

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号

特許第7199796号

(P7199796)

(45)発行日 令和5年1月6日(2023.1.6)

(24)登録日 令和4年12月23日(2022.12.23)

(51)国際特許分類

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

F I

A 6 3 F 7/02 3 1 0 C

A 6 3 F 7/02 3 0 4 D

A 6 3 F 7/02 3 2 0

請求項の数 1 (全110頁)

(21)出願番号 特願2017-102004(P2017-102004)

(22)出願日 平成29年5月23日(2017.5.23)

(65)公開番号 特開2018-196516(P2018-196516
A)

(43)公開日 平成30年12月13日(2018.12.13)

審査請求日 令和2年3月5日(2020.3.5)

審判番号 不服2021-9627(P2021-9627/J1)

審判請求日 令和3年7月19日(2021.7.19)

(73)特許権者 391010943

株式会社藤商事

大阪府大阪市中央区内本町一丁目1番4
号

(74)代理人 110001645

特許業務法人谷藤特許事務所

(72)発明者 真田 貴史

大阪市中央区内本町一丁目1番4号 株
式会社藤商事内

(72)発明者 板谷 洋平

大阪市中央区内本町一丁目1番4号 株
式会社藤商事内

合議体

審判長 小林 俊久

審判官 澤田 真治

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】

遊技盤の後側に設けられた表示手段装着部に画像表示手段を着脱可能に備え、
前記画像表示手段に表示される画像に所定変形処理を行う特定演出を実行する演出実行
手段を備えた

遊技機において、
前記表示手段装着部は、
後方へと膨出状に形成され且つ前記画像表示手段を装着位置へと案内可能な膨出部を備
え、

前記膨出部の内側に遊技部品を配置し、
前記画像表示手段に、エラーを報知するためのエラー報知画像を表示可能であり、
前記演出実行手段は、前記特定演出の実行中に、前記所定変形処理を実行した第1所定
画像の表示を終了させ、新たに第2所定画像を表示するとともに該第2所定画像に対して
前記所定変形処理を実行可能であり、

前記演出実行手段は、前記特定演出の実行中に新たに画像を表示する場合、その画像が
前記エラー報知画像を含まない特定画像であれば、該特定画像に対して前記所定変形処理
を行うが、少なくとも前記エラー報知画像を含む非特定画像であれば、該非特定画像に対
して前記所定変形処理を行わず、

前記エラー報知画像を、その他の前記非特定画像とは重ならず、複数の前記特定画像と
重なる位置に視認可能に表示する

ことを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、パチンコ機、アレンジボール機、スロットマシン等の遊技機に関するものである。

【背景技術】

【0002】

従来のパチンコ機は、遊技盤の遊技領域の略中央に前側から着脱自在にセンターケースを装着し、このセンターケース内の表示窓に対応して、遊技盤の裏側に液晶表示手段等の画像表示手段、可動演出手段を配置して、その画像表示手段により各種演出画像、報知画像等を表示し、また、演出画像、報知画像の表示に同期して可動演出手段が演出動作を行い、その両者の演出効果により遊技者の興趣の向上を図るようになっている（特許文献1参照）。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【文献】特開2011-16025号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

本発明は、画像表示による演出を行う画像表示手段に関し、より好適な構成を有する遊技機を提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0005】

本発明は、遊技盤の後側に設けられた表示手段装着部に画像表示手段を着脱可能に備え、前記画像表示手段に表示される画像に所定変形処理を行う特定演出を実行する演出実行手段を備えた遊技機において、前記表示手段装着部は、後方へと膨出状に形成され且つ前記画像表示手段を装着位置へと案内可能な膨出部を備え、前記膨出部の内側に遊技部品を配置し、前記画像表示手段に、エラーを報知するためのエラー報知画像を表示可能であり、前記演出実行手段は、前記特定演出の実行中に、前記所定変形処理を実行した第1所定画像の表示を終了させ、新たに第2所定画像を表示するとともに該第2所定画像に対して前記所定変形処理を実行可能であり、前記演出実行手段は、前記特定演出の実行中に新たに画像を表示する場合、その画像が前記エラー報知画像を含まない特定画像であれば、該特定画像に対して前記所定変形処理を行うが、少なくとも前記エラー報知画像を含む非特定画像であれば、該非特定画像に対して前記所定変形処理を行わず、前記エラー報知画像を、その他の前記非特定画像とは重ならず、複数の前記特定画像と重なる位置に視認可能に表示するものである。

【発明の効果】

【0006】

本発明によれば、画像表示による演出を行う画像表示手段に関し、より好適な構成を実現可能である。

【図面の簡単な説明】

【0007】

【図1】本発明の第1の実施形態に係るパチンコ機の全体正面図である。

【図2】同パチンコ機の分解斜視図である。

【図3】同パチンコ機の遊技盤の正面図である。

【図4】同パチンコ機の遊技盤の平面断面図である。

【図5】同パチンコ機の遊技盤の斜視図である。

【図6】同パチンコ機の遊技盤前部の分解斜視図である。

【図 7】同パチンコ機の遊技盤後部の正面図である。

【図 8】同パチンコ機の遊技盤後部の分解斜視図である。

【図 9】同パチンコ機の画像表示領域の説明図である。

【図 10】同パチンコ機の画像表示領域の説明図である。

【図 11】同パチンコ機の制御系のブロック図である。

【図 12】同パチンコ機の遊技状態毎の普通図柄の当たり確率及び変動時間、第 2 特別図柄始動手段の開閉パターンを示す図である。

【図 13】同パチンコ機の第 1、第 2 特別図柄についての大当たり判定及び外れ判定の場合の大当たり判定乱数値、大当たり図柄乱数値、大当たり状態及び特別遊技状態の対応関係の一例を示す図である。

10

【図 14】同パチンコ機の演出図柄の一例を示す図である。

【図 15】同パチンコ機の保留台座画像、保留表示画像及び変動中保留画像の一例を示す図である。

【図 16】同パチンコ機の左打ち誘導画像及び右打ち誘導画像の一例を示す図である。

【図 17】同パチンコ機のエラー報知画像の一例を示す図である。

【図 18】同パチンコ機の音量調整可能報知画像及び光量調整可能報知画像の一例を示す図である。

【図 19】同パチンコ機の音量設定画像及び光量設定画像の一例を示す図である。

【図 20】同パチンコ機の客待ち演出処理のフローチャートを示す図である。

【図 21】同パチンコ機のメニュー管理処理のフローチャートを示す図である。

20

【図 22】同パチンコ機の演出ボタン押下時処理のフローチャートを示す図である。

【図 23】同パチンコ機の上キー（下キー）押下時処理のフローチャートを示す図である。

【図 24】同パチンコ機のメニュー表示可能報知画像の一例を示す図である。

【図 25】同パチンコ機のメニュー画像及びメニュー操作報知画像の一例を示す図である。

【図 26】同パチンコ機の下位メニュー画像の一例を示す図である。

【図 27】同パチンコ機の下位メニューが存在しない選択項目を選択した場合の表示例を示す図である。

【図 28】同パチンコ機の高モード時の可動体の配置を示す図である。

【図 29】同パチンコ機の節電モード報知画像の一例を示す図である。

【図 30】同パチンコ機の客待ち状態中の画像表示例（a）及び各画像と表示画面上の領域との対応関係（b）を示す図である。

30

【図 31】同パチンコ機のメニュー表示時の画像表示例（a）及び各画像と表示画面上の領域との対応関係（b）を示す図である。

【図 32】同パチンコ機の通常変動中の画像表示例（a）及び各画像と表示画面上の領域との対応関係（b）を示す図である。

【図 33】同パチンコ機のリーチ変動中の画像表示例（a）及び各画像と表示画面上の領域との対応関係（b）を示す図である。

【図 34】同パチンコ機のステップアップ予告演出中の画像表示例（a）及び各画像と表示画面上の領域との対応関係（b）を示す図である。

【図 35】同パチンコ機のボタン会話予告演出の画像表示例（a）及び各画像と表示画面上の領域との対応関係（b）を示す図である。

40

【図 36】同パチンコ機のボタン会話予告演出における演出ボタン操作時の画像表示例（a）及び各画像と表示画面上の領域との対応関係（b）を示す図である。

【図 37】同パチンコ機のミニキャラ予告演出における第 1 段階の画像表示例（a）及び各画像と表示画面上の領域との対応関係（b）を示す図である。

【図 38】同パチンコ機のミニキャラ予告演出における第 2 段階の画像表示例（a）及び各画像と表示画面上の領域との対応関係（b）を示す図である。

【図 39】本発明の第 2 の実施形態に係るパチンコ機の遊技盤の正面図である。

【図 40】同パチンコ機の遊技盤の平面断面図である。

【図 41】同パチンコ機の傾斜可動演出手段の平面図（a）及び正面図（b）である。

50

【図 4 2】同パチンコ機の昇降可動演出手段の平面図（a）及び正面図（b）である。

【図 4 3】同パチンコ機の可動体の動作パターンを示す図である。

【図 4 4】同パチンコ機の制御系のブロック図である。

【図 4 5】同パチンコ機の画像変形処理の概念ブロック図である。

【図 4 6】同パチンコ機の画像回転処理のフローチャートを示す図である。

【図 4 7】同パチンコ機の画像回転処理の説明図である。

【図 4 8】同パチンコ機の傾け予告演出の実行時における可動体及び表示画像の変化を示す図である。

【図 4 9】同パチンコ機の傾け予告演出の実行時における各画像の表示優先度及び変形情報の一例を示す図である。

10

【図 5 0】同パチンコ機で傾け予告演出の実行中に扉開放エラー又は音量変更操作があった場合の表示画像の変化を示す図である。

【図 5 1】同パチンコ機の傾け降下予告演出の実行時における各画像の表示優先度及び変形情報の一例を示す図である。

【図 5 2】同パチンコ機の傾け降下予告演出の実行時における各画像の表示優先度及び変形情報の一例を示す図である。

【図 5 3】同パチンコ機で傾け予告演出を図柄変動開始時に実行する場合の可動体及び表示画像の変化を示す図である。

【図 5 4】同パチンコ機で傾け予告演出を図柄変動開始時に実行する場合の各画像の表示優先度及び変形情報の一例を示す図である。

20

【図 5 5】同パチンコ機で傾け予告演出を図柄変動開始時に実行する場合の可動体及び各画像の動作履歴の一例を示す図である。

【図 5 6】同パチンコ機で傾け降下予告演出を図柄変動開始時に実行する場合の可動体及び表示画像の変化を示す図である。

【図 5 7】同パチンコ機で傾け降下予告演出を図柄変動開始時に実行する場合の各画像の表示優先度及び変形情報の一例を示す図である。

【図 5 8】同パチンコ機で傾け降下予告演出を図柄変動開始時に実行する場合の可動体及び各画像の動作履歴の一例を示す図である。

【図 5 9】同パチンコ機で客待ち状態中に傾斜演出を行った場合の可動体及び表示画像（a）、画像表示手段に表示される各画像の表示優先度及び変形情報（b）、サブ画像表示手段に表示される各画像の表示優先度及び変形情報（c）を示す図である。

30

【図 6 0】同パチンコ機で傾斜演出の実行中にメニュー表示操作を行った場合の可動体及び表示画像（a）、画像表示手段に表示される各画像の表示優先度及び変形情報（b）、サブ画像表示手段に表示される各画像の表示優先度及び変形情報（c）を示す図である。

【図 6 1】本発明の第 3 の実施形態に係るパチンコ機の全体正面図である。

【図 6 2】同パチンコ機の分解斜視図である。

【図 6 3】同パチンコ機の背面側の斜視図である。

【図 6 4】同パチンコ機の背面図である。

【図 6 5】同前枠及び遊技盤を含む部分の平面断面図である。

【図 6 6】同前枠、遊技盤及びジョイント部を含む部分の平面断面図である。

40

【図 6 7】同前枠及び遊技盤を含む上部側の縦断面図である。

【図 6 8】同前枠及び遊技盤を含む下部側の縦断面図である。

【図 6 9】同前枠の下装着部側の正面図である。

【図 7 0】同遊技盤の正面図である。

【図 7 1】同遊技盤の背面図である。

【図 7 2】同遊技盤の背面側の斜視図である。

【図 7 3】同前枠、遊技盤及び可動演出手段を含む部分の平面断面図である。

【図 7 4】同取り付け枠、可動演出手段を含む部分の正面図である。

【図 7 5】同可動演出手段の分解斜視図である。

【図 7 6】同遊技盤の分解斜視図である。

50

- 【図 7 7】同中央表示枠の分解斜視図である。
- 【図 7 8】同遊技盤のステージ部分の正面図である。
- 【図 7 9】同中央表示枠の平面断面図である。
- 【図 8 0】同中央表示枠の縦断面図である。
- 【図 8 1】同取り付け枠及びハーネス受け台の分解斜視図である。
- 【図 8 2】同取り付け枠及びハーネス受け台の背面図である。
- 【図 8 3】同遊技盤及び主制御基板ケースを含む部分の平面断面図である。
- 【図 8 4】同遊技盤及びハーネス受け台を含む部分の平面断面図である。
- 【図 8 5】同画像表示手段の断面図である。
- 【図 8 6】同画像表示手段の背面図である。 10
- 【図 8 7】同遊技盤の装着過程の説明図である。
- 【図 8 8】同画像表示手段の表示領域の説明図である。
- 【図 8 9】同画像表示手段の装着過程の説明図である。
- 【図 9 0】本発明の第 4 の実施形態に係る遊技盤の背面図である。
- 【図 9 1】同遊技盤の背面側の斜視図である。
- 【図 9 2】同遊技盤の背面側の斜視図である。
- 【図 9 3】同取り付け枠と側部基板取り付け台の分解斜視図である。
- 【図 9 4】同遊技盤、画像表示手段及び演出制御基板ケースを含む部分の縦断面図である。
- 【図 9 5】同遊技盤、画像表示手段及び側部基板取り付け台を含む部分の縦断面図である。
- 【図 9 6】同遊技盤及び上側の案内レールを含む部分の横断面図である。 20
- 【図 9 7】同遊技盤及び画像表示手段を含む部分の横断面図である。
- 【図 9 8】同遊技盤、画像表示手段及び演出制御基板ケースを含む部分の横断面図である。
- 【図 9 9】同画像表示手段の横断面図である。
- 【図 1 0 0】同画像表示手段の斜視図である。
- 【図 1 0 1】同ハーネス受け台部分の横断面図である。
- 【図 1 0 2】同ハーネス受け台部分の背面図である。
- 【図 1 0 3】同ハーネス用の止め具の取り付け状態の断面図である。
- 【図 1 0 4】同表示手段装着部の要部の横断面図である。
- 【図 1 0 5】同押し込み手段の横断面図である。
- 【図 1 0 6】同取り付け枠及び画像表示手段の背面図である。 30
- 【図 1 0 7】同画像表示手段の装着過程の説明図である。
- 【発明を実施するための最良の形態】
- 【0 0 0 8】
- 以下、発明の実施形態を図面に基づいて詳述する。図 1 ～ 図 3 8 は本発明をパチンコ機に採用した第 1 の実施形態を例示している。図 1 及び図 2 において、遊技機本体 1 は、外枠 2 と、この外枠 2 の前側に配置された前枠 3 とを備えている。前枠 3 は、左右方向一端側、例えば左端側に配置された上下方向の第 1 ヒンジ 4 を介して外枠 2 に開閉自在及び着脱自在に枢着されており、左右方向における第 1 ヒンジ 4 と反対側、例えば右端側に設けられた施錠手段 5 によって外枠 2 に対して閉状態で施錠可能となっている。
- 【0 0 0 9】 40
- 前枠 3 は、本体枠 6 と、その本体枠 6 の前側に配置されたガラス扉 7 とを備えている。ガラス扉 7 は、左右方向一端側、例えば左端側に配置された上下方向の第 2 ヒンジ 8 を介して本体枠 6 に開閉自在及び着脱自在に枢着されており、施錠手段 5 によって本体枠 6 に対して閉状態で施錠可能となっている。なお、第 1 ヒンジ 4 と第 2 ヒンジ 8 とは同一軸心となるように配置されている。
- 【0 0 1 0】
- 外枠 2 は、図 2 に示すように左右一対の縦枠材 2 a , 2 b と、上下一対の横枠材 2 c , 2 d とで矩形状に形成されている。外枠 2 の前側下部には、合成樹脂製の前カバー部材 9 が、下横枠材 2 d の前縁に沿って左右の縦枠材 2 a , 2 b の前側下部を連結するように装着されている。前カバー部材 9 は、左右の縦枠材 2 a , 2 b よりも前側に突出しており、 50

その上側に本体枠 6 が配置されている。また、外枠 2 には、第 1 ヒンジ 4 を構成する外枠上ヒンジ金具 1 1 が左上部に、同じく外枠下ヒンジ金具 1 2 が左下部における前カバー部材 9 の上側に夫々配置されている。

【 0 0 1 1 】

本体枠 6 は合成樹脂製で、前カバー部材 9 の上側で外枠 2 の前縁側に略当接可能な矩形状の枠部 1 3 と、この枠部 1 3 内の上部側に設けられた遊技盤装着部 1 4 と、枠部 1 3 内の下部側に設けられた下部装着部 1 5 とを一体に備えている。遊技盤装着部 1 4 には、遊技盤 1 6 が前側から着脱自在に装着され、下部装着部 1 5 には、その前側に発射手段 1 7 、下部スピーカ 1 8 等が配置されている。また、本体枠 6 には、第 1 ヒンジ 4 を構成する本体枠上ヒンジ金具 1 9 と第 2 ヒンジ 8 を構成する本体枠上ヒンジ金具 2 0 とが左上部に、第 1 , 第 2 ヒンジ 4 , 8 を構成する本体枠下ヒンジ金具 2 1 が左下部に夫々配置されている。

10

【 0 0 1 2 】

ガラス扉 7 は、本体枠 6 の前面側に対応する矩形状に形成された樹脂製の扉ベース 2 2 を備えている。この扉ベース 2 2 には、遊技盤 1 6 に形成された遊技領域 2 3 の前側に対応してガラス窓 2 4 の窓孔 2 4 a が形成されると共に、窓孔 2 4 a の周囲に複数（ここでは 4 つ）の上部スピーカ 2 5 、送風演出装置 2 6 等の演出手段が配置され、それら上部スピーカ 2 5 等を前側から略覆う上装飾カバー 2 7 が装着されている。

【 0 0 1 3 】

また、扉ベース 2 2 の下部前側には、本体枠 6 の後側に配置された払い出し手段 2 8 から払い出された遊技球を貯留して発射手段 1 7 に供給する上皿 3 0 、その上皿 3 0 が満杯のときの余剰球等を貯留する下皿 3 1 、発射手段 1 7 を作動させるために操作する発射ハンドル 3 2 等が配置され、更に上皿 3 0 、下皿 3 1 等を前側から略覆う下装飾カバー 3 3 が装着されている。下装飾カバー 3 3 は、前向きの膨出状に形成されており、その上部側に、遊技者が押下操作可能な演出ボタン 3 4 、十字操作手段 3 5 等の操作手段が設けられている。十字操作手段 3 5 は、後側の上キー 3 5 a 、前側の下キー 3 5 b 、左側の左キー 3 5 c 、右側の右キー 3 5 d の 4 つの操作部を備えている。

20

【 0 0 1 4 】

扉ベース 2 2 の背面側には、窓孔 2 4 a を後側から略塞ぐようにガラスユニット 3 6 が着脱自在に装着されると共に、第 1 , 第 2 ヒンジ 4 , 8 側の縁部に沿って配置される上下方向のヒンジ端側補強板金 3 7 と、開閉端側の縁部に沿って配置される上下方向の開閉端側補強板金 3 8 と、窓孔 2 4 a の下側に配置される左右方向の下部補強板金 3 9 とがねじ止め等により着脱自在に固定されている。また、扉ベース 2 2 には、第 2 ヒンジ 8 を構成するガラス扉上ヒンジ金具 4 0 が左上部に、同じくガラス扉下ヒンジ金具 4 1 が左下部に夫々配置されている。

30

【 0 0 1 5 】

また、下部補強板金 3 9 の背面側には、球送りユニット 4 2 、下皿案内ユニット 4 3 等が装着されている。球送りユニット 4 2 は、上皿 3 0 内の遊技球を 1 個ずつ発射手段 1 7 に供給するためのもので、発射手段 1 7 の前側に対応して配置されている。下皿案内ユニット 4 3 は、上皿 3 0 が満杯となったときの余剰球、及び発射手段 1 7 により発射されたにも拘わらず遊技領域 2 3 に達することなく戻ってきたファール球を下皿 3 1 に案内するためのもので、球送りユニット 4 2 に隣接してその第 1 , 第 2 ヒンジ 4 , 8 側に配置されている。

40

【 0 0 1 6 】

図 3 ~ 図 6 等 に示すように、遊技盤 1 6 はベニヤ板等の非透光性材料で形成されたベース板 4 5 を備え、そのベース板 4 5 の前側に、発射手段 1 7 から発射された遊技球を案内するガイドレール 4 6 が環状に装着されると共に、そのガイドレール 4 6 の内側の遊技領域 2 3 に、中央表示枠ユニット 4 7 、始動入賞ユニット 4 8 、大入賞ユニット 4 9 、普通入賞ユニット 5 0 等の遊技部品の他、多数の遊技釘（図示省略）が配置されている。

【 0 0 1 7 】

50

また、それら複数のユニット部品 4 7 ~ 5 0 上に、普通図柄表示手段 5 1、普通保留個数表示手段 5 2、第 1 特別図柄表示手段 5 3、第 2 特別図柄表示手段 5 4 等の各種表示手段の他、普通図柄始動手段 5 5、第 1 特別図柄始動手段 5 6、第 2 特別図柄始動手段 5 7、大入賞手段 5 8、複数の普通入賞手段 5 9 等が設けられている。また、ベース板 4 5 の後側には、図 5、図 7、図 8 等に示すように、液晶表示手段よりなる画像表示手段 6 0 が裏取付ベース 6 1 を介して装着されている。

【 0 0 1 8 】

ベース板 4 5 は、図 6 等に示すように正面視略矩形状に形成されると共に、中央表示枠ユニット 4 7、始動入賞ユニット 4 8、大入賞ユニット 4 9、普通入賞ユニット 5 0 等を装着するための複数、例えば 3 つの装着孔 6 2 ~ 6 4、アウト口 6 5 等が前後方向貫通状に形成されている。装着孔 6 2 は、中央表示枠ユニット 4 7 を装着するためのもので、遊技領域 2 3 内における下部側等の一部の領域を除く範囲に対応して設けられている。また、装着孔 6 3、6 4 は夫々始動入賞ユニット 4 8、普通入賞ユニット 5 0 を装着するためのもので、遊技領域 2 3 の中央下部及び左下部に夫々他の装着孔から独立して設けられている。

10

【 0 0 1 9 】

裏取付ベース 6 1 は、図 4、図 5、図 7、図 8 等に示すように、ベース板 4 5 と略平行に形成され且つその略中央に矩形状の開口部 6 6 a が形成された背壁部 6 6 と、その背壁部 6 6 の外縁部からベース板 4 5 の背面まで前向きに延設された周壁部 6 7 と、その周壁部 6 7 の前縁部からベース板 4 5 の背面に沿って突設され且つ固定ねじ等によりベース板 4 5 に固定される固定部 6 8 とを一体に備えており、背壁部 6 6 の背面側に、縦長状の画像表示手段 6 0 が収容ケース 6 9 に収容された状態で着脱自在に固定されている。

20

【 0 0 2 0 】

収容ケース 6 9 は、前面側が開放した扁平箱形に形成されている。画像表示手段 6 0 は、表示画面 6 0 a を前側に向けた状態で収容ケース 6 9 に対して前側から嵌め込まれ、ねじ止め等により固定されている。収容ケース 6 9 は、下端部前側から下向きに突設された下固定部 6 9 a と、上端部前側から上向きに突設された上固定部 6 9 b とを一体に備え、下固定部 6 9 a を背壁部 6 6 側の凹部（図示省略）に嵌め込んだ状態で、上固定部 6 9 b を背壁部 6 6 にねじ止めすることにより、画像表示手段 6 0 の外周部前面側が背壁部 6 6 の背面側に当接又は近接した状態で裏取付ベース 6 1 の背面側に着脱自在に固定されている。

30

【 0 0 2 1 】

なお、本実施形態では、画像表示手段 6 0 の表示画面 6 0 a 全体が、画像を表示可能な全画面領域 A となっており（図 9（a）参照）、裏取付ベース 6 1 の背壁部 6 6 の一部分（以下、窓枠部 7 4 という）が、全画面領域 A の外周側の略一定幅の領域に対応してその前側に当接又は近接している。以下、全画面領域 A のうち、窓枠部（遊技部材）7 4 の後側に対応する部分を第 1 固定隠蔽領域 B 1 という（図 9（b）参照）。なお、本実施形態では窓枠部 7 4 が透明であり、全画面領域 A に表示された画像のうち、第 1 固定隠蔽領域 B 1 に表示された部分についても窓枠部 7 4 を介してその前側から視認可能となっている。

【 0 0 2 2 】

40

ここで「隠蔽領域」とは、画像表示手段 6 0 の表示画面 6 0 a のうち、その前側に何らかの部材が存在することにより、正面視、即ち遊技機の前側から見たときにその部材の後側に重なってしまう領域をいう。従って、前側の部材が不透明であれば、隠蔽領域に表示された画像は正面視では視認することができない。第 1 固定隠蔽領域 B 1 は「隠蔽領域」であるが、前側の窓枠部 7 4 が透明であるため、他の部材が前側に存在しない限り、正面視でその表示画像を視認可能である。また、「隠蔽領域」であっても、その前側の部材との間に空間が存在すれば、前側の部材を避けるように視点をずらす（のぞき込む）ことによって表示画像を視認可能な場合もある。

【 0 0 2 3 】

また、裏取付ベース 6 1 の前側には、1 又は複数、例えば 4 つの可動演出手段 7 5 ~ 7

50

8 が配置されている。第 1 可動演出手段 7 5 は、図 4 , 図 7 , 図 8 等 に示すように、第 1 可動体 7 5 a と、この第 1 可動体 7 5 a を上下方向に駆動する第 1 駆動手段 7 5 b とを備えている。第 1 可動体 7 5 a は、画像表示手段 6 0 の前側に横長状に配置され、その前面側には例えば任意の装飾（ここでは飛行機をモチーフにした立体装飾）が施されており、その左右両端側が、画像表示手段 6 0 の左右両側に対応してその前側に配置された一対の第 1 駆動手段 7 5 b , 7 5 b により、第 1 駆動連結体 7 9 , 7 9 を介して夫々上下方向に移動可能な状態で支持されている。

【 0 0 2 4 】

第 1 駆動手段 7 5 b は、縦長状の取付ベース 8 0 を介して裏取付ベース 6 1 に支持されており、画像表示手段 6 0 の側縁に沿ってその上端側から下端側にかけて配置され且つ第 1 駆動連結体 7 9 を上下方向に案内する細長円柱状の昇降ガイド 8 1 と、その昇降ガイド 8 1 の一端側、例えば下端側に対応してその近傍に配置される駆動プーリ 8 2 a と、昇降ガイド 8 1 の他端側、例えば上端側に対応してその近傍に配置される従動プーリ 8 2 b と、駆動プーリ 8 2 a を回転駆動するステッピングモータ等よりなる駆動源 8 3 と、駆動プーリ 8 2 a と従動プーリ 8 2 b とに巻き掛けられ且つその周上の所定箇所に第 1 駆動連結体 7 9 が固定される無端状のギヤベルト 8 4 とを備え、第 1 駆動連結体 7 9 に、第 1 可動体 7 5 a の端部が前後方向の枢軸により回転可能に連結されている。

【 0 0 2 5 】

第 1 可動体 7 5 a は、この左右一対の第 1 駆動手段 7 5 b , 7 5 b により、略水平な状態を保ったまま、画像表示手段 6 0 の上部前側の上部位置（図 2 8 (a) , (c) , (d) ）と下部前側の下部位置（図 2 8 (b) ）との間で移動可能となっている。また、第 1 可動体 7 5 a は、その前端側が装着孔 6 2 を介してベース板 4 5 の前側に突出している（図 4 ）。もちろん、第 1 可動体 7 5 a が斜めの状態で移動、停止する場合があってもよい。

【 0 0 2 6 】

第 2 可動演出手段 7 6 は、図 4 , 図 7 , 図 8 等 に示すように、第 2 可動体 7 6 a と、この第 2 可動体 7 6 a を上下方向に駆動する第 2 駆動手段 7 6 b とを備えている。第 2 可動体 7 6 a は、画像表示手段 6 0 の前側に横長状に配置され、その前面側には任意の装飾が施されており（図示省略）、左右両端側が、画像表示手段 6 0 の左右両側に配置された一対の第 2 駆動手段 7 6 b , 7 6 b により、第 2 駆動連結体 8 5 , 8 5 を介して夫々上下方向に移動可能な状態で支持されている。

【 0 0 2 7 】

第 2 駆動手段 7 6 b は、第 1 駆動手段 7 5 b の後側で且つ裏取付ベース 6 1 の前側に配置されており、画像表示手段 6 0 の側縁に沿ってその下部側に配置され且つ第 2 駆動連結体 8 5 を上下方向に案内する細長円柱状の昇降ガイド 8 6 と、その昇降ガイド 8 6 の一端側、例えば上端側に対応してその近傍に配置される駆動プーリ 8 7 a と、昇降ガイド 8 6 の他端側、例えば下端側に対応してその近傍に配置される従動プーリ 8 7 b と、駆動プーリ 8 7 a を回転駆動するステッピングモータ等よりなる駆動源 8 8 と、駆動プーリ 8 7 a と従動プーリ 8 7 b とに巻き掛けられ且つその周上の所定箇所に第 2 駆動連結体 8 5 が固定される無端状のギヤベルト 8 9 とを備え、第 2 駆動連結体 8 5 に、第 2 可動体 7 6 a の端部が前後方向の枢軸により回転可能に連結されている。

【 0 0 2 8 】

第 2 可動体 7 6 a は、この左右一対の第 2 駆動手段 7 6 b , 7 6 b により、略水平な状態を保ったまま、画像表示手段 6 0 の下部前側の下部位置（図 2 8 (a) , (b) ）と上下方向中間部前側の上部位置（図 2 8 (c) , (d) ）との間で移動可能となっている。もちろん、第 2 可動体 7 6 a が斜めの状態で移動、停止する場合があってもよい。

【 0 0 2 9 】

なお、第 1 可動体 7 5 a と第 2 可動体 7 6 a とは互いの移動経路が正面視で一部重なっているが、第 1 可動体 7 5 a の移動経路は、第 2 可動体 7 6 a の移動経路に対して前側にずれているため、第 1 可動体 7 5 a と第 2 可動体 7 6 a とは互いに干渉することなく移動可能である。

10

20

30

40

50

【 0 0 3 0 】

第 3 可動演出手段 7 7 と第 4 可動演出手段 7 8 とは、図 4 , 図 7 , 図 8 等 に示すように、画像表示手段 6 0 の左側と右側とに対応して左右対称に配置されている。第 3 , 第 4 可動演出手段 7 7 , 7 8 は、第 3 , 第 4 可動体 7 7 a , 7 8 a と、その第 3 , 第 4 可動体 7 7 a , 7 8 a を左右方向に駆動する第 3 , 第 4 駆動手段 7 7 b , 7 8 b とを備えている。第 3 , 第 4 可動体 7 7 a , 7 8 a は、夫々画像表示手段 6 0 の左右の縁部に沿ってその前側に縦長状に配置され、前面側には任意の装飾が施されている（図示省略）。

【 0 0 3 1 】

第 3 , 第 4 駆動手段 7 7 b , 7 8 b は、ベース部 9 1 に対してスライド部 9 2 が左右方向にスライド動作可能な電磁スライドテーブルにより構成され、画像表示手段 6 0 の側部
10
に対応してその上下方向略中央に配置されており、ベース部 9 1 が裏取付ベース 6 1 の周壁部 6 7 に固定され、スライド部 9 2 の前側に第 3 , 第 4 可動体 7 7 a , 7 8 a が固定されている。第 3 , 第 4 可動体 7 7 a , 7 8 a は、夫々第 3 , 第 4 駆動手段 7 7 b , 7 8 b により、画像表示手段 6 0 に対して左右方向外側の外部位置（図 2 8 (a) ~ (c) ）と、左右方向内側の内部位置（図 2 8 (d) ）との間で夫々移動可能となっている。

【 0 0 3 2 】

なお、第 3 可動体 7 7 a と第 4 可動体 7 8 a とは夫々の移動経路が左右に離間しているため、互いに干渉することはない。また、それら第 3 , 第 4 可動体 7 7 a , 7 8 a の移動経路は、第 1 可動体 7 5 a の移動経路の後側で且つ第 2 可動体 7 6 a の移動経路の前側にあるため、第 3 , 第 4 可動体 7 7 a , 7 8 a と第 1 , 第 2 可動体 7 5 a , 7 6 a とは互いに干渉することなく移動可能である。
20

【 0 0 3 3 】

また、全画面領域 A のうち、第 1 ~ 第 4 可動体 7 5 a ~ 7 8 a の後側に対応する部分を可動隠蔽領域 C という（図 1 0 (c) ）。もちろん、第 1 ~ 第 4 可動体 7 5 a ~ 7 8 a は夫々複数の停止位置間で移動可能であるため、第 1 ~ 第 4 可動体 7 5 a ~ 7 8 a が移動すれば、それに伴って可動隠蔽領域 C も変化する。なお、可動隠蔽領域 C が存在しない場合があってもよい。全画面領域 A に表示された画像のうち可動隠蔽領域 C に表示された部分については、正面からは少なくとも第 1 ~ 第 4 可動体 7 5 a ~ 7 8 a に遮られて視認できないが、第 1 ~ 第 4 可動体 7 5 a ~ 7 8 a は何れも画像表示手段 6 0 に対して前側に離間しているため、視点をずらすことによって少なくともその一部分については前側から視認可能である。
30

【 0 0 3 4 】

以上のように、第 1 ~ 第 4 可動体 7 5 a ~ 7 8 a は画像表示手段 6 0 とベース板 4 5 との間に配置され、第 1 可動体 7 5 a の前端側の一部分のみが装着孔 6 2 を介してベース板 4 5 の前側に突出している。

【 0 0 3 5 】

また、画像表示手段 6 0 は、全画面領域 A の少なくとも一部分が、正面視でベース板 4 5 の装着孔 6 2 よりも外側にはみ出している。以下、全画面領域 A のうち、ベース板（遊技部材）4 5 の後側に対応する部分（ここでは、装着孔 6 2 以外の装着孔の後側に対応する部分を含む）を第 2 固定隠蔽領域 B 2 という（図 9 (c) ）。
40

【 0 0 3 6 】

なお、全画面領域 A に表示された画像のうち、第 2 固定隠蔽領域 B 2 に表示された部分については、正面からは少なくともベース板 4 5 に遮られて視認できないが、画像表示手段 6 0 はベース板 4 5 よりも後側に配置されているため、視点をずらすことによって少なくともその一部分については前側から視認可能である。

【 0 0 3 7 】

ガイドレール 4 6 は、遊技領域 2 3 の外周側を取り囲むようにベース板 4 5 の前面側に配置され、図 3 , 図 5 , 図 8 等 に示すように 3 つの第 1 ~ 第 3 レール部材 1 0 1 ~ 1 0 3 により形成されている。第 1 レール部材 1 0 1 は合成樹脂製で、ベース板 4 5 の左縁部と上縁部とに沿ってその前面側に着脱自在に装着されており、その遊技領域 2 3 側に形成さ
50

れた正面視略円弧状の側面が、ガイドレール４６の一部を構成する第１レール４６ａとなっている。

【００３８】

第２レール部材１０２は金属製で、遊技盤１６の左上部から左下部にかけて第１レール４６ａの内側に並行するように正面視略円弧状に配置され、ベース板４５の前面側に略一定幅で立設されており、ガイドレール４６の一部を構成する第２レール４６ｂを形成している。これら第１レール４６ａと第２レール４６ｂとで挟まれた部分が、発射手段１７によって発射された遊技球を遊技領域２３に案内する発射案内通路１０４となっている。

【００３９】

第３レール部材１０３は合成樹脂製で、第１レール部材１０１の右上部側端部と第２レール部材１０２の左下部側端部とを接続するように、ベース板４５の右縁部と下縁部とに沿ってその前面側に着脱自在に装着されており、その遊技領域２３側の側面が、ガイドレール４６の一部を構成する第３レール４６ｃとなっている。なお、第１レール部材１０１及び第３レール部材１０３は、レール長手方向に沿って複数に分割されていてもよい。

【００４０】

中央表示枠ユニット４７は、画像表示手段６０の表示枠を構成するもので、装着孔６２の内周に沿ってベース板４５の前側から着脱自在に装着されている。この中央表示枠ユニット４７は、図３～図６等に示すように、ベース板４５の前面に沿って装着孔６２の外側に配置され且つその前側を遊技球が通過可能な前面装着板１０５と、画像表示手段６０の前側における左右両側から上部側にわたる正面視略門形状に配置され且つ前面装着板１０５の内周側で前向きに突設された装飾枠１０６と、その装飾枠１０６の左右の下端部間に配置されるステージ１０７とを備えている。発射手段１７により発射され、遊技領域２３の上部側に進入した遊技球は、装飾枠１０６の頂部で左右に振り分けられ、中央表示枠ユニット４７の左側の左流下経路１０８ａと右側の右流下経路１０８ｂとの何れかを流下する。

【００４１】

中央表示枠ユニット４７には、左流下経路１０８ａ側と右流下経路１０８ｂ側との少なくとも一方側、例えば左流下経路１０８ａ側に、遊技球が流入可能なワープ入口１０９が設けられている。ワープ入口１０９に流入した遊技球は、ステージ１０７上で左右方向に自由に転動した後、遊技領域２３の左右方向中央に対応して設けられた中央落下部１１０とそれ以外の部分との何れかから前側に落下する。

【００４２】

また、ステージ１０７の上側には、跳ね返り等による後側への遊技球の進入を阻止するための進入防止手段１１１が設けられている。進入防止手段１１１は、ステージ１０７の後側に沿ってベース板４５と平行に立設される第１進入防止板１１１ａと、その第１進入防止板１１１ａの上縁部から前向きに突設される第２進入防止板１１１ｂとを一体に備えている。なお、進入防止手段１１１はその全体が透明であり、前側からその進入防止手段１１１を介して後側を視認可能となっている。

【００４３】

また、中央表示枠ユニット４７は、図６等に示すように、ステージ１０７、ワープ入口１０９、進入防止手段１１１等を備えた第２ユニット４７ａとそれ以外の第１ユニット４７ｂとで構成されており、それら両ユニット４７ａ、４７ｂは予め連結した状態でベース板４５に対して装着、固定されている。もちろん、第１ユニット４７ｂと第２ユニット４７ａとを個別にベース板４５に装着可能に構成してもよい。

【００４４】

また、中央表示枠ユニット４７は、その少なくとも一部分が、画像表示手段６０の全画面領域Ａの前側に位置している。以下、全画面領域Ａのうち、第１ユニット（遊技部材）４７ｂの後側に対応する部分を第３固定隠蔽領域Ｂ３といい（図９（ｄ））、第２ユニット（遊技部材）４７ａの後側に対応する部分を第４固定隠蔽領域Ｂ４という（図１０（ａ））。また、第４固定隠蔽領域Ｂ４のうち、第２ユニット４７ａにおける透明部（ここで

10

20

30

40

50

は進入防止手段 1 1 1) の後側に対応する部分、即ち第 2 ユニット 4 7 a の後側に対応するが透明部を介して前側から視認可能な領域を透明隠蔽領域 (第 1 透明表示領域) B 4 a という。

【 0 0 4 5 】

なお、全画面領域 A に表示された画像のうち、第 3 固定隠蔽領域 B 3 , 第 4 固定隠蔽領域 B 4 に表示された部分 (透明隠蔽領域 B 4 a を除く) については、正面からは少なくとも中央表示枠ユニット 4 7 に遮られて視認できないが、中央表示枠ユニット 4 7 は画像表示手段 6 0 に対して前側に離間しているため、視点をずらすことによって少なくともその一部分については前側から視認可能である。

【 0 0 4 6 】

始動入賞ユニット 4 8 は、中央表示枠ユニット 4 7 の下側に配置され、装着孔 6 3 に対して前側から着脱自在に装着されている。大入賞ユニット 4 9 は、中央表示枠ユニット 4 7 の右側下部の所定箇所に後側から着脱自在に装着されている。普通入賞ユニット 5 0 は、中央表示枠ユニット 4 7 の下側で始動入賞ユニット 4 8 の左側に配置され、装着孔 6 4 に対して前側から着脱自在に装着されている。

【 0 0 4 7 】

また、大入賞ユニット 4 9 は、その少なくとも一部分が、画像表示手段 6 0 の全画面領域 A の前側に位置している。以下、全画面領域 A のうち、大入賞ユニット (遊技部材) 4 9 の後側に対応する部分を第 5 固定隠蔽領域 B 5 という (図 1 0 (b)) 。なお、全画面領域 A に表示された画像のうち、第 5 固定隠蔽領域 B 5 に表示された部分については、正面からは少なくとも大入賞ユニット 4 9 に遮られて視認できないが、大入賞ユニット 4 9 は画像表示手段 6 0 に対して前側に離間しているため、視点をずらすことによって少なくともその一部分については前側から視認可能である。

【 0 0 4 8 】

また、画像表示手段 6 0 の前側の全画面領域 A のうち、正面視で窓枠部 7 4 、ベース板 4 5 、中央表示枠ユニット 4 7 、大入賞ユニット 4 9 及び第 1 ~ 第 4 可動体 7 5 a ~ 7 8 a の何れにも遮られない領域、即ち第 1 ~ 第 5 固定隠蔽領域 B 1 ~ B 5 , 可動隠蔽領域 C の何れにも属さない領域を非隠蔽領域 D とする (図 1 0 (d)) 。なお、第 1 ~ 第 5 固定隠蔽領域 B 1 ~ B 5 の間では互いに重なり合う部分が存在し、また、第 1 ~ 第 5 固定隠蔽領域 B 1 ~ B 5 と可動隠蔽領域 C との間でも互いに重なり合う部分が存在する。即ち、第 1 ~ 第 5 固定隠蔽領域 B 1 ~ B 5 、可動隠蔽領域 C のうちの 2 つ以上に属する領域も存在する。

【 0 0 4 9 】

ここで、第 1 ~ 第 5 固定隠蔽領域 B 1 ~ B 5 が、正面視で遊技部材の後側に対応する第 1 表示領域の一例であり、可動隠蔽領域 C が、可動体の後側に対応する第 2 表示領域の一例であり、非隠蔽領域 D が、第 1 表示領域でなく第 2 表示領域でもない第 3 表示領域の一例である。

【 0 0 5 0 】

普通図柄始動手段 5 5 は、普通図柄表示手段 5 1 による普通図柄の変動表示を開始させるためのもので、遊技球が通過可能な通過ゲート等により構成され、遊技球の通過を検出する通過検出手段 (図示省略) を備えている。この普通図柄始動手段 5 5 は、中央表示枠ユニット 4 7 の右部における前面装着板 1 0 5 の前側に設けられており、右流下経路 1 0 8 b を流下する遊技球が通過可能となっている。

【 0 0 5 1 】

普通図柄表示手段 5 1 は、普通図柄を変動表示するためのもので、複数個の普通図柄 (例えば「 」 「 × 」 の 2 種類) に対応する複数個の発光体 (例えば L E D) を備え、中央表示枠ユニット 4 7 の装飾枠 1 0 6 に配置されている。この普通図柄表示手段 5 1 は、普通図柄始動手段 5 5 が遊技球を検出することに基づいて複数の発光体が所定順序で発光するように点滅して、普通図柄始動手段 5 5 による遊技球検出時に取得された普通乱数情報に含まれる当たり判定乱数値が予め定められた当たり判定値と一致する場合には当たり態

10

20

30

40

50

様（所定態様）に対応する「」側の発光体が点灯し、それ以外の場合には外れ態様に対応する「×」側の発光体が点灯して停止する。普通図柄表示手段５１の変動後の停止図柄が当たり態様となった場合には普通利益状態が発生する。

【００５２】

また、普通図柄表示手段５１の図柄変動中と普通利益状態中とを含む普通保留期間中に普通図柄始動手段５５が遊技球を検出した場合には、それによって取得された普通乱数情報が予め定められた上限保留個数、例えば４個を限度として保留記憶され、普通保留期間が終了する毎に１個ずつ消化されて普通図柄の変動が行われる。普通乱数情報の記憶個数（普通保留個数）は、普通保留個数表示手段５２等によって遊技者に報知される。普通保留個数表示手段５２は中央表示枠ユニット４７の装飾枠１０６に配置される。

10

【００５３】

第１特別図柄始動手段５６は、第１特別図柄表示手段５３による図柄変動を開始させるためのもので、開閉手段を有しない非開閉式入賞手段により構成され、入賞した遊技球を検出する遊技球検出手段（図示省略）を備えている。この第１特別図柄始動手段５６は、始動入賞ユニット４８に設けられ、ステージ１０７の中央落下部１１０に対応してその下側に上向き開口状に配置されており、左流下経路１０８ａ側のワープ入口１０９からステージ１０７を経て入賞するルートが存在すること等により、右流下経路１０８ｂを流下してきた遊技球よりも左流下経路１０８ａを流下してきた遊技球の方が高い確率で入賞可能となっている。

【００５４】

20

第２特別図柄始動手段５７は、第２特別図柄表示手段５４による図柄変動を開始させるためのもので、開閉部１１２の作動によって遊技球が入賞可能な開状態と入賞不可能（又は開状態よりも入賞困難）な閉状態とに変化可能な開閉式入賞手段により構成され、入賞した遊技球を検出する遊技球検出手段（図示省略）を備えており、普通図柄表示手段５１の変動後の停止図柄が当たり態様（所定態様）となって普通利益状態が発生したときに、開閉部１１２が所定時間閉状態から開状態に変化するようになっている。

【００５５】

この第２特別図柄始動手段５７は、中央表示枠ユニット４７の右部における前面装着板１０５上で且つ普通図柄始動手段５５の下流側に配置されており、左流下経路１０８ａを流下してきた遊技球よりも右流下経路１０８ｂを流下してきた遊技球の方が高い確率で入賞可能となっている。なお、開閉部１１２は下部側に設けられた左右方向の回転軸廻りに揺動可能であり、閉状態では前面装着板１０５と略面一となって遊技球が前側を通過可能となり、開状態では前面装着板１０５の前側で後ろ下がりの傾斜状となって遊技球を後向きに入賞させるようになっている。

30

【００５６】

第１特別図柄表示手段（図柄表示手段）５３は、１個又は複数個、例えば１個の第１特別図柄を変動表示可能な７セグメント式等の表示手段により構成されており、第１特別図柄始動手段５６が遊技球を検出することを条件に第１特別図柄を所定時間変動表示して、第１特別図柄始動手段５６による遊技球検出時に取得された第１特別乱数情報に含まれる大当たり判定乱数値が予め定められた大当たり判定値と一致する場合には第１大当たり態様で、それ以外の場合には第１外れ態様で夫々停止するようになっている。第１特別図柄表示手段５３の変動後の停止図柄が第１大当たり態様となった場合には第１特別利益状態が発生する。

40

【００５７】

第２特別図柄表示手段（図柄表示手段）５４は、１個又は複数個、例えば１個の第２特別図柄を変動表示可能な７セグメント式等の表示手段により構成されており、第２特別図柄始動手段５７が遊技球を検出することを条件に第２特別図柄を所定時間変動表示して、第２特別図柄始動手段５７による遊技球検出時に取得された第２特別乱数情報に含まれる大当たり判定乱数値が予め定められた大当たり判定値と一致する場合には第２大当たり態様で、それ以外の場合には第２外れ態様で夫々停止するようになっている。第２特別図柄

50

表示手段 5 4 の変動後の停止図柄が第 2 大当たり態様となった場合には第 2 特別利益状態が発生する。

【 0 0 5 8 】

第 1 , 第 2 特別図柄表示手段 5 3 , 5 4 は、中央表示枠ユニット 4 7 の装飾枠 1 0 6 に配置されている。第 1 , 第 2 特別図柄は数字図柄等ではなく、それ自体としては特別な意味を持たない線と点の組み合わせ等よりなる複数種類の図柄で構成され、それらの図柄のうちの 1 又は複数が第 1 , 第 2 大当たり態様、それ以外が第 1 , 第 2 外れ態様となっている。

【 0 0 5 9 】

また、第 1 特別図柄表示手段 5 3 の図柄変動中、第 2 特別図柄表示手段 5 4 の図柄変動中及び第 1 , 第 2 特別利益状態中を含む特別保留期間中に第 1 , 第 2 特別図柄始動手段 5 6 , 5 7 が遊技球を検出した場合には、それによって取得された第 1 , 第 2 特別乱数情報が夫々予め定められた上限保留個数、例えば各 4 個を限度として保留記憶される。そして、特別保留期間が終了した時点で第 2 特別図柄側の保留記憶が 1 以上の場合（第 2 特別図柄に関する図柄変動開始条件が成立した場合）にはその第 2 特別図柄の保留記憶が消化されて第 2 特別図柄の変動が行われ、第 1 特別図柄側の保留記憶のみが 1 以上の場合（第 1 特別図柄に関する図柄変動開始条件が成立した場合）にはその第 1 特別図柄の保留記憶が消化されて第 1 特別図柄の変動が行われる。

【 0 0 6 0 】

このように本実施形態では、第 1 特別図柄と第 2 特別図柄とが共に変動中になることはなく、また、第 1 特別図柄側と第 2 特別図柄側との両方に保留記憶がある場合には、第 2 特別図柄の変動が優先的に行われるようになっている。なお、第 1 , 第 2 特別乱数情報の記憶個数（第 1 , 第 2 特別保留個数）は、画像表示手段 6 0 等によって遊技者に報知される。

【 0 0 6 1 】

大入賞手段 5 8 は、遊技球が入賞可能な開状態と入賞不可能な閉状態とに切り換え可能な開閉板 1 1 3 を備えた開閉式入賞手段で、大入賞ユニット 4 9 に設けられ、中央表示枠ユニット 4 7 の右側下部で第 2 特別図柄始動手段 5 7 の下流側に配置されており、左流下経路 1 0 8 a を流下してきた遊技球よりも右流下経路 1 0 8 b を流下してきた遊技球の方が高い確率で入賞可能となっている。この大入賞手段 5 8 は、第 1 , 第 2 特別図柄表示手段 5 3 , 5 4 の第 1 , 第 2 特別図柄が変動後に第 1 , 第 2 大当たり態様で停止した場合に発生する第 1 , 第 2 特別利益状態中に、開閉板 1 1 3 が所定の開放パターンに従って前側に開放して、その上に落下した遊技球を内部へと入賞させるようになっている。

【 0 0 6 2 】

また、画像表示手段 6 0 には、第 1 , 第 2 特別図柄表示手段 5 3 , 5 4 による第 1 , 第 2 特別図柄の変動表示と並行して演出図柄 1 1 4（図 1 6 等）が変動表示される他、第 1 , 第 2 特別保留個数を示す第 1 , 第 2 保留表示画像 X 1 ~ X 4 , Y 1 ~ Y 4（図 1 5 等）、後述する音量・光量調整機能に関する音量、光量調整可能報知画像（報知画像）1 1 6 a , 1 1 6 b（図 1 8 等）及び音量、光量設定画像 1 1 7 a , 1 1 7 b（図 1 9 等）、後述するメニュー表示機能に関するメニュー表示可能報知画像（報知画像）1 1 8 a（図 2 4 等）、メニュー画像 1 1 8 b 及びメニュー操作報知画像 1 1 8 c（図 2 5 等）、左打ち誘導画像 1 6 2 a 及び右打ち誘導画像 1 6 2 b（図 1 6 等）、エラー報知画像 1 6 3（図 1 7 等）等の各種画像が表示されるようになっている。

【 0 0 6 3 】

ここで演出図柄 1 1 4 は、図 1 4 に示すように、例えば 1 ~ 9 の数字等で構成される図柄画像 1 1 4 a と、キャラクタその他の装飾画像 1 1 4 b との結合で構成され、左右方向に複数列、例えば 3 列で夫々変動可能であり、第 1 , 第 2 特別図柄の変動開始と略同時に所定の変動パターンに従って縦スクロール等による変動を開始すると共に、第 1 , 第 2 特別図柄の変動停止と略同時に最終停止するように、左、右、中等の所定の順序で停止するようになっている。

10

20

30

40

50

【 0 0 6 4 】

なお、演出図柄 1 1 4 では、全て同じ図柄で揃った場合が大当たり演出態様、それ以外が外れ演出態様となっており、第 1 , 第 2 特別図柄が第 1 , 第 2 大当たり態様となる場合には演出図柄 1 1 4 は大当たり演出態様となり、第 1 , 第 2 特別図柄が第 1 , 第 2 外れ態様となる場合には演出図柄 1 1 4 は外れ演出態様となる。

【 0 0 6 5 】

また、演出図柄 1 1 4 の変動パターンには、リーチ状態を経て大当たり演出態様となる複数種類のリーチ大当たり変動パターン（例えばノーマルリーチ大当たり変動パターン、スーパーリーチ大当たり変動パターン等）と、リーチ状態を経て外れ演出態様となる複数種類のリーチ外れ変動パターン（例えばノーマルリーチ外れ変動パターン、スーパーリーチ外れ変動パターン等）と、リーチ状態を経ることなく外れ演出態様となる 1 又は複数種類の通常変動パターンとが設けられている。

10

【 0 0 6 6 】

図 1 1 は本パチンコ機の制御系のブロック図である。図 1 1 において、1 2 1 は主制御基板、1 2 2 は演出制御基板で、これら各制御基板 1 2 1 , 1 2 2 は、遊技盤 1 6 に装着された画像表示手段 6 0 等を覆う裏カバーの裏側等、前枠 3 及び遊技盤 1 6 を含む遊技機本体 1 の裏側の適宜箇所に着脱自在に装着された基板ケースに夫々収納されている。

【 0 0 6 7 】

主制御基板 1 2 1 は、遊技動作を統括的に制御するもので、CPU , ROM , RAM 等により構成される普通乱数作成処理手段 1 3 1 、普通始動口チェック処理手段 1 3 2 、普通乱数記憶手段 1 3 3 、普通図柄処理手段 1 3 4 、普通図柄表示制御手段 1 3 5 、普通利益状態発生手段 1 3 6 、特別乱数作成処理手段 1 3 7 、特別始動口チェック処理手段 1 3 8 、特別乱数記憶手段 1 3 9 、特別図柄処理手段 1 4 0 、特別図柄表示制御手段 1 4 1 、特別利益状態発生手段 1 4 2 、特別遊技状態発生手段 1 4 3 、制御コマンド送信手段 1 4 4 等を備えている。

20

【 0 0 6 8 】

普通乱数作成処理手段 1 3 1 は、変動後の普通図柄を当たり態様とするか否かの判定に用いる当たり判定乱数等を所定時間毎に繰り返し発生するように構成されている。普通始動口チェック処理手段 1 3 2 は、普通図柄始動手段 5 5 による遊技球の検出に基づく処理を行うもので、普通図柄始動手段 5 5 が遊技球を検出することに基づいて、普通乱数作成処理手段 1 3 1 で作成された当たり判定乱数値等の普通乱数情報を取得し、その普通乱数情報を予め定められた上限保留個数（例えば 4 個）を限度として先入れ先出し式の普通乱数記憶手段 1 3 3 に記憶させるように構成されている。

30

【 0 0 6 9 】

普通図柄処理手段 1 3 4 は、普通図柄の変動表示に関する処理を行うもので、普通図柄表示手段 5 1 が変動表示可能な状態となり且つ普通乱数記憶手段 1 3 3 に 1 個以上の当たり判定乱数値が記憶されていること（普通保留個数が 1 以上であること）を条件に、普通乱数記憶手段 1 3 3 に記憶されている普通乱数情報の待ち行列の先頭から当たり判定乱数値を取り出し、その当たり判定乱数値が予め定められた当たり判定値と一致するか否かに応じて当たり / 外れの判定を行う当たり判定機能、当たり / 外れの判定結果に基づいて普通図柄の変動後の停止図柄の種類を選択する普通停止図柄選択機能、普通図柄の変動時間を選択する変動時間選択機能等を備えている。

40

【 0 0 7 0 】

なお、本実施形態では、図 1 2 に示すように、後述する特別遊技状態中（時短状態中及び確変状態中）の当たり確率（例えば 1 / 1 . 3 ）がそれ以外の通常遊技状態中の当たり確率（例えば 1 / 1 0 ）よりも高く設定され、また、特別遊技状態中における変動時間（例えば 2 . 7 秒）が通常遊技状態中における変動時間（例えば 2 7 秒）よりも短くなるように設定されている。

【 0 0 7 1 】

普通図柄表示制御手段 1 3 5 は、普通図柄処理手段 1 3 4 による普通図柄処理に基づい

50

て普通図柄表示手段 5 1 の表示制御を行うもので、普通図柄表示手段 5 1 が変動表示可能な状態となり且つ普通乱数記憶手段 1 3 3 に 1 個以上の普通乱数情報が記憶されていること（普通保留個数が 1 以上であること）を条件に普通図柄表示手段 5 1 による普通図柄の変動を開始させ、普通図柄処理手段 1 3 4 で選択された変動時間が経過することに基づいて、同じく普通図柄処理手段 1 3 4 で選択された停止図柄で普通図柄の変動を停止させるようになっている。

【 0 0 7 2 】

普通利益状態発生手段 1 3 6 は、普通図柄処理手段 1 3 4 による当たり判定の結果が当たりとなることに基づいて普通図柄表示手段 5 1 の変動後の停止図柄が当たり態様となった場合に、第 2 特別図柄始動手段 5 7 の開閉部 1 1 2 が複数種類の開閉パターンの何れかに従って開状態に変化する普通利益状態を発生させるようになっている。本実施形態では、図 1 2 に示すように、通常開閉パターン（例えば 0 . 2 秒 × 1 回開放）と、この通常開閉パターンよりも開放時間が大となるように設定された延長開閉パターン（例えば 2 秒 × 3 回開放）の 2 種類の開閉パターンが設定されており、通常遊技状態中は通常開閉パターンが、特別遊技状態中は延長開閉パターンが夫々選択されるようになっている。

10

【 0 0 7 3 】

特別乱数作成処理手段 1 3 7 は、大当たり / 外れの判定に用いる大当たり判定乱数、特別図柄の変動後の停止図柄等の選択に用いる図柄判定乱数、変動パターンの選択に用いる変動パターン乱数、その他の所定の乱数を繰り返し発生する特別乱数作成処理を行うように構成されている。

20

【 0 0 7 4 】

特別始動口チェック処理手段（始動検出処理手段）1 3 8 は、第 1 , 第 2 特別図柄始動手段（始動手段）5 6 , 5 7 への遊技球の入賞に基づく処理を行うもので、第 1 , 第 2 特別図柄始動手段 5 6 , 5 7 の何れかに遊技球が入賞することに基づいて、特別乱数作成処理手段 1 3 7 で作成された大当たり判定乱数値、大当たり図柄乱数値等の第 1 , 第 2 特別乱数情報を取得し、その第 1 , 第 2 特別乱数情報を予め定められた上限保留個数（例えば 4 個）を限度として特別乱数記憶手段 1 3 9 に記憶させるように構成されている。

【 0 0 7 5 】

また、特別始動口チェック処理手段 1 3 8 は先読み判定手段 1 3 8 a を備えている。この先読み判定手段 1 3 8 a は、第 1 , 第 2 特別図柄始動手段 5 6 , 5 7 に遊技球が入賞したときに取得される第 1 , 第 2 特別乱数情報について、その取得時に、第 1 , 第 2 特別乱数情報に含まれる大当たり判定乱数値が第 1 , 第 2 大当たり判定値と一致するか否か等について先読み判定を行うようになっている。この先読み判定結果は、第 1 , 第 2 特別図柄始動手段 5 6 , 5 7 の何れかに遊技球が入賞することに基づいて送信される保留増加コマンドにより演出制御基板 1 2 2 等に伝達される。

30

【 0 0 7 6 】

特別図柄処理手段 1 4 0 は、第 1 , 第 2 特別図柄の変動表示に関する処理を行うもので、第 1 , 第 2 特別図柄表示手段 5 3 , 5 4 が変動表示可能な状態となったときに、第 2 特別保留個数が 1 以上であれば第 2 特別乱数情報の待ち行列から、第 1 特別保留個数のみが 1 以上であれば第 1 特別乱数情報の待ち行列からその先頭の大当たり判定乱数値を取り出し、その大当たり判定乱数値が予め定められた大当たり判定値と一致するか否かに応じて大当たり / 外れの判定を行う大当たり判定機能、大当たり判定の結果に応じて、第 1 , 第 2 特別乱数情報に含まれる大当たり図柄乱数値等に基づいて第 1 , 第 2 特別図柄の変動後の停止図柄を選択する特別停止図柄選択機能、大当たり判定の結果に応じて、第 1 , 第 2 特別図柄の変動パターンを複数種類の中から選択する変動パターン選択機能等を備えている。

40

【 0 0 7 7 】

特別図柄表示制御手段 1 4 1 は、第 1 , 第 2 特別図柄表示手段 5 3 , 5 4 の表示制御を行うもので、特別図柄処理手段 1 4 0 による特別図柄処理に基づいて、第 1 特別図柄表示手段 5 3 又は第 2 特別図柄表示手段 5 4 による第 1 , 第 2 特別図柄の変動を開始させると

50

共に、選択された変動パターンに対応する変動時間が経過することに基づいて、選択された停止図柄で第1, 第2特別図柄の変動を停止させるようになっている。

【0078】

特別利益状態発生手段(利益状態発生手段)142は、遊技者に有利な第1, 第2特別利益状態を発生させるためのもので、特別図柄処理手段140による大当たり判定の結果が大当たりとなり、第1, 第2特別図柄の変動後の停止図柄が第1, 第2大当たり態様(特定態様)となった場合に、大入賞手段58を所定の開放パターンに従って開放する第1, 第2特別利益状態(利益状態)を発生させるように構成されている。

【0079】

本実施形態では、図13に示すように大入賞手段58の開放パターンとして、の2種類が設けられており、特別利益状態発生手段142は、大当たり図柄乱数値に応じて開放パターン、の何れかを選択するように構成されている。開放パターンは、大入賞手段58を0.2秒開放する動作を2ラウンド行うように設定されている。この開放パターンは、1回の開放時間が0.2秒と僅かではかもラウンド数も2ラウンドと少ないため、その開放中に遊技球が入賞する可能性は極めて小さい。

10

【0080】

一方の開放パターンは、大入賞手段58を、開放してから所定時間(例えば2.8秒)経過するかそれまでに所定個数(例えば9個)の遊技球が入賞することを条件に閉鎖する動作を、所定ラウンド数(例えば15ラウンド)行うように設定されている。この開放パターンの場合、大入賞手段58への1個の入賞に対する賞球を15個とすると、遊技者が普通に発射動作を続けるだけで殆どの場合に $9 \times 15 \times 15 = 2025$ 個の出球が期待でき、開放パターンに比べて遊技者が得られる直接的な利益は格段に大きくなっている。また、本実施形態では、図13に示すように、開放パターンが選択される確率は、第2特別図柄が第2大当たり態様となった場合(第2特別利益状態)の方が第1特別図柄が第2大当たり態様となった場合(第1特別利益状態)よりも高い値に設定されている。

20

【0081】

特別遊技状態発生手段143は、第1, 第2特別利益状態の終了後に遊技者に有利な特別遊技状態を発生させるためのもので、図13に示すように、第1, 第2特別乱数情報に含まれる大当たり判定乱数値が大当たり判定値と一致した場合の大当たり図柄乱数値に応じて、時短状態と確変状態との何れかの特別遊技状態を発生させるように構成されている。

30

【0082】

時短状態中は、第1, 第2特別図柄の変動時間が通常変動時間よりも短い短縮変動時間に切り換えられる他、普通図柄が当たり態様となる確率が通常確率(例えば1/10)から高確率(例えば1/1.3)へ、普通図柄の変動時間が通常変動時間(例えば2.7秒)から短縮変動時間(例えば2.7秒)へ、第2特別図柄始動手段57の開閉パターンが通常開閉パターン(例えば0.2秒×1回開放)から延長開閉パターン(例えば2秒×3回開放)へ、夫々切り換えられるようになっている。なお、時短状態は第1, 第2特別利益状態の終了後に開始し、次の特別利益状態が発生するか、それまでに第1, 第2特別図柄が所定回数(例えば50回)変動した時点で終了する。

【0083】

40

確変状態中は、第1, 第2特別図柄が第1, 第2大当たり態様となる確率が通常確率(例えば1/350)よりも高い高確率(例えば1/35)に切り換えられるようになっている。また、確変状態中は、原則として時短状態と同様の切り換えも併せて行われるが、通常遊技状態中に開放パターンの特別利益状態が発生した場合には、その終了後に発生する確変状態については時短状態と同様の切り換えは行われ(いわゆる潜伏確変状態)ようになっている。なお、確変状態は第1, 第2特別利益状態の終了後に開始し、次の特別利益状態が発生した時点で終了するが、第1, 第2特別図柄の変動回数等の他の終了条件を付加してもよい。

【0084】

制御コマンド送信手段144は、所定の制御コマンドを演出制御基板122等のサブ制

50

御基板に送信して制御指令を与えるためのもので、特別図柄処理手段 1 4 0 による特別図柄処理に基づいて、第 1 , 第 2 特別図柄の変動開始時に、第 1 , 第 2 特別保留個数の減少を指定する第 1 , 第 2 保留減少コマンド、演出図柄 1 1 4 の変動パターンを指定する第 1 , 第 2 変動パターン指定コマンド、第 1 , 第 2 特別図柄の停止図柄態様を指定する第 1 , 第 2 停止図柄態様指定コマンドをこの順序で演出制御基板 1 2 2 側に送信し、第 1 , 第 2 特別図柄の変動終了時に第 1 , 第 2 演出図柄の変動停止を指示する第 1 , 第 2 変動停止指定コマンドを演出制御基板 1 2 2 側に送信する機能、第 1 , 第 2 特別保留個数が増加したときに第 1 , 第 2 特別保留個数の増加を指定する第 1 , 第 2 保留増加コマンドを演出制御基板 1 2 2 側に送信する機能、第 1 , 第 2 特別保留個数が共に 0 の状態で第 1 , 第 2 特別図柄の変動が終了する等により第 1 , 第 2 特別図柄の変動待機状態となった場合に客待ちデモコマンドを送信する機能、特別遊技状態発生手段 1 4 3 による特別遊技状態の発生時及び終了時に特別遊技状態発生コマンド、特別遊技状態終了コマンド等を演出制御基板 1 2 2 側に送信する機能、扉開放エラー、磁気検出エラー、電波検出エラー、払い出しエラー、入賞スイッチエラー、不正入賞エラー等のエラーが発生した場合にそのエラーの種類に対応するエラーコマンドを、また、そのエラーが解除された場合にそのエラーの種類に対応するエラー解除コマンドを演出制御基板 1 2 2 に送信する機能等を備えている。

10

【 0 0 8 5 】

演出制御基板 1 2 2 は、各種演出手段による演出を制御するもので、演出制御手段 1 5 0、特別保留個数表示制御手段 1 5 1、図柄変動演出制御手段 1 5 2、発射誘導報知制御手段 1 5 3、エラー報知制御手段 1 5 4、音量調整手段 1 5 5、光量調整手段 1 5 6、客待ち制御手段 1 5 7、節電モード設定手段 1 5 8 等を備えている。

20

【 0 0 8 6 】

演出制御手段 1 5 0 は、各演出手段を制御するもので、画像表示手段 6 0 による画像表示を制御する画像表示制御手段 1 5 0 a、スピーカ 1 8 , 2 5 からの音声出力を制御する音声制御手段 1 5 0 b、LED 等の電飾手段 1 5 9 の発光を制御する発光制御手段 1 5 0 c、第 1 ~ 第 4 可動体 7 5 a ~ 7 8 a を有する可動演出手段 7 5 ~ 7 8 を制御する可動体制御手段 1 5 0 d 等を備えている。

【 0 0 8 7 】

特別保留個数表示制御手段 1 5 1 は、画像表示手段 6 0 への第 1 , 第 2 特別保留個数の表示制御を行うもので、図 1 5 等 に示すように、第 1 , 第 2 特別保留個数の増減に対応して、第 1 特別保留個数分 (最大 4 個) の第 1 保留表示画像 X 1 ~ X 4 と、第 2 特別保留個数分 (最大 4 個) の第 2 保留表示画像 Y 1 ~ Y 4 と、変動中の第 1 , 第 2 特別図柄に対応する変動中保留画像 Z とを、画像表示制御手段 1 5 0 a を介して画像表示手段 6 0 に所定の保留台座画像 1 6 1 の前側に重ねて表示するように構成されている。

30

【 0 0 8 8 】

本実施形態では、第 1 特別図柄の保留記憶よりも第 2 特別図柄の保留記憶を優先的に消化するため、第 1 保留表示画像 X 1 ~ X 4 の前側に第 2 保留表示画像 Y 1 ~ Y 4 を夫々一部重ねて表示している。主制御基板 1 2 1 から第 1 , 第 2 保留増加コマンドを受信した場合には、第 1 , 第 2 保留表示画像 X 1 ~ , Y 1 ~ を待ち行列の最後尾に 1 個追加表示する。

【 0 0 8 9 】

40

また、主制御基板 1 2 1 から第 1 , 第 2 保留減少コマンドを受信した場合には、第 1 , 第 2 保留表示画像 X 1 ~ , Y 1 ~ を待ち行列の前側に向けて 1 個分ずつシフトすると共に、押し出された先頭の第 1 , 第 2 保留表示画像 X 1 , Y 1 を所定位置まで移動させて変動中保留画像 Z に変化させるようになっている。なお、第 1 特別図柄よりも第 2 特別図柄の変動が優先されるため、第 2 保留表示画像 Y 1 ~ が表示されている間は、第 1 保留表示画像 X 1 ~ については増加することはあっても減少することはない。

【 0 0 9 0 】

図柄変動演出制御手段 1 5 2 は、演出図柄 1 1 4 の変動表示及びそれに伴う予告演出等を制御するもので、演出図柄制御手段 1 5 2 a、予告演出制御手段 1 5 2 b 等を備えている。演出図柄制御手段 1 5 2 a は、演出制御手段 1 5 0 を介して演出図柄 1 1 4 の表示制

50

御及びそれに伴う音声出力、電飾発光等の制御を行うもので、主制御基板 1 2 1 から第 1 , 第 2 変動パターン指定コマンドを受信した場合に、指定された変動パターンに基づいて演出図柄 1 1 4 の変動及びそれに伴う音声出力、電飾発光を開始させると共に、第 1 , 第 2 変動停止指定コマンドを受信したときに、第 1 , 第 2 停止図柄態様指定コマンドと第 1 , 第 2 変動パターン指定コマンドとに基づいて選択された停止図柄態様で演出図柄 1 1 4 の変動を停止させ、また、それに伴う音声出力、電飾発光を停止させるようになっている。

【 0 0 9 1 】

予告演出制御手段 1 5 2 b は、第 1 , 第 2 特別図柄の変動後の停止図柄が第 1 , 第 2 大当たり態様となって第 1 , 第 2 特別利益状態が発生するか否か等、第 1 , 第 2 特別図柄及び演出図柄 1 1 4 の変動に関する予告演出を制御するものである。予告演出としては、先読み判定手段 1 3 8 a による先読み判定結果に基づいて行う「先読み予告演出」、特別図柄処理手段 1 4 0 による図柄変動開始時の大当たり判定結果等に基づいて行う「通常予告演出」等がある。

10

【 0 0 9 2 】

また、「先読み予告演出」には、先読み判定結果に基づいて、その先読み判定の対象となった特別乱数情報に対応する図柄変動までの複数回の図柄変動において、同一態様の演出を実行する「先読み連続演出」の他、先読み判定結果に基づいて第 1 , 第 2 保留表示画像 X 1 ~ , Y 1 ~ を図 1 5 に示すような所定の表示態様で表示する「先読み保留変化演出」等がある。

【 0 0 9 3 】

また、「通常予告演出」には、「会話予告演出」、「ステップアップ予告演出」、「ボタン予告演出」、「ミニキャラ予告演出」等がある。「会話予告演出」では、第 1 , 第 2 特別図柄の変動中にキャラクタの台詞が画像表示手段 6 0 に表示され、その台詞の内容が、第 1 , 第 2 特別図柄が第 1 , 第 2 大当たり態様となる信頼度（以下、大当たり信頼度という）を示唆するようになっている。「ステップアップ予告演出」では、第 1 , 第 2 特別図柄の変動中に、画像表示手段 6 0 への演出画像の表示を含む所定の演出ステップが、大当たり信頼度に応じて複数段階（例えば 5 段階）のうちの所定段階まで実行されるようになっている。このステップアップ予告演出では、演出ステップの段階が進むほど大当たり信頼度が高くなるように設定されている。

20

【 0 0 9 4 】

「ボタン予告演出」では、第 1 , 第 2 特別図柄の変動中における操作有効期間中に演出ボタン 3 4 の操作が所定操作条件を満たした（操作成立）と判定された場合に、大当たり信頼度に応じて所定の操作時演出が実行されるようになっている。「ミニキャラ予告演出」は、1 又は複数のミニキャラ画像が画像表示手段 6 0 に表示され、大当たり信頼度を示唆する動作を行うようになっている。

30

【 0 0 9 5 】

予告演出制御手段 1 5 2 b は、先読み予告演出に関しては、第 1 , 第 2 保留増加コマンドを受信し且つ先読み連続演出中でないこと等の所定の条件を満たす場合に実行開始の抽選を行い、複数種類の先読み予告演出（先読み連続演出、先読み保留変化演出等）の少なくとも一つに当選した場合にその先読み予告演出の実行を開始し、また、通常予告演出に関しては、第 1 , 第 2 特別図柄の変動開始時、即ち第 1 , 第 2 保留減少コマンド、第 1 , 第 2 変動パターン指定コマンド及び第 1 , 第 2 停止図柄態様指定コマンドを一定時間内に受信した場合に抽選を行い、複数種類の通常予告演出（会話予告演出、ステップアップ予告演出等）の少なくとも一つに当選した場合に、第 1 , 第 2 特別図柄の変動中にその通常予告演出を実行するように構成されている。

40

【 0 0 9 6 】

発射誘導報知制御手段 1 5 3 は、遊技領域 2 3 の左右一方側を狙って発射すべき旨の発射誘導報知を制御するもので、左流下経路 1 0 8 a 側を狙って発射すべき旨の「左へ」等の左打ち誘導画像 1 6 2 a（図 1 6（a））と、右流下経路 1 0 8 b 側を狙って発射すべき旨の「右へ」等の右打ち誘導画像 1 6 2 b（図 1 6（b））との何れかを遊技中の

50

所定のタイミングで画像表示制御手段 1 5 0 a を介して画像表示手段 6 0 に表示するように構成されている。

【 0 0 9 7 】

本実施形態では、通常遊技状態中は普通図柄表示手段 5 1 で当たり態様となる確率は低く、しかも当たり態様となって普通利益状態が発生しても第 2 特別図柄始動手段 5 7 の開放時間は僅かであるため（図 1 2 ）、第 2 特別図柄始動手段 5 7 への入賞の可能性は極めて低い。従って通常遊技状態中は、右流下経路 1 0 8 b 側の普通図柄始動手段 5 5 及び第 2 特別図柄始動手段 5 7 を狙って右打ちをするよりも、左打ちをして左流下経路 1 0 8 a 側から第 1 特別図柄始動手段 5 6 への入賞を狙う方が遊技者にとって有利であるから、特別遊技状態の終了時等の所定のタイミングで左打ち誘導画像 1 6 2 a を表示することが望ましい。

10

【 0 0 9 8 】

一方、第 1、第 2 特別利益状態中は大入賞手段 5 8 が開放するため、遊技者は右流下経路 1 0 8 b 側の大入賞手段 5 8 を狙って右打ちをするべきである。また、特別遊技状態中は、普通図柄表示手段 5 1 で当たり態様となる確率が高くなると共に、当たり態様となって普通利益状態が発生したときの第 2 特別図柄始動手段 5 7 の開放時間が長くなるため（図 1 2 ）、右流下経路 1 0 8 b 側の普通図柄始動手段 5 5 及び第 2 特別図柄始動手段 5 7 を狙って右打ちをする方が遊技者にとって有利である。従って、第 1、第 2 特別利益状態中及び特別遊技状態中は、所定のタイミングで右打ち誘導画像 1 6 2 b を表示することが望ましい。

20

【 0 0 9 9 】

なお、本実施形態の場合、開放パターン の第 1、第 2 特別利益状態の場合には大入賞手段 5 8 の開放時間は僅かであり、しかもその終了後に発生する特別遊技状態は潜伏確変であって第 2 特別図柄始動手段 5 7 の開放延長等は行われなため（図 1 3 ）、右打ち誘導画像 1 6 2 b の表示は行わないことが望ましい。また、左打ち誘導画像 1 6 2 a と右打ち誘導画像 1 6 2 b との何れか一方、右打ち誘導画像 1 6 2 b の表示のみを行うようにしてもよい。

【 0 1 0 0 】

エラー報知制御手段 1 5 4 は、エラー報知を制御するもので、主制御基板 1 2 1 からエラーコマンドを受信してからエラー解除コマンドを受信するまで、画像表示制御手段 1 5 0 a を介して画像表示手段 6 0 にエラー報知画像 1 6 3 を表示する等のエラー報知を実行するようになっている。扉開放エラーの場合には、主制御基板 1 2 1 から扉開放コマンドを受信してから扉開放解除コマンドを受信するまで、画像表示手段 6 0 に「扉開放中」等のエラー報知画像 1 6 3 が表示される（図 1 7 ）。

30

【 0 1 0 1 】

音量調整手段 1 5 5 は、音量設定に関する制御を行うもので、遊技者操作による音量調整が可能な音量調整可能期間中に、音量調整のための操作が可能である旨の音量調整可能報知画像（報知画像）1 1 6 a（図 1 8（a））を所定のタイミングで画像表示手段 6 0 に表示し、音量調整可能期間中に音量調整に関する遊技者操作があった場合に、音量の設定状況を示す音量設定画像 1 1 7 a（図 1 9（a））を画像表示手段 6 0 に表示するように構成されている。本実施形態では、十字操作手段 3 5 の左キー 3 5 c と右キー 3 5 d とが音量調整操作用に割り当てられており、音量調整可能期間中に左キー 3 5 c を押せば音量が下がり、右キー 3 5 d を押せば音量が上がるようになっている。

40

【 0 1 0 2 】

音量調整可能報知画像 1 1 6 a は、図 1 8（a）に示すように音量調整に用いる左キー 3 5 c 及び右キー 3 5 d を示すイラストと「で音量調整」の文字とで構成されている。また、音量設定画像 1 1 7 a は、図 1 9（a）に示すように所定段階（例えば 5 段階）の音量に対応する複数（5 個）の目盛り画像と「音量」の文字とで構成されており、現状の音量設定に対応する数の目盛り画像がその他の目盛り画像と異なる態様（例えば表示色）で表示されるようになっている。

50

【 0 1 0 3 】

音量調整可能期間中に遊技者が左キー 3 5 c と右キー 3 5 d との何れかを操作すると、音量調整可能報知画像 1 1 6 a (図 1 8 (a)) が表示されていた場合にはその音量調整可能報知画像 1 1 6 a が画像表示手段 6 0 から消去される。また、その遊技者操作に応じて音量が変更されると共に、その変更後の音量に対応する音量設定画像 1 1 7 a (図 1 9 (a)) が画像表示手段 6 0 に一定期間表示される。

【 0 1 0 4 】

本実施形態では、後述する客待ち状態中の他、それ以外の遊技状態中も音量調整可能期間に設定されているが、電源投入後等の所定期間を音量調整可能期間から外してもよい。また、音量調整可能期間中は常に音量調整可能報知画像 1 1 6 a を表示するようにしてもよいし、客待ち状態中等の特定期間のみ音量調整可能報知画像 1 1 6 a を表示するようにしてもよい。また、音量設定画像 1 1 7 a が表示されていない状態で左キー 3 5 c と右キー 3 5 d との何れかが操作された場合、その 1 回目の操作では音量設定画像 1 1 7 a を表示するが音量変更は行わず、音量設定画像 1 1 7 a が表示された後の 2 回目以降の操作で音量変更を行うようにしてもよい。

10

【 0 1 0 5 】

光量調整手段 1 5 6 は、電飾手段 1 5 9 の光量調整に関する制御を行うもので、遊技者操作による光量調整が可能な光量調整可能期間中に、光量調整のための操作が可能である旨の光量調整可能報知画像 (報知画像) 1 1 6 b (図 1 8 (b)) を所定のタイミングで画像表示手段 6 0 に表示し、光量調整可能期間中に光量調整に関する遊技者操作があった場合に、光量の設定状況を示す光量設定画像 1 1 7 b (図 1 9 (b)) を画像表示手段 6 0 に表示するように構成されている。本実施形態では、十字操作手段 3 5 の上キー 3 5 a と下キー 3 5 b とが光量調整操作作用に割り当てられており、光量調整可能期間中に上キー 3 5 a を押せば光量が上がり、下キー 3 5 b を押せば光量が下がるようになっている。

20

【 0 1 0 6 】

光量調整可能報知画像 1 1 6 b は、図 1 8 (b) に示すように光量調整に用いる上キー 3 5 a 及び下キー 3 5 b を示すイラストと「で光量調整」の文字とで構成されている。また、光量設定画像 1 1 7 b は、図 1 9 (b) に示すように所定段階 (例えば 5 段階) の光量に対応する複数 (5 個) の目盛り画像と「光量」の文字とで構成されており、現状の光量設定に対応する数の目盛り画像がその他の目盛り画像と異なる態様 (例えば表示色) で表示されるようになっている。

30

【 0 1 0 7 】

光量調整可能期間中に遊技者が上キー 3 5 a と下キー 3 5 b との何れかを操作すると、光量調整可能報知画像 1 1 6 b (図 1 8 (b)) が表示されていた場合にはその光量調整可能報知画像 1 1 6 b が画像表示手段 6 0 から消去される。また、その遊技者操作に応じて光量が変更されると共に、その変更後の光量に対応する光量設定画像 1 1 7 b (図 1 9 (b)) が画像表示手段 6 0 に一定期間表示される。

【 0 1 0 8 】

なお、本実施形態では、光量調整可能期間と音量調整可能期間とを同じ期間に設定しているが、両期間を異ならせてもよい。また、光量調整可能期間中は常に光量調整可能報知画像 1 1 6 b を表示するようにしてもよいし、客待ち状態中等の特定期間のみ光量調整可能報知画像 1 1 6 b を表示するようにしてもよい。また、光量設定画像 1 1 7 b が表示されていない状態で上キー 3 5 a と下キー 3 5 b との何れかが操作された場合、その 1 回目の操作では光量設定画像 1 1 7 b を表示するが光量変更は行わず、光量設定画像 1 1 7 b が表示された後の 2 回目以降の操作で光量変更を行うようにしてもよい。

40

【 0 1 0 9 】

客待ち制御手段 1 5 7 は、主制御基板 1 2 1 から客待ちデモコマンドを受信してから第 1 , 第 2 特別図柄表示手段 5 3 , 5 4 による第 1 , 第 2 特別図柄の変動が開始されるまでの客待ち状態 (待機期間) 中の演出等を制御するもので、タイマ割り込みにおいて客待ち演出処理 (図 2 0) 及びメニュー管理処理 (図 2 1) を実行可能となっている。本実施形

50

態では、主制御基板 1 2 1 から客待ちデモコマンドを受信してから第 1 , 第 2 特別図柄の変動が開始されるまでの期間（客待ち状態中）が、メニュー選択操作による設定変更等（遊技に関する設定）が可能なメニュー操作可能期間に設定されており、その客待ち状態中に遊技者が演出ボタン 3 4 を押下することによりメニュー画像 1 1 8 b（図 2 5 等）を表示させ、更にその状態で十字操作手段 3 5 の上キー 3 5 a、下キー 3 5 b、演出ボタン 3 4 を押下することによりそのメニュー画像 1 1 8 b に表示された何れかの選択項目を選択、実行することが可能となっている。

【 0 1 1 0 】

なお、本実施形態では、十字操作手段 3 5 は音量及び光量の調整操作にも用いられるため、メニュー画像 1 1 8 b が表示されている期間（十字操作手段 3 5 がメニューの選択操作に使用可能な期間）は音量調整可能期間及び光量調整可能期間から除外し、十字操作手段 3 5 を音量及び光量の調整操作に使用できないようにすることが望ましい。

10

【 0 1 1 1 】

続いて図 2 0 に示す客待ち演出処理について説明する。この客待ち演出処理では、まず客待ち状態中フラグを判定する（S 1）。この客待ち状態中フラグは、客待ち状態中であるか否かを示すもので、客待ち状態中であれば 1 が、客待ち状態中でなければ 0 がセットされるようになっている。客待ち状態中フラグが 1 でなければ（S 1 : N o）、主制御基板 1 2 1 から客待ちデモコマンドを受信したか否かを判定し（S 2）、客待ちデモコマンドを受信していない場合（S 2 : N o）にはここで客待ち演出処理を終了する。

【 0 1 1 2 】

20

なお、客待ちデモコマンドは、第 1 , 第 2 特別保留個数が共に 0 の状態で第 1 , 第 2 特別図柄の変動待機状態となった場合の他、客待ち状態からのバックアップ復帰時、RAM クリア時等に主制御基板 1 2 1 から演出制御基板 1 2 2 に対して送信される。

【 0 1 1 3 】

客待ち状態中でないときに客待ちデモコマンドを受信した場合には（S 1 : N o S 2 : Y e s）、客待ち状態中フラグを 1（客待ち状態中）に設定する（S 3）と共に、画像表示手段 6 0 へのメニュー表示可能報知画像 1 1 8 a の表示を開始する（S 4）。ここで、メニュー表示可能報知画像（報知画像）1 1 8 a は、メニュー画像 1 1 8 b を表示するための操作が可能である旨を報知するためのもので、図 2 4 に示すように、メニュー表示に用いる演出ボタン 3 4 が押される様子を示すイラストと「でメニュー表示」の文字とで構成されている。

30

【 0 1 1 4 】

そして客待ち通常演出を開始し（S 5）、デモタイマに初期値をセットし（S 6）、客待ち演出処理を終了する。客待ち通常演出では、画像表示手段 6 0 にその前の図柄変動で停止した状態の演出図柄 1 1 4 の画像が引き続き表示され、電飾手段 1 5 9 は所定の発光パターンで発光し、スピーカ 1 8 , 2 5 からは所定の B G M を出力する。デモタイマは客待ち通常演出の継続時間を計時するためのもので、初期値として 1 8 0 s に対応する値がセットされる。

【 0 1 1 5 】

なお、メニュー操作可能期間は客待ちデモコマンドを受信した時点で開始されるが、画像表示手段 6 0 へのメニュー表示可能報知画像 1 1 8 a の表示は、客待ちコマンドを受信してから所定時間（例えば 3 0 s）経過後としてもよい。また、客待ち状態開始後の所定時間（例えば 3 0 s）以外にも、客待ち状態中の所定期間（例えば後述する客待ちデモ演出中における企業ロゴの表示中）はメニュー表示可能報知画像 1 1 8 a を表示しないようにしてもよい。

40

【 0 1 1 6 】

また、S 1 で客待ち状態中フラグが 1（客待ち状態中）であれば（S 1 : Y e s）、第 1 , 第 2 特別図柄の変動開始タイミングが到来したか否か、即ち第 1 , 第 2 変動パターン指定コマンド等を受信したか否かを判定する（S 7）。そして、未だ第 1 , 第 2 特別図柄の変動が開始されない場合には（S 7 : N o）、客待ち通常演出中であるか否か、即ち客

50

待ち通常演出中と後述する客待ちデモ演出中との何れであるかを判定し（S 8）、客待ち通常演出中であれば（S 8：Y e s）、デモタイマを1減算する（S 9）と共に、その減算後のデモタイマの値が0であることを条件に（S 10：Y e s）、客待ちデモ演出の実行を開始する（S 11）。一方、減算後のデモタイマの値が0でない場合には（S 10：N o）、そのまま客待ち通常演出を継続する（S 10 a）。

【0117】

客待ちデモ演出では、画像表示手段60に機種イメージ画像や企業ロゴ画像、演出図柄114の停止画像等が所定のパターンで繰り返し表示され、電飾手段159は所定の発光パターンで発光し、スピーカ18, 25からは所定のBGMを出力する。なお、客待ちデモ演出では音声出力を停止してもよい。

10

【0118】

客待ちデモ演出の開始後は（S 8：N o）、第1, 第2特別図柄の変動開始タイミングが到来するまで（S 7：Y e s）、その客待ちデモ演出を繰り返し実行する（S 12）。なお、客待ちデモ演出と客待ち通常演出とを交互に繰り返し実行してもよい。

【0119】

また、S 7で第1, 第2特別図柄の変動開始タイミングが到来したと判定した場合には（S 7：Y e s）、客待ち状態中フラグを0に設定する（S 13）と共に、実行中の客待ち通常演出又は客待ちデモ演出を終了し（S 14）、メニュー表示可能報知画像118aの表示を終了し（S 15）、メニュー無操作タイマを0クリアして（S 16）、客待ち演出処理を終了する。なお、メニュー無操作タイマについては後述する。

20

【0120】

続いて、図21に示すメニュー管理処理について説明する。このメニュー管理処理では、まずメニュー無操作タイマの減算処理、即ちその値が0より大であることを条件に1減算する処理を行う（S 21, S 22）。ここで、メニュー無操作タイマは、メニュー表示中の無操作期間を計時するためのもので、後述するS 48（図22）、S 66（図23）で初期値がセットされるようになっている。

【0121】

次に、演出ボタン34、十字操作手段35の上下キー35a, 35bの何れかが押下操作されたか否かを判定し、演出ボタン34が押下された場合（S 23：Y e s）には演出ボタン押下時処理（S 24）を、十字操作手段35の上キー35aが押下された場合（S 25：Y e s）には上キー押下時処理（S 26）を、下キー35bが押下された場合（S 27：Y e s）には下キー押下時処理（S 28）を、夫々実行する。なお、本実施形態では、演出ボタン34及び十字操作手段35の各キーについては同時押下が許容されないものとする。

30

【0122】

演出ボタン34が押下された場合の演出ボタン押下時処理（S 24）は図22に示す手順で行う。即ち、まず客待ち状態中フラグが1であるか否か、即ちメニュー操作可能期間中であるか否かを判定し（S 41）、客待ち状態中フラグが1でない場合（S 41：N o）にはここで演出ボタン押下時処理を終了する。

【0123】

40

客待ち状態中フラグが1であれば（S 41：Y e s）、メニュー画像フラグが1であるか否かを判定する（S 42）。ここで、メニュー画像フラグは、メニュー画像を表示中であるか否かを示すもので、メニュー画像の表示中に1がセットされるようになっている。また、メニュー画像118bは、図25に示すように、1つ前の表示状態に戻すための「戻る」等を含む複数の選択項目に対応する複数（ここでは4つ）の選択項目画像164a～164dで構成されており、それら複数の選択項目画像164a～164dのうちの何れかに、仮選択状態を示すカーソルが位置するようになっている。

【0124】

図25のメニュー画像118bは、「履歴」、「モード変更」、「ガイドンス」、「戻る」の4種類の選択項目画像164a～164dで構成されており、初期状態ではカーソ

50

ル（図面ではハッチングで示す）が「戻る」の選択項目画像 1 6 4 d に位置している。

【 0 1 2 5 】

S 4 2 でメニュー画像フラグが 1 でない場合には（S 4 2 : N o ）、メニュー表示可能報知画像 1 1 8 a の表示を終了し（S 4 3 ）、また、画像表示手段 6 0 にメニュー画像 1 1 8 b 及びメニュー操作報知画像 1 1 8 c の表示を開始する（S 4 4 , S 4 5 ）と共にスピーカ 1 8 , 2 5 からメニュー表示音を出力する（S 4 6 ）。ここで、メニュー操作報知画像 1 1 8 c は、メニュー画像 1 1 8 b に関する操作方法を報知するためのもので、図 2 5 に示すように、カーソルの移動に用いる十字操作手段 3 5 の上下キー 3 5 a , 3 5 b を示すイラストと「選択」の文字、及び選択項目の決定（選択確定操作）に用いる演出ボタン 3 4 のイラストと「決定」の文字で構成されている。

10

【 0 1 2 6 】

そして、メニュー画像フラグに 1（メニュー画像表示中）をセットし（S 4 7 ）、メニュー無操作タイマに初期値（例えば 1 0 s に対応する値）をセットして（S 4 8 ）、演出ボタン押下時処理を終了する。このように、客待ち状態中で且つメニュー画像 1 1 8 b が表示されていない状態で演出ボタン 3 4 が押下操作された場合には、画像表示手段 6 0 にメニュー画像 1 1 8 b が表示される。

【 0 1 2 7 】

また、S 4 2 でメニュー画像フラグが 1（メニュー画像表示中）であれば（S 4 2 : Y e s ）、スピーカ 1 8 , 2 5 から決定音を出力する（S 4 9 ）と共に、カーソル位置（仮選択状態）の選択項目画像に対応する特定処理を実行する（S 5 0 ~ S 5 4 ）。即ち、カーソル位置の選択項目画像に下位メニューが存在する場合（S 5 0 : Y e s ）にはその下位メニューを表示し（S 5 1 ）、カーソル位置の選択項目画像が「戻る」であれば（S 5 2 : Y e s ）一つ前の状態に戻り（S 5 3 ）、カーソル位置の選択項目画像に下位メニューが存在せず（S 5 0 : N o ）、且つ「戻る」でもない場合には（S 5 2 : N o ）、カーソル位置の選択項目画像に対応する処理を実行する（S 5 4 ）。そして、メニュー無操作タイマに初期値（例えば 1 0 s に対応する値）をセットして（S 4 8 ）、演出ボタン押下時処理を終了する。このように、選択項目画像が表示されている状態で演出ボタン 3 4 を押下する行為が、カーソル位置（仮選択状態）の選択項目画像を選択するための選択確定操作の一例である。

20

【 0 1 2 8 】

図 2 5 に示すメニュー画像 1 1 8 b の例では、下位メニューが存在する選択項目画像は「モード変更」である。この「モード変更」は、モード設定を変更するためのもので、この「モード変更」が選択された場合には、図 2 6 に示すような下位メニュー画像 1 1 9 が表示される。下位メニュー画像 1 1 9 は、最初のメニュー画面に戻るための「メニュー画面」を含む複数の選択項目画像 1 6 4 a ~ 1 6 4 e（下位選択項目）で構成されており、カーソルの初期位置は「メニュー画面」以外の選択項目画像 1 6 4 a ~ 1 6 4 d の何れかに設定されている。

30

【 0 1 2 9 】

本実施形態では、複数種類、例えば 4 種類の第 1 ~ 第 4 モード毎に、客待ち状態中における第 1 ~ 第 4 可動体 7 5 a ~ 7 8 a の配置が異なっており、それら 4 種類のモードの切り換えをこの「モード変更」のメニュー操作で行うことが可能となっている。なお、モード毎に可動体 7 5 a ~ 7 8 a の配置が異なるため、可動隠蔽領域 C 及び非隠蔽領域 D もモード毎に異なっている。

40

【 0 1 3 0 】

第 1 モードでは、図 2 8（a）に示すように第 1 可動体 7 5 a が第 1 上部位置に、第 2 可動体 7 6 a が第 2 下部位置に、第 3 可動体 7 7 a が第 3 外部位置に、第 4 可動体 7 8 a が第 4 外部位置に夫々停止した状態となる。また、第 2 モードは、図 2 8（b）に示すように第 1 モードに対して第 1 可動体 7 5 a の停止位置のみが第 1 上部位置から第 1 下部位置に変化したもので、第 1 モードに対して非隠蔽領域 D の下部側が狭まり上部側が広がった状態となる。

50

【 0 1 3 1 】

また、第3モードは、図28(c)に示すように第1モードに対して第2可動体76aが第2下部位置から第2上部位置に変化したもので、第1モードよりも非隠蔽領域Dの下部側が狭くなっている。また、第4モードは、図28(d)に示すように第3モードに対して第3,第4可動体77a,78aが夫々第3,第4外部位置から第3,第4内部位置に変化したもので、第3モードよりも非隠蔽領域Dの幅が狭くなっている。なお、初期状態では第1モードに設定されているものとする。

【 0 1 3 2 】

この「モード変更」に対応する下位メニュー画像119が表示された場合には、図26に示すようにカーソルの初期位置をその時点のモードに対応する選択項目画像(初期状態では第1モードに対応する選択項目画像164a)に設定することが望ましいが、その時点のモードとは無関係に、最初のメニュー画面に戻るための「メニュー画面」に対応する選択項目画像164eをカーソルの初期位置に設定してもよい。

10

【 0 1 3 3 】

なお、この下位メニュー画像119の選択項目画像の何れかに更に下位メニューを設けてもよい。即ち、メニューの階層数は任意である。また、特定のメニュー画像に移行した場合のカーソルの初期位置は、それよりも上位のメニュー画像から移行してきた場合と、下位のメニュー画像から移行してきた場合とで異なってもよく、下位のメニュー画像から戻ってきた場合のカーソルの初期位置は、「メニュー画面」、「戻る」等、それよりも上位に移行するための選択項目画像に設定することが望ましい。

20

【 0 1 3 4 】

また、図25に示すメニュー画像の例では、下位メニューが存在しない選択項目画像は「履歴」であって、この「履歴」の選択が決定された場合には、図27に示すような大当たり履歴の情報が表示される。なお、このような下位メニューが存在しない選択項目画像の選択が決定された場合でも、図27に示すように、画像表示手段60にはメニュー画面等の上位メニューに戻るための「メニュー画面」等の選択項目画像と、その選択項目の決定操作を報知するためのメニュー操作報知画像118cとが表示される。

【 0 1 3 5 】

また、十字操作手段35の上キー35aが押下された場合の上キー押下時処理(図21のS26)、同じく下キー35bが押下された場合の下キー押下時処理(図21のS28)は図23に示す手順で行われる。なお、図23には上キー押下時処理のフローチャートを示すと共に、その上キー押下時処理に対する下キー押下時処理の相違部分のみを括弧書きで示している。ここでは上キー押下時処理について説明し、その中で下キー押下時処理についても言及する。

30

【 0 1 3 6 】

図23に示す上キー(下キー)押下時処理では、まずメニュー画像フラグが1であるか否か、即ちメニュー画像等の表示中であるか否かを判定し(S61)、メニュー画像フラグが1でない場合、即ちメニュー画像等が表示中でない場合には(S61:No)ここで上キー(下キー)押下時処理を終了する。

【 0 1 3 7 】

メニュー画像フラグが1であれば、即ちメニュー画像等が表示中であれば(S61:Yes)、カーソル位置が最上位置(下キー押下時処理の場合は最下位置)であるか否かを判定し(S62)、最上位置(下キー押下時処理の場合は最下位置)でなければ(S62:No)、カーソルを1つ上(下キー押下時処理の場合は1つ下)に移動させ(S64)、最上位置(下キー押下時処理の場合は最下位置)であれば(S62:Yes)、カーソルを最下位置(下キー押下時処理の場合は最上位置)に移動させる(S63)。そして、スピーカ18,25からカーソル移動音を出力する(S65)と共に、メニュー無操作タイマに初期値(例えば10sに対応する値)をセットし(S66)、上キー(下キー)押下時処理を終了する。

40

【 0 1 3 8 】

50

このように、十字操作手段 3 5 の上下キー 3 5 a , 3 5 b は、メニュー画像 1 1 8 b が表示された状態でメニュー選択に関する操作が有効となり、上キー 3 5 a はカーソルを上向きに、下キー 3 5 b はカーソルを下向きに移動させ、それらの連続操作によりカーソルは複数の選択項目画像を循環移動するようになっている。

【 0 1 3 9 】

図 2 1 に戻って説明を続ける。以上のような S 2 3 ~ S 2 8 の処理に続いては、メニュー無操作タイマの値が 0 であるか否かを判定し (S 2 9)、メニュー無操作タイマの値が 0 でなければ、即ち演出ボタン 3 4、十字操作手段 3 5 の上下キー 3 5 a , 3 5 b の何れかが最後に操作されてから未だ所定時間 (例えば 1 0 s) が経過していなければここでメニュー管理処理を終了する。

10

【 0 1 4 0 】

S 2 9 でメニュー無操作タイマの値が 0 であれば、即ち演出ボタン 3 4、十字操作手段 3 5 の上下キー 3 5 a , 3 5 b の何れかが最後に操作されてから所定時間 (例えば 1 0 s) が経過した場合には (S 2 9 : Y e s)、メニュー画像フラグが 1 (メニュー画像等を表示中)であることを条件に (S 3 0 : Y e s)、メニュー画像 1 1 8 b 及びメニュー操作報知画像 1 1 8 c の表示を終了し (S 3 1 , S 3 2)、メニュー表示可能報知画像 1 1 8 a の表示を開始する (S 3 3) と共にメニュー画像フラグに 0 をセットし (S 3 4)、メニュー管理処理を終了する。このように、メニュー表示中の無操作期間が所定時間 (例えば 1 0 s) に達した場合にはメニュー画像 1 1 8 b 等の表示が終了し、操作待ちの状態となる。

20

【 0 1 4 1 】

節電モード設定手段 1 5 8 は、節電モードの設定を行うもので、通常モードよりも消費電力を低くする節電モードが選択されている場合に、客待ち状態中に節電モードに設定すると共に、節電モード中であることを示す節電モード報知画像 1 2 0 (図 2 9 等)を画像表示手段 6 0 に表示するようになっている。節電モード中は、電飾手段 1 5 9 への通電が停止される。なお、通常モードと節電モードとの何れかを選択するための切換操作手段を前枠 3 の裏側等に設け、遊技ホールの担当者等が操作可能としてもよい。

【 0 1 4 2 】

また、音量が所定範囲 (例えば第 1 ~ 第 5 段階のうちの第 1 段階) に設定されている場合には節電モードに設定し、それ以外の場合には通常モードに設定する等、その他の設定項目 (例えば音量) の設定状況に対応して通常モードと節電モードとを自動的に切り換えるようにしてもよい。

30

【 0 1 4 3 】

続いて、種々の場面毎に、画像表示手段 6 0 に表示される各種画像と、画像表示手段 6 0 の表示画面 6 0 a における各領域 A , B 1 ~ B 5 , C , D との関係性を説明する。

【 0 1 4 4 】

図 3 0 (a) は、客待ち状態中の一場面における画像表示手段 6 0 の表示画像を示している。この図 3 0 (a) の例では第 1 モード (図 2 8 (a)) 及び節電モードに設定されており、また、客待ち通常演出中であるとする。また、図 3 0 (b) は、図 3 0 (a) の各画像と表示画面 6 0 a 上の領域との対応関係を示している。なお、図 3 0 (b) では、表の下側の画像ほど表示優先度が高くなっている (図 3 1 (b) ~ 図 3 8 (b) についても同様)。

40

【 0 1 4 5 】

図 3 0 (a) , (b) に示すように、表示画面 6 0 a にはその全画面領域 A を対象に背景画像 1 6 0 (図 3 0 (a) ではグレーで示す)が表示されると共に、直前の図柄変動で停止した状態の演出図柄 1 1 4 の画像が、非隠蔽領域 D と可動隠蔽領域 C とに跨がって表示されている。演出図柄 1 1 4 のうち、図柄画像 1 1 4 a はその全体が非隠蔽領域 D に表示され、装飾画像 1 1 4 b の一部が可動隠蔽領域 C、第 1 可動体 7 5 a の後側に表示されている。これにより、直前の図柄変動の結果を明確に報知しつつ、限られた非隠蔽領域 D を有効に利用できる。

50

【 0 1 4 6 】

なお、左、右、中の3つの演出図柄114のうち、左右の演出図柄114を非隠蔽領域Dと第1～第3固定隠蔽領域B1～B3の少なくとも一つとに跨がって表示してもよい。これにより、3つの演出図柄114の間隔を広く確保することができ、限られた非隠蔽領域Dを有効に活用して図柄変動の結果をより明確に報知することが可能である。この場合、第1～第3固定隠蔽領域B1～B3に表示する部分は装飾画像114bであることが望ましいが、図柄画像114aの一部を第1～第3固定隠蔽領域B1～B3に表示してもよい。

【 0 1 4 7 】

図柄画像114aの種類(数字)によって装飾画像114bの大きさ等のレイアウトを異ならせるようにしても良い。この場合、装飾画像114bについては、図柄画像114aの種類により異なる装飾画像114bであったとしても非隠蔽領域Dと所定の隠蔽領域(前述のいずれの隠蔽領域でもよい)に跨って表示するようにしてもよい。また、一部の装飾画像114bについては非隠蔽領域Dと所定の隠蔽領域とに跨って表示し、その他の装飾画像114bについては非隠蔽領域Dにのみ表示するようにしてもよい。また、左、右、中の3つの演出図柄114の変動ラインに応じて、装飾画像114bのレイアウトを異ならせるようにしてもよい。

10

【 0 1 4 8 】

装飾画像114bが非隠蔽領域Dと所定の隠蔽領域とに跨って表示するようにしたが、例えば図柄の停止状態においてこのように構成することが望ましい。図柄の変動状態においては非隠蔽領域Dと所定の隠蔽領域とに跨って表示しなくてもよく、図柄の変動状態に応じて種々の表示構成してもよい。

20

【 0 1 4 9 】

図柄画像114aや装飾画像114bに所定のアニメーションを付加するようにしてもよい。例えば図柄の変動開始時や仮停止時、リーチ時や図柄停止時、又は図柄が外れ態様で停止、図柄が当たり態様で停止した際に、図柄画像114aや装飾画像114bをアニメーション動作させるようにしてもよい。また、アニメーション動作は複数あってもよく、図柄画像114aや装飾画像114bの種類又は前述の状況に応じて異ならせるようにしてもよい。このようなアニメーションの実行時においても、装飾画像114bを非隠蔽領域Dと所定の隠蔽領域とに跨って表示するようにしてもよい。

30

【 0 1 5 0 】

また、アニメーションの実行時には非隠蔽領域Dと所定の隠蔽領域とに跨って表示し、非実行時には非隠蔽領域Dにのみ表示するようにしてもよい。また、その逆の構成として、アニメーションの実行時には非隠蔽領域Dにのみ表示するようにし、非実行時には非隠蔽領域Dと所定の隠蔽領域とに跨って表示するようにしてもよい。このようにすることにより少なくともアニメーション実行時には装飾画像114bの視認性を高めることができる。

【 0 1 5 1 】

遊技状態(通常/時短/潜伏/確変)や遊技モード(背景A/背景B)、特殊遊技モード(先読みモード)等に応じて、演出図柄114の装飾画像114bや図柄画像114aを変更するようにしてもよい。この場合、遊技状態や遊技モード、特殊遊技モードによって、装飾画像114bが非隠蔽領域Dと所定の隠蔽領域とに跨って表示される場合と、非隠蔽領域Dにのみ表示される場合とで異なるように構成してもよい。

40

【 0 1 5 2 】

また、エラー報知画像163、メニュー表示可能報知画像118a、音量調整可能報知画像116a、光量調整可能報知画像116bについては、それらの全体が非隠蔽領域Dに表示されている。これらの画像は演出図柄114よりも表示優先度が高いため、演出図柄114の一部に重なる場合にはその前側に表示されるが、その場合には図柄画像114aは避けて装飾画像114bに重なるように表示することが望ましい。

【 0 1 5 3 】

50

なお、音量調整可能報知画像 1 1 6 a の表示中に遊技者が左右キー 3 5 c , 3 5 d を操作した場合に表示される音量設定画像 1 1 7 a、光量調整可能報知画像 1 1 6 b の表示中に遊技者が上下キー 3 5 a , 3 5 b を操作した場合に表示される光量設定画像 1 1 7 b についても、図 3 0 (b) に示すようにそれらの全体が非隠蔽領域 D に表示される (図 3 0 (a) では図示省略)。

【 0 1 5 4 】

また、保留台座画像 1 6 1 は、表示画面 6 0 a の下部側に、非隠蔽領域 D と第 1 ~ 第 5 固定隠蔽領域 B 1 ~ B 5 , 可動隠蔽領域 C の少なくとも一部 (ここでは第 1 ~ 第 5 固定隠蔽領域 B 1 ~ B 5) とに跨がって表示されている。客待ち状態中は第 1 , 第 2 特別保留個数が共に 0 であるため、保留台座画像 1 6 1 の重要性は低く、従ってその少なくとも一部を非隠蔽領域 D 以外の領域に表示することで非隠蔽領域 D をより有効に利用できる。なお、保留台座画像 1 6 1 の全体を非隠蔽領域 D 以外の領域に表示してもよいし、保留台座画像 1 6 1 は表示しなくてもよい。

【 0 1 5 5 】

また、節電モード報知画像 1 2 0 は、表示画面 6 0 a の下部側で且つ保留台座画像 1 6 1 の上側に、非隠蔽領域 D と第 1 ~ 第 5 固定隠蔽領域 B 1 ~ B 5 の少なくとも一部 (ここでは第 1 ~ 第 4 固定隠蔽領域 B 1 ~ B 4) とに跨がって表示されている。節電モードの報知は、エラー報知等と比較して重要性が低いため、節電モード報知画像 1 2 0 の少なくとも一部を非隠蔽領域 D 以外の領域に表示することで非隠蔽領域 D をより有効に利用できる。

【 0 1 5 6 】

なお、エラー報知画像 1 6 3 に関し、複数のエラーを報知する場合にはそれら複数のエラーに対応するエラー報知画像 1 6 3 のすべてを非隠蔽領域 D に表示するようにしてもよい。また、複数のエラーを報知する場合、所定数 (1 ~ 4 個程度) まではそれらのエラー報知画像 1 6 3 を非隠蔽領域 D に表示し、所定数を超えるエラーを報知する場合には所定数を越えた分については非隠蔽領域 D と第 1 ~ 第 5 固定隠蔽領域 B 1 ~ B 5 の少なくとも一つとに跨がって表示したり、第 1 ~ 第 5 固定隠蔽領域 B 1 ~ B 5 に表示するようにしてもよい。

【 0 1 5 7 】

また、エラーの内容に応じて表示領域を設定してもよく、通常遊技で発生しうのような下皿満杯エラーなどに関するエラー報知画像 1 6 3 は非隠蔽領域 D に表示し、扉開放など通常遊技では発生し得ないエラーに関するエラー報知画像 1 6 3 は少なくとも一部を第 1 ~ 第 5 固定隠蔽領域 B 1 ~ B 5 に表示するようにしてもよい。下皿満杯エラーの場合には、エラー解除に際して遊技者による下皿開放動作が必要であるから、遊技者が最も視認しやすい非隠蔽領域 D にエラー報知画像 1 6 3 を表示することが望ましい。

【 0 1 5 8 】

また、磁気検出エラーなどゴト行為がなされた場合に発生しうエラーに関しては、ゴト行為が行われた可能性があることを遊技者に対して警告すると共にホール従業員に対して報知する必要があるため、遊技者やホール従業員が最も視認しやすい非隠蔽領域 D にエラー報知画像 1 6 3 を表示することが望ましい。

【 0 1 5 9 】

図 3 1 (a) は、表示画面 6 0 a にメニュー画像 1 1 8 b が表示された状態を示している。このメニュー画像 1 1 8 b は、メニュー操作可能期間 (客待ち状態) 中に遊技者が演出ボタン 3 4 を操作することによって表示される。また、図 3 1 (b) は、図 3 1 (a) の各画像と表示画面 6 0 a 上の領域との対応関係を示している。

【 0 1 6 0 】

図 3 1 (a) , (b) に示すように、表示画面 6 0 a にはその全画面領域 A を対象に背景画像 1 6 0 (図 3 1 (a) ではグレーで示す) が表示されると共に、メニュー画像 1 1 8 b を構成する 4 つの選択項目画像 1 6 4 a ~ 1 6 4 d と、メニュー操作報知画像 1 1 8 c とが表示されている。このメニュー画像 1 1 8 b が表示されたとき、カーソル (図 3 1 (a) ではハッチングで示す) は「戻る」に対応する選択項目画像 1 6 4 d に位置してい

10

20

30

40

50

る。

【0161】

そして、少なくともその初期カーソル位置に対応する選択項目画像（初期仮選択項目画像）164dは、その全体が非隠蔽領域Dに表示されているのに対し、それ以外の選択項目画像164a～164cは、その少なくとも一つ（ここでは「履歴」に対応する選択項目画像164a）が非隠蔽領域Dの外側にはみ出して非隠蔽領域Dと可動隠蔽領域C（例えば第1可動体75aの後側）とに跨がって表示され、その他（ここでは選択項目画像164b, 164c）はその全体が非隠蔽領域Dに表示されている。また、メニュー操作報知画像118cは、その全体が非隠蔽領域Dに表示されている。

【0162】

このように、少なくとも初期カーソル位置に対応する選択項目画像（初期仮選択項目画像）についてその全体を非隠蔽領域Dに表示することにより、遊技者に初期カーソル位置を確実に認識させることができ、その後のカーソル移動操作や選択確定操作にスムーズに移行することが可能である。また、初期カーソル位置以外の選択項目画像についてはその少なくとも一つを非隠蔽領域Dとその外側の領域（例えば可動隠蔽領域C）とに跨がって表示することで非隠蔽領域Dをより有効に利用できる。もちろん、メニュー画像118bを構成する4つの選択項目画像164a～164dの全てを非隠蔽領域D内に表示してもよい。

【0163】

メニュー操作報知画像118cについては非隠蔽領域Dのみに表示し、初期カーソル位置に対応する選択項目画像164a～164dや、それ以外の選択項目画像164a～164dについては、非隠蔽領域Dと隠蔽領域とに跨るように表示するようにしてもよい。このように構成したとしても、各選択項目が視認できない状態とはならず、少なくともメニュー操作報知画像118cが視認可能となっていることにより、遊技者に対して所定のメニュー操作が有効となっている旨を確実に報知することが可能である。

【0164】

メニュー画像118bに関しては、第1メニュー階層と第1メニュー階層に表示された選択項目が遊技者により操作されることで表示画面60aが遷移する第2メニュー階層とを有するようにしてもよい。例えば、図31に記載されたメニュー階層を第1メニュー階層とし、各選択項目のうちモード変更が選択された場合には、いずれのモードに設定するかを選択可能な第2メニュー階層を表示するようにしてもよい。また、メニュー階層は第1階層と第2階層とに限らず、さらに複数の階層を設けるようにしてもよい。そして、遊技者により選択された各選択項目に応じた第2メニュー階層等においても、第1メニュー階層と同様の表示態様とすることが望ましい。また、第1メニュー階層と第2メニュー階層とで表示態様を異ならせるようにしてもよい。ただし、前述の表示態様のうち何れの表示態様とするかを異ならせることが望ましい。

【0165】

メニュー画像118bの表示中に、所定のエラーが発生した場合においても、エラー報知画像163は非隠蔽領域Dに表示することが望ましい。また、エラー報知画像163はメニュー画像118bの各選択項目に重ねて表示することが望ましい。

【0166】

メニュー画像118bの表示中であっても、所定の操作手段を操作すること又は、所定の選択項目を選択して操作することにより、音量調整又は光量調整が可能であるように構成してもよい。また、この場合、音量設定画像117a又は光量設定画像117bを表示する際には非隠蔽領域Dにのみ表示するように構成することが望ましい。

【0167】

可動体75a, 76aが原点位置から所定の演出位置に向けて移動した際に、不具合等により所定の演出位置にて可動体75a, 76aが停止したまま動作しなくなることがある。このように仮に可動体75a, 76aが演出位置に位置したままの状態でもメニュー画像118bが表示された場合であっても、メニュー画像118bの各選択項目やメニュー

10

20

30

40

50

操作報知画像 1 1 8 c 等の表示態様又はエラー報知画像 1 6 3、音量設定画像 1 1 7 a、光量設定画像 1 1 7 b については、可動体 7 5 a、7 6 a と重ならない位置であり非隠蔽領域 D にのみ又は非隠蔽領域 D と隠蔽領域とに跨る位置に表示されるように構成することが望ましい。

【0 1 6 8】

なお、電源投入時や R A M クリア時、その他の所定のタイミングで可動体のイニシャライズを行う場合、少なくとも初期カーソル位置に対応する選択項目画像（初期仮選択項目画像）については、正面視でイニシャライズ時の可動体の動作経路と重ならない位置に表示することが望ましい。これにより、可動体のイニシャライズ中にメニュー表示操作が行われた場合でも、遊技者に初期カーソル位置を確実に認識させることができる。

10

【0 1 6 9】

なお、初期カーソル位置に対応する選択項目画像のうち、選択項目名を示す部分（例えば「戻る」の文字部分）以外の部分については、正面視でイニシャライズ時の可動体の動作経路と重なる位置に表示してもよい。また、メニュー操作報知画像 1 1 8 c についても、正面視でイニシャライズ時の可動体の動作経路と重ならない位置に表示することが望ましい。

【0 1 7 0】

図 3 2 (a) 及び図 3 3 (a) は、リーチ変動パターンによる演出図柄 1 1 4 の変動の一例であり、図 3 2 (a) がリーチ成立前の通常変動中を、図 3 3 (a) がリーチ成立後のリーチ変動中を夫々示している。図 3 2 (a) 及び図 3 3 (a) より明らかなように、図 3 2 (a) に示す通常変動中と図 3 3 (a) に示すリーチ変動中とで可動体の配置（停止位置）が異なり、それによって非隠蔽領域 D の広さが異なっている。

20

【0 1 7 1】

即ち、図 3 2 (a) に示す通常変動中は、図 2 8 (d) に示す第 4 モード時と同様、第 1 可動体 7 5 a が上部位置に、第 2 可動体 7 6 a が上部位置に、第 3、第 4 可動体 7 7 a、7 8 a が内部位置に夫々停止しているが、所定のタイミング、通常変動の終了直前に、図 3 3 (a) に示すように第 2 可動体 7 6 a が下側の下部位置に、第 3、第 4 可動体 7 7 a、7 8 a が外側の外部位置に夫々移動することにより、非隠蔽領域 D が下側及び左右両側に夫々拡大している。なお、リーチ変動パターンによる図柄変動において可動体の停止位置を変更するタイミングは、リーチ演出の開始時、先読み演出実行時、可動体演出実行時、リーチ演出の終了時等でもよい。

30

【0 1 7 2】

また、この非隠蔽領域 D の変化（拡大）に対応して、表示画面 6 0 a に表示される画像の表示態様も変化している。即ち、図 3 2 に示す通常変動中は、保留台座画像 1 6 1 が表示画面 6 0 a の下部側に、非隠蔽領域 D と第 1 ～ 第 5 固定隠蔽領域 B 1 ～ B 5 の少なくとも一部（ここでは第 1 ～ 第 4 固定隠蔽領域 B 1 ～ B 4 ）とに跨がって表示されると共に、保留表示画像 X 1 ～、Y 1 ～、変動中保留画像 Z が保留台座画像 1 6 1 の前側で且つ非隠蔽領域 D 内に表示されている。なお、保留表示画像 X 1 ～、Y 1 ～、変動中保留画像 Z の全部又は一部を可動隠蔽領域 C、第 1 ～ 第 5 固定隠蔽領域 B 1 ～ B 5 の少なくとも一つに配置してもよいが、その場合には遊技者がのぞき込めばそれらの全体を視認可能であることが望ましい。

40

【0 1 7 3】

一方、図 3 3 に示すリーチ変動中は、変動中保留画像 Z を残して保留台座画像 1 6 1 及び保留表示画像 X 1 ～、Y 1 ～ が消去されると共に、変動中保留画像 Z が非隠蔽領域 D の拡大側（ここでは下側）に移動して、非隠蔽領域 D とその外側の領域（例えば第 4 固定隠蔽領域 B 4 ）とに跨がって表示されるようになっている。なお、このリーチ変動中の変動中保留画像 Z は、正面視ではその一部が中央表示枠ユニット 4 7 の後側に隠れているが、遊技者が上側からのぞき込めばその全体を視認可能となっている。

【0 1 7 4】

これにより、非隠蔽領域 D が拡大されたことと相俟って、より広い表示領域をリーチ演

50

出のために利用できる。この場合のリーチ演出画像 1 7 1 は、図 3 3 (b) に示すように全画面領域 A を対象に表示することが望ましい。

【 0 1 7 5 】

なお、保留台座画像 1 6 1、保留表示画像 X 1 ~ , Y 1 ~ 及び変動中保留画像 Z については、第 2 可動体 7 6 a の移動に合わせて下向きに移動させ、保留台座画像 1 6 1 及び保留表示画像 X 1 ~ , Y 1 ~ については表示画面 6 0 a の外側に消えていくように表示してもよいし、消さずに拡大した領域に表示するようにしてもよい。また、保留台座画像 1 6 1 を消去して、保留表示画像 X 1 ~ , Y 1 ~ 及び変動中保留画像 Z を拡大した領域に残すようにしてもよい。

【 0 1 7 6 】

また、演出図柄 1 1 4 については、図 3 2 に示す通常変動中は、装飾画像 1 1 4 b の一部が非隠蔽領域 D の外側の領域（例えば可動隠蔽領域 C ）に、それ以外は非隠蔽領域 D に表示された状態で変動し、図 3 3 に示すリーチ変動中は、装飾画像 1 1 4 b が消去されて図柄画像 1 1 4 a のみが非隠蔽領域 D に表示されるようになっている。

【 0 1 7 7 】

また、遊技者が音量調整操作を行った場合に表示される音量設定画像 1 1 7 a については、図 3 2 に示す通常変動中と図 3 3 に示すリーチ変動中との何れも、その全体が非隠蔽領域 D に表示されるが、リーチ変動中は通常変動中よりも表示位置を非隠蔽領域 D の拡大側（例えば下側）に移動させてもよい。この場合の音量設定画像 1 1 7 a の表示位置の移動は、第 2 可動体 7 6 a 等の移動が完了した後に行うことが望ましい。

【 0 1 7 8 】

音量設定画像 1 1 7 a の表示位置の移動により、その後にリーチ変動に移行することを遊技者に知られてしまうことを防止するためである。なお、遊技者が光量調整操作を行った場合に表示される光量設定画像 1 1 7 b（図 3 2（a）、図 3 3（a）では図示省略）の取り扱いについては音量設定画像 1 1 7 a と同様である。

【 0 1 7 9 】

なお、音量設定画像 1 1 7 a、光量設定画像 1 1 7 b 等、通常変動中（非隠蔽領域 D の変更前）とリーチ変動中（非隠蔽領域 D の変更後）とで共に非隠蔽領域 D 内に表示される画像については、拡大前後で共に非隠蔽領域 D に属する領域に表示することにより、リーチ変動時に表示位置を移動させないようにしてもよい。また、図 3 2、図 3 3 の例のように、図柄変動中に可動体の停止位置を切り換えることによって非隠蔽領域 D の位置及び / 又は広さが変更可能である場合、その変更を行うか否か等を遊技者が任意に選択可能としてもよい。また、リーチ変動中は、スクロール変動中の中演出図柄等を他の左演出図柄、右演出図柄等よりも大きく表示してもよい。これにより、一つの演出図柄がスクロールにより表示画面 6 0 a 上を通過する時間を短縮することができる。

【 0 1 8 0 】

リーチ変動中に可動体 7 5 a、7 6 a を原点位置から所定の演出位置に動作させる場合において、可動体 7 5 a、7 6 a が所定の演出位置に位置している状態でも、音量設定画像 1 1 7 a 及び / 又は光量設定画像 1 1 7 b を非隠蔽領域 D に表示することが望ましい。また、当然ながらこのような状況においても遊技者による音量調整及び / 又は光量調整が可能であるが、実際に設定結果が反映されるのは可動体 7 5 a、7 6 a の動作を伴う所定の演出が終了してからとすることが望ましい。また、可動体 7 5 a、7 6 a の動作を伴わない演出であっても前述のように構成するようにしてもよい。

【 0 1 8 1 】

このようにすることにより所定の演出実行時の音やランプによる演出の興趣を低下させることなく実行することが可能になる。また、遊技者による設定操作自体は無効ではなく有効に受け付けているため、遊技者に対して急に設定操作ができなくなるといった不都合や違和感を与えることもない。

【 0 1 8 2 】

図 3 4（a）は、通常予告演出の一例であるステップアップ予告演出における各段階で

10

20

30

40

50

表示されるステップアップ予告画像 S U 1 ~ S U 5 の表示領域を示している。このステップアップ予告演出では、第 1 段階から第 5 段階までの 5 段階の何段階目まで進行するかで大当たり信頼度を示唆するようになっており、また、ステップアップ予告画像 S U 1 からステップアップ予告画像 S U 5 まで徐々にその表示領域が変化（ここでは拡大）するようになっている。

【 0 1 8 3 】

図 3 4 (a) , (b) の例では、ステップアップ予告画像 S U 1 とステップアップ予告画像 S U 2 についてはその全体が非隠蔽領域 D に表示されるが、ステップアップ予告画像 S U 3 ではその一部が非隠蔽領域 D をはみ出して可動隠蔽領域 C に表示され、ステップアップ予告画像 S U 4 では可動隠蔽領域 C だけでなく第 2 ~ 第 5 固定隠蔽領域 B 2 ~ B 5 ま

10

【 0 1 8 4 】

また、ステップアップ予告画像 S U 1 ~ S U 5 を所定の表示位置に表示する際に導入演出を行うようにしてもよい。ここで導入演出とは、ステップアップ予告画像 S U 1 ~ S U 5 を所定の表示位置に向けて移動させたり、ステップアップ予告画像 S U 1 ~ S U 5 を所定の表示位置に表示する直前に導入エフェクト画像を表示することで、ステップアップ予告画像 S U 1 ~ S U 5 の生起を遊技者に知らせるためのものである。この導入演出は、第 1 ~ 第 5 固定隠蔽領域 B 1 ~ B 5 の全部又は少なくとも一つと非隠蔽領域 D とに跨がるように表示してもよい。

20

【 0 1 8 5 】

また、遊技者が音量調整操作を行った場合に表示される音量設定画像 1 1 7 a は、その全体が非隠蔽領域 D に表示されるが、大当たり信頼度等を示唆する部分（キャラクタの台詞を示す文字部分等）を避けて表示することが望ましい。遊技者が光量調整操作を行った場合に表示される光量設定画像 1 1 7 b（図示省略）についても同様である（図 3 4 (a) では図示省略）。なお、音量設定画像 1 1 7 a、光量設定画像 1 1 7 b 等については、ステップアップ予告画像における大当たり信頼度等を示唆する部分以外の部分や、導入演出などと重ねて表示することは差支えない。

30

【 0 1 8 6 】

このようにすることにより仮に非隠蔽領域 D の大部分を使用してステップアップ予告画像を表示するような場合であっても、ステップアップ予告画像の視認性を損なうことなく、音量設定画像 1 1 7 a や光量設定画像 1 1 7 b を非隠蔽領域 D に表示することができる。

【 0 1 8 7 】

ステップアップ予告画像 S U 1 ~ S U 5 を表示する際に、基本的にはステップアップ予告画像 S U 1 から表示を開始し、ステップアップ予告画像 S U 2、S U 3 ... S U 5 と段階的に表示を行っていくことになるが、次の段階の S U 画像を表示する際に前回の S U 画像の表示を削除するようにしてもよい。また、前回の S U 画像の表示を削除することなく表示したまま次の S U 画像を表示するようにしてもよい。この場合、前回の S U 画像の一部に重なるように次の S U 画像を表示することが望ましい。さらに、段階を重ねるに連れてより大きな S U 画像を表示するようにしてもよい。

40

【 0 1 8 8 】

また、前回の S U 画像に次の S U 画像を重ねるように表示することとしたが、例えばステップアップ予告画像 S U 1 を表示し、ステップアップ予告画像 S U 1 の少なくとも一部と重なるようにステップアップ予告画像 S U 2 を表示し、ステップアップ予告画像 S U 2 の少なくとも一部と重なるようにステップアップ予告画像 S U 3 を表示した場合に、ステップアップ予告画像 S U 3 を表示した際にステップアップ予告画像 S U 1 を削除するようにしてもよい。また、削除するだけに限らず、ステップアップ予告画像 S U 1 にステップ

50

アップ予告画像 S U 3 を重ねて表示することで、ステップアップ予告画像 S U 1 を視認できないようにしてもよい。

【 0 1 8 9 】

ステップアップ予告のガセ演出（失敗演出）を実行可能としてもよい。ガセ演出においてもステップアップ予告画像 S U 1 ～ S U 5 の各 S U 画像を表示することが可能だが、成功演出時とは表示態様が少し異なる。例えば、ステップアップ予告画像 S U 1 のガセ演出では、一旦ステップアップ予告画像 S U 1 の導入演出を実行した後、非実行状態のステップアップ予告画像 S U 1（例えばキャラクタのみで吹き出しが表示されない）が表示され、その後ステップアップ予告画像 S U 1 が実行される場合には実行状態のステップアップ予告画像 S U 1（キャラクタと吹き出しが表示される）が表示されるが、今回はガセ演出なので実行状態のステップアップ予告画像 S U 1 が表示されることなく、非実行状態のステップアップ予告画像 S U 1 を削除（フェードアウトを伴う）してステップアップ演出を終了する。

10

【 0 1 9 0 】

このようにガセ演出を実行する場合において、導入演出又は非実行状態の S U 画像に関しても、ステップアップ予告画像 S U 1 ～ S U 5 の段階毎に所定の表示領域に表示するように構成してもよい。また、ステップアップ予告画像 S U 5 についてはガセ演出が存在しないように構成してもよい。

【 0 1 9 1 】

ステップアップ予告画像 S U 1 ～ S U 5 の表示領域に関して、前述の実施形態に限らず種々の表示態様とするようにしてもよい。例えば、ステップアップ予告画像 S U 5 の表示態様をステップアップ予告画像 S U 1 又はステップアップ予告画像 S U 2 に適用してもよいし、ステップアップ予告画像 S U 1 又はステップアップ予告画像 S U 2 の表示態様をステップアップ予告画像 S U 3 ～ S U 5 に適用するようにしてもよい。このように前述の表示態様を各 S U 画像毎に適宜設定するようにしてもよい。

20

【 0 1 9 2 】

図 3 5（a）及び図 3 6（a）は、通常予告演出の一例であるボタン会話予告演出における画像表示手段 6 0 の表示画像を示している。なお、このボタン会話予告演出は、ボタン予告演出と会話予告演出とを融合したもので、操作有効期間中に遊技者が演出ボタン 3 4 を操作した場合に、キャラクタが台詞を発する場面を示す操作時演出画像 1 6 5 が表示され、また、その台詞の内容が大当たり信頼度を示唆するようになっている。なお、操作有効期間中には、演出ボタン（操作手段）3 4 を操作すべき旨の操作誘導画像 1 6 6 が表示される。

30

【 0 1 9 3 】

図 3 5（a）は、操作有効期間中に操作誘導画像 1 6 6 が表示された状態を示している。操作誘導画像 1 6 6 は、演出ボタン 3 4 が押される様子を示すイラストと「P U S H !」の文字とで構成され、その全体が非隠蔽領域 D に表示されている。また、操作誘導画像 1 6 6 の周囲には、放射状その他のエフェクト画像 1 6 7 が、非隠蔽領域 D とその外側の領域（ここでは可動隠蔽領域 C 及び第 3 固定隠蔽領域 B 3）とに跨がって表示されている。

【 0 1 9 4 】

40

なお、操作有効期間中の進行状況を示すゲージ画像を表示してもよい。この場合、ゲージ画像は非隠蔽領域 D に表示することが望ましい。操作誘導画像 1 6 6 は、その一部（例えば演出ボタン 3 4 を示す部分）が隠蔽領域 B 1 ～ B 5，C の少なくとも一つに跨がるように表示してもよいが、その場合でもゲージ部は非隠蔽領域 D に表示することが望ましい。複数の操作手段を備え、それら複数の操作手段の夫々に対応する予告演出（ボタン予告演出）を実行可能である場合には、夫々の予告演出について以上のように構成することが望ましい。また、複数の操作手段に対応する複数の予告演出に大当たり信頼度等の差がある場合には、信頼度が高い予告演出についてのみ以上のように構成してもよい。

【 0 1 9 5 】

また、図 3 6（a）は、図 3 5（a）に示す状態のときに遊技者が演出ボタン 3 4 を操

50

作し、操作時演出画像 1 6 5 が表示された状態を示している。この操作時演出画像 1 6 5 は、大当たり信頼度を示唆する台詞を表す文字よりなる第 1 表示部 1 6 5 a と、それ以外のキャラクタ、吹き出し等よりなる第 2 表示部 1 6 5 b とで構成されており、第 1 表示部 1 6 5 a はその全体が非隠蔽領域 D に表示され、第 2 表示部 1 6 5 b は非隠蔽領域 D とその外側の領域（ここでは第 4 固定隠蔽領域 B 4 のうちの透明隠蔽領域 B 4 a とするが、もちろんそれ以外の隠蔽領域 B 1 ~ B 3 , B 5、C でもよい）とに跨がって表示されている。透明隠蔽領域 B 4 a は、透明な進入防止手段 1 1 1 の後側に対応する領域であるため、正面からでもこの進入防止手段 1 1 1 の後側の第 2 表示部 1 6 5 b を視認可能である。

【0196】

また、図 3 5 (a) と図 3 6 (a) との何れについても、変動中の演出図柄 1 1 4 は図柄画像 1 1 4 a のみの状態でその全体が非隠蔽領域 D に表示され、また、遊技者が音量調整操作を行った場合に表示される音量設定画像 1 1 7 a も、その全体が非隠蔽領域 D に表示される。遊技者が光量調整操作を行った場合に表示される光量設定画像 1 1 7 b (図示省略) についても同様である (図 3 5 (a) 、図 3 6 (a) では図示省略) 。

【0197】

操作誘導画像 1 6 6 の種類として、「連打」、「長押し」、「押すな」、「離せ」などの異なる種々の操作誘導画像 1 6 6 を表示するようにしてもよい。また、操作ボタンの種類として、複数の操作手段を備える場合には第 1 ボタン画像、第 2 ボタン画像を表示可能としてもよい。また、1 の操作手段の態様を変化させることが可能である場合には、第 1 態様のボタン画像、第 2 態様のボタン画像等を表示可能としてもよい。また、変動表示の抽選結果の信頼度に応じて、ボタン画像の表示態様を青色、緑色、赤色、レインボー色など、種々の表示態様で表示するようにしてもよい。

【0198】

音量設定画像 1 1 7 a 及び / 又は光量調整画像 1 1 7 b について、演出ボタン画像や操作誘導画像 1 6 6 に限らずゲージ画像と重ならないように表示することが望ましい。また、演出ボタン 3 4 の表示態様や操作誘導画像 1 6 6 の表示態様によって操作有効期間が異なる場合にはゲージ画像の表示領域を大きくしたり小さくしたりすることが考えられるが、いずれの場合であってもゲージ画像とは重ならない位置に表示することが望ましい。

【0199】

ボタン会話予告演出などのボタン操作を伴う演出の実行において、当然ながらこのような状況においても遊技者による音量調整及び / 又は光量調整が可能であるが、実際に設定結果が反映されるのはボタン操作演出が終了してからであることが望ましい。しかし、実際に設定結果は、少なくともボタン画像やゲージ画像が表示されている操作有効期間が終了するまでで反映してもよいし、遊技者による操作が行われた後、操作時演出画像が表示されて、その表示が終了するまでに反映してもよい。

【0200】

このようにすることにより所定の演出実行時の音やランプによる演出の興趣を低下させることなく実行することが可能になる。また、遊技者による設定操作自体は無効ではなく有効に受け付けているため、遊技者に対して急に設定操作ができなくなるといった不都合や違和感を与えることもない。

【0201】

図 3 7 (a) 及び図 3 8 (a) は、通常予告演出の一例であるミニキャラ予告演出における画像表示手段 6 0 の表示画像を示している。このミニキャラ予告演出では、図 3 7 (a) に示すように、まず複数のミニキャラ画像、例えば第 1 ミニキャラ画像 (第 1 演出体画像) 1 6 8 と第 2 ミニキャラ画像 (第 2 演出体画像) 1 6 9 とが登場する。このとき、第 1 ミニキャラ画像 1 6 8 と第 2 ミニキャラ画像 1 6 9 とは、共に非隠蔽領域 D とその外側の領域（ここでは可動隠蔽領域 C ）とに跨がって表示されている。

【0202】

そして図 3 8 (a) に示すように、第 1 ミニキャラ画像 1 6 8 については非隠蔽領域 D に表示される割合が小さくなり、第 2 ミニキャラ画像 1 6 9 については逆に非隠蔽領域 D

10

20

30

40

50

に表示される割合が大きくなるように、各ミニキャラ画像 1 6 8 , 1 6 9 の表示位置を変更すると共に、信頼度表示画像 1 7 0 が、第 2 ミニキャラ画像 1 6 9 に対応して非隠蔽領域 D に表示される。信頼度表示画像 1 7 0 は、第 2 ミニキャラ画像 1 6 9 の台詞を表示するもので、大当たり信頼度を示唆する台詞を表す文字よりなる第 1 表示部 1 7 0 a と、それ以外の吹き出し等よりなる第 2 表示部 1 7 0 b とで構成されている。なお、第 1 表示部 1 7 0 a についてはその全体を非隠蔽領域 D に表示し、第 2 表示部 1 7 0 b についてはその少なくとも一部を非隠蔽領域 D の外側（例えば可動隠蔽領域 C）に表示してもよい。

【 0 2 0 3 】

また、変動中の演出図柄 1 1 4 は図柄画像 1 1 4 a のみの状態でその全体が非隠蔽領域 D に表示され、また、遊技者が音量調整操作を行った場合に表示される音量設定画像 1 1 7 a も、その全体が非隠蔽領域 D に表示される。遊技者が光量調整操作を行った場合に表示される光量設定画像 1 1 7 b（図示省略）についても同様である（図 3 7（a）、図 3 8（a）では図示省略）。なお、音量設定画像 1 1 7 a、光量設定画像 1 1 7 b については、信頼度表示画像 1 7 0 よりも高い優先度に設定されているため、信頼度表示画像 1 7 0 と重なる場合には音量設定画像 1 1 7 a 等が前側に表示されるが、音量設定画像 1 1 7 a、光量設定画像 1 1 7 b は、信頼度表示画像 1 7 0 のうち、少なくとも第 1 表示部 1 7 0 a には重ならないように表示することが望ましい。

【 0 2 0 4 】

また、保留台座画像 1 6 1 が表示画面 6 0 a の下部側に、非隠蔽領域 D とその外側の領域（ここでは第 1 ～ 第 4 固定隠蔽領域 B 1 ～ B 4）とに跨がって表示されると共に、保留表示画像 X 1 ～、Y 1 ～、変動中保留画像 Z が保留台座画像 1 6 1 の前側で且つ非隠蔽領域 D 内に表示される。ここで、保留台座画像 1 6 1 は、ミニキャラ画像 1 6 8 , 1 6 9 よりも高い優先度に設定されており、第 2 ミニキャラ画像 1 6 9 はその一部分が保留台座画像 1 6 1 と重なってその後側に隠れた状態となっている（図 3 7（a））。そして第 2 ミニキャラ画像 1 6 9 は、非隠蔽領域 D に表示される割合が大きくなるように移動する際に（図 3 7（a） 図 3 8（a））、保留台座画像 1 6 1 に隠れていない部分の割合も大きくなっている。なお、ミニキャラ画像 1 6 8 , 1 6 9 を保留台座画像 1 6 1 よりも高い優先度に設定してもよい。

【 0 2 0 5 】

以上説明したように、本実施形態のパチンコ機は、表示画面 6 0 a に画像を表示可能な画像表示手段 6 0 と、表示画面 6 0 a の前側に配置される遊技部材 4 5 , 4 7 , 4 9 , 7 4 と、表示画面 6 0 a の前側を動作可能に構成され且つ所定の停止位置で停止可能な可動体 7 5 a ～ 7 8 a と、遊技者が操作可能な操作手段 3 4 , 3 5 とを備え、表示画面 6 0 a は、正面視で遊技部材 4 5 , 4 7 , 4 9 , 7 4 の後側に対応する固定隠蔽領域（第 1 表示領域）B 1 ～ B 5 と、可動体 7 5 a ～ 7 8 a の停止位置の後側に対応する可動隠蔽領域（第 2 表示領域）C と、固定隠蔽領域 B 1 ～ B 5 でなく可動隠蔽領域 C でもない非隠蔽領域（第 3 表示領域）D とで構成され、遊技者による操作手段 3 4 , 3 5 の操作に基づいて、遊技に関する設定が可能であり、操作手段 3 4 , 3 5 の操作が可能である旨の報知を行う報知画像 1 1 6 a , 1 1 6 b , 1 1 8 a を表示可能であり、報知画像 1 1 6 a , 1 1 6 b , 1 1 8 a を固定隠蔽領域 B 1 ～ B 5 と可動隠蔽領域 C には表示せず非隠蔽領域 D に表示するように構成されている。

【 0 2 0 6 】

また、複数の選択項目を有するメニュー画像 1 1 8 b を表示可能であり、報知画像は、メニュー画像 1 1 8 b を表示するための操作が可能である旨のメニュー表示可能報知画像 1 1 8 a を含んでいる。

【 0 2 0 7 】

また、音量の設定状況を示す音量設定画像 1 1 7 a を固定隠蔽領域 B 1 ～ B 5 と可動隠蔽領域 C には表示せず非隠蔽領域 D に表示可能である。また、光量の設定状況を示す光量設定画像 1 1 7 b を固定隠蔽領域 B 1 ～ B 5 と可動隠蔽領域 C には表示せず非隠蔽領域 D に表示可能である。また、エラーを報知するためのエラー報知画像 1 6 3 を固定隠蔽領域

10

20

30

40

50

B 1 ~ B 5 と可動隠蔽領域 C には表示せず非隠蔽領域 D に表示可能である。また、消費電力を通常よりも低くする節電モードへ切り換え可能であり、節電モード中であることを示す節電モード報知画像 1 2 0 を、非隠蔽領域 D と固定隠蔽領域 B 1 ~ B 5 とに跨がって表示可能である。

【 0 2 0 8 】

また、始動手段 5 6 , 5 7 が遊技球を検出する毎に、乱数値を取得すると共にその乱数値を所定の上限数を限度として乱数記憶手段 1 3 9 に記憶させる始動検出処理手段 1 3 8 と、図柄変動開始条件が成立した場合に、乱数記憶手段 1 3 9 に記憶された乱数値に基づいて図柄を変動表示する図柄表示手段 5 3 , 5 4 と、図柄表示手段 5 3 , 5 4 による変動後の停止図柄が特定態様となった場合に利益状態を発生させる利益状態発生手段 1 4 2 とを備え、保留台座画像 1 6 1 に保留表示画像 X 1 ~ , Y 1 ~ を重ねて画像表示手段 6 0 に表示することにより、乱数記憶手段 1 3 9 に記憶されて未だ図柄表示手段 5 3 , 5 4 による図柄変動に供されていない乱数値の数である保留個数を報知可能であり、保留台座画像 1 6 1 を非隠蔽領域 D と固定隠蔽領域 B 1 ~ B 5 とに跨がって表示可能である。

10

【 0 2 0 9 】

また、図柄画像 1 1 4 a と装飾画像 1 1 4 b とで構成される演出図柄 1 1 4 を画像表示手段 6 0 により変動表示可能であり、演出図柄 1 1 4 の変動表示が行われていない待機期間中には、直前の図柄変動で停止したときの演出図柄 1 1 4 を表示可能であり、待機期間中の演出図柄 1 1 4 のうち、図柄画像 1 1 4 a を非隠蔽領域 D に、装飾画像 1 1 4 b を非隠蔽領域 D と可動隠蔽領域 C とに跨がって夫々表示可能である。また、この場合、可動体 7 5 a ~ 7 8 a の停止位置を複数通りに変更可能であり、停止位置が複数通りの何れの場合も、図柄画像 1 1 4 a を非隠蔽領域 D に、装飾画像 1 1 4 b を非隠蔽領域 D と可動隠蔽領域 C とに跨がって夫々表示してもよい。

20

【 0 2 1 0 】

一般的に演出図柄 1 1 4 は複数種類（例えば 1 ~ 9 の数字に対応する 9 種類等）用意されているが、種類毎に装飾画像 1 1 4 b についても異なるデザインが施されているため、大きさや形状も種類毎に異なる場合がある。このような場合でも全ての種類の演出図柄 1 1 4 について上記のような構成を採用することが望ましい。

【 0 2 1 1 】

また、大当たり態様（特定態様）を構成する場合に遊技者に有利であることが多い奇数図柄や、それ以外の偶数図柄との何れか一方にのみ上記のような構成を採用してもよい。偶数図柄を構成する演出図柄 1 1 4 については、図柄画像 1 1 4 a を非隠蔽領域 D に、装飾画像 1 1 4 b を非隠蔽領域 D と可動隠蔽領域 C とに跨がって夫々表示し、奇数図柄を構成する演出図柄 1 1 4 についてはその全体を非隠蔽領域 D に表示するように構成してもよい。

30

【 0 2 1 2 】

また、可動体 7 5 a ~ 7 8 a の停止位置を複数通りに変更可能とし、停止位置が複数通りの何れの場合も、報知画像 1 1 6 a , 1 1 6 b , 1 1 8 a を非隠蔽領域 D 内に表示してもよい。

【 0 2 1 3 】

40

また、利益状態発生の信頼度に関する操作時演出画像（予告演出画像）1 6 5 を表示画面 6 0 a に表示可能であり、操作時演出画像（予告演出画像）1 6 5 を、信頼度を示唆する第 1 表示部 1 6 5 a とそれ以外の第 2 表示部 1 6 5 b とで構成し、第 1 表示部 1 6 5 a を非隠蔽領域 D 内に、第 2 表示部 1 6 5 b を固定隠蔽領域 B 1 ~ B 5 と可動隠蔽領域 C との少なくとも一方と非隠蔽領域 D とに跨がって夫々表示可能である。

【 0 2 1 4 】

また、遊技部材 4 5 , 4 7 , 4 9 , 7 4 は透明部 1 1 1 を備え、固定隠蔽領域 B 1 ~ B 5 は透明部 1 1 1 の後側に対応する透明隠蔽領域（第 1 透明表示領域）B 4 a を含み、第 2 表示部 1 6 5 b を、透明隠蔽領域 B 4 a と非隠蔽領域 D とに跨がって表示可能である。この場合、画像表示手段 6 0 の下部前側に、後側への遊技球の進入を阻止するための進入

50

防止手段 1 1 1 を設け、進入防止手段 1 1 1 の少なくとも一部を透明部としてもよい。

【 0 2 1 5 】

また、音量の設定状況を示す音量設定画像 1 1 7 a を操作時演出画像（予告演出画像） 1 6 5 よりも高い優先度で画像表示手段 6 0 に表示可能であり、音量設定画像 1 1 7 a を、少なくとも第 1 表示部 1 6 5 a に重ならないように非隠蔽領域 D 内に表示可能である。なお、透明隠蔽領域については非隠蔽領域 D に準ずる領域として、以上の説明で非隠蔽領域 D に表示するものとした画像についても、その少なくとも一部を透明隠蔽領域に表示してもよい。

【 0 2 1 6 】

また、利益状態発生の信頼度に関する予告演出として、複数段階のステップアップ予告画像 S U 1 ～ S U 5 を表示画面 6 0 a に表示可能であり、ステップアップ予告画像 S U 1 ～ S U 5 は、段階に応じて表示領域が変化可能に構成されており、ステップアップ予告画像 S U 1 ～ S U 5 を、第 1 所定段階までは非隠蔽領域 D 内に、第 1 所定段階よりも後は固定隠蔽領域 B 1 ～ B 5 と可動隠蔽領域 C との少なくとも一方と非隠蔽領域 D とに跨がって夫々表示可能である。

10

【 0 2 1 7 】

また、ステップアップ予告画像 S U 1 ～ S U 5 のうち、信頼度を示唆する部分については複数段階の全てにおいて非隠蔽領域 D 内に表示可能である。また、音量の設定状況を示す音量設定画像 1 1 7 a を予告演出画像 S U 1 ～ S U 5 よりも高い優先度で画像表示手段 6 0 に表示可能であり、音量設定画像 1 1 7 a を、少なくとも信頼度を示唆する部分に重ならないように非隠蔽領域 D 内に表示可能である。

20

【 0 2 1 8 】

また、複数の選択項目画像 1 6 4 a ～ 1 6 4 e を有するメニュー画像 1 1 8 b を表示画面 6 0 a に表示可能であり、選択操作により複数の選択項目画像 1 6 4 a ～ 1 6 4 e の何れかが選択された場合に、該選択項目画像に対応する処理を実行するように構成し、複数の選択項目画像 1 6 4 a ～ 1 6 4 e の何れかが仮選択状態になった状態で選択確定操作が行われた場合にその選択項目画像が選択されるように構成し、複数の選択項目画像 1 6 4 a ～ 1 6 4 e のうち、初期的に仮選択状態に設定される初期仮選択項目画像を非隠蔽領域 D 内に表示可能である。

【 0 2 1 9 】

30

また、複数の選択項目画像 1 6 4 a ～ 1 6 4 e のうち、初期仮選択項目画像以外の選択項目画像の少なくとも一部を非隠蔽領域 D と可動隠蔽領域 C とに跨がって表示可能である。また、上位画面に戻る処理に対応する選択項目画像を初期仮選択項目画像としてもよい。もちろん、選択項目画像を非隠蔽領域 D と第 1 ～ 第 4 固定隠蔽領域 B 1 ～ B 4 の少なくとも一つとに跨がって表示してもよい。

【 0 2 2 0 】

また、操作有効期間中に操作手段 3 4 が操作された場合に表示画面 6 0 a に操作時演出画像 1 6 5 を表示可能であり、操作有効期間中に操作手段 3 4 を操作すべき旨の操作誘導画像 1 6 6 と、この操作誘導画像 1 6 6 に対応するエフェクト画像 1 6 7 とを表示画面 6 0 a に表示するように構成し、操作誘導画像 1 6 6 の全体を非隠蔽領域 D に、エフェクト画像 1 6 7 を固定隠蔽領域 B 1 ～ B 5 と可動隠蔽領域 C との少なくとも一方と非隠蔽領域 D とに跨がって夫々表示可能である。

40

【 0 2 2 1 】

また、操作時演出画像 1 6 5 を、利益状態発生の信頼度を示唆する第 1 表示部 1 6 5 a とそれ以外の第 2 表示部 1 6 5 b とで構成し、第 1 表示部 1 6 5 a の全体を非隠蔽領域 D に、第 2 表示部 1 6 5 b を固定隠蔽領域 B 1 ～ B 5 と可動隠蔽領域 C との少なくとも一方と非隠蔽領域 D とに跨がって夫々表示可能である。

【 0 2 2 2 】

また、図柄の変動表示中における所定のタイミングで可動体 7 5 a ～ 7 8 a を移動させることにより可動隠蔽領域 C を縮小して非隠蔽領域 D を拡大することが可能である。その

50

所定のタイミングは、図柄の変動表示におけるリーチ状態の成立時又はその近傍とすることが可能である。また、非隠蔽領域Dの拡大に対応して、表示画面60aに表示される所定画像の表示位置を変更可能である。この場合、可動体75a~78aの移動が完了して非隠蔽領域Dが拡大した後に、所定画像の表示位置を変更可能である。

【0223】

また、非隠蔽領域Dの拡大方向に所定画像の表示位置を移動可能である。非隠蔽領域Dの拡大前後の何れも、所定画像の全体を非隠蔽領域D内に表示可能である。その所定画像は、音量の設定状況を示す音量設定画像117aと、光量の設定状況を示す光量設定画像117bとの少なくとも一方を含んでいる。

【0224】

また、その所定画像の表示位置を変更する際に、所定画像の一部を消去することも可能である。また、所定画像は保留表示画像X1~, Y1~, 変動中保留画像Zを含んでいる。また、変動中保留画像Zの表示位置を変更すると共に保留表示画像X1~, Y1~を消去することも可能である。また、変動中保留画像Zの表示位置を変更すると共に保留台座画像161を消去することも可能である。

【0225】

また、利益状態発生の信頼度に関する予告演出において、第1演出体画像168については非隠蔽領域Dに表示される割合が小さくなるように、第2演出体画像169については非隠蔽領域Dに表示される割合が大きくなるように、第1演出体画像168と第2演出体画像169との表示位置を変更し、利益状態発生の信頼度に関する信頼度表示画像170を第2演出体画像169に対応して非隠蔽領域Dに表示可能である。

【0226】

図39~図60は第2の実施形態を例示している。本実施形態のパチンコ機が、第1の実施形態のパチンコ機と構造上相違する点は可動演出手段の構成のみである。そこで、両実施形態で共通する構成については同一符号を使用すると共に特に必要のない場合には説明を省略する。

【0227】

本実施形態のパチンコ機は、図39~図42に示すように、裏取付ベース61の前側に複数、例えば傾斜可動演出手段201と昇降可動演出手段202の2つの可動演出手段が配置されている。傾斜可動演出手段201は、図41等に示すように、傾斜可動手段203と、この傾斜可動手段203を駆動する傾斜駆動手段204とを備えている。傾斜可動手段203は、複数、例えば左、右、下の3つの表示枠可動体203a~203cと、それら3つの表示枠可動体203a~203cを連動させる2つの連動部203d, 203eとを備え、表示枠可動体203a~203cが、裏取付ベース61に固定された取付ベース205a~205cにより夫々後側から支持されている。

【0228】

左表示枠可動体203aは、画像表示手段60の左側部に対応してその前側に配置され、縦長状の縦枠部とその縦枠部の上端側から直角略右向きに突設された左上枠部とで正面視略L型に形成されている。左表示枠可動体203aには、その上端側に前後方向のスライド軸206が設けられており、このスライド軸206が、取付ベース205aに設けられた上下方向のガイド孔207に対して摺動自在に装着されることにより、左表示枠可動体203aは上下方向へのスライド動作及びスライド軸206廻りの回転動作が可能となっている。

【0229】

右表示枠可動体203bは、画像表示手段60の右側部に対応してその前側に配置され、縦長状の縦枠部とその縦枠部の上端側から直角略左向きに突設された右上枠部とで正面視略L型に形成されている。右表示枠可動体203bは、その下端側に設けられた前後方向の枢軸208により取付ベース205bに枢支されると共に、上端側に設けられた後向き突出状のスライド部209が、取付ベース205bに設けられた円弧状のガイド孔210に摺動自在に挿通することにより、枢軸208廻りに所定角度範囲内で揺動可能となっ

10

20

30

40

50

ている。

【 0 2 3 0 】

下表示枠可動体 2 0 3 c は、画像表示手段 6 0 の下部側に対応してその前側に横長状に配置されており、右端側において前後方向の枢軸 2 1 1 を介して取付ベース 2 0 5 c に枢支されている。なお、下表示枠可動体 2 0 3 c の左端側にはスライド部 2 1 2 が後向き突出状に設けられ、このスライド部 2 1 2 が取付ベース 2 0 5 c に形成された円弧状のガイド孔 2 1 3 に摺動自在に挿通することにより、下表示枠可動体 2 0 3 c は、略水平な通常姿勢と、左下がりの傾斜姿勢との間で枢軸 2 1 1 廻りに揺動可能となっている。

【 0 2 3 1 】

左連動部 2 0 3 d は、左表示枠可動体 2 0 3 a と下表示枠可動体 2 0 3 c とを連動させるもので、正面視略三角形の板状に形成されており、上部側の角部が前後方向の枢軸 2 1 4 を介して左表示枠可動体 2 0 3 a の下端側に連結され、下部側の角部が下表示枠可動体 2 0 3 c の左端側に設けられた略左右方向のガイド孔 2 1 6 に前後方向のスライド軸 2 1 5 を介して摺動自在に連結され、残りの左側の角部が前後方向の枢軸 2 1 7 を介して取付ベース 2 0 5 a に枢支されている。

10

【 0 2 3 2 】

これにより、下表示枠可動体 2 0 3 c が通常姿勢から傾斜姿勢に移行すると、左連動部 2 0 3 d は枢軸 2 1 7 を中心に時計廻りに回転し、枢軸 2 1 4 が右側下方に移動するため、左表示枠可動体 2 0 3 a は、下側に移動しつつ反時計廻りに揺動して、縦枠部が略鉛直となる通常姿勢から縦枠部が右下がりの傾斜状となる傾斜姿勢に移行する（図 4 3（ a ）（ b ））。

20

【 0 2 3 3 】

右連動部 2 0 3 e は、右表示枠可動体 2 0 3 b と下表示枠可動体 2 0 3 c とを連動させるもので、細長状に形成されており、一端側が前後方向の枢軸 2 1 8 を介して右表示枠可動体 2 0 3 b の下端側に、下部側の角部が前後方向の枢軸 2 1 9 を介して下表示枠可動体 2 0 3 c の右端側に夫々連結されている。なお、枢軸 2 1 8 は右表示枠可動体 2 0 3 b 上で枢軸 2 0 8 に対して右側に離間した位置に配置され、また、枢軸 2 1 9 は下表示枠可動体 2 0 3 c 上で枢軸 2 1 1 に対して右側に離間した位置に配置されている。

【 0 2 3 4 】

これにより、下表示枠可動体 2 0 3 c が通常姿勢から傾斜姿勢に移行すると、右連動部 2 0 3 e を介して枢軸 2 1 8 が押し上げられるため、右表示枠可動体 2 0 3 b は枢軸 2 0 8 を中心に反時計廻りに揺動して、縦枠部が略鉛直となる通常姿勢から縦枠部が右下がりの傾斜状となる傾斜姿勢に移行する（図 4 3（ a ）（ b ））。

30

【 0 2 3 5 】

以上より、下表示枠可動体 2 0 3 c が通常姿勢と傾斜姿勢との間で揺動すると、それに連動して左表示枠可動体 2 0 3 a 及び右表示枠可動体 2 0 3 b も通常姿勢と傾斜姿勢との間で変化する。即ち、表示枠可動体 2 0 3 a ~ 2 0 3 c は、画像表示手段 6 0 の表示画面 6 0 a の一部を正面視矩形状に略取り囲む通常姿勢（図 4 3（ a ）,（ c ））と、その通常姿勢から左に所定角度傾いた傾斜姿勢（図 4 3（ b ）,（ d ））との間で変形可能となっている。なお、表示枠可動体 2 0 3 a ~ 2 0 3 c は自重によって傾斜姿勢側に付勢されている。

40

【 0 2 3 6 】

傾斜駆動手段 2 0 4 は、図 4 1 に示すように下表示枠可動体 2 0 3 c と同じ取付ベース 2 0 5 c 上に設けられており、ステッピングモータ等よりなる駆動源 2 2 1 と、この駆動源 2 2 1 の駆動力を下表示枠可動体 2 0 3 c に伝達する駆動伝達部材 2 2 2 とを備えている。駆動伝達部材 2 2 2 は、前後方向の軸 2 2 2 a 廻りに回転可能な状態で取付ベース 2 0 5 c に装着された平歯車により構成されており、駆動源 2 2 1 の駆動軸に装着された駆動ギヤ 2 2 1 a が噛合している。駆動伝達部材 2 2 2 には、その周方向の一部に対応して側面側に突起状の第 1 係合部 2 2 3 が設けられており、下表示枠可動体 2 0 3 c にはその第 1 係合部 2 2 3 に対応する第 2 係合部 2 2 4 が設けられている。

50

【 0 2 3 7 】

第 1 係合部 2 2 3 は、駆動源 2 2 1 の駆動により駆動伝達部材 2 2 2 が所定の向き（例えば時計廻り）に回転する際に、第 1 角度位置で下表示枠可動体 2 0 3 c 側の第 2 係合部 2 2 4 に対して下側から当接した後、回転の進行に応じてその第 2 係合部 2 2 4 を上向きに押し上げ、駆動伝達部材 2 2 2 が第 2 角度位置に達したときに、下表示枠可動体 2 0 3 c が通常姿勢となるように配置されている。従ってその状態から、駆動源 2 2 1 の駆動により駆動伝達部材 2 2 2 が逆向き（例えば反時計廻り）に回転すると、第 1 係合部 2 2 3 による第 2 係合部 2 2 4 の支持位置が徐々に降下し、駆動伝達部材 2 2 2 が第 1 角度位置に達したときに下表示枠可動体 2 0 3 c が傾斜姿勢となる。このように、駆動源 2 2 1 を所定ステップの範囲で両方向に作動させることにより、表示枠可動体 2 0 3 a ~ 2 0 3 c を通常姿勢（図 4 3（a），（c））と傾斜姿勢（図 4 3（b），（d））との間で変形させることが可能である。

10

【 0 2 3 8 】

昇降可動演出手段 2 0 2 は、図 4 2 等に応示するように、サブ画面可動体 2 3 1 と、このサブ画面可動体 2 3 1 を上下方向に駆動する昇降駆動手段 2 3 2 とを備え、傾斜可動演出手段 2 0 1 の前側に配置されている。サブ画面可動体 2 3 1 は、画像表示手段 6 0 の前側に横長状に配置され、その前面側には任意の装飾と共に画像表示手段 6 0 よりも小型の液晶表示手段等よりなるサブ画像表示手段 2 3 3 が配置されており、左右両端側が、画像表示手段 6 0 の左右両側に配置された一対の昇降駆動手段 2 3 2、2 3 2 により、駆動連結体 2 3 4、2 3 4 を介して夫々上下方向に移動可能な状態で支持されている。

20

【 0 2 3 9 】

昇降駆動手段 2 3 2 は、縦長状の取付ベース 2 3 5 を介して裏取付ベース 6 1 に支持されており、画像表示手段 6 0 の側縁に沿ってその上端側から下端側にかけて配置され且つ駆動連結体 2 3 4 を上下方向に案内する細長円柱状の昇降ガイド 2 3 6 と、その昇降ガイド 2 3 6 の一端側、下端側に対応してその近傍に配置される駆動プーリ 2 3 7 a と、昇降ガイド 2 3 6 の他端側、上端側に対応してその近傍に配置される従動プーリ 2 3 7 b と、駆動プーリ 2 3 7 a を回転駆動するステッピングモータ等よりなる駆動源 2 3 8 と、駆動プーリ 2 3 7 a と従動プーリ 2 3 7 b とに巻き掛けられ且つその周上の所定箇所に駆動連結体 2 3 4 が固定される無端状のギヤベルト 2 3 9 とを備え、駆動連結体 2 3 4 に、サブ画面可動体 2 3 1 の端部が前後方向の枢軸 2 4 0 により回転可能に連結されている。

30

【 0 2 4 0 】

また、左右の枢軸 2 4 0、2 4 0 のうちの一方は、サブ画面可動体 2 3 1 側又は駆動連結体 2 3 4 側に設けられた左右方向の長孔 2 4 1 に対して摺動自在に連結されており、左右の昇降駆動手段 2 3 2、2 3 2 が非対称の駆動動作を行った場合でも所定範囲内であればサブ画面可動体 2 3 1 を傾斜させることにより追従可能となっている。

【 0 2 4 1 】

本実施形態のサブ画面可動体 2 3 1 は、左右の昇降駆動手段 2 3 2、2 3 2 が共に上部位置に停止した場合の上部通常姿勢（図 4 3（a））と、その上部通常姿勢に対して左側の昇降駆動手段 2 3 2 が所定ステップだけ降下した場合の上部傾斜姿勢（図 4 3（b））と、左右の昇降駆動手段 2 3 2、2 3 2 が共に下部位置に停止した場合の下部通常姿勢（図 4 3（c））と、その下部通常姿勢に対して右側の昇降駆動手段 2 3 2 が所定ステップだけ上昇した場合の下部傾斜姿勢（図 4 3（d））との 4 種類の停止姿勢の間で変化可能である。

40

【 0 2 4 2 】

サブ画面可動体 2 3 1 は、上部、下部の各通常姿勢（図 4 3（a），（c））では略水平となり、上部、下部の各傾斜姿勢（図 4 3（b），（d））では表示枠可動体 2 0 3 a ~ 2 0 3 c の傾斜姿勢に対応する左下がりの傾斜状となる。サブ画像表示手段 2 3 3 は、サブ画面可動体 2 3 1 と一体的に動作するため、サブ画面可動体 2 3 1 が通常姿勢のときには略水平となり、傾斜姿勢のときには左下がりの傾斜状となる。

【 0 2 4 3 】

50

図 4 4 は本パチンコ機の制御系のブロック図である。本実施形態の制御系が第 1 の実施形態の制御系（図 1 1）と異なるのは、画像表示制御手段 1 5 0 a の制御対象が画像表示手段 6 0 及びサブ画像表示手段 2 3 3 となっている点と、可動体制御手段 1 5 0 d の制御対象が傾斜可動演出手段 2 0 1 及び昇降可動演出手段 2 0 2 となっている点である。

【 0 2 4 4 】

また、本実施形態では、傾斜可動演出手段 2 0 1 の表示枠可動体 2 0 3 a ~ 2 0 3 c と昇降可動演出手段 2 0 2 のサブ画面可動体 2 3 1 との少なくとも一方（ここでは両方）を通常姿勢から傾斜姿勢に移行し、それに合わせて画像表示手段 6 0 の少なくとも一部の画像も傾斜変形させて表示する傾斜演出を行うことが可能であり、図柄変動演出制御手段 1 5 2、画像表示制御手段 1 5 0 a 等がその傾斜演出を実行するための構成を備えている点でも第 1 の実施形態の制御系（図 1 1）と異なっている。

10

【 0 2 4 5 】

ここで傾斜変形は、所定の画像に対して所定中心廻りに 9 0 度未満の所定角度回転させる回転処理（所定変形処理）を行うもので、その回転角度は表示枠可動体 2 0 3 a ~ 2 0 3 c、サブ画面可動体 2 3 1 の傾斜姿勢における傾斜角度と略一致している。

【 0 2 4 6 】

以下、傾斜演出を実行するための構成について説明する。まず、画像表示手段 6 0 及びサブ画像表示手段 2 3 3 に表示される画像は、各表示手段 6 0、2 3 3 毎に、所定の優先順位が設定された複数のレイヤーに分けて描画されるようになっている。

【 0 2 4 7 】

20

図 4 9（a）の例では、画像表示手段 6 0 に表示される背景画像、演出図柄（図柄画像）、キャラクタ画像、保留台座画像、保留表示画像、変動中保留画像、音量設定画像、エラー報知画像及び副演出図柄が、その順序で表示優先度が高くなるように複数のレイヤーに分けて描画されるようになっている。また、図 4 9（b）に示すように、サブ画像表示手段 2 3 3 に表示される背景画像及び泡エフェクト画像についても同様に、その順序で表示優先度が高くなるように複数のレイヤーに分けて描画されるようになっている。

【 0 2 4 8 】

また、画像表示手段 6 0、サブ画像表示手段 2 3 3 に表示される各画像には、所定の変形（ここでは傾斜変形）を行うか否かに関する変形情報が付加されており、変形を行う画像に対しては 1 が、変形を行わない画像に対しては 0 が夫々セットされるようになっている。

30

【 0 2 4 9 】

図 4 9（a）の例では、右打ち誘導画像、音量設定画像、エラー報知画像及び副演出図柄の変形情報には 0（変形なし）が、それ以外の背景画像、演出図柄等の変形情報には 1（変形あり）が夫々セットされ、図 4 9（b）の例ではサブ画像表示手段 2 3 3 に表示される全ての画像の変形情報に 0（変形なし）がセットされている。

【 0 2 5 0 】

なお、本実施形態では、サブ画面可動体 2 3 1 が傾斜姿勢のときにはそのサブ画面可動体 2 3 1 上のサブ画像表示手段 2 3 3 も左下がりの傾斜状となるため、そのサブ画像表示手段 2 3 3 に表示された画像は、サブ画像表示手段 2 3 3 に対して傾斜していなくても、画像表示手段 6 0 等に対しては傾斜した状態となる。即ち本実施形態では、サブ画像表示手段 2 3 3 に表示する画像に関しては、傾斜変形という画像処理ではなく、サブ画面可動体 2 3 1 を介してサブ画像表示手段 2 3 3 を傾斜させることによって画像表示手段 6 0 等に対して傾斜させるようになっている。

40

【 0 2 5 1 】

続いて、画像表示制御手段 1 5 0 a による画像表示手段 6 0 への描画処理について説明する。本実施形態では、画像表示手段 6 0 に表示する複数種類の画像の中に、傾斜変形を行うものと行わないものとが混在している。そこで、全ての画像を画一的に画像表示手段 6 0 用のフレームバッファに描画するのではなく、図 4 5 に示すように傾斜変形を行う画像（変形情報が 1 の画像）についてはフレームバッファとは別の一次バッファを経由して

50

フレームバッファに描画すると共に、一次バッファからフレームバッファに描画する際に変形処理を行い、傾斜変形を行わない画像（変形情報が0の画像）については一次バッファを経由することなくフレームバッファに直接描画するようになっている。

【0252】

また、その一次バッファからフレームバッファへの描画の際に行う傾斜変形処理（回転処理）については、図46、図47に示す手順で行う。即ち、まず一次バッファの画像データの読み込みを行う（S101）。また、座標軸（ x ， y ）、半径（ r ）、回転角（ a ）を夫々指定し（S102～S104）、4つの頂点0～3の座標を計算する（S105）。

【0253】

そして、読み込んだ画像データのUV座標（左上，右上，左下，右下）を指定し（S106）、頂点0～3の座標に画像データのUV座標を固定してフレームバッファに描画する（S107）。これにより、一次バッファの画像を、所定中心廻りに所定角度回転させてフレームバッファに描画することができる（図47）。

【0254】

続いて、傾斜演出の具体例を、画像表示手段60及びサブ画像表示手段233に表示される各種画像の表示例と、それら各種画像の表示優先度及び変形情報の設定内容とを参照しつつ説明する。

【0255】

図48は、傾け予告演出の実行時における表示枠可動体203a～203c及びサブ画面可動体231の動作及びそれに伴う表示画像の変化を示している。ここで、傾け予告演出（傾斜演出）は「通常予告演出」の一例であり、第1，第2特別図柄の変動中に、例えば大当たり信頼度に基づいて可動体と画像とを傾かせるようになっている。図48の傾け予告演出では、表示枠可動体203a～203cが通常姿勢から傾斜姿勢に、サブ画面可動体231が上部通常姿勢から上部傾斜姿勢に夫々変化するようになっている。

【0256】

また、図48の例では、画像表示手段60に、優先度の低い順に背景画像160、演出図柄（図柄画像）114a、キャラクタ画像251、保留台座画像161、保留表示画像X1～，Y1～、変動中保留画像Z、右打ち誘導画像162b、音量設定画像117a、エラー報知画像163及び副演出図柄252が表示され、また、サブ画像表示手段233に、優先度の低い順に背景画像160a及び泡エフェクト画像253が表示された状態で、図48（a）（b）のように傾け予告演出が実行されている。なお、副演出図柄252は演出図柄114とは別に表示されるいわゆる第4図柄であり、第1，第2特別図柄の変動に対応して、それら第1，第2特別図柄の変動中は常に画像表示手段60上で変動表示されるようになっている。

【0257】

ここで、それら各画像の変形情報は、図49に示すように、画像表示手段60に表示される右打ち誘導画像162b、音量設定画像117a、エラー報知画像163及び副演出図柄252と、サブ画像表示手段233に表示される全ての画像とが0（変形なし）に設定され、それ以外の画像が1（変形あり）に設定されている。

【0258】

よって図48（a）（b）に示すように、傾け予告演出の実行時には、画像表示手段60上では背景画像160、演出図柄（図柄画像）114a、キャラクタ画像251、保留台座画像161、保留表示画像X1～，Y1～、変動中保留画像Zについては傾斜変形により表示枠可動体203a～203cと共に左側に傾くが、それらの画像よりも優先度の高い右打ち誘導画像162b、音量設定画像117a、エラー報知画像163及び副演出図柄252については傾斜変形が行われず直立状態のまま維持される。

【0259】

なお、サブ画像表示手段233に表示される各画像は傾斜変形が行われなため（図49（b））、傾け予告演出が実行されてもサブ画像表示手段233に対しては傾くことな

10

20

30

40

50

く直立状態のまま維持されるが、図 4 8 (b) に示すように傾け予告演出によってサブ画像表示手段 2 3 3 自体が傾くため、画像表示手段 6 0 等に対しては画像表示手段 6 0 側の背景画像 1 6 0、演出図柄 (図柄画像) 1 1 4 a と同様に傾いた状態となる。

【 0 2 6 0 】

以上のように、画像表示手段 6 0 に表示される右打ち誘導画像 1 6 2 b、音量設定画像 1 1 7 a、エラー報知画像 1 6 3 及び副演出図柄 2 5 2 については、それらの表示中に傾け予告演出が発生し、背景画像 1 6 0 等に対して傾斜変形が行われる場合でも傾斜変形を行わないようになっている。これにより、画像表示手段 6 0 上で傾け予告演出を行いつつ、重要な各種報知内容を遊技者が容易且つ確実に認識することが可能である。

【 0 2 6 1 】

図 5 0 は、傾け予告演出の実行中に扉開放エラーが発生し、或いは遊技者が音量調整操作を行った場合の表示画像の変化を示している。なお、傾け予告演出に関する各画像の優先度及び変動情報は図 4 9 と同様である。

【 0 2 6 2 】

図 5 0 (a) に示すように、第 2 特別図柄の変動中に傾け予告演出が実行された場合、表示枠可動体 2 0 3 a ~ 2 0 3 c とサブ画面可動体 2 3 1 とが傾斜姿勢となって左側に傾く。そして、画像表示手段 6 0 上に表示されていた各画像のうち、背景画像 1 6 0、演出図柄 (図柄画像) 1 1 4 a、キャラクタ画像 2 5 1、保留台座画像 1 6 1、保留表示画像 X 1 ~ , Y 1 ~、変動中保留画像 Z については変形情報が 1 (変形あり) であるため傾斜変形が行われ、表示枠可動体 2 0 3 a ~ 2 0 3 c 等と共に左側に傾くが、副演出図柄 2 5 2 については変形情報が 0 (変形なし) であるため傾斜変形が行われず、直立状態のまま維持される。なお、サブ画像表示手段 2 3 3 に表示される各画像は変形情報が 0 であるため傾斜変形が行われないが、サブ画像表示手段 2 3 3 自体の傾きによって画像表示手段 6 0 等に対しては左側に傾いた状態となる。

【 0 2 6 3 】

そしてその状態で扉開放エラーが発生すると、図 5 0 (b) に示すように画像表示手段 6 0 にエラー報知画像 1 6 3 が表示されるが、このエラー報知画像 1 6 3 については変形情報が 0 (変形なし) であるため (図 4 9 (a))、傾斜変形が行われることなく直立状態で表示される。同様に、傾け予告演出の実行中に遊技者が音量調整操作を行った場合には、図 5 0 (c) に示すように画像表示手段 6 0 に音量設定画像 1 1 7 a が表示されるが、この音量設定画像 1 1 7 a については変形情報が 0 (変形なし) であるため (図 4 9 (a))、傾斜変形が行われることなく直立状態で表示される。

【 0 2 6 4 】

なお、図示は省略するが、傾け予告演出の実行中に画像表示手段 6 0 に右打ち誘導画像 1 6 2 b が表示される場合についても、その右打ち誘導画像 1 6 2 b については変形情報が 0 (変形なし) であるため (図 4 9 (a))、傾斜変形が行われることなく直立状態で表示される。

【 0 2 6 5 】

図 5 1 は、傾け降下予告演出の実行時における表示枠可動体 2 0 3 a ~ 2 0 3 c 及びサブ画面可動体 2 3 1 の動作及びそれに伴う表示画像の変化を示している。ここで、傾け降下予告演出は、図 4 8 等で示した傾け予告演出と同じく「通常予告演出」の一例であり、第 1、第 2 特別図柄の変動中に、大当たり信頼度に基づいて可動体と画像とを傾けるようになっているが、傾け予告演出とは異なり、サブ画面可動体 2 3 1 については単に傾けるだけでなく、上部通常姿勢から降下を伴って下部傾斜姿勢に変化している (図 4 3 (a) (d))。

【 0 2 6 6 】

図 5 1 の例では、画像表示手段 6 0 に、優先度の低い順に背景画像 1 6 0、演出図柄 (図柄画像) 1 1 4 a、キャラクタ画像 2 5 0、2 5 1、保留台座画像 1 6 1、保留表示画像 X 1 ~ , Y 1 ~、変動中保留画像 Z 及び副演出図柄 2 5 2 が表示され、また、サブ画像表示手段 2 3 3 に、優先度の低い順に背景画像及び泡エフェクト画像 2 5 3 が表示された

10

20

30

40

50

状態で、図 5 1 (a) (b) のように傾け降下予告演出が実行されている。

【 0 2 6 7 】

そして、その傾け降下予告演出によってサブ画面可動体 2 3 1 が画像表示手段 6 0 の上部側から略中央まで傾きながら降下すると、図 5 1 (b) に示すように、画像表示手段 6 0 上のキャラクタ画像 2 5 0 が、そのサブ画面可動体 2 3 1 の移動動作及び移動後の姿勢に関連した位置及び態様、例えばサブ画面可動体 2 3 1 をその上側から斜め下向きに押している状態に変化すると共に、移動後のサブ画面可動体 2 3 1 に対応する可動体エフェクト画像 2 5 4 が表示される。

【 0 2 6 8 】

このように、サブ画面可動体 2 3 1 の動作に関連して表示されるキャラクタ画像 2 5 0 及び可動体エフェクト画像 2 5 4 については、図 5 2 (a) に示すように変形情報が 1 (変形あり) となっているため、傾斜変形によりサブ画面可動体 2 3 1 の傾きに合わせて傾いて表示される。

10

【 0 2 6 9 】

また、傾け降下予告演出によってサブ画面可動体 2 3 1 が傾きながら降下すると (図 5 1 (b))、演出図柄 1 1 4 はより小さな退避図柄 2 5 5 に変化しつつサブ画面可動体 2 3 1 を避けて画像表示手段 6 0 の隅に移動するが、この退避図柄 2 5 5 は図 5 2 (a) に示すように変形情報が 0 (変形なし) となっているため、傾斜変形は行われず直立状態で表示される。画像表示手段 6 0 に表示されているその他の背景画像 1 6 0、保留台座画像 1 6 1、保留表示画像 X 1 ~ , Y 1 ~、変動中保留画像 Z、副演出図柄 2 5 2 についても、図 5 2 (a) に示すように変形情報が 0 (変形なし) となっているため、傾斜変形は行われず直立状態のまま維持される。なお、サブ画像表示手段 2 3 3 に表示される各画像は変形情報が 0 であるため傾斜変形が行われないが、サブ画像表示手段 2 3 3 自体の傾きによって画像表示手段 6 0 等に対しては左側に傾いた状態となる。

20

【 0 2 7 0 】

このように、可動体に関連して表示される画像に関してはその可動体の動作に合わせて傾斜変形を行い、それ以外の画像は傾斜変形を行わないようにしてもよい。

【 0 2 7 1 】

図 5 3 は、傾け予告演出を図柄変動の開始時 (開始直後) に実行する場合の表示枠可動体 2 0 3 a ~ 2 0 3 c 及びサブ画面可動体 2 3 1 の動作及びそれに伴う表示画像の変化を示している。

30

【 0 2 7 2 】

図 5 3 (a) に示すように、図柄変動開始時には、画像表示手段 6 0 に、優先度の低い順に背景画像 1 6 0、演出図柄 1 1 4 a、保留台座画像 1 6 1、保留表示画像 X 1 ~ , Y 1 ~、変動中保留画像 Z、音量設定画像 1 1 7 a 及び副演出図柄 2 5 2 が表示され、また、サブ画像表示手段 2 3 3 に、優先度の低い順に背景画像 1 6 0 a 及び泡エフェクト画像 2 5 3 が表示されており、その図柄変動開始直後に傾け予告演出が実行される。

【 0 2 7 3 】

この傾け予告演出により、図 5 3 (b) に示すように表示枠可動体 2 0 3 a ~ 2 0 3 c が通常姿勢から傾斜姿勢に、サブ画面可動体 2 3 1 が上部通常姿勢から上部傾斜姿勢に、夫々図 5 5 に示すタイムチャートに沿って移行する。また、画像表示手段 6 0 に表示されている画像のうち、図 5 4 (a) に示す変形情報が 1 (変形あり) となっている背景画像 1 6 0、演出図柄 1 1 4、保留台座画像 1 6 1、保留表示画像 X 1 ~ , Y 1 ~、変動中保留画像 Z については、図 5 5 に示すように表示枠可動体 2 0 3 a ~ 2 0 3 c 等と同期して傾斜変形が行われ、左側に徐々に傾いて表示される。

40

【 0 2 7 4 】

また、表示枠可動体 2 0 3 a ~ 2 0 3 c 等の傾け動作が完了すると略同時に、ひび割れを示すエフェクト画像 2 5 6 (変形情報 : 1) が、演出図柄 1 1 4 等に合わせて傾いた状態で画像表示手段 6 0 に表示される。

【 0 2 7 5 】

50

一方、画像表示手段 6 0 に表示されているその他の画像、即ち音量設定画像 1 1 7 a 及び副演出図柄 2 5 2 については、図 5 4 (a) に示すように変形情報が 0 (変形なし) となっているため、傾斜変形は行われず直立状態のまま維持される。なお、サブ画像表示手段 2 3 3 に表示される各画像は変形情報が 0 であるため傾斜変形が行われないが、サブ画像表示手段 2 3 3 自体の傾きによって画像表示手段 6 0 等に対しては左側に傾いた状態となる。

【 0 2 7 6 】

その後の所定のタイミングで傾け予告演出が終了し、図 5 3 (b) (a) のように表示枠可動体 2 0 3 a ~ 2 0 3 c が傾斜姿勢から通常姿勢に、サブ画面可動体 2 3 1 が上部傾斜姿勢から上部通常姿勢に夫々復帰する。この傾け予告演出終了時の復帰動作は、図 5 5 に示すように、傾け予告演出開始時の傾け動作に比べて低速で行われる。

10

【 0 2 7 7 】

また、画像表示手段 6 0 に傾斜変形状態で表示されている各画像のうち、背景画像 1 6 0、演出図柄 1 1 4、保留台座画像 1 6 1、保留表示画像 X 1 ~ , Y 1 ~、変動中保留画像 Z については逆向きの傾斜変形が行われ、図 5 5 に示すように表示枠可動体 2 0 3 a ~ 2 0 3 c 等の復帰動作と同期して徐々に直立状態に復帰する。一方、表示枠可動体 2 0 3 a ~ 2 0 3 c 等の傾け動作の完了時に表示されたひび割れを示すエフェクト画像 2 5 6 については、表示枠可動体 2 0 3 a ~ 2 0 3 c 等の復帰動作の開始と略同時に画像表示手段 6 0 から消去される。

【 0 2 7 8 】

20

図 5 6 は、傾け降下予告演出を、図柄変動の開始時 (開始と略同時) に実行する場合の表示枠可動体 2 0 3 a ~ 2 0 3 c 及びサブ画面可動体 2 3 1 の動作及びそれに伴う表示画像の変化を示している。図 5 6 (a) に示すように、図柄変動開始時には、画像表示手段 6 0 に、優先度の低い順に背景画像 1 6 0、保留台座画像 1 6 1、保留表示画像 X 1 ~ , Y 1 ~、変動中保留画像 Z、退避図柄 2 5 5、音量設定画像 1 1 7 a 及び副演出図柄 2 5 2 が表示され、また、サブ画像表示手段 2 3 3 に、優先度の低い順に背景画像 1 6 0 a 及び泡エフェクト画像 2 5 3 が表示されており、その図柄変動開始と略同時に傾け降下予告演出が実行される。

【 0 2 7 9 】

この傾け降下予告演出により、図 5 6 (b) に示すように表示枠可動体 2 0 3 a ~ 2 0 3 c が通常姿勢から傾斜姿勢に、サブ画面可動体 2 3 1 が上部通常姿勢から下部傾斜姿勢に、夫々図 5 8 に示すタイムチャートに沿って移行する。また、画像表示手段 6 0 に表示されている背景画像 1 6 0、保留台座画像 1 6 1、保留表示画像 X 1 ~ , Y 1 ~、変動中保留画像 Z、退避図柄 2 5 5、音量設定画像 1 1 7 a 及び副演出図柄 2 5 2 は、図 5 7 (a) に示すように全て変形情報が 0 (変形なし) となっているため、傾斜変形は行われず直立状態のまま維持される。なお、サブ画像表示手段 2 3 3 に表示される各画像は変形情報が 0 であるため傾斜変形が行われないが、サブ画像表示手段 2 3 3 自体の傾きによって画像表示手段 6 0 等に対しては左側に傾いた状態となる。

30

【 0 2 8 0 】

また、傾け降下予告演出によってサブ画面可動体 2 3 1 が画像表示手段 6 0 の上部側から略中央まで傾きながら降下すると、図 5 6 (b) に示すようにその動作完了と略同時にキャラクタ画像 2 5 0 と可動体エフェクト画像 2 5 4 とが画像表示手段 6 0 に表示される。

40

【 0 2 8 1 】

それらキャラクタ画像 2 5 0 と可動体エフェクト画像 2 5 4 とは、図 5 7 (a) に示すように変形情報が 1 (変形あり) に設定されているため傾斜変形が行われ、サブ画面可動体 2 3 1 の移動後の姿勢に関連した位置及び態様、例えばキャラクタ画像 2 5 0 はサブ画面可動体 2 3 1 をその上側から斜め下向きに押している状態で、可動体エフェクト画像 2 5 4 はサブ画面可動体 2 3 1 及びキャラクタ画像 2 5 0 の周囲に沿って夫々表示される。

【 0 2 8 2 】

その後の所定のタイミングで傾け降下予告演出が終了し、図 5 6 (b) (a) のよう

50

に、表示枠可動体 2 0 3 a ~ 2 0 3 c が傾斜姿勢から通常姿勢に、サブ画面可動体 2 3 1 が下部傾斜姿勢から上部通常姿勢に夫々復帰する。この傾け降下予告演出終了時の復帰動作は、図 5 8 に示すように、傾け降下予告演出開始時の傾け動作に比べて低速で行われる。

【 0 2 8 3 】

また、その際、画像表示手段 6 0 上に傾斜変形状態で表示されていたキャラクタ画像 2 5 0 及び可動体エフェクト画像 2 5 4 は、サブ画面可動体 2 3 1 等の復帰動作の開始と略同時に消去される。そして画像表示手段 6 0 には、傾け降下予告演出中も傾斜変形されることなく直立状態のまま維持されていた背景画像 1 6 0、保留台座画像 1 6 1、保留表示画像 X 1 ~ , Y 1 ~、変動中保留画像 Z、退避図柄 2 5 5 等が残され、残りの図柄変動が引き続き行われる。

【 0 2 8 4 】

図 5 9 (a) は客待ち状態中における客待ち通常演出中に傾斜演出を実行した場合の表示画像を、また、図 6 0 (a) は図 5 9 (a) に示す傾斜演出の実行中に遊技者が演出ボタン 3 4 を操作してメニュー画像 1 1 8 b が表示された場合の表示画像を夫々示している。また、図 5 9 (b) , (c) は、図 5 9 (a) に対応して、夫々画像表示手段 6 0、サブ画像表示手段 2 3 3 に表示される各画像の表示優先度及び変形情報を示している。

【 0 2 8 5 】

同様に、図 6 0 (b) , (c) は、図 6 0 (a) に対応して、夫々画像表示手段 6 0、サブ画像表示手段 2 3 3 に表示される各画像の表示優先度及び変形情報を示している。なお、傾斜演出は客待ち状態の開始（客待ちデモコマンドの受信）から所定時間（例えば 3 0 s）経過後に実行するようにしてもよい。

【 0 2 8 6 】

図 5 9 (a) の例では、画像表示手段 6 0 に、表示優先度の低い順に背景画像 1 6 0、演出図柄 1 1 4、保留台座画像 1 6 1、メニュー表示可能報知画像 1 1 8 a、音量調整可能報知画像 1 1 6 a、光量調整可能報知画像 1 1 6 b、節電モード報知画像 1 2 0、エラー報知画像 1 6 3 が表示され、また、サブ画像表示手段 2 3 3 には表示優先度の低い順に背景画像 1 6 0 a と泡エフェクト画像 2 5 3 とが表示されている状態で傾斜演出が実行されている。

【 0 2 8 7 】

図 5 9 (b) に示すように、図 5 9 (a) で画像表示手段 6 0 に表示されている各画像のうち、背景画像 1 6 0、演出図柄 1 1 4、保留台座画像 1 6 1、メニュー表示可能報知画像 1 1 8 a、音量調整可能報知画像 1 1 6 a、光量調整可能報知画像 1 1 6 b、節電モード報知画像 1 2 0 については変形情報が 1 に設定されているため、傾斜変形が行われて左に傾いているが、エラー報知画像 1 6 3 については変形情報が 0 に設定されているため、傾斜演出実行後も直立状態のまま維持されている。サブ画像表示手段 2 3 3 に表示される各画像は変形情報が 0 であるため傾斜変形が行われませんが、サブ画像表示手段 2 3 3 自体の傾きによって画像表示手段 6 0 等に対しては左側に傾いた状態となる。

【 0 2 8 8 】

なお、メニュー表示可能報知画像 1 1 8 a、音量調整可能報知画像 1 1 6 a、光量調整可能報知画像 1 1 6 b については、客待ちデモコマンドの受信により客待ち状態が開始された後、所定時間（例えば 3 0 s）経過後に表示を開始するようにしてもよい。また、客待ち状態中に傾斜演出が実行された時点でメニュー表示可能報知画像 1 1 8 a、音量調整可能報知画像 1 1 6 a、光量調整可能報知画像 1 1 6 b を表示するようにしてもよい。

【 0 2 8 9 】

また、図 5 9 (a) の状態で遊技者が音量調整操作、光量調整操作を行った場合、音量調整可能報知画像 1 1 6 a、光量調整可能報知画像 1 1 6 b が消去されて音量設定画像 1 1 7 a、光量設定画像 1 1 7 b が表示されるが、図 5 9 (b) に示すように、音量設定画像 1 1 7 a、光量設定画像 1 1 7 b については変形情報が 0 に設定されているため、それら音量設定画像 1 1 7 a、光量設定画像 1 1 7 b については傾斜変形は行われず直立状態で表示される（図示省略）。なお、メニュー表示可能報知画像 1 1 8 a、音量調整可能報

10

20

30

40

50

知画像 1 1 6 a、光量調整可能報知画像 1 1 6 b についても変形情報を 0 に設定し、傾斜演出実行後も直立状態を維持するようにしてもよい。

【 0 2 9 0 】

また、図 5 9 (a) に示す状態 (傾斜演出の実行中) で遊技者が演出ボタン 3 4 を操作した場合には、図 6 0 (a) に示すように画像表示手段 6 0 には新たにメニュー画像 1 1 8 b とメニュー操作報知画像 1 1 8 c とが表示されるが、図 6 0 (b) に示すようにメニュー画像 1 1 8 b とメニュー操作報知画像 1 1 8 c とについては変形情報が 0 に設定されているため、傾斜変形は行われず直立状態で表示される。

【 0 2 9 1 】

以上説明したように、本実施形態のパチンコ機は、画像を表示可能な画像表示手段 6 0 を備え、画像表示手段 6 0 に、音量の設定状況を示す音量設定画像 1 1 7 a を表示可能であり、画像表示手段 6 0 に表示される画像に所定変形処理を行う特定演出を制御する演出制御手段 1 2 2 を備え、音量設定画像 1 1 7 a の表示中に特定演出を実行する場合、音量設定画像 1 1 7 a を含まない特定画像に対しては所定変形処理 (ここでは傾斜変形処理) を行うが、音量設定画像 1 1 7 a に対しては所定変形処理を行わないように構成されている。また、特定画像に対して所定変形処理を行う際に、その所定変形処理に対応して可動体 2 0 3 a ~ 2 0 3 c , 2 3 1 を動作させている。また、画像表示手段 6 0 で演出図柄 1 1 4 を変動表示可能であり、特定画像は演出図柄を含んでいる。

【 0 2 9 2 】

また、始動手段 5 6 , 5 7 が遊技球を検出する毎に、乱数値を取得すると共にその乱数値を所定の上限数を限度として乱数記憶手段 1 3 9 に記憶させる始動検出処理手段 1 3 8 と、図柄変動開始条件が成立した場合に、乱数記憶手段 1 3 9 に記憶された乱数値に基づいて図柄を変動表示する図柄表示手段 5 3 , 5 4 と、図柄表示手段 5 3 , 5 4 による変動後の停止図柄が特定態様となった場合に利益状態を発生させる利益状態発生手段 1 4 2 とを備え、画像表示手段 6 0 に保留表示画像 X 1 ~ , Y 1 ~ を表示することにより、乱数記憶手段 1 3 9 に記憶されて未だ図柄表示手段 5 3 , 5 4 による図柄変動に供されていない乱数値の数である保留個数を報知可能であり、特定画像は保留表示画像 X 1 ~ , Y 1 ~ を含んでいる。また、特定画像はエフェクト画像を含んでいる。

【 0 2 9 3 】

また、所定変形処理を行うか否かを、画像毎に予め付与された変形情報に基づいて判断するように構成し、特定画像には所定変形処理を行う旨の変形情報を、音量設定画像 1 1 7 a には所定変形処理を行わない旨の変形情報を夫々付与している。

【 0 2 9 4 】

また、特定演出の実行中に新たに画像を表示する場合、その画像が音量設定画像 1 1 7 a を含まない特定画像であれば、この特定画像に対して所定変形処理を行うが、少なくとも音量設定画像 1 1 7 a であれば、この音量設定画像 1 1 7 a に対して所定変形処理を行わないように構成されている。

【 0 2 9 5 】

また、エラー報知画像 1 6 3 の表示中に特定演出を実行する場合、エラー報知画像 1 6 3 を含まない特定画像に対しては所定変形処理を行うが、少なくともエラー報知画像 1 6 3 に対しては所定変形処理を行わないように構成されている。また、特定演出の実行中に新たに画像を表示する場合、その画像がエラー報知画像 1 6 3 を含まない特定画像であれば所定変形処理を行うが、エラー報知画像 1 6 3 であれば所定変形処理を行わないように構成されている。

【 0 2 9 6 】

また、画像表示手段 6 0 に、遊技領域 2 3 の左右一方側を狙って発射すべき旨の発射誘導画像 1 6 2 a , 1 6 2 b を表示可能であり、発射誘導画像 1 6 2 a , 1 6 2 b の表示中に特定演出を実行する場合、発射誘導画像 1 6 2 a , 1 6 2 b を含まない特定画像に対しては所定変形処理を行うが、発射誘導画像 1 6 2 a , 1 6 2 b に対しては所定変形処理を行わないように構成されている。

10

20

30

40

50

【 0 2 9 7 】

また、演出図柄 1 1 4 を通常図柄と通常図柄よりも小さい退避図柄 2 5 5 とに切り換え可能であり、退避図柄 2 5 5 の表示中に特定演出を実行する場合、退避図柄 2 5 5 を含まない特定画像に対しては所定変形処理を行うが、退避図柄 2 5 5 に対しては所定変形処理を行わないように構成されている。

【 0 2 9 8 】

以上、本発明の第 1 の実施形態、第 2 の実施形態について詳述したが、次のように構成することも可能である。即ち、第 1 の実施形態において、メニュー画面からの選択操作以外の遊技者操作によりモード変更を可能としてもよい。また、客待ち状態中以外の図柄変動中等においても遊技者操作によるモード変更を可能としてもよい。この場合、当該図柄変動に係る予告において可動体の作動が予約されていないことを条件にモード変更を可能とすることが望ましい。

10

【 0 2 9 9 】

図 3 7 , 図 3 8 に示した予告において第 1 演出体画像 1 6 8 、第 2 演出体画像 1 6 9 等はキャラクタに限られるものではなく、任意の演出体画像を用いることができる。また、第 1 演出体画像 1 6 8 は設けなくてもよい。演出体画像として稲妻エフェクト画像を用い、その少なくとも一部を第 1 ~ 第 5 固定隠蔽領域、可動隠蔽領域 C に表示した状態から、非隠蔽領域 D に表示される割合が大きくなるように稲妻エフェクト画像を変化させることにより、画面上に稲妻が走るような演出を行うことが可能である。

【 0 3 0 0 】

20

図 3 7 , 図 3 8 に示した予告のように、ミニキャラ画像等の演出体画像を、その少なくとも一部を第 1 ~ 第 5 固定隠蔽領域、可動隠蔽領域 C の何れかに表示した第 1 状態から、非隠蔽領域 D に表示される割合が第 1 状態よりも大きい第 2 状態に変化させる場合、その演出体画像の少なくとも一部（例えばミニキャラが所持するアイテム）の表示態様（色、大きさ、形等）によって大当たり信頼度等を示唆するように構成してもよい。この場合、信頼度を示唆する部分が非隠蔽領域 D に表示される割合も第 1 状態に比べて第 2 状態の方が大きくなるようにすれば、予告の進行によって遊技者が大当たり信頼度等を認識し易くなり、予告演出の興趣を高めることが可能である。

【 0 3 0 1 】

先読み保留変化演出において、先読み判定結果に基づいて保留表示画像 X 1 ~ , Y 1 ~ の表示態様を変化させる場合、変化前の保留表示画像はその全体を非隠蔽領域 D に表示し、変化後の保留表示画像は、拡大された部分や追加されたエフェクト部分等が非隠蔽領域 D からはみ出すように表示する等、非隠蔽領域 D とその外側の領域とに跨がって表示するようにしてもよい。

30

【 0 3 0 2 】

なお、第 1 ~ 第 5 固定隠蔽領域 B 1 ~ B 5 、可動隠蔽領域 C を広くすれば非隠蔽領域 D は狭くなるが、非隠蔽領域 D はその他の第 1 ~ 第 5 固定隠蔽領域 B 1 ~ B 5 、可動隠蔽領域 C よりも広くすることが望ましい。また、背景画像 1 6 0 には任意の静止画、動画を用いることができる。

【 0 3 0 3 】

40

第 1 の実施形態では、停止中の可動体 7 5 a ~ 7 8 a を対象としてその後側の領域を可動隠蔽領域 C としたが、当然ながら可動体は予告演出やモード変更時に動作する可能性がある。そこで、全画面領域 A のうち、可動体の全ての可動領域（可動体が動作する可能性のある全ての領域）の後側に対応する領域を可動隠蔽領域 C としてもよい。この場合、停止中の可動体を対象とする可動隠蔽領域 C の場合と比較して非隠蔽領域 D は狭くなるが、その非隠蔽領域 D に表示した画像は可動体がどのような状態にあっても常に正面視で視認可能であり、重要度の高い画像についてより高い視認性を確保できる。また、停止中の可動体を対象とする可動隠蔽領域 C を採用する場合であっても、可動体の異常（可動体エラー）に関するエラー報知画像 1 6 3 については、可動体の全ての可動領域の後側を避けて表示することが望ましい。

50

【 0 3 0 4 】

第 1 の実施形態のように、停止中の可動体を対象とする可動隠蔽領域 C を採用する場合、重要度の高い画像（音量設定画像 1 1 7 a , 光量設定画像 1 1 7 b、エラー報知画像 1 6 3 等）の表示中に可動体演出が実行されると、それらの画像の前側を可動体が移動して一時的に視認性が妨げられる可能性がある。そこで、可動体演出中に可動体が原点位置以外の演出位置で一時的に停止する場合には、重要度の高い画像については演出位置にある可動体の後側の領域を避けて表示することが望ましい。これにより、可動体の通過によって一時的に視認性が妨げられる可能性はあるとしても、視認不可能な状態が長時間に及ぶことを防止できる。

【 0 3 0 5 】

但し、複数の可動体が同時に動作する可動体演出（例えば大当たり変動パターンによる図柄変動中の可動体演出や、S P リーチから S P S P リーチに発展する際に実行される可動体演出等）の実行時には、重要度の高い画像の視認性が長時間妨げられるのもやむを得ない。

【 0 3 0 6 】

このような場合にまで高い視認性を求めると、可動体の自由度を奪って結果的に演出効果の低下を招く可能性が高いからである。また、このような可動体演出は、遊技者にとって有利な場面で実行される場合が多いため、重要度の高い画像であっても視認性の低下はある程度容認されると考えられる。

【 0 3 0 7 】

実施形態では、発射操作に関する発射報知の一例として、遊技領域の左右一方側を狙って発射すべき旨の発射誘導報知を例示したが、狙うべき方向とは反対側に遊技球が発射された旨の発射警告報知を実行可能に構成してもよい。それら発射誘導報知、発射警告報知等の発射報知に関する発射報知画像（発射誘導画像、発射警告画像）は、音量、光量設定画像 1 1 7 a , 1 1 7 b とは重ならないように表示することが望ましい。この場合、発射誘導画像等の発射報知画像については、その一部が隠蔽領域 B 1 ~ B 3 , B 5、C にはみ出すように大きく表示してもよいが、「右へ！」等の重要なメッセージ部分については非隠蔽領域 D に表示することが望ましい。

【 0 3 0 8 】

ステップアップ予告演出は、第 1 段階から最終段階まで徐々に表示領域を変化（拡大）させるものの他、連続する複数段階にわたって表示領域を変化させない場合があってもよい。所定段階（例えば第 4 段階）までは表示領域を変化させず、次の段階（例えば第 5 段階）で表示領域を変化（拡大）させるように構成してもよい。

【 0 3 0 9 】

また、ステップアップ予告演出の実行の仕方として、ステップアップ予告演出が未確定である煽り部分と、ステップアップ予告演出の段階が確定した実行部分とに分けるようにしてもよい。煽り部分ではステップアップ予告演出を段階的に成り上げていき、実行部分で予め定められた所定段階でステップアップ予告演出を実行するという形態である。この場合、煽り部分において、成り上げられたステップアップ予告演出が必ずしもその後の実行部分で実行されるとは限らず、第 1 段階から第 4 段階まで成り上げられたとしても、その後ステップアップ予告演出の表示を終了して、結果としてステップアップ予告演出が実行されない場合がある。

【 0 3 1 0 】

所謂、ガセ演出（ガセステップアップ予告演出）である。このようにすることで、ステップアップ予告演出の出現率を上げると共に、滅多に見る事のできない上位のステップアップ予告演出が実行されるかもしれないという期待感を与えることができる。そして、このようなステップアップ予告演出の場合には、煽り段階の成り上げ時には表示領域を変化させず、実行部分でステップアップ予告演出が実行される時に、ステップアップ予告演出の段階に応じて表示領域を変化させるようにしてもよい。

【 0 3 1 1 】

10

20

30

40

50

また、このような場合においても、第１段階から最終段階まで徐々に表示領域を変化（拡大）させるものの他、所定段階（例えば第４段階）までは表示領域を変化させず、次の段階（例えば第５段階）で表示領域を変化（拡大）させる等、連続する複数段階にわたって表示領域を変化させない場合があってもよい。

【０３１２】

第２の実施形態において、変形させない画像はその全体を非隠蔽領域に表示することが望ましいが、一部が非隠蔽領域の外側の領域にはみ出すように表示してもよい。なお、第２の実施形態では非隠蔽領域等について言及していないが、図４３においてグレーで表示した領域が、正面視で窓枠部７４、ベース板４５、中央表示枠ユニット４７、大入賞ユニット４９、表示枠可動体２０３ａ～２０３ｃ及びサブ画面可動体２３１の何れにも遮られない非隠蔽領域を示している。

10

【０３１３】

傾け予告演出等の変形演出は、先読み判定手段１３８ａによる先読み判定結果に基づいて行う「先読み予告演出」として実行してもよいし、特別図柄処理手段１４０による図柄変動開始時の大当たり判定結果等に基づいて行う「通常予告演出」として実行してもよい。また、大当たりの場合の昇格演出（ラウンド昇格や確変昇格）において実行してもよいし、リーチ変動中に実行してもよい。

【０３１４】

第２の実施形態では、変形処理を伴う特定演出が実行されても発射誘導画像は変形しない（傾けない）ように構成したが、発射誘導画像の表示中は特定演出を実行しない（選択しない）ように構成してもよい。即ち発射誘導報知は、遊技状態が通常遊技状態から特別遊技状態（時短状態、確変状態）に移行した場合、特別遊技状態から通常遊技状態に移行した場合等、遊技者に有利な発射方向が変更になった場合に、所定条件を満たすまで（例えば所定時間（３秒等）が経過するまで、所定回数の図柄変動が終了するまで、第２特別図柄が所定回数変動するまで等）行われるが、その間は傾け予告演出等、変形処理を伴う特定演出を実行しない（選択しない）ように構成してもよい。発射警告報知における発射警告画像についても発射誘導画像と同様の対応が可能である。

20

【０３１５】

傾け予告演出等の変形演出が実行されることをカウントダウン等により告知してもよい。この場合、傾け予告演出等の一部としてカウントダウン告知演出を行ってもよいし、傾け予告演出等の前にその傾け予告演出等とは別にカウントダウン告知演出を行ってもよい。

30

【０３１６】

メニュー表示可能報知画像１１８ａ、音量調整可能報知画像１１６ａ、光量調整可能報知画像１１６ｂ等については、それらの表示中に変形演出が行われた場合と、変形演出実行後にそれらが表示された場合の何れについても、傾斜変形を行わないようにしてもよい。

【０３１７】

客待ち状態中は、遊技者により音量調整操作、光量調整操作等が行われている場合には変形演出を行わないことが望ましいが、変形演出を行う場合でも、音量設定画像１１７ａ、光量設定画像１１７ｂについては傾斜変形を行わないことが望ましい。

【０３１８】

40

客待ち状態中以外の例えば図柄変動中にメニュー表示を可能としてもよい。この場合には表示画面６０ａの一部にサブウィンドウを表示してメニュー画像１１８ｂ等を表示してもよい。図柄変動中にメニュー画像１１８ｂ等を表示している場合には、傾け予告演出等の変形演出が実行されてもメニュー画像１１８ｂに対してはサブウィンドウと共に傾斜変形を行わないことが望ましい。

【０３１９】

ＲＴＣ（リアルタイムクロック）を用いた演出を実行可能としてもよい。このＲＴＣは計時専用チップであり、電源がＯＦＦの状態でも内蔵電池からの電源供給により日時をカウントするようになっている。ＲＴＣに基づく所定時間経過時（例えば電源投入から所定の日時が経過したとき）等にＲＴＣ演出を実行するようにしてもよい。このＲＴＣ演出は

50

、同一の遊技機に共通に設定された演出として実行されるため、遊技ホールにおいて同一の遊技機が複数台並んで設置されている場合、電源投入から所定時間経過後等のタイミングで一斉に共通の R T C 演出が実行される。

【 0 3 2 0 】

また、このような R T C 演出は遊技の進行とは無関係に実行されるため、リーチ演出等の他の演出の実行中に実行タイミングを迎える場合があるが、この場合にはリーチ演出等を優先し、R T C 演出を表示画面 6 0 a の一部に表示したサブウィンドウで実行するようにしてもよい。更にこのとき、傾け予告演出等の変形演出が実行される場合には、サブウィンドウで実行されている R T C 演出に関しては傾斜変形を行わないことが望ましい。また、サブウィンドウの R T C 演出側で変形演出を行う場合には、R T C 演出では傾斜変形を行う一方、リーチ演出側では傾斜変形を行わないことが望ましい。

10

【 0 3 2 1 】

所定の画像に対して傾斜変形を行うか否かは予告内容等に応じて異ならせてもよい。保留台座画像 1 6 1 について、第 1 予告演出では傾斜させ、第 2 予告演出では傾斜させないようにしてもよい。背景画像 1 6 0、演出図柄 1 1 4、保留表示画像 X 1 ~、Y 1 ~、変動中保留画像 Z 等についても同様である。但し、エラー報知画像 1 6 3、音量設定画像 1 1 7 a、光量設定画像 1 1 7 b 等、演出内容に依存しない画像に関しては、予告内容等に拘わらず変形なしに設定することが望ましい。

【 0 3 2 2 】

数字等の図柄画像 1 1 4 a とキャラクタ等の装飾画像 1 1 4 b とで構成される演出図柄 1 1 4 に対して変形演出を行う場合には、装飾画像 1 1 4 b のみに傾斜変形を行うように構成してもよい。数字部分はその表示内容によって抽選結果を直接示す部分であるため、傾斜変形の対象から外し、遊技者が認識し易い表示態様を維持することが望ましい。

20

【 0 3 2 3 】

実施形態では画像に対する所定変形処理の一例として傾斜変形を行う例を示したが、所定中心廻りに所定角度回転させる回転処理の他、拡大処理、縮小処理、平行移動処理、或いはそれらの組み合わせ等、任意の画像処理を採用できる。拡大、縮小処理に関しては、拡大・縮小率を均一にしてもよいし、複数の方向で拡大・縮小率を異ならせてもよい。

【 0 3 2 4 】

第 2 の実施形態では、所定変形処理を行うか否かを、画像毎に予め付与された変形情報に基づいて判断するように構成したが、複数のレイヤーを所定変形処理の対象とする第 1 レイヤーと対象としない第 2 レイヤーとに予め分類し、第 1 レイヤーの画像に対しては所定変形処理を行い、第 2 レイヤーの画像に対しては所定変形処理を行わないように構成してもよい。

30

【 0 3 2 5 】

第 2 の実施形態では、サブ画像表示手段 2 3 3 に表示する画像に関しては、傾斜変形という画像処理ではなく、サブ画面可動体 2 3 1 を介してサブ画像表示手段 2 3 3 を傾斜させることによって画像表示手段 6 0 等に対して傾斜させるようにしたが、サブ画像表示手段 2 3 3 に表示する画像に対しても傾斜変形等の所定変形処理を行ってもよい。

【 0 3 2 6 】

40

この場合、所定変形処理が傾斜変形等の回転処理であれば、サブ画像表示手段 2 3 3 に表示する画像に対する回転処理をサブ画像表示手段 2 3 3 の回転と同じ向きにしてもよいし、逆向きにしてもよい。サブ画像表示手段 2 3 3 に表示する画像に対して、サブ画像表示手段 2 3 3 の回転と逆向きで且つ略同じ角度の回転処理を行えば、サブ画像表示手段 2 3 3 に表示された画像は遊技者に対しては直立状態となる。なお、サブ画像表示手段 2 3 3 を動作させないで、そのサブ画像表示手段 2 3 3 に表示する画像に対して所定変形処理を行ってもよい。

【 0 3 2 7 】

第 2 の実施形態では、画像表示手段 6 0 等に表示する画像に対する所定変形処理を、可動体 2 0 3 a ~ 2 0 3 c、2 3 1 の変形動作に合わせて行うように構成したが、可動体の

50

変形動作とは無関係に（例えば可動体を変形させないで）画像に対する所定変形処理を行ってもよい。

【0328】

実施形態で示した副演出図柄252は、液晶上に常駐して第1、第2特別図柄の変動に対応して点滅表示等を行う、いわゆる第4図柄を想定しているが、この第4図柄をLED等により画像表示手段60とは別に設ける場合であっても、画像表示手段60に副演出図柄252として、いわゆるミニ図柄を表示するようにしてもよい。このミニ図柄は、変動中の演出図柄114を数字や記号を用いて簡易的に小さく表したもので、第1、第2特別図柄の変動中は常に画像表示手段60上に表示されるようになっている。このミニ図柄に対しては傾斜変形等の変形処理を行わないことが望ましい。また、このミニ図柄については非隠蔽領域Dに表示することが望ましい。

10

【0329】

説明の都合上、第1の実施形態と第2の実施形態とで可動演出手段の構成を異ならせ、第1の実施形態では画像表示領域と表示画像との関係について、第2の実施形態では表示画像の変形処理について主に説明したが、両実施形態をどのように組み合わせてもよい。第1の実施形態に第2の実施形態を適用して傾け予告演出等の変形演出を実行可能としてもよいし、第2の実施形態に第1の実施形態における画像表示領域と表示画像との関係を適用してもよい。

【0330】

遊技盤16の前側にイルミパネルを搭載した場合に、傾け予告演出等の変形演出の実行時にイルミパネルによる発光演出を実行するようにしてもよい。この場合、イルミパネルの意匠部により液晶の表示物の視認性が妨げられる可能性があるため、少なくとも音量設定画像117aや光量設定画像117bなど、所定変形処理を実行しない画像については、その少なくとも一部をイルミパネルの意匠部と重ならない位置に表示することが望ましい。

20

【0331】

所定変形処理を実行する予告演出に関して、変動表示の抽選結果を示唆する信頼度に応じて、変形処理を施す画像の種類や、変形処理を実行する時間（期間）や回数、変形処理の変形度合等を異ならせるようにしても良い。例えば、変動表示の抽選結果が外れの場合には信頼度の低い所定変形処理を実行する予告演出が実行されやすく、抽選結果が当たりの場合と比較して、変形処理を施す画像の種類が少なく、変形処理を実行する時間（期間）が短く、回数は少なく、変形処理の度合も小さい変形処理を伴う予告演出が実行される。このように変動表示の抽選結果に応じて、異なる変形処理を伴う予告演出を実行するように構成してもよい。

30

【0332】

音量設定画像117aや光量設定画像117bに対して変形処理を行わないこととしたが、変形処理を行うように構成してもよい。ただし、この場合には変形処理中であっても遊技者による操作に基づいて音量／光量の調整が可能となるように構成することが望ましい。また、変形処理中であっても遊技者による調整内容を反映すべく音量設定画像117aや光量設定画像117bを更新して表示可能に構成することが望ましい。

40

【0333】

変動表示の抽選結果を示唆する予告演出や遊技者に所定の情報をお知らせするメッセージ表示等において、所定操作により音量調整や光量調整が可能である旨の表示を行うようにしてもよい。また、当然ながらこのような予告演出やメッセージ表示中であっても音量調整や光量調整の機能を有効にしておくことが望ましい。そして遊技者により所定操作が行われた場合には、予告演出やメッセージ表示に重ならない位置に音量設定画像117aや光量設定画像117bを表示することが望ましい。

【0334】

所定変形処理を実行する予告演出に関して、所定変形処理を実行した所定画像を新たな所定画像に変更して表示するようにしてもよい。具体的には、所定変形処理により背景画

50

像 1 6 0 を変形させた場合に、背景画像 1 6 0 を変形と同時に縮小表示させることで液晶上からフェードアウトするように表示する。同時期に新たな背景画像 1 6 0 を変形させながら拡大表示させることで液晶上にフェードインするように表示する。このように、所定変形処理を実行して背景画像 1 6 0 を変更する背景変更演出を実行するようにしてもよい。また、この場合であっても前述した変形処理を実行しない表示物に関しては、変形処理を実行することなく表示することが望ましい。

【 0 3 3 5 】

所定変形処理を実行して背景画像 1 6 0 を変更する背景変更演出を実行する場合、背景画像 1 6 0 だけではなくその他の所定画像についても同様に変更する様に構成してもよい。例えば、背景毎に保留の表示態様が異なる場合には、背景画像 1 6 0 を変更するとともに保留画像も変更するように構成してもよい。また、表示を変更する必要がない場合であっても、一旦背景画像 1 6 0 とともにフェードアウトさせ、再度新たな背景画像 1 6 0 とともにフェードインさせるように構成してもよい。

10

【 0 3 3 6 】

背景変更演出に限らず、所定変形処理を実行することで、所定変形処理実行前の表示物と所定変形処理実行後の表示物を変更するようにしてもよい。このように所定変形処理を活用して表示物の変更 / 更新を行うことで、単純に表示物をフェードアウト / フェードインさせて変更 / 更新を行うよりも演出の興趣を高めることができる。

【 0 3 3 7 】

所定変形処理を実行して変更演出を実行する場合、例えば保留表示の表示態様を変更するようにしてもよい。具体的には、所定変形処理を実行する前の保留表示態様が青色の場合に、所定変形処理を実行した後の保留表示態様を赤色で表示するようにしてもよい。このように保留の表示態様を変更する保留変化演出において、所定変形処理を活用することで保留変化演出の興趣を高めることができる。

20

【 0 3 3 8 】

所定変形処理を実行して変更演出を実行する場合、例えばステップアップ演出の S U 段階（例：S U 1 S U 2）を変更するようにしてもよい。具体的には、所定変形処理を実行する前の段階がステップアップ画像 S U 1 の場合に、所定変形処理を実行した後の段階をステップアップ画像 S U 2 で表示するようにしてもよい。このように S U 段階を更新していくステップアップ予告において、所定変形処理を活用することでステップアップ演出の興趣を高めることができる。

30

【 0 3 3 9 】

所定変形処理を実行して変更演出を実行する場合、例えばボタン演出のボタン画像やゲージ画像、操作誘導画像 1 6 6 を変更するようにしてもよい。具体的には、所定変形処理を実行する前のボタン画像が第 1 ボタン画像の場合に、所定変形処理を実行した後のボタン画像を第 2 ボタン画像で表示するようにしてもよい。このように操作手段を用いたボタン演出において、所定変形処理を活用することでボタン演出の興趣を高めることができる。

【 0 3 4 0 】

また、所定変形処理中もボタン演出の操作有効期間中としてもよい。所定変形処理中に遊技者による操作が行われた場合には、所定変形処理を中断して操作時演出を実行するようにしてもよい。また、所定変形処理が終了してから操作時演出を実行するようにしてもよい。

40

【 0 3 4 1 】

また、所定変形処理中はボタン演出の操作を無効としてもよい。所定変形処理が実行された後に、操作有効期間が開始されるように構成してもよい。

【 0 3 4 2 】

ボタン演出は、ボタンを模した画像やボタン画像をフェードイン表示させるフェードイン期間とボタン画像とゲージ画像、操作誘導画像 1 6 6 を表示すると共に操作有効期間を開始する操作期間と、操作期間の終了後にボタンを模した画像やボタン画像をフェードアウト表示させるフェードアウト期間と、その後実行される操作時演出期間とで構成されて

50

いることが望ましい。そしてボタン演出において所定変形処理を実行する場合には、各期間の全部の期間又は少なくとも１つの期間又は複数の期間において所定変形処理を実行するように構成してもよい。

【０３４３】

操作手段等に設けられた（操作手段以外に設けられていてもよい）振動手段による振動演出の実行中に所定変形処理を伴う所定演出を実行するように構成してもよい。前述したように種々の演出において所定変形処理を実行するように構成した場合に所定変形処理中に振動演出を実行するようにしてもよい。このように構成することで、所定変形処理中であることを、振動演出を介して遊技者に報知することができる。

【０３４４】

所定変形処理を伴う演出は、図柄がリーチ状態となる前の通常変動期間よりもリーチ状態となった後のリーチ変動期間の方が実行され易い様に構成してもよい。通常変動期間中に所定変形処理が実行される演出と、リーチ変動期間中に所定変形処理が実行される演出とは異なる演出であってもよいし、共通の演出であってもよい。また、通常変動期間においては所定変形処理を実行する演出が一切行われることなく、リーチ変動期間においては所定変形処理を実行する演出が行われる可能性があるように構成してもよい。いずれにしても、通常変動期間とリーチ変動期間とで所定変形処理が実行される演出の出現率を異ならせることで、リーチ変動期間の方が実行され易いように構成してもよい。

【０３４５】

リーチ変動期間において、複数のリーチ演出を実行可能な場合に、リーチの種類によって所定変形処理が実行されるリーチ演出と所定変形処理が実行されないリーチ演出とを有するように構成してもよい。また、所定変形処理が実行されるリーチ演出と所定変形処理が実行されないリーチ演出は異なるリーチ演出であってもよいし、共通のリーチ演出であってもよい。また、実行中のリーチ演出が発展して発展後リーチ演出を実行するような場合には、発展前のリーチ演出と発展後のリーチ演出とであってもよい。また、信頼度の低いリーチ演出と信頼度の高いリーチ演出とであってもよい。いずれにしてもリーチ演出の種類によって所定変形処理が実行される可能性を異ならせることで、所定変形演出の実行確率を異ならせるように構成してもよい。

【０３４６】

前述のように種々の演出において所定変形処理を実行するようにしてもよいが、さらに最適には所定変形処理の実行中には所定のランプ演出を実行するようにしてもよい。この場合、所定変形処理される画像表示に対応したランプ演出が実行される。具体的には、所定変形処理により変形される画像が左回転する場合には、盤面や枠に配置された発光手段を左廻りに順に点灯／消灯させるようなランプ演出を実行することが望ましい。また、右回転の場合には右廻りであり、拡大／縮小を伴う場合には各発光手段を点滅表示などといったようなランプ演出を実行するように構成してもよい。

【０３４７】

前述のように種々の演出において所定変形処理を実行する場合には、同一の予告演出にて、所定変形処理を伴わない場合と所定演出を伴う場合とで、変動表示の抽選結果の信頼度が異なるように構成してもよい。すなわち、予告演出の実行時に、所定変形処理が実行されない場合よりも実行される場合の方が、信頼度が高いことを示す予告演出となるように構成してもよい。

【０３４８】

図６１～図８９は第３の実施形態を例示している。図６１及び図６２において、遊技機本体３００は、外枠（第１支持枠）３０１と、この外枠３０１の前側に配置された前枠（第２支持枠）３０２とを備えている。前枠３０２は、左端側に配置された上下一対の第１ヒンジ３０３を介して外枠３０１に開閉自在及び着脱自在に枢着されており、左右方向における第１ヒンジ３０３と反対の右端側に設けられた施錠手段３０４によって外枠３０１に対して閉状態で施錠可能となっている。

【０３４９】

10

20

30

40

50

前枠 302 は、本体枠 305 と、その本体枠 305 の前側に配置されたガラス扉 306 とを備えている。ガラス扉 306 は、左端側に配置された上下一対の第 2 ヒンジ 307 を介して本体枠 305 に開閉自在及び着脱自在に枢着されており、施錠手段 304 によって本体枠 305 に対して閉状態で施錠可能となっている。なお、第 1 ヒンジ 303 と第 2 ヒンジ 307 は同一軸心となるように配置されている。

【0350】

外枠 301 は、図 62 に示すように、左右一對の縦枠材 308 と、上下一対の横枠材 309 とで矩形状に形成されている。下側の横枠材 309 には、この横枠材 309 を前側から覆う合成樹脂製の前カバー部材 310 が左右の縦枠材 308 の前側下部を連結するように装着されている。前カバー部材 310 は、左右の縦枠材 308 よりも前側に突出しており、その上側に本体枠 305 が配置されている。

10

【0351】

本体枠 305 は合成樹脂製であって、前カバー部材 310 の上側で外枠 301 の前縁側に当接可能な矩形状に構成されており、上部側に矩形開口状に設けられた遊技盤装着部 311 と、この遊技盤装着部 311 の下側に設けられた下部装着部 312 とを一体に備えている。

【0352】

遊技盤装着部 311 は、図 65 ~ 図 68 に示すように、遊技盤 313 が前側から着脱可能であり、この遊技盤装着部 311 には、遊技盤 313 が前側から当接する当接部 314 と、遊技盤装着部 311 内に遊技盤 313 の左右一端側を挿入したときに遊技盤 313 に係合する係合部 315 と、遊技盤装着部 311 内の遊技盤 313 の他端側を本体枠 305 に着脱自在に固定するための固定手段 316 とが設けられている。なお、遊技盤装着部 311 は遊技盤 313 を裏側から着脱可能にしてもよい。

20

【0353】

遊技盤 313 を遊技盤装着部 311 に装着する際には、図 65 に二点鎖線で示すように、遊技盤装着部 311 の前側から遊技盤 313 の一端側を遊技盤装着部 311 の当接部 314 と係合部 315 との間に挿入する。次に遊技盤 313 の他端側を本体枠 305 内へと押圧すると、係合部 315 側又は当接部 314 と係合部 315 との中間側を回動中心 O として遊技盤 313 が後方へと図 65 の 313 A 矢示方向に回動するので、遊技盤 313 と遊技盤装着部 311 との間の摺動抵抗等に抗して、図 65 に実線で示すように、遊技盤 313 を遊技盤装着部 311 内に押し込むことができる。

30

【0354】

そして、遊技盤 313 が遊技盤装着部 311 内に入れば、上下一対の固定手段 316 により遊技盤 313 の他端側を遊技盤装着部 311 に締め付けて固定する。これによって遊技盤 313 を容易に装着することができる。なお、遊技盤 313 を取り外すときには、遊技盤 313 の適当な部位に手指を掛けて、逆の順序で回動中心 O 廻りに反 313 A 矢示方向に回動させればよい。

【0355】

本体枠 305 には、図 62 ~ 図 68 に示すように、遊技盤装着部 311 の外周から後方に突出する囲繞壁 317 が一体又は別体に設けられている。囲繞壁 317 は遊技盤装着部 311 に装着された遊技盤 313 の裏側機構を外周側から囲繞して保護するものであり、遊技盤装着部 311 の上側から後方に突出する上壁部 318 と、遊技盤装着部 311 の左右両側から後方に突出する左右一對の側壁部 319 と、遊技盤装着部 311 の下側から後方に突出する底壁部 320 とを備えている。

40

【0356】

上壁部 318、底壁部 320 は遊技盤装着部 311 の上下両側に左右方向に配置され、側壁部 319 は遊技盤装着部 311 の後方側の左右両側に上下方向に配置されている。底壁部 320 には遊技盤 313 の裏側に通過した遊技球を下方へと排出する排出口 321 が設けられている。

【0357】

50

ガラス扉 306 は、図 6 1、図 6 2 に示すように、本体枠 305 の前面側に対応する矩形状に形成された合成樹脂製の扉ベース 322 を備えている。この扉ベース 322 には、遊技盤 313 に形成された遊技領域 323 の前側に対応して窓孔 324 が形成されると共に、窓孔 324 の周囲に上下左右等の所定箇所に複数のスピーカ 325 が配置され、その各スピーカ 325 を前側から略覆う装飾カバー 326 が装着されている。

【0358】

また、扉ベース 322 の下部前側には、図 6 1 に示すように、遊技球を貯留して発射手段 327 に供給する上皿（発射球貯留皿）328 と、上皿 328 の遊技球が満杯状態のときにその上皿 328 側から溢流する余剰球等を貯留する下皿（余剰球受皿）329 と、発射手段 327 を作動させるために操作する発射ハンドル 330 等が配置され、更に上皿 328、下皿 329 等を前側から略覆う下装飾カバー 331 が装着されている。

10

【0359】

下装飾カバー 331 は前向きの膨出状に形成されており、その上部側に、遊技者が押下操作可能な演出ボタン 332、十字操作手段 333 等の操作手段が設けられている。十字操作手段 333 は後側の上キー、前側の下キー、左側の左キー、右側の右キーの 4 つの操作部 334 を備えている。

【0360】

扉ベース 322 の背面側には、図 6 2 に示すように、窓孔 324 を後側から略塞ぐようにガラスユニット 340 が着脱自在に装着されると共に、第 1、第 2 ヒンジ 303、307 側の縁部に沿って上下方向に配置された補強板金 335 と、開閉端側の縁部に沿って上下方向に配置された補強板金 336 と、窓孔 324 の下側に左右方向に配置された補強板金 337 とがねじ止め等により着脱自在に固定されている。

20

【0361】

補強板金 337 の背面側には、球送り手段 338、球誘導手段 339 等が装着されている。球送り手段 338 は、上皿 328 内の遊技球を 1 個ずつ発射手段 327 に供給するためのもので、発射手段 327 の前側に対応して配置されている。球誘導手段 339 は、上皿 328 の遊技球が満杯となったときに上皿 328 から溢流する余剰球、及び遊技領域 323 に達することなく戻ってきたファール球を下皿 329 に誘導するためのもので、球送り手段 338 に隣接してその第 1、第 2 ヒンジ 303、307 側に配置されている。

【0362】

30

本体枠 305 には、図 6 2 ~ 図 6 9 に示すように、遊技盤装着部 311 に遊技盤 313 が着脱可能に装着され、また、遊技盤 313 の裏側に演出制御基板 345 と電源モジュール基板 346 と主制御基板 354 とが配置されている。また、本体枠 305 の裏側には、上端部側に球タンク 347 と球案内レール 348 と外部情報取り出し手段 349 とが配置され、左右方向の一側部に球払い出し手段 350 と球案内手段 351 と中継基板 352 とが上下方向に配置され、左右方向の他側部に LED 接続基板 353 が上下方向に配置されている。更に本体枠 305 の裏側には、主制御基板 354 の下側に払い出し基板 355 と球貸し基板 356 とが左右に配置されている。

【0363】

球タンク 347 と球案内レール 348 と外部情報取り出し手段 349 は、図 6 3、図 6 4 に示すように、囲繞壁 317 の上壁部 318 の上側に沿って左右方向に配置されている。球タンク 347 は賞球、貸し球用の遊技球を貯留するためのものであって、左右方向に長い平面視矩形状に構成され、囲繞壁 317 の上壁部 318 の段部 318a に当接して着脱自在に固定されている。なお、球タンク 347 は島側の補給手段 357 から補給される遊技球を受けるように上側が開放状になっている。

40

【0364】

球案内レール 348 は球タンク 347 からの遊技球を球払い出し手段 350 へと案内するためのものであって、球タンク 347 の下側から球払い出し手段 350 の上部側へと左右方向に傾斜状に配置され、本体枠 305 の裏側に着脱可能に装着されている。なお、球案内レール 348 の途中には、球崩し機構 358 が必要に応じて設けられている。外部情

50

報取り出し手段 3 4 9 は各種の遊技情報を外部に取り出すためのものであって、左右方向に一列状に配列された複数の取り出し端子 3 5 9 を備え、球案内レール 3 4 8 の上側に配置されている。

【 0 3 6 5 】

囲繞壁 3 1 7 の左右の側壁部 3 1 9 の内、第 1 , 第 2 ヒンジ 3 0 3 , 3 0 7 側の側壁部 3 1 9 は、図 6 3 ~ 図 6 8 に示すように、後端から左右方向の内側へと屈曲する後取り付け台 3 6 0 を一体に備え、この後取り付け台 3 6 0 の裏側に球払い出し手段 3 5 0 と球案内手段 3 5 1 とが上下方向に一列状に配置され着脱可能に装着されている。

【 0 3 6 6 】

球払い出し手段 3 5 0 は、払い出し基板 3 5 5 からの賞球の払い出し指令、球貸し基板 3 5 6 からの球貸し指令に基づいて球タンク 3 4 7 内の遊技球を払い出すためのものである。この球払い出し手段 3 5 0 は、図 6 4 に示すように、前後方向に偏平な縦長矩形状に形成された払い出しケース 3 6 2 と、払い出しケース 3 6 2 内にジグザグ状に設けられた貯留通路 3 6 3 と、貯留通路 3 6 3 の遊技球を払い出す回転体 3 6 4 と、回転体 3 6 4 を駆動する駆動モータ（図示省略）とを備え、後取り付け台 3 6 0 の裏側に着脱可能に装着されている。なお、球払い出し手段 3 5 0 から払い出された遊技球は、球案内手段 3 5 1 を介して上皿 3 2 8 へと案内されるようになっている。

【 0 3 6 7 】

球案内手段 3 5 1 は、図 6 4 に示すように、払い出し通路 3 6 6 と抜き取り通路 3 6 7 とを有する。そして、球払い出し手段 3 5 0 が遊技球を払い出す際には、球払い出し手段 3 5 0 からの遊技球を払い出し通路 3 6 6 を経て上皿 3 2 8 へと案内し、また、球タンク 3 4 7 から球払い出し手段 3 5 0 までの遊技球を抜き取る際には、その遊技球を抜き取り通路 3 6 7 から抜き取り口（図示省略）を経て機外に抜き取ることが可能である。球案内手段 3 5 1 の裏側には中継基板 3 5 2 が設けられている。

【 0 3 6 8 】

囲繞壁 3 1 7 の左右の側壁部 3 1 9 の内、遊技盤 3 1 3 の着脱時の回動中心 O と反対側に位置する側壁部 3 1 9 には、図 6 4 ~ 図 6 8 に示すように、その側壁部 3 1 9 を外側から補強する板金製の側壁補強部材 3 6 8 が設けられ、また、その側壁部 3 1 9 から底壁部 3 2 0 に沿って正面視 L 字状に枠側ジョイント部 3 6 9 が設けられている。側壁補強部材 3 6 8 は前枠 3 0 2 の開閉時に他の部材等と接触して、側壁部 3 1 9 及び遊技盤 3 1 3 の裏側機構等が破損しないように保護する機能を有する。

【 0 3 6 9 】

枠側ジョイント部 3 6 9 は、図 6 6 、図 6 9 に示すように、遊技盤 3 1 3 の裏側の盤側ジョイント部 3 7 0 と前後に相対して配置され、遊技盤 3 1 3 の遊技盤装着部 3 1 1 に対する着脱時に盤側ジョイント部 3 7 0 に対して電氣的に着脱自在に接続するようになっている。

【 0 3 7 0 】

下部装着部 3 1 2 の前側には、図 6 2 に示すように、発射手段 3 2 7 、下部スピーカ 3 2 5 a 等が配置されている。また、下部装着部 3 1 2 の裏側には、図 6 3 、図 6 4 に示すように、下部装着部 3 1 2 の裏側機構を裏側から覆うように第 1 基板取り付け台 3 7 1 が装着されており、この第 1 基板取り付け台 3 7 1 の裏側に、払い出し基板ケース 3 7 2 に收容された払い出し基板 3 5 5 と、球貸し基板ケース 3 7 3 に收容された球貸し基板 3 5 6 とが左右に配置されている。

【 0 3 7 1 】

発射手段 3 2 7 は、図 6 9 に示すように、板金製の支持板 3 7 4 と、この支持板 3 7 4 の前面に装着された発射レール 3 7 5 と、支持板 3 7 4 の前面に装着され且つ発射用の遊技球を発射レール 3 7 5 上に保持する球保持部 3 7 6 と、支持板 3 7 4 の前面で前後方向の駆動軸 3 7 7 廻りに揺動自在に支持された打撃槌 3 7 8 と、支持板 3 7 4 の裏側に装着され且つ打撃槌 3 7 8 を駆動軸 3 7 7 を介して打撃方向に駆動するロータリソレノイド等の発射駆動手段 3 7 9 とを備え、発射ハンドル 3 3 0 を回動操作したときに、その操作量

10

20

30

40

50

に応じて発射駆動手段 379 により打撃槌 378 を打撃方向（時計廻り）に駆動して、発射レール 375 上の遊技球を遊技盤 313 側に発射するようになっている。

【0372】

払い出し基板 355 は払い出し指令に従って球払い出し手段 350 を制御するためのものである。この払い出し基板 355 を収容する払い出し基板ケース 372 は、図 63、図 64 に示すように、左右一端側の係合手段 380 と他端側の締結具 381 とにより、第 1 基板取り付け台 371 に着脱可能に固定されている。締結具 381 は第 1 基板取り付け台 371 に前後軸廻りに回動操作可能な摘まり部 382 を有し、その摘まり部 382 で払い出し基板ケース 372 を第 1 基板取り付け台 371 側に締め付けるようになっている。

【0373】

球貸し基板 356 は、図 63、図 64 に示すように、球貸しボタン等からの球貸し指令に従って球払い出し手段 350 を制御するためのものである。この球貸し基板 356 を収容する球貸し基板ケース 373 は、左右一端側の枢支手段 383 により縦軸廻りに回動自在に枢着され、他端側のロック手段 384 により第 1 基板取り付け台 371 に着脱可能に固定されている。ロック手段 384 は前後方向に操作可能なロックボタン 385 を有し、ロックボタン 385 を前側に押圧したときに球貸し基板ケース 373 を第 1 基板取り付け台 371 にロックし、ロックボタン 385 を後側に引いたときにロックを解除するようになっている。

【0374】

遊技盤 313 は、ベニヤ板等の非透光性材料又は合成樹脂等の透明性材料により略矩形状に構成されている。この遊技盤 313 の前側には、図 70 に示すように、遊技領域 323 と、発射手段 327 から発射された遊技球を遊技領域 323 の上部側へと案内するガイドレール 387 と、略中央に配置され且つ遊技盤 313 に前側から着脱自在に装着された中央表示枠（センターケース）388 とが設けられている。なお、遊技盤 313 の前面には、遊技領域 323 の外周側に前面装飾部材 389 が設けられている。

【0375】

また、遊技盤 313 の裏側には、図 65～図 68、図 71～図 75 に示すように、取り付け枠 391 と、この取り付け枠 391 の下部側を覆うように配置された第 2 基板取り付け台 392 とが装着されている。取り付け枠 391 には、中央表示枠 388 に対応して遊技盤 313 の裏側に配置された液晶式等の画像表示手段 393 と、中央表示枠 388 及び画像表示手段 393 間に配置された第 1～第 4 可動演出手段 394～397 と、前枠 302 の前面側の発光演出用の LED が接続された LED 接続基板 353 と、裏面側に配置されたハーネスを受けるハーネス受け台 399 とが装着されている。

【0376】

更に画像表示手段 393 の裏側には、図 72 に示すように、演出制御基板 345 と電源モジュール基板 346 とが装着されている。第 2 基板取り付け台 392 の裏側には、図 72 に示すように、主制御基板 354 を収容する主制御基板ケース 513 と、遊技盤 313 の着脱時に枠側ジョイント部 369 に対して電氣的に着脱する盤側ジョイント部 370 とが設けられている。

【0377】

取り付け枠 391 は前後方向に短い矩形筒状であって、遊技盤 313 の裏側に着脱可能に装着されている。第 1～第 4 可動演出手段 394～397 は、図 70、図 73～図 75 に示すように取り付け枠 391 内に組み込まれており、遊技盤 313 に対する取り付け枠 391 の着脱によって、遊技盤 313 に対して取り付け枠 391 と一体的に裏側から着脱可能である。

【0378】

遊技領域 323 には、図 70 に示すように、その略中央に中央表示枠 388 が配置されると共に、中央表示枠 388 の左右両側に左流下経路 401 と右流下経路 402 とが形成され、その中央表示枠 388 の下側の略中央に始動入賞手段 403 が配置され、この始動入賞手段 403 の左右両側に大入賞手段 404 と普通入賞手段 405 とが配置されている

10

20

30

40

50

。中央表示枠 3 8 8 の前面側には、普通図柄表示手段 4 0 6 と普通保留個数表示手段 4 0 7 と第 1 特別図柄表示手段 4 0 8 と第 2 特別図柄表示手段 4 0 9 とを含む各種表示手段が適当位置に配置されている。

【 0 3 7 9 】

ガイドレール 3 8 7 は、遊技領域 3 2 3 の外周側を取り囲むように遊技盤 3 1 3 の前面側に配置されており、発射手段 3 2 7 から発射された遊技球を案内経路 4 1 1 を経て遊技領域 3 2 3 の上部側へと案内するようになっている。遊技領域 3 2 3 には、多数の遊技釘（図示省略）が配置されており、ガイドレール 3 8 7 を経て遊技領域 3 2 3 の上部に打ち込まれた遊技球は、中央表示枠 3 8 8 等により左流下経路 4 0 1 と右流下経路 4 0 2 との何れかに振り分けられて遊技釘に衝突しながら流下するようになっている。

10

【 0 3 8 0 】

遊技盤 3 1 3 には、図 7 0 等 に示すように中央表示枠 3 8 8、始動入賞手段 4 0 3、大入賞手段 4 0 4、普通入賞手段 4 0 5 等を装着するための複数の装着孔 4 1 3 ~ 4 1 5、アウト口 4 1 6 等が前後方向に貫通状に形成されている。装着孔 4 1 3 は中央表示枠 3 8 8 を装着するためのもので、遊技領域 3 2 3 内の略中央部に設けられている。また、装着孔 4 1 4 は始動入賞手段 4 0 3 を、装着孔 4 1 5 は普通入賞手段 4 0 5 を夫々装着するためのもので、装着孔 4 1 3 の下側に設けられている。アウト口 4 1 6 は遊技領域 3 2 3 の最下部に配置されている。

【 0 3 8 1 】

中央表示枠 3 8 8 は、図 7 6 ~ 図 8 0 等 に示すように、画像表示手段 3 9 3 の外周側を前側から覆い且つ内側に画像表示手段 3 9 3 に対応する表示窓 4 1 8 を形成するものである。この中央表示枠 3 8 8 は、表示窓 4 1 8 を取り囲むように周方向に二分割された第 1 表示枠 4 1 9 と第 2 表示枠 4 2 0 とを備え、表示窓 4 1 8 の外周部分が装着孔 4 1 3 内に位置するように、遊技盤 3 1 3 の前側にねじ等で着脱自在に装着されている。なお、中央表示枠 3 8 8 は周方向に二分割された第 1 表示枠 4 1 9 と第 2 表示枠 4 2 0 とを備えているが、必要に応じて全体を三分割以上に分割してもよいし、前後方向に複数に分割してもよい。

20

【 0 3 8 2 】

第 1 表示枠 4 1 9 は、図 7 3、図 7 6 ~ 図 8 0 に示すように、装着孔 4 1 3 の外側で遊技盤 3 1 3 の前面に沿って配置され且つその前側を遊技球が通過可能な板状その他の前面装着部 4 2 1 と、この前面装着部 4 2 1 の前側に頂部側から左右両側にわたって正面視略門形状に設けられ且つ前面装着部 4 2 1 の内周側で前向きに突設された装飾用の前枠部 4 2 2 と、前枠部 4 2 2 の内周から後方に屈曲して装着孔 4 1 3 内に配置され且つ表示窓 4 1 8 を外周から取り囲む窓枠部 4 2 3 と、表示窓 4 1 8 の左右両側で窓枠部 4 2 3 の後方に上下方向に配置された左右の装飾部材 4 2 4 とを備え、遊技盤 3 1 3 の前面に着脱可能に装着されている。

30

【 0 3 8 3 】

装飾部材 4 2 4 は板状、その他の形状であって、図 7 3、図 7 6、図 7 7 に示すように、窓枠部 4 2 3 の内周よりも表示窓 4 1 8 側に突出して配置されている。左右の装飾部材 4 2 4 の内、その一方の装飾部材 4 2 4 は取り付け部 4 2 4 a を介して前枠部 4 2 2 等に固定され、また、他方の装飾部材 4 2 4 は取り付け部 4 2 4 a を介して窓枠部 4 2 3 等に固定されている。

40

【 0 3 8 4 】

前面装着部 4 2 1 と前枠部 4 2 2 と窓枠部 4 2 3 は、中央表示枠 3 8 8 の外周側の遊技領域 3 2 3 を区画する前側部材 4 2 6 を構成し、装飾部材 4 2 4 は前側部材 4 2 6 よりも後側で画像表示手段 3 9 3 の外周側に配置された後側部材 4 2 7 を構成している。第 1 表示枠 4 1 9 の前面側には、普通図柄表示手段 4 0 6 と普通保留個数表示手段 4 0 7 と第 1 特別図柄表示手段 4 0 8 と第 2 特別図柄表示手段 4 0 9 等の各種表示手段が適当位置に配置されている。

【 0 3 8 5 】

50

第2表示枠420には、遊技球を遊技盤313の前側から始動入賞手段403へと落下させるステージ429と、左流下経路401側を流下する遊技球をステージ429へと誘導するワープ口430とが設けられている。

【0386】

この第2表示枠420は、第1表示枠419の窓枠部423等の左右の下端部に配置されており、装着孔413の下部側で遊技盤313の前面に当接する板状等の前面装着部材432と、前面装着部材432の上側に配置されたステージ429と、ステージ429の上側から後側に配置された進入防止部材431とを備え、左右両端部が第1表示枠419の左右の両下端部にねじ等で着脱自在に接続されている。

【0387】

前面装着部材432は装着孔413の内周に配置される補強周壁部433を後側の左右方向の略全長に一体に備えている。この前面装着部材432には、図76～図80に示すように、左流下経路401側に開口するワープ口430と、このワープ口430からの遊技球をステージ429側へと案内する案内通路434とが形成されている。案内通路434はその後側の進入防止部材431に形成された誘導通路435に連通され、左流下経路401を流下中にワープ口430に入った遊技球を、この案内通路434から誘導通路435を経てステージ429の一端側へと案内し誘導するようになっている。

【0388】

ワープ口430は前面装着部材432の前側に設けられている。前面装着部材432にはワープ口430の前側に開放部437が設けられ、そのワープ口430の下手側に、前側へとU字状に突出する案内通路434用の通路壁438が一体に設けられている。案内通路434の後側は接続孔439を介して誘導通路435に連通されている。誘導通路435は前面装着部材432と、進入防止部材431に断面U状に設けられた通路壁440との間に形成されている。

【0389】

このような構造のワープ口430、案内通路434を前面装着部材432に設けることにより、前後二つ割りの金型により前面装着部材432にワープ口430、案内通路434とを一体に成型することが可能であり、ワープ口430、案内通路434を含むワープ口部材を前面装着部材432に前側から着脱自在に設ける場合に比較して、第2表示枠420の部品点数を少なくでき製作コストを削減することができる。

【0390】

なお、ワープ口430と案内通路434との両者の後側を開放状に構成し、その誘導通路435との接続孔439を除く開放側を遊技盤313、ステージ429又は進入防止部材431等の他の部材で塞ぐようにしてもよい。要するにワープ口430、案内通路434を含む前面装着部材432を前後二つ割りの金型により一体に成型できる構成であればよい。

【0391】

ステージ429は左右両側が高くなる正面視略円弧状であって、左右方向の略中央に配置された中央落下部450と、中央落下部450の左右両側に配置された左右落下部451とを有し、ワープ口430から案内された遊技球が左右方向に自由に転動した後、中央落下部450と左右落下部451との何れから遊技盤313の前側に落下するようになっている。中央落下部450は始動入賞手段403の略真上にあり、この中央落下部450から遊技球が落下したときに始動入賞手段403に遊技球が入賞する可能性が高くなっている。

【0392】

進入防止部材431は誘導通路435の他に、ステージ429を後側から覆うように遊技盤313と略平行に設けられた後進入防止板443と、この後進入防止板443の上端から前側に屈曲してステージ429を上側から覆う上進入防止板444とを一体に備え、これら進入防止板443、444により各流下経路401、402を流下中の遊技球、又はステージ429上で跳ね返った遊技球の後側への進入を防止するようになっている。

10

20

30

40

50

お、進入防止部材 4 3 1 は透明な合成樹脂製であり、この進入防止部材 4 3 1 を介して画像表示手段 3 9 3 に表示される表示画像を前側から視認可能である。

【 0 3 9 3 】

取り付け枠 3 9 1 は、図 7 1 ~ 図 7 5、図 8 1 ~ 図 8 3 等に示すように、遊技盤 3 1 3 と略平行に形成され且つその略中央に矩形状の開口部 4 5 5 が形成された後壁部 4 4 6 と、その後壁部 4 4 6 の外縁部から遊技盤 3 1 3 の背面まで前向きに延設された周壁部 4 4 7 と、その周壁部 4 4 7 の前縁側から遊技盤 3 1 3 に沿って外側に屈曲して固定ねじ等により遊技盤 3 1 3 に固定された固定部 4 4 8 とを一体に備えている。周壁部 4 4 7 の上下、左右の壁部は、その外側の囲繞壁 3 1 7 の上壁部 3 1 8、側壁部 3 1 9 及び底壁部 3 2 0 に近接して配置されている。

10

【 0 3 9 4 】

取り付け枠 3 9 1 の後壁部 4 4 6 の裏面側には、図 7 3、図 7 5、図 8 1 に示すように、画像表示手段 3 9 3 が遊技盤 3 1 3 に沿って上下方向に挿脱可能に装着される表示手段装着部 4 5 3 と、この表示手段装着部 4 5 3 の左右両側に上下方向に配置され且つ画像表示手段 3 9 3 よりも後方に膨出する平面視断面コ字状の膨出部 4 5 4 と、この膨出部 4 5 4 の下側で表示手段装着部 4 5 3 の裏側に配置されたハーネス受け台 3 9 9 とが設けられている。

【 0 3 9 5 】

左右の各膨出部 4 5 4 には、図 7 2、図 7 3、図 7 5、図 8 1 等に示すように、左右方向の外側に開口部 4 5 6 が上下方向に複数形成され、その開口部 4 5 6 の後側が取手部 4 5 7 となっている。この取手部 4 5 7 は各膨出部 4 5 4 に上下方向に複数設けられ、その左右両側の何れかの取手部 4 5 7 に手指を掛けることにより、各構成部品を装着した状態でも遊技盤 3 1 3 を容易に運搬できるようになっている。特に取り付け枠 3 9 1 には、左右両側に上下方向に複数の取手部 4 5 7 があるため、遊技盤 3 1 3 に対する各構成部品の装着状況等を考慮して、重量バランス上からも最適な位置にある取手部 4 5 7 を利用することが可能である。

20

【 0 3 9 6 】

表示手段装着部 4 5 3 には、図 6 5、図 6 7、図 6 8、図 7 3、図 8 1、図 8 2 に示すように、開口部 4 5 5 の外周側に設けられ且つ画像表示手段 3 9 3 の前面側の外周部分を前側から受ける受け部 4 6 0 と、この受け部 4 6 0 の左右両側に設けられ且つ画像表示手段 3 9 3 の左右両側を挿脱方向に案内する膨出部 4 5 4 と、受け部 4 6 0 の下側に設けられ且つ画像表示手段 3 9 3 が挿入端側に当接する突出壁 4 6 1 とが設けられ、上側が画像表示手段 3 9 3 用の挿脱部 4 6 2 となっている。

30

【 0 3 9 7 】

突出壁 4 6 1 の後方への突出高さは膨出部 4 5 4 の半分前後であって、受け部 4 6 0 の左右両端側から上向きに屈曲して膨出部 4 5 4 の下側に達している。上側の受け部 4 6 0 には、画像表示手段 3 9 3 の上端側が左右方向に複数の固定手段 4 6 3 により着脱自在に固定され、また、突出壁 4 6 1 には、画像表示手段 3 9 3 の下端側が左右方向に複数の固定手段 4 6 4 により着脱自在に固定されている。

【 0 3 9 8 】

40

表示手段装着部 4 5 3 の挿脱部 4 6 2 は、図 6 5、図 6 7、図 6 8、図 8 1、図 8 2 に示すように取り付け枠 3 9 1 の上端側に設けられており、遊技盤 3 1 3 を前枠 3 0 2 の遊技盤装着部 3 1 1 に装着した状態では、この挿脱部 4 6 2 の上側近傍に前枠 3 0 2 の囲繞壁 3 1 7 の上壁部 3 1 8、球タンク 3 4 7 等の枠側部材が近接しており、その上壁部 3 1 8、球タンク 3 4 7 等の枠側部材によって上側から覆われている。従って、遊技盤 3 1 3 を装着状態では、画像表示手段 3 9 3 を挿脱部 4 6 2 から抜き取ることはできない。

【 0 3 9 9 】

膨出部 4 5 4 は図 7 3 に示すように前側が開放する平面視断面コ字状であって、表示手段装着部 4 5 3 の左右両側に上下方向に配置されており、この左右両側の膨出部 4 5 4 と左右両側の受け部 4 6 0 とにより、画像表示手段 3 9 3 を左右両側で案内する案内レール

50

４６５が構成されている。

【０４００】

膨出部４５４の内部空間は、取り付け枠３９１内の内部機構（遊技部品）の一部又は全部を収容する収容部としての機能を有する。そして、左右の膨出部４５４の内、球払い出し手段３５０側の膨出部４５４は、後取り付け台３６０に近接して前後に重なって配置され、また、球払い出し手段３５０と反対側の膨出部４５４には、画像表示手段３９３よりも裏側に突出する側部基板取り付け台４６７が設けられている。側部基板取り付け台４６７は縦長矩形状であって、左右方向の外側が膨出部４５４の裏側に、下端部側がハーネス受け台３９９の裏側に夫々ねじ等の固定具により着脱可能に固定されている。

【０４０１】

側部基板取り付け台４６７は左右一側部が上下複数の固定具４７３により取り付け枠３９１の膨出部４５４に、下端部が左右複数の固定具４７４によりハーネス受け台３９９に夫々固定されている。ハーネス受け台３９９はねじ等の固定具４７５により取り付け枠３９１に固定されている。なお、固定具４７３～４７５にはねじ等が使用されている。

【０４０２】

この側部基板取り付け台４６７、ハーネス受け台３９９は、表示手段装着部４５３よりも裏側に突出する突出部材（固定部材）を構成するものであって、表示手段装着部４５３の左右一側部及び下部に対して裏側から重なっており、画像表示手段３９３を挿脱する際に、その画像表示手段３９３を裏側から押えて案内する裏側案内手段を構成している。この側部基板取り付け台４６７、ハーネス受け台３９９は、裏側案内手段の他に、画像表示手段３９３の後側への移動を制限する制限手段（裏側押え手段）を構成している。なお、側部基板取り付け台４６７、ハーネス受け台３９９は、画像表示手段３９３との間の僅かな隙間を介して近接しているが、画像表示手段３９３に対して摺動自在に接触してもよい。

【０４０３】

側部基板取り付け台４６７には、図７１～図７３、図８２に示すように、ねじ等を使用せずにＬＥＤ接続基板３５３が着脱可能に装着されている。ＬＥＤ接続基板３５３には、前枠３０２の前面側を発光演出するためのＬＥＤ（図示省略）が接続されている。側部基板取り付け台４６７は、ＬＥＤ接続基板３５３を取り囲む周壁部４６９と、ＬＥＤ接続基板３５３が裏側から当接する基板当接部４７０と、ＬＥＤ接続基板３５３の左右一端縁に係合する基板係合部４７１と、ＬＥＤ接続基板３５３の左右他端縁に係合する基板係合爪４７２とを有し、これらによりＬＥＤ接続基板３５３を着脱自在に固定するようになっている。

【０４０４】

基板当接部４７０はＬＥＤ接続基板３５３の外周部に対応して周壁部４６９の内周に周方向に複数設けられている。基板係合部４７１は基板当接部４７０間の中間に対応して、周壁部４６９の左右一方側の内側に上下方向に複数設けられている。基板係合爪４７２はＬＥＤ接続基板３５３に対して係脱方向に弾性変形可能であり、周壁部４６９の左右他方側に上下方向に複数設けられている。

【０４０５】

ＬＥＤ接続基板３５３を側部基板取り付け台４６７に装着する際には、先ずＬＥＤ接続基板３５３の一端側を基板当接部４７０と基板係合部４７１との間に挿入する。次に基板当接部４７０、基板係合部４７１側を支点にＬＥＤ接続基板３５３を側部基板取り付け台４６７側に押圧すると、基板係合爪４７２が外側へと弾性変形してＬＥＤ接続基板３５３が周壁部４６９内に収まり、その外周部分が各基板当接部４７０に当接する。そして、ＬＥＤ接続基板３５３が基板係合爪４７２を通過すると、基板係合爪４７２が弾性力により復元してＬＥＤ接続基板３５３の他側縁に係合する。

【０４０６】

従って、このように構成すれば、ＬＥＤ接続基板３５３を側部基板取り付け台４６７に対して容易に着脱することが可能であり、側部基板取り付け台４６７を取り外して合成樹脂材料として容易に再利用できる利点がある。また、ＬＥＤ接続基板３５３を固定するた

10

20

30

40

50

めのねじが不要であり、ねじの使用量を極力削減できる。

【 0 4 0 7 】

なお、側部基板取り付け台 4 6 7 に対する L E D 接続基板 3 5 3 の取り付け構造は、他の取り付け台に対して被取り付け部材を取り付ける場合にも、同様に採用可能である。

【 0 4 0 8 】

画像表示手段 3 9 3 は、矩形状の液晶式等の画像表示パネル 4 8 1 を収容ケース 4 8 2 に収容して構成されたものであって、図 6 5、図 6 7、図 6 8、図 7 3、図 8 5、図 8 6 に示すように、挿脱部 4 6 2 側から表示手段装着部 4 5 3 に対して上下方向に挿脱自在に挿入され、収容ケース 4 8 2 の上下両端側が固定手段 4 6 3、4 6 4 により固定されている。収容ケース 4 8 2 は前後に偏平状であって、前側の開放側から画像表示パネル 4 8 1 が着脱自在に収容されている。画像表示パネル 4 8 1 は収容ケース 4 8 2 と、画像表示パネル 4 8 1 の前側外周に対応して配置された押え枠 4 8 3 とにより保持されている。押え枠 4 8 3 は、収容ケース 4 8 2 の周壁部 4 8 4 に固定されている。

10

【 0 4 0 9 】

固定手段 4 6 3、4 6 4 は画像表示手段 3 9 3 の上下両側に左右方向に複数組み設けられている。上側の固定手段 4 6 3 は、図 6 7 に示すように、収容ケース 4 8 2 から上側に突出する取り付け部 4 8 5 と、この取り付け部 4 8 5 に対応して表示手段装着部 4 5 3 の受け部 4 6 0 に設けられた取り付け孔 4 8 6 と、取り付け部 4 8 5 から取り付け孔 4 8 6 に挿通するねじ等の固定具 4 8 7 とを備えている。

【 0 4 1 0 】

20

下側の固定手段 4 6 4 は、図 6 8 に示すように、収容ケース 4 8 2 から下側に突出する取り付け部 4 8 8 と、この取り付け部 4 8 8 に対応して表示手段装着部 4 5 3 の突出壁 4 6 1 に設けられた取り付け孔 4 8 9 と、取り付け部 4 8 8 から取り付け孔 4 8 9 に挿通するねじ等の固定具 4 9 0 とを備えている。突出壁 4 6 1 には、取り付け部 4 8 8 との間で画像表示手段 3 9 3 の左右位置を位置決めする位置決め部 4 9 1 が設けられている。

【 0 4 1 1 】

位置決め部 4 9 1 は取り付け部 4 8 8 が上下方向に挿脱するように突出壁 4 6 1 に切り欠き状に形成され、その位置決め部 4 9 1 内に取り付け孔 4 8 9 が設けられている。取り付け部 4 8 8 と位置決め部 4 9 1 とにより、画像表示手段 3 9 3 用の位置決め手段が構成されている。ハーネス受け台 3 9 9 には、固定手段 4 6 4 に対向して開口状又は切り欠き状の操作部 4 9 2 が設けられ、この操作部 4 9 2 から固定具 4 9 0 用の工具等を挿入して、その固定具 4 9 0 を廻す等の操作を行うようになっている。

30

【 0 4 1 2 】

収容ケース 4 8 2 は図 8 5、図 8 6 に示すように、周壁部 4 8 4 と、この周壁部 4 8 4 の後端側に一体に形成され且つ画像表示パネル 4 8 1 の裏面に当接する上後壁部 4 9 3 及び下後壁部 4 9 4 とを備えている。収容ケース 4 8 2 は上後壁部 4 9 3 側の前後方向の深さが大であって、前側又は前後両側にリブ、その他の補強部 4 9 3 a が設けられており、下後壁部 4 9 4 よりも後方に若干突出している。そして、上後壁部 4 9 3 の後側には、演出制御基板 3 4 5、電源モジュール基板 3 4 6 が装着されている。下後壁部 4 9 4 は画像表示パネル 4 8 1 の裏面に近接しており、この下後壁部 4 9 4 の裏側にハーネス受け台 3 9 9 が接近して設けられている。

40

【 0 4 1 3 】

演出制御基板 3 4 5 は画像表示手段 3 9 3 に表示される各種の演出画像を制御する機能、又は演出画像を制御する機能と他の各種の可動演出手段 3 9 4 ~ 3 9 7 を制御する機能を有するものであって、演出制御基板ケース 4 9 5 内に収容されている。演出制御基板ケース 4 9 5 は、図 8 5 (a) に示すように、前ケース 4 9 5 a と後ケース 4 9 5 b とを前後方向に開閉可能に結合して構成されている。後ケース 4 9 5 b には、演出制御基板 3 4 5 の裏面のコネクタ 4 9 7 に対応して開口部 4 9 8 が設けられ、その開口部 4 9 8 側でコネクタ 4 9 7 にハーネス (図示省略) を接続するようになっている。

【 0 4 1 4 】

50

演出制御基板ケース４９５は画像表示手段３９３の収容ケース４８２に対して固定係合部４９９と当接部５００と締結具５０１と係合爪５０２とにより、収容ケース４８２の裏側に着脱可能に装着されている。固定係合部４９９と当接部５００は演出制御基板ケース４９５分の間隔をおいて収容ケース４８２から後方に突出しており、その固定係合部４９９には演出制御基板ケース４９５が係脱自在に係合し、また、当接部５００は固定係合部４９９との間で演出制御基板ケース４９５を左右方向に挟むようになっている。

【０４１５】

締結具５０１は当接部５００上に枢軸５０５で回動自在に支持され、枢軸５０５廻りに操作して、演出制御基板ケース４９５を収容ケース４８２に締め付けるようになっている。なお、締結具５０１は当接部５００上で締結位置と解除位置とに位置決め可能になっている。

10

【０４１６】

当接部５００、締結具５０１及び係合爪５０２は、図８９（ａ）に示すように、画像表示手段３９３の表示手段装着部４５３に対する挿脱時に側部基板取り付け台４６７と干渉しないように配置されている。一方、固定係合部４９９は収容ケース４８２の左右方向の端縁側にあり、左右を間違った状態で画像表示手段３９３を表示手段装着部４５３に挿入しようとした場合には、図８９（ｂ）に示すように、その固定係合部４９９が側部基板取り付け台４６７の上端と干渉して、その状態での画像表示手段３９３の表示手段装着部４５３への挿入を阻止するようになっている。

20

【０４１７】

従って、固定係合部（第１部材）４９９と側部基板取り付け台（第２部材）４６７とにより、画像表示手段３９３の表示手段装着部４５３に対する誤装着を防止する誤装着防止手段５１６が構成されている。

【０４１８】

なお、固定係合部（第１部材）４９９は、収容ケース４８２に演出制御基板ケース４９５を着脱自在に取り付けるための取り付け具を構成しているが、その取り付け具の取り付け対象は演出制御基板ケース４９５以外の他の部品でもよい。また、第１部材は、他の目的で突出状に設けられる突起物でもよく、取り付け具に限定されるものではない。

【０４１９】

30

電源モジュール基板３４６は、図８５（ｂ）に示すように、電源モジュール基板ケース５０６に収容され、演出制御基板３４５の上側で収容ケース４８２の上後壁部４９３の裏側に係合手段５０３、５０４等を介して着脱自在に装着されている。

【０４２０】

画像表示手段３９３を遊技盤３１３の裏側の取り付け枠３９１に装着する場合には、図８９（ａ）に示すように、挿脱部４６２側から表示手段装着部４５３に画像表示手段３９３を挿入して装着する。なお、図８９では図面作成の便宜上、遊技盤３１３、画像表示手段３９３を起立姿勢としているが、遊技盤３１３側の組み立て等に際して画像表示手段３９３を装着する場合には、例えば前面を下側に向けて遊技盤３１３を水平状に倒した状態で作業を行う。

40

【０４２１】

画像表示手段３９３の装着に際しては、画像表示手段３９３を挿脱部４６２側から表示手段装着部４５３の案内レール４６５に沿って図８９（ａ）の矢印方向に挿入する。そして、収容ケース４８２の挿入端側が突出壁４６１に当接するまで画像表示手段３９３を表示手段装着部４５３内に挿入して行く。

【０４２２】

収容ケース４８２の挿入端側の取り付け部４８５が突出壁４６１の位置決め部４９１内に進入すれば、この取り付け部４８５と位置決め部４９１との位置決め機能により、表示手段装着部４５３内の画像表示手段３９３を左右方向の適正位置に位置決めすることができる。次に上下両側の固定手段４６３、４６４により画像表示手段３９３を表示手段装着

50

部 4 5 3 の受け部 4 6 0 に固定すればよい。

【 0 4 2 3 】

このように表示手段装着部 4 5 3 の挿脱部 4 6 2 側が開放状態であれば、その挿脱部 4 6 2 側から画像表示手段 3 9 3 を遊技盤 3 1 3 と略平行に着脱できるので、表示手段装着部 4 5 3 の周辺に画像表示手段 3 9 3 に重なるように、側部基板取り付け台 4 6 7、ハーネス受け台 3 9 9 等の他の構成部品があるにも拘らず、それらを取り外すことなく画像表示手段 3 9 3 を容易に着脱できる利点がある。そのため画像表示手段 3 9 3 の裏側に重なるように他の部品を配置することができる。

【 0 4 2 4 】

また、画像表示手段 3 9 3 を表示手段装着部 4 5 3 内に挿入する際に、画像表示手段 3 9 3 の左右一端側が側部基板取り付け台 4 6 7 の下側に進入し、その後、画像表示手段 3 9 3 の下部側がハーネス受け台 3 9 9 の下側に進入するため、その側部基板取り付け台 4 6 7、ハーネス受け台 3 9 9 を一種の案内部材として活用することができる。従って、遊技盤 3 1 3 が起立した状態で画像表示手段 3 9 3 を挿脱する場合にも、画像表示手段 3 9 3 が後方に脱落する等の恐れがなく、画像表示手段 3 9 3 の挿脱作業を容易且つ安全に行うことができる。

【 0 4 2 5 】

組み立て等の際して、画像表示手段 3 9 3 の左右を間違えた状態で図 8 9 (b) に示すように表示手段装着部 4 5 3 に対して矢印方向に挿入しようとする、演出制御基板ケース 4 9 5 を固定するための固定係合部 4 9 9 が表示手段装着部 4 5 3 の裏側の側部基板取り付け台 4 6 7 と干渉して、画像表示手段 3 9 3 を表示手段装着部 4 5 3 内に挿入することはできない。そのため画像表示手段 3 9 3 の誤挿入、誤装着等を未然に防止することができる。

【 0 4 2 6 】

また、固定係合部 4 9 9 と側部基板取り付け台 4 6 7 とにより誤装着防止手段 5 1 6 を構成しており、固定係合部 4 9 9 と側部基板取り付け台 4 6 7 とを誤装着防止手段 5 1 6 に兼用しているため、専用の誤装着防止手段 5 1 6 を設ける場合に比較して構造的に簡素化することができる。

【 0 4 2 7 】

なお、固定係合部 4 9 9 と側部基板取り付け台 4 6 7 とを誤装着防止用に兼用する場合でも、固定係合部 4 9 9 及び側部基板取り付け台 4 6 7 以外の他の部材を利用してもよい。また、他の部材で兼用せずに、誤装着防止用に専用の手段、部材を設けることも可能である。

【 0 4 2 8 】

演出制御基板 3 4 5 を装着する場合には、演出制御基板ケース 4 9 5 の一端側を固定係合部 4 9 9 に係合した後、その演出制御基板ケース 4 9 5 を収容ケース 4 8 2 の背面に当接させて固定係合部 4 9 9 と当接部 5 0 0 との間で挟む。また、演出制御基板ケース 4 9 5 を収容ケース 4 8 2 の背面に当接させたときに、演出制御基板ケース 4 9 5 に係合爪 5 0 2 が係合する。そのため遊技盤 3 1 3 が起立した状態でも、演出制御基板ケース 4 9 5 が脱落することがない。そして、最後に締結具 5 0 1 を枢軸 5 0 5 廻りに演出制御基板ケース 4 9 5 側へと廻して、締結具 5 0 1 により演出制御基板ケース 4 9 5 を収容ケース 4 8 2 の背面に締め付けて固定する。

【 0 4 2 9 】

突出壁 4 6 1 の後側には、画像表示手段 3 9 3 の収容ケース 4 8 2 の下後壁部 4 9 4 に近接するように、表示手段装着部 4 5 3 の下部側の後方に配置されたハーネス受け台 3 9 9 が設けられている。ハーネス受け台 3 9 9 は、図 8 2 ~ 図 8 4 に示すように、下側及び左右両側の三辺がねじ等の固定具 4 7 5 により突出壁 4 6 1 に固定されている。

【 0 4 3 0 】

このハーネス受け台 3 9 9 の裏面には、図 7 2 に示すように、ハーネス 4 7 6 用の掛け部 5 0 7 が上下方向及び左右方向に複数設けられており、その適当箇所の掛け部 5 0 7 を

10

20

30

40

50

使用してハーネス 4 6 7 を止めるようになっている。掛け部 5 0 7 はハーネス受け台 3 9 9 の裏面に沿って配線されたハーネス 4 7 6 を止めるものであって、ハーネス受け台 3 9 9 と略平行に上下方向又は左右方向に配置され、弾性変形可能に長手方向の一端側がハーネス受け台 3 9 9 に連結されている。なお、この掛け部 5 0 7 は爪状、フック状に構成されている。

【 0 4 3 1 】

ハーネス 4 7 6 の配線に際しては、ハーネス受け台 3 9 9 の裏面に沿って左右方向、その他の所定方向へとハーネス 4 7 6 を配線する一方、そのハーネス 4 7 6 を必要に応じて一部又は全部の掛け部 5 0 7 に引っ掛ける。掛け部 5 0 7 は適度の弾性を有する爪状、フック状に構成されており、ハーネス 4 7 6 が外れ難くなっている。

10

【 0 4 3 2 】

このように表示手段装着部 4 5 3 の下部後方側にハーネス受け台 3 9 9 を設けて、このハーネス受け台 3 9 9 の裏側にハーネス 4 7 6 を配置することにより、表示手段装着部 4 5 3 に画像表示手段 3 9 3 を挿脱する際にも、画像表示手段 3 9 3 とハーネス 4 7 6 との錯綜を防止することができる。また、ハーネス受け台 3 9 9 を画像表示手段 3 9 3 の裏面に近接して配置することにより、このハーネス受け台 3 9 9 を画像表示手段 3 9 3 の案内用として兼用することもできる。

【 0 4 3 3 】

第 2 基板取り付け台 3 9 2 は、図 7 2 に示すように、ハーネス受け台 3 9 9 を含む取り付け枠 3 9 1 の下側を覆うように遊技盤 3 1 3 の裏面に装着されている。この第 2 基板取り付け台 3 9 2 は、ハーネス受け台 3 9 9 の裏側に位置する後壁部 5 0 8 と、取り付け枠 3 9 1 の下部の左右両側で遊技盤 3 1 3 に固定された側壁部 5 0 9 と、球排出口 5 1 0 が形成され且つ取り付け枠 3 9 1 の下側で遊技盤 3 1 3 に固定された底壁部 5 1 1 とを有する。

20

【 0 4 3 4 】

この第 2 基板取り付け台 3 9 2 は、その後壁部 5 0 8 により、ハーネス受け台 3 9 9 の裏側に配線されたハーネスの裏側に対応する開口部 5 1 2 が設けられ、その開口部 5 1 2 を裏側から塞ぐように、主制御基板 3 5 4 を収容する主制御基板ケース 5 1 3 が後壁部 5 0 8 の裏側に着脱可能に装着されている。

【 0 4 3 5 】

30

主制御基板ケース 5 1 3 は、図 8 3 に示すように、前ケース 5 1 3 a と後ケース 5 1 3 b とを前後方向に開閉可能に結合して構成されている。この主制御基板ケース 5 1 3 は、演出制御基板ケース 4 9 5 の下側に近接して横長状に配置され、左右両側の係合手段 5 1 4 , 5 1 5 等により、第 2 基板取り付け台 3 9 2 に着脱可能に装着されている。

【 0 4 3 6 】

枠側ジョイント部 3 6 9、盤側ジョイント部 3 7 0 は、図 6 6、図 6 9、図 7 1、図 7 2 に示すように正面視略 L 字状に構成されており、その枠側ジョイント部 3 6 9 は前枠 3 0 2 のヒンジ 3 0 3 , 3 0 7 から遠い側の下部に前向きに、盤側ジョイント部 3 7 0 は遊技盤 3 1 3 のヒンジ 3 0 3 , 3 0 7 から遠い側の下部に後向きに前後方向に相対向して配置されている。

40

【 0 4 3 7 】

枠側ジョイント部 3 6 9 は、図 6 6、図 6 9 に示すように、側壁部 3 1 9 の後端から内側へと屈曲するジョイント支持部 5 1 9 と、側壁補強部材 3 6 8 の後端から内側へと屈曲してジョイント支持部 5 1 9 を裏側から補強するジョイント補強部 5 2 0 と、ジョイント支持部 5 1 9 の前側に配置された枠側取り付け板 5 2 1 と、枠側取り付け板 5 2 1 に前向きに取り付けられた第 1 ~ 第 3 枠側コネクタ 5 2 5 ~ 5 2 7 とを備えている。

【 0 4 3 8 】

枠側取り付け板 5 2 1 には、上下方向に配置された第 1 枠側取り付け部 5 2 2 と、左右方向に配置された第 2 , 第 3 枠側取り付け部 5 2 3 , 5 2 4 とを有し、その第 1 枠側取り付け部 5 2 2 に第 1 枠側コネクタ 5 2 5 が、第 2 , 第 3 枠側取り付け部 5 2 3 , 5 2 4 に

50

第2, 第3 枠側コネクタ526, 527が夫々前向きに装着されている。第1~第3 枠側コネクタ525~527は、両端側の取り付け具528を介してフローティング可能に支持されている。

【0439】

盤側ジョイント部370は、図66、図71、図72に示すように、枠側ジョイント部369に対向して第2基板取り付け台392の後壁部508の下隅部分に配置されており、その後壁部508に形成された上下方向の第1盤側取り付け部530と左右方向の第2, 第3盤側取り付け部531, 532とを有し、その第1盤側取り付け部530に第1盤側コネクタ533が、第2, 第3盤側取り付け部531, 532に第2, 第3盤側コネクタ534, 535が夫々後向きに配置されている。

10

【0440】

第1~第3 枠側取り付け部522~524、第1~第3 枠側コネクタ525~527は、遊技盤313の回転中心Oに近い側が前側に位置し、第1~第3 盤側取り付け部530~532、第1~第3 盤側コネクタ533~535は、遊技盤313の回転中心Oに近い側が前側に位置するように、夫々左右方向の線分に対して斜め方向に傾斜して配置されている。そして、第1~第3 枠側コネクタ525~527と第1~第3 盤側コネクタ533~535は、係合部315側を回転中心Oとして遊技盤313を回転させたときに、回転中心Oに近い側から順次ピン挿脱部分が回転中心O廻りの接線方向に接続するように構成されている。

【0441】

20

第1~第3 盤側取り付け部530~532は、略回転中心Oを通る線分上に配置されており、その第1~第3 盤側取り付け部530~532に第1~第3 盤側中継基板536~538を介して第1~第3 盤側コネクタ533~535が装着されている。そのため第1~第3 盤側コネクタ533~535のピン挿脱部分は第1~第3 盤側取り付け部530~532と略平行であり、第1~第3 盤側取り付け部530~532の前側に接近して配置されている。第1~第3 盤側中継基板536~538には、遊技盤313側の各基板との間のハーネス476を接続するための第1~第3 中継コネクタ539~541が設けられている。

【0442】

枠側ジョイント部369の第1~第3 枠側コネクタ525~527は、盤側ジョイント部370の第1~第3 盤側コネクタ533~535に対応して構成されている。第2, 第3 枠側コネクタ526, 527と第2, 第3 盤側コネクタ534, 535は、回転中心Oから遠い側の第2 枠側コネクタ526及び第2 盤側コネクタ534が近い側の第3 枠側コネクタ527及び第3 盤側コネクタ535よりも上側に配置されている。第1~第3 枠側コネクタ525~527と第1~第3 盤側コネクタ533~535は、略同時にピン挿脱部分が挿脱するように配置してもよいし、回転中心Oに遠い側からピン挿脱部分が順次挿脱するように配置してもよい。

30

【0443】

このような構成の枠側ジョイント部369と盤側ジョイント部370とを設けておけば、遊技盤313を遊技盤装着部311に装着する際に、遊技盤313を回転中心O廻りに回転させることにより、枠側ジョイント部369の枠側コネクタ525~527と、盤側ジョイント部370の盤側コネクタ533~535とが接線方向に接続するため、盤側コネクタ533~535を枠側コネクタ525~527に対して無理なく接続することができる。

40

【0444】

即ち、遊技盤313の一端側を遊技盤装着部311の当接部と314と係合部315との間に挿入し、遊技盤313の他端側を前側から矢印方向に押圧して、遊技盤313を回転中心O廻りに回転させることにより、枠側ジョイント部369の枠側コネクタ525~527と、盤側ジョイント部370の盤側コネクタ533~535とが接線方向に接続するため、盤側コネクタ533~535を枠側コネクタ525~527に対して無理なく接

50

続することができる。

【0445】

遊技盤装着部311に遊技盤313を装着する際には、図65に二点鎖線で示すように、遊技盤装着部311の前側から遊技盤313の一端側を遊技盤装着部311の当接部314と係合部315との間に挿入し、次に遊技盤313の他端側を本体枠305内へと押圧する。すると遊技盤313が回転中心O廻りに図65の313A矢示方向に回転するので、遊技盤313を遊技盤装着部311内に押し込むことができる。

【0446】

そして、遊技盤313が313A矢示方向に回転するときに、盤側ジョイント部370の各盤側コネクタ533～535と枠側ジョイント部369の枠側コネクタ525～527とが図87(a)に示す状態を経て図87(b)に示すように接近して、対応する盤側コネクタ533～535と枠側コネクタ525～527とが回転中心Oに近い側から順次接線方向に接続する。従って、盤側コネクタ533～535と枠側コネクタ525～527とを無理なく接続することができる。

10

【0447】

また、複数の枠側ジョイント部369及び盤側ジョイント部370とをL字状に配置することにより、例えば盤側ジョイント部370側であれば、第2基板取り付け台392の隅部分の二辺を有効に活用して盤側ジョイント部370を配置することが可能である。従って、枠側コネクタ525～527及び盤側コネクタ533～535の数が複数あるにも拘わらず、二辺の少ないスペースを有効に活用して枠側ジョイント部369及び盤側ジョイント部370を効率的に配置することができる。

20

【0448】

取り付け枠391内には、図70、図73～図75に示すように、画像表示手段393の前側の上下に第1、第2可動演出手段394、395が配置され、画像表示手段393の前側の左右に第3、第4可動演出手段396、397が配置されている。

【0449】

第1可動演出手段394は、図70、図73～図75に示すように、第1可動演出体546と、この第1可動演出体546を上下方向に駆動する第1駆動手段547とを備え、第1駆動手段547の駆動により、略水平な状態を保ったままで、画像表示手段393の上部前側の上部位置と下部前側の下部位置との間で上下方向に移動可能である。なお、第1駆動手段547は第1可動演出体546を支持する支持機構を兼用している。

30

【0450】

第1可動演出体546は、画像表示手段393の前側上部に横長状に配置された支持体548と、この支持体548の前面側に装着された装飾体549とを備え、支持体548の左右両端側が画像表示手段393の左右両側に配置された一対の第1駆動手段547により、第1駆動連結体550を介して上下方向に移動可能に支持されている。

【0451】

第1駆動手段547は、縦長状の支持部材551を介して取り付け枠391に支持されている。この第1駆動手段547は、画像表示手段393の外側縁に沿ってその上下両端側にかけて上下方向に配置され且つ第1駆動連結体550を上下方向に案内する細長円柱状の昇降案内体552と、この昇降案内体552の下端近傍に配置された駆動プーリ553と、昇降案内体552の上端側近傍に配置された従動プーリ554と、駆動プーリ553を回転駆動するステッピングモータ等の駆動源555と、駆動プーリ553と従動プーリ554とに巻き掛けられ且つその周方向の所定箇所に第1駆動連結体550が固定された無端状のタイミングベルト556とを備えている。

40

【0452】

第1駆動連結体550には、第1可動演出体546の端部が前後方向の枢軸557により回転可能に連結されている。第1可動演出体546の一端側には、枢軸557が左右方向に摺動自在に挿通される長孔558が形成されている。従って、第1可動演出体546は枢軸557が長孔558内を摺動する範囲内で斜めに傾斜することも可能である。

50

【 0 4 5 3 】

装飾体 5 4 9 には飛行機をモチーフにした立体装飾が採用されており、胴体部 5 5 9 と、この胴体部 5 5 9 から左右両側に伸びる翼部 5 6 0 とを有する。装飾体 5 4 9 は胴体部 5 5 9 の先端側が中央表示枠 3 8 8 の表示窓 4 1 8 内に突出して配置されている。翼部 5 6 0 はその先端側が中央表示枠 3 8 8 の左右の装飾部材 4 2 4 の前に配置されている。

【 0 4 5 4 】

装飾体 5 4 9 の一部である翼部 5 6 0 は、中央表示枠 3 8 8 の装飾部材 4 2 4 の前側に配置される前側部を構成し、胴体部 5 5 9 等を除く他の部分が装飾部材 4 2 4 の後側に配置される後側部を構成している。従って、このように装飾体 5 4 9 を中央表示枠 3 8 8 の装飾部材 4 2 4 の前後両側に重ねて配置することにより、第 1 可動演出手段 3 9 4 の配置領域を十分に確保することができる。

10

【 0 4 5 5 】

また、中央表示枠 3 8 8 の左右の装飾部材 4 2 4 間の間隔は上下で異なり、装飾体 5 4 9 はその間隔の広がった位置で左右の装飾部材 4 2 4 に対して前後方向に通過可能になっている。例えば、この実施形態では、下部側で左右の装飾部材 4 2 4 間の間隔が大きくなっているため、第 1 可動演出手段 3 9 4 を取り付け枠 3 9 1 に組み付ける際には、装飾部材 4 2 4 の下部側まで第 1 可動演出体 5 4 6 を移動させて、装飾体 5 4 9 の翼部 5 6 0 を装飾部材 4 2 4 の前に位置させることになる。

【 0 4 5 6 】

取り付け枠 3 9 1 の左右両側壁の内側には、第 1 可動演出手段 3 9 4 の第 1 可動演出体 5 4 6、取り付けその装飾体 5 4 9 を照明するように LED 基板 5 4 2 が設けられている。LED 基板 5 4 2 は第 1 可動演出体 5 4 6 の移動範囲に対応して上下方向に複数の LED 5 4 3 を備え、所定の可動演出時に LED 5 4 3 を発光させて装飾体 5 4 9 を照明するようになっている。

20

【 0 4 5 7 】

なお、装飾体 5 4 9 は飛行機以外のモチーフでもよく、左右方向に移動する場合には、装飾体 5 4 9 が装飾部材 4 2 4 から内側に外れる位置まで移動させた状態で組み付けるようにすればよい。また、装飾体 5 4 9 は装飾部材 4 2 4 の前側と装飾部材 4 2 4 の前側から外れる位置との間で移動可能であればよく、上下方向、左右方向等に直線的に運動する他、回転又は揺動運動するようにしてもよい。また、弾性変形により装飾部材 4 2 4 の前側から外れるようにしてもよい。更に第 1 可動演出手段 3 9 4 は、その少なくとも一部を中央表示枠 3 8 8 の装飾部材 4 2 4 の前側に配置し、その他の主要部を中央表示枠 3 8 8 の装飾部材 4 2 4 の裏側に配置してもよい。

30

【 0 4 5 8 】

第 2 可動演出手段 3 9 5 は、図 7 0、図 7 3 ~ 図 7 5 に示すように、第 2 可動演出体 5 6 2 と、取り付け枠 3 9 1 に固定された支持部材 5 6 3 により支持され且つ第 2 可動演出体 5 6 2 を上下方向に駆動する第 2 駆動手段 5 6 4 とを備え、第 2 可動演出体 5 6 2 が第 2 駆動手段 5 6 4 の駆動により、略水平な状態を保ったままで、画像表示手段 3 9 3 の下部前側の下部位置と上下中間部前側の上部位置との間で移動可能である。なお、第 2 駆動手段 5 6 4 は第 2 可動演出体 5 6 2 を支持する支持機構を兼用している。

40

【 0 4 5 9 】

第 2 駆動手段 5 6 4 は、第 1 駆動手段 5 4 7 の後側で取り付け枠 3 9 1 の後壁部 4 4 6 の前側に配置されており、画像表示手段 3 9 3 の側縁に沿ってその下部側に上下方向に配置され且つ第 2 駆動連結体 5 6 5 を上下方向に案内する細長円柱状の昇降案内体 5 6 6 と、この昇降案内体 5 6 6 の上端側近傍に配置された駆動プーリ 5 6 7 と、昇降案内体 5 6 6 の下端側近傍に配置された従動プーリ 5 6 8 と、駆動プーリ 5 6 7 を回転駆動するステッピングモータ等の駆動源 5 6 9 と、駆動プーリ 5 6 7 と従動プーリ 5 6 8 とに巻き掛けられ且つその周方向の所定箇所に第 2 駆動連結体 5 6 5 が固定された無端状のタイミングベルト 5 7 0 とを備えている。

【 0 4 6 0 】

50

駆動源 5 6 9 は支持部材 5 6 3 の裏側に固定されており、その後端側が取り付け枠 3 9 1 の膨出部 4 5 4 内に配置されている。勿論、この場合には第 2 駆動手段 5 6 4 の一部である駆動源 5 6 9 が膨出部 4 5 4 内に配置されているが、第 2 可動演出手段 3 9 5 の少なくとも一部、例えば第 2 可動演出手段 3 9 5 の支持機構及び / 又は第 2 駆動手段 5 6 4 の少なくとも一部を膨出部 4 5 4 内に組み込んでよい。

【 0 4 6 1 】

このように取り付け枠 3 9 1 の内側に配置される内部機構である遊技部品を膨出部 4 5 4 内に組み込むことにより、画像表示手段 3 9 3 の前側に第 1 可動演出手段 3 9 4 と第 2 可動演出手段 3 9 5 とを配置する場合でも、遊技盤 3 1 3 と画像表示手段 3 9 3 との間に大きな間隔を確保する必要がなく、画像表示手段 3 9 3 を遊技盤 3 1 3 側に接近させて配置することができる。

10

【 0 4 6 2 】

第 2 駆動連結体 5 6 5 には、第 2 可動演出体 5 6 2 の端部が前後方向の枢軸 5 7 1 により回転可能に連結されている。なお、第 1 可動演出体 5 4 6 の一端側には、枢軸 5 7 1 が左右方向に摺動自在に挿通される長孔 5 7 2 が形成されている。従って、第 2 可動演出体 5 6 2 は枢軸 5 7 1 が長孔 5 7 2 内を摺動する範囲内で斜めに傾斜することも可能である。

【 0 4 6 3 】

第 1 可動演出体 5 4 6 と第 2 可動演出体 5 6 2 は上下に配置されているが、第 1 可動演出体 5 4 6 の移動経路と、第 2 可動演出体 5 6 2 の移動経路は前後方向にずれて配置されている。従って、第 1 可動演出体 5 4 6 と第 2 可動演出体 5 6 2 は、互いに相手側と干渉することなく任意に上下方向に移動可能である。

20

【 0 4 6 4 】

第 3 , 第 4 可動演出手段 3 9 6 , 3 9 7 は、図 7 0 、図 7 3 ~ 図 7 5 に示すように、画像表示手段 3 9 3 の左右両側に対応して左右対称に配置されており、縦長状の可動演出体 5 7 4 と、この可動演出体 5 7 4 を左右方向に駆動する駆動手段 5 7 5 とを備え、駆動手段 5 7 5 により、画像表示手段 3 9 3 に対して左右方向の外側の外部位置と、左右方向の内側の内部位置との間で移動可能である。なお、駆動手段 5 7 5 は可動演出体 5 7 4 を支持する支持機構を兼用している。

【 0 4 6 5 】

可動演出体 5 7 4 は前面側に任意の装飾 (図示省略) が施されており、画像表示手段 3 9 3 の左右の縁部に沿ってその前側に縦長状に配置されている。駆動手段 5 7 5 は、取り付け枠 3 9 1 の周壁部 4 4 7 の内側に固定された支持部 5 7 6 と、この支持部 5 7 6 に対して左右方向に摺動可能に設けられ且つ前側に可動演出体 5 7 4 が固定された摺動部 5 7 7 とを含む電磁摺動手段により構成されている。可動演出体 5 7 4 は、駆動手段 5 7 5 により、画像表示手段 3 9 3 に対して左右方向の外側の外部位置と、左右方向の内側の内部位置との間で移動可能である。

30

【 0 4 6 6 】

なお、第 3 可動演出手段 3 9 6 と第 4 可動演出手段 3 9 7 との可動演出体 5 7 4 は左右両側に離間しており、内部位置へと移動したときにも互いに干渉することはない。また、第 3 , 第 4 可動演出手段 3 9 6 , 3 9 7 の各可動演出体 5 7 4 の移動経路は、第 1 可動演出体 5 4 6 の移動経路と第 2 可動演出体 5 6 2 の移動経路との間にあり、移動時に第 3 , 第 4 可動演出手段 3 9 6 , 3 9 7 の各可動演出体 5 7 4 が互いに干渉することもない。

40

【 0 4 6 7 】

第 1 ~ 第 4 可動演出手段 3 9 4 ~ 3 9 7 は、第 1 の実施形態と同様の可動演出に使用する他、第 1 ~ 第 4 可動演出手段 3 9 4 ~ 3 9 7 の全て又は一部を適宜移動させて、画像表示手段 3 9 3 の表示画面 5 7 8 の画像表示領域 5 7 9 を狭く制限したり、広く拡大したりすることも可能である。

【 0 4 6 8 】

例えば通常時に、図 8 8 (a) に示すように第 1 ~ 第 4 可動演出手段 3 9 4 ~ 3 9 7 により表示画面 5 7 8 を制限して狭い画像表示領域 5 7 9 で遊技を行い、リーチその他の遊

50

技者に有利な特定の遊技状態、又はその前兆の遊技状態の場合には、図 88 (b) に示すように第 1 ~ 第 4 可動演出手段 394 ~ 397 を表示画面 578 の外側へと後退させて表示画面 578 の全域まで広げて、広い画像表示領域 579 で遊技を行うことも可能である。

【0469】

画像表示領域 579 を制限する方法としては、上下の第 1 , 第 2 可動演出手段 394 , 395 の一方又は両方を画像表示手段 393 の表示画面 578 の中央側に移動させて画像表示領域 579 の上下幅を制限する第 1 の方法と、左右の第 3 , 第 4 可動演出手段 396 , 397 の一方又は両方を画像表示手段 393 の表示画面 578 の中央側に移動させて画像表示領域 579 の左右幅を制限する第 2 の方法とがある。また、第 1 の方法と第 2 の方法とを組み合わせ、画像表示領域 579 の上下幅と左右幅とを制限する方法もある。第 1 ~ 第 4 可動演出手段 394 ~ 397 の全て又は一部を利用して表示領域の上下幅及び / 又は左右幅の拡大、縮小は、間欠的に複数回繰り返してもよい。

10

【0470】

図 90 ~ 図 107 は本願発明の第 4 の実施形態を示し、この実施形態では、遊技盤 313 の裏側の表示手段装着部 453 に対して画像表示手段 393 を横方向に挿脱可能にした横挿脱式を例示する。

【0471】

遊技盤 313 は図 90 ~ 図 92 に示すように裏側に取り付け枠 391 を備えている。この取り付け枠 391 の裏側には、遊技盤 313 の前面側の中央表示枠 388 に対応する液晶式等の画像表示手段 393 と、前枠 302 の前面側の発光演出用の LED (図示省略) が接続された LED 接続基板 353 と、裏面側に配置されたハーネスを受けるハーネス受け台 399 と、各ハーネスを中継する中継基板 352 とが装着されている。

20

【0472】

画像表示手段 393 の裏側には、演出制御基板 345 を収容する演出制御基板ケース 495 と、電源モジュール基板 346 を収容する電源モジュール基板ケース 506 とが装着されており、その演出制御基板ケース 495 の下側にハーネス受け台 399 が設けられている。

【0473】

取り付け枠 391 は、図 93 ~ 図 98 等に示すように、遊技盤 313 と略平行に形成され且つその略中央に矩形状の開口部 455 が形成された後壁部 446 と、その後壁部 446 の外縁部から遊技盤 313 の背面まで前向きに延設された周壁部 447 とを備え、その周壁部 447 の前端部がねじ、釘等の固定具 586 により遊技盤 313 の裏側に固定されている。

30

【0474】

取り付け枠 391 の後壁部 446 の裏面側には、図 93 に示すように、画像表示手段 393 を遊技盤 313 に沿って左右方向に挿脱可能な表示手段装着部 453 と、この表示手段装着部 453 の左右一端側に画像表示手段 393 よりも後方に突出して上下方向に配置され且つ LED 接続基板 353 が着脱自在に装着された側部基板取り付け台 467 とが設けられている。

【0475】

40

画像表示手段 393 は、図 99 に示すように、矩形状の液晶式等の画像表示パネル 481 を収容ケース 482 に収容して構成されている。そして、この画像表示手段 393 は、表示手段装着部 453 の側部基板取り付け台 467 と左右方向の反対側に開放状に設けられた挿脱部 462 から、表示手段装着部 453 に左右方向 (横方向) に挿脱可能であり、左右両端の固定手段 584 , 585 により所定の装着位置に固定されている。

【0476】

収容ケース 482 は前後方向に偏平状であって、図 94 ~ 図 99 に示すように、前側の開放側から画像表示パネル 481 が着脱自在に収容され、周壁部 484 に左右両側から挿通されて画像表示パネル 481 の側面に当接するねじ等の固定具 586 により、画像表示パネル 481 が着脱自在に保持されている。収容ケース 482 は上後壁部 493 と下後壁

50

部 4 9 4 とを有し、その上後壁部 4 9 3 には、収容ケース 4 8 2 の強度を確保するために縦方向、横方向等の所定方向に補強リブ 5 8 7、断面 U 字状の補強突条部 5 8 8 が設けられている。

【 0 4 7 7 】

この収容ケース 4 8 2 の上、下後壁部 4 9 3、4 9 4 側の補強リブ 5 8 7、補強突条部 5 8 8 等の前端面と、画像表示パネル 4 8 1 の裏面との間には、図 9 9 に示すように前後方向に僅かの隙間 s が設けられている。そのため画像表示手段 3 9 3 を単体で取り扱う際に、仮に収容ケース 4 8 2 の上、下後壁部 4 9 3、4 9 4 の何れか一方又は両方を画像表示パネル 4 8 1 側に押圧するようなことがあっても、補強リブ 5 8 7、補強突条部 5 8 8 等と画像表示パネル 4 8 1 との間の隙間 s の範囲内で収容ケース 4 8 2 の上、下後壁部 4 9 3、4 9 4 が画像表示パネル 4 8 1 側に多少変形するだけであり、収容ケース 4 8 2 の上、下後壁部 4 9 3、4 9 4 の変形によって画像表示パネル 4 8 1 が直ちに変形又は破損するようなことはない。

10

【 0 4 7 8 】

固定手段 5 8 4、5 8 5 は、図 9 0 ~ 図 9 2 に示すように、画像表示手段 3 9 3 の左右両側に上下方向に複数組み設けられている。そして、各固定手段 5 8 4、5 8 5 は、図 9 8 に示すように、収容ケース 4 8 2 から左右方向に突出する取り付け部 5 8 9、5 9 0 と、この取り付け部 5 8 9、5 9 0 に対応して表示手段装着部 4 5 3 に設けられた取り付け孔 5 9 1、5 9 2 と、取り付け部 5 8 9、5 9 0 から取り付け孔 5 9 1、5 9 2 に挿通するねじ等の固定具 5 9 3、5 9 4 とを備えている。

20

【 0 4 7 9 】

画像表示手段 3 9 3 の先端側の固定手段 5 8 4 の取り付け孔 5 9 1 は、後壁部 4 4 6 から後方に突出する突出壁 5 9 5 の切り欠き部 5 9 6 内に設けられている。また、切り欠き部 5 9 6 は取り付け部 5 8 9 に対応して形成されており、この切り欠き部 5 9 6 に取り付け部 5 8 9 が横方向に挿脱自在である。従って、切り欠き部 5 9 6 は位置決め部としての機能を有し、収容ケース 4 8 2 側の取り付け部 5 8 9 との間で収容ケース 4 8 2 を位置決めする位置決め手段を構成している。

【 0 4 8 0 】

取り付け部 5 8 9 の先端側に傾斜状の案内部 5 9 8 が設けられ、また、突出壁 5 9 5 には切り欠き部 5 9 6 に対応して案内部 5 9 9 が設けられており、これら案内部 5 9 8、5 9 9 により、取り付け部 5 8 9 を突出壁 5 9 5 の切り欠き部 5 9 6 へと案内するようになっている。案内部 5 9 8、5 9 9 は傾斜部により構成されているが、円弧面等でもよい。

30

【 0 4 8 1 】

収容ケース 4 8 2 の上後壁部 4 9 3 の裏側には、第 3 の実施形態と同様に、演出制御基板 3 4 5 を収容する演出制御基板ケース 4 9 5 と、電源モジュール基板 3 4 6 を収容する電源モジュール基板ケース 5 0 6 とが着脱自在に配置されている。演出制御基板ケース 4 9 5 は左右方向に横長状であって、その上側に電源モジュール基板ケース 5 0 6 が配置されている。

【 0 4 8 2 】

演出制御基板ケース 4 9 5 は、図 9 0 に示すように、画像表示手段 3 9 3 の収容ケース 4 8 2 に対して固定係合部 4 9 9 と当接部 5 0 0 と締結具 5 0 1 と係合爪 5 0 2 とにより、上後壁部 4 9 3 の裏側に着脱可能に装着されている。固定係合部 4 9 9 と当接部 5 0 0 は演出制御基板ケース 4 9 5 分の間隔をおいて収容ケース 4 8 2 から後方に突出しており、その固定係合部 4 9 9 には演出制御基板ケース 4 9 5 の係合突部 5 0 3 が係脱自在に係合し、また、当接部 5 0 0 は固定係合部 4 9 9 との間で演出制御基板ケース 4 9 5 を左右方向に挟むようになっている。

40

【 0 4 8 3 】

締結具 5 0 1 は枢軸 5 0 5 により当接部 5 0 0 上に回動自在に支持され、枢軸 5 0 5 廻りに操作して、演出制御基板ケース 4 9 5 を上後壁部 4 9 3 に締め付けるようになっている。係合爪 5 0 2 は収容ケース 4 8 2 から裏側に突出して当接部 5 0 0 の上側に配置され

50

、演出制御基板ケース４９５に係脱自在に係合している。

【０４８４】

収容ケース４８２の下後壁部４９４の裏面側には、図９１～図９２、図１００～図１０３に示すように、演出制御基板ケース４９５の下側にハーネス受け台３９９が設けられている。このハーネス受け台３９９は、収容ケース４８２の下後壁部４９４自体により構成されており、演出制御基板３４５と可動演出手段（図示省略）とを接続するフラットハーネス等の各種のハーネス６００が所定方向に配置され、止め具６０１で止めるようになっている。

【０４８５】

ハーネス受け台３９９を構成する収容ケース４８２の下後壁部４９４の裏面側には、複数箇所に取り付け部６０２が凹入状に設けられ、その各取り付け部６０２に縦横に多数の取り付け孔６０３が設けられている。

【０４８６】

取り付け部６０２は、上下方向に長い縦部分６０２ａと、左右方向に長い横部分６０２ｂとを有し、その取り付け部６０２の縦、横部分６０２ａ、６０２ｂに止め具６０１用の二個一組（複数一組）の取り付け孔６０３が多数組み設けられ、その何れかの取り付け孔６０３を利用して止め具６０１を取り付けることにより、止め具６０１の装着位置を上下方向、左右方向に任意に変更可能である。

【０４８７】

止め具（止め部）６０１は、図１０３に示すように、基部６０４と、この基部６０４の一端に一体に形成された押え部６０５と、押え部６０５の他端側を基部６０４の他端側に係脱自在に係止する係止手段６０６とを有し、その基部６０４と押え部６０５との間でハーネス６００を挟み込んで、押え部６０５の他端を基部６０４の他端に対して係止手段６０６により係止するようになっている。係止手段６０６は基部６０４側の係止部６０７と、押え部６０５側の被係止部６０８とを有し、その係止部６０７と被係止部６０８とが係脱するようになっている。

【０４８８】

基部６０４は取り付け部６０２の凹入深さと略同程度の厚さであり、取り付け孔６０３に挿入可能な二個（複数）の取り付け突部６０９を備え、その取り付け突部６０９を取り付け孔６０３に挿入して止め具６０１を着脱自在に取り付けるようになっている。止め具（止め部）６０１はハーネス受け台３９９と一体に設けてもよい。

【０４８９】

ハーネス６００の一端は演出制御基板３４５に接続されている。また、ハーネス６００の他端は、図１０１、図１０２に示すように、収容ケース４８２の側面から取り付け枠３９１の側面を経て取り付け枠３９１の内部へと導かれており、取り付け枠３９１の内部で可動演出手段３９４～３９７側に接続されている。ハーネス６００の途中は、押え部材６３８により取り付け枠３９１の周壁部４４７の側面に沿って押えられている。押え部材６３８はねじ等の固定具６３７により取り付け枠３９１に固定されている。

【０４９０】

このように収容ケース４８２の取り付け部６０２に多数組みの取り付け孔６０３を設けておけば、ハーネス６００の配線位置、配線方向等に応じて必要箇所に止め具６０１を配置することが可能であり、ハーネス６００の配線の変更、その他に任意に対応することができる。また、収容ケース４８２の取り付け部５７２が凹入状であり、その取り付け部５７２に止め具６０１を配置することにより、止め具６０１の基部６０４の後方への突出量を少なくすることができる。その結果、収容ケース４８２の下後壁部４９４に沿ってハーネス６００を配置することができる。

【０４９１】

表示手段装着部４５３は、図９３～図９８、図１０６に示すように、開口部４５５の外周側に設けられ且つ画像表示手段３９３を前側から受ける受け部４６０と、この受け部４６０の上下両側に設けられ且つ画像表示手段３９３の上下両側を横挿脱方向に案内する案

10

20

30

40

50

内突条 610 とを備え、その左右一端側に配置された側部基板取り付け台 467 とは反対の他端側が挿脱部 462 となっている。なお、上側の案内突条 610 はリブ状に形成され、下側の案内突条 610 は断面 U 字状に形成されているが、この案内突条 610 は上下共に略同じ構造にしてもよい。

【0492】

受け部 460 と案内突条 610 とにより、開口部 455 の上下両側で画像表示手段 393 を左右方向に案内する上下一対の案内レール 611 が構成されている。案内レール 611 は受け部 460 により構成され且つ収容ケース 482 の先端摺動部 612 を含む摺動部を案内する前側レール部 613 と、この前側レール部 613 の外側から裏側に突出し且つ収容ケース 482 の上下両側を外側から案内する外側レール部 614 とを有する。先端摺動部 612 は収容ケース 482 の挿入端側の上下両端部に設けられており、収容ケース 482 の周壁部 484 から先端側へと突出している。

10

【0493】

挿脱部 462 は、図 106、図 107 に示すように、表示手段装着部 453 の他端裏側に配置されている。この挿脱部 462 は表示手段装着部 453 の他端側において、画像表示手段 393 を案内レール 611 に対して後側から斜め方向に傾斜させて、その状態で先端摺動部 612 を案内レール 611 の前側レール部 613 に当接させることが可能であればよい。従って、挿脱部 462 は表示手段装着部 453 の他端側の所定範囲に設けられている。

【0494】

20

案内レール 611 の前側レール部 613 には、その一部を切り欠いて欠落した挿入部 615 が LED 接続基板 353 用の側部基板取り付け台 467 の前側に対応して設けられ、画像表示手段 393 を挿脱部 462 側から案内レール 611 に対して斜め方向に傾斜させたときに、画像表示手段 393 の先端摺動部 612 側が挿入部 615 内に入って前側レール部 613 に対して交差状になるように構成されている。

【0495】

上側の案内レール 611 には、図 96、図 104 に示すように、画像表示手段 393 の先端摺動部 612 側が挿入部 615 に入ったときに、その先端摺動部 612 が当接する規制部 616 と、先端摺動部 612 が規制部 616 に当接して規制された状態で画像表示手段 393 の後端側を前側レール部 613 へと回動させるときに支点となる支点部 617 とが設けられている。

30

【0496】

先端摺動部 612 と規制部 616 は、画像表示手段 393 を支点部 617 廻りに後端側が前側レール部 613 に接近するように回動させたとき、先端摺動部 612 が上がるように相対的に案内する案内部 618 と案内部 619 とを有する。

【0497】

側部基板取り付け台 467 の挿脱部 462 側の端縁は、傾斜姿勢の画像表示手段 393 を案内レール 611 に沿って装着位置側へと移動させたときに、その画像表示手段 393 の挿入端側又は挿入端側の近傍が当接する当接部 620 となっている。

【0498】

40

下側の案内レール 611 には支点部 617 があるが、規制部 616 は設けられていない。しかし、下側の案内レール 611 も上側の案内レール 611 と同様に構成してもよい。従って、規制部 616 は上下の案内レール 611 の内、少なくとも一方があればよい。

【0499】

なお、収容ケース 482 の取り付け部 572 は、先端摺動部 612 よりも突出しているが、先端摺動部 612 が前側レール部 613 に対応するのに対して、取り付け部 572 は開口部 455 に対応しているため、先端摺動部 612 が規制部 616 に当接したときにも、取り付け部 572 が他の部材等と干渉するようなことはない。

【0500】

表示手段装着部 453 には、図 90、図 92、図 96、図 105 に示すように、画像表

50

示手段 3 9 3 の後端側に対応して上下両側に押し込み手段（移動助勢手段）6 2 3 が設けられている。この押し込み手段 6 2 3 は、画像表示手段 3 9 3 が前側レール部 6 1 3 に沿うように、図 1 0 4 の支点部 6 1 7 廻りに画像表示手段 3 9 3 の後端側を前側レール部 6 1 3 へと 6 1 7 A 矢示方向に回動させたときに、画像表示手段 3 9 3 の後端を前側レール部 6 1 3 に沿って所定の装着位置へと 6 1 3 A 矢示方向に押し込む（画像表示手段 3 9 3 の 6 1 3 A 矢示方向への移動を助勢する）ためのものであって、画像表示手段 3 9 3 の収容ケース 4 8 2 の後端部に設けられた被押圧部 6 2 4 と、取り付け枠 3 9 1 の後壁部 4 4 6 に傾斜状に形成され且つ被押圧部 6 2 4 が当接したときに収容ケース 4 8 2 を装着位置へと押圧して案内する押圧案内部 6 2 5 とを有する。

【0501】

押し込み手段 6 2 3 は前側レール部 6 1 3 に対応して表示手段装着部 4 5 3 の上下両側に設けられており、収容ケース 4 8 2 の上下両端側を押圧するようになっている。取り付け枠 3 9 1 の後壁部 4 4 6 は、押圧案内部 6 2 5 に対応して断面 U 字状に屈曲する補強部 6 2 6 が設けられている。この補強部 6 2 6 は開口部 4 5 5 の開口縁に沿って上下方向の全長に設けてもよい。

【0502】

なお、被押圧部 6 2 4 は収容ケース 4 8 2 側に角形状に設けられ、押圧案内部 6 2 5 は取り付け枠 3 9 1 の後壁部 4 4 6 側に傾斜状に固定されているが、逆に構成してもよいし、被押圧部 6 2 4 及び押圧案内部 6 2 5 を共に傾斜状又は湾曲状に構成することも可能である。

【0503】

また、押し込み手段 6 2 3 は、表示手段装着部 4 5 3 の装着位置への画像表示手段 3 9 3 の移動方向と反対側の端部、即ち開口部 4 5 5 に対して側部基板取り付け台 4 6 7 と反対側の端部にあればよく、上下両側の他に上下方向の中間部又は中央部に設ける等、上下方向に 1 又は複数配置すればよい。また、押圧案内部 6 2 5 は縦軸廻りに回転する回転体等により構成することも可能である。

【0504】

前側レール部 6 1 3 には、図 9 6、図 9 7 に示すように、挿入部 6 1 5 よりも押し込み手段 6 2 3 側に乗り上げ部 6 2 7 が設けられている。画像表示手段 3 9 3 の収容ケース 4 8 2 には、画像表示手段 3 9 3 が所定の装着位置のときに乗り上げ部 6 2 7 が入る収容凹部 6 2 8 とが設けられている。

【0505】

乗り上げ部 6 2 7 は、画像表示手段 3 9 3 が前側レール部 6 1 3 に沿うように、この画像表示手段 3 9 3 を支点部 6 1 7 廻りに図 1 0 4 の 6 1 7 A 矢示方向に回動させたときに収容ケース 4 8 2 の前面が当接して、その乗り上げ部 6 2 7 廻りに収容ケース 4 8 2 の先端摺動部 6 1 2 側を図 1 0 4 の 6 2 7 A 矢示方向に持ち上げて規制部 6 1 6 から上側に外すようになっている。

【0506】

収容凹部 6 2 8 は収容ケース 4 8 2 の上下両端側の前面に凹入状に形成され、画像表示手段 3 9 3 が所定の装着位置に位置するときに乗り上げ部 6 2 7 が入るようになっている。なお、乗り上げ部 6 2 7 は、収容ケース 4 8 2 の先端摺動部 6 1 2 が摺動し易くなるように、押圧案内部 6 2 5 側が傾斜状に形成されている。下側の案内レール 6 1 1 には、前側レール部 6 1 3 に切り欠き部 6 3 9 が設けられているが、切り欠き部 6 3 9 はなくてもよい。

【0507】

画像表示手段 3 9 3 を表示手段装着部 4 5 3 に装着する際には、例えば遊技盤 3 1 3 の前面が下側となり取り付け枠 3 9 1 が上側となるように遊技盤 3 1 3 を倒して、その状態で図 1 0 7 (a) ~ (c) に示すような手順により行う。

【0508】

まず挿脱部 4 6 2 側において、画像表示手段 3 9 3 を一対の案内レール 6 1 1 の前側レ

10

20

30

40

50

ール部 6 1 3 に対して図 1 0 7 (a) に示すように斜め方向に傾斜させた傾斜状態に配置し、その先端側の先端摺動部 6 1 2 を案内レール 6 1 1 に当接させる。次に先端摺動部 6 1 2 を前側レール部 6 1 3 に沿って 6 1 3 A 矢示方向に摺動させて、図 1 0 7 (b) に示すように、側部基板取り付け台 4 6 7 の下側の装着位置へと移動させる。

【 0 5 0 9 】

このとき画像表示手段 3 9 3 が側部基板取り付け台 4 6 7 の当接部 6 2 0 に当接すれば、必要に応じて画像表示手段 3 9 3 を案内レール 6 1 1 に沿うように先端摺動部 6 1 2 廻りに倒しながら、画像表示手段 3 9 3 の先端側を側部基板取り付け台 4 6 7 の下側へと挿入する。

【 0 5 1 0 】

画像表示手段 3 9 3 が傾斜状態で装着位置へと移動する途中に、その先端摺動部 6 1 2 が側部基板取り付け台 4 6 7 の下側に進入して挿入部 6 1 5 に対応すると、図 1 0 7 (c) に示すように、先端摺動部 6 1 2 を含む画像表示手段 3 9 3 の先端側が挿入部 6 1 5 内に進入し、その先端摺動部 6 1 2 の先端が規制部 6 1 6 に当接する。

【 0 5 1 1 】

従って、表示手段装着部 4 5 3 の裏側に、取り付け状態の画像表示手段 3 9 3 の裏側に近接するように側部基板取り付け台 4 6 7 があるにも拘わらず、画像表示手段 3 9 3 の先端側を側部基板取り付け台 4 6 7 の下側に大きく挿入することができる。

【 0 5 1 2 】

なお、画像表示手段 3 9 3 が大きな傾斜角度の場合には、側部基板取り付け台 4 6 7 に接近した時点で、画像表示手段 3 9 3 がその当接部 6 2 0 に当接する。そのため画像表示手段 3 9 3 が当接部 6 2 0 に当接すれば、画像表示手段 3 9 3 の反挿入端側が案内レール 6 1 1 に接近するように画像表示手段 3 9 3 を倒して行く。これによって、画像表示手段 3 9 3 を所定の角度で挿入部 6 1 5 内に挿入することができる。

【 0 5 1 3 】

次に画像表示手段 3 9 3 の反挿入端側を案内レール 6 1 1 側に押圧すると、画像表示手段 3 9 3 を支点部 6 1 7 廻りに 6 1 7 A 矢示方向に回動させて案内レール 6 1 1 の前側レール部 6 1 3 に沿った状態にする。このとき画像表示手段 3 9 3 の先端摺動部 6 1 2 が支点部 6 1 7 廻りの 6 1 7 A 矢示方向の回動に伴って規制部 6 1 6 に案内されながら、規制部 6 1 6 から外れて行く。

【 0 5 1 4 】

そして、画像表示手段 3 9 3 の反挿入端側が前側レール部 6 1 3 に接近すると、図 1 0 5 に二点鎖線で示すように、画像表示手段 3 9 3 の反挿入端側の被押圧部 6 2 4 が取り付け枠 3 9 1 側の押圧案内部 6 2 5 に当接して、その押圧案内部 6 2 5 の傾斜に沿って被押圧部 6 2 4 を押し込み方向へと 6 1 3 A 矢示方向に案内する。これによって画像表示手段 3 9 3 を案内レール 6 1 1 に沿って所定の装着位置へと図 1 0 7 の 6 1 3 A 矢示方向に押し込むことができる。

【 0 5 1 5 】

従って、画像表示手段 3 9 3 を上下の案内レール 6 1 1 間に傾斜状に載せて、その先端摺動部 6 1 2 を案内レール 6 1 1 に沿って摺動させながら、画像表示手段 3 9 3 の後端側が案内レール 6 1 1 上に載るように、画像表示手段 3 9 3 を案内レール 6 1 1 間に倒し込んで行くことにより、画像表示手段 3 9 3 を案内レール 6 1 1 に沿って所定の装着位置へと容易且つ確実に案内することができる。

【 0 5 1 6 】

画像表示手段 3 9 3 が 6 1 7 A 矢示方向に回動するときに、押し込み手段 6 2 3 が案内レール 6 1 1 上の画像表示手段 3 9 3 を装着位置へと 6 1 3 A 矢示方向に押し込む前に、画像表示手段 3 9 3 の収容ケース 4 8 2 の前面が乗り上げ部 6 2 7 に当接する。そのため画像表示手段 3 9 3 の先端側が若干持ち上がった状態となり、その状態で画像表示手段 3 9 3 が装着位置へと 6 1 3 A 矢示方向へと摺動する。

【 0 5 1 7 】

10

20

30

40

50

また、取り付け部 5 8 9 と突出壁 5 9 5 の切り欠き部 5 9 6 とには案内部 5 9 8 , 5 9 9 があり、この案内部 5 9 8 , 5 9 9 を介して取り付け部 5 8 9 を突出壁 5 9 5 の切り欠き部 5 9 6 へと案内する。そのため画像表示手段 3 9 3 の先端側に取り付け部 5 8 9 が突出状にあるにも拘わらず、その取り付け部 5 8 9 を突出壁 5 9 5 の切り欠き部 5 9 6 に容易に挿入することができる。

【 0 5 1 8 】

画像表示手段 3 9 3 が所定の装着位置まで移動すると、乗り上げ部 6 2 7 が収容凹部 6 2 8 と対応するため、画像表示手段 3 9 3 の収容ケース 4 8 2 の前面が前側レール部 6 1 3 を含む受け部 4 6 0 に当接する。その後画像表示手段 3 9 3 の左右両側の複数の固定手段 5 8 4 , 5 8 5 により取り付け枠 3 9 1 の後壁部 4 4 6 に固定すれば、図 9 8 に示すように画像表示手段 3 9 3 を取り付けることができる。

10

【 0 5 1 9 】

画像表示手段 3 9 3 を表示手段装着部 4 5 3 から取り外す場合には、逆の手順で行う。まず固定手段 5 8 4 , 5 8 5 による画像表示手段 3 9 3 の固定を解除した後、画像表示手段 3 9 3 の裏側に装着された演出制御基板ケース 4 9 5 、その他の適当箇所に手指を掛けて、画像表示手段 3 9 3 を離脱方向へと移動させる。すると画像表示手段 3 9 3 の被押圧部 6 2 4 が押圧案内部 6 2 5 の傾斜面に沿って摺動して、画像表示手段 3 9 3 の後端側が前側レール部 6 1 3 から浮き上がるので、画像表示手段 3 9 3 の後端側を手指で掴むことができる。そのため画像表示手段 3 9 3 を表示手段装着部 4 5 3 から容易に取り出すことができる。

20

【 0 5 2 0 】

なお、画像表示手段 3 9 3 の装着に際しては、画像表示手段 3 9 3 の先端摺動部 6 1 2 を前側レール部 6 1 3 に当接した状態で摺動させながら、その先端側を LED 接続基板 3 5 3 用の側部基板取り付け台 4 6 7 の下側に挿入することも可能である。従って、その場合には、案内レール 6 1 1 の挿入部 6 1 5 、規制部 6 1 6 、支点部 6 1 7 等は省略することができる。

【 0 5 2 1 】

LED 接続基板 3 5 3 用の側部基板取り付け台 4 6 7 は、表示手段装着部 4 5 3 の前側レール部 6 1 3 との間に画像表示手段 3 9 3 が収まるだけの隙間を置いて上下方向に配置されており、図 9 0、図 9 1、図 9 3 に示すように、表示手段装着部 4 5 3 の開口部 4 5 5 の両側に配置された上支持台 6 2 9 と下支持台 6 3 0 とに裏側から着脱自在に固定されている。

30

【 0 5 2 2 】

上支持台 6 2 9 は開口部 4 5 5 の上部側で取り付け枠 3 9 1 の後壁部 4 4 6 から後方に突出する複数の基部 6 3 1 , 6 3 2 と、この基部 6 3 1 , 6 3 2 の後端から開口部 4 5 5 側へと屈曲する取り付け部 6 3 3 とを有する。複数の基部 6 3 1 , 6 3 2 の内、その一方の基部 6 3 1 は開口部 4 5 5 の上側に左右方向に配置され、また、他方の基部 6 3 2 は開口部 4 5 5 の端部に上下方向に配置されており、その間に開口 6 3 4 が形成されている。そして、この開口 6 3 4 に対応して規制部 6 1 6 が形成され、また、収容ケース 4 8 2 の上側の先端摺動部 6 1 2 が突出するようになっている。

40

【 0 5 2 3 】

下支持台 6 3 0 は開口部 4 5 5 の下部側で取り付け枠 3 9 1 の後壁部 4 4 6 から後方に突出する複数の基部 6 3 5 と、この基部 6 3 5 の後端から開口部 4 5 5 側へと上向きに屈曲する取り付け部 6 3 6 とを有し、L 字状に構成されている。側部基板取り付け台 4 6 7 は、上、下支持台 6 2 9 , 6 3 0 の取り付け部 6 3 3 , 6 3 6 に裏側からねじ等の固定具 6 4 0 , 6 4 1 により着脱自在に装着されている。側部基板取り付け台 4 6 7 の裏側には、第 3 の実施形態と同様に LED 接続基板 3 5 3 が着脱自在に装着されている。

【 0 5 2 4 】

このように取り付け枠 3 9 1 の表示手段装着部 4 5 3 用の開口部 4 5 5 に対応して側部基板取り付け台 4 6 7 を設ける場合、取り付け枠 3 9 1 に一体に設けることも可能である

50

。しかし、基部 6 3 1 , 6 3 2 と、その後端から開口部 4 5 5 側へと屈曲する取り付け部 6 3 3 , 6 3 6 とを備えた支持台 6 2 9 , 6 3 0 を上下に設け、この支持台 6 2 9 , 6 3 0 に側部基板取り付け台 4 6 7 を取り付けることにより、支持台 6 2 9 , 6 3 0 、側部基板取り付け台 4 6 7 を剛強に構成できるため、表示手段装着部 4 5 3 を含む取り付け枠 3 9 1 の耐久性を向上させることができる。

【 0 5 2 5 】

なお、側部基板取り付け台 4 6 7 には、第 3 の実施形態と同様に L E D 接続基板 3 5 3 が取り付けられているが、L E D 接続基板 3 5 3 以外の中継基板、その他の基板でもよい。また、側部基板取り付け台 4 6 7 は取り付け枠 3 9 1 の後壁部 4 4 6 に一体に設けてもよい。

10

【 0 5 2 6 】

また、第 4 の実施形態では、まず画像表示手段 3 9 3 を挿脱部 4 6 2 側から案内レール 6 1 1 に対して斜めに傾斜させた後、その状態で先端摺動部 6 1 2 を案内レール 6 1 1 に沿って左右方向に摺動させながら、先端摺動部 6 1 2 を支点として画像表示手段 3 9 3 の後端側を案内レール 6 1 1 側へと倒し込むようにして、画像表示手段 3 9 3 を左右方向に摺動させて取り付けできるようにしているが、上下方向に摺動させて取り付けようにしてもよい。なお、他の構成は第 3 の実施形態と同様である。

【 0 5 2 7 】

以上、本発明の第 3 及び第 4 の各実施形態について詳述したが、本発明は第 3 及び第 4 の各実施形態に限定されるものではなく、その趣旨が逸脱しない範囲で種々の変更が可能である。

20

【 0 5 2 8 】

また、支持枠 3 0 1 , 3 0 2 に着脱可能に装着された遊技盤 3 1 3 と、この遊技盤 3 1 3 の裏側の表示手段装着部 4 5 3 に装着された画像表示手段 3 9 3 とを備えた遊技機の場合、画像表示手段 3 9 3 は表示手段装着部 4 5 3 に対して、上下方向の一方の挿脱部 4 6 2 側（例えば第 3 の実施形態に示す上側の挿脱部 4 6 2 側）から挿脱可能にしてもよいし、又は左右方向の一方側（例えば第 4 の実施形態に示す左右方向の一方側である左又は右）から挿脱可能にしてもよい。その場合、前者では画像表示手段 3 9 3 の挿脱部 4 6 2 側に配置される支持枠 3 0 2 側の枠側部材は、球タンク 3 4 7、球案内レール 3 4 8、外部情報取り出し手段 3 4 9 等となるが、後者では球払い出し手段 3 5 0 等が考えられる。勿論の他の枠側部材でもよい。

30

【 0 5 2 9 】

遊技盤 3 1 3 の裏側の取り付け枠 3 9 1 に表示手段装着部 4 5 3 を備え、この表示手段装着部 4 5 3 に画像表示手段 3 9 3 を着脱可能に備えた遊技機の場合、第 3 の実施形態では、表示手段装着部 4 5 3 に対して画像表示手段 3 9 3 の着脱方向（上下方向又は左右方向）と交差する方向の両方に、取り付け枠 3 9 1 から後方へと膨出して画像表示手段 3 9 3 を着脱方向に案内する膨出部 4 5 4 を設けて、この膨出部 4 5 4 内に取り付け枠 3 9 1 内の遊技部品を配置しているが、その膨出部 4 5 4 は画像表示手段 3 9 3 の着脱方向（上下方向又は左右方向）と交差する方向の一方に設けてもよい。

【 0 5 3 0 】

40

また、取り付け枠 3 9 1 内の内部機構としては、画像表示手段 3 9 3 の前側で取り付け枠 3 9 1 内に可動演出手段 3 9 4 ~ 3 9 7 があり、その可動演出手段 3 9 4 ~ 3 9 7 の機構部分の一部を膨出部 4 5 4 内に配置することが考えられるが、その他のものでもよい。膨出部 4 5 4 は案内レール 6 1 1 の全長又はそれ以上でもよいし、一部でもよい。可動演出手段 3 9 4 ~ 3 9 7 は、画像表示手段 3 9 3 の前側に配置された可動演出体 5 4 6 , 5 6 2 , 5 7 4 と、この可動演出体 5 4 6 , 5 6 2 , 5 7 4 を移動可能に支持する支持機構と、可動演出体 5 4 6 , 5 6 2 , 5 7 4 を駆動する駆動手段 5 4 7 , 5 6 4 , 5 7 5 とを備えたものであればよく、第 3 の実施形態に例示する以外のものでもよい。その場合、支持機構及び / 又は駆動手段 5 4 7 , 5 6 4 , 5 7 5 の少なくとも一部を膨出部 4 5 4 内に配置すればよい。

50

【 0 5 3 1 】

画像表示手段 3 9 3 の表示手段装着部 4 5 3 に対する誤装着を防止する誤装着防止手段 5 1 6 は、画像表示手段 3 9 3 側に設けられた第 1 部材 4 9 9 と、表示手段装着部 4 5 3 側に設けられ且つ誤装着時に第 1 部材 4 9 9 と干渉する第 2 部材 4 6 7 とを備えたものであれば十分であり、第 3 の実施形態に例示のように、演出制御基板ケース 4 9 5 を固定するための係合部（固定具）と側部基板取り付け台 4 6 7 との組み合わせの他、種々のものを利用することが可能である。また、誤装着防止手段 5 1 6 はそれ専用のものでもよいし、何等かの構成部材を兼用するものでもよい。

【 0 5 3 2 】

取り付け枠 3 9 1 の表示手段装着部 4 5 3 に対して挿脱部 4 6 2 側から挿脱自在に画像表示手段 3 9 3 を装着する場合、画像表示手段 3 9 3 の挿入端側に画像表示手段 3 9 3 を裏側から押える押え部材を設けることが望ましいが、この押え部材は専用の部材の他、取り付け枠 3 9 1 に固定された他の固定部材を兼用するようにしてもよい。その場合、画像表示手段 3 9 3 の裏側へと突出する突出部材を取り付け枠 3 9 1 に備え、その突出部材を裏側押え部材に兼用してもよい。実施形態では、突出部材として側部基板取り付け台 4 6 7 を例示し、この側部基板取り付け台 4 6 7 の裏側に基板を配置しているが、側部基板取り付け台 4 6 7 以外のものでもよい。

10

【 0 5 3 3 】

画像表示手段 3 9 3 と可動演出手段 3 9 4 とを併用する場合、その可動演出手段 3 9 4 は少なくとも一部が画像表示手段 3 9 3 よりも前側にあればよい。また、遊技盤 3 1 3 の略中央に前側から装着するセンターケース 3 8 8 は、遊技盤 3 1 3 の前側に配置され且つ外周側に遊技球が流下する遊技領域 3 2 3 を形成する前側部材 4 2 6 と、この前側部材 4 2 6 よりも後側で画像表示手段 3 9 3 の外周側に配置された後側部材 4 2 7 とを一体に備えるか、又は別体に備えたものでもよい。

20

【 0 5 3 4 】

可動演出手段 3 9 4 の少なくとも一部をセンターケース 3 8 8 の後側部材 4 2 7 の前側に配置することにより、可動演出手段 3 9 4 の配置領域の拡大を図ることができる。その場合、可動演出手段 3 9 4 は、センターケース 3 8 8 の後側部材 4 2 7 の後側に配置された後側部と、この後側部からセンターケース 3 8 8 の後側部材 4 2 7 の内側を経て前側に重なる前側部とを備えた構成とすることが望ましい。

30

【 0 5 3 5 】

可動演出手段 3 9 4 の前側部には L E D 基板を設けず、可動演出手段 3 9 4 の後側部に L E D 基板を設ける構成としてもよい。後側から前側に向かって後側部 後側部材 4 2 7 前側部と配置されているため、後側部に設けた L E D 基板からの発光演出を後側部材 4 2 7 と前側部にも反映することが可能である。また、前側部にも L E D 基板を設けるようにしてもよい。その場合には、後側部には L E D 基板を設けないことが望ましい。また、両側に L E D 基板を設ける場合には、各 L E D 基板の少なくとも一部が前後方向に重ならないように配置することが望ましい。

【 0 5 3 6 】

可動演出体 5 4 6 の前側部の少なくとも一部がセンターケース 3 8 8 の後側部材 4 2 7 に重なる位置に配置されている場合に、後側部又は後側部材 4 2 7 又は前側部の少なくともいずれか 1 つに設けられた発光手段によって、所定の発光演出を実行するようにしてもよい。また、センターケース 3 8 8 の一部に L E D 基板が装着されている場合には、それら L E D 基板に設けられた発光手段によって所定の発光演出を実行するようにしてもよい。また、センターケース 3 8 8 に限らず、遊技盤 3 1 3 側又は枠側に設けられた L E D 基板の発光手段により所定の発光演出を実行するようにしてもよい。

40

【 0 5 3 7 】

可動演出体 5 4 6 の前側部の少なくとも一部がセンターケース 3 8 8 の後側部材 4 2 7 に重なる位置に配置されている場合に、前側部を可動させる前側部可動演出を実行するようにしてもよい。また、後側部を可動させる後側部可動演出を実行するようにしてもよい

50

し、両方を実行するようにしてもよい。

【0538】

センターケース388の後側部は、少なくとも一部が透明又は透光性を有する樹脂部材により成型されていることが望ましい。これにより、後方に配置された後側部材427を、前側から視認することが可能である。

【0539】

可動演出手段394の前側部は、少なくとも一部が透明又は透光性を有する樹脂部材により成型されていることが望ましい。これにより、後方に配置された後側部材427や後側部を、前側から見る事が可能である。

【0540】

可動演出体546の前側部がセンターケース388の後側部材427に重なる位置に配置される場合について、可動演出体546の可動演出時において重なるように構成してもよいし、可動演出体546の非可動演出時（原点位置）において重なるように構成してもよい。ここで、可動演出時とは、可動演出体546が所定の演出位置に位置している場合及び可動演出体546が所定の演出位置に向けて移動している場合の両方を想定したものである。また、可動演出体546の前側部の全部が後側部材427と重なるように構成してもよいし、少なくとも一部が重なるように構成するようにしてもよい。

【0541】

可動演出体546の前側部が重なるセンターケース388の一部をステージ429の後方を構成する壁部としてもよいし、ステージ429の後方上部に位置する球跳ね返り防止部としてもよい。

【0542】

センターケース388の後側部材427に所定の装飾部を設けるようにしてもよい。例えば文字情報や数字情報等を表示するなどしてもよい。また、装飾部の少なくとも一部を可動演出体546の前側部と重ならない位置に表示することで、装飾部の視認性を低下させることなく後側部材427の装飾性を高めることができる。

【0543】

可動演出体546の前側部がセンターケース388の後側部材427に重なる位置に配置されている状態において、液晶上に可動演出体546と対応するように所定の演出画像を表示するようにしてもよい。ここで、演出画像とは例えば変動表示の当選期待度を示す信頼度（例：青、緑、赤、金）に対応した所定のエフェクト表示などが考えられる。また、エフェクト表示の表示態様は、可動演出体546に応じて表示されることが望ましく、例えば前側部の形状や大きさ、駆動態様などに応じて表示態様を決定するようにしてもよい。

【0544】

可動演出体546の前側部がセンターケース388の後側部材427に重なる位置に配置されるようにしたが、後側部材427と前側部との間には所定の間隔を設けることが望ましい。また、後側部と後側部材427との間においても所定の間隔を設けることが望ましい。これにより可動演出体546とセンターケース388の干渉を防止することができる。また、所定の間隔は短ければ短いほど可動演出体546の一部とセンターケース388との一体感が生まれるため、より装飾性を高めることができる。

【0545】

また、干渉を防止するために所定の間隔を設けることとしたが、これに限らず可動演出体546とセンターケース388との一体感をより出すために、互いが干渉した状態で配置するようにしてもよい。

【0546】

可動演出体546の前側部がセンターケース388の後側部材427に重なる位置に配置されるようにしたが、これに限らず、遊技盤313の前側から装着される遊技部品の一部であれば何れでもよく、特にセンターケース388に限定されない。

【0547】

10

20

30

40

50

可動演出体 5 4 6 が原点位置に位置している状態で、前側部がセンターケース 3 8 8 の後側部材 4 2 7 の前側に位置するように構成する場合において、遊技盤 3 1 3 の組み立て時においては、可動演出体 5 4 6 を遊技盤 3 1 3 後側から装着し、センターケース 3 8 8 を遊技盤 3 1 3 前側から装着しているため、組み立てが困難になると言う課題がある。例えば、可動演出体 5 4 6 を遊技盤 3 1 3 に装着した後、センターケース 3 8 8 を装着する場合には、センターケース 3 8 8 の後側部材 4 2 7 が可動演出体 5 4 6 の前側部と当接しないように避けて組み立てを行わないといけない。このように組み立て作業が煩雑化してしまう恐れがある。

【 0 5 4 8 】

そこで、組み立て時には可動演出体 5 4 6 が異なる位置に配置されるように構成することで、両者が干渉することを防ぎ、組み立て作業も簡単に行うことができる。そして、組み立て後に電源投入等を契機として行われる可動演出体 5 4 6 のイニシャライズ動作において、可動演出体 5 4 6 を本体の原点位置に移動させることで、前側部がセンターケース 3 8 8 の後側部材 4 2 7 の前側に位置するように構成してもよい。

【 0 5 4 9 】

一般的にセンターケース 3 8 8 は遊技盤 3 1 3 に対して前側から着脱可能であるのに対して、可動演出手段 3 9 4 は遊技盤 3 1 3 に対して裏側から着脱可能であるため、可動演出手段 3 9 4 の前側部は後側部材 4 2 7 から内側へと外れるように後側部材 4 2 7 に対して相対的に移動可能にする必要がある。その場合の前側部は後側部材 4 2 7 に対して相対的に移動可能であれば、揺動運動、直線運動等の何れの運動形式を採用してもよいし、また、前側部材 4 2 6 と後側部材 4 2 7 との何れか一方が他方に対して移動するようにしてもよいし、両方が移動するようにしてもよい。また、可動演出手段 3 9 4 の前側部は画像表示手段 3 9 3 の左右方向の一方側又は両側でもよいし、上下方向の一方側又は両側でもよい。可動演出手段 3 9 4 ~ 3 9 7 の前側部の形状、構造は問題ではない。

【 0 5 5 0 】

画像表示手段 3 9 3 を挿脱部 4 6 2 側から表示手段装着部 4 5 3 の所定の装着位置に対して挿脱する場合、案内レール 6 1 1 の一端側を挿脱部 4 6 2 として、その挿脱部 4 6 2 から案内レール 6 1 1 に沿って画像表示手段 3 9 3 を挿脱方向に移動させてもよい。但し、この場合には表示手段装着部 4 5 3 の挿脱部 4 6 2 側を開放状に構成する必要があり、また、挿脱に際しての画像表示手段 3 9 3 の移動距離が長くなる。

【 0 5 5 1 】

これに比べて画像表示手段 3 9 3 を案内レール 6 1 1 に対して斜め方向の傾斜姿勢にしてその先端側を案内レール 6 1 1 に当接させた後、その傾斜姿勢から画像表示手段 3 9 3 を案内レール 6 1 1 側へと倒しながら、画像表示手段 3 9 3 を案内レール 6 1 1 に沿って所定の装着位置へと移動させる場合には、案内レール 6 1 1 の挿脱部 4 6 2 側を開放状にする必要がなく、画像表示手段 3 9 3 の移動距離も短くできる。画像表示手段 3 9 3 は案内レール 6 1 1 に沿って挿脱するが、その挿脱方向は左右方向の他、上下方向又は背面視斜め方向でもよい。

【 0 5 5 2 】

画像表示手段 3 9 3 を案内レール 6 1 1 に対して傾斜姿勢にして挿脱する場合、傾斜姿勢にある画像表示手段 3 9 3 の挿入側を保持部により保持した後に、その画像表示手段 3 9 3 を案内レール 6 1 1 側に倒すことが望ましいが、保持部は傾斜姿勢の画像表示手段 3 9 3 の裏側に当接するようにしてもよいし、画像表示手段 3 9 3 が所定の装着位置に達したときにその先端側が当接するものでもよい。また、画像表示手段 3 9 3 の先端側を案内レール 6 1 1 の挿入部 6 1 5 に挿入したときに、画像表示手段 3 9 3 の先端側が当接する規制部 6 1 6 も保持部の一つである。画像表示手段 3 9 3 が所定の装着位置に達したときにその先端側が保持部に当接する構成の場合は、案内レール 6 1 1 の挿入部 6 1 5 は不要である。

【 0 5 5 3 】

表示手段装着部 4 5 3 は、画像表示手段 3 9 3 を装着位置へと案内する案内レール 6 1

10

20

30

40

50

1 と、画像表示手段 3 9 3 を傾斜姿勢から案内レール 6 1 1 側に移動させたときに、この画像表示手段 3 9 3 を案内レール 6 1 1 に沿って装着位置へと押し込む押し込み手段 6 2 3 を備えておけば、案内レール 6 1 1 に沿って画像表示手段 3 9 3 を装着位置へと容易且つ確実に移動させることができる。この押し込み手段 6 2 3 は、画像表示手段 3 9 3 の装着位置への移動方向とは反対側で画像表示手段 3 9 3 の後端側に設けることが望ましいが、画像表示手段 3 9 3 の移動方向の途中に設けることも可能である。

【0554】

また、押し込み手段 6 2 3 は画像表示手段 3 9 3 を傾斜姿勢から案内レール 6 1 1 側に移動させたときに、傾斜状の押圧案内部 6 2 5 により画像表示手段 3 9 3 側の被押圧部 6 2 4 を押圧して、画像表示手段 3 9 3 を装着位置へと案内するように構成することが望ましいが、画像表示手段 3 9 3 側の被押圧部 6 2 4 を傾斜状に構成して、その押圧案内部 6 2 5 は被押圧部 6 2 4 に当接する棒状、球面状、その他の形状に構成することも可能である。更に本発明はパチンコ機に限らず、アレンジボール機、雀球遊技機等の他の遊技機においても同様に実施することが可能である。

10

【符号の説明】

【0555】

- 3 4 演出ボタン（操作手段）
- 3 5 十字操作手段（操作手段）
- 4 5 ベース板（遊技部材）
- 4 7 中央表示枠ユニット（遊技部材）
- 4 9 大入賞ユニット（遊技部材）
- 5 3 第 1 特別図柄表示手段（図柄表示手段）
- 5 4 第 2 特別図柄表示手段（図柄表示手段）
- 5 6 第 1 特別図柄始動手段（始動手段）
- 5 7 第 2 特別図柄始動手段（始動手段）
- 6 0 画像表示手段
- 6 0 a 表示画面
- 7 4 窓枠部（遊技部材）
- 7 5 a 第 1 可 3 4 動体（可動体）
- 7 6 a 第 2 可動体（可動体）
- 7 7 a 第 3 可動体（可動体）
- 7 8 a 第 4 可動体（可動体）
- 1 1 4 演出図柄
- 1 1 4 a 図柄画像
- 1 1 4 b 装飾画像
- 1 1 6 a 音量調整可能報知画像（報知画像）
- 1 1 6 b 光量調整可能報知画像（報知画像）
- 1 1 7 a 音量設定画像
- 1 1 7 b 光量設定画像
- 1 1 8 a メニュー表示可能報知画像（報知画像）
- 1 1 8 b メニュー画像
- 1 2 0 節電モード報知画像
- 1 3 8 特別始動口チェック処理手段（始動検出処理手段）
- 1 3 9 特別乱数記憶手段（乱数記憶手段）
- 1 4 2 特別利益状態発生手段（利益状態発生手段）
- 1 6 1 保留台座画像
- 1 6 3 エラー報知画像
- B 1 第 1 固定隠蔽領域（第 1 表示領域）
- B 2 第 2 固定隠蔽領域（第 1 表示領域）
- B 3 第 3 固定隠蔽領域（第 1 表示領域）

20

30

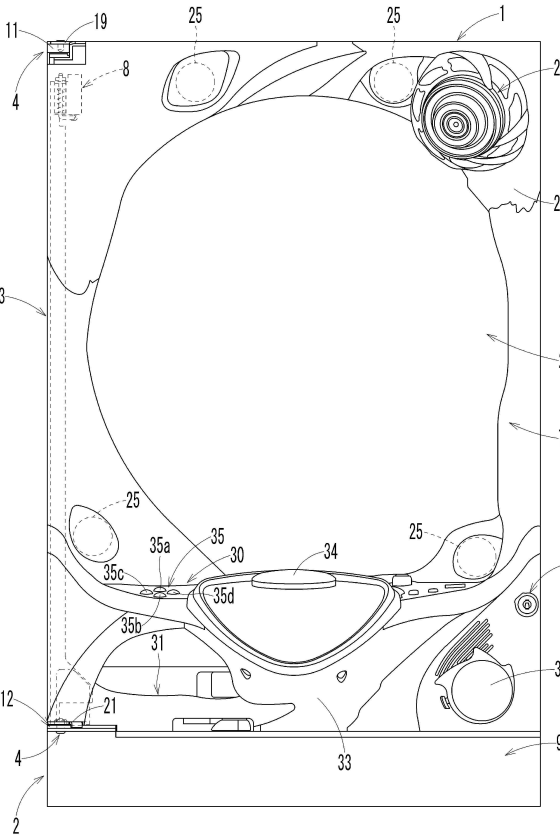
40

50

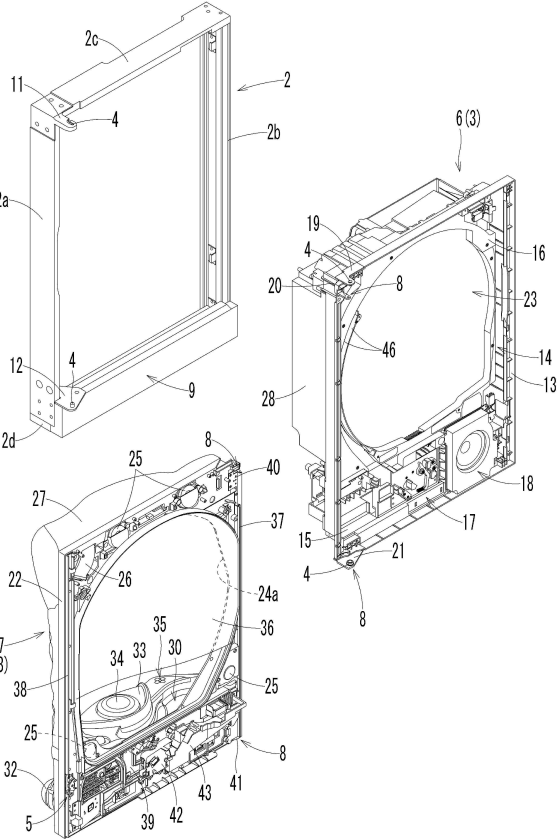
B 4	第 4 固定隠蔽領域 (第 1 表示領域)	
B 5	第 5 固定隠蔽領域 (第 1 表示領域)	
C	可動隠蔽領域 (第 2 表示領域)	
D	非隠蔽領域 (第 3 表示領域)	
X 1 ~	第 1 保留表示画像	
Y 1 ~	第 2 保留表示画像	
3 0 1	外枠 (第 1 支持枠)	
3 0 2	前枠 (第 2 支持枠)	
3 1 3	遊技盤	
3 2 3	遊技領域	10
3 4 7	球タンク (枠側部材)	
3 5 3	L E D 接続基板	
3 8 8	中央表示枠 (センターケース)	
3 9 1	取り付け枠	
3 9 3	画像表示手段	
3 9 4 ~ 3 9 7	可動演出手段	
3 9 9	ハーネス受け台 (制限手段)	
4 2 6	前側部材	
4 2 7	後側部材	
4 5 3	表示手段装着部	20
4 5 4	膨出部	
4 6 2	挿脱部	
4 6 7	側部基板取り付け台 (第 2 部材、制限手段)	
4 9 9	固定係合部 (第 1 部材)	
5 4 6 , 5 6 2 , 5 7 4	可動演出体	
5 4 7 , 5 6 4 , 5 7 5	駆動手段	
6 1 1	案内レール	
6 1 5	挿入部	
6 1 6	規制部	
6 1 7	支点部	30
6 2 3	押し込み手段 (移動助勢手段)	
6 2 5	押圧案内部	

【図面】

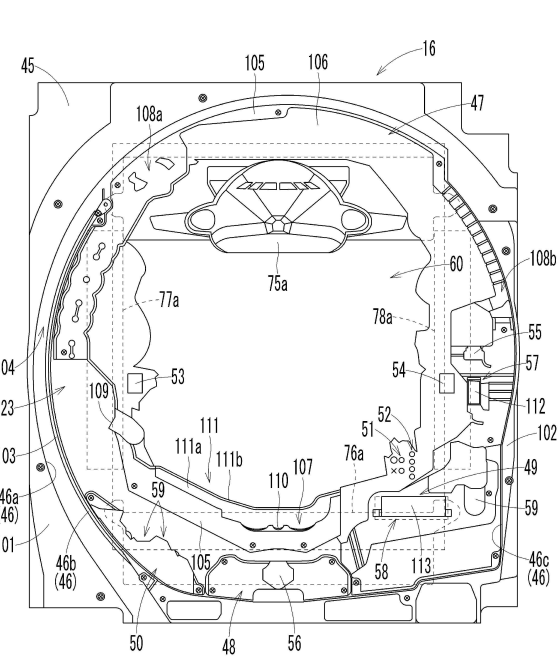
【図 1】



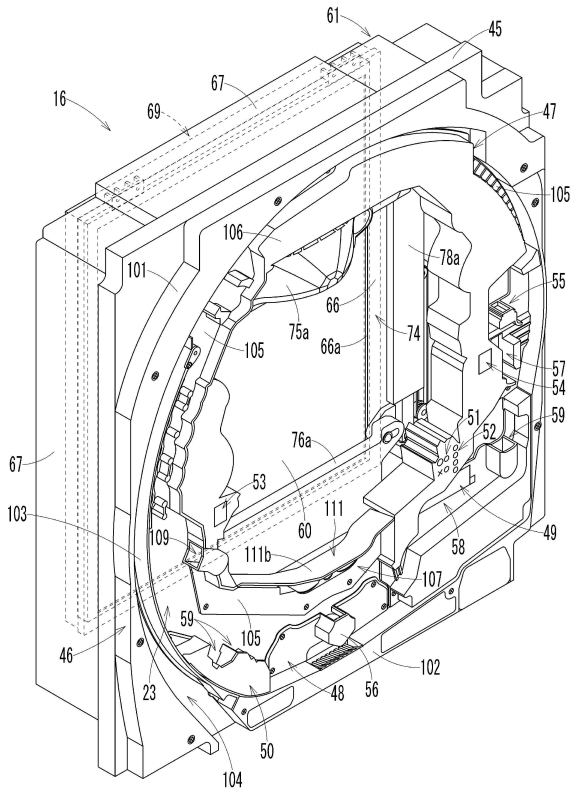
【図 2】



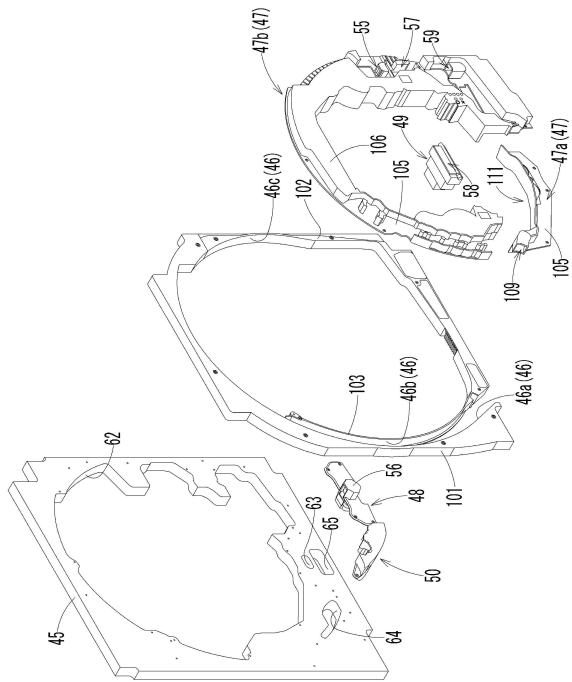
【図 3】



【図 5】



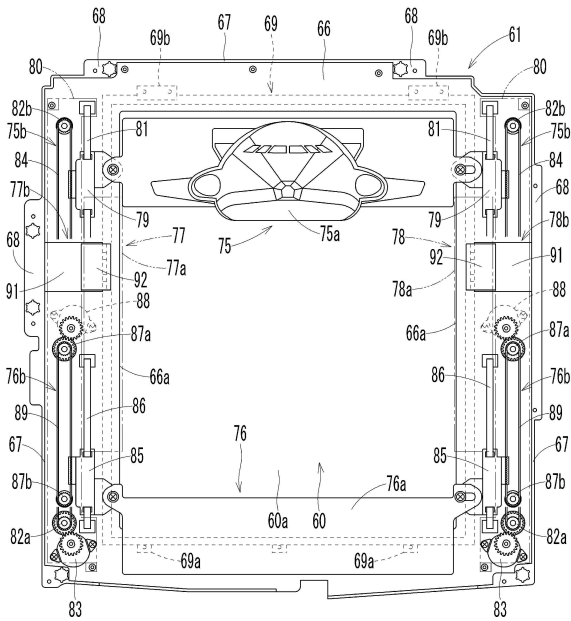
【図 6】



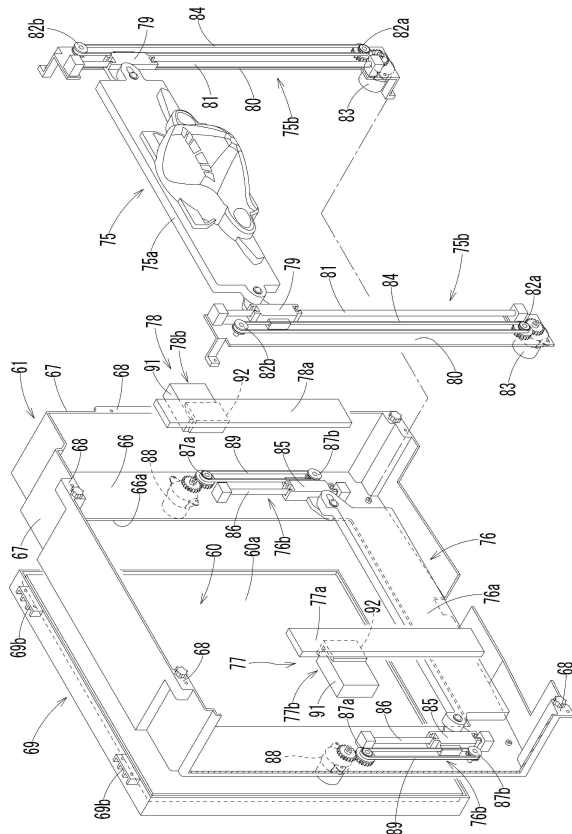
10

20

【図 7】



【図 8】

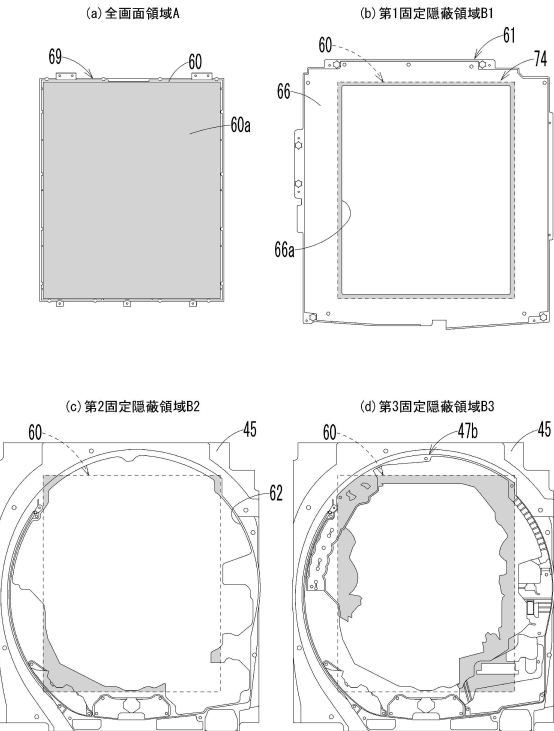


30

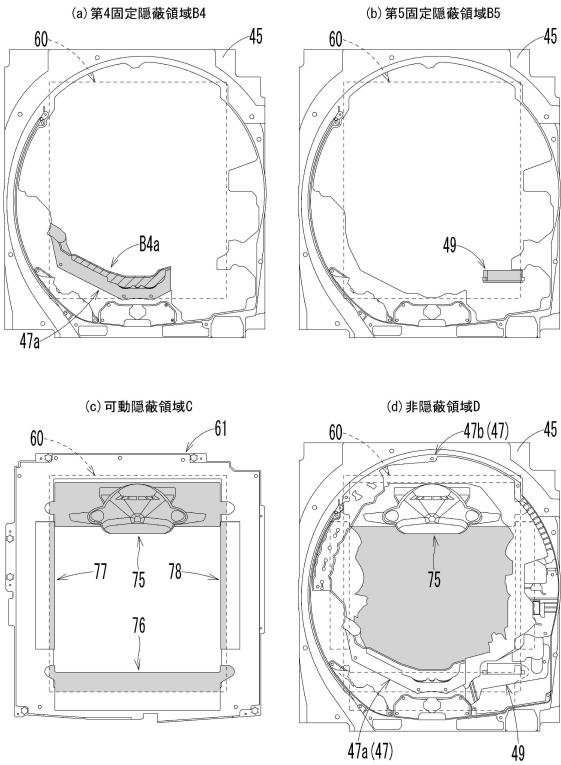
40

50

【図 9】



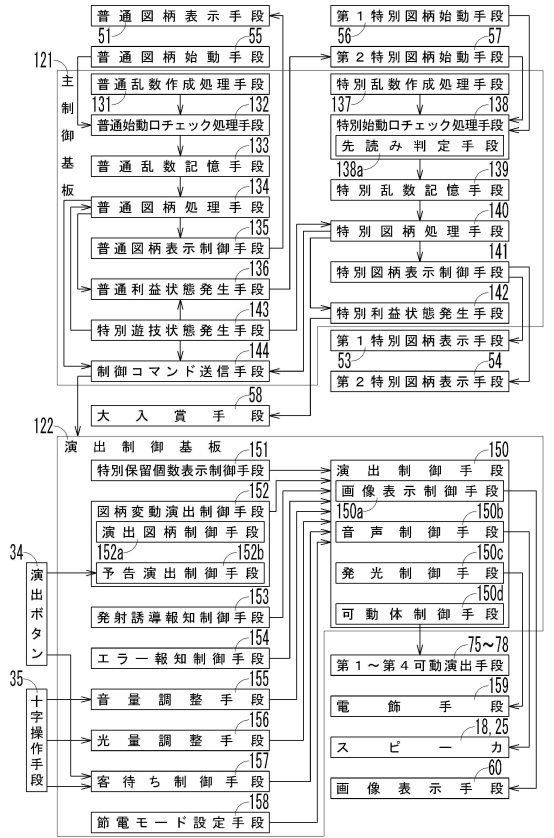
【図 10】



10

20

【図 11】



【図 12】

	普通図柄		第2特別図柄始動手段57の 開閉パターン
	当たり確率	変動時間	
通常遊技状態	通常確率 (1/10)	通常変動時間 (27秒)	通常開閉パターン (0.2秒×1回開放)
特別遊技状態	高確率 (1/1.3)	短縮変動時間 (2.7秒)	延長開閉パターン (2秒×3回開放)

30

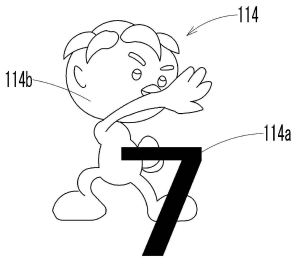
40

50

【図 1 3】

(a) 第1特別図柄			
大当たり判定乱数値	大当たり図柄乱数値	大当たり状態	特別遊技状態
大当たり (通常確率状態中) 7, 17, 27... (確変状態中)	0	開放パターンβ (28秒開放又は 9個入賞まで×15R)	時短
	1		
	2		確変
	3		
	4		
	5	開放パターンα (0.2秒開放×2R)	確変 (通常遊技状態中の 大当たり後は潜伏確変)
	6		
	7		
	8		
	9		
外れ	その他		

【図 1 4】

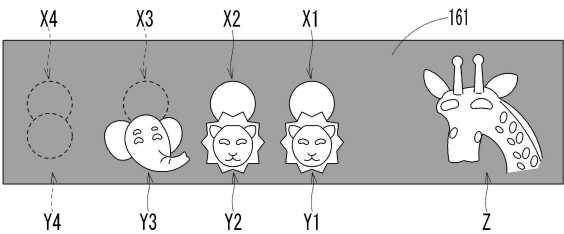


10

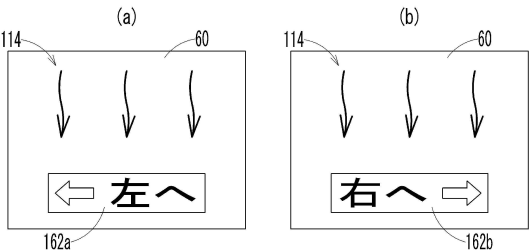
(b) 第2特別図柄			
大当たり判定乱数値	大当たり図柄乱数値	大当たり状態	特別遊技状態
大当たり (通常確率状態中) 7, 17, 27... (確変状態中)	0	開放パターンβ (28秒開放又は 9個入賞まで×15R)	時短
	1		
	2		確変
	3		
	4		
	5	開放パターンα (0.2秒開放×2R)	確変 (通常遊技状態中の 大当たり後は潜伏確変)
	6		
	7		
	8		
	9		
外れ	その他		

20

【図 1 5】



【図 1 6】



30

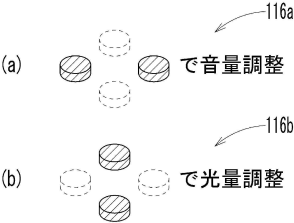
40

50

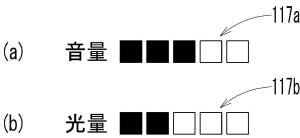
【図 17】



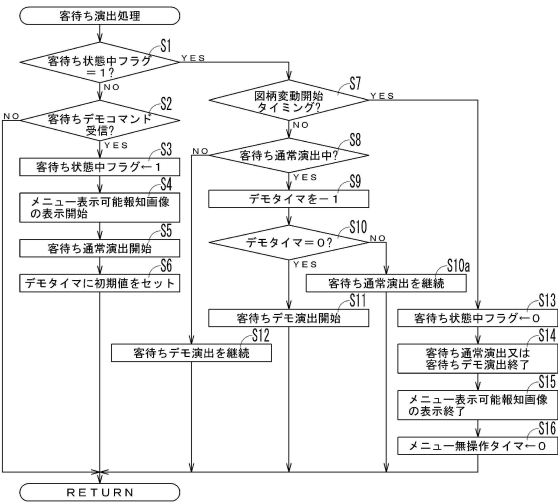
【図 18】



【図 19】



【図 20】



10

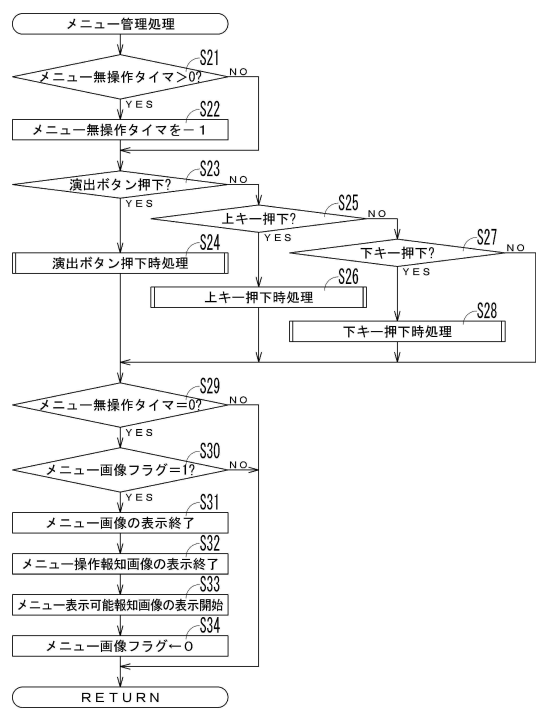
20

30

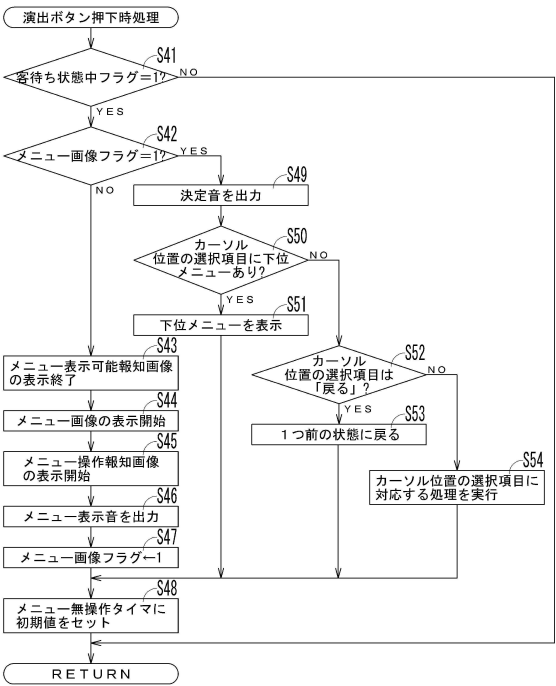
40

50

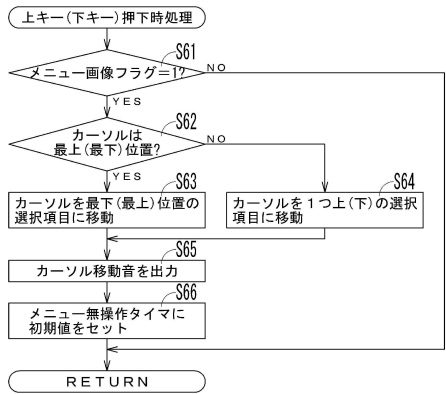
【図 2 1】



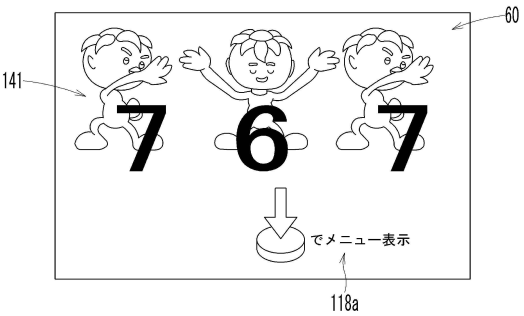
【図 2 2】



【図 2 3】



【図 2 4】



10

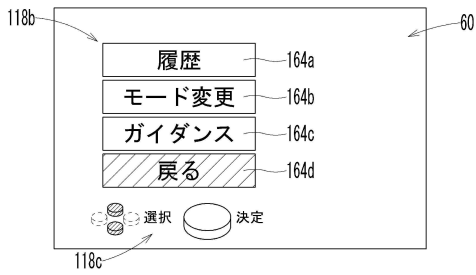
20

30

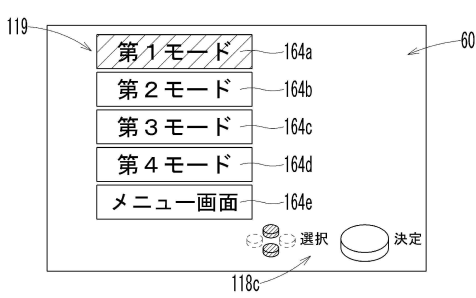
40

50

【図 2 5】



【図 2 6】



10

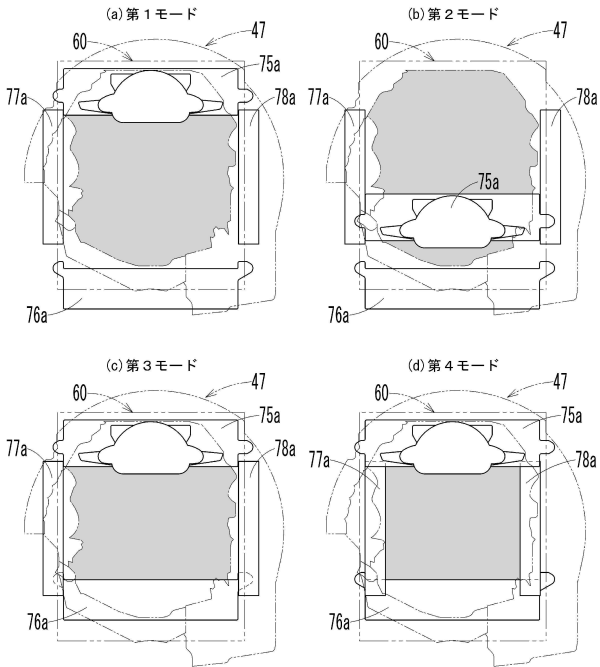
【図 2 7】

大当たり履歴

	回転数	獲得値	連チャン
前回	0001回	00001個	01
2回前	1111回	10000個	10
3回前	2222回	20000個	20
4回前	3333回	30000個	30
5回前	4444回	40000個	40
6回前	5555回	50000個	50
7回前	6666回	60000個	60
8回前	7777回	70000個	70
9回前	8888回	80000個	80
10回前	9999回	90000個	99

メニュー画面 118c 決定 60

【図 2 8】



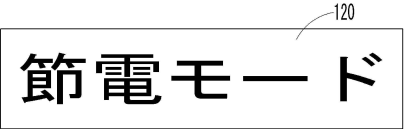
20

30

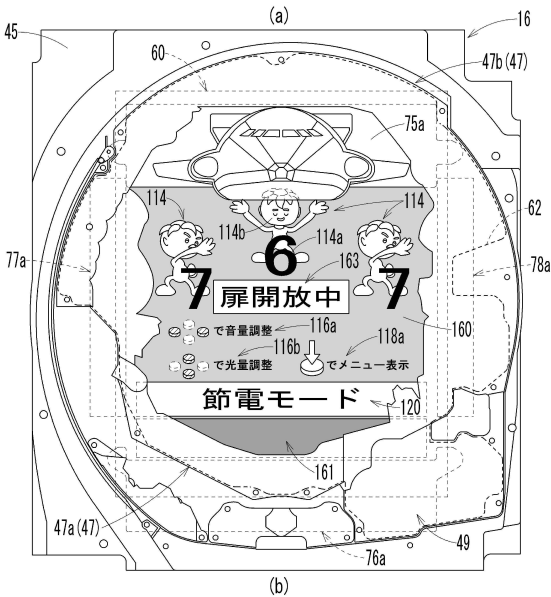
40

50

【図 29】



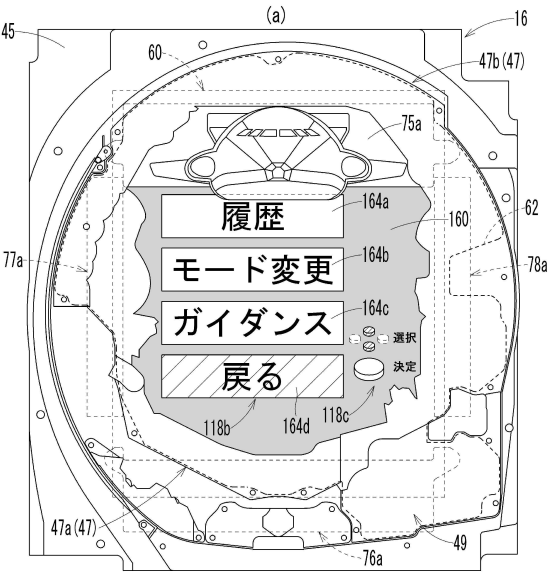
【図 30】



(b)

画像	表示領域
背景画像	A
演出図柄 (図柄画像)	D
演出図柄 (装飾画像)	D, C
保留台座画像	D, B 2 ~ B 5
メニュー表示可能報知画像	D
音量調整可能報知画像	D
光量調整可能報知画像	D
音量設定画像	D
光量設定画像	D
節電モード報知画像	D, B 2 ~ B 4
エラー報知画像	D

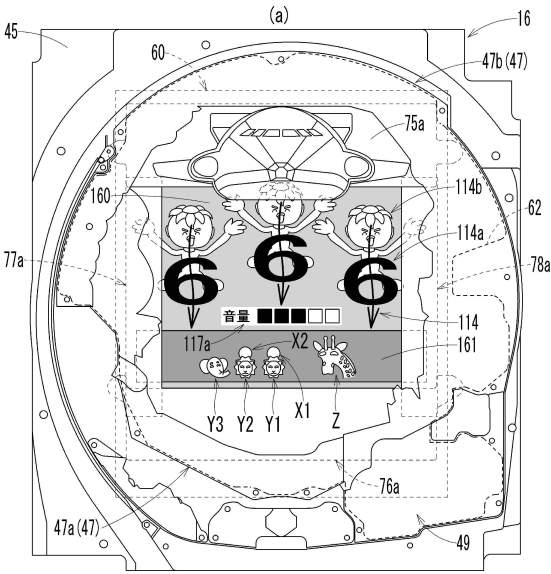
【図 31】



(b)

画像	表示領域
背景画像	A
選択項目画像 (履歴)	D, C
選択項目画像 (モード変更)	D
選択項目画像 (ガイダンス)	D
選択項目画像 (戻る)	D
メニュー操作報知画像	D

【図 32】



(b)

画像	表示領域
背景画像	A
演出図柄 (図柄画像)	D
演出図柄 (装飾画像)	D, C
保留台座画像	D, C, B 2 ~ B 4
保留表示画像	D
変動中保留画像	D
音量設定画像	D
光量設定画像	D

10

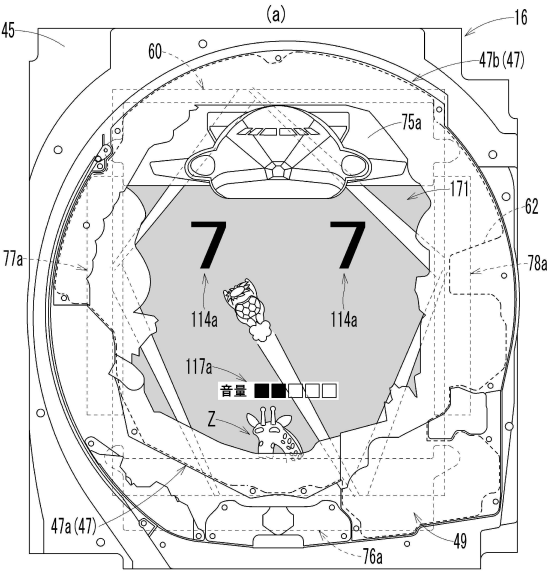
20

30

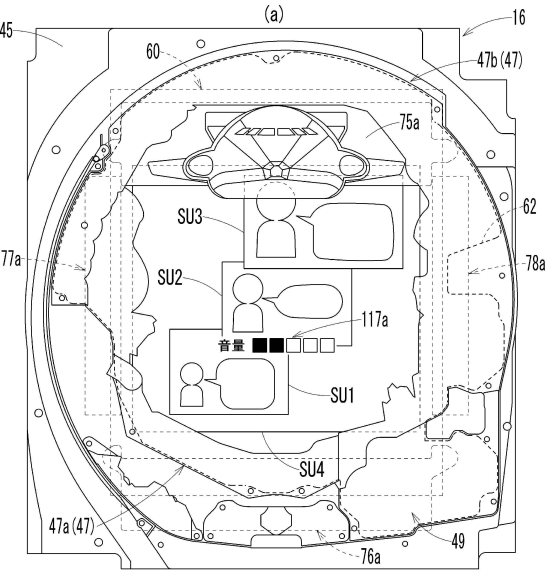
40

50

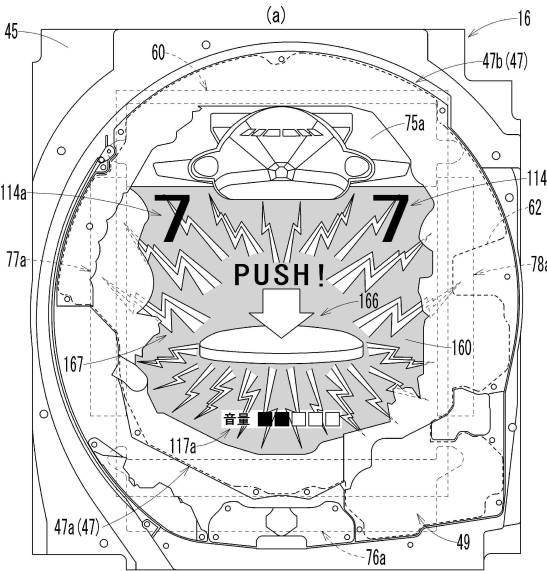
【図 3 3】



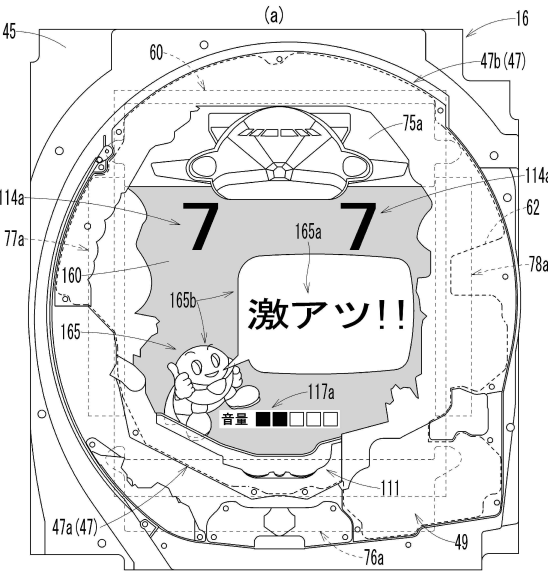
【図 3 4】



【図 3 5】



【図 3 6】



10

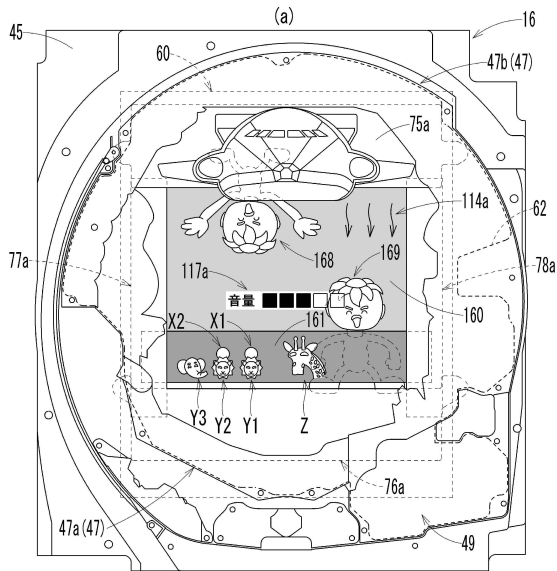
20

30

40

50

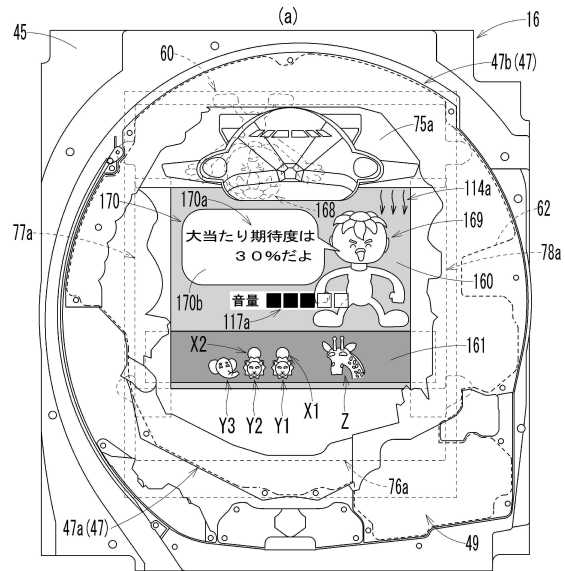
【 図 3 7 】



(b)

画像	表示領域
背景画像	A
演出図柄(図柄画像)	D
第1ミニキャラ画像	D、C
第2ミニキャラ画像	D、C
保留台座画像	D、B 2 ~ B 4
保留表示画像	D
変動中保留画像	D
音量設定画像	D
光量設定画像	D

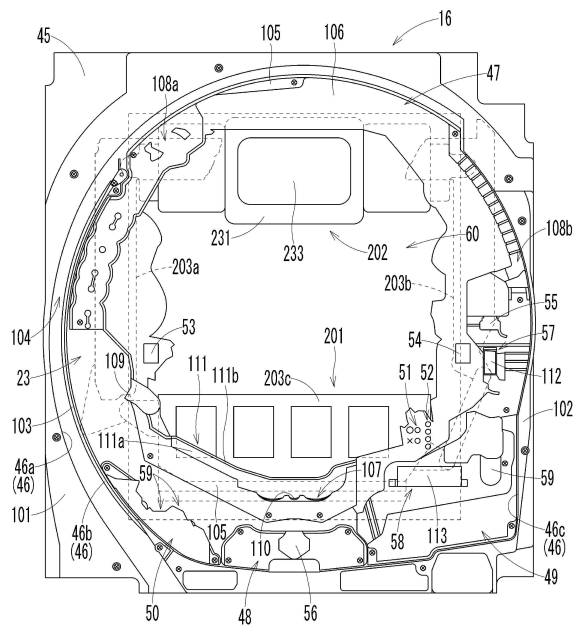
【 図 3 8 】



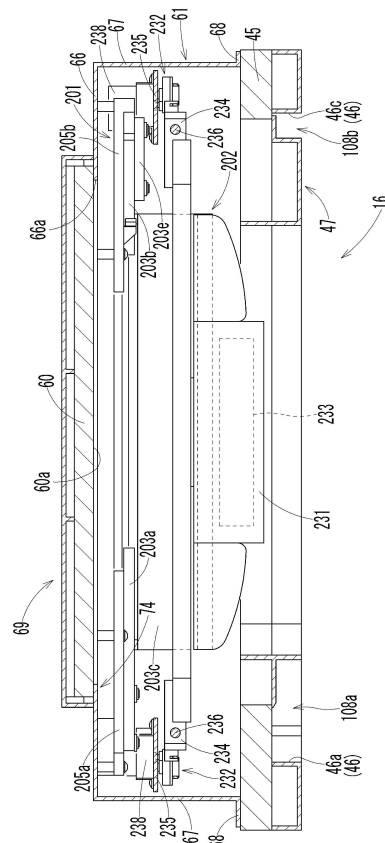
(b)

画像	表示領域
背景画像	A
演出図柄(図柄画像)	D
第1ミニキャラ画像	C
第2ミニキャラ画像	D
信頼度表示画像	D
保留台座画像	D, B 2 ~ B 4
保留表示画像	D
変動中保留画像	D
音量設定画像	D
光量設定画像	D

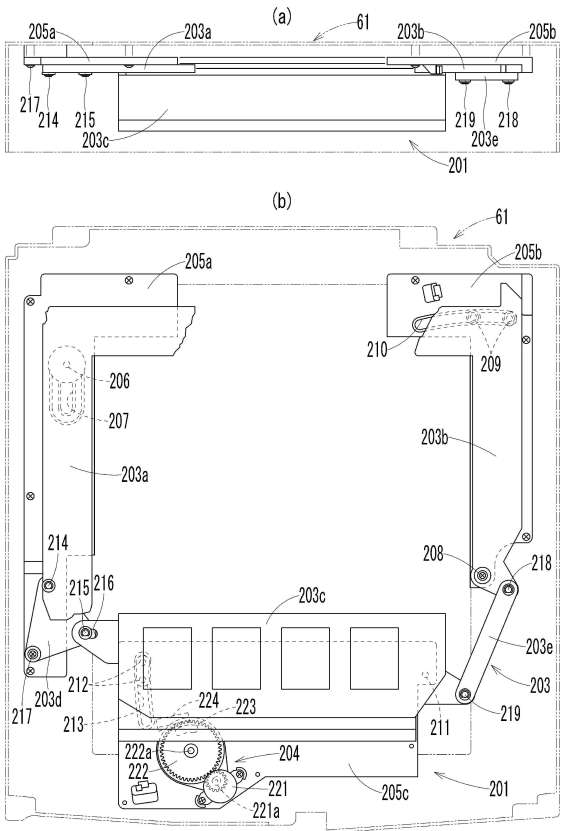
【 図 3 9 】



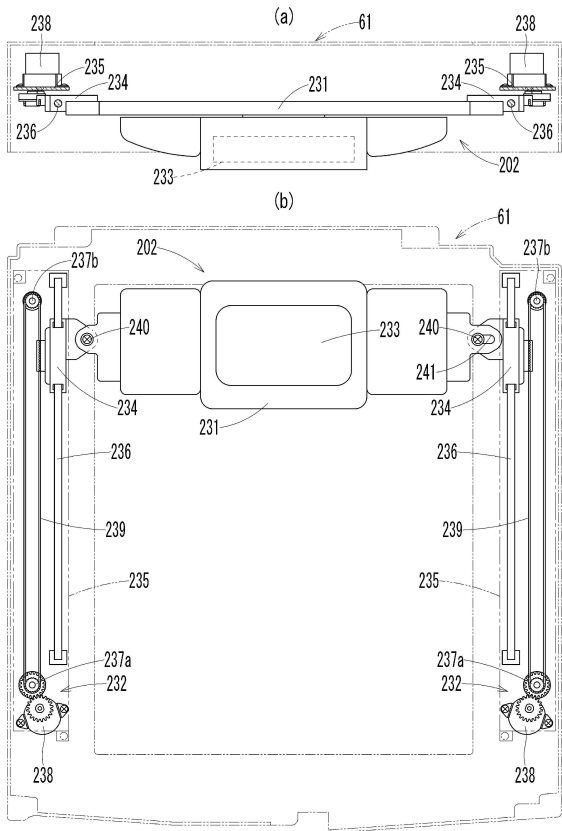
【 図 4 0 】



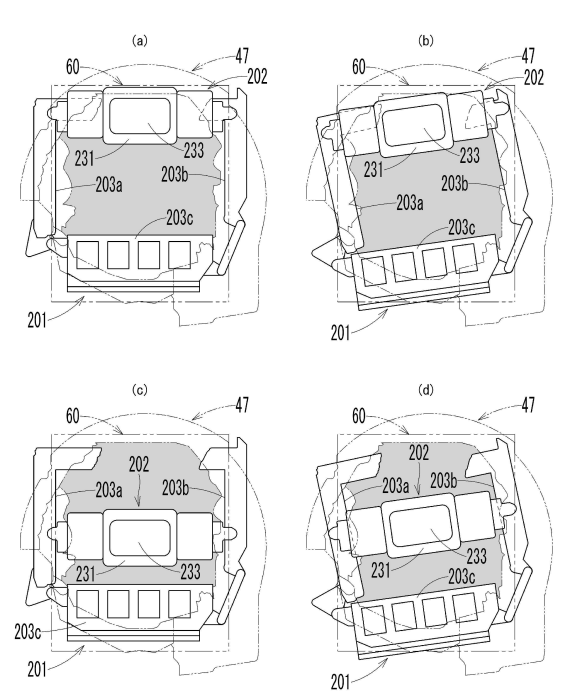
【図 4 1】



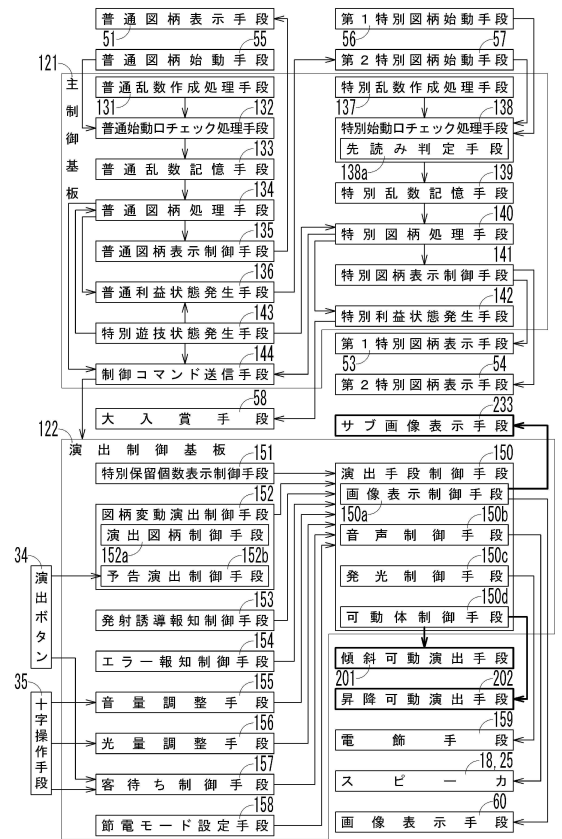
【図 4 2】



【図 4 3】



【図 4 4】



10

20

30

40

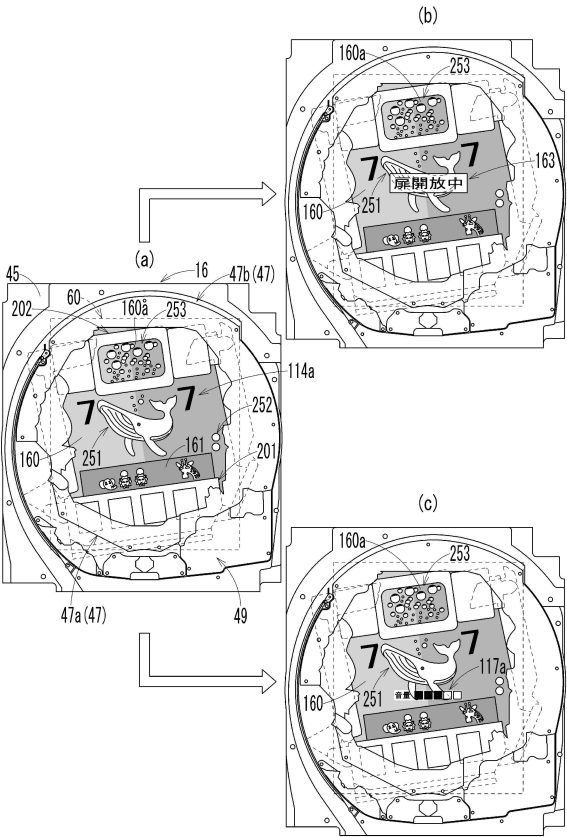
50

【図 49】

(a) メイン画面 (画像表示手段60)		
レイヤーの優先度	画像	変形情報
低 ↑ 高	背景画像	1
	演出図柄 (図柄画像)	1
	キャラクタ画像	1
	保留台座画像	1
	保留表示画像	1
	変動中保留画像	1
	右打ち誘導画像	0
	音量設定画像	0
	エラー報知画像	0
	副演出図柄	0

(b) サブ画面 (サブ画像表示手段233)		
レイヤーの優先度	画像	変形情報
低	背景画像	0
高	エフェクト画像 (泡)	0

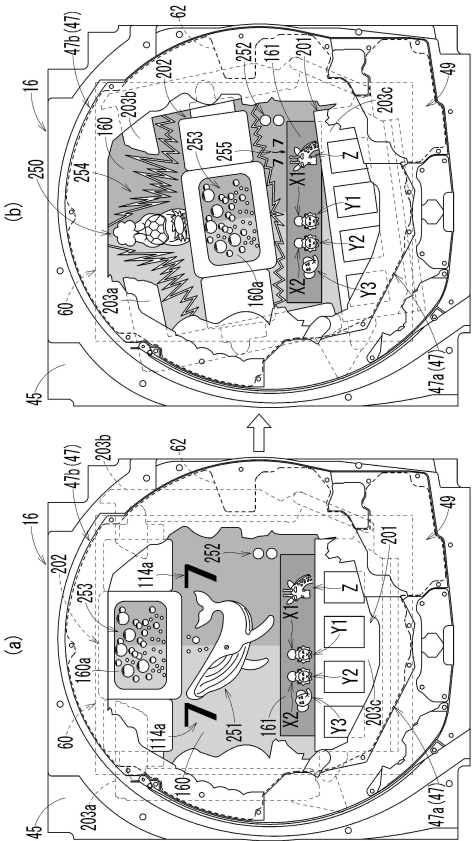
【図 50】



10

20

【図 51】



【図 52】

(a) メイン画面 (画像表示手段60)		
レイヤーの優先度	画像	変形情報
低 ↑ 高	背景画像	0
	演出図柄 (図柄画像)	0
	可動体エフェクト画像	1
	キャラクタ画像	1
	保留台座画像	0
	保留表示画像	0
	変動中保留画像	0
	退避図柄	0
	副演出図柄	0

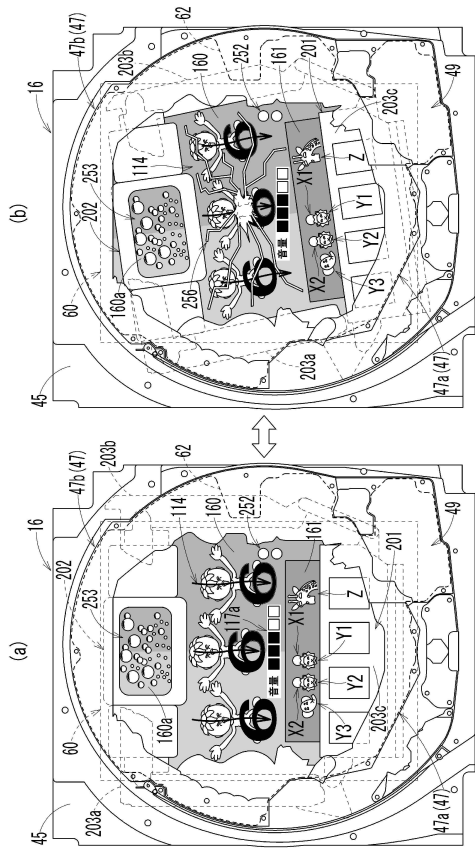
(b) サブ画面 (サブ画像表示手段233)		
レイヤーの優先度	画像	変形情報
低	背景画像	0
高	エフェクト画像 (泡)	0

30

40

50

【図 5 3】



【図 5 4】

(a) メイン画面 (画像表示手段60)

レイヤーの優先度	画像	変形情報
低	背景画像	1
	演出図柄	1
	エフェクト画像(ヒビ)	1
	保留台座画像	1
	保留表示画像	1
	変動中保留画像	1
	右打ち誘導画像	0
高	音量設定画像	0
	副演出図柄	0

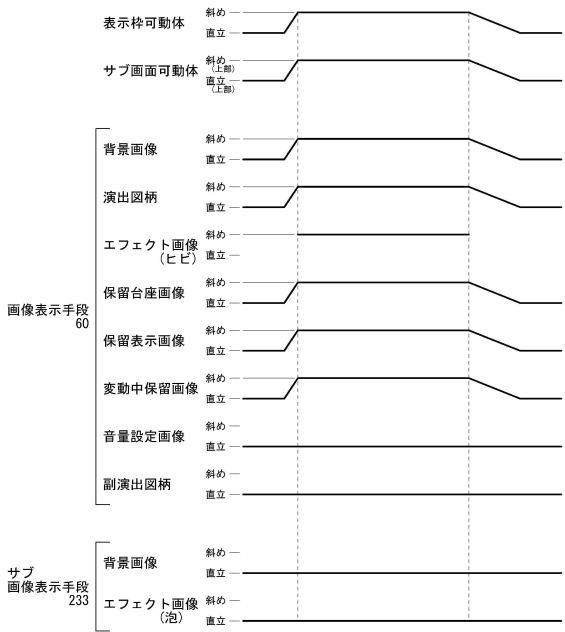
(b) サブ画面 (サブ画像表示手段233)

レイヤーの優先度	画像	変形情報
低	背景画像	0
高	エフェクト画像(泡)	0

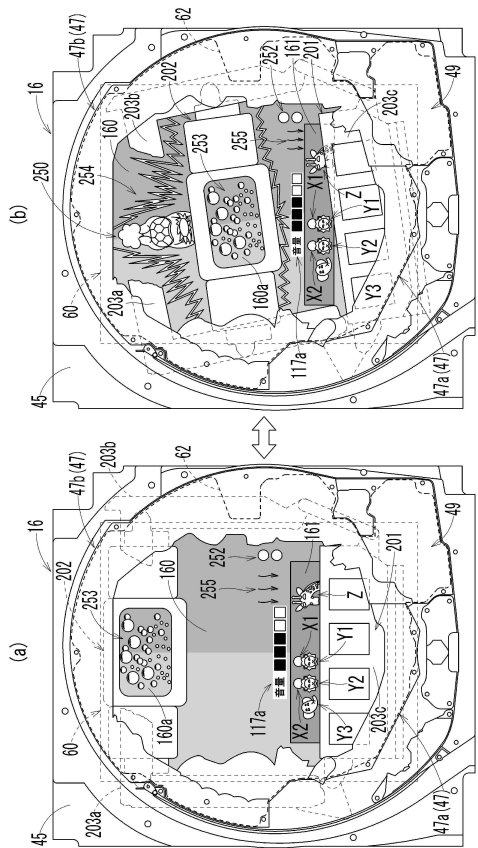
10

20

【図 5 5】



【図 5 6】



30

40

50

【 図 5 7 】

(a) メイン画面 (画像表示手段60)		
レイヤーの優先度	画像	変形情報
低 ↑ ↓ 高	背景画像	0
	可動体エフェクト画像	1
	キャラクタ画像	1
	保留台座画像	0
	保留表示画像	0
	変動中保留画像	0
	退避図柄	0
	音量設定画像	0
	副演出図柄	0
(b) サブ画面 (サブ画像表示手段233)		
レイヤーの優先度	画像	変形情報
低	背景画像	0
高	エフェクト画像(泡)	0

【 図 5 8 】

表示枠可動体	斜め	
	直立	
	斜め	
	直立	
	斜め	
	直立	
	斜め	
	直立	
	斜め	
	直立	
サブ画面可動体	斜め	
	直立	
	斜め	
	直立	
	斜め	
	直立	
	斜め	
	直立	
	斜め	
	直立	
背景画像	斜め	
	直立	
	斜め	
	直立	
	斜め	
	直立	
	斜め	
	直立	
	斜め	
	直立	
可動物エフェクト画像	斜め	
	直立	
	斜め	
	直立	
	斜め	
	直立	
	斜め	
	直立	
	斜め	
	直立	
キャラクタ画像	斜め	
	直立	
	斜め	
	直立	
	斜め	
	直立	
	斜め	
	直立	
	斜め	
	直立	
保留台座画像	斜め	
	直立	
	斜め	
	直立	
	斜め	
	直立	
	斜め	
	直立	
	斜め	
	直立	
保留表示画像	斜め	
	直立	
	斜め	
	直立	
	斜め	
	直立	
	斜め	
	直立	
	斜め	
	直立	
変動中保留画像	斜め	
	直立	
	斜め	
	直立	
	斜め	
	直立	
	斜め	
	直立	
	斜め	
	直立	
退避図柄	斜め	
	直立	
	斜め	
	直立	
	斜め	
	直立	
	斜め	
	直立	
	斜め	
	直立	
音量設定画像	斜め	
	直立	
	斜め	
	直立	
	斜め	
	直立	
	斜め	
	直立	
	斜め	
	直立	
副演出図柄	斜め	
	直立	
	斜め	
	直立	
	斜め	
	直立	
	斜め	
	直立	
	斜め	
	直立	
サブ画像表示手段233	斜め	
	直立	
	斜め	
	直立	
	斜め	
	直立	
	斜め	
	直立	
	斜め	
	直立	

【 図 5 9 】

(a)		
45	60	16
202	253	47b(47)
160a	114	203b
114a	6	160
114b	163	62
118a	7	161
116a	116b	201
120	203c	49
47a(47)		
(b) メイン画面 (画像表示手段60)		
レイヤーの優先度	画像	変形情報
低 ↑ ↓ 高	背景画像	1
	演出図柄(図柄画像)	1
	演出図柄(装飾画像)	1
	保留台座画像	1
	メニュー表示可能報知画像	1
	音量調整可能報知画像	1
	音量調整可能報知画像	1
	音量設定画像	0
	音量設定画像	0
	音量設定画像	0
高	音量設定画像	1
	音量設定画像	0
(c) サブ画面 (サブ画像表示手段233)		
レイヤーの優先度	画像	変形情報
低	背景画像	0
高	エフェクト画像(泡)	0

【 図 6 0 】

(a)		
45	60	16
202	253	47b(47)
160a	118b	203b
118c	118c	160
203a	201	62
47a(47)	203c	49
(b) メイン画面 (画像表示手段60)		
レイヤーの優先度	画像	変形情報
低	背景画像	1
↑	選択項目画像(履歴)	0
↓	メニュー操作報知画像	0
高	メニュー操作報知画像	0
(c) サブ画面 (サブ画像表示手段233)		
レイヤーの優先度	画像	変形情報
低	背景画像	0
高	エフェクト画像(泡)	0

10

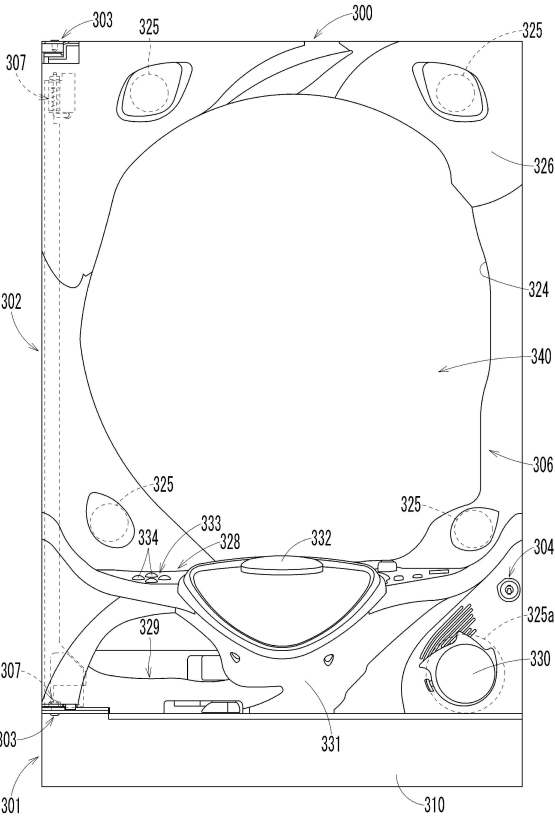
20

30

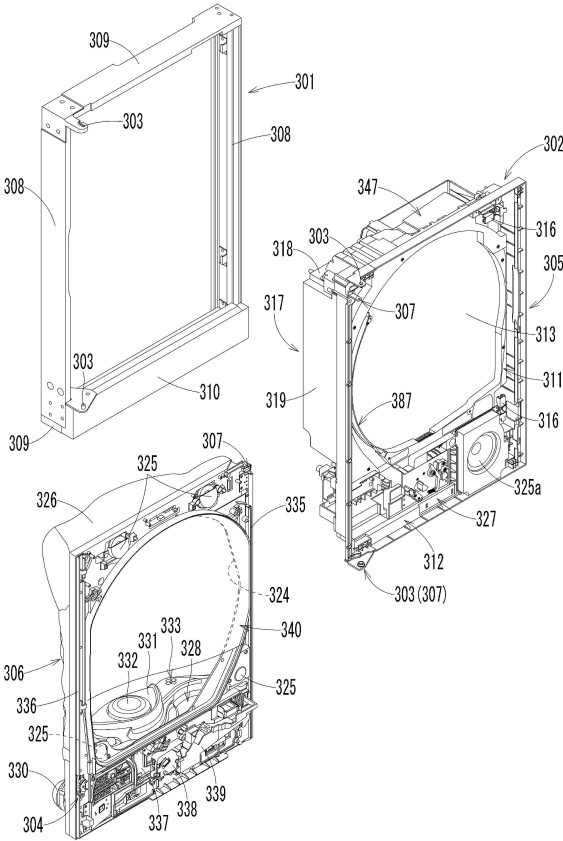
40

50

【図 6 1】



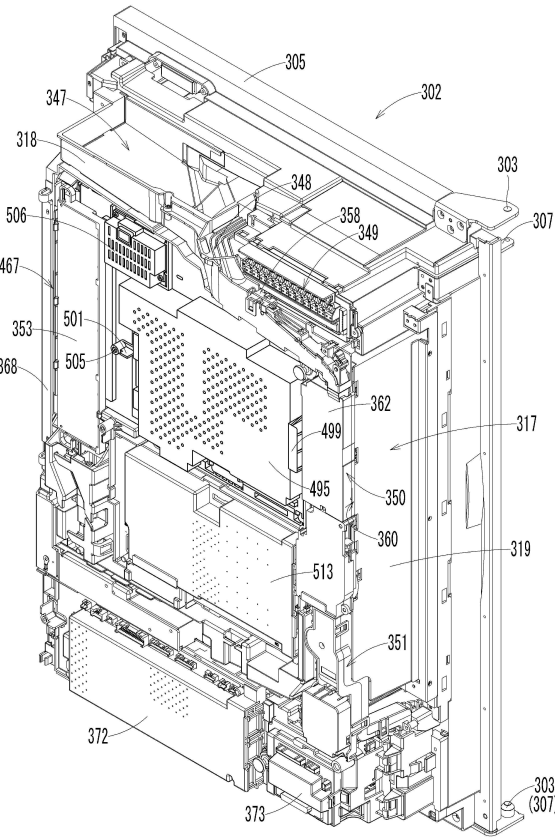
【図 6 2】



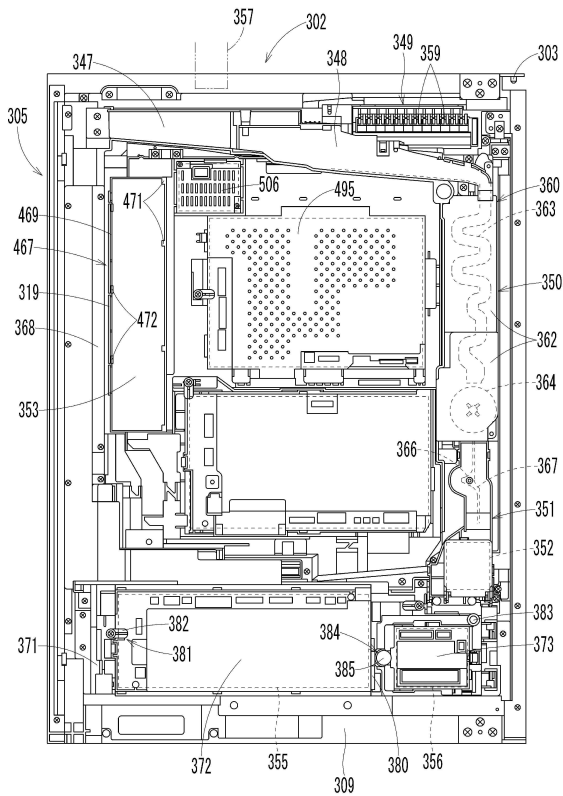
10

20

【図 6 3】



【図 6 4】

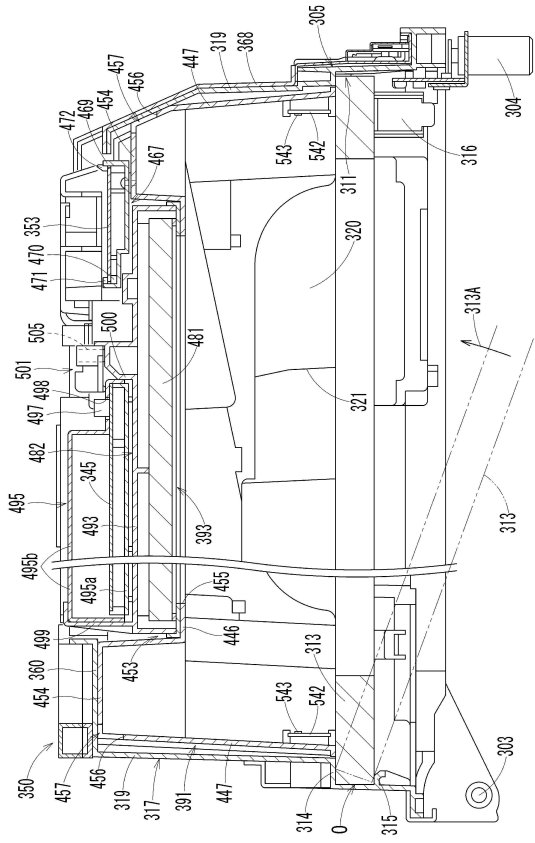


30

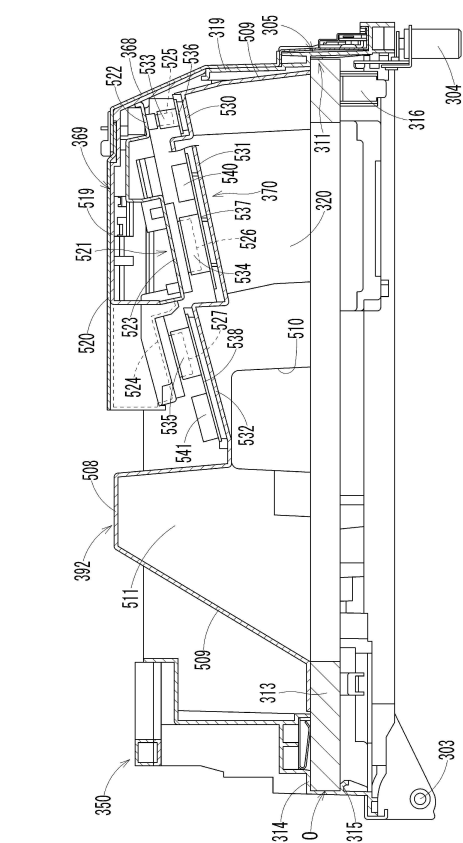
40

50

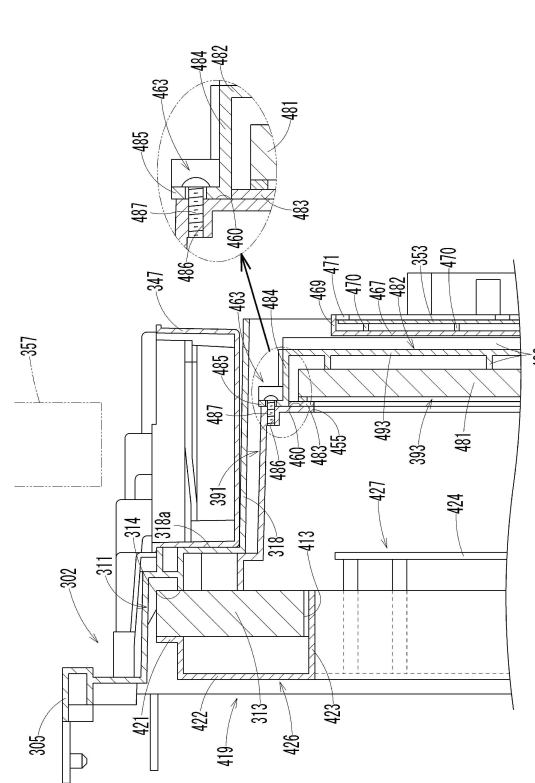
【図 6 5】



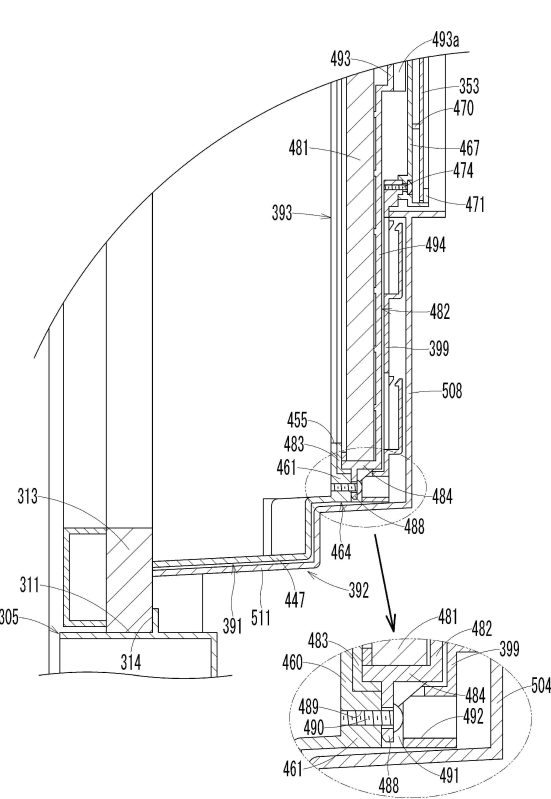
【図 6 6】



【図 6 7】



【図 6 8】



10

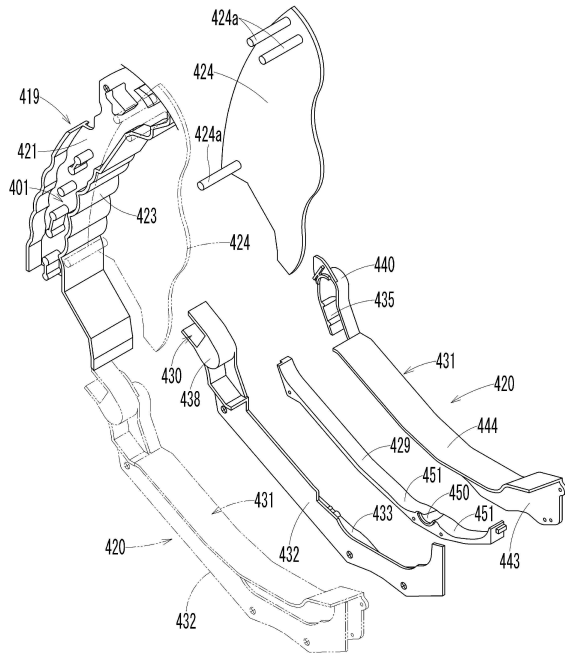
20

30

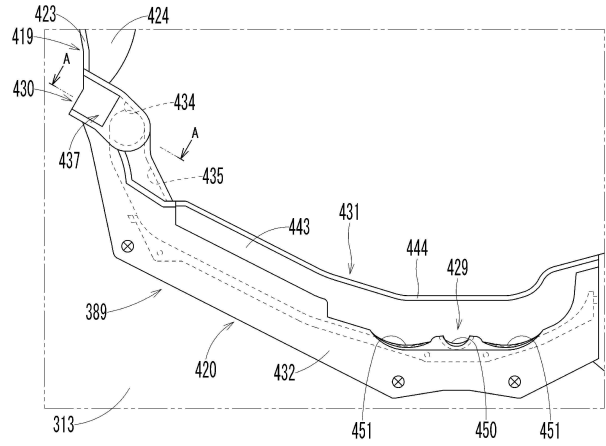
40

50

【図 7 7】



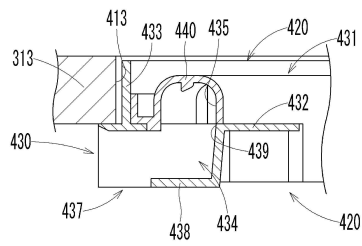
【図 7 8】



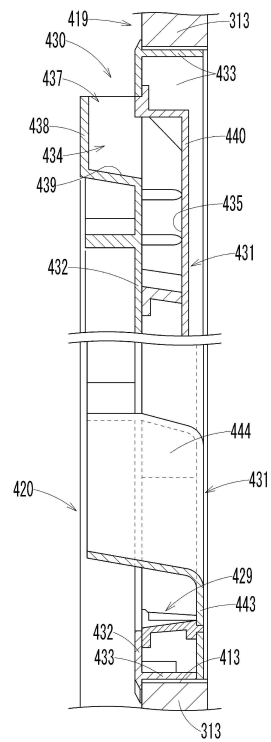
10

20

【図 7 9】



【図 8 0】

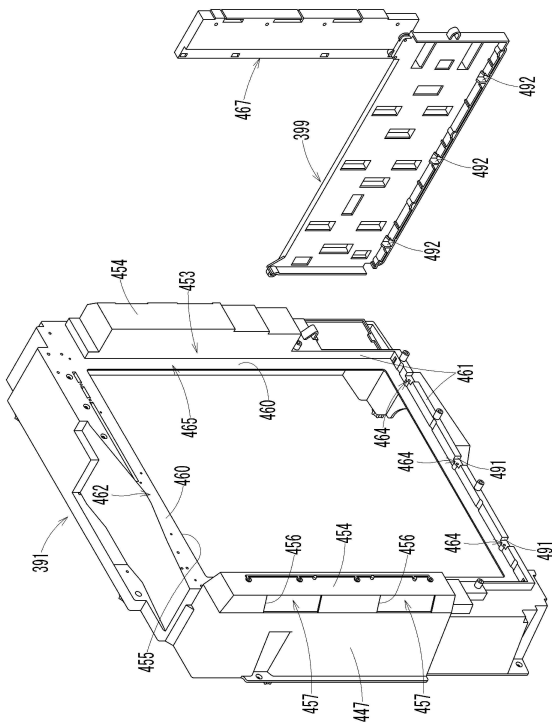


30

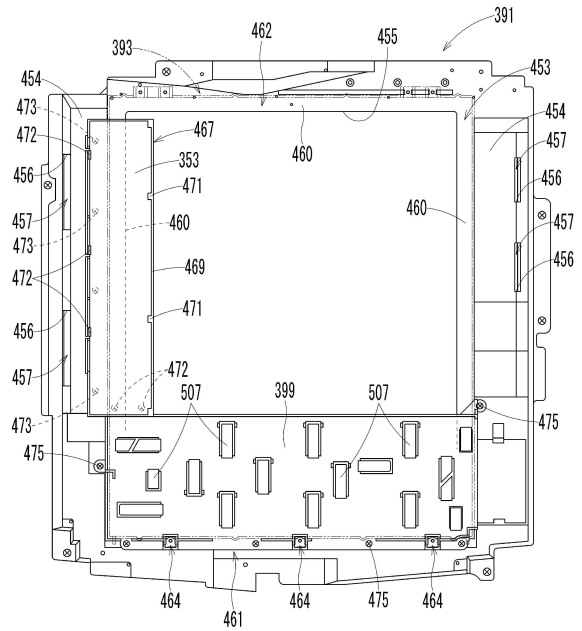
40

50

【図 8 1】



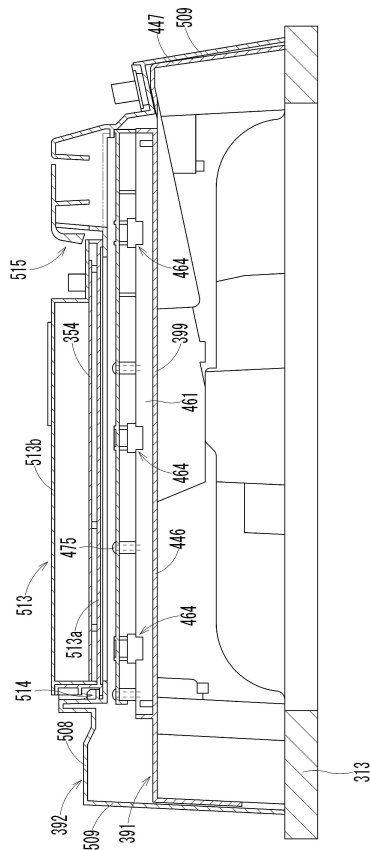
【図 8 2】



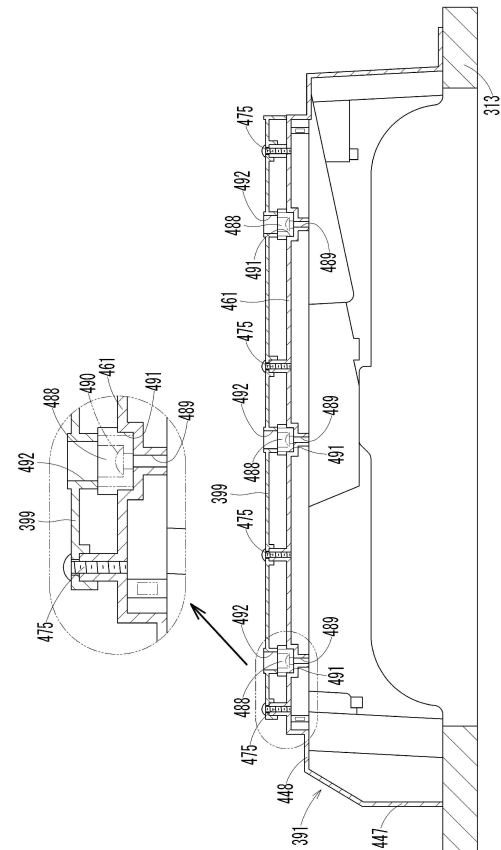
10

20

【図 8 3】



【図 8 4】

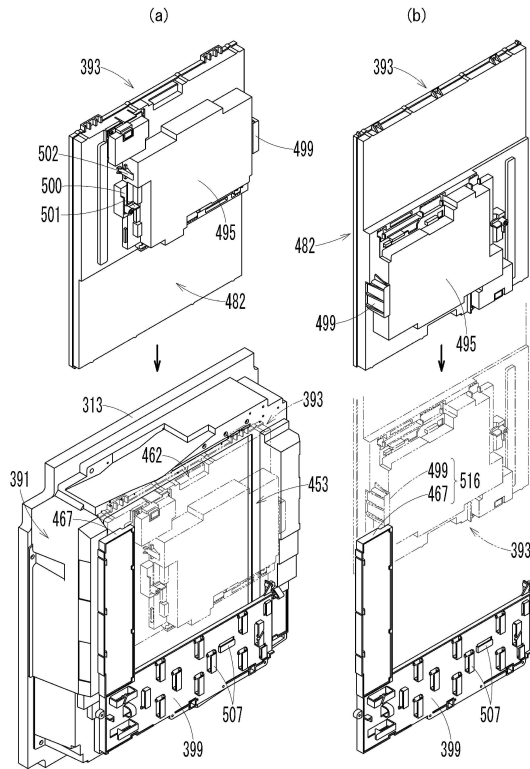


30

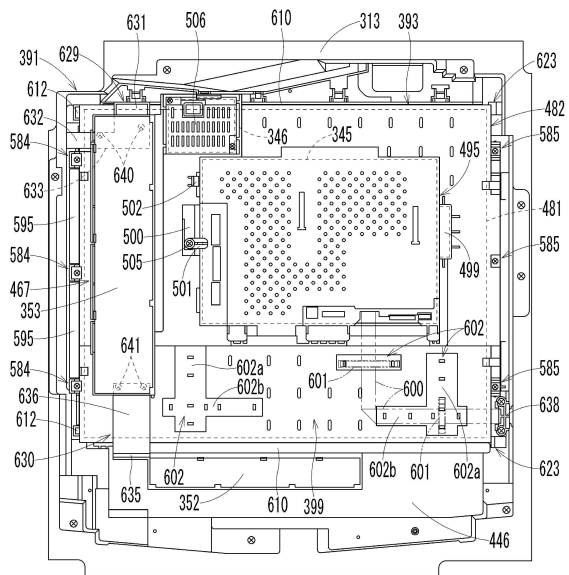
40

50

【図 89】



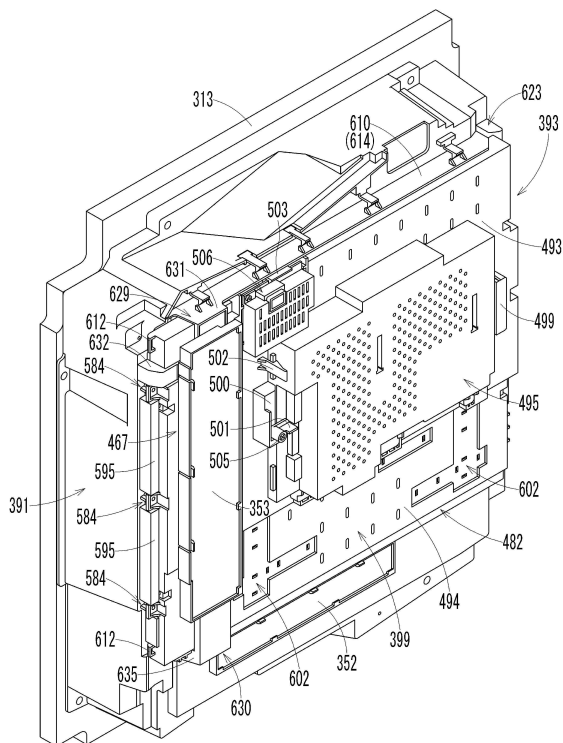
【図 90】



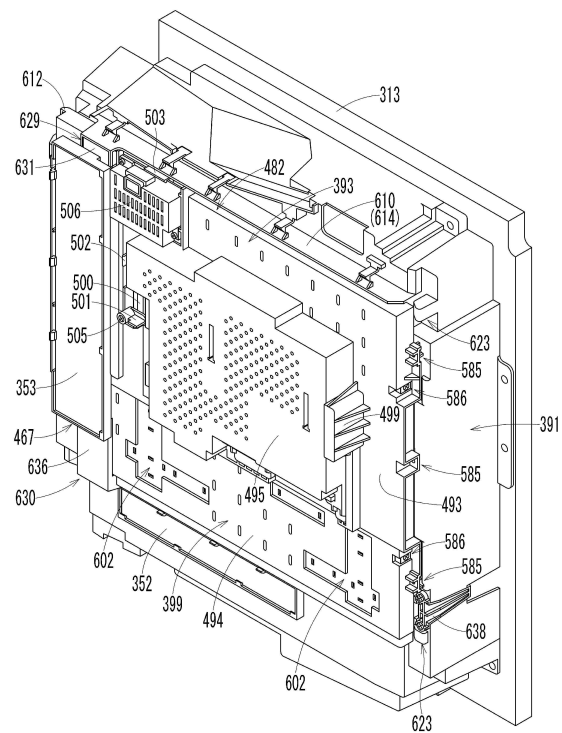
10

20

【図 91】



【図 92】

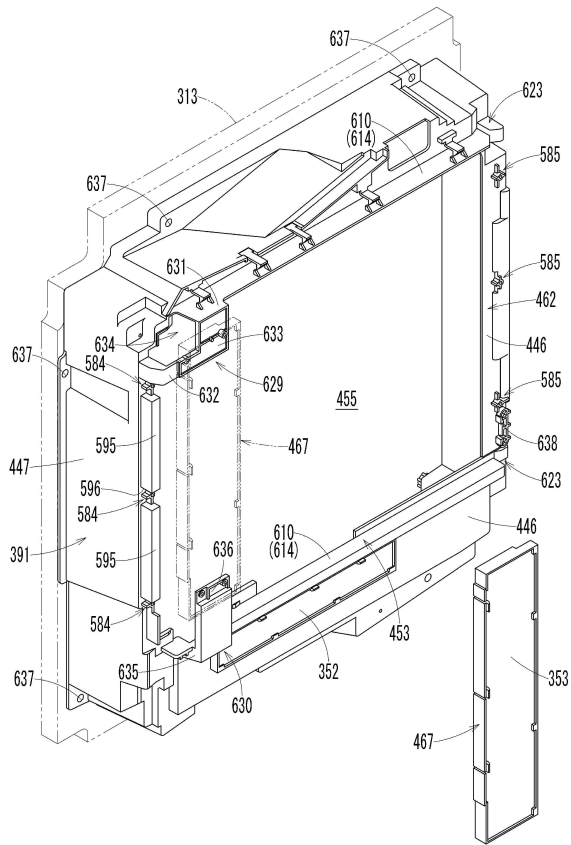


30

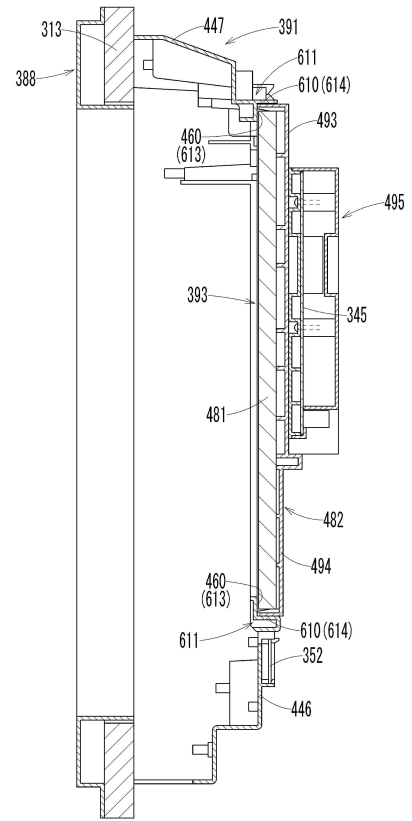
40

50

【図 9 3】



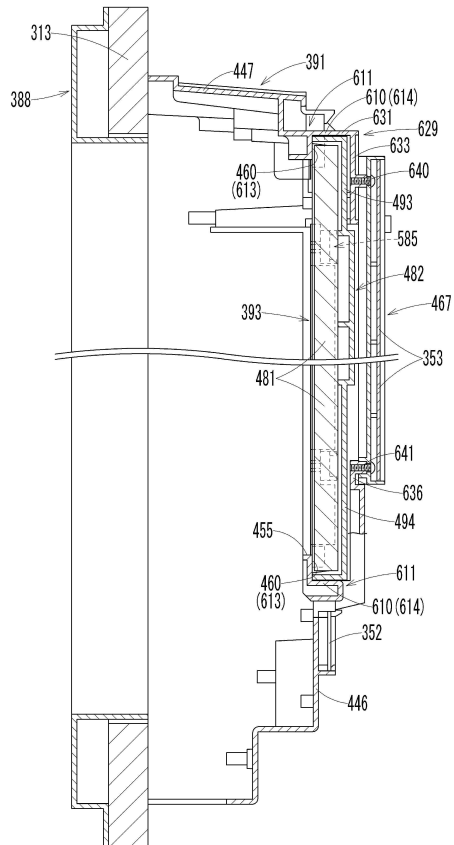
【図 9 4】



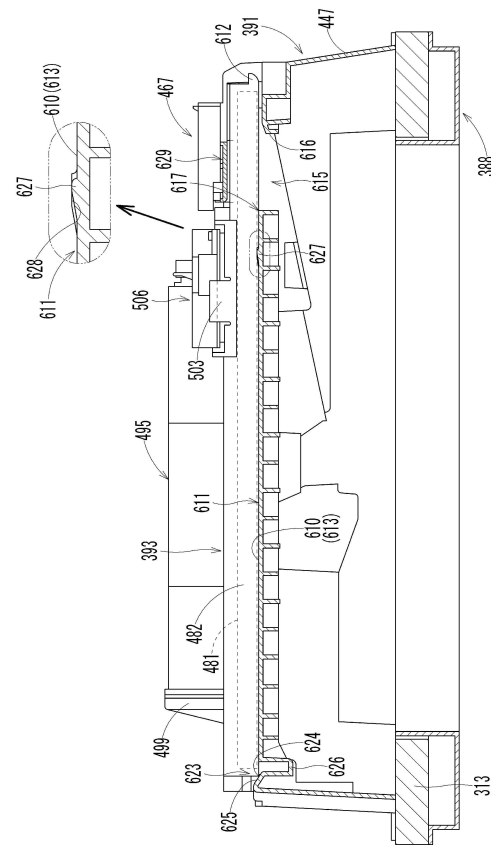
10

20

【図 9 5】



【図 9 6】

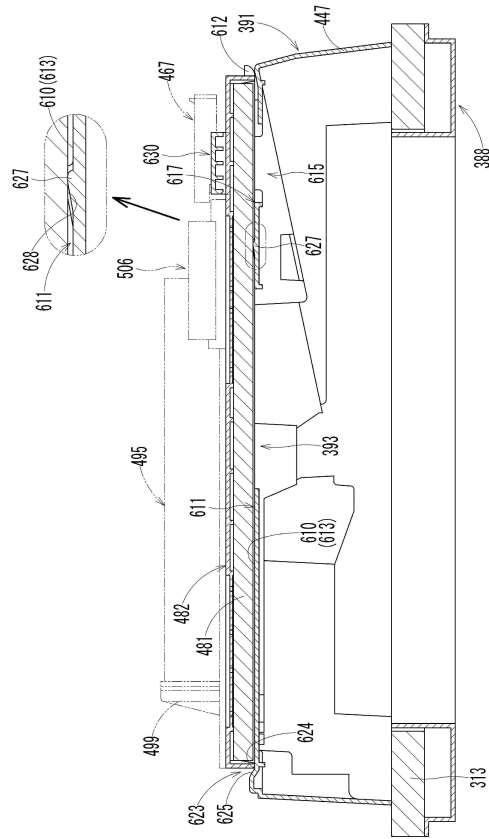


30

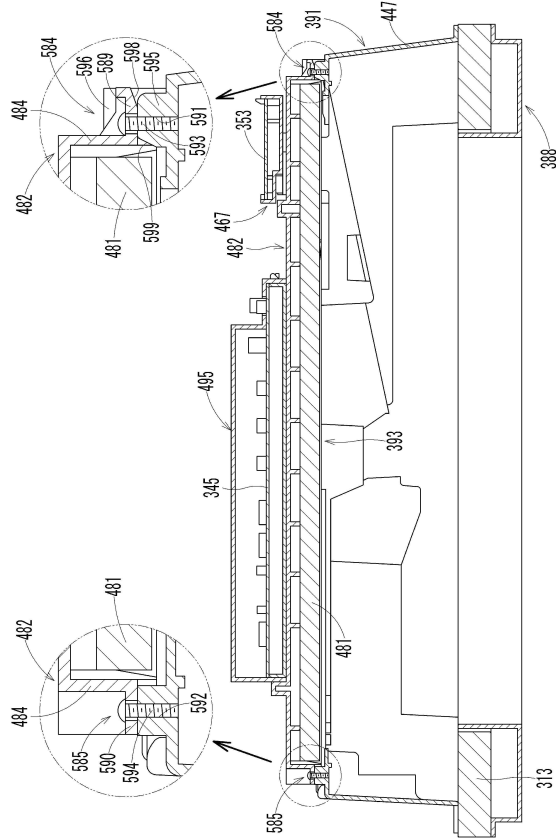
40

50

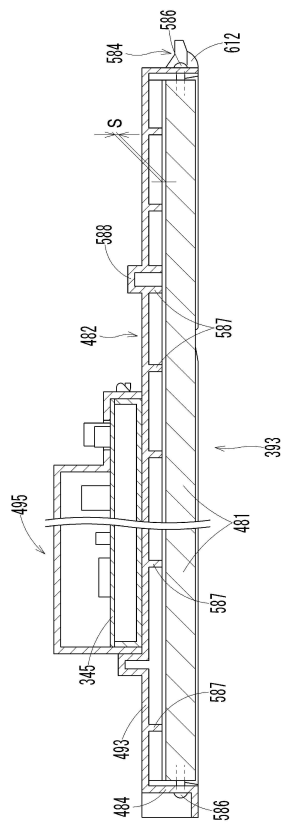
【図 9 7】



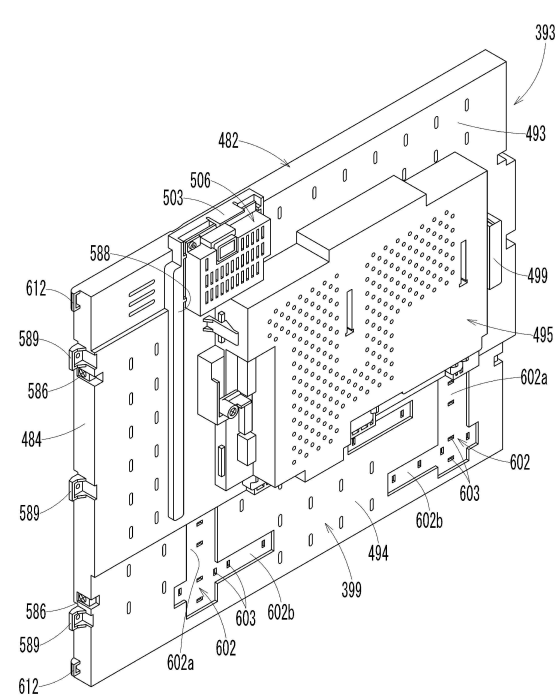
【図 9 8】



【図 9 9】



【図 1 0 0】



10

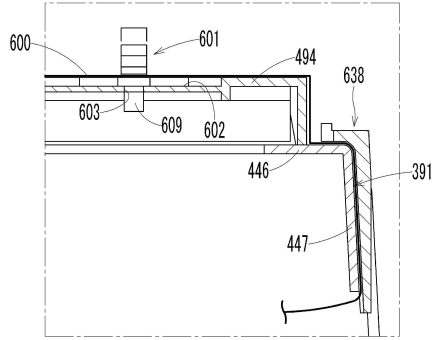
20

30

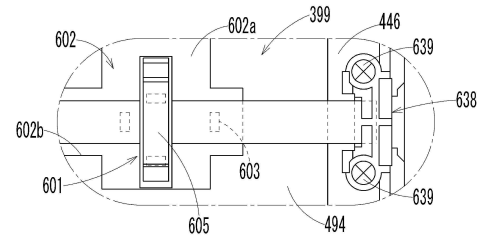
40

50

【図 101】

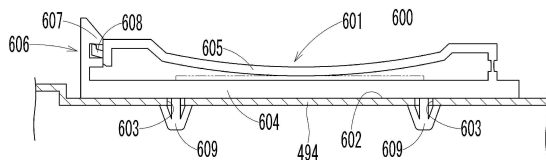


【図 102】

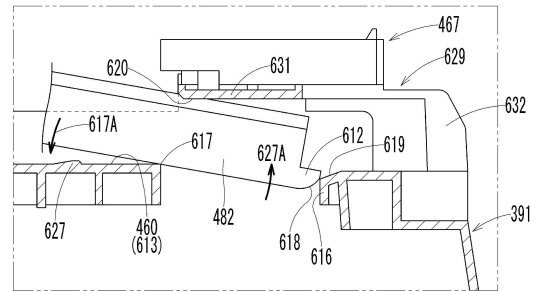


10

【図 103】



【図 104】



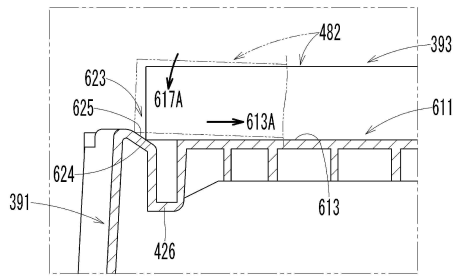
20

30

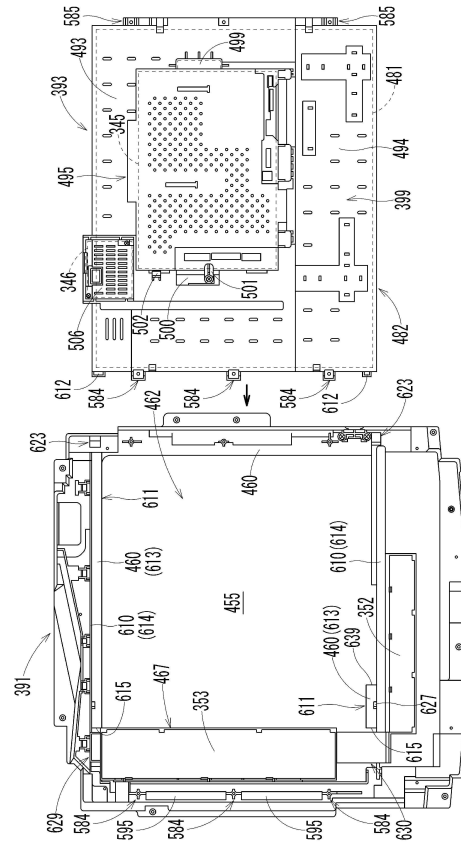
40

50

【図 105】



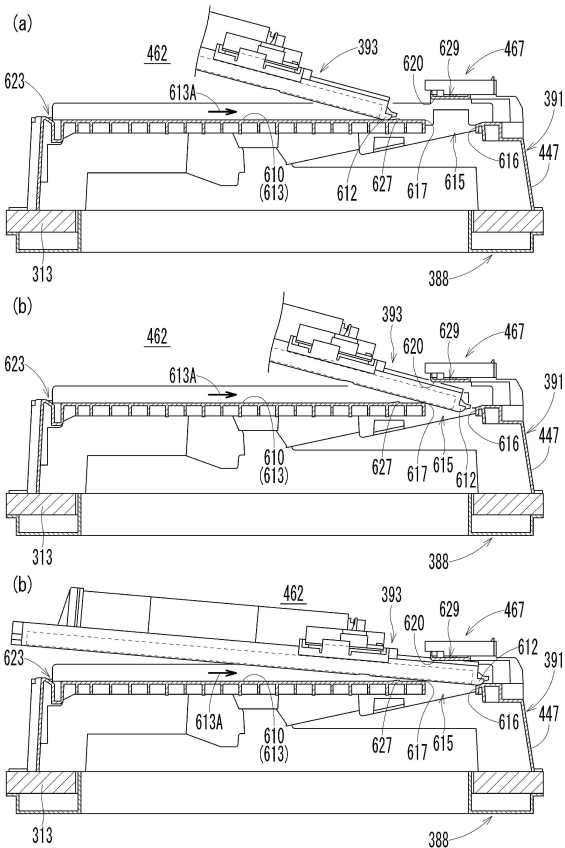
【図 106】



10

20

【図 107】



30

40

50

フロントページの続き

審判官 蔵野 いづみ

- (56)参考文献 特許第 6 1 0 3 7 9 1 (J P , B 1)
特開 2 0 1 2 - 1 4 3 2 6 6 (J P , A)
特開 2 0 1 7 - 3 8 8 5 9 (J P , A)
特開 2 0 1 5 - 2 2 6 5 8 6 (J P , A)
特開 2 0 0 9 - 2 6 8 5 4 1 (J P , A)
- (58)調査した分野 (Int.Cl. , D B 名)
A63F 7/02