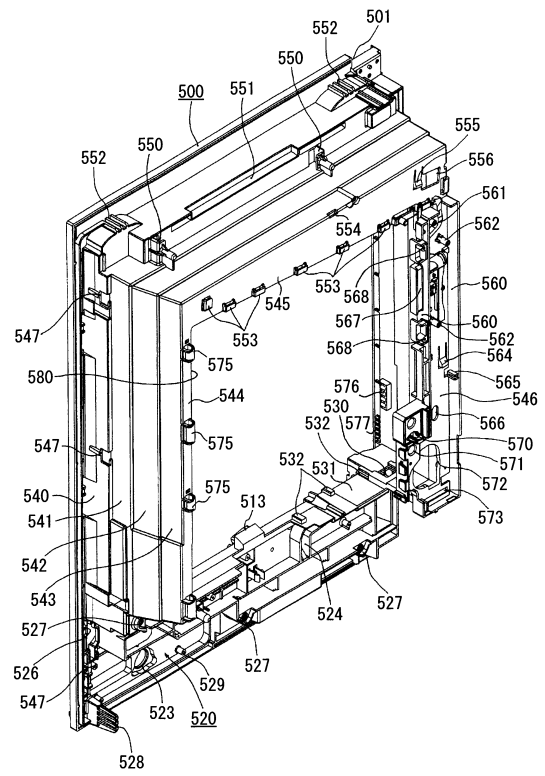
【図 22】



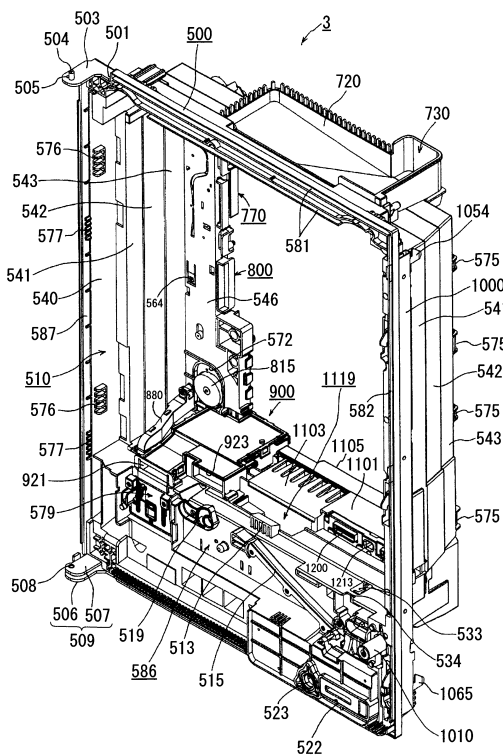
【図 2 3】



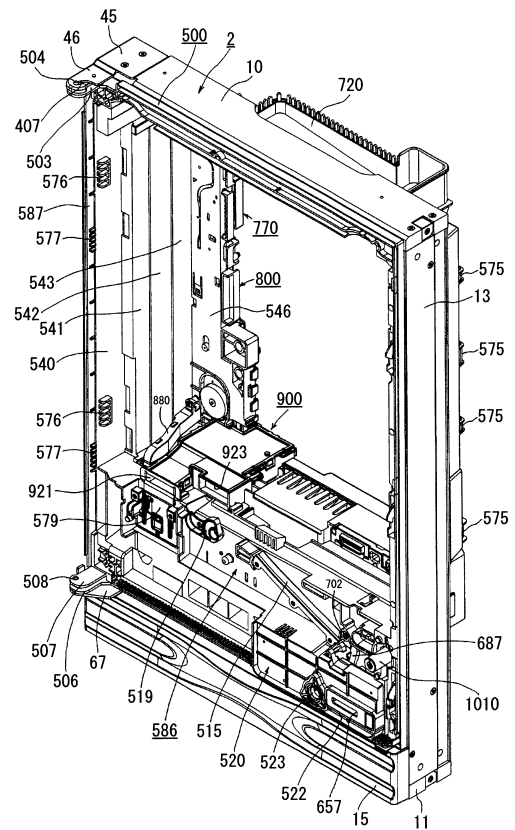
【図 2 4】



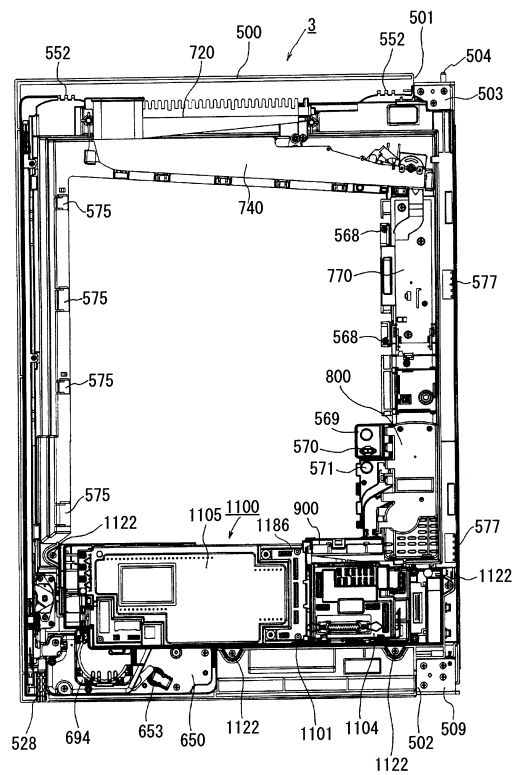
【図 2 5】



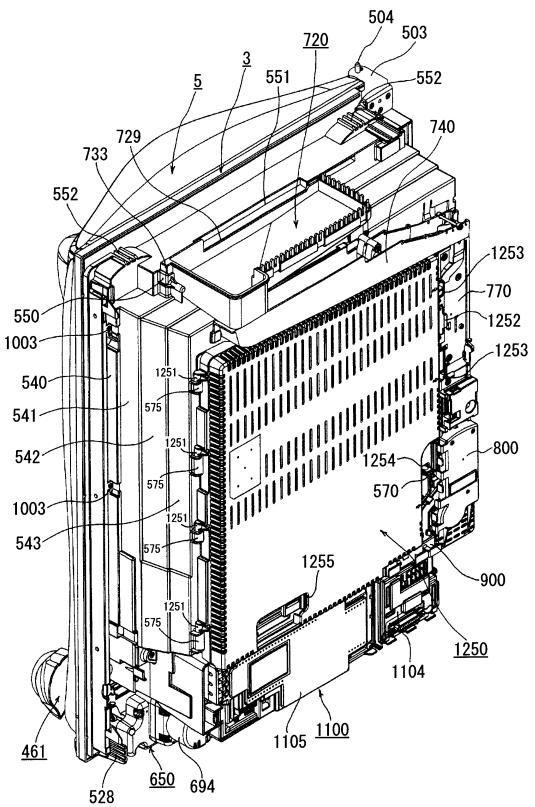
【図 2 6】



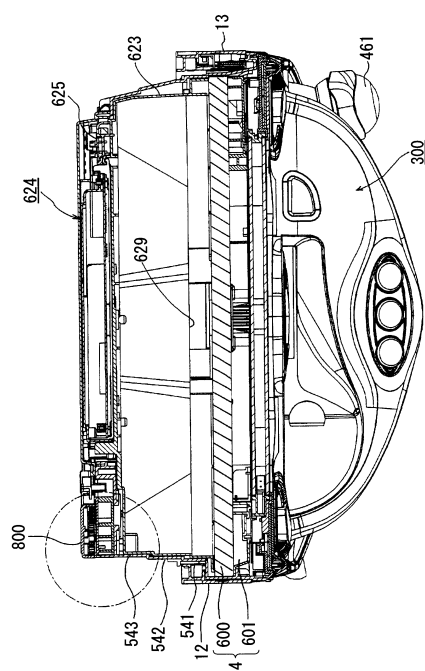
【図 27】



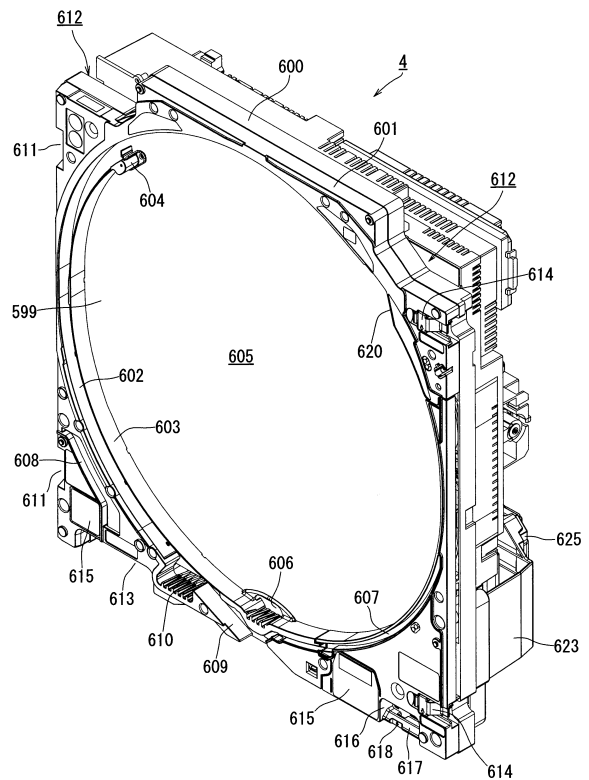
【図 28】



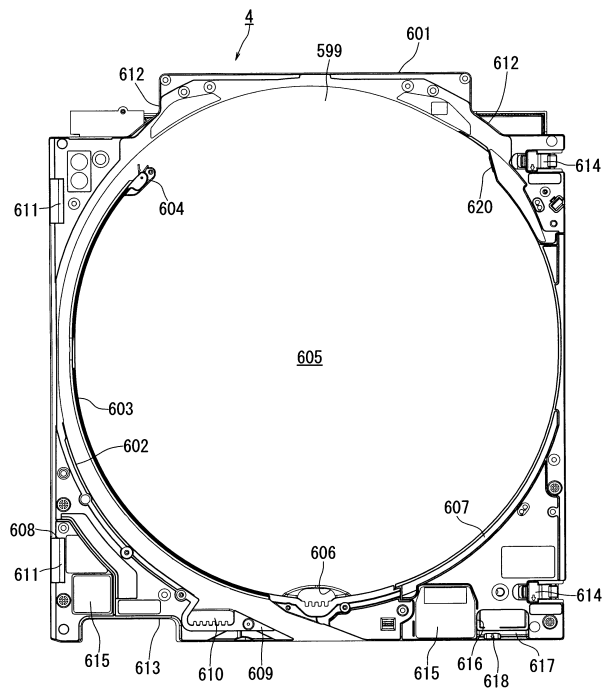
【図 29】



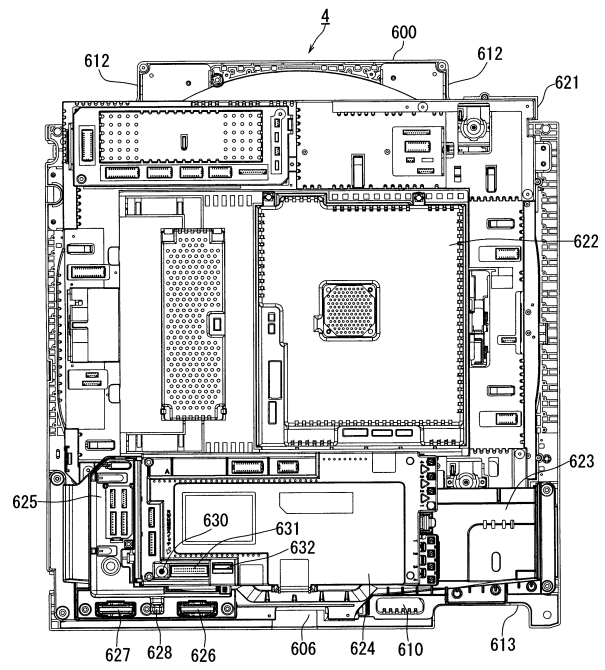
【図 30】



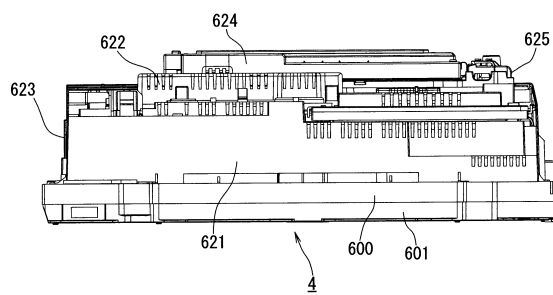
【図 3 1】



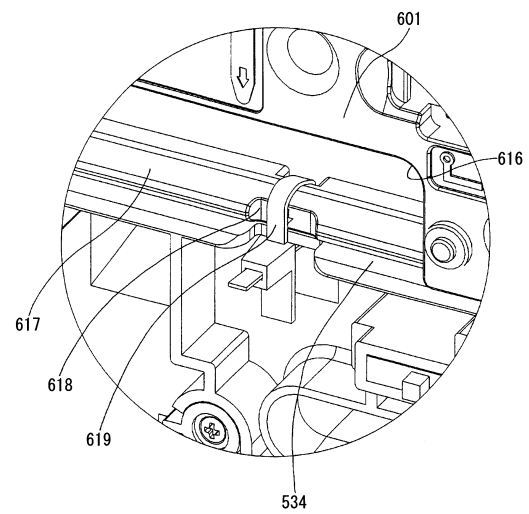
【図 3 2】



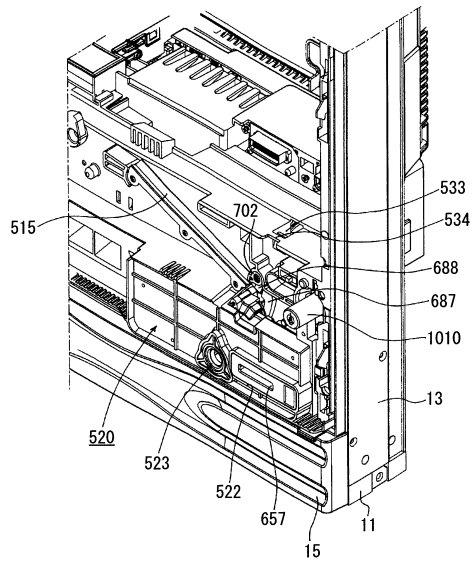
【図 3 3】



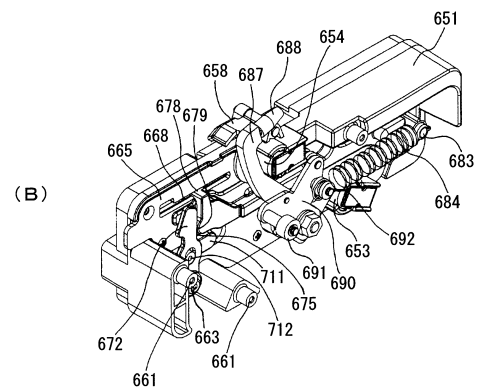
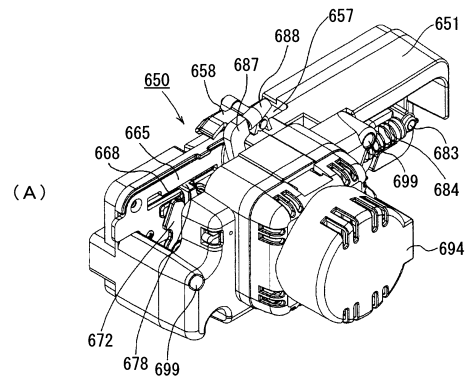
【図 3 4】



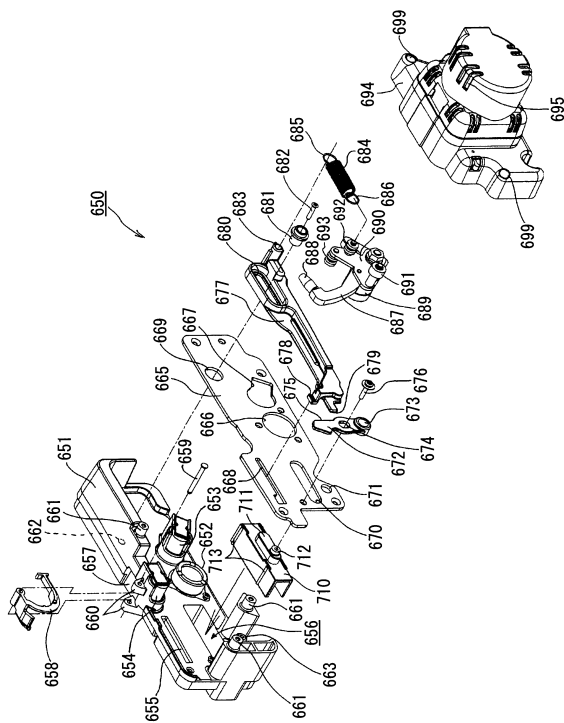
【図 3 5】



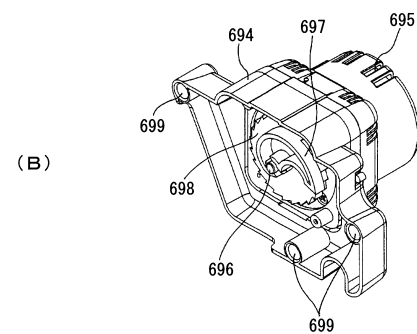
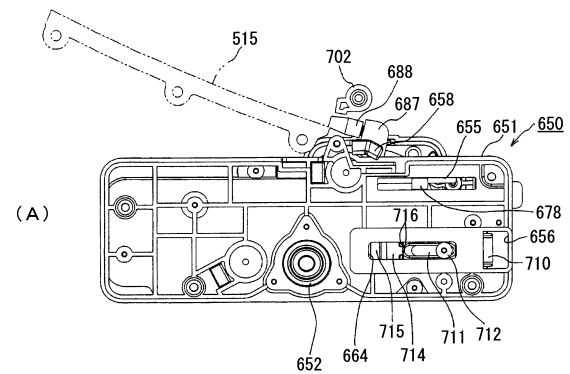
【図 3 6】



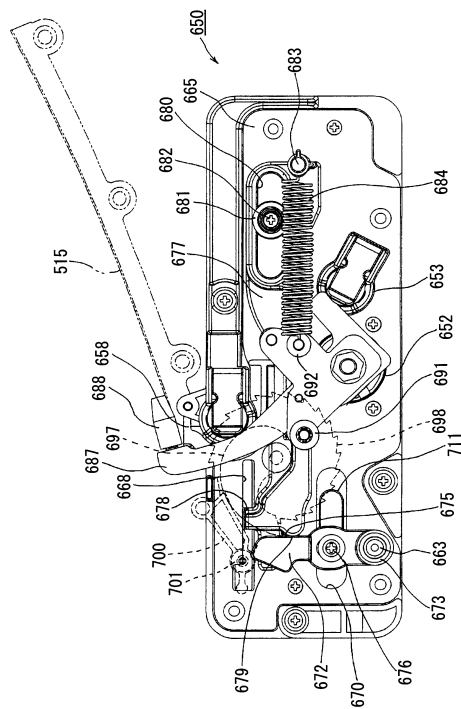
【図 3 7】



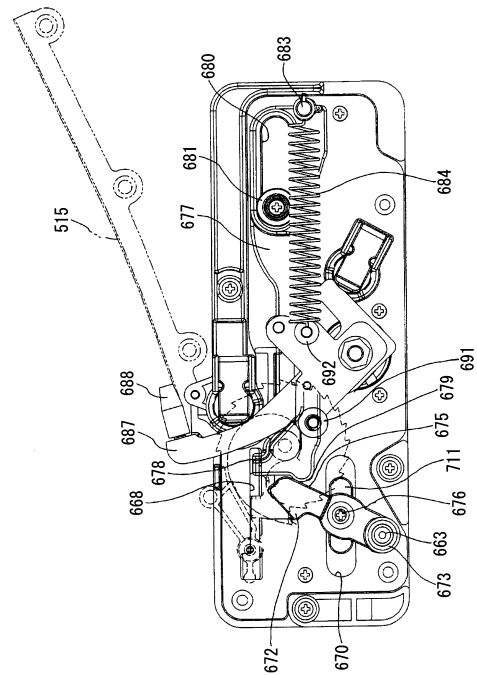
【図 3 8】



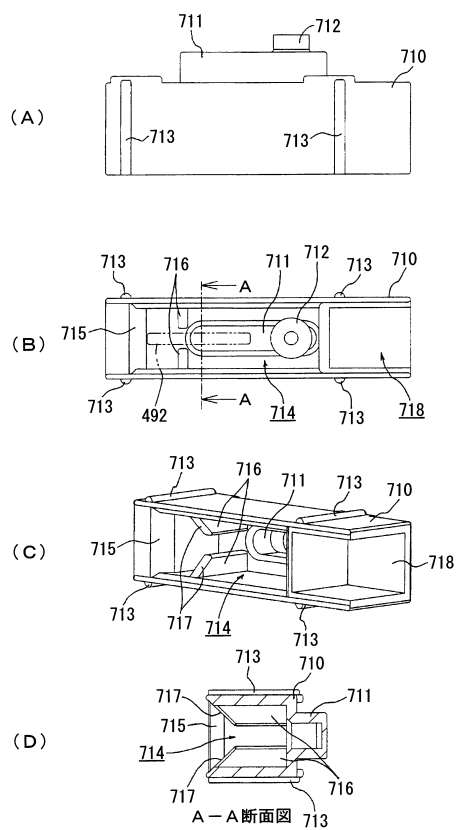
【図 39】



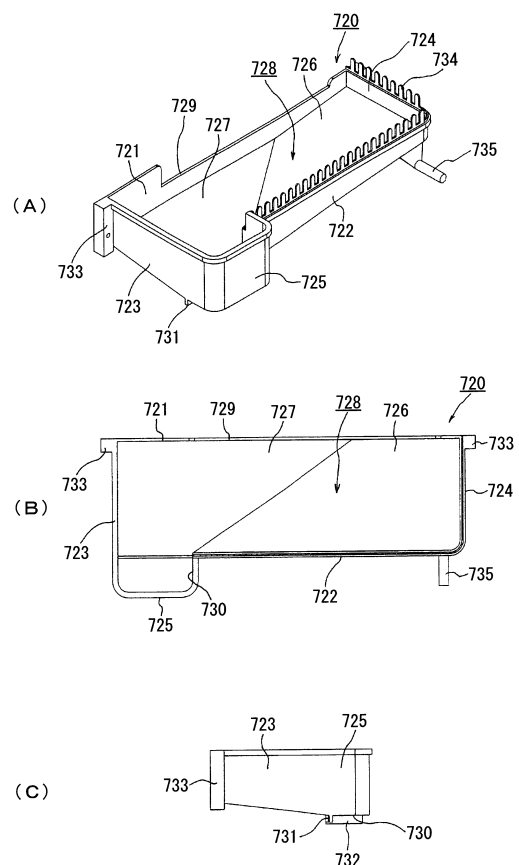
【図 40】



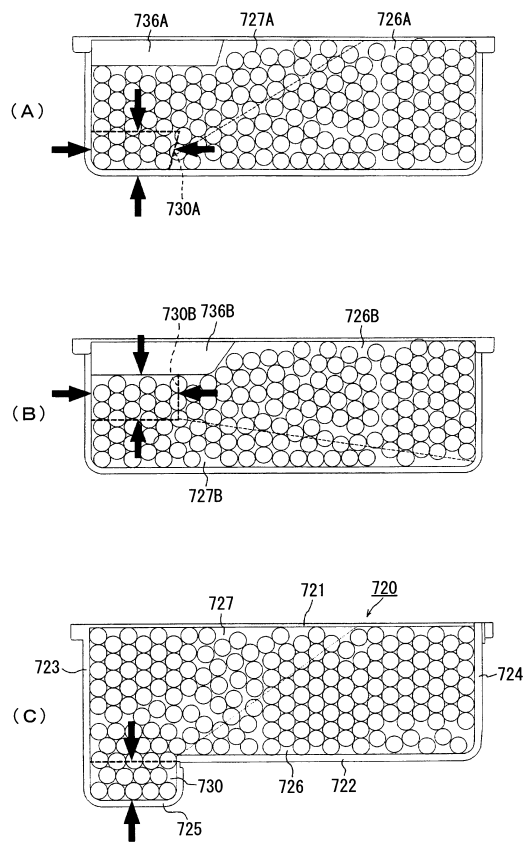
【図 41】



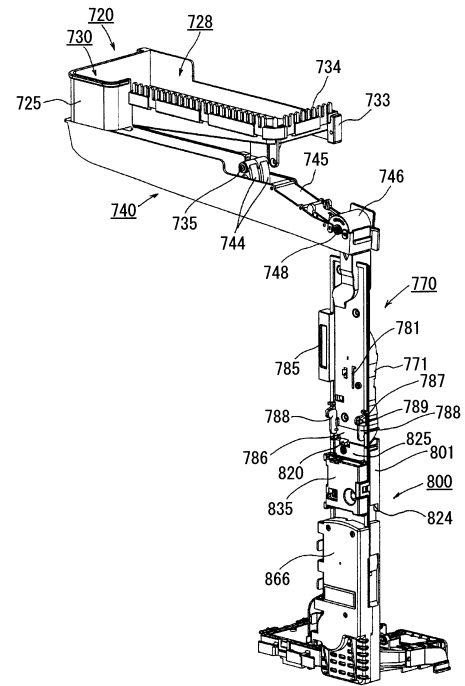
【図 42】



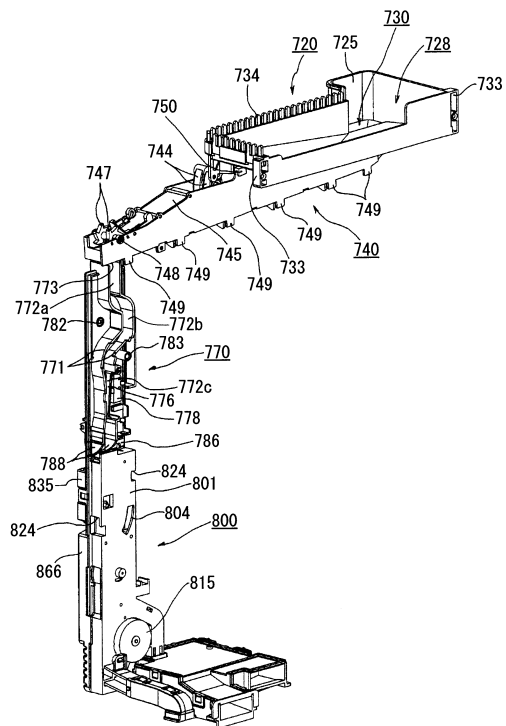
【図 4 3】



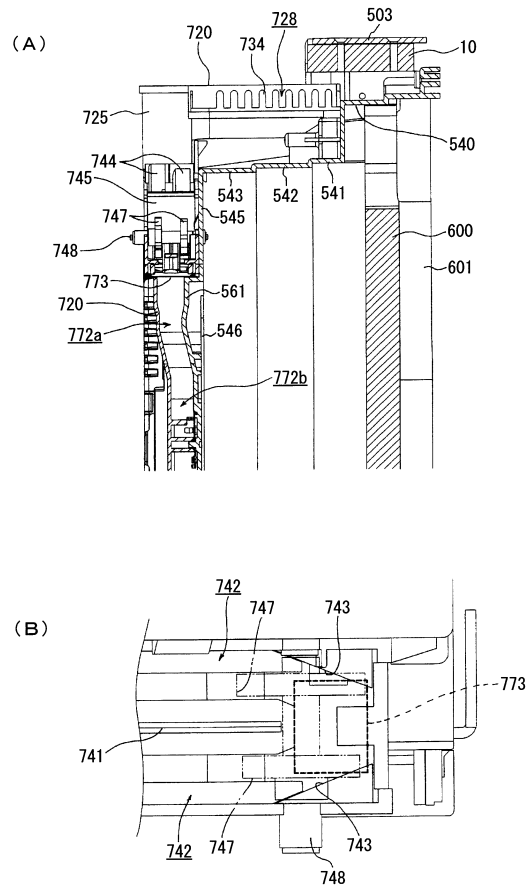
【図 4 4】



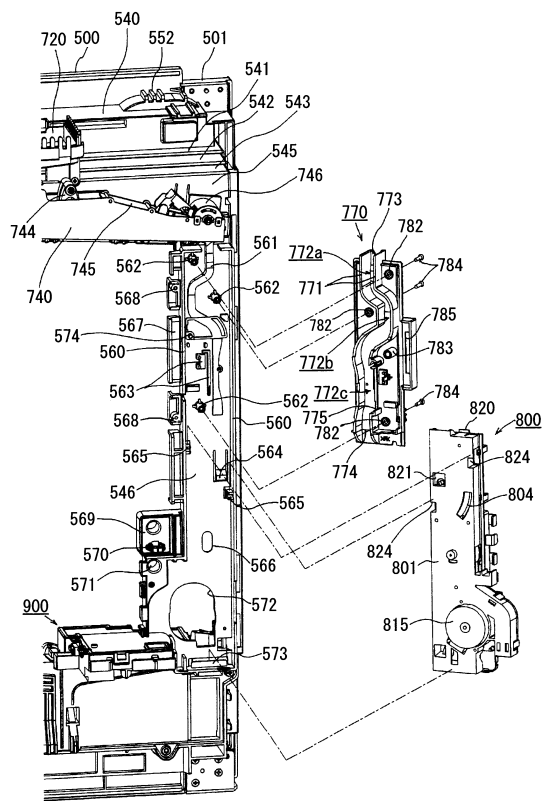
【図 4 5】



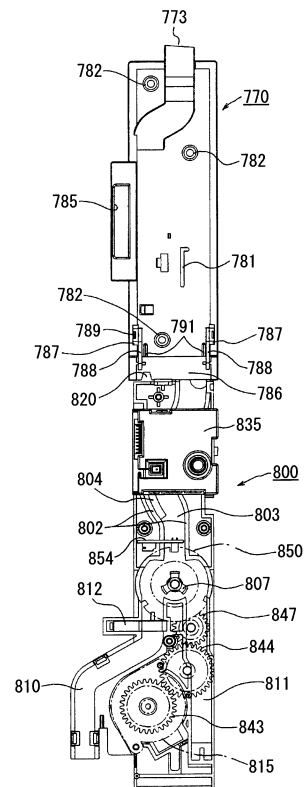
【図 4 6】



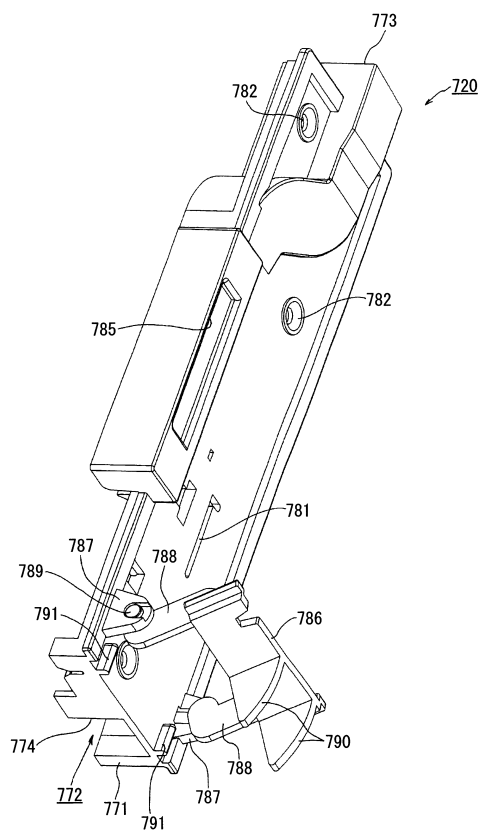
【図 47】



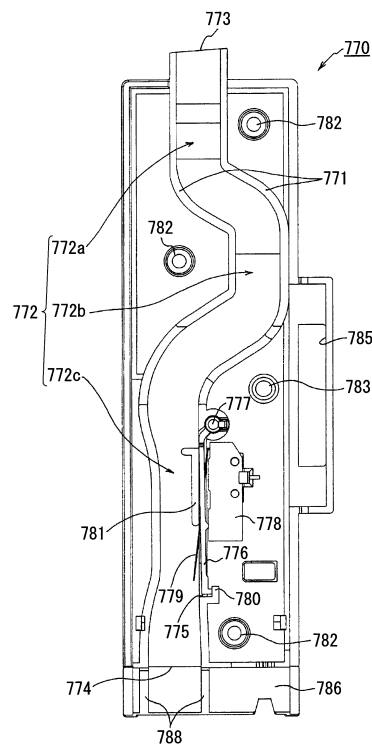
【図 48】



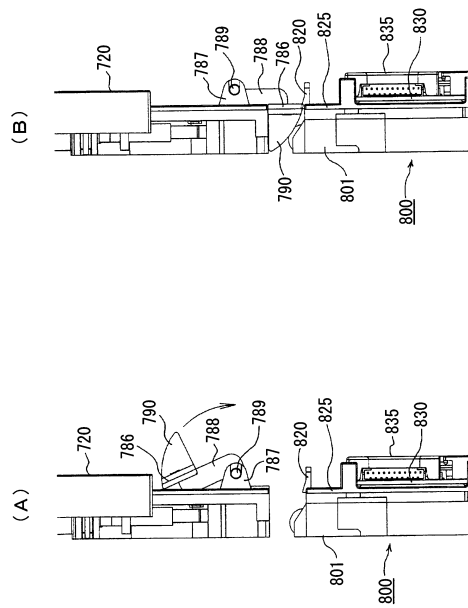
【図 49】



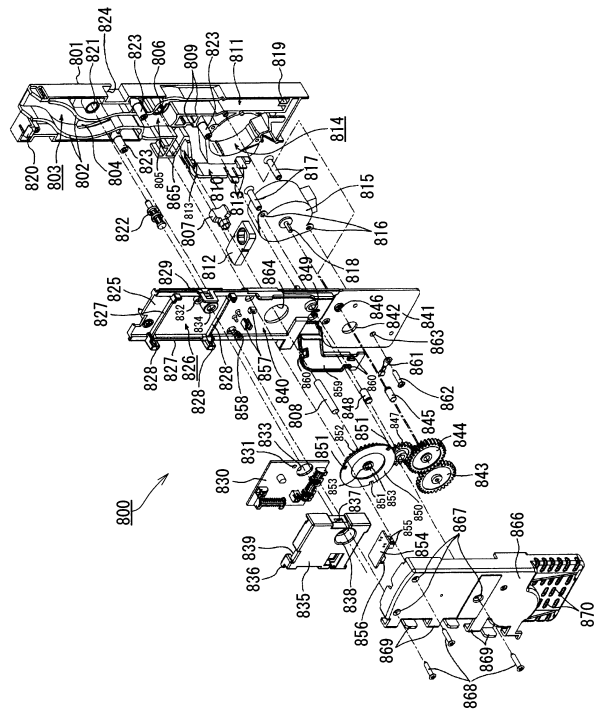
【図 50】



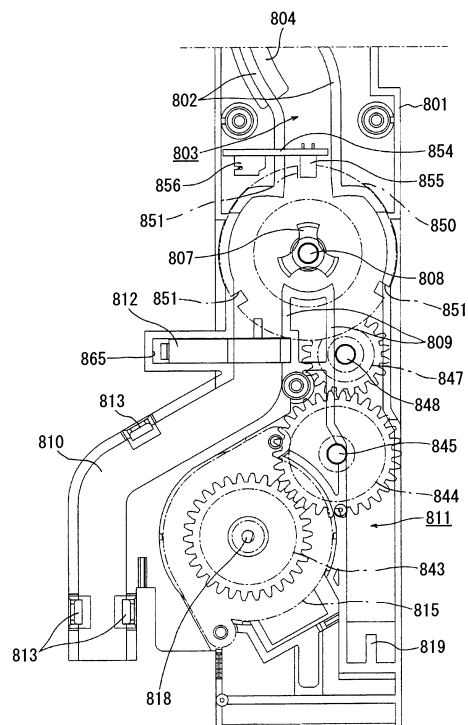
【図 5 1】



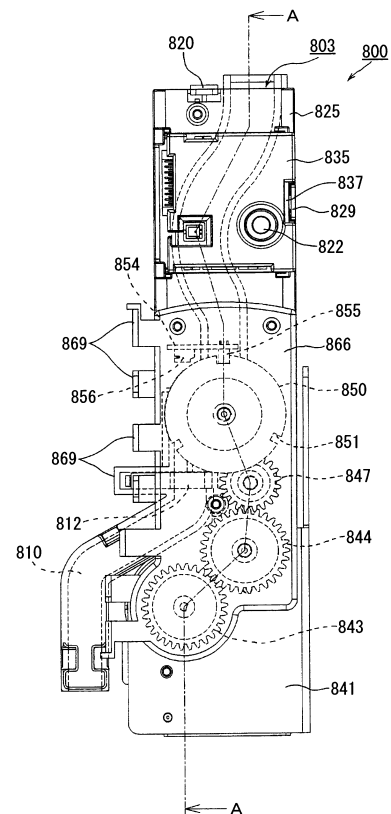
【図 5 2】



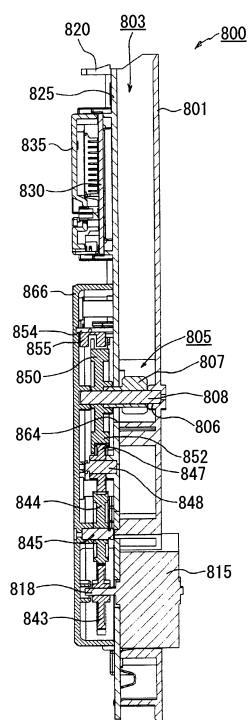
【図 5 3】



【図 5 4】

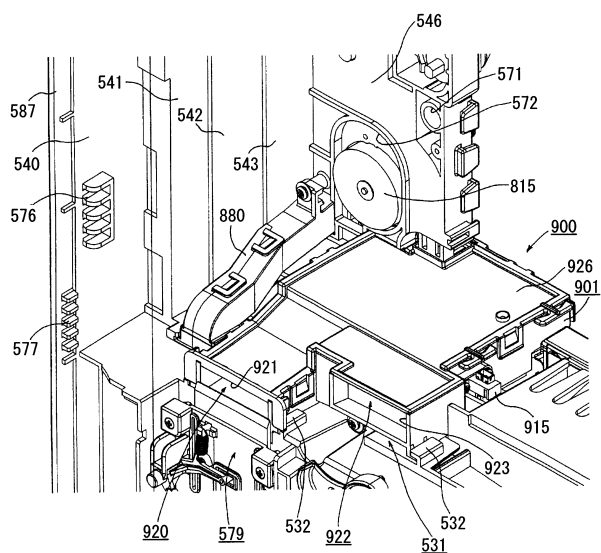


【図 5 5】

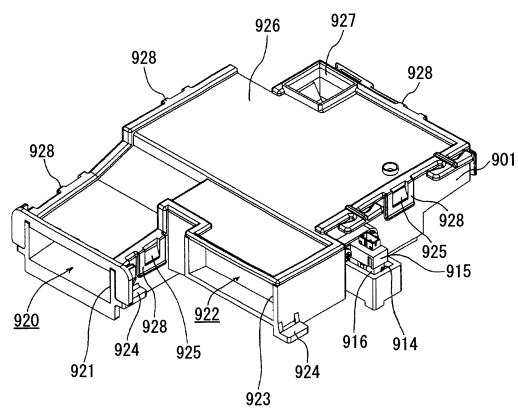


A—A断面図

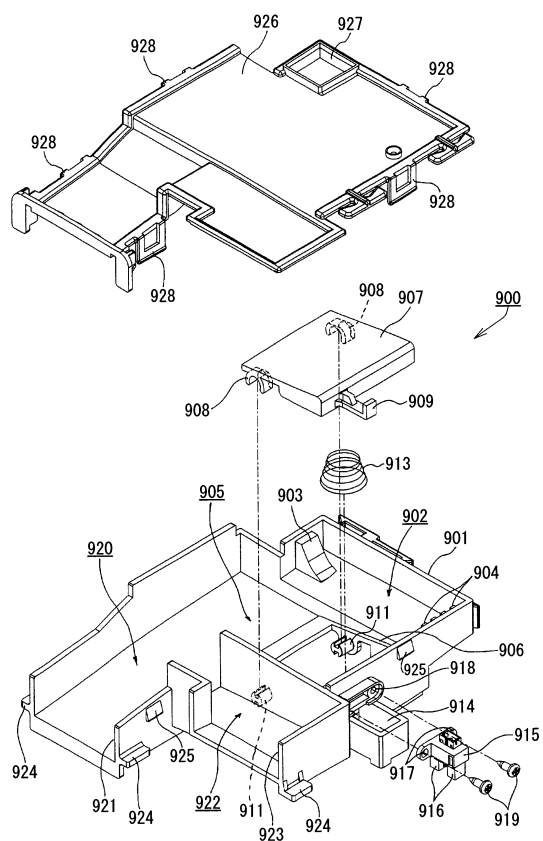
【図 5 6】



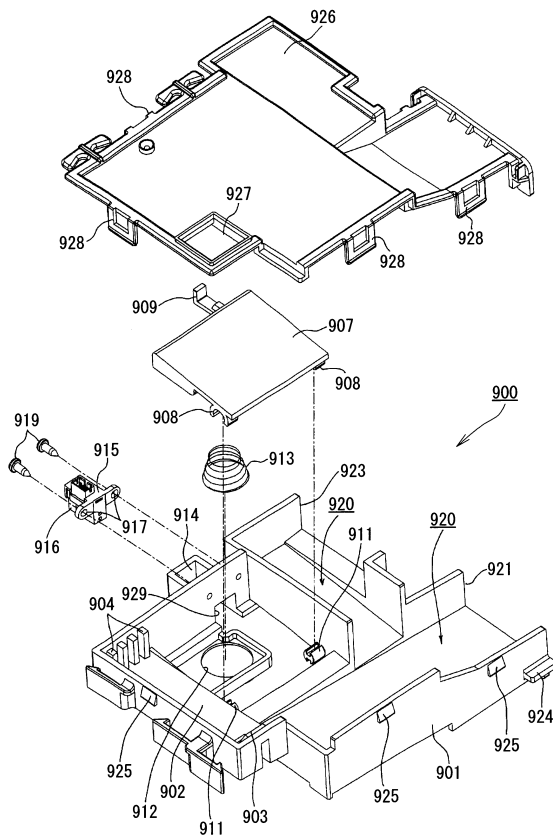
【図 5 7】



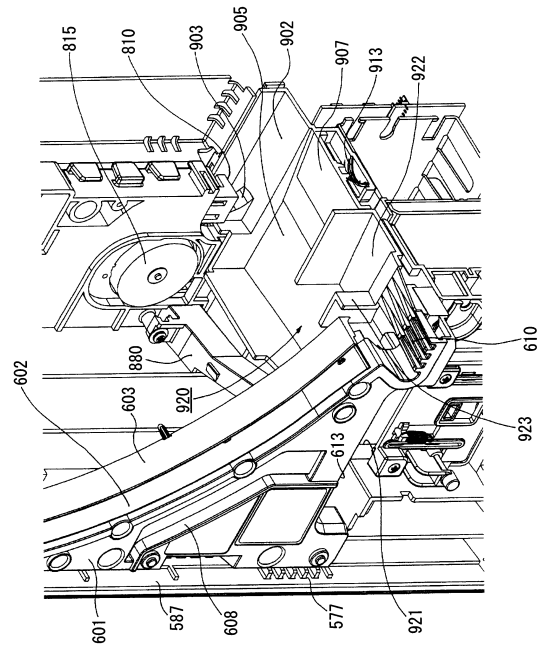
【図 5 8】



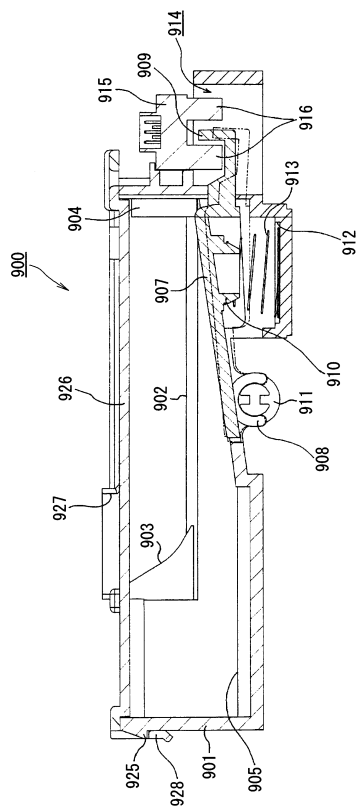
【図 59】



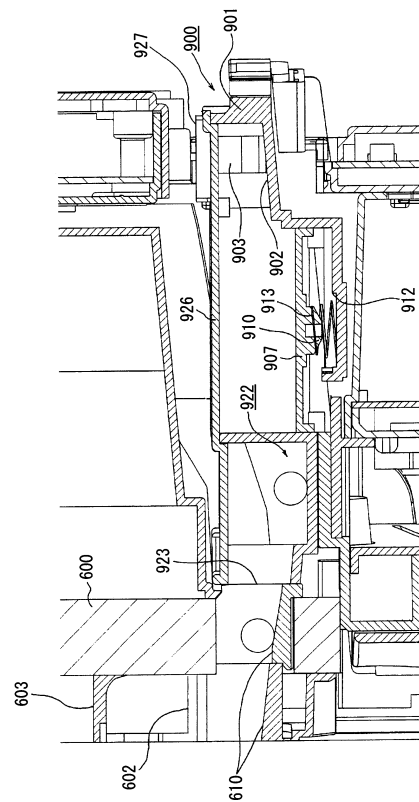
【図 60】



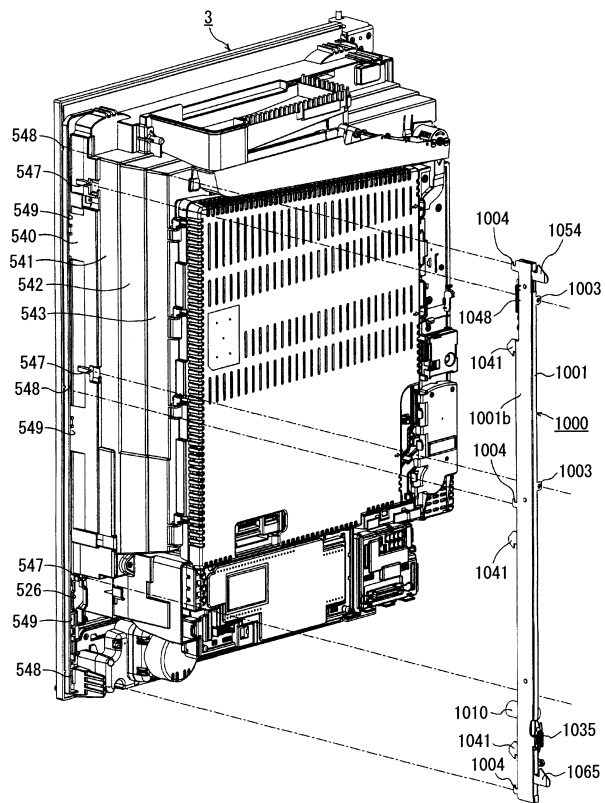
【図 61】



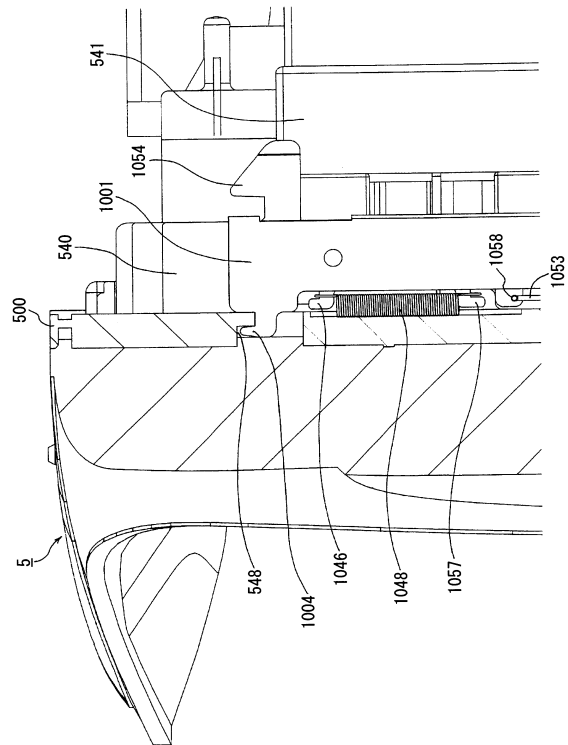
【図 62】



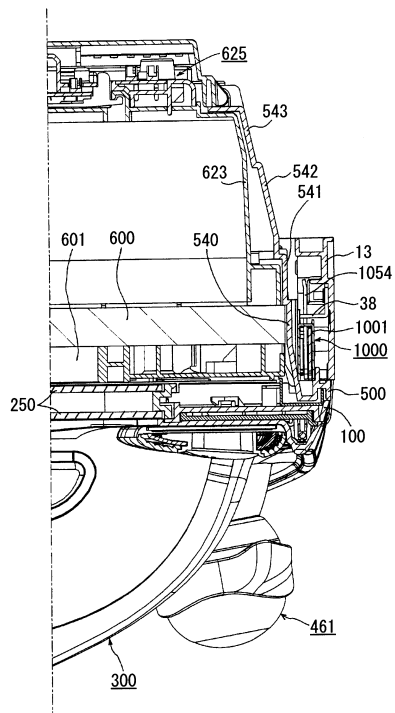
【図 6 3】



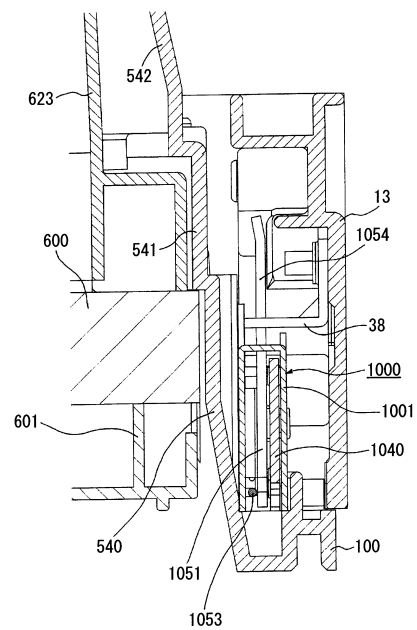
【図 6 4】



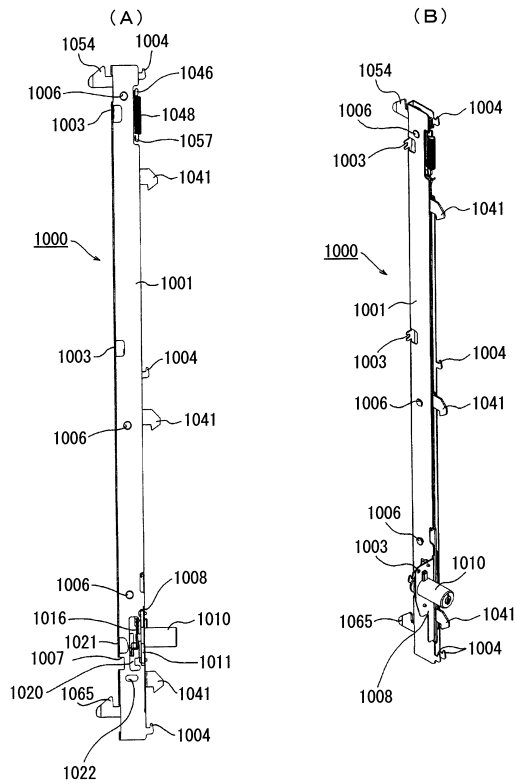
【図 6 5】



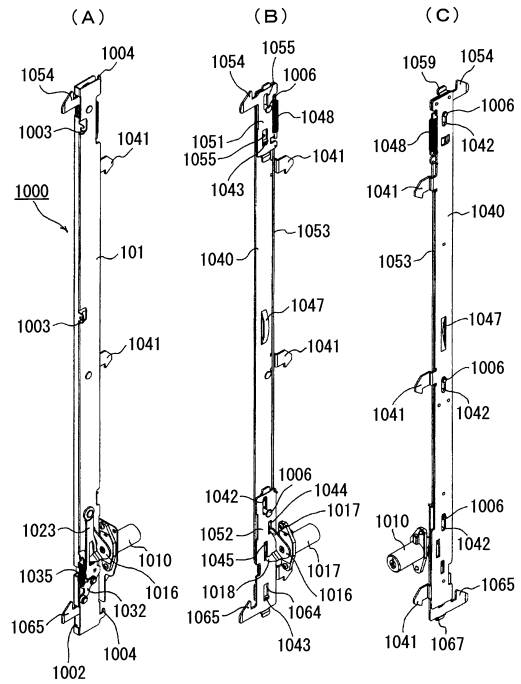
【図 6 6】



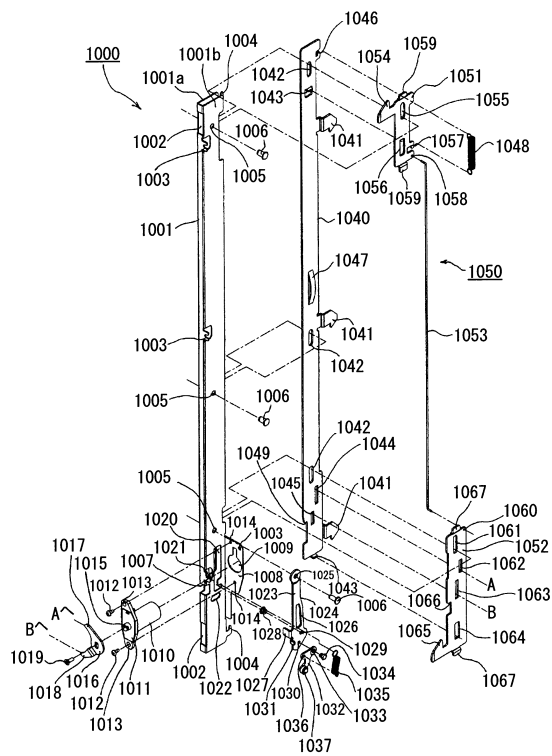
【図 6 7】



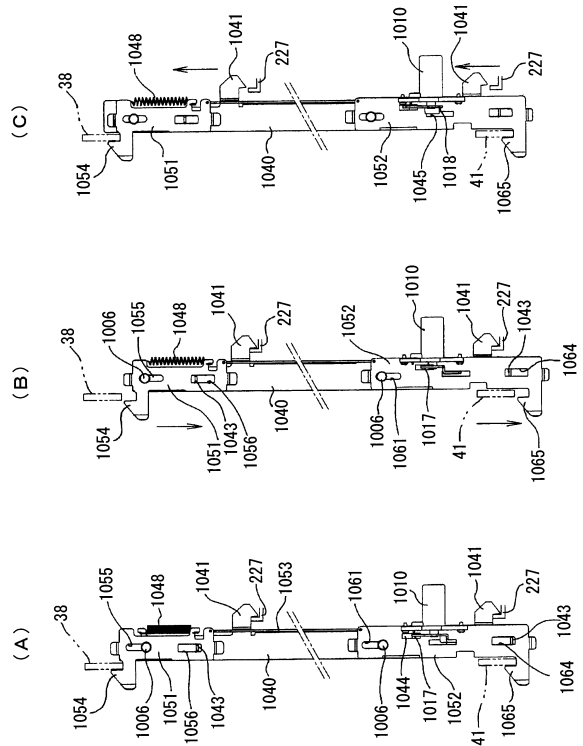
【図 6 8】



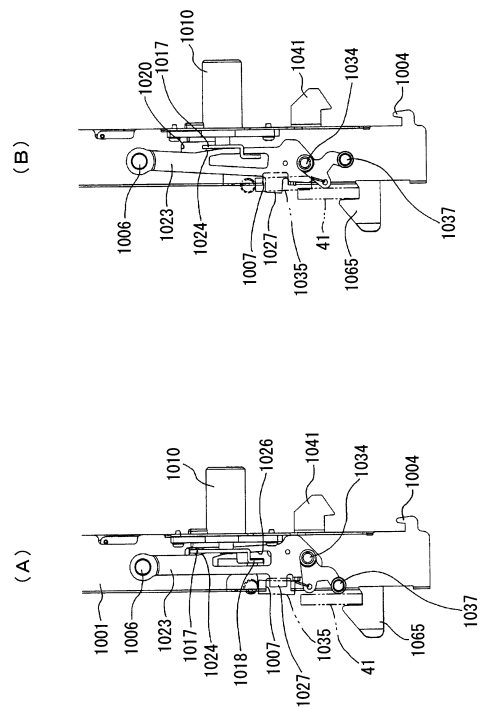
【図 6 9】



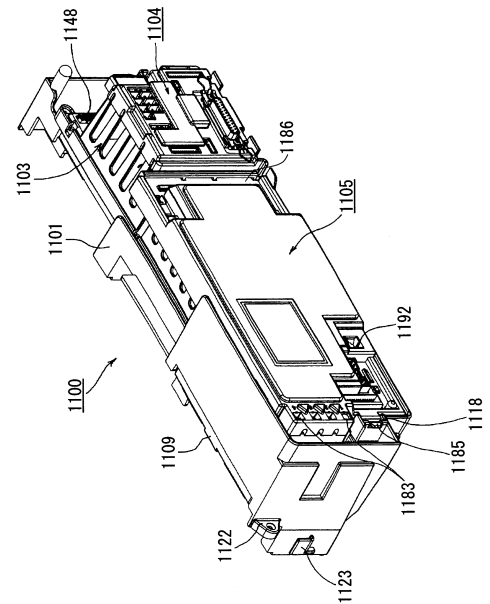
【図 7 0】



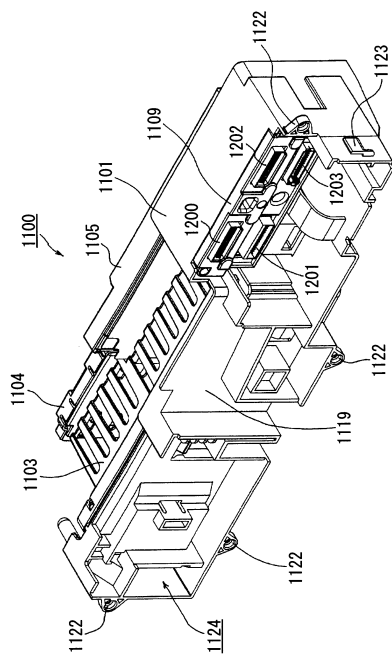
【図 7 1】



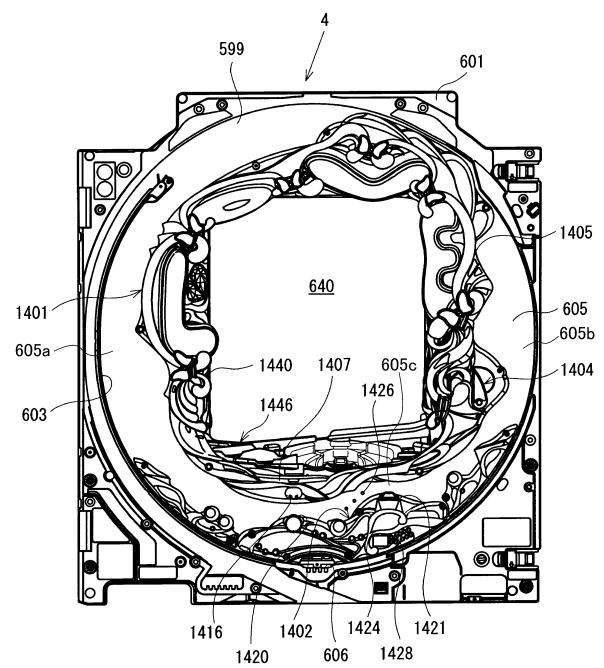
【图 7 2】



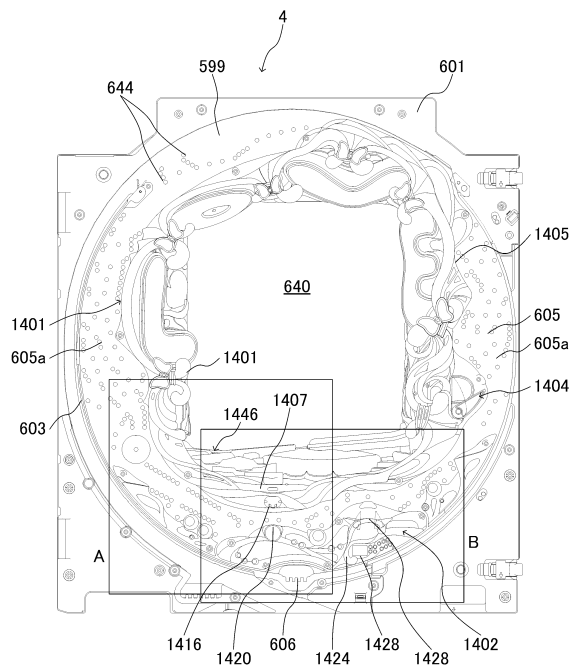
【图 7-3】



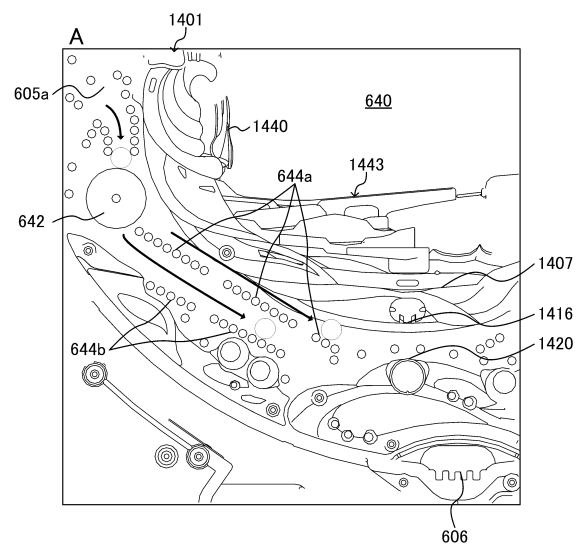
【图 7 4】



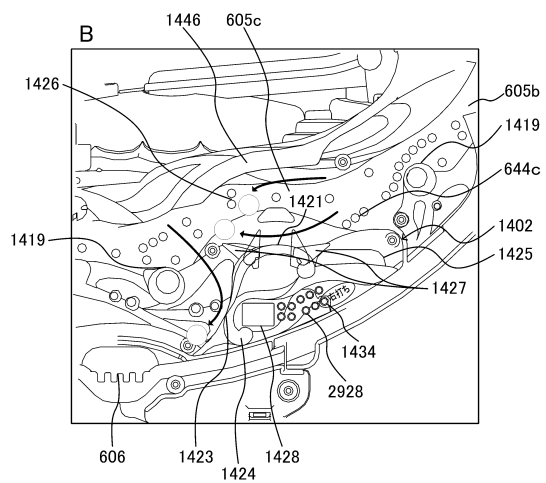
【図 7 5】



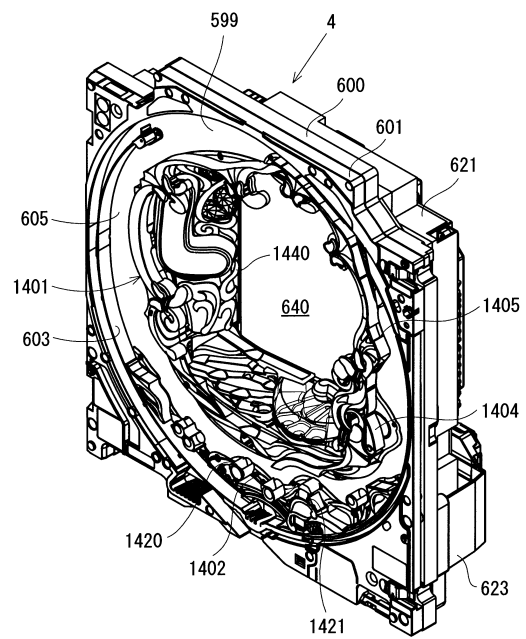
【図 7 6】



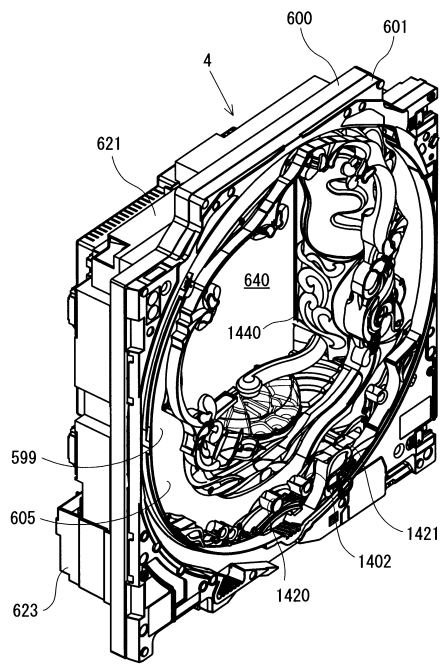
【図 7 7】



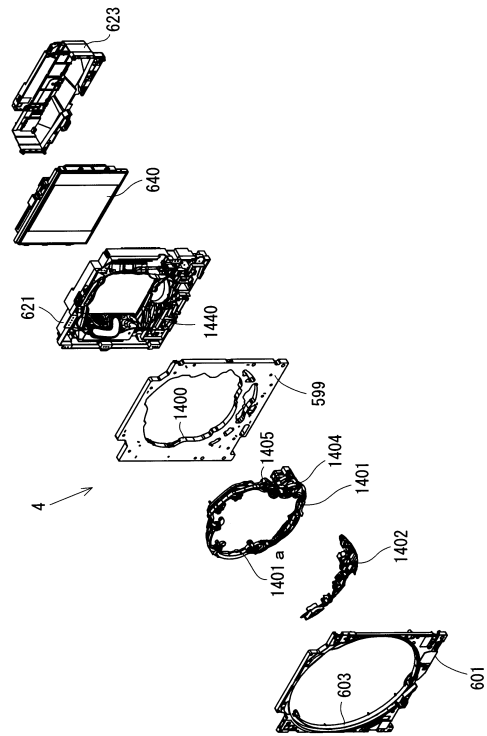
【図 7 8】



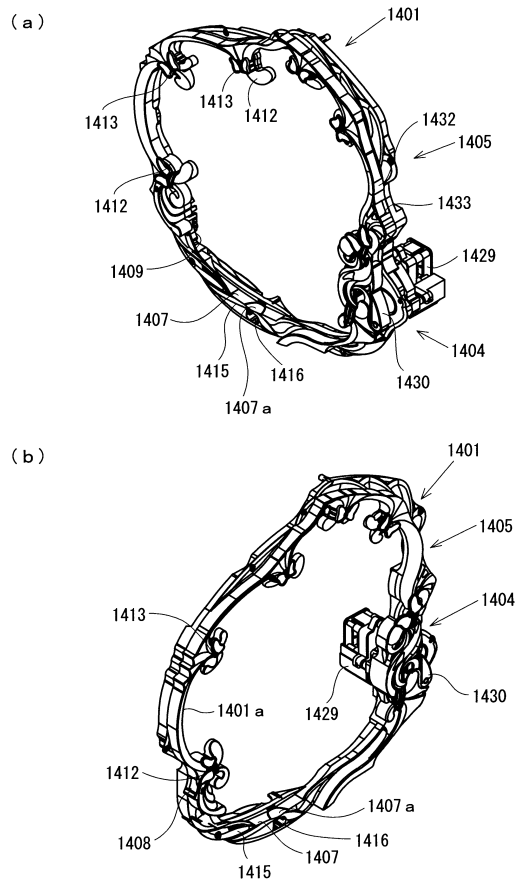
【図 79】



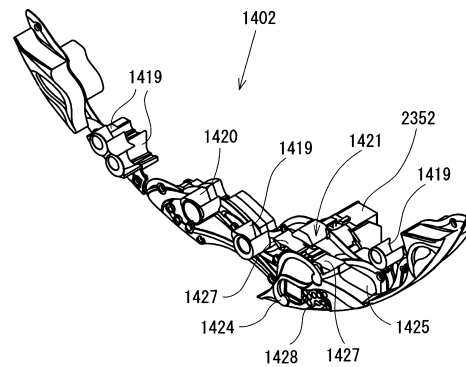
【図 80】



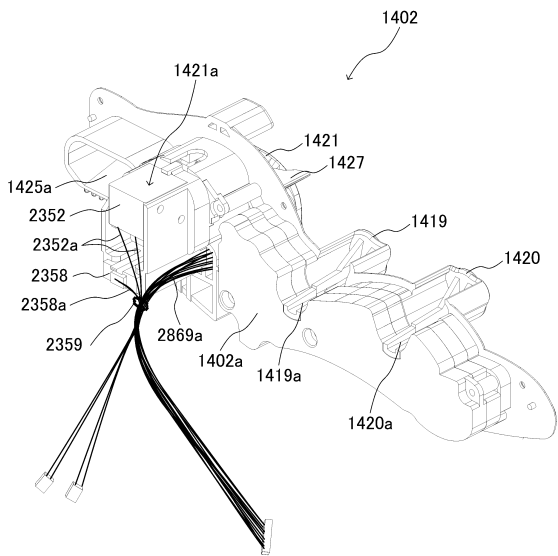
【図 81】



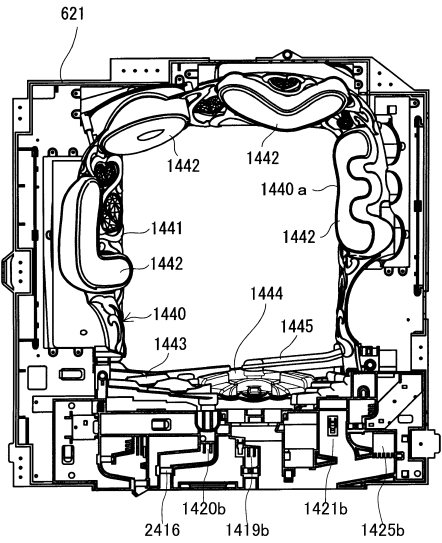
【図 82】



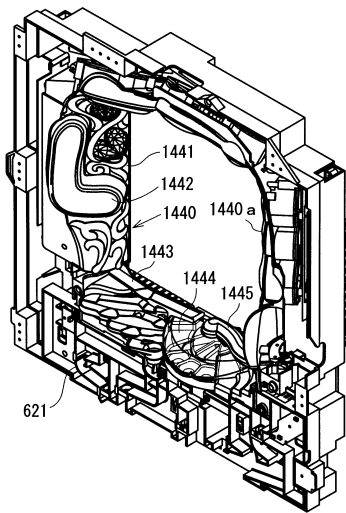
【図 8 3】



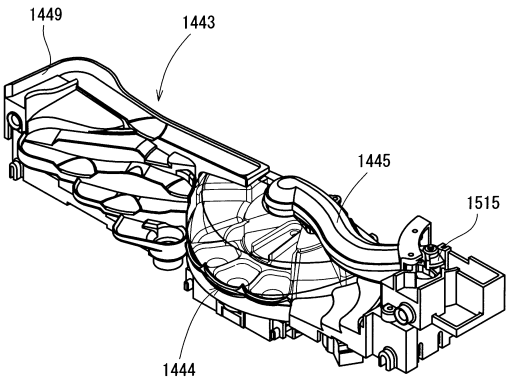
【図 8 4】



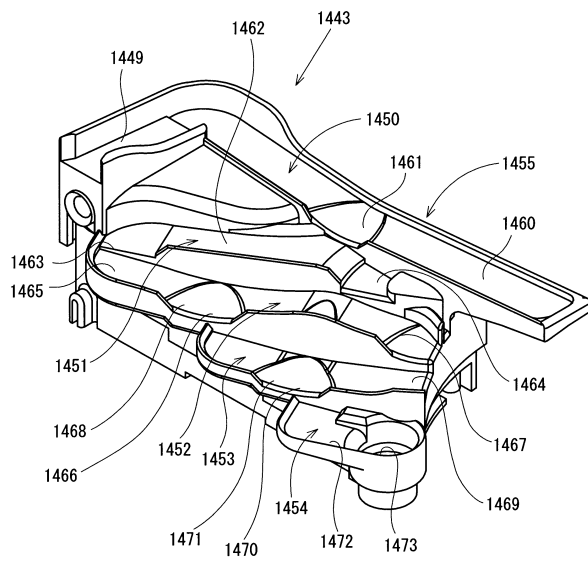
【図 8 5】



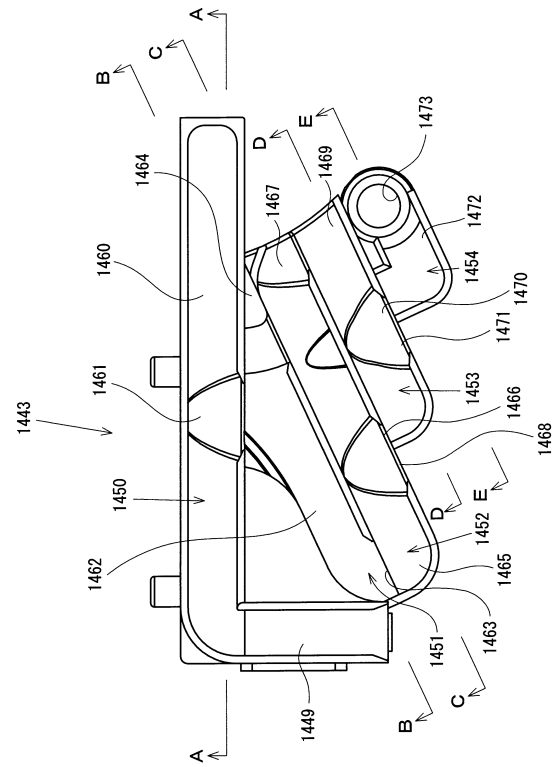
【図 8 6】



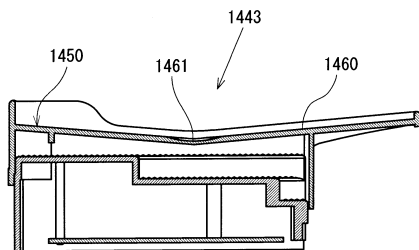
【図 8 7】



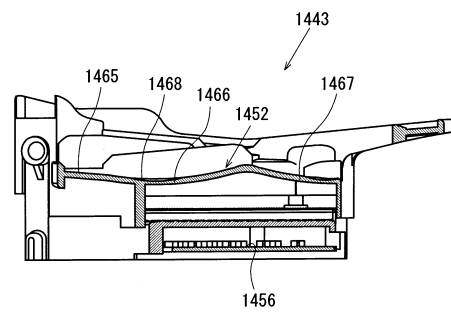
【図 8 8】



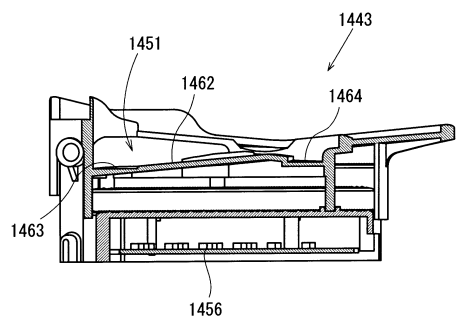
【図 8 9】



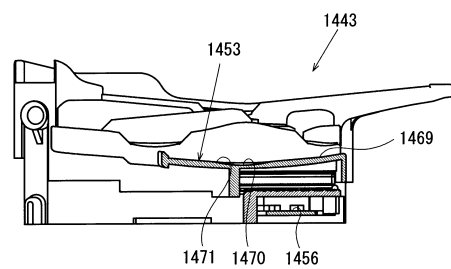
【図 9 1】



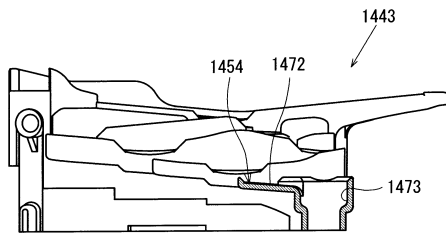
【図 9 0】



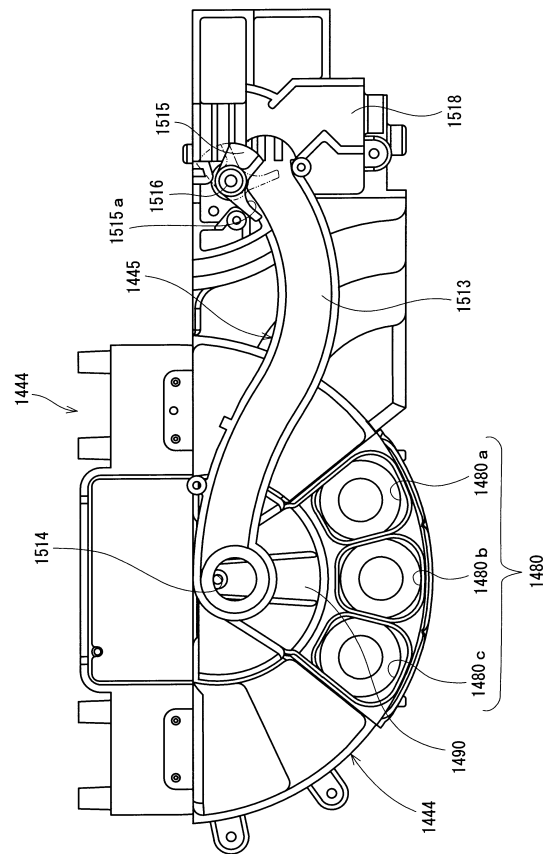
【図 9 2】



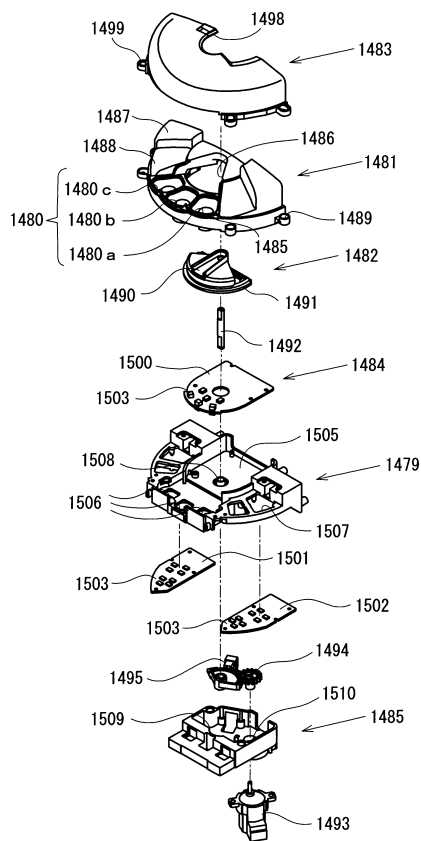
【図 9 3】



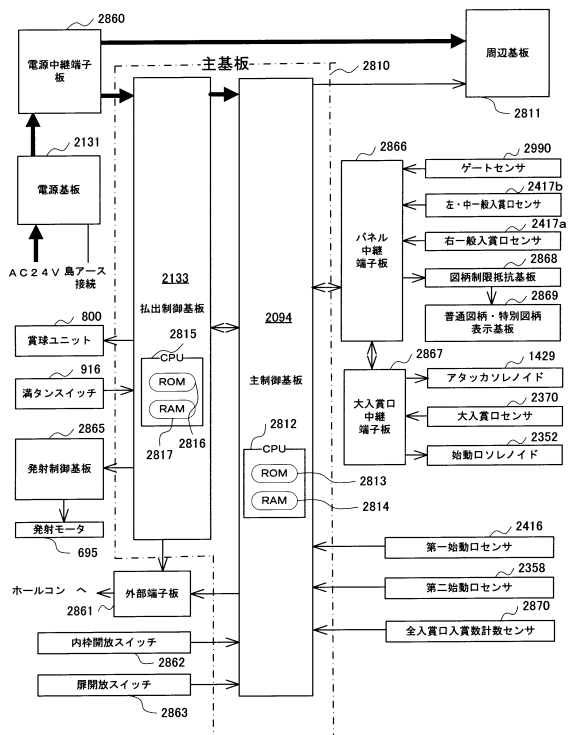
【図 9 4】



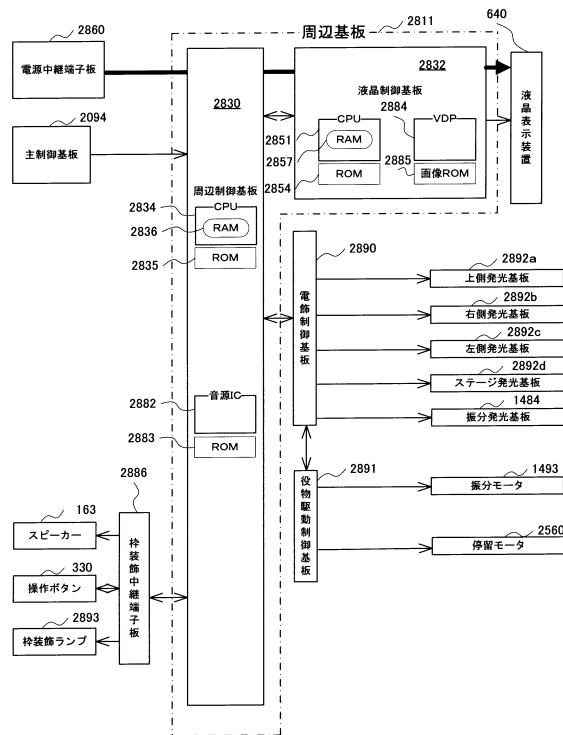
【图 9 5】



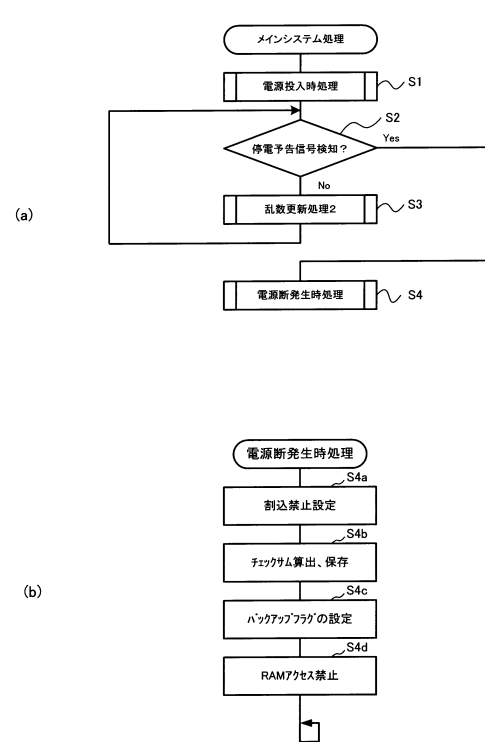
【図 9 6】



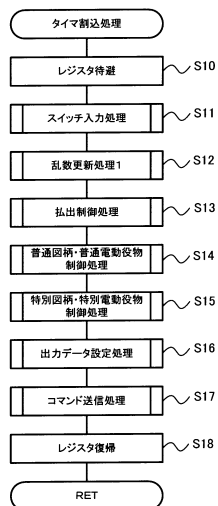
【図 97】



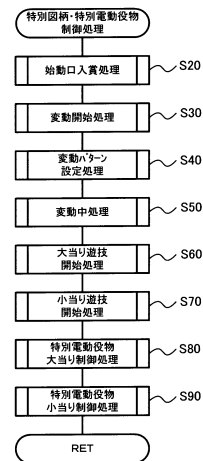
【図 98】



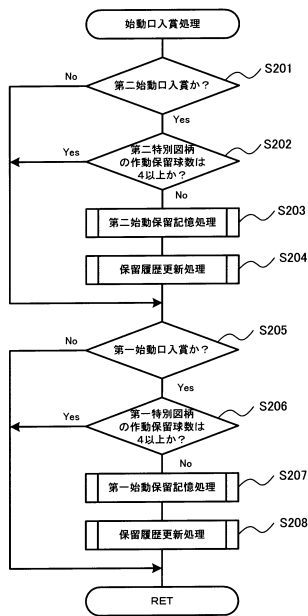
【図 99】



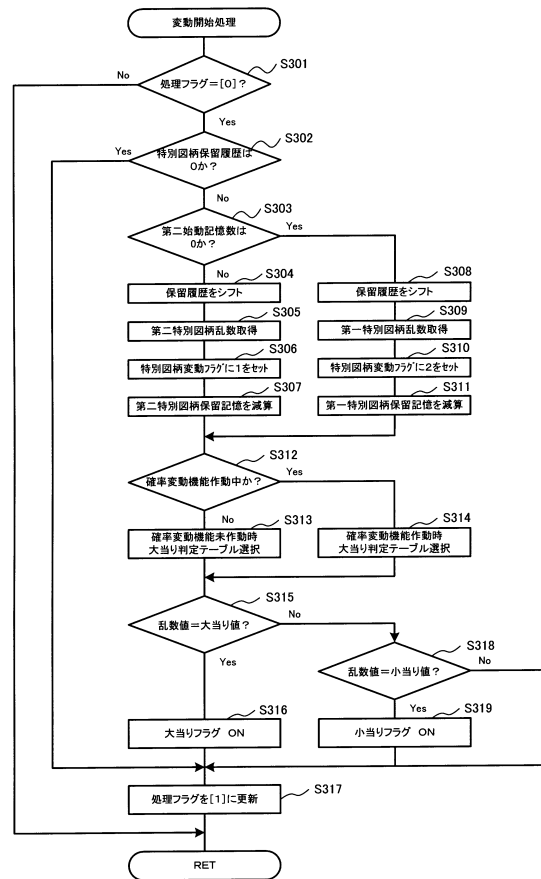
【図 100】



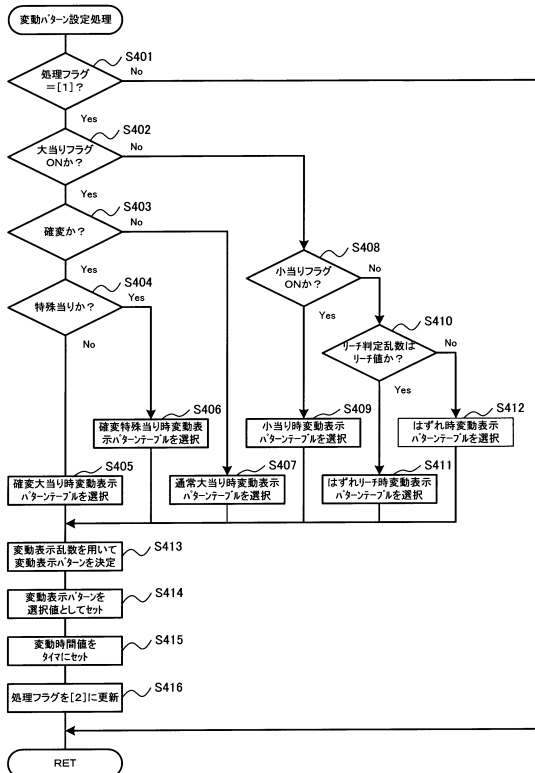
【図101】



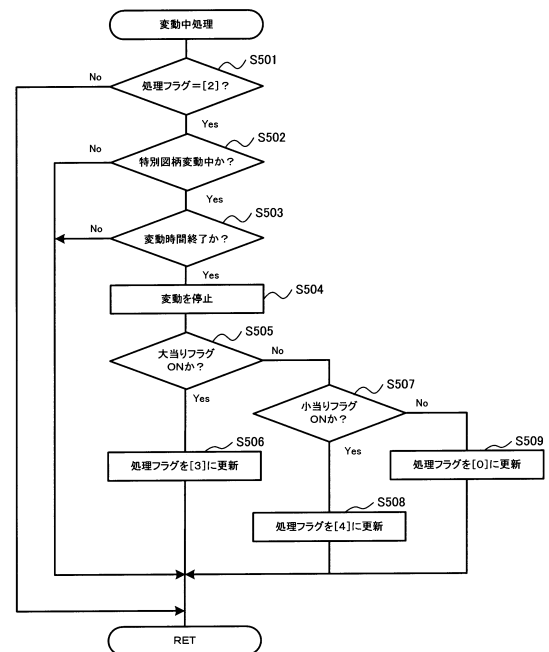
【図102】



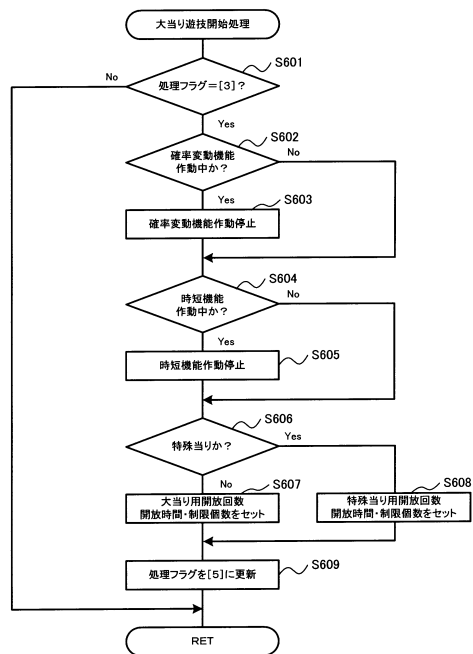
【図103】



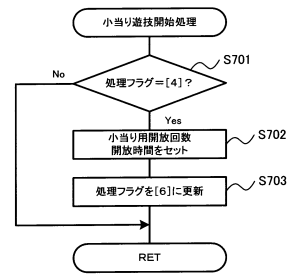
【図104】



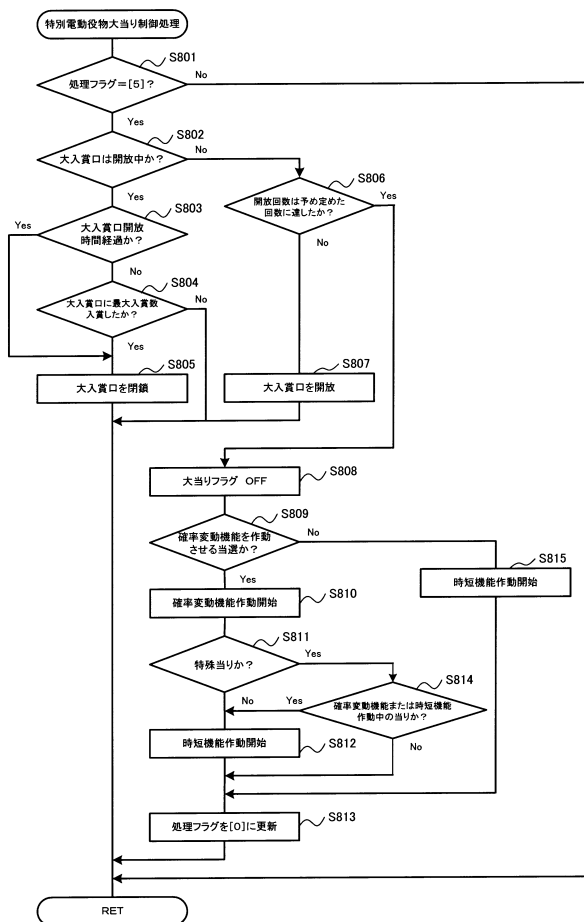
【図105】



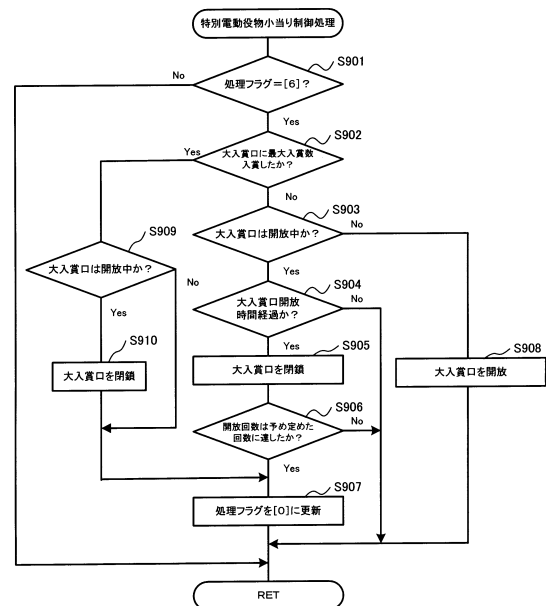
【図106】



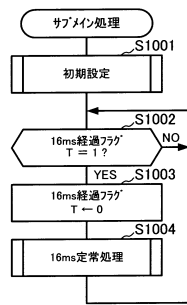
【図107】



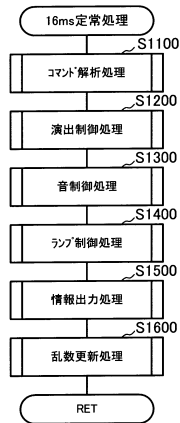
【図108】



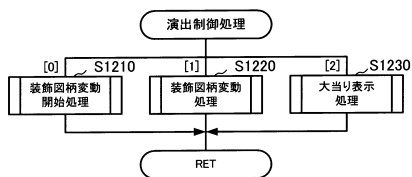
【 図 1 1 1 】



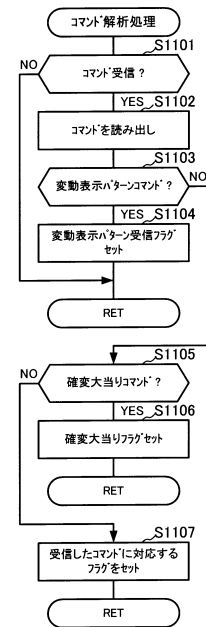
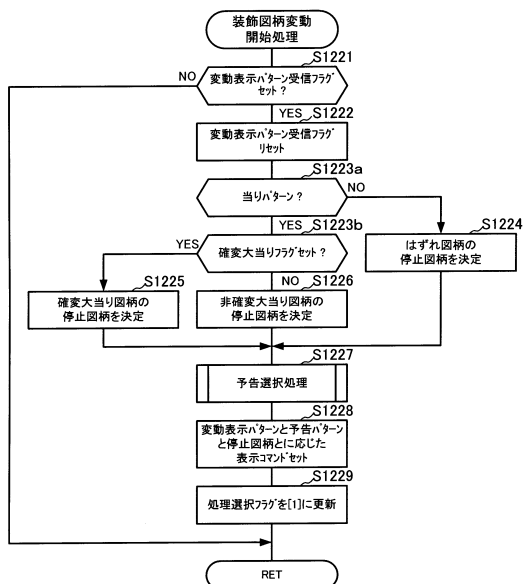
【☒ 1 1 0】



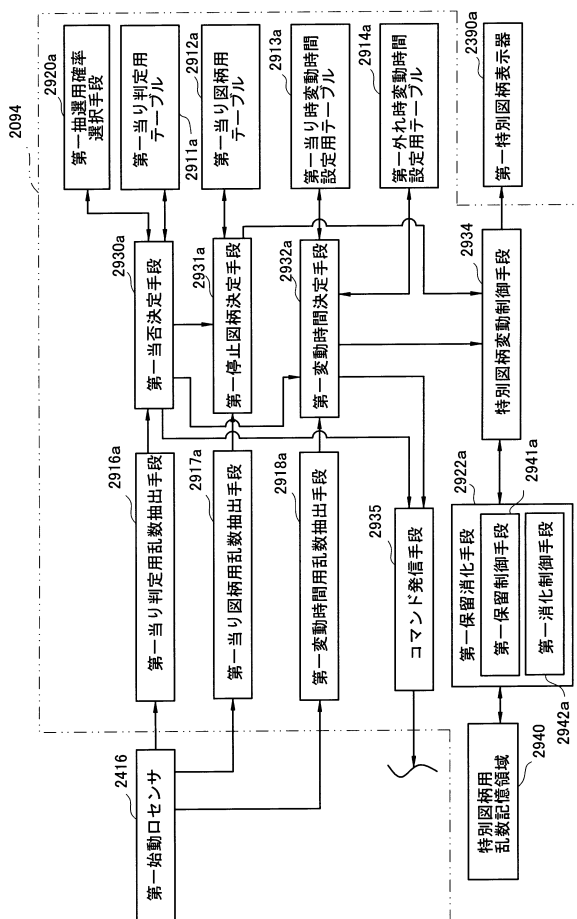
【図 1 1 2】



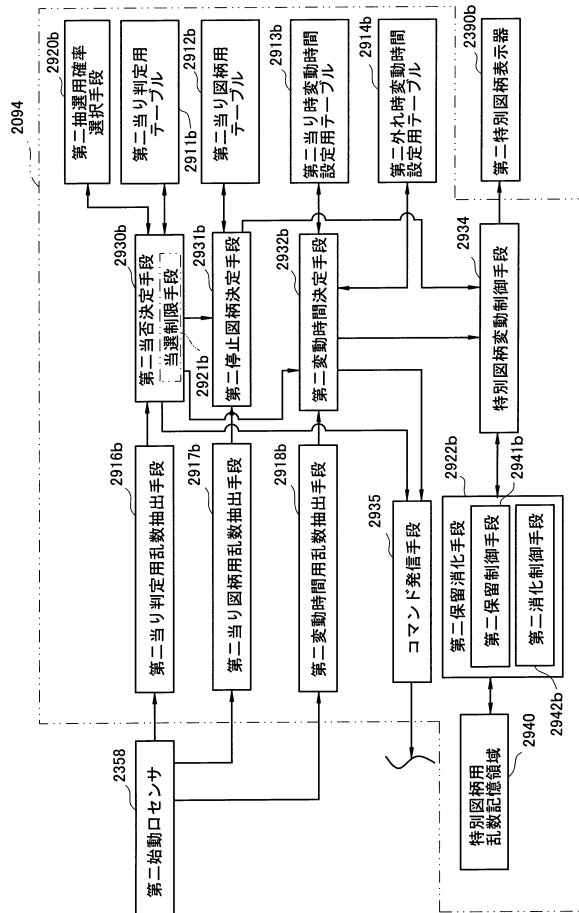
【図 1 1 3】



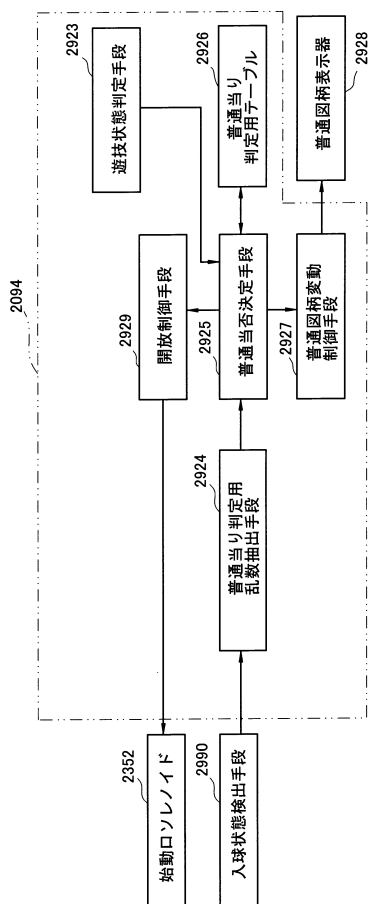
【図 1 1 4】



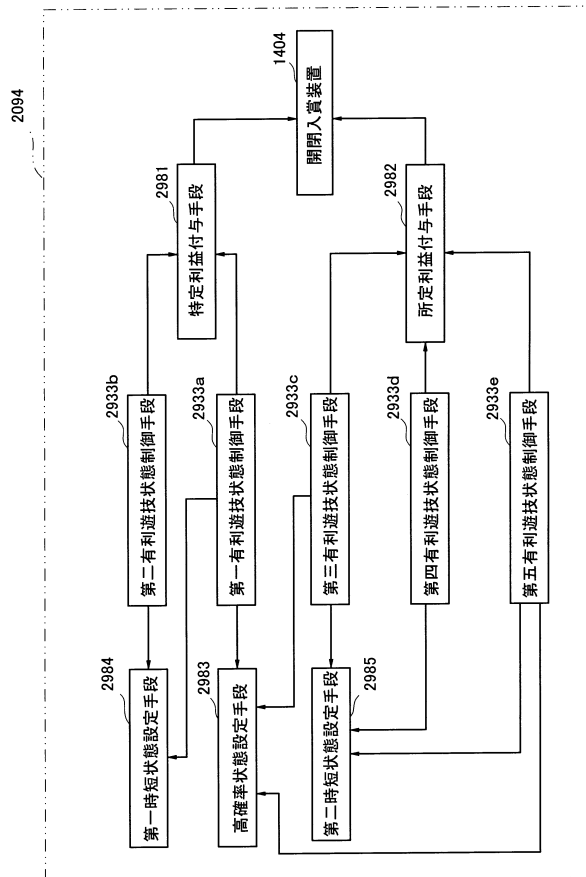
【図 1 1 5】



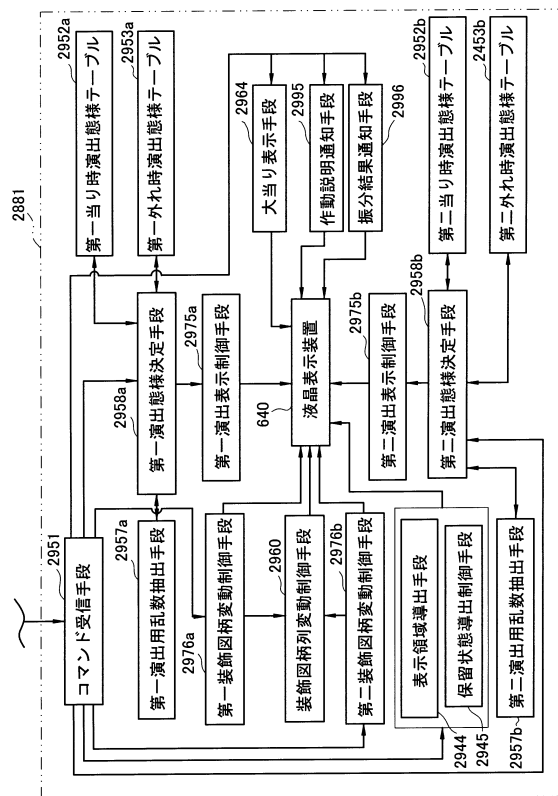
【図 1 1 7】



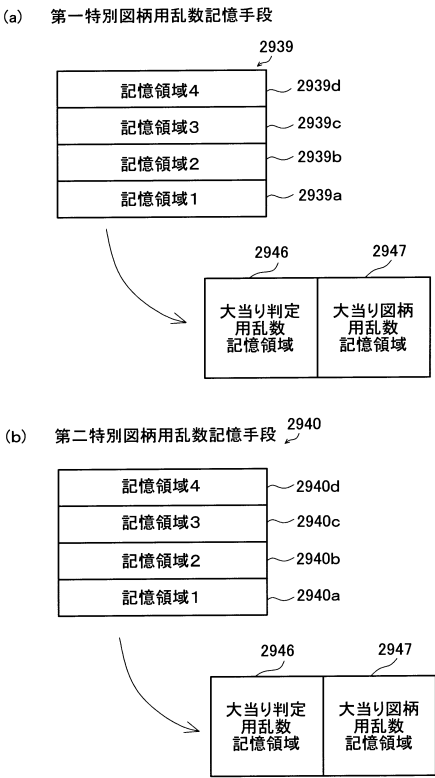
【例 1 1 6】



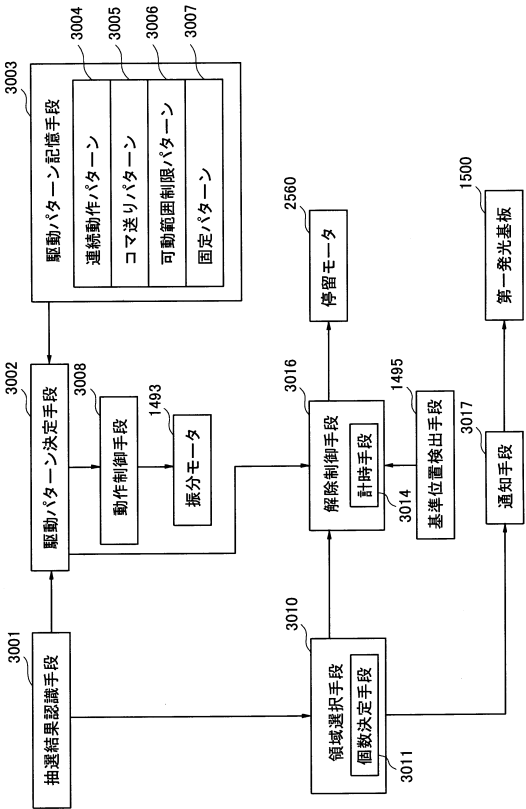
【図 1 1 8】



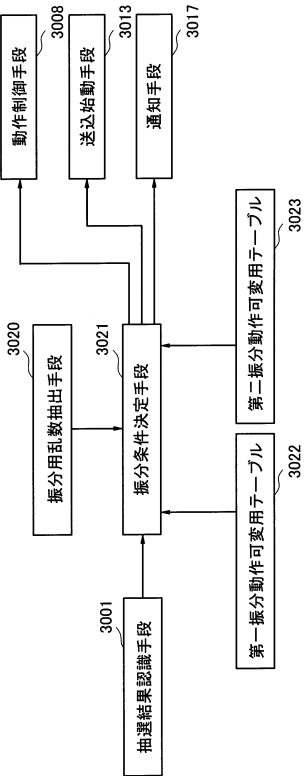
【図 1 1 9】



【図 1 2 0】



【図 1 2 1】



【図 1 2 2】

PTN	動き方	赤の位置	確率(7図柄)	確率(7図柄以外)	非確変時	確変期待度
1	ノーマル右	×○×	0	1	250	62.5%
2	ノーマル右	×○○	0	28	0	
3	ノーマル右	○○×	0	10	80	
4	ノーマル右→中	×○×	0	110	0	
5	ノーマル右→中	×○○	0	28	0	
6	ノーマル右→中	○○×	0	28	0	
7	ノーマル左→中	×○×	0	62	0	
8	ノーマル左→中	×○○	0	28	0	
9	ノーマル左→中	○○×	0	28	0	
10	ノーマル左→中	○○○	0	50	0	
11	ノーマル左	×○×	0	1	250	
12	ノーマル左	×○○	0	10	80	
13	ノーマル左	○○×	0	28	0	
14	ノーマル右ならは動作	×○×	0	20	0	
15	ノーマル右ならは動作	○○×	0	10	0	
16	ノーマル左ならは動作	×○×	0	20	0	
17	ノーマル左ならは動作	×○○	0	10	0	
18	コマ送り右	×○×	0	5	134	73.3%
19	コマ送り右	○○×	0	6	30	
20	コマ送り右	×○○	0	20	0	
21	コマ送り右→中	×○×	0	90	0	
22	コマ送り右→中	×○○	0	20	0	
23	コマ送り右→中	○○×	0	20	0	
24	コマ送り左→中	×○×	0	50	0	
25	コマ送り左→中	×○○	0	20	0	
26	コマ送り左→中	○○×	0	20	0	
27	コマ送り左→中	○○○	0	40	0	
28	コマ送り左	×○×	0	5	130	
29	コマ送り左	○○×	0	20	0	
30	コマ送り左	×○○	0	6	30	
31	コマ送り右ならは動作	×○×	0	20	0	
32	コマ送り右ならは動作	○○×	0	10	0	
33	コマ送り左ならは動作	×○×	0	20	0	93.3%
34	コマ送り左ならは動作	×○○	0	10	0	
35	二者択一(左中)左	×○×	0	5	25	
36	二者択一(左中)左	○○×	0	15	0	
37	二者択一(左中)中	×○×	0	85	0	
38	二者択一(左中)中	○○○	0	30	0	
39	二者択一(左中)左ならは動作	×○×	0	15	0	100.0%
40	真ん中ずっと	○○○	1009	5	0	

【图 1 2 5】

[illegible]

【図 1 2 6】

[illegible]

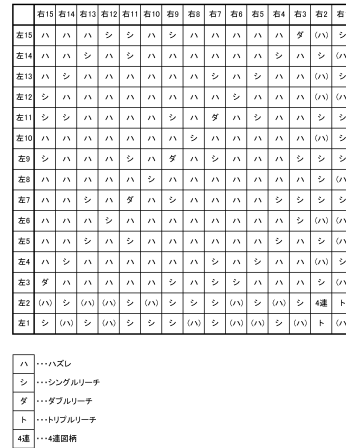
【図 1 2 7】

[illegible]

【图 128】

[illegible]

【图 1 3 1】

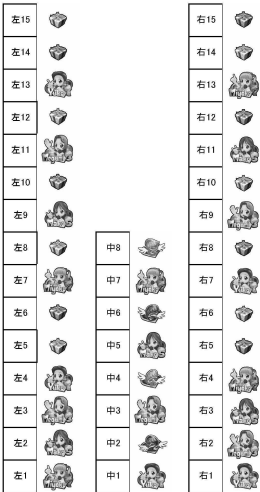


【☒ 1 3 3】

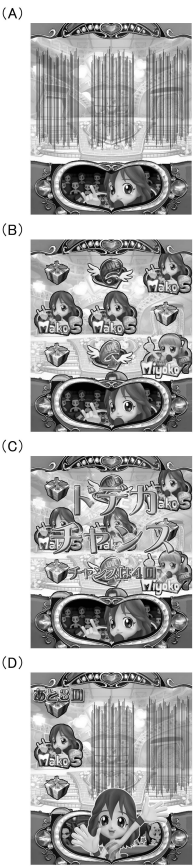


ブ連…ブランク演し演出の可能性のある組合せ

【図 1 3 0】



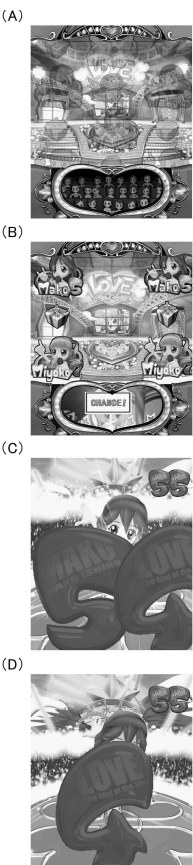
【図 1 4 0】



【図 1 4 1】



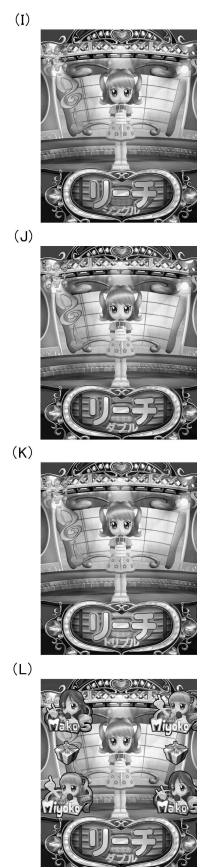
【図 1 4 2】



【図 1 4 3】



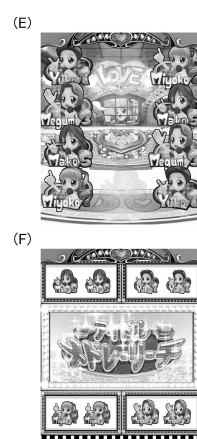
【図 1 4 4】



【図 1 4 5】



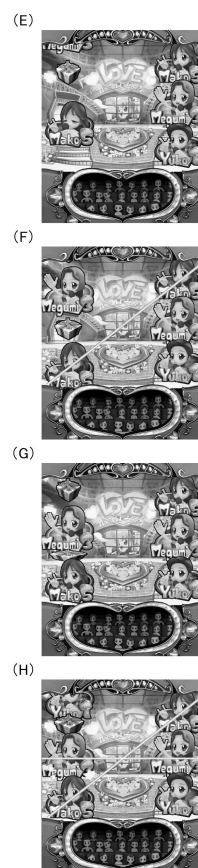
【図 1 4 6】



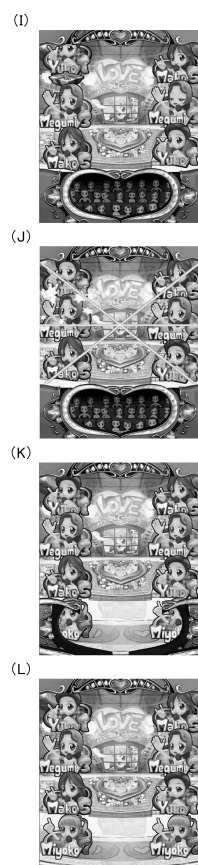
【図 1 4 7】



【図 1 4 8】



【図 1 4 9】



フロントページの続き

(56)参考文献 特開2007-319191 (JP, A)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)
A63F 7/02